(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6559009号
(P6559009)
(45)発行日　令和1年8月14日(2019.8.14)　(24)登録日　令和1年7月26日(2019.7.26)

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

請求項の数 1　(全 126 頁)

(21)出願番号　特願2015-159568(P2015-159568)
(22)出願日　平成27年8月12日(2015.8.12)
(65)公開番号　特開2017-35382(P2017-35382A)
(43)公開日　平成29年2月16日(2017.2.16)
審査請求日　平成30年5月1日(2018.5.1)

(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　100145816
弁理士　鹿股　俊雄
(74)代理人　100147315
弁理士　瀧本　十良三
(74)代理人　100119699
弁理士　塩澤　克利
(74)代理人　100195718
弁理士　市橋　俊規
(72)発明者　笹田　裕士
東京都江東区有明三丁目７番２６号
最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段と、
内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、
前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段と、
前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段と、
特別の条件が成立したことに基づいて、特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、
遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、
前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選する有利遊技状態抽選手段と、を備え、
前記有利遊技状態抽選手段は、
前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により特定役が所定回数以上連続して決定された場合に、前記特定の有利遊技状態に移行する期待度が異なる複数種類の抽選権利のうちから抽選権利を付与可能であり、
前記特別遊技状態の終了後に所定の抽選状態に移行させ、
前記所定の抽選状態において、付与された前記抽選権利に基づいて、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選し、
前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の条件が成立したこと

に基づいて、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が低い特定役低確率状態から、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が高い特定役高確率状態に移行させ、

前記特別遊技状態が終了するときに、前記特定役高確率状態に移行している場合には、少なくとも前記所定の抽選状態において、前記特定役高確率状態が引き継がれることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチスロ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、遊技者により、メダルやコイン等の遊技媒体が投入（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選を行う（以下、この抽選の結果を「内部当選役」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、内部当選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、所定の遊技状態中（例えば、ＢＢ作動中）にポイント選択テーブルを参照し、内部当選役に基づく抽選によってポイントを積算し、積算したポイントに応じて、所定の遊技状態の終了後に遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かを決定する遊技機が知られている（特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【特許文献１】特開２００８－７９６９８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

しかしながら、特許文献１に示す遊技機では、上述したポイントが、単に内部当選役に基づく抽選によって決定されるだけであるため、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選が単調となってしまうという問題があった。

【０００７】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

本発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始す

る図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、特別の条件が成立したことに基づいて、特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理、及びサブＣＰＵ１０２による入賞作動コマンド受信時処理）と、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選する有利遊技状態抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記有利遊技状態抽選手段は、前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により特定役が所定回数以上連続して決定された場合に、前記特定の有利遊技状態に移行する期待度が異なる複数種類の抽選権利（例えば、ＬＶ１～ＬＶ７カード）のうちから抽選権利を付与可能であり、前記特別遊技状態の終了後に所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）に移行させ、前記所定の抽選状態において、付与された前記抽選権利に基づいて、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選し、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の条件が成立したことに基づいて、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が低い特定役低確率状態から、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が高い特定役高確率状態に移行させ、前記特別遊技状態が終了するときに、前記特定役高確率状態に移行している場合には、少なくとも前記所定の抽選状態において、前記特定役高確率状態が引き継がれることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【００１１】

本発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本実施形態の遊技機における機能フローを説明する説明図である。

【図２】本実施形態の遊技機における外観構成例を示す斜視図である。

【図３】本実施形態の遊技機における内部構造を示すものであり、ミドルドアを閉じた状態の斜視図である。

【図４】本実施形態の遊技機における内部構造を示すものであり、ミドルドアを開けた状態の斜視図である。

【図５】本実施形態の遊技機におけるキャビネットの内部を示す説明図である。

【図６】本実施形態の遊技機におけるフロントドアの裏面側を示す説明図である。

【図７】本実施形態の遊技機における制御系を示すブロック図である。

【図８】本実施形態の遊技機における主制御回路の構成例を示すブロック図である。

【図９】本実施形態の遊技機における副制御回路の構成例を示すブロック図である。

【図１０】本実施形態の遊技機における遊技状態の変移図である。

【図１１】メインＲＯＭに記憶された図柄配置テーブルを示す図である。

【図１２】本実施形態の遊技機における図柄コード表を示す図である。

【図１３】本実施形態の遊技機におけるボーナス役に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１４】本実施形態の遊技機におけるリプレイ役に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１５】本実施形態の遊技機における小役等に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１６】本実施形態の遊技機における一般遊技状態用内部抽選テーブルを示す図である。

【図１７】本実施形態の遊技機におけるＢＢ遊技状態用内部抽選テーブルを示す図である

。
【図１８】本実施形態の遊技機における小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルを示す図である。
【図１９】本実施形態の遊技機におけるボーナス用内部当選役決定テーブルを示す図である。
【図２０】本実施形態の遊技機における内部当選役に対する停止操作順序と入賞役との関係を示す図である。
【図２１】本実施形態の遊技機における内部当選役格納領域を示す図である。
【図２２】本実施形態の遊技機における表示役格納領域を示す図である。
【図２３】本実施形態の遊技機における図柄コード格納領域を示す図である。
【図２４】本実施形態の遊技機における持越役格納領域を示す図である。
【図２５】本実施形態の遊技機における遊技状態フラグ格納領域を示す図である。
【図２６】本実施形態の遊技機における作動ストップボタン格納領域を示す図である。
【図２７】本実施形態の遊技機における押下順序格納領域を示す図である。
【図２８】本実施形態の遊技機におけるＰＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを示す図である。
【図２９】本実施形態の遊技機におけるバトルＣＺキャラクタ抽選テーブルを示す図である。
【図３０】本実施形態の遊技機におけるＨＰ減算成否抽選テーブルを示す図である。
【図３１】本実施形態の遊技機におけるキャラクタＡ用ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図３２】本実施形態の遊技機におけるキャラクタＢ用ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図３３】本実施形態の遊技機におけるキャラクタＣ用ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図３４】本実施形態の遊技機におけるリプ連時ＨＰ減算成否抽選テーブルを示す図である。
【図３５】本実施形態の遊技機におけるリプ連時キャラクタＡ用ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図３６】本実施形態の遊技機におけるリプ連時キャラクタＢ用ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図３７】本実施形態の遊技機におけるリプ連時キャラクタＣ用ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図３８】本実施形態の遊技機におけるバトルＣＺ中ＡＲＴ当選時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルを示す図である。
【図３９】本実施形態の遊技機におけるバトルＣＺ中ＡＲＴ当選時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを示す図である。
【図４０】本実施形態の遊技機におけるバトルＣＺ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルを示す図である。
【図４１】本実施形態の遊技機におけるバトルＣＺ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを示す図である。
【図４２】本実施形態の遊技機におけるカード獲得成否抽選テーブルを示す図である。
【図４３】本実施形態の遊技機におけるカード種別抽選テーブルを示す図である。
【図４４】本実施形態の遊技機におけるリプ連時カード獲得成否抽選テーブルを示す図である。
【図４５】本実施形態の遊技機におけるリプ連時カード種別抽選テーブルを示す図である。
【図４６】本実施形態の遊技機における通常ＢＢ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルを示す図である。
【図４７】本実施形態の遊技機における通常ＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを

示す図である。
【図４８】本実施形態の遊技機におけるカード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを示す図である。
【図４９】本実施形態の遊技機におけるアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルを示す図である。
【図５０】本実施形態の遊技機におけるＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブルを示す図である。
【図５１】本実施形態の遊技機におけるＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図５２】本実施形態の遊技機におけるリプ連時ＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブルを示す図である。
【図５３】本実施形態の遊技機におけるリプ連時敵Ａ～Ｃ用ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図５４】本実施形態の遊技機におけるリプ連時敵Ｄ用ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルを示す図である。
【図５５】本実施形態の遊技機におけるＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルを示す図である。
【図５６】本実施形態の遊技機におけるベル入賞回数到達時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルを示す図である。
【図５７】本実施形態の遊技機におけるベル入賞回数到達時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを示す図である。
【図５８】本実施形態の遊技機におけるＡＲＴ中モード移行抽選テーブルを示す図である。
【図５９】本実施形態の遊技機における通常中モード移行抽選テーブルを示す図である。
【図６０】本実施形態の遊技機におけるＡＲＴ終了時モード移行抽選テーブルを示す図である。
【図６１】本実施形態の遊技機におけるＢＢ当選時前兆ゲーム数抽選テーブルを示す図である。
【図６２】本実施形態の遊技機における遊技の流れを示す概要図である。
【図６３】本実施形態の遊技機におけるメイン制御処理を示すフローチャートである。
【図６４】図６３に示したメイン制御処理において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
【図６５】図６３に示したメイン制御処理において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
【図６６】図６３に示したメイン制御処理において実行される内部抽選処理を示すフローチャートである。
【図６７】図６３に示したメイン制御処理において実行される状態管理処理を示すフローチャートである。
【図６８】図６７に示した状態管理処理において実行される外部信号出力管理処理を示すフローチャートである。
【図６９】図６３に示したメイン制御処理において実行される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７０】図６３に示したメイン制御処理において実行される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７１】本実施形態の遊技機におけるメインＣＰＵの制御による割込処理を示すフローチャートである。
【図７２】図７１に示した割込処理において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。
【図７３】図７１に示した割込処理において実行される通信データ送信処理を示すフローチャートである。

【図７４】本実施形態の遊技機におけるサブＣＰＵの電源投入処理を示すフローチャートである。
【図７５】図７４に示した電源投入処理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。
【図７６】図７４に示した電源投入処理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。
【図７７】図７４に示した電源投入処理で起動されたマザータスク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。
【図７８】図７７に示した主基板通信タスク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。
【図７９】図７８に示したコマンド解析処理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。
【図８０】図７９に示した演出内容決定処理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。
【図８１】図８０に示したスタートコマンド受信時処理において実行されるＡＲＴ遊技中処理を示すフローチャートである。
【図８２】図８１に示したＡＲＴ遊技中処理において実行される上乗せＢＢ中処理を示すフローチャートである。
【図８３】図８１に示したＡＲＴ遊技中処理において実行されるＡＲＴ遊技終了チェック処理を示すフローチャートである。
【図８４】図８０に示したスタートコマンド受信時処理において実行されるバトルＣＺ中処理を示すフローチャートである。
【図８５】図８０に示したスタートコマンド受信時処理において実行される通常ＢＢ中処理を示すフローチャートである。
【図８６】図８０に示したスタートコマンド受信時処理において実行されるアイテムＣＺ中処理を示すフローチャートである。
【図８７】図８０に示したスタートコマンド受信時処理において実行される通常遊技中処理を示すフローチャートである。
【図８８】図７９に示した演出内容決定処理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。
【図８９】図７９に示した演出内容決定処理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。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
以下に、各図面を参照して、本発明に係る遊技機の一具体例であるパチスロ機について説明する。まず、図１を参照して、本実施形態におけるパチスロ機１の主要な構成について説明する。
【００１５】
［パチスロ機の機能フロー］
図１は、本実施形態におけるパチスロ機１の機能フローを示す図である。パチスロ機１では、図１に示した各手段が必要な処理を実行し、各々が担う機能が発揮されることにより、遊技者による遊技の実行を可能としている。
【００１６】
＜投入操作検出手段＞
投入操作検出手段は、遊技者によるメダルやコイン等の遊技媒体の投入操作を検出する。所定数の遊技媒体（例えば、３枚のメダル）の投入操作が検出されると、後述する開始操作検出手段による開始操作の検出が許可される。また、後述する図柄表示手段において、予め定められた入賞ラインが有効化される（以下、有効化された入賞ラインを「有効ライン」という。）。本実施形態において、遊技者によるメダルの投入を検出するセレクタ６６、及び遊技者によるＢＥＴボタン２２の操作を検出するＢＥＴスイッチ７７は、投入

操作検出手段を構成する。なお、検出可能な遊技媒体の種類は、メダルに限られるものはなく、コインやトークン、遊技球、若しくはこれらと同等の価値を有する電磁的遊技媒体等を含むものとする。

【００１７】

＜開始操作検出手段＞

開始操作検出手段は、遊技者による開始操作を検出する。開始操作が検出されると、後述する図柄表示手段による図柄の変動表示が開始される。また、後述する内部当選役決定手段が内部当選役を決定する際に用いられる乱数値が、予め定められた数値範囲内（例えば、０～６５５３５）から抽出される。また、後述する演出制御手段が演出を決定する際に用いられる演出用乱数値が、予め定められた数値範囲内（例えば、０～３２７６７）から抽出される。本実施形態において、遊技者によるスタートレバー２３の操作を検出するスタートスイッチ７９は、開始操作検出手段を構成する。なお、抽出される乱数値の種類、個数、数値範囲については、これに限られるものではなく、遊技において必要となる個数の乱数値を、所定の数値範囲内から抽出することができるものとする。

【００１８】

＜内部当選役決定手段＞

内部当選役決定手段は、抽出された乱数値に基づいて抽選を行い、予め定められた複数の役の中から内部当選役を決定する。すなわち、内部当選役の決定により、有効ライン上に表示されることが許可される図柄の組合せが決定される。本実施形態において、各種のテーブルを参照し、抽出された乱数値に基づいて内部抽選処理を実行する主制御回路９１は、内部当選役決定手段を構成する。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払出、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【００１９】

また、パチスロ機１は、遊技の進行が停止（遊技者の遊技操作が無効化）される制御を行いうる。このような制御は、「ロック」（又は、「フリーズ」）と称される。なお、便宜上、遊技開始時に実行される遊技の進行が停止される制御を「遊技開始時ロック」と呼び、遊技終了時に実行される遊技の進行が停止される制御を「遊技終了時ロック」と呼ぶ。すなわち、「遊技開始時ロック」とは、スタートレバーが操作された後、予め定められた期間においては、ストップボタンへの操作が有効とならないという意味で遊技の進行が停止される制御であり、「遊技終了時ロック」とは、ストップボタンが操作された後、予め定められた期間においては、ベットボタンへの操作、若しくはスタートレバーへの操作が有効とならないという意味で遊技の進行が停止される制御である。もちろん、「ロック」の契機は、上記に限られるものではなく、例えば、スタートレバーが操作され、ストップボタンのいずれかが操作された後、予め定められた期間においては、その後の操作が有効とならない制御を行うこととしてもよい。

【００２０】

ここで、内部当選役決定手段は、抽出した乱数値に基づいて抽選を行い、内部当選役に替えて、あるいは内部当選役とともに、「ロック」を行うか否かを決定することができる。この場合、複数の乱数値を抽出しておき、そのうちの１つの乱数値に基づいて内部当選役を決定し、他の１つの乱数値に基づいて「ロック」を行うか否かを決定することとしてもよい。

【００２１】

＜図柄表示手段＞

図柄表示手段は、複数の図柄を複数列に変動表示する。すなわち、開始操作検出手段により開始操作が検出されると、図柄の変動表示を開始し、後述する停止制御手段により停止制御が実行されると、図柄の変動表示を終了する。本実施形態において、複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ、及びリール表示窓４は、図柄表示手段を構成する。なお、図柄表示手段は、これに限られるものではなく、例えば、複数の図柄画像を複数列に変動表示する図柄画像表示手段（例えば、画像表示装置）等であってもよい。

【００２２】
＜停止操作検出手段＞
停止操作検出手段は、遊技者による停止操作を検出する。停止操作が検出されると、後述する停止制御手段により図柄表示手段による図柄の変動表示が停止される。本実施形態において、遊技者によるストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒの操作を検出するストップスイッチ基板８０は、停止操作検出手段を構成する。
【００２３】
なお、全てのリール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。
【００２４】
＜停止制御手段＞
停止制御手段は、図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する。すなわち、停止操作検出手段により停止操作が検出されると、内部当選役決定手段により決定された内部当選役に応じて設定された停止制御情報に基づいて、図柄表示手段における図柄の変動表示を停止制御する。本実施形態において、遊技者によりストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒが操作されると、各種の停止制御情報を参照し、対応するリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止制御するリール停止制御処理を実行する主制御回路９１は、停止制御手段を構成する。
【００２５】
ここで、パチスロ機１では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ又は７５ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、上記規定時間内でのリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。規定期間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数を図柄４個分に定め、規定期間が７５ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数を図柄１個分に定める。なお、滑り駒数の最大数はこれらに限られるものではなく、適宜設定することができる。
【００２６】
停止制御手段は、内部当選役の決定結果に応じて、表示が許可されている図柄の組合せについては、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の回転を停止する。
【００２７】
その一方で、内部当選役の決定結果に応じて、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、有効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の回転を停止する。
【００２８】
また、停止制御手段は、決定されている内部当選役が、予め定められた停止操作順序（例えば、複数のストップボタンが操作される順番）に応じて表示される図柄の組合せを変動させるものであるときには、その予め定められた停止操作順序も参照して、該当するリールの回転を停止する制御を行う。
【００２９】
＜入賞判定手段＞
入賞判定手段は、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じて、入賞があるか否かの判定を行う。すなわち、停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する。本実施形態において、図柄組合せテーブル等を参照し、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに基づいて入賞検索処理を実行する主制御回路９１は、入賞判定手段を構成する。
【００３０】
＜利益付与手段＞
利益付与手段は、入賞判定手段により入賞があると判定されると、入賞した図柄の組合

せに応じた利益を付与する。すなわち、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じて、対応する利益を遊技者に付与する。本実施形態において、入賞検索処理の結果に基づいてメダル払出処理等を実行する主制御回路９１は、利益付与手段を構成する。なお、付与される利益が、副制御回路１０１の制御によって付与されるものである場合には、副制御回路１０１が、利益付与手段を構成する。

【００３１】

ここで、利益付与手段により付与される利益としては、メダルの払出、今回の遊技と同じ数量の遊技媒体が自動で投入され、再度遊技を行えることとなる再遊技の作動、再遊技に係る内部当選役の当選確率が高くなる再遊技高確率状態（リプレイタイム）の作動、メダルの払出に係る内部当選役の当選確率が高くなる特別遊技状態（ボーナス）の作動、遊技者に適切な停止操作の手順を報知することにより、メダルの払出に係る内部当選役の入賞確率が高くなる特定遊技状態（アシストタイム）の作動等を挙げることができる。なお、利益付与手段が付与する利益はこれに限られるものではない。

【００３２】

このように、パチスロ機１においては、投入操作検出手段によって遊技者の投入操作が検出され、開始操作検出手段によって遊技者の開始操作が検出されると、内部当選役決定手段によって内部当選役等が決定されるとともに、図柄表示手段による図柄の変動表示が開始される。そして、停止操作検出手段によって遊技者の停止操作が検出されると、停止制御手段によって図柄表示手段による図柄の変動表示が停止制御され、図柄表示手段に表示された図柄の組合せが、入賞判定手段によって入賞に係る図柄の組合せであると判定されると、利益付与手段によってその図柄の組合せに応じた利益が付与される。以上のような一連の流れがパチスロ機における１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【００３３】

＜演出制御手段＞

演出制御手段は、抽出された演出用乱数値と、その他の情報（例えば、内部当選役に関する情報）とに基づいて抽選を行い、複数種類の演出の中から今回実行するものを決定する。また、演出制御手段は、決定された演出が適切に実行されるように、後述する演出実行手段を制御する。本実施形態において、各種のテーブルを参照し、少なくとも抽出された演出用乱数値に基づいて演出内容を決定するとともに、決定された演出内容にしたがった演出を実行させる副制御回路１０１は、演出制御手段を構成する。なお、上述の「ロック」も演出の一態様であるとすることができる。この場合には、主制御回路９１が、演出制御手段を構成する。

【００３４】

また、演出制御手段は、所定の報知条件が満たされると、遊技者に対して遊技に必要な情報（例えば、停止操作順序に関する情報や遊技履歴に関する情報）を報知するための演出を決定する。この場合、演出制御手段は、報知制御手段とも言いうる。

【００３５】

＜演出実行手段＞

演出実行手段は、演出制御手段により決定された演出を実行する。すなわち、視覚に訴える演出を実行する表示装置やランプ、聴覚に訴える演出を実行するスピーカ、触覚に訴える演出を実行する演出ボタン等の演出に用いられる各種のデバイスを意味する。本実施形態において、液晶表示装置１１、ＬＥＤ８５、スピーカ４２，５８，６４，６５Ｌ，６５Ｒは、演出実行手段を構成する。なお、演出実行手段は、これらに限られるものではなく、例えば、パチスロ機１の前面側から視認可能な位置に設けられる可動体（役物）であってもよいし、複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を通常の図柄の変動表示態様とは異なる演出態様で変動表示させることによって演出を実行するものであってもよい。

【００３６】

また、演出実行手段は、演出制御手段によって、遊技者に対して遊技に必要な情報（例えば、停止操作順序に関する情報や遊技履歴に関する情報）を報知するための演出が決定

された場合には、遊技者に対してその情報の報知を実行する。この場合、演出実行手段は、報知手段とも言いうる。

【００３７】

［パチスロ機の構造］

次に、図２～図５を参照して、本実施形態におけるパチスロ機１の構造について説明する。

【００３８】

＜外観構造＞

図２は、パチスロ機１の外部構造を示す斜視図である。

【００３９】

パチスロ機１の外装体２は、リールや回路基板等を収容するキャビネット２ａと、キャビネット２ａに対して開閉可能に取り付けられるフロントドア２ｂとを有している。また、キャビネット２ａの両側面には、把手７が設けられている。この把手７は、パチスロ機１を運搬するときに手をかける凹部である。

【００４０】

キャビネット２ａの内部には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが横並びに設けられている。以下、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒともいう。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材を有している。シート材の表面には、複数（例えば２１個）の図柄が周方向に沿って等間隔に描かれている。

【００４１】

フロントドア２ｂの中央よりも上側には、上パネルユニット１０と、液晶表示装置１１が設けられている。上パネルユニット１０は、フロントドア２ｂの上部を形成している。この上パネルユニット１０は、光源を有しており、光源から出射される光による演出を実行する。液晶表示装置１１は、上パネルユニット１０の下側に配置されており、映像の表示による演出を実行する。

【００４２】

フロントドア２ｂの中央には、台座部１２が形成されている。この台座部１２には、図柄表示領域４と、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。

【００４３】

図柄表示領域４は、正面から見て３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに重畳する手前側に配置されており、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられている。この図柄表示領域４は、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられた各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを透過することが可能な構成になっている。以下、図柄表示領域４を、リール表示窓４ともいう。

【００４４】

リール表示窓４は、その背後に設けられたリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの複数種類の図柄のうち、その枠内における上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ１個の図柄（合計で３個）を表示する。また、リール表示窓４の各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対向する上段、中段及び下段からなる３つの領域のうち予め定められたいずれかをそれぞれ組合せてなる１又は複数のラインが有効ラインとして規定されることとなる。本実施形態では、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対向する中段の領域を組合せてなるライン（センターライン）を有効ラインとして規定する。

【００４５】

リール表示窓４は、台座部１２に設けられた枠部材１３により形成されている。この枠部材１３は、リール表示窓４と、情報表示窓１４と、ストップボタン取付部１５を有している。

【００４６】

情報表示窓１４は、リール表示窓４の下部に連続して設けられており、上方に向かって開口している。すなわち、リール表示窓４と情報表示窓１４は、連続する１つの開口部と

して形成されている。この情報表示窓１４及びリール表示窓４は、透明の窓カバー１６によって覆われている。

【００４７】

窓カバー１６は、枠部材１３の内面側に配置されており、フロントドア２ｂの前面側から取り外し不可能になっている。また、枠部材１３は、窓カバー１６を挟んで情報表示窓１４の開口に対向するシート載置部１７を有している。そして、シート載置部１７と窓カバー１６との間には、遊技に関する情報が記載されたシート部材（情報シート）が配置されている。したがって、情報シートは、凹凸や隙間の無い滑らかな表面を有する窓カバー１６により覆われている。

【００４８】

情報シートの取付部を構成する窓カバー１６は、フロントドア２ｂの前面側から取り外し不可能であり、凹凸や隙間の無い滑らかな表面であるため、情報シートの取付部を利用して、パチスロ機１の内部にアクセスする不正行為を防ぐことができる。なお、情報シートの交換については、後で図４を参照して説明する。

【００４９】

本実施形態では、リール表示窓４と情報表示窓１４を、連続する１つの開口部として形成した。しかし、本発明の遊技機に係る情報表示窓は、リール表示窓の下方に設けられていればよく、リール表示窓に連続していなくてもよい。すなわち、リール表示窓４と情報表示窓１４は、上下方向に並ぶ２つの開口部として形成してもよい。

【００５０】

ストップボタン取付部１５は、情報表示窓１４の下方に設けられており、正面を向いた平面に形成されている。このストップボタン取付部１５には、ストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒが貫通する貫通孔が設けられている。ストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒは、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのそれぞれに対応付けられ、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１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒを、それぞれ左ストップボタン１９Ｌ、中ストップボタン１９Ｃ、右ストップボタン１９Ｒともいう。

【００５１】

ストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒは、遊技者による操作の対象となる操作手段の一例を示す。また、台座部１２には、遊技者による操作の対象となる操作手段として、メダル投入口２１、ＢＥＴボタン２２、スタートレバー２３が設けられている。

【００５２】

メダル投入口２１は、遊技者によって外部から投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口２１に受け入れられたメダルは、予め定められた規定数を上限として１回の遊技に投入されることとなり、規定数を超えた分はパチスロ機１の内部に預けることが可能となる（いわゆるクレジット機能）。

【００５３】

ＢＥＴボタン２２は、パチスロ機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。スタートレバー２３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。

【００５４】

また、正面から見てリール表示窓４の左側方には、７セグメントＬＥＤ（Light Emitting Diode）からなる７セグ表示器２４が設けられている。この７セグ表示器２４は、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ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）等の情報をデジタル表示する。

【００５５】

台座部１２の両側には、サイドパネルユニット２６Ｌ，２６Ｒが設けられている。このサイドパネルユニット２６Ｌ，２６Ｒは、それぞれ光源を有しており、光源から出射される光による演出を実行する。また、サイドパネルユニット２６Ｌの下方には、精算ボタン２７が設けられている。この精算ボタン２７は、パチスロ機１の内部に預けられているメ

ダルを外部に引き出すために設けられる。
【００５６】
台座部１２の下方には、腰部パネルユニット３１が設けられている。腰部パネルユニット３１は、任意の画像が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための光を出射する光源を有している。
【００５７】
腰部パネルユニット３１の下方には、メダル払出口３２と、スピーカ用孔３３Ｌ，３３Ｒと、メダルトレイユニット３４が設けられている。メダル払出口３２は、後述のメダル払出装置５１の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル払出口３２から排出されたメダルは、メダルトレイユニット３４に貯められる。スピーカ用孔３３Ｌ，３３Ｒは、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力するために設けられている。
【００５８】
＜内部構造＞
図３及び図４は、パチスロ機１の内部構造を示す斜視図である。この図３では、フロントドア２ｂが開放され、フロントドア２ｂの裏面側に設けられたミドルドア４１がフロントドア２ｂに対して閉じた状態を示している。また、図４では、フロントドア２ｂが開放され、ミドルドア４１がフロントドア２ｂに対して開いた状態を示している。また、図５は、キャビネット２ａの内部を示す説明図である。図６は、フロントドア２ｂの裏面側を示す説明図である。
【００５９】
キャビネット２ａは、上面板２０ａと、底面板２０ｂと、左右の側面板２０ｃ，２０ｄと、背面板２０ｅを有している（図５参照）。キャビネット２ａ内部の上側には、キャビネット側スピーカ４２が配設されている。このキャビネット側スピーカ４２は、取付ブラケット４３Ｌ，４３Ｒを介してキャビネット２ａの背面板２０ｅに取り付けられている。キャビネット側スピーカ４２は、例えば、効果音を出力するためのスピーカである。
【００６０】
キャビネット２ａ内部を正面から見て、キャビネット側スピーカ４２の左側方には、キャビネット側中継基板４４が配設されている。このキャビネット側中継基板４４は、キャビネット２ａの左側面板２０ｃに取り付けられている。キャビネット側中継基板４４は、ミドルドア４１（図３及び図４参照）に取り付けられた後述する主制御基板７１（図７参照）と、ホッパー装置５１、遊技メダル補助収納庫スイッチ（不図示）、メダル払出カウントスイッチ（不図示）とを接続する配線の中継を行う。
【００６１】
キャビネット２ａ内部の中央部には、キャビネット側スピーカ４２による音の出力を制御するアンプ基板４５が配設されている。このアンプ基板４５は、左右の側面板２０ｃ，２０ｄに固定された取付棚４６に取り付けられている。
【００６２】
また、キャビネット２ａ内部を正面から見て、アンプ基板４５の右側には、外部集中端子板４７が配設されている。この外部集中端子板４７は、キャビネット２ａの右側面板２０ｄに取り付けられている。外部集中端子板４７は、メダル投入信号、メダル払出信号及びセキュリティー信号などの信号をパチスロ機１の外部へ出力するために設けられている。
【００６３】
キャビネット２ａ内部を正面から見て、アンプ基板４５の左側には、サブ電源装置４８が配設されている。このサブ電源装置４８は、キャビネット２ａの左側面板２０ｃに取り付けられている。サブ電源装置４８は、交流電圧１００Ｖの電力を後述する電源装置５３に供給する。また、交流電圧１００Ｖの電力を直流電圧の電力に変換して、アンプ基板４５に供給する。
【００６４】
キャビネット２ａの内部の下側には、メダル払出装置（以下、ホッパー装置）５１と、

メダル補助収納庫５２と、電源装置５３が配設されている。
【００６５】
ホッパー装置５１は、キャビネット２ａにおける底面板２０ｂの中央部に取り付けられている。このホッパー装置５１は、多量のメダルを収容可能で、それらを１枚ずつ排出可能な構造を有する。ホッパー装置５１は、貯留されたメダルが例えば５０枚を超えたとき、又は精算ボタンが押圧されてメダルの精算を行うときに、メダルを払い出す。ホッパー装置５１によって払い出されたメダルは、メダル払出口３２（図２参照）から排出される。
【００６６】
メダル補助収納庫５２は、ホッパー装置５１から溢れ出たメダルを収納する。このメダル補助収納庫５２は、キャビネット２ａ内部を正面から見て、ホッパー装置５１の右側に配置されている。メダル補助収納庫５２は、キャビネット２ａの底面板２０ｂに係合されており、底面板２０ｂに対して着脱可能に構成されている。
【００６７】
電源装置５３は、電源スイッチ５３ａと、電源基板５３ｂを有している（図７参照）。この電源装置５３は、キャビネット２ａ内部を正面から見て、ホッパー装置５１の左側に配置されており、左側面板２０ｃに取り付けられている。電源装置５３は、サブ電源装置４８から供給された交流電圧１００Ｖの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。
【００６８】
図３，図４及び図６に示すように、ミドルドア４１は、フロントドア２ｂの裏面における中央部に配置され、リール表示窓４（図４参照）を裏側から開閉可能に構成されている。ミドルドア４１の上部と下部には、ドアストッパ４１ａ，４１ｂ，４１ｃが設けられている。このドアストッパ４１ａ，４１ｂ，４１ｃは、リール表示窓４を裏側から閉じた状態のミドルドア４１の開動作を固定（禁止）する。すなわち、ミドルドア４１を開くには、ドアストッパ４１ａ，４１ｂ，４１ｃを回転させてミドルドア４１の固定を解除する必要がある。
【００６９】
ミドルドア４１には、主制御基板７１（図７参照）を収納した主制御基板ケース５５と、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが取り付けられている。３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、所定の減速比をもったギアを介してステッピングモータが接続されている。
【００７０】
図４に示すように、ミドルドア４１を開くと、窓カバー１６の裏面とシート載置部１７が露出される。上述したように、窓カバー１６の裏面とシート載置部１７との間には、遊技に関する情報が記載された情報シートが配置されている。この情報シートは、ミドルドア４１を開いて窓カバー１６の裏面とシート載置部１７を露出させた状態で、窓カバー１６の裏面とシート載置部１７との間に形成された間隙に挿入される。また、情報シートを交換する場合も、ミドルドア４１を開いてから情報シートの交換作業が行われる。
【００７１】
主制御基板ケース５５には、設定用鍵型スイッチ５６が設けられている。この設定用鍵型スイッチ５６は、パチスロ機１における設定値の変更もしくはパチスロ機１における設定値の確認を行うときに使用する。本実施形態では、主制御基板ケース５５と、この主制御基板ケース５５に収納された主制御基板７１により、主制御基板ユニットが構成されている。
【００７２】
主制御基板ケース５５に収納された主制御基板７１は、後述する主制御回路９１（図８参照）を構成する。主制御回路９１は、内部当選役の決定、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ機１における遊技の主な流れを制御する回路である。主制御回路９１の具体的な構成は後述する。
【００７３】

ミドルドア４１の上方には、副制御基板７２（図７参照）を収容する副制御基板ケース５７が配設されている。副制御基板ケース５７に収納された副制御基板７２は、副制御回路１０１（図９参照）を構成する。この副制御回路１０１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。副制御回路１０１の具体的な構成は後述する。

【００７４】

副制御基板ケース５７の上方には、センタースピーカ５８が配設されている。そして、フロントドア２ｂを裏面側から見て、センタースピーカ５８の左側方には、ファン５９が配設されている。つまり、ファン５９は、フロントドア２ｂの裏面側における上部に配設されている。このファン５９は、下向きに空気を送風し、パチスロ機１の内部を空冷する。

【００７５】

フロントドア２ｂを裏面側から見て、副制御基板ケース５７の右側方には、副中継基板６１が配設されている。この副中継基板６１は、副制御基板７２と主制御基板７１とを接続する配線を中継する。また、副制御基板７２と副制御基板７２の周辺に配設された基板とを接続する配線を中継する基板である。なお、副制御基板７２の周辺に配設される基板としては、後述するＬＥＤ基板６２Ａ，６２Ｂが挙げられる。

【００７６】

ＬＥＤ基板６２Ａ，６２Ｂは、フロントドア２ｂの裏面側から見て、副制御基板ケース５７の上方に配設されている。これらＬＥＤ基板６２Ａ，６２Ｂは、副制御回路１０１（図８参照）の制御により実行される演出に応じて、光源の一具体例を示すＬＥＤ（Light Emitting Diode）８５（図７参照）を発光させて、点滅パターンを表示する。なお、本実施形態のパチスロ機１には、ＬＥＤ基板６２Ａ，６２Ｂ以外に複数のＬＥＤ基板を備えている。

【００７７】

副中継基板６１の下方には、２４ｈドア開閉監視ユニット６３が配設されている。この２４ｈドア開閉監視ユニット６３は、ミドルドア４１の開閉の履歴を保存する。また、ミドルドア４１を開放したときに、液晶表示装置１１にエラー表示を行うための信号を副制御基板７２（副制御回路１０１）に出力する。

【００７８】

ミドルドア４１の下方には、ボードスピーカ６４と、下部スピーカ６５Ｌ，６５Ｒが配設されている。ボードスピーカ６４は、腰部パネルユニット３１（図２参照）に対向しており、下部スピーカ６５Ｌ，６５Ｒは、それぞれスピーカ用孔３３Ｌ，３３Ｒ（図２参照）に対向している。

【００７９】

下部スピーカ６５Ｌの上方には、セレクタ６６と、ドア開閉監視スイッチ６７が配設されている。セレクタ６６は、メダルの材質や形状等が適正であるか否かを選別する装置であり、メダル投入口２１に投入された適正なメダルをホッパー装置５１へ案内する。セレクタ６６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（不図示）が設けられている。

【００８０】

ドア開閉監視スイッチ６７は、フロントドア２ｂを裏面側から見て、セレクタ６６の左側方に配置されている。このドア開閉監視スイッチ６７は、パチスロ機１の外部へ、フロントドア２ｂの開閉を報知するためのセキュリティー信号を出力する。

【００８１】

また、リール表示窓４の下方であってミドルドア４１により開閉される領域には、ドア中継端子板６８が配設されている（図４参照）。このドア中継端子板６８は、主制御基板ケース５５内の主制御基板７１（図７参照）と、各種のボタンやスイッチ、副制御基板７２（図７参照）、セレクタ６６及び遊技動作表示基板８１（図７参照）との配線を中継する基板である。なお、各種のボタン及びスイッチとしては、例えば、ＢＥＴボタン２２、精算ボタン２７、ドア開閉監視スイッチ６７、後述するＢＥＴスイッチ７７、スタートス

イッチ７９等を挙げることができる。

【００８２】

［パチスロ機が備える制御系］

次に、パチスロ機１が備える制御系について、図７を参照して説明する。図７は、パチスロ機１の制御系を示すブロック図である。

【００８３】

パチスロ機１は、ミドルドア４１に配設された主制御基板７１と、フロントドア２ｂに配設された副制御基板７２を有している。主制御基板７１には、リール中継端子板７４と、設定用鍵型スイッチ５６と、外部集中端子板４７と、ホッパー装置５１と、メダル補助収納庫スイッチ７５と、電源装置５３の電源基板５３ｂが接続されている。設定用鍵型スイッチ５６、外部集中端子板４７、ホッパー装置５１及びメダル補助収納庫スイッチ７５は、キャビネット側中継基板４４を介して主制御基板７１に接続されている。外部集中端子板４７及びホッパー装置５１については、上述したため、説明を省略する。

【００８４】

リール中継端子板７４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリール本体の内側に配設されている。このリール中継端子板７４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータ（不図示）に電気的に接続されており、主制御基板７１からステッピングモータに出力される信号を中継する。

【００８５】

メダル補助収納庫スイッチ７５は、メダル補助収納庫５２の後述するスイッチ貫通孔を貫通している。このメダル補助収納庫スイッチ７５は、メダル補助収納庫５２がメダルで満杯になっているか否かを検出する。

【００８６】

電源装置５３の電源基板５３ｂには、電源スイッチ５３ａが接続されている。この電源スイッチ５３ａは、パチスロ機１に必要な電源を供給するときにＯＮにする。

【００８７】

また、主制御基板７１には、ドア中継端子板６８を介して、セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７、ＢＥＴスイッチ７７、精算スイッチ７８、スタートスイッチ７９、ストップスイッチ基板８０、遊技動作表示基板８１及び副中継基板６１が接続されている。セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７及び副中継基板６１については、上述したため、説明を省略する。

【００８８】

ＢＥＴスイッチ７７は、ＢＥＴボタン２２が遊技者により押されたことを検出する。精算スイッチ７８は、精算ボタン２７が遊技者により押されたことを検出する。スタートスイッチ７９は、スタートレバー２３が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。

【００８９】

ストップスイッチ基板８０は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可能なリールをＬＥＤなどにより表示するための回路を構成する基板である。このストップスイッチ基板８０には、ストップスイッチが設けられている。ストップスイッチは、各ストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。

【００９０】

遊技動作表示基板８１は、メダルの投入を受け付けるとき、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回動可能なとき及び再遊技を行うときに、投入されたメダルの枚数を７セグ表示器２４に表示させるための基板である。この遊技動作表示基板８１には、７セグ表示器２４とＬＥＤ８２が接続されている。ＬＥＤ８２は、例えば、遊技の開始を表示するマークや再遊技を行うマークなどを点灯させる。

【００９１】

副制御基板７２は、ドア中継端子板６８と副中継基板６１を介して主制御基板７１に接

続されている。この副制御基板７２には、副中継基板６１を介して、サウンドＩ／Ｏ基板８４、ＬＥＤ基板６２Ａ，６２Ｂ、２４ｈドア開閉監視ユニット６３が接続されている。これらＬＥＤ基板６２Ａ，６２Ｂ及び２４ｈドア開閉監視ユニット６３については、上述したため、説明を省略する。

【００９２】

サウンドＩ／Ｏ基板８４は、センタースピーカ５８、ボードスピーカ６４、下部スピーカ６５Ｌ，６５Ｒへの音声の出力を行う。また、サウンドＩ／Ｏ基板８４は、アンプ基板４５とともに、キャネット側スピーカ４２への音声の出力を行う。

【００９３】

また、副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板８６と、液晶中継基板８７が接続されている。これらロムカートリッジ基板８６及び液晶中継基板８７は、副制御基板７２とともに副制御基板ケース５７に収納されている。ロムカートリッジ基板８６は、演出用の画像（映像）、音声、ＬＥＤ基板６２Ａ，６２Ｂ及びその他のＬＥＤ基板（不図示）、通信のデータを管理するための基板である。液晶中継基板８７は、副制御基板７２と液晶表示装置１１とを接続する配線を中継する基板である。

【００９４】

＜主制御回路＞

次に、主制御基板７１により構成される主制御回路９１について、図８を参照して説明する。図８は、パチスロ機１の主制御回路９１の構成例を示すブロック図である。

【００９５】

主制御回路９１は、主制御基板７１上に設置されたマイクロコンピュータ９２を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ９２は、メインＣＰＵ９３、メインＲＯＭ９４及びメインＲＡＭ９５により構成される。

【００９６】

メインＲＯＭ９４には、メインＣＰＵ９３により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御回路１０１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ている。メインＲＡＭ９５には、制御プログラムの実行により決定された内部当選役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

【００９７】

メインＣＰＵ９３には、クロックパルス発生回路９６、分周器９７、乱数発生器９８及びサンプリング回路９９が接続されている。クロックパルス発生回路９６及び分周器９７は、クロックパルスを発生する。メインＣＰＵ９３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。乱数発生器９８は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。サンプリング回路９９は、発生された乱数の中から１つの値を抽出する。

【００９８】

メインＣＰＵ９３は、リールインデックスを検出してから各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メインＣＰＵ９３は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの所定の位置に設けられ、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転により発光部と受光部との間に介在される検知片を備えたリール位置検出部（不図示）により検出する。

【００９９】

ここで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転角度の管理について、具体的に説明する。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ＲＡＭ９５に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄１つ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ＲＡＭ９５に設けられた図柄カウンタが１ずつ加算される。図柄カウンタは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに応じ

て設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）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。

【０１００】

つまり、本実施形態では、図柄カウンタ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が行われたのかを管理するようになっている。したがって、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。

【０１０１】

上述したように、本実施形態では、滑り駒数の最大数を図柄４個分に定めている。したがって、例えば、左ストップボタン１９Ｌが押されたときにリール表示窓４の中段にある左リール３Ｌの図柄と、その４個先の図柄までの範囲内にある各図柄が、リール表示窓４の中段に停止可能な図柄となる。

【０１０２】

＜副制御回路＞

次に、副制御基板７２により構成される副制御回路１０１について、図９を参照して説明する。図９は、パチスロ機１の副制御回路１０１の構成例を示すブロック図である。

【０１０３】

副制御回路１０１は、主制御回路９１と電気的に接続されており、主制御回路９１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１０１は、基本的に、サブＣＰＵ１０２、サブＲＡＭ１０３、レンダリングプロセッサ１０４、描画用ＲＡＭ１０５、ドライバ１０６を含んで構成されている。

【０１０４】

サブＣＰＵ１０２は、主制御回路９１から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板８６に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板８６は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。

【０１０５】

プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ１０２が実行する制御プログラムが記憶されている。例えば、制御プログラムには、主制御回路９１との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、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が含まれる。また、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置１１（図６参照）による映像の表示を制御する描画制御タスク、ＬＥＤ８５等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ４２，５８，６４，６５Ｌ，６５Ｒ等のスピーカによる音の出力を制御する音声制御タスク等が含まれる。

【０１０６】

データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各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が含まれている。また、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が含まれている。

【０１０７】

サブＲＡＭ１０３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９１から送信される内部当選役等の各種データを格納する格納領域が設けられている。

【０１０８】

サブＣＰＵ１０２、レンダリングプロセッサ１０４、描画用ＲＡＭ（フレームバッファを含む）１０５及びドライバ１０６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、作成した映像を液晶表示装置１１に表示させる。

【０１０９】

また、サブＣＰＵ１０２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などの音をスピーカ４２，５８，６４，６５Ｌ，６５Ｒ等のスピーカにより出力させる。

また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定されたランプデータに従ってＬＥＤ８５等の光源の点灯及び消灯を制御する。

【０１１０】

［遊技状態の変移］

次に、図１０を参照して、パチスロ機１の遊技状態について説明する。メインＣＰＵ９３は、パチスロ機１の遊技状態として、一般遊技状態（ＲＴ０遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態）とＢＢ遊技状態（ＰＢＢ遊技状態、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態又はＢＢ中ＲＢ遊技状態）の遊技状態をそれぞれ変移させるようになっている。

【０１１１】

＜一般遊技状態の変移＞

図１０に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、一般遊技状態として、ＲＴ０遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態及びＲＴ４遊技状態が規定される。なお、「ＲＴ」とは「リプレイタイム」の略称であり、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態は、再遊技の作動役であるリプレイ役の当選確率が異なることを識別するための遊技状態である。

【０１１２】

ＲＴ０遊技状態及びＲＴ１遊技状態において、リプレイ役の当選確率は「８９７８／６５５３６」に設定され（図１６参照）、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ３遊技状態において、リプレイ役の当選確率は「４１７９２／６５５３６」に設定されている（図１６参照）。また、ＲＴ４遊技状態において、リプレイ役の当選確率は「１２０００／６５５３６」に設定されている。すなわち、ＲＴ０遊技状態及びＲＴ１遊技状態は、ＲＴ２～４遊技状態と比較してリプレイ役の当選確率が相対的に低いリプレイ低確率状態（低ＲＴ遊技状態）であり、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ３遊技状態は、ＲＴ０遊技状態、ＲＴ１遊技状態及びＲＴ４遊技状態と比較してリプレイ役の当選確率が相対的に高いリプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）である。また、ＲＴ４遊技状態は、ＲＴ０遊技状態及びＲＴ１遊技状態と比較するとリプレイ役の当選確率が相対的に高いが、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ３遊技状態と比較するとリプレイ役の当選確率が相対的に低いリプレイ中確率状態（中ＲＴ遊技状態）である。

【０１１３】

なお、各ＲＴ遊技状態（後述するＰＢＢ遊技状態、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態又はＢＢ中ＲＢ遊技状態を含む）におけるリプレイ役の当選確率は、上述（あるいは後述）したものに限られず、適宜設定可能である。例えば、ＲＴ３遊技状態におけるリプレイ役の当選確率を、ＲＴ２遊技状態におけるリプレイ役の当選確率よりも高くなるように設定し、ＲＴ１遊技状態からＲＴ３遊技状態までリプレイ役の当選確率が段階的に高くなるように構成することとしてもよい。また、例えば、ＲＴ４遊技状態におけるリプレイ役の当選確率を、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ３遊技状態におけるリプレイ役の当選確率と同じ、あるいは同等の当選確率となるように設定することとしてもよい。

【０１１４】

パチスロ機１が遊技場に最初に設置された状態、パチスロ機１においてメインＲＡＭ９５のバックアップエラーが発生し、全記憶領域が初期化された状態（初期状態）、パチスロ機１の設定値が変更された場合（設定変更後）、又は後述するＰＢＢ遊技状態、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、若しくはＢＢ中ＲＢ遊技状態が終了した場合には、遊技状態をＲＴ０遊技状態に移行させる。

【０１１５】

ＲＴ０遊技状態、ＲＴ２遊技状態、若しくはＲＴ３遊技状態において、後述するＲＴ１移行リプ１～１６のいずれかの図柄の組合せが入賞した場合、又はＲＴ１移行図柄１～８のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態をＲＴ１遊技状態に移行させる。

【０１１６】

ＲＴ１遊技状態において、後述するＲＴ２移行リプ１又はＲＴ２移行リプ２の図柄の組合せが入賞した場合には、遊技状態をＲＴ２遊技状態に移行させる。また、ＲＴ２遊技状態において、後述するＲＴ３移行リプ１又はＲＴ３移行リプ２の図柄の組合せが入賞した場合には、遊技状態をＲＴ３遊技状態に移行させる。

【０１１７】

ＲＴ０遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、又はＲＴ３遊技状態において、ボーナスの作動役であるボーナス役（本実施形態においては、後述するＰＢＢ、若しくはＢＢ１～４のいずれか）に内部当選した場合には、遊技状態をＲＴ４遊技状態に移行させる。なお、ボーナス役は、内部当選してから入賞するまでの間、その内部当選状態が保持される。これを「持ち越し」といい、ボーナス役は「持越役」とも呼ばれる。また、ボーナス役の内部当選状態であるＲＴ４遊技状態は「フラグ間」とも呼ばれる。ボーナス役は、ＲＴ０～ＲＴ３遊技状態でのみ抽選され、ＲＴ４遊技状態及び後述するＢＢ遊技状態では抽選されない（ＢＢ中ＲＴ０遊技状態におけるＢＢ中ＲＢを除く）。

【０１１８】

なお、各ＲＴ遊技状態の移行契機は、上述したものに限られず、適宜設定可能である。例えば、一の移行契機が成立した後、予め定められた回数の遊技が行われたことを他の移行契機として、ＲＴ遊技状態を移行させることとしてもよい。また、上述した移行契機のうち、一部のみを採用することもできる。

【０１１９】

＜ＢＢ遊技状態の変移＞

図１０に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＢＢ遊技状態として、ＰＢＢ遊技状態、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態又はＢＢ中ＲＢ遊技状態が規定される。なお、「ＢＢ」とは「ビッグボーナス」の略称であり、「ＲＢ」とは「レギュラーボーナス」の略である。また、「ＢＢ」は「第１種特別役物に係る役物連続作動装置」とも呼ばれ、「ＲＢ」は「第１種特別役物」とも呼ばれる。なお、「ＢＢ」として「第２種特別役物に係る役物連続作動装置」を採用し、「ＲＢ」として「第２種特別役物」を採用することとしてもよい。ＰＢＢ遊技状態及びＢＢ中ＲＢ遊技状態は、一般遊技状態と比較して小役の当選確率が相対的に高い遊技状態であることから、遊技者にとって有利な遊技状態である。ＢＢ遊技状態は、当該ＢＢ遊技状態中に規定枚数（ＰＢＢ遊技状態においては２９７枚、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態及びＢＢ中ＲＢ遊技状態においては４４枚）を超えるメダルの払出があった場合に終了する。

【０１２０】

ＲＴ４遊技状態において、後述するＰＢＢの図柄の組合せが入賞した場合には、遊技状態をＰＢＢ遊技状態に移行させる。また、ＰＢＢ遊技状態において、規定枚数（２９７枚）を超えるメダルの払出があった場合には、遊技状態をＲＴ０遊技状態に移行させる。

【０１２１】

ＲＴ４遊技状態において、後述するＢＢ１～４のいずれかの図柄の組合せが入賞した場合には、遊技状態をＢＢ中ＲＴ０遊技状態に移行させる。また、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態において、規定枚数（４４枚）を超えるメダルの払出があった場合には、遊技状態をＲＴ０遊技状態に移行させる。また、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態において、規定枚数（４４枚）を超えるメダルの払出がある前に、ＢＢ中ＲＢに内部当選した場合には、遊技状態をＢＢ中ＲＴ２遊技状態に移行させる。ＢＢ中ＲＴ２遊技状態は、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態と比較してリプレイ役の当選確率が相対的に高いリプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）である（図１７参照）。

【０１２２】

ＢＢ中ＲＴ２遊技状態において、規定枚数（４４枚）を超えるメダルの払出があった場合には、遊技状態をＲＴ２遊技状態に移行させる。すなわち、後述するＢＢ１～４のいずれかの図柄の組合せが入賞したことに基づいて移行するＢＢ遊技状態においては、ＢＢ中ＲＢが内部当選したことに基づいてリプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）に移行し、そのままＢＢ遊技状態が終了すると、ＢＢ遊技状態終了後の一般遊技状態においても、リプ

レイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）が引き継がれるようになっている。一方、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態において、規定枚数（４４枚）を超えるメダルの払出がある前に、ＢＢ中ＲＢに入賞した場合には、ＢＢ中ＲＢ遊技状態に移行し、ＢＢ中ＲＢ遊技状態において、規定枚数（４４枚）を超えるメダルの払出があった場合には、遊技状態をＲＴ０遊技状態に移行させる。すなわち、ＢＢ中ＲＢが内部当選したことに基づいてリプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）に移行した場合であっても、ＢＢ中ＲＢが入賞した場合には、ＢＢ遊技状態終了後の一般遊技状態がリプレイ低確率状態（低ＲＴ遊技状態）となる。

【０１２３】

なお、ＢＢ中ＲＢ遊技状態は、８回の小役の入賞、又は１２回の遊技が行われたことに基づいて終了するものであるが、本実施形態においては、ほとんどの場合、これらのいずれかの終了条件を満たす前に、ＢＢ遊技状態の終了条件（規定枚数（４４枚）を超えるメダルの払出があったこと）が満たされることとなるため、ＢＢ中ＲＢ遊技状態の終了後はＲＴ０遊技状態に移行することとしている。したがって、ＢＢ中ＲＢ遊技状態の終了条件を満たした場合に、未だＢＢ遊技状態の終了条件を満たさない場合には、ＢＢ中ＲＢ遊技状態の終了条件が満たされたことに基づいて、遊技状態をＢＢ中ＲＴ０遊技状態に移行させることとなる。このように、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態（ＢＢ中ＲＴ２遊技状態を含む）は、ＢＢ遊技状態においてＢＢ中ＲＢ遊技状態に移行していない状態であることから、「ＢＢ一般遊技状態」とも呼ばれる。

【０１２４】

［メインＲＯＭに記憶されているデータテーブル］

次に、図１１～図１９を参照して、メインＲＯＭ９４に記憶されている各種のデータテーブルについて説明する。

【０１２５】

＜図柄配置テーブル＞

図１１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表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」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。

【０１２６】

図柄位置データ「０」～「１９」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」～「１９」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。

【０１２７】

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

【０１２８】

ここで、「リプレイ１」及び「リプレイ２」は、メインＣＰＵ９３が内部的に異なる図柄であると識別可能であればよく、本実施形態においては、同一の図柄のように遊技者が認識できる図柄としている。以下、「リプレイ１」及び「リプレイ２」を総称して「リプレイ」ともいう。

【０１２９】

＜図柄コード表＞

図１２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、本実施形態においては、２バイト（１６ビット）のデータによって区別される。図１２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データとしての図柄コードを表している。

【０１３０】

例えば、図１１に示した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表すものとして説明したが、実際にメインＲＯＭ９４に記憶されている図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄を特定する図柄コードの配列を表している。

【０１３１】

本実施形態において、パチスロ機１で用いる図柄は、上述のように「赤７」、「赤ＢＡＲ」、「白ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ」、「ベル」、「リプレイ１」、「リプレイ２」、「スイカ」、「チェリー」及び「ブランク」の１０種類である。

【０１３２】

図柄コード表では、「赤７」図柄に対する図柄コードとして「１」が割り当てられている。また、「白ＢＡＲ」図柄に対する図柄コードとして「２」が割り当てられている。また、「黒ＢＡＲ」図柄に対する図柄コードとして「３」が割り当てられている。

【０１３３】

同様に、「ベル」、「リプレイ１」、「リプレイ２」、「スイカ」、「チェリー」及び「ブランク」の図柄に対する図柄コードとして「４」から「１０」がそれぞれ割り当てられている。

【０１３４】

＜図柄組合せテーブル＞

図１３～図１５に示す図柄組合せテーブルは、１６バイトで表される格納領域識別データによって識別される図柄の組合せに対して、入賞作動フラグ及び払出枚数が対応付けられている。

【０１３５】

入賞作動フラグは、入賞した役（以下、「入賞役」という）を表すための固有の図柄の組合せに対応して割り当てられたデータであり、１バイト（８ビット）データ及び格納領域種別を含んでいる。格納領域種別は、１バイトデータを区別するためのデータである。１バイトデータは、複数の図柄の組合せに対応するデータを含んでいる。各図柄の組合せは、格納領域種別と１バイトデータとによって区別される。

【０１３６】

なお、図１３～図１５に示す図柄組合せテーブルは、発明を理解しやすくするために、各図柄の組合せに対する入賞作動フラグに対して、入賞役の名称（内容）が対応付けられている。

【０１３７】

払出枚数は、各図柄の組合せに対応して、遊技者に払い出すメダルの枚数を示すデータである。有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが、図柄組合せテーブルの「図柄の組合せ」と一致したときには、対応する払出枚数に基づいて、ホッパー装置５１の駆動によるメダルの払出、又は、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタの加算が行われる。

【０１３８】

図１３は、ボーナス役（ＢＢ中ＲＢを含む）に係る図柄組合せテーブルを示している。図１３に示す図柄の組合せが、有効ライン上に表示された場合には、メダルの払出はないが、ボーナスの作動役に入賞したこととなる。すなわち、ボーナス役が入賞した場合には、ＢＢ遊技状態（ＢＢ中ＲＢの場合には、ＢＢ中ＲＢ遊技状態）に移行する。

【０１３９】

図１３において、「ＰＢＢ」の入賞役を示す「赤７－赤７－赤７」の図柄の組合せが、一般遊技状態（ＲＴ４遊技状態）において有効ライン上に表示された場合には、メダルの払出はないが、ＰＢＢに入賞したこととなり、ＰＢＢ遊技状態に移行する。なお、「ＰＢＢ」は、後述する通常遊技においてＡＲＴ遊技への移行を確定させ、ＡＲＴ遊技においてＡＲＴセット数やＡＲＴゲーム数の上乗せを確定させる「確定役」である。

【０１４０】

「ＢＢ１」の入賞役を示す「赤７－赤７－赤ＢＡＲ」の図柄の組合せ、「ＢＢ２」の入賞役を示す「赤７－赤７－白ＢＡＲ」の図柄の組合せ、「ＢＢ３」の入賞役を示す「白Ｂ

ＡＲ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」の図柄の組合せ、又は「ＢＢ４」の入賞役を示す「白ＢＡＲ－白ＢＡＲ－赤ＢＡＲ」の図柄の組合せのいずれかの図柄の組合せが、一般遊技状態（ＲＴ４遊技状態）において有効ライン上に表示された場合には、メダルの払出はないが、ＢＢに入賞したこととなり、ＢＢ遊技状態（ＢＢ中ＲＴ０遊技状態）に移行する。

【０１４１】

ここで、「ＢＢ１」及び「ＢＢ３」の図柄の組合せは、「赤７」及び「赤ＢＡＲ」、又は「白ＢＡＲ」の図柄から構成されている。すなわち、同色の図柄から構成される図柄の組合せである。また、「ＢＢ２」及び「ＢＢ４」の図柄の組合せは、「赤７」及び「白ＢＡＲ」、又は「白ＢＡＲ」及び「赤ＢＡＲ」から構成されている。すなわち、異色の図柄から構成される図柄の組合せである。以下、「ＢＢ１」及び「ＢＢ３」を総称して「同色ボーナス」ともいい、「ＢＢ２」及び「ＢＢ４」を総称して「異色ボーナス」ともいう。

【０１４２】

「ＢＢ中ＲＢ」の入賞役を示す「白ＢＡＲ－ブランク－ブランク」の図柄の組合せが、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態において有効ライン上に表示された場合には、メダルの払出はないが、ＢＢ中ＲＢに入賞したこととなり、ＢＢ中ＲＢ遊技状態に移行する。なお、「ＢＢ中ＲＢ」は「ＪＡＣ」とも呼ばれる。

【０１４３】

図１４は、リプレイ役に係る図柄組合せテーブルを示している。図１４に示す図柄の組合せが、有効ライン上に表示された場合には、メダルの払出はないが、再遊技の作動役に入賞したこととなる。すなわち、リプレイ役が入賞した場合には、次回の遊技において再遊技を行えることとなる。

【０１４４】

図１４において、「通常リプ１」の入賞役を示す「リプレイ１－リプレイ１－リプレイ１」の図柄の組合せ、「通常リプ２」の入賞役を示す「リプレイ１－リプレイ２－リプレイ１」の図柄の組合せ、「通常リプ３」の入賞役を示す「リプレイ１－リプレイ１－リプレイ２」の図柄の組合せ、「通常リプ４」の入賞役を示す「リプレイ１－リプレイ２－リプレイ２」の図柄の組合せ、「通常リプ５」の入賞役を示す「リプレイ２－リプレイ２－リプレイ２」の図柄の組合せ、「通常リプ６」の入賞役を示す「リプレイ２－リプレイ１－リプレイ２」の図柄の組合せ、「通常リプ７」の入賞役を示す「リプレイ２－リプレイ２－リプレイ１」の図柄の組合せ、又は「通常リプ８」の入賞役を示す「リプレイ２－リプレイ１－リプレイ１」の図柄の組合せのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、表示窓４内で中段に「リプレイ」の図柄が揃う。

【０１４５】

「ＲＴ１移行リプ１」の入賞役を示す「ベル－ベル－赤７」の図柄の組合せ、「ＲＴ１移行リプ２」の入賞役を示す「ベル－ベル－スイカ」の図柄の組合せ、「ＲＴ１移行リプ３」の入賞役を示す「ベル－ベル－黒ＢＡＲ」の図柄の組合せ、「ＲＴ１移行リプ４」の入賞役を示す「赤７－スイカ－ベル」の図柄の組合せ、又は「ＲＴ１移行リプ５」の入賞役を示す「白ＢＡＲ－スイカ－ベル」の図柄の組合せのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、表示窓４内で下段又は上段に「リプレイ」の図柄が揃う。なお、表示窓４内で下段又は上段に「リプレイ」の図柄は揃わないものの、同一の性能をもつ図柄の組合せとして「ＲＴ１移行リプ６」～「ＲＴ１移行リプ１６」の図柄の組合せが規定されている。「ＲＴ１移行リプ１」～「ＲＴ１移行リプ１６」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態がＲＴ１遊技状態に移行する。

【０１４６】

「ＲＴ２移行リプ１」の入賞役を示す「リプレイ１－スイカ－ベル」の図柄の組合せ、又は「ＲＴ２移行リプ２」の入賞役を示す「リプレイ２－スイカ－ベル」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行する。

【０１４７】

「ＲＴ３移行リプ１」の入賞役を示す「ベル－リプレイ１－ベル」の図柄の組合せ、又は「ＲＴ３移行リプ２」の入賞役を示す「ベル－リプレイ２－ベル」の図柄の組合せが有

効ライン上に表示された場合には、表示窓４内で右上がりに「リプレイ」の図柄が揃い、遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行する。

【０１４８】

このように、本実施形態においては、上述のセンターラインのみが有効ラインと規定されているが、リプレイ役に係る図柄の組合せ（例えば、ＲＴ１移行リプ１～５、及びＲＴ３移行リプ１，２）を図１４に示したように構成し、また、図１５の説明において後述する小役に係る図柄の組合せ（例えば、クロスダウンベル１～４、上段ベル１～４、及びクロスアップベル）も同様に構成することで、あたかも５つのライン（中段に揃うセンターライン、上段に揃うトップライン、下段に揃うボトムライン、右下がりに揃うクロスダウンライン、右上がりに揃うクロスアップライン）が有効ラインであるかのように遊技者に印象付けることができるようになっている。

【０１４９】

「ＢＡＲ揃いリプ」の入賞役を示す「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、後述する通常遊技においてＡＲＴ遊技への移行を確定させ、ＡＲＴ遊技においてＡＲＴセット数やＡＲＴゲーム数の上乗せを確定させる。すなわち、「ＢＡＲ揃いリプ」は、「確定役」である。なお、「ＢＡＲ揃いリプ」の図柄の組合せは、遊技者の停止操作のタイミングによっては有効ライン上に表示されない（後述する「取りこぼし」が発生する）場合があることから、「ＢＡＲ揃いリプ」の図柄の組合せとともに有効ライン上に表示されることが許可される「ＢＡＲフォローリプ１」～「ＢＡＲフォローリプ１２」の図柄の組合せが規定されている。もっとも、後述するように、「ＢＡＲフォローリプ１」～「ＢＡＲフォローリプ１２」の図柄の組合せは、「ＢＡＲ揃いリプ」の図柄の組合せとともにでなくとも、有効ライン上に表示されることが許可される場合がある（「ＢＡＲ揃いフェイクリプ」）。この場合には、遊技者が「黒ＢＡＲ」の図柄を狙って停止操作を行うことにより、「ＢＡＲ揃いリプ」の図柄の組合せが揃うかもしれないという期待感を第３停止操作まで維持させることが可能となる。

【０１５０】

図１５は、メダルの払出がある小役等に係る図柄組合せテーブルを示している。「ＲＴ１移行図柄１」～「ＲＴ１移行図柄８」を除き、図１５に示す図柄の組合せが、有効ライン上に表示された場合には、その図柄の組合せに対応付けられた払出枚数のメダルが払い出される。もっとも、「ＲＴ１移行図柄１」～「ＲＴ１移行図柄８」の図柄の組合せを、メダル（例えば、１枚）の払出がある小役に係る図柄の組合せとして規定することとしてもよい。

【０１５１】

図１５において、「クロスダウンベル１」の入賞役を示す「リプレイ１－ベル－リプレイ１」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、表示窓４内で右下がりに「ベル」の図柄が揃い、９枚のメダルが払い出される。「クロスダウンベル２」～「クロスダウンベル４」についても、「クロスダウンベル１」と同様である。

【０１５２】

「上段ベル１」の入賞役を示す「リプレイ１－リプレイ１－チェリー」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、表示窓４内で上段に「ベル」の図柄が揃い、９枚のメダルが払い出される。「上段ベル２」～「上段ベル４」についても、「上段ベル１」と同様である。

【０１５３】

「クロスアップベル」の入賞役を示す「スイカ－ベル－チェリー」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、表示窓４内で右上がりに「ベル」の図柄が揃い、９枚のメダルが払い出される。「中段ベル」の入賞役を示す「ベル－ベル－ベル」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、表示窓４内で中段に「ベル」の図柄が揃い、９枚のメダルが払い出される。

【０１５４】

「左フォロー小役１」の入賞役を示す「リプレイ１－ブランク－ベル」の図柄の組合せ

が有効ライン上に表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「左フォロー小役２」～「左フォロー小役１６」についても、「左フォロー小役１」と同様である。

【０１５５】

「中フォロー小役１」の入賞役を示す「赤７－ベル－ベル」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「中フォロー小役２」～「左フォロー小役１２」についても、「中フォロー小役１」と同様である。

【０１５６】

「右フォロー小役１」の入賞役を示す「赤７－チェリー－ベル」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「右フォロー小役２」～「左フォロー小役４」についても、「右フォロー小役１」と同様である。

【０１５７】

なお、「フォロー小役」とは、図２０の説明において後述するように、例えば、「押し順小役」として「左中右　ベル１」が内部当選役として決定された場合に、「左中右」の停止操作順序で停止操作された場合には、停止操作順序が正解となって「上段ベル１」～「上段ベル４」のいずれかの図柄の組合せが優先的に表示されるように停止制御が行われ、９枚のメダルが払い出されることとなるが、その他の停止操作順序で停止操作された場合には、停止操作順序は不正解となるため、「上段ベル１」～「上段ベル４」のいずれかを入賞させないように、「左フォロー小役１」、「左フォロー小役２」、「左フォロー小役５」、「左フォロー小役６」、「左フォロー小役９」、「左フォロー小役１０」、「左フォロー小役１３」及び「左フォロー小役１４」のうち１又は複数の図柄の組合せが優先的に表示されるように停止制御が行われることとなる。なお、「フォロー小役」は、後述する「取りこぼし」が発生するため、この場合には、メダルが払い出されることがなく、後述する「ＲＴ１移行図柄１」～「ＲＴ１移行図柄８」のいずれかの図柄の組合せが表示されることとなる。

【０１５８】

「中段チェリー１」の入賞役を示す「チェリー－黒ＢＡＲ－チェリー」の図柄の組合せ、又は「中段チェリー２」の入賞役を示す「チェリー－チェリー－チェリー」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。

【０１５９】

「強チェリー１」の入賞役を示す「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－赤ＢＡＲ」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、２枚のメダルが払い出される。「強チェリー２」～「強チェリー１０」についても、「強チェリー１」と同様である。

【０１６０】

「弱チェリー１」の入賞役を示す「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－チェリー」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、２枚のメダルが払い出される。「弱チェリー２」及び「弱チェリー３」についても、「弱チェリー１」と同様である。なお、「強チェリー」及び「弱チェリー」の図柄の組合せは、左リール３Ｌに対応する表示窓４の下段に「チェリー」の図柄が表示されるように構成されている。

【０１６１】

「スイカ１」の入賞役を示す「赤ＢＡＲ－スイカ－リプレイ２」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、４枚のメダルが払い出される。「スイカ２」～「スイカ４」についても、「スイカ１」と同様である。なお、「スイカ１」の図柄の組合せは、表示窓４内で右上がりに「スイカ」の図柄が揃い、「スイカ２」及び「スイカ３」の図柄の組合せは、表示窓４内で右下がりに「スイカ」の図柄が揃い、「スイカ４」の図柄の組合せは、表示窓４内で中段に「スイカ」の図柄が揃うように構成されている。

【０１６２】

「特殊小役１」の入賞役を示す「赤ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－ブランク」の図柄の組合せ、又は「特殊小役２」の入賞役を示す「白ＢＡＲ－ブランク－黒ＢＡＲ」の図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。

【０１６３】

「ＲＴ１移行図柄１」の入賞役を示す「リプレイ１－チェリー－ベル」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、メダルが払い出されることがなく、遊技状態がＲＴ１遊技状態に移行する。「ＲＴ１移行図柄２」～「ＲＴ１移行図柄８」についても、「ＲＴ１移行図柄１」と同様である。なお、「ＲＴ１移行図柄」は、厳密には「入賞役」ではなく、「ハズレ」の図柄の組合せの一部であるが、メインＣＰＵ９３によって「ＲＴ１移行図柄」が表示されたことを認識することができるようにするため、図１５に示す図柄組合せテーブルに規定することとしている。

【０１６４】

なお、本実施形態においては、ボーナス役に係る図柄の組合せ、リプレイ役に係る図柄の組合せ、及び小役等に係る図柄の組合せに関し、他と識別できるように上述した名称を付しているが、その名称が必ずしもその図柄の組合せの役割を限定するものではない。

【０１６５】

また、図１３～図１５に示した図柄組合せテーブルを設けることなく、例えば、図１１に示した図柄コードを用いて、メインＣＰＵ９３が有効ライン上に表示された図柄の組合せを識別する制御を行ってもよい。すなわち、メインＣＰＵ９３が有効ライン上に表示された図柄の組合せを識別可能であればよく、その制御方法は図柄組合せテーブルを用いたものに限定されない。

【０１６６】

＜内部抽選テーブル＞

図１６及び図１７に示す複数の内部抽選テーブルは、当選番号に対して、遊技状態ごとの抽選値及びデータポインタが対応付けられている。なお、内部抽選テーブルは、通常、パチスロ機１の設定値（例えば、設定値１～６）ごとにメインＲＯＭ９４に格納されている。しかしながら、本実施形態においては、説明の便宜上、それぞれ１つの内部抽選テーブルを用いて説明する。

【０１６７】

本実施形態では、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される抽選用乱数値を、各当選番号に応じた抽選値で順次減算し、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選が行われる。

【０１６８】

したがって、抽選値として規定されている数値が大きいほど、その当選番号に対応付けられたデータポインタ（すなわち、内部当選役）が決定される確率が高い。なお、抽選値として「０」が規定されている場合には、その遊技状態において、その当選番号に対応付けられたデータポインタ（すなわち、内部当選役）が決定されることがない（すなわち、抽選されない）こととなる。減算の結果が負となったか否かの判断処理の回数が、当選番号の数を超えたときには、内部抽選処理の結果は「ハズレ」となる。

【０１６９】

なお、各当選番号の当選確率は、「各当選番号に対応する抽選値／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。本実施形態では、複数種類の内部抽選テーブルを使い分けることにより、決定される内部当選役の種類や当選確率を変動させ、この結果、遊技者が抱く期待に起伏が生じるようにしている。

【０１７０】

データポインタは、内部抽選テーブルを参照して行う抽選の結果として取得されるデータであり、後述する内部当選役決定テーブルにより規定されている内部当選役を指定するためのデータである。

【０１７１】

すなわち、データポインタは、図１８に示す小役・リプレイ用当選役決定テーブル及び図１９に示すボーナス用内部当選役決定テーブルにおいて、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、各当選番号に対応して、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。

【０１７２】
なお、内部抽選処理の方式は、上述した方式に限られるものではなく、例えば、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される抽選用乱数値に、各当選番号に応じた抽選値で順次加算し、加算の結果が所定の値となったか（例えば、当選番号ごとに予め定められた値以上となったか）の判定を行うことによって内部的な抽選を行うこととしてもよい。
【０１７３】
また、図１６及び図１７に示した内部抽選テーブルを設けることなく、例えば、抽選用乱数値に対して、メインＣＰＵ９３が所定の演算を行うことによって内部当選役を決定する制御を行ってもよい。すなわち、メインＣＰＵ９３が抽出された抽選用乱数値に基づいて内部当選役を決定可能であればよく、その制御方法は内部抽選テーブルを用いたものに限定されない。
【０１７４】
（一般遊技状態用内部抽選テーブル）
図１６に示すように、一般遊技状態で参照される一般遊技状態用内部抽選テーブルは、ＲＴ０遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態及びＲＴ４遊技状態における各当選番号の抽選値を規定している。一般遊技状態用内部抽選テーブルにおいて、当選番号「１」～「３８」では、ボーナス役（ＢＢ中ＲＢを除く）が単独、又はリプレイ役若しくは小役と重複して当選し、当選番号「３９」～「６３」では、リプレイ役が当選し、当選番号「６４」～「８３」では、小役が当選し、当選番号「８４」では、ＢＢ中ＲＢが単独で当選するように構成されている。なお、本実施形態においては、一般遊技状態用内部抽選テーブルと後述するＢＢ遊技状態用内部抽選テーブルの構成を同一としているが、異なる構成としてもよい。
【０１７５】
一般遊技状態用内部抽選テーブルにおいて、当選番号「１」～「３８」に割り当てられた抽選値は、ＲＴ０～ＲＴ３遊技状態で共通し、ＲＴ４遊技状態のみ異なる。これは、ＲＴ４遊技状態がボーナス役の内部当選状態であり、重ねてボーナス役が抽選されることがない遊技状態だからである。もっとも、当選番号「１」～「３８」において決定されうるはずであった小役の抽選値は、当選番号「７６」～「８２」において加算して割り当てられているため、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態において、小役の当選確率の変動はない。
【０１７６】
一般遊技状態用内部抽選テーブルにおいて、当選番号「３９」～「６３」に割り当てられた抽選値は、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態の各々で異なる。すなわち、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態の各々で抽選されるリプレイ役の種類及び当選確率が変動する。ＲＴ０遊技状態では、当選番号「３９」に抽選値「８３１８」が割り当てられ、当選番号「４０」に抽選値「６５５」が割り当てられ、当選番号「４１」～「６３」には抽選値「０」が割り当てられている。
【０１７７】
ＲＴ１遊技状態では、当選番号「３９」に抽選値「３３」が割り当てられ、当選番号「４１」～「４６」に抽選値「１４９０」が割り当てられ、当選番号「４０」及び「４７」～「６３」に抽選値「０」が割り当てられている。ＲＴ２遊技状態では、当選番号「３９」に抽選値「１７」が割り当てられ、当選番号「４０」に抽選値「６４」が割り当てられ、当選番号「４７」～「５２」に抽選値「４９９１」が割り当てられ、当選番号「５３」～「５８」に抽選値「１９６０」が割り当てられ、当選番号「４１」～「４６」及び「５９」～「６３」に抽選値「０」が割り当てられている。ＲＴ３遊技状態では、当選番号「３９」に抽選値「２１８８」が割り当てられ、当選番号「５９」～「６１」に抽選値「１３１６８」が割り当てられ、当選番号「６２」に抽選値「６３」が割り当てられ、当選番号「６３」に抽選値「３２」が割り当てられ、当選番号「４０」～「５８」に抽選値「０」が割り当てられている。ＲＴ遊技状態では、当選番号「３９」に抽選値「１２０００」が割り当てられ、当選番号「４０」～「６３」に抽選値「０」が割り当てられている。

【０１７８】
一般遊技状態用内部抽選テーブルにおいて、当選番号「６４」～「７５」に割り当てられた抽選値は、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態で共通する。また、当選番号「７６」～「８２」に割り当てられた抽選値は、ＲＴ０～ＲＴ３遊技状態で共通し、ＲＴ４遊技状態のみ異なる。また、当選番号「８３」及び「８４」に割り当てられた抽選値は、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態で共通する。なお、当選番号「８３」は、ＰＢＢ遊技状態及びＢＢ中ＲＢ遊技状態においてのみ当選する当選番号であり、当選番号「８４」は、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態においてのみ当選する当選番号である。
【０１７９】
（ＢＢ遊技状態用内部抽選テーブル）
図１７に示すように、ＢＢ遊技状態で参照されるＢＢ遊技状態用内部抽選テーブルは、ＰＢＢ遊技状態、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態及びＢＢ中ＲＢ遊技状態における各当選番号の抽選値を規定している。ここで、当選番号「１」～「８４」の構成については、一般遊技状態用内部抽選テーブルのものと同一であるため、説明を省略する。
【０１８０】
なお、図１７に示すＢＢ遊技状態用内部抽選テーブルでは、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態及びＢＢ中ＲＴ２遊技状態において、当選番号「２」、「４」～「１１」、「１３」～「２０」、「２２」～「２９」、「３１」～「３８」には、ＲＴ０～ＲＴ３遊技状態における抽選値と同一の抽選値が割り当てられているが、これは、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態及びＢＢ中ＲＴ２遊技状態において、ボーナス役（ＢＢ中ＲＢを除く）が内部当選役として決定されうることを示すものではなく、ＲＴ０～ＲＴ３遊技状態においてボーナス役（ＢＢ中ＲＢを除く）と重複して決定されるリプレイ役若しくは小役については、同一の当選確率で抽選を行うことを示すものである。したがって、ＲＴ４遊技状態及びＢＢ中ＲＢ遊技状態と同様に、当選番号「１」～「３８」に割り当てられた抽選値をすべて「０」とし、当選番号「１」～「３８」において決定されうるはずであった小役の抽選値を、当選番号「７６」～「８２」において加算して割り当てることとしてもよい。
【０１８１】
＜小役・リプレイ用内部当選役決定テーブル＞
図１８に示す小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルでは、小役・リプレイ用データポインタに対して、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）を識別するためのデータが対応付けられている。
【０１８２】
また、図１８に示した小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルでは、便宜上、小役・リプレイ用データポインタに対する内部当選役のデータが省略され、入賞役の名称（内容）と、内部当選役の名称（備考）とが対応付けられている。
【０１８３】
ここで、本実施形態においては、１つのデータポインタに対して、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）が複数対応付けることが可能である。これにより、１回の内部抽選処理で、複数の図柄の組合せ（入賞作動フラグ）の入賞を許可することを可能としている。これらの内部抽選方式は、「同時当選」方式、「重複当選」方式と呼ばれる。
【０１８４】
なお、本実施形態においては、入賞が許可される一の図柄の組合せ（入賞作動フラグ）を「内部当選役」と定義することもできるし、１つのデータポインタに対して、入賞が許可される複数の図柄の組合せ（入賞作動フラグ）を１つのまとまりとして内部当選役と定義することもできるが、図１８～図２０においては、後者を内部当選役と定義して説明する。
【０１８５】
小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「０」は、「ハズレ」に対応付けられている。すなわち、リプレイ役及び小役に関し、入

賞に係るいずれの図柄の組合せについても有効ライン上に表示されることが許可されない。

【０１８６】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１」は、内部当選役として、「通常リプ１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」が対応付けられている。

【０１８７】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２」は、内部当選役として、「通常リプ２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＢＡＲ揃いリプ」及び「ＢＡＲフォローリプ１～１２」が対応付けられている。

【０１８８】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３」は、内部当選役として、「左中右　ＲＴ２移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、及び「ＲＴ２移行リプ１，２」が対応付けられている。

【０１８９】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「４」は、内部当選役として、「左右中　ＲＴ２移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ２移行リプ１，２」及び「ＢＡＲフォローリプ１」が対応付けられている。

【０１９０】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「５」は、内部当選役として、「中左右　ＲＴ２移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ４～６」及び「ＲＴ２移行リプ１，２」が対応付けられている。

【０１９１】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「６」は、内部当選役として、「中右左　ＲＴ２移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ４～６」、「ＲＴ２移行リプ１，２」及び「ＢＡＲフォローリプ１」が対応付けられている。

【０１９２】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「７」は、内部当選役として、「右左中　ＲＴ２移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ４～６」、「ＲＴ２移行リプ１，２」及び「ＢＡＲフォローリプ２」が対応付けられている。

【０１９３】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「８」は、内部当選役として、「右中左　ＲＴ２移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ４～６」、「ＲＴ２移行リプ１，２」及び「ＢＡＲフォローリプ３」が対応付けられている。

【０１９４】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「９」は、内部当選役として、「左中右　ＲＴ２維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」及び「ＲＴ１移行リプ１～３，７～１２」が対応付けられている。

【０１９５】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１０」は、内部当選役として、「左右中　ＲＴ２維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ１～３，７～１２」及び「ＢＡＲフォローリプ１」が対応付けられている。

【０１９６】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１１」は、内部当選役として、「中左右　ＲＴ２維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」及び「ＲＴ１移行リプ１～３，７～１６」が対応付けられている。

【０１９７】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１２」は、内部当選役として、「中右左　ＲＴ２維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ１～３，７～１６」及び「ＢＡＲフォローリプ１」が対応付けられている。

【０１９８】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１３」は、内部当選役として、「右左中　ＲＴ２維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ１～３，７～１６」及び「ＢＡＲフォローリプ２」が対応付けられている。

【０１９９】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１４」は、内部当選役として、「右中左　ＲＴ２維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ１～３，７～１６」及び「ＢＡＲフォローリプ３」が対応付けられている。

【０２００】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１５」は、内部当選役として、「左中右　ＲＴ３移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ１～６」及び「ＲＴ３移行リプ１，２」が対応付けられている。

【０２０１】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１６」は、内部当選役として、「左右中　ＲＴ３移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ１～６」、「ＲＴ３移行リプ１，２」及び「ＢＡＲフォローリプ１」が対応付けられている。

【０２０２】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１７」は、内部当選役として、「中左右　ＲＴ３移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＲＴ１移行リプ１～３，７～１６」及び「ＲＴ３移行リプ１，２」が対応付けられている。

【０２０３】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１８」は、内部当選役として、「中右左　ＲＴ３移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＲＴ１移行リプ１～３，７～１６」、「ＲＴ３移行リプ１，２」及び「ＢＡＲフォローリプ１」が対応付けられている。

【０２０４】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「１９」は、内部当選役として、「右左中　ＲＴ３移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＲＴ１移行リプ１～１２」

及び「ＲＴ３移行リプ１，２」が対応付けられている。

【０２０５】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２０」は、内部当選役として、「右中左　ＲＴ３移行リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＲＴ１移行リプ１～１２」、「ＲＴ３移行リプ１，２」及び「ＢＡＲフォローリプ１」が対応付けられている。

【０２０６】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２１」は、内部当選役として、「左　ＲＴ３維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」及び「ＲＴ１移行リプ１～３」が対応付けられている。

【０２０７】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２２」は、内部当選役として、「中　ＲＴ３維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ１～３」及び「ＢＡＲフォローリプ１」が対応付けられている。

【０２０８】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２３」は、内部当選役として、「右　ＲＴ３維持リプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ１移行リプ１～３」及び「ＢＡＲフォローリプ２」が対応付けられている。

【０２０９】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２４」は、内部当選役として、「ＢＡＲ揃いフェイクリプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ３移行リプ１，２」及び「ＢＡＲフォローリプ１～１２」が対応付けられている。

【０２１０】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２５」は、内部当選役として、「ＢＡＲ揃いリプ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「通常リプ１～８」、「ＲＴ３移行リプ１，２」、「ＢＡＲ揃いリプ」及び「ＢＡＲフォローリプ１～１２」が対応付けられている。

【０２１１】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２６」は、内部当選役として、「左中右　ベル１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル１～４」及び「左フォロー小役１，２，５，６，９，１０，１３，１４」が対応付けられている。

【０２１２】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２７」は、内部当選役として、「左中右　ベル２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル１～４」及び「左フォロー小役３，４，７，８，１１，１２，１５，１６」が対応付けられている。

【０２１３】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２８」は、内部当選役として、「左右中　ベル１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル１～４」及び「左フォロー小役３，４，７～１０，１３，１４」が対応付けられている。

【０２１４】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「２９」は、内部当選役として、「左右中　ベル２」を示すものであり、入賞が許

可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル１～４」及び「左フォロー小役１，２，５，６，１１，１２，１５，１６」が対応付けられている。

【０２１５】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３０」は、内部当選役として、「中左右　ベル１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「クロスアップベル」、「左フォロー小役１，２，５，６，９，１０，１３，１４」、「中フォロー小役１，２」及び「右フォロー小役２，４」が対応付けられている。

【０２１６】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３１」は、内部当選役として、「中左右　ベル２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「クロスアップベル」、「左フォロー小役３，４，７，８，１１，１２，１５，１６」及び「中フォロー小役３，４」が対応付けられている。

【０２１７】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３２」は、内部当選役として、「中右左　ベル１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「クロスアップベル」、「左フォロー小役１，２，５，６」、「中フォロー小役５，６，９，１０」及び「右フォロー小役２，４」が対応付けられている。

【０２１８】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３３」は、内部当選役として、「中右左　ベル２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「クロスアップベル」、「左フォロー小役３，４，７，８」及び「中フォロー小役７，８，１０，１２」が対応付けられている。

【０２１９】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３４」は、内部当選役として、「右左中　ベル１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段ベル」、「左フォロー小役１，２，５，６，９，１０，１３，１４」及び「右フォロー小役１，２」が対応付けられている。

【０２２０】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３５」は、内部当選役として、「右左中　ベル２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段ベル」、「左フォロー小役３，４，７，８，１１，１２，１５，１６」及び「右フォロー小役３，４」が対応付けられている。

【０２２１】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３６」は、内部当選役として、「右中左　ベル１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段ベル」及び「左フォロー小役１，２，５，６，９，１０，１３，１４」が対応付けられている。

【０２２２】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３７」は、内部当選役として、「右中左　ベル２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段ベル」及び「左フォロー小役３，４，７，８，１１，１２，１５，１６」が対応付けられている。

【０２２３】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポ

インタ「３８」は、内部当選役として、「不問ベル」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「クロスダウンベル１～４」が対応付けられている。

【０２２４】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「３９」は、内部当選役として、「弱チェリー」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「弱チェリー１～３」が対応付けられている。

【０２２５】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「４０」は、内部当選役として、「強チェリー」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「強チェリー１～１０」及び「弱チェリー１～３」が対応付けられている。

【０２２６】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「４１」は、内部当選役として、「中段チェリー」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段チェリー１，２」、「強チェリー１～１０」及び「弱チェリー１～３」が対応付けられている。

【０２２７】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「４２」は、内部当選役として、「スイカ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「スイカ１～４」が対応付けられている。

【０２２８】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「４３」は、内部当選役として、「チャンス目１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「特殊小役１」が対応付けられている。また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「４４」は、内部当選役として、「チャンス目２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「特殊小役２」が対応付けられている。

【０２２９】

ここで、「チャンス目」とは、メダルの払出はない「ハズレ」の図柄の組合せであるが、通常の「ハズレ」に係る図柄の組合せとは異なり、ボーナス役が当選しているかもしれないという期待感を与えることができる特殊な図柄の組合せであると定義することができる。「特殊小役１」及び「特殊小役２」は、一般遊技状態において内部当選役として決定された場合に、ともに１０４／２５６の確率でボーナス役も重複して当選している（図１６参照）ことから、本実施形態においては、「特殊小役１」又は「特殊小役２」が内部当選役として決定され、かつ後述する「取りこぼし」が発生した場合には、特殊な図柄の組合せを表示窓４に表示させることとしている。なお、「特殊小役１」及び「特殊小役２」が入賞した場合にもボーナス役が重複当選している期待感は同様であるため、「特殊小役１」及び「特殊小役２」の図柄の組合せそのものも「チャンス目」であるといいうる。

【０２３０】

また、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタ「４５」は、内部当選役として、「全小役」を示すものであり、すべての小役に係る図柄の組合せ（図１５参照）の入賞が許可される。

【０２３１】

＜ボーナス用内部当選役決定テーブル＞

図１９に示すボーナス用内部当選役決定テーブルでは、ボーナス用データポインタに対して、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）を識別するためのデータが対応付けられている。

【０２３２】

また、図１９に示したボーナス用内部当選役決定テーブルは、便宜上、ボーナス用データポインタに対して、内部当選役のデータが省略され、入賞役の名称（内容）と、内部当選役の名称（備考）とが対応付けられている。

【０２３３】

ボーナス用内部当選役決定テーブルにおいて、ボーナス用データポインタ「０」は、「ハズレ」に対応付けられている。また、ボーナス用データポインタ「１」は、内部当選役として、「ＰＢＢ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＰＢＢ」が対応付けられている。

【０２３４】

また、ボーナス用内部当選役決定テーブルにおいて、ボーナス用データポインタ「２」は、内部当選役として、「ＢＢ１」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＢＢ１」が対応付けられている。また、ボーナス用データポインタ「３」は、内部当選役として、「ＢＢ２」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＢＢ２」が対応付けられている。また、ボーナス用データポインタ「４」は、内部当選役として、「ＢＢ３」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＢＢ３」が対応付けられている。また、ボーナス用データポインタ「５」は、内部当選役として、「ＢＢ４」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＢＢ４」が対応付けられている。また、ボーナス用データポインタ「６」は、内部当選役として、「ＪＡＣ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「ＢＢ中ＲＢ」が対応付けられている。

【０２３５】

［内部当選役に対する停止操作順序と入賞役との関係］

次に、図２０を参照して、内部当選役に対する停止操作順序と入賞役との関係について説明する。

【０２３６】

図２０においては、停止操作順序として、「左中右」は、ストップボタン１９Ｌ、ストップボタン１９Ｃ、ストップボタン１９Ｒの順に停止操作がなされることを意味し、「左右中」は、ストップボタン１９Ｌ、ストップボタン１９Ｒ、ストップボタン１９Ｃの順に停止操作がなされることを意味し、「中左右」は、ストップボタン１９Ｃ、ストップボタン１９Ｌ、ストップボタン１９Ｒの順に停止操作がなされることを意味し、「中右左」は、ストップボタン１９Ｃ、ストップボタン１９Ｒ、ストップボタン１９Ｌの順に停止操作がなされることを意味し、「右左中」は、ストップボタン１９Ｒ、ストップボタン１９Ｌ、ストップボタン１９Ｃの順に停止操作がなされることを意味し、「右中左」は、ストップボタン１９Ｒ、ストップボタン１９Ｃ、ストップボタン１９Ｌの順に停止操作がなされることを意味する。

【０２３７】

＜リール停止の概要＞

本実施形態においては、１つの内部当選役に対して入賞が許可される図柄の組合せが複数対応付けられている場合があり、ストップボタン１９Ｌ、１９Ｃ、１９Ｒが、どのようなタイミングで操作されたか（停止操作タイミング）、及びどのような順序で操作されたか（停止操作順序）によって、最終的に表示される入賞役も変動するように制御がなされる場合がある。

【０２３８】

すなわち、最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せがどの図柄の組合せとなるかに関して（換言すれば、メインＣＰＵ９３がリールの停止制御を実行するに際し、基となる情報として）は、以下の３つの要素に基づいて定められる。

【０２３９】

第１の要素は、内部抽選処理によって決定された内部当選役である。例えば、内部抽選処理の結果が「ハズレ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「０」）であった場合

、いずれかのリプレイ役に係る図柄の組合せ、又は小役に係る図柄の組合せが最終的に有効ライン上に表示されることはない。

【０２４０】

第２の要素は、遊技者の停止操作タイミング（換言すれば、遊技者がいずれかのストップボタンを操作したときの図柄の位置）である。例えば、本実施形態においては、最大滑り駒数として図柄４個分が定められているため、内部抽選処理の結果、いずれかの内部当選役に当選していたとしても、それによって入賞が許可されている図柄の組合せを構成する図柄が図柄４個分を超えて配置されていた場合には、遊技者の停止操作のタイミングによっては入賞が許可されている図柄の組合せが表示されない場合がある。これをいわゆる「取りこぼし」といい、図２０において、「ｏｒハズレ」と表記されているのは、この「取りこぼし」があることを意味するものである。したがって、同図において、「ｏｒハズレ」と表記されていない場合には、表記された入賞役のうち、少なくともいずれかの図柄の組合せが表示され、「取りこぼし」がないことを意味するものである。

【０２４１】

第３の要素は、遊技者の停止操作順序である。例えば、内部抽選処理の結果が「通常リプ１」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１」）であった場合には、いずれの停止操作順序であったとしても、停止操作タイミングにかかわらず、図２０に示すとおり「通常リプ１～８」のいずれかのリプレイ役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示される制御が行われる。

【０２４２】

しかしながら、例えば、内部抽選処理の結果が「左中右　ベル１」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２６」）であった場合、停止操作順序が「左中右」である場合には、停止操作タイミングにかかわらず、「上段ベル１～４」のいずれかの図柄の組合せが優先的に有効ライン上に表示されるように制御が行われる一方、停止操作順序がその他の停止操作順序である場合には、「左フォロー役１，２，５，６，９，１０，１３，１４」のいずれかの図柄の組合せが優先的に有効ライン上に表示されるように制御が行われる。そして、停止操作タイミングが「左フォロー役１，２，５，６，９，１０，１３，１４」のいずれかの図柄の組合せを構成する図柄を有効ライン上に表示可能なタイミングである場合に限り、「左フォロー役１，２，５，６，９，１０，１３，１４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示され、停止操作タイミングが「左フォロー役１，２，５，６，９，１０，１３，１４」のいずれかの図柄の組合せを構成する図柄を有効ライン上に表示可能なタイミングでない場合には、「ハズレ」の図柄の組合せの一部である「ＲＴ１移行図柄１～８」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されることとなっている。

【０２４３】

ここで、内部当選役「左中右　ＲＴ２移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３」）は、停止操作順序が「左中右」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ１，２」のいずれかが入賞し、リプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）であるＲＴ２遊技状態に移行する。したがって、内部当選役が「左中右　ＲＴ２移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３」）の場合には、停止操作順序「左中右」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２４４】

同様に、内部当選役が「左右中　ＲＴ２移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「４」）の場合には、停止操作順序「左右中」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「中左右　ＲＴ２移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「５」）の場合には、停止操作順序「中左右」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「中右左　ＲＴ２移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「６」）の場合には、停止操作順序「中右左」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「右左中　ＲＴ２移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「７」）の場合には、停止操作順序「右左中」が遊技者にとっ

て最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「右中左　ＲＴ２移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「８」）の場合には、停止操作順序「右中左」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２４５】

また、内部当選役「左中右　ＲＴ２維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「９」）は、停止操作順序が「左中右」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、「通常リプ１～８」のいずれかが入賞し、リプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）であるＲＴ２遊技状態が維持される。したがって、内部当選役が「左中右　ＲＴ２維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「９」）の場合には、停止操作順序「左中右」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２４６】

同様に、内部当選役が「左右中　ＲＴ２維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１０」）の場合には、停止操作順序「左右中」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「中左右　ＲＴ２維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１１」）の場合には、停止操作順序「中左右」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「中右左　ＲＴ２維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１２」）の場合には、停止操作順序「中右左」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「右左中　ＲＴ２維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１３」）の場合には、停止操作順序「右左中」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「右中左　ＲＴ２維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１４」）の場合には、停止操作順序「右中左」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２４７】

また、内部当選役「左中右　ＲＴ３移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１５」）は、停止操作順序が「左中右」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、「ＲＴ３移行リプ１，２」のいずれかが入賞し、リプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）であるＲＴ３遊技状態に移行する。ＲＴ３遊技状態は、後述するＡＲＴ遊技が行われる遊技状態である。したがって、内部当選役が「左中右　ＲＴ３移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１５」）の場合には、停止操作順序「左中右」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２４８】

同様に、内部当選役が「左右中　ＲＴ３移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１６」）の場合には、停止操作順序「左右中」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「中左右　ＲＴ３移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１７」）の場合には、停止操作順序「中左右」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「中右左　ＲＴ３移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１８」）の場合には、停止操作順序「中右左」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「右左中　ＲＴ３移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「１９」）の場合には、停止操作順序「右左中」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「右中左　ＲＴ３移行リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２０」）の場合には、停止操作順序「右中左」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２４９】

また、内部当選役「左　ＲＴ３維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２１」）は、停止操作順序が「左中右」又は「左右中」（すなわち、「左第１停止」）である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、「通常リプ１～８」のいずれかが入賞し、リプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）であるＲＴ３遊技状態が維持される。したがって、内部当選役が「左　ＲＴ３維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２１」）の場合には、停止操作順序「左第１停止」が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２５０】
同様に、内部当選役が「中　ＲＴ３維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２２」）の場合には、停止操作順序「中左右」又は「中右左」（すなわち、「中第１停止」）が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となり、内部当選役が「右　ＲＴ３維持リプ」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２３」）の場合には、停止操作順序「右左中」又は「右中左」（すなわち、「右第１停止」）が遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。
【０２５１】
また、内部当選役「左中右　ベル１」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２６」）及び「左中右　ベル２」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２７」）は、その停止操作順序（図２０参照）に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「左中右ベル」と総称することができる。ここで、内部抽選処理の結果が「左中右ベル」であった場合には、停止操作順序が「左中右」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、９枚のメダルが払い出される。したがって、内部当選役が「左中右ベル」の場合には、停止操作順序「左中右」が、遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。
【０２５２】
また、内部当選役「左右中　ベル１」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２８」）及び「左中右　ベル２」（小役・リプレイ用データポインタの値が「２９」）は、その停止操作順序（図２０参照）に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「左右中ベル」と総称することができる。ここで、内部抽選処理の結果が「左右中ベル」であった場合には、停止操作順序が「左右中」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、９枚のメダルが払い出される。したがって、内部当選役が「左右中ベル」の場合には、停止操作順序「左右中」が、遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。
【０２５３】
また、内部当選役「中左右　ベル１」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３０」）及び「中左右　ベル２」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３１」）は、その停止操作順序（図２０参照）に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「中左右ベル」と総称することができる。ここで、内部抽選処理の結果が「中左右ベル」であった場合には、停止操作順序が「中左右」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、９枚のメダルが払い出される。したがって、内部当選役が「中左右ベル」の場合には、停止操作順序「中左右」が、遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。
【０２５４】
また、内部当選役「中右左　ベル１」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３２」）及び「中右左　ベル２」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３３」）は、その停止操作順序（図２０参照）に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「中右左ベル」と総称することができる。ここで、内部抽選処理の結果が「中右左ベル」であった場合には、停止操作順序が「中右左」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、９枚のメダルが払い出される。したがって、内部当選役が「中右左ベル」の場合には、停止操作順序「中右左」が、遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。
【０２５５】
また、内部当選役「右左中　ベル１」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３４」）及び「右左中　ベル２」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３５」）は、その停止操作順序（図２０参照）に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「右左中ベル」と総称することができる。ここで、内部抽選処理の結果が「右左中ベル」であった場合には、停止操作順序が「右左中」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、９枚のメダルが払い出される。したがって、内部当選役が「右左中ベ

ル」の場合には、停止操作順序「右左中」が、遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２５６】

また、内部当選役「右中左　ベル１」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３６」）及び「右中左　ベル２」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３７」）は、その停止操作順序（図２０参照）に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「右中左ベル」と総称することができる。ここで、内部抽選処理の結果が「右中左ベル」であった場合には、停止操作順序が「右中左」である場合に限り、停止操作タイミングにかかわらず、９枚のメダルが払い出される。したがって、内部当選役が「右中左ベル」の場合には、停止操作順序「右中左」が、遊技者にとって最も有利な停止操作の手順となる。

【０２５７】

このように、上述した第３の要素に基づいて、遊技者の利益が変動する内部当選役をいわゆる「押し順役」といい、それがリプレイ役の場合には、「押し順リプレイ」と称されることがあり、小役の場合には、「押し順小役」と称されることがある。

【０２５８】

本実施形態では、ＡＲＴ遊技において、「押し順役」が内部当選役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の手順である停止操作順序が報知されることとしている。

【０２５９】

＜リールの停止制御＞

メインＣＰＵ９３は、上述したリールの停止制御を実現するため、以下の処理を実行する。

【０２６０】

まず、メインＣＰＵ９３は、後述する内部抽選処理（図６３のＳ１４参照）において内部当選役が決定され、その内部当選役に関する情報がメインＲＡＭ９５に格納されると、後述するリール停止初期設定処理（図６３のＳ１６参照）において、その内部当選役に基づいて、メインＲＯＭ９４に格納されている各種の停止制御情報を読み出してメインＲＡＭ９５に格納する。

【０２６１】

ここで、各種の停止制御情報として格納される情報を例示すると、上述した第２の要素に関連して、各リールにおいてどの図柄位置でストップボタンが操作されるとどの図柄位置で停止させるか（滑り駒数）を直接的に又は間接的に規定した情報や、上述した第３の要素に関連して、どの停止操作順序でストップボタンが操作されるとどの図柄の組合せを優先的に表示させるかを直接的に又は間接的に規定した情報などが挙げることができる。

【０２６２】

次に、メインＣＰＵ９３は、後述するリール停止制御処理（図６３のＳ２２参照）において、メインＲＡＭ９５に格納した各種の停止制御情報に基づいて各リールを停止させる。特に、内部当選役が「押し順役」である場合には、停止操作順序に応じて、格納した停止制御情報の中から適切な停止制御情報を選択し、あるいは、１の停止操作が行われた後に、停止制御情報を生成（変更）して停止制御を行う。

【０２６３】

なお、停止操作タイミングや停止操作順序によって、同一の内部当選役であっても、異なる停止制御を実行する場合があるが、あくまでも当該停止制御は予め一意に定められたものであって、同一の内部当選役、かつ同一の停止操作タイミングや停止操作順序である限り、同一の停止制御が実行される。

【０２６４】

［メインＲＡＭに割り当てられる格納領域の構成］

次に、図２１～図２７を参照して、メインＲＡＭ９５に割り当てられる各種の格納領域の構成について説明する。

【０２６５】
＜内部当選役格納領域＞
図２１に示す内部当選役格納領域は、内部当選役格納領域１～１６の１６個の格納領域によって構成される。内部当選役格納領域は、図１３～図１５に示した図柄組合せテーブルにおいて規定された各図柄の組合せに応じたデータ（ビット）が格納可能に構成されており、内部抽選処理の結果、入賞が許可される図柄の組合せに応じたデータ（ビット）には、「１」がセットされ、入賞が許可されない図柄の組合せに応じたデータ（ビット）には、「０」がセットされる。なお、「ＲＴ１移行図柄１～８」は、厳密には内部当選役ではなく、押し順小役の取りこぼしによって表示される図柄の組合せであるため、内部当選役格納領域には格納されないこととしてもよい。この場合には、内部当選役格納領域１～１５の１５個の格納領域によって構成することとすればよい。
【０２６６】
＜表示役格納領域＞
図２２に示す表示役格納領域は、表示役格納領域１～１６の１６個の格納領域によって構成される。表示役格納領域は、上述した内部当選役格納領域と同様に構成されており、内部抽選処理の結果、入賞が許可される図柄の組合せのうちで、有効ライン上に表示することができる図柄の組合せに応じたデータ（ビット）には、「１」がセットされ、表示することができない図柄の組合せに応じたデータ（ビット）には、「０」がセットされる。また、表示役格納領域は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各リールが停止する度に、後述する図柄コード格納領域に格納されているデータ（ビット）に基づいて、そのデータ（ビット）が更新され、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てが停止した後においても「１」がセットされている図柄の組合せが入賞役となる。すなわち、表示役格納領域は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てが停止した後に、メインＣＰＵ９３が入賞役を識別するために用いられる。
【０２６７】
＜図柄コード格納領域＞
図２３に示す図柄コード格納領域は、図柄コード格納領域１～１６の１６個の格納領域によって構成される。図柄コード格納領域は、上述した内部当選役格納領域及び表示役格納領域と同様に構成されており、図１３～図１５に示した図柄組合せテーブルにおいて規定された各図柄の組合せのうちで、有効ライン上に表示することができる図柄の組合せに応じたデータ（ビット）には、「１」がセットされ、表示することができない図柄の組合せに応じたデータ（ビット）には、「０」がセットされる。また、図柄コード格納領域は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各リールが停止する度に、そのデータ（ビット）が更新される。
【０２６８】
＜持越役格納領域＞
図２４に示す持越役格納領域は、持越役に係るデータが格納される。例えば、ボーナス役（ＢＢ中ＲＢを含む）に内部当選した場合に、内部当選したボーナス役に対応する持越役格納領域のビット０が「１」にセットされ、ボーナス役に入賞してＢＢ遊技状態（ＢＢ中ＲＢの場合にはＢＢ中ＲＢ遊技状態）に移行する場合に、該当ビットが「０」にリセットされる。
【０２６９】
＜遊技状態フラグ格納領域＞
図２５に示す遊技状態フラグ格納領域は、ＢＢ遊技状態及びＲＴ遊技状態の各遊技状態に係るデータが格納される。例えば、ＰＢＢ遊技状態になった場合に、遊技状態フラグ格納領域のビット０が「１」にセットされる。
【０２７０】
また、例えば、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態になった場合に、遊技状態フラグ格納領域のビット４が「１」にセットされる。なお、遊技状態フラグ格納領域のビット０～７がいずれも「０」であるとき、遊技状態はＲＴ０遊技状態となる。
【０２７１】

＜作動ストップボタン格納領域＞
図２６に示す作動ストップボタン格納領域は、ストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒの作動状態が格納される。ビット０は、ストップボタン１９Ｌに対応し、ストップボタン１９Ｌが操作されたときには、ビット０に「１」が格納される。
【０２７２】
同様に、ビット１は、ストップボタン１９Ｃに対応し、ストップボタン１９Ｃが操作されたときには、ビット１に「１」が格納される。また、ビット２は、ストップボタン１９Ｒに対応し、ストップボタン１９Ｒが操作されたときには、ビット２に「１」が格納される。
【０２７３】
ビット４は、ストップボタン１９Ｌに対応し、ストップボタン１９Ｌ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、ストップボタン１９Ｃに対応し、ストップボタン１９Ｃが有効であるときには、ビット５に「１」が格納される。また、ビット６は、ストップボタン１９Ｒに対応し、ストップボタン１９Ｒが有効であるときには、ビット６に「１」が格納される。
【０２７４】
本実施形態において、有効なストップボタンとは、回転中のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応し、メインＣＰＵ９３によって停止操作を検出することが可能なストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒのことをいう。
【０２７５】
＜押下順序格納領域＞
図２７に示す押下順序格納領域は、３つのストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒの押下順序（すなわち、押し順）を示す情報を格納するための領域である。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」が格納され、他のビットは、「０」にリセットされる。
【０２７６】
同様に、ビット１は押下順序が「左→右→中」に対応し、ビット２は押下順序が「中→左→右」に対応し、ビット３は押下順序が「中→右→左」に対応し、ビット４は押下順序が「右→左→中」に対応し、ビット５は押下順序が「右→中→左」に対応する。
【０２７７】
［演出等に用いられる各種の抽選テーブルの構成］
次に、図２８～図６１を参照して、ロムカートリッジ基板８６に記憶されている各種の抽選テーブルの構成について説明する。
【０２７８】
＜ＰＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブル＞
図２８に示すＰＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、図８０の説明において後述するスタートコマンド受信時処理において参照され、ＰＢＢ遊技状態（図６２においては「ＰＢＢ」）中において、上乗せされるＡＲＴゲーム数を決定するために用いられる。
【０２７９】
図２８に示すように、ＰＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数５～３００ゲームのいずれかの上乗せＡＲＴゲーム数が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図２８において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。
【０２８０】
すなわち、ＰＢＢ遊技状態では、単位遊技毎に、決定された内部当選役の種類に基づいて上乗せＡＲＴゲーム数が決定され、ＰＢＢ遊技状態終了後に移行するＡＲＴ遊技におけるＡＲＴゲーム数が上乗せされる。
【０２８１】
＜バトルＣＺ中キャラクタ抽選テーブル＞

図２９に示すバトルＣＺ中キャラクタ抽選テーブルは、図８８の説明において後述する入賞作動コマンド受信時処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、バトル演出が実行される場合の、敵キャラクタと対戦する味方キャラクタの種別を決定するために用いられる。ここで、「ＣＺ」とは、「チャンスゾーン」の略であり、遊技者にとって有利な状態であるＡＲＴ遊技に移行する期待度が高い状態であることを意味する。なお、「バトルＣＺ」に関する遊技の流れについては、後述する。

【０２８２】

図２９に示すように、バトルＣＺ中キャラクタ抽選テーブルは、設定値に基づいて、味方キャラクタＡ、味方キャラクタＢ、又は味方キャラクタＣのいずれかのキャラクタが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図２９において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値毎に異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０２８３】

図２９に示すバトルＣＺ中キャラクタ抽選テーブルでは、例えば、設定値１～５の場合には、４０９６／３２７６８の確率で味方キャラクタＣが決定されるのに対し、設定値６の場合には、６５５４／３２７６８の確率で味方キャラクタＣが決定される。したがって、味方キャラクタＣが決定される回数が多い場合には、設定値６の可能性が高いことを認識させることができる。なお、設定値は、その値が高いほど遊技者にとって有利となる度合いが高い（出玉率が高い）ことを示す値である。本実施形態においては、例えば、設定値が高いほどボーナス役が内部当選役として決定される確率が高くなるように構成され、あるいは設定値が高いほどＡＲＴ遊技に移行する確率が高くなるように構成されているものとする。

【０２８４】

＜ＨＰ減算成否抽選テーブル＞

図３０に示すＨＰ減算成否抽選テーブルは、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）と、内部当選役とに基づいて、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出を行うか否かを決定するために用いられる。ここで、「ＨＰ」とは、「ヒットポイント」の略である。なお、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出が行われるのに伴い、敵キャラクタの「ＨＰ」が減算され、敵キャラクタの「ＨＰ」が「０」以下となると、ＡＲＴ遊技に移行することとなる。すなわち、図３０及び後述する図３１～３７において、「ＨＰ」は、遊技者にとって有利な状態であるＡＲＴ遊技に移行するという特典を付与するか否かを決定するための特定の数値である。

【０２８５】

図３０に示すように、ＨＰ減算成否抽選テーブルは、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）毎に、内部当選役に基づいて、非当選（すなわち、「ＨＰ」が減算されない）、又は当選（すなわち、「ＨＰ」が減算される）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図３０において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０２８６】

＜ＨＰ減算値抽選テーブル＞

図３１に示すキャラクタＡ用ＨＰ減算値抽選テーブル、図３２に示すキャラクタＢ用ＨＰ減算値抽選テーブル、及び図３３に示すキャラクタＣ用ＨＰ減算値抽選テーブルは、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）と、内部当選役とに基づいて、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出を行うことが決定された場合に、それに伴って「ＨＰ」から減算される減算値（ＨＰ減算値）を決定するために用いられる。

【０２８７】

図３１～３３に示すように、ＨＰ減算値抽選テーブルは、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）毎に、内部当選役に基づいて、ＨＰ減算値５～６０ＰのいずれかのＨＰ減算値が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図３１～３３において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）毎に、１又は複数の特定の役（例えば、「弱チェリー」や「スイカ」）において割り当てられる抽選値を異ならせることとしてもよい。

【０２８８】

＜リプ連時ＨＰ減算成否抽選テーブル＞

図３４に示すリプ連時ＨＰ減算成否抽選テーブルは、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）と、リプレイ連続回数とに基づいて、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出を行うか否かを決定するために用いられる。ここで、「リプ連」とは、リプレイ連続回数と同義であり、リプレイ役が連続して内部当選役として決定された回数を示す。なお、リプレイ役は、遊技者の停止操作タイミングにかかわらず入賞する入賞役であるため、「リプ連」、及びリプレイ連続回数は、リプレイ役が連続して入賞した回数であるともいいうる。

【０２８９】

図３４に示すように、リプ連時ＨＰ減算成否抽選テーブルは、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）毎に、リプレイ連続回数に基づいて、非当選（すなわち、「ＨＰ」が減算されない）、又は当選（すなわち、「ＨＰ」が減算される）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図３４において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０２９０】

＜リプ連時ＨＰ減算値抽選テーブル＞

図３５に示すリプ連時キャラクタＡ用ＨＰ減算値抽選テーブル、図３６に示すリプ連時キャラクタＢ用ＨＰ減算値抽選テーブル、及び図３７に示すリプ連時キャラクタＣ用ＨＰ減算値抽選テーブルは、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）と、リプレイ連続回数とに基づいて、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出を行うことが決定された場合に、それに伴って「ＨＰ」から減算される減算値（ＨＰ減算値）を決定するために用いられる。

【０２９１】

図３５～３７に示すように、リプ連時ＨＰ減算値抽選テーブルは、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）毎に、リプレイ連続回数に基づいて、ＨＰ減算値５～６０ＰのいずれかのＨＰ減算値が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図３５～３７において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、キャラクタ種別（味方キャラクタＡ～Ｃのいずれか）毎に、特定のリプレイ連続回数（例えば、「その他」）において割り当てられる抽選値を異ならせることとしてもよい。

【０２９２】

＜バトルＣＺ中ＡＲＴ当選時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブル＞

図３８に示すバトルＣＺ中ＡＲＴ当選時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルは、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された場合（すなわち、「ＨＰ」が「０」以下となった場合）に、抽選可能回数と、内部当選役とに基づいて、ＡＲＴゲーム数を上乗せするか否かを決定するために用いられる。ここで、「抽選可能回数」は、「バトルＣＺ」中において、ＡＲＴ遊技に移行するための抽選（すなわち、「ＨＰ」の減算抽選）が行われる抽選期間を示す。

【０２９３】
抽選可能回数は、押し順小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「２６」～「３７」）、又はＲＢ中小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「４５」）が内部当選役として決定された場合に「１」ずつ加算され、抽選可能回数が「５」以上となると、以後の「バトルＣＺ」中では、ＡＲＴ遊技に移行するための抽選（すなわち、「ＨＰ」の減算抽選）が行われない。すなわち、本実施形態においては、「バトルＣＺ」に移行すると、その後、押し順小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「２６」～「３７」）、又はＲＢ中小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「４５」）が累積して５回内部当選役として決定されるまでの期間を抽選期間として、ＡＲＴ遊技に移行するための抽選（すなわち、「ＨＰ」の減算抽選）が行われるように構成されている。

【０２９４】
また、押し順小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「２６」～「３７」）は、停止操作順序が正解である場合には、遊技者の停止操作タイミングにかかわらずベル（すなわち、上段ベル１～４、クロスアップベル、又は中段ベルのいずれか）が入賞するものであり、ＲＢ中小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「４５」）は、遊技者の停止操作タイミングにかかわらずベル（すなわち、クロスダウンベル１～４、上段ベル１～４、クロスアップベル、又は中段ベルのいずれか）が入賞するものである。したがって、抽選可能回数は、ＢＢ遊技状態における特定の役（ベル）の入賞回数であるともいいうる。

【０２９５】
図３８に示すように、バトルＣＺ中ＡＲＴ当選時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルは、抽選可能回数毎に、内部当選役に基づいて、非当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされない）、又は当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図３８において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、さらに、「バトルＣＺ」中の遊技回数に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。具体的には、抽選可能回数が「４回」の場合に、遊技回数が「１０回」未満であれば、図３８に示したとおりの抽選値によって抽選を行い、遊技回数が「１０回」以上であれば、図３８に示したよりも高い確率で当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる）が決定されるように抽選値を割り当てることとしてもよい。

【０２９６】
＜バトルＣＺ中ＡＲＴ当選時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブル＞
図３９に示すバトルＣＺ中ＡＲＴ当選時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された場合（すなわち、「ＨＰ」が「０」以下となった場合）であって、ＡＲＴゲーム数が上乗せされることが決定された場合に、抽選可能回数に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）を決定するために用いられる。

【０２９７】
図３９に示すように、バトルＣＺ中ＡＲＴ当選時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、抽選可能回数に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）２～５倍のいずれかの上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）は、ＡＲＴゲーム数の初期値「５０」を何倍にするかを決定するために用いられる。例えば、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）として「２倍」が決定された場合には、ＡＲＴゲーム数の初期値が「１００（５０×２）」となり、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）として「３倍」が決定された場合には、ＡＲＴゲーム数の初期値が「１５０（５０×３）」となり、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）として「４倍」が決定された場合には、ＡＲＴゲーム数の初期値が「２００（５０×４）」となり、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）として「５倍」が決定された場合には、ＡＲＴゲーム数の初期値が「２５０（５０×５）」となる。もっとも、図３９において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、図４１の説明に

おいて後述するバトルＣＺ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルと同様に、抽選可能回数に基づいて、直接上乗せするＡＲＴゲーム数を決定することとしてもよい。

【０２９８】

＜バトルＣＺ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブル＞

図４０に示すバトルＣＺ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルは、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された（すなわち、「ＨＰ」が「０」以下となった）後、「バトルＣＺ」が終了するまで、内部当選役に基づいて、ＡＲＴゲーム数を上乗せするか否かを決定するために用いられる。

【０２９９】

図４０に示すように、バトルＣＺ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、非当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされない）、又は当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４０において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、さらに、「バトルＣＺ」中の遊技回数に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。具体的には、遊技回数が「２０回」未満であれば、図４０に示したとおりの抽選値によって抽選を行い、遊技回数が「２０回」以上であれば、図４０に示したよりも高い確率で当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる）が決定されるように抽選値を割り当てることとしてもよい。

【０３００】

＜バトルＣＺ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブル＞

図４１に示すバトルＣＺ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理において参照され、「バトルＣＺ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された場合（すなわち、「ＨＰ」が「０」以下となった場合）であって、ＡＲＴゲーム数が上乗せされることが決定された場合に、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数を決定するために用いられる。

【０３０１】

図４１に示すように、バトルＣＺ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数５～３００ゲームのいずれかの上乗せＡＲＴゲーム数が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４１において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、図３９に示したバトルＣＺ中ＡＲＴ当選時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルと同様に、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）を決定することとしてもよい。

【０３０２】

＜カード獲得成否抽選テーブル＞

図４２に示すカード獲得成否抽選テーブルは、図８５の説明において後述する通常ＢＢ中処理において参照され、「通常ＢＢ」中において、内部当選役に基づいて、後述する「アイテムＣＺ」中に使用されるアイテムを獲得させるか否かを決定するために用いられる。ここで、本実施形態においては、アイテムの一例として、「カード」を用いて説明するが、これに限られるものではなく、遊技者に複数のアイテムを認識させることができる態様すべてを含むものとする。例えば、味方キャラクタの装飾品（装備）を示すものであってもよいし、宝石を示すものであってもよい。なお、後述する「アイテムＣＺ」においては、「通常ＢＢ中」において獲得したアイテム数に応じた遊技回数にわたって、ＡＲＴ遊技に移行するか否かの抽選が行われ、この抽選に当選するとＡＲＴ遊技に移行することとなる。すなわち、図４２及び後述する図４２～４９において、「カード」は、遊技者にとって有利な状態であるＡＲＴ遊技に移行するか否かの抽選が行われるための抽選権利である。「通常ＢＢ」に関する遊技の流れについては、後述する。

【０３０３】

図４２に示すように、カード獲得成否抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、非当選（すなわち、「カード」を獲得させない）、又は当選（すなわち、「カード」を獲得させる）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４２において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３０４】

＜カード種別抽選テーブル＞

図４３に示すカード種別抽選テーブルは、図８５の説明において後述する通常ＢＢ中処理において参照され、「通常ＢＢ」中において、内部当選役に基づいて、カード種別を決定するために用いられる。なお、本実施形態においては、カード種別として、「ＬＶ１カード」～「ＬＶ７カード」の７種類が設けられており、獲得した場合に、液晶表示装置１１に表示される表示内容、及び後述する「アイテムＣＺ」中にＡＲＴ遊技に移行するか否かの抽選に当選する期待度が異なるように構成されている。すなわち、「ＬＶ（レベル）」は、遊技者にとって有利な状態であるＡＲＴ遊技に移行するか否かの期待度を示すものである。

【０３０５】

「ＬＶ１カード」は、ＡＲＴ遊技に移行するか否かの期待度が最も低く、獲得した場合にはそれに応じて、例えば、星が１つ記載されたカードが液晶表示装置１１上に表示される。「ＬＶ７カード」がＡＲＴ遊技に移行するか否かの期待度が最も高く、獲得した場合にはそれに応じて、例えば、星が７つ記載されたカードが液晶表示装置１１上に表示される。すなわち、「ＬＶ（レベル）」が高いほど、ＡＲＴ遊技に移行するか否かの期待度が順次高くなり、その期待度に応じた表示がなされることとなる。

【０３０６】

図４３に示すように、カード種別抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、「ＬＶ１カード」～「ＬＶ７カード」のいずれかのカードが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４３において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、抽選可能回数に基づいて、割り当てられる抽選値を異ならせることとしてもよい。

【０３０７】

＜リプ連時カード獲得成否抽選テーブル＞

図４４に示すリプ連時カード獲得成否抽選テーブルは、図８５の説明において後述する通常ＢＢ中処理において参照され、「通常ＢＢ」中において、リプレイ連続回数に基づいて、後述する「アイテムＣＺ」中に使用されるアイテムを獲得させるか否かを決定するために用いられる。なお、「リプ連」、及びリプレイ連続回数については、図３４におけるものと同一であるため、説明を省略する。

【０３０８】

図４４に示すように、リプ連時カード獲得成否抽選テーブルは、リプレイ連続回数に基づいて、非当選（すなわち、「カード」を獲得させない）、又は当選（すなわち、「カード」を獲得させる）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４４において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３０９】

＜リプ連時カード種別抽選テーブル＞

図４５に示すリプ連時カード種別抽選テーブルは、図８５の説明において後述する通常ＢＢ中処理において参照され、「通常ＢＢ」中において、リプレイ連続回数に基づいて、カード種別を決定するために用いられる。

【０３１０】

図４５に示すように、リプ連時カード種別抽選テーブルは、リプレイ連続回数に基づい

て、「ＬＶ１カード」～「ＬＶ７カード」のいずれかのカードが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４５において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、抽選可能回数に基づいて、割り当てられる抽選値を異ならせることとしてもよい。

【０３１１】

＜通常ＢＢ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブル＞

図４６に示す通常ＢＢ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルは、図８５の説明において後述する通常ＢＢ中処理において参照され、「通常ＢＢ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された（すなわち、後述するように「カード枚数」が「８」枚以上となった）後、「通常ＢＢ」が終了するまで、内部当選役に基づいて、ＡＲＴゲーム数を上乗せするか否かを決定するために用いられる。

【０３１２】

図４６に示すように、通常ＢＢ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、非当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされない）、又は当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４６において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、さらに、「通常ＢＢ」中の遊技回数に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。具体的には、遊技回数が「２０回」未満であれば、図４６に示したとおりの抽選値によって抽選を行い、遊技回数が「２０回」以上であれば、図４６に示したよりも高い確率で当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる）が決定されるように抽選値を割り当てることとしてもよい。

【０３１３】

＜通常ＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブル＞

図４７に示す通常ＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、図８５の説明において後述する通常ＢＢ中処理において参照され、「通常ＢＢ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された場合（すなわち、後述するように「カード枚数」が「８」枚以上となった場合）であって、ＡＲＴゲーム数が上乗せされることが決定された場合に、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数を決定するために用いられる。

【０３１４】

図４７に示すように、通常ＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数５～３００ゲームのいずれかの上乗せＡＲＴゲーム数が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４７において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、図３９に示したバトルＣＺ中ＡＲＴ当選時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルと同様に、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）を決定することとしてもよい。

【０３１５】

＜カード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブル＞

図４８に示すカード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、図８５の説明において後述する通常ＢＢ中処理において参照され、「通常ＢＢ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された場合（すなわち、後述するように「カード枚数」が「８」枚以上となった場合）に、後述する「アイテムＣＺ」中において使用されなかったカード（すなわち、この場合は「８」枚以上の余りカード）のカード種別に基づいて、その余りカードの枚数分抽選を行って上乗せＡＲＴゲーム数を決定するために用いられる。

【０３１６】

また、図４８に示すカード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、図８６の説明において後述するアイテムＣＺ中処理において参照され、「アイテムＣＺ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された場合（すなわち、後述するように、カード種別及び内部当選役に基づいて実行されるＡＲＴ抽選に当選した場合）に、「アイテムＣＺ」中

において使用されなかったカード（例えば、「通常ＢＢ中」において、カードを５枚獲得しており、「アイテムＣＺ」中において、１枚目のカードに基づくＡＲＴ抽選に当選した場合には、「４」枚の余りカード）のカード種別に基づいて、その余りカードの枚数分抽選を行って上乗せＡＲＴゲーム数を決定するために用いられる。

【０３１７】

図４８に示すように、カード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、カード種別に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数５～３００ゲームのいずれかの上乗せＡＲＴゲーム数が決定されるように抽選値が割り当てられている。また、図４８に示すように、カード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、余りカードの期待度（「ＬＶ（レベル）」）が高いほど、決定される上乗せＡＲＴゲーム数が多くなるように抽選値が割り当てられている。なお、図４８において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、余りカードが発生した単位遊技における内部当選役、遊技回数、抽選可能回数などに応じて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３１８】

＜アイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブル＞

図４９に示すアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルは、図８６の説明において後述するアイテムＣＺ中処理において参照され、「アイテムＣＺ」中において、「通常ＢＢ」中に獲得したカードのカード種別に基づいて、ＡＲＴ遊技に移行させるか否かを決定するために用いられる。このアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルは、上述したように、カードの「ＬＶ（レベル）」が高いほど、ＡＲＴ遊技に移行する確率が高くなるように構成されている。なお、「アイテムＣＺ」に関する遊技の流れについては、後述する。

【０３１９】

図４９に示すように、アイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルは、カード種別（ＬＶ１～ＬＶ７カードのいずれか）毎に、内部当選役に基づいて、非当選（すなわち、ＡＲＴ遊技に移行しない）、又は当選（すなわち、ＡＲＴ遊技に移行する）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図４９において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、後述するアイテムＣＺゲーム数（すなわち、カード枚数）に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３２０】

また、図４９に示すアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルは、内部当選役の種類として、「弱チェリー」（図１６に示す一般遊技状態用内部抽選テーブルにおける当選番号「７７」に対応）、「強チェリー」（図１６に示す一般遊技状態用内部抽選テーブルにおける当選番号「７８」に対応）、「スイカ」（図１６に示す一般遊技状態用内部抽選テーブルにおける当選番号「８０」に対応）、「チャンス目１」及び「チャンス目２」（図１６に示す一般遊技状態用内部抽選テーブルにおける当選番号「８１」及び「８２」に対応）、「ＢＡＲ揃いリプ」及び「ボーナス重複役」（図１６に示す一般遊技状態用内部抽選テーブルにおける当選番号「６３」及び「２」，「４」～「１１」，「１３」～「２０」，「２２」～「２９」，「３１」～「３８」に対応）、並びに「その他」（図１６に示す一般遊技状態用内部抽選テーブルにおけるその他の当選番号及び「ハズレ」に対応）が規定されている。

【０３２１】

ここで、本実施形態においては、上述したように、ＢＢ遊技状態におけるリプレイ役の当選確率がＢＢ遊技状態終了後の一般遊技状態に引き継がれるように構成されている。すなわち、「アイテムＣＺ」は、リプレイ低確率状態（低ＲＴ遊技状態）であるＲＴ０遊技状態（及び、このＲＴ０遊技状態、若しくはＲＴ２遊技状態から移行したＲＴ１遊技状態）、又はリプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）であるＲＴ２遊技状態の双方において実行される場合がある。もっとも、「通常ＢＢ」中において、「ＪＡＣ」に内部当選した場合には、その旨が報知されるため、遊技者が「ＪＡＣ」を入賞させない停止操作タイミン

グで停止操作を行えば、基本的には、「アイテムＣＺ」はＲＴ２遊技状態において実行されることとなる。しかしながら、遊技者が「ＪＡＣ」を入賞させる停止操作タイミングで停止操作を行った場合には、「アイテムＣＺ」はＲＴ０遊技状態、又はＲＴ１遊技状態において実行されることとなる。

【０３２２】

また、リプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）であるＲＴ２遊技状態において実行される「アイテムＣＺ」中では、リプレイ低確率状態（低ＲＴ遊技状態）であるＲＴ１遊技状態へ移行させないための停止操作の手順が報知されるため、遊技者が報知された停止操作の手順にしたがって停止操作を行えば、基本的には、「アイテムＣＺ」中はＲＴ２遊技状態が維持されることとなる。しかしながら、遊技者が報知された停止操作の手順にしたがって停止操作がを行わなかった場合には、「アイテムＣＺ」中に、ＲＴ２遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行してしまう場合がある。

【０３２３】

そこで、図４９に示すアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルでは、リプレイ高確率状態（高ＲＴ遊技状態）であるＲＴ２遊技状態において高確率で決定される内部当選役（例えば、「ＲＴ２維持リプ」）と、リプレイ低確率状態（低ＲＴ遊技状態）であるＲＴ０遊技状態、又はＲＴ１遊技状態において高確率で決定される内部当選役（例えば、「ハズレ」）を同じ内部当選役の種類として規定するとともに、ＡＲＴ遊技に移行する確率を他の内部当選役の種類に比べて最も低くなるように規定することとしている。

【０３２４】

このように、本実施形態においては、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するか否かの抽選が行われる所定の抽選状態（例えば、「アイテムＣＺ」中）は、リプレイ高確率状態（例えば、ＲＴ２遊技状態）及びリプレイ低確率状態（例えば、ＲＴ０遊技状態若しくはＲＴ１遊技状態）のいずれの遊技状態においても移行する場合があるが、いずれの遊技状態においても共通の抽選テーブル（例えば、図４９に示すアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブル）を用いて抽選を行うことが可能となっている。

【０３２５】

このように構成することで、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するか否かが決定される所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）において用いられる抽選テーブルの数を減らすことができ、記憶領域（例えば、ロムカートリッジ基板８６の記憶領域）が圧迫されてしまうことを防止することができる。また、遊技者が、意図的にリプレイ高確率状態からリプレイ低確率状態に移行させた場合であっても、それによって有利な抽選を受けられることはないため、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するか否かを適正に抽選することができる。

【０３２６】

＜ＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブル＞

図５０に示すＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブルは、図８２の説明において後述する上乗せＢＢ中処理において参照され、「上乗せＢＢ」中において、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｄのいずれか）と、内部当選役とに基づいて、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出を行うか否かを決定するために用いられる。なお、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出が行われるのに伴い、敵キャラクタの「ＨＰ」が減算され、敵キャラクタの「ＨＰ」が「０」以下となると、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる特殊上乗せ状態に移行することとなる。すなわち、図５０及び後述する図５１～５４において、「ＨＰ」は、遊技者にとって有利な状態であるＡＲＴ遊技の遊技回数（ＡＲＴゲーム数）を上乗せするための特定の上乗せ状態（特殊上乗せ状態）に移行するという特典を付与するか否かを決定するための特定の数値である。

【０３２７】

図５０に示すように、ＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブルは、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｄのいずれか）毎に、内部当選役に基づいて、非当選（すなわち、「ＨＰ」が減算されない）、又は当選（すなわち、「ＨＰ」が減算される）のいずれかが決定されるように抽

選値が割り当てられている。なお、図５０において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３２８】

＜ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブル＞

図５１に示すＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルは、図８２の説明において後述する上乗せＢＢ中処理において参照され、「上乗せＢＢ」中において、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｄのいずれか）と、内部当選役とに基づいて、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出を行うことが決定された場合に、それに伴って「ＨＰ」から減算される減算値（ＨＰ減算値）を決定するために用いられる。

【０３２９】

図５１に示すように、ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、ＨＰ減算値５～６０Ｐのいずれかの ＨＰ減算値が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図５１において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｄのいずれか）毎に、少なくとも一部において異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３３０】

＜リプ連時ＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブル＞

図５２に示すリプ連時ＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブルは、図８２の説明において後述する上乗せＢＢ中処理において参照され、「上乗せＢＢ」中において、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｄのいずれか）と、リプレイ連続回数とに基づいて、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出を行うか否かを決定するために用いられる。なお、「リプ連」、及びリプレイ連続回数については、図３４におけるものと同一であるため、説明を省略する。

【０３３１】

図５２に示すように、リプ連時ＨＰ減算成否抽選テーブルは、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｃ、又は敵キャラクタＤのいずれか）毎に、リプレイ連続回数に基づいて、非当選（すなわち、「ＨＰ」が減算されない）、又は当選（すなわち、「ＨＰ」が減算される）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図５２において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３３２】

＜リプ連時ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブル＞

図５３に示すリプ連時敵Ａ～Ｃ用ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブル、及び図５４に示すリプ連時敵Ｄ用ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルは、図８２の説明において後述する上乗せＢＢ中処理において参照され、「上乗せＢＢ」中において、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｄのいずれか）と、リプレイ連続回数とに基づいて、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する演出を行うことが決定された場合に、それに伴って「ＨＰ」から減算される減算値（ＨＰ減算値）を決定するために用いられる。

【０３３３】

図５３及び図５４に示すように、リプ連時ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルは、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｃ、又は敵キャラクタＤのいずれか）毎に、リプレイ連続回数に基づいて、ＨＰ減算値５～６０Ｐのいずれかの ＨＰ減算値が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図５３及び図５４において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、敵種別（敵キャラクタＡ～Ｃのいずれか）毎に、特定のリプレイ連続回数（例えば、「その他」）において割り当てられる抽選値を異ならせることとしてもよい。

【０３３４】

＜ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブル＞

図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルは、図８６の説明において後述するアイテムＣＺ中処理において参照され、「アイテムＣＺ」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された場合（すなわち、カード種別及び内部当選役に基づくＡＲＴ移行抽選に当選した場合）に、ＡＲＴゲーム数を上乗せ抽選するための「ベル入賞回数」を決定するために用いられる。ここで、「ベル入賞回数」は、ＡＲＴ遊技におけるベル（すなわち、クロスダウンベル１～４、上段ベル１～４、クロスアップベル、又は中段ベルのいずれか）の入賞回数を示す。なお、図５５～５７においては、「ベル入賞回数」に替えて、ベル（すなわち、クロスダウンベル１～４、上段ベル１～４、クロスアップベル、又は中段ベルのいずれか）の当選回数を示す「ベル当選回数」を用いることとしてもよい。

【０３３５】

また、図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルは、図８７の説明において後述する通常遊技中処理において参照され、「通常遊技」中において、ＡＲＴ遊技に移行することが決定された場合（例えば、確定役である「ＢＡＲ揃いリプ」に当選した場合）に、ＡＲＴゲーム数を上乗せ抽選するためのベル入賞回数を決定するために用いられる。

【０３３６】

また、図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルは、図８８の説明において後述する入賞作動コマンド受信時処理において参照され、「ＡＲＴ遊技」中におけるベルの入賞回数が、決定されているベル入賞回数に到達した場合に、再度ベル入賞回数を決定するために用いられる。

【０３３７】

また、図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルは、図８９の説明において後述するボーナス終了コマンド受信時処理において参照され、ＰＢＢ遊技状態が終了した場合、「バトルＣＺ」の終了時においてＡＲＴに移行することが決定されている場合、及び「通常ＢＢ」の終了時においてＡＲＴに移行することが決定されている場合に、ＡＲＴゲーム数を上乗せ抽選するためのベル入賞回数を決定するために用いられる。

【０３３８】

図５５に示すように、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルは、ベル入賞回数１～２０回のいずれかのベル入賞回数が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図５５において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、ＡＲＴに移行することが決定された移行契機毎に、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３３９】

＜ベル入賞回数到達時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブル＞

図５６に示すベル入賞回数到達時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルは、図８８の説明において後述する入賞作動コマンド受信時処理において参照され、「ＡＲＴ遊技」中におけるベルの入賞回数が、決定されているベル入賞回数に到達した場合に、ＡＲＴゲーム数を上乗せするか否かを決定するために用いられる。

【０３４０】

図５６に示すように、ベル入賞回数到達時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルは、非当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされない）、又は当選（すなわち、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる）のいずれかが決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図５６において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、さらに、「ＡＲＴ遊技」中の遊技回数に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。また、例えば、上述したように、ＡＲＴに移行することが決定された移行契機毎に、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３４１】

＜ベル入賞回数到達時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブル＞
図５７に示すベル入賞回数到達時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、図８８の説明において後述する入賞作動コマンド受信時処理において参照され、「ＡＲＴ遊技」中におけるベルの入賞回数が、決定されているベル入賞回数に到達した場合であって、ＡＲＴゲーム数が上乗せされることが決定された場合に、上乗せＡＲＴゲーム数を決定するために用いられる。
【０３４２】
図５７に示すように、ベル入賞回数到達時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルは、上乗せＡＲＴゲーム数５～３００ゲームのいずれかの上乗せＡＲＴゲーム数が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図５７において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、決定されているベル入賞回数の何倍のＡＲＴゲーム数を上乗せするかを決定する上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）を決定することとしてもよい。この場合、ベル入賞回数として「１回」が決定され、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）として「５倍」が決定された場合には、５ゲーム分のＡＲＴゲーム数が上乗せされるが、ベル入賞回数として「２０回」が決定され、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）として「５倍」が決定された場合には、１００ゲーム分のＡＲＴゲーム数が上乗せされることとなるため、より多いベル入賞回数が決定されている場合であっても、遊技者の期待感を維持させることが可能となる。
【０３４３】
＜ＡＲＴ中モード移行抽選テーブル＞
図５８に示すＡＲＴ中モード移行抽選テーブルは、図８１の説明において後述するＡＲＴ遊技中処理において参照され、ＡＲＴ遊技中において、内部当選役に基づいて、ＡＲＴ遊技中におけるモード（通常モード、又は優遇モード）を決定するために用いられる。なお、「優遇モード」は、「通常モード」に比べて特殊上乗せ状態におけるＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選が継続する（あるいは、当選する）確率が高い特定のモードである。
【０３４４】
図５８に示すように、ＡＲＴ中モード移行抽選テーブルは、現在のモード（通常モード、又は優遇モードのいずれか）毎に、内部当選役に基づいて、移行先のモード（通常モード、又は優遇モードのいずれか）が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図５８において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、図５９に示す通常中モード移行抽選テーブルと同様に、ベル（すなわち、クロスダウンベル１～４、上段ベル１～４、クロスアップベル、又は中段ベルのいずれか）以外の内部当選役が決定された場合にもモード移行抽選が行われることとしてもよい。
【０３４５】
＜通常中モード移行抽選テーブル＞
図５９に示す通常中モード移行抽選テーブルは、図８７の説明において後述する通常遊技中処理において参照され、通常遊技中において、内部当選役に基づいて、通常遊技中におけるモード（通常モード、又はバトルモード）を決定するために用いられる。なお、「バトルモード」は、通常遊技中に、ＢＢ１～４に内部当選した場合に、ＢＢ遊技状態を「バトルＣＺ」に移行させるための特定のモードである。
【０３４６】
図５９に示すように、通常中モード移行抽選テーブルは、現在のモード（通常モード、又はバトルモードのいずれか）毎に、内部当選役に基づいて、移行先のモード（通常モード、又はバトルモードのいずれか）が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図５９において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、現在の天井ゲーム数に応じて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。
【０３４７】
＜ＡＲＴ終了時モード移行抽選テーブル＞

図６０に示すＡＲＴ終了時モード移行抽選テーブルは、図８３の説明において後述するＡＲＴ遊技終了チェック処理において参照され、ＡＲＴ遊技の終了時に、通常遊技中における最初のモード（通常モード、又はバトルモード）を決定するために用いられる。

【０３４８】

図６０に示すように、ＡＲＴ終了時モード移行抽選テーブルは、移行先のモード（通常モード、又はバトルモードのいずれか）が決定されるように抽選値が割り当てられている。なお、図６０において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、設定値に基づいて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。

【０３４９】

＜ＢＢ当選時前兆ゲーム数抽選テーブル＞

図６１に示すＢＢ当選時前兆ゲーム数抽選テーブルは、図８７の説明において後述する通常遊技中処理において参照され、通常遊技中において、ＢＢ１～４に内部当選した場合に、その内部抽選結果が告知されるまでの前兆ゲーム数を決定するために用いられる。なお、図示は省略しているが、ＢＢ１～４が内部当選してからその内部抽選結果が告知されるまでの間には、遊技者の期待感を継続させるように連続演出が実行される。すなわち、「前兆ゲーム数」は、連続演出が実行される遊技回数を示すものであるともいいうる。したがって、ＢＢ１～４が内部当選していない場合であっても、ＢＢ１～４と重複して内部当選役として決定される特定の内部当選役（例えば、通常リプ１、不問ベル、弱チェリー、強チェリー、チャンス目１、チャンス目２、中段チェリー、及びスイカのいずれか）が内部当選役として決定された場合には、前兆ゲーム数を決定し、決定された前兆ゲーム数に応じて連続演出を実行することとしてもよい。この場合、連続演出の最終ゲームにおいて、ＢＢ１～４に内部当選していなかった旨が告知されることとなる。

【０３５０】

図６１に示すように、ＢＢ当選時前兆ゲーム数抽選テーブルは、内部当選役に基づいて、前兆ゲーム数０～５ゲームのいずれかの前兆ゲーム数が決定されるように抽選値が割り当てられている。ここで、前兆ゲーム数が「０ゲーム」である場合には、連続演出は実行されず、ＢＢ１～４が内部当選した遊技においてその内部抽選結果が告知されることとなる。なお、図６０において割り当てられた抽選値や抽選に用いられる各要素は一例を示すものであり、これに限られるものではない。例えば、現在の天井ゲーム数に応じて、異なる抽選値が割り当てられることとしてもよい。具体的には、天井ゲーム数が「４９６」であるときにＢＢ１～４が内部当選した場合には、天井ゲーム数が「５００」以上となる前兆ゲーム数（例えば、４ゲーム、又は５ゲーム）が図６１に示したよりも高い確率で決定されるように抽選値を割り当てることとしてもよい。すなわち、天井ゲーム数が規定ゲーム数（例えば、「５００」）に到達する間際に、ボーナス役に内部当選した場合には、天井ゲーム数が規定ゲーム数以上となる前兆ゲーム数が決定されやすくすることとしてもよい。このように構成することで、天井機能の発動（本実施形態においては、「バトルＣＺ」の確定）の直前でボーナス役に内部当選した場合であっても、天井機能による利益を遊技者に付与しうることができるため、遊技者の遊技の興趣を維持させることが可能となる。

【０３５１】

［パチスロ機の遊技の流れ］

次に、パチスロ機１の遊技の流れについて、図６２を用いて説明する。図６２は、本実施形態におけるパチスロ機１における遊技の流れを示す概要図である。

【０３５２】

まず、本実施形態におけるパチスロ機１においては、遊技者により遊技が行われる状態として、遊技者にとって有利な有利遊技状態であるＡＲＴ遊技と、ＡＲＴ遊技よりも相対的に不利な通常遊技状態である通常遊技とに大別される。

【０３５３】

＜通常遊技＞

通常遊技からＡＲＴ遊技への移行は、「ＰＢＢ」に当選・入賞し、ＰＢＢ遊技状態が終了したこと、「バトルＣＺ」中においてＡＲＴ遊技への移行条件を満たしたこと（ＣＺ成功）、「アイテムＣＺ」中においてＡＲＴ遊技への移行条件を満たしたこと（ＣＺ成功）、「ＢＡＲ揃いリプ」に当選したことを契機として行われることとなる。また、図６２において図示は省略しているが、「通常ＢＢ」中においてＡＲＴ遊技への移行条件を満たしたことを契機としてもＡＲＴ遊技に移行することとなる。また、上述したように、「ＰＢＢ」及び「ＢＡＲ揃いリプ」は、ＡＲＴ遊技への移行が確定する確定役である。

【０３５４】

＜ＰＢＢ＞

通常遊技において、ボーナス役である「ＰＢＢ」が内部当選役として決定されると、ＡＲＴ遊技への移行が確定し、ＡＲＴゲーム数の初期値（５０）が付与されるとともに、ＡＲＴセット数の抽選が行われる。その後、「ＰＢＢ」が入賞し、ＰＢＢ遊技状態に移行すると、このＰＢＢ遊技状態が終了するまで単位遊技毎にＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選が行われる。そして、ＰＢＢ遊技状態が終了すると、ＡＲＴゲーム数の初期値（５０）に上乗せ抽選の結果を加算したＡＲＴゲーム数に基づいて、ＡＲＴ遊技が開始されることとなる。なお、図６２において図示は省略しているが、ＡＲＴ遊技において「ＰＢＢ」が内部当選役として決定された場合にも同様の制御がなされる。すなわち、ＡＲＴゲーム数の初期値（５０）に上乗せ抽選の結果を加算したＡＲＴゲーム数が上乗せゲーム数として付与されることとなる。

【０３５５】

＜バトルＣＺ＞

通常遊技において、ボーナス役である「ＢＢ１～４」のいずれかが内部当選役として決定されると、特定条件が成立しているか否かが判断される。ここで、本実施形態においては、「特定条件」は、後述する「バトルモードロックフラグ」がオンであるか否かにより成立しているか否かが判断される。「バトルモードロックフラグ」は、天井ゲーム数（すなわち、遊技者にとって有利な遊技状態（ＡＲＴ遊技、ＢＢ遊技状態）に移行することなく通常遊技において行われた遊技の規定ゲーム数）が所定ゲーム数（５００ゲーム）以上となった場合、又は通常遊技における「バトルモード」の滞在中に「ＢＢ１～４」のいずれかが内部当選役として決定された場合にオンされるものである。「バトルモードロックフラグ」がオンである場合には、ＢＢ遊技状態（ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態、又はＢＢ中ＲＢ遊技状態）が「バトルＣＺ」に制御される。

【０３５６】

バトルＣＺ中では、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行うバトル演出が実行され、また、上述したように、敵キャラクタの「ＨＰ」の減算抽選が行われ、ＢＢ遊技状態が終了する前に敵キャラクタの「ＨＰ」が「０」以下となった場合には、ＣＺ成功となり、ＢＢ遊技状態の終了後にＡＲＴ遊技に移行する。一方、敵キャラクタの「ＨＰ」が「０」以下となる前にＢＢ遊技状態が終了した場合には、ＣＺ失敗となり、天井ゲーム数の初期値（０）がセットされ、通常遊技に戻る。

【０３５７】

＜通常ＢＢ＞

通常遊技において、ボーナス役である「ＢＢ１～４」のいずれかが内部当選役として決定され、特定条件が成立していないと判断された場合（すなわち、「バトルモードロックフラグ」がオフである場合）には、ＢＢ遊技状態（ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態、又はＢＢ中ＲＢ遊技状態）が「通常ＢＢ」に制御される。

【０３５８】

通常ＢＢでは、味方キャラクタがカードを獲得するか否かのカード獲得演出が実行され、また、上述したように、カードの獲得抽選が行われる。ＢＢ遊技状態が終了する前に獲得したカードの枚数が「８」枚以上となった場合には、ＢＢ遊技状態の終了後にＡＲＴ遊技に移行する。一方、カードの枚数が「８」枚以上となる前にＢＢ遊技状態が終了した場合には、ＢＢ遊技状態の終了後にアイテムＣＺに移行する。なお、通常ＢＢ（より詳細に

は、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態）中においては、高確率で「ＪＡＣ」が抽選され（図１７参照）、「ＪＡＣ」当選時には必ずカードが１枚獲得できることとしている（図４２参照）。このように構成することで、カードの枚数が０枚の状態でアイテムＣＺに移行することを防止している。もっとも、可能性は極めて少ないが、カードの枚数が０枚の状態でＢＢ遊技状態が終了した場合には、ＢＢ遊技状態の終了後にＡＲＴ遊技に移行することとしてもよい。

【０３５９】

＜アイテムＣＺ＞

通常ＢＢにおいて、カードの枚数が「８」枚以上となる前にＢＢ遊技状態が終了した場合には、ＢＢ遊技状態終了後の一般遊技状態（ＲＴ２遊技状態、又はＲＴ０遊技状態）が「アイテムＣＺ」に制御される。アイテムＣＺは、通常ＢＢにおいて獲得したカードの枚数分（すなわち、アイテムＣＺゲーム数分）だけ行われ、カードの枚数が「０」枚（すなわち、アイテムＣＺゲーム数が「０」）となると終了する。

【０３６０】

アイテムＣＺでは、獲得したカードの種別に応じた演出（例えば、「ＬＶ１カード」であれば、期待度の低い演出、「ＬＶ７カード」であれば、期待度の高い演出）が実行され、また、上述したように、カードの種別に応じた期待度でＡＲＴ遊技への移行抽選が行われる。獲得したすべてのカードが使用される前にＡＲＴへの移行抽選に当選した場合には、ＣＺ成功となり、余ったカードに応じたＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選が行われ、ＡＲＴゲーム数の初期値（５０）に上乗せ抽選の結果を加算したＡＲＴゲーム数に基づいて、ＡＲＴ遊技が開始されることとなる。一方、ＡＲＴへの移行抽選に当選することなく獲得したすべてのカードが使用された場合には、ＣＺ失敗となり、天井ゲーム数の初期値（０）がセットされ、通常遊技に戻る。

【０３６１】

＜ＡＲＴ遊技＞

ＡＲＴ遊技に移行すると、ＡＲＴゲーム数及びＡＲＴセット数が「０」となるまで、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知されることとなる。遊技者は、その報知にしたがって停止操作を行うことにより、メダルを増加させることができる。なお、ＡＲＴゲーム数及びＡＲＴセットが「０」となると、通常遊技におけるモード（通常モード、又はバトルモード）が決定されるとともに、天井ゲーム数の初期値（０）がセットされ、通常遊技に戻る。

【０３６２】

（上乗せＢＢ）

ＡＲＴ遊技において、ボーナス役である「ＢＢ１～４」のいずれかが内部当選役として決定された場合、ＢＢ遊技状態（ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態、又はＢＢ中ＲＢ遊技状態）が「上乗せＢＢ」に制御される。

【０３６３】

上乗せＢＢでは、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行うバトル演出が実行され、また、上述したように、敵キャラクタの「ＨＰ」の減算抽選が行われ、ＢＢ遊技状態が終了する前に敵キャラクタの「ＨＰ」が「０」以下となった場合には、ＢＢ遊技状態の終了後に特殊上乗せ状態に移行する。一方、敵キャラクタの「ＨＰ」が「０」以下となる前にＢＢ遊技状態が終了した場合には、ＢＢ遊技状態の終了後にＡＲＴ遊技に戻る。

【０３６４】

（特殊上乗せ状態）

上乗せＢＢにおいて、ＢＢ遊技状態が終了する前に敵キャラクタの「ＨＰ」が「０」以下となった場合には、ＢＢ遊技状態終了後の一般遊技状態（ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態）が「特殊上乗せ状態」に制御される。特殊上乗せ状態では、例えば、ＰＢＢ遊技状態と同様に、特殊上乗せ状態が終了するまで単位遊技毎にＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選が行われる。また、特殊上乗せ状態は、所定ゲーム数（例えば、４ゲーム）を１セットとし、１セットの開始時若しくは終了時に、次セットを継続させるか否かの継続抽選が行われ

、この継続抽選の結果が当選であれば、次セットの間、再度ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選が行われる、一方、この継続抽選の結果が非当選であれば、特殊上乗せ状態が終了し、ＡＲＴ遊技に戻る。

【０３６５】

本実施形態においては、ＡＲＴ遊技において内部当選したボーナス役がＢＢ１、若しくはＢＢ３（すなわち、同色ボーナス）である場合、又はＢＢ２、若しくはＢＢ４（すなわち、異色ボーナス）であるが、優遇モード中に内部当選した場合には、以降の上乗せＢＢにおいて、特殊上乗せ状態に移行することが決定されると、この特殊上乗せ状態における抽選が「優遇」される優遇状態に制御される。この優遇状態においては、例えば、特殊上乗せ状態におけるセットを継続させるか否かの継続抽選に当選する確率（「継続率」）が優遇される（すなわち、当選確率を高くする）こととなっている。なお、優遇状態の態様はこれに限られるものではない。例えば、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選において、相対的に多い上乗せＡＲＴゲーム数が決定されやすくすることとしてもよいし、１セットあたりの継続ゲーム数を変動させる場合には、相対的に長い継続ゲーム数が決定されやすくすることとしてもよい。

【０３６６】

また、「継続率」の態様もこれに限られるものではない。例えば、特殊上乗せ状態の移行時（あるいは、移行することが決定されたとき）に予め定められた複数の継続率（例えば、１％、１０％、２５％、５０％、７５％、９０％）を決定し、決定された継続率にしたがって、何セット分特殊上乗せ状態を継続させるのかを決定することとしてもよい。この場合、優遇状態においては、複数の継続率のうち、相対的に高い継続率が決定されやすくすることとすれば、特殊上乗せ状態における抽選を優遇させることができる。

【０３６７】

（ベル回数上乗せ）

ＡＲＴ遊技において、上述したベル入賞回数が予め決定されている回数に到達した場合には、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選が行われる。なお、このベル回数上乗せによって上乗せされたＡＲＴゲーム数は、遊技者に対してすぐには報知されず（すなわち、ストックされ）、ＡＲＴゲーム数が「０」となったときに報知される。もっとも、このベル回数上乗せによって上乗せされたＡＲＴゲーム数を、遊技者に対してすぐに（例えば、予め決定されている回数に到達した遊技、あるいはその次遊技）に報知することとしてもよい。

【０３６８】

なお、ＡＲＴ遊技における上乗せの態様は上述したものに限られない。例えば、上述した「特殊上乗せ状態」や「ベル回数上乗せ」において、ＡＲＴゲーム数の上乗せに替えて、あるいはこれとともに、ＡＲＴセット数を上乗せするか否かの抽選を行うこととしてもよい。

【０３６９】

また、ＡＲＴ遊技においては、上述した上乗せの契機以外の契機によっても、ＡＲＴゲーム数（あるいは、ＡＲＴセット数）の上乗せを行うこととしてもよい。例えば、内部当選役に基づいて、上乗せの成否（当選するか否か）を抽選し、当選した場合に、ＡＲＴゲーム数の上乗せを行うこととしてもよい。この場合、上述した「ベル回数上乗せ」の対象となる「押し順小役」よりも内部当選役として決定される確率が低い特定役（例えば、図４９に示したアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルにおける「ボーナス重複役」、あるいは「チャンス目１」及び「チャンス目２」）が内部当選役として決定された場合に、特定の抽選確率（例えば、１０９２３／３２７６８　１／３）で上乗せされることが決定されるようにしてもよい。

【０３７０】

また、上述した「ベル回数上乗せ」の対象となる「押し順小役」、及び上述した特定役（例えば、図４９に示したアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルにおける「ボーナス重複役」、あるいは「チャンス目１」及び「チャンス目２」）を含む複数の内部当選役に基づいて、上乗せの成否（当選するか否か）を抽選することとしてもよい。もっとも、この場合

には、少なくとも、上述した「ベル回数上乗せ」の対象となる「押し順小役」が内部当選役として決定された場合に上乗せされることが決定される抽選確率が、上述した特定の抽選確率よりも低い確率（例えば、３２／３２７６８＝１／１０２４）となるようにすることが望ましい。あるいは、上述した「ベル回数上乗せ」の対象となる「押し順小役」が内部当選役として決定された場合には、内部当選役に基づく上乗せの成否（当選するか否か）が抽選されないこととしてもよい。

【０３７１】

すなわち、本実施形態においては、複数の上乗せの契機によって、ＡＲＴゲーム数（あるいは、ＡＲＴセット数）を上乗せすることが可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知される有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）の上乗せに関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【０３７２】

［主制御処理］

次に、図６３～図７３を参照して、主制御回路９１のメインＣＰＵ９３により実行される各種処理について説明する。

【０３７３】

＜メイン制御処理＞

図６３は、メイン制御処理を示すフローチャートである。なお、以下に説明するメイン制御処理は、パチスロ機１に電源が投入されたときに開始される。

【０３７４】

最初に、パチスロ機１に電源が投入されると、メインＣＰＵ９３は、図６４に示す電源投入時処理を実行する（Ｓ１０）。この電源投入時処理では、バックアップが正常であるか、設定変更が適切に行われたか等が判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。

【０３７５】

次に、メインＣＰＵ９３は、一遊技（１回の単位遊技）終了時の初期化処理を実行する（Ｓ１１）。この初期化処理では、例えば、一遊技終了時に初期化するように予め指定された格納領域が初期化される。この初期化処理によって、メインＲＡＭ９５の内部当選役格納領域及び表示役格納領域等に格納されたデータがクリアされる。

【０３７６】

次に、メインＣＰＵ９３は、図６５に示すメダル受付・スタートチェック処理を実行する（Ｓ１２）。このメダル受付・スタートチェック処理では、遊技者により投入されたメダルを検出する処理、及び開始操作を検出する処理が実行される。

【０３７７】

次に、メインＣＰＵ９３は、乱数値を抽出し、メインＲＡＭ９５に割り当てられた乱数値格納領域に格納する（Ｓ１３）。本実施形態において乱数値は、０～６５５３５の中から抽出される。

【０３７８】

次に、メインＣＰＵ９３は、図６６に示す内部抽選処理を実行する（Ｓ１４）。この内部抽選処理を実行するメインＣＰＵ９３は、内部当選役決定手段を構成する。

【０３７９】

次に、メインＣＰＵ９３は、ロック決定処理を実行する（Ｓ１５）。このロック決定処理では、上述した「ロック」を行うか否かの決定等が行われる。

【０３８０】

次に、メインＣＰＵ９３は、リール停止初期設定処理を実行する（Ｓ１６）。このリール停止初期設定処理により、内部抽選処理の結果（内部当選役）に基づいて、上述したリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各種の停止制御情報がメインＲＡＭ９５の該当領域に格納される。

【０３８１】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信するスタートコマンドデータを生成し、生成したスタートコマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ１７）。スタートコマンドデータは、例えば、内部当選役の種別、遊技状態の種別、ロックの種別及びその期間、並びにボーナス終了枚数カウンタ値等の情報を、サブＣＰＵ１０２によって認識可能とするためのデータである。

【０３８２】

次に、メインＣＰＵ９３は、遊技開始時ロック実行処理を実行する（Ｓ１８）。この遊技開始時ロック実行処理では、Ｓ１５におけるロック決定処理の決定結果に基づいて、遊技開始時ロックの実行及び当該ロック実行中のリールアクション（リールの変動態様による演出）の実行が行われる。例えば、内部当選役として「ＰＢＢ」が単独当選（当選番号「１」に当選）した場合には、約３０秒間（ロックタイマの値としては「２６８５３」）の遊技開始時ロックが実行される。

【０３８３】

次に、メインＣＰＵ９３は、ウェイト処理を実行する（Ｓ１９）。このウェイト処理では、前回の遊技開始（前回の単位遊技の開始）から所定時間を経過しているか否かが判断され、所定時間を経過していないと判断された場合には、所定時間を経過するまで待機する待ち時間が消化される。このウェイト処理における所定時間、すなわちウェイト時間は、例えば、前回の単位遊技の開始から４．１秒に設定される。

【０３８４】

次に、メインＣＰＵ９３は、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させるリール回転開始処理を実行する（Ｓ２０）。このリール回転開始処理に伴って、作動ストップボタン格納領域（図２６参照）に「０１１１００００」が格納される。なお、リールの回転開始制御は、図７１に示す割込処理（より具体的には、Ｓ３２４に示すリール制御処理）によって実行される。この割込処理は、一定の周期（１．１１７２ｍｓ）ごとに定期的に実行される処理である。

【０３８５】

この割込処理によって、ステッピングモータの駆動が制御されることで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始され、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が定速（例えば、８０回転／１分間）に達するまで加速される。その後、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が定速に達すると、この定速回転が維持される。なお、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が定速に達し、上述したリールインデックスが検出されると、ストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒへの停止操作が許可されるようになる。

【０３８６】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信するリール回転開始コマンドデータを生成し、生成したリール回転開始コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ２１）。リール回転開始コマンドデータは、例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始されたことを、サブＣＰＵ１０２によって認識可能とするためのデータである。

【０３８７】

このリール回転開始コマンドデータを受信することにより、副制御回路１０１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。

【０３８８】

次に、メインＣＰＵ９３は、リール停止制御処理を実行する（Ｓ２２）。このリール停止制御処理によって、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。なお、図示は省略するが、このリール停止制御処理においては、メインＣＰＵ９３は、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置（すなわち、スト

ップボタンが操作された際の図柄位置）及び滑り駒数又は停止予定位置（すなわち、実際にリールが停止する予定の図柄位置）等の情報を、サブＣＰＵ１０２によって認識可能とするためのデータである。

【０３８９】

次に、メインＣＰＵ９３は、入賞検索処理を実行する（Ｓ２３）。この入賞検索処理では、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止した後に、有効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とが照合されて、有効ラインに表示された図柄の組合せが識別される。

【０３９０】

具体的には、図柄コード格納領域（図２３参照）に格納されたデータと、図柄組合せテーブル（図１３～図１５参照）のデータとが照合され、その照合の結果、一致するものがあれば、一致した図柄の組合せ（表示役）に対応するデータを表示役格納領域（図２２参照）に格納するとともに、その図柄の組合せに対応付けられた払出枚数（払出枚数カウンタ値）を取得する。

【０３９１】

次に、メインＣＰＵ９３は、入賞検索処理の結果、取得された払出枚数カウンタ値に応じた枚数のメダルの払い出しを行うメダル払出処理を実行する（Ｓ２４）。このメダル払出処理では、払出枚数カウンタ値に基づいて、メダルの払出やクレジット枚数の更新が行われる。

【０３９２】

次に、メインＣＰＵ９３は、図６７に示す状態管理処理を実行する（Ｓ２５）。この状態管理処理では、主としてＲＴ遊技状態の移行制御が実行されるとともに、外部集中端子板４７からの外部信号の出力のオン又はオフが管理される。

【０３９３】

次に、メインＣＰＵ９３は、遊技終了時ロック実行処理を実行する（Ｓ２６）。この遊技終了時ロック実行処理では、Ｓ１５におけるロック決定処理の決定結果に基づいて、遊技終了時ロックの実行及び当該ロック実行中のリールアクション（リールの変動態様による演出）の実行が行われる。例えば、内部当選役として「ＰＢＢ」と「ＢＡＲ揃いフェイクリプ」が重複当選（当選番号「２」に当選）した場合には、約２７秒間（ロックタイマの値としては「２４１６７」）の遊技終了時ロックが実行される。また、「ＰＢＢ」が入賞した場合、及びＰＢＢ遊技状態が終了する場合には、約２秒間（ロックタイマの値として「１７９０」）の遊技終了時ロックが実行され、「ＢＢ１～４」が入賞した場合、及びＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態、若しくはＢＢ中ＲＢ遊技状態が終了する場合には、約１秒間（ロックタイマの値として「８９５」）の遊技終了時ロックが実行され、ＢＢ中ＲＴ遊技状態において「ＢＢ中ＲＢ」が入賞した場合には、約０．３秒間（ロックタイマの値として「２６８」の遊技終了時ロックが実行される。

【０３９４】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信する入賞作動コマンドデータを生成し、生成した入賞作動コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ２７）。入賞作動コマンドデータは、例えば、表示役の種別及び払出枚数カウンタ値等の情報を、サブＣＰＵ１０２によって認識可能とするためのデータである。

【０３９５】

次に、メインＣＰＵ９３は、図６９に示すボーナス終了チェック処理を実行する（Ｓ２８）。このボーナス終了チェック処理では、ＢＢ遊技状態において規定された各終了条件（移行条件）が満たされた場合に、その終了条件（移行条件）に応じた処理が実行される。

【０３９６】

次に、メインＣＰＵ９３は、図７０に示すボーナス作動チェック処理を実行する（Ｓ２９）。このボーナス作動チェック処理では、一般遊技状態においてＢＢ遊技状態の各開始

条件（移行条件）が満たされた場合、ＢＢ遊技状態においてＢＢ中ＲＢ遊技状態の開始条件（移行条件）が満たされた場合、又は一般遊技状態及びＢＢ遊技状態において再遊技の作動条件が満たされた場合に、その開始条件（移行条件）や作動条件に応じた処理が実行される。メインＣＰＵ９３は、ステップＳ２９の処理を実行した後、ステップＳ１１の処理に戻る。

【０３９７】

＜電源投入時処理＞

図６４は、図６３に示したメイン制御処理のステップＳ１０において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【０３９８】

まず、メインＣＰＵ９３は、バックアップが正常であるか否かを判断する（Ｓ３０）。この判断処理では、チェックサム値を用いた誤り検出により、バックアップが正常であるか否かが判断される。

【０３９９】

例えば、メインＣＰＵ９３は、電源オフ時にパチスロ機１の設定値等及びその設定値等から算出されたチェックサム値をバックアップデータとしてメインＲＡＭ９５に格納しておき、電源投入時の当該判断処理（Ｓ３０）において、メインＲＡＭ９５に格納されている設定値等及びチェックサム値を読み出す。

【０４００】

そして、メインＣＰＵ９３は、読み出された設定値等から算出したチェックサムと、バックアップされていたチェックサムとを比較し、比較結果が一致していれば、バックアップが正常であると判断する。

【０４０１】

メインＣＰＵ９３は、バックアップが正常であると判断した場合（ＹＥＳ）には、バックアップされた設定値等をメインＲＡＭ９５にセットする（Ｓ３１）。これにより、バックアップが正常であった場合には、電源オフ前の設定値がメインＲＡＭ９５にセットされることになる。

【０４０２】

ステップＳ３１の処理を実行した後、又はステップＳ３０においてバックアップが正常でないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、パチスロ機１のキャビネット２ａ内に設けられている設定変更スイッチ（設定用鍵型スイッチ５６）がオンであるか否かを判断する（Ｓ３２）。ここで、メインＣＰＵ９３は、設定変更スイッチ（設定用鍵型スイッチ５６）がオンであると判断すると（ＹＥＳ）、設定変更時の初期化処理を実行する（Ｓ３３）。

【０４０３】

この設定変更時の初期化処理では、例えば、メインＲＡＭ９５の内部当選役格納領域、表示役格納領域、図柄コード格納領域及び遊技状態フラグ格納領域に格納されているデータがクリアされるとともに、設定値がクリアされる。なお、持越役格納領域に格納されているデータはクリアされないこととしてもよく、クリアされることとしてもよい。

【０４０４】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ３４）。初期化コマンドデータは、例えば、設定値変更の有無、及び設定値等の情報を、サブＣＰＵ１０２によって認識可能とするためのデータである。

【０４０５】

次に、メインＣＰＵ９３は、設定値変更処理を実行する（Ｓ３５）。この設定値変更処理では、パチスロ機１のキャビネット２ａ内に設けられているリセットスイッチ（図示せず）の操作結果に応じて、設定値が１～６のうちから選択され、これに続いて、スタートレバー２３が操作されたときに選択されていた設定値が確定される。

【０４０６】
次に、メインＣＰＵ９３は、設定変更スイッチ（設定用鍵型スイッチ５６）がオン状態であるか否かを判断し（Ｓ３６）、オン状態でない判断結果が得られるまでステップＳ３６の処理を繰り返し実行する。
【０４０７】
ここで、メインＣＰＵ９３は、設定変更スイッチ（設定用鍵型スイッチ５６）がオン状態ではない判断結果が得られた場合（すなわち、設定変更スイッチがオンからオフとなった場合）には（ＮＯ）、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納し（Ｓ３７）、電源投入時処理を終了する。
【０４０８】
ステップＳ３２において、メインＣＰＵ９３は、設定変更スイッチ（設定用鍵型スイッチ５６）がオンでないと判断した場合（ＮＯ）には、バックアップが正常であるか否かを判断する（Ｓ３８）。ここで、バックアップが正常でないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、電源投入時エラー処理を実行する（Ｓ３９）。
【０４０９】
電源投入時エラー処理において、メインＣＰＵ９３は、バックアップが正常ではないことをエラー表示等によって表示する。なお、メインＣＰＵ９３は、バックアップが正常でないエラー（バックアップエラー）の状態では、打止解除スイッチ（図示せず）又はリセットスイッチ（図示せず）の操作によっては、エラー状態を解除しないようになっており、新たに設定変更が行われた場合にのみ、エラー状態を解除するようになっている。
【０４１０】
ステップＳ３８において、バックアップが正常であると判断した場合（ＹＥＳ）には、メインＣＰＵ９３は、メインＲＡＭ９５に格納されているバックアップデータに基づいて、パチスロ機１の状態を電源断前の状態に復帰させ（Ｓ４０）、電源投入時処理を終了する。
【０４１１】
＜メダル受付・スタートチェック処理＞
図６５は、図６３に示したメイン制御処理のステップＳ１２において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
【０４１２】
まず、メインＣＰＵ９３は、自動投入要求があるか否かを判断する（Ｓ５０）。すなわち、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞したか否かを判断する。
【０４１３】
ステップＳ５０において、メインＣＰＵ９３は、自動投入要求があると判断した場合（ＹＥＳ）には、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルを自動投入する自動投入処理を実行する（Ｓ５１）。具体的には、メインＣＰＵ９３は、自動投入カウンタを投入枚数カウンタに複写し、自動投入カウンタをクリアする。
【０４１４】
次に、メインＣＰＵ９３は、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するメダル投入コマンド送信処理を実行する（Ｓ５２）。ここで、メダル投入コマンドデータは、例えば、メダル投入の有無、投入枚数カウンタの値、及びクレジットカウンタの値等の情報を、サブＣＰＵ１０２によって認識可能とするためのデータである。
【０４１５】
次に、メインＣＰＵ９３は、今回の単位遊技で再遊技を確実に作動させるためのリプレイ作動認識時間を設定するため、自動投入間隔待ち処理を実行する（Ｓ５３）。この自動投入間隔待ち処理では、自動投入間隔待ち時間タイマとして「２７０」をセットする（２７０回割込×１．１１７２ｍｓ　３０１．６４ｍｓ）。このように、本実施形態において

は、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞した場合には、リプレイ作動認識時間を設けることとし、自動投入に係る処理が確実に行われるように構成されている。

【０４１６】

なお、リプレイ作動認識時間は、上述したものに限られず、適宜設定可能である。例えば、自動投入されるメダルの枚数（例えば、自動投入カウンタの値「１」～「３」）に応じてリプレイ作動認識時間が異なるように構成することとしてもよい。具体的には、自動投入されるメダルの枚数が「１」枚である場合には、自動投入間隔待ち時間タイマとして「９０」をセットし、自動投入されるメダルの枚数が「２」枚である場合には、自動投入間隔待ち時間タイマとして「１８０」をセットし、自動投入されるメダルの枚数が「３」枚である場合には、自動投入間隔待ち時間タイマとして「２７０」をセットすることとしてもよい。

【０４１７】

また、このリプレイ作動認識時間を用いて演出を行うこととしてもよい。本実施形態においては、後述するように、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態及びＢＢ中ＲＴ２遊技状態において、リプレイ役の連続入賞回数（当選回数）に応じて特典が付与されることとなっている。したがって、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態及びＢＢ中ＲＴ２遊技状態では、リプレイ役の連続入賞回数（当選回数）に応じて、自動投入間隔待ち時間タイマの値をセットすることとすれば、単位遊技毎にロック決定処理（図６３のＳ１５参照）や遊技終了時ロック実行処理（図６３のＳ２６参照）を行うことなく、同様に遊技の進行を停止する（遊技者の操作を無効化する）演出を行うことが可能となる。

【０４１８】

具体的には、例えば、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態及びＢＢ中ＲＴ２遊技状態において、リプレイ役の連続入賞回数（当選回数）が１～４回である場合には、自動投入間隔待ち時間タイマとして「２７０」をセットし、リプレイ役の連続入賞回数（当選回数）が５～９回である場合には、自動投入間隔待ち時間タイマとして「５４０」をセットし、リプレイ役の連続入賞回数（当選回数）が１１～１４回である場合には、自動投入間隔待ち時間タイマとして「８１０」をセットし、リプレイ役の連続入賞回数（当選回数）が１６～１９回である場合には、自動投入間隔待ち時間タイマとして「１０８０」をセットし、リプレイ役の連続入賞回数（当選回数）が１０回、１５回、２０回以上である場合には、自動投入間隔待ち時間タイマとして「１３５０」をセットする。

【０４１９】

このように構成することで、特定の遊技状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態及びＢＢ中ＲＴ２遊技状態）において、特定役（例えば、リプレイ役）の連続入賞回数に応じて、所定の特典（例えば、後述するカード獲得抽選）が付与される場合に、リプレイ作動認識時間を用いることによって、遊技毎にロック制御（例えば、ロック決定処理及び遊技終了時ロック実行処理）を行うことなく、同様のロック演出を行うことができるため、制御負担を増加させることなくロック演出を実行することが可能となる。

【０４２０】

また、本実施形態においては、「ＢＢ中ＲＢ」が入賞した場合にセットされるロックタイマの値（例えば、「２６８」）は、リプレイ作動認識時間としてセットされる最小の値（例えば、「２７０」）よりも少ない。すなわち、「ＢＢ中ＲＢ」が入賞した場合にロック演出が実行される時間が、リプレイ作動認識時間よりも短くなるように構成されている。

【０４２１】

このように構成することで、特定の遊技状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態及びＢＢ中ＲＴ２遊技状態）において、特定役（例えば、リプレイ役）の連続入賞回数によって特典（例えば、後述するカード獲得抽選が行われる特典）が付与される場合に、この特典が付与されにくくなることを、ロック演出の実行時間によって遊技者に認識させることが可能となる。

【０４２２】

ステップＳ５０において、メインＣＰＵ９３は、自動投入要求がないと判断した場合（ＮＯ）には、メダルの受け付けを許可する（Ｓ５４）。例えば、メインＣＰＵ９３は、セレクタ６６のソレノイド（図示せず）を駆動し、メダル投入口２１に投入されたメダルがセレクタ６６内を通過可能となるように径路を形成する。

【０４２３】

なお、ステップＳ５０において、メインＣＰＵ９３は、自動投入要求があると判断した場合（ＹＥＳ）には、前回の単位遊技からメダルの受け付けが禁止されている状態になっているため、メダルの受け付けに関する処理は実行しないこととしているが、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞している場合であっても、メダルの受け付けを許可することとしてもよい。

【０４２４】

ステップＳ５３又はＳ５４の処理が実行された後、メインＣＰＵ９３は、遊技状態に応じて投入枚数の最大値をメインＲＡＭ９５にセットする（Ｓ５５）。本実施形態においては、いずれの遊技状態においても、投入枚数の最大値として３がセットされる。

【０４２５】

次に、メインＣＰＵ９３は、メダルの受け付けが許可されているか否かを判断する（Ｓ５６）。ここで、メダルの受け付けが許可されていると判断した場合（ＹＥＳ）には、メインＣＰＵ９３は、メダルが適正に投入されたか、又はＢＥＴボタン２２への操作が行われたかをチェックするメダル投入チェック処理を実行する（Ｓ５７）。このメダル投入チェック処理では、メダルが適正に投入された場合、又はクレジットからＢＥＴボタン２２への操作によりメダルが投入された場合に、投入されたメダルの枚数に応じて、投入枚数カウンタの値、又はクレジットカウンタの値が更新される。

【０４２６】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するメダル投入コマンド送信処理を実行する（Ｓ５８）。

【０４２７】

次に、メインＣＰＵ９３は、メダルの投入又はクレジットが可能か否かを判断する（Ｓ５９）。本実施形態において、メインＣＰＵ９３は、投入枚数カウンタの値が３枚であり、かつ、クレジットカウンタの値が５０となっていること、又は、ステップＳ５１の自動投入処理を実行したことを条件として、当該条件が成立したときにメダルの投入又はクレジットが可能でないと判断し、当該条件が成立しないときにメダルの投入又はクレジットが可能であると判断する。

【０４２８】

ステップＳ５９において、メダルの投入又はクレジットが可能でないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、メダルの受け付けを禁止する（Ｓ６０）。例えば、メインＣＰＵ９３は、セレクタ６６のソレノイドの駆動を行わずに、メダル投入口２１に投入されたメダルがメダル払出口３２から排出されるように径路を形成する。

【０４２９】

ステップＳ５６において、メダルの受け付けが許可されていないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ５９において、メダルの投入又はクレジットが可能であると判断した場合（ＹＥＳ）、又はステップＳ６０の処理を実行した後、メインＣＰＵ９３は、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であるか否かを判断する（Ｓ６１）。すなわち、本実施形態においては、メインＣＰＵ９３は、メダルの投入枚数が最大値である３であるか否かを判断する。

【０４３０】

ここで、メダルの投入枚数が最大値でないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ５６の処理に戻る。一方、メダルの投入枚数が最大値であると判断した場合（ＹＥＳ）には、メインＣＰＵ９３は、スタートスイッチ７９がオンであるか否か

を判断する（Ｓ６２）。
【０４３１】
ここで、スタートスイッチ７９がオンでないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ５６の処理に戻る。一方、スタートスイッチ７９がオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、メインＣＰＵ９３は、メダルの受け付けを禁止し（Ｓ６３）、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。
【０４３２】
＜内部抽選処理＞
図６６は、図６３に示したメイン制御処理のステップＳ１４において実行される内部抽選処理を示すフローチャートである。
【０４３３】
まず、メインＣＰＵ９３は、遊技状態に応じた内部抽選テーブルをメインＲＡＭ９５にセットする（Ｓ７０）。本実施形態においては、メインＣＰＵ９３は、遊技状態に応じて、図１６又は図１７に示すいずれかの内部抽選テーブルをメインＲＡＭ９５にセットする。
【０４３４】
次に、メインＣＰＵ９３は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得する（Ｓ７１）。次に、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ７０でセットされた内部抽選テーブルの所定領域を参照し、該当する設定値の各当選番号に対応付けられた抽選値を１つずつ取得し、乱数値から抽選値を減算する（Ｓ７２）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、その当選番号に対応付けられた内部当選役が決定されるか否かを照合する。
【０４３５】
次に、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ７２の処理による減算結果が０未満か否かを判断する（Ｓ７３）。ここで、メインＣＰＵ９３は、減算結果が０未満ではないと判断した場合（ＮＯ）には、乱数値及び当選番号を更新する（Ｓ７４）。
【０４３６】
次に、メインＣＰＵ９３は、使用している内部抽選テーブルの全ての当選番号をチェックしたか否かを判断し（Ｓ７５）、全ての当選番号をチェックしていないと判断した場合（ＮＯ）には、ステップＳ７２の処理に戻る。
【０４３７】
一方、メインＣＰＵ９３は、全ての当選番号をチェックしたと判断した場合（ＹＥＳ）には、データポインタの値として０をセットする（Ｓ７６）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、内部当選役として「ハズレ」を決定する。
【０４３８】
ステップＳ７３において、メインＣＰＵ９３は、減算結果が０未満であると判断した場合（ＹＥＳ）には、メインＲＡＭ９５にセットされている内部抽選テーブルを参照して当選番号から小役・リプレイ用データポインタの値とボーナス用データポインタの値とを取得する（Ｓ７７）。
【０４３９】
ステップＳ７６又はＳ７７の処理を実行した後、メインＣＰＵ９３は、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブル（図１８参照）を参照して、小役・リプレイ用データポインタの値に基づいて内部当選役を取得する（Ｓ７８）。
【０４４０】
このステップＳ７８の処理では、小役・リプレイ用内部当選役決定テーブルが参照され、ステップＳ７６又はＳ７７の処理で取得された小役・リプレイ用データポインタの値に対応する内部当選役を示す１６バイトのデータ値が決定される。
【０４４１】
次に、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ７８で取得した内部当選役のデータを内部当選役格納領域（図２１参照）に格納する（Ｓ７９）。このステップＳ７９の処理では、ステップＳ７８の処理で決定された内部当選役を示す１６バイトのデータ値が内部当選役格納

領域１～１６に格納される。
【０４４２】
次に、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域（図２４参照）の値が０であるか否かを判断する（Ｓ８０）。メインＣＰＵ５１は、持越役格納領域の値が０であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ボーナス用内部当選役決定テーブル（図１９参照）を参照し、ボーナス用データポインタの値に基づいて内部当選役を取得する（Ｓ８１）。
【０４４３】
このステップＳ８１の処理では、ボーナス用内部当選役決定テーブルが参照され、ステップＳ７６又はＳ７７の処理で取得されたボーナス用データポインタの値に対応する内部当選役を示す１６バイトのデータ値が決定される。
【０４４４】
次に、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ８１で取得した内部当選役を持越役格納領域（図２４参照）に格納する（Ｓ８２）。このステップＳ８２の処理では、例えば、ステップＳ８１において内部当選役として「ＰＢＢ」が取得されたときに、持越格納領域の「ＰＢＢ」に対応するビット０が「１」にセットされる。
【０４４５】
次に、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域（図２４参照）の値が０であるか否かを判断する（Ｓ８３）。このステップＳ８３の処理では、ステップＳ８２において持越役格納領域のビット０～５のいずれかのビットに、「１」がセットされたか否かが判断される。
【０４４６】
ステップＳ８３において、持越役格納領域の値が０でないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、内部当選役が「ＰＢＢ」又は「ＢＢ１～４」であるか否かを判断する（Ｓ８４）。ここで、メインＣＰＵ９３は、内部当選役が「ＰＢＢ」又は「ＢＢ１～４」であると判断した場合（ＹＥＳ）には、遊技状態としてＲＴ４遊技状態をセットする（Ｓ８５）。具体的には、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ４遊技状態フラグに「１」をセットし、他のＲＴ遊技状態フラグを「０」クリアする。
【０４４７】
一方、メインＣＰＵ９３は、内部当選役が「ＰＢＢ」又は「ＢＢ１～４」でない（すなわち、内部当選役が「ＢＢ中ＲＢ」である）と判断した場合（ＮＯ）には、遊技状態としてＢＢ中ＲＴ２遊技状態をセットする（Ｓ８６）。具体的には、メインＣＰＵ９３は、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態フラグに「１」をセットし、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態フラグを「０」クリアする。
【０４４８】
ステップＳ８０において持越役格納領域の値が０でないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ８３において持越役格納領域の値が０であると判断した場合（ＹＥＳ）、又はステップＳ８５若しくはステップＳ８６の処理を実行した後、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域に格納されている内部当選役に基づいて、内部当選役格納領域を更新し（Ｓ８７）、内部抽選処理を終了する。すなわち、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域に格納された内部当選役を内部当選役格納領域に反映させて、その単位遊技における内部当選役を決定する。
【０４４９】
＜状態管理処理＞
図６７は、図６３に示したメイン制御処理のステップＳ２５において実行される状態管理処理を示すフローチャートである。
【０４５０】
まず、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態、又は通常のＢＢ遊技状態（すなわち、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態、若しくはＢＢ中ＲＢ遊技状態のいずれかの遊技状態）であるか否かを判断する（Ｓ１００）。メインＣＰＵ９３は、ＰＢＢ遊技状態、又は通常のＢＢ遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ステップＳ１０８の処理に移る。

【０４５１】
一方、メインＣＰＵ９３は、ＰＢＢ遊技状態、又は通常のＢＢ遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、現在の遊技状態がＲＴ４遊技状態であるか否か、すなわち、ボーナス役（ＢＢ中ＲＢを除く）の内部当選状態であるか否かを判断する（Ｓ１０１）。メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＲＴ４遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ステップＳ１０８の処理に移る。
【０４５２】
メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１０１の処理において、現在の遊技状態がＲＴ４遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、「ＲＴ１移行リプ１～１６」、又は「ＲＴ１移行図柄１～８」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する（Ｓ１０２）。メインＣＰＵ９３は、「ＲＴ１移行リプ１～１６」、又は「ＲＴ１移行図柄１～８」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、遊技状態としてＲＴ１遊技状態をセットし（Ｓ１０３）、ステップＳ１０８の処理に移る。具体的には、ＲＴ１遊技状態フラグに「１」をセットし、他のＲＴ遊技状態フラグを「０」クリアする。
【０４５３】
メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１０２の処理において、「ＲＴ１移行リプ１～１６」、又は「ＲＴ１移行図柄１～８」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、「ＲＴ２移行リプ１，２」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する（Ｓ１０４）。メインＣＰＵ９３は、「ＲＴ２移行リプ１，２」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、遊技状態としてＲＴ２遊技状態をセットし（Ｓ１０５）、ステップＳ１０８の処理に移る。具体的には、ＲＴ２遊技状態フラグに「１」をセットし、他のＲＴ遊技状態フラグを「０」クリアする。
【０４５４】
メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１０４の処理において、「ＲＴ２移行リプ１，２」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、「ＲＴ３移行リプ１，２」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する（Ｓ１０６）。メインＣＰＵ９３は、「ＲＴ３移行リプ１，２」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、遊技状態としてＲＴ３遊技状態をセットし（Ｓ１０７）、ステップＳ１０８の処理に移る。具体的には、ＲＴ３遊技状態フラグに「１」をセットし、他のＲＴ遊技状態フラグを「０」クリアする。
【０４５５】
メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１０６の処理において、「ＲＴ３移行リプ１，２」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ１０７の処理の後、図６８の説明において後述する外部信号出力管理処理を実行し（Ｓ１０８）、状態管理処理を終了する。
【０４５６】
＜外部信号出力管理処理＞
図６８は、図６７に示した状態管理処理のステップＳ１０８において実行される外部信号出力管理処理を示すフローチャートである。なお、本実施形態において、外部信号１は、「ＰＢＢ」の入賞回数（当選回数）及びＰＢＢ遊技状態が実行されていることを外部表示器等に表示するための信号として機能し、外部信号２は、「ＢＢ１～４」の入賞回数（当選回数）及び通常のＢＢ遊技状態が実行されていることを外部表示器等に表示するための信号として機能し、外部信号３は、ＡＲＴ遊技の実行回数及びＡＲＴ遊技が実行されていることを外部機器等に表示するための信号として機能する。
【０４５７】
まず、メインＣＰＵ９３は、「ＰＢＢ」の図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する（Ｓ１２０）。メインＣＰＵ９３は、「ＰＢＢ」の図柄の組合せが有効ラ

イン上に表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、外部信号１をオンにセットし（Ｓ１２１）、外部信号出力管理処理を終了する。

【０４５８】

一方、メインＣＰＵ９３は、「ＰＢＢ」の図柄の組合せが有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、「ＢＢ１～４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する（Ｓ１２２）。メインＣＰＵ９３は、「ＢＢ１～４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、外部信号２をオンにセットし（Ｓ１２３）、外部信号出力管理処理を終了する。

【０４５９】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１２２の処理において、「ＢＢ１～４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、「ＰＢＢ」、又は「ＢＢ１～４」が内部当選役として決定されたか否かを判断する（Ｓ１２４）。「ＰＢＢ」、又は「ＢＢ１～４」が内部当選役として決定されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、ステップＳ１２５の処理に移り、「ＰＢＢ」、又は「ＢＢ１～４」が内部当選役として決定されていないと判断した場合（ＮＯ）には、ステップＳ１２８の処理に移る。

【０４６０】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１２５の処理において、ＡＲＴ開始チェックカウンタに初期値である「０」をセットする。ＡＲＴ開始チェックカウンタは、サブＣＰＵ１０２の制御によってＡＲＴ遊技が実行されているか否かを、メインＣＰＵ９３側で認識可能とするためのデータである。続いて、メインＣＰＵ９３は、外部信号３がオンであるか否かを判断する（Ｓ１２６）。外部信号３がオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、外部信号３をオフし（Ｓ１２７）、外部信号出力管理処理を終了する。また、外部信号３がオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）にも、外部信号出力管理処理を終了する。すなわち、ＡＲＴ遊技中にボーナス役に内部当選した場合には、外部信号３がオフとなる。

【０４６１】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１２８の処理において、現在の遊技状態がＲＴ３遊技状態であるか否かを判断する。現在の遊技状態がＲＴ３遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、「左　ＲＴ３維持リプ」、「中　ＲＴ３維持リプ」、又は「右　ＲＴ３維持リプ」のいずれかに内部当選したか否かを判断する（Ｓ１２９）。「左　ＲＴ３維持リプ」、「中　ＲＴ３維持リプ」、又は「右　ＲＴ３維持リプ」のいずれにも内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）には、外部信号出力管理処理を終了する。一方、「左　ＲＴ３維持リプ」、「中　ＲＴ３維持リプ」、又は「右　ＲＴ３維持リプ」のいずれかに内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、遊技者の停止操作順序が予め定められた特定の押し順であるか否かを判断する（Ｓ１３０）。

【０４６２】

ここで、「予め定められた特定の押し順」とは、ＲＴ３遊技状態が維持される停止操作順序のうちの特定の停止操作順序を意味する。例えば、「左　ＲＴ３維持リプ」が内部当選役として決定された場合に、第１停止操作が左第１停止であれば、第２停止操作及び第３停止操作の順序にかかわらずＲＴ３遊技状態が維持されることとなる（図２０参照）が、本実施形態では、このうちの「左右中」を特定の押し順として予め定めることとしている。同様に、「中　ＲＴ３維持リプ」が内部当選役として決定される場合には、「中左右」を特定の押し順として予め定め、「右　ＲＴ３維持リプ」が内部当選役として決定される場合には、「右左中」を特定の押し順として予め定めることとしている。

【０４６３】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１３０の処理において、遊技者の停止操作順序が予め定められた特定の押し順でないと判断した場合（ＮＯ）には、ＡＲＴ開始チェックカウンタに初期値である「０」をセットし（Ｓ１３１）、外部信号出力管理処理を終了する。一方、メインＣＰＵ９３は、遊技者の停止操作順序が予め定められた特定の押し順であると

判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴ開始チェックカウンタを１加算し（Ｓ１３２）、続いて、ＡＲＴ開始チェックカウンタが「２」であるか否かを判断する（Ｓ１３３）。ＡＲＴ開始チェックカウンタが「２」であると判断した場合（ＹＥＳ）には、外部信号３をオンにセットし（Ｓ１２１）、外部信号出力管理処理を終了する。また、ＡＲＴ開始チェックカウンタが「２」でないと判断した場合（ＮＯ）にも、外部信号出力管理処理を終了する。

【０４６４】

このように、本実施形態においては、特定のリプレイ高確率状態（例えば、ＲＴ３遊技状態）において、特定役（例えば、「左　ＲＴ３維持リプ」、「中　ＲＴ３維持リプ」、又は「右　ＲＴ３維持リプ」）が内部当選役として決定された場合に、特定のリプレイ高確率状態（例えば、ＲＴ３遊技状態）が維持される停止操作順序のうち特定の停止操作順序（例えば、予め定められた特定の押し順）で停止操作された回数が特定回数（例えば、２回）となったことに基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、後述のＡＲＴ遊技）が実行されていることを示す特定の信号（例えば、外部信号３）の出力を開始するように構成されている。

【０４６５】

また、本実施形態においては、サブＣＰＵ１０２の制御によってＡＲＴ遊技が開始されたときに、特定の停止操作順序（例えば、予め定められた特定の押し順）が特定回数（例えば、２回）報知されるように構成されている。このように構成することで、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、後述のＡＲＴ遊技）の開始を適切に外部に出力することができる。

【０４６６】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１２８の処理において、現在の遊技状態がＲＴ３遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、外部信号３がオンであるか否かを判断する（Ｓ１３５）。外部信号３がオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、外部信号出力管理処理を終了する。一方、外部信号３がオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、押し順小役に内部当選したか否かを判断する（Ｓ１３６）。押し順小役に内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）には、外部信号出力管理処理を終了する。一方、押し順小役に内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、メダルの払出があったか否かを判断する（Ｓ１３７）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、押し順小役に内部当選した場合に、「取りこぼし」が発生したか否かを判断する。

【０４６７】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１３７の処理において、メダルの払出があったと判断した場合（ＹＥＳ）には、外部信号出力管理処理を終了する。一方、メダルの払出がないと判断した場合（ＮＯ）には、外部信号３をオフし（Ｓ１３８）、外部信号出力管理処理を終了する。すなわち、ＡＲＴ遊技中（あるいは、ＡＲＴ遊技の終了後）に、押し順小役に当選し、かつ「取りこぼし」が発生した場合には、外部信号３がオフとなる。

【０４６８】

このように、本実施形態においては、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、後述のＡＲＴ遊技）が実行されていることを示す特定の信号（例えば、外部信号３）が出力されている場合に、押し順小役に内部当選したが、メダルの払出がなかった場合には、この特定の信号の出力を終了するように構成されている。このように構成することで、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、後述のＡＲＴ遊技）の終了を適切に外部に出力することができる。

【０４６９】

＜ボーナス終了チェック処理＞

図６９は、図６３に示したメイン制御処理のステップＳ２８において実行される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。

【０４７０】

まず、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態、又は通常のＢＢ遊技状

態（すなわち、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態、若しくはＢＢ中ＲＢ遊技状態のいずれかの遊技状態）であるか否かを判断する（Ｓ１５０）。メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態、又は通常のＢＢ遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【０４７１】

一方、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態、又は通常のＢＢ遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）には、払出枚数カウンタの値に基づいてボーナス終了枚数カウンタの値を更新する（Ｓ１５１）。具体的には、ボーナス終了枚数カウンタから今回の遊技において払い出されたメダルの枚数を減算する。次に、メインＣＰＵ９３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断する（Ｓ１５２）。すなわち、ステップＳ１５１の処理による更新結果（減算結果）が０未満となったか否かを判断する。ボーナス終了枚数カウンタの値が０未満でないと判断した場合（ＮＯ）には、ステップＳ１５８の処理に移る。

【０４７２】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１５２の処理において、ボーナス終了枚数カウンタの値が０未満であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＰＢＢ・ＢＢ終了時処理を実行する（Ｓ１５３）。このＰＢＢ・ＢＢ終了時処理では、ＰＢＢ遊技状態の終了時であれば、ＰＢＢ遊技状態フラグを「０」クリアし、通常のＢＢ遊技状態の終了時であれば、終了時の状態に応じて、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態フラグ、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態フラグ、又はＢＢ中ＲＢ遊技状態フラグを「０」クリアする。また、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態の終了時であれば、持越役格納領域のビット５を「０」クリアする（「ＢＢ中ＲＢ」の内部当選状態を終了させる）。また、外部信号１又は外部信号２をオフにする。

【０４７３】

次に、メインＣＰＵ９３は、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態の終了時であるか否かを判断する（Ｓ１５４）。メインＣＰＵ９３は、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態の終了時であると判断した場合（ＹＥＳ）には、遊技状態としてＲＴ２遊技状態をセットする（Ｓ１５５）。すなわち、ＢＢ遊技状態において移行したリプレイ高確率状態が、ＢＢ遊技状態終了後の一般遊技状態に引き継がれることとなる。一方、メインＣＰＵ９３は、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態の終了時でないと判断した場合（ＮＯ）には、遊技状態としてＲＴ０遊技状態をセットする（Ｓ１５６）。

【０４７４】

次に、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了コマンド送信処理を実行し（Ｓ１５７）、ボーナス終了チェック処理を終了する。このボーナス終了コマンド送信処理では、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信するボーナス終了コマンドデータを生成し、生成したボーナス終了コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。このボーナス終了コマンドデータは、例えば、ＢＢ遊技状態が終了したこと等の情報を、サブＣＰＵ１０２によって認識可能とするためのデータである。

【０４７５】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１５２の処理において、ボーナス終了枚数カウンタの値が０未満でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、現在の遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態であるか否かを判断する（Ｓ１５８）。現在の遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）、その単位遊技において小役が入賞している場合（すなわち、メダルの払出があった場合）には、ＢＢ中ＲＢ遊技状態における小役の入賞回数を計数する入賞回数カウンタ、及びＢＢ中ＲＢ遊技状態における遊技回数を計数する遊技回数カウンタを１ずつ減算し、その単位遊技において小役が入賞していない場合（すなわち、メダルの払出がなかった場合）には、遊技回数カウンタを１減算する（Ｓ１５９）。

【０４７６】

次に、メインＣＰＵ９３は、入賞回数カウンタ又は遊技回数カウンタが「０」であるか否かを判断する（Ｓ１６０）。入賞回数カウンタ及び遊技回数カウンタのいずれもが「０」でないと判断した場合（ＮＯ）には、ボーナス終了チェック処理を終了する。また、入

賞回数カウンタ又は遊技回数カウンタが「０」であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＢＢ中ＲＢ終了時処理を実行し（Ｓ１６１）、ボーナス終了チェック処理を終了する。このＢＢ中ＲＢ終了時処理では、ＢＢ中ＲＢ遊技状態フラグを「０」クリアし、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態フラグに「１」をセットする。

【０４７７】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１５８の処理において、現在の遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態であるか否かを判断する（Ｓ１６２）。メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、ボーナス終了チェック処理を終了する。また、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＰＢＢ遊技状態中処理を実行し（Ｓ１６３）、ボーナス終了チェック処理を終了する。このＰＢＢ遊技状態中処理では、ＰＢＢ遊技状態中が常に特定ＲＢ遊技状態（すなわち、図１７に示すＢＢ遊技状態用内部抽選テーブルにおいて規定されるＰＢＢ遊技状態の各抽選値によって抽選される状態）となるように制御される。

【０４７８】

なお、本実施形態においては、ステップＳ１５４～１５６の処理を行って（すなわち、ＢＢ遊技状態の終了時の遊技状態を判断して）、ＢＢ遊技状態におけるリプレイ役の当選確率が一般遊技状態において引き継がれるように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、メインＣＰＵ９３は、ＢＢ遊技状態の終了時にセットされているリプレイ役の抽選値を、そのまま一般遊技状態において引き継ぐように構成することとしてもよい。この場合、ＢＢ中ＲＢ遊技状態の終了時（あるいは、「ＢＢ中ＲＢ」の入賞時）に、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態におけるリプレイ役の抽選値をセットしておけば、上述したステップＳ１５４～１５６の処理を省略することができる。

【０４７９】

＜ボーナス作動チェック処理＞

図７０は、図６３に示したメイン制御処理のステップＳ２９において実行される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。

【０４８０】

まず、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態であるか否かを判断する（Ｓ１７０）。メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【０４８１】

一方、メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＰＢＢ遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、現在の遊技状態が通常のＢＢ遊技状態（すなわち、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態、若しくはＢＢ中ＲＢ遊技状態のいずれかの遊技状態）であるか否かを判断する（Ｓ１７１）。メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態が通常のＢＢ遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、ステップＳ１７６の処理に移る。

【０４８２】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１７１の処理において、現在の遊技状態が通常のＢＢ遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、現在の遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態であるか否かを判断する（Ｓ１７２）。メインＣＰＵ９３は、現在の遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【０４８３】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１７２の処理において、現在の遊技状態がＢＢ中ＲＢ遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、「ＢＢ中ＲＢ」の図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する（Ｓ１７３）。メインＣＰＵ９３は、「ＢＢ中ＲＢ」の図柄の組合せが有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【０４８４】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１７３の処理において、「ＢＢ中ＲＢ」の図柄の組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、ＢＢ中ＲＢ作動時処理を実行する（Ｓ１７４）。このＢＢ中ＲＢ作動時処理では、ＢＢ中ＲＢ遊技状態フラグに「１」をセットし、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態フラグを「０」クリアする。また、入賞回数カウンタに「８」をセットし、遊技回数カウンタに「１２」をセットする。次に、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域の値をクリアし（Ｓ１７５）、ボーナス作動チェック処理を終了する。すなわち、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域のビット５を「０」クリアする。

【０４８５】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１７１の処理において、現在の遊技状態が通常のＢＢ遊技状態でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、「ＰＢＢ」、又は「ＢＢ１～４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する（Ｓ１７６）。メインＣＰＵ９３は、「ＰＢＢ」、又は「ＢＢ１～４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、ステップＳ１８０の処理に移る。

【０４８６】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１７６の処理において、「ＰＢＢ」、又は「ＢＢ１～４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、ＰＢＢ・ＢＢ作動時処理を実行する（Ｓ１７７）。このＰＢＢ・ＢＢ作動時処理では、有効ライン上に表示された図柄の組合せが「ＰＢＢ」の図柄の組合せであれば、ＰＢＢ遊技状態フラグに「１」をセットし、他の遊技状態フラグ（例えば、ＲＴ４遊技状態フラグ）を「０」クリアし、ボーナス終了枚数カウンタに「２９７」をセットする。また、有効ライン上に表示された図柄の組合せが「ＢＢ１～４」のいずれかの図柄の組合せであれば、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態フラグに「１」をセットし、他の遊技状態フラグ（例えば、ＲＴ４遊技状態フラグ）を「０」クリアし、ボーナス終了枚数カウンタに「４４」をセットする。

【０４８７】

次に、メインＣＰＵ９３は、入賞したボーナス役に対応する持越役格納領域の値をクリアし（Ｓ１７８）、ボーナス開始コマンド送信処理を実行し（Ｓ１７９）、ボーナス作動チェック処理を終了する。このボーナス開始コマンド送信処理では、主制御回路９１から副制御回路１０１へ送信するボーナス開始コマンドデータを生成し、生成したボーナス開始コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。このボーナス開始コマンドデータは、例えば、ＢＢ遊技状態が開始したこと等の情報を、サブＣＰＵ１０２によって認識可能とするためのデータである。

【０４８８】

メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１７６の処理において、「ＰＢＢ」、又は「ＢＢ１～４」のいずれの図柄の組合せも有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、図１４に示したいずれかのリプレイ役の図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する（Ｓ１８０）。メインＣＰＵ９３は、いずれかのリプレイ役の図柄の組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、自動投入要求（すなわち、次回の単位遊技において再遊技を作動させる要求処理）を行い（Ｓ１８１）、ボーナス作動チェック処理を終了する。また、いずれのリプレイ役の図柄の組合せも有効ライン上に表示されていないと判断した場合（ＮＯ）にも、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【０４８９】

＜メインＣＰＵの制御による割込処理＞

図７１は、メインＣＰＵ９３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、１．１１７２ｍｓごとに定期的に実行される。

【０４９０】

まず、メインＣＰＵ９３は、レジスタの退避を行う（Ｓ３２０）。次に、メインＣＰＵ

９３は、図７２の説明において後述する入力ポートチェック処理を実行する（Ｓ３２１）。この入力ポートチェック処理では、例えば、メインＣＰＵ９３に接続される各種のスイッチやセンサの信号の有無を確認する。

【０４９１】

例えば、メインＣＰＵ９３は、スタートスイッチ７９、ストップスイッチ（不図示）等の各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報やメダルセンサ（不図示）等の各種センサのオン、オフの情報をメインＲＡＭ９５に格納する。

【０４９２】

次に、メインＣＰＵ９３は、タイマ更新処理を実行する（Ｓ３２２）。このタイマ更新処理では、例えば、ロックタイマや自動投入間隔待ち時間タイマ等の値が１以上である場合に、当該タイマの値を１割り込み毎に「１」ずつ減算する処理が実行される。次に、メインＣＰＵ９３は、図７３の説明において後述する通信データ送信処理を実行する（Ｓ３２３）。次に、メインＣＰＵ９３は、リール制御処理を実行する（Ｓ３２４）。このリール制御処理では、例えば、リール回転開始処理（図６３のＳ２０）における各リールの回転開始要求に基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、各リールの回転を加速させる加速処理を実行し、各リールが所定の速度（例えば、８０回転／１分間）となったことに基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、その所定の速度を維持する定速処理を実行し、停止制御処理（図６３のＳ２２）における各リールの回転停止要求に基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、各リールの回転を停止させる停止処理を実行する。

【０４９３】

次に、メインＣＰＵ９３は、ランプ・７ＳＥＧ駆動処理を実行する（Ｓ３２５）。例えば、メインＣＰＵ９３は、クレジットされているメダルの枚数、払出枚数等を各種表示部に表示する。次に、メインＣＰＵ９３は、レジスタの復帰を行い（Ｓ３２６）、定期的に発生する割込処理を終了する。

【０４９４】

＜入力ポートチェック処理＞

図７２は、図７１に示したメインＣＰＵ９３の制御による割込処理のステップＳ３２１において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

【０４９５】

まず、メインＣＰＵ９３は、各入力ポートの状態をチェックする（Ｓ３３０）。次に、メインＣＰＵ９３は、前回の割り込み、すなわち、１割り込み前の入力ポートの状態をメインＲＡＭ９５に格納し（Ｓ３３１）、現在の入力ポートの状態をメインＲＡＭ９５に格納する（Ｓ３３２）。

【０４９６】

このように、１割り込み前の入力ポートの状態と、現在の入力ポートの状態とを比較することで、メインＣＰＵ９３は、双方の入力ポートの状態を確認することができるようになり、入力ポートの状態に変化があったか、例えば、ＢＥＴボタン２２、スタートレバー２３等が操作されたか否か等をチェックしている。

【０４９７】

次に、メインＣＰＵ９３は、オンエッジの状態をメインＲＡＭ９５に格納する（Ｓ３３３）。例えば、メインＣＰＵ９３は、スタートスイッチ７９に割り付けられた入力ポートの入力データが、１割り込み前にはオフを示すデータであったが、現在はオンを示すデータであった場合に、オンエッジに変移したことを示すオンエッジの情報をメインＲＡＭ９５に格納し、また、スタートスイッチ７９に割り付けられた入力ポートの入力データが、１割り込み前にはオンを示すデータであったが、現在はオフを示すデータであった場合に、オフエッジに変移したことを示すオフエッジの情報をメインＲＡＭ９５に格納する。

【０４９８】

＜通信データ送信処理＞

図７３は、図７１に示したメインＣＰＵ９３の制御による割込処理のステップＳ３２３

において実行される通信データ送信処理を示すフローチャートである。
【０４９９】
まず、メインＣＰＵ９３は、通信データ送信タイマを１減算する（Ｓ３４０）。次に、メインＣＰＵ９３は、通信データ送信タイマが０であるか否かを判断する（Ｓ３４１）。
【０５００】
ここで、通信データ送信タイマが０でないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、通信データ送信処理を終了する。一方、通信データ送信タイマが０であると判断した場合（ＹＥＳ）には、メインＣＰＵ５１は、通信データ格納領域に未送信データがあるか否かを判断する（Ｓ３４２）。
【０５０１】
ここで、通信データ格納領域に未送信データがないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、無操作コマンドデータを生成し、生成した無操作コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ３４３）。
【０５０２】
なお、無操作コマンドデータは、上述した入力ポートチェック処理において格納された各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報や各種センサのオン、オフの情報等が各パラメータとしてセットされる。これにより、コマンドが送信されない割込処理を発生しないようにして、コマンド送信に対する不正行為を防止することができるとともに、サブＣＰＵ１０２にこれらの情報を認識させることで、本来操作が無効である期間の操作（例えば、リール回転中におけるＢＥＴボタン２２への操作）に基づいて、演出を変化させることが可能となる。
【０５０３】
ステップＳ３４２において、通信データ格納領域に未送信データがあると判断した場合（ＹＥＳ）、又はステップＳ３４３の処理を実行した後、メインＣＰＵ５１は、通信データ送信タイマに初期値（例えば、１４）をセットする（Ｓ３４４）。
【０５０４】
次に、メインＣＰＵ５１は、通信データ格納領域に格納された通信データを副制御回路１０１に送信する（Ｓ３４５）。次に、メインＣＰＵ５１は、通信データの送信が完了したか否かを判断する（Ｓ３４６）。
【０５０５】
ここで、通信データの送信が完了していないと判断した場合（ＮＯ）には、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ３４５の処理に戻る。一方、通信データの送信が完了したと判断した場合（ＹＥＳ）には、メインＣＰＵ９３は、通信データ格納領域をクリアするように更新し（Ｓ３４７）、通信データ送信処理を終了する。
【０５０６】
［副制御処理］
次に、図７４～図８９を参照して、副制御回路１０１のサブＣＰＵ１０２により実行される各種処理について説明する。
【０５０７】
＜電源投入処理＞
図７４は、電源投入時におけるサブＣＰＵ１０２の電源投入処理を示すフローチャートである。
【０５０８】
まず、サブＣＰＵ１０２は、初期化処理を実行する（Ｓ３５０）。この初期化処理では、サブＣＰＵ１０２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、及びサウンド制御タスクを含む。
【０５０９】
次に、サブＣＰＵ１０２は、図７５に示すランプ制御タスクを起動する（Ｓ３５１）。ランプ制御タスクは、サブＣＰＵ１０２が、サブＣＰＵ１０２に対して２ミリ秒ごとに送

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。

【０５１０】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図７６に示すサウンド制御タスクを起動する（Ｓ３５２）。サウンド制御タスクでは、スピーカ４２，５８，６４，６５Ｌ，６５Ｒ等のスピーカの出音状態がサブＣＰＵ１０２によって制御される。次に、サブＣＰＵ１０２は、マザータスクを起動し（Ｓ３５３）、電源投入処理を終了する。なお、マザータスクでは、図７７に示す主基板通信タスクや液晶表示装置１１に表示される表示内容を制御する表示制御タスク（図示せず）が起動される。

【０５１１】

＜ランプ制御タスク＞

図７５は、図７４に示した電源投入処理のステップＳ３５１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。

【０５１２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、タイマ割込初期化処理を実行する（Ｓ３６０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ランプ関連データの初期化処理を実行する（Ｓ３６１）。

【０５１３】

次に、サブＣＰＵ１０２は、タイマ割込待ちを実行する（Ｓ３６２）。この処理では、サブＣＰＵ１０２が２ミリ秒ごとにタイマ割込イベントメッセージを受け取るまでの間、タイマ割込同期とは異なるタスクグループを実行する。

【０５１４】

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。

【０５１５】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図７６に示すサウンド制御タスクを実行する（Ｓ３６３）。この処理では、ランプ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を実行する。

【０５１６】

本実施形態において、タイマ割込同期のタスクグループの優先順位は、基本的に、ランプ制御タスク、サウンド制御タスクの順としている。したがって、ステップＳ３６３では、ランプ制御タスクの次の優先順位にあるサウンド制御タスクを実行する。なお、ステップＳ３６３では、図７６に示したサウンド制御タスクのうち、ステップＳ３７２及びＳ３７３の処理が実行される。

【０５１７】

次に、サブＣＰＵ１０２は、決定されている演出データに含まれるＬＥＤ８５の発光態様を定めるランプデータの解析処理を実行し（Ｓ３６４）、ランプデータに基づくランプ演出実行処理を実行し（Ｓ３６５）、ステップＳ３６２の処理に戻る。

【０５１８】

＜サウンド制御タスク＞

図７６は、図７４に示した電源投入処理のステップＳ３５２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。

【０５１９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、スピーカ４２，５８，６４，６５Ｌ，６５Ｒ等のスピーカ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（Ｓ３７０）。次に、サブＣＰＵ１０２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（Ｓ３７１）。

【０５２０】
次に、サブＣＰＵ１０２は、決定されている演出データに含まれるスピーカ４２，５８，６４，６５Ｌ，６５Ｒ等のスピーカの出音態様を定めるサウンドデータの解析処理を実行し（Ｓ３７２）、サウンドデータに基づくサウンド演出実行処理を行い（Ｓ３７３）、ステップＳ３７１の処理を実行する。
【０５２１】
＜主基板通信タスク＞
図７７は、図７４に示したステップＳ３５３で起動されたマザータスク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。
【０５２２】
まず、サブＣＰＵ１０２は、通信メッセージキューの初期化を実行し（Ｓ３８０）、受信コマンドのチェックを実行する（Ｓ３８１）。
【０５２３】
次に、サブＣＰＵ１０２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（Ｓ３８２）。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（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ３８１の処理に戻る。
【０５２４】
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（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２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ＲＡＭ１０３に格納する（Ｓ３８３）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図７８に示すコマンド解析処理を実行し（Ｓ３８４）、ステップＳ３８１の処理に戻る。
【０５２５】
＜コマンド解析処理＞
図７８は、図７７に示した主基板通信タスクのステップＳ３８４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。
【０５２６】
サブＣＰＵ１０２は、受信したコマンドの種別及びコマンドデータに含まれる情報に基づいて、図７９に示す演出内容決定処理を実行し（Ｓ３９０）、ランプデータ決定処理を実行し（Ｓ３９１）、サウンドデータ決定処理を実行し（Ｓ３９２）、決定された各データを登録し（Ｓ３９３）、コマンド解析処理を終了する。
【０５２７】
＜演出内容決定処理＞
図７９は、図７８に示したコマンド解析処理のステップＳ３９０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。
【０５２８】
まず、サブＣＰＵ１０２は、初期化コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４００）。ここで、初期化コマンドを受信したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、初期化コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０１）、演出内容決定処理を終了する。初期化コマンド受信時処理では、初期化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。例えば、設定変更の有無に基づいて、演出状態を復帰させ、あるいは演出状態を初期化する。また、例えば、設定変更時であれば、通常遊技におけるモードを抽選により決定する。
【０５２９】
一方、初期化コマンドを受信しなかったと判断した場合（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、メダル投入コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０２）。ここで、メダル投入コマンドを受信したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、メダル投入コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０３）、演出内容決定処理を終了する。メダル投入コマンド受信時処理では、メダル投入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。例えば、メダルの投入の有無に基づいて、メダル投入音を出力するため

の演出データがセットされる。また、モードや遊技状態に応じた背景画像を表示するための演出データがセットされる。

【０５３０】

また、メダル投入コマンド受信時処理では、自動投入処理（図６５のＳ５１参照）がなされたこと（すなわち、再遊技を作動させること）に基づいて送信されたメダル投入コマンド（図６５のＳ５２参照）を受信した場合、再遊技が作動することを報知する自動投入音を出力するための演出データがセットされる。ここで、本実施形態において、再遊技の作動時には、所定の待機時間（リプレイ作動認識時間）が設定されているが、自動投入音は、この所定の待機時間（リプレイ作動認識時間）中であっても出力されるように構成されている。

【０５３１】

このように構成することで、再遊技の作動を認識するための待機時間（例えば、リプレイ作動認識時間）が設定されている場合であっても、再遊技が作動することを遅滞なく遊技者に認識させることができる。

【０５３２】

一方、メダル投入コマンドを受信しなかったと判断した場合（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０４）。ここで、スタートコマンドを受信したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、図８０の説明において後述するスタートコマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０５）、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、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。例えば、ＡＲＴ遊技中において、内部当選役が押し順役であれば、遊技者にとって最も有利となる停止操作の手順を報知するための演出データがセットされる。

【０５３３】

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（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２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（Ｓ４０６）。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（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、リール回転開始コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０７）、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、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。例えば、リール回転開始音を出力するための演出データがセットされる。

【０５３４】

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（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０８）。ここで、リール停止コマンドを受信したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、リール停止コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０９）、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、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。例えば、リール停止音を出力するための演出データがセットされる。

【０５３５】

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（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、ロックコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４１０）。ここで、ロックコマンドを受信したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、ロックコマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１１）、演出内容決定処理を終了する。ロックコマンド受信時処理では、ロック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。例えば、ロックの種別に応じた映像を表示するための演出データがセットされる。

【０５３６】

一方、ロックコマンドを受信しなかったと判断した場合（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４１２）。ここで、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、図８８の説明に

おいて後述する入賞作動コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１３）、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、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。例えば、入賞役に応じた払出枚数に応じた払出音を出力するための演出データがセットされる。また、例えば、遊技状態が移行する場合には、その旨を示す映像を表示するための演出データがセットされる。

【０５３７】

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（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４１４）。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（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス開始コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１５）、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、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。例えば、開始するボーナスの種別に応じたボーナス終了枚数カウンタの初期値を表示するための演出データがセットされる。

【０５３８】

一方、ボーナス開始コマンドを受信しなかったと判断した場合（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス終了コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４１６）。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（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、図８９の説明において後述するボーナス終了コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１７）、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、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。例えば、ボーナス終了後に移行する遊技状態を示唆するための演出データがセットされる。

【０５３９】

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（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４１８）。ここで、無操作コマンドを受信したと判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１９）、演出内容決定処理を終了する。

【０５４０】

無操作コマンド受信時処理では、無操作コマンドとして送信された情報に基づいて演出データを変動させる場合がある。例えば、スタートコマンド受信時処理において決定された演出データが、ＢＥＴボタン２２の連打を要求する演出データである場合に、無操作コマンドとして受信した、ＢＥＴボタン２２がオンエッジ状態であるか、オフエッジ状態の情報に基づいて、演出データを変動させる。一方、Ｓ４１８において、無操作コマンドを受信しなかったと判断した場合（ＮＯ）には、サブＣＰＵ１０２は、演出内容決定処理を終了する。

【０５４１】

＜スタートコマンド受信時処理＞

図８０は、図７９に示した演出内容決定処理のステップＳ４０５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。

【０５４２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ＰＢＢ遊技状態中であるか否かを判断する（Ｓ４３０）。サブＣＰＵ１０２は、ＰＢＢ遊技状態中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図２８に示すＰＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数を参照し、内部当選役に基づいて上乗せＡＲＴゲーム数を決定し（Ｓ４３１）、決定された上乗せＡＲＴゲーム数をＡＲＴゲーム数に加算し（Ｓ４３２）、ステップＳ４４２の処理に移る。

【０５４３】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４３０の処理において、ＰＢＢ遊技状態中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＡＲＴ遊技中であるか否かを判断する（Ｓ４３３）。サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ遊技中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図８１の説明において後述するＡＲＴ遊技中処理を実行し（Ｓ４３４）、ステップＳ４４２の処理に移る。

【０５４４】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４３３の処理において、ＡＲＴ遊技中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、バトルＣＺ中であるか否かを判断する（Ｓ４３５）。サブＣＰＵ１０２は、バトルＣＺ中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図８４の説明において後述するバトルＣＺ中処理を実行し（Ｓ４３６）、ステップＳ４４２の処理に移る。
【０５４５】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４３５の処理において、バトルＣＺ中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、通常ＢＢ中であるか否かを判断する（Ｓ４３７）。サブＣＰＵ１０２は、通常ＢＢ中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図８５の説明において後述する通常ＢＢ中処理を実行し（Ｓ４３８）、ステップＳ４４２の処理に移る。
【０５４６】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４３７の処理において、通常ＢＢ中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、アイテムＣＺ中であるか否かを判断する（Ｓ４３９）。サブＣＰＵ１０２は、アイテムＣＺ中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図８６の説明において後述するアイテムＣＺ中処理を実行し（Ｓ４４０）、ステップＳ４４２の処理に移る。
【０５４７】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４３９の処理において、アイテムＣＺ中でないと判断した場合（ＮＯ）には、図８７の説明において後述する通常遊技中処理を実行し（Ｓ４４１）、ステップＳ４４２の処理に移る。
【０５４８】
次に、サブＣＰＵ１０２は、演出データが未だセットされていない場合には、内部当選役等に応じた開始時演出データをセットし（Ｓ４４２）、スタートコマンド受信時処理を終了する。ステップＳ４４２の処理では、例えば、上乗せＢＢ中、又はバトルＣＺ中であれば、ＨＰ減算成否とＨＰ減算値に応じた開始時演出データがセットされ、通常ＢＢ中であれば、カード獲得成否とカード種別に応じた開始時演出データがセットされ、アイテムＣＺ中であれば、使用するカード種別とＡＲＴ抽選の結果に応じた開始時演出データがセットされ、通常遊技中であれば、現在のモードと内部当選役に応じた開始時演出データがセットされる。
【０５４９】
＜ＡＲＴ遊技中処理＞
図８１は、図８０に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ４３４において実行されるＡＲＴ遊技中処理を示すフローチャートである。
【０５５０】
まず、サブＣＰＵ１０２は、内部当選役に応じたＡＲＴ遊技中ナビデータをセットする（Ｓ４５０）。ステップＳ４５０の処理では、例えば、ＲＴ０遊技状態において、「押し順小役」が内部当選役として決定された場合、「ＲＴ移行図柄１～８」を表示させてＲＴ１遊技状態に移行させるため、停止操作順序が報知されないＡＲＴ遊技中ナビデータがセットされる。また、ＲＴ１遊技状態において、「ＲＴ２移行リプ」が内部当選役として決定された場合、ＲＴ２遊技状態に移行させるため、「ＲＴ２移行リプ１，２」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるＡＲＴ遊技中ナビデータがセットされる。
【０５５１】
また、ＲＴ２遊技状態において、「ＲＴ２維持リプ」が内部当選役として決定された場合、ＲＴ２遊技状態を維持させるため、「通常リプ１～８」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるＡＲＴ遊技中ナビデータがセットされるとともに、「ＲＴ３移行リプ」が内部当選役として決定された場合、ＲＴ３遊技状態に移行させるため、「ＲＴ３移行リプ１，２」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるＡＲＴ遊技中ナビデータがセットされる。また、ＲＴ３遊技状態において、「ＲＴ３維持リプ」が内部当選役として決定された場合、ＲＴ３遊技状態を維持させるため、「通常リプ１～８」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるＡＲＴ遊技中ナビデータがセットされる。また、

ＲＴ１～３遊技状態において、「押し順小役」が内部当選役として決定された場合、メダルを増加させ、また、ＲＴ２及びＲＴ３遊技状態においてはＲＴ遊技状態を維持させるため、「上段ベル１～４」、「クロスアップベル」、又は「中段ベル」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるＡＲＴ遊技中ナビデータがセットされる。なお、ボーナス役が内部当選役として決定され、決定されたボーナス役の図柄の組合せを表示させることができる単位遊技においては、決定されたボーナス役の図柄の組合せが報知されるＡＲＴ遊技中ナビデータがセットされることとしてもよい。

【０５５２】

また、本実施形態においては、現在のＲＴ遊技状態がリプレイ低確率状態（例えば、ＲＴ０遊技状態若しくはＲＴ１遊技状態）、及びリプレイ高確率状態であってＡＲＴ遊技が行われるＲＴ遊技状態（ＲＴ３遊技状態）とは異なるＲＴ遊技状態（ＲＴ２遊技状態）であっても、「ＡＲＴ遊技」中であるとして管理することとしているが、ＡＲＴ遊技に移行することが決定されている場合であって、ＲＴ３遊技状態に移行していない場合には、異なる管理状態である、「ＡＲＴ準備状態」中として管理することとしてもよい。すなわち、ＡＲＴ遊技が行われるＲＴ遊技状態（ＲＴ３遊技状態）と、その他のＲＴ遊技状態（例えば、ＲＴ０～ＲＴ２遊技状態）とを異なる管理状態によって管理することとしてもよい。

【０５５３】

次に、サブＣＰＵ１０２は、上乗せＢＢ中であるか否かを判断する（Ｓ４５１）。サブＣＰＵ１０２は、上乗せＢＢ中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図８２の説明において後述する上乗せＢＢ中処理を実行し（Ｓ４５２）、ＡＲＴ遊技中処理を終了する。

【０５５４】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４５１の処理において、上乗せＢＢ中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、特殊上乗せ状態中であるか否かを判断する（Ｓ４５３）。サブＣＰＵ１０２は、特殊上乗せ状態中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、特殊上乗せ状態中処理を実行し（Ｓ４５４）、ＡＲＴ遊技中処理を終了する。この特殊上乗せ状態中処理では、上述したように、特殊上乗せ状態におけるセットの継続抽選、及び上乗せＡＲＴゲーム数の抽選が行われる。

【０５５５】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４５３の処理において、特殊上乗せ状態中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、優遇モードロックフラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ４５５）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ遊技中において、上述した優遇状態となっているか否かを判断する。サブＣＰＵ１０２は、優遇モードロックフラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、ステップＳ４６０の処理に移る。

【０５５６】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４５５の処理において、優遇モードロックフラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、続いて、同色ボーナス（すなわち、ＢＢ１、又はＢＢ３）に内部当選したか否かを判断する（Ｓ４５６）。同色ボーナスに内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、ステップＳ４５８の処理に移る。

【０５５７】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４５６の処理において、同色ボーナスに内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、優遇モード中に異色ボーナス（すなわち、ＢＢ２、又はＢＢ４）に内部当選したか否かを判断する（Ｓ４５７）。サブＣＰＵ１０２は、優遇モード中に異色ボーナスに内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、優遇モードロックフラグをオンし（Ｓ４５８）、ステップＳ４６０の処理に移る。

【０５５８】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４５７の処理において、優遇モード中に異色ボーナスに内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）には、図５８に示すＡＲＴ中モード移行抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいてモード移行抽選を実行し（Ｓ４５９）、抽選

結果に基づいてＡＲＴ遊技中のモードをセットする。

【０５５９】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数更新（減算）処理を実行する（Ｓ４６０）。このＡＲＴゲーム数更新（減算）処理では、上乗せＢＢ中、特殊上乗せ状態中以外のＡＲＴ遊技中であって、ＲＴ３遊技状態にある場合、単位遊技毎に、セットされているＡＲＴゲーム数を「１」ずつ減算更新する。したがって、例えば、ＰＢＢ遊技状態の終了後にＡＲＴ遊技に移行する場合には、ＲＴ０～２遊技状態においてはＡＲＴゲーム数が減算されず、ＲＴ３遊技状態に移行してからＡＲＴゲーム数の減算が開始されることとなる。なお、ＡＲＴ遊技中に、遊技者が報知された停止操作の手順とは異なる停止操作の手順によって停止操作を行い、ＲＴ３遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行した場合には、再度ＲＴ３遊技状態に移行するまでの間であってもＡＲＴゲーム数の減算が行われる。また、ボーナス役の内部当選状態であるＲＴ４遊技状態においては、ＡＲＴゲーム数を減算更新しないこととしてもよいし、その内部抽選結果が告知されるまでＡＲＴゲーム数を減算更新することとしてもよい。

【０５６０】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図８３の説明において後述するＡＲＴ遊技終了チェック処理を実行し（Ｓ４６１）、ＡＲＴ遊技中処理を終了する。

【０５６１】

＜上乗せＢＢ中処理＞

図８２は、図８１に示したＡＲＴ遊技中処理のステップＳ４５２において実行される上乗せＢＢ中処理を示すフローチャートである。

【０５６２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、押し順小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「２６」～「３７」）、又はＲＢ中小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「４５」）に内部当選したか否かを判断する（Ｓ４７０）。サブＣＰＵ１０２は、押し順小役、又はＲＢ中小役に内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、上述した抽選可能回数を「１」加算する（Ｓ４７１）。なお、「不問ベル」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３８」）に内部当選した場合にも抽選可能回数を「１」加算することとしてもよい。

【０５６３】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４７０の処理において、押し順小役、又はＲＢ中小役に内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ４７１の処理を行った場合には、続いて、抽選可能回数が「５」以上であるか否かを判断する（Ｓ４７２）。サブＣＰＵ１０２は、抽選可能回数が「５」以上であると判断した場合（ＹＥＳ）には、上乗せＢＢ中処理を終了する。すなわち、押し順小役、又はＲＢ中小役の当選回数が５回となった場合には、「上乗せＢＢ」中において、特殊上乗せ状態に移行するための抽選（すなわち、「ＨＰ」の減算抽選）が行われる抽選期間が終了することとなる。

【０５６４】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４７２の処理において、抽選可能回数が「５」以上でないと判断した場合（ＮＯ）には、図５０に示すＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブルを参照し、敵種別及び内部当選役に基づいて、ＨＰ減算成否抽選を実行する（Ｓ４７３）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＨＰ減算成否抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ４７４）。サブＣＰＵ１０２は、ＨＰ減算成否抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図５１に示すＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいてＨＰ減算値を決定し、現在のＨＰの値から決定されたＨＰ減算値を減算する（Ｓ４７５）。

【０５６５】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４７４の処理において、ＨＰ減算成否抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ４７５の処理を行った場合には、続いて、上述したリプレイ連続回数が「５」以上であるか否かを判断する（Ｓ４７６）。サブＣＰＵ１０２は、リプレイ連続回数が「５」以上であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図５２に示すリプ連時ＡＲＴ中ＨＰ減算成否抽選テーブルを参照し、

敵種別及びリプレイ連続回数に基づいて、ＨＰ減算成否抽選を実行する（Ｓ４７７）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＨＰ減算成否抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ４７８）。サブＣＰＵ１０２は、ＨＰ減算成否抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図５３に示すリプ連時敵Ａ～Ｃ用ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブル、又は図５４に示すリプ連時敵Ｄ用ＡＲＴ中ＨＰ減算値抽選テーブルを参照し、リプレイ連続回数に基づいてＨＰ減算値を決定し、現在のＨＰの値から決定されたＨＰ減算値を減算する（Ｓ４７９）。

【０５６６】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４７８の処理において、ＨＰ減算成否抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ４７９の処理を行った場合には、続いて、現在のＨＰの値が「０」以下であるか否かを判断する（Ｓ４８０）。サブＣＰＵ１０２は、現在のＨＰの値が「０」以下であると判断した場合（ＹＥＳ）には、上乗せＢＢの終了後に特殊上乗せ状態に移行させるための情報である特殊上乗せ状態フラグをオンし（Ｓ４８１）、上乗せＢＢ中処理を終了する。また、現在のＨＰの値が「０」以下でない（すなわち、「１」以上である）と判断した場合（ＮＯ）にも、上乗せＢＢ中処理を終了する。

【０５６７】

＜ＡＲＴ遊技終了チェック処理＞

図８３は、図８１に示したＡＲＴ遊技中処理のステップＳ４６１において実行される上乗せＢＢ中処理を示すフローチャートである。

【０５６８】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数が「０」であるか否かを判断する（Ｓ４９０）。ＡＲＴゲーム数が「０」でない（すなわち、「１」以上である）と判断した場合（ＮＯ）には、ＡＲＴ遊技終了チェック処理を終了する。一方、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数が「０」であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴゲーム数のストックがあるか否かを判断する（Ｓ４９１）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、上述したベル回数上乗せにより上乗せされたＡＲＴゲーム数があるか否かを判断する。サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数のストックがあると判断した場合（ＹＥＳ）には、ストックされているＡＲＴゲーム数をＡＲＴゲーム数に加算し（Ｓ４９２）、ＡＲＴ遊技終了チェック処理を終了する。なお、図示は省略しているが、このステップＳ４９２の処理に伴って、ストックされていたＡＲＴゲーム数がある旨、及びそのストックされていたＡＲＴゲーム数が何ゲームであったのかを示す演出データがセットされる。

【０５６９】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４９１の処理において、ＡＲＴゲーム数のストックがないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＡＲＴセット数が「１」以上であるか否かを判断する（Ｓ４９３）。サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴセット数が「１」以上であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴゲーム数に初期値（５０）をセットし（Ｓ４９４）、ＡＲＴセット数を「１」減算し（Ｓ４９５）、ＡＲＴ遊技終了チェック処理を終了する。

【０５７０】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４９３の処理において、ＡＲＴセット数が「１」以上でない（すなわち、「０」である）と判断した場合（ＮＯ）には、図６０に示すＡＲＴ終了時モード移行抽選テーブルを参照し、モード移行抽選を実行し（Ｓ４９６）、抽選結果に基づいて通常遊技中のモードをセットする。次に、サブＣＰＵ１０２は、次回遊技から通常遊技をセットし（Ｓ４９７）、天井ゲーム数に初期値（０）をセットし（Ｓ４９８）、ＡＲＴ遊技終了チェック処理を終了する。なお、図示は省略しているが、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４９３の処理において、ＡＲＴセット数が「１」以上でない（すなわち、「０」である）と判断した場合（ＮＯ）であって、優遇モードロックフラグがオンである場合には、優遇モードロックフラグをオフにする。

【０５７１】

＜バトルＣＺ中処理＞

図８４は、図８０に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ４３６において実

行されるバトルＣＺ中処理を示すフローチャートである。

【０５７２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ当選済フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ５００）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、バトルＣＺ中において、すでにＡＲＴ遊技に移行することが決定されているか否かを判断する。サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ当選済フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、続いて、押し順小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「２６」～「３７」）、又はＲＢ中小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「４５」）に内部当選したか否かを判断する（Ｓ５０１）。サブＣＰＵ１０２は、押し順小役、又はＲＢ中小役に内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、上述した抽選可能回数を「１」加算する（Ｓ５０２）。なお、「不問ベル」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３８」）に内部当選した場合にも抽選可能回数を「１」加算することとしてもよい。

【０５７３】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５０１の処理において、押し順小役、又はＲＢ中小役に内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ５０２の処理を行った場合には、続いて、抽選可能回数が「５」以上であるか否かを判断する（Ｓ５０３）。サブＣＰＵ１０２は、抽選可能回数が「５」以上であると判断した場合（ＹＥＳ）には、バトルＣＺ中処理を終了する。すなわち、押し順小役、又はＲＢ中小役の当選回数が５回となった場合には、「バトルＣＺ」中において、ＡＲＴ遊技に移行するための抽選（すなわち、「ＨＰ」の減算抽選）が行われる抽選期間が終了することとなる。

【０５７４】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５０３の処理において、抽選可能回数が「５」以上でないと判断した場合（ＮＯ）には、図３０に示すＨＰ減算成否抽選テーブルを参照し、キャラクタ種別及び内部当選役に基づいて、ＨＰ減算成否抽選を実行する（Ｓ５０４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＨＰ減算成否抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ５０５）。サブＣＰＵ１０２は、ＨＰ減算成否抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図３１に示すキャラクタＡ用ＨＰ減算値抽選テーブル、図３２に示すキャラクタＢ用ＨＰ減算値抽選テーブル、又は図３３に示すキャラクタＣ用ＨＰ減算値抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいてＨＰ減算値を決定し、現在のＨＰの値から決定されたＨＰ減算値を減算する（Ｓ５０６）。

【０５７５】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５０５の処理において、ＨＰ減算成否抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ５０６の処理を行った場合には、続いて、上述したリプレイ連続回数が「５」以上であるか否かを判断する（Ｓ５０７）。サブＣＰＵ１０２は、リプレイ連続回数が「５」以上であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図３４に示すリプ連時ＨＰ減算成否抽選テーブルを参照し、リプレイ連続回数に基づいて、ＨＰ減算成否抽選を実行する（Ｓ５０８）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＨＰ減算成否抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ５０９）。サブＣＰＵ１０２は、ＨＰ減算成否抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図３５に示すリプ連時キャラクタＡ用ＨＰ減算値抽選テーブル、図３６に示すリプ連時キャラクタＢ用ＨＰ減算値抽選テーブル、又は図３７に示すリプ連時キャラクタＣ用ＨＰ減算値抽選テーブルを参照し、リプレイ連続回数に基づいてＨＰ減算値を決定し、現在のＨＰの値から決定されたＨＰ減算値を減算する（Ｓ５１０）。

【０５７６】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５０９の処理において、ＨＰ減算成否抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ５１０の処理を行った場合には、続いて、現在のＨＰの値が「０」以下であるか否かを判断する（Ｓ５１１）。サブＣＰＵ１０２は、現在のＨＰの値が「０」以下でない（すなわち、「１」以上である）と判断した場合（ＮＯ）には、バトルＣＺ中処理を終了する。一方、サブＣＰＵ１０２は、現在のＨＰの値が「０」以下であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴ当選

済フラグをオンし（Ｓ５１２）、ＡＲＴゲーム数に初期値（５０）をセットする（Ｓ５１３）。

【０５７７】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図３８に示すバトルＣＺ中ＡＲＴ当選時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルを参照し、抽選可能回数及び内部当選役に基づいて、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選を実行する（Ｓ５１４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ５１５）。サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図３９に示すバトルＣＺ中ＡＲＴ当選時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを参照し、抽選可能回数に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）を決定し、決定結果に応じてＡＲＴゲーム数を加算し（Ｓ５１９）、バトルＣＺ中処理を終了する。また、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）にも、バトルＣＺ中処理を終了する。

【０５７８】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５００の処理において、ＡＲＴ当選済フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、図４０に示すバトルＣＺ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいて、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選を実行する（Ｓ５１６）。

【０５７９】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ５１７）。ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図４１に示すバトルＣＺ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数を決定し、決定結果に応じてＡＲＴゲーム数を加算し（Ｓ５１８）、バトルＣＺ中処理を終了する。また、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）にも、バトルＣＺ中処理を終了する。

【０５８０】

このように、本実施形態においては、所定の特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）中に、内部当選役に基づいて、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否か抽選（例えば、ＨＰ減算値の抽選）が行われ、この特定の数値が特定の更新結果（例えば、「０」以下）となった場合に、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行することが決定されるように構成されている。

【０５８１】

また、本実施形態においては、さらに、特定役（例えば、リプレイ役）の連続入賞回数に基づいて、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否か抽選（例えば、ＨＰ減算値の抽選）が行われるように構成されている。

【０５８２】

また、本実施形態においては、さらに、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否かの抽選（例えば、ＨＰ減算値の抽選）に当選するか否かが、決定されているキャラクタの種別によって変動するように構成されている。

【０５８３】

また、本実施形態においては、所定の特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）中に、所定の条件の成立（例えば、「ＪＡＣ」に内部当選したこと）を移行契機として、特定役（例えば、リプレイ役）の当選確率が高くなる（例えば、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態に移行する）ように構成されている。

【０５８４】

また、本実施形態においては、特定の数値（例えば、ＨＰ）が特定の更新結果（例えば、「０」以下）となった場合の、押し順小役を含む所定の小役の当選回数（例えば、抽選可能回数）に基づいて、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）が上乗せ可能に構成されている。

【０５８５】
このように構成することで、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。
【０５８６】
また、本実施形態においては、所定の特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）中に、上述した特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否かが抽選される抽選期間（例えば、抽選可能回数が５回となるまでの期間）が規定されており、この抽選期間は、所定の特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）における、押し順小役を含む所定の小役の当選回数が所定回数（例えば、５回）となると終了するように構成されている。
【０５８７】
このように構成することで、遊技者が押し順小役を意図的に取りこぼした場合であっても、抽選期間が増加することがないため、遊技店が不測の不利益を被ることを防止することができる。すなわち、遊技者と遊技店の利益を適切に衡量しつつ、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。
【０５８８】
＜通常ＢＢ中処理＞
図８５は、図８０に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ４３８において実行される通常ＢＢ中処理を示すフローチャートである。
【０５８９】
まず、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ当選済フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ５３０）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、通常ＢＢ中において、すでにＡＲＴ遊技に移行することが決定されているか否かを判断する。サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ当選済フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、続いて、押し順小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「２６」～「３７」）、又はＲＢ中小役（小役・リプレイ用データポインタの値が「４５」）に内部当選したか否かを判断する（Ｓ５３１）。サブＣＰＵ１０２は、押し順小役、又はＲＢ中小役に内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、上述した抽選可能回数を「１」加算する（Ｓ５３２）。なお、「不問ベル」（小役・リプレイ用データポインタの値が「３８」）に内部当選した場合にも抽選可能回数を「１」加算することとしてもよい。
【０５９０】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５３１の処理において、押し順小役、又はＲＢ中小役に内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ５３２の処理を行った場合には、続いて、抽選可能回数が「５」以上であるか否かを判断する（Ｓ５３３）。サブＣＰＵ１０２は、抽選可能回数が「５」以上であると判断した場合（ＹＥＳ）には、通常ＢＢ中処理を終了する。すなわち、押し順小役、又はＲＢ中小役の当選回数が５回となった場合には、「通常ＢＢ」中において、ＡＲＴ遊技に移行するための抽選をうけうる抽選権利の抽選（すなわち、「カード」の獲得抽選）が行われる抽選期間が終了することとなる。
【０５９１】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５３３の処理において、抽選可能回数が「５」以上でないと判断した場合（ＮＯ）には、図４２に示すカード獲得成否抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいて、カード獲得成否抽選を実行する（Ｓ５３４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、カード獲得成否抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ５３５）。サブＣＰＵ１０２は、カード獲得成否抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図４３に示すカード種別抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいてカード種別を決定し、決定されたカード種別を記憶し、カード枚数を更新する（Ｓ５３６）。
【０５９２】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５３５の処理において、カード獲得成否抽選に当選し

ていない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ５３６の処理を行った場合には、続いて、上述したリプレイ連続回数が「５」以上であるか否かを判断する（Ｓ５０７）。サブＣＰＵ１０２は、リプレイ連続回数が「５」以上であると判断した場合（ＹＥＳ）には、図４４に示すリプ連時カード獲得成否抽選テーブルを参照し、リプレイ連続回数に基づいて、カード獲得成否抽選を実行する（Ｓ５３８）。次に、サブＣＰＵ１０２は、カード獲得成否抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ５３９）。サブＣＰＵ１０２は、カード獲得成否抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図４５に示すカード種別抽選テーブルを参照し、リプレイ連続回数に基づいてカード種別を決定し、決定されたカード種別を記憶し、カード枚数を更新する（Ｓ５４０）。

【０５９３】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５３９の処理において、カード獲得成否抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ５４０の処理を行った場合には、続いて、現在のカード枚数が「８」以上であるか否かを判断する（Ｓ５４１）。サブＣＰＵ１０２は、現在のカード枚数が「８」以上でない（すなわち、「７」以下である）と判断した場合（ＮＯ）には、通常ＢＢ中処理を終了する。一方、サブＣＰＵ１０２は、現在のカード枚数が「８」以上であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴ当選済フラグをオンし（Ｓ５４２）、ＡＲＴゲーム数に初期値（５０）をセットする（Ｓ５４３）。

【０５９４】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図４８に示すカード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを参照し、余りのカード種別毎に上乗せＡＲＴゲーム数の抽選を実行し、抽選結果に応じてＡＲＴゲーム数を加算し（Ｓ５４４）、通常ＢＢ中処理を終了する。

【０５９５】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５３０の処理において、ＡＲＴ当選済フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、図４６に示す通常ＢＢ中ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいて、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選を実行する（Ｓ５４５）。

【０５９６】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ５４６）。サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、通常ＢＢ中上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいて、上乗せＡＲＴゲーム数を決定し、決定結果に応じてＡＲＴゲーム数を加算し（Ｓ５１８）、通常ＢＢ中処理を終了する。また、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）にも、通常ＢＢ中処理を終了する。

【０５９７】

このように、本実施形態においては、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）中に、特定役（例えば、リプレイ役）の連続入賞回数に基づいて、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行する期待度が異なる複数種類の抽選権利（例えば、カード）のうちから抽選権利が付与され、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）終了後に移行する所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）において、付与された抽選権利に応じた特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の移行抽選が行われるように構成されている。

【０５９８】

このように構成することで、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）においては、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するか否かの抽選が間接的に（すなわち、抽選権利の抽選として）行われることとなるため、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するか否かの抽選が直接的にのみ行われる場合と比べて、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）における抽選（すなわち、抽選権利の抽選）に当選する確率を高めることができる。

【０５９９】

また、本実施形態においては、さらに、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）中に、内部当選役に基づいて、上述した抽選権利（例えば、カード）が付与されるように構成されている。

【０６００】

また、本実施形態においては、付与された抽選権利の数（例えば、カード枚数）が所定数（例えば、８枚）以上となると、所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）に移行することなく、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するように構成されている。

【０６０１】

このように構成することで、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【０６０２】

また、本実施形態においては、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）中に、所定の条件の成立（例えば、「ＪＡＣ」に内部当選したこと）を移行契機として、特定役（例えば、リプレイ役）の当選確率が低い特定役低確率状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態）から、特定役（例えば、リプレイ役）の当選確率が高い特定役高確率状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態）に移行させ、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）が終了するときに、特定役高確率状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態）に移行している場合には、少なくとも所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）において、特定役高確率状態が引き継がれる（ＲＴ遊技状態がセットされる）ように構成されている。

【０６０３】

このように構成することで、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）中に、特定役（例えば、リプレイ役）が高確率で抽選される状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態）に移行した場合であっても、遊技が単調となることなく、さらに遊技の興趣を高めることができる。

【０６０４】

また、本実施形態においては、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）中に、上述した抽選権利（例えば、カード）が抽選される抽選期間（例えば、抽選可能回数が５回となるまでの期間）が規定されており、この抽選期間は、所定の特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）における、押し順小役を含む所定の小役の当選回数が所定回数（例えば、５回）となると終了するように構成されている。

【０６０５】

このように構成することで、遊技者が押し順小役を意図的に取りこぼした場合であっても、抽選期間が増加することがないため、遊技店が不測の不利益を被ることを防止することができる。すなわち、遊技者と遊技店の利益を適切に衡量しつつ、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【０６０６】

＜アイテムＣＺ中処理＞

図８６は、図８０に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ４４０において実行されるアイテムＣＺ中処理を示すフローチャートである。

【０６０７】

まず、サブＣＰＵ１０２は、内部当選役に応じたアイテムＣＺ中ナビデータをセットする（Ｓ５６０）。ステップＳ５６０の処理では、ＲＴ２遊技状態において、「ＲＴ２維持リプ」が内部当選役として決定された場合、ＲＴ２遊技状態を維持させるため、「通常リプ１～８」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるＡＲＴ遊技中ナビデータがセットされるとともに、「ＲＴ３移行リプ」が内部当選役として決定された場合、ＲＴ１遊技状態に移行させないため、「ＲＴ３移行リプ１，２」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるアイテムＣＺ中ナビデータがセットされる。また、ＲＴ３遊技状態に

おいて、「ＲＴ３維持リプ」が内部当選役として決定された場合、ＲＴ１遊技状態に移行させないため、「通常リプ１～８」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるアイテムＣＺ中ナビデータがセットされる。また、ＲＴ０、ＲＴ２又はＲＴ３遊技状態において、「押し順小役」が内部当選役として決定された場合、メダルを増加させ、また、ＲＴ２及びＲＴ３遊技状態においてはＲＴ１遊技状態に移行させないため、「上段ベル１～４」、「クロスアップベル」、又は「中段ベル」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるアイテムＣＺ中ナビデータがセットされる。なお、ボーナス役が内部当選役として決定され、決定されたボーナス役の図柄の組合せを表示させることができる単位遊技においては、決定されたボーナス役の図柄の組合せが報知されるアイテムＣＺ中ナビデータがセットされることとしてもよい。

【０６０８】

また、アイテムＣＺ開始時のＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態であるときには、「押し順小役」が内部当選役として決定された場合、「ＲＴ移行図柄１～８」を表示させてＲＴ１遊技状態に移行させるため、停止操作順序が報知されないアイテムＣＺ中ナビデータがセットされることとしてもよい。また、移行したＲＴ１遊技状態において、「ＲＴ２移行リプ」が内部当選役として決定された場合、ＲＴ２遊技状態に移行させるため、「ＲＴ２移行リプ１，２」が表示されることとなる停止操作順序が報知されるアイテムＣＺ中ナビデータがセットされることとしてもよい。

【０６０９】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図４９に示すアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルを参照し、カード種別及び内部当選役に基づいて、ＡＲＴ移行抽選を実行する（Ｓ５６１）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ移行抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ５６１）。ＡＲＴ移行抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ遊技をセットし（Ｓ５６３）、ＡＲＴゲーム数に初期値（５０）をセットする（Ｓ５６４）。

【０６１０】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルを参照し、ベル入賞回数を決定する（Ｓ５６６）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図４８に示すカード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを参照し、余りのカード種別毎に上乗せＡＲＴゲーム数の抽選を実行し、抽選結果に応じてＡＲＴゲーム数を加算し（Ｓ５６７）、アイテムＣＺ中処理を終了する。

【０６１１】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５６２の処理において、ＡＲＴ移行抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）には、アイテムＣＺゲーム数を「１」減算し（Ｓ５６８）、続いて、アイテムＣＺゲーム数は「０」であるか否かを判断する（Ｓ５６９）。アイテムＣＺゲーム数は「０」であると判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技から通常遊技をセットし（Ｓ５７０）、天井ゲーム数に初期値（０）をセットし（Ｓ５７１）、アイテムＣＺ中処理を終了する。また、サブＣＰＵ１０２は、アイテムＣＺゲーム数は「０」でない（すなわち、「１」以上である）と判断した場合（ＮＯ）にも、アイテムＣＺ中処理を終了する。

【０６１２】

なお、本実施形態においては、ステップＳ５６１の処理において、通常ＢＢにおけるカードの獲得順に応じて、獲得した枚数分、順次期待度（「ＬＶ（レベル）」）に応じたＡＲＴ移行抽選が行われることとなるが、ＡＲＴ移行抽選の態様はこれに限られるものではない。例えば、アイテムＣＺ移行時に、獲得されたカードが複数枚ある場合であって、これらのカードの期待度が異なる場合には、より期待度の高いカードを優先してＡＲＴ移行抽選が行われるように、カードの順番を並べ替える抽選権利抽選順変更処理が行われることとしてもよい。あるいは、より期待度の低いカードを優先してＡＲＴ移行抽選が行われるように、カードの順番を並べ替える抽選権利抽選順変更処理が行われることとしてもよい。このように構成することで、アイテムＣＺ中における所定の期間（すなわち、アイテムＣＺの前半の期間、あるいは後半の期間）における遊技者の期待感をさらに向上させる

ことができる。
【０６１３】
　また、例えば、アイテムＣＺ移行時に、獲得されたカードが複数枚ある場合には、カードの順番を並べ替える抽選を行う抽選権利抽選順変更処理を行うこととしてもよい。このように構成することで、アイテムＣＺ中において期待感の高い期間を変動させることができる。
【０６１４】
　このように、本実施形態においては、抽選権利付与遊技状態（例えば、通常ＢＢ）中に、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行する期待度が異なる複数種類の抽選権利（例えば、カード）のうちから複数の抽選権利が付与可能に構成されるとともに、所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）において、付与された抽選権利に対応する期待度に応じて、順次特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の移行抽選が行われるように構成されている。
【０６１５】
　このように構成することで、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。
【０６１６】
　また、本実施形態においては、所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）において、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の移行抽選に当選した場合、付与された抽選権利に余りが発生した場合には、この余りの抽選権利に基づいて、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）が上乗せ可能に構成されている。
【０６１７】
　また、本実施形態においては、抽選権利付与遊技状態（例えば、通常ＢＢ）において、付与された抽選権利の数（例えば、カード枚数）が所定数（例えば、８枚）となると、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するように構成されるとともに、この場合、所定数の抽選権利をすべて余りの抽選権利として、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）が上乗せ可能に構成されている。
【０６１８】
　このように構成することで、所定の抽選状態において抽選に用いられなかった抽選権利が生じた場合であっても、その抽選権利が無駄とはならず、しかも、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数が増加することとなるため、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より興趣を高めることができる。
【０６１９】
＜通常遊技中処理＞
　図８７は、図８０に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ４４１において実行される通常遊技中処理を示すフローチャートである。
【０６２０】
　まず、サブＣＰＵ１０２は、ＰＢＢフラグ間であるか否かを判断する（Ｓ５８０）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、「ＰＢＢ」の内部当選状態であるか否かを判断する。ＰＢＢフラグ間であると判断した場合（ＹＥＳ）には、通常遊技中処理を終了する。一方、サブＣＰＵ１０２は、ＰＢＢフラグ間でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＰＢＢに内部当選したか否かを判断する（Ｓ５８１）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、今回の単位遊技において「ＰＢＢ」が内部当選役として決定されたか否かを判断する。ＰＢＢに内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、ＡＲＴゲーム数に初期値（５０）をセットし（Ｓ５８２）、ＡＲＴセット数（例えば、ＡＲＴセット数「３」，「４」，「５」のいずれか）を抽選により決定し（Ｓ５８３）、ＰＢＢが内部当選した旨を報知するＰＢＢ告知用演出データをセットし（Ｓ５８４）、通常遊技中処理を終了する。

【０６２１】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５８１の処理において、ＰＢＢに内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＢＢフラグ間であるか否かを判断する（Ｓ５８５）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、「ＢＢ１～４」の内部当選状態であるか否かを判断する。ＢＢフラグ間であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、告知済フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ５８６）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、すでにボーナス役（ＢＢ１～４）に内部当選した旨、及びその種別が報知されているか否かを判断する。告知済フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、通常遊技中処理を終了する。
【０６２２】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５８６の処理において、告知済フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、前兆ゲーム数を「１」減算し（Ｓ５８７）、続いて、前兆ゲーム数が「０」であるか否かを判断する（Ｓ５８８）。前兆ゲーム数が「０」であると判断した場合（ＹＥＳ）には、告知済フラグをオンし（Ｓ５８９）、ボーナス役（ＢＢ１～４）に内部当選した旨、及びその種別を報知するＢＢ告知用演出データをセットし（Ｓ５９０）、通常遊技中処理を終了する。また、サブＣＰＵ１０２は、前兆ゲーム数が「０」でない（すなわち、「１」以上である）と判断した場合（ＮＯ）には、ステップＳ６０１の処理に移る。
【０６２３】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５８５の処理において、ＢＢフラグ間でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＢＢに内部当選したか否かを判断する（Ｓ５９１）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、今回の単位遊技において「ＢＢ１～４」のいずれかが内部当選役として決定されたか否かを判断する。ＢＢに内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図６１に示すＢＢ当選時前兆ゲーム数抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいて、前兆ゲーム数を決定する（Ｓ５９２）。なお、図示は省略しているが、このステップＳ５９２の処理に伴って、決定された前兆ゲーム数に応じた連続演出を実行するための演出データがセットされる。
【０６２４】
次に、サブＣＰＵ１０２は、現在のモードがバトルモード中であるか否かを判断する（Ｓ５９３）。現在のモードがバトルモード中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、バトルモードロックフラグをオンし（Ｓ５９４）、ステップＳ５８８の処理に移る。また、現在のモードがバトルモード中でない（すなわち、通常モード中である）と判断した場合（ＮＯ）にも、ステップＳ５８８の処理に移る。なお、内部当選したボーナス役が同色ボーナス（すなわち、ＢＢ１、又はＢＢ３）である場合には、ステップＳ５９３の処理を行うことなく、ステップＳ５９４の処理を行うこととしてもよい。
【０６２５】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５９１の処理において、ＢＢに内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、確定役に内部当選したか否かを判断する（Ｓ５９５）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、「ＢＡＲ揃いリプ」が内部当選役として決定されたか否かを判断する。確定役に内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ遊技をセットし（Ｓ５９６）、ＡＲＴゲーム数に初期値（５０）をセットし（Ｓ５９７）、ＡＲＴセット数（例えば、ＡＲＴセット数「２」，「３」，「４」，「５」のいずれか）を抽選により決定する（Ｓ５９８）。
【０６２６】
次に、サブＣＰＵ１０２は、図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルを参照し、ベル入賞回数を決定し（Ｓ５９９）、確定役が内部当選した旨を報知する確定役告知用演出データをセットし（Ｓ６００）、通常遊技中処理を終了する。
【０６２７】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ５９５の処理において、確定役に内部当選していないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、バトルモードロックフラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ６０１）。バトルモードロックフラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ

）には、通常遊技中処理を終了する。一方、サブＣＰＵ１０２は、バトルモードロックフラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、続いて、告知済フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ６０２）。告知済フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、通常遊技中処理を終了する。

【０６２８】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６０２の処理において、告知済フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、天井ゲーム数を「１」加算する（Ｓ６０３）。次に、サブＣＰＵ１０２は、天井ゲーム数が「５００」であるか否かを判断する（Ｓ６０４）。天井ゲーム数が「５００」であると判断した場合（ＹＥＳ）には、バトルモードロックフラグをオンし（Ｓ６０５）、通常遊技中処理を終了する。

【０６２９】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６０４の処理において、天井ゲーム数が「５００」でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ＢＢフラグ間であるか否かを判断する（Ｓ５８５）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、「ＢＢ１～４」の内部当選状態（内部当選した単位遊技を含む）であるか否かを判断する。ＢＢフラグ間でないと判断した場合（ＮＯ）には、図５９に示す通常中モード移行抽選テーブルを参照し、内部当選役に基づいてモード移行抽選を実行し（Ｓ６０７）、抽選結果に基づいて通常遊技中のモードをセットし、通常遊技中処理を終了する。また、ＢＢフラグ間であると判断した場合（ＹＥＳ）にも、通常遊技中処理を終了する。

【０６３０】

なお、本実施形態においては、ステップＳ５９５の処理において、確定役として、特定のリプレイ役である「ＢＡＲ揃いリプ」に内部当選したか否かを判断することとしているが、確定役の種類はこれに限られるものではない。例えば、特定の小役（例えば、チャンス目２）についても確定役であるとし、この特定の小役に内部当選したか否かを判断することとしてもよい。また、所定の役（例えば、通常リプ２）に内部当選した場合に、特定の停止操作の手順（例えば、右中左）について報知するか否かを抽選により決定し、報知されることが決定された場合に、確定役に内部当選したと判断することとしてもよい。この場合、所定の役（例えば、通常リプ２）に内部当選した場合であって、特定の停止操作の手順（例えば、右中左）で停止操作がなされた場合には、確定役に係る図柄の組合せ（例えば、「ＢＡＲ揃いリプ」）が有効ライン上に表示されることとすればよい。

【０６３１】

また、本実施形態においては、ステップＳ５９１の処理において、ＢＢに内部当選したと判断した場合（ＹＥＳ）であって、ステップＳ５９３の処理において、現在のモードがバトルモード中であると判断した場合（ＹＥＳ）に、ステップＳ５９４の処理において、バトルモードロックフラグをオンすることとしているが、ステップＳ５８９の処理において、告知済フラグをオンとするときに、現在のモードがバトルモード中であれば、バトルモードロックフラグをオンすることとしてもよい。この場合、ステップＳ６０６の処理を行うことなく、前兆ゲーム数が「０」となるまで、ステップＳ６０７の処理において、モード移行抽選を行うこととすればよい。

【０６３２】

また、この場合、前兆ゲーム数が「０」となった後においても、現在のモードが通常モード中であれば、ステップＳ６０７の処理において、モード移行抽選を行うこととしてもよい。このように構成することで、目押しに不慣れな遊技者を救済することができる。もっとも、目押しによりＢＢの入賞を意図的に回避して、バトルモードに移行させようとする行為を抑止するために、前兆ゲーム数が「０」となった後におけるモード移行抽選は、図５９に示す通常中モード移行抽選テーブルに規定する抽選値よりも当選確率の低い抽選値に基づいて抽選されるようにすることが望ましい。さらに、前兆ゲーム数が「０」となった後におけるモード移行抽選の結果は、遊技者に報知されないようにすることが望ましい。

【０６３３】

このように、本実施形態においては、特別役（例えば、ＢＢ１～４）が内部当選役として決定された場合に、この特別役に内部当選した旨が告知されるまでの前兆ゲーム数を決定し、この前兆ゲーム数を含めて天井ゲーム数に到達したか否かを判定し、天井ゲーム数に到達していると判定した場合には、特別役（例えば、ＢＢ１～４）の入賞によって移行する特別遊技状態を第１特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）に制御し、天井ゲーム数に到達していないと判定した場合には、特別役（例えば、ＢＢ１～４）の入賞によって移行する特別遊技状態を第２特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）に制御するように構成されている。

【０６３４】

このように構成することで、天井機能を有する場合であっても、遊技者に前兆演出の興趣を十分に享受させることができる。

【０６３５】

また、本実施形態においては、所定の移行条件に基づいてモード移行抽選を行い、特別役（例えば、ＢＢ１～４）が内部当選役して決定された場合、特定のモード（例えば、バトルモード）である場合には、特別役（例えば、ＢＢ１～４）の入賞によって移行する特別遊技状態を第１特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）に制御するように構成されている。

【０６３６】

また、本実施形態においては、特別役（例えば、ＢＢ１～４）が内部当選役して決定された場合に、この特別役に内部当選した旨が告知されるまでの前兆ゲーム数を決定し、この前兆ゲーム数が消化されるまでは、特定のモード（例えば、バトルモード）へのモード移行抽選が行われるように構成することとしてもよい。

【０６３７】

また、本実施形態においては、特別役（例えば、ＢＢ１～４）が内部当選役として決定された場合に、この特別役に内部当選した旨が告知されるまでの前兆ゲーム数を決定し、この前兆ゲーム数が消化されるまでは、第１の移行確率（例えば、図５９に示す通常中モード移行抽選テーブルに規定された抽選値に基づく確率）で特定のモード（例えば、バトルモード）へのモード移行抽選が行われるように構成するとともに、この前兆ゲーム数が消化された後は、第１の移行確率よりも低い第２の移行確率で特定のモード（例えば、バトルモード）へのモード移行抽選が行われるように構成することとしてもよい。

【０６３８】

このように構成することで、特別役に内部当選した旨が告知されるまで、あるいは特別役が入賞するまで、相対的に有利な特別遊技状態である第１特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）に移行する期待感を与えることができる。

【０６３９】

＜入賞作動コマンド受信時処理＞

図８８は、図７９に示した演出内容決定処理のステップＳ４１３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。

【０６４０】

まず、サブＣＰＵ１０２は、「ＢＢ１～４」が表示されたか否かを判断する（Ｓ６１０）。すなわち、サブＰＵ１０２は、「ＢＢ１～４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する。「ＢＢ１～４」が表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ遊技中であるか否かを判断する（Ｓ６１１）。ＡＲＴ遊技中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技から上乗せＢＢをセットし（Ｓ６１２）、敵種別の初期値（敵Ａ）、及びＨＰの初期値（６０）をセットする（Ｓ６１３）。

【０６４１】

次に、サブＣＰＵ１０２は、記憶されている敵種別、又は残ＨＰがあるか否かを判断する（Ｓ６１４）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、前回以前の上乗せＢＢにおいて敵キャラクタ（敵種別）の更新がされているか、又は前回以前の上乗せＢＢにおいて減算された状態のＨＰ（残ＨＰ）が保持されているかを判断する。記憶されている敵種別、又は残Ｈ

Ｐがあると判断した場合（ＹＥＳ）には、ステップＳ６１３でセットされた敵種別の初期値（敵Ａ）、及びＨＰの初期値（６０）に替えて、記憶されている敵種別、又は残ＨＰをセットし（Ｓ６１５）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、サブＣＰＵ１０２は、記憶されている敵種別、又は残ＨＰがないと判断した場合（ＮＯ）にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０６４２】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６１１の処理において、ＡＲＴ遊技中でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、バトルモードロックフラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ６１６）。バトルモードロックフラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、次回遊技から通常ＢＢをセットし（Ｓ６１７）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０６４３】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６１６の処理において、バトルモードロックフラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からバトルＣＺをセットし（Ｓ６１８）、ＨＰの初期値（６０）をセットし（Ｓ６１９）、図２９に示すバトルＣＺ中キャラクタ抽選テーブルを参照し、設定値に基づいて、味方キャラクタを決定し、決定された味方キャラクタの種別をセットし（Ｓ６２０）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０６４４】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６１０の処理において、「ＢＢ１～４」が表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、ベルが表示された否かを判断する（Ｓ６２１）。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、押し順小役に内部当選し、報知された停止操作の手順にしたがって停止操作がなされ、「上段ベル１～４」、「クロスアップベル」、又は「中段ベル」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断する。なお、このステップＳ６２１の処理においては、さらに、不問ベルに内部当選し、「クロスダウンベル１～４」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判断することとしてもよい。ベルが表示されていないと判断した場合（ＮＯ）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０６４５】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６２１の処理において、ベルが表示されたと判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ＡＲＴ遊技中であるか否かを判断する（Ｓ６２２）。ＡＲＴ遊技中でないと判断した場合（ＮＯ）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０６４６】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６２２の処理において、ＡＲＴ遊技中であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、ベル入賞回数が決定されている回数に到達したか否かを判断する（Ｓ６２３）。ベル入賞回数が決定されている回数に到達していないと判断した場合（ＮＯ）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０６４７】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６２３の処理において、ベル入賞回数が決定されている回数に到達したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図５６に示すベル入賞回数到達時ＡＲＴゲーム数上乗せ成否抽選テーブルを参照し、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選を実行する（Ｓ６２４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ６２５）。サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選したと判断した場合（ＹＥＳ）には、図５７に示すベル入賞回数到達時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルを参照し、上乗せＡＲＴゲーム数を決定し、決定結果に応じてＡＲＴゲーム数をストックして記憶する（Ｓ６２６）。

【０６４８】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６２５の処理において、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選に当選していない（すなわち、非当選）と判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ６２６の処理を行った場合には、続いて、図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルを参照し、再度ベル入賞回数を決定し（Ｓ６２７）、入賞作動コマンド受

信時処理を終了する。

【０６４９】

このように、本実施形態においては、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）において、停止操作の手順が報知される対象となる所定の小役（例えば、ベル）の入賞回数に応じて、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）が上乗せ可能に構成されている。

【０６５０】

また、本実施形態においては、少なくとも特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行することが決定された場合に、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）の上乗せ抽選が行われることとなる所定の小役（例えば、ベル）の入賞回数が決定されるように構成されている。

【０６５１】

また、本実施形態においては、所定の小役（例えば、ベル）の入賞回数に応じて、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）の上乗せ抽選が行われた場合に、再度特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）の上乗せ抽選が行われることとなる所定の小役（例えば、ベル）の入賞回数が決定されるように構成されている。

【０６５２】

このように構成することで、「レア役」と称される特定の小役に当選しなくとも、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数の上乗せの期待感を与えることができる。

【０６５３】

また、本実施形態においては、さらに、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）において、内部当選役に基づいて、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）が上乗せ可能に構成されることとしてもよい。

【０６５４】

もっとも、この場合、特定役（すなわち、「レア役」であり、例えば、図４９に示したアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルにおける「ボーナス重複役」、あるいは「チャンス目１」及び「チャンス目２」）が内部当選役として決定された場合に、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）が上乗せされる確率が、少なくとも、所定の小役（例えば、ベル）が内部当選役として決定された場合に、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）が上乗せされる確率よりも高くなるように構成されることが望ましい。

【０６５５】

このように構成することで、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知される有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）の上乗せに関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができるとともに、上乗せの契機を偏らせないようにすることで、特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）においては、常に上乗せの期待感を与えることができる。

【０６５６】

＜ボーナス終了コマンド受信時処理＞

図８９は、図７９に示した演出内容決定処理のステップＳ４１７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。

【０６５７】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ＰＢＢ遊技状態の終了時であるか否かを判断する（Ｓ６４０）。ＰＢＢ遊技状態の終了時であると判断した場合（ＹＥＳ）には、ステップＳ６６０の処理に移る。一方、サブＣＰＵ１０２は、ＰＢＢ遊技状態の終了時でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、上乗せＢＢの終了時であるか否かを判断する（Ｓ６４１）。上乗せＢＢの終了時であると判断した場合（ＹＥＳ）には、続いて、特殊上乗せ状態フラグ

がオンであるか否かを判断する（Ｓ６４２）。特殊上乗せ状態フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、特殊上乗せ状態フラグをオフし（Ｓ６４３）、敵種別を更新して記憶する（Ｓ６４４）。ここで、敵種別は、上乗せＢＢ中において、ＨＰが「０」以下となった（すなわち、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す演出が実行された）ことに基づいて、敵Ａ，敵Ｂ，敵Ｃ，敵Ｄの順に順次更新される。

【０６５８】

次に、サブＣＰＵ１０２は、優遇モードロックフラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ６４５）。優遇モードロックフラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、優遇モードロックフラグをオフし（Ｓ６４６）、次回遊技から特殊上乗せ状態（優遇）をセットし（Ｓ６４７）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。一方、優遇モードロックフラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、次回遊技から特殊上乗せ状態（通常）をセットし（Ｓ６４８）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。すなわち、サブＣＰＵ１０２は、優遇モードロックフラグがオンであるか否かに基づいて、特殊上乗せ状態中を優遇状態とするか否かを決定する。

【０６５９】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６４２の処理において、特殊上乗せ状態フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、現在の敵種別、及び残ＨＰを記憶する（Ｓ６４９）。例えば、上乗せＢＢ中において、敵Ｂが決定されていた場合、次回の上乗せＢＢ中において再度的敵Ｂが決定されるように、敵種別として敵Ｂを記憶する。また、上乗せＢＢ中の抽選期間において決定されたＨＰ減算値の累計が「２０」であった場合、次回の上乗せＢＢにおけるＨＰの初期値が「４０（６０－２０）」となるように、残ＨＰとして「４０」を記憶する。次に、サブＣＰＵ１０２は、次回遊技からＡＲＴ遊技をセットし（Ｓ６５０）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。

【０６６０】

サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６４１の処理において、上乗せＢＢの終了時でないと判断した場合（ＮＯ）には、続いて、バトルＣＺの終了時であるか否かを判断する（Ｓ６５１）。バトルＣＺの終了時であると判断した場合（ＹＥＳ）には、バトルモードロックフラグをオフし（Ｓ６５２）、続いて、ＡＲＴ当選済フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ６５３）。ＡＲＴ当選済フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ遊技をセットし（Ｓ６５４）、図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルを参照し、ベル入賞回数を決定し（Ｓ６５５）、上乗せＡＲＴゲーム数表示制御処理を実行し（Ｓ６５６）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。

【０６６１】

この上乗せＡＲＴゲーム数表示制御処理では、図８４に示したバトルＣＺ中処理のステップＳ５１８の処理において決定された上乗せＡＲＴゲーム数と、図８４に示したバトルＣＺ中処理のステップＳ５１９の処理において決定された上乗せＡＲＴゲーム数が、同様の演出によって示されることとなっている。例えば、図８４に示したバトルＣＺ中処理のステップＳ５１８の処理において、上乗せＡＲＴゲーム数が「５０」と決定されており、図８４に示したバトルＣＺ中処理のステップＳ５１９の処理において、上乗せＡＲＴゲーム数（倍数）が「２倍」と決定されている場合、ＡＲＴゲーム数は、初期値の「５０」を含めて「１５０」となる。この場合に、例えば、ＡＲＴゲーム数の初期値「５０」を示した後に、「＋５０」の表示を２回行ったり、「＋１００」の表示を行ったりして上乗せＡＲＴゲーム数が示されることとなる。また、例えば、ＡＲＴゲーム数合計値「１５０」を示すこととしてもよい。すなわち、本実施形態においては、特定の遊技状態（例えば、バトルＣＺ中）において、抽選契機（ＡＲＴ遊技の移行抽選の当選時、又はＡＲＴ遊技当選後）及び抽選方法（上乗せＡＲＴゲーム数を何倍とするかの抽選、又は上乗せＡＲＴゲーム数を何ゲームとするかの抽選）が異なる複数の上乗せ抽選がなされる場合であっても、特定の遊技状態（例えば、バトルＣＺ中）の終了時においては、同様の表示がなされるように構成されている。

【０６６２】
このように構成し、いずれの上乗せ抽選によって上乗せされたかを明示しないようにすることで、抽選結果の報知に関する興趣を向上させることができる。
【０６６３】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６５３の処理において、ＡＲＴ当選済フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、次回遊技から通常遊技をセットし（Ｓ６５７）、天井ゲーム数に初期値（０）をセットし（Ｓ６５８）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。
【０６６４】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６５１の処理において、バトルＣＺの終了時でないと判断した場合（ＮＯ）には、通常ＢＢの終了時であるとし、続いて、ＡＲＴ当選済フラグがオンであるか否かを判断する（Ｓ６５９）。ＡＲＴ当選済フラグがオンであると判断した場合（ＹＥＳ）には、次回遊技からＡＲＴ遊技をセットし（Ｓ６６０）、図５５に示すＡＲＴゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブルを参照し、ベル入賞回数を決定し（Ｓ６６１）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。
【０６６５】
サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６５９の処理において、ＡＲＴ当選済フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判断した場合（ＮＯ）には、次回遊技からアイテムＣＺをセットし（Ｓ６６２）、カード枚数をアイテムＣＺゲーム数としてをセットし（Ｓ６６３）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。
【０６６６】
このように、本実施形態においては、所定の遊技期間（例えば、上乗せＢＢ）において、内部当選役に基づいて、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否か抽選（例えば、ＨＰ減算値の抽選）が行われ、この特定の数値が特定の更新結果（例えば、「０」以下）となった場合に、所定の特典（例えば、特殊有利遊技状態である、特殊上乗せ状態への移行）が付与されるように構成されている。
【０６６７】
また、本実施形態においては、特定の数値（例えば、ＨＰ）が特定の更新結果（例えば、「０」以下）とならなかった場合、その中途の更新結果である所定の更新結果（例えば、残ＨＰ）が保持され、次回の所定の遊技期間においては、保持された所定の更新結果に対して、特定の更新結果となるか否かが抽選されるように構成されている。
【０６６８】
このように構成することで、仮に特典が付与されなかったとしても、所定の遊技期間中の特定の数値の更新結果が無駄とはならないため、遊技の興趣が低下することを防止することができる。
【０６６９】
また、本実施形態においては、所定の遊技期間（例えば、上乗せＢＢ）に移行することが決定された場合（例えば、ＢＢ１～４のいずれかが内部当選役として決定された場合）に、特定の優遇条件（例えば、優遇モードロックフラグがオンであること）を満たしていれば、特典の付与が優遇される優遇状態となり、この優遇状態は、特典が付与されるまで維持されるように構成されている。
【０６７０】
このように構成することで、仮に特典が付与されなかったとしても、次回以降の所定の遊技期間において特典が付与される場合は優遇状態が維持されることとなるため、遊技の興趣が低下することを防止することができる。
【０６７１】
また、本実施形態においては、さらに、特定役（例えば、リプレイ役）の連続入賞回数に基づいて、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否か抽選（例えば、ＨＰ減算値の抽選）が行われるように構成されている。
【０６７２】

また、本実施形態においては、さらに、所定の特別遊技状態（例えば、上乗せＢＢ）中に、所定の条件の成立（例えば、「ＪＡＣ」に内部当選したこと）を移行契機として、特定役（例えば、リプレイ役）の当選確率が高くなる（例えば、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態に移行する）ように構成されている。

【０６７３】

このように構成することで、所定の特典（例えば、特殊有利遊技状態である、特殊上乗せ状態への移行）の付与に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【０６７４】

以上説明したように、本実施形態のパチスロ機１によれば、少なくとも以下に示す第１乃至第１０の発明に係る遊技機を提供することができる。

【０６７５】

［第１の発明に係る遊技機］

近年、ボーナス（例えば、ＢＢ）作動中にポイント選択テーブルを参照し、内部当選役に基づく抽選によってポイントを積算し、積算したポイントに応じて、ボーナス終了後に遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知する遊技機が知られている（例えば、先行技術文献１：特開２００８－７９６９８号公報）。

【０６７６】

しかしながら、先行技術文献１に示す遊技機では、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かを示すポイントが、単に内部当選役に基づく抽選によって決定されるだけであるため、ボーナス作動中の遊技が単調となってしまうという問題があった。

【０６７７】

第１の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０６７８】

第１の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、特別役（例えば、ボーナス役）に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理、及びサブＣＰＵ１０２による入賞作動コマンド受信時処理）と、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選する有利遊技状態抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記有利遊技状態抽選手段は、前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により特定役（例えば、リプレイ役）が所定回数（例えば、５回）以上連続して決定された場合に、前記特定の有利遊技状態に移行する期待度が異なる複数種類の抽選権利（例えば、ＬＶ１～ＬＶ７カード）のうちから抽選権利を付与し、前記特別遊技状態の終了後に所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）に移行させ、前記所定の抽選状態において、付与された前記抽選権利に基づいて、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選することを特徴とする遊技機である。

【０６７９】

また、第１の発明は、前記有利遊技状態抽選手段は、さらに、前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、前記抽選権利を付与することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０６８０】
また、第１の発明は、前記有利遊技状態抽選手段は、前記特別遊技状態において付与された前記抽選権利の数（例えば、カード枚数）が所定数（例えば、「８枚」）以上となった場合には、前記特別遊技状態の終了後に前記所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）に移行させることなく、前記特定の有利遊技状態に移行させると決定することを特徴とする上記に記載の遊技機である。
【０６８１】
また、第１の発明は、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の条件が成立したこと（例えば、「ＪＡＣ」に内部当選したこと）に基づいて、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が低い特定役低確率状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ０遊技状態）から、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が高い特定役高確率状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態）に移行させ、前記特別遊技状態が終了するときに、前記特定役高確率状態に移行している場合には、少なくとも前記所定の抽選状態において、前記特定役高確率状態が引き継がれる（例えば、図６９のステップＳ１５５において、ＲＴ２遊技状態がセットされる）ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。
【０６８２】
第１の発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。
【０６８３】
［第２の発明に係る遊技機］
【０６８４】
近年、ボーナス（例えば、ＢＢ）作動中にポイント選択テーブルを参照し、内部当選役に基づく抽選によってポイントを積算し、積算したポイントに応じて、ボーナス終了後に遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知する遊技機が知られている（例えば、先行技術文献１：特開２００８－７９６９８号公報）。
【０６８５】
しかしながら、先行技術文献１に示す遊技機では、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かを示すポイントが、単に内部当選役に基づく抽選によって決定されるだけであるため、ボーナス作動中の遊技が単調となってしまうという問題があった。
【０６８６】
また、先行技術文献１に示す遊技機では、ボーナスは、予め定められた枚数のメダルが払い出されると、その作動が終了するように構成されている。したがって、例えば、ボーナス作動中に所定の小役に当選したが、この所定の小役を入賞させないように停止操作を行うことが可能である場合には、意図的にポイント抽選の回数を多くすることが可能となってしまい、遊技店が不測の不利益を被る可能性があるという問題があった。
【０６８７】
第２の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、遊技者と遊技店の利益を適切に衡量しつつ、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
【０６８８】
第２の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、特別役（例えば、ボーナス役）に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示され

たことに基づいて、特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理、及びサブＣＰＵ１０２による入賞作動コマンド受信時処理）と、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選する有利遊技状態抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の小役（例えば、「押し順小役」及び「ＲＢ中小役」）に対応する図柄の組合せ（例えば、「ベル」に係る図柄の組合せ）が前記図柄表示手段に所定回数（例えば、５回）表示された場合に、前記特別遊技状態を終了させ、前記有利遊技状態抽選手段は、前記特別遊技状態において、所定の抽選期間（例えば、抽選可能回数が「５」未満である期間）中に、前記内部当選役決定手段により特定役（例えば、リプレイ役）が特定回数（例えば、５回）以上連続して決定された場合に、前記特定の有利遊技状態に移行する期待度が異なる複数種類の抽選権利（例えば、ＬＶ１～ＬＶ７カード）のうちから抽選権利を付与し、前記特別遊技状態の終了後に所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）に移行させ、前記所定の抽選状態において、付与された前記抽選権利に基づいて、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選し、前記所定の抽選期間は、前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により前記所定の小役が決定された回数が前記所定回数となったことに基づいて終了し、前記所定の小役は、遊技者の停止操作の手順に応じて前記所定の小役に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されない特定の小役（例えば、「押し順小役」）を含むことを特徴とする遊技機である。

【０６８９】

また、第２の発明は、前記有利遊技状態抽選手段は、さらに、前記特別遊技状態において、前記所定の抽選期間中に、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、前記抽選権利を付与することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０６９０】

また、第２の発明は、前記有利遊技状態抽選手段は、前記特別遊技状態において付与された前記抽選権利の数（例えば、カード枚数）が所定数（例えば、「８枚」）以上となった場合には、前記特別遊技状態の終了後に前記所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）に移行させることなく、前記特定の有利遊技状態に移行させると決定することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０６９１】

また、第２の発明は、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の条件が成立したこと（例えば、「ＪＡＣ」に内部当選したこと）に基づいて、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率を高くすることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０６９２】

第２の発明に係る遊技機によれば、遊技者と遊技店の利益を適切に衡量しつつ、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【０６９３】

［第３の発明に係る遊技機］

近年、所定の遊技状態中（例えば、ＢＢ作動中）にポイント選択テーブルを参照し、内部当選役に基づく抽選によってポイントを積算し、積算したポイントに応じて、所定の遊技状態の終了後に遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かを決定する遊技機が知られている（例えば、先行技術文献１：特開２００８－７９６９８号公報）。

【０６９４】

しかしながら、先行技術文献１に示す遊技機では、上述したポイントが、単に内部当選役に基づく抽選によって決定されるだけであるため、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選が単調となってしまうという問題があった。

【０６９５】

第３の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０６９６】

第３の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選する有利遊技状態抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記有利遊技状態抽選手段は、所定の抽選権利付与遊技状態（例えば、通常ＢＢ）において、前記特定の有利遊技状態に移行する期待度が異なる複数種類の抽選権利（例えば、ＬＶ１～ＬＶ７カード）のうちから複数の抽選権利を付与可能であり、前記所定の抽選権利付与遊技状態の終了後に所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）に移行させ、前記所定の抽選状態において、付与された前記複数の抽選権利に基づいて、順次前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選し、前記特定の有利遊技状態に移行させると決定した場合に、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かの抽選において使用されなかった前記抽選権利を余りの抽選権利とし、当該余りの抽選権利に基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せする（例えば、図８６のステップＳ５６７に示す上乗せＡＲＴゲーム数の抽選を実行する）ことを特徴とする遊技機である。

【０６９７】

また、第３の発明は、前記有利遊技状態抽選手段は、前記所定の抽選権利付与遊技状態において付与された前記抽選権利の数（例えば、カード枚数）が所定数（例えば、「８枚」）以上となった場合には、前記特定の移行条件を成立させるとともに、前記所定数以上の前記抽選権利を前記余りの抽選権利として、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せする（例えば、図８５のステップＳ５４４に示す上乗せＡＲＴゲーム数の抽選を実行する）ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０６９８】

また、第３の発明は、前記有利遊技状態抽選手段は、前記余りの抽選権利の前記期待度に応じて、上乗せされる前記特定の有利遊技状態の遊技回数を決定し、前記期待度が高いほど、上乗せされる前記特定の有利遊技状態の遊技回数が多くなる（例えば、図４８に示すカード余り時上乗せＡＲＴゲーム数抽選テーブルにおいて規定された抽選値とする）ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０６９９】

第３の発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【０７００】

また、第３の発明に係る遊技機によれば、所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）において抽選に用いられなかった抽選権利が生じた場合であっても、その抽選権利が無駄とはならず、しかも、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）の遊技回数が増加することとなるため、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より興趣を高めることができる。

【０７０１】

［第４の発明に係る遊技機］

近年、ボーナス（例えば、ＢＢ）作動中にポイント選択テーブルを参照し、内部当選役

に基づく抽選によってポイントを積算し、積算したポイントに応じて、ボーナス終了後に遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知する遊技機が知られている（例えば、先行技術文献１：特開２００８－７９６９８号公報）。

【０７０２】

しかしながら、先行技術文献１に示す遊技機では、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かを示すポイントが、単に内部当選役に基づく抽選によって決定されるだけであるため、ボーナス作動中の遊技が単調となってしまうという問題があった。

【０７０３】

第４の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７０４】

第４の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、特別役（例えば、ボーナス役）に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理、及びサブＣＰＵ１０２による入賞作動コマンド受信時処理）と、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選する有利遊技状態抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記有利遊技状態抽選手段は、前記特別遊技状態において、複数のキャラクタ（例えば、キャラクタＡ～Ｃ）のうちからキャラクタを決定し、前記特別遊技状態において、所定の抽選期間（例えば、抽選可能回数が「５」未満である期間）中に、決定された前記キャラクタと前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否かの第１の抽選（例えば、図８４のステップＳ５０４の抽選）を行うとともに、前記特別遊技状態において、前記所定の抽選期間中に、決定された前記キャラクタと特定役（例えば、リプレイ役）が連続して決定された回数（例えば、リプレイ連続回数）に基づいて、前記特定の数値を更新するか否かの第２の抽選（例えば、図８４のステップＳ５０８の抽選）を行い、前記特別遊技状態において、前記第１の抽選及び前記第２の抽選の結果、前記特定の数値が特定の更新結果（例えば、ＨＰが「０」以下）となった場合、前記特定の有利遊技状態に移行させると決定することを特徴とする遊技機である。

【０７０５】

また、第４の発明は、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の小役（例えば、「押し順小役」及び「ＲＢ中小役」）に対応する図柄の組合せ（例えば、「ベル」に係る図柄の組合せ）が前記図柄表示手段に所定回数（例えば、５回）表示された場合に、前記特別遊技状態を終了させ、前記所定の抽選期間は、前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により前記所定の小役が決定された回数が前記所定回数となったことに基づいて終了し、前記所定の小役は、遊技者の停止操作の手順に応じて前記所定の小役に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されない特定の小役（例えば、「押し順小役」）を含むことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７０６】

また、第４の発明は、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の条件が成立したこと（例えば、「ＪＡＣ」に内部当選したこと）に基づいて、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率を高くすることを特徴とする上記に記

載の遊技機である。
【０７０７】
第４の発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。
【０７０８】
［第５の発明に係る遊技機］
近年、ボーナス（例えば、ＢＢ）作動中にポイント選択テーブルを参照し、内部当選役に基づく抽選によってポイントを積算し、積算したポイントに応じて、ボーナス終了後に遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知する遊技機が知られている（例えば、先行技術文献１：特開２００８－７９６９８号公報）。
【０７０９】
しかしながら、先行技術文献１に示す遊技機では、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かを示すポイントが、単に内部当選役に基づく抽選によって決定されるだけであるため、ボーナス作動中の遊技が単調となってしまうという問題があった。
【０７１０】
第５の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
【０７１１】
第５の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、特別役（例えば、ボーナス役）に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理、及びサブＣＰＵ１０２による入賞作動コマンド受信時処理）と、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選する有利遊技状態抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記有利遊技状態抽選手段は、所定の抽選期間（例えば、抽選可能回数が「５」未満である期間）中に、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否かの抽選（例えば、図８４のステップＳ５０４の抽選）を行い、当該抽選の結果、前記特定の数値が特定の更新結果（例えば、ＨＰが「０」以下）となった場合、前記特定の有利遊技状態に移行させると決定するとともに、前記所定の抽選期間における前記内部当選役決定手段により所定の小役が決定された回数（例えば、抽選可能回数）に基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せするか否かを決定（例えば、図８４のステップＳ５１９の決定）し、前記所定の抽選期間は、前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により前記所定の小役が決定された回数が所定回数（例えば、５回）となったことに基づいて終了することを特徴とする遊技機である。
【０７１２】
また、第５の発明は、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の終了条件が成立したこと（例えば、ボーナス終了枚数カウンタが「０」未満となったこと）に基づいて、前記特別遊技状態を終了し、前記有利遊技状態抽選手段は、前記特別遊技状態において、前記特定の有利遊技状態に移行させると決定してから、前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態が終了されるまで、前記内部当選役決定手段により決

定された内部当選役に基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せするか否かを決定（例えば、図８４のステップＳ５１８の決定）することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７１３】

また、第５の発明は、前記有利遊技状態抽選手段により、前記内部当選役決定手段により前記所定の小役が決定された回数に基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数が上乗せされた場合（例えば、図８４のステップＳ５１９の決定により、上乗せＡＲＴゲーム数が加算される場合）と、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数が上乗せされた場合（例えば、図８４のステップＳ５１８の決定により、上乗せＡＲＴゲーム数が加算される場合）とで、同様の表示を行って、前記特定の有利遊技状態の遊技回数が上乗せされたことを報知する報知手段（例えば、液晶表示装置１１）をさらに備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７１４】

また、第５の発明は、前記有利遊技状態抽選手段は、さらに、前記特別遊技状態において、前記所定の抽選期間中に、前記内部当選役決定手段により特定役（例えば、リプレイ役）が連続して決定された回数（例えば、リプレイ連続回数）に基づいて、前記特定の数値を更新するか否かの抽選を行うことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７１５】

第５の発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知するか否かの抽選（例えば、ＡＲＴ遊技への移行抽選）に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【０７１６】

［第６の発明に係る遊技機］

近年、内部当選役に基づいて、遊技者による操作を所定期間無効とする（以下、「ロック」という。）制御を行うか否かを決定し、ロック制御が行われる場合には、その種別に応じて遊技者にとって有利な遊技状態に移行するか否かを決定する遊技機が知られている（例えば、先行技術文献２：特開２００９－２０１８２０号公報）。

【０７１７】

また、先行技術文献２に示す遊技機では、ＲＴ１作動状態（以下、「リプレイ低確率状態」という。）であるか、ＲＴ２作動状態（以下、「リプレイ高確率状態」という。）であるかに応じて、異なる抽選テーブルを用いてロック制御の種別が決定されるように構成されている。

【０７１８】

ところで、先行技術文献２に示すような遊技機では、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するか否かが決定される所定の抽選状態が設けられている場合がある。

【０７１９】

このような所定の抽選状態を設ける場合、所定の抽選状態中に、リプレイ低確率状態からリプレイ高確率状態、あるいはリプレイ高確率状態からリプレイ低確率状態に移行する可能性がある場合には、移行する可能性がある遊技状態の分だけ上述したような抽選テーブルを記憶しておく必要が生じることとなる。

【０７２０】

すなわち、所定の抽選状態中に特定役（例えば、リプレイ役）の当選確率が変動する場合には、抽選テーブルの数が多くなり、記憶領域を圧迫してしまうという問題があった。

【０７２１】

第６の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行するか否かが決定される所定の抽選状態において、特定役の当選確率が変動する可能性がある場合であっても、記憶領域を圧迫することなく適正な抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７２２】

第６の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記内部当選役決定手段により特定役（例えば、リプレイ役である「ＲＴ２維持リプ」）が決定される確率が高確率である高確率状態（例えば、ＲＴ２遊技状態）と、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が低確率である低確率状態（例えば、ＲＴ０遊技状態若しくはＲＴ１遊技状態）と、を有し、所定の移行条件が成立したことに基づいて、前記高確率状態と前記低確率状態との間を移行制御する確率状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３による状態管理処理及びボーナス終了チェック処理）と、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選する有利遊技状態抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記有利遊技状態抽選手段は、前記確率状態制御手段により前記高確率状態又は前記低確率状態のいずれの状態に制御されている場合にも、所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）を実行可能であり、前記所定の抽選状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役と特定の抽選テーブル（例えば、図４９に示すアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブル）とに基づいて、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かを抽選し、前記特定の抽選テーブルは、少なくとも、前記特定役、及び前記低確率状態において高確率で決定される所定役（例えば、「ハズレ」）が前記内部当選役として決定された場合に、前記特定の有利遊技状態に移行させると決定される確率を最も低く規定する（例えば、図４９に示すアイテムＣＺ中ＡＲＴ抽選テーブルにおける「その他」の列に規定された抽選値とする）ことを特徴とする遊技機である。

【０７２３】

第６の発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するか否かが決定される所定の抽選状態（例えば、アイテムＣＺ）において用いられる抽選テーブルの数を減らすことができ、記憶領域が圧迫されてしまうことを防止することができる。

【０７２４】

また、第６の発明に係る遊技機によれば、遊技者が、意図的に特定役（例えば、リプレイ役）が決定される確率が高確率である高確率状態（例えば、ＲＴ２遊技状態）から特定役が決定される確率が低確率である低確率状態（例えば、ＲＴ０遊技状態若しくはＲＴ１遊技状態）に移行させた場合であっても、それによって有利な抽選を受けられることはないため、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に移行するか否かを適正に抽選することができる。

【０７２５】

すなわち、第６の発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技状態に移行するか否かが決定される所定の抽選状態において、特定役の当選確率が変動する可能性がある場合であっても、記憶領域を圧迫することなく適正な抽選を行うことができる。

【０７２６】

［第７の発明に係る遊技機］

近年、主人公キャラクタが敵キャラクタとバトルを行う所定の遊技期間（例えば、バトル演出）中に、主人公キャラクタの行動形態を決定し、決定された行動形態に応じて、特定の数値（例えば、体力ポイント）を更新し、更新結果が特定の更新結果となったこと（例えば、「０」となったこと）に基づいて、所定の特典を付与する（例えば、特定遊技を発生させる）遊技機が知られている（例えば、先行技術文献３：特開２００４－９７５６４号公報）。

【０７２７】

しかしながら、先行技術文献３に示す遊技機では、所定の遊技期間において、特定の数値が特定の更新結果とならない場合には、その中途の更新結果は、その後の遊技において何ら反映されることがなく、無駄となってしまうため、所定の遊技期間の終了後の遊技の興趣が低下してしまう可能性があるという問題があった。

【０７２８】

また、先行技術文献３に示す遊技機では、特定の数値が特定の更新結果となった場合であっても、一律に所定の特典が付与されるだけであるため、特典の付与に関し、多様性に欠けるという問題があった。

【０７２９】

第７の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、所定の遊技期間において、特定の数値を更新し、更新結果が特定の更新結果となった場合に、所定の特典を付与する遊技機において、更新結果が特定の更新結果とならない場合であっても、遊技の興趣が低下することを防止し、かつ、特典の付与に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７３０】

第７の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、所定の移行条件が成立したことに基づいて、所定の有利遊技状態（例えば、上乗せＢＢ）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理、及びサブＣＰＵ１０２による入賞作動コマンド受信時処理）と、所定の特典（例えば、特殊上乗せ状態への移行）を付与するか否かを抽選する特典付与抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特典付与手段により前記所定の特典が付与される場合に、前記所定の特典により付与される利益を高くするか否か（例えば、優遇モードロックフラグをオンとするか否か）を決定する優遇決定手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記特典付与抽選手段は、前記所定の有利遊技状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新するか否かの抽選（例えば、図８２のステップＳ４７３の抽選）を行い、当該抽選の結果、前記所定の有利遊技状態が終了する前に、前記特定の数値が特定の更新結果（例えば、ＨＰが「０」以下）となった場合、前記所定の特典を付与する一方、前記特定の数値が前記特定の更新結果とならずに前記所定の有利遊技状態が終了する場合、その中途の更新結果である所定の更新結果（例えば、残ＨＰ）を保持し、前記所定の更新結果が保持されている場合、前記所定の有利遊技状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、前記所定の更新結果に対して、前記特定の更新結果となるか否かを抽選し、前記優遇決定手段は、前記所定の移行条件が成立した場合に、特定の優遇条件が成立していれば（例えば、優遇モードロックフラグがオンであれば）、前記特典付与手段により前記所定の特典が付与されるまで、前記所定の特典により付与される利益を高くすると決定することを特徴とする遊技機である。

【０７３１】

また、第７の発明は、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、所定の終了条件が成立したこと（例えば、ボーナス終了枚数カウンタが「０」未満となったこと）に基づいて、前記特別遊技状態を終了し、前記有利遊技状態抽選手段は、前記特別遊技状態において、前記特定の移行条件を成立させてから、前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態が終了されるまで、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せするか否かを決定（例えば、図８４のステップＳ５１８の決定）することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７３２】

また、第７の発明は、前記有利遊技制御手段は、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、第１の図柄の組合せ（例えば、同色ボーナスに係る図柄の組合せ）が前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、第１の有利遊技状態に制御し、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、第２の図柄の組合せ（例えば、異色ボーナスに係る図柄の組合せ）が前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、第２の有利遊技状態に制御し、前記優遇決定手段は、前記図柄変動停止制御手段により前記第１の有利遊技状態に制御されること（例えば、同色ボーナスに内部当選したこと）に基づいて、前記特定の優遇条件を成立させることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７３３】

また、第７の発明は、前記特典付与抽選手段は、さらに、前記所定の有利遊技状態において、前記内部当選役決定手段により特定役（例えば、リプレイ役）が連続して決定された回数（例えば、リプレイ連続回数）に基づいて、前記特定の数値を更新するか否かの抽選を行うことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７３４】

第７の発明に係る遊技機によれば、所定の遊技期間（例えば、上乗せＢＢ）において、特定の数値（例えば、ＨＰ）を更新し、更新結果が特定の更新結果（例えば、ＨＰが「０」以下）となった場合に、所定の特典（例えば、特殊上乗せ状態への移行）を付与する遊技機において、更新結果が特定の更新結果とならない場合であっても、遊技の興趣が低下すること防止し、かつ、特典の付与に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【０７３５】

［第８の発明に係る遊技機］

近年、いわゆる「レア役」と称される相対的に当選確率の低い特定の小役が内部当選役として決定された場合に、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態の遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）を上乗せする遊技機が知られている（例えば、先行技術文献４：特開２０１３－２２０２７１号公報）。

【０７３６】

ところで、先行技術文献４に示す遊技機では、相対的に当選確率が高く、特定の有利遊技状態においてメダルを増加させるための通常の小役が内部当選役として決定された場合には、特定有利遊技状態の遊技回数は上乗せされないこととなっている。

【０７３７】

また、適正な出玉率を維持するという観点から、一般的に、先行技術文献４に示すような遊技機では、上述した特定の小役は、その当選確率が極めて低く設定されていることが多い。

【０７３８】

したがって、上述した特定の小役が一度も内部当選役として決定されることなく特定の有利遊技状態が終了する場合も多いこととなる、このような場合、遊技者は、特定有利遊技状態において遊技回数の上乗せの期待感を持つことができず、かえって遊技の興趣を低下させてしまう可能性があるという問題があった。

【０７３９】

第８の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知される有利遊技状態において、特定の小役に当選しなくとも遊技回数の上乗せの期待感を与えることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７４０】

第８の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止

制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せするか否かを抽選する上乗せ抽選手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記上乗せ抽選手段は、前記特定の有利遊技状態に制御することが決定された場合に、所定の小役（例えば、押し順小役）の特定入賞回数（例えば、ベル入賞回数）を決定し、前記特定の有利遊技状態において、前記所定の小役の入賞回数が、決定された前記特定入賞回数となったことに基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せするか否かを抽選し（例えば、図８８のステップＳ６２４に示す抽選を行い）、前記所定の小役は、前記停止操作の手順が報知される対象となる小役であることを特徴とする遊技機である。

【０７４１】

また、第８の発明は、前記上乗せ抽選手段は、前記特定の有利遊技状態において、前記所定の小役の入賞回数が、決定された前記特定入賞回数となったことに基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せするか否かを抽選した場合に、再度前記特定入賞回数を決定する（例えば、図８８のステップＳ６２７に示す抽選を行う）ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７４２】

また、第８の発明は、前記上乗せ抽選手段は、さらに、前記特定の有利遊技状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せするか否かを抽選し、前記内部当選役決定手段により前記所定の小役とは異なる特定役（例えば、「チャンス目１」及び「チャンス目２」）が内部当選役として決定された場合に、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せすると決定される確率は、前記内部当選役決定手段により前記所定の小役が内部当選役として決定された場合に、前記特定の有利遊技状態の遊技回数を上乗せすると決定される確率よりも高く、前記内部当選役決定手段により前記特定役が内部当選役として決定される確率は、前記内部当選役決定手段により前記所定の小役が内部当選役として決定される確率よりも低いことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７４３】

第８の発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知される有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）において、特定の小役（例えば、いわゆる「レア役」）に当選しなくとも遊技回数（例えば、ＡＲＴゲーム数）の上乗せの期待感を与えることができる。

【０７４４】

［第９の発明に係る遊技機］

近年、ボーナスが内部当選しなかった期間において、所定の条件が満たされた場合、天井フラグをオンにし、天井フラグがオンである場合に入賞したボーナス中をより有利なボーナス遊技とする、いわゆる天井機能を有する遊技機が知られている（例えば、先行技術文献５：特開２００４－２１５９９０号公報）。

【０７４５】

また、このような遊技機では、ボーナスが内部当選すると、ボーナスが入賞するまで、ボーナスの内部当選を示唆する前兆演出が複数ゲームにわたって実行されることが一般的である。

【０７４６】

ところで、このような遊技機では、例えば、所定の条件が満たされる直前でボーナスに内部当選した場合、所定の条件が満たされる直前で前兆演出が開始されてしまうこととなる。このような場合、本来遊技者の期待感を高めるものであるはずの前兆演出の開始が、かえって遊技者を落胆させてしまう可能性がある。

【０７４７】

すなわち、このような遊技機では、遊技者が前兆演出の興趣を十分に享受しえない可能

性があるという問題があった。

【０７４８】

第９の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、天井機能を有する場合であっても、遊技者が前兆演出の興趣を十分に享受することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７４９】

第９の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、特別役（例えば、ボーナス役）に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ、又は通常ＢＢ）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理、及びサブＣＰＵ１０２による入賞作動コマンド受信時処理）と、前記内部当選役決定手段により前記特別役が内部当選役として決定された場合に、前兆ゲーム数を決定する前兆ゲーム数決定手段（例えば、図８７のステップＳ５９２の決定）と、前記前兆ゲーム数決定手段により決定された前記前兆ゲーム数に基づいて、連続演出を実行するとともに、当該連続演出の最終ゲームにおいて、前記内部当選役決定手段により前記特別役が内部当選役として決定された旨を告知する演出実行手段と、（例えば、液晶表示装置１１）と、前記特別遊技状態の終了後の遊技回数が、天井ゲーム数（例えば、「５００」）に到達したか否かを判定する判定手段（例えば、図８７のステップＳ６０４の判断）と、を備え、前記特別遊技状態制御手段は、前記判定手段により前記天井ゲーム数に到達したと判定された場合には、前記特別遊技状態を第１特別遊技状態（例えば、バトルＣＺ）に制御し、前記判定手段により前記天井ゲーム数に到達していないと判定された場合には、前記特別遊技状態を第２特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）に制御し、前記判定手段は、前記特別遊技状態の終了後から、前記告知手段により前記特別役が内部当選役として決定された旨が告知されるまでの遊技回数に基づいて、前記天井ゲーム数に到達したか否かを判定することを特徴とする遊技機である。

【０７５０】

また、第９の発明は、所定の移行条件が成立したか否かに基づいて、複数のモードのうちからモードを決定するモード決定手段（例えば、図８７のステップＳ６０７の抽選）をさらに備え、前記特別遊技状態制御手段は、前記内部当選役決定手段により前記特別役が内部当選役として決定された遊技において、前記モード決定手段により決定されたモードが特定のモード（例えば、バトルモード）である場合には、前記判定手段による判定結果にかかわらず、前記特別遊技状態を第１特別遊技状態に制御することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７５１】

また、第９の発明は、前記モード決定手段は、前記演出実行手段により前記特別役が内部当選役として決定された旨が告知されるまでの遊技においては、第１の移行確率（例えば、図５９に示す通常中モード移行抽選テーブルに規定された抽選値に基づく確率）に基づいて、前記特定のモードに移行するか否かを決定し、前記演出実行手段により前記特別役が内部当選役として決定された旨が告知された後の遊技においては、前記第１の移行確率よりも前記特定のモードに移行することが決定される確率が低い第２の移行確率に基づいて、前記特定のモードに移行するか否かを決定することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７５２】

また、第９の発明は、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊

技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）をさらに備え、前記第１特別遊技状態は、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かの抽選が行われる遊技状態であり、前記第２特別遊技状態は、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かの抽選が行われるための抽選権利（例えば、カード）の抽選が行われる遊技状態であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７５３】

本発明に係る遊技機によれば、天井機能を有する場合であっても、遊技者が前兆演出の興趣を十分に享受することができる。

【０７５４】

［第１０の発明に係る遊技機］

近年、リプレイ役が所定回数連続で入賞したことに基づいて、所定の特典が付与される遊技機が知られている（例えば、先行技術文献６：特開２０１０－５１５１０号公報）。

【０７５５】

また、近年、特定のリプレイが当選した場合に、遊技者による操作を所定期間無効とする（以下、「ロック」という。）制御を行うか否かを決定し、ロック制御が行われる場合には、所定の特典が付与される遊技機が知られている（例えば、先行技術文献２：特開２００９－２０１８２０号公報）。

【０７５６】

ところで、例えば、先行技術文献６に示す遊技機において、先行技術文献２に示すようなロック制御を行うことで、遊技者による操作を所定期間無効とする演出を行うように構成することも考えられる。

【０７５７】

しかしながら、このように構成した場合、リプレイ役が入賞するごとに、あるいはその連続入賞回数に応じてロック制御を行うか否かが決定されるため、制御負担が著しく増加してしまうという問題があった。

【０７５８】

第１０の発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、特定役が連続して入賞したことに基づいて特典を付与する遊技機において、特典の付与に関し、制御負担を増加させることなく遊技者による操作を所定期間無効とする演出を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７５９】

第１０の発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メインＣＰＵ９３による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、特定役（例えば、リプレイ役）に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、次回遊技において再遊技を作動させる再遊技作動手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理及びメダル受付・スタートチェック処理）と、前記図柄表示手段に前記特定役に対応する図柄の組合せが表示されてから前記図柄変動開始制御手段により図柄の変動が開始可能となるまでの間に、前記再遊技を作動させるための再遊技作動待ち時間（例えば、リプレイ作動認識時間）を設定する再遊技作動待ち時間設定手段（例えば、図６５のステップＳ５３の処理）と、前記内部当選役決定手段により前記特定役が連続して決定された回数（例えば、リプレイ連続回数）に基づいて、所定の特典を付与する特典付与手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、を備え、前記再遊技作動待ち時間設定手段は、前記内部当選役決定手段により前記特定役が連続して決定された回数に応じた前記再遊技作動待ち時間を設定することを特徴とする遊技機である。

【０７６０】

また、第１０の発明は、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される特定の有利遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブＣＰＵ１０２）と、前記再遊技作動手段により前記再遊技が作動されることを報知する報知手段（例えば、スピーカ）と、をさらに備え、前記報知手段は、前記再遊技作動待ち時間中に、前記再遊技作動手段により前記再遊技が作動されることを報知可能であり（例えば、自動投入音の出力が可能であり）、前記特典付与手段は、前記内部当選役決定手段により前記特定役が連続して決定された回数に基づいて、前記所定の特典として、前記特定の有利遊技状態に移行させるか否かの抽選が行われるための抽選権利（例えば、カード）を付与することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７６１】

これらの発明に係る遊技機によれば、特典の付与に関し、制御負担を増加させることなく遊技者による操作を所定期間無効とする演出（例えば、ロック演出）を行うことができる。

【０７６２】

また、第１０の発明は、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、特別役（例えば、ボーナス役）に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３によるボーナス作動チェック処理、及びサブＣＰＵ１０２による入賞作動コマンド受信時処理）を備え、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により移行役（例えば、ＢＢ中ＲＢ）が内部当選役として決定されたことに基づいて、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が高い特定役高確率状態（例えば、ＢＢ中ＲＴ２遊技状態）に移行させ、前記特定役高確率状態において、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、前記移行役に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、前記内部当選役決定手段により前記特定役が決定される確率が低い特定役低確率状態（例えば、ＢＢ中ＲＢ遊技状態）に移行させ、前記特典付与手段は、前記特別遊技状態において、前記内部当選役決定手段により前記特定役が連続して決定された回数が所定回数（例えば、５回）以上である場合に、前記所定の特典を付与し、前記再遊技作動待ち時間設定手段は、前記内部当選役決定手段により前記特定役が連続して決定された回数が前記所定回数未満である場合には、第１の再遊技作動待ち時間（例えば、自動投入間隔待ち時間タイマの値として「２７０」）を設定し、前記内部当選役決定手段により前記特定役が連続して決定された回数が前記所定回数以上である場合には、前記第１の再遊技作動待ち時間よりも長い第２の再遊技作動待ち時間（例えば、自動投入間隔待ち時間タイマの値として「５４０」）を設定し、前記特定役高確率状態において、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止され、前記移行役に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されたことに基づいて、前記第１の再遊技作動待ち時間よりも短い特定の時間（例えば、ロックタイマの値として「２６８」）、ロック制御を行うロック制御手段（例えば、メインＣＰＵ９３による遊技終了時ロック実行処理）をさらに備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【０７６３】

この発明に係る遊技機によれば、特別遊技状態（例えば、通常ＢＢ）において、所定の特典が付与されにくくなることを、遊技者による操作を所定期間無効とする演出（例えば、ロック演出）の実行時間によって遊技者に認識させることができる。

【０７６４】

第１０の発明に係る遊技機によれば、特定役（例えば、リプレイ役）が連続して入賞したことに基づいて特典を付与する遊技機において、特典の付与に関し、制御負担を増加させることなく遊技者による操作を所定期間無効とする演出（例えば、ロック演出）を行うことができる。

【０７６５】

以上、本発明について、本実施形態を用いて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。すなわち、本発明が備える各手段などの具体的構成については上述した本実施形態において採用した例に限られるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で任意に変形が可能である。

【０７６６】

例えば、本実施形態においては、図柄表示手段として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓４を採用しているが、これに替えて、あるいはこれとともに、液晶表示装置を用いる構成としてもよい。すなわち、液晶表示装置に表示される図柄の画像を変動表示させることとしてもよい。また、表示窓４をリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに応じた複数の表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒとして構成し、この表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒにより、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの周面に配された図柄の一部を表示するようにしてもよい。

【０７６７】

また、例えば、本実施形態においては、内部当選役決定手段として、乱数発生器９８により発生させた乱数値をメインＣＰＵ９３が取得して内部抽選処理を行うこととしているが、これに替えて、あるいはこれとともに、メインＣＰＵ９３内に内蔵された乱数発生回路（図示せず）を用いて乱数値を取得することとしてもよい。

【０７６８】

また、例えば、本実施形態においては、遊技者の開始操作を検出する開始操作検出手段として、スタートレバー２３への操作を検出するスタートスイッチ７９を採用し、遊技者の停止操作を検出する停止操作検出手段として、ストップボタン１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒへの操作を検出するストップスイッチ基板８０を採用しているが、これに替えて、あるいはこれとともに、タッチパネルスイッチを用いる構成としてもよい。

【０７６９】

また、例えば、本実施形態において示した、メインＣＰＵ９３、又はサブＣＰＵ１０２の制御により管理される各種のカウンタ及び各種のタイマは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、その管理態様を適宜変更することができる。例えば、「加算」により管理される各種のカウンタ及び各種のタイマは、「減算」により管理されることとしてもよく、この場合、「～以上」であるか否かの判断は、「～以下」であるか否かの判断と読み替え、「～を超える」か否かの判断は、「～未満」か否かの判断と読み替えるものとする。また、例えば、「減算」により管理される各種のカウンタ及び各種のタイマは、「加算」により管理されることとしてもよく、この場合、「～以下」であるか否かの判断は、「～以上」であるか否かの判断と読み替え、「～未満」か否かの判断は、「～を超える」か否かの判断と読み替えるものとする。

【０７７０】

また、例えば、本実施形態において示した、メインＣＰＵ９３の制御により管理される各種のカウンタ及び各種のタイマは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、サブＣＰＵ１０２の制御により管理されることとしてもよく、サブＣＰＵ１０２の制御により管理される各種のカウンタ及び各種のタイマは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、メインＣＰＵ９３の制御により管理されることとしてもよい。

【０７７１】

また、例えば、本実施形態において示した、メインＣＰＵ９３の制御により管理される各種の遊技状態は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、サブＣＰＵ１０２の制御により管理されることとしてもよく、サブＣＰＵ１０２の制御により管理される各種の遊技状態は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、メインＣＰＵ９３の制御により管理されることとしてもよい。

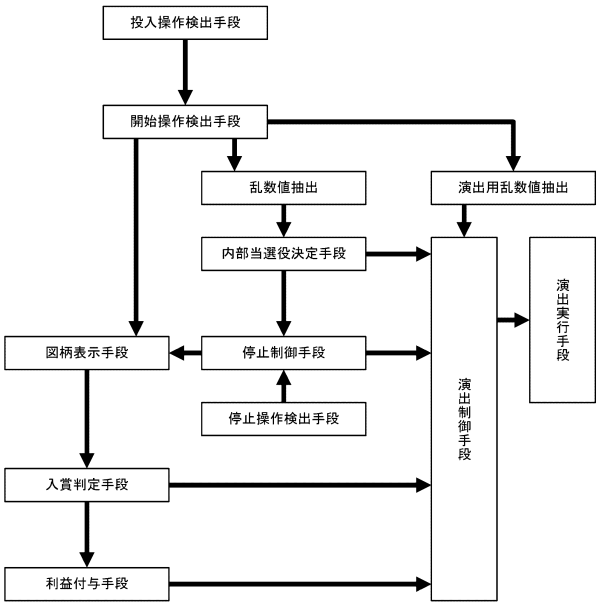
【０７７２】

なお、本実施形態に記載された全ての発明は、その発明の趣旨を逸脱しない範囲で、パチンコ機、ゲームマシン、スロットマシンその他の全ての遊技機において適用することができる。

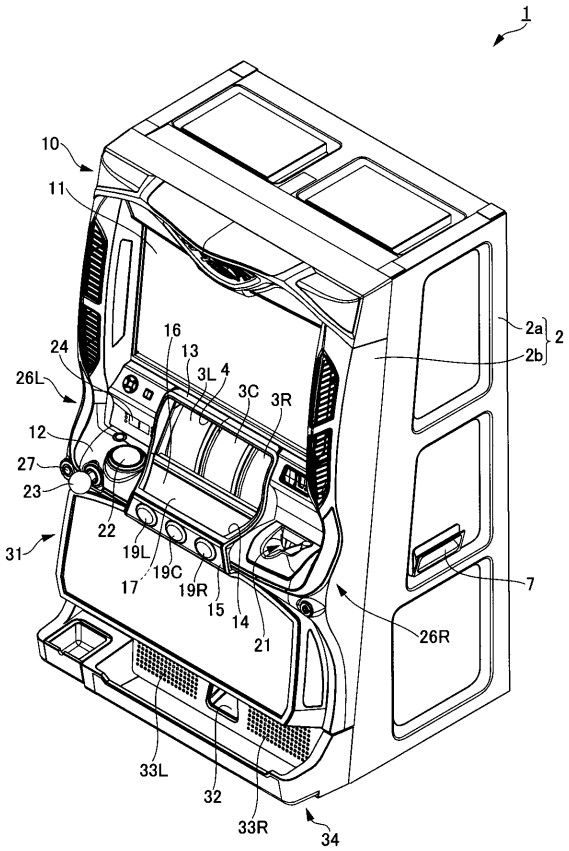
【符号の説明】

【０７７３】
１　パチスロ機
３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ　リール
４　表示窓（図柄表示領域）
２３　スタートレバー
１９Ｌ，１９Ｃ，１９Ｒ　ストップボタン
９１　主制御回路
１０１　副制御回路
９３　メインＣＰＵ
９５　メインＲＡＭ
１０１　サブＣＰＵ
１０３　サブＲＡＭ

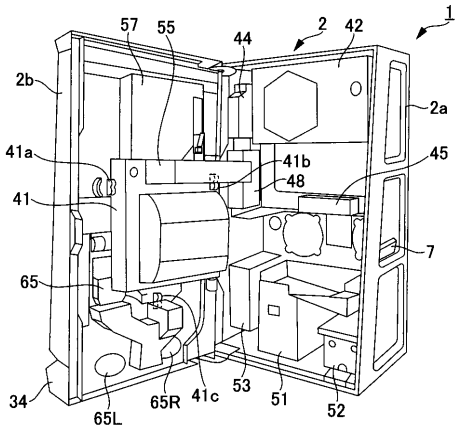
【図１】



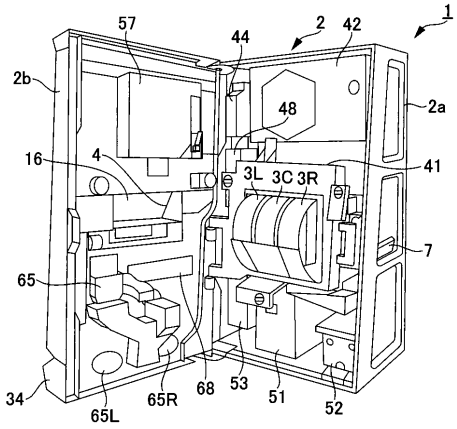
【図２】



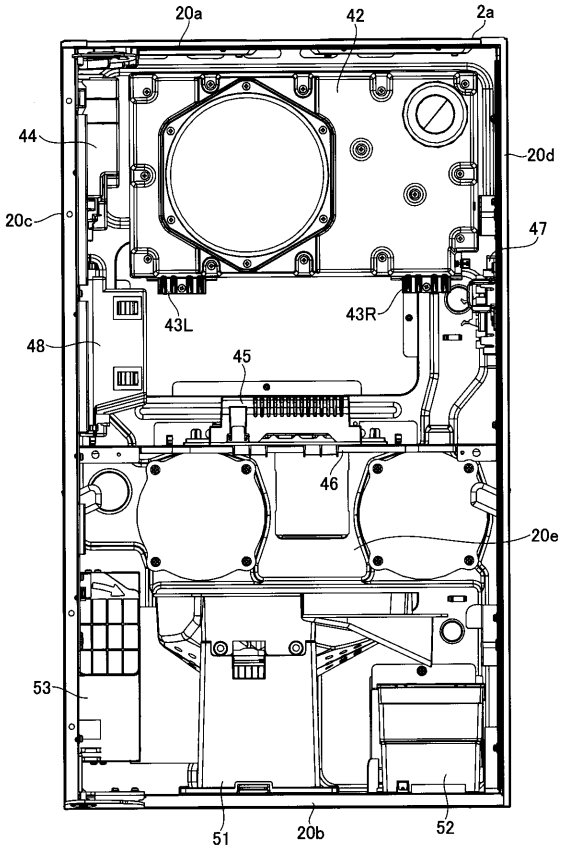
【図３】


1
2
42
44
55
57
2b
2a
41a
41b
48
45
41
7
65
34
65L
65R
41c
53
51
52

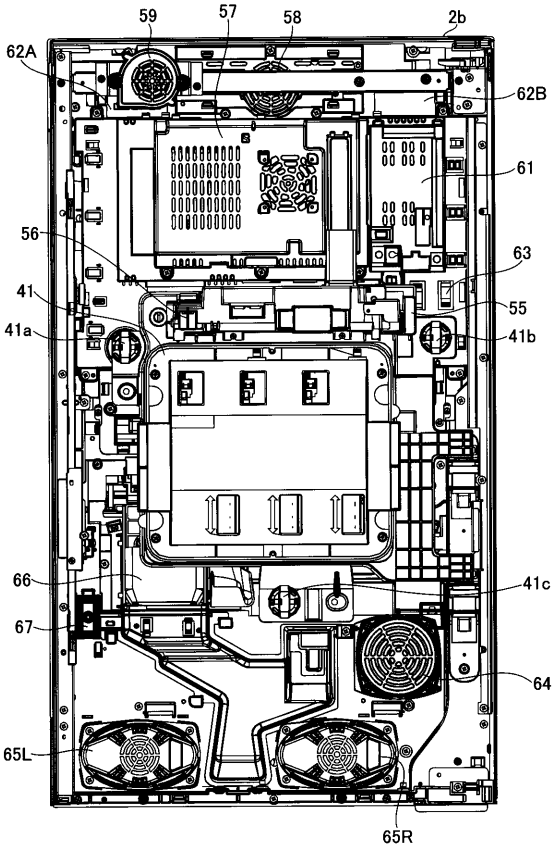
【図４】


1
2
42
44
57
2b
2a
48
16
4
3L
3C
3R
41
7
65
34
65L
65R
68
53
51
52

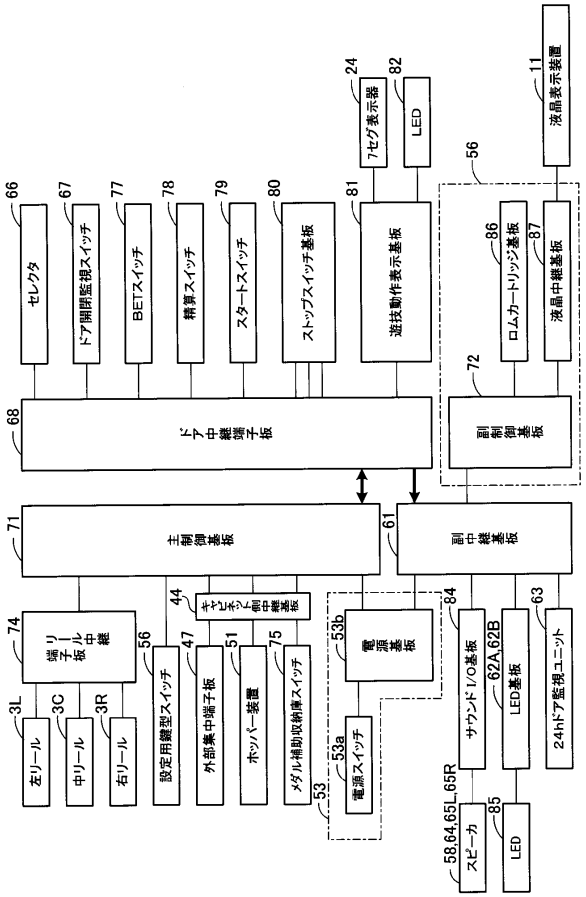
【図５】


20a
42
2a
44
20d
20c
47
43L
43R
48
45
46
20e
53
51
20b
52

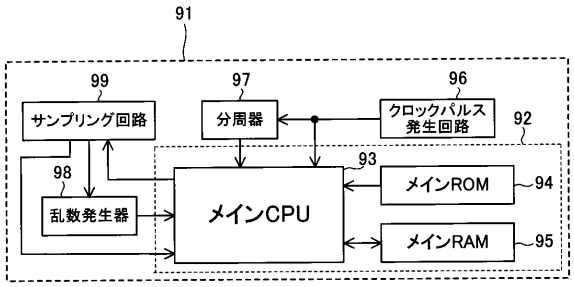
【図６】


59
57
58
2b
62A
62B
61
56
63
41
55
41a
41b
66
41c
67
64
65L
65R

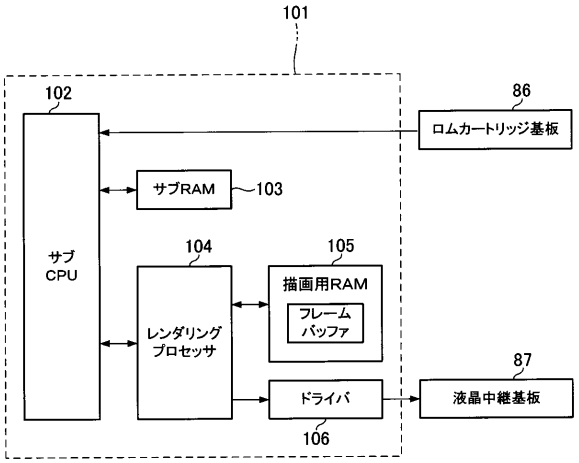
【図７】



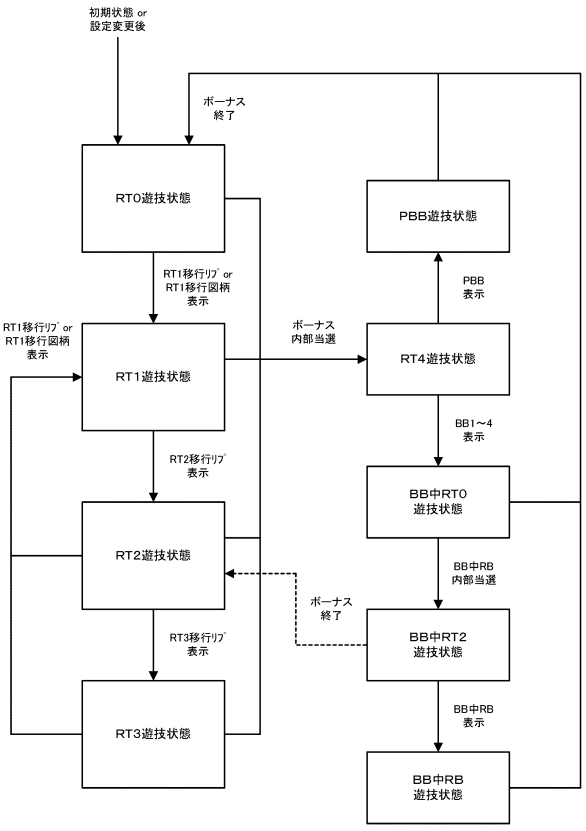
【図８】



【図９】



【図１０】



【図１１】

図柄配置テーブル

図柄位置データ	左リール 図柄	中リール 図柄	右リール 図柄
19	赤BAR	ベル	リプレイ1
18	スイカ	リプレイ2	ベル
17	ベル	スイカ	チェリー
16	リプレイ1	チェリー	チェリー
15	黒BAR	黒BAR	黒BAR
14	チェリー	ベル	リプレイ1
13	スイカ	リプレイ2	ベル
12	ベル	スイカ	チェリー
11	リプレイ1	チェリー	白BAR
10	白BAR	白BAR	スイカ
9	ベル	ベル	リプレイ2
8	スイカ	リプレイ1	ベル
7	ベル	スイカ	チェリー
6	リプレイ2	チェリー	ブランク
5	ブランク	ブランク	スイカ
4	チェリー	ベル	リプレイ2
3	スイカ	リプレイ1	ベル
2	ベル	スイカ	チェリー
1	リプレイ2	チェリー	赤BAR
0	赤7	赤7	赤7

【図１２】

図柄コード表

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

【図１３】

図柄組合せテーブル（ボーナス）

図柄の組合せ			入賞作動フラグ		格納領域種別	払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ	内容		投入枚数：3
赤7	赤7	赤7	00000001	PBB	1	0
赤7	赤7	赤BAR	00000010	BB1		0
赤7	赤7	白BAR	00000100	BB2		0
白BAR	白BAR	白BAR	00001000	BB3		0
白BAR	白BAR	赤BAR	00010000	BB4		0
白BAR	ブランク	ブランク	00100000	BB中RB		0
－	－	－	01000000	－		－
－	－	－	10000000	－		－

【図１４】

図柄組合せテーブル（リプレイ）

図柄の組合せ			入賞作動フラグ		格納領域種別	払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ	内容		投入枚数：3
リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	00000001	通常リプ1	2	0
リプレイ1	リプレイ2	リプレイ1	00000010	通常リプ2		0
リプレイ1	リプレイ1	リプレイ2	00000100	通常リプ3		0
リプレイ1	リプレイ2	リプレイ2	00001000	通常リプ4		0
リプレイ2	リプレイ2	リプレイ2	00010000	通常リプ5		0
リプレイ2	リプレイ1	リプレイ2	00100000	通常リプ6		0
リプレイ2	リプレイ2	リプレイ1	01000000	通常リプ7		0
リプレイ2	リプレイ1	リプレイ1	10000000	通常リプ8		0
ベル	ベル	赤7	00000001	RT1移行ﾘﾌﾟ1	3	0
ベル	ベル	スイカ	00000010	RT1移行ﾘﾌﾟ2		0
ベル	ベル	黒BAR	00000100	RT1移行ﾘﾌﾟ3		0
赤7	スイカ	ベル	00001000	RT1移行ﾘﾌﾟ4		0
白BAR	スイカ	ベル	00010000	RT1移行ﾘﾌﾟ5		0
ベル	スイカ	ベル	00100000	RT1移行ﾘﾌﾟ6		0
リプレイ1	スイカ	赤7	01000000	RT1移行ﾘﾌﾟ7		0
リプレイ1	スイカ	スイカ	10000000	RT1移行ﾘﾌﾟ8		0
リプレイ1	スイカ	黒BAR	00000001	RT1移行ﾘﾌﾟ9	4	0
リプレイ2	スイカ	赤7	00000010	RT1移行ﾘﾌﾟ10		0
リプレイ2	スイカ	スイカ	00000100	RT1移行ﾘﾌﾟ11		0
リプレイ2	スイカ	黒BAR	00001000	RT1移行ﾘﾌﾟ12		0
ベル	リプレイ1	リプレイ1	00010000	RT1移行ﾘﾌﾟ13		0
ベル	リプレイ1	リプレイ2	00100000	RT1移行ﾘﾌﾟ14		0
ベル	リプレイ2	リプレイ1	01000000	RT1移行ﾘﾌﾟ15		0
ベル	リプレイ2	リプレイ2	10000000	RT1移行ﾘﾌﾟ16		0
リプレイ1	スイカ	ベル	00000001	RT2移行ﾘﾌﾟ1	5	0
リプレイ2	スイカ	ベル	00000010	RT2移行ﾘﾌﾟ2		0
ベル	リプレイ1	ベル	00000100	RT2移行ﾘﾌﾟ1		0
ベル	リプレイ2	ベル	00001000	RT2移行ﾘﾌﾟ2		0
黒BAR	黒BAR	黒BAR	00010000	BAR開いﾘﾌﾟ		0
黒BAR	黒BAR	リプレイ1	00100000	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ1		0
黒BAR	黒BAR	リプレイ2	01000000	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ2		0
リプレイ1	黒BAR	黒BAR	10000000	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ3		0
リプレイ2	黒BAR	黒BAR	00000001	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ4	6	0
黒BAR	ベル	黒BAR	00000010	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ5		0
黒BAR	リプレイ1	リプレイ1	00000100	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ6		0
黒BAR	リプレイ1	リプレイ2	00001000	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ7		0
黒BAR	リプレイ2	リプレイ1	00010000	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ8		0
黒BAR	リプレイ2	リプレイ2	00100000	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ9		0
ベル	黒BAR	チェリー	01000000	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ10		0
ベル	リプレイ1	黒BAR	10000000	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ11		0
ベル	リプレイ2	黒BAR	00000001	BAR2ﾎﾟｲﾝﾄﾘﾌﾟ12		0
－	－	－	00000010	－	7	－
－	－	－	00000100	－		－
－	－	－	00001000	－		－
－	－	－	00010000	－		－
－	－	－	00100000	－		－
－	－	－	01000000	－		－
－	－	－	10000000	－		－

【図１５】

図柄組合せテーブル（小役等）

図柄の組合せ			入賞作動フラグ		格納領域種別	払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ	内容		投入枚数：3
リプレイ1	ベル	リプレイ1	00000001	ｸﾛｽｽﾀｰﾄﾍﾞﾙ1	8	9
リプレイ1	ベル	リプレイ2	00000010	ｸﾛｽｽﾀｰﾄﾍﾞﾙ2		9
リプレイ2	ベル	リプレイ1	00000100	ｸﾛｽｽﾀｰﾄﾍﾞﾙ3		9
リプレイ2	ベル	リプレイ2	00001000	ｸﾛｽｽﾀｰﾄﾍﾞﾙ4		9
リプレイ1	リプレイ1	チェリー	00010000	上段ﾍﾞﾙ1		9
リプレイ1	リプレイ2	チェリー	00100000	上段ﾍﾞﾙ2		9
リプレイ2	リプレイ1	チェリー	01000000	上段ﾍﾞﾙ3		9
リプレイ2	リプレイ2	チェリー	10000000	上段ﾍﾞﾙ4		9
スイカ	ベル	チェリー	00000001	ｸﾛｽｱｯﾌﾟﾍﾞﾙ	9	9
ベル	ベル	ベル	00000010	中段ﾍﾞﾙ		9
リプレイ1	ブランク	ベル	00000100	左ﾌｫﾛｰ小役1		1
リプレイ1	リプレイ1	ベル	00001000	左ﾌｫﾛｰ小役2		1
リプレイ1	黒BAR	ベル	00010000	左ﾌｫﾛｰ小役3		1
リプレイ1	リプレイ2	ベル	00100000	左ﾌｫﾛｰ小役4		1
リプレイ2	ブランク	ベル	01000000	左ﾌｫﾛｰ小役5		1
リプレイ2	リプレイ1	ベル	10000000	左ﾌｫﾛｰ小役6		1
リプレイ2	黒BAR	ベル	00000001	左ﾌｫﾛｰ小役7	10	1
リプレイ2	リプレイ2	ベル	00000010	左ﾌｫﾛｰ小役8		1
リプレイ1	チェリー	黒BAR	00000100	左ﾌｫﾛｰ小役9		1
リプレイ1	チェリー	リプレイ1	00001000	左ﾌｫﾛｰ小役10		1
リプレイ1	チェリー	ブランク	00010000	左ﾌｫﾛｰ小役11		1
リプレイ1	チェリー	リプレイ2	00100000	左ﾌｫﾛｰ小役12		1
リプレイ2	チェリー	黒BAR	01000000	左ﾌｫﾛｰ小役13		1
リプレイ2	チェリー	リプレイ1	10000000	左ﾌｫﾛｰ小役14		1
リプレイ2	チェリー	ブランク	00000001	左ﾌｫﾛｰ小役15	11	1
リプレイ2	チェリー	リプレイ2	00000010	左ﾌｫﾛｰ小役16		1
赤7	ベル	ベル	00000100	中ﾌｫﾛｰ小役1		1
黒BAR	ベル	ベル	00001000	中ﾌｫﾛｰ小役2		1
白BAR	ベル	ベル	00010000	中ﾌｫﾛｰ小役3		1
ブランク	ベル	ベル	00100000	中ﾌｫﾛｰ小役4		1
リプレイ1	ベル	赤7	01000000	中ﾌｫﾛｰ小役5		1
リプレイ1	ベル	黒BAR	10000000	中ﾌｫﾛｰ小役6		1
リプレイ1	ベル	ブランク	00000001	中ﾌｫﾛｰ小役7	12	1
リプレイ1	ベル	スイカ	00000010	中ﾌｫﾛｰ小役8		1
リプレイ2	ベル	赤7	00000100	中ﾌｫﾛｰ小役9		1
リプレイ2	ベル	黒BAR	00001000	中ﾌｫﾛｰ小役10		1
リプレイ2	ベル	ブランク	00010000	中ﾌｫﾛｰ小役11		1
リプレイ2	ベル	スイカ	00100000	中ﾌｫﾛｰ小役12		1
赤7	チェリー	ベル	01000000	右ﾌｫﾛｰ小役1		1
黒BAR	チェリー	ベル	10000000	右ﾌｫﾛｰ小役2		1
白BAR	チェリー	ベル	00000001	右ﾌｫﾛｰ小役3	13	1
ブランク	チェリー	ベル	00000010	右ﾌｫﾛｰ小役4		1
チェリー	黒BAR	チェリー	00000100	中段ﾁｪﾘｰ1		1
チェリー	チェリー	チェリー	00001000	中段ﾁｪﾘｰ2		1
黒BAR	黒BAR	赤BAR	00010000	強ﾁｪﾘｰ1		2
黒BAR	黒BAR	白BAR	00100000	強ﾁｪﾘｰ2		2
黒BAR	チェリー	赤BAR	01000000	強ﾁｪﾘｰ3		2
黒BAR	チェリー	白BAR	10000000	強ﾁｪﾘｰ4		2
黒BAR	チェリー	黒BAR	00000001	強ﾁｪﾘｰ5	14	2
黒BAR	チェリー	ブランク	00000010	強ﾁｪﾘｰ6		2
ブランク	チェリー	赤BAR	00000100	強ﾁｪﾘｰ7		2
ブランク	チェリー	白BAR	00001000	強ﾁｪﾘｰ8		2
ブランク	チェリー	黒BAR	00010000	強ﾁｪﾘｰ9		2
ブランク	チェリー	ブランク	00100000	強ﾁｪﾘｰ10		2
黒BAR	黒BAR	チェリー	01000000	弱ﾁｪﾘｰ1		2
黒BAR	チェリー	チェリー	10000000	弱ﾁｪﾘｰ2		2
ブランク	チェリー	チェリー	00000001	弱ﾁｪﾘｰ3	15	2
赤BAR	スイカ	リプレイ2	00000010	スイカ1		4
ベル	スイカ	白BAR	00000100	スイカ2		4
ベル	スイカ	ブランク	00001000	スイカ3		4
スイカ	スイカ	スイカ	00010000	スイカ4		4
赤BAR	黒BAR	ブランク	00100000	特殊小役1		1
白BAR	ブランク	黒BAR	01000000	特殊小役2		1
リプレイ1	チェリー	ベル	10000000	RT1移行図柄1		0
リプレイ2	チェリー	ベル	00000001	RT1移行図柄2	16	0
ベル	ブランク	チェリー	00000010	RT1移行図柄3		0
ベル	スイカ	チェリー	00000100	RT1移行図柄4		0
リプレイ1	ベル	ベル	00001000	RT1移行図柄5		0
リプレイ2	ベル	ベル	00010000	RT1移行図柄6		0
リプレイ1	ベル	チェリー	00100000	RT1移行図柄7		0
リプレイ2	ベル	チェリー	01000000	RT1移行図柄8		0
－	－	－	10000000	－		0

【図１６】

一般遊技状態用内部抽選テーブル（投入枚数：3）（確率分母：65536）

当選番号	一般遊技状態					データポインタ	
	RT0遊技状態	RT1遊技状態	RT2遊技状態	RT3遊技状態	RT4遊技状態	小役・リプレイ用	ボーナス用
1			1		0	0	1
2			1		0	24	1
3			1		0	0	2
4			1		0	1	2
5			3		0	38	2
6			1		0	39	2
7			2		0	40	2
8			2		0	41	2
9			2		0	42	2
10			2		0	43	2
11			2		0	44	2
12			4		0	0	3
13			1		0	1	3
14			6		0	38	3
15			36		0	39	3
16			69		0	40	3
17			0		0	41	3
18			23		0	42	3
19			50		0	43	3
20			50		0	44	3
21			1		0	0	4
22			1		0	1	4
23			3		0	38	4
24			1		0	39	4
25			2		0	40	4
26			2		0	41	4
27			2		0	42	4
28			2		0	43	4
29			2		0	44	4
30			4		0	0	5
31			1		0	1	5
32			6		0	38	5
33			36		0	39	5
34			69		0	40	5
35			0		0	41	5
36			23		0	42	5
37			50		0	43	5
38			50		0	44	5
39	8318	33	17	2188	12000	1	0
40	655	0	64	0	0	2	0
41	0	1490	0	0	0	3	0
42	0	1490	0	0	0	4	0
43	0	1490	0	0	0	5	0
44	0	1490	0	0	0	6	0
45	0	1490	0	0	0	7	0
46	0	1490	0	0	0	8	0
47	0	0	4991	0	0	9	0
48	0	0	4991	0	0	10	0
49	0	0	4991	0	0	11	0
50	0	0	4991	0	0	12	0
51	0	0	4991	0	0	13	0
52	0	0	4991	0	0	14	0
53	0	0	1960	0	0	15	0
54	0	0	1960	0	0	16	0
55	0	0	1960	0	0	17	0
56	0	0	1960	0	0	18	0
57	0	0	1960	0	0	19	0
58	0	0	1960	0	0	20	0
59	0	0	0	13168	0	21	0
60	0	0	0	13168	0	22	0
61	0	0	0	13168	0	23	0
62	0	0	0	63	0	24	0
63	0	0	0	32	0	25	0
64			1596			26	0
65			1596			27	0
66			1596			28	0
67			1596			29	0
68			1596			30	0
69			1596			31	0
70			1596			32	0
71			1596			33	0
72			1596			34	0
73			1596			35	0
74			1596			36	0
75			1596			37	0
76			2412		2430	38	0
77			650		724	39	0
78			114		256	40	0
79			0		4	41	0
80			605		655	42	0
81			152		256	43	0
82			152		256	44	0
83			0			45	0
84			0			0	6

【図１７】

BB遊技状態用内部抽選テーブル(投入枚数:3)(確率分母:65536)

当選番号	BB遊技状態				データポインタ	
	BB中RT0遊技状態	BB中RT2遊技状態	BB中RB遊技状態	PBB遊技状態	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	0	0	0	0	0	1
2	1	1	0	0	24	0
3	0	0	0	0	0	2
4	1	1	0	0	1	0
5	3	3	0	0	38	0
6	1	1	0	0	39	0
7	2	2	0	0	40	0
8	2	2	0	0	41	0
9	2	2	0	0	42	0
10	2	2	0	0	43	0
11	2	2	0	0	44	0
12	0	0	0	0	0	3
13	1	1	0	0	1	0
14	6	6	0	0	38	0
15	36	36	0	0	39	0
16	69	69	0	0	40	0
17	0	0	0	0	41	0
18	23	23	0	0	42	0
19	50	50	0	0	43	0
20	50	50	0	0	44	0
21	0	0	0	0	0	4
22	1	1	0	0	1	0
23	3	3	0	0	38	0
24	1	1	0	0	39	0
25	2	2	0	0	40	0
26	2	2	0	0	41	0
27	2	2	0	0	42	0
28	2	2	0	0	43	0
29	2	2	0	0	44	0
30	0	0	0	0	0	5
31	1	1	0	0	1	0
32	6	6	0	0	38	0
33	36	36	0	0	39	0
34	69	69	0	0	40	0
35	0	0	0	0	41	0
36	23	23	0	0	42	0
37	50	50	0	0	43	0
38	50	50	0	0	44	0
39	8318	17	0	1638	1	0
40	655	64	0	1638	2	0
41	0	0	0	0	3	0
42	0	0	0	0	4	0
43	0	0	0	0	5	0
44	0	0	0	0	6	0
45	0	0	0	0	7	0
46	0	0	0	0	8	0
47	0	4991	0	0	9	0
48	0	4991	0	0	10	0
49	0	4991	0	0	11	0
50	0	4991	0	0	12	0
51	0	4991	0	0	13	0
52	0	4991	0	0	14	0
53	0	1960	0	0	15	0
54	0	1960	0	0	16	0
55	0	1960	0	0	17	0
56	0	1960	0	0	18	0
57	0	1960	0	0	19	0
58	0	1960	0	0	20	0
59	0	0	0	0	21	0
60	0	0	0	0	22	0
61	0	0	0	0	23	0
62	0	0	0	0	24	0
63	0	0	0	0	25	0
64	1596	1596	0	0	26	0
65	1596	1596	0	0	27	0
66	1596	1596	0	0	28	0
67	1596	1596	0	0	29	0
68	1596	1596	0	0	30	0
69	1596	1596	0	0	31	0
70	1596	1596	0	0	32	0
71	1596	1596	0	0	33	0
72	1596	1596	0	0	34	0
73	1596	1596	0	0	35	0
74	1596	1596	0	0	36	0
75	1596	1596	0	0	37	0
76	2412	2412	0	0	38	0
77	650	650	724	724	39	0
78	114	114	256	256	40	0
79	0	0	4	16	41	0
80	605	605	655	655	42	0
81	152	152	256	256	43	0
82	152	152	256	256	44	0
83	0	0	21583	60097	45	0
84	32825	0	0	0	0	6

【図１８】

小役・リプレイ用内部当選役決定テーブル

小役・リプレイ用データポインタ	内部当選役			備考
	データ格納領域種別			
	内容			
	1	…	16	
0	–			ハズレ
1	通常ゲーム+BARフラグ+リプレイ1~12			通常リプレイ
2	通常ゲーム+BAR揃いリプレイ+BARフラグ+リプレイ1~12			BAR揃いリプレイ
3	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+BARフラグ+リプレイ1~12			通常ゲーム→RT1移行ゲーム
4	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+BARフラグ+リプレイ1			左右中 RT2移行リプレイ
5	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+6+RT2移行ゲーム1, 2			中左右 RT2移行リプレイ
6	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+6+RT2移行ゲーム1, 2+BARフラグ+リプレイ1			中左右 RT2移行リプレイ
7	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+6+RT2移行ゲーム1, 2+BARフラグ+リプレイ2			右中左 RT2移行リプレイ
8	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+6+RT2移行ゲーム1, 2+BARフラグ+リプレイ3			右中左 RT2移行リプレイ
9	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+3, 7~12+BARフラグ+リプレイ1, 2			左中右 RT2維持リプレイ
10	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+3, 7~12+BARフラグ+リプレイ1			左中右 RT2維持リプレイ
11	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+3, 7~16			中左右 RT2維持リプレイ
12	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+3, 7~16+BARフラグ+リプレイ1			中左右 RT2維持リプレイ
13	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+3, 7~16+BARフラグ+リプレイ2			右中左 RT2維持リプレイ
14	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+3, 7~16+BARフラグ+リプレイ3			右中左 RT2維持リプレイ
15	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+6+RT2移行ゲーム1, 2			左中右 RT3移行リプレイ
16	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+6+RT2移行ゲーム1, 2+BARフラグ+リプレイ1			左中右 RT3移行リプレイ
17	RT1移行ゲーム+3, 7~16+RT2移行ゲーム1, 2			中左右 RT3移行リプレイ
18	RT1移行ゲーム+3, 7~16+RT2移行ゲーム1, 2+BARフラグ+リプレイ1			中左右 RT3移行リプレイ
19	RT1移行ゲーム+12+RT2移行ゲーム1, 2+BARフラグ+リプレイ1			右中左 RT3移行リプレイ
20	RT1移行ゲーム+1~3			左 RT1維持リプレイ
21	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+1~3+BARフラグ+リプレイ1			中 RT1維持リプレイ
22	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+1~3+BARフラグ+リプレイ2			右 RT1維持リプレイ
23	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+3+BARフラグ+リプレイ1, 2+BARフラグ+リプレイ3			BAR揃いリプレイ(ハイライト)
24	通常ゲーム+RT1移行ゲーム+3+BARフラグ+リプレイ1, 2+BARフラグ+リプレイ1~12			BAR揃いリプレイ(ハイライト)
25	上段ベル1~4+左フリー小役1, 2, 5, 6, 9, 10, 13, 14			左中右 ベル1
26	上段ベル1~4+左フリー小役1, 2, 5, 6, 9, 10, 13, 14			左中右 ベル1
27	上段ベル1~4+左フリー小役1, 4, 7, 8, 11, 12, 15, 16			左中右 ベル2
28	上段ベル1~4+左フリー小役1, 4, 7~10, 13, 14			左中右 ベル1
29	上段ベル1~4+左フリー小役1, 2, 5, 6, 11, 12, 15, 16			左中右 ベル2
30	左フリーベル+左フリー小役1, 2, 5, 6, 9, 10, 13, 14+右フリー小役2, 4			中左右 ベル2
31	左フリーベル+左フリー小役1, 2, 5, 6, 9, 10, 13, 14+右フリー小役1, 2			中左右 ベル1
32	左フリーベル+左フリー小役1, 2, 5, 6, 11, 12, 15, 16+右フリー小役2, 4			中左右 ベル2
33	左フリーベル+左フリー小役3, 4, 7, 8+右フリー小役7, 8, 10, 12			中左右 ベル2
34	中段ベル+左フリー小役1, 2, 5, 6, 9, 10, 13, 14+右フリー小役1, 2			右左中 ベル1
35	中段ベル+左フリー小役3, 4, 7, 8, 11, 12, 15, 16+右フリー小役3, 4			右左中 ベル2
36	中段ベル+左フリー小役1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16			右中左 ベル1
37	中段ベル+左フリー小役1, 4, 5, 8, 11, 12, 15, 16			右中左 ベル2
38	不揃ベル1~4			不揃ベル
39	押リー1~3			押チェリー
40	強チェリー1~10+押リー1~3			強チェリー
41	中段チェリー1, 2+強リー1~10+押リー1~3			中段チェリー
42	特殊役1~4			特殊役
43	特殊役1			チャンス目1
44	特殊役2			チャンス目2
45	全小役			RB中小役

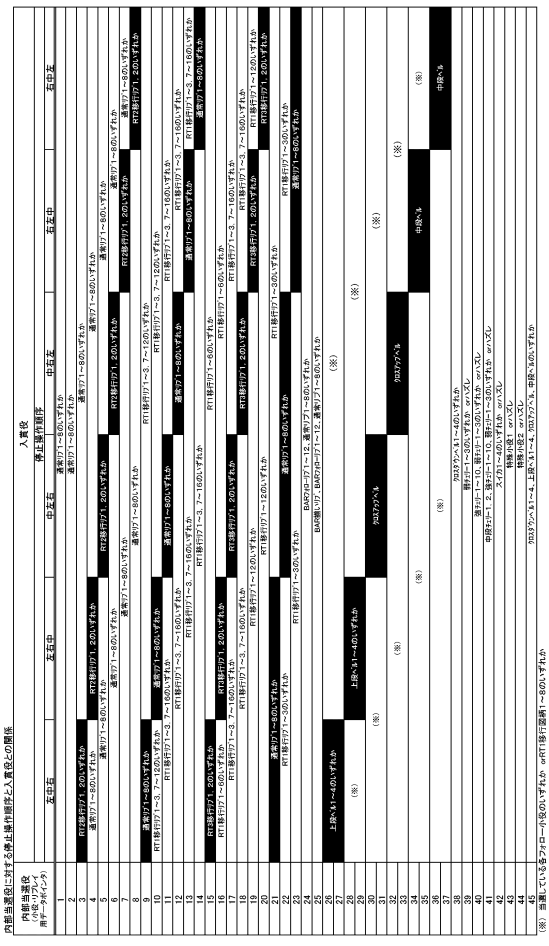
【図１９】

ボーナス用内部当選役決定テーブル

ボーナス用データポインタ	内部当選役			備考
	データ格納領域種別			
	内容			
	1	…	16	
0	ハズレ			–
1	PBB			PBB
2	BB1			BB1
3	BB2			BB2
4	BB3			BB3
5	BB4			BB4
6	BB中RB			JAC

省略

【図２０】


内部当選役に対する停止操作順序と入賞役との関係
内部当選役(小役・リプレイ用データポインタ)
入賞役
停止操作順序
左右中
中左右
右左中
左中右
右中左
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
通常ゲーム→80%ずれか
RT2移行ゲーム1, 2の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3, 7~16の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3, 7~12の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3の%ずれか
BARフラグ+リプレイ1~12, 通常ゲーム→80%ずれか
(※)
上段ベル1~4の%ずれか
クロスフック%
中段ベル%
BAR揃いリプレイ, BARフラグ+リプレイ1~12, 通常ゲーム→80%ずれか
RT1移行ゲーム1~3, 7~16の%ずれか
RT1移行ゲーム1~12の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3の%ずれか
BARフラグ+リプレイ1~12, 通常ゲーム→80%ずれか
RT1移行ゲーム1~3, 7~16の%ずれか
RT1移行ゲーム1~12の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3, 7~12の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3, 7~16の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3の%ずれか
通常ゲーム→80%ずれか
RT2移行ゲーム1, 2の%ずれか
通常ゲーム→80%ずれか
RT1移行ゲーム1~3, 7~16の%ずれか
RT1移行ゲーム1~3の%ずれか
通常ゲーム→80%ずれか
RT2移行ゲーム1, 2の

【図２１】

内部当選役格納領域

格納領域種別	データ		内容
内部当選役格納領域1	ビット0	0 or 1	PBB
	ビット1	0 or 1	BB1
	ビット2	0 or 1	BB2
	ビット3	0 or 1	BB3
	ビット4	0 or 1	BB4
	ビット5	0 or 1	BB中RB
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
・・・	・・・	・・・	・・・
内部当選役格納領域15	ビット0	0 or 1	弱ﾁｪﾘｰ3
	ビット1	0 or 1	スイカ1
	ビット2	0 or 1	スイカ2
	ビット3	0 or 1	スイカ3
	ビット4	0 or 1	スイカ4
	ビット5	0 or 1	特殊小役1
	ビット6	0 or 1	特殊小役2
	ビット7	0 or 1	RT1移行図柄1
内部当選役格納領域16	ビット0	0 or 1	RT1移行図柄2
	ビット1	0 or 1	RT1移行図柄3
	ビット2	0 or 1	RT1移行図柄4
	ビット3	0 or 1	RT1移行図柄5
	ビット4	0 or 1	RT1移行図柄6
	ビット5	0 or 1	RT1移行図柄7
	ビット6	0 or 1	RT1移行図柄8
	ビット7	0	未使用

【図２２】

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	PBB
	ビット1	0	BB1
	ビット2	0	BB2
	ビット3	0	BB3
	ビット4	0	BB4
	ビット5	0	BB中RB
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
・・・	・・・	・・・	・・・
表示役格納領域15	ビット0	0 or 1	弱ﾁｪﾘｰ3
	ビット1	0 or 1	スイカ1
	ビット2	0 or 1	スイカ2
	ビット3	0 or 1	スイカ3
	ビット4	0 or 1	スイカ4
	ビット5	0 or 1	特殊小役1
	ビット6	0 or 1	特殊小役2
	ビット7	0	RT1移行図柄1
表示役格納領域16	ビット0	0 or 1	RT1移行図柄2
	ビット1	0 or 1	RT1移行図柄3
	ビット2	0 or 1	RT1移行図柄4
	ビット3	0 or 1	RT1移行図柄5
	ビット4	0 or 1	RT1移行図柄6
	ビット5	0 or 1	RT1移行図柄7
	ビット6	0 or 1	RT1移行図柄8
	ビット7	0	未使用

【図２３】

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	PBB
	ビット1	0	BB1
	ビット2	0	BB2
	ビット3	0	BB3
	ビット4	0	BB4
	ビット5	0	BB中RB
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
・・・	・・・	・・・	・・・
図柄コード格納領域15	ビット0	0 or 1	弱ﾁｪﾘｰ3
	ビット1	0 or 1	スイカ1
	ビット2	0 or 1	スイカ2
	ビット3	0 or 1	スイカ3
	ビット4	0 or 1	スイカ4
	ビット5	0 or 1	特殊小役1
	ビット6	0 or 1	特殊小役2
	ビット7	0	RT1移行図柄1
図柄コード格納領域16	ビット0	0 or 1	RT1移行図柄2
	ビット1	0 or 1	RT1移行図柄3
	ビット2	0 or 1	RT1移行図柄4
	ビット3	0 or 1	RT1移行図柄5
	ビット4	0 or 1	RT1移行図柄6
	ビット5	0 or 1	RT1移行図柄7
	ビット6	0 or 1	RT1移行図柄8
	ビット7	0	未使用

【図２４】

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	ビット0	0 or 1	PBB
	ビット1	0 or 1	BB1
	ビット2	0 or 1	BB2
	ビット3	0 or 1	BB3
	ビット4	0 or 1	BB4
	ビット5	0 or 1	BB中RB
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【図２５】

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	PBB遊技状態
	ビット1	0 or 1	BB中RT0遊技状態
	ビット2	0 or 1	BB中RT2遊技状態
	ビット3	0 or 1	BB中RB遊技状態
	ビット4	0 or 1	RT1遊技状態
	ビット5	0 or 1	RT2遊技状態
	ビット6	0 or 1	RT3遊技状態
	ビット7	0 or 1	RT4遊技状態

【図２６】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット0	0 or 1	左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２７】

押下順序格納領域

データ		内容
ビット0	0 or 1	左→中→右
ビット1	0 or 1	左→右→中
ビット2	0 or 1	中→左→右
ビット3	0 or 1	中→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

※ビット0～5は、「0」で無効 「1」で有効

【図２８】

PBB中上乗せARTゲーム数抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せARTゲーム数	内部当選役						
	通常リプ2	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2	RB中小役
5ゲーム	0	0	0	0	0	0	25021
10ゲーム	0	0	0	0	0	0	5407
20ゲーム	0	23923	0	0	29492	16276	1638
30ゲーム	0	6554	23266	0	0	10923	491
50ゲーム	24576	1638	6554	0	1638	4096	163
100ゲーム	6554	327	1638	10923	656	819	32
150ゲーム	0	0	0	0	0	0	0
200ゲーム	819	163	655	10923	491	327	0
300ゲーム	819	163	655	10922	491	327	0

【図２９】

バトルCZ中キャラクタ抽選テーブル（確率分母：32768）

キャラクタ種別	設定値	
	1～5	6
キャラクタA	16384	13107
キャラクタB	12288	13107
キャラクタC	4096	6554

【図３０】

HP減算成否抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算成否	キャラクタ種別	内部当選役
		リプレイ（通常リプ2以外）JAC
非当選	キャラクタA	16384
当選		16384
非当選	キャラクタB	13107
当選		19661
非当選	キャラクタC	11468
当選		21300

HP減算成否	キャラクタ種別	内部当選役
		通常リプ2 弱チェリー 強チェリー 中段チェリー スイカ チャンス目1 チャンス目2
非当選	キャラクタA	0
当選		32768
非当選	キャラクタB	0
当選		32768
非当選	キャラクタC	0
当選		32768

【図３１】

キャラクタA用HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	内部当選役						
	リプレイ（通常リプ2以外）JAC	通常リプ2	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2
5P	2209	0	0	0	0	0	0
6P	2209	0	0	0	0	0	0
7P	2209	0	0	0	0	0	0
8P	2209	0	0	0	0	0	0
9P	2209	0	0	0	0	0	0
10P	2208	0	0	0	0	0	0
11P	2184	0	0	0	0	0	0
12P	2184	0	0	0	0	0	0
13P	2184	0	0	0	0	0	0
14P	2184	0	0	0	0	0	0
15P	2184	0	1715	0	0	2431	0
16P	1228	0	1714	0	0	2431	0
17P	1228	0	1714	0	0	2431	0
18P	1228	0	1714	0	0	2431	0
19P	1228	0	1714	0	0	2431	0
20P	1228	0	1714	0	0	2430	1683
21P	491	0	1638	0	0	0	1683
22P	491	0	1638	0	0	0	1683
23P	491	0	1638	0	0	0	1683
24P	491	0	1638	0	0	0	1683
25P	491	0	1638	0	0	0	1683
26P	0	0	1475	0	0	2621	1683
27P	0	0	1475	0	0	2621	1683
28P	0	0	1475	0	0	2621	1683
29P	0	0	1475	0	0	2621	1682
30P	0	0	1475	2623	0	2621	1682
31P	0	0	1024	2622	0	0	1393
32P	0	0	1024	2622	0	0	1393
33P	0	0	1024	2622	0	0	1393
34P	0	0	1024	2622	0	0	1393
35P	0	0	1024	2622	0	0	1393
36P	0	0	327	1638	0	983	983
37P	0	0	327	1638	0	983	983
38P	0	0	327	1638	0	983	983
39P	0	0	327	1638	0	983	983
40P	0	0	327	1638	0	983	983
41P	0	0	0	983	0	0	410
42P	0	0	0	983	0	0	410
43P	0	0	0	983	0	0	410
44P	0	0	0	983	0	0	410
45P	0	0	0	983	0	0	410
46P	0	0	0	655	0	0	0
47P	0	0	0	655	0	0	0
48P	0	0	0	655	0	0	0
49P	0	0	0	655	0	0	0
50P	0	0	0	655	0	0	0
51P	0	0	0	0	0	0	0
52P	0	0	0	0	0	0	0
53P	0	0	0	0	0	0	0
54P	0	0	0	0	0	0	0
55P	0	0	0	0	0	0	0
56P	0	0	0	0	0	0	0
57P	0	0	0	0	0	0	0
58P	0	0	0	0	0	0	0
59P	0	0	0	0	0	0	0
60P	0	32768	163	655	32768	163	327

【図３２】

キャラクタB用HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	内部当選役						
	リプレイ（通常リプ2以外）JAC	通常リプ2	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2
5P	1843	0	0	0	0	0	0
6P	1843	0	0	0	0	0	0
7P	1843	0	0	0	0	0	0
8P	1843	0	0	0	0	0	0
9P	1843	0	0	0	0	0	0
10P	1843	0	0	0	0	0	0
11P	2048	0	0	0	0	0	0
12P	2048	0	0	0	0	0	0
13P	2048	0	0	0	0	0	0
14P	2048	0	0	0	0	0	0
15P	2048	0	1715	0	0	2431	0
16P	1475	0	1714	0	0	2431	0
17P	1475	0	1714	0	0	2431	0
18P	1475	0	1714	0	0	2431	0
19P	1475	0	1714	0	0	2431	0
20P	1475	0	1714	0	0	2430	1683
21P	819	0	1638	0	0	0	1683
22P	819	0	1638	0	0	0	1683
23P	819	0	1638	0	0	0	1683
24P	819	0	1638	0	0	0	1683
25P	819	0	1638	0	0	0	1683
26P	0	0	1475	0	0	2621	1683
27P	0	0	1475	0	0	2621	1683
28P	0	0	1475	0	0	2621	1683
29P	0	0	1475	0	0	2621	1682
30P	0	0	1475	2623	0	2621	1682
31P	0	0	1024	2622	0	0	1393
32P	0	0	1024	2622	0	0	1393
33P	0	0	1024	2622	0	0	1393
34P	0	0	1024	2622	0	0	1393
35P	0	0	1024	2622	0	0	1393
36P	0	0	327	1638	0	983	983
37P	0	0	327	1638	0	983	983
38P	0	0	327	1638	0	983	983
39P	0	0	327	1638	0	983	983
40P	0	0	327	1638	0	983	983
41P	0	0	0	983	0	0	410
42P	0	0	0	983	0	0	410
43P	0	0	0	983	0	0	410
44P	0	0	0	983	0	0	410
45P	0	0	0	983	0	0	410
46P	0	0	0	655	0	0	0
47P	0	0	0	655	0	0	0
48P	0	0	0	655	0	0	0
49P	0	0	0	655	0	0	0
50P	0	0	0	655	0	0	0
51P	0	0	0	0	0	0	0
52P	0	0	0	0	0	0	0
53P	0	0	0	0	0	0	0
54P	0	0	0	0	0	0	0
55P	0	0	0	0	0	0	0
56P	0	0	0	0	0	0	0
57P	0	0	0	0	0	0	0
58P	0	0	0	0	0	0	0
59P	0	0	0	0	0	0	0
60P	0	32768	163	655	32768	163	327

【図３３】

キャラクタC用HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	内部当選役						
	リプレイ（通常リプ2以外）JAC	通常リプ2	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2
5P	1134	0	0	0	0	0	0
6P	1134	0	0	0	0	0	0
7P	1134	0	0	0	0	0	0
8P	1134	0	0	0	0	0	0
9P	1134	0	0	0	0	0	0
10P	1133	0	0	0	0	0	0
11P	1133	0	0	0	0	0	0
12P	1133	0	0	0	0	0	0
13P	1133	0	0	0	0	0	0
14P	1133	0	0	0	0	0	0
15P	1133	0	1715	0	0	2431	0
16P	2030	0	1714	0	0	2431	0
17P	2030	0	1714	0	0	2431	0
18P	2030	0	1714	0	0	2431	0
19P	2030	0	1714	0	0	2431	0
20P	2030	0	1714	0	0	2430	1683
21P	2030	0	1638	0	0	0	1683
22P	2030	0	1638	0	0	0	1683
23P	2030	0	1638	0	0	0	1683
24P	2030	0	1638	0	0	0	1683
25P	2030	0	1638	0	0	0	1683
26P	0	0	1475	0	0	2621	1683
27P	0	0	1475	0	0	2621	1683
28P	0	0	1475	0	0	2621	1683
29P	0	0	1475	0	0	2621	1682
30P	0	0	1475	2623	0	2621	1682
31P	0	0	1024	2622	0	0	1393
32P	0	0	1024	2622	0	0	1393
33P	0	0	1024	2622	0	0	1393
34P	0	0	1024	2622	0	0	1393
35P	0	0	1024	2622	0	0	1393
36P	0	0	327	1638	0	983	983
37P	0	0	327	1638	0	983	983
38P	0	0	327	1638	0	983	983
39P	0	0	327	1638	0	983	983
40P	0	0	327	1638	0	983	983
41P	0	0	0	983	0	0	410
42P	0	0	0	983	0	0	410
43P	0	0	0	983	0	0	410
44P	0	0	0	983	0	0	410
45P	0	0	0	983	0	0	410
46P	0	0	0	655	0	0	0
47P	0	0	0	655	0	0	0
48P	0	0	0	655	0	0	0
49P	0	0	0	655	0	0	0
50P	0	0	0	655	0	0	0
51P	0	0	0	0	0	0	0
52P	0	0	0	0	0	0	0
53P	0	0	0	0	0	0	0
54P	0	0	0	0	0	0	0
55P	0	0	0	0	0	0	0
56P	0	0	0	0	0	0	0
57P	0	0	0	0	0	0	0
58P	0	0	0	0	0	0	0
59P	0	0	0	0	0	0	0
60P	0	32768	163	655	32768	163	327

【図３４】

リプ連時HP減算成否抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算成否	キャラクタ種別	リプレイ連続回数			
		5～9	11～14	16～19	10, 15, 20以上
非当選	キャラクタA	9831	3276	1638	0
当選		22937	29492	31130	32768
非当選	キャラクタB	8192	3276	1638	0
当選		24576	29492	31130	32768
非当選	キャラクタC	6553	3276	1638	0
当選		26215	29492	31130	32768

【図３５】

リプ連時キャラクタA用HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	リプレイ連続回数			
	10	15	20	その他
5P	0	0	0	0
6P	0	0	0	0
7P	0	0	0	0
8P	0	0	0	0
9P	0	0	0	0
10P	2209	0	0	0
11P	2209	0	0	0
12P	2209	0	0	0
13P	2209	0	0	0
14P	2209	0	0	0
15P	2208	1715	0	0
16P	2184	1714	0	0
17P	2184	1714	0	0
18P	2184	1714	0	0
19P	2184	1714	0	0
20P	2184	1714	0	0
21P	1228	1638	0	0
22P	1228	1638	0	0
23P	1228	1638	0	0
24P	1228	1638	0	0
25P	1228	1638	0	0
26P	491	1475	0	0
27P	491	1475	0	0
28P	491	1475	0	0
29P	491	1475	0	0
30P	491	1475	2623	0
31P	0	1024	2622	0
32P	0	1024	2622	0
33P	0	1024	2622	0
34P	0	1024	2622	0
35P	0	1024	2622	0
36P	0	327	1638	0
37P	0	327	1638	0
38P	0	327	1638	0
39P	0	327	1638	0
40P	0	327	1638	1561
41P	0	0	983	1561
42P	0	0	983	1561
43P	0	0	983	1561
44P	0	0	983	1561
45P	0	0	983	1561
46P	0	0	655	1561
47P	0	0	655	1561
48P	0	0	655	1560
49P	0	0	655	1560
50P	0	0	655	1560
51P	0	0	0	1560
52P	0	0	0	1560
53P	0	0	0	1560
54P	0	0	0	1560
55P	0	0	0	1560
56P	0	0	0	1560
57P	0	0	0	1560
58P	0	0	0	1560
59P	0	0	0	1560
60P	0	163	655	1560

【図３６】

リプ連時キャラクタB用HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	リプレイ連続回数			
	10	15	20	その他
5P	0	0	0	0
6P	0	0	0	0
7P	0	0	0	0
8P	0	0	0	0
9P	0	0	0	0
10P	1843	0	0	0
11P	1843	0	0	0
12P	1843	0	0	0
13P	1843	0	0	0
14P	1843	0	0	0
15P	1843	1715	0	0
16P	2048	1714	0	0
17P	2048	1714	0	0
18P	2048	1714	0	0
19P	2048	1714	0	0
20P	2048	1714	0	0
21P	1475	1638	0	0
22P	1475	1638	0	0
23P	1475	1638	0	0
24P	1475	1638	0	0
25P	1475	1638	0	0
26P	819	1475	0	0
27P	819	1475	0	0
28P	819	1475	0	0
29P	819	1475	0	0
30P	819	1475	2623	0
31P	0	1024	2622	0
32P	0	1024	2622	0
33P	0	1024	2622	0
34P	0	1024	2622	0
35P	0	1024	2622	0
36P	0	327	1638	0
37P	0	327	1638	0
38P	0	327	1638	0
39P	0	327	1638	0
40P	0	327	1638	1561
41P	0	0	983	1561
42P	0	0	983	1561
43P	0	0	983	1561
44P	0	0	983	1561
45P	0	0	983	1561
46P	0	0	655	1561
47P	0	0	655	1561
48P	0	0	655	1560
49P	0	0	655	1560
50P	0	0	655	1560
51P	0	0	0	1560
52P	0	0	0	1560
53P	0	0	0	1560
54P	0	0	0	1560
55P	0	0	0	1560
56P	0	0	0	1560
57P	0	0	0	1560
58P	0	0	0	1560
59P	0	0	0	1560
60P	0	163	655	1560

【図３７】

リプ連時キャラクタC用HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	リプレイ連続回数			
	10	15	20	その他
5P	0	0	0	0
6P	0	0	0	0
7P	0	0	0	0
8P	0	0	0	0
9P	0	0	0	0
10P	1134	0	0	0
11P	1134	0	0	0
12P	1134	0	0	0
13P	1134	0	0	0
14P	1134	0	0	0
15P	1133	1715	0	0
16P	1133	1714	0	0
17P	1133	1714	0	0
18P	1133	1714	0	0
19P	1133	1714	0	0
20P	1133	1714	0	0
21P	2030	1638	0	0
22P	2030	1638	0	0
23P	2030	1638	0	0
24P	2030	1638	0	0
25P	2030	1638	0	0
26P	2030	1475	0	0
27P	2030	1475	0	0
28P	2030	1475	0	0
29P	2030	1475	0	0
30P	2030	1475	2623	0
31P	0	1024	2622	0
32P	0	1024	2622	0
33P	0	1024	2622	0
34P	0	1024	2622	0
35P	0	1024	2622	0
36P	0	327	1638	0
37P	0	327	1638	0
38P	0	327	1638	0
39P	0	327	1638	0
40P	0	327	1638	1561
41P	0	0	983	1561
42P	0	0	983	1561
43P	0	0	983	1561
44P	0	0	983	1561
45P	0	0	983	1561
46P	0	0	655	1561
47P	0	0	655	1561
48P	0	0	655	1560
49P	0	0	655	1560
50P	0	0	655	1560
51P	0	0	0	1560
52P	0	0	0	1560
53P	0	0	0	1560
54P	0	0	0	1560
55P	0	0	0	1560
56P	0	0	0	1560
57P	0	0	0	1560
58P	0	0	0	1560
59P	0	0	0	1560
60P	0	163	655	1560

【図３８】

バトルCZ中ART当選時ARTゲーム数上乗せ成否抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せ成否	抽選可能回数	内部当選役	
		中段チェリー	その他
非当選	0 or 5 回	0	0
当選		32768	32768
非当選	1回	0	8192
当選		32768	24576
非当選	2回	0	16384
当選		32768	16384
非当選	3回	0	21845
当選		32768	10923
非当選	4回	0	24576
当選		32768	8192

【図３９】

バトルCZ中ART当選時上乗せARTゲーム数抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せART ゲーム数 （倍数）	抽選可能回数	
	0 or 5 回	1～4回
2倍	0	16384
3倍	16384	10240
4倍	12288	5120
5倍	4096	1024

【図４０】

バトルCZ中ARTゲーム数上乗せ成否抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せ 成否	内部当選役			
	通常リプ2	弱チェリー スイカ	強チェリー 中段チェリー	チャンス目1 チャンス目2
非当選	0	28672	0	22938
当選	32768	4096	32768	9830

【図４１】

バトルCZ中上乗せARTゲーム数抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せART ゲーム数	内部当選役					
	通常リプ2	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2
5ゲーム	0	0	0	0	0	0
10ゲーム	0	0	0	0	0	0
20ゲーム	0	0	0	0	0	0
30ゲーム	0	0	0	0	0	0
50ゲーム	29985	32509	31296	0	32509	32150
100ゲーム	1638	163	819	10923	163	327
150ゲーム	819	64	327	0	64	163
200ゲーム	163	16	163	10923	16	64
300ゲーム	163	16	163	10922	16	64

【図４２】

カード獲得成否抽選テーブル（確率分母：32768）

カード 獲得成否	内部当選役			
	リプレイ	ベル	その他小役	JAC
非当選	29000	32768	0	0
当選	3768	0	32768	32768

【図４３】

カード種別抽選テーブル（確率分母：32768）

カード種別	内部当選役					
	リプレイ JAC	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2
LV1カード	19486	0	0	0	0	0
LV2カード	8192	15100	0	0	15100	10282
LV3カード	4096	10923	14309	0	10923	10282
LV4カード	819	4915	10923	0	4915	8192
LV5カード	163	1638	6554	0	1638	3276
LV6カード	8	128	655	0	128	491
LV7カード	4	64	327	32768	64	245

【図４４】

リプ連時カード獲得成否抽選テーブル（確率分母：32768）

カード 獲得成否	リプレイ連続回数			
	5～9	11～14	16～19	10，15，20以上
非当選	24576	16384	8192	0
当選	8192	16384	24576	32768

【図４５】

リプ連時カード種別抽選テーブル（確率分母：32768）

カード種別	リプレイ連続回数					
	5～9	10	11～14	15	16～19	20以上
LV1カード	12540	0	0	0	0	0
LV2カード	10923	0	15076	0	0	0
LV3カード	6554	14309	9830	0	13755	0
LV4カード	2048	10923	5734	16931	10923	0
LV5カード	655	6554	1638	10923	6554	16384
LV6カード	32	655	327	3276	1024	8192
LV7カード	16	327	163	1638	512	8192

【図４６】

通常BB中ARTゲーム数上乗せ成否抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せ 成否	内部当選役			
	通常リプ2	弱チェリー スイカ	強チェリー 中段チェリー	チャンス目1 チャンス目2
非当選	0	28672	0	21845
当選	32768	4096	32768	10923

【図４７】

通常BB中上乗せARTゲーム数抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せART ゲーム数	内部当選役					
	通常リプ2	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2
5ゲーム	0	0	0	0	0	0
10ゲーム	0	28305	16384	0	31130	23922
20ゲーム	0	3276	8192	0	0	4915
30ゲーム	0	1024	6554	0	0	3276
50ゲーム	24576	163	1638	16384	1638	655
100ゲーム	8192	0	0	16384	0	0
150ゲーム	0	0	0	0	0	0
200ゲーム	0	0	0	0	0	0
300ゲーム	0	0	0	0	0	0

【図４８】

カード余り時上乗せARTゲーム数抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せART ゲーム数	カード種別						
	LV1カード	LV2カード	LV3カード	LV4カード	LV5カード	LV6カード	LV7カード
5ゲーム	0	0	0	0	0	0	0
10ゲーム	30214	27740	21973	0	0	0	0
20ゲーム	2048	4096	8192	27725	0	0	0
30ゲーム	327	655	2048	4096	29165	0	0
50ゲーム	163	245	491	819	3276	31130	16384
100ゲーム	16	32	64	128	327	1638	16384
150ゲーム	0	0	0	0	0	0	0
200ゲーム	0	0	0	0	0	0	0
300ゲーム	0	0	0	0	0	0	0

【図４９】

アイテムCZ中ART抽選テーブル（確率分母：32768）

ART当否	カード種別	内部当選役					
		弱チェリー	強チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2	BAR揃いリプ ボーナス重複役	その他
非当選	LV1カード	24576	16384	24576	21845	0	32277
当選		8192	16384	8192	10923	32768	491
非当選	LV2カード	24576	16384	24576	21845	0	31744
当選		8192	16384	8192	10923	32768	1024
非当選	LV3カード	21845	8192	21845	16384	0	29492
当選		10923	24576	10923	16384	32768	3276
非当選	LV4カード	8192	0	8192	0	0	16384
当選		24576	32768	24576	32768	32768	16384
非当選	LV5カード	0	0	0	0	0	8192
当選		32768	32768	32768	32768	32768	24576
非当選	LV6カード	0	0	0	0	0	0
当選		32768	32768	32768	32768	32768	32768
非当選	LV7カード	0	0	0	0	0	0
当選		32768	32768	32768	32768	32768	32768

【図５０】

ART中HP減算成否抽選テーブル（確率分母：32768）

HP 減算成否	敵種別	内部当選役	
		リプレイ （通常リプ2以外） JAC	通常リプ2 弱チェリー 強チェリー 中段チェリー スイカ チャンス目1 チャンス目2
非当選	敵A	24576	0
当選		8192	32768
非当選	敵B	26214	0
当選		6554	32768
非当選	敵C	27853	0
当選		4915	32768
非当選	敵D	30720	0
当選		2048	32768

【図５１】

ART中HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	内部当選役						
	リプレイ （通常リプ2以外） JAC	通常リプ2	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2
5P	3483	0	0	0	0	0	0
6P	3483	0	0	0	0	0	0
7P	3483	0	0	0	0	0	0
8P	3483	0	0	0	0	0	0
9P	3483	0	0	0	0	0	0
10P	3483	0	0	0	0	0	0
11P	1228	0	0	0	0	0	0
12P	1228	0	0	0	0	0	0
13P	1228	0	0	0	0	0	0
14P	1228	0	0	0	0	0	0
15P	1228	0	3080	0	0	3387	0
16P	819	0	3080	0	0	3387	0
17P	819	0	3080	0	0	3387	0
18P	819	0	3080	0	0	3387	0
19P	819	0	3080	0	0	3386	0
20P	819	0	3080	0	0	3386	2576
21P	327	0	1024	0	0	0	2575
22P	327	0	1024	0	0	0	2575
23P	327	0	1024	0	0	0	2575
24P	327	0	1024	0	0	0	2575
25P	327	0	1024	0	0	0	2575
26P	0	0	819	0	0	1638	1228
27P	0	0	819	0	0	1638	1228
28P	0	0	819	0	0	1638	1228
29P	0	0	819	0	0	1638	1228
30P	0	0	819	3578	0	1638	1228
31P	0	0	655	3578	0	0	1024
32P	0	0	655	3578	0	0	1024
33P	0	0	655	3578	0	0	1024
34P	0	0	655	3578	0	0	1024
35P	0	0	655	3578	0	0	1024
36P	0	0	327	1147	0	819	819
37P	0	0	327	1147	0	819	819
38P	0	0	327	1147	0	819	819
39P	0	0	327	1147	0	819	819
40P	0	0	327	1147	0	819	819
41P	0	0	0	655	0	0	327
42P	0	0	0	655	0	0	327
43P	0	0	0	655	0	0	327
44P	0	0	0	655	0	0	327
45P	0	0	0	655	0	0	327
46P	0	0	0	327	0	0	0
47P	0	0	0	327	0	0	0
48P	0	0	0	327	0	0	0
49P	0	0	0	327	0	0	0
50P	0	0	0	327	0	0	0
51P	0	0	0	0	0	0	0
52P	0	0	0	0	0	0	0
53P	0	0	0	0	0	0	0
54P	0	0	0	0	0	0	0
55P	0	0	0	0	0	0	0
56P	0	0	0	0	0	0	0
57P	0	0	0	0	0	0	0
58P	0	0	0	0	0	0	0
59P	0	0	0	0	0	0	0
60P	0	32768	163	655	32768	163	327

【図５２】

リプ連時ART中HP減算成否抽選テーブル（確率分母：32768）

HP 減算成否	敵種別	リプレイ連続回数			
		5～9	11～14	16～19	10，15，20以上
非当選	敵A～C	16384	11468	6554	0
当選		16384	21300	26214	32768
非当選	敵D	26214	21845	8192	0
当選		6554	10923	24576	32768

【図５３】

リプ連時敵A～C用ART中HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	リプレイ連続回数			
	10	15	20	その他
5P	0	0	0	0
6P	0	0	0	0
7P	0	0	0	0
8P	0	0	0	0
9P	0	0	0	0
10P	3483	0	0	0
11P	3483	0	0	0
12P	3483	0	0	0
13P	3483	0	0	0
14P	3483	0	0	0
15P	3483	3080	0	0
16P	1228	3080	0	0
17P	1228	3080	0	0
18P	1228	3080	0	0
19P	1228	3080	0	0
20P	1228	3080	0	0
21P	819	1024	0	0
22P	819	1024	0	0
23P	819	1024	0	0
24P	819	1024	0	0
25P	819	1024	0	0
26P	327	819	0	0
27P	327	819	0	0
28P	327	819	0	0
29P	327	819	0	0
30P	327	819	3578	0
31P	0	655	3578	0
32P	0	655	3578	0
33P	0	655	3578	0
34P	0	655	3578	0
35P	0	655	3578	0
36P	0	327	1147	0
37P	0	327	1147	0
38P	0	327	1147	0
39P	0	327	1147	0
40P	0	327	1147	1561
41P	0	0	655	1561
42P	0	0	655	1561
43P	0	0	655	1561
44P	0	0	655	1561
45P	0	0	655	1561
46P	0	0	327	1561
47P	0	0	327	1561
48P	0	0	327	1560
49P	0	0	327	1560
50P	0	0	327	1560
51P	0	0	0	1560
52P	0	0	0	1560
53P	0	0	0	1560
54P	0	0	0	1560
55P	0	0	0	1560
56P	0	0	0	1560
57P	0	0	0	1560
58P	0	0	0	1560
59P	0	0	0	1560
60P	0	163	655	1560

【図５４】

リプ連時敵D用ART中HP減算値抽選テーブル（確率分母：32768）

HP減算値	リプレイ連続回数			
	10	15	20	その他
5P	0	0	0	0
6P	0	0	0	0
7P	0	0	0	0
8P	0	0	0	0
9P	0	0	0	0
10P	3142	0	0	0
11P	3142	0	0	0
12P	3141	0	0	0
13P	3141	0	0	0
14P	3141	0	0	0
15P	3141	3080	0	0
16P	1638	3080	0	0
17P	1638	3080	0	0
18P	1638	3080	0	0
19P	1638	3080	0	0
20P	1638	3080	0	0
21P	819	1024	0	0
22P	819	1024	0	0
23P	819	1024	0	0
24P	819	1024	0	0
25P	819	1024	0	0
26P	327	819	0	0
27P	327	819	0	0
28P	327	819	0	0
29P	327	819	0	0
30P	327	819	3578	0
31P	0	655	3578	0
32P	0	655	3578	0
33P	0	655	3578	0
34P	0	655	3578	0
35P	0	655	3578	0
36P	0	327	1147	0
37P	0	327	1147	0
38P	0	327	1147	0
39P	0	327	1147	0
40P	0	327	1147	1561
41P	0	0	655	1561
42P	0	0	655	1561
43P	0	0	655	1561
44P	0	0	655	1561
45P	0	0	655	1561
46P	0	0	327	1561
47P	0	0	327	1561
48P	0	0	327	1560
49P	0	0	327	1560
50P	0	0	327	1560
51P	0	0	0	1560
52P	0	0	0	1560
53P	0	0	0	1560
54P	0	0	0	1560
55P	0	0	0	1560
56P	0	0	0	1560
57P	0	0	0	1560
58P	0	0	0	1560
59P	0	0	0	1560
60P	0	163	655	1560

【図５５】

ARTゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブル（確率分母：32768）

ベル入賞回数	抽選値
1回	164
2回	0
3回	0
4回	0
5回	655
6回	0
7回	0
8回	0
9回	0
10回	2457
11回	0
12回	0
13回	0
14回	0
15回	8192
16回	0
17回	0
18回	0
19回	0
20回	21300

【図５６】

ベル入賞回数到達時ARTゲーム数上乗せ成否抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せ成否	抽選値
非当選	27307
当選	5461

【図５７】

ベル入賞回数到達時上乗せARTゲーム数抽選テーブル（確率分母：32768）

上乗せARTゲーム数	抽選値
5ゲーム	0
10ゲーム	28658
20ゲーム	3276
30ゲーム	655
50ゲーム	163
100ゲーム	8
150ゲーム	4
200ゲーム	2
300ゲーム	2

【図５８】

ART中モード移行抽選テーブル（確率分母：32768）

現在のモード	移行先モード	内部当選役 ベル
通常モード	移行なし	32704
	優遇モード	64
優遇モード	通常モード	1638
	移行なし	31130

【図５９】

通常中モード移行抽選テーブル（確率分母：32768）

現在のモード	移行先モード	内部当選役					
		ベル（不問ベル以外）	不問ベル	弱チェリー	強チェリー	スイカ	チャンス目1 チャンス目2
通常モード	移行なし	32768	32113	32441	29492	32113	31130
	バトルモード	0	655	327	3276	655	1638
バトルモード	通常モード	2048	0	0	0	0	0
	移行なし	30720	32768	32768	32768	32768	32768

【図６０】

ART終了時モード移行抽選テーブル（確率分母：32768）

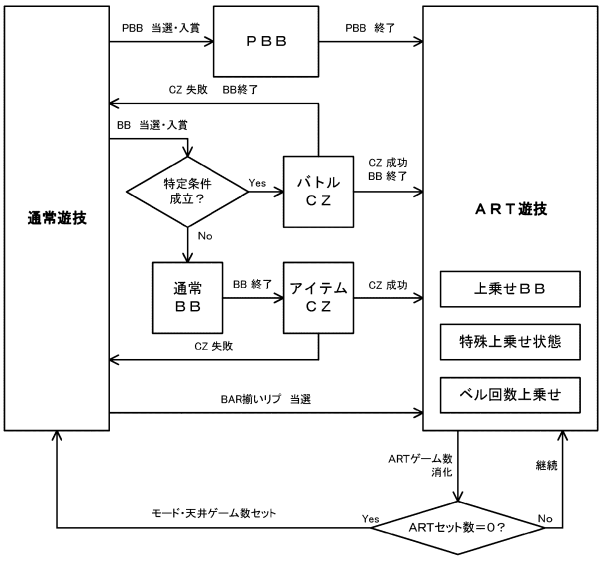
移行先モード	抽選値
通常モード	32113
バトルモード	655

【図６１】

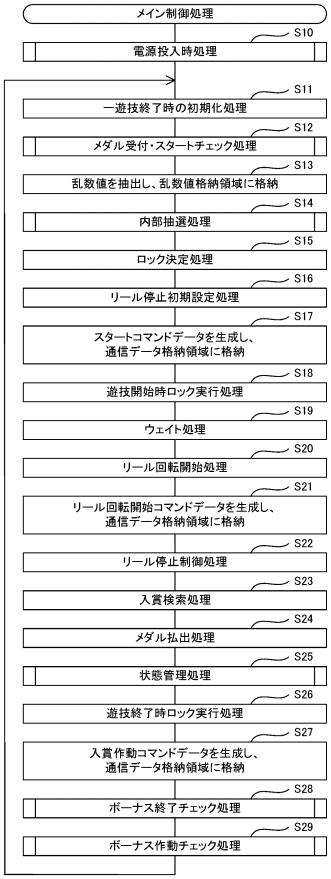
BB当選時前兆ゲーム数抽選テーブル（確率分母：32768）

前兆ゲーム数	内部当選役				
	BB単独 BB＋ 通常リプ1 不問ベル	BB＋ 弱チェリー	BB＋ 強チェリー チャンス目1 チャンス目2	BB＋ 中段チェリー	BB＋ スイカ
0ゲーム	2732	2459	1094	32768	3278
1ゲーム	6554	1638	1639	0	0
2ゲーム	10922	6553	4915	0	0
3ゲーム	10922	16384	10922	0	9830
4ゲーム	1638	4915	10922	0	19660
5ゲーム	0	819	3276	0	0

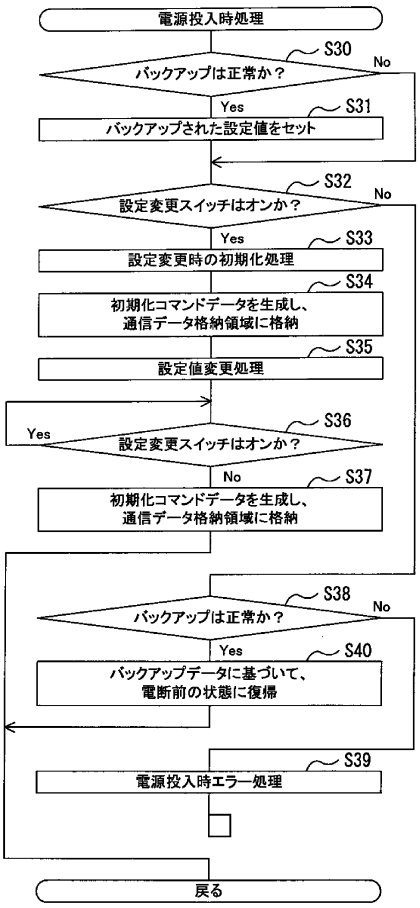
【図６２】



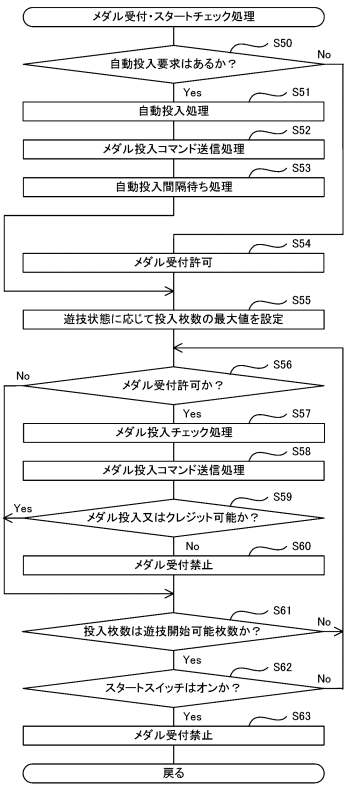
【図６３】



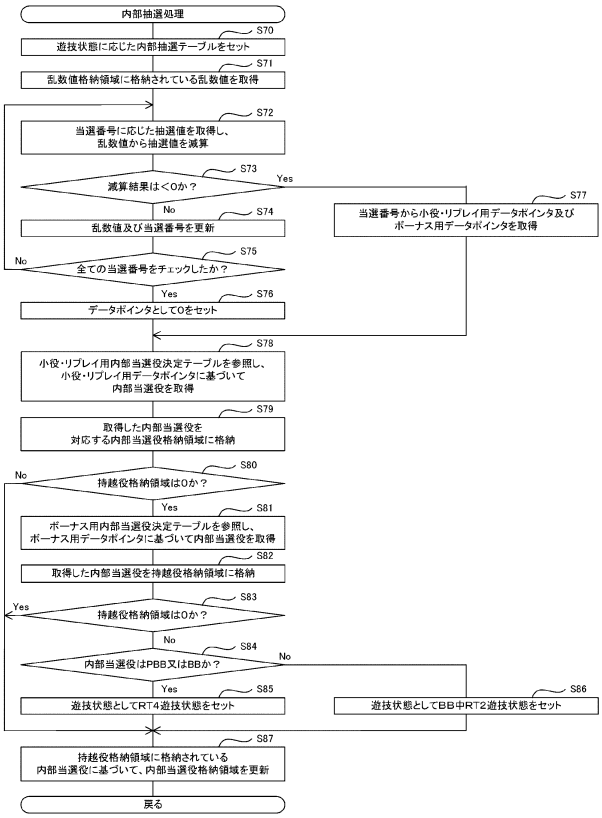
【図６４】



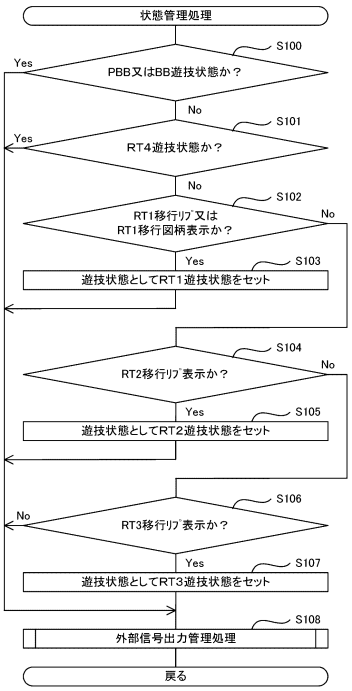
【図６５】



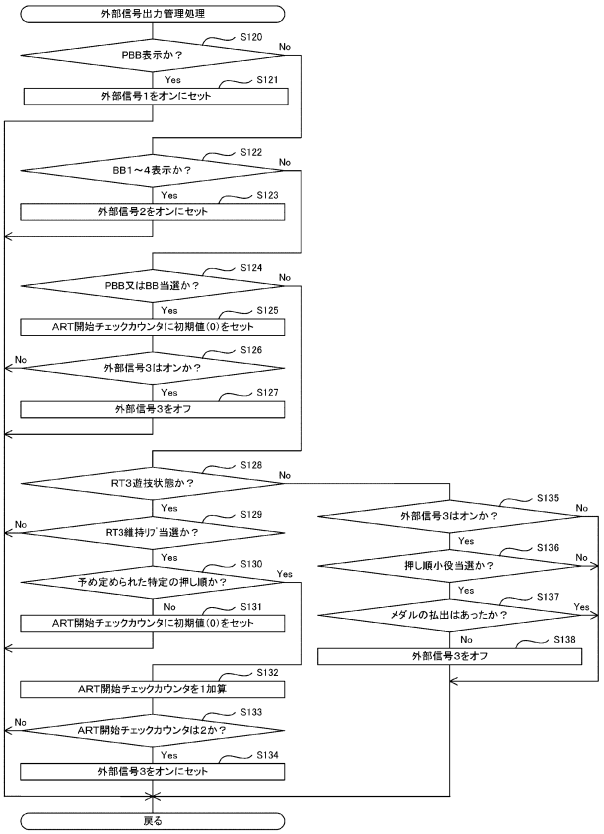
【図６６】



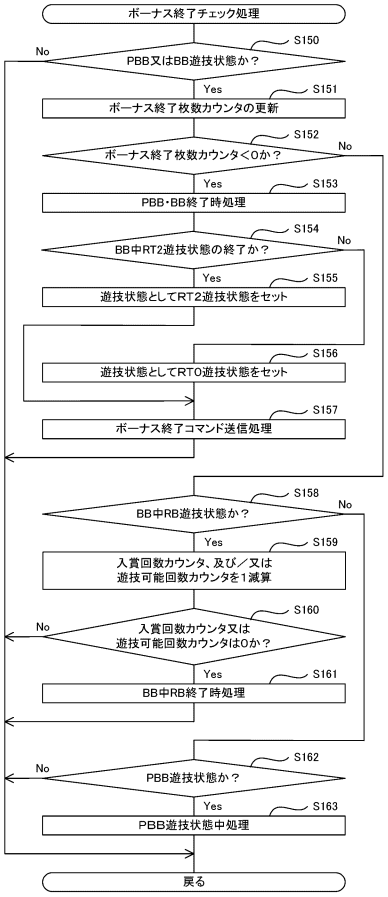
【図６７】



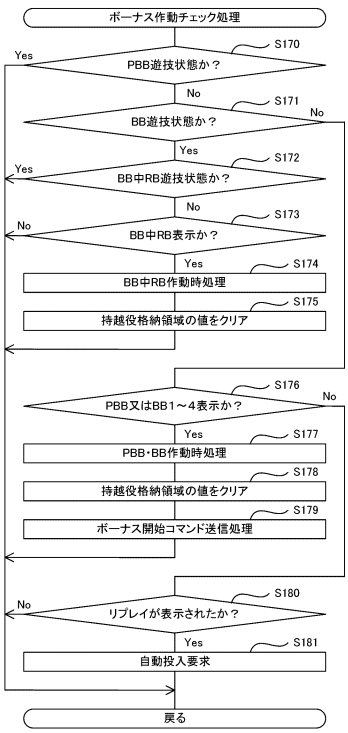
【図６８】



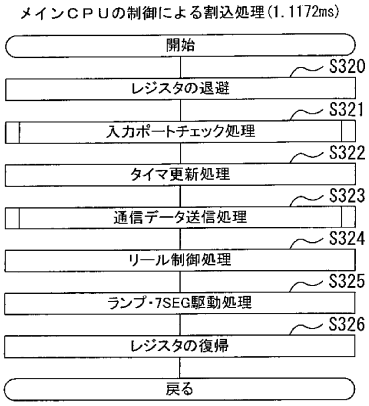
【図６９】



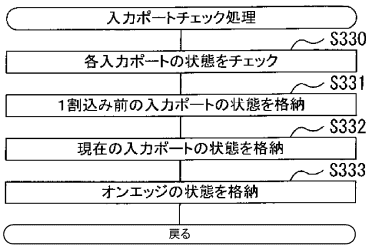
【図７０】



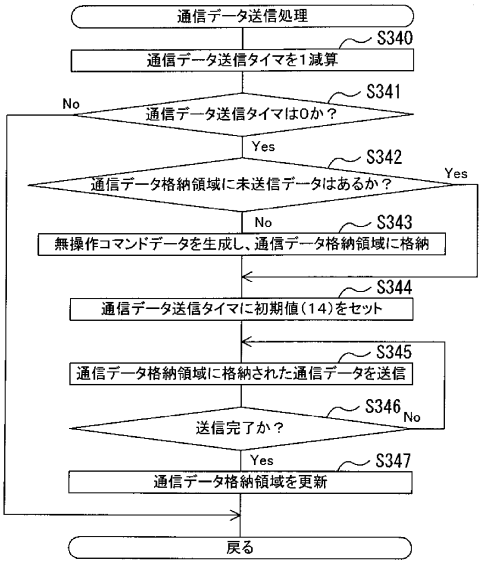
【図７１】



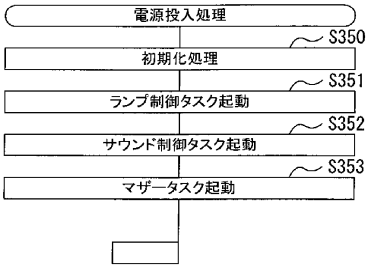
【図７２】



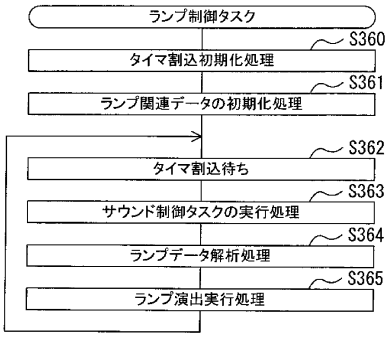
【図７３】



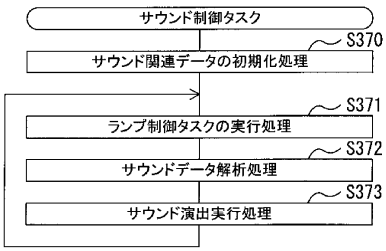
【図７４】



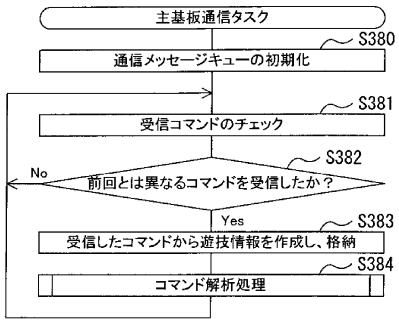
【図７５】



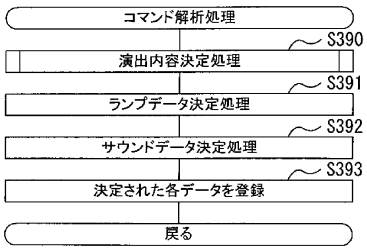
【図７６】



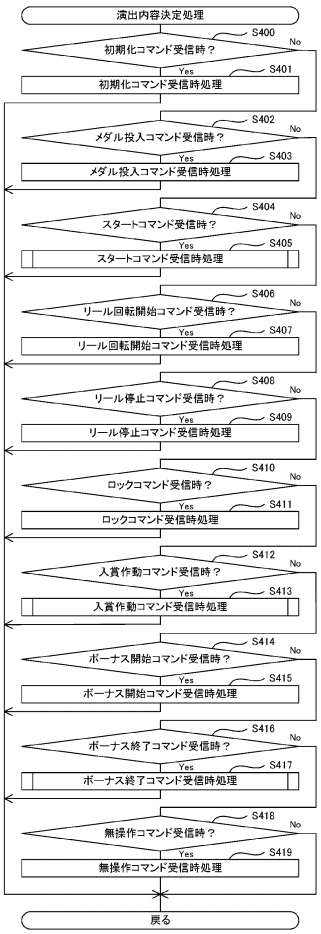
【図７７】



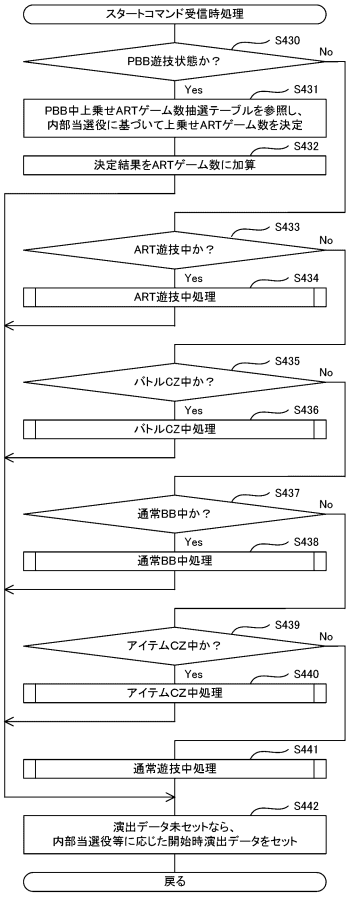
【図７８】



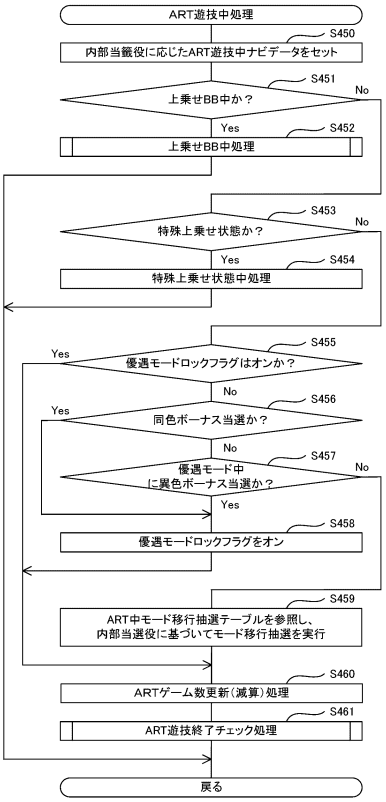
【図７９】



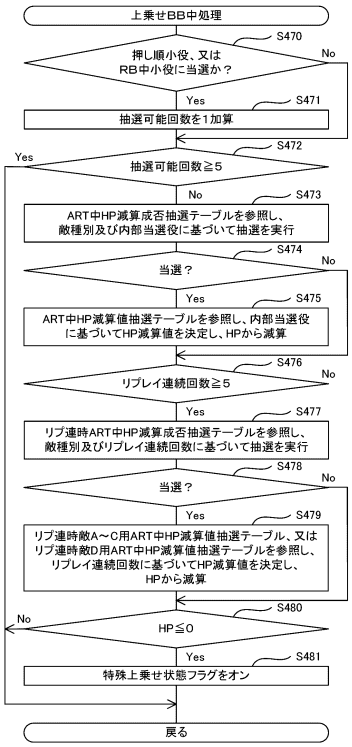
【図８０】



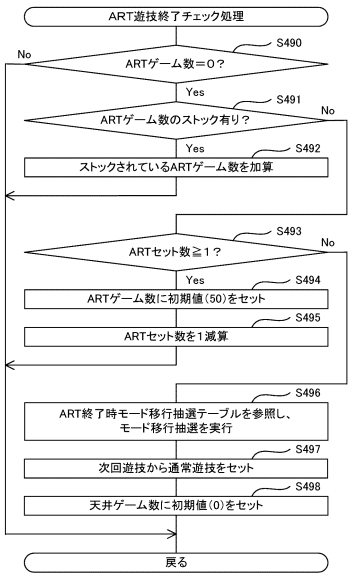
【図８１】



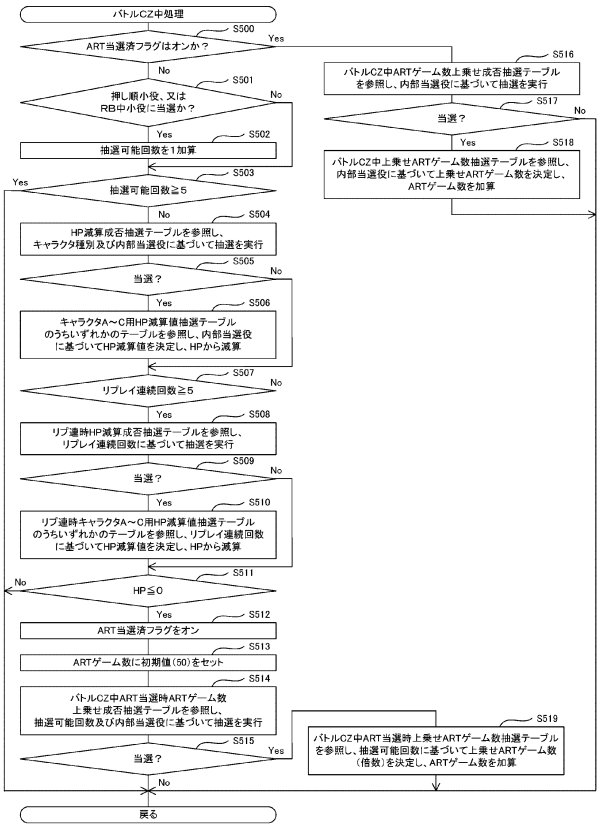
【図８２】



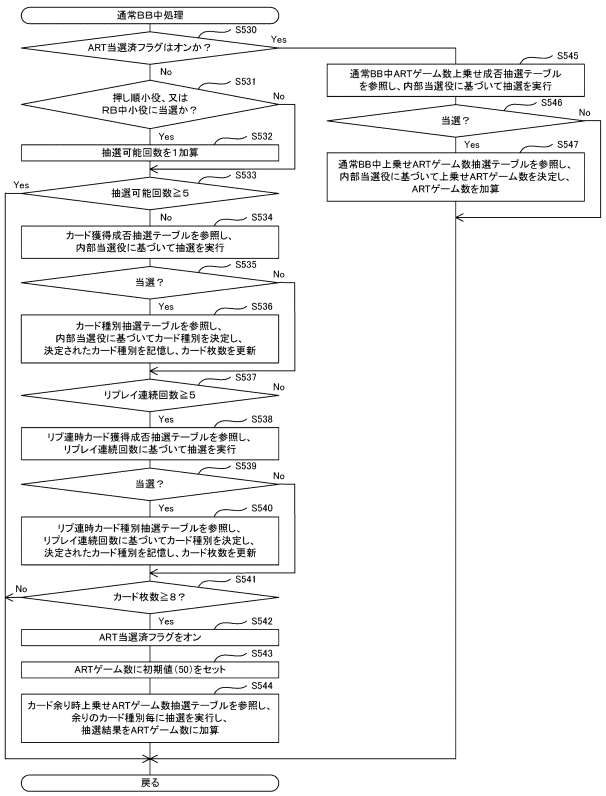
【図８３】



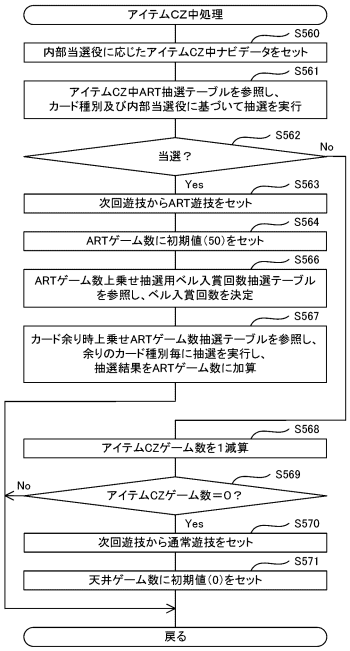
【図８４】



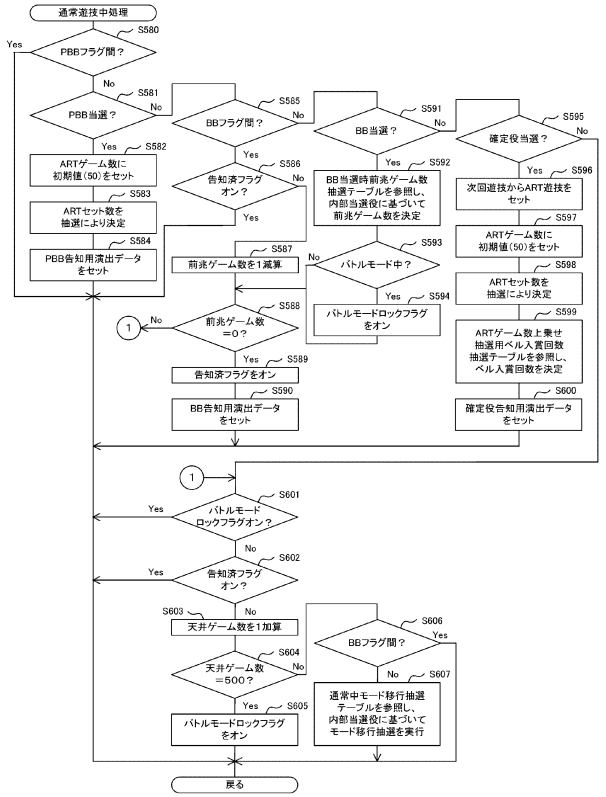
【図８５】



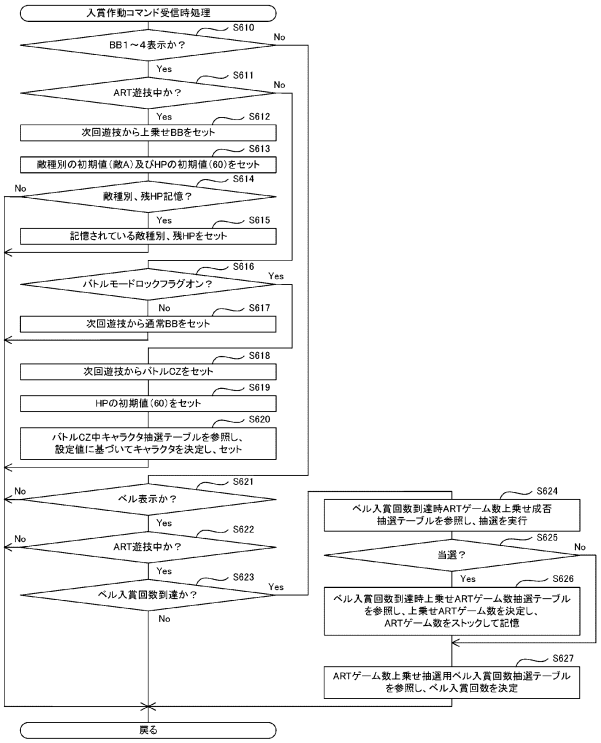
【図８６】



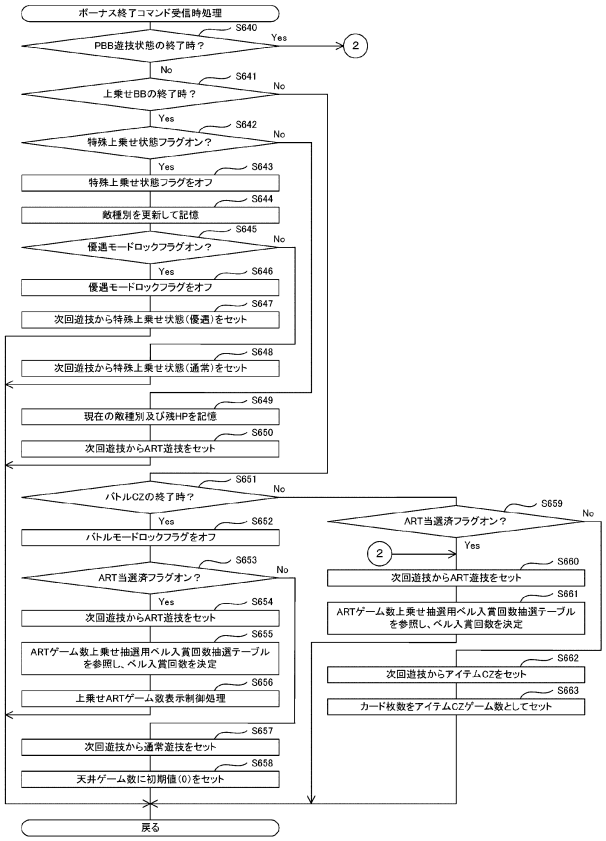
【図８７】



【図８８】


入賞作動コマンド受信時処理
S610
BB1～4表示か？
No
Yes
S611
ART遊技中か？
No
Yes
S612
次回遊技から上乗せBBをセット
S613
敵種別の初期値（敵A）及びHPの初期値（60）をセット
S614
敵種別、残HP記憶？
No
Yes
S615
記憶されている敵種別、残HPをセット
S616
バトルモードロックフラグオン？
Yes
No
S617
次回遊技から通常BBをセット
S618
次回遊技からバトルCZをセット
S619
HPの初期値（60）をセット
S620
バトルCZ中キャラクタ抽選テーブルを参照し、
設定値に基づいてキャラクタを決定し、セット
S621
ベル表示か？
No
Yes
S622
ART遊技中か？
No
Yes
S623
ベル入賞回数到達か？
Yes
No
S624
ベル入賞回数到達時ART ゲーム数上乗せ成否
抽選テーブルを参照し、抽選を実行
S625
当選？
No
Yes
S626
ベル入賞回数到達時上乗せARTゲーム数抽選テーブル
を参照し、上乗せARTゲーム数を決定し、
ARTゲーム数をストックして記憶
S627
ARTゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブル
を参照し、ベル入賞回数を決定
戻る

【図８９】


ボーナス終了コマンド受信時処理
S640
PBB遊技状態の終了時？
Yes
2
No
S641
上乗せBBの終了時？
No
Yes
S642
特殊上乗せ状態フラグオン？
No
Yes
S643
特殊上乗せ状態フラグをオフ
S644
敵種別を更新して記憶
S645
優遇モードロックフラグオン？
No
Yes
S646
優遇モードロックフラグをオフ
S647
次回遊技から特殊上乗せ状態（優遇）をセット
S648
次回遊技から特殊上乗せ状態（通常）をセット
S649
現在の敵種別及び残HPを記憶
S650
次回遊技からART遊技をセット
S651
バトルCZの終了時？
No
Yes
S652
バトルモードロックフラグをオフ
S653
ART当選済フラグオン？
No
Yes
S654
次回遊技からART遊技をセット
S655
ARTゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブル
を参照し、ベル入賞回数を決定
S656
上乗せARTゲーム数表示制御処理
S657
次回遊技から通常遊技をセット
S658
天井ゲーム数に初期値（0）をセット
戻る
S659
ART当選済フラグオン？
No
2
Yes
S660
次回遊技からART遊技をセット
S661
ARTゲーム数上乗せ抽選用ベル入賞回数抽選テーブル
を参照し、ベル入賞回数を決定
S662
次回遊技からアイテムCZをセット
S663
カード枚数をアイテムCZゲーム数としてセット

フロントページの続き

審査官　森田　真彦

(56)参考文献　特開２０１２－１９８６０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２６３９５７（ＪＰ，Ａ）
ドラゴンギャル　修羅の野望，パチスロ攻略マガジン2013年8月号，株式会社双葉社，２０１３年　7月　5日，p.111-113

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４