

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6100219号
(P6100219)

(45) 発行日 平成29年3月22日(2017.3.22)

(24) 登録日 平成29年3月3日(2017.3.3)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 228 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-173248 (P2014-173248) (22) 出願日 平成26年8月27日 (2014.8.27) (65) 公開番号 特開2016-47151 (P2016-47151A) (43) 公開日 平成28年4月7日 (2016.4.7) 審査請求日 平成28年3月4日 (2016.3.4)</p>	<p>(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 伊藤 裕之 東京都江東区有明3丁目7番26号 審査官 太田 恒明</p>
--	---

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、
 音を出力する第1の音出力手段と第2の音出力手段を含む少なくとも2つの音出力手段と、
 前記音出力手段からの音の出力を制御する音出力制御手段と、
 前記内部当籤役決定手段によって特定の内部当籤役が決定されるときに遊技者に所定の特典を与える図柄の組合せを前記複数の表示列に跨る判定ライン上に表示するための情報を前記音出力手段から出力されるナビ音によって報知する報知手段と、
 前記特定の内部当籤役が決定されたときに前記報知手段に報知を行わせる所定の単位遊技数の報知可能遊技を開始するか否かを決定する報知決定手段と、

10

20

前記報知可能遊技において、前記音出力手段から楽曲音を出力させる楽曲音出力手段と、を備え、

前記音出力制御手段は、前記楽曲音の出力と前記ナビ音の出力が、同時に行われる場合は、前記第1の音出力手段から出力される前記ナビ音の音量を、前記第2の音出力手段から出力される前記ナビ音の音量よりも小さく設定し、前記第1の音出力手段から出力される前記楽曲音の音量を、前記第2の音出力手段から出力される前記楽曲音の音量と等しく、設定する

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【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配さ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。

20

【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。

30

【0004】

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の作動が挙げられる。また、この特典として、特定の小役の成立を可能とするストップボタンの押し順をパチスロに設けられたスピーカから出力する音で報知するアシストタイム（以下、「AT」という。また、押し順の報知に係る音を「ナビボイス音」という。）の作動が挙げられる。

【0005】

また、特許文献1には、遊技の演出として、スピーカから楽曲を出力する遊技機が記載されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2004-81480号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかし、上記のようなパチスロにおいて、ATの作動時に、スピーカから楽曲を出力する演出を採用した場合、ナビボイス音と楽曲が重複してスピーカから出力されるので、楽曲の聞き取りが困難になることが考えられる。このため、音による演出の効果が低減し、

50

これに伴い、遊技の興趣が低減する虞がある。

【 0 0 0 8 】

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、音による演出の効果を高めて、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

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。

【 0 0 1 0 】

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 3 5 S）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 1 6 S）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 3 L , 3 C , 3 R 及び 3 つのステッピングモータ 6 1 L , 6 1 C , 6 1 R）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 1 7 S）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、

音を出力する第 1 の音出力手段と第 2 の音出力手段を含む少なくとも 2 つの音出力手段（例えば、後述の上左スピーカ 2 0 A、上右スピーカ 2 0 B、下左スピーカ 2 0 C、下右スピーカ 2 0 D）と、

前記音出力手段からの音の出力を制御する音出力制御手段（例えば、後述のサブ CPU 8 1）と、

前記内部当籤役決定手段によって特定の内部当籤役が決定されるときに遊技者に所定の特典（例えば、後述のメダルの払い出し、再遊技の作動、R T など遊技者に有利な状態への移行）を与える図柄の組合せを前記複数の表示列に跨る判定ライン上に表示するための情報を前記音出力手段から出力されるナビ音（例えば、後述のナビボイス音）によって報知する報知手段（例えば、後述の上左スピーカ 2 0 A、上右スピーカ 2 0 B、下左スピーカ 2 0 C、下右スピーカ 2 0 D）と、

前記特定の内部当籤役が決定されたときに前記報知手段に報知を行わせる所定の単位遊技数の報知可能遊技（例えば、後述の A R T 状態の遊技や擬似ボーナスの遊技）を開始するか否かを決定する報知決定手段（例えば、後述のサブ CPU 8 1）と、

前記報知可能遊技において、前記音出力手段から楽曲音を出力させる楽曲音出力手段（例えば、後述のサブ CPU 8 1 による演出制御タスク及びサウンド制御処理）と、を備え、

前記音出力制御手段は、前記楽曲音の出力と前記ナビ音の出力が、同時に行われる場合は、前記第 1 の音出力手段から出力される前記ナビ音の音量を、前記第 2 の音出力手段から出力される前記ナビ音の音量よりも小さく設定し、前記第 1 の音出力手段から出力される前記楽曲音の音量を、前記第 2 の音出力手段から出力される前記楽曲音の音量と等しく、設定する

遊技機。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

上記構成の本発明の遊技機によれば、音による演出の効果を高めて、遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 0 1 2 】

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

【図 2】本発明の一実施形態における遊技機の外觀構造を示す斜視図である。

【図 3】本発明の一実施形態における遊技機の液晶表示装置付近の概略正面構成図である。

。

【図 4】本発明の一実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。

【図 5】本発明の一実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。

【図 6】本発明の一実施形態における副制御回路の内部構成を示すブロック図である。

【図 7】本発明の一実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図 8】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その 1）の一例を示す図である。

10

る。

【図 9】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その 2）の一例を示す図である。

る。

【図 10】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その 3）の一例を示す図である。

ある。

【図 11】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その 4）の一例を示す図である。

ある。

【図 12】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その 5）の一例を示す図である。

ある。

【図 13】本発明の一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。

20

ある。

【図 14】本発明の一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。

ある。

【図 15】本発明の一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。

ある。

【図 16】本発明の一実施形態におけるボーナス作動時テーブルの一例を示す図である。

【図 17】本発明の一実施形態における R T 遷移テーブルの一例を示す図である。

【図 18】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブル決定テーブルの一例を示す図である。

ある。

【図 19】本発明の一実施形態における一般遊技状態用内部抽籤テーブル（R T 0）の一例を示す図である。

30

例を示す図である。

【図 20】本発明の一実施形態における R T 1 用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

。

【図 21】本発明の一実施形態における R T 2 用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

。

【図 22】本発明の一実施形態における R T 3 用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

。

【図 23】本発明の一実施形態における R T 4 用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

。

【図 24】本発明の一実施形態における C B 用内部抽籤テーブル（R T 0）の一例を示す

40

図である。

【図 25】本発明の一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】本発明の一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】本発明の一実施形態における回胴停止用番号選択テーブルの一例を示す図である。

る。

【図 28】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定テーブルの一例を示す図である。

る。

【図 29】本発明の一実施形態における順押し時第 1 停止用停止テーブルの一例を示す図

50

である。

【図30】本発明の一実施形態における順押し時制御変更テーブルの一例を示す図である。

【図31】本発明の一実施形態における順押し時第2・第3停止用停止テーブルの一例を示す図である。

【図32】本発明の一実施形態における変則押し時停止テーブルの一例を示す図である。

【図33】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブル選択テーブルの一例を示す図である。

【図34】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブルの一例を示す図である。

【図35】本発明の一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。

10

【図36】本発明の一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】本発明の一実施形態における図柄対応入賞作動フラグデータテーブルの一例を示す図である。

【図38】本発明の一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】本発明の一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】本発明の一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。

20

【図41】本発明の一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】本発明の一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】本発明の一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】本発明の一実施形態における表示役格納領域の一例を示す図である。

【図45】本発明の一実施形態における遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。

【図46】本発明の一実施形態における作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。

30

【図47】本発明の一実施形態における押下順序格納領域の一例を示す図である。

【図48】本発明の一実施形態における図柄コード格納領域の一例を示す図である。

【図49】本発明の一実施形態における引込優先順位データ格納領域の一例を示す図である。

【図50】本発明の一実施形態における当籤役と停止順序との対応表(非MB中)を示す図である。

【図51】本発明の一実施形態における当籤役と停止順序との対応表(MB中)を示す図である。

【図52】本発明の一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。

40

【図53】本発明の一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54】本発明の一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55】本発明の一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56】本発明の一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57】本発明の一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。

50

【図58】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その4）の一例を示す図である。

【図59】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その5）の一例を示す図である。

【図60】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（通常）テーブル（その6）の一例を示す図である。

【図61】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（ART中）テーブル（その1）の一例を示す図である。

【図62】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（ART中）テーブル（その2）の一例を示す図である。

10

【図63】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（ART中）テーブル（その3）の一例を示す図である。

【図64】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（ART中）テーブル（その4）の一例を示す図である。

【図65】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（ART中）テーブル（その5）の一例を示す図である。

【図66】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（ART中）テーブル（その6）の一例を示す図である。

【図67】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブルの一例を示す図である。

20

【図68】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（疑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69】本発明の一実施形態における疑似ボーナス抽籤（ロケット中）テーブルの一例を示す図である。

【図70】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（通常）テーブルの一例を示す図である。

【図71】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（ART）テーブル（その1）の一例を示す図である。

【図72】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（ART）テーブル（その2）の一例を示す図である。

30

【図73】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（ART準備中）テーブルの一例を示す図である。

【図74】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（確定画面中）テーブルの一例を示す図である。

【図75】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（BB中）テーブル（その1）の一例を示す図である。

【図76】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（BB中）テーブル（その2）の一例を示す図である。

【図77】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（BB中）テーブル（その3）の一例を示す図である。

40

【図78】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（BB中）テーブル（その4）の一例を示す図である。

【図79】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（BB中）テーブル（その5）の一例を示す図である。

【図80】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（BB中）テーブル（その6）の一例を示す図である。

【図81】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（BB中）テーブル（その7）の一例を示す図である。

【図82】本発明の一実施形態におけるXR抽籤（BB中）テーブル（その8）の一例を示す図である。

50

【図 8 3】本発明の一実施形態における X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 9) の一例を示す図である。

【図 8 4】本発明の一実施形態における X R 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 8 5】本発明の一実施形態における X R 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 8 6】本発明の一実施形態における X R 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 8 7】本発明の一実施形態における X R 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。

10

【図 8 8】本発明の一実施形態における X R 抽籤 (N R B 中規定ゲーム達成時) テーブルの一例を示す図である。

【図 8 9】本発明の一実施形態における X R 抽籤 (S R B 中規定ゲーム達成時) テーブルの一例を示す図である。

【図 9 0】本発明の一実施形態における X R 抽籤 (X B B 継続時) テーブルの一例を示す図である。

【図 9 1】本発明の一実施形態における X R 抽籤 (B G チャレンジ成功時) テーブルの一例を示す図である。

【図 9 2】本発明の一実施形態における B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 1) の一例を示す図である。

20

【図 9 3】本発明の一実施形態における B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 2) の一例を示す図である。

【図 9 4】本発明の一実施形態における B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 3) の一例を示す図である。

【図 9 5】本発明の一実施形態における N R B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブルの一例を示す図である。

【図 9 6】本発明の一実施形態における S R B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブルの一例を示す図である。

【図 9 7】本発明の一実施形態における B B 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。

30

【図 9 8】本発明の一実施形態における B B 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 9 9】本発明の一実施形態における B B 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 1 0 0】本発明の一実施形態における B B 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 1 0 1】本発明の一実施形態における B B 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 1 0 2】本発明の一実施形態における B B 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。

40

【図 1 0 3】本発明の一実施形態における B B 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 1 0 4】本発明の一実施形態における B B 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 1 0 5】本発明の一実施形態における B B 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 1 0 6】本発明の一実施形態における X B B 継続抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 7】本発明の一実施形態における X B B 継続時 X B B ストックテーブルの一例を示す図である。

50

【図108】本発明の一実施形態における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109】本発明の一実施形態におけるNRB中ナビ上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図110】本発明の一実施形態におけるNRB強制短縮抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図111】本発明の一実施形態における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112】本発明の一実施形態における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。

10

【図113】本発明の一実施形態における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114】本発明の一実施形態における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115】本発明の一実施形態における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116】本発明の一実施形態における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117】本発明の一実施形態における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。

20

【図118】本発明の一実施形態における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119】本発明の一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120】本発明の一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121】本発明の一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122】本発明の一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。

30

【図123】本発明の一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124】本発明の一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125】本発明の一実施形態におけるXR内容抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図126】本発明の一実施形態における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127】本発明の一実施形態における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128】本発明の一実施形態におけるXR追加上乗せテーブルの一例を示す図である。

40

【図129】本発明の一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130】本発明の一実施形態におけるXR継続抽籤テーブル(その1)の一例を示す図である。

【図131】本発明の一実施形態におけるXR継続抽籤テーブル(その2)の一例を示す図である。

【図132】本発明の一実施形態におけるXR継続抽籤テーブル(その3)の一例を示す図である。

【図133】本発明の一実施形態におけるXR継続抽籤テーブル(その4)の一例を示す

50

図である。

【図134】本発明の一実施形態におけるXR継続抽籤テーブル(その5)の一例を示す図である。

【図135】本発明の一実施形態におけるXR継続抽籤テーブル(その6)の一例を示す図である。

【図136】本発明の一実施形態におけるXR継続抽籤テーブル(その7)の一例を示す図である。

【図137】本発明の一実施形態における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138】本発明の一実施形態における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。 10

【図139】本発明の一実施形態における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140】本発明の一実施形態における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141】本発明の一実施形態における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142】本発明の一実施形態における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143】本発明の一実施形態における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。 20

【図144】本発明の一実施形態における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145】本発明の一実施形態における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146】本発明の一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147】本発明の一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148】本発明の一実施形態におけるART終了時ループ抽籤テーブルの一例を示す図である。 30

【図149】本発明の一実施形態における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150】本発明の一実施形態におけるBGZストック抽籤(ART中)テーブルの一例を示す図である。

【図151】本発明の一実施形態における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152】本発明の一実施形態における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153】本発明の一実施形態における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。 40

【図154】本発明の一実施形態における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155】本発明の一実施形態における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156】本発明の一実施形態における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157】本発明の一実施形態における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158】本発明の一実施形態におけるBGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル(そ 50

の 8) の一例を示す図である。

【図 1 5 9】本発明の一実施形態における B G Z 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 1 6 0】本発明の一実施形態における B G Z 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル (その 1 0) の一例を示す図である。

【図 1 6 1】本発明の一実施形態における B G Z 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル (その 1 1) の一例を示す図である。

【図 1 6 2】本発明の一実施形態における B G Z 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル (その 1 2) の一例を示す図である。

【図 1 6 3】本発明の一実施形態における B G Z 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル (その 1 3) の一例を示す図である。

10

【図 1 6 4】本発明の一実施形態における B G Z 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル (その 1 4) の一例を示す図である。

【図 1 6 5】本発明の一実施形態における B G Z 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル (その 1 5) の一例を示す図である。

【図 1 6 6】本発明の一実施形態における B G 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 1 6 7】本発明の一実施形態における B G 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 1 6 8】本発明の一実施形態における B G 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。

20

【図 1 6 9】本発明の一実施形態における B G 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 1 7 0】本発明の一実施形態における B G 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 1 7 1】本発明の一実施形態における B G 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 1 7 2】本発明の一実施形態における B G 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 1 7 3】本発明の一実施形態における B G 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。

30

【図 1 7 4】本発明の一実施形態における B G 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 1 7 5】本発明の一実施形態における B G 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 1 7 6】本発明の一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 1 7 7】本発明の一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 1 7 8】本発明の一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。

40

【図 1 7 9】本発明の一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 1 8 0】本発明の一実施形態における押し順ナビ抽籤 (A R T) テーブル (その 1) の一例を示す図である。

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

【図 1 8 2】本発明の一実施形態における押し順ナビ抽籤 (A R T) テーブル (その 3) の一例を示す図である。

【図 1 8 3】本発明の一実施形態における押し順ナビ抽籤 (A R T) テーブル (その 4)

50

の一例を示す図である。

【図184】本発明の一実施形態における押し順ナビ抽籤（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185】本発明の一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186】本発明の一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187】本発明の一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188】本発明の一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。 10

【図189】本発明の一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190】本発明の一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191】本発明の一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192】本発明の一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193】本発明の一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。 20

【図194】本発明の一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195】本発明の一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196】本発明の一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197】本発明の一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198】本発明の一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。 30

【図199】本発明の一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200】本発明の一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201】本発明の一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202】本発明の一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203】本発明の一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。 40

【図204】本発明の一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205】本発明の一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206】本発明の一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207】本発明の一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208】本発明の一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 50

1) の一例を示す図である。

【図209】本発明の一実施形態における押し順ナビ抽籤（演出状態1）テーブル（その2）の一例を示す図である。

【図210】本発明の一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211】本発明の一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212】本発明の一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213】本発明の一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。

10

【図214】本発明の一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215】本発明の一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216】本発明の一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217】本発明の一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218】本発明の一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。

20

【図219】本発明の一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220】本発明の一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221】本発明の一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222】本発明の一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223】本発明の一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。

30

【図224】本発明の一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225】本発明の一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226】本発明の一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227】本発明の一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228】本発明の一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。

40

【図229】本発明の一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230】本発明の一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231】本発明の一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232】本発明の一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233】本発明の一実施形態における前兆ゲーム数抽籤（ART中）テーブル（その

50

2) の一例を示す図である。

【図234】本発明の一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235】本発明の一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236】本発明の一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237】本発明の一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238】本発明の一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。

10

【図239】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路の処理例を示すメインフローチャートである。

【図240】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図241】本発明の一実施形態における内部抽籤処理の一例を示すフローチャートである。

【図242】本発明の一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243】本発明の一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。

20

【図244】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤処理の一例を示すフローチャートである。

【図245】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図246】本発明の一実施形態における引込優先順位格納処理の一例を示すフローチャートである。

【図247】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブル選択処理の一例を示すフローチャートである。

【図248】本発明の一実施形態における図柄コード格納処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図249】本発明の一実施形態におけるリール停止制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図250】本発明の一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251】本発明の一実施形態における滑り駒数決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図252】本発明の一実施形態における第2・第3停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図253】本発明の一実施形態におけるライン変更ビットチェック処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図254】本発明の一実施形態におけるラインマスクデータ変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図255】本発明の一実施形態における優先引込制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図256】本発明の一実施形態における制御変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図257】本発明の一実施形態における第2停止後制御変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図258】本発明の一実施形態におけるRT制御処理の一例を示すフローチャートであ

50

る。

【図259】本発明の一実施形態におけるボーナス終了チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図260】本発明の一実施形態における遊技終了時演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図261】本発明の一実施形態におけるボーナス作動チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図262】本発明の一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263】本発明の一実施形態におけるスタートコマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図264】本発明の一実施形態における表示コマンド受信時処理の一例を示すフローチャートである。

【図265】本発明の一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266】本発明の一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267】本発明の一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268】本発明の一実施形態におけるART準備中処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図269】本発明の一実施形態における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270】本発明の一実施形態におけるART中処理（その1）の一例を示すフローチャートである。

【図271】本発明の一実施形態におけるART中処理（その2）の一例を示すフローチャートである。

【図272】本発明の一実施形態におけるART中処理（その3）の一例を示すフローチャートである。

【図273】本発明の一実施形態におけるXR放出時処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図274】本発明の一実施形態における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275】本発明の一実施形態におけるART中処理（入賞）の一例を示すフローチャートである。

【図276】本発明の一実施形態におけるXR中処理（その1）の一例を示すフローチャートである。

【図277】本発明の一実施形態におけるXR中処理（その2）の一例を示すフローチャートである。

【図278】本発明の一実施形態におけるXR中処理（その3）の一例を示すフローチャートである。

40

【図279】本発明の一実施形態におけるXR中処理（入賞）の一例を示すフローチャートである。

【図280】本発明の一実施形態におけるXRC中処理の一例を示すフローチャートである。

【図281】本発明の一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282】本発明の一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283】本発明の一実施形態におけるBGZ中処理の一例を示すフローチャートであ

50

る。

【図 2 8 4】本発明の一実施形態における B G Z 中（入賞時）処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】本発明の一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 2 8 6】本発明の一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 2 8 7】本発明の一実施形態における B B 中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8 8】本発明の一実施形態における N R B 中処理の一例を示すフローチャートである。 10

【図 2 8 9】本発明の一実施形態における S R B 中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 0】本発明の一実施形態における X B B 中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 1】本発明の一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 2 9 2】本発明の一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 2 9 3】本発明の一実施形態におけ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。 20

【図 2 9 4】本発明の一実施形態における演出制御タスクの一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 5】本発明の一実施形態における演出内容決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 6】本発明の一実施形態におけるサウンド制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9 7】本発明の一実施形態における擬似ボーナス及びアシストタイムの遊技中に出力される音を説明する図である。

【図 2 9 8】本発明の一実施形態における特定の擬似ボーナスの遊技中に出力される音を説明する図である。 30

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の一実施形態を示す遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、特定の小役の成立をランプや液晶表示部に表示される画像やスピーカから出力される音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。 40

【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。 50

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

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。

10

【 0 0 1 8 】

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（190 msec又は75 msec）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190 msec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75 msecである場合には、最大滑り駒数を図柄1個分に定める。

20

【 0 0 1 9 】

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、190 msec（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75 msec（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。

30

【 0 0 2 0 】

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。

【 0 0 2 1 】

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。

40

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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

50

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。

【 0 0 2 4 】

< 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。

【 0 0 2 5 】

[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。

【 0 0 2 6 】

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 2 a と、キャビネット 2 a に対して開閉可能に取り付けられたフロントドア 2 b とを有する。

【 0 0 2 7 】

キャビネット 2 a 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 を運搬するとき作業者の手がこの把手 7 にかける。

【 0 0 2 8 】

キャビネット 2 a 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 3 L, 3 C, 3 R（変動表示手段）が設けられ、該3つのリール 3 L, 3 C, 3 R は横方向（リールの回転方向と直交する方向）に一直列に配置される。以下、リール 3 L, 3 C, 3 R を、それぞれ左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R 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。

【 0 0 2 9 】

フロントドア 2 b 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 2 a 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。

【 0 0 3 0 】

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 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R 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 4 L, 4 C, 4 R を含む表示部（表示画面）11 a を備える。本実施形態では、3つの表示窓 4 L, 4 C, 4 R を含む表示部 11 a の全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【 0 0 3 1 】

3つの表示窓 4 L, 4 C, 4 R 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 4 L, 4 C, 4 R 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 4 L, 4 C, 4 R 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。

【 0 0 3 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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）と、上左スピーカ20A、上右スピーカ20Bが設けられる。

【0035】

20

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「ピ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。

30

【0037】

上左スピーカ20Aは、遊技者側から見て、装飾枠101の左下角部に設けられる。上右スピーカ20Bは、遊技者側から見て、装飾枠101の右下角部に設けられる。上左スピーカ20A、上右スピーカ20Bは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の演出に係る音を出力する。

【0038】

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。

【0039】

40

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。

【0040】

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

50

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転させる。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 の一方を回転させてもよいし、左扉 188 及び右扉 189 の両方を回転させてもよい。

【0041】

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。

10

【0042】

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、所定枚数を越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）。

【0043】

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、清算ボタン 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。

20

【0044】

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。

【0045】

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）、パチスロ 1 の内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数という）等の情報をデジタル表示する。

30

【0046】

ドア本体 9 の下部には、メダル払出口 24、メダル受皿 25、下左スピーカ 20C、下右スピーカ 20D 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。

【0047】

下左スピーカ 20C は、遊技者から見てドア本体 9 の左下部に設けられる。また、下右スピーカ 20D は、遊技者から見てドア本体 9 の右下部に設けられる。下左スピーカ 20C 及び下右スピーカ 20D は、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。

40

【0048】

以上のように、本実施形態のパチスロ 1 は、上左スピーカ 20A、上右スピーカ 20B、下左スピーカ 20C 及び下右スピーカ 20D の合計 4つのスピーカを有している。また、これら上左スピーカ 20A、上右スピーカ 20B、下左スピーカ 20C 及び下右スピーカ 20D の出力系統すなわちチャンネル CH1, CH2, CH3, CH4（図 6 参照）は、それぞれ異なっている。チャンネル CH1 は、入力されたサウンドデータを変換したアナログ信号を、上左スピーカ 20A に、出力し、チャンネル CH2 は、入力されたサウンドデータを変換したアナログ信号を、上右スピーカ 20B に、出力する。また、チャンネル CH3 は、入力されたサウンドデータを変換したアナログ信号を、下左スピーカ 20C

50

に、出力し、下右チャンネルCH4は、入力されたサウンドデータを変換したアナログ信号を、スピーカ20Dに、出力する。したがって、上左スピーカ20A、上右スピーカ20B、下左スピーカ20C及び下右スピーカ20Dから、それぞれ異なる内容の音を出力することが可能となっている。例えば上左スピーカ20Aからはナビボイス音を出力しているときに、下左スピーカ20Cからは楽曲を出力することができる。なお、上左スピーカ20A、上右スピーカ20B、下左スピーカ20C及び下右スピーカ20Dから、同じ内容の音を出力することも可能である。

【0049】

[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。

10

【0050】

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

【0051】

キャビネット2a内の上部付近には、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、各リールの回転及び停止、入賞の有無の判定等の、パチスロ1における遊技の主な動作及び該動作間の流れを制御する回路である。なお、主制御回路41の具体的な構成は後で詳述する。

20

【0052】

キャビネット2a内の中央部付近には、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rを含むリールユニットが設けられる。なお、図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。

【0053】

キャビネット2a内の下部付近には、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。

30

【0054】

フロントドア2bの裏面側（表示画面側とは反対側）の上部付近には、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。

【0055】

さらに、フロントドア2bの裏面側の略中央部付近には、セレクト35が設けられる。セレクト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、セレクト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。

40

【0056】

<パチスロが備える回路の構成>

次に、パチスロ1が備える回路の構成について、図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。

【0057】

パチスロ1は、図5に示すように、主制御回路41、副制御回路42、及び、これらの

50

回路と電氣的に接続される周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【 0 0 5 8 】

[主制御回路]

主制御回路 4 1 は、主に、回路基板（主基板 3 1）上に実装されたマイクロコンピュータ 5 0 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 4 1 は、クロックパルス発生回路 5 4、分周器 5 5、乱数発生器 5 6、サンプリング回路 5 7、表示部駆動回路 6 4、ホッパー駆動回路 6 5、及び、払出完了信号回路 6 6 を含む。

【 0 0 5 9 】

マイクロコンピュータ 5 0 は、メイン CPU（Central Processing Unit）5 1、メイン ROM（Read Only Memory）5 2 及びメイン RAM（Random Access Memory）5 3 を備える。

10

【 0 0 6 0 】

メイン ROM 5 2 には、メイン CPU 5 1 により実行される各種処理の制御プログラム、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路 4 2 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 RAM 5 3 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。

【 0 0 6 1 】

メイン CPU 5 1 には、クロックパルス発生回路 5 4、分周器 5 5、乱数発生器 5 6 及びサンプリング回路 5 7 が接続される。クロックパルス発生回路 5 4 及び分周器 5 5 は、クロックパルスを発生（生成）する。そして、メイン CPU 5 1 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 5 6 は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）を発生する。そして、サンプリング回路 5 7 は、発生された乱数の中から 1 つの値を抽出する。

20

【 0 0 6 2 】

マイクロコンピュータ 5 0 の入力ポートには、各種スイッチ及び各種センサ等が接続される。メイン CPU 5 1 は、各種スイッチ等からの入力信号を受けて、ステッピングモータ 6 1 L、6 1 C、6 1 R 等の周辺装置の動作を制御する。

【 0 0 6 3 】

ストップスイッチ 1 7 S（停止操作検出手段）は、左ストップボタン 1 7 L、中ストップボタン 1 7 C 及び右ストップボタン 1 7 R のそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。スタートスイッチ 1 6 S（開始操作検出手段）は、スタートレバー 1 6 が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。精算スイッチ 1 8 S は、精算ボタンが遊技者により押されたことを検出する。また、ベットスイッチ 1 5 S は、ベットボタン（MAXベットボタン 1 5 A 又は 1 B E T ボタン 1 5 B）が遊技者により押されたことを検出する。

30

【 0 0 6 4 】

メダルセンサ 3 5 S（投入操作検出手段）は、メダル投入口 1 4 に投入されたメダルがセレクト 3 5 内を通過したことを検出する。

【 0 0 6 5 】

また、マイクロコンピュータ 5 0 により動作が制御される周辺装置としては、3 つのステッピングモータ 6 1 L、6 1 C、6 1 R（変動表示手段）、7 セグ表示器 6 及びホッパー 3 3 がある。また、マイクロコンピュータ 5 0 の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための駆動回路が接続される。具体的には、モータ駆動回路 6 2、表示部駆動回路 6 4 及びホッパー駆動回路 6 5 がマイクロコンピュータ 5 0 の出力ポートに接続される。

40

【 0 0 6 6 】

モータ駆動回路 6 2 は、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R 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 6 1 L、6 1 C、6 1 R の駆動を制御する。リール位置検出回路 6 3 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

50

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 6 3 は、マイクロコンピュータ 5 0 の入力ポートに接続され、検出結果をマイクロコンピュータ 5 0 に出力する。

【 0 0 6 7 】

3 つのステッピングモータ 6 1 L , 6 1 C , 6 1 R 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。

【 0 0 6 8 】

メイン CPU 5 1 は、各リールのリールインデックスを検出してから対応するステッピングモータに対してパルスが出力された回数をカウントすることによって、各リールの回転角度（具体的には、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。

【 0 0 6 9 】

ここで、各リールの回転角度の管理手法を具体的に説明する。各ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メイン RAM 5 3 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 1 6 回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数されるごとに、メイン RAM 5 3 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 6 3 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。

【 0 0 7 0 】

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。

【 0 0 7 1 】

表示部駆動回路 6 4 は、7 セグ表示器 6 の動作を制御する。ホッパー駆動回路 6 5 は、ホッパー 3 3 の動作を制御する。また、払出完了信号回路 6 6 は、ホッパー 3 3 に設けられたメダル検出部 3 3 S が行うメダルの検出を管理し、ホッパー 3 3 から外部に排出されたメダルが所定の払出枚数に達したか否かをチェックする。なお、払出完了信号回路 6 6 は、マイクロコンピュータ 5 0 の入力ポートに接続され、チェック結果をマイクロコンピュータ 5 0 に出力する。

【 0 0 7 2 】

[副制御回路]

図 5 及び図 6 に示すように、副制御回路 4 2 は、主制御回路 4 1 と電気的に接続され、主制御回路 4 1 から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路 4 2 は、基本的には、図 6 に示すように、サブ CPU 8 1、サブ ROM 8 2、サブ RAM 8 3、レンダリングプロセッサ 8 4、描画用 RAM 8 5、及び、ドライバ 8 6 を含む。さらに、副制御回路 4 2 は、DSP (Digital Signal Processor) 9 0、オーディオ RAM 9 1、D/A (Analog to Digital) 変換器 9 2、アンプ 9 3、中央可動ユニット駆動回路 9 6、左可動ユニット駆動回路 9 7、右可動ユニット駆動回路 9 8、及び、回転灯駆動回路 9 9 を含む。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 8 1 が実行する各種制御プログラムが記憶される。なお、プログラム記憶領域に格納される制御プログラムには、例えば、主制御回路 4 1 との通信を制御するための主基板通信タスク（図 2 9 3 参照）、演出用乱数値を抽出して

10

20

30

40

50

演出内容（演出データ）の決定及び演出の制御を行うための演出制御タスク（図294参照）、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（図294におけるS855のアニメーション制御処理）、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（図294におけるS857のランプ制御処理）、上左スピーカ20A、上右スピーカ20B、下左スピーカ20C及び下右スピーカ20Dによる音の出力を制御するための音声制御タスク（図294におけるS856のサウンド制御処理、図296参照）等のプログラムが含まれる。

【0075】

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-Background Music）や効果音等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。

10

【0076】

また、本実施形態において、データ記憶領域に記憶されているサウンドデータには、楽曲音のサウンドデータ、ナビボイス音のサウンドデータ、台詞音のサウンドデータ、SE音のサウンドデータが含まれる。楽曲音のサウンドデータは、ボーカル音のサウンドデータと伴奏音のサウンドデータから構成される。ボーカル音は、歌唱された音声であり、伴奏音は、楽器等の演奏音である。なお、楽曲音のサウンドデータには、例えば、後述のサブ遊技状態が擬似ボーナスやART状態の遊技中に繰り返し出力される3～4分ほどの楽曲のサウンドデータが含まれる。

20

【0077】

ナビボイス音は、「左」、「中」、「右」を示す音声である。ナビボイス音は、ストップボタン17L、17C、17Rを押す順番、すなわち左リール3L、中リール3C、右リール3Rを停止する順番の報知（押し順ナビ）を行う際に出力される。なお、押し順ナビは、後述するように、例えば擬似ボーナスやART状態の遊技において所定の条件が成立すると実行される。

【0078】

台詞音は、遊技の演出において液晶表示装置11に表示されるキャラクタの台詞を内容とする音声である。SE（Sound Effect）音は、遊技の演出において適宜出力される効果音であり、例えば後述の所定の小役や「ドン揃い」に係る内部当籤役が当籤した際に出力される効果音が含まれる。

30

なお、データ記憶領域には、複数種類の楽曲音のサウンドデータ及び台詞音のサウンドデータが記憶されている。サブCPU81は、後述するように、遊技の演出時において、登録された演出データに対応する楽曲音のサウンドデータや台詞音のサウンドデータを記憶領域から読み出す（取得する）。

【0079】

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や、主制御回路41から送信される内部当籤役等の各種データ等を格納する格納領域などを有する。

【0080】

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、上左スピーカ20A、上右スピーカ20B、下左スピーカ20C、下右スピーカ20D、ランプ群21、左演出用スイッチ22L、右演出用スイッチ22R、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。

40

【0081】

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。

【0082】

50

サブCPU 81、DSP 90、オーディオRAM 91、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をアナログ信号に変換し、音として上左スピーカ 20A、上右スピーカ 20B、下左スピーカ 20C、下右スピーカ 20Dに出力させる。なお、遊技の演出時における上左スピーカ 20A、上右スピーカ 20B、下左スピーカ 20C、下右スピーカ 20Dからの音の出力については、後述する。

【0083】

また、サブCPU 81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。

【0084】

サブCPU 81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。

【0085】

また、サブCPU 81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CPU 81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CPU 81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。

【0086】

さらに、左演出用スイッチ 22L及び右演出用スイッチ 22Rはそれぞれ、遊技者により押下されたことを検出し、その検出結果を後述の副制御回路 42に送信する。

【0087】

<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43を参照して、メインROM 52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。

【0088】

[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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

[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

10

20

30

40

50

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。

【0092】

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。

10

【0093】

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。

20

【0094】

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44参照）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。

【0095】

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。

30

【0096】

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）。

【0097】

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_制御リブ_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。

40

【0098】

[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45参照）、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。

【0099】

50

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。

【0100】

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越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。

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

[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。

【0104】

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。

【0105】

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移行リップ）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移行リップ）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。

【0106】

また、移行元のRT遊技状態に関係なく、コード名「R201」（G__RT2移行リップ）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移行リップ__1）～「R311」（G__RT3移行リップ__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移行リップ）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。

【 0 1 0 7 】

なお、各 R T 遊技状態の特徴及び R T 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。

【 0 1 0 8 】

[内部抽籤テーブル決定テーブル]

次に、図 1 8 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。

【 0 1 0 9 】

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、C B 遊技状態（メダルの投入枚数は「3」）では、C B 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。

10

【 0 1 1 0 】

[内部抽籤テーブル]

次に、図 1 9 ~ 図 2 4 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（R T 0 遊技状態 ~ R T 4 遊技状態）及び C B 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抽籤値との対応関係を規定する。

【 0 1 1 1 】

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。

20

【 0 1 1 2 】

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 ~ 6 5 5 3 5）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。

【 0 1 1 3 】

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：6 5 5 3 6）」によって表すことができる。

30

【 0 1 1 4 】

(1) 一般遊技状態用内部抽籤テーブル (R T 0)

図 1 9 は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル (R T 0) の構成を示す図である。この一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、R T 遊技状態が R T 0 遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照される。一般遊技状態用内部抽籤テーブル (R T 0) は、当籤番号「1」~「50」とその抽籤値との関係を規定する。

【 0 1 1 5 】

例えば、R T 0 遊技状態（一般遊技状態）において、一般遊技状態用内部抽籤テーブルの設定 6 を参照して、当籤番号「2」（略称「F__R T 0 用リブ」）が当籤する確率は、「8 9 7 8 / 6 5 5 3 6」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。

40

【 0 1 1 6 】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル (R T 0) では、図 1 9 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（5 4 6 7）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。

【 0 1 1 7 】

50

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、R T 遊技状態を R T 1 遊技状態に移行させる移行役（コード名「K B 0 1」（G__R T 1 移行目））が含まれる。それゆえ、R T 遊技状態が R T 0 遊技状態であり、内部抽籤により当籤番号「3 8」～「4 0」のいずれかが決定された場合には、R T 遊技状態が R T 0 遊技状態から R T 1 遊技状態に移行することがある。

【 0 1 1 8 】

（ 2 ） R T 1 用内部抽籤テーブル

図 2 0 は、R T 1 用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。R T 1 用内部抽籤テーブルは、R T 遊技状態が R T 1 遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。R T 1 用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「1」～「3 5」とその抽籤値との関係を規定する。

10

【 0 1 1 9 】

R T 遊技状態が R T 1 遊技状態である場合には、図 1 9 に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル（R T 0）の当籤番号「1」～「3 5」の欄に規定された抽籤値が、R T 1 用内部抽籤テーブルの当籤番号「1」～「3 5」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（R T 0）の当籤番号「1」～「3 5」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。

【 0 1 2 0 】

R T 1 用内部抽籤テーブルでは、図 2 0 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__R T 2 移 - 2 1 3」～「F__3 連用中ドンリブ」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。

20

【 0 1 2 1 】

これらの内部当籤役には、後述の図 2 5 の内部当籤役決定テーブルに示すように、R T 遊技状態を移行させる各種移行役（コード名「R 0 0 1」（G__R T 0 移行リブ）、コード名「R 2 0 1」（G__R T 2 移行リブ）、コード名「R 3 0 1」～「R 3 1 1」（G__R T 3 移行リブ））が含まれる。それゆえ、R T 遊技状態が R T 1 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、R T 遊技状態が R T 1 遊技状態から R T 0 遊技状態、R T 2 遊技状態及び R T 3 遊技状態のいずれかに移行することがある。

30

【 0 1 2 2 】

（ 3 ） R T 2 用内部抽籤テーブル

図 2 1 は、R T 2 用内部抽籤テーブルの構成を示す図である。R T 2 用内部抽籤テーブルは、R T 遊技状態が R T 2 遊技状態（非ボーナス遊技状態）である場合に参照されるテーブルである。R T 2 用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「1」～「3 5」とその抽籤値との関係を規定する。

【 0 1 2 3 】

R T 遊技状態が R T 2 遊技状態である場合には、図 1 9 に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル（R T 0）の当籤番号「1」～「3 5」の欄に規定された抽籤値が、R T 2 用内部抽籤テーブルの当籤番号「1」～「3 5」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（R T 0）の当籤番号「1」～「3 5」以外の当籤番号の抽籤値は変更されずに同じ抽籤値が用いられる。

40

【 0 1 2 4 】

R T 2 用内部抽籤テーブルでは、図 2 1 に示すように、当籤番号「1 0」～「1 6」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 0」～「1 6」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 2 n d」～「F__R B フェイク」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。

【 0 1 2 5 】

これらの内部当籤役には、後述の図 2 5 の内部当籤役決定テーブルに示すように、R T 遊技状態の各種移行役（コード名「R 0 0 1」（G__R T 0 移行リブ）、コード名「R 1

50

01」(G__RT1移行リップ)、コード名「R301」～「R311」(G__RT3移行リップ)、コード名「R401」(G__RT4移行リップ)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。

【0126】

(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。

10

【0127】

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。

【0128】

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__通常リップ」、「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。

20

【0129】

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移行リップ)、コード名「R401」(G__RT4移行リップ)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。

30

【0130】

(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。

【0131】

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。

40

【0132】

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__通常リップ」、「F__3連用ドンリップ」、「F__3連用中ドンリップ」、「F__リーチ目用リップ1」～「F__リーチ目用リップ6」

50

及び「F__RT4 - 2 移行 2 1 3」～「F__RT4 - 2 移行 3 2 1」のいずれかに係る内部当籤役が決定される。

【0133】

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 移行リブ）、コード名「R201」（G__RT2 移行リブ）及びコード名「R301」～「R311」（G__RT3 移行リブ））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。

10

【0134】

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。

【0135】

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。

20

【0136】

(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。

30

【0137】

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用リブ」）が当籤する確率は、「8978 / 65536」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）。

【0138】

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。

40

【0139】

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。

【0140】

[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、データポイントと、内部当籤役との対応関係を規定する。すなわ

50

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

10

【0143】

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。

【0144】

20

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。

【0145】

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。

30

【0146】

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。

【0147】

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。

40

【0148】

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。

【0149】

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

50

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移行リップ)、「RT01」(G__上段リップ)、「RB01」(G__下段リップ)及び「RC01」(G__中段リップ)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。

【0150】

[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、データポイントと、回胴停止用番号との対応関係を規定する。なお、回胴停止用番号は、後述のリール停止初期設定処理(後述の図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。

10

【0151】

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

【0152】

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

20

【0153】

[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。

30

【0154】

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。

【0155】

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。

40

【0156】

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。

【0157】

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-

50

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。

【0158】

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190ms以内、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。

10

【0159】

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。

【0160】

20

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。

【0161】

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。

30

【0162】

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。

【0163】

[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。

40

【0164】

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）を参照するとき用いられる。

【0165】

[順押し時制御変更テーブル]

50

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。

【0166】

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。

10

【0167】

[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押し時停止テーブルは、図柄位置「0」～「20」のそれぞれに応じて1バイトの停止データを規定する。

【0168】

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。

20

【0169】

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

30

【0170】

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。

【0171】

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。

40

【0172】

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。

【0173】

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

50

降、「Bライン」の列が指定され、上記検索が行われる。

【0174】

[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。

【0175】

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。

10

【0176】

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。

20

【0177】

[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。

【0178】

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。

30

【0179】

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。

40

【0180】

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。

【0181】

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

50

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。

【0182】

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。

【0183】

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。

【0184】

[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。

【0185】

検索順序テーブルは、上述した停止テーブルに基づいて得られた滑り駒数決定データと、その検索順序を規定する。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。

【0186】

なお、本実施形態では、後述の図255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。

【0187】

[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。

【0188】

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「00000001」（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

10

20

30

40

50

域（後述の図 4 8 参照）に格納されるデータに論理積して格納される。

【 0 1 8 9 】

[遊技ロック抽籤テーブル]

本実施形態のパチスロ 1 では、R T 0 ~ R T 4 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。

【 0 1 9 0 】

次に、図 3 8 ~ 図 4 2 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、R T 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 R T 遊技状態（R T 0 ~ R T 4 遊技状態）において内部抽籤により決定された当籤番号（データポイント）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。

【 0 1 9 1 】

図 3 8 は、R T 0 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「4 3」（略称「F__強氷」）、「4 4」（略称「F__最強氷」）及び「4 6」（略称「F__強チェ」）~「4 9」（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。

【 0 1 9 2 】

R T 0 遊技状態において、当籤番号が「4 3」（略称「F__強氷」）、「4 4」（略称「F__最強氷」）、「4 7」（略称「F__中段チェ」）及び「4 8」（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、R T 0 遊技状態において、当籤番号が「4 6」（略称「F__強チェ」）及び「4 9」（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。

【 0 1 9 3 】

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。

【 0 1 9 4 】

図 3 9 は、R T 1 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 連用中ドンリブ」）、「2 4」（略称「F__リーチ目用リブ 1」）、「2 5」（略称「F__リーチ目用リブ 2」）、「4 3」（略称「F__強氷」）、「4 4」（略称「F__最強氷」）及び「4 6」（略称「F__強チェ」）~「4 9」（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。

【 0 1 9 5 】

R T 1 遊技状態において、当籤番号が「4 3」（略称「F__強氷」）、「4 4」（略称「F__最強氷」）、「4 7」（略称「F__中段チェ」）及び「4 8」（略称「F__確定チェ」）のいずれかである場合には、R T 0 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、R T 1 遊技状態において、当籤番号が「2 4」（略称「F__リーチ目用リブ 1」）、「2 5」（略称「F__リーチ目用リブ 2」）、「4 6」（略称「F__強チェ」）及び「4 9」（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

10

20

30

40

50

に、RT1遊技状態において、当籤番号が「9」（略称「F__3連用中ドンリブ」）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。

【0196】

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。

10

【0197】

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。

【0198】

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。

20

【0199】

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。

30

【0200】

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__通常リブ」）、「24」（略称「F__リーチ目用リブ1」）、「25」（略称「F__リーチ目用リブ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。

40

【0201】

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。

【0202】

また、RT4遊技状態において、当籤番号が「24」（略称「F__リーチ目用リブ1」

50

）、及び「25」（略称「F__リーチ目用リブ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__通常リブ」）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。

【0203】

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、サブ遊技状態が後述の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、サブ遊技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、サブ遊技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。

10

【0204】

[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。

20

【0205】

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244参照）中の連続遊技ロック抽籤処理において参照される。

【0206】

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。

30

【0207】

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144のXRカーニバル追加上乗せテーブル1参照）。

【0208】

なお、後述の図144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。

40

【0209】

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。

50

【0210】

<メインRAMに設けられている格納領域の構成>

次に、図44～図49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。

【0211】

[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44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。

10

【0212】

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。

【0213】

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44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。

20

【0214】

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44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。

30

【0215】

[遊技状態フラグ格納領域]

次に、図45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。

【0216】

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。

40

【0217】

[作動ストップボタン格納領域]

次に、図46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。

50

【 0 2 1 8 】

例えば、左ストップボタン 17 L が今回押されたストップボタン、つまり、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット 0 に「 1 」が格納される。また、例えば、左ストップボタン 17 L が未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット 4 に「 1 」が格納される。メイン CPU 5 1 は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。

【 0 2 1 9 】

[押下順序格納領域]

次に、図 4 7 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。

10

【 0 2 2 0 】

[図柄コード格納領域]

次に、図 4 8 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 ~ 6 3 ）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 ~ 6 3 には、表示役に対応する図柄コードが格納される。

20

【 0 2 2 1 】

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 3 7 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 4 8 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。

【 0 2 2 2 】

[引込優先順位データ格納領域]

次に、図 4 9 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。

30

【 0 2 2 3 】

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 」～「 2 0 」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。

40

【 0 2 2 4 】

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 3 4 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。

【 0 2 2 5 】

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

50

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。

【0226】

<内部当籤役と停止順序との対応表>

次に、図50及び図51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。

【0227】

図50は、非ボーナス中（非MB中）の内部当籤役（データポイント）と停止順序との対応関係を示す表であり、内部当籤役（データポイント）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50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。

10

【0228】

例えば、データポイントが「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50中の停止順序「123」）又は「左右中」（図50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50中の停止順序「213」）、「中右左」（図50中の停止順序「231」）、「右左中」（図50中の停止順序「312」）又は「右中左」（図50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。

20

【0229】

本実施形態では、図50に示す対応表において、データポイントが「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50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。

30

【0230】

また、図51は、MB中の内部当籤役（データポイント）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（データポイント）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。

【0231】

例えば、データポイントが「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。

40

【0232】

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中にデータポイント「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中にデータポイント「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

50

ような大きなメダルの払い出しを得ることができる。

【0233】

また、図51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、データポイントが「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。

【0234】

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。

【0235】

<内部当籤役と停止順序とRT移行の対応表>

次に、図52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52は、内部当籤役(データポイント)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(データポイント)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。

【0236】

例えば、データポイントが「2」(略称「F__RT0用リプ」)である場合には、図50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。

【0237】

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。

【0238】

また、例えば、データポイントが「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。

【0239】

それに対して、データポイントが「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、サブ遊技状態は、後述の擬似ボーナスのRBモードに移行する。

【0240】

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

10

20

30

40

50

技に移行することを認識することができる。

【 0 2 4 1 】

なお、図 5 2 の対応表中のデータポインタ「 3 2 」～「 3 5 」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。

【 0 2 4 2 】

また、図 5 2 の対応表中のデータポインタ「 1 7 」～「 1 9 」及び「 2 3 」の停止順序「 3 1 2 」及び「 3 2 1 」欄には、「 R T 3 へ移行」を記載しているが、これらのデータポインタは R T 3 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 R T 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 5 2 の対応表中では「移行なし」と記載している。

【 0 2 4 3 】

< 遊技フロー >

次に、本実施形態のパチスロ 1 において、メイン CPU 5 1 で制御される、各種 R T 遊技状態における抽籤動作及び R T 遊技状態間の移行動作を、図 5 3 及び図 5 4 を参照しながら説明する。なお、図 5 3 は、メイン CPU 5 1 で制御される R T 遊技状態の遷移フローを示す図であり、図 5 4 は、各 R T 遊技状態の発動条件及び終了条件をまとめた表である。

【 0 2 4 4 】

また、図 5 3 及び図 5 4 中に記載の R T 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 1 5 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 5 3 には、副制御回路 4 2（サブ CPU 8 1）で制御される演出に関連する各種遊技状態（以下、サブ遊技状態という）も合わせて記載する。

【 0 2 4 5 】

[各種 R T 遊技状態]

本実施形態では、上述のように、R T 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、R T 0 遊技状態～R T 4 遊技状態の 5 種類の状態を設ける。

【 0 2 4 6 】

(1) R T 0 遊技状態

R T 0 遊技状態は、初期状態時に設定される R T 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。

【 0 2 4 7 】

R T 0 遊技状態では、R T 0 遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図 5 3 及び図 5 4 に記載のコード名「 R 0 0 1 」(R T 0 移行リプ)に係るリプレイ役(以下、R T 0 移行リプレイという)の抽籤が行われる。R T 0 遊技状態では、R T 0 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、R T 0 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)。

【 0 2 4 8 】

また、R T 0 遊技状態では、図 5 3 及び図 5 4 に記載のコード名「 K B 0 1 」(R T 1 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「 K B 0 1 」(R T 1 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、R T 1 遊技状態への移行契機(移行役)となる。

【 0 2 4 9 】

(2) R T 1 遊技状態

R T 1 遊技状態は、サブ遊技状態が後述の通常状態であるときに設定される R T 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。

【 0 2 5 0 】

R T 1 遊技状態では、R T 1 遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図 5 3 及び図 5 4 に記載のコード名「R 1 0 1」(R T 1 移行リプ)に対応するリプレイ役(以下、R T 1 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 R T 1 移行リプレイが抽籤される。

【 0 2 5 1 】

また、R T 1 遊技状態では、押し順 4 択の R T 1 移行リプレイが内部当籤した場合には、R T 0 移行リプレイと、R T 2 遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図 5 3 及び図 5 4 に記載のコード名「R 2 0 1」(R T 2 移行リプ)に対応するリプレイ役(以下、R T 2 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 R T 1 移行リプレイ、R T 0 移行リプレイ及び R T 2 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、R T 0 移行リプレイ又は R T 2 移行リプレイが入賞する可能性がある。

10

【 0 2 5 2 】

また、R T 1 遊技状態では、R T 3 遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図 5 3 及び図 5 4 に記載のコード名「R 3 0 1」～「R 3 1 1」(R T 3 移行リプ)に対応するリプレイ役(以下、R T 3 移行リプレイという)を単独で(R T 1 移行リプレイとは別個に)当籤する場合もある。R T 1 遊技状態では、R T 3 移行リプレイに当籤する確率は非常に低く、R T 3 移行リプレイはいわゆるレア役である。

【 0 2 5 3 】

さらに、R T 1 遊技状態では、図 5 3 及び図 5 4 に記載のコード名「B P 0 1」及び「B P 0 2」(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、R T 0 遊技状態への移行契機(移行役)になる。

20

【 0 2 5 4 】

(3) R T 2 遊技状態

R T 2 遊技状態は、サブ遊技状態が「フラグ間」と称する状態であるときに設定される R T 遊技状態であり、リプレイの当籤確率が高い遊技状態である。

【 0 2 5 5 】

R T 2 遊技状態は、R T 3 移行リプレイと、R T 4 遊技状態への移行契機となるリプレイ役、具体的には、図 5 3 及び図 5 4 に記載のコード名「R 4 0 1」(R T 4 移行リプ)に対応するリプレイ役(以下、R T 4 移行リプレイという)とが高確率で入賞(成立)する R T 遊技状態である。なお、本実施形態では、R T 2 遊技状態において、R T 3 移行リプレイ及び R T 4 移行リプレイが内部当籤した状態では R T 0 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、R T 0 移行リプレイが入賞する。

30

【 0 2 5 6 】

また、R T 2 遊技状態では、R T 0 遊技状態への移行契機となる小役である、コード名「B P 0 1」及び「B P 0 2」(押し順失敗 1 枚)に係る内部当籤役、又は、R T 1 遊技状態への移行契機(移行役)となるコード名「K B 0 1」(R T 1 移行目)に係る内部当籤役が入賞する場合もある。

40

【 0 2 5 7 】

(4) R T 3 遊技状態

R T 3 遊技状態(第 1 のリプレイタイム状態)は、サブ遊技状態が後述の擬似ボーナスであるときに設定される R T 遊技状態であり、リプレイの当籤確率が高い遊技状態である。

【 0 2 5 8 】

R T 3 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 R T 4 移行リプレイが高確率で入賞(成立)する R T 遊技状態である。なお、本実施形態では、R T 4 遊技状態において、R T 4 移行リプレイが内部当籤した状態では R T 1

50

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。

【0259】

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。

【0260】

(5) RT4遊技状態

RT4遊技状態（第2のリプレイタイム状態）は、サブ遊技状態が後述のART状態であるときに設定されるRT遊技状態であり、リプレイの当籤確率が高い遊技状態である。

【0261】

RT4遊技状態は、RT1移行リプレイ（特に、当籤番号「1」（略称「F__通常リブ」）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。

【0262】

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。

【0263】

また、RT4遊技状態では、RT3移行リプレイ、具体的には、図53及び図54に記載のコード名「R301」～「R311」（RT3移行リブ）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。

【0264】

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。

【0265】

[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53及び図54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（メインCPU51）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。

【0266】

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移行リブ）、「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54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53に示すように、RT0遊技状態からRT1遊技状態に移行する。

【0267】

RT1遊技状態の終了条件は、図54に示すように、コード名「R001」（RT0移行リブ）、「R201」（RT2移行リブ）、「R301」～「R311」（RT3移行リブ）、「BP01」及び「BP02」（押し順失敗1枚）のいずれかに係る内部当籤役

10

20

30

40

50

の停止表示である。

【0268】

それゆえ、RT1遊技状態において、コード名「R001」（RT0移行リップ）、「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53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移行リップ）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移行リップ）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。

10

【0269】

RT2遊技状態の終了条件は、図54に示すように、コード名「R001」（RT0移行リップ）、「R301」～「R311」（RT3移行リップ）、「R401」（RT4移行リップ）、「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。

【0270】

それゆえ、RT2遊技状態において、コード名「R001」（RT0移行リップ）、「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53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移行リップ）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。

20

【0271】

また、RT2遊技状態において、コード名「R401」（RT4移行リップ）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53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。

30

【0272】

RT3遊技状態の終了条件は、図54に示すように、コード名「R101」（RT1移行リップ）、「R401」（RT4移行リップ）、「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。

【0273】

それゆえ、RT3遊技状態において、コード名「R101」（RT1移行リップ）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53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移行リップ）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。

40

【0274】

RT4遊技状態の終了条件は、図54に示すように、コード名「R001」（RT0移行リップ）、「R101」（RT1移行リップ）、「R201」（RT2移行リップ）、「R301」～「R311」（RT3移行リップ）、「KB01」（RT1移行目）、「BP01

50

」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。

【0275】

それゆえ、RT4遊技状態において、コード名「R001」（RT0移行リップ）、「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53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移行リップ）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53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。

【0276】

また、RT4遊技状態において、コード名「R201」（RT2移行リップ）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移行リップ）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。

【0277】

<各種サブ遊技状態>

次に、副制御回路42（サブCPU81）により制御される演出に関連する各種サブ遊技状態について説明する。本実施形態では、サブ遊技状態として、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）」と称する各種サブ遊技状態が設けられる。なお、ここでは説明を省略するが、後述のサブCPU81による各種制御処理のフローの中で説明するように、サブ遊技状態として「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。

【0278】

[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サブ遊技状態である。

【0279】

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サブ遊技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（本実施形態では「XBBモード」）の当籤が確定する。

【0280】

また、本実施形態では、図53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。すなわち、本実施形態では、内部抽籤の結果に基づいてサブ遊技状態が通常状態からART状態に直接移行することはない。しかしながら、本発明はこれに限定されず、内部抽籤の結果に基づいて（表示役等の移行契機により）、サブ遊技状態が通常状態からART状態に直接移行するようにしてもよい。

【0281】

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、サブ遊技状態が通常状態からART状態に直接移行する。

【0282】

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、サブ遊技状態が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。

【0283】

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18

10

20

30

40

50

1～210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B G Zへの移行期待度が変化する。このような消化ゲーム数とB G Zへの移行期待度との関係は、後述のB G Z抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（後述の図151～図165参照）を用いた抽籤により決定される各種B G Z抽籤テーブルに規定される。

【0284】

なお、このB G Z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、サブ遊技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B G Z抽籤テーブルは維持される。

10

【0285】

[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サブ遊技状態である。本実施形態では、50ゲームのART遊技が行われる。

【0286】

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、サブ遊技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。

20

【0287】

また、ART状態では、通常状態と同様に、毎ゲーム、B G Zへの移行抽籤が行われ、該抽籤に当籤すれば、サブ遊技状態がB G Zに移行する。なお、この際のB G Z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。

【0288】

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。

【0289】

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（ピリゲット）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、サブ遊技状態が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。

30

【0290】

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。

【0291】

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、サブ遊技状態がロケットモードに移行する。

40

【0292】

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、サブ遊技状態がXRCモードに移行するが、非常に低い確率ではあるが、サブ遊技状態が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。

【0293】

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。

【0294】

(1) XRモード

50

X Rモード(所定モード)の遊技では、毎ゲーム、X R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、X R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。

【0295】

また、X Rモードでは、X R継続率(50%~95%)が互いに異なる複数種の継続モード(X R継続モード)が設けられる。なお、X Rモードでレア役が内部当籤した場合には、X R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、X R継続モードに応じて、X R継続率が異なる。

10

【0296】

また、X R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。

【0297】

さらに、X R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、X R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、X R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。

20

【0298】

また、X Rモードの遊技では、X R継続ゲーム数が2以上となると、毎ゲーム、X R Cモード移行抽籤が行われ、該抽籤に当籤した場合、X R C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、X R Cモード移行抽籤に当籤し易くなるようにX R Cモード移行抽籤の抽籤値が適宜設定されている。

【0299】

上述のように、X R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、X R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、X R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ができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0300】

(2) X R Cモード

X R Cモード(特定モード)の遊技では、X Rモードと同様に、毎ゲーム、X R C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、X R CモードにおけるARTゲーム数の上乗せ形態は、X Rモードのそれと異なる。

40

【0301】

具体的には、X R C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、X R C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。

【0302】

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

50

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乘せされる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乘せゲーム数が液晶表示装置11に報知される。

【0303】

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乘せゲーム数が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乘せゲーム数が液晶表示装置11に表示される。

10

【0304】

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残りゲーム数に上乘せされる。また、この際、組合せ演出に応じて上乘せされる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ゲーム数の上乘せ数は、レバー操作時に抽籤により決定される。

【0305】

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乘せARTゲーム数の報知、リール停止毎の演出及びARTゲーム数の上乘せ処理、並びに、第3停止後の組合せ演出及びARTゲーム数の上乘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。

20

【0306】

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。

【0307】

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。

30

【0308】

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。

【0309】

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。

40

【0310】

（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、メインCPU51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。

【0311】

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

50

当籤状態に対応する。そして、この演出状態 2 において、X R C 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、X R C モードの遊技が開始される。

【 0 3 1 2 】

なお、本実施形態では、例えば、図 5 2 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）3 2 ~ 3 5 の内部当籤役が当籤した状態では、リールの停止順序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 U P」）が異なる。そして、X R 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、X R C モードの当籤状態となる。

【 0 3 1 3 】

また、演出状態 3 は、X R C モードの 1 ゲーム目の状態に対応し、演出状態 4 は、X R C 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、X R C 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 1 0 0 % にするために、連続ロック状態中抽籤テーブル（図 4 3 参照）に規定された各抽籤値が 2 倍される。

【 0 3 1 4 】

そして、演出状態 5 は、X R C モードの 3 ゲーム目以降の状態に対応し、演出状態 6 は、X R C 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。

【 0 3 1 5 】

なお、X R モードから X R C 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（X R C 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、X R C 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。

【 0 3 1 6 】

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 5 2 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）にのみサブ遊技状態が X R C モードに移行する。

【 0 3 1 7 】

また、第 1 の移行形態では、X R C 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 X R C 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 X R 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、X R C モードの遊技が開始されないこともある。

【 0 3 1 8 】

なお、本実施形態における押し順の報知（押し順ナビ）は、液晶表示装置 1 1 に押し順を示す画像を表示することによって、また、ナビボイス音を上左スピーカ 2 0 A、上右スピーカ 2 0 B、下左スピーカ 2 0 C、下右スピーカ 2 0 D の少なくとも一つから出力することによって、行われる。

【 0 3 1 9 】

一方、第 2 の移行形態は、X R モードにおいて行われる X R C 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 X R C モードの遊技が開始される。

【 0 3 2 0 】

10

20

30

40

50

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、サブ遊技状態が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。

【0321】

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、押し順ナビの処理を行う副制御回路42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。

10

【0322】

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。

20

【0323】

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、副制御回路42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。

【0324】

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。

【0325】

30

(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69に示す擬似ボーナス参照）。

【0326】

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。

40

【0327】

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

50

の停止形態を副制御回路42で制御することができる。

【0328】

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。

【0329】

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。

10

【0330】

[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。

【0331】

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、サブ遊技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、サブ遊技状態が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。

20

【0332】

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。

【0333】

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、サブ遊技状態が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。

【0334】

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。

30

【0335】

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、サブ遊技状態がART状態に移行し、XRモードの遊技が行われる。

40

【0336】

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。

50

【0337】

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。

【0338】

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。

10

【0339】

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。

【0340】

[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サブ遊技状態である。

【0341】

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。

20

【0342】

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。

【0343】

また、サブ遊技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、サブ遊技状態が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。

30

【0344】

以下に、擬似ボーナスの各遊技モードの内容を説明する。

【0345】

(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。

40

【0346】

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が複数種用意されており、遊技者はそれらの中から所定の告知発生形態を選択することができる。

【0347】

本実施形態において、選択可能な告知発生形態は、「チャンス告知」、「完全告知」そして「後告知」(エピソード告知)である。「チャンス告知」が選択された場合、BBモードの60ゲーム中に遊技者のスタートレバー16の操作時に、「ドン揃い」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

50

れるような停止操作を促す演出であるカットイン演出が行われる場合がある。本実施形態におけるカットイン演出では、「DON_」図柄（図7参照）が判定ライン上に停止表示されるような停止操作を促す画像が液晶表示装置11に表示される。なお、カットイン演出は、内部当籤役として当籤番号20～22の内部当籤役が決定している場合は必ず行われ、また、内部当籤役として当籤番号20～22の内部当籤役が決定していない場合も、所定の条件の成立（例えば、演出態様として、いわゆるガセ演出が決定された場合）に応じて行われる。したがって、「チャンス告知」が選択された場合に、カットイン演出が行われると、遊技者は、ART及びXRモードの当籤の確定を期待して、停止操作を行うことができる。

【0348】

「完全告知」が選択された場合、BBモードの60ゲーム中に内部当籤役として当籤番号20～22の内部当籤役が決定すると、遊技者のスタートレバー16の操作時に、上記カットイン演出が行われる。なお、「完全告知」が選択された場合、カットイン演出は、内部当籤役として当籤番号20～22の内部当籤役が決定している場合にのみ行われる。したがって、「完全告知」が選択された場合に、遊技者は、カットイン演出の発生を期待して、BBモードの遊技を行うことができる。

【0349】

「後告知」（エピソード告知）が選択された場合、BBモードの60ゲーム中に内部当籤役として当籤番号20～22の内部当籤役が決定すると、所定のタイミングで行われるエピソード演出の態様で内部当籤役として当籤番号20～22の内部当籤役が当該BBモード中において既に一度以上決定された旨が告知される。エピソード演出とは、60ゲーム中の所定のゲーム目（例えば、13ゲーム、33ゲーム、53ゲーム）から開始され、数ゲームに亘って行われる物語性のある演出である。エピソード演出では、液晶表示装置11に表示されるキャラクター画像及び上左スピーカ20A、上右スピーカ20B、下左スピーカ20C及び下右スピーカ20Dの少なくともいずれか一つのスピーカから出力される台詞音によって、所定の物語が語られる。内部当籤役として当籤番号20～22の内部当籤役が決定している場合は、エピソード演出に係る物語が完結（コンプリート）する。一方、内部当籤役として当籤番号20～22の内部当籤役が決定していない場合は、エピソード演出に係る物語が完結（コンプリート）しない。したがって、「後告知」（エピソード告知）が選択された場合に、遊技者は、エピソード演出に係る物語が完結（コンプリート）することを期待して、BBモードの遊技を行うことができる。

【0350】

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。

【0351】

（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。

【0352】

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。

【0353】

10

20

30

40

50

S R Bモードでは、毎ゲーム、A R Tゲーム数の上乘せ抽籤が行われ、該抽籤に当籤した場合には、当籤種別に対応する上乘せゲーム数がA R T残りゲーム数に加算される。なお、S R B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R B中X R抽籤モードの値が「2」～「6」となった場合）には、所定のA R Tゲーム数が上乘せされる（「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、S R Bモードにおける滞在ゲーム数が、後述のR B中X R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A R Tゲーム数が上乘せされる（後述の図113参照）。

【0354】

また、R B（N R B及びS R B）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、X R抽籤が行われ、本実施形態では、100%の確率でX R抽籤に当籤し、A R Tも当籤する。そして、該当籤したX Rモードは、ストックされる。

【0355】

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。

【0356】

例えば、サブ遊技状態が通常状態から擬似ボーナスに移行した後の遊技（N R Bモードの遊技）においてA R Tに当籤した場合（特典が付与された場合）、その後の遊技（S R B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A R Tゲーム数が付与される。それゆえ、例えば、N R Bモードにおいて、R B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（A R T（X R）が当籤した場合）には、その後の遊技（S R Bモードの遊技）において、さらなる特典（A R Tゲーム数の上乘せ）が付与される確率が高くなる。

【0357】

すなわち、R Bモードの遊技では、A R T（X R）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、R B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、R B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。

【0358】

<サブROMに記憶されているデータテーブルの構成>

次に、図55～図238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。

【0359】

[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、各種サブ遊技状態において、擬似ボーナス抽籤を行う際に用いられる。

【0360】

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。

【0361】

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

10

20

30

40

50

の擬似ボーナスの当籤種別が当籤したことになる。

【0362】

(1) 擬似ボーナス抽籤(通常)テーブル

図55～図60を参照して、後述の通常中処理(後述の図265参照)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。

【0363】

図55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56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57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。

10

【0364】

図58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59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60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。

20

【0365】

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55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58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。

30

【0366】

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。

40

【0367】

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。

【0368】

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、「XBB

50

「1」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行われる。「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」の擬似ボーナスが行われる。「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。

【0369】

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。

10

【0370】

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

【0371】

「押し順ベル」は、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「36」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。

20

【0372】

「弱氷」は、データポイント「42」において内部当籤する「氷」に係る小役である。「強氷」は、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「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。

【0373】

「弱チェリー」は、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「48」において内部当籤する「チェリー」に係る小役である。

30

【0374】

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

【0375】

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

40

【0376】

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

【0377】

(2) 擬似ボーナス抽籤（ART中）テーブル

図61～図66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

50

の図268参照)、後述のART中処理(後述の図270~図272参照)、後述のXR中処理(後述の図276~図278参照)及び後述のXRカーニバル中処理(後述の図280参照)の各処理中の擬似ボーナス抽籤処理で用いられる。

【0378】

図61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62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63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。

10

【0379】

図64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65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66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。

20

【0380】

なお、図61~図66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55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。

【0381】

(3) 擬似ボーナス抽籤(確定画面中)テーブル

30

図67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285参照)中の擬似ボーナス抽籤処理で用いられる。

【0382】

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55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フェイクリブ」以外は、図55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一である。なお、「RBフェイクリブ」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。

40

【0383】

(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68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291参照)中の擬似ボーナス抽籤処理で用いられる。

【0384】

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55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」

50

及び「中ドン揃い許可」以外は、図55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一である。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。

【0385】

(5) 擬似ボーナス抽籤（ロケット中）テーブル

図69は、擬似ボーナス抽籤（ロケット中）テーブルの構成を示す図である。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281及び図282参照）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。

10

【0386】

なお、図69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55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。

【0387】

[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、各種サブ遊技状態において、擬似ボーナス抽籤を行う際に用いられる。

20

【0388】

(1) XR抽籤（通常）テーブル

図70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265参照）中のXR抽籤処理において用いられる。

【0389】

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。

【0390】

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125参照）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。

30

【0391】

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。

40

【0392】

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。

【0393】

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。

50

【 0 3 9 4 】

X R 抽籤（通常）テーブルを用いた X R 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 ~ 3 2 7 6 7、乱数分母 = 3 2 7 6 8）から抽出された乱数値を、X R 抽籤テーブルに規定された X R 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 X R 当籤契機パラメータが当籤したことになる。

【 0 3 9 5 】

(2) X R 抽籤 (A R T) テーブル

図 7 1 及び図 7 2 を参照して、各種 X R 抽籤 (A R T) テーブルについて説明する。なお、図 7 1 及び図 7 2 に示す X R 抽籤 (A R T) テーブルは、後述の A R T 中処理（後述の図 2 7 0 ~ 図 2 7 2 参照）中の X R 抽籤処理において用いられる。

10

【 0 3 9 6 】

図 7 1 は、X R 抽籤 (A R T) テーブル（その 1）の構成を示す図である。X R 抽籤 (A R T) テーブル（その 1）は、X R 天井ゲーム以外の場合に参照される。一方、図 7 2 は、X R 抽籤 (A R T) テーブル（その 2）の構成を示す図である。X R 抽籤 (A R T) テーブル（その 2）は、X R 天井ゲーム時に参照される。

【 0 3 9 7 】

なお、各 X R 抽籤 (A R T) テーブルの構成（内部当籤役種別及び X R 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 7 0 に示す X R 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、X R 抽籤 (A R T) テーブルを用いた X R 抽籤処理の手法も、上述した X R 抽籤（通常）テーブルを用いた X R 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。

20

【 0 3 9 8 】

(3) X R 抽籤 (A R T 準備中) テーブル

図 7 3 は、X R 抽籤 (A R T 準備中) テーブルの構成を示す図である。X R 抽籤 (A R T 準備中) テーブルは、後述の A R T 準備中処理（後述の図 2 6 8 参照）中の X R 抽籤処理において用いられる。

【 0 3 9 9 】

なお、X R 抽籤 (A R T 準備中) テーブルの構成（内部当籤役種別及び X R 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 7 0 に示す X R 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、X R 抽籤 (A R T 準備中) テーブルを用いた X R 抽籤処理の手法も、上述した X R 抽籤（通常）テーブルを用いた X R 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。

30

【 0 4 0 0 】

(4) X R 抽籤 (確定画面中) テーブル

図 7 4 は、X R 抽籤 (確定画面中) テーブルの構成を示す図である。X R 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 2 8 5 参照）中の X R 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。

40

【 0 4 0 1 】

X R 抽籤 (確定画面中) テーブルの構成（内部当籤役種別及び X R 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 7 0 に示す X R 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、X R 抽籤 (確定画面中) テーブルを用いた X R 抽籤処理の手法も、上述した X R 抽籤（通常）テーブルを用いた X R 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。

【 0 4 0 2 】

50

(5) X R 抽籤 (B B 中) テーブル

図 7 5 ~ 図 8 3 を参照して、各種 X R 抽籤 (B B 中) テーブルについて説明する。なお、X R 抽籤 (B B 中) テーブルは、後述の B B 中処理 (後述の図 2 8 7 参照) 中の X R 抽籤処理で用いられる。

【 0 4 0 3 】

図 7 5 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 1) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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 7 6 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 2) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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 7 7 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 3) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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 7 8 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 4) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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 7 9 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 5) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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。

10

【 0 4 0 4 】

図 8 0 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 6) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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 8 1 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 7) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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 8 2 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 8) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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 8 3 は、X R 抽籤 (B B 中) テーブル (その 9) の構成を示す図である。X R 抽籤 (B B 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。

20

【 0 4 0 5 】

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 B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (後述の図 9 2 ~ 図 9 4 参照) により決定される。

【 0 4 0 6 】

ドン揃いモード「 1 」 ~ 「 9 」では、液晶表示装置 1 1 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「 D O N 」が左リール 3 L から右リール 3 R 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 B B 中ドン揃い許可フラグ抽籤テーブル (後述の図 9 7 ~ 図 1 0 5 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。

30

【 0 4 0 7 】

なお、X R 抽籤 (B B 中) テーブルで規定されている各種 X R 当籤契機パラメータの当籤種別は、図 7 0 に示す X R 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、X R 抽籤 (B B 中) テーブルで規定されている各種内部当籤役は、図 6 8 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。

40

【 0 4 0 8 】

(6) X R 抽籤 (擬似ボーナス終了待機中) テーブル

図 8 4 は、X R 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。X R 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 2 9 1 参照) 中の X R 抽籤処理において用いられる。

【 0 4 0 9 】

なお、X R 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 X R 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 X R 抽籤 (B B 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、X

50

R抽籤（擬似ボーナス終了待機中）テーブルを用いたX R抽籤処理の手法も、上述したX R抽籤（通常）テーブルを用いたX R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】

（7）X R抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル

図85～図87を参照して、各種X R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、X R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265参照）、後述のART中処理（後述の図270～図272参照）、後述のART準備中処理（後述の図268参照）及び後述のロケット中処理（後述の図281及び図282参照）の各処理において、擬似ボーナスが当籤した際に行うX R抽籤処理（擬似ボーナス当籤時）で用いられる。

10

【0411】

図85は、X R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。X R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86は、X R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。X R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87は、X R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。X R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。

20

【0412】

X R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、X R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。

【0413】

X R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、X R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。

30

【0414】

また、X R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。

【0415】

なお、X R抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルに規定されているX R当籤契機パラメータの種別は、上述した各種X R抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、X R抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルに規定されている各X R当籤契機パラメータの種別の説明は省略する。また、X R抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブルを用いたX R抽籤処理の手法も、上述したX R抽籤（通常）テーブルを用いたX R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。

40

【0416】

（8）X R抽籤（NRB中規定ゲーム達成時）テーブル

図88は、X R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。X R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288参照）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X R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X R抽籤ゲーム

50

数テーブル（後述の図95参照）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。

【0417】

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。

【0418】

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
10

【0419】

（9）XR抽籤（SRB中規定ゲーム達成時）テーブル

図89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289参照）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
20

【0420】

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。

【0421】

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
30

【0422】

（10）XR抽籤（XBB継続時）テーブル

図90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290参照）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。

【0423】

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
40

【0424】

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
50

【 0 4 2 5 】

(1 1) X R 抽籤 (B G チャレンジ成功時) テーブル

図 9 1 は、X R 抽籤 (B G チャレンジ成功時) テーブルの構成を示す図である。X R 抽籤 (B G チャレンジ成功時) テーブルは、後述の B G Z 中 (入賞時) 処理 (後述の図 2 8 4 参照) において、B G チャレンジに成功 (正解) した際に行われる X R 抽籤処理で用いられる。

【 0 4 2 6 】

X R 抽籤 (B G 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、X R 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。

【 0 4 2 7 】

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 B G チャレンジ内容抽籤テーブル (後述の図 1 6 6 及び図 1 6 7 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 B G 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。

【 0 4 2 8 】

なお、X R 抽籤 (B G チャレンジ成功時) テーブルに規定されている X R 当籤契機パラメータの種別は、上述した各種 X R 抽籤テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、X R 抽籤 (B G チャレンジ成功時) テーブルに規定されている各 X R 当籤契機パラメータの種別の説明は省略する。また、X R 抽籤 (B G チャレンジ成功時) テーブルを用いた X R 抽籤処理の手法も、上述した X R 抽籤 (通常) テーブルを用いた X R 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。

【 0 4 2 9 】

[B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル]

次に、図 9 2 ~ 図 9 4 を参照しながら、B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブルについて説明する。B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブルは、後述の B B 中処理 (後述の図 2 8 7 参照) において、B B 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。

【 0 4 3 0 】

図 9 2 は、B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 1) の構成を示す図である。図 9 2 に示す B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 1) では、B B 残りゲーム数カウンタの値 (1 ~ 6 0 ゲーム) と、ドン揃いモードマップ番号 (1 ~ 4 3) と、ドン揃いモードの値との対応関係が規定される。

【 0 4 3 1 】

図 9 3 は、B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 2) の構成を示す図である。図 9 3 に示す B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 2) では、B B 残りゲーム数カウンタの値 (1 ~ 6 0 ゲーム) と、ドン揃いモードマップ番号 (4 4 ~ 8 6) と、ドン揃いモードの値との対応関係が規定される。

【 0 4 3 2 】

また、図 9 4 は、B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 3) の構成を示す図である。図 9 4 に示す B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル (その 3) では、B B 残りゲーム数カウンタの値 (1 ~ 6 0 ゲーム) と、ドン揃いモードマップ番号 (8 7 ~ 1 2 9) と、ドン揃いモードの値との対応関係が規定される。

【 0 4 3 3 】

B B 中 X R 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 ~ 6 0 ゲーム) は B B 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 ~ 1 2 9) はドン揃いモードマップ番号である。そして、B B 中 X R 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 B B 残りゲーム数カウンタの値が 5 0 であり、ドン揃いモードマップ番号が 1 5 であれば、ドン揃いモード

10

20

30

40

50

「3」が決定(セット)される。

【0434】

[NRB中XR抽籤ゲーム数テーブル]

図95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288参照)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。

【0435】

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。

10

【0436】

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值は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。

【0437】

[SRB中XR抽籤ゲーム数テーブル]

20

図96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289参照)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。

【0438】

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118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。

30

【0439】

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值は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。

【0440】

[BB中ドン揃い許可フラグテーブル]

次に、図97~図105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287参照)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。

40

【0441】

図97~図105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。

【0442】

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

50

の抽籤値との対応関係を規定する。

【0443】

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。

【0444】

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。

10

【0445】

[XBB継続抽籤テーブル]

図106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290参照）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。

【0446】

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。

20

【0447】

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。

【0448】

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、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「19」において内部当籤するリプレイ役である。

30

【0449】

また、「ドン揃い下段」は、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「23」において内部当籤するリプレイ役である。

【0450】

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。

40

【0451】

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。

【0452】

[XBB継続時XBBストックテーブル]

図107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290参照）中のXBB継

50

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。

【0453】

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106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。

【0454】

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。

10

【0455】

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。

【0456】

[XBB中継続ストック抽籤（通常）テーブル]

20

図108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290参照）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。

【0457】

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。

30

【0458】

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。

【0459】

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。

40

【0460】

[NRB中ナビ上乗せ抽籤テーブル]

図109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288参照）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。

【0461】

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

50

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。

【0462】

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。

10

【0463】

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。

【0464】

[NRB強制短縮抽籤テーブル]

図110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288参照）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。

20

【0465】

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。

【0466】

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。

30

【0467】

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。

40

【0468】

[SRB中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル]

次に、図111～図117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289参照）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。

【0469】

図111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112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

50

図である。図 1 1 3 は、R B 中 X R 抽籤モードが 3 である場合に参照される S R B 中ゲーム数上乘せ抽籤テーブル（その 3）の構成を示す図である。図 1 1 4 は、R B 中 X R 抽籤モードが 4 である場合に参照される S R B 中ゲーム数上乘せ抽籤テーブル（その 4）の構成を示す図である。図 1 1 5 は、R B 中 X R 抽籤モードが 5 である場合に参照される S R B 中ゲーム数上乘せ抽籤テーブル（その 5）の構成を示す図である。図 1 1 6 は、R B 中 X R 抽籤モードが 6 である場合に参照される S R B 中ゲーム数上乘せ抽籤テーブル（その 6）の構成を示す図である。そして、図 1 1 7 は、R B 中 X R 抽籤モードが 7 である場合に参照される S R B 中ゲーム数上乘せ抽籤テーブル（その 7）の構成を示す図である。

【 0 4 7 0 】

S R B 中ゲーム数上乘せ抽籤テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、A R T ゲーム数の上乘せ数（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、S R B 中ゲーム数上乘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 X R 抽籤（B B 中）テーブルのそれと同様である。それゆえ、ここでは、S R B 中ゲーム数上乘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。

10

【 0 4 7 1 】

S R B 中ゲーム数上乘せ抽籤テーブルを用いた A R T ゲーム数上乘せ抽籤処理では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0 ~ 3 2 7 6 7、乱数分母 = 3 2 7 6 8）から抽出された乱数値を、S R B 中ゲーム数上乘せ抽籤テーブルにおいて上乘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。

20

【 0 4 7 2 】

例えば、R B 中 X R 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、3 1 7 4 4 / 3 2 7 6 8 の確率で 2 0 ゲームの A R T 上乘せに当籤し、7 6 8 / 3 2 7 6 8 の確率で 3 0 ゲームの A R T 上乘せに当籤し、2 2 4 / 3 2 7 6 8 の確率で 5 0 ゲームの A R T 上乘せに当籤し、3 2 / 3 2 7 6 8 の確率で 1 0 0 ゲームの A R T 上乘せに当籤する。

【 0 4 7 3 】

[S R B 開始時 A R T 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル]

30

図 1 1 8 は、S R B 開始時 A R T 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。S R B 開始時 A R T 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルは、後述の N R B 中処理（後述の図 2 8 8 参照）及び後述の S R B 中処理（後述の図 2 8 9 参照）中の S R B 開始時 A R T 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。

【 0 4 7 4 】

S R B 開始時 A R T 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルは、S R B 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 ~ 2 8）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 ~ 2 8）は、図 9 6 の S R B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブルに規定されている R B 中 X R 抽籤テーブルモード（1 ~ 2 8）に対応する。

40

【 0 4 7 5 】

S R B 開始時 A R T 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブルを用いた S R B 開始時 A R T 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 ~ 3 2 7 6 7、乱数分母 = 3 2 7 6 8）から抽出された乱数値を、S R B 開始時 A R T 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。

【 0 4 7 6 】

例えば、S R B モードへの移行経緯が「N R B から移行」である場合には、8 1 9 2 /

50

3 2 7 6 8 の確率でテーブル番号 1 又は 2 が当籤し、3 2 0 0 / 3 2 7 6 8 の確率でテーブル番号 3 又は 4 が当籤し、2 0 4 8 / 3 2 7 6 8 の確率でテーブル番号 5 又は 6 が当籤し、1 0 2 4 / 3 2 7 6 8 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、5 1 2 / 3 2 7 6 8 の確率でテーブル番号 9 ~ 1 2 のいずれかが当籤し、2 5 6 / 3 2 7 6 8 の確率でテーブル番号 1 3 ~ 1 6 のいずれかが当籤し、1 2 8 / 3 2 7 6 8 の確率でテーブル番号 1 7 ~ 2 0 のいずれかが当籤し、6 4 / 3 2 7 6 8 の確率でテーブル番号 2 1 ~ 2 4 のいずれかが当籤する。

【 0 4 7 7 】

[擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル]

次に、図 1 1 9 ~ 図 1 2 1 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 2 6 5 参照）、後述の A R T 準備中処理（後述の図 2 6 8 参照）、後述の A R T 中処理（後述の図 2 7 0 ~ 図 2 7 2 参照）、後述の X R 中処理（後述の図 2 7 6 ~ 図 2 7 8 参照）及び後述の X R C 中処理（後述の図 2 8 0 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。

10

【 0 4 7 8 】

図 1 1 9 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 1 2 0 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 1 2 1 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。

20

【 0 4 7 9 】

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。

【 0 4 8 0 】

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 ~ 3 2 7 6 7、乱数分母 = 3 2 7 6 8）から抽出された乱数値を、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。

30

【 0 4 8 1 】

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、3 2 4 3 8 / 3 2 7 6 8 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、3 2 8 / 3 2 7 6 8 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 / 3 2 7 6 8 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。

40

【 0 4 8 2 】

[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 1 2 2 ~ 図 1 2 4 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 2 9 2 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。

【 0 4 8 3 】

50

図122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123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124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。

【0484】

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。

10

【0485】

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。

【0486】

20

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。

【0487】

[XR内容抽籤テーブル]

図125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288参照）、後述のSRB中処理（後述の図289参照）、後述のXBB中処理（後述の図290参照）及び後述のBGZ中（入賞時）処理（後述の図284参照）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。

30

【0488】

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。

【0489】

本実施形態では、図125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。

40

【0490】

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6

50

0%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。

【0491】

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。

10

【0492】

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。

20

【0493】

[XR基本G数抽籤テーブル]

次に、図126及び図127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276～図278参照）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。

【0494】

図126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127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。

30

【0495】

なお、「初期XR基本ゲーム数」は、図125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。

【0496】

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。

40

【0497】

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。

【0498】

50

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。

【0499】

[XR追加上乘せテーブル]

図128は、XR追加上乘せテーブルの構成を示す図である。XR追加上乘せテーブルは、後述のXR中処理(後述の図276~図278参照)中のXR中G数追加上乘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。

10

【0500】

XR追加上乘せテーブルは、内部当籤役毎に設定された、上乘せゲーム数(0(上乘せなし)、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追加上乘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追加上乘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。

【0501】

XR追加上乘せテーブルを用いたXR中G数追加上乘せ抽籤処理では、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追加上乘せテーブルにおいて上乘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。

20

【0502】

例えば、内部当籤役が「押し順ベル」である場合には、32764 / 32768の確率で上乘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。

【0503】

[コンボボーナス抽籤テーブル]

図129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276~図278参照)中のコンボ時上乘せG数抽籤処理において、コンボボーナスで上乘せするARTゲーム数を決定する際に用いられる。

30

【0504】

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、上乘せゲーム数(0(上乘せなし)、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。

40

【0505】

コンボボーナス抽籤テーブルを用いたコンボ時上乘せ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乘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。

【0506】

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 /

50

3 2 7 6 8 の確率で 2 0 ゲームの上乗せに当籤し、1 9 2 0 / 3 2 7 6 8 の確率で 3 0 ゲームの上乗せに当籤し、6 4 / 3 2 7 6 8 の確率で 5 0 ゲーム又は 1 0 0 ゲームの上乗せに当籤する。

【 0 5 0 7 】

[X R 継続抽籤テーブル]

次に、図 1 3 0 ~ 図 1 3 6 を参照して、各種 X R 継続抽籤テーブルについて説明する。X R 継続抽籤テーブルは、後述の X R 中処理（後述の図 2 7 6 ~ 図 2 7 8 参照）中の X R 継続抽籤処理において、X R モードの継続の当籤・非当籤を決定する際に用いられる。

【 0 5 0 8 】

図 1 3 0 は、X R 継続モードが 1 である場合に参照される X R 継続抽籤テーブル（その 1）の構成を示す図である。図 1 3 1 は、X R 継続モードが 2 である場合に参照される X R 継続抽籤テーブル（その 2）の構成を示す図である。図 1 3 2 は、X R 継続モードが 3 である場合に参照される X R 継続抽籤テーブル（その 3）の構成を示す図である。図 1 3 3 は、X R 継続モードが 4 である場合に参照される X R 継続抽籤テーブル（その 4）の構成を示す図である。図 1 3 4 は、X R 継続モードが 5 である場合に参照される X R 継続抽籤テーブル（その 5）の構成を示す図である。図 1 3 5 は、X R 継続モードが 6 である場合に参照される X R 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 1 3 6 は、X R の非継続フラグがセットされている場合に参照される X R 継続抽籤テーブル（その 7）の構成を示す図である。

【 0 5 0 9 】

なお、X R 継続モード 1, 2, 3, 4, 5, 6 は、それぞれ、図 1 2 5 に示す X R 内容抽籤テーブル中に記載されている X R 継続率 5 0 %, 6 0 %, 7 0 %, 8 0 %, 9 0 %, 9 5 % のモードに対応する。

【 0 5 1 0 】

X R 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、X R 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。

【 0 5 1 1 】

X R 継続抽籤テーブルを用いた X R 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 ~ 3 2 7 6 7、乱数分母 = 3 2 7 6 8）から抽出された乱数値を、X R 継続抽籤テーブルにおいて X R 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。

【 0 5 1 2 】

例えば、X R 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、1 9 1 6 2 / 3 2 7 6 8 の確率で X R 継続が当籤し、X R 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、1 0 0 % の確率で X R 継続が当籤する。このことから明らかのように、X R 継続モードが 2（X R 継続率 6 0 % のモードに対応）の場合、内部当籤役に関係なく、X R 継続の当籤確率が一律で 6 0 % 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 1 2 5 に示す X R 内容抽籤テーブル中に記載されている X R 継続率は、内部当籤役の種別に応じた X R 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 X R の継続確率である。

【 0 5 1 3 】

[X R 天井モード移行抽籤テーブル]

次に、図 1 3 7 及び図 1 3 8 を参照して、各種 X R 天井モード移行抽籤テーブルについて説明する。X R 天井モード移行抽籤テーブルは、後述の N R B 中処理（後述の図 2 8 8 参照）、後述の S R B 中処理（後述の図 2 8 9 参照）、後述の X B B 中処理（後述の図 2 9 0 参照）、後述の A R T 中処理（後述の図 2 7 0 ~ 図 2 7 2 参照）及び後述の B G Z 中（入賞時）処理（後述の図 2 8 4 参照）の各処理中の X R 天井モード移行抽籤処理において、移行先の X R 天井モードを決定する際に用いられる。

【 0 5 1 4 】

図 1 3 7 は、X R 天井ゲーム以外のゲームにおいて X R モードが当籤した場合に参照される X R 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 1 3 8 は、X R 天井ゲームにおいて X R モードが当籤した場合に参照される X R 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。

【 0 5 1 5 】

X R 天井モード移行抽籤テーブルは、現在の X R 天井モードの種別毎に設定された、移行先の X R 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、X R 天井モードとして、X R 天井モード 0 ~ 7 の 8 種類を設ける。X R 天井モード 0 ~ 7 間では、後述の図 1 3 9 で説明する X R 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（X R 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。

10

【 0 5 1 6 】

X R 天井モード移行抽籤テーブルを用いた X R 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 ~ 3 2 7 6 7、乱数分母 = 3 2 7 6 8）から抽出された乱数値を、X R 天井モード移行抽籤テーブルにおいて移行先の X R 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 X R 天井モードの種別が当籤したことになる。

【 0 5 1 7 】

例えば、X R モードの天井ゲーム以外のゲームにおいて X R モードが当籤し、且つ、現在の X R 天井モードが 0 である場合には、4 0 9 6 / 3 2 7 6 8 の確率で X R 天井モード 1 への移行に当籤し、1 2 2 8 8 / 3 2 7 6 8 の確率で X R 天井モード 2 への移行に当籤し、1 4 3 3 6 / 3 2 7 6 8 の確率で X R 天井モード 3 への移行に当籤し、2 0 4 8 / 3 2 7 6 8 の確率で X R 天井モード 4 への移行に当籤する。

20

【 0 5 1 8 】

【 X R 天井ゲーム数抽籤 1 テーブル 】

図 1 3 9 は、X R 天井ゲーム数抽籤 1 テーブルの構成を示す図である。X R 天井ゲーム数抽籤 1 テーブルは、後述の A R T 中処理（後述の図 2 7 0 ~ 図 2 7 2 参照）中の X R 天井ゲーム数抽籤処理 1 において、X R 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。

30

【 0 5 1 9 】

X R 天井ゲーム数抽籤 1 テーブルは、X R 天井モードの種別毎に設定された、各種当籤内容（X R 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、X R 天井基本ゲーム数の種別としては、0、1 0、2 0、3 0、4 0、5 0、6 0、7 0、8 0、9 0、1 0 0、2 0 0、3 0 0、4 0 0 及び 5 0 0 ゲームの 1 5 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 1 4 0 で説明する X R 天井ゲーム数抽籤 2 テーブルを用いて X R 天井ゲーム数の加算値を決定する際に用いられる。

40

【 0 5 2 0 】

X R 天井ゲーム数抽籤 1 テーブルを用いた X R 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 ~ 3 2 7 6 7、乱数分母 = 3 2 7 6 8）から抽出された乱数値を、X R 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。

【 0 5 2 1 】

例えば、X R 天井モードが「2」である場合には、6 4 / 3 2 7 6 8 の確率で、「天井基本ゲーム数 1 0、加算値テーブル 1」~「天井基本ゲーム数 9 0、加算値テーブル 1」

50

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。

【0522】

[XR天井ゲーム数抽籤2テーブル]

図140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270～図272参照）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。

【0523】

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。

【0524】

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。

【0525】

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。

【0526】

[XRカーニバル直接移行抽籤（ART中）テーブル]

図141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270～図272参照）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ブ」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。

【0527】

なお、「カーニバル直接移行リブ」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__通常リブ）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。

【0528】

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。

【0529】

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。

【0530】

本実施形態では、図141に示すように、「カーニバル直接移行リブ」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

10

20

30

40

50

なる。

【0531】

[XRカーニバル直接移行抽籤(XR中)テーブル]

図142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276~図278参照)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。

【0532】

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143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。

10

【0533】

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。

【0534】

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。

20

【0535】

本実施形態では、図142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。

30

【0536】

[XRカーニバル移行抽籤(XR中)テーブル]

図143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276~図278参照)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。

【0537】

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。

40

【0538】

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。

50

【0539】

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。

【0540】

[XRカーニバル追加乗せ1抽籤テーブル]

図144は、XRカーニバル追加乗せ1抽籤テーブルの構成を示す図である。XRカーニバル追加乗せ1抽籤テーブルは、後述のXRC中処理（後述の図280参照）中のXRカーニバル中乗せG数抽籤1処理において、ロック回数に基づいてARTの追加乗せゲーム数を決定する際に用いられる。

10

【0541】

XRカーニバル追加乗せ1抽籤テーブルは、ロック回数の種別毎に設定された、上乘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、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の追加乗せゲーム数の種別として、0（上乘せなし）、15、30、45、60、75、90、105、120、135及び150ゲームの11種類を設ける。

20

【0543】

XRカーニバル追加乗せ1抽籤テーブルを用いたXRカーニバル中乗せ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カーニバル追加乗せ1抽籤テーブルにおいて上乘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。

【0544】

例えば、ロック回数が「2」である場合には、100%の確率で、30ゲームの追加乗せに当籤する。

30

【0545】

なお、XRカーニバル追加乗せ1抽籤テーブルに規定されている追加乗せゲーム数は、リールの停止トリガー毎に上乘せされるARTゲーム数の総数である。それゆえ、この追加乗せゲーム数を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乘せされる上乘せゲーム数でもある。

【0546】

[XRカーニバル追加乗せ2抽籤テーブル]

図145は、XRカーニバル追加乗せ2抽籤テーブルの構成を示す図である。XRカーニバル追加乗せ2抽籤テーブルは、後述のXRC中処理（後述の図280参照）中のXRカーニバル中乗せG数抽籤2処理において、内部当籤役に基づいてARTの追加乗せゲーム数を決定する際に用いられる。

40

【0547】

XRカーニバル追加乗せ2抽籤テーブルは、内部当籤役の種別毎に設定された、上乘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。

【0548】

なお、XRカーニバル追加乗せ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。

【0549】

50

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。

【0550】

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。

10

【0551】

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。

【0552】

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。

20

【0553】

[ロケットモード移行抽籤テーブル]

図146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270～図272参照）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。

【0554】

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。

30

【0555】

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。

【0556】

本実施形態では、図146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。

40

【0557】

[ロケットモード継続抽籤テーブル]

図147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281及び図282参照）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

50

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。

【0558】

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。

【0559】

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。

10

【0560】

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。

【0561】

[ART終了時ループ抽籤テーブル]

図148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270～図272参照）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。

20

【0562】

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。

30

【0563】

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。

【0564】

本実施形態では、図148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。

40

【0565】

[BGZストック抽籤（通常時）テーブル]

図149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265参照）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。

【0566】

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

50

の種別毎に設定された、B G Zモードの当籤種別（非当籤、B G Zモード1当籤及びB G Zモード2当籤）と、その抽籤値との対応関係を規定する。

【0567】

B G Z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」（データポイント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、データポイント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。

10

【0568】

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

【0569】

B G Zストック抽籤（通常時）テーブルを用いたB G Z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、B G Zストック抽籤（通常時）テーブルにおいてB G Z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B G Zモードの当籤種別が当籤したことになる。

20

【0570】

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B G Zモードが非当籤し、7864/32768の確率でB G Zモード1が当籤し、328/32768の確率でB G Z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、B G Zモードに当籤した場合には、ナビありのB G Zに当籤する場合もある。

【0571】

[B G Zストック抽籤（ART中）テーブル]

図150は、B G Zストック抽籤（ART中）テーブルの構成を示す図である。B G Z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268参照）、後述のART中処理（後述の図270～図272参照）、後述のXR中処理（後述の図276～図278参照）及び後述のXRC中処理（後述の図280参照）の各処理中のB G Z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、B G Z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。

30

【0572】

なお、B G Z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、B G Z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B G Z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。

40

【0573】

B G Zストック抽籤（ART中）テーブルを用いたB G Z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、B G Zストック抽籤（ART中）テーブルにおいてB G Z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B G Zモードの当籤種別が当籤したことになる。

50

【 0 5 7 4 】

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。

【 0 5 7 5 】

[BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル]

次に、図151～図165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292参照）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。

10

【 0 5 7 6 】

図151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152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153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154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155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156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157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158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。

20

【 0 5 7 7 】

また、図159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160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161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162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163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164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165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。

30

40

【 0 5 7 8 】

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。

【 0 5 7 9 】

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

50

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。

【0580】

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。

【0581】

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。

【0582】

[BGチャレンジ内容抽籤テーブル]

次に、図166及び図167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283参照）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。

【0583】

図166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167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。

【0584】

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。

【0585】

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。

【0586】

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。

【0587】

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

10

20

30

40

50

は、図166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。

【0588】

[BGチャレンジモード移行テーブル]

次に、図168～図175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283参照）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。

10

【0589】

図168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169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170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171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。

20

【0590】

また、図172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173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174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175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。

30

【0591】

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55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一である。なお、「ベル入賞（通常）」は、通常状態でデータポイント「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ト「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。

【0592】

40

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。

【0593】

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168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）、16384/327

50

68の確率でBGチャレンジモード2に当籤する。

【0594】

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。

【0595】

[押し順ナビ抽籤テーブル]

次に、図176～図223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。

10

【0596】

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。

【0597】

(1)押し順ナビ抽籤（通常）テーブル

20

図176～図179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265参照）、擬似ボーナス終了待機中処理（後述の図291参照）の各処理中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【0598】

図176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177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178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179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。

30

【0599】

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。

40

【0600】

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、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「41」において内部当籤する「ベル」に係る小役である。

【0601】

「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

50

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、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「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。

10

【0602】

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

【0603】

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

20

【0604】

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

【0605】

「左RBリブ-中1stRT0」は、データポイント「14」において内部当籤するリプレイ役である。「左RBリブ-右1stRT0」は、データポイント「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、データポイント「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、データポイント「31」において内部当籤するリプレイ役である。

30

【0606】

「直カニバル移行中1st」は、RT4遊技状態でデータポイント「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ト「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。

40

【0607】

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

【0608】

(2) 押し順ナビ抽籤(ART)テーブル

図180~図183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270~図272参照)、後述のロケット中処理(後述の図281及び図282参照)及び後述の疑似ボーナス終了待機中処理(後述の図291参照)の各処理中の押し順ナビ発生抽

50

籤処理で用いられる。

【0609】

図180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(A RT)テーブル(その1)の構成を示す図である。図181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(A RT)テーブル(その2)の構成を示す図である。図182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(A RT)テーブル(その3)の構成を示す図である。また、図183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(A RT)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(A RT)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】

(3) 押し順ナビ抽籤(X Rカーニバル移行)テーブル

図184～図187を参照して、各種押し順ナビ抽籤(X R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(X Rカーニバル移行)テーブルは、後述のX R中処理(後述の図276～図278参照)及び後述のX R C中処理(後述の図280参照)の各処理中の押し順ナビ発生抽籤処理(X Rカーニバル移行)で用いられる。

【0612】

図184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(X R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185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(X R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186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(X R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187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(X Rカーニバル移行)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(X R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。

【0614】

(4) 押し順ナビ抽籤(R B移行)テーブル

図188～図191を参照して、各種押し順ナビ抽籤(R B移行)テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤(R B移行)テーブルは、後述の確定画面中処理(後述の図285参照)中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【0615】

図188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(R B移行)テーブル(その1)の構成を示す図である。図189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(R B移行)テーブル(その2)の構成を示す図である。図190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(R B移行)テーブル(その3)の構成を示す図である。また、図191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(R B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(R B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】

10

20

30

40

50

(5) 押し順ナビ抽籤(赤7・ドンBB移行)テーブル

図192～図195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285参照)中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【0618】

図192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193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194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195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。

10

【0619】

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。

【0620】

(6) 押し順ナビ抽籤(XBB移行)テーブル

図196～図199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285参照)中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

20

【0621】

図196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197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198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199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。

30

【0622】

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。

【0623】

(7) 押し順ナビ抽籤(擬似ボーナス中)テーブル

図200～図203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287参照)、後述のNRB中処理(後述の図288参照)及び後述のSRB中処理(後述の図289参照)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。

40

【0624】

図200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201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202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203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。

50

【 0 6 2 5 】

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。

【 0 6 2 6 】

(8) 押し順ナビ抽籤（演出状態 0）テーブル

図 2 0 4 ~ 図 2 0 7 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 X R 中処理（後述の図 2 7 6 ~ 図 2 7 8 参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【 0 6 2 7 】

図 2 0 4 は、R T 遊技状態が R T 0 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 2 0 5 は、R T 遊技状態が R T 1 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 2 0 6 は、R T 遊技状態が R T 2 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 2 0 7 は、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態又は R T 4 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。

【 0 6 2 8 】

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。

【 0 6 2 9 】

(9) 押し順ナビ抽籤（演出状態 1）テーブル

図 2 0 8 ~ 図 2 1 1 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 X R 中処理（後述の図 2 7 6 ~ 図 2 7 8 参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【 0 6 3 0 】

図 2 0 8 は、R T 遊技状態が R T 0 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 2 0 9 は、R T 遊技状態が R T 1 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 2 1 0 は、R T 遊技状態が R T 2 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 2 1 1 は、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態又は R T 4 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。

【 0 6 3 1 】

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。

【 0 6 3 2 】

(1 0) 押し順ナビ抽籤（演出状態 2）テーブル

図 2 1 2 ~ 図 2 1 5 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 X R 中処理（後述の図 2 7 6 ~ 図 2 7 8 参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理で用いられる。

【 0 6 3 3 】

図 2 1 2 は、R T 遊技状態が R T 0 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 2 1 3 は、R T 遊技状態が R T 1 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 2 1 4 は、R T 遊技状態が R T 2 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 2 1 5 は、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態又は R T 4 遊技状態である場合に参照される押

10

20

30

40

50

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。

【 0 6 3 4 】

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。

【 0 6 3 5 】

（ 1 1 ）押し順ナビ抽籤（ B G Z モード 2 ）テーブル

図 2 1 6 ~ 図 2 1 9 を参照して、各種押し順ナビ抽籤（ B G Z 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（ B G Z モード 2 ）テーブルは、後述の B G Z 中処理（後述の図 2 8 3 参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理（ B G Z モード 2 ）で用いられる。

10

【 0 6 3 6 】

図 2 1 6 は、 R T 遊技状態が R T 0 遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ B G Z モード 2 ）テーブル（その 1 ）の構成を示す図である。図 2 1 7 は、 R T 遊技状態が R T 1 遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ B G Z モード 2 ）テーブル（その 2 ）の構成を示す図である。図 2 1 8 は、 R T 遊技状態が R T 2 遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ B G Z モード 2 ）テーブル（その 3 ）の構成を示す図である。また、図 2 1 9 は、 R T 遊技状態が R T 3 遊技状態又は R T 4 遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ B G Z モード 2 ）テーブル（その 4 ）の構成を示す図である。

20

【 0 6 3 7 】

なお、押し順ナビ抽籤（ B G Z 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。

【 0 6 3 8 】

（ 1 2 ）押し順ナビ抽籤（ A R T 準備中 ）テーブル

図 2 2 0 ~ 図 2 2 3 を参照して、各種押し順ナビ抽籤（ A R T 準備中 ）テーブルについて説明する。なお、押し順ナビ抽籤（ A R T 準備中 ）テーブルは、後述の A R T 準備中処理（後述の図 2 6 8 参照）中の押し順ナビ発生抽籤処理（ A R T 準備中 ）で用いられる。

【 0 6 3 9 】

図 2 2 0 は、 R T 遊技状態が R T 0 遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ A R T 準備中 ）テーブル（その 1 ）の構成を示す図である。図 2 2 1 は、 R T 遊技状態が R T 1 遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ A R T 準備中 ）テーブル（その 2 ）の構成を示す図である。図 2 2 2 は、 R T 遊技状態が R T 2 遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ A R T 準備中 ）テーブル（その 3 ）の構成を示す図である。また、図 2 2 3 は、 R T 遊技状態が R T 3 遊技状態又は R T 4 遊技状態である場合に参照される押し順ナビ抽籤（ A R T 準備中 ）テーブル（その 4 ）の構成を示す図である。

30

【 0 6 4 0 】

なお、押し順ナビ抽籤（ A R T 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。

40

【 0 6 4 1 】

[前兆ゲーム数抽籤テーブル]

次に、図 2 2 4 ~ 図 2 3 8 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 ~ 6 4 ゲームのいずれかになる。

【 0 6 4 2 】

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 ~ 3 2 7 6 7、乱数分母 = 3 2 7 6 8）から抽出された

50

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。

【0643】

(1) 前兆ゲーム数抽籤（通常中）テーブル

図224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265参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（通常中）で用いられる。

【0644】

(2) 前兆ゲーム数抽籤（ART移行）テーブル

次に、図225～図227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269参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（ART移行）で用いられる。

【0645】

図225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226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227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。

【0646】

(3) 前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル

図228～図231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292参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理で用いられる。

【0647】

図228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229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230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231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。

【0648】

(4) 前兆ゲーム数抽籤（ART中）テーブル

図232～図234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273参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（ART中、XR終了）で用いられる。

【0649】

図232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

10

20

30

40

50

。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233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234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。

【0650】

（5）前兆ゲーム数抽籤（XR終了）テーブル

図235～図237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273参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（ART中、XR終了）で用いられる。

10

【0651】

図235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236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237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。

20

【0652】

（6）前兆ゲーム数抽籤（ART終了時）テーブル

図238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270～図272参照）中の前兆ゲーム数抽籤処理（ART終了時）で用いられる。

【0653】

<主制御回路の動作説明>

次に、図239～図262を参照して、主制御回路41のメインCPU51が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

30

【0654】

[メインCPUの制御によるパチスロの主要動作処理]

まず、メインCPU51の制御で行うパチスロ1の主要動作処理（電源投入以降の処理）の手順を、図239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。

【0655】

まず、パチスロ1に電源が投入されると、メインCPU51は、電源投入時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。

【0656】

次いで、メインCPU51は、一遊技終了時の初期化処理を行う（S2）。この初期化処理では、メインRAM53における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの1回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

40

【0657】

次いで、メインCPU51は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S3）。この処理では、メダルセンサ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240を参照しながら後で説明する。

【0658】

50

次いで、メインCPU51は、乱数取得処理を行う(S4)。この処理では、メインCPU51は、内部当籤役抽籤用の乱数値(0~65535)を抽出し、該抽出した乱数値をメインRAM53に設けられた乱数値格納領域(不図示)に格納する。

【0659】

次いで、メインCPU51は、演出用乱数取得処理を行う(S5)。この処理では、メインCPU51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。

【0660】

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、メインCPU51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241を参照しながら後で説明する。

10

【0661】

次いで、メインCPU51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244を参照しながら後で説明する。

【0662】

次いで、メインCPU51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245を参照しながら後で説明する。

20

【0663】

次いで、メインCPU51は、スタートコマンド送信処理を行う(S9)。具体的には、メインCPU51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。

【0664】

次いで、メインCPU51は、遊技開始時ロック処理を行う(S10)。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、メインCPU51は、ロックタイマが0になるまで待機する。

30

【0665】

なお、S10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。

【0666】

次いで、メインCPU51は、ウエイト処理を行う(S11)。この処理では、メインCPU51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。

【0667】

40

次いで、メインCPU51は、リール回転開始処理を行う(S12)。この処理において、メインCPU51は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期(1.1172ms)で実行される後述の割込処理(後述の図262参照)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。

【0668】

次いで、メインCPU51は、引込優先順位格納処理を行う(S13)。この処理では、メインCPU51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

50

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 2 4 6 を参照しながら後で説明する。

【 0 6 6 9 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、リール停止制御処理を行う (S 1 4)。この処理では、左ストップボタン 1 7 L、中ストップボタン 1 7 C 及び右ストップボタン 1 7 R 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 2 4 9 を参照しながら後で説明する。

【 0 6 7 0 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、入賞検索処理を行う (S 1 5)。この処理では、メイン CPU 5 1 は、図柄コード格納領域 (図 4 8 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 4 4 参照) に格納する。また、この処理では、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R 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 1 5 参照) とを照合する。そして、メイン CPU 5 1 は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果を表示役格納領域に格納する。

10

【 0 6 7 1 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、メダル払出処理を行う (S 1 6)。この処理では、 S 1 5 において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー 3 3 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 1 5 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 1 5 枚である。

20

【 0 6 7 2 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、 R T 制御処理を行う (S 1 7)。この処理では、メイン CPU 5 1 は、 R T 遊技状態を管理する。なお、 R T 制御処理の詳細については、後述の図 2 5 8 を参照しながら後で説明する。

【 0 6 7 3 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、払出終了コマンド送信処理を行う (S 1 8)。具体的には、メイン CPU 5 1 は、払出終了コマンドを副制御回路 4 2 に送信する。

【 0 6 7 4 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、ボーナス終了チェック処理を行う (S 1 9)。この処理では、メイン CPU 5 1 は、ボーナスゲームの終了契機を管理するための各種カウンタを参照して、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 2 5 9 を参照しながら後で説明する。

30

【 0 6 7 5 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、遊技終了時演出制御処理を行う (S 2 0)。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 2 6 0 を参照しながら後で説明する。

【 0 6 7 6 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、ボーナス作動チェック処理を行う (S 2 1)。この処理では、メイン CPU 5 1 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 2 6 1 を参照しながら後で説明する。ボーナス作動チェック処理が終了すると、メイン CPU 5 1 は、処理を S 2 に戻し、 S 2 以降の処理を繰り返す。

40

【 0 6 7 7 】

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 (S 9) は、主制御回路 4 1 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 4 2 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 4 1 によ

50

り実行される。

【0678】

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。

【0679】

[メダル受付・スタートチェック処理]

次に、図240を参照して、メインフロー（図239参照）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。

【0680】

まず、メインCPU51は、自動投入要求はあるか否かを判別する（S31）。この自動投入要求の有無の判別は、自動投入カウンタが「0」であるか否かを判別して行われる。すなわち、メインCPU51は、自動投入カウンタが「0」であるときは、自動投入要求が無いと判別し、自動投入カウンタが「1」以上であるときは、自動投入要求があると判別する。

【0681】

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。

【0682】

S31において、メインCPU51が、自動投入要求があると判別したとき（S31がYES判定の場合）、メインCPU51は、自動投入処理を行う（S32）。この処理では、自動投入カウンタの値が投入枚数カウンタに複写され、その後、自動投入カウンタの値がクリアされる。その後、メインCPU51は、後述のS39の処理を行う。

【0683】

一方、S31において、メインCPU51が、自動投入要求が無いと判別したとき（S31がNO判定の場合）、メインCPU51は、メダル受付許可を行う（S33）。この処理では、セレクタ35（図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。

【0684】

次いで、メインCPU51は、遊技状態に応じて投入枚数の最大値を設定する（S34）。具体的には、メインCPU51は、投入枚数の最大値を「3」に設定する。

【0685】

次いで、メインCPU51は、メダル受付許可であるか否かを判別する（S35）。S35において、メインCPU51がメダル受付許可でないと判別したとき（S35がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS39の処理を行う。

【0686】

一方、S35において、メインCPU51がメダル受付許可であると判別したとき（S35がYES判定の場合）、メインCPU51は、メダル投入チェック処理を行う（S36）。この処理では、メインCPU51は、メダルが投入されたか否かを判別して、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。

【0687】

次いで、メインCPU51が、メダル投入コマンド送信処理を行う（S37）。具体的には、メインCPU51は、メダル投入コマンドを副制御回路42に送信する。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。

【0688】

次いで、メインCPU51は、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判別する（S38）。S38において、メインCPU51が、投入枚数が遊技開始可能枚数ではない

10

20

30

40

50

と判別したとき（S 3 8 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、処理を S 3 5 に戻し、S 3 5 以降の処理を繰り返す。一方、S 3 8 において、メイン C P U 5 1 が、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判別したとき（S 3 8 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、後述の S 3 9 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 1 8 参照）。

【 0 6 8 9 】

S 3 2 の処理後、S 3 5 が N O 判定の場合、又は、S 3 8 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 5 1 は、スタートスイッチはオンであるか否かを判別する（S 3 9）。S 3 9 において、メイン C P U 5 1 が、スタートスイッチはオンでないと判別したとき（S 3 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、処理を S 3 5 に戻し、S 3 5 以降の処理を繰り返す。

10

【 0 6 9 0 】

一方、S 3 9 において、メイン C P U 5 1 が、スタートスイッチはオンであると判別したとき（S 3 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、メダル受付禁止の処理を行う（S 4 0）。この処理により、セレクト 3 5（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 2 4 から排出される。この処理が終了すると、メイン C P U 5 1 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 2 3 9 参照）の S 4 に移す。

【 0 6 9 1 】**[内部抽籤処理]**

次に、図 2 4 1 を参照して、メインフロー（図 2 3 9 参照）中の S 6 で行う内部抽籤処理について説明する。

20

【 0 6 9 2 】

まず、メイン C P U 5 1 は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをセットする（S 5 1）。すなわち、メイン C P U 5 1 は、遊技状態フラグ格納領域（図 4 5 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 1 8 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。

【 0 6 9 3 】

次いで、メイン C P U 5 1 は、抽籤値変更処理を行う（S 5 2）。この処理では、遊技状態に応じて当籤番号 1 ~ 3 5 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 2 4 2 を参照しながら後で説明する。

30

【 0 6 9 4 】

次いで、メイン C P U 5 1 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（S 5 3）。そして、メイン C P U 5 1 は、当籤番号の初期値として「1」をセットする。

【 0 6 9 5 】

次いで、メイン C P U 5 1 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（S 5 4）。

40

【 0 6 9 6 】

次いで、メイン C P U 5 1 は、S 5 4 での演算結果が「0」未満（負の値）であるか否かを判別する（S 5 5）。S 5 5 において、メイン C P U 5 1 が、演算結果が「0」未満であると判別したとき（S 5 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、後述の S 5 9 の処理を行う。

【 0 6 9 7 】

一方、S 5 5 において、メイン C P U 5 1 が、演算結果が「0」未満でないと判別したとき（S 5 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、乱数値及び当籤番号を更新する（S 5 6）。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。

【 0 6 9 8 】

50

次いで、メインCPU51は、全ての当籤番号をチェックしたか否かを判別する(S57)。S57において、メインCPU51が全ての当籤番号をチェックしていないと判別したとき(S57がNO判定の場合)、メインCPU51は、処理をS54に戻し、S54以降の処理を繰り返す。

【0699】

一方、S57において、メインCPU51が全ての当籤番号をチェックしたと判別したとき(S57がYES判定の場合)、メインCPU51は、当籤番号として「0」をセットする(S58)。

【0700】

S58の処理後、又は、S55がYES判定の場合、メインCPU51は、当籤番号補正処理を行う(S59)。この処理では、メインCPU51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243を参照しながら後で説明する。

【0701】

次いで、メインCPU51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)。

【0702】

次いで、メインCPU51は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域に格納する(S61)。次いで、メインCPU51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)。

【0703】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー(図239参照)のS7に移す。

【0704】

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。

【0705】

[抽籤値変更処理]

次に、図242を参照して、内部抽籤処理のフローチャート(図241参照)中のS52で行う抽籤値変更処理について説明する。

【0706】

まず、メインCPU51は、遊技状態フラグ格納領域(図45参照)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、メインCPU51は、遊技状態フラグ格納領域2(図45参照)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、メインCPU51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)、メインCPU51は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理(図241参照)のS53に移す。

【0707】

一方、S71において、メインCPU51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)、メインCPU51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、メインCPU51は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理(図241参照)のS53に移す。

【0708】

10

20

30

40

50

[当籤番号補正処理]

次に、図 2 4 3 を参照して、内部抽籤処理のフローチャート（図 2 4 1 参照）中の S 5 9 で行う当籤番号補正処理について説明する。

【 0 7 0 9 】

まず、メイン CPU 5 1 は、当籤番号の値をデータポインタとしてセットする（S 8 1）。次いで、メイン CPU 5 1 は、遊技状態フラグ格納領域（図 4 5 参照）を参照して、CB（MB）が作動中であるか否かを判別する（S 8 2）。

【 0 7 1 0 】

S 8 2 において、メイン CPU 5 1 が、CB（MB）が作動中でないと判別したとき（S 8 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、後述の S 8 4 の処理を行う。一方、S 8 2 において、メイン CPU 5 1 が、CB（MB）が作動中であると判別したとき（S 8 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、データポインタの値に「5 1」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（S 8 3）。

10

【 0 7 1 1 】

S 8 3 の処理後、又は、S 8 2 が NO 判定の場合、メイン CPU 5 1 は、遊技状態が MB 持越し中であり、且つ、当籤番号が 5 0 であるか否かを判別する（S 8 4）。S 8 4 において、メイン CPU 5 1 が、S 8 4 の判定条件を満たさないと判別したとき（S 8 4 が NO 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、当籤番号補正処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図 2 4 1 参照）の S 6 0 に移す。

【 0 7 1 2 】

一方、S 8 4 において、メイン CPU 5 1 が、S 8 4 の判定条件を満たすと判別したとき（S 8 4 が YES 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、データポインタに 0 をセットする（S 8 5）。そして、S 8 5 の処理後、メイン CPU 5 1 は、当籤番号補正処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図 2 4 1 参照）の S 6 0 に移す。

20

【 0 7 1 3 】

[遊技ロック抽籤処理]

次に、図 2 4 4 を参照して、メインフロー（図 2 3 9 参照）中の S 7 で行う遊技ロック抽籤処理について説明する。

【 0 7 1 4 】

まず、メイン CPU 5 1 は、演出状態の値が「2」未満であるか否かを判別する（S 9 1）。

30

【 0 7 1 5 】

S 9 1 において、メイン CPU 5 1 が、演出状態の値が「2」未満であると判別したとき（S 9 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、遊技ロック抽籤テーブル（図 3 8 ~ 図 4 2 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（S 9 2）。この処理により、遊技ロックに当籤した場合、メイン CPU 5 1 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、S 9 2 の処理後、メイン CPU 5 1 は、後述の S 9 5 の処理を行う。

40

【 0 7 1 6 】

一方、S 9 1 において、メイン CPU 5 1 が、演出状態の値が「2」未満でないと判別したとき（S 9 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、演出状態の値が「3」以上であるか否かを判別する（S 9 3）。S 9 3 において、メイン CPU 5 1 が、演出状態の値が「3」以上でないと判別したとき（S 9 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、後述の S 9 5 の処理を行う。

【 0 7 1 7 】

一方、S 9 3 において、メイン CPU 5 1 が、演出状態の値が「3」以上であると判別したとき（S 9 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、連続遊技ロック状態中抽籤テーブル（図 4 3 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

50

行う (S 9 4)。

【 0 7 1 8 】

S 9 4 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 X R C 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、メイン C P U 5 1 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、X R C 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、X R C モードの継続が保証される。

【 0 7 1 9 】

そして、S 9 4 の処理において、連続遊技ロック抽籤に当籤した場合、メイン C P U 5 1 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、メイン C P U 5 1 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 (データポイント 5 8 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。

【 0 7 2 0 】

S 9 4 の処理後、又は、S 9 3 が N O 判定の場合、メイン C P U 5 1 は、演出遊技カウンタの値を 1 減算する (S 9 5)。なお、演出遊技カウンタは、X R C モードの前兆ゲーム数を管理するカウンタである。

【 0 7 2 1 】

次いで、メイン C P U 5 1 は、演出遊技カウンタの値が「 0 」であるか否かを判別する (S 9 6)。S 9 6 において、メイン C P U 5 1 が、演出遊技カウンタの値が「 0 」でないと判別したとき (S 9 6 が N O 判定の場合)、メイン C P U 5 1 は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー (図 2 3 9 参照) の S 8 に移す。

【 0 7 2 2 】

一方、S 9 6 において、メイン C P U 5 1 が、演出遊技カウンタの値が「 0 」であると判別したとき (S 9 6 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 5 1 は、連続遊技ロック状態中抽籤テーブル (図 4 3 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 (S 9 7)。そして、S 9 7 の処理後、メイン C P U 5 1 は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー (図 2 3 9 参照) の S 8 に移す。

【 0 7 2 3 】

[リール停止初期設定処理]

次に、図 2 4 5 を参照して、メインフロー (図 2 3 9 参照) 中の S 8 で行うリール停止初期設定処理について説明する。

【 0 7 2 4 】

まず、メイン C P U 5 1 は、回胴停止用番号選択テーブル (図 2 7 参照) を参照して、図 2 3 9 中の S 6 の内部抽籤処理で取得した内部当籤役 (データポイント) に基づいて、回胴停止用番号を取得する (S 1 0 1)。

【 0 7 2 5 】

次いで、メイン C P U 5 1 は、リール停止初期設定テーブル (図 2 8 参照) を参照し、取得した回胴停止用番号に基づいて、該回胴停止番号に対応する各種情報を取得する (S 1 0 2)。具体的には、メイン C P U 5 1 は、取得した回胴停止用番号に対応する、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データを取得する。

【 0 7 2 6 】

次いで、メイン C P U 5 1 は、全図柄コード格納領域 (図 4 8 参照) に回転中の識別子「 0 F F H (1 1 1 1 1 1 1 B) 」を格納する (S 1 0 3)。

【 0 7 2 7 】

次いで、メイン C P U 5 1 は、メイン R A M 5 3 に設けられたストップボタン未作動カウンタに「 3 」を格納する (S 1 0 4)。その後、メイン C P U 5 1 は、リール停止初期

10

20

30

40

50

設定処理を終了し、処理をメインフロー（図 2 3 9 参照）の S 9 に移す。なお、ストップボタン未作動カウンタは、停止操作が検出されていないストップボタンの数を管理するためのカウンタである。

【 0 7 2 8 】

[引込優先順位格納処理]

次に、図 2 4 6 を参照して、メインフロー（図 2 3 9 参照）中の S 1 3 で行う引込優先順位格納処理について説明する。

【 0 7 2 9 】

まず、メイン CPU 5 1 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 RAM 5 3 に格納する（S 1 1 1）。次いで、メイン CPU 5 1 は、検索対象リール決定処理を行う（S 1 1 2）。この処理では、メイン CPU 5 1 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。

10

【 0 7 3 0 】

例えば、S 1 1 2 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 3 L が検索対象リールとして決定される。その後、左リール 3 L に対して、後述する S 1 2 1 までの各種処理が行われ、再度 S 1 1 2 に戻ると、次には、中リール 3 C が検索対象リールとして決定される。そして、中リール 3 C に対して、後述する S 1 2 1 までの各種処理が行われ、再度 S 1 1 2 に戻ると、次に、右リール 3 R が検索対象リールとして決定される。

【 0 7 3 1 】

20

次いで、メイン CPU 5 1 は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（S 1 1 3）。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 2 4 7 を参照しながら後で説明する。

【 0 7 3 2 】

次いで、メイン CPU 5 1 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（S 1 1 4）。そして、メイン CPU 5 1 は、図柄コード格納処理を行う（S 1 1 5）。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 2 4 8 を参照しながら後で説明する。

30

【 0 7 3 3 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、S 1 1 5 で取得された図柄コードと図柄コード格納領域（図 4 8 参照）のデータとに基づいて、表示役格納領域（図 4 4 参照）を更新する（S 1 1 6）。この時点では、内部当籤役の当籤の有無に関らず、停止図柄に基づいて、表示可能性のある図柄の組合せ（表示可能な役）が表示役格納領域に格納される。

【 0 7 3 4 】

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 1 5 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。

40

【 0 7 3 5 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、引込優先順位取得処理を行う（S 1 1 7）。この処理では、メイン CPU 5 1 は、表示役格納領域（図 4 4 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 3 4 参照）を参照して、引込優先順位データを取得する。

【 0 7 3 6 】

次いで、メイン CPU 5 1 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

50

領域（図49参照）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、メインCPU51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）。

【0737】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51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）、メインCPU51は、処理をS115に戻し、S115以降の処理を繰り返す。

【0738】

一方、S120において、メインCPU51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）、メインCPU51は、検索回数分検索したか否かを判別する（S121）。

【0739】

S121において、メインCPU51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）、メインCPU51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、メインCPU51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）、メインCPU51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239参照）のS14に移す。

【0740】

[引込優先順位テーブル選択処理]

次に、図247を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図246参照）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。

【0741】

まず、メインCPU51は、引込優先順位テーブル番号がセットされているか否か、すなわち、リール停止初期設定処理（S8）において、直接、引込優先順位テーブル番号が格納されているか否かを判別する（S131）。S131において、メインCPU51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）、メインCPU51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246参照）のS114に移す。

【0742】

一方、S131において、メインCPU51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）、メインCPU51は、押下順序格納領域（図47参照）及び作動ストップボタン格納領域（図46参照）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、メインCPU51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246参照）のS114に移す。

【0743】

なお、S132では、まず、メインCPU51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、メインCPU51は、引込優先順位テーブル選択データに対応する引込優先順位テーブル選択テーブルを参照し、押下順序と作動ストップボタンとに基づいて引込優先順位テーブル番号を取得する。その後、メインCPU51は、取得した引込優先順位テーブル番号をセットする。

【0744】

[図柄コード格納処理]

次に、図258を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図246参照）中のS115で行う図柄コード格納処理について説明する。

【0745】

まず、メインCPU51は、有効ラインデータをセットする（S141）。本実施形態

10

20

30

40

50

では、有効ラインは、上述のように、1つのライン（センターライン）を設ける。次いで、メインCPU51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。

【0746】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51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246参照）のS116に移す。

10

【0747】

[リール停止制御処理]

次に、図249を参照して、メインフロー（図239参照）中のS14で行うリール停止制御処理について説明する。

【0748】

まず、メインCPU51は、ストップボタン検出処理を行う（S151）。この処理では、メインCPU51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250を参照しながら後で説明する。

【0749】

20

次いで、メインCPU51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47参照）及び作動ストップボタン格納領域（図46参照）を更新する（S152）。次いで、メインCPU51は、ストップボタン未作動カウンタを「1」減算する（S153）。

【0750】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51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）。

【0751】

次いで、メインCPU51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251を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU51は、リール停止コマンドを副制御回路42に送信する（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。

30

【0752】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その結果を停止予定位置とする。

40

【0753】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51は、図248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、メインCPU51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48参照）を更新する（S161）。

【0754】

次いで、メインCPU51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256を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU51は、押されたストップボタンは放されたか否かを判別する（S163）。S163に

50

において、メインCPU51が、押されたストップボタンは放されていないと判別したとき（S163がNO判定の場合）、メインCPU51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。

【0755】

一方、S163において、メインCPU51が、押されたストップボタンは放されたと判別したとき（S163がYES判定の場合）、メインCPU51は、リール停止コマンド送信処理を行う（S164）。この処理では、メインCPU51は、リール停止コマンドを副制御回路42に送信する。この際、送信するリール停止コマンドのデータ構成は、上記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。

10

【0756】

次いで、メインCPU51は、ストップボタン未作動カウンタは「0」であるか否かを判別する（S165）。S165において、メインCPU51が、未作動カウンタは「0」でないと判別したとき（S165がNO判定の場合）、メインCPU51は、図246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、メインCPU51は、処理をS151に戻し、S151以降の処理を繰り返す。

【0757】

一方、S165において、メインCPU51が、未作動カウンタは「0」であると判別したとき（S165がYES判定の場合）、メインCPU51は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS15に移す。

20

【0758】

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。

【0759】

[ストップボタン検出処理]

次に、図250を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図249参照）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。

【0760】

まず、メインCPU51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、メインCPU51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）、メインCPU51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249参照）のS152に移す。

30

【0761】

一方、S171において、メインCPU51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）、メインCPU51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、メインCPU51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）、メインCPU51は、後述のS175の処理を行う。

40

【0762】

一方、S172において、メインCPU51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）、メインCPU51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、メインCPU51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、メインCPU51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。

【0763】

50

S 1 7 3において、メインCPU 5 1が、左ストップボタン 1 7 Lが押下されていないと判別したとき（S 1 7 3がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、後述のS 1 7 5の処理を行う。一方、S 1 7 3において、メインCPU 5 1が、左ストップボタン 1 7 Lが押下されたと判別したとき（S 1 7 3がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、左ストップボタン 1 7 Lを有効押下されたストップボタンとしてセットする（S 1 7 4）。そして、S 1 7 4の処理後、メインCPU 5 1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 2 4 9 参照）のS 1 5 2に移す。

【 0 7 6 4 】

S 1 7 2又はS 1 7 3がNO判定の場合、メインCPU 5 1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（S 1 7 5）。S 1 7 5において、メインCPU 5 1が、複数のストップボタンが押下されたと判別したとき（S 1 7 5がYES判定の場合）、メインCPU 5 1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 2 4 9 参照）のS 1 5 2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。

【 0 7 6 5 】

一方、S 1 7 5において、メインCPU 5 1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（S 1 7 5がNO判定の場合）、メインCPU 5 1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（S 1 7 6）。S 1 7 6において、メインCPU 5 1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（S 1 7 6がNO判定の場合）、メインCPU 5 1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 2 4 9 参照）のS 1 5 2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。

【 0 7 6 6 】

一方、S 1 7 6において、メインCPU 5 1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（S 1 7 6がYES判定の場合）、メインCPU 5 1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（S 1 7 7）。そして、S 1 7 7の処理後、メインCPU 5 1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 2 4 9 参照）のS 1 5 2に移す。

【 0 7 6 7 】

上述のように、本実施形態のストップボタン検出処理のS 1 7 1～S 1 7 4では、リールの第1停止操作において、左ストップボタン 1 7 L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 1 7 L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、この処理はメインCPU 5 1により実行される。すなわち、本実施形態では、メインCPU 5 1は、リールの第1停止操作において、左ストップボタン 1 7 L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 1 7 Lの押下操作を有効な押下操作と判定する手段を兼ねる。

【 0 7 6 8 】

[滑り駒数決定処理]

次に、図 2 5 1を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図 2 4 9 参照）中のS 1 5 6で行う滑り駒数決定処理について説明する。

【 0 7 6 9 】

まず、メインCPU 5 1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（S 1 8 1）。この処理では、例えば、左ストップボタン 1 7 Lが押されたときには、メインCPU 5 1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「1 0 0 0 0 0 0 0」を選択する。また、例えば、中ストップボタン 1 7 Cが押さ

10

20

30

40

50

れたときには、メインCPU51は、ラインマスクデータとして、停止データの「中リールAライン」に対応するビット4に「1」が立てられた「00010000」を選択する。また、例えば、右ストップボタン17Rが押されたときには、メインCPU51は、ラインマスクデータとして、停止データの「右リールAライン」に対応するビット1に「1」が立てられた「00000010」を選択する。

【0770】

次に、メインCPU51は、第1停止（ストップボタン未作動カウンタは「2」）であるか否かを判別する（S182）。S182において、メインCPU51が、第1停止でないと判別したとき（S182がNO判定の場合）、メインCPU51は、第2・第3停止処理を行う（S183）。なお、第2・第3停止処理の詳細については、後述の図252を参照しながら後で説明する。その後、メインCPU51は、後述のS191の処理を行う。

10

【0771】

一方、S182において、メインCPU51が、第1停止であると判別したとき（S182がYES判定の場合）、メインCPU51は、作動ストップボタンは左ストップボタンであるか否かを判別する（S184）。

【0772】

S184において、メインCPU51が、作動ストップボタンは左ストップボタンであると判別したとき（S184がYES判定の場合）、メインCPU51は、順押し時テーブル選択データ及び図柄カウンタを取得する（S185）。この処理で、順押し時テーブル選択データは、リール停止初期設定テーブル（図28参照）を参照して取得される。次いで、メインCPU51は、順押し時テーブル選択データに対応する順押し時第1停止用停止テーブルを参照し、図柄カウンタに基づいて、滑り駒数決定データ及びチェンジステータスを取得する（S186）。その後、メインCPU51は、後述のS191の処理を行う。

20

【0773】

一方、S184において、メインCPU51が、作動ストップボタンは左ストップボタンでないと判別したとき（S184がNO判定の場合）、メインCPU51は、変則押し時テーブル選択データを取得し、その変則押し時テーブル選択データに対応する変則押し時停止テーブルをセットする（S187）。この処理で、変則押し時テーブル選択データは、リール停止初期設定テーブル（図28参照）を参照して取得される。

30

【0774】

次いで、メインCPU51は、ライン変更ビットチェック処理を行う（S188）。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図253を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU51は、ラインマスクデータ変更処理を行う（S189）。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図254を参照しながら後で説明する。その後、メインCPU51は、セットされた変則押し時停止テーブルを参照し、ラインマスクデータ及び停止開始位置に基づいて、滑り駒数決定データを取得する（S190）。

【0775】

40

S183、S186又はS190の処理後、メインCPU51は、優先引込制御処理を行う（S191）。この処理では、停止開始位置から最大滑り駒数「4」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255を参照しながら後で説明する。その後、メインCPU51は、滑り駒数決定処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図249参照）のS157に移す。

【0776】

[第2・第3停止処理]

次に、図252を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図251参照）中のS183で行う第2・第3停止処理について説明する。

50

【0777】

まず、メインCPU51は、第2停止操作時であるか否かを判別する(S201)。S201において、メインCPU51が、第2停止操作時でないと判別したとき(S201がNO判定の場合)、メインCPU51は、後述のS204の処理を行う。

【0778】

一方、S201において、メインCPU51が、第2停止操作時であると判別したとき(S201がYES判定の場合)、メインCPU51は、ストップボタンの押し順が順押し(第1停止は左リール3L)であるか否かを判別する(S202)。S202において、メインCPU51が、順押しでないと判別したとき(S202がNO判定の場合)、メインCPU51は、後述のS204の処理を行う。

10

【0779】

一方、S202において、メインCPU51が、順押しであると判別したとき(S202がYES判定の場合)、メインCPU51は、ライン変更ビットチェック処理を行う(S203)。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図253を参照しながら後で説明する。

【0780】

S203の処理後、又は、S201或いはS202がNO判定の場合、メインCPU51は、ラインマスクデータ変更処理を行う(S204)。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図254を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU51は、滑り駒数検索処理を行う(S205)。この処理では、停止テーブル(図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。

20

【0781】

例えば、ラインマスクデータが「中リールAライン」に対応する「00010000」である場合、メインCPU51は、ビット4の「中リールAライン」の列を参照する。そして、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲にある各図柄位置に対して、対応するデータが「1」であるか否かの検索を順次行う。次いで、メインCPU51は、対応するデータが「1」である図柄位置から停止開始位置までの差分を算出し、算出した値を滑り駒数決定データとして決定する。そして、S205の処理後、メインCPU51は、第2・第3停止処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理(図251参照)のS191に移す。

30

【0782】

[ライン変更ビットチェック処理]

次に、図253を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート(図251参照)中のS188、及び、第2・第3停止処理のフローチャート(図252参照)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。

【0783】

まず、メインCPU51は、変更ステータスが「1」又は「2」であるか否かを判別する(S211)。S211において、メインCPU51が、変更ステータスは「1」又は「2」であると判別したとき(S211がYES判定の場合)、メインCPU51は、対応するラインステータスをセットする(S212)。この処理において、本実施形態では、変更ステータスが「1」の場合にはAラインステータスをセットし、変更ステータスが「2」の場合にはBラインステータスをセットする。そして、S212の処理後、メインCPU51は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理(図251参照)のS189、又は、第2・第3停止処理のフローチャート(図252参照)中のS204の処理に移す。

40

【0784】

一方、S211において、メインCPU51が、変更ステータスは「1」又は「2」でないと判別したとき(S211がNO判定の場合)、メインCPU51は、ライン変更ビットはオンであるか否かを判別する(S213)。この処理において、メインCPU51は、停止テーブル(図31及び図32参照)の「中リールライン変更ビット」又は「右リ

50

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、S 2 1 3において、メインCPU 5 1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（S 2 1 3がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図2 5 1参照）のS 1 8 9、又は、第2・第3停止処理のフローチャート（図2 5 2参照）中のS 2 0 4の処理に移す。

【0 7 8 5】

一方、S 2 1 3において、メインCPU 5 1が、停止開始位置に該当するデータが「1」である、つまり、ライン変更ビットはオンであると判別したとき（S 2 1 3がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、Bラインステータスをセットする（S 2 1 4）。なお、Bラインステータスは、ラインマスクデータを変更するために使用されるデータである。そして、S 2 1 4の処理後、メインCPU 5 1は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図2 5 1参照）のS 1 8 9、又は、第2・第3停止処理のフローチャート（図2 5 2参照）中のS 2 0 4の処理に移す。

【0 7 8 6】

[ラインマスクデータ変更処理]

次に、図2 5 4を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図2 5 1参照）中のS 1 8 9、及び、第2・第3停止処理のフローチャート（図2 5 2参照）中のS 2 0 4で行うラインマスクデータ変更処理について説明する。

【0 7 8 7】

まず、メインCPU 5 1は、Cラインステータスがセットされているか否かを判別する（S 2 2 1）。なお、Cラインステータスのセットは、後述の第2停止後制御変更処理（図2 5 7参照）において、順押しである場合に行われる。

【0 7 8 8】

S 2 2 1において、メインCPU 5 1が、Cラインステータスがセットされていると判別したとき（S 2 2 1がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、第2停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであるか否かを判別する（S 2 2 2）。

【0 7 8 9】

S 2 2 2において、メインCPU 5 1が、第2停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであると判別したとき（S 2 2 2がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、ラインマスクデータを右に2回ローテートする（S 2 2 3）。順押しであって第2停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンであれば、第3停止時の作動ストップボタンは右ストップボタンになる。したがって、S 2 2 3の処理により、ラインマスクデータは、「0 0 0 0 0 0 1 0」から「1 0 0 0 0 0 0 0」に変更される。その結果、順押し時第2・第3停止用停止テーブル（図3 1参照）の「右リールCラインデータ」に対応するビット7の列が参照される。そして、S 2 2 3の処理後、メインCPU 5 1は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図2 5 1参照）のS 1 9 0、又は、第2・第3停止処理のフローチャート（図2 5 2参照）中のS 2 0 5の処理に移す。

【0 7 9 0】

一方、S 2 2 2において、メインCPU 5 1が、第2停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンでないと判別したとき（S 2 2 2がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、ラインマスクデータを左に2回ローテートする（S 2 2 4）。順押しであって第2停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンでなければ、第3停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンになる。したがって、S 2 2 4の処理により、ラインマスクデータは、「0 0 0 1 0 0 0 0」から「0 1 0 0 0 0 0 0」に変更される。その結果、順押し時第2・第3停止用停止テーブルの「中リールCラインデータ」に対応するビット6の列が参照される。そして、S 2 2 4の処理後、メインCPU 5 1は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図2 5 1参照）のS 1 9 0、又は、第2・第3停止処理のフローチャート（図2 5 2参照）中のS 2 0 5の処理に移す。

【0 7 9 1】

10

20

30

40

50

ここで、再度S 2 2 1の処理の説明に戻って、S 2 2 1において、メインCPU 5 1が、Cラインステータスがセットされていないと判別したとき（S 2 2 1がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、Bラインステータスがセットされているか否かを判別する（S 2 2 5）。S 2 2 5において、メインCPU 5 1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（S 2 2 5がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図2 5 1参照）のS 1 9 0、又は、第2・第3停止処理のフローチャート（図2 5 2参照）中のS 2 0 5の処理に移す。

【0 7 9 2】

一方、S 2 2 5において、メインCPU 5 1が、Bラインステータスがセットされていると判別したとき（S 2 2 5がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、ラインマスクデータを右に1回ローテートする（S 2 2 6）。この処理により、例えば、ラインマスクデータが「0 0 0 0 0 0 1 0」であった場合は、「0 0 0 0 0 0 0 1」に変更される。その結果、停止テーブル（図3 1及び図3 2参照）の「Bラインデータ」に対応する列が参照される。そして、S 2 2 6の処理後、メインCPU 5 1は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図2 5 1参照）のS 1 9 0、又は、第2・第3停止処理のフローチャート（図2 5 2参照）中のS 2 0 5の処理に移す。

【0 7 9 3】

[優先引込制御処理]

次に、図2 5 5を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図2 5 1参照）中のS 1 9 1で行う優先引込制御処理について説明する。

【0 7 9 4】

まず、メインCPU 5 1は、遊技状態に応じて検索順序テーブル（図3 5及び図3 6参照）をセットする（S 2 3 1）。次いで、メインCPU 5 1は、検索順序カウンタ及びチェック回数に初期値をセットする（S 2 3 2）。具体的には、メインCPU 5 1は、検索順序カウンタには、初期値として「1」をセットする。また、メインCPU 5 1は、チェック回数には、検索順序テーブルのデータ長を初期値としてセットする。具体的には、遊技状態がMB（CB）遊技状態であり、かつ、検索対象ルールが、最大滑り駒数が1コマで停止制御されるル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。

【0 7 9 5】

次いで、メインCPU 5 1は、停止順序テーブル（不図示）の先頭アドレスをセットし、滑り駒数決定データに基づいて検索順序テーブルのアドレスを加算する（S 2 3 3）。

【0 7 9 6】

次いで、メインCPU 5 1は、検索順序カウンタの値に対応する滑り駒数を取得する（S 2 3 4）。次いで、メインCPU 5 1は、取得した滑り駒数を停止開始時予想アドレスに加算し、引込優先順位データを取得する（S 2 3 5）。

【0 7 9 7】

次いで、メインCPU 5 1は、S 2 3 5で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えるか否かを判別する（S 2 3 6）。S 2 3 6において、メインCPU 5 1が、S 2 3 5で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えないと判別したとき（S 2 3 6がNO判定の場合）、メインCPU 5 1は、後述のS 2 3 8の処理を行う。

【0 7 9 8】

一方、S 2 3 6において、メインCPU 5 1が、S 2 3 5で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えると判別したとき（S 2 3 6がYES判定の場合）、メインCPU 5 1は、S 2 3 4で取得した滑り駒数を退避させる（S 2 3 7）。

【0 7 9 9】

S 2 3 7の処理後、又は、S 2 3 6がNO判定の場合、メインCPU 5 1は、チェック回数を「1」減算し、検索順序カウンタを「1」加算する（S 2 3 8）。

【0 8 0 0】

10

20

30

40

50

次いで、メインCPU51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、メインCPU51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)、メインCPU51は、処理をS234に戻し、S234以降の処理を繰り返す。

【0801】

一方、S239において、メインCPU51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)、メインCPU51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、メインCPU51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251参照)も終了する。

【0802】

[制御変更処理]

次に、図256を参照して、リール停止制御処理のフローチャート(図249参照)中のS162で行う制御変更処理について説明する。

【0803】

まず、メインCPU51は、第3停止後であるか否かを判別する(S251)。S251において、メインCPU51が、第3停止後であると判別したとき(S251がYES判定の場合)、メインCPU51は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理(図249参照)のS163に移す。

【0804】

一方、S251において、メインCPU51が、第3停止後でないと判別したとき(S251がNO判定の場合)、メインCPU51は、第2停止後であるか否かを判別する(S252)。S252において、メインCPU51が、第2停止後であると判別したとき(S252がYES判定の場合)、メインCPU51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257を参照しながら後で説明する。そして、S253の処理後、メインCPU51は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理(図249参照)のS163に移す。

【0805】

一方、S252において、メインCPU51が、第2停止後でないと判別したとき(S252がNO判定の場合)、メインCPU51は、順押しであるか否かを判別する(S254)。S254において、メインCPU51が、順押しでないと判別したとき(S254がNO判定の場合)、メインCPU51は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理(図249参照)のS163に移す。

【0806】

一方、S254において、メインCPU51が、順押しであると判別したとき(S254がYES判定の場合)、メインCPU51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)。

【0807】

次いで、メインCPU51は、停止予定位置を取得する(S256)。そして、メインCPU51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)。

【0808】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51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)、メインCPU51は、検索回数は「0」であるか否かを判別する(S259)。

【0809】

S259において、メインCPU51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)、メインCPU51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、メインCPU51が、検索回数は「0」で

10

20

30

40

50

あると判別したとき（S 2 5 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、順押し時テーブル変更初期データの値を順押し時第 2 ・ 第 3 停止用停止テーブル番号として取得し、対応する停止テーブルをセットする（S 2 6 0）。

【 0 8 1 0 】

次いで、メイン C P U 5 1 は、C ラインチェックデータに「 0 」をセットする（S 2 6 1）。そして、S 2 6 1 の処理後、メイン C P U 5 1 は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図 2 4 9 参照）の S 1 6 3 に移す。

【 0 8 1 1 】

また、S 2 5 8 において、メイン C P U 5 1 が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致すると判別したとき（S 2 5 8 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、ライン変更ステータスの値に応じた順押し時第 2 ・ 第 3 停止用テーブル番号及び C ラインチェックデータを取得する（S 2 6 2）。

【 0 8 1 2 】

次いで、メイン C P U 5 1 は、順押し時第 2 ・ 第 3 停止用停止テーブル番号に基づいて、対応する停止テーブルをセットする（S 2 6 3）。そして、S 2 6 3 の処理後、メイン C P U 5 1 は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図 2 4 9 参照）の S 1 6 3 に移す。

【 0 8 1 3 】

[第 2 停止後制御変更処理]

次に、図 2 5 7 を参照して、制御変更処理のフローチャート（図 2 5 6 参照）中の S 2 5 3 で行う第 2 停止後制御変更処理について説明する。

【 0 8 1 4 】

まず、メイン C P U 5 1 は、順押しであるか否かを判別する（S 2 7 1）。S 2 7 1 において、メイン C P U 5 1 が、順押しでないと判別したとき（S 2 7 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図 2 5 6 参照）も終了する。

【 0 8 1 5 】

一方、S 2 7 1 において、メイン C P U 5 1 が順押しであると判別したとき（S 2 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、C ラインチェックデータがオンであるか（変更ステータスが「 3 」であるか）否かを判別する（S 2 7 2）。なお、C ラインチェックデータは、制御変更処理（図 2 5 6 参照）の S 2 6 2 の処理によって取得される。そして、S 2 7 2 において、メイン C P U 5 1 が、C ラインチェックデータがオンでないと判別したとき（S 2 7 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図 2 5 6 参照）も終了する。

【 0 8 1 6 】

一方、S 2 7 2 において、メイン C P U 5 1 が、C ラインチェックデータがオンであると判別したとき（S 2 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットがオンであるか否かを判別する（S 2 7 3）。S 2 7 3 において、メイン C P U 5 1 が、第 2 停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンでないと判別したとき（S 2 7 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図 2 5 6 参照）も終了する。

【 0 8 1 7 】

一方、S 2 7 3 において、メイン C P U 5 1 が、第 2 停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンであると判別したとき（S 2 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 5 1 は、格納された順押し時第 2 ・ 第 3 停止用停止テーブル番号に「 1 」を加算し、対応する停止テーブルをセットする（S 2 7 4）。次いで、メイン C P U 5 1 は、C ラインステータスをセットする（S 2 7 5）。そして、S 2 7 5 の処理後、メイン C P U 5 1 は、第 2 停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図 2 5 6 参照）も終了する。

10

20

30

40

50

【 0 8 1 8 】

[R T 制御処理]

次に、図 2 5 8 を参照して、メインフロー（図 2 3 9 参照）中の S 1 7 で行う R T 制御処理について説明する。

【 0 8 1 9 】

まず、メイン CPU 5 1 は、R T 遷移テーブル（図 1 7 参照）を参照し、移行元（現在）の R T 遊技状態において成立し得る R T 遊技状態の移行条件をチェックする（S 2 8 1）。

【 0 8 2 0 】

次いで、メイン CPU 5 1 は、R T 遊技状態の移行条件が成立しているか否かを判別する（S 2 8 2）。S 2 8 2 において、メイン CPU 5 1 が、R T 遊技状態の移行条件が成立していないと判別したとき（S 2 8 2 が N O 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、後述の S 2 8 4 の処理を行う。

10

【 0 8 2 1 】

一方、S 2 8 2 において、メイン CPU 5 1 が、R T 遊技状態の移行条件が成立していると判別したとき（S 2 8 2 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、R T 遷移テーブル（図 1 7 参照）を参照し、移行条件に基づいて、移行先の R T 遊技状態フラグを遊技状態フラグ格納領域（図 4 5 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（S 2 8 3）。

【 0 8 2 2 】

S 2 8 3 の処理後、又は、S 2 8 2 が N O 判定の場合、メイン CPU 5 1 は、表示コマンド送信処理を行う（S 2 8 4）。具体的には、メイン CPU 5 1 は、表示コマンドを副制御回路 4 2 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、S 2 8 4 の処理後、メイン CPU 5 1 は、R T 制御処理を終了し、処理をメインフロー（図 2 3 9 参照）の S 1 8 に移す。

20

【 0 8 2 3 】

上述のように、本実施形態の R T 制御処理は、主制御回路 4 1 により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路 4 1 は、R T 遊技状態の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。

【 0 8 2 4 】

[ボーナス終了チェック処理]

次に、図 2 5 9 を参照して、メインフロー（図 2 3 9 参照）中の S 1 9 で行うボーナス終了チェック処理について説明する。

30

【 0 8 2 5 】

まず、メイン CPU 5 1 は、遊技状態フラグ格納領域（図 4 5 参照）を参照して、「M B」が作動中であるか否かを判別する（S 2 9 1）。S 2 9 1 において、メイン CPU 5 1 が、「M B」が作動中でないと判別したとき（S 2 9 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 2 3 9 参照）中の S 2 0 に移す。

【 0 8 2 6 】

一方、S 2 9 1 において、メイン CPU 5 1 が、「M B」が作動中であると判別したとき（S 2 9 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満であるか否かを判別する（S 2 9 2）。

40

【 0 8 2 7 】

S 2 9 2 において、メイン CPU 5 1 が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満であると判別したとき（S 2 9 2 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 5 1 は、ボーナス終了時処理を行う（S 2 9 3）。この処理では、メイン CPU 5 1 がボーナス終了枚数カウンタをクリアし、作動中の「M B」に対応する遊技状態フラグ（M B 遊技状態フラグ）をオフにする。なお、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満である場合は、M B 遊技状態中にメダルの払出しが 1 4 枚を超えたことを意味する。

50

【 0 8 2 8 】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51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。

【 0 8 2 9 】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図239参照)のS20に移す。

【 0 8 3 0 】

一方、S292において、メインCPU51が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満でないと判別したとき(S292がNO判定の場合)、メインCPU51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。

10

【 0 8 3 1 】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51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)、メインCPU51は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図239参照)のS20に移す。

20

【 0 8 3 2 】

一方、S297において、メインCPU51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)、メインCPU51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、メインCPU51は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図239参照)のS20に移す。

【 0 8 3 3 】

[遊技終了時演出制御処理]

次に、図260を参照して、メインフロー(図239参照)中のS20で行う遊技終了時演出制御処理について説明する。

30

【 0 8 3 4 】

まず、メインCPU51は、演出状態の値が「6」であるか否かを判別する(S301)。

【 0 8 3 5 】

S301において、メインCPU51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)、メインCPU51は、後述のS306の処理を行う。一方、S301において、メインCPU51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)、メインCPU51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)。

40

【 0 8 3 6 】

S302において、メインCPU51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)、メインCPU51は、後述のS306の処理を行う。一方、S302において、メインCPU51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)、メインCPU51は、ロック番号が「4」又は「5」であるか否かを判別する(S303)。

【 0 8 3 7 】

S303において、メインCPU51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)、メインCPU51は、後述のS311の処理

50

を行う。一方、S303において、メインCPU51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）、メインCPU51は、押し順チェック処理を行う（S304）。この処理では、メインCPU51は、図52に示した当籤役と停止順序とRT移行との対応表（データポイント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。

【0838】

S304の処理後、メインCPU51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、メインCPU51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）、メインCPU51は、後述のS306の処理を行う。一方、S305において、メインCPU51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）、メインCPU51は、後述のS307の処理を行う。

10

【0839】

S301、S302又はS305がYES判定の場合、メインCPU51は、演出状態リセット処理を行う（S306）。この処理では、メインCPU51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、メインCPU51は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS21に移す。

20

【0840】

また、S305がNO判定の場合、メインCPU51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、メインCPU51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）、メインCPU51は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS21に移す。

【0841】

一方、S307において、メインCPU51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）、メインCPU51は、演出状態の値に1を加算する（S308）。次いで、メインCPU51は、演出状態の値が「2」であるか否かを判別する（S309）。

30

【0842】

S309において、メインCPU51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）、メインCPU51は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS21に移す。一方、S309において、メインCPU51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）、メインCPU51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、メインCPU51は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS21に移す。

【0843】

40

ここで、再度S303に戻って、S303がYES判定の場合、メインCPU51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）。

【0844】

S311において、メインCPU51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）、メインCPU51は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS21に移す。一方、S311において、メインCPU51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）、メインCPU51は、演出状態の値に「2」をセットする（S312）。

50

【 0 8 4 5 】

次いで、メインCPU51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、メインCPU51は、遊技終了時演出制御処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS21に移す。

【 0 8 4 6 】

[ボーナス作動チェック処理]

次に、図261を参照して、メインフロー（図239参照）中のS21で行うボーナス作動チェック処理について説明する。

【 0 8 4 7 】

まず、メインCPU51は、「MB」が作動中であるか否かを判別する（S321）。S321において、メインCPU51が、「MB」が作動中でないと判別したとき（S321がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS324の処理を行う。

10

【 0 8 4 8 】

一方、S321において、メインCPU51が、「MB」が作動中であると判別したとき（S321がYES判定の場合）、メインCPU51は、「CB」が作動中であるか否かを判別する（S322）。S322において、メインCPU51が、「CB」が作動中であると判別したとき（S322がYES判定の場合）、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS2に移す。

【 0 8 4 9 】

一方、S322において、メインCPU51が、「CB」が作動中でないと判別したとき（S322がNO判定の場合）、メインCPU51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、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS2に移す。

20

【 0 8 5 0 】

また、S321がNO判定の場合、メインCPU51は、ボーナスゲームが入賞であるか否かを判別する（S324）。S324において、メインCPU51が、ボーナスゲームが入賞でないと判別したとき（S324がNO判定の場合）、メインCPU51は、後述のS328の処理を行う。

【 0 8 5 1 】

一方、S324において、メインCPU51が、ボーナスゲームが入賞であると判別したとき（S324がYES判定の場合）、メインCPU51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、メインCPU51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45参照）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。

30

【 0 8 5 2 】

次いで、メインCPU51は、持越役格納領域の値をクリアする（S326）。次いで、メインCPU51は、ボーナス開始コマンド送信処理を行う（S327）。この処理では、メインCPU51は、ボーナス開始コマンドを副制御回路42に送信する。なお、ボーナス開始コマンドには、ボーナスゲームを開始したことを示す情報などが含まれる。そして、S327の処理後、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）のS2に移す。

40

【 0 8 5 3 】

また、S324がNO判定の場合、メインCPU51は、再遊技（リプレイ）に係る役が入賞であるか否かを判別する（S328）。S328において、メインCPU51が、再遊技に係る役が入賞でないと判別したとき（S328がNO判定の場合）、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図239参照）の

50

S 2 に移す。

【 0 8 5 4 】

一方、S 3 2 8 において、メインCPU 5 1 が、再遊技に係る役が入賞であると判別したとき (S 3 2 8 が Y E S 判定の場合)、メインCPU 5 1 は、メダルの自動投入を要求する (S 3 2 9)。すなわち、メインCPU 5 1 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、S 3 2 9 の処理後、メインCPU 5 1 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 2 3 9 参照) の S 2 に移す。

【 0 8 5 5 】

[メインCPU の制御による割込処理 (1 . 1 1 7 2 m s e c)]

次に、図 2 6 2 を参照して、メインCPU 5 1 に内蔵されたタイマー (不図示) の制御による定周期 (1 . 1 1 7 2 m s e c 毎) に行われる割込処理について説明する。

10

【 0 8 5 6 】

まず、メインCPU 5 1 は、レジスタの退避を行う (S 3 3 1)。次いで、メインCPU 5 1 は、入力ポートチェック処理を行う (S 3 3 2)。この処理では、ストップスイッチ 1 7 S 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。

【 0 8 5 7 】

次いで、メインCPU 5 1 は、タイマー更新処理を行う (S 3 3 3)。この処理では、メインCPU 5 1 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、メインCPU 5 1 は、遊技ロックフラグをクリアする。次いで、メインCPU 5 1 は、通信データ送信処理を行う (S 3 3 4)。この

20

処理では、主に、各種コマンドを主制御回路 4 1 及び副制御回路 4 2 に適宜送信する。

【 0 8 5 8 】

次いで、メインCPU 5 1 は、リール制御処理を行う (S 3 3 5)。この処理では、メインCPU 5 1 は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R 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 6 1 L、6 1 C、6 1 R を駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインCPU 5 1 は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインCPU 5 1 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、S 3 3 5 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。

30

【 0 8 5 9 】

次いで、メインCPU 5 1 は、ランプ・7セグ駆動処理を行う (S 3 3 6)。この処理では、メインCPU 5 1 は、7セグ表示器 6 を駆動制御して、払出枚数やクレジット枚数などを表示する。次いで、メインCPU 5 1 は、レジスタの復帰処理を行う (S 3 3 7)。そして、その後、メインCPU 5 1 は、割込処理を終了する。

【 0 8 6 0 】

< 副制御回路の動作説明 >

次に、図 2 6 3 ~ 図 2 9 2 を参照して、副制御回路 4 2 のサブCPU 8 1 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CPU 8 1 の各種処理において必要となる、各種テーブルはサブROM 8 2 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RAM 8 3 等に設けられる。

40

【 0 8 6 1 】

[スタートコマンド受信時処理]

図 2 6 3 を参照して、スタートコマンド受信時処理について説明する。

【 0 8 6 2 】

50

まず、サブCPU81は、サブ遊技状態に対応するスタートレバー16の操作時処理を行う(S341)。この処理では、後述する各種サブ遊技状態中処理(例えば、後述の図265の通常中処理、後述の図270~図272のART中処理等)が行われる。

【0863】

次いで、サブCPU81、所定のナビ等の演出処理、例えば決定された押し順ナビの登録を行う(S342)。そして、S342の処理後、サブCPU81は、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0864】

[表示コマンド受信時処理]

次に、図264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。

10

【0865】

サブCPU81は、サブ遊技状態に対応する入賞時処理を行う(S351)。この処理では、後述する各種サブ遊技状態(入賞)処理(例えば、後述の図267の通常中処理(入賞)、後述の図275のART中処理(入賞)等)が行われる。そして、S351の処理後、サブCPU81は、表示コマンド受信時処理を終了する。

【0866】

[通常中処理]

次に、図265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。

【0867】

20

まず、サブCPU81は、ゲーム数カウント処理を行う(S361)。この処理では、サブCPU81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、サブCPU81は、ゲーム数カウンタの値を1加算する。

【0868】

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151~図165参照)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。

30

【0869】

次いで、サブCPU81は、前兆ゲーム数減算処理(S362)。具体的には、サブCPU81は、前兆ゲーム数カウンタの値を1減算する。

【0870】

次いで、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤処理(通常)を行う(S363)。この処理では、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤(通常)テーブル(図55~図60参照)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。

【0871】

40

次いで、サブCPU81は、擬似ボーナスに当籤したか否かを判別する(S364)。

【0872】

S364において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS366の処理を行う。一方、S364において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81は、XR抽籤(擬似ボーナス当籤時)テーブル(図85~図87参照)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。

50

【 0 8 7 3 】

S 3 6 5 の処理後、又は、S 3 6 4 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 は、天井時処理を行う (S 3 6 6) 。この処理では、現在のゲーム (単位遊技) が X R 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、サブ C P U 8 1 は、X R 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 X R 天井ゲーム数のゲームである場合には、サブ C P U 8 1 は、X R 当籤時に行われる X R 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、サブ C P U 8 1 は、擬似ボーナスのストック処理、X R 抽籤処理等を行う。

【 0 8 7 4 】

次いで、サブ C P U 8 1 は、X R 抽籤処理 (通常時) を行う (S 3 6 7) 。この処理では、サブ C P U 8 1 は、X R 抽籤 (通常) テーブル (図 7 0 参照) を参照し、内部当籤役に基づいて、X R モードの当籤の有無及び当籤時の X R 当籤契機パラメータ (1 ~ 6) を抽籤により決定する。

10

【 0 8 7 5 】

次いで、サブ C P U 8 1 は、B G Z ストック抽籤処理 (通常時) を行う (S 3 6 8) 。この処理では、サブ C P U 8 1 は、B G Z ストック抽籤 (通常時) テーブル (図 1 4 9 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、B G Z のストックの当籤・非当籤及び当籤時の B G Z モードの種別 (B G Z モード 1 又は 2) を抽籤により決定する。

【 0 8 7 6 】

次いで、サブ C P U 8 1 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 (S 3 6 9) 。なお、擬似ボーナス即放出フラグは、S 3 6 3 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 B B 、 X B B 1 又は X B B 2) である場合にオン状態となる。

20

【 0 8 7 7 】

S 3 6 9 において、サブ C P U 8 1 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 (S 3 6 9 が Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 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 (S 3 7 0) 。そして、S 3 7 0 の処理後、サブ C P U 8 1 は、後述の S 3 7 6 の処理を行う。

【 0 8 7 8 】

一方、S 3 6 9 において、サブ C P U 8 1 が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないとは判別したとき (S 3 6 9 が N O 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 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 (S 3 7 1) 。

30

【 0 8 7 9 】

S 3 7 1 において、サブ C P U 8 1 が、前兆ゲーム数が「 - 1 」でないと判別したとき (S 3 7 1 が N O 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、後述の S 3 7 6 の処理を行う。一方、S 3 7 1 において、サブ C P U 8 1 が、前兆ゲーム数が「 - 1 」であると判別したとき (S 3 7 1 が Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、通常ストックの数が「 1 」以上であるか否かを判別する (S 3 7 2) 。

【 0 8 8 0 】

S 3 7 2 において、サブ C P U 8 1 が、通常ストックの数が「 1 」以上でないと判別したとき (S 3 7 2 が N O 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、後述の S 3 7 6 の処理を行う。一方、S 3 7 2 において、サブ C P U 8 1 が、通常ストックの数が「 1 」以上であると判別したとき (S 3 7 2 が Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、前兆ゲーム数抽籤処理 (通常中) を行う (S 3 7 3) 。この処理では、サブ C P U 8 1 は、前兆ゲーム数抽籤 (通常中) テーブル (図 2 2 4 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 ~ 6 4 ゲーム) を抽籤により決定する。

40

【 0 8 8 1 】

S 3 7 3 の処理後、サブ C P U 8 1 は、S 3 7 3 で当籤した前兆ゲーム数 (抽籤結果)

50

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）。

【0882】

S374において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS376の処理を行う。一方、S374において、サブCPU81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）、サブCPU81は、抽籤結果を現在の前兆ゲーム数にセットする（S375）。

【0883】

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、サブCPU81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、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（図119～図121参照）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。

10

【0884】

次いで、サブCPU81は、押し順ナビ発生抽籤処理（通常）を行う（S377）。この処理では、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（通常）テーブル（図176～図179参照）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。

20

【0885】

次いで、サブCPU81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）。

【0886】

S378において、サブCPU81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）、サブCPU81は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに対応する、サブ遊技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、対応するサブ遊技状態中処理が行われる。

【0887】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、通常中処理を終了する。

30

【0888】

一方、S378において、サブCPU81が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないとして判別したとき（S378がNO判定の場合）、サブCPU81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266を参照しながら後で説明する。そして、S381の処理後、サブCPU81は、通常中処理を終了する。

40

【0889】

[通常中状態遷移処理]

次に、図266を参照して、通常中処理のフローチャート（図265参照）中のS381で行う通常中状態遷移処理について説明する。

【0890】

まず、サブCPU81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

50

(S 3 9 1)。

【 0 8 9 1 】

S 3 9 1 において、サブCPU81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(S 3 9 1 がNO判定の場合)、サブCPU81は、後述のS 4 0 2の処理を行う。一方、S 3 9 1 において、サブCPU81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(S 3 9 1 がYES判定の場合)、サブCPU81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(S 3 9 2)。

【 0 8 9 2 】

S 3 9 2 において、サブCPU81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(S 3 9 2 がYES判定の場合)、サブCPU81は、サブ遊技状態にBGZをセットする(S 3 9 3)。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283に示すBGZ中処理が行われる。そして、S 3 9 3の処理後、サブCPU81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265参照)も終了する。

10

【 0 8 9 3 】

一方、S 3 9 2 において、サブCPU81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(S 3 9 2 がNO判定の場合)、サブCPU81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(S 3 9 4)。

【 0 8 9 4 】

S 3 9 4 において、サブCPU81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(S 3 9 4 がYES判定の場合)、サブCPU81は、サブ遊技状態にART準備状態をセットする(S 3 9 5)。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268に示すART準備中処理が行われる。そして、S 3 9 5の処理後、サブCPU81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265参照)も終了する。

20

【 0 8 9 5 】

一方、S 3 9 4 において、サブCPU81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(S 3 9 4 がNO判定の場合)、サブCPU81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(S 3 9 6)。

【 0 8 9 6 】

S 3 9 6 において、サブCPU81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(S 3 9 6 がYES判定の場合)、サブCPU81は、サブ遊技状態に確定画面状態をセットする(S 3 9 7)。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285に示す確定画面中処理が行われる。

30

【 0 8 9 7 】

次いで、サブCPU81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(S 3 9 8)。次いで、サブCPU81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(S 3 9 9)。そして、S 3 9 9の処理後、サブCPU81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265参照)も終了する。

40

【 0 8 9 8 】

一方、S 3 9 6 において、サブCPU81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(S 3 9 6 がNO判定の場合)、サブCPU81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(S 4 0 0)。

【 0 8 9 9 】

S 4 0 0 において、サブCPU81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(S 4 0 0 がNO判定の場合)、サブCPU81は、後述のS 4 0 2の処理を行う。

【 0 9 0 0 】

一方、S 4 0 0 において、サブCPU81が、放出対象の通常ストックの種別がXRモ

50

ードであると判別したとき（S400がYES判定の場合）、サブCPU81は、サブ遊技状態に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268に示すART準備中処理が行われる。そして、S401の処理後、サブCPU81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265参照）も終了する。

【0901】

また、S391又はS400がNO判定の場合、サブCPU81は、サブ遊技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265に示す通常中処理が行われる。そして、S402の処理後、サブCPU81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265参照）も終了する。

10

【0902】

[通常中処理（入賞）]

次に、図267を参照しながら、通常中処理（入賞）について説明する。

【0903】

まず、サブCPU81は、RT遊技状態がRT4遊技状態であるか否かを判別する（S411）。

【0904】

S411において、サブCPU81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）、サブCPU81は、通常中処理（入賞）を終了する。一方、S411において、サブCPU81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）、サブCPU81は、サブ遊技状態がART準備状態であるか否かを判別する（S412）。

20

【0905】

S412において、サブCPU81が、サブ遊技状態がART準備状態でないと判別したとき（S412がNO判定の場合）、サブCPU81は、通常中処理（入賞）を終了する。一方、S412において、サブCPU81が、サブ遊技状態がART準備状態であると判別したとき（S412がYES判定の場合）、サブCPU81は、サブ遊技状態に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270～図272に示すART中処理が行われる。

30

【0906】

次いで、サブCPU81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、サブ遊技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、サブ遊技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、サブCPU81は、通常中処理（入賞）を終了する。

【0907】

[ART準備中処理]

次に、図268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。

40

【0908】

まず、サブCPU81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。

【0909】

次いで、サブCPU81は、ゲーム数カウント処理を行う（S422）。この処理では、サブCPU81は、通常中処理（図265参照）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）。

【0910】

50

次いで、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤処理を行う(S423)。この処理では、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤(ART中)テーブル(図61~図66参照)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。

【0911】

次いで、サブCPU81は、擬似ボーナスに当籤したか否かを判別する(S424)。

【0912】

S424において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS426の処理を行う。一方、S424において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81は、XR抽籤(擬似ボーナス当籤)テーブル(図85~図87参照)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。

10

【0913】

S425の処理後、又は、S424がNO判定の場合、サブCPU81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265参照)のS366の処理と同様に、サブCPU81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。

20

【0914】

次いで、サブCPU81は、XR抽籤処理(ART準備中)を行う(S427)。この処理では、サブCPU81は、XR抽籤(ART準備中)テーブル(図73参照)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。

【0915】

次いで、サブCPU81は、BGZストック抽籤処理(ART中)を行う(S428)。この処理では、サブCPU81は、BGZストック抽籤(ART中)テーブル(図150参照)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。

30

【0916】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル(図119~図121参照)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。

【0917】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤(ART準備中)テーブル(図220~図223参照)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。

40

【0918】

次いで、サブCPU81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)。

【0919】

S431において、サブCPU81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)、サブCPU81は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに対応する、サブ遊技状態及び擬似ボーナス種別をセットする(S4

50

32)。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、対応するサブ遊技状態中処理が行われる。

【0920】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81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、サブCPU81は、ART準備中処理を終了する。

10

【0921】

一方、S431において、サブCPU81が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないとは判別したとき(S431がNO判定の場合)、サブCPU81は、サブ遊技状態に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、サブCPU81は、ART準備中処理を終了する。

【0922】

[ART準備中処理(入賞)]

次に、図269を参照しながら、ART準備中処理(入賞)について説明する。

【0923】

まず、サブCPU81は、RT遊技状態がRT4遊技状態であるか否かを判別する(S441)。

20

【0924】

S441において、サブCPU81が、RT遊技状態がRT4遊技状態でないとは判別したとき(S441がNO判定の場合)、サブCPU81は、ART準備中処理(入賞)を終了する。一方、S441において、サブCPU81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)、サブCPU81は、サブ遊技状態がART準備状態であるか否かを判別する(S442)。

【0925】

S442において、サブCPU81が、サブ遊技状態がART準備状態でないとは判別したとき(S442がNO判定の場合)、サブCPU81は、ART準備中処理(入賞)を終了する。一方、S442において、サブCPU81が、サブ遊技状態がART準備状態であると判別したとき(S442がYES判定の場合)、サブCPU81は、サブ遊技状態に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270～図272に示すART中処理が行われる。

30

【0926】

次いで、サブCPU81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)。

【0927】

S444において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS447の処理を行う。一方、S444において、サブCPU81が、XR優先ストックの数が「1」以上でないとは判別したとき(S444がNO判定の場合)、サブCPU81は、通常ストックの数が「1」以上である否かを判別する(S445)。

40

【0928】

S445において、サブCPU81が、通常ストックの数が「1」以上でないとは判別したとき(S445がNO判定の場合)、サブCPU81は、ART準備中処理(入賞)を終了する。一方、S445において、サブCPU81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)、サブCPU81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

50

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。

【0929】

S446の処理後、又は、S444がYES判定の場合、サブCPU81は、前兆ゲーム数抽籤処理(ART移行)を行う(S447)。この処理では、サブCPU81は、前兆ゲーム数抽籤(ART移行)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。

【0930】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、ART準備中処理(入賞)を終了する。

【0931】

[ART中処理]

次に、図270～図272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。

【0932】

まず、サブCPU81は、ゲーム数カウント処理を行う(S451)。この処理では、サブCPU81は、通常中処理(図265参照)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)。

【0933】

次いで、サブCPU81は、前兆ゲーム数減算処理(S452)。具体的には、サブCPU81は、通常中処理(図265参照)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。

【0934】

次いで、サブCPU81は、ART復帰種別が「即復帰」であるか否かを判別する(S453)。

【0935】

S453において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS456の処理を行う。

【0936】

一方、S453において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81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、サブCPU81は、ART復帰種別をクリアする(S455)。

【0937】

S455の処理後、又は、S453がNO判定の場合、サブCPU81は、ART復帰種別が「前兆復帰」であるか否かを判別する(S456)。

【0938】

S456において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS458の処理を行う。一方、S456において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81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)。

【0939】

10

20

30

40

50

次いで、サブCPU81は、XR天井モードの値が「0」であるか否かを判別する(S459)。

【0940】

S459において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS461の処理を行う。一方、S459において、サブCPU81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)、サブCPU81は、XR天井モード移行抽籤処理を行う(S460)。この処理では、サブCPU81は、XR天井モード移行抽籤テーブル(図137及び図138参照)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。

10

【0941】

S460の処理後、又は、S459がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81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。

【0942】

S461において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81は、後述のS466の処理を行う。

【0943】

一方、S461において、サブCPU81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)、サブCPU81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)。

20

【0944】

S463において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS466の処理を行う。一方、S463において、サブCPU81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)、サブCPU81は、XR天井ゲーム数抽籤処理1を行う(S464)。この処理では、サブCPU81は、XR天井ゲーム数抽籤1テーブル(図139参照)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。

30

【0945】

次いで、サブCPU81は、XR天井ゲーム数抽籤処理2を行う(S465)。この処理では、サブCPU81は、XR天井ゲーム数抽籤2テーブル(図140参照)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。

40

【0946】

S462或いはS465の処理後、又は、S463がNO判定の場合、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤処理(ART中)を行う(S466)。この処理では、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤(ART中)テーブル(図61~図66参照)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。

【0947】

次いで、サブCPU81は、擬似ボーナスに当籤したか否かを判別する(S467)。

【0948】

50

S 4 6 7において、サブCPU 8 1が、擬似ボーナスに当籤しなかったと判別したとき（S 4 6 7がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、後述のS 4 6 9の処理を行う。一方、S 4 6 7において、サブCPU 8 1が、擬似ボーナスに当籤したと判別したとき（S 4 6 7がYES判定の場合）、サブCPU 8 1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（S 4 6 8）。この処理では、サブCPU 8 1は、XR抽籤（擬似ボーナス当籤時）テーブル（図8 5～図8 7参照）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。

【0 9 4 9】

S 4 6 8の処理後、又は、S 4 6 7がNO判定の場合、サブCPU 8 1は、天井時処理を行う（S 4 6 9）。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2 6 5参照）のS 3 6 6の処理と同様に、サブCPU 8 1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。

10

【0 9 5 0】

次いで、サブCPU 8 1は、XRカーニバル直接移行抽籤処理（ART中）を行う（S 4 7 0）。この処理では、サブCPU 8 1は、XRカーニバル直接移行抽籤（ART）テーブル（図1 4 1参照）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。

【0 9 5 1】

20

次いで、サブCPU 8 1は、XR抽籤処理（ART中）を行う（S 4 7 1）。この処理では、サブCPU 8 1は、XR抽籤（ART）テーブル（図7 1及び図7 2参照）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。

【0 9 5 2】

次いで、サブCPU 8 1は、BGZストック抽籤処理（ART中）を行う（S 4 7 2）。この処理では、サブCPU 8 1は、BGZストック抽籤（ART中）テーブル（図1 5 0参照）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。

30

【0 9 5 3】

次いで、サブCPU 8 1は、ロケットモード移行抽籤処理を行う（S 4 7 3）。この処理では、サブCPU 8 1は、ロケットモード移行抽籤テーブル（図1 4 6参照）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。

【0 9 5 4】

次いで、サブCPU 8 1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（S 4 7 4）。なお、擬似ボーナス即放出フラグは、S 4 6 6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、XBB 1又はXBB 2）である場合にオン状態となる。

40

【0 9 5 5】

S 4 7 4において、サブCPU 8 1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（S 4 7 4がYES判定の場合）、サブCPU 8 1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（S 4 7 5）。そして、S 4 7 5の処理後、サブCPU 8 1は、後述のS 4 7 9の処理を行う。

【0 9 5 6】

一方、S 4 7 4において、サブCPU 8 1が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないとして判別したとき（S 4 7 4がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、ART復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（S 4 7 6）。

【0 9 5 7】

50

S 4 7 6において、サブCPU 8 1が、ART復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき(S 4 7 6がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 7 9の処理を行う。一方、S 4 7 6において、サブCPU 8 1が、ART復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき(S 4 7 6がNO判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 4 7 7)。

【0958】

S 4 7 7において、サブCPU 8 1が、前兆ゲーム数が「- 1」でないと判別したとき(S 4 7 7がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 7 9の処理を行う。一方、S 4 7 7において、サブCPU 8 1が、前兆ゲーム数が「- 1」であると判別したとき(S 4 7 7がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、XR放出時処理を行う(S 4 7 8)。なお、XR放出時処理の詳細については、後述の図273を参照しながら後で説明する。

【0959】

S 4 7 5或いはS 4 7 8の処理後、S 4 7 6がYES判定の場合、又は、S 4 7 7がNO判定の場合、サブCPU 8 1は、擬似ボーナス抽籤モード移行処理を行う(S 4 7 9)。この処理では、サブCPU 8 1は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル(図119~図121参照)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。

【0960】

次いで、サブCPU 8 1は、押し順ナビ発生抽籤処理(ART)を行う(S 4 8 0)。この処理では、サブCPU 8 1は、押し順ナビ抽籤(ART)テーブル(図180~図183参照)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。

【0961】

次いで、サブCPU 8 1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移行リブ」(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(S 4 8 1)。

【0962】

S 4 8 1において、サブCPU 8 1が、内部当籤役が「押し順ベル」、「RT2移行リブ」及び「MB中役」のいずれかでないと判別したとき(S 4 8 1がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 8 5の処理を行う。一方、S 4 8 1において、サブCPU 8 1が、内部当籤役が「押し順ベル」、「RT2移行リブ」及び「MB中役」のいずれかであると判別したとき(S 4 8 1がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、ART復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する(S 4 8 2)。

【0963】

S 4 8 2において、サブCPU 8 1が、ART復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき(S 4 8 2がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 8 5の処理を行う。一方、S 4 8 2において、サブCPU 8 1が、ART復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき(S 4 8 2がYES判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 4 8 3)。次いで、サブCPU 8 1は、ART復帰種別をクリアする(S 4 8 4)。

【0964】

S 4 8 4の処理後、又は、S 4 8 1或いはS 4 8 2がNO判定の場合、サブCPU 8 1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(S 4 8 5)。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。

【0965】

S 4 8 5において、サブCPU 8 1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(S 4 8 5がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 9 5の処理を行う。一方、S 4 8 5において、サブCPU 8 1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(S 4 8 5がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、ART復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する(S 4 8 6)。

【0966】

S 4 8 6において、サブCPU 8 1が、ART復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき(S 4 8 6がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 9 5の処理を行う。一方、S 4 8 6において、サブCPU 8 1が、ART復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき(S 4 8 6がNO判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 4 8 7)。

10

【0967】

S 4 8 7において、サブCPU 8 1が、ART残りゲーム数が「0」でないと判別したとき(S 4 8 7がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 9 5の処理を行う。一方、S 4 8 7において、サブCPU 8 1が、ART残りゲーム数が「0」であると判別したとき(S 4 8 7がYES判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 4 8 8)。

【0968】

S 4 8 8において、サブCPU 8 1が、前兆ゲーム数が「-1」でないと判別したとき(S 4 8 8がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 9 5の処理を行う。一方、S 4 8 8において、サブCPU 8 1が、前兆ゲーム数が「-1」であると判別したとき(S 4 8 8がYES判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 4 8 9)。

20

【0969】

S 4 8 9において、サブCPU 8 1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(S 4 8 9がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 9 5の処理を行う。一方、S 4 8 9において、サブCPU 8 1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(S 4 8 9がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、ART終了時ループ抽籤処理を行う(S 4 9 0)。この処理では、サブCPU 8 1は、ART終了時ループ抽籤テーブル(図148参照)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。

30

【0970】

S 4 9 0の処理後、サブCPU 8 1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(S 4 9 1)。次いで、サブCPU 8 1は、ART復帰種別が「前兆復帰」であるか否かを判別する(S 4 9 2)。

【0971】

S 4 9 2において、サブCPU 8 1が、ART復帰種別が「前兆復帰」でないと判別したとき(S 4 9 2がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 4 9 5の処理を行う。一方、S 4 9 2において、サブCPU 8 1が、ART復帰種別が「前兆復帰」であると判別したとき(S 4 9 2がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、通常ストックの先頭に、ARTのストックをセットする(S 4 9 3)。

40

【0972】

S 4 9 3の処理後、サブCPU 8 1は、前兆ゲーム数抽籤処理(ART終了時)を行う(S 4 9 4)。この処理では、サブCPU 8 1は、前兆ゲーム数抽籤(ART終了時)テーブル(図238参照)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。

【0973】

S 4 9 4処理後、S 4 8 5、S 4 8 7~S 4 8 9 或いはS 4 9 2がNO判定の場合、又は、S 4 8 6がYES判定の場合、サブCPU 8 1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(S 4 9 5)。

50

【0974】

S495において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS502の処理を行う。一方、S495において、サブCPU81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）、サブCPU81は、ART復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（S496）。

【0975】

S496において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS499の処理を行う。一方、S496において、サブCPU81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）、サブCPU81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、サブCPU81は、ART復帰種別をクリアする（S498）。

10

【0976】

S498の処理後、又は、S496がNO判定の場合、サブCPU81は、通常ストックの内容に対応するサブ遊技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サブ遊技状態の遊技が開始され、対応するサブ遊技状態中処理が行われる。

【0977】

次いで、サブCPU81は、ART復帰フラグに「1」をセットする（S500）。次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、ART中処理を終了する。

20

【0978】

ここで、再度、S495に戻って、S495がNO判定の場合、サブCPU81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）。

【0979】

S502において、サブCPU81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）、サブCPU81は、ART中処理を終了する。一方、S502において、サブCPU81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）、サブCPU81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274を参照しながら後で説明する。そして、S503の処理後、サブCPU81は、ART中処理を終了する。

30

【0980】

[XR放出時処理]

次に、図273を参照して、ART中処理（図270～図272参照）中のS478で行うXR放出時処理について説明する。

【0981】

まず、サブCPU81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）。

40

【0982】

S511において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS514の処理を行う。一方、S511において、サブCPU81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）、サブCPU81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）。

【0983】

S512において、サブCPU81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）、サブCPU81は、XR放出時処理を終了し、

50

処理をART中処理(図270~図272参照)のS479に移す。一方、S512において、サブCPU81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)、サブCPU81は、通常ストック優先フラグに「1」をセットする(S513)。

【0984】

S513の処理後、又は、S511がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81は、前兆ゲーム数抽籤(ART中)テーブル(図232~図234参照)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。

10

【0985】

なお、図273に示すXR放出時処理は、後述のXR中処理(後述の図276~図278参照)及び後述のXRC中処理(後述の図280参照)の中でも行われるが、この場合には、S514において、サブCPU81は、前兆ゲーム数抽籤(XR終了)テーブル(図235~図237参照)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。

【0986】

次いで、サブCPU81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なかを判別する(S515)。

【0987】

S515において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81は、XR放出時処理を終了し、処理をART中処理(図270~図272参照)のS479に移す。

20

【0988】

一方、S515において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81は、XR放出時処理を終了し、処理をART中処理(図270~図272参照)のS479に移す。

30

【0989】

[ART中状態遷移処理]

次に、図274を参照して、ART中処理(図270~図272参照)中のS503で行うART中状態遷移処理について説明する。

【0990】

まず、サブCPU81は、前兆ゲーム数カウンタの値が「0」であるかなかを判別する(S521)。

【0991】

S521において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS523の処理を行う。一方、S521において、サブCPU81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)、サブCPU81は、ART残りゲーム数(ART残りゲーム数カウンタの値)が「0」であるかなかを判別する(S522)。

40

【0992】

S522において、サブCPU81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)、サブCPU81は、ART中状態遷移処理を終了するとともに、ART中処理(図270~図272参照)も終了する。一方、S522において、サブCPU81が、ART残りゲーム数が「0」であると判別したとき(S522

50

がYES判定の場合)、又は、S521がYES判定の場合、サブCPU81は、ART復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する(S523)。

【0993】

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)、サブCPU81は、ART中状態遷移処理を終了するとともに、ART中処理(図270~図272参照)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)、サブCPU81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)。

【0994】

S524において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS527の処理を行う。一方、S524において、サブCPU81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)、サブCPU81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)。

【0995】

S525において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS527の処理を行う。一方、S525において、サブCPU81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)、サブCPU81は、サブ遊技状態に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276~図278に示すXR中処理が行われる。そして、S526の処理後、サブCPU81は、ART中状態遷移処理を終了するとともに、ART中処理(図270~図272参照)も終了する。

【0996】

S524又はS525がNO判定の場合、サブCPU81は、通常ストックがBGZであるか否かを判別する(S527)。

【0997】

S527において、サブCPU81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)、サブCPU81は、サブ遊技状態に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283に示すBGZ中処理が行われる。そして、S528の処理後、サブCPU81は、ART中状態遷移処理を終了するとともに、ART中処理(図270~図272参照)も終了する。

【0998】

一方、S527において、サブCPU81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)、サブCPU81は、通常ストックがXRモードであるか否かを判別する(S529)。

【0999】

S529において、サブCPU81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)、サブCPU81は、サブ遊技状態に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276~図278に示すXR中処理が行われる。そして、S530の処理後、サブCPU81は、ART中状態遷移処理を終了するとともに、ART中処理(図270~図272参照)も終了する。

【1000】

一方、S529において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS536の処理を行う。

10

20

30

40

50

【 1 0 0 1 】

一方、S 5 3 1において、サブCPU 8 1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（S 5 3 1がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態に確定画面状態をセットする（S 5 3 2）。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 2 8 5 に示す確定画面中処理が行われる。

【 1 0 0 2 】

S 5 3 2の処理後、サブCPU 8 1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（S 5 3 3）。次いで、サブCPU 8 1は、ART 復帰フラグに「1」をセットする（S 5 3 4）。

【 1 0 0 3 】

次いで、サブCPU 8 1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（S 5 3 5）。そして、S 5 3 5の処理後、サブCPU 8 1は、ART 中状態遷移処理を終了するとともに、ART 中処理（図 2 7 0 ~ 図 2 7 2 参照）も終了する。

【 1 0 0 4 】

また、S 5 3 1がNO判定の場合、サブCPU 8 1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（S 5 3 6）。

【 1 0 0 5 】

S 5 3 6において、サブCPU 8 1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（S 5 3 6がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態にロケットモードをセットする（S 5 3 7）。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 2 8 1 及び図 2 8 2 に示すロケット中処理が行われる。

【 1 0 0 6 】

次いで、サブCPU 8 1は、ART 復帰フラグに「1」をセットする（S 5 3 8）。そして、S 5 3 8の処理後、サブCPU 8 1は、ART 中状態遷移処理を終了するとともに、ART 中処理（図 2 7 0 ~ 図 2 7 2 参照）も終了する。

【 1 0 0 7 】

一方、S 5 3 6において、サブCPU 8 1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（S 5 3 6がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態に通常状態をセットする（S 5 3 9）。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 2 6 5 に示す通常中処理が行われる。そして、S 5 3 9の処理後、サブCPU 8 1は、ART 中状態遷移処理を終了するとともに、ART 中処理（図 2 7 0 ~ 図 2 7 2 参照）も終了する。

【 1 0 0 8 】

[ART 中処理（入賞）]

次に、図 2 7 5 を参照しながら、ART 中処理（入賞）について説明する。

【 1 0 0 9 】

まず、サブCPU 8 1は、ART 復帰種別が「ナビ復帰」であるか否かを判別する（S 5 4 1）。

【 1 0 1 0 】

S 5 4 1において、サブCPU 8 1が、ART 復帰種別が「ナビ復帰」でないと判別したとき（S 5 4 1がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、後述のS 5 4 4 の処理を行う。一方、S 5 4 1において、ART 復帰種別が「ナビ復帰」であると判別したとき（S 5 4 1がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、RT 遊技状態がRT 4 遊技状態以外の状態であるか否かを判別する（S 5 4 2）。

【 1 0 1 1 】

S 5 4 2において、サブCPU 8 1が、RT 遊技状態がRT 4 遊技状態以外の状態でないと判別したとき（S 5 4 2がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、後述のS 5 4 4 の処理を行う。一方、S 5 4 2において、サブCPU 8 1が、RT 遊技状態がRT 4 遊技状態以外の状態であると判別したとき（S 5 4 2がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、ART 復帰種別に「即復帰」をセットする（S 5 4 3）。

10

20

30

40

50

【 1 0 1 2 】

S 5 4 3の処理後、又は、S 5 4 1 或いは S 5 4 2 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 は、X R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 (S 5 4 4)。

【 1 0 1 3 】

S 5 4 4において、サブ C P U 8 1 が、X R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 (S 5 4 4 が N O 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、A R T中処理 (入賞) を終了する。一方、S 5 4 4において、サブ C P U 8 1 が、X R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 (S 5 4 4 が Y E S 判定の場合)、サブ C P U 8 1 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 (S 5 4 5)。

10

【 1 0 1 4 】

S 5 4 5において、サブ C P U 8 1 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 (S 5 4 5 が N O 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、後述の S 5 5 3 の処理を行う。一方、S 5 4 5において、サブ C P U 8 1 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 (S 5 4 5 が Y E S 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、サブ遊技状態に X R C モードをセットする (S 5 4 6)。この処理により、次ゲームから X R C モードの遊技が開始され、後述の図 2 8 0 に示す X R C 中処理が行われる。

【 1 0 1 5 】

次いで、サブ C P U 8 1 は、A R T 復帰種別があるか否かを判別する (S 5 4 7)。

20

【 1 0 1 6 】

S 5 4 7において、サブ C P U 8 1 が、A R T 復帰種別がないと判別したとき (S 5 4 7 が N O 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、A R T 中処理 (入賞) を終了する。一方、S 5 4 7において、サブ C P U 8 1 が、A R T 復帰種別があると判別したとき (S 5 4 7 が Y E S 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、A R T 復帰種別が「前兆復帰」であるか否かを判別する (S 5 4 8)。

【 1 0 1 7 】

S 5 4 8において、サブ C P U 8 1 が、A R T 復帰種別が「前兆復帰」でないと判別したとき (S 5 4 8 が N O 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、後述の S 5 5 2 の処理を行う。一方、S 5 4 8において、サブ C P U 8 1 が、A R T 復帰種別が「前兆復帰」であると判別したとき (S 5 4 8 が Y E S 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、通常ストックに A R T のストックがあるか否かを判別する (S 5 4 9)。

30

【 1 0 1 8 】

S 5 4 9において、サブ C P U 8 1 が、通常ストックに A R T のストックがないと判別したとき (S 5 4 9 が N O 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、後述の S 5 5 1 の処理を行う。一方、S 5 4 9において、サブ C P U 8 1 が、通常ストックに A R T のストックがあると判別したとき (S 5 4 9 が Y E S 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、通常ストックから A R T のストックを削除する (S 5 5 0)。

【 1 0 1 9 】

S 5 5 0の処理後、又は、S 5 4 9 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 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 (S 5 5 1)。次いで、S 5 5 1 の処理後、又は、S 5 4 8 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 は、A R T 復帰種別をクリアする (S 5 5 2)。そして、S 5 5 2 の処理後、サブ C P U 8 1 は、A R T 中処理 (入賞) を終了する。

40

【 1 0 2 0 】

ここで、再度、S 5 4 5 に戻って、S 5 4 5 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 は、図 2 7 4 で説明した A R T 中状態遷移処理を行う (S 5 5 3)。そして、S 5 5 3 の処理後、サブ C P U 8 1 は、A R T 中処理 (入賞) を終了する。

【 1 0 2 1 】

[X R 中処理]

50

次に、図 276 ~ 図 278 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。

【1022】

まず、サブCPU 81 は、XR 継続ゲーム数に 1 を加算する (S561)。具体的には、サブCPU 81 は、XR 継続ゲーム数カウンタの値に 1 を加算する。

【1023】

次いで、サブCPU 81 は、ゲーム数カウント処理を行う (S562)。この処理では、サブCPU 81 は、通常中処理 (図 265 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)。

10

【1024】

次いで、サブCPU 81 は、擬似ボーナス抽籤処理 (ART 中) を行う (S563)。この処理では、サブCPU 81 は、擬似ボーナス抽籤 (ART 中) テーブル (図 61 ~ 図 66 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。

【1025】

次いで、サブCPU 81 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 265 参照) の S366 の処理と同様に、サブCPU 81 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。

20

【1026】

次いで、サブCPU 81 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)。

【1027】

S565 において、サブCPU 81 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)、サブCPU 81 は、後述の S568 の処理を行う。

【1028】

一方、S565 において、サブCPU 81 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)、サブCPU 81 は、XR 基本 G 数抽籤処理を行う (S566)。この処理では、サブCPU 81 は、XR 基本 G 数抽籤テーブル (図 126 及び図 127 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、サブCPU 81 は、この抽籤結果を XR 基本ゲーム数にセットする。次いで、サブCPU 81 は、コンボカウンタに「1」をセットする (S567)。

30

【1029】

次いで、S567 の処理後、又は、S565 が NO 判定の場合、サブCPU 81 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、サブCPU 81 は、XR カーニバル直接移行抽籤 (XR 中) テーブル (図 142 参照) を参照し、XR カーニバル予約の有無 (XR C 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。

40

【1030】

次いで、サブCPU 81 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)。

【1031】

S569 において、サブCPU 81 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)、サブCPU 81 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、サブCPU 81 は、後述の S588 の処理

50

を行う。

【1032】

一方、S569において、サブCPU81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）、サブCPU81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。

【1033】

S570において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS572の処理を行う。一方、S570において、サブCPU81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）、サブCPU81は、XRカーニバル移行抽籤処理を行う（S571）。この処理では、サブCPU81は、XRカーニバル移行抽籤（XR中）テーブル（図143参照）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。

10

【1034】

次いで、サブCPU81は、XR継続抽籤処理を行う（S572）。この処理では、サブCPU81は、XR継続抽籤テーブル（図130～図136参照）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。

20

【1035】

次いで、サブCPU81は、XR継続抽籤に当籤したか否かを判別する（S573）。

【1036】

S573において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS579の処理を行う。一方、S573において、サブCPU81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）、サブCPU81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を示すフラグであり、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。

30

【1037】

S574の処理後、サブCPU81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）。

【1038】

S575において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS579の処理を行う。一方、S575において、サブCPU81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）、サブCPU81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）。

【1039】

S576において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS579の処理を行う。一方、S576において、サブCPU81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）、サブCPU81は、XR継続フラグに「0」をセットする（S577）。そして、S577の処理後、サブCPU81は、後述のS588の処理を行う。

40

【1040】

S573、S575又はS576がYES判定の場合、サブCPU81は、XR継続フラグに「1」をセットする（S579）。次いで、サブCPU81は、コンボカウンタの値に1を加算する（S580）。

50

【1041】

次いで、サブCPU81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)。

【1042】

S581において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS583の処理を行う。一方、S581において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81は、コンボボーナス抽籤テーブル(図129参照)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、サブCPU81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。

10

【1043】

S582の処理後、又は、S581がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81は、XR追加上乗せテーブル(図128参照)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、サブCPU81は、この抽籤結果をXR中上乗せゲーム数(通常)に加算する。

【1044】

次いで、サブCPU81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)。

20

【1045】

S584において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS588の処理を行う。一方、S584において、サブCPU81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、サブCPU81は、コンボカウンタの値に1を加算する(S585)。

【1046】

次いで、サブCPU81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)。

30

【1047】

S586において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS588の処理を行う。一方、S586において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81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。

【1048】

S577、S578或いはS587の処理後、又は、S584或いはS586がNO判定の場合、サブCPU81は、BGZストック抽籤処理(ART中)を行う(S588)。この処理では、サブCPU81は、BGZストック抽籤(ART中)テーブル(図150参照)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。

40

【1049】

次いで、サブCPU81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)。

【1050】

S589において、サブCPU81が、S589の判定条件を満たさないと判別したと

50

き（S589がNO判定の場合）、サブCPU81は、後述のS594の処理を行う。一方、S589において、サブCPU81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）、サブCPU81は、XR中上乘せゲーム数（合計）にコンボ時上乘せゲーム数を加算する（S590）。

【1051】

S590の処理後、サブCPU81は、XR中上乘せゲーム数（合計）にXR基本ゲーム数を加算する（S591）。次いで、サブCPU81は、XR中上乘せゲーム数（合計）にXR中上乘せゲーム数（通常）を加算する（S592）。次いで、サブCPU81は、ART残りゲーム数にXR中上乘せゲーム数（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。

10

【1052】

S593の処理後、又は、S589がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（図119～図121参照）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。

【1053】

次いで、サブCPU81は、XR継続フラグの値が「0」であるか否かを判別する（S595）。

20

【1054】

S595において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS597の処理を行う。一方、S595において、サブCPU81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）、サブCPU81は、図273で説明したXR放出時処理を行う（S596）。

【1055】

S596の処理後、又は、S595がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（XRカーニバル移行）テーブル（図184～図187参照）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。

30

【1056】

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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（演出状態0）テーブル（図204～図207参照）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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（演出状態1）テーブル（図208～図211参照）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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（演出状態2）テーブル（図212～図215参照）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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（演出状態2）テーブル（図212～図215参照）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。

40

【1057】

50

次いで、サブCPU 81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)。

【1058】

S598において、サブCPU 81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)、サブCPU 81は、サブ遊技状態に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280に示すXRC中処理が行われる。

【1059】

S599の処理後、サブCPU 81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、サブCPU 81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、サブCPU 81は、XR中処理を終了する。

【1060】

一方、S598において、サブCPU 81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)、サブCPU 81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)。

【1061】

S602において、サブCPU 81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)、サブCPU 81は、XR中処理を終了する。一方、S602において、サブCPU 81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)、サブCPU 81は、XR継続フラグの値が「0」であるか否かを判別する(S603)。

【1062】

S603において、サブCPU 81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)、サブCPU 81は、サブ遊技状態に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、サブCPU 81は、XR中処理を終了する。

【1063】

一方、S603において、サブCPU 81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)、サブCPU 81は、サブ遊技状態に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270～図272に示すART中処理が行われる。そして、S605の処理後、サブCPU 81は、XR中処理を終了する。

【1064】

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中上乘せゲーム数(通常)(第2の単位遊技数)及びコンボ時上乘せゲーム数(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、これらの各種上乘せゲーム数を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。

10

20

30

40

50

【 1 0 6 5 】

[X R 中処理 (入賞)]

次に、図 2 7 9 を参照しながら、X R 中処理 (入賞) について説明する。

【 1 0 6 6 】

まず、サブ CPU 8 1 は、X R 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 (S 6 1 1)。

【 1 0 6 7 】

S 6 1 1 において、サブ CPU 8 1 が、X R 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 (S 6 1 1 が N O 判定の場合)、サブ CPU 8 1 は、X R 中処理 (入賞) を終了する。一方、S 6 1 1 において、サブ CPU 8 1 が、X R 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 (S 6 1 1 が Y E S 判定の場合)、サブ CPU 8 1 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 (S 6 1 2)。

10

【 1 0 6 8 】

S 6 1 2 において、サブ CPU 8 1 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 (S 6 1 2 が N O 判定の場合)、サブ CPU 8 1 は、X R 中処理 (入賞) を終了する。一方、S 6 1 2 において、サブ CPU 8 1 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 (S 6 1 2 が Y E S 判定の場合)、サブ CPU 8 1 は、サブ遊技状態に X R C モードをセットする (S 6 1 3)。この処理により、次ゲームから X R C モードの遊技が開始され、後述の図 2 8 0 に示す X R C 中処理が行われる。

20

【 1 0 6 9 】

次いで、サブ CPU 8 1 は、A R T 復帰フラグに「 1 」をセットする (S 6 1 4)。次いで、サブ CPU 8 1 は、X R カーニバル当籤フラグをクリアする (S 6 1 5)。そして、S 6 1 5 の処理後、サブ CPU 8 1 は、X R 中処理 (入賞) を終了する。

【 1 0 7 0 】

[X R C 中処理]

次に、図 2 8 0 を参照しながら、X R C モードにおいて行われる X R C 中処理について説明する。

【 1 0 7 1 】

まず、サブ CPU 8 1 は、ゲーム数カウント処理を行う (S 6 2 1)。この処理では、サブ CPU 8 1 は、通常中処理 (図 2 6 5 参照) の S 3 6 1 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)。

30

【 1 0 7 2 】

次いで、サブ CPU 8 1 は、擬似ボーナス抽籤処理 (A R T 中) を行う (S 6 2 2)。この処理では、サブ CPU 8 1 は、擬似ボーナス抽籤 (A R T 中) テーブル (図 6 1 ~ 図 6 6 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。

40

【 1 0 7 3 】

次いで、サブ CPU 8 1 は、天井時処理を行う (S 6 2 3)。この処理では、現在のゲーム (単位遊技) が X R 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 2 6 5 参照) の S 3 6 6 の処理と同様に、サブ CPU 8 1 は、X R 当籤時又は擬似ボーナス当籤時の所定の処理を行う。

【 1 0 7 4 】

次いで、サブ CPU 8 1 は、B G Z ストック抽籤処理 (A R T 中) を行う (S 6 2 4)。この処理では、サブ CPU 8 1 は、B G Z ストック抽籤 (A R T 中) テーブル (図 1 5 0 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、B G Z のストックの当籤・非当籤及び当籤時の B G Z モード

50

の種別（BGZモード1又は2）を抽籤により決定する。

【1075】

次いで、サブCPU81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244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、サブ遊技状態にXRCモードがセットされた際（例えば図279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。

【1076】

S625において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS628の処理を行う。

【1077】

一方、S625において、サブCPU81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）、サブCPU81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、サブCPU81は、XRカーニバル追加上乗せ1抽籤テーブル（図144参照）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、サブCPU81は、この抽籤結果をXRC上乗せゲーム数（停止）にセットする。

【1078】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、XRカーニバル追加上乗せ2抽籤テーブル（図145参照）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、サブCPU81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。

【1079】

S627の処理後、又は、S625がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤モード移行テーブル（図119～図121参照）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。

【1080】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（XRカーニバル移行）テーブル（図184～図187参照）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。

【1081】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81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）。

【1082】

次いで、サブCPU81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244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。

【1083】

S632において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS635の処理を行う。一方、S632において、サブCPU81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）、サブCPU81は、XR復帰フラグの値

10

20

30

40

50

が「0」であるか否かを判別する(S633)。

【1084】

S633において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS635の処理を行う。一方、S635において、サブCPU81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)、サブCPU81は、図273で説明したXR放出時処理を行う(S634)。

【1085】

S634の処理後、又は、S632或いはS633がNO判定の場合、サブCPU81は、XRC終了フラグの値が「2」であるか否かを判別する(S635)。

10

【1086】

S635において、サブCPU81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、サブCPU81は、サブ遊技状態に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、サブCPU81は、XRC中処理を終了する。

【1087】

一方、S635において、サブCPU81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)、サブCPU81は、XR復帰フラグの値が「1」であるか否かを判別する(S637)。

20

【1088】

S637において、サブCPU81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)、サブCPU81は、サブ遊技状態に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270～図272に示すART中処理が行われる。そして、S638の処理後、サブCPU81は、XRC中処理を終了する。

【1089】

一方、S637において、サブCPU81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)、サブCPU81は、サブ遊技状態に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276～図278に示すXR中処理が行われる。そして、S639の処理後、サブCPU81は、XRC中処理を終了する。

30

【1090】

上述のように、本実施形態のXRC中処理では、各種XRC中上乘せゲーム数が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。

【1091】

[ロケット中処理]

次に、図281及び図282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。

40

【1092】

まず、サブCPU81は、ゲーム数カウント処理を行う(S641)。この処理では、サブCPU81は、通常中処理(図265参照)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)。

【1093】

次いで、サブCPU81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5

50

0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。

【1094】

S642において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS645の処理を行う。

【1095】

一方、S642において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81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、サブCPU81は、ロケットモード継続フラグをクリアする(S644)。

【1096】

S644の処理後、又は、S642がNO判定の場合、サブCPU81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)。

【1097】

S645において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS648の処理を行う。一方、S645において、サブCPU81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)、サブCPU81は、MB作動中であるか否かを判別する(S646)。

【1098】

S646において、サブCPU81が、MB作動中であると判別したとき(S646がYES判定の場合)、サブCPU81は、後述のS648の処理を行う。一方、S646において、サブCPU81が、MB作動中でないと判別したとき(S646がNO判定の場合)、サブCPU81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)。

【1099】

S647の処理後、S645がNO判定の場合、又は、S646がYES判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81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、サブCPU81は、擬似ボーナス抽籤(ロケット中)テーブル(図69参照)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。

【1100】

次いで、サブCPU81は、擬似ボーナスに当籤したか否かを判別する(S650)。

【1101】

S650において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS652の処理を行う。一方、S650において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81は、XR抽籤(擬似ボーナス当籤)テーブル(図85~図87参照)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。

10

20

30

40

50

【 1 1 0 2 】

S 6 5 1 の処理後、又は、S 6 5 0 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 は、天井時処理を行う (S 6 5 2) 。この処理では、現在のゲーム (単位遊技) が X R 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 2 6 5 参照) の S 3 6 6 の処理と同様に、サブ C P U 8 1 は、X R 当籤時又は擬似ボーナス当籤時の所定の処理を行う。

【 1 1 0 3 】

次いで、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 3) 。

【 1 1 0 4 】

S 6 5 3 において、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 3 が N O 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、後述の S 6 5 5 の処理を行う。

【 1 1 0 5 】

一方、S 6 5 3 において、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 3 が Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、ロケットモード継続抽籤処理を行う (S 6 5 4) 。この処理では、サブ C P U 8 1 は、ロケットモード継続抽籤テーブル (図 1 4 7 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、サブ C P U 8 1 は、ロケットモード継続フラグに「 1 」をセットする。

【 1 1 0 6 】

S 6 5 4 の処理後、又は、S 6 5 3 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 は、押し順ナビ発生抽籤処理 (A R T) を行う (S 6 5 5) 。この処理では、サブ C P U 8 1 は、押し順ナビ抽籤 (A R T) テーブル (図 1 8 0 ~ 図 1 8 3 参照) を参照し、現在の R T 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。

【 1 1 0 7 】

次いで、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 6) 。

【 1 1 0 8 】

S 6 5 6 において、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 6 が N O 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、サブ遊技状態にロケットモードをセットする (S 6 5 7) 。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、S 6 5 7 の処理後、サブ C P U 8 1 は、ロケット中処理を終了する。

【 1 1 0 9 】

一方、S 6 5 6 において、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 6 が Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 8) 。

【 1 1 1 0 】

S 6 5 8 において、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 8 が Y E S 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、サブ遊技状態にロケットモードをセットする (S 6 5 9) 。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、S 6 5 9 の処理後、サブ C P U 8 1 は、ロケット中処理を終了する。

【 1 1 1 1 】

一方、S 6 5 8 において、サブ C P U 8 1 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 (S 6 5 8 が N O 判定の場合) 、サブ C P U 8 1 は、擬似ボーナス抽籤モードの値に「 0 」をセットする (S 6 6 0) 。次いで、サブ C P U 8 1 は、1 G 連

10

20

30

40

50

ストックがあるか否かを判別する (S 6 6 1)。

【 1 1 1 2 】

S 6 6 1 において、サブCPU81が、1G連ストックがないと判別したとき (S 6 6 1 がNO判定の場合)、サブCPU81は、サブ遊技状態にART状態をセットする (S 6 6 2)。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270～図272に示すART中処理が行われる。そして、S 6 6 2 の処理後、サブCPU81は、ロケット中処理を終了する。

【 1 1 1 3 】

一方、S 6 6 1 において、サブCPU81が、1G連ストックがあると判別したとき (S 6 6 1 がYES判定の場合)、サブCPU81は、サブ遊技状態に確定画面状態をセットする (S 6 6 3)。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285に示す確定画面中処理が行われる。次いで、サブCPU81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 (S 6 6 4)。

10

【 1 1 1 4 】

次いで、サブCPU81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 (S 6 6 5)。そして、S 6 6 5 の処理後、サブCPU81は、ロケット中処理を終了する。

【 1 1 1 5 】

[B G Z 中処理]

次に、図283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。

20

【 1 1 1 6 】

まず、サブCPU81は、BGチャレンジモードの値が「0」より大きいかなかを判別する (S 6 7 1)。

【 1 1 1 7 】

S 6 7 1 において、サブCPU81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 (S 6 7 1 がNO判定の場合)、サブCPU81は、後述のS 6 7 4 の処理を行う。

【 1 1 1 8 】

一方、S 6 7 1 において、サブCPU81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 (S 6 7 1 がYES判定の場合)、サブCPU81は、BGチャレンジ内容抽籤処理を行う (S 6 7 2)。この処理では、サブCPU81は、BGチャレンジ内容抽籤テーブル (図166及び図167参照) 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、サブCPU81は、BGチャレンジモードをクリアする (S 6 7 3)。

30

【 1 1 1 9 】

S 6 7 3 の処理後、又は、S 6 7 1 がNO判定の場合、サブCPU81は、BGZ延長フラグがオン状態であるかなかを判別する (S 6 7 4)。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。

40

【 1 1 2 0 】

S 6 7 4 において、サブCPU81が、BGZ延長フラグがオン状態であると判別したとき (S 6 4 4 がYES判定の場合)、サブCPU81は、後述のS 6 7 9 の処理を行う。一方、S 6 7 4 において、サブCPU81が、BGZ延長フラグがオン状態でないと判別したとき (S 6 7 4 がNO判定の場合)、サブCPU81は、BGチャレンジモード移行抽籤処理を行う (S 6 7 5)。この処理では、サブCPU81は、BGチャレンジモード移行テーブル (図168～図175参照) 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。

50

【 1 1 2 1 】

次いで、サブCPU81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）。

【 1 1 2 2 】

S676において、サブCPU81が、内部当籤役が「押し順ベル」とであると判別したとき（S676がYES判定の場合）、サブCPU81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」とである場合には、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、サブCPU81は、後述のS679の処理を行う。

10

【 1 1 2 3 】

一方、S676において、サブCPU81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）、サブCPU81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）。

【 1 1 2 4 】

S677或いはS678の処理後、又は、S674がYES判定の場合、サブCPU81は、BGZ延長フラグをクリアする（S679）。

【 1 1 2 5 】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（BGZモード2）テーブル（図216～図219参照）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。

20

【 1 1 2 6 】

次いで、サブCPU81は、BGZ残りゲーム数が「0」とあるか否かを判別する（S681）。具体的には、サブCPU81は、BGZ残りゲーム数カウンタの値が「0」と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、サブ遊技状態にBGZモードがセットされた際（例えば図274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。

30

【 1 1 2 7 】

S681において、サブCPU81が、BGZ残りゲーム数が「0」とでないと判別したとき（S681がNO判定の場合）、サブCPU81は、BGZ中処理を終了する。

【 1 1 2 8 】

一方、S681において、サブCPU81が、BGZ残りゲーム数が「0」とであると判別したとき（S681がYES判定の場合）、サブCPU81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）。

【 1 1 2 9 】

S682において、サブCPU81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）、サブCPU81は、BGZ延長フラグをオン状態にする（S683）。そして、S683の処理後、サブCPU81は、BGZ中処理を終了する。

40

【 1 1 3 0 】

一方、S682において、サブCPU81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）、サブCPU81は、サブ遊技状態を所定のサブ遊技状態に復帰させる（S684）。

【 1 1 3 1 】

具体的には、BGZが通常中BGZである場合には、S684において、サブCPU81は、サブ遊技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265に示す通常中処理が行われる。また、BGZがART中BGZ

50

である場合には、S 6 8 4において、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態に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270～図272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、S 6 8 4において、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態に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276～図278に示すXR中処理が行われる。

【1132】

そして、S 6 8 4の処理後、サブCPU 8 1は、BGZ中処理を終了する。

【1133】

[BGZ中(入賞時)処理]

次に、図284を参照しながら、BGZ中(入賞時)処理について説明する。

【1134】

まず、サブCPU 8 1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(S 6 9 1)。

【1135】

S 6 9 1において、サブCPU 8 1が、S 6 9 1の判定条件を満たしたと判別したとき(S 6 9 1がYES判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 6 9 2)。そして、S 6 9 2の処理後、サブCPU 8 1は、後述のS 6 9 4の処理を行う。

【1136】

一方、S 6 9 1において、サブCPU 8 1が、S 6 9 1の判定条件を満たさなかったと判別したとき(S 6 9 1がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、BGチャレンジモード(ベル入賞用)をクリアする(S 6 9 3)。

【1137】

S 6 9 2又はS 6 9 3の処理後、サブCPU 8 1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(S 6 9 4)。

【1138】

S 6 9 4において、サブCPU 8 1が、BGZ残りゲーム数が「0」でないと判別したとき(S 6 9 4がNO判定の場合)、後述のS 6 9 8の処理を行う。一方、S 6 9 4において、サブCPU 8 1が、BGZ残りゲーム数が「0」であると判別したとき(S 6 9 4がYES判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 6 9 5)。

【1139】

S 6 9 5において、サブCPU 8 1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(S 6 9 5がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、後述のS 6 9 8の処理を行う。一方、S 6 9 5において、サブCPU 8 1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(S 6 9 5がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、BGZ延長フラグをオン状態にする(S 6 9 6)。

【1140】

次いで、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態にBGZをセットする(S 6 9 7)。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283に示すBGZ中処理が行われる。

【1141】

S 6 9 7の処理後、又は、S 6 9 4或いはS 6 9 5がNO判定の場合、サブCPU 8 1は、BGチャレンジに成功したか否かを判別する(S 6 9 8)。

【1142】

S 6 9 8において、サブCPU 8 1が、BGチャレンジに成功しなかったと判別したとき(S 6 9 8がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、BGZ中(入賞時)処理を終了する。一方、S 6 9 8において、サブCPU 8 1が、BGチャレンジに成功したと判別したとき(S 6 9 8がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、ART作動中であるか否かを

10

20

30

40

50

判別する（S 6 9 9）。

【 1 1 4 3 】

S 6 9 9において、サブCPU 8 1が、ART作動中であると判別したとき（S 6 9 9がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、後述のS 7 0 1の処理を行う。一方、S 6 9 9において、サブCPU 8 1が、ART作動中でないと判別したとき（S 6 9 9がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態にART準備中状態をセットする（S 7 0 0）。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2 6 8に示すART準備中処理が行われる。

【 1 1 4 4 】

S 7 0 0の処理後、又は、S 6 9 9がYES判定の場合、サブCPU 8 1は、BGチャレンジ成功時XR抽籤処理を行う（S 7 0 1）。この処理では、サブCPU 8 1は、XR抽籤（BGチャレンジ成功時）テーブル（図9 1参照）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。

10

【 1 1 4 5 】

次いで、サブCPU 8 1は、XR天井モード移行抽籤処理を行う（S 7 0 2）。この処理では、サブCPU 8 1は、XR天井モード移行抽籤テーブル（図1 3 7及び図1 3 8参照）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。

【 1 1 4 6 】

20

次いで、サブCPU 8 1は、BGチャレンジ成功時XR内容抽籤処理を行う（S 7 0 3）。この処理では、サブCPU 8 1は、XR内容抽籤テーブル（図1 2 5参照）を参照し、S 7 0 1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、S 7 0 3の処理後、サブCPU 8 1は、BGZ中（入賞時）処理を終了する。

【 1 1 4 7 】

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（S 6 9 8）、この判別処理は、副制御回路4 2により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路4 2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S 7 0 0及びS 7 0 2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4 2により実行される。すなわち、本実施形態では、副制御回路4 2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。

30

【 1 1 4 8 】

[確定画面中処理]

次に、図2 8 5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。

【 1 1 4 9 】

まず、サブCPU 8 1は、擬似ボーナス抽籤処理（確定画面中）を行う（S 7 1 1）。この処理では、サブCPU 8 1は、擬似ボーナス抽籤（確定画面中）テーブル（図6 7参照）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。

40

【 1 1 5 0 】

次いで、サブCPU 8 1は、XR抽籤処理（確定画面中）を行う（S 7 1 2）。この処理では、サブCPU 8 1は、XR抽籤（確定画面中）テーブル（図7 4参照）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。

【 1 1 5 1 】

次いで、サブCPU 8 1は、押し順ナビ発生抽籤処理を行う（S 7 1 3）。この処理に

50

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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（RB移行）テーブル（図188～図191参照）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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（赤7・ドンBB移行）テーブル（図192～図195参照）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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（XBB移行）テーブル（図196～図199参照）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。

10

【1152】

次いで、サブCPU81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）。

【1153】

S714において、サブCPU81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）、サブCPU81は、放出対象となる擬似ボーナスのストックに対応する、サブ遊技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、対応するサブ遊技状態中処理が行われる。

【1154】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、確定画面中処理を終了する。

20

【1155】

一方、S714において、サブCPU81が、擬似ボーナス即放出フラグがオン状態でないとして判別したとき（S714がNO判定の場合）、サブCPU81は、サブ遊技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、サブCPU81は、確定画面中処理を終了する。

30

【1156】

[確定画面中処理（入賞）]

次に、図286を参照しながら、確定画面中処理（入賞）について説明する。

【1157】

まず、サブCPU81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）。

【1158】

S721において、サブCPU81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）、サブCPU81は、確定画面中処理（入賞）を終了する。一方、S721において、サブCPU81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）、サブCPU81は、サブ遊技状態が確定画面状態であるか否かを判別する（S722）。

40

【1159】

S722において、サブCPU81が、サブ遊技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）、サブCPU81は、確定画面中処理（入賞）を終了する。一方、S722において、サブCPU81が、サブ遊技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）、サブCPU81は、擬似ボーナス種別に応じて所定のサブ遊技状態をセットする（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、対応するサブ遊技状態中処理が行わ

50

れる。そして、S 7 2 3 の処理後、サブCPU 8 1 は、確定画面中処理（入賞）を終了する。

【 1 1 6 0 】

[B B 中処理]

次に、図 2 8 7 を参照しながら、B B モードにおいて行われる B B 中処理について説明する。

【 1 1 6 1 】

まず、サブCPU 8 1 は、B B 残りゲーム数カウンタの値を 1 減算する（S 7 3 1）。なお、B B 残りゲーム数カウンタの初期値（本実施形態では 6 0 ゲーム）は、サブ遊技状態が B B モードにセットされた際にセットされる。

10

【 1 1 6 2 】

次いで、サブCPU 8 1 は、ドン揃いモードのセット処理を行う（S 7 3 2）。この処理では、サブCPU 8 1 は、B B 中 X R 抽籤ゲーム数テーブル（図 9 2 ~ 図 9 4 参照）を参照し、B B 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。

【 1 1 6 3 】

次いで、サブCPU 8 1 は、内部当籤役が「ドン揃い役」（当籤番号 2 0 ~ 2 3 の内部当籤役）であるか否かを判別する（S 7 3 3）。

【 1 1 6 4 】

S 7 3 3 において、サブCPU 8 1 が、内部当籤役が「ドン揃い役」でないと判別したとき（S 7 3 3 が N O 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、後述の S 7 3 5 の処理を行う。

20

【 1 1 6 5 】

一方、S 7 3 3 において、サブCPU 8 1 が、内部当籤役が「ドン揃い役」と判別したとき（S 7 3 3 が Y E S 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、ドン揃い許可フラグ抽籤処理を行う（S 7 3 4）。この処理では、サブCPU 8 1 は、B B 中ドン揃い許可フラグテーブル（図 9 7 ~ 図 1 0 5 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。

【 1 1 6 6 】

S 7 3 4 の処理後、又は、S 7 3 3 が N O 判定の場合、サブCPU 8 1 は B B 中 X R 抽籤処理を行う（S 7 3 5）。この処理では、サブCPU 8 1 は、X R 抽籤（B B 中）テーブル（図 7 5 ~ 図 8 3 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、X R モードの当籤の有無及び当籤時の X R 当籤契機パラメータ（1 ~ 6）を抽籤により決定する。

30

【 1 1 6 7 】

次いで、サブCPU 8 1 は、押し順ナビ発生抽籤処理（擬似ボーナス中）を行う（S 7 3 6）。この処理では、サブCPU 8 1 は、押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（図 2 0 0 ~ 図 2 0 3 参照）を参照し、現在の R T 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。

40

【 1 1 6 8 】

次いで、サブCPU 8 1 は、B B 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（S 7 3 7）。

【 1 1 6 9 】

S 7 3 7 において、サブCPU 8 1 が、B B 残りゲーム数カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 7 3 7 が N O 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、B B 中処理を終了する。

【 1 1 7 0 】

一方、S 7 3 7 において、サブCPU 8 1 が、B B 残りゲーム数カウンタの値が「0」とであると判別したとき（S 7 3 7 が Y E S 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、サブ遊技状

50

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291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、サブCPU81は、BB中処理を終了する。

【1171】

[NRB中処理]

次に、図288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。

【1172】

まず、サブCPU81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、サブCPU81は、NRB中ベルナビ回数上乘せ抽籤処理を行う（S742）。この処理では、サブCPU81は、NRB中ナビ上乘せ抽籤テーブル（図109参照）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。

10

【1173】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、NRB中XR抽籤ゲーム数テーブル（図95参照）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。

20

【1174】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、NRB強制短縮抽籤テーブル（図110参照）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。

【1175】

次いで、サブCPU81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）。

【1176】

S745において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS747の処理を行う。一方、S745において、サブCPU81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）、サブCPU81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。

30

【1177】

S746の処理後、又は、S745がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81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。

40

【1178】

S747において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS755の処理を行う。一方、S747において、サブCPU81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）、サブCPU81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、サブCPU81は、XR抽籤（NRB中規定ゲーム達成時）テーブル（図88参照）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。

【1179】

S748の処理後、サブCPU81は、NRB中規定ゲーム達成時のXR抽籤に当籤し

50

たか否かを判別する（S749）。

【1180】

S749において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS755の処理を行う。一方、S749において、サブCPU81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）、サブCPU81は、XR天井モード移行抽籤処理を行う（S750）。この処理では、サブCPU81は、XR天井モード移行抽籤テーブル（図137及び図138参照）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。

【1181】

S750の処理後、サブCPU81は、ART復帰フラグに「1」をセットする（S751）。次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、XR内容抽籤テーブル（図125参照）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。

【1182】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、SRB開始時ART抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（図118参照）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、サブCPU81は、RB中XR抽籤用ゲーム数カウンタの値をクリアする（S754）。

【1183】

S754の処理後、又は、S747或いはS749がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤（擬似ボーナス中）テーブル（図200～図203参照）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。

【1184】

次いで、サブCPU81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）。

【1185】

S756において、サブCPU81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）、サブCPU81は、NRB中処理を終了する。一方、S756において、サブCPU81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）、サブCPU81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、サブ遊技状態にRB（NRB及びSRB）モードがセットされた際にセットされる。

【1186】

次いで、サブCPU81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）。

【1187】

S758において、サブCPU81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）、サブCPU81は、サブ遊技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291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、サブCPU81は、NRB中処理を終了する。

【1188】

10

20

30

40

50

一方、S758において、サブCPU81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）、サブCPU81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）。

【1189】

S760において、サブCPU81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）、サブCPU81は、NRB中処理を終了する。

【1190】

一方、S760において、サブCPU81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）、サブCPU81は、サブ遊技状態を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289に示すSRB中処理が行われる。そして、S761の処理後、サブCPU81は、NRB中処理を終了する。

【1191】

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。

【1192】

[SRB中処理]

次に、図289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。

【1193】

まず、サブCPU81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、サブCPU81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、サブCPU81は、SRB中XR抽籤ゲーム数テーブル（図96参照）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。

【1194】

次いで、サブCPU81は、ARTゲーム数上乗せ抽籤処理を行う（S773）。この処理では、サブCPU81は、SRB中ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（図111～図117参照）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。

【1195】

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96参照）、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116参照）。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。

10

20

30

40

50

【 1 1 9 6 】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81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。

【 1 1 9 7 】

S774において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS781の処理を行う。一方、S774において、サブCPU81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)、サブCPU81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、サブCPU81は、XR抽籤(SRB中規定ゲーム達成時)テーブル(図89参照)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。

10

【 1 1 9 8 】

S775の処理後、サブCPU81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)。

【 1 1 9 9 】

S776において、サブCPU81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)、サブCPU81は、後述のS781の処理を行う。一方、S776において、サブCPU81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)、サブCPU81は、XR天井モード移行抽籤処理を行う(S777)。この処理では、サブCPU81は、XR天井モード移行抽籤テーブル(図137及び図138参照)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。

20

【 1 2 0 0 】

S777の処理後、サブCPU81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、サブCPU81は、XR内容抽籤テーブル(図125参照)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。

【 1 2 0 1 】

次いで、サブCPU81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、サブCPU81は、SRB開始時ART抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル(図118参照)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、サブCPU81は、RB中XR抽籤用ゲーム数カウンタの値をクリアする(S780)。

30

【 1 2 0 2 】

S780の処理後、又は、S774或いはS776がNO判定の場合、サブCPU81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、サブCPU81は、押し順ナビ抽籤(擬似ボーナス中)テーブル(図200~図203参照)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。

40

【 1 2 0 3 】

次いで、サブCPU81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)。

【 1 2 0 4 】

S782において、サブCPU81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)、サブCPU81は、SRB中処理を終了する。

【 1 2 0 5 】

一方、S782において、サブCPU81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)、サブCPU81は、RB中ナビ残りカウンタの値を1減算する(S783)。次いで、サブCPU81は、RB中ナビ残りカウンタ

50

の値が「0」であるか否かを判別する（S784）。

【1206】

S784において、サブCPU81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）、サブCPU81は、SRB中処理を終了する。

【1207】

一方、S784において、サブCPU81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）、サブCPU81は、サブ遊技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291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、サブCPU81は、SRB中処理を終了する。

10

【1208】

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ゲーム数の上乘せ）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。

【1209】

[XBB中処理]

20

次に、図290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。

【1210】

まず、サブCPU81は、内部当籤役が「ドン揃いフェイクリブ」（当籤番号17～19の内部当籤役）又は「ドン揃いリブ」（当籤番号20～23の内部当籤役）であるか否かを判別する（S791）。

【1211】

S791において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS799の処理を行う。一方、S791において、サブCPU81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）、サブCPU81は、XBB継続抽籤処理を行う（S792）。この処理では、サブCPU81は、XBB継続抽籤テーブル（図106参照）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。

30

【1212】

次いで、サブCPU81は、XBB継続抽籤に当籤したか否かを判別する（S793）。

【1213】

S793において、サブCPU81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）、サブCPU81は、後述のS800の処理を行う。一方、S793において、サブCPU81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）、サブCPU81は、XBB継続時XBBストック抽籤処理を行う（S794）。この処理では、サブCPU81は、XBB継続時XBBストックテーブル（図107参照）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。

40

【1214】

S794の処理後、サブCPU81は、XBB継続時XR抽籤処理を行う（S795）。この処理では、サブCPU81は、XR抽籤（XBB継続時）テーブル（図90参照）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、

50

X R当籤契機パラメータを抽籤により決定する。次いで、サブCPU 81は、X B B継続時X R抽籤に当籤したか否かを判別する(S 7 9 6)。

【1 2 1 5】

S 7 9 6において、サブCPU 81が、X B B継続時X R抽籤に当籤しなかったと判別したとき(S 7 9 6がN O判定の場合)、サブCPU 81は、後述のS 8 0 0の処理を行う。一方、S 7 9 6において、サブCPU 81が、X B B継続時X R抽籤に当籤したと判別したとき(S 7 9 6がY E S判定の場合)、サブCPU 81は、X R天井モード移行抽籤処理を行う(S 7 9 7)。この処理では、サブCPU 81は、X R天井モード移行抽籤テーブル(図1 3 7及び図1 3 8参照)を参照し、現在の天井モードに基づいて、移行先のX R天井モードを抽籤により決定する。

10

【1 2 1 6】

S 7 9 7の処理後、サブCPU 81は、X R内容抽籤処理を行う(S 7 9 8)。この処理では、サブCPU 81は、X R内容抽籤テーブル(図1 2 5参照)を参照し、S 7 9 5で取得されたX R当籤契機パラメータの値に基づいて、X RモードにおけるX R基本ゲーム数及びX R継続率を抽籤により決定する。そして、S 7 9 8の処理後、サブCPU 81は、後述のS 8 0 0の処理を行う。

【1 2 1 7】

ここで、再度S 7 9 1の処理に戻って、S 7 9 1がN O判定の場合、サブCPU 81は、X B B中継続ストック抽籤処理(通常)を行う(S 7 9 9)。この処理では、サブCPU 81は、X B B中継続ストック抽籤(通常)テーブル(図1 0 8参照)を参照し、内部当籤役に基づいて、X B B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。

20

【1 2 1 8】

S 7 9 8或いはS 7 9 9の処理後、又は、S 7 9 3或いはS 7 9 6がN O判定の場合、サブCPU 81は、押し順ナビ発生抽籤処理(擬似ボーナス中)を行う(S 8 0 0)。この処理では、サブCPU 81は、押し順ナビ抽籤(擬似ボーナス中)テーブル(図2 0 0~図2 0 3参照)を参照し、現在のR T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。

【1 2 1 9】

次いで、サブCPU 81は、X B Bモードを継続するか否かを判別する(S 8 0 1)。

【1 2 2 0】

S 8 0 1において、サブCPU 81が、X B Bモードを継続すると判別したとき(S 8 0 1がY E S判定の場合)、サブCPU 81は、X B B中処理を終了する。

30

【1 2 2 1】

一方、S 8 0 1において、サブCPU 81が、X B Bモードを継続しないと判別したとき(S 8 0 1がN O判定の場合)、サブCPU 81は、サブ遊技状態にB Bモードをセットする(S 8 0 2)。この処理により、次ゲームからB Bモードの遊技が開始され、図2 8 7に示すB B中処理が行われる。そして、S 8 0 2の処理後、サブCPU 81は、X B B中処理を終了する。

【1 2 2 2】

[擬似ボーナス終了待機中処理]

次に、図2 9 1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。

40

【1 2 2 3】

まず、サブCPU 81は、A R T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(S 8 1 1)。

【1 2 2 4】

S 8 1 1において、サブCPU 81が、A R T復帰フラグの値が「1」でないと判別したとき(S 8 1 1がN O判定の場合)、サブCPU 81は、後述のS 8 1 3の処理を行う。一方、S 8 1 1において、サブCPU 81が、A R T復帰フラグの値が「1」であると判別したとき(S 8 1 1がY E S判定の場合)、サブCPU 81はA R Tフラグに「1」

50

をセットする (S 8 1 2)。

【 1 2 2 5 】

S 8 1 2 の処理後、又は、S 1 8 1 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 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 (S 8 1 3)。この処理では、サブ C P U 8 1 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 6 8 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。

【 1 2 2 6 】

次いで、サブ C P U 8 1 は、擬似ボーナス抽籤に当籤したか否かを判別する (S 8 1 4)。

10

【 1 2 2 7 】

S 8 1 4 において、サブ C P U 8 1 が、擬似ボーナス抽籤に当籤しなかったと判別したとき (S 8 1 4 が N O 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、後述の S 8 1 6 の処理を行う。一方、S 8 1 4 において、サブ C P U 8 1 が、擬似ボーナス抽籤に当籤したと判別したとき (S 8 1 4 が Y E S 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は確定画面復帰フラグに「1」をセットする (S 8 1 5)。

【 1 2 2 8 】

S 8 1 5 の処理後、又は、S 8 1 4 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 は、X R 抽籤処理 (擬似ボーナス待機中) を行う (S 8 1 6)。この処理では、サブ C P U 8 1 は、X R 抽籤 (擬似ボーナス終了待機中) テーブル (図 8 4 参照) を参照し、内部当籤役に基づいて、X R モードの当籤・非当籤及び X R 当籤契機パラメータを抽籤により決定する。

20

【 1 2 2 9 】

次いで、サブ C P U 8 1 は、押し順ナビ発生抽籤処理を行う (S 8 1 7)。この処理では、A R T 復帰フラグの値が「1」であれば、サブ C P U 8 1 は、押し順ナビ抽籤 (A R T) テーブル (図 1 8 0 ~ 図 1 8 3 参照) を参照し、現在の R T 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、A R T 復帰フラグの値が「0」であれば、サブ C P U 8 1 は、押し順ナビ抽籤 (通常) テーブル (図 1 7 6 ~ 図 1 7 9 参照) を参照し、現在の R T 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、S 8 1 7 の処理後、サブ C P U 8 1 は、擬似ボーナス終了待機中処理を終了する。

30

【 1 2 3 0 】

[擬似ボーナス終了時 (入賞時) 処理]

次に、図 2 9 2 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。

【 1 2 3 1 】

まず、サブ C P U 8 1 は、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態以外であるか否かを判別する (S 8 2 1)。

【 1 2 3 2 】

S 8 2 1 において、サブ C P U 8 1 が、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態以外でないと判別したとき (S 8 2 1 が N O 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、サブ遊技状態に擬似ボーナス終了待機状態をセットする (S 8 2 2)。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 2 9 1 に示す擬似ボーナス終了待機中処理が行われる。そして、S 8 2 2 の処理後、サブ C P U 8 1 は、擬似ボーナス終了時 (入賞時) 処理を終了する。

40

【 1 2 3 3 】

一方、S 8 2 1 において、サブ C P U 8 1 が、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態以外であると判別したとき (S 8 2 1 が Y E S 判定の場合)、サブ C P U 8 1 は、確定画面復帰フラグがオン状態であるか否かを判別する (S 8 2 3)。

【 1 2 3 4 】

S 8 2 3 において、サブ C P U 8 1 が、確定画面復帰フラグがオン状態であると判別し

50

たとき（S 8 2 3 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 8 1 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（S 8 2 4）。S 8 2 4 の処理後、サブ C P U 8 1 は、サブ遊技状態に確定画面状態をセットする（S 8 2 5）。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 2 8 5 に示す確定画面中処理が行われる。そして、S 8 2 5 の処理後、サブ C P U 8 1 は、擬似ボーナス終了時（入賞時）処理を終了する。

【 1 2 3 5 】

一方、S 8 2 3 において、サブ C P U 8 1 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（S 8 2 3 が N O 判定の場合）、サブ C P U 8 1 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（S 8 2 6）。この処理では、サブ C P U 8 1 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 1 2 2 ~ 図 1 2 4 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（R B 終了又は B B 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。

10

【 1 2 3 6 】

次いで、サブ C P U 8 1 は、B G Z 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（S 8 2 7）。この処理では、サブ C P U 8 1 は、B G Z 抽籤ゲーム数テーブル抽籤テーブル（図 1 5 1 ~ 図 1 6 5 参照）を参照し、前回の B G Z 抽籤ゲーム数テーブル及び擬似ボーナス終了種別（R B 終了又は B B 終了）に基づいて、B G Z 抽籤テーブル番号（1 ~ 1 5）を抽籤により決定する。

【 1 2 3 7 】

20

次いで、サブ C P U 8 1 は、A R T 復帰フラグがオン状態であるか否かを判別する（S 8 2 8）。

【 1 2 3 8 】

S 8 2 8 において、サブ C P U 8 1 が、A R T 復帰フラグがオン状態でないと判別したとき（S 8 2 8 が N O 判定の場合）、サブ C P U 8 1 は、後述の S 8 3 4 の処理を行う。一方、S 8 2 8 において、サブ C P U 8 1 が、A R T 復帰フラグがオン状態であると判別したとき（S 8 2 8 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 8 1 は、サブ遊技状態に A R T 状態をセットする（S 8 2 9）。この処理により、次ゲームから A R T 状態の遊技が開始され、図 2 7 0 ~ 図 2 7 2 に示す A R T 中処理が行われる。

【 1 2 3 9 】

30

S 8 2 9 の処理後、サブ C P U 8 1 は、X R 優先ストックの数が「0」より大きいかなかを判別する（S 8 3 0）。

【 1 2 4 0 】

S 8 3 0 において、サブ C P U 8 1 が、X R 優先ストックの数が「0」より大きいと判別したとき（S 8 3 0 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 8 1 は、後述の S 8 3 3 の処理を行う。一方、S 8 3 0 において、サブ C P U 8 1 が、X R 優先ストックの数が「0」より大きくないと判別したとき（S 8 3 0 が N O 判定の場合）、サブ C P U 8 1 は、通常ストックの数が「0」より大きいかなかを判別する（S 8 3 1）。

【 1 2 4 1 】

S 8 3 1 において、サブ C P U 8 1 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（S 8 3 1 が N O 判定の場合）、サブ C P U 8 1 は、後述の S 8 3 3 の処理を行う。一方、S 8 3 1 において、サブ C P U 8 1 が、通常ストックの数が「0」より大きいと判別したとき（S 8 3 1 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 8 1 は、通常ストック優先フラグをオン状態にする（S 8 3 2）。

40

【 1 2 4 2 】

S 8 3 2 の処理後、S 8 3 0 が Y E S 判定の場合、又は、S 8 3 1 が N O 判定の場合、サブ C P U 8 1 は、前兆ゲーム数抽籤処理を行う（S 8 3 3）。この処理では、サブ C P U 8 1 は、前兆ゲーム数抽籤（擬似ボーナス終了）テーブル（図 2 2 8 ~ 図 2 3 1 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 ~ 6 4 ゲーム）を抽籤により決定する。そして、S 8 3 3 の処理後、サブ C P U 8 1 は、擬似ボーナス終了時（

50

入賞時)処理を終了する。

【1243】

ここで、再度、S828に戻って、S828がNO判定の場合、サブCPU81は、サブ遊技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265に示す通常中処理が行われる。そして、S834の処理後、サブCPU81は、擬似ボーナス終了時(入賞時)処理を終了する。

【1244】

<スピーカからの音の出力に係る処理>

次に、図293~図296を参照して、上左スピーカ20A、上右スピーカ20B、下左スピーカ20C、下右スピーカ20Dからの音の出力に係る処理として、副制御回路42のサブCPU81が、プログラムを用いて実行する主基板通信タスク、演出制御タスク、演出内容決定処理及びサウンド制御処理の内容について説明する。なお、本実施形態において、サブCPU81は、主基板通信タスク、演出制御タスク及び演出内容決定処理を、スタートコマンド受信時処理(図263参照)や表示コマンド受信時処理(図264)よりも先に開始する。

10

【1245】

[主基板通信タスク]

まず、図293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。

【1246】

まず、サブCPU81は、主制御回路41から送信されたコマンドの受信チェックを行う(S841)。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(S842)。

20

【1247】

次いで、サブCPU81は、正常なコマンドの種別であるか否かを判別する(S843)。本実施形態では、コマンドの種別は、複数種類のコードのいずれかに対応付けられており、遊技が正常動作している場合には、それら複数種類のコードのいずれかになる。それゆえ、S842の処理では、受信したコマンド種別のコードが複数種類のコードのいずれかであれば、サブCPU81は、正常なコマンドの種別であると判定する。一方、コマンド種別のコードが複数種類のコード以外である場合には、サブCPU81は、遊技中に何らかの異常(不正行為も含む)が発生した判断し、正常なコマンドの種別ではないと判定する。

30

【1248】

S843において、サブCPU81が、正常なコマンドの種別ではないと判別したとき(S843がNO判定の場合)、サブCPU81は、処理をS841に戻し、S841以降の処理を繰り返す。

【1249】

一方、S843において、サブCPU81が、正常なコマンドの種別であると判別したとき(S843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(S844)。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、S844の処理後、サブCPU81は、処理をS841に戻し、S841以降の処理を繰り返す。

40

【1250】

[演出制御タスク]

次に、図294を参照して、サブCPU81により行われる演出制御タスクについて説明する。

【1251】

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(S851)。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(S852)。S852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

50

と判別したとき（S 8 5 2 が N O 判定のとき）、サブCPU 8 1 は、後述の S 8 5 5 の処理を行う。

【 1 2 5 2 】

一方、S 8 5 2 において、サブCPU 8 1 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（S 8 5 2 が Y E S 判定のとき）、サブCPU 8 1 は、メッセージから遊技情報を複写する（S 8 5 3）。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RAM 8 3 に設けられた格納領域（不図示）に複写される。

【 1 2 5 3 】

次いで、サブCPU 8 1 は、演出内容決定処理を行う（S 8 5 4）。この処理では、サブCPU 8 1 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 2 9 5 を参照しながら後で説明する。

【 1 2 5 4 】

次いで、サブCPU 8 1 は、アニメーション制御処理を行う（S 8 5 5）。次いで、サブCPU 8 1 は、サウンド制御処理を行う（S 8 5 6）。次いで、サブCPU 8 1 は、ランプ制御処理を行う（S 8 5 7）。これらの制御処理において、サブCPU 8 1 は、S 8 5 4 の演出内容決定処理において登録された演出データ、すなわち決定した演出内容に基づいて、液晶表示装置 1 1 に映像を表示し、ランプ群 2 1 を点灯し、また、上左スピーカ 2 0 A、上右スピーカ 2 0 B、下左スピーカ 2 0 C 及び下右スピーカ 2 0 D から音を出力する。また、S 8 5 6 のサウンド制御処理については、図 2 9 6 を参照しながら後で説明する。

S 8 5 7 の後、サブCPU 8 1 は、処理を S 8 5 1 に戻し、S 8 5 1 以降の処理を繰り返す。

【 1 2 5 5 】

[演出内容決定処理]

次に、図 2 9 5 を参照して、演出制御タスクのフローチャート（図 2 9 4 参照）中の S 8 5 4 で行う演出内容決定処理について説明する。

【 1 2 5 6 】

まず、サブCPU 8 1 は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する（S 8 6 1）。

【 1 2 5 7 】

S 8 6 1 において、サブCPU 8 1 が、スタートコマンド受信時であると判別したとき（S 8 6 1 が Y E S 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、スタートコマンド受信時処理（図 2 6 3 参照）を行う（S 8 6 2）。

【 1 2 5 8 】

次いで、サブCPU 8 1 は、スタート時の演出データを登録する（S 8 6 3）。具体的には、サブCPU 8 1 は、演出用乱数値を抽出し、内部当籤役等に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録する。ここで、演出番号は、今回実行する演出内容を指定するデータである。そして、サブCPU 8 1 は、登録した演出番号に応じて、スタート時の演出データを登録する。演出データは、アニメーションデータ、サウンドデータ及びランプデータを指定するデータである。それゆえ、演出データが登録されると、対応するアニメーションデータ等が決定され、映像の表示等の演出が実行される。そして、S 8 6 3 の処理後、サブCPU 8 1 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出制御タスク（図 2 9 4 参照）の S 8 5 5 に移す。

【 1 2 5 9 】

一方、S 8 6 1 において、サブCPU 8 1 が、スタートコマンド受信時でないと判別したとき（S 8 6 1 が N O 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する（S 8 6 4）。

【 1 2 6 0 】

10

20

30

40

50

S 8 6 4において、サブCPU 8 1が、リール停止コマンド受信時であると判別したとき(S 8 6 4がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、リール停止コマンド受信時処理を行う(S 8 6 5)。なお、リール停止コマンド受信時処理の詳細については、省略する。

【1 2 6 1】

次いで、サブCPU 8 1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(S 8 6 6)。その後、サブCPU 8 1は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出制御タスク(図2 9 4参照)のS 8 5 5に移す。

【1 2 6 2】

一方、S 8 6 4において、サブCPU 8 1が、リール停止コマンド受信時でないとは判別したとき(S 8 6 4がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、表示コマンド受信時であるか否かを判別する(S 8 6 7)。

10

【1 2 6 3】

S 8 6 7において、サブCPU 8 1が、表示コマンド受信時であると判別したとき(S 8 6 7がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、表示コマンド受信時処理(図2 6 4参照)を行う(S 8 6 8)。

【1 2 6 4】

次いで、サブCPU 8 1は、登録されている演出番号及び表示役に応じて、表示時の演出データを登録する(S 8 6 9)。その後、サブCPU 8 1は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出制御タスク(図2 9 4参照)のS 8 5 5に移す。

20

【1 2 6 5】

一方、S 8 6 7において、表示コマンド受信時でないとは判別したとき(S 8 6 7がNO判定の場合)、サブCPU 8 1は、払出終了コマンド受信時であるか否かを判別する(S 8 7 0)。S 8 7 0において、サブCPU 8 1は、払出終了コマンド受信時であると判別したとき(S 8 7 0がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、払出終了コマンド受信時処理を行う(S 8 7 1)。その後、サブCPU 8 1は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出制御タスク(図2 9 4参照)のS 8 5 5に移す。

【1 2 6 6】

一方、S 8 7 0において、サブCPU 8 1が、払出終了コマンド受信時でないとは判別したとき(S 8 7 0がNO判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 8 7 2)。

30

【1 2 6 7】

S 8 7 2において、サブCPU 8 1が、ボーナス開始コマンド受信時であると判別したとき(S 8 7 2がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、ボーナス開始用の演出データを登録する(S 8 7 3)。その後、サブCPU 8 1は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出制御タスク(図2 9 4参照)のS 8 5 5に移す。

【1 2 6 8】

一方、S 8 7 2において、サブCPU 8 1が、ボーナス開始コマンド受信時でないとは判別したとき(S 8 7 2がNO判定の場合)、サブCPU 8 1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(S 8 7 4)。S 8 7 4において、サブCPU 8 1が、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したとき(S 8 7 4がYES判定の場合)、サブCPU 8 1は、ボーナス終了用の演出データを登録する(S 8 7 5)。その後、サブCPU 8 1は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出制御タスク(図2 9 4参照)のS 8 5 5に移す。

40

【1 2 6 9】

[サウンド制御処理]

次に、図2 9 6を参照して、演出制御タスクのフローチャート(図2 9 4参照)中のS 8 5 6で行うサウンド制御処理について説明する。

【1 2 7 0】

まず、サブCPU 8 1は、演出内容決定処理(図2 9 5参照)で登録された演出データ

50

に対応するサウンドデータを取得する（S 8 8 1）。具体的には、S 8 8 1において、サブCPU 8 1は、サブROM 8 2に記憶されているサウンドデータから登録された演出データに対応し、且つ、サブ遊技状態や選択された告知発生の形態（上述の「チャンス告知」、「完全告知」、「後告知」）に対応したサウンドデータを取得する。

ここで、サブ遊技状態が擬似ボーナスやART状態の遊技中に取得されるサウンドデータには、楽曲音のサウンドデータが含まれている場合がある。

また、後告知（エピソード告知）を選択した場合の擬似ボーナスの遊技中に取得されるサウンドデータには、楽曲音のサウンドデータが含まれている。また、台詞音のサウンドデータやSE音のサウンドデータが含まれている場合がある。

【1 2 7 1】

次いで、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態が擬似ボーナスか否かを判別する（S 8 8 2）。サブCPU 8 1が、サブ遊技状態が擬似ボーナスであると判別したとき（S 8 8 2がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、特定の擬似ボーナスであるか否かを判別する（S 8 8 3）。具体的には、サブCPU 8 1は、擬似ボーナスの「BBモード」における告知発生の形態として「後告知」（エピソード告知）が選択された擬似ボーナスか否かを判別する。

【1 2 7 2】

サブCPU 8 1が、特定の擬似ボーナスであると判別したとき（S 8 8 3がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、処理をS 8 8 7に移す。一方、特定の擬似ボーナスでないと判別したとき（S 8 8 3がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、処理をS 8 8 5に移す。

【1 2 7 3】

S 8 8 2において、サブ遊技状態が擬似ボーナスでないと判別したとき（S 8 8 2がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、サブ遊技状態がART状態か否かを判別する（S 8 8 4）。

【1 2 7 4】

サブ遊技状態がART状態でないと判別したとき（S 8 8 4がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、処理をS 8 9 1に移す。一方、サブCPU 8 1が、サブ遊技状態がART状態であると判別したとき（S 8 8 4がYES判定の場合）、サブCPU 8 1は、処理をS 8 8 5に移す。

【1 2 7 5】

S 8 8 5において、サブCPU 8 1は、S 8 8 1で取得したサウンドデータに楽曲音のサウンドデータとナビボイス音のサウンドデータの両方が含まれているか否かを判別する。取得したサウンドデータに楽曲音のサウンドデータとナビボイス音のサウンドデータの両方が含まれていない（いずれも含まれていない又はいずれか一方のみ含まれている）と判別したとき（S 8 8 5がNO判定の場合）、サブCPU 8 1は、処理をS 8 9 1に移す。

【1 2 7 6】

S 8 9 1において、サブCPU 8 1は、S 8 8 1で取得したサウンドデータをアナログ信号に変換し、音として、所定の音量で、上右スピーカ2 0 A、上右スピーカ2 0 B、下左スピーカ2 0 C及び下右スピーカ2 0 Dに出力させる。ここで、所定の音量は、各音について、「0～5」の6段階（「0」は音量0、また、「5」が最大）で予め設定されている。例えば、あるナビボイス音の所定の音量が「5」に設定されている場合、S 8 8 1で、このナビボイス音のサウンドデータを取得したサブCPU 8 1は、上左スピーカ2 0 A、上右スピーカ2 0 B、下左スピーカ2 0 C及び下右スピーカ2 0 D（以下、「スピーカ2 0 A、2 0 B、2 0 C、2 0 D」と称する場合がある）から、所定の音量である「5」で、ナビボイス音を出力させる。なお、S 8 8 1で複数種類のサウンドデータを取得した場合（例えば、ナビボイス音のサウンドデータとSE音のサウンドデータ）、サブCPU 8 1は、取得したサウンドデータを合成し、アナログ信号に変換し、音としてスピーカ2 0 A、2 0 B、2 0 C、2 0 Dから出力させる。すなわち、S 8 9 1においては、スピ

10

20

30

40

50

ーカ 20A, 20B, 20C, 20D から同内容の音出力される。

S 8 9 1 の後、サブ CPU 8 1 は、サウンド制御処理を終了し、処理を演出制御タスク (図 2 9 4 参照) の S 8 5 7 に移す。

【 1 2 7 7 】

S 8 8 5 において、取得したサウンドデータに楽曲音のサウンドデータとナビボイス音のサウンドデータの両方が含まれていると判別したとき (S 8 8 5 が Y E S 判定の場合)、サブ CPU 8 1 は、ナビボイス音量調整処理を行う (S 8 8 6)。この処理は、スピーカ 20A, 20B, 20C, 20D の内、一部のスピーカから出力されるナビボイス音の音量を所定の音量から所定量小さく設定する処理である。例えば、あるナビボイス音の所定の音量が「5」に設定されている場合、S 8 8 6 において、サブ CPU 8 1 は、上左スピーカ 20A、上右スピーカ 20B から出力するナビボイス音の音量を所定の音量である「5」よりも小さい値、例えば「0」に設定する。そして、サブ CPU 8 1 は、処理を S 8 9 0 に移行する。なお、ナビボイス音量調整処理で設定するナビボイス音の音量は、予め定められている所定の音量よりも小さい音量の範囲で任意に設定可能である。

【 1 2 7 8 】

S 8 9 0 において、サブ CPU 8 1 は、サウンドデータをアナログ信号に変換し、音としてスピーカ 20A, 20B, 20C, 20D から出力させる (S 8 9 0)。S 8 9 0 では、S 8 8 1 で取得したサウンドデータを合成し、アナログ信号に変換し、音としてスピーカ 20A, 20B, 20C, 20D から出力させる。例えば、サブ CPU 8 1 は、音量が所定の音量である「5」に設定されている楽曲音のサウンドデータと、音量が所定の音量である「5」に設定されたナビボイス音のサウンドデータとを合成したサウンドデータをアナログ信号に変換し、音として、下左スピーカ 20C 及び下右スピーカ 20D から出力させる。また、サブ CPU 8 1 は、音量が所定の音量である「5」に設定されている楽曲音のサウンドデータと、S 8 8 6 のナビボイス音量調整処理で音量が「0」に設定されたナビボイス音のサウンドデータとを合成したサウンドデータをアナログ信号に変換し、音として、上左スピーカ 20A、上右スピーカ 20B から出力させる。なお、ナビボイス音量調整処理 (S 8 6 6) の結果、ナビボイス音の音量が「0」に設定された場合は、ナビボイス音と他のサウンドデータ (本例では、楽曲音のサウンドデータ) との合成を省略してもよい。

S 8 9 0 の後、サブ CPU 8 1 は、サウンド制御処理を終了し、処理を演出制御タスク (図 2 9 4 参照) の S 8 5 7 に移す。

【 1 2 7 9 】

S 8 8 3 において、特定の擬似ボーナスであると判別したとき (S 8 8 3 が Y E S 判定の場合)、サブ CPU 8 1 は、S 8 8 1 に取得したサウンドデータに台詞音のサウンドデータが含まれているか否かを判別する (S 8 8 7)。ここで、特定の擬似ボーナス中に、すなわち「BBモード」における告知発生の形態として「後告知」(エピソード告知)が選択された場合に S 8 8 1 で取得されるサウンドデータには、上述のように、楽曲音のサウンドデータが含まれる。また、特定の擬似ボーナス中に取得されるサウンドデータに含まれる楽曲音のサウンドデータを構成するボーカル音のサウンドデータと伴奏音のサウンドデータとは、別々のチャンネルから出力されるように設定されている。また、同様の場合に S 8 8 1 で取得したサウンドデータに、楽曲音のサウンドデータの他に、台詞音のサウンドデータや S E 音のサウンドデータが含まれている場合、ボーカル音、伴奏音、台詞音、S E 音のサウンドデータは、別々のチャンネルに入力されるように設定されている。例えば、伴奏音のサウンドデータはチャンネル C H 1 (図 6 参照) に入力され、ボーカル音のサウンドデータはチャンネル C H 2 に入力され、台詞音のサウンドデータはチャンネル C H 3 に入力され、S E 音のサウンドデータはチャンネル C H 4 に入力されるように設定されている。

【 1 2 8 0 】

S 8 8 7 において、取得したサウンドデータに台詞音のサウンドデータが含まれていないと判別したとき (S 8 8 7 が N O 判定の場合)、サブ CPU 8 1 は、処理を S 8 8 9 に

10

20

30

40

50

移行する。一方、取得したサウンドデータに台詞音のサウンドデータが含まれていると判別したとき（S 8 8 7 が Y E S 判定の場合）、サブCPU 8 1 は、ボーカル音調整処理を行う（S 8 8 8）。この処理は、ボーカル音の音量を所定の音量から所定量小さく設定する処理である。例えば、ボーカル音の所定の音量が「5」に設定されている場合、この音量を所定の音量よりも小さい値、例えば「2」に設定する。

【1 2 8 1】

S 8 8 9 において、サブCPU 8 1 は、S 8 8 1 で取得したサウンドデータを、それぞれ対応するチャンネルCH 1, CH 2, CH 3, CH 4（図 6 参照）に入力し、アナログ信号に変化し、音として、スピーカ 2 0 A, 2 0 B, 2 0 C, 2 0 D から出力させる。なお、S 8 8 1 に取得したサウンドデータに台詞音のサウンドデータが含まれていた場合、ボーカル音は、S 8 8 8 のボーカル音調整処理で設定された音量で、例えばチャンネルCH 2 を介して上右スピーカ 2 0 B から出力される。

S 8 8 9 の後、サブCPU 8 1 は、サウンド制御処理を終了し、処理を演出制御タスク（図 2 9 4 参照）の S 8 5 7 に移す。

【1 2 8 2】

<作用>

次に、図 2 9 7 及び図 2 9 8 を参照して、本実施形態のパチスロ 1 の作用について説明する。

【1 2 8 3】

本実施形態のパチスロ 1 では、サブCPU 8 1 が、擬似ボーナス及びART 状態の遊技において、スピーカ 2 0 A, 2 0 B, 2 0 C, 2 0 D から楽曲音とナビボイス音を同時に出力させる場合、サウンド制御処理（図 2 9 6 参照）のナビボイス音量調整処理（S 8 8 6）において、スピーカ 2 0 A, 2 0 B, 2 0 C, 2 0 D の内、一部のスピーカから出力されるナビボイス音の音量が所定の音量から所定量小さくなるように設定する。

例えば、図 2 9 7 に示すように、サブCPU 8 1 は、上左スピーカ 2 0 A、上右スピーカ 2 0 B から出力するナビボイス音の音量を所定の音量である「5」よりも小さい「0」に設定する。そして、サブCPU 8 1 は、音量が所定の音量である「5」に設定されている楽曲音のサウンドデータと、音量が「0」に設定されたナビボイス音のサウンドデータとを合成したサウンドデータをアナログ信号に変換し、音として、上左スピーカ 2 0 A、上右スピーカ 2 0 B から出力させる。また、音量が所定の音量である「5」に設定されている楽曲音のサウンドデータと、音量が所定の音量である「5」に設定されたナビボイス音のサウンドデータとを合成したサウンドデータをアナログ信号に変換し、音として、下左スピーカ 2 0 C 及び下右スピーカ 2 0 D から出力させる。

このように、上左スピーカ 2 0 A、上右スピーカ 2 0 B から出力されるナビボイス音の音量が所定の音量よりも小さく設定されているので、ナビボイス音の音量が所定の音量に設定されている場合と比べて、楽曲音が聴き取り易くなる。したがって、音による演出の効果を高め、遊技の興趣を高めることができる。

【1 2 8 4】

また、左スピーカ 2 0 A、上右スピーカ 2 0 B から出力されるナビボイス音の音量が所定の音量に設定されている場合とは、音の定位を異ならせることができる。したがって、下左スピーカ 2 0 C 及び下右スピーカ 2 0 D から出力されるナビボイス音と、スピーカ 2 0 A, 2 0 B, 2 0 C, 2 0 D から出力される楽曲音の両方を聴き取り易くすることができる。

【1 2 8 5】

また、本実施形態のパチスロ 1 では、特定の擬似ボーナス中に取得されるサウンドデータに含まれている、ボーカル音、伴奏音、台詞音、SE 音のサウンドデータは、別々のチャンネルCH 1, CH 2, CH 3, CH 4（図 6 参照）に入力され、ボーカル音、伴奏音、台詞音、SE 音は別々のスピーカ 2 0 A, 2 0 B, 2 0 C, 2 0 D から出力されるように設定されている。また、特定の擬似ボーナス中に、取得したサウンドデータに台詞音のサウンドデータが含まれている場合、すなわち、液晶表示装置 1 1 に表示されるキャラク

10

20

30

40

50

タが台詞を発する演出が行われる場合、サブCPU 81は、サウンド制御処理（図296参照）においてボーカル音の音量を所定の音量から所定量小さく設定する処理であるボーカル音量調整処理（S888）を行う。

例えば、図298に示すように、伴奏音のサウンドデータはチャンネルCH1（図6参照）に入力され、この伴奏音は、上左スピーカ20Aから出力される。また、ボーカル音のサウンドデータはチャンネルCH2に入力され、このボーカル音は、上右スピーカ20Bから出力される。また、台詞音のサウンドデータはチャンネルCH3に入力され、この台詞音は、下左スピーカ20Cから出力される。また、図示は省略するが、SE音のサウンドデータはチャンネルCH4に入力され、このSE音は、下右スピーカ20Dから出力される。また、サブCPU 81は、ボーカル音量調整処理によって、台詞音が出力される期間、ボーカル音の音量を、所定の音量「5」よりも小さい「2」に設定する。これによって、台詞音を聴き取り易くすることができる。したがって、音による演出の効果を高め、遊技の興趣を高めることができる。

10

【1286】

ここで、台詞音出力されている期間に、ボーカル音だけでなく、伴奏音の音量も所定の音量よりも小さくすると、楽曲全体としての音量が急に小さくなったという印象を遊技者に与え、遊技者が違和感を持つ虞がある。本実施形態のパチスロ1では、台詞音の出力時においてボーカル音の音量を所定の音量よりも小さくする場合であっても、伴奏音の音量は変わらないので、遊技者に楽曲全体としての音量が急に小さくなったという印象を与えない。したがって、遊技者に違和感を持たせないようにすることができる。

20

【1287】

以上、本発明の一実施形態に係る遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、種々の実施形態及び変形例が含まれる。

【1288】

例えば、本実施形態では、4つのスピーカ20A、20B、20C、20Dを備えるパチスロ1の態様を説明したが、スピーカの数は、適宜変更可能である。

【1289】

また、本実施形態では、音量を調整することで、すなわちナビボイス音やボーカル音を所定の音量よりも小さくすることで、楽曲音や台詞音を聴き取り易くする態様を説明した。しかし、これに代えて、帯域調整によって楽曲音や台詞音を聴き取り易くしてもよい。この場合、例えば、ナビボイス音やボーカル音の周波数帯域を可聴周波数帯域から非可聴周波数帯域に設定することで、楽曲音や台詞音を聴き取り易くすればよい。

30

【1290】

また、特定の擬似ボーナス中に、サウンド制御処理（図296参照）のS881で取得したサウンドデータに、楽曲音、台詞音、SE音のサウンドデータの他に、ナビボイス音のサウンドデータが含まれている場合がある。この場合、サブCPU 81は、ナビボイス音のサウンドデータを、伴奏音、ボーカル音、台詞音、SE音のいずれかのサウンドデータと合成する。例えば、上述のように伴奏音のサウンドデータがチャンネルCH1（図6参照）に入力され、ボーカル音のサウンドデータがチャンネルCH2に入力され、台詞音のサウンドデータがチャンネルCH3に入力され、SE音のサウンドデータがチャンネルCH4に入力されるように設定されていれば、サブCPU 81は、ナビボイス音のサウンドデータを、例えば伴奏音のサウンドデータと合成し、合成したサウンドデータをチャンネルCH1に入力する。また、このとき、ナビボイス音の音量を、所定の音量よりも小さく、例えば所定の音量が「5」であれば、それよりも小さい「2」に設定してもよい。これによって、ナビボイス音と台詞音との干渉を抑制し、台詞音を聞き取り易くすることができる。

40

【1291】

また、サウンド制御処理（図296参照）のナビボイス音量調整処理を、サブ遊技状態が擬似ボーナスのときにのみ行われるようにしてもよい。この場合は、サウンド制御処理

50

におけるS 8 8 4の処理を省略し、S 8 8 2で、サブ遊技状態が擬似ボーナスでないと判別したとき(S 8 8 2がNO判定の場合)、サブCPU 8 1が処理をS 8 9 1に移行するようにすればよい。

【1292】

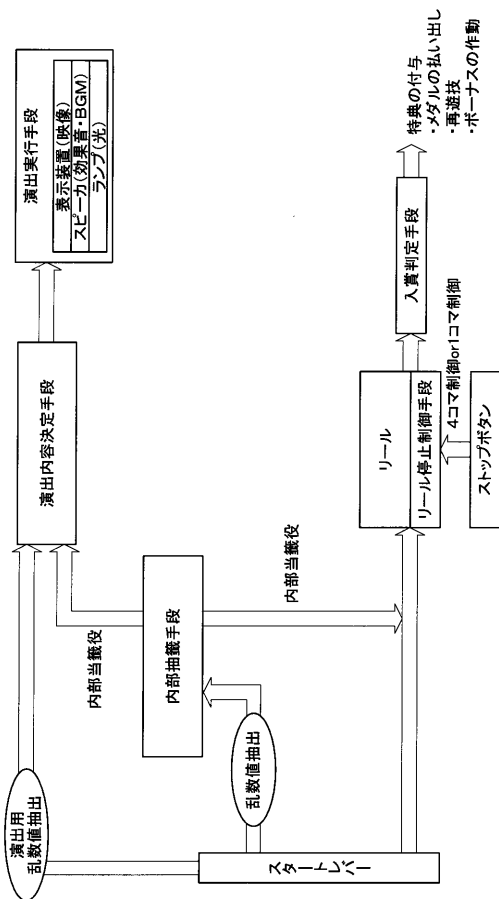
また、サウンド制御処理(図296参照)のナビボイス音量調整処理を、サブ遊技状態がART状態のときのみ行われるようにしてもよい。この場合は、サウンド制御処理におけるS 8 8 2の処理を省略し、特定の擬似ボーナスでないと判別したとき(S 8 8 3がNO判定の場合)、サブCPU 8 1が処理をS 8 8 4に移行するようにすればよい。

【符号の説明】

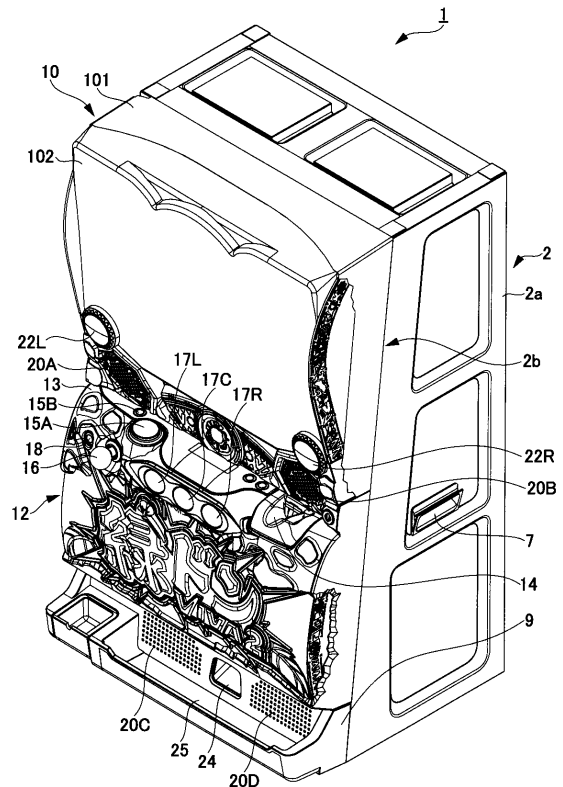
【1293】

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、20A...上左スピーカ、20B...上右スピーカ、20C...下左スピーカ、20D...下右スピーカ、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

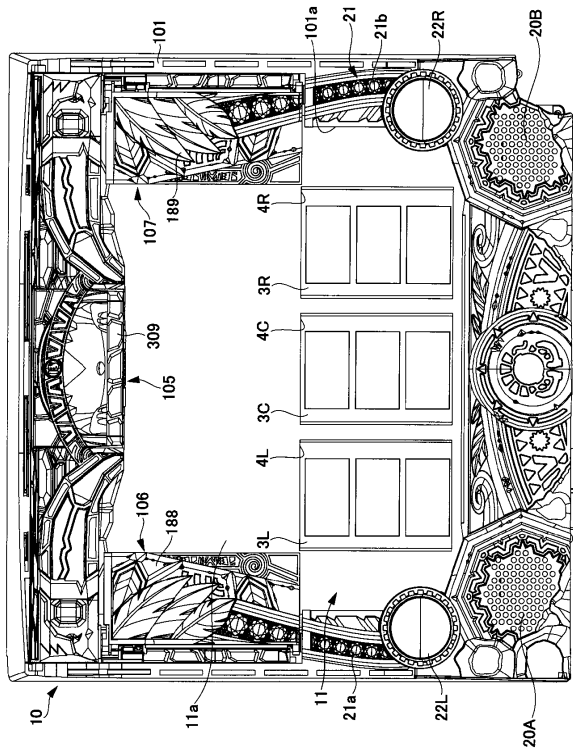
【図1】



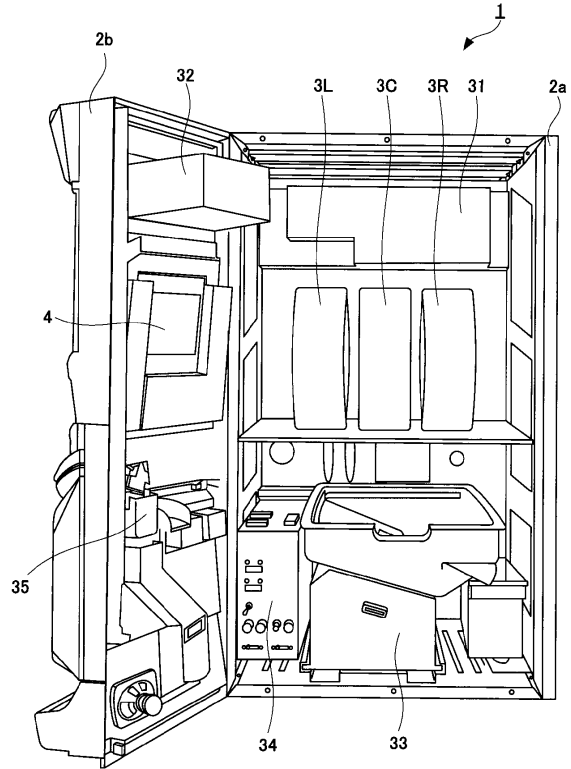
【図2】



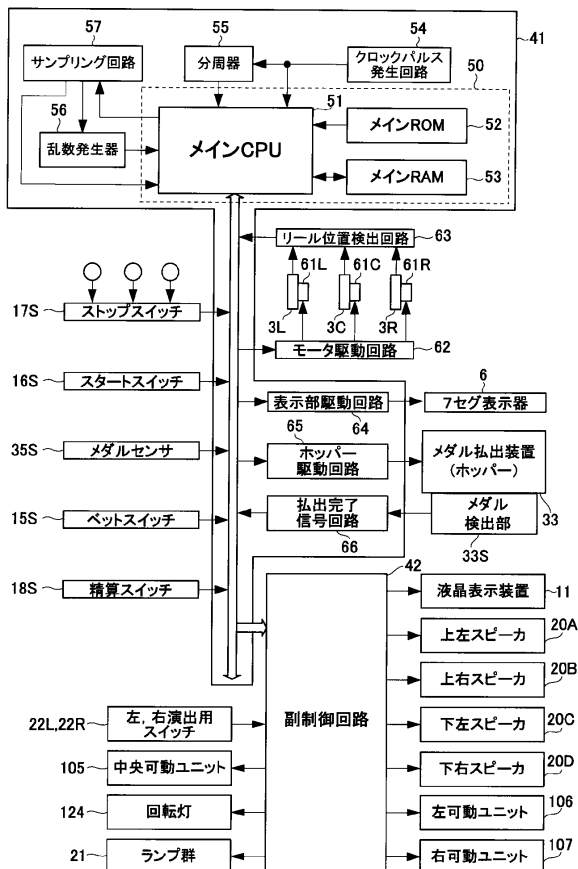
【図3】



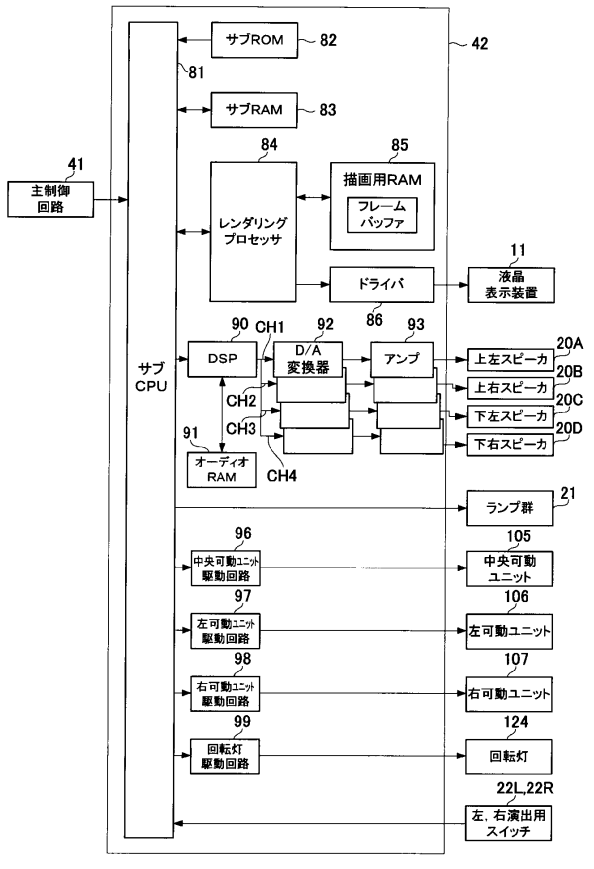
【図4】



【図5】



【図6】



【図 7】

図柄配置テーブル

Table with columns for Left Wheel, Middle Wheel, and Right Wheel, and rows for positions 20 down to 0, listing symbols like CHR, WML2, BAR, BEL1, REP2, DON, WML1, SEVN, and CHR.

※図柄コード

Legend table mapping symbols to codes: 00000001 to 00001010.

【図 8】

図柄組合せテーブル(その1)

Table with columns for Left Wheel, Middle Wheel, Right Wheel, Symbol, Content, and Group, listing combinations of symbols and their corresponding content codes.

【図 9】

図柄組合せテーブル(その2)

Table with columns for Left Wheel, Middle Wheel, Right Wheel, Symbol, Content, and Group, continuing the list of combinations from Figure 8.

【図 10】

図柄組合せテーブル(その3)

Table with columns for Left Wheel, Middle Wheel, Right Wheel, Symbol, Content, and Group, continuing the list of combinations from Figure 8.

【図 11】

図解組合せテーブル(その4)
左リール 図柄の組合せ 右リール 格納領域 データ 表示役 内容 投入枚数 3 コード名 グループ
D0N REP1 BEL1 00000001 C.REP RT3.33 (再遊技) R309 G.RT3移行リブ 9

【図 12】

図解組合せテーブル(その5)
左リール 図柄の組合せ 右リール 格納領域 データ 表示役 内容 投入枚数 3 コード名 グループ
D0N REP1 BAR 00000001 C.REP RT1.04 (再遊技) R101 G.RT1移行リブ 9

【図 13】

図解組合せテーブル(その6)
左リール 図柄の組合せ 右リール 格納領域 データ 表示役 内容 投入枚数 3 コード名 グループ
D0N REP1 BEL1 00000001 C.BEL H.03 1 BP01 G.押し戻失敗(抜)

【図 14】

図解組合せテーブル(その7)
左リール 図柄の組合せ 右リール 格納領域 データ 表示役 内容 投入枚数 3 コード名 グループ
REP2 BEL2 BAR 00000001 C.BEL M15.27 15 BL03 G.15枚ベル 3

【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.通常リブ
2	0	0	F.RT0用リブ
3	0	0	F.RT2移-213リブ
4	0	0	F.RT2移-231リブ
5	0	0	F.RT2移-312リブ
6	0	0	F.RT2移-321リブ1
7	0	0	F.RT2移-321リブ2
8	0	0	F.3連用トング
9	0	0	F.3連用中トング
10	2979	2979	F.中トング移行2nd
11	2979	2979	F.中トング移行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フック
17	0	0	F.トン下段フック
18	0	0	F.トン上段フック
19	0	0	F.トンリブフック
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.リブ目用リブ1
25	0	0	F.リブ目用リブ2
26	0	0	F.リブ目用リブ3
27	0	0	F.リブ目用リブ4
28	0	0	F.リブ目用リブ5
29	0	0	F.リブ目用リブ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.通常リブ
2	0	0	F.RT0用リブ
3	0	0	F.RT2移-213リブ
4	0	0	F.RT2移-231リブ
5	0	0	F.RT2移-312リブ
6	0	0	F.RT2移-321リブ1
7	0	0	F.RT2移-321リブ2
8	0	0	F.3連用トング
9	0	0	F.3連用中トング
10	0	0	F.中トング移行2nd
11	0	0	F.中トング移行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フック
17	7472	7472	F.トン下段フック
18	3300	3300	F.トン上段フック
19	328	328	F.トンリブフック
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.リブ目用リブ1
25	0	0	F.リブ目用リブ2
26	0	0	F.リブ目用リブ3
27	0	0	F.リブ目用リブ4
28	0	0	F.リブ目用リブ5
29	0	0	F.リブ目用リブ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

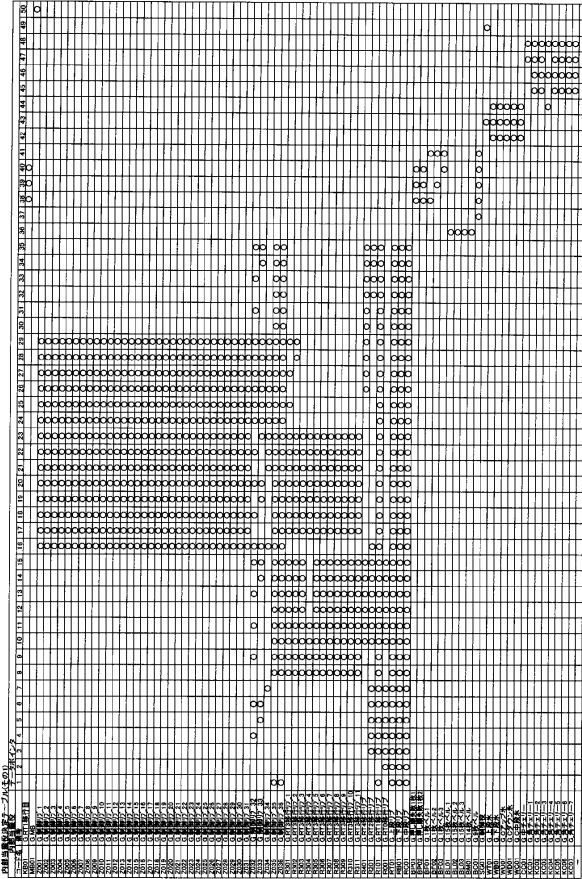
当籤番号	抽籤値		略称
	設定1	設定6	
1	13408	13408	F.通常リブ
2	0	0	F.RT0用リブ
3	0	0	F.RT2移-213リブ
4	0	0	F.RT2移-231リブ
5	0	0	F.RT2移-312リブ
6	0	0	F.RT2移-321リブ1
7	0	0	F.RT2移-321リブ2
8	8	8	F.3連用トング
9	2	2	F.3連用中トング
10	0	0	F.中トング移行2nd
11	0	0	F.中トング移行3rd
12	0	0	F.トン4移行2nd
13	0	0	F.トン4移行3rd
14	0	0	F.RB-4移行2nd
15	0	0	F.RB-4移行3rd
16	0	0	F.RBフック
17	0	0	F.トン下段フック
18	0	0	F.トン上段フック
19	0	0	F.トンリブフック
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.リブ目用リブ1
25	16	16	F.リブ目用リブ2
26	626	626	F.リブ目用リブ3
27	1874	1874	F.リブ目用リブ4
28	328	328	F.リブ目用リブ5
29	1320	1320	F.リブ目用リブ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】

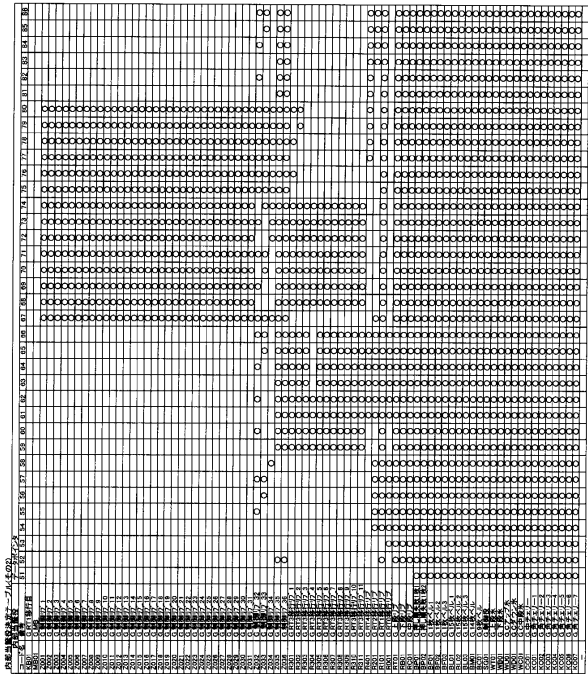
CB用内部抽籤テーブル(RT0)

当籤番号	抽籤値		略称
	設定1	設定6	
1	0	0	F.通常リブ
2	8978	8978	F.RT0用リブ
3	0	0	F.RT2移-213リブ
4	0	0	F.RT2移-231リブ
5	0	0	F.RT2移-312リブ
6	0	0	F.RT2移-321リブ1
7	0	0	F.RT2移-321リブ2
8	0	0	F.3連用トング
9	0	0	F.3連用中トング
10	0	0	F.中トング移行2nd
11	0	0	F.中トング移行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フック
17	0	0	F.トン下段フック
18	0	0	F.トン上段フック
19	0	0	F.トンリブフック
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.リブ目用リブ1
25	0	0	F.リブ目用リブ2
26	0	0	F.リブ目用リブ3
27	0	0	F.リブ目用リブ4
28	0	0	F.リブ目用リブ5
29	0	0	F.リブ目用リブ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	当働役 (データポイント)	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
	1	1
85	85	
86	86	

【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 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 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 パ ジ ョ ン	チェンジステータス					
	0		1		2	
	変更 ステータス	順押し時第2- 第3停止用 テーブル番号	変更 ステータス	順押し時第2- 第3停止用 テーブル番号	変更 ステータス	順押し時第2- 第3停止用 テーブル番号
19	2	19	—	—	—	—
17	—	—	0	12	0	16
15	0	13	0	12	0	13
13	—	—	2	0	—	—
8	0	15	0	12	0	15
0	—	—	0	12	—	—

※変更ステータス、0:なし、1:Aライン固定、2:Bライン固定、3:Cラインチェックデータ
(第3停止後制御変更処理)

【図 3 1】

順押し時第2・第3停止用停止テーブル
 (順押し時第2・第3停止用テーブル番号"08")

図柄位置	停止データ							
20	0	0	0	0	0	1	0	0
19	0	0	0	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

右リールCラインインデータ

左リールCラインインデータ

左リールCラインインデータ

中リールCラインインデータ

右リールAラインインデータ

中リールAラインインデータ

中リールBラインインデータ

右リールAラインインデータ

右リールBラインインデータ

右リールBラインインデータ

【図 3 2】

変則押し時停止テーブル
 (変則押し時テーブル選択データ"07")

図柄位置	停止データ							
20	1	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	1	0	0	1	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	1	0	0	1	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	1	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	1	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	0	0	1	0	0	1	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	0	1	0	0	0	0

左リールAラインインデータ

左リールBラインインデータ

中リールAラインインデータ

中リールBラインインデータ

中リールAラインインデータ

中リールBラインインデータ

右リールAラインインデータ

右リールAラインインデータ

右リールBラインインデータ

右リールBラインインデータ

【図 3 3】

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 番号	引込優先順位テーブル番号											
	第1回期第1停止			第2回期第1停止			第3回期第1停止			第4回期第1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
	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01
00	右	01	右	01	右	01	右	01	右	01	右	01
01	中	01	右	03	左	03	右	03	左	03	右	03
02	中	01	右	03	左	03	右	03	左	03	右	03
03	中	01	右	03	左	03	右	03	左	03	右	03
04	中	01	右	03	左	03	右	03	左	03	右	03
36	-	-	-	-	-	-	左	09	右	09	右	-
省略												

※押下順序に応じた順にデータがない場合を選択

【図 3 4】

引込優先順位 テーブル 番号	引込優先順位 データ	データ(格納種類列挙)						内容
		1	2	3	4	5	6	
1	00EH	1	2	3	4	5	6	2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, R301, R302, R303, R304, R305, R306, R307, R308, R309, R310, R311, R401, R201, R101, R001, RT01, RB01, RC01
2	000H	1	2	3	4	5	6	KB01, BP01, BF01, BF02, BF03, BL01, BL02, BL03, BM01, BC01, SC01, WT01, WB01, WJ01, MD01, WO01, CO01, KC01, KC02, KC03, KC04, KC05, KC06, KC07
3	002H	1	2	3	4	5	6	MEM01
省略	省略	省略	省略	省略	省略	省略	省略	省略 (RC01を優先) 省略 (RO01を優先) 省略 (RZ01を優先)
1	000H	省略						BM01
2	002H	省略						KB01, BP01, BF01, BF02, BF03, BL01, BL02, BL03, BC01, SC01, WT01, WB01, WJ01, MD01, WO01, CO01, KC02, KC03, KC04, KC05, KC06, 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		
		5	省略			
			ビット0	0	C.CHR_K_58	
			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		
	62	ビット6	0	—		
		ビット7	0	—		
		省略				
		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			
00001010 (CHR.)	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			
	省略					
	省略					
	省略					
中						
右						

【図38】

遊技ロック抽籤テーブル(RT0)

No.	略称	ロック番号				
		通常	0	1	2	3
43	F.強水	51200	12288	2048		
44	F.最強水	51200	12288	2048		
46	F.強子	57344	8192	0		
47	F.中段子	40960	16384	8192		
48	F.確定子	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)

No.	略称	通常	ロック番号				
			0	1	2	3	4
43	F.強水	51200	12288	2048			
44	F.最強水	51200	12288	2048			
46	F.強子	57344	8192	0			
47	F.中段子	40960	16384	8192			
48	F.確定子	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)

No.	略称	ロック番号				
		通常	0	1	2	3
9	F.3連用中ドンゾ	49152			16384	
24	F.リリー目用リ1	49152	16384	0		
25	F.リリー目用リ2	49152	16384	0		
43	F.強水	51200	12288	2048		
44	F.最強水	51200	12288	2048		
46	F.強子	57344	8192	0		
47	F.中段子	40960	16384	8192		
48	F.確定子	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)

No.	略称	通常	ロック番号				
			0	1	2	3	4
1	F.通常リ	65448					
24	F.リリー目用リ1	65536	0	0			
25	F.リリー目用リ2	65536	0	0			
43	F.強水	51200	12288	2048			
44	F.最強水	51200	12288	2048			
46	F.強子	57344	8192	0			
47	F.中段子	40960	16384	8192			
48	F.確定子	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)

No.	略称	ロック番号				
		通常	0	1	2	3
43	F.強水	51200	12288	2048		
44	F.最強水	51200	12288	2048		
46	F.強子	57344	8192	0		
47	F.中段子	40960	16384	8192		
48	F.確定子	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】

表示役格納領域(内部当籤役格納領域、特設役格納領域)

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
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 08
	ビット1	0~1 R.HAZ 09
	ビット2	0~1 R.HAZ 10
	ビット3	0~1 R.HAZ 11
	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
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48】

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
		ビット1	0~1
		ビット2	0~1
		ビット3	0~1
		ビット4	0
		ビット5	0
		ビット6	0
	図柄コード格納格納領域2 (格納領域加算データ:1)	ビット0	0~1
		ビット1	0~1
		ビット2	0~1
		ビット3	0~1
		ビット4	0~1
		ビット5	0~1
		ビット6	0~1
	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
		ビット1	0~1
		ビット2	0~1
		ビット3	0~1
		ビット4	0~1
		ビット5	0~1
		ビット6	0
	ビット7	0	

【図45】

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
	ビット1	0~1
	ビット2	0
	ビット3	0
	ビット4	0
	ビット5	0
	ビット6	0
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
	ビット1	0~1
	ビット2	0~1
	ビット3	0~1
	ビット4	0~1
	ビット5	0
	ビット6	0
ビット7	0	

【図46】

作動ストップボタン格納領域

データ	内容
ビット0	0~1
ビット1	0~1
ビット2	0~1
ビット3	0
ビット4	0~1
ビット5	0~1
ビット6	0~1

【図47】

押下順序格納領域

データ	内容
ビット0	0~1
ビット1	0~1
ビット2	0~1
ビット3	0~1
ビット4	0~1
ビット5	0~1
ビット6	0
ビット7	0

【図49】

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)

引込優先順位データ格納領域	図柄位置	優先引込順位データ	
		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
		ビット1	0~1
		ビット2	0~1
		ビット3	0~1
		ビット4	0
		ビット5	0
		ビット6	0
	19	上記と同様	
		}	
		0	
		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:リプレイ

【 50 】

当機種と停止順序の対応表

Table with columns: データポイント, 123, 132, 213, 231, 312, 321. Rows list various data points and their corresponding stop sequences.

※止まりたい位置は、別のリプレイが停止、別の保も同様

【 52 】

当機種と停止順序とRT移行の対応表

Table with columns: データポイント, 123, 132, 213, 231, 312, 321. Rows list data points and their corresponding stop sequences and RT transitions.

※RT3でしか発生しないので、裏面図には移行しない。その他の点でも、降下位置によっては、同時に発生しているRTに移行するリプレイが表示される場合があるが、移行しないと確認している。

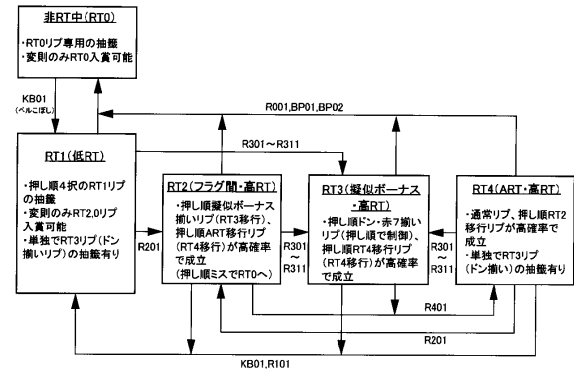
【 51 】

当機種と停止順序の対応表 (MB中)

Table with columns: データポイント, 123, 132, 213, 231, 312, 321. Rows list data points and their corresponding stop sequences in MB mode.

【 53 】

遊技フロー



【 54 】

Table with columns: RT種別, 発動条件, 終了条件, リプレイ確率, 備考. Rows describe RT types and their associated conditions and rates.

【 59 】

株式会社大塚製薬(漢字)

ホーナス製薬モド1 フラジウム

Table with 18 columns: 科目名, 1月, 2月, 3月, 4月, 5月, 6月, 7月, 8月, 9月, 10月, 11月, 12月, 通年, 前年比, 前年比(%)

【 60 】

株式会社大塚製薬(漢字)

ホーナス製薬モド2 フラジウム

Table with 18 columns: 科目名, 1月, 2月, 3月, 4月, 5月, 6月, 7月, 8月, 9月, 10月, 11月, 12月, 通年, 前年比, 前年比(%)

【 61 】

株式会社大塚製薬(ART中)

ホーナス製薬モド10 フラジウム

Table with 18 columns: 科目名, 1月, 2月, 3月, 4月, 5月, 6月, 7月, 8月, 9月, 10月, 11月, 12月, 通年, 前年比, 前年比(%)

【 62 】

株式会社大塚製薬(ART中)

ホーナス製薬モド11 フラジウム

Table with 18 columns: 科目名, 1月, 2月, 3月, 4月, 5月, 6月, 7月, 8月, 9月, 10月, 11月, 12月, 通年, 前年比, 前年比(%)

【 67 】

類似ポーンズ抽籤(予定額面中)

Table with columns for various financial metrics and rows for items like RB抽籤(先取), RB抽籤(後取), etc.

【 69 】

類似ポーンズ抽籤(ロケット中)

Table with columns for various financial metrics and rows for items like RB抽籤(先取), RB抽籤(後取), etc.

【 68 】

類似ポーンズ抽籤(類似ポーンズ終了待機中)

Table with columns for various financial metrics and rows for items like RB抽籤(先取), RB抽籤(後取), etc.

【 70 】

XR抽籤(確定)

Table with columns for various financial metrics and rows for items like XR抽籤(先取), XR抽籤(後取), etc.

【 7 1 】

XR結晶(ArF)
XR反射率分布

Table with 14 columns: 波長 (nm), 結晶厚 (nm), 結晶傾斜 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg). Rows include 表面粗度, 結晶厚, 結晶傾斜, 結晶傾斜公差, etc.

【 7 2 】

XR結晶(ArF)
XR反射率分布

Table with 14 columns: 波長 (nm), 結晶厚 (nm), 結晶傾斜 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg). Rows include 表面粗度, 結晶厚, 結晶傾斜, 結晶傾斜公差, etc.

【 7 3 】

XR結晶(ArF(標準値))
XR反射率分布

Table with 14 columns: 波長 (nm), 結晶厚 (nm), 結晶傾斜 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg). Rows include 表面粗度, 結晶厚, 結晶傾斜, 結晶傾斜公差, etc.

【 7 4 】

XR結晶(標準値)
XR反射率分布

Table with 14 columns: 波長 (nm), 結晶厚 (nm), 結晶傾斜 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg), 結晶傾斜公差 (deg). Rows include 表面粗度, 結晶厚, 結晶傾斜, 結晶傾斜公差, etc.

【 75 】

XR画像(BB中)
ドン・ジョージ・モード1

Table with 14 columns: 画像名, 画像ID, 撮影日時, 撮影場所, 撮影機材, 撮影モード, 撮影条件, 撮影位置, 撮影方向, 撮影角度, 撮影速度, 撮影距離, 撮影時間, 撮影回数. Rows include 画像名, X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10, X11, X12, X13, X14.

【 76 】

XR画像(BB中)
ドン・ジョージ・モード2

Table with 14 columns: 画像名, 画像ID, 撮影日時, 撮影場所, 撮影機材, 撮影モード, 撮影条件, 撮影位置, 撮影方向, 撮影角度, 撮影速度, 撮影距離, 撮影時間, 撮影回数. Rows include 画像名, X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10, X11, X12, X13, X14.

【 77 】

XR画像(BB中)
ドン・ジョージ・モード3

Table with 14 columns: 画像名, 画像ID, 撮影日時, 撮影場所, 撮影機材, 撮影モード, 撮影条件, 撮影位置, 撮影方向, 撮影角度, 撮影速度, 撮影距離, 撮影時間, 撮影回数. Rows include 画像名, X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10, X11, X12, X13, X14.

【 78 】

XR画像(BB中)
ドン・ジョージ・モード4

Table with 14 columns: 画像名, 画像ID, 撮影日時, 撮影場所, 撮影機材, 撮影モード, 撮影条件, 撮影位置, 撮影方向, 撮影角度, 撮影速度, 撮影距離, 撮影時間, 撮影回数. Rows include 画像名, X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10, X11, X12, X13, X14.

【 79】

XR搭載(BB中)
ドローンモード5

Table with 20 columns: 項目名, はずす日, はずす日, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了. Rows include 非搭載, XR搭載機種(カメラ1), XR搭載機種(カメラ2), etc.

【 80】

XR搭載(BB中)
ドローンモード6

Table with 20 columns: 項目名, はずす日, はずす日, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了. Rows include 非搭載, XR搭載機種(カメラ1), XR搭載機種(カメラ2), etc.

【 81】

XR搭載(BB中)
ドローンモード7

Table with 20 columns: 項目名, はずす日, はずす日, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了. Rows include 非搭載, XR搭載機種(カメラ1), XR搭載機種(カメラ2), etc.

【 82】

XR搭載(BB中)
ドローンモード8

Table with 20 columns: 項目名, はずす日, はずす日, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了, 撮影完了. Rows include 非搭載, XR搭載機種(カメラ1), XR搭載機種(カメラ2), etc.

【 114 】

SRB中ぐーム製上乗せ
RB中RR組機電一十三A

Table with 15 columns: 非当量, 1上乗せ, 2上乗せ, 3上乗せ, 5上乗せ, 10上乗せ, 15上乗せ, 20上乗せ, 30上乗せ, 50上乗せ, 100上乗せ, 200上乗せ, 300上乗せ. Each row contains numerical values for various parameters.

【 115 】

SRB中ぐーム製上乗せ
RB中RR組機電一十三B

Table with 15 columns: 非当量, 1上乗せ, 2上乗せ, 3上乗せ, 5上乗せ, 10上乗せ, 15上乗せ, 20上乗せ, 30上乗せ, 50上乗せ, 100上乗せ, 200上乗せ, 300上乗せ. Each row contains numerical values for various parameters.

【 116 】

SRB中ぐーム製上乗せ
RB中RR組機電一十四B

Table with 15 columns: 非当量, 1上乗せ, 2上乗せ, 3上乗せ, 5上乗せ, 10上乗せ, 15上乗せ, 20上乗せ, 30上乗せ, 50上乗せ, 100上乗せ, 200上乗せ, 300上乗せ. Each row contains numerical values for various parameters.

【 117 】

SRB中ぐーム製上乗せ
RB中RR組機電一十四A

Table with 15 columns: 非当量, 1上乗せ, 2上乗せ, 3上乗せ, 5上乗せ, 10上乗せ, 15上乗せ, 20上乗せ, 30上乗せ, 50上乗せ, 100上乗せ, 200上乗せ, 300上乗せ. Each row contains numerical values for various parameters.

【図162】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル=12

Table with 3 columns: BGZ抽籤テーブル (1 to 15 sets), RB終了, BB終了. Values range from 0 to 7568.

【図164】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル=14

Table with 3 columns: BGZ抽籤テーブル (1 to 15 sets), RB終了, BB終了. Values range from 0 to 2768.

【図163】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル=13

Table with 3 columns: BGZ抽籤テーブル (1 to 15 sets), RB終了, BB終了. Values range from 0 to 2768.

【図165】

BGZ抽籤ゲーム数テーブル抽籤
前回のBGZ抽籤テーブル=15

Table with 3 columns: BGZ抽籤テーブル (1 to 15 sets), RB終了, BB終了. Values range from 0 to 32768.

【図166】

BGZチャレンジ解答
現在のBGZチャレンジテーブル形式は1

Large table with multiple columns (challenge types and table numbers) and rows containing 0s and 1s, representing a challenge answer key.

【 1 7 1】

BGチャレンジモード移行
BGZモード2 BGZ最終対決類似ボーナスあり

モード	BGZモード2				BGZモード1				BGZモード0				BGZモード3			
	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R
モードA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードB	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
モードC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 1 7 2】

BGチャレンジモード移行
BGZモード1 BGZ最終対決類似ボーナスなし

モード	BGZモード2				BGZモード1				BGZモード0				BGZモード3			
	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R
モードA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードB	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
モードC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 1 7 3】

BGチャレンジモード移行
BGZモード2 BGZ最終対決類似ボーナスなし

モード	BGZモード2				BGZモード1				BGZモード0				BGZモード3			
	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R
モードA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードB	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
モードC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 1 7 4】

BGチャレンジモード移行
BGZモード1 BGZ最終対決類似ボーナスあり

モード	BGZモード2				BGZモード1				BGZモード0				BGZモード3			
	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R	1R	2R	3R	4R
モードA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードB	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
モードC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 199】

押し順子七揃裏 (BB移行)
R13地上

Table with 17 columns and 11 rows. Columns include '子七揃裏', '中七揃裏', '下七揃裏', etc. Values are mostly 0, with some 32768 and 10922.

【 200】

押し順子七揃裏 (備後ホーナス中)
R10

Table with 17 columns and 11 rows. Columns include '子七揃裏', '中七揃裏', '下七揃裏', etc. Values are mostly 0, with some 32768 and 10922.

【 201】

押し順子七揃裏 (備後ホーナス中)
R11

Table with 17 columns and 11 rows. Columns include '子七揃裏', '中七揃裏', '下七揃裏', etc. Values are mostly 0, with some 32768 and 10922.

【 202】

押し順子七揃裏 (備後ホーナス中)
R12

Table with 17 columns and 11 rows. Columns include '子七揃裏', '中七揃裏', '下七揃裏', etc. Values are mostly 0, with some 32768 and 10922.

【 203】

押し出し指麗 (乗込ボートス中)
R19組上

Table with multiple columns and rows, containing numerical data for various categories. Includes sub-headers like '乗込ボートス中' and '乗込ボートス下'.

【 204】

押し出し指麗 (乗込ボートス下)
R19組下

Table with multiple columns and rows, containing numerical data for various categories. Includes sub-headers like '乗込ボートス下' and '乗込ボートス上'.

【 205】

押し出し指麗 (乗出状書)
R1

Table with multiple columns and rows, containing numerical data for various categories. Includes sub-headers like '乗出状書' and '乗出状書下'.

【 206】

押し出し指麗 (乗出状書)
R2

Table with multiple columns and rows, containing numerical data for various categories. Includes sub-headers like '乗出状書' and '乗出状書下'.

【 2 1 1 】

押し崩し七指圖(演出状態1)
R13以上

Table with 18 columns and 11 rows. Columns include 押し崩し, 七指圖, 演出状態, etc. Values are 0 or 32768. Row 1: 押し崩し 0, 七指圖 0, 演出状態 0, ... Row 11: 第一号-七指圖 0, 押し崩し 0, 七指圖 0, ...

【 2 1 3 】

押し崩し七指圖(演出状態2)
R11

Table with 18 columns and 11 rows. Columns include 押し崩し, 七指圖, 演出状態, etc. Values are 0 or 32768. Row 1: 押し崩し 0, 七指圖 0, 演出状態 0, ... Row 11: 第一号-七指圖 0, 押し崩し 0, 七指圖 0, ...

【 2 1 2 】

押し崩し七指圖(演出状態2)
R10

Table with 18 columns and 11 rows. Columns include 押し崩し, 七指圖, 演出状態, etc. Values are 0 or 32768. Row 1: 押し崩し 0, 七指圖 0, 演出状態 0, ... Row 11: 第一号-七指圖 0, 押し崩し 0, 七指圖 0, ...

【 2 1 4 】

押し崩し七指圖(演出状態2)
R12

Table with 18 columns and 11 rows. Columns include 押し崩し, 七指圖, 演出状態, etc. Values are 0 or 32768. Row 1: 押し崩し 0, 七指圖 0, 演出状態 0, ... Row 11: 第一号-七指圖 0, 押し崩し 0, 七指圖 0, ...

【 2 1 9 】

利し肩子七抽籤 (B02号一52)

RT3組上

Table with 11 columns and 8 rows. Header row contains '0' and '0'. Subsequent rows contain numerical values and '0' for various categories like '子七抽籤' and '中一抽籤'.

【 2 2 0 】

利し肩子七抽籤 (ART準備中)

RT0

Table with 11 columns and 8 rows. Header row contains '0' and '0'. Subsequent rows contain numerical values and '0' for various categories like '子七抽籤' and '中一抽籤'.

【 2 2 1 】

利し肩子七抽籤 (ART準備中)

RT1

Table with 11 columns and 8 rows. Header row contains '0' and '0'. Subsequent rows contain numerical values and '0' for various categories like '子七抽籤' and '中一抽籤'.

【 2 2 2 】

利し肩子七抽籤 (ART準備中)

RT2

Table with 11 columns and 8 rows. Header row contains '0' and '0'. Subsequent rows contain numerical values and '0' for various categories like '子七抽籤' and '中一抽籤'.

【図227】

前表ゲーム数抽籤(ART終了)

Table with 17 columns: 前表抽籤, 前表抽出, 前表先出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出. Rows list game numbers from 前表0G to 前表64G.

【図228】

前表ゲーム数抽籤(擬似ボーナス終了)

Table with 17 columns: 前表抽籤, 前表抽出, 前表先出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出. Rows list game numbers from 前表0G to 前表64G.

【図229】

前表ゲーム数抽籤(擬似ボーナス終了)

Table with 17 columns: 前表抽籤, 前表抽出, 前表先出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出. Rows list game numbers from 前表0G to 前表64G.

【図230】

前表ゲーム数抽籤(擬似ボーナス終了)

Table with 17 columns: 前表抽籤, 前表抽出, 前表先出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出, 前表抽出. Rows list game numbers from 前表0G to 前表64G.

【図231】

前兆ゲーム数抽籤(擬似ボーナス終了)

Table with 14 columns: ART移行抽籤10~19以下, R0B先出数, R0B後出数, B0B先出数, B0B後出数, X0B先出数, X0B後出数, BGZ1, BGZ2, ART, X0B先出数, X0B後出数, ロケット. Rows include 前兆0G to 前兆64G.

【図232】

前兆ゲーム数抽籤(ART中)

Table with 14 columns: ART移行抽籤20以上, R0B先出数, R0B後出数, B0B先出数, B0B後出数, X0B先出数, X0B後出数, BGZ1, BGZ2, ART, X0B先出数, X0B後出数, ロケット. Rows include 前兆0G to 前兆64G.

【図233】

前兆ゲーム数抽籤(ART中)

Table with 14 columns: ART移行抽籤10~19, R0B先出数, R0B後出数, B0B先出数, B0B後出数, X0B先出数, X0B後出数, BGZ1, BGZ2, ART, X0B先出数, X0B後出数, ロケット. Rows include 前兆0G to 前兆64G.

【図234】

前兆ゲーム数抽籤(ART中)

Table with 14 columns: ART移行抽籤19以下, R0B先出数, R0B後出数, B0B先出数, B0B後出数, X0B先出数, X0B後出数, BGZ1, BGZ2, ART, X0B先出数, X0B後出数, ロケット. Rows include 前兆0G to 前兆64G.

【図235】

前表ゲーム数抽籤(XR終了)

ART移行抽籤20以上

Table with columns: 前表先出, 前表後出, 自由先出, 自由後出, XRB先出, XRB後出, BG21, BG22, ART, XRB先出, XRB後出, ロケット. Rows list game numbers from 前表0G to 前表64G.

【図236】

前表ゲーム数抽籤(XR終了)

ART移行抽籤10~19

Table with columns: 前表先出, 前表後出, 自由先出, 自由後出, XRB先出, XRB後出, BG21, BG22, ART, XRB先出, XRB後出, ロケット. Rows list game numbers from 前表0G to 前表64G.

【図237】

前表ゲーム数抽籤(XR終了)

ART移行抽籤19以下

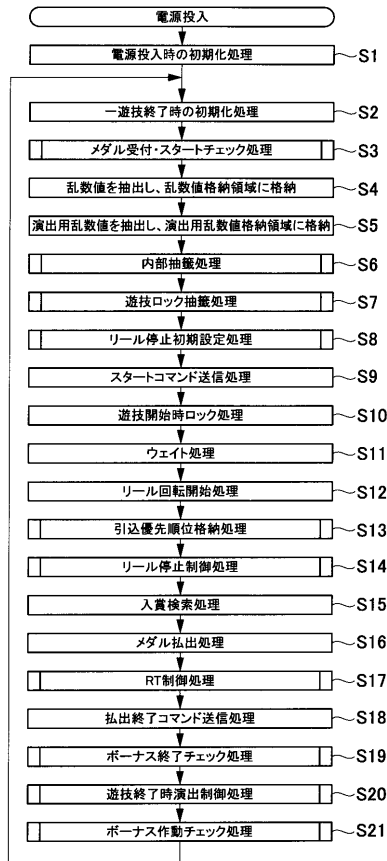
Table with columns: 前表先出, 前表後出, 自由先出, 自由後出, XRB先出, XRB後出, BG21, BG22, ART, XRB先出, XRB後出, ロケット. Rows list game numbers from 前表0G to 前表64G.

【図238】

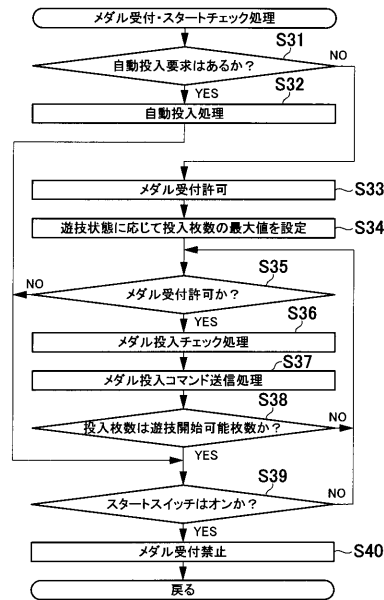
前表ゲーム数抽籤(ART終了時)

Table with columns: 前表先出, 前表後出, 自由先出, 自由後出, XRB先出, XRB後出, BG21, BG22, ART, XRB先出, XRB後出, ロケット. Rows list game numbers from 前表0G to 前表64G.

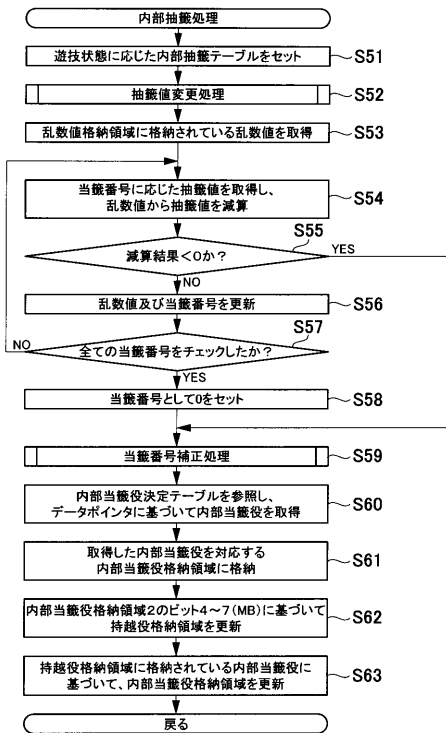
【図239】



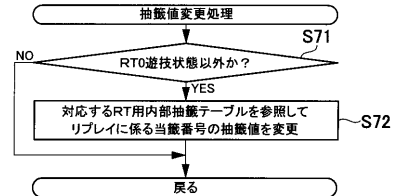
【図240】



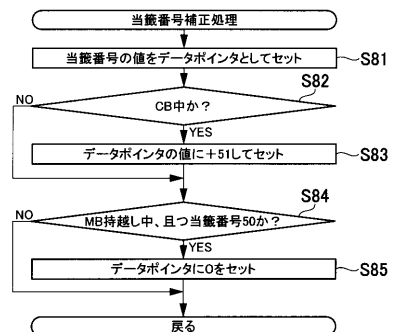
【図241】



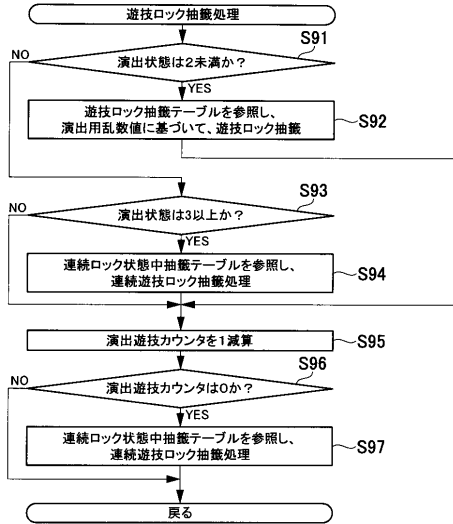
【図242】



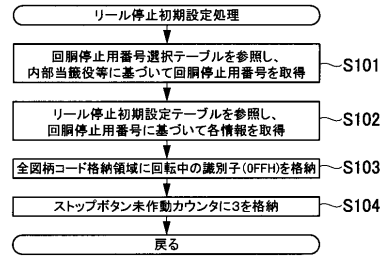
【図243】



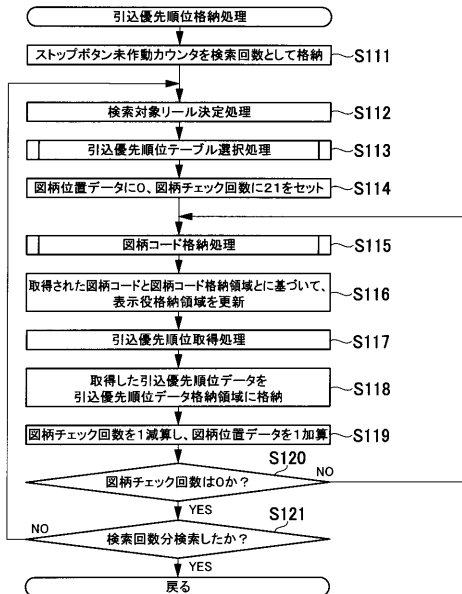
【図244】



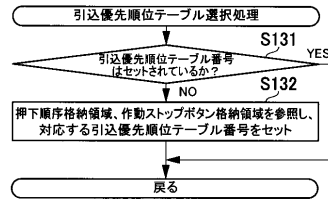
【図245】



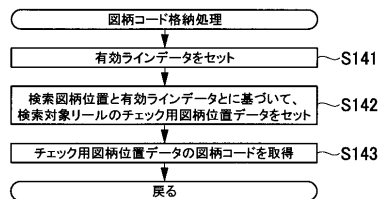
【図246】



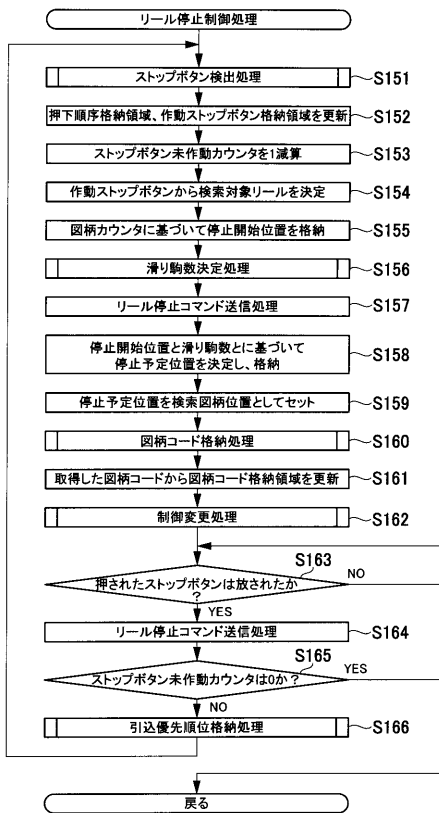
【図247】



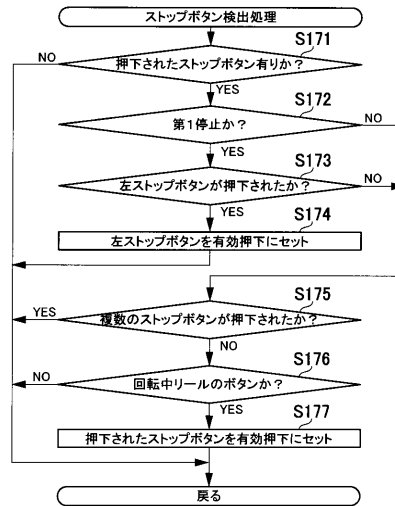
【図248】



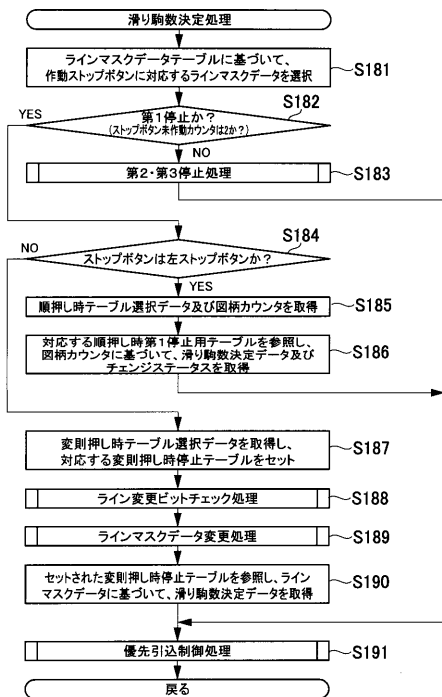
【図249】



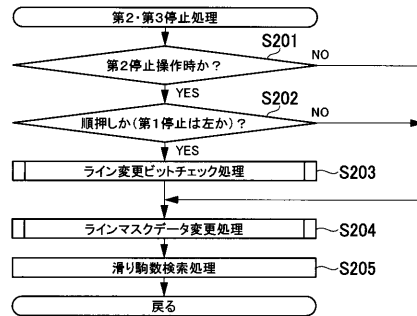
【図250】



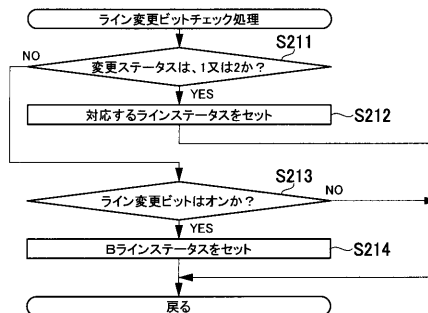
【図251】



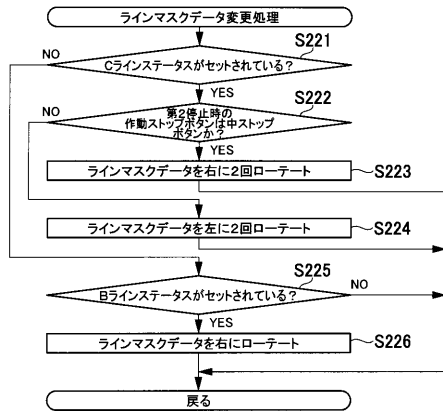
【図252】



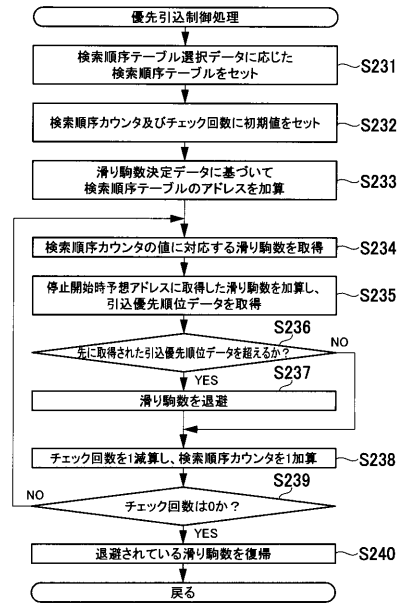
【図253】



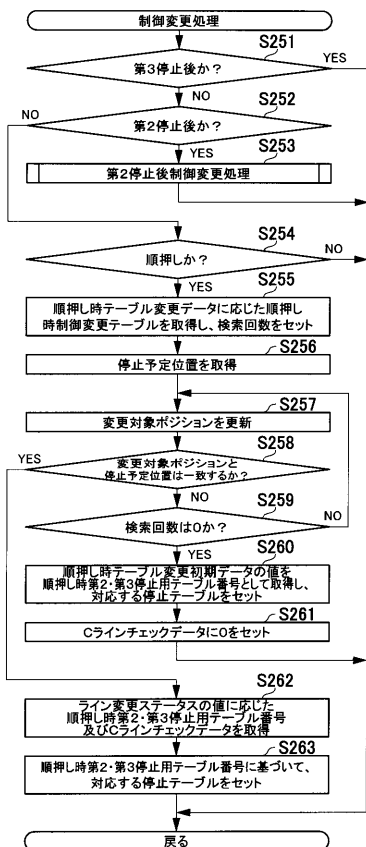
【図254】



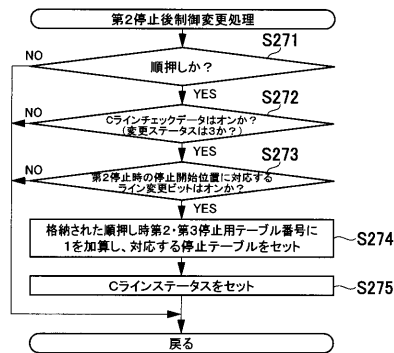
【図255】



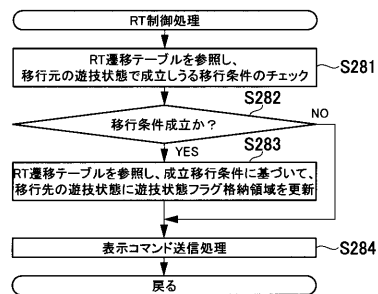
【図256】



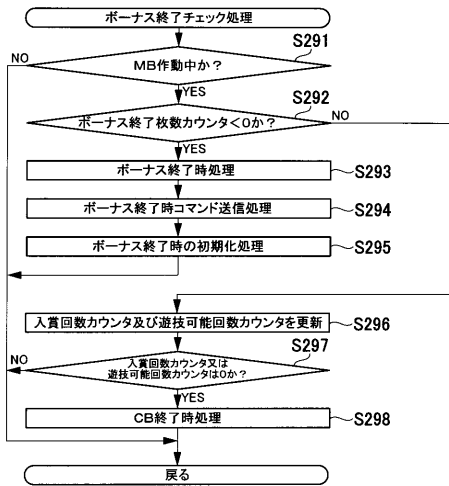
【図257】



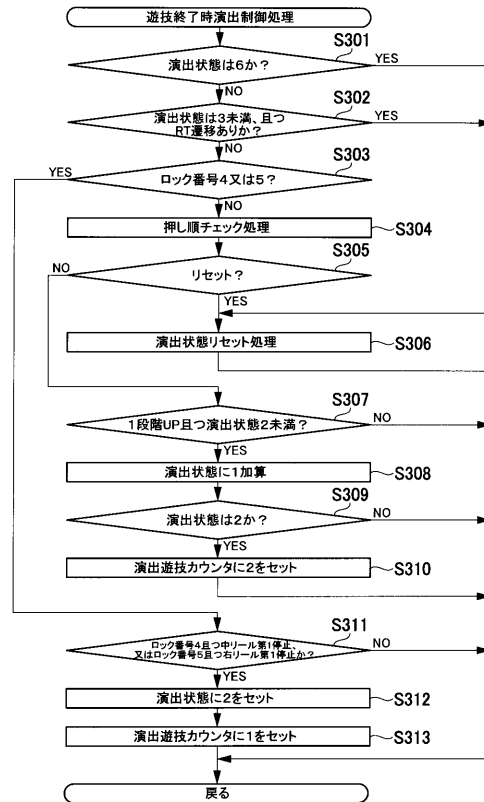
【図258】



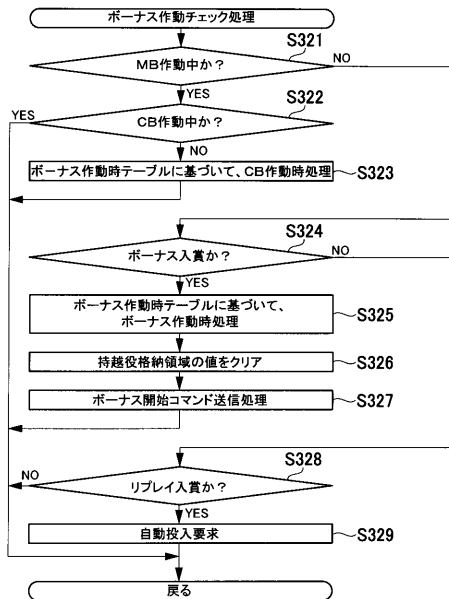
【図259】



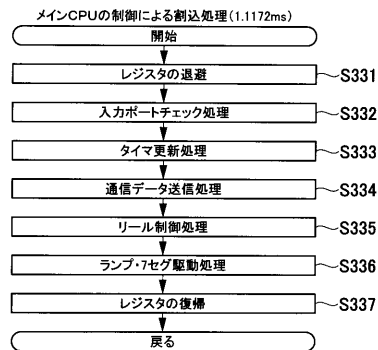
【図260】



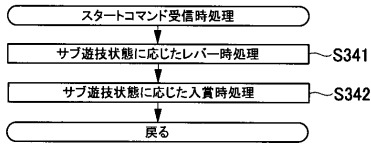
【図261】



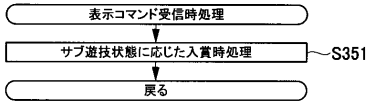
【図262】



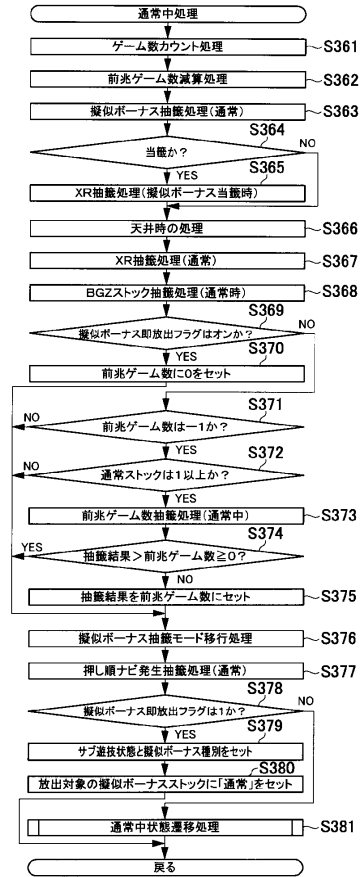
【図263】



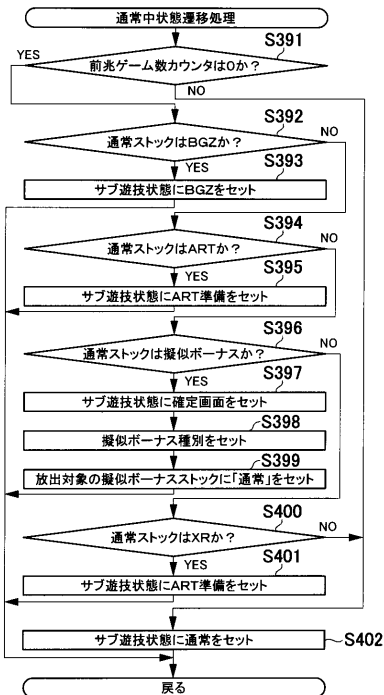
【図264】



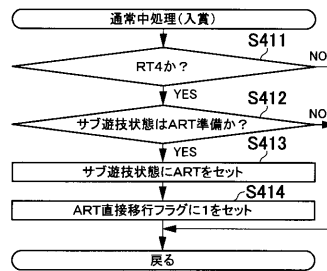
【図265】



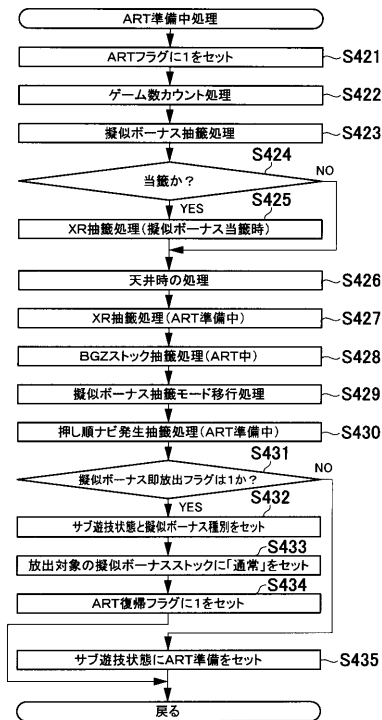
【図266】



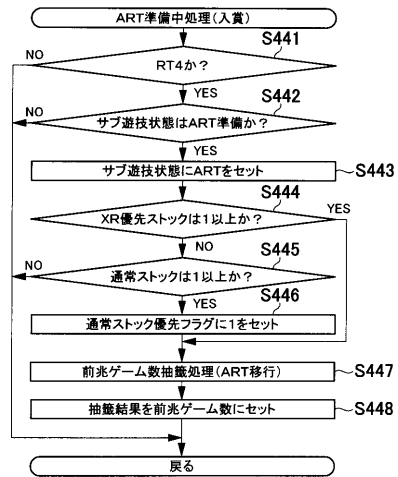
【図267】



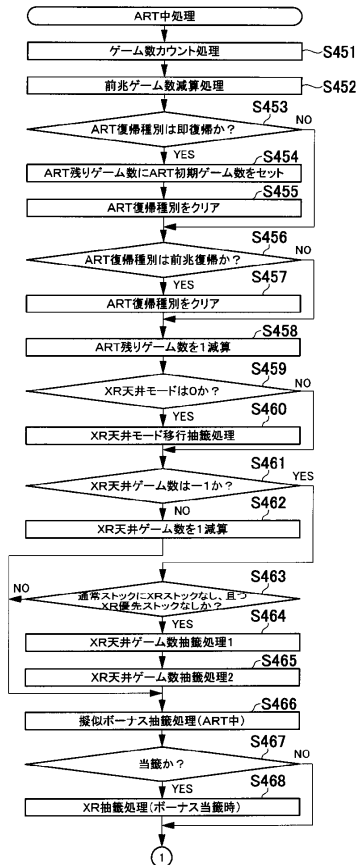
【図268】



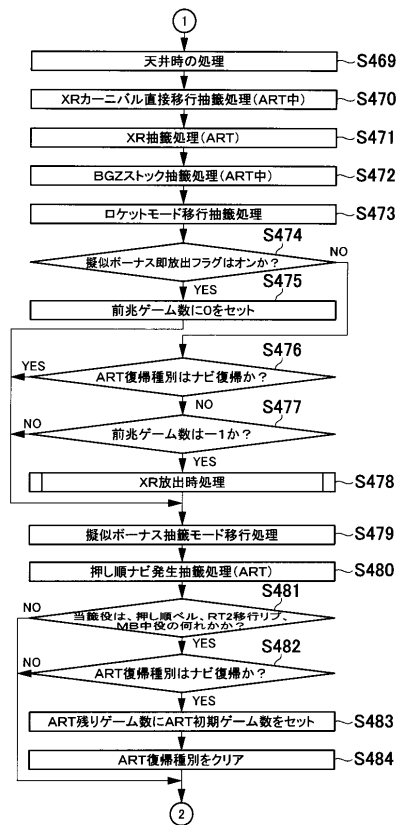
【図269】



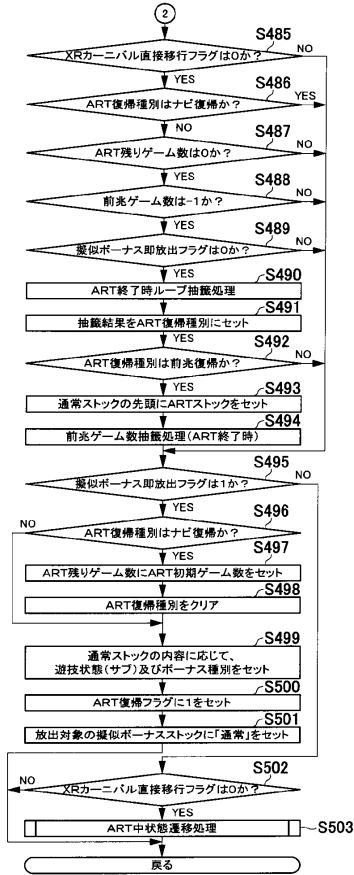
【図270】



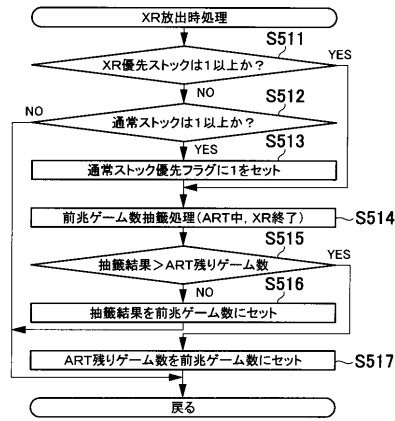
【図271】



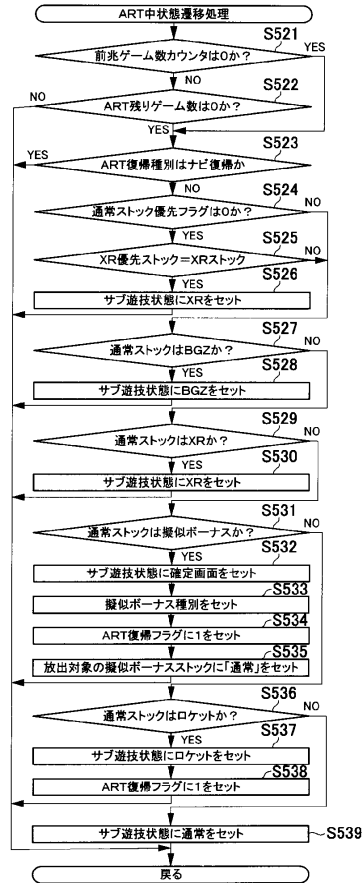
【図272】



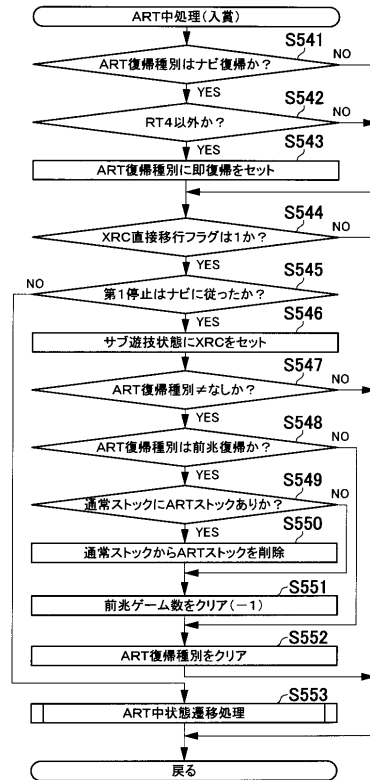
【図273】



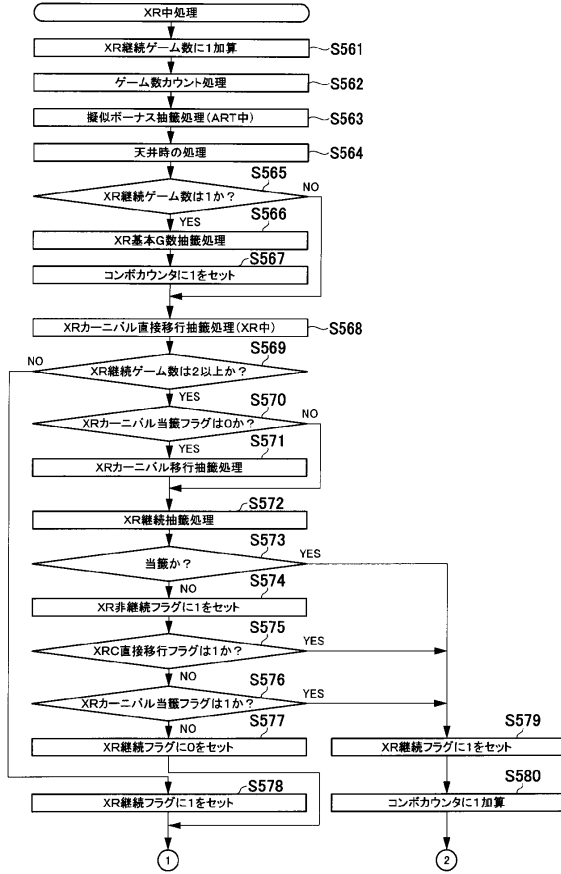
【図274】



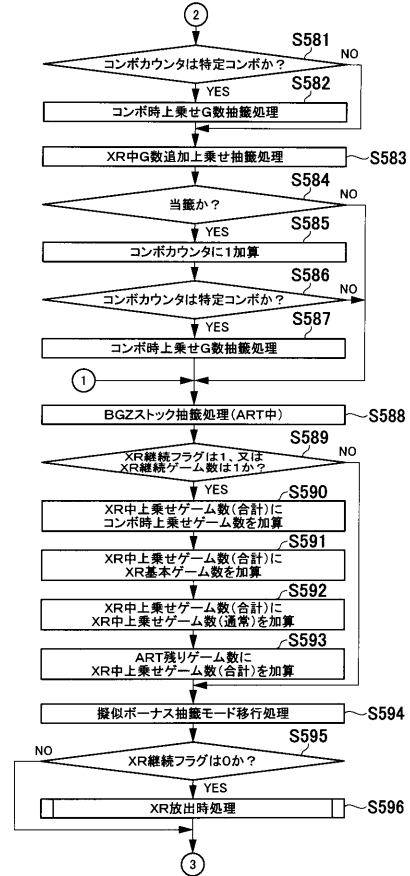
【図275】



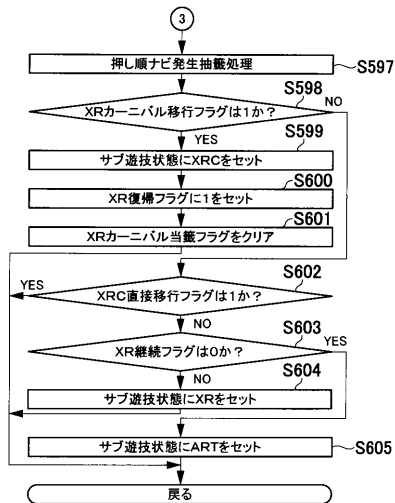
【図276】



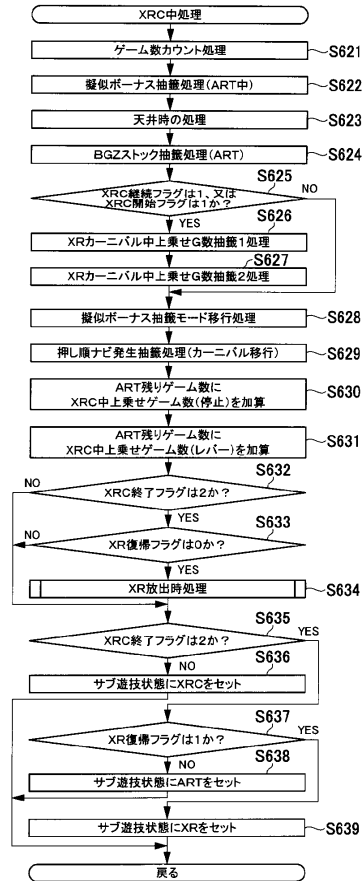
【図277】



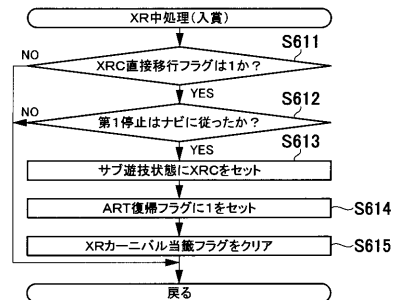
【図278】



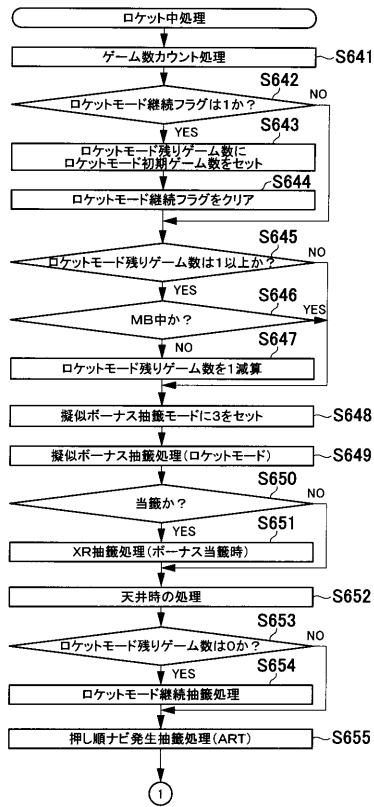
【図280】



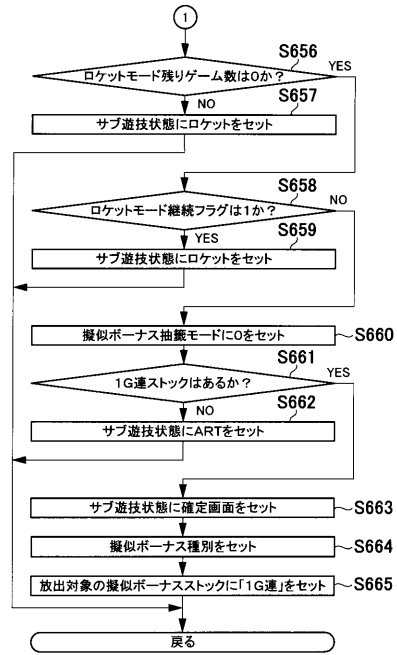
【図279】



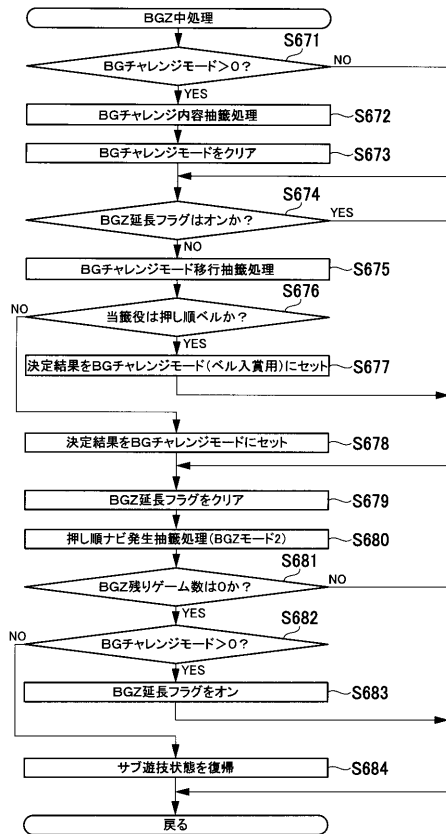
【図281】



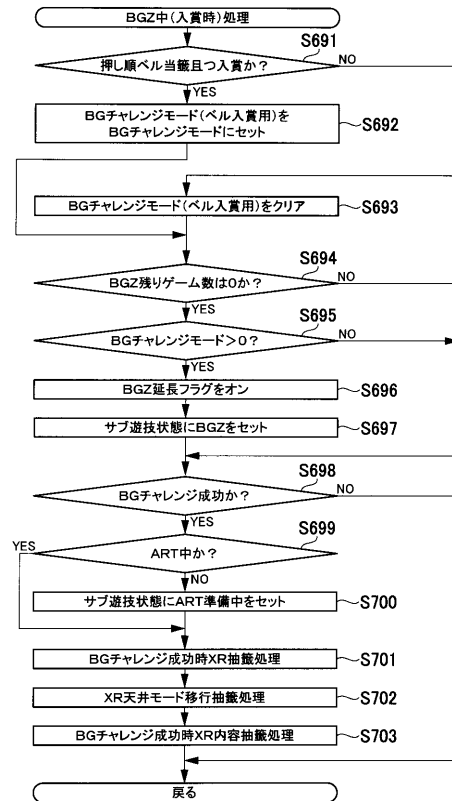
【図282】



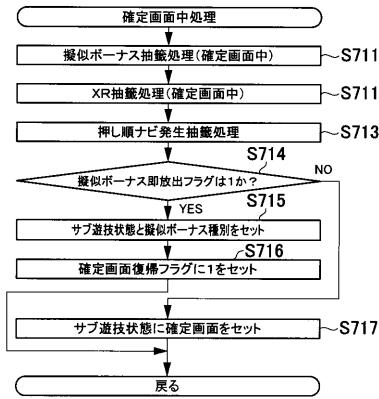
【図283】



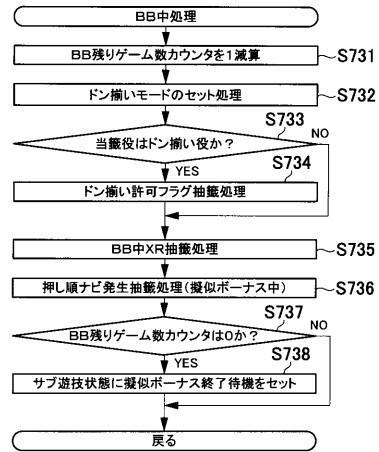
【図284】



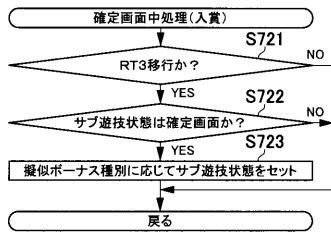
【図285】



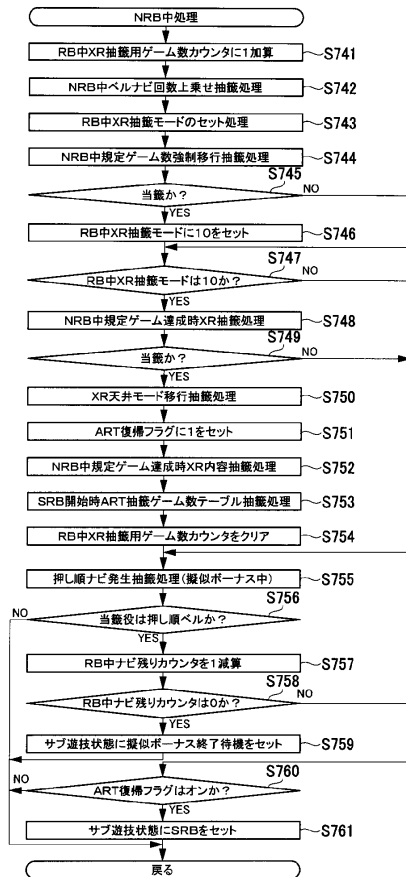
【図287】



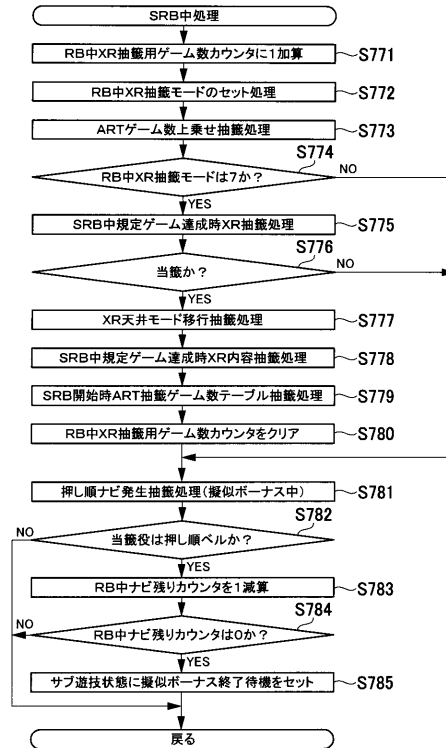
【図286】



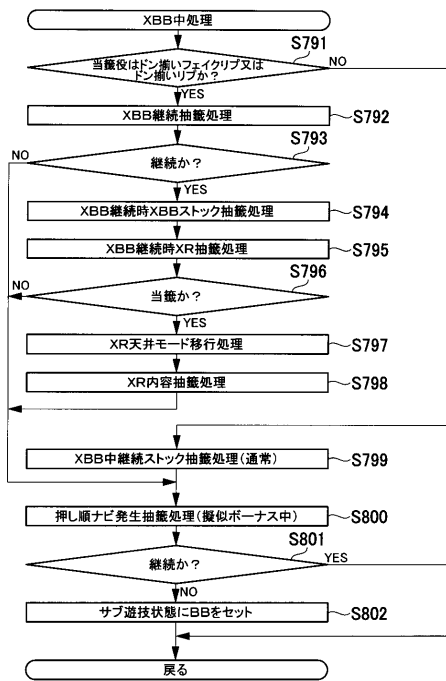
【図288】



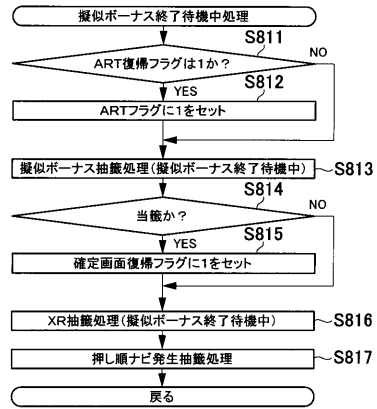
【図289】



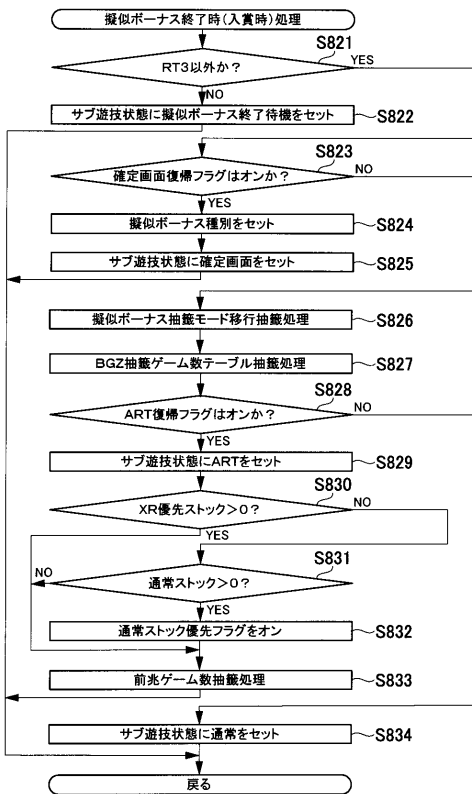
【図290】



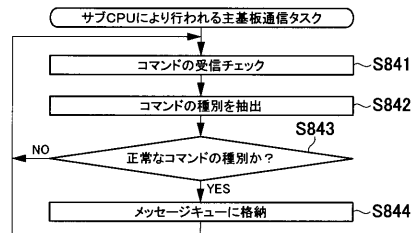
【図291】



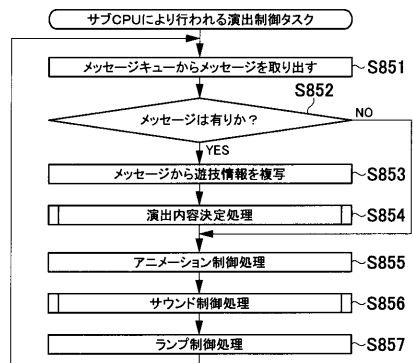
【図292】



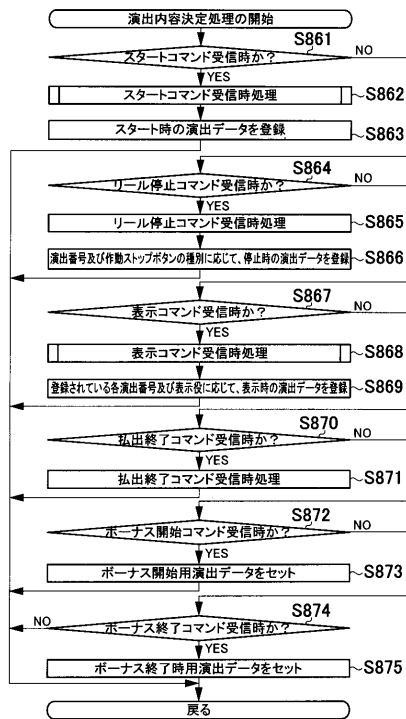
【図293】



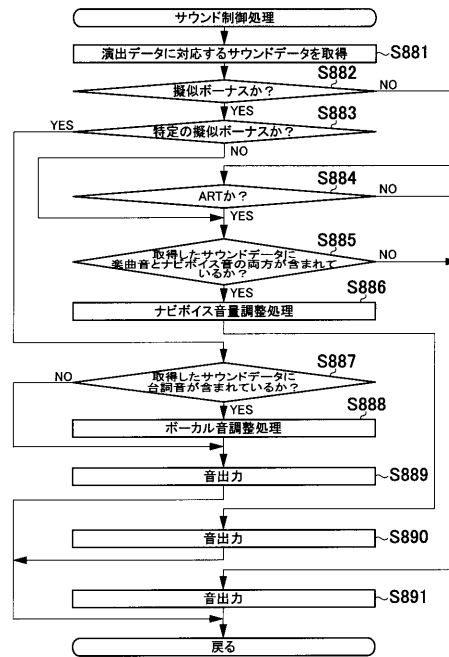
【図294】



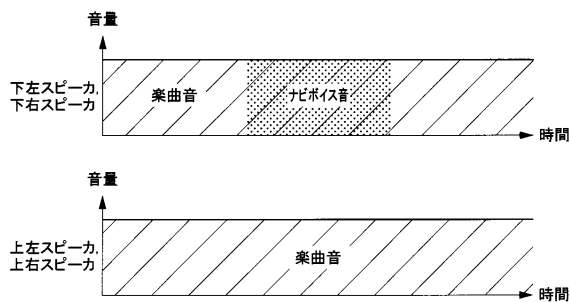
【図295】



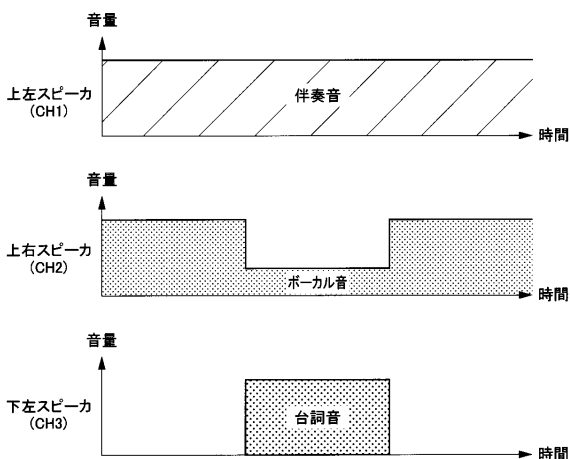
【図296】



【図297】



【図298】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-14572(JP,A)
特開2013-176419(JP,A)
特開2013-17547(JP,A)

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