(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-166344
(P2019-166344A)
(43)公開日　令和1年10月3日(2019.10.3)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F	5/04	603A	2C182
		A63F	5/04	603D	2C518
		A63F	5/04	650	

審査請求 有　請求項の数 2　ＯＬ　（全 209 頁）

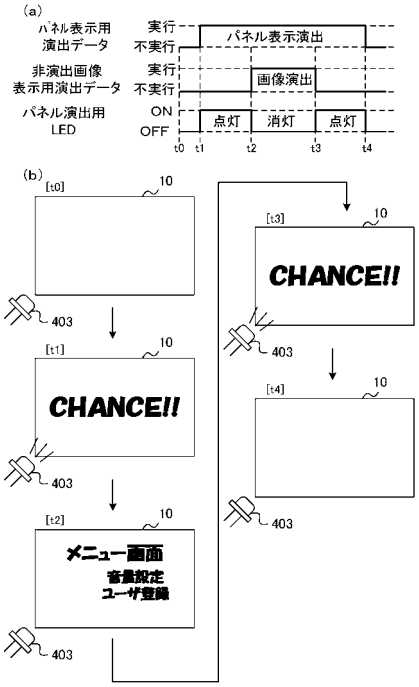
(21)出願番号　特願2019-98173(P2019-98173)
(22)出願日　令和1年5月27日(2019.5.27)
(62)分割の表示　特願2016-4144(P2016-4144)の分割
原出願日　平成28年1月13日(2016.1.13)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100145698
弁理士　清水　俊介
(72)発明者　坂本　孝夫
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　小山　祐
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　菊川　晃伸
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　渡辺　昌臣
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)【要約】　（修正有）
【課題】表示装置の表示を邪魔することのない遊技機を提供する。
【解決手段】パチスロは、液晶表示装置の前面に、ＬＥＤ４０３の発光に伴い潜像に応じた画像を表示するイルミアレイ用のパネル装置を設ける。パチスロは、パネル装置において潜像に応じた画像を表示している最中に、メニュー画面やエラー画面などの非演出画像を液晶表示装置に表示させることについての要求があると、パネル装置においてＬＥＤ４０３の発光を中止することでパネル装置における画像表示を中止して、液晶表示装置に非演出画像を表示させ、非演出画像の表示終了後にパネル装置における画像表示を再開する。
【選択図】図１３０



【特許請求の範囲】
【請求項１】
画像表示する表示装置と、
前記表示装置の前面に設けられた透過パネルと、
前記透過パネルの側方に配置されて発光する発光装置と、
前記表示装置の表示を制御する表示制御手段と、
前記発光装置の発光を制御する発光制御手段と、
非演出画像の呼び出し要求を検出する検出手段と、
を備え、
前記発光制御手段は、
演出データに基づいて発光の出力要求を行う演出実行手段と、
前記演出実行手段の出力要求に応じて前記発光装置を発光させる発光出力制御手段と、を含み、
前記発光出力制御手段は、前記演出実行手段からの出力要求を受け付けて前記発光装置を発光している場合に前記検出手段が呼び出し要求を検出すると、前記発光装置を消灯させ、
前記演出実行手段は、前記検出手段が非演出画像の呼び出し要求を検出するか否かに関わらず、演出データに基づいて発光の出力要求を行い、
前記表示制御手段は、前記検出手段が非演出画像の呼び出し要求を検出すると、当該非演出画像を前記表示装置に表示し、
前記発光出力制御手段は、前記検出手段が呼び出し要求を検出する前に前記演出実行手段からの出力要求を受けて前記発光装置を発光していた場合には、前記表示制御手段による前記非演出画像の表示が終了したことを契機として、前記発光装置の発光を再開させることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記透過パネルには、板面に沿った光を遊技者側に反射する反射面を有する凹部により潜像が形成され、
前記発光装置の発光が再開された場合、前記発光装置の消灯前の潜像と同じ潜像を前記透過パネルに表示する
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０００３】
パチスロ機では、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数

のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０００４】
このような遊技機では、遊技の進行に合わせて様々な演出を行うことが一般的に行われており、特に、近年では、演出効果を高めるために表示装置だけでなくその他の装置（例えば、役物）を用いて演出を行う遊技機も知られている。例えば、特許文献１には、表示装置と、表示装置に一部が重なる位置に移動可能な可動体とを連動して演出や表示を行う遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２０１４－２００６１４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
このような遊技機では、演出実行中は、表示装置と他の装置との連携が図れており不都合は発生しないが、各種エラーが発生した場合やメニュー画面を起動した場合などの非演出状態では、他の装置の存在が表示装置の表示内容（例えば、エラーの報知やメニュー画面の表示など）を視認し難くしてしまい、他の装置の存在がかえって邪魔になってしまうおそれがある。
【０００７】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、表示装置の表示を邪魔することのない遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
本発明に係る遊技機は、画像表示する表示装置（例えば、液晶表示装置１１）と、前記表示装置の前面に設けられた透過パネル（例えば、導光板４０１）と、前記透過パネルの側方に配置されて発光する発光装置（例えば、ＬＥＤ４０３）と、前記表示装置の表示を制御する表示制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記発光装置の発光を制御する発光制御手段（例えば、副制御回路１０１、パネル制御基板７９）と、非演出画像（例えば、エラーを報知用の画面、メニュー画面）の呼び出し要求を検出する検出手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記発光制御手段は、演出データに基づいて発光の出力要求を行う演出実行手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出実行手段の出力要求に応じて前記発光装置を発光させる発光出力制御手段（例えば、パネル制御基板７９）と、を含み、前記発光出力制御手段は、前記演出実行手段からの出力要求を受け付けて前記発光装置を発光している場合に前記検出手段が呼び出し要求を検出すると、前記発光装置を消灯させ、前記演出実行手段は、前記検出手段が非演出画像の呼び出し要求を検出するか否かに関わらず、演出データに基づいて発光の出力要求を行い、前記表示制御手段は、前記検出手段が非演出画像の呼び出し要求を検出すると、当該非演出画像を前記表示装置に表示し、前記発光出力制御手段は、前記検出手段が呼び出し要求を検出する前に前記演出実行手段からの出力要求を受けて前記発光装置を発光していた場合には、前記表示制御手段による前記非演出画像の表示が終了したことを契機として、前記発光装置の発光を再開させることを特徴とする。
【０００９】
また、本発明に係る遊技機は、前記透過パネルには、板面に沿った光を遊技者側に反射する反射面を有する凹部（例えば、反射凹部４０２ａ）により潜像（例えば、潜像４０２）が形成され、前記発光装置の発光が再開された場合、前記発光装置の消灯前の潜像と同じ潜像を前記透過パネルに表示することを特徴とする。
【発明の効果】
【００１０】
本発明によれば、表示装置の表示を邪魔することのない遊技機を提供することができる

。
【図面の簡単な説明】
【００１１】
【図１】本発明の実施の形態に係るパチスロの機能フローを示す図である。
【図２】上記パチスロの外部構造を示す全体斜視図である。
【図３】上記パチスロが備える表示装置の概要図である。
【図４】上記パチスロの電気的構成を示すブロック図である。
【図５】上記パチスロの主制御回路の構成を示すブロック図である。
【図６】上記パチスロの副制御回路の構成を示すブロック図である。
【図７】上記パチスロの回転役物の分解図である。
【図８】上記パチスロの目玉部材が中立位置に位置した状態の回転役物の斜視図である。
【図９】上記パチスロの目玉部材が右側に回転した状態の回転役物の斜視図である。
【図１０】上記パチスロの目玉部材、左目尻部材及び右目尻部材を背面から見た斜視図である。
【図１１】上記パチスロの目玉部材が中立位置に位置した状態の回転役物の上面図である。
【図１２】上記パチスロの目玉部材が中立位置から右方向に回転を開始した状態の回転役物の上面図である。
【図１３】上記パチスロの目玉部材が右側の最大移動位置に位置した状態の回転役物の上面図である。
【図１４】上記パチスロの目玉部材が中立位置に位置した状態の回転役物の下面図である。
【図１５】上記パチスロの目玉部材が中立位置から右方向に回転を開始した状態の回転役物の下面図である。
【図１６】上記パチスロの目玉部材が右側の最大移動位置に位置した状態の回転役物の下面図である。
【図１７】上記パチスロの主制御回路により制御される遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１８】上記パチスロの主制御回路により制御される遊技状態の遷移条件を示す図である。
【図１９】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄配置テーブルを示す図である。
【図２０】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２１】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２２】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２３】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２４】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２５】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２６】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２７】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２８】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２９】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である

。
【図３０】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３１】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３２】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３３】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３４】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３５】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３６】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３７】上記パチスロのメインＲＯＭに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３８】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図３９】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４０】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４１】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４２】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４３】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４４】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４５】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４６】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４７】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４８】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図４９】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５０】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５１】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５２】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５３】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５４】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５５】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５６】上記パチスロにおける内部当籤役と図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図５７】上記パチスロにおける内部当籤役の概要を説明するための図である。
【図５８】上記パチスロにおける内部当籤役の概要を説明するための図である。
【図５９】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる内部当籤役格納領域を示す図である。
【図６０】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる持越役格納領域を示す図である。
【図６１】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる表示役格納領域を示す図である。
【図６２】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる遊技状態フラグ格納領域を示す図である。
【図６３】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる作動ストップボタン格納領域を示す図である。
【図６４】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる押下順序格納領域を示す図である。
【図６５】上記パチスロのメインＲＡＭに設けられる図柄コード格納領域を示す図である。
【図６６】上記パチスロの副制御回路により制御される遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図６７】上記パチスロの主制御回路で管理する当籤役の種別と、副制御回路で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図である。
【図６８】上記パチスロの液晶表示装置の表示画面を示す図である。
【図６９】上記パチスロにおける演出玉の管理方法の概要を示す図である。

【図７０】上記パチスロの通常遊技状態及び高確率遊技状態中の移行抽籤の概要図である。
【図７１】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図７２】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図７３】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図７４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図７５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図７６】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図７７】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図７８】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図７９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される黙示録作動抽籤テーブルを示す図である。
【図８０】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図８１】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図８２】黙示録ＭＡＰに規定されるＭＡＰデータを示すＭＡＰデータ対応表である。
【図８３】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される黙示録作動時演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図８４】通常遊技状態及び高確率遊技状態中に用いる演出玉の昇格方法の概要を示す図である。
【図８５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される役物可動抽籤テーブルを示す図である。
【図８６】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される演出玉昇格抽籤テーブルを示す図である。
【図８７】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図８８】上記パチスロの高確率遊技状態中の遊技の流れを示す概要図である。
【図８９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される回避ポイント抽籤テーブルを示す図である。
【図９０】上記パチスロのＣＺ中の遊技の流れを示す概要図である。
【図９１】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図９２】ＣＺ＿ＭＡＰに規定されるＣＺモードを示すＣＺ＿ＭＡＰ対応表である。
【図９３】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される無効ポイント抽籤テーブルを示す図である。
【図９４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＣＺ中演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図９５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図９６】上記パチスロの主制御回路で管理する当籤役の種別と、副制御回路で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図である。

【図９７】上記パチスロのＢＢ中の遊技の流れを示す概要図である。
【図９８】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図９９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図１００】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図１０１】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＢＢ中終了時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１０２】上記パチスロのＡＲＴ中の遊技の流れを示す概要図である。
【図１０３】上記パチスロのＡＲＴ中の遊技の流れを示す概要図である。
【図１０４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＡＲＴ状態抽籤テーブルを示す図である。
【図１０５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるボスＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図１０６】ボスＭＡＰに規定されるボスＭＡＰデータを示すボスＭＡＰデータ対応表である。
【図１０７】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図１０８】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図１０９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中演出玉格上げ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１０】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１１】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶される敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルを示す図である。
【図１１２】バトルＡＲＴにおける対戦相手のステータスを示すボスステータス対応表である。
【図１１３】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１４】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１５】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１６】バトルＭＡＰに規定されるバトルＭＡＰデータを示すバトルＭＡＰデータ対応表である。
【図１１７】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルを示す図である。
【図１１８】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１９】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２０】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＡＲＴ状態抽籤テーブルを示す図である。
【図１２１】上記パチスロのサブＲＯＭに記憶されるＡＲＴ状態抽籤テーブルを示す図である。
【図１２２】上記パチスロのメイン制御処理を示すフローチャートである。
【図１２３】上記パチスロの内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１２４】上記パチスロのボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。

【図１２５】上記パチスロのボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。
【図１２６】上記パチスロのＲＴチェック処理を示すフローチャートである。
【図１２７】上記パチスロの割込処理を示すフローチャートである。
【図１２８】上記パチスロのサブＣＰＵの電源投入処理を示すフローチャートである。
【図１２９】上記パチスロのサブＣＰＵのランプ制御タスクを示すフローチャートである。
【図１３０】パネル表示中の非演出画像の表示方法の概要を示す図である。
【図１３１】上記パチスロのサブＣＰＵのサウンド制御タスクを示すフローチャートである。
【図１３２】上記パチスロのサブＣＰＵの役物制御タスクを示すフローチャートである。
【図１３３】上記パチスロのサブＣＰＵのマザータスクを示すフローチャートである。
【図１３４】上記パチスロのサブＣＰＵのメインタスクを示すフローチャートである。
【図１３５】上記パチスロのサブＣＰＵの主基板通信タスクを示すフローチャートである。
【図１３６】上記パチスロのサブＣＰＵのコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１３７】上記パチスロのサブＣＰＵのアニメタスクを示すフローチャートである。
【図１３８】上記パチスロのサブＣＰＵの演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図１３９】上記パチスロのサブＣＰＵのスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１４０】上記パチスロのサブＣＰＵの通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４１】上記パチスロのサブＣＰＵの黙示録作動処理を示すフローチャートである。
【図１４２】上記パチスロのサブＣＰＵの高確率遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１４３】上記パチスロのサブＣＰＵの高確率中演出登録処理を示すフローチャートである。
【図１４４】上記パチスロのサブＣＰＵのＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４５】上記パチスロのサブＣＰＵのＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４６】上記パチスロのサブＣＰＵのＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【図１４７】上記パチスロのサブＣＰＵの敵決めＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【図１４８】上記パチスロのサブＣＰＵのバトルＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【図１４９】上記パチスロのサブＣＰＵの入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１５０】上記パチスロのサブＣＰＵの通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１５１】上記パチスロのサブＣＰＵの高確率移行判定処理を示すフローチャートである。
【図１５２】上記パチスロのサブＣＰＵの高確率終了判定処理を示すフローチャートである。
【図１５３】上記パチスロのサブＣＰＵのＣＺ中抽籤結果管理処理を示すフローチャートである。
【図１５４】上記パチスロのサブＣＰＵのボーナス終了コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１５５】敵決めＡＲＴ中に用いる演出玉の書き換え方法の概要を示す図である。

【図１５６】別実施形態のパチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図１５７】別実施形態のパチスロのサブＲＯＭに記憶されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図１５８】別実施形態のパチスロのサブＣＰＵのＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１５９】別実施形態のパチスロのサブＣＰＵの入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１６０】別実施形態のパチスロのサブＣＰＵのＢＢ中演出制御処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
以下では、本発明に係る遊技機の一実施形態を示すパチスロについて、図面を参照しながら説明する。本実施の形態のパチスロ機では、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。また、本実施形態では、特定の小役の成立をランプ等でナビゲートする機能であるアシストタイム（以下、「ＡＴ」という）と、特定プレイ数の間、リプレイ確率が通常時より高くなる機能であるＲＴとが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「ＡＲＴ」という）の機能を備えたパチスロについて説明する。
【００１３】
なお、以後の説明において、パチスロ１から遊技者に向かう側（方向）をパチスロ１の前側と称し、前側とは逆側を後側と称し、遊技者から見て右側及び左側をパチスロ１の右側（右方向）及び左側（左方向）とそれぞれ称する。また、前側及び後側を含む方向は、前後方向と称し、右側及び左側を含む方向は、左右方向又は幅方向と称する。前後方向及び左右方向（幅方向）に直交する方向を上下方向と称する。
【００１４】
［パチスロの機能フロー］
図１に示したように、パチスロ１は、遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー１６が操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの値（以下、乱数値）を抽出する。
【００１５】
内部当籤役決定手段（後述のメインＣＰＵ９３）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。すなわち、内部当籤役決定手段は、スタートスイッチ６４（図４参照）によるスタートレバー１６に対する単位遊技の開始操作の検出（所定の開始条件の成立）に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する。
【００１６】
内部当籤役の決定により、後述の入賞ラインに沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられるものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられている。
【００１７】
続いて、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が行われた後で、遊技者によりストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒが押されると、リール停止制御手段（後述のメインＣＰＵ９３）は、内部当籤役とストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒが押されたタイミングとに基づいて、該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する制御を行う。
【００１８】
ここで、パチスロ１では、基本的に、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内でのリール３Ｌ、３Ｃ、３

Ｒの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄４個分（最大滑り駒数）に定める。

【００１９】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときでは、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが有効ラインとしての入賞ラインに沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。

【００２０】

その一方で、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せについては、上記規定時間を利用して、入賞ラインに沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。

【００２１】

こうして、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述のメインＣＰＵ９３）は、入賞ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。

【００２２】

すなわち、入賞判定手段は、リール停止制御手段により図柄の変動が停止されたことに基づいて、入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の成立又は不成立を判定する。そして、入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払出し等の特典が遊技者に与えられる。以上のような一連の流れがパチスロ１における１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【００２３】

なお、本実施の形態では、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作（ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの操作）を第１停止操作、第１停止操作の次に行われる停止操作を第２停止操作、第２停止操作の次に行われる停止操作を第３停止操作という。

【００２４】

また、パチスロ機では、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置などの画像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、回転役物の駆動、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【００２５】

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もの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担う。

【００２６】

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、パチスロ機では、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。

【００２７】

［パチスロの構造］

次に、図２及び図３を参照して、本実施形態におけるパチスロの構造について説明する。なお、図２は、本実施形態のパチスロ１の外部構造を示す斜視図であり、図３は、パチスロ１の表示装置１０の概要図である。

【００２８】

図２に示すように、パチスロ１は、外装体２を備えている。外装体２は、リールや回路基板等を収容する筐体としてのキャビネット２ａと、キャビネット２ａに対して開閉自在

に取付けられたフロントドア２ｂとを有している。キャビネット２ａの両側面には、把手２ｃが設けられている（図２では一側面の把手２ｃのみを示す）。この把手２ｃは、パチスロ１を運搬するときに手をかける凹部である。

【００２９】

キャビネット２ａの内部には、複数（例えば２１個）の図柄が周方向に沿って所定の間隔をあけて表示された複数（本実施の形態では３つ）のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ（図３参照）が収容されている。以下、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、リール３Ｒという。各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒは、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材を有している。上述の複数（例えば２１個）の図柄は、前述のシート材の表面に描かれている。

【００３０】

フロントドア２ｂは、ドア本体９と、所定の演出を表示する表示装置１０とを備えている。ドア本体９は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット２ａに開閉自在に取り付けられている。ヒンジは、パチスロ１の前方からドア本体９を見た場合に、ドア本体９における左側の端部に設けられている。

【００３１】

また、フロントドア２ｂは、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを視認させることが可能な表示窓４を有する。表示窓４は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに対応する３つの左表示窓４Ｌ、中表示窓４Ｃ、右表示窓４Ｒによって構成されている。これら表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒは、正面（遊技者側）から見て、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ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４Ｌ、４Ｃ、４Ｒを介して、表示窓４の背後に設けられた３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを視認することができる。

【００３２】

本実施の形態では、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒは、その背後に設けられた対応するリールの回転が停止したとき、各リールに描かれた複数種類の図柄のうち、連続して配置された３つの図柄を表示できる大きさに設定されている。すなわち、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒの枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各領域が設けられ、各領域に１個の図柄が表示される。そして、本実施の形態では、左リール３Ｌの上段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの下段領域を結ぶラインを、入賞か否かの判定を行う入賞ラインとして定義する。

【００３３】

＜表示装置１０の概要＞

続いて、表示装置１０は、図３に示すように、液晶表示装置１１と液晶表示装置１１の前面（遊技者側）に設けられたパネル装置４００とを備えている。本実施形態では、液晶表示装置１１とパネル装置４００とを連携させることで、表示装置１０において遊技上の演出に係る画像や遊技に関する情報を表示する。

【００３４】

液晶表示装置１１は、映像の表示による演出を実行する他、例えばパチスロ１のカスタマイズや遊技履歴等の遊技台情報（以下ではメニュー画面と呼ぶことがある）やパチスロ１においてエラーが発生した場合にエラー内容を遊技店の店員に伝えるためのエラー画面を表示することができる。なお、演出の実行に伴い液晶表示装置１１に表示される画像を「演出画像」と呼ぶことがあり、メニュー画面やエラー画面のように演出とは関係なく液晶表示装置１１に表示される画像を「非演出画像」と呼ぶことがある。

【００３５】

パネル装置４００は、いわゆるイルミアレイ（登録商標）用のパネル装置であり、透明な導光板４０１と導光板４０１の側方に配置されるＬＥＤ（Light Emitting Diode）４０３とによって構成される。導光板４０１は、アクリル素材等の透過性を有する透過パネルである。図３（ｂ）に示すように、導光板４０１には、板面に沿った光を遊技者側に反射する反射面を有する凹部（反射凹部４０２ａ）が複数形成されており、これら複数の反射

凹部４０２ａによって図３（ａ）に示す潜像４０２が形成されている。
【００３６】
ＬＥＤ４０３は、導光板４０１の側方に配置され、導光板４０１の板面に沿って発光する。このようなＬＥＤ４０３としては、多数のＬＥＤを線状に設けたＬＥＤアレイなどが好適に用いられる。図３（ｂ）に示すように、ＬＥＤ４０３の発光に伴い導光板４０１の板面に沿って発射された光は、反射凹部４０２ａにより前面（遊技者側）に反射し、反射凹部４０２ａにより形成される潜像４０２が遊技者から視認可能になる。
【００３７】
このような表示装置１０において、図３（ａ）に示すように、ＬＥＤ４０３が発光していない場合、遊技者からは潜像４０２を視認できない状態になり、遊技者は、導光板４０１を透明な板として認識することになる。その結果、表示装置１０では、液晶表示装置１１に表示された内容に応じて演出が行われることになる。
【００３８】
一方で、ＬＥＤ４０３が発光している場合には、複数の反射凹部４０２ａが光を遊技者側に反射することにより、図３（ｃ）に示すように潜像４０２が可視像化されて遊技者が視認可能になる。このような場合、表示装置１０では、パネル装置４００を用いた演出や、パネル装置４００と液晶表示装置１１とを連携した演出が行われることになる。
【００３９】
なお、本実施形態では、導光板４０１には「ＣＨＡＮＣＥ！！」という文字を示す潜像４０２が描かれているが、潜像４０２は、このような文字に限られるものではなく、他の文字であってもよく、また、文字に限らずキャラクタの顔などの画像が描かれることとしてもよい。
【００４０】
図２に戻り、上述したリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示装置１０の前面側には、保護ガラス６が配設されている。これにより、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示装置１０（液晶表示装置１１やパネル装置４００）を遊技者が直接触れることができないようになっている。
【００４１】
また、ドア本体９の前面側の上部には、保護ガラス６を取り囲むようにして装飾部材７が取り付けられている。装飾部材７は、パチスロ１の外装の一部を構成するとともに、上部外装部材７ａ、一対の側部外装部材７ｂ及び下部外装部材７ｃを含んで構成されている。特に、上部外装部材７ａは、液晶表示装置１１の上方であって、後述する回転役物２００の前方に配置されている。
【００４２】
ドア本体９の中央には、台座部１２が形成されている。この台座部１２には、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、１ベットボタン１５、スタートレバー１６、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒ、選択ボタン１８、決定ボタン１９）が設けられている。
【００４３】
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。すなわち、メダル投入口１３は、遊技者によってメダルが投入されるためのものである。メダル投入口１３から投入されたメダルは、予め設定された枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に使用され、予め設定された枚数を超えた分は、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）。
【００４４】
ＭＡＸベットボタン１４及び１ベットボタン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。なお、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。スタートレバー１６は、遊技者の操作に応じて全てのリール（３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）の回転を開始さ

せるためのものである。
【００４５】
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に対応付けて設けられ、遊技者の操作に応じて対応する各リールの回転を停止させるためのものである。
【００４６】
また、これらストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒは、液晶表示装置１１に表示される情報に関する操作を行う際に用いられるようになっており、例えば液晶表示装置１１の表示画面上における選択操作を行う際に用いられる。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】
選択ボタン１８及び決定ボタン１９は、液晶表示装置１１の表示画面上における各種操作（例えば、メニュー画面の呼び出しや、メニュー画面上の操作）を行う際に用いられる。また、台座部１２には、７セグメントＬＥＤからなる７セグ表示器２８が設けられている。この７セグ表示器２８は、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ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）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２１、メダル受皿２２、スピーカ２３Ｌ、２３Ｒ等が設けられている。メダル払出口２１は、後述のホッパー装置４３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２２は、メダル払出口２１から排出されたメダルを貯める。また、スピーカ２３Ｌ、２３Ｒは、演出内容に対応する効果音や曲等の音を出力する。
【００４９】
台座部１２とメダル受皿２２との間には腰部パネル２９が設けられており、腰部パネル２９は、パチスロ１の機種名や役構成等の各種の情報を表示する。
【００５０】
＜パチスロ機の電気的構成＞
次に、パチスロ１の電気的構成について、図４を参照して説明する。図４は、パチスロ１の電気的構成を示すブロック図である。
【００５１】
図４に示すように、パチスロ１は、キャビネット２ａに配設された主制御基板４１と、フロントドア２ｂに配設された副制御基板４２とを有している。主制御基板４１には、リール中継端子板５１と、設定用鍵型スイッチ５２と、キャビネット側中継基板５３と、ドア中継端子板５４と、電源装置４４の電源基板４４ｂとが電気的に接続されている。
【００５２】
リール中継端子板５１は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのリール本体の内側に配設されている。このリール中継端子板５１は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのステッピングモータ（不図示）に電気的に接続されており、主制御基板４１からステッピングモータに出力される信号を中継する。
【００５３】
設定用鍵型スイッチ５２は、パチスロ１の設定を変更する際又はパチスロ１の設定を確認する際に使用する。キャビネット側中継基板５３には、外部集中端子板５６と、ホッパー装置４３と、メダル補助収納庫スイッチ５７とが電気的に接続されている。
【００５４】
このキャビネット側中継基板５３は、主制御基板４１から外部集中端子板５６、ホッパー装置４３、メダル補助収納庫スイッチ５７に出力される信号を中継する。つまり、外部集中端子板５６、ホッパー装置４３及びメダル補助収納庫スイッチ５７は、キャビネット側中継基板５３を介して主制御基板４１に接続されている。

【００５５】
外部集中端子板５６は、キャビネット２ａに取り付けられており、メダル投入信号、メダル払出信号及びセキュリティ信号などの信号をパチスロ１の外部へ出力するために設けられている。
【００５６】
メダル補助収納庫スイッチ５７は、図示しないメダル補助収納庫を貫通している。このメダル補助収納庫スイッチ５７は、メダル補助収納庫がメダルで満杯になっているか否かを検出する。電源装置４４の電源基板４４ｂには、電源スイッチ４４ａが接続されている。
【００５７】
この電源スイッチ４４ａは、ＯＮである場合にパチスロ１の電源が投入され、電源装置４４からパチスロ１に必要な電源が供給される。また、電源スイッチ４４ａがＯＦＦである場合、パチスロ１の電源が切断され、電源装置４４からパチスロ１への電源の供給が停止される。ドア中継端子板５４には、メダルセンサ４６、ドア開閉監視スイッチ６１、ＢＥＴスイッチ６２、精算スイッチ６３、スタートスイッチ６４、ストップスイッチ基板６５、遊技動作表示基板６６、選択スイッチ６７、決定スイッチ６８及び副中継基板６９が接続されている。
【００５８】
つまり、メダルセンサ４６、ドア開閉監視スイッチ６１、ＢＥＴスイッチ６２、精算スイッチ６３、スタートスイッチ６４、ストップスイッチ基板６５、遊技動作表示基板６６、選択スイッチ６７、決定スイッチ６８及び副中継基板６９は、ドア中継端子板５４を介して主制御基板４１に接続されている。
【００５９】
メダルセンサ４６は、メダルが図示しないセレクタ内を通過したことを検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。ドア開閉監視スイッチ６１は、フロントドア２ｂの開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ１の外部へ出力する。ＢＥＴスイッチ６２は、ＭＡＸベットボタン１４及び１ベットボタン１５（図２参照）が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。
【００６０】
精算スイッチ６３は、精算ボタン（不図示）が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。スタートスイッチ６４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）を検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。
【００６１】
ストップスイッチ基板６５は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可能なリールをＬＥＤなどにより表示するための回路を構成する基板である。このストップスイッチ基板６５には、ストップスイッチが設けられている。ストップスイッチは、各ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。
【００６２】
遊技動作表示基板６６は、メダルの投入を受け付けるとき、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回動可能なとき及び再遊技を行うときに、投入されたメダルの枚数を７セグ表示器２８に表示させるための基板である。この遊技動作表示基板６６には、７セグ表示器２８とＬＥＤ７０が接続されている。ＬＥＤ７０は、例えば、遊技の開始を表示するマークや再遊技を行うマークなどを点灯させる。
【００６３】
選択スイッチ６７は、選択ボタン１８が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。決定スイッチ６８は、決定ボタン１９が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。そして、主制御基板４１は、選択スイッチ６７又は決定スイッチ６８から出力された検出結果を、必要に

応じて副制御基板４２に出力する。
【００６４】
副中継基板６９は、副制御基板４２と主制御基板４１とを接続する配線を中継する。また、副中継基板６９は、副制御基板４２と副制御基板４２の周辺に配設された複数の基板とを接続する配線を中継する。すなわち、副中継基板６９には、副制御基板４２と、サウンドＩ／Ｏ基板７１と、ＬＥＤ基板７２と、２４ｈドア開閉監視ユニット７４と、回転役物制御基板７８とが電気的に接続されている。
【００６５】
副制御基板４２は、ドア中継端子板５４と副中継基板６９を介して主制御基板４１に接続されている。また、副制御基板４２は、副中継基板６９を介して、サウンドＩ／Ｏ基板７１と、ＬＥＤ基板７２と、２４ｈドア開閉監視ユニット７４と、回転役物制御基板７８とに電気的に接続されている。
【００６６】
サウンドＩ／Ｏ基板７１は、スピーカ２３Ｌ、２３Ｒへの音声の出力を行う。ＬＥＤ基板７２は、副制御回路１０１（図６参照）の制御により実行される演出に応じて、光源の一具体例を示すＬＥＤ群２５を発光させて、点滅パターンを表示する。なお、ＬＥＤ基板７２は、腰部パネル２９と装飾部材７とを照明するＬＥＤ群２５、及び回転役物２００に設けられたＬＥＤを制御する。
【００６７】
２４ｈドア開閉監視ユニット７４は、フロントドア２ｂの開閉の履歴を保存する。また、２４ｈドア開閉監視ユニット７４は、フロントドア２ｂを開放したときに、液晶表示装置１１にエラー表示を行うための信号を副制御基板４２（副制御回路１０１）に出力する。
【００６８】
回転役物制御基板７８は、副制御回路１０１（図６参照）の制御により実行される演出に応じて、回転役物２００を駆動させる。回転役物２００は、回転役物制御基板７８によって駆動制御されることで後述する目玉部材２０５の回転駆動を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１及び回転役物制御基板７８は、役物制御手段を構成し、副制御回路１０１の制御により実行される演出に応じて、目玉部材２０５が回転役物制御基板７８により駆動制御される。
【００６９】
副制御基板４２には、ロムカートリッジ基板７６と、液晶中継基板７７と、パネル制御基板７９とが接続されている。ロムカートリッジ基板７６は、演出用の画像（映像）、音声、光（ＬＥＤ群２５）、回転役物２００の駆動及び通信のデータを管理するための基板である。液晶中継基板７７は、副制御基板４２と液晶表示装置１１とを接続する配線を中継する基板である。
【００７０】
パネル制御基板７９は、副制御基板４２とパネル装置４００を構成するＬＥＤ４０３とを接続する配線を中継する基板であり、パネル装置４００を用いて複数種類のイルミネーション表示を実行する。パネル制御基板７９には、副制御基板４２の副制御回路１０１（図６参照）からの発光態様の基となるデータを入力するドライブ回路が構成され、ＬＥＤ４０３にＬＥＤ制御信号を出力することで、様々な態様で潜像４０２に応じた像をパネル装置４００に表示する。
【００７１】
＜主制御回路＞
次に、主制御基板４１により構成される主制御回路９１について、図５を参照して説明する。図５は、パチスロ１の主制御回路９１の構成例を示すブロック図である。図５に示すように、主制御部としての主制御回路９１は、主制御基板４１上に設置されたマイクロコンピュータ９２を主たる構成要素とし、遊技の進行を制御するものである。
【００７２】

マイクロコンピュータ９２は、メインＣＰＵ９３、メインＲＯＭ９４及びメインＲＡＭ９５により構成される。メインＲＯＭ９４には、メインＣＰＵ９３により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御回路１０１に対して各種制御指令（コマンド信号）を送信するためのデータ等が記憶されている。メインＲＡＭ９５には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

【００７３】

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

【００７４】

メインＣＰＵ９３は、リールインデックスを検出してから各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのステッピングモータに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メインＣＰＵ９３は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。

【００７５】

なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの所定の位置に設けられ、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転により発光部と受光部との間に介在される検知片を備えたリール位置検出部（不図示）により検出する。

【００７６】

ここで、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ９５に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄１つ分の回転に必要な所定回数（例えば１６回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインＲＡＭ９５に設けられた図柄カウンタが１ずつ加算される。図柄カウンタは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

【００７７】

つまり、本実施の形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理するようになっている。したがって、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。

【００７８】

本実施の形態では、基本的に滑り駒数の最大数を図柄４個分に定めている。したがって、左ストップボタン１７Ｌが押されたときに表示窓４の中段にある左リール３Ｌの図柄と、その４個先の図柄までの範囲内にある各図柄が、表示窓４の中段に停止可能な図柄となる。

【００７９】

＜副制御回路＞

次に、副制御基板４２により構成される副制御回路１０１について、図６を参照して説明する。図６は、パチスロ１の副制御回路１０１の構成例を示すブロック図である。

【００８０】

図６に示すように、副制御部としての副制御回路１０１は、主制御回路９１と電気的に接続されており、主制御回路９１から送信されるコマンド信号に基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行うとともに、液晶表示装置１１、回転役物２００、各種ＬＥＤ、スピーカ２３Ｌ、２３Ｒ等の周辺装置の制御を行うものである。

【００８１】

副制御回路１０１は、基本的に、サブＣＰＵ１０２、サブＲＡＭ１０３、レンダリングプロセッサ１０４、描画用ＲＡＭ１０５、ドライバ１０６を含んで構成されている。サブＣＰＵ１０２は、主制御回路９１から送信されたコマンド信号に応じて、ロムカートリッジ基板７６に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力及び回転役物２００の駆動の制御を行う。

【００８２】

ロムカートリッジ基板７６は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ１０２が実行する制御プログラムが記憶されている。

【００８３】

例えば、制御プログラムには、主制御回路９１との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスクが含まれる。また、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置１１による映像の表示を制御する描画制御タスク、回転役物２００を制御する役物制御タスク、ＬＥＤの光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ２３Ｌ、２３Ｒによる音の出力を制御する音声制御タスク等が含まれる。

【００８４】

データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれている。また、ＢＧＭや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等が含まれている。

【００８５】

サブＲＡＭ１０３には、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路９１から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられている。サブＲＡＭ１０３は、ワークエリアとしてのＤＲＡＭ（Dynamic RAM）とバックアップ用のＳＲＡＭ（Static RAM）とを含んで構成され、電源投入時にはＳＲＡＭに記憶された各種データをＤＲＡＭにコピーすることで、副制御回路１０１で用いる各種情報を電源切断時の内容に復帰させる。

【００８６】

サブＣＰＵ１０２、レンダリングプロセッサ１０４、描画用ＲＡＭ（フレームバッファを含む）１０５及びドライバ１０６は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を液晶表示装置１１に表示させる。また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定された役物可動データに基づいて回転役物２００を駆動する。

【００８７】

また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭなどの音をスピーカ２３Ｌ、２３Ｒにより出力させる。また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定されたランプデータに従ってＬＥＤの点灯及び消灯を制御する。

【００８８】

＜回転役物の構造＞

次に、回転役物２００について、図２及び図７～図１６を参照して説明する。なお、本実施の形態の回転役物２００は、本発明の可動式役物を構成する。

【００８９】

図２に示すように、回転役物２００は、表示装置１０よりもパチスロ１の前面側に設けられている。回転役物２００は、上下に開閉可能なカバー部材１９８を備えている。カバー部材１９８は、本発明の可動部を構成する。また、カバー部材１９８の手前には、回転役物２００が遊技者によって直接触れられることがないように図示しない透明なレンズ１９９が設けられている。

【００９０】

カバー部材１９８が開放されると、図８に示すように、回転役物２００の目玉本体２０

３が露出する。また、カバー部材１９８が閉止されると、回転役物２００の目玉本体２０３は、遊技者に対して視認不能になる。なお、回転役物２００は、目を模した役物（ギミック）であり、カバー部材１９８は瞼に相当し、目玉本体２０３は目玉に相当する。また、カバー部材１９８は、図示しないモータ等のアクチュエータによって上下に開閉される。

【００９１】

図７～図９において、回転役物２００は、上側ベース２０２、目玉本体２０３及び下側ベース２０４を備えている。

【００９２】

目玉本体２０３は、パチスロ１の左右方向に延在する目玉部材２０５と、目玉部材２０５の延在方向一端部に設けられた左目尻部材２０６と、目玉部材２０５の延在方向他端部に設けられた右目尻部材２０７とを備えている。なお、目玉部材２０５の回転方向及び左右の向きは、遊技者から見た回転方向及び左右の向きである。

【００９３】

目玉部材２０５は、延在方向に沿った円弧面２０５Ａを有する半球形状に形成されており、円弧面２０５Ａには目玉を模した画像２０５ａが形成されている。目玉部材２０５は、円弧面２０５Ａに沿って左右方向に回転可能になっている。また、目玉部材２０５は、レンズから構成されている。

【００９４】

左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７は、それぞれ目玉部材２０５と非係合であるときには、目玉部材２０５と左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７とが重畳した位置に配されている。また、左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７は、遊技者側から見て目玉部材２０５よりも後方に重なって設けられている。具体的には、左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７の後端は、目玉部材２０５の幅方向の後端よりも後方に位置している。

【００９５】

左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７の前端は、目玉部材２０５の延在方向の両端部側を覆うようにして目玉部材２０５の前方に設置されており、目玉部材２０５に対して相対回転可能となっている。左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７の背面にはそれぞれ係合突起２０６Ａ、２０７Ａが形成されている。

【００９６】

図１０、図１１に示すように、目玉部材２０５の延在方向の一端部（左端部）には係合突起２０５Ｂが形成されている。係合突起２０５Ｂは、左目尻部材２０６の背面に形成された係合突起２０６Ａに係合可能となっている。

【００９７】

目玉部材２０５の延在方向の他端部（右端部）には係合突起２０５Ｃが形成されている。係合突起２０５Ｃは、右目尻部材２０７の背面に形成された係合突起２０７Ａに係合可能となっている。

【００９８】

左目尻部材２０６の係合突起２０６Ａは、目玉部材２０５の係合突起２０５Ｂに対して目玉部材２０５の延在方向内方に位置している。これにより、目玉部材２０５が回転方向の一方側である右方向に回転すると、係合突起２０５Ｂが係合突起２０６Ａに係合することとなる。その後、目玉部材２０５がさらに右方向に回転すると、左目尻部材２０６が目玉部材２０５と共に右方向に可動する。

【００９９】

右目尻部材２０７の係合突起２０７Ａは、目玉部材２０５の係合突起２０５Ｃに対して目玉部材２０５の延在方向内方に位置している。これにより、目玉部材２０５が回転方向の他方側である左方向に回転すると、係合突起２０５Ｃが係合突起２０７Ａに係合することとなる。その後、目玉部材２０５がさらに左方向に回転すると、右目尻部材２０７が目玉部材２０５と共に左方向に可動する。

【０１００】

図１０に示すように、目玉部材２０５の背面には突出板２０８が設けられており、突出板２０８は、目玉部材２０５の背面から後方に突出している。突出板２０８の上面には３つのボス部２０８Ａ（図１０においては、中央のボス部２０８Ａのみが図示されている）が立設されている。

【０１０１】

ボス部２０８Ａには、ブッシュ２０９Ａがボス部２０８Ａに対して回転自在に取り付けられている。ブッシュ２０９Ａは、ワッシャ２０９Ｂを介してビス２０９Ｃによって、ボス部２０８Ａに対して抜け止めされている。

【０１０２】

図７に示すように、上側ベース２０２は、左右方向に延在するベース本体２１０と、ベース本体２１０から前方に突出する半円部２１１とを備えている。ベース本体２１０には左右方向に延在するガイド溝２１０Ａが形成されており、ガイド溝２１０Ａにはラック部材２１２が左右方向に移動自在に挿入されている。

【０１０３】

ラック部材２１２の右端部にはラック歯２１２Ａが形成されており、ラック歯２１２Ａには中継ギヤ２１３が噛み合っている。中継ギヤ２１３は、ベース本体２１０に回転自在に支持されており、中継ギヤ２１３は、モータ２１４の出力ギヤ２１４Ａに噛み合っている。なお、モータ２１４は、回転役物制御基板７８によって駆動される。

【０１０４】

モータ２１４は、ベース本体２１０に支持されており、出力ギヤ２１４Ａを回転させる。出力ギヤ２１４Ａが正逆回転すると、中継ギヤ２１３を介してラック部材２１２が左右方向に往復移動する。

【０１０５】

ラック部材２１２にはガイド片２１２Ｂが設けられており、ガイド片２１２Ｂは、ラック部材２１２から前方に突出する。ガイド片２１２Ｂには前後方向に延びる長穴２１２ｂが形成されている。長穴２１２ｂには、突出板２０８の上面に形成された３つのボス部２０８Ａのうちの中央に位置するボス部２０８Ａに取り付けられたブッシュ２０９Ａが摺動自在に嵌合するようになっている。

【０１０６】

半円部２１１には目玉部材２０５の回転方向、換言すれば、円弧面２０５Ａに沿った方向と同一方向に湾曲するガイド溝２１１Ａが形成されている。ガイド溝２１１Ａには上述の３つのブッシュ２０９Ａが摺動自在に嵌合するようになっている。この３つのブッシュ２０９Ａのうち中央のブッシュ２０９Ａは、ガイド溝２１１Ａを通してさらに長穴２１２ｂに嵌合されている。

【０１０７】

これにより、ラック部材２１２が左右方向に移動した際には、中央のブッシュ２０９Ａが長穴２１２ｂ内を前後方向に移動しつつガイド溝２１１Ａに沿って移動することで、目玉部材２０５が左右方向に回転する。

【０１０８】

左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７の上部にはそれぞれ係合片２０６Ｂ、２０７Ｂが形成されている。図７、図１１～図１３に示すように、ベース本体２１０にはガイド溝２１０Ｂ、２１０Ｃが形成されており、ガイド溝２１０Ｂ、２１０Ｃは、目玉部材２０５の回転方向と同一方向に延在している。ガイド溝２１０Ｂ、２１０Ｃにはそれぞれ係合片２０６Ｂ、２０７Ｂが係合しており、左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７は、ガイド溝２１０Ｂ、２１０Ｃにそれぞれ案内されて左右方向に回転する。

【０１０９】

図７、図１４～図１６に示すように、下側ベース２０４には、ガイド溝２０４Ａ、２０４Ｂが形成されており、ガイド溝２０４Ａ、２０４Ｂは、目玉部材２０５の回転方向と同一方向に延在している。

【０１１０】

左目尻部材２０６の下部には一対のブッシュ２１５Ａ、２１５Ｂが回転自在に設けられており、ブッシュ２１５Ａ、２１５Ｂは、ガイド溝２０４Ａに摺動自在に嵌合されている。右目尻部材２０７の下部には一対のブッシュ２１５Ｃ、２１５Ｄが回転自在に設けられており、ブッシュ２１５Ｃ、２１５Ｄは、ガイド溝２０４Ｂに摺動自在に嵌合されている。

【０１１１】

これにより、係合片２０６Ｂ、２０７Ｂが上側ベース２０２のガイド溝２１０Ｂ、２１０Ｃに案内され、かつブッシュ２１５Ａ、２１５Ｂ、２１５Ｃ及び２１５Ｄが下側ベース２０４のガイド溝２０４Ａ、２０４Ｂに案内されることによって、左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７が目玉部材２０５の回転方向に安定して可動される。

【０１１２】

図７、図８において、下側ベース２０４には左目尻部材２１６及び右目尻部材２１７が固定されている。左目尻部材２１６及び右目尻部材２１７は、可動式の左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７の前方に位置し、目玉部材２０５が中立位置に位置した状態において、左目尻部材２０６及び右目尻部材２０７の一部を前方から覆っている。なお、目玉部材２０５が中立位置に位置した状態とは、図８、図１１、図１４に示すように、目玉部材２０５の目玉を模した画像２０５ａが正面を向いた状態のことである。

【０１１３】

目玉部材２０５が中立位置に位置した状態において、左目尻部材２１６は、左目尻部材２０６の左側半分を覆っている。一方、左目尻部材２０６の右側半分は、左目尻部材２１６によって覆われておらず、前方から目視可能である。右目尻部材２１７は、右目尻部材２０７の右側半分を覆っている。一方、右目尻部材２０７の左側半分は、右目尻部材２１７によって覆われておらず、前方から目視可能である。

【０１１４】

図７、図１４において、左目尻部材２０６のブッシュ２１５Ａにはワイヤ２１８の一端部が取付けられており、ワイヤ２１８の他端部は、コイルスプリング２１９の一端部に取付けられている。コイルスプリング２１９の他端部は、下側ベース２０４に取付けられており、コイルスプリング２１９は、左目尻部材２０６を目玉部材２０５の回転方向の他方向である左方向に付勢している。

【０１１５】

コイルスプリング２１９と左目尻部材２０６との間には滑車２２０が設けられており、滑車２２０は、ワイヤ２１８に摺接し、コイルスプリング２１９が目玉部材２０５の延在方向一端部に対して側方（左側）に位置するようにワイヤ２１８を屈曲させている。

【０１１６】

右目尻部材２０７のブッシュ２１５Ｃにはワイヤ２２１の一端部が取付けられており、ワイヤ２２１の他端部は、コイルスプリング２２２の一端部に取付けられている。コイルスプリング２２２の他端部は、下側ベース２０４に取付けられており、コイルスプリング２２２は、右目尻部材２０７を目玉部材２０５の回転方向の一方向である右方向に付勢している。

【０１１７】

コイルスプリング２２２と右目尻部材２０７との間には滑車２２３が設けられており、滑車２２３は、ワイヤ２２１に摺接し、コイルスプリング２２２が目玉部材２０５の延在方向一端部に対して側方（右側）に位置するようにワイヤ２２１を屈曲させている。

【０１１８】

ここで、回転役物２００には、図示しない複数のＬＥＤを備えた図示しないＬＥＤ基板が設けられており、ＬＥＤ基板は、目玉部材２０５の後方に設けられている。目玉部材２０５は、ＬＥＤによって後方から照射され、目玉部材２０５に照明された光は、レンズ１９９を通してパチスロ１の前方に照射される。

【０１１９】

本実施の形態の回転役物２００において、図１１に示すように、目玉部材２０５が中立

位置に位置した状態からモータ２１４によって出力ギヤ２１４Ａが反時計回転方向に回転すると、中継ギヤ２１３を介してラック部材２１２が右方向に移動する。このとき、図１２に示すように、長穴２１２ｂに嵌合されている中央のブッシュ２０９Ａ（図７参照）がガイド片２１２Ｂによって右方向に押圧される。

【０１２０】

３つのブッシュ２０９Ａは、半円部２１１に形成されたガイド溝２１１Ａに摺動自在に嵌合されているので、中央のブッシュ２０９Ａがガイド片２１２Ｂによって右方向に押圧されると、目玉部材２０５は、３つのブッシュ２０９Ａを介してガイド溝２１１Ａに沿って右方向に回転する。

【０１２１】

ガイド溝２１１Ａは、目玉部材２０５の回転方向と同一方向に湾曲しており、３つのブッシュ２０９Ａは、湾曲したガイド溝２１１Ａに沿って右方向に移動する。中央のブッシュ２０９Ａは、ラック部材２１２のガイド片２１２Ｂの長穴２１２ｂに摺動自在に嵌合しており、長穴２１２ｂは、パチスロ１の前後方向に沿って延在しているので、３つのブッシュ２０９Ａがガイド溝２１１Ａに沿って右方向に移動するときに、中央のブッシュ２０９Ａが長穴２１２ｂに沿って前後方向に摺動することで目玉部材２０５がガイド溝２１１Ａに沿って円滑に回転する。

【０１２２】

目玉部材２０５が右方向に移動するときには、目玉部材２０５の延在方向一端部に形成された係合突起２０５Ｂに左目尻部材２０６の係合突起２０６Ａが係合することで（図１２、図１３参照）、目玉部材２０５の後方において左目尻部材２０６が目玉部材２０５の延在方向一端部と重なりながら目玉部材２０５と共に右方向に可動する。

【０１２３】

左目尻部材２０６が右方向に可動すると、係合突起２０５Ｂが係合突起２０６Ａに係合した瞬間（図１５の状態）から図１６に示すように、ワイヤ２１８がコイルスプリング２１９を引っ張ることにより、コイルスプリング２１９が伸長して、左目尻部材２０６を左方向側に付勢する。

【０１２４】

左目尻部材２０６の係合突起２０６Ａは、目玉部材２０５の係合突起２０５Ｂに対して目玉部材２０５の延在方向内方に位置しているので、左目尻部材２０６が目玉部材２０５と共に右方向に可動しても左目尻部材２０６がコイルスプリング２１９に引っ張られて左方向に引き戻されることがない。このようにして、目玉部材２０５は、右方向に移動する。図９、図１３、図１４は、目玉部材２０５が右方向の最大移動位置まで移動した状態を示している。

【０１２５】

目玉部材２０５が右方向の最大移動位置まで移動した状態からモータ２１４によって出力ギヤ２１４Ａが時計回転方向に回転すると、中継ギヤ２１３を介してラック部材２１２が左方向に移動する。このとき、中央のブッシュ２０９Ａ（図７参照）がガイド片２１２Ｂによって左方向に押圧される。

【０１２６】

中央のブッシュ２０９Ａがガイド片２１２Ｂによって左方向に押圧されると、目玉部材２０５は、３つのブッシュ２０９Ａを介してガイド溝２１１Ａに沿って左方向に回転する。目玉部材２０５が中立位置に向かって左方向に回転すると、左目尻部材２０６は、コイルスプリング２１９に引っ張られることで、目玉部材２０５と共に左方向に可動する。目玉部材２０５が右方向の最大移動位置から中立位置まで回転すると、左目尻部材２０６は、初期位置に復帰する。なお、目玉部材２０５が右方向から中立位置に向かって移動する状態は、図１３（図１６）、図１２（図１５）、図１１（図１４）の順で示される。

【０１２７】

目玉部材２０５が中立位置に位置した状態からモータ２１４によって出力ギヤ２１４Ａが時計回転方向に回転すると、中継ギヤ２１３を介してラック部材２１２が左方向に移動

する。このとき、長穴２１２ｂに嵌合されている中央のブッシュ２０９Ａ（図７参照）がガイド片２１２Ｂによって左方向に押圧される。

【０１２８】

中央のブッシュ２０９Ａがガイド片２１２Ｂによって左方向に押圧されると、目玉部材２０５は、３つのブッシュ２０９Ａを介してガイド溝２１１Ａに沿って左方向に回転する。

【０１２９】

３つのブッシュ２０９Ａがガイド溝２１１Ａに沿って左方向に移動するときに、中央のブッシュ２０９Ａが長穴２１２ｂに沿って前後方向に摺動することで目玉部材２０５がガイド溝２１１Ａに沿って円滑に回転する。

【０１３０】

また、目玉部材２０５が左方向に移動するときには、目玉部材２０５の延在方向他端部に形成された係合突起２０５Ｃに右目尻部材２０７の係合突起２０７Ａが係合することで、目玉部材２０５の後方において右目尻部材２０７が目玉部材２０５の延在方向他端部と重なりながら目玉部材２０５と共に左方向に可動する。

【０１３１】

右目尻部材２０７が左方向に可動すると、ワイヤ２２１がコイルスプリング２２２を引っ張ることにより、コイルスプリング２２２が伸長して、右目尻部材２０７を右方向側に付勢する。右目尻部材２０７の係合突起２０７Ａは、目玉部材２０５の係合突起２０５Ｃに対して目玉部材２０５の延在方向内方に位置しているので、右目尻部材２０７が目玉部材２０５と共に左方向に可動しても右目尻部材２０７がコイルスプリング２２２に引っ張られて右方向に引き戻されることがない。このようにして、目玉部材２０５は、左方向に移動する。

【０１３２】

目玉部材２０５が左方向の最大移動位置まで移動した状態からモータ２１４によって出力ギヤ２１４Ａが反時計回転方向に回転すると、中継ギヤ２１３を介してラック部材２１２が右方向に移動する。このとき、中央のブッシュ２０９Ａ（図７参照）がガイド片２１２Ｂによって右方向に押圧される。

【０１３３】

中央のブッシュ２０９Ａがガイド片２１２Ｂによって右方向に押圧されると、目玉部材２０５は、３つのブッシュ２０９Ａを介してガイド溝２１１Ａに沿って右方向に回転する。目玉部材２０５が中立位置に向かって右方向に回転すると、右目尻部材２０７は、コイルスプリング２１９に引っ張られることで、目玉部材２０５と共に右方向に可動する。目玉部材２０５が左方向の最大移動位置から中立位置まで回転すると、右目尻部材２０７は、初期位置に復帰する。

【０１３４】

このように目玉部材２０５は、中立位置を経て右方向と左方向との間で回転することで、あたかも目玉が左右方向に動くような演出を行うことができる。

【０１３５】

［メイン側の遊技状態の遷移フロー］

次に、図１７及び図１８を参照しながら、本実施形態のパチスロ１の主制御回路９１（メインＣＰＵ９３）により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【０１３６】

本実施形態では、主制御回路９１は、ボーナスの当籤／作動の有無、リプレイに係る内部当籤役の種別、及びその当籤確率に基づいて遊技状態を管理する。図１７に示すように、主制御回路９１は、ボーナス（ＢＢ）の当籤／作動の有無に基づいて、ボーナス非当籤状態、フラグ間状態及びボーナス状態を区別する。具体的には、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、フラグ間状態は、ボーナス当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。

【０１３７】
また、主制御回路９１は、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態の６種類の状態を設ける。なお、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ２遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、ＲＴ３遊技状態及びＲＴ５遊技状態はリプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、ＲＴ４遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態であり、ボーナス非当籤状態の中で最も有利な遊技状態である。
【０１３８】
主制御回路９１は、ボーナスの当籤／作動の有無に基づき区別されるボーナス非当籤状態、フラグ間状態及びボーナス状態と、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率に基づき区別されるＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態と、からパチスロ１におけるメイン側の遊技状態を管理する。より具体的には、主制御回路９１は、パチスロ１における遊技状態として、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態、及びボーナス状態のＲＢ遊技状態の１０種類の状態を管理する。
【０１３９】
なお、ボーナスの当籤の有無は、メインＲＡＭ９５に設けられる内部当籤役格納領域（後述の図５９参照）に格納されるデータに基づいて管理される。例えば、内部当籤役格納領域４のビット２にデータ１が格納されている場合には、ボーナスに当籤していることになる。また、ボーナスの作動の有無及びＲＴ遊技状態は、メインＲＡＭ９５に設けられる遊技状態フラグ格納領域（後述の図６２参照）に格納されるデータに基づいて管理される。例えば、遊技状態フラグ格納領域のビット３とビット５にデータ１が格納されている場合には、ボーナス（ＢＢ遊技状態）が作動しており、かつ、ＲＴ４遊技状態であることになる。
【０１４０】
ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域の全ビットのデータが０）は、ボーナス非当籤状態中の基本的な遊技状態の一つである。図１７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。
【０１４１】
具体的には、図１７及び図１８に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において、（１）ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する。なお、ベルこぼし目は、後述する押し順ベルが内部当籤役として決定された場合に、押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せである。また、ＲＴ１移行リプは、後述する押し順リプが内部当籤役として決定された場合に、押し順リプの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せである。
【０１４２】
また、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において、（２）ＲＴ４移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行する。なお、ＲＴ４移行リプは、後述する押し順リプが内部当籤役として決定された場合に、押し順リプの種別毎に定められた押し順に正解のときに表示される図柄の組合せ、又は、後述する「Ｆ＿チャンスリプ２」若しくは「Ｆ＿滑チャンスリプ２」が内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せである。
【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

続いて、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット０のデータが１）は、ボーナス非当籤状態中の基本的な遊技状態の一つである。図１７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図１７及び図１８に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態において、（４）固定ゲーム数（本実施形態では５ゲーム）が経過すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態に移行する。また、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。

【０１４６】

また、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット１のデータが１）は、ＢＢの作動が終了した後に移行する可能性のある遊技状態である。本実施形態では、ボーナス終了時には、ボーナス状態中のＲＴ遊技状態が維持されたままボーナス非当籤状態に移行することになる。そのため、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態は、ボーナス状態が、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態で終了した場合に移行することになる。また、図１７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図１７及び図１８に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態において、（１）ベルこぼし目に係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する。また、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。

【０１４７】

また、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット２のデータが１）は、パチスロ１の基本的な遊技状態であるＲＴ０遊技状態に比べるとリプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態である。図１７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図１７及び図１８に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態において、（４）固定ゲーム数（本実施形態では５ゲーム）が経過すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態に移行する。また、ボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。

【０１４８】

また、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット３のデータが１）は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が最も高く

メダルを減らすことなく遊技が可能な有利状態である。図１７に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態、及びフラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図１７及び図１８に示すように、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態において、（１）ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する。また、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態において、（５）ＢＢに係る役が内部当籤役として決定されると、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行する。

【０１４９】

また、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のいずれかのデータが１、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット４のデータが１）は、ＢＢに係る役が内部当籤役として持ち越されている、いわゆるＢＢフラグ間であり、内部当籤役として持ち越されているＢＢに応じた図柄の組合せが表示されるまで滞在する遊技状態である。図１７に示すように、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態からは、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図１７及び図１８に示すように、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態において、（６）持ち越しているＢＢに応じた図柄の組合せが表示され、ＢＢが作動すると、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態に移行する。

【０１５０】

ボーナス状態のＲＴ０遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット５のデータが１）は、ＢＢが作動すると最初に滞在する遊技状態である。ボーナス状態中は、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態からスタートし、その他の遊技状態に移行することになる。図１７に示すように、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、及びボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行する可能性がある。

【０１５１】

具体的には、図１７及び図１８に示すように、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態において、（１０）ＢＢの作動が終了すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態に移行する（ボーナス終了前後において、ＲＴ遊技状態は維持される）。なお、ＢＢの作動は、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数が５９枚を超えると終了する。

【０１５２】

また、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態において、（７）ＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定されると、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行する。なお、ＪＡＣＩＮに係る役とは、後述の「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかである。ここで、後述の図３７に示すように、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態では、ＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定される確率が高いため（約５２％）、基本的にはＢＢの作動が終了する前にＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定され、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行することになる。これらＪＡＣＩＮに係る役は、内部当籤役として決定されると対応する図柄の組合せが表示されるまでの間（すなわち、ＲＢの作動が開始するまでの間）、ボーナス状態中に限り内部当籤役として持ち越される、いわゆる持越役である。

【０１５３】

また、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態（内部当籤役格納領域５のビット１～３のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット３及びビット５のデータが１）は、ＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として持ち越されている、ボーナス状態中のいわゆるＲＢフラグ間である。図１７に示すように、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態、及びボーナス状態のＲＢ遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図１７及び図１８に示すように、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態において、（１０）ＢＢの作動が終了すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行する（ボーナス終了前後において、ＲＴ遊技状態は維持される）。また、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態において、（８）持ち越しているＪＡＣＩＮに応じた図柄の組合せが表示され、ＲＢ

が作動すると、ボーナス状態のＲＢ遊技状態に移行する。
【０１５４】
また、ボーナス状態のＲＢ遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０～３のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット５及びビット６のデータが１）は、ボーナス状態中にＲＢの作動が開始すると移行する遊技状態である。なお、後述の図３３に示すように、ボーナス状態のＲＢ遊技状態では、内部当籤役として「はずれ」が決定される確率が高く（約６５％）基本的に不利な状態であるため、本実施形態のパチスロ１では、ボーナス状態中は、持ち越しているＪＡＣＩＮに応じた図柄の組合せ表示させることなく、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態を維持したまま遊技を行うことになる。
【０１５５】
図１７に示すように、ボーナス状態のＲＢ遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、及びボーナス状態のＲＴ２遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、図１７及び図１８に示すように、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において、（１０）ＢＢの作動が終了すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態に移行する。また、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において、（９）ＲＢの作動が終了すると、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態に移行する。なお、ＲＢの作動は、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において「はずれ」以外の図柄の組合せが８回表示されること（８回の入賞）、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において１２回の遊技が行われること、又はＢＢの作動が終了すること、のいずれかの条件を満たすと終了する。
【０１５６】
また、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態（内部当籤役格納領域４のビット２～７及び内部当籤役格納領域５のビット０～３のデータが０、かつ、遊技状態フラグ格納領域のビット１及びビット５のデータが１）は、ボーナス状態のＲＢ遊技状態の後に移行する遊技状態である。図１７に示すように、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態からは、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、及びボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態において、（１０）ＢＢの作動が終了すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態に移行する（ボーナス終了前後において、ＲＴ遊技状態は維持される）。また、ボーナス状態のＲＴ２遊技状態において、（７）ＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定されると、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行する。すなわち、本実施形態では、主制御回路９１は、ＲＴ制御手段を構成し、決定された内部当籤役に基づいて、それぞれの移行条件に応じてＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態の間でＲＴ遊技状態を移行させる。
【０１５７】
［主制御側の各種のデータテーブル］
次に、図１９～図３７を参照して、メインＲＯＭ９４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。
【０１５８】
＜図柄配置テーブル＞
図１９に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２１個の図柄位置「０」～「２０」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。
【０１５９】
図柄位置「０」～「２０」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「２０」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【０１６０】
図柄の種類としては、「白７」、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプ１」、「リプ２」、「

リプ３」、「チェリー１」、「チェリー２」、「スイカ」及び「ベル」を含んでいる。
【０１６１】
図１９に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓４の中段に位置する図柄（表示窓４の中段を通過中の図柄）を図柄位置「０」に割り当てるとともに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転方向に移動する順に、２１個の図柄の各々に対して図柄位置「０」～「２０」を割り当てた対応関係を規定する。
【０１６２】
このように、表示窓４の中段を基準にすることで、表示窓４の中段に位置する図柄の種別を、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ毎に特定することができる。
【０１６３】
＜図柄コード表＞
また、図１９に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図１９に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。
【０１６４】
本実施の形態によるパチスロ１で用いる図柄は、上述のように「白７」、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプ１」、「リプ２」、「リプ３」、「チェリー１」、「チェリー２」、「スイカ」及び「ベル」の１０種類である。
【０１６５】
図柄コード表では、「白７」図柄（図柄コード１）に対して、データとして「００００００００１」が割り当てられている。「赤７」図柄（図柄コード２）に対しては、データとして「００００００１０」が割り当てられている。「ＢＡＲ」図柄（図柄コード３）に対しては、データとして「００００００１１」が割り当てられている。
【０１６６】
同様に、「リプ１」、「リプ２」、「リプ３」、「チェリー１」、「チェリー２」、「スイカ」及び「ベル」の各図柄（図柄コード４～１０）に対しても、データとして「００００００１００」から「０００００１０１０」が割り当てられている。
【０１６７】
＜図柄組合せテーブル＞
次に、図２０～図３２を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインＲＡＭ９５に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典（メダルの払出枚数）との対応関係を規定する。
【０１６８】
本実施形態では、入賞ラインに沿って、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せ（コンビネーション）と一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技の作動、ボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、入賞ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「はずれ」となる。すなわち、本実施形態では、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」を規定してもよい。
【０１６９】
図柄組合せテーブル中のデータ欄は、入賞ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するための情報が規定される。具体的には、データ欄には、対応する図柄の組合せのデータが格納される「格納領域（後述の表示役格納領域（図６１参照）を指定するためのデータ）」と、当該格納領域に格納される「データ（１バイトのデータ中の図柄の組合せに

応じたビットを指定するためのデータ）」が規定される。本実施形態では、１バイトの格納領域を４５個用いることで、それぞれの図柄の組合せを判別する。例えば、図２０に示す「Ｒ＿ＲＴ移行目Ａ＿０１」は、表示役格納領域１のビット０に１が格納されることで判別される。

【０１７０】

図柄組合せテーブルに規定する、コンビネーションは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した場合に、入賞ラインに沿って表示される各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄組合せを意味する。それぞれのコンビネーションには、当該コンビネーションの役割や当該コンビネーションを構成する図柄の種別に応じたコンビネーション名が規定されている。

【０１７１】

また、図柄組合せテーブルに規定する、払出枚数は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。例えば、図３０を参照すると、コンビネーション「Ｃ＿ＣＤベル」が表示された場合には、１０枚のメダルが払い出されることになる。

【０１７２】

本実施形態では、図２０～図３２に示す多数の図柄の組合せを、その役割に応じて複数の種類に分類する。図柄組合せテーブル中の役種別欄は、それぞれの図柄の組合せの役割を規定する。より具体的には、本実施形態では、多数の図柄の組合せを「ＲＴ移行目」「ＢＢ」「ＪＡＣＩＮ」「再遊技」「ＲＴ移行再遊技」及び「入賞」の６種類に分類する。

【０１７３】

役種別「ＲＴ移行目」は、表示されるとＲＴ遊技状態の移行が行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図２０に示す「Ｒ＿ＲＴ移行目Ａ＿０１」～「Ｒ＿ＲＴ移行目Ｆ＿０８」が該当する。これら「ＲＴ移行目」は、上述した押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せであり、上述の「ベルこぼし目」である。すなわち、押し順ベルが内部当籤役として決定され、押し順に不正解の場合、役種別「ＲＴ移行目」に対応する図柄の組合せのいずれかが表示される可能性がある。役種別「ＲＴ移行目」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある。

【０１７４】

役種別「ＢＢ」は、表示されるとＢＢの作動が行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図２１に示す「Ｃ＿ＢＢ１」～「Ｃ＿ＢＢ５＿０２」が該当する。役種別「ＢＢ」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＢＢの作動が開始するとともに、ＲＴ０遊技状態に移行する。

【０１７５】

役種別「ＪＡＣＩＮ」は、表示されるとＲＢの作動が行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図２１に示す「Ｃ＿ＪＡＣＩＮ１」～「Ｃ＿ＪＡＣＩＮ３」が該当する。役種別「ＪＡＣＩＮ」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＲＢの作動が開始するとともに、ＲＢの作動の終了後にＲＴ２遊技状態に移行する。

【０１７６】

役種別「再遊技」は、表示されると再遊技の作動が行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図２１に示す「Ｃ＿ＣＵ白」～「Ｃ＿ＫＹリプ＿０９」が該当する。役種別「再遊技」に対応する図柄の組合せが表示された場合、再遊技の作動が行われる。なお、役種別「再遊技」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＲＴ遊技状態の移行は行われない。

【０１７７】

役種別「ＲＴ移行再遊技」は、表示されると再遊技の作動とともにＲＴ遊技状態の移行が行われる可能性のある図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図２２～図２８に示す「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」が該当する。役種別「ＲＴ移行再遊技」に対応する図柄の組合せが表示された場合、再遊技の作動が行われるとともに、図柄の組合せに応じて様々なＲＴ遊技状態に移行する可能性がある。

【０１７８】
例えば、図２２に示す「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」が表示された場合には、ＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある。これら「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」は、上述した押し順リプの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される可能性のある図柄の組合せであり、上述の「ＲＴ１移行リプ」である。すなわち、押し順リプが内部当籤役として決定され、押し順に不正解の場合、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」のいずれかが表示されることになる。
【０１７９】
また、図２２～図２４に示す「Ｃ＿Ｃリプ０１」～「Ｃ＿ベルＦＫＣ＿１２」が表示された場合には、ＲＴ４遊技状態に移行する可能性がある。これら「Ｃ＿Ｃリプ０１」～「Ｃ＿ベルＦＫＣ＿１２」は、上述の「ＲＴ４移行リプ」である。より具体的には、上述した押し順リプが内部当籤役として決定され、押し順に正解の場合、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」のいずれかが表示されることになる。また、上述した「Ｆ＿チャンスリプ２」又は「Ｆ＿滑チャンスリプ２」が内部当籤役として決定された場合、押し順に関係なく「Ｃ＿Ｃリプ０１」～「Ｃ＿ベルＦＫＣ＿１２」のいずれかが表示されることになる。
【０１８０】
また、図２５～図２８に示す「Ｃ＿ＣＤチェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」が表示された場合には、ＲＴ３遊技状態に移行する可能性がある。これら「Ｃ＿ＣＤチェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」は、上述の「ＲＴ３移行リプ」である。より具体的には、上述した「Ｆ＿滑チャンスリプ１」又は「Ｆ＿チェリーリプ」が内部当籤役として決定された場合、押し順に関係なく「Ｃ＿ＣＤチェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」のいずれかが表示されることになる。
【０１８１】
役種別「入賞」は、表示されるとメダルの払い出しが行われる図柄の組合せ（コンビネーション）であり、図２９～図３２に示す「Ｃ＿ＣＤスイカ」～「Ｃ＿ＢベルＢＢ＿０４」が該当する。役種別「入賞」に対応する図柄の組合せが表示された場合、図柄組合せテーブルの払出枚数欄に規定する枚数のメダルが払い出されることになる。なお、役種別「入賞」に対応する図柄の組合せが表示された場合、ＲＴ遊技状態の移行は行われない。
【０１８２】
図３０に示す「Ｃ＿ＣＤベル」は、上述した押し順ベルの種別毎に定められた押し順に正解のときに表示される図柄の組合せである。また、役種別「入賞」に対応する図柄の組合せのうち、払い出し枚数「３枚」の図柄の組合せは、上述した押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときに表示される可能性のある図柄の組合せである。すなわち、押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときには、役種別「入賞」に対応する図柄の組合せのうちの払い出し枚数「３枚」の図柄の組合せ、又は役種別「ＲＴ移行目」に対応する図柄の組合せが表示されることになる。なお、パチスロ１では、停止操作の押し順として６通りの押し順が考えられるため、押し順に不正解の場合に表示する図柄組合せは、不正解の５通りの押し順の中から任意に設定することができる。
【０１８３】
＜内部抽籤テーブル＞
続いて、図３３～図３７を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、当籤役に対応するデータポインタについての抽籤値の情報を規定する。上述のボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＲＴ０」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定され、同様にボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態～ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＲＴ１」～「ＲＴ４」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定される。また、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＲＴ５」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定される。また、ボーナス状態のＲＴ０遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＢＢ中（ＲＴ０）」欄

に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定され、同様に、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態又はボーナス状態のＲＴ２遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＢＢ中（ＲＴ４）」又は「ＢＢ中（ＲＴ２）」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定され、ボーナス状態のＲＢ遊技状態では、内部抽籤テーブルの「ＢＢ中（ＲＢ）」欄に規定されている抽籤値を用いて内部当籤役が決定される。

【０１８４】

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

【０１８５】

データポインタは、内部抽籤テーブルを参照して行う抽籤の結果として取得されるデータであり、格納領域種別及び１バイトデータを決定するために用いられるデータである。データポインタは、複数の当籤番号の各々に対応して、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタが個別に規定されている。

【０１８６】

本実施形態では、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される抽籤用乱数値を、各当籤役に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【０１８７】

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

【０１８８】

＜内部当籤役と図柄組合せの比較表＞

図３８～図５６は、各内部当籤役において入賞ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す比較表である。各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された当籤役において、入賞ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。なお、当籤役において、入賞ライン上に表示不可能な図柄の組合せについては、対応表の図示を省略している（例えば、図３８に示す当籤役「Ｆ＿黒黒黒」などでは、図３９以降に示す図柄の組合せは表示不可能なため、対応表の図示を省略している）。

【０１８９】

図３８を参照して、例えば、当籤役「Ｆ＿黒黒黒」が内部当籤役である場合には、入賞ライン上にコンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」の図柄の組合せが停止表示可能となる。図２１を参照すると、このコンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」は、入賞ラインに沿って「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」が表示される図柄の組合せである。なお、同図に示す対応表には、当籤役「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図２０～図３２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。

【０１９０】

パチスロ１では、主制御回路９１は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の当籤役が内部当籤役として決定された場合に、図３８～図５６に示す対応関係の図柄の組合せ（コンビネーション）を表示可能にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する。なお、図３８～図５６に示す対応表では、当籤役が内部当籤役として決定された場合に表示される可能性のある全ての図柄の組合せを列挙しているが、主制御回路９１による停止制御は、内部当籤役だけでなく現在の遊技状態に応じても異なるため、当籤役に対応して丸印が付された図柄の組合せであっても、遊技状態によっては表示されないことがある。

【０１９１】
＜当籤役の概要＞
この点、図５７及び図５８に示す当籤役の概要を参照しながら詳細に説明する。図５７に示すように、内部当籤役として「はずれ」が決定された場合、図２０～図３２に示した図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄の組合せの表示が許可されない。なお、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高いＲＴ４遊技状態では、リプレイに係る役の当籤確率の増加に伴い「はずれ」が内部当籤役として決定される確率が下がる。そこで、以下では、ＲＴ４遊技状態中における「はずれ」をレア役として用いる場合がある（いわゆる「純はずれ」として扱う）。
【０１９２】
また、内部当籤役として「Ｆ＿黒黒黒」「Ｆ＿赤赤赤」「Ｆ＿白白白」「Ｆ＿赤赤白」「Ｆ＿白白赤」のいずれかが決定された場合には、図３８に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。なお、内部当籤役として「Ｆ＿黒黒黒」「Ｆ＿赤赤赤」「Ｆ＿白白白」「Ｆ＿赤赤白」「Ｆ＿白白赤」のいずれかが決定された場合には、上述したように、遊技状態は、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態になる。
【０１９３】
また、内部当籤役として「Ｆ＿維持リプ１」「Ｆ＿維持リプ２」のいずれかが決定された場合には、図３９～図４３に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。なお、「Ｆ＿維持リプ１」「Ｆ＿維持リプ２」は、対応する図柄の組合せが表示されたとしても、ＲＴ遊技状態の移行は行われない。
【０１９４】
また、「Ｆ＿１２３リプ」～「Ｆ＿２ｎｄリプ」は、上述の押し順リプであり、内部当籤役としてこれら押し順リプのいずれかが決定された場合には、図３９～図４３に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。より具体的には、それぞれの押し順リプの種別毎に定められた押し順に正解のときには、図３９～図４３に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のＲＴ４移行リプ（図２２～図２４参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可され、当該押し順に不正解のときには、図３９～図４３に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のＲＴ１移行リプ（図２２参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。
【０１９５】
なお、押し順リプとしての当籤役の名称は、正解となる押し順に基づいて定められている。例えば、「Ｆ＿１２３リプ」という名称の「１」は停止操作が「左」であることを示し、「２」は停止操作が「中」であることを示し、「３」は停止操作が「右」であることを示している。そして、「１２３」は、正解となる押し順を示しており、「Ｆ＿１２３リプ」の場合、第１停止操作が「左」、第２停止操作が「中」、第３停止操作が「右」である場合に正解となり、それ以外の押し順の場合に不正解となることを示している。同様に、「Ｆ＿２３１リプ」の場合、第１停止操作が「中」、第２停止操作が「右」、第３停止操作が「左」である場合に正解となり、それ以外の押し順の場合に不正解となることを示している。また、「Ｆ＿２ｎｄリプ」は、第１停止操作が「中」である場合に正解となり、それ以外の押し順の場合に不正解となることを示している。
【０１９６】
図５７に戻り、「Ｆ＿１２３上段７テン」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、ボーナス非当籤状態においては、「Ｆ＿１２３上段７テン」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」は、上述の押し順リプであり、押し順に正解のときには、図３９～図４３に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のＲＴ４移行リプ（図２２～図２４参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可され、押し順に不正解のときには、図３９～図４３に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のＲＴ１移行リプ（図２２参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。
【０１９７】

他方、ボーナス状態においては、「Ｆ＿１２３上段７テン」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」は、図２１に示すコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵ白」～「Ｃ＿Ｂ白＿０２」の図柄の組合せのうち、「Ｆ＿１２３上段７テン」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」と対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。ここで、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵ白」～「Ｃ＿Ｂ白＿０２」の図柄の組合せは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの上段、中段及び下段を直線状に結ぶラインのうち、入賞ライン以外の疑似的なラインに「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが３個又は２個表示される図柄の組合せである。以下において、「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが３個表示される図柄の組合せを「７揃いリプ」と呼ぶことがあり、また、「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが２個表示される図柄の組合せを「７煽りリプ」と呼ぶことがある。コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵ白」～「Ｃ＿Ｂ白＿０２」のうち、コンビネーション名に「ＦＫ（フェイク）」が付されていない図柄の組合せが「７揃いリプ」であり、コンビネーション名に「ＦＫ（フェイク）」が付された図柄の組合せが「７煽りリプ」である。また、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの上段、中段及び下段を直線状に結ぶラインは、上段を結ぶトップライン、中段を結ぶセンターライン、下段を結ぶボトムライン、右下がりに結ぶクロスダウンライン、及び右上がりに結ぶクロスアップラインの５通りのラインがあるが、入賞ラインがクロスダウンラインであるため、「７揃いリプ」又は「７煽りリプ」は、クロスダウンライン以外の４つの疑似的なラインのいずれかに沿って、「白７」図柄又は「赤７」図柄のいずれかが３個又は２個表示されることになる。

【０１９８】

図３９に示す対応関係を参照すると、ボーナス状態においては、「Ｆ＿１２３上段７テン」及び「Ｆ＿１３２下段７テン」は、「７煽りリプ」の表示が許可されることになる。また、ボーナス状態においては、「Ｆ＿３１２上段７揃」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」は、「７揃いリプ」の表示が許可されることになる。

【０１９９】

また、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、ボーナス非当籤状態においては、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、押し順に関わらず上述のＲＴ４移行リプ（図２２～図２４参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。なお、ボーナス非当籤状態において、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、ＲＴ４遊技状態でのみ内部当籤役として決定されるため、ボーナス非当籤状態中では、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」が内部当籤役として決定されるとＲＴ４遊技状態が維持されることになる。

【０２００】

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

【０２０１】

他方、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」が内部当籤役として持ち越されている場合（すなわち、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」又は「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」のいずれかと「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかとの２つが内部当籤役として決定されている場合）、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」は、「ボーナス

中の通常リプ」であり、図３９～図４３に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「７揃いリプ」以外の図柄の組合せが表示される。

【０２０２】

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

【０２０３】

また、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、ボーナス非当籤状態においては、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、押し順に関わらず上述のＲＴ４移行リプ（図２２～図２４参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。なお、ボーナス非当籤状態において、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、ＲＴ４遊技状態でのみ内部当籤役として決定されるため、ボーナス非当籤状態中では、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」及び「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」が内部当籤役として決定されるとＲＴ４遊技状態が維持されることになる。

【０２０４】

他方、ボーナス状態においては、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、内部当籤役として持ち越しているＪＡＣＩＮに係る役の種別に応じて停止制御が異なる。具体的には、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている場合（すなわち、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」、「Ｆ＿Ｊ１下段７リプ」又は「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」のいずれかと「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」との２つが内部当籤役として決定されている場合）、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、「チャンスリプ」であり、図４４～図５０に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿Ｂリプ０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」のいずれかの図柄の組合せの表示が許可される。

【０２０５】

他方、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」が内部当籤役として持ち越されている場合（すなわち、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」のいずれかと「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」又は「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかとの２つが内部当籤役として決定されている場合）、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」は、「ボーナス中の通常リプ」であり、図４４～図５０に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「チャンスリプ」以外の図柄の組合せが表示される。

【０２０６】

また、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、ボーナス非当籤状態においては、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」は、押し順に関わらず上述のＲＴ４移行リプ（図２２～図２４参照）に応じた図柄の組合せの表示が許可される。なお、ボーナス非当籤状態において、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」は、ＲＴ４遊技状態でのみ内部当籤役として決定されるため、ボーナス非当籤状態中では、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」が内部当籤役として決定されるとＲＴ４遊技状態が維持されることになる。

【０２０７】

他方、ボーナス状態においては、「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」内部当籤役として持ち越しているＪＡＣＩＮに係る役の種別に関わらず、「チャンスリプ」であり、図４４～図５０に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿Ｂリプ０１」～「Ｃ＿スイＦＫＦ＿１８」のいずれかの図柄の組合せの表示が許可される。

【０２０８】

また、内部当籤役として「Ｆ＿チャンスリプ１」～「Ｆ＿共通ベル」のいずれかが決定

された場合には、図４４～図５６に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。なお、「Ｆ＿チャンスリプ１」～「Ｆ＿共通ベル」を契機とするＲＴ遊技状態の移行などの特徴は、図５７に示す通りである。

【０２０９】

続いて、図５８を参照して、「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＤ」は、基本的には、上述の押し順ベルであり、内部当籤役としてこれら押し順ベルのいずれかが決定された場合には、図５１～図５６に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。より具体的には、それぞれの押し順ベルの種別毎に定められた押し順に正解のときには、図５１～図５６に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿ＣＤベル（図３０参照）」に応じた図柄の組合せの表示が許可される。他方、押し順ベルの種別毎に定められた押し順に不正解のときには、図５１～図５６に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のベルこぼし目（図２０参照）に応じた図柄の組合せ、又は図柄組合せテーブルにおいて払出枚数が「３」の図柄の組合せ（図３０～図３２参照）の表示が許可される。

【０２１０】

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

【０２１１】

また、押し順ベルのうち「Ｆ＿１２３ベルＣ」「Ｆ＿１２３ベルＤ」「Ｆ＿１３２ベルＣ」「Ｆ＿１３２ベルＤ」「Ｆ＿２１３ベルＣ」「Ｆ＿２１３ベルＤ」「Ｆ＿２３１ベルＣ」「Ｆ＿２３１ベルＤ」「Ｆ＿３１２ベルＣ」「Ｆ＿３１２ベルＤ」「Ｆ＿３２１ベルＣ」及び「Ｆ＿３２１ベルＤ」は、内部当籤役だけでなく遊技状態に応じて停止制御が異なる当籤役である。具体的には、非フラグ間（ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態）においては上述の押し順ベルであり、押し順に正解のときには、図５１～図５６に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿ＣＤベル（図３０参照）」に応じた図柄の組合せの表示が許可され、押し順に不正解のときには、図５１～図５６に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの上述のベルこぼし目（図２０参照）に応じた図柄の組合せ、又は図柄組合せテーブルにおいて払出枚数が「３」の図柄の組合せ（図３０～図３２参照）の表示が許可される。

【０２１２】

他方、フラグ間状態（フラグ間状態のＲＴ５遊技状態）においては、「Ｆ＿１２３ベルＣ」「Ｆ＿１２３ベルＤ」「Ｆ＿１３２ベルＣ」「Ｆ＿１３２ベルＤ」「Ｆ＿２１３ベルＣ」「Ｆ＿２１３ベルＤ」「Ｆ＿２３１ベルＣ」「Ｆ＿２３１ベルＤ」「Ｆ＿３１２ベルＣ」「Ｆ＿３１２ベルＤ」「Ｆ＿３２１ベルＣ」及び「Ｆ＿３２１ベルＤ」は、押し順に関わらず、図５１～図５６に示す対応関係を有する図柄の組合せのうちの「Ｃ＿ＣＤベル（図３０参照）」に応じた図柄の組合せの表示が許可される。

【０２１３】

また、内部当籤役として「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかが決定された場合には、図３８に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。なお、内部当籤役として「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」のいずれかが決定された場合には、内部当籤役として決定された「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」は、対応する図柄の組合せが表示されるまで（ボーナス状態中に限り）、内部当籤役として持ち越されることになる

。
【０２１４】
　また、内部当籤役として「Ｆ＿ＲＢ役Ａ」「Ｆ＿ＲＢ役Ｂ」のいずれかが決定された場合には、図５１～図５６に示す対応関係を有する図柄の組合せの表示が許可される。
【０２１５】
［主制御側の各種の格納領域］
　図５９～図６５は、メインＲＡＭ９５に格納される各種の格納領域の例を示す図である。
【０２１６】
＜内部当籤役格納領域＞
　図５９に示した内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域１～４５の４５個の格納領域によって構成される。これらの内部当籤役格納領域１～４５の各々の格納領域の大きさは１バイトである。
【０２１７】
　したがって、内部当籤役格納領域１～４５の全体の大きさは４５バイトである。内部当籤役格納領域１～４５には、内部当籤役に基づいて定まるデータ（内部当籤役に応じて停止可能な図柄の組合せを示すデータ）が格納される。図示した内部当籤役格納領域では、例えば内部当籤役格納領域４のビット２は、内部当籤役「Ｆ＿黒黒黒」である場合に停止可能な図柄の組合せを示す「Ｃ＿ＢＢ１」に対応している。
【０２１８】
＜持越役格納領域＞
　図６０に示した持越役格納領域は、持越役格納領域１、２の２個の格納領域によって構成される、大きさが２バイトの格納領域である。持越役格納領域には、持越役に関するデータが格納される。
【０２１９】
　例えば、持越役格納領域１のビット２に「１」を格納することでコンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」を停止可能な「Ｆ＿黒黒黒」に当籤している状態であることを判断できる。持越役格納領域１のビット２に「１」が格納された状態は、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」に対応する図柄の組合せが入賞ラインに表示されるまで保持される。
【０２２０】
　すなわち、「Ｆ＿黒黒黒」に当籤したときには、これらのボーナスの図柄の組合せが表示役として入賞ラインに表示されるまでの少なくとも１回の単位遊技において、持越役格納領域１のビット２に「１」が格納された状態が保持される。ボーナスに当籤した単位遊技から入賞する単位遊技まで、ビット２に「１」を格納した状態を維持することを、いわゆる「持ち越し」と称する。また、持越役格納領域に格納されるデータ（図柄の組合せ）に対応する「Ｆ＿黒黒黒」「Ｆ＿赤赤赤」「Ｆ＿白白白」「Ｆ＿赤赤白」「Ｆ＿白白赤」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」を「持越役」と称する。
【０２２１】
　遊技者によって停止操作が行われ、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転のそれぞれが停止したときには、内部当籤役格納領域は初期化されるが、持越役格納領域は初期化されない。このようにすることで、「持ち越し」の状態を保つことができる。
【０２２２】
＜表示役格納領域＞
　図６１に示した表示役格納領域は、表示役格納領域１～４５の４５個の格納領域によって構成される。これらの表示役格納領域１～４５の各々の格納領域の大きさは１バイトである。
【０２２３】
　したがって、表示役格納領域１～４５の全体の大きさは４５バイトである。表示役格納領域１～４５には、図２０～図３２に示す各図柄組合せテーブルが規定するデータ（格納

領域種別）に基づいて定まるデータが格納される。表示役格納領域の値は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全てが停止した後に、メインＣＰＵ９３が表示役を識別するために用いられる。

【０２２４】

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

【０２２５】

＜遊技状態フラグ格納領域＞

図６２に示した遊技状態フラグ格納領域は、主制御回路９１が管理する遊技状態を識別するためのフラグを格納するものであり、大きさが１バイトである。

【０２２６】

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

【０２２７】

＜作動ストップボタン格納領域＞

図６３に示した作動ストップボタン格納領域は、大きさが１バイトである。ビット４～ビット６は、遊技者による停止操作を検出することが可能であるストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒ、すなわち有効なストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒを示す格納領域である。

【０２２８】

ビット０～ビット２は、有効なストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒに対応する停止操作が直前に検出されたストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒを示す格納領域である。なお、本実施の形態では、ビット３及びビット７は未使用であり、「０」が格納されている。

【０２２９】

ビット０は、左ストップボタン１７Ｌに対応する。左ストップボタン１７Ｌが遊技者によって操作されたときには、ビット０に「１」が格納される。ビット１は、中ストップボタン１７Ｃに対応する。中ストップボタン１７Ｃが遊技者によって操作されたときには、ビット１に「１」が格納される。ビット２は、右ストップボタン１７Ｒに対応する。右ストップボタン１７Ｒが遊技者によって操作されたときには、ビット２に「１」が格納される。

【０２３０】

ビット４は、左ストップボタン１７Ｌに対応する。左ストップボタン１７Ｌが有効であるときには、ビット４に「１」が格納される。ビット５は、中ストップボタン１７Ｃに対応する。中ストップボタン１７Ｃが有効であるときには、ビット５に「１」が格納される。ビット６は、右ストップボタン１７Ｒに対応する。右ストップボタン１７Ｒが有効であるときには、ビット６に「１」が格納される。

【０２３１】

本実施の形態で、ストップボタンが有効とは、停止操作を検出することが可能であることを意味する。また、定速回転中のリールに対応するストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒであって、停止操作を検出することが可能なストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒを有効ストップボタンと称する。

【０２３２】

＜押下順序格納領域＞

図６４に示した押下順序格納領域は、３つのストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの押下順序を示す情報を格納するための領域である。この押下順序格納領域は、大きさが１バイトであり、ビット０～ビット５が使用され、ビット６及びビット７は未使用であり、「０」が格納されている。

【０２３３】

ビット０は押下順序が「左→中→右」に対応し、押下順序が「左→中→右」であるときにビット０に「１」が格納（オン）される。同様に、押下順序が「左→右→中」の場合にはビット１に「１」が格納（オン）され、押下順序が「中→左→右」の場合にはビット２に「１」が格納（オン）され、「中→右→左」の場合にはビット３に「１」が格納（オン）され、「右→左→中」の場合にはビット４に「１」が格納（オン）され、「右→中→左」の場合にはビット５に「１」が格納（オン）される。

【０２３４】

＜図柄コード格納領域＞

図６５に示した図柄コード格納領域は、図６１に示した表示役格納領域と同様に構成される。したがって、詳細な説明は省略する。

【０２３５】

図柄コード格納領域には、回転中のリールにおいて表示される可能性のある図柄の組合せを示すデータが格納される。例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全てが回転中の場合には、全ての図柄の組合せが表示される可能性があるため、図柄コード格納領域の対応するビットの全てに「１」が格納される。その後、左リール３Ｌが停止（リール３Ｃ、３Ｒは回転）した場合には、左リール３Ｌの停止に伴い表示不可能となった図柄の組合せに対応するビットが「０」に更新される。

【０２３６】

［サブ側の遊技状態の遷移フロー］

次に、図６６を参照しながら、本実施形態のパチスロ１の副制御回路１０１（サブＣＰＵ１０２）により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【０２３７】

本実施形態では、副制御回路１０１は、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知するか否かなどに基づいて遊技状態を管理する。図６６に示すように、副制御回路１０１は、一般遊技状態、ＡＲＴ遊技状態及びボーナス状態を区別する。ここで、一般遊技状態は、基本的には遊技者にとって不利な遊技状態であり、また、ボーナス状態は、基本的には遊技者にとって有利な遊技状態であり、また、ＡＲＴ遊技状態は、遊技者にとって最も有利な遊技状態である。本実施形態のパチスロ１では、遊技者は、一般遊技状態から（状況に応じてボーナス状態を挟みながら）、最も有利なＡＲＴ遊技状態に移行するように遊技を行っていくことになる。

【０２３８】

一般遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ０～ＲＴ４遊技状態（図１７参照）に対応する遊技状態であり、かつ、サブ側のＡＲＴ抽籤に非当籤の遊技状態である。図６６に示すように、一般遊技状態は、通常遊技状態、高確率遊技状態及びＣＺ（チャンスゾーン）により構成される。通常遊技状態、高確率遊技状態及びＣＺは、ＡＲＴ遊技状態への移行確率がそれぞれ異なる遊技状態であり、通常遊技状態がＡＲＴ遊技状態への移行確率が最も低く、高確率遊技状態及びＣＺは、通常遊技状態に比べるとＡＲＴ遊技状態への移行確率が高い遊技状態である。

【０２３９】

通常遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ０～ＲＴ４遊技状態（図１７参照）に対応する遊技状態であり、かつ、サブ側のＡＲＴ抽籤に非当籤の遊技状態である。図６６に示すように、通常遊技状態からは、ＡＲＴ遊技状態、ＣＺ、高確率遊技状態、及びボーナス状態に移行する可能性がある。

【０２４０】

具体的には、通常遊技状態では、ＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）を行っており、この移行抽籤において、（Ａ１）ＡＲＴへの移行が当籤すると、副制御回路１０１は、通常遊技状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させる。また、この移行抽籤において、（Ａ２）ＣＺへの移行が当籤すると、副制御回路１０１は、通常遊技状態からＣＺに遊技状態を移行させる。なお、通常遊技状態中の移行抽籤（Ａ）の詳細については後述するが、通常遊技状態では、一遊技中のリール回転開始時及びリール停止時の二度のタイミングで

、ＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）を行う。
【０２４１】
また、通常遊技状態では、高確率遊技状態への移行抽籤（Ｂ）も行っている。具体的には、通常遊技状態において、メイン側の遊技状態の制御でボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行すると、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態において高確率遊技状態への移行抽籤（Ｂ）が行われる。この移行抽籤（Ｂ）に当籤すると、副制御回路１０１は、通常遊技状態から高確率遊技状態に遊技状態を移行させる。なお、通常遊技状態中の移行抽籤（Ｂ）の詳細については後述するが、この移行抽籤では、サブ側通常遊技状態であるボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態においてリプレイに係る役が内部当籤役として決定された回数に基づいて、移行抽籤（Ｂ）を行う。
【０２４２】
また、通常遊技状態において、（６）持ち越しているＢＢに応じた図柄の組合せが表示され、ＢＢが作動すると、副制御回路１０１は、通常遊技状態からボーナス状態に遊技状態を移行させる。なお、ボーナス状態への移行に関しては、メイン側及びサブ側において共通であるため、以下、詳細な説明を省略する。
【０２４３】
続いて、ＣＺは、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ０～ＲＴ４遊技状態（図１７参照）に対応する遊技状態であり、かつ、サブ側のＡＲＴ抽籤に非当籤の遊技状態である。ＣＺは、ＡＲＴ遊技状態に移行する確率の高い遊技状態（チャンスゾーン）であり、最大で３０ゲーム継続する。ＣＺは、いわゆる完走型のチャンスゾーンであり、ＣＺが最大の３０ゲーム継続した場合には、ＡＲＴ移行が確定する。一方、ＣＺ中は、ＡＲＴへの移行抽籤を行っており、この移行抽籤が「維持」された場合に、ＣＺが終了する。ここで、移行抽籤が「維持」された場合であっても、移行抽籤に当籤している場合には、ＡＲＴへの移行が行われるが、ＣＺが３０ゲーム継続した場合には、より有利なＡＲＴ遊技状態に移行する可能性があるため、ＣＺ中は、基本的には、移行抽籤を受けることなく遊技を行い、移行抽籤が行われてしまった場合には、移行抽籤が「無効」になるように遊技を行うことで、ＣＺが終了することなく３０ゲーム継続するように望むことになる。なお、ＣＺ中の移行抽籤の「維持／無効」については、後述する。
【０２４４】
図６６に示すように、ＣＺからは、通常遊技状態、ＡＲＴ遊技状態、及びボーナス状態に移行する可能性がある。具体的には、ＣＺ中に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）に、（Ｃ１）当籤すると、副制御回路１０１は、ＣＺからＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させ、この移行抽籤に、（Ｃ２）非当籤すると、副制御回路１０１は、ＣＺから通常遊技状態に遊技状態を移行させる。
【０２４５】
続いて、高確率遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態（図１７参照）に対応する遊技状態であるとともに、サブ側のＡＲＴ抽籤に非当籤の遊技状態であり、かつ、通常遊技状態中の高確率遊技状態への移行抽籤（Ｂ）に当籤した遊技状態である。図６６に示すように、高確率遊技状態からは、通常遊技状態、ＡＲＴ遊技状態、及びボーナス状態に移行する可能性がある。
【０２４６】
具体的には、高確率遊技状態では、ＡＲＴへの移行抽籤（Ｄ）を行っており、この移行抽籤において、（Ｄ１）ＡＲＴへの移行が当籤すると、副制御回路１０１は、高確率遊技状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させる。なお、高確率遊技状態中の移行抽籤（Ｄ）の詳細については後述するが、基本的には、通常遊技状態中の移行抽籤（Ａ）と同様に、一遊技中のリール回転開始時及びリール停止時の二度のタイミングで、ＡＲＴへの移行抽籤（Ｄ）を行う。高確率遊技状態中の移行抽籤（Ｄ）は、通常遊技状態中の移行抽籤（Ａ）よりも、ＡＲＴへの移行が当籤する確率が高い。
【０２４７】
また、高確率遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態（図１７参

照）に対応する遊技状態であり、メイン側の制御において、（Ｅ）ＲＴ４遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行する制御が行われると、副制御回路１０１は、高確率遊技状態から通常遊技状態（ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態）に遊技状態を移行させる。

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

ところで、停止操作により偶然移行した遊技状態を、ペナルティ区間ではなくＡＲＴ遊技状態への移行チャンス区間とした場合、遊技者に過剰な利益を与えないように遊技者側の利益と遊技店側の利益とのバランスを調整する必要がある。バランスを調整する方法は、多数考えられ、例えば、ＡＲＴ遊技状態への移行チャンス区間としておきながら、通常遊技状態に比べて少しだけ移行抽籤に当籤し易いといった調整方法もあるが、このような調整方法では、移行チャンス区間である意味が薄れてしまう。本実施形態のパチスロ１では、この点、図１７に示すように、ボーナス非当籤状態中のＲＴ４遊技状態に移行することのない、固定ゲーム数のボーナス非当籤状態中のＲＴ１遊技状態を設けることとしている。このような固定ゲーム数のボーナス非当籤状態中のＲＴ１遊技状態を設けることで、停止操作により偶然移行する頻度を調整することができ、結果、遊技者側の利益と遊技店側の利益とのバランスを調整することができる。これにより、双方の利益バランスを調整する変数を更に多様化することができ、遊技性に富んだ遊技機を提供することができる。

【０２５１】

続いて、ボーナス状態は、メイン側のボーナス状態のいずれか（図１７参照）に対応する遊技状態である。図６６に示すように、ボーナス状態からは、一般遊技状態（通常遊技状態）及びＡＲＴ遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ボーナス状態中に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）に、（Ｆ１）当籤するとＢＢの作動終了後に、副制御回路１０１は、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させ、この移行抽籤に、（Ｆ２）非当籤するとＢＢの作動終了後に、副制御回路１０１は、ボーナス状態から一般遊技状態に遊技状態を移行させる。なお、ボーナス状態中の移行抽籤（Ｆ）の詳細については後述するが、ボーナス状態中では、上述の「７揃いリプ」の図柄の組合せが表示可能な状態になるとＡＲＴに当籤し、また、ＢＢの作動終了時に行われる所定の抽籤に当籤するとＡＲＴに当籤することになる。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、特定演出状態開始手段を構成し、通常遊技状態中の移行抽籤（Ａ）でＡＲＴへの移行が当籤し

たとき（Ａ１）、ＣＺ中の移行抽籤（Ｃ）でＡＲＴへの移行が当籤したとき（Ｃ１）、高確率遊技状態中の移行抽籤（Ｄ）でＡＲＴへの移行が当籤したとき（Ｄ１），及びボーナス状態中の移行抽籤（Ｆ）でＡＲＴへの移行が当籤したとき（Ｆ１）に遊技状態をＡＲＴ遊技状態に移行させる。

【０２５２】

続いて、ＡＲＴ遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知する遊技状態であり、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態（図１７参照）に対応し、かつ、サブ側のＡＲＴ抽籤に当籤した遊技状態である。ＡＲＴ遊技状態では、例えば、押し順ベルが内部当籤役として決定されたときに、払い出し枚数の多い図柄の組合せ（払い出し枚数１０枚のＣ＿ＣＤベル）が表示されるように、当籤した押し順ベルに正解の押し順を報知する。また、ＡＲＴ遊技状態では、例えば、押し順リプが内部当籤役として決定されたときに、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率の高いＲＴ４遊技状態を維持させる図柄の組合せ（例えば、ＲＴ４移行リプ）が表示されるように、当籤した押し順リプに正解の押し順を報知する。

【０２５３】

また、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ遊技状態中に味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦（バトル）し、味方キャラクタが勝利した場合にＡＲＴ遊技状態を継続させ、敵キャラクタが勝利した場合にＡＲＴ遊技状態を終了させる。このような遊技性を持たせるため、ＡＲＴ遊技状態は、図６６に示すように、敵決めＡＲＴ及びバトルＡＲＴにより構成される。

【０２５４】

敵決めＡＲＴは、味方キャラクタと対戦する敵キャラクタの種別を決定する期間のＡＲＴ遊技状態である。図６６に示すように、敵決めＡＲＴからは、バトルＡＲＴ及びボーナス状態に移行する可能性がある。具体的には、（Ｇ）敵決めＡＲＴにおいて、敵キャラクタが決定されると、副制御回路１０１は、敵決めＡＲＴからバトルＡＲＴに遊技状態を移行させる。なお、敵決めＡＲＴ中の敵キャラクタの決定方法については、後述する。

【０２５５】

また、バトルＡＲＴは、敵決めＡＲＴにおいて決定した敵キャラクタと味方キャラクタとが対戦する期間のＡＲＴ遊技状態である。図６６に示すように、バトルＡＲＴからは、敵決めＡＲＴ、一般遊技状態（通常遊技状態）及びボーナス状態に移行する可能性がある。具体的には、バトルＡＲＴ中のバトル（Ｈ）において、（Ｈ１）味方キャラクタが勝利すると、副制御回路１０１は、バトルＡＲＴから敵決めＡＲＴに遊技状態を移行させ、（Ｈ２）敵キャラクタが勝利すると、副制御回路１０１は、バトルＡＲＴから一般遊技状態に遊技状態を移行させる。なお、バトルＡＲＴ中のバトル（Ｈ）の勝敗の決定方法は、後述する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、有利状態開始手段を構成し、移行抽籤に当籤したことに基づいて開始される、敵決めＡＲＴ及びバトルＡＲＴ中に、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率の高いＲＴ４遊技状態を維持させるために必要な停止操作の態様（例えば、ＲＴ４移行リプに対応する図柄の組合せを表示させるための押し順）の報知を開始する。

【０２５６】

［当籤役のメイン側／サブ側の対応関係］

図６７は、メイン（主制御回路９１）側で管理する当籤役の種別と、サブ（副制御回路１０１）側で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図である。サブ側では、メイン側の当籤役を図６７の対応表に示す略称で管理する。なお、「はずれ」については、ＲＴ４遊技状態中のみ「純はずれ」とすることがある。また、当籤役のメイン側／サブ側の対応関係は、遊技状態に応じて異ならせることもできる。この点、図６７に示す対応関係は、ボーナス状態以外の遊技状態における対応関係を示し、ボーナス状態における対応関係は、図９６に示す。

【０２５７】

［液晶表示装置１１で行われる演出の概要］

図６８は、液晶表示装置１１の表示画面の一例を示す。なお、図６８では、説明を簡易にするため、液晶表示装置１１を第１表示領域１１１及び第２表示領域１１２の２つの領域に区分けするが、実際のパチスロ１では、それぞれの領域が混然一体となって形成されることになる。

【０２５８】

第１表示領域１１１は、主な演出が行われる領域である。図６８に示す例では、バトルＡＲＴ中の表示例が示されている。バトルＡＲＴ中は、図６８に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦し、それぞれの攻撃／防御によりそれぞれの体力（ＨＰ）を減らしていくことで勝敗をつける演出が行われることになる。

【０２５９】

第２表示領域１１２は、サブ（副制御回路１０１）側で行われる各種抽籤などに対して影響を与える黙示録１１３が表示される。黙示録１１３は、後述の演出玉をセットする５つの領域１１３Ａ，１１３Ｂ，１１３Ｃ，１１３Ｄ，１１３Ｅを備える。領域１１３Ａには、今回の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされ、領域１１３Ｂには、次遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされ、領域１１３Ｃには、２遊技先の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされ、領域１１３Ｄには、３遊技先の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされ、領域１１３Ｅには、４遊技先の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされる。すなわち、黙示録１１３には、今回の遊技を含む５回分の遊技において各種抽籤に影響を与える演出玉がセットされる。黙示録１１３にセットされた演出玉は、遊技の進行に合わせて、セットされる領域が更新される。黙示録１１３は、作動することで、何らかの演出玉（ブランク（空）を含む）がセットされ、非作動中の場合には演出玉がセットされない。

【０２６０】

具体的には、通常遊技状態及び高確率遊技状態において、黙示録１１３は、作動する場合もあれば非作動の場合もあり、後述する作動抽籤に当籤することで作動する。通常遊技状態及び高確率遊技状態において黙示録１１３が作動すると、領域１１３Ａ～１１３Ｅには、図６８に示すように、抽籤玉１、抽籤玉２、抽籤玉３、抽籤玉４、確定玉のいずれかの演出玉がセットされる。通常遊技状態及び高確率遊技状態において黙示録１１３にセットされた抽籤玉１～確定玉は、上述の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において影響を与える。より具体的には、領域１１３Ａにセットされた抽籤玉１～確定玉は、今回の遊技における上述の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において影響を与える。

【０２６１】

なお、上述の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）は、一遊技中のリール回転開始時及びリール停止時の二度のタイミングで行われる。このうち、リール回転開始時（スタート時）に行われる移行抽籤（Ａ）（Ｄ）に対しては、領域１１３Ａにセットされた抽籤玉１～確定玉は、内部当籤役に関わらず抽籤結果に対して影響を与える。他方、リール停止時に行われる移行抽籤（Ａ）（Ｄ）に対しては、領域１１３Ａにセットされた抽籤玉１～確定玉は、リール停止時に表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上である場合に限り、抽籤結果に対して影響を与える。なお、「ベル入賞」とは、押し順ベルにおいて押し順正解時の図柄の組合せが表示されること、又は共通ベルに応じた図柄の組合せが表示されることであり、「ベル入賞」以上とは、「ベル入賞」か、チャンリプ、強チェリー、弱チェリー、確定役、スイカ、及び純はずれ（図６７参照）といったレア役のいずれかに応じた図柄の組合せが表示されること、のいずれかである。

【０２６２】

抽籤玉１～確定玉では、移行抽籤（Ａ）（Ｄ）に対して与える影響がそれぞれ異なる。具体的には、図６８に示すように、抽籤玉１は、ＣＺ以上（ＣＺ又はＡＲＴ）の当籤確率が低確率、抽籤玉２は、ＣＺ以上の当籤確率が中確率、抽籤玉３は、ＣＺ以上の当籤確率が高確率であり、また、抽籤玉４は、ＣＺ以上の当籤が確定し、確定玉は、ＡＲＴの当籤が確定する。

【０２６３】

続いて、ＣＺにおいて、黙示録１１３は、常に作動する。ＣＺにおいて黙示録１１３の領域１１３Ａ～１１３Ｅには、図５７に示すように、発展玉、回避玉のいずれかの演出玉がセット、又は何らの演出玉もセットされないブランク（空）状態になる。ＣＺにおいて黙示録１１３にセットされた発展玉、回避玉は、ＣＺ中に行われる上述のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）に対して影響を与える。より具体的には、領域１１３Ａにセットされた発展玉、回避玉は、今回の遊技における上述のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）において影響を与える。

【０２６４】

具体的には、領域１１３Ａに発展玉がセットされている場合に、押し順ベルが内部当籤役として決定されると、上述のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われることになる。そして、この遊技において停止操作が行われた場合に、この停止操作が、当籤した押し順ベルに対して定められた押し順に正解の停止操作である場合には、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が「無効」になる。他方、この停止操作が、当籤した押し順ベルに対して定められた押し順に不正解の停止操作である場合には、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が「維持」になる。上述したように、ＣＺは、完走型のＣＺであり、完走前の途中の段階で行われる移行抽籤（Ｃ）が「維持」された場合にＣＺは終了する。そのため、領域１１３Ａに発展玉がセットされている遊技では、遊技者は、押し順ベルが内部当籤役として決定されないことを望み（移行抽籤（Ｃ）自体が行われない）、また、仮に押し順ベルが内部当籤役として決定された場合には、押し順に正解していることを望む（移行抽籤（Ｃ）が無効になる）ことになる。

【０２６５】

なお、上述の説明において、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が「維持」されることとは、押し順ベルが内部当籤役として決定された遊技において、押し順に不正解の停止操作が行われた場合に表示される図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示されることと同義である。そのため、ＣＺの終了条件は、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が「維持」されることということもでき、また、押し順ベルが内部当籤役として決定された遊技において、ベルこぼし目が表示されることということもできる。

【０２６６】

また、上述の説明では、ベルこぼし目が表示された場合には、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が「無効」にすることとしているが、これに限られるものではない。押し順ベルの押し順正解時に移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果を「無効」にしたのでは、仮に移行抽籤（Ｃ）に当籤していた場合に遊技者に対して不利益を与えてしまうことになる。この点、押し順ベルの押し順正解時に移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果を「無効」にすることなく「維持」することで、遊技者に不利益を与えることなくＣＺを継続することができ、好適である。なお、押し順ベルの押し順正解時に移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果を「維持」することとした場合には、ＣＺの終了条件は、押し順ベルの押し順に不正解という条件を用いることが好ましい。これにより、ＣＺを継続させつつ移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果を「維持」することができる。また、ＣＺを継続させつつ移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果を「維持」するとは、例えば、移行抽籤（Ｃ）に当籤している場合に、ＡＲＴの権利（セット数）を抽籤結果に応じた数（１又は複数）付与することをいう。このようにＣＺ中に移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果を「維持」することで、ＣＺの途中の段階で行われる移行抽籤（第１権利付与抽籤）とＣＺ完走時に行われる移行抽籤（第２権利付与抽籤）との双方で付与されたＡＲＴの権利（セット数）を付与することができ、結果、ＣＺ終了後に当該権利分のＡＲＴを実行することができる。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、権利回数管理手段及び有利状態制御手段を構成し、ＣＺの途中の段階で行われる移行抽籤とＣＺ完走時に行われる移行抽籤との双方において付与されたＡＲＴの権利の合算回数を計数するとともに、ＣＺ終了後に当該合算回数分のＡＲＴを実行する。

【０２６７】

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

玉及びブランク（空）がセットされている遊技では、安心して遊技を行うことができる。
【０２６８】
続いて、敵決めＡＲＴにおいて、黙示録１１３は、常に作動する。敵決めＡＲＴにおいて黙示録１１３の領域１１３Ａ～１１３Ｅには、図６８に示すように、ボス玉１～ボス玉８、味方玉のいずれかの演出玉がセットされる。敵決めＡＲＴにおいて黙示録１１３にセットされたボス玉１～ボス玉８、味方玉は、敵決めＡＲＴ中に行われる敵決めの抽籤に対して影響を与える。より具体的には、領域１１３Ａにセットされたボス玉１～ボス玉８、味方玉は、今回の遊技における敵決めの抽籤において影響を与える。
【０２６９】
具体的には、領域１１３Ａにボス玉１～ボス玉８のいずれかがセットされている場合に、押し順ベル（共通ベルも含むこととしてもよい）が内部当籤役として決定されると、セットされているボス玉の種別に応じたボスがバトルＡＲＴにおける対戦相手として決定される。なお、ボス玉１～ボス玉８に応じたボスは、それぞれ特徴の異なる敵キャラクタであり、詳しくは後述する。一方、領域１１３Ａにボス玉１～ボス玉８のいずれかがセットされている場合に、押し順ベル以外が内部当籤役として決定されると、対戦相手の敵キャラクタは決定されずに、敵決めＡＲＴが継続することになる。また、領域１１３Ａにボス玉１～ボス玉８のいずれかがセットされている場合に、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、又はチャンリプのいずれか（いわゆるレア役）が内部当籤役として決定されると、対戦相手は決定されずに、味方玉のストック抽籤が行われる。このストック抽籤に当籤し、味方玉をストックしている状況では、黙示録にセットされているボス玉１～ボス玉８が味方玉に書き換えられることになる。
【０２７０】
また、敵決めＡＲＴ中に領域１１３Ａに味方玉がセットされている場合には、内部当籤役に基づいて味方キャラクタの体力（ＨＰ）を増加させる抽籤が行われる。この抽籤に当籤すると、味方キャラクタの体力が増加するため、その後のバトルＡＲＴにおいて味方キャラクタが勝利する期待度が上がることになる。
【０２７１】
続いて、バトルＡＲＴにおいて、黙示録１１３は、常に作動する。バトルＡＲＴにおいて黙示録１１３の領域１１３Ａ～１１３Ｅには、図６８に示すように、味方玉、敵玉、覚醒玉のいずれかの演出玉がセットされる。バトルＡＲＴにおいて黙示録１１３にセットされた味方玉、敵玉、覚醒玉は、バトルＡＲＴ中に行われる対戦の結果に対して影響を与える。より具体的には、領域１１３Ａにセットされた味方玉、敵玉、覚醒玉は、今回又はその後の遊技における対戦に対して影響を与える。
【０２７２】
具体的には、領域１１３Ａに味方玉又は敵玉がセットされている場合に、押し順ベル又は共通ベルが内部当籤役として決定されると、セットされている演出玉の種別に応じたキャラクタが当該遊技において対戦相手に攻撃を仕掛ける。例えば、味方玉がセットされている場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃を仕掛け、結果、敵キャラクタの体力（ＨＰ）が減少する。他方、敵玉がセットされている場合には、敵キャラクタが味方キャラクタに対して攻撃を仕掛け、結果、味方キャラクタの体力（ＨＰ）が減少する。
【０２７３】
一方で、領域１１３Ａに味方玉又は敵玉がセットされている場合に、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、又はチャンリプのいずれか（いわゆるレア役）が内部当籤役として決定されると、セットされている演出玉の種別に関係なく、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃を仕掛ける。この場合には、敵キャラクタの体力（ＨＰ）は、基本的には、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合よりも多く減少することになる。
【０２７４】
また、領域１１３Ａに覚醒玉がセットされている場合に、押し順ベル、共通ベル、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、又はチャンリプのいずれか内部当籤役として決

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

【０２７５】

［演出玉の管理方法］

続いて、図６９を参照して、本実施形態のパチスロ１における演出玉の管理方法について説明する。パチスロ１において副制御回路１０１は、黙示録１１３にセットする演出玉に関する情報をサブＲＡＭ１０３の所定の格納領域に記憶する。上述したように黙示録１１３には領域１１３Ａ～１１３Ｅの５つの領域に対応して、それぞれ演出玉がセットされるため、サブＲＡＭ１０３に５個以上の演出玉が記憶される。この点、本実施形態では、サブＲＡＭ１０３には、図６９に示すように、６個の演出玉が記憶される。

【０２７６】

この６個の演出玉のうち、格納領域「１」に記憶される演出玉は領域１１３Ａに対応してセットされ、格納領域「２」に記憶される演出玉は領域１１３Ｂに対応してセットされ、格納領域「３」に記憶される演出玉は領域１１３Ｃに対応してセットされ、格納領域「４」に記憶される演出玉は領域１１３Ｄに対応してセットされ、格納領域「５」に記憶される演出玉は領域１１３Ｅに対応してセットされ、格納領域「６」に記憶される演出玉は今遊技においてはセットされずに次遊技において領域１１３Ｅに対応してセットされる。

【０２７７】

図６９に示す例では、図６９（ａ）の時点（今遊技）では、格納領域「１」～「５」には、それぞれ抽籤玉１、抽籤玉２、抽籤玉３、抽籤玉４、確定玉が記憶され、その結果、黙示録１１３の領域１１３Ａ～１１３Ｅには、それぞれ抽籤玉１、抽籤玉２、抽籤玉３、抽籤玉４、確定玉がセットされている。一方、格納領域「６」には抽籤玉３が記憶されているものの、この格納領域「６」に記憶されている抽籤玉は、図６９（ａ）の時点では黙示録１１３にセットされていない。

【０２７８】

その後、次遊技になると、格納領域に記憶される演出玉が更新され、領域１１３Ａ～１１３Ｅにセットした演出玉が１つずつスライドする。具体的には、図６９（ｂ）に示すように、次遊技の格納領域「１」～「５」には、図６９（ａ）の時点（前遊技）で格納領域「２」～「６」に記憶されていた演出玉がそれぞれ記憶され、次遊技の格納領域「６」には、新たな演出玉が抽籤により記憶される。その結果、黙示録１１３の領域１１３Ａ～１１３Ｅには、次遊技の格納領域「１」～「５」に記憶されている抽籤玉２、抽籤玉３、抽籤玉４、確定玉、演出玉２がセットされることになる。

【０２７９】

なお、それぞれの格納領域に記憶される演出玉は、黙示録１１３が作動することにより各領域にセットされる（すなわち、液晶表示装置１１に表示される）。ここで、上述のように、通常遊技状態及び高確率遊技状態では、黙示録１１３は作動する場合もあれば非作動の場合もあるため、通常遊技状態及び高確率遊技状態では、格納領域に記憶される演出玉が黙示録１１３の各領域にセット（表示）されない場合もある。一方、ＣＺ及びＡＲＴでは、黙示録１１３は常に作動するため、格納領域に記憶される演出玉は、常に黙示録１１３の各領域にセット（表示）される。すなわち、本実施形態では、サブＲＡＭ１０３は、演出情報記憶手段を構成し、副制御回路１０１の制御のもとに、黙示録１１３の領域１１３Ａ～１１３Ｅに対応する格納領域「１」～「６」に演出玉を記憶する。また、液晶表示装置１１は、表示手段を構成し、副制御回路１０１の制御のもとに、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉の一部（例えば、格納領域「１」～「５」）を黙示録１１３の領域１１３Ａ～１１３Ｅに表示する。また、副制御回路１０１は、演出情報登録手段、第１演出情報登録手段、及び第２演出情報登録手段を構成し、それぞれの遊技状態（通常遊技状態、高確率遊技状態、ＣＺ、ＡＲＴ遊技状態）において６ゲーム分の遊技（現遊技から

所定回数先の遊技までの複数回の遊技）に対して登録する演出玉を抽籤し、抽籤により決定された演出玉（抽籤玉１～４、確定玉、ボス玉１～８、敵玉、味方玉など）を演出情報としてサブＲＡＭ１０３に登録する。

【０２８０】

また、図６８に示すように、通常遊技状態及び高確率遊技状態と、ＣＺと、敵決めＡＲＴと、バトルＡＲＴとでは、それぞれ黙示録１１３にセットされる演出玉の種類が異なる。そのため、サブＲＡＭ１０３には、それぞれの状態に応じた格納領域が設けられることとしてもよい。なお、ＣＺ、敵決めＡＲＴ及びバトルＡＲＴでは、それぞれの状態の開始時に演出玉の初期抽籤が行われ、また、それぞれの状態の終了時にサブＲＡＭ１０３に記憶している演出玉が全てクリアされる。そのため、ＣＺ、敵決めＡＲＴ及びバトルＡＲＴについては、格納領域を使用するタイミングが重複することがないため、共通の格納領域を用いることとしてもよい。

【０２８１】

一方、通常遊技状態及び高確率遊技状態では、黙示録１１３の作動／非作動に関わらず、サブＲＡＭ１０３に記憶している演出玉は維持される。すなわち、黙示録１１３が非作動になる直前にサブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉は、黙示録１１３の非作動中も維持され、次に黙示録１１３が作動した場合には、サブＲＡＭ１０３に維持されている演出玉が黙示録１１３の各領域にセットされる。なお、通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた格納領域は、遊技中は基本的に維持されるが、所定のタイミングでクリアされる。この通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた格納領域をクリアするタイミングについては、後に説明する。

【０２８２】

［通常遊技状態及び高確率遊技状態中のＡＲＴ及びＣＺ抽籤］

続いて、図７０～図８７を参照して、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に行われるＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）の詳細について説明する。図７０は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に行われる移行抽籤（Ａ）（Ｄ）の概要図であり、図７１～図８７は、当該移行抽籤（Ａ）（Ｄ）中に参照される各種のデータテーブルである。なお、各種のデータテーブルは、ロムカートリッジ基板７６に記憶される。

【０２８３】

＜移行抽籤（Ａ）（Ｄ）の概要＞

図７０を参照して、通常遊技状態及び高確率遊技状態において、開始操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、主制御回路９１の制御に伴い内部当籤役が決定される。通常遊技状態及び高確率遊技状態では、内部当籤役が決定されると、まず、スタート時のＡＲＴ及びＣＺの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）が行われる。このスタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）では、基本的には、遊技状態に応じてＡＲＴ又はＣＺの当籤確率が異なり、通常遊技状態よりも高確率遊技状態の方がＡＲＴ又はＣＺの当籤確率が高い。なお、スタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）では、後述するように、遊技状態だけでなく、内部当籤役及び領域１１３Ａにセットされている演出玉（抽籤玉１～確定玉）によってもＡＲＴ又はＣＺの当籤確率が異なる。

【０２８４】

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

【０２８５】

その後、停止操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、黙示録の作

動の有無に応じて、リール停止時のＡＲＴ及びＣＺの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）が行われる。具体的には、黙示録が作動している場合には、領域１１３Ａにセットされている演出玉（抽籤玉１～確定玉）及び「ベル入賞」以上の図柄の組合せに基づいて、ＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を行う。このリール停止時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）は、領域１１３Ａにセットされている演出玉に応じて、ＡＲＴ又はＣＺの当籤確率が異なる。

【０２８６】

一方、黙示録が作動していない場合には、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉の昇格抽籤が行われる。なお、黙示録が作動していない場合には、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉は、黙示録にセットされない（言い換えると、液晶表示装置１１に表示されない）。そのため、この昇格抽籤は、表に現れない隠れた情報に対して行われることになる。詳しくは後述するが、この昇格抽籤が行われる期間は、回転役物２００が駆動するため、遊技者は、昇格抽籤が行われていることを把握することができる。

【０２８７】

＜移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において参照する各種のデータテーブル＞

続いて、図７０～図８７参照して、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に行われるＡＲＴ及びＣＺへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を具体的に説明する。

【０２８８】

＜スタート時ＡＲＴ抽籤テーブル＞

図７０～図７３は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中のスタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において参照されるスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルは、現在の遊技状態、領域１１３Ａにセットされている演出玉、及び内部当籤役毎に、抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。

【０２８９】

本実施形態では、サブ（副制御回路１０１）側では、予め定められた数値の範囲「０～３２７６７」から抽出される演出用乱数値を、各抽籤結果に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって抽籤が行われる。

【０２９０】

図７０～図７３に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、通常遊技状態中は、領域１１３Ａにセットされている演出玉に応じてＣＺ又はＡＲＴに当籤する確率が異なり、また、内部当籤役に応じてＣＺ又はＡＲＴに当籤する確率が異なることが分かる。また、図７０～図７２に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルと、図７３に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルとを比較すると、高確率遊技状態では、通常遊技状態よりも高い確率でＡＲＴに当籤し、また、高確率遊技状態では、全ての役においてＡＲＴに当籤する確率があるものの、通常遊技状態では、一部の役しかＡＲＴに当籤しないことが分かる。一部の役しかＡＲＴに当籤しないとは、一部の役しかＡＲＴへの移行抽籤を行わないことと同義であるため、通常遊技状態では、一部の役が内部当籤役として決定された場合にのみスタート時の移行抽籤（Ａ）を行い、高確率遊技状態は、これら一部の役を含む複数の役が内部当籤役として決定された場合にスタート時の移行抽籤（Ａ）を行うことになる。同様に、図７３に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、高確率遊技状態では、ＣＺに当籤することはないものの、ＡＲＴに当籤する確率が高いことが分かる。

【０２９１】

＜モード移行抽籤テーブル＞

図７４～図７８は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中の黙示録作動の当籤モードの移行抽籤において参照されるモード移行抽籤テーブルである。モード移行抽籤テーブルは、現在黙示録が作動中であるか否か、現在の黙示録作動の当籤モード、及び内部当籤役毎に、移行先の当籤モードに対する抽籤値の情報を規定する。なお、現在黙示録が作動中であるか否かは、黙示録フラグにより判別され、黙示録フラグが「０」である場合は黙示録非作動中を意味し、黙示録フラグが「１」である場合は黙示録作動中であることを意味する。

【０２９２】
上述のように黙示録作動の当籤モードには、低モード、高モード及び集中モードがあり、それぞれのモードには、ショート、ミドル及びロングといった状態が設けられる。低モード、高モード及び集中モードは、上述のように黙示録を作動させるか否かの黙示録抽籤の当籤期待度が異なる当籤モードである。また、ショート、ミドル及びロングは、より有利な当籤モードに移行し易いか、又はより不利な当籤モードに移行し易いかを規定する状態である。具体的には、ショートは、より有利な当籤モードに最も移行し難い状態、かつ、より不利な当籤モードに最も移行し易い状態であり、ミドルは、より有利な当籤モードに次に移行し難い状態、かつ、より不利な当籤モードに次に移行し易い状態であり、ロングは、より有利な当籤モードに最も移行し易い状態かつ、より不利な当籤モードに最も移行し難い状態である。
【０２９３】
図７４～図７８に示すように、黙示録非作動中（黙示録フラグ０）の場合、当籤モードは、基本的には、低モード、高モード及び集中モードの順に上がっていき、一度集中モードまで上がると、黙示録が作動するまで低モード及び高モードに下がることがない。
【０２９４】
＜黙示録作動抽籤テーブル＞
図７９は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中の黙示録抽籤において参照される黙示録作動抽籤テーブルである。黙示録作動抽籤テーブルは、現在黙示録が作動中であるか否か、現在の黙示録作動の当籤モード、及び内部当籤役毎に、黙示録の作動に関する抽籤値の情報を規定する。ここで、黙示録の作動は、黙示録抽籤の結果、加減算される保証回数の遊技にわたり行われる。具体的には、黙示録抽籤の結果、「黙示録作動中＿保障１加算」～「黙示録作動中＿保障５加算」が当籤した場合に対応する数だけ保証回数が加算され、「黙示録作動中＿保障減算」が当籤した場合に保証回数が１減算される。そして、この加減算の結果、保証回数が０になると、黙示録の作動が終了（黙示録フラグが１から０になる）する。なお、黙示録フラグが０のときに保証回数が１以上加算されると、黙示録フラグが０から１に更新され、黙示録が作動する。
【０２９５】
また、黙示録作動抽籤テーブルにおいて、「黙示録作動なし」とは、黙示録抽籤に非当籤を意味し、黙示録フラグが０のまま維持される。同様に、「黙示録作動中＿維持」は、保証回数を加減算することなく黙示録の作動を維持することを意味し、黙示録フラグが１のまま維持される。
【０２９６】
図７９（Ａ）（Ｂ）の黙示録作動抽籤テーブルを参照すると、現在黙示録が作動していない場合には、当籤モードが集中モードである場合に限り、黙示録の作動が開始する可能性があることが分かる。そこで、パチスロ１では、現在の当籤モードを示唆する演出を行うこととしてもよい。例えば、回転役物２００を動かすことで現在の当籤モードを示唆することができる。具体的には、当籤モードに応じて回転役物２００を動かす確率を異ならせ、例えば、集中モードに滞在している状況では、回転役物２００を動かす確率を高くし、高モードや低モードに滞在している状況では、回転役物２００を動かす確率を低くするといった態様が考えられる。同様に、黙示録抽籤において黙示録を作動することになる（保証回数が加算される）期待度を示唆する演出を行うこととしてもよい。特に、この期待度の示唆の演出を回転役物２００とは異なるもので行うこととしてもよい。具体的には、パネル装置４００において潜像４０２に応じた画像を期待度に応じた色で表示することとしてもよい。
【０２９７】
＜黙示録ＭＡＰ抽籤テーブル＞
図８０及び図８１は、通常遊技状態及び高確率遊技状態において、作動中の黙示録にセットする演出玉を決定するための黙示録ＭＡＰを抽籤するための黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルである。本実施形態のパチスロ１では、基本的には、ＭＡＰ番号が大きいＭＡＰほど遊

技者にとって有利なものになっている。この点は、黙示録ＭＡＰに限らず、後述する他のＭＡＰについても同様である。図８０の黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルは、黙示録作動時（黙示録フラグが０から１に更新）に参照されるテーブルである。また、図８１の黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルは、黙示録ＭＡＰ毎に規定されたＭＡＰデータが０のときに参照されるテーブルである。

【０２９８】

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

【０２９９】

＜ＭＡＰデータ対応表＞

黙示録ＭＡＰには、作動中の黙示録にセットする演出玉を決定するためのＭＡＰデータが規定されている。図８２は、それぞれの黙示録ＭＡＰに規定されているＭＡＰデータの対応表を示す図である。図８２に示すように、黙示録ＭＡＰ１には、１ゲーム目にＭＡＰデータ「１」が規定され、２ゲーム目にＭＡＰデータ「０」が規定されている。なお、ＭＡＰデータ「０」が規定されている場合には、図８１に示す、黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、新たな黙示録ＭＡＰが抽籤されることになる。

【０３００】

＜黙示録作動時演出玉抽籤テーブル＞

図８３は、通常遊技状態及び高確率遊技状態において、作動中の黙示録にセットする演出玉を決定するための黙示録作動時演出玉抽籤テーブルである。黙示録作動時演出玉抽籤テーブルは、ＭＡＰデータ毎にセットする演出玉についての抽籤値の情報を規定する。図８３に示すように、ＭＡＰデータが大きいほど遊技者にとって有利な演出玉がセットされることになる。なお、図８３では、確定玉が抽籤されることがない。この点、説明は省略するが、例えば、レア役の当籤時などにセットされている演出玉を昇格する抽籤を行うことで、抽籤玉１～抽籤玉４から確定玉に格上げ可能にすることとしてもよい。

【０３０１】

また、図８３では、ＭＡＰデータ「０」に対しても演出玉に対する抽籤値の情報が規定されている。上述したようにＭＡＰデータ「０」の場合には、新たな黙示録ＭＡＰが抽籤される。ここで、新たな黙示録ＭＡＰの抽籤とＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤とはいずれを優先させることとしてもよい。この点、本実施形態のパチスロ１では、抽籤された黙示録ＭＡＰにおいて一度も演出玉の抽籤が行われない場合には、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤を優先し、抽籤された黙示録ＭＡＰにおいて一度でも演出玉の抽籤が行われた場合には、新たな黙示録ＭＡＰの抽籤を優先することにする。例えば、黙示録ＭＡＰ「０」の場合、５ゲーム間の全てのＭＡＰデータが「０」であるため（図８２参照）、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤を一度行い、その後、新たな黙示録ＭＡＰを抽籤する。他方、黙示録ＭＡＰ「１」の場合、１ゲーム目のＭＡＰデータが「１」であり、２ゲーム目のＭＡＰデータが「０」であるため（図８２参照）、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤を行うことなく、ＭＡＰデータ「１」に基づく演出玉の抽籤後に新たな黙示録ＭＡＰを抽籤する。

【０３０２】

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

【０３０３】

＜黙示録への演出玉のセットの流れ＞

ここで、黙示録に演出玉をセットする際の流れについて具体的に説明する。黙示録抽籤に当籤し黙示録フラグが０から１に更新されると、黙示録が作動する。この黙示録の作動

に合わせて、副制御回路１０１は、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉を黙示録にセットする。上述のように通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた格納領域は、遊技中は基本的に維持されるため、黙示録が作動する際は、維持されている演出玉が黙示録にセットされることになる。一方、通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた格納領域も、設定変更時や翌日営業開始時（電源が切断されてから再び電源が投入されるまで所定時間が経過している場合の電源投入時）などの所定のタイミングでクリアされる。そして、通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた格納領域がクリアされた場合には、当該格納領域に演出玉が初期設定（再抽籤）されることになる。以下では、通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた格納領域の初期設定の流れについて説明する。

【０３０４】

通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた格納領域の初期設定では、まず、黙示録ＭＡＰが抽籤される。この初期設定では、初めに初期の黙示録ＭＡＰである黙示録ＭＡＰ「０」がセットされる。この黙示録ＭＡＰ「０」には、図８２に示すように、１ゲーム目のＭＡＰデータとして「０」が規定されている。そこで、副制御回路１０１は、１ゲーム目のＭＡＰデータ「０」に基づいて１つ目の演出玉を抽籤する。その結果、図８３に示す黙示録作動時演出玉抽籤テーブルを参照すると、１つ目の演出玉として「抽籤玉１」が決定される。

【０３０５】

続いて、副制御回路１０１は、黙示録ＭＡＰ「０」の２ゲーム目のＭＡＰデータを参照する。図８２に示すように、２ゲーム目のＭＡＰデータは「０」であるため、副制御回路１０１は、演出玉の抽籤を行うことなく、新たな黙示録ＭＡＰを抽籤する。具体的には、図８１に示すＭＡＰデータ「０」時に参照される黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、現在の黙示録ＭＡＰ「０」から移行先の黙示録ＭＡＰを抽籤する。図８１に示す例では、移行先の黙示録ＭＡＰとして黙示録ＭＡＰ「１」が抽籤されることになる。この黙示録ＭＡＰ「１」には、図８２に示すように、１ゲーム目のＭＡＰデータとして「１」、２ゲーム目のＭＡＰデータとして「０」が規定されている。そこで、副制御回路１０１は、１ゲーム目のＭＡＰデータ「１」に基づいて２つ目の演出玉を抽籤する。その結果、図８３に示す黙示録作動時演出玉抽籤テーブルを参照すると、２つ目の演出玉として、例えば「抽籤玉２」が決定される。

【０３０６】

続いて、副制御回路１０１は、黙示録ＭＡＰ「１」の２ゲーム目のＭＡＰデータを参照する。図８２に示すように、２ゲーム目のＭＡＰデータは「０」であるため、副制御回路１０１は、演出玉の抽籤を行うことなく、新たな黙示録ＭＡＰを抽籤する。具体的には、図８１に示すＭＡＰデータ「０」時に参照される黙示録ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、現在の黙示録ＭＡＰ「１」から移行先の黙示録ＭＡＰを抽籤する。図８１を参照すると、移行先の黙示録ＭＡＰとして、例えば、黙示録ＭＡＰ「２」が抽籤される。この黙示録ＭＡＰ「２」には、図７０に示すように、１ゲーム目のＭＡＰデータとして「１」、２ゲーム目のＭＡＰデータとして「０」が規定されている。そこで、副制御回路１０１は、１ゲーム目のＭＡＰデータ「１」に基づいて３つ目の演出玉を抽籤する。その結果、図８３に示す黙示録作動時演出玉抽籤テーブルを参照すると、３つ目の演出玉として、例えば「抽籤玉３」が決定される。

【０３０７】

以下同様に繰り返し６つ分の演出玉を決定すると、副制御回路１０１は、演出玉の抽籤を終了し、決定した演出玉を順にサブＲＡＭ１０３に記憶する。なお、演出玉を決定する順序は任意であるが、例えば、副制御回路１０１は、黙示録１１３の各領域に応じた順序で演出玉を決定する。すなわち、副制御回路１０１は、黙示録１１３の領域１１３Ａにセットする演出玉から順に決定する。

【０３０８】

＜演出玉の昇格＞

続いて、図８４を参照して、通常遊技状態及び高確率遊技状態中にサブＲＡＭ１０３に

記憶されている演出玉を昇格する方法について説明する。図８４は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に用いる演出玉の昇格方法の概要を示す図である。

【０３０９】

図８４（ａ）に示すように、通常遊技状態及び高確率遊技状態では、黙示録が非作動の状況であってもサブＲＡＭ１０３の格納領域には所定数分の演出玉が記憶されている。記憶されている演出玉は、黙示録が非作動の状況では図８４（ａ）に示すように黙示録にセット（表示）されないものの、黙示録が作動すると図８４（ｂ）に示すように黙示録の対応する領域にセット（表示）される。

【０３１０】

本実施形態のパチスロ１では、黙示録が非作動の状況においてサブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉（すなわち、非表示中の演出玉）の昇格抽籤が行われる。図８４に示す例では、図８４（ａ）において格納領域「１」に記憶されていた抽籤玉１が、昇格抽籤の結果、図８４（ｃ）に示すように抽籤玉３に昇格している。その後、黙示録が作動すると、図８４（ｄ）に示すように、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉が黙示録の対応する領域にセット（表示）されることになる。図８４（ｂ）（ｄ）を比較すると、昇格抽籤の結果、領域１１３Ａにセットされる演出玉が抽籤玉１から抽籤玉３に昇格していることが分かる。

【０３１１】

このような昇格抽籤は、黙示録が非作動の状況において回転役物２００が可動した場合に行われることになる。具体的には、パチスロ１では、目玉の役物である回転役物２００の瞼に相当するカバー部材１９８が解放され、目玉に相当する目玉本体２０３が遊技者から視認可能になると、非表示中の演出玉の昇格抽籤が行われることになる。そのため、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に目玉本体２０３が現れた場合、ＡＲＴ抽籤に影響を与える演出玉の昇格抽籤が行われることになるため、遊技者は、目玉本体２０３が現れている期間、より有利な演出玉に昇格するように願って遊技を行うことになる。

【０３１２】

＜役物可動抽籤テーブル＞

図８５は、通常遊技状態及び高確率遊技状態の黙示録非作動中に、非表示中の演出玉の昇格抽籤を行うか否かを抽籤するための役物可動抽籤テーブルである。役物可動抽籤テーブルは、内部当籤役毎に回転役物２００を可動することに関する抽籤値の情報を規定する。パチスロ１では、役物可動抽籤テーブルを用いた抽籤の結果、役物可動の保証が１以上になると、回転役物２００を可動（カバー部材１９８が開放）させるために回転役物２００の役物制御タスク（後述の図１３２参照）に可動要求を行う。なお、上述のように、回転役物２００が可動している間は、非表示中の演出玉の昇格抽籤が行われることになるため、役物可動抽籤テーブルは、昇格抽籤を行う期間に移行するか否かの抽籤を行うためのテーブルであるといえる。

【０３１３】

図８５に示すように、役物可動の保証数は、基本的には、レア役が内部当籤役として決定されることで加算され、また、レア役以外の役が内部当籤役として決定されることで、減算又は維持される。役物可動の保証数が１以上になり回転役物２００が可動した後に、役物可動の保証数が０になると回転役物２００の可動が終了し、カバー部材１９８が閉止される。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、役物可動抽籤手段を構成し、役物可動抽籤テーブルを用いて昇格抽籤を行うか否かを抽籤して、抽籤結果で役物可動の保証数が１以上になると、回転役物２００の可動要求を行う。

【０３１４】

＜演出玉昇格抽籤テーブル＞

続いて、図８６は、回転役物２００が可動している状態（すなわち、役物可動の保証数が１以上である場合）において、非表示中の演出玉を昇格させるか否かを抽籤するための演出玉昇格抽籤テーブルである。演出玉昇格抽籤テーブルは、内部当籤役毎に演出玉の昇格数についての抽籤値の情報を規定する。通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた演出

玉は、ＡＲＴ又はＣＺ当籤の期待度に応じて抽籤玉１、抽籤玉２、抽籤玉３、抽籤玉４、確定玉の順に設けられる。演出玉昇格抽籤テーブルにおいて規定する昇格数は、これら演出玉をより期待度の高い演出玉に昇格させる段階数を示す。例えば、「１段階昇格」は、抽籤玉１から抽籤玉２に昇格すること、抽籤玉２から抽籤玉３に昇格することなどを意味し、また、「２段階昇格」は、抽籤玉１から抽籤玉３に昇格すること、抽籤玉２から抽籤玉４に昇格することなどを意味する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、昇格抽籤手段を構成し、回転役物２００が可動している状態において演出玉昇格抽籤テーブルを用いて非表示中の演出玉を昇格させるか否かを抽籤する。

【０３１５】

上述したようにサブＲＡＭ１０３には、６個の演出玉が記憶されている。ここで、昇格抽籤において演出玉を昇格させることが決定した場合に昇格させる演出玉は任意である。例えば、昇格抽籤の結果に応じて６個の演出玉を全て一斉に昇格させることとしてもよく、また、昇格対象の１又は複数の演出玉のみを昇格抽籤の結果に応じて昇格させることとしてもよい。この場合において、昇格対象の１又は複数の演出玉の決定方法についても任意である。

【０３１６】

例えば、６個の演出玉を順に昇格対象の演出玉として決定することが考えられる。具体的には、初めにサブＲＡＭ１０３の格納領域「１」に記憶されている演出玉を昇格対象の演出玉として決定し、次に、格納領域「２」に記憶されている演出玉を昇格対象の演出玉として決定する。この場合において、昇格対象の演出玉を更新するタイミングも任意である。例えば、所定回数の遊技が終了又は昇格対象の演出玉に対して昇格抽籤が所定回数（なお、「昇格なし」しか抽籤値が規定されていない場合については、昇格抽籤を行ったとしてもよく、また、昇格抽籤を行っていないとしてもよい）行われると昇格対象の演出玉を更新することとしてもよく、また、昇格対象の演出玉を１段階でも昇格できた場合に昇格対象の演出玉を更新することとしてもよく、また、昇格対象の演出玉が所定の演出玉（例えば、抽籤玉４）まで昇格できた場合に昇格対象の演出玉を更新することとしてもよい。また、昇格抽籤の結果、複数の段階数を昇格させることが決定された場合、この遊技において昇格対象であった演出玉のみを複数段階昇格させることとしてもよく、また、当該演出玉を１段階昇格させつつ、次の昇格対象の演出玉を１段階させるなどのように複数の演出玉を１段階ずつ昇格させることとしてもよく、また、昇格対象であった演出玉を２段階昇格させつつ、次の昇格対象の演出玉を１段階させるなどのように昇格対象であるか否かに応じて重みづけをしつつ複数の演出玉を昇格させることとしてもよい。

【０３１７】

また、例えば、６個の演出玉のうち抽籤により決定された１又は複数の演出玉を昇格対象の演出玉として決定することも考えられる。なお、昇格対象の演出玉を決定するための抽籤は、所定の重みづけを行うこととしてもよい。重みづけの方法は任意であるが、例えば、期待度の低い演出玉ほど昇格対象の演出玉として抽籤され易くすることができ、また、昇格対象の演出玉として決定された回数が少ない演出玉ほど昇格対象の演出玉として抽籤され易くすることができる。この場合においても、昇格対象の演出玉は、任意のタイミングで更新することとしてよく、また、複数の段階数を昇格させることが決定された場合に、昇格対象の演出玉以外の演出玉についても昇格させることとしてもよい。

【０３１８】

＜昇格時の回転役物２００の制御＞

また、パチスロ１では、昇格抽籤の結果に基づいて回転役物２００を制御することとしてもよい。上述したように、回転役物２００には複数のＬＥＤが設けられており、目玉本体２０３を裏側から照射する。昇格抽籤時は、回転役物２００の可動により目玉本体２０３が現れているため、パチスロ１は、昇格抽籤の結果に応じてＬＥＤを制御し、遊技者が視認可能な目玉本体２０３を様々な色で発光させることで、遊技者に対して昇格抽籤の結果が推測可能に報知することができる。例えば、ＬＥＤを制御し目玉本体２０３を白、青、黄、緑、赤、虹などの様々な色で発光することで、昇格抽籤の結果を報知する態様が考

えられる。なお、回転役物２００に設けられた複数のＬＥＤは、後述のランプ制御タスクにより発光が制御されているため、例えば、目玉本体２０３の発光は、目玉本体２０３に対応したＬＥＤの発光色と発光パターンをランプ制御タスクに要求することで実行される。

【０３１９】

なお、パチスロ１では、サブＲＡＭ１０３に６個の演出玉を記憶するが、ＬＥＤの発光色と演出玉との関係性は任意に設定することができる。例えば、６個の演出玉の昇格数の総数に基づいてＬＥＤの発光を制御することとしてもよい。一例として、６個の演出玉の昇格数の総数が「１」以下である場合にＬＥＤを「白」で発光し、総数が「３」以下である場合にＬＥＤを「青」で発光し、総数が「５」以下である場合にＬＥＤを「黄」で発光する。

【０３２０】

また、６個の演出玉うちのいずれか１又は複数の昇格後の演出玉の種類に基づいてＬＥＤの発光を制御することとしてもよい。具体的には、昇格抽籤の結果、６個の演出玉のうち最も期待度の高い演出玉の種類に基づいて、例えば、最も期待度の高い演出玉が抽籤玉１である場合にＬＥＤを「白」で発光し、最も期待度の高い演出玉が抽籤玉２である場合にＬＥＤを「青」で発光し、最も期待度の高い演出玉が抽籤玉３である場合にＬＥＤを「黄」で発光する。

【０３２１】

後者の方法によれば、６個の演出玉うちのいずれか１又は複数の演出玉だけが期待度の高い演出玉に昇格し、その他の演出玉が期待度の低い演出玉のままであっても、ＬＥＤが赤、虹などの期待度の高い色で発光し、結果、目玉本体２０３が期待度の高い色で発光することになる。一方で、６個の演出玉が全体的にまんべんなく昇格し、６個の演出玉の全てが期待度の比較的低い演出玉である場合には、ＬＥＤは青、黄などの期待度の低い色で発光し、結果、目玉本体２０３が期待度の低い色で発光することになる。

【０３２２】

一方、前者の方法によれば、６個の演出玉の昇格数の総数が少ない場合には、６個の演出玉うちのいずれかが期待度の高い演出玉に昇格したとしても、ＬＥＤは期待度の低い色で発光し、結果、目玉本体２０３が期待度の低い色で発光することになる。反対に、６個の演出玉の昇格数の総数が多い場合には、６個の演出玉の全てが期待度の比較的低い演出玉のままであったとしても、ＬＥＤは期待度の高い色で発光し、結果、目玉本体２０３が期待度の高い色で発光することになる。

【０３２３】

また、前者の方法と後者の方法とを組み合わせてＬＥＤの発光を制御することとしてもよい。具体的には、６個の演出玉の昇格数の総数が多いだけ、又は６個の演出玉うちのいずれか１又は複数が期待度の高い演出玉に昇格しただけでは、ＬＥＤを期待度の高い色では発光させず、個の演出玉うちのいずれか１又は複数が期待度の高い演出玉に昇格し、かつ、６個の演出玉の昇格数の総数が多い場合に、ＬＥＤを期待度の高い色で発光させることとしてもよい。

【０３２４】

また、本実施形態のパチスロ１では、回転役物２００の可動抽籤と演出玉の昇格抽籤との２つの抽籤を個別に行うこととしているが、回転役物２００の可動抽籤は行わずに、演出玉の昇格抽籤のみを行うこととしてもよい。具体的には、演出玉の昇格抽籤の結果、演出玉を昇格することが決定された場合に、回転役物２００を可動し、目玉本体２０３が表に現れることとしてもよい。

【０３２５】

本実施形態のように回転役物２００の可動抽籤と演出玉の昇格抽籤との２つの抽籤を個別に行うことで、演出玉を昇格させる遊技期間を作り出すことができる。遊技者からすると、この遊技期間中は演出玉を昇格させるチャンス期間になるため、目玉本体２０３が視認可能な期間中の興趣が向上する。

【０３２６】
一方で、このようなチャンス期間であっても、個別に行われる昇格抽籤に非当籤の場合には、演出玉は昇格しないため、本実施形態のように２つの抽籤を個別に行う方法では、目玉本体２０３が視認可能になったとしても、演出玉が昇格していないこともある。この点、演出玉の昇格抽籤のみを行い、演出玉を昇格することが決定された場合に回転役物２００を可動する方法では、目玉本体２０３が視認可能になると、演出玉が必ず昇格していることになるため、遊技者は、その後の遊技に対して期待を持つことができる。
【０３２７】
＜リール停止時ＡＲＴ抽籤テーブル＞
図８７は、通常遊技状態及び高確率遊技状態中のリール停止時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において参照されるリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。リール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルは、領域１１３Ａにセットされている演出玉毎に、抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。ここで、上述したように、リール停止時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）では、領域１１３Ａにセットされた演出玉は、リール停止時に表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上である場合に限り、抽籤結果に対して影響を与える。そのため、図８７に示すリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルは、領域１１３Ａに演出玉がセットされ、かつ、リール停止時に表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上である場合に限り参照されるテーブルである。
【０３２８】
図８７に示すリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、領域１１３Ａにセットされている演出玉に応じてＣＺ又はＡＲＴに当籤する確率が異なり、特に、抽籤玉４及び確定玉では、ＣＺ又はＡＲＴが確実に当籤することが分かる。
【０３２９】
［高確率遊技状態中の遊技］
続いて、図８８及び図８９を参照して、高確率遊技状態中の移行抽籤（Ｄ）以外の遊技の流れについて説明する。上述のように高確率遊技状態は、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態が該当し、メイン側においてボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態からボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行すると、高確率遊技状態も終了し、通常遊技状態に移行してしまう。なお、メイン側においてボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態からボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する場合とは、上述のように、押し順ベルや押し順リプに不正解の場合である。そのため、高確率遊技状態は、押し順ベルや押し順リプに不正解時に表示される図柄の組合せが表示されたことを、サブ側において把握したタイミングで終了する。ここで、通常遊技状態から高確率遊技状態に移行できたにも関わらず、すぐに高確率遊技状態が終了し通常遊技状態に移行してしまったのでは、興趣を損ねてしまう。そこで、本実施形態のパチスロ１では、高確率遊技状態では所定回数に限り、押し順ベルや押し順リプに正解の押し順を報知する。
【０３３０】
図８８は、高確率遊技状態中の遊技の流れの概要図であり、図８９は、高確率遊技状態中に参照されるデータテーブルである。なお、図８９に示すデータテーブルは、ロムカートリッジ基板７６に記憶される。
【０３３１】
＜高確率遊技状態中の遊技の流れの概要＞
図８８を参照して、通常遊技状態のＡＲＴ移行抽籤に非当籤中に、ＲＴ４移行リプに係る図柄の組合せが表示されると、メイン側においてボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行する。なお、この時点では、サブ側の遊技状態は、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）である。この通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）において、開始操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、主制御回路９１の制御に伴い内部当籤役が決定される。通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）では、内部当籤役が決定されると、決定された内部当籤役に基づいて回避ポイントの抽籤を行う。この抽籤において回避ポイントを獲得すると、副制御回路１０１は、初めて通常遊技状態から高確率遊技状態に遊技状態を移行させ

る。図６６において上述した高確率遊技状態への移行抽籤（Ｂ）は、この回避ポイントの抽籤に相当する。

【０３３２】

高確率遊技状態では、獲得した回避ポイントに基づいて、メイン側においてボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行してしまう状況を回避する。具体的には、高確率遊技状態において、開始操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、主制御回路９１の制御に伴い内部当籤役が決定される。副制御回路１０１は、内部当籤役に基づいて、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある否かを判断する。より具体的には、内部当籤役が押し順ベル又は押し順リプである場合に、副制御回路１０１は、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する可能性があると判断する。

【０３３３】

ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある場合、副制御回路１０１は、回避ポイントが残っている場合に限り、内部当籤役として決定された押し順ベル又は押し順リプに正解となる押し順を報知する。この報知を受けることで、遊技者は、正解の押し順で停止操作を行うことができ、高確率遊技状態が終了してしまうこと（すなわち、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行してしまうこと）を回避することができる。なお、回避ポイントがない場合には、遊技者自身が正解となる押し順を選択することになる。

【０３３４】

その後、停止操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、表示された図柄の組合せに基づいて、メイン側で遊技状態の移行が行われる。具体的には、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示された場合に、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行し、それ以外の場合には、ボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態が維持される。サブ側では、副制御回路１０１は、メイン側の遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行した場合には、高確率遊技状態を終了し、次ゲームから通常遊技状態を開始する。他方、副制御回路１０１は、メイン側の遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態を維持した場合には、高確率遊技状態を維持し、次ゲームも高確率遊技状態とする。

以上の流れが、高確率遊技状態中の遊技の流れである。

【０３３５】

＜回避ポイント抽籤テーブル＞

図８９は、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）において参照される回避ポイント抽籤テーブルである。回避ポイント抽籤テーブルは、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）中に内部当籤役として決定されたリプレイの回数、及び今回の遊技における内部当籤役毎に、加算する回避ポイントに対する抽籤値の情報を規定する。図８９に示すように、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）では、リプレイが内部当籤役として決定された回数に基づいて、異なる回避ポイント抽籤テーブルが参照される。なお、図８９では、リプレイが内部当籤役として決定された回数が「０回」と「１回以上」とでテーブルを異ならせているが、テーブルを異ならせる回数はこれに限られるものではない。

【０３３６】

図８９に示す回避ポイント抽籤テーブルを参照すると、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）ではリプレイが１回以上内部当籤役として決定されると、回避ポイントが付与される確率が上がり、特に、リプレイが１回以上内部当籤役して決定された後に内部当籤役として決定されたリプレイでは、回避ポイントが付与され易くなっている。なお、上述のようにＲＴ４遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高いため、通常遊技状態（ＲＴ４遊技状態）が数ゲーム継続した場合には、回避ポイントが付与されることになる。

【０３３７】

［ＣＺ中の遊技］

続いて、図９０～図９５を参照して、ＣＺ中の遊技の流れについて説明する。図９０は、ＣＺ中の遊技の流れの概要図であり、図９１～図９５は、ＣＺ中に参照されるデータテ

ーブルである。なお、図９１～図９５に示すデータテーブルは、ロムカートリッジ基板７６に記憶される。

【０３３８】

＜ＣＺ中の遊技の流れの概要＞

上述したように、通常遊技状態や高確率遊技状態における移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において、ＣＺに当籤すると、遊技状態がＣＺに移行する。すなわち、本実施形態では、副制御回路は、抽籤状態開始手段を構成し、移行抽籤においてＣＺに当籤すると、遊技状態をＣＺに移行させる。図９０に示すように、ＣＺ移行後の最初のゲームでは、開始操作に伴い全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、ＣＺ＿ＭＡＰの抽籤を行う。ＣＺは、最大３０ゲーム継続する完走型のチャンスゾーンである一方で、途中で行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が「維持」されると終了する。このＣＺの途中で行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）は、ＣＺが継続するほどＡＲＴの当籤確率が上がるようになっている。ＣＺ＿ＭＡＰは、ＣＺの途中で行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）においてＡＲＴの当籤確率が上がるゲーム数を設定するために用いられる。

【０３３９】

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

【０３４０】

続いて、黙示録にセットする演出玉の抽籤が行われる。その後、ＣＺの３０ゲーム目以外の遊技では、今回の遊技において発展玉がセットされているか否か、すなわち、領域１１３Ａに発展玉がセットされている否かを判断する。今回の遊技において発展玉がセットされている場合には、ＣＺ途中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われる可能性があり、発展玉がセットされていない場合には、基本的には当該移行抽籤（Ｃ）は行われない。具体的には、発展玉がセットされ、無効ポイントが０であり、かつ、押し順ベルが内部当籤役として決定されている場合に、ＣＺ途中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われる。なお、ＣＺ中の移行抽籤は、ＣＺモードに応じてＡＲＴの当籤確率が異なり、ＣＺモード１以上である場合にはＡＲＴに必ず当籤する。上述のＣＺ＿ＭＡＰは、ＣＺモードが０から１に上がるゲーム数を設定するＭＡＰである（図９２参照）。

【０３４１】

ここで、今回の遊技において発展玉がセットされ、かつ、無効ポイントが１以上である場合、又は、今回の遊技において回避玉がセットされている場合、現在のＣＺモードを示唆する演出を行うこととしてもよい。具体的には、ＣＺ＿ＭＡＰには、ＣＺモードが０から１に上がるゲーム数が設定されているため、現在のＣＺモードが１であることや、ＣＺモードがあと何回の遊技で０から１に上がるかを、ＣＺ＿ＭＡＰから特定することができる。副制御回路１０１は、現在のＣＺモードが１である場合や、数回（例えば、２，３回）以内の遊技においてＣＺモードが０から１に上がる場合には、それら以外の場合と比べて異なる態様の演出を行うことで、現在のＣＺモードを示唆する演出を行うことができる。

【０３４２】

なお、図９０に示すように、ＣＺの３０ゲーム目の遊技では、ＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われる。この場合には、必ずＣＺモード２に基づくＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われ、チャンスゾーンを完走したとしてＡＲＴに当籤することになる。そして、上述のようにＣＺを完走した場合には、より有利なＡＲＴ遊技状態に移行することになる。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、有利状態抽籤手段を構成し、ＣＺを完走（３０ゲーム）した際にＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を行う。

【０３４３】

ＣＺ中では、スタート時に発展玉に伴うＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）が行われていた場合

、次のような処理が行われる。具体的には、その後、停止操作が行われ全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、表示された図柄の組合せが「ベル入賞」以上か否か、すなわち、押し順ベルの押し順に正解したか否かを判断する。そして、押し順ベルの押し順に正解した場合には、発展玉に伴うＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が、ＡＲＴに当籤したか否かに関わらず無効にされ、ＣＺが継続することになる。他方、押し順ベルの押し順に不正解の場合には、発展玉に伴うＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が維持され、その後、抽籤結果に応じた遊技状態に移行することになる。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、遊技状態制御手段を構成し、ＣＺ中にＡＲＴの移行抽籤（Ｃ）を行い、その抽籤結果に応じて遊技状態をＡＲＴ遊技状態へ移行させる。

【０３４４】

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

【０３４５】

＜ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブル＞

図９１は、ＣＺ移行後の最初のゲームにおいて参照されるＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルである。ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルは、ＣＺ＿ＭＡＰの種別に対する抽籤値の情報を規定する。ＣＺに移行すると、副制御回路１０１は、ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、当該ＣＺ中に用いるＣＺ＿ＭＡＰを抽籤する。

【０３４６】

＜ＣＺ＿ＭＡＰ対応表＞

図９２は、ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルにより抽籤されるＣＺ＿ＭＡＰの内容を示すＣＺ＿ＭＡＰ対応表である。ＣＺ＿ＭＡＰのそれぞれには、ＣＺ中の継続ゲーム数毎にＣＺモードが設定されている。ＣＺモードは、上述のようにＣＺ中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）におけるＡＲＴの当籤確率を設定する情報であり、ＣＺモードの数値が大きいほど、ＡＲＴの当籤確率が高くなるように設定されている。図９２に示すように、ＣＺ＿ＭＡＰのそれぞれは、ＣＺ中の継続ゲーム数が増す毎にＣＺモードが上がり、一度ＣＺモードが上がると下がらないように設定されている。すなわち、それぞれのＣＺ＿ＭＡＰは、ＣＺモード０からＣＺモード１に上がるゲーム数が異なるように設定されている。また、全てのＣＺ＿ＭＡＰにおいて、継続ゲーム数が３０である場合、ＣＺモードが２になるように設定されている。

【０３４７】

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

【０３４８】

＜無効ポイント抽籤テーブル＞

図９３は、無効ポイント抽籤テーブルである。無効ポイント抽籤テーブルは、ＣＺ中の発展玉がセットされている遊技において内部当籤役として押し順ベルが決定された場合に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を無効にする無効ポイントを抽籤するために用いられる。無効ポイントが１以上である場合、発展玉がセットされている遊技において内部当籤役として押し順ベルが決定された場合に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を無効にする。なお、無効ポイントが１以上である場合には、移行抽籤（Ｃ）を一度行った後に無効に

することとしてもよく、また、移行抽籤（Ｃ）をそもそも行わないこととしてもよい。
【０３４９】
上述のように、無効ポイントの抽籤は、ＣＺ移行後の最初のゲームにおいて行う初期値の抽籤と、ＣＺ中に毎ゲーム行われる上乗せの抽籤とがある。図９３の（Ａ）は、初期値の抽籤に用いられる無効ポイント抽籤テーブルであり、初期値として決定される無効ポイントに対する抽籤値の情報を規定する。また、図９３の（Ｂ）（Ｃ）は、上乗せの抽籤に用いられる無効ポイント抽籤テーブルであり、今回の遊技においてセットされている演出玉の種別及び内部当籤役毎に上乗せする無効ポイントに対する抽籤値の情報を規定する。
【０３５０】
＜演出玉抽籤テーブル＞
図９４は、ＣＺ中に黙示録にセットする演出玉を抽籤する際に用いられる演出玉抽籤テーブルである。セット中の最終演出玉毎にセットする演出玉に対する抽籤値の情報を規定する。なお、セット中の最終演出玉とは、例えば、現在の遊技から最も離れた領域１１３Ｅにセットされた演出玉である。図９４を参照すると、セット中の最終演出玉が発展玉である場合には、発展玉が抽籤されることはない。すなわち、ＣＺ中は、黙示録の領域１１３Ａ～１１３Ｅに発展玉が２つ連続してセットされることはない。一方で、セット中の最終演出玉がその他（ブランク又は回避玉）である場合には、所定の確率で発展玉が抽籤されることになる。
【０３５１】
なお、ＣＺ中では、黙示録には発展玉及び回避玉のいずれかがセットされるが、演出玉抽籤テーブルに示すように、演出玉の抽籤では、発展玉かブランク（空）のみを抽籤し、回避玉は抽籤しない。ここで、回避玉は、無効ポイントが１以上であり、黙示録に発展玉がセットされている場合に、セットされている発展玉を書き換える形で黙示録にセットされることになる。なお、無効ポイントが１以上である場合に、発展玉を回避玉に書き換えるタイミングは任意である。例えば、領域１１３Ａ～領域１１３Ｅのうち、領域１１３Ｂに到達するまでは発展玉を回避玉に書き換えないことなどのようにしてもよく、もちろん、領域１１３Ｅの時点で発展玉を回避玉に書き換えることとしてもよく、また、領域１１３Ａの時点でも発展玉のまま維持し、移行抽籤（Ｃ）自体を無効にすることで、ＣＺの終了を回避することとしてもよい。
【０３５２】
＜ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル＞
図９５は、ＣＺ中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）において参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルである。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＣＺモード及びＢＢの当籤の有無毎に、移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、ＢＢ非当籤時では、ＣＺモードが０の場合はＡＲＴに当籤する確率が低く、ＣＺモードが１以上の場合はＡＲＴに必ず当籤することがわかる。なお、ＣＺモードは、移行抽籤（Ｃ）におけるＡＲＴの当籤確率やＡＲＴ当籤時のＡＲＴの有利度合が、数値が大きいほど遊技者に有利であれば足り、ＣＺモード１、２においてＡＲＴに必ず当籤するように設定する必要はない。
【０３５３】
［ＢＢ中の遊技］
続いて、図９６～図１０１を参照して、ボーナス状態中（「ＢＢ中」とも呼ぶ）の遊技の流れについて説明する。図９６は、ＢＢ中におけるメイン（主制御回路９１）側で管理する当籤役の種別と、サブ（副制御回路１０１）側で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図であり、図９７は、ＢＢ中の遊技の流れの概要図であり、図９８～図１０１は、ＢＢ中に参照されるデータテーブルである。なお、図９８～図１０１に示すデータテーブルは、ロムカートリッジ基板７６に記憶される。
【０３５４】
＜当籤役のメイン側／サブ側の対応関係＞
図９６は、ＢＢ中におけるメイン（主制御回路９１）側で管理する当籤役の種別と、サ

ブ（副制御回路１０１）側で管理する当籤役の略称との対応関係の一部を示す図である。サブ側では、メイン側の当籤役を図９６の対応表に示す略称で管理する。なお、図９６に示す当籤役以外の対応関係は、図６７と同様である。

【０３５５】

＜ＢＢ中の遊技の流れの概要＞

図９７に示すように、ＢＢ中の遊技は、ＢＢの作動を契機として行われる。ＢＢの作動が行われると、ＢＢモードが０にセットされる。ここで、ＢＢモードは、ＢＢ中に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）におけるＡＲＴの当籤確率を設定する情報である。本実施形態のパチスロ１では、ＢＢモードとしてＢＢモード０～５を有し、ＢＢモードの数値が大きいほどＡＲＴの当籤確率が高くなる。

【０３５６】

続いて、ＢＢ中に開始操作に伴い全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、ＢＢ中のスタート時に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）が行われる。このスタート時の移行抽籤（Ｆ）は、上述のＢＢモードとは関係なく、内部当籤役としてサブ側の略称「７揃いリプ」が決定されている場合に、ＡＲＴに当籤し、その他の場合にＡＲＴに非当籤になる。

【０３５７】

続いて、ＢＢ中の内部当籤役に基づいて、ＢＢモードのモードアップ抽籤を行う。本実施形態のパチスロ１では、現在のＢＢモード毎にモードアップする可能性のある当籤役が定められている。詳細については後述するが、パチスロ１では、ＢＢモードが上がるほど、モードアップする可能性のある当籤役の種類が少なくなるように設定されている。

【０３５８】

その後、停止操作に応じてメダルの払い出しが行われると、ＢＢの作動を終了するか否かを判定する。本実施形態のパチスロ１では、ＢＢ中に５９枚を超えるメダルが払い出されるとＢＢの作動が終了する。未だ５９枚を超えるメダルが払い出されていない場合には、ＢＢの作動が継続する。他方、５９枚を超えるメダルが払い出された場合には、ＢＢ終了時のＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）が行われる。この終了時の移行抽籤（Ｆ）は、ＢＢモードに応じて行われる抽籤であり、ＢＢモードの数値が大きいほどＡＲＴの当籤確率が高くなる。

【０３５９】

ＡＲＴに当籤している状態でＢＢが終了すると、次ゲームからＡＲＴ（敵決めＡＲＴ）が開始する。ここで、図１７に示したように、ＢＢ中には、ＪＡＣＩＮに係る役を内部当籤役として持ち越している状況で高ＲＴ状態（ＲＴ４遊技状態）に移行し、ＪＡＣＩＮに係る役に応じた図柄の組合せが表示されると低ＲＴ状態（ＲＴ２遊技状態）に移行する。そして、ＢＢ終了後は、ＢＢ中のＲＴ遊技状態が維持されるため、ＢＢ終了後は、ＢＢ中の遊技の結果に応じて高ＲＴ状態又は低ＲＴ状態になってしまう。

【０３６０】

本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴに当籤している状態でＢＢが終了した場合、高ＲＴ状態に移行したタイミングでＡＲＴを実行することとしてもよく、また、ＲＴ遊技状態の種別に関係なく、ＡＲＴ（より詳細にはＡＴ）を実行することとしてもよい。すなわち、低ＲＴ状態のままＢＢが終了した場合に、高ＲＴ状態への移行を待つことなく敵決めＡＲＴを開始することとしてもよい。この場合における敵決めＡＲＴは、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率は低いものの、押し順役に応じた正解の押し順を報知するとともに、敵決めＡＲＴ中の制御に従い、黙示録に演出玉がセットされる。後述するように、敵決めＡＲＴ中は、黙示録に味方玉がセットされる結果、味方キャラクタのＨＰが増加する可能性があり、味方キャラクタのＨＰが増加した場合には、その後のバトルＡＲＴに勝利（継続）する可能性が高まる。低ＲＴ状態のまま敵決めＡＲＴを開始したとしても、味方キャラクタのＨＰの増加（すなわち、ＡＲＴ遊技状態の継続期待度の増加）という利益を遊技者に与えることができるため、低ＲＴ状態のままＢＢを終了してしまった遊技者が受ける不利益を軽減することができる。

【０３６１】
＜ＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブル＞
図９８は、ＢＢ中のスタート時の移行抽籤（Ｆ）において参照されるＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルである。ＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルは、サブ側の略称「７揃いリプ」が決定されている場合に参照され、ＡＲＴへの移行抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。図９８に示すように、サブ側の略称「７揃いリプ」が決定されている場合には、スタート時の移行抽籤（Ｆ）において必ずＡＲＴに当籤することになる。
【０３６２】
ここで、図９６に示す当籤役の対応表を参照すると、ＪＡＣ２フラグ間（ＪＡＣＩＮ２を内部当籤役として持ち越している状態）及びＪＡＣ３フラグ間（ＪＡＣＩＮ３を内部当籤役として持ち越している状態）では、メイン側の「Ｆ＿３１２上段７揃」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」の３つのみが「７揃いリプ」である。これに対して、ＪＡＣ１フラグ間（ＪＡＣＩＮ１を内部当籤役として持ち越している状態）では、メイン側の「Ｆ＿３１２上段７揃」～「Ｆ＿２ｎｄクロス７揃」に「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」～「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」の３つを加えた計６つが「７揃いリプ」になっている。そのため、パチスロ１では、ＢＢ中に持ち越している持越役の種別に応じて、スタート時の移行抽籤（Ｆ）においてＡＲＴに当籤する確率が異なることになる。
【０３６３】
＜ＢＢ中モードアップ抽籤テーブル＞
図９９及び図１００は、ＢＢモードのモードアップ抽籤において参照されるＢＢ中モードアップ抽籤テーブルである。ＢＢ中モードアップ抽籤テーブルは、現在のＢＢモード及び内部当籤役毎にモードアップ抽籤の抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定している。
【０３６４】
ＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを参照すると、現在のＢＢモードが０である場合、押し順ベル、共通ベル、スイカ、弱チェリー、強チェリー又はチャンリプのいずれかが内部当籤役として決定されると、ＢＢモードが上がることになる。すなわち、ＢＢモード０からモードアップする可能性のある当籤役の種類は６種類である。同様に、ＢＢモード１からモードアップする可能性のある当籤役の種類は５種類であり、ＢＢモード２からモードアップする可能性のある当籤役の種類は４種類であり、ＢＢモード３からモードアップする可能性のある当籤役の種類は３種類であり、ＢＢモード４からモードアップする可能性のある当籤役の種類は２種類である。
【０３６５】
また、ＢＢモード４からモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモード３においてモードアップする可能性のある当籤役に含まれ、同様に、ＢＢモード３からモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモード２においてモードアップする可能性のある当籤役に含まれ、ＢＢモード２からモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモード１においてモードアップする可能性のある当籤役に含まれ、ＢＢモード１からモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモード０においてモードアップする可能性のある当籤役に含まれる。
【０３６６】
このようにパチスロ１では、ＢＢモードが上がるほど、モードアップする可能性のある当籤役の種類が少なくなるように設定され、かつ、ＢＢモードが高い状態でモードアップする可能性のある当籤役は、ＢＢモードが低い状態でもモードアップする可能性がある。
【０３６７】
なお、図９９及び図１００に例示するＢＢ中モードアップ抽籤テーブルでは、ＢＢモードを一段階ずつではなく飛ばしてモードアップ可能にしている（例えば、ＢＢモード０からＢＢモード１を経ることなくＢＢモード２以上にモードアップ可能にしている）。この点、ＢＢモードは、必ず一段階ずつのみモードアップするようにＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを構成することとしてもよい。このような構成によれば、ＢＢモードは一段階ずつしか上がらないため、それぞれのＢＢモードに滞在中の期待度が下がるため、ＢＢモー

ドを飛ばして上げることが可能な場合に比べて、ＢＢモードが上がる期待度を高めるように設定することができる。その結果、ＢＢ中にある一定のＢＢモードまでは上がりやすくなるため、ＢＢモードが徐々にモードアップしていく遊技形態を作りやすくなる。

【０３６８】

ここで、図９９及び図１００に示すＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを参照すると、内部当籤役がチャンリプである場合、ＢＢモードが上がりやすい。また、図９６に示す当籤役の対応表を参照すると、ＪＡＣ１フラグ間及びＪＡＣ３フラグ間では、メイン側の「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」の５つのみが「チャンリプ」である。これに対して、ＪＡＣ２フラグ間では、メイン側の「Ｆ＿Ｊ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」に「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」の５つを加えた計１０個が「チャンリプ」になっている。そのため、パチスロ１では、ＢＢ中に持ち越している持越役の種別に応じてＢＢモードを上げる確率が異なることになり、結果、ＢＢ中に持ち越している持越役の種別に応じてＢＢ終了時の移行抽籤（Ｆ）においてＡＲＴに当籤する確率が異なることになる。

【０３６９】

＜ＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブル＞

図１０１は、ＢＢ終了時の移行抽籤（Ｆ）において参照されるＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルである。ＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＢＢ中の状態及びＢＢモード毎に、ＡＲＴへの移行抽籤結果に対する抽籤値の情報を規定する。なお、図１０１の（Ａ）のＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルは、メイン側の遊技状態「ボーナス状態のＲＢ遊技状態」「ボーナス状態のＲＴ４遊技状態」において参照され、図１０１の（Ｂ）のＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルは、メイン側の遊技状態「ボーナス状態のＲＴ０遊技状態」「ボーナス状態のＲＴ２遊技状態」において参照される（図１７参照）。

【０３７０】

［ＡＲＴ中の遊技］

続いて、図１０２～図１２１を参照して、ＡＲＴ遊技状態中（「ＡＲＴ中」とも呼ぶ）の遊技の流れについて説明する。図１０２は、敵決めＡＲＴ中の遊技の流れの概要図であり、図１０３は、バトルＡＲＴ中の遊技の流れを示す概要図であり、また、図１０４～図１２１は、ＡＲＴ中に参照されるデータテーブルである。なお、図１０４～図１２１に示すデータテーブルは、ロムカートリッジ基板７６に記憶される。

【０３７１】

＜ＡＲＴ中の遊技の流れの概要＞

図１０２に示すように、一般遊技状態（通常遊技状態、高確率遊技状態、ＣＺ）やボーナス状態においてＡＲＴへの移行抽籤に当籤すると、副制御回路１０１は、移行抽籤に当籤した状況に応じてＡＲＴ状態を抽籤する。ＡＲＴ状態は、ＡＲＴ遊技状態が継続することについての期待度が異なる状態であり、基本的には、数値の大きいＡＲＴ状態ほどＡＲＴが継続し易い（遊技者にとって有利）な状態となっている。ＡＲＴ状態が決定され、メイン側の遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行すると、敵決めＡＲＴが開始する。

【０３７２】

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

【０３７３】

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

ことになる。
【０３７４】
なお、敵決めＡＲＴの開始後すぐに黙示録にボス玉をセットしてしまったのでは、敵決めＡＲＴが開始後すぐに終了してしまう可能性がある。そこで、敵決めＡＲＴ開始時には黙示録に演出玉をセットしない保証回数をセットすることとしてもよい。このようにすることで、最低限保証回数分は敵決めＡＲＴが継続するため、敵決めＡＲＴが開始後すぐに終了してしまうことを防止することができる。なお、保証回数は、予め定められた固定回数（例えば、５ゲームなど）であってもよく、また、敵決めＡＲＴの開始時に抽籤により決定することとしてもよい。また、ＡＲＴへの移行抽籤に当籤したことを契機に開始された敵決めＡＲＴ（いわゆる初当たり）と、ＡＲＴ遊技状態が継続したことを契機に開始された敵決めＡＲＴとで、保証回数を異ならせることとしてもよい。この場合においても、固定の保証回数を両ケースにおいて異ならせることとしてもよく、また、保証回数の抽籤確率を両ケースにおいて異ならせることとしてもよい。また、ＡＲＴ遊技状態が継続した場合には、継続時のバトルＡＲＴにおいて対戦した敵キャラクタの種別に応じて保証回数を異ならせることとしてもよい。この場合においても、継続時のバトルＡＲＴにおいて対戦した敵キャラクタの種別に応じて、固定の保証回数を異ならせることとしてもよく、また、保証回数の抽籤確率を異ならせることとしてもよい。
【０３７５】
続いて、味方キャラクタのＨＰを決定する。ここで決定された味方キャラクタのＨＰが続くバトルＡＲＴにおいて用いられることになる。なお、味方キャラクタのＨＰは、敵決めＡＲＴの最初のゲームにおいて行われる初期決定と、黙示録に味方玉がセットされている場合に行われる後述の上乗せの抽籤とに基づき決定される。
【０３７６】
初期決定は、現在の味方キャラクタのＨＰが初期値（ＨＰ５０）未満であるか否かに応じて制御が異なり、副制御回路１０１は、初期値未満である場合には、味方キャラクタのＨＰを初期値に決定し、初期値以上である場合には、現在の味方キャラクタのＨＰをそのまま維持する。パチスロ１では、バトルＡＲＴにおいて味方キャラクタが勝利した場合には、再び敵決めＡＲＴを行う。このとき、継続したＡＲＴの結果に応じて味方キャラクタのＨＰは変動しているため（例えば、継続したＡＲＴの敵決めＡＲＴ中の味方玉（上乗せ抽籤）によるＨＰ増加や、継続したＡＲＴのバトルＡＲＴ中の敵玉（敵攻撃）によるＨＰ減少）、継続後の新たな敵決めＡＲＴでは、初期値からの変動に応じて味方キャラクタのＨＰをセットすることになる。
【０３７７】
続いて、副制御回路１０１は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に応じた制御を行う。例えば、ボス玉がセットされている場合には、押し順ベル（共通ベルも含むこととしてもよい）が内部当籤役として決定されたか否かを判断し、押し順ベルが内部当籤役として決定されている場合には、今回の遊技において黙示録にセットされているボス玉の種類に応じたボスを、バトルＡＲＴにおける対戦相手として決定する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、対戦相手決定手段を構成し、今回の遊技において黙示録にセットされているボス玉１～８に応じて、バトルＡＲＴにおける対戦相手を決定する。
【０３７８】
このようにしてバトルＡＲＴの対戦相手を決定すると、対戦相手となる敵キャラクタのＨＰを決定する。敵キャラクタのＨＰの決定は、対戦相手を決定した次の遊技の内部当籤役に基づいて行われ、例えば、レア役が内部当籤役として決定された場合には、敵キャラクタのＨＰが少なくなるように決定される。敵決めＡＲＴにおいて対戦相手が決定され（ボス玉時の押し順ベル当籤）、かつ、敵キャラクタのＨＰが決定されると（次遊技の内部当籤役）、敵決めＡＲＴが終了し、次遊技からバトルＡＲＴが開始することになる。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、第２有利状態開始手段を構成し、敵決めＡＲＴ中にセットされたボス玉に基づいて対戦相手及び当該対戦相手の敵キャラクタのＨＰ

を決定すると、敵決めＡＲＴを終了し、次遊技からバトルＡＲＴを開始する。
【０３７９】
一方で、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉である場合には、副制御回路１０１は、味方キャラクタのＨＰの上乗せ抽籤を行う。この上乗せ抽籤では、内部当籤役に基づいて味方キャラクタのＨＰを増加（上乗せ）する。具体的には、今回の遊技において黙示録に味方玉がセットされている場合に「ベル当籤」以上で上乗せ抽籤に当籤し、味方キャラクタのＨＰが増加することになる。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、数値加算手段を構成し、黙示録に味方玉がセットされている場合に内部当籤役に基づいて味方キャラクタのＨＰの上乗せ抽籤を行い、この抽籤結果に基づいて味方キャラクタのＨＰの増加（加算）を行う。なお、「ベル当籤」とは、押し順ベル又は共通ベルが内部当籤役として決定されることであり、「ベル当籤」以上とは、「ベル当籤」か、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、及びチャンリプといったレア役のいずれかが内部当籤役として決定されること、のいずれかである。
【０３８０】
図１０２に示すように、敵決めＡＲＴは、対戦相手が決定されるまで繰り返して行われる。一方、敵決めＡＲＴにおいて対戦相手が決定され、かつ、敵キャラクタのＨＰが決定されると敵決めＡＲＴが終了し、次遊技からバトルＡＲＴが開始する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、第１有利状態制御手段を構成し、バトルＡＲＴ中に対戦する敵キャラクタの決定、味方キャラクタのＨＰの決定、及びＡＲＴが継続した場合の上乗せ抽籤などを行う。
【０３８１】
図１０３に示すように、バトルＡＲＴ中に開始操作に伴い全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始すると、黙示録にセットする演出玉の抽籤を行う。なお、バトルＡＲＴでは、攻撃するキャラクタを決定するための味方玉、敵玉、覚醒玉といった演出玉が黙示録にセットされることになる。後述するように、それぞれの敵キャラクタには、攻撃力、防御力及びスピードというパラメータが設定されており、演出玉の抽籤は、敵キャラクタのスピードに応じて行われることになる。具体的には、スピードが速い敵キャラクタほど敵玉が抽籤される確率が高く、スピードが遅い敵キャラクタほど味方玉が抽籤される確率が高くなっている。
【０３８２】
続いて、バトルＡＲＴ中は、内部当籤役及び黙示録にセットされている演出玉に基づいて、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦が行われる。具体的には、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉又は覚醒玉である場合には、「ベル当籤」以上で味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃し、敵キャラクタのＨＰが減少する。なお、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が覚醒玉であり、「ベル当籤」以上の場合には、味方玉がストックされ、ストックされた分だけ黙示録にセットされている敵玉が味方玉に書き換えられる。
【０３８３】
他方、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が敵玉である場合には、「ベル当籤」で敵キャラクタが味方キャラクタに対して攻撃し、味方キャラクタのＨＰが減少し、「レア役当籤」で味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃し、敵キャラクタのＨＰが減少する。なお、「レア役当籤」とは、純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、及びチャンリプといったレア役のいずれかが内部当籤役として決定されることである。
【０３８４】
ここで、敵キャラクタ攻撃時の味方キャラクタのＨＰの減少量は、敵キャラクタに設定された攻撃力に応じて異なり、攻撃力が高い敵キャラクタほど味方キャラクタのＨＰの減少量が大きく、攻撃力が低い敵キャラクタほど味方キャラクタのＨＰの減少量が小さい。同様に、味方キャラクタ攻撃時の敵キャラクタのＨＰの減少量は、敵キャラクタに設定された防御力に応じて異なり、防御力が高い敵キャラクタほど敵キャラクタのＨＰの減少量

が小さく、防御力が低い敵キャラクタほど敵キャラクタのＨＰの減少量が大きい。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、数値減算手段を構成し、バトルＡＲＴ中に黙示録にセットされている演出玉が敵玉（第３演出情報）の場合に味方キャラクタのＨＰを減少（減算）し、味方玉（第４演出情報）の場合に敵キャラクタのＨＰを減少（減算）する。

【０３８５】

図１０３に示すように、バトルＡＲＴでは、対戦の結果、味方キャラクタ又は敵キャラクタのいずれかのＨＰが０になると終了する。具体的には、味方キャラクタのＨＰが０になった場合には、バトルＡＲＴが終了するとともに、一セット分のＡＲＴ遊技状態が終了する。他方、敵キャラクタのＨＰが０になった場合には、ＡＲＴ遊技状態のセット数は変わらないまま、バトルＡＲＴが終了する。そして、バトルＡＲＴ終了時にＡＲＴ遊技状態のセット数が残っている場合には、ＡＲＴ遊技状態が継続し、バトルＡＲＴから新たな敵決めＡＲＴに移行する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、第２有利状態制御手段及び有利状態制御手段を構成し、バトルＡＲＴ中に敵キャラクタが攻撃する演出玉の黙示録へのセット、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦、対戦の結果に基づくＡＲＴ遊技状態の終了又はＡＲＴ遊技状態の継続による敵決めＡＲＴへの移行の制御を行う。また、本実施形態では、副制御回路１０１は、継続制御手段を構成し、対戦の結果、敵キャラクタのＨＰが０になった場合や、味方キャラクタのＨＰが０になったもののＡＲＴ遊技状態のセット数が残っている場合などに、ＡＲＴ遊技状態を継続し、バトルＡＲＴから敵決めＡＲＴに遊技状態を移行させる。

【０３８６】

＜ＡＲＴ状態抽籤テーブル＞

図１０４は、ＡＲＴへの移行抽籤に当籤時にＡＲＴ状態を抽籤するために参照されるＡＲＴ状態抽籤テーブルである。ＡＲＴ状態抽籤テーブルは、ＡＲＴへの移行抽籤に当籤した際の状況毎に、ＡＲＴ状態に対する抽籤値の情報を規定する。例えば、通常遊技状態及び高確率遊技状態中に行われるＡＲＴへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）において当籤した場合には、「通常遊技状態、高確率遊技状態」欄のＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ状態が抽籤される。同様に、ＣＺ中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）において当籤した場合には、ＣＺ中のＣＺモードに応じたＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ状態が抽籤される。また、ボーナス状態中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）において当籤した場合には、「ボーナス状態欄」のＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ状態が抽籤される。

【０３８７】

図１０４を参照すると、ＣＺモード２において移行抽籤に当籤した場合には、ＣＺモード０，１において移行抽籤に当籤した場合やその他の場合に比べて、数値の大きいＡＲＴ状態が抽籤されることになる。ここで、ＣＺモード２はＣＺに完走した場合のＣＺモードであり、また、ＡＲＴ状態は、数値が大きいほどＡＲＴが遊技者にとって有利な状態（ＡＲＴが継続し易い状態）であるため、ＣＺに完走した場合には、単にＡＲＴ移行するだけなく、遊技者にとってより有利な状態になることが分かる。

【０３８８】

＜敵決めＡＲＴ中に参照する各種のデータテーブル＞

続いて、図１０５～図１１１を参照して、敵決めＡＲＴ中に参照される各種のデータテーブルについて説明する。

【０３８９】

＜ボスＭＡＰ抽籤テーブル＞

図１０５は、敵決めＡＲＴにおいて黙示録にセットする演出玉を決定するためのボスＭＡＰを抽籤するためのボスＭＡＰ抽籤テーブルである。敵決めＡＲＴ中は、最初にボスＭＡＰ「１」がセットされ、その後、ボスＭＡＰ毎に規定されたボスＭＡＰデータが０のときに新たなボスＭＡＰが抽籤される。図１０５のボスＭＡＰ抽籤テーブルは、ボスＭＡＰデータが０のときに新たなボスＭＡＰを抽籤するために参照されるテーブルである。

【０３９０】

図１０５に示すボスＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、パチスロ１では、ボスＭＡＰが抽籤されるたびに数値の大きいボスＭＡＰが抽籤され易くなることが分かる。具体的には、ボスＭＡＰ「１」からはボスＭＡＰ「３」が抽籤され易く、同様にボスＭＡＰ「３」からはボスＭＡＰ「５」が抽籤され易い。一方で、ボスＭＡＰ「１」からボスＭＡＰ「４」が抽籤された場合には、ボスＭＡＰ「４」からはボスＭＡＰ「３」が抽籤され易いため、ボスＭＡＰの数値は一度小さくなってしまうものの、その後のボスＭＡＰ「３」からは、ボスＭＡＰ「５」が抽籤されることになるため、結果、ボスＭＡＰが抽籤されるたびに数値の大きいボスＭＡＰが抽籤されることになる。

【０３９１】

また、図１０５に示すボスＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、ボスＭＡＰの抽籤が繰り返された結果、ボスＭＡＰがボスＭＡＰ「５２」まで更新された場合には、その後、ボスＭＡＰ「５２」又はボスＭＡＰ「５３」のいずれかのみが抽籤され、その他のボスＭＡＰが抽籤されないことが分かる。詳しくは後述するが、これらボスＭＡＰ「５２」「５３」がボスＭＡＰとしてセットされている場合、遊技者にとって有利な演出玉が黙示録にセットする演出玉として決定される。そのため、ボスＭＡＰの抽籤が繰り返された結果セットされるボスＭＡＰ「５２」「５３」は、ボスＭＡＰの天井であるといえ、ボスＭＡＰの天井に到達した場合には、遊技者にとって有利な演出玉が黙示録にセットされることになる。

【０３９２】

＜ボスＭＡＰデータ対応表＞

ボスＭＡＰには、黙示録にセットする演出玉を決定するためのボスＭＡＰデータが規定されている。図１０６は、それぞれのボスＭＡＰに規定されているボスＭＡＰデータの対応表を示す図である。図１０６に示すように、ボスＭＡＰ１には、１～４ゲーム目までボスＭＡＰデータ「１」が規定され、５ゲーム目にボスＭＡＰデータ「０」が規定されている。なお、ボスＭＡＰデータ「０」が規定されている場合には、図１０５に示す、ボスＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、新たなボスＭＡＰが抽籤されることになる。

【０３９３】

＜敵決めＡＲＴ中演出玉抽籤テーブル＞

図１０７及び図１０８は、敵決めＡＲＴにおいて黙示録にセットする演出玉を決定するための敵決めＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルである。ＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルは、ボスＭＡＰデータ及びＡＲＴ状態毎にセットする演出玉についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１０７の（Ａ）では、ボスＭＡＰデータ「０」に対しても演出玉に対する抽籤値の情報が規定されているが、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤よりも新たなボスＭＡＰの抽籤を優先する場合には、利用されることはない。

【０３９４】

図１０７及び図１０８を参照すると、ボスＭＡＰデータが「１」「２」「４」である場合、抽籤される演出玉は、ＡＲＴ状態に関わらず概ね一定である一方で、ボスＭＡＰデータ「３」である場合には、ＡＲＴ状態に応じて抽籤される演出玉が大きく異なる。例えば、ボスＭＡＰデータ「３」の場合のＡＲＴ状態「２８」以上を参照すると、演出玉としてボス玉７、８のいずれかが決定されることが分かる。なお、ボス玉７，８は、対戦相手として決定された場合にバトルＡＲＴの継続が確定する演出玉である（図６８参照）。また、図１０６に示すボスＭＡＰデータ対応表を参照すると、ボスＭＡＰデータ「３」は、多くのボスＭＡＰに規定されていることが分かり、多くの場合にボスＭＡＰデータ「３」に基づき演出玉が抽籤されることが分かる。

【０３９５】

このことから、ＡＲＴ状態の数値が大きいほど、遊技者にとって有利なＡＲＴになることが分かり、また、ＣＺ完走時にはＡＲＴ状態として「２８」以上が抽籤されるため（図１０４参照）、ＣＺ完走時に移行するＡＲＴは継続し易いことが分かる。

【０３９６】

また、図１０６及び図１０７を参照すると、ボスＭＡＰが「５２」である場合には、ボ

スＭＡＰデータとして「４」が規定され、バトルＡＲＴの継続が確定するボス玉７，８のいずれかが演出玉として決定されることが分かる。同様に、ボスＭＡＰが「５３」である場合には、ボスＭＡＰデータとして「２」が規定され、味方キャラクタの体力（ＨＰ）を増加させる味方玉が演出玉として決定されることが分かる。

【０３９７】

図１０５で上述したように、ボスＭＡＰ「５２」「５３」は、ボスＭＡＰの抽籤が繰り返されるとセットされるボスＭＡＰの天井である。そして、ボスＭＡＰの天井に到達した場合には、継続が確定するボス玉７，８又は味方キャラクタのＨＰを増加させる味方玉のみが黙示録にセットされることになり、その後のＡＲＴが継続し易くなることが分かる。すなわち、本実施形態では、ロムカートリッジ基板７６に記憶されるボスＭＡＰ抽籤テーブルは、敵決めＡＲＴ中に黙示録にセットする演出玉を決定するためのボスＭＡＰデータ（抽籤値の情報）を規定するボスＭＡＰ（抽籤情報）を複数記憶する抽籤情報記憶手段を構成する。また、本実施形態では、副制御回路１０１は、抽籤情報決定手段を構成し、ボスＭＡＰ抽籤テーブルを参照してボスＭＡＰを決定するとともに、このボスＭＡＰに基づいて黙示録にセットする演出玉を決定すると、当該ボスＭＡＰから他のボスＭＡＰに更新する。

【０３９８】

＜敵決めＡＲＴ中演出玉格上げ抽籤テーブル＞

図１０９は、敵決めＡＲＴ中に黙示録にセットされた敵玉を味方玉に書き換えるために参照される敵決めＡＲＴ中演出玉格上げ抽籤テーブルである。敵決めＡＲＴ中演出玉格上げ抽籤テーブルは、内部当籤役毎に味方玉のストック数に対する抽籤値の情報を規定する。この抽籤により１以上の味方玉のストックが決定されると、ストック数に応じた分だけ、ボス玉を味方玉に書き換える。なお、ボス玉を味方玉に書き換えるタイミングは任意である。図１０９を参照すると、敵決めＡＲＴ中にレア役（純はずれ、スイカ、弱チェリー、強チェリー、チャンリプ）が内部当籤役として決定されると、味方玉がストックされる。

【０３９９】

（味方玉への書き換え）

ここで、図１５５を参照して、ボス玉を味方玉に書き換える際の動作例について説明する。図１５５は、敵決めＡＲＴ中にボス玉を味方玉に書き換える際の動作の概要を示す図である。

【０４００】

図１５５（ａ）に示すように、今遊技においてサブＲＡＭ１０３には、格納領域「１」にボス玉１、格納領域「２」にボス玉２、格納領域「３」にボス玉１、格納領域「４」にボス玉４、格納領域「５」に味方玉、格納領域「６」にボス玉３が記憶されている。なお、上述したように、サブＲＡＭ１０３の格納領域「１」～「５」に記憶されている演出玉は、黙示録にセットされ（表示）、サブＲＡＭ１０３の格納領域「６」に記憶されている演出玉は、黙示録にセットされない（非表示）。

【０４０１】

味方玉への書き換えが行われない場合（味方玉のストックが「０」）、図１５５（ａ）に示すように、サブＲＡＭ１０３の格納領域に記憶されている演出玉がスライドし、結果、次遊技の格納領域「１」～「５」には、今遊技の格納領域「２」～「６」に記憶されていた演出玉が記憶され、また、次遊技の格納領域「６」には抽籤された演出玉が新たに記憶される。

【０４０２】

一方で、味方玉のストックがある場合には、サブＲＡＭ１０３に記憶されているボス玉を味方玉に書き換える。図１５５（ｂ）は、味方玉のストックが「２」である場合のボス玉の書き換え例である。味方玉のストックが「２」である場合、２個のボス玉が味方玉に書き換えられる。今遊技の格納領域「１」に記憶されている演出玉は、次遊技には存在しないため、図１５５（ｂ）に示す例では、今遊技の格納領域「２」「３」に記憶されてい

る２個のボス玉が、次遊技には味方玉に書き換えられている。
【０４０３】
なお、図１５５（ｂ）に示す例では、手前側（格納領域「１」～「６」のうち格納領域「１」側）のボス玉から順に味方玉に書き換えることとしているが、書き換える対象のボス玉の決定方法は任意である。例えば、ボス玉１～８に対して優先順位をつけておき、優先順位に応じて書き換える対象のボス玉を決定することとしてもよい。この優先順位を、例えば、バトルＡＲＴの継続期待度に基づいて設定することも好適である。すなわち、ボス玉１～８のそれぞれに対してバトルＡＲＴの継続期待度を設定しておき、継続期待度が低い（又は高い）ボス玉から順に書き換える対象のボス玉として決定することとしてもよい。
【０４０４】
また、優先順位を味方玉のストック数に基づいて設定することも好適である。例えば、味方玉のストック数が所定数（例えば、「１」）である場合には、ボス玉１～８に対して設定した第１の優先順位に基づいて書き換える対象のボス玉を決定し、味方玉のストック数が特定数（例えば、「２」）である場合には、ボス玉１～８に対して設定した第２の優先順位に基づいて書き換える対象のボス玉を決定する。
【０４０５】
また、優先順位を味方玉をストックした際の内部当籤役に基づいて設定することも好適である。例えば、所定役（例えば、スイカ）が内部当籤役として決定されたことを契機に味方玉のストックが行われた場合には、ボス玉１～８に対して設定した第１の優先順位に基づいて書き換える対象のボス玉を決定し、特定役（例えば、チャンスリプ）が内部当籤役として決定されたことを契機に味方玉のストックが行われた場合には、ボス玉１～８に対して設定した第２の優先順位に基づいて書き換える対象のボス玉を決定する。
【０４０６】
味方玉のストックに応じて、ボス玉が味方玉に書き換えられることにより、味方キャラクタのＨＰが増加し、バトルＡＲＴにおいて味方キャラクタのＨＰが「０」になり難くなる結果、バトルＡＲＴが継続し易くなる。ここで、上述したようにボス玉７，８は、バトルＡＲＴの継続が確定するボス玉であり、味方玉に書き換えてしまったのでは却ってバトルＡＲＴが継続し難くなってしまう。そこで、ボス玉７，８については、味方玉に書き換えることなく維持することとしてもよい。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、特定役書換手段を構成し、レア役が内部当籤するとサブＲＡＭ１０３に記憶されているボス玉を味方玉に書き換えるとともに、対象のボス玉がボス玉７，８である場合には味方玉に書き換えることなく維持する。また、副制御回路１０１は、所定役が内部当籤したことに基づいて第１の優先順位で書き換える対象のボス玉を決定し、特定役が内部当籤したことに基づいて第２の優先順位で書き換える対象のボス玉を決定する。
【０４０７】
図１５５（ｃ）は、サブＲＡＭ１０３の格納領域にボス玉７又はボス玉８が記憶されている場合の、ボス玉の書き換え例を示す図である。図１５５（ｃ）において、味方玉のストックは「２」であり、今遊技の格納領域「１」～「６」には、それぞれボス玉１、ボス玉７、ボス玉１、ボス玉４、味方玉、ボス玉３が記憶されている。手前側のボス玉から順に味方玉に書き換える場合、格納領域「２」「３」に記憶されているボス玉７、ボス玉１が書き換える対象のボス玉として決定される。この場合、ボス玉１については味方玉に書き換える一方で、ボス玉７については味方玉に書き換えることなく維持する。
【０４０８】
図１５５（ｃ）に示す例では、書き換える対象のボス玉７については、その手前側に味方玉を挿入しつつボス玉７を維持する。その結果、次遊技の格納領域「１」には、書き換える対象のボス玉７の手前側に挿入された味方玉が記憶され、次遊技の格納領域「２」には、ボス玉７がそのまま維持される。そして、次遊技の格納領域「３」には、ボス玉１から書き換えられた味方玉が記憶され、次遊技の格納領域「４」～「６」には、今遊技の格納領域「４」～「６」と同じ内容の演出玉が記憶される。

【０４０９】
なお、図１５５（ｃ）に示す例では、書き換える対象のボス玉としてボス玉７を決定しつつ、その手前側に味方玉を挿入することで、バトルＡＲＴの継続が確定するボス玉７，８を維持することとしているが、そもそも書き換える対象のボス玉としてボス玉７，８を決定しないこととしてもよい。
【０４１０】
継続が確定するボス玉が味方玉に書き換えられてしまうのは、遊技者にとって不利益であるため、このようなボス玉を書き換えることなく維持することで、遊技者に不満を与えることがなく、好適である。なお、格納領域「６」に記憶されている演出玉は、黙示録にセットされておらず、非表示中であるため、仮に継続が確定するボス玉であったとしても味方玉に書き換えることとしてもよい。このような非表示中の演出玉は、遊技者が把握することはできないため、継続が確定するボス玉を味方玉に書き換えたとしても遊技者が不満を感じることがないためである。
【０４１１】
＜敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブル＞
図１１０は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉である場合に行われる味方キャラクタのＨＰの上乗せ抽籤時に参照される敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブルである。敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役毎に味方キャラクタのＨＰの上乗せ量を規定する。図１１０参照すると、今回の遊技において黙示録に味方玉がセットされている場合、「ベル当籤」以上で味方キャラクタのＨＰが増加することが分かる。
【０４１２】
＜敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブル＞
図１１１は、対戦相手の敵キャラクタを決定した次の遊技において、当該敵キャラクタのＨＰを決定する際に参照される敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルである。敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルは、内部当籤役毎に敵キャラクタのＨＰに対する抽籤値の情報を規定する。図１１１を参照すると、純はずれ以外のレア役に当籤している場合には、敵キャラクタのＨＰが少なくなるように決定されることが分かる。なお、敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルは、対戦相手となる全ての敵キャラクタに対して共通のテーブルであってもよく、また、それぞれの敵キャラクタ毎に異なるテーブルを設けることとしてもよい。敵キャラクタ毎に異なるテーブルを設けることで、敵キャラクタの個性に応じたＨＰを決定することができる。
【０４１３】
＜バトルＡＲＴ中に参照する各種のデータテーブル＞
続いて、図１１３～図１２１を参照して、バトルＡＲＴ中に参照される各種のデータテーブルについて説明するが、これらデータテーブルの説明に先立ち、それぞれの敵キャラクタの特徴について説明する。
【０４１４】
＜ボスステータス対応表＞
図１１２は、ボスステータス対応表である。対戦相手の敵キャラクタであるボス１～ボス８には、それぞれ攻撃力、防御力及びスピードといったステータスが設定されている。例えば、ボス１は攻撃型であり、攻撃力が高い一方でスピードが遅い。これに対して、ボス５はスピード型であり、攻撃力は低いもののスピードが速い。バトルＡＲＴ中は、このような敵キャラクタの特徴に応じて味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦が行われることになる。
【０４１５】
なお、ボス７，８は、対戦相手として決定された時点でＡＲＴ遊技状態の継続が確定する敵キャラクタである。上述のようにＡＲＴ遊技状態は、味方キャラクタのＨＰが０になる前に敵キャラクタのＨＰが０になった場合、又は味方キャラクタのＨＰが０になったとしてもＡＲＴ遊技状態のセット数が残っている場合に継続する。ボス７，８決定時にＡＲ

Ｔ遊技状態が継続する態様は、任意であり、例えば、ボス７，８が敵キャラクタとして決定された場合には、必ず味方キャラクタよりも敵キャラクタのＨＰが先に０になるようにしてもよく、また、ボス７，８が敵キャラクタとして決定された場合には、ＡＲＴ遊技状態のセット数が必ず１以上になる（例えば、ボス７，８が敵キャラクタとして決定された場合にＡＲＴ遊技状態のセット数を１加算、又は味方キャラクタのＨＰが０になったとしてもＡＲＴ遊技状態のセット数を減算しない）ようにしてもよい。この点、本実施形態では、ボス７，８が敵キャラクタとして決定された場合には、ＡＲＴ遊技状態のセット数を１加算することで、味方キャラクタのＨＰが０になったとしてもＡＲＴ遊技状態のセット数が必ず残るようにすることで、ボス７，８決定時にＡＲＴ遊技状態を継続させることとしている。なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態においてボス７，８のＨＰを０にできた場合には、いわゆる上乗せ特化ゾーンに移行することとしてもよい。上乗せ特化ゾーンの種別は任意であるが、本実施形態の場合には上乗せ特化ゾーンとして、ＡＲＴ遊技状態のセット数を上乗せすることや、味方キャラクタのＨＰを上乗せすることが考えられる。

【０４１６】

＜バトルＭＡＰ抽籤テーブル＞

図１１３～図１１５は、バトルＡＲＴにおいて黙示録にセットする演出玉を決定するためのバトルＭＡＰを抽籤するためのバトルＭＡＰ抽籤テーブルである。バトルＭＡＰ抽籤テーブルは、対戦相手となる敵キャラクタの種別毎に設けられ、移行元のバトルＭＡＰ毎に移行先のバトルＭＡＰに対する抽籤値の情報を規定する。図１１３は、ボス１に対応するバトルＭＡＰ抽籤テーブルであり、図１１４は、ボス２に対応するバトルＭＡＰ抽籤テーブルであり、図１１５は、ボス５に対応するバトルＭＡＰ抽籤テーブルである。後述するように、バトルＭＡＰ抽籤テーブルに規定される抽籤値の情報は、敵キャラクタに設定されたスピードに依存する。

【０４１７】

＜バトルＭＡＰデータ対応表＞

バトルＭＡＰには、黙示録にセットする演出玉を決定するためのバトルＭＡＰデータが規定されている。図１１６は、それぞれのバトルＭＡＰに規定されているバトルＭＡＰデータの対応表を示す図である。

【０４１８】

＜バトルＡＲＴ中演出玉抽籤テーブル＞

図１１７は、バトルＡＲＴにおいて黙示録にセットする演出玉を決定するためのバトルＡＲＴ中演出玉抽籤テーブルである。バトル中演出玉抽籤テーブルは、バトルＭＡＰデータ毎にセットする演出玉についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１１７の（Ａ）では、バトルＭＡＰデータ「０」に対しても演出玉に対する抽籤値の情報が規定されているが、ＭＡＰデータ「０」に基づく演出玉の抽籤よりも新たなボスＭＡＰの抽籤を優先する場合には、利用されることはない。

【０４１９】

図１１７を参照すると、バトルＭＡＰデータ「１」は敵玉が抽籤されやすい一方で、バトルＭＡＰデータ「２」「３」は味方玉や覚醒玉が必ず抽籤される。また、図１１６に示すバトルＭＡＰデータ対比表を参照すると、バトルＭＡＰは７個が一セットになっていることが分かる。具体的には、バトルＭＡＰ「１」～「７」を参照すると、バトルＭＡＰデータは「１」が５個続いた後「２」「３」と続き、バトルＭＡＰ「８」～「１４」、バトルＭＡＰ「１５」～「２１」及びバトルＭＡＰ「２２」～「２８」も同様であることが分かる。

【０４２０】

なお、バトルＭＡＰ「４」「１１」「１８」「２５」は、実際には抽籤されることのないバトルＭＡＰである（図１１３～図１１５に示すように抽籤値が０である）。そのため、パチスロ１では、敵玉が抽籤され易いバトルＭＡＰデータ「１」が規定されるバトルＭＡＰ４個（１個は抽籤されない）と、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰデ

ータ「２」「３」が規定されるバトルＭＡＰ２個との６個が一セットになっている。
【０４２１】
ここで、図１１３～図１１５のバトルＭＡＰ抽籤テーブルに戻る。バトルＭＡＰ抽籤テーブルでは、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰデータ「２」「３」が規定されるバトルＭＡＰ「６」「７」「１３」「１４」「２０」「２１」「２７」「２８」を強調して表示している。バトルＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、バトルＭＡＰは、基本的には、一セット内で一つずつ数値の大きいバトルＭＡＰに移行するか、又は、一セット内の味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰに移行することが分かる。具体的には、バトルＭＡＰ「１」からは、数値が１つ大きいバトルＭＡＰ「２」か、同じセット内の味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰ「６」が抽籤され易いことが分かる。
【０４２２】
バトルＭＡＰやバトルＭＡＰデータをこのように構成することで、パチスロ１では、敵キャラクタが連続して攻撃する回数を所定回数（本実施形態では４回）に抑えることとしている。すなわち、バトルＭＡＰの移行が所定回数を超えて（本実施形態では５回）行われた場合には、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰに少なくとも１回は移行することになる。なお、バトルＭＡＰ「１」からは、バトルＭＡＰ「９」などにも移行するが、バトルＭＡＰ「９」などは同じセット内の２つ目の数値のバトルＭＡＰであるため、バトルＭＡＰの移行が所定回数を超えた場合、味方玉などが必ず抽籤されるバトルＭＡＰに少なくとも１回は移行することになる。
【０４２３】
また、図１１３～図１１５のバトルＭＡＰ抽籤テーブルを比較すると、対戦相手の敵キャラクタの種類によって、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰに移行する確率が異なることが分かる。例えば、攻撃型でスピードが遅いボス１（図１１２参照）が敵キャラクタである場合、図１１３のバトルＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、味方玉などが必ず抽籤されるバトルＭＡＰ「６」「７」に比較的移行し易いことが分かる。また、防御型でスピードが普通のボス２（図１１２参照）が敵キャラクタである場合、図１１４のバトルＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、ボス１に比べて味方玉などが必ず抽籤されるバトルＭＡＰ「６」「７」に移行し難いことが分かり、同様に、スピード型のボス５（図１１２参照）が敵キャラクタである場合、図１１５のバトルＭＡＰ抽籤テーブルを参照すると、味方玉などが必ず抽籤されるバトルＭＡＰ「６」「７」に移行し難く、基本的には、バトルＭＡＰ「１」から順に数値の大きいバトルＭＡＰに移行することになることが分かる。
【０４２４】
このようにバトルＭＡＰ抽籤テーブルは、敵キャラクタに設定されたスピードに基づいて抽籤値の情報が規定されている。これにより、バトルＡＲＴ中では、敵キャラクタに設定されたスピードに基づいて演出玉がセットされ、スピードの速い敵ほど敵玉が多くセットされ、スピードの遅い敵ほど味方玉が多くセットされることになる。
【０４２５】
＜バトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブル＞
図１１８及び図１１９は、バトルＡＲＴにおいて敵キャラクタや味方キャラクタのＨＰを減少する際に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルである。バトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルは、対戦相手となる敵キャラクタの種別、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉の種別、及び内部当籤役毎に敵キャラクタや味方キャラクタのＨＰを減少量についての抽籤値の情報を規定する。
【０４２６】
図１１８は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が敵玉である場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルである。図１１８では、敵キャラクタのステータス（攻撃力）による差を比較可能にするため、攻撃力の高いボス１（図１１２参照）が敵キャラクタである場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを図１１８の（Ａ）に示し、攻撃力の低いボス５（図１１２参照）が敵キャラクタである場合に

用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを図１１８の（Ｂ）に示す。図１１８のバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを比較すると、内部当籤役として押し順ベルが決定されている場合、対戦相手がボス１のときは味方キャラクタのＨＰの減少量として「１５」が決定され易い一方で、対戦相手がボス５のときは味方キャラクタのＨＰの減少量として「５」が決定され易いことが分かる。

【０４２７】

また、図１１８を参照すると、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が敵玉であっても、純はずれ以外のレア役に当籤している場合には、味方キャラクタではなく敵キャラクタのＨＰが減少することになる。バトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルをこのように構成することで、遊技者は、バトルＡＲＴ中にレア役が内部当籤役として決定されることについて期待することになり、ＡＲＴ中の興趣を高めることができる。

【０４２８】

また、図１１９は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉又は覚醒玉である場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルである。図１１９では、敵キャラクタのステータス（防御力）による差を比較可能にするため、防御力の高いボス１（図１１２参照）が敵キャラクタである場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを図１１９の（Ａ）に示し、防御力の低いボス５（図１１２参照）が敵キャラクタである場合に用いられるバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを図１１９の（Ｂ）に示す。図１１９のバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを比較すると、対戦相手がボス１のときは敵キャラクタのＨＰの減少量として「５」などが決定され易い一方で、対戦相手がボス５のときは敵キャラクタのＨＰの減少量として「１０」などが決定され易いことが分かる。

【０４２９】

このように対戦相手となる敵キャラクタの種別に応じてバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを設けることで、敵キャラクタのステータス（攻撃力及び防御力）を反映することができ、バトルＡＲＴ中の遊技を多様化することができる。

【０４３０】

＜ＡＲＴ状態抽籤テーブル＞

図１２０及び図１２１は、バトルＡＲＴにおいてＡＲＴに継続することが決定された場合に新たなＡＲＴ状態を抽籤するためのＡＲＴ状態抽籤テーブルである。ＡＲＴ状態抽籤テーブルは、対戦相手の敵キャラクタの種別、ＡＲＴの継続回数、及び移行元のＡＲＴ状態毎に移行先のＡＲＴ状態に対する抽籤値の情報を規定する。なお、図１２０及び図１２１では、対戦相手の敵キャラクタがボス１～６のいずれかの場合に参照されるＡＲＴ状態抽籤テーブルを示している。対戦相手の敵キャラクタがボス１～６のいずれかの場合、移行元のＡＲＴ状態が「３１」～「３３」のときは同一のＡＲＴ状態が移行先のＡＲＴ状態として決定されることになる。一方、対戦相手の敵キャラクタがボス７，８のいずれかの場合に、移行元のＡＲＴ状態が「３１」～「３３」のときは、図示しないものの、異なるＡＲＴ状態（例えば、ＡＲＴ状態「３」など）が移行先のＡＲＴ状態として決定されることになる。

【０４３１】

また、図１２０及び図１２１を参照すると、ＡＲＴの継続回数が５回を超えると、数値の大きいＡＲＴ状態に移行し易くなることが分かる。

【０４３２】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、図１２２～図１２７を参照して、主制御回路９１のメインＣＰＵ９３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。

【０４３３】

［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ＣＰＵ９３の制御で行うパチスロ１の主要動作処理（電源投入以降の処理）の手順を、図１２２に示すフローチャート（以下、メインフローという）を参照しなが

ら説明する。
【０４３４】
まず、パチスロ１に電源が投入されると、メインＣＰＵ９３は、電源投入時処理を行う（Ｓ１）。この処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたか等が判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。
【０４３５】
次いで、メインＣＰＵ９３は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この初期化処理では、メインＲＡＭ９５における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの１回の単位遊技（ゲーム）毎にデータの消去が必要な格納領域である。
【０４３６】
次いで、メインＣＰＵ９３は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ３）。この処理では、メダルセンサ（不図示）やスタートスイッチ６４の入力のチェック等が行われる。
【０４３７】
次いで、メインＣＰＵ９３は、乱数値取得処理を行う（Ｓ４）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、内部当籤役抽籤用の乱数値（０～６５５３５）を抽出し、該抽出した乱数値をメインＲＡＭ９５に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。
【０４３８】
次いで、メインＣＰＵ９３は、内部抽籤処理を行う（Ｓ５）。この処理では、Ｓ４で抽出した内部当籤役抽籤用の乱数値に基づいた抽籤により内部当籤役の決定が行われる。なお、内部抽籤処理の詳細については、後述の図１２３を参照しながら後で説明する。
【０４３９】
次いで、メインＣＰＵ９３は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ６）。この処理では、Ｓ５で決定した内部当籤役や現在の遊技状態に応じて停止制御に用いるリール停止制御情報を決定する。決定したリール停止制御情報は、メインＲＡＭ９５に格納され、Ｓ１１のリール停止制御処理において用いられる。
【０４４０】
次いで、メインＣＰＵ９３は、スタートコマンド生成格納処理を行う（Ｓ７）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、副制御回路１０１に送信するスタートコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ９５に設けられた通信データ格納領域に保存する。また、通信データ格納領域に保存されたスタートコマンドは、後述の図１２７で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信される。なお、スタートコマンドデータには、内部当籤役等の演出に必要な各種の情報が含まれる。
【０４４１】
次いで、メインＣＰＵ９３は、ウェイト処理を行う（Ｓ８）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、前回の遊技開始からの経過時間が所定時間（例えば、４．１秒）を経過していない場合に、当該ウェイト時間が経過するまで待機する。
【０４４２】
次いで、メインＣＰＵ９３は、リール回転開始処理を行う（Ｓ９）。この処理において、メインＣＰＵ９３は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（１．１１７２ｍｓｅｃ）で実行される後述の割込処理（後述の図１２７参照）により、３つのステッピングモータの駆動が制御され、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。
【０４４３】
次いで、メインＣＰＵ９３は、リール回転開始コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１０）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、副制御回路１０１に送信するリール回転開始コマ

ンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ９５に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納領域に保存されたリール回転開始コマンドは、後述の図１２７で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信される。この処理により、副制御回路１０１では、リール回転開始を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【０４４４】

次いで、メインＣＰＵ９３は、リール停止制御処理を行う（Ｓ１１）。この処理では、Ｓ６で決定したリール停止制御情報を用いて、左ストップボタン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に基づいて該当するリールの回転が停止される。

【０４４５】

次いで、メインＣＰＵ９３は、入賞検索処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒが全て停止した後に入賞ラインに表示された図柄の組合せと、図柄組合せテーブル（図２０～図３２参照）とを照合する。そして、メインＣＰＵ９３は、図柄組合せテーブルが規定する図柄の組合せ（コンビネーション）が入賞ラインに表示されたか否かを判定し、その判定結果を表示役格納領域に格納する。

【０４４６】

次いで、メインＣＰＵ９３は、メダル払出処理を行う（Ｓ１３）。この処理では、Ｓ１２において決定された図柄の組合せの払出枚数に基づいて、ホッパー３３の駆動やクレジット枚数の更新が行われ、メダルの払い出しが行われる。また、この処理では、遊技状態フラグ格納領域のＢＢ遊技状態フラグがオンの場合には、ボーナス終了枚数カウンタから払出枚数を減算する。すなわち、本実施形態では、主制御回路９１は、計数手段を構成し、ボーナス状態中に表示された図柄の組合せに応じて決定される払出枚数に基づいてボーナス終了枚数カウンタを更新（減算）する。

【０４４７】

次いで、メインＣＰＵ９３は、入賞作動コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、副制御回路１０１に送信する入賞作動コマンドのデータを生成し、付加データ（表示された図柄の組合せ、払出枚数及びボーナス終了枚数カウンタの値など）とともにメインＲＡＭ９５に設けられた通信データ格納領域に保存する。また、通信データ格納領域に保存された入賞作動コマンドは、後述の図１２７で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信される。この処理により、副制御回路１０１では、入賞判定ラインに沿って表示された図柄組合せを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【０４４８】

次いで、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了チェック処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、メインＲＡＭ９５に設けられたボーナスゲームの終了契機を管理するための各種カウンタ（不図示）を参照して、ボーナスゲームの作動を終了するか否かをチェックする。なお、ボーナス終了チェック処理の詳細については、後述の図１２４を参照しながら後で説明する。

【０４４９】

次いで、メインＣＰＵ９３は、ボーナス作動チェック処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、メインＣＰＵ９３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１２５を参照しながら後で説明する。

【０４５０】

次いで、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を行う（Ｓ１７）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、表示された図柄の組合せに基づいてＲＴ遊技状態を更新する。なお、

ＲＴチェック処理は、ボーナス非作動状態におけるＲＴ遊技状態を更新する処理であり、ボーナス状態やフラグ間状態では、省略される。また、ＲＴチェック処理の詳細については、後述の図１２６を参照しながら後で説明する。

【０４５１】

［内部抽籤処理］

次に、図１２３を参照して、メインフロー（図１２２参照）中のＳ５で行う内部抽籤処理について説明する。

【０４５２】

まず、メインＣＰＵ９３は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをセットする（Ｓ３１）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）を参照して現在の遊技状態を把握し、把握した遊技状態に応じた内部抽籤テーブル（図３３～図３７参照）をセットする。

【０４５３】

次いで、メインＣＰＵ９３は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得する（Ｓ３２）。そして、メインＣＰＵ９３は、当籤番号の初期値として「１」をセットする。

【０４５４】

次いで、メインＣＰＵ９３は、内部抽籤テーブルを参照して当籤番号に対応する抽籤値を取得し、乱数値から抽籤値を減算する（Ｓ３３）。なお、当籤番号とは、内部抽籤テーブルにおいて抽籤される可能性のある当籤役に対して１つずつ付された情報である。例えば、遊技状態がボーナス非当籤中のＲＴ０遊技状態である場合、「はずれ」に対して当籤番号「１」が付され、「Ｆ＿黒黒黒」に対して当籤番号「２」が付されている（図３３参照）。また、遊技状態がボーナス状態中のＲＴ０遊技状態である場合、「Ｆ＿維持リプ」に対して当籤番号「１」が付され、「Ｆ＿１２３リプ」に対して当籤番号「２」が付されている（図３５参照）。

【０４５５】

次いで、メインＣＰＵ９３は、Ｓ３３での演算結果が０未満（負の値）であるか否かを判別する（Ｓ３４）。

【０４５６】

Ｓ３４において、メインＣＰＵ９３が、演算結果が０未満でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、乱数値及び当籤番号を更新する（Ｓ３５）。具体的には、演算結果の値を乱数値にして、当籤番号を１加算する。

【０４５７】

次いで、メインＣＰＵ９３は、全ての当籤番号をチェックしたか否かを判別する（Ｓ３６）。Ｓ３６において、メインＣＰＵ９３が全ての当籤番号をチェックしていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、処理をＳ３３に戻し、Ｓ３３以降の処理を繰り返す。

【０４５８】

一方、Ｓ３６において、メインＣＰＵ９３が全ての当籤番号をチェックしたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、データポインタとして「０」をセットする（Ｓ３７）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタとして「０」をセットする。

【０４５９】

ここで、再度Ｓ３４の処理の説明に戻って、Ｓ３４において、メインＣＰＵ９３が、演算結果が０未満（負の値）である判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、現在の当籤番号に応じて、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタを取得する（Ｓ３８）。

【０４６０】

そして、Ｓ３７又はＳ３８の処理後、メインＣＰＵ９３は、小役・リプレイ用データポインタに基づいて内部当籤役を取得する（Ｓ３９）。

【０４６１】

次いで、メインＣＰＵ９３は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域に格納する（Ｓ４０）。

【０４６２】

次いで、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域に格納されているデータが「００００００００」であるか否かを判別する（Ｓ４１）。Ｓ４１において、メインＣＰＵ９３が、持越役格納領域に格納されているデータが「０００００００００」でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、後述のＳ４８の処理を行う。

【０４６３】

一方、Ｓ４１において、メインＣＰＵ９３が、持越役格納領域に格納されているデータは「０００００００００」であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ボーナス用データポインタに基づいて内部当籤役を取得する（Ｓ４２）。

【０４６４】

次いで、メインＣＰＵ９３は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する（Ｓ４３）。

【０４６５】

次いで、メインＣＰＵ９３は、ＢＢに係る役を持越し中であるか否かを判別する（Ｓ４４）。図６０を参照すると、ＢＢに係る役は持越役格納領域１のビット２～ビット７又は持越役格納領域２のビット２のいずれかに格納される。そのため、この処理では、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域１のビット２～ビット７又は持越役格納領域２のビット２のいずれかに「１」が格納されているか否かを判別する。Ｓ４４において、メインＣＰＵ９３が、ＢＢに係る役を持越し中ではないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、Ｓ４６の処理に移る。

【０４６６】

一方、Ｓ４４において、メインＣＰＵ９３が、ＢＢに係る役を持越し中と判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ５遊技状態フラグをオンにセットし（Ｓ４５）、続いて、Ｓ４６の処理に移る。具体的には、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）のビット４に「１」をセットする。この処理により、ボーナス非当籤状態中にＢＢに係る役が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を、フラグ間状態のＲＴ５遊技状態に移行させることができる。

【０４６７】

次いで、Ｓ４６の処理において、メインＣＰＵ９３は、ＪＡＣＩＮに係る役を持越し中であるか否かを判別する。図６０を参照すると、ＪＡＣＩＮに係る役は持越役格納領域２のビット１～ビット３のいずれかに格納される。そのため、この処理では、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域２のビット１～ビット３のいずれかに「１」が格納されているか否かを判別する。Ｓ４６において、メインＣＰＵ９３が、ＪＡＣＩＮに係る役を持越し中ではないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、Ｓ４８の処理に移る。

【０４６８】

一方、Ｓ４６において、メインＣＰＵ９３が、ＪＡＣＩＮに係る役を持越し中と判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ４遊技状態フラグをオンにセットし（Ｓ４７）、続いて、Ｓ４８の処理に移る。具体的には、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）のビット３に「１」をセットする。なお、ＪＡＣＩＮに係る役は、ボーナス状態中にのみ内部当籤役として決定される可能性があるため、この処理により、ボーナス状態中にＪＡＣＩＮに係る役が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態に移行させることができる。

【０４６９】

次いで、Ｓ４８の処理において、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域に格納されている内部当籤役に基づいて、内部当籤役格納領域を更新する。その後、メインＣＰＵ９３は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図１２２参照）のＳ７に移す。

【０４７０】

［ボーナス終了チェック処理］

次に、図１２４を参照して、メインフロー（図１２２参照）中のＳ１５で行うボーナス終了チェック処理について説明する。

【０４７１】

まず、メインＣＰＵ９３は、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）を参照して、「ＢＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５１）。Ｓ５１において、メインＣＰＵ９３が、「ＢＢ」が作動中でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３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１２２参照）のＳ１６に移す。

【０４７２】

一方、Ｓ５１において、メインＣＰＵ９３が、「ＢＢ」が作動中であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満であるか否かを判別する（Ｓ５２）。なお、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満である場合は、ボーナス状態中にメダルの払出しが５９枚を超えたことを意味する。

【０４７３】

Ｓ５２において、メインＣＰＵ９３が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）を参照して、「ＲＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５３）。Ｓ５３において、メインＣＰＵ９３が、「ＲＢ」が作動中でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、処理をＳ５６に移す。

【０４７４】

一方、Ｓ５３において、メインＣＰＵ９３が、「ＲＢ」が作動中であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＢ終了時処理を行う（Ｓ５４）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタをクリアし、作動中の「ＲＢ」に対応する遊技状態フラグ（ＲＢ遊技状態フラグ）をオフにする。次いで、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにする（Ｓ５５）。

【０４７５】

次いで、Ｓ５６では、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了時処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ９３がボーナス終了枚数カウンタをクリアし、作動中の「ＢＢ」に対応する遊技状態フラグ（ＢＢ遊技状態フラグ）をオフにする。Ｓ５３～Ｓ５６に示すように、ＢＢの作動（ボーナス状態）がＲＢ遊技状態中に終了した場合には、ＢＢ終了後にボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態に移行することになる。一方、ＢＢの作動がＲＢ遊技状態中以外の状態で終了した場合には、ボーナス状態中のＲＴ遊技状態維持されたままボーナス非当籤状態に移行することになる。

【０４７６】

次いで、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了コマンド生成格納処理を行う（Ｓ５７）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、副制御回路１０１に送信するボーナス終了コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ９５に設けられた通信データ格納領域に保存する。また、通信データ格納領域に保存されたボーナス終了コマンドは、後述の図１２７で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信される。この処理により、副制御回路１０１では、ボーナス状態が終了したことを認識することができるようになり、ボーナス終了時の所定の演出を行うことができる。Ｓ５７の処理後、メインＣＰＵ９３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１２２参照）のＳ１６に移す。

【０４７７】

一方、Ｓ５２において、メインＣＰＵ９３が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）を参照して、「ＲＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ５８）。Ｓ５８において、メインＣＰＵ９３が、「ＲＢ」が作動中でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３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１２２参照）のＳ１６に移す。

【０４７８】

一方、Ｓ５８において、メインＣＰＵ９３が、「ＲＢ」が作動中であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタが「０」であるか否かを判別する（Ｓ５９）。なお、入賞可能回数カウンタが「０」である場合は、ボーナス状態のＲＢ遊技状態中に「はずれ」以外の図柄の組合せが８回表示されたことを意味し、遊技可能回数カウンタが「０」である場合は、ボーナス状態のＲＢ遊技状態において１２回の遊技が行われたことを意味する。

【０４７９】

Ｓ５９において、メインＣＰＵ９３が、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタのいずれも「０」ではないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３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１２２参照）のＳ１６に移す。

【０４８０】

一方、Ｓ５９において、メインＣＰＵ９３が、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタのいずれかが「０」であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＢ終了時処理を行う（Ｓ６０）。次いで、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにし（Ｓ６１）、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図１２２参照）のＳ１６に移す。すなわち、本実施形態では、主制御回路９１は、利益状態終了手段を構成し、遊技状態フラグ格納領域のＢＢ遊技状態フラグがオンである場合にボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満であることを契機としてボーナス終了時処理を実行することで、ボーナス終了枚数カウンタをクリアするとともに、作動中の「ＢＢ」に対応する遊技状態フラグ格納領域のＢＢ遊技状態フラグをオフにする。

【０４８１】

［ボーナス作動チェック処理］

次に、図１２５を参照して、メインフロー（図１２２参照）中のＳ１６で行うボーナス終了チェック処理について説明する。

【０４８２】

まず、メインＣＰＵ９３は、「ＢＢ」に係る図柄の組合せ（図３８参照）が表示されたか否かを判別する（Ｓ７１）。Ｓ７１において、メインＣＰＵ９３が、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ボーナス作動時処理を行う（Ｓ７２）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）のＢＢ遊技状態フラグをオンにセットするとともに、ボーナス終了枚数カウンタに「５９」をセットする。

【０４８３】

次いで、メインＣＰＵ９３は、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）のＲＴ５遊技状態フラグをオフに更新する（Ｓ７３）。次いで、メインＣＰＵ９３は、ボーナス開始コマンド生成格納処理を行う（Ｓ７４）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、副制御回路１０１に送信するボーナス開始コマンドのデータを生成し、付加データ（ＲＴ遊技状態フラグ、入賞可能回数、遊技可能回数及びボーナス終了枚数カウンタの値など）とともにメインＲＡＭ９５に設けられた通信データ格納領域に保存する。また、通信データ格納領域に保存されたボーナス開始コマンドは、後述の図１２７で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信される。この処理により、副制御回路１０１では、ボーナス状態が開始したことを認識することができるようになり、ボーナス開始時の所定の演出を行うことができる。

【０４８４】

Ｓ７４の処理を終えると、メインＣＰＵ９３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１２２参照）のＳ１７に移す。

【０４８５】

一方、Ｓ７１において、メインＣＰＵ９３が、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、「ＪＡＣＩＮ」に係る図柄の組合せ（図３８参照）が表示されたか否かを判別する（Ｓ７５）。Ｓ７５において、メインＣＰＵ９３が、「ＪＡＣＩＮ」に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（ＹＥＳ

）、メインＣＰＵ９３は、ＲＢ作動時処理を行う（Ｓ７６）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）のＲＢ遊技状態フラグをオンにセットするとともに、入賞可能回数カウンタに「８」を遊技可能回数カウンタに「１２」をセットする。

【０４８６】

次いで、メインＣＰＵ９３は、遊技状態フラグ格納領域（図６２参照）のＲＴ４遊技状態フラグをオフに更新する（Ｓ７７）。Ｓ７７の処理を終えると、メインＣＰＵ９３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１２２参照）のＳ１７に移す。

【０４８７】

一方、Ｓ７５において、メインＣＰＵ９３が、「ＪＡＣＩＮ」に係る図柄の組合せが表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されたか否かを判別する（Ｓ７８）。Ｓ７８において、メインＣＰＵ９３が、「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３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１２２参照）のＳ１７に移す。

【０４８８】

一方、Ｓ７８において、メインＣＰＵ９３が、「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、メダルの自動投入を要求する（Ｓ７９）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、投入枚数カウンタを自動投入枚数カウンタに複写する。そして、Ｓ７９の処理後、メインＣＰＵ９３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１２２参照）のＳ１７に移す。すなわち、本実施形態では、主制御回路９１は、利益状態開始手段を構成し、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示されると、遊技状態フラグ格納領域のＢＢ遊技状態フラグをオンにセットし、ボーナス終了枚数カウンタに「５９」をセットする。また、本実施形態では、主制御回路９１は、ボーナス終了チェック処理、ボーナス作動チェック処理を実行する、利益制御手段を構成する。

【０４８９】

［ＲＴチェック処理］

次に、図１２６を参照して、メインフロー（図１２２参照）中のＳ１７で行うＲＴチェック処理について説明する。

【０４９０】

まず、メインＣＰＵ９３は、遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、又はボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ８１）。Ｓ８１において、メインＣＰＵ９３が、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、及びボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態のいずれの遊技状態でもないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、後述のＳ８５の処理に移る。

【０４９１】

一方、Ｓ８１において、メインＣＰＵ９３が、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、又はボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態のいずれかの遊技状態であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、続いて、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ１移行リプ」が表示されたか否かを判別する（Ｓ８２）。Ｓ８２において、メインＣＰＵ９３が、「ベルこぼし目」及び「ＲＴ１移行リプ」のいずれも表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、後述のＳ８５の処理に移る。

【０４９２】

一方、Ｓ８２において、メインＣＰＵ９３が、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ１移行リプ」のいずれかが表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、現在オンのＲＴ遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ１遊技状態をオンにする。すなわち、ボーナス非当

籤状態のＲＴ０遊技状態、ボーナス非当籤状態のＲＴ２遊技状態、又はボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態において、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ１移行リプ」が表示されたときには、メインＣＰＵ９３は、遊技状態をボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態に移行させる。次いで、メインＣＰＵ９３は、ＲＴゲーム数カウンタに５をセットする（Ｓ８４）。すなわち、本実施形態では、主制御回路９１は、ＲＴ終了手段を構成し、遊技状態がＲＴ４遊技状態（高ＲＴ状態）である場合に、押し順不正解時の「ベルこぼし目」又は「ＲＴ１移行リプ」が表示されると、ＲＴ４遊技状態を終了してＲＴ１遊技状態（低ＲＴ状態）に移行する。

【０４９３】

Ｓ８１、Ｓ８２においてＮＯのとき、又はＳ８４に続いて、メインＣＰＵ９３は、遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ８５）。Ｓ８５において、メインＣＰＵ９３が、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態でないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、後述のＳ９１の処理に移る。

【０４９４】

一方、Ｓ８５において、メインＣＰＵ９３が、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態であると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、「ＲＴ４移行リプ」が表示されたか否かを判別する（Ｓ８６）。Ｓ８６において、メインＣＰＵ９３が、「ＲＴ４移行リプ」が表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ４遊技状態フラグをオンにする。すなわち、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において「ＲＴ４移行リプ」が表示されたときには、メインＣＰＵ９３は、遊技状態をボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態に移行させる。このように本実施形態では、主制御回路９１は、ＲＴ開始手段を構成し、ＲＴ０遊技状態において「ＲＴ４移行リプ」が表示されると、遊技状態をＲＴ４遊技状態（高ＲＴ状態）に移行させる。

【０４９５】

一方、Ｓ８８において、メインＣＰＵ９３が、「ＲＴ４移行リプ」が表示されていないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、「ＲＴ３移行リプ」が表示されたか否かを判別する（Ｓ８８）。Ｓ８８において、メインＣＰＵ９３が、「ＲＴ３移行リプ」が表示されたと判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ３遊技状態フラグをオンにする。すなわち、ボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態において「ＲＴ３移行リプ」が表示されたときには、メインＣＰＵ９３は、遊技状態をボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態に移行させる。次いで、メインＣＰＵ９３は、ＲＴゲーム数カウンタに５をセットする（Ｓ９０）。

【０４９６】

Ｓ８５、Ｓ８８においてＮＯのとき、又はＳ８７，Ｓ９０に続いて、メインＣＰＵ９３は、遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態又はボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ９１）。Ｓ９１において、メインＣＰＵ９３が、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態又はボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態のいずれでもないと判別したとき（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図１２２参照）のＳ２に移す。

【０４９７】

一方、Ｓ９１において、メインＣＰＵ９３が、ボーナス非当籤状態のＲＴ１遊技状態又はボーナス非当籤状態のＲＴ３遊技状態のいずれかであると判別したとき（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴゲーム数カウンタを更新（１減算）する（Ｓ９２）。次いで、メインＣＰＵ９３は、ＲＴゲーム数カウンタが０であるか否かを判別する（Ｓ９３）。Ｓ９３において、メインＣＰＵ９３が、ＲＴゲーム数カウンタが０でないと判別すると（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図１２２参照）のＳ２に移す。

【０４９８】

一方、Ｓ９３において、メインＣＰＵ９３が、ＲＴゲーム数カウンタが０であると判別すると（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、現在オンのＲＴ遊技状態フラグをオフにする（

Ｓ９４）。この処理により現在オンのＲＴ遊技状態フラグをオフになることで、遊技状態がボーナス非当籤状態のＲＴ０遊技状態に移行することになる。この処理が終わると、メインＣＰＵ９３は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図１２２参照）のＳ２に移す。

【０４９９】

＜メインＣＰＵの制御による割込処理＞

図１２７は、メインＣＰＵ９３の制御による割込処理を示すフローチャートである。この処理は、１．１１７２ミリ秒毎に実行される。

【０５００】

まず、メインＣＰＵ９３は、レジスタの退避を行う（Ｓ１０１）。次いで、メインＣＰＵ９３は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ１０２）。この処理では、ストップスイッチ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。

【０５０１】

次いで、メインＣＰＵ９３は、タイマ更新処理を行う（Ｓ１０３）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、例えば、割込処理毎に所定のタイマの値を減算する処理を行う。次いで、メインＣＰＵ９３は、通信データ送信処理を行う（Ｓ１０４）。この処理では、主に、通信データ格納領域に保存された各種コマンドを主制御回路９１及び副制御回路１０１に適宜送信する。すなわち、本実施形態では、主制御回路９１は、コマンド送信手段を構成し、各処理内で通信データ格納領域に保存された各種コマンドを副制御回路１０１に送信する。

【０５０２】

次いで、メインＣＰＵ９３は、リール制御処理を行う（Ｓ１０５）。この処理では、メインＣＰＵ９３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ＣＰＵ９３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ＣＰＵ９３は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（停止予定位置の図柄が表示窓の入賞ライン上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。

【０５０３】

次いで、メインＣＰＵ９３は、ランプ・７セグ駆動処理を行う（Ｓ１０６）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、７セグ表示器２８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ＣＰＵ９３は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ１０７）。そして、その後、メインＣＰＵ９３は、割込処理を終了する。

【０５０４】

［副制御処理］

副制御回路１０１は、図１２８～図１５４に示すフローチャートにしたがって各種処理を実行する。

【０５０５】

＜電源投入処理＞

図１２８は、電源投入時におけるサブＣＰＵ１０２の電源投入処理を示すフローチャートである。

【０５０６】

まず、サブＣＰＵ１０２は、初期化処理を実行する（Ｓ３１０）。この処理では、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０３等のエラーチェック、タスクシステムの初期化を行う。タスクシステムは、タイマ割込同期のタスクグループであるランプ制御タスク、サウンド制御タスク、及びＶＳＹＮＣ（ＶｅｒｔｉｃａｌＳｙｎｃｈｒｏｎｉｚａｔｉｏｎ）割込同期のタスクグループであるマザータスクを含む。また、この初期化処理では、サブＲＡＭ１０３に記憶される通常遊技状態及び高確率遊技状態に応じた演出玉の初期化又はバックアップ処理を行うが、詳しくは後述する。

【０５０７】
次に、サブＣＰＵ１０２は、図１２９に示すランプ制御タスクを起動する（Ｓ３１１）。ランプ制御タスクは、サブＣＰＵ１０２が、サブＣＰＵ１０２に対して２ミリ秒毎に送信されるタイマ割込イベントメッセージを受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージを受け取ったことに応じて、各種ランプの点灯状態を制御する処理を実行する処理である。
【０５０８】
次に、サブＣＰＵ１０２は、図１３１に示すサウンド制御タスクを起動する（Ｓ３１２）。サウンド制御タスクでは、スピーカ２３Ｌ、２３Ｒからの出音状態がサブＣＰＵ１０２によって制御される。
【０５０９】
次に、サブＣＰＵ１０２は、図１３２に示す役物制御タスクを起動する（Ｓ３１３）。役物制御タスクでは、回転役物２００の駆動状態がサブＣＰＵ１０２によって制御される。
【０５１０】
次に、サブＣＰＵ１０２は、図１３３に示すマザータスクを起動し（Ｓ３１３）、電源投入処理を打ち切る。マザータスクは、ＶＳＹＮＣ（垂直同期信号）割込同期のタスクグループであり、液晶表示装置１１で１フレームの映像が表示されたときに液晶表示装置１１から送られる垂直同期信号（ＶＳＹＮＣ割込信号）を用いる。
【０５１１】
＜通常遊技状態及び高確率遊技状態中の演出玉の初期化又はバックアップ処理＞
ここで、Ｓ３１０の初期化処理において行われる、通常遊技状態及び高確率遊技状態中の演出玉の初期化又はバックアップ処理について説明する。
【０５１２】
本実施形態のパチスロ１では、サブＲＡＭ１０３は、ワークエリアとしてのＤＲＡＭとバックアップ用のＳＲＡＭとにより構成される。演出玉は、基本的にはＤＲＡＭに記憶されているが、バックアップ用にＳＲＡＭにも記憶される。
【０５１３】
ここで、パチスロ１のような遊技機では、遊技店の営業中に電源が一時的に切断されることもあれば、また、遊技店の営業終了に伴い電源が切断されることもある。パチスロ１では、一時的に切断された電源が投入された際に行われる電源投入処理では、Ｓ３１０の初期化処理において、ＳＲＡＭに記憶された演出玉をＤＲＡＭにコピーすることで、演出玉のバックアップを行い、電源切断の前後において遊技の状況が変化しないように制御する。一方、営業日をまたいで電源が投入された際に行われる電源投入処理では、Ｓ３１０の初期化処理において、バックアップデータの復帰を行わずに新たに抽籤した演出玉をＤＲＡＭに記憶する。
【０５１４】
具体的には、パチスロ１の副制御回路１０１は、電源装置４４に電源が投入されたことを、副制御基板４２に配置された電源投入検知回路（不図示）で検知するとともに、電源の投入を検知した日時（年月日時分秒）を副制御回路１０１に配置されたＲＴＣ（リアルタイムクロック：不図示）から取得する。そして、副制御回路１０１は、電源の投入を検知した日時に基づいて、演出玉のバックアップデータの復帰又は初期化を行う。すなわち、本実施形態では、副制御基板４２に配置された電源投入検知回路は、電源投入検知手段を構成する。
【０５１５】
また、パチスロ１の副制御回路１０１は、電源装置４４において電源が切断されたことを副制御基板４２に配置された電源断絶検知回路（不図示）により検知したことに基づいて、副制御回路１０１に配置されたＲＴＣから日時を取得し、サブＲＡＭ１０３（ＳＲＡＭ）に保存する（電源断絶処理）。そして、副制御回路１０１は、電源の投入を検知した時にＲＴＣから日時を取得し、取得した日時とサブＲＡＭ１０３（ＳＲＡＭ）に保存され

ている電源が切断されたことを検知した日時とを比較して電源が切断されていた時間を示す電断期間を取得する。すなわち、本実施形態では、副制御基板４２に配置された電源断絶検知回路は、電源切断検知手段を構成し、副制御回路１０１は、電断期間を取得する取得手段を構成する。なお、上述のように黙示録に演出玉がセットされている遊技では、所定の図柄の組合せ（例えば、「ベル入賞」以上）が表示されると、セットされている演出玉の種別に応じた確率でＣＺ及びＡＲＴの移行抽籤やＡＲＴ中の各種の上乗せ抽籤（上述の図１０２参照）を行うため、本実施形態では、副制御回路１０１は、特典付与手段を構成する。

【０５１６】

ここで、営業終了に伴い電源が切断され、営業開始に伴い電源が投入された場合、この電断期間は数時間以上になる。一方で、電源が一時的に切断された場合、この電断期間は長くて数分程度にすぎない。そのため、副制御回路１０１は、電断期間が所定時間（例えば、４時間）以上である場合には、バックアップ用にサブＲＡＭ１０３（ＳＲＡＭ）に記憶されている演出玉を破棄して、新たに６個分の演出玉の再抽籤（黙示録作動時の演出玉抽籤、ＣＺ中の演出玉抽籤、敵決めＡＲＴ中の演出玉抽籤、バトルＡＲＴ中の演出玉抽籤）を行い、サブＲＡＭ１０３（ＤＲＡＭ）に記憶する。反対に、副制御回路１０１は、電断期間が所定時間未満である場合には、バックアップ用にＳＲＡＭに記憶されている６個分の演出玉を、ＤＲＡＭにコピー（バックアップデータを復帰）することで、電源切断前にサブＲＡＭ１０３に記憶されていた演出玉を電源投入後も維持する。

【０５１７】

また、パチスロ１では、電断期間ではなく、電源の投入を検知した時刻のみから演出玉のバックアップデータの復帰又は初期化を行うこともできる。遊技店の営業時間は予め定められていることが多いことから、遊技店においてパチスロ１などの遊技機の電源が投入される時刻も概ね決まっている。そこで、副制御回路１０１は、電源の投入を検知した時刻が所定時刻（例えば、午前７時から午前９時までの間の時刻）である場合には、営業開始に伴い電源が投入されたものと判断し、演出玉の初期化を行う。反対に、副制御回路１０１は、電源の投入を検知した時刻が所定時刻以外である場合には、一時的に電源が切断されたものと判断し、演出玉のバックアップデータの復帰を行う。

【０５１８】

また、近年のパチスロ１のような遊技機では、時間に合わせて所定の動作を行うＲＴＣ機能を備える遊技機も知られている。このような遊技機の場合には、電源が投入されたタイミングに限らず、現在の時刻に基づいて、演出玉のバックアップデータの復帰又は初期化を行うことができる。具体的には、現在の時刻が遊技店の営業開始直前の時刻（例えば、午前９時５０分）である場合には、演出玉の初期化を行う。反対に、現在の時刻が遊技店の営業開始直前の時刻以外の場合には、電源の投入を検知すると演出玉のバックアップデータの復帰を行う。

【０５１９】

＜ランプ制御タスク＞

図１２９は、図１２８に示した電源投入処理のＳ３１１において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【０５２０】

まず、サブＣＰＵ１０２は、タイマ割込初期化処理を実行する（Ｓ３２０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ランプ関連データの初期化処理を実行する（Ｓ３２１）。

【０５２１】

次に、サブＣＰＵ１０２は、タイマ割込み待ちを実行する（Ｓ３２２）。この処理では、サブＣＰＵ１０２が２ミリ秒毎にタイマ割込イベントメッセージを受け取るまでの間、サブＣＰＵ１０２は、タイマ割込同期とは異なるタスクグループを実行する。

【０５２２】

タイマ割込同期とは異なるタスクグループとして、例えば、コマンド受信割込同期のタスクグループである主基板通信タスクが挙げられる。また、電源割込同期のタスクグルー

プ（図示せず）や、ドア監視ユニット通信同期のタスクグループ（図示せず）等が挙げられる。

【０５２３】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ランプデータの解析処理を実行し（Ｓ３２３）、ランプ実行処理を行う（Ｓ３２４）。例えば、サブＣＰＵ１０２は、登録されている演出データに応じてパネル装置４００のＬＥＤ４０３の発光を制御することで、表示装置１０に潜像４０２に応じた像を表示する。また、例えば、サブＣＰＵ１０２は、登録されている演出データに応じて回転役物２００に設けられたＬＥＤを制御することで、非表示中の演出玉の昇格抽籤の結果を報知する。

【０５２４】

次に、サブＣＰＵ１０２は、メニュー画面やエラー画面のような演出とは関係のない非演出画像の呼び出しがあるか否かを判断する（Ｓ３２５）。ここで、非演出画像の呼び出しがないと判断した場合には（ＮＯ）、Ｓ３２２の処理に移る。他方、非演出画像の呼び出しがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、パネル表示中であるか否かを判断する（Ｓ３２６）。なお、パネル表示中とは、パネル装置４００においてＬＥＤ４０３を発光し、潜像４０２に応じた像を表示している最中であることをいう。ここで、パネル表示中ではないと判断した場合には（ＮＯ）、Ｓ３２２の処理に移る。

【０５２５】

他方、パネル表示中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、パネル表示用のＬＥＤ、すなわち、パネル装置４００のＬＥＤ４０３を消灯し、パネル表示を中断し（Ｓ３２７）、Ｓ３２２の処理に移る。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、登録されている演出データに応じてパネル装置４００のＬＥＤ４０３、ＬＥＤ群２５、回転役物２００に設けられたＬＥＤの発光を制御する、発光制御手段を構成する。

【０５２６】

ここで、メニュー画面やエラー画面などの非演出画像はパネル装置４００の後方に設けられた液晶表示装置１１に表示されるため、パネル表示中に非演出画像を表示したのでは、非演出画像の視認性が低下してしまう。この点、パチスロ１では、パネル表示中に非演出画像の呼び出し要求があった場合、パネル装置４００のＬＥＤ４０３を消灯することで、非演出画像の視認性が低下してしまうことを防止する。以下、パネル表示中に非演出画像が呼び出された際の具体的な制御について説明する。

【０５２７】

＜パネル表示中の非演出画像の表示方法＞

図１３０は、パネル表示中の非演出画像の表示方法の概要を示す図である。

【０５２８】

図１３０において、時刻ｔ１はパネル表示用の演出データが読み出されたタイミングである。このタイミングにおいて、サブＣＰＵ１０２は、演出データに基づいてパネル制御基板７９に対してＬＥＤ４０３を発光させることについての出力要求を行うことになる。その結果、図１３０（ａ）（ｂ）に示すように、ＬＥＤ４０３は、時刻ｔ１から点灯することになる。

【０５２９】

また、時刻ｔ２は、非演出画像の呼び出し要求を検出したタイミングである。なお、非演出画像の呼び出し要求の検出は、任意の方法で行うことができる。例えば、フロントドア２ｂが開放されていることを示すエラー画面の呼び出し要求は、２４ｈドア開閉監視ユニット７４からエラー表示を行うための信号を受信することで、検出することができる。また、メニュー画面の呼び出し要求は、台座部１２に設けられた各種操作ボタン（選択ボタン１８や決定ボタン１９など）の操作状況を監視しておき、所定の操作（メニュー起動）が行われたことを検知することで、検出することができる。

【０５３０】

時刻ｔ２において、非演出画像の呼び出し要求を検出すると、サブＣＰＵ１０２は、非

演出画像表示用の演出データを実行するとともに、液晶中継基板７７に対して非演出画像を表示させることについての出力要求を行う。液晶中継基板７７では、この出力要求に応じて液晶表示装置１１に非演出画像を表示する。一方、パネル制御基板７９では、非演出画像の呼び出し要求を検出すると、時刻ｔ１から受けているＬＥＤ４０３の出力要求よりも非演出画像の呼び出し要求を優先して、ＬＥＤ４０３を消灯させる。このとき、図１３０（ａ）に示すように、サブＣＰＵ１０２では、パネル表示用の演出データの実行は継続し続ける。すなわち、パチスロ１では、内部的にはＬＥＤ４０３の発光アニメーションは継続しつつ、出力ポートを抑止することでＬＥＤ４０３の発光を止める。

【０５３１】

これにより、図１３０（ｂ）の時刻ｔ２に示すように、表示装置１０には、メニュー画面などの非演出画像が表示されることになる。このとき、ＬＥＤ４０３が消灯しているため、非演出画像にパネル装置４００による表示が被ってしまうことがなく、非演出画像の視認性を損なうことがない。

【０５３２】

また、時刻ｔ３は、非演出画像の終了要求を検出したタイミングである。なお、非演出画像の終了要求の検出は、任意の方法で行うことができる。例えば、フロントドア２ｂが開放されていることを示すエラー画面の終了要求は、２４ｈドア開閉監視ユニット７４からドアが閉まったことの信号を受信することで、検出することができる。また、メニュー画面の終了要求は、台座部１２に設けられた各種操作ボタン（選択ボタン１８や決定ボタン１９など）の操作状況を監視しておき、所定の操作（メニュー終了）が行われたことを検知することで、検出することができる。

【０５３３】

時刻ｔ３において、非演出画像の終了要求を検出すると、サブＣＰＵ１０２は、非演出画像表示用の演出データの実行を終了する。これにより、液晶表示装置１１において表示されていた非演出画像が消えることになる。一方、時刻ｔ２からＬＥＤ４０３の発光を止めていたパネル制御基板７９では、時刻ｔ１から受けているＬＥＤ４０３の出力要求に応じてＬＥＤ４０３の発光を再開する。その結果、図１３０（ｂ）の時刻ｔ３に示すように、表示装置１０には、パネル装置４００に応じた画像が表示されることになる。

【０５３４】

また、時刻ｔ４は、パネル表示用の演出の実行が終了したタイミングである。このタイミングにおいて、サブＣＰＵ１０２は、パネル表示用の演出データの実行を終了し、パネル制御基板７９に対するＬＥＤ４０３を発光させることについての出力要求を終了する。その結果、図１３０（ａ）に示すように、ＬＥＤ４０３が消灯し、図１３０（ｂ）の時刻ｔ４に示すように、表示装置１０におけるパネル装置４００に応じた画像の表示が終了することになる。

【０５３５】

このようにパチスロ１では、パネル表示演出中に非演出画像の呼び出しが行われた場合に、ＬＥＤ４０３の最終出力を抑止することで、非演出画像にパネル表示演出が被ってしまうことを防止する。ＬＥＤ４０３の最終出力のみを抑止し、演出データの実行処理自体にエラー処理などの処理を加えることがないため、パチスロ１では、非演出画像の呼び出し時における処理を簡易化することができるとともに、バグの発生を少なくすることができる。

【０５３６】

なお、非演出画像の呼び出し要求を検出したことに伴いＬＥＤ４０３を消灯させた後にＬＥＤ４０３の点灯を再開するための条件については任意である。すなわち、上述の説明では、非演出画像の終了要求を検出することを条件として、ＬＥＤ４０３の点灯を再開しているが、例えば、非演出画像の呼び出し要求を検出してから所定時間が経過したタイミングでＬＥＤ４０３の点灯を再開することとしてもよい。これにより、パネル装置４００による演出を速やかに再開することができる。

【０５３７】

また、非演出画像の呼び出し要求を検出した場合に、ＬＥＤ４０３の全てを消灯させることとしてもよく、ＬＥＤ４０３の一部のみを消灯させることとしてもよい。メニュー画面などの非演出画像は、液晶表示装置１１の所定の位置に表示されることになるため、非演出画像と重複しない位置では、パネル演出用の表示を行っても非演出画像の視認性を損ねることがない。上述したようにＬＥＤ４０３は、多数のＬＥＤを線状に設けたＬＥＤアレイであるため、点灯／消灯するＬＥＤを非演出画像が表示される位置に応じて制御することで、非演出画像を避けてパネル演出用の表示を行うことができる。例えば、非演出画像が、液晶表示装置１１の略中央の矩形上の領域に表示される場合、ＬＥＤアレイの中央のＬＥＤを消灯する一方で、両端のＬＥＤを点灯させることで、非演出画像を避けてパネル演出用の表示を行うことができる。

【０５３８】

そこで、サブＣＰＵ１０２は、非演出画像の呼び出し要求があると、呼び出し要求のあった非演出画像の種類に応じてＬＥＤ４０３を消灯させるエリアを特定する。そして、パネル制御基板７９は、サブＣＰＵ１０２が特定したエリアについては、パネル表示用の演出データに基づくＬＥＤ４０３の出力要求よりも非演出画像の呼び出し要求を優先して、ＬＥＤ４０３を消灯し、このエリア以外のエリアについては、パネル表示用の演出データに基づくＬＥＤ４０３の出力要求に応じてＬＥＤ４０３を出力させることとしてもよい。

【０５３９】

これによりパネル装置４００によるパネル表示演出を継続させつつ、非演出画像を表示することができる。この場合において、非演出画像の種類に応じてＬＥＤ４０３を消灯させるエリアを特定することで、パネル表示演出をより広いエリアで継続させることができ、好適である。

【０５４０】

＜サウンド制御タスク＞

図１３１は、図１２８に示した電源投入処理のＳ３１２において起動されるサウンド制御タスクを示すフローチャートである。

【０５４１】

まず、サブＣＰＵ１０２は、スピーカ２３Ｌ、２３Ｒからの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を実行する（Ｓ３３０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、サウンドデータの解析処理を実行し（Ｓ３３１）、サウンド演出実行処理を行い（Ｓ３３２）、Ｓ３３１の処理を実行する。なお、Ｓ３３２のサウンド演出実行処理では、遊技に応じた様々なサウンドが出力されることになるが、その一例を以下に示す。

【０５４２】

＜ＡＲＴ継続時のサウンド演出実行処理＞

パチスロ１では、バトルＡＲＴ中の勝敗に基づいてＡＲＴの継続を制御するため、基本的には、バトルＡＲＴが終わるまで（勝敗が決するまで）ＡＲＴが継続するか否か分からない。しかしながら、ＡＲＴのセット数（図７１など参照）が複数ある場合にはバトルＡＲＴに敗北したとしてもＡＲＴは継続することになり、また、バトルＡＲＴの対戦相手としてボス７，８が決定された場合にもＡＲＴは継続することになるため、バトルＡＲＴが終わる前にＡＲＴの継続が確定することもある。

【０５４３】

パチスロ１では、ＡＲＴの継続が確定している場合に所定のサウンド演出実行処理を行うことで、現在実行中のＡＲＴが継続することを遊技者に対して予め知らせることがある。具体的には、パチスロ１は、ＡＲＴ中のサウンドとして、ＡＲＴ中に継続して出力される第１サウンドと、ＡＲＴ中に継続して出力される第２サウンドと、ＡＲＴ中に瞬間的に出力される第３サウンドとを備える。第１サウンドは、ＡＲＴが継続するか否かに関わらず出力されるＡＲＴ中の専用曲であり、第２サウンドは、ＡＲＴが継続する場合にのみ出力されるＡＲＴ中の別専用曲であり、第３サウンドは、ＡＲＴが継続する場合にのみ出力される効果音（サイレン）である。

【０５４４】

サウンド演出実行処理により、ＡＲＴが継続することを遊技者に知らせる方法としては、例えば、ＡＲＴの途中でＡＲＴ中の曲を第１サウンドから第２サウンドに変更すること、また、ＡＲＴの開始時からＡＲＴ中の曲を第２サウンドにすること、また、ＡＲＴの開始時や途中で第３サウンドを出力することなどの様々態様が考えられる。この場合において、第１サウンドから第２サウンドに変更した場合、曲のつながりによっては、曲が変わったことを遊技者が把握できないことがあり、また、ＡＲＴの開始時から第２サウンドを出力したのでは、慣れない遊技者はその曲がＡＲＴの継続確定時に出力されるものであるか把握できないことがある。

【０５４５】

そこで、パチスロ１では、第２サウンドを出力する前に第３サウンドのような効果音を出力し、ＡＲＴが継続することを遊技者が認識し易くしている。

【０５４６】

＜役物制御タスク＞

図１３２は、図１２８に示した電源投入処理のＳ３１３において起動される役物制御タスクを示すフローチャートである。

【０５４７】

まず、サブＣＰＵ１０２は、回転役物２００の駆動状態に関連する役物関連データの初期化処理を実行する（Ｓ３４０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、役物データの解析処理を実行し（Ｓ３４１）、役物演出実行処理を行い（Ｓ３４２）、Ｓ３４１の処理を実行する。なお、Ｓ３４２の役物演出実行処理では、遊技に応じた様々態様で回転役物２００を駆動することになるが、その一例を以下に示す。

【０５４８】

＜昇格抽籤時の役物制御＞

上述したように、パチスロ１では、非表示中の演出玉の昇格抽籤を行う際に、回転役物２００のカバー部材１９８を開放し、目玉本体２０３を遊技者から視認可能にする。具体的には、図８５に示す役物可動抽籤テーブルを用いた抽籤に当籤すると、サブＣＰＵ１０２は、カバー部材１９８を開放するための役物データをセットする。この役物データに基づきサブＣＰＵ１０２が回転役物２００を制御することで、演出玉の昇格抽籤を行う際に目玉本体２０３を遊技者から視認可能になる。

【０５４９】

＜ＡＲＴ中の役物制御＞

パチスロ１では、ＡＲＴ中は、回転役物２００を様々な態様で駆動し、回転役物２００を用いて現在の遊技状態が特殊な遊技状態であることを表現する。例えば、回転役物２００のカバー部材１９８を開閉し、目玉の役物がまばたきするように回転役物２００を駆動したり、また、スタートレバー１６の開始操作に連動して回転役物２００のカバー部材１９８を半開放にし、目玉部材２０５を半分だけ露出させた状態にしたり、また、カバー部材１９８の開放中に目玉部材２０５を左右に移動させることで、目玉の役物が周囲を見渡すように回転役物２００を駆動する。このようにパチスロ１では、ＡＲＴ中に回転役物２００の可動部が所定位置に移動し、特有の演出を行うことで、ＡＲＴ中の遊技を盛り上げる。

【０５５０】

ここで、遊技者によっては、ＡＲＴ中に一時的に席を外すことや、スタートレバー１６を操作した後に携帯端末等（スマートホンや携帯電話）を操作するために遊技を中断することがある。このような遊技者が存在しない状況や遊技者が存在していても遊技を中断している状況においてまで、回転役物２００を駆動し続けたりカバー部材１９８を半開放状態のまま維持し続けたのでは、回転役物２００を駆動させるためのモータ２１４（図７参照）や、カバー部材１９８の開閉を行うためのモータ（不図示）を消耗させてしまい、故障につながってしまう。そこで、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ中に遊技者が離席したり、遊技を中断した場合に、回転役物２００に係るモータの駆動を中止し、所定位置（例えば、カバー部材１９８が半開放状態になる位置）回転役物２００の可動部を、初期

位置（例えば、カバー部材１９８が目玉部材２０５を覆い隠す位置（いわゆる、目が閉じた状態））に戻すことで、回転役物２００に係るモータの消耗を軽減する。なお、カバー部材１９８が半開放の状態では、カバー部材１９８の開閉を行うためのモータ（不図示）は、カバー部材１９８を半開放状態のまま維持するためにモータを励磁し続ける必要があるためモータ（不図示）が消耗する。

【０５５１】

なお、遊技者の離席や遊技の中断を検知する方法は任意であるが、パチスロ１では、例えば、ＡＲＴ中（より詳細には、ＡＲＴ中の回転役物２００を駆動しているとき、又は、カバー部材１９８が半開放状態であるとき）に遊技者の操作を受け付けない期間を示す無操作時間を計っておき、この無操作時間が所定時間（例えば、３分）を超えた場合に、遊技者が離席又は遊技を中断したとしてもよい。すなわち、遊技者が遊技を行っている場合、遊技に伴う操作（例えば、開始操作や停止操作）やメニュー画面の操作など何らかの操作が行われるため、所定時間にわたり遊技者の操作が行われない場合に、遊技者が離席又は遊技を中断したと判断する。

【０５５２】

そして、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ中に無操作時間が所定時間に達するまでは、回転役物２００の可動部を初期位置から所定の位置まで移動させることで、ＡＲＴ中に特有の演出を行い、ＡＲＴ中に無操作時間が所定時間に達すると、回転役物２００の可動部を初期位置に戻すことで、不要な消耗を軽減する。その後、遊技者により何らかの操作が行われると、無操作時間がクリアされるため、サブＣＰＵ１０２は、回転役物２００の可動部を初期位置から所定の位置まで移動させ、ＡＲＴ中に特有の演出を行う。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、計時手段を構成し、回転役物２００の可動部が所定の位置にある場合に、遊技操作がされていない無操作時間を計時する。

【０５５３】

なお、遊技者からすると、離席から戻ってきたり、遊技を再開すると回転役物２００の演出が終了してしまっているため、ＡＲＴが終了してしまったかのような印象を持ってしまう可能性もある。そこで、サブＣＰＵ１０２は、回転役物２００の可動部を初期位置に戻した場合に、ＬＥＤの発光や液晶表示装置１１の画像表示やスピーカ２３Ｌ，２３Ｒのサウンドによりａｒｔ中であることを報知し続けることとしてもよい。回転役物２００の可動部のように物理的に消耗してしまう部材に比べると、離席中に継続的に実行し続けたとしてもパチスロ１が故障してしまう可能性を抑えることができる。なお、遊技者が何らの操作も行わない場合、省エネの観点から例えばデモ画面を表示するなど液晶表示装置１１の画像表示を抑えることや、周囲に漏れる音量を抑えるためにスピーカ２３Ｌ，２３Ｒから出力されるサウンドを抑えることが一般的に行われている。そのため、ＡＲＴ中であることを報知し続ける方法としては、液晶表示装置１１の画像表示やスピーカ２３Ｌ，２３Ｒのサウンドよりもｌｅｄの発光を制御することで行うことがより好ましい。

【０５５４】

＜マザータスク＞

図１３３は、図１２８に示した電源投入処理のＳ３１４において起動されるマザータスクを示すフローチャートである。

【０５５５】

マザータスクでは、サブＣＰＵ１０２は、メインタスクを起動し（Ｓ３５０）、主基板通信タスクを起動し（Ｓ３５１）、アニメタスクを起動する（Ｓ３５２）。

【０５５６】

＜メインタスク＞

図１３４は、図１３３に示したマザータスクのＳ３５０において起動されるメインタスクを示すフローチャートである。

【０５５７】

メインタスクにおいて、サブＣＰＵ１０２は、ＶＳＹＮＣ割込初期化処理を実行し（Ｓ３６０）、ＶＳＹＮＣ割込待ちを実行する（Ｓ３６１）。次に、サブＣＰＵ１０２は、描

画処理を実行し（Ｓ３６２）、Ｓ３６１の処理を実行する。
【０５５８】
＜主基板通信タスク＞
図１３５は、図１３３に示したマザータスクのＳ３５１において起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。
【０５５９】
まず、サブＣＰＵ１０２は、通信メッセージキューの初期化を実行し（Ｓ３７０）、受信コマンドのチェックを実行する（Ｓ３７１）。
【０５６０】
次に、サブＣＰＵ１０２は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ３７２）。ここで、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、Ｓ３７１の処理を実行する。
【０５６１】
一方、前回とは異なるコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、今回受信したコマンドと前回受信したコマンドとの順序をチェックし（Ｓ３７３）、コマンドの順序が正常であるか否かを判断する（Ｓ３７４）。パチスロ１のような遊技機では、メダルの投入、リール回転開始（スタートレバー１６の操作）、第１停止操作から第３停止操作に伴うリール停止（ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの操作）、リール停止後の表示された図柄の組合せの判定、図柄組合せに応じた利益付与の順に遊技が行われるため、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信されるコマンドの順序も決まっている。Ｓ３７３，Ｓ３７４の処理は、定められた順序でコマンドを受信したか判断する処理である。なお、受信したコマンドが、遊技の進行に関係のないコマンドである場合、サブＣＰＵ１０２は、コマンドの順序の判定を行わない。
【０５６２】
Ｓ３７４の処理において、コマンドの順序が異常であると判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスエラーをセットする（Ｓ３７５）。ここで、シーケンスエラーは、副制御回路１０１が主制御回路９１から各種コマンドを受信する場合に、通常の遊技では発生し得ない順序でコマンドを受信した場合に検出されるエラーである。例えば、副制御回路１０１がリール停止コマンドを受信した後に入賞作動コマンドを受信することなくスタートコマンドを受信した場合などがシーケンスエラーに該当する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、遊技順序判定手段を構成し、主制御回路９１から受信した各種コマンドが所定の順序か否かを判定することで、一遊技の進行順序が所定の順序で行われたか否かを判定する。なお、本実施形態でのコマンドの定められた順序とは、スタートコマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、リール停止コマンド、リール停止コマンド、入賞作動コマンドの順序であり、ボーナス開始コマンドやボーナス終了コマンドは遊技の進行に関係あるものの、一遊技の中で必ず発生するコマンドではないため、コマンドの順序の判定からは除外されている。
【０５６３】
本実施形態のパチスロ１では、表示された図柄の組合せに応じてＣＺの終了判定などを行うこととしており、副制御回路１０１側で入賞作動コマンドを受信できない場合には、想定している遊技の流れとは異なる遊技が行われてしまうことになる。例えば、ＣＺ中にベルこぼし目が表示されると、副制御回路１０１側においてＣＺを終了することになるが、入賞作動コマンドを受信できない場合には、ベルこぼし目が表示されたことを把握できず、ＣＺが継続してしまうおそれがある。このような場合には、今回の遊技における入賞作動コマンドを受信することなく次の遊技におけるスタートコマンドを受信することになるため、シーケンスエラーの発生の有無を監視することで、想定している遊技の流れとは異なる遊技が行われてしまうことを防止できる。
【０５６４】
Ｓ３７４の処理において、コマンドの順序が正常であると判断した場合（ＹＥＳ）、又はＳ３７５の処理に続いて、サブＣＰＵ１０２は、受信したコマンドから遊技情報を作成

し、作成した遊技情報をサブＲＡＭ１０３に格納する（Ｓ３７６）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１３６に示すコマンド解析処理を実行し（Ｓ３７７）、Ｓ３７１の処理を実行する。

【０５６５】

＜コマンド解析処理＞

図１３６は、図１３５に示した主基板通信タスクのＳ３７７において実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【０５６６】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図１３８に示す演出内容決定処理を実行し（Ｓ３８０）、ランプデータ決定処理を実行し（Ｓ３８１）、サウンドデータ決定処理を実行し（Ｓ３８２）、役物データ決定処理を実行し（Ｓ３８３）、決定された各データを登録し（Ｓ３８４）、コマンド解析処理を終了する。

【０５６７】

なお、演出内容決定処理では、サブＣＰＵ１０２は、遊技に応じて液晶表示装置１１などにおいて表示する演出の内容を決定する。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、遊技の進行に応じて切替前演出から切替後演出に切り替え可能な後述のレイヤ切替型の演出や演出切替型の演出を含む複数の演出の中から所定の遊技において液晶表示装置１１に表示する演出を選択する。また、サウンドデータ決定処理では、サブＣＰＵ１０２は、遊技に応じてスピーカ２３Ｌ，２３Ｒから出力するサウンドの内容を決定するためのサウンドデータをし、役物データ決定処理では、サブＣＰＵ１０２は、遊技に応じて回転役物２００駆動するための役物データを決定する。

【０５６８】

＜アニメタスク＞

図１３７は、図１３３に示したマザータスクのＳ３５２において起動されるアニメタスクを示すフローチャートである。

【０５６９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、前回の遊技情報との変化をチェックする（Ｓ３９０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、オブジェクト制御処理を実行する（Ｓ３９１）。具体的には、Ｓ３９０で遊技情報が変化しているチェック結果が得られた場合に、サブＣＰＵ１０２は、当該遊技情報の変化に応じた画像の制御を行う。

【０５７０】

続いて、サブＣＰＵ１０２は、演出の切り替え要求があるか否かを判断する（Ｓ３９２）。ここで、演出の切り替え要求は、実行中の演出毎に予め定められており、例えば、開始操作及び開始操作に伴う各リールの回転開始時や、第１停止操作～第３停止操作に伴う各リールの停止時や、所定の操作ボタンが操作されたタイミングで行われる。このような演出の切り替え要求は、主制御回路９１から受信したコマンド（スタートコマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞作動コマンドなど）に基づいて取得することができる。Ｓ３９２の処理において、演出の切り替え要求を取得していないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、Ｓ３９６の処理を行う。

【０５７１】

一方、Ｓ３９２の処理において、演出の切り替え要求を取得していると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、切り替え後の演出がレイヤ切替演出であるか否かを判断する（Ｓ３９３）。この処理において切り替え後の演出がレイヤ切替演出であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、液晶表示装置１１に表示する画像レイヤを切り替え後の演出（レイヤ切替演出）が指定するレイヤに切り替え（Ｓ３９４）、Ｓ３９６の処理に移る。一方、Ｓ３９３において、切り替え後の演出がレイヤ切替演出ではないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、現在、液晶表示装置１１に表示している画像レイヤ内で実行する演出を切り替え後の演出に切り替え（Ｓ３９５）、Ｓ３９６の処理に移る。

【０５７２】

続いて、サブＣＰＵ１０２は、アニメタスク管理処理を実行する（Ｓ３９６）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、各種演出において表示される画像の順序等を管理する。サブＣＰＵ１０２は、アニメタスク管理処理を実行すると、Ｓ３９０の処理を実行する。

【０５７３】

＜演出切り替え時の具体的処理＞

ここで、演出の切り替え要求があった場合の演出の切り替え方法について具体的に説明する。パチスロ１では、停止操作などの遊技の進行や、所定の操作ボタン（例えば、チャンスボタン）の操作などを契機に、演出を切り替えることで、演出の進行を遊技者の操作に連動させることとしている。パチスロ１では、パチスロ１における演出を予め、演出実行中のレイヤを切り替えることで、遊技の進行に応じて演出を切り替えるレイヤ切替型の演出と、同一のレイヤにおいて実行する演出を切り替えることで、遊技の進行に応じて演出を切り替える演出切替型の演出と、に分類し設定しておく。

【０５７４】

そして、パチスロ１では、演出の切り替え要求があった場合に、現在実行中の演出と切り替え後の演出との関係性に基づいて、演出の切り替えを制御する。具体的には、レイヤ切替型の演出である場合には、切り替え前の演出を実行しているレイヤとは異なるレイヤにおいて切り替え後の演出を実行するとともに、液晶表示装置１１に表示するレイヤを変更することで、演出を切り替える。すなわち、描画用ＲＡＭ１０５のワークエリアに、切り替え前の演出に応じた演出画像を示す画像データが設定された第１レイヤと、切り替え後の演出に応じた演出画像を示す画像データが設定された第２レイヤとを記憶し、液晶表示装置１１に表示するレイヤを第１レイヤから第２レイヤに切り替えることで、演出を切り替える。

【０５７５】

また、演出切替型の演出である場合には、液晶表示装置１１に表示している演出を実行するレイヤにおいて、実行する演出を切り替え前の演出から切り替え後の演出に変更することで、演出を切り替える。すなわち、描画用ＲＡＭ１０５のワークエリアに記憶されたレイヤに設定する画像データを、切り替え前の演出に応じた演出画像を示す画像データから切り替え後の演出に応じた演出画像に変更することで、演出を切り替える。

【０５７６】

レイヤ切替型の演出は、切り替え前後において画像の切り替え時に発生するタイムラグによるチラツキが発生してしまうことを軽減することができる一方で、複数のレイヤを同時に用いることになるため、画像処理の処理負荷が増大するとともに、描画ＲＡＭ１０５の容量を圧迫してしまう。反対に、演出切替型の演出は、一のレイヤのみを用いるため、処理負荷を抑えることができる一方で、切り替え前後において画像の切り替え時に発生するタイムラグによるチラツキが発生する場合がある。

【０５７７】

そこで、パチスロ１では、切り替え前後の演出のつながりや、それぞれの演出の処理負荷などに応じて、切り替え前の演出と切り替え後の演出との関係性を予め定めておく。例えば、切り替え前後においてチラツキが発生し易く遊技者に不快感を与えるような演出は、レイヤ切替型の演出として定め、また、チラツキが気にならないような演出は、演出切替型の演出として定めておく。これにより、演出の切り替え時のチラツキにより遊技者に対して不快感を与えてしまうことを防止できるとともに、演出の切り替えに応じて処理落ちが生じてしまうことを防止することができる。

【０５７８】

なお、それぞれの演出に対して予め定められた内容（レイヤ切替型の演出又は演出切替型の演出）は、遊技の継続状況に応じて変化させることとしてもよい。例えば、遊技時間が多くなり目が疲労した遊技者は、画像のチラツキにより目の不快感がより顕著になる。そのため、遊技時間が多くなった遊技者が遊技しているパチスロ１では、予め演出切替型の演出として定められた演出であっても、レイヤ切替型の演出に変えることとしてもよい。

【０５７９】
なお、遊技時間は、任意の方法により取得することができる。例えば、パチスロ１の稼働時間を遊技時間として取得することとしてもよく、パチスロ１においてユーザ登録を行った遊技者が遊技を行った時間を遊技時間として取得することとしてもよい。
【０５８０】
＜チャンスボタン操作時の演出の切り替え＞
パチスロ１などの遊技機では、チャンスボタンなどの遊技の進行には関係のない操作を遊技者に促し、当該操作が行われた場合に演出を切り替えることがある。本実施形態のパチスロ１においても、ボタン操作を遊技者に対して促すこととしており、例えば、サブＣＰＵ１０２は、全リールが回転している最中に液晶表示装置１１にチャンスボタンに応じた画像を表示することで、遊技者に対して所定の操作（チャンスボタンの押下）を促す。サブＣＰＵ１０２は、主制御回路９１から受信したコマンドに基づいて、この所定の操作が行われたことを検出し、また、所定の操作が検出される前に主制御回路９１からリール停止コマンドなどを受信することで、所定の操作が行われることなく遊技が進行したことを検出する。
【０５８１】
そして、パチスロ１では、遊技者に促した所定の操作が行われた場合と、所定の操作が行われることなく遊技が進行した場合とで、切り替える演出を異ならせる。具体的には、遊技者に促した所定の操作が行われた場合には第１切り替え要求が行われることになり、サブＣＰＵ１０２は、液晶表示装置１１において表示する演出を切替前演出から第１切替後演出に切り替える。また、所定の操作が行われることなく遊技が進行した場合には第２切り替え要求が行われることになり、サブＣＰＵ１０２は、液晶表示装置１１において表示する演出を切替前演出から第２切替後演出に切り替える。
【０５８２】
このようにパチスロ１では、遊技者に促した所定の操作が行われた場合と行われない場合とで、切り替える演出を異ならせることができるため、遊技性が多様化し、遊技の興趣が向上する。この場合においても、それぞれの演出に好ましい切り替え方法を設定しておくことで、遊技の進行に合わせて演出を適切に切り替えることができる。
【０５８３】
＜演出内容決定処理＞
図１３８は、図１３６に示したコマンド解析処理のＳ３８０において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【０５８４】
まず、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０１）。ここで、スタートコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１３９に示すスタートコマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０２）、演出内容決定処理を終了する。スタートコマンド受信時処理では、例えば、スタートコマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。
【０５８５】
一方、スタートコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０３）。ここで、リール回転開始コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、リール回転開始コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０４）、演出内容決定処理を終了する。リール回転開始コマンド受信時処理では、例えば、リール回転開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。
【０５８６】
一方、リール回転開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０５）。ここで、リール停止コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、リール停止コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０６）、演出内容決定処理を終了する。リー

ル停止コマンド受信時処理では、例えば、リール停止コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０５８７】

一方、リール停止コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０７）。ここで、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１４９に示す入賞作動コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４０８）、演出内容決定処理を終了する。入賞作動コマンド受信時処理では、例えば、入賞作動コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０５８８】

一方、入賞作動コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス終了コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４０９）。ここで、ボーナス終了コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１５４に示すボーナス終了コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１０）、演出内容決定処理を終了する。ボーナス終了コマンド受信時処理では、例えば、ボーナス終了コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０５８９】

一方、ボーナス終了コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４１１）。ここで、ボーナス開始コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス開始コマンド受信時処理を実行し（Ｓ４１２）、演出内容決定処理を終了する。ボーナス開始コマンド受信時処理では、例えば、ボーナス開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。また、ボーナス開始コマンド受信時処理では、ＢＢモードの初期値としてＢＢモード「０」をセットする。

【０５９０】

一方、ボーナス終了コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、その他受信したコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４１３）、演出内容決定処理を終了する。

【０５９１】

＜スタートコマンド受信時処理＞

図１３９は、図１３８に示した演出内容決定処理のＳ４０２において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【０５９２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態が通常遊技状態又は高確率遊技状態のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ４２１）。Ｓ４２１において、遊技状態が通常遊技状態又は高確率遊技状態のいずれかであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１４０に示す通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ４２２）。この通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤では、内部当籤役や今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に基づいて、上述のスタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）などを行う。

【０５９３】

Ｓ４２２の処理に続いて、サブＣＰＵ１０２は、図１４１に示す黙示録作動処理を行う（Ｓ４２３）。この黙示録作動処理では、サブＣＰＵ１０２は、黙示録の作動を開始又は終了させる制御を行う。

【０５９４】

Ｓ４２３の処理に続いて、又はＳ４２１において遊技状態が通常遊技状態及び高確率遊技状態のいずれでもないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ４２４）。より具体的には、サブＣＰＵ１０２は、サブ側で管理する遊技状態が通常遊技状態であり、かつ、メイン側で管理するＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する。Ｓ４２４において、遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ

１０２は、続いて、図１４２に示す高確率遊技状態移行処理を行う（Ｓ４２５）。この確率遊技状態移行処理では、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態を通常遊技状態から高確率遊技状態に移行させるために回避ポイントの抽籤を行う。

【０５９５】

Ｓ４２５の処理に続いて、又はＳ４２４において遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態が高確率遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ４２６）。Ｓ４２６において、遊技状態が高確率遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１４３に示す高確率中演出登録処理を行う（Ｓ４２７）。この高確率中演出登録処理では、サブＣＰＵ１０２は、回避ポイントに基づいてメイン側の遊技状態がＲＴ４遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行してしまうことを回避するための演出（押し順ナビ）を行う。

【０５９６】

Ｓ４２７の処理に続いて、又はＳ４２６において、遊技状態が高確率遊技状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態がＣＺであるか否かを判別する（Ｓ４２８）。Ｓ４２８において、遊技状態がＣＺであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１４４に示すＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ４２９）。このＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理では、サブＣＰＵ１０２は、上述の移行抽籤（Ｃ）などを行う。

【０５９７】

Ｓ４２９の処理に続いて、又はＳ４２８において、遊技状態がＣＺではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態がボーナス状態（ＢＢ中）であるか否かを判別する（Ｓ４３０）。Ｓ４３０において、遊技状態がボーナス状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１４５に示すＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ４３１）。このＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理では、サブＣＰＵ１０２は、上述の移行抽籤（Ｆ）などを行う。

【０５９８】

Ｓ４３１の処理に続いて、又はＳ４３０において、遊技状態がボーナス状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態がＡＲＴ遊技状態（ＡＲＴ中）であるか否かを判別する（Ｓ４３２）。Ｓ４３２において、遊技状態がＡＲＴ遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１４６に示すＡＲＴ中処理を行う（Ｓ４３３）。なお、このＡＲＴ中処理では、サブＣＰＵ１０２は、敵決めＡＲＴやバトルＡＲＴにおける演出内容などを決定する。

【０５９９】

Ｓ４３２において、遊技状態がＡＲＴ遊技状態ではない判別すると（ＮＯ）、又はＳ４３３の処理に続いて、サブＣＰＵ１０２は、シーケンスエラーがセットされているか否かを判別する（Ｓ４３４）。ここで、シーケンスエラーは、主基板通信タスクにおいてコマンドの順序が正常でない場合にセットされる。Ｓ４３４において、シーケンスエラーがセットされていると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、後述するシーケンスエラー時処理を行い（Ｓ４３５）、スタートコマンド受信時処理を終了する。他方、Ｓ４３４において、シーケンスエラーがセットされていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【０６００】

＜シーケンスエラー時処理の具体例１＞

本実施形態では、ＣＺは、押し順ベルが内部当籤役として決定された遊技において、押し順に不正解の停止操作が行われた場合に表示される図柄の組合せが表示されることを条件に終了する。ＣＺの管理は副制御回路１０１において行われており、表示される図柄の組合せの管理は主制御回路９１において行われているため、副制御回路１０１（サブＣＰＵ１０２）は、主制御回路９１から送信される入賞作動コマンドに基づいて、ＣＺの終了／継続を制御することになる。具体的には、副制御回路１０１は、表示された図柄の組合せが「ベルこぼし目」である旨の入賞作動コマンドを受信した場合にＣＺを終了させる（

後述の図１５３参照）。
【０６０１】
ここで、副制御回路１０１が入賞作動コマンドを受信できない場合には、副制御回路１０１は、表示された図柄の組合せを把握することができないため、想定している遊技の流れとは異なる遊技が行われてしまうことになる。例えば、ＣＺ中に「ベルこぼし目」が表示されると、副制御回路１０１側においてＣＺを終了することになるが、入賞作動コマンドを受信できない場合には、「ベルこぼし目」が表示されたことを副制御回路１０１側で把握できず、ＣＺが継続してしまうおそれがある。
【０６０２】
ここで、シーケンスエラーは、遊技者の操作とは関係なくパチスロ１の故障などにより発生してしまうこともあるが、主制御回路９１と副制御回路１０１との間の通信を一時的に切断し通信断絶状態を発生させる、いわゆるコマンド零しゴトといった不正行為によって人為的に発生させられてしまうことがある。このような不正行為により、ＣＺの終了を回避可能にしてしまったのでは、不正行為を行った遊技者が不当な利益を得てしまうことになる。
【０６０３】
そこで、副制御回路１０１は、主制御回路９１から受信したコマンドの順序をチェックしておき、コマンドの順序が異常な場合にシーケンスエラーが発生したとして、ＣＺを終了させる。これにより、不正行為によって遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止することができる。
【０６０４】
＜シーケンスエラー時処理の具体例２＞
本実施形態では、メイン側のボーナス非当籤状態のＲＴ４遊技状態をサブ側の高確率遊技状態として扱うことがある。この高確率遊技状態は、サブ側において、押し順ベルや押し順リプに不正解時に表示される図柄の組合せが表示されたことを把握したタイミングで終了する（後述の図１５２参照）。そのため、副制御回路１０１が入賞作動コマンドを受信できない場合には、副制御回路１０１は、表示された図柄の組合せを把握することができず、想定している遊技の流れとは異なる遊技が行われてしまうことになる。例えば、高確率遊技状態中に「ベルこぼし目」や「ＲＴ１移行リプ」が表示されると、副制御回路１０１側において高確率遊技状態を終了することになるが、入賞作動コマンドを受信できない場合には、「ベルこぼし目」や「ＲＴ１移行リプ」が表示されたことを副制御回路１０１側で把握できず、高確率遊技状態が継続してしまうおそれがある。
【０６０５】
そこで、副制御回路１０１は、主制御回路９１から受信したコマンドの順序をチェックしておき、コマンドの順序が異常な場合にシーケンスエラーが発生したとして、高確率遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる。これにより、不正行為によって遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止することができる。
【０６０６】
なお、シーケンスエラーが発生した場合、発生したシーケンスエラーの履歴を蓄積しておくこととしてもよい。発生したシーケンスエラーが、不正行為により人為的に発生したものであるのか、パチスロ１の故障などにより遊技者の操作とは関係なく発生したものであるのか、判別することは困難であるが、シーケンスエラーの発生履歴を蓄積しておくことで、不正行為（ゴト）の傾向をつかむことができる。例えば、不正行為により発生したシーケンスエラーは、発生することで遊技者にとって有利な状況になる場合に発生しやすく、また、遊技者とは関係なく自然に発生したシーケンスエラーは、状況に関係なく発生することになるため、不正行為によりシーケンスエラーが発生した場合には、シーケンスエラーの発生履歴として似た履歴が蓄積されることになる。そこで、シーケンスエラーの発生履歴の傾向から、シーケンスエラーが発生した遊技状態や副制御回路１０１側で受信できなかったコマンドの種類を把握可能にすることで、特定の遊技状態で特定のコマンドを受信できないようにすることで、遊技者が不当に利益を得てしまう状況を把握すること

ができ、今後の遊技機の設計に役立てることができる。
【０６０７】
＜通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理＞
図１４０は、図１３９に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２２において実行される通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【０６０８】
まず、サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役及び今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に基づいて、図７１～図７３に示すスタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＣＺ・ＡＲＴへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を行う（Ｓ４４１）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、この抽籤においてＣＺに当籤したか否かを判別する（Ｓ４４２）。ＣＺに当籤していた場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、次の遊技の遊技状態にＣＺをセットし（Ｓ４４３）、通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０６０９】
一方、ＣＺに当籤していない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、Ｓ４４１の抽籤においてＡＲＴに当籤したか否かを判別する（Ｓ４４４）。ＡＲＴに当籤していない場合には（ＮＯ）、通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する一方で、ＡＲＴに当籤している場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ４４５）。なお、ＡＲＴ遊技状態は、メイン側のＲＴ４遊技状態であるため、ＲＴ４移行リプが表示されメイン側でＲＴ４遊技状態に移行しなければならない。そのため、「遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする」とは、次の遊技の遊技状態がＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴになることを意味するのではなく、メイン側でＲＴ４遊技状態に移行した場合に、サブ側の遊技状態がＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴになることを意味する。この点は、以下も同様である。
【０６１０】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、図１０４に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の遊技状態に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ４４６）。この処理を終えると、サブＣＰＵ１０２は、通常スタート時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０６１１】
＜黙示録作動処理＞
図１４１は、図１３９に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２３において実行される黙示録作動処理を示すフローチャートである。
【０６１２】
まず、サブＣＰＵ１０２は、黙示録フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ４５１）。このとき、黙示録フラグがオンではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、Ｓ４５７に処理を移す。
【０６１３】
一方、Ｓ４５１において、黙示録フラグがオンであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、現在の当籤モードに基づいて黙示録抽籤を行う（Ｓ４５２）。具体的には、図７９（Ｃ）の黙示録作動抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいて保証回数の加算量又は減算量を抽籤する。続いて、サブＣＰＵ１０２は、Ｓ４５２の抽籤結果に基づいて現在の保証回数を更新する（Ｓ４５３）。
【０６１４】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、保証回数が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４５４）。保証回数が１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、演出玉を抽籤し、黙示録にセットし（Ｓ４５５）、Ｓ４６２の処理に移る。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、黙示録ＭＡＰを抽籤し、黙示録ＭＡＰに規定されているＭＡＰデータに基づいて演出玉を抽籤する（図８０～図８３参照）。また、この処理では、サブＣＰＵ１０２は、昇格抽籤が可能である場合（役物可動の保証数が１以上である場合）に、所定の確率で黙示録にセットされている演出玉を格上げする。

【０６１５】
他方、保証回数が１以上ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、黙示録フラグをオフに更新し、黙示録の作動を終了させ（Ｓ４５６）、その後、Ｓ４６２の処理に移る。
【０６１６】
また、Ｓ４５１において黙示録フラグがオンではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、現在の当籤モードに基づいて黙示録抽籤を行う（Ｓ４５７）。具体的には、図７９（Ａ）（Ｂ）の黙示録作動抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいて保証回数の加算量を抽籤する。続いて、サブＣＰＵ１０２は、Ｓ４５７の抽籤結果に基づいて現在の保証回数を更新する（Ｓ４５８）。
【０６１７】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、保証回数が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４５９）。法相回数が１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、黙示録フラグをオンにし、黙示録の作動を開始する（Ｓ４６０）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉を黙示録にセットする（Ｓ４６１）。
【０６１８】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役に基づき当籤モードの移行抽籤を行う（Ｓ４６２）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、図７４～図７８に示すモード移行抽籤テーブルを参照して、移行先の当籤モードを抽籤する。続いて、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果を次遊技の当籤モードとしてセットし（Ｓ４６３）、黙示録作動処理を終了する。
【０６１９】
＜高確率遊技状態移行処理＞
図１４２は、図１３９に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２５において実行される高確率遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【０６２０】
まず、サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役に基づいて回避ポイントを抽籤する（Ｓ４６５）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、図８９に示す回避テーブル抽籤テーブルを参照して、回避ポイントの加算量を抽籤する。続いて、サブＣＰＵ１０２は、回避ポイントの抽籤に当籤したか否か、すなわち、回避ポイントが１以上加算されるか否かを判別する（Ｓ４６６）。当籤している場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果に基づき回避ポイントをセットし（Ｓ４６７）、高確率遊技状態移行処理を終了する。他方、当籤していない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、高確率遊技状態移行処理を終了する。
【０６２１】
＜高確率中演出登録処理＞
図１４３は、図１３９に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２７において実行される高確率中演出登録処理を示すフローチャートである。
【０６２２】
まず、サブＣＰＵ１０２は、押し順ベル又は押し順リプが内部当籤役として決定されているか否かを判別する（Ｓ４７１）。押し順ベル及び押し順リプのいずれも内部当籤役として決定されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、高確率中演出登録処理を終了する。
【０６２３】
一方、押し順ベル又は押し順リプが内部当籤役として決定されていると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、回避ポイントが１以上であるか否かを判別する（Ｓ４７２）。回避ポイントが１以上ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、高確率中演出登録処理を終了する。
【０６２４】
一方、回避ポイントが１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、押し順正解となるナビデータをセットする（Ｓ４７３）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、回避ポイントを１減算し（Ｓ４７４）、高確率中演出登録処理を終了する。

【０６２５】
このように高確率遊技状態では、押し順ベル又は押し順リプが内部当籤役として決定された場合に、回避ポイントに基づいて正解の押し順が報知される。遊技者にとってみれば、報知に従い遊技を行うことで、高確率遊技状態を継続させることができるため、安心して遊技を行うことができる。ここで、高確率遊技状態は、通常遊技状態に比べてＡＲＴへの移行抽籤に当籤し易く、高確率遊技状態において正解の押し順を報知した場合には、遊技者には高確率遊技状態が継続するという利益が既に付与されていることになる。そこで、高確率遊技状態において正解の押し順を報知した場合には、当該遊技における移行抽籤の抽籤結果を破棄（無効）にすることとしてもよい。これにより、遊技者の利益が過剰になってしまうことを防止できる。

【０６２６】
＜ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理＞
図１４４は、図１３９に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４２９において実行されるＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。

【０６２７】
まず、サブＣＰＵ１０２は、ＣＺの継続ゲーム数を更新する（Ｓ４８１）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、ＣＺの１ゲーム目であるか否かを判別する（Ｓ４８２）。ＣＺの１ゲーム目であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、ＣＺ＿ＭＡＰを抽籤し、セットする。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、図９１に示すＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、ＣＺ中に用いるＣＺ＿ＭＡＰを抽籤し、セットする（Ｓ４８３）。

【０６２８】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、無効ポイントの初期値を決定し、セットする（Ｓ４８４）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、図９３（Ａ）に示す無効ポイント抽籤テーブルを参照して、無効ポイントの初期値を決定し、セットする。

【０６２９】
Ｓ４８４の後、又はＳ４８２においてＣＺの１ゲーム目ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、演出玉を抽籤し、黙示録にセットする（Ｓ４８５）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、図９４に示すＣＺ中演出玉抽籤テーブルを参照して、現在セット中の最終の演出玉に基づいて演出玉を抽籤し、セットする。また、この処理では、サブＣＰＵ１０２は、無効ポイントが１以上である場合に、黙示録にセットされている発展玉を回避玉に書き換える。

【０６３０】
ＣＺの３０ゲーム目であるか否かを判別する（Ｓ４８６）。ＣＺの３０ゲーム目であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ４８７）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、図１０４に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＣＺモード２に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、セットする（Ｓ４８８）。その後、サブＣＰＵ１０２は、ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を終了する。

【０６３１】
一方、ＣＺの３０ゲーム目ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役に基づき無効ポイントを抽籤し、加算する（Ｓ４８９）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、図９３（Ｂ）（Ｃ）に示す無効ポイント抽籤テーブルを参照して、無効ポイントの上乗せ量を抽籤し、現在保持する無効ポイントに加算する。

【０６３２】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が発展玉、かつ、押し順ベルが内部当籤役として決定されているか否かを判別する（Ｓ４９０）。いずれの条件も満たす場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、無効ポイントが１以上であるか否かを判別する（Ｓ４９１）。無効ポイントが１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、無効ポイントを１減算し（Ｓ４９２）、現在のＣＺモード報知用の演出データをセットする（Ｓ４９３）。

【０６３３】
この演出データは、例えば、現在のＣＺモードが１であることや、ＣＺモードがあと数回（例えば、２，３回）以内の遊技において０から１に上がることを報知又は示唆する演出を行うための演出データである。具体的には、ＣＺモードが１の場合と０の場合とでセットされる確率が異なる演出データや、ＣＺモードが所定回数以内の遊技において０から１に上がる場合と、ＣＺモードが所定回数以内の遊技において０から１に上がらない場合とでセットされる確率が異なる演出データである。これにより、遊技者は、無効ポイントが１以上である場合に、現在のＣＺモードを推測又は把握できるようになる。
【０６３４】
一方、Ｓ４９１において、無効ポイントが１以上ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、図９５に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、現在のＣＺモードに基づきＡＲＴへの移行抽籤（Ｃ）を行い、また、抽籤済フラグをオンにセットする（Ｓ４９４）。上述のように、ＣＺ中は、発展玉がセットされ、かつ、押し順ベルに当籤すると移行抽籤（Ｃ）が行われるものの、停止時に押し順に正解すると移行抽籤（Ｃ）の抽籤結果が無効にされる。抽籤済フラグは、停止時に抽籤結果を無効にするか維持するかを判断するために用いられる。Ｓ４９４の処理を終えると、サブＣＰＵ１０２は、ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０６３５】
一方、Ｓ４９０において、いずれかの条件を満たさない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が回避玉であるか否かを判別する（Ｓ４９５）。今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が回避玉であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、現在のＣＺモード報知用の演出データをセットし（Ｓ４９６）、ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を終了する。また、Ｓ４９５において、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が回避玉ではないと判別したときにも（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理を終了する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、有利状態抽籤手段を構成し、ＣＺの途中で行うＣＺモードに基づくＡＲＴへの移行抽籤、又はＣＺ完走時に行うＣＺモード２に基づくＡＲＴへの移行抽籤を実行する。
【０６３６】
＜ＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理＞
図１４５は、図１３９に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４３１において実行されるＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【０６３７】
まず、サブＣＰＵ１０２は、７揃いリプが内部当籤役として決定されたか否かを判別する（Ｓ５０１）。７揃いリプが内部当籤役として決定されたと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図９８に示すＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＢＢ中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）を行う。図９８を参照すると、この移行抽籤（Ｆ）には必ず当籤するため、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ当籤フラグをオンにセットする（Ｓ５０２）。なお、ＡＲＴ当籤フラグは、ボーナス状態の途中でＡＲＴに当籤したことを示す情報であり、ボーナス終了時に参照される。
【０６３８】
Ｓ５０２に続いて、又はＳ５０１において７揃いリプが内部当籤役として決定されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図９９及び図１００に示すＢＢ中モードアップ抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいてモードアップ抽籤を行う（Ｓ５０３）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果に基づきＢＢモードをセットし（Ｓ５０４）、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０６３９】
＜ＡＲＴ中処理＞
図１４６は、図１３９に示したスタートコマンド受信時処理のＳ４３３において実行されるＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。

【０６４０】
まず、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態が敵決めＡＲＴ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。敵決めＡＲＴ中ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１４８に示すバトルＡＲＴ中処理を行い（Ｓ５１７）、ＡＲＴ中処理を終了する。
【０６４１】
一方、敵決めＡＲＴ中と判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、決定済フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５１２）。なお、決定済フラグは、敵決めＡＲＴ中に対戦相手の敵キャラクタが決定されたか否かを判別するための情報である。決定済フラグがオンではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１４７に示す敵決めＡＲＴ中処理を行い（Ｓ５１６）、ＡＲＴ中処理を終了する。
【０６４２】
一方、決定済フラグがオンであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１１１に示す敵決めＡＲＴ中ボスパワー抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づき敵キャラクタのＨＰを決定する（Ｓ５１３）。続いて、敵キャラクタ紹介用の演出データをセットする（Ｓ５１４）。この敵キャラクタ紹介用の演出データとは、例えば、図１１２に示すボスステータスを表示するための演出データである。続いて、サブＣＰＵ１０２は、決定済フラグをオフにし、また、次の遊技の遊技状態にバトルＡＲＴをセットし（Ｓ５１５）、ＡＲＴ中処理を終了する。
【０６４３】
＜敵決めＡＲＴ中処理＞
図１４７は、図１４６に示したＡＲＴ中処理のＳ５１６において実行される敵決めＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【０６４４】
初めに、サブＣＰＵ１０２は、演出玉を抽籤し、黙示録にセットする（Ｓ５２１）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、ボスＭＡＰに規定されるボスＭＡＰデータ及びＡＲＴ状態に基づいて演出玉を抽籤する（図１０５～図１０８参照）。また、この処理において、サブＣＰＵ１０２は、味方玉のストック抽籤も行い、ストックがある場合には黙示録にセットされているボス玉を味方玉に書き換える（図１０９参照）。なお、上述のように敵決めＡＲＴの継続遊技数を保証する保証回数を用いる場合には、保証回数分の遊技間は、Ｓ５２１の処理を行わないこととしてもよい。
【０６４５】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、味方キャラクタのＨＰ初期セット処理を行う（Ｓ５２２）。この処理では、サブＣＰＵ１０２は、味方キャラクタのＨＰが初期値（ＨＰ５０）未満である場合に、味方キャラクタのＨＰを初期値にセットする。
【０６４６】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉がボス玉であるか否かを判別する（Ｓ５２３）。ボス玉がセットされていると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、ベル当籤か否かを判別する（Ｓ５２４）。このとき、ベル当籤でないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、敵決めＡＲＴ中処理を終了する。一方、ベル当籤であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、ボス玉に応じた敵キャラクタを対戦相手に決定する（Ｓ５２５）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、決定済フラグをオンにセットし（Ｓ５２６）、敵決めＡＲＴ中処理を終了する。
【０６４７】
一方、Ｓ５２３において、ボス玉がセットされていない（すなわち、味方玉がセット）と判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、図１１０に示す敵決めＡＲＴ中味方パワー上乗せ抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいて味方キャラクタのＨＰ上乗せ抽籤を行う（Ｓ５２７）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果に基づいて味方キャラクタのＨＰを更新し（Ｓ５２８）、敵決めＡＲＴ中処理を終了する。
【０６４８】

＜バトルＡＲＴ中処理＞
図１４８は、図１４６に示したＡＲＴ中処理のＳ５１７において実行されるバトルＡＲＴ中処理を示すフローチャートである。
【０６４９】
まず、サブＣＰＵ１０２は、演出玉を抽籤し、黙示録にセットする（Ｓ５３１）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、バトルＭＡＰに規定されるバトルＭＡＰデータに基づいて演出玉を抽籤する（図１１３～図１１９参照）。また、この処理において、サブＣＰＵ１０２は、覚醒玉に基づく敵玉の書き換えも行っており、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が覚醒玉であり、かつ、ベル当籤以上である場合に、黙示録にセットされている敵玉を味方玉に書き換える。
【０６５０】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、演出玉及び内部当籤役に基づいてダメージ抽籤を行う（Ｓ５３２）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が敵玉である場合には、図１１８に例示するバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを参照してダメージ抽籤を行い、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉が味方玉又は覚醒玉である場合には、図１１９に例示するバトルＡＲＴ中ダメージ抽籤テーブルを参照してダメージ抽籤を行う。
【０６５１】
続いて、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果に基づいて、敵キャラクタ又は味方キャラクタのＨＰを更新する（Ｓ５３３）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、味方キャラクタのＨＰが０以下であるか否かを判別する（Ｓ５３４）。味方キャラクタのＨＰが０以下と判別すると（ＹＥＳ）サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ遊技状態を終了し、次の遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットし（Ｓ５３５）、バトルＡＲＴ中処理を終了する。
【０６５２】
一方、味方キャラクタのＨＰが０以下ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、敵キャラクタのＨＰが０以下であるか否かを判別する（Ｓ５３６）。敵キャラクタのＨＰが０以下ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、バトルＡＲＴ中処理を終了する。一方、敵キャラクタのＨＰが０以下と判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１２０及び図１２１に例示するＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、敵キャラクタの種別及び継続回数に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、セットする（Ｓ５３７）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、次の遊技の遊技状態に敵決めＡＲＴをセットして（Ｓ５３８）、バトルＡＲＴ中処理を終了する。
【０６５３】
＜入賞作動コマンド受信時処理＞
図１４９は、図１３８に示した演出内容決定処理のＳ４０８において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【０６５４】
まず、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態が通常遊技状態又は高確率遊技状態のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ５４１）。遊技状態が通常遊技状態又は高確率遊技状態のいずれかであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１５０に示す通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ５４２）。この通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤では、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に基づいて、上述のスタート時の移行抽籤（Ａ）（Ｄ）などを行う。
【０６５５】
Ｓ５４２の処理に続いて、又はＳ５４１において遊技状態が通常遊技状態及び高確率遊技状態のいずれでもないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ５４３）。遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１５１に示す高確率移行判定処理を行う（Ｓ５４４）。この高確率移行判定処理では、通常遊技状態のＲＴ４遊技状態から高確率遊技状態に移行可能であるか否かを判定する

。
【０６５６】
　Ｓ５４４の処理に続いて、又はＳ５４３において遊技状態が通常遊技状態のＲＴ４遊技状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態が高確率遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ５４５）。遊技状態が高確率遊技状態であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１５２に示す高確率終了判定処理を行う（Ｓ５４６）。この高確率終了判定処理では、サブＣＰＵ１０２は、表示された図柄の組合せに基づいて、高確率遊技状態を終了させるか否かを判定する。
【０６５７】
　Ｓ５４６の処理に続いて、又はＳ５４５において、遊技状態が高確率遊技状態ではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、遊技状態がＣＺであるか否かを判別する（Ｓ５４７）。遊技状態がＣＺであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図１５３に示すＣＺ中抽籤結果管理処理を行う（Ｓ５４８）。このＣＺ中抽籤結果管理処理では、サブＣＰＵ１０２は、ＣＺ途中で行われる上述の移行抽籤（Ｃ）を維持又は無効にするか判定する。
【０６５８】
　Ｓ５４８の処理を終えると、又はＳ５４７遊技状態がＣＺではないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、入賞作動時コマンド受信時処理を終了する。
【０６５９】
＜通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理＞
　図１５０は、図１４９に示した入賞作動時コマンド受信時処理のＳ５４２において実行される通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を示すフローチャートである。
【０６６０】
　まず、サブＣＰＵ１０２は、黙示録フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５５１）。黙示録フラグがオンでないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０６６１】
　一方、黙示録フラグがオンであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、ベル入賞以上であるか否かを判別する（Ｓ５５２）。ベル入賞以上でないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０６６２】
　一方、ベル入賞以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、図８７に示すリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、今回の遊技において黙示録にセットされている演出玉に基づいてＣＺ及びＡＲＴへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を行う（Ｓ５５３）。
【０６６３】
　続いて、サブＣＰＵ１０２は、この抽籤においてＣＺに当籤したか否かを判別する（Ｓ５５４）。ＣＺに当籤していた場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、次の遊技の遊技状態にＣＺをセットし（Ｓ５５５）、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。
【０６６４】
　一方、ＣＺに当籤していない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴに当籤したか否かを判別する（Ｓ５５６）。ＡＲＴに当籤していない場合には（ＮＯ）、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する一方で、ＡＲＴに当籤している場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ５５７）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、図１０４に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の遊技状態に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ５５８）。この処理を終えると、サブＣＰＵ１０２は、通常終了時ＣＺ・ＡＲＴ抽籤処理を終了する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、抽籤状態開始手段を構成し、演出玉に基づくＣＺ及びＡＲＴへの移行抽籤（Ａ）（Ｄ）においてＣＺに当籤すると、次の遊技の遊技状態をＣＺにセットすることで、有利状態抽籤状態であるＣＺを開

始する。
【０６６５】
＜高確率移行判定処理＞
図１５１は、図１４９に示した入賞作動時コマンド受信時処理のＳ５４４において実行される高確率移行判定処理を示すフローチャートである。
【０６６６】
まず、サブＣＰＵ１０２は、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたか否かを判別する（Ｓ５６１）。ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、リプレイ回数及び回避ポイントをクリアし（Ｓ５６２）、高確率移行判定処理を終了する。
【０６６７】
一方、ベルこぼし目及びＲＴ１移行リプのいずれも表示されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、回避ポイントが１以上であるか否かを判別する（Ｓ５６３）。回避ポイントが１以上であると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、次の遊技の遊技状態に高確率遊技状態をセットする（Ｓ５６４）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、リプレイ回数をクリアし（Ｓ５６５）、高確率移行判定処理を終了する。
【０６６８】
一方、回避ポイントが１以上でないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＲＴ１移行リプ以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されたか否かを判別する（Ｓ５６６）。ＲＴ１移行リプ以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、高確率移行判定処理を終了する。一方、ＲＴ１移行リプ以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されたと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、リプレイ回数を１加算し（Ｓ５６７）、高確率移行判定処理を終了する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、高確率状態移行手段を構成し、上述の高確率遊技状態移行処理（図１４２参照）において回避ポイント抽籤に当籤したことに基づいて、ＡＲＴへの移行抽籤が当籤する確率の高い高確率遊技状態に遊技状態を移行させる。
【０６６９】
このように本実施形態のパチスロ１では、通常遊技状態中にメイン側でＲＴ４遊技状態に移行すると、回避ポイントが付与されるまでの間、通常遊技状態が維持され、回避ポイントが付与されると高確率遊技状態に移行する。本実施形態のパチスロ１のように、偶然にＲＴ４遊技状態に移行した状況をペナルティ区間ではなくチャンス区間にする遊技機では、遊技者に有利になり過ぎないようにバランスを調整する必要がある。この点、メイン側でＲＴ４遊技状態に移行したとしても回避ポイントが付与されるまでは通常遊技状態として扱うことで、遊技者及び遊技店の双方の利益のバランスを調整することができる。もちろん、双方の利益のバランスは遊技機全体の中で調整すれば足りるため、メイン側でＲＴ４遊技状態に移行した段階で直ちに通常遊技状態から高確率遊技状態に移行することとしてもよい。
【０６７０】
＜高確率終了判定処理＞
図１５２は、図１４９に示した入賞作動時コマンド受信時処理のＳ５４６において実行される高確率終了判定処理を示すフローチャートである。
【０６７１】
まず、サブＣＰＵ１０２は、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたか否かを判別する（Ｓ５７１）。ベルこぼし目及びＲＴ１移行リプのいずれも表示されていないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、高確率終了判定処理を終了する。
【０６７２】
一方、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、回避ポイントをクリアする（Ｓ５７２）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、次の遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットし（Ｓ５７３）、高確率終了判定処理を終了する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、低確率状態移行手段を

構成し、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプが表示されたときに、ＡＲＴの移行抽籤に当籤する確率が低い通常遊技状態に遊技状態を移行させる。

【０６７３】

＜ＣＺ中抽籤結果管理処理＞

図１５３は、図１４９に示した入賞作動時コマンド受信時処理のＳ５４８において実行されるＣＺ中抽籤結果管理処理を示すフローチャートである。

【０６７４】

まず、サブＣＰＵ１０２は、抽籤済フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５８１）。抽籤済フラグがオンでないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＣＺ中抽籤結果管理処理を終了する。

【０６７５】

一方、抽籤済フラグがオンであると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、押し順に正解したか否かを判別する（Ｓ５８２）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、図１４４のＳ４９０において当籤している押し順ベルに応じた押し順で停止操作が行われたか否か、言い換えると、「Ｃ＿ＣＤベル（図３０参照）」に応じた図柄の組合せが表示されたか否かを判別する。押し順ベルに応じた押し順に正解したと判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果を破棄（無効）にし（Ｓ５８３）、ＣＺ中抽籤結果管理処理を終了する。これによりＣＺが継続することになる。なお、上述したように、押し順ベルに応じた押し順に正解した場合に、ＣＺを継続させつつ、抽籤結果を維持することとしてもよい。

【０６７６】

一方、押し順ベルに応じた押し順に正解していないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、ＡＲＴに当籤したか否かを判別する（Ｓ５８４）。ＡＲＴに当籤していないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、次の遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットし（Ｓ５８７）、ＣＺ中抽籤結果管理処理を終了する。

【０６７７】

一方、ＡＲＴに当籤していると判別すると（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ５８５）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、図１０４に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の遊技状態に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ５８６）。この処理を終えると、サブＣＰＵ１０２は、ＣＺ中抽籤結果管理処理を終了する。すなわち、本実施形態では、副制御回路１０１は、抽籤状態終了手段を構成し、ＣＺ中に押し順ベルの押し順に正解していないと判別されたことに基づいて、次の遊技の遊技状態として通常遊技状態をセットし、又は、上述のＣＺスタート時ＡＲＴ抽籤処理（図１４４参照）で、ＣＺが完走（図１４４のＳ４８６でＹＥＳ）したときに、次の遊技状態としてＡＲＴ遊技状態をセットする。

【０６７８】

＜ボーナス終了コマンド受信時処理＞

図１５４は、図１３８に示した演出内容決定処理のＳ４１０において実行されるボーナス終了コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【０６７９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図１０１に示すＢＢ終了時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、現在のＢＢモードに基づいてＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）を行う（Ｓ５９１）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴに当籤したか否かを判別する（Ｓ５９２）。ＡＲＴに当籤していないと判別すると（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、ＡＲＴ当籤フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ５９３）。Ｓ５９２及びＳ５９３のいずれもＮＯの場合には、サブＣＰＵ１０２は、次の遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットし（Ｓ５９６）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。

【０６８０】

一方、Ｓ５９２及びＳ５９３のいずれか一方でもＹＥＳの場合には、サブＣＰＵ１０２

は、遊技状態としてＡＲＴ遊技状態の敵決めＡＲＴをセットする（Ｓ５９４）。続いて、サブＣＰＵ１０２は、図１０４に示すＡＲＴ状態抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の遊技状態に基づいてＡＲＴ状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ５９５）。この処理を終えると、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。

【０６８１】

［パチスロ１の効果］

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

【０６８２】

＜ボーナス状態中に持ち越しているＪＡＣＩＮによる効果＞

パチスロ１では、ボーナス状態中にＪＡＣＩＮに係る役（「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ３」）のいずれかが内部当籤役として決定されると対応する図柄の組合せが表示されるまで（持ち越している間）、ボーナス状態のＲＴ４遊技状態になる。このボーナス状態のＲＴ４遊技状態では、「Ｆ＿Ｊ１上段７リプ」～「Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ」といったＪＡＣ１系のリプレイと、「Ｆ＿Ｊ２チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ２チェリーリプ」といったＪＡＣ２系のリプレイと、「Ｆ＿ＦＪ３チャンスリプ１」～「Ｆ＿Ｊ３チェリーリプ」といったＪＡＣ３系のリプレイとを内部当籤役として決定することができる（図３５及び図３６参照）。

【０６８３】

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

【０６８４】

そのため、パチスロ１では、持ち越しているＪＡＣＩＮに係る役の種別に応じて停止制御を異ならせることができ、ＪＡＣ１系のリプレイ～ＪＡＣ３系のリプレイが内部当籤役として決定されている場合には、図５７に示す対応関係を有する図柄の組合せが表示されるように停止制御が行われる。このような制御を利用して遊技者に付与する特典（ＡＲＴ）を異ならせることで、パチスロ１では、持越役の種別に応じて特典を付与するか否かを異ならせることができるため、ボーナス状態中の遊技を多様化することができ、ボーナス状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０６８５】

また、図５７に示すように、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ１系のリプレイが内部当籤役として決定されると、「７揃いリプ」が表示され、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ１系のリプレイが内部当籤役として決定されると、「通常リプ」が表示される。このように特典が付与される状況と、特典が付与されない状況とで停止制御を異ならせることで、表示された図柄の組合せから特典が付与されるか否かを把握することができるため、遊技者は、表示される図柄の組合せに強い関心を抱くことになり、ボーナス状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０６８６】

なお、図５７を参照すると、パチスロ１では、ＪＡＣ１系のリプレイである場合に限り「７揃いリプ」を表示可能な停止制御を行い、ＪＡＣ２系のリプレイやＪＡＣ３系のリプレイである場合には「７揃いリプ」を表示不可能な停止制御を行うこととしている。この点、ＪＡＣ２系のリプレイやＪＡＣ３系のリプレイの場合であっても「７揃いリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。具体的には、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」が内部当籤役として持ち越されている状態でＪＡＣ２系のリプレイが内部当籤役として決定されると

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

【０６８７】

そして、「７揃いリプ」が表示可能な場合に、図９８に示すＢＢ中スタート時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ボーナス状態中のＡＲＴへの移行抽籤（Ｆ）を行うことで、持越役の種別に応じて特典を付与するか否かを異ならせることができ、ボーナス状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０６８８】

この場合において、図３５及び図３６に示すように、ＪＡＣ１系のリプレイ、ＪＡＣ２系のリプレイ及びＪＡＣ３系のリプレイが内部当籤役として決定される確率をそれぞれ異ならせることで、特典が付与される確率に差を設けることができ、ボーナス状態中の遊技の興趣を高めることができる。

【０６８９】

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

【０６９０】

＜高確率遊技状態による効果＞

パチスロ１では、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高い高ＲＴ状態としてＲＴ４遊技状態を設け、ＡＲＴへの移行に当籤すると、このＲＴ４遊技状態において有利な停止操作の情報を報知することでＡＲＴ遊技状態を実現する（図６６参照）。なお、パチスロ１において、ＲＴ４遊技状態へはＲＴ０遊技状態中に押し順リプに応じた押し順に正解すると移行することになる。パチスロ１では、ＡＲＴへの移行に当籤していない状況で、停止操作により偶然にＲＴ４遊技状態に移行してしまった場合に、ペナルティとして扱わず偶然に移行したＲＴ４遊技状態においてもＡＲＴへの移行抽籤などの遊技者にとって有利な抽籤を行う。ＲＴ４遊技状態は、高ＲＴ状態であるためにメダルを消費することなく遊技を行うことが可能であるため、パチスロ１では、ＡＲＴに当籤していないＲＴ４遊技状態を、ＡＲＴへの移行チャンス区間にすることができ、特典が付与されていない高ＲＴ状態中の興趣を高めることができる。

【０６９１】

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

【０６９２】

また、パチスロ１では、回避ポイントがある限り、偶然に移行したＲＴ４遊技状態にお

いて有利な停止操作の情報（ＲＴ１遊技状態への移行を回避するための押し順）を報知する。これにより、偶然にＲＴ４遊技状態に移行した場合に、直ちに通常遊技状態に移行してしまうことがなく、所定の間は、リプレイの当籤確率が高い状態でＡＲＴへの移行抽籤を受けることができる。

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

＜通常遊技状態（高確率遊技状態）中の黙示録による効果＞

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

【０６９６】

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

【０６９７】

また、黙示録の作動は、保証回数が０になると終了するところ、図７９（Ｃ）に示すように、この保証回数は押し順ベル当籤時に減算されるため、黙示録作動中は、遊技者には保証回数分だけ移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を受ける機会が与えられることになる（遊技者は、当該機会において押し順に正解することで、移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を受けることができる）。その結果、パチスロ１によれば、黙示録作動中に移行抽籤（Ａ）（Ｄ）を受ける機会が全くないという状況を回避することができ、遊技の興趣が低下してしまうことを防止することができる。なお、図７９（Ｃ）を参照すると、保証回数は、内部当籤役が「はずれ」の場合にも減算される。この点、「はずれ」の場合には保証回数を減算せずに、押し順ベルの場合にのみ保証回数を減算することとしてもよく、これにより、上述の効果がより明確になる。

【０６９８】

＜非表示中の演出玉の格上げ抽籤による効果＞

ここで、パチスロ１では、黙示録が非作動中であっても、黙示録作動時にセットすることになる演出玉の管理を行う。具体的には、パチスロ１では、黙示録が非作動の状況にお

いてサブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉（すなわち、非表示中の演出玉）の昇格抽籤を行う。この昇格抽籤を、目玉の役物である回転役物２００の駆動と併せて行うことで、遊技者は、目玉が現れている期間、より有利な演出玉に昇格するように願って遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【０６９９】

また、パチスロ１では、昇格抽籤の結果に基づいて回転役物２００の発光を制御するため、遊技者からすると、演出玉がより有利な演出玉に昇格したことについての期待感を回転役物２００の色から推測することができる。その結果、有利になっていると推測できる場合には後の遊技を強い関心を持つことになるため、遊技者は、飽きることなく遊技を継続することができる。

【０７００】

＜電源投入時の演出玉の管理＞

また、パチスロ１では、電源が投入された時刻に基づいて、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉を新たな演出玉に書き換える。電源が投入された時刻からは、例えば、遊技店における営業前の時刻であることや、また、電源が切断された時刻と比較することで、翌日の営業前であることがわかる。そこで、電源が投入された時刻から、例えば、翌日の営業開始時であることが判断できた場合には、前日とは異なる演出玉を新たにセットすることで、演出玉から設定値の変更の有無が把握されてしまうことを防止でき、遊技者間の公平性を害することがない。一方で、電源が投入された時刻から、電源が一時的に切断されたに過ぎないと判断できた場合には、パチスロ１は、演出玉を書き換えることなく維持することで、電源切断前後において遊技機の状況を維持する。遊技者にとってみれば、自身にとって有利な演出玉が登録されている場合に電源を一時的に切断されたとしても、電源の再投入後に有利な演出玉が維持されることになるため、不満を感じることなく遊技を行うことができる。

【０７０１】

また、パチスロ１では、演出玉を書き換える場合、新たにセットする演出玉を抽籤により決定する。設定値の変更の有無を把握困難にする方法として、翌日の電源投入時に演出玉を予め定められた初期状態の演出玉に書き換える方法も考えられるが、このような方法では、複数台の遊技機が設置されている場合に、遊技の多様性が薄れてしまう。そこで、パチスロ１では、新たにセットする演出玉を抽籤により決定することで、遊技の多様性を確保する。

【０７０２】

＜ＣＺによる効果＞

パチスロ１では、ＡＲＴのチャンスゾーンとして完走型のＣＺを備える。このＣＺでは、押し順ベル当籤時に行われるＣＺ途中の移行抽籤が維持されると終了してしまうものの、移行抽籤が行われたとしても押し順ベルに正解の押し順で停止操作が行われると、移行抽籤が無効になり、ＣＺが継続する。このようなＣＺでは、押し順ベル当籤時だけでなく、ＣＺ完走時にもＡＲＴへの移行抽籤を受けることができるため、仮に、ＣＺ中に押し順ベルが全く当籤しない場合であっても遊技者にはＡＲＴ移行へのチャンスが与えられることになるため、ＣＺ中の興趣を向上させることができる。

【０７０３】

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

【０７０４】

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

【０７０５】
　また、パチスロ１では、ＣＺ途中の移行抽籤に当籤する期待度の異なる複数のＣＺモードを備え、ＣＺ中の継続ゲーム数に応じてＣＺモードを格上げのみする。これにより、パチスロ１では、ＣＺが継続するほどＡＲＴ移行の期待度が上がることになるため、遊技者は、ＣＺ中に表示される図柄の組合せに強い関心を抱くことになり、ＣＺ中の興趣を向上させることができる。
【０７０６】
　また、パチスロ１では、無効ポイントが残っている場合には、現在のＣＺモードを示唆又は報知する演出を行う。これにより、遊技者は、ＣＺが継続した結果、どの程度まで有利になったかを把握又は推測することができ、ＣＺ中の興趣を向上させることができる。なお、現在のＣＺモードを示唆又は報知する演出は、無効ポイントに関係なく行うこととしてもよい。すなわち、パチスロ１は、ＣＺ＿ＭＡＰに規定されたＣＺモード０からＣＡモード１に移行させるゲーム数と、現在までのＣＺの継続ゲーム数とを比較して所定の演出を行うこととしてもよい。
【０７０７】
　なお、ＣＺ中の押し順ベル当籤時に行われるＣＺ途中の移行抽籤において当籤している場合には、押し順の正解の有無に関係なく、抽籤結果を維持することとしてもよい。そして、ＣＺ途中の移行抽籤において当籤していることを維持した場合において、押し順に正解している場合、ＡＲＴの権利を抽籤結果に応じた数だけ付与したまま、ＣＺを継続する。一方、ＣＺ途中の移行抽籤において当籤していることを維持した場合において、押し順に不正解の場合には、ＣＺ終了するものの、抽籤結果に基づいてＡＲＴの権利を付与する。
【０７０８】
　このようにすることで、ＣＺ中にＡＲＴへの移行抽籤に複数回当籤することも期待できるようになり、本来当籤していたにも関わらず無効にしてしまう場合に感じさせてしまう不満を、遊技者に対して感じさせることがない。また、遊技者にとってみても、ＣＺ途中の移行抽籤が行われた場合にＣＺが終了しないように停止操作を行うことができれば、その後、ＣＺ途中の移行抽籤やＣＺ完走時の移行抽籤を更に受ける機会を得られることになるため、ＣＺ中の停止操作に対して強い関心を抱くことになり、ＣＺ中の遊技の興趣を向上させることができる。
【０７０９】
＜ボーナス状態中のＢＢモードによる効果＞
　パチスロ１では、ボーナス状態中のＡＲＴへの移行抽籤に当籤する期待度の異なる複数のＢＢモードを備え、ボーナス状態中に内部当籤役に基づいてＢＢモードを格上げさせていく。このようにボーナス状態中の内部当籤役に基づきＡＲＴへの移行抽籤に当籤する確率を変化させるため、遊技者は、ボーナス状態中の各遊技における内部当籤役に対して強い関心を抱くことになり、ボーナス状態中の興趣を高めることができる。
【０７１０】
　特に、パチスロ１では、移行抽籤に当籤する期待度の低いＢＢモードでは、多くの当籤役でＢＢモードを格上げする一方で、移行抽籤に当籤する期待度の高いＢＢモードでは、少ない種類の当籤役でしかＢＢモードを格上げすることができない。これにより、ＢＢモードが格上げされるほど、上位のＢＢモードに格上げする当籤役の種類が減少するものの、ＢＢモードが格上げされるほど、移行抽籤に当籤する期待度は上がるため、遊技状態が徐々に格上げされていく遊技形態を作り出すことができる。遊技者にとってみれば、ボーナス状態中の一度の遊技結果に対して関心を持つのではなく、ボーナス状態中の一連の遊技結果に対して関心を持つことになり、ボーナス状態中の興趣を高めることができる。
【０７１１】
　なお、ＢＢモードの格上げは、１段階ずつのみ可能にしてもよく、複数段階を一度に格上げ可能にしてもよい。１段階ずつしか格上げできないように制御した場合には、複数段階を一度に格上げ可能にした場合に比べて、移行抽籤に当籤する期待度の低いＢＢモード

に滞在中の期待度が下がり、当該ＢＢモードから格上げさせ易くなるため、遊技状態が徐々に格上げされていく遊技形態を作りやすくなる。

【０７１２】

また、パチスロ１では、ボーナス状態中では、ＪＡＣ２系のリプレイ又はＪＡＣ３系のリプレイが内部当籤役として決定されると、内部当籤役として持ち越している持越役の種別に応じて、「チャンリプ」として扱う場合とリプレイとして扱う場合とがある（図９６参照）。そして、「チャンリプ」として扱う場合にはＢＢモードを格上げし、「リプレイ」として扱う場合にはＢＢモードを格上げしない。これにより、ボーナス状態中の遊技を多様化することができ、ボーナス状態中の興趣を高めることができる。

【０７１３】

＜ボーナス終了後の敵決めＡＲＴの開始制御＞

また、パチスロ１では、ボーナス状態中にＪＡＣＩＮに係る役を内部当籤役として決定（持ち越し）すると高ＲＴ状態（ＲＴ４遊技状態）に移行し、ＪＡＣＩＮに係る役に応じた図柄の組合せが表示されると低ＲＴ状態（ＲＴ２遊技状態）に移行する。このＲＴ状態は、ボーナス状態が終了した後においても維持されるため、低ＲＴ状態でボーナス状態が終了してしまった場合には、ボーナス非当籤状態においても低ＲＴ状態となってしまう。

【０７１４】

遊技者からすると、ＪＡＣＩＮに係る役に応じた図柄の組合せが表示されることを回避して停止操作を行えばよいものの、本実施形態に係るパチスロ１に関する知識の少ない遊技者は、必ずしもこのような停止操作を行うことができるとは限らず、当該遊技者が不利益を受けてしまう可能性もある。ここで、低ＲＴ状態である場合にＡＲＴを実行することなくＡＲＴの準備中とする制御もよく行われており、準備中の状態が続くと遊技者は不満を感じやすく、興趣が低下してしまうだけでなく、準備中の期間の分だけ時間効率が低下してしまう。遊技者が受ける不利益とは、例えば、このような準備中の興趣の低下や、時間効率の低下が考えられる。

【０７１５】

この点、パチスロ１では、ＡＲＴに当籤している状態でボーナス状態が終了すると、ＲＴ遊技状態の種別に関係なく、ＡＲＴ（より詳細にはＡＴ）を実行し、遊技者が受ける不利益を軽減する。具体的には、パチスロ１では、ＡＲＴ遊技状態として敵決めＡＲＴとバトルＡＲＴとを有し、敵決めＡＲＴの後に行うバトルＡＲＴにおいてＡＲＴ遊技状態の継続の判定を行い、敵決めＡＲＴ中は、味方キャラクタのＨＰの増加のようにＡＲＴ遊技状態の継続期待度を増加させる遊技を行う。そのため、ボーナス状態終了後の低ＲＴ状態においてＡＲＴを実行したとしても、まず、継続期待度を増加させるチャンス区間である敵決めＡＲＴを実行することができるため、準備中のような単調な遊技になることなく、興趣の低下（不利益）を軽減することができる。また、準備中の期間をそもそも設けないため、時間効率の低下が生じることもなく、遊技者が受ける不利益を軽減することができる。

【０７１６】

＜敵決めＡＲＴによる効果＞

パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中に黙示録にボス玉をセットしておき、押し順ベル当籤時にセットしたボス玉の種類によって、バトルＡＲＴで対戦する敵キャラクタを決定する。そして、バトルＡＲＴ中は、敵キャラクタの種類に応じて味方キャラクタのＨＰの減少量及び敵キャラクタのＨＰの減少量を変動させる。これにより、敵決めＡＲＴ中の遊技の結果がＡＲＴ遊技状態の継続の有無に影響を与えることになるため、ＡＲＴ遊技状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。

【０７１７】

また、パチスロ１では、敵キャラクタに対して攻撃力及び防御力の双方を設定しているため、味方キャラクタのＨＰの減少量と敵キャラクタのＨＰの減少量との双方を敵キャラクタ毎に個別に設定することができる。これにより、攻撃力及び防御力の双方が高い敵キャラクタや、いずれか一方のみが高い敵キャラクタ、双方が低い敵キャラクタのように様

々なタイプの敵キャラクタを採用することができ、敵決めＡＲＴ中の遊技の結果に応じてバトルＡＲＴ中の遊技を多様化することができる。

【０７１８】

また、パチスロ１では、敵キャラクタに対してスピードも設定しておき、バトルＡＲＴ中に敵キャラクタが攻撃する頻度を、敵キャラクタに対して設定したスピードに基づいて決定する。これにより、敵決めＡＲＴ中の遊技の結果に応じてバトルＡＲＴ中の遊技を更に多様化することができる。

【０７１９】

また、パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中に味方キャラクタのＨＰを上乗せする。これにより多くの上乗せが行われた場合には、バトルＡＲＴ中に味方キャラクタのＨＰが０になってしまうことを回避しやすくなり、ＡＲＴ遊技状態が継続することについての期待度が上昇することになる。その結果、バトルＡＲＴ中の遊技だけでなく、敵決めＡＲＴ中の遊技もＡＲＴ遊技状態の継続に影響を与えることになるため、ＡＲＴ遊技状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。

【０７２０】

なお、パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中に味方キャラクタのＨＰが初期値未満になると、味方キャラクタのＨＰを初期値に設定する。これにより、その後のバトルＡＲＴにおいて味方キャラクタのＨＰは少なくとも初期値以上になるため、バトルＡＲＴ中に味方キャラクタのＨＰが直ぐに０になってしまうことを防止でき、結果、継続したＡＲＴ有利状態が直ぐに終了してしまうことを防止することができる。

【０７２１】

また、パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中の味方キャラクタのＨＰの上乗せを、内部当籤役として決定された当籤役の種別に応じて行う。これにより、例えば、レア役が内部当籤役として決定された場合には上乗せ量を多くすることができるため、レア役の無駄引きを生じさせることがなく、敵決めＡＲＴ中の興趣を向上させることができる。

【０７２２】

また、パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中にレア役が内部当籤役として決定されると、味方玉のストック抽籤を行い、ストック抽籤に当籤した場合に黙示録にセットされているボス玉を味方玉に書き換える。敵決めＡＲＴは、黙示録の領域１１３Ａにボス玉がセットされている遊技におけるベル当籤で終了してしまうため、ボス玉が味方玉に書き換わることで、敵決めＡＲＴの継続が期待できるだけでなく、味方玉を契機とした味方キャラクタのＨＰの増加も期待できるため、結果、バトルＡＲＴの継続期待度も上昇する。この場合において、書き換える対象のボス玉からバトルＡＲＴの継続が確定しているボス玉７，８を除くことで、バトルＡＲＴがより継続し易くなり好適である。

【０７２３】

また、パチスロ１では、敵決めＡＲＴ中に、黙示録にセットする演出玉を決定するたびに、演出玉を決定するためのボスＭＡＰデータを規定するボスＭＡＰ（抽籤情報）を更新する。パチスロ１では、このボスＭＡＰに天井機能を持たせておき、天井のボスＭＡＰに到達した場合には、バトルＡＲＴの継続が確定しているボス玉７，８、又は味方キャラクタのＨＰを増加する味方玉のみを、黙示録にセットする演出玉として決定する。遊技者からすると、敵決めＡＲＴが長期にわたり継続すると、ボス玉７，８又は味方玉のみが黙示録にセットされることになるため、現在のボスＭＡＰに対しても興味を持ち遊技を行うことになり、敵決めＡＲＴ中の遊技の興趣が向上する。

【０７２４】

＜バトルＡＲＴによる効果＞

パチスロ１では、バトルＡＲＴ中に黙示録に敵玉や味方玉をセットしておき、押し順ベル当籤時にセットした演出玉の種類によって、敵キャラクタ又は味方キャラクタのＨＰを減少させる。そして、味方キャラクタのＨＰが０になる前に敵キャラクタのＨＰが０になるとＡＲＴを継続し、味方キャラクタのＨＰが先に０になるとＡＲＴを終了する。ここで、内部当籤役は遊技者の開始操作に応じて決定されるため、バトルＡＲＴ中の遊技に対し

て遊技者は積極的に参加することになり、遊技への意欲を向上させることができる。
【０７２５】
また、押し順ベルに応じてＨＰを減少する対象は、黙示録にセットした演出玉に応じて異なる。ここで、黙示録には、複数先の遊技までの演出玉がセットされているため、遊技者は、セットされた演出玉を把握した上で遊技を行うことができ、遊技者側に有利なタイミングで押し順ベルの当籤を望むことになる。これにより、演出玉と遊技者の開始操作とを強く結びつけることができ、遊技者に緊張感を持った遊技を行わせることができるため、バトルＡＲＴ中の興趣を向上させることができる。
【０７２６】
また、ＨＰを減少する押し順役は、バトルＡＲＴ中の報知対象の当籤役であるため、押し順ベルが内部当籤役として決定されることは、バトルＡＲＴ中に付与される利益に影響を与えることになる。例えば、遊技機によっては、味方キャラクタのＨＰを減少する当籤役をリプレイとし、敵キャラクタのＨＰを減少する当籤役を押し順ベルとすることもできる。しかしながら、このような遊技機では、利益に影響を与える当籤役の当籤の有無が、ＡＲＴの継続に直結してしまい遊技が単調になってしまう。この点、パチスロ１のように、利益に影響を与える押し順ベルの当籤を、セットされている演出玉に応じて有利／不利なものにすることで、バトルＡＲＴ中の遊技性を多様化することができ、バトルＡＲＴ中の興趣を高めることができる。
【０７２７】
なお、パチスロ１では、いわゆるレア役に当籤した場合には、セットされている演出玉に関わらず敵キャラクタのＨＰを減少する。これにより、レア役の無駄引きを防止することができ、また、遊技者はバトルＡＲＴ中にレア役が内部当籤役として決定されることについて期待することになり、バトルＡＲＴ中の興趣を高めることができる。
【０７２８】
また、パチスロ１では、バトルＡＲＴ中に敵玉が４個連続してセットされている場合には、次に必ず味方玉をセットする。これにより、遊技者にとって不利な状況が長期間にわたって持続してしまうことを防止することができるため、遊技者は、バトルＡＲＴ中の遊技を安心して行うことができる。
【０７２９】
＜ＡＲＴ継続確定時のサウンド＞
また、パチスロ１では、ＡＲＴの継続が確定している場合に、専用のサウンドを出力することで、遊技者に対してＡＲＴが継続することを報知する。このとき、ＡＲＴ中の曲を変更しただけでは遊技者が当該変更を把握できないことがあるため、パチスロ１では、曲の変更の前にＡＲＴ継続時にのみ出力される効果音（サイレン）を出力する。これにより、パチスロ１では、ＡＲＴが継続することを遊技者が認識し易くしている。
【０７３０】
＜ＡＲＴ中の役物制御＞
パチスロ１では、ＡＲＴ中は、回転役物２００を様々な態様で駆動することで、ＡＲＴ中に特有の演出を行い、ＡＲＴ中の遊技を盛り上げる。この場合において、パチスロ１は、ＡＲＴ中に遊技者が離席した場合に、回転役物２００の駆動を中止し、回転役物２００の可動部を初期位置に戻す（例えば、カバー部材１９８を閉じる）。これにより、回転役物２００を用いてＡＲＴ中の遊技を盛り上げつつ、回転役物２００が不要に消耗してしまうことを防止でき、結果、遊技機としての寿命を延ばすことができる。
【０７３１】
＜演出の切り替え＞
パチスロ１では、パチスロ１における演出を、レイヤ切替型の演出と演出切替型の演出と、に分類し設定しき、停止操作などの遊技の進行や、所定の操作ボタン（例えば、チャンスボタン）の操作などを契機に、演出を切り替える。レイヤ切替型の演出は、画像のチラツキを抑えることに適しており、切り替え前後においてチラツキが発生し易く遊技者に不快感を与えるような演出をレイヤ切替型の演出として設定しておくことで、遊技者に不

快感を与えてしまうことを防止できる。また、演出切替型の演出は、処理負荷が少なくて済むため、演出の切り替えに応じて処理落ちが生じてしまうことを防止できる。

【０７３２】

また、パチスロ１では、チャンスボタンなどの遊技の進行には関係のない操作を遊技者に促し、促した所定の操作が行われた場合と行われない場合とで、切り替える演出を異ならせる。これにより、遊技性が多様化し、遊技の興趣が向上する。この場合においても、それぞれの演出に好ましい切り替え方法を設定しておくことで、遊技の進行に合わせて演出を適切に切り替えることができる。

【０７３３】

＜非演出画像呼び出し時のパネル制御＞

パチスロ１では、液晶表示装置１１の前面にいわゆるイルミアレイ（パネル装置４００）を設け、液晶表示装置１１の表示とパネル装置４００の表示とを連動させた演出効果の高い演出を行うことができる。このとき、パネル装置４００における演出表示中に、液晶表示装置１１においてメニュー画面やエラー画面などの非演出画像が呼び出されると、パネル装置４００における演出表示が非演出画像に被り、非演出画像の視認性が著しく低下してしまう。

【０７３４】

そこで、パチスロ１では、パネル装置４００における演出中に非演出画像の呼び出しが行われた場合に、パネル装置４００を発光させるＬＥＤ４０３の最終出力を抑止することで、非演出画像にパネル装置４００における演出表示が被ってしまうことを防止する。このようにＬＥＤ４０３の最終出力のみを抑止し、演出データの実行処理自体にエラー処理などの処理を加えることがないため、非演出画像の呼び出し時における処理を簡易化することができるとともに、バグの発生を少なくすることができる。

【０７３５】

また、ＬＥＤ４０３の最終出力のみを抑止し、内部的にはＬＥＤ４０３の発光アニメーションは継続しているため、非演出画像の表示が終了した場合に、パネル装置４００における演出は途中から再開することになる。この場合においても、パネル装置４００における演出の中断や再開の処理を加えることがないため、処理を簡易化することができるとともに、バグの発生を少なくすることができる。

【０７３６】

＜シーケンスエラー時の処理＞

パチスロ１の副制御回路１０１は、主制御回路９１から送信されるコマンドの順序が正常であるかチェックしておき、コマンドの順序が異常である場合に、所定のシーケンスエラー時処理を行う。副制御回路１０１側で遊技状態の一部を管理する場合には、副制御回路１０１側で遊技の進行に合わせて各種情報を適切に取得する必要があり、一部の情報を取得できない場合に、遊技者が不当な利益を得てしまうことがある。

【０７３７】

そこで、パチスロ１では、シーケンスエラー発生時に、遊技者にとって有利な状態を強制的に終了することで、遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止する。具体的には、ＣＺ中にベルこぼし目が表示されたことを副制御回路１０１側で把握できない場合、遊技者は、ＣＺの継続という利益を不当に得てしまう。そこで、パチスロ１では、ＣＺ中にシーケンスエラーが発生すると、ＣＺを強制的に終了させ、不正行為によって遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止する。

【０７３８】

また、パチスロ１では、高確率遊技状態中にベルこぼし目やＲＴ１移行リプが表示されたことを副制御回路１０１側で把握できない場合、遊技者は、高確率遊技状態の継続という利益を不当に得てしまう。そこで、パチスロ１では、高確率遊技状態中にシーケンスエラーが発生すると、高確率遊技状態を強制的に終了させ、不正行為によって遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止する。

【０７３９】

［第２実施形態］
以上、第１実施形態のパチスロ１について説明した。続いて、第２実施形態のパチスロ１について説明する。第２実施形態のパチスロ１では、敵決めＡＲＴ中にボーナス状態に移行した場合の制御について説明する。具体的には、敵決めＡＲＴ中に移行したボーナス状態が終了した後の、敵決めＡＲＴにおいて用いる演出玉の管理について説明する。
【０７４０】
第２実施形態のパチスロ１では、敵決めＡＲＴ中にボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉を新たな演出玉に書き換える。ここで、書き換える対象の演出玉は、サブＲＡＭ１０３に記憶されている６個の演出玉の全てであってもよく、また、一部であってもよい。なお、一部の演出玉のみを書き換える場合には、ボス玉１～８及び味方玉に対して優先順位をつけておき、優先順位に応じて書き換える対象の演出玉を決定することとしてもよい。また、書き換える対象の演出玉の数は、抽籤により決定することとしてもよい。すなわち、敵決めＡＲＴ中にボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、所定の抽籤を行い、６個の演出玉のうちのいくつの演出玉を書き換えるか決定することとしてもよい。
【０７４１】
また、ボス玉７，８や味方玉は、遊技者にとって有利な演出玉であるため、これらの演出玉は書き換えることなく維持することとしてもよい。なお、ボス玉７，８や味方玉が、非表示中の演出玉（すなわち、サブＲＡＭ１０３の格納領域「６」に記憶された演出玉）である場合には、遊技者は把握することができず、書き換えたとしても遊技者が不満を感じることがないため、非表示中のボス玉７，８や味方玉は、新たな演出玉に書き換える対象としてもよい。
【０７４２】
新たな演出玉は、ボスＭＡＰを抽籤し、ボスＭＡＰに規定されたボスＭＡＰデータに基づいて決定することができる（図１０５～図１０８参照）。ここで、上述したように、ボスＭＡＰには天井機能が設けられており、ボスＭＡＰ「５２」「５３」まで更新されると、その後、ボス玉７，８や味方玉のみが演出玉として決定されることになる。第２実施形態のパチスロ１では、敵決めＡＲＴ中にボーナスに係る役が内部当籤役として決定された場合に、新たな演出玉を決定するためのボスＭＡＰを有利なボスＭＡＰに更新することとしてもよい。
【０７４３】
すなわち、第２実施形態のパチスロ１では、敵決めＡＲＴ中にボーナスに係る役が内部当籤役として決定された場合に、当該敵決めＡＲＴ中に用いていたボスＭＡＰを天井に近づくように更新することとしてもよい。具体的には、所定値まで更新されると天井に到達するボスＭＡＰにおいて、敵決めＡＲＴ中に用いていたボスＭＡＰに対して特定値を加算する態様が考えられる。例えば、敵決めＡＲＴ中に用いていたボスＭＡＰがボスＭＡＰ「３０」である場合に、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、ボスＭＡＰに対して「１０」を加算し、ボスＭＡＰ「４０」に基づいて新たな演出玉を決定することとしてもよい。
【０７４４】
また、他の具体例としては、敵決めＡＲＴ中に用いていたボスＭＡＰに対して加算するのではなく、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定された場合には、特定のボスＭＡＰに更新することとしてもよい。例えば、敵決めＡＲＴ中にボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、敵決めＡＲＴ中に用いていたボスＭＡＰに関わらず、一律でボスＭＡＰ「４０」をセットし、新たな演出玉を決定することとしてもよい。もちろん、特定のボスＭＡＰを一律にすることなく、例えば、敵決めＡＲＴ中に用いていたボスＭＡＰが第１の範囲（例えば、ボスＭＡＰ「０」～「１０」）である場合には、第１特定のボスＭＡＰ（例えば、ボスＭＡＰ「２０」）とし、敵決めＡＲＴ中に用いていたボスＭＡＰが第２の範囲（例えば、ボスＭＡＰ「１１」～「２０」）である場合には、第２特定のボスＭＡＰ（例えば、ボスＭＡＰ「３０」）としてもよい。

【０７４５】
このように第２実施形態のパチスロ１では、敵決めＡＲＴ中にボーナス状態に移行すると、サブＲＡＭ１０３に記憶されている演出玉を新たな演出玉に書き換える。すなわち、第２実施形態において、副制御回路１０１は、利益状態書換手段を構成し、敵決めＡＲＴ中にボーナス（ＢＢ）に係る役が内部当籤役として決定されると、サブＲＡＭ１０３に記憶されている６個の演出玉の全て又は一部を書き換える。
ＡＲＴ遊技状態は、演出玉に基づいて継続のし易さが管理されるため、ボーナス終了後の敵決めＡＲＴが新たな演出玉に基づいて進行することで、ＡＲＴ遊技状態の期間の制御を遊技性に富んだものにすることができる。この場合において、ボス玉７，８や味方玉のような遊技者にとって有利な演出玉は書き換えることなく維持することで、遊技者は、期待を持ってその後の遊技を行うことができ、遊技の興趣が向上する。
【０７４６】
［第３実施形態］
続いて、第３実施形態のパチスロ１について説明する。第３実施形態のパチスロ１では、バトルＡＲＴ中の演出玉の決定方法について説明する。ここで、第１実施形態のパチスロ１では、バトルＡＲＴ中の対戦相手の敵キャラクタの種類に応じて演出玉（味方玉や敵玉）を決定することとしている（図１１３～図１１５参照）。この点、第３実施形態のパチスロ１では、味方キャラクタの残りＨＰも加味して、演出玉を決定する。
【０７４７】
図１５６は、対戦相手の敵キャラクタがボス１であり、味方キャラクタの残りＨＰが２０以下である場合に参照されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルであり、図１５７は、対戦相手の敵キャラクタがボス５であり、味方キャラクタの残りＨＰが１０以下である場合に参照されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルである。
【０７４８】
第３実施形態のパチスロ１では、対戦相手の敵キャラクタがボス１である場合、味方キャラクタの残りＨＰが２１以上である場合には、図１１３に示すバトルＭＡＰ抽籤テーブルが参照され、味方キャラクタの残りＨＰが２０以下である場合には、図１５６に示すバトルＭＡＰ抽籤テーブルが参照される。同様に、対戦相手の敵キャラクタがボス５である場合、味方キャラクタの残りＨＰが１１以上である場合には、図１１５に示すバトルＭＡＰ抽籤テーブルが参照され、味方キャラクタの残りＨＰが１０以下である場合には、図１５７に示すバトルＭＡＰ抽籤テーブルが参照される。なお、その他のボスが対戦相手の敵キャラクタである場合のバトルＭＡＰ抽籤テーブルについては省略する。
【０７４９】
図１１３と図１５６とを比較すると、対戦相手の敵キャラクタがボス１である場合であっても、味方キャラクタの残りＨＰに応じて、移行先のバトルＭＡＰが抽籤される確率が異なることが分かる。より具体的には、図１１３に示す味方キャラクタの残りＨＰが多い場合に参照されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルに比べて、図１５６に示す味方キャラクタの残りＨＰが少ない場合に参照されるバトルＭＡＰ抽籤テーブルは、移行先のバトルＭＡＰとして「６」「７」「１３」「１４」「２０」「２１」「２７」「２８」が決定される確率が高い。
【０７５０】
上述したように、バトルＭＡＰ「６」「７」「１３」「１４」「２０」「２１」「２７」「２８」は、演出玉として味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰであるため、第３実施形態のパチスロ１では、味方キャラクタの残りＨＰが少なくなるほど、味方キャラクタの攻撃頻度が上がることになる。なお、図１１５と図１５７とを比較すると、対戦相手の敵キャラクタがボス５である場合も同様に、味方キャラクタの残りＨＰが少なくなるほど、味方キャラクタの攻撃頻度が上がることになる。
【０７５１】
一方で、図１５６と図１５７とを比較すると、味方キャラクタの攻撃頻度の上昇率、及び味方キャラクタの攻撃頻度が上がる契機となる味方キャラクタの残りＨＰは、対戦相手

の敵キャラクタの種類によって異なる。
【０７５２】
例えば、対戦相手の敵キャラクタがボス１であるの移行元バトルＭＡＰ「１」を参照すると、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰは、味方キャラクタの残りＨＰに応じて約６０％～約８０％に上昇している。他方、対戦相手の敵キャラクタがボス５であるの移行元バトルＭＡＰ「１」を参照すると、味方玉又は覚醒玉が必ず抽籤されるバトルＭＡＰは、味方キャラクタの残りＨＰに応じて約２２％～約４８％に上昇している。そのため、対戦相手の敵キャラクタの種類によって味方キャラクタの攻撃頻度の上昇率が異なることが分かる。
【０７５３】
また、図１５６に示すように、対戦相手の敵キャラクタがボス１である場合には、味方キャラクタの残りＨＰが２０以下である場合にバトルＭＡＰ抽籤テーブルが変更され、図１５７に示すように、対戦相手の敵キャラクタがボス５である場合には、味方キャラクタの残りＨＰが１０以下である場合にバトルＭＡＰ抽籤テーブルが変更される。そのため、対戦相手の敵キャラクタの種類によって、味方キャラクタの攻撃頻度が上がる契機となる味方キャラクタの残りＨＰが異なることが分かる。すなわち、第３実施形態において、副制御回路１０１は、確率変更手段を構成し、味方キャラクタのＨＰが変更閾値未満（例えば、対戦相手の敵キャラクタがボス１である場合はＨＰ「２０」以下、ボス５である場合はＨＰ「１０」以下）になるとＭＡＰ抽籤を変更し、味方キャラクタが攻撃する頻度を変更する。
【０７５４】
このように第３実施形態のパチスロ１では、味方キャラクタの残りＨＰが減るほど、味方キャラクタの攻撃頻度を上げることができるため、ピンチからの逆転といった演出が可能になり、バトルＡＲＴ中の遊技を手に汗握るものにすることができる。その結果、ＡＲＴ遊技状態が継続するか否かの遊技性を多様化することができ、ＡＲＴ遊技状態の遊技の興趣が向上する。
【０７５５】
また、味方キャラクタの攻撃頻度の上昇率、及び味方キャラクタの攻撃頻度が上がる契機となる味方キャラクタの残りＨＰを、敵キャラクタの種類によって異ならせることで、ＡＲＴ遊技状態が継続するか否かの遊技性を更に多様化することができ、ＡＲＴ遊技状態の遊技の興趣が向上する。
【０７５６】
なお、図１５６及び図１５７に示す例では、味方キャラクタの攻撃頻度を上昇させる回数を一回のみ、言い換えると、味方キャラクタの攻撃頻度が上がる契機となる味方キャラクタの残りＨＰを、敵キャラクタ毎に１つのみ設定することとしているが、これに限られるものではない。具体的には、味方キャラクタのＨＰが第１値以下になると味方キャラクタの攻撃頻度を一段階上昇し、味方キャラクタのＨＰが第１値よりも少ない第２値以下になると味方キャラクタの攻撃頻度をもう一段階上昇するなどのように、味方キャラクタの攻撃頻度を複数回上昇させることとしてもよい。
【０７５７】
この場合において、味方キャラクタの攻撃頻度を上昇させる回数を、敵キャラクタの種類によって異ならせることとしてもよい。このようにすることで、例えば、味方キャラクタのＨＰが減るにつれて、少しずつ味方キャラクタの攻撃頻度を上昇する敵キャラクタや、味方キャラクタのＨＰが残り僅かになると、味方キャラクタの攻撃頻度が急上昇する敵キャラクタを作り出すことができ、結果、ＡＲＴ遊技状態が継続するか否かの遊技性を更に多様化することができ、ＡＲＴ遊技状態の遊技の興趣が向上する。
【０７５８】
［第４実施形態］
続いて、第４実施形態のパチスロ１について説明する。第４実施形態のパチスロ１では、ボーナス状態終了時の演出制御方法について説明する。第４実施形態のパチスロ１では

、ボーナス状態が終了する可能性のある遊技の開始時にボーナス終了時用の演出をセットしておき、当該遊技の結果、実際にボーナス状態が終了した場合にボーナス終了時用の演出を実行する一方で、ボーナス状態が終了しない場合にはボーナス終了時用の演出をボーナス継続用の演出に書き換え、当該ボーナス継続用の演出を実行する。

【０７５９】

図１５８は、第１実施形態のパチスロ１が実行するＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理（図１４５参照）の代わりに、第４実施形態のパチスロ１が実行するＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理の流れを示すフローチャートである。図１５８に示すＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理は、ボーナス状態中にスタートコマンドを受信した際に行われる（図１３９のＳ４３１参照）。

【０７６０】

図１４５に示す第１実施形態のＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理と、図１５８に示す第４実施形態のＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理とを比較すると、第４実施形態のＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理のＳ６０１～Ｓ６０４の処理は、第１実施形態のＡＲＴ抽籤処理のＳ５０１～Ｓ５０４の処理と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【０７６１】

図１５８において、Ｓ６０４の処理に続いて、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「９」以下であるか否かを判定する（Ｓ６０５）。ボーナス終了枚数カウンタの値が「９」以下である場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、ボーナス終了時演出を登録し、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を終了する。反対に、ボーナス終了枚数カウンタの値が「９」以下ではない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤処理を終了する。なお、ボーナス終了時演出とは、今回の遊技の終了時に行われる演出であり、例えば、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数や、ボーナス状態中に行うＡＲＴ抽籤の結果を報知する画面を表示する演出である。

【０７６２】

ここで、パチスロ１では、ボーナス状態中の一遊技当たりの最大払出枚数が１０枚であるため、ボーナス終了枚数カウンタの値が「９」以下である場合には、ボーナス状態が終了する可能性がある。Ｓ６０４、Ｓ６０５の処理は、ボーナス状態が終了する可能性のある遊技の開始時にボーナス終了時用の演出を登録しておく処理である。なお、ボーナス終了枚数カウンタは、サブ側で独自に管理することとしてもよく、また、メイン側で管理している情報（図１２４参照）を各種コマンドを介して取得することとしてもよい。

【０７６３】

続いて、図１５９は、第１実施形態のパチスロ１が実行する入賞作動コマンド受信時処理（図１４９参照）の代わりに、第４実施形態のパチスロ１が実行する入賞作動コマンド受信時処理の流れを示すフローチャートである。図１５９に示す入賞作動コマンド受信時処理は、メイン側から受信したコマンドが入賞作動コマンドである場合に行われる（図１３８のＳ４０８参照）。

【０７６４】

図１４９に示す第１実施形態の入賞作動コマンド受信時処理と、図１５９に示す第４実施形態の入賞作動コマンド受信時処理とを比較すると、第４実施形態の入賞作動コマンド受信時処理のＳ６１１～Ｓ６１８の処理は、第１実施形態の入賞作動コマンド受信時処理のＳ５４１～Ｓ５４８の処理と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【０７６５】

図１５９において、Ｓ６１８の処理に続いて、サブＣＰＵ１０２は、ＢＢ中であるか否かを判定する（Ｓ６１９）。ＢＢ中である場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、続いて、Ｓ１６０で後述するＢＢ中演出制御処理を実行し（Ｓ６２０）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。他方、ＢＢ中でない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０７６６】

続いて、図１６０は、第４実施形態のパチスロ１が実行するＢＢ中演出制御処理の流れを示すフローチャートである。図１６０に示すＢＢ中演出制御処理は、ボーナス状態中に

入賞作動コマンドを受信した際に行われる（図１５９のＳ６２０参照）。
【０７６７】
図１６０に示すように、初めに、サブＣＰＵ１０２は、ボーナス終了時演出が登録されているか否かを判定する（Ｓ６３１）。ボーナス終了時演出が登録されていない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＢＢ中演出制御処理を終了する。
【０７６８】
他方、ボーナス終了時演出が登録されている場合には、サブＣＰＵ１０２は、続いて、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定する（Ｓ６３２）。ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満である場合には（ＹＥＳ）、続いて、サブＣＰＵ１０２は、登録されている演出（ボーナス終了時演出）を実行し（Ｓ６３４）、ＢＢ中演出制御処理を終了する。
【０７６９】
他方、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満ではない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、登録されているボーナス終了時演出をボーナス継続演出に書き換え（Ｓ６３３）、続いて、書き換えたボーナス継続演出を実行し（Ｓ６３４）、ＢＢ中演出制御処理を終了する。
【０７７０】
このように、第４実施形態のパチスロ１では、ボーナス状態が終了する可能性のある遊技の開始時に、ボーナス終了時用の演出を一度セットしておく一方で、当該遊技の結果に基づいて、遊技終了時に実行する演出を変更する。これにより、ボーナス状態が終了していないにもかかわらず終了時の演出を実行してしまうことを防止でき、結果、遊技者に対してボーナス状態の終了時を適切に報知することができる。すなわち、第４実施形態において、副制御回路１０１は、演出制御手段を構成し、ボーナス状態が終了する可能性がある遊技の開始時にボーナス終了時用の演出をセットするとともに、遊技結果（ボーナス終了枚数カウンタの値）に基づいて、遊技開始時にセットしたボーナス終了時演出を実行するか、ボーナス継続演出に書き換えてボーナス継続演出を実行するかを制御する。
【０７７１】
また、ボーナス状態中に払い出されるメダルの枚数を多様化したとしても、ボーナス状態の終了時を適切に報知することができ、好適である。すなわち、遊技機によっては、ボーナス状態中に払い出されるメダルの枚数を固定にしておくことがある。このような遊技機では、ボーナス状態が終了するタイミングも固定になるため、誤って終了時の演出を実行することはないものの、ボーナス状態中の遊技が単調になってしまう。
【０７７２】
この点、第４実施形態のパチスロ１では、ボーナス状態中に払い出されるメダルの枚数は、遊技の結果に応じて異なるため、ボーナス状態中の遊技が単調になってしまうことを防止しつつ、ボーナス状態の終了時を適切に報知することができる。
【０７７３】
［変形例］
以上、本実施形態に係るパチスロ１について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。
【０７７４】
上記実施形態のパチスロでは、黙示録に演出玉がセットされている場合、内部当籤役が「ベル入賞」以上、又は表示された図柄の組合せが「ベル当籤」以上であることを条件に、セットされている演出玉に基づく抽籤等を行うこととしている。この点、黙示録に演出玉がセットされている場合には、内部当籤役や表示された図柄の組合せに関わらず、演出玉に基づく抽籤等を行うこととしてもよい。このようなパチスロでは、黙示録にブランク（空）をセットする頻度を調整することで、遊技バランスを調整することができる。
【０７７５】
上記実施形態のパチスロでは、副制御回路１０１が、有利状態（例えば、「ＡＲＴ状態」）への移行制御の管理、有利状態の継続期間の管理、及び有利状態中に行われる報知（

ナビ）の管理を行っているが、これらの制御のうちの一又は全部を、主制御回路９１において行うこととしてもよい。

【０７７６】

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

【０７７７】

また、有利状態の継続期間の管理は、上記実施形態の場合には、敵キャラクタ及び味方キャラクタのＨＰの増減に関する制御であり、その他のパチスロの場合には、例えば、有利状態の初期ゲーム数の決定、ＡＴゲーム数の上乗せ制御が挙げられる。また、例えば、有利状態が所定の確率で継続するパチスロ１の場合には、継続するか否かの抽籤も、有利状態の継続期間の管理に含むことができる。

【０７７８】

なお、有利状態の継続期間としては、遊技機の仕様によって、有利状態中の単位遊技の回数、有利状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する回数、有利状態中に付与されたメダルの枚数、所定ゲーム数（例えば５０ゲーム）を１セットとする場合のセット数など任意の期間を含めることができる。

【０７７９】

このとき、有利状態中に付与されたメダルの枚数については、同一の遊技において払い出されたメダルの枚数から遊技に用いたメダルの枚数を減算した純増枚数を用いることとしてもよい。また、有利状態中に付与されたメダルの枚数は、有利状態中に実際に増加したメダルに基づき算出することとしてもよく（実値による算出）、また、実際に増加したか否かに関わらず、ナビに従った場合に増加する予定のメダルの枚数に基づき算出することとしてもよい（理想値による算出）。また、内部当籤役の種別によって、有利状態中に付与されたメダルの枚数を増加しないこととしてもよい。例えば、内部当籤役として決定される確率が低い一部の役、あるいは、停止操作のタイミングに応じて図柄の組合せの表示／非表示が切り替わる役に関しては、当該役が内部当籤役として決定されたとしても、有利状態中に付与されたメダルの枚数の増減を行わないこととしてもよい。

【０７８０】

また、有利状態中に行われる報知（ナビ）の管理とは、液晶表示装置１１などにより遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する制御が挙げられる。

【０７８１】

また、遊技者に報知する停止操作の態様としては、遊技者にとって有利な図柄の組合せが表示される停止操作の順序（押し順）であってもよく、また、当該図柄の組合せが表示されるために必要な停止操作のタイミング（狙うべき図柄）であってもよい。

【０７８２】

また、有利な状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率は変化させることなく（又は遊技性に影響を与えない程度の範囲で変化させ）、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ＡＴ」を用いることとしてもよく、また、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊技高確率状態（リプレイタイム）を作動するとともに、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ＡＲＴ」を用いることとしてもよい。

【０７８３】

また、上記実施形態又は上記各種変形例のパチスロでは、主制御回路９１が決定した内部当籤役に応じて所定確率で決定される演出、すなわち、一の内部当籤役に対して一又は複数の演出を行うこととしている。この点、主制御回路９１が決定した内部当籤役に一意に対応する表示（告知）を、当該演出と合わせて行うこととしてもよい。具体的には、決定した内部当籤役に一対一対応する表示を、上述の７セグ表示器２８や内部当籤役を表示するための図示しない表示部などにおいて行うこととしてもよい。なお、この内部当籤役

の表示は、主制御回路９１の制御のもとに行うことが好ましい。このように主制御回路９１で決定した内部当籤役を、主制御回路９１自身が告知することで、公平性を担保した遊技機を提供することができる。

【０７８４】

［付記１］

付記１のパチスロ１は以下の通りである。

【０７８５】

［背景技術］

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

【０７８６】

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

【０７８７】

近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【０７８８】

また、近年では、所定の条件を契機として、メダルの投入を行うことなく遊技可能なリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ）の作動を行う遊技機も知られている。例えば、特許文献（特開２００６－２０４８７５号公報）には、ボーナス状態が終了すると高確率再遊技状態を作動させる遊技機が開示されている。

【０７８９】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

特許文献の遊技機によればボーナス終了後に高確率再遊技状態が作動するため、ボーナス終了後にメダルを減らすことなく遊技を行うことができるものの、高確率再遊技状態がボーナス終了後に必ず発生するため、ボーナス中の遊技が単調になってしまうおそれがある。そのため、ボーナス終了後に高確率再遊技状態を作動する遊技機において、ボーナス中の遊技が単調にならない仕組みが求められている。

【０７９０】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、特別遊技状態中の遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７９１】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制

御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、通常状態と、当該通常状態に比べて遊技者に有利な遊技状態である特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）とを含む複数の遊技状態に対応して設けられた内部抽籤テーブルと、所定の条件を契機として、遊技状態を切り換える切換手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、現在の遊技状態に対応する内部抽籤テーブルを参照して、複数の役の中から内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、前記特別遊技状態に対応して設けられた前記内部抽籤テーブルは、前記内部当籤役決定手段により内部当籤役として決定されると、前記特別遊技状態の間、前記入賞判定手段により入賞したと判定されるまで内部当籤役として持ち越し可能な複数の持越役（例えば、Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１～３）のいずれかを内部当籤役として決定可能に構成され、前記特別遊技状態において、前記複数の持越役のうちの第１持越役（例えば、Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１）が内部当籤役として持ち越されている場合に前記内部当籤役決定手段により所定役（例えば、Ｆ＿Ｊ１上段７リプ～Ｆ＿Ｊ１クロス７リプ）が内部当籤役として決定されると特典（例えば、ＡＲＴの移行抽籤に当籤）を付与し、前記第１持越役とは異なる第２持越役（例えば、Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２）が内部当籤役として持ち越されている場合に前記所定役が内部当籤役として決定されると前記特典を付与しない特典付与手段（例えば、副制御回路１０１）、を更に備えることを特徴とする。

【０７９２】

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

【０７９３】

［付記２］

付記２のパチスロ１は以下の通りである。

【０７９４】

［背景技術］

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

【０７９５】

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

基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０７９６】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。このようなＡＴ機能を備える遊技機では、遊技者にとって有利な情報の報知を、リプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行うことで、遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ）を実現することも一般的に行われている。
【０７９７】
ところで、ＡＲＴ機能を備える遊技機では、有利状態への移行が決定されていない場合であっても遊技者の停止操作により高確率再遊技状態の作動が行われてしまうことがある。この点、特許文献（特開２０１０－２３３７２１号公報）には、有利状態への移行が決定されていない場合には高確率再遊技状態中に遊技者にとって有利な情報を報知せずに、高確率再遊技状態から通常状態に転落させる制御を行うことが記載されている。
【０７９８】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
ここで、有利状態への移行が決定されていない場合に高確率再遊技状態から通常状態に転落させる制御は、いわゆるペナルティとして用いられており、遊技者の停止操作により偶然、高確率再遊技状態の作動が行われた場合には、有利状態への移行抽籤自体を行わないことが一般的であった。
【０７９９】
しかしながら、遊技状態が高確率再遊技状態であるにも関わらず、有利状態への移行抽籤を行わないのでは、特典が付与されていない高確率再遊技状態中（例えば、ＡＲＴ非当籤中のＲＴ中）の面白みに欠けてしまう。
【０８００】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、特典が付与されていない遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。
【０８０１】
［課題を解決するための手段］
【０８０２】
本発明に係る遊技機は、再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が低い通常状態（例えば、ＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態）と前記リプレイが内部当籤役として決定される確率が前記通常状態よりも高い高ＲＴ状態（例えば、ＲＴ４遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、内部当籤役として決定された際に停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、ＲＴ４移行リプ）又は第２の図柄組合せ（例えば、ＲＴ１移行リプ）が停止表示可能な第１押し順役（例えば、押し順リプ）と、内部当籤役として決定された際に停止操作の順序に応じて第３の図柄組合せ（例えば、ベルこぼし目）又は第４の図柄組合せ（例えば、押し順正解時に表示される図柄の組合せ）が停止表示可能な第２押し順役（例えば、押し順ベル）とを含む複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９

１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたことに基づいて、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せを判定する判定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記通常状態中に、前記判定手段により前記第１押し順役に応じた前記第１の図柄組合せ及び前記第２の図柄組合せのうちの前記第１の図柄組合せが停止したと判定されると、前記通常状態から前記高ＲＴ状態に遊技状態を移行させるＲＴ開始手段（例えば、主制御回路９１）と、前記高ＲＴ状態中に、前記判定手段により前記第２押し順役に応じた前記第３の図柄組合せ及び前記第４の図柄組合せのうちの前記第３の図柄組合せが停止したと判定されると、前記高ＲＴ状態から前記通常状態に遊技状態を移行させ、前記第４の図柄組合せが停止したと判定されると、前記高ＲＴ状態を維持するＲＴ終了手段（例えば、主制御回路９１）と、前記通常状態又は前記高ＲＴ状態中に行われる所定の抽籤（例えば、ＡＲＴへの移行抽籤）に当籤すると、遊技に関する演出状態を、有利な停止操作の情報を報知する特定演出状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）に移行させる特定演出状態移行手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記所定の抽籤に非当籤の状態で前記ＲＴ開始手段が遊技状態を前記高ＲＴ状態に移行させると、前記第２押し順役が内部当籤役として決定された場合に前記第４の図柄組合せを停止するために必要な停止操作の情報（例えば、押し順ベルに正解の押し順）を報知する報知回数（例えば、保証回数）を決定する報知回数決定手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記特定演出状態移行手段が前記特定演出状態に移行させると、前記通常状態中に前記第１押し順役が内部当籤役として決定された場合に前記第１の図柄組合せを停止するために必要な停止操作の情報を報知するとともに、前記高ＲＴ状態中に有利な停止操作の情報を報知し、また、前記所定の抽籤に非当籤の前記高ＲＴ状態中に前記第２押し順役が内部当籤役として決定されると前記報知回数決定手段が決定した前記報知回数に限り有利な停止操作の情報を報知する報知手段（例えば、副制御回路１０１、液晶表示装置１１）と、を備えることを特徴とする。

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

また、本発明に係る遊技機では、高ＲＴ状態中に第２押し順役に応じた第３の図柄組合せが停止すると、高ＲＴ状態を終了し通常状態に遊技状態を移行させるが、所定の抽籤に当籤していない状態で高ＲＴ状態に移行すると、有利な停止操作の情報（例えば、第２押

し順役が内部当籤役として決定された場合に第４の図柄組合せを停止するために必要な停止操作の情報）を所定回数だけ報知する。これにより、遊技者の停止操作により、偶然、高ＲＴ状態に移行した場合に、直ちに高ＲＴ状態から通常状態に移行してしまうことがなく、リプレイの当籤確率が高い状態で所定の抽籤を受けることができる。

【０８０６】

［付記３］

付記３のパチスロ１は以下の通りである。

【０８０７】

［背景技術］

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

【０８０８】

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

【０８１１】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

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

【０８１２】

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

を提供することを目的とする。
【０８１３】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、内部当籤役として決定された際に停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、押し順正解時に表示される図柄の組合せ）又は第２の図柄組合せ（例えば、ベルこぼし目）が停止表示可能な押し順役（例えば、押し順ベル）を含む複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（例えば、ＣＺ）を開始する抽籤状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤状態において前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると前記有利状態に移行させることを所定確率で決定する第１移行抽籤（例えば、ＣＺ途中で行うＡＲＴへの移行抽籤）を行い、前記有利状態抽籤状態において所定数の単位遊技（例えば、３０ゲーム）が経過すると前記有利状態に移行させることを特定確率で決定する第２移行抽籤（例えば、ＣＺ完走時に行うＡＲＴへの移行抽籤）を行う有利状態抽籤手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第１移行抽籤を行った単位遊技において前記有効ライン上に前記第１の図柄組合せが表示されると、前記有利状態への移行抽籤結果に関わらず前記第１移行抽籤を無効にし、当該単位遊技において前記有効ライン上に前記第２の図柄組合せが表示されると、前記第１移行抽籤の抽籤結果を維持する抽籤結果管理手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤状態において、前記第１移行抽籤が行われ、かつ、前記抽籤結果管理手段により当該第１移行抽籤の抽籤結果が維持されると、又は、前記所定数の単位遊技が経過すると、前記有利状態抽籤状態を終了する抽籤状態終了手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第１移行抽籤又は前記第２移行抽籤により前記有利状態に移行させることが決定されると、遊技を行う状態を前記有利状態に移行させる有利状態移行手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記有利状態移行手段は、前記第２移行抽籤により前記有利状態に移行させることが決定されると、前記第１移行抽籤により前記有利状態に移行させることが決定される場合よりも有利な有利状態（例えば、より有利なＡＲＴ状態のＡＲＴ遊技状態）に移行させることを特徴とする。
【０８１４】
本発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利状態への移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（チャンスゾーン）では、押し順役が内部当籤役として決定されることを契機として第１移行抽籤を行う。そして、この有利状態抽籤状態は、第１移行抽籤が行われ、かつ、当該第１移行抽籤の抽籤結果が維持されること、又は、所定数の単位遊技が経過すると終了する。このように内部当籤役に基づいて有利状態への移行抽籤を行う遊技機で

は、遊技者によっては有利状態抽籤状態中に第１移行抽籤を全く受けることができない場合があるが、本発明に係る遊技機では、有利状態抽籤状態において所定数の単位遊技が経過すると第２移行抽籤を行う。これにより、有利状態抽籤状態において押し順役が内部当籤役として決定されない場合であっても有利状態への移行抽籤を必ず受けることができるため、有利状態抽籤状態中の興趣を向上させることができる。

【０８１５】

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

【０８１６】

［付記４］

付記４のパチスロ１は以下の通りである。

【０８１７】

［背景技術］

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】

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

【０８２１】

［発明の概要］

［明が解決しようとする課題］

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

【０８２２】

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

【０８２３】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件（例えば、ＢＢの作動）を契機として、前記有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（例えば、ボーナス状態）を開始し、前記有利状態抽籤状態における特定の条件（例えば、５９枚のメダルが払い出されること）を契機として、当該有利状態抽籤状態を終了する遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記遊技状態制御手段が前記有利状態抽籤状態を終了すると、前記有利状態に移行させるか否かを抽籤する有利状態抽籤手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤手段の抽籤に当籤すると、前記遊技を行う状態を前記有利状態に移行させる有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記有利状態抽籤状態は、前記有利状態抽籤手段による前記移行抽籤に当籤する確率が最も低い第１抽籤状態（例えば、ＢＢモード０）、前記確率が前記第１抽籤状態よりも高い第２抽籤状態（例えば、ＢＢモード１）、及び前記確率が前記第１抽籤状態と前記第２抽籤状態とよりも高い第３抽籤状態（例えば、ＢＢモード２）を含む複数の抽籤状態（例えば、ＢＢモード）を有し、前記有利状態抽籤状態において、前記内部当籤役決定手段が決定した内部当籤役に基づいて、複数の前記抽籤状態を遷移させる抽籤状態遷移手段（例えば、副制御回路１０１）を更に備え、前記抽籤状態遷移手段は、前記第１抽籤状態において前記複数の役のうちの第１役及び第２役を含む第１数の役のいずれか内部当籤役として決定されると、前記第１抽籤状態から前記第２抽籤状態に前記抽籤状態を遷移し、前記第２抽籤状態において前記複数の役のうちの前記第１役を含み前記第２役を含まない第１数よりも少ない第２数のいずれかが内部当籤役として決定されると、前記第２抽籤状態から前記第３抽籤状態に前記抽籤状態を遷移することを特徴とする遊技機。

【０８２４】

本発明に係る遊技機では、有利状態抽籤状態の終了時に有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う。このとき、本発明に係る遊技機では、移行抽籤に当籤する確率が異なる第１抽籤状態、第２抽籤状態及び第３抽籤状態を含む複数の抽籤状態を有し、有利状態抽籤状態中の内部当籤役に基づいて複数の抽籤状態を遷移させる。これにより、内部当籤役に基づき移行抽籤に当籤する確率を変化させることができるため、遊技者は、有利状態抽籤状態中の各遊技における内部当籤役に対して強い関心を抱くことになり、有利状態抽籤状態中の興趣を高めることができる。

【０８２５】

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

【０８２６】

［付記５］

付記５のパチスロ１は以下の通りである。

【０８２７】

［背景技術］

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

【０８２８】

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

【０８２９】

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

【０８３０】

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

に多様性を持たせた遊技機が開示されている。
【０８３１】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献の遊技機では、フリーゲームや演出（シューティングゲーム）が遊技機側の制御により自動的に進行する構成であるため、遊技者による遊技の進行を演出内容に反映させることができず、遊技に対して遊技者が能動的に参加することができなかった。
【０８３２】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者を遊技に対して積極的に参加させることで、有利状態中の遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０８３３】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態のバトルＡＲＴ）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態において所定役（例えば、押し順ベル）が内部当籤役として決定されると、遊技者にとって有利な停止操作の情報（例えば、払い出し枚数の多い図柄の組合せを表示させるための情報）を報知する報知手段（例えば、副制御回路１０１、液晶表示装置１１）と、前記有利状態の開始に先立って、第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）及び第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）を決定する数値決定手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する（例えば、液晶表示装置１１に表示される黙示録にセットする）演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第１演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において前記所定役が内部当籤役として決定されると、前記第１数値情報から第１所定値を減算し、また、前記演出情報として第２演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において前記所定役が内部当籤役として決定されると、前記第２数値情報から第２所定値を減算する数値更新手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値更新手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了させ、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記有利状態を新たに開始する有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。
【０８３４】
本発明に係る遊技機によれば、有利状態中は演出情報及び内部当籤役に基づき第１数値

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

【０８３５】

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

【０８３６】

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

【０８３７】

［付記６］

付記６のパチスロ１は以下の通りである。

【０８３８】

［背景技術］

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

【０８３９】

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

【０８４０】

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

ることも一般的に行われている。
【０８４１】
ところで、遊技状態を複数備える遊技機では、スイカやチェリーなどのいわゆるレア役と呼ばれる役の当籤又は入賞に基づいて遊技状態の移行を行うことが一般的である。例えば、特許文献（特開２０１３－０４８９４５号公報）には、チェリー１，２，３が内部当籤役として決定された際に表示されるＲＴ作動図柄１，２が所定の期間中に表示されることで、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態に移行させることが開示されている。ここで、内部当籤役は遊技者の開始操作に応じて決定されるため、特許文献のように内部抽籤の結果に基づいて遊技状態を移行させることで、遊技者の操作を遊技の結果に反映させることができ、遊技者が遊技に対して積極的に参加している遊技性を実現することができる。
【０８４２】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、スイカやチェリーなどのいわゆるレア役は当籤確率が低いため、特許文献の遊技機のようにレア役の当籤の有無に応じて遊技状態を移行させる場合、遊技者によっては期間中に一度もチャンスを得られない可能性もあり、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。
【０８４３】
一方、遊技者の操作に関係なく遊技状態を移行させる遊技性も考えられるが、このような遊技機では、遊技者の操作に応じて遊技を進行するというパチスロ機の本来の遊技性から離れて、付与する利益に影響を与える決定を行うことになってしまうため、パチスロ機としての適性を欠き、遊技の公平性を害してしまうおそれもあった。
【０８４４】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技の結果と関連付けつつ、遊技性に富んだ遊技状態の移行が可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０８４５】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）と前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率の高いチャンスゾーン（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、内部当籤役として決定された際に停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、押し順正解時に表示される図柄の組合せ）又は第２の図柄組合せ（例えば、押し順不正解時に表示される図柄の組合せ）が停止表示可能な押し順役（例えば、押し順ベル）を含む複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記通常状態において所定の条件（例えば、黙示録抽籤に当籤

）を満たすと、前記チャンスゾーンへの移行抽籤を行うＣＺ抽籤状態（例えば、黙示録作動中の通常遊技状態）を開始する抽籤状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記ＣＺ抽籤状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、抽籤玉１～４及び確定玉などの演出玉）を登録する演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報が登録されている遊技において前記有効ライン上に前記第１の図柄組合せが表示されると、当該遊技に対して登録されている演出情報に応じた確率で前記チャンスゾーンへの移行抽籤を行うＣＺ抽籤手段（例えば、副制御回路１０１、図７２のリール停止時ＡＲＴ抽籤テーブル）と、前記ＣＺ抽籤手段の移行抽籤の結果に基づいて、遊技状態を前記チャンスゾーンに移行させる遊技状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記ＣＺ抽籤状態中に、内部当籤役として前記押し順役が所定回数決定されると（例えば、保証回数が０になると）前記ＣＺ抽籤状態を終了する抽籤状態終了手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【０８４６】

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

【０８４７】

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

［付記７］

付記７のパチスロ１は以下の通りである。

【０８５１】

［背景技術］

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

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

【０８５２】

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

【０８５３】

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

【０８５４】

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

【０８５５】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

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

【０８５６】

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

【０８５７】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば

、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（例えば、ＣＺ）を開始する抽籤状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記移行抽籤において前記有利状態に移行させることを決定する確率を規定する当籤モード（例えば、ＣＺモード）を、前記有利状態抽籤状態において経過した単位遊技の回数に基づいて移行させるモード移行手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤状態において前記内部当籤役決定手段により所定役（例えば、押し順ベル）が内部当籤役として決定されると、現在の前記当籤モードに基づいて前記移行抽籤を行う有利状態抽籤手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤手段により前記移行抽籤が行われると、前記有利状態抽籤状態を終了する抽籤状態終了手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記移行抽籤により前記有利状態に移行させることが決定されると、遊技を行う状態を前記有利状態に移行させる有利状態移行手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記モード移行手段は、前記有利状態抽籤状態において経過した単位遊技の回数に基づいて、前記確率が最も低い第１モード（例えば、ＣＺモード０）から当該第１モードよりも前記確率が高い第２モード（例えば、ＣＺモード１）に移行させ、かつ、前記有利状態抽籤状態において経過した単位遊技の回数が所定回数（例えば、３０回）に達すると前記確率が最も高い第３モード（例えば、ＣＺモード２）に移行させ、前記抽籤状態開始手段が前記有利状態抽籤状態を開始すると、前記モード移行手段が前記第１モードから前記第２モードに移行させる単位遊技の回数を決定する移行時期決定手段（例えば、ＣＺ＿ＭＡＰ、副制御回路１０１）、を更に備えることを特徴とする。

【０８５８】

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

【０８５９】

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

【０８６０】

［付記８］

付記８のパチスロ１は以下の通りである。

【０８６１】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」とい

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

【０８６４】

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

【０８６５】

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

【０８６６】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

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

【０８６７】

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

【０８６８】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に

基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、第１有利状態（例えば、敵決めＡＲＴ）及び当該第１有利状態に続いて行われる第２有利状態（例えば、バトルＡＲＴ）を含む前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第１有利状態における遊技の進行を制御する第１有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第２有利状態における遊技の進行を制御する第２有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第１有利状態制御手段は、前記第１有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第１演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として複数種類の第１演出情報（例えば、ボス玉１～８）のうちのいずれかが登録されている遊技において前記第１有利状態を終了し、前記第２有利状態を開始する第２有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第２有利状態制御手段は、前記第２有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第２演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第２演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）から、前記第１有利状態終了時に登録されていた前記第１演出情報の種類（例えば、敵キャラクタの攻撃力）に応じた第１数値を減算し、また、前記演出情報として第３演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）から、前記第１有利状態終了時に登録されていた前記第１演出情報の種類（例えば、敵キャラクタの防御力）に応じた第２数値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了し、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記第１有利状態を新たに開始する有利状態継続判定手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

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

させることができる。また、第１数値情報の減算量（第１数値）と第２数値の減算量（第２数値）とを別々に定めることで、例えば、第１数値情報及び第２数値情報の減算量をともに多い／少ない状態にすることや、第１数値情報の減算量は多く／少なく、反対に第２数値情報の減算量は少ない／多い状態にすることができ、第２有利状態中の遊技を多様化することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、有利状態中の興趣を向上させることができる。

【０８７２】

［付記９］

付記９のパチスロ１は以下の通りである。

【０８７３】

［背景技術］

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

【０８７４】

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

【０８７５】

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

【０８７６】

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

【０８７７】

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

【０８７８】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

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

【０８７９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利状態（ＡＴやＡＲＴなど）

が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０８８０】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、第１有利状態（例えば、敵決めＡＲＴ）及び当該第１有利状態に続いて行われる第２有利状態（例えば、バトルＡＲＴ）を含む前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第１有利状態における遊技の進行を制御する第１有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第２有利状態における遊技の進行を制御する第２有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第１有利状態制御手段は、前記第１有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第１演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第１演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）に所定数を加算する数値加算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第２演出情報（例えば、ボス玉）が登録されている遊技において前記第１有利状態を終了し、前記第２有利状態を開始する第２有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第２有利状態制御手段は、前記第２有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第２演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第３演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において前記第１数値情報から第１所定値を減算し、また、前記演出情報として第４演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）から第２所定値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了し、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記第１有利状態を新たに開始する有利状態継続判定手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【０８８１】

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

【０８８２】
また、数値情報を減算する演出情報は、現遊技だけでなく現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技に対して予め登録される。遊技者にとってみれば、複数回先の遊技まで予め登録された演出情報の内容からその後の遊技の流れを把握することができ、現遊技だけでなくその後の遊技にも興味を抱くことになるため、有利状態中の興趣を向上させることができる。
【０８８３】
このとき、本発明に係る遊技機では、第１有利状態中に登録された第１演出情報に基づき有利状態の終了契機となる第１数値情報を加算する。第１有利状態中に第１数値情報が多く加算されることで、その後の第２有利状態において第１数値情報が閾値未満まで減少してしまうことを抑制することができる。その結果、第２有利状態だけでなく第１有利状態中の遊技の結果も有利状態の継続に影響を与えることになるため、有利状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。
【０８８４】
［付記１０］
付記１０のパチスロ１は以下の通りである。
【０８８５】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０８８６】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０８８７】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。また、ＡＴをリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行う遊技機をＡＲＴ機などと呼ぶこともある。
【０８８８】
こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。
【０８８９】
そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの期間を増加させる工夫が様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１０－０５７７３２号公報）には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる遊技機が開示されている。この遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。
【０８９０】
［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献の遊技機では、単に内部当籤役に基づいてＡＴゲーム数を増加させるだけであるため、遊技性が単調になり易く、ＡＴやＡＲＴが継続することに対する遊技者の期待感は、ある一回の遊技にのみ集中し、遊技者の期待感を持続させることができなかった。
【０８９１】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利状態（ＡＴやＡＲＴなど）が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０８９２】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、一般遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態のバトルＡＲＴ）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１、ステッピングモータ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態の開始に先立って、第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）及び第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）を決定する決定手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第１演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において前記第１数値情報から第１所定値を減算し、また、前記演出情報として第２演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において前記第２数値情報から第２所定値を減算する数値更新手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値更新手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了し、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記有利状態を新たに開始する有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記演出情報登録手段は、前記複数回数の遊技における演出情報として前記第１演出情報を特定回数（例えば、４回）連続して登録している場合には、特定回数連続する第１演出情報に続く演出情報として前記第２演出情報を登録することを特徴とする。
【０８９３】
本発明に係る遊技機によれば、有利状態は、第１数値情報が閾値未満になると終了し、第１数値情報が閾値未満になる前に第２数値情報が閾値未満になると継続する。ここで、第１数値情報及び第２数値情報の減算は、遊技毎に登録された演出情報に基づいて行われるため、有利状態が継続するか否かは複数回の遊技の遊技結果に応じて異なることになる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、有利状態が継続することに対する遊技者の興味を複数回の遊技にわたり持続させることができる。

【０８９４】
また、数値情報を減算する演出情報は、現遊技だけでなく現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技に対して予め登録される。遊技者にとってみれば、複数回先の遊技まで予め登録された演出情報の内容からその後の遊技の流れを把握することができ、現遊技だけでなくその後の遊技にも興味を抱くことになるため、有利状態中の興趣を向上させることができる。
【０８９５】
このとき、本発明に係る遊技機では、有利状態の終了契機となる第１演出情報が特定回数連続して登録されている場合には、続く演出情報として有利状態の継続契機となる第２演出情報を登録する。これにより、遊技者にとって不利な状況が長期間にわたって持続してしまうことを防止することができるため、遊技者は、有利状態中の遊技を安心して行うことができる。
【０８９６】
［付記１１］
付記１１のパチスロ１は以下の通りである。
【０８９７】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０８９８】
パチスロ機では、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０８９９】
このような遊技機では、内部当籤役として決定された役を取りこぼすことがないように、遊技者にとって有利な情報を報知する遊技機が知られている。例えば、特許文献（特開２０１０－０７５７３８号公報）には、対応する図柄の組合せが表示されるまで内部当籤役として持ち越されるボーナス役が電源切断時に持ち越されている場合に、電源切断後の電源再投入による再起動時にボーナス役が持ち越されていることを告知する遊技機が開示されている。
【０９００】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献の遊技機では、電源投入時にボーナスが直ぐに開始してしまうことになるため、遊技者間の公平性を害してしまうという問題があった。また、遊技機では、設定変更時に遊技に関する情報を一度クリアすることが一般的に行われているため、例えば、前日にボーナス役が持ち越されている状態で遊技を終了し、翌日、告知が行われるか否かを確認することで、設定値が前日から変わっているか又は変わっていないかを遊技者が把握できてしまう。このように設定値の変更の有無を把握できてしまうことは、遊技者間の公平性を害してしまうだけでなく、低設定と遊技者に判断された場合に、遊技者の興趣を損なう可能性がある。
【０９０１】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者間の公平性を担保する遊技機を提供することを目的とする。

【０９０２】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、抽籤玉１～４及び確定玉などの演出玉）を登録する演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報が登録されている遊技において前記有効ライン上に所定の図柄組合せが表示されると、当該遊技に対して登録されている演出情報に基づいて特典を付与する特典付与手段（例えば、副制御回路１０１）と、電源の投入を検知する電源投入検知手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１、電源基板４４ｂ）と、前記電源投入検知手段が電源の投入を検知した日時を取得する取得手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１、電源基板４４ｂ）と、前記演出情報登録手段は、前記取得手段が取得した日時に基づいて、登録済みの前記演出情報を破棄して、複数回数の遊技における演出情報を新たに登録することを特徴とする。
【０９０３】
本発明に係る遊技機によれば、電源が投入された日時に基づいて、登録済みの演出情報が新たな演出情報に書き換えられる。電源が投入された日時からは、例えば、遊技店における営業前の時刻であることや、また、電源が切断された日時と比較することで、翌日の営業前であることがわかる。そこで、電源が投入された日時に基づいて演出情報を書き換えることで、前日の電源切断時に登録されていた演出情報と、翌日の電源投入時に登録されている演出情報とは必ず異なることになるため、遊技者は、登録されている演出情報から設定値の変更の有無を把握することができず、遊技者間の公平性を害することがない。
【０９０４】
ここで、この演出情報は、移行抽籤手段による有利状態への移行抽籤に用いられるため、より遊技者間の公平性を担保することができる。すなわち、例えば、前日の電源切断時に有利状態への移行の期待度が高い（又は低い）演出情報が登録されていたとしても、翌日の電源投入時には新たな演出情報に書き換えられるため、前日の状況を把握している遊技者とそうでない遊技者との間で不公平な扱いになってしまうことを防止できる。
【０９０５】
また、本発明に係る遊技機では、電源が投入された日時に基づいて、演出情報の書き換えを制御するため、営業中に電源を一時的に切断しなければならない場合などに、電源切断前後において遊技機の状況を維持することができる。遊技者にとってみれば、自身にとって有利な演出情報が登録されている場合に電源を一時的に切断されたとしても、電源の再投入後に有利な演出情報が維持されることになるため、不満を感じることなく遊技を行うことができる。
【０９０６】
また、本発明に係る遊技機は、電源の切断を検知する電源切断検知手段（例えば、主制

御回路９１、副制御回路１０１、電源基板４４ｂ）を更に備え、前記取得手段は、前記電源切断検知手段が電源の切断を検知した日時を取得するとともに、電源の切断を検知した日時及び電源の投入を検知した日時から、電源が切断されてから電源が投入されるまでの時間を取得し、前記演出情報登録手段は、前記取得手段が取得した前記時間が所定時間（例えば、４時間）未満である場合、登録済みの前記演出情報を維持し、前記取得手段が取得した前記時間が所定時間以上である場合、登録済みの前記演出情報を破棄して、複数回数の遊技における演出情報を新たに登録することを特徴とする。

【０９０７】

本発明に係る遊技機によれば、電源を切断してから再び電源を投入するまでの時間が所定時間以上である場合には、登録済みの演出情報が新たな演出情報に書き換えられる。これにより、翌日遊技を行う遊技者は、登録されている演出情報から設定値の変更の有無を把握することができず、遊技者間の公平性を害することがない。また、本発明に係る遊技機では、電源を切断してから再び電源を投入するまでの時間が所定時間未満である場合には、登録済みの演出情報を書き換えることなく維持する。これにより、遊技者にとって有利な演出情報が登録されている場合に電源を一時的に切断されたとしても、電源の再投入後に有利な演出情報が維持されることになるため、遊技者は、不満を感じることなく遊技を行うことができる。

【０９０８】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出情報登録手段は、登録済みの前記演出情報を破棄して、複数回数の遊技における演出情報を新たに登録する場合、抽籤により決定した演出情報を新たな演出情報として登録することを特徴とする。

【０９０９】

設定値の変更の有無を把握困難にする方法として、翌日の電源投入時に演出情報を初期状態に設定する方法も考えられるが、このような方法では、複数の遊技機において状況が同一になってしまうため、遊技の多様性が薄れてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、翌日の電源投入時に新たな演出情報を抽籤により登録するため、遊技の多様性を確保することができ、好適である。

【０９１０】

［付記１２］

付記１２のパチスロ１は以下の通りである。

【０９１１】

［背景技術］

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

【０９１２】

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

【０９１３】

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

当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行うことで、遊技者にとって有利な遊技状態（ＡＲＴ）を実現することも一般的に行われている。

【０９１４】

ここで、遊技状態を複数備える遊技機では、遊技者の停止操作に応じて表示される図柄の組合せを異ならせる遊技機が広く知られており、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、例えば、停止操作の結果として第１の図柄の組合せが表示されると、ＡＴ又はＡＲＴを実行し、停止操作の結果として第２の図柄の組合せが表示されると、ＡＴ又はＡＲＴを実行しないといった遊技機も知られている。

【０９１５】

このように表示された図柄の組合せに応じて遊技状態を制御する遊技機では、遊技者にとって不利な図柄の組合せが表示されたことを副制御基板が把握することを回避することで、遊技者が不当な利益を得るコマンドこぼしといった不正行為が知られている。例えば、上述した遊技機の場合、遊技者にとって不利な図柄の組合せが表示された場合に、表示された図柄の組合せについての情報を含むコマンドを副制御基板側で取得できないようにすることで、遊技者にとって不利な状態になってしまうことを回避でき、結果、遊技者が不当な利益を得てしまうことになる。

【０９１６】

そこで、遊技中に遊技者による不正行為が実行され、主制御基板と副制御基板との間の通信時に通信エラー（シーケンスエラー）が発生した場合に、エラーが発生したことを報知する遊技機が既に知られている（例えば、特許文献（特開２０１３－０５９６１６号公報）参照）。このような遊技機では、液晶表示装置や音、装飾ランプ（ＬＥＤ）を用いてシーケンスエラーが発生していることを報知し、遊技場の店員に不正行為が行われていることを気付かせ遊技を終了させることができるため、シーケンスエラーを誘発する不正行為が実行され、遊技者が遊技の利益を不正に得ることを防ぐことができる。

【０９１７】

なお、パチスロ機のような遊技機では、スタートレバーの操作に続いて停止操作が３回行われることで遊技が行われるため、主制御基板から副制御基板に対して送信するコマンドの順番が決まっており、副制御基板が取得したコマンドの順番を確認することで、シーケンスエラーが発生したか否かを特定することができる。

【０９１８】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、上述したような遊技機にあっては、液晶表示装置を搭載していない場合に、音及び装飾ランプによってシーケンスエラーの報知が実行されても、遊技場内の他の遊技機の演出に紛れてしまい、店員にシーケンスエラーを報知する演出が伝わらず、遊技者が不正行為によって不正に遊技の利益を得ることができてしまうといった問題があった。

【０９１９】

本発明は、上述のような問題を解決するためになされたもので、不正行為によって遊技の利益を不正に得ることを防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０９２０】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段によって前記開始操作が検出されたことを条件に、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動

手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態に移行させるか否かの移行抽籤を行う有利状態抽籤状態（例えば、ＣＺ）を開始する抽籤状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤状態において所定数の単位遊技（例えば、３０ゲーム）が経過すると前記有利状態に移行させることを所定確率で決定する移行抽籤を行う有利状態抽籤手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤状態において、前記有効ライン上に所定の図柄組合せが表示されると、前記有利状態抽籤状態を終了する抽籤状態終了手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤手段の移行抽籤の結果に基づいて、遊技状態を前記有利状態に移行させる遊技状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、一遊技の進行順序を判定する遊技順序判定手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記抽籤状態終了手段は、前記遊技順序判定手段が所定の順序で遊技が進行していないと判定した場合（例えば、シーケンスエラー発生時）に、前記有利状態抽籤状態を終了することを特徴とする。

【０９２１】

本発明による遊技機によれば、所定の条件を契機として開始する有利状態抽籤状態（チャンスゾーン）では、有利状態抽籤状態が終了することになる所定数の単位遊技が行われることを契機として第２権利付与抽籤を行うため、完走時に有利状態への抽籤を行ういわゆる完走型のチャンスゾーンを実現することができる。この有利状態抽籤状態は、所定の図柄組合せが表示されると終了してしまうため、遊技者は、終了を回避すべく所定の図柄組合せが表示されないように願って停止操作を行うことになる。

【０９２２】

また、有利状態抽籤状態中に所定の図柄組合せが表示されると、有利状態抽籤状態を終了してしまうものの、不正行為などにより表示された図柄組合せを零してしまった（把握できない）場合、有利状態抽籤状態が一時的に維持されてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、一遊技の進行が所定の順序で進行したか否かを判定し、所定の順序で進行していない場合に有利状態抽籤状態を終了させることで、遊技の進行結果（例えば、表示された図柄組合せ）を零してしまった場合であっても、有利状態抽籤状態が不当に維持されてしまうことがなく、不正行為によって遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止することができる。

【０９２３】

また、本発明に係る遊技機において、前記有利状態抽籤手段は、前記所定の図柄組合せを表示可能な役を前記内部当籤役決定手段が内部当籤役として決定すると、前記有利状態に移行させることを特定確率で決定する移行抽籤を更に行うことを特徴とする。

【０９２４】

所定の図柄組合せを表示可能な役が内部当籤役として決定された遊技では、所定の図柄組合せが表示されることで有利状態抽籤状態が終了してしまう可能性があるものの、有利状態への移行抽籤を更に受けることができる。この移行抽籤は、当該役が内部当籤役として決定されると行われるため、有利状態抽籤状態が継続するほど多く行われることになる。そのため、遊技の進行結果を零し、表示された図柄組合せを把握できない場合には、当該役を契機とする有利状態への移行抽籤を不当に多く受けることができることになる。この点、本発明に係る遊技機では、遊技の進行が適切ではない場合に、図柄組合せに関係な

く有利状態抽籤状態を終了するため、不正行為によって遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止することができる。

【０９２５】

［付記１３］

付記１３のパチスロ１は以下の通りである。

【０９２６】

［背景技術］

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

【０９２７】

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

【０９２８】

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

【０９２９】

こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの期間を増加させる工夫が様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１２－１４７８０３号公報）には、ボーナスを含む内部当籤役に応じてＡＴやＡＲＴの期間（アシストゲーム数）を決定する遊技機が提案されている。

【０９３０】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献のように単に内部当籤役に基づいてアシストゲーム数を決定するのでは、遊技が単調になり遊技者が飽きてしまうおそれがある。そのため、ＡＴ等の期間の決定方法に関して従来にない新たな手法が求められている。

【０９３１】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、遊技性に富んだ方法でＡＴ等の期間を制御することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０９３２】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回

路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、第１有利状態（例えば、敵決めＡＲＴ）及び当該第１有利状態に続いて行われる第２有利状態（例えば、バトルＡＲＴ）を含む前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第１有利状態における遊技の進行を制御する第１有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第２有利状態における遊技の進行を制御する第２有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第１有利状態制御手段は、第１演出情報（例えば、味方玉）と有利状態の継続期待度が異なる複数種類の第２演出情報（例えば、ボス玉１～８）とを含む複数種類の演出情報（例えば、演出玉）の中から、所定数（例えば、６個）の演出情報を決定し、演出情報記憶手段（例えば、サブＲＡＭ１０３）に記憶する演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報記憶手段に記憶されている所定数の演出情報のうち所定数よりも少ない特定数（例えば、５個）の演出情報を、現遊技を含む特定数分の遊技における演出情報として表示する表示手段（例えば、液晶表示装置１１）と、現遊技における演出情報として第１演出情報が表示されている遊技において第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）に第１所定値を加算する数値加算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記内部当籤役決定手段が特定役（例えば、レア役）を内部当籤役として決定すると、前記演出情報記憶手段に記憶されている第２演出情報を第１演出情報に書き換える特定役書換手段（例えば、副制御回路１０１）と、現遊技における演出情報として複数種類の第２演出情報のうちのいずれかが登録されている遊技において前記第１有利状態を終了し、前記第２有利状態を開始する第２有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第２有利状態制御手段は、第１の条件に応じて前記第１数値情報から第１有利状態終了時に登録されていた第２演出情報の種類に応じた第１特定値を減算し、また、第２の条件に応じて第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）から第１有利状態終了時に登録されていた第２演出情報の種類に応じた第２特定値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると有利状態を終了させ、前記第２数値情報が前記閾値未満になると有利状態を継続させる継続制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【０９３３】

このような遊技機では、有利状態は、第２有利状態において第１数値情報及び第２数値情報のうちの第１数値情報が先に閾値未満になると終了し、第２数値情報が先に閾値未満になると継続するため、第１数値情報の値が大きいほど有利状態が継続し易くなり、有利状態の期間が延びる。この第１数値情報の値は、第１有利状態中に第１演出情報が表示されている遊技において加算される。一方、第１有利状態中に第２演出情報が表示されている場合には、第１数値情報の加算が行われる第１有利状態が終了し、第１数値情報の減算が行われる第２有利状態に移行してしまう。このように本発明に係る遊技機では、単に内部当籤役に基づいて有利状態の期間を制御するのではなく、現遊技において表示されている演出情報に基づいて有利状態の期間を制御するため、遊技者は、内部当籤役だけでなく現在表示されている演出情報にも着目することになり、有利状態の期間の制御を遊技性に

富んだものにすることができる。
【０９３４】
また、本発明に係る遊技機では、第１有利状態中に特定役が内部当籤役として決定されると、第１有利状態を終了することになる第２演出情報を第１演出情報に書き換える。第２演出情報が第１演出情報に書き換わることで、その後、第１数値情報が加算されることについての期待を持てることになるため、遊技者は、表示されている演出情報だけでなく、内部当籤役に対しても着目することになる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、有利状態の期間の制御を、更に遊技性に富んだものにすることができる。
【０９３５】
また、本発明に係る遊技機において、前記特定役書換手段は、前記表示手段に表示されている特定数分の遊技における演出情報のうち、有利状態の継続期待度が所定以上である特定第２演出情報については、前記第１演出情報に書き換えることなく維持することを特徴とする。
【０９３６】
上述したように第１数値情報が大きいほど有利状態は継続し易くなる一方で、複数種類の第２演出情報は有利状態の継続期待度が異なるため、継続し易い第２演出情報を契機に第２有利状態が開始した場合には、その後、有利状態が継続することについての期待感を持つことができる。このような有利状態が継続し易い第２演出情報まで第１演出情報に書き換えてしまったのでは、却って有利状態が継続し難くなってしまう可能性もある。そこで、本発明に係る遊技機では、有利状態の継続期待度が所定以上である特定第２演出情報については第１演出情報に書き換えることなく維持する。これにより、有利状態の期間の決定を、更に遊技性に富んだものにすることができる。
【０９３７】
また、本発明に係る遊技機において、前記特定役書換手段は、前記表示手段に表示されることなく前記演出情報記憶手段に記憶されている前記特定第２演出情報については、前記第１演出情報に書き換えることを特徴とする。
【０９３８】
このような遊技機では、第１演出情報に書き換えることなく維持する特定第２演出情報を、表示手段に表示中のものに限り、表示されることなく単に記憶されているだけのものについては第１演出情報に書き換える。非表示中の演出情報は、遊技者が把握することはできないため、このような演出情報を第１演出情報に書き換えることで、遊技者に対して不満を与えることなく、遊技者が得る利益のバランスを図ることができる。
【０９３９】
［付記１４］
付記１４のパチスロ１は以下の通りである。
【０９４０】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０９４１】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０９４２】

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

【０９４３】

こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの期間を増加させる工夫が様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１２－１４７８０３号公報）には、ボーナスを含む内部当籤役に応じてＡＴやＡＲＴの期間（アシストゲーム数）を決定する遊技機が提案されている。

【０９４４】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献のように単に内部当籤役に基づいてアシストゲーム数を決定するのでは、遊技が単調になり遊技者が飽きてしまうおそれがある。そのため、ＡＴ等の期間の決定方法に関して従来にない新たな手法が求められている。

【０９４５】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、遊技性に富んだ方法でＡＴ等の期間を制御することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０９４６】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、第１有利状態（例えば、敵決めＡＲＴ）及び当該第１有利状態に続いて行われる第２有利状態（例えば、バトルＡＲＴ）を含む前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第１有利状態における遊技の進行を制御する第１有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第２有利状態における遊技の進行を制御する第２有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第１有利状態制御手段は、有利状態の継続期待度が異なる複数種類の演出情報（例えば、ボス玉１～８）の中から、所定数（例えば、６個）の演出情報（例えば、演出玉）を決定し、演出情報記憶手段（例えば、サブＲＡＭ１０３）に記憶する演出情報

登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報記憶手段に記憶されている所定数の演出情報のうち所定数よりも少ない特定数（例えば、５個）の演出情報を、現遊技を含む特定数分の遊技における演出情報として表示する表示手段（例えば、液晶表示装置１１）と、前記内部当籤役決定手段が特定役（例えば、ＢＢに係る役）を内部当籤役として決定すると、前記記憶手段に記憶されている一又は複数の演出情報を新たな演出情報に書き換える利益状態書換手段（例えば、副制御回路１０１）と、現遊技における演出情報として所定の演出情報が表示されている遊技において特定の条件を満たすと（例えば、押し順ベルが内部当籤役として決定されると）前記第１有利状態を終了し、前記第２有利状態を開始する第２有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第２有利状態制御手段は、第１の条件に応じて（例えば、敵玉セット時の押し順ベル当籤時）第１数値情報から第１有利状態終了時に登録されていた演出情報の種類に応じた第１特定値を減算し、また、第２の条件に応じて（例えば、味方玉セット時の押し順ベル当籤時）第２数値情報から第１有利状態終了時に登録されていた演出情報の種類に応じた第２特定値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると有利状態を終了させ、前記第２数値情報が前記閾値未満になると有利状態を継続させる継続制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【０９４７】

このような遊技機では、有利状態は、第２有利状態において第１数値情報及び第２数値情報のうちの第１数値情報が先に閾値未満になると終了し、第２数値情報が先に閾値未満になると継続する。ここで、第１数値情報及び第２数値情報の減算は、第１有利状態終了時に登録されていた演出情報の種類に応じて行われるため、第１有利状態中に表示される演出情報は、有利状態の継続期間に対して影響を与えることになる。このように、本発明に係る遊技機では、単に内部当籤役に基づいて有利状態の期間を制御するのではなく、現遊技において表示されている演出情報に基づいて有利状態の期間を制御するため、遊技者は、内部当籤役だけでなく現在表示されている演出情報にも着目することになり、有利状態の期間の制御を遊技性に富んだものにすることができる。

【０９４８】

また、本発明に係る遊技機では、第１有利状態中に特定役が内部当籤役として決定されると、演出情報記憶手段に記憶されている一又は複数の演出情報を新たな演出情報に書き換える。その結果、有利状態の継続期待度が高い演出情報に書き換わった場合には、遊技者にとって有利な状況になり、反対に、有利状態の継続期待度が低い演出情報に書き換わった場合には、遊技者にとって不利な状況になるため、遊技者は、表示されている演出情報だけでなく、内部当籤役に対しても着目することになる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、有利状態の期間の制御を、更に遊技性に富んだものにすることができる。

【０９４９】

また、本発明に係る遊技機において、前記利益状態書換手段は、前記表示手段に表示されている特定数分の遊技における演出情報のうち、有利状態の継続期待度が所定以上である特定演出情報については、新たな演出情報に書き換えることなく維持することを特徴とする。

【０９５０】

このような遊技機によれば、特定役が内部当籤役として決定されたとしても、継続期待度が所定以上である特定演出情報は別の演出情報に書き換えることなく維持される。これにより、表示されている特定数の演出情報の中に特定演出情報がある場合には、遊技者には特定演出情報による利益を得る機会が与えられることになるため、遊技者は、期待を持ってその後の遊技を行うことができ、遊技の興趣が向上する。

【０９５１】

また、本発明に係る遊技機において、前記利益状態書換手段は、前記表示手段に表示されることなく前記演出情報記憶手段に記憶されている前記特定演出情報については、新たな演出情報に書き換えることを特徴とする。

【０９５２】
このような遊技機では、別の演出情報に書き換えることなく維持する特定演出情報を、表示手段に表示中のものに限り、表示されることなく単に記憶されているだけのものについては別の演出情報に書き換える。非表示中の演出情報は、遊技者が把握することはできないため、このような演出情報を別の演出情報に書き換えることで、遊技者に対して不満を与えることなく、遊技者が得る利益のバランスを図ることができる。
【０９５３】
［付記１５］
付記１５のパチスロ１は以下の通りである。
【０９５４】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０９５５】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０９５６】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。また、ＡＴをリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行う遊技機をＡＲＴ機などと呼ぶこともある。
【０９５７】
こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの期間を増加させる工夫が様々な観点からなされてきており、例えば、特許文献（特開２０１２－１４７８０３号公報）には、ボーナスを含む内部当籤役に応じてＡＴやＡＲＴの期間（アシストゲーム数）を決定する遊技機が提案されている。
【０９５８】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献のように単に内部当籤役に基づいてアシストゲーム数を決定するのでは、遊技が単調になり遊技者が飽きてしまうおそれがある。そのため、ＡＴ等の期間の決定方法に関して従来にない新たな手法が求められている。
【０９５９】
本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、遊技性に富んだ方法でＡＴ等の期間を制御することができる遊技機を提供することを目的とする。
【０９６０】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と

前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、第１有利状態（例えば、敵決めＡＲＴ）及び当該第１有利状態に続いて行われる第２有利状態（例えば、バトルＡＲＴ）を含む前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第１有利状態における遊技の進行を制御する第１有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第２有利状態における遊技の進行を制御する第２有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第１有利状態制御手段は、有利状態の継続期待度が異なる複数種類の第１演出情報（例えば、ボス玉１～８）を含む複数種類の演出情報（例えば、演出玉）の中から演出情報を決定するための抽籤値の情報（例えば、ボスＭＡＰデータ）を規定する抽籤情報（例えば、ボスＭＡＰ）を、複数記憶する抽籤情報記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板７６）と、前記抽籤情報記憶手段に記憶される複数の抽籤情報のうちの一の抽籤情報を、演出情報を決定するための抽籤情報として決定するとともに、当該一の抽籤情報に基づいて演出情報が決定されると、演出情報を決定するための抽籤情報を当該一の抽籤情報から他の抽籤情報に更新する抽籤情報決定手段（例えば、副制御回路１０１、ボスＭＡＰ抽籤テーブル）と、前記抽籤情報決定手段が決定した抽籤情報に基づいて、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報を決定する演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、現遊技における前記演出情報として複数種類の第１演出情報のうちのいずれかが登録されている遊技において特定の条件を満たすと（例えば、押し順ベルが内部当籤役として決定されると）、前記第１有利状態を終了し、前記第２有利状態を開始する第２有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第２有利状態制御手段は、第１有利状態終了時の遊技に対して決定されていた第１演出情報の種類に基づいて、有利状態を継続させるか否かを制御する継続制御手段（例えば、副制御回路１０１）、を備え、前記抽籤情報記憶手段は、第１演出情報を決定するための抽籤値の情報としては、有利状態の継続期待度が所定以上の特別第１演出情報（例えば、ボス玉７，８）についてのみ規定する特別抽籤情報（例えば、ボスＭＡＰ５２）を記憶し、前記抽籤情報決定手段は、演出情報を決定するための抽籤情報として、前記特別抽籤情報を決定すると、当該特別抽籤情報から他の抽籤情報に更新することなく、特別抽籤情報を維持することを特徴とする。

【０９６１】

このような遊技機では、有利状態の継続期待度が異なる複数種類の第１演出情報を有しており、第１有利状態終了時の遊技に対して決定されていた第１演出情報の種類に基づいて有利状態の継続の有無を制御する。遊技者にとってみれば、現在表示されている演出情報の種類に対して強い関心を持つことになり、従来のように単に内部当籤役に基づいて有利状態の期間の制御する遊技機に比べて、有利状態の期間の制御を遊技性に富んだものにすることができる。

【０９６２】
ここで、本発明に係る遊技機では、複数種類の演出情報の中から所定の遊技に対して登録する演出情報を、抽籤情報に基づいて決定し、演出情報を決定するたびに抽籤情報を新たな抽籤情報に更新する。この抽籤情報の中には、第１有利状態の終了契機となる第１演出情報としては、有利状態の継続期待度が所定以上の特別第１演出情報のみを決定する特別抽籤情報が含まれており、抽籤情報が一度、特別抽籤情報まで更新されると、その後、この特別抽籤情報から他の抽籤情報に更新されることなく、特別抽籤情報が維持される。その結果、一度、特別抽籤情報まで更新された後は、第１演出情報としては有利状態の継続期待度が高い特別第１演出情報のみが決定されることになるため、遊技者は、演出情報を決定するための抽籤情報にも着目することになり、有利状態の期間の制御を更に遊技性に富んだものにすることができる。
【０９６３】
また、本発明に係る遊技機において、前記第２有利状態制御手段の継続制御手段は、第１の条件（例えば、敵玉セット時の押し順ベル当籤時）に応じて第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）から第１有利状態終了時に登録されていた第１演出情報の種類に応じた第１特定値を減算し、また、第２の条件（例えば、味方玉セット時の押し順ベル当籤時）に応じて第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）から第１有利状態終了時に登録されていた第１演出情報の種類に応じた第２特定値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると有利状態を終了させ、前記第２数値情報が前記閾値未満になると有利状態を継続させる継続制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記特別抽籤情報（例えば、ボスＭＡＰ５２，５３）には、複数種類の演出情報の中から、前記特別第１演出情報及び第２演出情報（例えば、味方玉）を決定可能に抽籤値の情報が規定され、前記第１有利状態制御手段は、現遊技における演出情報として第２演出情報が決定されている遊技において第１数値情報に第１所定値を加算する数値加算手段（例えば、副制御回路１０１）を更に備えることを特徴とする。
【０９６４】
このような遊技機では、有利状態は、第２有利状態において第１数値情報及び第２数値情報のうちの第１数値情報が先に閾値未満になると終了し、第２数値情報が先に閾値未満になると継続する。この場合において、上述した特別抽籤情報に、第１数値情報を加算することになる第２演出情報についての抽籤値の情報を規定することで、一度、特別抽籤情報まで更新された後は、有利状態の継続期待度が高い特別第１演出情報、又は第１数値情報を加算する第２演出情報のみが決定されることになる。その結果、特別第１演出情報が決定された場合には、上述したように有利状態の継続期待度が高まり、第２演出情報が決定された場合には、第１数値情報の増加に伴い第１数値情報が閾値未満まで減少され難くなるため、同様に有利状態の継続期待度が高まることになる。このように本発明に係る遊技機では、一度、特別抽籤情報まで更新された後は、遊技者は、有利状態が継続することについて期待を持つことができるため、遊技者は、演出情報を決定するための抽籤情報にも着目することになり、有利状態の期間の制御を遊技性に富んだものにすることができる。
【０９６５】
［付記１６］
付記１６のパチスロ１は以下の通りである。
【０９６６】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知ら

れている。
【０９６７】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０９６８】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。また、ＡＴをリプレイ（再遊技）が内部当籤役として決定される確率を高確率にした高確率再遊技状態（ＲＴ：replay time）において行う遊技機をＡＲＴ機などと呼ぶこともある。
【０９６９】
こうしたＡＴ機能やＡＲＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴやＡＲＴが行われる期間が長く継続することを望むことになる。そこで、近年では、ＡＴやＡＲＴの継続に関する期待感を遊技者に対して抱かせる様々な工夫がなされており、例えば、特許文献（特開２０１４－０４５９９２号公報）には、ＡＴやＡＲＴが継続するか否かをバトル演出の勝敗結果で報知することで、複数ゲームにわたって期待感を維持する遊技機が提案されている。
【０９７０】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献のような従来の遊技機におけるバトル演出は、バトル演出の開始時等に行われる継続抽籤により勝敗結果が予め決められているため、遊技者は、バトル演出の演出内容に興味が向かずに勝負の結果にのみ着目することになり、バトル演出自体に魅力がなくなってしまうおそれがある。
【０９７１】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技性に富んだ方法でＡＴ等の期間を制御することができる遊技機を提供することを目的とする。
【０９７２】
［課題を解決するための手段］
本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた

有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態を開始する有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、第１演出情報（例えば、敵玉）及び第２演出情報（例えば、味方玉）を含む複数種類の演出情報（例えば、演出玉）の中から、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技に対して登録する演出情報を、所定確率で決定する演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第１演出情報が登録されている遊技において第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）から第１所定値を減算し、また、前記演出情報として第２演出情報が登録されている遊技において第２数値情報（例えば、敵キャラクタのＨＰ）から第２所定値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了し、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記有利状態を新たに開始する有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が変更閾値未満になると、前記演出情報登録手段が前記第１演出情報を登録する演出情報として決定する確率を変更する確率変更手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【０９７３】

このような遊技機では、有利状態は、第１数値情報及び第２数値情報のうちの第１数値情報が先に閾値未満になると終了し、第２数値情報が先に閾値未満になると継続する。ここで、第１数値情報及び第２数値情報の減算は、登録されている演出情報の種類に基づいて行われ、第１演出情報が登録されている遊技では第１数値情報が減算され、第２演出情報が登録されている遊技では第２数値情報が減算される。そのため、本発明に係る遊技機では、登録される演出情報の種類に基づいて有利状態の継続が制御されることになる。これにより、継続の有無が予め決められている従来の遊技機とは異なり、本発明に係る遊技機は、有利状態中の遊技の流れに応じて継続の有無が異なることになるため、有利状態の期間の制御を遊技性に富んだものにすることができる。

【０９７４】

また、本発明に係る遊技機では、第１数値情報が変更閾値未満になると、登録する演出情報として第１演出情報を決定する確率を変更する。これにより、例えば、第１演出情報が決定され難くなることで、その後、第１数値情報が減算され難くなり、有利状態が継続し易くなる。反対に、例えば、第１演出情報が決定され易くなることで、その後、第１数値情報が減算され易くなり、有利状態が継続し難くなる。このように、第１数値情報の値に基づいて演出情報を決定する確率を変更することで、有利状態の期間の制御を更に遊技性に富んだものにすることができる。

【０９７５】

また、本発明に係る遊技機において、第２数値情報に対応付けられた複数種類の属性情報（例えば、敵キャラクタの種類）の中から一の属性情報を決定する対戦相手決定手段（例えば、副制御回路１０１）を更に備え、前記確率変更手段は、前記対戦相手決定手段が決定した属性情報が第１属性情報である場合には前記確率を第１確率に変更し、前記対戦相手決定手段が決定した属性情報が第２属性情報である場合には前記確率を前記第１確率とは異なる第２確率に変更することを特徴とする。

【０９７６】

このような遊技機によれば、演出情報を決定する変更後の確率は、第２数値情報に対応付けられた属性情報の種類によって異なることになるため、例えば、バトル演出における対戦相手に応じて変更後の確率を異ならせることができる。これにより、第１数値情報が変更閾値まで減少し、有利状態が終了間際になったとしても、バトル演出における対戦相手によっては逆転し易くなるといった演出が可能になるため、有利状態の期間の制御を更に遊技性に富んだものにすることができる。

【０９７７】

また、本発明に係る遊技機において、前記確率変更手段が前記確率を変更する契機とな

る前記変更閾値は、前記対戦相手決定手段が決定した属性情報に応じて異なることを特徴とする。

【０９７８】

このような遊技機によれば、変更閾値は、第２数値情報に対応付けられた属性情報の種類によって異なることになるため、例えば、バトル演出における対戦相手に応じて演出情報を決定する確率の変更を行うタイミングを異ならせることができる。これにより、例えば、バトル演出において逆転が起きやすくなるタイミングを様々なタイミングにすることができるため、有利状態の期間の制御を更に遊技性に富んだものにすることができる。

【０９７９】

［付記１７］

付記１７のパチスロ１は以下の通りである。

【０９８０】

［背景技術］

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

【０９８１】

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

【０９８２】

また、近年では、遊技機に様々な装飾部材（例えば、可動式役物）を設け、遊技の進行に合わせて装飾部材を動かすことで遊技性を高める遊技機も知られている。例えば、特許文献（特開２００５－２３７７１５号公報）には、内部抽籤の結果に基づいて可動式役物を動作させることで、遊技者に対して内部当籤役を報知する遊技機が開示されている。

【０９８３】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献の遊技機では、単に内部抽籤の結果を報知するために可動式役物を動作させるだけであり、遊技者にとってみれば、報知内容が分かり易すぎて次第に飽きてしまい、可動式役物に対する興味も薄れてしまうおそれがあった。遊技者の興味が薄れてしまうと、遊技機の稼働率も低下してしまうことから、可動式役物を備える遊技機では、可動式役物に対する興味が薄れることのない工夫が求められる。

【０９８４】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、遊技者を飽きさせることなく遊技を継続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０９８５】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＣＺやＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、前記有利状態への移行に関する期待度が異なる複数の演出情報（例えば、抽籤玉１～４及び確定玉などの演出玉）の中から所定の遊技において用いる演出情報を登録する演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記通常状態において所定の条件（例えば、黙示録の作動）を満たすと、登録済みの前記演出情報を表示する表示手段（例えば、液晶表示装置１１）と、前記表示手段が前記演出情報を表示して

いる遊技において、表示されている前記演出情報に基づいて前記有利状態への移行抽籤を行う移行抽籤手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記移行抽籤手段の移行抽籤の結果に基づいて、遊技状態を前記有利状態に移行させる遊技状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、所定の動作が可能な可動式役物（例えば、回転役物２００）と、前記可動式役物の動作を制御する役物制御手段（例えば、副制御回路１０１、回転役物制御基板７８）と、前記可動式役物を発光する発光装置（例えば、目玉本体２０３の後方に設けられたＬＥＤ）と、前記発光装置の発光を制御する発光制御手段（例えば、副制御回路１０１、目玉本体２０３の後方に設けられたＬＥＤの制御基板）と、前記表示手段が前記演出情報を表示していない遊技において、前記可動式役物を動作させるか否かを判定する役物可動抽籤手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記役物可動抽籤手段が前記可動式役物を動作させると判定すると、登録済みの前記演出情報を、前記有利状態への移行に関する期待度がより高い演出情報に書き換えるか否かの昇格抽籤を行う昇格抽籤手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記演出情報登録手段は、前記昇格抽籤手段の昇格抽籤の結果に基づいて、登録済みの前記演出情報を書き換え、前記役物制御手段は、前記役物可動抽籤手段が前記可動式役物を動作させると判定すると、前記可動式役物を動作させ、前記発光制御手段は、前記役物制御手段が前記役物可動抽籤手段の判定結果に基づいて前記可動式役物を動作させている場合に、前記昇格抽籤手段の昇格抽籤の結果に基づいて、前記発光装置の発光を制御することを特徴とする。

【０９８６】

このような遊技機では、可動式役物が動作すると、有利状態の移行抽籤に用いられる演出情報の昇格抽籤が行われる。ここで、表示手段が演出情報を表示している遊技では、表示されている演出情報に基づいて有利状態への移行抽籤が行われるため、遊技者は、演出情報の昇格抽籤に対して強い関心を抱くことになる。一方、可動式役物は、表示手段が演出情報を表示していない場合に役物可動抽籤手段の判定結果に基づいて動作することになるため、昇格抽籤は、表示手段に表示されていない隠された情報に対して行われることになる。このように隠された情報に対する昇格抽籤が行われていることを可動式役物を用いて報知することで、遊技者にとってみれば、状況が自身に対して有利（昇格抽籤に当籤）になっていることについての期待感が持続することになり、飽きることなく遊技を継続することになる。また、昇格抽籤の結果に応じて発光装置の発光を制御することで、状況が有利になっていることについての期待感を可動式役物の発光（例えば、色）から推測することができ、有利になっていると推測できる場合には後の遊技を強い関心を持つことになるため、遊技者は、飽きることなく遊技を継続することができる。

【０９８７】

［付記１８］

付記１８のパチスロ１は以下の通りである。

【０９８８】

［背景技術］

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

【０９８９】

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

【０９９０】

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

【０９９１】

こうしたＡＴ（ＡＲＴ）機能を搭載した遊技機では、ボーナスゲーム中にＡＴを行うか否かのＡＴ抽籤を行うとともに、ボーナスゲームの終了時にＡＴ抽籤の結果を告知することがある。例えば、特許文献（特開２０１２－１８３２８４号公報）には、ボーナスゲーム中に残り払い出し枚数が１６枚～３０枚になると、残り２ゲームでボーナスゲームが終了する可能性があるとして、ボーナスゲーム画面からＡＴ（ＡＲＴ）の当籤の有無を告知するチャレンジ告知画面に映像表示を切り替える遊技機が提案されている。

【０９９２】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、ボーナスゲーム中に付与されるメダルの枚数は、内部当籤役に応じて異なるため、チャレンジ告知画面に映像表示を切り替えた後の内部当籤役によっては、付与されるメダルの枚数が残り払い出し枚数に達しないことがある。このような場合に、特許文献１のようにＡＴの当籤の有無を告知してしまうと、ボーナスゲームが終了していないにもかかわらずボーナスゲーム終了時の処理を実行してしまうことになり、遊技者に対して不信感を与えることになってしまう。

【０９９３】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、ボーナスなどの遊技者にとって有利な状態の終了時を適切に遊技者に対して知らせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０９９４】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、単位遊技において付与される遊技媒体の数の最大値が所定数である遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記入賞判定手段により前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したと判定されると、有効ライン上に停止した図柄の組合せに応じた数の遊技媒体を付与する利益付与手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として利益状態（例えば、ボーナス状態）を開始する利益状態開始手段（例えば、主制御回路９１）と、利益状態中に前記利益付与手段により付与された遊技媒体の数を計数する計数手段（例えば、主

制御回路９１）と、前記計数手段により計数された遊技媒体の数が、閾値（例えば、５９枚）を超えると利益状態を終了する利益状態終了手段（例えば、主制御回路９１）と、前記利益状態中に実行する演出を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記演出制御手段は、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、当該検出のタイミングにおいて前記計数手段が計数している遊技媒体の数が前記閾値から所定数を減算した値を超える場合に、検出された開始操作に応じた遊技の終了時の演出として利益状態終了演出を登録し、前記開始操作検出手段により検出された開始操作に応じた遊技において前記利益付与手段により遊技媒体が付与された結果、前記計数手段が計数している遊技媒体の数が前記閾値を超えた場合に、登録している前記利益状態終了演出を実行し、前記計数手段が計数している遊技媒体の数が前記閾値以下である場合に、登録している前記利益状態終了演出を利益状態継続演出に変更し、当該利益状態継続演出を実行することを特徴とする。

【０９９５】

このような遊技機では、開始操作が検出されたタイミングにおいて、利益状態中に付与された遊技媒体の数が閾値を超える可能性のある場合に、遊技の終了時の演出として利益状態終了演出を登録しておく。このとき、当該遊技において実際に付与される遊技媒体の数によっては、利益状態中に付与された遊技媒体の数が閾値を超えないこともあるため、本発明に係る遊技機では、当該遊技における遊技媒体の付与の結果に基づいて、登録しておいた利益状態終了演出を利益状態継続演出に変更する。すなわち、本発明に係る遊技機では、利益状態が終了する可能性のある遊技の開始時に、利益状態終了演出を一度登録しておくものの、当該遊技の結果、利益状態が終了しない場合には、利益状態終了演出を実行することなく、利益状態継続演出を実行する。これにより、利益状態が終了していないにもかかわらず利益状態終了時の演出を実行してしまうことを防止でき、結果、遊技者に対して利益状態の終了時を適切に報知することができる。

【０９９６】

［付記１９］

付記１９のパチスロ１は以下の通りである。

【０９９７】

［背景技術］

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

【０９９８】

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

【０９９９】

また、リプレイの当籤確率を高くすることで、遊技に使用するメダル量を減らしつつ遊技を可能にするリプレイタイム（ＲＴ）を有する遊技機も広く知られている。例えば、特許文献（特開２０１２－２２３２８９号公報）には、ボーナスが内部当籤役として決定された場合に、リプレイタイムを作動させる遊技機が提案されている。このようなリプレイタイムは、フラグ間ＲＴと呼ばれることもあり、内部当籤役として決定（持ち越し）されているボーナスが入賞するまで、リプレイの当籤確率が高い状態で遊技を行うことができる。

【１０００】

また、リプレイタイムと併せて、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機も知られている。なお、遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。そして、リプレイタイム中にＡＴを行う遊技機をＡＲＴ機などと呼ぶこともある。

【１００１】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

近年では、上述のフラグ間ＲＴ中にＡＴを行う遊技機も知られている。このような遊技機では、内部当籤役として決定されているボーナスが入賞してしまうと、フラグ間ＲＴが終了してしまうため、遊技者は、ボーナスが入賞しないように停止操作を行いつつ、遊技を行うことになる。ところで、遊技機に関する知識は、遊技者によって異なるため、フラグ間ＲＴ中に所定の停止操作を要求する遊技機では、遊技機に関する知識の少ない遊技者が不利益を受けてしまうおそれもある。例えば、遊技機に関する知識のある遊技者にとってみれば、ボーナスが入賞しないように停止操作を行うことでフラグ間ＲＴを維持しつつ遊技を行うことができるものの、遊技機に関する知識のない遊技者は、この停止操作を行うことなくボーナスを入賞させてしまう可能性があり、この場合には、フラグ間ＲＴが終了してしまう結果、遊技者が不利益を受けてしまうおそれがある。

【１００２】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技機に関する知識のない遊技者が受ける不利益を軽減可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１００３】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記入賞判定手段により特定役が入賞したと判定されると、利益状態を開始し、当該利益状態において終了条件を満たすと、当該利益状態を終了する利益制御手段（例えば、主制御回路９１）と、再遊技に係るリプレイが前記内部当籤役として決定される確率が低い低ＲＴ状態（例えば、ＲＴ２）と前記リプレイが前記内部当籤役として決定される確率が前記低ＲＴ状態よりも高い高ＲＴ状態（例えば、ＲＴ４）との間での遊技状態の移行を制御するＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤）を契機として、第１有利状態（例えば、敵決めＡＲＴ）及び当該第１有利状態に続いて行われる第２有利状態（例えば、バトルＡＲＴ）を含み、遊技媒体の付与に関する有利な停止操作の情報が報知される有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）に遊技に関する演出状態を移行させる有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第１有利状態における遊技の進行を制御する第１有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記第２有利状態における遊技の進行を制御する第２有利状態制御手段（例えば、

副制御回路１０１）と、を備え、前記ＲＴ制御手段は、前記利益状態中に内部当籤役として所定役（例えば、ＪＡＣＩＮに係る役）が決定されると、前記遊技状態を高ＲＴ状態に移行し、前記利益状態中に前記図柄表示手段により前記所定役に応じた図柄の組合せ（例えば、Ｃ＿ＪＡＣＩＮ１～Ｃ＿ＪＡＣＩＮ３）が表示されると、前記遊技状態を低ＲＴ状態に移行し、前記有利状態開始手段は、前記利益状態の終了時に前記所定の条件が満たされていると、当該利益状態の終了後に前記演出状態を前記有利状態に移行し、前記第１有利状態制御手段は、前記第１有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報（例えば、演出玉）を登録する第１演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第１演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において第１数値情報（例えば、味方キャラクタのＨＰ）に所定数を加算する数値加算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第２演出情報（例えば、ボス玉１～８）が登録されている遊技において前記第１有利状態を終了し、前記第２有利状態を開始する第２有利状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記第２有利状態制御手段は、前記第２有利状態中に、現遊技から所定回数先の遊技までの複数回数の遊技における演出情報を登録する第２演出情報登録手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出情報として第３演出情報（例えば、敵玉）が登録されている遊技において前記第１数値情報から第１所定値を減算し、また、前記演出情報として第４演出情報（例えば、味方玉）が登録されている遊技において第２数値情報から第２所定値を減算する数値減算手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記数値減算手段の減算の結果、前記第１数値情報が閾値未満になると前記有利状態を終了させ、前記第２数値情報が前記閾値未満になると前記第１有利状態を新たに開始する継続制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【１００４】

このような遊技機では、利益状態中に所定役が内部当籤役として決定されると高ＲＴ状態に移行するものの、この所定役に応じた図柄の組合せが表示されると低ＲＴ状態に移行してしまう。そのため、遊技機に関する知識のある遊技者であれば、所定役に応じた図柄の組合せが表示されることを回避して遊技を行うことで高ＲＴ状態を維持できるものの、遊技機に関する知識のない遊技者は、所定役に応じた図柄の組合せを表示してしまい、高ＲＴ状態から低ＲＴ状態に転落させてしまう可能性がある。

【１００５】

一方、本発明に係る遊技機では、遊技媒体の付与に関する有利な停止操作の情報が報知される有利状態を実行する。この有利状態は、第１数値情報及び第２数値情報のうちの第１数値情報が先に閾値未満になると終了し、第２数値情報が先に閾値未満になると継続する。そのため、第１数値情報の値は、有利状態の継続期間に対して影響を与えることになり、第１数値情報の加算が行われる第１有利状態は、有利状態の継続期間を延長させることについてのチャンス期間であるといえる。

【１００６】

ここで、有利状態は、所定の条件を満たしているか否かに応じて実行されるものであり、利益状態の終了時に所定の条件が満たされている場合には（低ＲＴ状態であるか高ＲＴ状態であるかに関わらず）実行される。そのため、遊技機に関する知識のない遊技者が利益状態中に低ＲＴ状態に転落させてしまったとしても、利益状態終了後に、有利状態の継続期間を延長させることについてのチャンス期間（第１有利状態）を実行することができ、遊技機に関する知識のない遊技者が受ける不利益を軽減することができる。

【１００７】

［付記２０］

付記２０のパチスロ１は以下の通りである。

【１００８】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図

柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１００９】

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

【１０１０】

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

【１０１１】

ここで、遊技状態を複数備える遊技機では、遊技者の停止操作に応じて表示される図柄の組合せを異ならせる遊技機が広く知られており、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、例えば、停止操作の結果として第１の図柄の組合せが表示されると、ＡＴ又はＡＲＴを実行し、停止操作の結果として第２の図柄の組合せが表示されると、ＡＴ又はＡＲＴを実行しないといった遊技機も知られている。

【１０１２】

このように表示された図柄の組合せに応じて遊技状態を制御する遊技機では、遊技者にとって不利な図柄の組合せが表示されたことを副制御基板が把握することを回避することで、遊技者が不当な利益を得るコマンドこぼしといった不正行為が知られている。例えば、上述した遊技機の場合、遊技者にとって不利な図柄の組合せが表示された場合に、表示された図柄の組合せについての情報を含むコマンドを副制御基板側で取得できないようにすることで、遊技者にとって不利な状態になってしまうことを回避でき、結果、遊技者が不当な利益を得てしまうことになる。

【１０１３】

そこで、遊技中に遊技者による不正行為が実行され、主制御基板と副制御基板との間の通信時に通信エラー（シーケンスエラー）が発生した場合に、エラーが発生したことを報知する遊技機が既に知られている（例えば、特許文献（特開２０１３－０５９６１６号公報）参照）。このような遊技機では、液晶表示装置や音、装飾ランプ（ＬＥＤ）を用いてシーケンスエラーが発生していることを報知し、遊技場の店員に不正行為が行われていることを気付かせ遊技を終了させることができるため、シーケンスエラーを誘発する不正行為が実行され、遊技者が遊技の利益を不正に得ることを防ぐことができる。

【１０１４】

なお、パチスロ機のような遊技機では、スタートレバーの操作に続いて停止操作が３回行われることで遊技が行われるため、主制御基板から副制御基板に対して送信するコマンドの順番が決まっており、副制御基板が取得したコマンドの順番を確認することで、シーケンスエラーが発生したか否かを特定することができる。

【１０１５】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、上述したような遊技機にあっては、液晶表示装置を搭載していない場合

に、音及び装飾ランプによってシーケンスエラーの報知が実行されても、遊技場内の他の遊技機の演出に紛れてしまい、店員にシーケンスエラーを報知する演出が伝わらず、遊技者が不正行為によって不正に遊技の利益を得ることができてしまうといった問題があった。

【１０１６】

本発明は、上述のような問題を解決するためになされたもので、不正行為によって遊技の利益を不正に得ることを防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０１７】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が低い通常状態（例えば、ＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態）と前記リプレイが内部当籤役として決定される確率が前記通常状態よりも高い高ＲＴ状態（例えば、ＲＴ４遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ１６Ｓ）と、前記開始操作検出手段によって開始操作が検出されたことを条件に、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１、ストップスイッチ６４）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたことに基づいて、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せを判定する判定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記通常状態中に所定の条件を満たすと（例えば、ＲＴ４移行リプが表示されると）、前記通常状態から前記高ＲＴ状態に遊技状態を移行させるＲＴ開始手段（例えば、主制御回路９１）と、前記高ＲＴ状態中に、前記所定の図柄組合せが停止したと判定されると、前記高ＲＴ状態から前記通常状態に遊技状態を移行させ、前記特定の図柄組合せが停止したと判定されると、前記高ＲＴ状態を維持するＲＴ終了手段（例えば、主制御回路９１）と、前記通常状態又は前記高ＲＴ状態中に行われる第１の抽籤（例えば、ＡＲＴへの移行抽籤）に当籤すると、遊技に関する演出状態を、有利な停止操作の情報を報知する特定演出状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）に移行させる特定演出状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記高ＲＴ状態中に行われる第２の抽籤（例えば、回避ポイント抽籤）に当籤すると、前記第１の抽籤に当籤する確率が高い高確率状態（例えば、高確率遊技状態）に移行させる高確率状態移行手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記高確率状態中に前記所定の図柄組合せが停止したと判定されると、前記第１の抽籤に当籤する確率が低い低確率状態に移行させる低確率状態移行手段（例えば、副制御回路１０１）と、一遊技の進行順序を判定する遊技順序判定手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記低確率状態移行手段は、前記高確率状態中に前記遊技順序判定手段が所定の順序で遊技が進行していないと判定した場合（例えば、シーケンスエラー発生時）に、前記高確率状態から前記低確率状態に移行させることを特徴とする。

【１０１８】

本発明に係る遊技機では、通常状態又は高ＲＴ状態中に行われる第１の抽籤に当籤すると、有利な停止操作の情報を報知する特定演出状態（いわゆるＡＲＴ）に移行する。また、高ＲＴ状態中に第２の抽籤に当籤すると、第１の抽籤に当籤する確率の高い高確率状態に移行するため、高ＲＴ状態を特定演出状態（ＡＲＴ）への移行チャンス区間にすることができる。

【１０１９】
ここで、高ＲＴ状態（＝高確率状態）中に所定の図柄組合せが停止されると、ＲＴ終了手段により高ＲＴ状態から通常状態に移行するものの、不正行為などにより表示された図柄組合せを零してしまった（把握できない）場合、高確率状態が一時的に維持されてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、一遊技の進行が所定の順序で進行したか否かを判定し、所定の順序で進行していない場合に低確率状態に移行させることで、遊技の進行結果（例えば、表示された図柄組合せ）を零してしまった場合であっても、高確率状態が不当に維持されてしまうことがなく、不正行為によって遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止することができる。
【１０２０】
また、本発明に係る遊技機において、前記低確率状態では、前記内部当籤役決定手段により所定役（例えば、レア役以上）が内部当籤役として決定されることを条件に前記第１の抽籤を行い、前記高確率状態では、前記内部当籤役決定手段により所定役を含む複数の役（例えば、全役）のいずれかが内部当籤役として決定されることを条件に前記第１の抽籤を行うことを特徴とする。
【１０２１】
このような遊技機によれば、高確率状態では低確率状態に比べてより多くの種類の役に基づいて第１の抽籤が行われることになるため、高確率状態が不当に維持されてしまうと遊技者が不当な利益を得てしまう。この点、本発明に係る遊技機では、遊技の進行が適切ではない場合には、図柄組合せに関係なく高確率状態から低確率状態に移行させるため、高確率状態が不当に維持されてしまうことがなく、不正行為によって遊技者が不当な利益を得てしまうことを防止することができる。
【１０２２】
［付記２１］
付記２１のパチスロ１は以下の通りである。
【１０２３】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【１０２４】
パチスロ機では、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【１０２５】
このような遊技機では、遊技の進行に合わせて様々な演出を行うことが一般的に行われており、例えば、特許文献（特開２０１５－１４４９４０号公報）には、揺れるような演出（振動表示）を行う際に、複数のレイヤに異なる画像データを配置して重複させることで、データの容量増大を防止しつつ適切に画面表示を揺動させることが可能な遊技機が開示されている。
【１０２６】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
ところで、遊技機における演出は、リールの回転開始時やリールの停止時などの遊技の進行に合わせて演出を切り替えることが求められるが、特許文献１では、遊技の進行に合

わせて演出を切り替えることについて何ら開示されておらず、更なる工夫が求められている。

【１０２７】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、遊技の進行に合わせて演出を適切に切り替え可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０２８】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、演出を表示する表示手段（例えば、液晶表示装置１１）と、遊技の進行に応じて切替前演出から切替後演出に切り替え可能な第１演出及び第２演出を含む複数の演出の中から所定の遊技において表示する演出を選択する演出選択手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出選択手段が選択した演出に基づいて前記表示手段を制御する表示制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、遊技の進行に応じて前記表示手段において表示中の演出の切り替え要求（例えば、スタートコマンド、リール停止コマンド）を検出する検出手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記表示制御手段は、前記検出手段が切り替え要求を検出すると、前記演出選択手段により前記第１演出が選択されている場合には、切替前演出を実行する一のレイヤから切替後演出を実行する他のレイヤに切り替えることで、前記表示手段において表示する演出を切り替え、前記演出選択手段により前記第２演出が選択されている場合には、同一のレイヤにおいて実行する演出を切替前演出から切替後演出に切り替えることで、前記表示手段において表示する演出を切り替えることを特徴とする。

【１０２９】

本発明に係る遊技機は、演出を実行中のレイヤを切り替えることで、遊技の進行に応じて演出を切り替える第１演出と、同一のレイヤにおいて遊技の進行に応じて演出を切り替える第２演出と、を有し、これら第１演出と第２演出とを含む複数の演出の中から表示する演出を選択する。ここで、第１演出のようにレイヤを切り替えることで演出を切り替える場合、演出の切り替え前後において画像のチラツキなどの発生を抑えることができるものの、それぞれのレイヤにおいて演出を実行しなければならないため、処理負荷が増大してしまう。一方、第２演出のように同一のレイヤで実行する演出を切り替える場合、処理負荷は抑えられるものの、演出の切り替え前後において画像のチラツキなどが発生してしまう場合がある。

【１０３０】

本発明に係る遊技機では、例えば、切り替え前後の演出のつながりや、それぞれの演出の処理負荷などに応じて、演出毎に予め好ましい切り替え方法を設定しておく。これにより、例えば、切り替え前後においてチラツキが発生し易く遊技者に不快感を与えるような演出（第１演出）に対しては、レイヤを切り替える方法を設定しておくことができ、また、チラツキが気にならないような演出（第２演出）に対しては、同一のレイヤで演出を切り替える方法を設定しておくことができる。その結果、本発明によれば、演出の切り替え時のチラツキにより遊技者に対して不快感を与えてしまうことを防止できるとともに、処理負荷を抑え、演出の切り替えに応じて処理落ちが生じてしまうことを防止でき、結果、遊技の進行に合わせて演出を適切に切り替えることができる。

【１０３１】

また、本発明に係る遊技機は、遊技者に対して所定の操作を促す報知手段（例えば、液晶表示装置１１）を更に備え、前記検出手段は、前記報知手段が促した操作に応じて第１切り替え要求を検出するとともに、前記報知手段が促した操作が行われることなく遊技が進行したことに応じて第２切り替え要求を検出し、前記表示制御手段は、前記検出手段が前記第１切り替え要求を検出した場合には、当該第１切り替え要求に応じて前記表示手段において表示する演出を切替前演出から第１切替後演出に切り替え、前記検出手段が前記第２切り替え要求を検出した場合には、当該第２切り替え要求に応じて前記表示手段において表示する演出を切替前演出から第２切替後演出に切り替えることを特徴とする。

【１０３２】

パチスロ機やパチンコ機などの遊技機では、チャンスボタンなどのボタン操作を遊技者に促し、ボタン操作が行われた場合に演出を切り替えることがある。この点、本発明に係る遊技機では、ボタン操作が行われた場合と行われない場合とで、切り替える演出を異ならせることができるため、遊技性が多様化し、遊技の興趣が向上する。この場合においても、それぞれの演出には好ましい切り替え方法が設定されているため、遊技の進行に合わせて演出を適切に切り替えることができる。

【１０３３】

［付記２２］

付記２２のパチスロ１は以下の通りである。

【１０３４】

［背景技術］

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

【１０３５】

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

【１０３６】

このような遊技機では、遊技の進行に合わせて様々な演出を行うことが一般的に行われており、特に、近年では、演出効果を高めるために表示装置だけでなくその他の装置（例えば、役物）を用いて演出を行う遊技機も知られている。例えば、特許文献（特開２０１４－２００６１４号公報）には、表示装置と、表示装置に一部が重なる位置に移動可能な可動体とを連動して演出や表示を行う遊技機が開示されている。

【１０３７】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機では、演出実行中は、表示装置と他の装置との連携が図れており不都合は発生しないが、各種エラーが発生した場合やメニュー画面を起動した場合などの非演出状態では、他の装置の存在が表示装置の表示内容（例えば、エラーの報知やメニュー画面の表示など）を視認し難くしてしまい、他の装置の存在がかえって邪魔になってしまうおそれがある。

【１０３８】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、表示装置の表示を邪魔することのない遊技機を提供することを目的とする。

【１０３９】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、画像表示する表示装置（例えば、液晶表示装置１１）と、前記表示装置の前面に設けられ、板面に沿った光を遊技者側に反射する反射面を有する凹部（例えば、反射凹部４０２ａ）により潜像（例えば、潜像４０２）が形成された透過パネル（例えば、導光板４０１）と、前記透過パネルの板面に沿って発光する発光装置（例えば、ＬＥＤ４０３）と、前記表示装置の表示を制御する表示制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記発光装置の発光を制御する発光制御手段（例えば、副制御回路１０１、パネル制御基板７９）と、非演出画像（例えば、エラーを報知用の画面、メニュー画面）の呼び出し要求を検出する検出手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記発光

制御手段は、演出データに基づいて発光の出力要求を行う演出実行手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出実行手段の出力要求に応じて前記発光装置を発光させる発光出力制御手段（例えば、パネル制御基板７９）と、を含み、前記発光出力制御手段は、前記演出実行手段から出力要求を受け付けている場合に前記検出手段が呼び出し要求を検出すると、出力要求よりも呼び出し要求を優先して前記発光装置を消灯させ、前記演出実行手段は、前記検出手段が非演出画像の呼び出し要求を検出するか否かに関わらず、演出データに基づいて発光の出力要求を行い、前記表示制御手段は、前記検出手段が非演出画像の呼び出し要求を検出すると、非演出画像を前記表示装置に表示することを特徴とする。

【１０４０】

このような遊技機によれば、表示装置の前面に設けられた透過パネルに対して、発光装置が光線を発射することで、表示装置の前面に透過パネルに形成された潜像に応じた像が表示されることになるため、表示装置と透過パネルとを連携して演出を行うことができ、単に表示装置において演出を行う場合に比べて効果的な演出を行うことができる。一方で、本発明に係る遊技機では、例えば、エラー報知用の画面やメニュー画面などの非演出画像の呼び出し要求があると、表示装置に非演出画像を表示するとともに、発光装置を消灯する。これにより、表示装置において非演出画像を表示する際に、表示装置の表示を邪魔することがなく、非演出画像の視認性を損ねることがない。

【１０４１】

特に、本発明に係る遊技機では、発光の出力要求よりも非演出画像の呼び出し要求を優先するため、透過パネルを用いた演出の実行中に呼び出し要求があった場合であっても、透過パネルを用いた演出は中断され、非演出画像の視認性を損ねることがない。また、演出実行手段から発光出力制御手段への発光の出力要求は、非演出画像の呼び出し要求に関係なく行われるため、透過パネルを用いた演出の実行中に呼び出し要求があった場合であっても、演出処理自体にエラー処理などの処理を加える必要がなく、処理を簡易化することができるとともに、バグの発生を抑えることができる。言い換えると、本発明に係る遊技機では、透過パネルを用いた演出の実行中に呼び出し要求があった場合、内部的には演出データに基づく発光のアニメーションを継続しつつ、発光の出力を抑止する。これにより、非演出画像の表示を邪魔してしまうことを防止できるとともに、非演出画像の表示終了時には、内部的に継続していた処理の続きから、透過パネルを用いた演出を再開することができ、表示装置と透過パネルとを用いた効果的な演出を行うことができる。

【１０４２】

［付記２３］

付記２３のパチスロ１は以下の通りである。

【１０４３】

［背景技術］

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

【１０４４】

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

【１０４５】

近年、遊技性を高めるために、遊技機の機種に応じた装飾部が設けられた遊技機も知られている。装飾部としては、例えば、機械的な動作、発光、又はそれら両方を行うものが

あり、そのような装飾部は、一般に「役物（可動式役物）」と呼ばれている。役物を用いた遊技機として、例えば、特許文献（特開２０１４－０４２６９１号公報）には、フロントドアの上部に回転する可動式役物を設置した遊技機が開示されている。

【１０４６】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、可動式役物は、長時間の連続作動に伴う負荷により、モータやギア機構が消耗してしまい、場合によっては故障の発生により可動式役物に特有の演出が実行できなくなってしまい、遊技者に対して不快感を与えてしまうことになる。そのため、可動式役物の消耗を軽減可能な工夫が求められている。

【１０４７】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、可動式役物の消耗を軽減可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０４８】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、可動部（例えば、カバー部材１９８）が初期位置（例えば、目玉本体２０３が遊技者に対して視認不能になる位置）及び所定位置（例えば、目玉本体２０３が露出する位置）を含む複数の位置に移動可能な可動式役物（例えば、回転役物２００）と、前記可動式役物の動作を制御する役物制御手段（例えば、副制御回路１０１、回転役物制御基板７８）と、遊技者の操作を受け付けない期間を示す無操作時間を計時する計時手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備え、前記役物制御手段は、所定の条件の成立に基づいて、前記可動式役物の可動部を初期位置から所定位置（例えば、カバー部材１９８が半開放状態となる位置）に移動し、前記計時手段は、前記可動式役物の可動部が所定位置に移動したときに無操作時間の計時を開始し、前記役物制御手段は、前記計時手段が計時する無操作時間が所定時間（例えば、３分）に達すると、前記可動式役物の可動部を初期位置に戻すことを特徴とする遊技機。

【１０４９】

無操作時間が所定時間に達した場合には、遊技者が何ら操作を行っておらず遊技中でない可能性が高い。このように遊技中でない場合にまで可動式役物による特有の演出を継続したのでは、可動式役物が消耗してしまうことになるため、本発明に係る遊技機では、無操作時間が所定時間に達した場合には、可動式役物の可動部を初期位置に戻し、可動式役物の消耗を軽減する。これにより、本発明に係る遊技機では、可動式役物を用いた特有の演出により遊技の興趣を向上させつつ、可動式役物が不要に消耗してしまうことを防止できる。

【１０５０】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定の条件は、遊技を行う状態が前記有利状態であり、かつ、遊技の開始操作がなされたことであることを特徴とする。

【１０５１】

このような遊技機では、有利状態中に開始操作がなされると、可動式役物の可動部が所定位置に位置することになり、有利状態中に可動式役物を用いた特有の演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５２】

［付記２４］

付記２４のパチスロ１は以下の通りである。

【１０５３】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図

柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１０５４】

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

【１０５５】

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

【１０５６】

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

【１０５７】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

チャンスゾーンを用いる遊技機では、チャンスゾーン中に予め定められた所定回数の遊技が行われると必ずＡＲＴ状態に移行することになる、いわゆる完走型のチャンスゾーンも知られている。しかしながら、このような完走型のチャンスゾーンでは、遊技者は、単にチャンスゾーンが完走するまで継続することを望むことになってしまい、チャンスゾーン中の遊技性が単調になってしまうという問題がある。

【１０５８】

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

【１０５９】

［課題を解決するための手段］

本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、通常状態（例えば、通常遊技状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）とを有する遊技機であって、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ６４）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決

定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役が入賞したか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を契機として、前記有利状態を行う権利を付与する権利付与抽籤を行う有利状態抽籤状態（例えば、ＣＺ）を開始する抽籤状態開始手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤状態において前記内部当籤役決定手段により所定役が内部当籤役として決定されると前記有利状態を行う権利を所定確率で付与する第１権利付与抽籤（例えば、ＣＺ途中で行うＡＲＴへの移行抽籤）を行い、前記有利状態抽籤状態において所定数（例えば、３０ゲーム）の単位遊技が経過すると前記有利状態を行う権利を特定確率で付与する第２権利付与抽籤（例えば、ＣＺ完走時に行うＡＲＴへの移行抽籤）を行う有利状態抽籤手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有効ライン上に所定の図柄組合せが表示されると、又は、前記有利状態抽籤状態において前記所定数の単位遊技が経過すると、前記有利状態抽籤状態を終了する抽籤状態終了手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤手段が行った前記第１権利付与抽籤及び前記第２権利付与抽籤の結果として付与された前記有利状態を行う権利の合算回数を計数する権利回数管理手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記有利状態抽籤状態が終了すると、前記権利回数管理手段が計数する合算回数分、前記有利状態を実行する有利状態制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【１０６０】

本発明に係る遊技機によれば、有利状態抽籤状態（チャンスゾーン）では、有利状態抽籤状態が終了することになる所定数の単位遊技が行われることを契機として第２権利付与抽籤を行うため、完走時に有利状態への抽籤を行ういわゆる完走型のチャンスゾーンを実現することができる。このとき、本発明に係る遊技機では、完走時だけでなく、有利状態抽籤状態中に所定役が内部当籤役として決定された場合にも第１権利付与抽籤を行うため、遊技者は、有利状態抽籤状態が単に継続することを望むだけでなく、有利状態抽籤状態中の第１権利付与抽籤に対しても関心を抱くことになる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、有利状態への移行契機となる有利状態抽籤状態中の遊技を多様化することができ、有利状態抽籤状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【１０６１】

また、有利状態抽籤状態は、所定の図柄組合せが表示されると終了してしまう可能性がある。しかしながら、所定の図柄組合せが表示されることを回避できた場合には、有利状態抽籤状態は終了しない。そのため、遊技者の停止操作に応じて有利状態抽籤状態を継続させることができ、遊技者は、有利状態抽籤状態中に停止操作に対して強い関心を抱くことになり、有利状態抽籤状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【１０６２】

また、本発明に係る遊技機では、有利状態抽籤状態が終了すると、有利状態抽籤状態中に行われた権利付与抽籤の結果として付与された有利状態を行う権利の合算回数分だけ有利状態を実行する。ここで、遊技機によっては、例えば、有利状態抽籤状態中に有利状態を行う権利を１つしか付与しない遊技機もあるが、このような遊技機では、遊技者は不満を感じやすく、特に、完走型のチャンスゾーン（有利状態抽籤状態）のような場合には、完走するまで長期間継続したとしても１つの権利しか得られないため、遊技者の満足感も半減してしまう。この点、本発明に係る遊技機では、有利状態抽籤状態中に権利付与抽籤に複数回当籤した場合には、遊技者には複数回分の有利状態を行う権利が付与されることになるため、遊技者に対して不満を感じさせることがない。また、遊技者にとってみても、第１権利付与抽籤が行われた場合に有利状態抽籤状態が終了しないように停止操作を行うことができれば、その後、第１権利付与抽籤や第２権利付与抽籤を更に受ける機会を得られることになるため、有利状態抽籤状態中に停止操作に対して強い関心を抱くことにな

り、有利状態抽籤状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【１０６３】

また、本発明に係る遊技機は、前記有利状態抽籤状態において経過した単位遊技の回数に基づいて前記第１権利付与抽籤において前記有利状態を行う権利を付与する確率が自身よりも高い第２モード（例えば、ＣＺモード１）に移行する第１モード（例えば、ＣＺモード０）と、当該第１モードよりも前記確率が高く、かつ、前記確率が自身よりも低い第１モードに移行しない第２モードとを有することを特徴とする。

【１０６４】

このような遊技機によれば、有利状態抽籤状態中に第１モードから第２モードに移行すると、その後、第２モードから第１モードに移行することがないため、有利状態抽籤状態において経過した単位遊技の回数が増加するほど第１権利付与抽籤に当籤する確率が上がることになる。遊技者にとってみれば、有利状態抽籤状態が長く継続することが望ましいため、有利状態抽籤状態中に停止操作に対して強い関心を抱くことになり、有利状態抽籤状態中の興趣を向上させることができる。

【１０６５】

また、本発明に係る遊技機は、前記抽籤状態開始手段が前記有利状態抽籤状態を開始する際に、前記第１モードから前記第２モードに移行する前記単位遊技の回数を決定する移行回数決定手段（例えば、ＣＺ＿ＭＡＰを決定する副制御回路１０１）と、前記第２モードでは前記第１モードとは異なる態様の演出を行う演出手段（例えば、副制御回路１０１、液晶表示装置１１）と、を更に備えることを特徴とする。

【１０６６】

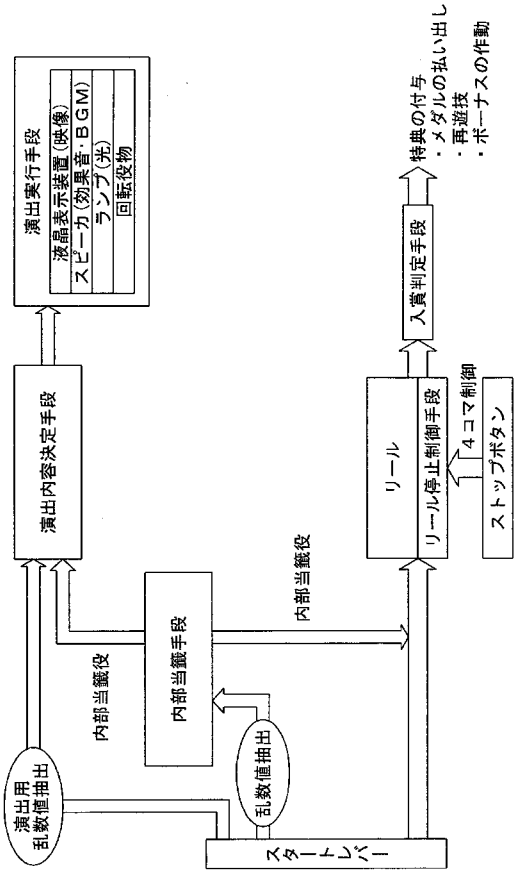
このような遊技機によれば、遊技者は、演出手段の演出態様から第１モードから第２モードに移行したことを把握又は推測することができる。第２モードは、有利状態を行う権利が付与される確率が高いモードであるため、遊技者は、その後の遊技において有利状態に移行することについて期待感を持って遊技を行うことができ、有利状態抽籤状態中の興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

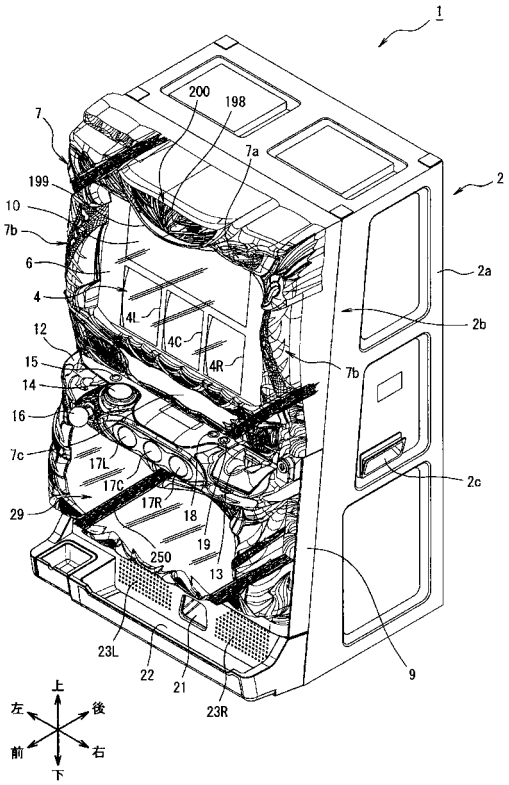
【１０６７】

１…パチスロ、３Ｌ…左リール、３Ｃ…中リール、３Ｒ…右リール、４…表示窓、１７Ｌ…左ストップボタン、１７Ｃ…中ストップボタン、１７Ｒ…右ストップボタン、２００…回転役物（可動式役物）、９１…主制御回路、１０１…副制御回路、９３…メインＣＰＵ、１０２…サブＣＰＵ

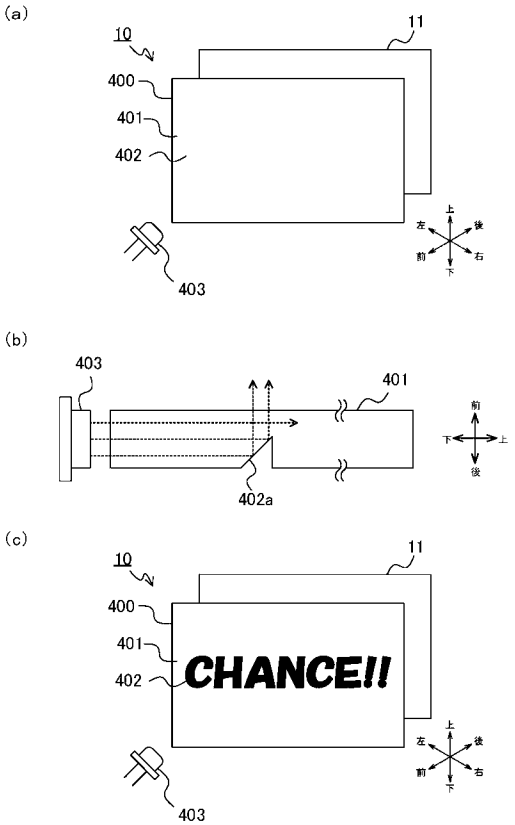
【図１】


演出実行手段
液晶表示装置（映像）
スピーカ（効果音・ＢＧＭ）
ランプ（光）
回転役物
演出内容決定手段
内部当籤手段
内部当籤役
内部当籤役
演出用
乱数値抽出
乱数値抽出
スタートレバー
リール
リール停止制御手段
４コマ制御
ストップボタン
入賞判定手段
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動

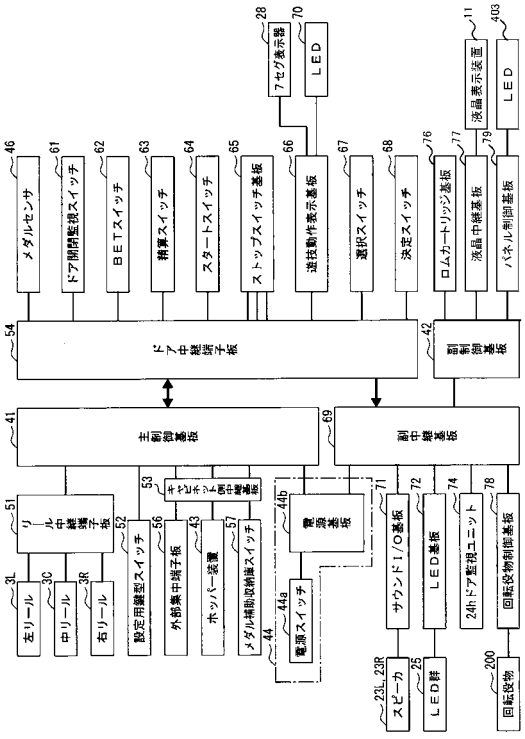
【図２】


1
2
2a
2b
2c
7
7a
7b
7c
9
10
12
14
15
16
17L
17C
17R
18
19
21
22
23L
23R
29
198
199
200
250
4
4L
4C
4R
6
13
上
下
左
右
前
後

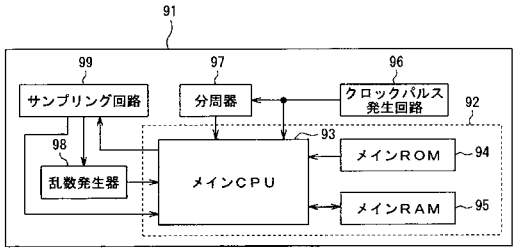
【図３】


(a)
10
11
400
401
402
403
(b)
403
401
402a
(c)
10
11
400
401
402
CHANCE!!
403

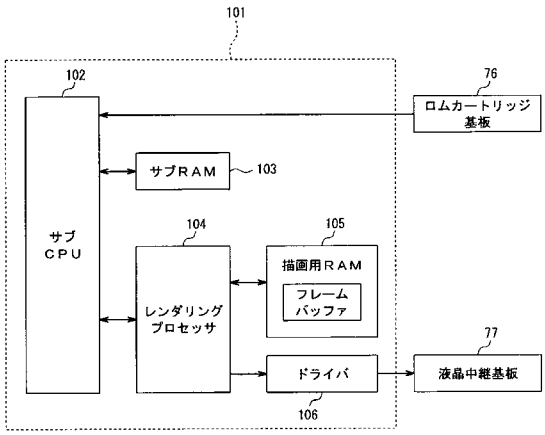
【図４】


メダルセンサ
ドア開閉検知スイッチ
ＢＥＴスイッチ
精算スイッチ
スタートスイッチ
ストップスイッチ基板
遊技動作表示基板
選択スイッチ
決定スイッチ
ロムカートリッジ基板
液晶中継基板
パネル制御基板
液晶表示装置
ＬＥＤ
７セグ表示器
ＬＥＤ
ドア中継基板
副制御基板
主制御基板
副中継基板
リール中継基板
設定用鍵型スイッチ
外部集中端子板
ホッパー装置
メダル補助収納スイッチ
電源基板
電源スイッチ
サウンドＩ／Ｏ基板
ＬＥＤ基板
24hドア監視ユニット
回転役物制御基板
左リール
中リール
右リール
スピーカ
ＬＥＤ群
回転役物

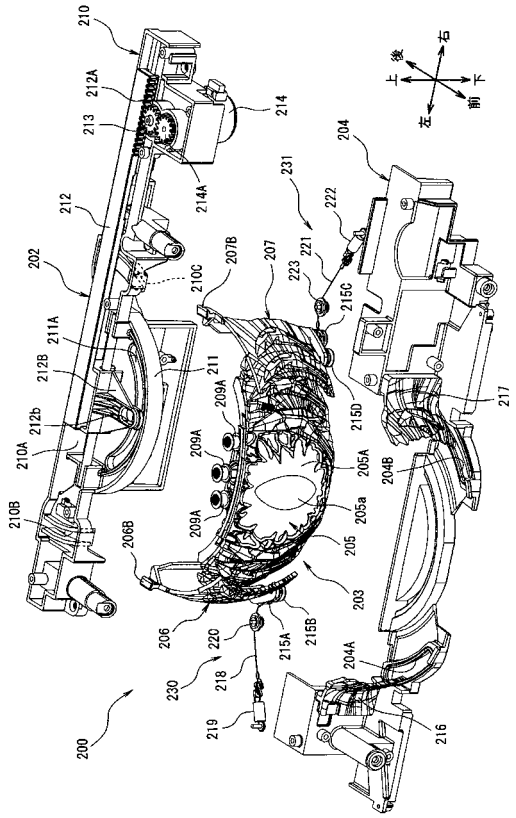
【図５】


91
99
サンプリング回路
97
分周器
96
クロックパルス
発生回路
92
98
乱数発生器
93
メインCPU
メインROM
94
メインRAM
95

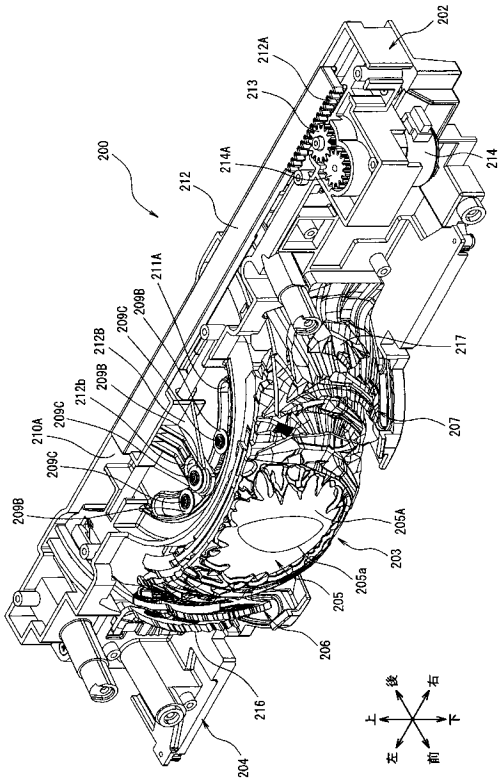
【図６】


101
102
サブ
CPU
76
ロムカートリッジ
基板
サブRAM
103
104
レンダリング
プロセッサ
105
描画用RAM
フレーム
バッファ
ドライバ
106
77
液晶中継基板

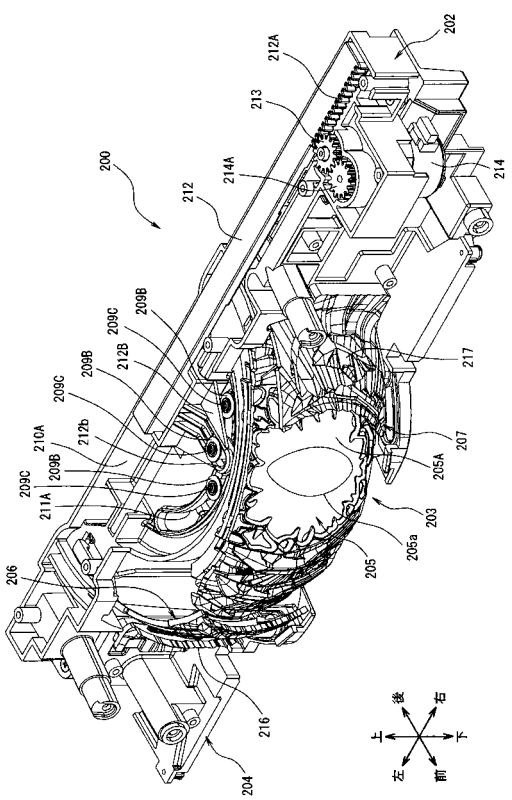
【図７】


210
212A
213
214
214A
212
202
210C
207B
207
231
222
221
223
215C
204
211A
212B
211
209A
215D
217
212b
210A
205A
204B
210B
206B
205a
205
203
206
220
215A
215B
204A
230
218
219
216
200
上
後
右
下
左
前

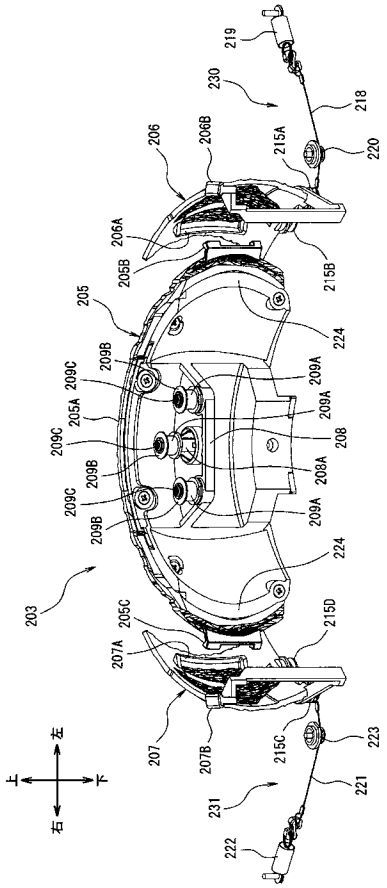
【図８】


202
212A
213
214A
214
200
212
211A
209B
209C
212B
212b
210A
217
207
205A
203
205a
205
206
216
204
上
後
右
下
左
前

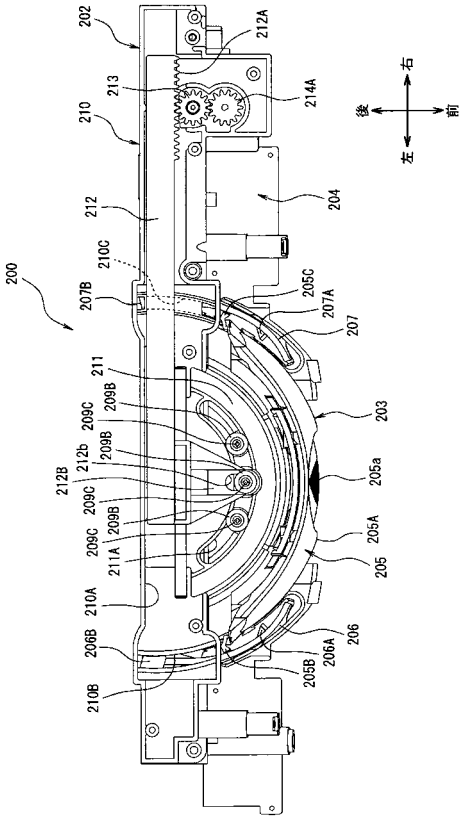
【図９】


202
212A
213
214A
214
200
212
209B
209C
212B
217
210A
212b
207
205A
211A
203
205a
205
206
216
204
上
後
右
下
左
前

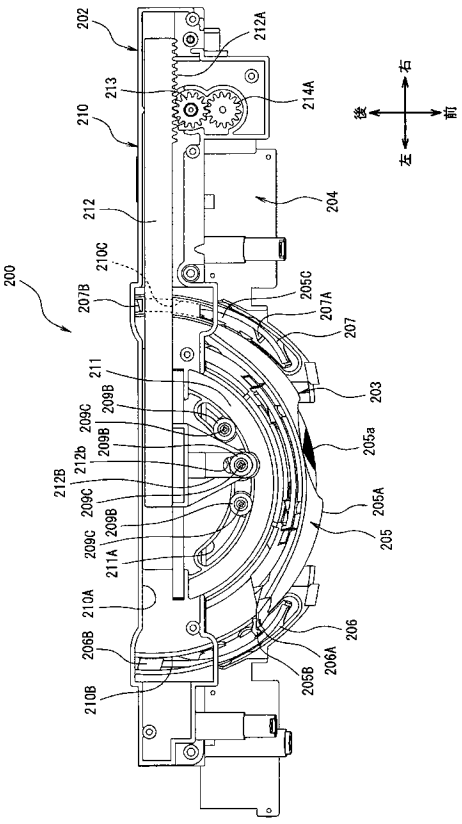
【図１０】



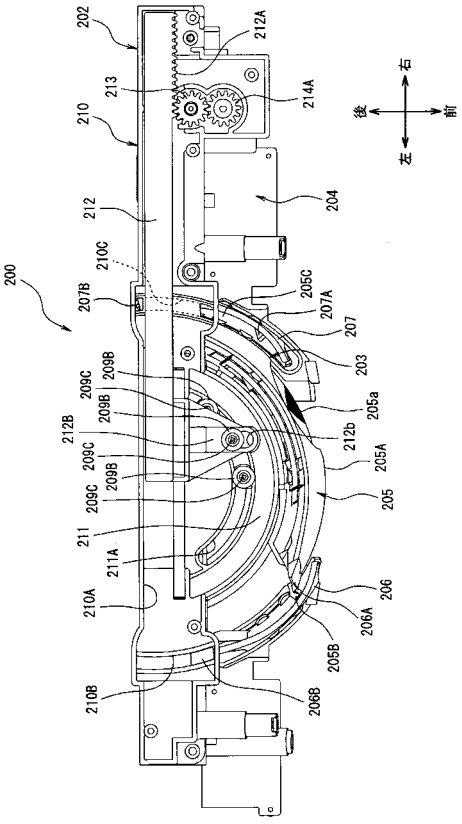
【図１１】



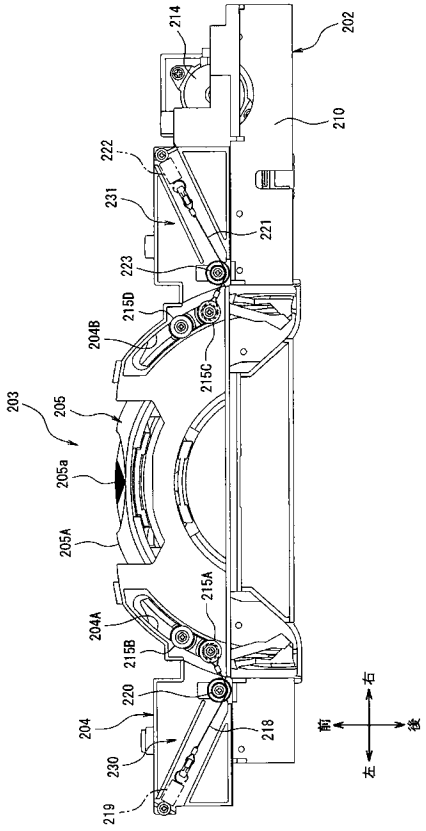
【図１２】



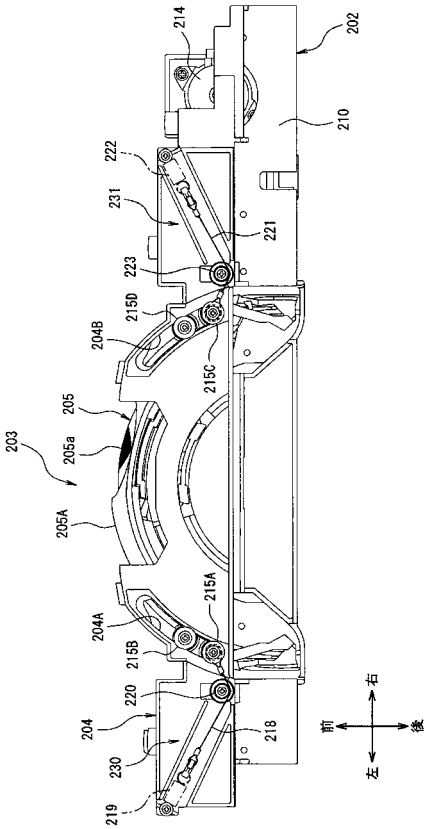
【図１３】



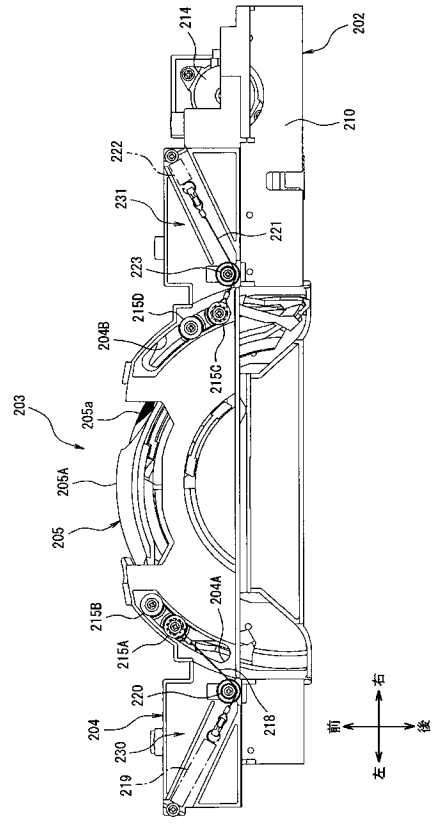
【図１４】



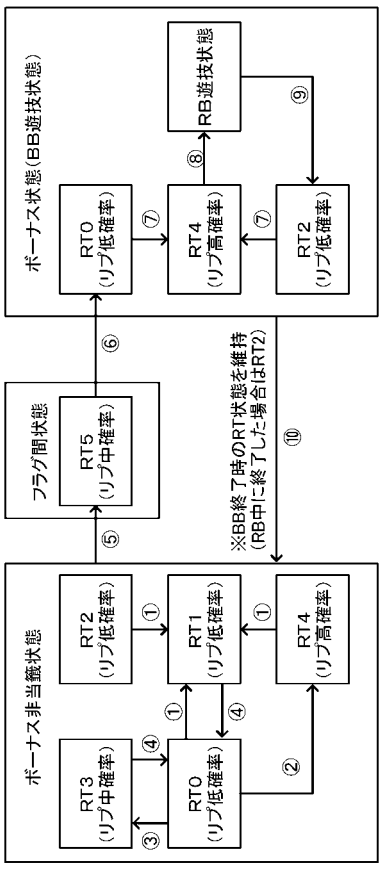
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

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

【図１９】

図柄配置テーブル

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

※図柄コード

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

【図２０】

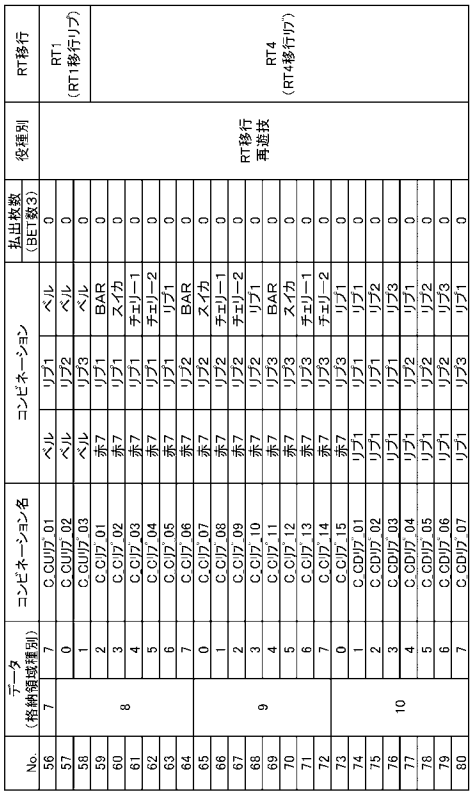
図柄組合せテーブル

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

【図２１】

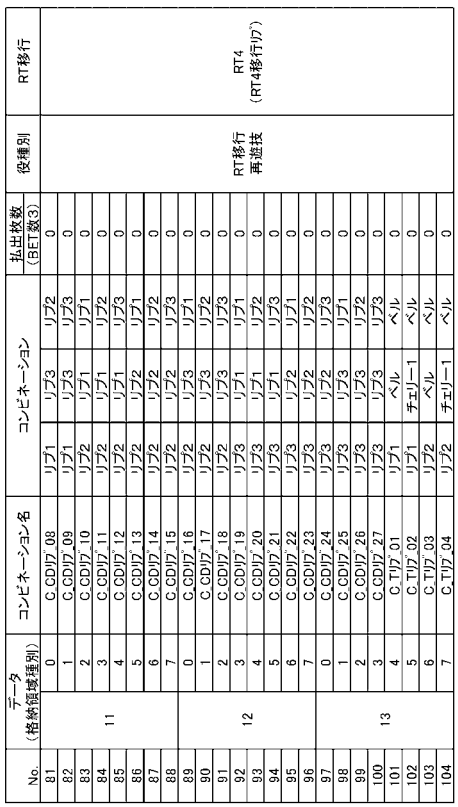
No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
27	4	C_BB1	BAR	BAR	BAR	0	BB	BB作動 作動後RT0
28		C_BB2	赤7	赤7	赤7	0		
29		C_BB3_01	白7	白7	白7	0		
30		C_BB3_02	リプ3	白7	リプ3	0		
31		C_BB4	赤7	赤7	白7	0		
32		C_BB5_01	白7	白7	赤7	0		
33		C_BB5_02	リプ3	白7	リプ2	0		
34	5	C_JACIN1	赤7	BAR	赤7	0	JACIN	RB作動 終了後RT2
35		C_JACIN2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

【図２２】



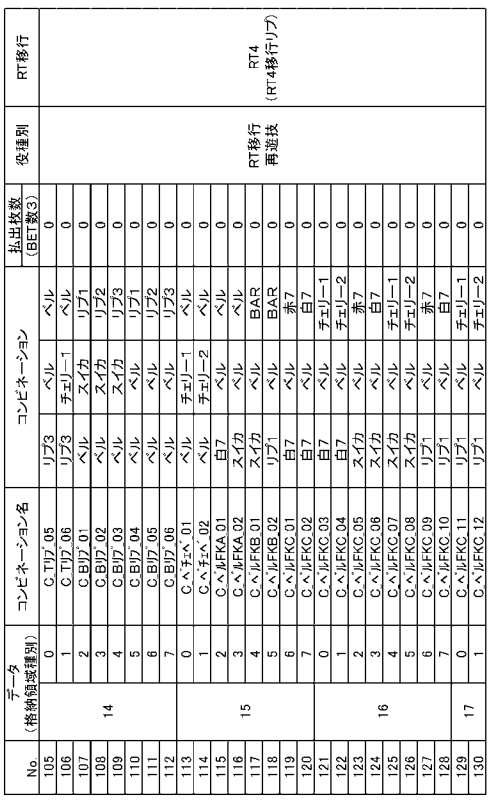
No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
56	7		ベル	リプ1	0	RT移行再遊技	RT1（RT1移行リプ）
57		C_CUリプ_01	ベル	リプ2	0		
58		C_CUリプ_02	ベル	ベル	0		
59		C_CUリプ_03	ベル	リプ3	0		
60	8	C_Cリプ_01	赤7	リプ1	BAR	0	RT4（RT4移行リプ）
61		C_Cリプ_02	赤7	リプ1	スイカ	0	
62		C_Cリプ_03	赤7	リプ1	チェリー1	0	
63		C_Cリプ_04	赤7	リプ1	チェリー2	0	
64		C_Cリ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

【図２３】



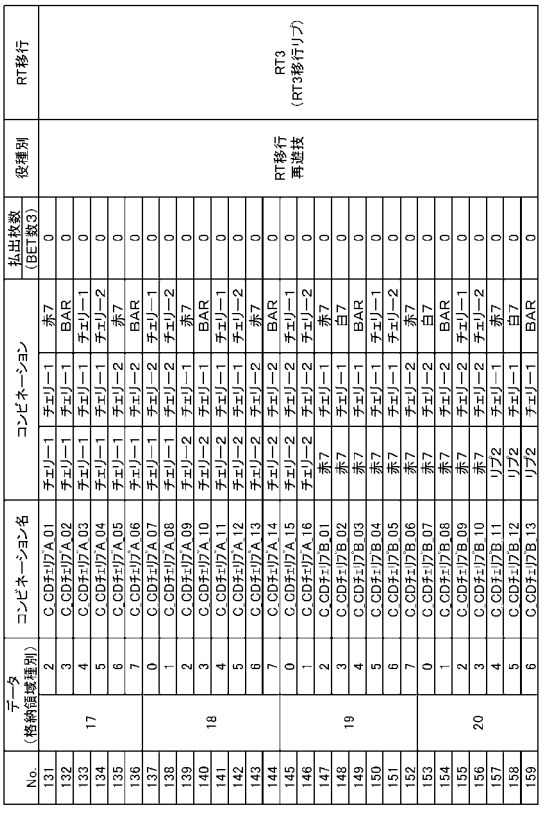
No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
81	11	C_CDリプ_08	リプ1	リプ3	リプ2	0	RT移行再遊技	RT4（RT4移行リプ）
82		C_CDリプ_09	リプ1	リプ3	リプ3	0		
83		C_CDリプ_10	リプ2	リプ1	リプ1	0		
84		C_CDリプ_11	リプ2	リプ1	リプ2	0		
85		C_CDリプ_12	リプ2	リプ1	リプ3	0		
86		C_CDリプ_13	リプ2	リプ2	リプ1	0		
87		C_CDリプ_14	リプ2	リプ2	リプ2	0		
88		C_CDリプ_15	リプ2	リプ2	リプ3	0		
89		C_CDリプ_16	リプ2	リプ3	リプ1	0		
90		C_CDリプ_17	リプ2	リプ3	リプ2	0		
91		C_CDリプ_18	リプ2	リプ3	リプ3	0		
92	12	C_CDリプ_19	リプ3	リプ1	リプ1	0		
93		C_CDリプ_20	リプ3	リプ1	リプ2	0		
94		C_CDリプ_21	リプ3	リプ1	リプ3	0		
95		C_CDリプ_22	リプ3	リプ2	リプ1	0		
96		C_CDリプ_23	リプ3	リプ2	リプ2	0		
97		C_CDリプ_24	リプ3	リプ2	リプ3	0		
98		C_CDリプ_25	リプ3	リプ3	リプ1	0		
99		C_CDリプ_26	リプ3	リプ3	リプ2	0		
100	13	C_CDリプ_27	リプ3	リプ3	リプ3	0		
101		C_Tリプ_01	リプ1	ベル	ベル	0		
102		C_Tリプ_02	リプ1	チェリー1	ベル	0		
103		C_Tリプ_03	リプ2	ベル	ベル	0		
104		C_Tリプ_04	リプ2	チェリー1	ベル	0		

【図２４】



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

【図２５】



No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
131	17	C_CDチェリア_01	チェリー1	チェリー1	赤7	0	RT移行再遊技	RT3（RT3移行リプ）
132		C_CDチェリア_02	チェリー1	チェリー1	BAR	0		
133		C_CDチェリア_03	チェリー1	チェリー1	チェリー1	0		
134		C_CDチェリア_04	チェリー1	チェリー1	チェリー2	0		
135		C_CDチェリア_05	チェリー1	チェリー2	赤7	0		
136		C_CDチェリア_06	チェリー1	チェリー2	BAR	0		
137	18	C_CDチェリア_07	チェリー1	チェリー2	チェリー1	0		
138		C_CDチェリア_08	チェリー1	チェリー2	チェリー2	0		
139		C_CDチェリア_09	チェリー2	チェリー1	赤7	0		
140		C_CDチェリア_10	チェリー2	チェリー1	BAR	0		
141		C_CDチェリア_11	チェリー2	チェリー1	チェリー1	0		
142		C_CDチェリア_12	チェリー2	チェリー1	チェリー2	0		
143		C_CDチェリア_13	チェリー2	チェリー2	赤7	0		
144	19	C_CDチェリア_14	チェリー2	チェリー2	BAR	0		
145		C_CDチェリア_15	チェリー2	チェリー2	チェリー1	0		
146		C_CDチェリア_16	チェリー2	チェリー2	チェリー2	0		
147		C_CDチェリB_01	赤7	チェリー1	赤7	0		
148		C_CDチェリB_02	赤7	チェリー1	白7	0		
149		C_CDチェリB_03	赤7	チェリー1	BAR	0		
150		C_CDチェリB_04	赤7	チェリー1	チェリー1	0		
151		C_CDチェリB_05	赤7	チェリー1	チェリー2	0		
152		C_CDチェリB_06	赤7	チェリー2	赤7	0		
153	20	C_CDチェリB_07	赤7	チェリー2	白7	0		
154		C_CDチェリB_08	赤7	チェリー2	BAR	0		
155		C_CDチェリB_09	赤7	チェリー2	チェリー1	0		
156		C_CDチェリB_10	赤7	チェリー2	チェリー2	0		
157		C_CDチェリB_11	リプ2	チェリー1	赤7	0		
158		C_CDチェリB_12	リプ2	チェリー1	白7	0		
159		C_CDチェリB_13	リプ2	チェリー1	BAR	0		

【図２６】

No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
160	20	7	C_CDチリフB_14	リプ2	チェリー1	チェリー1	0	RT3（RT3移行リプ）
161	21	0	C_CDチリフB_15	リプ2	チェリー1	チェリー2	0	
162		1	C_CDチリフB_16	リプ2	チェリー2	赤7	0	
163		2	C_CDチリフB_17	リプ2	チェリー2	白7	0	
164		3	C_CDチリフB_18	リプ2	チェリー2	BAR	0	
165		4	C_CDチリフB_19	リプ2	チェリー2	チェリー1	0	
166		5	C_CDチリフB_20	リプ2	チェリー2	チェリー2	0	
167		6	C_CDチリフB_21	リプ3	チェリー1	赤7	0	
168		7	C_CDチリフB_22	リプ3	チェリー1	白7	0	
169	22	0	C_CDチリフB_23	リプ3	チェリー1	BAR	0	
170		1	C_CDチリフB_24	リプ3	チェリー1	チェリー1	0	
171		2	C_CDチリフB_25	リプ3	チェリー1	チェリー2	0	
172		3	C_CDチリフB_26	リプ3	チェリー2	赤7	0	
173		4	C_CDチリフB_27	リプ3	チェリー2	白7	0	
174		5	C_CDチリフB_28	リプ3	チェリー2	BAR	0	
175		6	C_CDチリフB_29	リプ3	チェリー2	チェリー1	0	
176		7	C_CDチリフB_30	リプ3	チェリー2	チェリー2	0	
177	23	0	C_スイカKA_01	スイカ	スイカ	リプ1	0	
178		1	C_スイFKA_02	スイカ	スイカ	リプ2	0	
179		2	C_スイFKA_03	スイカ	スイカ	リプ3	0	
180		3	C_スイFKB_01	スイカ	チェリー1	スイカ	0	
181		4	C_スイFKB_02	スイカ	チェリー2	スイカ	0	
182		5	C_スイFKC_01	白7	チェリー1	BAR	0	
183		6	C_スイFKC_02	白7	チェリー2	BAR	0	
184		7	C_スイFKC_03	スイカ	チェリー1	BAR	0	
185	24	0	C_スイFKC_04	スイカ	チェリー2	BAR	0	
186		1	C_スイFKC_05	リプ1	チェリー1	BAR	0	
187		2	C_スイFKC_06	リプ1	チェリー2	BAR	0	
188		3	C_スイFKD_01	白7	チェリー1	リプ1	0	

【図２７】

No.	データ（格納領域種別）	コンビネーション名	コンビネーション			払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
189	24	4	C_スイFKD_02	白7	チェリー1	リプ2	0	RT3（RT3移行リプ）
190		5	C_スイFKD_03	白7	チェリー1	リプ3	0	
191		6	C_スイFKD_04	白7	チェリー2	リプ1	0	
192		7	C_スイFKD_05	白7	チェリー2	リプ2	0	
193	25	0	C_スイFKD_06	白7	チェリー2	リプ3	0	
194		1	C_スイFKD_07	スイカ	チェリー1	リプ1	0	
195		2	C_スイFKD_08	スイカ	チェリー1	リプ2	0	
196		3	C_スイFKD_09	スイカ	チェリー1	リプ3	0	
197		4	C_スイFKD_10	スイカ	チェリー2	リプ1	0	
198	26	5	C_スイFKD_11	スイカ	チェリー2	リプ2	0	
199		6	C_スイFKD_12	スイカ	チェリー2	リプ3	0	
200		7	C_スイFKD_13	リプ1	チェリー1	リプ1	0	
201	27	0	C_スイFKD_14	リプ1	チェリー1	リプ2	0	
202		1	C_スイFKD_15	リプ1	チェリー1	リプ3	0	
203		2	C_スイFKD_16	リプ1	チェリー2	リプ1	0	
204		3	C_スイFKD_17	リプ1	チェリー2	リプ2	0	
205		4	C_スイFKD_18	リプ1	チェリー2	リプ3	0	
206		5	C_CUチリフ_01	BAR	チェリー1	BAR	0	
207		6	C_CUチリフ_02	BAR	チェリー1	スイカ	0	
208		7	C_CUチリフ_03	BAR	チェリー2	BAR	0	
209	28	0	C_CUチリフ_04	BAR	チェリー2	スイカ	0	
210		1	C_スイFKE_01	チェリー1	赤7	BAR	0	
211		2	C_スイFKE_02	チェリー1	赤7	スイカ	0	
212		3	C_スイFKE_03	チェリー1	白7	BAR	0	
213		4	C_スイFKE_04	チェリー1	白7	スイカ	0	
214		5	C_スイFKE_05	チェリー1	スイカ	BAR	0	
215		6	C_スイFKE_06	チェリー1	スイカ	スイカ	0	
216		7	C_スイFKE_07	チェリー2	赤7	BAR	0	

【図２８】

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

【図２９】

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

【図３０】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
269	34	4	C_CDﾁｪﾘｰ_11	ﾁｪﾘｰ_2	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ2	入賞	移行なし
270		5	C_CDﾁｪﾘｰ_12	ﾁｪﾘｰ_2	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ3		
271		6	C_ｽｲｶ_01	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ_1	ﾍﾞﾙ		
272		7	C_ｽｲｶ_02	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ_2	ﾍﾞﾙ		
273	35	0	C_特殊ﾁｪﾘｰ_01	赤7	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ1		
274		1	C_特殊ﾁｪﾘｰ_02	赤7	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ2		
275		2	C_特殊ﾁｪﾘｰ_03	赤7	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ3		
276		3	C_特殊ﾁｪﾘｰ_04	赤7	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ1		
277		4	C_特殊ﾁｪﾘｰ_05	赤7	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ2		
278		5	C_特殊ﾁｪﾘｰ_06	赤7	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ3		
279		6	C_特殊ﾁｪﾘｰ_07	ﾘﾌﾟ2	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ1		
280		7	C_特殊ﾁｪﾘｰ_08	ﾘﾌﾟ2	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ2		
281	36	0	C_特殊ﾁｪﾘｰ_09	ﾘﾌﾟ2	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ3		
282		1	C_特殊ﾁｪﾘｰ_10	ﾘﾌﾟ2	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ1		
283		2	C_特殊ﾁｪﾘｰ_11	ﾘﾌﾟ2	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ2		
284		3	C_特殊ﾁｪﾘｰ_12	ﾘﾌﾟ2	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ3		
285		4	C_特殊ﾁｪﾘｰ_13	ﾘﾌﾟ3	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ1		
286		5	C_特殊ﾁｪﾘｰ_14	ﾘﾌﾟ3	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ2		
287		6	C_特殊ﾁｪﾘｰ_15	ﾘﾌﾟ3	ﾁｪﾘｰ_1	ﾘﾌﾟ3		
288		7	C_特殊ﾁｪﾘｰ_16	ﾘﾌﾟ3	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ1		
289	37	0	C_特殊ﾁｪﾘｰ_17	ﾘﾌﾟ3	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ2		
290		1	C_特殊ﾁｪﾘｰ_18	ﾘﾌﾟ3	ﾁｪﾘｰ_2	ﾘﾌﾟ3		
291		2	C_CDベル	ベル	ベル	ベル		
292		3	C_ベル_01	白7	ベル	スイカ		
293		4	C_ベル_02	白7	ベル	リプ1		
294		5	C_ベル_03	スイカ	ベル	スイカ		
295		6	C_ベル_04	スイカ	ベル	リプ1		
296		7	C_ベル_05	リプ1	ベル	スイカ		

【図３１】

No.	データ（格納領域種別）		コンビネーション名	コンビネーション		払出枚数（BET数3）	役種別	RT移行
297	38	0	C_ベル_06	リプ1	ベル	リプ1	入賞	移行なし
298		1	C_ﾁｪﾘｰAA_01	ベル	白7	赤7		
299		2	C_ﾁｪﾘｰAA_02	ベル	白7	ﾁｪﾘｰ1		
300		3	C_ﾁｪﾘｰBA_01	ベル	リプ2	赤7		
301		4	C_ﾁｪﾘｰBA_02	ベル	リプ2	ﾁｪﾘｰ1		
302		5	C_ﾁｪﾘｰAB_01	ベル	白7	白7		
303		6	C_ﾁｪﾘｰAB_02	ベル	白7	ﾁｪﾘｰ2		
304	39	7	C_ﾁｪﾘｰBB_01	ベル	リプ2	白7		
305		0	C_ﾁｪﾘｰBB_02	ベル	リプ2	ﾁｪﾘｰ2		
306		1	C_ﾁｪﾘｰCA_01	ベル	ﾁｪﾘｰ2	赤7		
307		2	C_ﾁｪﾘｰCA_02	ベル	ﾁｪﾘｰ2	ﾁｪﾘｰ1		
308		3	C_ﾁｪﾘｰCA_03	ベル	リプ3	赤7		
309		4	C_ﾁｪﾘｰCA_04	ベル	リプ3	ﾁｪﾘｰ1		
310		5	C_ﾁｪﾘｰCB_01	ベル	ﾁｪﾘｰ2	白7		
311		6	C_ﾁｪﾘｰCB_02	ベル	ﾁｪﾘｰ2	ﾁｪﾘｰ2		
312	40	7	C_ﾁｪﾘｰCB_03	ベル	リプ3	白7		
313		0	C_ﾁｪﾘｰCB_04	ベル	リプ3	ﾁｪﾘｰ2		
314		1	C_CUﾍﾞﾙAA_01	赤7	ベル	赤7		
315		2	C_CUﾍﾞﾙAA_02	赤7	ベル	ﾁｪﾘｰ1		
316		3	C_CUﾍﾞﾙAA_03	ﾁｪﾘｰ1	ベル	赤7		
317		4	C_CUﾍﾞﾙAA_04	ﾁｪﾘｰ1	ベル	ﾁｪﾘｰ1		
318		5	C_CUﾍﾞﾙAA_05	リプ2	ベル	赤7		
319	41	6	C_CUﾍﾞﾙAA_06	リプ2	ベル	ﾁｪﾘｰ1		
320		7	C_CUﾍﾞﾙAB_01	赤7	ベル	白7		
321		0	C_CUﾍﾞﾙAB_02	赤7	ベル	ﾁｪﾘｰ2		
322		1	C_CUﾍﾞﾙAB_03	ﾁｪﾘｰ1	ベル	白7		
323		2	C_CUﾍﾞﾙAB_04	ﾁｪﾘｰ1	ベル	ﾁｪﾘｰ2		
324		3	C_CUﾍﾞﾙAB_05	リプ2	ベル	白7		
325		4	C_CUﾍﾞﾙAB_06	リプ2	ベル	ﾁｪﾘｰ2		

【図３２】

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

【図３３】

内部抽籤テーブル（設定1）

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

【図34】

内部抽籤テーブル（設定1）

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

【図35】

内部抽籤テーブル（設定1）

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

【図36】

内部抽籤テーブル（設定1）

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

【図37】

内部抽籤テーブル（設定1）

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

【図３８】

内部当籤役と図柄組合せの比較表

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

【図３９】

内部当籤役と図柄組合せの比較表

| 当籤役 | 図柄組合せ | | | | | | | | | |

【図４２】

内部当籤役と図柄組合せの比較表

当籤役	C_ベルFKC_11	C_ベルFKC_12	C_スイFKC_01	C_スイFKC_02	C_スイFKC_03	C_スイFKC_04	C_スイFKC_05	C_スイFKC_06	C_スイFKD_01	C_スイFKD_02	C_スイFKD_03	C_スイFKD_04	C_スイFKD_05	C_スイFKD_06	C_スイFKD_07	C_スイFKD_08	C_スイFKD_09	C_スイFKD_10	C_スイFKD_11	C_スイFKD_12	C_スイFKD_13	C_スイFKD_14	C_スイFKD_15	C_スイFKD_16	C_スイFKD_17	C_スイFKD_18	C_スイFKE_01	C_スイFKE_02	C_スイFKE_03
F_維持リプ1																													
F_維持リプ2																													
F_123リプ																													
F_132リプ																													
F_213リプ																													
F_231リプ																													
F_312リプ																													
F_321リプ																													
F_2ndリプ																													
F_123上段7テン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132下段7テン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312上段7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321下段7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_2nd中段7揃	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1上段ﾌﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1下段ﾌﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J1クロスﾌﾘﾌﾟ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図４３】

内部当籤役と図柄組合せの比較表

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

【図４４】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

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

【図４５】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

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

【図４６】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_Tリプ_01	C_Tリプ_02	C_Tリプ_03	C_Tリプ_04	C_Tリプ_05	C_Tリプ_06	C_Bリプ_01	C_Bリプ_02	C_Bリプ_03	C_Bリプ_04	C_Bリプ_05	C_Bリプ_06	C_ベチェベ_01	C_ベチェベ_02	C_ベルFKA_01	C_ベルFKA_02	C_ベルFKB_01	C_ベルFKB_02	C_ベルFKC_01	C_ベルFKC_02	C_ベルFKC_03	C_ベルFKC_04	C_ベルFKC_05	C_ベルFKC_06	C_ベルFKC_07	C_ベルFKC_08	C_ベルFKC_09	C_ベルFKC_10	C_ベルFKC_11	C_ベルFKC_12	C_CDチェリプ_A_01	C_CDチェリプ_A_02
F_J2チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2チャンスリプ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑チャンスリプ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3チャンスリプ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3滑チャンスリプ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_チャンスリプ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_滑チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_滑チャンスリプ2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_特殊リプ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図４７】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_CDチェリプ_A_03	C_CDチェリプ_A_04	C_CDチェリプ_A_05	C_CDチェリプ_A_06	C_CDチェリプ_A_07	C_CDチェリプ_A_08	C_CDチェリプ_A_09	C_CDチェリプ_A_10	C_CDチェリプ_A_11	C_CDチェリプ_A_12	C_CDチェリプ_A_13	C_CDチェリプ_A_14	C_CDチェリプ_A_15	C_CDチェリプ_A_16	C_CDチェリプ_B_01	C_CDチェリプ_B_02	C_CDチェリプ_B_03	C_CDチェリプ_B_04	C_CDチェリプ_B_05	C_CDチェリプ_B_06	C_CDチェリプ_B_07	C_CDチェリプ_B_08	C_CDチェリプ_B_09	C_CDチェリプ_B_10	C_CDチェリプ_B_11	C_CDチェリプ_B_12	C_CDチェリプ_B_13	C_CDチェリプ_B_14	C_CDチェリプ_B_15	C_CDチェリプ_B_16	C_CDチェリプ_B_17	C_CDチェリプ_B_18
F_J2チャンスリプ1																																
F_J2チャンスリプ2																																
F_J2滑チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑チャンスリプ2																																
F_J2チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J3チャンスリプ1																																
F_J3チャンスリプ2																																
F_J3滑チャンスリプ1																																
F_J3滑チャンスリプ2																																
F_J3チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_チャンスリプ1																																
F_チャンスリプ2																																
F_滑チャンスリプ1																																
F_滑チャンスリプ2																																
F_チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_特殊リプ																																

【図４８】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_CDチェリプ_B_19	C_CDチェリプ_B_20	C_CDチェリプ_B_21	C_CDチェリプ_B_22	C_CDチェリプ_B_23	C_CDチェリプ_B_24	C_CDチェリプ_B_25	C_CDチェリプ_B_26	C_CDチェリプ_B_27	C_CDチェリプ_B_28	C_CDチェリプ_B_29	C_CDチェリプ_B_30	C_スイKA_01	C_スイKA_02	C_スイKA_03	C_スイKB_01	C_スイKB_02	C_スイKC_01	C_スイKC_02	C_スイKC_03	C_スイKC_04	C_スイKC_05	C_スイKC_06	C_スイKD_01	C_スイKD_02	C_スイKD_03	C_スイKD_04	C_スイKD_05	C_スイKD_06	C_スイKD_07	C_スイKD_08	C_スイKD_09
F_J2チャンスリプ1																																
F_J2チャンスリプ2																																
F_J2滑チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○																	
F_J2滑チャンスリプ2																																
F_J2チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○																	
F_J3チャンスリプ1																																
F_J3チャンスリプ2																																
F_J3滑チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○																	
F_J3滑チャンスリプ2																																
F_J3チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○																	
F_チャンスリプ1																																
F_チャンスリプ2																																
F_滑チャンスリプ1																																
F_滑チャンスリプ2																																
F_チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○																	
F_特殊リプ																																

【図４９】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役	C_スイKD_10	C_スイKD_11	C_スイKD_12	C_スイKD_13	C_スイKD_14	C_スイKD_15	C_スイKD_16	C_スイKD_17	C_スイKD_18	C_CUチェリプ_01	C_CUチェリプ_02	C_CUチェリプ_03	C_CUチェリプ_04	C_スイKE_01	C_スイKE_02	C_スイKE_03	C_スイKE_04	C_スイKE_05	C_スイKE_06	C_スイKE_07	C_スイKE_08	C_スイKE_09	C_スイKE_10	C_スイKE_11	C_スイKE_12	C_スイKF_01	C_スイKF_02	C_スイKF_03	C_スイKF_04	C_スイKF_05	C_スイKF_06	C_スイKF_07
F_J2チャンスリプ1																																
F_J2チャンスリプ2																																
F_J2滑チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_J2滑チャンスリプ2																																
F_J2チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																			
F_J3チャンスリプ1																																
F_J3チャンスリプ2																																
F_J3滑チャンスリプ1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																			
F_J3滑チャンスリプ2																																
F_J3チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																			
F_チャンスリプ1																																
F_チャンスリプ2																																
F_滑チャンスリプ1																																
F_滑チャンスリプ2																																
F_チェリープ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																			
F_特殊リプ																																

【図５０】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役 ＼ 図柄組合せ	C_ｽｲFKF_18	C_ｽｲFKF_17	C_ｽｲFKF_16	C_ｽｲFKF_15	C_ｽｲFKF_14	C_ｽｲFKF_13	C_ｽｲFKF_12	C_ｽｲFKF_11	C_ｽｲFKF_10	C_ｽｲFKF_09	C_ｽｲFKF_08
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			○		○	○	○	○	○	○	○
F_J2ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			○		○	○	○	○	○	○	○
F_J2渦ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			○		○	○	○	○	○	○	○
F_J2渦ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2											
F_J2ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ											
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1											
F_J3ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			○		○	○	○	○	○		
F_J3渦ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			○		○	○	○	○	○		
F_J3渦ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2											
F_J3ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ											
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1											
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2			○		○	○	○	○	○	○	○
F_渦ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1			○		○	○	○	○	○	○	○
F_渦ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2											
F_ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ											
F_特殊ﾘﾌﾟ			○		○	○	○	○	○	○	○

【図５１】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役 ＼ 図柄組合せ	R.RT移行目A_01	R.RT移行目A_02	R.RT移行目A_03	R.RT移行目B_01	R.RT移行目B_02	R.RT移行目B_03	R.RT移行目B_04	R.RT移行目C_01	R.RT移行目C_02	R.RT移行目C_03	R.RT移行目D_01	R.RT移行目D_02	R.RT移行目E_01	R.RT移行目E_02	R.RT移行目E_03	R.RT移行目E_04	R.RT移行目E_05	R.RT移行目E_06	R.RT移行目F_01	R.RT移行目F_02	R.RT移行目F_03	R.RT移行目F_04	R.RT移行目F_05	R.RT移行目F_06
F_ｽｲｶ																								
F_ﾁｪﾘｰ																								
F_共通ﾍﾞﾙ																								
F_123ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_132ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_231ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_312ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙC	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321ﾍﾞﾙD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役A																								
F_RB役B																								

【図５２】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

当籤役 ＼ 図柄組合せ	R.RT移行目F_07	R.RT移行目F_08	C_CDｽｲｶ	C_TXｲｶ_01	C_TXｲｶ_02	C_TXｲｶ_03	C_TXｲｶ_04	C_TXｲｶ_05	C_TXｲｶ_06	C_CUXｲｶ_01	C_CUXｲｶ_02	C_CUXｲｶ_03	C_CUXｲｶ_04	C_CUXｲｶ_05	C_CUXｲｶ_06	C_BARﾁｪ_01	C_BARﾁｪ_02	C_BARﾁｪ_03	C_BARﾁｪ_04	C_BARﾁｪ_05	C_BARﾁｪ_06	C_CDﾁｪ_01	C_CDﾁｪ_02	C_CDﾁｪ_03
F_ｽｲｶ			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○									
F_ﾁｪﾘｰ																○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_共通ﾍﾞﾙ																								
F_123ﾍﾞﾙA	○	○																						
F_123ﾍﾞﾙB	○	○																						
F_123ﾍﾞﾙC	○	○																						
F_123ﾍﾞﾙD	○	○																						
F_132ﾍﾞﾙA	○	○																						
F_132ﾍﾞﾙB	○	○																						
F_132ﾍﾞﾙC	○	○																						
F_132ﾍﾞﾙD	○	○																						
F_213ﾍﾞﾙA	○	○																						
F_213ﾍﾞﾙB	○	○																						
F_213ﾍﾞﾙC	○	○																						
F_213ﾍﾞﾙD	○	○																						
F_231ﾍﾞﾙA	○	○																						
F_231ﾍﾞﾙB	○	○																						
F_231ﾍﾞﾙC	○	○																						
F_231ﾍﾞﾙD	○	○																						
F_312ﾍﾞﾙA	○	○	○																					
F_312ﾍﾞﾙB	○	○	○																					
F_312ﾍﾞﾙC	○	○	○																					
F_312ﾍﾞﾙD	○	○	○																					
F_321ﾍﾞﾙA	○	○	○																					
F_321ﾍﾞﾙB	○	○	○																					
F_321ﾍﾞﾙC	○	○	○																					
F_321ﾍﾞﾙD	○	○	○																					
F_RB役A			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_RB役B																								

【図５３】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

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

【図５４】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

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

【図５５】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

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

【図５６】

内部当籤役と図柄組合せとの比較表

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

【図５７】

当籤役の概要

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

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

【図５８】

当籤役の概要

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

※F_123ベルA～F321ベルDを、総称して「押し順ベル」と呼ぶ

【図５９】

内部当籤役格納領域

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

【図６０】

持越役格納領域

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

【図６１】

表示役格納領域

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

【図６２】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域種別	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域	ビット0	0 or 1	RT1遊技状態
	ビット1	0 or1	RT2遊技状態
	ビット2	0 or1	RT3遊技状態
	ビット3	0 or1	RT4遊技状態
	ビット4	0 or1	RT5遊技状態
	ビット5	0 or1	BB遊技状態
	ビット6	0 or1	RB遊技状態
	ビット7	0	未使用

【図６３】

作動ストップボタン格納領域

格納領域種別	データ		内容
作動ストップボタン格納領域1	ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作
	ビット1	0 or1	中ストップボタン操作
	ビット2	0 or1	右ストップボタン操作
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0 or1	左ストップボタン操作有効
	ビット5	0 or1	中ストップボタン操作有効
	ビット6	0 or1	右ストップボタン操作有効
	ビット7	0	未使用

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

【図６４】

押下順序格納領域

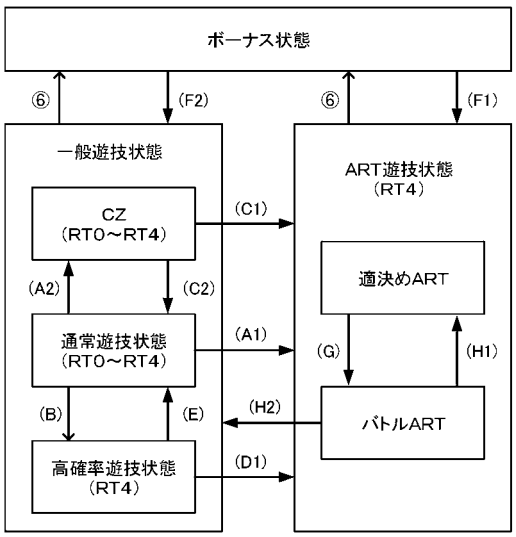
格納領域種別	データ		内容
押下順序格納領域1	ビット0	0 or 1	左→中→右
	ビット1	0 or1	左→右→中
	ビット2	0 or1	中→左→右
	ビット3	0 or1	中→右→左
	ビット4	0 or1	右→左→中
	ビット5	0 or1	右→中→左
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【図６５】

図柄コード格納領域

格納領域種別	データ		内容
図柄コード格納領域1	ビット0	0 or 1	R_RT移行目A_01
	ビット1	0 or1	R_RT移行目A_02
	ビット2	0 or1	R_RT移行目A_03
	ビット3	0 or1	R_RT移行目B_01
	ビット4	0 or1	R_RT移行目B_02
	ビット5	0 or1	R_RT移行目B_03
	ビット6	0 or1	R_RT移行目B_04
	ビット7	0 or1	R_RT移行目C_01
⋮	⋮	⋮	⋮
図柄コード格納領域45	ビット0	0 or1	C_Bベル_BB_04
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【図６６】



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

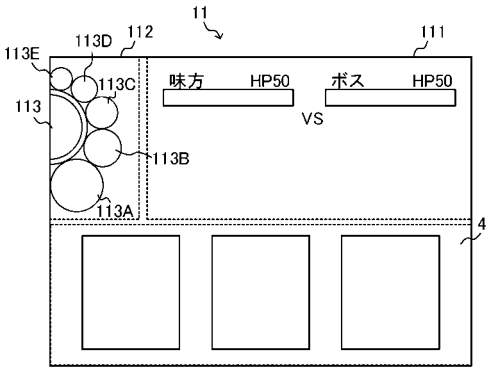
【図６７】

当籤役の対応表（ボーナス状態以外）

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

※特徴的な当籤役のみ（その他省略）

【図６８】



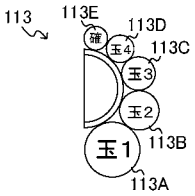
遊技状態と演出玉の対応表

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

【図６９】

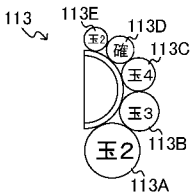
（a）

格納領域	演出玉
1	抽籤玉1
2	抽籤玉2
3	抽籤玉3
4	抽籤玉4
5	確定玉
6	抽籤玉3



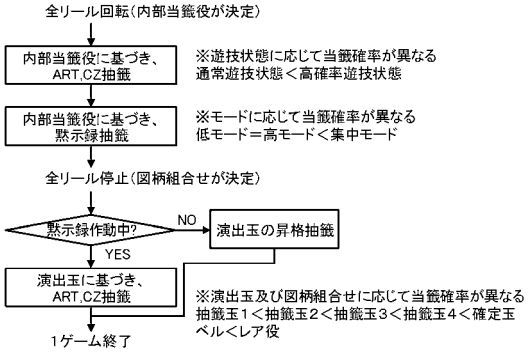
（b）

格納領域	演出玉
1	抽籤玉2
2	抽籤玉3
3	抽籤玉4
4	確定玉
5	抽籤玉3
6	抽籤玉2



【図７０】

通常遊技状態及び高確率遊技状態中のART抽籤



【図７１】

(A)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、演出玉なし)

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

(B)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、抽籤玉１)

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

(C)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、抽籤玉２)

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

【図７２】

(D)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、演出玉３)

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

(E)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、抽籤玉４)

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

(F)スタート時ART抽籤テーブル(通常遊技状態、確定玉)

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

【図７３】

(G)スタート時ART抽籤テーブル(高確率遊技状態、演出玉全て共通)

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

【図７４】

(A)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、低_ショート)

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

(B)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、低_ミドル)

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

(C)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、低_ロング)

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

【図７５】

(D)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、高_ショート)

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

(E)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、高_ミドル)

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

(F)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、高_ロング)

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

【図７６】

(G)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、集中_ショート)

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

(H)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、集中_ミドル)

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

(I)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ0、集中_ロング)

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

【図７７】

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

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

(K)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ1、低～集中_ミドル)

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

(L)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ1、低～集中_ロング)

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

【図７８】

(M)モード移行抽籤テーブル(黙示録フラグ1、集中_ショート)

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

【図７９】

(A)黙示録作動抽籤テーブル(黙示録フラグ0、低モード又は高モード)

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

(B)黙示録作動抽籤テーブル(黙示録フラグ0、集中モード)

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

(C)黙示録作動抽籤テーブル(黙示録フラグ1、全モード共通)

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

【図８０】

黙示録MAP抽籤テーブル(黙示録フラグ0⇒1)

移行先	現在のMAP																										
MAP	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	MAP8	MAP9	MAP10	MAP11	MAP12	MAP13	MAP14	MAP15	MAP16	MAP17	MAP18	MAP19	MAP20	MAP21	MAP22	MAP23	MAP24	MAP25	MAP26
MAP0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP1	0	30872	0	0	0	30872	30872	30872	0	0	0	0	30720	0	30720	7168	0	0	0	7168	0	0	8192	0	0	0	0
MAP2	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP3	0	30872	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP4	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP5	1570	1570	1570	1570	32768	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570
MAP6	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP7	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP8	256	256	256	256	0	256	256	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP9	0	256	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP10	0	0	256	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP11	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0
MAP21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0
MAP22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0
MAP23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0
MAP24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0
MAP25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0
MAP26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768

【図８１】

黙示録MAP抽籤テーブル(MAPデータ0)

移行先	現在のMAP																										
MAP	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	MAP8	MAP9	MAP10	MAP11	MAP12	MAP13	MAP14	MAP15	MAP16	MAP17	MAP18	MAP19	MAP20	MAP21	MAP22	MAP23	MAP24	MAP25	MAP26
MAP0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP1	30872	0	0	0	0	30872	30872	30872	0	0	0	0	30720	0	30720	7168	0	0	0	7168	0	0	8192	0	0	0	0
MAP2	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP3	0	30872	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP4	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP5	1570	1570	1570	1570	32768	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570
MAP6	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP7	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP8	256	256	256	256	0	256	256	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP9	0	256	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP10	0	0	256	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP11	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30872	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP17	64	64	64	64	0	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0	0
MAP20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0	0	0
MAP21	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30720	0	0	0	0	0	0
MAP22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0	0
MAP23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0	0
MAP24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0	0
MAP25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30720	0	0
MAP26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32768

【図８２】

MAPデータ対応表

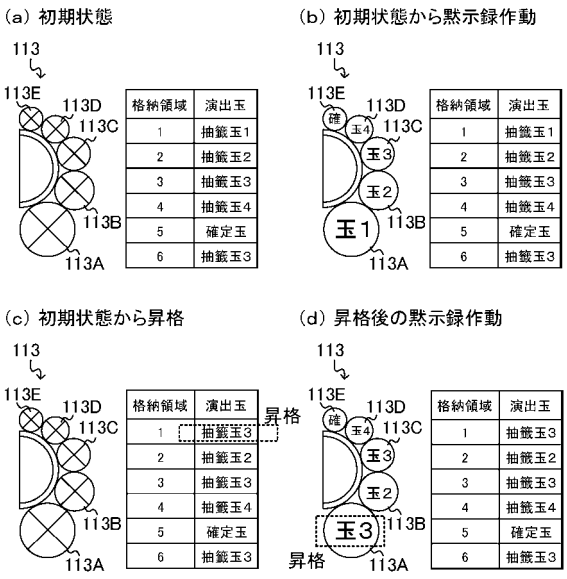
	MAPデータ				
	1G	2G	3G	4G	5G
MAP0	0	0	0	0	0
MAP1	1	0	0	0	0
MAP2	1	0	0	0	0
MAP3	1	0	0	0	0
MAP4	1	0	0	0	0
MAP5	2	0	0	0	0
MAP6	3	0	0	0	0
MAP7	4	0	0	0	0
MAP8	1	0	0	0	0
MAP9	1	0	0	0	0
MAP10	1	0	0	0	0
MAP11	1	0	0	0	0
MAP12	2	0	0	0	0
MAP13	3	0	0	0	0
MAP14	4	0	0	0	0
MAP15	2	0	0	0	0
MAP16	2	0	0	0	0
MAP17	2	0	0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

【図８３】

黙示録作動時演出玉抽籤テーブル（通常又は高確率遊技状態）

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

【図８４】



【図８５】

役物稼動抽籤テーブル

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

【図８６】

演出玉昇格抽籤テーブル（役物稼動中）

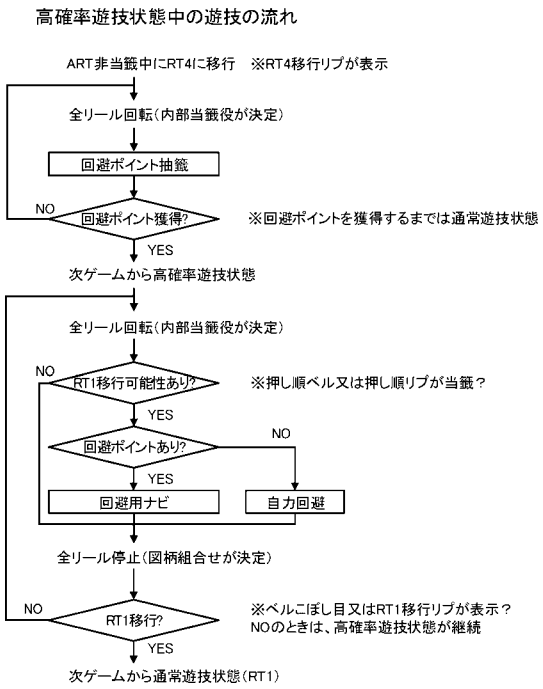
	内部当籤役							
	はずれ 純はずれ	リプレイ	押し順 ベル	共通 ベル	スイカ	弱 チェリー	強 チェリー	チャンリプ
昇格なし	32768	32768	32768	16384	0	24676	0	0
1段階昇格	0	0	0	16384	16384	8092	8192	14336
2段階昇格	0	0	0	0	14336	0	14336	8192
3段階昇格	0	0	0	0	2048	0	8192	8192
4段階昇格	0	0	0	0	0	0	2048	2048

【図８７】

リール停止時ART抽籤テーブル（通常又は高確率遊技状態）

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

【図８８】



【図８９】

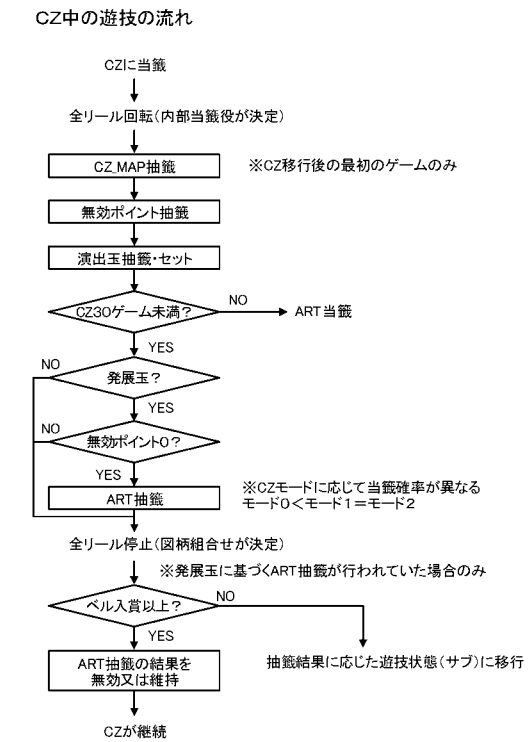
(A)回避ポイント抽籤テーブル（RT4中にリプレイ0回）

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

(B)回避ポイント抽籤テーブル（RT4中にリプレイ1回以上）

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

【図９０】



【図９１】

CZ_MAP抽籤テーブル

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

【図９２】

CZ_MAP対応表

MAP種別	CZ中の継続ゲーム数毎のCZモード 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
CZ_MAP1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP16	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP17	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP18	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP19	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
CZ_MAP20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2

【図９３】

(A)無効ポイント抽籤テーブル(突入時のみ)

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

(B)無効ポイント抽籤テーブル(CZ中、演出玉なし)

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

(C)無効ポイント抽籤テーブル(CZ中、発展玉又は回避玉)

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

【図９４】

CZ中演出玉抽籤テーブル

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

【図９５】

CZ中ART抽籤テーブル

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

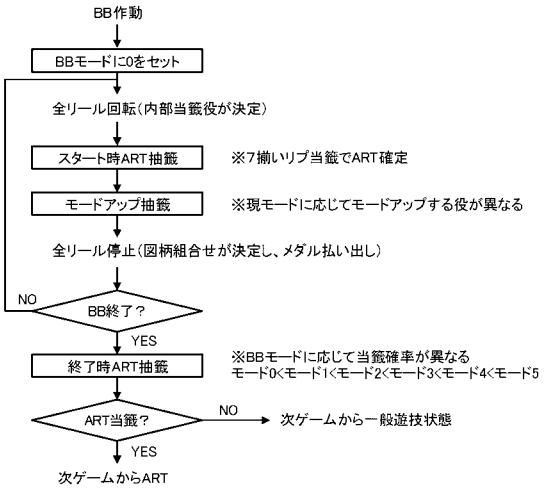
【図９６】

当籤役の対応表(ボーナス状態中)

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

※ボーナス状態中の特徴的な当籤役のみ(その他は図56と同じ)

【図９７】



【図９８】

BB中スタート時ART抽籤テーブル

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

【図９９】

(A)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード0)

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

(B)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード1)

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

(C)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード2)

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

【図１００】

(D)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード3)

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

(E)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード4)

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

(F)BB中モードアップ抽籤テーブル(BBモード5)

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

【図１０１】

(A)BB終了時ART抽籤テーブル(RB中又はJACフラグ間)

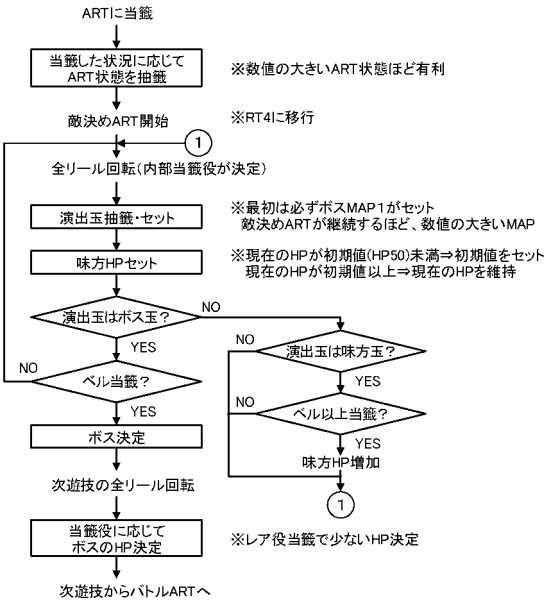
	BBモード					
	モード0	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5
当選なし	31744	31744	29696	26624	20480	0
ART当選	1024	1024	3072	6144	12288	32768
ART_セット数1	0	0	0	0	0	0
ART_セット数2	0	0	0	0	0	0
ART_セット数3	0	0	0	0	0	0
ART_セット数4	0	0	0	0	0	0
ART_セット数5	0	0	0	0	0	0

(B)BB終了時ART抽籤テーブル(JAC非当籤中)

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

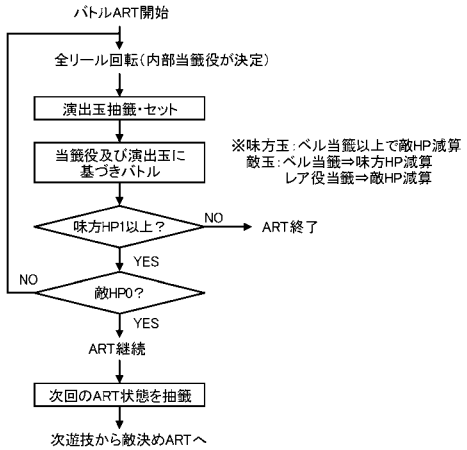
【図１０２】

ART中の遊技の流れ1



【図１０３】

ART中の遊技の流れ2



【図１０４】

ART状態抽籤テーブル

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

【図１０５】

ボスMAP抽籤テーブル（ボスMAPデータ0）

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

【図１０６】

ボスMAPデータ対応表

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

【図１０７】

(A)敵決めART中演出玉抽籤テーブル（ボスMAPデータ0,1,2）

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

(B)敵決めART中演出玉抽籤テーブル（ボスMAPデータ4）

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

【図１０８】

(C)敵決めART中演出玉抽籤テーブル（ボスMAPデータ3）

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

【図１０９】

敵決めART中演出玉格上げ抽籤テーブル

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

【図１１０】

敵決めART中味方パワー上乗せ抽籤テーブル（味方玉時）

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

【図１１１】

敵決めART中ボスパワー抽籤テーブル

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

【図１１２】

ボスステータス対応表

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

【図１１３】

バトルMAP抽籤テーブル(ボス1)

移行先バトルMAP	移行元バトルMAP																											
	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	…	MAP24	MAP25	MAP26	MAP27	MAP28														
MAP1	12800	0	0	0	0	0	12800	12800	…	0	0	0	0	0														
MAP2	0	12800	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP3	0	0	12800	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP4	0	0	0	12800	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP5	0	0	0	0	12800	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP6	18668	18668	18668	18668	18668	31468	18668	18668	…	0	0	0	0	0														
MAP7	300	300	300	300	300	300	300	300	…	800	800	0	800	800														
MAP8	450	0	0	0	0	0	450	450	…	0	0	0	0	0														
MAP9	0	450	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP10	0	0	450	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP11	0	0	0	450	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP12	0	0	0	0	450	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP13	450	450	450	450	450	900	450	450	…	0	0	0	0	0														
MAP14	0	0	0	0	0	0	0	0	…	200	200	0	200	200														
MAP15	40	0	0	0	0	0	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP16	0	40	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP17	0	0	40	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP18	0	0	0	40	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP19	0	0	0	0	40	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP20	40	40	40	40	40	80	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP21	0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP22	10	0	0	0	0	0	10	10	…	0	0	0	24768	24768														
MAP23	0	10	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP24	0	0	10	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP25	0	0	0	10	0	0	0	0	…	24768	24768	0	0	0														
MAP26	0	0	0	10	10	0	0	0	…	24768	24768	0	0	0														
MAP27	10	10	10	10	10	20	10	10	…	2000	2000	0	2000	2000														
MAP28	0	0	0	0	0	0	0	0	…	5000	5000	32768	5000	5000														

【図１１４】

バトルMAP抽籤テーブル(ボス2)

移行先バトルMAP	移行元バトルMAP																											
	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	…	MAP24	MAP25	MAP26	MAP27	MAP28														
MAP1	15550	0	0	0	0	0	15550	15550	…	0	0	0	0	0														
MAP2	0	15550	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP3	0	0	15550	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP4	0	0	0	15550	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP5	0	0	0	0	15550	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP6	15918	15918	15918	15918	15918	31468	15918	15918	…	0	0	0	0	0														
MAP7	300	300	300	300	300	300	300	300	…	800	800	0	800	800														
MAP8	450	0	0	0	0	0	450	450	…	0	0	0	0	0														
MAP9	0	450	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP10	0	0	450	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP11	0	0	0	450	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP12	0	0	0	0	450	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP13	450	450	450	450	450	900	450	450	…	0	0	0	0	0														
MAP14	0	0	0	0	0	0	0	0	…	200	200	0	200	200														
MAP15	40	0	0	0	0	0	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP16	0	40	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP17	0	0	40	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP18	0	0	0	40	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP19	0	0	0	0	40	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP20	40	40	40	40	40	80	40	40	…	0	0	0	0	0														
MAP21	0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP22	10	0	0	0	0	0	10	10	…	0	0	0	13384	13384														
MAP23	0	10	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP24	0	0	10	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0														
MAP25	0	0	0	10	0	0	0	0	…	13384	13384	0	0	0														
MAP26	0	0	0	10	10	0	0	0	…	13384	13384	0	0	0														
MAP27	10	10	10	10	10	20	10	10	…	13384	13384	0	13384	13384														
MAP28	0	0	0	0	0	0	0	0	…	5000	5000	32768	5000	5000														

【図１１５】

バトルMAP抽籤テーブル(ボス5)

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

【図１１６】

バトルMAPデータ対応表

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

【図１１７】

バトルART中演出玉抽籤テーブル

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

【図１１８】

(A)バトルART中ダメージ抽籤テーブル（対戦相手：ボス1、敵玉時）

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

(B)バトルART中ダメージ抽籤テーブル（対戦相手：ボス5、敵玉時）

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

【図１１９】

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

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

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

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

【図１２０】

(A)ART状態抽籤テーブル（ART継続時、対戦相手：ボス1～ボス6）

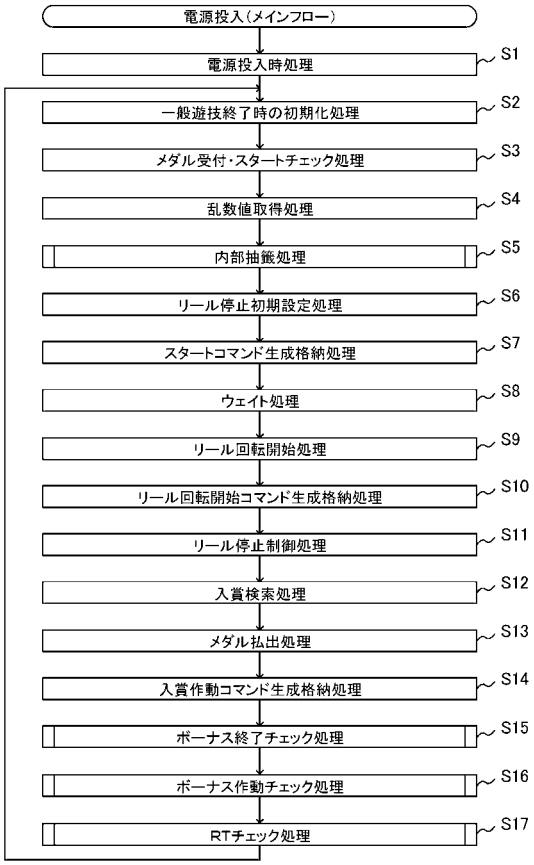
移行先 / ART状態	移行元ART状態								
	ART状態1	ART状態2	ART状態3	ART状態4	・・・	ART状態30	ART状態31	ART状態32	ART状態33
ART状態1	23710	192	216	5288	・・・	216	0	0	0
ART状態2	0	24688	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態3	0	0	28480	0	・・・	0	0	0	0
ART状態4	5288	48	24	23710	・・・	24	0	0	0
ART状態5	0	5240	0	0	・・・	0	0	0	0
ART状態6	0	0	2620	0	・・・	2620	0	0	0
ART状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

【図１２１】

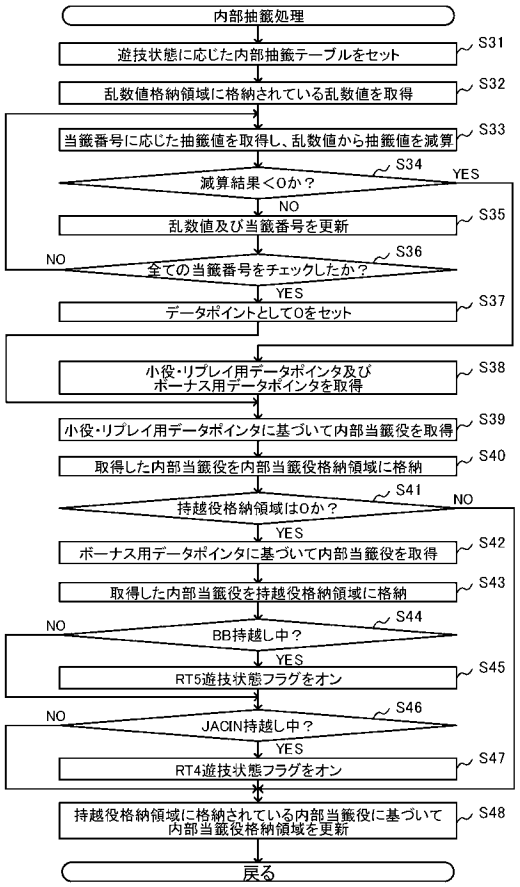
(B)ART状態抽籤テーブル(ART継続5回以降、対戦相手:ボス1～ボス6)

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

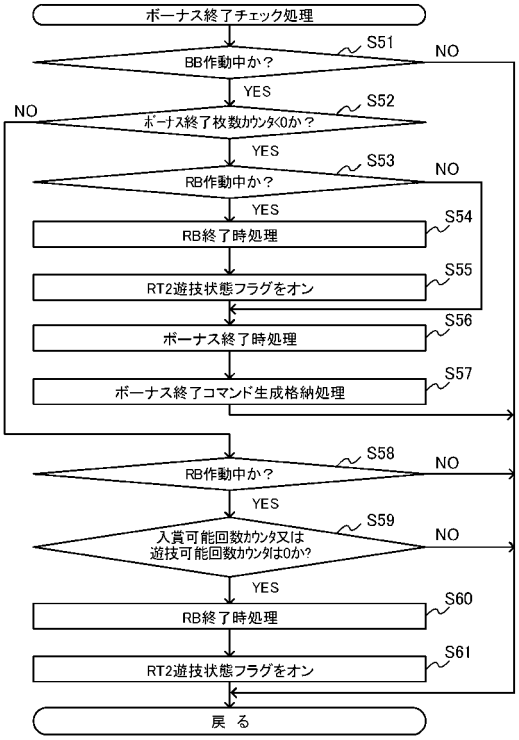
【図１２２】



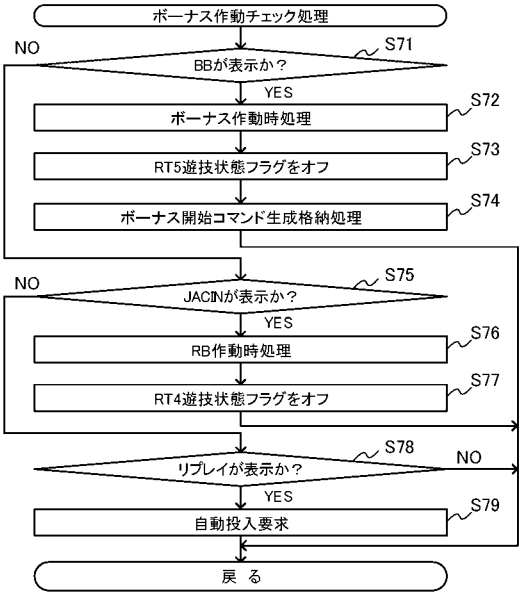
【図１２３】



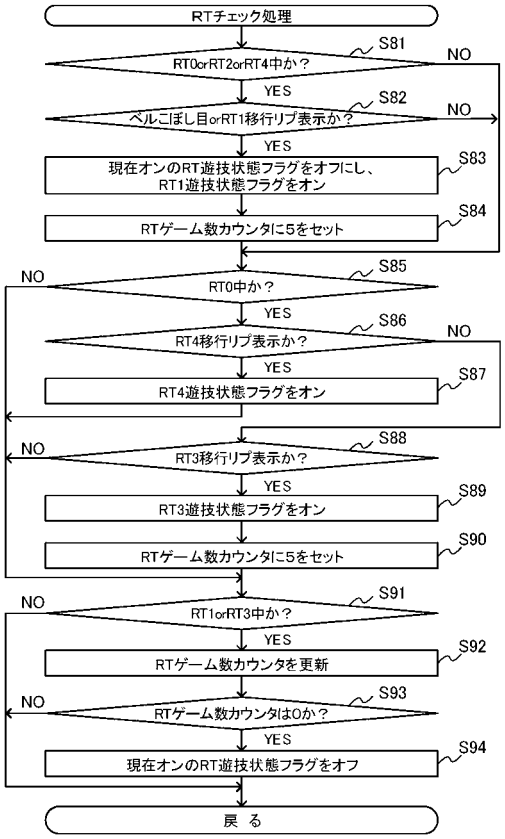
【図１２４】



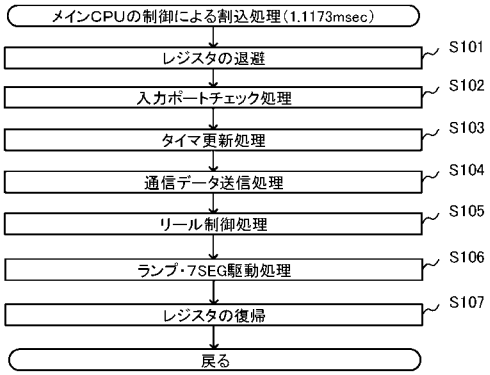
【図１２５】



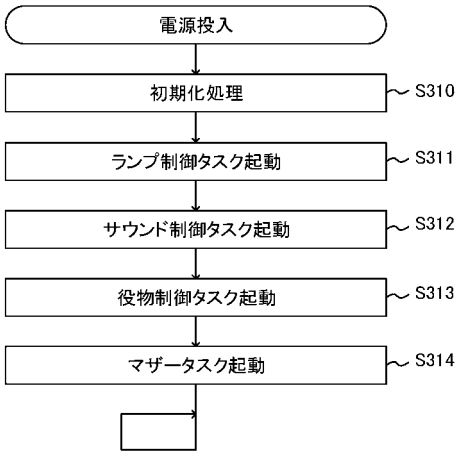
【図１２６】



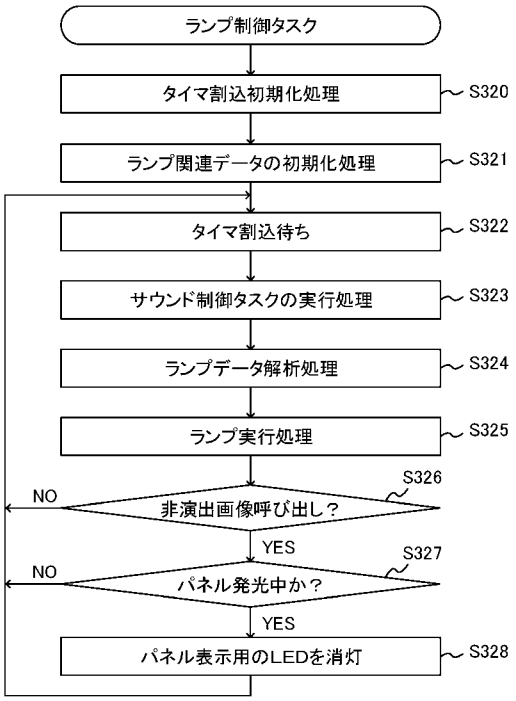
【図１２７】



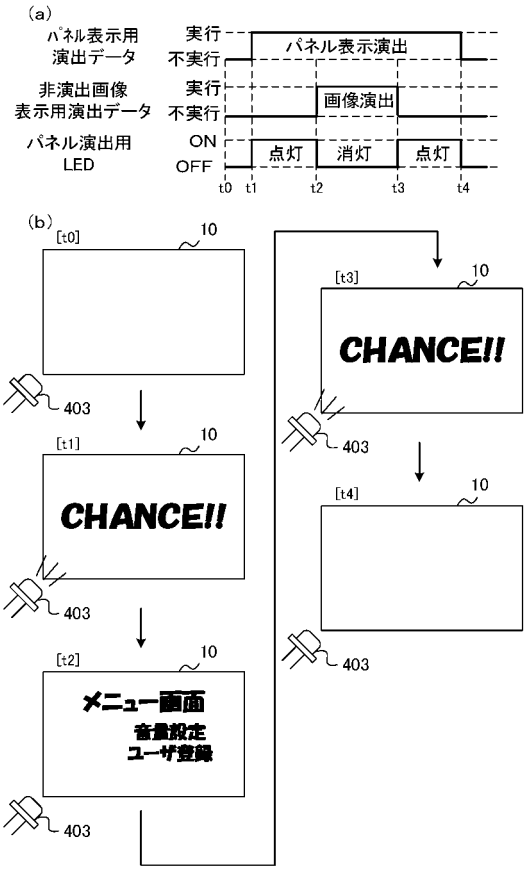
【図１２８】



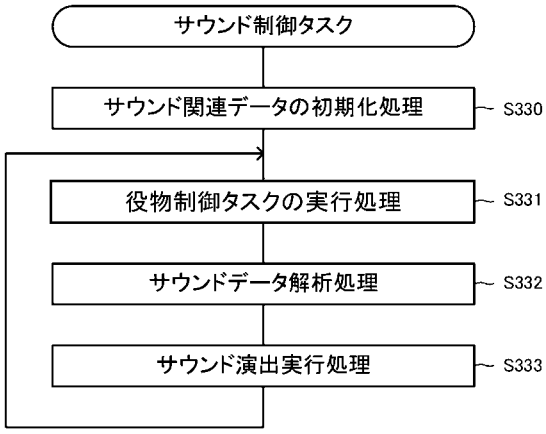
【図１２９】



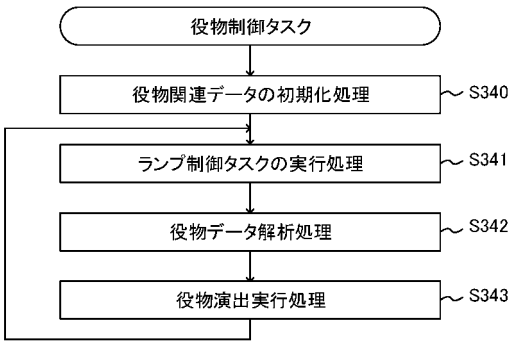
【図１３０】



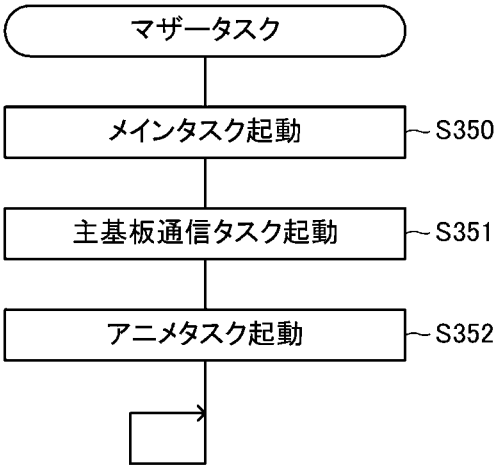
【図１３１】



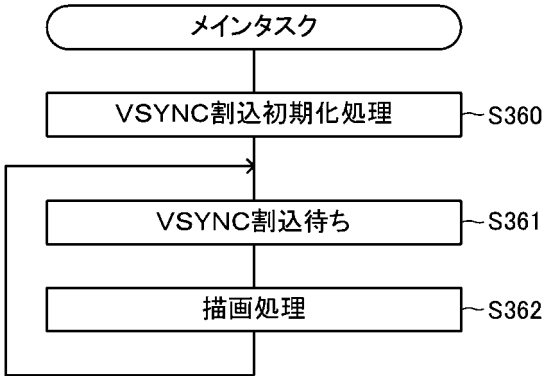
【図１３２】



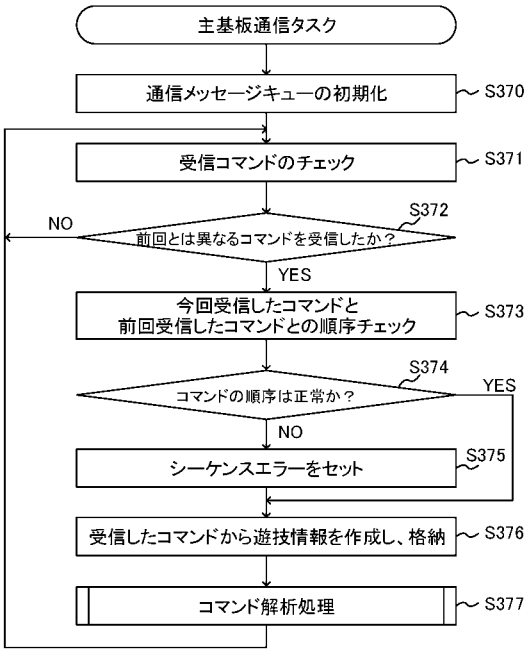
【図１３３】



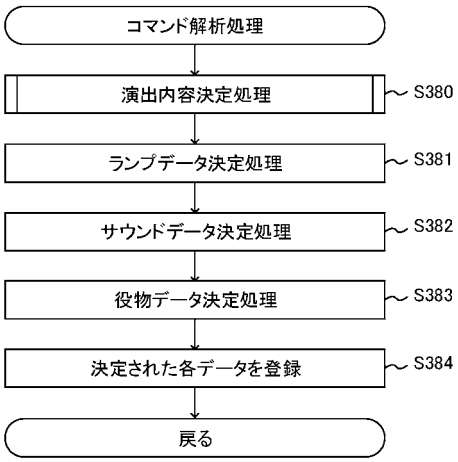
【図１３４】



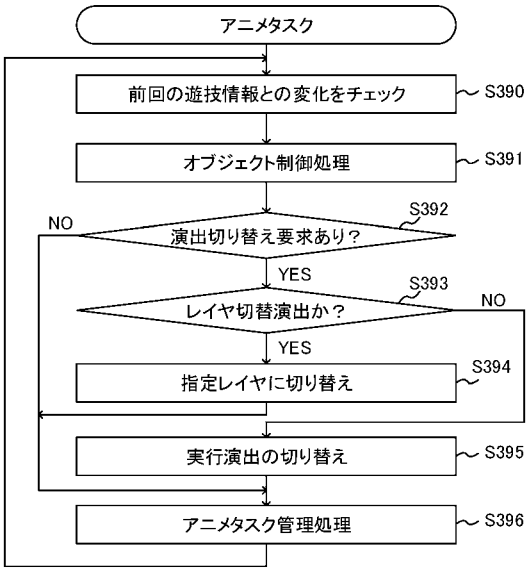
【図１３５】



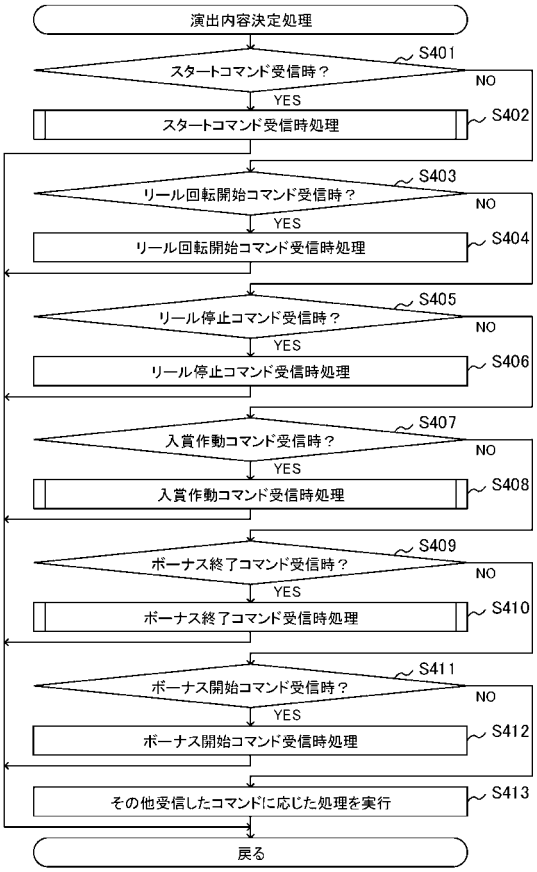
【図１３６】



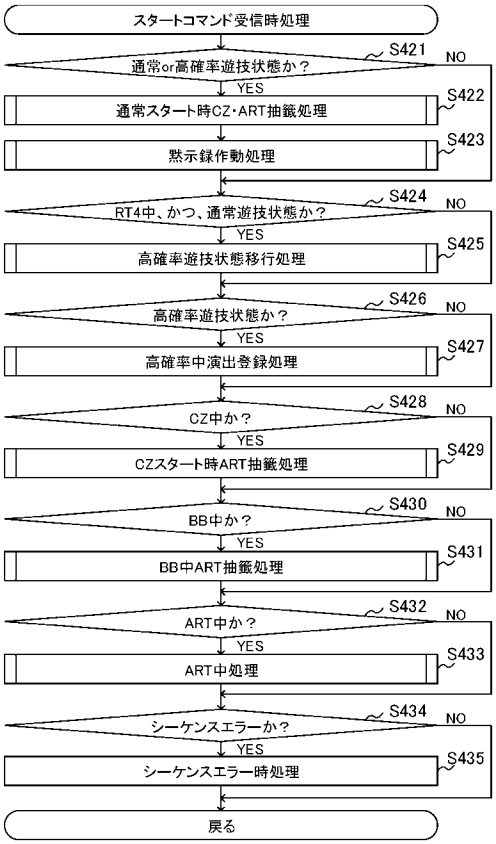
【図１３７】



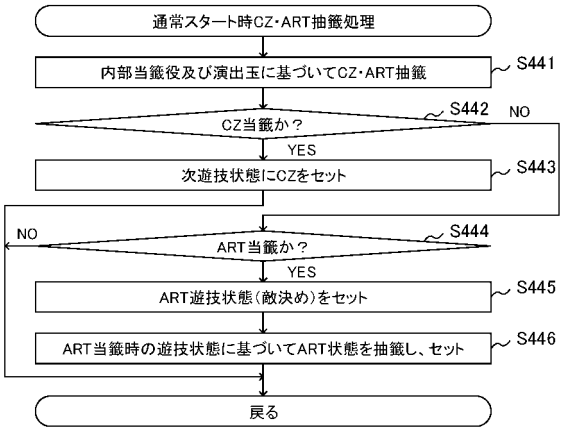
【図１３８】



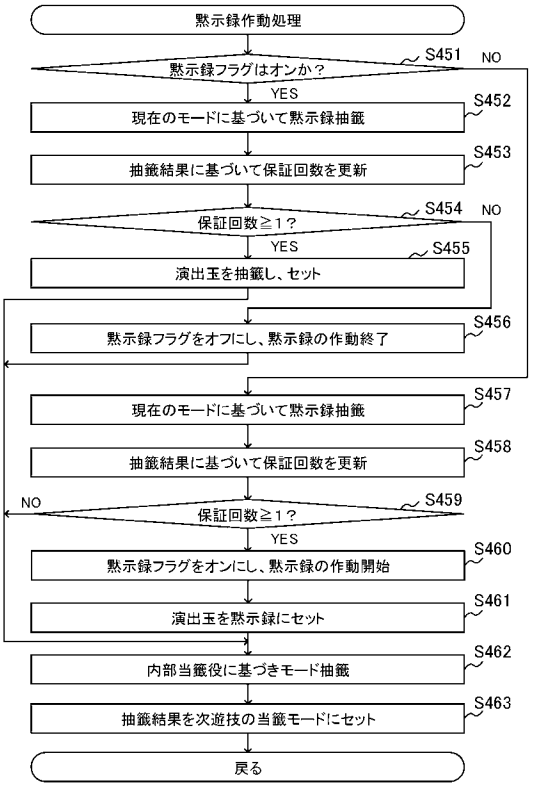
【図１３９】



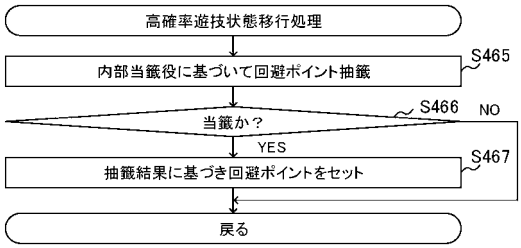
【図１４０】



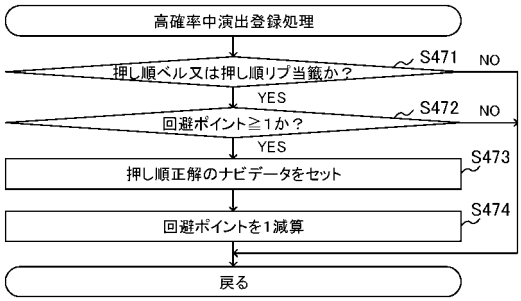
【図１４１】



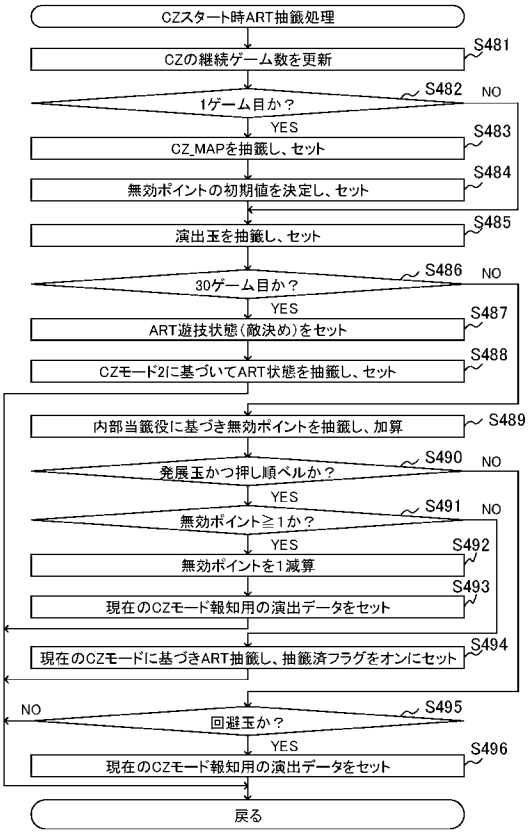
【図１４２】



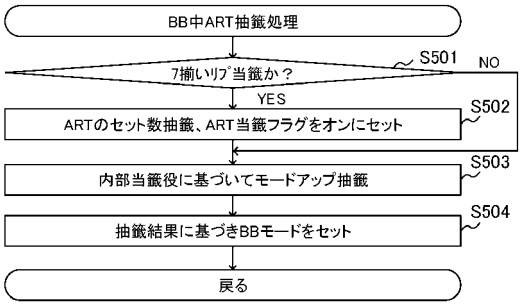
【図１４３】



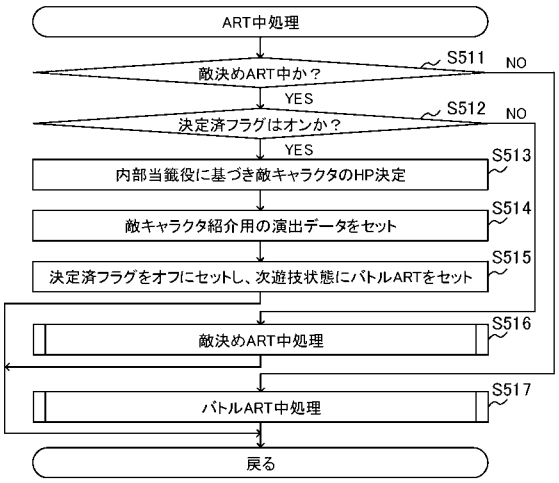
【図１４４】



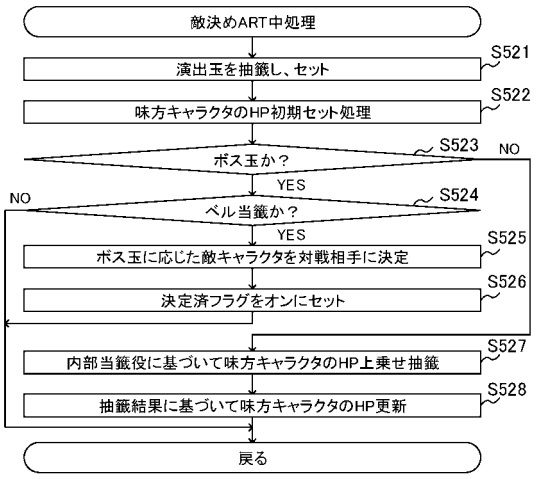
【図１４５】



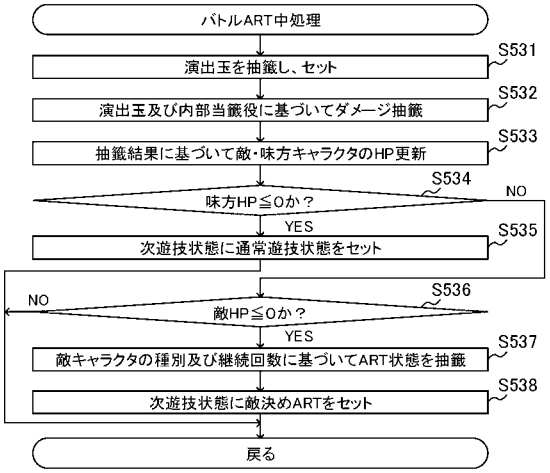
【図１４６】



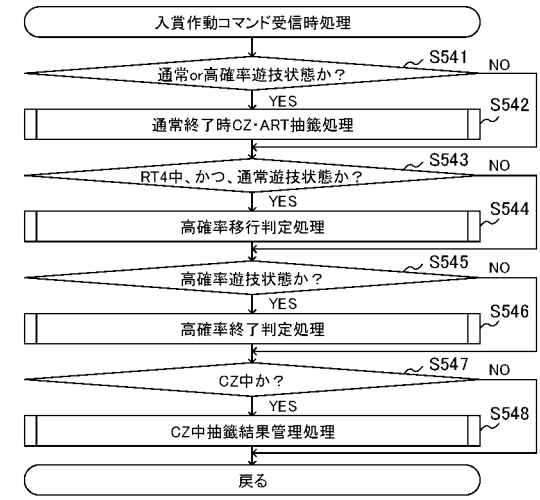
【図１４７】



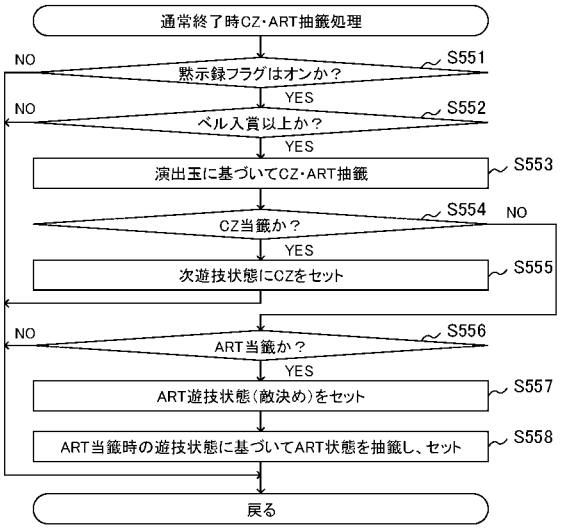
【図１４８】



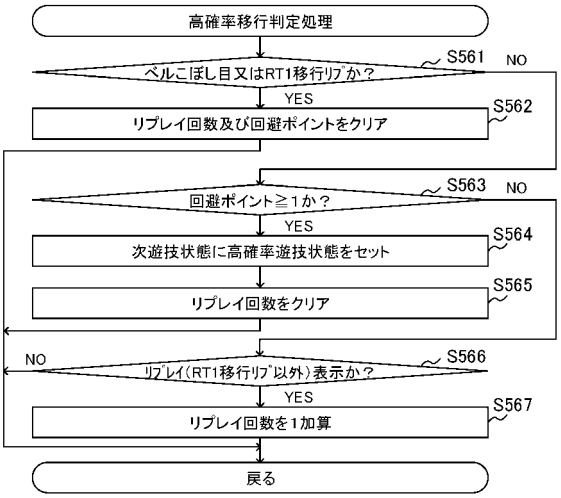
【図１４９】



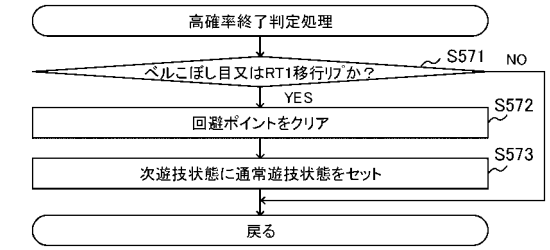
【図１５０】



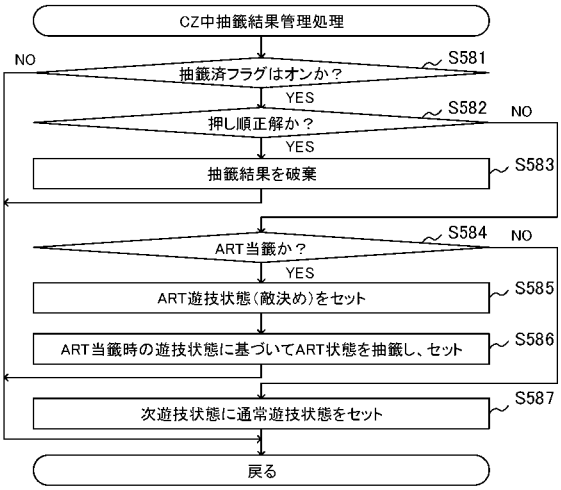
【図１５１】



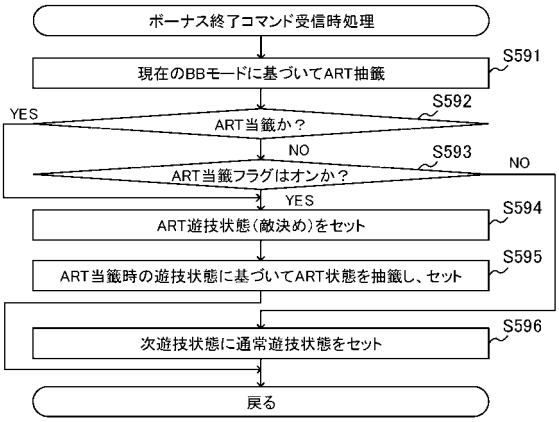
【図１５２】



【図１５３】



【図１５４】



【図１５５】

(a) ボス玉の書き換え例(書き換えなし時)

今遊技

	格納領域	演出玉
表示中	1	ボス玉1
	2	ボス玉2
	3	ボス玉1
	4	ボス玉4
	5	味方玉
	6	ボス玉3

次遊技

	格納領域	演出玉
表示中	1	ボス玉2
	2	ボス玉1
	3	ボス玉4
	4	味方玉
	5	ボス玉3
	6	ボス玉1

(b) ボス玉の書き換え例1(味方玉ストック2)

今遊技

	格納領域	演出玉
表示中	1	ボス玉1
	2	ボス玉2
	3	ボス玉1
	4	ボス玉4
	5	味方玉
	6	ボス玉3

次遊技

	格納領域	演出玉
表示中	1	味方玉
	2	味方玉
	3	ボス玉4
	4	味方玉
	5	ボス玉3
	6	ボス玉1

書き換え

(c) ボス玉の書き換え例2(味方玉ストック2)

今遊技

	格納領域	演出玉
表示中	1	ボス玉1
	2	ボス玉7
	3	ボス玉1
	4	ボス玉4
	5	味方玉
	6	ボス玉3

次遊技

	格納領域	演出玉
表示中	1	味方玉
	2	ボス玉7
	3	味方玉
	4	ボス玉4
	5	味方玉
	6	ボス玉3

書き換え(ボス玉7は維持)

【図１５６】

バトルMAP抽籤テーブル(ボス1、味方HP20以下)

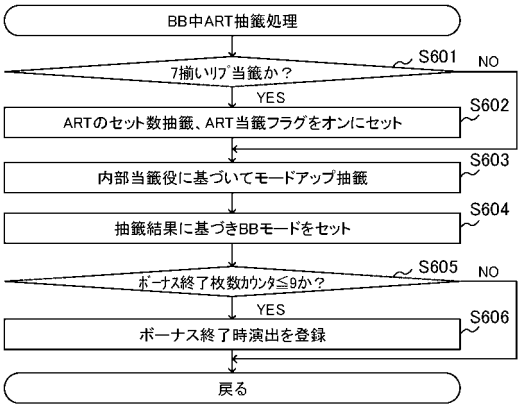
移行先バトルMAP	移行元バトルMAP	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	…	MAP24	MAP25	MAP26	MAP27	MAP28
MAP1		6400	0	0	0	0	0	6400	6400	…	0	0	0	0	0
MAP2		0	6400	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP3		0	0	6400	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP4		0	0	0	6400	6400	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP5		0	0	0	0	0	6400	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP6		21868	21868	21868	21868	21868	21868	21868	21868	…	0	0	0	0	0
MAP7		3500	3500	3500	3500	3500	3500	3500	3500	…	800	800	800	800	800
MAP8		450	0	0	0	0	0	450	450	…	0	0	0	0	0
MAP9		0	450	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP10		0	0	450	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP11		0	0	0	450	450	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP12		0	0	0	0	0	450	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP13		450	450	450	450	450	900	450	450	…	200	200	200	200	200
MAP14		0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP15		40	0	0	0	0	0	40	40	…	0	0	0	0	0
MAP16		0	40	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP17		0	0	40	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP18		0	0	0	40	40	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP19		0	0	0	0	0	40	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP20		40	40	40	40	40	80	40	40	…	0	0	0	0	0
MAP21		0	0	0	0	0	0	0	0	…	200	200	200	200	200
MAP22		10	0	0	0	0	0	10	10	…	0	0	0	0	0
MAP23		0	10	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP24		0	0	10	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP25		0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP26		0	0	0	0	0	0	0	0	…	5300	5300	0	0	0
MAP27		10	10	10	10	10	20	10	10	…	16168	16168	0	16168	16168
MAP28		0	0	0	0	0	0	0	0	…	10300	10300	32768	10300	10300

【図１５７】

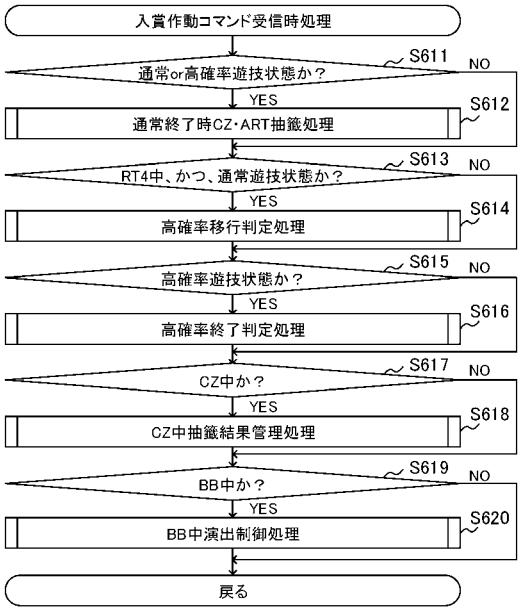
バトルMAP抽籤テーブル(ボス5、味方HP10以下)

移行先バトルMAP	移行元バトルMAP	MAP0	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	…	MAP24	MAP25	MAP26	MAP27	MAP28
MAP1		16384	0	0	0	0	0	16384	16384	…	0	0	0	0	0
MAP2		0	16384	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP3		0	0	16384	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP4		0	0	0	16384	16384	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP5		0	0	0	0	0	16384	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP6		6350	6350	6350	6350	6350	31468	6350	6350	…	0	0	0	0	0
MAP7		9034	9034	9034	9034	9034	9034	9034	9034	…	800	800	800	800	800
MAP8		450	450	0	0	0	0	450	450	…	0	0	0	0	0
MAP9		0	0	450	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP10		0	0	0	450	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP11		0	0	0	0	450	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP12		0	0	0	0	0	450	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP13		450	450	450	450	450	900	450	450	…	200	200	200	200	200
MAP14		0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP15		40	0	0	0	0	0	40	40	…	0	0	0	0	0
MAP16		0	40	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP17		0	0	40	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP18		0	0	0	40	40	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP19		0	0	0	0	0	40	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP20		40	40	40	40	40	80	40	40	…	0	0	0	0	0
MAP21		0	0	0	0	0	0	0	0	…	200	200	200	200	200
MAP22		10	0	0	0	0	0	10	10	…	0	0	0	0	0
MAP23		0	10	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP24		0	0	10	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP25		0	0	0	0	0	0	0	0	…	0	0	0	0	0
MAP26		0	0	0	0	0	0	0	0	…	16384	16384	0	0	0
MAP27		10	10	10	10	10	20	10	10	…	2000	2000	0	2000	2000
MAP28		0	0	0	0	0	0	0	0	…	13384	13384	13384	13384	13384

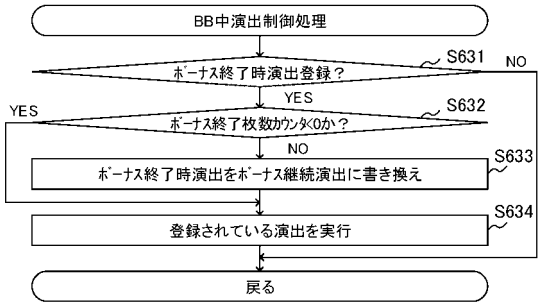
【図１５８】



【図１５９】


入賞作動コマンド受信時処理
S611
通常or高確率遊技状態か？
NO
YES
S612
通常終了時CZ・ART抽籤処理
S613
RT4中、かつ、通常遊技状態か？
NO
YES
S614
高確率移行判定処理
S615
高確率遊技状態か？
NO
YES
S616
高確率終了判定処理
S617
CZ中か？
NO
YES
S618
CZ中抽籤結果管理処理
S619
BB中か？
NO
YES
S620
BB中演出制御処理
戻る

【図１６０】


BB中演出制御処理
S631
ﾎﾞｰﾅｽ終了時演出登録？
NO
YES
S632
ﾎﾞｰﾅｽ終了枚数ｶｳﾝﾀ<0か？
YES
NO
S633
ﾎﾞｰﾅｽ終了時演出をﾎﾞｰﾅｽ継続演出に書き換え
S634
登録されている演出を実行
戻る

フロントページの続き

(72)発明者　西田　篤
東京都江東区有明３丁目７番２６号

Ｆターム(参考) 2C182 CD11 CD16 CE02
2C518 EA20 EB07 EB20 EC22