

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6774545号
(P6774545)

(45) 発行日 令和2年10月28日 (2020. 10. 28)

(24) 登録日 令和2年10月6日 (2020. 10. 6)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006. 01) A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 2 (全 200 頁)

(21) 出願番号	特願2019-193395 (P2019-193395)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	令和1年10月24日 (2019. 10. 24)		株式会社ユニバーサルエンターテインメン ト
(62) 分割の表示	特願2018-112575 (P2018-112575) の分割		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
原出願日	平成25年8月20日 (2013. 8. 20)	(74) 代理人	110000925
(65) 公開番号	特開2020-72893 (P2020-72893A)		特許業務法人信友国際特許事務所
(43) 公開日	令和2年5月14日 (2020. 5. 14)	(72) 発明者	渡辺 昌臣
審査請求日	令和1年10月24日 (2019. 10. 24)		東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	西田 篤
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	山本 英孝
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	坂本 孝夫
			東京都江東区有明3丁目7番26号
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
 複数の表示列によって構成され、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段と、
 遊技者にとって有利な状態を与える図柄の組合せを前記複数の表示列に跨る判定ライン
 上に表示するための表示補助情報を報知可能な報知手段と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記報知手段による
 前記表示補助情報の報知が可能となるアシストタイムの少なくとも1つに当籤したか否か
 を決定するアシストタイム決定手段と、を備え、

前記アシストタイム決定手段により前記アシストタイムの当籤が決定されると、決定さ
 れてから特定回数の遊技においてアシストタイムの当籤を報知可能にするか否かを決定し

、
前記アシストタイムの当籤を報知可能にすると決定された前記アシストタイムの実行は
、前記アシストタイムの当籤を報知可能にすると決定されなかった前記アシストタイムの
実行よりも優先される

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

複数の表示列によって構成され、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段と、

遊技者にとって有利な状態を与える図柄の組合せを前記複数の表示列に跨る判定ライン

10

20

上に表示するための表示補助情報を報知可能な報知手段と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記報知手段による前記表示補助情報の報知が可能となるアシストタイムの少なくとも1つに当籤したか否かを決定するアシストタイム決定手段と、を備え、

前記アシストタイム決定手段により前記アシストタイムの当籤が決定されると、決定されてから特定回数の遊技においてアシストタイムの当籤を報知可能にするか否かを決定し

、
前記アシストタイムには、第1状態と、第1状態と比べて前記アシストタイムに当籤し
難い第2状態と、があり、

前記アシストタイムの作動中に前記アシストタイムに当籤した場合、前記第1状態であ
るときに当該アシストタイムの当籤を報知可能にすると決定する割合は、前記第2状態で
あるときに当該アシストタイムの当籤を報知可能にすると決定する割合よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

ところで、このような構成の遊技機では、遊技中に遊技機内の電源配線を例えば金属部
材等により短絡させて主制御回路から副制御回路に送信されるコマンドを消去すること
により、有利な遊技状態を生成する不正行為（「ゴト」と呼ばれる行為）が大きな問題に
なっている。例えば、リプレイが所定回数連続して入賞したとき（リプレイの入賞情報を含
むコマンドが所定回数連続して主制御回路から副制御回路に送信されたとき）に所定の特

10

20

30

40

50

典が遊技者に付与される機能を有する遊技機において、リプレイが連続入賞している状態でリプレイ以外の役が入賞した場合、そのタイミングでゴト行為により電源配線を短絡させると、その入賞情報を含むコマンドが消去される。この場合、リプレイの連続入賞状態が維持され、所定の特典を不正に獲得することが可能になる。

【0006】

そこで、従来、上述のようなゴト行為を検出及び防止するための技術が種々提案されている（例えば、特許文献1参照）。特許文献1では、入賞判定コマンドから特定した導出結果が、内部当籤コマンドから特定された当籤フラグに応じて導出可能であるか否かを判定して不正行為の有無を判する。そして、不正行為があったと判別された場合には、特典付与の規制及び異常報知を行う。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2013-005950号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

ところで、従来、特定の小役の成立をランプ等でナビゲートする機能であるアシストタイム（以下、「AT」という）の機能や、「AT」機能と、特定の図柄組合せが表示された場合にリプレイの当籤確率が通常時より高い遊技状態が作動する機能、すなわち、リプレイタイム（以下、「RT」という）の機能とが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「ART」という）の機能を備えた遊技機では、「AT（ART）」の当籤が決定されたタイミングや契機を容易に推測することができないようにする技術が求められている。

【0009】

本発明は上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、「AT（ART）」の当籤した契機やタイミングなどが容易に推測されない遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【0012】

予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の内部抽籤処理）と、

複数の表示列によって構成され、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、後述の3つのリール3L、3C、3R及び3つのステッピングモータ61L、61C、61R）と、

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

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記報知手段による前記表示補助情報の報知が可能となるアシストタイム（例えば、後述の「D__ART」、「B__ART」）の少なくとも1つに当籤したか否かを決定するアシストタイム決定手段（例えば、後述のART抽籤処理）と、を備え、

前記アシストタイム決定手段により前記アシストタイムの当籤が決定されると、決定されてから特定回数の遊技においてアシストタイムの当籤を報知可能にするか否かを決定し、

前記本発明の遊技機では、前記アシストタイムの当籤を報知可能にすると決定された前記アシストタイムの実行は、前記アシストタイムの当籤を報知可能にすると決定されなかった前記アシストタイムの実行よりも優先される

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0014】

予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の内部抽籤処理）と、

複数の表示列によって構成され、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、後述の3つのリール3L、3C、3R及び3つのステッピングモータ61L、61C、61R）と、

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

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記報知手段による前記表示補助情報の報知が可能となるアシストタイム（例えば、後述の「DART」、
「BART」）の少なくとも1つに当籤したか否かを決定するアシストタイム決定手段（例えば、後述のART抽籤処理）と、を備え、

前記アシストタイム決定手段により前記アシストタイムの当籤が決定されると、決定されてから特定回数の遊技においてアシストタイムの当籤を報知可能にするか否かを決定し

、
前記アシストタイムには、第1状態（例えば、後述の合体モード2）と、第1状態と比べて前記アシストタイムに当籤し難い第2状態（例えば、後述の合体モード0、1）と、
があり、

前記アシストタイムの作動中に前記アシストタイムに当籤した場合、前記第1状態であるときに当該アシストタイムの当籤を報知可能にすると決定する割合は、前記第2状態であるときに当該アシストタイムの当籤を報知可能にすると決定する割合よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0015】

上述のような構成の本発明によれば、「AT（ART）」の当籤した契機やタイミングなどが容易に推測されないようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

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

【図2】本発明の一実施形態における遊技機の外観構造を示す斜視図である。

【図3】本発明の一実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。

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

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

【図6】本発明の一実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

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

【図8】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その2）の一例を示す図である。

【図9】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その3）の一例を示す図である。

【図10】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その4）の一例を示す図である。

【図11】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その5）の一例を示す図である。

【図12】本発明の一実施形態におけるボーナス作動時テーブルの一例を示す図である。

【図13】本発明の一実施形態におけるRT遷移テーブルの一例を示す図である。

【図14】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブル決定テーブルの一例を示す図で

10

20

30

40

50

ある。

【図 1 5】本発明の一実施形態における一般遊技状態用内部抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 6】本発明の一実施形態における一般遊技状態用内部抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 7】本発明の一実施形態における R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8】本発明の一実施形態における R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9】本発明の一実施形態における R T 3 遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。 10

【図 2 0】本発明の一実施形態における R B 1 遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 1】本発明の一実施形態における R B 2 遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2】本発明の一実施形態における R B 3 遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3】本発明の一実施形態におけるボーナス用内部当籤役決定テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その 1）の一例を示す図である。 20

【図 2 5】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 2 6】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その 3）の一例を示す図である。

【図 2 7】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その 4）の一例を示す図である。

【図 2 8】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その 5）の一例を示す図である。

【図 2 9】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用データポイントと表示役との対応表（その 1）の一例を示す図である。 30

【図 3 0】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用データポイントと表示役との対応表（その 2）の一例を示す図である。

【図 3 1】本発明の一実施形態における回胴停止用番号選択テーブルの一例を示す図である。

【図 3 2】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定テーブルの一例を示す図である。

【図 3 3】本発明の一実施形態における順押し時第 1 停止用停止テーブルの一例を示す図である。

【図 3 4】本発明の一実施形態における順押し時制御変更テーブルの一例を示す図である。 40

【図 3 5】本発明の一実施形態における順押し時第 2・第 3 停止用停止テーブルの一例を示す図である。

【図 3 6】本発明の一実施形態における変則押し時停止テーブルの一例を示す図である。

【図 3 7】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブル選択テーブルの一例を示す図である。

【図 3 8】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブルの一例を示す図である。

【図 3 9】本発明の一実施形態における検索順序テーブルの一例を示す図である。

【図 4 0】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤テーブル A の一例を示す図である。 50

- 【図 4 1】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤テーブル B の一例を示す図である。
- 【図 4 2】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤テーブル C の一例を示す図である。
- 【図 4 3】本発明の一実施形態における出力条件テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 4】本発明の一実施形態における減算条件テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 5】本発明の一実施形態における図柄対応入賞作動フラグデータテーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 6】本発明の一実施形態における表示役格納領域の一例を示す図である。
- 【図 4 7】本発明の一実施形態における遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。
- 【図 4 8】本発明の一実施形態における作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。
- 【図 4 9】本発明の一実施形態における押下順序格納領域の一例を示す図である。
- 【図 5 0】本発明の一実施形態における図柄コード格納領域の一例を示す図である。
- 【図 5 1】本発明の一実施形態における引込優先順位データ格納領域の一例を示す図である。
- 【図 5 2】本発明の一実施形態における遊技ロックフラグ格納領域の一例を示す図である。
- 【図 5 3】本発明の一実施形態における遊技機の R T 状態の遷移フロー図である。
- 【図 5 4】本発明の一実施形態における当籤役と停止順序との対応表を示す図である。
- 【図 5 5】本発明の一実施形態における当籤役と停止順序と R T 移行形態との対応表を示す図である。
- 【図 5 6】本発明の一実施形態における遊技機のサブ遊技状態の遷移フロー図である。
- 【図 5 7】本発明の一実施形態における特殊フラグ抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 8】本発明の一実施形態における抽籤フラグ A - 1 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 9】本発明の一実施形態における抽籤フラグ A - 2 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 0】本発明の一実施形態における抽籤フラグ A - 3 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 1】本発明の一実施形態における抽籤フラグ B - 1 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 2】本発明の一実施形態における抽籤フラグ B - 2 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 3】本発明の一実施形態における抽籤フラグ B - 3 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 4】本発明の一実施形態における抽籤フラグ D 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 5】本発明の一実施形態における抽籤フラグ G 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 6】本発明の一実施形態における抽籤フラグ H 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 7】本発明の一実施形態における抽籤フラグ I - 1 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 8】本発明の一実施形態における抽籤フラグ I - 2 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 9】本発明の一実施形態における抽籤フラグ J 抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 0】本発明の一実施形態における抽籤フラグ K 抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 7 1】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 7 2】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 7 3】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

【図 7 4】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 4）の一例を示す図である。

【図 7 5】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 5）の一例を示す図である。

10

【図 7 6】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 6）の一例を示す図である。

【図 7 7】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 7）の一例を示す図である。

【図 7 8】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 8）の一例を示す図である。

【図 7 9】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 9）の一例を示す図である。

【図 8 0】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 0）の一例を示す図である。

20

【図 8 1】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 1）の一例を示す図である。

【図 8 2】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 2）の一例を示す図である。

【図 8 3】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 3）の一例を示す図である。

【図 8 4】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 4）の一例を示す図である。

【図 8 5】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 5）の一例を示す図である。

30

【図 8 6】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 6）の一例を示す図である。

【図 8 7】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 7）の一例を示す図である。

【図 8 8】本発明の一実施形態における A R T 抽籤テーブル（その 1 8）の一例を示す図である。

【図 8 9】本発明の一実施形態における一般及び C Z 中 A R T ストック領域振り分け抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 9 0】本発明の一実施形態における一般及び C Z 中 A R T ストック領域振り分け抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

40

【図 9 1】本発明の一実施形態における一般及び C Z 中ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 2】本発明の一実施形態における確定役時 A R T 抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 9 3】本発明の一実施形態における確定役時 A R T 抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 9 4】本発明の一実施形態における確定役時 A R T 抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

【図 9 5】本発明の一実施形態における確定役時 A R T 抽籤テーブル（その 4）の一例を示す図である。

50

【図 9 6】本発明の一実施形態における確定役時 A R T 抽籤テーブル（その 5）の一例を示す図である。

【図 9 7】本発明の一実施形態における確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 8】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 9 9】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 0 0】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

10

【図 1 0 1】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 4）の一例を示す図である。

【図 1 0 2】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 5）の一例を示す図である。

【図 1 0 3】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 6）の一例を示す図である。

【図 1 0 4】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 7）の一例を示す図である。

【図 1 0 5】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 8）の一例を示す図である。

20

【図 1 0 6】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 9）の一例を示す図である。

【図 1 0 7】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 1 0）の一例を示す図である。

【図 1 0 8】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 1 1）の一例を示す図である。

【図 1 0 9】本発明の一実施形態における B__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 1 2）の一例を示す図である。

【図 1 1 0】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

30

【図 1 1 1】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 1 2】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

【図 1 1 3】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 4）の一例を示す図である。

【図 1 1 4】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 5）の一例を示す図である。

【図 1 1 5】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 6）の一例を示す図である。

40

【図 1 1 6】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 7）の一例を示す図である。

【図 1 1 7】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 8）の一例を示す図である。

【図 1 1 8】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 9）の一例を示す図である。

【図 1 1 9】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 1 0）の一例を示す図である。

【図 1 2 0】本発明の一実施形態における D__A R T 中 A R T 抽籤テーブル（その 1 1）の一例を示す図である。

50

【図 1 2 1】本発明の一実施形態における D__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 1 2）の一例を示す図である。

【図 1 2 2】本発明の一実施形態における B__ART 中、D__ART 中ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 3】本発明の一実施形態における G__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 2 4】本発明の一実施形態における G__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 2 5】本発明の一実施形態における G__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

10

【図 1 2 6】本発明の一実施形態における G__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 4）の一例を示す図である。

【図 1 2 7】本発明の一実施形態における G__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 5）の一例を示す図である。

【図 1 2 8】本発明の一実施形態における G__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 6）の一例を示す図である。

【図 1 2 9】本発明の一実施形態における R__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 3 0】本発明の一実施形態における R__ART 中 ART 抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

20

【図 1 3 1】本発明の一実施形態における G__ART 中、R__ART 中ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 2】本発明の一実施形態における ART 中 ART ストック領域振り分け抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 3 3】本発明の一実施形態における ART 中 ART ストック領域振り分け抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 3 4】本発明の一実施形態における ART 中 ART ストック領域振り分け抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

【図 1 3 5】本発明の一実施形態における ART 中 ART ストック領域振り分け抽籤テーブル（その 4）の一例を示す図である。

30

【図 1 3 6】本発明の一実施形態における ボーナス中 ART 抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 3 7】本発明の一実施形態における ボーナス中 ART 抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 3 8】本発明の一実施形態における ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 9】本発明の一実施形態における 特殊 ART 抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 4 0】本発明の一実施形態における 特殊 ART 抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

40

【図 1 4 1】本発明の一実施形態における 特殊 ART 時のテーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 2】本発明の一実施形態における ART ストック非消費抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 4 3】本発明の一実施形態における ART ストック非消費抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 4 4】本発明の一実施形態における ART 抽籤結果のストック内容判定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 5】本発明の一実施形態における VR ロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルの一例を示す図である。

50

【図 1 4 6】本発明の一実施形態における V R 中ビリータッチ抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 4 7】本発明の一実施形態における V R 中ビリータッチ抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 4 8】本発明の一実施形態における V R 中ビリータッチ抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

【図 1 4 9】本発明の一実施形態における V R 中ビリータッチ抽籤テーブル（その 4）の一例を示す図である。

【図 1 5 0】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

10

【図 1 5 1】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 5 2】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

【図 1 5 3】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 4）の一例を示す図である。

【図 1 5 4】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 5）の一例を示す図である。

【図 1 5 5】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 6）の一例を示す図である。

20

【図 1 5 6】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 7）の一例を示す図である。

【図 1 5 7】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 8）の一例を示す図である。

【図 1 5 8】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 9）の一例を示す図である。

【図 1 5 9】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 1 0）の一例を示す図である。

【図 1 6 0】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 1 1）の一例を示す図である。

30

【図 1 6 1】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 1 2）の一例を示す図である。

【図 1 6 2】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 1 3）の一例を示す図である。

【図 1 6 3】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 1 4）の一例を示す図である。

【図 1 6 4】本発明の一実施形態における V R 中革命抽籤テーブル（その 1 5）の一例を示す図である。

【図 1 6 5】本発明の一実施形態における A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

40

【図 1 6 6】本発明の一実施形態における A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 6 7】本発明の一実施形態における A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

【図 1 6 8】本発明の一実施形態における A R T 中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 1 6 9】本発明の一実施形態における A R T 中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 1 7 0】本発明の一実施形態における A R T 中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その 3）の一例を示す図である。

50

【図１７１】本発明の一実施形態における発展演出１用タイトル抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図１７２】本発明の一実施形態における発展演出１用演出番号決定テーブル（その１）の一例を示す図である。

【図１７３】本発明の一実施形態における発展演出１用演出番号決定テーブル（その２）の一例を示す図である。

【図１７４】本発明の一実施形態における発展演出１用演出決定テーブルの一例を示す図である。

【図１７５】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。

10

【図１７６】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。

【図１７７】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。

【図１７８】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。

【図１７９】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。

【図１８０】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。

20

【図１８１】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。

【図１８２】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。

【図１８３】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。

【図１８４】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。

【図１８５】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。

30

【図１８６】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。

【図１８７】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１３）の一例を示す図である。

【図１８８】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１４）の一例を示す図である。

【図１８９】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１５）の一例を示す図である。

【図１９０】本発明の一実施形態におけるシナリオ書換抽籤テーブル（その１６）の一例を示す図である。

40

【図１９１】本発明の一実施形態における発展演出２用タイトル抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図１９２】本発明の一実施形態における発展演出２用マップ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。

【図１９３】本発明の一実施形態における発展演出２用マップ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。

【図１９４】本発明の一実施形態における演出抽籤テーブル番号決定テーブルの一例を示す図である。

【図１９５】本発明の一実施形態におけるテーブル番号１用演出抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。

50

【図１９６】本発明の一実施形態におけるテーブル番号１用演出抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。

【図１９７】本発明の一実施形態におけるテーブル番号２用演出抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。

【図１９８】本発明の一実施形態におけるテーブル番号２用演出抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。

【図１９９】本発明の一実施形態におけるテーブル番号２４用演出抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。

【図２００】本発明の一実施形態におけるテーブル番号２４用演出抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。

10

【図２０１】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。

【図２０２】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。

【図２０３】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。

【図２０４】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。

【図２０５】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。

20

【図２０６】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。

【図２０７】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。

【図２０８】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。

【図２０９】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。

【図２１０】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。

30

【図２１１】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。

【図２１２】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。

【図２１３】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１３）の一例を示す図である。

【図２１４】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１４）の一例を示す図である。

【図２１５】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１５）の一例を示す図である。

40

【図２１６】本発明の一実施形態におけるマップ書換抽籤テーブル（その１６）の一例を示す図である。

【図２１７】本発明の一実施形態における演出書換条件テーブルの一例を示す図である。

【図２１８】本発明の一実施形態におけるサブ格納領域の一例を示す図である。

【図２１９】本発明の一実施形態におけるテーブル番号と各種状態との対応表を示す図である。

【図２２０】本発明の一実施形態におけるループモードデータとループモードとの対応表を示す図である。

【図２２１】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路の処理例を示すメインフローチャートである。

50

【図 2 2 2】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 3】本発明の一実施形態における内部抽籤処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】本発明の一実施の形態における抽籤値変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 5】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】本発明の一実施形態における遊技開始時ロック処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】本発明の一実施形態における引込優先順位格納処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブル選択処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 0】本発明の一実施形態における図柄コード格納処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 1】本発明の一実施形態におけるリール停止制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 2】本発明の一実施形態における滑り駒数決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 3】本発明の一実施形態における第 2・第 3 停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 4】本発明の一実施形態におけるライン変更ビットチェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 5】本発明の一実施形態におけるラインマスクデータ変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 6】本発明の一実施形態における優先引込制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 7】本発明の一実施形態における制御変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 8】本発明の一実施形態における第 2 停止後制御変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 9】本発明の一実施形態における R T 制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 0】本発明の一実施形態における遊技終了時演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 1】本発明の一実施形態におけるボーナス終了チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 2】本発明の一実施形態におけるボーナス作動チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 3】本発明の一実施形態におけるメイン C P U の制御による割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 4】本発明の一実施形態におけるサブ C P U により実行される主基板通信タスクの一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 5】本発明の一実施形態におけるサブ C P U により実行される演出登録タスクの一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】本発明の一実施形態における演出内容決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 4 7】本発明の一実施形態におけるスタートコマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 8】本発明の一実施形態における抽籤フラグ決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4 9】本発明の一実施形態における A R T 抽籤処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 0】本発明の一実施形態における A R T 中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 1】本発明の一実施形態における V R 関連処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 2 5 2】本発明の一実施形態におけるスタートコマンド受信時不正処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 3】本発明の一実施形態における演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】本発明の一実施形態における演出書換処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】本発明の一実施形態における表示役コマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】本発明の一実施形態におけるカウント処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 2 5 7】本発明の一実施形態における前兆チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 8】本発明の一実施形態における V R 関連表示時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 9】本発明の一実施形態におけるビリータッチ正否判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】本発明の一実施形態におけるボーナス中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 1】本発明の一実施形態におけるボーナス開始コマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 2 6 2】本発明の一実施形態におけるボーナス終了コマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 3】本発明の一実施形態におけるサブ C P U により実行されるアニメタスクの一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 4】本発明の一実施形態におけるビリータッチ入力処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 5】本発明の一実施形態におけるサブ C P U の制御による受信割込処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 7】

40

以下、本発明の一実施形態を示す遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、特定の小役の成立をランプ等でナビゲートする機能であるアシストタイム（以下、「A T」という）と、特定の図柄組合せが表示された場合にリプレイの当籤確率が通常時より高い遊技状態が作動する機能、すなわち、リプレイタイム（以下、「R T」という）の機能とが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「A R T」という）の機能を備えたパチスロについて説明する。

【0 0 1 8】

<機能フロー>

まず、図 1 を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。本実施形態のパチス

50

ロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を適用することもできる。

【0019】

遊技者によりメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、0～65535）の乱数から1つの値（以下、乱数値）が抽出される。

【0020】

内部抽籤手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。この内部抽籤手段は、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。内部当籤役の決定により、後述の有効ライン（入賞判定ライン）に沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【0021】

また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。

【0022】

パチスロでは、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（190msec）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。そして、本実施形態では、その滑り駒数の最大数を図柄4個分に定める。

【0023】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、190msec（図柄4駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、遊技状態に対応する各種規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止させる。

【0024】

こうして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。この入賞判定手段もまた、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。パチスロでは、以上のような一連の流れが1回の遊技（単位遊技）として行われる。

【0025】

また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、液晶表示装置などの表示装置により行う映像の表示、各種ランプにより行う光の出力、スピーカにより行う音の出力、或いはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【0026】

具体的には、スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行する演出を抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述する副制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。

【0027】

次いで、演出内容決定手段により演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時等の各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロでは、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。

【0028】

＜パチスロの構造＞

次に、図2及び図3を参照して、本実施形態におけるパチスロの構造について説明する。

10

【0029】

[外観構造]

図2は、パチスロ1の外観構造を示す斜視図である。

【0030】

パチスロ1は、図2に示すように、外装体2を備える。外装体2は、リールや回路基板等を収容するキャビネット2aと、キャビネット2aに対して開閉可能に取り付けられたフロントドア2bとを有する。

【0031】

キャビネット2aの両側面には、把手7が設けられる（図2では一方の側面の把手7のみを示す）。把手7は凹状部材で構成され、パチスロ1を運搬するときに作業者の手がこの把手7にかけられる。

20

【0032】

キャビネット2aの内部には、3つのリール3L、3C、3R（変動表示手段）が設けられ、該3つのリール3L、3C、3Rは横方向（リールの回転方向と直交する方向）に一列に配置される。以下、リール3L、3C、3Rを、それぞれ左リール3L、中リール3C、右リール3Rという。各リール（表示列）は、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材とを有する。シート材の表面には、複数（例えば21個）の図柄が周方向（リールの回転方向）に沿って描かれ、図柄の配列方向に沿って互いに隣り合う図柄は所定の間隔をあけて配置される。

【0033】

フロントドア2bは、ドア本体9と、フロントパネル10と、液晶表示装置11（報知手段）とを備える。ドア本体9は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット2aに開閉可能に取り付けられる。ヒンジは、パチスロ1の前方側（遊技者側）からドア本体9を見た場合、ドア本体9の左側の側端部に設けられる。

30

【0034】

液晶表示装置11は、ドア本体9の上部に取り付けられており、映像の表示による演出を実行する。この液晶表示装置11は、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rに描かれた図柄を表示する表示窓4を含む表示部（表示画面）11aを備える。本実施形態では、表示窓4を含む表示部11aの全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

40

【0035】

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

【0036】

本実施形態では、表示窓4は、その背後に設けられた対応するリールの回転が停止したとき、各リールに描かれた（配列された）複数の図柄のうち、連続して配置された3つの図柄を表示できる大きさに設定されている。すなわち、表示窓4の枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各図柄表示領域（以下、それぞれ上段領域、中段領域及び下段領域

50

という)が設けられ、各図柄表示領域に1個の図柄が表示される。すなわち、表示窓4には、3×3の配列形態で図柄が表示される。そして、本実施形態では、左リール3Lの中段領域、中リール3Cの中段領域、及び、右リール3Rの中段領域を結ぶライン(センターライン)を、入賞か否かの判定を行う有効ラインとして定義する。

【0037】

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

10

【0038】

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

20

【0039】

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

【0040】

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

30

【0041】

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

【0042】

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

40

【0043】

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

【0044】

メダル投入口13は、遊技者によって外部からパチスロ1に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口13から受け入れられたメダルは、予め設定された

50

枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に使用され、予め設定された枚数を超えたメダルの枚数分は、パチスロ１の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能）。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

[内部構造]

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

10

20

30

40

50

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

【0055】

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

10

【0056】

＜パチスロが備える回路の構成＞

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

【0057】

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

【0058】

20

[主制御回路]

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

【0059】

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

【0060】

30

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

【0061】

メインCPU51には、クロックパルス発生回路54、分周器55、乱数発生器56及びサンプリング回路57が接続される。クロックパルス発生回路54及び分周器55は、クロックパルスを発生（生成）する。そして、メインCPU51は、生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行する。また、乱数発生器56は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～65535）を発生する。そして、サンプリング回路57は、発生された乱数の中から1つの値（抽籤用乱数値）を抽出する。

40

【0062】

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

【0063】

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

50

算ボタンが遊技者により押されたことを検出する。また、ベットスイッチ12Sは、ベットボタン(MAXベットボタン14又は1BETボタン15)が遊技者により押されたことを検出する。

【0064】

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

【0065】

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

10

【0066】

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

20

【0067】

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

【0068】

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

30

【0069】

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

【0070】

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

40

【0071】

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

【0072】

50

さらに、主制御回路 4 1 には、外部端子板 1 8 S が接続される。そして、主制御回路 4 1 は、外部端子板 1 8 S を介して、外部のホールコンピュータ又は呼出装置 1 0 0 に接続される。主制御回路 4 1 は、所定の内部当籤役が当籤し、かつ、所定の停止操作順序が検出された場合には、ホールコンピュータ又は呼出装置 1 0 0 に後述する大当たり信号「3」を送信する。

【0073】

[副制御回路]

図 4 及び図 5 に示すように、副制御回路 4 2 は、主制御回路 4 1 と電氣的に接続され、主制御回路 4 1 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 4 2 は、基本的には、図 5 に示すように、サブ CPU 8 1、サブ ROM 8 2、サブ RAM 8 3（副記憶手段）、レンダリングプロセッサ 8 4、描画用 RAM 8 5、及び、ドライバ 8 6 を含む。さらに、副制御回路 4 2 は、DSP（Digital Signal Processor）9 0、オーディオ RAM 9 1、A/D（Analog to Digital）変換器 9 2、アンプ 9 3、及び、可動装飾ユニット駆動回路 9 6 を含む。

【0074】

サブ CPU 8 1 は、主制御回路 4 1 から送信されたコマンドに基づいて、サブ ROM 8 2 に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力制御を行う。なお、サブ ROM 8 2 は、基本的には、プログラム記憶領域及びデータ記憶領域を有する。

【0075】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 8 1 が実行する各種制御プログラムが記憶される。なお、プログラム記憶領域に格納される制御プログラムには、例えば、主制御回路 4 1 との通信を制御するための主基板通信タスク、演出用乱数値を抽出して演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置 1 1 による映像の表示を制御するための描画制御タスク、ランプ群 2 1 による光の出力を制御するためのランプ制御タスク、スピーカ 2 0 L、2 0 R による音の出力を制御するための音声制御タスク等のプログラムが含まれる。

【0076】

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

【0077】

サブ RAM 8 3 は、決定された演出内容、演出データ等を登録する格納領域や、主制御回路 4 1 から送信される内部当籤役等の各種データ等を格納する格納領域などを有する。

【0078】

また、副制御回路 4 2 には、図 5 に示すように、液晶表示装置 1 1、スピーカ 2 0 L、2 0 R、ランプ群 2 1、タッチセンサ 2 3 L、2 3 R（選択操作検出手段）、及び、可動装飾ユニット 1 2 1 等の周辺装置が接続される。すなわち、これらの周辺装置の動作は、副制御回路 4 2 により制御される。

【0079】

本実施形態では、サブ CPU 8 1、レンダリングプロセッサ 8 4、描画用 RAM 8 5（フレームバッファを含む）及びドライバ 8 6 は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、該作成した映像は液晶表示装置 1 1 により表示される。

【0080】

サブ CPU 8 1、DSP 9 0、オーディオ RAM 9 1、A/D 変換器 9 2 及びアンプ 9 3 は、演出内容により指定されたサウンドデータに従って BGM 等の音をスピーカ 2 0 L、2 0 R により出力する。また、サブ CPU 8 1 は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ群 2 1 の点灯及び消灯を行う。

【0081】

さらに、サブCPU 81及び可動装飾ユニット駆動回路96は、演出内容により指定された可動装飾ユニット駆動データに従って可動装飾ユニット121の駆動を行う。すなわち、可動装飾ユニット121は、特別の演出が行われる場合に駆動され、フロントパネル10のパネル開口101aに露出される。

【0082】

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

【0083】

<メインROMに記憶されているデータテーブルの構成>

10

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

【0084】

[図柄配置テーブル]

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

【0085】

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

20

【0086】

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

30

【0087】

[図柄組合せテーブル]

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

【0088】

本実施形態では、有効ライン（センターライン）に沿って、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rにより表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せと一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、リプレイの作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「ハズレ」となる。すなわち、本実施形態では、「ハズレ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「ハズレ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「ハズレ」の項目を設けて、直接「ハズレ」を規定してもよい。

40

【0089】

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

50

が割り当てられる。

【0090】

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

【0091】

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

10

【0092】

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

20

【0093】

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

【0094】

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

30

【0095】

[ボーナス作動時テーブル]

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

40

【0096】

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

【0097】

また、本実施形態では、「BB」を、3種類（「BB1」、「BB2」及び「BB3」）設ける。さらに、本実施形態では、「RB」を、3種類（「RB1」、「RB2」及び

50

「RB3」) 設ける。そして、「BB1」、「BB2」及び「BB3」が作動中のときには、それぞれ、「RB1」、「RB2」及び「RB3」が連続作動する。

【0098】

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

10

【0099】

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

20

【0100】

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

【0101】

[RT遷移テーブル]

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

30

【0102】

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

【0103】

具体的には、内部当籤役として「C__ドンBB」、「C__赤7」又は「C__BAR」に係る役、すなわち、「BB1」又は「BB2」に係る役が当籤した場合に、RT遊技状態はRT3遊技状態に移行する。なお、この場合、移行元（移行前）のRT遊技状態は、RT0遊技状態～RT2遊技状態のうちのいずれかである。

40

【0104】

また、内部当籤役として「C__ビリー」に係る役、すなわち、「BB3」に係る役が当籤した場合に、RT遊技状態がRT0遊技状態に移行する。なお、この場合、移行元（移行前）のRT遊技状態は、RT0遊技状態～RT2遊技状態のうちのいずれかである。さらに、「BB1」～「BB3」のいずれかの作動が終了した場合には、RT遊技状態はRT0遊技状態に移行する。なお、内部当籤役「C__ドンBB」は、本発明に係る特定の内

50

部当籤役の一具体例であり、内部当籤役「C__ビリー」は、本発明に係る特別の内部当籤役の一具体例である。

【0105】

また、「C__RT0リブ1」～「C__RT0リブ10」、及び、「C__制御ベル1」～「C__制御ベル4」のいずれかの図柄組合せが停止表示された場合には、RT遊技状態は、RT3遊技状態及び「C__ビリー」に係るボーナス役（「BB3」）を持越し中のRT0遊技状態以外のRT遊技状態からRT0遊技状態に移行する。

【0106】

また、「C__ベル移行目2-1」～「C__ベル移行目2-6」、及び、「C__ベル移行目3-1」～「C__ベル移行目3-21」のいずれかの図柄組合せが停止表示された場合、すなわち、ベルこぼし時には、RT遊技状態は、RT3遊技状態及び「C__ビリー」に係るボーナス役（「BB3」）を持越し中のRT0遊技状態以外のRT遊技状態からRT1遊技状態に移行する。

【0107】

また、「C__RT2リブ1」～「C__RT2リブ12」のいずれかの図柄組合せが停止表示された場合には、RT遊技状態は、RT3遊技状態及び「C__ビリー」に係るボーナス役（「BB3」）を持越し中のRT0遊技状態以外のRT遊技状態からRT2遊技状態に移行する。

【0108】

なお、本実施形態のパチスロ1では、主制御回路41（メインCPU51）が、RT遷移テーブルを参照して、上述したRT遊技状態の遷移を制御するが、このRT遊技状態の遷移フローの詳細については、後で図53を参照しながらより具体的に説明する。

【0109】

[内部抽籤テーブル決定テーブル]

次に、図14を参照して、内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。内部抽籤テーブル決定テーブルは、各遊技状態と、各遊技状態において設定される、メダルの投入枚数、内部抽籤テーブル及び抽籤回数との対応関係を規定する。

【0110】

具体的には、一般遊技状態（メダルの投入枚数は「3」）では、一般遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「54」が設定される。RB1遊技状態（メダルの投入枚数は「3」）では、RB1遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「8」が設定される。RB2遊技状態（メダルの投入枚数は「3」）では、RB2遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「8」が設定される。また、RB3遊技状態（メダルの投入枚数は「1」）では、RB3遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「6」が設定される。

【0111】

[内部抽籤テーブル]

次に、図15～図22を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、各RT遊技状態及び各RB遊技状態における、当籤番号に対応付けられたデータポイントと、各当籤番号が決定されときの抽籤値との対応関係を規定する。

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

10

【0116】

（1）一般遊技状態用内部抽籤テーブル（R T 0）

図15及び図16は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（R T 0）の構成を示す図である。この一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、R T 遊技状態がR T 0 遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照される。一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「1」～「54」のそれぞれに対応づけられたデータポイントとその抽籤値との関係を規定する。

【0117】

例えば、R T 0 遊技状態（一般遊技状態）において、一般遊技状態用内部抽籤テーブルの設定6を参照して、当籤番号「2」（略称「F__ドンBB+F__弱氷」）が当籤する確率は、「22／65536」である。そして、当籤番号「2」が当籤すると、小役・リプレイ用データポイントとして「10」が取得され、ボーナス用データポイントとして「1」が取得される。

20

【0118】

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

30

【0119】

また、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、例えば、当籤番号「37」（略称「F__R T 2 移行リプ213」）～当籤番号「40」（略称「F__R T 2 移行リプ321」）の抽籤値は「0」である（図16参照）。それゆえ、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照した場合には、当籤番号「37」～「40」は、当籤しない。

【0120】

なお、後述の図24及び図25の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルに示すように、当籤番号「37」～「40」が当籤した場合には、小役・リプレイ用データポイントとして「5」～「8」が取得され、「C__R T 2 リプ1」～「C__R T 2 リプ12」に係る内部当籤役が決定される。すなわち、R T 遊技状態がR T 0 遊技状態である場合には、「C__R T 2 リプ1」～「C__R T 2 リプ12」に係る内部当籤役が決定されることは無く、R T 遊技状態がR T 0 遊技状態からR T 2 遊技状態に移行することはない。

40

【0121】

（2）R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブル

図17は、R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルは、R T 遊技状態がR T 1 遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「33」～「41」における抽籤値とデータポイントとの関係を規定する。

【0122】

R T 遊技状態がR T 1 遊技状態である場合には、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図

50

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

【0123】

RT1遊技状態用内部抽籤テーブルでは、図17に示すように、当籤番号「37」～「40」の抽籤値は、それぞれ「2240」である。上述したように、当籤番号「37」～「40」のいずれかが当籤して小役・リプレイ用データポインタ「5」～「8」のいずれかが取得された場合、内部当籤役として、「C__RT2リプ1」～「C__RT2リプ12」に係る内部当籤役が決定される。それゆえ、RT遊技状態がRT1遊技状態である場合は、「C__RT2リプ1」～「C__RT2リプ12」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、RT遊技状態がRT1遊技状態からRT2遊技状態に移行することがある。

10

【0124】

(3) RT2遊技状態用内部抽籤テーブル

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

【0125】

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

20

【0126】

RT2遊技状態用内部抽籤テーブルでは、図18に示すように、当籤番号「34」～「36」の抽籤値は、それぞれ「3500」である。当籤番号「34」～「36」のいずれかが当籤して小役・リプレイ用データポインタ「2」～「4」のいずれかが取得された場合、内部当籤役として、「C__RT0リプ1」～「C__RT0リプ10」に係る内部当籤役が決定される。それゆえ、RT遊技状態がRT2遊技状態である場合は、「C__RT0リプ1」～「C__RT0リプ10」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、RT遊技状態がRT2遊技状態からRT0遊技状態に移行することがある。

30

【0127】

(4) RT3遊技状態用内部抽籤テーブル

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

【0128】

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

40

【0129】

RT3遊技状態用内部抽籤テーブルでは、図19に示すように、当籤番号「34」～「40」の抽籤値は、それぞれ「200」である。当籤番号「34」～「36」のいずれかが当籤して小役・リプレイ用データポインタ「2」～「4」のいずれかが取得された場合、内部当籤役として、「C__RT0リプ1」～「C__RT0リプ10」に係る内部当籤役が決定される。また、当籤番号「37」～「40」のいずれかが当籤して小役・リプレイ

50

用データポインタ「5」～「8」のいずれかが取得された場合、内部当籤役として、「C__RT2リプ1」～「C__RT2リプ12」に係る内部当籤役が決定される。

【0130】

上述のように、RT遊技状態がRT3遊技状態である場合には、「C__RT0リプ1」～「C__RT0リプ10」、及び、「C__RT2リプ1」～「C__RT2リプ12」のいずれかに係る内部当籤役が決定される可能性がある。しかしながら、本実施形態では、図13のRT遷移テーブルで説明したように、RT遊技状態がRT3遊技状態である場合には、「C__RT0リプ1」～「C__RT0リプ10」、及び、「C__RT2リプ1」～「C__RT2リプ12」のいずれかに係る内部当籤役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示されても、RT遊技状態は、RT3遊技状態からRT0遊技状態及びRT2遊技状態のいずれにも移行しない。

10

【0131】

(5) RB1遊技状態用内部抽籤テーブル

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

【0132】

20

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

【0133】

(6) RB2遊技状態用内部抽籤テーブル

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

30

【0134】

例えば、RB2遊技状態（BB2遊技状態）において、RB2遊技状態用内部抽籤テーブルを参照して、当籤番号「1」（略称「F__BB全ベル」）が当籤する確率は、「65536/65536」である。そして、当籤番号「1」が当籤すると、小役・リプレイ用データポインタとして「25」が取得される。すなわち、本実施形態において、RB2遊技状態では、必ず当籤番号「1」が当籤して、小役・リプレイ用データポインタ「25」が取得される。

40

【0135】

(7) RB3遊技状態用内部抽籤テーブル

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

50

【0136】

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

【0137】

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

10

【0138】

[内部当籤役決定テーブル]

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

【0139】

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

20

【0140】

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

【0141】

(1) ボーナス用内部当籤役決定テーブル

30

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

【0142】

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

【0143】

40

(2) 小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

図24～図28は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルの構成を示す図である。小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、小役・リプレイ用データポイントの「1」～「38」について、小役及びリプレイ（再遊技）に係る内部当籤役を規定する。すなわち、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、小役・リプレイ用データポイントと、メダルの払い出しに係る内部当籤役又はリプレイの作動に係る内部当籤役との対応関係を規定する。

【0144】

ここで、図24～図28に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルで規定された、各小役・リプレイ用データポイントと、各小役・リプレイ用データポイントに対応して

50

決定される内部当籤役との対応関係をまとめた表を、図 29 及び図 30 に示す。この対応表では、小役・リプレイ用データポイントと、その略称と、決定される内部当籤役との対応関係を規定する。

【0145】

本実施形態では、例えば、小役・リプレイ用データポイントとして「2」が取得された場合には、内部当籤役として、「C__Cリプ1」～「C__Cリプ12」、「C__Tリプ1」～「C__Tリプ8」、「C__CUリプ1」～「C__CUリプ8」及び「C__RT0リプ1」～「C__RT0リプ10」が重複当籤する。

【0146】

また、例えば、小役・リプレイ用データポイントとして「21」が取得された場合には、内部当籤役として、「C__Cベル」、「C__Bベル5」、「C__Bベル14」、「C__Bベル21」、「C__制御ベル1」～「C__制御ベル12」、「R__ベル移行目2-1」～「R__ベル移行目2-6」及び「R__ベル移行目3-1」～「R__ベル移行目3-21」が重複当籤する。

【0147】**[回胴停止用番号選択テーブル]**

次に、図 31 を参照して、回胴停止用番号選択テーブルについて説明する。回胴停止用番号選択テーブルは、小役・リプレイ用データポイントと、回胴停止用番号との対応関係を規定する。なお、回胴停止用番号は、後述のリール停止初期設定処理（後述の図 226 参照）において必要とする各種データを取得するときに用いられるデータである。

【0148】

本実施形態の回胴停止用番号選択テーブルは、小役・リプレイ用データポイント毎に異なる回胴停止用番号を規定する。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「3」である場合には、回胴停止番号「3」が選択される。

【0149】

なお、本実施形態の回胴停止用番号選択テーブルは、小役・リプレイ用データポイント毎に異なる回胴停止番号を規定するが、本発明はこれに限定されない。本発明に係る回胴停止用番号選択テーブルとしては、異なる小役・リプレイ用データポイントに対して同一の回胴停止用番号を規定して、データの削減を図ってもよい。

【0150】**[リール停止初期設定テーブル]**

次に、図 32 を参照して、リール停止初期設定テーブルについて説明する。リール停止初期設定テーブルは、回胴停止用番号と、後述の引込優先順位テーブル選択処理及び後述の各リールの滑り駒数の決定処理に用いられる各種データとの対応関係を規定する。具体的には、リール停止初期設定テーブルは、回胴停止用番号と、引込優先順位テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データとの対応関係を規定する。

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、及び、順押し時テーブル変更初期データは、順押しが行われた場合に参照する停止テーブル（後述の図 3 3～図 3 5 参照）を指定するためのデータである。なお、本明細書でいう、「順押し」は、第 1 停止操作（1 番目に行われる停止操作）が左リール 3 L に対して行われた場合の停止操作であり、具体的には、「左中右」及び「左右中」の押し順に対応する。

【0154】

変則押し時テーブル選択データは、変則押しが行われた場合に参照するための停止テーブル（後述の図 3 6 参照）を指定するデータである。なお、本明細書でいう、「変則押し」は、第 1 停止操作が中リール 3 C 又は右リール 3 R に対して行われた場合の停止操作であり、「中左右」、「中右左」、「右中左」、及び、「右左中」の押し順に対応する。

10

【0155】

本実施形態では、上述のように、基本的に、ストップスイッチ 1 7 S により停止操作が検出された後、該当するリールの回転は 1 9 0 m s e c 以内に、所定の位置に停止される。このリールの停止動作では、停止操作が行われたリールにおいて、停止操作が検出されたときの該リールの図柄カウンタの値に、滑り駒数「0」～「4」のうちの何れかを加算し、該加算により得られた値に対応する図柄位置を、該リールの回転を停止させる図柄位置（これを「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該リールの図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置であり、これを「停止開始位置」という。

【0156】

20

つまり、滑り駒数は、ストップスイッチ 1 7 S により所定のリールに対する停止操作が検出されてから該所定のリールの回転が停止するまでの該所定のリールの回転量である。言い換えれば、ストップスイッチ 1 7 S により所定のリールに対する停止操作が検出されてから該所定のリールの回転が停止するまでの期間において、表示窓 4 の該所定のリールの中段領域を通過する図柄の数である。これは、ストップスイッチ 1 7 S による停止操作が検出されてから更新された図柄カウンタの値により把握される。

【0157】

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

30

【0158】

また、本実施形態では、後述の停止テーブル（後述の図 3 3 参照）に基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合は、後述する引込優先順位テーブル（後述の図 3 8 参照）を参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である 4 個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために用いられる。

【0159】

本実施形態では、順押し及び変則押しのストップボタンの押下順序に応じて、それぞれ異なる停止テーブルを用いる。具体的には、順押しであれば、後述の順押し時第 1 停止用停止テーブル（後述の図 3 3 参照）と、後述の順押し時第 2・第 3 停止用停止テーブル（後述の図 3 5 参照）とを参照する。一方、変則押しであれば、後述の変則押し時停止テーブル（後述の図 3 6 参照）を参照する。

40

【0160】

[順押し時第 1 停止用停止テーブル]

次に、図 3 3 を参照して、順押し時第 1 停止用停止テーブルについて説明する。なお、図 3 3 に示す順押し時第 1 停止用停止テーブルは、順押し時テーブル選択データが「0 1」であるときに参照される停止テーブルである。順押し時第 1 停止用停止テーブルは、左リール 3 L の停止開始位置「0」～「2 0」と、滑り駒数決定データ及びチェンジステー

50

タスとの対応関係を規定する。

【0161】

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

【0162】

[順押し時制御変更テーブル]

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

10

【0163】

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

20

【0164】

[順押し時第2・第3停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブル]

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

【0165】

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

【0166】

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

30

【0167】

すなわち、順押し時第2・第3停止用停止テーブル及び変則時停止テーブルは、リールの回転を停止する位置の決め方を複数通り規定している。したがって、停止開始位置が同じ図柄位置であっても、第1停止時の停止位置などに基づいてリールの回転を停止する位置を異ならせることが可能となる。このような構成を採用することにより、情報の圧縮化を図ることができる。

40

【0168】

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

【0169】

そして、指定されたビット列を参照し、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲までの

50

各図柄位置について、対応するデータとして「1」が規定されているか否かの検索を順次行う。この検索の結果、停止開始位置から、対応するデータとして「1」が規定されている図柄位置までの差分を算出し、該差分を滑り駒数決定データとする。

【0170】

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

【0171】

[引込優先順位テーブル選択テーブル]

10

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

【0172】

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

20

【0173】

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

30

【0174】

[引込優先順位テーブル]

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

【0175】

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

40

【0176】

本実施形態では、まず、上述の順押し時第1停止用停止テーブル（図33参照）に基づいて滑り駒数が取得される。しかしながら、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更する。すなわち、本実施形態では、停止テ

50

ーブルにより取得された滑り駒数に関係なく、内部当籤役によって停止表示を許可する図柄の組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

ここでは、説明を簡略化するため、引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位について説明し、それ以外の引込優先順位テーブル番号における優先順位の説明は省略する。引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位「1」には、「C__確定チェリー3」、「C__確定チェリー4」、「C__確定チェリー7」～「C__確定チェリー10」、「C__Tベル1」～「C__Tベル18」、「C__CUベル1」～「C__CUベル12」、「C__Cベル」、及び、「C__ビリーリプ1」～「C__ビリーリプ18」

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位「4」には、「C__ビリーリプ1」～「C__ビリーリプ18」、「C__トリプ1」～「C__トリプ8」、「C__Cリプ1」～「C__Cリプ12」、「C__ビリー」、「C__BAR」、「C__赤7」、及び、「C__ドンBB」に対応する引込データが規定される。

【0183】

なお、本実施形態では、例えば、引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位「1」には、「C__確定チェリー3」、「C__確定チェリー4」、「C__確定チェリー7」～「C__確定チェリー10」が規定され、優先順位「2」には、「C__確定チェリー1」～「C__確定チェリー12」が規定されている。すなわち、一部の内部当籤役が優先順位「1」及び優先順位「2」の両方に規定されている。このように、優先順位「1

」及び優先順位「2」の両方に規定されている内部当籤役は、優先順位「1」のみに規定されている内部当籤役よりも優先順位が高くなる。これにより、優先順位の個数を減らすことができる。

【0184】

[検索順序テーブル]

次に、図39を参照して、検索順序テーブルについて説明する。検索順序テーブルは、滑り駒数として予め定められた数値の範囲（最大滑り駒数が4駒の場合は「0」～「4」）の中から優先的に適用する順序（以下、「検索順序」という）を規定する。

【0185】

検索順序テーブルは、上述した停止テーブルに基づいて得られた滑り駒数決定データと、その検索順序とを規定する。すなわち、本実施形態では、滑り駒数決定データに基づいて、優先的に適用する数値の順序が決定される。また、検索順序テーブルは、優先順位が等しい滑り駒数が複数存在する場合を想定して設けられたものであり、検索順序がより上位であるものを適用する構成になっている。

10

【0186】

なお、本実施形態では、後述の図236の優先引込制御処理で説明するように、検索順序テーブルの下位の検索順序「5」から順次、各数値の検索を行い、検索順序「1」に対応する数値から優先的に滑り駒数として適用されるようにする。

【0187】

[遊技ロック抽籤テーブル]

20

(1) 遊技ロックの概要

まず、遊技ロック抽籤テーブルを説明する前に、本実施形態のパチスロ1で行われる遊技ロックの内容について説明する。

【0188】

本実施形態では、一般遊技状態又はRT1～RT3遊技状態において、遊技中に所定の操作が行われたことを契機にして、遊技ロックを発生させる。遊技ロックが発生している間は、投入操作や停止操作が行われたとしても、その検出が無効である又は遅延するものとして扱われる。

【0189】

本実施形態では、遊技ロックとして、「遊技ロック1」～「遊技ロック9」の9種類の遊技ロックを用意する。「遊技ロック1」は、スタートレバー16の操作（レバーオン）を契機に実施され、49000msの遊技ロックが発生する。「遊技ロック2」は、第1停止操作を契機に実施され、51000msの遊技ロックが発生する。「遊技ロック3」は、第2停止操作を契機に実施され、51000msの遊技ロックが発生する。「遊技ロック4」は、第3停止操作を契機に実施され、51000msの遊技ロックが発生する。

30

【0190】

「遊技ロック5」は、リール3L, 3C, 3Rの回転開始時に実施され、3000msの遊技ロックが発生する。そして、「遊技ロック5」の発生中には、リール3L, 3C, 3Rを用いた第1のリール演出が実行される。

40

【0191】

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

【0192】

「遊技ロック6」は、リール3L, 3C, 3Rの回転開始時に実施され、5000ms

50

ecの遊技ロックが発生する。そして、「遊技ロック6」の発生中には、リール3L, 3C, 3Rを用いた第2のリール演出が実行される。

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

（2）遊技ロック抽籤テーブルの構成

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

【0201】

図40は、遊技ロック抽籤テーブルAの構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブル

10

20

30

40

50

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

【0202】

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

10

【0203】

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

【0204】

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

20

【0205】

〔出力条件テーブル〕

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

【0206】

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

30

【0207】

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

【0208】

〔減算条件テーブル〕

次に、図44を参照して、減算条件テーブルについて説明する。減算条件テーブルは、停止順序と、減算条件を満たすか否かの判別結果との対応関係を出力用カウンタの値毎に規定する。なお、減算条件テーブル中の「○」印は、減算条件を満たすことを示す。

40

【0209】

本実施形態では、減算条件テーブルを参照して、減算条件を満たすと判別されたときには、出力用カウンタの値を「1」減算する。なお、基本的には、RT遊技状態がRT2遊技状態に移行すると、出力用カウンタには「3」がセットされる。

【0210】

例えば、出力用カウンタの値が「3」である場合には、停止順序が「右左中」であれば、減算条件を満たすと判別される。これにより、出力用カウンタの値が「3」から「1」

50

減算される。一方、出力用カウンタの値が「3」である場合において、停止順序が「右左中」以外であれば、減算条件を満たさないので、出力用カウンタの値は「3」から変更されない。

【0211】

[図柄対応入賞作動フラグデータテーブル]

次に、図45を参照して、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルについて説明する。図柄対応入賞作動フラグデータテーブルは、リール種別と、有効ラインに表示された各リールの図柄に応じて表示可能な内部当籤役のデータとの対応関係を規定する。すなわち、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルを参照することにより、そのときに表示可能な内部当籤役を判別することができる。なお、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルは、図柄組合せテーブル（図7～図11参照）に対応して設けられる。

10

【0212】

例えば、左リール3Lの有効ライン上に図柄「ドン」が停止表示された場合には、リール種別「左」における図柄コード「00000001」（ドン）に対応する格納領域1～29において、表示可能な内部当籤役に対応するビットに「1」が格納される。この図柄対応入賞作動フラグデータテーブルで規定されるデータは、後述の図柄コード格納領域（後述の図50参照）に格納されるデータに論理積して格納される。

【0213】

<メインRAMに設けられている格納領域の構成>

次に、図46～図52を参照して、メインRAM53に設けられる各種格納領域の構成について説明する。なお、ここでは、説明を省略するが（図示しないが）、上述した各種リール演出（各種遊技ロック）などで用いる各種制御データ、各種フラグ、各種カウンタ等の格納領域もメインRAM53に設けられる。

20

【0214】

[表示役格納領域]

まず、図46を参照して、表示役格納領域の構成について説明する。本実施形態では、表示役格納領域は、それぞれ1バイトのデータにより表される表示役格納領域1～29で構成される。

【0215】

表示役格納領域1～29のそれぞれにおいて、所定のビットに「1」が立っているとき（格納されているとき）、その所定のビットに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことを示す。一方、全ビットが「0」であるとき、入賞に係る図柄の組合せ、及び、RT遊技状態に移行の契機となる図柄の組合せが有効ライン上に表示されなかったことを示す。

30

【0216】

また、メインRAM53には、内部当籤役格納領域（不図示）が設けられる。内部当籤役格納領域は、図46に示す表示役格納領域と同様に構成される。内部当籤役格納領域1～29において、複数のビットに「1」が立っているときは、各ビットにそれぞれ対応する図柄の組合せの表示が許可される。また、全ビットが「0」であるとき、内部当籤役の内容は「ハズレ」となる。

40

【0217】

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

【0218】

50

〔遊技状態フラグ格納領域〕

次に、図 4 7 を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状態フラグ格納領域は、それぞれ 1 バイトのデータにより表される遊技状態フラグ格納領域 1 ～ 2 で構成される。本実施形態では、遊技状態フラグにおいて、遊技状態フラグ格納領域 1 ～ 2 の各ビットに対して固有のボーナスの種別又は R T の種別が割り当てられる。

【0 2 1 9】

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

10

【0 2 2 0】

〔作動ストップボタン格納領域〕

次に、図 4 8 を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、1 バイトからなる作動ストップボタンフラグを格納する。作動ストップボタンフラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの操作状態が割り当てられる。

【0 2 2 1】

例えば、左ストップボタン 1 7 L が今回押されたストップボタン、つまり、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット 0 に「1」が格納される。また、例えば、左ストップボタン 1 7 L が未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット 4 に「1」が格納される。メイン C P U 5 1 は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。

20

【0 2 2 2】

〔押下順序格納領域〕

次に、図 4 9 を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、1 バイトからなる押下順序フラグを格納する。押下順序フラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの押下順序の種別が割り当てられる。例えば、ストップボタンの押下順序が「左中右」である場合には、押下順序格納領域のビット 0 に「1」が格納される。

30

【0 2 2 3】

〔図柄コード格納領域〕

次に、図 5 0 を参照して、図柄コード格納領域の構成について説明する。図柄コード格納領域には、有効ライン毎に、直近に停止操作されたリールの図柄の図柄コード（図柄コード格納領域 1）と、表示可能な役（図柄コード格納領域 2 ～ 2 9）とが格納される。なお、全てのリールが停止後、図柄コード格納領域 2 ～ 2 9 には、表示役に対応する図柄コードが格納される。

【0 2 2 4】

本実施形態では、停止制御位置が決定されると、その停止制御位置の図柄（コード）に対応した入賞作動フラグデータを図柄対応入賞作動フラグデータテーブル（図 4 5 参照）から読み出し、該入賞作動フラグデータを、すでに図柄コード格納領域に格納されているデータと論理積する。そして、論理積されたデータが、図 5 0 に示す図柄コード格納領域に格納される。なお、有効ラインを複数設けた場合には、有効ラインの数と同数の図柄コード格納領域が設けられる。

40

【0 2 2 5】

〔引込優先順位データ格納領域〕

次に、図 5 1 を参照して、引込優先順位データ格納領域の構成について説明する。引込優先順位データ格納領域は、左リール用引込優先順位データ格納領域、中リール用引込優先順位データ格納領域、及び、右リール用引込優先順位データ格納領域を含む。すなわち

50

、引込優先順位データ格納領域には、リールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。

【0226】

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

【0227】

引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル（図38参照）内の引込優先順位
10
テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。

【0228】

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

【0229】

[遊技ロックフラグ格納領域]

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

【0230】

本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブル（図40～図42参照）を参照して、遊技ロック種別が決定されると、その遊技ロック種別に対応するロック番号が遊技ロックフラグ格納領域に格納される。例えば、決定された遊技ロック種別が「遊技ロック1」である場合には、遊技ロックフラグ格納領域1のビット0に「1」が格納される。
20
30

【0231】

<各種遊技状態>

[遊技状態の遷移フロー]

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

【0232】

上述のように、本実施形態のパチスロ1では、RT遊技状態として「RT0遊技状態（一般遊技状態）」～「RT3遊技状態」の4種類の遊技状態を設ける。そして、主制御回路41（メインCPU51）は、RT遷移テーブル（図13参照）を参照して、「RT0遊技状態」～「RT3遊技状態」及び「BB遊技状態」間の遷移を制御する。
40

【0233】

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

【0234】

また、「RT1遊技状態」において、「RT2リップ」（図7及び図8中の「C__RT2リップ1」～「C__RT2リップ12」のいずれか）に係る図柄の組合せが有効ライン上に表
50

示された場合には、遊技状態が、「R T 1 遊技状態」から「R T 2 遊技状態」に移行する。そして、「R T 1 遊技状態」において、「失敗ベル」（図 9 中の「C __制御ベル 1」～「C __制御ベル 4」のいずれか）に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合は、遊技状態が、「R T 1 遊技状態」から「R T 0 遊技状態」に移行する。

【0 2 3 5】

「R T 2 遊技状態（A R T 状態）」において、「失敗ベル」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合は、遊技状態が、「R T 2 遊技状態」から「R T 0 遊技状態」に移行する。また、「R T 2 遊技状態」において、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合は、遊技状態が、「R T 2 遊技状態」から「R T 1 遊技状態」に移行する。

10

【0 2 3 6】

「R T 0 遊技状態」～「R T 2 遊技状態」において、「B B」（「C __ドン B B」、「C __赤 7」及び「C __B A R」のいずれか）の作動に係る内部当籤役が持越し中である場合には、遊技状態が、現在の遊技状態から「R T 3 遊技状態」に移行する。そして、「B B」の作動に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態が、「B B 遊技状態」になる。その後、「B B」の作動が終了すると、遊技状態は、「B B 遊技状態」から「R T 0 遊技状態」に遷移する。

【0 2 3 7】

なお、「B B」の作動に係る内部当籤役のうち「C __ビリー」に係る「B B」（「B B 3」）が持越し中である場合には、遊技状態が、現在の遊技状態から「R T 0 遊技状態」に移行する。そして、「C __ビリー」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態が、「B B 遊技状態」に移行する。その後、「C __ビリー」の作動が終了すると、遊技状態は、「B B 遊技状態」から「R T 0 遊技状態」に遷移する。

20

【0 2 3 8】

本実施形態では、「R T 0 遊技状態（一般遊技状態）」において、A R T の実行が決定されている場合に、「C __C ベル」等の「ベル」に係る図柄の組合せを有効ライン上に表示させるための停止順序（表示補助情報）を報知しないことにより、自然と「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されることを待つ。そして、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態が、「R T 0 遊技状態」から「R T 1 遊技状態」に移行する。なお、本実施形態では、「R T 0 遊技状態」において、A R T の実行が決定されている場合に、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せを有効ライン上に表示するための停止順序（表示補助情報）を液晶表示装置 1 1 で表示（報知）してもよい。

30

【0 2 3 9】

また、本実施形態では、「R T 1 遊技状態」において、A R T の実行が決定されている場合に、「R T 2 リプ」に係る図柄の組合せを有効ライン上に表示するための停止順序（表示補助情報）を液晶表示装置 1 1 で表示する。そして、「R T 2 リプ」に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態が、「R T 1 遊技状態」から「R T 2 遊技状態」に移行する。

【0 2 4 0】

40

なお、本実施形態では、「R T 0 遊技状態」及び「R T 1 遊技状態」におけるリプレイに係る役の当籤確率は、「R T 2 遊技状態」のそれより低くなる。それゆえ、本実施形態では、「R T 0 遊技状態」及び「R T 1 遊技状態」は、低 R T 遊技状態であり、「R T 2 遊技状態」は、高 R T 遊技状態である。

【0 2 4 1】

また、本実施形態では、図 5 3 に示すように、「R T 1 遊技状態」から「R T 2 遊技状態」に直接、遊技状態が移行するが、「R T 0 遊技状態」から「R T 2 遊技状態」には直接、遊技状態は移行しない。遊技状態が「R T 0 遊技状態」から「R T 2 遊技状態」に移行するには、まず、遊技状態が「R T 0 遊技状態」から「R T 1 遊技状態」に移行し、その後、遊技状態が「R T 1 遊技状態」から「R T 2 遊技状態」に移行する。すなわち、本

50

発明に係る低 R T 遊技状態から高 R T 遊技状態への移行経路は、直接移行する経路と、間接的に（所定の段階を踏んで）移行する経路とがある。

【0242】

〔内部当籤役と停止順序との対応表〕

次に、図 5 4 を参照して、内部当籤役と停止順序との対応関係について説明する。図 5 4 は、内部当籤役（小役・リプレイ用データポイント）と停止順序との対応表であり、内部当籤役（小役・リプレイ用データポイント）と停止順序との組合せに対応する表示役の種別を示す。

【0243】

図 5 4 中に記載の「R T 0 移行リプ」は、遊技状態の「R T 0 遊技状態」（一般遊技状態）への移行が決定される表示役（移行役：「C__R T 0 リプ 1」～「C__R T 0 リプ 1 0」）を示す。また、「R T 2 移行リプ」は、遊技状態の「R T 2 遊技状態（A R T 状態）」への移行が決定される表示役（「C__R T 2 リプ 1」～「C__R T 2 リプ 1 2」）を示す。さらに、「通常リプ」は、「R T 0 遊技状態」及び「R T 2 遊技状態」の移行に関わらない再遊技に係る表示役を示す。

【0244】

また、図 5 4 中に記載の「C__C U ベル」は、クロスアップライン（左リール 3 L の下段領域、中リール 3 C の中段領域及び右リール 3 R の上段領域を繋ぐライン）に沿って図柄「ベル」が停止表示される表示役（「C__C U ベル 1」～「C__C U ベル 1 2」）を示す。さらに、「C__C ベル」は、センターライン（有効ライン）に沿って図柄「ベル」が停止表示される表示役（「C__C ベル」）を示す。

【0245】

また、図 5 4 中に記載の「C__制御ベル 1－4」は、払出枚数が「1 枚」の表示役（「C__制御ベル 1」～「C__制御ベル 4」）を示す。また、「C__B ベル」は、ボトムライン（左リール 3 L の下段領域、中リール 3 C の下段領域及び右リール 3 R の下段領域を繋ぐライン）に沿って図柄「ベル」が停止表示される表示役（「C__B ベル 1」～「C__B ベル 2 4」）を示す。さらに、「C__B ベル／R__ベル移行目 2」及び「C__B ベル／R__ベル移行目 2」は、「C__B ベル」が停止表示できなかった（取りこぼした）際に停止表示される表示役（「R__ベル移行目 2－1」～「R__ベル移行目 2－6」及び「R__ベル移行目 3－1」～「R__ベル移行目 3－2 1」）を示す。

【0246】

本実施形態では、「R T 0 移行リプ」及び「R T 2 移行リプ」に係る各種図柄の組合せの停止表示、及び、「ベル」に係る各種図柄の組合せの停止表示の成否に対して、それぞれ押し順が設定される。

【0247】

例えば、小役・リプレイ用データポイントが「2」である場合は、内部当籤役として、「C__C リプ 1」～「C__C リプ 1 2」、「C__T リプ 1」～「C__T リプ 8」、「C__C U リプ 1」～「C__C U リプ 8」及び「C__R T 0 リプ 1」～「C__R T 0 リプ 1 0」が当籤する。この場合に、ストップボタンの押下操作による停止順序が「左中右」又は「左右中」であることを条件に、「通常リプ」（「C__C リプ 1」～「C__C リプ 1 0」、「C__T リプ 1」～「C__T リプ 8」、「C__C U リプ 1」～「C__C U リプ 8」のいずれか）に係る図柄の組合せが停止表示される。一方、停止順序が「中左右」、「中右左」、「右左中」又は「右中左」であった場合には、「R T 0 移行リプ」（「C__R T 0 リプ 1」～「C__R T 0 リプ 1 0」のいずれか）に係る図柄の組合せが停止表示される。

【0248】

また、小役・リプレイ用データポイントが「5」である場合は、内部当籤役として、「C__C リプ 1」～「C__C リプ 1 2」、「C__T リプ 1」～「C__T リプ 8」、「C__C U リプ 1」～「C__C U リプ 8」及び「C__R T 2 リプ 1」～「C__R T 2 リプ 1 2」が当籤する。この場合に、ストップボタンの押下操作による停止順序が「中左右」であることを条件に、「R T 2 移行リプ」（「C__R T 2 リプ 1」～「C__R T 2 リプ 1 2」のい

10

20

30

40

50

ずれか)に係る図柄の組合せが停止表示される。一方、停止順序が「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右左中」又は「右中左」であった場合は、「通常リプ」(「C__Cリプ1」~「C__Cリプ10」、「C__Tリプ1」~「C__Tリプ8」、「C__CUリプ1」~「C__CUリプ8」のいずれか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

【0249】

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

10

【0250】

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

20

【0251】

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

30

【0252】

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

【0253】

さらに、上記場合において、停止順序が「右左中」又は「右中左」(第3の停止順序)である場合、「C__制御ベル1-4」(「C__制御ベル1」~「C__制御ベル4」)に係る図柄の組合せが停止表示される。これにより、所定数(12枚)よりも少ない1枚(特定数)のメダルが払い出される。なお、「C__制御ベル1-4」は、本発明に係る特定役の一具体例を示すものである。

40

【0254】

上述のように、小役・リプレイ用データポインタが「21」である場合、本実施形態では、所定数(12枚)のメダルが払い出される第1の停止順序と、ストップボタンの押下タイミングに応じては所定数のメダルが払い出されない第2の停止順序と、所定数(12枚)より少ない特定数(1枚)のみのメダルが払い出される第3の停止順序とを設定した

50

。このように設定された停止順序（押し順）の中では、第2の停止順序を推奨することが好ましい。

【0255】

推奨しない第1の停止順序又は第3の停止順序で複数のリールを停止させて、所定数（12枚）のメダルが払い出される小役が停止表示される確率を向上させようとしても、特定数（1枚）しかメダルが払い出されないことがある。すなわち、推奨しない停止順序で複数のリールを停止させる場合は、 $1/2$ の確率で特定数（1枚）しかメダルが払い出されない。それゆえ、ストップボタンの押下タイミングに応じては所定数のメダルが払い出される第2の停止順序で遊技を行うことがよいことを、遊技者に認識させることができる。そして、推奨する第2の停止順序で遊技者に遊技を行わせた場合には、通常遊技においてメダルの払出しが多くなることを抑制することができ、かつ、ATにおけるメダルの払出確率を向上させることができる。

10

【0256】

また、小役・リプレイ用データポイントが「26」である場合、すなわち、BB1遊技状態において当籤番号「2」が当籤した場合（図20のRB1遊技状態用内部抽籤テーブル参照）には、内部当籤役として、「C__Cベル」及び「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」が重複当籤する。この場合には、ストップボタンの押下操作による停止順序が「右左中」又は「右中左」であるとき、すなわち、最初に右リール3Rの停止操作が行われたとき（以下、この押し順を「逆押し」という）に、「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」に係る図柄組合せが停止表示され、11枚のメダルが払い出される。なお、「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」は、「BB1」の遊技期間においてトータルで最大の払出枚数のメダルを得ることを可能にする役である。一方、それ以外の押し順で停止操作が行われた場合には、「C__Cベル」に係る図柄組合せが停止表示され、12枚のメダルが払い出される。

20

【0257】

なお、本実施形態では、「BB1」の遊技において、「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」のいずれかに内部当籤せずに「BB1」の遊技が終了した場合（後述の「ボーナス完走時」の条件が成立した場合）、ART発動の特典が得られる。すなわち、「BB1」中に、「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」のいずれかに当籤して、対応する図柄組合せを停止表示させるための押し順ナビ（「逆押しナビ」）が行われた場合には、後述する「ボーナス完走時」の条件は不成立とし、「BB1」終了後のART発動の特典は付与されない。

30

【0258】

[内部当籤役と停止順序とRT移行の対応表]

次に、図55を参照して、内部当籤役と停止順序とRT移行との対応関係について説明する。図55は、内部当籤役（小役・リプレイ用データポイント）と停止順序とRT移行との対応表であり、内部当籤役（小役・リプレイ用データポイント）と停止順序との組合せに対応するRT遊技状態の移行先を示す。

【0259】

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

40

【0260】

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

【0261】

50

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

【0262】

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

10

【0263】

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

20

【0264】

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

【0265】

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

30

【0266】

[ビリーボーナス]

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

【0267】

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

40

【0268】

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

【0269】

50

本実施形態では、R B 3 遊技状態用内部抽籤テーブル（図 2 2 参照）を参照した場合、当籤番号「1」～「6」のいずれか、又は、「ハズレ」が決定される。そして、当籤番号「1」～「6」のいずれかが決定された場合には、小役・リプレイ用データポインタとして「3 3」～「3 8」のいずれかが取得される。

【0 2 7 0】

R B 3 遊技状態用内部抽籤テーブルを参照した内部抽籤において、例えば、当籤番号「3」（略称「F__ビリー S ドンベル」）が当籤すると、小役・リプレイ用データポインタとして「3 5」が取得される。そして、小役・リプレイ用データポインタとして「3 5」が取得されると、内部当籤役として、「C__ビリー中役 1」、「C__ビリー中役 2」、「C__ビリー中役 5」及び「C__C ベル」等が決定される（図 3 0 参照）。 10

【0 2 7 1】

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

【0 2 7 2】

ビリーボーナス中に、「C__ビリー中役 2」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「ドン」－「リプ 1」）が有効ラインに沿って表示された場合には、1 5 枚のメダルが払い出され（図 1 1 参照）、「ビリーボーナス」が終了する。また、「C__ビリー中役 2」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミングであれば、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）がクロスアップライン（無効ライン）に沿って表示される。なお、クロスアップラインとは、表示窓 4 の枠内における、左リール 3 L の下段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R の上段領域を結ぶラインである。 20

【0 2 7 3】

さらに、ビリーボーナス中に、「C__ビリー中役 5」に対応する図柄組合せ（「ベル」－「ベル」－「リプ 1」）が有効ラインに沿って表示された場合には、1 5 枚のメダルが払い出され（図 1 1 参照）、「ビリーボーナス」が終了する。また、「C__ビリー中役 5」に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミングであれば、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）がトップライン（無効ライン）に沿って表示される。なお、トップラインとは、表示窓 4 の枠内における、左リール 3 L の上段領域、中リール 3 C の上段領域、及び、右リール 3 R の上段領域を結ぶラインである。 30

【0 2 7 4】

上述したように、遊技者は、ビリーボーナス中に特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が停止表示される可能性があることを報知により認識している。そして、遊技者が特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が停止表示されるような停止操作を行うことにより、上述のストップボタンの押下タイミングが所定のタイミングになり易い。 40

【0 2 7 5】

本実施形態における「C__ビリー中役 1」、「C__ビリー中役 2」及び「C__ビリー中役 5」は、第 1 の内部当籤役の一具体例を示すものである。すなわち、第 1 の内部当籤役は、対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示される場合に、ボーナスゲームの終了の契機となる規定数（1 4 枚）を超える指定数（1 5 枚）のメダルが払い出される内部当籤役である。さらに、第 1 の内部当籤役は、特定図柄の組合せ（「ドン」－「ドン」－「ドン」）が表示窓の枠内における有効ライン以外の直線状のライン（無効ライン）に沿っ 50

て表示させることができる内部当籤役である。

【0276】

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

【0277】

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

10

【0278】

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

20

【0279】

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

30

【0280】

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

【0281】

ところで、RB3遊技状態用内部抽籤テーブルを参照した内部抽籤において、当籤番号「6」（略称「F__ビリーチャンスベル」）が当籤すると、小役・リプレイ用データポイントとして「38」が取得される。そして、小役・リプレイ用データポイントとして「38」が取得されると、内部当籤役として「C__ビリー中役3」、「C__ビリー中役4」及び「C__制御ベル1」等が決定される（図30参照）。

40

【0282】

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

50

【0283】

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

【0284】

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

10

【0285】

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

20

【0286】

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

【0287】

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

30

【0288】

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

40

【0289】

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

【0290】

また、ビリーボーナス中に内部当籤役として第3の内部当籤役が決定すると、特定図柄

50

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

【０２９１】

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

10

【０２９２】

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

【０２９３】

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

20

【０２９４】

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

30

【０２９５】

<サブ遊技状態の説明>

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

【０２９６】

本実施形態では、図５６に示すように、サブ遊技状態として、「一般状態」、「チャンスゾーン（ＣＺ）」、「Ｄ__ＡＲＴ」、「Ｂ__ＡＲＴ」、「Ｇ__ＡＲＴ（Ｇゾーン）」、「Ｒ__ＡＲＴ（ロケットゾーン）」、「バイキングラッシュ（ＶＲ）」と称するサブ遊技状態が設定される。

40

【０２９７】

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

【０２９８】

本実施形態では、上述のように、ＡＲＴが作動するサブ遊技状態として５種類の状態を設けるが、これらのサブ遊技状態において作動するＡＲＴの種類は３種類である。第１のＡＲＴ（第１アシスト状態）は、「Ｄ__ＡＲＴ」で作動するＡＲＴであり、第２のＡＲＴ

50

(第2アシスト状態)は、「B__ART」で作動するARTであり、第3のART(第3アシスト状態)は、「G__ART(Gゾーン)」で作動するARTである。なお、「R__ART」で作動するARTは、基本的には、「G__ART」のそれと同じ種類のARTであり、両者の差異は、ARTの終了条件である。また、「バイキングラッシュ」(所定の特定遊技状態)は、「D__ART」中、「B__ART」中、「G__ART」中又は「R__ART」中に実行されるサブ遊技状態であり、「バイキングラッシュ」で作動するARTは、それが実行されるサブ遊技状態のそれと同じ種類のARTになる。

【0299】

[一般状態]

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

10

【0300】

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

20

【0301】

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

【0302】

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

30

【0303】

[チャンスゾーン]

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

40

【0304】

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

【0305】

「チャンスゾーン」中では、基本的に、ゲーム(単位遊技)毎に後述の図72、図75等に示す「チャンスゾーン」用のART抽籤テーブルを参照して、ART抽籤が行われる。「チャンスゾーン」中のART抽籤におけるARTの当籤確率は、「一般状態」中のART抽籤におけるそれよりも高い。「チャンスゾーン」中のART抽籤においてARTが

50

当籤した場合には、「一般状態」中と同様に、「D__ART」及び「B__ART」の少なくとも一方が当籤する。すなわち、「チャンスゾーン」中にARTが当籤した場合には、ART前兆ゲーム数のゲームを消化した後、サブ遊技状態が「チャンスゾーン」から「D__ART」又は「B__ART」に移行する。

【0306】

[D__ART]

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

10

【0307】

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

20

【0308】

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

【0309】

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

30

【0310】

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

【0311】

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

40

【0312】

[B__ART]

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

50

いる場合にも、「B__ART」が開始される。

【0313】

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

【0314】

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

10

【0315】

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

【0316】

20

[G__ART]

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

【0317】

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

30

【0318】

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

40

【0319】

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

【0320】

[R__ART]

「R__ART」は、RT2遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。「R__ART」は、「D__ART」中又は「B__ART」中に、「R__ART」の当籤情報がサブ格納領域（ARTストック領域）に格納されているときに、「D__ART」又は「B__ART」

50

」の遊技を中断して開始される。この場合は、抽籤で決定された前兆ゲーム数（以下、「ロケット前兆ゲーム数」という）のゲームを消化した後、「R__ART」が開始される。

【0321】

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

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

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

【0325】

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

【0326】

「R__ART」中には、基本的に、ゲーム毎に後述の図129及び図130に示す「R__ART」用のART抽籤テーブルを参照して、ART抽籤が行われる。また、「R__ART」中のART抽籤によって所定のARTが当籤すると、当籤した所定のARTの情報が後述するサブ格納領域（ARTストック領域）に格納される。なお、本実施形態では、「R__ART」中のART抽籤によって各ARTが当籤する確率は、「D__ART」中や「B__ART」中のそれより高い。

【0327】

〔バイキングラッシュ〕

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

【0328】

「バイキングラッシュ」は、ARTゲーム数の加算（上乘せ）が期待される演出に関連するサブ遊技状態であり、「D__ART」中、「B__ART」中、「G__ART」中又は「R__ART」中に実行される。この「バイキングラッシュ」を実行するか否かの抽籤は

10

20

30

40

50

、「D__ART」中、「B__ART」中、「G__ART」中及び「R__ART」中のそれぞれにおいて、ゲーム毎に行われる。なお、「バイキングラッシュ」は、それを実行するか否かの抽籤に当籤した後、二者択一問題(後述のVRロック時の二者択一演出)に正解した場合に開始される。

【0329】

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

10

【0330】

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

20

【0331】

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

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

【0332】

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

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

30

【0333】

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

【0334】

なお、本実施形態では、5回の二者択一演出において1回以上の不正解があった場合には、5回目の二者択一演出の終了とともに、「バイキングラッシュ」も終了する。一方、5回の二者択一演出に全て正解した場合は、その後、不正解になるまで二者択一演出(「バイキングラッシュ」)が延長される。本実施形態では、この6回目以降の二者択一演出を、「バイキングラッシュ(VR)エクストラ」と称する。

40

【0335】

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

50

二者択一演出まで正解し、3回目の二者択一演出が不正解であった場合は、VR上乗せゲーム数「m」が「960」になる。

【0336】

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

10

【0337】

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

【0338】

＜サブROMに記憶されているデータテーブルの構成＞

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

20

【0339】

〔特殊フラグ抽籤テーブル〕

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

【0340】

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

30

【0341】

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

【0342】

〔抽籤フラグ抽籤テーブル〕

次に、図58～図70を参照して、各種抽籤フラグ抽籤テーブルの構成について説明する。なお、各抽籤フラグ抽籤テーブルは、ボーナス用データポインタ、小役・リプレイ用データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグの値を規定する。

40

【0343】

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

【0344】

図58は、抽籤フラグA-1抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグA-1抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグA-1の値を規定する。例えば、抽籤フラグA-1抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ

50

用データポインタが「0」又は「18」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグA-1として、「0」が決定される。

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

図64は、抽籤フラグD抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグD抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグDの値を規定する。例えば、抽籤フラグD抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポインタが「9」である場合には、ボーナス用データポインタの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグDとして、「1」が決定される。

【0351】

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

【0352】

図66は、抽籤フラグH抽籤テーブルの構成を示す図である。抽籤フラグH抽籤テーブルは、データポインタ及び遊技ロックフラグに対応して設定された抽籤フラグHの値を規

10

20

30

40

50

定する。例えば、抽籤フラグH抽籤テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイントが「0」又は「18」である場合には、ボーナス用データポイントの値及び遊技ロックフラグの値に関係なく、抽籤フラグHとして、「0」が決定される。

【0353】

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

10

【0354】

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

【0355】

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

20

【0356】

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

【0357】

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

30

【0358】

[ART抽籤テーブル]

次に、図71～図88を参照して、各種ART抽籤テーブルについて説明する。各ART抽籤テーブルは、非ART中、且つ、非ボーナス中の遊技において、ART抽籤を行う場合に参照される。各ART抽籤テーブルは、ARTの当籤内容に対応する抽籤結果の値（「0」～「7」）と、抽籤フラグA-1の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

40

【0359】

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

【0360】

50

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

【0361】

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

10

【0362】

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

【0363】

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

20

【0364】

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

【0365】

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

30

【0366】

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

【0367】

図72と図71との比較から明らかなように、ART抽籤テーブル（その2）を参照してART抽籤を行う場合には、ART抽籤テーブル（その1）を参照してART抽籤を行う場合よりも、抽籤結果の値として「1（B__ART当籤）」又は「2（D__ART当籤）」が決定される確率が高くなる。すなわち、「チャンスゾーン」中のARTの当籤確率は、「一般状態」のそれより高くなる。

40

【0368】

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

50

【0369】

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

【0370】

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

10

【0371】

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

20

【0372】

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

【0373】

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

30

【0374】

ART抽籤テーブル（その3）を参照してART抽籤を行う場合には、図73に示すように、抽籤結果の値として「7（G__ART当籤）」が決定されることがある。例えば、抽籤フラグA-1が「7（強氷）」や「9（強チェリー）」である場合は、約1/3の確率で、抽籤結果の値として「7（G__ART当籤）」が決定される。

40

【0375】

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

【0376】

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

50

【0377】

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

【0378】

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

10

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

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

20

【0382】

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

【0383】

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

30

【0384】

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

【0385】

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

40

【0386】

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

【0387】

サブ遊技状態が「CZ（チャンスゾーン）中」であり、「ペナルティ」が有り、且つ、

50

遊技状態が「非フラグ間」である場合には、図 8 4 に示すように、抽籤結果の値が「0（はずれ）」になる確率が高い。例えば、抽籤フラグ A-1 が「7（強氷）」や「9（強チェリー）」であっても、抽籤結果の値は、必ず「0（はずれ）」になる。

【0388】

[一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル]

次に、図 8 9 及び図 9 0 を参照して、各種一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブルについて説明する。一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブルは、非ART中で且つ非ボーナス中のART抽籤において、「D__ART」又は「B__ART」が当籤し、その当籤情報を格納するストック領域を決定する際に参照される。

【0389】

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

【0390】

各一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブルを用いたストック領域の振り分け抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。なお、上述したストック領域の振り分け抽籤は、後述のART抽籤処理（後述の図 2 4 9 参照）において行われる。

【0391】

図 8 9 は、一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル（その1）の構成を示す図である。一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル（その1）は、「B__ART」が当籤したときに参照される。図 8 9 に示すように、「一般状態」及び「チャンスゾーン（CZ）」中のART抽籤により、「B__ART」が当籤した場合は、必ず抽籤結果の値として「0（ARTストック領域A）」が決定される。

【0392】

図 9 0 は、一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル（その2）の構成を示す図である。一般及びCZ中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル（その2）は、「D__ART」が当籤したときに参照される。図 9 0 に示すように、「一般状態」及び「チャンスゾーン（CZ）」中のART抽籤により、「D__ART」が当籤した場合は、必ず抽籤結果の値として「0（ARTストック領域A）」が決定される。すなわち、本実施形態では、「一般状態」及び「チャンスゾーン（CZ）」中において、「D__ART」及び「B__ART」のいずれのARTが当籤しても、その当籤情報はARTストック領域Aに格納される。

【0393】

本実施形態では、サブ格納領域に、2つのARTストック領域（ARTストック領域A及びARTストック領域B）を設ける。ARTストック領域Aは、「ART」に当籤したことを表示する（報知する）予定の「D__ART」又は「B__ART」の当籤情報が格納される領域である。一方、ARTストック領域Bは、ARTに当籤したことを隠す（報知しない）予定の「D__ART」又は「B__ART」の当籤情報が格納される領域である。

【0394】

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

【0395】

本実施形態において、「一般状態」及び「チャンスゾーン（CZ）」中のART抽籤により「D__ART」又は「B__ART」のARTが当籤した場合、すなわち、「ARTの

10

20

30

40

50

初当り」が発生した場合には、図89及び図90の一般及びC Z中ARTストック領域振り分け抽籤テーブルで説明したように、「D__ART」及び「B__ART」の何れが当籤しても、ARTの当籤情報は、サブ格納領域内のARTストック領域Aに格納される。すなわち、「ARTの初当り」が発生した場合には、「D__ART」又は「B__ART」のARTに当籤したことが必ず表示される（報知される）。

【0396】

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

10

【0397】

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

20

【0398】

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

【0399】

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

30

【0400】

[一般及びC Z中ストック時のテーブル番号決定テーブル]

次に、図91を参照して、一般及びC Z中ストック時のテーブル番号決定テーブルについて説明する。一般及びC Z中ストック時のテーブル番号決定テーブルは、非ART中で且つ非ボーナス中のART抽籤において、「D__ART」又は「B__ART」が当籤し、当籤情報の一部であるテーブル番号を決定する際に参照される。

40

【0401】

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

【0402】

[確定役時ART抽籤テーブル]

次に、図92～図96を参照して、各種確定役時ART抽籤テーブルについて説明する。各確定役時ART抽籤テーブルは、確定役時のART抽籤を行う際に参照される。各確

50

定役時 A R T 抽籤テーブルは、A R T の当籤内容に対応する抽籤結果の値（「0」～「12」）と、抽籤フラグ A - 2 の値に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

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

【0407】

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

【0408】

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

【0409】

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

【0410】

確定役時 A R T 抽籤テーブル（その3）を参照して A R T 抽籤を行う場合、例えば、抽籤フラグ A - 2 が「2（ビリーボーナス）」であれば、抽籤結果の値として、「7（G__ A R T 当籤）」が必ず決定される。

【0411】

図95は、確定役時 A R T 抽籤テーブル（その4）の構成を示す図である。確定役時 A R T 抽籤テーブル（その4）は、サブ遊技状態が「A R T」である場合、及び、サブ遊技状態が「一般状態」又は「チャンスゾーン」でありかつ遊技期間が「A R T 準備中」である場合に参照される。また、確定役時 A R T 抽籤テーブル（その4）には、第2抽籤テーブル種別の値として「3」が割り当てられている。

【0412】

ここで、「ART準備中」とは、「ART前兆中」が終了してから「ART」が開始されるまでの間の一又は複数のゲーム期間のことである。例えば、「ART前兆中」が終了した状態において、RT遊技状態がRT0遊技状態又はRT1遊技状態であった場合には、「ART」を開始するために、RT遊技状態をRT2遊技状態へ移行させる必要がある。そのため、「ART前兆中」が終了したときにRT遊技状態がRT0遊技状態又はRT1遊技状態であった場合には、「ART準備中」の遊技において、一又は複数のゲームを消化しながら、「RT2移行リブ」に係る図柄組合せ（表示役）を停止表示させて、RT遊技状態をRT2遊技状態に移行させる。

【0413】

なお、本実施形態では、「ART前兆中」の遊技終了後、「ART準備中」を介さずに「ART」の遊技を開始するように構成してもよい。その場合には、「ART前兆中」に「RT2移行リブ」に係る図柄組合せ（表示役）を停止表示させるための停止順序を報知して、RT遊技状態を必ずRT2遊技状態に移行させるようにする。このような動作を行うことにより、「ART準備中」の遊技が省略される。

【0414】

確定役時ART抽籤テーブル（その4）を参照してART抽籤を行う場合、例えば、抽籤フラグA-2が「2（ビリーボーナス）」であれば、抽籤結果の値として、「7（G__ART当籤）」が必ず決定される。

【0415】

図96は、確定役時ART抽籤テーブル（その5）の構成を示す図である。確定役時ART抽籤テーブル（その5）は、サブ遊技状態が「ART」である場合、及び、サブ遊技状態が「ART」であり且つ「バイキングラッシュ（VR）」が実行されている場合に参照される。また、確定役時ART抽籤テーブル（その5）には、第2抽籤テーブル種別の値として「4」が割り当てられている。

【0416】

確定役時ART抽籤テーブル（その5）を参照してART抽籤を行う場合、例えば、抽籤フラグA-2が「1（フリーズ+ドン）」であれば、抽籤結果の値として、「12（B__ART&D__ART&G__ART当籤&VR当籤）」が必ず決定される。

【0417】

本実施形態では、抽籤結果の値として、「12（B__ART&D__ART&G__ART当籤&VR当籤）」が決定される場合は、遊技ロックが決定されている。そして、決定された遊技ロックが発生すると、液晶表示装置11には、「B__ART」に対応するシンボル、「D__ART」に対応するシンボル、「G__ART」に対応するシンボル、及び、「VR」に対応するシンボルが同時に表示される。これにより、遊技者は、「B__ART」、「D__ART」、「G__ART」及び「VR」が重複して当籤したことを認識することができる。

【0418】

[確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブル]

次に、図97を参照して、確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブルについて説明する。確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブルは、「確定役時」のART抽籤において、各種「ART」が当籤し、当籤情報の一部であるテーブル番号を決定する際に参照される。

【0419】

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

【0420】

[B__ART中ART抽籤テーブル]

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

【0421】

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

【0422】

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

【0423】

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

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

図100は、B__ART中ART抽籤テーブル（その3）の構成を示す図である。B__ART中ART抽籤テーブル（その3）は、設定が「設定1」であり、ARTモードが「ARTモード3」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、現在のゲームが「ART開始G数を決定したゲーム」である又はARTゲーム数が「ラスト（残り）5Gより

多い」場合に参照される。また、B__ART中ART抽籤テーブル（その3）には、第3抽籤テーブル種別の値として「2」が割り当てられている。

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

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

【0431】

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

【0432】

図104～図109は、それぞれ、B__ART中ART抽籤テーブル（その7）～B__ART中ART抽籤テーブル（その12）の構成を示す図である。B__ART中ART抽籤テーブル（その7）～B__ART中ART抽籤テーブル（その12）は、設定が「設定6」である場合に参照される。

【0433】

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

【0434】

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

【0435】

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

【0436】

[D__ART中ART抽籤テーブル]

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

【0437】

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

【0438】

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

【0439】

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

【0440】

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

【0441】

図112は、D__ART中ART抽籤テーブル（その3）の構成を示す図である。D__ART中ART抽籤テーブル（その3）は、設定が「設定1」であり、ARTモードが「ARTモード3」であり、遊技状態が「非フラグ間」であり、且つ、現在のゲームが「ART開始G数を決定したゲーム」である又はARTゲーム数が「ラスト（残り）5Gより

多い」場合に参照される。また、D__ART中ART抽籤テーブル（その3）には、第3抽籤テーブル種別の値として「8」が割り当てられている。

【0442】

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

【0443】

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

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

上述した図110～図121の各種D__ART中ART抽籤テーブルに示すように、D__ART中ART抽籤テーブルを用いてART抽籤を行う場合、抽籤フラグA-3が「8（弱チェリー）」や「9（強チェリー）」であれば、抽籤結果の値として「7（G__ART当籤）」が決定される可能性がある。例えば、図110に示すD__ART中ART抽籤テーブル（その1）を参照する場合には、抽籤フラグA-3が「9（強チェリー）」であれば、1/4の確率で、抽籤結果の値として「7（G__ART当籤）」が決定される。

【0448】

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

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

【0449】

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

【0450】

[B__ART中、D__ART中ストック時のテーブル番号決定テーブル]

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

【0451】

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

【0452】

[G__ART中ART抽籤テーブル]

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

【0453】

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

【0454】

図123は、G__ART中ART抽籤テーブル（その1）の構成を示す図である。G__ART中ART抽籤テーブル（その1）は、合体モードが「合体モード0」であり、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。また、G__ART中ART抽籤テーブル（その1）には、第4抽籤テーブル種別の値として「0」が割り当てられている。なお、第4抽籤テーブル種別は、後述のG__ART中、R__ART中ストック時のテーブル番号決定テーブル（後述の図131参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【0455】

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

【0456】

図124は、G__ART中ART抽籤テーブル（その2）の構成を示す図である。G__

10

20

30

40

50

A R T中A R T抽籤テーブル（その2）は、合体モードが「合体モード1」であり、且つ、遊技状態が「非フラグ間」である場合に参照される。また、G__A R T中A R T抽籤テーブル（その2）には、第4抽籤テーブル種別の値として「1」が割り当てられている。

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

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

【0460】

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

【0461】

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

【0462】

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

【0463】

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

【0464】

10

20

30

40

50

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

【0465】

[R__ART中ART抽籤テーブル]

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

10

【0466】

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

【0467】

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

20

【0468】

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

【0469】

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

30

【0470】

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

40

【0471】

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

【0472】

したがって、「R__ART」中に内部当籤役として「第2特別役」が決定された場合に

50

は、「第1特別役」が決定された場合よりも、そのゲームのART抽籤において、第2アシスト状態である「B__ART」に当籤する確率が高い。

【0473】

[G__ART中、R__ART中ストック時のテーブル番号決定テーブル]

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

【0474】

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

10

【0475】

[ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル]

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

20

【0476】

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

【0477】

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

30

【0478】

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

【0479】

本実施形態では、図132に示すように、上述のART中のART抽籤により、「B__ART」のARTが当籤した場合には、抽籤フラグA-3が「6（弱氷）」であれば、抽籤結果の値として「1（ARTストック領域B）」が約1/5の確率で決定される。

40

【0480】

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

【0481】

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

50

【0482】

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

【0483】

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

【0484】

10

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

【0485】

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

【0486】

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

20

【0487】

[ボーナス（BB、ビリーボーナス）中ART抽籤テーブル]

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

30

【0488】

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

40

【0489】

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

【0490】

図137は、ボーナス（BB、ビリーボーナス）中ART抽籤テーブル（その2）の構

50

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

【0491】

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

【0492】

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

【0493】

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

【0494】

[ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブル]

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

【0495】

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

【0496】

[特殊ART抽籤テーブル]

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

【0497】

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

【0498】

図139は、特殊ART抽籤テーブル（その1）の構成を示す図である。特殊ART抽籤テーブル（その1）は、遊技状態が「ボーナス完走時（ビリーボーナス中）」である場合に参照される。また、特殊ART抽籤テーブル（その1）には、第6抽籤テーブル種別

10

20

30

40

50

の値として「0」が割り当てられている。なお、後述の特殊ART時のテーブル番号決定テーブル（後述の図141参照）を参照して、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【0499】

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

【0500】

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

10

【0501】

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

【0502】

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

20

【0503】

[特殊ART時のテーブル番号決定テーブル]

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

【0504】

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

30

【0505】

[ARTストック非消費抽籤テーブル]

次に、図142及び図143を参照して、各種ARTストック非消費抽籤テーブルについて説明する。各ARTストック非消費抽籤テーブルは、「消費」及び「非消費」に対応する抽籤結果の値（「0」又は「1」）と、テーブル番号に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

40

【0506】

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

【0507】

すなわち、本実施形態では、ARTストック非消費抽籤において「非消費」に当籤した場合には、「ARTストック領域A」又は「ARTストック領域B」に格納されている「

50

D__ART」又は「B__ART」の当籤情報を削除しない。その結果、1つの「ART」の当籤情報を用いて2回の「ART」が開始される。

【0508】

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

【0509】

ARTストック非消費抽籤テーブルを参照するARTストック非消費抽籤では、まず、
10
予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0510】

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

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

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

【0514】

[ART抽籤結果のストック内容判定テーブル]

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

【0515】

本実施形態では、図144に示すように、いずれかのART抽籤により、抽籤結果の値として「6」が決定された場合は、「B__ART」の当籤情報、「D__ART」の当籤情報、及び、「G__ART」の当籤情報が、後述するサブ格納領域（後述の図218参照）に格納される。

【0516】

[VRロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブル]

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

【0517】

本実施形態では、各種「ART」中に、VRロック（遊技ロック9）が決定されると、「VR（バイキングラッシュ）」が当籤する（図94～図96参照）。そして、「VR」

10

20

30

40

50

が当籤すると、ビリータッチ正解・不正解の抽籤を行い、左キャラクタ（ビリー）装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R に対する遊技者のタッチ操作の正解・不正解を決定する。

【0518】

その後、VR ロック（遊技ロック 9）を実行し、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R のいずれかを選択してタッチするように、その旨の情報を遊技者に報知する。すなわち、VR ロック時には、「VR（バイキングラッシュ）」中と同様に、二者択一演出が行われる。そして、遊技者がタッチしたキャラクタ装飾部が正解であった場合には、「VR」が開始される。

【0519】

VR ロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルは、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R に対するタッチの正解・不正解の判定内容に対応する抽籤結果の値（「0」～「6」）と、サブ遊技状態の種別に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0520】

VR ロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルを参照するビリータッチ正解・不正解の抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～3 2 7 6 7、乱数分母＝3 2 7 6 8）から抽出された乱数値を、抽籤結果の値毎に規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0521】

VR ロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブルにおいて、抽籤結果の値「0」に対応する内容は、右キャラクタ装飾部 2 2 R に対してタッチがある場合、又は、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R に対してタッチが無い場合を正解にする。また、抽籤結果の値「1」に対応する内容は、右キャラクタ装飾部 2 2 R に対してタッチがある場合を正解とし、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R に対してタッチが無い場合を不正解にする。

【0522】

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

【0523】

さらに、抽籤結果の値「4」に対応する内容は、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R のいずれにタッチが行われても正解（両方正解）であり、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R に対するタッチが無くても正解にする。また、抽籤結果の値「5」に対応する内容は、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R のいずれかにタッチが行われても不正解（両方不正解）であり、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R に対するタッチが無くても不正解にする。

【0524】

なお、本実施形態では、図 1 4 5 に示すように、抽籤結果の値「5」に対して設定された抽籤値は、サブ遊技状態の種別に関係なく「0」であり、抽籤結果の値として「5」が決定されない。すなわち、本実施形態では、VR ロック（遊技ロック 9）が実行される場合には、左キャラクタ装飾部 2 2 L 及び右キャラクタ装飾部 2 2 R の少なくとも一方へのタッチが正解となる。

【0525】

また、本実施形態では、図 1 4 5 に示すように、ビリータッチ正解・不正解の抽籤を行う際のサブ遊技状態が、「一般中（ART 終了時の RT 2）」、「B__ART」又は「D

10

20

30

40

50

「ART」である場合には、抽籤結果の値として「0」～「3」のいずれかが当籤する。そして、抽籤結果の値「0」～「3」のそれぞれの当籤確率は、 $8192/32768$ ($1/4$) である。

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

[VR中ビリータッチ抽籤テーブル]

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

【0529】

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

【0530】

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

【0531】

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

【0532】

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

【0533】

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

【0534】

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

【0535】

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

10

【0536】

[VR中革命抽籤テーブル]

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

【0537】

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

20

【0538】

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

【0539】

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

30

【0540】

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

40

【0541】

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

50

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

[ART前兆ゲーム数抽籤テーブル]

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

【0546】

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

【0547】

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

【0548】

なお、「ストックART種別」における「G__ART&R__ART」の欄に規定された抽籤値は、「ARTの初当り」により「D__ART」又は／及び「B__ART」と、「G__ART」又は／及び「R__ART」とが同時に当籤した場合に参照される。このとき、ART前兆ゲーム数の単位遊技が消化された後、ART開始時（開始ゲーム又は開始後1ゲーム目）に「G__ART」又は「R__ART」の遊技が開始される。

【0549】

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

【0550】

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

【0551】

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

【0552】

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

10

【0553】

[ART中前兆ゲーム数抽籤テーブル]

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

20

【0554】

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

【0555】

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

30

【0556】

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

【0557】

また、図170は、ART中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その3）の構成を示す図である。ART中前兆ゲーム数抽籤テーブル（その3）は、遊技状態が、「ART残りゲーム数6G以下（レバー操作前）」であり、且つ、「G__ART、R__ART中以外」である場合に参照される。

40

【0558】

[発展演出1用タイトル抽籤テーブル]

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

【0559】

本実施形態の「発展演出1」では、「発展演出1」のタイトルを液晶表示装置11に表示するゲーム（以下、「タイトル表示ゲーム」という）と、その後に少なくとも1回のゲ

50

ーム、最大で6回のゲームに亘って連続して行う演出のゲームとで構成される。なお、本実施形態では、「タイトル表示ゲーム」の後に継続されるゲーム数を、「継続ゲーム数」という。

【0560】

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

【0561】

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

【0562】

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

【0563】

発展演出1用タイトル抽籤テーブル中に記載の例えば遊技状態「CZ前兆__F__4G」の「F」は、フェイクの意味である。したがって、例えば、遊技状態が「CZ前兆__F__4G」である場合は、終了後に「チャンスゾーン（CZ）」が開始されない「CZ前兆ゲーム」であり、且つ、CZ前兆ゲーム数が「4」である場合を表す。また、例えば、遊技状態が「CZ前兆4G以上」である場合は、終了後に「チャンスゾーン（CZ）」が開始される「CZ前兆ゲーム」であり、且つ、CZ前兆ゲーム数が「4」以上である場合を表す。

【0564】

そして、本実施形態では、図171に示すように、発展演出1用タイトル抽籤テーブルを参照するタイトル抽籤を行う際の遊技状態が、例えば、「CZ前兆__F__4G」であれば、「タイトルNo.」として「1（ボッコ（ノーマル））」が28963／32768の確率で決定される。また、例えば、遊技状態が「CZ前兆4G以上」であれば、「タイトルNo.」として「1（ボッコ（ノーマル））」が27939／32768の確率で決定される。

【0565】

[発展演出1用演出番号決定テーブル]

次に、図172及び図173を参照して、各種発展演出1用演出番号決定テーブルについて説明する。発展演出1用演出番号決定テーブルは、抽籤により決定された「シナリオNo.」に基づいて「発展演出1用演出番号」を決定する際に参照される。発展演出1用演出番号決定テーブルは、シナリオ内容に対応する「シナリオNo.」の値（「1」～「93」）と、継続ゲーム数（「1」～「6」）とに応じて、「発展演出1用演出番号」を規定する。

【0566】

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

【0567】

図173は、発展演出1用演出番号決定テーブル（その2）の構成を示す図である。発展演出1用演出番号決定テーブル（その2）は、発展演出1用タイトルが「ボッコ」であ

る場合に参照され、「シナリオNo.」の「45」～「93」に対応する「発展演出1用演出番号」を規定する。

【0568】

[発展演出1用演出決定テーブル]

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

【0569】

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

【0570】

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

【0571】

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

【0572】

[シナリオ書換抽籤テーブル]

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

【0573】

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

【0574】

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

【0575】

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

【0576】

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

【0577】

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

10

【0578】

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

【0579】

20

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

【0580】

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

【0581】

30

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

【0582】

図179は、シナリオ書換抽籤テーブル（その5）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その5）は、「発展演出1」の継続ゲームが「1 G目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「CZ前兆1 G」の場合に参照される。図180は、シナリオ書換抽籤テーブル（その6）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その6）は、「発展演出1」の継続ゲームが「1 G目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「CZ前兆0 G」の場合に参照される。

40

【0583】

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

50

【0584】

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

【0585】

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

10

【0586】

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

【0587】

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

20

【0588】

また、この場合には、最後の継続ゲームで「ボッコの負け（連打復活一失敗）」が表示される「発展演出1」が、最後の継続ゲームで「ボッコの勝ち（ボッコー復活）」が表示される「発展演出1」に変更される。その結果、「ボッコの勝ち（ボッコー復活）」が表示される「発展演出1」の終了後の次のゲームから「ART」が開始されることになり、「ART」の開始に違和感が生じさせないようにすることができる。

【0589】

30

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

【0590】

図185は、シナリオ書換抽籤テーブル（その11）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その11）は、「発展演出1」の継続ゲームが「1G目」であり、且つ、「D、B、G、R__ART前兆2G」の場合に参照される。図186は、シナリオ書換抽籤テーブル（その12）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その12）は、「発展演出1」の継続ゲームが「1G目」であり、且つ、「D、B、G、R__ART前兆1G」の場合に参照される。

40

【0591】

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

【0592】

図188は、シナリオ書換抽籤テーブル（その14）の構成を示す図である。シナリオ書換抽籤テーブル（その14）は、「発展演出1」の継続ゲームが「1G目」であり、且

50

つ、「メイン a（リールアクション、レア役）」の場合に参照される。ここで、「メイン a（リールアクション、レア役）」の場合とは、リールアクション（リール 3 L, 3 C, 3 R を用いた演出）やレア役（当籤確率の低い小役）が内部当籤役として決定された場合のことである。

【0593】

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

10

【0594】

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

【0595】

[発展演出 2 用タイトル抽籤テーブル]

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

20

【0596】

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

【0597】

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

30

【0598】

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

【0599】

そして、本実施形態では、図 191 に示すように、発展演出 2 用タイトル抽籤テーブルを参照してタイトル抽籤を行う際の遊技状態が、例えば、「C Z 前兆__F__4 G」であれば、「タイトル No.」として「1（ゴルドム（ノーマル））」が 23229/32768 の確率で決定される。また、例えば、遊技状態が「C Z 前兆 4 G 以上」であれば、「タイトル No.」として「1（ゴルドム（ノーマル））」が 22205/32768 の確率で決定される。

40

【0600】

[発展演出 2 用マップ抽籤テーブル]

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

50

た抽籤値との対応関係を示す。

【0601】

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

【0602】

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

10

【0603】

例えば、発展演出2用マップ抽籤テーブルを参照してマップ抽籤を行う際の状態が、「CZ前兆__F__4G」である場合には、「マップNo.」として「3（弱3G（計3G）」）が9993／32768の確率で決定される（図192参照）。また、例えば、マップ抽籤を行う際の状態が、「CZ前兆4G以上」である場合には、「マップNo.」として「3（弱3G（計3G）」）が9737／32768の確率で決定される（図192参照）。

【0604】

20

[演出抽籤テーブル番号決定テーブル]

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

【0605】

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

30

【0606】

[演出抽籤テーブル]

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

【0607】

40

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

【0608】

図195は、テーブル番号1用演出抽籤テーブル（その1）の構成を示す図である。また、図196は、テーブル番号1用演出抽籤テーブル（その2）の構成を示す図である。これらのテーブル番号1用演出抽籤テーブルを参照した際に、例えば、各種の前兆の状態等が「CZ前兆4G」である場合（図195参照）には、「発展演出2用演出番号」とし

50

て「13 (VS ゴルムーゴルム小攻撃ー負け)」が4096 / 32768の確率で当籤する。

【0609】

図197は、テーブル番号2用演出抽籤テーブル（その1）の構成を示す図である。また、図198は、テーブル番号2用演出抽籤テーブル（その2）の構成を示す図である。これらのテーブル番号2用演出抽籤テーブルを参照した際に、例えば、各種の前兆の状態等が「CZ前兆4G」である場合（図197参照）には、「発展演出2用演出番号」として「148 (バイキングバトル>VS ゴルムーゴルム小攻撃ー負けー2G用)」が4096 / 32768の確率で当籤する。

【0610】

図199は、テーブル番号24用演出抽籤テーブル（その1）の構成を示す図である。また、図200は、テーブル番号24用演出抽籤テーブル（その2）の構成を示す図である。これらのテーブル番号24用演出抽籤テーブルを参照した際に、例えば、各種の前兆の状態等が「CZ前兆4G」である場合（図199参照）には、「発展演出2用演出番号」として「54 (バイキングバトル>連打復活ー失敗)」が必ず当籤する。

【0611】

[マップ書換抽籤テーブル]

次に、図201～図216を参照して、各種マップ書換抽籤テーブルについて説明する。各マップ書換抽籤テーブルは、「マップNo.」と、「書換え先」に応じて設定された抽籤値との対応関係を規定する。

【0612】

本実施形態では、「発展演出2」において、まず、「タイトル」及び「マップNo.」を決定する。そして、「発展演出2」においてゲームを開始するために、スタートレバー16を操作したときに、決定した「マップNo.」を各種の前兆の状態等に応じて書き換えるマップ書換抽籤を行う。

【0613】

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

【0614】

図201は、マップ書換抽籤テーブル（その1）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その1）は、「発展演出2」の継続ゲームが「1G（ゲーム）目」であり、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「その他」の場合に参照される。ここで、「その他」の場合とは、後述する各種マップ書換抽籤テーブルのいずれもが選択されない場合のことである。

【0615】

「発展演出2」の継続ゲームが「1G目」であって、サブ遊技状態が「一般状態」であり、且つ、「その他」の場合には、図201に示すように、「マップNo.」の値に関係なく「書換え先」の抽籤値が「0」であるので、「マップNo.」の書換えは行われない。すなわち、この場合には、スタートレバー16の操作前に決定された「マップNo.」に従った「発展演出2」が実行される。

【0616】

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

【0617】

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

【0618】

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

【0619】

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

【0620】

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

【0621】

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

【0622】

図207は、マップ書換抽籤テーブル（その7）の構成を示す図である。マップ書換抽籤テーブル（その7）は、「発展演出2」の継続ゲームが「1G目」であり、且つ、「D、B、G、R__ART前兆6G」の場合に参照される。ここで、「D、B、G、R__ART前兆6G」の場合とは、ART前兆カウンタの値が「6」である場合のことである。すなわち、残り6回のゲーム（今回のゲームを含まない）を消化すると、各種の「ART」が開始される場合のことである。

【0623】

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

【0624】

それゆえ、「発展演出2」の継続ゲームが「1G目」であり、且つ、「D、B、G、R__ART前兆6G」の場合に「マップNo.」として「1」～「24」、「49」～「6

0」が決定されていたときには、これらの「マップNo.」が「48」に書き換えられ、継続ゲーム数が「7」になる。これにより、「7G目」の継続ゲームで「発展演出2」が終了すると共に、状態が「ART前兆0G」になる。すなわち、「発展演出2」の終了と「ART前兆ゲーム」の終了とを一致させることができる。

【0625】

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

10

【0626】

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

【0627】

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

20

【0628】

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

30

【0629】

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

【0630】

40

なお、ここでは図示しないが、本実施形態では、「発展演出2」の継続ゲームが「2G目」、「3G目」、「4G目」、「5G目」、「6G目」及び「7G目」である場合に参照するマップ書換抽籤テーブルもそれぞれ別途設けられている。

【0631】

〔演出書換条件テーブル〕

次に、図217を参照して、演出書換条件テーブルについて説明する。演出書換条件テーブルは、「発展演出1用演出番号」及び「発展演出2用演出番号」と、抽籤フラグKの値（「0」～「4」）に応じて設定された発展演出の終了との対応関係に規定する。

【0632】

演出書換条件テーブル中の「○」印は、対応する「発展演出1用演出番号」が決定され

50

た「発展演出1」又は「発展演出2用演出番号」が決定された「発展演出2」の終了を示す。

【0633】

「発展演出1用演出番号」の「18」及び「発展演出2用演出番号」の「54」、「55」、「25」に対応する演出は、本実施形態のパチスロ1の主人公キャラクターである「ドンちゃん」が復活する演出である。そして、「ドンちゃん」が復活する前のゲームでは、一旦、戦いの結果（勝ち負け）が導出（液晶表示装置11に表示）される。

【0634】

すなわち、「ドンちゃん」が復活する前のゲームにおいて、戦い（発展演出）が終了するように見せるため、本来決定されている「シナリオNo.」や「マップNo.」の演出に反して発展演出を終了させる。この際、遊技者は、元々「ドンちゃん」の復活がない発展演出であったのか、「ドンちゃん」の復活を予定していたが強制的に終了した発展演出であるのかを判別することができないので、このような演出を行っても、遊技者は違和感を覚えない。

10

【0635】

なお、「発展演出2用演出番号」の「54」に対応する演出では、「ドンちゃん」が復活するが、負け（失敗）を報知する表示が行われる。すなわち、「発展演出2用演出番号」の「54」に対応する演出は、遊技者に対して期待感を煽るために追加で行う演出に過ぎず、必ずしも必要では無い。

【0636】

したがって、本実施形態では、発展演出（連続演出）を強制的に終了させても問題の無いタイミングであるときには、例えば、「ART」や「ボーナス」が当籤する期待度の高いレア役が当籤すると、実行させる予定であった発展演出（連続演出）を取りやめる。そして、発展演出を行わないときの演出を抽籤により決定して実行する。

20

【0637】

また、発展演出（連続演出）を強制的に終了させても問題の無いタイミングであるときには、通常の演出では実行する時間が合わないリールアクション又はフリーズ（遊技ロック）などが発生すると、実行させる予定であった発展演出（連続演出）を取りやめる。そして、発展演出を行わないときの演出を抽籤により決定して実行する。

【0638】

また、「発展演出1用演出番号」の「18」及び「発展演出2用演出番号」の「55」、「25」に対応する演出では、「ドンちゃん」が復活して、勝ち（成功）を報知する表示が行われる。そして、勝ち（成功）を報知する表示は、「ART」の当籤（ボーナスの当籤でもよい）を告知するものである。

30

【0639】

したがって、仮に、発展演出（連続演出）を強制的に終了させてしまうと、「ART」の当籤が告知されなくなってしまうため、「ART」の当籤の告知の後に「ART」の開始という手順を実施することができなくなる。その結果、遊技性が不明瞭になったり、期待感を煽る演出が意味を成さなくなったりする虞がある。

【0640】

それゆえ、「発展演出1用演出番号」の「18」及び「発展演出2用演出番号」の「55」、「25」に対応する演出では、「発展演出2用演出番号」の「54」に対応する演出と異なり、演出を強制的に終了させることは好ましくない。しかしながら、フリーズ（遊技ロック）が発生する場合には、「ART」の当籤が確定し、フリーズ自体が「ART」の当籤の告知に相当する。

40

【0641】

したがって、本実施形態では、「発展演出1用演出番号」の「18」及び「発展演出2用演出番号」の「55」、「25」に対応する演出において、フリーズが発生したとき（つまり、「ART」の当籤が確定し、且つ、遊技者がその旨を認識できるような場合）に限り、発展演出（連続演出）を強制的に終了させる。そして、「フリーズ」に基づく演出

50

を抽籤により決定して実行する。

【0642】

＜サブRAMに設けられている格納領域の構成＞

〔サブ格納領域〕

次に、図218を参照して、サブRAM83に設けられているサブ格納領域の構成について説明する。なお、ここでは、説明を省略するが（図示しないが）、サブRAM83には、上述した各種演出内容や演出番号を登録する格納領域や、主制御回路41（図4参照）から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域なども設けられる。

【0643】

サブ格納領域は、「ARTストック領域A」、「ARTストック領域B」、「G__ARTストック領域」及び「ロケットフラグ格納領域」を有する。なお、「ARTストック領域A」は、本発明に係る報知用格納領域の一具体例を示し、「ARTストック領域B」は、本発明に係る非報知用格納領域の一具体例を示す。

【0644】

「ARTストック領域A」には、当籤したことを表示する（報知する）予定の「D__ART」又は「B__ART」の当籤情報が格納される。この「ARTストック領域A」には、256個の当籤情報を格納することができる。また、「ARTストック領域B」には、当籤したことを隠す（報知しない）予定の「D__ART」又は「B__ART」の当籤情報が格納される。この「ARTストック領域B」には、256個の当籤情報を格納することができる。

【0645】

「ARTストック領域A」又は「ARTストック領域B」に格納される「ART」の当籤情報は、「ART」の識別データ（「0」～「2」）、及び、ストック契機のテーブル番号の識別データ（「0」～「9」）が含まれる。当籤した「ART」が「B__ART」である場合には、「ART」の識別データが「1」になり、当籤した「ART」が「D__ART」である場合には、「ART」の識別データが「2」になる。ストック契機のテーブル番号は、上述した各種テーブル番号決定テーブル（図91、図97、図122、図131、図138、図141参照）を参照して決定される。

【0646】

本実施形態では、「ARTストック領域A」に格納された「ART」の当籤情報に対応する「ART」から優先的に実行される。そして、「ARTストック領域A」に格納された「ART」の当籤情報に対応する「ART」が全て実行されると、「ARTストック領域B」に格納された「ART」の当籤情報に対応する「ART」が格納された順番に実行される。

【0647】

すなわち、本実施形態では、当籤したことが報知された「ART」が優先的に実行され、その後、当籤したことが報知されていない「ART」が実行される。これにより、当籤したことが報知されなかった「ART」の当籤が決定されたタイミングや契機を容易に推測することができないようにすることができる。さらに、この場合、当籤したことが報知された「ART」が全て実行された後、遊技者は、「ART」が終了する度に、次に「ART」が実行されるか否かの期待感を持つことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0648】

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

【0649】

また、サブ格納領域は、「VRストックカウンタ」、「継続ストックカウンタ」、「C

10

20

30

40

50

「Z前兆カウンタ」、「ART前兆カウンタ」、「合体前兆カウンタ」、「ロケット前兆カウンタ」及び「VR前兆カウンタ」を有する。

【0650】

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

【0651】

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

10

【0652】

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

20

【0653】

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

【0654】

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

【0655】

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

30

【0656】

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

【0657】

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

40

【0658】

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

【0659】

「合体識別データ」は、「G__ART」の識別をするためのデータであり、現在発動さ

50

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

【0660】

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

10

【0661】

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

【0662】

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

20

【0663】

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

【0664】

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

30

【0665】

[テーブル番号と各種状態との対応表]

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

【0666】

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

40

【0667】

[ループモードデータとループモードとの対応表]

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

【0668】

例えば、「ループモードデータ」の値が「1」である場合には、「ループモード1」が

50

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

【0669】

＜不正行為の検出機能及び対策機能＞

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

【0670】

〔ART中の不正行為の検出手法及び対策手法〕

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

【0671】

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

【0672】

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

【0673】

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

【0674】

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

【0675】

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

【0676】

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

10

20

30

40

50

場合もある。

【0677】

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

【0678】

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

【0679】

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

【0680】

〔二者択一演出に対する不正行為の検出手法及び対策手法〕

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

【0681】

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

【0682】

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

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

[ボーナス遊技中の不正行為の検出手法及び対策手法]

(1) ボーナスゲームの回数に基づく不正行為の検出手法及び対策手法

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

【0686】

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

10

【0687】

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

20

【0688】

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

【0689】

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

30

【0690】

なお、上述したボーナス遊技中の不正行為に対するART発生抑制処理(遊技規制処理)は、後述のボーナス終了コマンド受信時処理(後述の図262参照)で行われる。

40

【0691】

(2) 「ボーナス完走時フラグ」のオン/オフ制御による不正行為の抑制手法

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

【0692】

具体的には、本実施形態では、上述のように「BB3」(ビリーボーナス)の遊技において、メダルの払出しが「1」枚である内部当籤役に対応する図柄組合せを15回、有効

50

ライン上に停止表示させて「BB3」の遊技が終了したときに、「ボーナス完走時」の条件が成立し、「BB3」終了後にART発動の特典が付与される。また、本実施形態では、「BB1」の遊技において、「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」（メダルの払出枚数が11枚の役）のいずれかに内部当籤せずに「BB1」の遊技が終了した場合にも、「ボーナス完走時」の条件が成立し、「BB1」終了後にART発動の特典が付与される。

【0693】

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

10

【0694】

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

20

【0695】

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

【0696】

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

30

【0697】

そして、上述したART発動の制御手法では、ボーナス遊技の途中で例えばRAMクリアゴト等の不正行為が行われると、「ボーナス完走時フラグ」がクリアされる（オフされる）。この場合、不正行為により、たとえ、ボーナス終了時に上述した「ボーナス完走時」の条件を満たされたとしても、ボーナス終了後にARTは作動しない。

40

【0698】

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

【0699】

<主制御回路の動作説明>

50

次に、図 2 2 1～図 2 4 3 を参照して、主制御回路 4 1 のメイン CPU 5 1 が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【0700】

[メイン CPU の制御によるパチスロの主要動作処理]

まず、メイン CPU 5 1 の制御で行うパチスロ 1 の主要動作処理の手順を、図 2 2 1 に示すメインフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。

【0701】

まず、パチスロ 1 に電源が投入されると、メイン CPU 5 1 は、電源投入時の初期化処理を行う（S 1）。この初期化処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたか等が判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。

10

【0702】

次いで、メイン CPU 5 1 は、一遊技終了時の初期化処理を行う（S 2）。この初期化処理では、メイン RAM 5 3 における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの 1 回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【0703】

次いで、メイン CPU 5 1 は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S 3）。この処理では、メダルセンサ 3 5 S やスタートスイッチ 1 6 S の入力チェック等が行われる。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については、後述の図 2 2 2 を参照しながら後で説明する。

20

【0704】

次いで、メイン CPU 5 1 は、乱数値（0～6 5 5 3 5）を抽出し、該抽出した乱数値をメイン RAM 5 3 に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する（S 4）。次いで、メイン CPU 5 1 は、「遊技ロック」の種別の抽籤処理に用いる各種演出用乱数値を抽出し、該抽出した演出用乱数値をメイン RAM 5 3 に設けられた演出用乱数値格納領域（不図示）に格納する（S 5）。具体的には、本実施形態では、S 5 において、少なくとも 2 種類の演出用乱数値（後述の演出用乱数値 1 及び演出用乱数値 2）を抽出する。なお、本実施形態では、各演出用乱数値は、0～6 5 5 3 5 の範囲から抽出される。

【0705】

そして、抽出した各種乱数値が所定の乱数値格納領域に格納されると、メイン CPU 5 1 は、内部抽籤処理を行う（S 6）。この処理では、S 4 で抽出した乱数値に基づいた抽籤により内部当籤役の決定が行われる。なお、内部抽籤処理の詳細については、後述の図 2 2 3 を参照しながら後で説明する。

30

【0706】

次いで、メイン CPU 5 1 は、遊技ロック抽籤処理を行う（S 7）。なお、遊技ロック抽籤処理の詳細については、後述の図 2 2 5 を参照しながら後で説明する。

【0707】

次いで、メイン CPU 5 1 は、リール停止初期設定処理を行う（S 8）。なお、リール停止初期設定処理の詳細については、後述の図 2 2 6 を参照しながら後で説明する。

【0708】

次いで、メイン CPU 5 1 は、スタートコマンド送信処理を行う（S 9）。具体的には、メイン CPU 5 1 は、スタートコマンドを副制御回路 4 2 に送信する。なお、スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータを含んで構成される。

40

【0709】

次いで、メイン CPU 5 1 は、遊技開始時ロック処理を行う（S 10）。この処理では、主に、S 7 の処理で決定された「遊技ロック」の種別に対応する遊技開始時のロック（リール演出）を行う。なお、遊技開始時ロック処理の詳細については、後述の図 2 2 7 を参照しながら後で説明する。

【0710】

次いで、メイン CPU 5 1 は、ウェイト処理を行う（S 11）。この処理では、メイン

50

C P U 5 1 は、前回の遊技開始から所定時間（例えば、4. 1 秒）を経過していない場合、該所定時間が経過するまで待ち時間を消化する。

【0711】

次いで、メインC P U 5 1 は、リール回転開始処理を行う（S 1 2）。この処理において、メインC P U 5 1 は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（1. 1172msec）で実行される後述の割込処理（図243参照）により、3つのステッピングモータ61L、61C、61Rの駆動が制御され、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転が開始される。このとき、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

10

【0712】

次いで、メインC P U 5 1 は、引込優先順位格納処理を行う（S 1 3）。この処理では、メインC P U 5 1 は、引込優先順位データを取得して、引込優先順位データ格納領域に格納する。なお、引込優先順位格納処理の詳細については、後述の図228を参照しながら後で説明する。

【0713】

次いで、メインC P U 5 1 は、リール停止制御処理を行う（S 1 4）。この処理では、左ストップボタン17L、中ストップボタン17C及び右ストップボタン17Rがそれぞれ押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転が停止される。なお、リール停止制御処理の詳細については、後述の図231を参照しながら後で説明する。

20

【0714】

次いで、メインC P U 5 1 は、入賞検索処理を行う（S 1 5）。この処理では、メインC P U 5 1 は、図柄コード格納領域（図50中の図柄コード格納領域2以降）のデータを表示役格納領域（図46参照）に格納する。また、この処理では、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rが全て停止した後に有効ライン（入賞判定ライン）に表示された図柄の組合せと、図柄組合せテーブル（図7～図11参照）とを照合する。そして、メインC P U 5 1 は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果を表示役格納領域に格納するようにしてもよい。

【0715】

30

次いで、メインC P U 5 1 は、メダル払出処理を行う（S 1 6）。この処理では、S 1 5において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー33の駆動やクレジット枚数の更新が行われ、メダルの払い出しが行われる。この際、本実施形態では、図柄組合せテーブル（図7～図11参照）に示すように、メダルの投入枚数が1枚又は3枚であり、メダルの払出枚数は表示役に応じて異なるが、その最大払出枚数（払出上限）は15枚である。

【0716】

次いで、メインC P U 5 1 は、R T制御処理を行う（S 1 7）。この処理では、メインC P U 5 1 は、R T遊技状態を管理する。なお、R T制御処理の詳細については、後述の図239を参照しながら後で説明する。

40

【0717】

次いで、メインC P U 5 1 は、遊技終了時演出制御処理を行う（S 1 8）。この処理では、所定の条件に応じて大当り信号の出力を制御する。なお、遊技終了時演出制御処理の詳細については、後述の図240を参照しながら後で説明する。

【0718】

次いで、メインC P U 5 1 は、払出終了コマンド送信処理を行う（S 1 9）。具体的には、メインC P U 5 1 は、払出終了コマンドを副制御回路42に送信する。

【0719】

次いで、メインC P U 5 1 は、ボーナス終了チェック処理を行う（S 2 0）。この処理では、メインC P U 5 1 は、ボーナスゲームの終了契機を管理するための各種カウンタを

50

参照して、ボーナスゲームの作動を終了するか否かをチェックする。なお、ボーナス終了チェック処理の詳細については、後述の図241を参照しながら後で説明する。

【0720】

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

【0721】

[メダル受付・スタートチェック処理]

10

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

【0722】

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

【0723】

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

20

【0724】

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

【0725】

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

30

【0726】

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

【0727】

40

次いで、メインCPU51は、メダル受付許可であるか否かを判別する(S35)。S35において、メインCPU51がメダル受付許可でないと判別したとき(S35がNO判定の場合)、メインCPU51は、後述のS39の処理を行う。

【0728】

一方、S35において、メインCPU51がメダル受付許可であると判別したとき(S35がYES判定の場合)、メインCPU51は、メダル投入チェック処理を行う(S36)。この処理では、メインCPU51は、メダルが投入されたかを判別して、メダルが投入された場合に投入枚数カウンタに「1」を加算する。

【0729】

次いで、メインCPU51は、メダル投入コマンドを副制御回路42に送信する(S3

50

7)。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。

【0730】

次いで、メインCPU51は、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判別する（S38）。S38において、メインCPU51が、投入枚数が遊技開始可能枚数では無いと判別したとき（S38がNO判定の場合）、メインCPU51は、処理をS35に戻し、S35以降の処理を繰り返す。一方、S38において、メインCPU51が、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判別したとき（S38がYES判定の場合）、メインCPU51は、後述のS39の処理を行う。なお、本実施形態では、BB3（RB3）遊技状態における遊技開始可能枚数は「1」であり、その他の遊技状態（BB1、BB2遊技状態及び一般遊技状態）における遊技開始可能枚数は「3」である（図14参照）。 10

【0731】

S32の処理後、S35がNO判定の場合、又は、S38がYES判定の場合、メインCPU51は、スタートスイッチはオンであるか否かを判別する（S39）。S39において、メインCPU51が、スタートスイッチはオンでないと判別したとき（S39がNO判定の場合）、メインCPU51は、処理をS35に戻し、S35以降の処理を繰り返す。

【0732】

一方、S39において、メインCPU51が、スタートスイッチはオンであると判別したとき（S39がYES判定の場合）、メインCPU51は、メダル受付禁止の処理を行う（S40）。この処理により、セクタ35（図3参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口18から排出される。この処理が終了すると、メインCPU51は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS4に移す。 20

【0733】

[内部抽籤処理]

次に、図223を参照して、メインフロー（図221参照）中のS6で行う内部抽籤処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種内部抽籤テーブルを用いた内部抽籤処理は、主制御回路41により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路41は、内部当籤役の決定処理を実行する手段（内部当籤役決定手段）も兼ねる 30

【0734】

まず、メインCPU51は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをセットする（S51）。すなわち、メインCPU51は、遊技状態フラグ格納領域（図47参照）を参照して現在の遊技状態を把握し、内部抽籤テーブル決定テーブル（図14参照）に基づいて内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数を決定する。なお、抽籤回数は、内部抽籤テーブルにより規定された各当籤番号について、抽籤値の減算及び桁かりが生じたか否かの判定を行う回数を示す。

【0735】

次いで、メインCPU51は、抽籤値変更処理を行う（S52）。この処理では、遊技状態に応じて再遊技に係る当籤番号の抽籤値が変更される。なお、抽籤値変更処理の詳細については、後述の図224を参照しながら後で説明する。 40

【0736】

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

【0737】

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

【0738】

次いで、メインCPU51は、S54での演算結果が「0」未満（負の値）であるか否 50

かを判別する（S55）。

【0739】

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

【0740】

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

10

【0741】

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

【0742】

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

20

【0743】

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

【0744】

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

【0745】

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

30

【0746】

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

【0747】

次いで、メインCPU51は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する（S64）。

40

【0748】

次いで、メインCPU51は、持越役格納領域1のビット0～2のいずれかが「1」であるか否かを判別する（S65）。S65において、メインCPU51が、持越役格納領域1のビット0～2のいずれかが「1」でないと判別したとき（S65がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS67の処理を行う。

【0749】

一方、S65において、メインCPU51が、持越役格納領域1のビット0～2のいずれかが「1」であると判別したとき（S65がYES判定の場合）、メインCPU51は、RT3遊技状態フラグをセットして遊技状態フラグ格納領域を更新する（S66）。具体的には、遊技状態フラグ格納領域2（図47参照）のビット3に「1」を格納（セット

50

）する。

【0750】

S66の処理後、又は、S62或いはS65がNO判定の場合、メインCPU51は、持越役格納領域に格納されている内部当籤役に基づいて、内部当籤役格納領域を更新する（S67）。その後、メインCPU51は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS7に移す。

【0751】

[抽籤値変更処理]

次に、図224を参照して、内部抽籤処理のフローチャート（図223参照）中のS52で行う抽籤値変更処理について説明する。

10

【0752】

まず、メインCPU51は、遊技状態フラグ格納領域（図47参照）を参照して、RT遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（S71）。具体的には、メインCPU51は、遊技状態フラグ格納領域2（図47参照）中のビット0～3のいずれかに「1」がセットされているか否かを判別する。そして、S71において、メインCPU51が、RT遊技状態フラグがオンでないと判別したとき（S71がNO判定の場合）、メインCPU51は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図223参照）のS53に移す。

【0753】

一方、S71において、メインCPU51が、RT遊技状態フラグがオンであると判別したとき（S71がYES判定の場合）、メインCPU51は、オンになっているRT遊技状態に対応するRT用内部抽籤テーブルを参照して、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図16参照）の再遊技に係る当籤番号（「33」～「41」）の抽籤値を変更する（S72）。その後、メインCPU51は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図223参照）のS53に移す。

20

【0754】

[遊技ロック抽籤処理]

次に、図225を参照して、メインフロー（図221参照）中のS7で行う遊技ロック抽籤処理について説明する。

【0755】

まず、メインCPU51は、持越役格納領域に格納されているデータが「00000000」であるか否かを判別する（S81）。S81において、メインCPU51が、持越役格納領域に格納されているデータが「00000000」でないと判別したとき（S81がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS83の処理を行う。

30

【0756】

一方、S81において、メインCPU51が、持越役格納領域に格納されているデータは「00000000」であると判別したとき（S81がYES判定の場合）、メインCPU51は、現在のゲームがボーナス当籤遊技であるか否かを判別する（S82）。ここで、ボーナス当籤遊技とは、ボーナスが持ち越されていない状態でボーナスに当籤した単位遊技のことである。

40

【0757】

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

【0758】

一方、S82において、メインCPU51が、現在のゲームがボーナス当籤遊技であると判別したとき（S82がYES判定の場合）、又は、S81がNO判定の場合、メインCPU51は、RT遊技状態がRT2遊技状態であり、且つ、当籤番号が「33」である

50

か否かを判別する（S 8 3）。S 8 3において、メインCPU 5 1が、RT遊技状態がRT 2遊技状態であり、且つ、当籤番号が「3 3」とであると判別したとき（S 8 3がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、遊技ロック抽籤テーブルA（図4 0参照）を参照し、演出用乱数値格納領域（不図示）に格納された演出用乱数値1に基づいて、遊技ロック抽籤を行う（S 8 4）。

【0 7 5 9】

S 8 4において、遊技ロック（「遊技ロック9」）に当籤した場合は、当籤した遊技ロックに対応する遊技ロックフラグと、当籤した遊技ロックに対応するロック期間（6 0 0 0 m s e c）の値をロックタイマーにセットする。そして、S 8 4の処理後、メインCPU 5 1は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図2 2 1参照）のS 8に移す。

10

【0 7 6 0】

すなわち、本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブルA（図4 0参照）を参照する遊技ロック抽籤は、RT遊技状態がRT 2遊技状態であり、且つ、当籤番号が「3 3」とである場合に行われる。したがって、「遊技ロック9」は、RT 2遊技状態の遊技、つまり、「ART」が実行されている場合に当籤する。

【0 7 6 1】

一方、S 8 3において、メインCPU 5 1が、RT遊技状態がRT 2遊技状態であり、且つ、当籤番号が「3 3」とであるという条件が満たされないと判別したとき（S 8 3がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、当籤番号が「8」とであるか否かを判別する（S 8 5）。S 8 5において、メインCPU 5 1が、当籤番号が「8」とでないとは判別したとき（S 8 5がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、後述のS 8 8の処理を行う。

20

【0 7 6 2】

一方、S 8 5において、メインCPU 5 1が、当籤番号が「8」とであると判別したとき（S 8 5がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、遊技ロック抽籤テーブルB（図4 1参照）を参照し、演出用乱数値1に基づいて、遊技ロック抽籤を行う（S 8 6）。次いで、メインCPU 5 1は、遊技ロック抽籤テーブルB（図4 1参照）を参照した遊技ロック抽籤において、「遊技ロック1」～「遊技ロック4」のいずれかに当籤したか否かを判別する（S 8 7）。

【0 7 6 3】

30

S 8 7において、メインCPU 5 1が、「遊技ロック1」～「遊技ロック4」のいずれかに当籤したと判別したとき（S 8 7がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、当籤した遊技ロックに対応する遊技ロックフラグと、当籤した遊技ロックに対応するロック期間の値（4 9 0 0 0 m s e c又は5 1 0 0 0 m s e c）をロックタイマーにセットする。そして、S 8 7の処理後、メインCPU 5 1は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図2 2 1参照）のS 8に移す。

【0 7 6 4】

一方、S 8 7において、メインCPU 5 1が、遊技ロックに当籤していないと判別したとき（S 8 7がNO判定の場合）、又は、S 8 5がNO判定の場合、メインCPU 5 1は、当籤番号は「0」とであるか否かを判別する（S 8 8）。S 8 8において、メインCPU 5 1が、当籤番号は「0」とでないとは判別したとき（S 8 8がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、後述のS 9 0の処理を行う。

40

【0 7 6 5】

一方、S 8 8において、メインCPU 5 1が、当籤番号は「0」とであると判別したとき（S 8 8がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、演出用乱数値1を演出用乱数値格納領域（不図示）に格納された演出用乱数値2に積算し、その積算値を演出用乱数値1としてメインRAM 5 3の演出用乱数値格納領域（不図示）に格納する（S 8 9）。これにより、当籤番号が「0（ハズレ）」の場合にのみ、乱数分母を実質、6 5 5 3 6の2乗にすることができる。

【0 7 6 6】

50

S 8 9 の処理後、又は、S 8 8 が N O 判定の場合、メイン C P U 5 1 は、遊技ロック抽籤テーブル C（図 4 2 参照）を参照し、演出用乱数値 1 に基づいて、遊技ロック抽籤を行う（S 9 0）。S 9 0 において、「遊技ロック 4」～「遊技ロック 8」のいずれかに当籤した場合、当籤した遊技ロックに対応する遊技ロックフラグと、当籤した遊技ロックに対応するロック期間の値（5 1 0 0 0 m s e c、3 0 0 0 m s e c、5 0 0 0 m s e c、7 0 0 0 m s e c 又は 1 0 0 0 0 m s e c）をロックタイマーにセットする。そして、S 9 0 の処理後、メイン C P U 5 1 は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図 2 2 1 参照）の S 8 に移す。

【0767】

上述のように、本実施形態では、当籤番号が「0」である場合、演出用乱数値 1 と演出用乱数値 2 との積算値を演出用乱数値 1 にする。すなわち、本実施形態では、遊技ロック抽籤テーブル C を参照した遊技ロック抽籤において、遊技ロック抽籤テーブル A（図 4 0 参照）、又は、遊技ロック抽籤テーブル B（図 4 1 参照）を参照して遊技ロック抽籤を行う際に用いる演出用乱数値 1 を使用する構成とした。しかしながら、本発明はこれに限定されない。例えば、新たに演出用乱数値 3 を設け（抽出し）、当籤番号が「0」であるときに行う遊技ロック抽籤テーブル C を参照した遊技ロック抽籤において、演出用乱数値 2 と演出用乱数値 3 との積算値を演出用乱数値として用いてもよい。

【0768】

[リール停止初期設定処理]

次に、図 2 2 6 を参照して、メインフロー（図 2 2 1 参照）中の S 8 で行うリール停止初期設定処理について説明する。

【0769】

まず、メイン C P U 5 1 は、回胴停止用番号選択テーブル（図 3 1 参照）を参照して、図 2 2 1 中の S 6 の内部抽籤処理で取得した内部当籤役に基づいて、回胴停止用番号を取得する（S 1 0 1）。

【0770】

次いで、メイン C P U 5 1 は、リール停止初期設定テーブル（図 3 2 参照）を参照し、取得した回胴停止用番号に基づいて、該回胴停止番号に対応する各種情報を取得する（S 1 0 2）。具体的には、メイン C P U 5 1 は、取得した回胴停止用番号に対応する、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データを取得する。

【0771】

次いで、メイン C P U 5 1 は、全図柄コード格納領域（図 5 0 参照）に回転中の識別子「0 F F H（1 1 1 1 1 1 1 B）」を格納する（S 1 0 3）。

【0772】

次いで、メイン C P U 5 1 は、メイン R A M 5 3 に設けられたストップボタン未作動カウンタに「3」を格納する（S 1 0 4）。その後、メイン C P U 5 1 は、リール停止初期設定処理を終了し、処理をメインフロー（図 2 2 1 参照）の S 9 に移す。なお、ストップボタン未作動カウンタは、停止操作が検出されていないストップボタンの数を管理するためのカウンタである。

【0773】

[遊技開始時ロック処理]

次に、図 2 2 7 を参照して、メインフロー（図 2 2 1 参照）中の S 1 0 で行う遊技開始時ロック処理について説明する。

【0774】

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

【0775】

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

【0776】

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

【0777】

[引込優先順位格納処理]

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

【0778】

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

【0779】

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

【0780】

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

【0781】

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

【0782】

次いで、メインCPU51は、S125で取得された図柄コードと図柄コード格納領域（図50参照）のデータとに基づいて、表示役格納領域（図46参照）を更新する（S126）。この時点では、内部当籤役の当籤の有無に関らず、停止図柄に基づいて、表示可能性のある図柄の組合せ（表示可能な役）が表示役格納領域に格納される。

【0783】

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

【0784】

次いで、メインCPU51は、引込優先順位取得処理を行う（S127）。この処理で

10

20

30

40

50

は、メインCPU 51は、表示役格納領域（図46参照）でビットが「1」になっており、かつ、内部当籤役格納領域でビットが「1」になっている役について、引込優先順位テーブル（図38参照）を参照して、引込優先順位データを取得する。

【0785】

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

【0786】

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

【0787】

次いで、メインCPU 51は、図柄チェック回数が「0」であるか否かを判別する（S130）。S130において、メインCPU 51が、図柄チェック回数が「0」でないと判別したとき（S130がNO判定の場合）、メインCPU 51は、処理をS125に戻し、S125以降の処理を繰り返す。

【0788】

一方、S130において、メインCPU 51が、図柄チェック回数が「0」であると判別したとき（S130がYES判定の場合）、メインCPU 51は、検索回数分検索したか否かを判別する（S131）。

【0789】

S131において、メインCPU 51が検索回数分検索していないと判別したとき（S131がNO判定の場合）、メインCPU 51は、処理をS122に戻し、S122以降の処理を繰り返す。一方、S131において、メインCPU 51が検索回数分検索したと判別したとき（S131がYES判定の場合）、メインCPU 51は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS14に移す。

【0790】

[引込優先順位テーブル選択処理]

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

【0791】

まず、メインCPU 51は、引込優先順位テーブル番号がセットされているか否か、すなわち、リール停止初期設定処理（S8）において、直接、引込優先順位テーブル番号が格納されているか否かを判別する（S141）。S141において、メインCPU 51が、引込優先順位テーブル番号がセットされていると判別したとき（S141がYES判定の場合）、メインCPU 51は、引込優先順位テーブル選択処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図228参照）のS124に移す。

【0792】

一方、S141において、メインCPU 51が、引込優先順位テーブル番号はセットされていないと判別したとき（S141がNO判定の場合）、メインCPU 51は、押下順序格納領域（図49参照）及び作動ストップボタン格納領域（図48参照）を参照し、対応する引込優先順位テーブル番号をセットする（S142）。その後、メインCPU 51は、引込優先順位テーブル選択処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図228参照）のS124に移す。

【0793】

なお、S142では、まず、メインCPU 51は、押下順序格納領域及び作動ストップ

10

20

30

40

50

ボタン格納領域を参照して、押下順序及び作動ストップボタンのデータを取得する。次いで、メインCPU 51は、引込優先順位テーブル選択データに対応する引込優先順位テーブル選択テーブルを参照し、押下順序と作動ストップボタンとに基づいて引込優先順位テーブル番号を取得する。その後、メインCPU 51は、取得した引込優先順位テーブル番号をセットする。

【0794】

[図柄コード格納処理]

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

【0795】

まず、メインCPU 51は、有効ラインデータをセットする（S151）。本実施形態では、有効ラインは、上述のように、1つのライン（センターライン）を設ける。次いで、メインCPU 51は、検索図柄位置と有効ラインデータとに基づいて、検索対象リールのチェック用図柄位置データをセットする（S152）。例えば、検索対象リールが左リール3Lである場合には、検索対象リールの中段の情報を取得したいので、その中段を示すチェック用図柄位置データをセットする。

【0796】

次いで、メインCPU 51は、チェック用図柄位置データの図柄コードを取得する（S153）。そして、メインCPU 51は、取得した図柄コードを図柄コード格納領域に格納した後、図柄コード格納処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図228参照）のS126に移す。

【0797】

[リール停止制御処理]

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

【0798】

まず、メインCPU 51は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する（S161）。S161において、メインCPU 51が、有効なストップボタンが押されていないと判別したとき（S161がNO判定の場合）、メインCPU 51は、S161の処理を繰り返し、有効なストップボタンの押圧操作が実行されるまで待機する。

【0799】

一方、S161において、メインCPU 51が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき（S161がYES判定の場合）、メインCPU 51は、押下順序格納領域（図49参照）及び作動ストップボタン格納領域（図48参照）を更新する（S162）。次いで、メインCPU 51は、ストップボタン未作動カウンタを「1」減算する（S163）。

【0800】

次いで、メインCPU 51は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する（S164）。そして、メインCPU 51は、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインRAM 53に格納する（S165）。

【0801】

次いで、メインCPU 51は、滑り駒数決定処理を行う（S166）。なお、滑り駒数決定処理の詳細については、後述の図232を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU 51は、リール停止コマンドを副制御回路42に送信する（S167）。この処理で送信するリール停止コマンドには、停止されるリールの種別、その滑り駒数、ストップスイッチのONエッジ／OFFエッジ等の情報が含まれる。なお、ストップスイッチのONエッジ／OFFエッジの情報は、後述の割込処理で監視され、該情報を副制御回路4

10

20

30

40

50

2に送信するようにしてもよい。

【0802】

次いで、メインCPU51は、停止開始位置と、S166で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインRAM53に格納する（S168）。この処理では、メインCPU51は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その結果を停止予定位置とする。

【0803】

次いで、メインCPU51は、S168で決定された停止予定位置を検索図柄位置としてセットする（S169）。次いで、メインCPU51は、図230を参照して説明した図柄コード格納処理を行う（S170）。その後、メインCPU51は、S170で取得した図柄コードを用いて図柄コード格納領域（図50参照）を更新する（S171）。 10

【0804】

次いで、メインCPU51は、制御変更処理を行う（S172）。なお、制御変更処理の詳細については、後述の図237を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU51は、押されたストップボタンは放されたか否かを判別する（S173）。S173において、メインCPU51が、押されたストップボタンは放されていないと判別したとき（S173がNO判定の場合）、メインCPU51は、S173の処理を繰り返し、押されたストップボタンが離されるまで待機する。

【0805】

一方、S173において、メインCPU51が、押されたストップボタンは放されたと判別したとき（S173がYES判定の場合）、メインCPU51は、リール停止コマンド送信処理を行う（S174）。この処理では、メインCPU51は、リール停止コマンドを副制御回路42に送信する。この際、送信するリール停止コマンドのデータ構成は、上記S167で送信したリール停止コマンドのそれと同様である。しかしながら、S174で送信するリール停止コマンドに含まれるONエッジ／OFFエッジの情報は、S167で送信したリール停止コマンドに含まれるONエッジ／OFFエッジの情報と異なる。 20

【0806】

次いで、メインCPU51は、ストップボタン未作動カウンタは「0」であるか否かを判別する（S175）。S175において、メインCPU51が、未作動カウンタは「0」でないと判別したとき（S175がNO判定の場合）、メインCPU51は、図228を参照して説明した引込優先順位格納処理を行う（S176）。その後、メインCPU51は、処理をS161に戻し、S161以降の処理を繰り返す。 30

【0807】

一方、S175において、メインCPU51が、未作動カウンタは「0」であると判別したとき（S175がYES判定の場合）、メインCPU51は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS15に移す。

【0808】

[滑り駒数決定処理]

次に、図232を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図231参照）中のS166で行う滑り駒数決定処理について説明する。 40

【0809】

まず、メインCPU51は、ラインマスクデータテーブル（不図示）に基づいて、作動ストップボタンに対応するラインマスクデータを選択する（S181）。この処理では、例えば、左ストップボタン17Lが押されたときには、メインCPU51は、ラインマスクデータとして、停止データの「左リールAライン」に対応するビット7に「1」が立てられた「10000000」を選択する。また、例えば、中ストップボタン17Cが押されたときには、メインCPU51は、ラインマスクデータとして、停止データの「中リールAライン」に対応するビット4に「1」が立てられた「00010000」を選択する。また、例えば、右ストップボタン17Rが押されたときには、メインCPU51は、ラインマスクデータとして、停止データの「右リールAライン」に対応するビット1に「1 50

」が立てられた「00000010」を選択する。

【0810】

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

【0811】

一方、S182において、メインCPU51が、第1停止であると判別したとき（S182がYES判定の場合）、メインCPU51は、作動ストップボタンは左ストップボタンであるか否かを判別する（S184）。 10

【0812】

S184において、メインCPU51が、作動ストップボタンは左ストップボタンであると判別したとき（S184がYES判定の場合）、メインCPU51は、順押し時テーブル選択データ及び図柄カウンタを取得する（S185）。この処理で、順押し時テーブル選択データは、リール停止初期設定テーブル（図32参照）を参照して取得される。次いで、メインCPU51は、順押し時テーブル選択データに対応する順押し時第1停止用停止テーブルを参照し、図柄カウンタに基づいて、滑り駒数決定データ及びチェンジステータスを取得する（S186）。その後、メインCPU51は、後述のS191の処理を行う。 20

【0813】

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

【0814】

次いで、メインCPU51は、ライン変更ビットチェック処理を行う（S188）。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図234を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU51は、ラインマスクデータ変更処理を行う（S189）。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図235を参照しながら後で説明する。その後、メインCPU51は、セットされた変則押し時停止テーブルを参照し、ラインマスクデータ及び停止開始位置に基づいて、滑り駒数決定データを取得する（S190）。 30

【0815】

S183、S186又はS190の処理後、メインCPU51は、優先引込制御処理を行う（S191）。この処理では、停止開始位置から最大滑り駒数「4」の範囲の各図柄位置に応じた引込優先順位データの比較が行われ、最も適切な滑り駒数が決定される。なお、優先引込制御処理の詳細については、後述の図236を参照しながら後で説明する。その後、メインCPU51は、滑り駒数決定処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図231参照）のS167に移す。 40

【0816】

〔第2・第3停止処理〕

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

【0817】

まず、メインCPU51は、第2停止操作時であるか否かを判別する（S201）。S201において、メインCPU51が、第2停止操作時でないと判別したとき（S201がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS204の処理を行う。 50

【0818】

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

【0819】

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

10

【0820】

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

【0821】

例えば、ラインマスクデータが「中リールAライン」に対応する「00010000」である場合、メインCPU51は、ビット4の「中リールAライン」の列を参照する。そして、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲にある各図柄位置に対して、対応するデータが「1」であるか否かの検索を順次行う。次いで、メインCPU51は、対応するデータが「1」である図柄位置から停止開始位置までの差分を算出し、算出した値を滑り駒数決定データとして決定する。そして、S205の処理後、メインCPU51は、第2・第3停止処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図232参照）のS191に移す。

20

【0822】

[ライン変更ビットチェック処理]

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

30

【0823】

まず、メインCPU51は、変更ステータスが「1」又は「2」であるか否かを判別する（S211）。S211において、メインCPU51が、変更ステータスは「1」又は「2」であると判別したとき（S211がYES判定の場合）、メインCPU51は、対応するラインステータスをセットする（S212）。この処理において、本実施形態では、変更ステータスが「1」の場合にはAラインステータスをセットし、変更ステータスが「2」の場合にはBラインステータスをセットする。そして、S212の処理後、メインCPU51は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図232参照）のS189、又は、第2・第3停止処理のフローチャート（図233参照）中のS204の処理に移す。

40

【0824】

一方、S211において、メインCPU51が、変更ステータスは「1」又は「2」でないと判別したとき（S211がNO判定の場合）、メインCPU51は、ライン変更ビットはオンであるか否かを判別する（S213）。この処理において、メインCPU51は、停止テーブル（図35及び図36参照）の「中リールライン変更ビット」又は「右リールライン変更ビット」に対応する列を参照し、停止開始位置に該当するデータが「1」であるか否かを判別する。そして、S213において、メインCPU51が、停止開始位置に該当するデータが「1」でない、つまり、ライン変更ビットはオンでないと判別したとき（S213がNO判定の場合）、メインCPU51は、ライン変更ビットチェック処

50

理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 2 3 2 参照）の S 1 8 9、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 2 3 3 参照）中の S 2 0 4 の処理に移す。

【0 8 2 5】

一方、S 2 1 3 において、メイン C P U 5 1 が、停止開始位置に該当するデータが「1」である、つまり、ライン変更ビットはオンであると判別したとき（S 2 1 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、B ラインステータスをセットする（S 2 1 4）。なお、B ラインステータスは、ラインマスクデータを変更するために使用されるデータである。そして、S 2 1 4 の処理後、メイン C P U 5 1 は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 2 3 2 参照）の S 1 8 9、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 2 3 3 参照）中の S 2 0 4 の処理に移す。

10

【0 8 2 6】

[ラインマスクデータ変更処理]

次に、図 2 3 5 を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図 2 3 2 参照）中の S 1 8 9、及び、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 2 3 3 参照）中の S 2 0 4 で行うラインマスクデータ変更処理について説明する。

【0 8 2 7】

まず、メイン C P U 5 1 は、C ラインステータスがセットされているか否かを判別する（S 2 2 1）。なお、C ラインステータスのセットは、後述の第 2 停止後制御変更処理（図 2 3 8 参照）において、順押しである場合に行われる。

【0 8 2 8】

20

S 2 2 1 において、メイン C P U 5 1 が、C ラインステータスがセットされていると判別したとき（S 2 2 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであるか否かを判別する（S 2 2 2）。

【0 8 2 9】

S 2 2 2 において、メイン C P U 5 1 が、第 2 停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであると判別したとき（S 2 2 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ラインマスクデータを右に 2 回ローテートする（S 2 2 3）。順押しであって第 2 停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンであれば、第 3 停止時の作動ストップボタンは右ストップボタンになる。したがって、S 2 2 3 の処理により、ラインマスクデータは、「0 0 0 0 0 0 1 0」から「1 0 0 0 0 0 0 0」に変更される。その結果、順押し時第 2・第 3 停止用停止テーブル（図 3 5 参照）の「右リール C ラインデータ」に対応するビット 7 の列が参照される。そして、S 2 2 3 の処理後、メイン C P U 5 1 は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 2 3 2 参照）の S 1 9 0、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 2 3 3 参照）中の S 2 0 5 の処理に移す。

30

【0 8 3 0】

一方、S 2 2 2 において、メイン C P U 5 1 が、第 2 停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンでないと判別したとき（S 2 2 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ラインマスクデータを左に 2 回ローテートする（S 2 2 4）。順押しであって第 2 停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンでなければ、第 3 停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンになる。したがって、S 2 2 4 の処理により、ラインマスクデータは、「0 0 0 1 0 0 0 0」から「0 1 0 0 0 0 0 0」に変更される。その結果、順押し時第 2・第 3 停止用停止テーブルの「中リール C ラインデータ」に対応するビット 6 の列が参照される。そして、S 2 2 4 の処理後、メイン C P U 5 1 は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 2 3 2 参照）の S 1 9 0、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 2 3 3 参照）中の S 2 0 5 の処理に移す。

40

【0 8 3 1】

ここで、再度 S 2 2 1 の処理の説明に戻って、S 2 2 1 において、メイン C P U 5 1 が、C ラインステータスがセットされていないと判別したとき（S 2 2 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、B ラインステータスがセットされているか否かを判別する（S 2 2 5）。S 2 2 5 において、メイン C P U 5 1 が、B ラインステータスがセットされて

50

いないと判別したとき（S 2 2 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 2 3 2 参照）の S 1 9 0、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 2 3 3 参照）中の S 2 0 5 の処理に移す。

【0 8 3 2】

一方、S 2 2 5 において、メイン C P U 5 1 が、B ラインステータスがセットされていると判別したとき（S 2 2 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ラインマスクデータを右に 1 回ローテートする（S 2 2 6）。この処理により、例えば、ラインマスクデータが「0 0 0 0 0 0 1 0」であった場合は、「0 0 0 0 0 0 0 1」に変更される。その結果、停止テーブル（図 3 5 及び図 3 6 参照）の「B ラインデータ」に対応する列が参照される。そして、S 2 2 6 の処理後、メイン C P U 5 1 は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 2 3 2 参照）の S 1 9 0、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 2 3 3 参照）中の S 2 0 5 の処理に移す。

10

【0 8 3 3】

[優先引込制御処理]

次に、図 2 3 6 を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図 2 3 2 参照）中の S 1 9 1 で行う優先引込制御処理について説明する。

【0 8 3 4】

まず、メイン C P U 5 1 は、遊技状態に応じて検索順序テーブル（図 3 9 参照）をセットする（S 2 3 1）。次いで、メイン C P U 5 1 は、検索順序カウンタ及びチェック回数に初期値をセットする（S 2 3 2）。具体的には、メイン C P U 5 1 は、検索順序カウンタには、初期値として「1」をセットする。また、メイン C P U 5 1 は、チェック回数には、検索順序テーブルのデータ長を初期値としてセットする。具体的には、チェック回数の初期値として「5」をセットする。

20

【0 8 3 5】

次いで、メイン C P U 5 1 は、停止順序テーブル（不図示）の先頭アドレスをセットし、滑り駒数決定データに基づいて検索順序テーブルのアドレスを加算する（S 2 3 3）。

【0 8 3 6】

次いで、メイン C P U 5 1 は、検索順序カウンタの値に対応する滑り駒数を取得する（S 2 3 4）。次いで、メイン C P U 5 1 は、取得した滑り駒数を停止開始時予想アドレスに加算し、引込優先順位データを取得する（S 2 3 5）。

30

【0 8 3 7】

次いで、メイン C P U 5 1 は、S 2 3 5 で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えるか否かを判別する（S 2 3 6）。S 2 3 6 において、メイン C P U 5 1 が、S 2 3 5 で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えないと判別したとき（S 2 3 6 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、後述の S 2 3 8 の処理を行う。

【0 8 3 8】

一方、S 2 3 6 において、メイン C P U 5 1 が、S 2 3 5 で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えると判別したとき（S 2 3 6 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、S 2 3 4 で取得した滑り駒数を退避させる（S 2 3 7）。

40

【0 8 3 9】

S 2 3 7 の処理後、又は、S 2 3 6 が N O 判定の場合、メイン C P U 5 1 は、チェック回数を「1」減算し、検索順序カウンタを「1」加算する（S 2 3 8）。

【0 8 4 0】

次いで、メイン C P U 5 1 は、チェック回数が「0」であるか否かを判別する（S 2 3 9）。S 2 3 9 において、メイン C P U 5 1 が、チェック回数が「0」でないと判別したとき（S 2 3 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、処理を S 2 3 4 に戻し、S 2 3 4 以降の処理を繰り返す。

【0 8 4 1】

一方、S 2 3 9 において、メイン C P U 5 1 が、チェック回数が「0」であると判別し

50

たとき（S 2 3 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、退避されている滑り駒数を復帰させる（S 2 4 0）。その後、メイン C P U 5 1 は、優先引込制御処理を終了するとともに、滑り駒数決定処理（図 2 3 2 参照）も終了する。

【0 8 4 2】

[制御変更処理]

次に、図 2 3 7 を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図 2 3 1 参照）中の S 1 7 2 で行う制御変更処理について説明する。

【0 8 4 3】

まず、メイン C P U 5 1 は、第 3 停止後であるか否かを判別する（S 2 5 1）。S 2 5 1 において、メイン C P U 5 1 が、第 3 停止後であると判別したとき（S 2 5 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図 2 3 1 参照）の S 1 7 3 に移す。

10

【0 8 4 4】

一方、S 2 5 1 において、メイン C P U 5 1 が、第 3 停止後でないと判別したとき（S 2 5 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後であるか否かを判別する（S 2 5 2）。S 2 5 2 において、メイン C P U 5 1 が、第 2 停止後であると判別したとき（S 2 5 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御処理を行う（S 2 5 3）。なお、第 2 停止後制御処理の詳細については、後述の図 2 3 8 を参照しながら後で説明する。そして、S 2 5 3 の処理後、メイン C P U 5 1 は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図 2 3 1 参照）の S 1 7 3 に移す。

20

【0 8 4 5】

一方、S 2 5 2 において、メイン C P U 5 1 が、第 2 停止後でないと判別したとき（S 2 5 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、順押しであるか否かを判別する（S 2 5 4）。S 2 5 4 において、メイン C P U 5 1 が、順押しでないと判別したとき（S 2 5 4 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図 2 3 1 参照）の S 1 7 3 に移す。

【0 8 4 6】

一方、S 2 5 4 において、メイン C P U 5 1 が、順押しであると判別したとき（S 2 5 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、順押し時テーブル変更データに応じた順押し時制御変更テーブル（図 3 4 参照）を取得し、検索回数をセットする（S 2 5 5）。

30

【0 8 4 7】

次いで、メイン C P U 5 1 は、停止予定位置を取得する（S 2 5 6）。そして、メイン C P U 5 1 は、取得した停止予定位置に応じて変更対象ポジションを更新する（S 2 5 7）。

【0 8 4 8】

次いで、メイン C P U 5 1 は、S 2 5 7 で更新した変更対象ポジションが停止予定位置と一致するか否かを判別する（S 2 5 8）。S 2 5 8 において、メイン C P U 5 1 が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致しないと判別したとき（S 2 5 8 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、検索回数は「0」であるか否かを判別する（S 2 5 9）。

40

【0 8 4 9】

S 2 5 9 において、メイン C P U 5 1 が、検索回数は「0」でないと判別したとき（S 2 5 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、処理を S 2 5 7 に戻し、S 2 5 7 以降の処理を繰り返す。一方、S 2 5 9 において、メイン C P U 5 1 が、検索回数は「0」であると判別したとき（S 2 5 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、順押し時テーブル変更初期データの値を順押し時第 2 ・第 3 停止用停止テーブル番号として取得し、対応する停止テーブルをセットする（S 2 6 0）。

【0 8 5 0】

次いで、メイン C P U 5 1 は、C ラインチェックデータに「0」をセットする（S 2 6 1）。そして、S 2 6 1 の処理後、メイン C P U 5 1 は、制御変更処理を終了し、処理を

50

リール停止制御処理（図 2 3 1 参照）の S 1 7 3 に移す。

【0 8 5 1】

また、S 2 5 8 において、メイン C P U 5 1 が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致すると判別したとき（S 2 5 8 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ライン変更ステータスの値に応じた順押し時第 2 ・第 3 停止用テーブル番号及び C ラインチェックデータを取得する（S 2 6 2）。

【0 8 5 2】

次いで、メイン C P U 5 1 は、順押し時第 2 ・第 3 停止用停止テーブル番号に基づいて、対応する停止テーブルをセットする（S 2 6 3）。そして、S 2 6 3 の処理後、メイン C P U 5 1 は、制御変更処理を終了し、処処理をリール停止制御処理（図 2 3 1 参照）の S 1 7 3 に移す。

10

【0 8 5 3】

[第 2 停止後制御変更処理]

次に、図 2 3 8 を参照して、制御変更処理のフローチャート（図 2 3 7 参照）中の S 2 5 3 で行う第 2 停止後制御変更処理について説明する。

【0 8 5 4】

まず、メイン C P U 5 1 は、順押しであるか否かを判別する（S 2 7 1）。S 2 7 1 において、メイン C P U 5 1 が、順押しでないと判別したとき（S 2 7 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図 2 3 7 参照）も終了する。

20

【0 8 5 5】

一方、S 2 7 1 において、メイン C P U 5 1 が順押しであると判別したとき（S 2 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、C ラインチェックデータがオンであるか（変更ステータスが「3」であるか）否かを判別する（S 2 7 2）。なお、C ラインチェックデータは、制御変更処理（図 2 3 7 参照）の S 2 6 2 の処理によって取得される。そして、S 2 7 2 において、メイン C P U 5 1 が、C ラインチェックデータがオンでないと判別したとき（S 2 7 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図 2 3 7 参照）も終了する。

【0 8 5 6】

一方、S 2 7 2 において、メイン C P U 5 1 が、C ラインチェックデータがオンであると判別したとき（S 2 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットがオンであるか否かを判別する（S 2 7 3）。S 2 7 3 において、メイン C P U 5 1 が、第 2 停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンでないと判別したとき（S 2 7 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図 2 3 7 参照）も終了する。

30

【0 8 5 7】

一方、S 2 7 3 において、メイン C P U 5 1 が、第 2 停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンであると判別したとき（S 2 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、格納された順押し時第 2 ・第 3 停止用停止テーブル番号に「1」を加算し、対応する停止テーブルをセットする（S 2 7 4）。次いで、メイン C P U 5 1 は、C ラインステータスをセットする（S 2 7 5）。そして、S 2 7 5 の処理後、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図 2 3 7 参照）も終了する。

40

【0 8 5 8】

[R T 制御処理]

次に、図 2 3 9 を参照して、メインフロー（図 2 2 1 参照）中の S 1 7 で行う R T 制御処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する R T 制御処理は、主制御回路 4 1 により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路 4 1 は、R T 遊技状態の制御処理を実行する手段（リプレイタイム状態制御手段）も兼ねる。

50

【0859】

まず、メインCPU51は、RT遷移テーブル（図13参照）を参照し、移行元（現在のRT遊技状態において成立し得るRT遊技状態の移行条件をチェックする（S281））。

【0860】

次いで、メインCPU51は、RT遊技状態の移行条件が成立しているか否かを判別する（S282）。S282において、メインCPU51が、RT遊技状態の移行条件が成立していないと判別したとき（S282がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS284の処理を行う。

【0861】

一方、S282において、メインCPU51が、RT遊技状態の移行条件が成立していると判別したとき（S282がYES判定の場合）、メインCPU51は、RT遷移テーブル（図13参照）を参照し、移行条件に基づいて、移行先のRT遊技状態フラグを遊技状態フラグ格納領域（図47参照）の所定ビットにセットして、遊技状態フラグ格納領域を更新する（S283）。

【0862】

S283の処理後、又は、S282がNO判定の場合、メインCPU51は、表示コマンド送信処理を行う（S284）。具体的には、メインCPU51は、表示コマンドを副制御回路42に送信する。なお、表示コマンドは、表示役や払出枚数等を特定するパラメータを含んで構成される。そして、S284の処理後、メインCPU51は、RT制御処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS18に移す。

【0863】

〔遊技終了時演出制御処理〕

次に、図240を参照して、メインフロー（図221参照）中のS18で行う遊技終了時演出制御処理について説明する。

【0864】

まず、メインCPU51は、出力条件テーブル（図43参照）を参照し、大当たり信号を出力する（S291）。次いで、メインCPU51は、RT遊技状態がRT2遊技状態であるか否かを判別する（S292）。S292において、メインCPU51が、RT遊技状態がRT2遊技状態でないと判別したとき（S292がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS301の処理を行う。

【0865】

一方、S292において、メインCPU51が、RT遊技状態がRT2遊技状態であると判別したとき（S292がYES判定の場合）、メインCPU51は、遊技ロックの種別が「遊技ロック9」であるか否かを判別する（S293）。S293において、メインCPU51が、遊技ロックの種別が「遊技ロック9」であると判別したとき（S293がYES判定の場合）、メインCPU51は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS19に移す。

【0866】

一方、S293において、メインCPU51が、遊技ロックの種別が「遊技ロック9」でないと判別したとき（S293がNO判定の場合）、メインCPU51は、内部当籤役が「通常リプ」であるか否かを判別する（S294）。S294において、メインCPU51が、内部当籤役が「通常リプ」でないと判別したとき（S294がNO判定の場合）、メインCPU51は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS19に移す。

【0867】

一方、S294において、メインCPU51が、内部当籤役が「通常リプ」であると判別したとき（S294がYES判定の場合）、メインCPU51は、出力用カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S295）。S295において、メインCPU51が、出力用カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S295がNO判定の場合）、メ

10

20

30

40

50

インＣＰＵ５１は、後述のＳ２９７の処理を行う。

【０８６８】

一方、Ｓ２９５において、メインＣＰＵ５１が、出力用カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタに「３」をセットする（Ｓ２９６）。

【０８６９】

Ｓ２９６の処理後、又は、Ｓ２９５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、減算条件テーブル（図４４参照）を参照して、減算条件を満たすか否かを判別する（Ｓ２９７）。Ｓ２９７において、メインＣＰＵ５１が、減算条件を満たさないと判別したとき（Ｓ２９７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、後述のＳ３０１の処理を行う。

10

【０８７０】

一方、Ｓ２９７において、メインＣＰＵ５１が、減算条件を満たすと判別したとき（Ｓ２９７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタの値を「１」減算する（Ｓ２９８）。

【０８７１】

次いで、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２９９）。Ｓ２９９において、メインＣＰＵ５１が、出力用カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２９９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１９に移す。

【０８７２】

20

一方、Ｓ２９９において、出力用カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２９９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、大当り信号「３」の出力をオンする（Ｓ３００）。これにより、ホールコンピュータ又は呼出装置１００（図４参照）に大当り信号「３」が送信される。

【０８７３】

Ｓ３００の処理後、又は、Ｓ２９２或いはＳ２９７がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ５１は、出力用カウンタに「０」をセットする（Ｓ３０１）。そして、Ｓ３０１の処理後、メインＣＰＵ５１は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ１９に移す。

【０８７４】

30

上述のように、本実施形態では、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行されると、出力用カウンタに「３」をセットして、減算条件を満たす度に出力用カウンタの値を「１」減算する。そして、出力用カウンタの値が「０」になると、大当り信号「３」の出力をオンする。すなわち、ＲＴ２遊技状態において、減算条件を３回満たさなければ、大当り信号「３」の出力はオンされない。これにより、推奨する停止操作が行われなかった場合などの「ＡＲＴ」が当籤していない場合に、誤ってＲＴ２遊技状態に移行しても、すぐに大当り信号「３」がホールコンピュータ又は呼出装置１００（図４参照）に送信されないようにすることができる。

【０８７５】

[ボーナス終了チェック処理]

40

次に、図２４１を参照して、メインフロー（図２２１参照）中のＳ２０で行うボーナス終了チェック処理について説明する。

【０８７６】

まず、メインＣＰＵ５１は、遊技状態フラグ格納領域（図４７参照）を参照して、「ＢＢ」（「ＢＢ１」～「ＢＢ３」）が作動中であるか否かを判別する（Ｓ３２１）。Ｓ３２１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ３２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ５１は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２２１参照）のＳ２１に移す。

【０８７７】

一方、Ｓ３２１において、メインＣＰＵ５１が、「ＢＢ」が作動中であると判別したと

50

き（S 3 2 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満であるか否かを判別する（S 3 2 2）。

【0 8 7 8】

S 3 2 2 において、メイン C P U 5 1 が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満であると判別したとき（S 3 2 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ボーナス終了時処理を行う（S 3 2 3）。この処理では、メイン C P U 5 1 がボーナス終了枚数カウンタをクリアし、作動中の「B B」に対応する遊技状態フラグ（B B 遊技状態フラグ）をオフにする。なお、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満である場合は、B B 遊技状態中にメダルの払出しが 2 6 3 枚（B B 1）、6 0 枚（B B 2）又は 1 4 枚（B B 3）を超えたことを意味する。

10

【0 8 7 9】

次いで、メイン C P U 5 1 は、ボーナス終了コマンド送信処理を行う（S 3 2 4）。この処理では、メイン C P U 5 1 は、ボーナス終了コマンドを副制御回路 4 2 に送信する。ボーナス終了コマンドには、ボーナスゲームが終了したことを示す情報などが含まれる。

【0 8 8 0】

次いで、メイン C P U 5 1 は、ボーナス終了時の初期化処理を行う（S 3 2 5）。そして、S 3 2 5 の処理後、メイン C P U 5 1 は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 2 2 1 参照）の S 2 1 に移す。

【0 8 8 1】

一方、S 3 2 2 において、メイン C P U 5 1 が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満でないと判別したとき（S 3 2 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、入賞回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタの各値を更新する（S 3 2 6）。入賞可能回数カウンタの値は、小役（メダルの払い出しがある役）が表示されると「1」減算され、遊技可能回数カウンタの値は、停止図柄に関らず、1 遊技で「1」減算される。

20

【0 8 8 2】

次いで、メイン C P U 5 1 は、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S 3 2 7）。S 3 2 7 において、メイン C P U 5 1 が、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 3 2 7 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 2 2 1 参照）の S 2 1 に移す。

30

【0 8 8 3】

一方、S 3 2 7 において、メイン C P U 5 1 が、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「0」であると判別したとき（S 3 2 7 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、R B 終了時処理を行う（S 3 2 8）。具体的には、「R B」に対応する遊技状態フラグ（R B 遊技状態フラグ）をオフにする、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタをクリアするなどの処理を行う。その後、メイン C P U 5 1 は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 2 2 1 参照）の S 2 1 に移す。

【0 8 8 4】

〔ボーナス作動チェック処理〕

次に、図 2 4 2 を参照して、メインフロー（図 2 2 1 参照）中の S 2 1 で行うボーナス作動チェック処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するボーナス作動チェック処理において、ボーナス役に係る内部当籤役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示されていれば（ボーナス入賞であれば）、ボーナス遊技の作動開始処理を行う。すなわち、本実施形態では、主制御回路 4 1 は、ボーナス遊技を作動させる手段（特別遊技作動手段）も兼ねる。

40

【0 8 8 5】

まず、メイン C P U 5 1 は、「B B」（「B B 1」～「B B 3」）が作動中であるか否かを判別する（S 3 3 1）。S 3 3 1 において、メイン C P U 5 1 が、「B B」が作動中でないと判別したとき（S 3 3 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、後述の S 3 3 4 の処理を行う。

50

【0886】

一方、S331において、メインCPU51が、「RB」が作動中であると判別したとき（S331がYES判定の場合）、メインCPU51は、「RB」が作動中であるか否かを判別する（S332）。S332において、メインCPU51が、「RB」が作動中であると判別したとき（S332がYES判定の場合）、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS2に移す。

【0887】

一方、S332において、メインCPU51が、「RB」が作動中でないと判別したとき（S332がNO判定の場合）、メインCPU51は、ボーナス作動時テーブル（図12参照）に基づいて、RB作動時処理を行う（S333）。そして、S333の処理後、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS2に移す。

10

【0888】

また、S331がNO判定の場合、メインCPU51は、ボーナスゲームが入賞であるか否かを判別する（S334）。S334において、メインCPU51が、ボーナスゲームが入賞でないと判別したとき（S334がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS338の処理を行う。

【0889】

一方、S334において、メインCPU51が、ボーナスゲームが入賞であると判別したとき（S334がYES判定の場合）、メインCPU51は、ボーナス作動時テーブル（図12参照）に基づいて、入賞したボーナスゲームに対応したボーナス作動時処理を行う（S335）。本実施形態では、この処理において、メインCPU51は、ボーナス作動時テーブル（図12参照）を参照して、遊技状態フラグ格納領域（図47参照）内の対応するビットに「1」をセットし、ボーナス終了枚数カウンタの数値を所定の値（「BB1」の場合には「263」、「BB2」の場合には「60」、「BB3」の場合には「14」）にセットする。さらに、この処理では、上記S333で説明したRB作動時処理も行う。

20

【0890】

次いで、メインCPU51は、持越役格納領域の値をクリアする（S336）。次いで、メインCPU51は、ボーナス開始コマンド送信処理を行う（S337）。この処理では、メインCPU51は、ボーナス開始コマンドを副制御回路42に送信する。なお、ボーナス開始コマンドには、ボーナスゲームを開始したことを示す情報などが含まれる。そして、S337の処理後、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS2に移す。

30

【0891】

また、S334がNO判定の場合、メインCPU51は、再遊技（リプレイ）に係る役が入賞であるか否かを判別する（S338）。S338において、メインCPU51が、再遊技に係る役が入賞でないと判別したとき（S338がNO判定の場合）、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS2に移す。

40

【0892】

一方、S338において、メインCPU51が、再遊技に係る役が入賞であると判別したとき（S338がYES判定の場合）、メインCPU51は、メダルの自動投入を要求する（S339）。すなわち、メインCPU51は、投入枚数カウンタを自動投入枚数カウンタに複写する。そして、S339の処理後、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図221参照）のS2に移す。

【0893】

[メインCPUの制御による割込処理（1.1172msec）]

次に、図243を参照して、例えば、メインフロー（図221参照）中のS12内で行うメインCPU51の制御による割込処理について説明する。

50

【0894】

まず、メインCPU51は、レジスタの退避を行う（S341）。次いで、メインCPU51は、入力ポートチェック処理を行う（S342）。この処理では、ストップスイッチ17S等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。

【0895】

次いで、メインCPU51は、タイマー更新処理を行う（S343）。この処理では、メインCPU51は、例えば、割込処理毎にロックタイマーの値を減算する処理を行う。次いで、メインCPU51は、通信データ送信処理を行う（S344）。この処理では、主に、各種コマンドを主制御回路41及び副制御回路42に適宜送信する。

【0896】

次いで、メインCPU51は、リール制御処理を行う（S345）。この処理では、メインCPU51は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、3つのステッピングモータ61L、61C、61Rを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインCPU51は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインCPU51は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。また、本実施形態では、S345の処理において、前述した通常の加速処理、定速処理及び停止処理だけでなく、加速処理時にリール演出パターンが設定されている場合には、該リール演出パターンに対応するリール演出（リールアクション）及びロックの制御処理も行う。

【0897】

次いで、メインCPU51は、ランプ・7セグ駆動処理を行う（S346）。この処理では、メインCPU51は、7セグ表示器6を駆動制御して、払出枚数やクレジット枚数などを表示する。次いで、メインCPU51は、レジスタの復帰処理を行う（S347）。そして、その後、メインCPU51は、割込処理を終了する。

【0898】

<副制御回路の動作説明>

次に、図244～図265を参照して、副制御回路42のサブCPU81が、プログラムを用いて実行する各種処理（タスク）の内容について説明する。なお、以下に説明するサブCPU81の各種処理において必要となる、各種テーブルはサブROM82に格納され、各種制御フラグ、各種制御カウンタ、各種格納領域等はサブRAM83等に設けられる。

【0899】

[主基板通信タスク]

まず、図244を参照して、サブCPU81により実行される主基板通信タスクについて説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する主基板通信タスク及び後述の受信割込処理（後述の図265参照）において、コマンドデータの各種エラーを検出する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、コマンドデータの各種エラーを検出する手段（コマンドエラー検出手段）も兼ねる。

【0900】

まず、サブCPU81は、主制御回路41から送信されたコマンドの受信チェックを行い、コマンド登録データを取得する（S501）。次いで、サブCPU81は、受信したコマンドデータがあるか否かを判別する（S502）。

【0901】

S502において、サブCPU81が、受信したコマンドデータがないと判別したとき（S502がNO判定の場合）、サブCPU81は、処理をS501に戻し、S501以降の処理を繰り返す。一方、S502において、サブCPU81が、受信したコマンドデータがあると判別したとき（S502がYES判定の場合）、サブCPU81は、受信し

10

20

30

40

50

たコマンドの種別及びB C Cを抽出する（S 5 0 3）。なお、本実施形態では、コマンドデータは8 バイトのデータで構成され、先頭の1 バイト目のデータがコマンドの種別を示し、最後尾の8 バイト目のデータがB C Cである。

【0 9 0 2】

次いで、サブC P U 8 1は、コマンドデータからB C Cを算出する（S 5 0 4）。この処理では、B C Cは、コマンドの1 バイト目のデータから7 バイト目のデータの排他的論理和（X O R）を算出することにより得られる。なお、ここでいう「B C C」は、一般的には「サム値（又はサム）」と呼ばれるものの一種であり、「B C Cエラー」は、「サム異常」又は「サム値異常」と呼ばれるエラーと同様の意味を有する。

【0 9 0 3】

次いで、サブC P U 8 1は、S 5 0 3で抽出したB C Cの値がS 5 0 4で算出したB C C（算出B C C）の値と同じであるか否かを判別する（S 5 0 5）。S 5 0 5において、サブC P U 8 1が、S 5 0 3で抽出したB C Cの値がS 5 0 4で算出したB C Cの値と同じであると判別したとき（S 5 0 5がY E S判定の場合）、サブC P U 8 1は、後述のS 5 0 7の処理を行う。

【0 9 0 4】

一方、S 5 0 5において、サブC P U 8 1が、S 5 0 3で抽出したB C Cの値がS 5 0 4で算出したB C Cの値と同じでないと判別したとき（S 5 0 5がN O判定の場合）、サブC P U 8 1は、遊技中に何らかの異常（不正行為も含む）が発生した判断し、コマンドエラーフラグをオンする（S 5 0 6）。なお、コマンドエラーフラグは、コマンドデータに何らかのエラーが発生したか否かを示すフラグデータであり、コマンドエラー（通信エラー）が発生したときにコマンドエラーフラグがオン状態になる。

【0 9 0 5】

S 5 0 6の処理後、又は、S 5 0 5がY E S判定の場合、サブC P U 8 1は、コマンドの種別が有効であるか否かを判別する（S 5 0 7）。

【0 9 0 6】

本実施形態では、コマンド種別は、「0 1 H」～「1 0 H」の1 6種類のコードのいずれかに対応付けられており、遊技が正常動作している場合には、コマンド種別は、「0 1 H」～「1 0 H」のいずれかになる。それゆえ、S 5 0 7の処理では、受信したコマンドの種別のコードが「0 1 H」～「1 0 H」のいずれかであれば、サブC P U 8 1は、コマンド種別が有効であると判定する。一方、コマンド種別のコードが「0 1 H」～「1 0 H」以外である場合には、サブC P U 8 1は、遊技中に何らかの異常（不正行為も含む）が発生した判断し、コマンド種別が無効であると判定する。

【0 9 0 7】

S 5 0 7において、サブC P U 8 1が、コマンドの種別が有効であると判別したとき（S 5 0 7がY E S判定の場合）、サブC P U 8 1は、後述のS 5 0 9の処理を行う。一方、S 5 0 7において、サブC P U 8 1が、コマンドの種別が有効でないと判別したとき（S 5 0 7がN O判定の場合）、サブC P U 8 1は、受信したコマンドが無効なコマンドであるとし、コマンドエラーフラグをオンする（S 5 0 8）。

【0 9 0 8】

S 5 0 8の処理後、又は、S 5 0 7がY E S判定の場合、サブC P U 8 1は、コマンドシーケンスチェック処理を行う（S 5 0 9）。この処理では、サブC P U 8 1は、主制御回路4 1から送信されたコマンド（コマンド種別）の受信順序をチェックする。

【0 9 0 9】

次いで、サブC P U 8 1は、コマンドシーケンスが正常であるか否かを判別する（S 5 1 0）。この処理では、サブC P U 8 1は、S 5 0 9でチェックしたコマンド（コマンド種別）の受信順序が、所定の順序（正常操作時の順序）であるか否かを判別する。

【0 9 1 0】

遊技者が正常操作で遊技を行っている場合、通常、「B E T」、「スタート」、「リールの回転開始」、「ストップ」、「図柄組合せの表示」、「メダル払い出し」の順（以下

10

20

30

40

50

、基本順序という)で操作が行われ、各操作時に対応する種別のコマンドがサブCPU 81に送信される。それゆえ、コマンドの種別の受信順序がこの基本順序に対応する場合には、サブCPU 81は、コマンドシーケンスが正常であると判定する。一方、コマンドの種別の受信順序が基本順序に対応しない場合には、サブCPU 81は、遊技中に何らかの異常(不正行為も含む)が発生したと判断して、コマンドシーケンスが異常であると判定する。

【0911】

なお、本実施形態では、メダルの最大投入枚数は3枚であり、BETコマンドが続けて最大3回発生する場合がある。また、本実施形態のパチスロ1は、ボーナスゲームの作動機能を有するので、ボーナス開始コマンド及びボーナス終了コマンドが、表示コマンドと払出コマンドとの間で発生する場合もある。本実施形態では、これらのコマンドはS510の判定処理で考慮せず、コマンドの受信順序が上述した基本順序でない場合にのみ、サブCPU 81は、コマンドシーケンスが異常であると判定する。なお、本発明はこれに限定されず、BETコマンドやボーナス開始コマンド及びボーナス終了コマンドなどをS510の判定処理で用いる基本順序の条件の中にも含めるようにしてもよい。

【0912】

S510において、サブCPU 81が、コマンドシーケンスが正常であると判別したとき(S510がYES判定の場合)、サブCPU 81は、後述のS512の処理を行う。一方、S510において、サブCPU 81が、コマンドシーケンスが正常でないと判別したとき(S510がNO判定の場合)、サブCPU 81は、コマンドエラーフラグをオンする(S511)。

【0913】

S511の処理後、又は、S510がYES判定の場合、サブCPU 81は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判別する(S512)。S512において、サブCPU 81が、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判別したとき(S512がNO判定の場合)、サブCPU 81は、処理をS501に戻し、S501以降の処理を繰り返す。

【0914】

一方、S512において、サブCPU 81が、前回とは異なるコマンドを受信したと判別したとき(S512がYES判定の場合)、サブCPU 81は、受信したコマンドに基づいて、メッセージキューにメッセージを格納する(S513)。なお、メッセージキューとは、プロセス間で情報を交換するための機構である。そして、S513の処理後、サブCPU 81は、処理をS501に戻し、S501以降の処理を繰り返す。

【0915】

上述のように、本実施形態では、主基板通信タスクにおいて、受信したコマンドのBCC、種別、シーケンスに異常がある場合、コマンドエラーフラグをオンする。なお、コマンドエラーフラグのオフは、フロントドア2bに設けられたドアキー穴にドアキーを挿入した状態でドアキーに対して特定の操作を行った場合に実行される。本実施形態のパチスロ1では、ドアキー穴にドアキーを挿入した状態で、ドアキーを、パチスロ1の正面側(遊技者側)から見て右回り方向に回転操作すると、フロントドア2bが開放され、左回り方向に回転操作すると、リセット処理又は電断復帰処理が行われる。本実施形態では、ドアキーを左回り方向に回転操作させてリセット処理又は電断復帰処理を行うことにより、コマンドエラーフラグがオフされる。なお、本実施形態では、この操作以外の操作では、コマンドエラーフラグがオフされない構成になっている。

【0916】

[演出登録タスク]

次に、図245を参照して、サブCPU 81により実行される演出登録タスクについて説明する。

【0917】

まず、サブCPU 81は、メッセージキューからメッセージを取り出す(S521)。

次いで、サブCPU81は、メッセージキューにメッセージが有るか否かを判別する（S522）。S522において、サブCPU81が、メッセージキューにメッセージが無いと判別したとき（S522がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS525の処理を行う。

【0918】

一方、S522において、サブCPU81が、メッセージキューにメッセージがあると判別したとき（S522がYES判定の場合）、サブCPU81は、メッセージから遊技情報を複写する（S523）。この処理では、例えば、パラメータによって特定される、内部当籤役、回転が停止したリールの種別、表示役、遊技状態フラグ等の各種データがサブRAM83に設けられた格納領域（不図示）に複写される。

10

【0919】

次いで、サブCPU81は、演出内容決定処理を行う（S524）。この処理では、サブCPU81は、受信したコマンドの種別に応じて、演出内容の決定や演出データの登録等を行う。なお、演出内容決定処理の詳細については、後述の図246を参照しながら後で説明する。

【0920】

次いで、サブCPU81は、アニメーションデータの登録を行う（S525）。次いで、サブCPU81は、サウンドデータの登録を行う（S526）。次いで、サブCPU81は、ランプデータの登録を行う（S527）。なお、これらの登録処理は、S524の演出内容決定処理において登録された演出データに基づいて行われる。S527の処理後、サブCPU81は、処理をS521に戻し、S521以降の処理を繰り返す。

20

【0921】

[演出内容決定処理]

次に、図246を参照して、演出登録タスクのフローチャート（図245参照）中のS524で行う演出内容決定処理について説明する。

【0922】

まず、サブCPU81は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する（S531）。

【0923】

S531において、サブCPU81が、スタートコマンド受信時であると判別したとき（S531がYES判定の場合）、サブCPU81は、スタートコマンド受信時処理を行う（S532）。この処理では、サブCPU81は、演出用乱数値を抽出し、内部当籤役等に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録する。ここで、演出番号は、今回実行する演出内容を指定するデータである。なお、スタートコマンド受信時処理の詳細については、後述の図247を参照しながら後で説明する。

30

【0924】

次いで、サブCPU81は、登録されている演出番号に応じて、スタート時の演出データを登録する（S533）。演出データは、アニメーションデータ、サウンドデータ及びランプデータを指定するデータである。それゆえ、演出データが登録されると、対応するアニメーションデータ等が決定され、映像の表示等の演出が実行される。そして、S533の処理後、サブCPU81は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図245参照）のS525に移す。

40

【0925】

一方、S531において、サブCPU81が、スタートコマンド受信時でないと判別したとき（S531がNO判定の場合）、サブCPU81は、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する（S534）。

【0926】

S534において、サブCPU81が、リール停止コマンド受信時であると判別したとき（S534がYES判定の場合）、サブCPU81は、登録されている演出番号及び作動ストップボタンの種別に応じて、停止時の演出データを登録する（S535）。その後

50

、サブCPU81は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図245参照）のS525に移す。

【0927】

一方、S534において、サブCPU81が、リール停止コマンド受信時でないとは判断したとき（S534がNO判定の場合）、サブCPU81は、表示コマンド受信時であるかを判断する（S536）。

【0928】

S536において、サブCPU81が、表示コマンド受信時であると判断したとき（S536がYES判定の場合）、サブCPU81は、表示コマンド受信時処理を行う（S537）。なお、表示コマンド受信時処理の詳細については、後述の図255を参照しながら後で説明する。

10

【0929】

次いで、サブCPU81は、登録されている演出番号及び表示役に応じて、表示時の演出データを登録する（S538）。その後、サブCPU81は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図245参照）のS525に移す。

【0930】

一方、S536において、サブCPU81が、表示コマンド受信時でないとは判断したとき（S536がNO判定の場合）、サブCPU81は、払出終了コマンド受信時であるかを判断する（S539）。S539において、サブCPU81は、払出終了コマンド受信時であると判断したとき（S539がYES判定の場合）、サブCPU81は、払出終了コマンド受信時処理を行う（S540）。その後、サブCPU81は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図245参照）のS525に移す。

20

【0931】

一方、S539において、サブCPU81が、払出終了コマンド受信時でないとは判断したとき（S539がNO判定の場合）、サブCPU81は、ボーナス開始コマンド受信時であるかを判断する（S541）。

【0932】

S541において、サブCPU81が、ボーナス開始コマンド受信時であると判断したとき（S541がYES判定の場合）、サブCPU81は、ボーナス開始コマンド受信時処理を行う（S542）。この処理では、サブCPU81は、主に、ボーナス開始用の演出データを登録する。なお、ボーナス開始コマンド受信時処理の詳細については、後述の図261を参照しながら後で説明する。そして、S542の処理後、サブCPU81は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図245参照）のS525に移す。

30

【0933】

一方、S541において、サブCPU81が、ボーナス開始コマンド受信時でないとは判断したとき（S541がNO判定の場合）、サブCPU81は、ボーナス終了コマンド受信時であるかを判断する（S543）。

【0934】

S543において、サブCPU81が、ボーナス終了コマンド受信時でないとは判断したとき（S543がNO判定の場合）、サブCPU81は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図245参照）のS525に移す。

40

【0935】

一方、S543において、サブCPU81が、ボーナス終了コマンド受信時であると判断したとき（S543がYES判定の場合）、サブCPU81は、ボーナス終了コマンド受信時処理を行う（S544）。この処理では、サブCPU81は、主に、ボーナス終了用の演出データを登録する。なお、ボーナス終了コマンド受信時処理の詳細については、後述の図262を参照しながら後で説明する。そして、S544の処理後、サブCPU81は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図245参照）のS525に移す。

【0936】

50

[スタートコマンド受信時処理]

次に、図 2 4 7 を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図 2 4 6 参照）中の S 5 3 2 で行うスタートコマンド受信時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するスタートコマンド受信時処理は副制御回路 4 2 により実行される。

【0 9 3 7】

まず、サブCPU 8 1 は、抽籤フラグ決定処理を行う（S 5 5 1）。なお、抽籤フラグ決定処理の詳細については、後述の図 2 4 8 を参照しながら後で説明する。

【0 9 3 8】

次いで、サブCPU 8 1 は、モード抽籤処理を行う（S 5 5 2）。本実施形態では、サブ遊技状態が「一般状態」である場合において、「C Z（チャンスゾーン）」に当籤する確率が異なる複数のモードを設ける。S 5 5 2 の処理では、この「一般状態」における複数のモードの移行抽籤を行う。この移行抽籤では、内部当籤役に応じて各モードの抽籤値が設定されたモード抽籤テーブル（不図示）が用いられる。

10

【0 9 3 9】

次いで、サブCPU 8 1 は、C Z 抽籤処理を行う（S 5 5 3）。この処理では、内部当籤役及びモードに応じて「C Z（チャンスゾーン）」の抽籤値が設定されたC Z 抽籤テーブル（不図示）が用いられる。

【0 9 4 0】

次いで、サブCPU 8 1 は、A R T 抽籤処理を行う（S 5 5 4）。なお、A R T 抽籤処理の詳細については、後述の図 2 4 9 を参照しながら後で説明する。次いで、サブCPU 8 1 は、A R T 中処理を行う（S 5 5 5）。なお、A R T 中処理の詳細については、後述の図 2 5 0 を参照しながら後で説明する

20

【0 9 4 1】

次いで、サブCPU 8 1 は、V R 関連処理を行う（S 5 5 6）。なお、V R 関連処理の詳細については、後述の図 2 5 1 を参照しながら後で説明する。次いで、サブCPU 8 1 は、スタートコマンド受信時不正処理を行う（S 5 5 7）。なお、スタートコマンド受信時不正処理の詳細については、後述の図 2 5 2 を参照しながら後で説明する。

【0 9 4 2】

次いで、サブCPU 8 1 は、演出決定処理を行う（S 5 5 8）。なお、演出決定処理の詳細については、後述の図 2 5 3 を参照しながら後で説明する。そして、S 5 5 3 の処理後、サブCPU 8 1 は、スタートコマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図 2 4 6 参照）の S 5 3 3 に移す。

30

【0 9 4 3】

[抽籤フラグ決定処理]

次に、図 2 4 8 を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図 2 4 7 参照）中の S 5 5 1 で行う抽籤フラグ決定処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する抽籤フラグ決定処理は副制御回路 4 2 により実行される。

【0 9 4 4】

まず、サブCPU 8 1 は、特殊フラグ抽籤テーブル（図 5 7 参照）に基づいて、小役・リプレイ用データポインタを変更する（S 5 6 1）。次いで、サブCPU 8 1 は、小役・リプレイ用データポインタが「9」であるか否かを判別する（S 5 6 2）。

40

【0 9 4 5】

S 5 6 2 において、サブCPU 8 1 が、小役・リプレイ用データポインタが「9」であると判別したとき（S 5 6 2 が Y E S 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、抽籤（1 / 1 0 の確率で当籤）に基づいて、小役・リプレイ用データポインタを「4 0」に変更する（S 5 6 3）。S 5 6 3 の処理後、サブCPU 8 1 は、後述の S 5 6 6 の処理を行う。

【0 9 4 6】

一方、S 5 6 2 において、サブCPU 8 1 が、小役・リプレイ用データポインタが「9」でないと判別したとき（S 5 6 2 が N O 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、小役・リプレイ用データポインタが「4 3」であるか否かを判別する（S 5 6 4）。S 5 6 4 におい

50

て、サブCPU81が、小役・リプレイ用データポインタが「43」でないと判別したとき（S564がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS566の処理を行う。

【0947】

一方、S564において、サブCPU81が、小役・リプレイ用データポインタが「43」であると判別したとき（S564がYES判定の場合）、サブCPU81は、抽籤（1／2の確率で当籤）に基づいて、小役・リプレイ用データポインタを「42」に変更する（S565）。

【0948】

S563或いはS565の処理後、又は、S564がNO判定の場合、サブCPU81は、各種抽籤フラグ抽籤テーブル（図57～図70参照）に基づいて、各種抽籤フラグを決定し、サブRAM83に格納する（S566）。そして、S566の処理後、サブCPU81は、抽籤フラグ決定処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS552に移す。

【0949】

[ART抽籤処理]

次に、図249を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図247参照）中のS554で行うART抽籤処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するART抽籤処理は、副制御回路42により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、抽籤によりART（特定遊技状態）の作動を決定する手段（特定遊技状態決定手段）も兼ねる。

【0950】

まず、サブCPU81は、各種ART抽籤テーブル（図71～図88、図92～図96、図98～図121、図123～図130、図136、図137、図139、図140参照）に基づいて、ART抽籤を行う（S571）。次いで、サブCPU81は、抽籤結果は「0」（はずれ）であるか否かを判別する（S572）。S572において、サブCPU81が、抽籤結果が「0」であると判別したとき（S572がYES判定の場合）、サブCPU81は、ART抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS555に移す。

【0951】

一方、S572において、サブCPU81が、抽籤結果が「0」でないと判別したとき（S572がNO判定の場合）、サブCPU81は、ART抽籤結果のストック内容判定テーブル（図144参照）に基づいて、当籤内容をチェックする（S573）。

【0952】

次いで、サブCPU81は、「B__ART」又は「D__ART」に当籤したか否かを判別する（S574）。S574において、サブCPU81が、「B__ART」又は「D__ART」に当籤していないと判別したとき（S574がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS576の処理を行う。

【0953】

一方、S574において、サブCPU81が、「B__ART」又は「D__ART」に当籤したと判別したとき（S574がYES判定の場合）、サブCPU81は、ARTストック領域振り分け抽籤テーブル（図89、図90、図132～図135参照）を参照し、抽籤フラグに基づいて、ARTストック領域を決定する（S575）。すなわち、この処理により、「B__ART」又は「D__ART」の当籤情報を格納するARTストック領域として、ARTストック領域A及びARTストック領域Bの一方が決定される。

【0954】

S575の処理後、又は、S574がNO判定の場合、サブCPU81は、テーブル番号決定テーブル（図91、図97、図122、図131、図138及び図141参照）を参照し、ART抽籤テーブルの種別及び抽籤フラグに基づいて、テーブル番号を取得する（S576）。

【0955】

10

20

30

40

50

次いで、サブCPU81は、サブ格納領域における当籤内容に応じた格納領域に、対応する当籤情報を格納する（S577）。例えば、「B__ART」又は「D__ART」が当籤した場合には、S575において決定したARTストック領域A又はARTストック領域Bに当籤情報（ART識別情報及びテーブル番号）を格納する。また、「G__ART」が当籤した場合には、合体ストック領域に当籤情報（テーブル番号及びストック時のARTモード）を格納する。また、「R__ART」が当籤した場合には、ロケットフラグに「1」をセットする。また、「VR（バイキングラッシュ）」に当籤した場合には、VRストックカウンタに「1」を加算する。

【0956】

次いで、サブCPU81は、前兆ゲーム数抽籤テーブル（図165～図170参照）に基づいて、ART前兆ゲーム数を決定し、その値をART前兆カウンタにセットする（S578）。そして、S578の処理後、サブCPU81は、ART抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS555に移す。

【0957】

[ART中処理]

次に、図250を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図247参照）中のS555で行うART中処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するART中処理において、ART中にコマンドエラーが発生している場合にはART発生の抑制処理（遊技規制処理）を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、ART中にコマンドエラーが発生している場合にART発生を抑制する手段（第2の遊技規制手段）も兼ねる。

【0958】

まず、サブCPU81は、コマンドエラーフラグがオン状態であるか否かを判別する（S581）。

【0959】

S581において、サブCPU81が、コマンドエラーフラグがオン状態であると判別したとき（S581がYES判定の場合）、サブCPU81は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS556に移す。一方、S581において、サブCPU81が、コマンドエラーフラグがオン状態でないと判別したとき（S581がNO判定の場合）、サブCPU81は、「B__ART」が作動中であるか否かを判別する（S582）。

【0960】

S582において、サブCPU81が、「B__ART」が作動中であると判別したとき（S582がYES判定の場合）、サブCPU81は、ゲーム数上乗せ抽籤処理を行う（S583）。この処理において、上乗せゲーム数が決定された場合には、その決定された上乗せゲーム数をARTゲーム数カウンタに加算する。そして、S583の処理後、サブCPU81は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS556に移す。

【0961】

一方、S582において、サブCPU81が、「B__ART」が作動中でないと判別したとき（S582がNO判定の場合）、サブCPU81は、「D__ART」が作動中であるか否かを判別する（S584）。S584において、サブCPU81が、「D__ART」が作動中でないと判別したとき（S584がNO判定の場合）、サブCPU81は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS556に移す。

【0962】

一方、S584において、サブCPU81が、「D__ART」が作動中であると判別したとき（S584がYES判定の場合）、サブCPU81は、継続ストック抽籤処理を行う（S585）。この処理において、継続ストックが決定された場合は、継続ストックカウンタに「1」を加算する。そして、S585の処理後、サブCPU81は、ART中処

理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS556に移す。

【0963】

本実施形態では、上述のように、ART中にコマンドエラーが発生している場合には、コマンドエラー発生後に上乘せされるARTのゲーム数及びセット数（継続ストック）をクリアする処理を行う。この処理を実行するため、本実施形態では、ART中処理において、コマンドエラーが発生している（コマンドエラーフラグがオン状態である）と判別された際には、ゲーム数上乘せ抽籤処理（S583）及び継続ストック抽籤処理（S585）を行わない。この処理により、ARTのゲーム数及びセット数が上乘せされることがなくなるので、ARTのゲーム数及びセット数をクリアする処理と同様の機能が得られる。なお、本発明はこれに限定されず、ART中にコマンドエラーが発生している場合、ゲーム数上乘せ抽籤処理（S583）で決定されたARTの上乗せゲーム数、又は、継続ストック抽籤処理（S585）で決定されたARTの上乗せセット数をそれぞれ、各抽籤処理後にクリアするようにしてもよい。

10

【0964】

[VR関連処理]

次に、図251を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図247参照）中のS556で行うVR関連処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するVR関連処理において、二者択一演出におけるタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）を決定する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、タッチ対応を決定する手段（選択対応決定手段）も兼ねる。

20

【0965】

まず、サブCPU81は、「VR（ハイキングラッシュ）」が作動中であるか否かを判別する（S591）。S591において、サブCPU81が、「VR（ハイキングラッシュ）」が作動中でないと判別したとき（S591がNO判定の場合）、サブCPU81は、「遊技ロック9」が当籤したか否かを判別する（S592）。すなわち、遊技ロックフラグ格納領域2（図52参照）のビット0に格納されているデータは「1」であるか否かを判別する。

【0966】

S592において、サブCPU81が、「遊技ロック9」が当籤でないと判別したとき（S592がNO判定の場合）、サブCPU81は、VR関連処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS557に移す。

30

【0967】

一方、S592において、サブCPU81が、「遊技ロック9」が当籤であると判別したとき（S592がYES判定の場合）、サブCPU81は、VRロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブル（図145参照）に基づいて、タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容：第1の選択対応情報）を決定する（S593）。そして、S593の処理後、サブCPU81は、VR関連処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS557に移す。

【0968】

ここで、再度S591の処理の説明に戻って、S591において、サブCPU81が、「VR（ハイキングラッシュ）」が作動中であると判別したとき（S591がYES判定の場合）、サブCPU81は、VR中革命抽籤テーブル（図150～図164参照）に基づいて、革命発動の当籤・非当籤を決定し、VR中革命フラグの値をセットする（S594）。

40

【0969】

次いで、サブCPU81は、VR中ビリータッチ抽籤テーブル（図146～図149参照）に基づいて、タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容：第1の選択対応情報）を決定する（S595）。そして、S595の処理後、サブCPU81は、VR関連処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS557に移す。

【0970】

50

[スタートコマンド受信時不正処理]

次に、図252を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図247参照）中のS557で行うスタートコマンド受信時不正処理について説明する。

【0971】

なお、本実施形態では、以下に説明するスタートコマンド受信時不正処理において、「VR」中にコマンドエラーが発生している場合にはART発生抑制処理（遊技規制処理）を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、「VR」中にコマンドエラーが発生している場合にART発生抑制する手段（第1の遊技規制手段）も兼ねる。また、以下に説明するスタートコマンド受信時不正処理では、VR関連処理で決定されたタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）を別途、アニメタスク用タッチ対応として保存する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、VR関連処理で決定されたタッチ対応を別途、アニメタスク用タッチ対応として保存する手段（選択対応保存手段）も兼ねる。

10

【0972】

まず、サブCPU81は、二者択一演出（タッチチャレンジ）のタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）があるか否か（タッチ対応が決定されているか否か）を判別する（S601）。

【0973】

S601において、サブCPU81が、タッチ対応がないと判別したとき（S601がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS603の処理を行う。一方、S601において、サブCPU81が、タッチ対応があると判別したとき（S601がYES判定の場合）、サブCPU81は、決定されているタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）の情報を、別途、アニメタスク用タッチ対応（第2の選択対応情報）の情報として保存（コピー）する（S602）。なお、アニメタスク用タッチ対応は、後述のアニメタスク（後述の図263参照）において行われるタッチ操作の正否判定処理で用いられる（後述の図264参照）。

20

【0974】

S602の処理後、又は、S601がNO判定の場合、サブCPU81は、コマンドエラーフラグのオン／オフ状態を参照して、コマンドエラーが発生中であるか否かを判別する（S603）。S603において、サブCPU81が、コマンドエラーが発生中でないと判別したとき（S603がNO判定の場合）、サブCPU81は、スタートコマンド受信時不正処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS558に移す。

30

【0975】

一方、S603において、サブCPU81が、コマンドエラーが発生中であると判別したとき（S603がYES判定の場合）、サブCPU81は、「VR（ハイキングラッシュ）」が作動中であるか否かを判別する（S604）。S604において、サブCPU81が、「VR（ハイキングラッシュ）」が作動中でないと判別したとき（S604がNO判定の場合）、サブCPU81は、スタートコマンド受信時不正処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS558に移す。

40

【0976】

一方、S604において、サブCPU81が、「VR（ハイキングラッシュ）」が作動中であると判別したとき（S604がYES判定の場合）、サブCPU81は、ARTゲーム数カウンタの値を「0」にセットし、継続ストックカウンタの値を「0」にセットする（S605）。すなわち、「VR（ハイキングラッシュ）」の作動中にコマンドエラーが発生している場合には、サブCPU81は、「VR」中に何らかの不正行為（ゴト行為）が行われたと判断して、現在ストックされているARTのゲーム数及びセット数をクリアする（「0」にする）。そして、S605の処理後、サブCPU81は、スタートコマンド受信時不正処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図247参照）のS558に移す。

50

【0977】

[演出決定処理]

次に、図253を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図247参照）中のS558で行う演出決定処理について説明する。

【0978】

まず、サブCPU81は、連続演出（継続ゲーム）が作動中であるか否かを判別する（S611）。この処理では、「シナリオNo.」又は「マップNo.」の値が「0」以外であれば、サブCPU81は、連続演出（継続ゲーム）が作動中であると判別する。

【0979】

S611において、サブCPU81が、連続演出（継続ゲーム）が作動中でないと判別したとき（S611がNO判定の場合）、サブCPU81は、演出抽籤処理を行う（S612）。この演出抽籤処理では、サブCPU81は、演出抽籤テーブル（不図示）を参照して、抽籤フラグ、前兆ゲーム数等に基づいて「演出No.」（発展演出を含む）を決定し、該決定された「演出No.」をサブRAM83にセットする。なお、本実施形態における発展演出は、タイトル表示ゲームと、そのタイトル表示ゲームの後に続く連続演出（継続ゲーム）とで構成される。

10

【0980】

次いで、サブCPU81は、S612で決定された「演出No.」が発展演出であるか否かを判別する（S613）。S613において、サブCPU81が、S612で決定された「演出No.」が発展演出でないと判別したとき（S613がNO判定の場合）、サブCPU81は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図247参照）も終了する。

20

【0981】

一方、S613において、サブCPU81が、S612で決定された「演出No.」が発展演出であると判別したとき（S613がYES判定の場合）、サブCPU81は、決定された「演出No.」が、発展演出1に対応する「演出No.」であるか否かを判別する（S614）。

【0982】

S614において、サブCPU81が、決定された「演出No.」が、発展演出1に対応する「演出No.」であると判別したとき（S614がYES判定の場合）、サブCPU81は、発展演出1用タイトル抽籤テーブル（図171参照）を参照して、タイトル抽籤処理を行う（S615）。この処理により、発展演出1用の「タイトルNo.」が決定され、その「タイトルNo.」がサブRAM83に登録される。

30

【0983】

次いで、サブCPU81は、シナリオ抽籤テーブル（不図示）を参照して、シナリオ抽籤処理を行う（S616）。この処理により、発展演出1用の「シナリオNo.」が決定され、その「シナリオNo.」がサブRAM83に登録される。そして、S616の処理後、サブCPU81は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図247参照）も終了する。

【0984】

一方、S614において、サブCPU81が、決定された「演出No.」が、発展演出1に対応する「演出No.」でないと判別したとき（S614がNO判定の場合）、サブCPU81は、決定された「演出No.」は、発展演出2に対応する「演出No.」であるか否かを判別する（S617）。

40

【0985】

S617において、サブCPU81が、決定された「演出No.」が、発展演出2に対応する「演出No.」でないと判別したとき（S617がNO判定の場合）、サブCPU81は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図247参照）も終了する。

【0986】

50

一方、S 6 1 7において、サブCPU 8 1が、決定された「演出No.」が、発展演出2に対応する「演出No.」であると判別したとき（S 6 1 7がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、発展演出2用タイトル抽籤テーブル（図1 9 1参照）を参照して、タイトル抽籤処理を行う（S 6 1 8）。この処理により、発展演出2用の「タイトルNo.」が決定され、その「タイトルNo.」がサブRAM 8 3に登録される。

【0 9 8 7】

次いで、サブCPU 8 1は、発展演出2用マップ抽籤テーブル（図1 9 2及び図1 9 3参照）を参照して、マップ抽籤処理を行う（S 6 1 9）。この処理により、発展演出2用の「マップNo.」が決定され、その「マップNo.」がサブRAM 8 3に登録される。そして、S 6 1 9の処理後、サブCPU 8 1は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図2 4 7参照）も終了する。

10

【0 9 8 8】

ここで、再度S 6 1 1の処理の説明に戻って、S 6 1 1において、サブCPU 8 1が、連続演出（継続ゲーム）が作動中であると判別したとき（S 6 1 1がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、継続ゲーム数カウンタに「1」を加算する（S 6 1 0）。なお、継続ゲーム数カウンタの値は、「シナリオNo.」又は「マップNo.」をクリアするときに、「0」にする。これにより、継続ゲーム数カウンタの値は、ゲームが開始されたときに「1」を加算することで「1」となる。

【0 9 8 9】

次いで、サブCPU 8 1は、「シナリオNo.」が「0」であるか否かを判別する（S 6 2 1）。

20

【0 9 9 0】

S 6 2 1において、サブCPU 8 1が、「シナリオNo.」が「0」でないと判別したとき（S 6 2 1がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、シナリオ書換抽籤処理を行う（S 6 2 2）。シナリオ書換抽籤処理では、サブCPU 8 1は、シナリオ書換抽籤テーブル（図1 7 5～図1 9 0参照）を参照し、現在登録されている「シナリオNo.」に基づいて、「シナリオNo.」を書き換えるか否かを抽籤により決定する。そして、「シナリオNo.」を書き換えることが決定された場合には、サブCPU 8 1は、「シナリオNo.」を書換え先の値に変更する。

【0 9 9 1】

30

次いで、サブCPU 8 1は、シナリオ中演出決定処理を行う（S 6 2 3）。シナリオ中演出決定処理では、サブCPU 8 1は、発展演出1用演出番号決定テーブル（図1 7 2及び図1 7 3参照）を参照し、現在の「シナリオNo.」及び継続ゲーム数カウンタの値に基づいて、発展演出1用演出番号を決定する。そして、サブCPU 8 1は、決定された発展演出1用演出番号をサブRAM 8 3に登録する。また、シナリオ中演出決定処理では、連続演出（継続ゲーム）の最終ゲームに対応する発展演出1用演出番号を決定した場合、サブCPU 8 1は、「シナリオNo.」及び継続ゲーム数カウンタをクリアする。

【0 9 9 2】

次いで、サブCPU 8 1は、演出書換処理を行う（S 6 2 4）。なお、演出書換処理の詳細については、後述の図2 5 4を参照しながら後で説明する。そして、S 6 2 4の処理後、サブCPU 8 1は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図2 4 7参照）も終了する。

40

【0 9 9 3】

ここで、再度S 6 2 1の処理の説明に戻って、S 6 2 1において、サブCPU 8 1が、「シナリオNo.」が「0」であると判別したとき（S 6 2 1がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、「マップNo.」が「0」であるか否かを判別する（S 6 2 5）。S 6 2 5において、サブCPU 8 1が、「マップNo.」が「0」であると判別したとき（S 6 2 5がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図2 4 7参照）も終了する。

【0 9 9 4】

50

一方、S 6 2 5において、サブCPU 8 1が、「マップNo.」が「0」でないと判別したとき（S 6 2 5がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、マップ書換抽籤処理を行う（S 6 2 6）。マップ書換抽籤処理では、サブCPU 8 1は、マップ書換抽籤テーブル（図2 0 1～図2 1 6参照）を参照し、現在登録されている「マップNo.」に基づいて、「マップNo.」を書き換えるか否かを抽籤により決定する。そして、「マップNo.」を書き換えることが決定された場合には、サブCPU 8 1は、「マップNo.」を書換え先の値に変更する。

【0 9 9 5】

次いで、サブCPU 8 1は、マップ中演出決定処理を行う（S 6 2 7）。マップ中演出決定処理では、まず、サブCPU 8 1は、演出抽籤テーブル番号決定テーブル（図1 9 4参照）を参照し、現在の「マップNo.」及び継続ゲーム数カウンタの値に基づいて、演出抽籤テーブル番号を決定する。次いで、サブCPU 8 1は、決定した演出抽籤テーブル番号に対応する演出用抽籤テーブル（図1 9 5～図2 0 0参照）を参照して、サブ遊技状態に基づいて、発展演出2用演出番号を決定する。そして、サブCPU 8 1は、決定された発展演出2用演出番号をサブRAM 8 3に登録する。また、マップ中演出決定処理では、連続演出（継続ゲーム）の最終ゲームに対応する発展演出2用演出番号を決定した場合、サブCPU 8 1は、「マップNo.」及び継続ゲーム数カウンタをクリアする。

【0 9 9 6】

次いで、サブCPU 8 1は、演出書換処理を行う（S 6 2 8）。なお、演出書換処理の詳細については、後述の図2 5 4を参照しながら後で説明する。そして、S 6 2 8の処理後、サブCPU 8 1は、演出決定処理を終了するとともに、スタートコマンド受信時処理（図2 4 7参照）も終了する。

【0 9 9 7】**[演出書換処理]**

次に、図2 5 4を参照して、演出決定処理のフローチャート（図2 5 3参照）中のS 6 2 4又はS 6 2 8で行う演出書換処理について説明する。

【0 9 9 8】

まず、サブCPU 8 1は、演出書換条件テーブル（図2 1 7参照）を参照し、演出書換判定処理を行う（S 6 3 1）。この演出書換判定処理では、サブCPU 8 1は、抽籤フラグKと、現在登録されている発展演出1用演出番号又は発展演出2用演出番号とに基づいて、演出を書き換えるか否かを判定する。

【0 9 9 9】

次いで、サブCPU 8 1は、S 6 3 1の演出書換判定処理において、演出書換条件を満たすか否かを判別する（S 6 3 2）。S 6 3 2において、サブCPU 8 1が、演出書換条件を満たさないと判別したとき（S 6 3 2がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、演出書換処理を終了するとともに、演出決定処理（図2 5 3参照）も終了する。

【1 0 0 0】

一方、S 6 3 2において、サブCPU 8 1が、演出書換条件を満たすと判別したとき（S 6 3 2がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、決定されている発展演出1用演出番号又は発展演出2用演出番号をクリアする（S 6 3 3）。

【1 0 0 1】

本実施形態では、連続演出（継続ゲーム）を途中で終了させることで違和感なく遊技が進行する場合などにおいて、連続演出（継続ゲーム）を強制的に終了させる。なお、S 6 3 3の処理では、「シナリオNo.」、「マップNo.」及び継続ゲーム数カウンタ等もクリアする。

【1 0 0 2】

次いで、サブCPU 8 1は、演出抽籤処理を行う（S 6 3 4）。この演出抽籤処理では、サブCPU 8 1は、演出決定処理のフローチャート（図2 5 3参照）中のS 6 1 2で行う演出抽籤処理と同じ処理を行う。すなわち、S 6 3 4の処理では、サブCPU 8 1は、「演出No.」を決定し直す。そして、S 6 3 4の処理後、サブCPU 8 1は、演出書換

処理を終了するとともに、演出決定処理（図 2 5 3 参照）も終了する。

【1003】

[表示コマンド受信時処理]

次に、図 2 5 5 を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図 2 4 6 参照）中の S 5 3 7 で行う表示コマンド受信時処理について説明する。

【1004】

まず、サブCPU81は、カウント処理を行う（S 6 4 1）。なお、カウント処理の詳細については、後述の図 2 5 6 を参照しながら後で説明する。次いで、サブCPU81は、VR関連表示処理を行う（S 6 4 2）。このVR関連表示処理の詳細については、後述の図 2 5 8 を参照しながら後で説明する。

10

【1005】

次いで、サブCPU81は、ボーナス中処理を行う（S 6 4 3）。なお、ボーナス中処理の詳細については、後述の図 2 6 0 を参照しながら後で説明する。そして、S 6 4 3 の処理後、サブCPU81は、表示コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図 2 4 6 参照）の S 5 3 8 に移す。

【1006】

[カウント処理]

次に、図 2 5 6 を参照して、表示コマンド受信時処理のフローチャート（図 2 5 5 参照）中の S 6 4 1 で行うカウント処理について説明する。

【1007】

まず、サブCPU81は、「VR（バイキングラッシュ）」又は「R__ART」が作動中であるか否かを判別する（S 6 5 1）。S 6 5 1 において、サブCPU81が、「VR」又は「R__ART」が作動中であると判別したとき（S 6 5 1 がYES判定の場合）、サブCPU81は、後述の S 6 6 9 の処理を行う。

20

【1008】

一方、S 6 5 1 において、サブCPU81が、「VR」又は「R__ART」が作動中ではないと判別したとき（S 6 5 1 がNO判定の場合）、サブCPU81は、「G__ART」が作動中であるか否かを判別する（S 6 5 2）。S 6 5 2 において、サブCPU81が、「G__ART」が作動中であると判別したとき（S 6 5 2 がYES判定の場合）、サブCPU81は、合体ゲーム数カウンタの値を「1」減算する（S 6 5 3）。

30

【1009】

次いで、サブCPU81は、合体ゲーム数カウンタの値が「0」になったか否かを判別する（S 6 5 4）。S 6 5 4 において、サブCPU81が、合体ゲーム数カウンタの値が「0」になっていないと判別したとき（S 6 5 4 がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述の S 6 6 9 の処理を行う。

【1010】

一方、S 6 5 4 において、サブCPU81が、合体ゲーム数カウンタの値が「0」になったと判別したとき（S 6 5 4 がYES判定の場合）、サブCPU81は、対応するサブ格納領域をクリアする（S 6 5 5）。具体的には、サブCPU81は、合体モード格納領域及び合体識別データに「0」を格納する。

40

【1011】

次いで、サブCPU81は、G__ARTストック領域にデータ（当籤情報）が格納されているか否かを判別する（S 6 5 6）。S 6 5 6 において、サブCPU81が、G__ARTストック領域にデータ（当籤情報）が格納されていないと判別したとき（S 6 5 6 がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述の S 6 6 9 の処理を行う。

【1012】

一方、S 6 5 6 において、サブCPU81が、G__ARTストック領域にデータ（当籤情報）が格納されていると判別したとき（S 6 5 6 がYES判定の場合）、サブCPU81は、G__ART開始時処理を行う（S 6 5 7）。そして、S 6 5 7 の処理後、サブCPU81は、後述の S 6 6 9 の処理を行う。

50

【1013】

S657のG__ART開始時処理では、サブCPU81は、合体ゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいて合体ゲーム数を決定する。そして、サブCPU81は、決定した合体ゲーム数を合体ゲーム数カウンタにセットする。また、サブCPU81は、合体モード抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいて合体モードを決定し、該決定した合体モードをサブRAM83に格納する。さらに、サブCPU81は、合体識別データ格納領域の値に「1」をセットする。そして、サブCPU81は、G__ARTストック領域の参照先（先頭アドレスに対応する当籤情報）をクリアし、残りの当籤情報をそれぞれ1つ上のアドレスに繰り上げる。

【1014】

10

なお、本実施形態では、S657のG__ART開始時処理において、合体前兆ゲーム数を決定しない。すなわち、「G__ART」が終了してから、前兆ゲームを介さずに、G__ARTストック領域に格納された「G__ART」の当籤情報に対応する「G__ART」を開始する。しかし、本実施形態では、「G__ART」が終了してから前兆ゲームを行い、その後に、G__ARTストック領域に格納された「G__ART」の当籤情報に対応する「G__ART」を開始するようにしてもよい。この場合には、S657のG__ART開始時処理において、サブCPU81は、合体前兆ゲーム数を決定する。

【1015】

ここで、再度S652の処理の説明に戻って、S652において、サブCPU81が、「G__ART」が作動中でないと判別したとき（S652がNO判定の場合）、サブCPU81は、「D__ART」又は「B__ART」が作動中であるか否かを判別する（S658）。S658において、サブCPU81が、「D__ART」又は「B__ART」が作動中であると判別したとき（S658がYES判定の場合）、サブCPU81は、ARTゲーム数カウンタの値を「1」減算する（S659）。

20

【1016】

次いで、サブCPU81は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」になったか否かを判別する（S660）。S660において、サブCPU81が、ARTゲーム数カウンタの値が「0」になっていないと判別したとき（S660がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS669の処理を行う。

【1017】

30

一方、S660において、サブCPU81が、ARTゲーム数カウンタの値が「0」になったと判別したとき（S660がYES判定の場合）、サブCPU81は、「D__ART」が作動中であり、且つ、継続ストックカウンタの値が「1」以上であるか否かを判別する（S661）。

【1018】

S661において、サブCPU81が、「D__ART」が作動中であり、且つ、継続ストックカウンタの値が「1」以上であると判別したとき（S661がYES判定の場合）、サブCPU81は、D__ART継続時処理を行う（S662）。そして、S662の処理後、サブCPU81は、後述のS669の処理を行う。

【1019】

40

S662のD__ART継続時処理では、サブCPU81は、継続ストックカウンタの値を「1」減算する。また、サブCPU81は、継続時ARTゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照して、ARTゲーム数を決定する。そして、サブCPU81は、決定したARTゲーム数をARTゲーム数カウンタにセットする。なお、継続時のARTゲーム数は、初当りにおいて決定したARTゲーム数と同じにしてもよい。

【1020】

また、本実施形態では、S662のD__ART継続時処理において、サブCPU81は、継続時のループモード及びARTモードを変更しない。しかし、本実施形態では、S662のD__ART継続時処理において、継続時のループモード及びARTモードを抽籤によって変更するようにしてもよい。

50

【1021】

一方、S661において、サブCPU81が、「D__ART」が作動中であり、且つ、継続ストックカウンタの値が「1」以上であるという条件が満たされないと判別したとき（S661がNO判定の場合）、サブCPU81は、対応するサブ格納領域をクリアする（S663）。具体的には、サブCPU81は、ARTモード格納領域、ループモード格納領域及びART識別データ格納領域に「0」を格納する。

【1022】

次いで、サブCPU81は、ARTストック領域Aにデータ（当籤情報）が格納されているか否かを判別する（S664）。S664において、サブCPU81が、ARTストック領域Aにデータが格納されていると判別したとき（S664がYES判定の場合）、サブCPU81は、ARTストック領域Aにストックされた当籤情報に基づいてART開始時処理を行う（S665）。そして、S665の処理後、サブCPU81は、後述のS669の処理を行う。

【1023】

S665のART開始時処理では、サブCPU81は、ARTストック領域Aの先頭のアドレスに対応する当籤情報を参照する。そして、サブCPU81は、ARTゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいてARTゲーム数を決定する。次いで、サブCPU81は、決定したARTゲーム数をARTゲーム数カウンタにセットする。また、サブCPU81は、ARTモード抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいてARTモードを決定して、該決定したARTモードをサブRAM83に格納する。

【1024】

また、S665のART開始時処理では、サブCPU81は、ART識別データ格納領域に「1」又は「2」を格納する。すなわち、ARTストック領域Aの先頭のアドレスに対応する当籤情報が「D__ART」に係る当籤情報であれば、サブCPU81は、ART識別データ格納領域に「1」を格納し、「B__ART」に係る当籤情報であれば、サブCPU81は、ART識別データ格納領域に「2」を格納する。

【1025】

さらに、S665のART開始時処理では、サブCPU81は、ARTストック非消費抽籤テーブル（図142及び図143参照）を参照し、消費・非消費を決定する。このとき、非消費が決定された場合には、サブCPU81は、ARTストック領域Aにおいて参照している当籤情報（先頭のアドレスに対応する当籤情報）をクリアしない。一方、消費が決定された場合には、サブCPU81は、ARTストック領域Aにおいて参照している当籤情報をクリアし、残りの当籤情報をそれぞれ1つ上のアドレスに繰り上げる。

【1026】

また、S665のART開始時処理において、ARTストック領域Aの先頭のアドレスに対応する当籤情報が「D__ART」に係る当籤情報であった場合には、サブCPU81は、ループモード抽籤テーブル（不図示）を参照し、テーブル番号に基づいてループモードを決定して、該決定したループモードをサブRAM83に格納する。

【1027】

一方、S664において、サブCPU81が、ARTストック領域Aにデータが格納されていないと判別したとき（S664がNO判定の場合）、サブCPU81は、ARTストック領域Bにデータ（当籤情報）が格納されているか否かを判別する（S666）。S666において、サブCPU81が、ARTストック領域Bにデータが格納されていないと判別したとき（S666がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS669の処理を行う。

【1028】

一方、S666において、サブCPU81が、ARTストック領域Bにデータが格納されていると判別したとき（S666がYES判定の場合）、サブCPU81は、ARTストック領域Bにストックされた当籤情報に基づいてART開始時処理を行う（S667）

。なお、S 6 6 7のART開始時処理は、S 6 6 5のART開始時処理と同様である。そして、S 6 6 7の処理後、サブCPU 8 1は、後述のS 6 6 9の処理を行う。

【1029】

ここで、再度S 6 5 8の処理の説明に戻って、S 6 5 8において、サブCPU 8 1が、「D__ART」又は「B__ART」が作動中でないと判別したとき（S 6 5 8がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、天井カウント処理を行う（S 6 6 8）。天井カウント処理では、サブCPU 8 1は、ボーナスの終了後からのゲーム数をカウントし、ボーナスの終了後からのゲーム数が所定の値（例えば、1400）に到達した場合に、特殊ART抽籤テーブル（その2）（図140参照）を参照して、ART抽籤を行う。

【1030】

S 6 5 7、S 6 6 2、S 6 6 5、S 6 6 7或いはS 6 6 8の処理後、S 6 5 4、S 6 5 6、S 6 6 0或いはS 6 6 6がNO判定の場合、又は、S 6 5 1がYES判定の場合には、サブCPU 8 1は、前兆チェック処理を行う（S 6 6 9）。なお、前兆チェック処理の詳細については、後述の図257を参照しながら後で説明する。そして、S 6 6 9の処理後、サブCPU 8 1は、カウント処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図255参照）のS 6 4 2に移す。

【1031】

このように、本実施形態では、ARTストック領域A及びARTストック領域Bにデータ（当籤情報）が格納されている場合に、ARTストック領域Aにストックされた当籤情報に係る「ART」から発動させる。すなわち、当籤したことを表示する（報知する）或いは報知する予定の「ART」を全て発動し、その後、「ART」に当籤したことを表示しない（報知しない）「ART」を発動する。

【1032】

〔前兆チェック処理〕

次に、図257を参照して、カウント処理のフローチャート（図256参照）中のS 6 6 9で行う前兆チェック処理について説明する。

【1033】

まず、サブCPU 8 1は、前兆中（前兆ゲームが作動中）であるか否かを判別する（S 6 7 1）。具体的には、サブCPU 8 1は、各種前兆カウンタ（CZ前兆カウンタ、ART前兆カウンタ、合体前兆カウンタ、ロケット前兆カウンタ及びVR前兆カウンタのいずれか）に前兆ゲーム数がセットされているか否かを判別する。S 6 7 1において、サブCPU 8 1が、前兆中でないと判別したとき（S 6 7 1がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図256参照）も終了する。

【1034】

一方、S 6 7 1において、サブCPU 8 1が、前兆中であると判別したとき（S 6 7 1がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、前兆カウンタの値を「1」減算する（S 6 7 2）。次いで、サブCPU 8 1は、前兆カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S 6 7 3）。S 6 7 3において、サブCPU 8 1が、前兆カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 6 7 3がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図256参照）も終了する。

【1035】

一方、S 6 7 3において、サブCPU 8 1が、前兆カウンタの値が「0」であると判別したとき（S 6 7 3がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、CZ（チャンスゾーン）開始時であるか否かを判別する（S 6 7 4）。すなわち、サブCPU 8 1は、S 6 7 3において「0」になったと判別された前兆カウンタが、CZ前兆カウンタであるか否かを判別する。

【1036】

S 6 7 4において、サブCPU 8 1が、CZ（チャンスゾーン）開始時であると判別したとき（S 6 7 4がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、CZ開始時処理を行う（S

10

20

30

40

50

675)。そして、S675の処理後、サブCPU81は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図256参照）も終了する。

【1037】

なお、S675のCZ開始時処理では、サブCPU81は、CZゲーム数抽籤テーブル（不図示）を参照してCZゲーム数を決定し、該決定したCZゲーム数をCZゲーム数カウンタにセットする。また、サブCPU81は、CZ識別データ格納領域に「1」を格納する。

【1038】

一方、S674において、サブCPU81が、CZ（チャンスゾーン）開始時でないと判別したとき（S674がNO判定の場合）、サブCPU81は、ART開始時であるか否かを判別する（S676）。すなわち、サブCPU81は、S673において「0」になったと判別された前兆カウンタが、ART前兆カウンタであるか否かを判別する。

10

【1039】

S676において、サブCPU81が、ART開始時であると判別したとき（S676がYES判定の場合）、サブCPU81は、ARTストック領域Aにストックされた当籤情報に基づいてART開始時処理を行う（S677）。なお、S677のART開始時処理は、カウント処理のフローチャート（図256）中のS665のART開始時処理と同じである。そして、S677の処理後、サブCPU81は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図256参照）も終了する。

20

【1040】

本実施形態では、「ART」の初当り時に、その「ART」の当籤情報を必ずARTストック領域Aにストックする（図89及び図90参照）。したがって、S677のART開始時処理では、必ずARTストック領域Aにストックされた当籤情報が参照される。

【1041】

一方、S676において、サブCPU81が、ART開始時でないと判別したとき（S676がNO判定の場合）、サブCPU81は、「G__ART」開始時であるか否かを判別する（S678）。すなわち、サブCPU81は、S673において「0」になったと判別された前兆カウンタが、合体前兆カウンタであるか否かを判別する。

【1042】

S678において、サブCPU81が、「G__ART」開始時であると判別したとき（S678がYES判定の場合）、サブCPU81は、G__ART開始時処理を行う（S679）。S679のG__ART開始時処理は、カウント処理のフローチャート（図256）中のS657のG__ART開始時処理と同じである。そして、S679の処理後、サブCPU81は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図256参照）も終了する。

30

【1043】

一方、S678において、サブCPU81が、「G__ART」開始時でないと判別したとき（S678がNO判定の場合）、サブCPU81は、「R__ART」開始時であるか否かを判別する（S680）。すなわち、サブCPU81は、S673において「0」になったと判別された前兆カウンタが、ロケット前兆カウンタであるか否かを判別する。

40

【1044】

S680において、サブCPU81が、「R__ART」開始時であると判別したとき（S680がYES判定の場合）、サブCPU81は、R__ART開始時処理を行う（S681）。そして、S681の処理後、サブCPU81は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図256参照）も終了する。

【1045】

なお、S681のR__ART開始時処理では、サブCPU81は、合体モード抽籤テーブル（不図示）を参照してテーブル番号に基づいて合体モードを決定し、該決定した合体モードをサブRAM83に格納する。また、サブCPU81は、ロケット識別データ格納領域に「1」を格納する。さらに、サブCPU81は、ロケットフラグ格納領域に「0」

50

を格納する。

【1046】

一方、S680において、サブCPU81が、「R__ART」開始時でないと判別したとき（S680がNO判定の場合）、サブCPU81は、「VR」開始時であるか否かを判別する（S682）。すなわち、サブCPU81は、S673において「0」になったと判別された前兆カウンタが、VR前兆カウンタであるか否かを判別する。

【1047】

S682において、サブCPU81が、「VR」開始時でないと判別したとき（S682がNO判定の場合）、サブCPU81は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図256参照）も終了する。

10

【1048】

一方、S682において、サブCPU81が、「VR」開始時であると判別したとき（S682がYES判定の場合）、サブCPU81は、VR開始時処理を行う（S683）。そして、S683の処理後、サブCPU81は、前兆チェック処理を終了するとともに、カウント処理（図256参照）も終了する。

【1049】

なお、S683のVR開始時処理では、サブCPU81は、VRストックカウンタの値を「1」減算する。また、サブCPU81は、VR識別データ格納領域に「1」を格納する。これにより、サブ遊技状態は「VR」中になり、S683のVR開始時処理を行った次の遊技（ゲーム）から「VR」が開始される。

20

【1050】

〔VR関連表示時処理〕

次に、図258を参照して、表示コマンド受信時処理のフローチャート（図255参照）中のS642で行うVR関連表示時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するVR関連表示時処理において、二者択一演出における遊技者のタッチ操作が「正解」（タッチ成功）である場合には、所定の特典（「VR」の発動又はARTゲーム数の上乘せ）を付与する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、タッチ成功時に所定の特典を付与する手段（特典付与手段）も兼ねる。

【1051】

まず、サブCPU81は、「VR（バイキングラッシュ）」が作動中であるか否かを判別する（S691）。S691において、サブCPU81が、「VR」が作動中でないと判別したとき（S691がNO判定の場合）、サブCPU81は、遊技ロックの種別が「遊技ロック9」であるか否かを判別する（S692）。

30

【1052】

S692において、サブCPU81が、遊技ロックの種別が「遊技ロック9」でないと判別したとき（S692がNO判定の場合）、サブCPU81は、VR関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図255参照）のS643に移す。

【1053】

一方、S692において、サブCPU81が、遊技ロックの種別が「遊技ロック9」であると判別したとき（S692がYES判定の場合）、サブCPU81は、ビリータッチ正否判定処理を行う（S693）。ビリータッチ正否判定処理では、サブCPU81は、スタートレバー16の操作時に決定したタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、タッチ操作識別データ格納領域に記憶されているVRロック時の二者択一演出におけるタッチ結果とに基づいて、タッチチャレンジの正否（正解（タッチ成功）／不正解（タッチ失敗））を判定する。なお、ビリータッチ正否判定処理の詳細については、後述の図259を参照しながら後で説明する。

40

【1054】

次いで、サブCPU81は、S693におけるビリータッチ正否判定処理の結果がタッチ成功（正解）であるか否かを判別する（S694）。S694において、サブCPU81が、タッチ成功でないと判別したとき（S694がNO判定の場合）、サブCPU81

50

は、VR識別データ格納領域に「0」を格納してVR関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図255参照）のS643に移す。

【1055】

一方、S694において、サブCPU81が、タッチ成功であると判別したとき（S694がYES判定の場合）、サブCPU81は、VR開始時処理を行う（S695）。VR開始時処理では、サブCPU81は、VRストックカウンタの値を「1」減算する。また、サブCPU81は、VR識別データ格納領域に「1」を格納する。そして、S695の処理後、サブCPU81は、VR関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図255参照）のS643に移す。

【1056】

ここで、再度S691の処理の説明に戻って、S691において、サブCPU81が、「VR」が作動中であると判別したとき（S691がYES判定の場合）、サブCPU81は、ビリータッチ正否判定処理を行う（S696）。ビリータッチ正否判定処理では、サブCPU81は、スタートレバー16の操作時に決定したタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、タッチ操作識別データ格納領域に記憶されている「VR」中の二者択一演出におけるタッチ結果とに基づいて、タッチチャレンジの正否（正解（タッチ成功）／不正解（タッチ失敗））を判定する。なお、ビリータッチ正否判定処理の詳細については、後述の図259を参照しながら後で説明する。

【1057】

次いで、サブCPU81は、「VR」中のゲームが6G（ゲーム）目以降であるか否かを判別する（S697）。つまり、サブCPU81は、タッチチャレンジ回数が6回目以降であるか否かを判別する。S697において、サブCPU81が、「VR」中のゲームが6G目以降でないと判別したとき（S697がNO判定の場合）、サブCPU81は、VR中更新処理を行う（S698）。VR中更新処理では、サブCPU81は、ビリータッチ正否判定処理の結果（タッチ成功／タッチ失敗）を、VR中正否識別データ格納領域に格納する。

【1058】

次いで、サブCPU81は、タッチ成功であり、且つ、VR中革命フラグがオン（VR中革命フラグの値が「1」）であるか否かを判別する（S699）。S699において、サブCPU81が、この条件を満たさないと判別したとき（S699がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS701の処理を行う。

【1059】

一方、S699において、サブCPU81が、タッチ成功であり、且つ、VR中革命フラグがオンであると判別したとき（S699がYES判定の場合）、サブCPU81は、VR中書換処理を行う（S700）。VR中書換処理では、サブCPU81は、現在までのVR中タッチ正否判定処理の結果を全て成功に書き換える。

【1060】

S700の処理後、又は、S699がNO判定の場合、サブCPU81は、「VR」中のゲームが5G（ゲーム）目であるか否かを判別する（S701）。すなわち、サブCPU81は、VR中正否識別データ格納領域の全てにデータ（「0」又は「1」）が格納されたか否かを判別する。S701において、サブCPU81が、「VR」中のゲームが5G目でないと判別したとき（S701がNO判定の場合）、サブCPU81は、VR関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図255参照）のS643に移す。

【1061】

一方、S701において、サブCPU81が、「VR」中のゲームが5G目であると判別したとき（S701がYES判定の場合）、サブCPU81は、VR中上乗せ処理を行う（S702）。そして、S702の処理後、サブCPU81は、VR関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図255参照）のS643に移す。

【1062】

10

20

30

40

50

なお、S702のVR中上乗せ処理では、サブCPU81は、VR中正否識別データ格納領域の値に基づいて、上乗せゲーム数を決定し、該決定した上乗せゲーム数をARTゲーム数カウンタに加算する。また、全てタッチ正解ではなかった場合には、サブCPU81は、VR識別データ格納領域に「0」を格納し、VR中正否識別データ格納領域の値をクリアする。

【1063】

また、VR中正否識別データ格納領域の値が全て「0」であった場合（全てタッチ不正解であった場合）には、サブCPU81は、VRストックカウンタの値に「1」加算する。すなわち、「VR」において全てタッチ不正解であった場合には、「VR」がもう一度開始される。

10

【1064】

ここで、再度S697の処理の説明に戻って、S697において、サブCPU81が、「VR」中のゲームが6G目以降であると判別したとき（S697がYES判定の場合）、サブCPU81は、VRエクストラ処理を行う（S703）。そして、S703の処理後、サブCPU81は、VR関連表示時処理を終了し、処理を表示コマンド受信時処理（図255参照）のS643に移す。

【1065】

なお、S703のVRエクストラ処理では、VR中タッチ正否判定処理の結果がタッチ正解である場合には、サブCPU81は、ARTゲーム数カウンタの値に「320」を加算する。一方、VR中タッチ正否判定処理の結果がタッチ不正解である場合には、サブCPU81は、VR識別データ格納領域に「0」を格納し、VR中正否識別データ格納領域の値をクリアする。

20

【1066】

[ビリータッチ正否判定処理]

次に、図259を参照して、VR関連表示時処理のフローチャート（図258参照）中のS693又はS696で行うビリータッチ正否判定処理について説明する。

【1067】

なお、本実施形態では、以下に説明するビリータッチ正否判定処理において、VR関連処理で決定されたタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて、タッチ操作の正否判定を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、タッチ操作の正否判定を行う手段（正否判定手段）も兼ねる。また、以下に説明するビリータッチ正否判定処理では、VR関連処理で決定されたタッチ対応と遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて得られるタッチ操作の正否判定結果が、アニメタスク用タッチ対応と遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて得られるタッチ操作の正否判定結果と一致するか否かの判定処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、これらの2つの正否判定結果の一致判定を行う手段（不正行為判定手段）も兼ねる。さらに、以下に説明するビリータッチ正否判定処理では、前述した2つの正否判定結果の一致判定の結果が「不一致」である場合には、VR関連処理で決定されたタッチ対応と遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて得られるタッチ操作の正否判定結果を「不正解」に書き換える処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、正否判定結果を書き換える手段（正否判定書換手段）も兼ねる。

30

40

【1068】

まず、サブCPU81は、スタートコマンド受信時処理のVR関連処理（図251参照）で決定されたタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、タッチ操作識別データ格納領域に格納されているタッチ結果とに基づいて、タッチ操作の正否判定を行う（S711）。なお、タッチ操作識別データ格納領域に格納されているタッチ結果は、後述のアニメタスク中のビリータッチ入力処理（後述の図264参照）において、遊技者により行われたタッチ操作の結果を示すデータである。

【1069】

次いで、サブCPU81は、遊技者によるキャラクタ装飾部へのタッチ操作があるか否

50

かを判別する（S712）。S712において、サブCPU81が、遊技者のタッチ操作がないと判別したとき（S712がNO判定の場合）、サブCPU81は、ビリータッチ正否判定処理を終了し、処理をVR関連表示時処理（図258参照）のS694又はS697に移す。

【1070】

一方、S712において、サブCPU81が、遊技者のタッチ操作があると判別したとき（S712がYES判定の場合）、サブCPU81は、S711で得られた正否判定結果と、ビリータッチ結果格納領域に格納された二者択一演出の正否判定結果との一致判定を行う（S713）。なお、ビリータッチ結果格納領域に格納された二者択一演出の正否結果は、後述のアニメタスク（後述の図263参照）中のビリータッチ入力処理（後述の図264参照）において、遊技者によるタッチ操作の結果（タッチ結果）と、スタートコマンド受信時不正処理（図252参照）で保存されたアニメタスク用タッチ対応とに基づいて得られた正否判定結果である。

10

【1071】

次いで、サブCPU81は、S713の判定結果が「一致」であるか否かを判別する（S714）。

【1072】

通常、遊技者が正常操作で遊技を行っている場合、スタートコマンド受信時不正処理（図252参照）で保存されたアニメタスク用タッチ対応は、S711の正否判定処理で用いるタッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と同じになるので、S713の判定結果は「一致」になる。しかしながら、スタートコマンド受信時不正処理においてアニメタスク用タッチ対応が保存された後、VRロック時又は「VR」中に何らかの不正行為（ゴト行為）が行われ、例えばアニメタスク用タッチ対応が強制的に書き換えられた場合、S713の判定結果は「不一致」となる。

20

【1073】

それゆえ、S714において、サブCPU81が、S713の判定結果が「一致」であると判別したとき（S714がYES判定の場合）、サブCPU81は、特別な遊技規制処理を行うことなく、ビリータッチ正否判定処理を終了し、処理をVR関連表示時処理（図258参照）のS694又はS697に移す。

【1074】

一方、S714において、サブCPU81が、S713の判定結果が「一致」でない（「不一致」である）と判別したとき（S714がNO判定の場合）には、サブCPU81は、VRロック時又は「VR」中に何らかの不正行為（ゴト行為）が行われたと判定し、S711で得られた正否判定結果を「不正解」（タッチ失敗）に書き換える（S715）。そして、S715の処理後、サブCPU81は、ビリータッチ正否判定処理を終了し、処理をVR関連表示時処理（図258参照）のS694又はS697に移す。

30

【1075】

なお、本実施形態では、ビリータッチ正否判定処理終了時点におけるS711で得られた正否判定結果の最終的な結果（正解／不正解、書き換えられた場合には不正解）に基づいて、特典付与（「VR」発動又はARTゲーム数の上乗せ）の有無が決定される。

40

【1076】

上述のように、本実施形態のパチスロ1では、VRロック時又は「VR」中に何らかの不正行為（ゴト行為）が行われた場合には、二者択一演出（タッチチャレンジ）の正否判定結果を「不正解」（タッチ失敗）に書き換えるので、二者択一演出による特典付与（「VR」発動又はARTゲーム数の上乗せ）が制限される。

【1077】

[ボーナス中処理]

次に、図260を参照して、表示コマンド受信時処理のフローチャート（図255参照）中のS643で行うボーナス中処理について説明する。この処理では、主に、ボーナス終了後にART発動の特典が得られるための条件、すなわち、上述した「ボーナス完走時

50

」の条件が満たされるか否かの判定処理を行う。なお、本実施形態では、以下に説明するボーナス中処理において、「ボーナス完走時」の条件が不成立の場合、ボーナス完走時フラグをオフする処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、ボーナス完走時フラグをクリアする手段（第2の特定遊技設定手段）も兼ねる。

【1078】

なお、本実施形態では、上述のように、「BB3」（ビリーボーナス）の遊技において、メダルの払出しが「1」枚である内部当籤役に対応する図柄組合せを15回、有効ライン上に停止表示させて、「BB3」の遊技が終了したときに「ボーナス完走時」の条件が成立する。また、本実施形態では、「BB1」の遊技において、「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」（メダルの払出枚数が11枚の役）のいずれかに内部当籤せず 10

【1079】

ボーナス中処理では、まず、サブCPU81は、現在作動中のボーナスゲームの種別が「BB3」であるか否かを判別する（S721）。

【1080】

S721において、サブCPU81が、現在作動中のボーナスゲームの種別が「BB3」でないと判別したとき（S721がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS724の処理を行う。一方、S721において、サブCPU81が、現在作動中のボーナス 20

【1081】

すなわち、S722の判定処理では、サブCPU81は、「BB3」における「ボーナス完走時」の成立条件が満たされるか否かを判別する。なお、本実施形態では、「ハズレ」の内部当籤は「ボーナス完走時」の不成立条件に含まない。

【1082】

S722において、サブCPU81が、内部当籤役が「ハズレ」である、又は、表示役が、メダルの払出枚数が1枚の表示役であると判別したとき（S722がYES判定の場合） 30

【1083】

S723の処理後、S721がNO判定の場合、又は、S722がYES判定の場合、サブCPU81は、現在作動中のボーナスゲームの種別が「BB1」であるか否かを判別する（S724）。 40

【1084】

S724において、サブCPU81が、現在作動中のボーナスゲームの種別が「BB1」でないと判別したとき（S724がNO判定の場合）、サブCPU81は、ボーナス中処理を終了するとともに、表示コマンド受信時処理（図255参照）も終了する。一方、S724において、サブCPU81が、現在作動中のボーナスゲームの種別が「BB1」であると判別したとき（S724がYES判定の場合）、サブCPU81は、ボーナスゲーム数カウンタ（特別遊技数計数手段）の値に「1」を加算する（S725）。

【1085】

次いで、サブCPU81は、内部当籤役が「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」（メダルの払出枚数が11枚の役）のいずれかであるか否かを判別する（S726 50

）。すなわち、S 7 2 6 の判定処理では、サブCPU 8 1 は、「BB 1」における「ボーナス完走時」の不成立条件が満たされるか否かを判別する。

【1086】

S 7 2 6 において、内部当籤役が「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」（メダルの払出枚数が11枚の役）でないと判別したとき（S 7 2 6 がNO判定の場合）、サブCPU 8 1 は、ボーナス中処理を終了するとともに、表示コマンド受信時処理（図255参照）も終了する。

【1087】

一方、S 7 2 6 において、内部当籤役が「C__BB中制御役1」～「C__BB中制御役6」（メダルの払出枚数が11枚の役）のいずれかであると判別したとき（S 7 2 6 がYES判定の場合）、すなわち、「BB 1」における「ボーナス完走時」の条件が不成立である場合、サブCPU 8 1 は、ボーナス完走時フラグをオフする（S 7 2 7）。これにより、「BB 1」終了後、ARTは作動しない。そして、S 7 2 7 の処理後、サブCPU 8 1 は、ボーナス中処理を終了するとともに、表示コマンド受信時処理（図255参照）も終了する。

【1088】

なお、本実施形態では、上述のように、「BB 1」のボーナス遊技中に、ボーナスゲーム数カウンタの値を加算（更新）する例、すなわち、ボーナスゲーム数カウンタを「BB 1」のボーナス遊技にのみ使用する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、「BB 2」及び／又は「BB 3」のボーナス遊技中の処理において、ボーナスゲーム回数の情報を制御パラメータとして使用する必要がある場合には、ボーナスゲーム数カウンタを共通して利用してもよい。この場合には、図260に示すボーナス中処理において、S 7 2 5 のボーナスゲーム数カウンタの加算処理を、S 7 2 1 の判定処理の前に行えばよい。

【1089】

[ボーナス開始コマンド受信時処理]

次に、図261を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図246参照）中のS 5 4 2で行うボーナス開始コマンド受信時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するボーナス開始コマンド受信時処理において、ボーナス完走時フラグをオンする処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、ボーナス完走時フラグをART発動に対応する情報に設定する手段（第1の特定遊技設定手段）も兼ねる。

【1090】

まず、サブCPU 8 1 は、ボーナスゲーム数カウンタの値をクリアする（S 7 3 1）。次いで、サブCPU 8 1 は、開始するボーナスゲームの種別が「BB 1」又は「BB 3」であるか否かを判別する（S 7 3 2）。

【1091】

S 7 3 2 において、サブCPU 8 1 が、開始するボーナスゲームの種別が「BB 1」又は「BB 3」でないと判別したとき（S 7 3 2 がNO判定の場合）、サブCPU 8 1 は、後述のS 7 3 4 の処理を行う。一方、S 7 3 2 において、サブCPU 8 1 が、開始するボーナスゲームの種別が「BB 1」又は「BB 3」であると判別したとき（S 7 3 2 がYES判定の場合）、サブCPU 8 1 は、ボーナス完走時フラグをオンする（S 7 3 3）。

【1092】

S 7 3 3 の処理後、又は、S 7 3 2 がNO判定の場合、サブCPU 8 1 は、ボーナス種別に対応するボーナス開始用演出データをセットする（S 7 3 4）。そして、S 7 3 4 の処理後、サブCPU 8 1 は、ボーナス開始コマンド受信時処理を終了するとともに、演出内容決定処理（図246参照）も終了する。

【1093】

上述のように、本実施形態では、「BB 1」又は「BB 3」の作動開始時にボーナス完走フラグをオン状態にする。そして、図260のボーナス中処理で説明したように、ボーナス遊技中に「ボーナス完走時」の条件が満たされない状態が発生した場合には、ボーナ

ス完走フラグをオフする。なお、ボーナス遊技中に「ボーナス完走時」の条件が満たされない状態が発生しない限り、ボーナス完走フラグのオン状態が維持され、「ボーナス完走時」の成立条件が維持される。それゆえ、本実施形態では、ボーナス遊技が終了した時点でボーナス完走フラグのオン状態が維持されていれば、ボーナス終了後にARTの作動が開始される。

【1094】

また、「ボーナス完走時」の成立条件が維持されているボーナス遊技の途中で、例えばRAMクリアゴト等の不正行為が行われた場合、その際にボーナス完走時フラグがクリアされる（オフされる）。それゆえ、ボーナス遊技の途中で不正行為が行われた場合には、ボーナス終了時に「ボーナス完走時」の条件が成立していても、ボーナス完走時フラグがオフ状態であるので、ボーナス終了後にARTは作動しない。

10

【1095】

[ボーナス終了コマンド受信時処理]

次に、図262を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図246参照）中のS544で行うボーナス終了コマンド受信時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するボーナス終了コマンド受信時処理において、ボーナス終了時のボーナスゲーム回数（ボーナスゲーム数カウンタの値）が異常な値である場合には、ART発生の抑制処理（遊技規制処理）を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路42は、ボーナス終了時のボーナスゲーム回数に異常がある場合にART発生を抑制する手段（遊技規制手段）も兼ねる。

20

【1096】

まず、サブCPU81は、終了するボーナスゲームの種別が「BB1」であるか否かを判別する（S741）。

【1097】

S741において、サブCPU81が、終了するボーナスゲームの種別が「BB1」でないと判別したとき（S741がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS744の処理を行う。一方、S741において、サブCPU81が、終了するボーナスゲームの種別が「BB1」であると判別したとき（S741がYES判定の場合）、サブCPU81は、ボーナスゲーム数カウンタの値が「21」以下であるか否かを判別する（S742）。

30

【1098】

S742において、サブCPU81が、ボーナスゲーム数カウンタの値が「21」以下でないと判別したとき（S742がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS744の処理を行う。一方、S742において、サブCPU81が、ボーナスゲーム数カウンタの値が「21」以下であると判別したとき（S742がYES判定の場合）、サブCPU81は、「B__ART」及び「D__ART」の当籤状態をクリアするとともに、ARTゲーム数カウンタの値をクリアする（S743）。具体的には、サブCPU81は、サブRAM83のARTストック領域に格納された「B__ART」及び「D__ART」の当籤情報及びARTゲーム数カウンタの値をクリアする。

【1099】

上述のように、本実施形態では、「BB1」終了時のボーナスゲーム回数は22回未満になることはない。それゆえ、「BB1」終了時のボーナスゲーム数カウンタの値が「21」以下である場合（S742がYES判定の場合）には、サブCPU81は、「BB1」作動中に、何らかの不正行為（例えばRAMクリアゴト等）が行われたと判定し、「B__ART」及び「D__ART」の当籤情報及びARTゲーム数カウンタの値をクリアして、ARTの発生を抑制する。

40

【1100】

S743の処理後、又は、S741或いはS742がNO判定の場合、サブCPU81は、ボーナス終了時用の演出データをセットする（S744）。そして、S744の処理後、サブCPU81は、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了するとともに、演出内容

50

決定処理（図 2 4 6 参照）も終了する。

【1101】

[アニメタスク]

次に、図 2 6 3 を参照して、サブ CPU 8 1 により実行されるアニメタスクについて説明する。なお、アニメタスクは、登録されたアニメーションデータに基づいて映像演出を実行する際に行われるタスクである。

【1102】

まず、サブ CPU 8 1 は、登録されたアニメーションデータの取り出し処理を行う（S 7 5 1）。

【1103】

次いで、サブ CPU 8 1 は、アニメーションデータが登録されているか否かを判別する（S 7 5 2）。S 7 5 2 において、サブ CPU 8 1 が、アニメーションデータが登録されていないと判別したとき（S 7 5 2 が NO 判定の場合）、サブ CPU 8 1 は、後述の S 7 5 4 の処理を行う。

【1104】

一方、S 7 5 2 において、サブ CPU 8 1 が、アニメーションデータが登録されていると判別したとき（S 7 5 2 が YES 判定の場合）、サブ CPU 8 1 は、2 D・3 Dアニメ処理を行う（S 7 5 3）。この処理において、例えば、登録されたアニメーションデータに 2 D 表示用の演出映像データ及び 3 D 表示用の演出映像データが含まれている場合には、サブ CPU 8 1 は、2 D 表示用の演出映像データに対しては所定の 2 D 表示処理を施し、3 D 表示用の演出映像データに対しては所定の 3 D 表示処理を施す。

【1105】

S 7 5 3 の処理後、又は、S 7 5 2 が NO 判定の場合、サブ CPU 8 1 は、ビリータッチ入力処理を行う（S 7 5 4）。この処理では、遊技者によるタッチ操作（タッチチャレンジ）の結果と、アニメタスク用タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）とに基づいて、タッチ操作の正否判定を行い、その判定結果（正解（タッチ成功）／不正解（タッチ失敗））の情報を映像表示（報知）する。なお、ビリータッチ入力処理の詳細については、後述の図 2 6 4 を参照しながら後で説明する。

【1106】

そして、S 7 5 4 の処理後、サブ CPU 8 1 は、処理を S 7 5 1 に戻し、S 7 5 1 以降の処理を繰り返す。なお、上述したアニメタスクは、約 4 m s e c 周期でループ処理されるので、ビリータッチ入力処理（ビリータッチの入力検知処理）も約 4 m s e c 周期で実行される。

【1107】

[ビリータッチ入力処理]

次に、図 2 6 4 を参照して、アニメタスクのフローチャート（図 2 6 3 参照）中の S 7 5 4 で行うビリータッチ入力処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するビリータッチ入力処理において、アニメタスク用タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）と、遊技者のタッチ操作の結果とに基づいて、タッチ操作の正否判定を行い、その判定結果を報知する処理を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路 4 2 は、アニメタスク用タッチ対応に基づいて、タッチ操作の正否判定を行うとともに、その判定結果を報知する手段（正否結果報知手段）も兼ねる。

【1108】

まず、サブ CPU 8 1 は、二者択一演出のアニメタスク用タッチ対応（タッチ操作の正解内容又は不正解内容）があるか否かを判別する（S 7 6 1）。

【1109】

S 7 6 1 において、サブ CPU 8 1 が、アニメタスク用タッチ対応がないと判別したとき（S 7 6 1 が NO 判定の場合）、サブ CPU 8 1 は、ビリータッチ入力処理を終了し、処理をアニメタスク（図 2 6 3 参照）の S 7 5 1 に移す。一方、S 7 6 1 において、サブ CPU 8 1 が、アニメタスク用タッチ対応があると判別したとき（S 7 6 1 が YES 判定

の場合)、サブCPU81は、タッチセンサへの入力(遊技者のキャラクター装飾部へのタッチ操作)があるか否かを判別する(S762)。

【1110】

S762において、サブCPU81が、タッチセンサへの入力がないと判別したとき(S762がNO判定の場合)、サブCPU81は、ビリータッチ入力処理を終了し、処理をアニメタスク(図263参照)のS751に移す。一方、S762において、サブCPU81が、タッチセンサへの入力があると判別したとき(S762がYES判定の場合)、サブCPU81は、タッチ操作の結果(タッチ結果)をタッチ操作識別データ格納領域に保存する(S763)。

【1111】

次いで、サブCPU81は、タッチ結果と、アニメタスク用タッチ対応(タッチ操作の正解内容又は不正解内容)とに基づいて、タッチ操作の正否(タッチ成功/タッチ失敗)判定を行い、その判定結果を、液晶表示装置11に表示するとともにビリータッチ結果格納領域に保存する(S764)。そして、S764の処理後、サブCPU81は、ビリータッチ入力処理を終了し、処理をアニメタスク(図263参照)のS751に移す。

【1112】

上述のように、本実施形態では、アニメタスクにおいて、二者択一演出(タッチチャレンジ)のタッチ結果の正否判定が行われると、その結果が即座に液晶表示装置11に表示される。なお、本実施形態では、二者択一演出(タッチチャレンジ)でタッチ操作が行われない場合には、上述したタッチ操作の正否判定は行われず、抽籤結果(タッチ対応)の情報がそのまま表示される。

【1113】

なお、図264のビリータッチ入力処理中のS764で得られる正否判定結果が、何らかの不正行為(ゴト行為)により、図259のビリータッチ正否判定処理中のS711で得られる正否判定結果と一致しない場合には、内部的な処理では、正否判定結果は「不正解(タッチ失敗)」に書き換えられるが(図259中のS715参照)、アニメタスクにより液晶表示装置11に表示される内容は、S764で判定された正否判定結果の内容がそのまま表示される。

【1114】

例えば、本来、正否判定結果が「不正解(タッチ失敗)」となるべき状態において、何らかの不正行為(ゴト行為)により例えばアニメタスク用タッチ対応が強制的に書き換えられ、ビリータッチ入力処理(S764)での正否判定結果が「正解(タッチ成功)」となった場合、内部的な処理では、正否判定結果は「不正解(タッチ失敗)」に書き換えられるが、液晶表示装置11に表示される内容は「正解(タッチ成功)」となる。それゆえ、このような場合には、液晶表示装置11には「正解(タッチ成功)」の情報が表示されるが、特典(「VR」の発動又はARTゲーム数の上乘せ)の付与は行われない。

【1115】

[受信割込処理]

次に、図265を参照して、サブCPU81により実行される受信割込処理について説明する。受信割込処理は、サブCPU81内のUART(Universal Asynchronous Receiver Transmitter)回路(シリアル通信回路)が、主制御回路41から1バイトのデータを受信し、これによりサブCPU81に対して割込信号を発生させた際に起動される処理である。なお、CPUは、プログラム上に登録された各種割込処理の中から発生した割込信号の種別に対応する割込処理の起動(読み出し)を行う。

【1116】

まず、サブCPU81は、受信データを取得する(S771)。次いで、サブCPU81は、受信データに物理層エラーがあるか否かを判別する(S772)。なお、ここでいう「物理層エラー」とは、UART回路から得られる通信エラーのことであり、例えば、フレーミングエラー、パリティエラー、オーバーランエラー等の1バイトの受信単位で発生する通信エラーことである。

10

20

30

40

50

【1117】

S772において、サブCPU81が、受信データに物理層エラーがないと判別したとき（S772がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS774の処理を行う。一方、S772において、サブCPU81が、受信データに物理層エラーがあると判別したとき（S772がYES判定の場合）、サブCPU81は、コマンドエラーフラグをオンする（S773）。

【1118】

S773の処理後、又は、S772がNO判定の場合、サブCPU81は、受信データを受信データ一時領域に保存する（S774）。次いで、サブCPU81は、受信カウンタの値を更新する（S775）。具体的には、サブCPU81は、受信カウンタの値に「1」を加算する。

10

【1119】

次いで、サブCPU81は、受信データが8バイトのデータであるか否かを判別する（S776）。S776において、サブCPU81が、受信データが8バイトのデータでないと判別したとき（S776がNO判定の場合）、サブCPU81は、受信割込処理を終了する。一方、S776において、サブCPU81が、受信データが8バイトのデータであると判別したとき（S776がYES判定の場合）、サブCPU81は、受信データ一時領域に格納された受信データをコマンド登録する（S777）。

【1120】

次いで、サブCPU81は、受信カウンタの値をクリアする（S778）。そして、S778の処理後、サブCPU81は、受信割込処理を終了する。

20

【1121】

以上、本発明の一実施形態に係る遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、種々の実施形態及び変形例が含まれる。

【1122】

例えば、上記実施形態では、「G__ART」の当籤情報がサブ格納領域に格納されている場合に、「D__ART」又は「B__ART」を中断して、「G__ART」を開始する構成としたが、本発明はこれに限定されない。例えば、「G__ART」の当籤情報がサブ格納領域に格納された際に、「G__ART」を、「D__ART」又は「B__ART」と同時に実行するようにしてもよい。この場合には、「G__ART」の作動期間中には、継続ストック抽籤及び上乗せゲーム数抽籤を行い、ARTゲーム数の減算は行わない。また、この場合には、「G__ART」の作動期間中に、「G__ART」のART抽籤、及び、「D__ART」又は「B__ART」のART抽籤の両方を行うようにしてもよい。

30

上述のように、従来、遊技機に対するゴト行為の検出及び抑制手法が種々提案されている。しかしながら、特許文献1で提案されているように、不正発生時に異常報知を行うような手法では、遊技店のホール店員がその異常報知（エラー音やエラー画面）に気がつかなければ、不正が行われた事実を確認することができない。

また、特許文献1で提案されているようなゴト行為の抑制手法では、ゴト行為により発生した異常報知を、例えば強制的な電断操作等の行為により解除して、遊技を継続することが可能である。この場合、不正行為の解除時点において、ゴト行為により発生した特典の成立要因や付与された特典などが残った状態で遊技が再開されることになり、遊技店に多大な損益を与えることになる。一方、上述したゴト行為の有無や種別を判別せずに、異常発生時に一律に不正規制処理を行う（過剰対策を行う）と、不正行為以外の原因（例えば自然ノイズ等）により異常が発生した場合にも、特典付与が規制され、遊技者の利益を著しく損なう可能性もある。

40

そこで、本発明は上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、上述のような不正行為に対して過剰な対策を施すことなく、不正行為の検出及び抑制を図り、遊技店及び遊技者の両者の損失をできる限り抑制することである。

50

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

ところで、上記構成の遊技機では、遊技者にとって有利な特別遊技状態における遊技の興趣を向上させることが可能な技術が求められている。

本発明は上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、遊技者にとって有利な特別遊技状態における遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

そして、上述のような構成の本発明によれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態における遊技の興趣を向上させることができる。

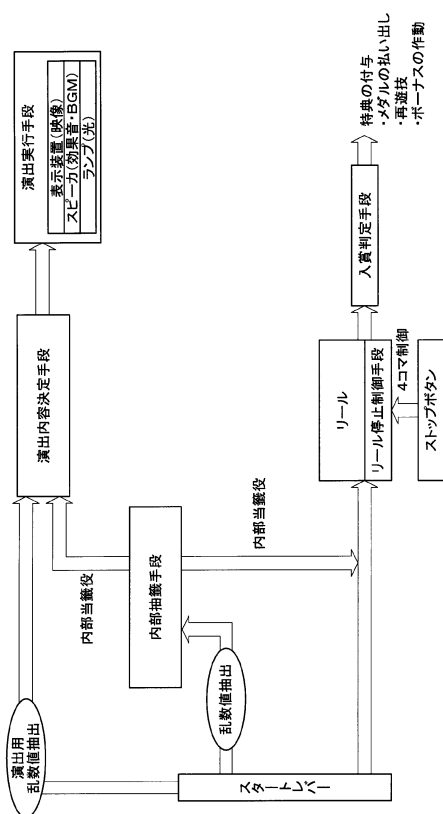
【符号の説明】

【 1 1 2 3 】

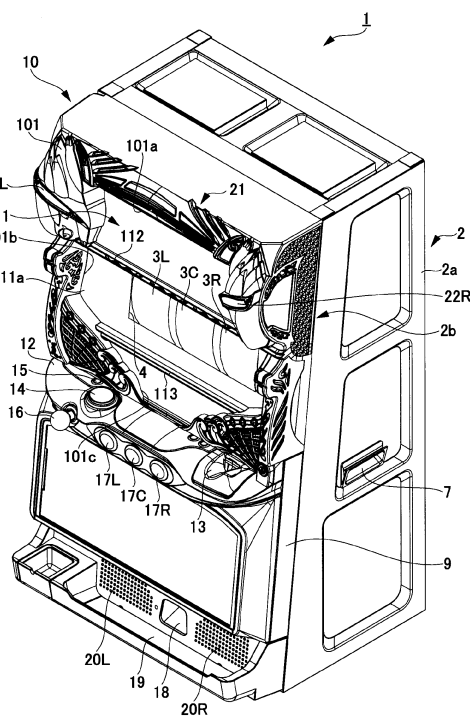
1…パチスロ（遊技機）、2…外装体、2 a…キャビネット、2 b…フロントドア、3 L…左リール、3 C…中リール、3 R…右リール、4…表示窓、1 1…液晶表示装置、1 6…スタートレバー、1 7 L…左ストップボタン、1 7 C…中ストップボタン、1 7 R…右ストップボタン、2 1 L、2 1 R…キャラクタ装飾部、2 3 L、2 3 R…タッチセンサ、4 1…主制御回路、4 2…副制御回路、5 1…メインCPU、8 1…サブCPU

10

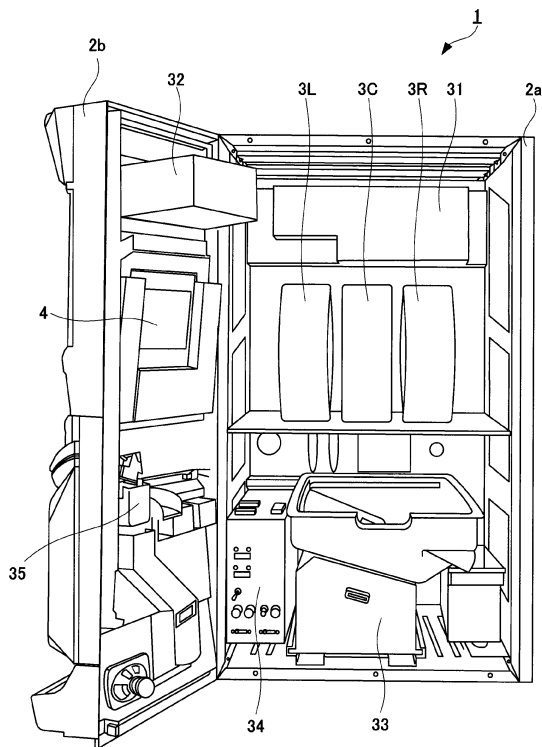
【图 1】



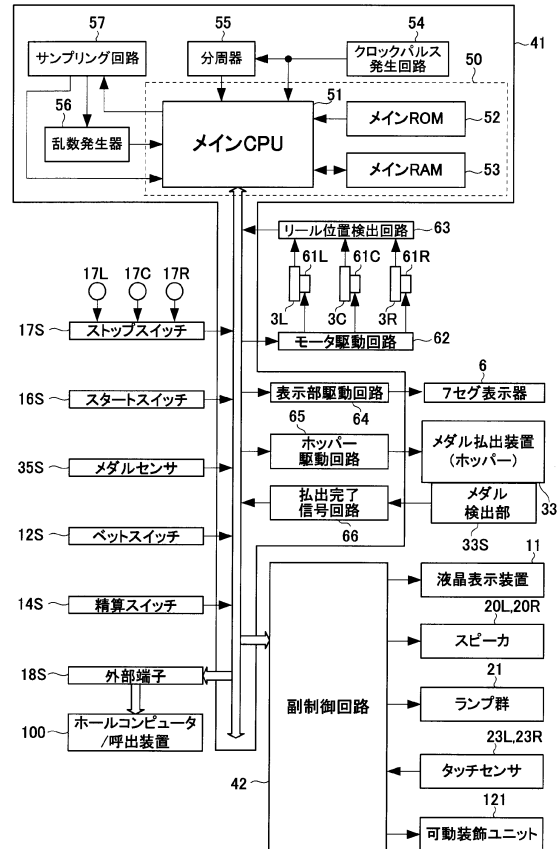
【图 2】



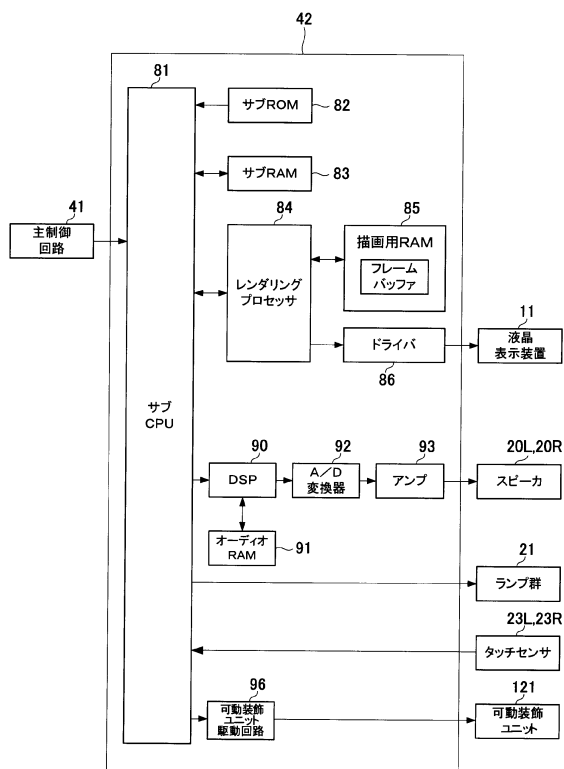
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

図柄配置テーブル					
左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	チェリー	20	チェリー	20	リブ2
19	BAR	19	BAR	19	山吹
18	リブ1	18	ベル	18	ベル
17	ベル	17	リブ1	17	BAR
16	山吹	16	チェリー	16	リブ1
15	リブ2	15	ベル	15	山吹
14	ベル	14	リブ1	14	ベル
13	ドン	13	チェリー	13	ドン
12	ドン	12	リブ2	12	リブ1
11	ドン	11	ベル	11	山吹
10	ベル	10	リブ2	10	ベル
9	山吹	9	雪山	9	チェリー
8	リブ2	8	リブ1	8	ビリーBAR
7	ビリーBAR	7	ビリーBAR	7	リブ1
6	リブ1	6	ベル	6	雪山
5	ベル	5	リブ2	5	ベル
4	山吹	4	山吹	4	チェリー
3	赤7	3	赤7	3	赤7
2	リブ1	2	チェリー	2	リブ1
1	ベル	1	ベル	1	山吹
0	雪山	0	リブ1	0	ベル

※図柄コード表

図柄コード	図柄	データ
1	ドン	00000001
2	赤7	00000010
3	BAR	00000011
4	ビリーBAR	00001000
5	リブ1	00001001
6	リブ2	00001010
7	ベル	00001011
8	山吹	00001000
9	雪山	00001001
10	チェリー	00001010

【図 7】

図柄組合せテーブル(その1)				表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数:1	投入枚数:3
ドン	ドン	ドン	1	00000001	C.ドンBB	0	0
赤7	赤7	赤7		00000010	C.赤7	0	0
赤7	赤7	赤7		00000100	C.BAR	0	0
ビリー-BAR	ビリー-BAR	ビリー-BAR		00001000	C.ビリー	0	0
—	—	—		00010000			
—	—	—		00100000			
—	—	—		01000000			
—	—	—		10000000			
ドン	リブ1	リブ1		00000001	C.リブ1	0	0
ドン	リブ1	リブ2		00000010	C.リブ2	0	0
ドン	リブ2	リブ1	2	00000100	C.リブ3	0	0
ドン	リブ2	リブ2		00001000	C.リブ4	0	0
リブ1	リブ1	リブ1		00010000	C.リブ5	0	0
リブ1	リブ1	リブ2		00100000	C.リブ6	0	0
リブ1	リブ2	リブ1		01000000	C.リブ7	0	0
リブ1	リブ2	リブ2		10000000	C.リブ8	0	0
リブ2	リブ1	リブ1		00000001	C.リブ9	0	0
リブ2	リブ1	リブ2		00000010	C.リブ10	0	0
リブ2	リブ2	リブ1		00000100	C.リブ11	0	0
リブ2	リブ2	リブ2		00001000	C.リブ12	0	0
ベル	ビリー-BAR	山吹	3	00010000	C.リブ1	0	0
ベル	ビリー-BAR	雪山		00100000	C.リブ2	0	0
ベル	山吹	山吹		01000000	C.リブ3	0	0
ベル	山吹	雪山		10000000	C.リブ4	0	0
ベル	雪山	山吹		00000001	C.リブ5	0	0
ベル	雪山	雪山		00000010	C.リブ6	0	0
ベル	チェリー	山吹		00000100	C.リブ7	0	0
ベル	チェリー	雪山		00001000	C.リブ8	0	0
赤7	リブ1	山吹		00010000	C.リブ1	0	0
赤7	リブ2	山吹		00100000	C.リブ2	0	0
赤7	リブ2	雪山	4	00100000	C.リブ3	0	0
山吹	リブ1	山吹		00100000	C.リブ4	0	0
山吹	リブ1	雪山		00000001	C.リブ5	0	0
山吹	リブ2	山吹		00000010	C.リブ6	0	0
山吹	リブ2	雪山		00000100	C.リブ7	0	0
ベル	リブ1	ドン		00001000	C.リブ8	0	0
ベル	リブ1	赤7		00100000	C.リブ9	0	0
ベル	リブ1	BAR		01000000	C.リブ10	0	0
ベル	リブ1	ビリー-BAR		10000000	C.リブ11	0	0
ベル	リブ2	ベル		00000001	C.リブ12	0	0
ベル	リブ2	ドン	5	00000010	C.リブ1	0	0
ベル	リブ2	赤7		00000010	C.リブ2	0	0
ベル	リブ2	BAR		00000100	C.リブ3	0	0
ベル	リブ2	ビリー-BAR		00001000	C.リブ4	0	0
ベル	リブ2	ベル		00001000	C.リブ5	0	0
ベル	リブ2	赤7		00001000	C.リブ6	0	0
ベル	リブ2	BAR		00001000	C.リブ7	0	0
ベル	リブ2	ビリー-BAR		00001000	C.リブ8	0	0
ベル	リブ2	ベル		00001000	C.リブ9	0	0
ベル	リブ2	山吹		00001000	C.リブ10	0	0
ドン	リブ1	雪山	6	00000000	C.リブ11	0	0
ドン	リブ1	山吹		00000000	C.リブ12	0	0
ドン	リブ1	雪山		00000000	C.リブ13	0	0
ドン	リブ1	山吹		00000000	C.リブ14	0	0
ドン	リブ1	雪山		00000000	C.リブ15	0	0
ドン	リブ1	山吹		00000000	C.リブ16	0	0
ドン	リブ1	雪山		00000000	C.リブ17	0	0
ドン	リブ1	山吹		00000000	C.リブ18	0	0
ドン	リブ1	雪山		00000000	C.リブ19	0	0
ドン	リブ1	山吹		00000000	C.リブ20	0	0

【図 8】

図柄組合せテーブル(その2)				表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数:1	投入枚数:3
ドン	リブ2	山吹	7	00000001	C.リブ21	0	0
ドン	リブ2	雪山		00000010	C.リブ22	0	0
リブ1	リブ1	山吹		00000100	C.リブ23	0	0
リブ1	リブ1	雪山		00001000	C.リブ24	0	0
リブ1	リブ2	山吹		00010000	C.リブ25	0	0
リブ1	リブ2	雪山		00100000	C.リブ26	0	0
リブ2	リブ1	山吹		01000000	C.リブ27	0	0
リブ2	リブ1	雪山		10000000	C.リブ28	0	0
リブ2	リブ2	山吹		00000001	C.リブ29	0	0
リブ2	リブ2	雪山		00000010	C.リブ30	0	0
ビリー-BAR	ビリー-BAR	山吹	8	00000100	C.リブ31	0	0
ビリー-BAR	ビリー-BAR	雪山		00001000	C.リブ32	0	0
ビリー-BAR	山吹	山吹		00010000	C.リブ33	0	0
ビリー-BAR	山吹	雪山		00100000	C.リブ34	0	0
ビリー-BAR	雪山	山吹		01000000	C.リブ35	0	0
ビリー-BAR	雪山	雪山		10000000	C.リブ36	0	0
ビリー-BAR	チェリー	山吹		00000001	C.リブ37	0	0
ビリー-BAR	チェリー	雪山		00000010	C.リブ38	0	0
ビリー-BAR	ベル	ドン		00000100	C.リブ39	0	0
ビリー-BAR	ベル	赤7		00001000	C.リブ40	0	0
ビリー-BAR	ベル	BAR	9	00010000	C.リブ41	0	0
ビリー-BAR	ベル	ビリー-BAR		00100000	C.リブ42	0	0
ビリー-BAR	ベル	ベル		01000000	C.リブ43	0	0
ビリー-BAR	雪山	ドン		10000000	C.リブ44	0	0
ビリー-BAR	雪山	赤7		00000001	C.リブ45	0	0
ビリー-BAR	雪山	BAR		00000010	C.リブ46	0	0
ビリー-BAR	雪山	ビリー-BAR		00000100	C.リブ47	0	0
ビリー-BAR	雪山	ベル		00001000	C.リブ48	0	0
ベル	ベル	ベル		00010000	C.リブ49	0	0
ドン	ベル	ドン		00100000	C.リブ50	0	0
ドン	ベル	BAR	10	01000000	C.リブ51	0	0
ドン	ベル	リブ2		10000000	C.リブ52	0	0
ドン	ベル	チェリー		00000001	C.リブ53	0	0
リブ1	ベル	ドン		00000010	C.リブ54	0	0
リブ1	ベル	BAR		00000100	C.リブ55	0	0
リブ1	ベル	リブ2		00001000	C.リブ56	0	0
リブ2	ベル	ドン		00100000	C.リブ57	0	0
リブ2	ベル	BAR		01000000	C.リブ58	0	0
リブ2	ベル	リブ2		10000000	C.リブ59	0	0
リブ2	ベル	チェリー		00000001	C.リブ60	0	0
山吹	リブ1	ドン	11	00000010	C.リブ61	0	0
山吹	リブ1	BAR		00000100	C.リブ62	0	0
山吹	リブ1	チェリー		00001000	C.リブ63	0	0
山吹	リブ2	ドン		00100000	C.リブ64	0	0
山吹	リブ2	BAR		01000000	C.リブ65	0	0
山吹	リブ2	リブ2		10000000	C.リブ66	0	0
山吹	リブ2	チェリー		00000001	C.リブ67	0	0
山吹	リブ2	ドン		00000010	C.リブ68	0	0
山吹	リブ2	BAR		00000100	C.リブ69	0	0
山吹	リブ2	チェリー		00001000	C.リブ70	0	0
山吹	リブ2	ドン	12	00100000	C.リブ71	0	0
山吹	リブ2	BAR		01000000	C.リブ72	0	0
山吹	リブ2	リブ2		10000000	C.リブ73	0	0
山吹	リブ2	チェリー		00000001	C.リブ74	0	0
山吹	リブ2	ドン		00000010	C.リブ75	0	0
山吹	リブ2	BAR		00000100	C.リブ76	0	0
山吹	リブ2	チェリー		00001000	C.リブ77	0	0
山吹	リブ2	リブ2		00100000	C.リブ78	0	0
山吹	リブ2	ドン		00100000	C.リブ79	0	0
山吹	リブ2	BAR		01000000	C.リブ80	0	0

【図 9】

図柄の組合せ			図柄組合せテーブル(その3)		表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数	1投入枚数	
山吹	リブ2	リブ2	13	00000001	C.リブ8	15	12	
ドン	ドン	山吹		00000010	C.リブ1	15	12	
ドン	ドン	雪山		00000100	C.リブ2	15	12	
ドン	BAR	山吹		00001000	C.リブ3	15	12	
ドン	BAR	雪山		00010000	C.リブ4	15	12	
ドン	ビリーBAR	山吹		00100000	C.リブ5	15	12	
ドン	ビリーBAR	雪山		01000000	C.リブ6	15	12	
ドン	チェリー	山吹		10000000	C.リブ7	15	12	
ドン	チェリー	雪山		00000001	C.リブ8	15	12	
リブ1	ドン	山吹		00000010	C.リブ9	15	12	
リブ1	ドン	雪山	00000100	C.リブ10	15	12		
リブ1	BAR	山吹	14	00001000	C.リブ11	15	12	
リブ1	BAR	雪山		00010000	C.リブ12	15	12	
リブ1	ビリーBAR	山吹		00100000	C.リブ13	15	12	
リブ1	ビリーBAR	雪山		01000000	C.リブ14	15	12	
リブ1	チェリー	山吹		10000000	C.リブ15	15	12	
リブ1	チェリー	雪山		00000001	C.リブ16	15	12	
リブ2	ドン	山吹		00000010	C.リブ17	15	12	
リブ2	ドン	雪山		00000100	C.リブ18	15	12	
リブ2	BAR	山吹		00001000	C.リブ19	15	12	
リブ2	BAR	雪山		00010000	C.リブ20	15	12	
リブ2	ビリーBAR	山吹	15	00100000	C.リブ21	15	12	
リブ2	ビリーBAR	雪山		01000000	C.リブ22	15	12	
リブ2	チェリー	山吹		10000000	C.リブ23	15	12	
リブ2	チェリー	雪山		00000001	C.リブ24	15	12	
ベル	リブ1	山吹		00000010	C.制御ベ1	1	1	
ベル	リブ1	雪山		00000100	C.制御ベ2	1	1	
ベル	リブ2	山吹		00001000	C.制御ベ3	1	1	
ベル	リブ2	雪山		00010000	C.制御ベ4	1	1	
雪山	リブ1	山吹		00100000	C.制御ベ5	1	1	
雪山	リブ1	雪山		01000000	C.制御ベ6	1	1	
雪山	リブ2	山吹	16	00000001	C.制御ベ7	1	1	
雪山	リブ2	雪山		00000001	C.制御ベ8	1	1	
チェリー	リブ1	山吹		00000010	C.制御ベ9	1	1	
チェリー	リブ1	雪山		00000100	C.制御ベ10	1	1	
チェリー	リブ2	山吹		00001000	C.制御ベ11	1	1	
チェリー	リブ2	雪山		00010000	C.制御ベ12	1	1	
BAR	ANY	リブ1		00100000	C.親チャリ-1	15	4	
BAR	ANY	リブ2		01000000	C.親チャリ-2	15	4	
雪山	ANY	リブ1		10000000	C.親チャリ-3	15	4	
雪山	ANY	リブ2		00000001	C.親チャリ-4	15	4	
BAR	ANY	山吹	17	00000010	C.強チャリ-1	15	4	
BAR	ANY	雪山		00000100	C.強チャリ-2	15	4	
雪山	ドン	山吹		00001000	C.強チャリ-3	15	4	
雪山	ドン	雪山		00010000	C.強チャリ-4	15	4	
雪山	赤7	山吹		00100000	C.強チャリ-5	15	4	
雪山	赤7	雪山		01000000	C.強チャリ-6	15	4	
雪山	BAR	山吹		10000000	C.強チャリ-7	15	4	

【図 1 1】

図柄の組合せ			表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数:1 投入枚数:3
ドン	ベル	雪山	25	00000001	C,BB中制御役2	15 11
山吹	ベル	山吹		00000010	C,BB中制御役3	15 11
山吹	ベル	雪山		00000100	C,BB中制御役4	15 11
雪山	ベル	山吹		00001000	C,BB中制御役5	15 11
雪山	ベル	雪山		00010000	C,BB中制御役6	15 11
ベル	ドン	ベル		00100000	C,ビリー中役1	15 -
ベル	ドン	リブ1		01000000	C,ビリー中役2	15 -
ベル	ドン	山吹		10000000	C,ビリー中役3	1 -
ベル	ドン	雪山		00000001	C,ビリー中役4	1 -
ベル	ベル	リブ1		00000010	C,ビリー中役5	15 -
ドン	ベル	山吹	26	00000100	R,ベル移行目2-1	- 0
ドン	ベル	雪山		00001000	R,ベル移行目2-2	- 0
リブ1	ベル	山吹		00010000	R,ベル移行目2-3	- 0
リブ1	ベル	雪山		00100000	R,ベル移行目2-4	- 0
リブ2	ベル	山吹		01000000	R,ベル移行目2-5	- 0
リブ2	ベル	雪山		10000000	R,ベル移行目2-6	- 0
ドン	ドン	リブ1		00000001	R,ベル移行目3-1	- 0
ドン	ドン	リブ2		00000010	R,ベル移行目3-2	- 0
ドン	BAR	リブ1		00000100	R,ベル移行目3-3	- 0
ドン	BAR	リブ2		00001000	R,ベル移行目3-4	- 0
ドン	ビリー-BAR	リブ1	27	00010000	R,ベル移行目3-5	- 0
ドン	ビリー-BAR	リブ2		00100000	R,ベル移行目3-6	- 0
ドン	チェリー	ベル		01000000	R,ベル移行目3-7	- 0
リブ1	ドン	ドン		10000000	R,ベル移行目3-8	- 0
リブ1	ドン	BAR		00000001	R,ベル移行目3-9	- 0
リブ1	ドン	ベル		00000010	R,ベル移行目3-10	- 0
リブ1	BAR	ドン		00000100	R,ベル移行目3-11	- 0
リブ1	BAR	BAR		00001000	R,ベル移行目3-12	- 0
リブ1	BAR	ベル		00010000	R,ベル移行目3-13	- 0
リブ1	ビリー-BAR	ドン		00100000	R,ベル移行目3-14	- 0
リブ1	ビリー-BAR	BAR	28	01000000	R,ベル移行目3-15	- 0
リブ1	チェリー	ベル		10000000	R,ベル移行目3-16	- 0
リブ1	チェリー	ベル		00000001	R,ベル移行目3-17	- 0
リブ2	ドン	ベル		00000010	R,ベル移行目3-18	- 0
リブ2	BAR	ベル		00000100	R,ベル移行目3-19	- 0
リブ2	ビリー-BAR	ベル		00001000	R,ベル移行目3-20	- 0
リブ2	チェリー	ベル		00010000	R,ベル移行目3-21	- 0
-	-	-		00100000	-	-
-	-	-		01000000	-	-
-	-	-		10000000	-	-

【図 1 2】

ボナース作動時テーブル	遊技状態フラグ格納領域	ボナース終了枚数カウンタ	遊技可能回数カウンタ	入賞可能回数カウンタ
C,ドン・C,赤7表示時	BB1表示状態	263	-	-
C,バー表示時	BB2表示状態	60	-	-
RB1作動時	RB1遊技状態	14	-	-
RB2作動時	RB2遊技状態	2	-	-
RB3作動時	RB3遊技状態	2	-	-

【図 1 3】

RT遷移テーブル			
移行元	移行条件(表示役)	移行先	
-	C,ドンBB、C,赤7、C,BAR、の当籤	RT3遊技状態	
-	C,ビリーの当籤	RT0遊技状態	
RT3以外	RT0リフ、C,制御ベル1~4、の表示	RT0遊技状態	
RT3以外	ベルこぼし(※)	RT1遊技状態	
RT3以外	C,RT2リフ1~12の表示	RT2遊技状態	
BB1~3	BBの終了	RT0遊技状態	

【図 1 4】

内部抽籤テーブル決定テーブル			
抽籤状態	投入枚数	内部抽籤テーブル	抽籤回数
一般抽籤状態	3	一般抽籤状態用内部抽籤テーブル	54
RB1遊技状態	3	RB1遊技状態用内部抽籤テーブル	8
RB2遊技状態	3	RB2遊技状態用内部抽籤テーブル	8
RB3遊技状態	1	RB3遊技状態用内部抽籤テーブル	6

【図 1 5】

一般抽籤状態用内部抽籤テーブル(RT0)(その1)						
当籤番号	設定1	抽籤値	設定6	データポイント	略称	
1	2	2	0	小役・リプレイ用	ボナース用	F,ドンBB
2	10	22	10	1		F,ドンBB+F,弱水
3	18	18	11	1		F,ドンBB+F,強水
4	3	3	12	1		F,ドンBB+F,弱チェリー
5	10	10	13	1		F,ドンBB+F,強チェリー
6	5	5	14	1		F,ドンBB+F,中チェリー
7	1	1	15	1		F,ドンBB+F,確定チェリー
8	16	16	16	1		F,ドンBB+F,特殊役1
9	13	13	17	1		F,ドンBB+F,特殊役2
10	7	7	18	1		F,ドンBB+F,特殊役3
11	1	1	19	1		F,ドンBB+F,共通ベル
12	2	2	0	2		F,赤7
13	10	10	10	2		F,赤7+F,弱水
14	18	18	11	2		F,赤7+F,強水
15	3	3	12	2		F,赤7+F,弱チェリー
16	10	10	13	2		F,赤7+F,強チェリー
17	5	5	14	2		F,赤7+F,中チェリー
18	1	1	15	2		F,赤7+F,確定チェリー
19	16	28	16	2		F,赤7+F,特殊役1
20	13	13	17	2		F,赤7+F,特殊役2
21	7	7	18	2		F,赤7+F,特殊役3
22	1	1	19	2		F,赤7+F,共通ベル
23	4	4	0	3		F,BAR
24	10	10	10	3		F,BAR+F,弱水
25	20	20	11	3		F,BAR+F,強水
26	3	3	12	3		F,BAR+F,弱チェリー
27	10	31	13	3		F,BAR+F,強チェリー
28	6	13	14	3		F,BAR+F,中チェリー
29	15	15	16	3		F,BAR+F,特殊役1
30	12	12	17	3		F,BAR+F,特殊役2

【图 26】

[illegible]

【図 28】

[illegible]

【图 29】

[illegible]

【図 3 1】

投入枚数	小役・リプレイ用 データポイント	回胴停止用 番号
3枚	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	5	5
	32	32
1枚	0	33
	33	34
	34	35
	35	36
	36	37
	37	38
	38	39

※基本的は、データポイント毎に異なる番号が振られるが、
同一の番号を割り振ることでデータを削減するようにしても良い。

【図 30】

[illegible]

【図 3 2】

回割停止用番号	引込優先順位 テーブル番号	引込優先順位 テーブル番号	順押し時テーブル 選択データ	順押し時テーブル 変更データ	順押し時テーブル 変更初期データ	変則押し時テー ブ選択データ
0	—	00	00	03	14	09
1	03	—	省略			
2	04	—				
3	05	—	03	06	06	06
4	06	—				
5	07	—				
6	10	—				
7	12	—				
8	15	—				
9	17	—	省略			
10	18	—				
11	19	—				
12	20	00				
13	20	—				
14	20	—				
15	00	—	13	00	18	07
16	—	00				
17	—	00				
18	—	00				
19	22	—				
20	23	—				
21	24	—				
22	24	—				
23	25	—				
24	25	—				
25	—	03				
26	26	—				
27	27	—				
28	27	—				
29	27	—	省略			
30	—	03				
31	—	03				
32	28	—				
33	—	06				
34	00	—				
35	00	—				
36	01	—				
37	01	—				
38	01	—				
39	02	—				

※テーブルは省略。但し、3枚掛けのハズレ(回胴停止用番号0)と、1枚掛けのハズレ(回胴停止用番号33)は、停止テーブルが異なる。
1枚掛けのハズレ時には、C,D,BBが有効ライン上に揃うよう停止テーブルが選択される。
尚、1枚掛け時にC,D,BBが停止表示されても、図柄組合せテーブル(1枚掛け参照)に規定されていないことから、BBが開始することはない。

【図 3 3】

順押し時第1停止用停止テーブル
(順押し時テーブル選択データ"01")

図柄位置	滑り駒数 決定データ	チェンジ ステータス
20	3	1
19	4	1
18	0	1
17	1	1
16	2	1
15	0	1
14	1	1
13	2	1
12	3	1
11	4	1
10	0	1
9	0	1
8	0	1
7	1	1
6	0	1
5	1	1
4	2	1
3	3	1
2	0	1
1	1	1
0	2	1

【図 3 4】

順押し時制御変更テーブル(順押し時テーブル変更データ"00")

変更 対象 ボジ ション	チェンジステータス					
	0		1		2	
	変更 ステータス	順押し時第2・ 第3停止用 テーブル番号	変更 ステータス	順押し時第2・ 第3停止用 テーブル番号	変更 ステータス	順押し時第2・ 第3停止用 テーブル番号
19	2	19	—	—	—	—
17	—	—	0	12	0	16
15	0	13	0	12	0	13
13	—	—	2	0	—	—
8	0	15	0	12	0	15
0	—	—	0	12	—	—

※変更ステータス、0:なし、1:Aライン固定、2:Bライン固定、3:Cラインチェックデータ
(第3停止後制御変更処理)

【図 3 6】

変則押し時停止テーブル
(変則押し時テーブル選択データ"07")

図柄位置	停止データ							
20	1	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	1	0	0	1	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	1	0	0	1	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	1	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	1	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	0	0	1	0	0	1	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	0	1	0	0	0	0

左
リ
ー
ル
A
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

左
リ
ー
ル
B
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

中
リ
ー
ル
ラ
イ
ン
変
更
ビ
ッ
ト

中
リ
ー
ル
A
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

中
リ
ー
ル
B
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

右
リ
ー
ル
ラ
イ
ン
変
更
ビ
ッ
ト

右
リ
ー
ル
A
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

右
リ
ー
ル
B
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

【図 3 5】

順押し時第2・第3停止用停止テーブル
(順押し時第2・第3停止用テーブル番号"08")

図柄位置	停止データ							
20	0	0	0	0	0	1	0	0
19	0	0	0	0	0	1	0	0
18	0	0	0	0	0	1	1	0
17	0	0	0	0	0	1	0	1
16	0	0	0	0	0	1	0	0
15	0	0	0	0	0	1	0	0
14	0	0	1	0	0	1	0	0
13	0	0	0	1	0	1	1	0
12	0	0	0	0	1	1	0	1
11	0	0	0	0	0	1	0	0
10	0	0	0	1	0	1	0	1
9	0	0	0	0	0	1	0	0
8	0	0	0	0	1	1	1	0
7	0	0	0	0	0	1	0	1
6	0	0	0	0	1	0	1	0
5	0	0	0	0	1	1	1	0
4	0	0	0	0	0	1	0	1
3	0	0	0	0	0	1	0	0
2	0	0	0	1	0	1	1	0
1	0	0	0	0	0	1	0	1
0	0	0	0	0	1	1	0	0

右
リ
ー
ル
B
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

右
リ
ー
ル
A
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

右
リ
ー
ル
ラ
イ
ン
変
更
ビ
ッ
ト

中
リ
ー
ル
B
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

中
リ
ー
ル
A
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

中
リ
ー
ル
ラ
イ
ン
変
更
ビ
ッ
ト

左
リ
ー
ル
C
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

左
リ
ー
ル
B
ラ
イ
ン
変
更
ビ
ッ
ト
又
は

左
リ
ー
ル
C
ラ
イ
ン
デ
ー
タ

右
リ
ー
ル
C
ラ
イ
ン
デ
ー
タ
又
は

【図 3 7】

引込優先順位テーブル選択テーブル

引込優先順位 テーブル選択 テーブル番号	引込優先順位テーブル番号												(※)
	左リール第1停止			中リール第1停止			右リール第1停止						
	第1停止 番号	第2停止 押紙 番号	第3停止 押紙 番号	第1停止 番号	第2停止 押紙 番号	第3停止 押紙 番号	第1停止 番号	第2停止 押紙 番号	第3停止 押紙 番号	第1停止 番号	第2停止 押紙 番号	第3停止 押紙 番号	
0	00	中 05	右 06	—	—	—	—	—	—	—	—	—	03
1	00	中 右 06	右 中 05	—	—	—	—	—	—	—	—	—	03
2	—	—	—	—	—	—	—	—	04	中	04	左	04
3	00	中 右 00	右 中 00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	02
4	00	中 右 00	右 中 00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	01
5	—	—	—	02	左 右 02	右 左 02	—	—	—	—	—	—	01
6	—	—	—	—	—	—	—	02	左 中 02	中 右 02	中 左 02	—	01
7	04	中 右 00	右 中 00	01	左	01	右	01	—	—	—	—	02
8	04	中 右 00	右 中 00	01	—	—	—	—	—	—	—	—	02
9	04	中 右 01	右 中 01	01	左	01	右	01	—	—	—	—	02
10	04	中 右 00	右 中 00	01	右	01	左	01	—	—	—	—	02
11	04	中 右 01	右 中 01	01	右	01	左	01	—	—	—	—	02
12	04	中 右 00	右 中 00	—	—	—	—	01	左 中 03	中 右 03	中 左 03	—	02
13	04	中 右 00	右 中 00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	02
14	04	—	—	02	左 右 02	右 左 02	—	—	中	03	左	03	01
15	04	中 右 00	右 中 00	—	—	—	—	01	左 中 03	中 右 03	中 左 03	—	02
16	04	—	—	02	左 右 02	右 左 02	—	—	左	03	中	03	01
17	00	中 右 00	右 中 00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	02
18	00	—	—	—	左	01	右	01	—	左	01	中	01
19	—	—	—	—	左	01	右	01	04	左 中 01	中 右 01	中 左 01	00
20	—	—	—	00	右	00	—	—	00	左 中 00	中 右 00	中 左 00	04
21	—	—	—	02	—	—	—	—	—	—	—	—	00
22	00	中 右 00	右 中 00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	03
23	06	中 右 00	右 中 00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	03
24	01	中 右 01	右 中 01	—	—	—	—	02	左 中 02	中 右 02	中 左 02	—	03
25	01	中 右 01	右 中 01	02	左 右 02	右 左 02	—	—	—	—	—	—	03
26	—	—	—	—	—	—	—	01	左 中 01	中 右 01	中 左 01	—	03
27	—	右	右 中 04	02	—	—	—	—	—	—	—	—	03
28	—	中	01	—	—	—	—	—	—	—	—	—	03

※押下順序に応じた値にデータがない場合に選択

【図 3 8】

[illegible]

【図 4 2】

[illegible]

【图 3 9】

滑り駒数 決定データ	検索順序				
	1	2	3	4	5
0	0	1	2	3	4
1	1	2	3	4	0
2	2	3	4	0	1
3	3	4	0	1	2
4	4	0	1	2	3

【図 40】

遊技ロック種別	当籤番号
遊技ロック9	33
	64

【図 4 1】

遊技ロック種別	当籤番号
遊技ロック1	73
遊技ロック2	73
遊技ロック3	10
遊技ロック4	10

【図 4 3】

大当たり 信号種別	出力条件				
	BB(BB1, BB2)作動時	BB(BB1, BB2)裏7時	RB(BB3)作動時	RB(BB3)終了時	大当たり信号3がオ
大当たり信号1	オン	オフ	—	—	—
大当たり信号2	—	—	オン	オフ	—
大当たり信号3	—	—	—	—	オフ

【图 4 4】

出力用カウンタ	停止順序		
	右左中	中右左	右中左
3	○	—	—
2	—	○	—
1	—	—	○

【图 4 5】

国際対応実作動フラグデータテーブル						
ルール種別	国柄コード	格納領域	データ	内容		
左	00000001 (ドン)	1	ビット0	1	C 17BB	
			ビット1	0	C 赤7	
			ビット2	0	C BAR	
			ビット3	0	C ビリー	
			ビット4	0	未使用	
			ビット5	0	未使用	
			ビット6	0	未使用	
			ビット7	0	未使用	
		5	省略			
			ビット0	0	R A 1移行目3-1	
			ビット1	0	R A 1移行目3-1	
			ビット2	0	R A 1移行目3-1	
			ビット3	0	R A 1移行目3-2	
			ビット4	0	R A 1移行目3-2	
	28	ビット5	0	未使用		
		ビット6	0	未使用		
		ビット7	0	未使用		
		省略				
		00001010 (チェリー)	28	ビット0	0	R A 1移行目3-1
				ビット1	0	R A 1移行目3-1
	ビット2			0	R A 1移行目3-1	
	ビット3			0	R A 1移行目3-2	
	ビット4			0	R A 1移行目3-2	
	ビット5			0	未使用	
	ビット6			0	未使用	
	ビット7			0	未使用	
	中		省略			
	右		省略			

【図 4 6】

表示役格納領域(内部当選役格納領域、持越役格納領域)		
格納領域種別	データ	内容
表示役 格納領域1 (格納領域加算 データ:0)	ビット0	0 or 1 C.T.2BB
	ビット1	0 or 1 C.赤7
	ビット2	0 or 1 C.BAR
	ビット3	0 or 1 C.ビリー
	ビット4	0 未使用
	ビット5	0 未使用
	ビット6	0 未使用
	ビット7	0 未使用
表示役 格納領域2 (格納領域加算 データ:1)	ビット0	0 or 1 C.C/P1
	ビット1	0 or 1 C.C/P2
	ビット2	0 or 1 C.C/P3
	ビット3	0 or 1 C.C/P4
	ビット4	0 or 1 C.C/P5
	ビット5	0 or 1 C.C/P6
	ビット6	0 or 1 C.C/P7
	ビット7	0 or 1 C.C/P8
}		
表示役 格納領域29 (格納領域加算 データ:28)	ビット0	0 or 1 R.ベル移行目3-17
	ビット1	0 or 1 R.ベル移行目3-18
	ビット2	0 or 1 R.ベル移行目3-19
	ビット3	0 or 1 R.ベル移行目3-20
	ビット4	0 or 1 R.ベル移行目3-21
	ビット5	0 未使用
	ビット6	0 未使用
	ビット7	0 未使用

【図 4 7】

遊技状態フラグ格納領域		
格納領域種別	データ	内容
遊技状態 格納領域1 (格納領域加算 データ:0)	ビット0	0 or 1 BB1遊技状態
	ビット1	0 or 1 BB2遊技状態
	ビット2	0 or 1 BB3遊技状態
	ビット3	0 or 1 RB1遊技状態
	ビット4	0 or 1 RB2遊技状態
	ビット5	0 or 1 RB3遊技状態
	ビット6	0 未使用
	ビット7	0 未使用
遊技状態 格納領域2 (格納領域加算 データ:1)	ビット0	0 or 1 RT0遊技状態
	ビット1	0 or 1 RT1遊技状態
	ビット2	0 or 1 RT2遊技状態
	ビット3	0 or 1 RT3遊技状態
	ビット4	0 未使用
	ビット5	0 未使用
	ビット6	0 未使用
	ビット7	0 未使用

【図 4 8】

作動ストップボタン格納領域		
データ		内容
ビット0	0 or 1	左操作
ビット1	0 or 1	中操作
ビット2	0 or 1	右操作
ビット3	0	未使用
ビット4	0 or 1	左有効
ビット5	0 or 1	中有効
ビット6	0 or 1	右有効

【図 4 9】

押下順序格納領域		
データ		内容
ビット0	0 or 1	左中右
ビット1	0 or 1	左右中
ビット2	0 or 1	中左右
ビット3	0 or 1	中左右
ビット4	0 or 1	右左中
ビット5	0 or 1	右中左
ビット6	0	未使用
ビット7	0	未使用

【図 5 0】

図柄コード格納領域		
ライン種別	格納領域種別	データ
ライン1 (センターライン)	図柄コード格納 格納領域1 (格納領域加算 データ:0)	ビット0 0 or 1
		ビット1 0 or 1
		ビット2 0 or 1
		ビット3 0 or 1
		ビット4 0
		ビット5 0
		ビット6 0
		ビット7 0
	図柄コード格納 格納領域2 (格納領域加算 データ:1)	ビット0 0 or 1 C.T.2BB
		ビット1 0 or 1 C.赤7
		ビット2 0 or 1 C.BAR
		ビット3 0 or 1 C.ビリー
	図柄コード格納 格納領域29 (格納領域加算 データ:28)	ビット4 0 未使用
		ビット5 0 未使用
		ビット6 0 未使用
		ビット7 0 未使用
		ビット0 0 or 1 R.ベル移行目3-17
		ビット1 0 or 1 R.ベル移行目3-18
		ビット2 0 or 1 R.ベル移行目3-19
		ビット3 0 or 1 R.ベル移行目3-20
		ビット4 0 or 1 R.ベル移行目3-21
		ビット5 0 未使用
		ビット6 0 未使用
		ビット7 0 未使用

【図 5 1】

引込優先順位データ格納領域(引込優先順位テーブル番号"05"の場合)		
左リール用引込 優先順位データ 格納領域	図柄位置	優先引込順位データ
	20	ビット0 0 or 1 停止可能
		ビット1 0 or 1 ※1
		ビット2 0 or 1 ※2
		ビット3 0 or 1 ※3
		ビット4 0 未使用
		ビット5 0 未使用
		ビット6 0 未使用
		ビット7 0 未使用
	19	上記と同様
0	上記と同様	
中リール用〃	上記と同様	
右リール用〃	上記と同様	

※1: C, Dリール中役1-2/5, C, Dリール中役1-2, C, BB中制御役1-2, C, BB中役1-6/8, C, B, Aリール1-8, C, C, U, Aリール1-12, C, C, Aリール

※2: C, Dリール中役1-2, C, BB中制御役1-2, C, BB中役1-3/6, C, B, Aリール1-8, C, C, Aリール

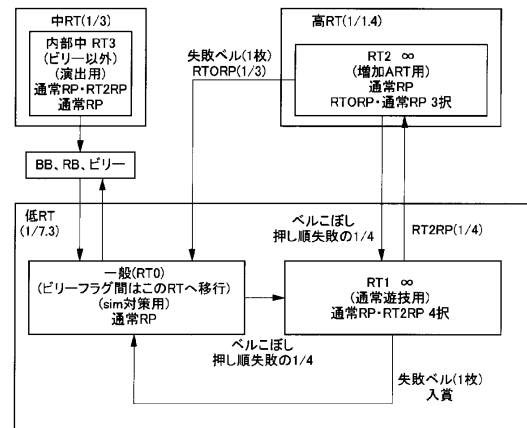
※3: C, B, B中役1-2, C, B, Aリール1-2

※1:C.ビリー中役1-2/5、C.ビリー中役1-2、C.BB中制勝役1-2、C.BB中役1-6/8、
C.ベル1-8、C.CUベル1-12、C.Cベル
※2:C.ビリー中役1-2、C.BB中制勝役1-2、C.BB中役1-3/8、C.ベル1-8、C.Cベル
※3:C.BB中役1-2、C.ベル1-2

【図 5 2】

遊技ロックフラグ格納領域		
格納領域種別	データ	内容(ロック番号)
遊技ロックフラグ 格納領域1 (格納領域加算データ:0)	ビット0	0 or 1 1
	ビット1	0 or 1 2
	ビット2	0 or 1 3
	ビット3	0 or 1 4
	ビット4	0 or 1 5
	ビット5	0 or 1 6
	ビット6	0 or 1 7
	ビット7	0 or 1 8
遊技ロックフラグ 格納領域2 (格納領域加算データ:1)	ビット0	0 or 1 9
	ビット1	0 未使用
	ビット2	0 未使用
	ビット3	0 未使用
	ビット4	0 未使用
	ビット5	0 未使用
	ビット6	0 未使用
	ビット7	0 未使用

【図 5 3】



【図 5 4】

当機種と停止順序の対応表

小役・リプレイ用 データポイント	停止順序					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
2	通常リブ	通常リブ	RT0移行リブ	RT0移行リブ	RT0移行リブ	RT0移行リブ
3	RT0移行リブ	RT0移行リブ	通常リブ	通常リブ	RT0移行リブ	RT0移行リブ
4	RT0移行リブ	RT0移行リブ	RT0移行リブ	RT0移行リブ	通常リブ	通常リブ
5	通常リブ	通常リブ	RT2移行リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ
6	通常リブ	通常リブ	通常リブ	RT2移行リブ	通常リブ	通常リブ
7	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	RT2移行リブ	通常リブ
8	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	RT2移行リブ	通常リブ
21	C.B.A.L/R.A.S移行目3	C.B.A.L/R.A.S移行目2	C.O.A.L	C.O.A.L	C.制動ベ&1-4	C.制動ベ&1-4
22	C.B.A.L/R.A.S移行目3	C.B.A.L/R.A.S移行目2	C.O.A.L	C.O.A.L	C.制動ベ&1-4	C.制動ベ&1-4
23	C.B.A.L/R.A.S移行目3	C.B.A.L/R.A.S移行目2	C.制動ベ&1-4	C.制動ベ&1-4	C.O.A.L	C.O.A.L
24	C.B.A.L/R.A.S移行目3	C.B.A.L/R.A.S移行目2	C.制動ベ&1-4	C.制動ベ&1-4	C.O.A.L	C.O.A.L
26	C.O.A.L	C.O.A.L	C.O.A.L	C.O.A.L	C.BB中制動段1-6	C.BB中制動段1-6

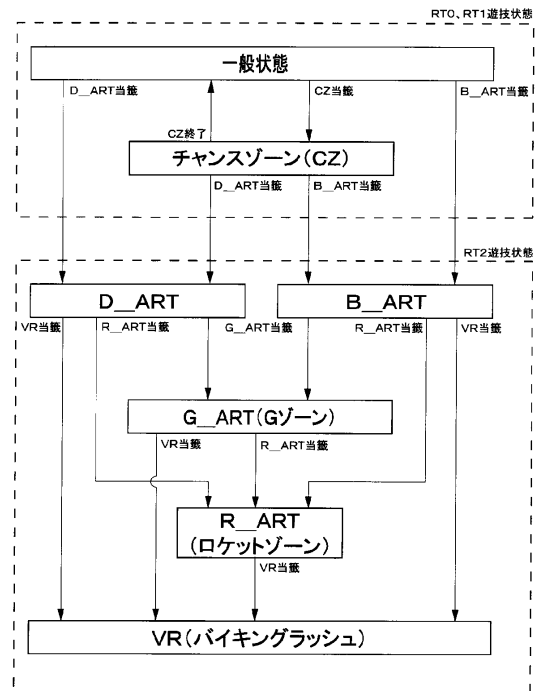
□ AT中にナビされる(遊技者にとって有利となる)押し順

【図 5 5】

当機種と停止順序とRT移行の対応表

小役・リプレイ用 データポイント	停止順序					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
2	移行なし	移行なし	RT0移行	RT0移行	RT0移行	RT0移行
3	RT0移行	RT0移行	移行なし	移行なし	RT0移行	RT0移行
4	RT0移行	RT0移行	RT0移行	RT0移行	移行なし	移行なし
5	移行なし	移行なし	RT2移行	移行なし	移行なし	移行なし
6	移行なし	移行なし	移行なし	RT2移行	移行なし	移行なし
7	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT2移行	移行なし
8	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT2移行	移行なし
21	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	移行なし	移行なし	移行なし	RT0移行
22	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	移行なし	移行なし	RT0移行	RT0移行
23	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	RT0移行	RT0移行	移行なし	移行なし
24	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	RT0移行	RT0移行	移行なし	移行なし

【図 5 6】



【図 5 7】

特殊フラグ抽籤テーブル

変更後 小役・リプレイ用 データポイント		ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
40	ドン狙え(ハズレ、BB)	1	16	0
41	ビリー狙え(ビリーリブ)	0-2	9	0
42	ドン狙えFRZ(ハズレ、ドン)	1	-	1-4
43	ビリー狙えFRZ(ハズレ)	0	0	4

【図 5 8】

抽籤フラグA-1抽籤テーブル

抽籤フラグA-1	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0, 18	-
1	ビリーリブ	-	9	-
2	リブ(通常リブのみ)	-	1	-
3	その他リブ	-	2~8	-
4	ベル	-	20~24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱水	-	10	-
7	強水	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13, 14	-
10	チャンス目	-	16, 17	-
11	確定チェリー	-	15	-

【図 5 9】

抽籤フラグA-2抽籤テーブル

抽籤フラグA-2	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	フリーズ(ハズレ)	0	42, 43	-
1	フリーズ(ドン)	1	42	-
2	ビリーボーナス	4	-	-
3	VRロック時	0	-	9

【図 6 0】

抽籤フラグA-3抽籤テーブル

抽籤フラグA-3	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0, 18	-
1	ビリーリブ	-	9	-
2	リブ(通常リブのみ)	-	1	-
3	その他リブ	-	2~8	-
4	ベル	-	20~24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱水	-	10	-
7	強水	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13, 14	-
10	チャンス目	-	16, 17	-
11	確定チェリー	-	15	-

【図 6 1】

抽籤フラグB-1抽籤テーブル

抽籤フラグB-1	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	その他の場合(私出し役)	-	-	-
1	その他の場合(ビリー中ハズレ)	-	0	-
2	BB-JAC(ドン揃い)	-	30~32	-
3	ビリー-JAC(ドン揃い)	-	35~37	-
4	ビリー-JAC(チャンスベル)	-	38	-

【図 6 2】

抽籤フラグB-2抽籤テーブル

抽籤フラグB-2	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	全ベル	-	25	-

【図 6 3】

抽籤フラグB-3抽籤テーブル

抽籤フラグB-3	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0, 18	-
1	全ベル	-	25	-
2	制御ベル	-	26	-
3	BB下段ベルハズレ	-	27	-
4	BB上段ベルハズレ1	-	28	-
5	BB上段ベルハズレ2	-	29	-
6	BB下段ドンベルアタリ	-	30	-
7	BB上段ドンベルアタリ	-	31	-
8	BB中段ドンベルアタリ	-	32	-
9	ビリーSベルハズレ	-	33	-
10	ビリーWAベルハズレ	-	34	-
11	ビリーSDンベルアタリ	-	35	-
12	ビリーWDンベルアタリ	-	36	-
13	ビリーTDンベルアタリ	-	37	-
14	ビリーチャンスベル	-	38	-

【図 6 4】

抽籤フラグD抽籤テーブル

抽籤フラグD	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	それら以外	-	-	-
1	ビリーリブ	-	9	-
2	通常リブ	-	1	-
3	RT0移行リブ1	-	2	-
4	RT0移行リブ2	-	3	-
5	RT0移行リブ3	-	4	-
6	RT2移行リブ213	-	5	-
7	RT2移行リブ231	-	6	-
8	RT2移行リブ312	-	7	-
9	RT2移行リブ321	-	8	-
10	共通ベル	-	19	-
11	ベル1st	-	20	-
12	ベル2nd	-	21, 22	-
13	ベル3rd	-	23, 24	-
14	弱水	-	10	-
15	強水	-	11	-
16	弱チェリー	-	12	-
17	強チェリー	-	13, 14	-
18	チャンス目	-	16, 17	-
19	確定チェリー	-	15	-
20	R弱水	-	10	5, 6, 7
21	R強水	-	11	5, 6, 7
22	R弱チェリー	-	12	5, 6, 7
23	R強チェリー	-	13, 14	5, 6, 7
24	Rチャンス目	-	16, 17	5, 6, 7
25	R4確定チェリー	-	15	8

【図 6 5】

抽籤フラグG抽籤テーブル

抽籤フラグG	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0, 18	-
1	リブ	-	1, 5~8	-
2	その他リブ(ビリーリブも)	-	2~4, 9	-
3	1stベル	-	20	-
4	共通ベル	-	19	-
5	変則ベル	-	21~24	-
6	弱水	-	10	-
7	強水	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13, 14	-
10	チャンス目	-	16, 17	-
11	確定チェリー	-	15	-

【図 6 6】

抽籤フラグH抽籤テーブル

抽籤フラグH	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0, 18	-
1	ビリーリブ	-	9	-
2	リブ	-	1	-
3	その他リブ	-	2~8	-
4	ベル	-	20~24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱水	-	10	-
7	強水	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13, 14	-
10	チャンス目	-	16, 17	-
11	確定チェリー	-	15	-

【図 6 7】

抽籤フラグI-1抽籤テーブル

抽籤フラグI-1	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0, 18	-
1	ビリーリブ	-	9	-
2	リブ	-	1	-
3	その他リブ	-	2~8	-
4	ベル	-	20~24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱水	-	10	-
7	強水	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13, 14	-
10	チャンス目	-	16, 17	-
11	確定チェリー	-	15	-
12	R弱水	-	10	5, 6, 7
13	R強水	-	11	5, 6, 7
14	R弱チェリー	-	12	5, 6, 7
15	R強チェリー	-	13, 14	5, 6, 7
16	Rチャンス目	-	16, 17	5, 6, 7
17	R4確定チェリー	-	15	8

【図 6 8】

抽籤フラグI-2抽籤テーブル

抽籤フラグI-2	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	ハズレ	-	0, 18	-
1	ビリーリブ	-	9	-
2	リブ	-	1	-
3	その他リブ	-	2~8	-
4	ベル	-	20~24	-
5	共通ベル	-	19	-
6	弱水	-	10	-
7	強水	-	11	-
8	弱チェリー	-	12	-
9	強チェリー	-	13, 14	-
10	チャンス目	-	16, 17	-
11	確定チェリー	-	15	-
12	R弱水	-	10	5, 6, 7
13	R強水	-	11	5, 6, 7
14	R弱チェリー	-	12	5, 6, 7
15	R強チェリー	-	13, 14	5, 6, 7
16	Rチャンス目	-	16, 17	5, 6, 7
17	R4確定チェリー	-	15	8

【図 6 9】

抽籤フラグJ抽籤テーブル

抽籤フラグJ	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	それら以外(通常役)	-	-	-
1	ビリーを狙え(ビリーリブ)	-	41	-
2	ドンを狙え(はずれ)	0	40	-
3	ドンを狙え(BB)	1	40	-
4	ビリーボーナス	4	-	-
5	ビリー狙え停止3停FRZ(ハズレ)	0	43	-
6	ドン狙え停止3停FRZ(ハズレ)	0	42	-
7	ドン+レバーFRZ	1	42	1
8	ドン+1停FRZ	1	42	2
9	ドン+2停FRZ	1	42	3
10	ドン+3停FRZ	1	42	4

【図 7 0】

抽籤フラグK	内容	ボーナス用 データポイント	小役・リプレイ用 データポイント	遊技ロックフラグ
0	それら以外 (通常役)	-	-	-
1	レア役 弱	-	10、12	-
2	レア役 強	-	11、13~17	-
3	リールアクション	-	-	5, 6, 7, 8
4	フリーズ	-	-	1, 2, 3, 4

【図 7 1】

[illegible]

【图 7-2】

[illegible]

【图 7-3】

抽籤 結果	内容	抽籤ラウンド-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	はずれ	32768	32768	32768	その他7	ベル	共済	32768	20480	31744	22528	31744	0
1	5 ART 当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2 ART 当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	GART 当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	8 ART & GART 当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	5 ART & GART 当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	8 ART & GART & GART 当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	6 ART 当選 (ART 中用)	0	0	0	0	0	0	256	2048	12288	1024	10240	1024

【図 7 4】

内容		抽籤プログラム～1										
抽籤時刻	内容	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	1 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	4 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
5	5 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	6 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	7 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	8 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	9 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	10 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
11	11 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	12 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	13 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	14 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	15 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	16 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	17 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	18 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	19 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	20 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
21	21 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	22 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	23 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	24 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	25 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	26 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	27 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	28 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29	29 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	30 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
31	31 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32	32 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33	33 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
34	34 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35	35 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
36	36 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	37 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
38	38 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
39	39 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
40	40 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
41	41 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
42	42 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
43	43 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
44	44 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
45	45 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
46	46 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
47	47 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
48	48 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
49	49 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	50 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
51	51 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
52	52 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	53 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	54 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
55	55 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
56	56 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
57	57 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
58	58 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
59	59 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
60	60 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
61	61 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
62	62 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
63	63 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
64	64 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
65	65 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
66	66 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
67	67 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
68	68 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
69	69 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
70	70 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
71	71 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
72	72 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
73	73 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
74	74 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
75	75 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
76	76 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
77	77 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
78	78 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
79	79 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
80	80 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
81	81 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
82	82 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
83	83 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
84	84 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
85	85 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
86	86 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
87	87 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
88	88 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
89	89 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
90	90 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
91	91 5.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
92	92 6.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
93	93 7.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
94	94 8.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
95	95 10.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
96	96 11.AMT & 9.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
97	97 8.AMT & 9.AMT & 10.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
98	98 9.AMT & 10.AMT & 11.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
99	99 12.AMT当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100	100 はずれ	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768

【图 7 6】

[illegible]

【図 7 5】

[illegible]

【图 7 7】

[illegible]

【図 7 8】

[illegible]

【図 8 0】

	出題 範囲	内容	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			ハシ	ビープ	1/7(無音の)	その他7	ベル	共通	暗号	暗字	暗子	暗エー	暗子目	暗字子
			32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			1 B.ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			2 D.ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			3 B.ART & D.ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			4 B.ART & Q.ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
			5 D.ART & Q.ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			6 B.ART & D.ART & Q.ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			7 (CAFT当選(CART & 明))	0	0	0	0	192	0	0	86	0	0	0

【图 7 9】

ARTは標準テーブル(その9)
(←標準テーブル情報あり、設定6.非フラグ間。(第1抽籤テーブル除外。))

抽籤 結果 0	内 容	抽籤フラグA→											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	ハズレ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	1. ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2. ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3. ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	4. ART & DART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	5. DART & QART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	6. ART & DART & QART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	7. ART当選(ART時)	0	0	0	0	0	0	256	2048	12288	1024	10240	32768

【図 8 1】

[illegible]

【図 8 4】

ART抽籤テーブル(その14)
[C2中: 全設定(ベナルティ), 非フラグ間] (第1抽籤テーブル種別: 1)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	はずれ	ハズレ 32768	ビリーフ 32768	その他7 32768	ベル 32768	ベル 32768	鳥居ベル 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768
1	B ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B ART & D ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G ART当選(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 8 2】

ART抽籤テーブル(その12)
[A-1ART情報あり: 設定6: フラグ成立(BB, RB成立)] (第1抽籤テーブル種別: 5)

抽籤結果	内容	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ 32768	ビリーフ 32768	その他7 32768	ベル 32768	ベル 32768	鳥居ベル 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768
0	はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	B ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B ART & D ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G ART当選(ART中用)	0	0	0	0	0	256	2048	12288	1024	10240	1024	0

【図 8 5】

ART抽籤テーブル(その15)
[A-1ART情報あり: 全設定(ベナルティ), 非フラグ間] (第1抽籤テーブル種別: 2)

抽籤結果	内容	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ 32768	ビリーフ 32768	その他7 32768	ベル 32768	ベル 32768	鳥居ベル 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768
0	はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	B ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B ART & D ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G ART当選(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 8 3】

ART抽籤テーブル(その13)
[一般: 全設定(ベナルティ), 非フラグ間] (第1抽籤テーブル種別: 0)

抽籤結果	内容	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ 32768	ビリーフ 32768	その他7 32768	ベル 32768	ベル 32768	鳥居ベル 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768	鳥居 32768
0	はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	B ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	B ART & D ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	B ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	D ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART当選	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
7	G ART当選(ART中用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 8 6】

演算機	内容	集積フラグA~I											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	BART 直線	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	DART 直線	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	BART & DART 直線	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	DART 直線	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	DART & GART 直線	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	BART & GART 直線	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	GART 直線 (ART 用)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
9	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
10	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
13	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
14	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
15	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
16	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
17	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
18	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
19	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
20	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
21	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
22	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
23	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
24	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
25	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
26	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
27	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
28	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
29	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
30	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
31	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
32	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
33	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
34	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
35	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
36	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
37	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
38	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
39	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
40	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
41	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
42	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
43	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
44	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
45	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
46	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
47	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
48	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
49	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
50	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
51	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
52	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
53	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
54	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
55	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
56	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
57	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
58	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
59	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
60	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
61	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
62	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
63	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
64	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
65	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
66	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
67	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
68	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
69	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
70	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
71	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
72	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
73	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
74	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
75	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
76	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
77	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
78	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
79	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
80	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
81	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
82	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
83	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
84	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
85	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
86	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
87	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
88	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
89	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
90	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
91	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
92	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
93	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
94	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
95	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
96	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
97	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
98	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
99	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
100	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
101	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
102	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
103	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
104	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
105	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
106	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
107	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
108	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
109	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
110	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
111	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
112	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
113	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
114	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
115	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
116	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
117	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
118	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
119	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
120	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
121	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
122	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
123	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
124	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
125	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
126	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
127	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
128	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
129	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
130	はすれ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
131	はすれ	0	1	2	3	4							

ART抽籤テーブル(その16)

ART抽籤テーブル(その16)
[一般全設定(ペナルティ)_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:3)

【図 8 8】

[illegible]

ART抽籤テーブル(その18)

ART抽籤テーブル(その18)
 [ベースART情報あり,全設定(ペナルティ),フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:5)

【図 8 7】

[illegible]

ART抽籤テーブル(その17)

ART抽籤テーブル(その17)
[CZ中_全設定(ペナルティ)_フラグ成立(BB、RB成立)](第1抽籤テーブル種別:4)

【図 89】

[illegible]

—般及びCZ中ARTストック領域振り分け抑込テーブル(その1)—

—一般及びCZ中ARTスト—

【図 90】

抽籤フラグA-1													
抽籤結果	価格領域	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	ARTストック領域A (表示するストック)	ハズレ	ヒラニア	ヒラニア	その抽籤	ベル	満床ベル	強水	強水	満床ナリ	満床ナリ	ヤマスナリ	ヤマスナリ
1	ARTストック領域B (隠すストック)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 91】

一般及びCZ中ARTストック時のテーブル番号決定テーブル

第1抽籤 テーブル番号	内容	抽籤フラグA-1											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	一般・非フラグ間	ハズレ	ビリンゴ	ビリンゴ	そのほかの	ベル	特殊ベル	特殊	賞金	抽籤チャイロ	抽籤チャイロ	チャイロ	抽籤チャイロ
1	CZ中・非フラグ間	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	一般・ART情報あり・非フラグ間	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	一般・フラグ成立 (BB, RB 成立)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	CZ中成立 (BB, RB 成立)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	一般・ART情報あり・フラグ成立 (BB, RB 成立)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 92】

確定役時ART抽籤テーブル (その1)
[一般中] (第2抽籤テーブル種別: 0)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
0	はずれ	0	0	0	0
1	B ART 当籤	0	0	32768	0
2	D ART 当籤	0	0	0	0
3	B ART & D ART 当籤	0	0	0	0
4	B ART & G ART 当籤	0	0	0	0
5	D ART & G ART 当籤	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART 当籤	0	0	0	0
7	G ART 当籤 (ART 中用)	0	0	0	0
8	ロケットゾーン 当籤 (ART 中用)	0	0	0	0
9	VR 当籤 (ART 中用)	0	0	0	0
10	B ART & VR 当籤 (特殊) ストック0個時	0	0	0	16384
11	D ART & VR 当籤 (特殊) ストック0個時	0	0	0	16384
12	B ART & D ART & G ART 当籤 & VR 当籤	32768	32768	0	0

【図 94】

確定役時ART抽籤テーブル (その3)
[ART 前兆中] (第2抽籤テーブル種別: 2)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
0	はずれ	0	0	0	0
1	B ART 当籤	0	0	0	0
2	D ART 当籤	0	0	0	0
3	B ART & D ART 当籤	0	0	0	0
4	B ART & G ART 当籤	0	0	0	0
5	D ART & G ART 当籤	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART 当籤	0	0	0	0
7	G ART 当籤 (ART 中用)	0	0	32768	0
8	ロケットゾーン 当籤 (ART 中用)	0	0	0	0
9	VR 当籤 (ART 中用)	0	0	0	32768
10	B ART & VR 当籤 (特殊) ストック0個時	0	0	0	0
11	D ART & VR 当籤 (特殊) ストック0個時	0	0	0	0
12	B ART & D ART & G ART 当籤 & VR 当籤	32768	32768	0	0

【図 93】

確定役時ART抽籤テーブル (その2)
[CZ 中] (第2抽籤テーブル種別: 1)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
0	はずれ	0	0	0	0
1	B ART 当籤	0	0	0	0
2	D ART 当籤	0	0	0	0
3	B ART & D ART 当籤	0	0	0	0
4	B ART & G ART 当籤	0	0	32768	0
5	D ART & G ART 当籤	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART 当籤	0	0	0	0
7	G ART 当籤 (ART 中用)	0	0	0	0
8	ロケットゾーン 当籤 (ART 中用)	0	0	0	0
9	VR 当籤 (ART 中用)	0	0	0	0
10	B ART & VR 当籤 (特殊) ストック0個時	0	0	0	16384
11	D ART & VR 当籤 (特殊) ストック0個時	0	0	0	16384
12	B ART & D ART & G ART 当籤 & VR 当籤	32768	32768	0	0

【図 95】

確定役時ART抽籤テーブル (その4)
[ART 中 & 準備中・共通 (B、D、G、R)] (第2抽籤テーブル種別: 3)

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
0	はずれ	0	0	0	0
1	B ART 当籤	0	0	0	0
2	D ART 当籤	0	0	0	0
3	B ART & D ART 当籤	0	0	0	0
4	B ART & G ART 当籤	0	0	0	0
5	D ART & G ART 当籤	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART 当籤	0	0	0	0
7	G ART 当籤 (ART 中用)	0	0	32768	0
8	ロケットゾーン 当籤 (ART 中用)	0	0	0	0
9	VR 当籤 (ART 中用)	0	0	0	32768
10	B ART & VR 当籤 (特殊) ストック0個時	0	0	0	0
11	D ART & VR 当籤 (特殊) ストック0個時	0	0	0	0
12	B ART & D ART & G ART 当籤 & VR 当籤	32768	32768	0	0

【図 9 6】

確定役時ART抽籤テーブル(その5)
[VR中](第2抽籤テーブル種別:4)

抽籤 結果	内容	抽籤フラグA-2			
		0	1	2	3
		フリーズ(ハズレ)	フリーズダウン	ビリーボナース	VRロック時
0 はずれ		0	0	0	0
1 B.ART当籤		0	0	0	0
2 D.ART当籤		0	0	0	0
3 B.ART & D.ART当籤		0	0	0	0
4 B.ART & G.ART当籤		0	0	0	0
5 D.ART & G.ART当籤		0	0	0	0
6 B.ART & D.ART & G.ART当籤		0	0	0	0
7 G.ART当籤(ART中用)		0	0	32768	0
8 ロケットゾーン当籤(ART中用)		0	0	0	0
9 VR 当籤(ART中用)		0	0	0	32768
10 B.ART & VR当籤(特殊)ストック0個時		0	0	0	0
11 D.ART & VR当籤(特殊)ストック0個時		0	0	0	0
12 B.ART & D.ART & G.ART当籤 & VR当籤		32768	32768	0	0

【図 9 7】

確定役時ストック時のテーブル番号決定テーブル

第2抽選 アプリ 種別	内容	抽籤フラグA-2			
		0 フリーズ(ハズレ)	1 フリーズドーン	2 ビリーボーナス	3 VROCK時
0 一般中		2	2	3	3
1 CZ中		2	2	3	3
2 ART前走中(一般中、CZ中)		2	2	3	3
3 ART中&準準備中 共通(B、D、G、R)		2	2	3	3
4 VR中		1	1	1	1

【図 9 8】

B.ART中ART抽籤テーブル(その1)
 [設定1 ARTモード0~1 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い] (第3抽籤テーブル種別:0)

[illegible]

【図 9 9】

B.A.R.T中ART抽籤テーブル(その2)
設定1 ARTモード2 非フラグ間 ART開始G数決定のゲーム、又は、ラスト5Gより多い[第3抽籤テーブル種別:1]

[illegible]

【図 1 0 0】

B. ART中ART抽籤テーブル(その3)

[illegible]

【 図 1 0 1 】

[illegible]

B_ART中ART抽籤テーブル(その4)

【設定1 ARTモード0~3 非フラグ間 ラスト5G以下】(第3抽籤テーブル種別:3)

【図 1 0 3】

[illegible]

B_ART中ART抽籤テーブル(その6)

【設定1 ARTモード0～3フラグ成立(BB、RB成立)ラスト5G以下】(第3抽籤テーブル群別:5)

【图 102】

[illegible]

B ART中ART抽籤テーブル (その5)

B_AR1中ART1抽籤テーブル(その5)

【図 104】

[illegible]

3. APT中APT抽籤子一フル。(その7)

3. ART中ART抑制レベル(その7)

【图 1 1 3】

[illegible]

【図 1 1 5】

[illegible]

【图 1 1 4】

[illegible]

【图 1 1 6】

[illegible]

【図 1 3 4】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その3)
[G ART中の全体モード2DART出(準備中は含まない),B ART]

抽籤結果	内容	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	はずれ	32768	28215	28215	28215	28215	28215	28215	32768	32768	32768	32768	32768
1	ARTストック領域A(表示するストック)	0	6553	6553	6553	6553	0	0	0	0	0	0	0
2	ARTストック領域B(表示するストック)	0	6553	6553	6553	6553	0	0	0	0	0	0	0

【図 1 3 5】

ART中ARTストック領域振り分け抽籤テーブル(その4)
[G ART中の全体モード2DART出(準備中は含まない),D ART]

抽籤結果	内容	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	はずれ	32768	28215	28215	28215	28215	28215	28215	32768	32768	32768	32768	32768
1	ARTストック領域A(表示するストック)	0	6553	6553	6553	6553	0	0	0	0	0	0	0
2	ARTストック領域B(表示するストック)	0	6553	6553	6553	6553	0	0	0	0	0	0	0

【図 1 3 6】

ボーナス(BB、ビリーボーナス)中ART抽籤テーブル(その1)
[ベースARTが未セット](第5抽籤テーブル種別:0)

抽籤結果	内容	抽籤フラグB-1				
		0	1	2	3	4
0	はずれ	32768	0	0	0	32768
1	B ART当籤	0	0	0	0	0
2	D ART当籤	0	0	32768	32768	0
3	B ART & D ART当籤	0	0	0	0	0
4	B ART & G ART当籤	0	0	0	0	0
5	D ART & G ART当籤	0	32768	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART当籤	0	0	0	0	0
7	G ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
8	R ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
10	B ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0	0
11	D ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0	0
12	B ART & D ART & G ART当籤 & VR当籤	0	0	0	0	0
13	B ART & R ART当籤	0	0	0	0	0
14	D ART & R ART当籤	0	0	0	0	0

【図 1 3 9】

特殊ART抽籤テーブル(その1)
[ボーナス完走時(ビリーボーナス中)](第6抽籤テーブル種別:0)

抽籤結果	内容	ベースARTが未セットの時	ベースARTがセットされている時
0	はずれ	0	0
1	B ART当籤	0	0
2	D ART当籤	0	0
3	B ART & D ART当籤	0	0
4	B ART & G ART当籤	0	0
5	D ART & G ART当籤	32768	32768
6	B ART & D ART & G ART当籤	0	0
7	G ART当籤(ART中用)	0	0
8	R ART当籤(ART中用)	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0
10	B ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0
11	D ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0
12	B ART & D ART & G ART当籤 & VR当籤	0	0
13	B ART & R ART当籤	0	0
14	D ART & R ART当籤	0	0

【図 1 3 7】

ボーナス(BB、ビリーボーナス)中ART抽籤テーブル(その2)
[ベースARTがセット](第5抽籤テーブル種別:1)

抽籤結果	内容	抽籤フラグB-1				
		0	1	2	3	4
0	はずれ	32768	0	0	0	32768
1	B ART当籤	0	0	0	0	0
2	D ART当籤	0	0	0	0	0
3	B ART & D ART当籤	0	0	0	0	0
4	B ART & G ART当籤	0	0	0	0	0
5	D ART & G ART当籤	0	0	0	0	0
6	B ART & D ART & G ART当籤	0	0	0	0	0
7	G ART当籤(ART中用)	0	32768	32768	32768	0
8	R ART当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	0	0
10	B ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0	0
11	D ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0	0	0	0
12	B ART & D ART & G ART当籤 & VR当籤	0	0	0	0	0
13	B ART & R ART当籤	0	0	0	0	0
14	D ART & R ART当籤	0	0	0	0	0

【図 1 4 0】

特殊ART抽籤テーブル(その2)
[天井時](第6抽籤テーブル種別:1)

抽籤結果	内容	ベースARTが未セットの時	ベースARTがセットされている時
0	はずれ	0	0
1	B ART当籤	0	0
2	D ART当籤	0	0
3	B ART & D ART当籤	0	0
4	B ART & G ART当籤	0	0
5	D ART & G ART当籤	0	0
6	B ART & D ART & G ART当籤	32768	32768
7	G ART当籤(ART中用)	0	0
8	R ART当籤(ART中用)	0	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0
10	B ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0
11	D ART & VR当籤(特殊)ストック0個時	0	0
12	B ART & D ART & G ART当籤 & VR当籤	0	0
13	B ART & R ART当籤	0	0
14	D ART & R ART当籤	0	0

【図 1 4 1】

特殊ART時のテーブル番号決定テーブル

第6抽籤テーブル種別	内容	ベースARTが未セット	ベースARTがセット
0	完走時	5	5
1	天井時	6	6

【図 1 3 8】

ボーナス中ストック時のテーブル番号決定テーブル

第6抽籤 テーブル 種別	内容	抽籤フラグB-1				
		0	1	2	3	4
0	ベースARTが未セット	0	4	3	3	0
1	ベースARTがセット	0	4	3	3	0

【図 1 4 2】

ARTストック非消費抽籤テーブル(その1)
[設定1]

抽籤 結果	内容	テーブル番号									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	一般(120000) ART中の通常 フリーズ時 の1000円未満 (100000)										
0	消費	32512	32768	32512	32512	32512	32512	32512	32768	32768	32768
1	非消費	256	0	256	256	256	256	256	0	0	0

【図 1 4 3】

ARTストック非消費抽籤テーブル(その2)
[設定6]

抽籤結果	内容	テーブル番号									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		一般・中級者 ART中の通常時									
0	消費	32384	32768	32384	32384	32384	32384	32384	32768	32768	32768
		一般・中級者 ART中の通常時									
1	非消費	384	0	384	384	384	384	384	0	0	

【図 1 4 4】

ART抽籤結果のストック内容判定テーブル

検査結果	内容	B.ART ストック	D.ART ストック	G.ART ストック	R.ART ストック	VRストック
0	はずれ	0	0	0	0	0
1	B.ART当籤	1	0	0	0	0
2	D.ART当籤	0	1	0	0	0
3	B.ART & D.ART当籤	1	1	0	0	0
4	B.ART & G.ART当籤	1	0	1	0	0
5	D.ART & G.ART当籤	0	1	1	0	0
6	B.ART & D.ART & G.ART当籤	1	1	1	0	0
7	G.ART当籤(ART中用)	0	0	1	0	0
8	R.ART当籤(ART中用)	0	0	0	1	0
9	VR 当籤(ART中用)	0	0	0	0	1
10	B.ART & VR当籤(特殊)ストック200倍時	1	0	0	0	1
11	D.ART & VR当籤(特殊)ストック200倍時	0	1	0	0	1
12	B.ART & D.ART & G.ART & VR当籤	1	1	1	0	1
13	B.ART & R.ART当籤	0	0	0	1	0
14	D.ART & R.ART当籤	1	1	0	1	0
15	B.ART & D.ART & R.ART当籤	1	1	0	1	0
16	手廻VR(バイキングラッシュ)	0	0	0	0	1
17	手廻	0	0	0	0	0
18	手廻	0	0	0	0	0

【图 145】

VRロック時ビリータッチ正解・不正解の抽籤テーブル

結果結果	内容	状態					
		-(B, A)RT (B, A)RT	B, A, RT	D, A, RT	G, A, RT	R, A, RT	V, R, C
0	右正解/押さない場合 : 正解	8192	8192	8192	0	0	0
1	右正解/押さない場合 : 不正解	8192	8192	8192	0	0	0
2	左正解/押さない場合 : 正解	0	0	0	32768	32768	32768
3	左正解/押さない場合 : 不正解	8192	8192	8192	0	0	0
4	両方 : 正解	0	0	0	32768	32768	32768
5	全て不正解	0	0	0	0	0	0
6	予備線	0	0	0	0	0	0

【图 147】

[illegible]

【図 1 4 6】

[illegible]

【图 148】

VR中ビリータッチ抽籤テーブル(その3)
[ボーナス成立時]

抽籤 結果	内容	FD成立	BD成立	ゴリボーナス成立	フリーズ(αβ、BD)成立
0	右正解/押さない場合：正解	0	0	0	0
1	右正解/押さない場合：不正解	0	0	0	0
2	左正解/押さない場合：正解	0	0	0	0
3	左正解/押さない場合：不正解	0	0	0	0
4	方向正解	32768	32768	32768	32768
5	全く不正解	0	0	0	0
6	予備枠	0	0	0	0

【例 149】

VR中ビリータッチ抽籤テーブル(その4)
[バイキングラッシュエクストラ中、ボーナス成立時]

抽籤 結果	内容	RR成立	RR非成立	ゼリーボーナス成立	フリーズ(α、β、RR)
0	右正解/押さない場合: 正解	0	0	0	0
1	右正解/押さない場合: 不正解	0	0	0	0
2	左正解/押さない場合: 正解	0	0	0	0
3	左正解/押さない場合: 不正解	0	0	0	0
4	両方正解	32768	32768	32768	32768
5	右不正解	0	0	0	0
6	右不正解	0	0	0	0
7	不正解	0	0	0	0

【図 1 5 0】

VR中革命抽籤テーブル(その1)
[設定1_非フラグ間_タッチチャレンジ回数1回目]

[illegible]

【図 1 5 1】

VR中革命抽籤テーブル(その2)
「設定1 非フラグ間 タッチチャレンジ回数2回目」

[illegible]

【図152】

VR中革命抽籤テーブル(その3)

[設定1 非フラグ間、タッチチャレンジ回数3回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ブリーフ	ガッツの叫	その他	ベル	共通ベル	開水	強水	弱チエリ	強チエリ	チャンス目	確定0
0	なし	24576	32768	32768	32768	32768	32768	28672	32768	30720	28672	0	
1	革命発動	8192	0	0	0	0	0	4096	0	2048	4096	32768	

【図153】

VR中革命抽籤テーブル(その4)

[設定1 非フラグ間、タッチチャレンジ回数4回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビジーアップ	バグ復旧OK	その他バグ	ベル	共通ベル	器水	磁水	磁チェリー	強チェリー	チャンス目	確定ゼロ
0	なし	20480	32768	32768	32768	32768	32768	30720	22528	30720	27648	24576	0
1	革命発動	12288	0	0	0	0	0	2048	10240	2048	5120	8192	32768

【図154】

VR中革命抽籤テーブル(その5)

[設定1 非フラグ間、タッチチャレンジ回数5回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーヴ	が読める	その他	ベル	共通ベル	異音	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定
0	なし	16384	31232	31232	31232	31232	28672	24576	16384	28672	16384	16384	0
1	革命発動	16384	1536	1536	1536	1536	4096	8192	16384	4096	16384	16384	32768

【図155】

VR中革命抽籤テーブル(その6)

[設定6 非フラグ間、タッチチャレンジ回数1回目]

		抽籤フラグA-3											
抽籤結果	内容	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビョリブ	バツリダ	その他7	ベル	共通ベル	鈴水	鐘水	朝チエリ	昼チエリ	夜チエリ	連打チエリ
0	なし	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	革命発動	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図156】

VR中革命抽籤テーブル(その7)

[設定6 非フラグ間、タッチチャレンジ回数2回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビリーナブ	げんきア	そのせり	ベル	共通ベル	潜水	潜水	潜水チェリ	潜水チェリ	チャンス目	潜水チェリ
0	なし	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
1	革命発動	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図162】

VR中革命抽籤テーブル(その13)

[全設定 ボーナス成立時、タッチチャレンジ回数3回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3			
		RB成立	BB成立	ビリーボナス成立	フリーズ(R&B、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図163】

VR中革命抽籤テーブル(その14)

[全設定 ボーナス成立時、タッチチャレンジ回数4回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3			
		RB成立	BB成立	ビリーボナス成立	フリーズ(R&B、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図164】

VR中革命抽籤テーブル(その15)

[全設定 ボーナス成立時、タッチチャレンジ回数5回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3			
		RB成立	BB成立	ビリーボナス成立	フリーズ(R&B、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図157】

VR中革命抽籤テーブル(その8)

[設定6 非フラグ間、タッチチャレンジ回数3回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	ハズレ	ビリーバブ	1/32のハズ	その他リ	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確変フラグ
0	なし	24576	32768	32768	32768	32768	32768	28672	32768	30720	28672	0
1	革命発動	8192	0	0	0	0	0	4096	0	2048	4096	32768

【図158】

VR中革命抽籤テーブル(その9)

[設定6 非フラグ間、タッチチャレンジ回数4回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	2リアップ	別当抽選	その他抽	ベル	共通抽選	番木	強木	弱チヤリ	強チヤリ	ファス木	強チヤリ
0	なし	20480	32768	32768	32768	32768	32768	30720	22528	30720	27648	24576	0
1	革命発動	12288	0	0	0	0	0	2048	10240	2048	5120	8192	32768

【図159】

VR中革命抽籤テーブル(その10)

[設定6 非フラグ間、タッチチャレンジ回数5回目]

[設定6.非フラグ間_タッチチャレンジ回数5回目]													
抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		ハズレ	ビザリッパ	リベンジャ	その他刀	ベル	共通ベル	弱水	強水	弱チェリー	強チェリー	チャンス目	確定チェリー
0	なし	16384	31232	31232	31232	31232	28672	24576	16384	28672	16384	16384	0
1	革命発動	16384	1536	1536	1536	1536	4096	8192	16384	4096	16384	16384	32768

【図160】

VR中革命抽籤テーブル(その11)

[全設定 ボーナス成立時、タッチチャレンジ回数1回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3			
		RB成立	BB成立	ビリーボナス成立	フリーズ(R&B、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図161】

VR中革命抽籤テーブル(その12)

[全設定 ボーナス成立時、タッチチャレンジ回数2回目]

抽籤結果	内容	抽籤フラグA-3			
		RB成立	BB成立	ビリーボナス成立	フリーズ(R&B、BB)成立
0	なし	0	0	0	0
1	革命発動	32768	32768	32768	32768

【図165】

ART前兆ゲーム数抽籤テーブル(その1)

[一般]

前兆ゲーム数	ストックART種別		
	0	1	2, 3
B.ART	D.ART	G.ART & R.ART	
0	0	0	0
1	0	0	0
2	512	512	512
3	512	512	512
4	13824	13824	4096
5	512	512	512
6	512	512	512
7	512	512	512
8	16384	16384	16384
9	0	0	256
10	0	0	256
11	0	0	256
12	0	0	1024
13	0	0	256
14	0	0	256
15	0	0	256
16	0	0	2304
17	0	0	256
18	0	0	256
19	0	0	256
20	0	0	4096
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図 166】

ART前兆ゲーム数抽籤テーブル(その2)
[CZ中]

前兆 ゲーム数	ストックART種別		
	0 B.ART	1 D.ART	2, 3 G.ART & R.ART
0	7168	7168	7168
1	1024	1024	1024
2	3072	3072	1536
3	3072	3072	1536
4	18432	18432	7168
5	0	0	3072
6	0	0	11264
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図 167】

ART前兆ゲーム数抽籤テーブル(その3)
[ボーナス終了時]

前兆 ゲーム数	ストックART種別		
	0 B.ART	1 D.ART	2, 3 G.ART & R.ART
0	0	0	0
1	0	0	0
2	512	512	512
3	512	512	512
4	13824	13824	10240
5	512	512	512
6	512	512	512
7	512	512	512
8	16384	16384	19968
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図 168】

ART中前兆ゲーム数抽籤テーブル(その1)

[ART開始G数決定時、又は、ART残りゲーム数11G以上(レバー操作前)、
又は、G.ART、R.ART中]

前兆 ゲーム数	G.ART移行時	R.ART移行時	VR時
0	0	0	0
1	0	0	32768
2	2048	2048	0
3	5120	5120	0
4	9216	9216	0
5	16384	16384	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【図 169】

ART中前兆ゲーム数抽籤テーブル(その2)

[ART残りゲーム数7G以上10G以下(レバー操作前)
(G.ART、R.ART中以外)]

前兆 ゲーム数	G.ART移行時	R.ART移行時	VR時
0	0	0	0
1	32768	32768	32768
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0

【图 179】

[illegible]

【图 181】

[illegible]

【例 183】

[illegible]

シナリオ 豊後沖地震テーブル(その9) [D, B, G, R, ART 前兆 4G (1G目)]			震度	震害発生率	揺れ幅
2	(101) (201) マス 100%	2	25	2.74	2.74
3	(101) (201) マス 100%	3	25	2.74	2.74
4	(101) (201) マス 100%	4	25	2.74	2.74
5	(101) (201) マス 100%	5	25	2.74	2.74
6	(101) (201) マス 100%	6	25	2.74	2.74
7	(101) (201) マス 100%	7	25	2.74	2.74
8	(101) (201) マス 100%	8	25	2.74	2.74
9	(101) (201) マス 100%	9	25	2.74	2.74
10	(101) (201) マス 100%	10	25	2.74	2.74
11	(101) (201) マス 100%	11	25	2.74	2.74
12	(101) (201) マス 100%	12	25	2.74	2.74
13	(101) (201) マス 100%	13	25	2.74	2.74
14	(101) (201) マス 100%	14	25	2.74	2.74
15	(101) (201) マス 100%	15	25	2.74	2.74
16	(101) (201) マス 100%	16	25	2.74	2.74
17	(101) (201) マス 100%	17	25	2.74	2.74
18	(101) (201) マス 100%	18	25	2.74	2.74
19	(101) (201) マス 100%	19	25	2.74	2.74
20	(101) (201) マス 100%	20	0	0	0
21	(101) (201) マス 100%	21	25	2.74	2.74
22	(101) (201) マス 100%	22	25	2.74	2.74
23	(101) (201) マス 100%	23	25	2.74	2.74
24	(101) (201) マス 100%	24	25	2.74	2.74
25	(101) (201) マス 100%	25	25	2.74	2.74
26	(101) (201) マス 100%	26	25	2.74	2.74
27	(101) (201) マス 100%	27	25	2.74	2.74
28	(101) (201) マス 100%	28	25	2.74	2.74
29	(101) (201) マス 100%	29	25	2.74	2.74
30	(101) (201) マス 100%	30	25	2.74	2.74
31	(101) (201) マス 100%	31	25	2.74	2.74
32	(101) (201) マス 100%	32	25	2.74	2.74
33	(101) (201) マス 100%	33	25	2.74	2.74
34	(101) (201) マス 100%	34	25	2.74	2.74
35	(101) (201) マス 100%	35	25	2.74	2.74
36	(101) (201) マス 100%	36	25	2.74	2.74
37	(101) (201) マス 100%	37	25	2.74	2.74
38	(101) (201) マス 100%	38	25	2.74	2.74
39	(101) (201) マス 100%	39	25	2.74	2.74
40	(101) (201) マス 100%	40	25	2.74	2.74
41	(101) (201) マス 100%	41	25	2.74	2.74
42	(101) (201) マス 100%	42	25	2.74	2.74
43	(101) (201) マス 100%	43	25	2.74	2.74
44	(101) (201) マス 100%	44	25	2.74	2.74
45	(101) (201) マス 100%	45	25	2.74	2.74
46	(101) (201) マス 100%	46	25	2.74	2.74
47	(101) (201) マス 100%	47	25	2.74	2.74
48	(101) (201) マス 100%	48	25	2.74	2.74
49	(101) (201) マス 100%	49	25	2.74	2.74
50	(101) (201) マス 100%	50	25	2.74	2.74
51	(101) (201) マス 100%	51	25	2.74	2.74
52	(101) (201) マス 100%	52	25	2.74	2.74
53	(101) (201) マス 100%	53	25	2.74	2.74
54	(101) (201) マス 100%	54	25	2.74	2.74
55	(101) (201) マス 100%	55	25	2.74	2.74
56	(101) (201) マス 100%	56	25	2.74	2.74
57	(101) (201) マス 100%	57	25	2.74	2.74
58	(101) (201) マス 100%	58	25	2.74	2.74
59	(101) (201) マス 100%	59	25	2.74	2.74
60	(101) (201) マス 100%	60	25	2.74	2.74
61	(101) (201) マス 100%	61	25	2.74	2.74
62	(101) (201) マス 100%	62	25	2.74	2.74
63	(101) (201) マス 100%	63	25	2.74	2.74
64	(101) (201) マス 100%	64	25	2.74	2.74
65	(101) (201) マス 100%	65	25	2.74	2.74
66	(101) (201) マス 100%	66	25	2.74	2.74
67	(101) (201) マス 100%	67	25	2.74	2.74
68	(101) (201) マス 100%	68	25	2.74	2.74
69	(101) (201) マス 100%	69	25	2.74	2.74
70	(101) (201) マス 100%	70	25	2.74	2.74
71	(101) (201) マス 100%	71	25	2.74	2.74
72	(101) (201) マス 100%	72	25	2.74	2.74
73	(101) (201) マス 100%	73	25	2.74	2.74
74	(101) (201) マス 100%	74	25	2.74	2.74
75	(101) (201) マス 100%	75	25	2.74	2.74
76	(101) (201) マス 100%	76	25	2.74	2.74
77	(101) (201) マス 100%	77	25	2.74	2.74
78	(101) (201) マス 100%	78	25	2.74	2.74
79	(101) (201) マス 100%	79	25	2.74	2.74
80	(101) (201) マス 100%	80	25	2.74	2.74
81	(101) (201) マス 100%	81	25	2.74	2.74
82	(101) (201) マス 100%	82	25	2.74	2.74
83	(101) (201) マス 100%	83	25	2.74	2.74
84	(101) (201) マス 100%	84	25	2.74	2.74
85	(101) (201) マス 100%	85	25	2.74	2.74
86	(101) (201) マス 100%	86	25	2.74	2.74
87	(101) (201) マス 100%	87	25	2.74	2.74
88	(101) (201) マス 100%	88	25	2.74	2.74
89	(101) (201) マス 100%	89	25	2.74	2.74
90	(101) (201) マス 100%	90	25	2.74	2.74
91	(101) (201) マス 100%	91	25	2.74	2.74
92	(101) (201) マス 100%	92	25	2.74	2.74
93	(101) (201) マス 100%	93	25	2.74	2.74
94	(101) (201) マス 100%	94	25	2.74	2.74
95	(101) (201) マス 100%	95	25	2.74	2.74
96	(101) (201) マス 100%	96	25	2.74	2.74
97	(101) (201) マス 100%	97	25	2.74	2.74
98	(101) (201) マス 100%	98	25	2.74	2.74
99	(101) (201) マス 100%	99	25	2.74	2.74
100	(101) (201) マス 100%	100	25	2.74	2.74

【図 1 8 5】

シナリオ書換抽籤テーブル (その10) [D, B, G, RART] 前表 3G (16日)]			抽籤	抽籤抽籤
1	(10) (20) (30) (40) (50) (60) (70) (80) (90) (100) (110) (120) (130) (140) (150) (160) (170) (180) (190) (200) (210) (220) (230) (240) (250) (260) (270) (280) (290) (300) (310) (320) (330) (340) (350) (360) (370) (380) (390) (400) (410) (420) (430) (440) (450) (460) (470) (480) (490) (500) (510) (520) (530) (540) (550) (560) (570) (580) (590) (600) (610) (620) (630) (640) (650) (660) (670) (680) (690) (700) (710) (720) (730) (740) (750) (760) (770) (780) (790) (800) (810) (820) (830) (840) (850) (860) (870) (880) (890) (900) (910) (920) (930) (940) (950) (960) (970) (980) (990) (1000) (1010) (1020) (1030) (1040) (1050) (1060) (1070) (1080) (1090) (1100) (1110) (1120) (1130) (1140) (1150) (1160) (1170) (1180) (1190) (1200) (1210) (1220) (1230) (1240) (1250) (1260) (1270) (1280) (1290) (1300) (1310) (1320) (1330) (1340) (1350) (1360) (1370) (1380) (1390) (1400) (1410) (1420) (1430) (1440) (1450) (1460) (1470) (1480) (1490) (1500) (1510) (1520) (1530) (1540) (1550) (1560) (1570) (1580) (1590) (1600) (1610) (1620) (1630) (1640) (1650) (1660) (1670) (1680) (1690) (1700) (1710) (1720) (1730) (1740) (1750) (1760) (1770) (1780) (1790) (1800) (1810) (1820) (1830) (1840) (1850) (1860) (1870) (1880) (1890) (1900) (1910) (1920) (1930) (1940) (1950) (1960) (1970) (1980) (1990) (2000) (2010) (2020) (2030) (2040) (2050) (2060) (2070) (2080) (2090) (2100) (2110) (2120) (2130) (2140) (2150) (2160) (2170) (2180) (2190) (2200) (2210) (2220) (2230) (2240) (2250) (2260) (2270) (2280) (2290) (2300) (2310) (2320) (2330) (2340) (2350) (2360) (2370) (2380) (2390) (2400) (2410) (2420) (2430) (2440) (2450) (2460) (2470) (2480) (2490) (2500) (2510) (2520) (2530) (2540) (2550) (2560) (2570) (2580) (2590) (2600) (2610) (2620) (2630) (2640) (2650) (2660) (2670) (2680) (2690) (2700) (2710) (2720) (2730) (2740) (2750) (2760) (2770) (2780) (2790) (2800) (2810) (2820) (2830) (2840) (2850) (2860) (2870) (2880) (2890) (2900) (2910) (2920) (2930) (2940) (2950) (2960) (2970) (2980) (2990) (3000) (3010) (3020) (3030) (3040) (3050) (3060) (3070) (3080) (3090) (3100) (3110) (3120) (3130) (3140) (3150) (3160) (3170) (3180) (3190) (3200) (3210) (3220) (3230) (3240) (3250) (3260) (3270) (3280) (3290) (3300) (3310) (3320) (3330) (3340) (3350) (3360) (3370) (3380) (3390) (3400) (3410) (3420) (3430) (3440) (3450) (3460) (3470) (3480) (3490) (3500) (3510) (3520) (3530) (3540) (3550) (3560) (3570) (3580) (3590) (3600) (3610) (3620) (3630) (3640) (3650) (3660) (3670) (3680) (3690) (3700) (3710) (3720) (3730) (3740) (3750) (3760) (3770) (3780) (3790) (3800) (3810) (3820) (3830) (3840) (3850) (3860) (3870) (3880) (3890) (3900) (3910) (3920) (3930) (3940) (3950) (3960) (3970) (3980) (3990) (4000) (4010) (4020) (4030) (4040) (4050) (4060) (4070) (4080) (4090) (4100) (4110) (4120) (4130) (4140) (4150) (4160) (4170) (4180) (4190) (4200) (4210) (4220) (4230) (4240) (4250) (4260) (4270) (4280) (4290) (4300) (4310) (4320) (4330) (4340) (4350) (4360) (4370) (4380) (4390) (4400) (4410) (4420) (4430) (4440) (4450) (4460) (4470) (4480) (4490) (4500) (4510) (4520) (4530) (4540) (4550) (4560) (4570) (4580) (4590) (4600) (4610) (4620) (4630) (4640) (4650) (4660) (4670) (4680) (4690) (4700) (4710) (4720) (4730) (4740) (4750) (4760) (4770) (4780) (4790) (4800) (4810) (4820) (4830) (4840) (4850) (4860) (4870) (4880) (4890) (4900) (4910) (4920) (4930) (4940) (4950) (4960) (4970) (4980) (4990) (5000) (5010) (5020) (5030) (5040) (5050) (5060) (5070) (5080) (5090) (5100) (5110) (5120) (5130) (5140) (5150) (5160) (5170) (5180) (5190) (5200) (5210) (5220) (5230) (5240) (5250) (5260) (5270) (5280) (5290) (5300) (5310) (5320) (5330) (5340) (5350) (5360) (5370) (5380) (5390) (5400) (5410) (5420) (5430) (5440) (5450) (5460) (5470) (5480) (5490) (5500) (5510) (5520) (5530) (5540) (5550) (5560) (5570) (5580) (5590) (5600) (5610) (5620) (5630) (5640) (5650) (5660) (5670) (5680) (5690) (5700) (5710) (5720) (5730) (5740) (5750) (5760) (5770) (5780) (5790) (5800) (5810) (5820) (5830) (5840) (5850) (5860) (5870) (5880) (5890) (5900) (5910) (5920) (5930) (5940) (5950) (5960) (5970) (5980) (5990) (6000) (6010) (6020) (6030) (6040) (6050) (6060) (6070) (6080) (6090) (6100) (6110) (6120) (6130) (6140) (6150) (6160) (6170) (6180) (6190) (6200) (6210) (6220) (6230) (6240) (6250) (6260) (6270) (6280) (6290) (6300) (6310) (6320) (6330) (6340) (6350) (6360) (6370) (6380) (6390) (6400) (6410) (6420) (6430) (6440) (6450) (6460) (6470) (6480) (6490) (6500) (6510) (6520) (6530) (6540) (6550) (6560) (6570) (6580) (6590) (6600) (6610) (6620) (6630) (6640) (6650) (6660) (6670) (6680) (6690) (6700) (6710) (6720) (6730) (6740) (6750) (6760) (6770) (6780) (6790) (6800) (6810) (6820) (6830) (6840) (6850) (6860) (6870) (6880) (6890) (6900) (6910) (6920) (6930) (6940) (6950) (6960) (6970) (6980) (6990) (7000) (7010) (7020) (7030) (7040) (7050) (7060) (7070) (7080) (7090) (7100) (7110) (7120) (7130) (7140) (7150) (7160) (7170) (7180) (7190) (7200) (7210) (7220) (7230) (7240) (7250) (7260) (7270) (7280) (7290) (7300) (7310) (7320) (7330) (7340) (7350) (7360) (7370) (7380) (7390) (7400) (7410) (7420) (7430) (7440) (7450) (7460) (7470) (7480) (7490) (7500) (7510) (7520) (7530) (7540) (7550) (7560) (7570) (7580) (7590) (7600) (7610) (7620) (7630) (7640) (7650) (7660) (7670) (7680) (7690) (7700) (7710) (7720) (7730) (7740) (7750) (7760) (7770) (7780) (7790) (7800) (7810) (7820) (7830) (7840) (7850) (7860) (7870) (7880) (7890) (7900) (7910) (7920) (7930) (7940) (7950) (7960) (7970) (7980) (7990) (8000) (8010) (8020) (8030) (8040) (8050) (8060) (8070) (8080) (8090) (8100) (8110) (8120) (8130) (8140) (8150) (8160) (8170) (8180) (8190) (8200) (8210) (8220) (8230) (8240) (8250) (8260) (8270) (8280) (8290) (8300) (8310) (8320) (8330) (8340) (8350) (8360) (8370) (8380) (8390) (8400) (8410) (8420) (8430) (8440) (8450) (8460) (8470) (8480) (8490) (8500) (8510) (8520) (8530) (8540) (8550) (8560) (8570) (8580) (8590) (8600) (8610) (8620) (8630) (8640) (8650) (8660) (8670) (8680) (8690) (8700) (8710) (8720) (8730) (8740) (8750) (8760) (8770) (8780) (8790) (8800) (8810) (8820) (8830) (8840) (8850) (8860) (8870) (8880) (8890) (8900) (8910) (8920) (8930) (8940) (8950) (8960) (8970) (8980) (8990) (9000) (9010) (9020) (9030) (9040) (9050) (9060) (9070) (9080) (9090) (9100) (9110) (9120) (9130) (9140) (9150) (9160) (9170) (9180) (9190) (9200) (9210) (9220) (9230) (9240) (9250) (9260) (9270) (9280) (9290) (9300) (9310) (9320) (9330) (9340) (9350) (9360) (9370) (9380) (9390) (9400) (9410) (9420) (9430) (9440) (9450) (9460) (9470) (9480) (9490) (9500) (9510) (9520) (9530) (9540) (9550) (9560) (9570) (9580) (9590) (9600) (9610) (9620) (9630) (9640) (9650) (9660) (9670) (9680) (9690) (9700) (9710) (9720) (9730) (9740) (9750) (9760) (9770) (9780) (9790) (9800) (9810) (9820) (9830) (9840) (9850) (9860) (9870) (9880) (9890) (9900) (9910) (9920) (9930) (9940) (9950) (9960) (9970) (9980) (9990) (10000) (10001) (10002) (10003) (10004) (10005) (10006) (10007) (10008) (10009) (10010) (10011) (10012) (10013) (10014) (10015) (10016) (10017) (10018) (10019) (10020) (10021) (10022) (10023) (10024) (10025) (10026) (10027) (10028) (10029) (10030) (10031) (10032) (10033) (10034) (10035) (10036) (10037) (10038) (10039) (10040) (10041) (10042) (10043) (10044) (10045) (10046) (10047) (10048) (10049) (10050) (10051) (10052) (10053) (10054) (10055) (10056) (10057) (10058) (10059) (10060) (10061) (10062) (10063) (10064) (10065) (10066) (10067) (10068) (10069) (10070) (10071) (10072) (10073) (10074) (10075) (10076) (10077) (10078) (10079) (10080) (10081) (10082) (10083) (10084) (10085) (10086) (10087) (10088) (10089) (10090) (10091) (10092) (10093) (10094) (10095) (10096) (10097) (10098) (10099) (10100) (10101) (10102) (10103) (10104) (10105) (10106) (10107) (10108) (10109) (10110) (10111) (10112) (10113) (10114) (10115) (10116) (10117) (10118) (10119) (10120) (10121) (10122) (10123) (10124) (10125) (10126) (10127) (10128) (10129) (10130) (10131) (10132) (10133) (10134) (10135) (10136) (10137) (10138) (10139) (10140) (10141) (10142) (10143) (10144) (10145) (10146) (10147) (10148) (10149) (10150) (10151) (10152) (10153) (10154) (10155) (10156) (10157) (10158) (10159) (10160) (10161) (10162) (10163) (10164) (10165) (10166) (10167) (10168) (10169) (10170) (10171) (10172) (10173) (10174) (10175) (10176) (10177) (10178) (10179) (10180) (10181) (10182) (10183) (10184) (10185) (10186) (10187) (10188) (10189) (10190) (10191) (10192) (10193) (10194) (10195) (10196) (10197) (10198) (10199) (10200) (10201) (10202) (10203) (10204) (10205) (10206) (10207) (10208) (10209) (10210) (10211) (10212) (10213) (10214) (10215) (10216) (10217) (10218) (10219) (10220) (10221) (10222) (10223) (10224) (10225) (10226) (10227) (10228) (10229) (10230) (10231) (10232) (10233) (10234) (10235) (10236) (10237) (10238) (10239) (10240) (10241) (10242) (10243) (10244) (10245) (10246) (10247) (10248) (10249) (10250) (10251) (10252) (10253) (10254) (10255) (10256) (10257) (10258) (10259) (10260) (10261) (10262) (10263) (10264) (10265) (10266) (10267) (10268) (10269) (10270) (10271) (10272) (10273) (10274) (10275) (10276) (10277) (10278) (10279) (10280) (10281) (10282) (10283) (10284) (10285) (10286) (10287) (10288) (10289) (10290) (10291) (10292) (10293) (10294) (10295) (10296) (10297) (10298) (10299) (10300) (10301) (10302) (10303) (10304) (10305) (10306) (10307) (10308) (10309) (10310) (10311) (10312) (10313) (10314) (10315) (10316) (10317) (10318) (10319) (10320) (10321) (10322) (10323) (10324) (10325) (10326) (10327) (10328) (10329) (10330) (10331) (10332) (10333) (10334) (10335) (10336) (10337) (10338) (10339) (10340) (10341) (10342) (10343) (10344) (10345) (10346) (10347) (10348) (10349) (10350) (10351) (10352) (10353) (10354) (10355) (10356) (10357) (10358) (10359) (10360) (10361) (10362) (10363) (10364) (10365) (10366) (10367) (10368) (10369) (10370) (10371) (10372) (10373) (10374) (10375) (10376) (10377) (10378) (10379) (10380) (10381) (10382) (10383) (10384) (10385) (10386) (10387) (10388) (10389) (10390) (10391) (10392) (10393) (10394) (10395) (10396) (10397) (10398) (10399) (10400) (10401) (10402) (10403) (10404) (10405) (10406) (10407) (10408) (10409) (10410) (10411) (10412) (10413) (10414) (10415) (10416) (10417) (10418) (10419) (10420) (10421) (10422) (10423) (10424) (10425) (10426) (10427) (10428) (10429) (10430) (10431) (10432) (10433) (10434) (10435) (10436) (10437) (10438) (10439) (10440) (10441) (10442) (10443) (10444) (10445) (10446) (10447) (10448) (10449) (10450) (10451) (10452) (10453) (10454) (10455) (10456) (10457) (10458) (10459) (10460) (10461) (10462) (10463) (10464) (10465) (10466) (10467) (10468) (10469) (10470) (10471) (10472) (10473) (10474) (10475) (10476) (10477) (10478) (10479) (10480) (10481) (10482) (10483) (10484) (10485) (10486) (10487) (10488) (10489) (10490) (10491) (10492) (10493) (10494) (10495) (10496) (10497) (10498) (10499) (10500) (10501) (10502) (10503) (10504) (10505) (10506) (10507) (10508) (10509) (10510) (10511) (10512) (10513) (10514) (10515) (10516) (10517) (10518) (10519) (10520) (10521) (10522) (10523) (10524) (10525) (10526) (10527) (10528) (10529) (10530) (10531) (10532) (10533) (10534) (10535) (10536) (10537) (10538) (10539) (10540) (10541) (10542) (10543) (10544) (10545) (10546) (10547) (10548) (10549) (10550) (10551) (10552) (10553) (10554) (10555) (10556) (10557) (10558) (10559) (10560) (10561) (10562) (10563) (10564) (10565) (10566) (10567) (10568) (10569) (10570) (10571) (10572) (10573) (10574) (10575) (10576) (10577) (10578) (10579) (10580) (10581) (10582) (10583) (10584) (10585) (10586) (10587) (10588) (10589) (10590) (10591) (10592) (10593) (10594) (10595) (10596) (10597) (10598) (10599) (10600) (10601) (10602) (10603) (10604) (10605) (10606) (10607) (10608) (10609) (10610) (10611) (10612) (10613) (10614) (10615) (10616) (10617) (10618) (10619) (10620) (10621) (10622) (10623) (10624) (10625) (10626) (10627) (10628) (10629) (10630) (10631) (10632) (10633) (10634) (10635) (10636) (10637) (10638) (10639) (10640) (10641) (10642) (10643) (10644) (10645) (10646) (10647) (10648) (10649) (10650) (10651) (10652) (10653) (10654) (10655) (10656) (10657) (10658) (10659) (10660) (10661) (10662) (10663) (10664) (10665) (10666) (10667) (10668) (10669) (10670) (10671) (10672) (10673) (10674) (10675) (10676) (10677) (10678) (10679) (10680) (10681) (10682) (10683) (10684) (10685) (10686) (10687) (10688) (10689) (10690) (10691) (10692) (10693) (10694) (10695) (10696) (10697) (10698) (10699) (10700) (10701) (10702) (10703) (10704) (10705) (10706) (10707) (10708) (10709) (10710) (10711) (10712) (10713) (10714) (10715) (10716) (10717) (10718) (10719) (10720) (10721) (10722) (10723) (10724) (10725) (10726) (10727) (10728) (10729) (10730) (10731) (10732) (10733) (10734) (10735) (10736) (10737) (10738) (10739) (10740) (10741) (10742) (10743) (10744) (10745) (10746) (10747) (10748) (10749) (10750) (10751) (10752) (10753) (10754) (10755) (10756) (10757) (10758) (10759) (10760) (10761) (10762) (10763) (10764) (10765) (10766) (10767) (10768) (10769) (10770) (10771) (10772) (10773) (10774) (10775) (10776) (10777) (10778) (10779) (10780) (10781) (10782) (10783) (10784) (10785) (10786) (10787) (10788) (10789) (10790) (10791) (10792) (10793) (10794) (10795) (10796) (10797) (10798) (10799) (10800) (10801) (10802) (10803) (10804) (10805) (10806) (10807) (10808) (10809) (10810) (10811) (10812) (10813) (10814) (10815) (10816) (10817) (10818) (10819) (10820) (10821) (10822) (10823) (10824) (10825) (10826) (10827) (10828) (10829) (10830) (10831) (10832) (10833) (10834) (10835) (10836) (10837) (10838) (10839) (10840) (10841) (10842) (10843) (10844) (10845) (10846) (10847) (10848) (10849) (10850) (10851) (10852) (10853) (10854) (10855) (10856) (10857) (10858) (10859) (10860) (10861) (10862) (10863) (10864) (10865) (10866) (10867) (10868) (10869) (10870) (10871) (10872) (10873) (10874) (10875) (10876) (10877) (10878) (10879) (10880) (10881) (10882) (10883) (10884) (10885) (10886) (10887) (10888) (10889) (10890) (10891) (10892) (10893) (10894) (10895) (10896) (10897) (10898) (10899) (10900) (10901) (10902) (10903) (10904) (10905) (10906) (10907) (10908) (10909) (10910) (10911) (10912) (10913) (10914) (10915) (10916) (10917			

[illegible]

【図 1 8 6】

[illegible]

【図 1 8 8】

[illegible]

【図 190】

[illegible]

【图 19 1】

[illegible]

【図 1 9 2】

[illegible]

【图 1 9 3】

[illegible]

【図 194】

[illegible]

【図 196】

[illegible]

【図 195】

[illegible]

【図 197】

[illegible]

【图 198】

データリク番号	用済出抽数	テーブル名(その2)	表名(その1)	主キー項目名	主キー項目値	副キー項目名	副キー項目値	CZ標準値CZ	以上より計算結果	以上より計算結果	以上より計算結果
143	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-負け-2G用			28672	28672	28672	0	0	0	0	0
146	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-勝ち-2G用			0	0	0	0	0	0	0	0
148	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-引き分け-2G用			0	0	0	0	0	0	0	0
149	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-負け-2G用			4086	4086	4086	0	0	0	0	0
150	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-引き分け-2G用			0	0	0	0	0	0	0	0
151	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-勝ち-2G用			0	0	0	0	0	0	0	0
152	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-WIN-2G用			0	0	0	0	0	0	0	0
153	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-Loss-2G用			0	0	0	0	0	0	0	0
154	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-WIN-2G用			0	0	0	0	0	0	0	0
155	バイキングタル>>VSギルム>ギルム式攻撃-Loss-2G用			0	0	0	0	0	0	0	0
21	VSギルム>2分前<->ギルムタル優勝-負け			0	0	0	0	0	0	0	0
22	VSギルム>2分前<->ギルムタル優勝-勝ち			0	0	0	0	0	0	0	0
23	VSギルム>2分前<->ギルムタル優勝-負け			0	0	0	0	0	0	0	0
24	VSギルム>2分前<->ギルムタル優勝-勝ち			0	0	0	0	0	0	0	0
25	VSギルム>普通-勝ち			0	0	0	0	0	0	0	0
50	2077-1610日			0	0	0	0	0	0	0	0
51	2077-1610日			0	0	0	0	0	0	0	0
52	2077-1610日			0	0	0	0	0	0	0	0
53	2077-1610日			0	0	0	0	0	0	0	0
54	バイキングタル>>連打通信-失敗			0	0	0	0	0	0	0	0
55	バイキングタル>>連打通信-VSギルム-成功			0	0	0	0	0	0	0	0

【図 200】

データシート番号	番号	4月用抽出籤	ゲーム	その2)
10	VS	ギルム	ギルム大攻撃-負け	0
11	VS	ギルム	ギルム大攻撃-負け	0
12	VS	ギルム	ギルム大攻撃-回避	0
13	VS	ギルム	ギルム小攻撃-負け	0
14	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
15	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
16	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
17	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
18	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
19	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
20	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
21	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
22	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
23	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
24	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
25	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
26	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
27	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
28	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
29	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
30	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
31	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
32	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
33	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
34	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
35	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
36	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
37	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
38	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
39	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
40	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
41	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
42	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
43	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
44	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
45	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
46	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
47	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
48	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
49	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
50	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
51	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
52	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
53	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
54	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0
55	VS	ギルム	ギルム小攻撃-回避	0

【図 199】

[illegible]

【図 2 0 1】

マップ書換抽籤テーブル(その1)【一般社会(1G1目)】			
マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	勝1G(1G1G)		0
2	2勝2G(1G2G)	2	0
3	3勝3G(1G3G)	3	0
4	4勝4G(1G4G)	4	0
5	5勝5G(1G5G)	5	0
6	6勝6G(1G6G)	6	0
7	1勝1-2カットイン1G>2G(1G3G)	7	0
8	1勝1-2カットイン2G>2G(1G4G)	8	0
9	1勝1-2カットイン3G>2G(1G5G)	9	0
10	1勝1-2カットイン1G>3G(1G4G)	10	0
11	1勝1-2カットイン2G>3G(1G5G)	11	0
12	1勝1-2カットイン3G>3G(1G6G)	12	0
13	1勝1-2カットイン1G>2G(1G3G)	13	0
14	2勝1-2カットイン2G>2G(1G4G)	14	0
15	1勝1-2カットイン3G>3G(1G5G)	15	0
16	1勝1-2カットイン1G>3G(1G4G)	16	0
17	1勝1-2カットイン2G>3G(1G5G)	17	0
18	2勝1-2カットイン3G>3G(1G6G)	18	0
19	2勝1-3カットイン1G>3G(1G4G)	19	0
20	2勝1-3カットイン2G>3G(1G5G)	20	0
21	2勝1-3カットイン3G>3G(1G6G)	21	0
22	2勝1-3カットイン1G>2G(1G4G)	22	0
23	2勝1-3カットイン2G>2G(1G5G)	23	0
24	2勝1-3カットイン3G>3G(1G6G)	24	0
25	2勝2G	25	0
26	1-2プレイアウットIN	26	0
27	1-2プレイアウットIN(3G)	27	0
28	抽籤1-1カットイン1G>2G(1G3G)	28	0
29	抽籤1-1カットイン2G>2G(1G4G)	29	0
30	抽籤1-1カットイン3G>2G(1G5G)	30	0
31	抽籤1-1カットイン1G>3G(1G4G)	31	0
32	抽籤1-1カットイン2G>3G(1G5G)	32	0
33	抽籤1-1カットイン3G>3G(1G6G)	33	0
34	抽籤2-2カットイン1G>3G(1G4G)	34	0
35	抽籤2-2カットイン2G>3G(1G5G)	35	0
36	抽籤2-2カットイン3G>3G(1G6G)	36	0
37	抽籤1G(2G)	37	0
38	抽籤2G(3G)	38	0
39	抽籤3G(4G)	39	0
40	抽籤1-1カットイン1G>2G(1G4G)	40	0
41	抽籤1-1カットイン2G>2G(1G5G)	41	0
42	抽籤1-1カットイン3G>2G(1G5G)	42	0
43	抽籤1-1カットイン1G>3G(1G4G)	43	0
44	抽籤1-1カットイン2G>3G(1G5G)	44	0
45	抽籤1-1カットイン3G>3G(1G6G)	45	0
46	抽籤2-2カットイン1G>3G(1G4G)	46	0
47	抽籤2-2カットイン2G>3G(1G5G)	47	0
48	抽籤2-2カットイン3G>3G(1G6G)	48	0
49	抽籤1G(2G)	49	0
50	抽籤2G(3G)	50	0
51	抽籤3G(4G)	51	0
52	抽籤1-1-2カットイン1G>2G(1G4G)	52	0
53	抽籤1-1-2カットイン2G>2G(1G5G)	53	0
54	抽籤1-1-2カットイン3G>2G(1G5G)	54	0
55	抽籤1-1-2カットイン1G>3G(1G4G)	55	0
56	抽籤1-1-2カットイン2G>3G(1G5G)	56	0
57	抽籤1-1-2カットイン3G>3G(1G6G)	57	0
58	抽籤1-2-2カットイン1G>3G(1G5G)	58	0
59	抽籤1-2-2カットイン2G>3G(1G6G)	59	0
60	抽籤1-2-2カットイン3G>3G(1G7G)	60	0

【図 203】

マップ書換抽籤テーブル(その3) [CZ前兆3G(1G目)]

マップ番号	対価機ゲームの3J/12前兆3G(1G/1G)	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	選1-G(H10)		1	0
2	選2-G(H20)		2	0
3	選3-G(H30)		3	0
4	選4-G(H10)		4	0
5	選5-G(H70)		5	0
6	選6-G(H30)		14	0
7	選1-2カットイン1G>2G(H30)		8	0
8	選1-2カットイン2G>2G(H40)		8	0
9	選1-2カットイン3G>3G(H50)		8	32768
10	選1-2カットイン1G>3G(H40)		10	0
11	選1-2カットイン2G>3G(H50)		10	32768
12	選1-2カットイン3G>3G(H60)		10	32768
13	選1-2カットイン1G>2G(H30)		14	0
14	選1-2カットイン2G>2G(H40)		14	0
15	選1-2カットイン3G>2G(H50)		14	32768
16	選1-2カットイン1G>3G(H40)		18	0
17	選1-2カットイン2G>3G(H50)		18	32768
18	選1-2カットイン3G>3G(H60)		19	32768
19	選2-3カットイン1G>3G(H40)		15	0
20	選2-3カットイン2G>3G(H50)		15	32768
21	選2-3カットイン3G>3G(H60)		19	32768
22	選2-3カットイン1G>3G(H40)		22	0
23	選2-3カットイン2G>3G(H50)		22	32768
24	選2-3カットイン3G>3G(H60)		22	32768
25	前兆3G		25	0
26	1-2レミアムカットイン(20)		27	0
27	2-レミアムカットイン(30)		28	0
28	前兆1-2カットイン1G>2G(H30)		28	0
29	前兆1-2カットイン2G>2G(H40)		29	0
30	前兆1-2カットイン3G>2G(H50)		30	0
31	前兆1-2カットイン1G>3G(H40)		31	0
32	前兆1-2カットイン2G>3G(H50)		32	0
33	前兆1-2カットイン3G>3G(H60)		33	0
34	前兆2-3カットイン1G>3G(H40)		34	0
35	前兆2-3カットイン2G>3G(H50)		35	0
36	前兆2-3カットイン3G>3G(H60)		36	0
37	前兆1G(2G)		37	0
38	前兆2G(3G)		38	0
39	前兆3G(4G)		39	0
40	前兆1-2カットイン1G>2G(H40)		40	0
41	前兆1-2カットイン2G>2G(H50)		41	0
42	前兆1-2カットイン3G>2G(H60)		42	0
43	前兆1-2カットイン1G>3G(H40)		43	0
44	前兆1-2カットイン2G>3G(H50)		44	0
45	前兆1-2カットイン3G>3G(H60)		45	0
46	前兆2-3カットイン1G>3G(H50)		46	0
47	前兆2-3カットイン2G>3G(H60)		47	0
48	前兆2-3カットイン3G>3G(H70)		48	0
49	前兆3G(1G(2G)		37	0
50	前兆3G(2G(3G)		38	0
51	前兆3G(3G(4G)		39	0
52	前兆3G(11-2カットイン1G>2G(H40)		40	0
53	前兆3G(11-2カットイン2G>2G(H50)		52	32768
54	前兆3G(11-2カットイン3G>2G(H60)		52	32768
55	前兆3G(11-2カットイン1G>3G(H40)		52	32768
56	前兆3G(11-2カットイン2G>3G(H50)		52	32768
57	前兆3G(11-2カットイン3G>3G(H60)		52	32768
58	前兆3G(12-3カットイン1G>3G(H50)		52	32768
59	前兆3G(12-3カットイン2G>3G(H60)		52	32768
60	前兆3G(12-3カットイン3G>3G(H70)		52	32768

【图 205】

マップ書換抽籤テーブル(その5) [CZ前兆1G(1G目)]

マップ書き換えテーブル(元の5%) [CG前売1G(1G5%)]			
マップNo.	マップ名称	書き換え先	総数値
1	第1G(1G1G)	2	0
2	第2G(1G2G)	2	0
3	第3G(1G3G)	2	32768
4	第4G(1G1G)	5	0
5	第5G(1G2G)	5	0
6	第6G(1G3G)	5	32768
7	第1-2カブツイン1G>2G(1G4G)	2	32768
8	第1-2カブツイン2G>2G(1G4G)	2	32768
9	第1-2カブツイン3G>3G(1G5G)	2	32768
10	第1-2カブツイン1G>3G(1G4G)	2	32768
11	第1-2カブツイン2G>3G(1G5G)	2	32768
12	第1-2カブツイン3G>3G(1G5G)	2	32768
13	第1-2カブツイン1G>3G(1G4G)	2	32768
14	第1-2カブツイン2G>3G(1G5G)	5	32768
15	第1-2カブツイン3G>3G(1G5G)	5	32768
16	第1-2カブツイン1G>3G(1G4G)	5	32768
17	第1-2カブツイン2G>3G(1G5G)	5	32768
18	第1-2カブツイン3G>3G(1G5G)	5	32768
19	第2-3カブツイン1G>3G(1G4G)	2	32768
20	第2-3カブツイン2G>3G(1G5G)	2	32768
21	第1-3カブツイン>3G(1G6G)	2	32768
22	第2-3カブツイン1G>3G(1G4G)	5	32768
23	第2-3カブツイン2G>3G(1G5G)	5	32768
24	第2-3カブツイン3G>3G(1G6G)	5	32768
25	第2G(2G)	25	0
26	1-2プロレミアカブツイン(2G)	26	0
27	1-2プロレミアカブツイン(3G)	27	0
28	第1-2カブツイン1G>2G(1G3G)	28	0
29	第1-2カブツイン2G>2G(1G4G)	30	0
30	第1-2カブツイン3G>2G(1G5G)	30	0
31	第1-2カブツイン1G>3G(1G4G)	31	0
32	第1-2カブツイン2G>3G(1G5G)	32	0
33	第1-2カブツイン3G>3G(1G6G)	33	0
34	第1-2カブツイン1G>3G(1G4G)	34	0
35	第1-2カブツイン2G>3G(1G5G)	35	0
36	第1-2カブツイン3G>3G(1G6G)	36	0
37	第1G(2G)	37	0
38	第2G(3G)	38	0
39	第3G(4G)	39	0
40	第1-1カブツイン1G>2G(1G4G)	40	0
41	第1-1カブツイン2G>2G(1G5G)	41	0
42	第1-1カブツイン3G>2G(1G6G)	42	0
43	第1-1カブツイン1G>3G(1G5G)	43	0
44	第1-1カブツイン2G>3G(1G6G)	44	0
45	第1-1カブツイン3G>3G(1G7G)	45	0
46	第2-2カブツイン1G>2G(1G5G)	46	0
47	第2-2カブツイン2G>2G(1G6G)	47	0
48	第2-2カブツイン3G>2G(1G7G)	48	0
49	第3-3カブツイン1G(2G)	47	0
50	第3-3カブツイン2G(3G)	37	32768
51	第3-3カブツイン3G(4G)	37	32768
52	第3-3カブツイン1-2カブツイン1G>2G(1G4G)	37	32768
53	第3-3カブツイン1-2カブツイン2G>2G(1G5G)	37	32768
54	第3-3カブツイン1-2カブツイン3G>2G(1G6G)	37	32768
55	第3-3カブツイン1-2カブツイン>2G(1G5G)	37	32768
56	第3-3カブツイン1-2カブツイン1G>2G(1G6G)	37	32768
57	第3-3カブツイン1-2カブツイン2G>2G(1G7G)	37	32768
58	第3-3カブツイン1-2カブツイン3G>2G(1G8G)	37	32768
59	第3-3カブツイン1-2カブツイン>2G(1G7G)	37	32768
60	第3-3カブツイン1-2カブツイン1G>2G(1G8G)	37	32768
61	第3-3カブツイン1-2カブツイン2G>2G(1G9G)	37	32768
62	第3-3カブツイン1-2カブツイン3G>2G(1G9G)	37	32768
63	第3-3カブツイン1-2カブツイン>2G		

【図 2 1 1】

マップ書換抽籤テーブル(その11) [D、B、G、R ART前兆2G(1G目)]

マップNo.	変換先 マップ名	変換先 マップ名	書き換え先	抽選確
1	第1-2カラムイン1G>2G(※1G)	3	32768	
2	第2G(※1G)	3	32768	
3	第3カラムイン3G	3	0	
4	第1G(※1G)	6	32768	
5	第2G(※1G)	6	32768	
6	第3カラムイン3G	6	0	
7	第1-2カラムイン1G>2G(※1G)	7	0	
8	第1-2カラムイン2G>2G(※1G)	7	32768	
9	第1-2カラムイン3G>2G(※1G)	7	32768	
10	第1-2カラムイン1G>3G(※1G)	7	32768	
11	第1-2カラムイン2G>3G(※1G)	7	32768	
12	第1-2カラムイン3G>3G(※1G)	7	32768	
13	第1-2カラムイン1G>2G(※1G)	13	7	
14	第1-2カラムイン2G>2G(※1G)	13	32768	
15	第1-2カラムイン3G>2G(※1G)	13	32768	
16	第1-2カラムイン1G>2G(※1G)	13	32768	
17	第1-2カラムイン2G>3G(※1G)	13	32768	
18	第1-2カラムイン3G>3G(※1G)	13	32768	
19	第2-3カラムイン1G>3G(※1G)	3	32768	
20	第2-3カラムイン2G>3G(※1G)	3	32768	
21	第2-3カラムイン3G>3G(※1G)	3	32768	
22	第2-3カラムイン1G>3G(※1G)	6	32768	
23	第2-3カラムイン2G>3G(※1G)	6	32768	
24	第2-3カラムイン3G>3G(※1G)	6	32768	
25	第3カラムイン3G	25	0	
26	1-2プレミアカラムイン(2G)	26	0	
27	1-2プレミアカラムイン(3G)	27	0	
28	第1-2カラムイン1G>2G(※1G)	28	32768	
29	第1-2カラムイン2G>2G(※1G)	28	0	
30	第1-2カラムイン3G>2G(※1G)	28	0	
31	第1-2カラムイン1G>3G(※1G)	28	0	
32	第1-2カラムイン2G>3G(※1G)	28	0	
33	第1-2カラムイン3G>3G(※1G)	28	0	
34	第1-2カラムイン1G>3G(※1G)	28	0	
35	第1-2カラムイン2G>3G(※1G)	28	0	
36	第1-2カラムイン3G>3G(※1G)	28	0	
37	第1G(2G)	37	0	
38	第1G(3G)	38	0	
39	第1G(4G)	39	0	
40	第1-2カラムイン1G>2G(※1G)	39	0	
41	第1-2カラムイン2G>2G(※1G)	39	0	
42	第1-2カラムイン3G>2G(※1G)	39	0	
43	第1-2カラムイン1G>3G(※1G)	39	0	
44	第1-2カラムイン2G>3G(※1G)	39	0	
45	第1-2カラムイン3G>3G(※1G)	39	0	
46	第1-2カラムイン1G>3G(※1G)	39	0	
47	第1-2カラムイン2G>3G(※1G)	39	0	
48	第1-2カラムイン3G>3G(※1G)	39	0	
49	第1G(2G)	39	32768	
50	第1G(3G)	39	32768	
51	第1G(4G)	39	32768	
52	第1-2カラムイン1G>2G(※1G)	39	32768	
53	第1-2カラムイン2G>2G(※1G)	39	32768	
54	第1-2カラムイン3G>2G(※1G)	39	32768	
55	第1-2カラムイン1G>3G(※1G)	39	32768	
56	第1-2カラムイン2G>3G(※1G)	39	32768	
57	第1-2カラムイン3G>3G(※1G)	39	32768	
58	第1-2カラムイン1G>3G(※1G)	39	32768	
59	第1-2カラムイン2G>3G(※1G)	39	32768	
60	第1-2カラムイン3G>3G(※1G)	39	32768	

【图 2 1 3】

マップ書換抽籤テーブル(その13) [D、B、G、R ART前兆0G(1G目)]

マップNo.	縮小(1/16)	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	第1-27カトイン(1G)		1	0
2	第28-30カトイン(2G)		1	32768
3	第31-32カトイン(3G)		1	32768
4	第33-34カトイン(4G)		4	0
5	第35-36カトイン(5G)		4	32768
6	第37-38カトイン(6G)		4	32768
7	第1-27カトイン(1G)>28カトイン(3G)		1	32768
8	第1-27カトイン(2G)>28カトイン(4G)		1	32768
9	第1-27カトイン(3G)>28カトイン(5G)		1	32768
10	第1-27カトイン(4G)>30カトイン(6G)		1	32768
11	第1-27カトイン(5G)>30カトイン(7G)		1	32768
12	第1-27カトイン(6G)>30カトイン(8G)		1	32768
13	第1-27カトイン(7G)>28カトイン(3G)		1	32768
14	第1-27カトイン(2G)>28カトイン(4G)		4	32768
15	第1-27カトイン(3G)>28カトイン(5G)		4	32768
16	第1-27カトイン(4G)>30カトイン(6G)		4	32768
17	第1-27カトイン(5G)>30カトイン(7G)		4	32768
18	第1-27カトイン(6G)>30カトイン(8G)		4	32768
19	第1-27カトイン(3G)>30カトイン(6G)		4	32768
20	第2-37カトイン(1G)>30カトイン(4G)		1	32768
21	第2-37カトイン(2G)>30カトイン(5G)		1	32768
22	第2-37カトイン(3G)>30カトイン(6G)		1	32768
23	第2-37カトイン(4G)>30カトイン(7G)		1	32768
24	第2-37カトイン(5G)>30カトイン(8G)		1	32768
25	復活3G		25	0
26	1-2プレミアカトイン(7G)		25	0
27	1-3プレミアカトイン(8G)		25	0
28	第1-17カトイン(1G)>20カトイン(3G)		25	0
29	第1-17カトイン(2G)>20カトイン(4G)		25	0
30	第1-17カトイン(3G)>20カトイン(5G)		25	0
31	第1-17カトイン(4G)>30カトイン(6G)		25	0
32	第1-17カトイン(5G)>30カトイン(7G)		25	0
33	第1-17カトイン(6G)>30カトイン(8G)		25	0
34	第22-37カトイン(1G)>30カトイン(4G)		25	0
35	第22-37カトイン(2G)>30カトイン(5G)		25	0
36	第22-37カトイン(3G)>30カトイン(6G)		25	0
37	復活1G(2G)		25	0
38	復活2G(3G)		25	0
39	復活3G(4G)		25	0
40	第1-17カトイン(1G)>20カトイン(4G)		25	0
41	第1-17カトイン(2G)>20カトイン(5G)		25	0
42	第1-17カトイン(3G)>20カトイン(6G)		25	0
43	第1-17カトイン(4G)>30カトイン(7G)		25	0
44	第1-17カトイン(5G)>30カトイン(8G)		25	0
45	復活1-27カトイン(3G)>30カトイン(7G)		25	0
46	復活2-37カトイン(1G)>30カトイン(5G)		25	0
47	復活3-37カトイン(1G)>30カトイン(6G)		25	0
48	復活2-37カトイン(2G)>30カトイン(7G)		25	0
49	復活27-17カトイン(1G)>20カトイン(4G)		4	32768
50	復活27-20カトイン(1G)>20カトイン(5G)		4	32768
51	復活27-30カトイン(4G)		4	32768
52	復活27-17カトイン(1G)>20カトイン(5G)		4	32768
53	復活27-17カトイン(2G)>20カトイン(6G)		4	32768
54	復活27-17カトイン(3G)>20カトイン(7G)		4	32768
55	復活27-17カトイン(4G)>30カトイン(8G)		4	32768
56	復活27-17カトイン(5G)>30カトイン(8G)		4	32768
57	復活27-17カトイン(6G)>30カトイン(8G)		4	32768
58	復活27-17カトイン(7G)>30カトイン(8G)		4	32768
59	復活27-17カトイン(8G)>30カトイン(8G)		4	32768
60	復活27-17カトイン(9G)>30カトイン(8G)		4	32768
61	復活27-17カトイン(10G)>30カトイン(8G)		4	32768
62	復活27-17カトイン(11G)>30カトイン(8G)		4	32768
63	復活27-17カトイン(12G)>30カトイン(8G)		4	32768
64	復活27-17カトイン(13G)>30カトイン(8G)		4	32768
65	復活27-17カトイン(14G)>30カトイン(8G)		4	32768
66	復活27-17カトイン(15G)>30カトイン(8G)		4	32768
67	復活27-17カトイン(16G)>30カトイン(8G)		4	32768
68	復活27-17カトイン(17G)>30カトイン(8G)		4	32768
69	復活27-17カトイン(18G)>30カトイン(8G)		4	32768
70	復活27-17カトイン(19G)>30カトイン(8G)		4	32768
71	復活27-17カトイン(20G)>30カトイン(8G)		4	32768
72	復活27-17カトイン(21G)>30カトイン(8G)		4	32768</

【図 2 1 4】

マップ書換換表(その14) [メインα(リアルアクション、レア役) (1G目)]			
マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	第1G(1G)	3	32768
2	第2G(2G)	3	32768
3	第3G(3G)	3	0
4	第4G(4G)	6	32768
5	第5G(5G)	6	32768
6	第6G(6G)	6	0
7	第1-2カクイン1G>2G(1G)	8	0
8	第1-2カクイン2G>2G(1G)	8	0
9	第1-2カクイン3G>2G(1G)	9	0
10	第1-2カクイン1G>3G(1G)	10	0
11	第1-2カクイン2G>3G(1G)	11	0
12	第1-2カクイン3G>3G(1G)	12	0
13	第1-2カクイン1G>2G(1G)	13	0
14	第1-2カクイン2G>2G(1G)	14	0
15	第1-2カクイン3G>2G(1G)	15	0
16	第1-2カクイン1G>3G(1G)	16	0
17	第1-2カクイン2G>3G(1G)	17	0
18	第1-2カクイン3G>3G(1G)	18	0
19	第2-3カクイン1G>3G(1G)	19	0
20	第2-3カクイン2G>3G(1G)	20	0
21	第2-3カクイン3G>3G(1G)	21	0
22	第2-3カクイン1G>2G(1G)	22	0
23	第2-3カクイン2G>2G(1G)	23	0
24	第2-3カクイン3G>2G(1G)	24	0
25	確定3G	25	0
26	1-2フルミアカクイン(2G)	26	0
27	2-3フルミアカクイン(3G)	27	0
28	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	28	0
29	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	29	0
30	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	30	0
31	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	31	0
32	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	32	0
33	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	33	0
34	確定1-3カクイン1G>3G(1G)	34	0
35	確定1-3カクイン2G>3G(1G)	35	0
36	確定1-3カクイン3G>3G(1G)	36	0
37	確定1G(4G)	37	0
38	確定2G(3G)	38	0
39	確定3G(4G)	39	0
40	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
41	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
42	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
43	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
44	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
45	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
46	確定2-3カクイン1G>3G(1G)	46	0
47	確定2-3カクイン2G>3G(1G)	47	0
48	確定2-3カクイン3G>3G(1G)	48	0
49	確定1G(2G)	37	0
50	確定2G(3G)	38	0
51	確定3G(4G)	39	0
52	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
53	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
54	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
55	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
56	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
57	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
58	確定1-3カクイン1G>3G(1G)	46	0
59	確定1-3カクイン2G>3G(1G)	47	0
60	確定1-3カクイン3G>3G(1G)	48	0

【図 2 1 5】

マップ書換換表(その15) [RBフラグ間(1G目)]			
マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	第1G(1G)	37	0
2	第2G(2G)	38	0
3	第3G(3G)	39	0
4	第4G(4G)	37	0
5	第5G(5G)	38	0
6	第6G(6G)	39	0
7	第1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
8	第1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
9	第1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
10	第1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
11	第1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
12	第1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
13	第1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
14	第1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
15	第1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
16	第1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
17	第1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
18	第1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
19	第2-3カクイン1G>3G(1G)	46	0
20	第2-3カクイン2G>3G(1G)	47	0
21	第2-3カクイン3G>3G(1G)	48	0
22	第2-3カクイン1G>2G(1G)	46	0
23	第2-3カクイン2G>2G(1G)	47	0
24	第2-3カクイン3G>2G(1G)	48	0
25	確定3G	25	0
26	1-2フルミアカクイン(2G)	26	32768
27	2-3フルミアカクイン(3G)	27	32768
28	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	28	0
29	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	29	0
30	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	30	0
31	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	31	0
32	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	32	0
33	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	33	0
34	確定1-3カクイン1G>3G(1G)	34	0
35	確定1-3カクイン2G>3G(1G)	35	0
36	確定1-3カクイン3G>3G(1G)	36	0
37	確定1G(4G)	37	0
38	確定2G(3G)	38	0
39	確定3G(4G)	39	0
40	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
41	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
42	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
43	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
44	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
45	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
46	確定2-3カクイン1G>3G(1G)	46	0
47	確定2-3カクイン2G>3G(1G)	47	0
48	確定2-3カクイン3G>3G(1G)	48	0
49	確定1G(2G)	37	0
50	確定2G(3G)	38	0
51	確定3G(4G)	39	0
52	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
53	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
54	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
55	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
56	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
57	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
58	確定1-3カクイン1G>3G(1G)	46	0
59	確定1-3カクイン2G>3G(1G)	47	0
60	確定1-3カクイン3G>3G(1G)	48	0

【図 2 1 6】

マップ書換換表(その16) [BBフラグ間(1G目)]			
マップNo.	マップ名称	書き換え先	抽籤値
1	第1G(1G)	37	0
2	第2G(2G)	38	0
3	第3G(3G)	39	0
4	第4G(4G)	37	0
5	第5G(5G)	38	0
6	第6G(6G)	39	0
7	第1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
8	第1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
9	第1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
10	第1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
11	第1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
12	第1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
13	第1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
14	第1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
15	第1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
16	第1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
17	第1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
18	第1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
19	第2-3カクイン1G>3G(1G)	46	0
20	第2-3カクイン2G>3G(1G)	47	0
21	第2-3カクイン3G>3G(1G)	48	0
22	第2-3カクイン1G>2G(1G)	46	0
23	第2-3カクイン2G>2G(1G)	47	0
24	第2-3カクイン3G>2G(1G)	48	0
25	確定3G	25	0
26	1-2フルミアカクイン(2G)	26	0
27	2-3フルミアカクイン(3G)	27	0
28	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	28	0
29	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	29	0
30	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	30	0
31	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	31	0
32	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	32	0
33	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	33	0
34	確定1-3カクイン1G>3G(1G)	34	0
35	確定1-3カクイン2G>3G(1G)	35	0
36	確定1-3カクイン3G>3G(1G)	36	0
37	確定1G(4G)	37	0
38	確定2G(3G)	38	0
39	確定3G(4G)	39	0
40	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
41	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
42	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
43	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
44	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
45	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
46	確定2-3カクイン1G>3G(1G)	46	0
47	確定2-3カクイン2G>3G(1G)	47	0
48	確定2-3カクイン3G>3G(1G)	48	0
49	確定1G(2G)	37	0
50	確定2G(3G)	38	0
51	確定3G(4G)	39	0
52	確定1-2カクイン1G>2G(1G)	40	0
53	確定1-2カクイン2G>2G(1G)	41	0
54	確定1-2カクイン3G>2G(1G)	42	0
55	確定1-2カクイン1G>3G(1G)	43	0
56	確定1-2カクイン2G>3G(1G)	44	0
57	確定1-2カクイン3G>3G(1G)	45	0
58	確定1-3カクイン1G>3G(1G)	46	0
59	確定1-3カクイン2G>3G(1G)	47	0
60	確定1-3カクイン3G>3G(1G)	48	0

【図 2 1 7】

演出書換換条件テーブル		抽籤フラグK				
発見演出1号	発見演出2号	0	1	2	3	4
演出番号	演出番号	それ以外(通常役)	レア役 弱	レア役 強	リアルアクション	フリーズ
	54	x	x	○	○	○
	55	x	x	x	x	○
	25	x	x	x	x	○
	18	x	x	x	x	○

【図 2 1 8】

サブ格納領域		データ	内容
格納領域	0-2	B.ART、D.ARTの識別	
	0-9	ストック状態のテーブル番号	
	0-2	B.ART、D.ARTの識別	
	0-9	ストック状態のテーブル番号	
ARTストック領域A	0-2	B.ART、D.ARTの識別	
	0-9	ストック状態のテーブル番号	
	0-2	B.ART、D.ARTの識別	
	0-9	ストック状態のテーブル番号	
ARTストック領域B	0-2	B.ART、D.ARTの識別	
	0-9	ストック状態のテーブル番号	
	0-9	ストック状態のテーブル番号	
	0-3	ストック時のARTモード	
G.ARTストック領域	0-2	B.ART、D.ARTの識別	
	0-9	ストック状態のテーブル番号	
	0-3	ストック時のARTモード	
	0-9	ストック状態のテーブル番号	
ロケットフラグ格納領域		0-1	着リ無しフラグ
VRストックカウンタ		0-32	玉数カウンタ
継続ストックカウンタ		0-256	玉数カウンタ
CZ前兆カウンタ		0-32	CZ発動の前兆ゲーム数
ART前兆カウンタ		0-32	ART発動の前兆ゲーム数
合体前兆カウンタ		0-32	G.ART発動の前兆ゲーム数
ロケット前兆カウンタ		0-32	R.ART発動の前兆ゲーム数
VR前兆カウンタ		0-32	VR発動の前兆ゲーム数
ARTモード		0-3	VRの抽籤に関するモード
ループモード		0-5	ループモードの識別
合体モード		0-2	G.ART中の抽籤に関するモード
次回復活管理フラグ		0-1	ART間で前兆を分すか否かを示すフラグ
ART識別データ		0-2	B.ART、D.ARTの識別
ARTゲーム数カウンタ		0-16384	ARTの残りゲーム数
合体ゲーム数カウンタ		0-30	G.ARTの残りゲーム数
合体識別データ		0-1	G.ARTの識別
ロケット識別データ		0-1	R.ARTの識別
VR識別データ		0-1	VRの識別
タッチ操作識別データ		0-2	タッチ操作の識別
VR中革命フラグ		0-1	革命当籤か否か、0:非当籤、1:当籤
CZゲーム数カウンタ		0-30	CZの残りゲーム数
CZ識別データ		0-1	CZ中か否か
タッチ対応データ		0-5	0:ONTO、1:50NTX、2:50NTX、3:50NTX、4:全正解、5:全失敗
VR中正否識別フラグ	0-1	VR1ゲーム目の正否の識別: 失敗、1:成功	
	0-1	VR2ゲーム目の正否の識別: 失敗、1:成功	
	0-1	VR3ゲーム目の正否の識別: 失敗、1:成功	
	0-1	VR4ゲーム目の正否の識別: 失敗、1:成功	
	0-1	VR5ゲーム目の正否の識別: 失敗、1:成功	

【図 2 1 9】

テーブル番号と各種状態の対応表

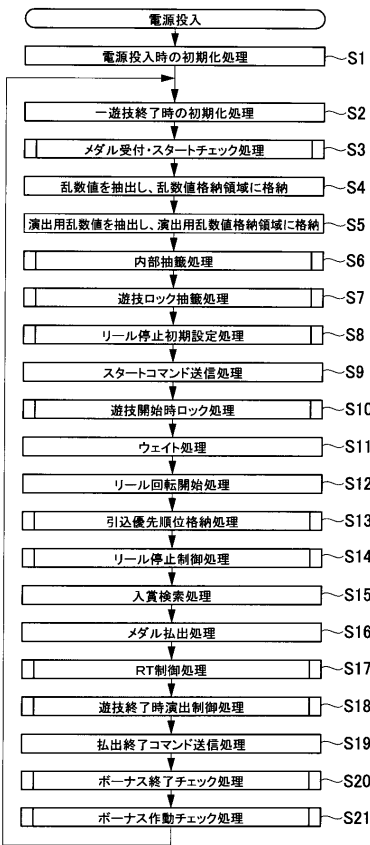
0	一般中、OZ中の通常
1	AFT中の通常
2	フリーズ時
3	ドン推し、RBタッチ時、ビリー推し
4	ドン推し中段時
5	ボーナス完走時
6	天井時
7	予備枠
8	予備枠
9	予備枠

【図 2 2 0】

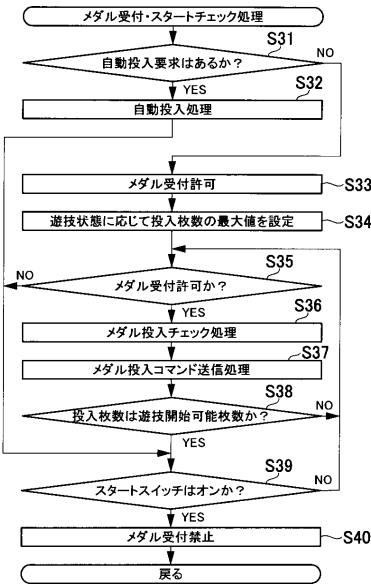
ループモードデータとループモードの対応表

ループモードデータ	ループモード
0	ループモード0(0%ループ)
1	ループモード1(33%ループ)
2	ループモード2(50%ループ)
3	ループモード3(66%ループ)
4	ループモード4(80%ループ)
5	ループモード5(予備枠)

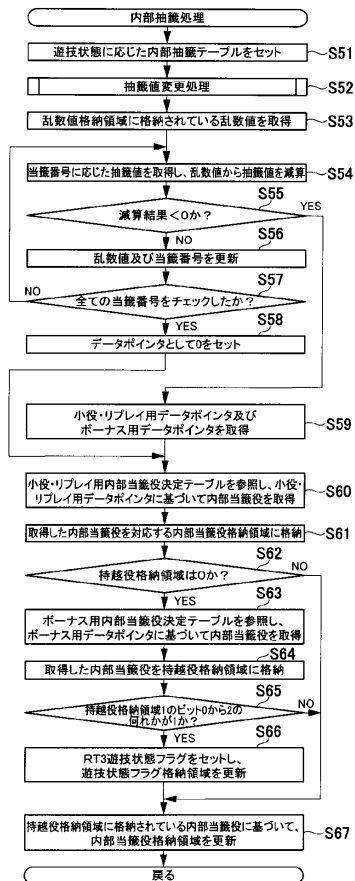
【図 2 2 1】



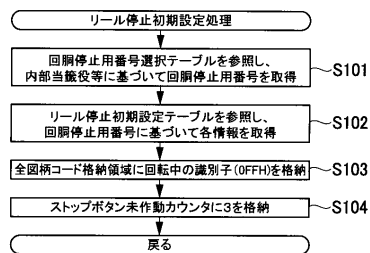
【図 2 2 2】



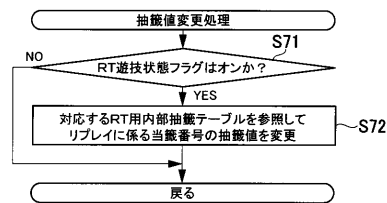
【図 2 2 3】



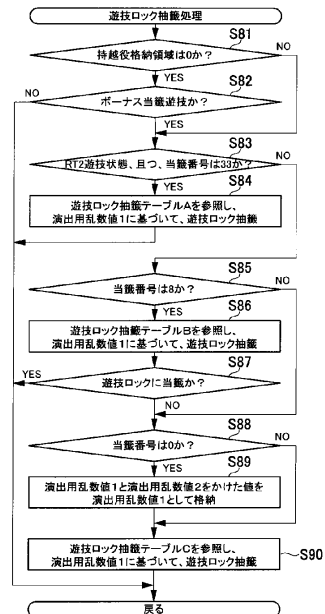
【図 2 2 6】



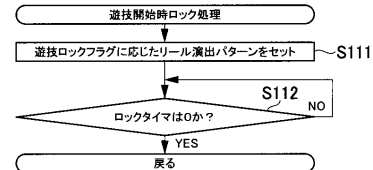
【図 2 2 4】



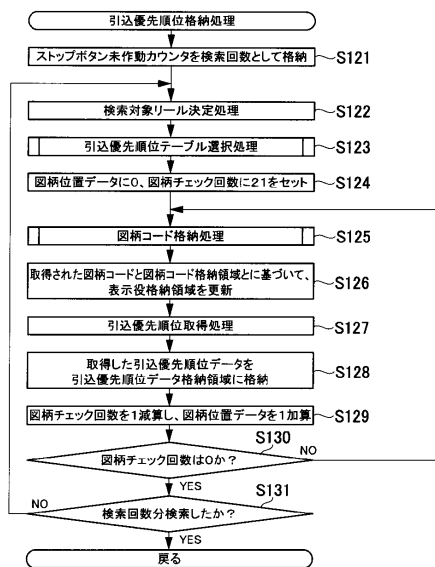
【図 2 2 5】



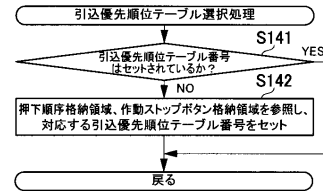
【図 2 2 7】



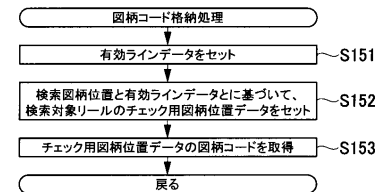
【図 2 2 8】



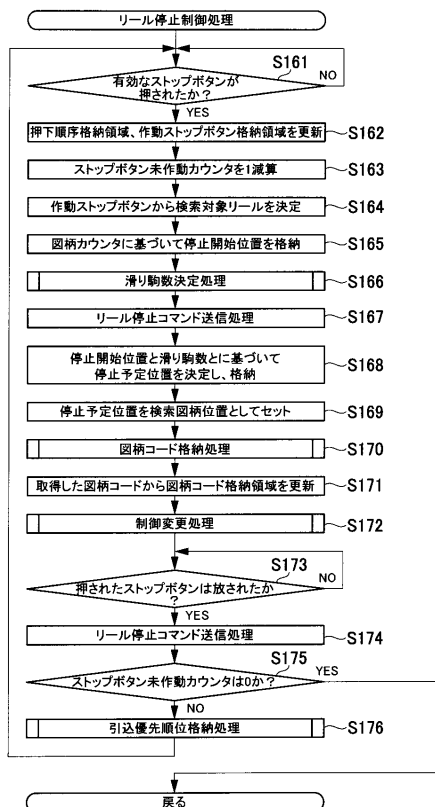
【図 2 2 9】



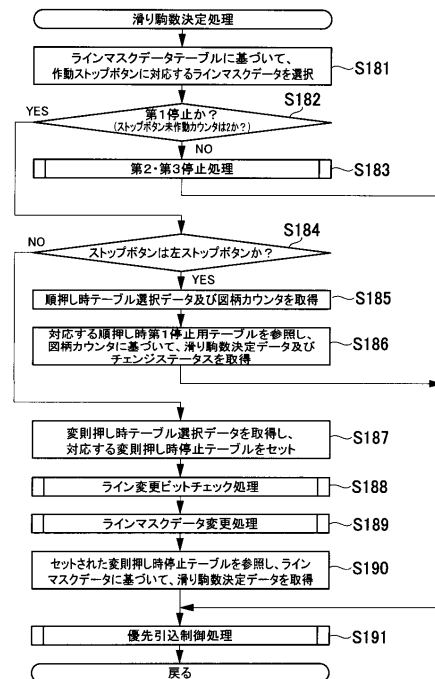
【図 2 3 0】



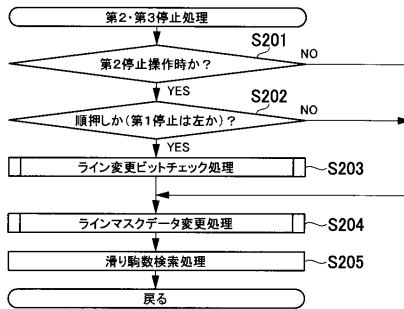
【図 2 3 1】



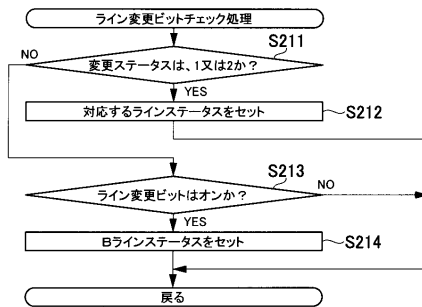
【図 2 3 2】



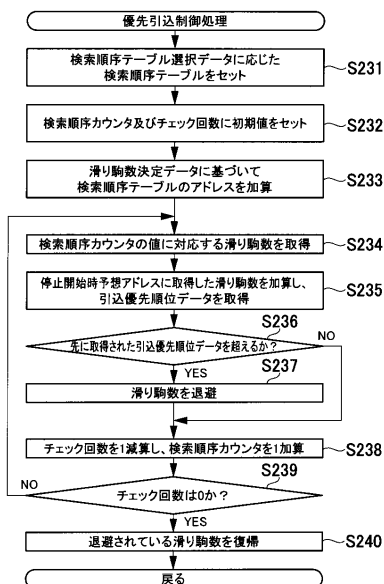
【図 2 3 3】



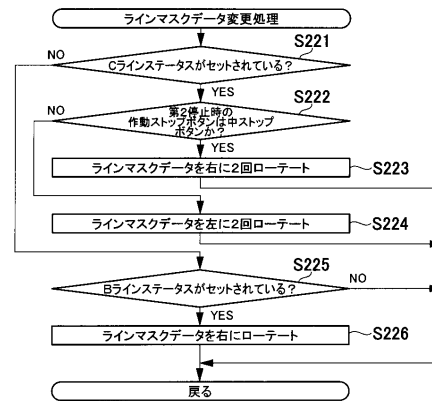
【図 2 3 4】



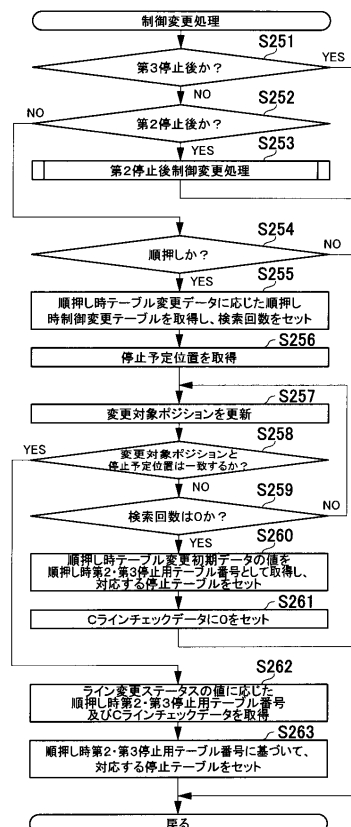
【図 2 3 6】



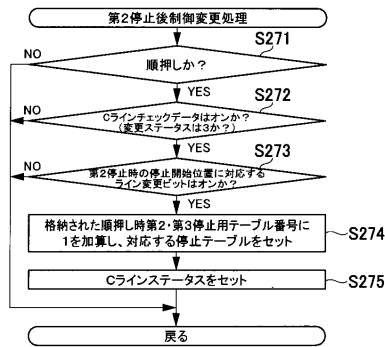
【図 2 3 5】



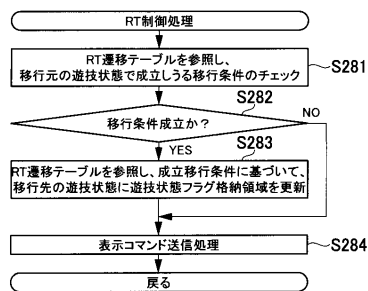
【図 2 3 7】



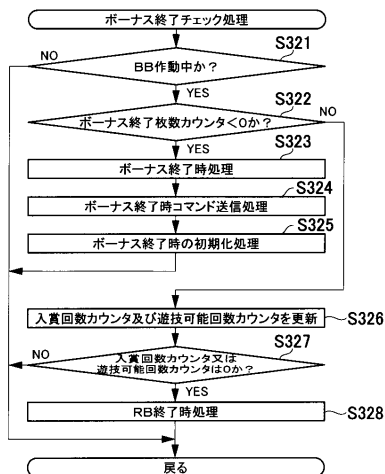
【図 238】



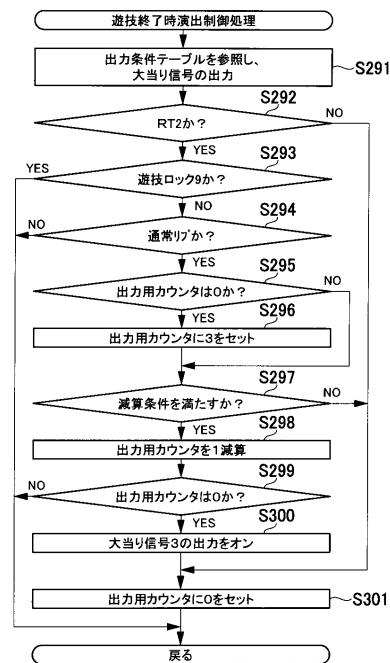
【図 239】



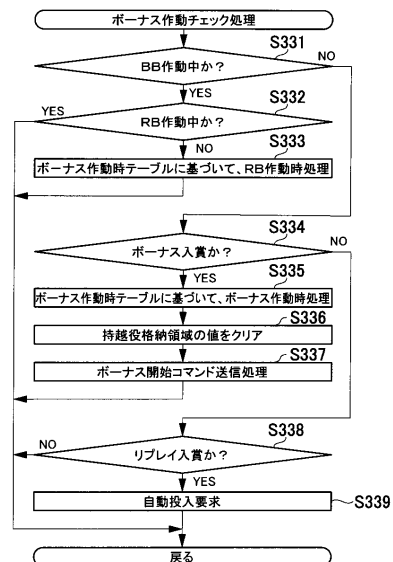
【図 241】



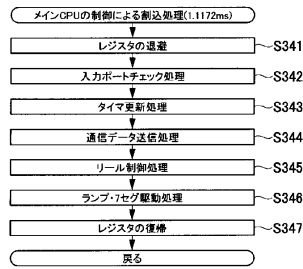
【図 240】



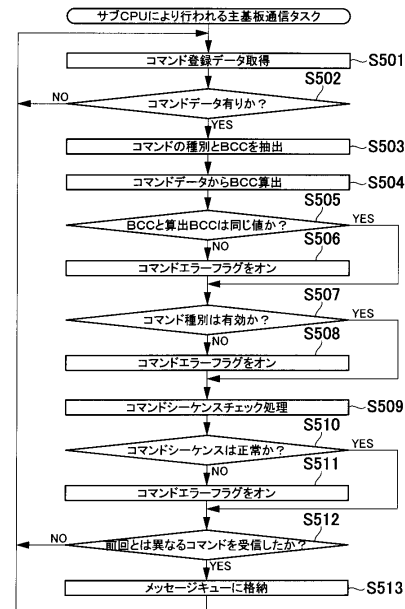
【図 242】



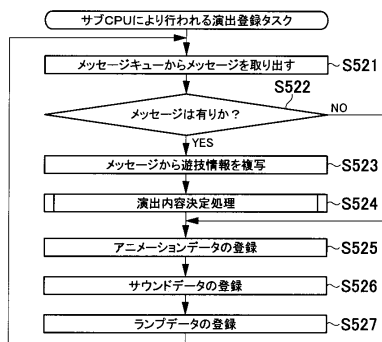
【図 2 4 3】



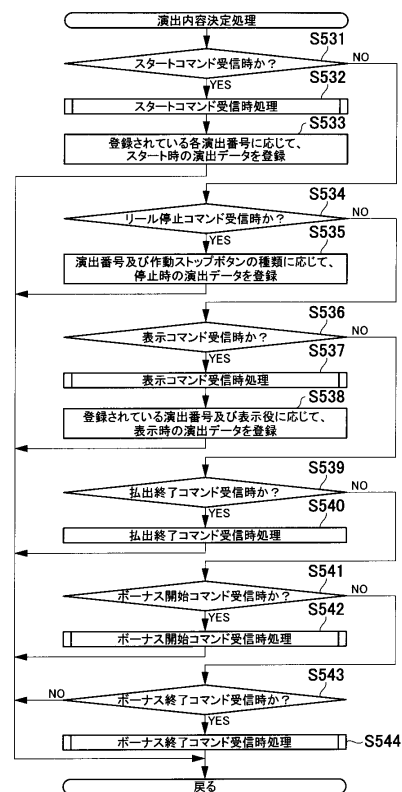
【図 2 4 4】



【図 2 4 5】



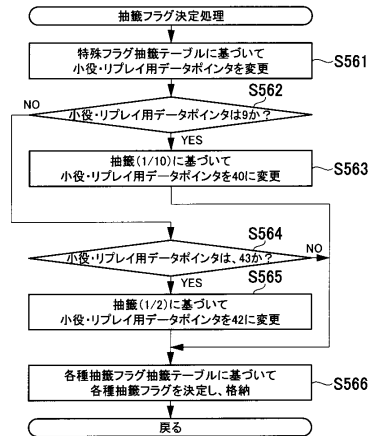
【図 2 4 6】



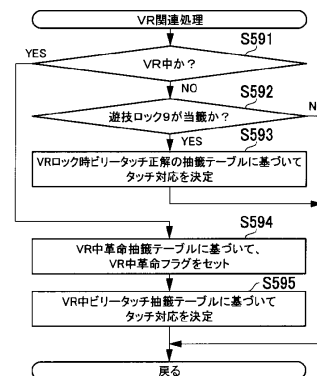
【図 2 4 7】



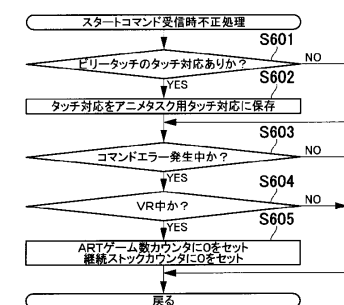
【図 2 4 8】



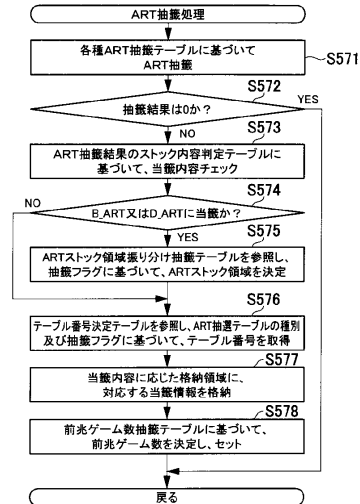
【図 2 5 1】



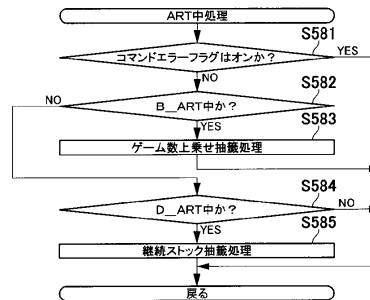
【図 2 5 2】



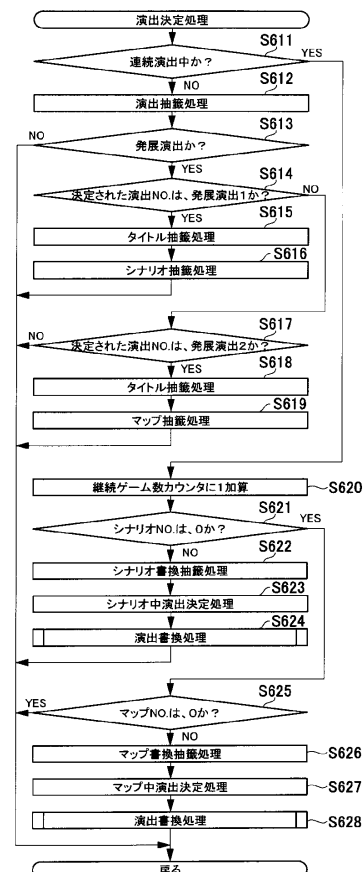
【図 2 4 9】



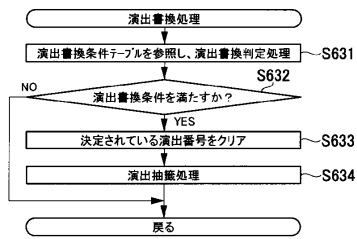
【図 2 5 0】



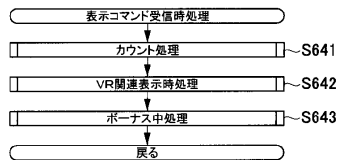
【図 2 5 3】



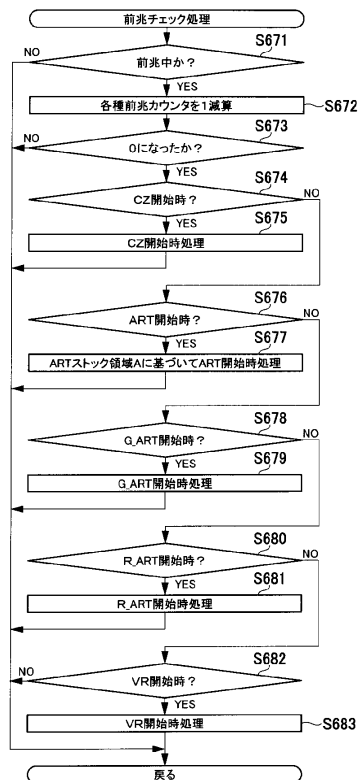
【図 254】



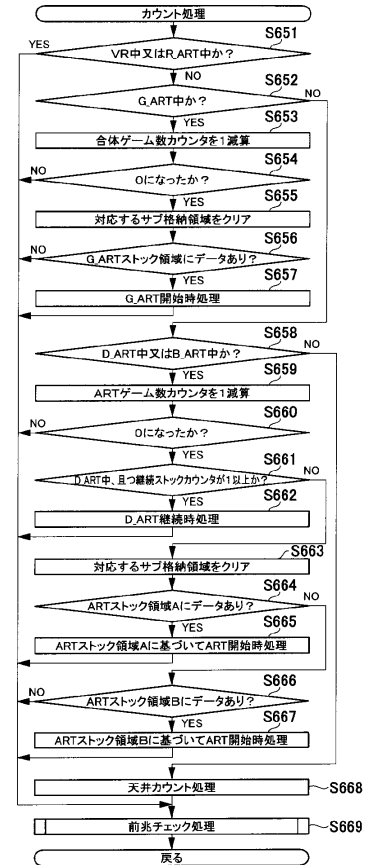
【図 255】



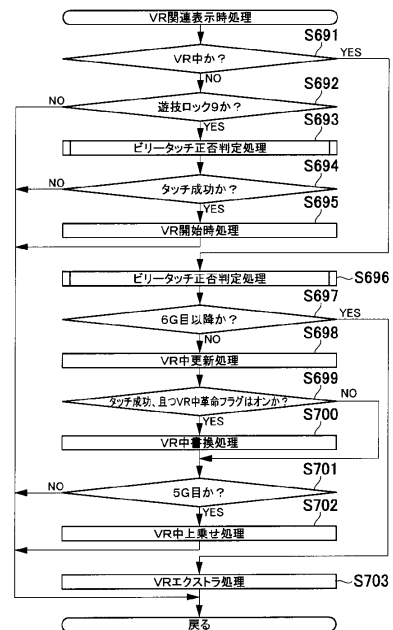
【図 257】



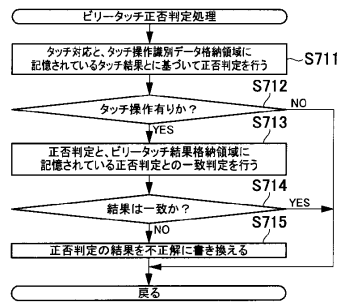
【図 256】



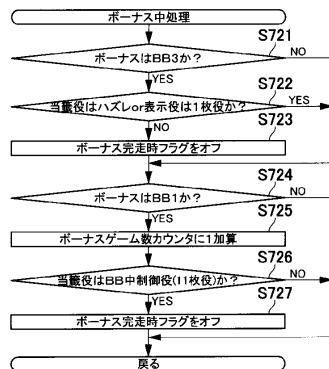
【図 258】



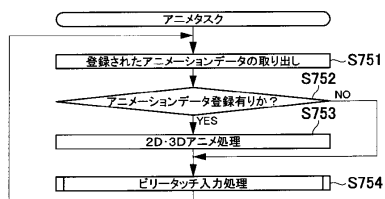
【図 259】



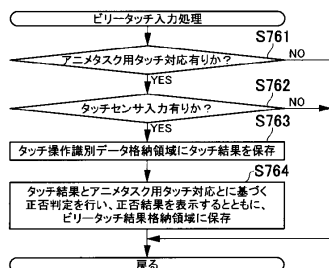
【図 260】



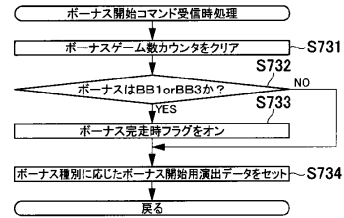
【図 263】



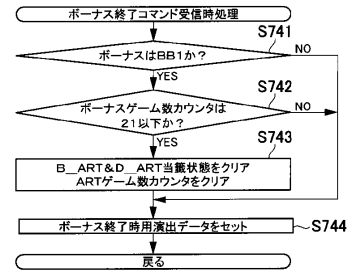
【図 264】



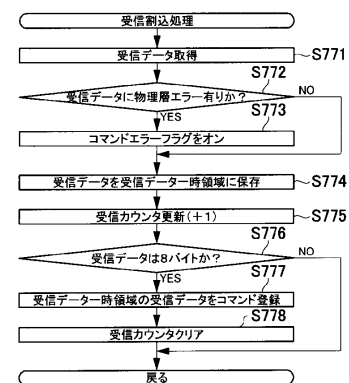
【図 261】



【図 262】



【図 265】



フロントページの続き

(72)発明者 伊藤 篤人
東京都江東区有明3丁目7番26号

審査官 高木 亨

(56)参考文献 特開2010-227141 (JP, A)
特開2013-017528 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04