(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6581394号
(P6581394)
(45)発行日　令和1年9月25日(2019.9.25)　(24)登録日　令和1年9月6日(2019.9.6)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 661
A63F 5/04 652

請求項の数 2　(全 258 頁)

(21)出願番号　特願2015-115313(P2015-115313)
(22)出願日　平成27年6月5日(2015.6.5)
(65)公開番号　特開2017-283(P2017-283A)
(43)公開日　平成29年1月5日(2017.1.5)
審査請求日　平成30年4月4日(2018.4.4)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110000925
特許業務法人信友国際特許事務所
(72)発明者　戸本　大二郎
東京都江東区有明３丁目７番２６号

審査官　三田村　陽平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出に基づいて遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
複数の表示列によって構成され、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段と、
主制御部により制御されて、前記複数の表示列に対する停止操作の順番又は／及び特定の表示列に停止表示させる図柄が識別可能な情報である指示情報を表示する指示情報表示手段と、
前記主制御部から送信された指示情報を受信する副制御部により制御され、前記指示情報を遊技者が認識できるように報知する報知手段と、を備え、
前記内部当籤役決定手段は、前記複数の表示列に対する停止操作の態様に応じて、変動表示を停止させた場合の図柄の組合せが異なるようにした複数の特定役を予め定められた確率で内部当籤役として決定し、

前記複数の特定役は、遊技者にとって有利な特典が付与される図柄の組合せが表示される場合の停止操作の態様が異なり、
前記複数の特定役のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合に、前記指示情報表示手段は、前記複数の特定役を１つにグループ化して割り当てたグループ指示情報を表示し、
前記副制御部は、前記グループ指示情報を受信した場合に、前記複数の特定役のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことを前記報知手段に報知させ、
前記指示情報表示手段が、前記グループ指示情報を表示するとき、前記停止操作の態様に対応する停止操作を行わせる可能性を高めることが可能な情報である第１のグループ指示情報を表示する第１の状態と、前記指示情報表示手段が、前記複数の特定役のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことが認識可能な情報である第２のグループ指示情報を表示する第２の状態を有する
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
遊技者による遊技操作を、特定期間、無効化する又は遅延させる遊技ロックを発生させる遊技ロック発生手段を備え、
遊技者による停止操作の一部が行われた後に前記遊技ロックを発生させるために、前記停止操作検出手段によって遊技者による停止操作の検出を受け付けない期間に、前記報知手段は、前記指示情報に応じた報知を行わない
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、複数の図柄がそれぞれの表面に設けられた複数のリールと、スタートスイッチと、ストップスイッチと、各リールに対応して設けられたステッピングモータと、制御部とを備えた、パチスロと呼ばれる遊技機が知られている。スタートスイッチは、メダルやコインなどの遊技媒体が遊技機に投入された後、スタートレバーが遊技者により操作されたこと（以下、「開始操作」ともいう）を検出し、全てのリールの回転の開始を要求する信号を出力する。ストップスイッチは、各リールに対応して設けられたストップボタンが遊技者により押されたこと（以下、「停止操作」ともいう）を検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力する。ステッピングモータは、その駆動力を対応するリールに伝達する。また、制御部は、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転動作及び停止動作を行う。
【０００３】
このような遊技機では、開始操作が検出されると、プログラム上で乱数を用いた抽籤処理（以下、「内部抽籤処理」という）が行われ、その抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）と停止操作のタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う。そして、全てのリールの回転が停止され、入賞の成立に係る図柄の組合せが表示されると、その図柄の組合せに対応する特典が遊技者に付与される。なお、遊技者に付与される特典の例としては、遊技媒体（メダル等）の払い出し、遊技媒体を消費することなく再度、内部抽籤処理を行う再遊技（以下、「リプレイ」ともいう）の作動、遊技媒体の払い出し機会が増加するボーナスゲームの作動等を挙げることができる。
【０００４】
上記構成の遊技機としては、大当りの種類に応じて７セグメントＬＥＤ（Light Emitting Diode）の表示パターンを変えるものが知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】

【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２０１１－２１２３４５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
しかし、特許文献１に開示された遊技機のように、７セグメントＬＥＤの表示パターンを複数設けても、表示パターンが単調であると、遊技者が決定された内部当籤役を容易に判別してしまうという問題があった。
ところで、複数の内部当籤役をグループ化し、そのグループ化した情報に対応した報知を行うことが望まれている。
【０００７】
本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、複数の内部当籤役をグループ化し、そのグループ化した情報に対応した報知を行うことができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。
【０００９】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、後述のメダルセンサ３５Ｓ）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出に基づいて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、後述のスタートスイッチ１６Ｓ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の内部抽籤処理）と、
複数の表示列によって構成され、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、後述の３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、後述のストップスイッチ１７Ｓ）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、後述のリール停止制御処理）と、
主制御部（例えば、後述の主制御部４０）により制御されて、前記複数の表示列に対する停止操作の順番（例えば、後述のストップボタンの押し順）又は／及び特定の表示列に停止表示させる図柄が識別可能な情報である指示情報を表示する指示情報表示手段（例えば、後述の指示モニタとしての払出枚数表示器６ａ）と、
前記主制御部から送信された指示情報を受信する副制御部により制御され、前記指示情報を遊技者が認識できるように報知する報知手段（例えば、後述の液晶表示装置１１）と、を備え、
前記内部当籤役決定手段は、前記複数の表示列に対する停止操作の態様に応じて、変動表示を停止させた場合の図柄の組合せが異なるようにした複数の特定役を予め定められた確率で内部当籤役として決定し、
前記複数の特定役は、遊技者にとって有利な特典が付与される図柄の組合せが表示される場合の停止操作の態様が異なり、
前記複数の特定役のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合に、前記指示情報表示手段は、前記複数の特定役を１つにグループ化して割り当てたグループ指示情報を表示し、
前記副制御部は、前記グループ指示情報を受信した場合に、前記複数の特定役のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことを前記報知手段に報知させ、

前記指示情報表示手段が、前記グループ指示情報を表示するとき、前記停止操作の態様に対応する停止操作を行わせる可能性を高めることが可能な情報である第１のグループ指示情報を表示する第１の状態と、前記指示情報表示手段が、前記複数の特定役のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことが認識可能な情報である第２のグループ指示情報を表示する第２の状態を有する
ことを特徴とする遊技機。

【００１０】

また、上記本発明の遊技機では、
遊技者による遊技操作を、特定期間、無効化する又は遅延させる遊技ロックを発生させる遊技ロック発生手段を備え、
遊技者による停止操作の一部が行われた後に前記遊技ロックを発生させるために、前記停止操作検出手段によって遊技者による停止操作の検出を受け付けない期間に、前記報知手段は、前記指示情報に応じた報知を行わないようにしてもよい。

【発明の効果】

【００１１】

上記構成の本発明の遊技機によれば、複数の内部当籤役をグループ化し、そのグループ化した情報に対応した報知を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】本発明の第１の実施形態における遊技機の機能フローを説明するための図である。
【図２】本発明の第１の実施形態における遊技機の外観構造を示す斜視図である。
【図３】本発明の第１の実施形態における遊技機の液晶表示装置付近の概略正面構成図である。
【図４】本発明の第１の実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。
【図５】本発明の第１の実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。
【図６】本発明の第１の実施形態における副制御回路の内部構成を示すブロック図である。
【図７】本発明の第１の実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図８】本発明の第１の実施形態における図柄組合せテーブル（その１）の一例を示す図である。
【図９】本発明の第１の実施形態における図柄組合せテーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１０】本発明の第１の実施形態における図柄組合せテーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１１】本発明の第１の実施形態における図柄組合せテーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１２】本発明の第１の実施形態における図柄組合せテーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１３】本発明の第１の実施形態における図柄組合せテーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１４】本発明の第１の実施形態における図柄組合せテーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１５】本発明の第１の実施形態における図柄組合せテーブル（その８）の一例を示す図である。
【図１６】本発明の第１の実施形態におけるボーナス作動時テーブルの一例を示す図である。
【図１７】本発明の第１の実施形態におけるＲＴ遷移テーブルの一例を示す図である。
【図１８】本発明の第１の実施形態における内部抽籤テーブル決定テーブルの一例を示す

図である。
【図１９】本発明の第１の実施形態における一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の一例を示す図である。
【図２０】本発明の第１の実施形態におけるＲＴ１用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１】本発明の第１の実施形態におけるＲＴ２用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２】本発明の第１の実施形態におけるＲＴ３用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３】本発明の第１の実施形態におけるＲＴ４用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４】本発明の第１の実施形態におけるＣＢ用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の一例を示す図である。
【図２５】本発明の第１の実施形態における内部当籤役決定テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２６】本発明の第１の実施形態における内部当籤役決定テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２７】本発明の第１の実施形態における回胴停止用番号選択テーブルの一例を示す図である。
【図２８】本発明の第１の実施形態におけるリール停止初期設定テーブルの一例を示す図である。
【図２９】本発明の第１の実施形態における順押し時第１停止用停止テーブルの一例を示す図である。
【図３０】本発明の第１の実施形態における順押し時制御変更テーブルの一例を示す図である。
【図３１】本発明の第１の実施形態における順押し時第２・第３停止用停止テーブルの一例を示す図である。
【図３２】本発明の第１の実施形態における変則押し時停止テーブルの一例を示す図である。
【図３３】本発明の第１の実施形態における引込優先順位テーブル選択テーブルの一例を示す図である。
【図３４】本発明の第１の実施形態における引込優先順位テーブルの一例を示す図である。
【図３５】本発明の第１の実施形態における検索順序テーブル（ＭＢ作動時以外）の一例を示す図である。
【図３６】本発明の第１の実施形態における検索順序テーブル（ＭＢ（ＣＢ）作動時）の一例を示す図である。
【図３７】本発明の第１の実施形態における図柄対応入賞作動フラグデータテーブルの一例を示す図である。
【図３８】本発明の第１の実施形態における遊技ロック抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図３９】本発明の第１の実施形態における遊技ロック抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図４０】本発明の第１の実施形態における遊技ロック抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図４１】本発明の第１の実施形態における遊技ロック抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図４２】本発明の第１の実施形態における遊技ロック抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図４３】本発明の第１の実施形態における連続ロック状態中抽籤テーブルの一例を示す

図である。
【図４４】本発明の第１の実施形態における遊技機のＲＴ遊技状態の遷移フロー図である。
【図４５】本発明の第１の実施形態における遊技機の各ＲＴ遊技状態の発動条件及び終了条件をまとめた表である。
【図４６】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図４７】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図４８】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図４９】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図５０】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図５１】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図５２】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図５３】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図５４】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図５５】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図５６】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図５７】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図５８】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブルの一例を示す図である。
【図５９】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（擬似ボーナス終了待機終了中）テーブルの一例を示す図である。
【図６０】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（ロケット中）テーブルの一例を示す図である。
【図６１】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（天井時）テーブルの一例を示す図である。
【図６２】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブルの一例を示す図である。
【図６３】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（通常）テーブルの一例を示す図である。
【図６４】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図６５】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図６６】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブルの一例を示す図である。
【図６７】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（確定画面中）テーブルの一例を示す図である。
【図６８】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その１）の一

例を示す図である。
【図６９】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図７０】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図７１】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図７２】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図７３】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図７４】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図７５】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その８）の一例を示す図である。
【図７６】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その９）の一例を示す図である。
【図７７】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルの一例を示す図である。
【図７８】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図７９】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図８０】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図８１】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルの一例を示す図である。
【図８２】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＳＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルの一例を示す図である。
【図８３】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブルの一例を示す図である。
【図８４】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブルの一例を示す図である。
【図８５】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図８６】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図８７】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図８８】本発明の第１の実施形態におけるＮＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルの一例を示す図である。
【図８９】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルの一例を示す図である。
【図９０】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その１）の一例を示す図である。
【図９１】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その２）の一例を示す図である。
【図９２】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その３）の一例を示す図である。
【図９３】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その４

）の一例を示す図である。
【図９４】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その５）の一例を示す図である。
【図９５】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その６）の一例を示す図である。
【図９６】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その７）の一例を示す図である。
【図９７】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その８）の一例を示す図である。
【図９８】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（その９）の一例を示す図である。
【図９９】本発明の第１の実施形態におけるＸＢＢ継続抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１００】本発明の第１の実施形態におけるＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブルの一例を示す図である。
【図１０１】本発明の第１の実施形態におけるＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブルの一例を示す図である。
【図１０２】本発明の第１の実施形態におけるＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１０３】本発明の第１の実施形態におけるＮＲＢ強制短縮抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１０４】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１０５】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１０６】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１０７】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１０８】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１０９】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１１０】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１１１】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１１２】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１１３】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１１４】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１１５】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１１６】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１１７】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１１８】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ内容抽籤テーブルの一例を示す図であ

る。
【図１１９】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１２０】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１２１】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ追加上乗せテーブルの一例を示す図である。
【図１２２】本発明の第１の実施形態におけるコンボボーナス抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１２３】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ継続抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１２４】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ継続抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１２５】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ継続抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１２６】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ継続抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１２７】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ継続抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１２８】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ継続抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１２９】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ継続抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１３０】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ天井モード移行抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１３１】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ天井モード移行抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１３２】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブルの一例を示す図である。
【図１３３】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブルの一例を示す図である。
【図１３４】本発明の第１の実施形態におけるＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＡＲＴ中）テーブルの一例を示す図である。
【図１３５】本発明の第１の実施形態におけるＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＸＲ中）テーブルの一例を示す図である。
【図１３６】本発明の第１の実施形態におけるＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルの一例を示す図である。
【図１３７】本発明の第１の実施形態におけるＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３８】本発明の第１の実施形態におけるＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３９】本発明の第１の実施形態におけるロケットモード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４０】本発明の第１の実施形態におけるロケットモード継続抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４１】本発明の第１の実施形態におけるＡＲＴ終了時ループ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４２】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブルの一例を示す図である。
【図１４３】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブル

の一例を示す図である。
【図１４４】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１４５】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１４６】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１４７】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１４８】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１４９】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１５０】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１５１】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。
【図１５２】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。
【図１５３】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１０）の一例を示す図である。
【図１５４】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１１）の一例を示す図である。
【図１５５】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１２）の一例を示す図である。
【図１５６】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１３）の一例を示す図である。
【図１５７】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１４）の一例を示す図である。
【図１５８】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１５）の一例を示す図である。
【図１５９】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジ内容抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１６０】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジ内容抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１６１】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１６２】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１６３】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１６４】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１６５】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図１６６】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図１６７】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その７）の一例を示す図である。
【図１６８】本発明の第１の実施形態におけるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その

８）の一例を示す図である。
【図１６９】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１７０】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１７１】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１７２】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１７３】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１７４】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１７５】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１７６】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１７７】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１７８】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１７９】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１８０】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１８１】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１８２】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１８３】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１８４】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１８５】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１８６】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１８７】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１８８】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１８９】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１９０】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１９１】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１９２】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１９３】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブ

ル（その１）の一例を示す図である。
【図１９４】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１９５】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１９６】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１９７】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１９８】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１９９】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２００】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図２０１】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２０２】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２０３】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２０４】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図２０５】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２０６】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２０７】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２０８】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図２０９】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２１０】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２１１】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２１２】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図２１３】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２１４】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２１５】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２１６】本発明の第１の実施形態における押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図２１７】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（通常中）テーブルの一例を示す図である。
【図２１８】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル

（その１）の一例を示す図である。
【図２１９】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２２０】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２２１】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２２２】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２２３】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２２４】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図２２５】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２２６】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２２７】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２２８】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図２２９】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図２３０】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図２３１】本発明の第１の実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ終了時）テーブルの一例を示す図である。
【図２３２】本発明の第１の実施形態における表示役格納領域の一例を示す図である。
【図２３３】本発明の第１の実施形態における遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。
【図２３４】本発明の第１の実施形態における作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。
【図２３５】本発明の第１の実施形態における押下順序格納領域の一例を示す図である。
【図２３６】本発明の第１の実施形態における図柄コード格納領域の一例を示す図である。
【図２３７】本発明の第１の実施形態における引込優先順位データ格納領域の一例を示す図である。
【図２３８】本発明の第１の実施形態における当籤役と停止順序との対応表（非ＭＢ中）を示す図である。
【図２３９】本発明の第１の実施形態における当籤役と停止順序との対応表（ＭＢ中）を示す図である。
【図２４０】本発明の第１の実施形態における当籤役と停止順序とＲＴ移行形態との対応表を示す図である。
【図２４１】本発明の第１の実施形態における遊技機の主制御回路の処理例を示すメインフローチャートである。
【図２４２】本発明の第１の実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４３】本発明の第１の実施形態における内部抽籤処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４４】本発明の第１の実施形態における抽籤値変更処理の一例を示すフローチャー

トである。
【図２４５】本発明の第１の実施形態における当籤番号補正処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４６】本発明の第１の実施形態における遊技ロック抽籤処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４７】本発明の第１の実施形態におけるリール停止初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４８】本発明の第１の実施形態における指示機能開始時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４９】本発明の第１の実施形態における引込優先順位格納処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５０】本発明の第１の実施形態における引込優先順位テーブル選択処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５１】本発明の第１の実施形態における図柄コード格納処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５２】本発明の第１の実施形態におけるリール停止制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５３】本発明の第１の実施形態におけるストップボタン検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５４】本発明の第１の実施形態における滑り駒数決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５５】本発明の第１の実施形態における第２・第３停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５６】本発明の第１の実施形態におけるライン変更ビットチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５７】本発明の第１の実施形態におけるラインマスクデータ変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５８】本発明の第１の実施形態における優先引込制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５９】本発明の第１の実施形態における制御変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６０】本発明の第１の実施形態における第２停止後制御変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６１】本発明の第１の実施形態におけるＲＴ制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６２】本発明の第１の実施形態における指示機能入賞時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６３】本発明の第１の実施形態におけるボーナス終了チェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６４】本発明の第１の実施形態における遊技終了時演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６５】本発明の第１の実施形態におけるボーナス作動チェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６６】本発明の第１の実施形態におけるメインＣＰＵの制御による割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６７】本発明の第１の実施形態における通常中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６８】本発明の第１の実施形態における通常中状態遷移処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６９】本発明の第１の実施形態における通常中処理（入賞）の一例を示すフローチ

ャートである。
【図２７０】本発明の第１の実施形態におけるＡＲＴ準備中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７１】本発明の第１の実施形態におけるＡＲＴ準備中処理（入賞）の一例を示すフローチャートである。
【図２７２】本発明の第１の実施形態におけるＡＲＴ中処理（その１）の一例を示すフローチャートである。
【図２７３】本発明の第１の実施形態におけるＡＲＴ中処理（その２）の一例を示すフローチャートである。
【図２７４】本発明の第１の実施形態におけるＡＲＴ中処理（その３）の一例を示すフローチャートである。
【図２７５】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ放出時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７６】本発明の第１の実施形態におけるＡＲＴ中状態遷移処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７７】本発明の第１の実施形態におけるＡＲＴ中処理（入賞）の一例を示すフローチャートである。
【図２７８】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ中処理（その１）の一例を示すフローチャートである。
【図２７９】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ中処理（その２）の一例を示すフローチャートである。
【図２８０】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ中処理（その３）の一例を示すフローチャートである。
【図２８１】本発明の第１の実施形態におけるＸＲ中処理（入賞）の一例を示すフローチャートである。
【図２８２】本発明の第１の実施形態におけるＸＲＣ中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３】本発明の第１の実施形態におけるロケット中処理（その１）の一例を示すフローチャートである。
【図２８４】本発明の第１の実施形態におけるロケット中処理（その２）の一例を示すフローチャートである。
【図２８５】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８６】本発明の第１の実施形態におけるＢＧＺ中（入賞時）処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８７】本発明の第１の実施形態における確定画面中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８８】本発明の第１の実施形態における確定画面中処理（入賞）の一例を示すフローチャートである。
【図２８９】本発明の第１の実施形態におけるＢＢ中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９０】本発明の第１の実施形態におけるＮＲＢ中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９１】本発明の第１の実施形態におけるＳＲＢ中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９２】本発明の第１の実施形態におけるＸＢＢ中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９３】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス終了待機中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９４】本発明の第１の実施形態における擬似ボーナス終了時（入賞時）処理の一例

を示すフローチャートである。
【図２９５】本発明の第１の実施形態におけるサブＣＰＵにより行われる主基板通信タスクの一例を示すフローチャートである。
【図２９６】本発明の第１の実施形態におけるサブＣＰＵにより行われる演出登録タスクの一例を示すフローチャートである。
【図２９７】本発明の第１の実施形態における演出内容決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９８】本発明の第１の実施形態における指示モニタの表示内容及び表示方法を示す説明図である。
【図２９９】本発明の第１の実施形態における指示モニタの表示タイミングの概要を示すタイミングチャートである。
【図３００】本発明の第１の実施形態における指示モニタの表示タイミング（その１）を示すタイミングチャートである。
【図３０１】本発明の第１の実施形態における指示モニタの表示タイミング（その２）を示すタイミングチャートである。
【図３０２】本発明の第１の実施形態における指示モニタの表示タイミング（その３）を示すタイミングチャートである。
【図３０３】本発明の第１の実施形態における指示モニタの表示タイミング（その４）を示すタイミングチャートである。
【図３０４】本発明の第１の実施形態における条件装置作動状態と図柄の組合せの対応関係を示す説明図である。
【図３０５】本発明の第１の実施形態における指示内容と指示パターンＩＤの対応関係を示す説明図である。
【図３０６】本発明の第１の実施形態における主制御部が送信する信号（その１）を示す説明図である。
【図３０７】本発明の第１の実施形態における主制御部が送信する信号（その２）を示す説明図である。
【図３０８】本発明の第１の実施形態における指示情報に対応する表示装置の指示パターンを示す説明図である。
【図３０９】本発明の第２の実施形態における指示モニタの表示内容及び表示方法を示す説明図である。
【図３１０】本発明の第３の実施形態における図柄配置テーブルの一部を示す図である。
【図３１１】本発明の第３の実施形態における条件装置作動状態と図柄の組合せの対応関係を示す説明図である。
【図３１２】本発明の第４の実施形態における条件装置作動状態と図柄の組合せの対応関係を示す説明図である。
【図３１３】本発明の第４の実施形態における指示内容と指示パターンＩＤの対応関係を示す説明図である。
【図３１４】本発明の第４の実施形態における条件装置作動状態に対応するリールロック演出の抽籤値を示す説明図である。
【図３１５】本発明の第５の実施形態におけるナビパターン抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図３１６】本発明の第６の実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。
【図３１７】本発明の第１～第６の実施形態に係るエラー報知画面の一例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
以下、本発明の第１の実施形態を示す遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、特定の小役の成立

をランプ等でナビゲートする機能であるアシストタイム（以下、「ＡＴ」という）と、特定の図柄組合せが表示された場合にリプレイの当籤確率が通常時より高い遊技状態が作動する機能、すなわち、リプレイタイム（以下、「ＲＴ」という）の機能とが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「ＡＲＴ」という）の機能を備えたパチスロについて説明する。

【００１４】

＜機能フロー＞

まず、図１を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。本実施形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、例えば、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。

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

パチスロでは、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ又は７５ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。そして、本実施形態では、規定期間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄４個分に定め、規定期間が７５ｍｓｅｃである場合には、最大滑り駒数を図柄１個分に定める。

【００１９】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、例えば、第２種特別役物であるチャレンジボーナス（以下、「ＣＢ」という）及び「ＣＢ」を連続して作動させる「ＭＢ」（ミドルボーナス）の動作時には、１つ以上のリールに対して、規定時間７５ｍｓｅｃ（図柄１駒分）内に、その図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。さらに、リール停止制御手段は、遊技状態に対応する各種規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止させる。

【００２０】

こうして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。この入賞判定手段もまた、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。

そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。パチスロでは、以上のような一連の流れが１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

＜パチスロの構造＞

次に、図２～図４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。

【００２５】

［外観構造］

まず、パチスロ１の外観構造を、図２及び図３を参照しながら説明する。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の液晶画面付近の概略正面構成図である。

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

キャビネット２ａの内部には、図３及び後述の図４に示すように、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（変動表示手段）が設けられ、該３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは横方向（リールの回転方向と直交する方向）に一列に配置される。以下、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒという。各リール（表示列）は、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材とを有する。シート材の表面には、複数（例えば２１個）の図柄が周方向（リールの回転方向）に沿って描かれ、図柄の配列方向に沿って互いに隣り合う図柄は所定の間隔をあけて配置される。

【００２９】

フロントドア２ｂは、ドア本体９と、フロントパネル１０と、液晶表示装置１１（図３参照）と、腰部パネル１２とを備える。ドア本体９は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット２ａに開閉可能に取り付けられる。ヒンジは、パチスロ１の前方側（遊技者側）からドア本体９を見た場合、ドア本体９の左側の側端部に設けられる。

【００３０】
液晶表示装置１１（報知手段）は、ドア本体９の上部に取り付けられており、映像の表示による演出を実行する。この液晶表示装置１１は、図３に示すように、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに描かれた図柄をそれぞれ表示するための３つの表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒを含む表示部（表示画面）１１ａを備える。本実施形態では、３つの表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒを含む表示部１１ａの全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。
【００３１】
３つの表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒは、例えばアクリル板等の透明部材で形成される。この３つの表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒは、正面（遊技者側）から見て、３つのリールの配置領域と重畳する位置に設けられ、かつ、３つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。したがって、遊技者は、３つの表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒを介して、それらの背後に設けられた３つのリールを視認することができる。
【００３２】
本実施形態では、各表示窓は、その背後に設けられた対応するリールの回転が停止したとき、各リールに描かれた（配列された）複数の図柄のうち、連続して配置された３つの図柄を表示できる大きさに設定されている。それゆえ、各表示窓の枠内には、図３に示すように、リール毎に上段、中段及び下段の各図柄表示領域（以下、それぞれ上段領域、中段領域及び下段領域という）が設けられ、各図柄表示領域に１個の図柄が表示される。すなわち、３つの表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒには、３×３の配列形態で図柄が表示される。そして、本実施形態では、左リール３Ｌの中段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの中段領域を結ぶライン（センターライン）を、入賞か否かの判定を行う有効ラインとして定義する。
【００３３】
フロントパネル１０は、ドア本体９の上部において液晶表示装置１１の表示画面（表示部１１ａ）の周縁部分を覆うように取り付けられ、かつ、表示部１１ａの正面側の面上に重畳して配置される。そして、フロントパネル１０は、液晶表示装置１１の表示部１１ａにおける必要な表示画面領域を露出させる３つのパネル開口１０１ａが形成された装飾枠１０１と、装飾枠１０１の３つのパネル開口１０１ａを塞ぐ透明の保護カバー１０２(図２参照)を有する。
【００３４】
また、装飾枠１０１には、ランプ群２１と、演出用スイッチ２２Ｌ，２２Ｒ（以下、左演出用スイッチ２２Ｌ及び右演出用スイッチ２２Ｒという）が設けられる。
【００３５】
ランプ群２１は、例えば、遊技者側から見て、装飾枠１０１の左側部に設けられたランプ２１ａ、及び、装飾枠１０１の右側部に設けられたランプ２１ｂを含む（図３参照）。ランプ群２１を構成する各ランプは、ＬＥＤ（Light Emitting Diode）等で構成され、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯する。
【００３６】
左演出用スイッチ２２Ｌは、図２及び図３に示すように、遊技者側から見て、装飾枠１０１の左側部に設けられ、且つ、遊技者側から見て保護カバー１０２の左下角部に配置される。一方、右演出用スイッチ２２Ｒは、遊技者側から見て、装飾枠１０１の右側部に設けられ、且つ、遊技者側から見て保護カバー１０２の右下角部に配置される。なお、左演出用スイッチ２２Ｌ及び右演出用スイッチ２２Ｒは、後述の「ビリーゲットチャレンジ」と称する二者択一演出の際に遊技者により選択押下操作されるスイッチである。
【００３７】
さらに、装飾枠１０１には、中央可動ユニット１０５と、左可動ユニット１０６と、右可動ユニット１０７とが取り付けられる。
【００３８】
中央可動ユニット１０５は、装飾枠１０１内の上端付近の中央部に配置され、可動部品

３０９を有する。中央可動ユニット１０５は、例えば、特定の演出が行われる場合に、初期位置（図３参照）にある可動部品３０９を、左右方向に延びる軸を中心に回動させると共に、下降させる。これにより、可動部品３０９は、液晶表示装置１１の表示部１１ａの一部を覆う位置まで移動する。

【００３９】

左可動ユニット１０６は、装飾枠１０１内の左側端付近に配置され、左扉１８８を有する。また、右可動ユニット１０７は、装飾枠１０１内の右側端付近に配置され、右扉１８９を有する。左可動ユニット１０６は、例えば、所定の演出が行われる場合に、初期位置（図３参照）にある左扉１８８を、上下方向に延びる軸を中心に回動させる。また、右可動ユニット１０７は、例えば、所定の演出が行われる場合に、初期位置にある右扉１８９を、上下方向に延びる軸を中心に回動させる。なお、パチスロ１では、所定の演出が行われる場合において、左扉１８８及び右扉１８９の一方を回動させてもよいし、左扉１８８及び右扉１８９の両方を回動させてもよい。

【００４０】

腰部パネル１２は、図２に示すように、ドア本体９の略中央に設けられ、腰部パネル１２には、台座部１３が形成される。そして、台座部１３には、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口１４、ＭＡＸベットボタン１５Ａ、１ＢＥＴボタン１５Ｂ、スタートレバー１６、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ、清算ボタン１８等）が設けられる。

【００４１】

メダル投入口１４は、遊技者によって外部からパチスロ１に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口１４から受け入れられたメダルは、予め設定された所定枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に使用され、所定枚数を超えたメダルの枚数分は、パチスロ１の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能）。

【００４２】

ＭＡＸベットボタン１５Ａ及び１ＢＥＴボタン１５Ｂは、パチスロ１の内部に預けられているメダルから１回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。また、精算ボタン１８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。

【００４３】

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

【００４４】

また、図２には示さないが、台座部１３には、７セグメントＬＥＤ（Light Emitting Diode）からなる７セグ表示器６（図５参照）が設けられる。この７セグ表示器６は、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数という）を２桁の数字で表示する払出枚数表示器６ａと、パチスロ１の内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数という）を２桁の数字で表示する貯留枚数表示器６ｂと、で構成されている。

【００４５】

また、図２には示さないが、台座部１３には、７セグ表示器６に隣接するベット数表示ＬＥＤ８（図５参照）が設けられる。ベット数表示ＬＥＤ８は、３つのＬＥＤランプで構成されている。具体的には、３つの単位遊技の開始時において、遊技者によってパチスロ１に１枚目のメダルが投下されると点灯する１ＢＥＴランプ８ａと、２枚目のメダルが投下されると点灯する２ＢＥＴランプ８ｂと、３枚目のメダルが投下されると点灯する３ＢＥＴランプ８ｃと、で構成されている。

【００４６】

ドア本体９の下部には、メダル払出口２４、メダル受皿２５、２つのスピーカ２０Ｌ，２０Ｒ等が設けられる。メダル払出口２４は、後述のメダル払出装置３３の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿２５は、メダル払出口２４から排出されたメダルを貯める。また、２つのスピーカ２０Ｌ，２０Ｒは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音声を出力する。

【００４７】

［内部構造］

次に、パチスロ１の内部構造を、図４を参照しながら説明する。図４は、パチスロ１の内部構造を説明するための図であり、フロントドア２ｂをキャビネット２ａに対して開放した際の様子を示す図である。

【００４８】

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

【００４９】

キャビネット２ａ内の上端部付近には、後述の主制御回路４１（図５参照）が実装された主基板３１が設けられる。主制御回路４１は、内部当籤役の決定等を行う回路である。なお、主制御回路４１の具体的な構成は後で詳述する。

【００５０】

キャビネット２ａ内の中央部付近には、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒを含むリールユニットが設けられる。なお、図４には示さないが、各リールは、所定の減速比を有する歯車を介して対応する後述のステッピングモータ（図５中のステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒのいずれか）に接続される。

【００５１】

キャビネット２ａ内の下端部付近には、多量のメダルが収容可能であり、かつ、それらを１枚ずつ排出可能な構造を有するメダル払出装置３３（以下、ホッパー３３という）が設けられる。また、キャビネット２ａ内の下端部付近において、ホッパー３３の一方の側部（図４に示す例では左側）には、パチスロ１が有する各装置に対して必要な電力を供給する電源装置３４が設けられる。

【００５２】

フロントドア２ｂの裏面側（表示画面側とは反対側）の上端部付近には、後述の副制御回路４２（図５及び図６参照）が実装された副基板３２が設けられる。副制御回路４２は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。なお、副制御回路４２の具体的な構成は後で詳述する。

【００５３】

さらに、フロントドア２ｂの裏面側の略中央部付近には、セレクタ３５が設けられる。セレクタ３５は、メダル投入口１４（図２参照）を介して外部から投入されたメダルの材質や形状等が適正である否かを選別する装置であり、適正であると判定したメダルをホッパー３３に案内する。また、図４には示さないが、セレクタ３５内においてメダルが通過する経路上には、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ３５Ｓ（図５参照）が設けられる。

【００５４】

また、キャビネット２ａ内には、後述の払出制御回路（図５参照）が実装された払出制御基板（図示省略）が設けられる。払出制御回路は、メダル払出装置３３の動作の制御等、各種制御を行う回路である。なお、払出制御回路の具体的な構成は後で詳述する。

【００５５】

＜パチスロが備える回路の構成＞

次に、パチスロ１が備える回路の構成について、図５及び図６を参照して説明する。なお、図５は、パチスロ１が備える回路全体のブロック構成図である。また、図６は、副制御回路の内部構成を示すブロック構成図である。

【００５６】

パチスロ１は、図５に示すように、主制御回路（基板）４１、副制御回路４２、払出制御回路（基板）４３、及び、これらの回路と電気的に接続される周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【００５７】

［主制御回路］

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

【００５８】

主制御回路４１は、副制御回路４２に、各種制御指令（コマンド）を送信可能に接続されている。また、主制御回路４１は、払出制御回路４３と、各種コマンドを相互通信可能に接続されている。

【００５９】

マイクロコンピュータ５０は、メインＣＰＵ（Central Processing Unit）５１、メインＲＯＭ（Read Only Memory）５２及びメインＲＡＭ（Random Access Memory）５３を備える。

【００６０】

メインＲＯＭ５２には、メインＣＰＵ５１により実行される各種処理（例えば、内部当籤役の決定に係る抽籤など各種抽籤処理）の制御プログラム、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路４２に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。また、メインＲＡＭ５３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを一時的に格納する格納領域が設けられる。

【００６１】

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

【００６２】

また、マイクロコンピュータ５０の入力ポートには、設定用鍵型スイッチ１９、左演出用スイッチ２２Ｌ及び右演出用スイッチ２２Ｒ、スタートスイッチ１６Ｓが接続される。設定用鍵型スイッチ１９は、メイン設定値変更手段の一具体例を示すものである。この設定用鍵型スイッチ１９は、電源スイッチ（図示省略）に連動しており、リセットスイッチ（図示省略）とともにメイン設定値を変更するときに用いられる。

【００６３】

メイン設定値は、「１」～「６」の６段階に設定することができ、当該メイン設定値に基づいて、後述する内部抽籤テーブルを選択することにより、ボーナスや小役等の内部当籤の期待値を調整することができる。すなわち、メイン設定値に基づいて、メダル（遊技媒体）の投入総数に対するメダルの払出し（付与）総数の比率（所謂出玉率）を調整することができる。なお、メイン設定値は、遊技者にとって不利な方から順に並べると「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」となる。すなわち、メイン設定値が「６」である場合が遊技者にとって最も有利となる。

【００６４】

左演出用スイッチ２２Ｌ、右演出用スイッチ２２Ｒはそれぞれ、遊技者により押下されたことを検出し、その検出結果を主制御回路４１に送信する。スタートスイッチ１６Ｓ（開始操作検出手段）は、スタートレバー１６が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出し、その検出結果を主制御回路４１に送信する。

【００６５】

［払出制御回路］

払出制御回路４３は、制御ＬＳＩである表示部制御回路６４、投入制御回路６５、貯留制御回路６６、回胴制御回路６７、ホッパー制御回路６８、及び、精算制御回路６９、で構成されている。

【００６６】

また、払出制御回路４３は、スタートスイッチ１６Ｓ、７セグ表示器６、ベット数表示ＬＥＤ８、ストップスイッチ１７Ｓ、メダルセンサ３５Ｓ、ベットスイッチ１５Ｓ、精算スイッチ１８Ｓ、メダル払出装置３３、及び、メダル検出部３５Ｓに、電気的に接続されている。

【００６７】

スタートスイッチ１６Ｓ（開始操作検出手段）は、スタートレバー１６が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出し、その検出結果を払出制御回路４３に送信する。

【００６８】

ストップスイッチ１７Ｓ（停止操作検出手段）は、左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒのそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出し、その検出結果を払出制御回路４３に送信する。

【００６９】

メダルセンサ３５Ｓ（投入操作検出手段）は、メダル投入口１４に投入されたメダルがセレクタ３５内を通過したことを検出し、その検出結果を払出制御回路４３に送信する。

【００７０】

ベットスイッチ１５Ｓは、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１５Ａ又は１ＢＥＴボタン１５Ｂ）が遊技者により押されたことを検出し、その検出結果を払出制御回路４３に送信する。

【００７１】

精算スイッチ１８Ｓは、精算ボタン１８が遊技者により押されたことを検出し、その検出結果を払出制御回路４３に送信する。

また、メダル検出部３３Ｓは、ホッパー３３から外部に排出されるメダルを検出し、その検出結果を払出制御回路４３に送信する。

【００７２】

また、払出制御回路４３は、モータ駆動回路６２、及び、リール位置検出回路６３と電気的に接続されている。

【００７３】

モータ駆動回路６２は、払出制御回路４３の回胴制御回路６７からの指示に基づいて、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒに対応してそれぞれ設けられた３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒの駆動を制御する。リール位置検出回路６３は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リールが一回転したことを示すリールインデックスをリール毎に検出する。なお、リール位置検出回路６３は、検出結果を払出制御回路４３に出力する。

【００７４】

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

【００７５】

払出制御回路４３の回胴制御回路６７は、主制御回路４１が行う抽籤の結果、スタートスイッチ１６Ｓ及びストップスイッチ１７Ｓの検出結果などに基いて、モータ駆動回路６２に、３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒの駆動の開始及び停止を指示する。

【００７６】

回胴制御回路６７は、リール位置検出回路６３が各リールのリールインデックスを検出

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

【００７７】

ここで、各リールの回転角度の管理手法を具体的に説明する。各ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、回胴制御回路６７に設けられたパルスカウンタ（不図示）によって計数される。そして、図柄１個分の回転に必要な所定回数（例えば１６回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数されるごとに、回胴制御回路６７に設けられた図柄カウンタ（不図示）の値に、「１」が加算される。なお、図柄カウンタは、リール毎に設けられる。そして、図柄カウンタの値は、リール位置検出回路６３によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

【００７８】

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

【００７９】

また、回胴制御回路６７は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止後に、有効ライン（センターライン）に表示されている図柄である停止図柄が何であるかを判定する判定処理を行う。

【００８０】

表示部制御回路６４は、７セグ表示器６の動作を制御する。例えば、払出枚数表示器６ａに払出し枚数を示す２桁の数字を表示し、また、貯留枚数表示器６ｂにクレジット枚数を示す２桁の数字を表示する。

【００８１】

投入制御回路６４は、メダルセンサ３５Ｓの検出結果に基づいて、メダルが正常に投入されたかを判定し、また、正常に投入されたメダルの枚数を管理する。また、投入制御回路６４は、メダルの投入に関わる異常が発生したと判定するとき、投入に係るエラー処理を行う（例えば、パチスロ１が接続されているホールコンピュータへ投入に係るエラーが発生したことを報知する）。

【００８２】

貯留制御回路６６は、クレジット枚数を管理する。

【００８３】

ホッパー制御回路６８は、ホッパー３３の動作を制御する。例えば、ホッパー制御回路６８は、所定数のメダルの払い出しを行う際、ホッパー３３に払出しに係る動作を開始させ、メダル検出部３３Ｓの検出結果に基づき、外部に排出されたメダルの数が所定数に達したときに、ホッパー３３の動作を終了させる。また、メダル切れなどの払出しに係るエラーを検出し、払出しに係るエラー処理を行う（例えば、パチスロ１が接続されているホールコンピュータへ払出しに係るエラーが発生したことを報知する）。なお、払出制御回路４３は、図示しないオーバーフローセンサーに接続されており、オーバーフローセンサーがホッパー３３からメダルが溢れるオーバーフローが発生したことを検出すると、オーバーフローに係るエラー処理を行う（例えば、パチスロ１が接続されているホールコンピュータにオーバーフローに係るエラーが発生したことを報知する）。

【００８４】

精算制御回路６９は、精算スイッチ１８Ｓの検出結果に基づき、精算に係る処理、すなわち、パチスロ１の内部に預けられているメダルを外部に排出する処理を行う。

【００８５】

なお、払出制御回路４３に、主制御回路４１と同様に、ＣＰＵ、ＲＡＭ及びＲＯＭを設け、これらＣＰＵ、ＲＡＭ及びＲＯＭを、表示部制御回路６４、投入制御回路６５、貯留制御回路６６、停止操作制御回路６７、ホッパー制御回路６８、及び、精算制御回路６９として機能させてもよい。

【００８６】
主制御回路４１と払出制御回路４３は、パチスロ１における遊技の主な動作及び該動作間の流れを制御する主制御部４０を構成する。なお、主制御回路４１は、本発明に係る第１制御基板の一具体例を示し、払出制御回路４３は、本発明に係る第２制御基板の一具体例を示す。
【００８７】
このように、本実施形態では、主制御回路４１と払出制御回路４３によって主制御部４０を構成し、払出制御回路（基板）４３が、投入制御（投入判定）、ホッパー（払出し）制御、７セグ表示器６の制御等を行う。これにより、内部当籤役の決定に係る抽籤、後述する擬似ボーナスの当籤に係る抽籤などの各種抽籤処理を制御する主制御回路（基板）４１の記憶容量の不足を解消することができる。その結果、内部当籤役や擬似ボーナスの当籤などを決定する抽籤機能の充実を図ることができる。
【００８８】
本実施形態では、払出制御回路４３が、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止を制御する回胴制御回路６７を有する構成とした。しかし、本発明に係る遊技機としては、主制御回路４１が回胴制御回路６７を有する構成であってもよい。この場合は、モータ駆動回路６２及びリール位置検出回路６３は、主制御回路４１に電気的に接続される。
【００８９】
本実施形態では、スタートスイッチ１６Ｓを主制御回路４１に接続する構成にした。しかし、本発明に係る遊技機としては、例えば、フロントドア２ｂに中継基板を設け、スタートスイッチ１６Ｓの検出結果（信号）を、中継基板を経由して主制御回路４１（払出制御回路４３）に送信するようにしてもよい。
【００９０】
この場合、中継基板に乱数を生成及び抽出する機能を設けてもよい。これにより、スタートスイッチ１６Ｓの検出結果から即座に乱数を抽出することができるため、遊技者の操作をより適切に遊技に反映させることができる。また、ストップスイッチ１７Ｓやベットスイッチ１５Ｓ等の検出結果を、中継基板を経由して払出制御回路４３に送信するようにしてもよい。
【００９１】
［副制御回路］
図５及び図６に示すように、副制御回路４２（副制御部）は、主制御回路４１と電気的に接続され、主制御回路４１から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路４２は、基本的には、図６に示すように、サブＣＰＵ８１、サブＲＯＭ８２、サブＲＡＭ８３、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５、及び、ドライバ８６を含む。さらに、副制御回路４２は、ＤＳＰ（Digital Signal Processor）９０、オーディオＲＡＭ９１、Ｄ／Ａ（Digital Analog）変換器９２、アンプ９３、中央可動ユニット駆動回路９６、左可動ユニット駆動回路９７、右可動ユニット駆動回路９８、及び、回転灯駆動回路９９を含む。
【００９２】
サブＣＰＵ８１は、主制御回路４１から送信されたコマンドに基づいて、サブＲＯＭ８２に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力制御を行う。なお、サブＲＯＭ８２は、基本的には、プログラム記憶領域及びデータ記憶領域を有する。
【００９３】
プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ８１が実行する各種制御プログラムが記憶される。なお、プログラム記憶領域に格納される制御プログラムには、例えば、主制御回路４１との通信を制御するための主基板通信タスク、演出用乱数値を抽出して演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置１１による映像の表示を制御するための描画制御タスク、ランプ群２１による光の出力を制御するためのランプ制御タスク、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒによる音の出力を制御するための音声制御タスク等のプログラムが含まれる。

【００９４】
データ記憶領域には、例えば、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各種演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域、ＢＧＭ（Back-Ground Music）や効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等の各種記憶領域が含まれる。
【００９５】
各種データテーブルには、演出内容を決定する際に用いられる複数の演出抽籤テーブルが含まれている。演出抽籤テーブルは、演出用乱数値に基づいて、後述のいわゆる「桁かり」の方法を用いて演出内容が決定可能なように、規定されている。
【００９６】
本実施形態のサブＲＯＭ８２には、後述の設定用スイッチ１０８によって「１」～「６」の６段階に設定されるサブ設定値に対応する６つの演出抽籤テーブルが記憶されている。サブＣＰＵ８１は、６つの演出抽籤テーブルから、そのときに設定されているサブ設定値に対応する１つの演出抽籤テーブルを選択し、抽出された演出用乱数値に基づいて演出内容を決定する。
【００９７】
６つの演出抽籤テーブルは、対応するサブ設定値の値が大きいほど、遊技者にとって有利な特典が付与され得ることの示唆の度合いが大きい演出内容（いわゆる「熱い演出」）が決定され易くなるように、規定されている。すなわち、サブ設定値が「６」である場合、熱い演出が演出内容として決定される可能性が最も高くなる。
【００９８】
サブＲＡＭ８３は、決定された演出内容、演出データ等を登録する格納領域、主制御回路４１から送信される内部当籤役等の各種データ等を格納する格納領域、また、演出用設定値を格納する格納領域などを有する。
【００９９】
また、副制御回路４２には、図６に示すように、液晶表示装置１１、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒ、ランプ群２１、設定用スイッチ１０８、中央可動ユニット１０５、左可動ユニット１０６、右可動ユニット１０７、及び、回転灯１２４等の周辺装置が接続される。すなわち、これらの周辺装置の動作は、副制御回路４２により制御される。
【０１００】
本実施形態では、サブＣＰＵ８１、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５（フレームバッファを含む）及びドライバ８６は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、該作成した映像は液晶表示装置１１により表示される。
【０１０１】
サブＣＰＵ８１、ＤＳＰ９０、オーディオＲＡＭ９１、Ｄ／Ａ変換器９２及びアンプ９３は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭ等の音をスピーカ２０Ｌ，２０Ｒにより出力する。また、サブＣＰＵ８１は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ群２１の点灯及び消灯を行う。
【０１０２】
サブＣＰＵ８１及び中央可動ユニット駆動回路９６は、演出内容により指定された中央可動ユニット駆動データに従って中央可動ユニット１０５の駆動を行う。すなわち、中央可動ユニット１０５は、特定の演出が行われる場合に駆動され、可動部品３０９を液晶表示装置１１の表示部１１ａの一部を覆う位置まで移動させる。
【０１０３】
また、サブＣＰＵ８１及び左可動ユニット駆動回路９７は、演出内容により指定された左可動ユニット駆動データに従って左可動ユニット１０６の駆動を行う。サブＣＰＵ８１及び右可動ユニット駆動回路９８は、演出内容により指定された右可動ユニット駆動データに従って右可動ユニット１０７の駆動を行う。また、サブＣＰＵ８１及び回転灯駆動回路９９は、演出内容により指定された回転灯駆動データに従って回転灯１２４の駆動を行

う。
【０１０４】
設定用スイッチ１０８は、回転量を検知可能なボリュームスイッチで構成され、サブ設定値を「１」～「６」のいずれかに設定するときに用いられる。設定用スイッチ１０８は、例えば、遊技店の係員（ホール管理者）によって、パチスロ１の電源投入時に操作される。このように、本実施形態では、上述の設定用鍵型スイッチ１９を用いたメイン設定値の設定とは独立して、サブ設定値を設定可能である。
【０１０５】
本実施形態では、メイン設定値を変更（設定）することにより、メダル（遊技媒体）の投入総数に対するメダルの払出し（付与）総数の比率（所謂出玉率）を調整する。したがって、所謂出玉率を調整するには、メイン設定値のみを設定すればよく、メイン設定値とサブ設定値の組合せを調整する必要が無い。
【０１０６】
なお、上述の設定用鍵型スイッチ１９を用いて設定したメイン設定値と、設定用スイッチ１０８を用いて設定したサブ設定値と、を異なる値に設定可能である。例えば、メイン設定値とサブ設定値を同じ値に設定してもよい。この場合は、メダルの投入総数に対するメダルの払出し（付与）総数の比率（所謂出玉率）を、演出によって示唆することができる。
【０１０７】
＜メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成＞
次に、図７～図２３１を参照して、メインＲＯＭ５２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。
【０１０８】
［図柄配置テーブル］
まず、図７を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図７中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。
【０１０９】
図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときに、表示窓の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「０」を基準としてリールの回転方向（図７中の図柄位置「２０」から図柄位置「０」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「０」～「２０」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。
【０１１０】
すなわち、図柄カウンタの値（「０」～「２０」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、表示窓の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。例えば、左リール３Ｌに対応する図柄カウンタの値が「７」であるとき、左表示窓４Ｌの枠内における左リール３Ｌの上段領域、中段領域及び下段領域には、それぞれ、図柄位置「８」の図柄「ＲＥＰ１」、図柄位置「７」の図柄「ＢＥＬ１」及び図柄位置「６」の図柄「ＷＭＬ１」が表示されている。
【０１１１】
［図柄組合せテーブル］
次に、図８～図１５を参照して、図柄組合せテーブル（その１～その８）について説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せと、表示役（格納領域）及び払出枚数との対応関係を規定する。なお、本実施形態では、説明の便宜上、図柄組合せテーブルには、特典（ボーナス、メダル払い出し、再遊技）に関する図柄組合せだけでなく、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態に移行する際の契機となる図柄組合せ（図８中のコード名「ＫＢ０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行目）に係る図柄組合せ参照）も表示役として記載する。

【０１１２】
本実施形態では、有効ライン（センターライン）に沿って、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにより表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せと一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「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。
【０１１３】
図柄組合せテーブル中の表示役欄に記載の各種データは、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するためのデータである。この表示役欄の「データ」は、１バイトのデータで表され、該データ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せ（表示役の内容）が割り当てられる。
【０１１４】
また、表示役欄の「格納領域」のデータは、対応する表示役が格納される後述の表示役格納領域（後述の図２３２参照）を指定するためのデータである。なお、本実施形態では、６２個の表示役格納領域を設ける。そして、本実施形態では、ビットパターン（１バイトのデータパターン）が同じであり、かつ、内容の異なる表示役は、「格納領域」の違いにより別の表示役として管理される。
【０１１５】
図柄組合せテーブル中の払出枚数欄に記載の数値は、遊技者に対して払い出すメダルの枚数を表す。「払出枚数」のデータとして１以上の数値が付与されている図柄の組合せでは、その数値と同じ枚数のメダルの払い出しが行われる。
【０１１６】
例えば、本実施形態では、３枚のメダルの投入枚数に対して、表示役としてコード名「ＢＬ０１」～「ＢＬ０３」のいずれかに係る表示役（Ｇ＿１５枚ベル＿３）が決定された場合には、１５枚のメダルの払い出しが行われる（図１３及び図１４参照）。また、例えば、３枚のメダルの投入枚数に対して、表示役としてコード名「ＢＭ０１」に係る表示役（Ｇ＿１４枚ベル）が決定された場合には、１４枚のメダルの払い出しが行われる（図１４参照）。
【０１１７】
また、本実施形態において、例えば、表示役としてリプレイに係る表示役（例えば図８中のコード名「Ｚ００１」に係る表示役（Ｇ＿制御リプ＿１）の図柄組合せなど）が決定されたときには、リプレイが作動する。さらに、本実施形態において、例えば、表示役として「ＭＢ（ミドルボーナス）」に係る表示役（図８中のコード名「ＭＢ０１」に係る表示役（Ｇ＿ＭＢ）の図柄組合せ）が決定されたときには、ＭＢ（ＣＢ）が作動する。
【０１１８】
［ボーナス作動時テーブル］
次に、図１６を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。ボーナス作動時テーブルは、ボーナスの作動が行われるときに、メインＲＡＭ５３に設けられた遊技状態フラグ格納領域（後述の図２３３参照）、ボーナス終了枚数カウンタ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタに格納されるデータを規定する。
【０１１９】
なお、遊技状態フラグは、作動中のボーナスゲームの種類を識別するためのデータである。本実施形態では、ボーナスゲームの種類として、ミドルボーナス（以下、「ＭＢ」と記す）及びチャレンジボーナス（以下、「ＣＢ」と記す）を設ける。「ＣＢ」は、いわゆる第２種特別役物と呼ばれるものである。「ＭＢ」は、第２種特別役物に係る役物連続作動装置と呼ばれるものであり、「ＣＢ」を連続して作動させる。それゆえ、「ＭＢ」作動

時には、「ＣＢ」も作動していることになる。
【０１２０】
ボーナス終了枚数カウンタは、メダルの払出枚数が、ボーナスゲームの終了の契機となる規定数を超えたか否かを管理するためのカウンタ（データ）である。本実施形態では、図８に示す図柄組合せテーブル中のコード名「ＭＢ０１」に係る表示役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に「ＭＢ」が作動し、その後、規定数「１４」を超えるメダルの払い出しが行われた場合に、「ＭＢ」は終了する。
【０１２１】
なお、上述した「ＭＢ」の作動では、まず、ボーナス開始時に、ボーナス作動時テーブルに規定されている数値（規定数）がボーナス終了枚数カウンタに格納される。次いで、ボーナス作動中にメダルの払い出しが行われるたびに、ボーナス終了枚数カウンタの値が、減算される。そして、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満の値に更新されたときに、作動中のボーナスが終了する。
【０１２２】
遊技可能回数カウンタは、「ＣＢ」作動時における、遊技可能な残りのゲームの回数、いわゆる遊技可能回数を管理するためのカウンタ（データ）である。入賞可能回数カウンタは、「ＭＢ（ＣＢ）」作動時における、入賞に係る図柄の組合せを表示することが可能な残りのゲームの回数、いわゆる入賞可能回数を管理するためのカウンタ（データ）であるが、本実施形態では規定されない。
【０１２３】
［ＲＴ遷移テーブル］
次に、図１７を参照して、ＲＴ遷移テーブルについて説明する。ＲＴ遷移テーブルは、ＲＴ遊技状態の移行条件と、移行元及び移行先のＲＴ遊技状態との対応関係を規定する。
【０１２４】
本実施形態では、ＲＴ遊技状態として、リプレイの内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態の５種類の状態を設ける。そして、本実施形態では、図１７に示すように、所定の内部当籤役に係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示されたことが、ＲＴ遊技状態間の移行条件となる。
【０１２５】
具体的には、移行元のＲＴ遊技状態に関係なく、コード名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚役１）、「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚役２）及び「Ｒ００１」（Ｇ＿ＲＴ０移行リプ）のいずれかに係る表示役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ０遊技状態に移行する。また、移行元のＲＴ遊技状態に関係なく、コード名「ＫＢ０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行目）及び「Ｒ１０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行リプ）のいずれかに係る表示役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ１遊技状態に移行する。
【０１２６】
また、移行元のＲＴ遊技状態に関係なく、コード名「Ｒ２０１」（Ｇ＿ＲＴ２移行リプ）に係る表示役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ２遊技状態に移行する。また、移行元のＲＴ遊技状態に関係なく、コード名「Ｒ３０１」（Ｇ＿ＲＴ３移行リプ＿１）～「Ｒ３１１」（Ｇ＿ＲＴ３移行リプ＿１１）のいずれかに係る表示役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態に移行する。さらに、移行元のＲＴ遊技状態に関係なく、コード名「Ｒ４０１」（Ｇ＿ＲＴ４移行リプ）に係る表示役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ４遊技状態に移行する。
【０１２７】
なお、各ＲＴ遊技状態の特徴及びＲＴ遊技状態間の遷移フローについては、後で図面を参照しながら詳述する。
【０１２８】
［内部抽籤テーブル決定テーブル］

次に、図１８を参照して、内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。内部抽籤テーブル決定テーブルは、各遊技状態と、各遊技状態において設定される、メダルの投入枚数、内部抽籤テーブル及び抽籤回数との対応関係を規定する。

【０１２９】

具体的には、一般遊技状態（メダルの投入枚数は「３」）では、一般遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「５０」が設定される。また、ＣＢ遊技状態（メダルの投入枚数は「３」）では、ＣＢ用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「３５」が設定される。

【０１３０】

［内部抽籤テーブル］

次に、図１９～図２４を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、一般遊技状態（ＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態）及びＣＢ遊技状態のそれぞれにおいて、当籤番号と、各当籤番号が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

（１）一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）

図１９は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の構成を示す図である。この一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照される。一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）は、当籤番号「１」～「５０」とその抽籤値との関係を規定する。

【０１３５】

例えば、ＲＴ０遊技状態（一般遊技状態）において、一般遊技状態用内部抽籤テーブルの設定６を参照して、当籤番号「２」（略称「Ｆ＿ＲＴ０用リプ」）が当籤する確率は、「８９７８／６５５３６」である。そして、当籤番号「２」が当籤すると、後述するデータポインタとしては、「２」が取得される。

【０１３６】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）では、図１９に示すように、当籤番号「３８」～「４０」のそれぞれに対して所定の抽籤値（５４６７）が規定されている。当籤番号「３８」～「４０」のいずれかが当籤した場合、内部当籤役として、略称「Ｆ＿中ベル１」～「Ｆ＿右中左ベル１」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。

【０１３７】

これらの内部当籤役には、後述の図２５の内部当籤役決定テーブルに示すように、ＲＴ遊技状態をＲＴ１遊技状態に移行させる移行役（コード名「ＫＢ０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行目））が含まれる。それゆえ、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態であり、内部抽籤により当籤番号「３８」～「４０」のいずれかが決定された場合には、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行することがある。

【０１３８】
（２）ＲＴ１用内部抽籤テーブル
図２０は、ＲＴ１用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＴ１用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＴ１用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「３５」とその抽籤値との関係を規定する。
【０１３９】
ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合には、図１９に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」の欄に規定された抽籤値が、ＲＴ１用内部抽籤テーブルの当籤番号「１」～「３５」の欄に規定された抽籤値に変更される。なお、この際、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」以外の当籤番号の抽籤値は変更されずに同じ抽籤値が用いられる。
【０１４０】
ＲＴ１用内部抽籤テーブルでは、図２０に示すように、当籤番号「３」～「９」に対してそれぞれ所定の抽籤値が規定されている。当籤番号「３」～「９」のいずれかが当籤した場合、内部当籤役として、略称「Ｆ＿ＲＴ２移－２１３」～「Ｆ＿３連用中ドンリプ」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。
【０１４１】
これらの内部当籤役には、後述の図２５の内部当籤役決定テーブルに示すように、ＲＴ遊技状態を移行させる各種移行役（コード名「Ｒ００１」（Ｇ＿ＲＴ０移行リプ）、コード名「Ｒ２０１」（Ｇ＿ＲＴ２移行リプ）、コード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（Ｇ＿ＲＴ３移行リプ））が含まれる。それゆえ、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態であり、内部抽籤により当籤番号「３」～「９」のいずれかが決定された場合には、その当籤種別に応じて、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態からＲＴ０遊技状態、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ３遊技状態のいずれかに移行することがある。
【０１４２】
（３）ＲＴ２用内部抽籤テーブル
図２１は、ＲＴ２用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＴ２用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＴ２用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「３５」とその抽籤値との関係を規定する。
【０１４３】
ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合には、図１９に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」の欄に規定された抽籤値が、ＲＴ２用内部抽籤テーブルの当籤番号「１」～「３５」の欄に規定された抽籤値に変更される。なお、この際、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」以外の当籤番号の抽籤値は変更されずに同じ抽籤値が用いられる。
【０１４４】
ＲＴ２用内部抽籤テーブルでは、図２１に示すように、当籤番号「１０」～「１６」に対してそれぞれ所定の抽籤値が規定されている。当籤番号「１０」～「１６」のいずれかが当籤した場合、内部当籤役として、略称「Ｆ＿中ドン０移行２ｎｄ」～「Ｆ＿ＲＢフェイク」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。
【０１４５】
これらの内部当籤役には、後述の図２５の内部当籤役決定テーブルに示すように、ＲＴ遊技状態の各種移行役（コード名「Ｒ００１」（Ｇ＿ＲＴ０移行リプ）、コード名「Ｒ１０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行リプ）、コード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（Ｇ＿ＲＴ３移行リプ）、コード名「Ｒ４０１」（Ｇ＿ＲＴ４移行リプ））が含まれる。それゆえ、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態であり、内部抽籤により当籤番号「１０」～「１６」のいずれかが決定された場合には、その当籤種別に応じて、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態からＲＴ０遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ３遊技状態及びＲＴ４遊技状態のいずれかに移行する

ことがある。
【０１４６】
（４）ＲＴ３用内部抽籤テーブル
図２２は、ＲＴ３用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＴ３用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＴ３用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「３５」とその抽籤値との関係を規定する。
【０１４７】
ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態である場合には、図１９に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」の欄に規定された抽籤値が、ＲＴ３用内部抽籤テーブルの当籤番号「１」～「３５」の欄に規定された抽籤値に変更される。なお、この際、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」以外の当籤番号の抽籤値は変更されずに同じ抽籤値が用いられる。
【０１４８】
ＲＴ３用内部抽籤テーブルでは、図２２に示すように、当籤番号「１」、「１７」～「２３」、「３０」及び「３１」に対してそれぞれ所定の抽籤値が規定されている。当籤番号「１」、「１７」～「２３」、「３０」及び「３１」のいずれかが当籤した場合、内部当籤役として、略称「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿ドン下段フェイク」～「Ｆ＿ドン中段揃い」、「Ｆ＿ＲＴ４移行２ｎｄ」及び「Ｆ＿ＲＴ４移行３ｒｄ」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。
【０１４９】
これらの内部当籤役には、後述の図２５の内部当籤役決定テーブルに示すように、ＲＴ遊技状態の各種移行役（コード名「Ｒ１０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行リプ）、コード名「Ｒ４０１」（Ｇ＿ＲＴ４移行リプ））が含まれる。それゆえ、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態であり、内部抽籤により当籤番号「１」、「１７」～「２３」、「３０」及び「３１」のいずれかが決定された場合には、その当籤種別に応じて、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態からＲＴ１遊技状態及びＲＴ４遊技状態のいずれかに移行することがある。
【０１５０】
（５）ＲＴ４用内部抽籤テーブル
図２３は、ＲＴ４用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＲＴ４用内部抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＲＴ４用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「３５」とその抽籤値との関係を規定する。
【０１５１】
ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態である場合には、図１９に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」の欄に規定された抽籤値が、ＲＴ４用内部抽籤テーブルの当籤番号「１」～「３５」の欄に規定された抽籤値に変更される。なお、この際、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」以外の当籤番号の抽籤値は変更されずに同じ抽籤値が用いられる。
【０１５２】
ＲＴ４用内部抽籤テーブルでは、図２３に示すように、当籤番号「１」、「８」、「９」、「２４」～「２９」及び「３２」～「３５」に対してそれぞれ所定の抽籤値が規定されている。当籤番号「８」、「９」、「２４」～「２９」及び「３２」～「３５」のいずれかが当籤した場合、内部当籤役として、略称「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿３連用ドンリプ」、「Ｆ＿３連用中ドンリプ」、「Ｆ＿リーチ目用リプ１」～「Ｆ＿リーチ目用リプ６」及び「Ｆ＿ＲＴ４－２移行２１３」～「Ｆ＿ＲＴ４－２移行３２１」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。
【０１５３】
これらの内部当籤役は、後述の図２５の内部当籤役決定テーブルに示すように、ＲＴ遊技状態の各種移行役（コード名「Ｒ１０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行リプ）、コード名「Ｒ２０

１」（Ｇ＿ＲＴ２移行リプ）及びコード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（Ｇ＿ＲＴ３移行リプ））が含まれる。それゆえ、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態であり、内部抽籤により当籤番号「８」、「９」、「２４」～「２９」及び「３２」～「３５」のいずれかが決定された場合には、その当籤種別に応じて、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態からＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ３遊技状態のいずれかに移行することがある。

【０１５４】

なお、上述のように、ＲＴ１用内部抽籤テーブル～ＲＴ４用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「３５」以外の当籤番号の抽籤値は、図１９に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）の当籤番号「１」～「３５」以外の当籤番号と同じ抽籤値が用いられる。すなわち、ＲＴ１用内部抽籤テーブル～ＲＴ４用内部抽籤テーブルにおいても、当籤番号「３８」～「４０」に対してそれぞれ所定の抽籤値が規定されている。当籤番号「３８」～「４０」のいずれかが当籤した場合、内部当籤役として、略称「Ｆ＿中ベル１」～「Ｆ＿右中左ベル１」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。

【０１５５】

これらの内部当籤役には、ＲＴ遊技状態をＲＴ０遊技状態に移行させる移行役（コード名「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚））が含まれる。それゆえ、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態～ＲＴ４遊技状態のいずれかであり、内部抽籤により当籤番号「３８」～「４０」のいずれかが決定された場合には、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態に移行することがある。

【０１５６】

（６）ＣＢ用内部抽籤テーブル

図２４は、ＣＢ用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。ＣＢ用内部抽籤テーブルは、遊技状態がＣＢ遊技状態（ＭＢ遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。ＣＢ遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「１」～「３５」とその抽籤値との関係が規定される。

【０１５７】

例えば、ＣＢ遊技状態（ＭＢ遊技状態）において、ＣＢ用内部抽籤テーブルを参照して、当籤番号「２」（略称「Ｆ＿ＲＴ０用リプ」）が当籤する確率は、「８９７８／６５３６」である。また、本実施形態では、ＣＢ（ＭＢ）遊技状態では、ＣＢ用内部抽籤テーブルに規定されている役（リプレイ役）に加えて、全ての小役（ＣＢ役）も当籤する（後述の図２６の内部当籤役決定テーブル（その２）参照）。

【０１５８】

なお、図２４には、ＲＴ遊技状態がＲＴ０状態（初期状態等）であり、且つ、ＣＢ（ＭＢ）が入賞した状態（ＭＢが作動した状態）である場合に参照される内部抽籤テーブルを示す。しかしながら、ここでは、図示しないが、ＲＴ遊技状態がＲＴ０状態以外の状態であり、且つ、ＣＢ（ＭＢ）が入賞した状態（ＭＢが作動した状態）である場合に参照されるＣＢ用内部抽籤テーブルも別途用意する。

【０１５９】

また、図１９～図２４に示す各種内部抽籤テーブルから明らかなように、本実施形態では、内部抽籤処理において、「はずれ」が発生する。図１９～図２４には示さないが、「はずれ」に対しては当籤番号「０」が割り当てられる。

【０１６０】

［内部当籤役決定テーブル］

次に、図２５及び図２６を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。内部当籤役決定テーブルは、データポインタと、内部当籤役との対応関係を規定する。すなわち、データポインタが決定されると、内部当籤役が一義的に取得される。

【０１６１】

なお、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当籤番号に基づいて取得されるデータであり、内部当籤役決定テーブルにより規定される内部当籤役を指定するためのデータである。

【０１６２】
具体的には、遊技状態が非ボーナス状態（非ＭＢ遊技状態）である場合には、一般遊技遊技状態の内部抽籤テーブル（一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）、ＲＴ１用内部抽籤テーブル～ＲＴ４用内部抽籤テーブル）で規定された当籤番号がデータポインタの値となる。それゆえ、一般遊技遊技状態の内部抽籤テーブル（一般遊技状態用内部抽籤テーブル（ＲＴ０）、ＲＴ１用内部抽籤テーブル～ＲＴ４用内部抽籤テーブル）で規定された当籤番号「１」～「３５」に対応するデータポインタの値は、それぞれ「１」～「３５」となる。なお、「はずれ」に対応するデータポインタの値も、当籤番号「０」と同じ値とする。
【０１６３】
一方、遊技状態がボーナス状態（ＭＢ遊技状態）である場合には、ＣＢ用内部抽籤テーブルで規定された当籤番号の値に「５１」を加算した値がデータポインタの値となる。それゆえ、ＣＢ用内部抽籤テーブルで規定された当籤番号「１」～「３５」に対応するデータポインタの値は、それぞれ「５２」～「８６」となる。また、「はずれ」に対応するデータポインタの値も、当籤番号「０」に「５１」を加算して、「５１」とする。
【０１６４】
図２５及び図２６には示さないが、内部当籤役決定テーブル中の「内部当籤役」の欄には、内部当籤役を示すコード名及び略称だけでなく、有効ラインに沿って表示を許可する、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒでの図柄の組合せを識別するためのデータが規定される。具体的には、「内部当籤役」の識別データは、図８～図１５に示した図柄組合せテーブル中の「表示役」と同様に、１バイトのデータと格納領域との組み合わせで表され、該１バイトデータ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられる。
【０１６５】
また、内部当籤役決定テーブル中の「○」印は、取得したデータポインタにおいて、当籤する内部当籤役を示す。なお、データポインタが「０」のとき、「内部当籤役」の内容は「はずれ」となるが、これは、図８～図１５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。
【０１６６】
図２５に示す内部当籤役決定テーブル（その１）には、データポインタ「１」～「５０」と、内部当籤役との対応関係が規定される。すなわち、非ボーナス状態（非ＭＢ遊技状態）において、取得されたデータポインタに基づいて内部当籤役を決定する際には、図２５に示す内部当籤役決定テーブル（その１）が参照される。
【０１６７】
本実施形態では、ＲＴ０遊技状態において、例えば、データポインタ「２」（図１９の内部抽籤テーブル中の当籤番号「２」に対応）が取得された場合には、図２５に示すように、内部当籤役として、コード名「Ｒ００１」（Ｇ＿ＲＴ０移行リプ）、「ＲＴ０１」（Ｇ＿上段リプ）、「ＲＢ０１」（Ｇ＿下段リプ）及び「ＲＣ０１」（Ｇ＿中段リプ）に係る内部当籤役（リプレイ役）が重複当籤する。
【０１６８】
図２６に示す内部当籤役決定テーブル（その２）には、データポインタ「５１」～「８６」と、内部当籤役との対応関係が規定される。すなわち、ボーナス状態（ＭＢ遊技状態）において、取得されたデータポインタに基づいて内部当籤役を決定する際には、図２６に示す内部当籤役決定テーブル（その２）が参照される。
【０１６９】
そして、本実施形態では、ボーナス状態（ＭＢ遊技状態）において、例えば、データポインタ「５３」（図２４のＣＢ用内部抽籤テーブル中の当籤番号「２」に対応）が取得された場合には、図２６に示すように、内部当籤役として、コード名「Ｒ００１」（Ｇ＿ＲＴ０移行リプ）、「ＲＴ０１」（Ｇ＿上段リプ）、「ＲＢ０１」（Ｇ＿下段リプ）及び「ＲＣ０１」（Ｇ＿中段リプ）に係る内部当籤役（リプレイ役）、並びに、全小役（コード

名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚１）～「ＫＣ０７」（Ｇ＿角チェリー７）に係る内部当籤役）が重複当籤する。

【０１７０】

［回胴停止用番号選択テーブル］

次に、図２７を参照して、回胴停止用番号選択テーブルについて説明する。回胴停止用番号選択テーブルは、データポインタと、回胴停止用番号との対応関係を規定する。なお、回胴停止用番号は、後述のリール停止初期設定処理（後述の図２８参照）において必要とする各種データを取得するときに用いられるデータである。

【０１７１】

本実施形態の回胴停止用番号選択テーブルは、データポインタ毎に異なる回胴停止用番号を規定する。具体的には、データポインタ「０」～「８６」に対してそれぞれ、回胴停止番号「０」～「８６」が対応付けされる。それゆえ、例えば、データポインタが「３」である場合には、回胴停止番号「３」が選択される。

【０１７２】

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

【０１７３】

［リール停止初期設定テーブル］

次に、図２８を参照して、リール停止初期設定テーブルについて説明する。リール停止初期設定テーブルは、回胴停止用番号と、後述の引込優先順位テーブル選択処理及び後述の各リールの滑り駒数の決定処理に用いられる各種データとの対応関係を規定する。具体的には、リール停止初期設定テーブルは、回胴停止用番号と、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データとの対応関係を規定する。

【０１７４】

引込優先順位テーブル選択テーブル番号、及び、引込優先順位テーブル番号は、引込優先順位テーブル選択処理に用いられるデータである。例えば、リール停止初期設定テーブルにおいて、回胴停止用番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていれば、後述の引込優先順位テーブル（後述の図３４参照）に規定された引込優先順位テーブル番号に対応する表示役の優先順位に関するデータを取得することができる。

【０１７５】

また、リール停止初期設定テーブルにおいて、回胴停止用番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていなければ、後述の引込優先順位テーブル選択テーブル（後述の図３３参照）を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が決定される。

【０１７６】

順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、及び、順押し時テーブル変更初期データは、順押しが行われた場合に参照する停止テーブル（後述の図２９～図３１参照）を指定するためのデータである。なお、本明細書でいう、「順押し」は、第１停止操作（１番目に行われる停止操作）が左リール３Ｌに対して行われた場合の停止操作であり、具体的には、「左中右」及び「左右中」の押し順に対応する。

【０１７７】

変則押し時テーブル選択データは、変則押しが行われた場合に参照するための停止テーブル（後述の図３２参照）を指定するデータである。なお、本明細書でいう、「変則押し」は、第１停止操作が中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対して行われた場合の停止操作であり、「中左右」、「中右左」、「右中左」、及び、「右左中」の押し順に対応する。

【０１７８】

本実施形態では、例えば、一般遊技状態（非ボーナス遊技状態）では、ストップスイッチ１７Ｓにより停止操作が検出された後、該当するリールの回転は１９０ｍｓｅｃ以内に、所定の位置に停止される。このリールの停止動作では、停止操作が行われたリールにおいて、停止操作が検出されたときの該リールの図柄カウンタの値に、滑り駒数「０」～「４」のうちの何れかを加算し、該加算により得られた値に対応する図柄位置を、該リールの回転を停止させる図柄位置（これを「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該リールの図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置であり、これを「停止開始位置」という。

【０１７９】

つまり、滑り駒数は、ストップスイッチ１７Ｓにより所定のリールに対する停止操作が検出されてから該所定のリールの回転が停止するまでの該所定のリールの回転量である。言い換えれば、ストップスイッチ１７Ｓにより所定のリールに対する停止操作が検出されてから該所定のリールの回転が停止するまでの期間において、表示窓の該所定のリールの中段領域を通過する図柄の数である。これは、ストップスイッチ１７Ｓによる停止操作が検出されてから更新された図柄カウンタの値により把握される。

【０１８０】

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

【０１８１】

また、本実施形態では、後述の停止テーブル（後述の図２９参照）に基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合は、後述する引込優先順位テーブル（後述の図３４参照）を参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である４個先又は１個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために用いられる。

【０１８２】

本実施形態では、順押し及び変則押しのストップボタンの押下順序に応じて、それぞれ異なる停止テーブルを用いる。具体的には、順押しであれば、後述の順押し時第１停止用停止テーブル（後述の図２９参照）と、後述の順押し時第２・第３停止用停止テーブル（後述の図３１参照）とを参照する。一方、変則押しであれば、後述の変則押し時停止テーブル（後述の図３２参照）を参照する。

【０１８３】

［順押し時第１停止用停止テーブル］

次に、図２９を参照して、順押し時第１停止用停止テーブルについて説明する。なお、図２９に示す順押し時第１停止用停止テーブルは、順押し時テーブル選択データが「０１」であるときに参照される停止テーブルである。順押し時第１停止用停止テーブルは、左リール３Ｌの停止開始位置「０」～「２０」と、滑り駒数決定データ及びチェンジステータスとの対応関係を規定する。

【０１８４】

例えば、左リール３Ｌの停止開始位置が「１５」であれば、滑り駒数決定データが「０」になり、チェンジステータスが「１」になる。チェンジステータスは、後述する順押し時制御変更テーブル（後述の図３０参照）を参照するときに用いられる。

【０１８５】

［順押し時制御変更テーブル］

次に、図３０を参照して、順押し時制御変更テーブルについて説明する。なお、図３０に示す順押し時制御変更テーブルは、順押し時テーブル変更データが「００」であるときに参照される変更テーブルである。順押し時制御変更テーブルは、変更対象ポジション（左リール３Ｌの停止予定位置）と、チェンジステータス、変更ステータス及び順押し時第

２・第３停止用停止テーブル番号との対応関係を規定する。
【０１８６】
例えば、順押し時第１停止用停止テーブル（図２９参照）に基づいて取得されたチェンジステータスが「１」であり、左リール３Ｌの停止予定位置が「１５」であれば、変更ステータスが「０」になり、順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号は「１２」になる。なお、順押し時制御変更テーブルにおいて、対象位置に変更ステータス及び順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号が登録されていない場合には、停止テーブル番号は変更しない。
【０１８７】
［順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブル］
次に、図３１及び図３２を参照して、順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブルについて説明する。順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則時停止テーブルは、図柄位置「０」～「２０」のそれぞれに応じて１バイトの停止データを規定する。
【０１８８】
なお、図３１に示す順押し時第２・第３停止用停止テーブルは、順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号が「０８」のときに参照される。また、図３２に示す変則押し時停止テーブルは、変則押し時テーブル選択データが「０７」のときに参照される。
【０１８９】
順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則時停止テーブルの各停止テーブルで規定される停止データは、それ自身が対応付けられている図柄位置がリールの回転を停止する位置として適切か否かの情報を有する。そして、この停止データは、対応する図柄位置がリールの回転を停止する位置として適切か否かの情報を、各停止テーブル中の「Ａライン」の列に対応するビット及び「Ｂライン」の列に対応するビットに割り当てる。また、停止データは、これら２種類の情報のうち何れを採用すべきかの情報を、各停止テーブル中の「ライン変更」の列に対応するビットに割り当てて規定される。
【０１９０】
すなわち、順押し時第２・第３停止用停止テーブル及び変則時停止テーブルは、リールの回転を停止する位置の決め方を複数通り規定している。したがって、停止開始位置が同じ図柄位置であっても、第１停止時の停止位置などに基づいてリールの回転を停止する位置を異ならせることが可能となる。このような構成を採用することにより、情報の圧縮化を図ることができる。
【０１９１】
なお、滑り駒数決定データの決定は、次のようにして行われる。まず、停止操作が検出されたストップボタンの種別に応じて停止データを構成する８つのビット列（図中の左端の列のデータがビット１に対応）の何れを参照するかを指定する。例えば、中ストップボタン１７Ｃが押されたとき、ビット４の「中リールＡラインデータ」の列が指定される。
【０１９２】
そして、指定されたビット列を参照し、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲までの各図柄位置について、対応するデータとして「１」が規定されているか否かの検索を順次行う。この検索の結果、停止開始位置から、対応するデータとして「１」が規定されている図柄位置までの差分を算出し、該差分を滑り駒数決定データとする。
【０１９３】
なお、参照するビット列を「Ａライン」の列から「Ｂライン」の列へ変更するか否かは、「ライン変更」の列を参照し、停止開始位置に対応するデータに「１」が規定されているか否かによって決定される。そして、ライン変更を行うと決定されたときには、それ以降、「Ｂライン」の列が指定され、上記検索が行われる。
【０１９４】
［引込優先順位テーブル選択テーブル］
次に、図３３を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブルについて説明する。引込

優先順位テーブル選択テーブルは、引込優先順位テーブル選択テーブル番号とストップボタンの押下順との組合せと、各組合せにおける引込優先順位テーブル番号との対応関係を規定する。なお、引込優先順位テーブル番号は、後述の引込優先順位テーブル（後述の図３４参照）に規定された表示役の優先順位に関する情報を取得するためのデータである。

【０１９５】

左リール３Ｌを第１停止した場合には、引込優先順位テーブル選択テーブル中の「左回胴第１停止」の欄のデータが参照される。例えば、左リール３Ｌを第１停止し、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「０１」である場合には、まず、引込優先順位テーブル番号「０１」が取得される。そして、この場合には、図３３に示すように、第２停止及び第３停止するリール種別に関係なく、その後、引込優先順位テーブル番号「０１」が維持される。

【０１９６】

また、引込優先順位テーブル選択テーブルにおいて、テーブル内の対象位置の欄に引込優先順位テーブル番号が登録されていない場合には、右リール第１停止の欄の右側の欄に示された番号が、引込優先順位テーブル番号として取得される。例えば、中リール３Ｃを第１停止し、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「００」である場合には、押下順序に対応した対象位置の欄に引込優先順位テーブル番号が登録されていない。したがって、この場合は、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「００」に対応する右リール第１停止の欄の右側の欄が参照され、引込優先順位テーブル番号として「０２」が取得される。

【０１９７】

［引込優先順位テーブル］

次に、図３４を参照して、引込優先順位テーブルについて説明する。引込優先順位テーブルは、引込優先順位テーブル番号「００」～「０９」のそれぞれにおける、格納領域種別毎の引込データと、予め定められたその優先順位との対応関係を規定する。

【０１９８】

引込優先順位テーブルは、停止テーブルに基づいて得られた滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索するために使用される。優先順位は、入賞に係る図柄の組合せの種別間で優先的に停止表示される（引き込まれる）順位を規定するデータである。また、各引込データは、図８～図１５に示した図柄組合せテーブル中の「表示役」と同様に、１バイトのデータで表され、該１バイトデータ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられる。

【０１９９】

本実施形態では、まず、上述の順押し時第１停止用停止テーブル（図２９参照）に基づいて滑り駒数が取得される。しかしながら、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更する。すなわち、本実施形態では、停止テーブルにより取得された滑り駒数に関係なく、内部当籤役によって停止表示を許可する図柄の組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。

【０２００】

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

【０２０１】

また、本実施形態では、図３４に示すように、引込優先順位テーブル番号に応じて内部当籤役の優先順位が異なるだけでなく、優先順位の区分数も異なる。例えば、引込優先順位テーブル番号が「００」である場合には、優先順位の区分数を３とし、引込優先順位テーブル番号が「０９」である場合には、優先順位の区分数を２とする。

【０２０２】

ここでは、説明を簡略化するため、引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位について説明し、それ以外の引込優先順位テーブル番号における優先順位の説明

は省略する。引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「１」には、コード名「Ｚ００１」～「Ｚ０３６」、「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」、「Ｒ４０１」、「Ｒ２０１」、「Ｒ１０１」、「Ｒ００１」、「ＲＴ０１」、「ＲＢ０１」及び「ＲＣ０１」に対応する引込データが規定される。

【０２０３】

引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「２」には、コード名「ＫＢ０１」、「ＢＰ０１」、「ＢＰ０２」、「ＢＦ０１」～「ＢＦ０３」、「ＢＬ０１」～「ＢＬ０３」、「ＢＭ０１」、「ＢＣ０１」、「ＳＧ０１」、「ＷＴ０１」、「ＷＢ０１」、「ＷＵ０１」、「ＷＤ０１」、「ＷＣ０１」、「ＣＣ０１」及び「ＫＣ０１」～「ＫＣ０７」に対応する引込データが規定される。そして、引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「３」には、コード名「ＭＢ０１」に対応する引込データが規定される。

【０２０４】

［検索順序テーブル］

次に、図３５及び図３６を参照して、検索順序テーブルについて説明する。検索順序テーブルは、滑り駒数として予め定められた数値の範囲（最大滑り駒数が４駒の場合は「０」～「４」）の中から優先的に適用する順序（以下、「検索順序」という）を規定する。なお、図３５に示す検索順序テーブルは、最大滑り駒数を４駒として停止制御を行う場合に参照するテーブルである。また、図３６に示す検索順序テーブルは、最大滑り駒数を１駒として停止制御を行う場合（ＭＢ作動時に少なくとも一つのリールに対して滑り駒数を決定する際）に参照するテーブルである。

【０２０５】

検索順序テーブルは、上述した停止テーブルに基づいて得られた滑り駒数決定データと、その検索順序を規定する。すなわち、本実施形態では、滑り駒数決定データに基づいて、優先的に適用する数値の順序が決定される。また、検索順序テーブルは、優先順位が等しい滑り駒数が複数存在する場合を想定して設けられたものであり、検索順序がより上位であるものを適用する構成になっている。また、本実施形態では、ＭＢ（ＣＢ）作動中において最大滑り駒数は１駒とするリール以外のリールに対しては、最大滑り駒数４駒で停止制御を行う。

【０２０６】

なお、本実施形態では、後述の図２５８の優先引込制御処理で説明するように、検索順序テーブルの最下位の検索順序「５」（又は「２」）から順次、各数値の検索を行い、検索順序「１」に対応する数値から優先的に滑り駒数として適用されるようにする。

【０２０７】

［図柄対応入賞作動フラグデータテーブル］

次に、図３７を参照して、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルについて説明する。図柄対応入賞作動フラグデータテーブルは、リール種別と、有効ラインに表示された各リールの図柄に応じて表示可能な内部当籤役のデータとの対応関係を規定する。すなわち、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルを参照することにより、そのときに表示可能な内部当籤役を判別することができる。なお、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルは、図柄組合せテーブル（図８～図１５参照）に対応して設けられる。

【０２０８】

例えば、左リール３Ｌの有効ライン上に図柄「ＤＯＮ」が停止表示された場合には、リール種別「左」における図柄コード「００００００００１」（ＤＯＮ）に対応する格納領域１～６２において、表示可能な内部当籤役に対応するビットに「１」が格納される。この図柄対応入賞作動フラグデータテーブルで規定されるデータは、後述の図柄コード格納領域（後述の図２３６参照）に格納されるデータに論理積して格納される。

【０２０９】

［遊技ロック抽籤テーブル］

本実施形態のパチスロ１では、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態において、特定の内部当籤役に

当籤した場合、遊技ロックの抽籤が行われる。そして、その抽籤に当籤した場合、リールの加速処理の期間に所定のリール演出（遊技ロック）が行われる。なお、遊技ロックが発生している間は、投入操作や停止操作が行われたとしても、その検出が無効である又は遅延するものとして扱われる。ここで説明する各種遊技ロック抽籤テーブルは、主に、リールの加速処理の期間に行われる遊技ロックの各種パターンを決定する際に用いられる。

【０２１０】

次に、図３８～図４２を参照して、遊技ロック抽籤テーブルについて説明する。なお、本実施形態では、ＲＴ遊技状態毎に遊技ロック抽籤テーブルを設ける。遊技ロック抽籤テーブルは、所定のＲＴ遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態）において内部抽籤により決定された当籤番号（データポインタ）に応じて当籤する遊技ロックの種別（ロック番号）の抽籤値を規定する。

【０２１１】

図３８は、ＲＴ０遊技状態で参照される遊技ロック抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブル（その１）は、当籤番号「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）及び「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）～「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のそれぞれにおいて、各種遊技ロック（ロック番号０～５）の抽籤値を規定する。

【０２１２】

ＲＴ０遊技状態において、当籤番号が「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）、「４７」（略称「Ｆ＿中段チェ」）及び「４８」（略称「Ｆ＿確定チェ」）のいずれかである場合には、ロック番号０（通常パターン）～ロック番号２（回胴演出パターン２）のいずれかの遊技ロックが選択される。また、ＲＴ０遊技状態において、当籤番号が「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）及び「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）の一方である場合には、ロック番号０（通常パターン）及びロック番号１（回胴演出パターン１）の一方の遊技ロックが選択される。

【０２１３】

なお、ロック番号０（通常パターン）は、リールのロックを行わないパターン（通常のリール加速処理）に対応する。また、ロック番号１（回胴演出パターン１）及びロック番号２（回胴演出パターン２）は、「ショートロック」と称するロック演出パターンに対応する。

【０２１４】

図３９は、ＲＴ１遊技状態で参照される遊技ロック抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブル（その２）は、当籤番号「９」（略称「Ｆ＿３連用中ドンリプ」）、「２４」（略称「Ｆ＿リーチ目用リプ１」）、「２５」（略称「Ｆ＿リーチ目用リプ２」）、「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）及び「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）～「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のそれぞれにおいて、各種遊技ロック（ロック番号０～５）の抽籤値を規定する。

【０２１５】

ＲＴ１遊技状態において、当籤番号が「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）、「４７」（略称「Ｆ＿中段チェ」）及び「４８」（略称「Ｆ＿確定チェ」）のいずれかである場合には、ＲＴ０遊技状態時と同様に、ロック番号０（通常パターン）～ロック番号２（回胴演出パターン２）のいずれかの遊技ロックが選択される。また、ＲＴ１遊技状態において、当籤番号が「２４」（略称「Ｆ＿リーチ目用リプ１」）、「２５」（略称「Ｆ＿リーチ目用リプ２」）、「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）及び「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のいずれかである場合には、ロック番号０（通常パターン）及びロック番号１（回胴演出パターン１）の一方の遊技ロックが選択される。さらに、ＲＴ１遊技状態において、当籤番号が「９」（略称「Ｆ＿３連用中ドンリプ」）である場合には、ロック番号０（通常パターン）及びロック番号３（回胴演出パターン３）の一方が選択される。

【０２１６】

図４０は、ＲＴ２遊技状態で参照される遊技ロック抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブル（その３）は、当籤番号「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）及び「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）～「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のそれぞれにおいて、各種遊技ロック（ロック番号０～５）の抽籤値を規定する。

【０２１７】

ＲＴ２遊技状態において、当籤番号が「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）、「４７」（略称「Ｆ＿中段チェ」）及び「４８」（略称「Ｆ＿確定チェ」）のいずれかである場合には、ＲＴ０遊技状態時と同様に、ロック番号０（通常パターン）～ロック番号２（回胴演出パターン２）のいずれかの遊技ロックが選択される。また、ＲＴ２遊技状態において、当籤番号が「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）及び「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のいずれかである場合には、ＲＴ０遊技状態時と同様に、ロック番号０（通常パターン）及びロック番号１（回胴演出パターン１）の一方の遊技ロックが選択される。

【０２１８】

図４１は、ＲＴ３遊技状態で参照される遊技ロック抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブル（その４）は、当籤番号「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）及び「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）～「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のそれぞれにおいて、各種遊技ロック（ロック番号０～５）の抽籤値を規定する。

【０２１９】

ＲＴ３遊技状態において、当籤番号が「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）、「４７」（略称「Ｆ＿中段チェ」）及び「４８」（略称「Ｆ＿確定チェ」）のいずれかである場合には、ＲＴ０遊技状態時と同様に、ロック番号０（通常パターン）～ロック番号２（回胴演出パターン２）のいずれかの遊技ロックが選択される。また、ＲＴ３遊技状態において、当籤番号が「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）及び「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のいずれかである場合には、ＲＴ０遊技状態時と同様に、ロック番号０（通常パターン）及びロック番号１（回胴演出パターン１）の一方の遊技ロックが選択される。

【０２２０】

図４２は、ＲＴ４遊技状態で参照される遊技ロック抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。遊技ロック抽籤テーブル（その５）は、当籤番号「１」（略称「Ｆ＿通常リプ」）、「２４」（略称「Ｆ＿リーチ目用リプ１」）、「２５」（略称「Ｆ＿リーチ目用リプ２」）、「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）及び「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）～「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のそれぞれにおいて、各種遊技ロック（ロック番号０～５）の抽籤値を規定する。

【０２２１】

ＲＴ４遊技状態において、当籤番号が「４３」（略称「Ｆ＿強氷」）、「４４」（略称「Ｆ＿最強氷」）、「４７」（略称「Ｆ＿中段チェ」）及び「４８」（略称「Ｆ＿確定チェ」）のいずれかである場合には、ＲＴ０遊技状態時と同様に、ロック番号０（通常パターン）～ロック番号２（回胴演出パターン２）のいずれかの遊技ロックが選択される。また、ＲＴ４遊技状態において、当籤番号が「４６」（略称「Ｆ＿強チェ」）及び「４９」（略称「Ｆ＿チャンス目役」）のいずれかである場合には、ロック番号０（通常パターン）及びロック番号１（回胴演出パターン１）の一方の遊技ロックが選択される。

【０２２２】

また、ＲＴ４遊技状態において、当籤番号が「２４」（略称「Ｆ＿リーチ目用リプ１」）、及び「２５」（略称「Ｆ＿リーチ目用リプ２」）のいずれかである場合には、ロック番号０（通常パターン）の遊技ロックが選択される。さらに、ＲＴ４遊技状態において、当籤番号が「１」（略称「Ｆ＿通常リプ」）である場合には、ロック番号０（通常パターン）、ロック番号４（中第１停止で次遊技カーニバル移行）及びロック番号５（右第１停

止で次遊技カーニバル移行）のいずれかが選択される。

【０２２３】

遊技ロック抽籤テーブル（その５）は、後述のＡＲＴ状態（ＲＴ４遊技状態）における遊技ロックの抽籤テーブルだけでなく、ＡＲＴ管理状態が後述のＸＲ（エクストリームラッシュ）モードの遊技を介さずに直接、後述のＸＲＣ（ＸＲカーニバル）モードの遊技に移行するか否かの抽籤テーブルも兼ねる。そして、ＲＴ４遊技状態において、遊技ロック抽籤テーブル（その５）を用いて、ロック番号４に当籤した場合には、中リール３Ｃの第１停止を行うことにより、ＡＲＴ管理状態が次遊技で後述のＸＲＣモードに移行することが確定する。また、ＲＴ４遊技状態において、遊技ロック抽籤テーブル（その５）を用いて、ロック番号５に当籤した場合には、右リール３Ｒの第１停止を行うことにより、ＡＲＴ管理状態が次遊技で後述のＸＲＣモードに移行することが確定する。

【０２２４】

［連続ロック状態中抽籤テーブル］

本実施形態では、ＲＴ４遊技状態（後述のＡＲＴ状態）において、後述のＸＲＣモードの遊技が行われている場合には、１回のリールの加速期間に複数回の遊技ロック（連続ロック）が実行される。ここで説明する連続ロック状態中抽籤テーブルは、リールの加速処理の期間に行われる連続ロックのパターン（ロック回数、ロックタイマ等）を決定する際に用いられる。

【０２２５】

図４３を参照して、連続ロック状態中抽籤テーブルについて説明する。この抽籤テーブルは、後述の遊技ロック抽籤処理（後述の図２４６参照）中の連続遊技ロック抽籤処理において参照される。

【０２２６】

連続ロック状態中抽籤テーブルは、残り抽籤回数（連続ロック番号）と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、後述の演出状態の値が５未満の場合には、連続ロック状態中抽籤テーブル中の抽籤値が２倍される。

【０２２７】

残り抽籤回数（連続ロック番号）は、ロックタイマにセットされる時間に関連するデータであり、ここでは、図示しないが、残り抽籤回数（連続ロック番号）が大きくなると、ロックタイマにセットされる時間が長くなるように設定されている。さらに、本実施形態では、残り抽籤回数（連続ロック番号）が大きくなると（ロックタイマにセットされる時間が長くなると）、ＸＲＣモードにおけるＡＲＴの上乗せゲーム数が大きくなるように設定されている（後述の図１３７のＸＲカーニバル追加上乗せテーブル１参照）。

【０２２８】

なお、後述の図１３７のＸＲカーニバル追加上乗せテーブル１中の「ロック回数」は、残り抽籤回数（連続ロック番号）を２で除算し、その除算結果の小数点以下を切り捨てた値である。それゆえ、例えば、残り抽籤回数（連続ロック番号）「１９」は、ロック回数「９」に対応する。

【０２２９】

本実施形態の連続ロック状態中抽籤テーブルを用いた連続遊技ロック抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３６）から抽出される演出用乱数値を、各残り抽籤回数（連続ロック番号）に対応して規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、所定の残り抽籤回数（連続ロック番号）において減算の結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その残り抽籤回数（連続ロック番号）に当籤したことになる。

【０２３０】

＜遊技フロー＞

次に、本実施形態のパチスロ１において、主制御部４０で制御される、各種ＲＴ遊技状態における抽籤動作及びＲＴ遊技状態間の移行動作を、図４４及び図４５を参照しながら

説明する。なお、図４４は、主制御部４０で制御されるＲＴ遊技状態の遷移フローを示す図であり、図４５は、各ＲＴ遊技状態の発動条件及び終了条件をまとめた表である。

【０２３１】

また、図４４及び図４５中に記載のＲＴ遊技状態の移行契機となる移行役を示す各種コード名は、例えば、図８～図１５の図柄組合せテーブルに規定されているコード名に対応する。さらに、図４４には、主制御部４０で制御される演出に関連する各種遊技状態（以下、ＡＲＴ管理状態という）も合わせて記載する。

【０２３２】

［各種ＲＴ遊技状態］

本実施形態では、上述のように、ＲＴ遊技状態として、リプレイの内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態の５種類の状態を設ける。

【０２３３】

（１）ＲＴ０遊技状態

ＲＴ０遊技状態は、初期状態時に設定されるＲＴ遊技状態であり、リプレイの当籤確率が低い遊技状態である。

【０２３４】

ＲＴ０遊技状態では、ＲＴ０遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図４４及び図４５に記載のコード名「Ｒ００１」（ＲＴ０移行リプ）に係るリプレイ役（以下、ＲＴ０移行リプレイという）の抽籤が行われる。ＲＴ０遊技状態では、ＲＴ０リプレイが内部当籤した状態で、ストップボタンを変則押しで押下した場合に、ＲＴ０リプレイに係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示される（入賞する）。

【０２３５】

また、ＲＴ０遊技状態では、図４４及び図４５に記載のコード名「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役が入賞する場合もある。なお、コード名「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役の図柄組合せは、メダルの払出枚数が１枚である「ベル」に係る小役を有効ライン上に停止表示できなかった際に停止表示される図柄組合せであり、ＲＴ１遊技状態への移行契機（移行役）となる。

【０２３６】

（２）ＲＴ１遊技状態

ＲＴ１遊技状態は、リプレイの当籤確率が低い遊技状態である。ＲＴ１遊技状態である場合は、原則、ＡＲＴ管理状態は、後述の通常状態になる。

【０２３７】

ＲＴ１遊技状態では、ＲＴ１遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図４４及び図４５に記載のコード名「Ｒ１０１」（ＲＴ１移行リプ）に対応するリプレイ役（以下、ＲＴ１移行リプレイという）の抽籤が行われる。なお、この際、押し順４択のＲＴ１移行リプレイが抽籤される。

【０２３８】

また、ＲＴ１遊技状態では、押し順４択のＲＴ１移行リプレイが内部当籤した場合には、ＲＴ０移行リプレイと、ＲＴ２遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図４４及び図４５に記載のコード名「Ｒ２０１」（ＲＴ２移行リプ）に対応するリプレイ役（以下、ＲＴ２移行リプレイという）とが重複当籤するように設定されている。そして、押し順４択のＲＴ１移行リプレイ、ＲＴ０移行リプレイ及びＲＴ２移行リプレイが重複当籤した状態において、変則押しを行った場合には、ＲＴ０移行リプレイ又はＲＴ２移行リプレイが入賞する可能性がある。

【０２３９】

また、ＲＴ１遊技状態では、ＲＴ３遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図４４及び図４５に記載のコード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（ＲＴ３移行リプ）に対応するリプレイ役（以下、ＲＴ３移行リプレイという）を単独で（ＲＴ１移行リプレイとは別個に）当籤する場合もある。ＲＴ１遊技状態では、ＲＴ３移行リプレイに当籤す

る確率は非常に低く、ＲＴ３移行リプレイはいわゆるレア役である。
【０２４０】
さらに、ＲＴ１遊技状態では、図４４及び図４５に記載のコード名「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役が入賞する場合もある。これらの役は、変則押しで押し順をミスした際にメダルが１枚払い出される小役であり、この小役の入賞は、ＲＴ０遊技状態への移行契機（移行役）になる。
【０２４１】
（３）ＲＴ２遊技状態
ＲＴ２遊技状態は、リプレイの当籤確率が高い遊技状態である。ＲＴ２遊技状態である場合は、原則、ＡＲＴ管理状態は、「フラグ間」と称する状態である。
【０２４２】
ＲＴ２遊技状態は、ＲＴ３移行リプレイと、ＲＴ４遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図４４及び図４５に記載のコード名「Ｒ４０１」（ＲＴ４移行リプ）に対応するリプレイ役（以下、ＲＴ４移行リプレイという）とが高確率で入賞（成立）するＲＴ遊技状態である。なお、本実施形態では、ＲＴ２遊技状態において、ＲＴ３移行リプレイ及びＲＴ４移行リプレイが内部当籤した状態ではＲＴ０移行リプレイも重複するように設定されている。そして、この場合、ストップボタンの押し順が所定の押し順以外であった場合（押し順不正解時）には、ＲＴ０移行リプレイが入賞する。
【０２４３】
また、ＲＴ２遊技状態では、ＲＴ０遊技状態への移行契機となる小役である、コード名「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役、又は、ＲＴ１遊技状態への移行契機（移行役）となるコード名「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役が入賞する場合もある。
【０２４４】
（４）ＲＴ３遊技状態
ＲＴ３遊技状態は、リプレイの当籤確率が高い遊技状態である。ＲＴ３遊技状態である場合は、原則、ＡＲＴ管理状態は、後述の擬似ボーナスになる。
【０２４５】
ＲＴ３遊技状態は、ストップボタンの押し順が所定の押し順である場合（押し順正解時）にＲＴ４移行リプレイが高確率で入賞（成立）するＲＴ遊技状態である。なお、本実施形態では、ＲＴ４遊技状態において、ＲＴ４移行リプレイが内部当籤した状態ではＲＴ１移行リプレイも重複する構成になっている。そして、この場合、ストップボタンの押し順が不正解であった場合には、ＲＴ１移行リプレイが入賞する。
【０２４６】
また、ＲＴ３遊技状態では、ＲＴ０遊技状態への移行契機となるコード名「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役（小役）、又は、ＲＴ１遊技状態への移行契機となるコード名「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役が入賞する場合もある。
【０２４７】
（５）ＲＴ４遊技状態
ＲＴ４遊技状態は、リプレイの当籤確率が高い遊技状態である。ＲＴ４遊技状態である場合は、原則、ＡＲＴ管理状態は、後述のＡＲＴ状態になる。
【０２４８】
ＲＴ４遊技状態は、ＲＴ１移行リプレイ（特に、当籤番号「１」（略称「Ｆ＿通常リプ」）のリプレイ役）と、ＲＴ２移行リプレイ（特に、当籤番号「３２」（略称「Ｆ＿ＲＴ４－２移行２１３」）～「３３」（略称「Ｆ＿ＲＴ４－２移行３２１」）のいずれかのリプレイ役）とが、高確率で成立（入賞）するＲＴ遊技状態である。
【０２４９】
なお、本実施形態では、ＲＴ４遊技状態において、ＲＴ２移行リプレイが内部当籤した状態ではＲＴ１移行リプレイも重複する。そして、この場合、ストップボタンの押し順が

不正解であった場合には、ＲＴ１移行リプレイが入賞する。

【０２５０】

また、ＲＴ４遊技状態では、ＲＴ３移行リプレイ、具体的には、図４４及び図４５に記載のコード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（ＲＴ３移行リプ）に対応するリプレイ役を単独で当籤する場合もある。ＲＴ４遊技状態では、ＲＴ３移行リプレイに当籤する確率は非常に低く、ＲＴ３移行リプレイはいわゆるレア役である。

【０２５１】

また、ＲＴ４遊技状態では、ＲＴ０遊技状態への移行契機となる小役であるコード名「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役、又は、ＲＴ１遊技状態への移行契機となるコード名「ＫＢ０１」（略称「Ｇ＿ＲＴ１移行目」）に係る内部当籤役が入賞する場合もある。

【０２５２】

［ＲＴ遊技状態の遷移フロー］

次に、上述した各種ＲＴ遊技状態間の遷移フローを説明する。本実施形態では、図４４及び図４５に示すように、所定の内部当籤役に係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示されたことが、ＲＴ遊技状態間の移行条件（各ＲＴ遊技状態の発動条件及び終了条件）となる。なお、ＲＴ遊技状態間の遷移動作の制御は、主制御回路４１（主制御部４０）が、後述のＲＴ遷移テーブル（図１７参照）を参照することにより行われる。

【０２５３】

まず、パチスロ１が初期状態（例えば出荷時）である場合、又は、ＲＴ１遊技状態～ＲＴ４遊技状態のいずれかにおいてコード名「Ｒ００１」（ＲＴ０移行リプ）、「ＢＰ０１」又は「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ０遊技状態となる。そして、ＲＴ０遊技状態の終了条件は、図４５に示すように、コード名「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役の停止表示である。それゆえ、ＲＴ０遊技状態において、コード名「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合、ＲＴ遊技状態は、図４４に示すように、ＲＴ０遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行する。

【０２５４】

ＲＴ１遊技状態の終了条件は、図４５に示すように、コード名「Ｒ００１」（ＲＴ０移行リプ）、「Ｒ２０１」（ＲＴ２移行リプ）、「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（ＲＴ３移行リプ）、「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）のいずれかに係る内部当籤役の停止表示である。

【０２５５】

それゆえ、ＲＴ１遊技状態において、コード名「Ｒ００１」（ＲＴ０移行リプ）、「ＢＰ０１」又は「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、図４４に示すように、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ１遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行する。また、ＲＴ１遊技状態において、コード名「Ｒ２０１」（ＲＴ２移行リプ）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行する。さらに、ＲＴ１遊技状態において、コード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（ＲＴ３移行リプ）のいずれかに係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ１遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行する。

【０２５６】

ＲＴ２遊技状態の終了条件は、図４５に示すように、コード名「Ｒ００１」（ＲＴ０移行リプ）、「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（ＲＴ３移行リプ）、「Ｒ４０１」（ＲＴ４移行リプ）、「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）、「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）のいずれかに係る内部当籤役の停止表示である。

【０２５７】

それゆえ、ＲＴ２遊技状態において、コード名「Ｒ００１」（ＲＴ０移行リプ）、「ＢＰ０１」又は「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表

示された場合（入賞した場合）には、図４４に示すように、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ２遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行する。また、ＲＴ２遊技状態において、コード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（ＲＴ３移行リプ）のいずれかに係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行する。

【０２５８】

また、ＲＴ２遊技状態において、コード名「Ｒ４０１」（ＲＴ４移行リプ）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、図４４に示すように、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ２遊技状態からＲＴ４遊技状態に移行する。さらに、ＲＴ２遊技状態において、コード名「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ２遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行する。

【０２５９】

ＲＴ３遊技状態の終了条件は、図４５に示すように、コード名「Ｒ１０１」（ＲＴ１移行リプ）、「Ｒ４０１」（ＲＴ４移行リプ）、「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）、「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）のいずれかに係る内部当籤役の停止表示である。

【０２６０】

それゆえ、ＲＴ３遊技状態において、コード名「Ｒ１０１」（ＲＴ１移行リプ）又は「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、図４４に示すように、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行する。また、ＲＴ３遊技状態において、コード名「Ｒ４０１」（ＲＴ４移行リプ）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態からＲＴ４遊技状態に移行する。さらに、ＲＴ３遊技状態において、コード名「ＢＰ０１」又は「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行する。

【０２６１】

ＲＴ４遊技状態の終了条件は、図４５に示すように、コード名「Ｒ００１」（ＲＴ０移行リプ）、「Ｒ１０１」（ＲＴ１移行リプ）、「Ｒ２０１」（ＲＴ２移行リプ）、「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（ＲＴ３移行リプ）、「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）、「ＢＰ０１」及び「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）のいずれかに係る内部当籤役の停止表示である。

【０２６２】

それゆえ、ＲＴ４遊技状態において、コード名「Ｒ００１」（ＲＴ０移行リプ）、「ＢＰ０１」又は「ＢＰ０２」（押し順失敗１枚）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、図４４に示すように、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ４遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行する。また、ＲＴ４遊技状態において、コード名「Ｒ１０１」（ＲＴ１移行リプ）又は「ＫＢ０１」（ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、図４４に示すように、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ４遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行する。

【０２６３】

また、ＲＴ４遊技状態において、コード名「Ｒ２０１」（ＲＴ２移行リプ）に係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ４遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行する。また、ＲＴ４遊技状態において、コード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３１１」（ＲＴ３移行リプ）のいずれかに係る内部当籤役が有効ライン上に停止表示された場合（入賞した場合）には、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ４遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行する。

【０２６４】

＜各種ＡＲＴ管理状態＞

【０２６５】

次に、主制御部４０により制御される演出に関連する各種ＡＲＴ管理状態について説明する。本実施形態では、ＡＲＴ管理状態として、主に、「通常状態」、「擬似ボーナス」、「ＡＲＴ状態」及び「ＢＧＺ（ビリーゲットゾーン）」と称する各種ＡＲＴ管理状態が設けられる。なお、ここでは説明を省略するが、後述の主制御部４０による各種制御処理のフローの中で説明するように、ＡＲＴ管理状態として「ＡＲＴ準備状態」、「確定画面状態」、「擬似ボーナス終了待機状態」等も設けられる。

【０２６６】

［通常状態］

通常状態は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態であり、非ＡＲＴ遊技状態である場合に実行されるＡＲＴ管理状態である。また、通常状態は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態以外であって、ＡＲＴ（擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＡＲＴ状態（ＸＲ、ＸＲＣ、ロケットモード）を含む）やＢＧＺに当選していない状態である場合に実行されるＡＲＴ管理状態である。

【０２６７】

通常状態では、毎ゲーム、擬似ボーナスへの抽籤が行われ、レア役が入賞した場合にはＡＲＴ管理状態が擬似ボーナスに移行する。また、通常状態では、擬似ボーナス終了後の消化ゲーム数が所定の天井ゲーム数（例えば１２８０ゲーム等）に到達した場合には、擬似ボーナスの当籤が確定する。

【０２６８】

また、本実施形態では、図４４のＲＴ遊技状態の遷移フローに示すように、表示役等の移行契機により、ＲＴ０又はＲＴ１遊技状態からＲＴ４遊技状態に直接遷移しない。

【０２６９】

なお、本実施形態では、通常状態における消化ゲーム数が特定の天井ゲーム数（後述のＸＲ天井ゲーム数）に到達した場合には、ＸＲモード（ＡＲＴ状態）の当籤が確定し、この場合には、ＡＲＴ管理状態が通常状態からＡＲＴ状態に直接移行する。

【０２７０】

また、通常状態では、毎ゲーム、ＢＧＺへの移行抽籤が行われ、該抽籤に当籤すれば、ＡＲＴ管理状態がＢＧＺに移行する。なお、本実施形態では、擬似ボーナス終了後の通常状態における消化ゲーム数に応じてＢＧＺへの移行期待度が変化する。

【０２７１】

例えば、消化ゲーム数が１～１００である場合には「期待度中」、消化ゲーム数が１８１～２１０又は２８１～３１０である場合には「期待度小」、消化ゲーム数が４８１～５１０である場合には「期待度小」、そして、消化ゲーム数が９００である場合には「１００％当籤」というようなパターンでＢＧＺへの移行期待度が変化する。このような消化ゲーム数とＢＧＺへの移行期待度との関係は、後述のＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（後述の図１４４～図１５８参照）を用いた抽籤により決定される各種ＢＧＺ抽籤テーブルに規定される。

【０２７２】

なお、このＢＧＺ抽籤テーブルは、前回の擬似ボーナス終了後に設定され、次回の擬似ボーナス終了後まで維持される。それゆえ、その間、ＡＲＴ管理状態が通常状態であってもＡＲＴ状態であっても、前回の擬似ボーナス終了後に設定されたＢＧＺ抽籤テーブルは維持される。

【０２７３】

［ＡＲＴ状態］

ＡＲＴ状態（特別な遊技状態）は、ＲＴ４遊技状態中に実行されるＡＲＴ管理状態である。本実施形態では、５０ゲームのＡＲＴ遊技が行われる。

【０２７４】

ＡＲＴ状態では、通常状態と同様に、毎ゲーム、擬似ボーナスの抽籤が行われ、該抽籤に当籤すれば、ＡＲＴ管理状態が擬似ボーナスに移行する。なお、ＡＲＴ状態においても、擬似ボーナス終了後の消化ゲーム数が所定の天井ゲーム数に到達した場合には、擬似ボ

ーナスの当籤が確定する。
【０２７５】
また、ＡＲＴ状態では、通常状態と同様に、毎ゲーム、ＢＧＺへの移行抽籤が行われ、該抽籤に当籤すれば、ＡＲＴ管理状態がＢＧＺに移行する。なお、この際のＢＧＺへの移行期待度は、通常状態と同様に、擬似ボーナス終了後の消化ゲーム数に応じて変化する。
【０２７６】
さらに、ＡＲＴ状態では、遊技者にとって、さらに有利な遊技状態となる複数種の遊技モードが設けられる。具体的には、「ＸＲ（エクストリームラッシュ）モード」、「ＸＲＣ（ＸＲカーニバル）モード」及び「ロケットモード」と称する遊技モードが設けられる。
【０２７７】
本実施形態では、上記各種遊技モード以外のＡＲＴ状態の遊技において、「ＢＧ（ビリーゲット）チャレンジ」と称される所定の演出（二者択一演出）に正解した場合（ＢＧチャレンジに成功した場合）に、ＡＲＴ管理状態がＸＲモードに移行する。なお、ＢＧチャレンジでは、遊技者による二者択一の選択操作演出が行われ、その選択結果に基づいてＢＧチャレンジに成功・不成功が決定されることもあるし、遊技者による選択操作が行われなくても（非選択時）、ＢＧチャレンジに成功・不成功が決定されることもある。
【０２７８】
また、ＡＲＴ状態における消化ゲーム数が特定の天井ゲーム数（後述のＸＲ天井ゲーム数）に到達した場合にも、ＸＲモードの当籤が確定する。
【０２７９】
さらに、上記各種遊技モード以外のＡＲＴ状態の遊技において、、ロケットモードへの移行抽籤に当籤した場合に、ＡＲＴ管理状態がロケットモードに移行する。
【０２８０】
なお、ＡＲＴ状態では、通常、ＸＲモードの遊技でＸＲＣモードへの移行抽籤に当籤した場合に、ＡＲＴ管理状態がＸＲＣモードに移行するが、非常に低い確率ではあるが、ＡＲＴ管理状態がＸＲモードを介さずに直接、ＸＲＣモードに移行する場合もある。
【０２８１】
以下に、ＸＲモード、ＸＲＣモード及びロケットモードの各遊技内容を説明する。
【０２８２】
（１）ＸＲモード
ＸＲモード（所定モード）の遊技では、毎ゲーム、ＸＲモードの継続抽籤が行われ、この継続抽籤に漏れる（非当籤になる）まで、ＸＲモードの第１ゲーム目に決定された所定の基本ＡＲＴゲーム数が、毎ゲーム、現在残っているＡＲＴゲーム数（以下、ＡＲＴ残りゲーム数という）に上乗せされる。なお、本実施形態では、基本ＡＲＴゲーム数として、５、１０、２０及び３０ゲームのいずれかが選択される。
【０２８３】
また、ＸＲモードでは、ＸＲ継続率（５０％～９５％）が互いに異なる複数種の継続モード（ＸＲ継続モード）が設けられる。なお、ＸＲモードでレア役が内部当籤した場合には、ＸＲ継続モードに関係なく１００％の確率で継続当籤となるが、レア役以外の役が内部当籤した場合には、ＸＲ継続モードに応じて、ＸＲ継続率が異なる。
【０２８４】
また、ＸＲモードの遊技では、レア役当籤時には、上述した基本ＡＲＴゲーム数とは別個に、ＡＲＴゲーム数の追加上乗せが行われる。
【０２８５】
さらに、ＸＲモードの遊技では、「コンボ数」と称する所定の加算パラメータを設け、そのコンボ数が規定数（特定コンボ数）に到達すると、基本ＡＲＴゲーム数及びレア役当籤に伴うＡＲＴゲーム数の追加上乗せとは別個にさらに、ＡＲＴゲーム数の追加上乗せが行われる（以下、この特典をコンボボーナスという）。なお、本実施形態では、コンボ数は、ＸＲモードの単位遊技毎に１加算されるだけでなく、レア役に当籤した場合にも１加

算される（コンボ数加算）。すなわち、ＸＲモードの単位遊技でレア役が内部当籤するとコンボ数が合計で２加算されることになる。

【０２８６】

また、ＸＲモードの遊技では、ＸＲ継続ゲーム数が２以上となると、毎ゲーム、ＸＲＣモード移行抽籤が行われ、該抽籤に当籤した場合、ＸＲＣモードへの移行が確定する。この際、レア役が内部当籤している場合には、ＸＲＣモード移行抽籤に当籤し易くなるようにＸＲＣモード移行抽籤の抽籤値が適宜設定されている。

【０２８７】

上述のように、ＸＲモードの遊技においてレア役に当籤すると、当該単位遊技において、ＸＲ継続抽籤の当籤（継続する旨の決定）及びＡＲＴゲーム数の追加上乗せという特典が付与されるとともに、コンボボーナスの発生条件を規定するコンボ数が追加で加算（コンボ加算）される。それゆえ、本実施形態のパチスロ１では、コンボ数が規定数に達してコンボボーナスが発生するまでの単位遊技回数（消化ゲーム数）が少なくなり、コンボボーナスが発生し易くなる。すなわち、本実施形態では、ＸＲモードの遊技においてレア役が当籤した場合、それ以降の遊技におけるＡＲＴゲーム数の上乗せ動作（コンボボーナスの発生）の形態に影響を与えることができ、遊技間の関連性を高めることでができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８８】

（２）ＸＲＣモード

ＸＲＣモード（特定モード）の遊技では、ＸＲモードと同様に、毎ゲーム、ＸＲＣモードの継続抽籤が行われ、この継続抽籤に漏れる（非当籤になる）まで、ＡＲＴゲーム数が、上乗せされる。しかしながら、ＸＲＣモードにおけるＡＲＴゲーム数の上乗せ形態は、ＸＲモードのそれと異なる。

【０２８９】

具体的には、ＸＲＣモードの遊技では、毎ゲーム、リールの停止毎にＡＲＴゲーム数の上乗せが発生するとともに、第３停止後にもさらにＡＲＴゲーム数の上乗せが発生する。そして、ＸＲＣモードでは、これらのＡＲＴゲーム数の上乗せ動作に連動してリールアクション（連続遊技ロック）を含む所定の演出が行われる。

【０２９０】

具体的には、まず、遊技開始時（レバー操作時）に決定されたリールアクション（連続遊技ロック）の内容（ロック回数）に応じて、リールの停止毎に上乗せされるＡＲＴゲーム数が決定される。次いで、リールの加速期間に、決定されたリールアクションを実行することにより、リールの停止毎に上乗せされるＡＲＴゲーム数が報知される。また、この際、本実施形態では、リールアクションの内容に応じて決定された上乗せゲーム数が液晶表示装置１１に報知される。

【０２９１】

その後、リールの停止毎に、リールアクションの内容に応じて決定された上乗せゲーム数がＡＲＴ残りゲーム数に加算される。なお、この際、リールの停止毎に、液晶表示装置１１により所定の演出（例えば特定のキャラクタが登場して所定の動作を行うような演出）が行われるとともに、リールアクションの内容に応じて決定された上乗せゲーム数が液晶表示装置１１に表示される。

【０２９２】

そして、第３停止後には、リール毎に行われた演出の内容を組み合わせたような演出（組合せ演出）が行われ、該組合せ演出に対応するＡＲＴゲーム数がＡＲＴ残りゲーム数に上乗せされる。また、この際、組合せ演出に応じて上乗せされるＡＲＴゲーム数も液晶表示装置１１に報知される。なお、本実施形態では、この組合せ演出に対応するＡＲＴゲーム数の上乗せ数は、レバー操作時に抽籤により決定される。

【０２９３】

そして、第３停止後、次ゲームのレバー操作でＸＲＣモードの継続に当籤した場合には、上述したリールアクションによるリール停止毎の上乗せＡＲＴゲーム数の報知、リール

停止毎の演出及びＡＲＴゲーム数の上乗せ処理、並びに、第３停止後の組合せ演出及びＡＲＴゲーム数の上乗せ処理が繰り返される。なお、本実施形態では、ＸＲＣモードの継続は、ＸＲＣモードの遊技開始から最低２ゲーム保障される。

【０２９４】

また、本実施形態では、ＸＲＣモードの遊技では、遊技開始時にリールアクション（連続遊技ロック）が必ず行われる。それゆえ、ＸＲＣモードの継続抽籤は、遊技開始時に、メインＣＰＵ５１により行われる連続遊技ロック抽籤で兼用され、連続遊技ロック抽籤に当籤した場合に、ＸＲＣモードの継続が当籤したことになる。

【０２９５】

本実施形態では、ＡＲＴ状態からＸＲＣモードへの移行形態としては、ＡＲＴ状態からＸＲモードを介してＸＲＣモードに移行する形態と、ＡＲＴ状態からＸＲモードを介さずに直接ＸＲＣモードに移行する形態とが設けられる。

【０２９６】

なお、前者の移行形態では、ＸＲモードからＸＲＣモードへの移行形態は２通りあるが、その移行形態については、次に説明するＸＲＣモードへの移行形態及びＸＲＣモードの動作状況の管理手法の中で詳述する。

【０２９７】

また、後者の移行形態は、図４２の遊技ロック抽籤テーブル（その５）で説明したように、ＡＲＴ状態（ＲＴ４遊技状態）においてロック番号４に当籤し（当籤番号「１」に当籤し）且つ中リール３Ｃが第１停止された場合、又は、ロック番号５に当籤し（当籤番号「１」に当籤し）且つ右リール３Ｒが第１停止された場合のＸＲＣモードへの移行形態に対応する。

【０２９８】

（３）ＸＲＣモードへの移行形態及びＸＲＣモードの動作状況の管理手法

上述のように、ＸＲＣモードでは、必ずリールアクションを伴うので、主制御部４０においても、ＸＲＣモードへの移行形態及びＸＲＣモードの動作状況を管理する。そこで、本実施形態では、「演出状態（０～６）」と称するパラメータを設定してこれらの状況を管理する。なお、この演出状態の値は、メインＲＡＭ５３に格納される。

【０２９９】

演出状態０～演出状態２は、ＸＲモード中に設けられたリールアクションの発生確率が互いに異なる状態（以下、ロック状態ともいう）に対応し、演出状態２は、ＸＲＣモード当籤状態に対応する。そして、この演出状態２において、ＸＲＣモードの前兆ゲーム数を管理するための演出遊技カウンタの値が０になれば、ＸＲＣモードの遊技が開始される。

【０３００】

なお、本実施形態では、例えば、図２４０の対応表で説明したように、ロック状態間の遷移は、内部当籤役とストップボタンの押し順との組み合わせにより決定される。例えば、当籤番号（データポインタ）３２～３５の内部当籤役が当籤した状態では、リールの停止順序（ストップボタンの押し順）に応じてロック状態の遷移形態（「リセット」、「維持」又は「１段階ＵＰ」）が異なる。そして、ＸＲモードにおいて、ロック状態がリセットされた場合には、演出状態が演出状態０に移行し、ロック状態が維持された場合には、演出状態も維持される。また、演出状態０においてロック状態が１段階アップされた場合には、演出状態が演出状態１に移行し、演出状態１においてロック状態が１段階アップされた場合には、演出状態が演出状態２に移行する。すなわち、演出状態０からロック状態を２段階アップすることができれば、ＸＲＣモードの当籤状態となる。

【０３０１】

また、演出状態３は、ＸＲＣモードの１ゲーム目の状態に対応し、演出状態４は、ＸＲＣモードの２ゲーム目の状態に対応する。演出状態３及び４では、ＸＲＣモードの継続が保証されるので、この各状態では、継続率を１００％にするために、連続ロック状態中抽籤テーブル（図４３参照）に規定された各抽籤値が２倍される。

【０３０２】

そして、演出状態５は、ＸＲＣモードの３ゲーム目以降の状態に対応し、演出状態６は、ＸＲＣモードの終了待ち状態に対応する。それゆえ、演出状態６は、レバー操作時に設定され、遊技終了時にクリアされる。

【０３０３】

なお、ＸＲモードからＸＲＣモードへの移行形態としては、演出状態０又は１からロック状態をレベルアップして、演出状態２（ＸＲＣモードの当籤状態）を発生させる形態（以下、第１の移行形態という）と、演出状態０又は１において、ロック状態をレベルアップさせることなく、直接、ＸＲＣモードに移行する形態（以下、第２の移行形態という）が設けられる。

【０３０４】

第１の移行形態では、ロック状態（演出状態）を１レベルずつレベルアップする必要があるので、図２４０の対応表で説明したように、所定の内部当籤役に当籤するだけでなく、ストップボタンが所定の押し順で押下された場合（押し順正解時）にのみＡＲＴ管理状態がＸＲＣモードに移行する。

【０３０５】

また、第１の移行形態では、ＸＲＣモードの前兆ゲーム数を管理するための演出遊技カウンタの値に「２」がセットされ、次々ゲームからＸＲＣモードの遊技が開始される。なお、第１の移行形態では、前兆ゲームの期間にＸＲモードが終了した場合、ロック状態を「リセット」するための押し順が報知されるので、前兆ゲームの期間に演出状態が演出状態０になり、ＸＲＣモードの遊技が開始されないこともある。

【０３０６】

一方、第２の移行形態は、ＸＲモードにおいて行われるＸＲＣ直接移行抽籤に当籤した場合に対応するので、ロック状態をレベルアップすることなく、演出状態が、演出状態０又は１から演出状態２に移行する。この場合、本実施形態では、演出遊技カウンタの値に「１」がセットされ、次ゲームからＸＲＣモードの遊技が開始される。

【０３０７】

なお、ＡＲＴ状態において、ロック番号４に当籤し且つ中リール３Ｃが第１停止され、又は、ロック番号５に当籤し且つ右リール３Ｒが第１停止され、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ状態から直接ＸＲＣモードに移行する場合には、演出状態に「２」がセットされ、演出遊技カウンタの値に「２」がセットされる。それゆえ、この場合には、次々ゲームからＸＲＣモードの遊技が開始される。

【０３０８】

上述のように、本実施形態では、ＡＲＴ状態からＸＲＣモードに直接移行する形態、及び、ＸＲモードからロック状態をレベルアップしてＸＲＣモードに移行する形態のいずれにおいても、所定の内部当籤役に当籤するだけでなく、ストップボタンを所定の押し順で押下する（押し順正解する）必要がある。それゆえ、本実施形態では、押し順ナビの処理（後述の指示情報を表示する処理）を行う主制御部４０によりリールアクション（遊技ロック）の発生を制御することができる。

【０３０９】

また、本実施形態では、リールアクション（遊技ロック）を発生させる際、当籤種別（当籤内容）に応じて正解となる押し順が異なる。なお、本実施形態では、ＸＲＣモードが当籤した状態では、リールアクションを発生させるか否かを示唆する演出（ＸＲＣモードへの移行を示唆する演出）が行われ、ストップボタンの押し順のナビゲーション（以下、押し順ナビという）が行われるが、この際、報知される正解の押し順が当籤種別に応じて変化する。すなわち、本実施形態では、押し順ナビで報知される、ＸＲＣモードを発生させるための正解の押し順が複数存在する。それゆえ、遊技者にリールアクションの発生（ＸＲＣモードの発生）の有無を推測困難にすることができる。

【０３１０】

さらに、本実施形態では、ＸＲＣモードへの移行形態及びＸＲＣモードの動作状況を演出状態という一つの識別子で管理するので、ＲＴ状態の数を増加させることなく、主制御

部４０によりリールアクション（遊技ロック）の発生を制御することができる。
【０３１１】
なお、本実施形態では、ＸＲＣモードへの移行形態及びＸＲＣモードの動作状況を演出状態という一つの識別子で管理するが、上述した演出状態の各値に対応する状態を、それぞれ、フラグやカウンタ等を設けて個別に管理してもよい。
【０３１２】
（４）ロケットモード
ロケットモード（特別モード）では、予め設定された所定ゲーム数（本実施形態では５０ゲーム）の期間、遊技が行われ、この期間、超高確率で擬似ボーナスが当籤する。具体的には、ロケットモードでは、「リーチ目リプ」に係る役（当籤番号２４～２９の内部当籤役）が高確率で当籤する。そして、ロケットモード中の擬似ボーナス抽籤処理では、内部当籤役が「リーチ目リプ」である場合、超高確率で擬似ボーナス（後述の「ＢＢ（ドンＢＢ）」モード）が当籤する（後述の図６０に示す擬似ボーナス参照）。
【０３１３】
ロケットモードにおいて内部当籤した「リーチ目リプ」に係る図柄組み合わせが判定ライン上に停止表示され、擬似ボーナス（後述の「ＢＢ」モード）のストックが確定すると、該擬似ボーナスは１Ｇ連ストックとしてストックされる。そして、ストックされた擬似ボーナスは、ロケットモード終了後にまとめて放出される。
【０３１４】
なお、本実施形態では、「リーチ目リプ」に係る役は、ストップボタンを順押しした場合に停止表示される。それゆえ、本実施形態では、ロケットモード以外のＡＲＴ状態の遊技期間では、「リーチ目リプ」に係る役の表示を回避する押し順ナビ（変則押しの報知）を行い、ロケットモードの遊技期間中は、押し順ナビ（後述の指示情報の表示）を行わない、又は、「リーチ目リプ」に係る役が表示される押し順を報知する（「リーチ目リプ」に係る役の表示を回避する情報を報知しない）。すなわち、本実施形態では、ロケットモードの遊技における図柄組み合わせの停止形態及びロケットモード以外のＡＲＴ状態の遊技における図柄組み合わせの停止形態を主制御部４０で制御することができる。
【０３１５】
また、本実施形態では、ロケットモードの期間の最終ゲームにおいて、ロケットモードの継続抽籤を行い、該抽籤に当籤した場合には、再度、所定ゲーム数のロケットモードの遊技が行われる。なお、所定ゲーム数のロケットモードの期間に、擬似ボーナスに当籤しなかった場合（擬似ボーナスがストックされなかった場合）には、１００％の確率で、ロケットモードの継続が確定する。
【０３１６】
上述のように、本実施形態では、ＡＲＴの作動期間に、擬似ボーナスを超高確率でストックできるロケットモードを設ける。すなわち、ＡＲＴ期間の遊技において、遊技者が非常に有利な状態が設けられている。それゆえ、本実施形態では、ＡＲＴ期間中の遊技の興趣をより一層向上させることができる。
【０３１７】
［ＢＧＺ］
ＢＧＺ（所定の遊技状態）は、上述したＢＧチャレンジが高確率で発生するチャンスゾーンである。
【０３１８】
ＢＧＺの遊技は、通常状態及びＡＲＴ状態の両方において発生する。それゆえ、ＡＲＴ管理状態が通常状態からＢＧＺに移行した後のＢＧＺ（以下、通常中ＢＧＺという）の遊技は、ＲＴ０又はＲＴ１遊技状態で実行される。一方、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ状態からＢＧＺに移行した後のＢＧＺ（以下、ＡＲＴ中ＢＧＺという）の遊技は、ＲＴ４遊技状態で実行される。
【０３１９】
そして、ＡＲＴ中ＢＧＺでは、押し順ナビが行われる。なお、通常中ＢＧＺにおいても

、押し順ナビが行われる場合（後述のＢＧＺモード２に当籤した場合）がある。
【０３２０】
また、ＡＲＴ中ＢＧＺの遊技中は、ＡＲＴゲーム数の減算は行われないので、ＡＲＴ中ＢＧＺ終了後、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ状態に復帰した際には、ＢＧＺ移行時に残っていたＡＲＴゲーム数でＡＲＴ遊技が再開される。
【０３２１】
ＢＧＺでは、「ベル」に係る内部当籤役（当籤番号３８～４１）が入賞した場合、又は、レア役に当籤した場合、次ゲームでＢＧチャレンジが発生する。このＢＧＺにおけるＢＧチャレンジでは、遊技者による二者択一の選択操作に基づいてＢＧチャレンジに成功・不成功が決定されることも場合もあるし、遊技者による選択操作が行われなくても（非選択時）、ＢＧチャレンジに成功・不成功が決定される場合もある。なお、ＢＧチャレンジにおいて遊技者による二者択一の選択操作が行われる場合には、パチスロ１の左演出用スイッチ２２Ｌ及び右演出用スイッチ２２Ｒ（図２及び図３参照）の一方を遊技者に選択させてタッチさせるような演出を行う。
【０３２２】
通常中ＢＧＺにおいてＢＧチャレンジに成功した場合には、ＸＲモード及びＡＲＴの確定という特典が付与される。なお、ＢＧＺでは、通常、所定ゲーム数（本実施形態では７ゲーム）の単位遊技（ゲーム）が行われるが、通常中ＢＧＺの遊技では、ＢＧチャレンジに成功したゲームで、ＢＧＺが終了する。そして、通常中ＢＧＺでＢＧチャレンジに成功した場合には、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ状態に移行し、ＸＲモードの遊技が行われる。
【０３２３】
一方、ＡＲＴ中ＢＧＺ（スーパーＢＧＺ）においてＢＧチャレンジに成功した場合には、ＸＲモードの確定という特典が付与される。さらに、ＡＲＴ中ＢＧＺでは、ＢＧチャレンジに成功してもＢＧＺが終了せず、所定ゲーム数が消化されるまで、ＢＧＺの遊技が行われる。そして、ＡＲＴ中ＢＧＺでは、所定ゲーム数の期間、ＢＧチャレンジの成功毎に特典（ＸＲモードの確定）が付与され、その成功回数分のＸＲモードがストックされる。
【０３２４】
上述したＡＲＴ中ＢＧＺでは、所定ゲーム数の期間の早い段階でＢＧチャレンジに成功しても、ＢＧＺが終了することがないので、ＢＧチャレンジの発生確率が高い状態を所定ゲーム数の期間の最後まで享受し続けることができる。それゆえ、本実施形態では、ＡＲＴ中ＢＧＺにおける遊技の興趣をより高めることができる。
【０３２５】
さらに、ＡＲＴ中ＢＧＺでは、「ベル」に係る内部当籤役を入賞させるための押し順ナビが行われるので、ＢＧチャレンジの発生確率が通常中ＢＧＺに比べて大幅に増大する。また、遊技者は、押し順ナビの有無により、ＢＧチャレンジの発生確率が高まることを直接的に認識することができるので、遊技に対する不信感を抱かせる恐れがなくなる。
【０３２６】
なお、ＢＧＺの第７ゲーム目において、「ベル」に係る内部当籤役が入賞した場合、又は、レア役の当籤した場合にも、次ゲーム（８ゲーム目）にＢＧチャレンジが発生し、ＢＧＺが延長された状態になる。
【０３２７】
［擬似ボーナス］
擬似ボーナス（特定の遊技状態）は、ＲＴ３遊技状態中に実行されるＡＲＴ管理状態である。
【０３２８】
本実施系形態では、擬似ボーナスにおいて、３つの遊技モードを設ける。具体的には、「ＢＢモード」、「ＲＢモード」及び「ＸＢＢ（エクストリームＢＢ）モード」の３種類が設けられる。また、ＲＢモードは、「ＮＲＢモード」及び「ＳＲＢモード」の２種類に分けられる。
【０３２９】

擬似ボーナスは、通常状態又はＡＲＴ状態において擬似ボーナス抽籤処理に当籤した場合に行われる。また、この擬似ボーナス抽籤処理により、擬似ボーナスの当籤種別（ＢＢモード、ＲＢモード及びＸＢＢモードのいずれか）も決定される。なお、本実施形態では、ＡＲＴ状態において、ＲＢモードに当籤した場合には、ＳＲＢモードに移行する。

【０３３０】

また、ＡＲＴ管理状態が通常状態から擬似ボーナスに移行した後の遊技においてＡＲＴに当籤した場合には、その後の擬似ボーナスの遊技は、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ状態から擬似ボーナスに移行した後の遊技と同様の遊技が行われる。

【０３３１】

以下に、擬似ボーナスの各遊技モードの内容を説明する。

【０３３２】

（１）ＢＢモード

本実施形態では、ＢＢモードの遊技は、６０ゲーム行われる。そして、ＢＢモードの遊技では、「ドン揃い（下段揃い、上段揃い、斜め揃い）」に係る内部当籤役（当籤番号２０～２２の内部当籤役）の図柄組合せが判定ライン上に停止表示され、その旨の告知が発生すると、ＡＲＴ及びＸＲモードの当籤が確定する。

【０３３３】

なお、この「ドン揃い」に係る内部当籤役の図柄組合せの停止表示及びその旨の告知は、後述するドン揃い許可フラグがオン状態である場合に行われる。また、ＢＢモードでは、ドン揃いの告知発生の形態が複数種用意されていており、遊技者はそれらの中から所定の告知発生の形態を選択することができる。

【０３３４】

また、ＢＢモードの遊技において、「中段ドン揃い（中ドン揃い）」に係る内部当籤役（当籤番号２３の内部当籤役）の図柄組合せが判定ライン上に停止表示されると、ＸＢＢモードが１Ｇ連ストックとしてストックされる。そして、ＢＢモードの遊技終了後、１Ｇ連でＸＢＢモードのストックが放出される。

【０３３５】

（２）ＲＢ（ＮＲＢ及びＳＲＢ）モード

ＲＢ（ＮＲＢ及びＳＲＢ）モードの遊技では、その終了条件は、消化ゲーム数でなく、「ベル」に係る役が内部当籤した際に行われる押し順ナビの回数（以下、ベルナビ回数という）により規定される。すなわち、ＲＢモードの遊技では、その終了条件がベルナビ回数で管理され、ベルナビ回数が所定回数に達した場合、ＲＢモードの遊技が終了する。

【０３３６】

ＮＲＢモードでは、ＮＲＢモードの滞在期間が所定のゲーム数に到達するとＸＲモード（ＡＲＴ）の付与（特典付与）が確定するとともに、ＳＲＢモードへの移行も確定する。また、ＮＲＢモードでは、毎ゲーム、ベルナビ回数の上乗せ抽籤が行われ、レア役が内部当籤した場合には、ベルナビ回数の上乗せが高確率で当籤する。そして、ベルナビ回数の上乗せ抽籤に当籤した場合には、当籤種別に対応するベルナビ回数が現在残っているベルナビ回数に上乗せされる。

【０３３７】

ＳＲＢモードでは、毎ゲーム、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤が行われ、該抽籤に当籤した場合には、当籤種別に対応する上乗せゲーム数がＡＲＴ残りゲーム数に加算される。なお、ＳＲＢモードにおいて消化されたゲーム数（滞在ゲーム数）が特定ゲーム数に到達した場合（後述のＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「２」～「６」となった場合）には、所定のＡＲＴゲーム数が上乗せされる（「ドン揃い許可」及び「中ドン許可」に係る役の当籤時は除く）。例えば、ＳＲＢモードにおける滞在ゲーム数が、後述のＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「３」となるような特定ゲーム数に到達したで場合には、１０ゲーム以上の所定のＡＲＴゲーム数が上乗せされる（後述の図１０６参照）。

【０３３８】

また、ＲＢ（ＮＲＢ及びＳＲＢ）モードにおいて、規定ゲーム数の遊技が消化された場

合（後述の規定ゲーム達成時）には、ＸＲ抽籤が行われ、本実施形態では、１００％の確率でＸＲ抽籤に当籤し、ＡＲＴも当籤する。そして、該当籤したＸＲモードは、ストックされる。

【０３３９】

上述のように、本実施形態では、擬似ボーナスの終了条件をベルナビ回数とするので、その終了条件には単位遊技の消化回数で直接的に規定できない条件（複数回の単位遊技の消化の過程で段階的に変化する条件）が含まれる。一方、擬似ボーナスの期間における特典の付与条件は、単位遊技の消化回数で規定される。このように、擬似ボーナスの終了条件の管理手法を特典付与条件の管理手法と異ならせることにより、次のような効果が得られる。

【０３４０】

例えば、ＡＲＴ管理状態が通常状態から擬似ボーナスに移行した後の遊技（ＮＲＢモードの遊技）においてＡＲＴに当籤した場合（特典が付与された場合）、その後の遊技（ＳＲＢモードの遊技）において特定ゲーム数の遊技が消化されると、さらなる特典として、所定のＡＲＴゲーム数が付与される。それゆえ、例えば、ＮＲＢモードにおいて、ＲＢモードの終了条件に関係する動作、すなわち、ベルナビを発生させることなく、特典の付与が行われた場合（ＡＲＴ（ＸＲ）が当籤した場合）には、その後の遊技（ＳＲＢモードの遊技）において、さらなる特典（ＡＲＴゲーム数の上乗せ）が付与される確率が高くなる。

【０３４１】

すなわち、ＲＢモードの遊技では、ＡＲＴ（ＸＲ）の当籤（特典付与）に係る経緯が重要となる。したがって、本実施形態のパチスロ１では、ＲＢモードの遊技期間において、遊技に対する飽きを生じさせ難くし、ＲＢモードにおける遊技の興趣をより向上させることができる。

【０３４２】

＜サブＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成＞

次に、図４６～図２３１を参照しながら、サブＲＯＭ８２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【０３４３】

［擬似ボーナス抽籤テーブル］

まず、各種擬似ボーナス抽籤テーブルについて説明する。擬似ボーナス抽籤テーブルは、各種ＡＲＴ管理状態において、擬似ボーナス抽籤を行う際に用いられる。

【０３４４】

擬似ボーナス抽籤テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、擬似ボーナスの当籤種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０３４５】

擬似ボーナス抽籤テーブルを用いた擬似ボーナス抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、擬似ボーナス抽籤テーブルに規定された擬似ボーナスの当籤種別の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の擬似ボーナスの当籤種別が当籤したことになる。

【０３４６】

（１）擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル

図４６～図５１を参照して、後述の通常中処理（後述の図２６７参照）中の擬似ボーナス抽籤処理で用いられる各種擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルについて説明する。

【０３４７】

図４６は、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その１）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その１）は、擬似ボーナス抽籤モードが「０」であり、擬似ボーナスが「非ストック時」である場合に参照される。図４７は、擬似ボーナス抽籤

（通常）テーブル（その２）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その２）は、擬似ボーナス抽籤モードが「１」であり、擬似ボーナスが「非ストック時」である場合に参照される。また、図４８は、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その３）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その３）は、擬似ボーナス抽籤モードが「２」であり、擬似ボーナスが「非ストック時」である場合に参照される。

【０３４８】

図４９は、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その４）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その４）は、擬似ボーナス抽籤モードが「０」であり、擬似ボーナスが「ストック時」である場合に参照される。図５０は、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その５）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その５）は、擬似ボーナス抽籤モードが「１」であり、擬似ボーナスが「ストック時」である場合に参照される。また、図５１は、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その６）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その６）は、擬似ボーナス抽籤モードが「２」であり、擬似ボーナスが「ストック時」である場合に参照される。

【０３４９】

なお、本実施形態では、当籤する擬似ボーナスの種別、当籤確率（抽籤値）等が互いに異なる４種類の擬似ボーナス抽籤モード（「０」～「３」）を設けるが、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルは、擬似ボーナス抽籤モードが「０」～「２」のいずれかである場合に参照される。また、例えば図４６等の擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルが参照される「非フラグ間」とは、現在の単位遊技において、擬似ボーナスがストックされていない状態を意味する。一方、例えば図４９の擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルが参照される「フラグ間」とは、現在の単位遊技において、擬似ボーナスがストックされている状態を意味する。

【０３５０】

ここで、各種遊技モードのストック種別について説明する。本実施形態では、各種遊技モードのストック種別として、「通常ストック」、「優先ストック」及び「１Ｇ連ストック」が設けられる。「通常ストック」には、擬似ボーナス中の各種モード（ＢＢ、ＲＢ、ＸＢＢ）、ＡＲＴ状態中のＸＲモード、ＢＧＺ等がストックされる。また、「優先ストック」には、ＸＲモードのみがストックされる。それゆえ、以下では、「優先ストック」は「ＸＲ優先ストック」と称す。さらに、「１Ｇ連ストック」には、例えば、ロケットモードにおいて当籤した擬似ボーナスがストックされる。

【０３５１】

次に、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルに規定されている擬似ボーナスの当籤種別について説明する。擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルには、擬似ボーナスの当籤種別として、ＲＢ当籤（先放出）、ＲＢ当籤（後放出）、赤７ＢＢ当籤（先放出）、赤７ＢＢ当籤（後放出）、ドンＢＢ当籤（先放出）、ドンＢＢ当籤（後放出）、ドンＢＢ当籤（即放出）、ＸＢＢ１当籤（先放出）、ＸＢＢ１当籤（後放出）、ＸＢＢ１当籤（即放出）、ＸＢＢ２当籤（即放出）及び非当籤が規定される。

【０３５２】

なお、「赤７ＢＢ」及び「ドンＢＢ」は擬似ボーナスのＢＢモードに対応し、「ＸＢＢ１」及び「ＸＢＢ２」は擬似ボーナスのＸＢＢモードに対応する。また、「先放出」とは、対応する擬似ボーナスを通常ストックの先頭に格納することを意味し、この場合、通常ストックに格納された各種遊技ストック中では該「先放出」の擬似ボーナスが最初に実行される。「後放出」とは、対応する擬似ボーナスを通常ストックの最後尾に格納することを意味し、この場合、通常ストックにすでに格納されている各種遊技ストックの遊技が消化された後、該「後放出」の擬似ボーナスが実行される。「即放出」とは、次ゲームから当籤した擬似ボーナスが開始されることを意味する。

【０３５３】

また、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルに規定されている各種内部当籤役の内容は次

の通りである。「はずれ１」は、ＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態中に「はずれ」に当籤した場合に対応する。「はずれ２」は、ＲＴ０遊技状態及びＲＴ１遊技状態以外のＲＴ遊技状態で「はずれ」に当籤した場合に対応する。

【０３５４】

「通常リプ」は、データポインタ「１」において内部当籤するリプレイ役である。「高ＲＴリプ」は、「通常リプ」以外のリプレイ役である。

【０３５５】

「押し順ベル」は、データポインタ「３９」～「４１」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。「中段ベル」は、データポインタ「３８」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。「１５枚ベル」は、データポインタ「３６」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。

【０３５６】

「弱氷」は、データポインタ「４２」において内部当籤する「氷」に係る小役である。「強氷」は、データポインタ「４３」において内部当籤する「氷」に係る小役である。「ＭＢ中役３」は、データポインタ「５３」～「５７」で内部当籤する役である。「Ｒ２氷」は、ロック番号「２」が当籤し、且つ、データポインタ「４３」又は「４４」の「氷」に係る小役が内部当籤した場合に対応する。

【０３５７】

「弱チェリー」は、データポインタ「４５」において内部当籤する「チェリー」に係る小役である。「強チェリー」は、データポインタ「４６」において内部当籤する「チェリー」に係る小役である。「中段チェリー」は、データポインタ「４７」において内部当籤する「チェリー」に係る小役である。「確定チェリー」は、データポインタ「４８」において内部当籤する「チェリー」に係る小役である。

【０３５８】

「チャンス目」は、データポインタ「４９」で内部当籤する小役である。「ＭＢ」は、データポインタ「５０」で内部当籤するボーナスである。「ＭＢ中役１」は、データポインタ「５１」、「５２」、「５９」～「８６」で内部当籤する役である。「ＭＢ中役２」は、データポインタ「５８」で内部当籤する役である。

【０３５９】

「リーチ目リプ１，２」は、データポインタ「２４」及び「２５」で内部当籤するリプレイ役である。「リーチ目リプ３，４，５」は、データポインタ「２６」～「２８」で内部当籤するリプレイ役である。

【０３６０】

「直ドン揃い」は、データポインタ「８」で内部当籤するリプレイ役である。「直中段ドン揃い」は、データポインタ「９」で内部当籤するリプレイ役である。「直中段ドン揃いＲ３」は、ロック番号「３」が当籤し、且つ、データポインタ「９」に係るリプレイ役が内部当籤した場合に対応する。

【０３６１】

（２）擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル

図５２～図５７を参照して、各種擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブルについて説明する。なお、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブルは、後述のＡＲＴ準備中処理（後述の図２７０参照）、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）及び後述のＸＲカーニバル中処理（後述の図２８２参照）の各処理中の擬似ボーナス抽籤処理で用いられる。

【０３６２】

図５２は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その１）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その１）は、擬似ボーナス抽籤モードが「０」であり、擬似ボーナスが「非ストック時」である場合に参照される。図５３は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その２）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その２）は、擬似ボーナス抽籤モードが「１」であり、擬似ボーナス

が「非ストック時」である場合に参照される。また、図５４は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その３）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その３）は、擬似ボーナス抽籤モードが「２」であり、擬似ボーナスが「非ストック時」である場合に参照される。

【０３６３】

図５５は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その４）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その４）は、擬似ボーナス抽籤モードが「０」であり、擬似ボーナスが「ストック時」である場合に参照される。図５６は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その５）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その５）は、擬似ボーナス抽籤モードが「１」であり、擬似ボーナスが「ストック時」である場合に参照される。また、図５７は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その６）の構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その６）は、擬似ボーナス抽籤モードが「２」であり、擬似ボーナスが「ストック時」である場合に参照される。

【０３６４】

なお、図５２～図５７に示す各擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブルの構成（内部当籤役種別及び擬似ボーナス当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０３６５】

（３）擬似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブル

図５８は、擬似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブルの構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブルは、後述の確定画面中処理（後述の図２８７参照）中の擬似ボーナス抽籤処理で用いられる。

【０３６６】

なお、擬似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブルで規定されている各種擬似ボーナス当籤種別は、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルのそれと同様であるので、擬似ボーナス当籤種別の説明は省略する。また、擬似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブルで規定されている各種内部当籤役のうち、「ＲＢフェイクリプ」以外は、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルで説明したものと同じである。なお、「ＲＢフェイクリプ」は、データポインタ「１６」において内部当籤するリプレイ役である。

【０３６７】

（４）擬似ボーナス抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブル

図５９は、擬似ボーナス抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルの構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルは、後述の擬似ボーナス終了待機中処理（後述の図２９３参照）中の擬似ボーナス抽籤処理で用いられる。

【０３６８】

なお、擬似ボーナス抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルで規定されている各種擬似ボーナス当籤種別は、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルのそれと同様であるので、擬似ボーナス当籤種別の説明は省略する。また、擬似ボーナス抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルで規定されている各種内部当籤役のうち、「ドン揃い許可」及び「中ドン揃い許可」以外は、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルで説明したものと同じである。なお、「ドン揃い許可」は、ドン揃い許可が成立している状態でデータポインタ「２０」～「２２」の「ドン揃い」に係るリプレイ役が内部当籤している場合に対応する。また、「中ドン揃い許可」は、ドン揃い許可が成立している状態でデータポインタ「２３」の「中ドン揃い」に係るリプレイ役が内部当籤している場合に対応する。

【０３６９】

（５）擬似ボーナス抽籤（ロケット中）テーブル

図６０は、擬似ボー

ナス抽籤（ロケット中）テーブルは、後述のロケット中処理（後述の図２８３及び図２８４参照）中の擬似ボーナス抽籤処理において、擬似ボーナス抽籤モードが「３」である場合に参照される。

【０３７０】

なお、図６０に示す擬似ボーナス抽籤（ロケット中）テーブルの構成（内部当籤役種別及び擬似ボーナス当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０３７１】

（６）擬似ボーナス抽籤（天井時）テーブル

図６１は、擬似ボーナス抽籤（天井時）テーブルの構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（天井時）テーブルは、前述した天井時の擬似ボーナス抽籤処理において参照される。

【０３７２】

なお、図６１に示す擬似ボーナス抽籤（天井時）テーブルの構成（内部当籤役種別及び擬似ボーナス当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０３７３】

図６１に示すように、擬似ボーナス抽籤（天井時）テーブルを使用して擬似ボーナス抽籤処理を行う場合は、レア役（中段チェリー、確定チェリー、直中段ドン揃い、直中段ドン揃いＲ３）が当籤しなければ、必ず赤７ＢＢ又はドンＢＢに当籤する。赤７ＢＢ又はドンＢＢは、ＲＢよりもメダルの獲得枚数の期待値が大きく、ＸＢＢ１及びＸＢＢ２よりもメダルの獲得枚数の期待値が小さい。したがって、天井時は、複数の擬似ボーナスにおけるメダルの獲得枚数の期待値が中間（標準的）の擬似ボーナスに当籤し易い。

【０３７４】

（７）擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブル

図６２は、擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブルの構成を示す図である。擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブルは、前述した天井時の５０Ｇ（ゲーム）前から天井時の１Ｇ（ゲーム）前までの擬似ボーナス抽籤処理において参照される。

【０３７５】

なお、図６２に示す擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブルの構成（内部当籤役種別及び擬似ボーナス当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０３７６】

図６２に示すように、擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブルを使用して擬似ボーナス抽籤処理を行う場合は、予め定められた確率でＸＢＢ１又はＸＢＢ２に当籤する。したがって、天井前５０Ｇ間（天井前５０Ｇ～天井前１Ｇ）において、擬似ボーナスが当籤する場合は、天井時に決定（当籤）する擬似ボーナスよりもメダルの獲得枚数の期待値が大きい擬似ボーナスが当籤する。

【０３７７】

また、本実施形態では、天井前５０Ｇの遊技が開始される前（所定回数（１２３０ゲーム）未満）の遊技では、擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブルを使用するか、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（図４６～図５１参照）を使用するかを、遊技者に選択させる。

【０３７８】

メダルの獲得枚数の期待値が大きい擬似ボーナス（例えば、ＸＢＢ１及びＸＢＢ２）は、それよりもメダルの獲得枚数の期待値が小さい擬似ボーナス（例えば、赤７ＢＢ又はドンＢＢ）よりも終了するまでの遊技時間が長くなる。また、メダルの獲得枚数の期待値が大きい擬似ボーナス（例えば、ＸＢＢ１及びＸＢＢ２）は、その他の擬似ボーナス（ＲＢ

、赤７ＢＢ、ドンＢＢ）よりも当籤する確率が低い。
【０３７９】
例えば、遊技者の遊技可能時間に余裕がある場合は、擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブルを用いた擬似ボーナス抽籤を行って、メダルの獲得枚数の期待値が大きい擬似ボーナス（例えば、ＸＢＢ１及びＸＢＢ２）の当籤を待つことができる。一方、遊技者の遊技可能時間に余裕が無い場合は、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（図４６～図５１参照）を用いた擬似ボーナス抽籤を行って、何れかの擬似ボーナスの当籤を待つ。
【０３８０】
このように、本実施形態では、天井前５０Ｇの遊技が開始される前（所定回数（１２３０ゲーム）未満）の遊技において、擬似ボーナス抽籤（天井前５０Ｇ）テーブルを使用するか否かを遊技者が選択する。これにより、残された遊技時間に応じて、遊技者が恩恵を受ける擬似ボーナスの種類を切り替えることができる。その結果、遊技者の遊技可能時間に応じたボーナスの恩恵を受けることができる。
【０３８１】
［ＸＲ抽籤テーブル］
次に、各種ＸＲ抽籤テーブルについて説明する。ＸＲ抽籤テーブルは、各種ＡＲＴ管理状態において、擬似ボーナス抽籤を行う際に用いられる。
【０３８２】
（１）ＸＲ抽籤（通常）テーブル
図６３は、ＸＲ抽籤（通常）テーブルの構成を示す図である。なお、ＸＲ抽籤（通常）テーブルは、後述の通常中処理（後述の図２６７参照）中のＸＲ抽籤処理において用いられる。
【０３８３】
ＸＲ抽籤（通常）テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、ＸＲ当籤契機パラメータの種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０３８４】
なお、ＸＲ当籤契機パラメータは、ＸＲモード及びＸＲＣモードの遊技において、単位遊技毎に加算されるＡＲＴゲーム数、及び、ＸＲモード及びＸＲＣモードの遊技の継続確率を決定するためのパラメータである。すなわち、ＸＲ当籤契機パラメータは、ＸＲモード及びＸＲＣモードの遊技内容を決定するためのパラメータである。具体的には、ＸＲ当籤契機パラメータは、後述のＸＲ内容抽籤テーブル（後述の図１１８参照）でＸＲモード及びＸＲＣモードの遊技内容を決定する際に用いられる。
【０３８５】
ＸＲ抽籤（通常）テーブルには、ＸＲ当籤契機パラメータの当籤種別として、ＸＲ当籤契機パラメータ１～６（優先放出）、ＸＲ当籤契機パラメータ１～４（後放出）及び非当籤が規定される。なお、「優先放出」とは、対応するＸＲモードが優先ストックとしてストックされることを意味する。
【０３８６】
また、ＸＲ抽籤（通常）テーブルに規定されている各種内部当籤役の内容は、上述した各種擬似ボーナス抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲ抽籤（通常）テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。
【０３８７】
なお、ここでは、ＸＲ抽籤処理のモード（ＸＲ抽籤モード）が１種類の場合を説明するが、本発明は、これに限定されず、当籤するＸＲ当籤契機パラメータの種別、当籤確率（抽籤値）等が互いに異なる複数種のＸＲ抽籤モードを設けてもよい。この場合には、ＸＲ抽籤モード毎にＸＲ抽籤テーブルを設けてもよい。
【０３８８】
ＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲ抽籤テーブルに規定されたＸＲ当籤契機パラメータ毎の抽籤値で順次減算する。次

いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＸＲ当籤契機パラメータが当籤したことになる。

【０３８９】

（２）ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブル

図６４及び図６５を参照して、各種ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブルについて説明する。なお、図６４及び図６５に示すＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブルは、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）中のＸＲ抽籤処理において用いられる。

【０３９０】

図６４は、ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その１）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その１）は、ＸＲ天井ゲーム以外の場合に参照される。一方、図６５は、ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その２）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その２）は、ＸＲ天井ゲーム時に参照される。

【０３９１】

なお、各ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブルの構成（内部当籤役種別及びＸＲ当籤契機パラメータの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、図６３に示すＸＲ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、このテーブル構成の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。

【０３９２】

（３）ＸＲ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル

図６６は、ＸＲ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブルの構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブルは、後述のＡＲＴ準備中処理（後述の図２７０参照）中のＸＲ抽籤処理において用いられる。

【０３９３】

なお、ＸＲ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブルの構成（内部当籤役種別及びＸＲ当籤契機パラメータの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、図６３に示すＸＲ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、このテーブル構成の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。

【０３９４】

（４）ＸＲ抽籤（確定画面中）テーブル

図６７は、ＸＲ抽籤（確定画面中）テーブルの構成を示す図である。ＸＲ抽籤（確定画面中）テーブルは、後述の確定画面中処理（後述の図２８７参照）中のＸＲ抽籤処理において用いられる。なお、「確定画面中」の遊技状態は、擬似ボーナス準備中の遊技状態に対応する。

【０３９５】

ＸＲ抽籤（確定画面中）テーブルの構成（内部当籤役種別及びＸＲ当籤契機パラメータの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、図６３に示すＸＲ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、このテーブル構成の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（確定画面中）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。

【０３９６】

（５）ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル

図６８～図７６を参照して、各種ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルについて説明する。なお、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルは、後述のＢＢ中処理（後述の図２８９参照）中のＸＲ抽籤処理で用いられる。

【０３９７】
図６８は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その１）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その１）は、ドン揃いモードが「１」である場合に参照される。図６９は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その２）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その２）は、ドン揃いモードが「２」である場合に参照される。図７０は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その３）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その３）は、ドン揃いモードが「３」である場合に参照される。図７１は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その４）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その４）は、ドン揃いモードが「４」である場合に参照される。図７２は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その５）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その５）は、ドン揃いモードが「５」である場合に参照される。
【０３９８】
図７３は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その６）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その６）は、ドン揃いモードが「６」である場合に参照される。図７４は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その７）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その７）は、ドン揃いモードが「７」である場合に参照される。図７５は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その８）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その８）は、ドン揃いモードが「８」である場合に参照される。そして、図７６は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その９）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（その９）は、ドン揃いモードが「９」である場合に参照される。
【０３９９】
なお、本実施形態では、上述のように、９種類のドン揃いモード（「１」～「９」）を設ける。ドン揃いモードの値は、後述するＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（後述の図８５～図８７参照）により決定される。
【０４００】
ドン揃いモード「１」～「９」では、液晶表示装置１１の表示窓に形成される３×３の図柄の表示形態において、図柄「ＤＯＮ」が左リール３Ｌから右リール３Ｒに渡る所定のライン上に揃う態様（以下、「ドン揃い」という）の種別、ドン揃いの発生確率（抽籤値）等が互いに異なる。そして、ドン揃いモードの値は、後述のＢＢ中ドン揃い許可フラグ抽籤テーブル（後述の図９０～図９８参照）でドン揃い不許可フラグ、ドン揃い許可フラグ及び中ドン揃い許可フラグのいずれかを決定する際に用いられる。
【０４０１】
なお、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルで規定されている各種ＸＲ当籤契機パラメータの当籤種別は、図６３に示すＸＲ抽籤（通常）テーブルのそれと同様であるので、擬似ボーナス当籤種別の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルで規定されている各種内部当籤役は、図５９に示す擬似ボーナス抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルのそれと同様であるので、内部当籤役の説明も省略する。
【０４０２】
（６）ＸＲ抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブル
図７７は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルの構成を示す図である。ＸＲ抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルは、後述の擬似ボーナス終了待機中処理（後述の図２９３参照）中のＸＲ抽籤処理において用いられる。
【０４０３】
なお、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルの構成（内部当籤役種別及びＸＲ当籤契機パラメータの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述したＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルと同様の構成であるので、このテーブル構成の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。
【０４０４】

（７）ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル

図７８～図８０を参照して、各種ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルについて説明する。なお、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルは、後述の通常中処理（後述の図２６７参照）、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）、後述のＡＲＴ準備中処理（後述の図２７０参照）及び後述のロケット中処理（後述の図２８３及び図２８４参照）の各処理において、擬似ボーナスが当籤した際に行うＸＲ抽籤処理（擬似ボーナス当籤時）で用いられる。

【０４０５】

図７８は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その１）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その１）は、擬似ボーナス抽籤モードが「０」である場合に参照される。図７９は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その２）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その２）は、擬似ボーナス抽籤モードが「１」である場合に参照される。また、図８０は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その３）の構成を示す図である。ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（その３）は、擬似ボーナス抽籤モードが「２」である場合に参照される。

【０４０６】

ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルは、当籤した擬似ボーナスの種別毎に設定された、ＸＲ当籤契機パラメータの種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０４０７】

ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルに規定される擬似ボーナスの種別「ＲＢ」には、擬似ボーナス抽籤テーブルに規定されたＲＢ当籤（先放出）及びＲＢ当籤（後放出）が含まれる。また、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルに規定される擬似ボーナスの種別「ＢＢ」には、擬似ボーナス抽籤テーブルに規定された赤７ＢＢ当籤（先放出）、赤７ＢＢ当籤（後放出）、ドンＢＢ当籤（先放出）、ドンＢＢ当籤（後放出）及びドンＢＢ当籤（即放出）が含まれる。

【０４０８】

また、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルに規定される擬似ボーナスの種別「ＸＢＢ１」には、擬似ボーナス抽籤テーブルに規定されたＸＢＢ１当籤（先放出）、ＸＢＢ１当籤（後放出）及びＸＢＢ１当籤（即放出）が含まれる。さらに、擬似ボーナスの種別「ＸＢＢ２」には、擬似ボーナス抽籤テーブルに規定されたＸＢＢ２当籤（即放出）が含まれる。

【０４０９】

なお、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルに規定されているＸＲ当籤契機パラメータの種別は、上述した各種ＸＲ抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルに規定されている各ＸＲ当籤契機パラメータの種別の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。

【０４１０】

（８）ＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブル

図８１は、ＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルの構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルは、後述のＮＲＢ中処理（後述の図２９０参照）において、ＮＲＢモードにおける滞在ゲーム数が規定ゲームに達した際に行われるＸＲ抽籤処理で用いられる。なお、この規定ゲーム数は、後述のＮＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（後述の図８８参照）で決定されるＲＢ中ＸＲ抽籤モードが「１０」になったときの滞在ゲーム数（後述のＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値）に対応する。

【０４１１】

ＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルは、ＸＲ当籤契機パラメータの種別と

、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０４１２】
なお、ＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルに規定されているＸＲ当籤契機パラメータの種別は、上述した各種ＸＲ抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルに規定されている各ＸＲ当籤契機パラメータの種別の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。
【０４１３】
（９）ＸＲ抽籤（ＳＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブル
図８２は、ＸＲ抽籤（ＳＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルの構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＳＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルは、後述のＳＲＢ中処理（後述の図２９１参照）において、ＳＲＢモードにおける滞在ゲーム数が規定ゲームに達した際に行われるＸＲ抽籤処理で用いられる。なお、この規定ゲーム数は、後述のＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（後述の図８９参照）で決定されるＲＢ中ＸＲ抽籤モードが「７」になったときの滞在ゲーム数（後述のＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値）に対応する。
【０４１４】
ＸＲ抽籤（ＳＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルは、ＸＲ当籤契機パラメータの種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０４１５】
なお、ＸＲ抽籤（ＳＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルに規定されているＸＲ当籤契機パラメータの種別は、上述した各種ＸＲ抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲ抽籤（ＳＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルに規定されている各ＸＲ当籤契機パラメータの種別の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（ＳＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。
【０４１６】
（１０）ＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブル
図８３は、ＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブルの構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブルは、後述のＸＢＢ中処理（後述の図２９２参照）において、ＸＢＢモードの継続が決定された際に行われるＸＲ抽籤処理で用いられる。
【０４１７】
ＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブルは、ＸＢＢ継続抽籤当籤フラグの種別毎に設定された、ＸＲ当籤契機パラメータの種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。本実施形態では、２種類のＸＢＢ継続抽籤当籤フラグ（「１」及び「２」）を設ける。ＸＢＢ継続抽籤当籤フラグ「１」及び「２」は、後述のＸＢＢ継続抽籤テーブル（後述の図９９参照）中に規定されている継続パラメータ１及び２にそれぞれ対応する。
【０４１８】
なお、ＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブルに規定されているＸＲ当籤契機パラメータの種別は、上述した各種ＸＲ抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブルに規定されている各ＸＲ当籤契機パラメータの種別の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。
【０４１９】
（１１）ＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブル
図８４は、ＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブルの構成を示す図である。ＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブルは、後述のＢＧＺ中（入賞時）処理（後述の図２８

６参照）において、ＢＧチャレンジに成功（正解）した際に行われるＸＲ抽籤処理で用いられる。

【０４２０】

ＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブルは、成功パラメータの種別毎に設定された、ＸＲ当籤契機パラメータの種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０４２１】

本実施形態では、２種類の成功パラメータ（「１」及び「２」）を設ける。成功パラメータ「２」は、後述のＢＧチャレンジ内容抽籤テーブル（後述の図１５９及び図１６０参照）中に規定された各種正解の内容のうち、「両方正解１：非選択時正解１」が決定された場合に対応する。それ以外の各種正解の内容でＢＧチャレンジに成功した場合には、成功パラメータに「１」がセットされる。

【０４２２】

なお、ＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブルに規定されているＸＲ当籤契機パラメータの種別は、上述した各種ＸＲ抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブルに規定されている各ＸＲ当籤契機パラメータの種別の説明は省略する。また、ＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法も、上述したＸＲ抽籤（通常）テーブルを用いたＸＲ抽籤処理の手法（抽籤値を順次減算し、「桁かり」が生じたか否かを判定する手法）と同様であるので、その説明は省略する。

【０４２３】

［ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル］

次に、図８５～図８７を参照しながら、ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルについて説明する。ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルは、後述のＢＢ中処理（後述の図２８９参照）において、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値とドン揃いモードマップ番号とに基づいて、ドン揃いモード（１～９）を決定する際に用いられる。

【０４２４】

図８５は、ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その１）の構成を示す図である。図８５に示すＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その１）では、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値（１～６０ゲーム）と、ドン揃いモードマップ番号（１～４３）と、ドン揃いモードの値との対応関係が規定される。

【０４２５】

図８６は、ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その２）の構成を示す図である。図８６に示すＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その２）では、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値（１～６０ゲーム）と、ドン揃いモードマップ番号（４４～８６）と、ドン揃いモードの値との対応関係が規定される。

【０４２６】

また、図８７は、ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その３）の構成を示す図である。図８７に示すＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（その３）では、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値（１～６０ゲーム）と、ドン揃いモードマップ番号（８７～１２９）と、ドン揃いモードの値との対応関係が規定される。

【０４２７】

ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル中の最左列の欄に記載のゲーム数（１～６０ゲーム）はＢＢ残りゲーム数カウンタの値であり、最上行の欄に記載の数値（１～１２９）はドン揃いモードマップ番号である。そして、ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル中のその他の欄に記載の値（１～９）がドン揃いモードの値となる。それゆえ、例えばＢＢ残りゲーム数カウンタの値が５０であり、ドン揃いモードマップ番号が１５であれば、ドン揃いモード「３」が決定（セット）される。

【０４２８】

［ＮＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル］

図８８は、ＮＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルの構成を示す図である。ＮＲＢ中ＸＲ抽

籤ゲーム数テーブルは、後述のＮＲＢ中処理（後述の図２９０参照）において、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値とＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードとに基づいて、ＲＢ中ＸＲ抽籤モード（０～１０）を決定する際に用いられる。

【０４２９】

ＮＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルは、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値（１～６０ゲーム）と、ＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモード（１～２６）と、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値（０～１０）との対応関係を規定する。

【０４３０】

ＮＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル中の最左列の欄に記載のゲーム数（１～６０ゲーム）はＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値であり、最上行の欄に記載の数値はＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードの値（１～２６）である。そして、ＮＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル中のその他の欄に記載の値（０～１０）がＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値となる。それゆえ、例えばＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値が３０であり、ＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードが１５であれば、ＲＢ中ＸＲ抽籤モード「１０」が決定（セット）される。

【０４３１】

［ＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル］

図８９は、ＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルの構成を示す図である。ＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルは、後述のＳＲＢ中処理（後述の図２９１参照）において、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値とＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードとに基づいて、ＲＢ中ＸＲ抽籤モード（０～７）を決定する際に用いられる。

【０４３２】

ＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルは、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値（１～６０ゲーム）と、ＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモード（１～２８）と、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値（０～７）との対応関係を規定する。なお、ＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモード（１～２８）は、後述の図１１１のＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルに規定されているＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル番号（１～２８）に対応する。

【０４３３】

ＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル中の最左列の欄に記載のゲーム数（１～６０ゲーム）はＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値であり、最上行の欄に記載の数値はＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードの値（１～２８）である。そして、ＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル中のその他の欄に記載の値（０～７）がＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値となる。それゆえ、例えばＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値が３０であり、ＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードが１５であれば、ＲＢ中ＸＲ抽籤モード「１」が決定（セット）される。

【０４３４】

［ＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル］

次に、図９０～図９８を参照しながら、ＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブルについて説明する。ＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブルは、後述のＢＢ中処理（後述の図２８９参照）中のドン揃い許可フラグ抽籤処理において、ドン揃い許可（中ドン揃い許可）フラグ又は不許可フラグを決定する際に用いられる。なお、本実施形態では、ドン揃いモード毎にＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブルが別途設けられる。

【０４３５】

図９０～図９８には、現在のドン揃いモードがそれぞれ１～９である場合のＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブルの構成を示す。

【０４３６】

ＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブルは、内部当籤した「ドン揃い役」の種別毎に設定された、「ドン揃い不許可」、「ドン揃い許可」及び「中ドン揃い許可」の当籤種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０４３７】

ＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブルを用いたドン揃い許可フラグ抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）

から抽出された乱数値を、ＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブルに規定された当籤種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。

【０４３８】

例えば、現在のドン揃いモードが「２」であり、内部当籤したドン揃い役が「上段揃い」である場合には、３１０８８／３２７６８の確率で「ドン揃い不許可」が決定され、１６８０／３２７６８の確率で「ドン揃い許可」が決定される。

【０４３９】

［ＸＢＢ継続抽籤テーブル］

図９９は、ＸＢＢ継続抽籤テーブルの構成を示す図である。ＸＢＢ継続抽籤テーブルは、後述のＸＢＢ中処理（後述の図２９２参照）中のＸＢＢ継続抽籤処理において、ＸＢＢモードの継続の当籤・非当籤を決定する際に用いられる。

【０４４０】

ＸＢＢ継続抽籤テーブルは、内部当籤役毎に設定された、ＸＢＢモードの継続の当籤・非当籤の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０４４１】

なお、ＸＢＢ継続抽籤テーブル中に規定されている当籤種別「継続パラメータ１」又は「継続パラメータ２」が決定された場合には、ＸＢＢモードの継続に当籤したことになる。

【０４４２】

また、ＸＢＢ継続抽籤テーブル中に規定されている内部当籤役の内容は次の通りである。「ドンフェイク下段」は、データポインタ「１７」において内部当籤するリプレイ役である。「ドンフェイク上段」は、データポインタ「１８」において内部当籤するリプレイ役である。「ドンフェイクトリテン」は、データポインタ「１９」において内部当籤するリプレイ役である。

【０４４３】

また、「ドン揃い下段」は、データポインタ「２０」において内部当籤するリプレイ役である。「ドン揃い上段」は、データポインタ「２１」において内部当籤するリプレイ役である。「ドンフェイク斜め」は、データポインタ「２２」において内部当籤するリプレイ役である。そして、「ドン揃い中段」は、データポインタ「２３」において内部当籤するリプレイ役である。

【０４４４】

ＸＢＢ継続抽籤テーブルを用いたＸＢＢ継続抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＢＢ継続抽籤テーブルにおいて当籤種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。

【０４４５】

例えば、内部当籤役が「ドン揃い下段」である場合には、１６３８４／３２７６８の確率で「継続パラメータ１」が当籤し、ＸＢＢモードの継続が決定される。

【０４４６】

［ＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブル］

図１００は、ＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブルの構成を示す図である。ＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブルは、後述のＸＢＢ中処理（後述の図２９２参照）中のＸＢＢ継続時ＸＢＢストック抽籤処理において、ＸＢＢモードのストックの当籤・非当籤を決定する際に用いられる。

【０４４７】

ＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブルは、ＸＢＢ継続抽籤当籤フラグの種別毎（１又は

２）に設定された、ＸＢＢモードのストックの当籤・非当籤の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＸＢＢ継続抽籤当籤フラグ１及び２は、それぞれ、図９９のＸＢＢ継続抽籤テーブル中に規定された継続パラメータ１及び２に対応する。

【０４４８】

ＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブルを用いたＸＢＢ継続時ＸＢＢストック抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブルにおいて当籤種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。

【０４４９】

例えば、ＸＢＢ継続抽籤当籤フラグ１がセットされている場合には、１００％の確率でＸＢＢモードのストックが非当籤し、ＸＢＢ継続抽籤当籤フラグ２がセットされている場合には、１００％の確率でＸＢＢモードのストックが当籤する。

【０４５０】

［ＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブル］

図１０１は、ＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブルの構成を示す図である。ＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブルは、後述のＸＢＢ中処理（後述の図２９２参照）中のＸＢＢ中継続ストック抽籤処理（通常）において、ＸＢＢモードのストック数（非当籤も含む）を決定する際に用いられる。

【０４５１】

ＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、ＸＢＢモードの各種ストック数（０（非当籤）、１、２、３及び５）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述したＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。

【０４５２】

ＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブルを用いたＸＢＢ中継続ストック抽籤処理（通常）では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブルにおいてストック数毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のストック数が当籤したことになる。

【０４５３】

例えば、内部当籤役が「強氷」である場合には、２１７８２／３２７６８の確率で１ストックに当籤し、１０９２２／３２７６８の確率で２ストックに当籤し、６４／３２７６８の確率で３ストックに当籤する。

【０４５４】

［ＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブル］

図１０２は、ＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブルの構成を示す図である。ＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブルは、後述のＮＲＢ中処理（後述の図２９０参照）中のＮＲＢ中ベルナビ回数上乗せ抽籤処理において、ベルナビ回数の上乗せ数（非当籤も含む）を決定する際に用いられる。

【０４５５】

ＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、ベルナビ回数の上乗せ数（０（非当籤）、１、２、３、５、１０及び２０）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述したＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明

は省略する。
【０４５６】
ＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブルを用いたＮＲＢ中ベルナビ回数上乗せ抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＮＲＢ中ベルナビ回数上乗せ抽籤処理において上乗せ数毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の上乗せ数が当籤したことになる。
【０４５７】
例えば、内部当籤役が「強氷」である場合には、２８６７２／３２７６８の確率で２回のベルナビ上乗せに当籤し、３９６８／３２７６８の確率で３回のベルナビ上乗せに当籤し、９６／３２７６８の確率で５回のベルナビ上乗せに当籤し、３２／３２７６８の確率で１０回のベルナビ上乗せに当籤する。
【０４５８】
［ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブル］
図１０３は、ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブルの構成を示す図である。ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブルは、後述のＮＲＢ中処理（後述の図２９０参照）中のＮＲＢ中規定ゲーム数強制移行抽籤処理において、規定ゲーム数の強制短縮の当籤・非当籤を決定する際に用いられる。
【０４５９】
ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、規定ゲーム数の強制短縮の当籤種別（当籤又は非当籤）と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述したＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。
【０４６０】
ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブルを用いたＮＲＢ中規定ゲーム数強制移行抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブルにおいて当籤種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。
【０４６１】
例えば、内部当籤役が「強氷」である場合には、３２７６４／３２７６８の確率で規定ゲーム数強制短縮が非当籤となり、４／３２７６８の確率で規定ゲーム数強制短縮が当籤となる。
【０４６２】
［ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル］
次に、図１０４～図１１０を参照しながら、各種ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、後述のＳＲＢ中処理（後述の図２９１参照）中のＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤処理において、ＡＲＴゲーム数の上乗せ数（非当籤も含む）を決定する際に用いられる。
【０４６３】
図１０４は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが１である場合に参照されるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。図１０５は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが２である場合に参照されるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。図１０６は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが３である場合に参照されるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。図１０７は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが４である場合に参照されるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。図１０８は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが５である場合に参照されるＳＲ

Ｂ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。図１０９は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが６である場合に参照されるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。そして、図１１０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが７である場合に参照されるＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（その７）の構成を示す図である。

【０４６４】

ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、ＡＲＴゲーム数の上乗せ数（０（非当籤）、１、２、３、５、１０、１５、２０、３０、５０、１００、２００、３００）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述したＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。

【０４６５】

ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを用いたＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブルにおいて上乗せ数毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の上乗せ数が当籤したことになる。

【０４６６】

例えば、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが１であり、且つ、内部当籤役が「強氷」である場合には、３１７４４／３２７６８の確率で２０ゲームのＡＲＴ上乗せに当籤し、７６８／３２７６８の確率で３０ゲームのＡＲＴ上乗せに当籤し、２２４／３２７６８の確率で５０ゲームのＡＲＴ上乗せに当籤し、３２／３２７６８の確率で１００ゲームのＡＲＴ上乗せに当籤する。

【０４６７】

［ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル］

図１１１は、ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルの構成を示す図である。ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルは、後述のＮＲＢ中処理（後述の図２９０参照）及び後述のＳＲＢ中処理（後述の図２９１参照）中のＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤処理において、テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０４６８】

ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルは、ＳＲＢモードへの移行経緯の種別毎に設定された、テーブル番号（１～２８）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、テーブル番号（１～２８）は、図８９のＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブルに規定されているＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモード（１～２８）に対応する。

【０４６９】

ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルを用いたＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルにおいてテーブル番号毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のテーブル番号が当籤したことになる。

【０４７０】

例えば、ＳＲＢモードへの移行経緯が「ＮＲＢから移行」である場合には、８１９２／３２７６８の確率でテーブル番号１又は２が当籤し、３２００／３２７６８の確率でテーブル番号３又は４が当籤し、２０４８／３２７６８の確率でテーブル番号５又は６が当籤し、１０２４／３２７６８の確率でテーブル番号７又は８が当籤する。また、この場合、５１２／３２７６８の確率でテーブル番号９～１２のいずれかが当籤し、２５６／３２７

６８の確率でテーブル番号１３～１６のいずれかが当籤し、１２８／３２７６８の確率でテーブル番号１７～２０のいずれかが当籤し、６４／３２７６８の確率でテーブル番号２１～２４のいずれかが当籤する。

【０４７１】

［擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル］

次に、図１１２～図１１４を参照して、各種擬似ボーナス抽籤モード移行テーブルについて説明する。擬似ボーナス抽籤モード移行テーブルは、後述の通常中処理（後述の図２６７参照）、後述のＡＲＴ準備中処理（後述の図２７０参照）、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）及び後述のＸＲＣ中処理（後述の図２８２参照）の各処理中の擬似ボーナス抽籤モード移行処理において、移行先のボード抽籤モードを決定する際に用いられる。

【０４７２】

図１１２は、現在の擬似ボーナス抽籤モードが０である場合に参照される擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（その１）の構成を示す図である。図１１３は、現在の擬似ボーナス抽籤モードが１である場合に参照される擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（その２）の構成を示す図である。そして、図１１４は、現在の擬似ボーナス抽籤モードが２である場合に参照される擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（その３）の構成を示す図である。

【０４７３】

擬似ボーナス抽籤モード移行テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、移行先の擬似ボーナス抽籤モードの種別（０、１及び２）と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述した各種擬似ボーナス抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。

【０４７４】

擬似ボーナス抽籤モード移行テーブルを用いた擬似ボーナス抽籤モード移行処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブルにおいて移行先の擬似ボーナス抽籤モードの種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の移行先の擬似ボーナス抽籤モードの種別が当籤したことになる。

【０４７５】

例えば、現在の擬似ボーナス抽籤モードが０であり、内部当籤役が「押し順ベル」である場合には、３２４３８／３２７６８の確率で擬似ボーナス抽籤モード０への移行（移行無し）に当籤し、３２８／３２７６８の確率で擬似ボーナス抽籤モード１への移行に当籤し、２／３２７６８の確率で擬似ボーナス抽籤モード２への移行に当籤する。

【０４７６】

［擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブル］

次に、図１１５～図１１７を参照して、各種擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブルについて説明する。擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブルは、後述の擬似ボーナス終了時（入賞時）処理（後述の図２９４参照）中の擬似ボーナス抽籤モード移行処理において、移行先のボード抽籤モードを決定する際に用いられる。

【０４７７】

図１１５は、擬似ボーナス終了時の擬似ボーナス抽籤モードが０である場合に参照される擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１１６は、擬似ボーナス終了時の擬似ボーナス抽籤モードが１である場合に参照される擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブル（その２）の構

成を示す図である。そして、図１１７は、擬似ボーナス終了時の擬似ボーナス抽籤モードが２である場合に参照される擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブル（その３）の構成を示す図である。

【０４７８】

擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブルは、擬似ボーナス終了種別毎（ＲＢ終了又はＢＢ終了）に設定された、移行先の擬似ボーナス抽籤モードの種別（０、１及び２）と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０４７９】

擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブルを用いた擬似ボーナス抽籤モード移行処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、各擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブルにおいて移行先の擬似ボーナス抽籤モードの種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の移行先の擬似ボーナス抽籤モードの種別が当籤したことになる。

【０４８０】

例えば、現在の擬似ボーナス抽籤モードが０であり、擬似ボーナス終了種別が「ＢＢ終了」である場合には、１６３８４／３２７６８の確率で擬似ボーナス抽籤モード０への移行（移行無し）に当籤し、１６３０２／３２７６８の確率で擬似ボーナス抽籤モード１への移行に当籤し、８２／３２７６８の確率で擬似ボーナス抽籤モード２への移行に当籤する。

【０４８１】

［ＸＲ内容抽籤テーブル］

図１１８は、ＸＲ内容抽籤テーブルの構成を示す図である。ＸＲ内容抽籤テーブルは、後述のＮＲＢ中処理（後述の図２９０参照）、後述のＳＲＢ中処理（後述の図２９１参照）、後述のＸＢＢ中処理（後述の図２９２参照）及び後述のＢＧＺ中（入賞時）処理（後述の図２８６参照）の各処理中のＸＲ内容抽籤処理において、ＸＲモードで行われる遊技の内容（継続毎に加算されるＡＲＴの基本ゲーム数及びＸＲ継続率）を決定（仮決定）する際に用いられる。

【０４８２】

ＸＲ内容抽籤テーブルは、ＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）の種別毎に設定された、ＸＲモードの遊技内容の種別（非当籤も含む）と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＸＲ内容抽籤テーブルに規定されているパラメータ１～６は、それぞれＸＲ当籤契機パラメータ１～６に対応する。

【０４８３】

本実施形態では、図１１８に示すように、１２種類のＸＲモードの遊技内容を設ける。具体的には、ＸＲモードの遊技内容として、継続毎に加算されるＡＲＴの基本ゲーム数（以下、ＸＲ基本ゲーム数という）が５ゲームであり且つＸＲ継続率が５０％であるモード、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が６０％であるモード、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が７０％であるモード、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が８０％であるモード、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が９０％であるモード、及び、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が９５％であるモードが設けられる。

【０４８４】

さらに、ＸＲモードの遊技内容として、ＸＲ基本ゲーム数が１０ゲームであり且つＸＲ継続率が５０％であるモード、ＸＲ基本ゲーム数が１０ゲームであり且つＸＲ継続率が６０％であるモード、ＸＲ基本ゲーム数が１０ゲームであり且つＸＲ継続率が７０％であるモード、ＸＲ基本ゲーム数が１０ゲームであり且つＸＲ継続率が８０％であるモード、ＸＲ基本ゲーム数が１０ゲームであり且つＸＲ継続率が９０％であるモード、及び、ＸＲ基本ゲーム数が１０ゲームであり且つＸＲ継続率が９５％であるモードが設けられる。

【０４８５】
ＸＲ内容抽籤テーブルを用いたＸＲ内容抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲ内容抽籤テーブルにおいてＸＲモードの遊技内容毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＸＲモードの遊技内容が当籤したことになる。
【０４８６】
例えば、ＸＲ当籤契機パラメータが「１」である場合には、２５６００／３２７６８の確率で、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が５０％であるモードに当籤し、３０７２／３２７６８の確率で、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が６０％であるモード、又は、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が７０％であるモードに当籤する。また、この場合、９６０／３２７６８の確率で、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が８０％であるモードに当籤し、３２／３２７６８の確率で、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が９０％であるモード、又は、ＸＲ基本ゲーム数が５ゲームであり且つＸＲ継続率が９５％であるモードに当籤する。
【０４８７】
［ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブル］
次に、図１１９及び図１２０を参照して、各種ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブルについて説明する。ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブルは、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中のＸＲ基本Ｇ数抽籤処理において、内部当籤役に基づいてＸＲ基本ゲーム数を決め直す（本決定する）際に用いられる。
【０４８８】
図１１９は、初期ＸＲ基本ゲーム数が５である場合に参照されるＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。また、図１２０は、初期ＸＲ基本ゲーム数が１０である場合に参照されるＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。
【０４８９】
なお、「初期ＸＲ基本ゲーム数」は、図１１８に示すＸＲ内容抽籤テーブルを用いたＸＲ内容抽籤処理により決定されたＸＲ基本ゲーム数（５又は１０）である。また、ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブルを用いたＸＲ基本Ｇ数抽籤処理では、ＸＲ基本ゲーム数は変更されるが、ＸＲ継続率は変更しない。
【０４９０】
ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブルは、内部当籤役毎に設定された、変更後のＸＲ基本ゲーム数（５、１０、２０及び３０）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述した各種擬似ボーナス抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。
【０４９１】
ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブルを用いたＸＲ基本Ｇ数抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブルにおいてＸＲ基本ゲーム数の種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＸＲ基本ゲーム数が当籤したことになる。
【０４９２】
例えば、初期ＸＲ基本ゲーム数が５であり、内部当籤役が「押し順ベル」である場合には、３２４１６／３２７６８の確率で５ゲームのＸＲ基本ゲーム数（変更無し）に当籤し、３２０／３２７６８の確率で１０ゲームのＸＲ基本ゲーム数に当籤し、１６／３２７６８の確率で２０ゲーム又は３０ゲームのＸＲ基本ゲーム数に当籤する。

【０４９３】
［ＸＲ追加上乗せテーブル］
図１２１は、ＸＲ追加上乗せテーブルの構成を示す図である。ＸＲ追加上乗せテーブルは、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中のＸＲ中Ｇ数追加上乗せ抽籤処理において、内部当籤役に基づいてＡＲＴの上乗せゲーム数を決定する際に用いられる。
【０４９４】
ＸＲ追加上乗せテーブルは、内部当籤役毎に設定された、上乗せゲーム数（０（上乗せなし）、５、７、１０、２０、３０、５０、７７、１００、２００、３００及び３３３）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＸＲ追加上乗せテーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述した各種擬似ボーナス抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲ追加上乗せテーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。
【０４９５】
ＸＲ追加上乗せテーブルを用いたＸＲ中Ｇ数追加上乗せ抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲ追加上乗せテーブルにおいて上乗せゲーム数の種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の上乗せゲーム数が当籤したことになる。
【０４９６】
例えば、内部当籤役が「押し順ベル」である場合には、３２７６４／３２７６８の確率で上乗せゲーム数なしに当籤し、２／３２７６８の確率で１００ゲームの上乗せゲーム数に当籤し、１／３２７６８の確率で２００ゲーム又は３００ゲームの上乗せゲーム数に当籤する。
【０４９７】
［コンボボーナス抽籤テーブル］
図１２２は、コンボボーナス抽籤テーブルの構成を示す図である。コンボボーナス抽籤テーブルは、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中のコンボ時上乗せＧ数抽籤処理において、コンボボーナスで上乗せするＡＲＴゲーム数を決定する際に用いられる。
【０４９８】
コンボボーナス抽籤テーブルは、特定コンボ数毎に設定された、上乗せゲーム数（０（上乗せなし）、５、１０、２０、３０、５０及び１００）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、「特定コンボ数」とは、コンボボーナス発生の契機となるコンボ数であり、本実施形態では、特定コンボ数の種別として、５コンボ、７コンボ、１０コンボ、１５コンボ、２０コンボ、２５コンボ及び３０コンボの７種類を設定する。
【０４９９】
コンボボーナス抽籤テーブルを用いたコンボ時上乗せＧ数抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、コンボボーナス抽籤テーブルにおいて上乗せゲーム数の種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の上乗せゲーム数が当籤したことになる。
【０５００】
例えば、コンボ数が２０コンボに達してコンボボーナスが発生する場合、３０７２０／３２７６８の確率で２０ゲームの上乗せに当籤し、１９２０／３２７６８の確率で３０ゲームの上乗せに当籤し、６４／３２７６８の確率で５０ゲーム又は１００ゲームの上乗せに当籤する。
【０５０１】

［ＸＲ継続抽籤テーブル］
次に、図１２３～図１２９を参照して、各種ＸＲ継続抽籤テーブルについて説明する。ＸＲ継続抽籤テーブルは、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中のＸＲ継続抽籤処理において、ＸＲモードの継続の当籤・非当籤を決定する際に用いられる。
【０５０２】
図１２３は、ＸＲ継続モードが１である場合に参照されるＸＲ継続抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。図１２４は、ＸＲ継続モードが２である場合に参照されるＸＲ継続抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。図１２５は、ＸＲ継続モードが３である場合に参照されるＸＲ継続抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。図１２６は、ＸＲ継続モードが４である場合に参照されるＸＲ継続抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。図１２７は、ＸＲ継続モードが５である場合に参照されるＸＲ継続抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。図１２８は、ＸＲ継続モードが６である場合に参照されるＸＲ継続抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。そして、図１２９は、ＸＲの非継続フラグがセットされている場合に参照されるＸＲ継続抽籤テーブル（その７）の構成を示す図である。
【０５０３】
なお、ＸＲ継続モード１，２，３，４，５，６は、それぞれ、図１１８に示すＸＲ内容抽籤テーブル中に記載されているＸＲ継続率５０％，６０％，７０％，８０％，９０％，９５％のモードに対応する。
【０５０４】
ＸＲ継続抽籤テーブルは、内部当籤役毎（レア役又はレア役以外）に設定された、ＸＲモードの継続の当籤種別（当籤・非当籤）と、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０５０５】
ＸＲ継続抽籤テーブルを用いたＸＲ継続抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲ継続抽籤テーブルにおいてＸＲ継続の当籤種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。
【０５０６】
例えば、ＸＲ継続モードが２であり、内部当籤役が「レア役以外」である場合には、１９１６２／３２７６８の確率でＸＲ継続が当籤し、ＸＲ継続モードが２であり、内部当籤役が「レア役」である場合には、１００％の確率でＸＲ継続が当籤する。このことから明らかなように、ＸＲ継続モードが２（ＸＲ継続率６０％のモードに対応）の場合、内部当籤役に関係なく、ＸＲ継続の当籤確率が一律で６０％となるわけではなく、内部当籤役の種別に応じて変化する。それゆえ、図１１８に示すＸＲ内容抽籤テーブル中に記載されているＸＲ継続率は、内部当籤役の種別に応じたＸＲ継続の当籤確率の違いや内部当籤役（レア役）の当籤確率等を考慮して算出された平均的なＸＲの継続確率である。
【０５０７】
［ＸＲ天井モード移行抽籤テーブル］
次に、図１３０及び図１３１を参照して、各種ＸＲ天井モード移行抽籤テーブルについて説明する。ＸＲ天井モード移行抽籤テーブルは、後述のＮＲＢ中処理（後述の図２９０参照）、後述のＳＲＢ中処理（後述の図２９１参照）、後述のＸＢＢ中処理（後述の図２９２参照）、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）及び後述のＢＧＺ中（入賞時）処理（後述の図２８６参照）の各処理中のＸＲ天井モード移行抽籤処理において、移行先のＸＲ天井モードを決定する際に用いられる。
【０５０８】
図１３０は、ＸＲ天井ゲーム以外のゲームにおいてＸＲモードが当籤した場合に参照されるＸＲ天井モード移行抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。また、図１３１は、ＸＲ天井ゲームにおいてＸＲモードが当籤した場合に参照されるＸＲ天井モード移行

抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。

【０５０９】

ＸＲ天井モード移行抽籤テーブルは、現在のＸＲ天井モードの種別毎に設定された、移行先のＸＲ天井モードの種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、本実施形態では、ＸＲ天井モードとして、ＸＲ天井モード０～７の８種類を設ける。ＸＲ天井モード０～７間では、後述の図１３２で説明するＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブルに規定されている各種当籤内容（ＸＲ天井基本ゲーム数及び加算値テーブル種別）において、当籤する種別及びその当籤確率が互いに異なる。

【０５１０】

ＸＲ天井モード移行抽籤テーブルを用いたＸＲ天井モード移行抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲ天井モード移行抽籤テーブルにおいて移行先のＸＲ天井モードの種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の移行先のＸＲ天井モードの種別が当籤したことになる。

【０５１１】

例えば、ＸＲモードの天井ゲーム以外のゲームにおいてＸＲモードが当籤し、且つ、現在のＸＲ天井モードが０である場合には、４０９６／３２７６８の確率でＸＲ天井モード１への移行に当籤し、１２２８８／３２７６８の確率でＸＲ天井モード２への移行に当籤し、１４３３６／３２７６８の確率でＸＲ天井モード３への移行に当籤し、２０４８／３２７６８の確率でＸＲ天井モード４への移行に当籤する。

【０５１２】

［ＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブル］

図１３２は、ＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブルの構成を示す図である。ＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブルは、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）中のＸＲ天井ゲーム数抽籤処理１において、ＸＲ天井基本ゲーム数及び加算値テーブル種別を決定する際に用いられる。

【０５１３】

ＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブルは、ＸＲ天井モードの種別毎に設定された、各種当籤内容（ＸＲ天井基本ゲーム数及び加算値テーブル種別）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、本実施形態では、ＸＲ天井基本ゲーム数の種別としては、０，１０、２０、３０、４０、５０、６０、７０、８０、９０、１００、２００、３００、４００及び５００ゲームの１５種類を設ける。また、加算値テーブル種別としては、加算値テーブル１及び加算値テーブル２の２種類を設ける。この加算値テーブル種別は、後述の図１３３で説明するＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブルを用いてＸＲ天井ゲーム数の加算値を決定する際に用いられる。

【０５１４】

ＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブルを用いたＸＲ天井ゲーム数抽籤処理１では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブルにおいて当籤内容の種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤内容の種別が当籤したことになる。

【０５１５】

例えば、ＸＲ天井モードが「２」である場合には、６４／３２７６８の確率で、「天井基本ゲーム数１０、加算値テーブル１」～「天井基本ゲーム数９０、加算値テーブル１」のいずれかが当籤し、３０７２／３２７６８の確率で、「天井基本ゲーム数１００、加算値テーブル２」～「天井基本ゲーム数４００、加算値テーブル２」のいずれかが当籤し、１９８４０／３２７６８の確率で、「天井基本ゲーム数５００、加算値テーブル２」の当籤内容が当籤する。

【０５１６】
［ＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブル］
図１３３は、ＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブルの構成を示す図である。ＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブルは、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）中のＸＲ天井ゲーム数抽籤処理２において、ＸＲ天井ゲーム数の加算値を決定する際に用いられる。
【０５１７】
ＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブルは、加算値テーブル種別毎に設定された、各種加算値（加算ゲーム数）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、本実施形態では、加算値（加算ゲーム数）は、１～１００ゲームのいずれかとする。
【０５１８】
ＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブルを用いたＸＲ天井ゲーム数抽籤処理２では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブルにおいて加算値の種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の加算値が当籤したことになる。
【０５１９】
例えば、加算値テーブル種別が加算値テーブル１である場合には、３２８４／３２７６８の確率で、加算値１が当籤し、３２７６／３２７６８の確率で、加算値２～１０のいずれかが当籤する。
【０５２０】
［ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＡＲＴ中）テーブル］
図１３４は、ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＡＲＴ中）テーブルの構成を示す図である。ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＡＲＴ中）テーブルは、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）中のＸＲカーニバル直接移行抽籤処理（ＡＲＴ中）において、「カーニバル直接移行リプ」と称するリプレイ役が内部当籤している場合に、その内部当籤役に基づいて、ＸＲカーニバル直接移行の当籤・非当籤を決定する際に用いられる。
【０５２１】
なお、「カーニバル直接移行リプ」と称するリプレイ役が内部当籤している場合とは、ＲＴ４遊技状態において、当籤番号「１」（Ｆ＿通常リプ）に当籤し且つロック番号４又は５に当籤した場合に対応する。
【０５２２】
ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＡＲＴ中）テーブルは、ＸＲカーニバル直接移行の当籤・非当籤の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０５２３】
ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＡＲＴ中）テーブルを用いたＸＲカーニバル直接移行抽籤処理（ＡＲＴ中）では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＡＲＴ中）テーブルにおいてＸＲカーニバル直接移行の当籤種別（当籤・非当籤）毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。
【０５２４】
本実施形態では、図１３４に示すように、「カーニバル直接移行リプ」と称するリプレイ役が内部当籤している場合には、１０９２３／３２７６８の確率でＸＲカーニバル直接移行が非当籤となり、２１８４５／３２７６８の確率でＸＲカーニバル直接移行が当籤となる。
【０５２５】
［ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＸＲ中）テーブル］
図１３５は、ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＸＲ中）テーブルの構成を示す図である。

ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＸＲ中）テーブルは、後述びＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中のＸＲカーニバル直接移行抽籤処理（ＸＲ中）において、ＸＲＣモードの予約の有無に基づいて、ＸＲカーニバル直接移行の当籤・非当籤を決定する際に用いられる。

【０５２６】

なお、ここでいうＸＲＣモードの予約がある場合とは、ＸＲＣモードがストックされている場合を意味し、より詳細には、後述の図１３６に示すＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルを用いたＸＲカーニバル移行抽籤処理（ＸＲ中）において、ＸＲＣモードへの移行に当籤した場合に対応する。

【０５２７】

ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＸＲ中）テーブルは、ＸＲカーニバルの予約有り及び無しのそれぞれにおいて設定された、ＸＲカーニバル直接移行の当籤・非当籤の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０５２８】

ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＸＲ中）テーブルを用いたＸＲカーニバル直接移行抽籤処理（ＸＲ中）では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＸＲ中）テーブルにおいてＸＲカーニバル直接移行の当籤種別（当籤・非当籤）毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。

【０５２９】

本実施形態では、図１３５に示すように、「カーニバル予約あり」の場合には、１００％の確率でＸＲカーニバル直接移行が当籤となる。一方、「カーニバル予約なし」の場合には、８１９２／３２７６８の確率でＸＲカーニバル直接移行が非当籤となり、２４５７６／３２７６８の確率でＸＲカーニバル直接移行が当籤となる。

【０５３０】

［ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブル］

図１３６は、ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルの構成を示す図である。ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルは、後述びＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中のＸＲカーニバル移行抽籤処理（ＸＲ中）において、内部当籤役に基づいて、ＸＲＣモードへの移行の当籤・非当籤を決定する際に用いられる。

【０５３１】

ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルは、内部当籤役毎に設定された、ＸＲカーニバル移行の当籤種別（当籤・非当籤）と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述した各種擬似ボーナス抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。

【０５３２】

ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルを用いたＸＲカーニバル移行抽籤処理（ＸＲ中）では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブルにおいて当籤種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。

【０５３３】

例えば、内部当籤役が「強氷」である場合には、２９４８８／３２７６８の確率でＸＲカーニバル移行に非当籤し、３２８０／３２７６８の確率でＸＲカーニバル移行に当籤する。

【０５３４】
［ＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブル］
図１３７は、ＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブルの構成を示す図である。ＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブルは、後述のＸＲＣ中処理（後述の図２８２参照）中のＸＲカーニバル中上乗せＧ数抽籤１処理において、ロック回数に基づいてＡＲＴの追加上乗せゲーム数を決定する際に用いられる。
【０５３５】
ＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブルは、ロック回数の種別毎に設定された、上乗せゲーム数の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０５３６】
なお、本実施形態では、ロック回数の種別として、「０」～「９」の１０種類を設ける。ロック回数は、上述のように、図４３に示す連続ロック状態中抽籤テーブルに規定されている残り抽籤回数（連続ロック番号）に基づいて算出される値である。また、本実施形態では、ロック回数に基づいてＡＲＴの追加上乗せゲーム数の種別として、０（上乗せなし）、１５、３０、４５、６０、７５、９０、１０５、１２０、１３５及び１５０ゲームの１１種類を設ける。
【０５３７】
ＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブルを用いたＸＲカーニバル中上乗せＧ数抽籤１処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブルにおいて上乗せゲーム数の種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤内容の種別が当籤したことになる。
【０５３８】
例えば、ロック回数が「２」である場合には、１００％の確率で、３０ゲームの追加上乗せに当籤する。
【０５３９】
なお、ＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブルに規定されている追加上乗せゲーム数は、リールの停止トリガー毎に上乗せされるＡＲＴゲーム数の総数である。それゆえ、この追加上乗せゲーム数を３で割った値が、遊技開始時のリールアクションで報知されるゲーム数であり、また、リールの停止毎に報知及び上乗せされる上乗せゲーム数でもある。
【０５４０】
［ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブル］
図１３８は、ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルの構成を示す図である。ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルは、後述のＸＲＣ中処理（後述の図２８２参照）中のＸＲカーニバル中上乗せＧ数抽籤２処理において、内部当籤役に基づいてＡＲＴの追加上乗せゲーム数を決定する際に用いられる。
【０５４１】
ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、上乗せゲーム数の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０５４２】
なお、ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述した各種擬似ボーナス抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。
【０５４３】
また、本実施形態では、ＡＲＴの追加上乗せゲーム数の種別として、０（上乗せなし）、５、７、１０、２０、３０、５０、７７、１００、２００、３００及び３３３ゲームの１２種類を設ける。
【０５４４】

ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルを用いたＸＲカーニバル中上乗せＧ数抽籤２処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルにおいて上乗せゲーム数の種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤内容の種別が当籤したことになる。

【０５４５】

例えば、内部当籤役が「強氷」である場合には、２６６２４／３２７６８の確率で５０ゲームの追加上乗せに当籤し、４０９６／３２７６８の確率で１００ゲームの追加上乗せに当籤し、２０４８／３２７６８の確率で２００ゲームの追加上乗せに当籤する。

【０５４６】

なお、ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルに規定されている追加上乗せゲーム数は、第３停止後、報知及び上乗せされるＡＲＴの上乗せゲーム数である。また、本実施形態では、図示しないが、ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブルにより決定された追加上乗せゲーム数に基づいて、各リール停止時の演出内容及び第３停止時の演出内容（各リール停止時の演出内容の組合せ演出）が決定される。

【０５４７】

［ロケットモード移行抽籤テーブル］

図１３９は、ロケットモード移行抽籤テーブルの構成を示す図である。ロケットモード移行抽籤テーブルは、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）中のロケットモード移行抽籤処理において、内部当籤役に基づいて、ロケットモードへの移行の当籤・非当籤を決定する際に用いられる。

【０５４８】

ロケットモード移行抽籤テーブルは、内部当籤役毎に設定された、ロケットモードへの移行の当籤・非当籤の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ロケットモード移行抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述した各種擬似ボーナス抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ロケットモード移行抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。

【０５４９】

ロケットモード移行抽籤テーブルを用いたロケットモード移行抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ロケットモード移行抽籤テーブルにおいてロケットモードへの移行の当籤種別（当籤・非当籤）毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。

【０５５０】

本実施形態では、図１３９に示すように、ＡＲＴ状態（ＲＴ４遊技状態）中の「はずれ２」に係る役が内部当籤している場合には、８１９２／３２７６８の確率でロケットモードへの移行が当籤となる。すなわち、本実施形態では、ＡＲＴ状態（ＲＴ４遊技状態）中の「はずれ２」に係る内部当籤役はレア役として取り扱われる。

【０５５１】

［ロケットモード継続抽籤テーブル］

図１４０は、ロケットモード継続抽籤テーブルの構成を示す図である。ロケットモード移行抽籤テーブルは、後述のロケット中処理（後述の図２８３及び図２８４参照）中のロケットモード継続抽籤処理において、ロケットモード中の擬似ボーナスのストック状況に基づいて、ロケットモードの継続・終了を決定する際に用いられる。なお、擬似ボーナスのストック状況としては、「ストックなし」、「ストックあり」及び「ストック当籤Ｇ」（擬似ボーナスストックの当籤ゲーム）の３種類を設ける。

【０５５２】

ロケットモード継続抽籤テーブルは、擬似ボーナスのストック状況毎に設定された、ロ

ケットモードの継続・終了の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０５５３】
ロケットモード継続抽籤テーブルを用いたロケットモード継続抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ロケットモード継続抽籤テーブルにおいてロケットモードの継続・終了の種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の当籤種別が当籤したことになる。
【０５５４】
例えば、ロケットモード中の擬似ボーナスのストック状況が「ストックなし」である場合には、１００％の確率でロケットモードの継続が当籤する。また、例えば、ロケットモード中の擬似ボーナスのストック状況が「ストックあり」である場合には、３２６０４／３２７６８の確率でロケットモードの終了が当籤し、１６４／３２７６８の確率でロケットモードの継続が当籤する。
【０５５５】
［ＡＲＴ終了時ループ抽籤テーブル］
図１４１は、ＡＲＴ終了時ループ抽籤テーブルの構成を示す図である。ＡＲＴ終了時ループ抽籤テーブルは、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）中のＡＲＴ終了時ループ抽籤処理において、ＡＲＴ終了後の復帰種別（ＡＲＴ終了も含む）を決定する際に用いられる。
【０５５６】
ＡＲＴ終了時ループ抽籤テーブルは、ＡＲＴ終了後のＡＲＴ復帰種別（ＡＲＴ終了も含む）と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、本実施形態では、ＡＲＴ復帰種別として、「終了」（ＡＲＴに復帰せず終了）、「即復帰」（ＡＲＴ終了後の次ゲームでＡＲＴ状態に復帰）、「ナビ復帰」（ＡＲＴ終了後、ナビが実行されるとＡＲＴ状態に復帰）及び「前兆復帰」（ＡＲＴ状態の前兆ゲームに復帰）の４種類を設ける。
【０５５７】
ＡＲＴ終了時ループ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ終了時ループ抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＡＲＴ終了時ループ抽籤テーブルにおいてＡＲＴ復帰種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＡＲＴ復帰種別が当籤したことになる。
【０５５８】
本実施形態では、図１４１に示すように、２７８４８／３２７６８の確率でＡＲＴ復帰種別「終了」に当籤し、３２８０／３２７６８の確率でＡＲＴ復帰種別「即復帰」に当籤し、１６４／３２７６８の確率でＡＲＴ復帰種別「ナビ復帰」に当籤し、１４７６／３２７６８の確率でＡＲＴ復帰種別「前兆復帰」に当籤する。
【０５５９】
［ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブル］
図１４２は、ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブルの構成を示す図である。ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブルは、後述の通常中処理（後述の図２６７参照）中のＢＧＺストック抽籤処理（通常時）において、内部当籤役及びロック遊技の有無に基づいて、ＢＧＺモードの当籤種別（非当籤も含む）を決定する際に用いられる。
【０５６０】
ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブルは、ロック遊技の有無と内部当籤役との組合せの種別毎に設定された、ＢＧＺモードの当籤種別（非当籤、ＢＧＺモード１当籤及びＢＧＺモード２当籤）と、その抽籤値との対応関係を規定する。
【０５６１】
ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブル中に規定されているロック遊技の有無と内部当

籤役との組合せ種別「Ｓなしその他」は、「ショートロック」と称する遊技ロック（ロック番号１及び２に対応）が行われず、且つ、内部当籤役が「チャンス目」（データポインタ４９に対応する内部当籤役）以外である場合に対応する。ロック遊技の有無と内部当籤役との組合せ種別「Ｓありチャンス目」は、ショートロックが行われ、且つ、内部当籤役が「チャンス目」である場合に対応する。また、ロック遊技の有無と内部当籤役との組合せ種別「ＳなしＲ２氷」は、ショートロックが行われず、且つ、ロック番号２に当籤した状態において、データポインタ４３又は４４の「氷」に係る小役が内部当籤した場合に対応する。

【０５６２】

また、ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブル中に規定されている「ＢＧＺモード１」は、ナビなしのＢＧＺに対応し、「ＢＧＺモード２」は、ナビありのＢＧＺに対応する。

【０５６３】

ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブルを用いたＢＧＺストック抽籤処理（通常時）では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブルにおいてＢＧＺモードの当籤種別（非当籤を含む）毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＢＧＺモードの当籤種別が当籤したことになる。

【０５６４】

例えば、ロック遊技の有無と内部当籤役との組合せ種別が「Ｓなしチャンス目」である場合には、２４５７６／３２７６８の確率でＢＧＺモードが非当籤し、７８６４／３２７６８の確率でＢＧＺモード１が当籤し、３２８／３２７６８の確率でＢＧＺモード２が当籤する。すなわち、本実施形態では、通常状態においても、ＢＧＺモードに当籤した場合には、ナビありのＢＧＺに当籤する場合もある。

【０５６５】

［ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブル］

図１４３は、ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブルの構成を示す図である。ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブルは、後述のＡＲＴ準備中処理（後述の図２７０参照）、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）及び後述のＸＲＣ中処理（後述の図２８２参照）の各処理中のＢＧＺストック抽籤処理（ＡＲＴ中）において、内部当籤役及びロック遊技の有無に基づいて、ＢＧＺモードの当籤種別（非当籤も含む）を決定する際に用いられる。

【０５６６】

なお、ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブルの構成（ロック遊技の有無と内部当籤役との組合せ種別、及び、ＢＧＺモードの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述したＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０５６７】

ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブルを用いたＢＧＺストック抽籤処理（ＡＲＴ中）では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブルにおいてＢＧＺモードの当籤種別（非当籤を含む）毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＢＧＺモードの当籤種別が当籤したことになる。

【０５６８】

例えば、ロック遊技の有無と内部当籤役との組合せ種別が「Ｓなしチャンス目」である場合には、１９４５６／３２７６８の確率でＢＧＺモードが非当籤し、１０２４／３２７６８の確率でＢＧＺモード１が当籤し、１２２８８／３２７６８の確率でＢＧＺモード２

が当籤する。

【０５６９】

［ＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル］

次に、図１４４～図１５８を参照しながら、各種ＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルについて説明する。ＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルは、後述の擬似ボーナス終了時（入賞時）処理（後述の図２９４参照）中のＢＧＺ抽籤ゲームテーブル抽籤処理（擬似ボーナス終了時）において、ＢＧＺ抽籤テーブル番号を決定する際に用いられる。

【０５７０】

図１４４は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が１である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。図１４５は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が２である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。図１４６は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が３である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その３）の構成を示す図である。図１４７は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が４である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その４）の構成を示す図である。図１４８は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が５である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その５）の構成を示す図である。図１４９は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が６である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その６）の構成を示す図である。図１５０は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が７である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その７）の構成を示す図である。図１５１は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が８である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その８）の構成を示す図である。

【０５７１】

また、図１５２は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が９である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その９）の構成を示す図である。図１５３は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が１０である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１０）の構成を示す図である。図１５４は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が１１である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１１）の構成を示す図である。図１５５は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が１２である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１２）の構成を示す図である。図１５６は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が１３である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１３）の構成を示す図である。図１５７は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が１４である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１４）の構成を示す図である。そして、図１５８は、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が１５である場合に参照されるＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（その１５）の構成を示す図である。

【０５７２】

ＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルは、擬似ボーナス終了種別毎（ＲＢ終了又はＢＢ終了）に設定された、ＢＧＺ抽籤テーブル番号（１～１５）の種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０５７３】

ＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルを用いたＢＧＺ抽籤ゲームテーブル抽籤処理（擬似ボーナス終了時）では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルにおいてＢＧＺ抽籤テーブル番号毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＢＧＺ抽籤テーブル番号が当籤したことになる。

【０５７４】

例えば、前回のＢＧＺ抽籤テーブル番号が１であり、擬似ボーナス終了種別がＲＢ終了

である場合には、８７５４／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号４が当籤し、５２５０／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号５が当籤し、７００／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号６が当籤し、８７５４／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号７が当籤し、５２５０／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号８が当籤し、７００／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号９が当籤する。

【０５７５】

また、この場合、１５００／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号１０が当籤し、９００／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号１１が当籤し、１２０／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号１２が当籤し、５００／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号１３が当籤し、３００／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号１４が当籤し、４０／３２７６８の確率でＢＧＺ抽籤テーブル番号１５が当籤する。

【０５７６】

［ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブル］

次に、図１５９及び図１６０を参照しながら、各種ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブルについて説明する。ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブルは、後述のＢＧＺ中処理（後述の図２８５参照）中のＢＧチャレンジ内容抽籤処理において、ＢＧチャレンジ（二者択一演出）の正解・不正解の内容を決定する際に用いられる。本実施形態では、ＢＧチャレンジモードを複数種（モード０～３）設ける。

【０５７７】

図１５９は、現在のＢＧチャレンジモードが０又は１である場合に参照されるＢＧチャレンジ内容抽籤テーブル（その１）の構成を示す図である。図１６０は、現在のＢＧチャレンジモードが２である場合に参照されるＢＧチャレンジ内容抽籤テーブル（その２）の構成を示す図である。

【０５７８】

ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブルは、内部当籤役毎に設定された、ＢＧチャレンジ（二者択一演出）の正解・不正解の内容種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別は、上述した各種擬似ボーナス抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブルに規定されている内部当籤役の種別の内容の説明は省略する。

【０５７９】

また、本実施形態では、ＢＧチャレンジ（二者択一演出）の正解・不正解の内容種別として、「すべて不正解」、「左正解１：非選択時正解１」、「左正解１：非選択時不正解」、「右正解１：非選択時正解１」、「右正解１：非選択時不正解」、「両方正解１：非選択時正解１」、「左正解２：非選択時正解２」、「左正解２：非選択時不正解」、「右正解２：非選択時正解２」、「右正解２：非選択時不正解」及び「両方正解２：非選択時正解２」の１１種類を設ける。

【０５８０】

ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブルを用いたＢＧチャレンジ内容抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブルにおいてＢＧチャレンジの正解・不正解の内容種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＢＧチャレンジの正解・不正解の内容種別が当籤したことになる。

【０５８１】

例えば、現在のＢＧチャレンジモードが１であり、内部当籤役が「強氷」である場合には、図１５９に示すように、「左正解１：非選択時正解１」、「左正解１：非選択時不正解」、「右正解１：非選択時正解１」及び「右正解１：非選択時不正解」のいずれかが必ず当籤する。また、例えば、現在のＢＧチャレンジモードが１であり、内部当籤役が「Ｒ２氷」である場合には、「両方正解１：非選択時正解１」が必ず当籤する。

【０５８２】
［ＢＧチャレンジモード移行テーブル］
次に、図１６１～図１６８を参照しながら、各種ＢＧチャレンジモード移行テーブルについて説明する。ＢＧチャレンジモード移行テーブルは、後述のＢＧＺ中処理（後述の図２８５参照）中のＢＧチャレンジモード移行抽籤処理において、移行先のＢＧチャレンジモードを決定する際に用いられる。
【０５８３】
図１６１は、ＢＧＺモードが１であり、且つ、ＢＧＺの最終ゲーム以外で擬似ボーナスの当籤がない場合に参照されるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その１）の構成を示す図である。図１６２は、ＢＧＺモードが２であり、且つ、ＢＧＺの最終ゲーム以外で擬似ボーナスの当籤がない場合に参照されるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その２）の構成を示す図である。図１６３は、ＢＧＺモードが１であり、且つ、ＢＧＺの最終ゲーム以外で擬似ボーナスの当籤がある場合に参照されるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その３）の構成を示す図である。図１６４は、ＢＧＺモードが２であり、且つ、ＢＧＺの最終ゲーム以外で擬似ボーナスの当籤がある場合に参照されるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０５８４】
また、図１６５は、ＢＧＺモードが１であり、且つ、ＢＧＺの最終ゲームで擬似ボーナスの当籤がない場合に参照されるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その５）の構成を示す図である。図１６６は、ＢＧＺモードが２であり、且つ、ＢＧＺの最終ゲームで擬似ボーナスの当籤がない場合に参照されるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その６）の構成を示す図である。図１６７は、ＢＧＺモードが１であり、且つ、ＢＧＺの最終ゲームで擬似ボーナスの当籤がある場合に参照されるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その７）の構成を示す図である。そして、図１６８は、ＢＧＺモードが２であり、且つ、ＢＧＺの最終ゲームで擬似ボーナスの当籤がある場合に参照されるＢＧチャレンジモード移行テーブル（その８）の構成を示す図である。
【０５８５】
ＢＧチャレンジモード移行テーブルは、内部当籤役毎に設定された、移行先のＢＧチャレンジモードの種別（０～３）と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、ＢＧチャレンジモード移行テーブルに規定されている各種内部当籤役のうち、「ベル入賞（通常）」及び「ベル入賞（ＡＲＴ）」以外は、図４６等に示す擬似ボーナス抽籤（通常）テーブルで説明したものと同じである。なお、「ベル入賞（通常）」は、通常状態でデータポインタ「３９」～「４１」の「押し順ベル」に係る小役が内部当籤した場合に対応し、「ベル入賞（ＡＲＴ）」は、ＡＲＴ状態でデータポインタ「３９」～「４１」の「押し順ベル」に係る小役が内部当籤した場合に対応する。
【０５８６】
ＢＧチャレンジモード移行テーブルを用いたＢＧチャレンジモード移行抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、ＢＧチャレンジモード移行テーブルにおいてＢＧチャレンジモードの種別毎の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際のＢＧチャレンジモードが当籤したことになる。
【０５８７】
例えば、ＢＧＺモードが１であり、ＢＧＺの最終ゲーム以外で擬似ボーナスの当籤がなく、且つ、内部当籤役が「強氷」である場合には、図１６１に示すように、１６３８４／３２７６８の確率でＢＧチャレンジモード１に当籤し（移行なし）、１６３８４／３２７６８の確率でＢＧチャレンジモード２に当籤する。
【０５８８】
なお、本実施形態では、ＢＧチャレンジモード移行テーブル中の「押し順ベル」に係る欄（「押し順ベル」、「ベル入賞（通常）」及び「ベル入賞（ＡＲＴ）」）は参照しない

ものとする。すなわち、「押し順ベル」に係る小役に内部当籤した場合には、ＢＧチャレンジモード移行テーブルを参照しない構成とする。

【０５８９】

［押し順ナビ抽籤テーブル］

次に、図１６９～図２１６を参照して、各種押し順ナビ抽籤テーブルについて説明する。押し順ナビ抽籤テーブルは、所定のＲＴ遊技状態において、内部当籤役の種別毎に設定された、押し順ナビの当籤種別と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【０５９０】

押し順ナビ抽籤テーブルを用いた押し順ナビ発生抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、押し順ナビ抽籤テーブルに規定された押し順ナビの当籤種別の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の押し順ナビの当籤種別が当籤したことになる。

【０５９１】

（１）押し順ナビ抽籤（通常）テーブル

図１６９～図１７２を参照して、各種押し順ナビ抽籤（通常）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（通常）テーブルは、後述の通常中処理（後述の図２６７参照）、擬似ボーナス終了待機中処理（後述の図２９３参照）の各処理中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【０５９２】

図１６９は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１７０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（その２）の構成を示す図である。図１７１は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図１７２は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（その４）の構成を示す図である。

【０５９３】

押し順ナビ抽籤（通常）テーブルには、押し順ナビの当籤種別として、「左１ｓｔナビ」（左リール３Ｌを第１停止する旨を報知）、「中１ｓｔナビ」（中リール３Ｃを第１停止する旨を報知）、「右１ｓｔナビ」（右リール３Ｒを第１停止する旨を報知）、「左－中－右ナビ」（「左中右」の停止順序を報知）、「左－右－中ナビ」（「左右中」の停止順序を報知）、「中－左－右ナビ」（「中左右」の停止順序を報知）、「中－右－左ナビ」（「中右左」の停止順序を報知）、「右－左－中ナビ」（「右左中」の停止順序を報知）、「右－中－左ナビ」（「右中左」の停止順序を報知）及び「ナビ非発生」が規定される。

【０５９４】

また、押し順ナビ抽籤（通常）テーブルに規定されている各種内部当籤役の内容は、次の通りである。「中正解ベル」は、データポインタ「３８」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。「右－左－中正解ベル」は、データポインタ「３９」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。「右－中－左正解ベル」は、データポインタ「４０」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。「変則正解ベル」は、データポインタ「４１」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。

【０５９５】

「ＭＢ役（中左右１４枚）（残り１５枚）」は、ＭＢ中であり且つＭＢ終了までのメダルの残り払出枚数が１５枚である状況（ＭＢ遊技の１ゲーム目）において、データポインタ「５１」又は「５２」に規定されている払出枚数が１４枚の「ベル」に係る小役（コード名「ＢＭ０１」）が内部当籤した場合に対応する。「ＭＢ役（中左右１４枚）（残り１４以下）」は、ＭＢ中であり且つＭＢ終了までのメダルの残り払出枚数が１４枚以下であ

る状況（ＭＢ遊技の２ゲーム目以降）において、データポインタ「５１」又は「５２」に規定されている払出枚数が１４枚の「ベル」に係る小役（コード名「ＢＭ０１」）が内部当籤した場合に対応する。「ＭＢ役（両方１４枚）（残り１５枚）」は、ＭＢ中であり且つＭＢ終了までのメダルの残り払出枚数が１５枚である状況（ＭＢ遊技の１ゲーム目）において、データポインタ「５３」～「５７」に規定されている「ベル」に係る小役が内部当籤した場合に対応する。

【０５９６】

「ＲＴ２移行－中－左－右リプ」は、データポインタ「３」において内部当籤するリプレイ役である。「ＲＴ２移行－中－右－左リプ」は、データポインタ「４」において内部当籤するリプレイ役である。「ＲＴ２移行－右－左－中リプ」は、データポインタ「５」において内部当籤するリプレイ役である。「ＲＴ２移行－右－中－左リプ」は、データポインタ「６」又は「７」において内部当籤するリプレイ役である。

【０５９７】

「ＲＴ２移行－中－左－右（ＲＴ４用）」は、データポインタ「３２」において内部当籤するリプレイ役である。「ＲＴ２移行－中－右－左（ＲＴ４用）」は、データポインタ「３３」において内部当籤するリプレイ役である。「ＲＴ２移行－右－左－中（ＲＴ４用）」は、データポインタ「３４」において内部当籤するリプレイ役である。「ＲＴ２移行－右－中－左（ＲＴ４用）」は、データポインタ「３５」において内部当籤するリプレイ役である。

【０５９８】

「左中段ドンリプ－中１ｓｔＲＴ０」は、データポインタ「１０」において内部当籤するリプレイ役である。「左中段ドンリプ－右１ｓｔＲＴ０」は、データポインタ「１１」において内部当籤するリプレイ役である。「左ドンリプ－中１ｓｔＲＴ４」は、データポインタ「１２」において内部当籤するリプレイ役である。「左ドンリプ－右１ｓｔＲＴ４」は、データポインタ「１３」において内部当籤するリプレイ役である。

【０５９９】

「左ＲＢリプ－中１ｓｔＲＴ０」は、データポインタ「１４」において内部当籤するリプレイ役である。「左ＲＢリプ－右１ｓｔＲＴ０」は、データポインタ「１５」において内部当籤するリプレイ役である。「ＲＴ３中ＲＴ４移行中１ｓｔ」は、データポインタ「３０」において内部当籤するリプレイ役である。「ＲＴ３中ＲＴ４移行右１ｓｔ」は、データポインタ「３１」において内部当籤するリプレイ役である。

【０６００】

「直カニバル移行中１ｓｔ」は、ＲＴ４遊技状態でデータポインタ「１」に内部当籤し、且つ、遊技ロック抽籤においてロック番号４に当籤した場合に対応する。「直カニバル移行右１ｓｔ」は、ＲＴ４遊技状態でデータポインタ「１」に内部当籤し、且つ、遊技ロック抽籤においてロック番号５に当籤した場合に対応する。

【０６０１】

「３連狙え用ドンリプ」は、データポインタ「８」において内部当籤するリプレイ役である。また、「３連狙え用中ドンリプ」は、データポインタ「９」において内部当籤するリプレイ役である。

【０６０２】

（２）押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル

図１７３～図１７６を参照して、各種押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブルは、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）、後述のロケット中処理（後述の図２８３及び図２８４参照）及び後述の擬似ボーナス終了待機中処理（後述の図２９３参照）の各処理中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【０６０３】

図１７３は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１７４は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１

遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その２）の構成を示す図である。図１７５は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図１７６は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（その４）の構成を示す図である。

【０６０４】

なお、押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０６０５】

（３）押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル

図１７７～図１８０を参照して、各種押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブルは、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）及び後述のＸＲＣ中処理（後述の図２８２参照）の各処理中の押し順ナビ発生抽籤処理（ＸＲカーニバル移行）で用いられる。

【０６０６】

図１７７は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１７８は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（その２）の構成を示す図である。図１７９は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図１８０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（その４）の構成を示す図である。

【０６０７】

なお、押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０６０８】

（４）押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル

図１８１～図１８４を参照して、各種押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブルは、後述の確定画面中処理（後述の図２８７参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【０６０９】

図１８１は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１８２は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（その２）の構成を示す図である。図１８３は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図１８４は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（その４）の構成を示す図である。

【０６１０】

なお、押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０６１１】

（５）押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル

図１８５～図１８８を参照して、各種押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブルは、後述の確定画面中処理（後述の図２８７参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【０６１２】
図１８５は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１８６は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（その２）の構成を示す図である。図１８７は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図１８８は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０６１３】
なお、押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。
【０６１４】
（６）押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル
図１８９～図１９２を参照して、各種押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブルは、後述の確定画面中処理（後述の図２８７参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。
【０６１５】
図１８９は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１９０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（その２）の構成を示す図である。図１９１は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図１９２は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０６１６】
なお、押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。
【０６１７】
（７）押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル
図１９３～図１９６を参照して、各種押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブルは、後述のＢＢ中処理（後述の図２８９参照）、後述のＮＲＢ中処理（後述の図２９０参照）及び後述のＳＲＢ中処理（後述の図２９１参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理（擬似ボーナス中）で用いられる。
【０６１８】
図１９３は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１９４は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（その２）の構成を示す図である。図１９５は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図１９６は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０６１９】
なお、押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。

【０６２０】
（８）押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル
図１９７～図２００を参照して、各種押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブルは、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。
【０６２１】
図１９７は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（その１）の構成を示す図である。図１９８は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（その２）の構成を示す図である。図１９９は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図２００は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０６２２】
なお、押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。
【０６２３】
（９）押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル
図２０１～図２０４を参照して、各種押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブルは、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。
【０６２４】
図２０１は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（その１）の構成を示す図である。図２０２は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（その２）の構成を示す図である。図２０３は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図２０４は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０６２５】
なお、押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。
【０６２６】
（１０）押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル
図２０５～図２０８を参照して、各種押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブルは、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。
【０６２７】
図２０５は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（その１）の構成を示す図である。図２０６は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（その２）の構成を示す図である。図２０７は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図２０８は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０６２８】
なお、押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブル

と同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。
【０６２９】
（１１）押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル
図２０９～図２１２を参照して、各種押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブルは、後述のＢＧＺ中処理（後述の図２８５参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理（ＢＧＺモード２）で用いられる。
【０６３０】
図２０９は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（その１）の構成を示す図である。図２１０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（その２）の構成を示す図である。図２１１は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図２１２は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０６３１】
なお、押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。
【０６３２】
（１２）押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル
図２１３～図２１６を参照して、各種押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブルは、後述のＡＲＴ準備中処理（後述の図２７０参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理（ＡＲＴ準備中）で用いられる。
【０６３３】
図２１３は、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（その１）の構成を示す図である。図２１４は、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（その２）の構成を示す図である。図２１５は、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（その３）の構成を示す図である。また、図２１６は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ４遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（その４）の構成を示す図である。
【０６３４】
なお、押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブルの構成（内部当籤役種別及び押し順ナビの当籤種別）は、抽籤値の設定態様を除いて、上述した押し順ナビ抽籤（通常）テーブルと同様の構成であるので、これらのテーブル構成の説明は省略する。
【０６３５】
［前兆ゲーム数抽籤テーブル］
次に、図２１７～図２３１を参照して、各種前兆ゲーム数抽籤テーブルについて説明する。前兆ゲーム数抽籤テーブルは、次に実行するストック（前兆ゲームの対象となるストック）毎に設定された、当籤する前兆ゲーム数と、その抽籤値との対応関係を規定する。なお、本実施形態では、当籤する前兆ゲーム数は、０～６４ゲームのいずれかになる。
【０６３６】
前兆ゲーム数抽籤テーブルを用いた前兆ゲーム数抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、０～３２７６７、乱数分母＝３２７６８）から抽出された乱数値を、前兆ゲーム数抽籤テーブルに規定された前兆ゲーム数の抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の前兆ゲーム数が当籤したことになる。

【０６３７】
（１）前兆ゲーム数抽籤（通常中）テーブル
図２１７は、前兆ゲーム数抽籤（通常中）テーブルの構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（通常中）テーブルは、後述の通常中処理（後述の図２６７参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（通常中）で用いられる。
【０６３８】
（２）前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル
次に、図２１８～図２２０を参照して、各種前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブルについて説明する。なお、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブルは、後述のＡＲＴ準備中処理（入賞）（後述の図２７１参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ移行）で用いられる。
【０６３９】
図２１８は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（その１）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（その１）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が２０ゲーム以上である場合に参照される。
図２１９は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（その２）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（その２）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が１０～１９ゲームである場合に参照される。また、図２２０は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（その３）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（その３）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が９ゲーム以下である場合に参照される。
【０６４０】
（３）前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル
図２２１～図２２４を参照して、各種前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブルについて説明する。なお、前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブルは、後述の擬似ボーナス終了時（入賞時）処理（後述の図２９４参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理で用いられる。
【０６４１】
図２２１は、前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その１）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その１）は、通常移行時に用いられる。図２２２は、前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その２）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その２）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が２０ゲーム以上である場合に参照される。図２２３は、前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その３）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その３）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が１０～１９ゲームである場合に参照される。また、図２２４は、前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その４）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（その４）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が９ゲーム以下である場合に参照される。
【０６４２】
（４）前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル
図２２５～図２２７を参照して、各種前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブルについて説明する。なお、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブルは、後述のＸＲ放出時処理（後述の図２７５参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ中，ＸＲ終了）で用いられる。
【０６４３】
図２２５は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その１）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その１）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が２０ゲーム以上である場合に参照される。図２２６は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その２）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その２）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が１０～１９ゲームである場合に参照

される。また、図２２７は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その３）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（その３）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が９ゲーム以下である場合に参照される。

【０６４４】

（５）前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル

図２２８～図２３０を参照して、各種前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブルについて説明する。なお、前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブルは、後述のＸＲ放出時処理（後述の図２７５参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ中，ＸＲ終了）で用いられる。

【０６４５】

図２２８は、前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その１）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その１）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が２０ゲーム以上である場合に参照される。図２２９は、前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その２）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その２）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が１０～１９ゲームである場合に参照される。また、図２３０は、前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その３）の構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（その３）は、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数が９ゲーム以下である場合に参照される。

【０６４６】

（６）前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ終了時）テーブル

図２３１は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ終了時）テーブルの構成を示す図である。前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ終了時）テーブルは、後述のＡＲＴ中処理（後述の図２７２～図２７４参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ終了時）で用いられる。

【０６４７】

＜メインＲＡＭに設けられている格納領域の構成＞

次に、図２３２～図２３７を参照して、メインＲＡＭ５３に設けられる各種格納領域の構成について説明する。なお、ここでは、説明を省略するが（図示しないが）、上述した各種リール演出（各種遊技ロック）などで用いる各種制御データ、各種フラグ、各種カウンタ等の格納領域もメインＲＡＭ５３に設けられる。

【０６４８】

［表示役格納領域、内部当籤役格納領域、持越役格納領域］

まず、図２３２を参照して、表示役格納領域の構成について説明する。本実施形態では、表示役格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される表示役格納領域１～６２で構成される。

【０６４９】

表示役格納領域１～６２のそれぞれにおいて、所定のビットに「１」が立っているとき（格納されているとき）、その所定のビットに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことを示す。一方、全ビットが「０」であるとき、入賞に係る図柄の組合せ、及び、ＲＴ遊技状態に移行の契機となる図柄の組合せが有効ライン上に表示されなかったことを示す。

【０６５０】

また、メインＲＡＭ５３には、内部当籤役格納領域（不図示）が設けられる。内部当籤役格納領域は、図２３２に示す表示役格納領域と同様に構成される。内部当籤役格納領域１～６２において、複数のビットに「１」が立っているときは、各ビットにそれぞれ対応する図柄の組合せの表示が許可される。また、全ビットが「０」であるとき、内部当籤役の内容は「はずれ」となる。

【０６５１】

また、メインＲＡＭ５３には、持越役格納領域（不図示）が設けられる。また、持越役格納領域は、図２３２に示す表示役格納領域の格納領域２と同様に構成される。内部抽籤の結果、内部当籤役として「Ｃ＿ＭＢ１」～「Ｃ＿ＭＢ４」のいずれかが決定されたときは、その内部当籤役が持越役として持越役格納領域に格納される。持越役格納領域に格納

された持越役は、対応する図柄の組合せ（例えば、「Ｃ＿ＭＢ１」の「ＲＥＰ１」－「ＲＥＰ１」－「ＢＥＬ１」）が有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間は、内部抽籤によって決定された内部当籤役に加えて、持越役が内部当籤役格納領域に格納される。

【０６５２】

［遊技状態フラグ格納領域］

次に、図２３３を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状態フラグ格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される遊技状態フラグ格納領域１～２で構成される。本実施形態では、遊技状態フラグにおいて、遊技状態フラグ格納領域１～２の各ビットに対して固有のボーナスの種別又はＲＴの種別が割り当てられる。

【０６５３】

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

【０６５４】

［作動ストップボタン格納領域］

次に、図２３４を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、１バイトからなる作動ストップボタンフラグを格納する。作動ストップボタンフラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの操作状態が割り当てられる。

【０６５５】

例えば、左ストップボタン１７Ｌが今回押されたストップボタン、つまり、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納される。また、例えば、左ストップボタン１７Ｌが未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット４に「１」が格納される。主制御部４０は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。

【０６５６】

［押下順序格納領域］

次に、図２３５を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、１バイトからなる押下順序フラグを格納する。押下順序フラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの押下順序の種別が割り当てられる。例えば、ストップボタンの押下順序が「左中右」である場合には、押下順序格納領域のビット０に「１」が格納される。

【０６５７】

［図柄コード格納領域］

次に、図２３６を参照して、図柄コード格納領域の構成について説明する。図柄コード格納領域には、有効ライン毎に、直近に停止操作されたリールの図柄の図柄コード（図柄コード格納領域１）と、表示可能な役（図柄コード格納領域２～６３）とが格納される。なお、全てのリールが停止後、図柄コード格納領域２～６３には、表示役に対応する図柄コードが格納される。

【０６５８】

本実施形態では、停止制御位置が決定されると、その停止制御位置の図柄（コード）に対応した入賞作動フラグデータを図柄対応入賞作動フラグデータテーブル（図３７参照）から読み出し、該入賞作動フラグデータを、すでに図柄コード格納領域に格納されているデータと論理積する。そして、論理積されたデータが、図２３６に示す図柄コード格納領域に格納される。なお、有効ラインを複数設けた場合には、有効ラインの数と同数の図柄コード格納領域が設けられる。また、この場合、ＢＥＴ枚数又は遊技状態に応じて有効ラ

インを変更するようにしてもよい。
【０６５９】
［引込優先順位データ格納領域］
次に、図２３７を参照して、引込優先順位データ格納領域の構成について説明する。引込優先順位データ格納領域は、左リール用引込優先順位データ格納領域、中リール用引込優先順位データ格納領域、及び、右リール用引込優先順位データ格納領域を含む。すなわち、引込優先順位データ格納領域には、リールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。
【０６６０】
各引込優先順位データ格納領域には、対応するリールの各図柄位置「０」～「２０」に応じて決定された引込優先順位データが格納される。本実施形態では、引込優先順位データ格納領域を参照することにより、上述の停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索する。
【０６６１】
引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル（図３４参照）内の引込優先順位テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。
【０６６２】
引込優先順位データを参照することにより、リールの周面に配された各図柄間における優先順位の相対的な評価が可能となる。すなわち、引込優先順位データとして最も大きい値が決定されている図柄が最も優先順位の高い図柄となる。したがって、引込優先順位データは、リールの周面に配された各図柄間の順位を示すものともいえる。なお、引込優先順位データの値が等しい図柄が複数存在する場合は、上述の検索順序テーブル（図３５又は図３６参照）が規定する検索順序に従って１つの図柄が決定される。
【０６６３】
＜内部当籤役と停止順序との対応表＞
次に、図２３８及び図２３９を参照して、内部当籤役とリールの停止順序との対応関係について説明する。
【０６６４】
図２３８は、非ボーナス中（非ＭＢ中）の内部当籤役（データポインタ）と停止順序との対応関係を示す表であり、内部当籤役（データポインタ）とリールの停止順序との組合せに対応する表示役の種別を示す。なお、図２３８には説明を簡略化するため、遊技に対する内部当籤役の役割が押し順に応じて異なる内部当籤役のみを示す。
【０６６５】
例えば、データポインタが「２」である場合には、内部当籤役として、コード名「Ｒ００１」（Ｇ＿ＲＴ０移行リプ）、「ＲＴ０１」（Ｇ＿上段リプ）、「ＲＢ０１」（Ｇ＿下段リプ）及び「ＲＣ０１」（Ｇ＿中段リプ）に係る内部当籤役が重複当籤する（図２５参照）。この場合、リールを「左中右」（図２３８中の停止順序「１２３」）又は「左右中」（図２３８中の停止順序「１３２」）の順で停止すると、コード名「ＲＴ０１」（Ｇ＿上段リプ）、「ＲＢ０１」（Ｇ＿下段リプ）及び「ＲＣ０１」（Ｇ＿中段リプ）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。一方、リールを「中左右」（図２３８中の停止順序「２１３」）、「中右左」（図２３８中の停止順序「２３１」）、「右左中」（図２３８中の停止順序「３１２」）又は「右中左」（図２３８中の停止順序「３２１」）の順で停止すると、コード名「Ｒ００１」（Ｇ＿ＲＴ０移行リプ）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。
【０６６６】
例えば、データポインタが「３８」である場合には、内部当籤役として、コード名「ＫＢ０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行目）、「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚１）、「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚２）、「ＢＦ０１」（Ｇ＿１枚ベル１）及び「ＢＣ０１」（Ｇ＿９

枚ベル）に係る内部当籤役が重複当籤する（図２５参照）。この場合、リールを「左中右」（図２３８中の停止順序「１２３」）又は「左右中」（図２３８中の停止順序「１３２」）の順で停止すると、コード名「ＢＣ０１」（Ｇ＿９枚ベル）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。

【０６６７】

一方、リールを「中左右」（図２３８中の停止順序「２１３」）、「中右左」（図２３８中の停止順序「２３１」）の順で停止すると、コード名「ＢＦ０１」（Ｇ＿１枚ベル１）又は「ＫＢ０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行目）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。また、「右左中」（図２３８中の停止順序「３１２」）又は「右中左」（図２３８中の停止順序「３２１」）の順で停止すると、コード名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚１）又は「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚２）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。

【０６６８】

本実施形態では、図２３８に示す対応表において、データポインタが「１７」～「２２」及び「２４」～「２９」のいずれかであり、かつ、ストップボタンの押下順序が順押しの場合、対応する対応表中の欄（図２３８中の（＊）が記載されている欄）に記載の内部当籤役（リプレイ役）を停止できないタイミングでストップボタンが押下された時には、別のリプレイ役が停止するように構成されている。

【０６６９】

また、図２３９は、ＭＢ中の内部当籤役（データポインタ）とリールの停止順序との対応関係を示す表であり、内部当籤役（データポインタ）とリールの停止順序との組合せに対応する表示役の種別（コード名）を示す。

【０６７０】

例えば、データポインタが「５１」である場合には、内部当籤役として、全ての小役が重複当籤する（図２６参照）。この場合、リールを「中左右」（停止順序「２１３」）の順で停止すると、コード名「ＢＭ０１」（Ｇ＿１４枚ベル）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、１４枚のメダルが払い出される。一方、リールを「中左右」以外の順で停止すると、コード名「ＢＬ０２」（Ｇ＿１５枚ベル＿２）又は「ＢＬ０３」（Ｇ＿１５枚ベル＿３）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、１５枚のメダルが払い出される。

【０６７１】

なお、本実施形態では、上述のように、ＭＢはメダルの払出枚数が１４枚を超えると終了する（図１６参照）。それゆえ、例えば、ＭＢ中にデータポインタ「５１」が取得された場合、１ゲーム目にリールを「中左右」の順で停止して、コード名「ＢＭ０１」に係る内部当籤役の図柄組合せを有効ライン上に停止表示することにより、ＭＢ中に単位遊技を２ゲーム消化することができ、最大２９枚のメダルの払い出し（メダルの純増枚数は２３枚）を得ることができる。すなわち、例えば、ＭＢ中にデータポインタ「５１」が取得された場合、リールを「中左右」（停止順序「２１３」）の順で停止することにより、このような大きなメダルの払い出しを得ることができる。

【０６７２】

また、図２３９に示すように、ＭＢ中に、コード名「ＢＬ０１」（Ｇ＿１５枚ベル＿１）に係る内部当籤役の図柄組合せを有効ライン上に停止表示できる条件は、データポインタが「５８」であり、かつ、リールの停止順序が「左中右」（停止順序「１２３」）である場合のみである。すなわち、コード名「ＢＬ０１」（Ｇ＿１５枚ベル＿１）に係る内部当籤役は、いわゆる「レア役」として設けられ、これにより、ＭＢ中の遊技が単調になることを抑制する。

【０６７３】

なお、本実施形態における「レア役」とは、非ＭＢ中の遊技では、当籤番号「８」、「９」、「２４」、「２５」、「３６」、「３７」、「４２」～「４９」、及び、ＲＴ２～ＲＴ４遊技状態中の当籤番号「０（はずれ）」の内部当籤役のことである。また、ＭＢ中

の遊技では、当籤番号「７」、「２６」及び「２７」の内部当籤役を「レア役」という。
【０６７４】
＜内部当籤役と停止順序とＲＴ移行の対応表＞
次に、図２４０を参照して、内部当籤役とリールの停止順序とＲＴ移行との対応関係について説明する。図２４０は、内部当籤役（データポインタ）とリールの停止順序とＲＴ移行との対応表であり、内部当籤役（データポインタ）とリールの停止順序との組合せに対応するＲＴ遊技状態の移行先を示す。
【０６７５】
例えば、データポインタが「２」（略称「Ｆ＿ＲＴ０用リプ」）である場合には、図２３８で説明したように、リールを「左中右」又は「左右中」の順で停止すると、コード名「ＲＴ０１」（Ｇ＿上段リプ）、「ＲＢ０１」（Ｇ＿下段リプ）及び「ＲＣ０１」（Ｇ＿中段リプ）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。これらの表示役は、ＲＴ遊技状態の移行役でないので、この場合には、ＲＴ遊技状態は移行しない。
【０６７６】
一方、リールを「左中右」及び「左右中」以外の順で停止すると、コード名「Ｒ００１」（Ｇ＿ＲＴ０移行リプ）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。この表示役は、ＲＴ遊技状態をＲＴ０遊技状態に移行させる移行役であるので（図１７参照）、この場合には、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態に移行する。
【０６７７】
また、例えば、データポインタが「１２」（略称「Ｆ＿ドン－４移行２ｎｄ」）又は「１３」（略称「Ｆ＿ドン－４移行３ｒｄ」）である場合には、リールを「左中右」又は「左右中」の順で停止すると、コード名「Ｒ３０１」～「Ｒ３０３」及び「Ｒ３０５」～「Ｒ３０６」のうち、コード名「Ｒ３０２」（Ｇ＿ＲＴ３移行リプ＿２）に係る内部当籤役以外の内部当籤役（後述の擬似ボーナスのＢＢモードに係る内部当籤役）の図柄組合せが有効ライン上に優先して停止表示され、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行する。なお、この際、サブ遊技状態は、後述の擬似ボーナスのＢＢ（ドン・赤７）モードに移行する。
【０６７８】
それに対して、データポインタが「１４」（略称「Ｆ＿ＲＢ－４移行２ｎｄ」）又は「１５」（略称「Ｆ＿ＲＢ－４移行３ｒｄ」）である場合には、リールを「左中右」又は「左右中」の順で停止すると、コード名「Ｒ３０２」（Ｇ＿ＲＴ３移行リプ＿２）に係る内部当籤役の図柄組合せが有効ライン上に優先して停止表示され、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態（後述の擬似ボーナス）に移行する。なお、この際、ＡＲＴ管理状態は、後述の擬似ボーナスのＲＢモードに移行する。
【０６７９】
すなわち、本実施形態では、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行する際、移行先の擬似ボーナス内のモード種別に応じて、移行役の図柄組合せが異なる。それゆえ、遊技者は、ＲＴ３遊技状態移行時に表示される図柄組合せの違いにより、異なる擬似ボーナスの遊技に移行することを認識することができる。
【０６８０】
なお、図２４０の対応表中のデータポインタ「３２」～「３５」の欄に記載の「移行なし」の後に括弧書きされている「リセット」、「維持」及び「１段階ＵＰ」は、後述のロック状態の遷移を示す。
【０６８１】
また、図２４０の対応表中のデータポインタ「１７」～「１９」及び「２３」の停止順序「３１２」及び「３２１」欄には、「ＲＴ３へ移行」を記載しているが、これらのデータポインタはＲＴ３遊技状態でのみ取得されるデータポインタであるので、実質、「移行なし」となる。なお、その他のデータポインタにおいても、ストップボタンの押下タイミングに応じて、現在、滞在中のＲＴ遊技状態への移行契機となる移行役（リプレイ役）が表示される場合があるが、この場合は、図２４０の対応表中では「移行なし」と記載して

いる。
【０６８２】
＜主制御回路の動作説明＞
次に、図２４１～図２６６を参照して、主制御部４０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。
【０６８３】
［主制御部の制御によるパチスロの主要動作処理］
まず、主制御部４０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２４１に示すメインフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。
【０６８４】
まず、パチスロ１に電源が投入されると、主制御部４０は、電源投入時の初期化処理を行う（Ｓ１）。この初期化処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたか等が判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。
【０６８５】
次いで、主制御部４０は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この初期化処理では、メインＲＡＭ５３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。
【０６８６】
次いで、主制御部４０は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ３）。この処理では、メダルセンサ３５Ｓやスタートスイッチ１６Ｓの入力のチェック等が行われる。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については、後述の図２４２を参照しながら後で説明する。
【０６８７】
次いで、主制御部４０は、乱数取得処理を行う（Ｓ４）。この処理では、主制御部４０は、内部当籤役抽籤用の乱数値（０～６５５３５）を抽出し、該抽出した乱数値をメインＲＡＭ５３に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。
【０６８８】
次いで、主制御部４０は、演出用乱数取得処理を行う（Ｓ５）。この処理では、主制御部４０は、遊技ロック抽籤で用いる演出用乱数値（０～６５５３５）を抽出し、該抽出した乱数値をメインＲＡＭ５３に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、本実施形態では、複数種の演出用乱数値を抽出することができる。
【０６８９】
そして、抽出した各種乱数値が乱数値格納領域に格納されると、主制御部４０は、内部抽籤処理を行う（Ｓ６）。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２４３を参照しながら後で説明する。
【０６９０】
次いで、主制御部４０は、遊技ロック抽籤処理を行う（Ｓ７）。この処理では、Ｓ５で抽出した演出用乱数値に基づいた抽籤により「遊技ロック」の種別が決定される。なお、遊技ロック抽籤処理の詳細については、後述の図２４６を参照しながら後で説明する。
【０６９１】
次いで、主制御部４０は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ８）。なお、リール停止初期設定処理の詳細については、後述の図２４７を参照しながら後で説明する。
【０６９２】
次いで、主制御部４０は、指示機能開始時処理を行う（Ｓ９）。なお、指示機能開始時処理の詳細については、後述の図を参照しながら後で説明する。
【０６９３】
次いで、主制御部４０は、スタートコマンド送信処理を行う（Ｓ１０）。具体的には、

主制御部４０は、スタートコマンドを副制御回路４２に送信する。なお、スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータを含んで構成される。

【０６９４】

次いで、主制御部４０は、遊技開始時ロック処理を行う（Ｓ１１）。この処理では、主に、Ｓ７の処理で決定された「遊技ロック」の種別（ロック番号、連続ロック番号）に対応するロック（リール演出）及びロックタイマをセットする。そして、主制御部４０は、ロックタイマが０になるまで待機する。

【０６９５】

なお、Ｓ１１の処理において、ロック番号が１以上である場合には、ロック番号に対応するロック（リール演出）及びロックタイマをセットする。また、例えば、連続ロック番号（０も含む）が取得されている場合には、連続ロック番号に対応するロック（リール演出）及びロックタイマをセットする。

【０６９６】

次いで、主制御部４０は、ウエイト処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、主制御部４０は、前回の遊技開始から所定時間（例えば、４．１秒）を経過していない場合、該所定時間が経過するまで待ち時間を消化する。

【０６９７】

次いで、主制御部４０は、リール回転開始処理を行う（Ｓ１３）。この処理において、主制御部４０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２６６参照）により、３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒの駆動が制御され、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転が開始される。このとき、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

【０６９８】

次いで、主制御部４０は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、主制御部４０は、引込優先順位データを取得して、引込優先順位データ格納領域に格納する。なお、引込優先順位格納処理の詳細については、後述の図２４９を参照しながら後で説明する。

【０６９９】

次いで、主制御部４０は、リール停止制御処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒがそれぞれ押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転が停止される。なお、リール停止制御処理の詳細については、後述の図２５２を参照しながら後で説明する。

【０７００】

次いで、主制御部４０は、入賞検索処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、主制御部４０は、図柄コード格納領域（図２３６中の図柄コード格納領域２以降）のデータを表示役格納領域（図２３２参照）に格納する。また、この処理では、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒが全て停止した後に有効ライン（入賞判定ライン）に表示された図柄の組合せと、図柄組合せテーブル（図８～図１５参照）とを照合する。そして、主制御部４０は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果を表示役格納領域に格納する。

【０７０１】

次いで、主制御部４０は、メダル払出処理を行う（Ｓ１７）。この処理では、Ｓ１６において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー３３の駆動やクレジット枚数の更新が行われ、メダルの払い出しが行われる。この際、本実施形態では、図柄組合せテーブル（図８～図１５参照）に示すように、メダルの投入枚数が３枚であり、メダルの払出枚数は表示役に応じて異なるが、その最大払出枚数（払出上限）は１５枚である。

【０７０２】

次いで、主制御部４０は、ＲＴ制御処理を行う（Ｓ１８）。この処理では、主制御部４

０は、ＲＴ遊技状態を管理する。なお、ＲＴ制御処理の詳細については、後述の図２６１を参照しながら後で説明する。

【０７０３】

次いで、主制御部４０は、払出終了コマンド送信処理を行う（Ｓ１９）。具体的には、主制御部４０は、払出終了コマンドを副制御回路４２に送信する。

【０７０４】

次いで、主制御部４０は、ボーナス終了チェック処理を行う（Ｓ２０）。この処理では、主制御部４０は、ボーナスゲームの終了契機を管理するための各種カウンタを参照して、ボーナスゲームの作動を終了するか否かをチェックする。なお、ボーナス終了チェック処理の詳細については、後述の図２６３を参照しながら後で説明する。

【０７０５】

次いで、主制御部４０は、遊技終了時演出制御処理を行う（Ｓ２１）。この処理では、主に演出状態の制御処理を行う。なお、遊技終了時演出制御処理の詳細については、後述の図２６４を参照しながら後で説明する。

【０７０６】

次いで、主制御部４０は、ボーナス作動チェック処理を行う（Ｓ２２）。この処理では、主制御部４０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２６５を参照しながら後で説明する。ボーナス作動チェック処理が終了すると、主制御部４０は、処理をＳ２に戻し、Ｓ２以降の処理を繰り返す。

【０７０７】

なお、上述のように、本実施形態のメインフローのスタートコマンド送信処理（Ｓ１０）は、主制御回路４１により実行される。また、本実施形態では、スタートコマンド以外にも、遊技動作の各種契機において、所定のコマンド（例えば、後述のリール停止コマンド、表示コマンド、払出終了コマンド、ボーナス開始コマンド、ボーナス終了コマンド等）が副制御回路４２に送信され、これらのコマンドデータの送信処理も主制御回路４１により
実行される。

【０７０８】

また、上述のように、本実施形態のメインフローの処理では、遊技ロックの制御処理を行い（Ｓ１０）、この処理は、主制御回路４１により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、ロックの機能を制御する手段（ロック制御手段）も兼ねる。

【０７０９】

［メダル受付・スタートチェック処理］

次に、図２４２を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ３で行うメダル受付・スタートチェック処理について説明する。

【０７１０】

まず、主制御部４０は、自動投入要求はあるか否かを判別する（Ｓ３１）。この自動投入要求の有無の判別は、自動投入カウンタが「０」であるか否かを判別して行われる。すなわち、主制御部４０は、自動投入カウンタが「０」であるときは、自動投入要求が無いと判別し、自動投入カウンタが「１」以上であるときは、自動投入要求が有ると判別する。

【０７１１】

なお、自動投入カウンタは、前回の単位遊技において再遊技（リプレイ）に係る表示役が成立したか否かを識別するためのデータである。再遊技に係る表示役が成立したときには、前回の単位遊技において投入された枚数分のメダルが自動投入カウンタに自動的に投入される。

【０７１２】

Ｓ３１において、主制御部４０が、自動投入要求が有ると判別したとき（Ｓ３１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、自動投入処理を行う（Ｓ３２）。この処理では、自動

投入カウンタの値が投入枚数カウンタに複写され、その後、自動投入カウンタの値がクリアされる。その後、主制御部４０は、後述のＳ３９の処理を行う。

【０７１３】

一方、Ｓ３１において、主制御部４０が、自動投入要求が無いと判別したとき（Ｓ３１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、メダル受付許可を行う（Ｓ３３）。この処理では、セレクタ３５（図４参照）のソレノイドの駆動が行われ、メダル投入口１４から投入されたメダルが受け入れられる。受け入れられたメダルは計数されてからホッパー３３へ案内される。

【０７１４】

次いで、主制御部４０は、遊技状態に応じて投入枚数の最大値を設定する（Ｓ３４）。具体的には、主制御部４０は、投入枚数の最大値を「３」に設定する。

【０７１５】

次いで、主制御部４０は、メダル受付許可であるか否かを判別する（Ｓ３５）。Ｓ３５において、主制御部４０がメダル受付許可でないと判別したとき（Ｓ３５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３９の処理を行う。

【０７１６】

一方、Ｓ３５において、主制御部４０がメダル受付許可であると判別したとき（Ｓ３５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、メダル投入チェック処理を行う（Ｓ３６）。この処理では、主制御部４０は、メダルが投入されたか否かを判別して、メダルが投入された場合には投入枚数カウンタに「１」を加算する。

【０７１７】

次いで、主制御部４０が、メダル投入コマンド送信処理を行う（Ｓ３７）。具体的には、主制御部４０は、メダル投入コマンドを副制御回路４２に送信する。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。

【０７１８】

次いで、主制御部４０は、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判別する（Ｓ３８）。Ｓ３８において、主制御部４０が、投入枚数が遊技開始可能枚数ではないと判別したとき（Ｓ３８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、処理をＳ３５に戻し、Ｓ３５以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ３８において、主制御部４０が、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判別したとき（Ｓ３８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３９の処理を行う。なお、本実施形態では、遊技開始可能枚数は、遊技状態に関係なく、「３」である（図１８参照）。

【０７１９】

Ｓ３２の処理後、Ｓ３５がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ３８がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、スタートスイッチはオンであるか否かを判別する（Ｓ３９）。Ｓ３９において、主制御部４０が、スタートスイッチはオンでないと判別したとき（Ｓ３９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、処理をＳ３５に戻し、Ｓ３５以降の処理を繰り返す。

【０７２０】

一方、Ｓ３９において、主制御部４０が、スタートスイッチはオンであると判別したとき（Ｓ３９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ４０）。この処理により、セレクタ３５（図４参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口２４から排出される。この処理が終了すると、主制御部４０は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ４に移す。

【０７２１】

［内部抽籤処理］

次に、図２４３を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ６で行う内部抽籤処理について説明する。

【０７２２】

まず、主制御部４０は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをセットする（Ｓ５１）。

すなわち、主制御部４０は、遊技状態フラグ格納領域（図２３３参照）を参照して現在の遊技状態を把握し、内部抽籤テーブル決定テーブル（図１８参照）に基づいて内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数を決定する。なお、抽籤回数は、内部抽籤テーブルにより規定された各当籤番号について、抽籤値の減算及び桁かりが生じたか否かの判定を行う回数を示す。

【０７２３】

次いで、主制御部４０は、抽籤値変更処理を行う（Ｓ５２）。この処理では、遊技状態に応じて当籤番号１～３５の抽籤値が変更される。なお、抽籤値変更処理の詳細については、後述の図２４４を参照しながら後で説明する。

【０７２４】

次いで、主制御部４０は、乱数値格納領域に格納されている内部抽籤用の乱数値を取得する（Ｓ５３）。そして、主制御部４０は、当籤番号の初期値として「１」をセットする。

【０７２５】

次いで、主制御部４０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、内部抽籤用の乱数値から抽籤値を減算する（Ｓ５４）。

【０７２６】

次いで、主制御部４０は、Ｓ５４での演算結果が「０」未満（負の値）であるか否かを判別する（Ｓ５５）。Ｓ５５において、主制御部４０が、演算結果が「０」未満であると判別したとき（Ｓ５５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５９の処理を行う。

【０７２７】

一方、Ｓ５５において、主制御部４０が、演算結果が「０」未満でないと判別したとき（Ｓ５５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、乱数値及び当籤番号を更新する（Ｓ５６）。具体的には、演算結果の値を乱数値とし、当籤番号を「１」加算する。

【０７２８】

次いで、主制御部４０は、全ての当籤番号をチェックしたか否かを判別する（Ｓ５７）。Ｓ５７において、主制御部４０が全ての当籤番号をチェックしていないと判別したとき（Ｓ５７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、処理をＳ５４に戻し、Ｓ５４以降の処理を繰り返す。

【０７２９】

一方、Ｓ５７において、主制御部４０が全ての当籤番号をチェックしたと判別したとき（Ｓ５７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、当籤番号として「０」をセットする（Ｓ５８）。

【０７３０】

Ｓ５８の処理後、又は、Ｓ５５がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、当籤番号補正処理を行う（Ｓ５９）。この処理では、主制御部４０は、遊技状態が非ＭＢ（非ＣＢ）遊技状態である場合には、当籤番号の値をデータポインタとしてセットし、遊技状態がＭＢ（ＣＢ）遊技状態である場合には、当籤番号の値に「５１」を加算した値をデータポインタとしてセットする。なお、当籤番号補正処理の詳細については、後述の図２４５を参照しながら後で説明する。

【０７３１】

次いで、主制御部４０は、内部当籤役決定テーブル（図２５及び図２６参照）を参照し、データポインタに基づいて内部当籤役を取得する（Ｓ６０）。

【０７３２】

次いで、主制御部４０は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域に格納する（Ｓ６１）。次いで、主制御部４０は、内部当籤役格納領域２のビット４～７（「Ｃ＿ＭＢ１」～「Ｃ＿ＭＢ４」）のデータに基づいて、持越役格納領域を更新する（Ｓ６２）。

【０７３３】

次いで、主制御部４０は、持越役格納領域に格納された内部当籤役に基づいて、内部当

籤役格納領域を更新する（Ｓ６３）。そして、Ｓ６３の処理後、主制御部４０は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ７に移す。

【０７３４】

上述のように、本実施形態の内部抽籤処理は、主制御回路４１により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、内部当籤役の決定処理を実行する手段（内部当籤役決定手段）も兼ねる。

【０７３５】

［抽籤値変更処理］

次に、図２４４を参照して、内部抽籤処理のフローチャート（図２４３参照）中のＳ５２で行う抽籤値変更処理について説明する。

【０７３６】

まず、主制御部４０は、遊技状態フラグ格納領域（図２３３参照）を参照して、ＲＴ０遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７１）。具体的には、主制御部４０は、遊技状態フラグ格納領域２（図２３３参照）中のビット０に「１」がセットされているか否かを判別する。そして、Ｓ７１において、主制御部４０が、ＲＴ０遊技状態フラグがオンであると判別したとき（Ｓ７１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図２４３参照）のＳ５３に移す。

【０７３７】

一方、Ｓ７１において、主制御部４０が、ＲＴ０遊技状態フラグがオンでないと判別したとき（Ｓ７１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、オン状態になっているＲＴ遊技状態に対応するＲＴ用内部抽籤テーブルを参照して、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図１９参照）の当籤番号１～３５の抽籤値を変更する（Ｓ７２）。その後、主制御部４０は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図２４３参照）のＳ５３に移す。

【０７３８】

［当籤番号補正処理］

次に、図２４５を参照して、内部抽籤処理のフローチャート（図２４３参照）中のＳ５９で行う当籤番号補正処理について説明する。

【０７３９】

まず、主制御部４０は、当籤番号の値をデータポインタとしてセットする（Ｓ８１）。次いで、主制御部４０は、遊技状態フラグ格納領域（図２３３参照）を参照して、ＣＢ（ＭＢ）が作動中であるか否か判別する（Ｓ８２）。

【０７４０】

Ｓ８２において、主制御部４０が、ＣＢ（ＭＢ）が作動中でないと判別したとき（Ｓ８２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ８４の処理を行う。一方、Ｓ８２において、主制御部４０が、ＣＢ（ＭＢ）が作動中であると判別したとき（Ｓ８２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、データポインタの値に「５１」を加算し、その加算値をデータポインタとしてセットする（Ｓ８３）。

【０７４１】

Ｓ８３の処理後、又は、Ｓ８２がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、遊技状態がＭＢ持越し中であり、且つ、当籤番号が５０であるか否かを判別する（Ｓ８４）。Ｓ８４において、主制御部４０が、Ｓ８４の判定条件を満たさないと判別したとき（Ｓ８４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、当籤番号補正処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図２４３参照）のＳ６０に移す。

【０７４２】

一方、Ｓ８４において、主制御部４０が、Ｓ８４の判定条件を満たすと判別したとき（Ｓ８４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、データポインタに０をセットする（Ｓ８５）。そして、Ｓ８５の処理後、主制御部４０は、当籤番号補正処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図２４３参照）のＳ６０に移す。

【０７４３】

［遊技ロック抽籤処理］

次に、図２４６を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ７で行う遊技ロック抽籤処理について説明する。

【０７４４】

まず、主制御部４０は、演出状態の値が「２」未満であるか否かを判別する（Ｓ９１）。

【０７４５】

Ｓ９１において、主制御部４０が、演出状態の値が「２」未満であると判別したとき（Ｓ９１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、遊技ロック抽籤テーブル（図３８～図４２参照）を参照し、演出用乱数値に基づいて遊技ロック抽籤を行う（Ｓ９２）。この処理により、遊技ロックに当籤した場合、主制御部４０は、対応する遊技ロックフラグ及びロックタイマをセットする。なお、ロック番号４又は５の遊技ロックに当籤した場合には、当籤単位遊技（現在の単位遊技）では遊技ロックを行わず、ストップボタンの押し順が所定の押し順であるとき（押し順正解時）に次の単位遊技において遊技ロックを行う。そして、Ｓ９２の処理後、主制御部４０は、後述のＳ９５の処理を行う。

【０７４６】

一方、Ｓ９１において、主制御部４０が、演出状態の値が「２」未満でないと判別したとき（Ｓ９１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、演出状態の値が「３」以上であるか否かを判別する（Ｓ９３）。Ｓ９３において、主制御部４０が、演出状態の値が「３」以上でないと判別したとき（Ｓ９３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ９５の処理を行う。

【０７４７】

一方、Ｓ９３において、主制御部４０が、演出状態の値が「３」以上であると判別したとき（Ｓ９３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、連続遊技ロック状態中抽籤テーブル（図４３参照）を参照し、演出用乱数値に基づいて連続遊技ロック抽籤処理を行う（Ｓ９４）。

【０７４８】

Ｓ９４の処理では、演出状態の値が「５」未満である場合、すなわち、現在の単位遊技がＸＲＣモードの１ゲーム目又は２ゲーム目の単位遊技である場合、主制御部４０は、演出用抽籤値を２倍した値を演出用抽籤値とする。この処理により、ＸＲＣモードの１ゲーム目又は２ゲーム目では連続遊技ロック抽籤に必ず当籤し、ＸＲＣモードの継続が保証される。

【０７４９】

そして、Ｓ９４の処理において、連続遊技ロック抽籤に当籤した場合、主制御部４０は、当籤した残り抽籤回数を連続ロック番号としてセットする。一方、連続遊技ロック抽籤に当籤しなかった場合、主制御部４０は、連続ロック番号に「０」をセットし、演出状態の値に「６」をセットする。なお、この処理において、内部当籤役がレア役（データポインタ５８も含む）であるときにも、演出用抽籤値を２倍して連続遊技ロック抽籤に必ず当籤（継続確定）するようにしてもよい。

【０７５０】

Ｓ９４の処理後、又は、Ｓ９３がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、演出遊技カウンタの値を１減算する（Ｓ９５）。なお、演出遊技カウンタは、ＸＲＣモードの前兆ゲーム数を管理するカウンタである。

【０７５１】

次いで、主制御部４０は、演出遊技カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ９６）。Ｓ９６において、主制御部４０が、演出遊技カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ９６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ８に移す。

【０７５２】

一方、Ｓ９６において、主制御部４０が、演出遊技カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ９６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、連続遊技ロック状態中抽籤テ

ーブル（図４３参照）を参照し、演出用乱数値に基づいて連続遊技ロック抽籤処理を行う（Ｓ９７）。そして、Ｓ９７の処理後、主制御部４０は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ８に移す。

【０７５３】

［リール停止初期設定処理］

次に、図２４７を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ８で行うリール停止初期設定処理について説明する。

【０７５４】

まず、主制御部４０は、回胴停止用番号選択テーブル（図２７参照）を参照して、図２４１中のＳ６の内部抽籤処理で取得した内部当籤役（データポインタ）に基づいて、回胴停止用番号を取得する（Ｓ１０１）。

【０７５５】

次いで、主制御部４０は、リール停止初期設定テーブル（図２８参照）を参照し、取得した回胴停止用番号に基づいて、該回胴停止番号に対応する各種情報を取得する（Ｓ１０２）。具体的には、主制御部４０は、取得した回胴停止用番号に対応する、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データを取得する。

【０７５６】

次いで、主制御部４０は、全図柄コード格納領域（図２３６参照）に回転中の識別子「０ＦＦＨ（１１１１１１１１Ｂ）」を格納する（Ｓ１０３）。

【０７５７】

次いで、主制御部４０は、メインＲＡＭ５３に設けられたストップボタン未作動カウンタに「3」を格納する（Ｓ１０４）。その後、主制御部４０は、リール停止初期設定処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ９に移す。なお、ストップボタン未作動カウンタは、停止操作が検出されていないストップボタンの数を管理するためのカウンタである。

【０７５８】

［指示機能開始時処理］

次に、図２４８を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ９で行う指示機能開始時処理について説明する。

【０７５９】

まず、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に対応するスタートレバー１６の操作時処理を行う（Ｓ１０６）。この処理では、後述する各種ＡＲＴ管理状態中処理（例えば、後述の図２６７の通常中処理、後述の図２７２～図２７４のＡＲＴ中処理等）が行われる。

【０７６０】

次いで、主制御部４０は、指示モニタ表示処理を行う（Ｓ１０７）。この処理では、指示情報（後述の指示パターンＩＤ等）に応じた数値或いは記号、文字等を指示モニタ（図２９６参照）に表示する。そして、Ｓ１０７の処理後、主制御部４０は、指示機能開始時処理を終了する。

【０７６１】

［引込優先順位格納処理］

次に、図２４９を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ１４で行う引込優先順位格納処理について説明する。

【０７６２】

まず、主制御部４０は、ストップボタン未作動カウンタを、検索回数としてメインＲＡＭ５３に格納する（Ｓ１１１）。次いで、主制御部４０は、検索対象リール決定処理を行う（Ｓ１１２）。この処理では、主制御部４０は、例えば、回転中のリールから、所定のリールを選択し、該選択したリールを検索対象リールとして決定する。

【０７６３】

例えば、Ｓ１１２の処理では、全て（３つ）のリールの回転が行われているとき、最初に左リール３Ｌが検索対象リールとして決定される。その後、左リール３Ｌに対して、後述するＳ１２１までの各種処理が行われ、再度Ｓ１１２に戻ると、次には、中リール３Ｃが検索対象リールとして決定される。そして、中リール３Ｃに対して、後述するＳ１２１までの各種処理が行われ、再度Ｓ１１２に戻ると、次に、右リール３Ｒが検索対象リールとして決定される。

【０７６４】

次いで、主制御部４０は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（Ｓ１１３）。この処理では、内部当籤役（データポインタ）及び作動ストップボタンに基づいて、引込優先順位テーブルが選択される。なお、引込優先順位テーブル選択処理の詳細については、後述の図２５０を参照しながら後で説明する。

【０７６５】

次いで、主制御部４０は、図柄位置データとして「０」をセットし、図柄チェック回数として「２１」をセットする（Ｓ１１４）。そして、主制御部４０は、図柄コード格納処理を行う（Ｓ１１５）。この処理では、検索対象リールの有効ライン上に位置する、現在の図柄位置データに対応する図柄コードが、図柄コード格納領域に格納される。この際、有効ライン数分の図柄コードが格納される。なお、図柄コード格納処理の詳細については、後述の図２５１を参照しながら後で説明する。

【０７６６】

次いで、主制御部４０は、Ｓ１１５で取得された図柄コードと図柄コード格納領域（図２３６参照）のデータとに基づいて、表示役格納領域（図２３２参照）を更新する（Ｓ１１６）。この時点では、内部当籤役の当籤の有無に関らず、停止図柄に基づいて、表示可能性のある図柄の組合せ（表示可能な役）が表示役格納領に格納される。

【０７６７】

なお、本実施形態では、停止するリール毎に、図柄コード格納領域の情報（図柄コード及びそれに対応する表示可能な役）が更新される。この際、表示可能な役を、予め用意された、停止されたリールの図柄とそれに対応する表示可能な役との対応関係を規定したデータから取得してもよいし、停止されたリールの図柄と図柄組合せテーブル（図８～図１５参照）とを照合して取得してもよい。なお、前者の手法を用いた場合、リール毎に図柄と表示可能な役との対応関係が変わる。

【０７６８】

次いで、主制御部４０は、引込優先順位取得処理を行う（Ｓ１１７）。この処理では、主制御部４０は、表示役格納領域（図２３２参照）でビットが「１」になっており、かつ、内部当籤役格納領域でビットが「１」になっている役について、引込優先順位テーブル（図３４参照）を参照して、引込優先順位データを取得する。

【０７６９】

次いで、主制御部４０は、取得した引込優先順位データを引込優先順位データ格納領域（図２３７参照）に格納する（Ｓ１１８）。このとき、引込優先順位データは、各優先順位の値と、格納領域のビットとが対応するように引込優先順位データ格納領域に格納される。次いで、主制御部４０は、図柄位置データを「１」加算し、図柄チェック回数を「１」減算する（Ｓ１１９）。

【０７７０】

次いで、主制御部４０は、図柄チェック回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１２０）。Ｓ１２０において、主制御部４０が、図柄チェック回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ１２０がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、処理をＳ１１５に戻し、Ｓ１１５以降の処理を繰り返す。

【０７７１】

一方、Ｓ１２０において、主制御部４０が、図柄チェック回数が「０」であると判別したとき（Ｓ１２０がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、検索回数分検索したか否かを判別する（Ｓ１２１）。

【０７７２】
Ｓ１２１において、主制御部４０が検索回数分検索していないと判別したとき（Ｓ１２１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、処理をＳ１１２に戻し、Ｓ１１２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ１２１において、主制御部４０が検索回数分検索したと判別したとき（Ｓ１２１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ１５に移す。
【０７７３】
［引込優先順位テーブル選択処理］
次に、図２５０を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図２４９参照）中のＳ１１３で行う引込優先順位テーブル選択処理について説明する。
【０７７４】
まず、主制御部４０は、引込優先順位テーブル番号がセットされているか否か、すなわち、リール停止初期設定処理（Ｓ９）において、直接、引込優先順位テーブル番号が格納されているか否かを判別する（Ｓ１３１）。Ｓ１３１において、主制御部４０が、引込優先順位テーブル番号がセットされていると判別したとき（Ｓ１３１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、引込優先順位テーブル選択処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図２４９参照）のＳ１１４に移す。
【０７７５】
一方、Ｓ１３１において、主制御部４０が、引込優先順位テーブル番号はセットされていないと判別したとき（Ｓ１３１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、押下順序格納領域（図２３５参照）及び作動ストップボタン格納領域（図２３４参照）を参照し、対応する引込優先順位テーブル番号をセットする（Ｓ１３２）。そして、Ｓ１３２の処理後、主制御部４０は、引込優先順位テーブル選択処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図２４９参照）のＳ１１４に移す。
【０７７６】
なお、Ｓ１３２では、まず、主制御部４０は、押下順序格納領域及び作動ストップボタン格納領域を参照して、押下順序及び作動ストップボタンのデータを取得する。次いで、主制御部４０は、引込優先順位テーブル選択データに対応する引込優先順位テーブル選択テーブルを参照し、押下順序と作動ストップボタンとに基づいて引込優先順位テーブル番号を取得する。その後、主制御部４０は、取得した引込優先順位テーブル番号をセットする。
【０７７７】
［図柄コード格納処理］
次に、図２６１を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図２４９参照）中のＳ１１５で行う図柄コード格納処理について説明する。
【０７７８】
まず、主制御部４０は、有効ラインデータをセットする（Ｓ１４１）。本実施形態では、有効ラインは、上述のように、１つのライン（センターライン）を設ける。次いで、主制御部４０は、検索図柄位置と有効ラインデータとに基づいて、検索対象リールのチェック用図柄位置データをセットする（Ｓ１４２）。例えば、検索対象リールが左リール３Ｌである場合には、検索対象リールの中段の情報を取得したいので、その中段を示すチェック用図柄位置データをセットする。
【０７７９】
次いで、主制御部４０は、チェック用図柄位置データの図柄コードを取得する（Ｓ１４３）。そして、主制御部４０は、取得した図柄コードを図柄コード格納領域に格納した後、図柄コード格納処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図２４９参照）のＳ１１６に移す。
【０７８０】
［リール停止制御処理］
次に、図２５２を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ１５で行うリール停

止制御処理について説明する。

【０７８１】

まず、主制御部４０は、ストップボタン検出処理を行う（Ｓ１５１）。この処理では、主制御部４０は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別するとともに、第１停止操作で左ストップボタンが押下されたか否かを判別する。なお、ストップボタン検出処理の詳細については、後述の図２５３を参照しながら後で説明する。

【０７８２】

次いで、主制御部４０は、Ｓ１５１のストップボタン検出処理の検出結果（有効押下されたストップボタンの判別結果）に基づいて、押下順序格納領域（図２３５参照）及び作動ストップボタン格納領域（図２３４参照）を更新する（Ｓ１５２）。次いで、主制御部４０は、ストップボタン未作動カウンタを「１」減算する（Ｓ１５３）。

【０７８３】

次いで、主制御部４０は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する（Ｓ１５４）。そして、主制御部４０は、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインＲＡＭ５３に格納する（Ｓ１５５）。

【０７８４】

次いで、主制御部４０は、滑り駒数決定処理を行う（Ｓ１５６）。なお、滑り駒数決定処理の詳細については、後述の図２５４を参照しながら後で説明する。次いで、主制御部４０は、リール停止コマンドを副制御回路４２に送信する（Ｓ１５７）。この処理で送信するリール停止コマンドには、停止されるリールの種別、その滑り駒数、ストップスイッチのＯＮエッジ／ＯＦＦエッジ等の情報が含まれる。なお、ストップスイッチのＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報は、後述の割込処理で監視され、該情報を副制御回路４２に送信するようにしてもよい。

【０７８５】

次いで、主制御部４０は、停止開始位置と、Ｓ１５６で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインＲＡＭ５３に格納する（Ｓ１５８）。この処理では、主制御部４０は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その結果を停止予定位置とする。

【０７８６】

次いで、主制御部４０は、Ｓ１５８で決定された停止予定位置を検索図柄位置としてセットする（Ｓ１５９）。次いで、主制御部４０は、図２５１を参照して説明した図柄コード格納処理を行う（Ｓ１６０）。その後、主制御部４０は、Ｓ１６０で取得した図柄コードを用いて図柄コード格納領域（図２３６参照）を更新する（Ｓ１６１）。

【０７８７】

次いで、主制御部４０は、制御変更処理を行う（Ｓ１６２）。なお、制御変更処理の詳細については、後述の図２５９を参照しながら後で説明する。次いで、主制御部４０は、押されたストップボタンは放されたか否かを判別する（Ｓ１６３）。Ｓ１６３において、主制御部４０が、押されたストップボタンは放されていないと判別したとき（Ｓ１６３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、Ｓ１６３の処理を繰り返し、押されたストップボタンが離されるまで待機する。

【０７８８】

一方、Ｓ１６３において、主制御部４０が、押されたストップボタンは放されたと判別したとき（Ｓ１６３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、リール停止コマンド送信処理を行う（Ｓ１６４）。この処理では、主制御部４０は、リール停止コマンドを副制御回路４２に送信する。この際、送信するリール停止コマンドのデータ構成は、上記Ｓ１５７で送信したリール停止コマンドのそれと同様である。しかしながら、Ｓ１６４で送信するリール停止コマンドに含まれるＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報は、Ｓ１５７で送信したリール停止コマンドに含まれるＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報と異なる。

【０７８９】

次いで、主制御部４０は、ストップボタン未作動カウンタは「０」であるか否かを判別

する（Ｓ１６５）。Ｓ１６５において、主制御部４０が、未作動カウンタは「０」でないと判別したとき（Ｓ１６５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、図２４９を参照して説明した引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１６６）。その後、主制御部４０は、処理をＳ１５１に戻し、Ｓ１５１以降の処理を繰り返す。

【０７９０】

一方、Ｓ１６５において、主制御部４０が、未作動カウンタは「０」であると判別したとき（Ｓ１６５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ１５に移す。

【０７９１】

上述のように、本実施形態のリール停止制御処理は、主制御回路４１により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、リールの回転（図柄の変動表示）の停止制御を実行する手段（停止制御手段）も兼ねる。

【０７９２】

［ストップボタン検出処理］

次に、図２５３を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図２５２参照）中のＳ１５１で行うストップボタン検出処理について説明する。

【０７９３】

まず、主制御部４０は、押下されたストップボタンがあるか否かを判別する（Ｓ１７１）。Ｓ１７１において、主制御部４０が、押下されたストップボタンがないと判別したとき（Ｓ１７１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ストップボタン検出処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１５２に移す。

【０７９４】

一方、Ｓ１７１において、主制御部４０が、押下されたストップボタンがあると判別したとき（Ｓ１７１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ストップボタンの停止操作が第１停止操作であるか否かを判別する（Ｓ１７２）。Ｓ１７２において、主制御部４０が、ストップボタンの停止操作が第１停止操作でないと判別したとき（Ｓ１７２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ１７５の処理を行う。

【０７９５】

一方、Ｓ１７２において、主制御部４０が、ストップボタンの停止操作が第１停止操作であると判別したとき（Ｓ１７２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、左ストップボタン１７Ｌが押下されたか否かを判別する（Ｓ１７３）。この処理において、第１停止操作で押下されたストップボタンが１つである場合には、主制御部４０は、押下されたストップボタンが左ストップボタン１７Ｌであるか否かを判別する。また、この処理において、第１停止操作で押下されたストップボタンが複数存在する場合には、主制御部４０は、押下された複数のストップボタンの中に左ストップボタン１７Ｌが含まれているか否かを判別する。

【０７９６】

Ｓ１７３において、主制御部４０が、左ストップボタン１７Ｌが押下されていないと判別したとき（Ｓ１７３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ１７５の処理を行う。一方、Ｓ１７３において、主制御部４０が、左ストップボタン１７Ｌが押下されたと判別したとき（Ｓ１７３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、左ストップボタン１７Ｌを有効押下されたストップボタンとしてセットする（Ｓ１７４）。そして、Ｓ１７４の処理後、主制御部４０は、ストップボタン検出処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１５２に移す。

【０７９７】

Ｓ１７２又はＳ１７３がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、複数のストップボタンが押下されたか否かを判別する（Ｓ１７５）。Ｓ１７５において、主制御部４０が、複数のストップボタンが押下されたと判別したとき（Ｓ１７５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ストップボタン検出処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１５２に移す。すなわち、第１停止操作以外の停止操作において複数のストップボタン

が押下された場合、又は、第１停止操作において押下されたストップボタンに左ストップボタンが含まれていない場合には、このストップボタンの押下操作は無効な操作として扱われる。

【０７９８】

一方、Ｓ１７５において、主制御部４０が、複数のストップボタンが押下されていないと判別したとき（Ｓ１７５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、押下されたストップボタンが回転中のリールのストップボタンであるか否かを判別する（Ｓ１７６）。Ｓ１７６において、主制御部４０が、押下されたストップボタンが回転中のリールのストップボタンでないと判別したとき（Ｓ１７６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ストップボタン検出処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１５２に移す。すなわち、押下されたストップボタンが停止済みのリールに対応するストップボタンである場合には、このストップボタンの押下操作は無効な操作として扱われる。

【０７９９】

一方、Ｓ１７６において、主制御部４０が、押下されたストップボタンが回転中のリールのストップボタンであると判別したとき（Ｓ１７６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、押下されたストップボタンを有効押下されたストップボタンとしてセットする（Ｓ１７７）。そして、Ｓ１７７の処理後、主制御部４０は、ストップボタン検出処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１５２に移す。

【０８００】

上述のように、本実施形態のストップボタン検出処理のＳ１７１～Ｓ１７４では、リールの第１停止操作において、左ストップボタン１７Ｌを含む複数のストップボタンが同時に押下された場合、左ストップボタン１７Ｌの押下が有効とされ、他のストップボタンの押下が無効とされる。そして、この処理は主制御部４０により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御部４０は、リールの第１停止操作において、左ストップボタン１７Ｌを含む複数のストップボタンが同時に押下された場合、左ストップボタン１７Ｌの押下操作を有効な押下操作と判定する手段を兼ねる。

【０８０１】

［滑り駒数決定処理］

次に、図２５４を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図２５２参照）中のＳ１５６で行う滑り駒数決定処理について説明する。

【０８０２】

まず、主制御部４０は、ラインマスクデータテーブル（不図示）に基づいて、作動ストップボタンに対応するラインマスクデータを選択する（Ｓ１８１）。この処理では、例えば、左ストップボタン１７Ｌが押されたときには、主制御部４０は、ラインマスクデータとして、停止データの「左リールＡライン」に対応するビット７に「１」が立てられた「１０００００００」を選択する。また、例えば、中ストップボタン１７Ｃが押されたときには、主制御部４０は、ラインマスクデータとして、停止データの「中リールＡライン」に対応するビット４に「１」が立てられた「０００１００００」を選択する。また、例えば、右ストップボタン１７Ｒが押されたときには、主制御部４０は、ラインマスクデータとして、停止データの「右リールＡライン」に対応するビット１に「１」が立てられた「００００００１０」を選択する。

【０８０３】

次に、主制御部４０は、第１停止（ストップボタン未作動カウンタは「２」）であるか否かを判別する（Ｓ１８２）。Ｓ１８２において、主制御部４０が、第１停止でないと判別したとき（Ｓ１８２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、第２・第３停止処理を行う（Ｓ１８３）。なお、第２・第３停止処理の詳細については、後述の図２５５を参照しながら後で説明する。その後、主制御部４０は、後述のＳ１９１の処理を行う。

【０８０４】

一方、Ｓ１８２において、主制御部４０が、第１停止であると判別したとき（Ｓ１８２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、作動ストップボタンは左ストップボタンである

か否かを判別する（Ｓ１８４）。
【０８０５】
Ｓ１８４において、主制御部４０が、作動ストップボタンは左ストップボタンであると判別したとき（Ｓ１８４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、順押し時テーブル選択データ及び図柄カウンタを取得する（Ｓ１８５）。この処理で、順押し時テーブ選択データは、リール停止初期設定テーブル（図２８参照）を参照して取得される。次いで、主制御部４０は、順押し時テーブル選択データに対応する順押し時第１停止用停止テーブルを参照し、図柄カウンタに基づいて、滑り駒数決定データ及びチェンジステータスを取得する（Ｓ１８６）。その後、主制御部４０は、後述のＳ１９１の処理を行う。
【０８０６】
一方、Ｓ１８４において、主制御部４０が、作動ストップボタンは左ストップボタンでないと判別したとき（Ｓ１８４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、変則押し時テーブル選択データを取得し、その変則押し時テーブル選択データに対応する変則押し時停止テーブルをセットする（Ｓ１８７）。この処理で、変則押し時テーブル選択データは、リール停止初期設定テーブル（図２８参照）を参照して取得される。
【０８０７】
次いで、主制御部４０は、ライン変更ビットチェック処理を行う（Ｓ１８８）。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図２５６を参照しながら後で説明する。次いで、主制御部４０は、ラインマスクデータ変更処理を行う（Ｓ１８９）。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図２５７を参照しながら後で説明する。その後、主制御部４０は、セットされた変則押し時停止テーブルを参照し、ラインマスクデータ及び停止開始位置に基づいて、滑り駒数決定データを取得する（Ｓ１９０）。
【０８０８】
Ｓ１８３、Ｓ１８６又はＳ１９０の処理後、主制御部４０は、優先引込制御処理を行う（Ｓ１９１）。この処理では、停止開始位置から最大滑り駒数「４」又は「１」の範囲の各図柄位置に応じた引込優先順位データの比較が行われ、最も適切な滑り駒数が決定される。なお、優先引込制御処理の詳細については、後述の図２５８を参照しながら後で説明する。その後、主制御部４０は、滑り駒数決定処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１５７に移す。
【０８０９】
［第２・第３停止処理］
次に、図２５５を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２５４参照）中のＳ１８３で行う第２・第３停止処理について説明する。
【０８１０】
まず、主制御部４０は、第２停止操作時であるか否かを判別する（Ｓ２０１）。Ｓ２０１において、主制御部４０が、第２停止操作時でないと判別したとき（Ｓ２０１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ２０４の処理を行う。
【０８１１】
一方、Ｓ２０１において、主制御部４０が、第２停止操作時であると判別したとき（Ｓ２０１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ストップボタンの押し順が順押し（第１停止は左リール３Ｌ）であるか否かを判別する（Ｓ２０２）。Ｓ２０２において、主制御部４０が、順押しでないと判別したとき（Ｓ２０２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ２０４の処理を行う。
【０８１２】
一方、Ｓ２０２において、主制御部４０が、順押しであると判別したとき（Ｓ２０２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ライン変更ビットチェック処理を行う（Ｓ２０３）。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図２５６を参照しながら後で説明する。
【０８１３】

Ｓ２０３の処理後、又は、Ｓ２０１或いはＳ２０２がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ラインマスクデータ変更処理を行う（Ｓ２０４）。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図２５７を参照しながら後で説明する。次いで、主制御部４０は、滑り駒数検索処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、停止テーブル（図２９、図３１及び図３２）を参照し、停止開始位置に基づいて滑り駒数決定データが決定される。

【０８１４】

例えば、ラインマスクデータが「中リールＡライン」に対応する「０００１０００００」である場合、主制御部４０は、ビット４の「中リールＡライン」の列を参照する。そして、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲にある各図柄位置に対して、対応するデータが「１」であるか否かの検索を順次行う。次いで、主制御部４０は、対応するデータが「１」である図柄位置から停止開始位置までの差分を算出し、算出した値を滑り駒数決定データとして決定する。そして、Ｓ２０５の処理後、主制御部４０は、第２・第３停止処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２５４参照）のＳ１９１に移す。

【０８１５】

［ライン変更ビットチェック処理］

次に、図２５６を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２５４参照）中のＳ１８８、及び、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０３で行うライン変更ビットチェック処理について説明する。

【０８１６】

まず、主制御部４０は、変更ステータスが「１」又は「２」であるか否かを判別する（Ｓ２１１）。Ｓ２１１において、主制御部４０が、変更ステータスは「１」又は「２」であると判別したとき（Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、対応するラインステータスをセットする（Ｓ２１２）。この処理において、本実施形態では、変更ステータスが「１」の場合にはＡラインステータスをセットし、変更ステータスが「２」の場合にはＢラインステータスをセットする。そして、Ｓ２１２の処理後、主制御部４０は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２５４参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０８１７】

一方、Ｓ２１１において、主制御部４０が、変更ステータスは「１」又は「２」でないと判別したとき（Ｓ２１１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ライン変更ビットはオンであるか否かを判別する（Ｓ２１３）。この処理において、主制御部４０は、停止テーブル（図３１及び図３２参照）の「中リールライン変更ビット」又は「右リールライン変更ビット」に対応する列を参照し、停止開始位置に該当するデータが「１」であるか否かを判別する。そして、Ｓ２１３において、主制御部４０が、停止開始位置に該当するデータが「１」でない、つまり、ライン変更ビットはオンでないと判別したとき（Ｓ２１３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２５４参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０８１８】

一方、Ｓ２１３において、主制御部４０が、停止開始位置に該当するデータが「１」である、つまり、ライン変更ビットはオンであると判別したとき（Ｓ２１３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、Ｂラインステータスをセットする（Ｓ２１４）。なお、Ｂラインステータスは、ラインマスクデータを変更するために使用されるデータである。そして、Ｓ２１４の処理後、主制御部４０は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２５４参照）のＳ１８９、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０４の処理に移す。

【０８１９】

［ラインマスクデータ変更処理］

次に、図２５７を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２５４参照）中の

Ｓ１８９、及び、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０４で行うラインマスクデータ変更処理について説明する。

【０８２０】

まず、主制御部４０は、Ｃラインステータスがセットされているか否かを判別する（Ｓ２２１）。なお、Ｃラインステータスのセットは、後述の第２停止後制御変更処理（図２６０参照）において、順押しである場合に行われる。

【０８２１】

Ｓ２２１において、主制御部４０が、Ｃラインステータスがセットされていると判別したとき（Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、第２停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであるか否かを判別する（Ｓ２２２）。

【０８２２】

Ｓ２２２において、主制御部４０が、第２停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであると判別したとき（Ｓ２２２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ラインマスクデータを右に２回ローテートする（Ｓ２２３）。順押しであって第２停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンであれば、第３停止時の作動ストップボタンは右ストップボタンになる。したがって、Ｓ２２３の処理により、ラインマスクデータは、「００００００１０」から「１０００００００」に変更される。その結果、順押し時第２・第３停止用停止テーブル（図３１参照）の「右リールＣラインデータ」に対応するビット７の列が参照される。そして、Ｓ２２３の処理後、主制御部４０は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２５４参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０８２３】

一方、Ｓ２２２において、主制御部４０が、第２停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンでないと判別したとき（Ｓ２２２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ラインマスクデータを左に２回ローテートする（Ｓ２２４）。順押しであって第２停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンでなければ、第３停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンになる。したがって、Ｓ２２４の処理により、ラインマスクデータは、「０００１００００」から「０１０００００」に変更される。その結果、順押し時第２・第３停止用停止テーブルの「中リールＣラインデータ」に対応するビット６の列が参照される。そして、Ｓ２２４の処理後、主制御部４０は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２５４参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０８２４】

ここで、再度Ｓ２２１の処理の説明に戻って、Ｓ２２１において、主制御部４０が、Ｃラインステータスがセットされていないと判別したとき（Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、Ｂラインステータスがセットされているか否かを判別する（Ｓ２２５）。Ｓ２２５において、主制御部４０が、Ｂラインステータスがセットされていないと判別したとき（Ｓ２２５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２５４参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０８２５】

一方、Ｓ２２５において、主制御部４０が、Ｂラインステータスがセットされていると判別したとき（Ｓ２２５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ラインマスクデータを右に１回ローテートする（Ｓ２２６）。この処理により、例えば、ラインマスクデータが「００００００１０」であった場合は、「００００００００１」に変更される。その結果、停止テーブル（図３１及び図３２参照）の「Ｂラインデータ」に対応する列が参照される。そして、Ｓ２２６の処理後、主制御部４０は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図２５４参照）のＳ１９０、又は、第２・第３停止処理のフローチャート（図２５５参照）中のＳ２０５の処理に移す。

【０８２６】

［優先引込制御処理］
次に、図２５８を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図２５４参照）中のＳ１９１で行う優先引込制御処理について説明する。
【０８２７】
まず、主制御部４０は、遊技状態に応じて検索順序テーブル（図３５及び図３６参照）をセットする（Ｓ２３１）。次いで、主制御部４０は、検索順序カウンタ及びチェック回数に初期値をセットする（Ｓ２３２）。具体的には、主制御部４０は、検索順序カウンタには、初期値として「１」をセットする。また、主制御部４０は、チェック回数には、検索順序テーブルのデータ長を初期値としてセットする。具体的には、遊技状態がＭＢ（ＣＢ）遊技状態であり、かつ、検索対象リールが、最大滑り駒数が１コマで停止制御されるリールである場合には、チェック回数の初期値として「２」をセットし、その他の場合には、チェック回数の初期値として「５」をセットする。
【０８２８】
次いで、主制御部４０は、停止順序テーブル（不図示）の先頭アドレスをセットし、滑り駒数決定データに基づいて検索順序テーブルのアドレスを加算する（Ｓ２３３）。
【０８２９】
次いで、主制御部４０は、検索順序カウンタの値に対応する滑り駒数を取得する（Ｓ２３４）。次いで、主制御部４０は、取得した滑り駒数を停止開始時予想アドレスに加算し、引込優先順位データを取得する（Ｓ２３５）。
【０８３０】
次いで、主制御部４０は、Ｓ２３５で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えるか否かを判別する（Ｓ２３６）。Ｓ２３６において、主制御部４０が、Ｓ２３５で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えないと判別したとき（Ｓ２３６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ２３８の処理を行う。
【０８３１】
一方、Ｓ２３６において、主制御部４０が、Ｓ２３５で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えると判別したとき（Ｓ２３６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、Ｓ２３４で取得した滑り駒数を退避させる（Ｓ２３７）。
【０８３２】
Ｓ２３７の処理後、又は、Ｓ２３６がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、チェック回数を「１」減算し、検索順序カウンタを「１」加算する（Ｓ２３８）。
【０８３３】
次いで、主制御部４０は、チェック回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２３９）。Ｓ２３９において、主制御部４０が、チェック回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ２３９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、処理をＳ２３４に戻し、Ｓ２３４以降の処理を繰り返す。
【０８３４】
一方、Ｓ２３９において、主制御部４０が、チェック回数が「０」であると判別したとき（Ｓ２３９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、退避されている滑り駒数を復帰させる（Ｓ２４０）。そして、Ｓ２４０の処理後、主制御部４０は、優先引込制御処理を終了するとともに、滑り駒数決定処理（図２５４参照）も終了する。
【０８３５】
［制御変更処理］
次に、図２５９を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図２５２参照）中のＳ１６２で行う制御変更処理について説明する。
【０８３６】
まず、主制御部４０は、第３停止後であるか否かを判別する（Ｓ２５１）。Ｓ２５１において、主制御部４０が、第３停止後であると判別したとき（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参

照）のＳ１６３に移す。
【０８３７】
一方、Ｓ２５１において、主制御部４０が、第３停止後でないと判別したとき（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、第２停止後であるか否かを判別する（Ｓ２５２）。Ｓ２５２において、主制御部４０が、第２停止後であると判別したとき（Ｓ２５２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、第２停止後制御処理を行う（Ｓ２５３）。なお、第２停止後制御処理の詳細については、後述の図２６０を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ２５３の処理後、主制御部４０は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１６３に移す。
【０８３８】
一方、Ｓ２５２において、主制御部４０が、第２停止後でないと判別したとき（Ｓ２５２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、順押しであるか否かを判別する（Ｓ２５４）。Ｓ２５４において、主制御部４０が、順押しでないと判別したとき（Ｓ２５４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１６３に移す。
【０８３９】
一方、Ｓ２５４において、主制御部４０が、順押しであると判別したとき（Ｓ２５４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、順押し時テーブル変更データに応じた順押し時制御変更テーブル（図３０参照）を取得し、検索回数をセットする（Ｓ２５５）。
【０８４０】
次いで、主制御部４０は、停止予定位置を取得する（Ｓ２５６）。そして、主制御部４０は、取得した停止予定位置に応じて変更対象ポジションを更新する（Ｓ２５７）。
【０８４１】
次いで、主制御部４０は、Ｓ２５７で更新した変更対象ポジションが停止予定位置と一致するか否かを判別する（Ｓ２５８）。Ｓ２５８において、主制御部４０が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致しないと判別したとき（Ｓ２５８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、検索回数は「０」であるか否かを判別する（Ｓ２５９）。
【０８４２】
Ｓ２５９において、主制御部４０が、検索回数は「０」でないと判別したとき（Ｓ２５９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、処理をＳ２５７に戻し、Ｓ２５７以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ２５９において、主制御部４０が、検索回数は「０」であると判別したとき（Ｓ２５９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、順押し時テーブル変更初期データの値を順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号として取得し、対応する停止テーブルをセットする（Ｓ２６０）。
【０８４３】
次いで、主制御部４０は、Ｃラインチェックデータに「０」をセットする（Ｓ２６１）。そして、Ｓ２６１の処理後、主制御部４０は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１６３に移す。
【０８４４】
また、Ｓ２５８において、主制御部４０が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致すると判別したとき（Ｓ２５８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ライン変更ステータスの値に応じた順押し時第２・第３停止用テーブル番号及びＣラインチェックデータを取得する（Ｓ２６２）。
【０８４５】
次いで、主制御部４０は、順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号に基づいて、対応する停止テーブルをセットする（Ｓ２６３）。そして、Ｓ２６３の処理後、主制御部４０は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図２５２参照）のＳ１６３に移す。
【０８４６】
［第２停止後制御変更処理］

次に、図２６０を参照して、制御変更処理のフローチャート（図２５９参照）中のＳ２５３で行う第２停止後制御変更処理について説明する。

【０８４７】

まず、主制御部４０は、順押しであるか否かを判別する（Ｓ２７１）。Ｓ２７１において、主制御部４０が、順押しでないと判別したとき（Ｓ２７１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、第２停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図２５９参照）も終了する。

【０８４８】

一方、Ｓ２７１において、主制御部４０が順押しであると判別したとき（Ｓ２７１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、Ｃラインチェックデータがオンであるか（変更ステータスが「３」であるか）否かを判別する（Ｓ２７２）。なお、Ｃラインチェックデータは、制御変更処理（図２５９参照）のＳ２６２の処理によって取得される。そして、Ｓ２７２において、主制御部４０が、Ｃラインチェックデータがオンでないと判別したとき（Ｓ２７２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、第２停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図２５９参照）も終了する。

【０８４９】

一方、Ｓ２７２において、主制御部４０が、Ｃラインチェックデータがオンであると判別したとき（Ｓ２７２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、第２停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットがオンであるか否かを判別する（Ｓ２７３）。Ｓ２７３において、主制御部４０が、第２停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンでないと判別したとき（Ｓ２７３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、第２停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図２５９参照）も終了する。

【０８５０】

一方、Ｓ２７３において、主制御部４０が、第２停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンであると判別したとき（Ｓ２７３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、格納された順押し時第２・第３停止用停止テーブル番号に「１」を加算し、対応する停止テーブルをセットする（Ｓ２７４）。次いで、主制御部４０は、Ｃラインステータスをセットする（Ｓ２７５）。そして、Ｓ２７５の処理後、主制御部４０は、第２停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図２５９参照）も終了する。

【０８５１】

［ＲＴ制御処理］

次に、図２６１を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ１８で行うＲＴ制御処理について説明する。

【０８５２】

まず、主制御部４０は、ＲＴ遷移テーブル（図１７参照）を参照し、移行元（現在）のＲＴ遊技状態において成立し得るＲＴ遊技状態の移行条件をチェックする（Ｓ２８１）。

【０８５３】

次いで、主制御部４０は、ＲＴ遊技状態の移行条件が成立しているか否かを判別する（Ｓ２８２）。Ｓ２８２において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態の移行条件が成立していないと判別したとき（Ｓ２８２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ２８４の処理を行う。

【０８５４】

一方、Ｓ２８２において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態の移行条件が成立していると判別したとき（Ｓ２８２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＲＴ遷移テーブル（図１７参照）を参照し、移行条件に基づいて、移行先のＲＴ遊技状態フラグを遊技状態フラグ格納領域（図２３３参照）の所定ビットにセットして、遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ２８３）。

【０８５５】

Ｓ２８３の処理後、又は、Ｓ２８２がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、表示コマンド送信処理を行う（Ｓ２８４）。具体的には、主制御部４０は、表示コマンドを副制御回路

４２に送信する。なお、表示コマンドは、表示役や払出枚数等を特定するパラメータを含んで構成される。そして、Ｓ２８４の処理後、主制御部４０は、ＲＴ制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ１９に移す。

【０８５６】

上述のように、本実施形態のＲＴ制御処理は、主制御回路４１により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路４１は、ＲＴ遊技状態の移行制御を行う手段（リプレイタイム状態制御手段）も兼ねる。

【０８５７】

［指示機能入賞時処理］

次に、図２６２を参照しながら、表示コマンド受信時処理について説明する。

【０８５８】

まず、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に対応する入賞時処理を行う（Ｓ２８６）。この処理では、後述する各種ＡＲＴ管理状態（入賞）処理（例えば、後述の図２６９の通常中処理（入賞）、後述の図２７７のＡＲＴ中処理（入賞）等）が行われる。

【０８５９】

次いで、主制御部４０は、指示モニタ表示処理を行う（Ｓ２８７）。この処理では、指示情報（後述の指示パターンＩＤ等）に応じた数値或いは記号、文字等を指示モニタ（例えば、指示情報を表示するために専用に設けたもの）に表示する。なお、指示モニタ表示処理は、上述のＳ１０７の指示モニタ表示処理によって表示した指示情報を、非表示にする処理（制御）も含む。Ｓ２８７の処理後、主制御部４０は、指示機能開始時処理を終了する。

【０８６０】

［ボーナス終了チェック処理］

次に、図２６３を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ２０で行うボーナス終了チェック処理について説明する。

【０８６１】

まず、主制御部４０は、遊技状態フラグ格納領域（図２３３参照）を参照して、「ＭＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ２９１）。Ｓ２９１において、主制御部４０が、「ＭＢ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ２９１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０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２４１参照）中のＳ２１に移す。

【０８６２】

一方、Ｓ２９１において、主制御部４０が、「ＭＢ」が作動中であると判別したとき（Ｓ２９１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０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（Ｓ２９２）。

【０８６３】

Ｓ２９２において、主制御部４０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（Ｓ２９２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ボーナス終了時処理を行う（Ｓ２９３）。この処理では、主制御部４０がボーナス終了枚数カウンタをクリアし、作動中の「ＭＢ」に対応する遊技状態フラグ（ＭＢ遊技状態フラグ）をオフにする。なお、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」未満である場合は、ＭＢ遊技状態中にメダルの払出しが１４枚を超えたことを意味する。

【０８６４】

次いで、主制御部４０は、ボーナス終了コマンド送信処理を行う（Ｓ２９４）。この処理では、主制御部４０は、ボーナス終了コマンドを副制御回路４２に送信する。ボーナス終了コマンドには、ボーナスゲームが終了したことを示す情報などが含まれる。

【０８６５】

次いで、主制御部４０は、ボーナス終了時の初期化処理を行う（Ｓ２９５）。そして、Ｓ２９５の処理後、主制御部４０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２４１参照）のＳ２１に移す。

【０８６６】
一方、Ｓ２９２において、主制御部４０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（Ｓ２９２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、入賞回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタの各値を更新する（Ｓ２９６）。入賞可能回数カウンタの値は、小役（メダルの払い出しがある役）が表示されると「１」減算され、遊技可能回数カウンタの値は、停止図柄に関らず、１遊技で「１」減算される。
【０８６７】
次いで、主制御部４０は、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２９７）。Ｓ２９７において、主制御部４０が、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２９７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０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２４１参照）のＳ２１に移す。
【０８６８】
一方、Ｓ２９７において、主制御部４０が、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２９７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＣＢ終了時処理を行う（Ｓ２９８）。具体的には、「ＣＢ」に対応する遊技状態フラグ（ＣＢ遊技状態フラグ）をオフにする、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタをクリアするなどの処理を行う。そして、Ｓ２９８の処理後、主制御部４０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２４１参照）のＳ２１に移す。
【０８６９】
［遊技終了時演出制御処理］
次に、図２６４を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ２１で行う遊技終了時演出制御処理について説明する。
【０８７０】
まず、主制御部４０は、演出状態の値が「６」であるか否かを判別する（Ｓ３０１）。
【０８７１】
Ｓ３０１において、主制御部４０が、演出状態の値が「６」であると判別したとき（Ｓ３０１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３０６の処理を行う。一方、Ｓ３０１において、主制御部４０が、演出状態の値が「６」でないと判別したとき（Ｓ３０１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、演出状態の値が「３」未満であり、且つ、ＲＴ遊技状態の遷移があるか否かを判別する（Ｓ３０２）。
【０８７２】
Ｓ３０２において、主制御部４０が、Ｓ３０２の判定条件を満たすと判別したとき（Ｓ３０２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３０６の処理を行う。一方、Ｓ３０２において、主制御部４０が、Ｓ３０２の判定条件を満たさないと判別したとき（Ｓ３０２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ロック番号が「４」又は「５」であるか否かを判別する（Ｓ３０３）。
【０８７３】
Ｓ３０３において、主制御部４０が、ロック番号が「４」又は「５」であると判別したとき（Ｓ３０３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３１１の処理を行う。一方、Ｓ３０３において、主制御部４０が、ロック番号が「４」又は「５」でないと判別したとき（Ｓ３０３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、押し順チェック処理を行う（Ｓ３０４）。この処理では、主制御部４０は、図２４０に示した当籤役と停止順序とＲＴ移行との対応表（データポインタ３２～３５の欄のみ）に従い、現在の単位遊技における内部当籤役及び停止順序の組み合わせに対応するＲＴ遊技状態の移行内容及びロック状態の遷移内容を確認する。
【０８７４】
Ｓ３０４の処理後、主制御部４０は、Ｓ３０４の押し順チェック処理の結果に基づいて、ロック状態の遷移が「リセット」であるか否かを判別する（Ｓ３０５）。Ｓ３０５にお

いて、主制御部４０が、ロック状態の遷移が「リセット」であると判別したとき（Ｓ３０５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３０６の処理を行う。一方、Ｓ３０５において、主制御部４０が、ロック状態の遷移が「リセット」でないと判別したとき（Ｓ３０５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３０７の処理を行う。

【０８７５】

Ｓ３０１、Ｓ３０２又はＳ３０５がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、演出状態リセット処理を行う（Ｓ３０６）。この処理では、主制御部４０は、演出遊技カウンタの値をクリアするとともに、演出状態の値に「０」をセットする。そして、Ｓ３０６の処理後、主制御部４０は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ２１に移す。

【０８７６】

また、Ｓ３０５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ロック状態の遷移が「１段階ＵＰ」であり且つ演出状態の値が「２」未満であるか否かを判別する（Ｓ３０７）。Ｓ３０７において、主制御部４０が、Ｓ３０７の判定条件を満たさないと判別したとき（Ｓ３０７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ２１に移す。

【０８７７】

一方、Ｓ３０７において、主制御部４０が、Ｓ３０７の判定条件を満たすと判別したとき（Ｓ３０７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、演出状態の値に１を加算する（Ｓ３０８）。次いで、主制御部４０は、演出状態の値が「２」であるか否かを判別する（Ｓ３０９）。

【０８７８】

Ｓ３０９において、主制御部４０が、演出状態の値が「２」でないと判別したとき（Ｓ３０９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ２１に移す。一方、Ｓ３０９において、主制御部４０が、演出状態の値が「２」であると判別したとき（Ｓ３０９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、演出状態カウンタに「２」をセットする（Ｓ３１０）。そして、Ｓ３１０の処理後、主制御部４０は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ２１に移す。

【０８７９】

ここで、再度Ｓ３０３に戻って、Ｓ３０３がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、ロック番号が「４」であり且つ第１停止が中リール３Ｃであるという条件、又は、ロック番号が「５」であり且つ第１停止が右リール３Ｒであるという条件を満たすか否かを判別する（Ｓ３１１）。

【０８８０】

Ｓ３１１において、主制御部４０が、Ｓ３１１の判定条件を満たさないと判別したとき（Ｓ３１１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ２１に移す。一方、Ｓ３１１において、主制御部４０が、Ｓ３１１の判定条件を満たすと判別したとき（Ｓ３１１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、演出状態の値に「２」をセットする（Ｓ３１２）。

【０８８１】

次いで、主制御部４０は、演出状態カウンタの値に「１」をセットする（Ｓ３１３）。そして、Ｓ３１３の処理後、主制御部４０は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図２４１参照）のＳ２１に移す。

【０８８２】

［ボーナス作動チェック処理］

次に、図２６５を参照して、メインフロー（図２４１参照）中のＳ２２で行うボーナス作動チェック処理について説明する。

【０８８３】

まず、主制御部４０は、「ＭＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ３２１）。Ｓ３

２１において、主制御部４０が、「ＭＢ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ３２１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３２４の処理を行う。

【０８８４】

一方、Ｓ３２１において、主制御部４０が、「ＭＢ」が作動中であると判別したとき（Ｓ３２１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、「ＣＢ」が作動中であるか否かを判別する（Ｓ３２２）。Ｓ３２２において、主制御部４０が、「ＣＢ」が作動中であると判別したとき（Ｓ３２２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０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２４１参照）のＳ２に移す。

【０８８５】

一方、Ｓ３２２において、主制御部４０が、「ＣＢ」が作動中でないと判別したとき（Ｓ３２２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ボーナス作動時テーブル（図１６参照）に基づいて、ＣＢ作動時処理を行う（Ｓ３２３）。そして、Ｓ３２３の処理後、主制御部４０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２４１参照）のＳ２に移す。

【０８８６】

また、Ｓ３２１がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ボーナスゲームが入賞であるか否かを判別する（Ｓ３２４）。Ｓ３２４において、主制御部４０が、ボーナスゲームが入賞でないと判別したとき（Ｓ３２４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３２８の処理を行う。

【０８８７】

一方、Ｓ３２４において、主制御部４０が、ボーナスゲームが入賞であると判別したとき（Ｓ３２４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ボーナス作動時テーブル（図１６参照）に基づいて、入賞したボーナスゲームに対応したボーナス作動時処理を行う（Ｓ３２５）。本実施形態では、この処理において、主制御部４０は、ボーナス作動時テーブル（図１６参照）を参照して、遊技状態フラグ格納領域（図２３３参照）内の対応するビットに「１」をセットし、ボーナス終了枚数カウンタの数値を所定の値（「１４」）にセットする。さらに、この処理では、上記Ｓ３２３で説明したＣＢ作動時処理も行う。

【０８８８】

次いで、主制御部４０は、持越役格納領域の値をクリアする（Ｓ３２６）。次いで、主制御部４０は、ボーナス開始コマンド送信処理を行う（Ｓ３２７）。この処理では、主制御部４０は、ボーナス開始コマンドを副制御回路４２に送信する。なお、ボーナス開始コマンドには、ボーナスゲームを開始したことを示す情報などが含まれる。そして、Ｓ３２７の処理後、主制御部４０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２４１参照）のＳ２に移す。

【０８８９】

また、Ｓ３２４がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、再遊技（リプレイ）に係る役が入賞であるか否かを判別する（Ｓ３２８）。Ｓ３２８において、主制御部４０が、再遊技に係る役が入賞でないと判別したとき（Ｓ３２８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０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２４１参照）のＳ２に移す。

【０８９０】

一方、Ｓ３２８において、主制御部４０が、再遊技に係る役が入賞であると判別したとき（Ｓ３２８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、メダルの自動投入を要求する（Ｓ３２９）。すなわち、主制御部４０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、Ｓ３２９の処理後、主制御部４０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２４１参照）のＳ２に移す。

【０８９１】

［メインＣＰＵの制御による割込処理（１．１１７２ｍｓｅｃ）］

次に、図２６６を参照して、例えば、メインフロー（図２４１参照）中のＳ１２内で行う主制御部４０の制御による割込処理について説明する。

【０８９２】

まず、主制御部４０は、レジスタの退避を行う（Ｓ３３１）。次いで、主制御部４０は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ３３２）。この処理では、ストップスイッチ１７Ｓ等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。

【０８９３】

次いで、主制御部４０は、タイマー更新処理を行う（Ｓ３３３）。この処理では、主制御部４０は、例えば、割込処理毎にロックタイマの値を減算する処理を行う。そして、ロックタイマの値が０となった場合、主制御部４０は、遊技ロックフラグをクリアする。次いで、主制御部４０は、通信データ送信処理を行う（Ｓ３３４）。この処理では、主に、各種コマンドを主制御回路４１及び副制御回路４２に適宜送信する。

【０８９４】

次いで、主制御部４０は、リール制御処理を行う（Ｓ３３５）。この処理では、主制御部４０は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、３つのステッピングモータ６１Ｌ，６１Ｃ，６１Ｒを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、主制御部４０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、主制御部４０は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。また、本実施形態では、Ｓ３３５の処理において、前述した通常の加速処理、定速処理及び停止処理だけでなく、加速処理時にリール演出パターンが設定されている場合には、該リール演出パターンに対応するリール演出（リールアクション）及びロックの制御処理も行う。

【０８９５】

次いで、主制御部４０は、ランプ・７セグ駆動処理を行う（Ｓ３３６）。この処理では、主制御部４０は、７セグ表示器６を駆動制御して、払出枚数やクレジット枚数などを表示する。次いで、主制御部４０は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ３３７）。そして、その後、主制御部４０は、割込処理を終了する。

【０８９６】

［通常中処理］

次に、図２６７を参照しながら、通常状態において行われる通常中処理について説明する。

【０８９７】

まず、主制御部４０は、ゲーム数カウント処理を行う（Ｓ３６１）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス終了後から消化されたゲーム数をカウントする。具体的には、主制御部４０は、ゲーム数カウンタの値を１加算する。

【０８９８】

本実施形態では、上述のように、通常状態又はＡＲＴ状態におけるＢＧＺへの移行期待度は、擬似ボーナス終了後の消化ゲーム数に応じて変化する。このような消化ゲーム数とＢＧＺへの移行期待度との関係は、ＢＧＺ抽籤ゲーム数抽籤テーブル（図１４４～図１５８参照）を用いた抽籤により決定される各種ＢＧＺ抽籤テーブルにより規定される。そして、ＢＧＺ抽籤テーブルを参照してＢＧＺ抽籤を行う際にＳ３６１の処理でカウンタされたゲーム数が参照される。

【０８９９】

次いで、主制御部４０は、前兆ゲーム数減算処理（Ｓ３６２）。具体的には、主制御部４０は、前兆ゲーム数カウンタの値を１減算する。

【０９００】

次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤処理（通常）を行う（Ｓ３６３）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤（通常）テーブル（図４６～図５１参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード、擬似ボーナスのストックの有無（フラグ間・非フラグ間）及び内部当籤役に基づいて、擬似ボーナスの当籤・非当籤及び当籤時の擬似ボーナス

の種別を抽籤により決定する。

【０９０１】

次いで、主制御部４０は、擬似ボーナスに当籤したか否かを判別する（Ｓ３６４）。

【０９０２】

Ｓ３６４において、主制御部４０が、擬似ボーナスに当籤しなかったと判別したとき（Ｓ３６４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３６６の処理を行う。一方、Ｓ３６４において、主制御部４０が、擬似ボーナスに当籤したと判別したとき（Ｓ３６４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ抽籤処理（擬似ボーナス当籤時）を行う（Ｓ３６５）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（図７８～図８０参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード及び擬似ボーナスの当籤種別に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。

【０９０３】

Ｓ３６５の処理後、又は、Ｓ３６４がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、天井時処理を行う（Ｓ３６６）。この処理では、現在のゲーム（単位遊技）がＸＲ天井ゲーム数のゲーム又は擬似ボーナス天井ゲーム数のゲームである場合、主制御部４０は、ＸＲ当籤時又は擬似ボーナス当籤時の所定の処理を行う。例えば、現在のゲームがＸＲ天井ゲーム数のゲームである場合には、主制御部４０は、ＸＲ当籤時に行われるＸＲ内容抽籤処理等を行う。また、例えば、現在のゲームが擬似ボーナス天井ゲーム数のゲームである場合には、主主制御部４０は、擬似ボーナスのストック処理、ＸＲ抽籤処理等を行う。

【０９０４】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ抽籤処理（通常時）を行う（Ｓ３６７）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（通常）テーブル（図６３参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。

【０９０５】

次いで、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤処理（通常時）を行う（Ｓ３６８）。この処理では、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤（通常時）テーブル（図１４２参照）を参照し、ショートロック（ロック番号「１」又は「２」の遊技ロック）の有無及び内部当籤役に基づいて、ＢＧＺのストックの当籤・非当籤及び当籤時のＢＧＺモードの種別（ＢＧＺモード１又は２）を抽籤により決定する。

【０９０６】

次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ３６９）。なお、擬似ボーナス即放出フラグは、Ｓ３６３で当籤した擬似ボーナスの種別が「即放出」の擬似ボーナス（ドンＢＢ、ＸＢＢ１又はＸＢＢ２）である場合にオン状態となる。

【０９０７】

Ｓ３６９において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ３６９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、前兆ゲーム数（前兆ゲーム数カウンタ）に「０」をセットする（Ｓ３７０）。そして、Ｓ３７０の処理後、主制御部４０は、後述のＳ３７６の処理を行う。

【０９０８】

一方、Ｓ３６９において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ３６９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、前兆ゲーム数が「－１」である（クリアされている）か否かを判別する（Ｓ３７１）。

【０９０９】

Ｓ３７１において、主制御部４０が、前兆ゲーム数が「－１」でないと判別したとき（Ｓ３７１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３７６の処理を行う。一方、Ｓ３７１において、主制御部４０が、前兆ゲーム数が「－１」であると判別したとき（Ｓ３７１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックの数が「１」以上であるか否

かを判別する（Ｓ３７２）。
【０９１０】
Ｓ３７２において、主制御部４０が、通常ストックの数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ３７２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３７６の処理を行う。一方、Ｓ３７２において、主制御部４０が、通常ストックの数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ３７２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤処理（通常中）を行う（Ｓ３７３）。この処理では、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤（通常中）テーブル（図２１７参照）を参照し、放出対象のストック種別（ストックされている遊技モードの種別）に基づいて、前兆ゲーム数（０～６４ゲーム）を抽籤により決定する。
【０９１１】
Ｓ３７３の処理後、主制御部４０は、Ｓ３７３で当籤した前兆ゲーム数（抽籤結果）が現在の前兆ゲーム数（０以上）より大きいか否かを判別する（Ｓ３７４）。
【０９１２】
Ｓ３７４において、主制御部４０が、Ｓ３７３で当籤した前兆ゲーム数（抽籤結果）が現在の前兆ゲーム数（０以上）より大きいと判別したとき（Ｓ３７４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ３７６の処理を行う。一方、Ｓ３７４において、主制御部４０が、Ｓ３７３で当籤した前兆ゲーム数（抽籤結果）が現在の前兆ゲーム数（０以上）より大きくないと判別したとき（Ｓ３７４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、抽籤結果を現在の前兆ゲーム数にセットする（Ｓ３７５）。
【０９１３】
Ｓ３７０或いはＳ３７５の処理後、Ｓ３７１或いはＳ３７２がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ３７４がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行処理を行う（Ｓ３７６）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（図１１２～図１１４参照）を参照し、現在の擬似ボーナス抽籤モードの値及び内部当籤役に基づいて、移行先の擬似ボーナス抽籤モードの値（０～２）を抽籤により決定する。
【０９１４】
次いで、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（通常）を行う（Ｓ３７７）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（図１６９～図１７２参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。
【０９１５】
次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ３７８）。
【０９１６】
Ｓ３７８において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ３７８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに対応する、ＡＲＴ管理状態及び擬似ボーナス種別をセットする（Ｓ３７９）。この処理により、次ゲームから放出対象となる擬似ボーナスの遊技が開始され、対応するＡＲＴ管理状態中処理が行われる。
【０９１７】
次いで、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに「通常」をセットする（Ｓ３８０）。なお、本実施形態では、擬似ボーナス天井ゲーム時において当籤した擬似ボーナスのストックと、擬似ボーナス天井ゲーム時以外（通常時）において当籤した擬似ボーナスのストックとを区別する。本実施形態では、即放出の擬似ボーナスは、擬似ボーナス天井ゲーム時以外（通常時）において当籤するので、Ｓ３８０の処理では、放出対象（即放出）の擬似ボーナスのストックに対して「通常」（擬似ボーナス天井ゲーム時以外（通常時）において当籤したことを示す情報）がセットされる。そして、Ｓ３８０の処理後、主制御部４０は、通常中処理を終了する。
【０９１８】
一方、Ｓ３７８において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でな

いと判別したとき（Ｓ３７８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常中状態遷移処理を行う（Ｓ３８１）。なお、通常中状態遷移処理の詳細については、後述の図２６８を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ３８１の処理後、主制御部４０は、通常中処理を終了する。

【０９１９】

［通常中状態遷移処理］

次に、図２６８を参照して、通常中処理のフローチャート（図２６７参照）中のＳ３８１で行う通常中状態遷移処理について説明する。

【０９２０】

まず、主制御部４０は、前兆ゲーム数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３９１）。

【０９２１】

Ｓ３９１において、主制御部４０が、前兆ゲーム数カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３９１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４０２の処理を行う。一方、Ｓ３９１において、主制御部４０が、前兆ゲーム数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ３９１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、放出対象の通常ストックの種別がＢＧＺであるか否かを判別する（Ｓ３９２）。

【０９２２】

Ｓ３９２において、主制御部４０が、放出対象の通常ストックの種別がＢＧＺであると判別したとき（Ｓ３９２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＢＧＺをセットする（Ｓ３９３）。この処理により、次ゲームからＢＧＺの遊技が開始され、後述の図２８５に示すＢＧＺ中処理が行われる。そして、Ｓ３９３の処理後、主制御部４０は、通常中状態遷移処理を終了するとともに、通常中処理（図２６７参照）も終了する。

【０９２３】

一方、Ｓ３９２において、主制御部４０が、放出対象の通常ストックの種別がＢＧＺでないと判別したとき（Ｓ３９２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、放出対象の通常ストックの種別がＡＲＴであるか否かを判別する（Ｓ３９４）。

【０９２４】

Ｓ３９４において、主制御部４０が、放出対象の通常ストックの種別がＡＲＴであると判別したとき（Ｓ３９４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ３９５）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ準備状態の遊技が開始され、後述の図２７０に示すＡＲＴ準備中処理が行われる。そして、Ｓ３９５の処理後、主制御部４０は、通常中状態遷移処理を終了するとともに、通常中処理（図２６７参照）も終了する。

【０９２５】

一方、Ｓ３９４において、主制御部４０が、放出対象の通常ストックの種別がＡＲＴでないと判別したとき（Ｓ３９４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、放出対象の通常ストックの種別が擬似ボーナスであるか否かを判別する（Ｓ３９６）。

【０９２６】

Ｓ３９６において、主制御部４０が、放出対象の通常ストックの種別が擬似ボーナスであると判別したとき（Ｓ３９６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に確定画面状態をセットする（Ｓ３９７）。この処理により、次ゲームから確定画面状態の遊技が開始され、後述の図２８７に示す確定画面中処理が行われる。

【０９２７】

次いで、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックの種別を示す値を、擬似ボーナス種別にセットする（Ｓ３９８）。次いで、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに「通常」をセットする（Ｓ３９９）。そして、Ｓ３９９の処理後、主制御部４０は、通常中状態遷移処理を終了するとともに、通常中処理（図２６７参照）も終了する。

【０９２８】
一方、Ｓ３９６において、主制御部４０が、放出対象の通常ストックの種別が擬似ボーナスでないと判別したとき（Ｓ３９６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、放出対象の通常ストックの種別がＸＲモードであるか否かを判別する（Ｓ４００）。
【０９２９】
Ｓ４００において、主制御部４０が、放出対象の通常ストックの種別がＸＲモードでないと判別したとき（Ｓ４００がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４０２の処理を行う。
【０９３０】
一方、Ｓ４００において、主制御部４０が、放出対象の通常ストックの種別がＸＲモードであると判別したとき（Ｓ４００がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ４０１）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ準備状態の遊技が開始され、後述の図２７０に示すＡＲＴ準備中処理が行われる。そして、Ｓ４０１の処理後、主制御部４０は、通常中状態遷移処理を終了するとともに、通常中処理（図２６７参照）も終了する。
【０９３１】
また、Ｓ３９１又はＳ４００がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に通常状態をセットする（Ｓ４０２）。この処理により、次ゲームから再度、通常状態の遊技が開始され、後述の図２６７に示す通常中処理が行われる。そして、Ｓ４０２の処理後、主制御部４０は、通常中状態遷移処理を終了するとともに、通常中処理（図２６７参照）も終了する。
【０９３２】
［通常中処理（入賞）］
次に、図２６９を参照しながら、通常中処理（入賞）について説明する。
【０９３３】
まず、主制御部４０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ４１１）。
【０９３４】
Ｓ４１１において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態でないと判別したとき（Ｓ４１１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ４１１において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態であると判別したとき（Ｓ４１１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ準備状態であるか否かを判別する（Ｓ４１２）。
【０９３５】
Ｓ４１２において、主制御部４０が、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ準備状態でないと判別したとき（Ｓ４１２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ４１２において、主制御部４０が、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ準備状態であると判別したとき（Ｓ４１２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ状態をセットする（Ｓ４１３）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ状態の遊技が開始され、後述の図２７２～図２７４に示すＡＲＴ中処理が行われる。
【０９３６】
次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ直接移行フラグに「１」をセットする（Ｓ４１４）。なお、ＡＲＴ直接移行フラグは、ＡＲＴ管理状態が通常状態から直接、ＡＲＴ状態に移行するか否かを示すフラグであり、ＡＲＴ管理状態が通常状態から直接、ＡＲＴ状態に移行する場合に、ＡＲＴ直接移行フラグに「１」をセットされる。そして、Ｓ４１４の処理後、主制御部４０は、通常中処理（入賞）を終了する。
【０９３７】
［ＡＲＴ準備中処理］
次に、図２７０を参照しながら、ＡＲＴ準備状態において行われるＡＲＴ準備中処理について説明する。

【０９３８】
まず、主制御部４０は、ＡＲＴフラグに「１」をセットする（Ｓ４２１）。なお、ＡＲＴフラグは、ＡＲＴ状態の遊技を開始するか否かを示すフラグであり、ＡＲＴ状態の遊技開始することが確定している場合には、ＡＲＴフラグに「１」がセットされる。
【０９３９】
次いで、主制御部４０は、ゲーム数カウント処理を行う（Ｓ４２２）。この処理では、主制御部４０は、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６１の処理と同様に、擬似ボーナス終了後から消化されたゲーム数をカウントする（ゲーム数カウンタの値を１加算する）。
【０９４０】
次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤処理を行う（Ｓ４２３）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図５２～図５７参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード、擬似ボーナスのストックの有無（フラグ間・非フラグ間）及び内部当籤役に基づいて、擬似ボーナスの当籤・非当籤及び当籤時の擬似ボーナスの種別を抽籤により決定する。
【０９４１】
次いで、主制御部４０は、擬似ボーナスに当籤したか否かを判別する（Ｓ４２４）。
【０９４２】
Ｓ４２４において、主制御部４０が、擬似ボーナスに当籤しなかったと判別したとき（Ｓ４２４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４２６の処理を行う。一方、Ｓ４２４において、主制御部４０が、擬似ボーナスに当籤したと判別したとき（Ｓ４２４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、当籤した擬似ボーナスをストックするとともに、ＸＲ抽籤処理（擬似ボーナス当籤時）を行う（Ｓ４２５）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤）テーブル（図７８～図８０参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード及び擬似ボーナスの当籤種別に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。
【０９４３】
Ｓ４２５の処理後、又は、Ｓ４２４がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、天井時処理を行う（Ｓ４２６）。この処理では、現在のゲーム（単位遊技）がＸＲ天井ゲーム数のゲーム又は擬似ボーナス天井ゲーム数のゲームである場合、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６６の処理と同様に、主制御部４０は、ＸＲ当籤時又は擬似ボーナス当籤時の所定の処理を行う。
【０９４４】
次いで、主制御部４０は、ＸＲ抽籤処理（ＡＲＴ準備中）を行う（Ｓ４２７）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（図６６参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。
【０９４５】
次いで、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ４２８）。この処理では、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図１４３参照）を参照し、ショートロック（ロック番号「１」又は「２」の遊技ロック）の有無及び内部当籤役に基づいて、ＢＧＺのストックの当籤・非当籤及び当籤時のＢＧＺモードの種別（ＢＧＺモード１又は２）を抽籤により決定する。
【０９４６】
次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行処理を行う（Ｓ４２９）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（図１１２～図１１４参照）を参照し、現在の擬似ボーナス抽籤モードの値及び内部当籤役に基づいて、移行先の擬似ボーナス抽籤モードの値（０～２）を抽籤により決定する。
【０９４７】
次いで、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（ＡＲＴ準備中）を行う（Ｓ４３０）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ準備中）テーブル（図２１

３～図２１６参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【０９４８】

次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ４３１）。

【０９４９】

Ｓ４３１において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ４３１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに対応する、ＡＲＴ管理状態及び擬似ボーナス種別をセットする（Ｓ４３２）。この処理により、次ゲームから放出対象となる擬似ボーナスの遊技が開始され、対応するＡＲＴ管理状態中処理が行われる。

【０９５０】

次いで、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに「通常」をセットする（Ｓ４３３）。次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ４３４）。ＡＲＴ復帰フラグは、擬似ボーナス、ＸＲモード又はロケットモードの遊技が終了した後、ＡＲＴ状態に復帰するか否かを示すフラグであり、擬似ボーナス、ＸＲモード又はロケットモードの遊技終了後、ＡＲＴ状態に復帰する場合には、ＡＲＴ復帰フラグに「１」がセットされる。そして、Ｓ４３４の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ準備中処理を終了する。

【０９５１】

一方、Ｓ４３１において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ４３１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ４３５）。この処理により、次ゲームから再度、ＡＲＴ準備状態の遊技が開始され、ＡＲＴ準備中処理が行われる。そして、Ｓ４３５の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ準備中処理を終了する。

【０９５２】

［ＡＲＴ準備中処理（入賞）］

次に、図２７１を参照しながら、ＡＲＴ準備中処理（入賞）について説明する。

【０９５３】

まず、主制御部４０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ４４１）。

【０９５４】

Ｓ４４１において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態でないと判別したとき（Ｓ４４１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ準備中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ４４１において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態であると判別したとき（Ｓ４４１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ準備状態であるか否かを判別する（Ｓ４４２）。

【０９５５】

Ｓ４４２において、主制御部４０が、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ準備状態でないと判別したとき（Ｓ４４２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ準備中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ４４２において、主制御部４０が、ＡＲＴ管理状態がＡＲＴ準備状態であると判別したとき（Ｓ４４２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ状態をセットする（Ｓ４４３）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ状態の遊技が開始され、後述の図２７２～図２７４に示すＡＲＴ中処理が行われる。

【０９５６】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ優先ストックの数が「１」以上である否かを判別する（Ｓ４４４）。

【０９５７】

Ｓ４４４において、主制御部４０が、ＸＲ優先ストックの数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ４４４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４４７の処理を行

う。一方、Ｓ４４４において、主制御部４０が、ＸＲ優先ストックの数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ４４４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックの数が「１」以上である否かを判別する（Ｓ４４５）。

【０９５８】

Ｓ４４５において、主制御部４０が、通常ストックの数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ４４５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ準備中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ４４５において、主制御部４０が、通常ストックの数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ４４５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストック優先フラグに「１」をセットする（Ｓ４４６）。通常ストック優先フラグは、放出対象の通常ストックをＸＲ優先ストックより優先して放出するか否かを示すフラグであり、放出対象の通常ストックをＸＲ優先ストックより優先して放出する場合には、通常ストック優先フラグに「１」がセットされる。

【０９５９】

Ｓ４４６の処理後、又は、Ｓ４４４がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ移行）を行う（Ｓ４４７）。この処理では、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ移行）テーブル（図２１８～図２２０参照）を参照し、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数及び放出対象のストック種別に基づいて、前兆ゲーム数（０～６４ゲーム）を抽籤により決定する。

【０９６０】

次いで、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ移行）の抽籤結果を前兆ゲーム数にセットする（Ｓ４４８）。そして、Ｓ４４８の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ準備中処理（入賞）を終了する。

【０９６１】

［ＡＲＴ中処理］

次に、図２７２～図２７４を参照しながら、ＡＲＴ状態において行われるＡＲＴ中処理について説明する。

【０９６２】

まず、主制御部４０は、ゲーム数カウント処理を行う（Ｓ４５１）。この処理では、主制御部４０は、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６１の処理と同様に、擬似ボーナス終了後から消化されたゲーム数をカウントする（ゲーム数カウンタの値を１加算する）。

【０９６３】

次いで、主制御部４０は、前兆ゲーム数減算処理（Ｓ４５２）。具体的には、主制御部４０は、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６２の処理と同様に、前兆ゲーム数カウンタの値を１減算する。

【０９６４】

次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「即復帰」であるか否かを判別する（Ｓ４５３）。

【０９６５】

Ｓ４５３において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「即復帰」でないと判別したとき（Ｓ４５３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４５６の処理を行う。

【０９６６】

一方、Ｓ４５３において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「即復帰」であると判別したとき（Ｓ４５３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数に、ＡＲＴ初期ゲーム数をセットする（Ｓ４５４）。具体的には、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数カウンタにＡＲＴ初期ゲーム数（本実施形態では５０ゲーム）をセットする。次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別をクリアする（Ｓ４５５）。

【０９６７】

Ｓ４５５の処理後、又は、Ｓ４５３がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」であるか否かを判別する（Ｓ４５６）。

【０９６８】

Ｓ４５６において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」でないと判別したとき（Ｓ４５６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４５８の処理を行う。一方、Ｓ４５６において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」であると判別したとき（Ｓ４５６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別をクリアする（Ｓ４５７）。そして、Ｓ４５７の処理後、又は、Ｓ４５６がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数（ＡＲＴ残りゲーム数カウンタの値）を１減算する（Ｓ４５８）。

【０９６９】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ天井モードの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ４５９）。

【０９７０】

Ｓ４５９において、主制御部４０が、ＸＲ天井モードの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ４５９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４６１の処理を行う。一方、Ｓ４５９において、主制御部４０が、ＸＲ天井モードの値が「０」であると判別したとき（Ｓ４５９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤処理を行う（Ｓ４６０）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤テーブル（図１３０及び図１３１参照）を参照し、現在の天井モードに基づいて、移行先のＸＲ天井モードを抽籤により決定する。

【０９７１】

Ｓ４６０の処理後、又は、Ｓ４５９がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＸＲ天井ゲーム数が「－１」（天井状態）であるか否かを判別する（Ｓ４６１）。具体的に、主制御部４０は、ＸＲ天井ゲーム数カウンタの値が「－１」であるか否かを判別する。

【０９７２】

Ｓ４６１において、主制御部４０が、ＸＲ天井ゲーム数が「－１」（天井状態）でないと判別したとき（Ｓ４６１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ天井ゲーム数（ＸＲ天井ゲーム数カウンタの値）を１減算する（Ｓ４６２）。そして、Ｓ４６２の処理後、主制御部４０は、後述のＳ４６６の処理を行う。

【０９７３】

一方、Ｓ４６１において、主制御部４０が、ＸＲ天井ゲーム数が「－１」（天井状態）であると判別したとき（Ｓ４６１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックにＸＲモードのストックがなく、且つ、ＸＲ優先ストックにＸＲモードのストックがないか否かを判別する（Ｓ４６３）。

【０９７４】

Ｓ４６３において、主制御部４０が、Ｓ４６３の判定条件を満たさないと判別したとき（Ｓ４６３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４６６の処理を行う。一方、Ｓ４６３において、主制御部４０が、Ｓ４６３の判定条件を満たすと判別したとき（Ｓ４６３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ天井ゲーム数抽籤処理１を行う（Ｓ４６４）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ天井ゲーム数抽籤１テーブル（図１３２参照）を参照し、現在の天井モードに基づいて、ＸＲ天井基本ゲーム数及び加算値テーブル種別を抽籤により決定する。

【０９７５】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ天井ゲーム数抽籤処理２を行う（Ｓ４６５）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ天井ゲーム数抽籤２テーブル（図１３３参照）を参照し、Ｓ４６４で取得された加算値テーブル種別（１又は２）に基づいて、加算値（加算ゲーム数）を抽籤により決定する。そして、サブＸＲ天井ゲーム数抽籤処理１で決定されたＸＲ天井基本ゲーム数にＸＲ天井ゲーム数抽籤処理２で決定された加算値（加算ゲーム数）を加算し、該加算された値（ＸＲ天井基本ゲーム数＋加算値）をＸＲ天井ゲーム数（ＸＲ天井ゲーム数カウンタ）にセットする。

【０９７６】

Ｓ４６２或いはＳ４６５の処理後、又は、Ｓ４６３がＮＯ判定の場合、主制御部４０は

、擬似ボーナス抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ４６６）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図５２～図５７参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード、擬似ボーナスのストックの有無（フラグ間・非フラグ間）及び内部当籤役に基づいて、擬似ボーナスの当籤・非当籤及び当籤時の擬似ボーナスの種別を抽籤により決定する。

【０９７７】

次いで、主制御部４０は、擬似ボーナスに当籤したか否かを判別する（Ｓ４６７）。

【０９７８】

Ｓ４６７において、主制御部４０が、擬似ボーナスに当籤しなかったと判別したとき（Ｓ４６７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４６９の処理を行う。一方、Ｓ４６７において、主制御部４０が、擬似ボーナスに当籤したと判別したとき（Ｓ４６７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、当籤した擬似ボーナスをストックするとともに、ＸＲ抽籤処理（擬似ボーナス当籤時）を行う（Ｓ４６８）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（図７８～図８０参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード及び擬似ボーナスの当籤種別に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。

【０９７９】

Ｓ４６８の処理後、又は、Ｓ４６７がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、天井時処理を行う（Ｓ４６９）。この処理では、現在のゲーム（単位遊技）がＸＲ天井ゲーム数のゲーム又は擬似ボーナス天井ゲーム数のゲームである場合、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６６の処理と同様に、主制御部４０は、ＸＲ当籤時又は擬似ボーナス当籤時の所定の処理を行う。

【０９８０】

次いで、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ４７０）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＡＲＴ）テーブル（図１３４参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＲカーニバル直接移行の当籤・非当籤を抽籤により決定する。

【０９８１】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ４７１）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（図６４及び図６５参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。

【０９８２】

次いで、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ４７２）。この処理では、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図１４３参照）を参照し、ショートロック（ロック番号「１」又は「２」の遊技ロック）の有無及び内部当籤役に基づいて、ＢＧＺのストックの当籤・非当籤及び当籤時のＢＧＺモードの種別（ＢＧＺモード１又は２）を抽籤により決定する。

【０９８３】

次いで、主制御部４０は、ロケットモード移行抽籤処理を行う（Ｓ４７３）。この処理では、主制御部４０は、ロケットモード移行抽籤テーブル（図１３９参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ロケットモードへの移行の当籤・非当籤を抽籤により決定する。

【０９８４】

次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ４７４）。なお、擬似ボーナス即放出フラグは、Ｓ４６６で当籤した擬似ボーナスの種別が「即放出」の擬似ボーナス（ドンＢＢ、ＸＢＢ１又はＸＢＢ２）である場合にオン状態となる。

【０９８５】

Ｓ４７４において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ４７４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、前兆ゲーム数（前兆ゲー

ム数カウンタ）に「０」をセットする（Ｓ４７５）。そして、Ｓ４７５の処理後、主制御部４０は、後述のＳ４７９の処理を行う。

【０９８６】

一方、Ｓ４７４において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ４７４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（Ｓ４７６）。

【０９８７】

Ｓ４７６において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき（Ｓ４７６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４７９の処理を行う。一方、Ｓ４７６において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき（Ｓ４７６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、前兆ゲーム数（前兆ゲーム数カウンタの値）が「－１」である（クリアされている）か否かを判別する（Ｓ４７７）。

【０９８８】

Ｓ４７７において、主制御部４０が、前兆ゲーム数が「－１」でないと判別したとき（Ｓ４７７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４７９の処理を行う。一方、Ｓ４７７において、主制御部４０が、前兆ゲーム数が「－１」であると判別したとき（Ｓ４７７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ放出時処理を行う（Ｓ４７８）。なお、ＸＲ放出時処理の詳細については、後述の図２７５を参照しながら後で説明する。

【０９８９】

Ｓ４７５或いはＳ４７８の処理後、Ｓ４７６がＹＥＳ判定の場合、又は、Ｓ４７７がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行処理を行う（Ｓ４７９）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（図１１２～図１１４参照）を参照し、現在の擬似ボーナス抽籤モードの値及び内部当籤役に基づいて、移行先の擬似ボーナス抽籤モードの値（０～２）を抽籤により決定する。

【０９９０】

次いで、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（ＡＲＴ）を行う（Ｓ４８０）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（図１７３～図１７６参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【０９９１】

次いで、主制御部４０は、内部当籤役が「押し順ベル」（データポインタ３８～４０の内部当籤役）、「ＲＴ２移行リプ」（データポインタ３２～３５の内部当籤役）及び「ＭＢ中役」（データポインタ３２～３５の内部当籤役）のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ４８１）。

【０９９２】

Ｓ４８１において、主制御部４０が、内部当籤役が「押し順ベル」、「ＲＴ２移行リプ」及び「ＭＢ中役」のいずれかでないと判別したとき（Ｓ４８１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４８５の処理を行う。一方、Ｓ４８１において、主制御部４０が、内部当籤役が「押し順ベル」、「ＲＴ２移行リプ」及び「ＭＢ中役」のいずれかであると判別したとき（Ｓ４８１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（Ｓ４８２）。

【０９９３】

Ｓ４８２において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき（Ｓ４８２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４８５の処理を行う。一方、Ｓ４８２において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき（Ｓ４８２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数（ＡＲＴ残りゲーム数カウンタの値）にＡＲＴ初期ゲームをセットする（Ｓ４８３）。次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別をクリアする（Ｓ４８４）。

【０９９４】

Ｓ４８４の処理後、又は、Ｓ４８１或いはＳ４８２がＮＯ判定の場合、主制御部４０は

、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ４８５）。ＸＲカーニバル直接移行フラグは、ＡＲＴ状態からＸＲモードを介さずに直接ＸＲＣモードに移行するか否かを示すフラグであり、ＡＲＴ状態から直接ＸＲＣモードに移行することが決定されている場合には、ＸＲカーニバル直接移行フラグに「１」がセットされる。

【０９９５】

Ｓ４８５において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ４８５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４９５の処理を行う。一方、Ｓ４８５において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「０」であると判別したとき（Ｓ４８５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（Ｓ４８６）。

【０９９６】

Ｓ４８６において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき（Ｓ４８６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４９５の処理を行う。一方、Ｓ４８６において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき（Ｓ４８６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数（ＡＲＴ残りゲーム数カウンタの値）が「０」であるか否かを判別する（Ｓ４８７）。

【０９９７】

Ｓ４８７において、主制御部４０が、ＡＲＴ残りゲーム数が「０」でないと判別したとき（Ｓ４８７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４９５の処理を行う。一方、Ｓ４８７において、主制御部４０が、ＡＲＴ残りゲーム数が「０」であると判別したとき（Ｓ４８７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、前兆ゲーム数（前兆ゲーム数カウンタの値）が「－１」（クリア状態）であるか否かを判別する（Ｓ４８８）。

【０９９８】

Ｓ４８８において、主制御部４０が、前兆ゲーム数が「－１」でないと判別したとき（Ｓ４８８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４９５の処理を行う。一方、Ｓ４８８において、主制御部４０が、前兆ゲーム数が「－１」であると判別したとき（Ｓ４８８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、擬似ボーナス即放出フラグの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ４８９）。

【０９９９】

Ｓ４８９において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ４８９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４９５の処理を行う。一方、Ｓ４８９において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグの値が「０」であると判別したとき（Ｓ４８９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ終了時ループ抽籤処理を行う（Ｓ４９０）。この処理では、主制御部４０は、ＡＲＴ終了時ループ抽籤テーブル（図１４１参照）を参照し、ＡＲＴ復帰種別（ＡＲＴ終了も含む）を抽籤により決定する。

【１０００】

Ｓ４９０の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ終了時ループ抽籤処理の抽籤結果をＡＲＴ復帰種別にセットする（Ｓ４９１）。次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」であるか否かを判別する（Ｓ４９２）。

【１００１】

Ｓ４９２において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」でないと判別したとき（Ｓ４９２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４９５の処理を行う。一方、Ｓ４９２において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」であると判別したとき（Ｓ４９２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックの先頭に、ＡＲＴのストックをセットする（Ｓ４９３）。

【１００２】

Ｓ４９３の処理後、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ終了時）を行う（Ｓ４９４）。この処理では、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ終了時）テーブル（図２３１参照）を参照し、放出対象のストック種別に基づいて、前兆ゲーム数（０～

６４ゲーム）を抽籤により決定する。
【１００３】
Ｓ４９４処理後、Ｓ４８５、Ｓ４８７～Ｓ４８９或いはＳ４９２がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ４８６がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、擬似ボーナス即放出フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ４９５）。
【１００４】
Ｓ４９５において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ４９５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５０２の処理を行う。一方、Ｓ４９５において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ４９５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（Ｓ４９６）。
【１００５】
Ｓ４９６において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき（Ｓ４９６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ４９９の処理を行う。一方、Ｓ４９６において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき（Ｓ４９６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数（ＡＲＴ残りゲーム数カウンタ）にＡＲＴ初期ゲームをセットする（Ｓ４９７）。次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別をクリアする（Ｓ４９８）。
【１００６】
Ｓ４９８の処理後、又は、Ｓ４９６がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、通常ストックの内容に対応するＡＲＴ管理状態及び擬似ボーナス種別をセットする（Ｓ４９９）。この処理により、次ゲームから対応するＡＲＴ管理状態の遊技が開始され、対応するＡＲＴ管理状態中処理が行われる。
【１００７】
次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ５００）。次いで、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに「通常」をセットする（Ｓ５０１）。そして、Ｓ５０１の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中処理を終了する。
【１００８】
ここで、再度、Ｓ４９５に戻って、Ｓ４９５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５０２）。
【１００９】
Ｓ５０２において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５０２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ中処理を終了する。一方、Ｓ５０２において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「０」であると判別したとき（Ｓ５０２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を行う（Ｓ５０３）。なお、ＡＲＴ中状態遷移処理の詳細については、後述の図２７６を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ５０３の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中処理を終了する。
【１０１０】
［ＸＲ放出時処理］
次に、図２７５を参照して、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）中のＳ４７８で行うＸＲ放出時処理について説明する。
【１０１１】
まず、主制御部４０は、ＸＲ優先ストックの個数が「１」以上であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。
【１０１２】
Ｓ５１１において、主制御部４０が、ＸＲ優先ストックの個数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ５１１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５１４の処理を行う。一方、Ｓ５１１において、主制御部４０が、ＸＲ優先ストックの個数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ５１１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックの

個数が「１」以上であるか否かを判別する（Ｓ５１２）。
【１０１３】
Ｓ５１２において、主制御部４０が、通常ストックの個数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ５１２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ放出時処理を終了し、処理をＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）のＳ４７９に移す。一方、Ｓ５１２において、主制御部４０が、通常ストックの個数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ５１２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストック優先フラグに「１」をセットする（Ｓ５１３）。
【１０１４】
Ｓ５１３の処理後、又は、Ｓ５１１がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ中，ＸＲ終了）を行う（Ｓ５１４）。この処理では、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図２２５～図２２７参照）を参照し、ＡＲＴ移行時の残りＡＲＴゲーム数及び放出対象のストック種別に基づいて、前兆ゲーム数（０～６４ゲーム）を抽籤により決定する。
【１０１５】
なお、図２７５に示すＸＲ放出時処理は、後述のＸＲ中処理（後述の図２７８～図２８０参照）及び後述のＸＲＣ中処理（後述の図２８２参照）の中でも行われるが、この場合には、Ｓ５１４において、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤（ＸＲ終了）テーブル（図２２８～図２３０参照）を参照して、前兆ゲーム数（０～６４ゲーム）を抽籤により決定する。
【１０１６】
次いで、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤処理（ＡＲＴ中，ＸＲ終了）の抽籤結果がＡＲＴ残りゲーム数より大きいか否かを判別する（Ｓ５１５）。
【１０１７】
Ｓ５１５において、主制御部４０が、抽籤結果がＡＲＴ残りゲーム数より大きくないと判別したとき（Ｓ５１５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、抽籤結果を前兆ゲーム数（前兆ゲーム数カウンタ）にセットする（Ｓ５１６）。そして、Ｓ５１６の処理後、主制御部４０は、ＸＲ放出時処理を終了し、処理をＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）のＳ４７９に移す。
【１０１８】
一方、Ｓ５１５において、主制御部４０が、抽籤結果がＡＲＴ残りゲーム数より大きいと判別したとき（Ｓ５１５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数を前兆ゲーム数（前兆ゲーム数カウンタ）にセットする（Ｓ５１７）。そして、Ｓ５１７の処理後、主制御部４０は、ＸＲ放出時処理を終了し、処理をＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）のＳ４７９に移す。
【１０１９】
［ＡＲＴ中状態遷移処理］
次に、図２７６を参照して、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）中のＳ５０３で行うＡＲＴ中状態遷移処理について説明する。
【１０２０】
まず、主制御部４０は、前兆ゲーム数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５２１）。
【１０２１】
Ｓ５２１において、主制御部４０が、前兆ゲーム数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ５２１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５２３の処理を行う。一方、Ｓ５２１において、主制御部４０が、前兆ゲーム数カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５２１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数（ＡＲＴ残りゲーム数カウンタの値）が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５２２）。
【１０２２】
Ｓ５２２において、主制御部４０が、ＡＲＴ残りゲーム数が「０」でないと判別したと

き（Ｓ５２２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を終了するとともに、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）も終了する。一方、Ｓ５２２において、主制御部４０が、ＡＲＴ残りゲーム数が「０」であると判別したとき（Ｓ５２２がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ５２１がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（Ｓ５２３）。

【１０２３】

Ｓ５２３において、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき（Ｓ５２３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を終了するとともに、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）も終了する。一方、Ｓ５２３において、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき（Ｓ５２３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストック優先フラグの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５２４）。

【１０２４】

Ｓ５２４において、主制御部４０が、通常ストック優先フラグの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５２４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５２７の処理を行う。一方、Ｓ５２４において、主制御部４０が、通常ストック優先フラグの値が「０」であると判別したとき（Ｓ５２４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ優先ストックにＸＲモードのストックがあるか否かを判別する（Ｓ５２５）。

【１０２５】

Ｓ５２５において、主制御部４０が、ＸＲ優先ストックにＸＲモードのストックがないと判別したとき（Ｓ５２５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５２７の処理を行う。一方、Ｓ５２５において、主制御部４０が、ＸＲ優先ストックにＸＲモードのストックがあると判別したとき（Ｓ５２５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲモードをセットする（Ｓ５２６）。この処理により、次ゲームからＸＲモードの遊技が開始され、後述の図２７８～図２８０に示すＸＲ中処理が行われる。そして、Ｓ５２６の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を終了するとともに、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）も終了する。

【１０２６】

Ｓ５２４又はＳ５２５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、通常ストックがＢＧＺであるか否かを判別する（Ｓ５２７）。

【１０２７】

Ｓ５２７において、主制御部４０が、通常ストックがＢＧＺであると判別したとき（Ｓ５２７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＢＧＺをセットする（Ｓ５２８）。この処理により、次ゲームからＢＧＺの遊技が開始され、後述の図２８５に示すＢＧＺ中処理が行われる。そして、Ｓ５２８の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を終了するとともに、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）も終了する。

【１０２８】

一方、Ｓ５２７において、主制御部４０が、通常ストックがＢＧＺでないと判別したとき（Ｓ５２７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックがＸＲモードであるか否かを判別する（Ｓ５２９）。

【１０２９】

Ｓ５２９において、主制御部４０が、通常ストックがＸＲモードであると判別したとき（Ｓ５２９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲモードをセットする（Ｓ５３０）。この処理により、次ゲームからＸＲモードの遊技が開始され、後述の図２７８～図２８０に示すＸＲ中処理が行われる。そして、Ｓ５３０の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を終了するとともに、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）も終了する。

【１０３０】

一方、Ｓ５２９において、主制御部４０が、通常ストックがＸＲモードでないと判別したとき（Ｓ５２９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックが擬似ボーナスのストックであるか否かを判別する（Ｓ５３１）。Ｓ５３１において、主制御部４０が、通

常ストックが擬似ボーナスのストックでないと判別したとき（Ｓ５３１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５３６の処理を行う。

【１０３１】

一方、Ｓ５３１において、主制御部４０が、通常ストックが擬似ボーナスのストックであると判別したとき（Ｓ５３１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に確定画面状態をセットする（Ｓ５３２）。この処理により、次ゲームから確定画面状態の遊技が開始され、後述の図２８７に示す確定画面中処理が行われる。

【１０３２】

Ｓ５３２の処理後、主制御部４０は、擬似ボーナス種別に、放出対象の擬似ボーナスのストックに対応する値をセットする（Ｓ５３３）。次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ５３４）。

【１０３３】

次いで、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに「通常」をセットする（Ｓ５３５）。そして、Ｓ５３５の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を終了するとともに、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）も終了する。

【１０３４】

また、Ｓ５３１がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、通常ストックがロケットモードのストックであるか否かを判別する（Ｓ５３６）。

【１０３５】

Ｓ５３６において、主制御部４０が、通常ストックがロケットモードのストックであると判別したとき（Ｓ５３６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にロケットモードをセットする（Ｓ５３７）。この処理により、次ゲームからロケットモードの遊技が開始され、後述の図２８３及び図２８４に示すロケット中処理が行われる。

【１０３６】

次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ５３８）。そして、Ｓ５３８の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を終了するとともに、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）も終了する。

【１０３７】

一方、Ｓ５３６において、主制御部４０が、通常ストックがロケットモードのストックでないと判別したとき（Ｓ５３６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に通常状態をセットする（Ｓ５３９）。この処理により、次ゲームから通常状態の遊技が開始され、図２６７に示す通常中処理が行われる。そして、Ｓ５３９の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中状態遷移処理を終了するとともに、ＡＲＴ中処理（図２７２～図２７４参照）も終了する。

【１０３８】

［ＡＲＴ中処理（入賞）］

次に、図２７７を参照しながら、ＡＲＴ中処理（入賞）について説明する。

【１０３９】

まず、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（Ｓ５４１）。

【１０４０】

Ｓ５４１において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき（Ｓ５４１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５４４の処理を行う。一方、Ｓ５４１において、ＡＲＴ復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき（Ｓ５４１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態以外の状態であるか否かを判別する（Ｓ５４２）。

【１０４１】

Ｓ５４２において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態以外の状態でないと判別したとき（Ｓ５４２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５４４の処理を行う。一方、Ｓ５４２において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態以外

の状態であると判別したとき（Ｓ５４２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別に「即復帰」をセットする（Ｓ５４３）。

【１０４２】

Ｓ５４３の処理後、又は、Ｓ５４１或いはＳ５４２がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ５４４）。

【１０４３】

Ｓ５４４において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ５４４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ５４４において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ５４４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、遊技者によるストップボタンの第１停止操作がナビゲーションに従うものであったか否かを判別する（Ｓ５４５）。

【１０４４】

Ｓ５４５において、主制御部４０が、第１停止操作がナビゲーションに従うものではなかったと判別したとき（Ｓ５４５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５５３の処理を行う。一方、Ｓ５４５において、主制御部４０が、第１停止操作がナビゲーションに従うものであったと判別したとき（Ｓ５４５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲＣモードをセットする（Ｓ５４６）。この処理により、次ゲームからＸＲＣモードの遊技が開始され、後述の図２８２に示すＸＲＣ中処理が行われる。

【１０４５】

次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別があるか否かを判別する（Ｓ５４７）。

【１０４６】

Ｓ５４７において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別がないと判別したとき（Ｓ５４７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ５４７において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別があると判別したとき（Ｓ５４７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」であるか否かを判別する（Ｓ５４８）。

【１０４７】

Ｓ５４８において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」でないと判別したとき（Ｓ５４８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５５２の処理を行う。一方、Ｓ５４８において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰種別が「前兆復帰」であると判別したとき（Ｓ５４８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックにＡＲＴのストックがあるか否かを判別する（Ｓ５４９）。

【１０４８】

Ｓ５４９において、主制御部４０が、通常ストックにＡＲＴのストックがないと判別したとき（Ｓ５４９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５５１の処理を行う。一方、Ｓ５４９において、主制御部４０が、通常ストックにＡＲＴのストックがあると判別したとき（Ｓ５４９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックからＡＲＴのストックを削除する（Ｓ５５０）。

【１０４９】

Ｓ５５０の処理後、又は、Ｓ５４９がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、前兆ゲーム数（前兆ゲーム数カウンタの値）をクリア（－１）する（Ｓ５５１）。次いで、Ｓ５５１の処理後、又は、Ｓ５４８がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰種別をクリアする（Ｓ５５２）。そして、Ｓ５５２の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中処理（入賞）を終了する。

【１０５０】

ここで、再度、Ｓ５４５に戻って、Ｓ５４５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、図２７６で説明したＡＲＴ中状態遷移処理を行う（Ｓ５５３）。そして、Ｓ５５３の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ中処理（入賞）を終了する。

【１０５１】

［ＸＲ中処理］
次に、図２７８～図２８０を参照しながら、ＸＲモードにおいて行われるＸＲ中処理について説明する。
【１０５２】
まず、主制御部４０は、ＸＲ継続ゲーム数に１を加算する（Ｓ５６１）。具体的には、主制御部４０は、ＸＲ継続ゲーム数カウンタの値に１を加算する。
【１０５３】
次いで、主制御部４０は、ゲーム数カウント処理を行う（Ｓ５６２）。この処理では、主制御部４０は、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６１の処理と同様に、擬似ボーナス終了後から消化されたゲーム数をカウントする（ゲーム数カウンタの値を１加算する）。
【１０５４】
次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ５６３）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図５２～図５７参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード、擬似ボーナスのストックの有無（フラグ間・非フラグ間）及び内部当籤役に基づいて、擬似ボーナスの当籤・非当籤及び当籤時の擬似ボーナスの種別を抽籤により決定する。
【１０５５】
次いで、主制御部４０は、天井時処理を行う（Ｓ５６４）。この処理では、現在のゲーム（単位遊技）がＸＲ天井ゲーム数のゲーム又は擬似ボーナス天井ゲーム数のゲームである場合、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６６の処理と同様に、主制御部４０は、ＸＲ当籤時又は擬似ボーナス当籤時の所定の処理を行う。
【１０５６】
次いで、主制御部４０は、ＸＲ継続ゲーム数（ＸＲ継続ゲーム数カウンタの値）が「１」であるか否かを判別する（Ｓ５６５）。
【１０５７】
Ｓ５６５において、主制御部４０が、ＸＲ継続ゲーム数が「１」でないと判別したとき（Ｓ５６５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５６８の処理を行う。
【１０５８】
一方、Ｓ５６５において、主制御部４０が、ＸＲ継続ゲーム数が「１」であると判別したとき（Ｓ５６５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ基本Ｇ数抽籤処理を行う（Ｓ５６６）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ基本Ｇ数抽籤テーブル（図１１９及び図１２０参照）を参照し、初期ＸＲ基本Ｇ数及び内部当籤役に基づいて、ＸＲ基本ゲーム数（５、１０、２０及び３０）を抽籤により決定する。そして、主制御部４０は、この抽籤結果をＸＲ基本ゲーム数にセットする。次いで、主制御部４０は、コンボカウンタに「１」をセットする（Ｓ５６７）。
【１０５９】
次いで、Ｓ５６７の処理後、又は、Ｓ５６５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行抽籤処理（ＸＲ中）を行う（Ｓ５６８）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行抽籤（ＸＲ中）テーブル（図１３５参照）を参照し、ＸＲカーニバル予約の有無（ＸＲＣモードのストックの有無）に基づいて、ＸＲカーニバル直接移行の当籤・非当籤を抽籤により決定する。
【１０６０】
次いで、主制御部４０は、ＸＲ継続ゲーム数（ＸＲ継続ゲーム数カウンタの値）が「２」以上であるか否かを判別する（Ｓ５６９）。
【１０６１】
Ｓ５６９において、主制御部４０が、ＸＲ継続ゲーム数が「２」以上でないと判別したとき（Ｓ５６９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ継続フラグに「１」をセットする（Ｓ５７８）。なお、ＸＲ継続フラグは、ＸＲモードの遊技が継続されるか否かを示すフラグであり、ＸＲモードの遊技が継続される場合には、ＸＲ継続フラグに「１」がセットされる。そして、Ｓ５７８の処理後、主制御部４０は、後述のＳ５８８の処理を行う

。
【１０６２】
一方、Ｓ５６９において、主制御部４０が、ＸＲ継続ゲーム数が「２」以上であると判別したとき（Ｓ５６９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲカーニバル当籤フラグの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５７０）。なお、ＸＲカーニバル当籤フラグは、ＸＲＣモードに当籤しているか否かを示すフラグであり、ＸＲＣモードに当籤している場合には、ＸＲカーニバル当籤フラグに「１」がセットされる。
【１０６３】
Ｓ５７０において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル当籤フラグの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５７０がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５７２の処理を行う。一方、Ｓ５７０において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル当籤フラグの値が「０」であると判別したとき（Ｓ５７０がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲカーニバル移行抽籤処理を行う（Ｓ５７１）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲカーニバル移行抽籤（ＸＲ中）テーブル（図１３６参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＲカーニバル移行の当籤・非当籤を抽籤により決定する。
【１０６４】
次いで、主制御部４０は、ＸＲ継続抽籤処理を行う（Ｓ５７２）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ継続抽籤テーブル（図１２３～図１２９参照）を参照し、現在のＸＲ継続抽籤モード及び内部当籤役（レア役又はそれ以外）に基づいて、ＸＲモードの継続の当籤・非当籤を抽籤により決定する。
【１０６５】
次いで、主制御部４０は、ＸＲ継続抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ５７３）。
【１０６６】
Ｓ５７３において、主制御部４０が、ＸＲ継続抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ５７３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５７９の処理を行う。一方、Ｓ５７３において、主制御部４０が、ＸＲ継続抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５７３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ非継続フラグに「１」をセットする（Ｓ５７４）。なお、ＸＲ非継続フラグは、ＸＲ継続抽籤に当籤したか否か示すフラグであり、ＸＲ継続抽籤に当籤しなかった場合には、ＸＲ非継続フラグに「１」がセットされる。
【１０６７】
Ｓ５７４の処理後、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ５７５）。
【１０６８】
Ｓ５７５において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ５７５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５７９の処理を行う。一方、Ｓ５７５において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ５７５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲＣカーニバル当籤フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ５７６）。
【１０６９】
Ｓ５７６において、主制御部４０が、ＸＲＣカーニバル当籤フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ５７６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５７９の処理を行う。一方、Ｓ５７６において、主制御部４０が、ＸＲＣカーニバル当籤フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ５７６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ継続フラグに「０」をセットする（Ｓ５７７）。そして、Ｓ５７７の処理後、主制御部４０は、後述のＳ５８８の処理を行う。
【１０７０】
Ｓ５７３、Ｓ５７５又はＳ５７６がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、ＸＲ継続フラグに「１」をセットする（Ｓ５７９）。次いで、主制御部４０は、コンボカウンタの値に１を加算する（Ｓ５８０）。
【１０７１】

次いで、主制御部４０は、コンボカウンタの値が特定コンボ数であるか否かを判別する（Ｓ５８１）。

【１０７２】

Ｓ５８１において、主制御部４０が、コンボカウンタの値が特定コンボ数でないと判別したとき（Ｓ５８１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５８３の処理を行う。一方、Ｓ５８１において、主制御部４０が、コンボカウンタの値が特定コンボ数であると判別したとき（Ｓ５８１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、コンボ時上乗せゲーム数抽籤処理を行う（Ｓ５８２）。この処理では、主制御部４０は、コンボボーナス抽籤テーブル（図１２２参照）を参照し、特定コンボ数に基づいて、ＡＲＴゲーム数の上乗せゲーム数（非当籤も含む）を抽籤により決定する。そして、主制御部４０は、この抽籤結果をコンボ時上乗せゲーム数にセットする。

【１０７３】

Ｓ５８２の処理後、又は、Ｓ５８１がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＸＲ中ゲーム数追加上乗せ抽籤処理を行う（Ｓ５８３）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ追加上乗せテーブル（図１２１参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＡＲＴゲーム数の上乗せゲーム数（非当籤も含む）を抽籤により決定する。そして、主制御部４０は、この抽籤結果をＸＲ中上乗せゲーム数（通常）に加算する。

【１０７４】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ中ゲーム数追加上乗せ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ５８４）。

【１０７５】

Ｓ５８４において、主制御部４０が、ＸＲ中ゲーム数追加上乗せ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５８４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５８８の処理を行う。一方、Ｓ５８４において、主制御部４０が、ＸＲ中ゲーム数追加上乗せ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ５８４がＹＥＳ判定の場合）、すなわち、レア役に当籤した場合、主制御部４０は、コンボカウンタの値に１を加算する（Ｓ５８５）。

【１０７６】

次いで、主制御部４０は、コンボカウンタの値が特定コンボ数であるか否かを判別する（Ｓ５８６）。

【１０７７】

Ｓ５８６において、主制御部４０が、コンボカウンタの値が特定コンボ数でないと判別したとき（Ｓ５８６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５８８の処理を行う。一方、Ｓ５８６において、主制御部４０が、コンボカウンタの値が特定コンボ数であると判別したとき（Ｓ５８６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、コンボ時上乗せゲーム数抽籤処理を行う（Ｓ５８７）。なお、この処理は、上記Ｓ５８２の処理と同様にして行われる。そして、主制御部４０は、この抽籤結果をコンボ時上乗せゲーム数にセットする。

【１０７８】

Ｓ５７７、Ｓ５７８或いはＳ５８７の処理後、又は、Ｓ５８４或いはＳ５８６がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ５８８）。この処理では、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図１４３参照）を参照し、ショートロック（ロック番号「１」又は「２」の遊技ロック）の有無及び内部当籤役に基づいて、ＢＧＺのストックの当籤・非当籤及び当籤時のＢＧＺモードの種別（ＢＧＺモード１又は２）を抽籤により決定する。

【１０７９】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ継続フラグの値が「１」である、又は、ＸＲ継続ゲーム数が「１」であるか否かを判別する（Ｓ５８９）。

【１０８０】

Ｓ５８９において、主制御部４０が、Ｓ５８９の判定条件を満たさないと判別したとき（Ｓ５８９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５９４の処理を行う。一方、

Ｓ５８９において、主制御部４０が、Ｓ５８９の判定条件を満たすと判別したとき（Ｓ５８９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ中上乗せゲーム数（合計）にコンボ時上乗せゲーム数を加算する（Ｓ５９０）。

【１０８１】

Ｓ５９０の処理後、主制御部４０は、ＸＲ中上乗せゲーム数（合計）にＸＲ基本ゲーム数を加算する（Ｓ５９１）。次いで、主制御部４０は、ＸＲ中上乗せゲーム数（合計）にＸＲ中上乗せゲーム数（通常）を加算する（Ｓ５９２）。次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数にＸＲ中上乗せゲーム数（合計）を加算する（Ｓ５９３）。なお、本実施形態では、Ｓ５９０～Ｓ５９３の加算処理において、各ゲーム数が液晶表示装置１１に表示される。

【１０８２】

Ｓ５９３の処理後、又は、Ｓ５８９がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行処理を行う（Ｓ５９４）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（図１１２～図１１４参照）を参照し、現在の擬似ボーナス抽籤モードの値及び内部当籤役に基づいて、移行先の擬似ボーナス抽籤モードの値（０～２）を抽籤により決定する。

【１０８３】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ継続フラグの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５９５）。

【１０８４】

Ｓ５９５において、主制御部４０が、ＸＲ継続フラグの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５９５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ５９７の処理を行う。一方、Ｓ５９５において、主制御部４０が、ＸＲ継続フラグの値が「０」であると判別したとき（Ｓ５９５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、図２７５で説明したＸＲ放出時処理を行う（Ｓ５９６）。

【１０８５】

Ｓ５９６の処理後、又は、Ｓ５９５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理を行う（Ｓ５９７）。この処理において、ＸＲカーニバル移行フラグがオン状態である場合には、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（図１７７～図１８０参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。ＸＲカーニバル移行フラグは、ＸＲＣモードへの移行が確定しているか否かを示すフラグであり、ＸＲＣモードへの移行が確定している場合には、ＸＲカーニバル移行フラグに「１」がセットされる。

【１０８６】

なお、Ｓ５９７の処理において、ＸＲカーニバル移行フラグがオフ状態であり且つ演出状態の値が「０」である場合には、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（演出状態０）テーブル（図１９７～図２００参照）を参照して押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。また、ＸＲカーニバル移行フラグがオフ状態であり且つ演出状態が「１」である場合には、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（演出状態１）テーブル（図２０１～図２０４参照）を参照して押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。また、ＸＲカーニバル移行フラグがオフ状態であり且つ演出状態が「２」である場合には、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（図２０５～図２０８参照）を参照して押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。さらに、主制御回路４１の状態と副制御回路４２の状態とが矛盾する場合には、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（演出状態２）テーブル（図２０５～図２０８参照）を参照して押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【１０８７】

次いで、主制御部４０は、ＸＲカーニバル移行フラグの値が「１」であるか否かを判別

する（Ｓ５９８）。
【１０８８】
Ｓ５９８において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル移行フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ５９８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲＣモードをセットする（Ｓ５９９）。この処理により、次ゲームからＸＲＣモードの遊技が開始され、後述の図２８２に示すＸＲＣ中処理が行われる。
【１０８９】
Ｓ５９９の処理後、主制御部４０は、ＸＲ復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ６００）。なお、ＸＲ復帰フラグは、ＸＲＣモードの遊技が終了した後、ＸＲモードに復帰するか否かを示すフラグであり、ＸＲＣモードの遊技終了後、ＸＲモードに復帰する場合には、ＸＲ復帰フラグに「１」がセットされる。次いで、主制御部４０は、ＸＲカーニバル当籤フラグをクリアする（Ｓ６０１）。そして、Ｓ６０１の処理後、主制御部４０は、ＸＲ中処理を終了する。
【１０９０】
一方、Ｓ５９８において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル移行フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ５９８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ６０２）。
【１０９１】
Ｓ６０２において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ６０２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ中処理を終了する。一方、Ｓ６０２において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ６０２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ継続フラグの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６０３）。
【１０９２】
Ｓ６０３において、主制御部４０が、ＸＲ継続フラグの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ６０３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲモードをセットする（Ｓ６０４）。この処理により、次ゲームから再度、ＸＲモードの遊技が開始され、ＸＲ中処理が行われる。そして、Ｓ６０４の処理後、主制御部４０は、ＸＲ中処理を終了する。
【１０９３】
一方、Ｓ６０３において、主制御部４０が、ＸＲ継続フラグの値が「０」であると判別したとき（Ｓ６０３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ状態をセットする（Ｓ６０５）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ状態の遊技が開始され、図２７２～図２７４に示すＡＲＴ中処理が行われる。そして、Ｓ６０５の処理後主制御部４０は、ＸＲ中処理を終了する。
【１０９４】
上述のように、本実施形態のＸＲ中処理では、ＸＲモードの継続の当籤・非当籤が抽籤により決定され（Ｓ５７２）、この処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、抽籤により、ＸＲモードの継続を決定する手段（所定モード継続決定手段）も兼ねる。また、本実施形態のＸＲ中処理では、各種契機に応じて、ＸＲ基本ゲーム数（第１の単位遊技数）、ＸＲ中上乗せゲーム数（通常）（第２の単位遊技数）及びコンボ時上乗せゲーム数（第３の単位遊技数）が適宜、ＡＲＴ残りゲーム数に加算され、これらの加算処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、これらの各種上乗せゲーム数をＡＲＴ残りゲーム数に加算する手段（第１の単位遊技数加算手段、第２の単位遊技数加算手段、第３の単位遊技数加算手段）も兼ねる。さらに、本実施形態のＸＲ中処理では、コンボ数（所定の加算パラメータ）の加算処理（Ｓ５８０及びＳ５８５）が行われ、この処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、コンボ数を加算する手段（加算パラメータ加算手段）も兼ねる。
【１０９５】

［ＸＲ中処理（入賞）］
次に、図２８１を参照しながら、ＸＲ中処理（入賞）について説明する。
【１０９６】
まず、主制御部４０は、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ６１１）。
【１０９７】
Ｓ６１１において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ６１１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ６１１において、主制御部４０が、ＸＲカーニバル直接移行フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ６１１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、遊技者によるストップボタンの第１停止操作がナビゲーションに従うものであったか否かを判別する（Ｓ６１２）。
【１０９８】
Ｓ６１２において、主制御部４０が、第１停止操作がナビゲーションに従うものでなかったと判別したとき（Ｓ６１２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ６１２において、主制御部４０が、第１停止操作がナビゲーションに従うものであったと判別したとき（Ｓ６１２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲＣモードをセットする（Ｓ６１３）。この処理により、次ゲームからＸＲＣモードの遊技が開始され、後述の図２８２に示すＸＲＣ中処理が行われる。
【１０９９】
次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ６１４）。次いで、主制御部４０は、ＸＲカーニバル当籤フラグをクリアする（Ｓ６１５）。そして、Ｓ６１５の処理後、主制御部４０は、ＸＲ中処理（入賞）を終了する。
【１１００】
［ＸＲＣ中処理］
次に、図２８２を参照しながら、ＸＲＣモードにおいて行われるＸＲＣ中処理について説明する。
【１１０１】
まず、主制御部４０は、ゲーム数カウント処理を行う（Ｓ６２１）。この処理では、主制御部４０は、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６１の処理と同様に、擬似ボーナス終了後から消化されたゲーム数をカウントする（ゲーム数カウンタの値を１加算する）。
【１１０２】
次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ６２２）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図５２～図５７参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード、擬似ボーナスのストックの有無（フラグ間・非フラグ間）及び内部当籤役に基づいて、擬似ボーナスの当籤・非当籤及び当籤時の擬似ボーナスの種別を抽籤により決定する。
【１１０３】
次いで、主制御部４０は、天井時処理を行う（Ｓ６２３）。この処理では、現在のゲーム（単位遊技）がＸＲ天井ゲーム数のゲーム又は擬似ボーナス天井ゲーム数のゲームである場合、通常中処理（図２６７参照）のＳ３６６の処理と同様に、主制御部４０は、ＸＲ当籤時又は擬似ボーナス当籤時の所定の処理を行う。
【１１０４】
次いで、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤処理（ＡＲＴ中）を行う（Ｓ６２４）。この処理では、主制御部４０は、ＢＧＺストック抽籤（ＡＲＴ中）テーブル（図１４３参照）を参照し、ショートロック（ロック番号「１」又は「２」の遊技ロック）の有無及び内部当籤役に基づいて、ＢＧＺのストックの当籤・非当籤及び当籤時のＢＧＺモードの種別（ＢＧＺモード１又は２）を抽籤により決定する。
【１１０５】
次いで、主制御部４０は、ＸＲＣ継続フラグの値が１である、又は、ＸＲＣ開始フラグ

の値が１であるか否かを判別する（Ｓ６２５）。なお、ＸＲＣ継続フラグは、ＸＲＣモードを継続するか否かを示すフラグであり、連続遊技ロック抽籤処理（図２４６中のＳ９４，Ｓ９７）に当籤し、ＸＲＣモードを継続が確定した場合には、ＸＲＣ継続フラグに「１」がセットされる。また、ＸＲＣ開始フラグは、ＸＲＣモードを開始するか否かを示すフラグであり、ＡＲＴ管理状態にＸＲＣモードがセットされた際（例えば図２８１中のＳ６１３等）に当籤した場合に、ＸＲＣ開始フラグに「１」がセットされる。

【１１０６】

Ｓ６２５において、主制御部４０が、Ｓ６２５の判定条件を満たさないと判別したとき（Ｓ６２５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６２８の処理を行う。

【１１０７】

一方、Ｓ６２５において、主制御部４０が、Ｓ６２５の判定条件を満たすと判別したとき（Ｓ６２５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲカーニバル中上乗せゲーム数抽籤１処理を行う（Ｓ６２６）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲカーニバル追加上乗せ１抽籤テーブル（図１３７参照）を参照し、ロック回数に基づいてＡＲＴの上乗せゲーム数を抽籤により決定する。そして、主制御部４０は、この抽籤結果をＸＲＣ上乗せゲーム数（停止）にセットする。

【１１０８】

次いで、主制御部４０は、ＸＲカーニバル中上乗せゲーム数抽籤２処理を行う（Ｓ６２７）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲカーニバル追加上乗せ２抽籤テーブル（図１３８参照）を参照し、内部当籤役に基づいてＡＲＴの上乗せゲーム数を抽籤により決定する。そして、主制御部４０は、この抽籤結果をＸＲＣ上乗せゲーム数（レバー）にセットする。

【１１０９】

Ｓ６２７の処理後、又は、Ｓ６２５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行処理を行う（Ｓ６２８）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（図１１２～図１１４参照）を参照し、現在の擬似ボーナス抽籤モードの値及び内部当籤役に基づいて、移行先の擬似ボーナス抽籤モードの値（０～２）を抽籤により決定する。

【１１１０】

次いで、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（カーニバル移行）を行う（Ｓ６２９）。この処理において、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＸＲカーニバル移行）テーブル（図１７７～図１８０参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【１１１１】

次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数にＸＲＣ中上乗せゲーム数（停止）を加算する（Ｓ６３０）。次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ残りゲーム数にＸＲＣ中上乗せゲーム数（レバー）を加算する（Ｓ６３１）。

【１１１２】

次いで、主制御部４０は、ＸＲＣ終了フラグの値が「２」であるか否かを判別する（Ｓ６３２）。なお、ＸＲＣ終了フラグは、ＸＲＣモードの遊技を終了するか否かを示すフラグであり、連続遊技ロック抽籤処理（図２４６中のＳ９４，Ｓ９７）にはずれた場合（継続抽籤が非当籤であった場合）、ＸＲＣ終了フラグに「２」がセットされる。

【１１１３】

Ｓ６３２において、主制御部４０が、ＸＲＣ終了フラグの値が「２」でないと判別したとき（Ｓ６３２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６３５の処理を行う。一方、Ｓ６３２において、主制御部４０が、ＸＲＣ終了フラグの値が「２」であると判別したとき（Ｓ６３２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ復帰フラグの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６３３）。

【１１１４】

Ｓ６３３において、主制御部４０が、ＸＲ復帰フラグの値が「０」でないと判別したと

き（Ｓ６３３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６３５の処理を行う。一方、Ｓ６３５において、主制御部４０が、ＸＲ復帰フラグの値が「０」であると判別したとき（Ｓ６３５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、で説明したＸＲ放出時処理を行う（Ｓ６３４）。

【１１１５】

Ｓ６３４の処理後、又は、Ｓ６３２或いはＳ６３３がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＸＲＣ終了フラグの値が「２」であるか否かを判別する（Ｓ６３５）。

【１１１６】

Ｓ６３５において、主制御部４０が、ＸＲＣ終了フラグの値が「２」でないと判別したとき（Ｓ６３５がＮＯ判定の場合）、すなわち、ＸＲＣモードが継続される場合、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲＣモードをセットする（Ｓ６３６）。この処理により、次ゲームから再度、ＸＲＣモードの遊技が開始され、ＸＲＣ中処理が行われる。そして、Ｓ６３６の処理後、主制御部４０は、ＸＲＣ中処理を終了する。

【１１１７】

一方、Ｓ６３５において、主制御部４０が、ＸＲＣ終了フラグの値が「２」であると判別したとき（Ｓ６３５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ復帰フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ６３７）。

【１１１８】

Ｓ６３７において、主制御部４０が、ＸＲ復帰フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ６３７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ状態をセットする（Ｓ６３８）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ状態の遊技が開始され、図２７１～図２７３に示すＡＲＴ中処理が行われる。そして、Ｓ６３８の処理後、主制御部４０は、ＸＲＣ中処理を終了する。

【１１１９】

一方、Ｓ６３７において、主制御部４０が、ＸＲ復帰フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ６３７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲモードをセットする（Ｓ６３９）。この処理により、次ゲームからＸＲモードの遊技が開始され、図２７７～図２７９に示すＸＲ中処理が行われる。そして、Ｓ６３９の処理後、主制御部４０は、ＸＲＣ中処理を終了する。

【１１２０】

上述のように、本実施形態のＸＲＣ中処理では、各種ＸＲＣ中上乗せゲーム数がＡＲＴ残りゲーム数に加算され（Ｓ６３０及びＳ６３１）、これらの加算処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ＸＲＣ中処理で行われるＡＲＴゲーム数の各種加算処理を行う手段（第１の加算手段及び第２の加算手段）も兼ねる。

【１１２１】

［ロケット中処理］

次に、図２８２及び図２８３を参照しながら、ロケットモードにおいて行われるロケット中処理について説明する。

【１１２２】

まず、主制御部４０は、ゲーム数カウント処理を行う（Ｓ６４１）。この処理では、主制御部４０は、通常中処理（図２６６参照）のＳ３６１の処理と同様に、擬似ボーナス終了後から消化されたゲーム数をカウントする（ゲーム数カウンタの値を１加算する）。

【１１２３】

次いで、主制御部４０は、ロケットモード継続フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ６４２）。なお、ロケットモード継続フラグは、所定期間（本実施形態では５０ゲーム）のロケットモードの遊技が終了した後、ロケットモードの遊技を継続するか否かを示すフラグである。そして、ロケットモードの遊技が継続される場合（例えば、５０ゲームのロケットモードの遊技において、擬似ボーナスが当籤しなかった場合）には、ロケットモード継続フラグに「１」がセットされる。なお、ロケットモード継続フラグは、後

述のＳ６５４のロケットモード継続抽籤においてセットされる。
【１１２４】
Ｓ６４２において、主制御部４０が、ロケットモード継続フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ６４２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６４５の処理を行う。
【１１２５】
一方、Ｓ６４２において、主制御部４０が、ロケットモード継続フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ６４２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ロケットモード残りゲーム数にロケットモード初期ゲーム数をセットする（Ｓ６４３）。具体的には、主制御部４０は、ロケットモード残りゲーム数カウンタにロケットモード初期ゲーム数をセットする。次いで、主制御部４０は、ロケットモード継続フラグをクリアする（Ｓ６４４）。
【１１２６】
Ｓ６４４の処理後、又は、Ｓ６４２がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ロケットモード残りゲーム数（ロケットモード残りゲーム数カウンタの値）が「１」以上であるか否かを判別する（Ｓ６４５）。
【１１２７】
Ｓ６４５において、主制御部４０が、ロケットモード残りゲーム数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ６４５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６４８の処理を行う。一方、Ｓ６４５において、主制御部４０が、ロケットモード残りゲーム数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ６４５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＭＢ作動中であるか否かを判別する（Ｓ６４６）。
【１１２８】
Ｓ６４６において、主制御部４０が、ＭＢ作動中であると判別したとき（Ｓ６４６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６４８の処理を行う。一方、Ｓ６４６において、主制御部４０が、ＭＢ作動中でないと判別したとき（Ｓ６４６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ロケットモード残りゲーム数（ロケットモード残りゲーム数カウンタの値）を１減算する（Ｓ６４７）。
【１１２９】
Ｓ６４７の処理後、Ｓ６４５がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ６４６がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モードの値を「３」にセットする（Ｓ６４８）。次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤処理（ロケットモード）を行う（Ｓ６４９）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤（ロケット中）テーブル（図６０参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、擬似ボーナスの当籤・非当籤及び当籤時の擬似ボーナスの種別を抽籤により決定する。
【１１３０】
次いで、主制御部４０は、擬似ボーナスに当籤したか否かを判別する（Ｓ６５０）。
【１１３１】
Ｓ６５０において、主制御部４０が、擬似ボーナスに当籤しなかったと判別したとき（Ｓ６５０がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６５２の処理を行う。一方、Ｓ６５０において、主制御部４０が、擬似ボーナスに当籤したと判別したとき（Ｓ６５０がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ抽籤処理（擬似ボーナス当籤時）を行う（Ｓ６５１）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス当籤）テーブル（図７８～図８０参照）を参照し、擬似ボーナス抽籤モード及び擬似ボーナスの当籤種別に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。
【１１３２】
Ｓ６５１の処理後、又は、Ｓ６５０がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、天井時処理を行う（Ｓ６５２）。この処理では、現在のゲーム（単位遊技）がＸＲ天井ゲーム数のゲーム又は擬似ボーナス天井ゲーム数のゲームである場合、通常中処理（図２６６参照）のＳ

３６６の処理と同様に、主制御部４０は、ＸＲ当籤時又は擬似ボーナス当籤時の所定の処理を行う。

【１１３３】

次いで、主制御部４０は、ロケットモード残りゲーム数（ロケットモード残りゲーム数カウンタの値）が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６５３）。

【１１３４】

Ｓ６５３において、主制御部４０が、ロケットモード残りゲーム数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６５３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６５５の処理を行う。

【１１３５】

一方、Ｓ６５３において、主制御部４０が、ロケットモード残りゲーム数が「０」であると判別したとき（Ｓ６５３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ロケットモード継続抽籤処理を行う（Ｓ６５４）。この処理では、主制御部４０は、ロケットモード継続抽籤テーブル（図１４０参照）を参照し、擬似ボーナスのストック状況に基づいて、ロケットモードの継続・終了を抽籤により決定する。そして、ロケットモード継続抽籤に当籤した場合には、主制御部４０は、ロケットモード継続フラグに「１」をセットする。

【１１３６】

Ｓ６５４の処理後、又は、Ｓ６５３がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（ＡＲＴ）を行う（Ｓ６５５）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（図１７３～図１７６参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【１１３７】

次いで、主制御部４０は、ロケットモード残りゲーム数（ロケットモード残りゲーム数カウンタの値）が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６５６）。

【１１３８】

Ｓ６５６において、主制御部４０が、ロケットモード残りゲーム数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６５６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にロケットモードをセットする（Ｓ６５７）。この処理により、次ゲームから再度、ロケットモードの遊技が開始され、ロケット中処理が行われる。そして、Ｓ６５７の処理後、主制御部４０は、ロケット中処理を終了する。

【１１３９】

一方、Ｓ６５６において、主制御部４０が、ロケットモード残りゲーム数が「０」であると判別したとき（Ｓ６５６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ロケットモード継続フラグの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ６５８）。

【１１４０】

Ｓ６５８において、主制御部４０が、ロケットモード継続フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ６５８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にロケットモードをセットする（Ｓ６５９）。この処理により、次ゲームから再度、ロケットモードの遊技が開始され、ロケット中処理が行われる。そして、Ｓ６５９の処理後、主制御部４０は、ロケット中処理を終了する。

【１１４１】

一方、Ｓ６５８において、主制御部４０が、ロケットモード継続フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ６５８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モードの値に「０」をセットする（Ｓ６６０）。次いで、主制御部４０は、１Ｇ連ストックがあるか否かを判別する（Ｓ６６１）。

【１１４２】

Ｓ６６１において、主制御部４０が、１Ｇ連ストックがないと判別したとき（Ｓ６６１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ状態をセットする（Ｓ６６２）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ状態の遊技が開始され、図２７１～図２７

３に示すＡＲＴ中処理が行われる。そして、Ｓ６６２の処理後、主制御部４０は、ロケット中処理を終了する。

【１１４３】

一方、Ｓ６６１において、主制御部４０が、１Ｇ連ストックがあると判別したとき（Ｓ６６１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に確定画面状態をセットする（Ｓ６６３）。この処理により、次ゲームから確定画面状態の遊技が開始され、後述の図２８６に示す確定画面中処理が行われる。次いで、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックの種別を示す値を、擬似ボーナス種別にセットする（Ｓ６６４）。

【１１４４】

次いで、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに「１Ｇ連」をセットする（Ｓ６６５）。そして、Ｓ６６５の処理後、主制御部４０は、ロケット中処理を終了する。

【１１４５】

［ＢＧＺ中処理］

次に、図２８４を参照しながら、ＢＧＺにおいて行われるＢＧＺ中処理について説明する。

【１１４６】

まず、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ６７１）。

【１１４７】

Ｓ６７１において、主制御部４０が、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きくないと判別したとき（Ｓ６７１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６７４の処理を行う。

【１１４８】

一方、Ｓ６７１において、主制御部４０が、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きいと判別したとき（Ｓ６７１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧチャレンジ内容抽籤処理を行う（Ｓ６７２）。この処理では、主制御部４０は、ＢＧチャレンジ内容抽籤テーブル（図１５９及び図１６０参照）を参照し、ＢＧチャレンジモードの値及び内部当籤役に基づいて、ＢＧチャレンジ（二者択一演出）の正解・不正解の内容を抽籤により決定する。次いで、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモードをクリアする（Ｓ６７３）。

【１１４９】

Ｓ６７３の処理後、又は、Ｓ６７１がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＢＧＺ延長フラグがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ６７４）。ＢＧＺ延長フラグは、ＢＧＺの７ゲーム目にＢＧチャレンジに当籤した場合、すなわち、８ゲーム目にＢＧチャレンジが行われる場合にオン状態にセットされる。

【１１５０】

Ｓ６７４において、主制御部４０が、ＢＧＺ延長フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ６４４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６７９の処理を行う。一方、Ｓ６７４において、主制御部４０が、ＢＧＺ延長フラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ６７４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモード移行抽籤処理を行う（Ｓ６７５）。この処理では、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモード移行テーブル（図１６１～図１６８参照）を参照し、現在のＢＧＺモード及び内部当籤役等に基づいて、移行先のＢＧチャレンジモードを抽籤により決定する。

【１１５１】

次いで、主制御部４０は、内部当籤役が「押し順ベル」（当籤番号３８～４０の内部当籤役）か否かを判別する（Ｓ６７６）。

【１１５２】

Ｓ６７６において、主制御部４０が、内部当籤役が「押し順ベル」であると判別したと

き（Ｓ６７６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモード移行抽籤の当籤結果をＢＧチャレンジモード（ベル入賞用）にセットする（Ｓ６７７）。なお、本実施形態では、上述のように、内部当籤役が「押し順ベル」である場合には、Ｓ６７５のＢＧチャレンジモード移行抽籤処理でＢＧチャレンジモード移行テーブルを参照しない。それゆえ、本実施形態では、Ｓ６７７において、ＢＧチャレンジモード（ベル入賞用）にＢＧチャレンジモード０をセットする。そして、Ｓ６７７の処理後、主制御部４０は、後述のＳ６７９の処理を行う。

【１１５３】

一方、Ｓ６７６において、主制御部４０が、内部当籤役が「押し順ベル」でないと判別したとき（Ｓ６７６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモード移行抽籤の当籤結果をＢＧチャレンジモードにセットする（Ｓ６７８）。

【１１５４】

Ｓ６７７或いはＳ６７８の処理後、又は、Ｓ６７４がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、ＢＧＺ延長フラグをクリアする（Ｓ６７９）。

【１１５５】

次いで、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（ＢＧＺモード２）を行う（Ｓ６８０）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＢＧＺモード２）テーブル（図２０９～図２１２参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【１１５６】

次いで、主制御部４０は、ＢＧＺ残りゲーム数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６８１）。具体的には、主制御部４０は、ＢＧＺ残りゲーム数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。なお、ＢＧＺ残りゲーム数カウンタには、ＡＲＴ管理状態にＢＧＺモードがセットされた際（例えば図２７５中のＳ５２８）に初期値「７」がセットされ、その後、ＢＧＺモードのゲーム毎にＢＧＺ残りゲーム数カウンタの値が１減算される。

【１１５７】

Ｓ６８１において、主制御部４０が、ＢＧＺ残りゲーム数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６８１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧＺ中処理を終了する。

【１１５８】

一方、Ｓ６８１において、主制御部４０が、ＢＧＺ残りゲーム数が「０」であると判別したとき（Ｓ６８１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ６８２）。

【１１５９】

Ｓ６８２において、主制御部４０が、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きいと判別したとき（Ｓ６８２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧＺ延長フラグをオン状態にする（Ｓ６８３）。そして、Ｓ６８３の処理後、主制御部４０は、ＢＧＺ中処理を終了する。

【１１６０】

一方、Ｓ６８２において、主制御部４０が、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きくないと判別したとき（Ｓ６８２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態を所定のＡＲＴ管理状態に復帰させる（Ｓ６８４）。

【１１６１】

具体的には、ＢＧＺが通常中ＢＧＺである場合には、Ｓ６８４において、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に通常状態をセットする。この処理により、次ゲームから通常状態の遊技が開始され、図２６６に示す通常中処理が行われる。また、ＢＧＺがＡＲＴ中ＢＧＺである場合には、Ｓ６８４において、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ状態をセットする。この処理により、次ゲームからＡＲＴ状態の遊技が開始され、図２７１～図２７３に示すＡＲＴ中処理が行われる。なお、ＸＲのストックがある場合には、Ｓ６８４において、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＸＲモードをセットする。この処理により、次ゲームからＸＲモードの遊技が開始され、図２７７～図２７９に示すＸＲ中処理が行わ

れる。
【１１６２】
そして、Ｓ６８４の処理後、主制御部４０は、ＢＧＺ中処理を終了する。
【１１６３】
［ＢＧＺ中（入賞時）処理］
次に、図２８５を参照しながら、ＢＧＺ中（入賞時）処理について説明する。
【１１６４】
まず、主制御部４０は、「押し順ベル」（当籤番号３８～４０の内部当籤役）に内部当籤し且つ「押し順ベル」に入賞したか否かを判別する（Ｓ６９１）。
【１１６５】
Ｓ６９１において、主制御部４０が、Ｓ６９１の判定条件を満たしたと判別したとき（Ｓ６９１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモード（ベル入賞用）をＢＧチャレンジモードにセットする（Ｓ６９２）。そして、Ｓ６９２の処理後、主制御部４０は、後述のＳ６９４の処理を行う。
【１１６６】
一方、Ｓ６９１において、主制御部４０が、Ｓ６９１の判定条件を満たさなかったと判別したとき（Ｓ６９１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモード（ベル入賞用）をクリアする（Ｓ６９３）。
【１１６７】
Ｓ６９２又はＳ６９３の処理後、主制御部４０は、ＢＧＺ残りゲーム数（ＢＧＺ残りゲーム数カウンタの値）が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６９４）。
【１１６８】
Ｓ６９４において、主制御部４０が、ＢＧＺ残りゲーム数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６９４がＮＯ判定の場合）、後述のＳ６９８の処理を行う。一方、Ｓ６９４において、主制御部４０が、ＢＧＺ残りゲーム数が「０」であると判別したとき（Ｓ６９４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ６９５）。
【１１６９】
Ｓ６９５において、主制御部４０が、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きくないと判別したとき（Ｓ６９５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ６９８の処理を行う。一方、Ｓ６９５において、主制御部４０が、ＢＧチャレンジモードの値が「０」より大きいと判別したとき（Ｓ６９５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧＺ延長フラグをオン状態にする（Ｓ６９６）。
【１１７０】
次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＢＧＺをセットする（Ｓ６９７）。この処理により、次ゲームから再度ＢＧＺの遊技が開始され、図２８４に示すＢＧＺ中処理が行われる。
【１１７１】
Ｓ６９７の処理後、又は、Ｓ６９４或いはＳ６９５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＢＧチャレンジに成功したか否かを判別する（Ｓ６９８）。
【１１７２】
Ｓ６９８において、主制御部４０が、ＢＧチャレンジに成功しなかったと判別したとき（Ｓ６９８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＧＺ中（入賞時）処理を終了する。一方、Ｓ６９８において、主制御部４０が、ＢＧチャレンジに成功したと判別したとき（Ｓ６９８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ作動中であるか否かを判別する（Ｓ６９９）。
【１１７３】
Ｓ６９９において、主制御部４０が、ＡＲＴ作動中であると判別したとき（Ｓ６９９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ７０１の処理を行う。一方、Ｓ６９９において、主制御部４０が、ＡＲＴ作動中でないと判別したとき（Ｓ６９９がＮＯ判定の場

合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ準備中状態をセットする（Ｓ７００）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ準備状態の遊技が開始され、図２６９に示すＡＲＴ準備中処理が行われる。

【１１７４】

Ｓ７００の処理後、又は、Ｓ６９９がＹＥＳ判定の場合、主制御部４０は、ＢＧチャレンジ成功時ＸＲ抽籤処理を行う（Ｓ７０１）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（ＢＧチャレンジ成功時）テーブル（図８４参照）を参照し、成功パラメータに基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。

【１１７５】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤処理を行う（Ｓ７０２）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤テーブル（図１３０及び図１３１参照）を参照し、現在の天井モードに基づいて、移行先のＸＲ天井モードを抽籤により決定する。

【１１７６】

次いで、主制御部４０は、ＢＧチャレンジ成功時ＸＲ内容抽籤処理を行う（Ｓ７０３）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ内容抽籤テーブル（図１１８参照）を参照し、Ｓ７０１で取得されたＸＲ当籤契機パラメータの値に基づいて、ＸＲモードにおけるＸＲ基本ゲーム数及びＸＲ継続率を抽籤により決定する。そして、Ｓ７０３の処理後、主制御部４０は、ＢＧＺ中（入賞時）処理を終了する。

【１１７７】

上述のように、本実施形態のＢＧＺ中（入賞時）処理では、ＢＧチャレンジに成功したか否かを判別し（Ｓ６９８）、この判別処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ＢＧチャレンジに成功したか否かを判定する手段（特定条件判定手段）も兼ねる。また、本実施形態のＢＧＺ中（入賞時）処理では、ＢＧチャレンジに成功した場合、上記Ｓ７００及びＳ７０２の処理において特典（ＡＲＴ及び／又はＸＲモード）が付与され、この処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ＢＧチャレンジ成功時に特典を付与する手段（特典付与手段）も兼ねる。

【１１７８】

［確定画面中処理］

次に、図２８６を参照しながら、確定画面状態において行われる確定画面中処理について説明する。

【１１７９】

まず、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤処理（確定画面中）を行う（Ｓ７１１）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブル（図５８参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、擬似ボーナスの当籤・非当籤及び当籤時の擬似ボーナスの種別を抽籤により決定する。

【１１８０】

次いで、主制御部４０は、ＸＲ抽籤処理（確定画面中）を行う（Ｓ７１２）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（確定画面中）テーブル（図６７参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。

【１１８１】

次いで、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理を行う（Ｓ７１３）。この処理において、当籤した擬似ボーナスの種別が「ＲＢ」である場合には、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＲＢ移行）テーブル（図１８１～図１８４参照）を参照し、ＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。当籤した擬似ボーナスの種別が「赤７・ドンＢＢ」である場合には、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（赤７・ドンＢＢ移行）テーブル（図１８５～図１８８参照）を参

照し、ＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。また、当籤した擬似ボーナスの種別が「ＸＢＢ」である場合には、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＸＢＢ移行）テーブル（図１８９～図１９２参照）を参照し、ＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【１１８２】

次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ７１４）。

【１１８３】

Ｓ７１４において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ７１４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに対応する、ＡＲＴ管理状態及び擬似ボーナス種別をセットする（Ｓ７１５）。この処理により、次ゲームから対応する擬似ボーナスの遊技が開始され、対応するＡＲＴ管理状態中処理が行われる。

【１１８４】

次いで、主制御部４０は、確定画面復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ７１６）。

なお、確定画面復帰フラグは、擬似ボーナス終了後に、確定画面状態に復帰するか否かを示すフラグであり、擬似ボーナス終了後、確定画面状態に復帰する場合には、確定画面復帰フラグに「１」がセットされる。そして、Ｓ７１６の処理後、主制御部４０は、確定画面中処理を終了する。

【１１８５】

一方、Ｓ７１４において、主制御部４０が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ７１４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に確定画面状態をセットする（Ｓ７１７）。この処理により、次ゲームから再度、確定画面状態の遊技が開始され、確定画面中処理が行われる。そして、Ｓ７１７の処理後、主制御部４０は、確定画面中処理を終了する。

【１１８６】

［確定画面中処理（入賞）］

次に、図２８７を参照しながら、確定画面中処理（入賞）について説明する。

【１１８７】

まず、主制御部４０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行するか否かを判別する（Ｓ７２１）。

【１１８８】

Ｓ７２１において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行しないと判別したとき（Ｓ７２１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、確定画面中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ７２１において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行すると判別したとき（Ｓ７２１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態が確定画面状態であるか否かを判別する（Ｓ７２２）。

【１１８９】

Ｓ７２２において、主制御部４０が、ＡＲＴ管理状態が確定画面状態でないと判別したとき（Ｓ７２２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、確定画面中処理（入賞）を終了する。一方、Ｓ７２２において、主制御部４０が、ＡＲＴ管理状態が確定画面状態であると判別したとき（Ｓ７２２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、擬似ボーナス種別に応じて所定のＡＲＴ管理状態をセットする（Ｓ７２３）。この処理により、次ゲームからセットされた種別の擬似ボーナスの遊技が開始され、対応するＡＲＴ管理状態中処理が行われる。そして、Ｓ７２３の処理後、主制御部４０は、確定画面中処理（入賞）を終了する。

【１１９０】

［ＢＢ中処理］

次に、図２８８を参照しながら、ＢＢモードにおいて行われるＢＢ中処理について説明

する。
【１１９１】
まず、主制御部４０は、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値を１減算する（Ｓ７３１）。なお、ＢＢ残りゲーム数カウンタの初期値（本実施形態では６０ゲーム）は、ＡＲＴ管理状態がＢＢモードにセットされた際にセットされる。
【１１９２】
次いで、主制御部４０は、ドン揃いモードのセット処理を行う（Ｓ７３２）。この処理では、主制御部４０は、ＢＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（図８５～図８７参照）を参照し、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値と、現在設定されているドン揃いモードマップ番号とに基づいて、ドン揃いモード（１～９）を抽籤により決定する。
【１１９３】
次いで、主制御部４０は、内部当籤役が「ドン揃い役」（当籤番号２０～２３の内部当籤役）であるか否かを判別する（Ｓ７３３）。
【１１９４】
Ｓ７３３において、主制御部４０が、内部当籤役が「ドン揃い役」でないと判別したとき（Ｓ７３３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ７３５の処理を行う。
【１１９５】
一方、Ｓ７３３において、主制御部４０が、内部当籤役が「ドン揃い役」であると判別したとき（Ｓ７３３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ドン揃い許可フラグ抽籤処理を行う（Ｓ７３４）。この処理では、主制御部４０は、ＢＢ中ドン揃い許可フラグテーブル（図９０～図９８参照）を参照し、現在のドン揃い抽籤モード及び内部当籤した「ドン揃い役」の種別（下段揃い、上段揃い、斜め揃い又は中段揃い）に基づいて、ドン揃いの図柄組合せの停止表示の許可・不許可（ドン揃い許可フラグのオン・オフ）を抽籤により決定する。
【１１９６】
Ｓ７３４の処理後、又は、Ｓ７３３がＮＯ判定の場合、主制御部４０はＢＢ中ＸＲ抽籤処理を行う（Ｓ７３５）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（ＢＢ中）テーブル（図６８～図７６参照）を参照し、ドン揃いモード及び内部当籤役に基づいて、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。
【１１９７】
次いで、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（擬似ボーナス中）を行う（Ｓ７３６）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（図１９３～図１９６参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。
【１１９８】
次いで、主制御部４０は、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７３７）。
【１１９９】
Ｓ７３７において、主制御部４０が、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７３７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＢＢ中処理を終了する。
【１２００】
一方、Ｓ７３７において、主制御部４０が、ＢＢ残りゲーム数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７３７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に擬似ボーナス終了待機状態をセットする（Ｓ７３８）。この処理により、次ゲームから擬似ボーナス終了待機状態の遊技が開始され、後述の図２９２に示す擬似ボーナス終了待機中処理が行われる。そして、Ｓ７３８の処理後、主制御部４０は、ＢＢ中処理を終了する。
【１２０１】
［ＮＲＢ中処理］
次に、図２８９を参照しながら、ＮＲＢモードにおいて行われるＮＲＢ中処理について

説明する。
【１２０２】
まず、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値に１を加算する（Ｓ７４１）。次いで、主制御部４０は、ＮＲＢ中ベルナビ回数上乗せ抽籤処理を行う（Ｓ７４２）。この処理では、主制御部４０は、ＮＲＢ中ナビ上乗せ抽籤テーブル（図１０２参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ベルナビ回数の上乗せ数（非当籤も含む）を抽籤により決定する。
【１２０３】
次いで、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードのセット処理を行う（Ｓ７４３）。この処理では、主制御部４０は、ＮＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（図８８参照）を参照し、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値と、現在設定されているＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードとに基づいて、ＲＢ中ＸＲ抽籤モード（０～１０）を抽籤により決定する。
【１２０４】
次いで、主制御部４０は、ＮＲＢ中規定ゲーム数強制移行抽籤処理を行う（Ｓ７４４）。この処理では、主制御部４０は、ＮＲＢ強制短縮抽籤テーブル（図１０３参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＮＲＢ強制短縮の当籤・非当籤を抽籤により決定する。
【１２０５】
次いで、主制御部４０は、Ｓ７４４のＮＲＢ中規定ゲーム数強制移行抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ７４５）。
【１２０６】
Ｓ７４５において、主制御部４０が、ＮＲＢ中規定ゲーム数強制移行抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ７４５がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ７４７の処理を行う。一方、Ｓ７４５において、主制御部４０が、ＮＲＢ中規定ゲーム数強制移行抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ７４５がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードに「１０」をセットする（Ｓ７４６）。本実施形態では、ＮＲＢ中規定ゲーム数強制移行抽籤に当籤した場合、その時点で、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが「１０」以外の値であっても、強制的にＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「１０」にセットされる。
【１２０７】
Ｓ７４６の処理後、又は、Ｓ７４５がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「１０」であるか否かを判別する（Ｓ７４７）。すなわち、主制御部４０は、ＮＲＢモードでの滞在ゲーム数が規定ゲーム数に到達したか否かを判別する。
【１２０８】
Ｓ７４７において、主制御部４０が、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「１０」でないと判別したとき（Ｓ７４７がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ７５５の処理を行う。一方、Ｓ７４７において、主制御部４０が、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「１０」であると判別したとき（Ｓ７４７がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＮＲＢ中規定ゲーム達成時ＸＲ抽籤処理を行う（Ｓ７４８）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（ＮＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブル（図８１参照）を参照し、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。
【１２０９】
Ｓ７４８の処理後、主制御部４０は、ＮＲＢ中規定ゲーム達成時のＸＲ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ７４９）。
【１２１０】
Ｓ７４９において、主制御部４０が、ＮＲＢ中規定ゲーム達成時のＸＲ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ７４９がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ７５５の処理を行う。一方、Ｓ７４９において、主制御部４０が、ＮＲＢ中規定ゲーム達成時のＸＲ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ７４９がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤処理を行う（Ｓ７５０）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤テーブル（図１３０及び図１３１参照）を参照し、現在の天井モードに基づいて、移行先のＸＲ天井モードを抽籤により決定する。

【１２１１】
Ｓ７５０の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ７５１）。次いで、主制御部４０は、ＮＲＢ中規定ゲーム達成時ＸＲ内容抽籤処理を行う（Ｓ７５２）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ内容抽籤テーブル（図１１８参照）を参照し、Ｓ７４８で取得されたＸＲ当籤契機パラメータの値（１～６）に基づいて、ＸＲモードにおけるＸＲ基本ゲーム数及びＸＲ継続率を抽籤により決定する。
【１２１２】
次いで、主制御部４０は、ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤処理を行う（Ｓ７５３）。この処理では、主制御部４０は、ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（図１１１参照）を参照し、ＳＲＢモードへの移行経緯に基づいて、テーブル番号（１～２８）を抽籤により決定する。そして、Ｓ７５３の処理後、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値をクリアする（Ｓ７５４）。
【１２１３】
Ｓ７５４の処理後、又は、Ｓ７４７或いはＳ７４９がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（擬似ボーナス中）を行う（Ｓ７５５）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（図１９３～図１９６参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。
【１２１４】
次いで、主制御部４０は、内部当籤役が「押し順ベル」（当籤番号３８～４０の内部当籤役）であるか否かを判別する（Ｓ７５６）。
【１２１５】
Ｓ７５６において、主制御部４０が、内部当籤役が「押し順ベル」でないと判別したとき（Ｓ７５６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＮＲＢ中処理を終了する。一方、Ｓ７５６において、主制御部４０が、内部当籤役が「押し順ベル」であると判別したとき（Ｓ７５６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＲＢ中ナビ残りカウンタの値を１減算する（Ｓ７５７）。なお、ＲＢ中ナビ残りカウンタは、ＲＢ（ＮＲＢ及びＳＲＢ）モードの遊技の終了条件であるベルナビ回数を管理するためのカウンタであり、ＲＢ中ナビ残りカウンタの初期値は、ＡＲＴ管理状態にＲＢ（ＮＲＢ及びＳＲＢ）モードがセットされた際にセットされる。
【１２１６】
次いで、主制御部４０は、ＲＢ中ナビ残りカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７５８）。
【１２１７】
Ｓ７５８において、主制御部４０が、ＲＢ中ナビ残りカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７５８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に擬似ボーナス終了待機状態をセットする（Ｓ７５９）。この処理により、次ゲームから擬似ボーナス終了待機状態の遊技が開始され、後述の図２９２に示す擬似ボーナス終了待機中処理が行われる。そして、Ｓ７５９の処理後、主制御部４０は、ＮＲＢ中処理を終了する。
【１２１８】
一方、Ｓ７５８において、主制御部４０が、ＲＢ中ナビ残りカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７５８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグがオン状態であるか（１にセットされているか）否かを判別する（Ｓ７６０）。
【１２１９】
Ｓ７６０において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰フラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ７６０がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＮＲＢ中処理を終了する。
【１２２０】
一方、Ｓ７６０において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ７６０がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態をＳＲＢモードの状態にセットする（Ｓ７６１）。この処理により、次ゲームからＳＲＢモードの遊

技が開始され、後述の図２９０に示すＳＲＢ中処理が行われる。そして、Ｓ７６１の処理後、主制御部４０は、ＮＲＢ中処理を終了する。

【１２２１】

上述のように、本実施形態のＮＲＢ中処理では、毎ゲーム、ベルナビ回数の上乗せ抽籤を行い、この処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ベルナビ回数の増加抽籤を行う手段（報知回数増加抽籤手段）も兼ねる。また、本実施形態のＮＲＢ中処理では、所定の条件が成立した場合（消化ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合）、特典（ＸＲモード）が付与され、この処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ＮＲＢモードにおいて、所定の条件が成立した場合に特典を付与する手段（特典付与手段）も兼ねる。さらに、本実施形態のＮＲＢ中処理では、ベルナビ回数をカウントし、ベルナビ回数（ＲＢ中ナビ残りカウンタの値）に基づいて、擬似ボーナスを終了するか否かを判定する。そして、これらの処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ベルナビ回数を計数する手段（報知回数計数手段）、及び、ベルナビ回数に基づいて、擬似ボーナスを終了する手段（特定遊技状態終了手段）も兼ねる。

【１２２２】

［ＳＲＢ中処理］

次に、図２９０を参照しながら、ＳＲＢモードにおいて行われるＳＲＢ中処理について説明する。

【１２２３】

まず、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値に１を加算する（Ｓ７７１）。次いで、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードのセット処理を行う（Ｓ７７２）。この処理では、主制御部４０は、ＳＲＢ中ＸＲ抽籤ゲーム数テーブル（図８９参照）を参照し、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値と、現在設定されているＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードとに基づいて、ＲＢ中ＸＲ抽籤モード（０～７）を抽籤により決定する。

【１２２４】

次いで、主制御部４０は、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤処理を行う（Ｓ７７３）。この処理では、主制御部４０は、ＳＲＢ中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（図１０４～図１１０参照）を参照し、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値及び内部当籤役に基づいて、ＡＲＴゲーム数の上乗せ数（非当籤も含む）を抽籤により決定する。

【１２２５】

なお、本実施形態では、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードが「２」～「６」となるようなＳＲＢモードでの消化ゲーム数では、ＡＲＴゲーム数の上乗せが得られ易くなるように設定されている。例えば、ＳＲＢモードの遊技開始からの消化ゲーム数が４ゲーム（特定ゲーム数）であり、且つ、ＲＢ中ＸＲ抽籤テーブルモードが「１」である場合、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードは「６」となり（図８９参照）、この場合には、「ドン揃い」に関する役以外の役において、５ゲーム以上の上乗せが必ず決定される（図１０９参照）。すなわち、本実施形態では、ＳＲＢモードの遊技開始からの消化ゲーム数（滞在ゲーム数）が特定ゲーム数に到達すると、ＡＲＴゲーム数の上乗せが得られ易くなる。

【１２２６】

次いで、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「７」であるか否かを判別する（Ｓ７７４）。すなわち、主制御部４０は、ＳＲＢモードでの滞在ゲーム数が規定ゲーム数に到達したか否かを判別する。

【１２２７】

Ｓ７７４において、主制御部４０が、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「７」でないと判別したとき（Ｓ７７４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ７８１の処理を行う。一方、Ｓ７７４において、主制御部４０が、ＲＢ中ＸＲ抽籤モードの値が「７」であると判別したとき（Ｓ７７４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＳＲＢ中規定ゲーム達成時ＸＲ抽籤処理を行う（Ｓ７７５）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（Ｓ

ＲＢ中規定ゲーム達成時）テーブル（図８２参照）を参照し、ＸＲモードの当籤の有無及び当籤時のＸＲ当籤契機パラメータ（１～６）を抽籤により決定する。

【１２２８】

Ｓ７７５の処理後、主制御部４０は、ＳＲＢ中規定ゲーム達成時のＸＲ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ７７６）。

【１２２９】

Ｓ７７６において、主制御部４０が、ＳＲＢ中規定ゲーム達成時のＸＲ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ７７６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ７８１の処理を行う。一方、Ｓ７７６において、主制御部４０が、ＳＲＢ中規定ゲーム達成時のＸＲ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ７７６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤処理を行う（Ｓ７７７）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤テーブル（図１３０及び図１３１参照）を参照し、現在の天井モードに基づいて、移行先のＸＲ天井モードを抽籤により決定する。

【１２３０】

Ｓ７７７の処理後、主制御部４０は、ＳＲＢ中規定ゲーム達成時ＸＲ内容抽籤処理を行う（Ｓ７７８）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ内容抽籤テーブル（図１１８参照）を参照し、Ｓ７７５で取得されたＸＲ当籤契機パラメータの値（１～６）に基づいて、ＸＲモードにおけるＸＲ基本ゲーム数及びＸＲ継続率を抽籤により決定する。

【１２３１】

次いで、主制御部４０は、ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤処理を行う（Ｓ７７９）。この処理では、主制御部４０は、ＳＲＢ開始時ＡＲＴ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（図１１１参照）を参照し、ＳＲＢモードへの移行経緯に基づいて、テーブル番号（１～２８）を抽籤により決定する。そして、Ｓ７７９の処理後、主制御部４０は、ＲＢ中ＸＲ抽籤用ゲーム数カウンタの値をクリアする（Ｓ７８０）。

【１２３２】

Ｓ７８０の処理後、又は、Ｓ７７４或いはＳ７７６がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（擬似ボーナス中）を行う（Ｓ７８１）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（図１９３～図１９６参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【１２３３】

次いで、主制御部４０は、内部当籤役が「押し順ベル」（当籤番号３８～４０の内部当籤役）であるか否かを判別する（Ｓ７８２）。

【１２３４】

Ｓ７８２において、主制御部４０が、内部当籤役が「押し順ベル」でないと判別したとき（Ｓ７８２がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＳＲＢ中処理を終了する。

【１２３５】

一方、Ｓ７８２において、主制御部４０が、内部当籤役が「押し順ベル」であると判別したとき（Ｓ７８２がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＲＢ中ナビ残りカウンタの値を１減算する（Ｓ７８３）。次いで、主制御部４０は、ＲＢ中ナビ残りカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７８４）。

【１２３６】

Ｓ７８４において、主制御部４０が、ＲＢ中ナビ残りカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７８４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＳＲＢ中処理を終了する。

【１２３７】

一方、Ｓ７８４において、主制御部４０が、ＲＢ中ナビ残りカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７８４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に擬似ボーナス終了待機状態をセットする（Ｓ７８５）。この処理により、次ゲームから擬似ボーナス終了待機状態の遊技が開始され、後述の図２９２に示す擬似ボーナス終了待機中処理が行われる。そして、Ｓ７８５の処理後、主制御部４０は、ＳＲＢ中処理を終了す

る。
【１２３８】
上述のように、本実施形態のＳＲＢ中処理では、所定の条件が成立した場合（消化ゲーム数が規定ゲーム数又は特定ゲーム数に到達した場合）、特典（ＸＲモードの当籤又はＡＲＴゲーム数の上乗せ）が付与され、この処理は、副制御回路４２により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路４２は、ＳＲＢモードにおいて、所定の条件が成立した場合に特典を付与する手段（特典付与手段）も兼ねる。
【１２３９】
［ＸＢＢ中処理］
次に、図２９１を参照しながら、ＸＢＢモードにおいて行われるＸＢＢ中処理について説明する。
【１２４０】
まず、主制御部４０は、内部当籤役が「ドン揃いフェイクリプ」（当籤番号１７～１９の内部当籤役）又は「ドン揃いリプ」（当籤番号２０～２３の内部当籤役）であるか否かを判別する（Ｓ７９１）。
【１２４１】
Ｓ７９１において、主制御部４０が、Ｓ７９１の判定条件を満たさないと判別したとき（Ｓ７９１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ７９９の処理を行う。一方、Ｓ７９１において、主制御部４０が、Ｓ７９１の判定条件を満たすと判別したとき（Ｓ７９１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＢＢ継続抽籤処理を行う（Ｓ７９２）。この処理では、主制御部４０は、ＸＢＢ継続抽籤テーブル（図９９参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＢＢ継続の当籤・非当籤及び当籤時の継続パラメータの種別（１又は２）を抽籤により決定する。
【１２４２】
次いで、主制御部４０は、ＸＢＢ継続抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ７９３）。
【１２４３】
Ｓ７９３において、主制御部４０が、ＸＢＢ継続抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ７９３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ８００の処理を行う。一方、Ｓ７９３において、主制御部４０が、ＸＢＢ継続抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ７９３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＢＢ継続時ＸＢＢストック抽籤処理を行う（Ｓ７９４）。この処理では、主制御部４０は、ＸＢＢ継続時ＸＢＢストックテーブル（図１００参照）を参照し、ＸＢＢ継続当籤時フラグ（継続パラメータ）の種別（１又は２）に基づいて、ＸＢＢモードのストックの当籤・非当籤を抽籤により決定する。
【１２４４】
Ｓ７９４の処理後、主制御部４０は、ＸＢＢ継続時ＸＲ抽籤処理を行う（Ｓ７９５）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（ＸＢＢ継続時）テーブル（図８３参照）を参照し、ＸＢＢ継続当籤時フラグ（継続パラメータ）の種別（１又は２）に基づいて、ＸＲ当籤契機パラメータを抽籤により決定する。次いで、主制御部４０は、ＸＢＢ継続時ＸＲ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ７９６）。
【１２４５】
Ｓ７９６において、主制御部４０が、ＸＢＢ継続時ＸＲ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ７９６がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ８００の処理を行う。一方、Ｓ７９６において、主制御部４０が、ＸＢＢ継続時ＸＲ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ７９６がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤処理を行う（Ｓ７９７）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ天井モード移行抽籤テーブル（図１３０及び図１３１参照）を参照し、現在の天井モードに基づいて、移行先のＸＲ天井モードを抽籤により決定する。
【１２４６】
Ｓ７９７の処理後、主制御部４０は、ＸＲ内容抽籤処理を行う（Ｓ７９８）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ内容抽籤テーブル（図１１８参照）を参照し、Ｓ７９５で取

得されたＸＲ当籤契機パラメータの値に基づいて、ＸＲモードにおけるＸＲ基本ゲーム数及びＸＲ継続率を抽籤により決定する。そして、Ｓ７９８の処理後、主制御部４０は、後述のＳ８００の処理を行う。

【１２４７】

ここで、再度Ｓ７９１の処理に戻って、Ｓ７９１がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＸＢＢ中継続ストック抽籤処理（通常）を行う（Ｓ７９９）。この処理では、主制御部４０は、ＸＢＢ中継続ストック抽籤（通常）テーブル（図１０１参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＢＢモードのストック数（非当籤も含む）を抽籤により決定する。

【１２４８】

Ｓ７９８或いはＳ７９９の処理後、又は、Ｓ７９３或いはＳ７９６がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理（擬似ボーナス中）を行う（Ｓ８００）。この処理では、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（図１９３～図１９６参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。

【１２４９】

次いで、主制御部４０は、ＸＢＢモードを継続するか否かを判別する（Ｓ８０１）。

【１２５０】

Ｓ８０１において、主制御部４０が、ＸＢＢモードを継続すると判別したとき（Ｓ８０１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＸＢＢ中処理を終了する。

【１２５１】

一方、Ｓ８０１において、主制御部４０が、ＸＢＢモードを継続しないと判別したとき（Ｓ８０１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＢＢモードをセットする（Ｓ８０２）。この処理により、次ゲームからＢＢモードの遊技が開始され、図２８８に示すＢＢ中処理が行われる。そして、Ｓ８０２の処理後、主制御部４０は、ＸＢＢ中処理を終了する。

【１２５２】

［擬似ボーナス終了待機中処理］

次に、図２９２を参照しながら、擬似ボーナス終了待機状態において行われる擬似ボーナス終了待機中処理について説明する。

【１２５３】

まず、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグの値が「１」である（オン状態である）か否かを判別する（Ｓ８１１）。

【１２５４】

Ｓ８１１において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰フラグの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ８１１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ８１３の処理を行う。一方、Ｓ８１１において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰フラグの値が「１」であると判別したとき（Ｓ８１１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０はＡＲＴフラグに「１」をセットする（Ｓ８１２）。

【１２５５】

Ｓ８１２の処理後、又は、Ｓ１８１がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤処理（擬似ボーナス終了待機中）を行う（Ｓ８１３）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブル（図５９参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、擬似ボーナスの当籤・非当籤及び擬似ボーナスの種別を抽籤により決定する。

【１２５６】

次いで、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ８１４）。

【１２５７】

Ｓ８１４において、主制御部４０が、擬似ボーナス抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ８１４がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ８１６の処理を行う。一方

、Ｓ８１４において、主制御部４０が、擬似ボーナス抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ８１４がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は確定画面復帰フラグに「１」をセットする（Ｓ８１５）。

【１２５８】

Ｓ８１５の処理後、又は、Ｓ８１４がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＸＲ抽籤処理（擬似ボーナス待機中）を行う（Ｓ８１６）。この処理では、主制御部４０は、ＸＲ抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブル（図７７参照）を参照し、内部当籤役に基づいて、ＸＲモードの当籤・非当籤及びＸＲ当籤契機パラメータを抽籤により決定する。

【１２５９】

次いで、主制御部４０は、押し順ナビ発生抽籤処理を行う（Ｓ８１７）。この処理では、ＡＲＴ復帰フラグの値が「１」であれば、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（ＡＲＴ）テーブル（図１７３～図１７６参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。また、ＡＲＴ復帰フラグの値が「０」であれば、主制御部４０は、押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（図１６９～図１７２参照）を参照し、現在のＲＴ遊技状態及び内部当籤役に基づいて、押し順ナビの当籤・非当籤及び押し順ナビの種別を抽籤により決定する。そして、Ｓ８１７の処理後、主制御部４０は、擬似ボーナス終了待機中処理を終了する。

【１２６０】

［擬似ボーナス終了時（入賞時）処理］

次に、図２９３を参照しながら、擬似ボーナス終了時（入賞時）処理について説明する。

【１２６１】

まず、主制御部４０は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態以外であるか否かを判別する（Ｓ８２１）。

【１２６２】

Ｓ８２１において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態以外でないと判別したとき（Ｓ８２１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に擬似ボーナス終了待機状態をセットする（Ｓ８２２）。この処理により、次ゲームから再度、擬似ボーナス終了待機状態の遊技が開始され、図２９２に示す擬似ボーナス終了待機中処理が行われる。そして、Ｓ８２２の処理後、主制御部４０は、擬似ボーナス終了時（入賞時）処理を終了する。

【１２６３】

一方、Ｓ８２１において、主制御部４０が、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態以外であると判別したとき（Ｓ８２１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、確定画面復帰フラグがオン状態であるか否か判別する（Ｓ８２３）。

【１２６４】

Ｓ８２３において、主制御部４０が、確定画面復帰フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ８２３がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、放出対象となる擬似ボーナスのストックの種別を示す値を、擬似ボーナス種別にセットする（Ｓ８２４）。Ｓ８２４の処理後、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態に確定画面状態をセットする（Ｓ８２５）。この処理により、次ゲームから確定画面状態の遊技が開始され、図２８６に示す確定画面中処理が行われる。そして、Ｓ８２５の処理後、主制御部４０は、擬似ボーナス終了時（入賞時）処理を終了する。

【１２６５】

一方、Ｓ８２３において、主制御部４０が、確定画面復帰フラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ８２３がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤移行処理（擬似ボーナス終了時）を行う（Ｓ８２６）。この処理では、主制御部４０は、擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）テーブル（図１１５～図１１７参照）を参照し、現在の擬似ボーナス抽籤モード及び擬似ボーナス終了種別（ＲＢ終了又はＢＢ終了）に基づいて、移行先の擬似ボーナス抽籤モードの種別を抽籤により決定する。

【１２６６】
次いで、主制御部４０は、ＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤処理（擬似ボーナス終了時）を行う（Ｓ８２７）。この処理では、主制御部４０は、ＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（図１４４～図１５８参照）を参照し、前回のＢＧＺ抽籤ゲーム数テーブル及び擬似ボーナス終了種別（ＲＢ終了又はＢＢ終了）に基づいて、ＢＧＺ抽籤テーブル番号（１～１５）を抽籤により決定する。
【１２６７】
次いで、主制御部４０は、ＡＲＴ復帰フラグがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ８２８）。
【１２６８】
Ｓ８２８において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰フラグがオン状態でないと判別したとき（Ｓ８２８がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ８３４の処理を行う。一方、Ｓ８２８において、主制御部４０が、ＡＲＴ復帰フラグがオン状態であると判別したとき（Ｓ８２８がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態にＡＲＴ状態をセットする（Ｓ８２９）。この処理により、次ゲームからＡＲＴ状態の遊技が開始され、図２７１～図２７３に示すＡＲＴ中処理が行われる。
【１２６９】
Ｓ８２９の処理後、主制御部４０は、ＸＲ優先ストックの数が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ８３０）。
【１２７０】
Ｓ８３０において、主制御部４０が、ＸＲ優先ストックの数が「０」より大きいと判別したとき（Ｓ８３０がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ８３３の処理を行う。一方、Ｓ８３０において、主制御部４０が、ＸＲ優先ストックの数が「０」より大きくないと判別したとき（Ｓ８３０がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストックの数が「０」より大きいか否かを判別する（Ｓ８３１）。
【１２７１】
Ｓ８３１において、主制御部４０が、通常ストックの数が「０」より大きくないと判別したとき（Ｓ８３１がＮＯ判定の場合）、主制御部４０は、後述のＳ８３３の処理を行う。一方、Ｓ８３１において、主制御部４０が、通常ストックの数が「０」より大きいと判別したとき（Ｓ８３１がＹＥＳ判定の場合）、主制御部４０は、通常ストック優先フラグをオン状態にする（Ｓ８３２）。
【１２７２】
Ｓ８３２の処理後、Ｓ８３０がＹＥＳ判定の場合、又は、Ｓ８３１がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤処理を行う（Ｓ８３３）。この処理では、主制御部４０は、前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（図２２１～図２２４参照）を参照し、放出対象のストック種別に基づいて、前兆ゲーム数（０～６４ゲーム）を抽籤により決定する。そして、Ｓ８３３の処理後、主制御部４０は、擬似ボーナス終了時（入賞時）処理を終了する。
【１２７３】
ここで、再度、Ｓ８２８に戻って、Ｓ８２８がＮＯ判定の場合、主制御部４０は、ＡＲＴ管理状態を通常状態にセットする（Ｓ８３４）。この処理により、次ゲームから通常状態の遊技が開始され、図２６６に示す通常中処理が行われる。そして、Ｓ８３４の処理後、主制御部４０は、擬似ボーナス終了時（入賞時）処理を終了する。
【１２７４】
＜副制御回路の動作説明＞
次に、図２９５～図２９７を参照して、副制御回路４２のサブＣＰＵ８１が、プログラムを用いて実行する各種処理（タスク）の内容について説明する。なお、以下に説明するサブＣＰＵ８１の各種処理において必要となる、各種テーブルはサブＲＯＭ８２に格納され、各種制御フラグ、各種制御カウンタ、各種格納領域等はサブＲＡＭ８３等に設けられる。

【１２７５】
［主基板通信タスク］
まず、図２９５を参照して、サブＣＰＵ８１により行われる主基板通信タスクについて説明する。
【１２７６】
まず、サブＣＰＵ８１は、主制御部４０から送信されたコマンドの受信チェックを行う（Ｓ８５１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、コマンドを受信した場合、受信したコマンドの種別を抽出する（Ｓ８５２）。
【１２７７】
次いで、サブＣＰＵ８１は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ８５３）。Ｓ８５３において、サブＣＰＵ８１が、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判別したとき（Ｓ８５３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ８５１に戻し、Ｓ８５１以降の処理を繰り返す。
【１２７８】
一方、Ｓ８５３において、サブＣＰＵ８１が、前回とは異なるコマンドを受信したと判別したとき（Ｓ８５３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドに基づいて、メッセージキューにメッセージを格納する（Ｓ８５４）。なお、メッセージキューとは、プロセス間で情報を交換するための機構である。そして、Ｓ８５４の処理後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ８５１に戻し、Ｓ８５１以降の処理を繰り返す。
【１２７９】
［演出登録タスク］
次に、図２９６を参照して、サブＣＰＵ８１により行われる演出登録タスクについて説明する。
【１２８０】
まず、サブＣＰＵ８１は、メッセージキューからメッセージを取り出す（Ｓ８６１）。次いで、サブＣＰＵ８１は、メッセージキューにメッセージが有るか否かを判別する（Ｓ８６２）。Ｓ８６２において、サブＣＰＵ８１が、メッセージキューにメッセージが無いと判別したとき（Ｓ８６２がＮＯ判定のとき）、サブＣＰＵ８１は、後述のＳ８６５の処理を行う。
【１２８１】
一方、Ｓ８６２において、サブＣＰＵ８１が、メッセージキューにメッセージが有ると判別したとき（Ｓ８６２がＹＥＳ判定のとき）、サブＣＰＵ８１は、メッセージから遊技情報を複写する（Ｓ８６３）。この処理では、例えば、パラメータによって特定される、内部当籤役、回転が停止したリールの種別、表示役、遊技状態フラグ等の各種データがサブＲＡＭ８３に設けられた格納領域（不図示）に複写される。
【１２８２】
次いで、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を行う（Ｓ８６４）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、受信したコマンドの種別に応じて、演出内容の決定や演出データの登録等を行う。なお、演出内容決定処理の詳細については、後述の図２９７を参照しながら後で説明する。
【１２８３】
次いで、サブＣＰＵ８１は、アニメーションデータの登録を行う（Ｓ８６５）。次いで、サブＣＰＵ８１は、サウンドデータの登録を行う（Ｓ８６６）。次いで、サブＣＰＵ８１は、ランプデータの登録を行う（Ｓ８６７）。なお、これらの登録処理は、Ｓ８６４の演出内容決定処理において登録された演出データに基づいて行われる。Ｓ８６７の後、サブＣＰＵ８１は、処理をＳ８６１に戻し、Ｓ８６１以降の処理を繰り返す。
【１２８４】
［演出内容決定処理］
次に、図２９７を参照して、演出登録タスクのフローチャート（図２９６参照）中のＳ８６４で行う演出内容決定処理について説明する。

【１２８５】
まず、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ８７１）。
【１２８６】
Ｓ８７１において、サブＣＰＵ８１が、スタートコマンド受信時であると判別したとき（Ｓ８７１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時処理を行う（Ｓ８７２）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンドに後述の指示情報が含まれていれば、その指示情報及び内部当籤役等に基づいて演出番号を決定して登録する。また、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンドに後述の指示情報が含まれていなければ、演出用乱数値を抽出し、内部当籤役等に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録する。
【１２８７】
ここで、演出番号は、今回実行する演出内容を指定するデータである。なお、指示情報及び内部当籤役等に基づいて演出番号が決定された場合は、後述のＡＴナビに係る演出が実行される。
【１２８８】
次いで、サブＣＰＵ８１は、登録されている演出番号に応じて、スタート時の演出データを登録する（Ｓ８７３）。演出データは、アニメーションデータ、サウンドデータ及びランプデータを指定するデータである。それゆえ、演出データが登録されると、対応するアニメーションデータ等が決定され、液晶表示装置１１による表示等の演出が実行される。そして、Ｓ８７３の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２９６参照）のＳ８６５に移す。
【１２８９】
一方、Ｓ８７１において、サブＣＰＵ８１が、スタートコマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ８７１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ８７４）。
【１２９０】
Ｓ８７４において、サブＣＰＵ８１が、リール停止コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ８７４がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンド受信時処理を行う（Ｓ８７５）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンドに後述の指示情報が含まれていれば、その指示情報及び内部当籤役等に基づいて演出番号を決定して登録する。また、サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンドに後述の指示情報が含まれていなければ、現在の演出番号を変更しない。なお、本発明に係る遊技機としては、リール停止コマンドに後述の指示情報が含まれていない場合に、演出用乱数値を抽出し、内部当籤役等に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録してもよい。
【１２９１】
次いで、サブＣＰＵ８１は、登録されている演出番号及び作動ストップボタンの種別に応じて、停止時の演出データを登録する（Ｓ８７６）。その後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２９６参照）のＳ８６５に移す。
【１２９２】
一方、Ｓ８７４において、サブＣＰＵ８１が、リール停止コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ８７４がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、表示コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ８７７）。
【１２９３】
Ｓ８７７において、サブＣＰＵ８１が、表示コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ８７７がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、表示コマンド受信時処理を行う（Ｓ８７８）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、表示役等に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録する。ここで、演出番号は、今回実行する演出内容を指定するデータである。その後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２９６参照）のＳ８６５に移す。

【１２９４】
一方、Ｓ８７７において、表示コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ８７７がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、払出終了コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ８７９）。Ｓ８７９において、サブＣＰＵ８１は、払出終了コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ８７９がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、払出終了コマンド受信時処理を行う（Ｓ８８０）。その後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２９６参照）のＳ８６５に移す。
【１２９５】
一方、Ｓ８７９において、サブＣＰＵ８１が、払出終了コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ８７９がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ８８１）。
【１２９６】
Ｓ８８１において、サブＣＰＵ８１が、ボーナス開始コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ８８１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始用の演出データを登録する（Ｓ８８２）。その後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２９６参照）のＳ８６５に移す。
【１２９７】
一方、Ｓ８８１において、サブＣＰＵ８１が、ボーナス開始コマンド受信時でないと判別したとき（Ｓ８８１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ８８３）。Ｓ８８３において、サブＣＰＵ８１が、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ８８３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了用の演出データを登録する（Ｓ８８４）。その後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２９６参照）のＳ８６５に移す。
【１２９８】
Ｓ８８３において、サブＣＰＵ８１が、ボーナス終了コマンド受信時ではないと判別したとき（Ｓ８８３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、無操作コマンド受信時であるか否かを判別する（Ｓ８８５）。Ｓ８８５において、サブＣＰＵ８１が、無操作コマンド受信時ではないと判別したとき（Ｓ８８５がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２９６参照）のＳ８６５に移す。
【１２９９】
一方、Ｓ８８５において、サブＣＰＵ８１が、無操作コマンド受信時であると判別したとき（Ｓ８８５がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ８１は、無操作コマンド受信時処理を行う（Ｓ８８６）。この処理では、サブＣＰＵ８１は、無操作コマンドに含まれる情報（例えば各種エラー情報）に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録する。ここで、演出番号は、今回実行する演出内容を指定するデータである。Ｓ８８６の処理後、サブＣＰＵ８１は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図２９６参照）のＳ８６５に移す。
【１３００】
＜指示モニタの表示＞
次に、図２９８～図３０７を参照しながら、指示モニタの表示について説明する。
【１３０１】
［表示内容］
まず、指示モニタの表示内容及び表示方法について、図２９８を参照して説明する。
図２９８は、指示モニタの表示内容及び表示方法を示す説明図である。
【１３０２】
本実施形態では、ストップボタンの押し順、停止表示させるべき図柄位置、決定された内部当籤役などを指示モニタに表示する。そして、本実施形態では、払出枚数表示器６ａ及びベット数表示ＬＥＤ８を指示モニタとして使用する。
【１３０３】

図２９８に示すように、指示モニタには、指示情報が表示される。本実施形態において指示情報とは、メダル（遊技媒体）の獲得性能に明らかな差異が生じる情報であり、リール（ストップボタン）の押し順及び特定のリールの押下位置（停止表示させる図柄位置）が識別可能な情報とする。

【１３０４】

指示情報としては、例えば、指示パターンＩＤ、停止表示させるべき図柄位置（目押し指示）、条件装置識別ＩＤが挙げられる。指示パターンＩＤは、ストップボタンの押し順を示す表示である。例えば、払出枚数表示器６ａに指示パターンＩＤとして、「５」を表示する場合は、「０５」を表示する。なお、表示する数値と押し順の対応関係については、図３０５を用いて後で説明する。

【１３０５】

例えば、ベット数表示ＬＥＤ８に指示パターンＩＤとして、「５」を表示する場合は、１０進数の「５」を２進数の「１０１」に変換し、ＢＥＴランプの点灯及び消灯により「１０１」を表示する。具体的には、３ＢＥＴランプ８ｃと１ＢＥＴランプ８ａを点灯し、２ＢＥＴランプ８ｂを消灯する。すなわち、「１」を表す場合にＢＥＴランプを点灯し、「０」を表す場合にＢＥＴランプを消灯して、２進数の数値を表す。

【１３０６】

停止表示させるべき図柄位置（目押し指示）は、リールの種類（左、中、右）と、図柄位置を示す表示である。例えば、払出枚数表示器６ａに左リール３Ｌの図柄位置「１８」を表示する場合は、図２９８に示すように、左リール３Ｌを表す「０１ｂ」と、図柄位置「１８」を表す「１８」とを表示する。

【１３０７】

リールの種別は、左側の（十の位を表示する）７セグメントＬＥＤのうちの最も左側に位置する２つのセグメントで表現する。例えば、左リール３Ｌ（「０１ｂ」）を表現する場合は、上述の２つのセグメントのうちの上部に位置するセグメントを点灯する（図２９８参照）。また、中リール３Ｃ（「０２ｂ」）を表現する場合は、上述の２つのセグメントのうちの下部に位置するセグメントを点灯する。そして、右リール３Ｒ（「０３ｂ」）を表現する場合は、上述の２つのセグメントを点灯する。

【１３０８】

図柄位置は、払出枚数表示器６ａの十の位を表示する７セグメントＬＥＤと一の位を表示する７セグメントＬＥＤを用いて表現する。例えば、図柄位置「１８」を表現する場合は、払出枚数表示器６ａに「１８」を表示する。なお、図柄位置「２０」を表現する場合は、払出枚数表示器６ａの一の位を表示する７セグメントＬＥＤによって「Ａ」を表示する。

【１３０９】

条件装置識別ＩＤは、押し順が必要な内部当籤役（押し順ナビ）の種別を示す数値であり、本実施形態では、当籤番号と同じ値にしている。例えば、特定の押し順によりベル（遊技媒体の払出し）に係る図柄の組合せが停止表示可能な内部当籤役に当籤した場合に、その当籤番号（条件装置識別ＩＤ）を表示する。これにより、条件装置識別ＩＤは、ストップボタンの押し順が識別可能な情報になる。

【１３１０】

払出枚数表示器６ａに条件装置識別ＩＤとして、「４５」を表示する場合は、１０進数で「４５」を表示する。なお、本実施形態では、条件装置識別ＩＤの数値と、条件装置識別ＩＤに対応する当籤番号の数値を同じ値にした。しかし、本発明に係る条件装置識別ＩＤとしては、当籤番号と対応していれば、同じ値でなくてもよい。

【１３１１】

また、払出枚数表示器６ａに条件装置識別ＩＤとして、「４５」を表示する場合は、２進数で「０１０１１０１ｂ」と表示してもよい。本実施形態では、払出枚数表示器６ａの一の位を表示する７セグメントＬＥＤの各セグメントを点灯又は消灯することにより、２進数を表現する。すなわち、「１」を表す場合に各セグメントを点灯し、「０」を表す場

合に各セグメントを消灯して、２進数の数値を表す（図２９８参照）。
【１３１２】
［表示タイミング］
次に、指示情報の表示タイミングについて、図２９９～図３０３を参照して説明する。
図２９９は、指示モニタの表示タイミングの概要を示すタイミングチャートである。
【１３１３】
図２９９に示すように、スタートレバー１６押下からストップボタン押下の受付が可能になるまでの間は、主制御部４０が、副基板３２などの周辺基板へ指示情報を送信する。スタートレバー１６の押下からストップボタン押下の受付が可能になるまでの間には、リールの回転開始が行われる。このリールの回転開始は、リールの回転の速さが一定となるための開始基点である。そのため、リールの回転開始以降は、リールを用いた演出（所謂、リール演出）が行えない期間となる。
【１３１４】
また、ストップボタン押下の受付が可能になった後、新たな指示情報を送信する必要がある場合は、第３停止操作が行われるまでに副基板３２などの周辺基板へ新たな指示情報を送信する。例えば、周辺基板へ送信済みの指示情報に変更が生じた場合は、その度に新たな指示情報を周辺基板へ送信する。
【１３１５】
一方、スタートレバー１６の押下からストップボタン押下の受付が可能になるまでの間は、任意で指示モニタに指示情報の表示を行う。なお、この期間中に指示情報の表示を行う場合は、その表示のタイミングを任意に設定することができる。
【１３１６】
また、ストップボタン押下の受付が可能になってから第３停止操作が行われるまでの間（ストップボタン押下受付可期間）は、指示モニタに各ストップボタンの押下に必要な指示情報を表示する。すなわち、ストップボタンの押下を受け付ける期間中は、少なくとも次のストップボタンの押下に必要な指示情報を指示モニタに表示する。なお、ストップボタン押下受付可期間は、最低限、次のストップボタンの押下に必要な情報を表示し、ストップボタンの押下後に指示情報を変更してもよい。また、第３停止操作が行われた後からスタートレバー１６の押下までの間は、任意で指示モニタに指示情報の表示を行う。
【１３１７】
なお、ストップボタンの押下後に、遊技ロック演出等を実行するために、ストップボタンの押下を受け付けない期間は、指示モニタによる指示情報の表示を行わなくてもよい。また、指示モニタとして払出枚数表示器６ａを採用する場合は、第３停止操作後（全リールの停止後）に、指示モニタ（払出枚数表示器６ａ）にメダルの払出し枚数を表示してもよい。この場合は、メダルが投入される（投入操作が検出される）と、指示モニタ（払出枚数表示器６ａ）によるメダルの払出し枚数の表示を終了する。また、指示モニタとして払出枚数表示器６ａやベット数表示ＬＥＤ８を適用する場合は、第３停止操作後（全リールの停止後）に指示情報の表示を行わない。
【１３１８】
指示モニタとして払出枚数表示器６ａを採用する場合は、第１停止操作後、第２停止操作後又は第３停止操作後に、指示モニタ（払出枚数表示器６ａ）による指示情報の表示を終了してもよい。この場合は、指示モニタ（払出枚数表示器６ａ）の指示情報による指示が完了した後が好ましい。例えば、１/６で正解の押し順となる当籤役（当籤番号）が決定された場合は、第２停止操作後であれば、指示情報を表示しなくても押し順を間違うことは無い。したがって、１/６で正解の押し順となる当籤役（当籤番号）が決定された場合は、第２停止操作後又は第３停止操作後（全リールの停止後）に指示情報の表示を終了してもよい。
【１３１９】
なお、１/６で正解の押し順となる当籤役（当籤番号）が決定され、第１停止操作後に遊技ロック演出等を実行するために、ストップボタンの押下を受け付けない期間になる場

合は、遊技ロック演出中に指示情報を表示し続けることが好ましい。そして、第２停止操作後又は第３停止操作後に指示情報の表示を終了してもよい。

【１３２０】

また、第１停止操作の１/３で正解の押し順となる当籤役（当籤番号）が決定された場合は、第１停止操作後以降であれば、指示情報を表示しなくても押し順を間違うことは無い。したがって、第１停止操作の１/３で正解の押し順となる当籤役（当籤番号）が決定された場合は、第１停止操作後、第２停止操作後又は第３停止操作後（全リールの停止後）に指示情報の表示を終了してもよい。

【１３２１】

また、スタートレバー１６の押下から第３停止操作が行われるまでの間において、指示モニタには、指示情報として、指示パターンＩＤ、停止表示させるべき図柄位置（目押し指示）、条件装置識別ＩＤの少なくとも２つを交互に表示してもよい。

【１３２２】

本実施形態におけるＡＴナビとは、副制御回路４２により、液晶表示装置１１、ランプ群（ＬＥＤ）２１、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒを制御して、ストップボタンの押し順及び特定のリールの押下位置を遊技者が認識できるように報知することである。本実施形態では、スタートレバー１６の押下からストップボタンの押下の受付が可能になるまでの間は、任意で液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビを行う。

【１３２３】

なお、この期間中にＡＴナビ（指示情報の表示）を行う場合は、ＡＴナビを実行するタイミングを任意に設定することができる。また、この期間中に実行するＡＴナビは、指示モニタによる指示情報の表示と同期しなくてもよい。

【１３２４】

ストップボタン押下の受付が可能になってから第３停止操作が行われるまでの間（ストップボタン押下受付可期間）は、液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビを行う。すなわち、ストップボタン押下受付可期間中は、少なくとも次のストップボタンの押下に必要な情報をＡＴナビによって報知する。この期間中は、ストップボタンの押下後に、ストップボタンの押下に必要な情報を変更してもよい。ストップボタンの押下後に、遊技ロック演出等を実行するために、ストップボタンの押下を受け付けない期間は、ＡＴナビを行わなくてもよい。また、第３停止操作が行われた後からスタートレバー１６の押下までの間は、任意で液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビを行う。

【１３２５】

次に、指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その１）について、図３００を参照して説明する。

図３００は、表示タイミング（その１）を示すタイミングチャートである。

【１３２６】

図３００に示すように、スタートレバー１６が押下されると、主制御部４０は、副制御回路４２を実装した副基板３２などの周辺基板へ指示情報を送信する。主制御部４０は、副基板３２等の周辺基板へ指示情報を送信した後に、指示モニタに指示情報を表示させる。この指示モニタによる指示情報の表示は、第３停止操作が行われたときに終了する。

【１３２７】

また、副制御回路４２は、指示モニタによる指示情報の表示と同じタイミングで、液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビを行う。このＡＴナビは、第３停止操作が行われたときに終了する。なお、指示モニタによる指示情報の表示及びＡＴナビが開始された後、遊技ロック演出等によりストップボタンの押下を受け付けない期間になる場合は、指示モニタによる指示情報の表示及びＡＴナビを実行しなくてもよい。

【１３２８】

ここで、指示モニタによる指示情報の表示と液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビとを同じタイミングで開始する方法について説明する。

【１３２９】

指示モニタは、主制御部４０による制御により駆動する。主制御部４０による制御では、定周期（１．１１７２ｍｓ）の割込処理（図２６６参照）において、通信データ（コマンド）の送信（Ｓ３３４）、及び、ランプや７セグ表示器６（払出枚数表示器６ａや貯留枚数表示器６ｂ）、ベット数表示ＬＥＤ８の表示制御（Ｓ３３６）を行う。

【１３３０】

指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その１）を実行する場合は、指示情報を含む通信データ（コマンド）を副制御回路４２に送信した割込処理の次の割込処理において、主制御部４０は、指示モニタによる指示情報の表示を行う。一方、副制御回路４２による制御では、通信データ（コマンド）を受信してから、１割込分（１．１１７２ｍｓ）が経過後にＡＴナビを開始する。

【１３３１】

これにより、指示モニタによる指示情報の表示と液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビとを同じタイミングで開始することができる。なお、指示情報の表示とＡＴナビのタイミングをより正確に一致させるには、通信データ（コマンド）を送信する時間を考慮して、１割込分（１．１１７２ｍｓ）から通信データ（コマンド）の送信に係る時間を減算した時間が経過後に、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを開始するとよい。

【１３３２】

指示モニタによる指示情報の表示と液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビとを同じタイミングで開始することにより、液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビのみが先に行われないようにすることができる。したがって、副制御回路４２の制御によるＡＴナビは、主制御部４１の制御による指示情報の表示と重複したものとなり、副制御回路４２の制御によるＡＴナビが、メダルの投入総数に対するメダルの払出し総数の比率（所謂出玉率）に影響することを防止することができる。すなわち、指示モニタによる指示情報の表示が行われるため、ＡＴナビの有無が所謂出玉率に影響しない。

【１３３３】

本実施形態では、指示情報の表示とＡＴナビとを同じタイミングで開始するようにした。しかし、本発明に係る遊技機としては、指示情報の表示の終了とＡＴナビの終了とを同じタイミングで行うようにしてもよい。なお、ＡＴナビの終了は、指示情報の表示の終了と同じタイミング、又は、指示情報の表示の終了よりも先に行うことが好ましい。

【１３３４】

次に、指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その２）について、図３０１を参照して説明する。

図３０１は、表示タイミング（その２）を示すタイミングチャートである。

【１３３５】

図３０１に示すように、スタートレバー１６が押下されると、主制御部４０は、副制御回路４２を実装した副基板３２などの周辺基板へ指示情報を送信する。そして、リールの回転が開始されると、主制御部４０は、指示モニタに指示情報を表示させる。この指示モニタによる指示情報の表示は、第３停止操作が行われたときに終了する。なお、指示モニタによる指示情報の表示が開始された後、遊技ロック演出等によりストップボタンの押下を受け付けない期間になる場合は、指示モニタによる指示情報の表示を実行しなくてもよい。

【１３３６】

指示モニタによる指示情報の表示が行われた後に、副制御回路４２は、液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビを行う。このＡＴナビは、第３停止操作が行われたときに終了する。なお、ＡＴナビが開始された後、遊技ロック演出等によりストップボタンの押下を受け付けない期間になる場合は、ＡＴナビを実行しなくてもよい。

【１３３７】

リール回転開始処理（図２４１のＳ１３）において、リールの回転が開始されると、そのリールの回転開始に合わせて、主制御部４１が副制御回路４２へリール回転開始コマンドを送信する。リール回転開始コマンドは、リールの回転開始等を特定するパラメータを

含んで構成される。

【１３３８】

指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その２）を実行する場合は、リール回転開始コマンドの送信よりも前に、主制御部４０が指示モニタによる指示情報の表示を開始する。一方、副制御回路４２による制御では、リール回転開始コマンドを受信すると、ＡＴナビを開始する。これにより、通信データ（コマンド）の送信に係る時間、及び、副制御回路４２による演出の選択に係る制御の時間分だけ、指示モニタによる指示情報の表示の開始よりもＡＴナビの開始が遅れる。

【１３３９】

また、別の方法としては、主制御部４０がリール回転開始コマンドの送信の直後に指示モニタによる指示情報の表示を開始する。次に、副制御回路４２は、リール回転開始コマンドを受信してから、予め定められた指示待ち時間の経過後に、ＡＴナビを開始する。このとき、指示待時間は、遊技者が十分に認識可能な程度の時間とすることが好ましい。

【１３４０】

このようにすることで、副制御回路４２の制御によるＡＴナビが、主制御部４０の制御による指示モニタの指示情報の表示よりも先に行われることを避けることができる。したがって、副制御回路４２の制御によるＡＴナビ（指示情報の報知）は、主制御部４１の制御による指示情報の表示と重複したものとなり、副制御回路４２の制御によるＡＴナビが、メダルの投入総数に対するメダルの払出し総数の比率（所謂出玉率）に影響することを防止することができる。すなわち、指示モニタによる指示情報の表示が行われるため、ＡＴナビの有無が所謂出玉率に影響しない。

【１３４１】

本実施形態では、主制御部４０から副制御回路４２への単方向通信を行っている。そのため、指示情報の表示とＡＴナビとを同じタイミングで開始する場合は、主制御部４０と副制御回路との相互確認ができない。その結果、指示情報の表示とＡＴナビとを開始する直前は、主制御部４０及び副制御回路４２がそれぞれ独立して指示情報の表示及びＡＴナビに係る制御を行うことになり、主制御部４０側で処理の遅延が発生してしまうと、副制御回路４２側で行うＡＴナビが指示情報の表示よりも先に行われる虞がある。しかし、指示モニタの指示情報の表示よりもＡＴナビを遅らせることにより、その遅らせた分の時間を利用して、指示情報を指示モニタに正常に表示できているか否かを判定し、正常に表示できていない場合は、ＡＴナビを中止することができる。

なお、指示モニタが正常に動作しない場合の対策は、ＡＴナビを遅らせる例に限定されない。

【１３４２】

次に指示モニタが正常に動作しない場合の対策について説明する。

【１３４３】

第１の対策としては、指示モニタ表示開始コマンドを設けることが挙げられる。この指示モニタ表示開始コマンドは、指示モニタの表示が正常に開始された場合に、主制御部４０から副制御回路４２へ送信される。副制御回路４２は、指示モニタ表示開始コマンドを受信すると、液晶表示装置１１等を制御してＡＴナビを開始する。

【１３４４】

第２の対策としては、指示モニタ表示エラーコマンドを設ける。ことが挙げられる。この指示モニタ表示エラーコマンドは、指示モニタが正常に動作しない（エラーが発生した）場合に、主制御部４０から副制御回路４２へ送信される。副制御回路４２は、指示モニタ表示エラーコマンドを受信すると、ＡＴナビを中止する。

【１３４５】

第３の対策としては、指示モニタが正常に動作しない場合のエラーを、遊技停止に係るエラーにする。これにより、指示モニタが正常に動作しない場合は、遊技ができなくなり、ＡＴナビも中止される。

【１３４６】

第４の対策としては、指示モニタを駆動させるＬＥＤドライブ基板と主制御部４０及び副制御回路４２を電気的に接続する。そして、主制御部４０は、ＬＥＤドライブ基板へＬＥＤ制御情報を送信する。このとき、ＬＥＤドライブ基板おけるエラー（例えば、内部のエラー、主制御部４０との通信エラー）が検出された場合に、主制御部４０を介さずに直接副制御回路４２へエラー情報を送信する。その結果、主制御部４０とＬＥＤドライブ基板との間で通信エラーが発生してしまった場合であっても、副制御回路４２が当該エラーを検知することができ、ＡＴナビを行わないようにすることができる。

【１３４７】

次に、指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その３）について、図３０２を参照して説明する。

図３０２は、表示タイミング（その３）を示すタイミングチャートである。

【１３４８】

図３０２に示すように、スタートレバー１６が押下されると、主制御部４０は、副制御回路４２を実装した副基板３２などの周辺基板へ指示情報を送信する。そして、リールの回転が開始されると、副制御回路４２は、液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビを行う。このＡＴナビは、第３停止操作が行われたときに終了する。なお、ＡＴナビが開始された後、遊技ロック演出等によりストップボタンの押下を受け付けない期間になる場合は、ＡＴナビを実行しなくてもよい。

【１３４９】

次に、ストップボタン押下の受付が可能になると、主制御部４０は、指示モニタに指示情報を表示させる。この指示モニタによる指示情報の表示は、第３停止操作が行われたときに終了する。なお、指示モニタによる指示情報の表示が開始された後、遊技ロック演出等によりストップボタンの押下を受け付けない期間になる場合は、指示モニタによる指示情報の表示を実行しなくてもよい。

【１３５０】

指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その３）を実行する場合は、副制御回路４２がリール回転開始コマンドを受信すると、液晶表示装置１１等を制御してＡＴナビを開始する。リールの回転が開始され、リールの回転速度が予め定められた基準速度になると（定速になった後にリールインデックスを検知すると）、「ストップボタン押下受付可」になる。主制御部４０は、「ストップボタン押下受付可」になると同時、或いはその直前で、指示モニタによる指示情報の表示を開始する。

【１３５１】

このようにすることで、「ストップボタン押下受付可」になったタイミング又はそれ以前のタイミングで指示モニタに指示情報が表示されるため、副制御回路４２の制御によるＡＴナビが、所謂出玉率に影響することを防止することができる。すなわち、指示情報の表示より前の何れのタイミングでＡＴナビが行われても、停止操作を行うことができない期間であるため、指示情報のみを確認して停止操作を行う場合と、ＡＴナビのみを確認して停止操作を行う場合で、所謂出玉率に差が生じない。したがって、指示情報の表示を待たずにＡＴナビを開始することができる。その結果、停止操作が可能になる前にＡＴナビを表示する時間を増やすことができ、遊技者がＡＴナビに気づかずに停止操作を行ってしまうことを防止することができる。

【１３５２】

本実施形態では、リールの回転が開始されると、ＡＴナビを実行し、ストップボタン押下の受付が可能になると、指示モニタに指示情報を表示させるようにした。しかし、本発明に係る遊技機としては、ＡＴナビを任意のタイミングで開始し、第３停止操作が行われると、指示モニタに指示情報を表示させるようにしてもよい。なお、ＡＴナビの開始のタイミングは、停止操作が可能になる前が好ましい。

【１３５３】

次に、指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その４）について、図３０３を参照して説明する。

図３０３は、表示タイミング（その４）を示すタイミングチャートである。
【１３５４】
図３０３に示すように、スタートレバー１６が押下されると、主制御部４０は、指示モニタに指示情報を表示させる。この指示モニタによる指示情報の表示は、第３停止操作が行われたときに終了する。なお、指示モニタによる指示情報の表示が開始された後、遊技ロック演出等によりストップボタンの押下を受け付けない期間になる場合は、指示モニタによる指示情報の表示を実行しなくてもよい。
【１３５５】
次に、リールの回転が開始された後に、主制御部４０は、副制御回路４２を実装した副基板３２などの周辺基板へ指示情報を送信する。その後、副制御回路４２は、液晶表示装置１１等を用いたＡＴナビを行う。このＡＴナビは、第３停止操作が行われたときに終了する。なお、ＡＴナビが開始された後、遊技ロック演出等によりストップボタンの押下を受け付けない期間になる場合は、ＡＴナビを実行しなくてもよい。
【１３５６】
指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その４）を実行する場合は、指示情報を副制御回路４２へ送信するタイミングを、「スタートレバー押下」から「ストップボタン押下受付可」までの間であり、指示モニタによる指示情報の表示後であれば、任意に設定してよい。但し、指示情報の送信後に副制御回路４２がＡＴナビを行うことを考慮し、ＡＴナビが「ストップボタン押下受付可」よりも開始することができるタイミングで指示情報を副制御回路４２へ送信することが好ましい。
【１３５７】
指示情報は、当籤役（当籤番号）に基づくため、内部抽籤処理（図２４１のＳ６）よりも後であって、リール停止制御処理（図２４１のＳ１５）よりも前に、副制御回路４２へ送信されればよい。したがって、この間に送信されるコマンド（スタートコマンド、リール回転開始コマンド）に指示情報を含ませて副制御回路４２へ送信してもよく、また、専用のコマンドを送信するようにしてもよい。
【１３５８】
また、指示モニタによる指示情報の表示が確実に行われてから、指示情報を副制御回路４２へ送信することが好ましい。よって、図３０３に示す指示モニタによる指示情報の表示タイミング（その４）では、「リールの回転開始」から「ストップボタン押下受付可」の間、つまり、物理リールが一定の速度に達するまでに係る物理的な待ち時間（１～２秒）を利用している。
【１３５９】
また、指示モニタに指示情報を表示開始後に、所定の期間を設けて指示情報を送信することで、図３００及び図３０１に示す指示情報の表示タイミングと同様に、副制御回路４２の制御によるＡＴナビが指示情報の表示よりも先に行われることを避けることができる。したがって、副制御回路４２の制御によるＡＴナビは、主制御部４１の制御による指示情報の表示と重複したものとなり、副制御回路４２の制御によるＡＴナビが、所謂出玉率に影響することを防止することができる。すなわち、指示モニタによる指示情報の表示が行われるため、ＡＴナビの有無が所謂出玉率に影響しない。
【１３６０】
さらに、指示モニタに指示情報を表示した後に、指示情報を副制御回路４２へ送信するため、副制御回路４２による制御でエラーが発生したとしても、指示情報自体が伝搬していない。その結果、指示モニタによる指示情報の表示よりも先にＡＴナビが行われないようにすることができる。
【１３６１】
［条件装置のグループ化］
次に、条件装置のグループ化について、図３０４～図３０７を参照して説明する。
【１３６２】
図３０４は、条件装置作動状態と図柄の組合せの対応関係を示す説明図である。

図３０４に示すように、本実施形態では、条件装置識別ＩＤが当籤番号と一対一で対応しており、条件装置識別ＩＤの値と当籤番号の値を同じにしている。すなわち、当籤番号が「３８」である場合は、条件装置識別ＩＤが「３８」になる。

【１３６３】

当籤番号「３８」が当籤すると、左ベル１（図１９参照）が決定され、条件装置識別ＩＤとして「３８」が決定される。当籤番号「３８」（左ベル１）が当籤する確率は、５４６７／６５５３６（設定値６）である。

【１３６４】

当籤番号「３８」（左ベル１）が当籤した場合は、内部当籤役としてコード名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚役１）、「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚役２）、「ＢＦ０１」（Ｇ＿１枚ベル１）及び「ＢＣ０１」（Ｇ＿９枚ベル）が重複して当籤する（図２５参照）。そして、左リール３Ｌに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＣ０１Ｇ＿９枚ベル」に対応する図柄の組合せが停止表示され、９枚のメダルが払い出される（図２３８参照）。

【１３６５】

一方、当籤番号「３８」（左ベル１）が当籤した場合に、中リール３Ｃに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＦ０１」（Ｇ＿１枚ベル１）又は「ＫＢ０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行目）に対応する図柄の組合せが停止表示される。その結果、１枚のメダルが払い出される又はメダルが払い出されない。また、当籤番号「３８」（左ベル１）が当籤した場合に、右リール３Ｒに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚１）又は「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚２）に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。

【１３６６】

当籤番号「３９」が当籤すると、中ベル１（図１９参照）が決定され、条件装置識別ＩＤとして「３９」が決定される。当籤番号「３９」（中ベル１）が当籤する確率は、５４６７／６５５３６（設定値６）である。

【１３６７】

当籤番号「３９」（中ベル１）が当籤した場合は、内部当籤役としてコード名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚役１）、「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚役２）、「ＢＦ０２」（Ｇ＿１枚ベル２）及び「ＢＣ０１」（Ｇ＿９枚ベル）が重複して当籤する（図２５参照）。そして、中リール３Ｃに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＣ０１Ｇ＿９枚ベル」に対応する図柄の組合せが停止表示され、９枚のメダルが払い出される（図２３８参照）。

【１３６８】

一方、当籤番号「３９」（中ベル１）が当籤した場合に、左リール３Ｌに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＦ０２」（Ｇ＿１枚ベル２）又は「ＫＢ０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行目）に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚メダルが払い出される又はメダルが払い出されない。また、当籤番号「３９」（中ベル１）が当籤した場合に、右リール３Ｒに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚１）又は「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚２）に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。

【１３６９】

当籤番号「４０」が当籤すると、右ベル１（図１９参照）が決定され、条件装置識別ＩＤとして「４０」が決定される。当籤番号「４０」（右ベル１）が当籤する確率は、５４６７／６５５３６（設定値６）である。

【１３７０】

当籤番号「４０」（右ベル１）が当籤した場合は、内部当籤役としてコード名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚役１）、「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚役２）、「ＢＦ０３」（Ｇ＿１枚ベル３）及び「ＢＣ０１」（Ｇ＿９枚ベル）が重複して当籤する（図２５参照）。そして、右リール３Ｒに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＣ０１Ｇ＿

９枚ベル」に対応する図柄の組合せが停止表示され、９枚のメダルが払い出される（図２３８参照）。

【１３７１】

一方、当籤番号「４０」（右ベル１）が当籤した場合に、左リール３Ｌに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＦ０３」（Ｇ＿１枚ベル３）又は「ＫＢ０１」（Ｇ＿ＲＴ１移行目）に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚メダルが払い出される又はメダルが払い出されない。また、当籤番号「４０」（右ベル１）が当籤した場合に、中リール３Ｃに対して第１停止操作を行うと、コード名「ＢＰ０１」（Ｇ＿押し順失敗１枚１）又は「ＢＰ０２」（Ｇ＿押し順失敗１枚２）に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。

【１３７２】

左ベル１、中ベル１、右ベル１は、内部当籤役（当籤番号）の略称であり、ストップボタンの押し順に応じて停止表示される図柄の組合せが異なる。以下、ストップボタンの押し順に応じて停止表示される図柄の組合せが異なる内部当籤役を、押し順役とする。

【１３７３】

図３０５は、指示内容と指示パターンＩＤの対応関係を示す説明図である。

図３０５に示すように、本実施形態では、指示内容のそれぞれに対して固有の指示パターンＩＤを割り当てている。

【１３７４】

例えば、ストップボタンの押し順を指示しない（指示無し）場合は、指示パターンＩＤ無し又は指示パターンＩＤの「９９」が決定される。そして、指示パターンＩＤ無しが決定された場合は、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）への表示を行わない。一方、指示パターンＩＤの「９９」が決定された場合は、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に「９９」を表示する。

【１３７５】

左リール３Ｌに対する停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「１」が決定され、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に「０１」を表示する。また、中リール３Ｃに対する停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「２」が決定され、指示モニタに「０２」を表示する。右ストップボタンの押下を指示する場合は、指示パターンＩＤの「３」が決定され、指示モニタに「０３」を表示する。決定された指示パターンＩＤは、指示情報として、副制御回路４２を実装した副基板３２などの周辺基板へ送信される。

【１３７６】

また、左リール３Ｌ又は中リール３Ｃに対する停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「４」が決定され、指示モニタに「０４」を表示する。左リール３Ｌ又は右リール３Ｒに対する停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「５」が決定され、指示モニタに「０５」を表示する。そして、中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「６」が決定され、指示モニタに「０６」を表示する。

【１３７７】

図３０６は、主制御部４０が送信する信号（その１）を示す説明図である。

【１３７８】

本実施形態では、指示モニタによる指示情報の表示を行わない期間（例えば、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＡＲＴ状態（ＸＲ、ＸＲＣ、ロケットモード、ＢＧＺを含む）以外の期間）である場合に、主制御部４０が、「指示無し」を選択する。そして、「指示無し」を選択した場合は、指示パターンＩＤを副制御回路４２へ送信しない場合と、ベルグループ用の指示パターンＩＤ「９９」を副制御回路４２へ送信する場合がある。

【１３７９】

指示パターンＩＤを副制御回路４２へ送信しない場合は、ストップボタンの押し順や条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）が認識可能となる指示情報を、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に表示しない。そして、ＡＴナビも行われない。

【１３８０】
一方、ベルグループ用の指示パターンＩＤ「９９」は、左ベル１、中ベル１、右ベル１（押し順役）をグループ化して、そのグループ化したものに割り当てた指示パターンＩＤである。指示パターンＩＤ「９９」が副制御回路４２へ送信される場合は、条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）を示唆する（完全に認識はできない）指示情報「９９」が指示モニタに表示され、それに伴うＡＴナビが行われる。したがって、複数の内部当籤役をグループ化しても、そのグループ化した情報に対応した報知を行うことができる。
【１３８１】
すなわち、左ベル１、中ベル１、右ベル１の何れかが当籤し、指示パターンＩＤ「９９」を副制御回路４２へ送信する場合は、メダルの払出し（９枚）に係る内部当籤役が当籤していることを指示モニタ及びＡＴナビで報知する。しかし、そのメダルの払出し（９枚）に係る図柄の組合せを表示するための押し順は、指示モニタ及びＡＴナビで報知しない。
【１３８２】
そして、遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了すると、条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）を示す指示情報が指示モニタに表示される。これにより、押し順役が内部当籤役として決定されても、遊技者による停止操作が行われる前に、遊技者にとって有利な特典（９枚のメダルの払出し）が付与される正解の押し順を遊技者に判別されないようにすることができる。
【１３８３】
なお、遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了しても、条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）を示す指示情報を指示モニタに表示しなくてもよい。この場合においても、遊技者による停止操作が行われる前に、遊技者にとって有利な特典（９枚のメダルの払出し）が付与される正解の押し順を遊技者に判別されないようにすることができる。
【１３８４】
また、指示パターンＩＤ「９９」を副制御回路４２へ送信する場合に、副制御回路４２の制御により、液晶表示装置１１、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒ及びランプ群２１等を用いた押し順選択演出を行ってもよい。この押し順選択演出とは、遊技者に有利な特典（９枚のメダルの払出し）が付与される正解の押し順を遊技者に選択させる演出である。この場合においても、遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了すると、条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）を示す指示情報を指示モニタに表示する。
【１３８５】
このように、押し順選択演出を行う場合において、遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了してから条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）を示す指示情報を指示モニタに表示する。これにより、押し順選択演出を行う場合に、遊技者にとって有利な特典（９枚のメダルの払出し）が付与される正解の押し順を、停止操作が行われる前に遊技者に判別されないようにすることができる。
【１３８６】
また、押し順選択演出を行う場合にいおいて、遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了しても、条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）を示す指示情報を指示モニタに表示しないようにしてもよい。この場合においても、遊技者にとって有利な特典（９枚のメダルの払出し）が付与される正解の押し順を遊技者に判別されないようにすることができる。
【１３８７】
なお、本発明に係る遊技機としては、左ベル１、中ベル１、右ベル１の何れかが当籤し、「指示無し」を選択した場合に、必ず指示パターンＩＤを副制御回路４２へ送信しないようにしてもよい。また、左ベル１、中ベル１、右ベル１の何れかに当籤し、「指示無し」を選択した場合に、必ず指示パターンＩＤ「９９」を副制御回路４２へ送信するようにしてもよい。
【１３８８】

また、本発明に係る遊技機としては、指示モニタによる指示情報の表示を行う期間（例えば、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＸＲ（ＡＲＴ）の期間）である場合に、主制御部４０が、「指示無し」を選択可能な構成にしてもよい。そして、副制御回路４２の制御により、液晶表示装置１１、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒ及びランプ群２１等を用いた押し順選択演出を行ってもよい。すなわち、指示モニタによる指示情報の表示を行う期間であっても、押し順選択演出を行ってもよい。

【１３８９】

この場合においても、遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了すると、条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）を示す指示情報を指示モニタに表示する。又は、遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了しても、条件装置識別ＩＤ（当籤番号や内部当籤役）を示す指示情報を指示モニタに表示しない。これにより、押し順選択演出を行う場合に、遊技者にとって有利な特典（９枚のメダルの払出し）が付与される正解の押し順を、停止操作が行われる前に遊技者に判別されないようにすることができる。

【１３９０】

図３０７は、主制御部４０が送信する信号（その２）を示す説明図である。

図３０７に示すように、本実施の形態では、左ベル１（条件装置識別ＩＤ「３８」）が当籤し、指示モニタに指示情報を表示する指示発生状態１である場合に、主制御部４０は、指示パターンＩＤ「０４」又は「０５」を副制御回路４２へ送信する。また、主制御部４０は、指示モニタに「０４」又は「０５」を表示する。

【１３９１】

副制御回路４２へ送信する指示パターンＩＤは、例えば、抽籤により決定してもよい。この場合は、抽籤確率に偏りが無いようにすることが好ましい。また、同一の抽籤確率で当籤する同じ押し順の役を複数設け、それぞれに指示パターンＩＤを対応付けるようにしてもよい。

【１３９２】

一方、中ベル１（条件装置識別ＩＤ「３９」）が当籤し、指示モニタに指示情報を表示する指示発生状態１である場合に、主制御部４０は、指示パターンＩＤ「０４」又は「０６」を副制御回路４２へ送信する。また、主制御部４０は、指示モニタに「０４」又は「０６」を表示する。

【１３９３】

また、右ベル１（条件装置識別ＩＤ「４０」）が当籤し、指示モニタに指示情報を表示する指示発生状態１である場合に、主制御部４０は、指示パターンＩＤ「０５」又は「０６」を副制御回路４２へ送信する。また、主制御部４０は、指示モニタに「０５」又は「０６」を表示する。

【１３９４】

指示パターンＩＤ「０４」が送信された場合のＡＴナビでは、左ストップボタン又は中ストップボタンの何れかを第１停止操作として押下するとよい旨の報知を行う。また、指示パターンＩＤ「０５」が送信された場合のＡＴナビでは、左ストップボタン又は右ストップボタンの何れかを第１停止操作として押下するとよい旨の報知を行う。そして、指示パターンＩＤ「０６」が送信された場合のＡＴナビでは、中ストップボタン又は右ストップボタンの何れかを第１停止操作として押下するとよい旨の報知を行う。

【１３９５】

このように、指示発生状態１では、正解の押し順を示す指示パターンＩＤを指示モニタに表示するのではなく、正解の押し順を含む２つの押し順をグループ化した指示パターンＩＤを指示モニタに表示する。これにより、遊技者に対して二者択一の演出を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１３９６】

また、本実施の形態では、左ベル１（条件装置識別ＩＤ「３８」）が当籤し、指示モニタに指示情報を表示する指示発生状態２である場合に、主制御部４０は、指示パターンＩＤ「０１」を副制御回路４２へ送信し、指示モニタに「０１」を表示する。

【１３９７】
一方、中ベル１（条件装置識別ＩＤ「３９」）が当籤し、指示発生状態２である場合に、主制御部４０は、指示パターンＩＤ「０２」を副制御回路４２へ送信し、指示モニタに「０２」を表示する。また、右ベル１（条件装置識別ＩＤ「４０」）が当籤し、指示発生状態２である場合に、主制御部４０は、指示パターンＩＤ「０３」を副制御回路４２へ送信し、指示モニタに「０３」を表示する。
【１３９８】
指示パターンＩＤ「０１」が送信された場合のＡＴナビでは、左ストップボタンを第１停止操作として押下するとよい旨の報知を行う。指示パターンＩＤ「０２」が送信された場合のＡＴナビでは、中ストップボタンを第１停止操作として押下するとよい旨の報知を行う。そして、指示パターンＩＤ「０３」が送信された場合のＡＴナビでは、右ストップボタンを第１停止操作として押下するとよい旨の報知を行う。
【１３９９】
本実施形態では、押し順役として、左ベル１、中ベル１及び右ベル１を設けた。しかし、本発明に係る遊技機としては、ストップボタンの押し順が同一であって、指示モニタの表示が異なる内部当籤役（当籤番号）を複数設けてもよい。
【１４００】
このような構成を実現するには、例えば、左ベル１、左ベル２、左ベル３、左ベル４、を設ける。これら左ベル１～４は、当籤番号が異なり、決定される内部当籤役が同一ではない。但し、左ベル１～４の何れかが決定された場合に、左リール３Ｌに対して第１停止操作（最初の停止操作）を行うと、９枚のメダルが払い出される図柄の組合せが停止表示される。
【１４０１】
左ベル１が決定されて、左リール３Ｌに対して第１停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「１」が決定され、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に「０１」を表示する。左ベル２が決定されて、左リール３Ｌに対して第１停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「１６」が決定され、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に「１６」を表示する。
【１４０２】
左ベル３が決定されて、左リール３Ｌに対して第１停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「３０」が決定され、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に「３０」を表示する。左ベル４が決定されて、左リール３Ｌに対して第１停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「３１」が決定され、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に「３１」を表示する。
【１４０３】
このように、ストップボタンの押し順が同じ複数の押し順役（左ベル１、左ベル２、左ベル３、左ベル４）が有り、それぞれ払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）の表示が異なる。これにより、遊技者は、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）の表示を見ても、遊技者にとって有利な特典（９枚のメダルの払出し）が付与される正解の押し順を判別することが困難になる。
【１４０４】
例えば、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＸＲ（ＡＲＴ）以外の期間では、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に指示パターンＩＤに対応する数値或いは記号、文字等を表示し、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを行わない。その結果、遊技者に不測の利益を与えることを防止することができる。
【１４０５】
一方、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＸＲ（ＡＲＴ）を行う期間では、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に指示パターンＩＤに対応する数値或いは記号、文字等を表示し、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを行う。その結果、遊技者は、有利な特典（９枚のメダルの払出し）が付与される正解の押し順を認識することができる。

【１４０６】
なお、指示発生状態１，２の開始条件や終了条件としては、例えば、特定役の当籤、特定の図柄組合せの表示、ゲーム数、ナビ回数、及びこれらの組合せなど、任意に設定することができる。
【１４０７】
また、指示発生状態１，２でない場合には、当籤役に関する情報を主制御部４０から副制御回路４２へ送信しないようにすることが好ましい。しかし、指示発生状態１，２でない場合のＡＴナビを完全に排除するものではない。例えば、所定の条件（抽籤に当籤することなど）を満たした場合に、１ゲーム（或いは複数ゲーム）限りで副制御回路４２へ指示情報を送信して、ＡＴナビを行うようにしてもよい。
【１４０８】
［ＡＴナビの指示表現］
次に、副制御回路４２の制御により行われるＡＴナビの指示表現について、図３０８を参照して説明する。
図３０８は、指示情報に対応する液晶表示装置１１の指示パターンを示す説明図である。
【１４０９】
本実施形態では、ボーナス状態（ＭＢ遊技状態）において、例えば、データポインタ「５２」（図２４のＣＢ用内部抽籤テーブル中の当籤番号「１」に対応）が取得された場合は、条件装置（押し順ナビ）の当籤種別が「ＭＢ役（中左右）１４枚」となる。この場合に、主制御部４０は、「中左右」の押し順を指示することを決定し、「中左右」の押し順を示す指示パターンＩＤ「０７」を副制御回路４２へ送信する。
【１４１０】
副制御回路４２は、指示パターンＩＤ「０７」を受信すると、指示パターンＩＤ「０７」及び内部当籤役（当籤番号）の種別に対応したＡＴナビを実行する。本実施形態では、ＡＴナビとしては、例えば、指示パターン１、指示パターン２及び指示パターン３が設けられている。副制御回路４２は、指示パターン１、指示パターン２又は指示パターン３の何れかを選択してＡＴナビを実行する。
【１４１１】
指示パターン１～３は、例えば、抽籤により決定してもよい。この場合は、抽籤確率に偏りが無いようにすることが好ましい。また、同一の抽籤確率で当籤する同じ押し順の役を複数設け、それぞれに指示パターンＩＤを対応付けるようにしてもよい。
【１４１２】
指示パターン１のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、黄色の「１」、「２」、「３」を表示する。「１」の表示は、中リール３Ｃの上方に配置され、「２」の表示は、左リール３Ｌの上方に配置される。そして、「３」の表示は、右リール３Ｌの上方に配置される。
【１４１３】
また、ランプ群２１が黄色の光を点灯する。さらに、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＡの声で「中、左、右」と言う音声を出力する。具体的には、スタートレバー１６の操作後に、中リール３Ｃに対して第１停止操作を行うことを示唆する「中」という音声を出力する。次に、中リール３Ｃに対して第１停止操作が行われると、左リール３Ｌに対して第２停止操作を行うことを示唆する「左」という音声を出力する。そして、左リール３Ｌに対して第２停止操作が行われると、右リール３Ｒに対して第３停止操作を行うことを示唆する「右」という音声を出力する。
【１４１４】
指示パターン２のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、黄色の「１」、「２」、「３」を表示する。なお、指示パターン２のＡＴナビにおける黄色の「１」、「２」、「３」の表示は、指示パターン１のＡＴナビにおける黄色の「１」、「２」、「３」の表示よりも小さい。また、ランプ群２１が黄色の光を点灯する。さらに、スピーカ２

０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＡの声で「中、左、右」と言う音声を出力する。

【１４１５】

指示パターン３のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、紫色の「１」、「２」、「３」を表示する。なお、指示パターン３のＡＴナビにおける紫色の「１」、「２」、「３」の表示は、指示パターン１のＡＴナビにおける黄色の「１」、「２」、「３」の表示よりも大きい。また、ランプ群２１が紫色の光を点灯する。さらに、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＣの声で「中、左、右」と言う音声を出力する。

【１４１６】

本実施形態では、例えば、データポインタ「３２」（図１９の一般遊技状態用内部抽籤テーブル中の当籤番号「３２」に対応）が取得された場合は、条件装置（押し順ナビ）の当籤種別が「ＲＴ２移行－中左右リプ」となる。この場合に、主制御部４０は、「中左右」の押し順を指示することを決定し、「中左右」の押し順を示す指示パターンＩＤ「０７」を副制御回路４２へ送信する。

【１４１７】

副制御回路４２は、指示パターンＩＤ「０７」を受信すると、指示パターンＩＤ「０７」及び内部当籤役（当籤番号）の種別に対応したＡＴナビを実行する。本実施形態では、副制御回路４２が、指示パターン１、指示パターン２又は指示パターン３の何れかを選択してＡＴナビを実行する。

【１４１８】

指示パターン１～３は、例えば、抽籤により決定してもよい。この場合は、抽籤確率に偏りが無いようにすることが好ましい。また、同一の抽籤確率で当籤する同じ押し順の役を複数設け、それぞれに指示パターンＩＤを対応付けるようにしてもよい。

【１４１９】

指示パターン１のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、青色の「１」、「２」、「３」を表示する。「１」の表示は、中リール３Ｃの上方に配置され、「２」の表示は、左リール３Ｌの上方に配置される。そして、「３」の表示は、右リール３Ｌの上方に配置される。また、ランプ群２１が青色の光を点灯する。さらに、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＢの声で「中、左、右」と言う音声を出力する。

【１４２０】

指示パターン２のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、青色の「１」、「２」、「３」を表示する。なお、指示パターン２のＡＴナビにおける青色の「１」、「２」、「３」の表示は、指示パターン１のＡＴナビにおける青色の「１」、「２」、「３」の表示よりも小さい。また、ランプ群２１が青色の光を点灯する。さらに、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＢの声で「中、左、右」と言う音声を出力する。

【１４２１】

指示パターン３のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、紫色の「１」、「２」、「３」を表示する。なお、指示パターン３のＡＴナビにおける紫色の「１」、「２」、「３」の表示は、指示パターン１のＡＴナビにおける青色の「１」、「２」、「３」の表示よりも大きい。また、ランプ群２１が紫色の光を点灯する。さらに、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＣの声で「中、左、右」と言う音声を出力する。

【１４２２】

本実施形態では、例えば、データポインタ「１１」（図２１のＲＴ２用内部抽籤テーブル中の当籤番号「１１」に対応）が取得された場合は、条件装置（押し順ナビ）の当籤種別が「左中段ドンリプ－右１ｓｔＲＴ０」となる。この場合に、主制御部４０は、右リール３Ｒに対する第１停止操作と、赤７を揃えることを指示することを決定し、その指示内容を示す指示パターンＩＤ「１３」を副制御回路４２へ送信する。

【１４２３】
副制御回路４２は、指示パターンＩＤ「１３」を受信すると、指示パターンＩＤ「１３」及び内部当籤役（当籤番号）の種別に対応したＡＴナビを実行する。本実施形態では、副制御回路４２が、指示パターン１、指示パターン２又は指示パターン３の何れかを選択してＡＴナビを実行する。
【１４２４】
指示パターン１～３は、例えば、抽籤により決定してもよい。この場合は、抽籤確率に偏りが無いようにすることが好ましい。また、同一の抽籤確率で当籤する同じ押し順の役を複数設け、それぞれに指示パターンＩＤを対応付けるようにしてもよい。
【１４２５】
指示パターン１のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、「７を狙え！！」と、青色の「１」と、２つの「－」を表示する。「１」の表示は、右リール３Ｒの上方に配置され、２つの「－」の表示は、中リール３Ｃと左リール３Ｌの上方に配置される。また、ランプ群２１が白色の光を点灯する。さらに、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＡの声で「７を狙って」と言う音声を出力する。
【１４２６】
指示パターン２のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、「７を狙え！！」と、白色の「１」と、２つの「－」を表示する。「１」の表示は、右リール３Ｒの上方に配置され、２つの「－」の表示は、中リール３Ｃと左リール３Ｌの上方に配置される。また、ランプ群２１が青色の光を点灯する。さらに、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＢの声で「７を狙うんだ！」と言う音声を出力する。
【１４２７】
指示パターン３のＡＴナビでは、液晶表示装置１１の表示部１１ａが、「７７７を狙え！！」と、青色の矢印（←）と、「右から」を表示する。また、ランプ群２１が赤色の光を点灯する。さらに、スピーカ２０Ｌ，２０Ｒが、パチスロ１に係るキャラクタＣの声で「７を揃えろ！」と言う音声を出力する。
【１４２８】
本実施形態では、条件装置の当籤種別が「ＭＢ役（中左右）１４枚」の場合と、「ＲＴ２移行－中左右リプ」の場合に、指示パターンＩＤ「０７」を副制御回路４２へ送信する。すなわち、指示情報（指示パターンＩＤ）が同じであれば、一の指示情報に対して複数の条件装置作動状態があってもよい。
【１４２９】
本実施形態では、条件装置の当籤種別が「ＭＢ役（中左右）１４枚」であって指示パターンＩＤ「０７」が副制御回路４２へ送信されると、指示パターン１、指示パターン２又は指示パターン３のＡＴナビが実行される。すなわち、指示情報（指示パターンＩＤ）が同じであれば、一の指示情報に対して副制御回路４２の制御によるＡＴナビに複数の指示表現があってもよい。なお、副制御回路４２の制御による指示表現は、遊技者が認識しやすい表現、表示タイミングであることが好ましい。
【１４３０】
このように、本実施形態では、所謂出玉率に影響がない（指示情報（指示内容）を変更しない）範囲であれば、映像や音声などＡＴナビの内容を副制御回路４２の制御により任意に決定してもよい。例えば、複数の当籤役に対して同一の指示情報が割り当てられており、その同一の指示情報を受信した場合に、副制御回路４２は、当籤役の種別に応じて、その当籤役を示唆或いは報知するＡＴナビを行ってもよい。
【１４３１】
具体的には、図３０８に示しように、ＡＴナビにおける指示情報（中左右）の表示を、条件装置が「ＭＢ役（中左右）１４枚」の場合に黄色で表現し、条件装置が「ＲＴ２移行－中左右リプ」の場合に青色で表現する。これにより、それぞれの当籤役（小役或いはリプレイ）を遊技者に報知している。
【１４３２】

本実施形態では、主制御部４０の制御により駆動する払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に、指示情報を表示する。したがって、遊技媒体の投入総数に対する遊技媒体の払出し総数の比率（所謂出玉率）の管理を主制御部４０で一元化することができる。その結果、副制御回路（副制御部）４２による制御が所謂出玉率に影響を及ぼすことを防止することができる。

【１４３３】

また、副制御回路４２の制御により、ＡＴナビ行うことで指示情報を遊技者が認識できるように報知する。その結果、主制御部４０の制御と副制御回路４２の制御により、払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）と液晶表示装置１１に指示情報（例えば、ストップボタンの押し順や押し順が必要な内部当籤役）の表示を行うことができる。したがって、払出枚数表示器６ａ或いは液晶表示装置１１の一方で指示情報の表示を行う場合よりも、指示情報の表示を遊技者に強調することができる。

【１４３４】

また、本実施形態では、押し順を正解することで停止表示可能な内部当籤役が決定された場合に、その内部当籤役を示す条件装置識別ＩＤを払出枚数表示器６ａ（指示モニタ）に表示するよりも前に、押し順を示す指示パターンＩＤを払出枚数表示器６ａに表示する。これにより、内部当籤役を示す情報を表示するための表示器と、押し順を示す情報を表示するための表示器をそれぞれ設ける必要が無く、パチスロ１の部品点数を抑制すると共に、パチスロ１の構造を簡便にすることができる。

【１４３５】

また、本発明に係る遊技機では、遊技媒体付与数表示手段の一具体例である払出枚数表示器６ａと、遊技媒体投入数表示手段の一具体例であるベット数表示ＬＥＤ８とを、指示モニタとして使用してもよい。

【１４３６】

例えば、スタートレバー１６が押下されてから遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了するまでの間に、ベット数表示ＬＥＤ８は、ストップボタンの押し順を示す表示を行う。遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了すると、ベット数表示ＬＥＤ８は、ストップボタンの押し順を示す表示を終了する。そして、メダルの投入操作が行われると、ベット数表示ＬＥＤ８は、メダルの投入枚数の表示を行う。

【１４３７】

一方、スタートレバー１６が押下されてから遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了するまでの間に、払出枚数表示器６ａは、特定のリールにおける停止表示させるべき図柄位置（目押し指示）を示す表示を行う。遊技者による停止操作（第３停止操作）が終了すると、払出枚数表示器６ａは、メダルの払出し枚数（付与数）の表示を行う。そして、メダルの投入操作が行われると、払出枚数表示器６ａは、メダルの払出し枚数の表示を終了する。

【１４３８】

その結果、払出枚数表示器６ａが、メダルの払出し枚数の表示と、特定のリールにおける停止表示させるべき図柄位置（目押し指示）を示す表示という２つの機能を有するため、部品点数の削減を図ることができる。また、ベット数表示ＬＥＤ８が、メダルの投入枚数の表示と、ストップボタンの押し順を示す表示という２つの機能を有するため、部品点数の削減を図ることができる。

【１４３９】

また、ベット数表示ＬＥＤ８によるストップボタンの押し順を示す表示は、払出枚数表示器６ａによる特定のリールにおける停止表示させるべき図柄位置（目押し指示）を示す表示よりも先に又は同時に行うとよい。これにより、遊技者がストップボタンの押し順を認識する前に特定のリールに対する停止操作を行うことを防ぐことができる。その結果、遊技者が不利になるような指示情報の表示を防止することができる。

【１４４０】

払出枚数表示器６ａは、メダルの払出し枚数の表示の色と、特定のリールにおける停止

表示させるべき図柄位置（目押し指示）を示す表示の色を異ならせてもよい。これにより、払出枚数表示器６ａによる表示が、メダルの払出し枚数の表示と、特定のリールにおける停止表示させるべき図柄位置（目押し指示）を示す表示の何れであるかを遊技者が判別し易くなる。

【１４４１】

また、ベット数表示ＬＥＤ８は、メダルの投入枚数の表示の色と、ストップボタンの押し順を示す表示の色を異ならせてもい。これにより、ベット数表示ＬＥＤ８による表示が、メダルの投入枚数の表示と、ストップボタンの押し順を示す表示の何れであるかを遊技者が判別し易くなる。また、図柄位置（目押し指示）を示す表示の色と、ストップボタンの押し順を示す表示の色を異ならせてもい（払出枚数表示器６ａとベット数表示ＬＥＤ８の表示の色を異ならせてもよい）。また、ストップボタンを全停止後に条件装置ＩＤを表示する場合には、この色についても異ならせてもよい。

【１４４２】

また、本実施形態では、指示モニタとしての７セグ表示器６と主制御部４０の払出制御回路（基板）４３とが電気的に接続されている（図５参照）。払出制御回路（基板）４３は、本発明に係る指示情報表示制御基板の一具体例を示す。

【１４４３】

払出制御回路（基板）４３は、７セグ表示器６へ指示情報に係る信号（指示情報信号）を送信する。また、７セグ表示器６は、払出制御回路（基板）４３へ信号（チェック信号）を送信する。この７セグ表示器６から払出制御回路（基板）４３へ送信される信号の少なくとも一部は、払出制御回路（基板）４３から７セグ表示器６へ送信される信号と同一である。

【１４４４】

主制御部４０は、７セグ表示器６へ送信した信号と、７セグ表示器６から受信した信号を比較し、一致していれば、７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていると判断する。一方、７セグ表示器６へ送信した信号と、７セグ表示器６から受信した信号が一致しなければ、７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていないと判断する。

【１４４５】

７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていないと判断したとき、払出制御回路４３は、ＡＴナビを中止させる信号（例えば、エラー信号）を副制御回路４２へ送信する（払出制御回路４３と副制御回路４２が電気的に接続されていることとする）。副制御回路４２は、ＡＴナビを中止させる信号を受信すると、ＡＴナビを中止する。すなわち、副制御回路４２は、ＡＴナビを行わない（途中で止めることも含む）。

【１４４６】

上述の構成を有することにより、本実施形態では、主制御部４０により決定された指示情報が７セグ表示器（指示モニタ）６に正常に表示されない場合に、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを中止させることができる。その結果、指示情報が７セグ表示器（指示モニタ）６に正常に表示されない場合に、副制御回路４２によって制御される液晶表示装置１１、ランプ群２１等の報知手段のみでＡＴ（アシストタイム）が行われないようにすることができる。したがって、副制御回路（副制御部）４２による制御が所謂出玉率に影響を及ぼすことを防止することができる。

【１４４７】

なお、７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていないと判断したとき、払出制御回路４３は、ＡＴナビを中止させる信号（例えば、エラー信号）を主制御基板４１に送信するようにしてもよい。一方、主制御基板４１は、副制御回路４２に指示情報を送信しないようにしてもよい。副制御回路４２は、指示情報を受信しない場合に、ＡＴナビを中止する。すなわち、副制御回路４２は、ＡＴナビを行わない（途中で止めることも含む）。この場合も、副制御回路（副制御部）４２による制御が所謂出玉率に影響を及ぼすことを防止することができる。

【１４４８】
＜第２の実施形態＞
次に、本発明の第２の実施形態に係る遊技機について、図３０９を参照して説明する。
図３０９は、本発明の第２の実施形態における指示モニタの表示内容及び表示方法を示す説明図である。
【１４４９】
本発明の第２の実施形態に係る遊技機は、上述した第１の実施形態に係る遊技機（パチスロ１）と同様の構成を有しており、異なる点は、指示モニタのみである。したがって、ここでは、第２の実施形態に係る指示モニタについて説明し、それ以外の構成についての説明を省略する。
【１４５０】
［表示内容］
第２の実施形態では、払出枚数表示器６ａとは別に、指示情報を表示する専用の指示モニタ６ｃを設ける。本実施形態において指示情報とは、メダル（遊技媒体）の獲得性能に明らかな差異が生じる情報であり、リールの押し順及び特定のリールの押下位置（停止表示させる図柄位置）が識別可能な情報とする。
【１４５１】
表示モニタ６ｃは、３つの７セグメントＬＥＤ（Light Emitting Diode）から構成されており、３桁の数字を表示可能な表示器である。例えば、表示モニタ６ｃに指示パターンＩＤとして、「５」を表示する場合は、「００５」を表示する。なお、表示する数値と押し順の対応関係については、第１の実施形態と同様である（図３０５参照）。
【１４５２】
例えば、表示モニタ６ｃに左リール３Ｌの図柄位置「１８」を表示する場合は、図３０９に示すように、左リール３Ｌを表す「１」と、図柄位置「１８」を表す「１８」とを表示する。
【１４５３】
リールの種別は、表示モニタ６ｃにおける左側の（百の位を表示する）７セグメントＬＥＤで表現する。なお、中リール３Ｃは、「２」で表し、右リール３Ｒは、「３」で表す。また、図柄位置は、表示モニタ６ｃにおける真ん中の（十の位を表示する）７セグメントＬＥＤと、右側の（一の位を表示する）７セグメントＬＥＤで表現する。
【１４５４】
例えば、表示モニタ６ｃに条件装置識別ＩＤとして、「４５」を表示する場合は、１０進数で「０４５」を表示する。なお、本実施形態では、条件装置識別ＩＤの数値と、条件装置識別ＩＤに対応する当籤番号の数値を同じ値にした。しかし、本発明に係る条件装置識別ＩＤとしては、当籤番号と対応していれば、同じ値でなくてもよい。
【１４５５】
また、表示モニタ６ｃに条件装置識別ＩＤとして、「４５」を表示する場合は、２進数で「０１０１１０１ｂ」と表示してもよい。本実施形態では、表示モニタ６ｃの一の位を表示する７セグメントＬＥＤの各セグメントを点灯又は消灯することにより、２進数を表現する。すなわち、「１」を表す場合に各セグメントを点灯し、「０」を表す場合に各セグメントを消灯して、２進数の数値を表す（図３０９参照）。
【１４５６】
［変形例］
また、本発明に係る指示モニタとしては、指示情報を表示する専用の指示モニタ６ｄとしてもよい。指示モニタ６ｄは、１つの７セグメントＬＥＤ（Light Emitting Diode）から構成されており、１桁の数字を表示可能な表示器である。例えば、指示モニタ６ｄに指示パターンＩＤとして、「５」を表示する場合は、「５」を表示する。なお、表示する数値と押し順の対応関係については、第１の実施形態と同様である（図３０５参照）。
【１４５７】
例えば、指示モニタ６ｄに左リール３Ｌの図柄位置「１８」を表示する場合は、図３０

９に示すように、左リール３Ｌを表す「１」と、図柄位置「１８」を表す「１」及び「８」とを順番に表示する。そして、「８」を表示した後に、一定の時間が経過するまで指示モニタ６ｄを消灯する。

【１４５８】

例えば、指示モニタ６ｄに条件装置識別ＩＤとして、「４５」を表示する場合は、「４」と「５」とを順番に表示する。そして、「５」を表示した後に、一定の時間が経過するまで指示モニタ６ｄを消灯する。

【１４５９】

また、指示モニタ６ｄに条件装置識別ＩＤとして、「４５」を表示する場合は、２進数で「０１０１１０１ｂ」と表示してもよい。本実施形態では、指示モニタ６ｄの７セグメントＬＥＤの各セグメントを点灯又は消灯することにより、２進数を表現する。すなわち、「１」を表す場合に各セグメントを点灯し、「０」を表す場合に各セグメントを消灯して、２進数の数値を表す（図３０９参照）。

【１４６０】

このように、本変形例では、一定の周期中に行う複数回の表示の組み合わせにより、決定された内部当籤役（条件装置識別ＩＤ）を表現する。これにより、決定された内部当籤役（条件装置識別ＩＤ）を遊技者が容易に判別できないようにすることができる。

【１４６１】

本変形例では、１つの７セグメントＬＥＤにより指示モニタを構成し、一定の周期中に行う複数回の表示の組み合わせにより、内部当籤役（条件装置識別ＩＤ）を表現した。しかし、本発明に係る遊技機としては、指示モニタは、複数の７セグメントＬＥＤにより指示モニタを構成し、一定の周期中に行う複数回の表示の組み合わせにより、内部当籤役（条件装置識別ＩＤ）を表現してもよい。

【１４６２】

なお、決定された内部当籤役（条件装置識別ＩＤ）を遊技者が容易に判別できないようにするには、光の透過率が低い部材から形成されたパネルを指示モニタの上に重ねてもよい。また、７セグメントＬＥＤにより構成した指示モニタの点灯、消灯及び色の組合せにより内部当籤役（条件装置識別ＩＤ）を表現してもよい。

【１４６３】

また、決定された内部当籤役（条件装置識別ＩＤ）を遊技者が容易に判別できないようにするには、光の透過率が低い部材から形成されたパネルを指示モニタの一部に重ねて、指示モニタの特定箇所のみを容易に視認可能にしてもよい。

【１４６４】

この場合は、所定の内部当籤役（例えば、ボーナスやボーナスと重複して当籤する小役等）が内部当籤役として決定されると、指示モニタの特定箇所のみで一部の内部当籤役（所定の内部当籤役）を特定可能になるようにＩＤ（点灯する７セグメントＬＥＤの見た目）を調整する。これにより、所定の内部当籤役（例えば、ボーナスやボーナスと重複して当籤する小役等）が決定された場合に、遊技者にとって有利となり得る内部当籤役に当籤したことを判りやすく報知することができる。

【１４６５】

＜第３の実施形態＞

次に、本発明の第３の実施形態に係る遊技機について、図３１０及び図３１１を参照して説明する。

【１４６６】

本発明の第３の実施形態に係る遊技機は、上述した第１の実施形態に係る遊技機（パチスロ１）と同様の構成を有しており、異なる点は、図柄配列、図柄の組合せ、及び、指示情報に係るグループ化等である。したがって、ここでは、第３の実施形態に係る図柄配列、図柄の組合せ、及び、指示情報について説明し、それ以外の構成についての説明を省略する。

【１４６７】

図３１０は、本発明の第３の実施形態に係る図柄配置テーブルの一部を示す図である。図３１１は、本発明の第３の実施形態における条件装置作動状態と図柄の組合せの対応関係を示す説明図である。

【１４６８】

図３１０に示す図柄配置テーブルは、左リール、中リール及び右リールのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コードという）との対応関係を規定する。

【１４６９】

図３１１に示すように、第３実施形態では、１０個の当籤番号（条件装置識別ＩＤと同じ）が設けられている。例えば、当籤番号「１」（条件装置識別ＩＤ「１」）が当籤した場合は、内部当籤役として「赤チェリー」が決定される。そして、「赤チェリー」に対応する図柄の組合せ（「赤チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」）を入賞判定ラインに沿って表示させると、１０枚のメダルが払い出される。

【１４７０】

当籤番号「２」（条件装置識別ＩＤ「２」）が当籤した場合は、内部当籤役として「青チェリー」が決定される。そして、「青チェリー」に対応する図柄の組合せ（「青チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」）を入賞判定ラインに沿って表示させると、１０枚のメダルが払い出される。

当籤番号「３」（条件装置識別ＩＤ「３」）が当籤した場合は、内部当籤役として「黒チェリー」が決定される。そして、「黒チェリー」に対応する図柄の組合せ（「黒チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」）を入賞判定ラインに沿って表示させると、１０枚のメダルが払い出される。

【１４７１】

当籤番号「４」（条件装置識別ＩＤ「４」）が当籤した場合は、内部当籤役として「スイカ」が決定される。そして、「スイカ」に対応する図柄の組合せ（「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」）を入賞判定ラインに沿って表示させると、５枚のメダルが払い出される。

当籤番号「５」（条件装置識別ＩＤ「５」）が当籤した場合は、内部当籤役として「チャンス」が決定される。そして、「チャンス」に対応する図柄の組合せ（「ブランク」－「ブランク」－「ブランク」）を入賞判定ラインに沿って表示させると、１枚のメダルが払い出される。

【１４７２】

当籤番号「６」（条件装置識別ＩＤ「６」）が当籤した場合は、内部当籤役として「赤７」が決定される。そして、「赤７」に対応する図柄の組合せ（「赤７」－「赤７」－「赤７」）を入賞判定ラインに沿って表示させると、３００枚を越えるメダルが払い出されると終了するボーナス（ＢＢ）が開始される。

【１４７３】

当籤番号「７」（条件装置識別ＩＤ「７」）が当籤した場合は、内部当籤役として「赤７」と「赤チェリー」が決定される。当籤番号「８」（条件装置識別ＩＤ「８」）が当籤した場合は、内部当籤役として「赤７」と「青チェリー」が決定される。当籤番号「９」（条件装置識別ＩＤ「９」）が当籤した場合は、内部当籤役として「赤７」と「黒チェリー」が決定される。当籤番号「１０」（条件装置識別ＩＤ「７」）が当籤した場合は、内部当籤役として「赤７」と「チャンス」が決定される。

【１４７４】

第３の実施形態では、当籤番号「１」（条件装置識別ＩＤ「１」）、当籤番号「２」（条件装置識別ＩＤ「２」）、当籤番号「３」（条件装置識別ＩＤ「３」）、当籤番号「７」（条件装置識別ＩＤ「７」）、当籤番号「８」（条件装置識別ＩＤ「８」）、及び、当籤番号「９」（条件装置識別ＩＤ「９」）をグループ化して、所定の指示パターンＩＤを割り当てている。

【１４７５】

指示モニタによる指示情報の表示を行わない期間（例えば、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＡＲＴ状態（ＸＲ、ＸＲＣ、ロケットモード、ＢＧＺを含む）以外の期間）である場合に、主制御部４０は、「指示無し」を選択する。そして、「指示無し」を選択し、当籤番号「１」～「３」、「７」～「９」の何れかに当籤した場合は、主制御部４０が所定の指示パターンＩＤを副制御回路４２へ送信する。

【１４７６】

当籤番号（条件装置識別ＩＤ）「１」～「３」、及び「７」～「９」が当籤すると、指示機能（指示モニタの表示）が発動してメダル（遊技媒体）を獲得する場合と、指示機能が発動せずにメダルを獲得できない場合で、メダルの獲得枚数（メダルの獲得性能）に差異が生じる。主制御部４０は、所定の指示パターンＩＤに対応する数値或いは記号、文字等を指示モニタに表示する。また、所定の指示パターンＩＤを受信した副制御回路４２は、所定の指示パターンＩＤと内部当籤役の情報に基づいて、演出（ＡＴナビ）の内容を決定する。

【１４７７】

なお、この場合の演出は、指示情報（指示機能が発動）に該当しない。この場合の演出としては、例えば、何れかのチェリーが内部当籤役として決定されたことを示唆する演出や、「赤７」が内部当籤役として決定されたことを示唆する演出などを挙げることができる。また、この場合の演出としては、何れかのチェリーと「赤７」が内部当籤役として重複して決定されたことを示唆する演出であってもよい。なお、本実施形態では、内部当籤役として決定されたチェリーの種類を示唆（報知）する演出は行わないことが好ましい。

【１４７８】

一方、当籤番号（条件装置識別ＩＤ）「５」、「６」、「１０」が当籤した場合は、指示機能（指示モニタの表示やＡＴナビ）によりメダル（遊技媒体）の獲得性能に明らかな差異が生じない。しだがって、主制御部４０による指示パターンＩＤに対応する数値或いは記号、文字等の指示モニタへの表示を行わなくてもよい。

【１４７９】

また、当籤番号（条件装置識別ＩＤ）「５」、「６」、「１０」が当籤した場合に、副制御回路４２は、液晶表示装置等を用いて決定された内部当籤役や当籤番号（条件装置作動状態）を示唆する演出を行う。この演出も、指示機能によりメダル（遊技媒体）の獲得性能に明らかな差異が生じるものではない。

【１４８０】

赤セブン（ボーナス）やチャンスは、何れか一方しか停止表示が狙えないような図柄配置では無い（図３１０参照）。これにより、指示が無くても、赤セブン（ボーナス）又はチャンスが停止表示可能な図柄位置で停止操作を遊技者が行うようにすれば、メダルの獲得性能に明らかな差異が生じない。また、ボーナスは、次遊技以降において停止表示する機会があるため、遊技を止めない限り、ボーナスの利益を得ることができる。したがって、指示機能の有無によりメダルの獲得性能に明らかな差異が生じない。

【１４８１】

このように、当籤番号（条件装置識別ＩＤ）「５」、「６」、「１０」が当籤した場合は、指示機能の有無によりメダルの獲得性能に明らかな差異が生じない。したがって、当籤番号（条件装置識別ＩＤ）「５」、「６」、「１０」が当籤した場合の副制御回路４２の制御による内部当籤役や当籤番号（条件装置作動状態）を示唆する演出は、指示情報に該当しない。

【１４８２】

なお、本実施形態では、当籤番号（条件装置識別ＩＤ）「７」～「９」のように、複数の内部当籤役が決定された場合（複数の条件装置作動状態の場合）は、図柄の配置や内部当籤役の種別等の遊技機の仕様により、指示情報に該当する場合もある。また、チャンス役が高確率で当籤し、チャンス役を取りこぼす（停止表示されない）停止操作をしなければ、ボーナス役を停止表示できないような特殊な仕様を採用したとする。この場合は、当籤番号（条件装置識別ＩＤ）「１０」が内部当籤役として決定したことを報知する情報が

指示情報に該当する。

【１４８３】

＜第４の実施形態＞

次に、本発明の第４の実施形態に係る遊技機について、図３１２～図３１４を参照して説明する。

【１４８４】

本発明の第４の実施形態に係る遊技機は、上述した第１の実施形態に係る遊技機（パチスロ１）と同様の構成を有しており、異なる点は、ベルに係る条件装置作動状態と、遊技ロック演出とその抽籤値等である。したがって、ここでは、第４の実施形態に係るベルに係る条件装置作動状態、及び、遊技ロック演出とその抽籤値について説明し、それ以外の構成についての説明を省略する。

【１４８５】

図３１２は、第４の実施形態における条件装置作動状態と図柄の組合せの対応関係を示す説明図である。図３１３は、第４の実施形態における指示内容と指示パターンＩＤの対応関係を示す説明図である。図３１４は、第４の実施形態における条件装置作動状態に対応するリールロック演出の抽籤値を示す説明図である。

【１４８６】

図３１２に示すように、第４の実施形態では、条件装置識別ＩＤが当籤番号と一対一で対応しており、条件装置識別ＩＤの値と当籤番号の値を同じにしている。すなわち、当籤番号が「１」である場合は、条件装置識別ＩＤが「１」になる。

【１４８７】

当籤番号「１」が当籤すると、打順ベル左が決定され、条件装置識別ＩＤとして「１」が決定される。当籤番号「１」（打順ベル左）が当籤する確率は、４０００／６５５３６である。当籤番号「１」（打順ベル左）が当籤した場合は、複数の内部当籤役が重複して当籤する。そして、左リール３Ｌに対して第１停止操作を行うと、特定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、８枚のメダルが払い出される。

【１４８８】

一方、当籤番号「１」（打順ベル左）が当籤した場合に、中リール３Ｃに対して第１停止操作を行うと、所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。また、当籤番号「１」（打順ベル左）が当籤した場合に、右リール３Ｒに対して第１停止操作を行うと、所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。

【１４８９】

当籤番号「２」が当籤すると、打順ベル中が決定され、条件装置識別ＩＤとして「２」が決定される。当籤番号「２」（打順ベル中）が当籤する確率は、４０００／６５５３６である。当籤番号「２」（打順ベル中）が当籤した場合は、複数の内部当籤役が重複して当籤する。そして、中リール３Ｃに対して第１停止操作を行うと、特定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、８枚のメダルが払い出される。

【１４９０】

一方、当籤番号「２」（打順ベル中）が当籤した場合に、左リール３Ｌに対して第１停止操作を行うと、所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。また、当籤番号「２」（打順ベル中）が当籤した場合に、右リール３Ｒに対して第１停止操作を行うと、所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。

【１４９１】

当籤番号「３」が当籤すると、打順ベル右が決定され、条件装置識別ＩＤとして「３」が決定される。当籤番号「２」（打順ベル右）が当籤する確率は、４０００／６５５３６である。当籤番号「３」（打順ベル右）が当籤した場合は、複数の内部当籤役が重複して当籤する。そして、右リール３Ｒに対して第１停止操作を行うと、特定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、８枚のメダルが払い出される。

【１４９２】
一方、当籤番号「３」（打順ベル右）が当籤した場合に、左リール３Ｌに対して第１停止操作を行うと、所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。また、当籤番号「３」（打順ベル右）が当籤した場合に、中リール３Ｃに対して第１停止操作を行うと、所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示され、１枚のメダルが払い出される。
【１４９３】
図３１３に示すように、本実施形態では、指示内容のそれぞれに対して固有の指示パターンＩＤを割り当てている。
【１４９４】
例えば、打順ベルの何れかが当籤し、且つ、指示無しが決定された場合は、指示パターンＩＤの「９９」が決定される。また、打順ベル左が当籤し、且つ、左リール３Ｌに対する停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「１」が決定される。また、打順ベル中が当籤し、且つ、中リール３Ｃに対する停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「２」が決定される。打順ベル右が当籤し、且つ、右リール３Ｒに対する停止操作を指示する場合は、指示パターンＩＤの「３」が決定される。決定された指示パターンＩＤは、指示情報として、副制御回路４２を実装した副基板３２などの周辺基板へ送信される。
【１４９５】
図３１４に示すように、第４の実施形態では、当籤番号（条件装置作動状態）に応じて当籤する遊技ロックの種別の抽籤値を規定する。また、第４の実施形態では、ＲＴ遊技状態毎に遊技ロック抽籤テーブルを設ける。
【１４９６】
遊技ロック抽籤テーブル（その１）は、ＲＴ１遊技状態である場合に参照され、遊技ロック抽籤テーブル（その２）は、ＲＴ２遊技状態である場合に参照される。遊技ロック抽籤テーブル（その１）及び遊技ロック抽籤テーブル（その２）が参照されるＲＴ１遊技状態及びＲＴ２遊技状態は、指示モニタによる指示情報の表示を行わない期間（例えば、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＡＲＴ状態（ＸＲ、ＸＲＣ、ロケットモード、ＢＧＺを含む）以外の期間）となる。
【１４９７】
遊技ロック抽籤テーブル（その１）は、当籤番号「１」（打順ベル左）、「２」（打順ベル中）及び「３」（打順ベル右）のそれぞれにおいて、各種遊技ロック（遊技ロックＡ～Ｃ）の抽籤値を規定する。
【１４９８】
図３１４に示すように、遊技ロック抽籤テーブル（その１）を参照して遊技ロック抽籤を行う場合は、当籤番号「１」（打順ベル左）、「２」（打順ベル中）及び「３」（打順ベル右）において当籤する遊技ロックの確率が同一（均等）である。これにより、当籤した遊技ロックの演出が行われても、遊技者は、指示情報（当籤番号或いは内部当籤役）を推測することができない。
【１４９９】
したがって、遊技ロック抽籤テーブル（その１）を参照して当籤した遊技ロックの種別を示す情報を、副制御回路４２が実装された副基板３２などの周辺基板へ送信する場合は、指示モニタに指示情報を表示しなくてもよい。
【１５００】
遊技ロック抽籤テーブル（その２）は、当籤番号「１」（打順ベル左）、「２」（打順ベル中）及び「３」（打順ベル右）のそれぞれにおいて、各種遊技ロック（遊技ロックＤ～Ｆ）の抽籤値を規定する。
【１５０１】
図３１４に示すように、遊技ロック抽籤テーブル（その２）を参照して遊技ロック抽籤を行う場合は、当籤番号「１」（打順ベル左）、「２」（打順ベル中）及び「３」（打順ベル右）において当籤する遊技ロックの確率が異なる。例えば、当籤番号「１」（打順ベ

ル左）の場合は、当籤番号「２」（打順ベル中）及び「３」（打順ベル右）の場合よりも遊技ロックＤに当籤する確率が高い。これにより、遊技ロックＤの演出が行われると、遊技者は、当籤番号「１」（打順ベル左）が当籤していること、つまり、指示情報（当籤番号或いは内部当籤役）を推測することができる。

【１５０２】

したがって、遊技ロック抽籤テーブル（その２）を参照して当籤した遊技ロックの種別を示す情報を、副制御回路４２が実装された副基板３２などの周辺基板へ送信する場合は、指示モニタに指示情報を表示する。例えば、当籤番号「１」（打順ベル左）である場合に遊技ロックＤに当籤した場合は、指示モニタに「９９」を表示してもよく、「０１」を表示してもよい。

【１５０３】

すなわち、主制御部４０から副制御回路４２へ送信される指示情報は、ＩＤに限定されず、指示内容が特定できる情報も該当する。第４の実施形態においては、遊技ロック抽籤テーブル（その２）を参照して当籤した遊技ロックの種別を示す情報が指示情報に該当する。したがって、遊技ロック抽籤テーブル（その２）を参照する状態で、遊技ロックＤに当籤した場合は、指示モニタに「０１」（打順ベル中が当籤した場合には「０２」、打順ベル右が当籤した場合には「０３」）を表示する。なお、指示情報を特定できないような微差であれば、指示情報に該当しないものとして取り扱ってもよい。

【１５０４】

＜第５の実施形態＞

次に、本発明の第５の実施形態に係る遊技機について、図３１５を参照して説明する。

【１５０５】

本発明の第５の実施形態に係る遊技機は、上述した第１の実施形態に係る遊技機（パチスロ１）と同様の構成を有しており、異なる点は、ナビパターン抽籤テーブルを有することである。したがって、ここでは、第５の実施形態に係るナビパターン抽籤テーブルについて説明し、それ以外の構成についての説明を省略する。

【１５０６】

図３１５は、第５の実施形態におけるナビパターン抽籤テーブルの一例を示す図である。この抽籤テーブルは、ナビパターン抽籤処理において参照される。このナビパターン抽籤処理は、例えば、所定の遊技数（ゲーム数）毎に、一遊技終了時の初期化処理において行われる。

なお、第５の実施形態に係る遊技機としては、ナビパターン抽籤処理を所定の遊技数（ゲーム数）毎に行えばよく、処理を実行するタイミングは何時でもよい。

【１５０７】

ナビパターン抽籤テーブルは、ナビパターン（ナビパターン番号）と、その抽籤値との対応関係を規定する。ナビパターン（ナビパターン番号）は、指示モニタに表示する指示情報に関連するデータである。第５の実施形態では、ナビパターンの種別毎に、指示パターンＩＤを指示モニタに表示する数値（或いは文字や記号）に変換する変換テーブルを設けている。これにより、所定の遊技数（ゲーム数）毎に、指示情報として指示モニタに表示する数値（或いは文字）を変更する。

【１５０８】

例えば、ナビパターン（ナビパターン番号）が「１」であり、左リール３Ｌに対する停止操作を指示する場合は、指示モニタに指示情報として「０１」を表示する。一方、ナビパターン（ナビパターン番号）が「２」であり、左リール３Ｌに対する停止操作を指示する場合は、指示モニタに指示情報として「１３」を表示する。また、ナビパターン（ナビパターン番号）が「３」であり、左リール３Ｌに対する停止操作を指示する場合は、指示モニタに指示情報として「２０」を表示する。

【１５０９】

本実施形態では、各遊技において指示情報を表示する。すなわち、指示モニタによる指示情報の表示を行わない期間（例えば、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＡＲＴ状態（ＸＲ、Ｘ

ＲＣ、ロケットモード、ＢＧＺを含む）以外の期間）を設けない。しかし、所定の遊技数（ゲーム数）毎に、指示モニタに表示される数値（或いは文字や記号）の示す指示情報が変化するため、遊技者は、指示モニタの表示を見ても、そのときの正解の押し順を認識できない。

また、第５の実施形態に係る遊技機としては、ナビパターンが分からなくても正解の押し順を認識することが不可能ではないようにしてもよい。この場合は、ナビパターンを多く設けることにより、遊技者が正解の押し順を認識することが困難にするとよい。

【１５１０】

一方、主制御部４０は、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＸＲ（ＡＲＴ）などの報知を開始する特定のタイミングで報知開始指示を副制御回路４２に送信する。そして、副制御回路４２は、報知開始指示を受信すると、液晶表示装置１１などの報知手段を制御して、指示情報を遊技者が認識できるように報知する。なお、副制御回路４２は、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＸＲ（ＡＲＴ）などの特定のタイミング以外の遊技では、指示情報を報知しない。これにより、遊技者は、特定のタイミングにおいて、正解の押し順などの遊技者にとって有利な情報を認識することができる。その結果、メダルの払出しに係る図柄の組合せを表示することができるなど、遊技者にとって有利な状態を得ることができる。

【１５１１】

第５の実施形態では、主制御部４０が副制御回路４２に報知開始指示を送信する構成にした。しかし、本発明に係る遊技機としては、副制御回路４２が報知を開始する特定のタイミング（報知の開始）を判断するようにしてもよい。

【１５１２】

なお、報知を開始する特定のタイミングとしては、予め決まったゲーム数を消化したときや、特定の小役に当籤したときであってもよい。

【１５１３】

また、第５の実施形態では、副制御回路４２が、報知開始指示を受信した場合に、指示情報を遊技者が認識できるように報知した。しかし、本発明に係る遊技機としては、副制御回路４２が、報知開始指示を受信した場合に、液晶表示装置１１などの報知手段により、指示情報と正解の押し順との対応関係の法則を報知（表示）するようにしてもよい。例えば、一の位の数値が「１」の場合は、左リール３Ｌに対する停止操作を指示し、一の位の数値が「５」の場合は、中リール３Ｃに対する停止操作を指示し、一の位の数値が「９」の場合は、右リール３Ｒに対する停止操作を指示していることを報知する。これにより、遊技者は、特定のタイミングにおいて、正解の押し順などの遊技者にとって有利な情報を認識することができる。その結果、メダルの払出しに係る図柄の組合せを表示することができるなど、遊技者にとって有利な状態を得ることができる。

【１５１４】

［変形例］

次に、第５の実施形態の変形例について説明する。

変形例では、擬似ボーナス（ＡＲＴ）やＸＲ（ＡＲＴ）などの特定のタイミングになると、副制御回路４２は、液晶表示装置１１の表示部１１ａに２次元コードを表示する。遊技者は、表示された２次元コードを携帯端末などの機器で読み込んで、指示モニタに表示される指示情報（数値、文字、記号等）の法則が記載されたＷＥＢページにアクセスする。その結果、遊技者は、特定のタイミングにおいて、正解の押し順などの遊技者にとって有利な情報を認識することができる。その結果、メダルの払出しに係る図柄の組合せを表示することができるなど、遊技者にとって有利な状態を得ることができる。

【１５１５】

＜第６の実施形態＞

次に、本発明の第６の実施形態に係る遊技機について、図３１６を参照して説明する。

【１５１６】

本発明の第６の実施形態に係る遊技機は、上述した第１の実施形態に係る遊技機（パチスロ１）と同様の構成を有しており、異なる点は、７セグ表示器６に指示情報が正常に表

示されていない場合の処理である。したがって、ここでは、セグ表示器６に指示情報が正常に表示されていない場合の処理について説明し、それ以外の構成についての説明を省略する。

【１５１７】

図３１６は、第６の実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。

図３１６に示すように、第６の実施形態では、７セグ表示器６と副制御回路４２とが電気的に接続されている。払出制御回路（基板）４３は、７セグ表示器６へ指示情報に係る信号（指示情報信号）を送信する。また、７セグ表示器６は、副制御回路４２へ信号（チェック信号）を送信する。この７セグ表示器６から副制御回路４２へ送信される信号の少なくとも一部は、払出制御回路（基板）４３から７セグ表示器６へ送信される信号と同一である。

【１５１８】

副制御回路４２は、主制御部４０（払出制御回路（基板）４３）から受信した指示情報に係る信号と、７セグ表示器６から受信した信号を比較し、一致していれば、７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていると判断する。一方、７主制御部４０から受信した指示情報に係る信号と、７セグ表示器６から受信した信号が一致しなければ、７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていないと判断する。

【１５１９】

７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていないと判断したとき、副制御回路４２は、主制御部４０から指示情報に係る信号を受信していたとしても、ＡＴナビを中止する。すなわち、ＡＴナビを行わない（途中で止めることも含む）。

【１５２０】

これにより、指示情報が７セグ表示器（指示モニタ）６に正常に表示されない場合に、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを中止させることができる。その結果、指示情報が７セグ表示器（指示モニタ）６に正常に表示されない場合に、副制御回路４２によって制御される液晶表示装置１１、ランプ群２１等の報知手段のみでＡＴ（アシストタイム）が行われないようにすることができる。したがって、副制御回路（副制御部）４２による制御が所謂出玉率に影響を及ぼすことを防止することができる。

【１５２１】

［変形例］

次に、第６の実施形態の変形例について説明する。

変形例では、７セグ表示器（指示モニタ）６において、指示情報の表示が正常に行われているか否かを判断する。すなわち、７セグ表示器（指示モニタ）６は、指示情報の表示が正常に行われているか否かをセルフチェックする。

【１５２２】

７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていないと判断したとき、７セグ表示器（指示モニタ）６は、主制御部４０又は／及び副制御回路４２に異常を知らせる信号（エラー信号）を送信する。副制御回路４２は、７セグ表示器６から異常を知らせる信号（エラー信号）を受信すると、主制御部４０から指示情報に係る信号を受信していたとしても、ＡＴナビを中止する。すなわち、ＡＴナビを行わない（途中で止めることも含む）。

【１５２３】

これにより、指示情報が７セグ表示器（指示モニタ）６に正常に表示されない場合に、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを中止させることができる。その結果、指示情報が７セグ表示器（指示モニタ）６に正常に表示されない場合に、副制御回路４２によって制御される液晶表示装置１１、ランプ群２１等の報知手段のみでＡＴ（アシストタイム）が行われないようにすることができる。したがって、副制御回路（副制御部）４２による制御が所謂出玉率に影響を及ぼすことを防止することができる。

【１５２４】
なお、主制御部４０のみが７セグ表示器６から異常を知らせる信号（エラー信号）を受信する場合は、その異常を知らせる信号（エラー信号）を主制御部４０から副制御回路４２へ送信する。
【１５２５】
また、７セグ表示器（指示モニタ）６による指示情報の表示が正常に行われているか否かのセルフチェックは、任意の方法で行うことができる。例えば、７セグ表示器６のドライブ基板（不図示）において、出力信号を自身に回帰させ、出力信号と回帰した出力信号の一致・不一致により、指示情報の表示が正常に行われているか否かを判断する方法を採用してもよい。
【１５２６】
なお、本発明における副制御回路４２によるＡＴナビを中止（或いは禁止）する処理は、単位遊技のＡＴナビを中止（禁止）するものでもよく、また、所定の条件を満たす（エラーが解除される）まで以降の全てのＡＴナビを禁止するものであってもよい。
【１５２７】
また、上述の実施形態では、７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていない場合に、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを行わないようにした。しかし、本発明に係る遊技機としては、主制御部４２の制御によるエラー時処理を行うようにしてもよい。
【１５２８】
例えば、７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていない場合のエラーを、遊技の進行を停止するエラーの一種として設定する。そして、７セグ表示器（指示モニタ）６の指示情報の表示が正常に行われていない場合に、図３１７に示すようなエラー報知画面を表示する。このエラー報知画面は、所定の解除操作（例えば、エラー解除後のリセットスイッチ操作或いは設定変更操作）を行うことを条件に解除され、その結果、遊技の復帰が許可される。この場合、副制御回路４２は、主制御部４０のエラー情報に基づいて、液晶表示装置１１、ランプ群２１等の報知手段を制御して、ＡＴナビを中止（禁止）する。
【１５２９】
なお、主制御部４０からのエラー情報を受信してから、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを中止する場合は、ＡＴナビが瞬間的に行われてしまう虞がある。したがって、指示情報の表示が正常に行われているか否かの判断は、主制御部４０及び副制御回路４２が夫々独立して行う構成にすることが好ましい。
【１５３０】
例えば、指示情報の表示が正常に行われているか否かを主制御部４０が判断する第１の実施形態と、指示情報の表示が正常に行われているか否かを副制御回路４２がが判断する第６の実施形態を組み合わせてもよい。この場合に、主制御部４０及び副制御回路４２が夫々独立して指示情報の表示が正常に行われているか否かを判断し、それぞれがエラー処理を実行するようにしてもよい。
【１５３１】
また、副制御回路４２の制御によるＡＴナビを中止（禁止）している場合は、所定の解除操作によって主制御部４０が遊技の復帰を許可したことを条件に、副制御回路４２の制御によるＡＴナビの中止（禁止）を解除してもよい。具体的には、エラー解除を示す信号或いは正常な電源投入を示す信号等を受け付けたときに、ＡＴナビの中止（禁止）を解除する。
【１５３２】
また、主制御部４０が遊技の復帰を許可したときには、副制御回路４２の制御によるＡＴナビの中止（禁止）を解除せずに、その後、正常な信号（指示情報を含む）を副制御回路４２が受信した場合に、ＡＴナビの中止（禁止）を解除するようにしてもよい。
【１５３３】

以上、本発明の第１～第６の実施形態に係る遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本発明は、上述したした実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、種々の実施形態及び変形例が含まれる。

【１５３４】

例えば、上述の第１～第６の実施形態では、指示情報としてストップボタンの押し順を採用した例を説明した。しかし、本発明に係る遊技機としては、指示情報として停止表示させるべき図柄位置又は決定された内部当籤役を採用し、指示モニタに表示する数値（或いは文字）を変更してもよい。

【１５３５】

また、上述の第１～第５の実施形態における指示モニタの表示は、遊技者が指示情報を認識できるものでも、遊技者が指示情報を認識できないものでもよい。ここで言う「遊技者が指示情報を認識できないもの」とは、その表示単体ではパターンが非常に多いなどの理由により、指示情報の認識が非常に困難であるものを指し、その表示単体で指示情報を特定することが不可能なものは含まない。

【１５３６】

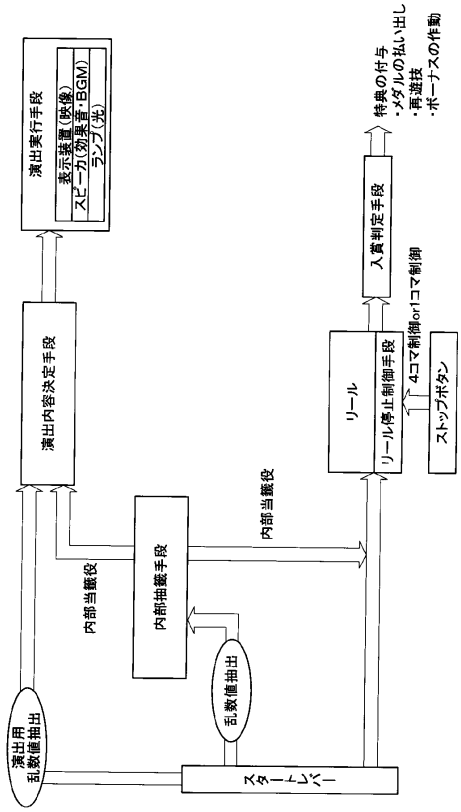
また、上述の第１～第５の実施形態において、指示情報の対象となる当籤役は、メダルの払出しがある小役に限定されず、例えば、ＲＴ遊技状態を遷移させる条件となる図柄の組合せを表示可能な役（リプレイ、小役等）も含まれる。この場合においても、以降の遊技のＲＴ遊技状態に影響するため、メダルの獲得性能に明らかな差異を生じさせるものに該当する。但し、指示内容に関わらず、同一のＲＴ遊技状態に遷移する図柄の組合せが表示されるものなど、メダルの獲得性能に差異を生じさせないものは、指示情報の対象となる当籤役に含まれない。

【符号の説明】

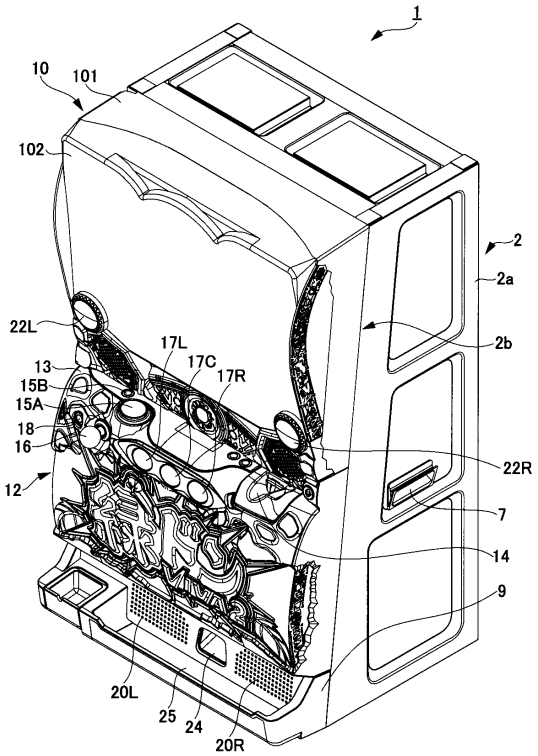
【１５３７】

１…パチスロ（遊技機）、２…外装体、２ａ…キャビネット、２ｂ…フロントドア、３Ｌ…左リール、３Ｃ…中リール、３Ｒ…右リール、４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ…表示窓、１１…液晶表示装置、１６…スタートレバー、１７Ｌ…左ストップボタン、１７Ｃ…中ストップボタン、１７Ｒ…右ストップボタン、２２Ｌ，２２Ｒ…演出用スイッチ、４１…主制御回路、４２…副制御回路、５０…マイクロコンピュータ、５１…メインＣＰＵ、５２…メインＲＯＭ、５３…メインＲＡＭ、５６…乱数発生器、８１…サブＣＰＵ、８２…サブＲＯＭ、８３…サブＲＡＭ

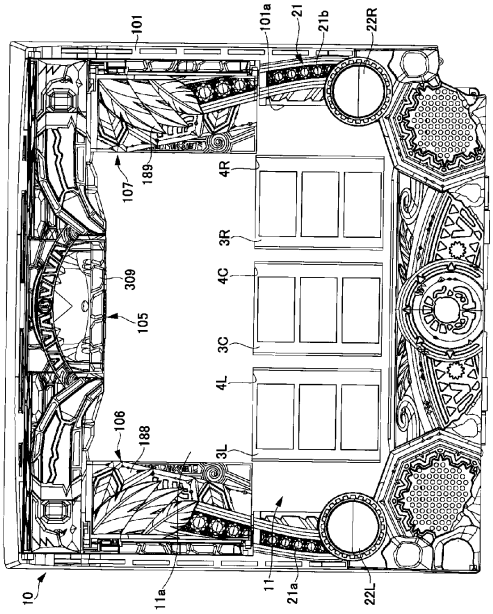
【図１】


演出実行手段
表示装置（映像）
スピーカ（効果音・BGM）
ランプ（光）
演出内容決定手段
内部当籤役
内部抽籤手段
内部当籤役
乱数値抽出
演出用
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or1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

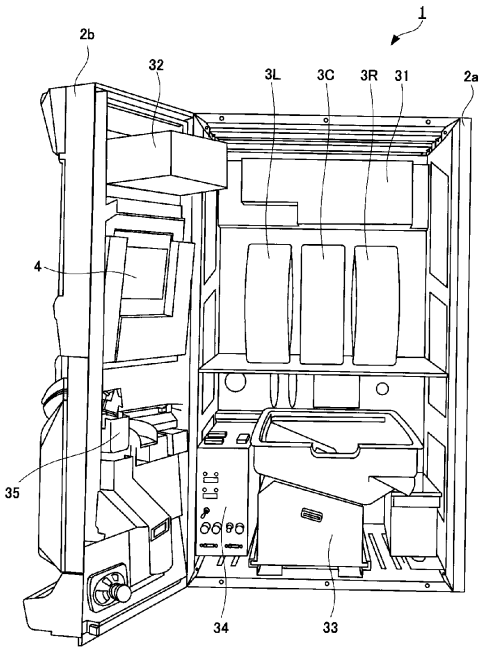
【図２】


1
10
101
102
2
2a
2b
22L
17L
17C
17R
13
15B
15A
18
16
12
22R
7
14
9
20L
25
24
20R

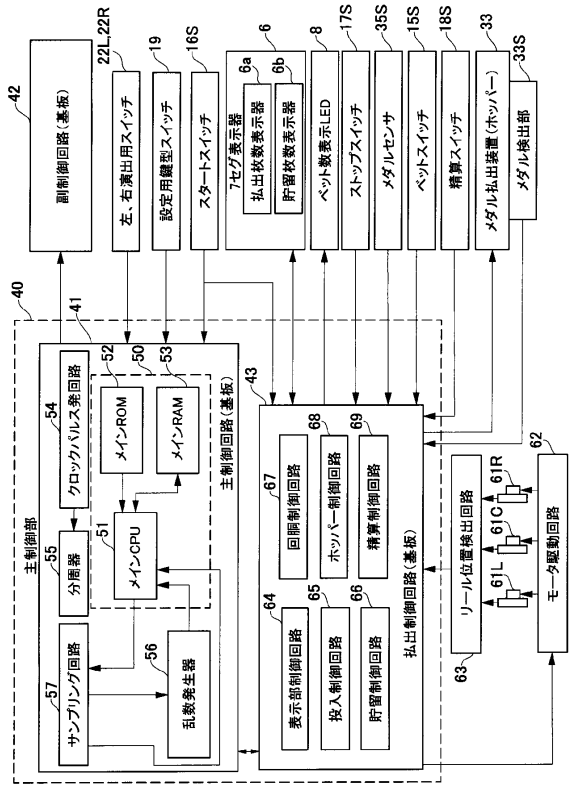
【図３】


101
101a
21
21b
22R
107
189
4R
3R
309
4C
105
3C
4L
106
188
3L
10
11a
11
21a
22L

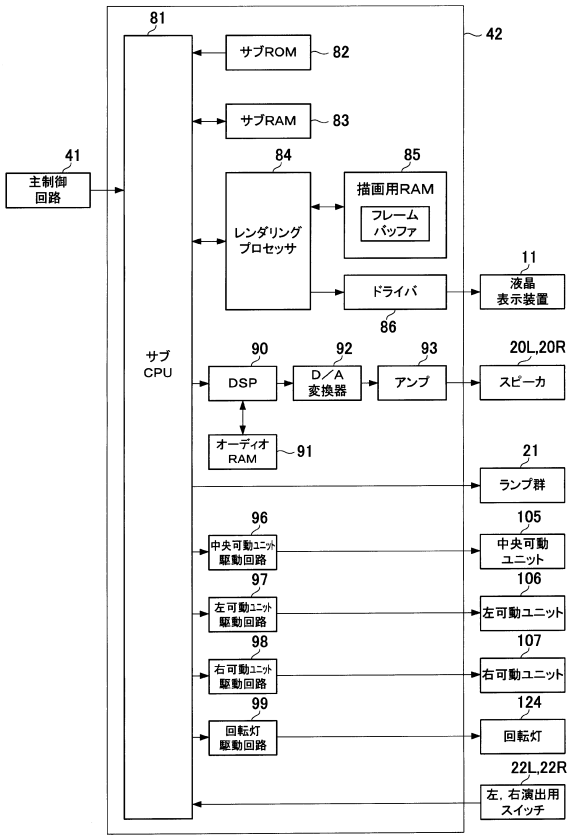
【図４】


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

【図５】



【図６】



【図７】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	CHR_	20	WML1	20	CHR_
19	WML2	19	BAR_	19	BEL1
18	REP2	18	BEL1	18	WML1
17	BEL2	17	REP2	17	REP1
16	DON_	16	WML1	16	CHR_
15	DON_	15	DON_	15	BEL1
14	DON_	14	CHR_	14	BAR_
13	REP1	13	BEL1	13	REP1
12	BEL1	12	REP1	12	DON_
11	WML2	11	CHR_	11	BEL1
10	CHR_	10	BEL1	10	WML1
9	BAR_	9	REP1	9	REP1
8	REP1	8	CHR_	8	CHR_
7	BEL1	7	BEL1	7	BEL1
6	WML1	6	REP2	6	WML2
5	REP2	5	WML2	5	BEL2
4	BEL2	4	BEL2	4	REP2
3	SEVN	3	SEVN	3	SEVN
2	REP1	2	BEL1	2	BEL1
1	BEL1	1	REP2	1	WML1
0	WML2	0	WML2	0	REP1

※図柄コード

00000001	DON_
00000010	SEVN
00000011	BAR_
00000100	REP1
00000101	REP2
00000110	BEL1
00000111	BEL2
00001000	WML1
00001001	WML2
00001010	CHR_

【図８】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役			払出	グループ	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数.3	コード名	備考
REP1	REP1	SEVN	1	00000001	R_HAZ_01	—	KB01	G_RT1移行目
REP1	REP1	DON_		00000010	R_HAZ_02	—	KB01	G_RT1移行目
REP1	REP1	CHR_		00000100	R_HAZ_03	—	KB01	G_RT1移行目
REP1	REP2	SEVN		00001000	R_HAZ_04	—	KB01	G_RT1移行目
REP1	REP2	DON_		00010000	R_HAZ_05	—	KB01	G_RT1移行目
REP1	REP2	CHR_		00100000	R_HAZ_06	—	KB01	G_RT1移行目
REP2	REP1	SEVN		01000000	R_HAZ_07	—	KB01	G_RT1移行目
REP2	REP1	DON_		10000000	R_HAZ_08	—	KB01	G_RT1移行目
REP2	REP1	CHR_	2	00000001	R_HAZ_09	—	KB01	G_RT1移行目
REP2	REP2	SEVN		00000010	R_HAZ_10	—	KB01	G_RT1移行目
REP2	REP2	DON_		00000100	R_HAZ_11	—	KB01	G_RT1移行目
REP2	REP2	CHR_		00001000	R_HAZ_12	—	KB01	G_RT1移行目
REP1	REP1	BEL1		00010000	C_MB_1	(MB)	MB01	G_MB
REP1	REP2	BEL1		00100000	C_MB_2	(MB)	MB01	G_MB
REP2	REP1	BEL1		01000000	C_MB_3	(MB)	MB01	G_MB
REP2	REP2	BEL1		10000000	C_MB_4	(MB)	MB01	G_MB
DON_	SEVN	SEVN	3	00000001	C_REP_R_001	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	SEVN	DON_		00000010	C_REP_R_002	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	SEVN	BAR_		00000100	C_REP_R_003	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	SEVN	REP2		00001000	C_REP_R_004	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	SEVN	WML2		00010000	C_REP_R_005	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	SEVN	CHR_		00100000	C_REP_R_006	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	BAR_	SEVN		01000000	C_REP_R_007	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	BAR_	DON_		10000000	C_REP_R_008	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	BAR_	BAR_	4	00000001	C_REP_R_009	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	BAR_	REP2		00000010	C_REP_R_010	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	BAR_	WML2		00000100	C_REP_R_011	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	BAR_	CHR_		00001000	C_REP_R_012	(再遊技)	Z001	G_制御リプ_1
DON_	WML1	BAR_		00010000	C_REP_R_013	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	WML1	WML1		00100000	C_REP_R_014	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	WML1	WML2		01000000	C_REP_R_015	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	WML2	BAR_		10000000	C_REP_R_016	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	WML2	WML1	5	00000001	C_REP_R_017	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	WML2	WML2		00000010	C_REP_R_018	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	CHR_	BAR_		00000100	C_REP_R_019	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	CHR_	WML1		00001000	C_REP_R_020	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	CHR_	WML2		00010000	C_REP_R_021	(再遊技)	Z002	G_制御リプ_2
DON_	DON_	WML2		00100000	C_REP_R_022	(再遊技)	Z003	G_制御リプ_3
DON_	BEL1	BEL1		01000000	C_REP_R_023	(再遊技)	Z004	G_制御リプ_4
DON_	REP1	BAR_		10000000	C_REP_R_024	(再遊技)	Z005	G_制御リプ_5
DON_	REP1	WML1	6	00000001	C_REP_R_025	(再遊技)	Z005	G_制御リプ_5
REP2	REP1	BAR_		00000010	C_REP_R_026	(再遊技)	Z005	G_制御リプ_5
REP2	REP1	WML1		00000100	C_REP_R_027	(再遊技)	Z005	G_制御リプ_5
DON_	REP2	BAR_		00001000	C_REP_R_028	(再遊技)	Z006	G_制御リプ_6
DON_	REP2	WML1		00010000	C_REP_R_029	(再遊技)	Z006	G_制御リプ_6
REP2	REP2	BAR_		00100000	C_REP_R_030	(再遊技)	Z006	G_制御リプ_6
REP2	REP2	WML1		01000000	C_REP_R_031	(再遊技)	Z006	G_制御リプ_6
REP1	REP2	BAR		10000000	C_REP_R_032	(再遊技)	Z006	G_制御リプ_6
REP1	REP2	WML1	7	00000001	C_REP_R_033	(再遊技)	Z006	G_制御リプ_6
DON_	REP1	BEL2		00000010	C_REP_R_034	(再遊技)	Z007	G_制御リプ_7
DON_	REP2	BEL2		00000100	C_REP_R_035	(再遊技)	Z007	G_制御リプ_7
BEL1	BAR_	REP1		00001000	C_REP_R_036	(再遊技)	Z008	G_制御リプ_8
BEL1	BAR_	REP2		00010000	C_REP_R_037	(再遊技)	Z008	G_制御リプ_8
BEL1	REP1	REP1		00100000	C_REP_R_038	(再遊技)	Z008	G_制御リプ_8
BEL1	REP1	REP2		01000000	C_REP_R_039	(再遊技)	Z008	G_制御リプ_8
BEL1	REP2	REP1		10000000	C_REP_R_040	(再遊技)	Z008	G_制御リプ_8

【図９】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役			払出	グループ	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数:3	コード名	備考
BEL1	REP2	REP2	8	00000001	C_REP_R_041	(再遊技)	Z008	G_制御リプ_8
BEL1	BEL2	REP1		00000010	C_REP_R_042	(再遊技)	Z008	G_制御リプ_8
BEL1	BEL2	REP2		00000100	C_REP_R_043	(再遊技)	Z008	G_制御リプ_8
BEL1	SEVN	BEL1		00001000	C_REP_R_044	(再遊技)	Z009	G_制御リプ_9
BEL1	DON_	BEL1		00010000	C_REP_R_045	(再遊技)	Z009	G_制御リプ_9
BEL1	WML1	BEL1		00100000	C_REP_R_046	(再遊技)	Z009	G_制御リプ_9
BEL1	CHR_	BEL1		01000000	C_REP_R_047	(再遊技)	Z009	G_制御リプ_9
BEL2	SEVN	BEL1		10000000	C_REP_R_048	(再遊技)	Z009	G_制御リプ_9
BEL2	DON_	BEL1	9	00000001	C_REP_R_049	(再遊技)	Z009	G_制御リプ_9
BEL2	WML1	BEL1		00000010	C_REP_R_050	(再遊技)	Z009	G_制御リプ_9
BEL2	CHR_	BEL1		00000100	C_REP_R_051	(再遊技)	Z009	G_制御リプ_9
REP2	CHR_	REP2		00001000	C_REP_R_052	(再遊技)	Z010	G_制御リプ_10
BEL1	CHR_	REP2		00010000	C_REP_R_053	(再遊技)	Z010	G_制御リプ_10
BEL2	CHR_	REP2		00100000	C_REP_R_054	(再遊技)	Z010	G_制御リプ_10
BEL1	DON_	BEL2		01000000	C_REP_R_055	(再遊技)	Z011	G_制御リプ_11
BEL2	DON_	BEL2		10000000	C_REP_R_056	(再遊技)	Z011	G_制御リプ_11
REP1	REP2	WML2	10	00000001	C_REP_R_057	(再遊技)	Z012	G_制御リプ_12
REP2	REP2	WML2		00000010	C_REP_R_058	(再遊技)	Z012	G_制御リプ_12
BEL1	REP2	WML2		00000100	C_REP_R_059	(再遊技)	Z012	G_制御リプ_12
BEL2	REP2	WML2		00001000	C_REP_R_060	(再遊技)	Z012	G_制御リプ_12
BEL1	SEVN	SEVN		00010000	C_REP_R_061	(再遊技)	Z013	G_制御リプ_13
BEL1	SEVN	REP1		00100000	C_REP_R_062	(再遊技)	Z013	G_制御リプ_13
BEL1	SEVN	BEL2		01000000	C_REP_R_063	(再遊技)	Z013	G_制御リプ_13
BEL2	SEVN	SEVN		10000000	C_REP_R_064	(再遊技)	Z013	G_制御リプ_13
BEL2	SEVN	REP1		00000001	C_REP_R_065	(再遊技)	Z013	G_制御リプ_13
BEL2	SEVN	BEL2		00000010	C_REP_R_066	(再遊技)	Z013	G_制御リプ_13
REP1	BAR_	REP1		00000100	C_REP_R_067	(再遊技)	Z014	G_制御リプ_14
REP1	BAR_	REP2	11	00001000	C_REP_R_068	(再遊技)	Z014	G_制御リプ_14
BEL2	BAR_	REP1		00010000	C_REP_R_069	(再遊技)	Z014	G_制御リプ_14
BEL2	BAR_	REP2		00100000	C_REP_R_070	(再遊技)	Z014	G_制御リプ_14
BEL2	WML1	BEL2		01000000	C_REP_R_071	(再遊技)	Z015	G_制御リプ_15
BEL2	BEL2	BEL2		10000000	C_REP_R_072	(再遊技)	Z015	G_制御リプ_15
BEL2	CHR_	BEL2		00000001	C_REP_R_073	(再遊技)	Z015	G_制御リプ_15
REP2	CHR_	REP1		00000010	C_REP_R_074	(再遊技)	Z016	G_制御リプ_16
BEL2	CHR_	REP1		00000100	C_REP_R_075	(再遊技)	Z016	G_制御リプ_16
BEL2	DON_	REP2		00001000	C_REP_R_076	(再遊技)	Z017	G_制御リプ_17
BEL2	WML1	REP2	12	00010000	C_REP_R_077	(再遊技)	Z017	G_制御リプ_17
BEL2	BEL2	BEL1		00100000	C_REP_R_078	(再遊技)	Z018	G_制御リプ_18
BEL2	WML1	REP1		01000000	C_REP_R_079	(再遊技)	Z019	G_制御リプ_19
BEL2	BEL2	REP1		10000000	C_REP_R_080	(再遊技)	Z019	G_制御リプ_19
BEL2	BEL2	SEVN		00000001	C_REP_R_081	(再遊技)	Z020	G_制御リプ_20
SEVN	DON_	REP1		00000010	C_REP_R_082	(再遊技)	Z021	G_制御リプ_21
SEVN	DON_	REP2		00000100	C_REP_R_083	(再遊技)	Z021	G_制御リプ_21
REP1	DON_	REP1		00001000	C_REP_R_084	(再遊技)	Z021	G_制御リプ_21
REP1	DON_	REP2	13	00010000	C_REP_R_085	(再遊技)	Z021	G_制御リプ_21
REP1	BEL1	REP1		00100000	C_REP_R_086	(再遊技)	Z022	G_制御リプ_22
SEVN	SEVN	REP1		01000000	C_REP_R_087	(再遊技)	Z023	G_制御リプ_23
SEVN	SEVN	REP2		10000000	C_REP_R_088	(再遊技)	Z023	G_制御リプ_23
REP1	SEVN	REP1		00000001	C_REP_R_089	(再遊技)	Z023	G_制御リプ_23
REP1	SEVN	REP2		00000010	C_REP_R_090	(再遊技)	Z023	G_制御リプ_23
REP2	SEVN	REP1		00000100	C_REP_R_091	(再遊技)	Z023	G_制御リプ_23
REP2	SEVN	REP2		00001000	C_REP_R_092	(再遊技)	Z023	G_制御リプ_23
REP2	SEVN	BEL2	14	00010000	C_REP_R_093	(再遊技)	Z024	G_制御リプ_24
REP2	WML2	BEL2		00100000	C_REP_R_094	(再遊技)	Z024	G_制御リプ_24
REP2	CHR_	BEL2		01000000	C_REP_R_095	(再遊技)	Z024	G_制御リプ_24
REP2	REP2	BEL2		10000000	C_REP_R_096	(再遊技)	Z024	G_制御リプ_24
REP2	REP1	WML2		00000001	C_REP_R_097	(再遊技)	Z025	G_制御リプ_25
REP2	WML2	REP1		00000010	C_REP_R_098	(再遊技)	Z026	G_制御リプ_26
REP2	WML2	REP2		00000100	C_REP_R_099	(再遊技)	Z026	G_制御リプ_26
SEVN	SEVN	DON_	15	00001000	C_REP_R_100	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
SEVN	SEVN	CHR_		00010000	C_REP_R_101	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
SEVN	WML1	DON_		00100000	C_REP_R_102	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
SEVN	WML1	CHR_		01000000	C_REP_R_103	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
SEVN	WML2	DON_		10000000	C_REP_R_104	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27

【図１０】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役			払出	グループ	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数:3	コード名	備考
SEVN	WML2	CHR_	16	00000001	C_REP_R_105	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
SEVN	CHR_	DON_		00000010	C_REP_R_106	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
SEVN	CHR_	CHR_		00000100	C_REP_R_107	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
WML1	SEVN	DON_		00001000	C_REP_R_108	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
WML1	SEVN	CHR_		00010000	C_REP_R_109	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
WML1	WML1	DON_		00100000	C_REP_R_110	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
WML1	WML1	CHR_		01000000	C_REP_R_111	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
WML1	WML2	DON_		10000000	C_REP_R_112	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
WML1	WML2	CHR_	17	00000001	C_REP_R_113	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
WML1	CHR_	DON_		00000010	C_REP_R_114	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
WML1	CHR_	CHR_		00000100	C_REP_R_115	(再遊技)	Z027	G_制御リプ_27
SEVN	WML1	SEVN		00001000	C_REP_R_116	(再遊技)	Z028	G_制御リプ_28
SEVN	WML1	REP1		00010000	C_REP_R_117	(再遊技)	Z028	G_制御リプ_28
SEVN	WML1	REP2		00100000	C_REP_R_118	(再遊技)	Z028	G_制御リプ_28
SEVN	CHR_	SEVN		01000000	C_REP_R_119	(再遊技)	Z028	G_制御リプ_28
SEVN	CHR_	REP1		10000000	C_REP_R_120	(再遊技)	Z028	G_制御リプ_28
SEVN	CHR_	REP2	18	00000001	C_REP_R_121	(再遊技)	Z028	G_制御リプ_28
SEVN	DON_	DON_		00000010	C_REP_R_122	(再遊技)	Z029	G_制御リプ_29
SEVN	DON_	CHR_		00000100	C_REP_R_123	(再遊技)	Z029	G_制御リプ_29
SEVN	DON_	SEVN		00001000	C_REP_R_124	(再遊技)	Z030	G_制御リプ_30
SEVN	WML2	SEVN		00010000	C_REP_R_125	(再遊技)	Z030	G_制御リプ_30
WML1	SEVN	SEVN		00100000	C_REP_R_126	(再遊技)	Z031	G_制御リプ_31
WML1	WML1	SEVN		01000000	C_REP_R_127	(再遊技)	Z031	G_制御リプ_31
WML1	WML2	SEVN		10000000	C_REP_R_128	(再遊技)	Z031	G_制御リプ_31
WML1	CHR_	SEVN	19	00000001	C_REP_R_129	(再遊技)	Z031	G_制御リプ_31
REP1	REP1	BAR_		00000010	C_REP_R_130	(再遊技)	Z032	G_制御リプ_32
REP1	REP1	WML1		00000100	C_REP_R_131	(再遊技)	Z033	G_制御リプ_33
REP1	REP1	WML2		00001000	C_REP_R_132	(再遊技)	Z034	G_制御リプ_34
BEL1	SEVN	REP2		00010000	C_REP_R_133	(再遊技)	Z035	G_制御リプ_35
BEL2	SEVN	REP2		00100000	C_REP_R_134	(再遊技)	Z035	G_制御リプ_35
BEL1	REP1	WML2		01000000	C_REP_R_135	(再遊技)	Z036	G_制御リプ_36
BEL2	REP1	WML2		10000000	C_REP_R_136	(再遊技)	Z036	G_制御リプ_36
SEVN	SEVN	SEVN	20	00000001	C_REP_RT3_01	(再遊技)	R301	G_RT3移行リプ_1
SEVN	SEVN	BAR_		00000010	C_REP_RT3_02	(再遊技)	R302	G_RT3移行リプ_2
SEVN	SEVN	BEL1		00000100	C_REP_RT3_03	(再遊技)	R303	G_RT3移行リプ_3
DON_	DON_	DON_		00001000	C_REP_RT3_04	(再遊技)	R304	G_RT3移行リプ_4
SEVN	BEL1	SEVN		00010000	C_REP_RT3_05	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
SEVN	BEL1	DON_		00100000	C_REP_RT3_06	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
SEVN	BEL1	CHR_		01000000	C_REP_RT3_07	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
DON_	BEL1	SEVN		10000000	C_REP_RT3_08	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
DON_	BEL1	DON_	21	00000001	C_REP_RT3_09	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
DON_	BEL1	CHR_		00000010	C_REP_RT3_10	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
WML1	BEL1	SEVN		00000100	C_REP_RT3_11	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
WML1	BEL1	DON_		00001000	C_REP_RT3_12	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
WML1	BEL1	CHR_		00010000	C_REP_RT3_13	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
WML2	BEL1	SEVN		00100000	C_REP_RT3_14	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
WML2	BEL1	DON_		01000000	C_REP_RT3_15	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
WML2	BEL1	CHR_		10000000	C_REP_RT3_16	(再遊技)	R305	G_RT3移行リプ_5
SEVN	REP1	BAR_	22	00000001	C_REP_RT3_17	(再遊技)	R306	G_RT3移行リプ_6
SEVN	REP2	BAR_		00000010	C_REP_RT3_18	(再遊技)	R306	G_RT3移行リプ_6
DON_	DON_	SEVN		00000100	C_REP_RT3_19	(再遊技)	R307	G_RT3移行リプ_7
DON_	DON_	WML1		00001000	C_REP_RT3_20	(再遊技)	R307	G_RT3移行リプ_7
DON_	DON_	REP1		00010000	C_REP_RT3_21	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	DON_	BEL1		00100000	C_REP_RT3_22	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	DON_	BEL2		01000000	C_REP_RT3_23	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	WML1	REP1		10000000	C_REP_RT3_24	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	WML1	BEL1	23	00000001	C_REP_RT3_25	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	WML1	BEL2		00000010	C_REP_RT3_26	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	WML2	REP1		00000100	C_REP_RT3_27	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	WML2	BEL1		00001000	C_REP_RT3_28	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	WML2	BEL2		00010000	C_REP_RT3_29	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	CHR_	REP1		00100000	C_REP_RT3_30	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	CHR_	BEL1		01000000	C_REP_RT3_31	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8
DON_	CHR_	BEL2		10000000	C_REP_RT3_32	(再遊技)	R308	G_RT3移行リプ_8

【図１１】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			表示役			払出	グループ	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数:3	コード名	備考
DON_	BEL1	REP1	24	00000001	C_REP_RT3_33	(再遊技)	R309	G_RT3移行リプ_9
DON_	BEL1	REP2		00000010	C_REP_RT3_34	(再遊技)	R309	G_RT3移行リプ_9
DON_	BEL2	REP1		00000100	C_REP_RT3_35	(再遊技)	R309	G_RT3移行リプ_9
DON_	BEL2	REP2		00001000	C_REP_RT3_36	(再遊技)	R309	G_RT3移行リプ_9
BEL2	REP1	REP1		00010000	C_REP_RT3_37	(再遊技)	R310	G_RT3移行リプ_10
BEL2	REP1	REP2		00100000	C_REP_RT3_38	(再遊技)	R310	G_RT3移行リプ_10
BEL2	REP2	REP1		01000000	C_REP_RT3_39	(再遊技)	R310	G_RT3移行リプ_10
BEL2	REP2	REP2		10000000	C_REP_RT3_40	(再遊技)	R310	G_RT3移行リプ_10
BEL2	BEL2	DON_	25	00000001	C_REP_RT3_41	(再遊技)	R311	G_RT3移行リプ_11
BEL2	BEL2	REP2		00000010	C_REP_RT3_42	(再遊技)	R311	G_RT3移行リプ_11
BEL2	BEL2	CHR_		00000100	C_REP_RT3_43	(再遊技)	R311	G_RT3移行リプ_11
SEVN	REP1	REP1		00001000	C_REP_RT4_01	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
SEVN	REP1	REP2		00010000	C_REP_RT4_02	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
SEVN	REP2	REP1		00100000	C_REP_RT4_03	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
SEVN	REP2	REP2		01000000	C_REP_RT4_04	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
DON_	REP1	REP1		10000000	C_REP_RT4_05	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
DON_	REP1	REP2	26	00000001	C_REP_RT4_06	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
DON_	REP2	REP1		00000010	C_REP_RT4_07	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
DON_	REP2	REP2		00000100	C_REP_RT4_08	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
BAR_	REP1	REP1		00001000	C_REP_RT4_09	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
BAR_	REP1	REP2		00010000	C_REP_RT4_10	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
BAR_	REP2	REP1		00100000	C_REP_RT4_11	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
BAR_	REP2	REP2		01000000	C_REP_RT4_12	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
WML1	REP1	REP1		10000000	C_REP_RT4_13	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
WML1	REP1	REP2	27	00000001	C_REP_RT4_14	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
WML1	REP2	REP1		00000010	C_REP_RT4_15	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
WML1	REP2	REP2		00000100	C_REP_RT4_16	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
WML2	REP1	REP1		00001000	C_REP_RT4_17	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
WML2	REP1	REP2		00010000	C_REP_RT4_18	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
WML2	REP2	REP1		00100000	C_REP_RT4_19	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
WML2	REP2	REP2		01000000	C_REP_RT4_20	(再遊技)	R401	G_RT4移行リプ
SEVN	REP1	SEVN		10000000	C_REP_RT2_01	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
SEVN	REP1	DON_	28	00000001	C_REP_RT2_02	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
SEVN	REP1	CHR_		00000010	C_REP_RT2_03	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
SEVN	REP2	SEVN		00000100	C_REP_RT2_04	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
SEVN	REP2	DON_		00001000	C_REP_RT2_05	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
SEVN	REP2	CHR_		00010000	C_REP_RT2_06	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
DON_	REP1	SEVN		00100000	C_REP_RT2_07	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
DON_	REP1	DON_		01000000	C_REP_RT2_08	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
DON_	REP1	CHR_		10000000	C_REP_RT2_09	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
DON_	REP2	SEVN	29	00000001	C_REP_RT2_10	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
DON_	REP2	DON_		00000010	C_REP_RT2_11	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
DON_	REP2	CHR_		00000100	C_REP_RT2_12	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
BAR_	REP1	SEVN		00001000	C_REP_RT2_13	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
BAR_	REP1	DON_		00010000	C_REP_RT2_14	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
BAR_	REP1	CHR_		00100000	C_REP_RT2_15	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
BAR_	REP2	SEVN		01000000	C_REP_RT2_16	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
BAR_	REP2	DON_		10000000	C_REP_RT2_17	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
BAR_	REP2	CHR_	30	00000001	C_REP_RT2_18	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML1	REP1	SEVN		00000010	C_REP_RT2_19	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML1	REP1	DON_		00000100	C_REP_RT2_20	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML1	REP1	CHR_		00001000	C_REP_RT2_21	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML1	REP2	SEVN		00010000	C_REP_RT2_22	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML1	REP2	DON_		00100000	C_REP_RT2_23	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML1	REP2	CHR_		01000000	C_REP_RT2_24	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML2	REP1	SEVN		10000000	C_REP_RT2_25	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML2	REP1	DON_	31	00000001	C_REP_RT2_26	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML2	REP1	CHR_		00000010	C_REP_RT2_27	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML2	REP2	SEVN		00000100	C_REP_RT2_28	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML2	REP2	DON_		00001000	C_REP_RT2_29	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
WML2	REP2	CHR_		00010000	C_REP_RT2_30	(再遊技)	R201	G_RT2移行リプ
BEL1	REP1	BAR_		00100000	C_REP_RT1_01	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL1	REP1	WML1		01000000	C_REP_RT1_02	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL1	REP1	BEL2		10000000	C_REP_RT1_03	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ

【図１２】

図柄組合せテーブル(その5)

図柄の組合せ			表示役			払出	グループ	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	投入枚数:3	コード名	備考
BEL1	REP2	BAR_	32	00000001	C_REP_RT1_04	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL1	REP2	WML1		00000010	C_REP_RT1_05	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL1	REP2	BEL2		00000100	C_REP_RT1_06	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL2	REP1	BAR_		00001000	C_REP_RT1_07	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL2	REP1	WML1		00010000	C_REP_RT1_08	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL2	REP1	BEL2		00100000	C_REP_RT1_09	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL2	REP2	BAR_		01000000	C_REP_RT1_10	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL2	REP2	WML1		10000000	C_REP_RT1_11	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL2	REP2	BEL2	33	00000001	C_REP_RT1_12	(再遊技)	R101	G_RT1移行リプ
BEL1	REP1	SEVN		00000010	C_REP_RT0_01	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL1	REP1	DON_		00000100	C_REP_RT0_02	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL1	REP1	CHR_		00001000	C_REP_RT0_03	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL1	REP2	SEVN		00010000	C_REP_RT0_04	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL1	REP2	DON_		00100000	C_REP_RT0_05	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL1	REP2	CHR_		01000000	C_REP_RT0_06	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL2	REP1	SEVN		10000000	C_REP_RT0_07	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL2	REP1	DON_		00000001	C_REP_RT0_08	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL2	REP1	CHR_		00000010	C_REP_RT0_09	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL2	REP2	SEVN		00000100	C_REP_RT0_10	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL2	REP2	DON_	34	00001000	C_REP_RT0_11	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL2	REP2	CHR_		00010000	C_REP_RT0_12	(再遊技)	R001	G_RT0移行リプ
BEL1	WML1	SEVN		00100000	C_REP_T_01	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL1	WML1	DON_		01000000	C_REP_T_02	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL1	WML1	CHR_		10000000	C_REP_T_03	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL1	WML2	SEVN	35	00000001	C_REP_T_04	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL1	WML2	DON_		00000010	C_REP_T_05	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL1	WML2	CHR_		00000100	C_REP_T_06	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL1	CHR_	SEVN		00001000	C_REP_T_07	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL1	CHR_	DON_		00010000	C_REP_T_08	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL1	CHR_	CHR_		00100000	C_REP_T_09	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	WML1	SEVN		01000000	C_REP_T_10	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	WML1	DON_		10000000	C_REP_T_11	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	WML1	CHR_		00000001	C_REP_T_12	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	WML2	SEVN	36	00000010	C_REP_T_13	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	WML2	DON_		00000100	C_REP_T_14	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	WML2	CHR_		00001000	C_REP_T_15	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	CHR_	SEVN		00010000	C_REP_T_16	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	CHR_	DON_		00100000	C_REP_T_17	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
BEL2	CHR_	CHR_		01000000	C_REP_T_18	(再遊技)	RT01	G_上段リプ
SEVN	BEL1	BAR_		10000000	C_REP_B_01	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
SEVN	BEL1	WML1		00000001	C_REP_B_02	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
SEVN	BEL1	BEL2		00000010	C_REP_B_03	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
DON_	BEL1	BAR_		00000100	C_REP_B_04	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
DON_	BEL1	WML1	37	00001000	C_REP_B_05	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
DON_	BEL1	BEL2		00010000	C_REP_B_06	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
BAR_	BEL1	BAR_		00100000	C_REP_B_07	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
BAR_	BEL1	WML1		01000000	C_REP_B_08	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
BAR_	BEL1	BEL2		10000000	C_REP_B_09	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
WML1	BEL1	BAR_	38	00000001	C_REP_B_10	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
WML1	BEL1	WML1		00000010	C_REP_B_11	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
WML1	BEL1	BEL2		00000100	C_REP_B_12	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
WML2	BEL1	BAR_		00001000	C_REP_B_13	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
WML2	BEL1	WML1		00010000	C_REP_B_14	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
WML2	BEL1	BEL2		00100000	C_REP_B_15	(再遊技)	RB01	G_下段リプ
REP1	REP1	REP1		01000000	C_REP_C_1	(再遊技)	RC01	G_中段リプ
REP1	REP1	REP2		10000000	C_REP_C_2	(再遊技)	RC01	G_中段リプ
REP1	REP2	REP1	39	00000001	C_REP_C_3	(再遊技)	RC01	G_中段リプ
REP1	REP2	REP2		00000010	C_REP_C_4	(再遊技)	RC01	G_中段リプ
REP2	REP1	REP1		00000100	C_REP_C_5	(再遊技)	RC01	G_中段リプ
REP2	REP1	REP2		00001000	C_REP_C_6	(再遊技)	RC01	G_中段リプ
REP2	REP2	REP1		00010000	C_REP_C_7	(再遊技)	RC01	G_中段リプ
REP2	REP2	REP2		00100000	C_REP_C_8	(再遊技)	RC01	G_中段リプ
SEVN	REP1	BEL1		01000000	C_BEL_H_01	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
SEVN	REP2	BEL1		10000000	C_BEL_H_02	1	BP01	G_押し順失敗1枚1

【図１３】

図柄組合せテーブル(その6)

図柄の組合せ			格納領域	表示役		払出	グループ	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	投入枚数:3	コード名	備考
DON_	REP1	BEL1	40	00000001	C_BEL_H_03	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
DON_	REP2	BEL1		00000010	C_BEL_H_04	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
BAR_	REP1	BEL1		00000100	C_BEL_H_05	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
BAR_	REP2	BEL1		00001000	C_BEL_H_06	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
WML1	REP1	BEL1		00010000	C_BEL_H_07	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
WML1	REP2	BEL1		00100000	C_BEL_H_08	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
WML2	REP1	BEL1		01000000	C_BEL_H_09	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
WML2	REP2	BEL1		10000000	C_BEL_H_10	1	BP01	G_押し順失敗1枚1
BAR_	REP1	BEL2	41	00000001	C_BEL_H_11	1	BP02	G_押し順失敗1枚2
BAR_	REP2	BEL2		00000010	C_BEL_H_12	1	BP02	G_押し順失敗1枚2
WML1	REP1	BEL2		00000100	C_BEL_H_13	1	BP02	G_押し順失敗1枚2
WML1	REP2	BEL2		00001000	C_BEL_H_14	1	BP02	G_押し順失敗1枚2
WML2	REP1	BEL2		00010000	C_BEL_H_15	1	BP02	G_押し順失敗1枚2
WML2	REP2	BEL2		00100000	C_BEL_H_16	1	BP02	G_押し順失敗1枚2
REP1	SEVN	SEVN		01000000	C_BEL_M1_01	1	BF01	G_1枚ベル1
REP1	SEVN	DON_		10000000	C_BEL_M1_02	1	BF01	G_1枚ベル1
REP1	SEVN	WML2	42	00000001	C_BEL_M1_03	1	BF01	G_1枚ベル1
REP1	SEVN	CHR_		00000010	C_BEL_M1_04	1	BF01	G_1枚ベル1
REP2	SEVN	SEVN		00000100	C_BEL_M1_05	1	BF01	G_1枚ベル1
REP2	SEVN	DON_		00001000	C_BEL_M1_06	1	BF01	G_1枚ベル1
REP2	SEVN	WML2		00010000	C_BEL_M1_07	1	BF01	G_1枚ベル1
REP2	SEVN	CHR_		00100000	C_BEL_M1_08	1	BF01	G_1枚ベル1
REP1	BAR_	SEVN		01000000	C_BEL_M1_09	1	BF02	G_1枚ベル2
REP1	BAR_	DON_		10000000	C_BEL_M1_10	1	BF02	G_1枚ベル2
REP1	BAR_	WML2	43	00000001	C_BEL_M1_11	1	BF02	G_1枚ベル2
REP1	BAR_	CHR_		00000010	C_BEL_M1_12	1	BF02	G_1枚ベル2
REP2	BAR_	SEVN		00000100	C_BEL_M1_13	1	BF02	G_1枚ベル2
REP2	BAR_	DON_		00001000	C_BEL_M1_14	1	BF02	G_1枚ベル2
REP2	BAR_	WML2		00010000	C_BEL_M1_15	1	BF02	G_1枚ベル2
REP2	BAR_	CHR_		00100000	C_BEL_M1_16	1	BF02	G_1枚ベル2
REP1	CHR_	SEVN		01000000	C_BEL_M1_17	1	BF03	G_1枚ベル3
REP1	CHR_	DON_		10000000	C_BEL_M1_18	1	BF03	G_1枚ベル3
REP1	CHR_	WML2	44	00000001	C_BEL_M1_19	1	BF03	G_1枚ベル3
REP1	CHR_	CHR_		00000010	C_BEL_M1_20	1	BF03	G_1枚ベル3
REP2	CHR_	SEVN		00000100	C_BEL_M1_21	1	BF03	G_1枚ベル3
REP2	CHR_	DON_		00001000	C_BEL_M1_22	1	BF03	G_1枚ベル3
REP2	CHR_	WML2		00010000	C_BEL_M1_23	1	BF03	G_1枚ベル3
REP2	CHR_	CHR_		00100000	C_BEL_M1_24	1	BF03	G_1枚ベル3
BAR_	BEL1	REP1		01000000	C_BEL_M15_01	15	BL01	G_15枚ベル_1
BAR_	BEL1	REP2		10000000	C_BEL_M15_02	15	BL01	G_15枚ベル_1
BAR_	BEL1	WML2	45	00000001	C_BEL_M15_03	15	BL01	G_15枚ベル_1
BAR_	BEL1	BEL1		00000010	C_BEL_M15_04	15	BL01	G_15枚ベル_1
WML2	BEL1	REP1		00000100	C_BEL_M15_05	15	BL01	G_15枚ベル_1
WML2	BEL1	REP2		00001000	C_BEL_M15_06	15	BL01	G_15枚ベル_1
WML2	BEL1	WML2		00010000	C_BEL_M15_07	15	BL01	G_15枚ベル_1
WML2	BEL1	BEL1		00100000	C_BEL_M15_08	15	BL01	G_15枚ベル_1
REP1	BEL1	SEVN		01000000	C_BEL_M15_09	15	BL02	G_15枚ベル_2
REP1	BEL1	DON_		10000000	C_BEL_M15_10	15	BL02	G_15枚ベル_2
REP1	BEL1	CHR_	46	00000001	C_BEL_M15_11	15	BL02	G_15枚ベル_2
REP2	BEL1	SEVN		00000010	C_BEL_M15_12	15	BL02	G_15枚ベル_2
REP2	BEL1	DON_		00000100	C_BEL_M15_13	15	BL02	G_15枚ベル_2
REP2	BEL1	CHR_		00001000	C_BEL_M15_14	15	BL02	G_15枚ベル_2
REP1	BEL1	BAR_		00010000	C_BEL_M15_15	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP1	BEL1	REP2		00100000	C_BEL_M15_16	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP1	BEL1	WML1		01000000	C_BEL_M15_17	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP1	BEL1	WML2		10000000	C_BEL_M15_18	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP1	BEL2	BAR_	47	00000001	C_BEL_M15_19	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP1	BEL2	REP2		00000010	C_BEL_M15_20	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP1	BEL2	WML1		00000100	C_BEL_M15_21	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP1	BEL2	WML2		00001000	C_BEL_M15_22	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP2	BEL1	BAR_		00010000	C_BEL_M15_23	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP2	BEL1	REP2		00100000	C_BEL_M15_24	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP2	BEL1	WML1		01000000	C_BEL_M15_25	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP2	BEL1	WML2		10000000	C_BEL_M15_26	15	BL03	G_15枚ベル_3

【図１４】

図柄組合せテーブル(その7)

図柄の組合せ			格納領域	表示役		払出	グループ	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	投入枚数:3	コード名	備考
REP2	BEL2	BAR_	48	00000001	C_BEL_M15_27	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP2	BEL2	REP2		00000010	C_BEL_M15_28	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP2	BEL2	WML1		00000100	C_BEL_M15_29	15	BL03	G_15枚ベル_3
REP2	BEL2	WML2		00001000	C_BEL_M15_30	15	BL03	G_15枚ベル_3
BEL1	BEL1	SEVN		00010000	C_BEL_M14_01	14	BM01	G_14枚ベル
BEL1	BEL1	DON_		00100000	C_BEL_M14_02	14	BM01	G_14枚ベル
BEL1	BEL1	BAR_		01000000	C_BEL_M14_03	14	BM01	G_14枚ベル
BEL1	BEL1	REP2		10000000	C_BEL_M14_04	14	BM01	G_14枚ベル
BEL1	BEL1	WML1	49	00000001	C_BEL_M14_05	14	BM01	G_14枚ベル
BEL1	BEL1	WML2		00000010	C_BEL_M14_06	14	BM01	G_14枚ベル
BEL1	BEL1	CHR_		00000100	C_BEL_M14_07	14	BM01	G_14枚ベル
BEL2	BEL1	SEVN		00001000	C_BEL_M14_08	14	BM01	G_14枚ベル
BEL2	BEL1	DON_		00010000	C_BEL_M14_09	14	BM01	G_14枚ベル
BEL2	BEL1	BAR_		00100000	C_BEL_M14_10	14	BM01	G_14枚ベル
BEL2	BEL1	REP2		01000000	C_BEL_M14_11	14	BM01	G_14枚ベル
BEL2	BEL1	WML1		10000000	C_BEL_M14_12	14	BM01	G_14枚ベル
BEL2	BEL1	WML2	50	00000001	C_BEL_M14_13	14	BM01	G_14枚ベル
BEL2	BEL1	CHR_		00000010	C_BEL_M14_14	14	BM01	G_14枚ベル
BEL1	BEL1	BEL1		00000100	C_BEL_M9_1	9	BC01	G_9枚ベル
BEL1	BEL1	BEL2		00001000	C_BEL_M9_2	9	BC01	G_9枚ベル
BEL2	BEL1	BEL1		00010000	C_BEL_M9_3	9	BC01	G_9枚ベル
BEL2	BEL1	BEL2		00100000	C_BEL_M9_4	9	BC01	G_9枚ベル
SEVN	BAR_	BAR_		01000000	C_ONE	1	SG01	G_制御役
REP2	DON_	REP1		10000000	C_WML_T_1	4	WT01	G_上段氷
REP2	DON_	BEL2	51	00000001	C_WML_T_2	4	WT01	G_上段氷
REP2	BAR_	REP1		00000010	C_WML_T_3	4	WT01	G_上段氷
REP2	BAR_	BEL2		00000100	C_WML_T_4	4	WT01	G_上段氷
REP2	WML1	REP1		00001000	C_WML_T_5	4	WT01	G_上段氷
REP2	WML1	BEL2		00010000	C_WML_T_6	4	WT01	G_上段氷
REP2	BEL2	REP1		00100000	C_WML_T_7	4	WT01	G_上段氷
REP2	BEL2	BEL2		01000000	C_WML_T_8	4	WT01	G_上段氷
BEL1	REP2	BEL1		10000000	C_WML_B_1	4	WB01	G_下段氷
BEL1	WML2	BEL1	52	00000001	C_WML_B_2	4	WB01	G_下段氷
BEL1	WML1	REP1		00000010	C_WML_U_1	4	WU01	G_Cアップ氷
BEL1	WML1	BEL2		00000100	C_WML_U_2	4	WU01	G_Cアップ氷
BEL1	WML2	REP1		00001000	C_WML_U_3	4	WU01	G_Cアップ氷
BEL1	WML2	BEL2		00010000	C_WML_U_4	4	WU01	G_Cアップ氷
REP2	WML1	BEL1		00100000	C_WML_D_1	4	WD01	G_Cダウン氷
REP2	WML2	BEL1		01000000	C_WML_D_2	4	WD01	G_Cダウン氷
WML1	WML1	BAR_		10000000	C_WML_C_1	4	WC01	G_C中段氷
WML1	WML1	WML1	53	00000001	C_WML_C_2	4	WC01	G_C中段氷
WML1	WML1	WML2		00000010	C_WML_C_3	4	WC01	G_C中段氷
WML1	WML2	BAR_		00000100	C_WML_C_4	4	WC01	G_C中段氷
WML1	WML2	WML1		00001000	C_WML_C_5	4	WC01	G_C中段氷
WML1	WML2	WML2		00010000	C_WML_C_6	4	WC01	G_C中段氷
CHR_	SEVN	REP1		00100000	C_CHR_C_01	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	SEVN	REP2		01000000	C_CHR_C_02	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	SEVN	BEL1		10000000	C_CHR_C_03	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	BAR_	REP1	54	00000001	C_CHR_C_04	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	BAR_	REP2		00000010	C_CHR_C_05	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	BAR_	BEL1		00000100	C_CHR_C_06	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	WML1	REP1		00001000	C_CHR_C_07	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	WML1	REP2		00010000	C_CHR_C_08	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	WML1	BEL1		00100000	C_CHR_C_09	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	CHR_	REP1		01000000	C_CHR_C_10	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	CHR_	REP2		10000000	C_CHR_C_11	1	CC01	G_中チェリー
CHR_	CHR_	BEL1	55	00000001	C_CHR_C_12	1	CC01	G_中チェリー
BAR_	DON_	REP1		00000010	C_CHR_K_01	1	KC01	G_角チェリー1
BAR_	DON_	REP2		00000100	C_CHR_K_02	1	KC01	G_角チェリー1
BAR_	DON_	BEL1		00001000	C_CHR_K_03	1	KC01	G_角チェリー1
WML2	DON_	REP1		00010000	C_CHR_K_04	1	KC01	G_角チェリー1
WML2	DON_	REP2		00100000	C_CHR_K_05	1	KC01	G_角チェリー1
WML2	DON_	BEL1		01000000	C_CHR_K_06	1	KC01	G_角チェリー1
BAR_	BAR_	SEVN		10000000	C_CHR_K_07	1	KC02	G_角チェリー2

【図１５】

図柄組合せテーブル(その8)

図柄の組合せ			格納領域	表示役		払出	グループ	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	投入枚数:3	コード名	備考
BAR_	BAR_	DON_	56	00000001	C_CHR_K_08	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	BAR_	REP1		00000010	C_CHR_K_09	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	BAR_	REP2		00000100	C_CHR_K_10	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	WML2	SEVN		00001000	C_CHR_K_11	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	WML2	DON_		00010000	C_CHR_K_12	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	WML2	REP1		00100000	C_CHR_K_13	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	WML2	REP2		01000000	C_CHR_K_14	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	CHR_	SEVN		10000000	C_CHR_K_15	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	CHR_	DON_	57	00000001	C_CHR_K_16	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	CHR_	REP1		00000010	C_CHR_K_17	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	CHR_	REP2		00000100	C_CHR_K_18	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	BAR_	SEVN		00001000	C_CHR_K_19	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	BAR_	DON_		00010000	C_CHR_K_20	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	BAR_	REP1		00100000	C_CHR_K_21	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	BAR_	REP2		01000000	C_CHR_K_22	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	WML2	SEVN		10000000	C_CHR_K_23	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	WML2	DON_	58	00000001	C_CHR_K_24	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	WML2	REP1		00000010	C_CHR_K_25	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	WML2	REP2		00000100	C_CHR_K_26	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	CHR_	SEVN		00001000	C_CHR_K_27	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	CHR_	DON_		00010000	C_CHR_K_28	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	CHR_	REP1		00100000	C_CHR_K_29	1	KC02	G_角チェリー2
WML2	CHR	REP2		01000000	C_CHR_K_30	1	KC02	G_角チェリー2
BAR_	BAR_	BAR_		10000000	C_CHR_K_31	1	KC03	G_角チェリー3
BAR_	BAR_	WML1	59	00000001	C_CHR_K_32	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	BAR_	WML2		00000010	C_CHR_K_33	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	BAR_	CHR_		00000100	C_CHR_K_34	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	WML2	WML1		00001000	C_CHR_K_35	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	WML2	WML2		00010000	C_CHR_K_36	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	WML2	CHR_		00100000	C_CHR_K_37	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	CHR_	WML1		01000000	C_CHR_K_38	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	CHR_	WML2		10000000	C_CHR_K_39	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	CHR_	CHR_	60	00000001	C_CHR_K_40	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	BAR_	WML1		00000010	C_CHR_K_41	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	BAR_	WML2		00000100	C_CHR_K_42	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	BAR_	CHR_		00001000	C_CHR_K_43	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	WML1	WML1		00010000	C_CHR_K_44	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	WML2	WML2		00100000	C_CHR_K_45	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	WML2	CHR_		01000000	C_CHR_K_46	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	CHR_	WML1		10000000	C_CHR_K_47	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	CHR_	WML2	61	00000001	C_CHR_K_48	1	KC04	G_角チェリー4
WML2	CHR_	CHR_		00000010	C_CHR_K_49	1	KC04	G_角チェリー4
BAR_	BAR_	BEL1		00000100	C_CHR_K_50	1	KC05	G_角チェリー5
BAR_	WML2	BEL1		00001000	C_CHR_K_51	1	KC05	G_角チェリー5
BAR_	CHR_	BEL1		00010000	C_CHR_K_52	1	KC05	G_角チェリー5
WML2	BAR	BEL1		00100000	C_CHR_K_53	1	KC05	G_角チェリー5
WML2	WML2	BEL1		01000000	C_CHR_K_54	1	KC05	G_角チェリー5
WML2	CHR_	BEL1		10000000	C_CHR_K_55	1	KC05	G_角チェリー5
BAR_	WML2	BAR_	62	00000001	C_CHR_K_56	1	KC06	G_角チェリー6
BAR_	CHR_	BAR_		00000010	C_CHR_K_57	1	KC06	G_角チェリー6
BAR_	WML1	BAR_		00000100	C_CHR_K_58	1	KC07	G_角チェリー7
BAR_	WML1	WML1		00001000	C_CHR_K_59	1	KC07	G_角チェリー7
BAR_	WML1	WML2		00010000	C_CHR_K_60	1	KC07	G_角チェリー7
BAR_	WML1	BEL1		00100000	C_CHR_K_61	1	KC07	G_角チェリー7
–	–	–		01000000	–	–	–	–
–	–	–		10000000	–	–	–	–

【図１６】

ボーナス作動時テーブル

遊技状態フラグ格納領域	MB作動時 MB遊技状態	CB作動時 CB遊技状態
ボーナス終了枚数カウンタ	14	–
遊技可能回数カウンタ	–	1
入賞可能回数カウンタ	–	–

【図１７】

RT遷移テーブル

移行元	移行条件(表示役)	移行先
–	BP01、BP02、R001の表示	RT0遊技状態
–	KB01、R101の表示	RT1遊技状態
–	R201の表示	RT2遊技状態
–	R301～R311の表示	RT3遊技状態
–	R401の表示	RT4遊技状態

【図１８】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	投入枚数	内部抽籤テーブル	抽籤回数
一般遊技状態	3	一般遊技状態用内部抽籤テーブル	50
CB遊技状態	3	CB用内部抽籤テーブル	35

【図１９】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル(RT0)

当籤番号	抽籤値			略称
	設定1	～	設定6	
1	0		0	F_通常ﾘﾌﾟ
2	8978		8978	F_RT0用ﾘﾌﾟ
3	0		0	F_RT2移-213ﾘﾌﾟ
4	0		0	F_RT2移-231ﾘﾌﾟ
5	0		0	F_RT2移-312ﾘﾌﾟ
6	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ1
7	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ2
8	0		0	F_3連用ﾄﾝﾘﾌﾟ
9	0		0	F_3連用中ﾄﾝﾘﾌﾟ
10	0		0	F_中ﾄﾝ0移行2nd
11	0		0	F_中ﾄﾝ0移行3rd
12	0		0	F_ﾄﾝ-4移行2nd
13	0		0	F_ﾄﾝ-4移行3rd
14	0		0	F_RB-4移行2nd
15	0		0	F_RB-4移行3rd
16	0		0	F_RBﾌｪｲｸ
17	0		0	F_ﾄﾝ下段ﾌｪｲｸ
18	0		0	F_ﾄﾝ上段ﾌｪｲｸ
19	0		0	F_ﾄﾝﾄﾘﾃﾝﾌｪｲｸ
20	0		0	F_ﾄﾝ下段揃い
21	0		0	F_ﾄﾝ上段揃い
22	0		0	F_ﾄﾝ斜め揃い
23	0		0	F_ﾄﾝ中段揃い
24	0	省略	0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ1
25	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ2
26	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ3
27	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ4
28	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ5
29	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ6
30	0		0	F_RT4移行2nd
31	0		0	F_RT4移行3rd
32	0		0	F_RT4-2移行213
33	0		0	F_RT4-2移行231
34	0		0	F_RT4-2移行312
35	0		0	F_RT4-2移行321
36	20		20	F_通常15枚ﾍﾞﾙ
37	210		288	F_通常9枚ﾍﾞﾙ
38	5493		5467	F_左ﾍﾞﾙ1
39	5493		5467	F_中ﾍﾞﾙ1
40	5493		5467	F_右ﾍﾞﾙ1
41	440		440	F_下段不問ﾍﾞﾙ
42	600		600	F_弱氷
43	180		180	F_強氷
44	20		20	F_最強氷
45	900		900	F_弱ﾁｪ
46	300		300	F_強ﾁｪ
47	5		5	F_中段ﾁｪ
48	1		1	F_確定ﾁｪ
49	120		120	F_ﾁｬﾝｽ目役
50	3507		3507	F_MB
合算	31760		31760	
ハズレ確率	33776		33776	

【図２０】

RT1用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			略称
	設定1	～	設定6	
1	0		0	F_通常ﾘﾌﾟ
2	0		0	F_RT0用ﾘﾌﾟ
3	2242		2242	F_RT2移-213ﾘﾌﾟ
4	2242		2242	F_RT2移-231ﾘﾌﾟ
5	2242		2242	F_RT2移-312ﾘﾌﾟ
6	1121		1121	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ1
7	1121		1121	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ2
8	8		8	F_3連用ﾄﾝﾘﾌﾟ
9	2		2	F_3連用中ﾄﾝﾘﾌﾟ
10	0		0	F_中ﾄﾝ0移行2nd
11	0		0	F_中ﾄﾝ0移行3rd
12	0		0	F_ﾄﾝ-4移行2nd
13	0		0	F_ﾄﾝ-4移行3rd
14	0		0	F_RB-4移行2nd
15	0		0	F_RB-4移行3rd
16	0		0	F_RBﾌｪｲｸ
17	0	省略	0	F_ﾄﾝ下段ﾌｪｲｸ
18	0		0	F_ﾄﾝ上段ﾌｪｲｸ
19	0		0	F_ﾄﾝﾄﾘﾃﾝﾌｪｲｸ
20	0		0	F_ﾄﾝ下段揃い
21	0		0	F_ﾄﾝ上段揃い
22	0		0	F_ﾄﾝ斜め揃い
23	0		0	F_ﾄﾝ中段揃い
24	2		8	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ1
25	6		16	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ2
26	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ3
27	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ4
28	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ5
29	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ6
30	0		0	F_RT4移行2nd
31	0		0	F_RT4移行3rd
32	0		0	F_RT4-2移行213
33	0		0	F_RT4-2移行231
34	0		0	F_RT4-2移行312
35	0		0	F_RT4-2移行321

【図２１】

RT2用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			略称
	設定1	～	設定6	
1	0		0	F_通常ﾘﾌﾟ
2	0		0	F_RT0用ﾘﾌﾟ
3	0		0	F_RT2移-213ﾘﾌﾟ
4	0		0	F_RT2移-231ﾘﾌﾟ
5	0		0	F_RT2移-312ﾘﾌﾟ
6	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ1
7	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ2
8	0		0	F_3連用ﾄﾝﾘﾌﾟ
9	0		0	F_3連用中ﾄﾝﾘﾌﾟ
10	2979		2979	F_中ﾄﾝ0移行2nd
11	2979		2979	F_中ﾄﾝ0移行3rd
12	8600		8600	F_ﾄﾝ-4移行2nd
13	8600		8600	F_ﾄﾝ-4移行3rd
14	9718		9718	F_RB-4移行2nd
15	9718		9718	F_RB-4移行3rd
16	128		128	F_RBﾌｪｲｸ
17	0	省略	0	F_ﾄﾝ下段ﾌｪｲｸ
18	0		0	F_ﾄﾝ上段ﾌｪｲｸ
19	0		0	F_ﾄﾝﾄﾘﾃﾝﾌｪｲｸ
20	0		0	F_ﾄﾝ下段揃い
21	0		0	F_ﾄﾝ上段揃い
22	0		0	F_ﾄﾝ斜め揃い
23	0		0	F_ﾄﾝ中段揃い
24	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ1
25	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ2
26	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ3
27	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ4
28	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ5
29	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ6
30	0		0	F_RT4移行2nd
31	0		0	F_RT4移行3rd
32	0		0	F_RT4-2移行213
33	0		0	F_RT4-2移行231
34	0		0	F_RT4-2移行312
35	0		0	F_RT4-2移行321

【図２２】

RT3用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			略称
	設定1	～	設定6	
1	2644		2644	F_通常ﾘﾌﾟ
2	0		0	F_RT0用ﾘﾌﾟ
3	0		0	F_RT2移-213ﾘﾌﾟ
4	0		0	F_RT2移-231ﾘﾌﾟ
5	0		0	F_RT2移-312ﾘﾌﾟ
6	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ1
7	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ2
8	0		0	F_3連用ﾄﾝﾘﾌﾟ
9	0		0	F_3連用中ﾄﾝﾘﾌﾟ
10	0		0	F_中ﾄﾝ0移行2nd
11	0		0	F_中ﾄﾝ0移行3rd
12	0		0	F_ﾄﾝ-4移行2nd
13	0		0	F_ﾄﾝ-4移行3rd
14	0		0	F_RB-4移行2nd
15	0		0	F_RB-4移行3rd
16	0		0	F_RBﾌｪｲｸ
17	7472	省略	7472	F_ﾄﾝ下段ﾌｪｲｸ
18	3300		3300	F_ﾄﾝ上段ﾌｪｲｸ
19	328		328	F_ﾄﾝﾄﾘﾃﾝﾌｪｲｸ
20	3792		3792	F_ﾄﾝ下段揃い
21	3792		3792	F_ﾄﾝ上段揃い
22	3792		3792	F_ﾄﾝ斜め揃い
23	2		2	F_ﾄﾝ中段揃い
24	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ1
25	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ2
26	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ3
27	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ4
28	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ5
29	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ6
30	8800		8800	F_RT4移行2nd
31	8800		8800	F_RT4移行3rd
32	0		0	F_RT4-2移行213
33	0		0	F_RT4-2移行231
34	0		0	F_RT4-2移行312
35	0		0	F_RT4-2移行321

【図２３】

RT4用内部抽籤テーブル

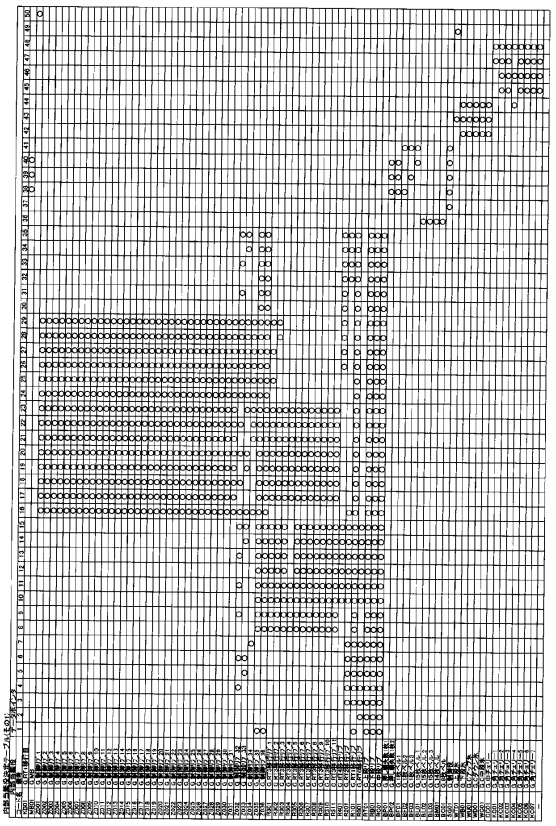
当籤番号	抽籤値 設定1	～	設定6	略称
1	13408		13408	F_通常ﾘﾌﾟ
2	0		0	F_RT0用ﾘﾌﾟ
3	0		0	F_RT2移-213ﾘﾌﾟ
4	0		0	F_RT2移-231ﾘﾌﾟ
5	0		0	F_RT2移-312ﾘﾌﾟ
6	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ1
7	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ2
8	8		8	F_3連用ﾄﾝﾘﾌﾟ
9	2		2	F_3連用中ﾄﾝﾘﾌﾟ
10	0		0	F_中ﾄﾝ0移行2nd
11	0		0	F_中ﾄﾝ0移行3rd
12	0		0	F_ﾄﾝ-4移行2nd
13	0		0	F_ﾄﾝ-4移行3rd
14	0		0	F_RB-4移行2nd
15	0		0	F_RB-4移行3rd
16	0		0	F_RBﾌｪｲｸ
17	0	省略	0	F_ﾄﾝ下段ﾌｪｲｸ
18	0		0	F_ﾄﾝ上段ﾌｪｲｸ
19	0		0	F_ﾄﾝﾄﾘﾃﾝﾌｪｲｸ
20	0		0	F_ﾄﾝ下段揃い
21	0		0	F_ﾄﾝ上段揃い
22	0		0	F_ﾄﾝ斜め揃い
23	0		0	F_ﾄﾝ中段揃い
24	8		8	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ1
25	16		16	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ2
26	626		626	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ3
27	1874		1874	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ4
28	328		328	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ5
29	1320		1320	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ6
30	0		0	F_RT4移行2nd
31	0		0	F_RT4移行3rd
32	6283		6283	F_RT4-2移行213
33	6283		6283	F_RT4-2移行231
34	6283		6283	F_RT4-2移行312
35	6283		6283	F_RT4-2移行321

【図２４】

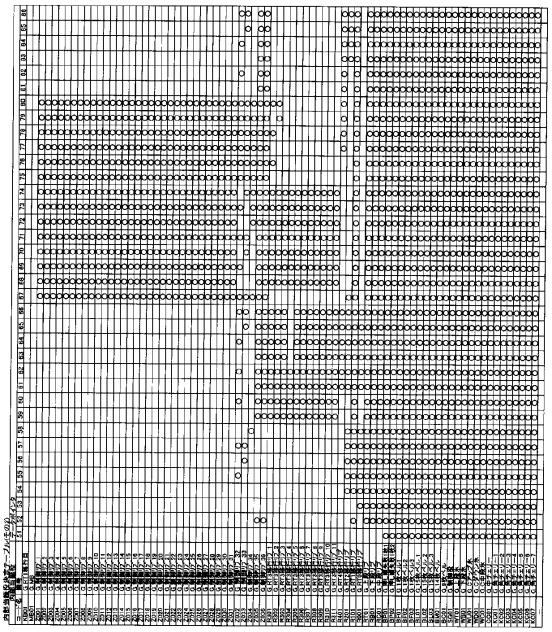
CB用内部抽籤テーブル(RT0)

当籤番号	抽籤値 設定1		設定6	略称
1	0		0	F_通常ﾘﾌﾟ
2	8978		8978	F_RT0用ﾘﾌﾟ
3	0		0	F_RT2移-213ﾘﾌﾟ
4	0		0	F_RT2移-231ﾘﾌﾟ
5	0		0	F_RT2移-312ﾘﾌﾟ
6	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ1
7	0		0	F_RT2移-321ﾘﾌﾟ2
8	0		0	F_3連用ﾄﾝﾘﾌﾟ
9	0		0	F_3連用中ﾄﾝﾘﾌﾟ
10	0		0	F_中ﾄﾝ0移行2nd
11	0		0	F_中ﾄﾝ0移行3rd
12	0		0	F_ﾄﾝ-4移行2nd
13	0		0	F_ﾄﾝ-4移行3rd
14	0		0	F_RB-4移行2nd
15	0		0	F_RB-4移行3rd
16	0		0	F_RBﾌｪｲｸ
17	0	省略	0	F_ﾄﾝ下段ﾌｪｲｸ
18	0		0	F_ﾄﾝ上段ﾌｪｲｸ
19	0		0	F_ﾄﾝﾄﾘﾃﾝﾌｪｲｸ
20	0		0	F_ﾄﾝ下段揃い
21	0		0	F_ﾄﾝ上段揃い
22	0		0	F_ﾄﾝ斜め揃い
23	0		0	F_ﾄﾝ中段揃い
24	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ1
25	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ2
26	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ3
27	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ4
28	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ5
29	0		0	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ6
30	0		0	F_RT4移行2nd
31	0		0	F_RT4移行3rd
32	0		0	F_RT4-2移行213
33	0		0	F_RT4-2移行231
34	0		0	F_RT4-2移行312
35	0		0	F_RT4-2移行321

【図２５】



【図２６】



【図２７】

回胴停止用番号選択テーブル

投入枚数	当選役（データポインタ）	回胴停止用番号
3枚	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9
	5	5
	85	85
	86	86

【図２８】

リール停止初期設定テーブル

回胴停止用番号	引込優先順位テーブル選択テーブル番号	引込優先順位テーブル番号	順押し時テーブル選択データ	順押し時テーブル変更データ	順押し時テーブル変更初期データ	変則押し時テーブル選択データ
0	－	00	00	00	00	00
1	－	00	01	01	01	01
2	00	－	02	02	02	02
3	01	－	02	02	02	02
4	02	－	02	02	02	02
5	03	－	02	02	02	02
6	04	－	03	03	03	03
7	05	－	04	04	04	04
8	06	－	05	05	05	05
9	07	－	06	06	06	06
10	08	－	07	07	07	07
11	09	－	08	08	08	08
12	10	－	09	09	09	09
13	11	－	10	10	10	10
86	36	－	36	36	21	09

【図２９】

順押し時第1停止用停止テーブル
（順押し時テーブル選択データ"01"）

図柄位置	滑り駒数決定データ	チェンジステータス
20	3	1
19	4	1
18	0	1
17	1	1
16	2	1
15	0	1
14	1	1
13	2	1
12	3	1
11	4	1
10	0	1
9	0	1
8	0	1
7	1	1
6	0	1
5	1	1
4	2	1
3	3	1
2	0	1
1	1	1
0	2	1

【図３０】

順押し時制御変更テーブル（順押し時テーブル変更データ"00"）

変更対象ポジション	チェンジステータス					
	0		1		2	
	変更ステータス	順押し時第2・第3停止用テーブル番号	変更ステータス	順押し時第2・第3停止用テーブル番号	変更ステータス	順押し時第2・第3停止用テーブル番号
19	2	19	－	－	－	－
17	－	－	0	12	0	16
15	0	13	0	12	0	13
13	－	－	2	0	－	－
8	0	15	0	12	0	15
0	－	－	0	12	－	－

※変更ステータス、0：なし、1：Aライン固定、2：Bライン固定、3：Cラインチェックデータ
（第3停止後制御変更処理）

【図３１】

順押し時第2・第3停止用停止テーブル
（順押し時第2・第3停止用テーブル番号"08"）

図柄位置	停止データ							
	左－中停止後中リール変更ビット又は右リールCラインデータ	左－右停止後中リール変更ビット又は中リールCラインデータ	中リールライン変更ビット	中リールAラインデータ	中リールBラインデータ	右リールライン変更ビット	右リールAラインデータ	右リールBラインデータ
20	0	0	0	0	0	1	0	0
19	0	0	0	1	0	1	0	0
18	0	0	0	0	0	1	1	0
17	0	0	0	0	1	1	0	1
16	0	0	0	0	0	1	0	0
15	0	0	0	0	0	1	0	0
14	0	0	1	0	0	1	0	0
13	0	0	0	1	0	1	1	0
12	0	0	0	0	1	1	0	1
11	0	0	0	0	0	1	0	0
10	0	0	0	1	0	1	0	1
9	0	0	0	0	0	1	0	0
8	0	0	0	0	1	1	1	0
7	0	0	0	0	0	1	0	1
6	0	0	0	1	0	1	0	0
5	0	0	0	0	1	1	1	0
4	0	0	0	0	0	1	0	1
3	0	0	0	0	0	1	0	0
2	0	0	0	1	0	1	1	0
1	0	0	0	0	0	1	0	1
0	0	0	0	0	1	1	0	0

【図３２】

変則押し時停止テーブル
（変則押し時テーブル選択データ"07"）

図柄位置	停止データ							
	左リールAラインデータ	左リールBラインデータ	中リールライン変更ビット	中リールAラインデータ	中リールBラインデータ	右リールライン変更ビット	右リールAラインデータ	右リールBラインデータ
20	1	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	1	0	0	1	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	1	0	0	1	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	1	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	1	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	0	0	1	0	0	1	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	0	1	0	0	0	0

【図３３】

引込優先順位テーブル選択テーブル

引込優先順位テーブル選択テーブル番号	引込優先順位テーブル番号	第1回胴第1停止						第2回胴第1停止						第3回胴第1停止						(※)
		第1停止		第2停止		第3停止		第1停止		第2停止		第3停止		第1停止		第2停止		第3停止		
		番号	押順	番号	押順	番号	押順	番号	押順	番号	押順	番号	押順	番号	押順	番号	押順	番号	押順	番号
00	01	01	中	01	右	01	右	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	02
			右		中		中													
01	01	01	中	01	右	01	右	—	—	03	左	03	右	—	—	—	—	—	—	02
			右		中		中													
02	01	01	中	01	右	01	右	—	—	03	右	03	左	—	—	—	—	—	—	02
			右		中		中													
03	01	01	中	01	右	01	右	—	—	—	—	—	—	—	—	—	左	03	中	02
			右		中		中													
04	01	01	中	01	右	01	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	中	03	左	02
			右		中		中													
省略																				
38	—	—	—	—	—	—	—	—	—	左	09	右	09	—	—	—	—	—	—	08

※押下順序に応じた欄にデータがない場合に選択

【図３４】

引込優先順位テーブル

引込優先順位テーブル番号	優先順位	引込優先順位データ	データ（格納領域複数列毎） 1	〜	62	内容
00	1	00EH	省略			Z001、Z002、Z003、Z004、Z005、Z006、Z007、Z008、Z009、Z010、Z011、Z012、Z013、Z014、Z015、Z016、Z017、Z018、Z019、Z020、Z021、Z022、Z023、Z024、Z025、Z026、Z027、Z028、Z029、Z030、Z031、Z032、Z033、Z034、Z035、Z036、R301、R302、R303、R304、R305、R306、R307、R308、R309、R310、R311、R401、R201、R101、R001、RT01、RB01、RD01
	2	006H	省略			KB01、BP01、BP02、BF01、BF02、BF03、BL01、BL02、BL03、BM01、BC01、SG01、WT01、WB01、WU01、WD01、WC01、CG01、KG01、KG02、KG03、KG04、KG05、KG06、KC07
	3	002H	省略			MB01
01	省略					省略（RC01を優先）
02	省略					省略（RD01を優先）
03	省略					省略（RZ01を優先）
省略	省略		省略			省略
09	1	008H	省略			BM01
	2	002H	省略			KB01、BP01、BP02、BF01、BF02、BF03、BL01、BL02、BL03、BC01、SG01、WT01、WB01、WU01、WD01、CG01、KG01、KG02、KG03、KG04、KG05、KG06、KC07

【図３５】

検索順序テーブル

滑り駒数決定データ	優先順序				
	1	2	3	4	5
0	0	2	4	1	3
1	1	3	0	2	4
2	2	4	0	1	3
3	3	1	0	4	2
4	4	2	0	3	1

【図３６】

CB用検索順序テーブル

滑り駒数決定データ	優先順序	
	1	2
0	0	1
1	1	0

【図３７】

図柄対応入賞作動フラグデータテーブル

リール種別	図柄コード	格納領域	データ		内容
左	00000001（DON_）	1	ビット0	0	R_HAZ_01
			ビット1	0	R_HAZ_02
			ビット2	0	R_HAZ_03
			ビット3	0	R_HAZ_04
			ビット4	0	R_HAZ_05
			ビット5	0	R_HAZ_06
			ビット6	0	R_HAZ_07
			ビット7	0	R_HAZ_08
		〃	省略		
		62	ビット0	0	C_CHR_K_56
			ビット1	0	C_CHR_K_57
			ビット2	0	C_CHR_K_58
			ビット3	0	C_CHR_K_59
			ビット4	0	C_CHR_K_60
			ビット5	0	C_CHR_K_61
			ビット6	0	—
			ビット7	0	—
	省略				
	00001010（CHR_）	62	ビット0	0	C_HAZ_A
			ビット1	0	C_HAZ_B
			ビット2	0	C_HAZ_C
			ビット3	0	C_HAZ_D
			ビット4	0	C_HAZ_E
			ビット5	0	C_HAZ_F
			ビット6	0	C_HAZ_G
			ビット7	0	C_HAZ_H
中	省略				
右	省略				

【図３８】

遊技ロック抽籤テーブル(RT0)

		ロック番号					
		0	1	2	3	4	5
No.	略称	通常パターン	回胴演出パターン1	回胴演出パターン2	回胴演出パターン3	中第1停止で次遊技カーニバル移行	右第1停止で次遊技カーニバル移行
43	F_強氷	51200	12288	2048			
44	F_最強氷	51200	12288	2048			
46	F_強ﾁｪ	57344	8192	0			
47	F_中段ﾁｪ	40960	16384	8192			
48	F_確定ﾁｪ	16384	16384	32768			
49	F_ﾁｬﾝｽ目役	57344	8192	0			

【図３９】

遊技ロック抽籤テーブル(RT1)

		ロック番号					
		0	1	2	3	4	5
No.	略称	通常パターン	回胴演出パターン1	回胴演出パターン2	回胴演出パターン3	中第1停止で次遊技カーニバル移行	右第1停止で次遊技カーニバル移行
9	F_3連用中ﾄﾞﾝﾘﾌﾟ	49152			16384		
24	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ1	49152	16384	0			
25	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ2	49152	16384	0			
43	F_強氷	51200	12288	2048			
44	F_最強氷	51200	12288	2048			
46	F_強ﾁｪ	57344	8192	0			
47	F_中段ﾁｪ	40960	16384	8192			
48	F_確定ﾁｪ	16384	16384	32768			
49	F_ﾁｬﾝｽ目役	57344	8192	0			

【図４０】

遊技ロック抽籤テーブル(RT2)

		ロック番号					
		0	1	2	3	4	5
No.	略称	通常パターン	回胴演出パターン1	回胴演出パターン2	回胴演出パターン3	中第1停止で次遊技カーニバル移行	右第1停止で次遊技カーニバル移行
43	F_強氷	51200	12288	2048			
44	F_最強氷	51200	12288	2048			
46	F_強ﾁｪ	57344	8192	0			
47	F_中段ﾁｪ	40960	16384	8192			
48	F_確定ﾁｪ	16384	16384	32768			
49	F_ﾁｬﾝｽ目役	57344	8192	0			

【図４１】

遊技ロック抽籤テーブル(RT3)

		ロック番号					
		0	1	2	3	4	5
No.	略称	通常	回胴演出パターン1	回胴演出パターン2	回胴演出パターン3	中第1停止で次遊技カーニバル移行	右第1停止で次遊技カーニバル移行
43	F_強氷	51200	12288	2048			
44	F_最強氷	51200	12288	2048			
46	F_強ﾁｪ	57344	8192	0			
47	F_中段ﾁｪ	40960	16384	8192			
48	F_確定ﾁｪ	16384	16384	32768			
49	F_ﾁｬﾝｽ目役	57344	8192	0			

【図４２】

遊技ロック抽籤テーブル(RT4)

		ロック番号					
		0	1	2	3	4	5
No.	略称	通常	回胴演出パターン1	回胴演出パターン2	回胴演出パターン3	中第1停止で次遊技カーニバル移行	右第1停止で次遊技カーニバル移行
1	F_通常ﾘﾌﾟ	65448				44	44
24	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ1	65536	0	0			
25	F_ﾘｰﾁ目用ﾘﾌﾟ2	65536	0	0			
43	F_強氷	51200	12288	2048			
44	F_最強氷	51200	12288	2048			
46	F_強ﾁｪ	57344	8192	0			
47	F_中段ﾁｪ	40960	16384	8192			
48	F_確定ﾁｪ	16384	16384	32768			
49	F_ﾁｬﾝｽ目役	57344	8192	0			

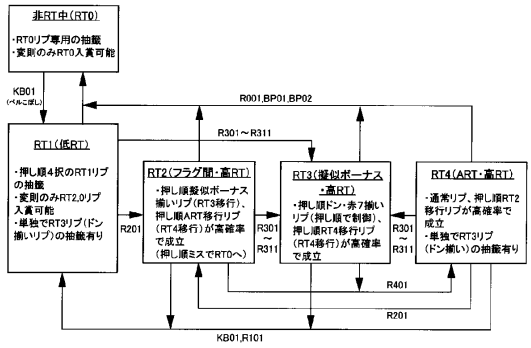
【図４３】

連続ロック状態中抽籤テーブル

残り抽籤回数(連続ロック番号)	抽籤値
19	8
18	8
17	8
16	8
15	32
14	8
13	8
12	8
11	40
10	64
9	64
8	128
7	768
6	128
5	384
4	1024
3	3072
2	5184
1	21824

【図４４】

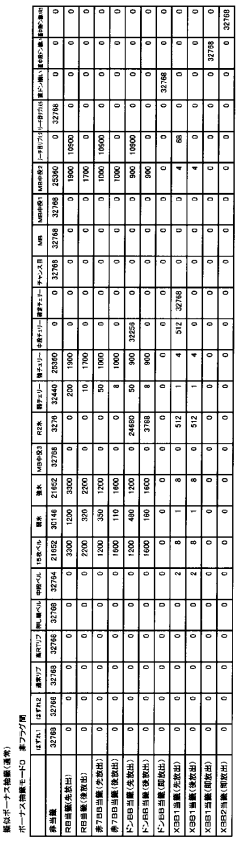
遊技フロー



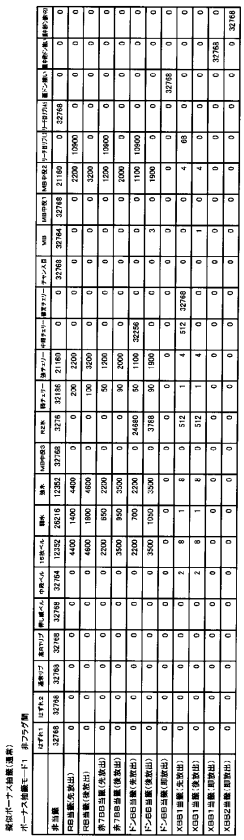
【図４５】

RT種別	発動条件	終了条件	リプレイ確率	備考
非RT中(RT0)	初期状態 押し順失敗1枚(BP01,02)入賞 RT0移行リプ(R001)入賞	RT1移行目(KB01)停止	低確率	初期状態
RT1	RT1移行リプ(R101)入賞 RT1移行目(KB01)停止	RT0移行リプ(R001)入賞 RT2移行リプ(R201)入賞 RT3移行リプ(R301～R311)入賞 押し順失敗1枚(BP01,02)入賞	低確率	通常時
RT2	RT2移行リプ(R201)入賞	RT0移行リプ(R001)入賞 RT3移行リプ(R301～R311)入賞 RT4移行リプ(R401)入賞 RT1移行目(KB01)停止 押し順失敗1枚(BP01,02)入賞	高確率	フラグ間
RT3	RT3移行リプ(R301～R311)入賞	RT1リプ(R101)入賞 RT4リプ(R401)入賞 RT1移行目(KB01)停止 押し順失敗1枚(BP01,02)入賞	高確率	擬似ボーナス中
RT4	RT4移行リプ(R401)入賞	RT0移行リプ(R001)入賞 RT1リプ(R101)入賞 RT2移行リプ(R201)入賞 RT3移行リプ(R301～R311)入賞 RT1移行目(KB01)停止 押し順失敗1枚(BP01,02)入賞	高確率	ART中

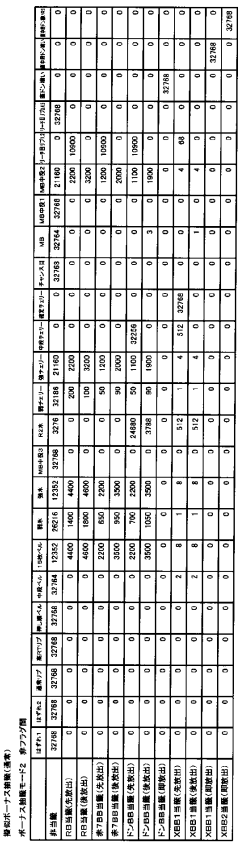
【図４６】



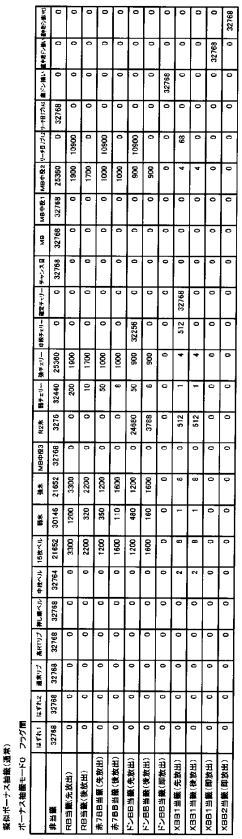
【図４７】



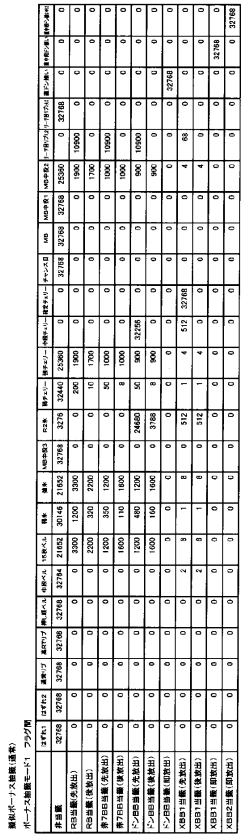
【図４８】



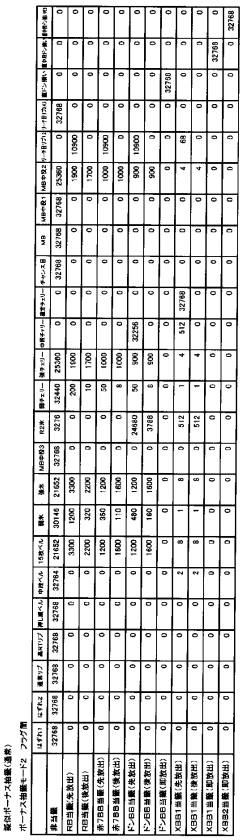
【図４９】



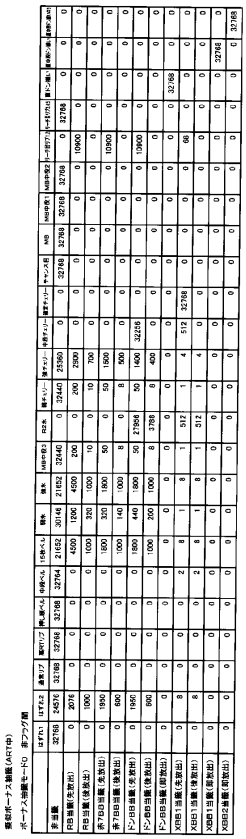
【図５０】



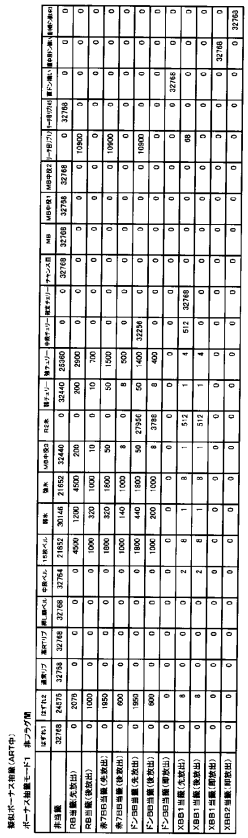
【図５１】



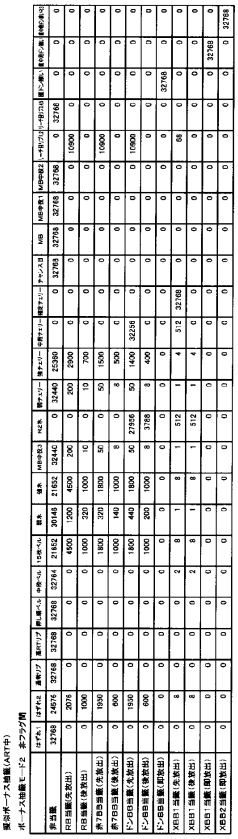
【図５２】



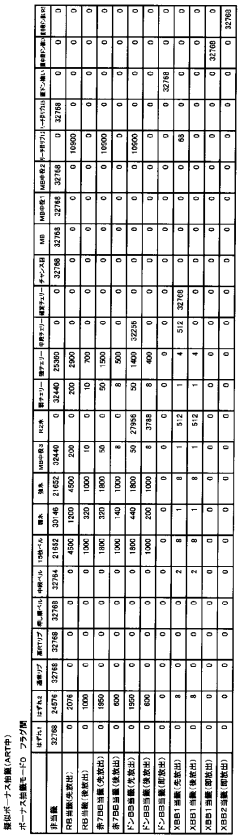
【図５３】



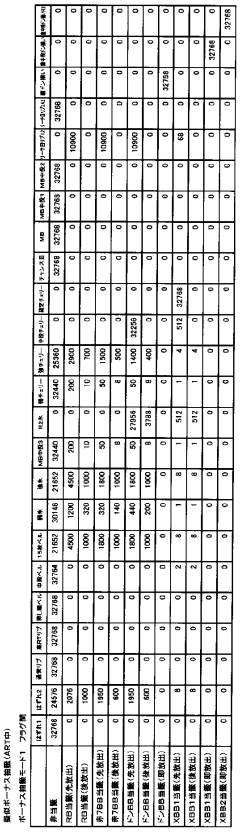
【図５４】



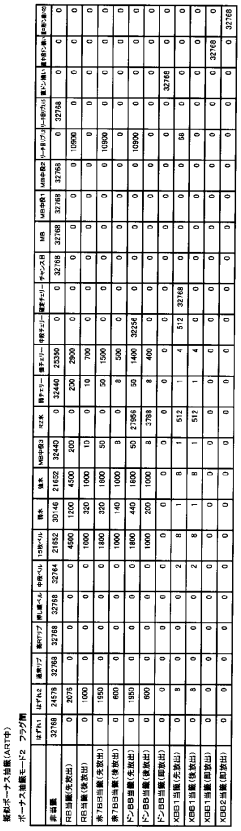
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

擬似ボーナス抽籤(確定画面中)

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	リーチ目リプ1,2	RBフェイクリプ	直ドン揃い	直中段ドン揃い	直中段ドン揃いR3
非当籤	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	0
RB当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RB当籤(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤7BB当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤7BB当籤(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ドンBB当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32640	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0
ドンBB当籤(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ドンBB当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XBB1当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	128	32768	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768
XBB1当籤(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XBB1当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XBB2当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図５９】

擬似ボーナス抽籤(擬似ボーナス終了待機中)

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	ドン揃い許可	中ドン揃い許可
非当籤	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	32768	32768	32768	32768	32768	32768
RB当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RB当籤(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤7BB当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤7BB当籤(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ドンBB当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32640	0	0	0	0	0	0	0
ドンBB当籤(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ドンBB当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XBB1当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	128	32768	0	0	0	0	0	0
XBB1当籤(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XBB1当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XBB2当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図６０】

擬似ボーナス抽籤(ロケット中)

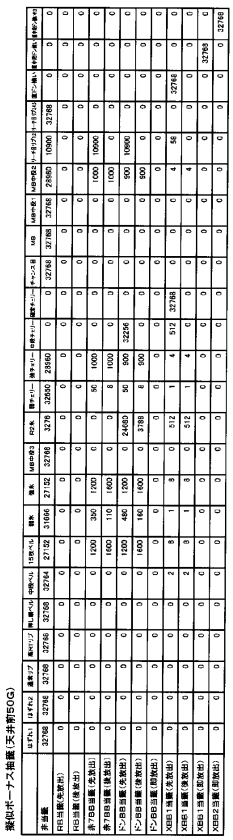
	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	リーチ目リプ1,2	リーチ目リプ3,4,5	リーチ目リプ6	直ドン揃い	直中段ドン揃い	直中段ドン揃いR3
非当籤	32768	16384	32768	32768	32768	32760	12452	26046	12452	32764	0	32066	21840	0	0	17760	32768	32768	32768	0	0	0	0	0	0
RB当籤(先放出)	0	6144	0	0	0	0	9500	3320	9500	1	0	400	5200	0	0	7000	0	0	0	15764	15764	0	0	0	0
RB当籤(後放出)	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
赤7BB当籤(先放出)	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
赤7BB当籤(後放出)	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
ドンBB当籤(先放出)	0	10208	0	0	0	0	10800	3400	10800	2	30368	300	5720	16384	0	8000	0	0	0	17000	17000	32764	0	0	0
ドンBB当籤(後放出)	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
ドンBB当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0
XBB1当籤(先放出)	0	32	0	0	0	8	16	2	16	1	2400	2	8	16384	32768	8	0	0	0	4	4	4	0	0	0
XBB1当籤(後放出)	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
XBB1当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768
XBB2当籤(即放出)	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

【図６１】

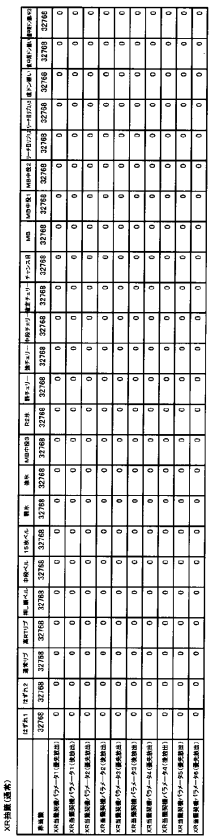
擬似ボーナス抽籤(天井時)

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	リーチ目リプ1,2	リーチ目リプ3,4,5	リーチ目リプ6	直ドン揃い	直中段ドン揃い	直中段ドン揃いR3
非当籤	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
RB当籤(先放出)	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
RB当籤(後放出)	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
赤7BB当籤(先放出)	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16382	16384	16382	16384	16382	0	0	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	0	0	0
赤7BB当籤(後放出)	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
ドンBB当籤(先放出)	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16382	16384	16382	16384	16382	32640	0	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	0	0	0
ドンBB当籤(後放出)	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
ドンBB当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0
XBB1当籤(先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	128	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XBB1当籤(後放出)	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
XBB1当籤(即放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768
XBB2当籤(即放出)	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

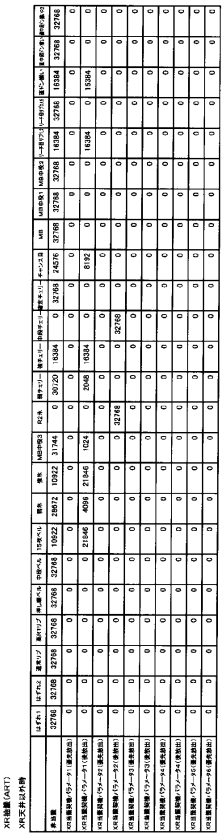
【図６２】



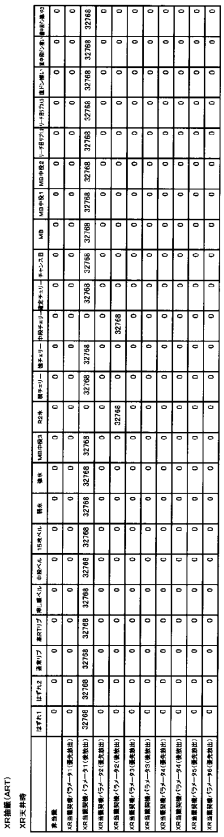
【図６３】



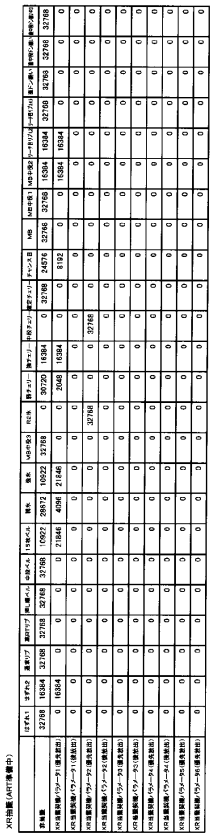
【図６４】



【図６５】



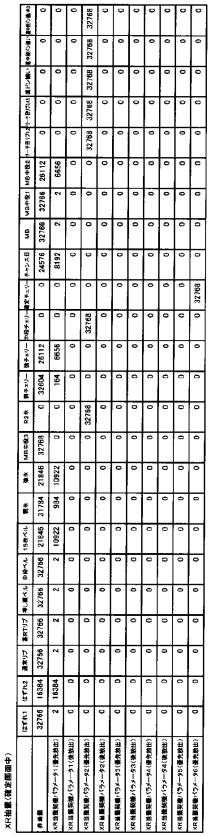
【図６６】



XR当籠(ART準備中)

	ほげた1	ほげた2	通常フア	通常バブ	角ハズレ	中段ベル	上段ベル	特大	強大	bonus告1	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	確チェリー	チャンス目	MB	bonus告1	bonus告2	ブドウ揃い	角ハズレ	ほげた1	ほげた2	通常フア	通常バブ	角ハズレ	中段ベル	上段ベル	特大	強大	bonus告1	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	確チェリー	チャンス目	MB	bonus告1	bonus告2	ブドウ揃い	角ハズレ
非当籠	32768	16384	32768	32768	32768	24576	32256	32704	32768	29168	32768	30720	16384	32768	24576	32768	16384	32768	32768	32768	16384	32768	32768	32768	32768	24576	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
XR当籠前準(パターン1(弱先straight))	0	16384	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	16384	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン2(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン3(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン4(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン5(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン6(弱先straight))	0	10240	0	0	0	0	0	5120	320	5120	40	0	20	2250	0	3000	0	40	20480	20480	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン7(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン8(弱先straight))	0	6144	0	0	0	0	0	3072	192	3072	24	32768	12	1350	0	1800	0	24	12288	12288	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン9(弱先straight))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン10(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

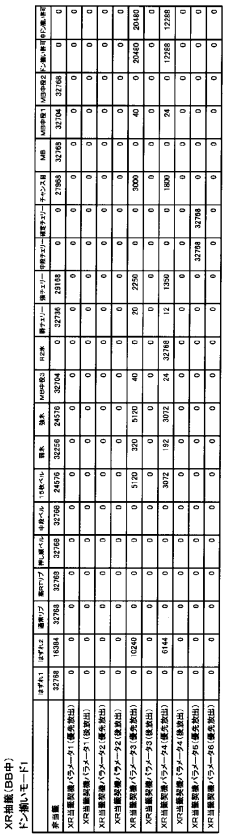
【図６７】



XR当籠(改定前準中)

	ほげた1	ほげた2	通常フア	通常バブ	角ハズレ	中段ベル	上段ベル	特大	強大	bonus告1	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	確チェリー	チャンス目	MB	bonus告1	bonus告2	ブドウ揃い	角ハズレ	ほげた1	ほげた2	通常フア	通常バブ	角ハズレ	中段ベル	上段ベル	特大	強大	bonus告1	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	確チェリー	チャンス目	MB	bonus告1	bonus告2	ブドウ揃い	角ハズレ
非当籠	32768	16384	32768	32768	32768	24576	32256	32704	32768	29168	32768	30720	16384	32768	24576	32768	16384	32768	32768	32768	16384	32768	32768	32768	32768	24576	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
XR当籠前準(パターン1(弱先straight))	2	16384	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	16384	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン2(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン3(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン4(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン5(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン6(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン7(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン8(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン9(弱先straight))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン10(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

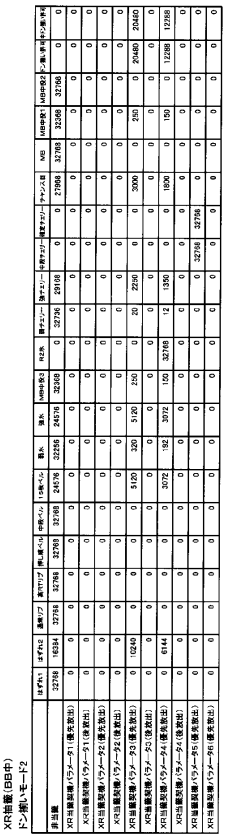
【図６８】



XR当籠(BB中)
ドン揃いモード1

	ほげた1	ほげた2	通常フア	通常バブ	角ハズレ	中段ベル	上段ベル	特大	強大	bonus告1	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	確チェリー	チャンス目	MB	bonus告1	bonus告2	ブドウ揃い	角ハズレ	ほげた1	ほげた2	通常フア	通常バブ	角ハズレ	中段ベル	上段ベル	特大	強大	bonus告1	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	確チェリー	チャンス目	MB	bonus告1	bonus告2	ブドウ揃い	角ハズレ
非当籠	32768	16384	32768	32768	32768	24576	32256	32704	32768	29168	32768	30720	16384	32768	24576	32768	16384	32768	32768	32768	16384	32768	32768	32768	32768	24576	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
XR当籠前準(パターン1(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン2(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン3(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン4(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン5(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン6(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン7(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン8(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン9(弱先straight))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン10(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図６９】



XR当籠(BB中)
ドン揃いモード2

	ほげた1	ほげた2	通常フア	通常バブ	角ハズレ	中段ベル	上段ベル	特大	強大	bonus告1	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	確チェリー	チャンス目	MB	bonus告1	bonus告2	ブドウ揃い	角ハズレ	ほげた1	ほげた2	通常フア	通常バブ	角ハズレ	中段ベル	上段ベル	特大	強大	bonus告1	弱チェリー	強チェリー	特チェリー	確チェリー	チャンス目	MB	bonus告1	bonus告2	ブドウ揃い	角ハズレ
非当籠	32768	16384	32768	32768	32768	24576	32256	32704	32768	29168	32768	30720	16384	32768	24576	32768	16384	32768	32768	32768	16384	32768	32768	32768	32768	24576	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
XR当籠前準(パターン1(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン2(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン3(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン4(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン5(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン6(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン7(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン8(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン9(弱先straight))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籠前準(パターン10(弱先straight))	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７０】

XR抽籤(BB中)
ドン揃いモード3

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	ドン揃い許可	中ドン揃い許可
非当籤	32768	16384	32768	32768	32768	32768	24576	32256	24576	30720	0	32736	29168	0	0	27968	32768	30720	32768	0	0
XR当籤契機パラメータ1(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ1(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3(優先放出)	0	10240	0	0	0	0	5120	320	5120	1280	0	20	2250	0	0	3000	0	1280	0	20480	20480
XR当籤契機パラメータ3(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ4(優先放出)	0	6144	0	0	0	0	3072	192	3072	768	32768	12	1350	0	0	1800	0	768	0	12288	12288
XR当籤契機パラメータ4(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ5(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ6(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７１】

XR抽籤(BB中)
ドン揃いモード4

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	ドン揃い許可	中ドン揃い許可
非当籤	32768	16384	32768	32768	32768	32768	24576	32256	24576	32704	0	32736	29168	0	0	27968	32768	32704	32768	0	0
XR当籤契機パラメータ1(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ1(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3(優先放出)	0	10240	0	0	0	0	5120	320	5120	40	0	20	2250	0	0	3000	0	40	0	20480	20480
XR当籤契機パラメータ3(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ4(優先放出)	0	6144	0	0	0	0	3072	192	3072	24	32768	12	1350	0	0	1800	0	24	0	12288	12288
XR当籤契機パラメータ4(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ5(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ6(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７２】

XR抽籤(BB中)
ドン揃いモード5

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	ドン揃い許可	中ドン揃い許可
非当籤	32768	16384	32768	32768	32768	32768	24576	32256	24576	32368	0	32736	29168	0	0	27968	32768	32368	32768	0	0
XR当籤契機パラメータ1(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ1(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3(優先放出)	0	10240	0	0	0	0	5120	320	5120	250	0	20	2250	0	0	3000	0	250	0	20480	20480
XR当籤契機パラメータ3(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ4(優先放出)	0	6144	0	0	0	0	3072	192	3072	150	32768	12	1350	0	0	1800	0	150	0	12288	12288
XR当籤契機パラメータ4(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ5(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ6(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７３】

XR抽籤(BB中)
ドン揃いモード6

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	ドン揃い許可	中ドン揃い許可
非当籤	32768	16384	32768	32768	32768	32768	24576	32256	24576	30720	0	32736	29168	0	0	27968	32768	30720	32768	0	0
XR当籤契機パラメータ1(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ1(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3(優先放出)	0	10240	0	0	0	0	5120	320	5120	1280	0	20	2250	0	0	3000	0	1280	0	20480	20480
XR当籤契機パラメータ3(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ4(優先放出)	0	6144	0	0	0	0	3072	192	3072	768	32768	12	1350	0	0	1800	0	768	0	12288	12288
XR当籤契機パラメータ4(後放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ5(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0	0	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ6(優先放出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７４】

XR抽選(BB中)
ドン揃いモード7

	はずれ1	はずれ2	通常ブド	通ハズブ	通ハズ2	押し通ベル	中段ベル	1/3ベル	強チェ	弱チェリー	中段チェリー	強チェリー	チャンス目	NB	bonus前1	bonus前2	ブド揃い確定ゲーム数
非当選	32765	16384	32768	32768	32768	32768	32768	24576	32256	24576	30720	32768	27656	32768	32704	32768	0
XR当選契機(パターン1)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン2)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン3)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン4)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン5)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン6)(優先抽出)	0	10240	0	0	0	0	0	0	5120	320	5120	40	0	20	2250	40	20480
XR当選契機(パターン7)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン8)(優先抽出)	0	6144	0	0	0	0	0	0	3072	192	3072	24	32768	12	1350	24	12288
XR当選契機(パターン9)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン10)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0	0
XR当選契機(パターン11)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７５】

XR抽選(BB中)
ドン揃いモード8

	はずれ1	はずれ2	通常ブド	通ハズブ	通ハズ2	押し通ベル	中段ベル	1/3ベル	強チェ	弱チェリー	中段チェリー	強チェリー	チャンス目	NB	bonus前1	bonus前2	ブド揃い確定ゲーム数
非当選	32765	16384	32768	32768	32768	32768	32768	24576	32256	24576	32640	32768	27648	32768	32256	32768	0
XR当選契機(パターン1)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン2)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン3)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン4)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン5)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン6)(優先抽出)	0	10240	0	0	0	0	0	0	5120	320	5120	40	0	20	2250	40	20480
XR当選契機(パターン7)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン8)(優先抽出)	0	6144	0	0	0	0	0	0	3072	192	3072	24	32768	12	1350	24	12288
XR当選契機(パターン9)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン10)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0	0
XR当選契機(パターン11)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７６】

XR抽選(BB中)
ドン揃いモード9

	はずれ1	はずれ2	通常ブド	通ハズブ	通ハズ2	押し通ベル	中段ベル	1/3ベル	強チェ	弱チェリー	中段チェリー	強チェリー	チャンス目	NB	bonus前1	bonus前2	ブド揃い確定ゲーム数
非当選	32765	16384	32768	32768	32768	32768	32768	24576	32256	24576	30720	32768	27656	32768	32704	32768	0
XR当選契機(パターン1)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン2)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン3)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン4)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン5)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン6)(優先抽出)	0	10240	0	0	0	0	0	0	5120	320	5120	40	0	20	2250	40	20480
XR当選契機(パターン7)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン8)(優先抽出)	0	6144	0	0	0	0	0	0	3072	192	3072	24	32768	12	1350	24	12288
XR当選契機(パターン9)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン10)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0	0
XR当選契機(パターン11)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７７】

XR抽選(演出ボーナス終了待機中)

	はずれ1	はずれ2	通常ブド	通ハズブ	通ハズ2	押し通ベル	中段ベル	1/3ベル	強チェ	弱チェリー	中段チェリー	強チェリー	チャンス目	NB	bonus前1	bonus前2	ブド揃い確定ゲーム数
非当選	32765	27146	32768	32768	32768	32768	32768	24576	32256	24576	30720	32768	27656	32768	32704	32768	0
XR当選契機(パターン1)(優先抽出)	0	10922	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン2)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン3)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン4)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン5)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン6)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン7)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン8)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン9)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
XR当選契機(パターン10)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR当選契機(パターン11)(優先抽出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図７８】

XR抽籤（擬似ボーナス当籤時）
擬似ボーナス抽籤モード0

	RB	BB	XBB1	XBB2
非当籤	32768	32736	0	0
XR当籤契機パラメータ1（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ1（後放出）	0	32	0	0
XR当籤契機パラメータ2（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2（後放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3（後放出）	0	0	32768	0
XR当籤契機パラメータ4（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ4（後放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ5（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ6（優先放出）	0	0	0	32768

【図７９】

XR抽籤（擬似ボーナス当籤時）
擬似ボーナス抽籤モード1

	RB	BB	XBB1	XBB2
非当籤	32768	32736	0	0
XR当籤契機パラメータ1（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ1（後放出）	0	32	0	0
XR当籤契機パラメータ2（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2（後放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3（後放出）	0	0	32768	0
XR当籤契機パラメータ4（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ4（後放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ5（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ6（優先放出）	0	0	0	32768

【図８０】

XR抽籤（擬似ボーナス当籤時）
擬似ボーナス抽籤モード2

	RB	BB	XBB1	XBB2
非当籤	32768	32736	0	0
XR当籤契機パラメータ1（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ1（後放出）	0	32	0	0
XR当籤契機パラメータ2（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ2（後放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ3（後放出）	0	0	32768	0
XR当籤契機パラメータ4（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ4（後放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ5（優先放出）	0	0	0	0
XR当籤契機パラメータ6（優先放出）	0	0	0	32768

【図８４】

XR抽籤（BGチャレンジ成功時）

	成功パラメータ1	成功パラメータ2
非当籤	0	0
XR当籤契機パラメータ1（優先放出）	32768	0
XR当籤契機パラメータ1（後放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ2（優先放出）	0	32768
XR当籤契機パラメータ2（後放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ3（優先放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ3（後放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ4（優先放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ4（後放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ5（優先放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ6（優先放出）	0	0

【図８１】

XR抽籤（NRB中規定ゲーム達成時）

	規定ゲーム達成
非当籤	0
XR当籤契機パラメータ1（優先放出）	32768
XR当籤契機パラメータ1（後放出）	0
XR当籤契機パラメータ2（優先放出）	0
XR当籤契機パラメータ2（後放出）	0
XR当籤契機パラメータ3（優先放出）	0
XR当籤契機パラメータ3（後放出）	0
XR当籤契機パラメータ4（優先放出）	0
XR当籤契機パラメータ4（後放出）	0
XR当籤契機パラメータ5（優先放出）	0
XR当籤契機パラメータ6（優先放出）	0

【図８２】

XR抽籤（SRB中規定ゲーム達成時）

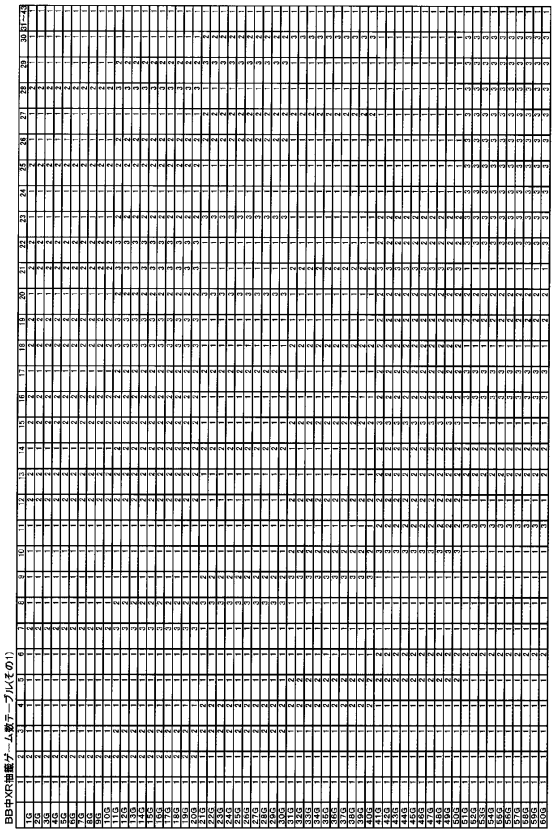
	規定ゲーム達成
非当籤	0
XR当籤契機パラメータ1（優先放出）	32768
XR当籤契機パラメータ1（後放出）	0
XR当籤契機パラメータ2（優先放出）	0
XR当籤契機パラメータ2（後放出）	0
XR当籤契機パラメータ3（優先放出）	0
XR当籤契機パラメータ3（後放出）	0
XR当籤契機パラメータ4（優先放出）	0
XR当籤契機パラメータ4（後放出）	0
XR当籤契機パラメータ5（優先放出）	0
XR当籤契機パラメータ6（優先放出）	0

【図８３】

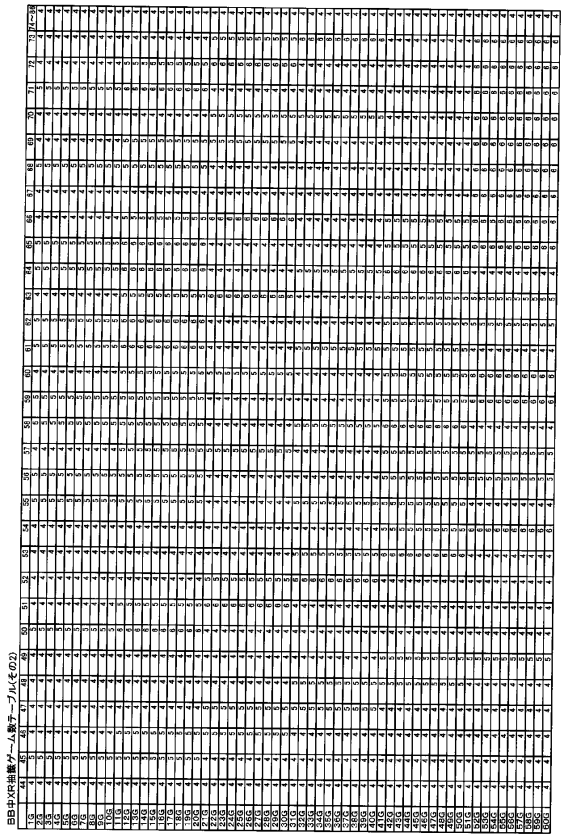
XR抽籤（XBB継続）

	XBB継続抽籤当籤フラグ1	XBB継続抽籤当籤フラグ2
非当籤	0	0
XR当籤契機パラメータ1（優先放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ1（後放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ2（優先放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ2（後放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ3（優先放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ3（後放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ4（優先放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ4（後放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ5（優先放出）	0	0
XR当籤契機パラメータ6（優先放出）	32768	32768

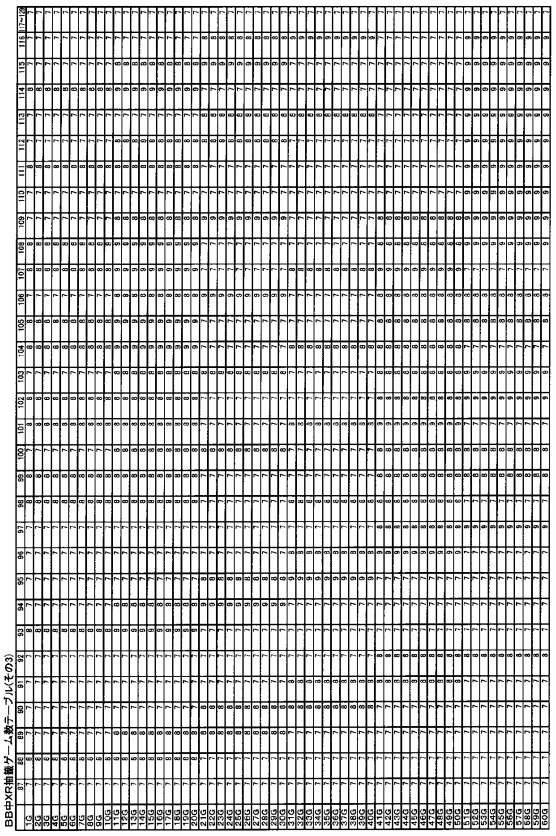
【図８５】



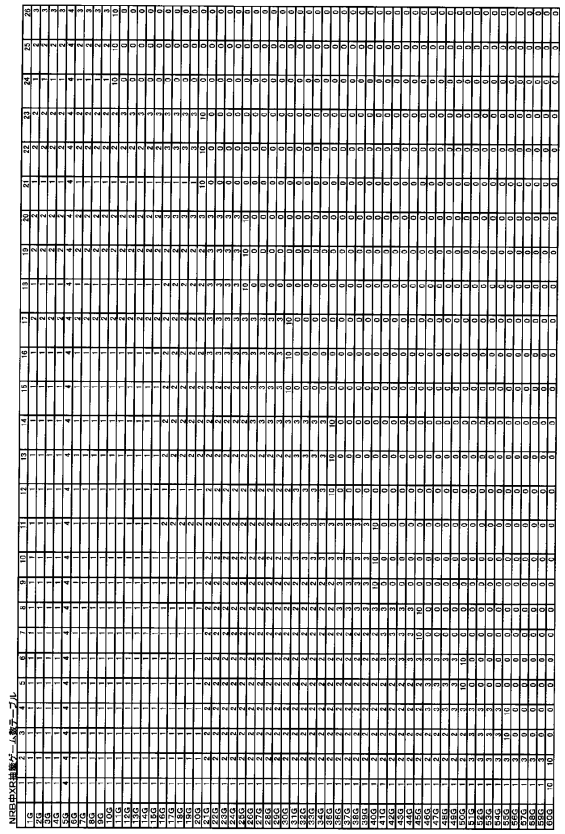
【図８６】



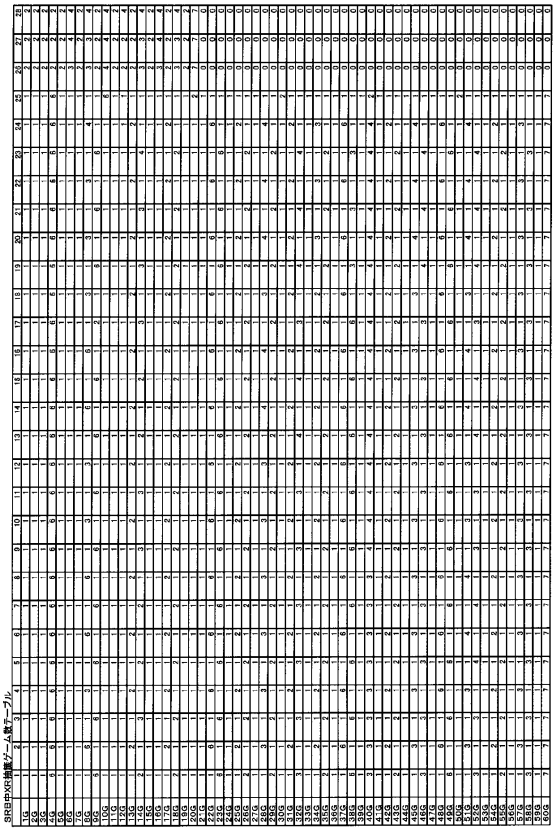
【図８７】



【図８８】



【図８９】



【図９０】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝1

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	32708	32708	32708	0
ドン揃い許可	60	60	60	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９１】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝2

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	31088	31088	31088	0
ドン揃い許可	1680	1680	1680	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９２】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝3

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	16384	16384	16384	0
ドン揃い許可	16384	16384	16384	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９３】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝4

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	32708	32708	32708	0
ドン揃い許可	60	60	60	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９４】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝5

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	31088	31088	31088	0
ドン揃い許可	1680	1680	1680	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９５】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝6

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	16384	16384	16384	0
ドン揃い許可	16384	16384	16384	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９６】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝7

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	32708	32708	32708	0
ドン揃い許可	60	60	60	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９７】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝8

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	31088	31088	31088	0
ドン揃い許可	1680	1680	1680	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９８】

BB中ドン揃い許可フラグ
現在のドン揃いモード＝9

	下段揃い	上段揃い	斜め揃い	中ドン揃い
ドン揃い不許可	16384	16384	16384	0
ドン揃い許可	16384	16384	16384	0
中ドン揃い許可	0	0	0	32768

【図９９】

XBB継続抽籤

	ドンフェイク下段	ドンフェイク上段	ドンフェイクトリテン	ドン揃い下段	ドン揃い上段	ドンフェイク斜め	ドン揃い中段
継続なし	16384	16384	0	16384	16384	16384	0
継続パラメータ1	16384	16384	32768	16384	16384	16384	0
継続パラメータ2	0	0	0	0	0	0	32768

【図１００】

XBB継続時XBBストック

	XBB継続抽籤当籤フラグ1	XBB継続抽籤当籤フラグ2
非当籤	32768	0
XBBストック当籤	0	32768

【図１０１】

XBB中継続ストック抽籤（通常）

	はずれ	通常リプ	黒ドリプ	青ベル	赤ベル	1枚ベル	青木	金木	MB中間2	花火	弾チェリー	強チェリー	中赤チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中間1	MB中間2	ドン揃い中段	ドン揃い上段
非当籤	32768	0	32768	32768	32768	32768	0	0	32768	0	0	0	0	0	0	32768	32768	32768	32768	32768
1ストック	0	31744	0	0	0	21782	21782	21782	0	0	32782	25608	0	0	30208	0	0	0	0	0
2ストック	0	980	0	0	0	10922	10922	4	0	0	4	6144	0	0	2048	0	0	0	0	0
3ストック	0	64	0	0	0	64	64	2	0	0	2	16	31744	0	256	0	0	0	0	0
4ストック	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1024	32768	0	0	0	0	0	0

【図１０２】

NRB中ナビ上乗せ

	はずれ	通常リプ	黒ドリプ	青ベル	赤ベル	1枚ベル	青木	金木	MB中間2	花火	弾チェリー	強チェリー	中赤チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中間1	MB中間2	ドン揃い中段	ドン揃い上段
非当籤	32768	0	32768	32768	32768	32768	0	0	32768	0	0	16384	0	0	0	32768	32768	32768	32768	32768
1上乗せ	0	0	0	0	0	0	31744	980	0	0	15360	980	0	0	29696	0	0	0	0	0
2上乗せ	0	0	0	0	0	0	980	49	0	0	980	49	16384	0	4096	0	0	0	0	0
3上乗せ	0	0	0	0	0	0	49	2	0	0	49	2	980	0	1024	0	0	0	0	0
5上乗せ	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	49	0	512	0	0	0	0	0
10上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	32768	0	0	0	0	0	0
20上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１０３】

NRB強制返却抽籤

	はずれ	はずれ2	通常ハズ	通常ハズ	再ハズ	再ハズ	中段ベル	1つ揃ベル	弱チェ	強チェ	MBB中BB1	RT1	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	ブランク1	ブランク2	MB	MBB中BB1	MBB中BB2	ドンカン	中ハズ
非当籤	32768	16384	32768	0	32764	4	32764	4	32764	4	32764	4	32768	0	32764	4	32765	0	32764	4	4	0	32768
通常ゲーム数抽籤当籤	0	16384	32768	0	32764	4	32764	4	32764	4	32764	4	32768	0	32764	4	32765	0	32764	4	4	0	32768

【図１０４】

SRB中ゲーム数上乗せ
RB中XR抽籤モード＝1

	はずれ	はずれ2	通常ハズ	通常ハズ	再ハズ	再ハズ	中段ベル	1つ揃ベル	弱チェ	強チェ	MBB中BB1	RT1	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	ブランク1	ブランク2	MB	MBB中BB1	MBB中BB2	ドンカン	中ハズ
非当籤	32768	0	32768	0	32752	0	32752	0	0	0	32752	0	0	0	0	0	0	0	32766	0	0	0	0
1上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32765	0	0	0	0	0	32765	0	0	0	0	0	0
10上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	480	0	0	0	0	0	4	28972	0	0	144	0	0
15上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	4	3072	0	0	4096	0	0	0	0
20上乗せ	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	31744	2	0	4	769	0	0	2048	0	2	0	0	0
30上乗せ	0	24576	0	1	0	1	1	1	768	8	768	1	0	4	192	0	0	2048	0	1	0	0	0
50上乗せ	0	8192	0	1	0	1	1	1	224	8	224	1	0	4	48	0	0	512	0	1	0	0	0
100上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	32	0	32	0	0	0	16	31744	0	512	0	0	0	0	0
200上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	24576	128	0	0	0	0
300上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	8192	128	0	0	0	0

【図１０５】

SRB中ゲーム数上乗せ
RB中XR抽籤モード＝2

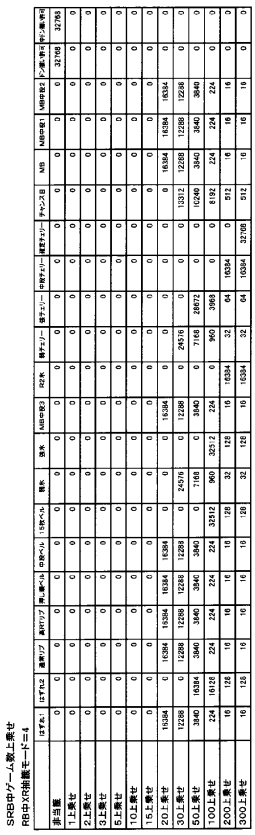
	はずれ	はずれ2	通常ハズ	通常ハズ	再ハズ	再ハズ	中段ベル	1つ揃ベル	弱チェ	強チェ	MBB中BB1	RT1	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	ブランク1	ブランク2	MB	MBB中BB1	MBB中BB2	ドンカン	中ハズ
非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32765
1上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2上乗せ	29144	0	29144	29144	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	29144	29144	0	0	0
3上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5上乗せ	3280	0	3280	3280	32810	32810	0	0	0	0	3280	0	0	0	0	0	0	0	3280	3280	3280	0	0
10上乗せ	328	0	328	328	82	82	0	0	3144	0	328	0	32762	0	0	0	0	0	328	328	328	0	0
15上乗せ	4	0	4	4	4	4	0	0	760	0	4	0	4	36865	0	0	21392	0	4	4	0	0	0
20上乗せ	4	0	4	4	4	4	18304	2432	18304	4	0	4	1792	0	0	2048	4	4	4	4	0	0	0
30上乗せ	4	24576	4	4	4	4	10128	0	10128	4	0	4	256	0	0	2048	4	4	4	4	0	0	0
50上乗せ	4	8192	4	4	4	4	224	0	224	4	0	4	48	0	0	512	4	4	4	4	0	0	0
100上乗せ	0	0	0	0	0	0	32	0	32	0	0	0	16	31744	0	512	0	0	0	0	0	0	0
200上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	24576	128	0	0	0	0	0	0
300上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	8192	128	0	0	0	0	0	0

【図１０６】

SRB中ゲーム数上乗せ
RB中XR抽籤モード＝3

	はずれ	はずれ2	通常ハズ	通常ハズ	再ハズ	再ハズ	中段ベル	1つ揃ベル	弱チェ	強チェ	MBB中BB1	RT1	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	ブランク1	ブランク2	MB	MBB中BB1	MBB中BB2	ドンカン	中ハズ
非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32765
1上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10上乗せ	30720	0	30720	30720	0	0	0	0	30720	0	0	0	31232	0	0	0	30720	0	30720	30720	0	0	0
15上乗せ	1024	0	1024	1024	1024	1024	0	0	16384	0	1024	0	31232	0	0	0	22272	1024	1024	1024	0	0	0
20上乗せ	768	0	768	768	768	768	0	0	14272	0	768	0	1024	30720	0	0	8144	768	768	768	0	0	0
30上乗せ	192	16384	192	192	192	192	3	3	2048	3	192	3	448	1792	0	0	3072	192	192	192	0	0	0
50上乗せ	48	8192	48	48	48	48	0	0	960	0	48	0	48	224	0	0	512	48	48	48	0	0	0
100上乗せ	16	8192	16	16	16	16	0	0	64	0	16	0	16	32	0	0	512	16	16	16	0	0	0
200上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32285	128	0	0	0	0	0	0
300上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	0	32768	128	0	0	0	0	0	0

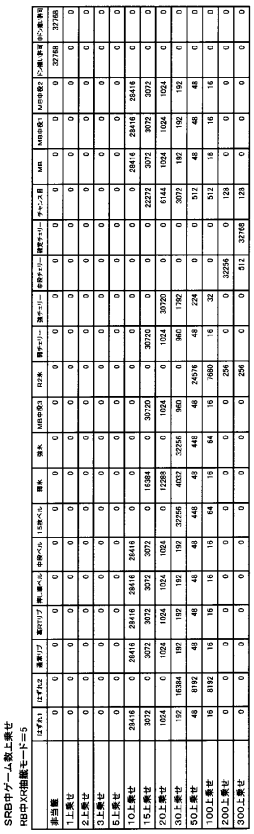
【図１０７】



SRB中ゲーム数上乗せ
RB中JK揃確モード＝4

	はずれ	はずれ2	通常ハズ	通常ハズ	弱いベル	強いベル	特殊	弱チェリー	強チェリー	強中チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中揃	MB中揃2	ドン勝ち時	ドン負け時
非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32765
1.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.上乗せ	32670	0	32672	32670	32670	0	0	0	0	0	0	0	32670	32670	32670	0	0
10.上乗せ	0	82	82	82	82	0	0	0	37792	0	0	0	82	82	82	0	0
15.上乗せ	4	0	4	4	4	0	0	4	39056	0	0	27392	4	4	4	0	0
20.上乗せ	4	0	4	4	4	16384	2481	4	7792	0	0	2048	4	4	4	0	0
30.上乗せ	4	24576	4	4	4	16128	8	4	256	0	0	2048	4	4	4	0	0
50.上乗せ	4	8192	4	4	4	224	8	224	4	0	0	512	4	4	4	0	0
100.上乗せ	0	0	0	0	0	32	0	32	0	31744	0	512	0	0	0	0	0
200.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	0	0
300.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	0	0

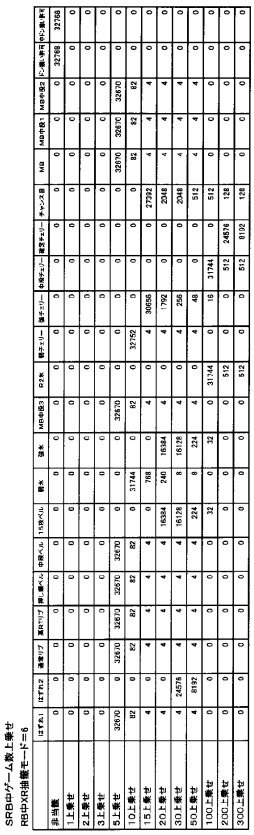
【図１０８】



SRB中ゲーム数上乗せ
RB中JK揃確モード＝5

	はずれ	はずれ2	通常ハズ	通常ハズ	弱いベル	強いベル	特殊	弱チェリー	強チェリー	強中チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中揃	MB中揃2	ドン勝ち時	ドン負け時
非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768
1.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10.上乗せ	28416	0	28416	28416	28416	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	28416	0
15.上乗せ	3072	0	3072	3072	3072	0	16384	0	30720	0	0	0	0	0	0	3072	0
20.上乗せ	1024	0	1024	1024	1024	0	12288	0	1024	0	1024	30720	0	0	0	1024	0
30.上乗せ	192	16384	192	192	192	192	32256	40032	32256	960	0	960	1792	0	0	192	0
50.上乗せ	48	8192	48	48	48	48	448	48	448	15	24576	48	224	0	0	48	0
100.上乗せ	16	8192	16	16	16	16	7680	16	64	15	24576	16	32	0	0	16	0
200.上乗せ	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	32256	0	0	0	0	0	0
300.上乗せ	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	32256	0	0	512	32768	0	0

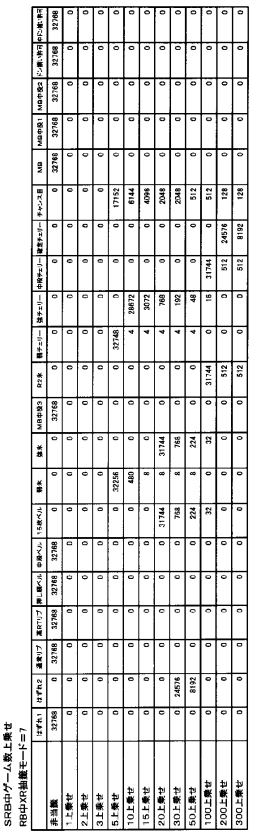
【図１０９】



SRB中ゲーム数上乗せ
RB中JK揃確モード＝6

	はずれ	はずれ2	通常ハズ	通常ハズ	弱いベル	強いベル	特殊	弱チェリー	強チェリー	強中チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中揃	MB中揃2	ドン勝ち時	ドン負け時
非当籤	32765	0	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32765
1.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.上乗せ	32670	0	32672	32670	32670	0	0	0	0	0	0	0	32670	32670	32670	0	0
10.上乗せ	0	82	82	82	82	0	0	0	37792	0	0	0	82	82	82	0	0
15.上乗せ	4	0	4	4	4	0	0	4	39056	0	0	27392	4	4	4	0	0
20.上乗せ	4	0	4	4	4	16384	2481	4	7792	0	0	2048	4	4	4	0	0
30.上乗せ	4	24576	4	4	4	16128	8	4	256	0	0	2048	4	4	4	0	0
50.上乗せ	4	8192	4	4	4	224	8	224	4	0	0	512	4	4	4	0	0
100.上乗せ	0	0	0	0	0	32	0	32	0	31744	0	512	0	0	0	0	0
200.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	0	0
300.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	0	0

【図１１０】



SRB中ゲーム数上乗せ
RB中JK揃確モード＝7

	はずれ	はずれ2	通常ハズ	通常ハズ	弱いベル	強いベル	特殊	弱チェリー	強チェリー	強中チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中揃	MB中揃2	ドン勝ち時	ドン負け時
非当籤	32765	0	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32765
1.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	4	3072	0	0	4096	0	0	0	0	0
20.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	4	768	0	0	2048	0	0	0	0	0
30.上乗せ	0	24576	0	0	0	768	8	4	192	0	0	2048	0	0	0	0	0
50.上乗せ	0	8192	0	0	0	224	8	224	48	0	0	512	0	0	0	0	0
100.上乗せ	0	0	0	0	0	32	0	32	0	31744	0	512	0	0	0	0	0
200.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	0	0
300.上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	0	0

【図１１１】

SRB開始時ART抽籤ゲーム数テーブル抽籤

	開始時	NRBから移行	SRB消化時	ベナルティ中
テーブル番号1	8192	8192	0	0
テーブル番号2	8192	8192	0	0
テーブル番号3	3200	3200	0	0
テーブル番号4	3200	3200	0	0
テーブル番号5	2048	2048	0	0
テーブル番号6	2048	2048	0	0
テーブル番号7	1024	1024	0	0
テーブル番号8	1024	1024	0	0
テーブル番号9	512	512	0	0
テーブル番号10	512	512	0	0
テーブル番号11	512	512	0	0
テーブル番号12	512	512	0	0
テーブル番号13	256	256	0	0
テーブル番号14	256	256	0	0
テーブル番号15	256	256	0	0
テーブル番号16	256	256	0	0
テーブル番号17	128	128	0	0
テーブル番号18	128	128	0	0
テーブル番号19	128	128	0	0
テーブル番号20	128	128	0	0
テーブル番号21	64	64	0	0
テーブル番号22	64	64	0	0
テーブル番号23	64	64	0	0
テーブル番号24	64	64	0	0
テーブル番号25	0	0	0	32768
テーブル番号26	0	0	20480	0
テーブル番号27	0	0	6144	0
テーブル番号28	0	0	6144	0

【図１１２】

擬似ボーナス抽籤モード移行
擬似ボーナス抽籤モード=0

	はずれ	はずれ2	通常リプ	再…通ボーナス	中段ベル	1枚ベル	強チェ	強チェ	強チェリー	強チェリー	強チェリー	チャンス目	VA	VA中段1	VA中段2	トータルフリーズ	擬似ボーナス	擬似ボーナス
モード0へ	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765
モード1へ		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モード2へ		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１１３】

擬似ボーナス抽籤モード移行
擬似ボーナス抽籤モード=1

	はずれ	はずれ2	通常リプ	再…通ボーナス	中段ベル	1枚ベル	強チェ	強チェ	強チェリー	強チェリー	強チェリー	チャンス目	VA	VA中段1	VA中段2	トータルフリーズ	擬似ボーナス	擬似ボーナス
モード0へ		1600	0	1600	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モード1へ	31168	32765	31168	31168	32762	32732	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765
モード2へ		0	0	0	15	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１１４】

擬似ボーナス抽籤モード移行
擬似ボーナス抽籤モード=2

	はずれ	はずれ2	通常リプ	再…通ボーナス	中段ベル	1枚ベル	強チェ	強チェ	強チェリー	強チェリー	強チェリー	チャンス目	VA	VA中段1	VA中段2	トータルフリーズ	擬似ボーナス	擬似ボーナス
モード0へ		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モード1へ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モード2へ	32765	32765	32765	32765	32765	32765	0	0	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765

【図１１５】

擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）
擬似ボーナス抽籤モード＝0

	RB終了	BB終了
モード0へ	0	16384
モード1へ	32440	16302
モード2へ	328	82

【図１１６】

擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）
擬似ボーナス抽籤モード＝1

	RB終了	BB終了
モード0へ	0	0
モード1へ	32440	32686
モード2へ	328	82

【図１１７】

擬似ボーナス抽籤モード移行（擬似ボーナス終了時）
擬似ボーナス抽籤モード＝2

	RB終了	BB終了
モード0へ	0	0
モード1へ	0	0
モード2へ	32768	32768

【図１１８】

XR内容抽籤

	パラメータ1	パラメータ2	パラメータ3	パラメータ4	パラメータ5	パラメータ6
非当籤	0	0	0	0	0	0
基本5G、50%モード	25600	0	25600	0	0	0
基本5G、60%モード	3072	0	3072	0	0	26340
基本5G、70%モード	3072	0	3072	0	0	3840
基本5G、80%モード	960	0	960	0	0	480
基本5G、90%モード	32	0	32	0	0	30
基本5G、95%モード	32	0	32	0	0	30
基本10G、50%モード	0	25600	0	25600	0	0
基本10G、60%モード	0	3072	0	3072	0	1756
基本10G、70%モード	0	3072	0	3072	0	256
基本10G、80%モード	0	960	0	960	30720	32
基本10G、90%モード	0	32	0	32	1536	2
基本10G、95%モード	0	32	0	32	512	2

【図１１９】

XR基本G数
初期XR基本G数＝5

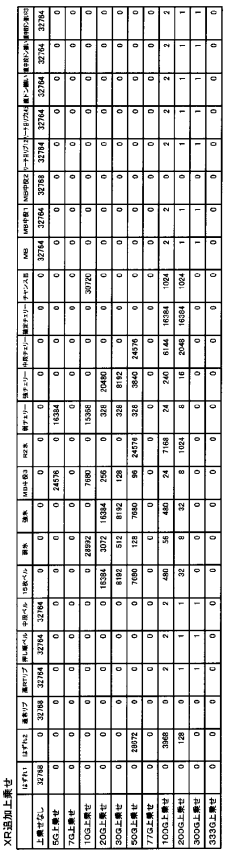
	はずれ1	はずれ2	通常リップ	順に基べル	中段べル	1点ベル	弱水	強水	MB中段3	R2水	弱チェリー	中段チェリー	強チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	一部リプ	一部リプ1	強ベル	強ベル1	強ベル2
XR基本5Gセット	32416	0	32416	32416	32416	32416	0	0	0	0	0	0	0	0	32416	32416	32416	0	32416	32416	32416	32416
XR基本10Gセット	320	0	320	320	320	320	16384	31680	16384	32704	0	32704	24576	0	320	320	320	0	320	320	320	320
XR基本20Gセット	16	28672	16	16	16	16	14336	960	14336	32	0	32	6144	16384	16	16	16	16384	16	16	16	16
XR基本30Gセット	16	4096	16	16	16	16	2048	128	2048	32	32768	32	2048	16384	32768	4096	16	16	16	16	16	16

【図１２０】

XR基本G数
初期XR基本G数＝10

	はずれ1	はずれ2	通常リップ	順に基べル	中段べル	1点ベル	弱水	強水	MB中段3	R2水	弱チェリー	中段チェリー	強チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	一部リプ	一部リプ1	強ベル	強ベル1	強ベル2
XR基本5Gセット	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
XR基本10Gセット	32736	0	32736	32736	32736	32736	16384	31680	16384	32704	0	32704	24576	0	32736	32736	32736	0	32736	32736	32736	32736
XR基本20Gセット	16	28672	16	16	16	16	14336	960	14336	32	0	32	6144	16384	16	16	16	16384	16	16	16	16
XR基本30Gセット	16	4096	16	16	16	16	2048	128	2048	32	32768	32	2048	16384	32768	4096	16	16	16	16	16	16

【図１２１】



【図１２２】

コンボボーナス

	5コンボ	7コンボ	10コンボ	15コンボ	20コンボ	25コンボ	30コンボ
上乗せなし	0	0	0	0	0	0	0
5G上乗せ	28672	24576	0	0	0	0	0
10G上乗せ	3584	7168	30720	28672	0	0	0
20G上乗せ	448	960	1856	3584	30720	28672	0
30G上乗せ	32	32	128	448	1920	3840	28672
50G上乗せ	16	16	32	32	64	128	3840
100G上乗せ	16	16	32	32	64	128	256

【図１２３】

XR継続抽籤
XR継続モード＝1

	レア役以外	レア役
非当籤	16384	0
当籤	16384	32768

【図１２４】

XR継続抽籤
XR継続モード＝2

	レア役以外	レア役
非当籤	13606	0
当籤	19162	32768

【図１２５】

XR継続抽籤
XR継続モード＝3

	レア役以外	レア役
非当籤	10205	0
当籤	22563	32768

【図１２６】

XR継続抽籤
XR継続モード＝4

	レア役以外	レア役
非当籤	6803	0
当籤	25965	32768

【図１２７】

XR継続抽籤
XR継続モード＝5

	レア役以外	レア役
非当籤	3401	0
当籤	29367	32768

【図１２８】

XR継続抽籤
XR継続モード＝6

	レア役以外	レア役
非当籤	1701	0
当籤	31067	32768

【図１２９】

XR継続抽籤
XR継続モード＝非継続フラグ

	レア役以外	レア役
非当籤	16384	
当籤	16384	32768

【図１３０】

XR天井モード移行抽籤
天井以外でのXR当籤

	モード0	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5	モード6	モード7
XR天井モード0へ	0	0	0	0	0	0	0	0
XR天井モード1へ	4096	32672	0	0	0	32768	32768	32768
XR天井モード2へ	12288	32	32704	0	0	0	0	0
XR天井モード3へ	14336	32	32	32736	0	0	0	0
XR天井モード4へ	2048	32	32	32	32768	0	0	0
XR天井モード5へ	0	0	0	0	0	0	0	0
XR天井モード6へ	0	0	0	0	0	0	0	0
XR天井モード7へ	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１３１】

XR天井モード移行抽籤
天井でのXR当籤

	モード0	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5	モード6	モード7
XR天井モード0へ	0	0	0	0	0	0	0	0
XR天井モード1へ	4096	24576	24576	24576	24576	32768	32768	32768
XR天井モード2へ	12288	7168	7168	7168	7168	0	0	0
XR天井モード3へ	14336	992	992	992	992	0	0	0
XR天井モード4へ	2048	32	32	32	32	0	0	0
XR天井モード5へ	0	0	0	0	0	0	0	0
XR天井モード6へ	0	0	0	0	0	0	0	0
XR天井モード7へ	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１３２】

XR天井ゲーム数抽籤1

	天井モード0	天井モード1	天井モード2	天井モード3	天井モード4	天井モード5	天井モード6	天井モード7
天井基本ゲーム数0、加算値テーブル1	0	16	64	256	0	32768	32768	32768
天井基本ゲーム数10、加算値テーブル1	0	16	64	256	256	0	0	0
天井基本ゲーム数20、加算値テーブル1	0	16	64	256	256	0	0	0
天井基本ゲーム数30、加算値テーブル1	0	16	64	256	256	0	0	0
天井基本ゲーム数40、加算値テーブル1	0	16	64	256	256	0	0	0
天井基本ゲーム数50、加算値テーブル1	0	16	64	768	7168	0	0	0
天井基本ゲーム数60、加算値テーブル1	0	16	64	768	6144	0	0	0
天井基本ゲーム数70、加算値テーブル1	0	16	64	768	6144	0	0	0
天井基本ゲーム数80、加算値テーブル1	0	16	64	768	6144	0	0	0
天井基本ゲーム数90、加算値テーブル1	0	16	64	768	6144	0	0	0
天井基本ゲーム数100、加算値テーブル2	0	160	3072	5376	0	0	0	0
天井基本ゲーム数200、加算値テーブル2	0	160	3072	5376	0	0	0	0
天井基本ゲーム数300、加算値テーブル2	0	160	3072	5376	0	0	0	0
天井基本ゲーム数400、加算値テーブル2	0	160	3072	5376	0	0	0	0
天井基本ゲーム数500、加算値テーブル2	32768	31968	19840	6144	0	0	0	0

【図１３３】

XR天井ゲーム数抽籤2

	加算値テーブル1	加算値テーブル2
加算値1	3264	80
加算値2	3216	64
加算値3	3216	64
加算値4	3216	64
加算値5	3216	64
加算値6	3216	64
加算値7	3216	64
加算値8	3216	64
加算値9	3216	64
加算値10	3216	64
加算値11	0	40
加算値12	0	40
加算値13	0	40
加算値14	0	40
加算値15	0	40
加算値16	0	40
加算値17	0	40
加算値18	0	40
加算値19	0	40
加算値20	0	40
加算値21	0	40
加算値22	0	40
加算値23	0	40
加算値24	0	40
加算値25	0	40
加算値26	0	40
加算値27	0	40
加算値28	0	40
加算値29	0	40
加算値30	0	40
加算値31	0	40
加算値32	0	40
加算値33	0	40
加算値34	0	40
加算値35	0	40
加算値36	0	40
加算値37	0	40
加算値38	0	40
加算値39	0	40
加算値40	0	40
加算値41	0	40
加算値42	0	40
加算値43	0	40
加算値44	0	40
加算値45	0	40
加算値46	0	40
加算値47	0	40
加算値48	0	40
加算値49	0	40
加算値50	0	40
加算値51	0	40
加算値52	0	40
加算値53	0	40
加算値54	0	40
加算値55	0	40
加算値56	0	40
加算値57	0	40
加算値58	0	40
加算値59	0	40
加算値60	0	40
加算値61	0	40
加算値62	0	40
加算値63	0	40
加算値64	0	40
加算値65	0	40
加算値66	0	40
加算値67	0	40
加算値68	0	40
加算値69	0	40
加算値70	0	40
加算値71	0	40
加算値72	0	40
加算値73	0	40
加算値74	0	40
加算値75	0	40
加算値76	0	40
加算値77	0	40
加算値78	0	40
加算値79	0	40
加算値80	0	40
加算値81	0	40
加算値82	0	40
加算値83	0	40
加算値84	0	40
加算値85	0	1856
加算値86	0	1856
加算値87	0	1856
加算値88	0	1856
加算値89	0	1856
加算値90	0	1856
加算値91	0	1856
加算値92	0	1856
加算値93	0	1856
加算値94	0	1856
加算値95	0	1856
加算値96	0	1856
加算値97	0	1856
加算値98	0	1856
加算値99	0	1856
加算値100	0	1856

【図１３４】

XRカーニバル直接移行抽籤（ART中）

	カーニバル直接移行リプ当籤時
非当籤	10923
XRカーニバル直接移行	21845

【図１３５】

XRカーニバル直接移行抽籤（XR中）

	カーニバル予約なし	カーニバル予約あり
非当籤	8192	0
XRカーニバル直接移行	24576	32768

【図１３６】

XRカーニバル移行抽籤（XR中）

	はずれ	リプレス	通常リプ	通常ベル	中押しベル	1枚ベル	強チェ	弱チェ	ベル	強チェリー	中押しチェリー	通常チェリー	チャンス目	VB	VB中押し	VB中押し2	ハズレ	ハズレ	通常ベル	通常ベル	通常ベル	通常ベル
非当籤	32765	32765	32765	32765	32765	29488	32704	29488	32768	32312	0	0	32440	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765	32765
当籤	0	0	0	0	0	3280	64	3280	0	665	32768	32768	328	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１３７】

XRカーニバル追加上乗せ1

	ロック回数0	ロック回数1	ロック回数2	ロック回数3	ロック回数4	ロック回数5	ロック回数6	ロック回数7	ロック回数8	ロック回数9
上乗せなし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15G上乗せ	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G上乗せ	0	32768	0	0	0	0	0	0	0	0
45G上乗せ	0	0	32768	0	0	0	0	0	0	0
60G上乗せ	0	0	0	32768	0	0	0	0	0	0
75G上乗せ	0	0	0	0	32768	0	0	0	0	0
90G上乗せ	0	0	0	0	0	32768	0	0	0	0
105G上乗せ	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
120G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0
135G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0
150G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768

【図１３８】

XRカーニバル追加上乗せ2

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー
上乗せなし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G上乗せ	23488	0	23488	23488	23488	23488	0	0	0	16384	0	0
30G上乗せ	6656	0	6656	6656	6656	6656	0	16384	0	9728	0	28504
50G上乗せ	1640	0	1640	1640	1640	1640	26624	14848	26624	5120	0	3280
77G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100G上乗せ	656	24576	656	656	656	656	4096	1024	4096	1024	16384	656
200G上乗せ	328	8192	328	328	328	328	2048	512	2048	512	16384	328
300G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
333G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	リーチ目リプ1,2	リーチ目リプ3,4,5	直ドン揃い	直中段ドン揃い	直中段ドン揃いR3
上乗せなし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G上乗せ	0	0	0	0	23488	23488	23488	23488	23488	23488	23488	23488
30G上乗せ	0	0	0	0	6656	6656	6656	6656	6656	6656	6656	6656
50G上乗せ	28672	0	0	26624	1640	1640	1640	1640	1640	1640	1640	1640
77G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100G上乗せ	3072	16384	0	4096	656	656	656	656	656	656	656	656
200G上乗せ	1024	16384	32768	2048	328	328	328	328	328	328	328	328
300G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
333G上乗せ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１３９】

ロケットモード移行抽籤

	はずれ1	はずれ2	通常リプ	高RTリプ	押し順ベル	中段ベル	15枚ベル	弱氷	強氷	MB中段3	R2氷	弱チェリー
非当籤	32768	24576	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
ロケットモード当籤	0	8192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

	強チェリー	中段チェリー	確定チェリー	チャンス目	MB	MB中段1	MB中段2	リーチ目リプ1,2	リーチ目リプ3,4,5	直ドン揃い	直中段ドン揃い	直中段ドン揃いR3
非当籤	32768	32768	32768	32768	32764	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
ロケットモード当籤	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0

【図１４０】

ロケットモード継続抽籤

	ストックなし	ストックあり	ストック当籤G
ロケットモード終了	0	32604	32604
ロケットモード継続	32768	164	164

【図１４１】

ART終了時ループ抽籤

	ART終了
終了	27848
即復帰	3280
ナビ復帰	164
前兆復帰	1476

【図１４２】

BGZストック抽籤（通常時）

	Sなしその他	Sなしチャンス目	SなしR2氷	Sありその他	Sありチャンス目	SありR2氷
非当籤	32768	24576	0	32768	24576	0
BGZモード1当籤	0	7864	0	0	7864	0
BGZモード2当籤	0	328	32768	0	328	32768

【図１４３】

BGZストック抽籤（ART中）

	Sなしその他	Sなしチャンス目	SなしR2氷	Sありその他	Sありチャンス目	SありR2氷
非当籤	32768	19456	0	32768	19456	0
BGZモード1当籤	0	1024	0	0	1024	0
BGZモード2当籤	0	12288	32768	0	12288	32768

【図１４４】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝1

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	700	350
BGZ抽籤テーブル7セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	700	350
BGZ抽籤テーブル10セット	1500	750
BGZ抽籤テーブル11セット	900	450
BGZ抽籤テーブル12セット	120	60
BGZ抽籤テーブル13セット	500	250
BGZ抽籤テーブル14セット	300	150
BGZ抽籤テーブル15セット	40	20

【図１４５】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝2

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	700	350
BGZ抽籤テーブル7セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	700	350
BGZ抽籤テーブル10セット	1500	750
BGZ抽籤テーブル11セット	900	450
BGZ抽籤テーブル12セット	120	60
BGZ抽籤テーブル13セット	500	250
BGZ抽籤テーブル14セット	300	150
BGZ抽籤テーブル15セット	40	20

【図１４６】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝3

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	14704	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	14704	350
BGZ抽籤テーブル10セット	0	750
BGZ抽籤テーブル11セット	0	450
BGZ抽籤テーブル12セット	2520	60
BGZ抽籤テーブル13セット	0	250
BGZ抽籤テーブル14セット	0	150
BGZ抽籤テーブル15セット	840	20

【図１４７】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝4

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	700	350
BGZ抽籤テーブル7セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	700	350
BGZ抽籤テーブル10セット	1500	750
BGZ抽籤テーブル11セット	900	450
BGZ抽籤テーブル12セット	120	60
BGZ抽籤テーブル13セット	500	250
BGZ抽籤テーブル14セット	300	150
BGZ抽籤テーブル15セット	40	20

【図１４８】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝5

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	700	350
BGZ抽籤テーブル7セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	700	350
BGZ抽籤テーブル10セット	1500	750
BGZ抽籤テーブル11セット	900	450
BGZ抽籤テーブル12セット	120	60
BGZ抽籤テーブル13セット	500	250
BGZ抽籤テーブル14セット	300	150
BGZ抽籤テーブル15セット	40	20

【図１４９】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝6

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	14704	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	14704	350
BGZ抽籤テーブル10セット	0	750
BGZ抽籤テーブル11セット	0	450
BGZ抽籤テーブル12セット	2520	60
BGZ抽籤テーブル13セット	0	250
BGZ抽籤テーブル14セット	0	150
BGZ抽籤テーブル15セット	840	20

【図１５０】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝7

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	700	350
BGZ抽籤テーブル7セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	700	350
BGZ抽籤テーブル10セット	1500	750
BGZ抽籤テーブル11セット	900	450
BGZ抽籤テーブル12セット	120	60
BGZ抽籤テーブル13セット	500	250
BGZ抽籤テーブル14セット	300	150
BGZ抽籤テーブル15セット	40	20

【図１５１】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝8

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	700	350
BGZ抽籤テーブル7セット	8754	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	5250	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	700	350
BGZ抽籤テーブル10セット	1500	750
BGZ抽籤テーブル11セット	900	450
BGZ抽籤テーブル12セット	120	60
BGZ抽籤テーブル13セット	500	250
BGZ抽籤テーブル14セット	300	150
BGZ抽籤テーブル15セット	40	20

【図１５２】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝9

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	14704	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	14704	350
BGZ抽籤テーブル10セット	0	750
BGZ抽籤テーブル11セット	0	450
BGZ抽籤テーブル12セット	2520	60
BGZ抽籤テーブル13セット	0	250
BGZ抽籤テーブル14セット	0	150
BGZ抽籤テーブル15セット	840	20

【図１５３】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝10

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	0	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	0	350
BGZ抽籤テーブル10セット	15000	750
BGZ抽籤テーブル11セット	9000	450
BGZ抽籤テーブル12セット	1200	60
BGZ抽籤テーブル13セット	4500	250
BGZ抽籤テーブル14セット	2700	150
BGZ抽籤テーブル15セット	368	20

【図１５４】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝11

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	0	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	0	350
BGZ抽籤テーブル10セット	15000	750
BGZ抽籤テーブル11セット	9000	450
BGZ抽籤テーブル12セット	1200	60
BGZ抽籤テーブル13セット	4500	250
BGZ抽籤テーブル14セット	2700	150
BGZ抽籤テーブル15セット	368	20

【図１５５】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝12

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	0	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	0	350
BGZ抽籤テーブル10セット	0	750
BGZ抽籤テーブル11セット	0	450
BGZ抽籤テーブル12セット	25200	60
BGZ抽籤テーブル13セット	0	250
BGZ抽籤テーブル14セット	0	150
BGZ抽籤テーブル15セット	7568	20

【図１５６】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝13

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	0	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	0	350
BGZ抽籤テーブル10セット	0	750
BGZ抽籤テーブル11セット	0	450
BGZ抽籤テーブル12セット	0	60
BGZ抽籤テーブル13セット	18750	250
BGZ抽籤テーブル14セット	11250	150
BGZ抽籤テーブル15セット	2768	20

【図１５７】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝14

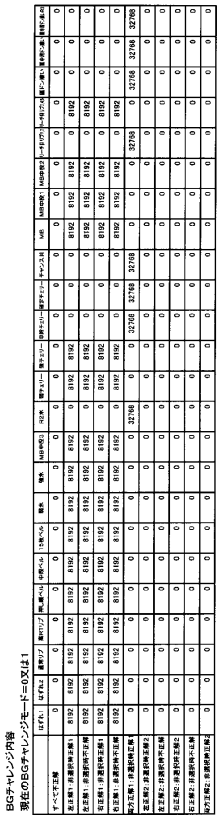
	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	0	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	0	350
BGZ抽籤テーブル10セット	0	750
BGZ抽籤テーブル11セット	0	450
BGZ抽籤テーブル12セット	0	60
BGZ抽籤テーブル13セット	18750	250
BGZ抽籤テーブル14セット	11250	150
BGZ抽籤テーブル15セット	2768	20

【図１５８】

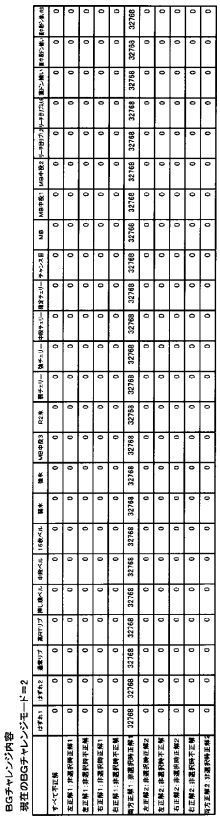
BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル＝15

	RB終了	BB終了
BGZ抽籤テーブル1セット	0	9755
BGZ抽籤テーブル2セット	0	5853
BGZ抽籤テーブル3セット	0	780
BGZ抽籤テーブル4セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル5セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル6セット	0	350
BGZ抽籤テーブル7セット	0	4375
BGZ抽籤テーブル8セット	0	2625
BGZ抽籤テーブル9セット	0	350
BGZ抽籤テーブル10セット	0	750
BGZ抽籤テーブル11セット	0	450
BGZ抽籤テーブル12セット	0	60
BGZ抽籤テーブル13セット	0	250
BGZ抽籤テーブル14セット	0	150
BGZ抽籤テーブル15セット	32768	20

【図１５９】

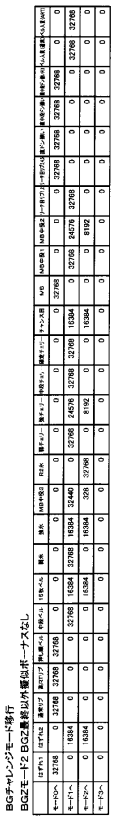


【図１６０】

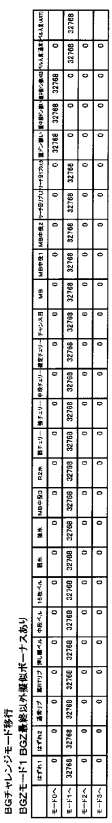


【図１６１】

【図１６２】

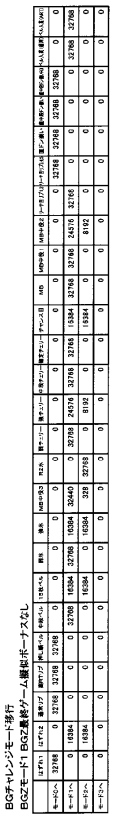


【図１６３】

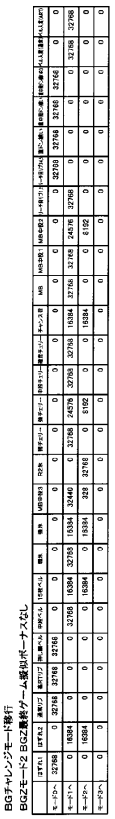


【図１６４】

【図１６５】

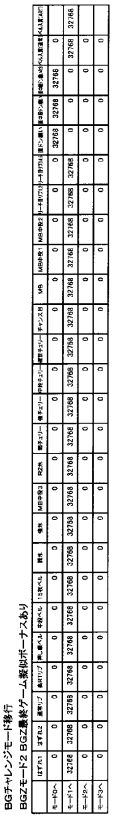


【図１６６】

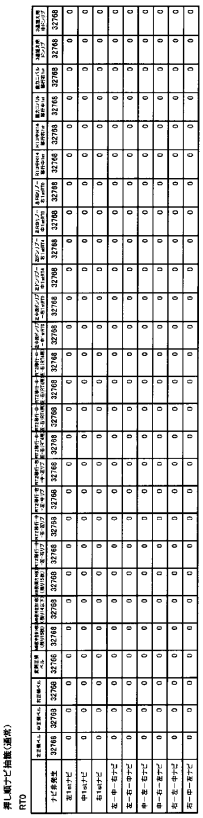


【図１６７】

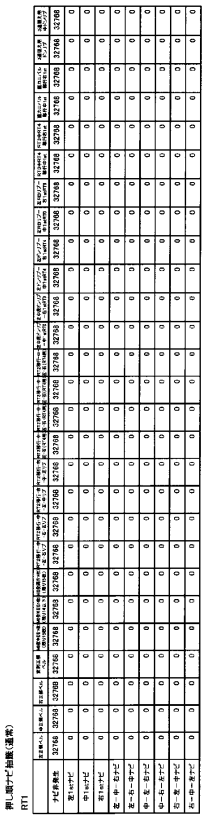
【図１６８】



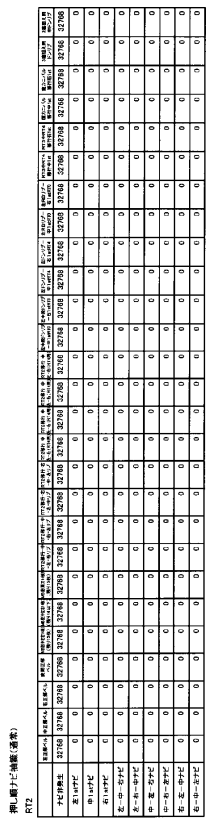
【図１６９】



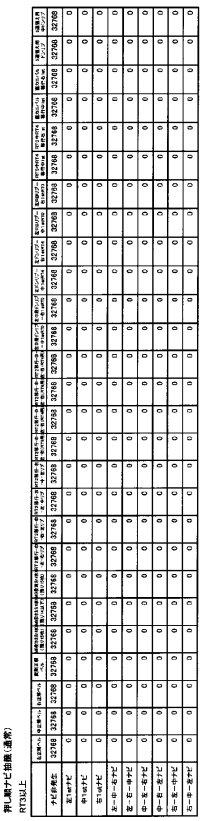
【図１７０】



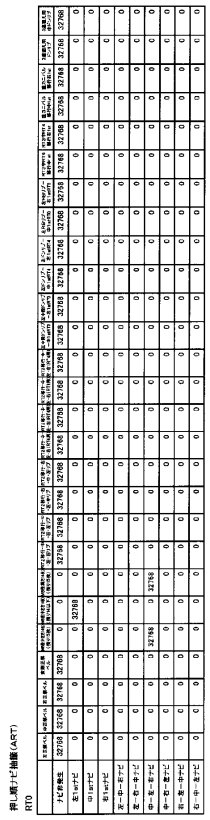
【図１７１】



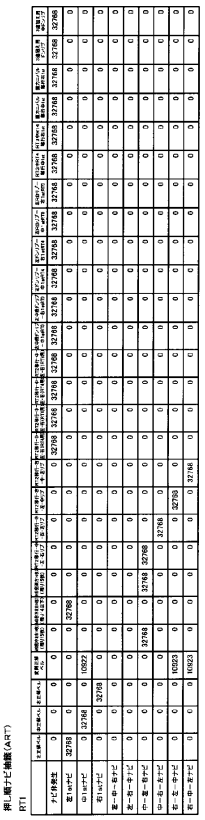
【図１７２】



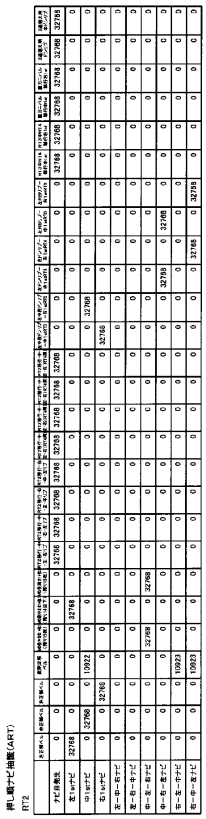
【図１７３】



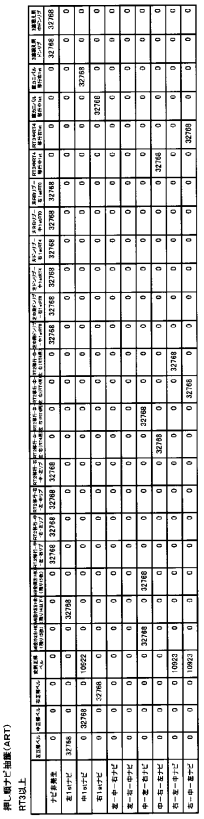
【図１７４】



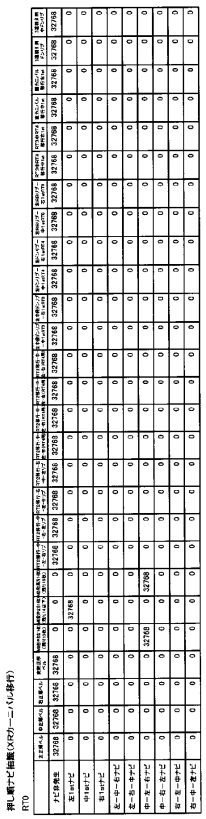
【図１７５】



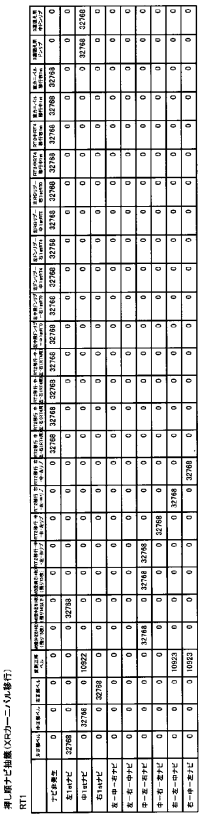
【図１７６】



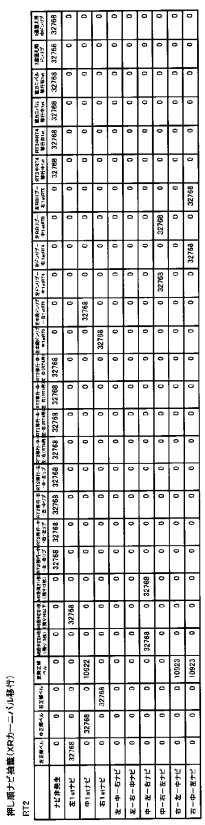
【図１７７】



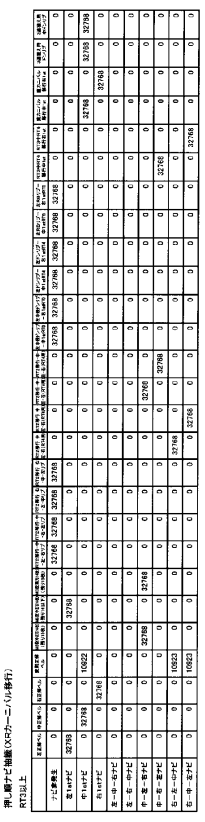
【図１７８】



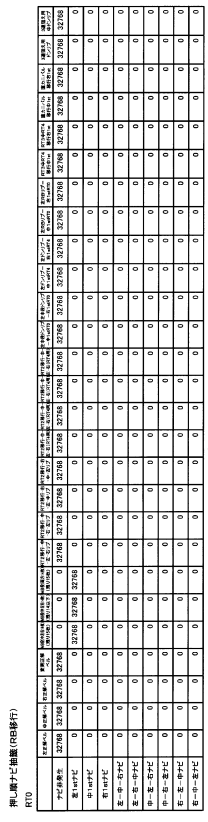
【図１７９】



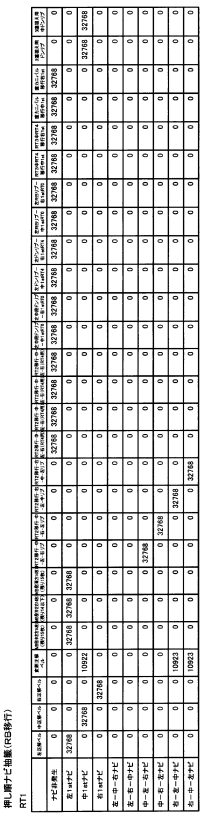
【図１８０】



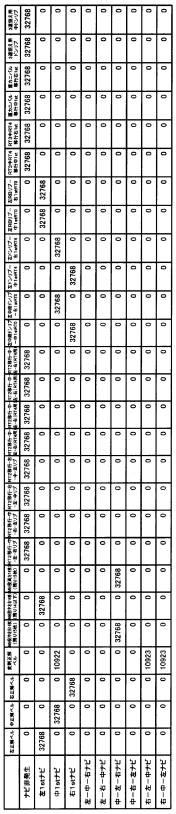
【図１８１】



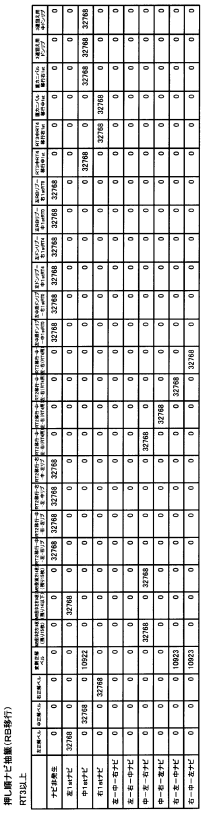
【図１８２】



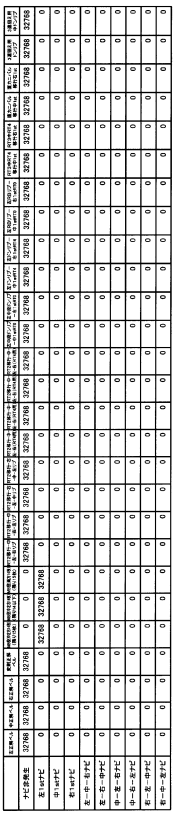
【図１８３】



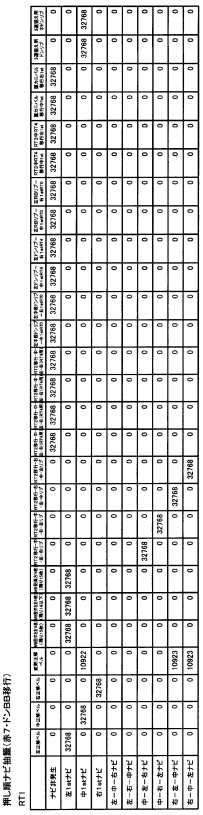
【図１８４】



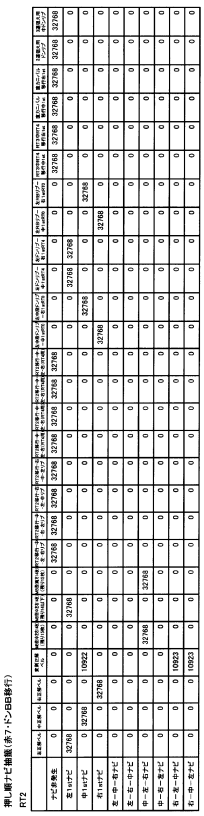
【図１８５】



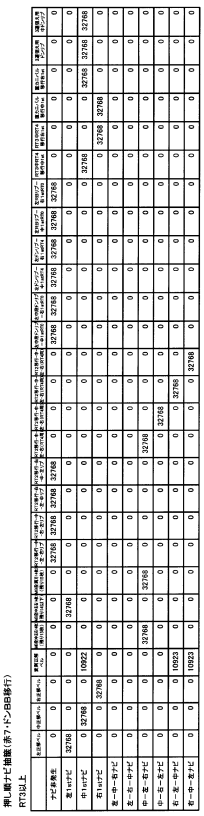
【図１８６】



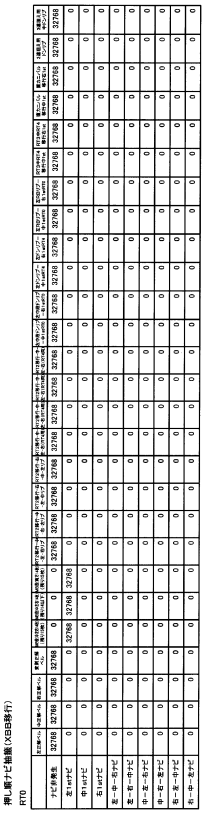
【図１８７】



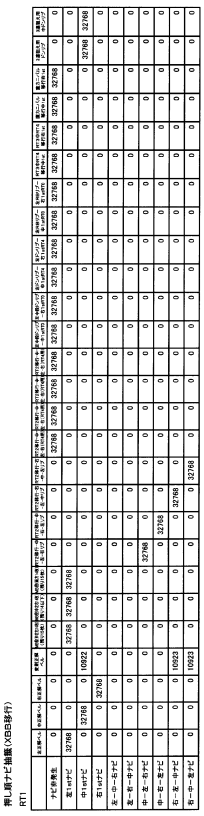
【図１８８】



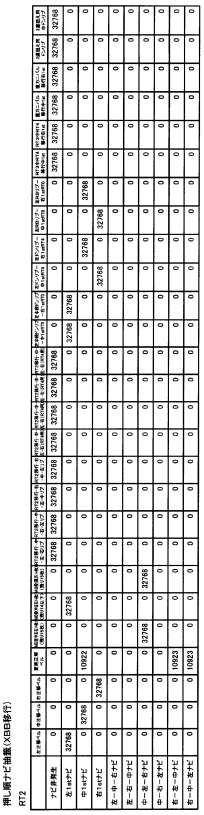
【図１８９】



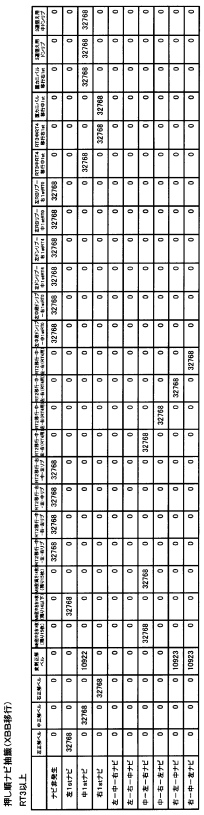
【図１９０】



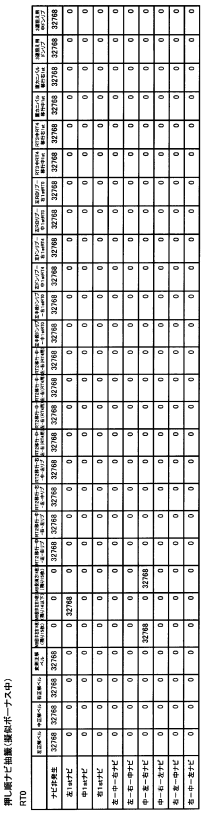
【図１９１】



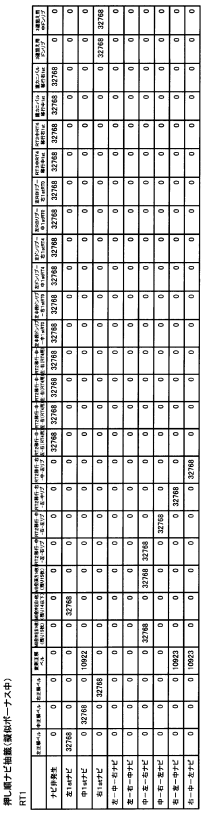
【図１９２】



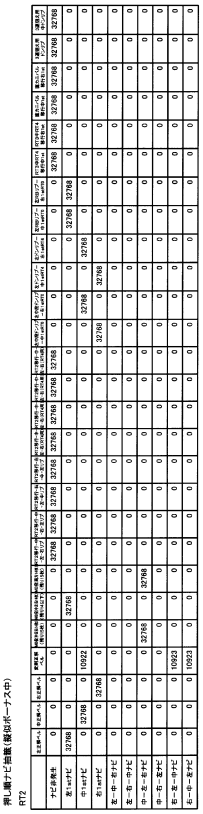
【図１９３】



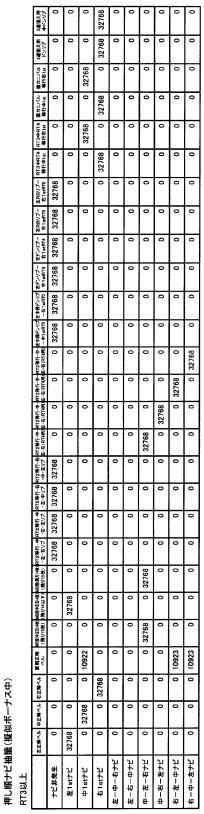
【図１９４】



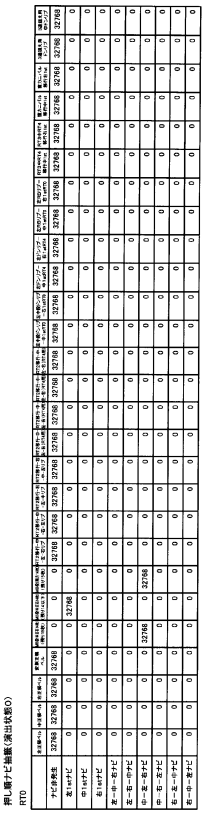
【図１９５】



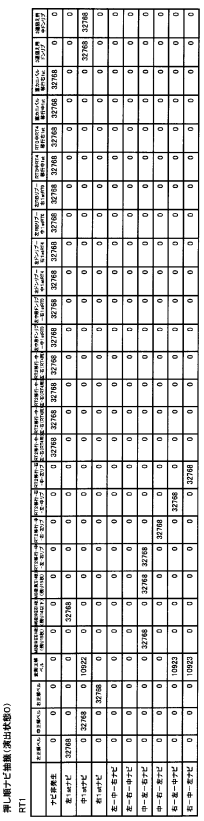
【図１９６】



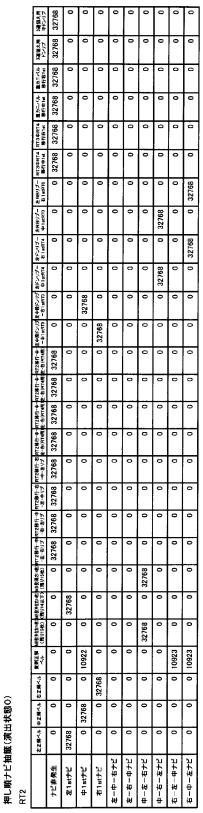
【図１９７】



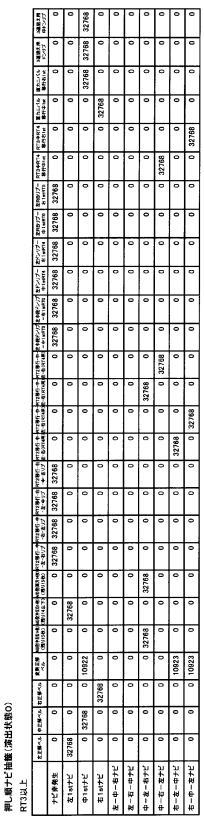
【図１９８】



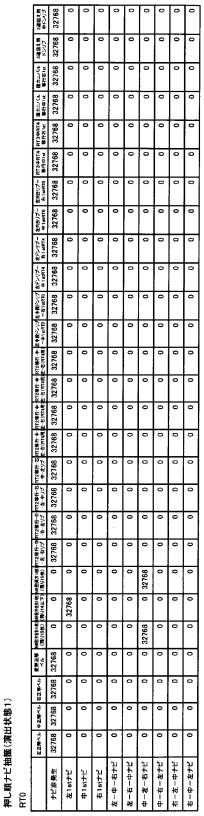
【図１９９】



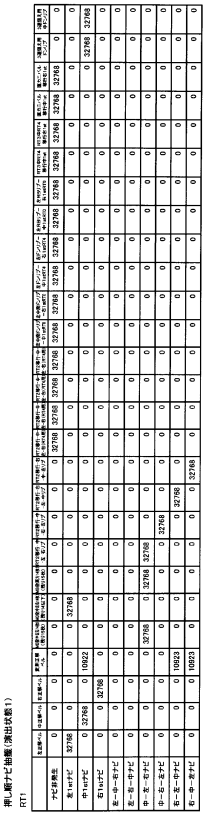
【図２００】



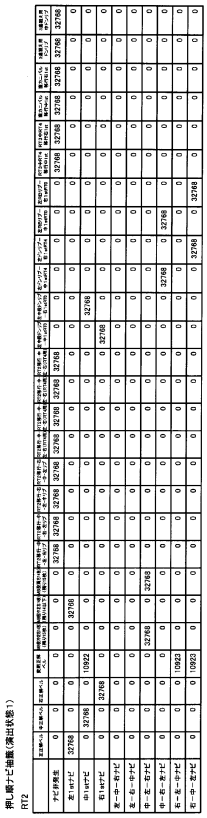
【図２０１】



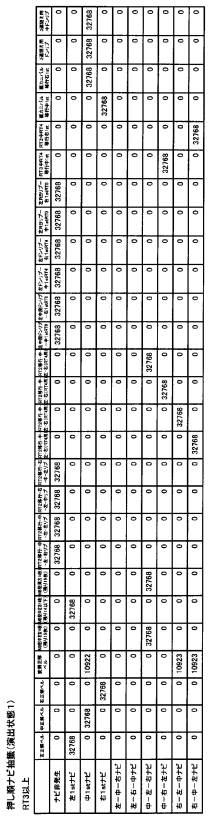
【図２０２】



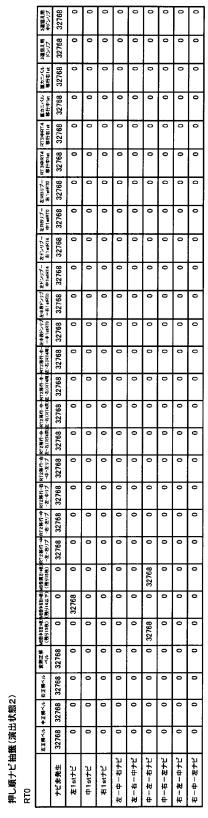
【図２０３】



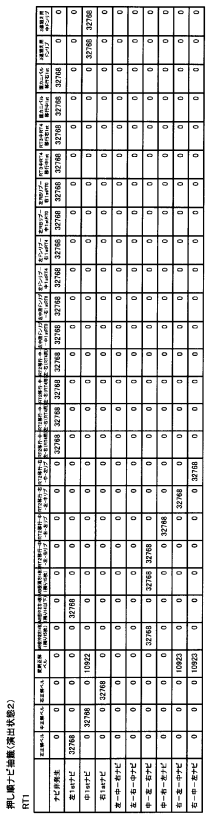
【図２０４】



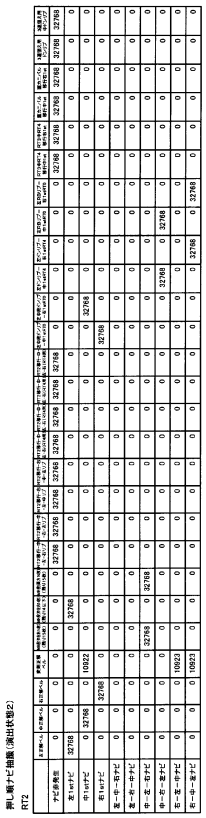
【図２０５】



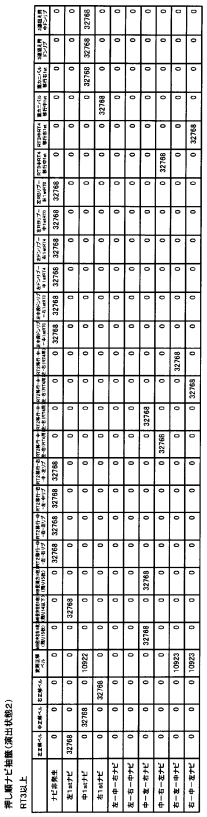
【図２０６】



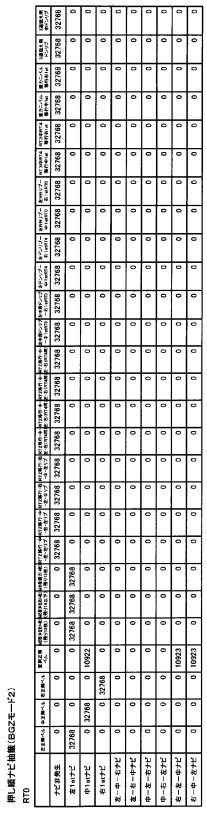
【図２０７】



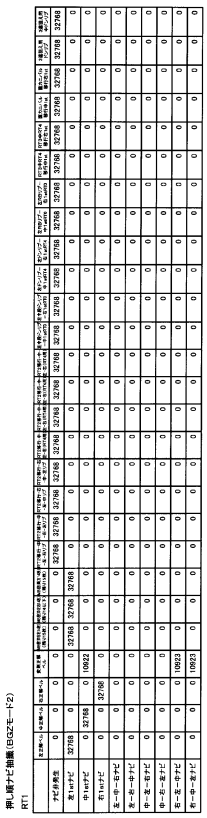
【図２０８】



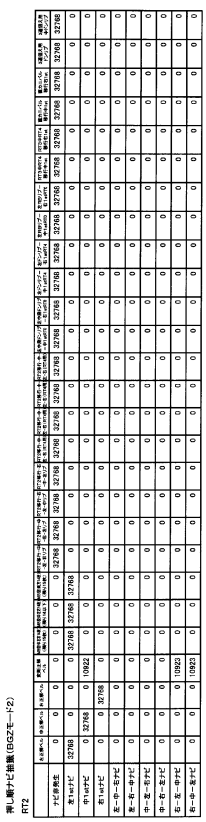
【図２０９】



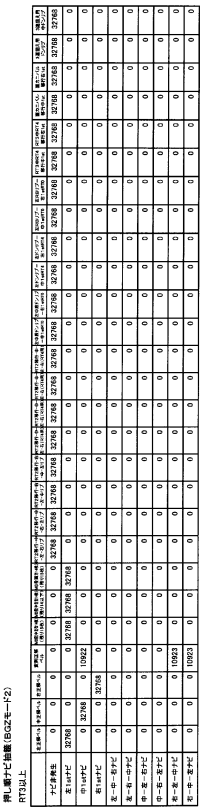
【図２１０】



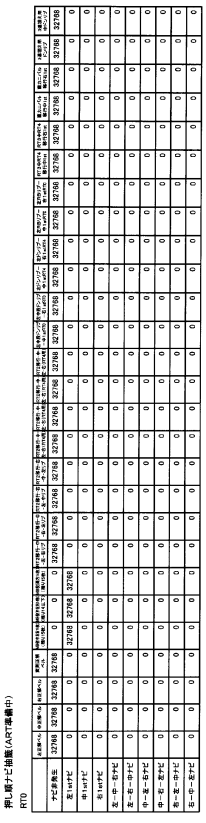
【図２１１】



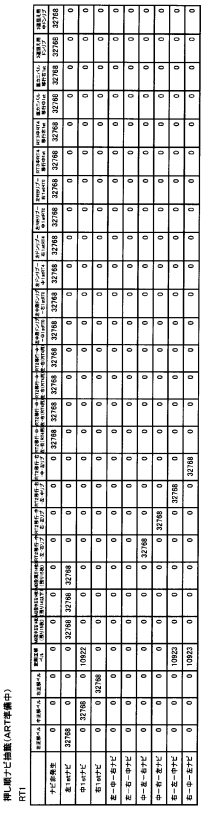
【図２１２】



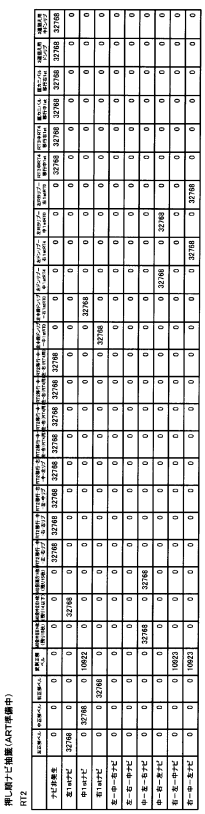
【図２１３】



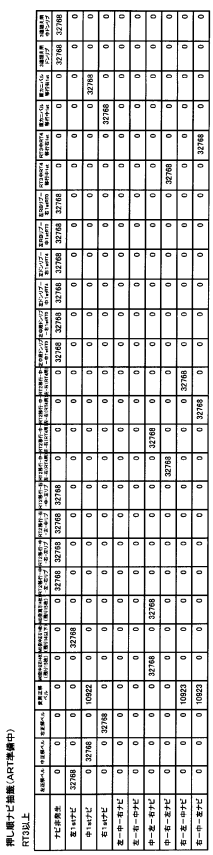
【図２１４】



【図２１５】



【図２１６】



【図２１７】

前兆ゲーム数抽籤(通常中)

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	32768
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆3G	1024	0	1024	0	1024	0	0	0	0	0	0	0
前兆4G	15360	0	9728	0	8192	0	0	0	0	0	0	0
前兆5G	10240	0	10240	0	9728	0	0	0	0	0	0	0
前兆6G	3072	0	6144	0	6144	0	0	0	0	0	0	0
前兆7G	3072	0	4096	0	5120	0	0	0	0	0	0	0
前兆8G	0	0	1536	0	2048	0	0	0	0	0	0	0
前兆9G	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	8	0	8	0	8	0	0	8	0	0	0
前兆12G	0	8	0	8	0	8	0	0	8	0	0	0
前兆13G	0	8	0	8	0	8	0	0	8	0	0	0
前兆14G	0	8	0	8	0	8	0	0	8	0	0	0
前兆15G	0	8	0	8	0	8	0	0	8	0	0	0
前兆16G	0	8	0	8	0	8	0	0	8	0	0	0
前兆17G	0	512	0	256	0	512	512	512	512	0	0	0
前兆18G	0	512	0	256	0	512	512	512	512	0	0	0
前兆19G	0	512	0	256	0	512	512	512	512	0	0	0
前兆20G	0	512	0	256	0	512	512	512	512	0	0	0
前兆21G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆22G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆23G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆24G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆25G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆26G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆27G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆28G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆29G	0	7168	0	5952	0	4248	8192	4248	4248	0	0	0
前兆30G	0	11152	0	8240	0	4680	10176	4728	4680	0	0	0
前兆31G	0	7168	0	6144	0	4680	7168	4680	4680	0	0	0
前兆32G	0	5120	0	5120	0	4680	5120	4680	4680	0	0	0
前兆33G	0	0	0	8	0	8	0	8	8	0	0	0
前兆34G	0	0	0	8	0	8	0	8	8	0	0	0
前兆35G	0	0	0	8	0	8	0	8	8	0	0	0
前兆36G	0	0	0	8	0	8	0	8	8	0	0	0
前兆37G	0	0	0	1536	0	3072	0	3072	3072	0	0	0
前兆38G	0	0	0	1536	0	3072	0	3072	3072	0	0	0
前兆39G	0	0	0	1536	0	3072	0	3072	3072	0	0	0
前兆40G	0	0	0	1536	0	3072	0	3072	3072	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２１８】

前兆ゲーム数抽籤(ART移行)

ART移行時残り20G以上

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆3G	512	0	512	0	512	0	0	0	0	0	0	512
前兆4G	4480	0	3072	0	3072	0	0	0	0	0	0	2048
前兆5G	8704	0	6144	0	6144	0	4096	0	0	0	0	2560
前兆6G	10240	0	8704	0	8704	0	12288	0	0	0	0	2752
前兆7G	7808	0	10240	0	10240	0	14336	0	0	0	0	1536
前兆8G	1024	0	3584	0	3584	0	2048	0	0	0	0	512
前兆9G	0	0	512	0	512	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	64	0	64	0	64	0	0	0	0	0	64
前兆12G	0	2240	0	2240	0	2240	0	0	0	0	0	1536
前兆13G	0	3328	0	3072	0	3072	0	0	0	0	0	3072
前兆14G	0	8704	0	7424	0	7680	0	0	0	0	0	6400
前兆15G	0	8960	0	8192	0	8448	0	0	0	0	0	4096
前兆16G	0	8192	0	9216	0	7680	0	10240	0	0	0	4096
前兆17G	0	1280	0	2048	0	2048	0	12288	0	0	0	2048
前兆18G	0	0	0	512	0	1024	0	10240	0	0	0	1024
前兆19G	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	512
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２１９】

前兆ゲーム数抽籤(ART移行)
ART移行時残り10～19

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆3G	512	0	512	0	512	0	0	0	0	0	0	512
前兆4G	4480	0	3072	0	3072	0	0	0	0	0	0	2048
前兆5G	8704	0	6144	0	6144	0	4096	0	0	0	0	2560
前兆6G	10240	0	8704	0	8704	0	12288	0	0	0	0	2752
前兆7G	7808	0	10240	0	10240	0	14336	0	0	0	0	1536
前兆8G	1024	0	3584	0	3584	0	2048	0	0	0	0	512
前兆9G	0	0	512	0	512	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	64	0	64	0	64	0	0	0	0	0	64
前兆12G	0	2240	0	2240	0	2240	0	0	0	0	0	1536
前兆13G	0	3328	0	3072	0	3072	0	0	0	0	0	3072
前兆14G	0	8704	0	7424	0	7680	0	0	0	0	0	6400
前兆15G	0	8960	0	8192	0	8448	0	0	0	0	0	4096
前兆16G	0	8192	0	9216	0	7680	0	10240	0	0	0	4096
前兆17G	0	1280	0	2048	0	2048	0	12288	0	0	0	2048
前兆18G	0	0	0	512	0	1024	0	10240	0	0	0	1024
前兆19G	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	512
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２０】

前兆ゲーム数抽籤(ART移行)
ART移行時残り9以下

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆3G	512	512	512	512	512	512	0	0	0	0	0	512
前兆4G	4480	4480	4480	4480	4480	4480	0	0	0	0	0	4480
前兆5G	8704	8704	8704	8704	8704	8704	4096	4096	0	0	0	8704
前兆6G	10240	10240	10240	10240	10240	10240	12288	12288	0	0	0	10240
前兆7G	7808	7808	7808	7808	7808	7808	14336	14336	0	0	0	7808
前兆8G	1024	1024	1024	1024	1024	1024	2048	2048	0	0	0	1024
前兆9G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆12G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆13G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆14G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆15G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆16G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆17G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆18G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆19G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２１】

前兆ゲーム数抽籤(擬似ボーナス終了)
通常移行

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	32768	32768
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆3G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆4G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆5G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆6G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆7G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆8G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆9G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆12G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆13G	1024	512	1024	256	1024	256	512	256	256	0	0	0
前兆14G	12288	512	12288	256	12288	256	512	256	256	0	0	0
前兆15G	10240	512	10240	256	10240	256	512	256	256	0	0	0
前兆16G	8192	512	8192	256	8192	256	512	256	256	0	0	0
前兆17G	1024	512	1024	256	1024	256	512	256	256	0	0	0
前兆18G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆19G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆20G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆21G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆22G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆23G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆24G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆25G	0	8	0	8	0	8	8	8	8	0	0	0
前兆26G	0	7168	0	6144	0	6144	7168	6144	6144	0	0	0
前兆27G	0	8640	0	7072	0	7072	8640	7072	7072	0	0	0
前兆28G	0	7168	0	6144	0	6144	7168	6144	6144	0	0	0
前兆29G	0	5120	0	3840	0	3840	5120	3840	3840	0	0	0
前兆30G	0	2048	0	2048	0	2048	2048	2048	2048	0	0	0
前兆31G	0	0	0	8	0	8	0	8	8	0	0	0
前兆32G	0	0	0	8	0	8	0	8	8	0	0	0
前兆33G	0	0	0	8	0	8	0	8	8	0	0	0
前兆34G	0	0	0	8	0	8	0	8	8	0	0	0
前兆35G	0	0	0	1024	0	1024	0	1024	1024	0	0	0
前兆36G	0	0	0	2048	0	2048	0	2048	2048	0	0	0
前兆37G	0	0	0	2048	0	2048	0	2048	2048	0	0	0
前兆38G	0	0	0	1024	0	1024	0	1024	1024	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２２】

前兆ゲーム数抽籤(擬似ボーナス終了)
ART移行時残り20以上

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
前兆3G	512	0	512	0	512	0	0	0	0	0	256	512
前兆4G	4480	0	3072	0	3072	0	0	0	0	0	3072	2048
前兆5G	8704	0	6144	0	6144	0	4096	0	0	0	3072	2560
前兆6G	10240	0	8704	0	8704	0	12288	0	0	0	4352	2752
前兆7G	7808	0	10240	0	10240	0	14336	0	0	0	8192	1536
前兆8G	1024	0	3584	0	3584	0	2048	0	0	0	9216	512
前兆9G	0	0	512	0	512	0	0	0	0	0	3328	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	64	0	64	0	64	0	0	0	0	0	64
前兆12G	0	2240	0	2240	0	2240	0	0	0	0	0	1536
前兆13G	0	3328	0	3072	0	3072	0	0	0	0	0	3072
前兆14G	0	8704	0	7424	0	7680	0	0	0	0	0	6400
前兆15G	0	8960	0	8192	0	9448	0	0	0	0	0	4096
前兆16G	0	8192	0	9216	0	7680	0	10240	0	0	0	4096
前兆17G	0	1280	0	2048	0	2048	0	12288	0	0	0	2048
前兆18G	0	0	0	512	0	1024	0	10240	0	0	0	1024
前兆19G	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	512
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２３】

前兆ゲーム数抽籤(擬似ボーナス終了)
ART移行時残り10～19

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
前兆3G	512	0	512	0	512	0	0	0	0	0	256	512
前兆4G	4480	0	3072	0	3072	0	0	0	0	0	3072	2048
前兆5G	8704	0	6144	0	6144	0	4096	0	0	0	3072	2560
前兆6G	10240	0	8704	0	8704	0	12288	0	0	0	4352	2752
前兆7G	7808	0	10240	0	10240	0	14336	0	0	0	8192	1536
前兆8G	1024	0	3584	0	3584	0	2048	0	0	0	9216	512
前兆9G	0	0	512	0	512	0	0	0	0	0	3328	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	64	0	64	0	64	0	0	0	0	0	64
前兆12G	0	2240	0	2240	0	2240	0	0	0	0	0	1536
前兆13G	0	3328	0	3072	0	3072	0	0	0	0	0	3072
前兆14G	0	8704	0	7424	0	7680	0	0	0	0	0	6400
前兆15G	0	8960	0	8192	0	8448	0	0	0	0	0	4096
前兆16G	0	8192	0	9216	0	7680	0	10240	0	0	0	4096
前兆17G	0	1280	0	2048	0	2048	0	12288	0	0	0	2048
前兆18G	0	0	0	512	0	1024	0	10240	0	0	0	1024
前兆19G	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	512
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２４】

前兆ゲーム数抽籤(擬似ボーナス終了)
ART移行時残り9以下

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
前兆3G	512	512	512	512	512	512	0	0	0	0	256	512
前兆4G	4480	4480	4480	4480	4480	4480	0	0	0	0	3072	4480
前兆5G	8704	8704	8704	8704	8704	8704	4096	4096	0	0	3072	8704
前兆6G	10240	10240	10240	10240	10240	10240	12288	12288	0	0	4352	10240
前兆7G	7808	7808	7808	7808	7808	7808	14336	14336	0	0	8192	7808
前兆8G	1024	1024	1024	1024	1024	1024	2048	2048	0	0	9216	1024
前兆9G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3328	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆12G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆13G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆14G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆15G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆16G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆17G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆18G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆19G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２５】

前兆ゲーム数抽籤(ART中)
ART移行時残り20以上

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	1024	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	256	256	256	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	256	256	256	0
前兆3G	512	0	512	0	512	0	20480	0	0	2560	2560	512
前兆4G	4480	0	3072	0	3072	0	12288	0	0	2560	2560	2048
前兆5G	8704	0	6144	0	6144	0	0	0	0	2048	2048	2560
前兆6G	10240	0	8704	0	8704	0	0	0	0	8192	8192	2752
前兆7G	7808	0	10240	0	10240	0	0	0	0	9216	9216	1536
前兆8G	1024	0	3584	0	3584	0	0	0	0	3328	3328	512
前兆9G	0	0	512	0	512	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	64	0	64	0	64	0	0	0	0	0	64
前兆12G	0	2240	0	2240	0	2240	0	256	0	1280	1280	1536
前兆13G	0	3328	0	3072	0	3072	0	512	0	1536	1536	3072
前兆14G	0	8704	0	7424	0	7680	0	1024	0	512	512	6400
前兆15G	0	8960	0	8192	0	8448	0	2048	0	0	0	4096
前兆16G	0	8192	0	9216	0	7680	0	10240	0	0	0	4096
前兆17G	0	1280	0	2048	0	2048	0	12288	0	0	0	2048
前兆18G	0	0	0	512	0	1024	0	8400	0	0	0	1024
前兆19G	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	512
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２６】

前兆ゲーム数抽籤(ART中)
ART移行時残り10～19

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	1024	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	256	256	256	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	256	256	256	0
前兆3G	512	0	512	0	512	0	20480	0	0	2560	2560	512
前兆4G	4480	0	3072	0	3072	0	12288	0	0	2560	2560	2048
前兆5G	8704	0	6144	0	6144	0	0	0	0	2048	2048	2560
前兆6G	10240	0	8704	0	8704	0	0	0	0	8192	8192	2752
前兆7G	7808	0	10240	0	10240	0	0	0	0	9216	9216	1536
前兆8G	1024	0	3584	0	3584	0	0	0	0	3328	3328	512
前兆9G	0	0	512	0	512	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	64	0	64	0	64	0	0	0	0	0	64
前兆12G	0	2240	0	2240	0	2240	0	256	0	1280	1280	1536
前兆13G	0	3328	0	3072	0	3072	0	512	0	1536	1536	3072
前兆14G	0	8704	0	7424	0	7680	0	1024	0	512	512	6400
前兆15G	0	8960	0	8192	0	8448	0	2048	0	0	0	4096
前兆16G	0	8192	0	9216	0	7680	0	10240	0	0	0	4096
前兆17G	0	1280	0	2048	0	2048	0	12288	0	0	0	2048
前兆18G	0	0	0	512	0	1024	0	6400	0	0	0	1024
前兆19G	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	512
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２７】

前兆ゲーム数抽籤(ART中)
ART移行時残り9以下

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	1024	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	256	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	256	0
前兆3G	512	512	512	512	512	512	20480	0	0	3072	3072	512
前兆4G	4480	4480	4480	4480	4480	4480	12288	0	0	3072	3072	4480
前兆5G	8704	8704	8704	8704	8704	8704	0	4096	0	4352	4352	8704
前兆6G	10240	10240	10240	10240	10240	10240	0	12288	0	8192	8192	10240
前兆7G	7808	7808	7808	7808	7808	7808	0	14336	0	9216	9216	7808
前兆8G	1024	1024	1024	1024	1024	1024	0	2048	0	3328	3328	1024
前兆9G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆12G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆13G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆14G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆15G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆16G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆17G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆18G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆19G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２８】

前兆ゲーム数抽籤(XR終了)
ART移行時残り20以上

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
前兆3G	512	0	512	0	512	0	0	0	0	0	256	512
前兆4G	4480	0	3072	0	3072	0	1024	1024	0	0	2560	2048
前兆5G	8704	0	6144	0	6144	0	2048	2048	0	0	2560	2560
前兆6G	10240	0	8704	0	8704	0	1024	1024	0	0	3072	2752
前兆7G	7808	0	10240	0	10240	0	512	512	0	0	8192	1536
前兆8G	1024	0	3584	0	3584	0	512	512	0	0	9216	512
前兆9G	0	0	512	0	512	0	64	64	0	0	3328	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	64	64	0	0	0	0
前兆11G	0	64	0	64	0	64	64	64	0	0	0	64
前兆12G	0	2240	0	2240	0	2240	64	64	0	0	0	1536
前兆13G	0	3328	0	3072	0	3072	4096	4096	0	0	1280	3072
前兆14G	0	8704	0	7424	0	7680	6144	6144	0	0	1536	6400
前兆15G	0	8960	0	8192	0	8448	8960	8960	0	0	512	4096
前兆16G	0	8192	0	9216	0	7680	8192	8192	0	0	0	4096
前兆17G	0	1280	0	2048	0	2048	0	0	0	0	0	2048
前兆18G	0	0	0	512	0	1024	0	0	0	0	0	1024
前兆19G	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	512
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２２９】

前兆ゲーム数抽籤(XR終了)
ART移行時残り10～19

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
前兆3G	512	0	512	0	512	0	0	0	0	0	256	512
前兆4G	4480	0	3072	0	3072	0	1024	1024	0	0	2560	2048
前兆5G	8704	0	6144	0	6144	0	2048	2048	0	0	2560	2560
前兆6G	10240	0	8704	0	8704	0	1024	1024	0	0	2048	2752
前兆7G	7808	0	10240	0	10240	0	512	512	0	0	8192	1536
前兆8G	1024	0	3584	0	3584	0	512	512	0	0	9216	512
前兆9G	0	0	512	0	512	0	64	64	0	0	3328	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	64	64	0	0	0	0
前兆11G	0	64	0	64	0	64	64	64	0	0	0	64
前兆12G	0	2240	0	2240	0	2240	64	64	0	0	0	1536
前兆13G	0	3328	0	3072	0	3072	4096	4096	0	0	1280	3072
前兆14G	0	8704	0	7424	0	7680	6144	6144	0	0	1536	6400
前兆15G	0	8960	0	8192	0	8448	8960	8960	0	0	512	4096
前兆16G	0	8192	0	9216	0	7680	8192	8192	0	0	0	4096
前兆17G	0	1280	0	2048	0	2048	0	0	0	0	0	2048
前兆18G	0	0	0	512	0	1024	0	0	0	0	0	1024
前兆19G	0	0	0	0	0	512	0	0	0	0	0	512
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２３０】

前兆ゲーム数抽籤(XR終了)
ART移行時残り9以下

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	0	0	0
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32768	1024	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
前兆3G	512	512	512	512	512	512	0	0	0	0	256	512
前兆4G	4480	4480	4480	4480	4480	4480	0	0	0	0	3072	4480
前兆5G	8704	8704	8704	8704	8704	8704	4096	4096	0	0	3072	8704
前兆6G	10240	10240	10240	10240	10240	10240	12288	12288	0	0	4352	10240
前兆7G	7808	7808	7808	7808	7808	7808	14336	14336	0	0	8192	7808
前兆8G	1024	1024	1024	1024	1024	1024	2048	2048	0	0	9216	1024
前兆9G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3328	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆12G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆13G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆14G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆15G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆16G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆17G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆18G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆19G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２３１】

前兆ゲーム数抽籤（ART終了時）

	RB先放出	RB後放出	BB先放出	BB後放出	XBB先放出	XBB後放出	BGZ1	BGZ2	ART	XR優先放出	XR後放出	ロケット
前兆0G	32768	32768	32766	32768	32768	32768	32768	32768	0	32768	32768	32768
前兆1G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆2G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆3G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆4G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆5G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆6G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆7G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆8G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆9G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆11G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆12G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆13G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆14G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆15G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆16G	0	0	0	0	0	0	0	0	1536	0	0	0
前兆17G	0	0	0	0	0	0	0	0	2560	0	0	0
前兆18G	0	0	0	0	0	0	0	0	2560	0	0	0
前兆19G	0	0	0	0	0	0	0	0	1536	0	0	0
前兆20G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆21G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆22G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆23G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆24G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆25G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆26G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆27G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆28G	0	0	0	0	0	0	0	0	5512	0	0	0
前兆29G	0	0	0	0	0	0	0	0	5120	0	0	0
前兆30G	0	0	0	0	0	0	0	0	4096	0	0	0
前兆31G	0	0	0	0	0	0	0	0	3072	0	0	0
前兆32G	0	0	0	0	0	0	0	0	512	0	0	0
前兆33G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆34G	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
前兆35G	0	0	0	0	0	0	0	0	1024	0	0	0
前兆36G	0	0	0	0	0	0	0	0	2048	0	0	0
前兆37G	0	0	0	0	0	0	0	0	2048	0	0	0
前兆38G	0	0	0	0	0	0	0	0	1024	0	0	0
前兆39G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆40G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆41G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆42G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆43G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆44G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆45G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆46G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆47G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆48G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆49G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆51G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆52G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆53G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆54G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆55G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆56G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆57G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆58G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆59G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆60G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆61G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆62G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆63G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前兆64G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２３２】

表示役格納領域（内部当籤役格納領域、持越役格納領域）

格納領域種別	データ		内容
表示役格納領域1（格納領域加算データ：0）	ビット0	0～1	R_HAZ_01
	ビット1	0～1	R_HAZ_02
	ビット2	0～1	R_HAZ_03
	ビット3	0～1	R_HAZ_04
	ビット4	0～1	R_HAZ_05
	ビット5	0～1	R_HAZ_06
	ビット6	0～1	R_HAZ_07
	ビット7	0～1	R_HAZ_08
表示役格納領域2（格納領域加算データ：1）	ビット0	0～1	R_HAZ_09
	ビット1	0～1	R_HAZ_10
	ビット2	0～1	R_HAZ_11
	ビット3	0～1	R_HAZ_12
	ビット4	0～1	C_MB_1
	ビット5	0～1	C_MB_2
	ビット6	0～1	C_MB_3
	ビット7	0～1	C_MB_4
∫	省略		
表示役格納領域62（格納領域加算データ：61）	ビット0	0～1	C_CHR_K_56
	ビット1	0～1	C_CHR_K_57
	ビット2	0～1	C_CHR_K_58
	ビット3	0～1	C_CHR_K_59
	ビット4	0～1	C_CHR_K_60
	ビット5	0～1	C_CHR_K_61
	ビット6	0	－
	ビット7	0	－

【図２３３】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域種別	データ		内容
遊技状態格納領域1（格納領域加算データ：0）	ビット0	0～1	MB遊技状態
	ビット1	0～1	CB遊技状態
	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
遊技状態格納領域2（格納領域加算データ：1）	ビット0	0～1	RT0遊技状態
	ビット1	0～1	RT1遊技状態
	ビット2	0～1	RT2遊技状態
	ビット3	0～1	RT3遊技状態
	ビット4	0～1	RT4遊技状態
	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２３４】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット0	0～1	左操作
ビット1	0～1	中操作
ビット2	0～1	右操作
ビット3	0	未使用
ビット4	0～1	左有効
ビット5	0～1	中有効
ビット6	0～1	右有効

【図２３５】

押下順序格納領域

データ		内容
ビット0	0～1	左中右
ビット1	0～1	左右中
ビット2	0～1	中左右
ビット3	0～1	中左右
ビット4	0～1	右左中
ビット5	0～1	右中左
ビット6	0	未使用
ビット7	0	未使用

【図２３６】

図柄コード格納領域

ライン種別	格納領域種別	データ		内容
ライン1（センターライン）	図柄コード格納格納領域1（格納領域加算データ：0）	ビット0	0～1	図柄コードの何れかが入ります
		ビット1	0～1	
		ビット2	0～1	
		ビット3	0～1	
		ビット4	0	未使用
		ビット5	0	未使用
		ビット6	0	未使用
		ビット7	0	未使用
	図柄コード格納格納領域2（格納領域加算データ：1）	ビット0	0～1	R_HAZ_01
		ビット1	0～1	R_HAZ_02
		ビット2	0～1	R_HAZ_03
		ビット3	0～1	R_HAZ_04
		ビット4	0～1	R_HAZ_05
		ビット5	0～1	R_HAZ_06
		ビット6	0～1	R_HAZ_07
		ビット7	0～1	R_HAZ_08
	∫	省略		
	図柄コード格納格納領域63（格納領域加算データ：62）	ビット0	0～1	C_CHR_K_56
		ビット1	0～1	C_CHR_K_57
		ビット2	0～1	C_CHR_K_58
		ビット3	0～1	C_CHR_K_59
		ビット4	0～1	C_CHR_K_60
		ビット5	0～1	C_CHR_K_61
		ビット6	0	－
		ビット7	0	－

【図２３７】

引込優先順位データ格納領域（引込優先順位テーブル番号"00"の場合）

	図柄位置	優先引込順位データ		
		データ		内容
左リール用引込優先順位データ格納領域	20	ビット0	0～1	停止可能
		ビット1	0～1	※1
		ビット2	0～1	※2
		ビット3	0～1	※3
		ビット4	0	未使用
		ビット5	0	未使用
		ビット6	0	未使用
		ビット7	0	未使用
	19	上記と同様		
	：	：		
	0	上記と同様		
中リール用〃	上記と同様			
右リール用〃	上記と同様			

※1：MB
※2：小役
※3：リプ

【図２３８】

当籤役と停止順序の対応表

データポインタ	停止順序 123	132	213	231	312	321
2	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R001	R001	R001	R001
3	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R201	R001	R001	R001
4	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R001	R201	R001	R001
5	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R001	R001	R201	R001
6	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R001	R001	R001	R201
7	RC01、RB01、RT01、R101	RC01、RB01、RT01、R101	R001	R001	R001	R201
8	R301～R311	R301～R311	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R301～R311	R301～R311
9	R301～R311	R301～R311	HC01、RB01、RT01	HC01、RB01、RT01	R301～R311(R304は外優先)	R301～R311(R304は外優先)
10	R301～R311	R301～R311	R001	R001	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
11	R301～R311	R301～R311	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R001	R001
12	R301～R303,R305～R311(BB優先)	R301～R303,R305～R311(BB優先)	R401	R401	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
13	R301～R303,R305～R311(BB優先)	R301～R303,R305～R311(BB優先)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R401	R401
14	R301～R303,R305～R311(RB優先)	R301～R303,R305～R311(RB優先)	R401	R401	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
15	R301～R303,R305～R311(RB優先)	R301～R303,R305～R311(RB優先)	HC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R401	R401
16	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
17	C_REP_RT3_25(※)	C_REP_RT3_25(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R301～R311(R304優先)	R301～R311(R304優先)
18	C_REP_RT3_30(※)	C_REP_RT3_25(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R301～R311(R304優先)	R301～R311(R304優先)
19	C_REP_RT3_30(※)	C_REP_RT3_30(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R301～R311(R304優先)	R301～R311(R304優先)
20	C_REP_RT3_24(※)	C_REP_RT3_31(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	Z031(RC01、RB01、RT01)	Z031(RC01、RB01、RT01)
21	C_REP_RT3_31(※)	C_REP_RT3_24(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	Z031(RC01、RB01、RT01)	Z031(RC01、RB01、RT01)
22	C_REP_RT3_24(※)	C_REP_RT3_24(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	Z031(RC01、RB01、RT01)	Z031(RC01、RB01、RT01)
23	R304(RC01、RB01、RT01)	R304(RC01、RB01、RT01)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R301～R311(R304優先)	R301～R311(R304優先)
24	Z021(※)	Z021(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
25	Z009(※)	Z009(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	HC01、RB01、RT01	HC01、RB01、RT01
26	Z021(※)	Z021(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
27	Z009(※)	Z009(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
28	RB01(※)	RB01(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
29	Z001(※)	Z001(※)	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
30	R101	R101	R401	R401	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
31	R101	R101	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	R401	R401
32	R101	R101	R101	R101	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
33	R101	R101	R101	R101	R201	R201
34	R101	R101	R101	R101	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
35	R101	R101	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01	RC01、RB01、RT01
36	BC01	BC01	1/3でBF01～BF03に振分、ﾀﾏﾓﾘ01		BP01、BP02	BP01、BP02
39	1/3でBF01～BF03に振分、ﾀﾏﾓﾘ01		BC01	BC01	BP01、BP02	BP01、BP02
40	1/3でBF01～BF03に振分、ﾀﾏﾓﾘ01		BP01、BP02	BP01、BP02	BC01	BC01
41	BF01～BF03		BC01	BC01	BC01	BC01

※止まれない位置の場合は、別のリプレイが停止、(他の役も同様)

【図２３９】

データポインタ	停止順序 123	132	213	231	312	321
51	BL02、BL03	BL02、BL03	BM01	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
52	BL02、BL03	BL02、BL03	BM01	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
53	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
54	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
55	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
56	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
57	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
58	BL01	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
59	BL02、BL03	BL02、BL03	BM01	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03
省略（59と同様）						
86	BL02、BL03	BL02、BL03	BM01	BL02、BL03	BL02、BL03	BL02、BL03

当籤役と停止順序の対応表　（MB中）

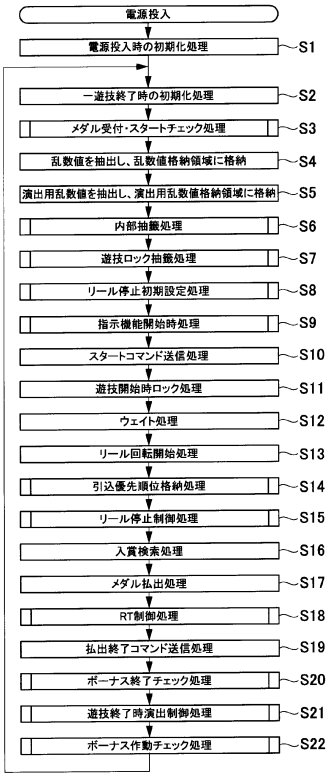
【図２４０】

当籤役と停止順序とRT移行の対応表

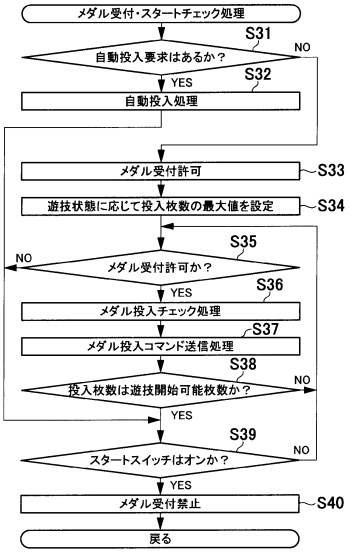
データポインタ	停止順序 123	132	213	231	312	321
2	移行なし	移行なし	RT0へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行
3	移行なし	移行なし	RT2へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行
4	移行なし	移行なし	RT0へ移行	RT2へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行
5	移行なし	移行なし	RT0へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行
6	移行なし	移行なし	RT0へ移行	RT2へ移行	RT2へ移行	RT2へ移行
7	移行なし	移行なし、RT1へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行
8	RT3へ移行	RT3へ移行	移行なし	RT3へ移行	RT3へ移行	RT3へ移行
9	RT3へ移行	RT3へ移行	移行なし	移行なし	RT3へ移行	RT3へ移行
10	RT3へ移行	RT3へ移行	RT0へ移行	RT0へ移行	移行なし	移行なし
11	RT3へ移行	RT3へ移行	移行なし	移行なし	RT0へ移行	RT0へ移行
12	RT3へ移行(BB優先)	RT3へ移行(BB優先)	RT4へ移行	RT4へ移行	移行なし	移行なし
13	RT3へ移行(BB優先)	RT3へ移行(BB優先)	移行なし	RT4へ移行	移行なし	移行なし
14	RT3へ移行(R00B優先)	RT3へ移行(R00B優先)	RT4へ移行	RT4へ移行	移行なし	移行なし
15	RT3へ移行(R00B優先)	RT3へ移行(R00B優先)	移行なし	移行なし	RT4へ移行	RT4へ移行
16	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
17	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT3へ移行(※)	RT3へ移行(※)
18	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT3へ移行(※)	RT3へ移行(※)
19	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT3へ移行(※)	RT3へ移行(※)
20	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
21	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
22	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
23	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT3へ移行(※)	RT3へ移行(※)
24	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
25	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
26	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
27	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
28	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし
29	RT1へ移行	RT4へ移行	RT4へ移行	移行なし	移行なし	移行なし
30	RT1へ移行	RT1へ移行	移行なし	RT4へ移行	RT4へ移行	RT4へ移行
31	RT1へ移行	RT1へ移行	移行なし(リセット)	移行なし(昇格UP)	移行なし(昇格UP)	移行なし(昇格UP)
32	RT1へ移行	RT1へ移行	RT2へ移行	移行なし(昇格)	移行なし(昇格)	移行なし(昇格)
33	RT1へ移行	RT1へ移行	移行なし(リセット)	RT2へ移行	移行なし(リセット)	移行なし(リセット)
34	RT1へ移行	RT1へ移行	移行なし(昇格UP)	移行なし(昇格)	RT2へ移行	RT2へ移行
35	RT1へ移行	RT1へ移行	移行なし(昇格)	移行なし(昇格UP)	移行なし(リセット)	RT2へ移行
36	移行なし	移行なし	1/3でBF01～BF03に振分、ﾀﾏﾓﾘ01		RT0へ移行	RT0へ移行
39	1/3でBF01～BF03に振分、ﾀﾏﾓﾘ01		RT0へ移行	RT0へ移行	移行なし	移行なし
40	移行なし	移行なし	RT0へ移行	移行なし	移行なし	移行なし
41	BF01～BF03		移行なし	移行なし	移行なし	移行なし

※RT3が入り当選しないので、実質的に全て移行なし。
その他の役でも、押下位置によっては、既に滑っているRTに移行するリプレイが表示される場合があるが、「移行なし」と表記している。
注）リセット（昇格UP）は、ロック状態の昇格を示す。

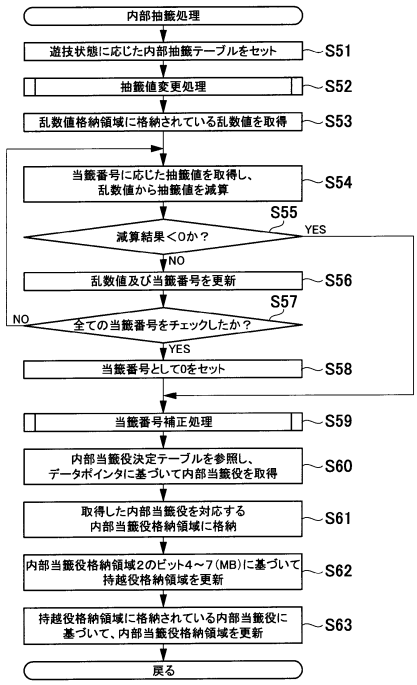
【図２４１】



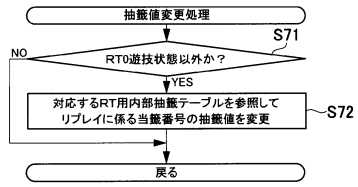
【図２４２】



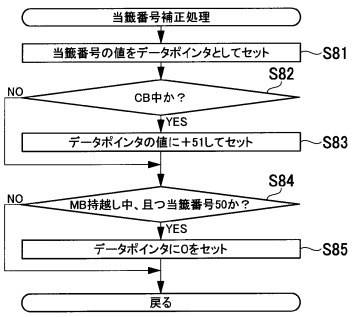
【図２４３】



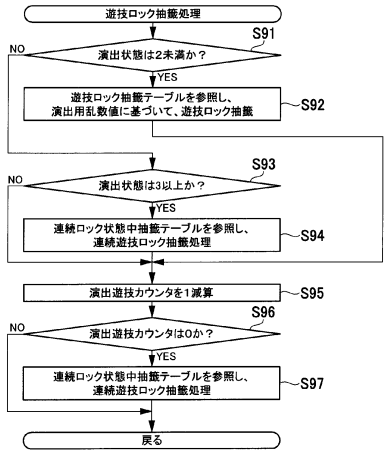
【図２４４】



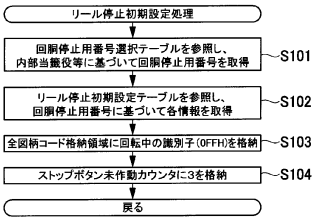
【図２４５】



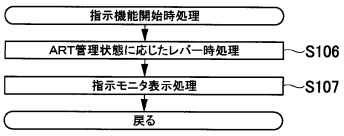
【図２４６】



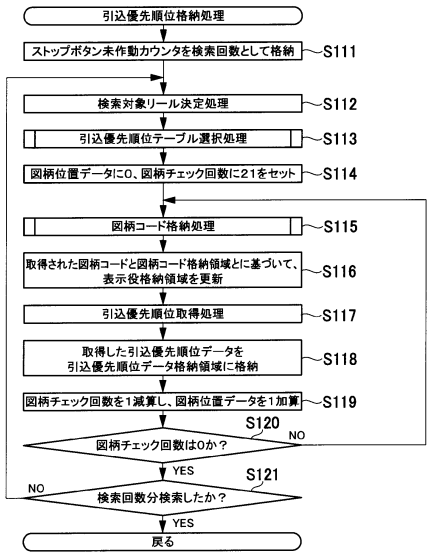
【図２４７】



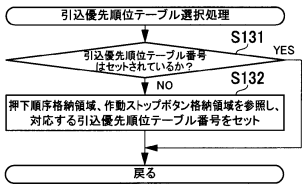
【図２４８】



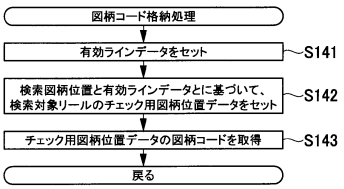
【図２４９】



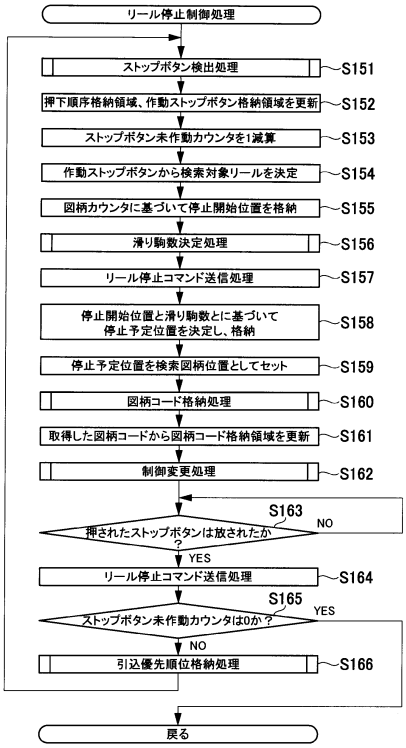
【図２５０】



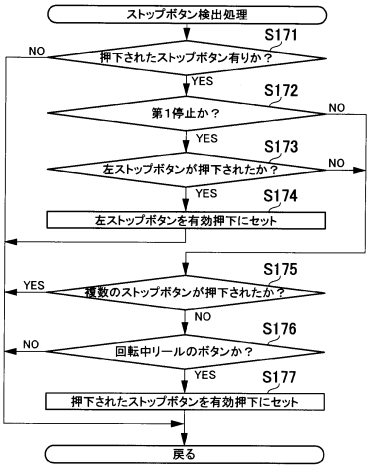
【図２５１】



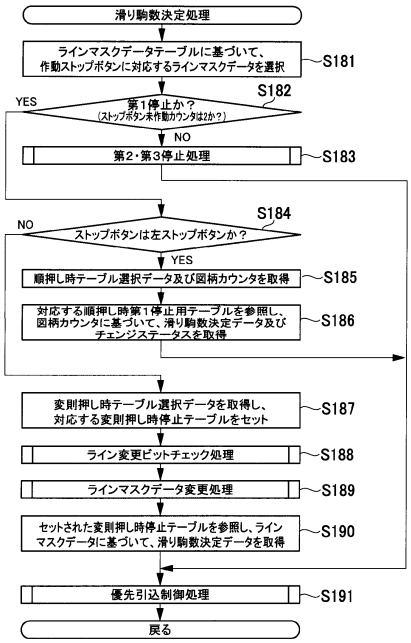
【図２５２】



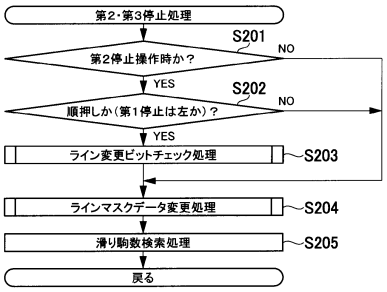
【図２５３】



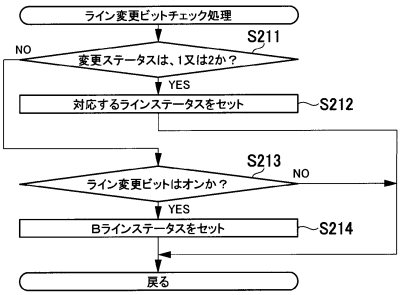
【図２５４】



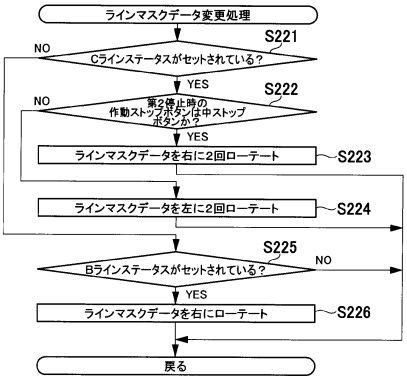
【図２５５】



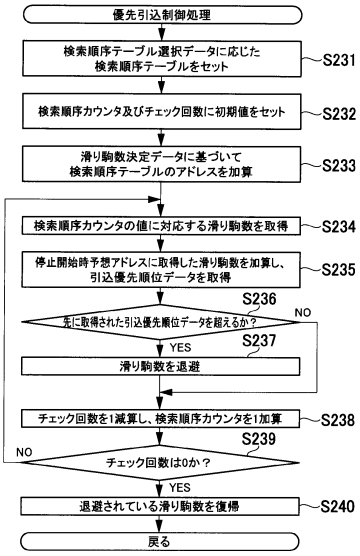
【図２５６】



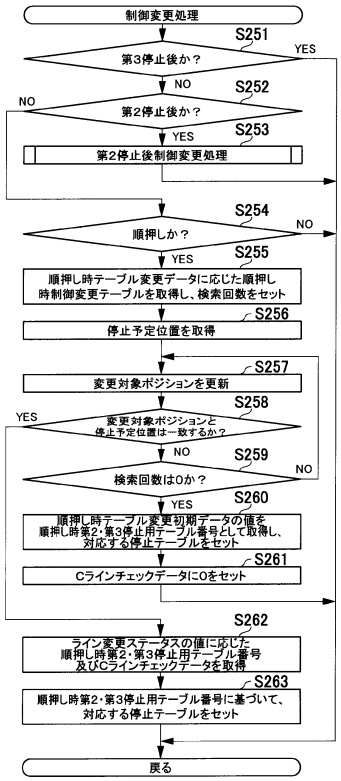
【図２５７】



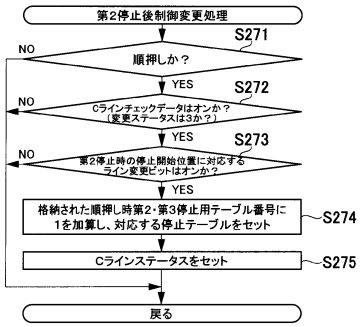
【図２５８】



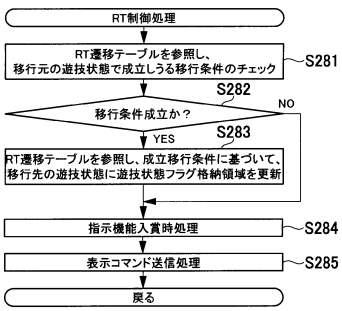
【図２５９】



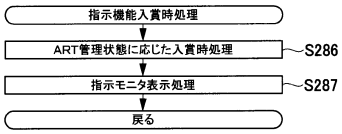
【図２６０】



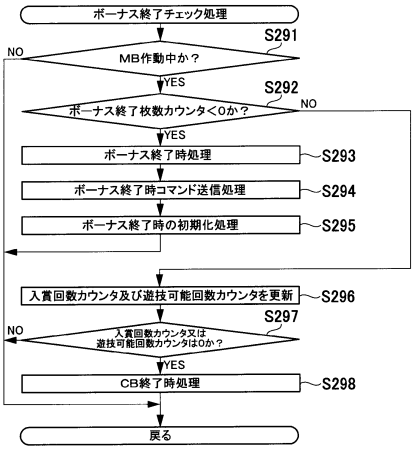
【図２６１】



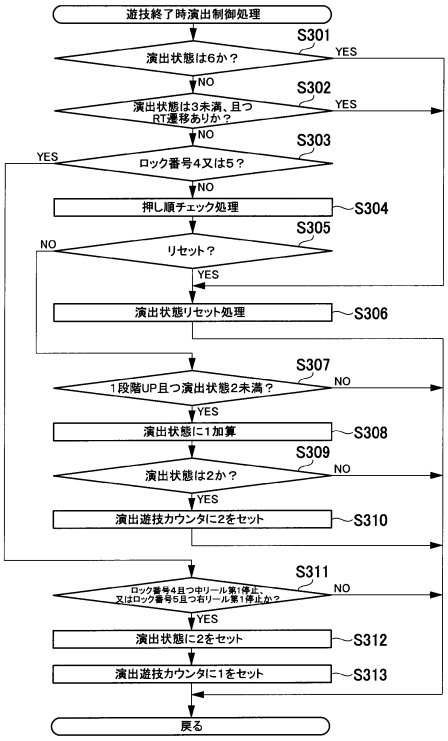
【図２６２】



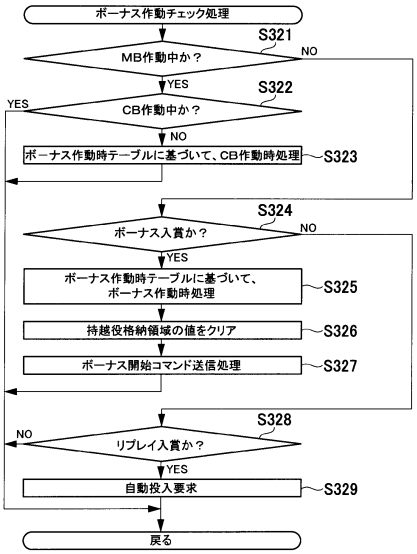
【図２６３】



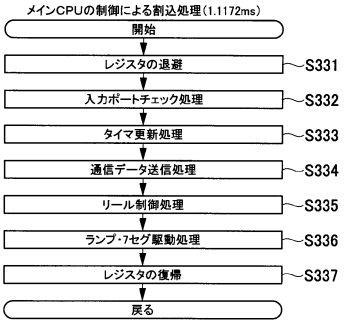
【図２６４】



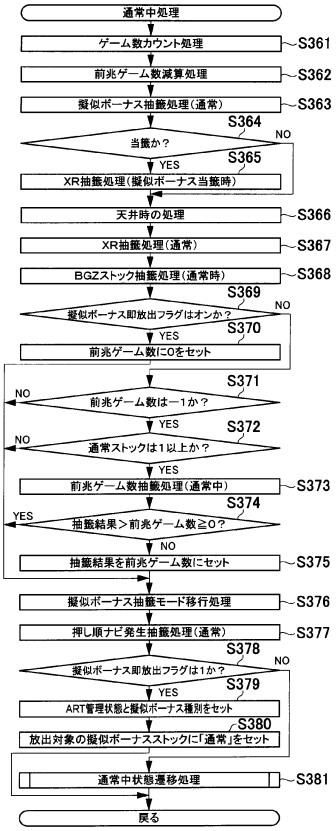
【図２６５】



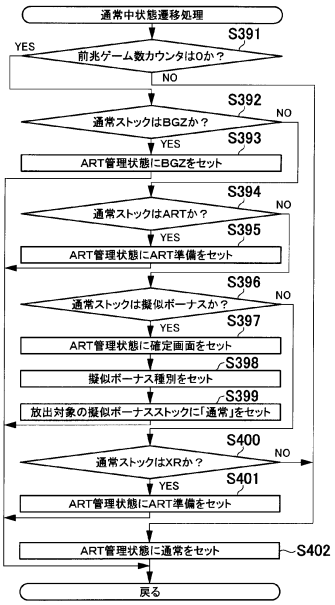
【図２６６】



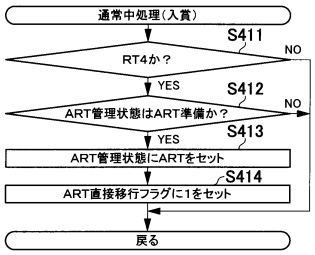
【図２６７】



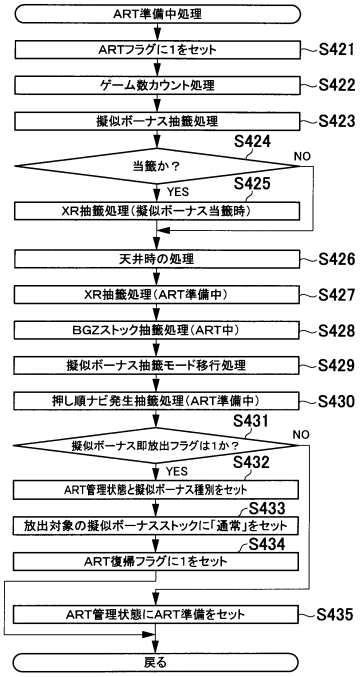
【図２６８】



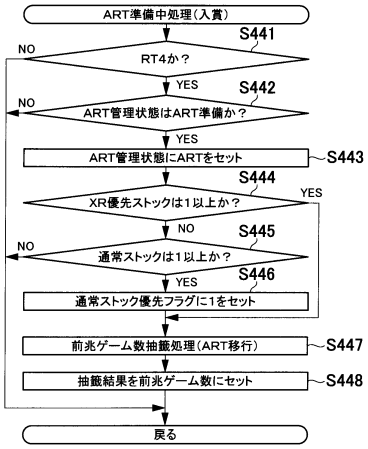
【図２６９】



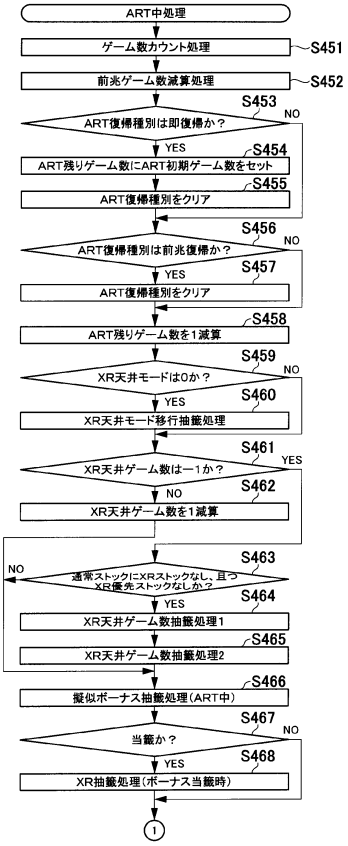
【図２７０】



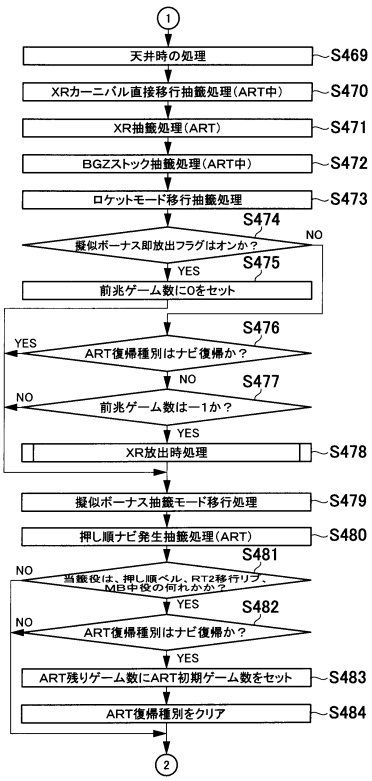
【図２７１】



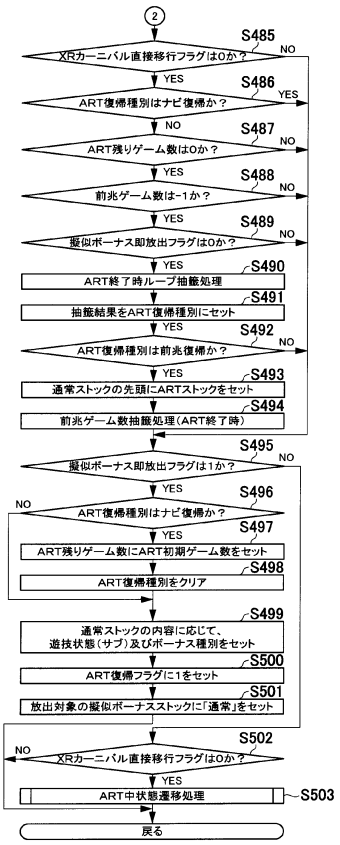
【図２７２】



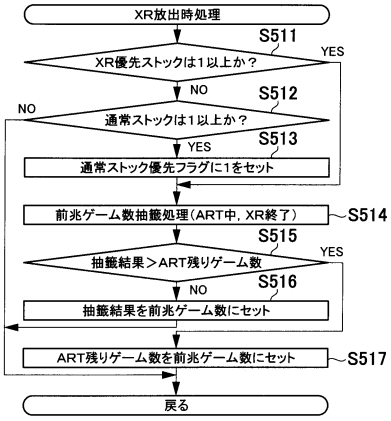
【図２７３】



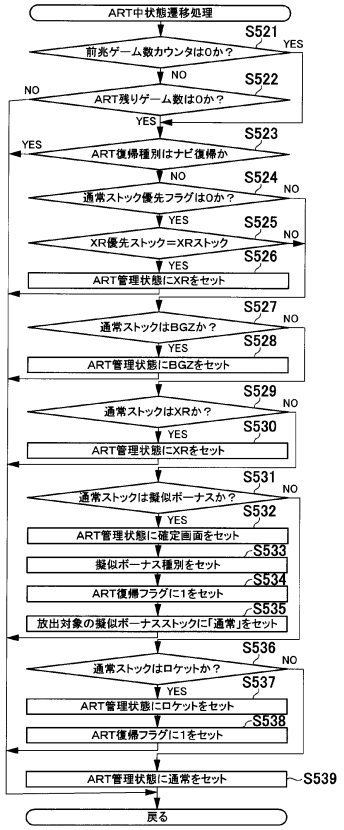
【図２７４】



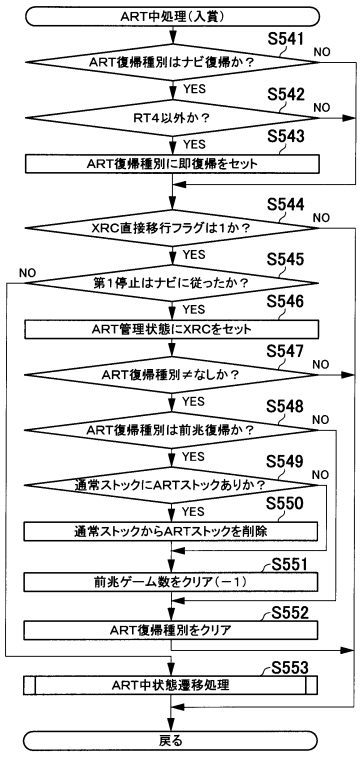
【図２７５】



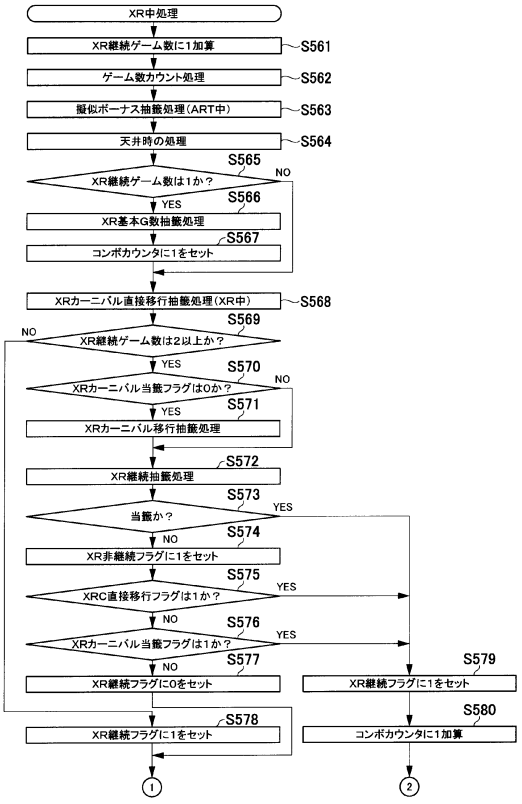
【図２７６】



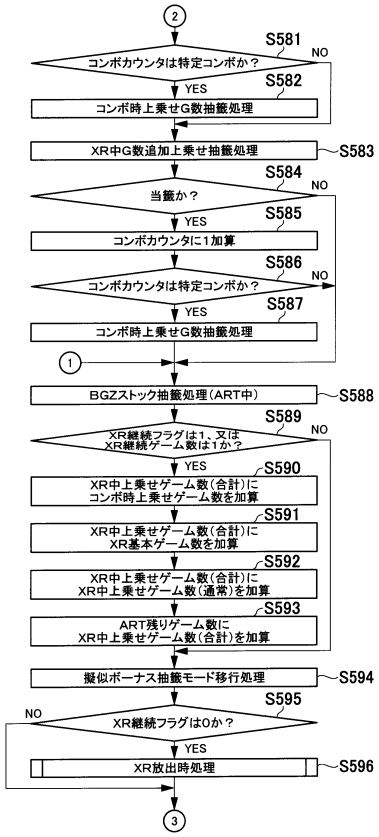
【図２７７】



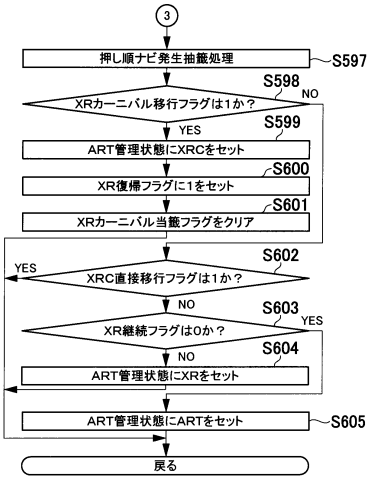
【図２７８】



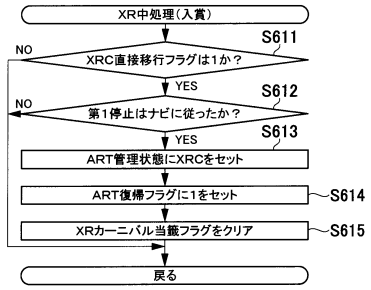
【図２７９】



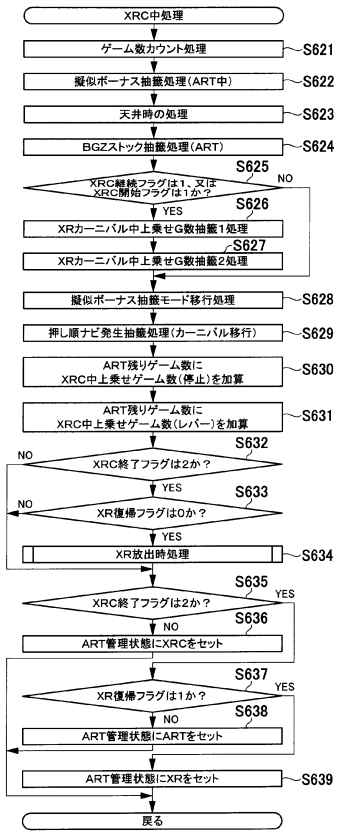
【図２８０】



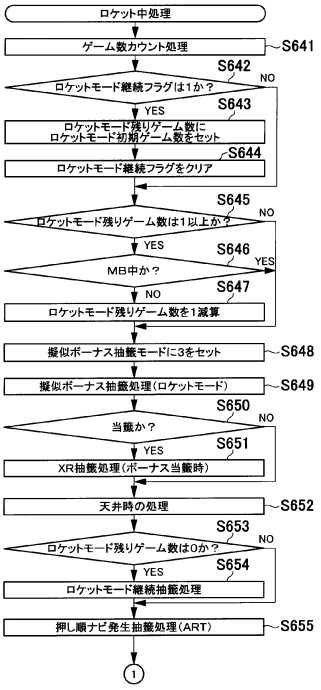
【図２８１】



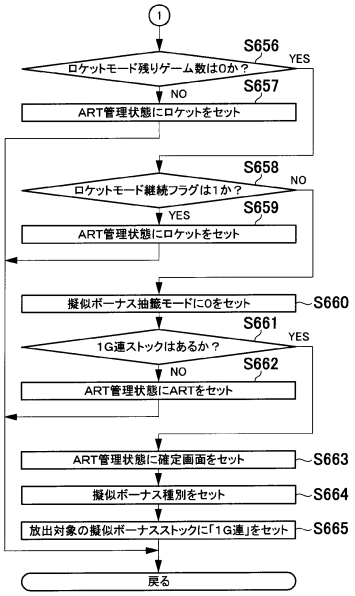
【図２８２】



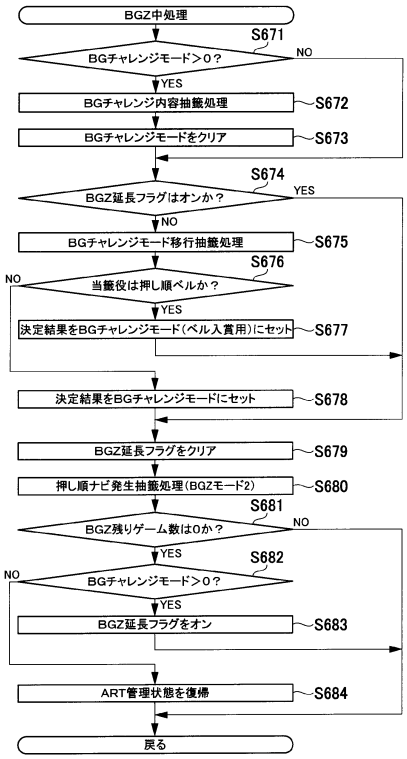
【図２８３】



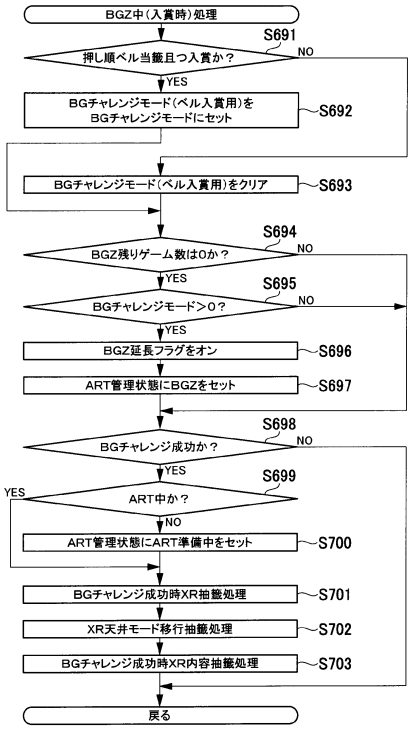
【図２８４】



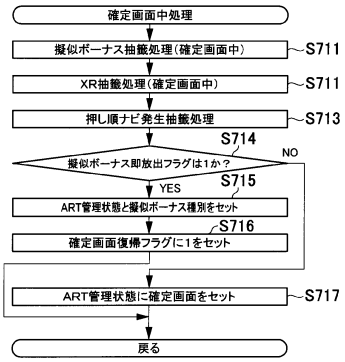
【図２８５】



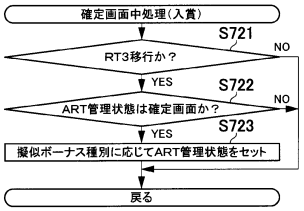
【図２８６】



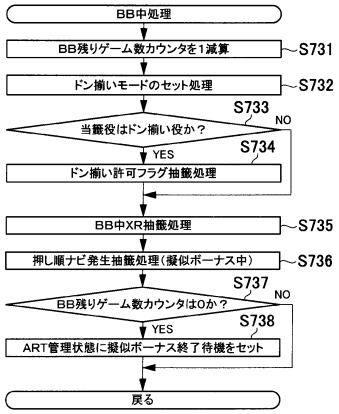
【図２８７】



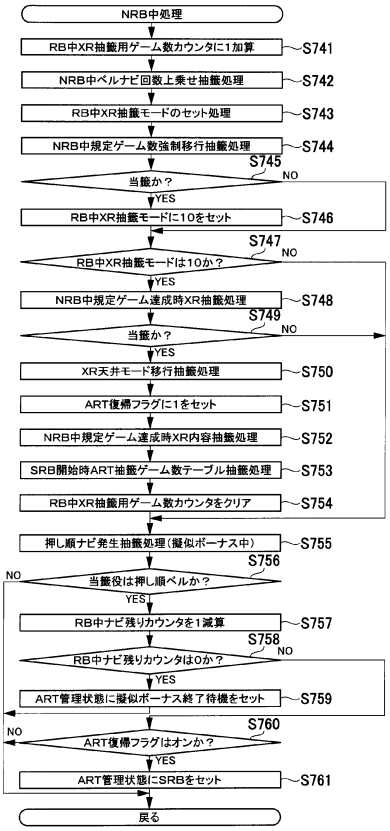
【図２８８】



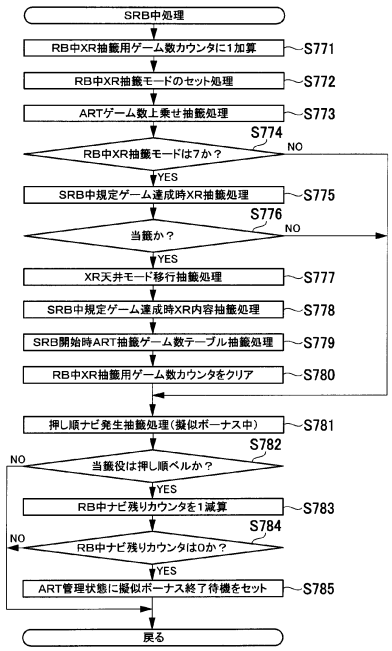
【図２８９】



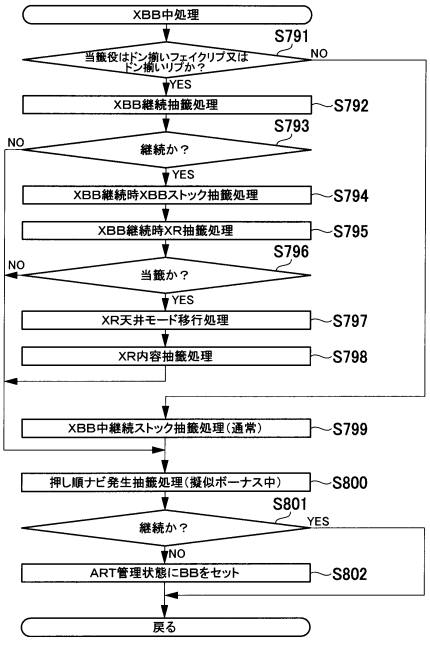
【図２９０】



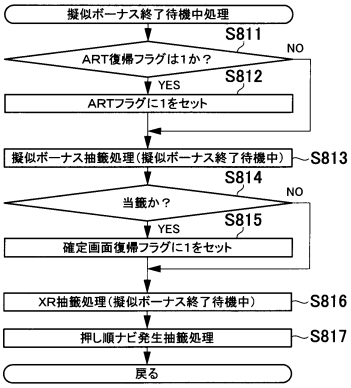
【図２９１】



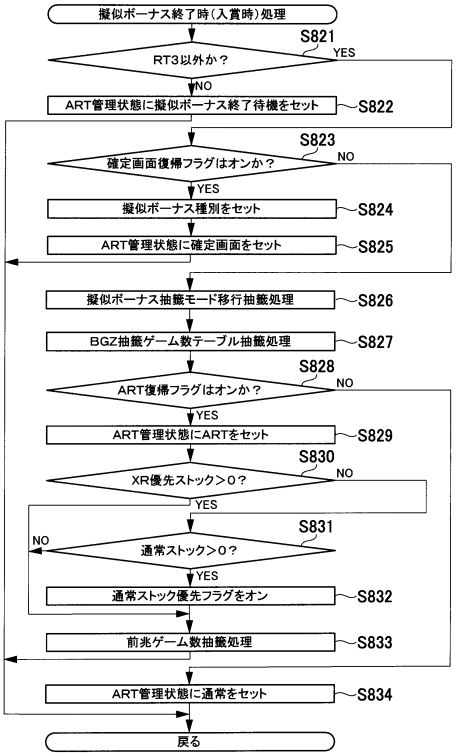
【図２９２】



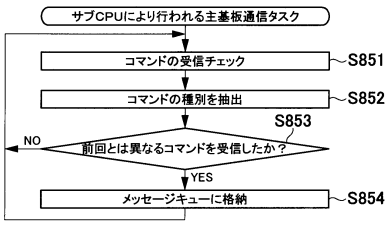
【図２９３】



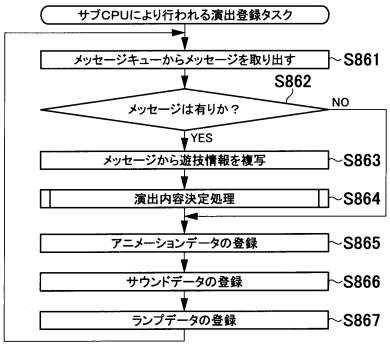
【図２９４】



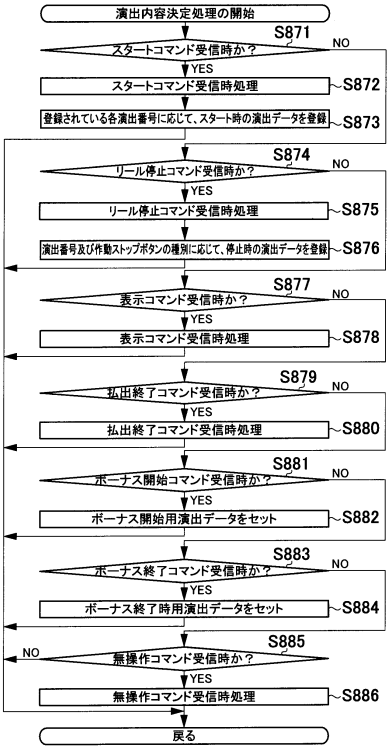
【図２９５】



【図２９６】



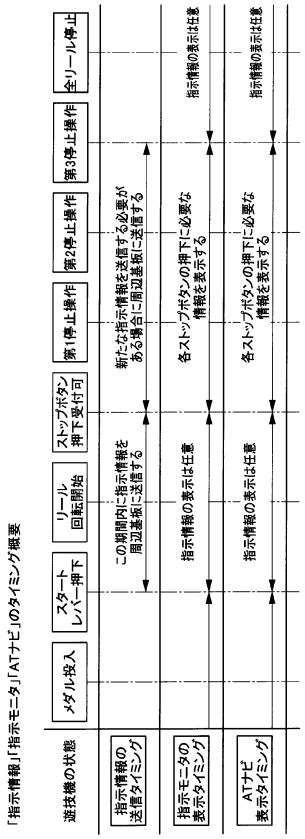
【図２９７】



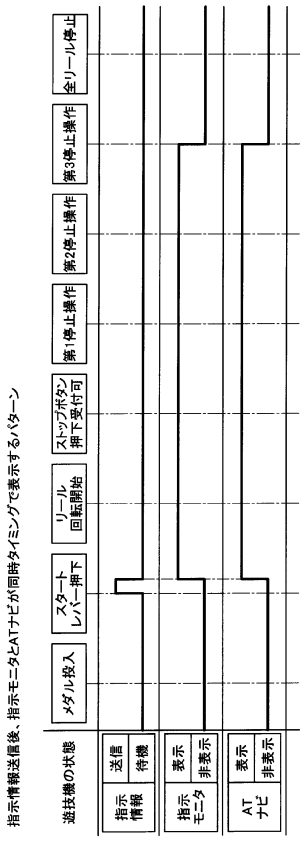
【図２９８】

	指示モニタの表示内容	表示方法	
		払出し枚数表示器6a(7セグ2個)	ベット数表示LED8(3個)
1	指示パターンIDを表示 例)指示パターンID=5	PAY OUT 05 二桁「05」と表示	BET3 BET2 BET1 ● ○ ● 二進「101」と表示
2	停止させるべき図柄位置（目押し指示）を表示 例)左リールの18番「01b」+「18」	PAY OUT 18 「01b」+「18」と表示	
3	条件装置識別IDを表示（十進表示） 例)条件装置識別ID=45	PAY OUT 45 「45」と表示	
4	条件装置識別IDを表示（二進(ビット)表示） 例)条件装置識別ID=45（0101101b）	PAY OUT BIT6 BIT5 BIT1 BIT6 BIT4 BIT2 BIT3 ビット位置 「0101101b」と二進表示	

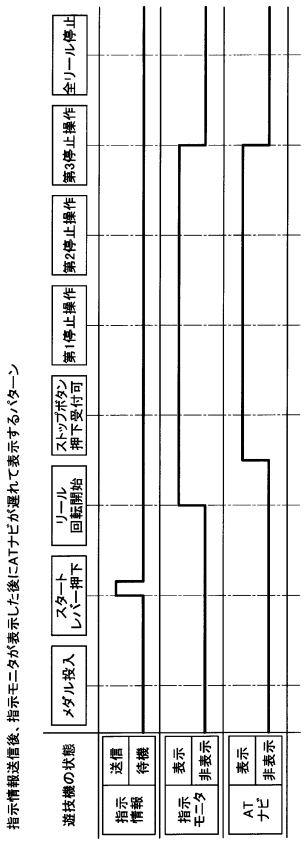
【図２９９】



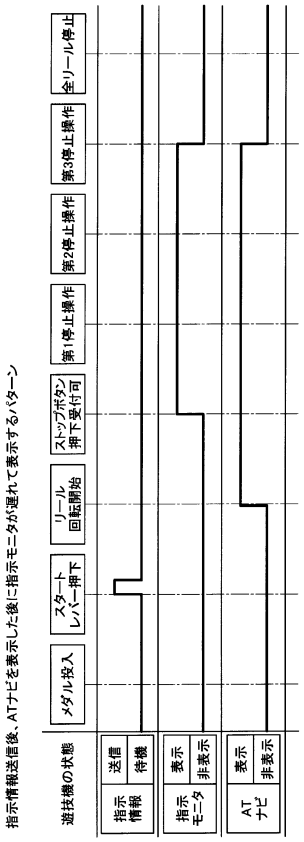
【図３００】



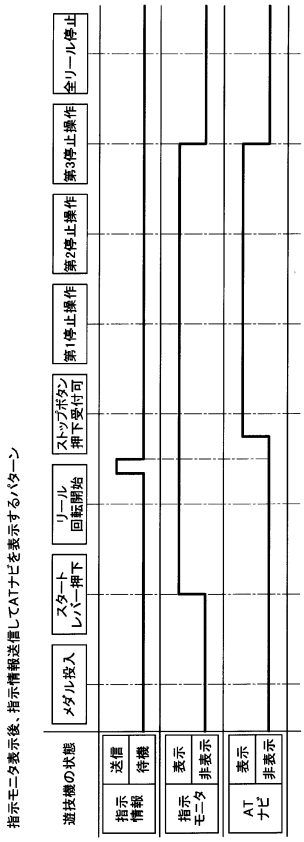
【図３０１】



【図３０２】



【図３０３】



【図３０４】

条件装置作動状態			表示図柄組合せ		
			押順		
条件装置識別ID	名称	抽籤確率	左	中	右
38	左ベル1	5467/65536	9枚役	1枚役A	1枚役B
39	中ベル1	5467/65536	1枚役A	9枚役	1枚役B
40	右ベル1	5467/65536	1枚役A	1枚役B	9枚役

【図３０５】

指示内容	指示パターンID	指示モニタ
指示無し	- or 99	88 or 99
左を指示	1	81
中を指示	2	82
右を指示	3	83
左or中を指示	4	84
左or右を指示	5	85
中or右を指示	6	86

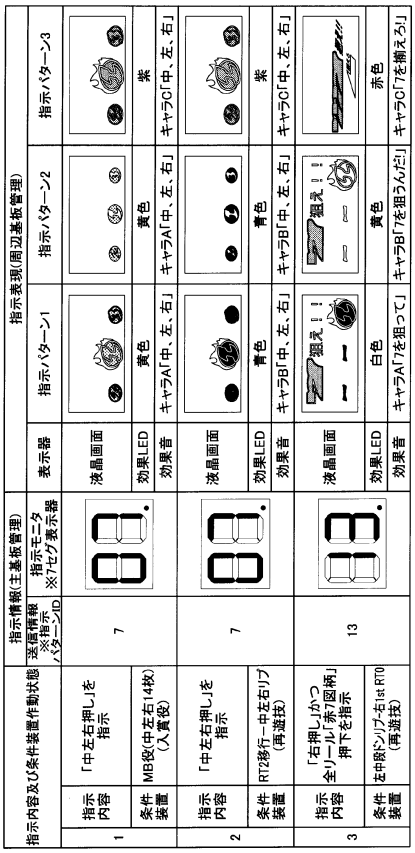
【図３０６】

「指示無し」時の送信（グループ化）手法		主基板が送信する信号					
		非指示発生状態(指示モニタ非表示)			指示発生状態(指示モニタ表示)		
		左ベル1	中ベル1	右ベル1	左ベル1	中ベル1	右ベル1
1	指示パターンIDを送信しない	-	-	-	1	2	3
2	ベルグループ用の指示パターンIDを送信する	99	99	99			

【図３０７】

条件装置作動状態	主基板が管理する指示内容及び周辺基板に送信する情報						
	モニタ非表示	モニタ表示(指示発生状態1)			モニタ表示(指示発生状態2)		
	指示無し	左or中リールに対する第1停止操作	左or右リールに対する第1停止操作	中or右リールに対する第1停止操作	左リールに対する第1停止操作	中リールに対する第1停止操作	右リールに対する第1停止操作
左ベル1	99	4	5	-	1	-	-
中ベル1		4	-	6	-	2	-
右ベル1		-	5	6	-	-	3

【図３０８】



【図３０９】

	指示モニタの表示内容	表示方法	
		指示モニタ6c(7セグ3個)	指示モニタ6d(7セグ1個)
1	指示パターンIDを表示 例)指示パターンID=5	三桁「005」と表示	一桁「5」と表示
2	停止させるべき図柄位置(目押し指示)を表示 例)左リールの18番「01b」+「18」	「1」+「18」と表示	7セグの移動点灯で表示
3	条件装置識別IDを表示(十進表示) 例)条件装置識別ID=45	「045」と表示	7セグの移動点灯で表示
4	条件装置識別IDを表示(二進(ビット)表示) 例)条件装置識別ID=45(0101101b)	「0101101b」と二進表示	「0101101b」と二進表示

【図３１０】

	左リール	中リール	右リール
20	赤チェリー	ブランク	
19			
18			
17	赤7	赤7	赤7
16			
15			
14			
13	青チェリー		
12			ブランク
11			
10			
9	スイカ		
8		スイカ	
7			スイカ
6	黒チェリー		
5			
4			
3			
2			
1			
0	ブランク		

【図３１１】

条件装置作動状態			表示可能な図柄の組み合せ	グループ化(モニタ表示)有無
条件装置識別ID	名称	抽籤確率		
1	赤チェリー(10枚)	4000/65536	赤チェリー ANY ANY	有
2	青チェリー(10枚)	4000/65536	青チェリー ANY ANY	有
3	黒チェリー(10枚)	4000/65536	黒チェリー ANY ANY	有
4	スイカ(5枚)	327/65536	スイカ スイカ スイカ	無
5	チャンス(1枚)	200/65536	ブランク ブランク ブランク	無
6	赤セブン(一種BB)	65/65536	赤7 赤7 赤7 (300枚超過で終了)	無
7	赤セブン&赤チェリー	5/65536	赤7 赤7 赤7 赤チェリー ANY ANY	有
8	赤セブン&青チェリー	5/65536	赤7 赤7 赤7 青チェリー ANY ANY	有
9	赤セブン&黒チェリー	5/65536	赤7 赤7 赤7 黒チェリー ANY ANY	有
10	赤セブン&チャンス	45/65536	赤7 赤7 赤7 ブランク ブランク ブランク	無

【図３１２】

条件装置作動状態			表示図柄組合せ		
			押順		
条件装置識別ID	名称	抽籤確率	左	中	右
1	打順ベル左	4000/65536	8枚役	1枚役A	1枚役A
2	打順ベル中	4000/65536	1枚役B	8枚役	1枚役B
3	打順ベル右	4000/65536	1枚役C	1枚役C	8枚役

【図３１３】

指示内容	指示パターンID	指示モニタ
指示無し	99	99
左ストップボタン押下	1	01
中ストップボタン押下	2	02
右ストップボタン押下	3	03

【図３１４】

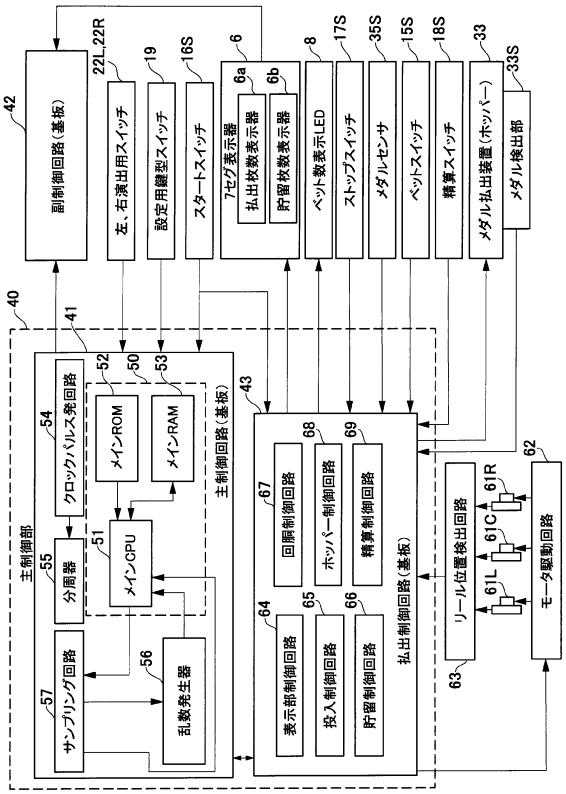
条件装置作動状態	周辺基板に送信する指示情報	フリーズ演出抽籤確率							
		遊技ロック抽籤テーブル(その1)				遊技ロック抽籤テーブル(その2)			
		演出無し	遊技ロック演出A	遊技ロック演出B	遊技ロック演出C	演出無し	遊技ロック演出D	遊技ロック演出E	遊技ロック演出F
不当籤	0	253/256	1/256	1/256	1/256	253/256	1/256	1/256	1/256
打順ベル左	99	226/256	10/256	10/256	10/256	1/256	253/256	1/256	1/256
打順ベル中		226/256	10/256	10/256	10/256	1/256	1/256	253/256	1/256
打順ベル右		226/256	10/256	10/256	10/256	1/256	1/256	1/256	253/256

【図３１５】

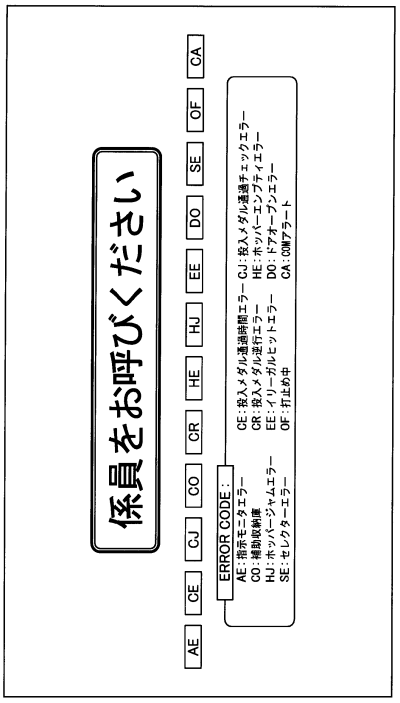
ナビパターン抽籤テーブル

ナビパターン(ナビパターン番号)	抽籤値
1	1024
2	1024
3	1024
4	1024
5	1024
6	1024
7	1024
8	1024
9	1024
10	1024
11	1024
12	1024
13	1024
14	1024
15	1024
16	1024
17	1024
18	1024
19	1024
20	1024
21	1024
22	1024
23	1024
24	1024
25	1024
26	1024
27	1024
28	1024
29	1024
30	1024
31	1024
32	1024

【図３１６】



【図３１７】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１４－１５０８８１（ＪＰ，Ａ）
特許第５７１６９８４（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１６－１８９８６３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－２５５０８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－００４８１８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１５２２９０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４