(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第6247201号
(P6247201)

(45)発行日　平成29年12月13日(2017.12.13)　(24)登録日　平成29年11月24日(2017.11.24)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 516F
A63F 5/04 512D
A63F 5/04 512Z

請求項の数 4　(全 154 頁)

(21)出願番号　特願2014-251996(P2014-251996)
(22)出願日　平成26年12月12日(2014.12.12)
(65)公開番号　特開2016-112109(P2016-112109A)
(43)公開日　平成28年6月23日(2016.6.23)
審査請求日　平成28年4月1日(2016.4.1)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110001520
特許業務法人日誠国際特許事務所
(72)発明者　山口　哲司
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　松本　啓吾
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　▲浜▼野　広光
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　西田　篤
東京都江東区有明３丁目７番２６号
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】
遊技の進行に関する処理を実行する遊技制御手段と、
各種演出装置を制御する演出制御手段と、
前記演出制御手段によって制御され、画像を表示するための画像表示手段と、
選択操作が行われる選択手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
所定の条件が成立すると、遊技者に対して有利な有利遊技の付与数が対応付けられた複数の要素を前記付与数が識別できないように配置した選択遊技画面を前記画像表示手段に表示させる表示制御手段と、
前記選択手段によって前記複数の要素のなかから選択された１つの要素に対応付けられた付与数を前記有利遊技の付与数として決定する有利付与数決定手段と、
特定の条件が成立したことにより、当該特定の条件に応じた特定画像を前記画像表示手段に表示させる画像切替手段と、
前記選択手段によって前記要素が選択されている状態で、前記特定画像が前記画像表示手段に表示される場合に、前記選択手段による操作を無効化するとともに、前記選択手段によって選択されている選択状態情報を記憶媒体に記憶する選択情報記憶手段と、
前記特定画像の表示終了条件が成立すると、前記画像表示手段に前記選択遊技画面を表示させるとともに、前記選択情報記憶手段によって記憶した前記選択状態情報を前記選択遊技画面に復帰させる選択情報復帰手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【請求項２】
前記画像切替手段は、前記遊技制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも一方によって異常状態が検出されたことを条件に、当該異常状態を表すエラー画面を前記画像表示手段に表示させることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記画像表示手段に表示される前記複数の要素の個数は、前記選択手段の個数よりも多いことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項４】
前記選択遊技画面において、前記複数の要素に対応付けられた前記付与数の内訳を表示することを特徴とする請求項１から請求項３のいずれか１つの請求項に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチスロ等の遊技機に関する。
【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、遊技メダルやコイン等（以下、「遊技媒体」という）が投入され、遊技者によりスタートレバーが操作されたことを検出し、複数のリールの回転の開始を要求するスタートスイッチと、複数のリールのそれぞれ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トップスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、それぞれの駆動力を各リールに伝達するステッピングモータと、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、各リールの回転及びその停止を行うリール制御部とを備え、スタートレバーが操作されたことを検出すると、乱数値に基づいて抽籤を行い、この抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）とストップボタンが操作されたことを検出したタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う、いわゆるパチスロと称される遊技機が知られている。
【０００３】
この種の遊技機として、内部当籤役を有利に入賞又は非入賞させるための操作を報知するＡＲＴ遊技状態において、ＡＲＴ遊技状態のゲーム数の加算数を３択ゲームといった選択遊技により決定する遊技機が特許文献１に提案されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１４－１２１４９０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、遊技店に設置されている遊技機は、遊技者が所持する携帯端末などの外部機器からの外来ノイズ、及び、ホッパ内のメダルから主に発生する遊技機内の輻射ノイズなどのノイズによって遊技機にエラーが発生することがある。このため、従来の遊技機は、遊技機に発生したエラーを表すエラー画面を液晶表示装置などの表示装置に表示させていた。
【０００６】
しかしながら、上述したような従来の遊技機は、選択遊技中に遊技機にエラーが発生した場合には、選択遊技を中断し、選択遊技の選択状態を表す選択遊技画面からエラー画面に表示装置に表示させる画面を切り替える必要があった。
【０００７】
このため、従来の遊技機は、遊技機のエラーが解消したことにより、表示装置に表示さ

せる画面をエラー画面から選択遊技画面に切り替えた場合には、選択遊技の選択状態が初期状態になるといったように、中断された選択遊技の選択状態が再現されないことがあった。

【０００８】

このように、従来の遊技機は、有利遊技の付与数が決定される選択遊技中に選択遊技画面から他の画面に切り替えた場合には、選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができないことがあるといった課題があった。

【０００９】

本発明は、このような課題を解決するためになされたもので、有利遊技の付与数が決定される選択遊技中に選択遊技画面から他の画面に切り替えた場合であっても、選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

本発明に係る遊技機は、上記目的達成のため、遊技の進行に関する処理を実行する遊技制御手段（主制御回路９１）と、各種演出装置（例えば、液晶表示装置１１、シャッタ装置２００、ＬＥＤ群２５及びスピーカ２３Ｌ，２３Ｒ）を制御する演出制御手段（副制御回路１０１）と、前記演出制御手段によって制御され、画像を表示するための画像表示手段（液晶表示装置１１）と、選択操作が行われる選択手段（ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ及びＭＡＸベットボタン１４等）と、を備え、前記演出制御手段は、所定の条件が成立すると、遊技者に対して有利な有利遊技（ＡＲＴ）の付与数が対応付けられた複数の要素を前記付与数が識別できないように配置した選択遊技画面を前記画像表示手段に表示させる表示制御手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記選択手段によって前記複数の要素のなかから選択された１つの要素に対応付けられた付与数を前記有利遊技の付与数として決定する有利付与数決定手段（サブＣＰＵ１０２）と、特定の条件が成立したことにより、当該特定の条件に応じた特定画像を前記画像表示手段に表示させる画像切替手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記選択手段によって前記要素が選択されている状態で、前記特定画像が前記画像表示手段に表示される場合に、前記選択手段による操作を無効化するとともに、前記選択手段によって選択されている選択状態情報を記憶媒体（サブＲＡＭ１０４）に記憶する選択情報記憶手段（サブＣＰＵ１０２）と、前記特定画像の表示終了条件が成立すると、前記画像表示手段に前記選択遊技画面を表示させるとともに、前記選択情報記憶手段によって記憶した前記選択状態情報を前記選択遊技画面に復帰させる選択情報復帰手段（サブＣＰＵ１０２）と、を有する。

【００１１】

この構成により、本発明に係る遊技機は、選択遊技中に画像表示手段に表示させた特定画像の表示終了条件が成立すると、画像表示装置に選択遊技画面を表示させるとともに、画面を切り換えるときに記憶媒体に記憶した選択状態情報を選択遊技画面に反映させる。

【００１２】

このため、本発明に係る遊技機は、有利遊技の付与数が決定される選択遊技中に選択遊技画面から他の画面に切り替えた場合であっても、選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができる。

【００１３】

なお、前記画像切替手段は、前記遊技制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも一方によって異常状態が検出されたことを条件に、当該異常状態を表すエラー画面を前記画像表示手段に表示させるようにしてもよい。

【００１４】

この構成により、本発明に係る遊技機は、遊技制御手段及び演出制御手段の少なくとも一方によって選択遊技中に異常状態が検出されたことにより画像表示手段に表示させたエラー画面から選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができる。

【００１５】
また、前記画像表示手段に表示される前記複数の要素の個数は、前記選択手段の個数よりも多くしてもよい。
【００１６】
また、本発明に係る遊技機は、前記選択遊技画面において、前記複数の要素に対応付けられた前記付与数の内訳を表示するようにしてもよい。
【発明の効果】
【００１７】
本発明によれば、有利遊技の付与数が決定される選択遊技中に選択遊技画面から他の画面に切り替えた場合であっても、選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができる遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１８】
【図１】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の機能フローを示す図である。
【図２】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の外部構造を示す全体斜視図である。
【図３】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の主制御回路の構成を示すブロック図である。
【図５】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の副制御回路の構成を示すブロック図である。
【図６】本発明の実施の形態に係るパチスロ機のシャッタ装置の背面図である。
【図７】図６におけるＡ－Ａ断面図である。
【図８】本発明の実施の形態に係るパチスロ機のシャッタ装置のシャッタ部材を収容した状態を示す正面図である。
【図９】本発明の実施の形態に係るシャッタ部材が遮蔽状態（表面）にあるときの正面図である。
【図１０】本発明の実施の形態に係るシャッタ部材が半開状態にあるときの正面図である。
【図１１】本発明の実施の形態に係るシャッタ部材が遮蔽状態（背面）にあるときの正面図である。
【図１２】本発明の実施の形態に係るシャッタ装置の斜視図である。
【図１３】本発明の実施の形態に係るパチスロ機におけるＲＴ遊技状態移行遷移図である。
【図１４】メインＲＯＭに記憶された図柄配置テーブルを示す図である。
【図１５】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における図柄コード表を示す図である。
【図１６】メインＲＯＭに記憶された図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１７】図１６に続く図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１８】メインＲＯＭに記憶されたフラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。
【図１９】図１８に続くフラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。
【図２０】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＲＴ０遊技状態）を示す図である。
【図２１】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＲＴ１遊技状態）を示す図である。
【図２２】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＲＴ２遊技状態）を示す図である。
【図２３】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＲＴ３遊技状態）を示す図である。
【図２４】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＲＴ４遊技状態）を示す図である。

【図２５】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＲＴ５遊技状態）を示す図である。
【図２６】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＭＢ中ＣＢ＿ＲＴ０遊技状態）を示す図である。
【図２７】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＭＢ中ＣＢ＿ＲＴ１遊技状態）を示す図である。
【図２８】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＭＢ中ＣＢ＿ＲＴ２遊技状態）を示す図である。
【図２９】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＭＢ中ＣＢ＿ＲＴ３遊技状態）を示す図である。
【図３０】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＭＢ中ＣＢ＿ＲＴ４遊技状態）を示す図である。
【図３１】メインＲＯＭに記憶された内部抽籤テーブル（ＭＢ中ＣＢ＿ＲＴ５遊技状態）を示す図である。
【図３２】メインＲＯＭに記憶された回胴停止初期設定テーブルを示す図である。
【図３３】メインＲＯＭに記憶された引込優先順位テーブルを示す図である。
【図３４】メインＲＯＭに記憶された引込優先順位選択テーブルを示す図である。
【図３５】メインＲＯＭに記憶された第一回胴停止データテーブルを示す図である。
【図３６】メインＲＯＭに記憶された検索順序テーブル００を示す図である。
【図３７】メインＲＯＭに記憶された検索順序テーブル０１を示す図である。
【図３８】メインＲＯＭに記憶された図柄対応入賞作動フラグデータテーブルを示す図である。
【図３９】メインＲＯＭに記憶されたはずれリールアクション抽籤テーブルを示す図である。
【図４０】メインＲＯＭに記憶されたはずれリールアクション状態移行抽籤テーブルをモード別に示す図である。
【図４１】メインＲＯＭに記憶された特殊カウンタ加算抽籤テーブルを示す図である。
【図４２】特殊カウンタ加算抽籤テーブルの変形例を示す図である。
【図４３】メインＲＯＭに記憶された放出抽籤テーブルを示す図である。
【図４４】放出抽籤テーブルの変形例を示す図である。
【図４５】メインＲＡＭに割り当てられる内部当籤役格納領域を示す図である。
【図４６】メインＲＡＭに割り当てられる表示役格納領域を示す図である。
【図４７】メインＲＡＭに割り当てられる図柄コード格納領域を示す図である。
【図４８】メインＲＡＭに割り当てられる持越役格納領域を示す図である。
【図４９】メインＲＡＭに割り当てられる遊技状態フラグ格納領域を示す図である。
【図５０】メインＲＡＭに割り当てられる作動ストップボタン格納領域を示す図である。
【図５１】メインＲＡＭに割り当てられる押下順序格納領域を示す図である。
【図５２】メインＲＡＭに割り当てられる引込優先順位データ格納領域を示す図である。
【図５３】サブＣＰＵによって参照されるサブ判定役番号表を示す図である。
【図５４】サブＣＰＵによって参照されるサブ判定役識別テーブルを示す図である。
【図５５】サブＣＰＵによって参照されるゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図５６】サブＣＰＵによって参照される上乗せ選択配当テーブルを示す図である。
【図５７】サブＣＰＵによって参照されるＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤テーブルを示す図である。
【図５８】サブＣＰＵによって参照されるＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブルを示す図である。
【図５９】図５８に続くＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブルを示す図である。
【図６０】サブＣＰＵによって参照される通常上乗せ選択抽籤テーブルを示す図である。
【図６１】図６０に続く通常上乗せ選択抽籤テーブルを示す図である。
【図６２】サブＣＰＵによって参照される特殊機能発動抽籤テーブルを示す図である。

【図６３】サブＣＰＵによって参照される潰し個数抽籤テーブルを示す図である。
【図６４】サブＣＰＵによって参照される上乗せ選択継続率抽籤テーブルを示す図である。
【図６５】図６４に続く上乗せ選択継続率抽籤テーブルを示す図である。
【図６６】サブＣＰＵによって参照される上乗せ選択継続状態抽籤テーブルを示す図である。
【図６７】サブＣＰＵによって参照される上乗せ選択配当抽籤テーブルを示す図である。
【図６８】サブＣＰＵによって参照される上乗せ遊技抽籤テーブルを示す図である。
【図６９】サブＣＰＵによって参照されるＡＲＴ直当り抽籤テーブルを示す図である。
【図７０】サブＣＰＵによって参照されるＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤テーブルを示す図である。
【図７１】サブＣＰＵによって参照されるステップアップシーケンステーブルを示す図である。
【図７２】サブＣＰＵによって参照される、シャッタ動作データＹ１に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示す図である。
【図７３】サブＣＰＵによって参照される、シャッタ動作データＹ２に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示す図である。
【図７４】サブＣＰＵによって参照される、シャッタ動作データＹ３に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示す図である。
【図７５】サブＣＰＵによって参照される、シャッタ動作データＹ４に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示す図である。
【図７６】サブＣＰＵによって参照される、シャッタ動作データＹ５に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示す図である。
【図７７】サブＣＰＵによって参照される、シャッタ動作データＹ６に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示す図である。
【図７８】サブＣＰＵによって参照される、シャッタ動作データＹ７に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示す図である。
【図７９】サブＣＰＵによって参照される、シャッタ動作データＹ８に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示す図である。
【図８０】サブＣＰＵによって参照されるシャッタ動作組合せ判定テーブルを示す図である。
【図８１】サブＲＡＭに割り当てられるシャッタ動作シーケンス格納領域の一例を示す図である。
【図８２】サブＣＰＵによって参照されるペナルティ判定用内部当籤役群テーブルを示す図である。
【図８３】サブＣＰＵによって参照されるエラー管理領域割当テーブルを示す図である。
【図８４】本発明の実施の形態に係るパチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。
【図８５】図８４に示したメイン制御処理において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
【図８６】図８４に示したメイン制御処理において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
【図８７】図８６に示したメダル受付・スタートチェック処理において実行される自動投入処理を示すフローチャートである。
【図８８】図８４に示したメイン制御処理において実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図８９】図８４に示したメイン制御処理において実行される特殊カウンタ処理を示すフローチャートである。
【図９０】図８４に示したメイン制御処理において実行されるリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。

【図９１】図８４に示したメイン制御処理及び図９４に示すリール停止制御処理において実行される引込優先順位格納処理を示すフローチャートである。
【図９２】図９１に示した引込優先順位格納処理において実行される引込優先順位テーブル選択処理を示すフローチャートである。
【図９３】図９１に示した引込優先順位格納処理及び図９４に示すリール停止制御処理において実行される図柄コード格納処理を示すフローチャートである。
【図９４】図８４に示したメイン制御処理において実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【図９５】図８４に示したメイン制御処理において実行されるボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。
【図９６】図８４に示したメイン制御処理において実行されるボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。
【図９７】本発明の実施の形態に係るパチスロ機を構成するメインＣＰＵの制御による割込処理を示すフローチャートである。
【図９８】図９７に示した割込処理において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。
【図９９】図９７に示した割込処理において実行されるデータ送信処理を示すフローチャートである。
【図１００】図９９に示したデータ送信処理において実行される無操作コマンド通信データ格納処理を示すフローチャートである。
【図１０１】本発明の実施の形態に係るパチスロ機を構成するサブＣＰＵの電源投入処理を示すフローチャートである。
【図１０２】図１０１に示した電源投入処理において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。
【図１０３】図１０１に示した電源投入処理において起動されるサウンド制御タスクを示すフローチャートである。
【図１０４】図１０１に示した電源投入処理において起動されるシャッタ制御タスクを示すフローチャートである。
【図１０５】図１０４に示したシャッタ制御タスクにおいて実行されるシャッタ演出再構築処理を示すフローチャートである。
【図１０６】図１０４に示したシャッタ制御タスクにおいて実行されるシャッタ制御処理を示すフローチャートである。
【図１０７】図１０１に示した電源投入処理において起動されるメインタスクを示すフローチャートである。
【図１０８】図１０７に示したメインタスクにおいて実行されるエラー発生監視処理を示すフローチャートである。
【図１０９】図１０７に示したメインタスクにおいて実行されるエラー解除監視処理を示すフローチャートである。
【図１１０】図１０１に示した電源投入処理において起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。
【図１１１】図１１０に示した主基板通信タスクにおいて実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１１２】図１０１に示した電源投入処理において起動されるアニメタスクを示すフローチャートである。
【図１１３】図１１１に示したコマンド解析処理において実行されるコマンド整合性判定処理を示すフローチャートである。
【図１１４】図１１１に示したコマンド解析処理において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図１１５】図１１４に示した演出内容決定処理において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図１１６】図１１５に示したスタートコマンド受信時処理において実行されるフェールセーフ処理を示すフローチャートである。
【図１１７】図１１５に示したスタートコマンド受信時処理において実行される第１遊技状態別抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１１８】図１１５に示したスタートコマンド受信時処理において実行されるロック発生時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１９】図１１４に示した演出内容決定処理において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１２０】図１１９に示した入賞作動コマンド受信時処理において実行されるペナルティ設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１】図１１９に示した入賞作動コマンド受信時処理において実行される第２遊技状態別抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１２２】図１１４に示した演出内容決定処理において実行されるエラーコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１２３】図１１４に示した演出内容決定処理において実行される無操作コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１２４】図１２３に示した無操作コマンド受信時処理において実行されるステップアップ演出シーケンス状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１２５】図１２４に示したステップアップ演出シーケンス状態移行処理において実行される特殊ステップアップ処理を示すフローチャートである。
【図１２６】図１２４に示したステップアップ演出シーケンス状態移行処理及び図１２５に示した特殊ステップアップ処理において実行されるステップアップ演出登録処理を示すフローチャートである。
【図１２７】サブＣＰＵによって電源が断たれたことが検知されたときに実行される電断検知処理を示すフローチャートである。
【図１２８】図１０１に示した電源投入処理において実行される電断復帰処理を示すフローチャートである。
【図１２９】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される第１一般中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３０】図１２９に示した第１一般中抽籤処理において実行される一般中１遊技目抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３１】図１２９に示した第１一般中抽籤処理において実行されるＡＲＴ上乗せ選択ストック抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３２】図１２９に示した第１一般中抽籤処理において実行されるＡＲＴ直当り抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３３】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される第２一般中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３４】図１２１に示した第２遊技状態別抽籤処理において実行される第３一般中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３５】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される第１ＡＲＴ高確率中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３６】図１３５に続く第１ＡＲＴ高確率中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３７】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３８】図１２１に示した第２遊技状態別抽籤処理において実行される第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３９】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される第１ＡＲＴ準備中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４０】図１２１に示した第２遊技状態別抽籤処理において実行される第２ＡＲＴ準備中抽籤処理を示すフローチャートである。

【図１４１】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される第１ＡＲＴ中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４２】図１４１に続く第１ＡＲＴ中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４３】図１２１に示した第２遊技状態別抽籤処理において実行される第２ＡＲＴ中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４４】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される第１上乗せ選択中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４５】図１４４に続く第１上乗せ選択中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４６】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される第２上乗せ選択中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４７】図１２３に示した無操作コマンド受信時処理において実行される第４上乗せ選択中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４８】図１４７に続く第４上乗せ選択中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１４９】図１３３に示した第２一般中抽籤処理において実行される第１ロック発生時遊技状態遷移処理を示すフローチャートである。
【図１５０】図１３４に示した第３一般中抽籤処理及び図１３８に示した第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理において実行される第２ロック発生時遊技状態遷移処理を示すフローチャートである。
【図１５１】図１３７に示した第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理において実行される第１遊技状態ＡＲＴ中遷移処理を示すフローチャートである。
【図１５２】図１３４に示した第３一般中抽籤処理及び図１３８に示した第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理において実行される第２遊技状態ＡＲＴ中遷移処理を示すフローチャートである。
【図１５３】図１３７に示した第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理において実行される遊技状態一般中遷移処理を示すフローチャートである。
【図１５４】図１３５及び図１３６に示した第１ＡＲＴ高確率中抽籤処理において実行される第１通常上乗せ選択抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１５５】図１３３に示した第２一般中抽籤処理及び図１５１に示した第１遊技状態ＡＲＴ中遷移処理において実行される第２通常上乗せ選択抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１５６】図１３９に示した第１ＡＲＴ準備中抽籤処理及び図１４１及び図１４２に示した第１ＡＲＴ中抽籤処理において実行されるＡＲＴゲーム数直乗せ抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１５７】図１４１及び図１４２に示した第１ＡＲＴ中抽籤処理及び図１４４及び図１４５に示した第１上乗せ選択中抽籤処理において実行される上乗せ遊技ストック抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１５８】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される通常復帰待ち中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１５９】図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理において実行される上乗せ遊技中抽籤処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１６０】図１５９に続く上乗せ遊技中抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１６１】図１５９及び図１６０に示した上乗せ遊技中抽籤処理の変形例においてサブＣＰＵによって参照される上乗せカウンタ抽籤テーブルを示す図である。
【図１６２】図４９に示す上乗せ選択配当テーブルに基づき液晶表示装置に表示される選択遊技画面の表示例を示す図である。
【図１６３】図４９に示す上乗せ選択配当テーブルに基づき液晶表示装置に表示される選択遊技画面上の各要素のうち、一部の要素のみが識別可能なときの表示例を示す図である。
【図１６４】図４９に示す上乗せ選択配当テーブルに基づき液晶表示装置に表示される選択遊技画面上の各要素の全てが識別可能なときの表示例を示す図である。

【図１６５】液晶表示装置に表示された選択遊技画面上の要素の１つが選択された後の結果の表示例を示す図である。
【図１６６】本発明の実施の形態に係るパチスロ機に発生したエラーを表すエラー画面の表示例を示す図である。
【図１６７】本発明の実施の形態に係るパチスロ機に発生したエラーの履歴を表すエラー情報履歴画面の表示例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
本発明の一実施の形態を示す遊技機であるパチスロ機について、図１～図１６７を参照しながら説明する。はじめに、図１を参照して、遊技機の実施の形態に係る機能フローについて説明する。
【００２０】
本実施の形態のパチスロ機では、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を適用することもできる。
【００２１】
遊技者によりメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの値（以下、乱数値）が抽出される。
【００２２】
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担う。内部当籤役の決定により、後述の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、再遊技の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。
【００２３】
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、後述するリール停止制御処理を実行するメインＣＰＵが担う。
【００２４】
パチスロ機では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ又は７５ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。規定時間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数を図柄４コマ分に定め、規定時間が７５ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数を図柄１コマ分に定める。
【００２５】
リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４コマ分）の規定時間内に、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。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（ＣＢ）及びＣＢを連続して作動させるミドルボーナス（ＭＢ）の動作時には、１つ以上のリールに対して、規定時間７５ｍｓｅｃ（図柄１コマ分）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入賞判定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。
【００２６】
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、入賞判定ライ

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。この入賞判定手段は、後述する入賞検索処理を実行するメインＣＰＵが担う。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。パチスロ機では、以上のような一連の流れが１回の遊技として行われる。

【００２７】

また、パチスロ機では、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置などの画像表示装置により行う映像の表示、各種ランプにより行う光の出力、スピーカにより行う音の出力、シャッタ装置によるシャッタの駆動、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【００２８】

スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述する副制御回路が担う。

【００２９】

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

【００３０】

＜パチスロ機の構造＞

次に、図２を参照して、本実施形態におけるパチスロ機の外観構造について説明する。

【００３１】

［外観構造］

図２は、パチスロ機１の外部構造を示す斜視図である。

【００３２】

図２に示すように、パチスロ機１は、外装体２を備えている。外装体２は、リールや回路基板等を収容する筐体としてのキャビネット２ａと、キャビネット２ａに対して開閉自在に取付けられたフロントドア２ｂとを有している。キャビネット２ａの両側面には、把手２ｃが設けられている（図２では一側面の把手２ｃのみを示す）。この把手２ｃは、パチスロ機１を運搬するときに手をかける凹部である。

【００３３】

キャビネット２ａの内部には、複数（例えば２１個）の図柄が周方向に沿って所定の間隔をあけて表示された複数（本実施の形態では３つ）のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（図３参照）が収容されている。

【００３４】

以下、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒという。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材を有している。上述の複数（例えば２１個）の図柄は、前述のシート材の表面に描かれている。

【００３５】

フロントドア２ｂは、ドア本体９と、画像を表示する画像表示手段としての液晶表示装置１１とを備えている。ドア本体９は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット２ａに開閉自在に取り付けられている。ヒンジは、パチスロ機１の前方からドア本体９を見た場合に、ドア本体９における左側の端部に設けられている。

【００３６】

液晶表示装置１１は、例えば、遊技上の演出に係る画像や遊技に関する情報を表示するようフロントドア２ｂのドア本体９の上部に取り付けられている。液晶表示装置１１は、

映像の表示による演出を実行する他、例えば遊技機のカスタマイズや遊技履歴等の遊技台情報を表示することができる。

【００３７】

また、フロントドア２ｂは、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを視認させることが可能な表示窓４を有する。表示窓４は、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応する３つの左表示窓４Ｌ，中表示窓４Ｃ，右表示窓４Ｒによって構成されている。

【００３８】

これら表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒは、正面（遊技者側）から見て、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの配置領域と重畳する位置に設けられ、かつ、３つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。したがって、遊技者は、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒを介して、表示窓４の背後に設けられた３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを視認することができる。

【００３９】

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

【００４０】

また、上述したリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び液晶表示装置１１の前面側には、保護ガラス６が配設されている。これにより、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び液晶表示装置１１を遊技者が直接触れることができないようになっている。

【００４１】

また、ドア本体９の前面側の上部には、保護ガラス６を取り囲むようにして装飾部材７が取り付けられている。装飾部材７は、パチスロ機１の外装の一部を構成するとともに、上部外装部材７ａ、一対の側部外装部材７ｂ及び下部外装部材７ｃを含んで構成されている。

【００４２】

特に、上部外装部材７ａは、液晶表示装置１１の上方であって、後述するシャッタ装置２００の前方に配置されている。また、上部外装部材７ａには、一対の目７０１が形成されている。この一対の目７０１は、透光性の部材で構成されており、背面側に後述するＬＥＤ群２５に含まれる図示しないＬＥＤが配置されている。したがって、一対の目７０１は、必要に応じて点灯するようになっている。なお、一対の目７０１を点灯させるＬＥＤは、複数色を発光可能なマルチカラーＬＥＤである。上部外装部材７ａは、外装部材を構成する。

【００４３】

ドア本体９の中央には、台座部１２が形成されている。この台座部１２には、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口１３、ＭＡＸベットボタン１４、１ベットボタン１５、スタートレバー１６、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ、選択ボタン１８、決定ボタン１９）が設けられている。

【００４４】

メダル投入口１３は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。すなわち、メダル投入口１３は、遊技者によってメダルが投入されるためのものである。メダル投入口１３から投入されたメダルは、予め設定された枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に使用され、予め設定された枚数を超えた分は、パチスロ機１の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能）。

【００４５】

ＭＡＸベットボタン１４及び１ベットボタン１５は、パチスロ機１の内部に預けられて

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

【００４６】

スタートレバー１６は、遊技者の操作に応じて全てのリール（３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の回転を開始させるためのものであり、開始操作手段を構成する。

【００４７】

ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、それぞれ、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒに対応付けて設けられ、遊技者の操作に応じて対応する各リールの回転を停止させるためのものである。これらストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、停止操作手段を構成する。

【００４８】

また、これらストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、液晶表示装置１１に表示される情報に関する操作を行う際に用いられるようになっており、例えば液晶表示装置１１の表示画面上における選択操作を行う際に用いられる。以下、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを、それぞれ左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ、右ストップボタン１７Ｒという。

【００４９】

選択ボタン１８及び決定ボタン１９は、液晶表示装置１１の表示画面上における各種操作を行う際に用いられる。

【００５０】

また、台座部１２には、７セグメントＬＥＤ（Light Emitting Diode）からなる７セグ表示器２８が設けられている。この７セグ表示器２８は、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ機１の内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数）等の情報をデジタル表示する。

【００５１】

ドア本体９の下部には、メダル払出口２１、メダル受皿２２、スピーカ２３Ｌ，２３Ｒ等が設けられている。メダル払出口２１は、後述のホッパー装置４３の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿２２は、メダル払出口２１から排出されたメダルを貯める。また、スピーカ２３Ｌ，２３Ｒは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。

【００５２】

さらに、パチスロ機１は、フロントドア２ｂを閉じた状態でフロントドア２ｂをロック状態またはアンロック状態に切り替えるロック機構を備えている。このロック機構は、ドアキー穴１ｃにドアキー２４を挿入して、ドアキー２４を回転することにより操作されるようになっている。

【００５３】

ドアキー２４がドアキー穴１ｃに挿入され、例えば、右回転されることによりフロントドア２ｂが開閉可能になるとともに、左回転されることにより主制御回路９１等が電気的又は、プログラム的にリセットされるようになっている。すなわち、ドアキー２４は、ロック機構の操作の他に、パチスロ機１を電気的又は、プログラム的にリセットするリセット機能を有している。

【００５４】

＜パチスロ機の電気的構成＞

次に、パチスロ機１の電気的構成について、図３を参照して説明する。図３は、パチスロ機１の電気的構成を示すブロック図である。

【００５５】

図３に示すように、パチスロ機１は、キャビネット２ａに配設された主制御基板４１と、フロントドア２ｂに配設された副制御基板４２とを有している。主制御基板４１には、リール中継端子板５１と、設定用鍵型スイッチ５２と、キャビネット側中継基板５３と、

ドア中継端子板５４と、電源装置４４の電源基板４４ｂとが電気的に接続されている。
【００５６】
リール中継端子板５１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリール本体の内側に配設されている。このリール中継端子板５１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに電気的に接続されており、主制御基板４１からステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに出力される信号を中継する。設定用鍵型スイッチ５２は、パチスロ機１の設定を変更する際又はパチスロ機１の設定を確認する際に使用する。ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒは、図柄変動手段を構成する。
【００５７】
キャビネット側中継基板５３には、外部集中端子板５６と、ホッパー装置４３と、メダル補助収納庫スイッチ５７とが電気的に接続されている。このキャビネット側中継基板５３は、主制御基板４１から外部集中端子板５６、ホッパー装置４３、メダル補助収納庫スイッチ５７に出力される信号を中継する。つまり、外部集中端子板５６、ホッパー装置４３及びメダル補助収納庫スイッチ５７は、キャビネット側中継基板５３を介して主制御基板４１に接続されている。
【００５８】
外部集中端子板５６は、キャビネット２ａに取り付けられており、メダル投入信号、メダル払出信号及びセキュリティ信号などの信号をパチスロ機１の外部へ出力するために設けられている。
【００５９】
メダル補助収納庫スイッチ５７は、図示しないメダル補助収納庫を貫通している。このメダル補助収納庫スイッチ５７は、メダル補助収納庫がメダルで満杯になっているか否かを検出する。
【００６０】
電源装置４４の電源基板４４ｂには、電源スイッチ４４ａが接続されている。この電源スイッチ４４ａは、パチスロ機１に必要な電源を供給するときにＯＮにする。
【００６１】
ドア中継端子板５４には、メダルセンサ４６、ドア開閉監視スイッチ６１、ＢＥＴスイッチ６２、精算スイッチ６３、スタートスイッチ６４、ストップスイッチ基板６５、遊技動作表示基板６６、選択スイッチ６７、決定スイッチ６８、ドアキースイッチ２４Ｓ（打ち止め解除スイッチ）及び副中継基板６９が接続されている。つまり、メダルセンサ４６、ドア開閉監視スイッチ６１、ＢＥＴスイッチ６２、精算スイッチ６３、スタートスイッチ６４、ストップスイッチ基板６５、遊技動作表示基板６６、選択スイッチ６７、決定スイッチ６８、ドアキースイッチ２４Ｓ（打ち止め解除スイッチ）及び副中継基板６９は、ドア中継端子板５４を介して主制御基板４１に接続され、選択スイッチ６７、決定スイッチは、ドア中継端子板５４及び副中継基板６９を介して副制御基板４２に接続されている。
【００６２】
メダルセンサ４６は、メダルが図示しないセレクタ内を通過したことを検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。ドア開閉監視スイッチ６１は、フロントドア２ｂの開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ機１の外部へ出力する。ＢＥＴスイッチ６２は、ＭＡＸベットボタン１４及び１ベットボタン１５（図２参照）が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。
【００６３】
精算スイッチ６３は、精算ボタン（不図示）が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。スタートスイッチ６４は、スタートレバー１６が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出して、その検出結果を主制御基板４１に出力する。
【００６４】
ストップスイッチ基板６５は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可

能なリールをＬＥＤなどにより表示するための回路を構成する基板である。このストップスイッチ基板６５には、ストップスイッチ１７Ｓ（図示されていないが、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのそれぞれに対応する3つのスイッチが設けられている）が設けられている。ストップスイッチ１７Ｓは、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。また、ストップスイッチ１７Ｓは、停止操作検出手段を構成する。

【００６５】

遊技動作表示基板６６は、メダルの投入を受け付けるとき、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回動可能なとき及び再遊技を行うときに、投入されたメダルの枚数を７セグ表示器２８に表示させるための基板である。この遊技動作表示基板６６には、７セグ表示器２８とＬＥＤ７０が接続されている。ＬＥＤ７０は、例えば、遊技の開始を表示するマークや再遊技を行うマークなどを点灯させる。

【００６６】

選択スイッチ６７は、選択ボタン１８が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板４１及び副中継基板６９に出力する。決定スイッチ６８は、決定ボタン１９が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板４１及び副中継基板６９に出力する。

【００６７】

ドアキースイッチ２４Ｓは、ドアキー２４が左方向に回転操作されたことを検出する。ここでは、ドアキー２４が左方向に回転操作されることにより、パチスロ機１のエラー（異常状態）がリセットされるようになっている。

【００６８】

副中継基板６９は、副制御基板４２と主制御基板４１とを接続する配線を中継する。また、副中継基板６９は、副制御基板４２と副制御基板４２の周辺に配設された複数の基板とを接続する配線を中継する。すなわち、副中継基板６９には、副制御基板４２と、サウンドＩ／Ｏ基板７１と、ＬＥＤ基板７２と、２４ｈドア開閉監視ユニット７４と、シャッタ制御基板７８とが電気的に接続されている。

【００６９】

なお、副中継基板６９は、単に副制御基板４２と他の基板間との接続する配線を中継するだけでなく、副制御基板４２から出力されたサウンドデータ（圧縮されたサウンドデータ）をサウンドＩ／Ｏ基板７１経由してスピーカ２３Ｌ，２３Ｒへの音声の出力するために副中継基板６９に搭載されたサウンドチップ（不図示）によりサウンドデータを音声出力用データに変換（無圧縮のデジタルサウンドデータ）し、デジタルアンプ（不図示）によって音声出力データをスピーカ２３Ｌ，２３Ｒ用に分離・増幅された音声出力データをサウンドＩ／Ｏ基板７１に出力することで、スピーカ２３Ｌ，２３Ｒから音声を出力する。

【００７０】

副制御基板４２は、ドア中継端子板５４と副中継基板６９を介して主制御基板４１に接続されている。また、副制御基板４２は、副中継基板６９を介して、サウンドＩ／Ｏ基板７１と、ＬＥＤ基板７２と、２４ｈドア開閉監視ユニット７４と、シャッタ制御基板７８とに電気的に接続されている。

【００７１】

サウンドＩ／Ｏ基板７１は、スピーカ２３Ｌ，２３Ｒへの音声の出力を行う。ＬＥＤ基板７２は、副制御回路１０１（図５参照）の制御により実行される演出に応じて、光源の一具体例を示すＬＥＤ群２５を発光させて、点滅パターンを表示する。

【００７２】

２４ｈドア開閉監視ユニット７４は、フロントドア２ｂの開閉の履歴を保存する。また、２４ｈドア開閉監視ユニット７４は、フロントドア２ｂを開放したときに、液晶表示装置１１にエラー表示を行うための信号を副制御基板４２（副制御回路１０１）に出力する。

【００７３】
シャッタ制御基板７８は、副制御回路１０１（図５参照）の制御により実行される演出に応じて、可動装飾部としてのシャッタ装置２００を駆動させる。シャッタ装置２００は、シャッタ制御基板７８によって駆動制御されることで後述するシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の昇降を行う。なお、以降、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を総称して「シャッタ」ということがある。
【００７４】
また、シャッタ制御基板７８には、原点センサ２７０、下降センサ２７１及び回転センサ２７２が接続されている。原点センサ２７０は、シャッタ装置２００のシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が原点、すなわち露出位置（図８に示す位置）にあることを検出する。
【００７５】
下降センサ２７１は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が下降したこと、すなわち遮蔽位置（図９に示す位置）にあることを検出する。また、回転センサ２７２は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が回転原点にあることを検出する。
【００７６】
副制御基板４２には、液晶中継基板７７が接続されている。液晶中継基板７７は、副制御基板４２と液晶表示装置１１とを接続する配線を中継する基板である。
【００７７】
＜主制御回路＞
次に、主制御基板４１により構成される主制御回路９１について、図４を参照して説明する。図４は、パチスロ機１の主制御回路９１の構成例を示すブロック図である。
【００７８】
図４に示すように、主制御部としての主制御回路９１は、主制御基板４１上に設置されたマイクロコンピュータ９２を主たる構成要素とし、遊技の進行を制御するものである。マイクロコンピュータ９２は、メインＣＰＵ９３、メインＲＯＭ９４及びメインＲＡＭ９５により構成される。主制御回路９１は、遊技の進行に関する処理を実行する。
【００７９】
メインＲＯＭ９４には、メインＣＰＵ９３により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御回路１０１に対して各種制御指令（コマンド信号）を送信するためのデータ等が記憶されている。メインＲＡＭ９５には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。
【００８０】
ここで、メインＣＰＵ９３は、後述するメインＣＰＵの割込処理を実行することにより、予め定められた周期で制御を行う周期制御手段を構成し、後述するデータ送信処理を実行することにより、副制御回路１０１にコマンドを送信するコマンド送信手段を構成するとともに、後述するリール制御処理を実行することにより、複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの制御を行うリール制御手段を構成する。なお、コマンドには、遊技の進行を契機とするコマンドと、遊技の進行を契機としないコマンドである無操作コマンドとがある。
【００８１】
なお、コマンドには、遊技の進行を契機とするコマンドと、遊技の進行を契機としないコマンドである無操作コマンドとがある。メインＣＰＵ９３は、後述するロック演出を実行している場合には、無操作コマンドを送信する。
【００８２】
メインＣＰＵ９３には、クロックパルス発生回路９６、分周器９７、乱数発生器９８及びサンプリング回路９９が接続されている。クロックパルス発生回路９６及び分周器９７は、クロックパルスを発生する。メインＣＰＵ９３は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器９８は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。サンプリング回路９９は、発生された乱数の中から１つの値を抽出する。

【００８３】
メインＣＰＵ９３は、リールインデックスを検出してから各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メインＣＰＵ９３は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。
【００８４】
なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの所定の位置に設けられ、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転により発光部と受光部との間に介在される検知片を備えたリール位置検出部（不図示）により検出する。
【００８５】
ここで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ９５に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄１つ分の回転に必要な所定回数（例えば１６回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインＲＡＭ９５に設けられた図柄カウンタが１ずつ加算される。図柄カウンタは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。
【００８６】
つまり、本実施の形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理するようになっている。したがって、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。
【００８７】
本実施の形態では、基本的に滑り駒数の最大数を図柄４個分に定めている。したがって、左ストップボタン１７Ｌが押されたときに表示窓４の中段にある左リール３Ｌの図柄と、その４個先の図柄までの範囲内にある各図柄が、表示窓４の中段に停止可能な図柄となる。
【００８８】
＜副制御回路＞
次に、副制御基板４２により構成される副制御回路１０１について、図５を参照して説明する。図５は、パチスロ機１の副制御回路１０１の構成例を示すブロック図である。
【００８９】
図５に示すように、副制御回路１０１は、主制御回路９１と電気的に接続されており、主制御回路９１から送信されるコマンド信号に基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行うとともに、液晶表示装置１１、シャッタ装置２００、ＬＥＤ群２５、スピーカ２３Ｌ，２３Ｒ等の各種演出装置の制御を行うものである。
【００９０】
詳細には、後述のサブＣＰＵ１０２は、主制御回路９１から送信されるコマンドに基づいて演出を決定する演出決定手段を構成する。例えば、サブＣＰＵ１０２は、決定された演出に基づいてシャッタの動作の制御を行う役物制御手段を構成する（詳細には、後述するシャッタ制御タスク及びシャッタ制御タスクが参照する各種テーブルを参照）。
【００９１】
副制御回路１０１は、基本的に、サブＣＰＵ（プロセッサ）１０２、サブＲＯＭ１０３、サブＲＡＭ１０４、レンダリングプロセッサ（ＶＤＰ、ＧＰＵ等）１０５、描画用ＲＡＭ１０６、ドライバ１０７及びウォッチドッグタイマ（以下、「ＷＤＴ」という）１０８を含んで構成されている。
【００９２】
また、サブＲＯＭ１０３には、演出用の画像（映像）、音声、光（ＬＥＤ群２５）、シャッタ装置２００の駆動及び通信のデータを管理するための制御プログラムが記憶されて

いる。
【００９３】
サブＣＰＵ１０２は、主制御回路９１から送信されたコマンド信号に応じて、サブＲＯＭ１０３に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力及びシャッタ装置２００の駆動の制御を行う。サブＲＯＭ１０３は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。
【００９４】
プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ１０２が実行する制御プログラムが記憶されている。例えば、制御プログラムには、主制御回路９１との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うためのコマンド解析処理が含まれる。また、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置１１（図２参照）による映像の表示を制御するメインタスク及びアニメタスク、シャッタ装置２００によるシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の昇降や回転を制御するシャッタ制御タスク、ＬＥＤ群２５等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ２３Ｌ，２３Ｒによる音の出力を制御するサウンド制御タスク等が含まれる。
【００９５】
データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれている。また、ＢＧＭや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等が含まれている。
【００９６】
サブＲＡＭ１０４は、ＳＲＡＭ（Static RAM）及びＤＲＡＭ（Dynamic RAM）で構成されており、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路９１から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられている。
【００９７】
サブＣＰＵ１０２、レンダリングプロセッサ１０５、描画用ＲＡＭ（フレームバッファを含む）１０５及びドライバ１０７は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を液晶表示装置１１に表示させる。また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定された役物可動データに従ってシャッタ装置２００を駆動する。
【００９８】
また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭなどの音をスピーカ２３Ｌ，２３Ｒにより出力させる。また、サブＣＰＵ１０２は、演出内容により指定されたランプデータに従ってＬＥＤ群２５の点灯及び消灯を制御する。
【００９９】
ＷＤＴ１０８は、ＣＰＵ動作監視用の回路で構成されており、同回路内にタイマを備えている。サブＣＰＵ１０２は、例えば３３ｍｓに１回、ＷＤＴ１０８をリセットするように構成されている。ＷＤＴ１０８は、３３ｍｓより長い所定時間（例えば、１ｓ）の経過によりタイムアウトするよう構成され、タイムアウトするまでにリセットされない場合には、サブＣＰＵ１０２にリセット信号を出力するようになっている。これにより、サブＣＰＵ１０２は、再起動される。なお、ＷＤＴ１０８は、サブＣＰＵ１０２に内蔵されていてもよい。
【０１００】
＜シャッタ装置＞
次に、シャッタ装置２００について、図６～図１２を参照して説明する。シャッタ装置２００は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を昇降、回転させることにより液晶表示装置１１に対して各種態様をとる。
【０１０１】
各種態様としては、液晶表示装置１１を露出させる態様（図８参照）、液晶表示装置１１を遮蔽する態様（図９、図１１参照）、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４

の隙間から液晶表示装置１１を覗かせる態様（図１０参照）、及びシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａと裏面２０１ｂ，２０２ｂ，２０３ｂ，２０４ｂとを反転させる態様（図１１参照）がある。

【０１０２】

図６及び図７は、シャッタ装置２００の構成を示す図であって、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が１枚ずつ下降してゆく一過程を示したものである。

【０１０３】

図７に示すように、シャッタ装置２００は、液晶表示装置１１よりもパチスロ機１の前面側に設けられている。なお、図７においては、左側がパチスロ機１の前面側であり、右側がパチスロ機１の背面側である。また、図７では、図示をしていないが、シャッタ装置２００の前面側（図中、左側）には、保護ガラス６（図２参照）が配置されている。したがって、シャッタ装置２００は、保護ガラス６と液晶表示装置１１との間に設けられ、液晶表示装置１１よりも遊技者側に配置されている。

【０１０４】

ここで、図６は、シャッタ装置２００をパチスロ機１の背面側、つまり液晶表示装置１１側から見た図である。

【０１０５】

図６及び図７に示すように、シャッタ装置２００は、シャッタベース２２０と、複数枚（本実施の形態では、４枚）の板状のシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４と、昇降手段としての昇降ユニット２０６と、スライダ機構２１０と、回転機構２３０と、を含んで構成されている。なお、シャッタ部材の枚数は、４枚に限らず、２枚又は３枚、もしくは５枚以上であってもよい。

【０１０６】

シャッタベース２２０は、コの字型の板状に成形され、図示しない締結部材を介してフロントドア２ｂのドア本体９（図２参照）に取り付けられている。また、シャッタベース２２０は、上片部２２１と、上片部２２１の長手方向の両端に一体成形された一対の側片部２２２，２２３と、を含んで構成されている。

【０１０７】

一対の側片部２２２，２２３には、それぞれ長手方向（上下方向）に延在する長穴２２２ａ，２２２ｂ，２２２ｃ、２２３ａ，２２３ｂ，２２３ｃが形成されている。長穴２２２ａ，２２３ａには、後述する第１のスライダ２１１及び第２のスライダ２１２が上下方向に摺動可能に取り付けられている。また、長穴２２２ｂ，２２３ｂには、後述する第３のスライダ２１３が上下方向に摺動可能に取り付けられている。さらに、長穴２２２ｃ，２２３ｃには、後述する第４のスライダ２１４が上下方向に摺動可能に取り付けられている。

【０１０８】

シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、液晶表示装置１１を遮蔽する遮蔽位置（図９に示す位置）と液晶表示装置１１を露出させる露出位置（図８に示す位置）との間で昇降可能に構成されている。ここで、露出位置（図８に示す位置）は、遮蔽位置（図９に示す位置）よりも上方に設けられている。

【０１０９】

換言すれば、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、露出位置にある場合には液晶表示装置１１の表示領域を遮らない待機位置にあり、待機位置から動作した場合には、液晶表示装置１１の表示領域を遮るように設けられている。

【０１１０】

図７及び図１２に示すように、昇降ユニット２０６は、昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂと、テンショナ２４１と、駆動ベルト２４２とを含んで構成されている。図７では、シャッタベース２２０の側片部２２３側の昇降ユニット２０６を図示しているが、当該昇降ユニット２０６は、シャッタベース２２０の側片部２２３にも設けられている（図１２参照）。すなわち、昇降ユニット２０６は、図１２に示すように、パチスロ機１の正面側から

背面側に向かってシャッタベース２２０の左右にそれぞれ設けられている。
【０１１１】
なお、本実施の形態では、左右の昇降モータをそれぞれ昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂとして区別している。図７では、右側の昇降モータ２４０Ｂのみが図示されている。
【０１１２】
図７及び図１２に示すように、昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂは、正逆回転可能な、例えばステッピングモータによって構成されている。昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂは、カバー部材２５０（図１２参照）の内部に固定されている。カバー部材２５０は、昇降ユニット２０６を覆うようにしてシャッタベース２２０の一対の側片部２２２，２２３にそれぞれ固定されている。
【０１１３】
昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂは、図示しないピニオンギヤを回転させることにより駆動プーリ２４４を回転させるよう構成されている。駆動プーリ２４４は、カバー部材２５０（図１２参照）の内部に回転自在に支持されている。また、駆動プーリ２４４には、駆動ベルト２４２が巻き掛けられている。
【０１１４】
テンショナ２４１は、カバー部材２５０（図１２参照）の内部に取り付けられ、図示しないスプリングによって常時下方に付勢されるテンションプーリ２４１ａを有している。テンションプーリ２４１ａには、駆動ベルト２４２が巻き掛けられている。これにより、駆動ベルト２４２は、常に一定以上の張力に維持される。
【０１１５】
駆動ベルト２４２は、駆動プーリ２４４とテンションプーリ２４１ａとに巻き掛けられ、昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂによって駆動プーリ２４４を介して周回駆動するようになっている。また、駆動ベルト２４２には、第１のスライダ２１１（図６参照）が連結されている。
【０１１６】
これにより、第１のスライダ２１１は、駆動ベルト２４２の周回駆動に伴って上下に昇降する。なお、第１のスライダ２１１には、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４のうち、最下位のシャッタ部材２０１が回転可能に支持されている。
【０１１７】
したがって、昇降ユニット２０６は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４のうち、最下位のシャッタ部材２０１を遮蔽位置（図９に示す位置）と露出位置（図８に示す位置）との間で昇降させるものである。
【０１１８】
図６に示すように、スライダ機構２１０は、最下位のシャッタ部材２０１以外の他のシャッタ部材２０２，２０３，２０４を最下位のシャッタ部材２０１に連動させて、遮蔽位置（図９に示す位置）と露出位置（図８に示す位置）との間で昇降するよう、最下位のシャッタ部材２０１と他のシャッタ部材２０２，２０３，２０４とを接続するものである。
【０１１９】
具体的には、スライダ機構２１０は、第１のスライダ２１１と、第２のスライダ２１２と、第３のスライダ２１３と、第４のスライダ２１４とを含んで構成されている。第１のスライダ２１１、第２のスライダ２１２、第３のスライダ２１３及び第４のスライダ２１４は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４をそれぞれ回転可能に支持している。
【０１２０】
これにより、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、それぞれの表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａ（図９において露出している面）と液晶表示装置１１の画像表示面１１ａ（図７参照）とのなす角度が変更されるようスライダ機構２１０に回転可能に支持される。
【０１２１】

第１のスライダ２１１は、一対の側片部２２２，２２３の長穴２２２ａ，２２３ａに沿って上下方向に摺動可能となっている。第１のスライダ２１１の上端部には、第２のスライダ２１２に当接可能な図示しないストッパ部が形成されている。このストッパ部は、後述する第２のスライダ２１２の上下の当接面（図示せず）に当接することで、第２のスライダ２１２に対する第１のスライダ２１１の移動範囲を規制するものである。

【０１２２】

図６に示すように、第２のスライダ２１２は、第１のスライダ２１１と同様、一対の側片部２２２，２２３の長穴２２２ａ，２２３ａに沿って上下方向に摺動可能となっている。

【０１２３】

図７に示すように、第２のスライダ２１２には、画像表示面側と反対側（図７中、左側）に窪んだ凹部２１２Ａが形成されている。この凹部２１２Ａの上下の内壁面には、第１のスライダ２１１のストッパ部が当接可能な当接面が形成されている。

【０１２４】

図６では、第１のスライダ２１１と第２のスライダ２１２とがパチスロ機１の前後方向（図６中、紙面に直交する方向）に重なった状態を示している。したがって、図６において、第１のスライダ２１１のストッパ部と第２のスライダ２１２の各当接面とは、第１のスライダ２１１と第２のスライダ２１２とが相対的に摺動することによって第２のスライダ２１２の裏側においてが互いに接触するよう構成されている。

【０１２５】

また、図６に示すように、第２のスライダ２１２の上端部には、上下方向に直交する左右方向（図６中、左右方向）にそれぞれ突出した内側ストッパ部２１２ｃ及び外側ストッパ部２１２ｄが設けられている。

【０１２６】

内側ストッパ部２１２ｃは、後述する第３のスライダ２１３の上下の当接面２１３ａ，２１３ｂに当接することで、第３のスライダ２１３に対する第２のスライダ２１２の移動範囲を規制するものである。一方、外側ストッパ部２１２ｄは、後述する第４のスライダ２１４の上下の当接面２１４ａ，２１４ｂに当接することで、第４のスライダ２１４に対する第２のスライダ２１２の移動範囲を規制するものである。

【０１２７】

第３のスライダ２１３は、一対の側片部２２２，２２３の長穴２２２ｂ，２２３ｂに沿って上下方向に摺動可能となっている。第３のスライダ２１３には、画像表示面側（図７中、右側）に窪んだ凹部２１３Ａが形成されている。凹部２１３Ａの上下の内壁面には、第２のスライダ２１２の内側ストッパ部２１２ｃが当接可能な当接面２１３ａ，２１３ｂが形成されている。

【０１２８】

第４のスライダ２１４は、一対の側片部２２２，２２３の長穴２２２ｃ，２２３ｃに沿って上下方向に摺動可能となっている。第４のスライダ２１４には、画像表示面側（図７中、右側）に窪んだ凹部２１４Ａが形成されている。凹部２１４Ａの上下の内壁面には、第２のスライダ２１２の外側ストッパ部２１２ｄが当接可能な当接面２１４ａ，２１４ｂが形成されている。

【０１２９】

ここで、図６～図９を参照して、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を下降させる際の上述したスライダ機構２１０の動作について説明する。

【０１３０】

まず、図８に示すように、昇降ユニット２０６によって露出位置にある最下位のシャッタ部材２０１を下降させると、他のシャッタ部材２０２，２０３，２０４もその自重により最下位のシャッタ部材２０１に追従して下降する。

【０１３１】

このとき、図６に示すように、まず、第４のスライダ２１４が長穴２２２ｃ，２２３ｃ

の最下部に突き当たり、それ以上の下方への移動が規制される。このとき、第２のスライダ２１２の上部の当接面は、第１のスライダ２１１の上端部のストッパ部に当接している。また、第２のスライダ２１２の内側ストッパ部２１２ｃは、第３のスライダ２１３の当接面２１３ａに当接している。

【０１３２】

次いで、第３のスライダ２１３が長穴２２２ｂ，２２３ｂの最下部に突き当たり、それ以上の下方への移動が規制される。このとき、第２のスライダ２１２の内側ストッパ部２１２ｃは、第３のスライダ２１３の当接面２１３ａへの当接が解消される。

【０１３３】

次いで、第２のスライダ２１２の内側ストッパ部２１２ｃが第３のスライダ２１３の当接面２１３ｂに当接し、第２のスライダ２１２のそれ以上の下方への移動が規制される。このとき、第２のスライダ２１２の外側ストッパ部２１２ｄは、第４のスライダ２１４の当接面２１４ｂに当接することとなる。

【０１３４】

最後に、第１のスライダ２１１が長穴２２２ａ，２２３ａの最下部に突き当たり、それ以上の下方への移動が規制される。このとき、第１のスライダ２１１上端部のストッパ部は、第２のスライダ２１２の下部の当接面に当接することとなる。これにより、図９に示すように、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が遮蔽位置にて停止することとなる。

【０１３５】

一方、昇降ユニット２０６によって遮蔽位置（図９に示す位置）にある最下位のシャッタ部材２０１を上昇させると、まず、第１のスライダ２１１の上端部のストッパ部が第２のスライダ２１２の上部の当接面に当接する。

【０１３６】

次いで、第２のスライダ２１２が第１のスライダ２１１によって押し上げられる。続いて、第１のスライダ２１１とともに第２のスライダ２１２が上昇すると、今度は、第２のスライダ２１２の内側ストッパ部２１２ｃが第３のスライダ２１３の当接面２１３ａに当接する。

【０１３７】

その後、第３のスライダ２１３が第２のスライダ２１２によって押し上げられる。続いて、第１のスライダ２１１及び第２のスライダ２１２とともに第３のスライダ２１３が上昇すると、第２のスライダ２１２の外側ストッパ部２１２ｄが第４のスライダ２１４の当接面２１４ａに当接する。

【０１３８】

次いで、第４のスライダ２１４が第２のスライダ２１２によって押し上げられる。続いて、第１のスライダ２１１、第２のスライダ２１２及び第３のスライダ２１３とともに第４のスライダ２１４が上昇すると、第４のスライダ２１４が長穴２２３ｃの最上部に突き当たり、それ以上の上昇が規制される。これにより、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が露出位置（図８に示す位置）にて停止することとなる。

【０１３９】

ここで、図８に示すように、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、昇降ユニット２０６によって露出位置に上昇させられたとき、それぞれの表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａ（図９参照）が上方を向くよう回転した状態で互いに重畳されて上部外装部材７ａの背面側の空間に収容される。

【０１４０】

また、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、長手方向の両端に図示しない回転軸をそれぞれ有しており、これら回転軸が第１のスライダ２１１～第４のスライダ２１４に回転可能に支持されている。これにより、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が回転可能に構成される。

【０１４１】

また、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の各回転軸の少なくともいずれか一方の端部（本実施の形態では、側片部２２２側の端部）には、図示しない回転体が一体回転可能に取り付けられている。この回転体は、後述する回転機構２３０の図示しない係合部材に係合可能とされる。

【０１４２】

上述の回転体の回転範囲は、略１８０°である。これにより、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、それぞれ表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａと裏面２０１ｂ，２０２ｂ，２０３ｂ，２０４ｂとを反転することができる。なお、上述の回転体は、第１のスライダ２１１～第４のスライダ２１４によって、その回転範囲が略１８０°となるよう規制されている。例えば、回転体の一部が第１のスライダ２１１～第４のスライダ２１４に設けられた突起に係合することで、回転体の回転範囲が規制される。

【０１４３】

さらに、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、各回転体及び各スライダ間に設けられた付勢部材（例えば、巻き戻しタイプのねじりばね等）によって、遮蔽位置（図９に示す位置）において、表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａがパチスロ機１の前方側を向いた状態で画像表示面１１ａに対して平行となるよう常時付勢されている。

【０１４４】

一方、露出位置（図８に示す位置）において、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、付勢部材の付勢力に抗して表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａを上向きにした状態で互いに折り重なるようにして上部外装部材７ａの背面側の空間に収容される。

【０１４５】

回転機構２３０は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が遮蔽位置にあるときに、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が図９に示す状態、図１０に示す状態、及び図１１に示す状態のいずれかの状態となるよう、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を回転させるものである。

【０１４６】

ここで、図９に示す状態は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａがパチスロ機１の前面側を向いた状態で、液晶表示装置１１を遮蔽した状態である。

【０１４７】

図１０に示す状態は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａが液晶表示装置１１の画像表示面１１ａに対して直交した角度で停止した状態である。すなわち、図１０に示す状態は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が半開状態にあり、これらシャッタ部材間の隙間から画像表示面１１ａが視認可能な状態である。

【０１４８】

図１１に示す状態は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の裏面２０１ｂ，２０２ｂ，２０３ｂ，２０４ｂがパチスロ機１の前面側を向いた状態で、液晶表示装置１１を遮蔽した状態である。

【０１４９】

図６に示すように、回転機構２３０は、駆動部としての回転モータ２３１と、回転モータ２３１のピニオンギヤと噛み合う図示しないラック部と、図示しない係合部材と、を含んで構成されている。

【０１５０】

図６に示すように、回転モータ２３１は、シャッタベース２２０の側片部２２２の下方においてベース部材２３８に取り付けられている。なお、ベース部材２３８は、図示しない締結部材を介してドア本体９に固定されている。

【０１５１】

回転モータ２３１は、回転角度を調整可能かつ正逆回転可能な、例えばステッピングモータによって構成されている。また、回転モータ２３１の駆動軸には、図示しないピニオンギヤが一体回転可能に取り付けられている。

【０１５２】

なお、本実施の形態では、昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂ及び回転モータ２３１として使用されているステッピングモータは２相励磁式であるが、これに限らず、１相励磁式、１・２相励磁式、又は、マイクロステップ駆動式であってもよく、また回転角度の調整及び正逆回転可能であれば、サーボモータ、リラクタンスモータ、又は、コアレスモータであってもよい。

【０１５３】

ラック部は、図示はしていないが、側片部２２２の延在方向（図６中、上下方向）に沿って長尺な部材で構成されており、回転モータ２３１のピニオンギヤの回転に応じて上下方向に移動自在となっている。

【０１５４】

また、ラック部には、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の回転体が係合可能な係合部材が上下方向に所定の間隔で４つ設けられている。これら係合部材は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が遮蔽位置（図９に示す位置）に下降した際に、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の回転体にそれぞれ係合するようになっている。

【０１５５】

また、各係合部材は、ラック部の上下方向への移動に伴って回転するよう構成されている。例えば、ラック部に形成したギヤ部に各係合部材に形成したギヤ部を噛み合わせることで、ラック部の移動に伴って各係合部材を回転させることができる。

【０１５６】

このように構成された回転機構２３０は、回転モータ２３１の駆動によってラック部を上下方向に移動させることで、係合部材を１８０°、回転駆動させることができるとともに、回転モータ２３１を所定ステップ数だけ駆動することで、係合部材を所定駆動量だけ回転駆動することもできる。

【０１５７】

したがって、回転機構２３０は、回転モータ２３１の駆動によって係合部材を正逆方向に１８０°、回転駆動させることで、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａと裏面２０１ｂ，２０２ｂ，２０３ｂ，２０４ｂとが反転するよう、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を遮蔽位置で回転させることができる。

【０１５８】

また、回転機構２３０は、回転モータ２３１の駆動によって係合部材を所定駆動量（例えば、９０°）だけ回転させることで、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の表面２０１ａ，２０２ａ，２０３ａ，２０４ａが画像表示面１１ａ（図１０参照）に対して直交した角度でシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を停止させることができる。

【０１５９】

ここで、上述したようなシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の昇降及び回転は、原点センサ２７０、下降センサ２７１及び回転センサ２７２によってそれぞれ検出されるようになっている。

【０１６０】

原点センサ２７０は、シャッタベース２２０の側片部２２３の上部に配置され、例えば透過型のフォトセンサで構成されている。原点センサ２７０は、第４のスライダ２１４の上端を検出することで、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が原点、すなわち露出位置（図８に示す位置）にあることを検出する。

【０１６１】

下降センサ２７１は、シャッタベース２２０の側片部２２２の下部に配置され、原点センサ２７０と同様、例えば透過型のフォトセンサで構成されている。下降センサ２７１は、第１のスライダ２１１の下端を検出することで、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が下降したこと、すなわち遮蔽位置（図９に示す位置）にあることを検出する。

【０１６２】

回転センサ２７２は、シャッタベース２２０の側片部２２２の下部近傍に配置され、原点センサ２７０及び下降センサ２７１と同様、例えば透過型のフォトセンサで構成されている。回転センサ２７２は、回転機構２３０のラック部に形成された図示しない検知片を検出することで、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が回転してない状態（図９に示す状態）、すなわち回転原点にあることを検出する。なお、本実施の形態では、ラック部には、回転原点を検知するための検知片のほかに、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４が反転した状態（図１１に示す状態）にあることを検出可能な検知片が設けられている。

【０１６３】

なお、上述した原点センサ２７０、下降センサ２７１及び回転センサ２７２は、透過型のフォトセンサに限らず、反射型のフォトセンサであってもよいし、マイクロスイッチ等のフォトセンサ以外のセンサであってもよい。

【０１６４】

次に、図１２を参照して、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を発光させる構造について説明する。

【０１６５】

図１２に示すように、シャッタ装置２００は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４に側方から光を照射する光照射手段としての光照射装置４００を、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の長手方向の両端部側に２つ備えている。また、これら光照射装置４００は、支持部材４００ａを介してシャッタベース２２０の側片部２２２，２２３にそれぞれ固定されている。

【０１６６】

光照射装置４００は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４のそれぞれに対応して上下方向に並べて配置された４つのＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４を有している。ＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４は、上述したＬＥＤ群２５（図３参照）に含まれる。

【０１６７】

また、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４は、一方の面（本実施の形態では、裏面２０１ｂ～２０４ｂ）の少なくとも一部に装飾５００が施されている。この装飾５００は、任意の形状で描かれ、特に図１２に示した形状に限られない。

【０１６８】

裏面２０１ｂ～２０４ｂの装飾５００が施された箇所には、ＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４から照射された光をパチスロ機１（図２参照）の前面側に向かって反射させる凹凸が形成されている。凹凸は、ＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４から照射された光がパチスロ機１の前面側に向かって反射可能な傾斜面を有する。

【０１６９】

また、本実施の形態では、ＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４は、凹凸の傾斜面に対して所定の角度で光を照射するよう、傾斜した状態で光照射装置４００に設置されている。ここで、ＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４の設置角度は、傾斜面で反射した光がパチスロ機１の前面側に向かうような照射光を傾斜面に対して照射可能な角度とされる。より厳密には、ＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４の傾斜面に対する入射角度と反射角度とを考慮して、ＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４の設置角度及び傾斜面の角度が設定されるのが好ましい。

【０１７０】

［ＲＴ遊技状態遷移］

図１３に示すように、パチスロ機１には、メインＣＰＵ９３によって制御されるＲＴ遊技状態として、「ＲＴ０遊技状態」、「ＲＴ１遊技状態」、「ＲＴ２遊技状態」、「ＲＴ３遊技状態」、「ＲＴ４遊技状態」及び「ＲＴ５遊技状態」がある。

【０１７１】

「ＲＴ０遊技状態」及び「ＲＴ１遊技状態」は、再遊技に係る内部当籤役の内部当籤確率が低いリプレイ低確率状態である。また、「ＲＴ２遊技状態」は、再遊技に係る内部当籤役の内部当籤確率が、「ＲＴ０遊技状態」及び「ＲＴ１遊技状態」よりも高いリプレイ中確率状態である。一方、「ＲＴ３遊技状態」、「ＲＴ４遊技状態」及び「ＲＴ５遊技状態」は、再遊技に係る内部当籤役の内部当籤確率が、「ＲＴ２遊技状態」よりも高いリプレイ高確率状態である。

【０１７２】

ＲＴ遊技状態は、所定の条件成立時に「ＲＴ０遊技状態」、「ＲＴ１遊技状態」、「ＲＴ２遊技状態」、「ＲＴ３遊技状態」、「ＲＴ４遊技状態」及び「ＲＴ５遊技状態」の間で移行される。

【０１７３】

例えば、設定変更時は、ＲＴ遊技状態は、「ＲＴ０遊技状態」に移行する。「ＲＴ０遊技状態」において、「ＲＴ１移行＿１」～「ＲＴ１移行＿３」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ１遊技状態」に移行する。

【０１７４】

また、「ＲＴ１遊技状態」において、「ＲＴ２移行リプ＿１」～「ＲＴ２移行リプ＿３」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ２遊技状態」に移行する。一方、「ＲＴ１遊技状態」において、「ＲＴ５移行リプ＿１」～「ＲＴ５移行リプ＿１６」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ５遊技状態」に移行する。

【０１７５】

また、「ＲＴ２遊技状態」において、「ＲＴ３移行リプ＿１」～「ＲＴ３移行リプ＿１６」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ３遊技状態」に移行する。

【０１７６】

また、「ＲＴ３遊技状態」において、「ＲＴ４移行リプ＿１」～「ＲＴ４移行リプ＿１３」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ４遊技状態」に移行する。さらに、「ＲＴ３遊技状態」において、「ＲＴ５移行リプ＿１」～「ＲＴ５移行リプ＿１６」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ５遊技状態」に移行する。

【０１７７】

また、「ＲＴ４遊技状態」及び「ＲＴ５遊技状態」において、「ＲＴ３移行リプ＿１」～「ＲＴ３移行リプ＿１６」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ３遊技状態」に移行する。

【０１７８】

また、「ＲＴ１遊技状態」、「ＲＴ４遊技状態」及び「ＲＴ５遊技状態」において、「ＲＴ０リプ」、「中右押し用役＿１」～「中右押し用役＿８」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ０遊技状態」に移行する。

【０１７９】

さらに、「ＲＴ２遊技状態」～「ＲＴ５遊技状態」において、「ＲＴ１移行＿１」～「ＲＴ１移行＿３」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ１遊技状態」に移行する。

【０１８０】

このように、メインＣＰＵ９３は、再遊技の作動役（リプレイ役）の当籤確率が異なる

複数のＲＴ遊技状態０～５の間でＲＴ遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を構成する。

【０１８１】

［副制御回路の遊技状態］

上述したように、メインＣＰＵ９３によってＲＴ遊技状態が移行される一方で、サブＣＰＵ１０２は、演出の内容を決定することにより、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止操作を報知することによって、内部当籤役を遊技者にとって有利に入賞又は非入賞させたり、ＲＴ遊技機を移行させたりする。

【０１８２】

ここで、サブＣＰＵ１０２が内部当籤役を遊技者にとって有利に入賞又は非入賞させるようにリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止操作を報知する状態を「ＡＴ」という。また、ＡＴ状態であり、ＲＴ遊技状態がリプレイ高確率状態である状態を「ＡＲＴ」という。

【０１８３】

したがって、ＡＲＴ中には、メダルを投入することなく、獲得枚数が多くなるように内部当籤役を入賞させることができるため、ＡＲＴの遊技数（ゲーム数）が、多くなるほど、より多くのメダルを獲得させることができる。このため、本実施の形態のパチスロ機１では、ＡＲＴの付与数としてゲーム数を加算させる（「上乗せ」ともいう）ことがメダルの獲得に大きく影響する。

【０１８４】

本実施の形態のパチスロ機１は、一般中の他に、ＡＲＴ高確率、ＡＲＴ中、擬似ＢＢ高確率、擬似ＢＢ、通常復帰待ち、上乗せ遊技及び上乗せ選択（「選択遊技」ともいう）といった副遊技状態をとる。

【０１８５】

ＡＲＴ高確率は、ＡＲＴに対する期待度が一般中の遊技状態よりも高い、すなわちＡＲＴに移行しやすい特殊遊技状態である。このＡＲＴ高確率は、所定の条件が成立した場合、例えば、前回のＡＲＴ終了から所定ゲーム数（例えば、６００ゲーム）を消化した場合に、サブＣＰＵ１０２により移行される。このように、サブＣＰＵ１０２は、特殊遊技状態移行手段を構成する。

【０１８６】

ＡＲＴ高確率中は、いずれの内部当籤役にも当籤しない遊技（以下、「はずれ遊技」という）において、遊技者による遊技操作を所定の期間無効化するロックを次遊技（次ゲーム）において行うか否かが抽籤によりメインＣＰＵ９３によって決定される。

【０１８７】

また、ＡＲＴ高確率中は、はずれ遊技において、所定の特殊図柄（本実施の形態では、「蝙蝠」）の組合せを有効ライン上に表示させるための特定の停止操作順序（例えば、右押し）を報知するか否かが抽籤によりサブＣＰＵ１０２によって決定され、報知される。このように、サブＣＰＵ１０２は、報知決定手段及び停止操作順序報知手段を構成する。

【０１８８】

さらに、ＡＲＴ高確率中は、上述した特定の停止操作順序で停止操作がなされた結果、特殊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条件に、次遊技で行われるロック中に特殊図柄の組合せが有効ライン上に表示されるよう、複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの少なくとも１つを回転させる、はずれリールアクション（ロック中演出）がメインＣＰＵ９３によって行われる。このように、メインＣＰＵ９３は、ロック中演出手段を構成する。

【０１８９】

なお、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率中にＡＲＴに当籤しなかった場合に、所定の確率で特殊モードの移行抽籤を行い、遊技状態が特殊モードに移行すると、ＡＲＴに当籤するまでＡＲＴ高確率に繰り返し移行させるようにしてもよい。

【０１９０】

また、サブＣＰＵ１０２は、所定の当籤確率で、ＡＲＴ高確率よりもＡＲＴに対する期

待度が高いＡＲＴ超高確率に移行させ、ＡＲＴ超高確率中は、小役が内部当籤するたびにＡＲＴ移行ポイントを加算するとともに、ＡＲＴ超高確率の残りゲーム数を維持するようにしてもよい。このとき、サブＣＰＵ１０２は、そのＡＲＴ超高確率が終了するまでにＡＲＴ移行ポイントが所定値に達すると、ＡＲＴに移行することが確定する。

【０１９１】

擬似ＢＢ高確率は、所定の条件が成立したとき、例えば、特定の内部当籤役に当籤したときの抽籤に当籤したときに、所定ゲーム数内の発動待機ゲーム数が経過したときに移行する。擬似ＢＢ高確率は、当籤時の抽籤により１０ゲーム、２０ゲーム及び無限ゲームが選択される。

【０１９２】

擬似ＢＢ高確率のゲーム数として、１０ゲーム又は２０ゲームが選択されたとしても、擬似ＢＢ高確率中に擬似ＢＢ高確率のゲーム数に対する上乗せ抽籤が行われる。この上乗せ抽籤により、擬似ＢＢ高確率のゲーム数が２０ゲームを超えると、擬似ＢＢ高確率のゲーム数として無限ゲームが選択され、毎ゲーム、ＡＲＴのゲーム数に対する上乗せが行われる。

【０１９３】

擬似ＢＢ高確率のゲーム数として、無限ゲームが選択されると、擬似ＢＢに移行するまで擬似ＢＢ高確率が継続する。すなわち、擬似ＢＢに移行することが確定する。サブＣＰＵ１０２は、擬似ＢＢ高確率中にＲＴ５移行リプ１ないしＲＴ５移行リプ＿１６といったコンビネーションを有効ラインに沿って表示させることができる役を内部当籤役として決定すると相対的に高確率で擬似ＢＢに移行させるための報知を実行する。

【０１９４】

擬似ＢＢは、ＲＴ遊技状態が他のＲＴ遊技状態からＲＴ５遊技状態となったときに移行するモードである。擬似ＢＢは、ＡＲＴ中と比較して、内部当籤役に応じてＡＲＴの上乗せが発生しやすくなるとともに、上乗せされるゲーム数も相対的に多くなる。

【０１９５】

通常復帰待ち中は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３以上のリプレイ高確率からＲＴ２遊技状態以下のリプレイ中確率又は、リプレイ低確率になったときに副遊技状態を一般中に移行させるためのモードである。また、副遊技状態が通常復帰待ち中に移行した場合、通常復帰待ち中にＡＲＴの引き戻し抽籤が行われ、抽籤結果に応じて、ＡＲＴが再開するか一般中に移行するかが決定される。

【０１９６】

上乗せ遊技は、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態又はＲＴ５遊技状態からＲＴ４遊技状態となったときに移行するモードである。上乗せ遊技は、上乗せ選択の実行回数をストックする。

【０１９７】

上乗せ選択は、ＲＴ３遊技状態ないしＲＴ５遊技状態において、上乗せ選択の実行回数がストックされているときに、一単位遊技後のロック時に実行される。上乗せ選択が実行されると、図１６２に示す選択遊技画面のように、ＡＲＴの上乗せゲーム数が対応付けられた複数の要素が上乗せゲーム数が識別できないように、サブＣＰＵ１０２によって、液晶表示装置１１の第１領域に無作為に配列されて表示される（第１表示状態）とともに、ＡＲＴの上乗せゲーム数に対応付けられた要素の個数が上乗せゲーム数ごとに液晶表示装置１１の第２領域に表示される。このように、サブＣＰＵ１０２は、表示制御手段を構成する。

【０１９８】

すなわち、図１６２においては、１０ゲームの上乗せゲーム数が対応付けられた１３個の要素と、１００ゲームの上乗せゲーム数が対応付けられた１個の要素と、３００ゲームの上乗せゲーム数が対応付けられた１個の要素とが、無作為に配列されて表示されていることを表している。

【０１９９】

なお、上乗せ選択に当籤したときの状態によっては、図１６３に示す選択遊技画面のように、複数の要素のうち少なくとも１つの要素に対応付けられた上乗せゲーム数が識別できるように表示される場合もあり、図１６４に示す選択遊技画面のように、全ての要素に対応付けられた上乗せゲーム数がそれぞれ識別できるように表示される場合（第２表示状態）もある。

【０２００】

液晶表示装置１１の第１領域に配列された要素は、例えば、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒによって選択され、ＭＡＸベットボタン１４によって決定される。このように、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒ及びＭＡＸベットボタン１４は、選択手段を構成する。

【０２０１】

また、サブＣＰＵ１０２は、選択手段によって選択された要素に対応付けられた上乗せゲーム数をＡＲＴの上乗せゲーム数として決定する。このように、サブＣＰＵ１０２は、液晶表示装置１１に表示されている図１６２に示す選択遊技画面のようにＡＲＴ上乗せゲーム数が対応付けられて無作為に配列された要素と、その要素を配置するための、後述する第１ＡＲＴ中抽籤処理（図１４１及び図１４２参照）とによって、後述するＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブル（図５８及び図５９参照）を参照し、後述する第１上乗せ選択中抽籤処理（図１４４及び図１４５参照）により、後述する上乗せ選択配当テーブル（図５６参照）を参照し、後述する第４上乗せ選択中抽籤処理（図１４７及び図１４８参照）により有利付与数を決定する、有利付与数決定手段を構成する。

【０２０２】

図１６２に示すように、ＡＲＴの上乗せゲーム数が対応付けられた複数の要素が上乗せゲーム数が識別できないように表示されている状態において、サブＣＰＵ１０２は、所定の操作（選択ボタン１８又は決定ボタン１９の押下等）がなされたことを条件として、複数の要素のなかから無作為に要素を選択するようにしてもよい。

【０２０３】

また、図１６２に示すように、ＡＲＴの上乗せゲーム数が対応付けられた複数の要素が上乗せゲーム数が識別できないように表示されている状態において、サブＣＰＵ１０２は、所定の操作（選択ボタン１８又は決定ボタン１９の押下等）がなされたことを条件として、複数の要素にそれぞれ対応付けられた遊技数の平均をＡＲＴのゲーム数の加算数として決定するようにしてもよい。

【０２０４】

また、図１６４に示すように、全ての要素に対応付けられた上乗せゲーム数がそれぞれ識別できるように表示されている状態において、サブＣＰＵ１０２は、所定の操作（選択ボタン１８又は決定ボタン１９の押下等）がなされたことを条件として、複数の要素のなかから遊技者に対して最も有利な要素を選択してもよい。

【０２０５】

これら選択手段による操作により、１つの要素が選択されると、図１６５に示す選択遊技画面のように、各要素に対応付けられた上乗せゲーム数がそれぞれ識別できるように表示され、選択された要素に対応付けられたゲーム数がＡＲＴに上乗せされる。

【０２０６】

また、サブＣＰＵ１０２は、例えば図１６２に示すような選択遊技画面が液晶表示装置１１に表示された状態で、シャッタを下降させた後に半開状態になるまで回転させるようシャッタ装置２００を駆動する。このとき、サブＣＰＵ１０２は、液晶表示装置１１に表示されていた要素を、優遇して再表示させるようにしてもよい。

【０２０７】

例えば、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴの上乗せゲーム数が対応付けられた複数の要素が上乗せゲーム数が識別できないように表示されている状態から、シャッタが半開状態となる前に、全ての要素に対応付けられた上乗せゲーム数がそれぞれ識別できるように表示された状態で液晶表示装置１１に再表示させるようにしてもよい。

【０２０８】
［メインＲＯＭに記憶されているデータテーブル］
図１４～図４４は、メインＲＯＭ９４に記憶されている各種のデータテーブルを示している。
【０２０９】
＜図柄配置テーブル＞
図１４に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列を表している。図柄配置テーブルは、２１個の図柄位置「０」～「２０」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。
【０２１０】
図柄位置「０」～「２０」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「２０」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【０２１１】
図柄の種類としては、「カード」、「赤７」、「蝙蝠」、「スイカ１」、「ベル」、「リプレイ」、「チェリー１」、「スイカ２」、「チェリー２」及び「ＢＡＲ」を含んでいる。
【０２１２】
ここで、「スイカ１」及び「スイカ２」は、メインＣＰＵ９３が内部的に異なる図柄であると識別可能であればよく、本実施の形態においては、同一の図柄のように遊技者が認識できる図柄とする。同様に、「チェリー１」及び「チェリー２」も、メインＣＰＵ９３が内部的に異なる図柄であると識別可能であればよく、本実施の形態においては、同一の図柄と遊技者がそれぞれ認識できる図柄とする。
【０２１３】
＜図柄コード表＞
図１５に示すように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、本実施の形態においては、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図１５に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのデータとしての図柄コードを表している。
【０２１４】
例えば、図１４に示した図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列を表すものとして説明したが、実際にメインＲＯＭ９４に記憶されている図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄を特定する図柄コードの配列を表している。
【０２１５】
本実施の形態において、パチスロ機１で用いる図柄は、上述のように「カード」、「赤７」、「蝙蝠」、「スイカ１」、「ベル」、「リプレイ」、「チェリー１」、「スイカ２」、「チェリー２」及び「ＢＡＲ」の１０種類である。
【０２１６】
図柄コード表では、「カード」図柄に対する図柄コードとして「１」が割り当てられている。また、「赤７」図柄に対する図柄コードとして「２」が割り当てられている。また、「蝙蝠」図柄に対する図柄コードとして「３」が割り当てられている。
【０２１７】
同様に、「スイカ１」、「ベル」、「リプレイ」、「チェリー１」、「スイカ２」、「チェリー２」及び「ＢＡＲ」の各図柄に対する図柄コードとして「４」から「１０」が割り当てられている。
【０２１８】
＜図柄組合せテーブル＞

図１６及び図１７に示す図柄組合せテーブルは、２２バイトで表される格納領域識別データによって識別される図柄の組合せ（以下、「コンビネーション」という）と、有効ライン上にコンビネーションが表示された場合のメダルの払出枚数とが対応付けられている。なお、図１６及び図１７に示す図柄組合せテーブルは、発明を理解しやすくするために、各コンビネーションに対して、名称と、簡単な説明（備考）とが付けられている。

【０２１９】

例えば、「ＲＴ１移行＿１」と呼ばれる「リプレイ－リプレイ－赤７」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、入賞役としては「ハズレ」であるため、メダルの払出はないが、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態に移行する。「ＲＴ１移行＿２」及び「ＲＴ１移行＿３」は、「ＲＴ１移行＿１」と同様である。

【０２２０】

「ＭＢ」と呼ばれる「リプレイ－リプレイ－ベル」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、メダルの払出はないが、ＭＢが作動する。すなわち、「ＭＢ」が有効ラインに沿って表示された場合には、主遊技状態がＭＢ作動状態に移行する。

【０２２１】

「移行なしリプ」と呼ばれる「リプレイ－リプレイ－リプレイ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動するとともに、ＲＴ遊技状態が維持される。

【０２２２】

「シンボルリプ＿１」と呼ばれる「蝙蝠－蝙蝠－蝙蝠」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「シンボルリプ＿２」ないし「シンボルリプ＿１２」は、「シンボルリプ＿１」と同様である。

【０２２３】

「ＲＴ２移行リプ＿１」と呼ばれる「ベル－ベル－赤７」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動するとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行する。「ＲＴ２移行リプ＿２」及び「ＲＴ２移行リプ＿３」は、「ＲＴ２移行リプ＿１」と同様である。

【０２２４】

「ＲＴ３移行リプ＿１」と呼ばれる「スイカ１－リプレイ－ＢＡＲ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動するとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行する。「ＲＴ３移行リプ＿２」ないし「ＲＴ３移行リプ＿１６」は、「ＲＴ３移行リプ＿１」と同様である。

【０２２５】

「ＲＴ４移行リプ＿１」と呼ばれる「スイカ１－ベル－ベル」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動するとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態に移行する。「ＲＴ４移行リプ＿２」ないし「ＲＴ４移行リプ＿１３」は、「ＲＴ４移行リプ＿１」と同様である。

【０２２６】

「ＲＴ５移行リプ＿１」と呼ばれる「ベル－カード－ＢＡＲ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動するとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ５遊技状態に移行する。「ＲＴ５移行リプ＿２」ないし「ＲＴ５移行リプ＿１６」は、「ＲＴ５移行リプ＿１」と同様である。

【０２２７】

「ＢＡＲテンリプ＿１」と呼ばれる「リプレイ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「ＢＡＲテンリプ＿２」は、「ＢＡＲテンリプ＿１」と同様である。

【０２２８】

「中チェリプ＿１」と呼ばれる「スイカ１－チェリー１－ベル」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「中チェリプ＿２」ないし「中チェリプ＿１１」は、「中チェリプ＿１」と同様である。

【０２２９】
「７リプ＿ＲＴ５＿０１」と呼ばれる「赤７－赤７－赤７」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動するとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ５遊技状態に移行する。「７リプ＿ＲＴ５＿０２」ないし「７リプ＿ＲＴ５＿０６」は、「７リプ＿ＲＴ５＿０１」と同様である。
【０２３０】
「７リプ＿移行なし＿１」と呼ばれる「赤７－リプレイ－ベル」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動するが、ＲＴ遊技状態の移行は行われない。「７リプ＿移行なし＿２」ないし「７リプ＿移行なし＿３」は、「７リプ＿移行なし＿１」と同様である。
【０２３１】
「中段ベル」と呼ばれる「ベル－ベル－ベル」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、９枚のメダルが払い出される。「ベル＿クロスダウン」と呼ばれる「リプレイ－ベル－リプレイ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１４枚のメダルが払い出される。
【０２３２】
「ベル＿小山＿１」と呼ばれる「スイカ１－ベル－リプレイ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１３枚のメダルが払い出される。「ベル＿小山＿２」は、「ベル＿小山＿１」と同様である。
【０２３３】
「ベル＿小Ｖ＿１」と呼ばれる「リプレイ－ベル－赤７」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１４枚のメダルが払い出される。「ベル＿小Ｖ＿２」及び「ベル＿小Ｖ＿３」は、「ベル＿小Ｖ＿１」と同様である。
【０２３４】
「ベル＿クロスアップ＿１」と呼ばれる「スイカ１－ベル－ＢＡＲ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１３枚のメダルが払い出される。「ベル＿クロスアップ＿２」ないし「ベル＿クロスアップ＿８」は、「ベル＿クロスアップ＿１」と同様である。
【０２３５】
「上段ベル＿Ａ＿１」と呼ばれる「リプレイ－スイカ１－赤７」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「上段ベル＿Ａ＿２」及び「上段ベル＿Ａ＿３」は、「上段ベル＿Ａ＿１」と同様である。
【０２３６】
「上段ベル＿Ｂ＿１」と呼ばれる「リプレイ－スイカ２－赤７」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「上段ベル＿Ｂ＿２」及び「上段ベル＿Ｂ＿３」は、「上段ベル＿Ｂ＿１」と同様である。
【０２３７】
「上段ベル＿１」と呼ばれる「リプレイ－チェリー２－赤７」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「上段ベル＿２」及び「上段ベル＿３」は、「上段ベル＿１」と同様である。
【０２３８】
「上段スイカ＿１」と呼ばれる「ベル－チェリー１－ＢＡＲ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、４枚のメダルが払い出される。「上段スイカ＿２」は、「上段スイカ＿１」と同様である。
【０２３９】
「中右押し用役＿１」と呼ばれる「スイカ１－リプレイ－ベル」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出されるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態に移行する。「中右押し用役＿２」ないし「中右押し用役＿８」は、「中右押し用役＿１」と同様である。
【０２４０】

「１枚役Ａ」と呼ばれる「赤７－ＢＡＲ－蝙蝠」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「１枚役Ｂ」及び「１枚役Ｃ」は、「１枚役Ａ」と同様である。

【０２４１】

「チェＡ＿１」と呼ばれる「ＢＡＲ－スイカ１－ＢＡＲ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「チェＡ＿２」ないし「チェＡ＿３１」は、「チェＡ＿１」と同様である。

【０２４２】

「チェＢ＿１」と呼ばれる「スイカ２－チェリー１－ＢＡＲ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１枚のメダルが払い出される。「チェＢ＿２」ないし「チェＢ＿１９」は、「チェＢ＿１」と同様である。

【０２４３】

＜フラグ別コンビネーションテーブル＞

図１８及び図１９に示すフラグ別コンビネーションテーブルは、内部当籤役に対応して有効ライン上に表示させることが許可されるコンビネーションを示している。本実施の形態における内部当籤役としては、「ＭＢ」、「移行なしリプＡ」、「移行なしリプＢ」、「ＳＢリプ１」、「ＳＢリプ２」、「ＳＢテンパイ」、「ＲＴ２リプ２ｎｄ」、「ＲＴ２リプ３ｒｄ」、「ＲＴ２Ｋリプ１ｓｔ」、「ＲＴ３リプ２ｎｄ」、「ＲＴ３リプ３ｒｄ」、「Ｋ＿Ｋ＿ＲＴ４」、「７＿ＲＴ４＿Ｋ」、「７７＿ＲＴ４＿Ｋ」、「７＿Ｋ＿７７」、「７７＿Ｋ＿７」、「リーチ＿リーチ＿Ｋ」、「不問７」、「不問７７」、「不問テンパイ」、「ＲＴ４移行Ａ」、「ＲＴ４移行Ｂ」、「ＢＡＲテン」、「中チェリプ」、「中チェＢＡＲリプ」、「ＲＴ４Ｋリプ１ｓｔ」、「ＲＴ４Ｋリプ２ｎｄ」、「ＲＴ４Ｋリプ３ｒｄ」、「ＲＴ５Ｋリプ１ｓｔ」、「確定ベル」、「強ベル」、「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」、「右３２１正解ベル」、「スイカ」、「チャンス目Ａ」、「チャンス目Ｂ」、「チャンス目Ｃ」、「弱チェリー」及び「強チェリー」がある。

【０２４４】

例えば、内部当籤役が「ＭＢ」である場合には、メインＣＰＵ９３は、「ＭＢ」のコンビネーションを有効ライン上に表示させることを許可する。すなわち、内部当籤役が「ＭＢ」である場合には、ＭＢに内部当籤していることを表す。

【０２４５】

同様に、内部当籤役が「ＳＢリプ１」である場合には、メインＣＰＵ９３は、「移行なしリプ」、「ＲＴ０リプ」及び「シンボルリプ＿１」～「シンボルリプ＿６」のコンビネーションを有効ライン上に表示させることを許可する。

【０２４６】

また、内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」である場合には、メインＣＰＵ９３は、「移行なしリプ」、「ＲＴ４移行リプ＿１」～「ＲＴ４移行リプ＿１３」のコンビネーションを有効ライン上に表示させることを許可する。

【０２４７】

また、内部当籤役が「確定ベル」である場合には、メインＣＰＵ９３は、「ベル＿クロスダウン」、「ベル＿小山＿１」～「ベル＿小山＿２」、「ベル＿小Ｖ＿１」～「ベル＿小Ｖ＿３」、「ベル＿クロスアップ＿１」～「ベル＿クロスアップ＿８」のコンビネーションを有効ライン上に表示させることを許可する。

【０２４８】

＜内部抽籤テーブル＞

図２０～図３１に示す複数の内部抽籤テーブルは、各遊技状態及び各投入枚数に対応してメインＲＯＭ９４に記憶され、設定１～６ごとに分母を６５５３６とした各フラグの当籤確率を示している。特に、本実施の形態では、投入枚数が「３枚」であるときの内部抽籤テーブルについて説明する。

【０２４９】

ここで、図２０～図２５は、主遊技状態がＭＢ遊技状態でない一般遊技状態にある場合

における各ＲＴ遊技状態の３枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。例えば、図２０において、設定１の場合、「はずれ」の確率は「３３５０２／６５５３６」であり、「ＭＢ」が内部当籤する確率は「３９３０／６５５３６」であり、「移行なしリプＡ」が内部当籤する確率は「８４３１／６５５３６」であり、「確定ベル」が内部当籤する確率は「１／６５５３６」であり、「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」及び「右３２１正解ベル」が内部当籤する確率は、いずれも「５５７９／６５５３６」であり、「強チェリー」が内部当籤する確率は「３３０／６５５３６」である。

【０２５０】

また、図２６～図３１は、主遊技状態がＭＢ遊技状態にある場合における各ＲＴ遊技状態の３枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。例えば、図２６において、設定１の場合、「はずれ」の確率は「０／６５５３６」であり、「ＣＢ役」が内部当籤する確率は「５６５５８／６５５３６」であり、「ＣＢ役＿移行なしリプＡ」が内部当籤する確率は「８４３１／６５５３６」であり、「ＣＢ役＿ＳＢリプ１」が内部当籤する確率は「３９３／６５５３６」である。ここで、「ＣＢ役」は、リプレイを除く全小役である。

【０２５１】

＜回胴停止初期設定テーブル＞

図３２に示す回胴停止初期設定テーブルは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させるための情報であり、内部当籤役に応じて予め定められている。メインＣＰＵ９３は、回胴停止初期設定テーブルを参照して、内部当籤役に対応する回胴停止用番号を取得し、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させるための各種データを取得するようになっている。

【０２５２】

具体的には、回胴停止初期設定テーブルでは、回胴停止用番号に対応付けて、押下順序別判定データに加えて、テーブル番号選択データと、第一回胴第一停止後変更データテーブル番号と、第一回胴停止データテーブル番号と、第一回胴第一停止後初期データと、検索順序テーブル番号とを遊技状態に応じて規定している。これらの各種のデータは、単位遊技の進行の状況に応じてリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御において選択すべき各種のテーブル番号を示す。

【０２５３】

「押下順序別判定データ」は、引込優先順位テーブル番号と、引込優先順位選択テーブル番号とを含む。「引込優先順位テーブル番号」は、図３３に示す引込優先順位テーブルを選択するための番号である。また、「引込優先順位選択テーブル番号」は、図３４に示す引込優先順位選択テーブルを選択するための番号である。

【０２５４】

「テーブル番号選択データ」は、第一停止リールが左リール３Ｌ以外である場合に、全てのリールを停止させるときに参照される値であり、ストップ用テーブル番号と、変更ステータスとを含む。

【０２５５】

「ストップ用テーブル番号」は、第一停止リールが左リール３Ｌ以外である場合に、全てのリールを停止させるときに参照されるストップ用テーブル（図示省略）を選択するための番号である。

【０２５６】

テーブル番号選択データの「変更ステータス」は、ストップ用テーブル番号に基づいて選択されたストップ用テーブルにおいて参照されるラインを表す一遊技ごとのラインステータスを変更するためのデータである。

【０２５７】

第一回胴第一停止後変更データテーブル番号と、第一回胴停止データテーブル番号と、第一回胴第一停止後初期データとは、第一停止リールが第一回胴すなわち左リール３Ｌである場合に参照されるデータである。

【０２５８】

「第一回胴停止データテーブル番号」は、第一回胴を停止させるときに参照される第一

回胴停止データテーブルを図３５に一例を示す第一回胴停止データテーブルから選択するための番号である。

【０２５９】

「第一回胴第一停止後初期データ」は、第二及び第三回胴を停止させるときに参照されるデータであり、テーブル番号と、ラインステータスとを含む。「テーブル番号」は、第二及び第三停止リールを停止させるときに参照される第一回胴第一停止後停止データテーブルを（図示省略）選択するための番号である。

【０２６０】

第一回胴第一停止後初期データの「変更ステータス」は、テーブル番号に基づいて選択された第一回胴第一停止後停止データテーブルにおいて参照されるラインを表す一遊技ごとのラインステータスを変更するためのデータである。

【０２６１】

「第一回胴第一停止後変更データテーブル番号」は、第一回胴第一停止後初期データを変更するための第一回胴第一停止後変更データテーブルを（図示省略）選択するためのデータである。

【０２６２】

「検索順序テーブル番号」は、滑り駒数を決定するための検索順序テーブルを図３６及び図３７に示す検索順序テーブルから選択するための番号である。

【０２６３】

＜引込優先順位テーブル＞

図３３に示す引込優先順位テーブルは、内部当籤役に対応して引込み範囲内に表示することができる複数のコンビネーションのなかで、どのコンビネーションを優先して引込むかを表している。なお、図３３では、コンビネーションの組合せを表す入賞作動フラグのデータは省略されている。

【０２６４】

引込優先順位テーブルでは、入賞作動フラグが表すコンビネーションの引込みの優先順位が表されている。「引込優先順位データ」は、引込みの優先順位をメインＣＰＵ９３が識別するために設けられた情報である。

【０２６５】

例えば、引込優先順位テーブル番号「００」では、「７リプ＿ＲＴ５＿０１」及び「ＲＴ５移行リプ＿１」～「ＲＴ５移行リプ＿１６」が入賞する可能性が有ると判定されている場合には、「ＲＴ５移行リプ＿１」～「ＲＴ５移行リプ＿１６」より「７リプ＿ＲＴ５＿０１」の方が優先順位が高いため、「７リプ＿ＲＴ５＿０１」を優先して引込むように回転中のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【０２６６】

＜引込み優先順位選択テーブル＞

図３４に示す引込優先順位選択テーブルでは、引込優先順位選択テーブルごとに、リールの停止操作の順序を示す停止操作種別に対する引込優先順位テーブル番号が対応付けられている。

【０２６７】

例えば、引込優先順位テーブル選択番号「０１」では、第１停止操作が「左」である場合には、引込優先順位テーブル番号「０３」が対応付けられ、第１停止操作が「右」である場合には、引込優先順位テーブル番号「１６」が対応付けられている。

【０２６８】

また、引込優先順位テーブル選択データ「０１」では、第２停止操作時に第１停止操作が「左」、第２停止操作が「中」である場合（図中「左→中」）には、引込優先順位テーブル番号「０３」が対応付けられ、第２停止操作時に第１停止操作が「右」、第２停止操作が「左」である場合（図中「右→左」）には、引込優先順位テーブル番号「１６」が対応付けられている。

【０２６９】

＜第一回胴停止データテーブル＞
図３５に示す第一回胴停止データテーブルは、第一停止リールが左リール３Ｌである場合に左リール３Ｌを停止させるときに参照される。第一回胴停止データテーブルは、各図柄の位置を表す図柄位置データに対して、滑り駒数決定データと、チェンジステータスとが規定されている。なお、本実施の形態においては、７通りの第一回胴停止データテーブル「００」～「０７」を用いる。
【０２７０】
「滑り駒数決定データ」は、図３６及び図３７に示す検索順序テーブルにおける滑り駒数決定データを特定するために参照され、「チェンジステータス」は、図示しない第一回胴第一停止後変更データテーブルにおけるチェンジステータスを特定するために参照される。
【０２７１】
＜検索順序テーブル＞
図３６及び図３７に示す検索順序テーブルは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの滑り駒数を決定するために参照される。なお、本実施の形態においては、２通りの検索順序テーブル「００」及び「０１」を用いる。検索順序テーブルは、滑り駒数決定データに対して、滑り駒数が優先順序に応じて対応付けられている。
【０２７２】
例えば、図３６に示す検索順序テーブル「００」において、滑り駒数決定データが「３」である場合には、滑り駒数「３」が最も優先順序が高く、次いで、滑り駒数「１」、「０」、「４」、「２」の順序で優先順序が下がっていく。
【０２７３】
この場合、該当リールを３駒滑らせたときに、内部当籤役に対応するコンビネーションを有効ラインに表示させることができる場合には、滑り駒数「３」が選択され、内部当籤役に対応するコンビネーションを有効ラインに表示させることができない場合には、当該コンビネーションを有効ラインに表示させることができるまで、優先順序が下げられていく。
【０２７４】
なお、滑り駒数「２」まで優先順序を下げても内部当籤役に対応するコンビネーションを有効ラインに表示させることができない場合、又は、内部当籤役がない「はずれ」の場合には、最も優先順序が高い滑り駒数「３」が選択される。
【０２７５】
＜図柄対応入賞作動フラグデータテーブル＞
図３８に示す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、入賞判定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１６及び図１７に示した図柄組合せテーブルに対応して設けられる。
【０２７６】
例えば、左リール３Ｌの入賞判定ライン上に図柄「赤７」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「００００００１０」（赤７）に対応する格納領域１～２２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と、図４７に示す図柄コード格納領域に格納されるデータとの論理積で図柄コード格納領域のデータが更新される。
【０２７７】
＜はずれリールアクション抽籤テーブル＞
図３９に示すはずれリールアクション抽籤テーブルは、内部当籤役がない「はずれ」の場合に、第１停止操作を「右」、第３停止操作を「左」とする、いわゆる「右押し」がなされたことを条件に、次ゲームにおいてロックを発生させるか否かの抽籤を行う際に参照されるテーブルである。

【０２７８】
ここで、「ロック」とは、遊技者による遊技操作を所定の期間無効化するものである。本実施の形態では、ロック中は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが種々の回転態様で回転して「シンボル」（本実施の形態における「蝙蝠」）を疑似的に揃えたりする、いわゆるリールアクションが実行可能となっている。
【０２７９】
リールアクション抽籤テーブルにおいて、「なし」に当籤した場合には、ロックが発生せず、「狙え」、「狙え（あおり）」、「狙え（シンボル揃い）」及び「狙え（１周後シンボル揃い）」に当籤した場合には、ロックが発生する。
【０２８０】
ここで、「狙え」の場合は、ロックは発生するが、特に、次ゲームにおいてリールアクションは実行されない。また、「狙え（あおり）」の場合は、リールアクションは実行されるが、「シンボル」が疑似的に揃うことはない。
【０２８１】
また、「狙え（シンボル揃い）」及び「狙え（１周後シンボル揃い）」の場合は、互いに異なる回転態様で「シンボル」が疑似的に揃うリールアクションが実行される。なお、本実施の形態では、「狙え（シンボル揃い）」及び「狙え（１周後シンボル揃い）」のリールアクションを伴うロックが発生した場合には、ＡＲＴが確定する。
【０２８２】
さらに、はずれリールアクション抽籤テーブルでは、「ノーマル」、「チャンス」、「大チャンス」、「確定準備」及び「確定」の各モード別に、ロックを発生させるか否かの当籤確率が異なるとともに、リールアクションの振り分け確率も異なる。
【０２８３】
例えば、「ノーマル」のモードでは、「なし」の当籤確率が「４８２７３／６５５３６」で最も高く、ＡＲＴが確定する「狙え（シンボル揃い）」及び「狙え（１周後シンボル揃い）」の当籤確率はそれぞれ「１３３／６５５３６」、「３０／６５５３６」で著しく低い。
【０２８４】
また、「大チャンス」のモードでは、「狙え（シンボル揃い）」及び「狙え（１周後シンボル揃い）」の当籤確率がそれぞれ「３００００／６５５３６」、「４５３６／６５５３６」で「ノーマル」や「チャンス」と比べて格段に高い。
【０２８５】
また、「確定」のモードでは、ＡＲＴが確定する「狙え（シンボル揃い）」及び「狙え（１周後シンボル揃い）」のみが当籤する。なお、「確定準備」のモードは、「確定」のモードに移行することが確約されたモードである。
【０２８６】
なお、「ノーマル」、「チャンス」、「大チャンス」、「確定準備」及び「確定」の各モードは、主遊技状態やＲＴ遊技状態の遷移に関わらず、別途遷移するもので、これらモード間の移行は、メインＣＰＵ９３によって、図４０に示すはずれリールアクション状態移行抽籤テーブルに基づき行われる。このように、メインＣＰＵ９３は、モード移行手段を構成する。
【０２８７】
＜はずれリールアクション状態移行抽籤テーブル＞
図４０に示すはずれリールアクション状態移行抽籤テーブルは、「ノーマル」、「チャンス」、「大チャンス」、「確定準備」及び「確定」の各モード別の移行確率を規定したものである。
【０２８８】
これら各モードの移行は、内部当籤役種別別（「はずれ」含む）にそれぞれ異なる移行確率で行われる。ここで、「はずれ」以外に各モードの移行に係る内部当籤種別役としては、「リプ・ＭＢ」、「押し順ベル・ＣＢ作動中」、「弱チェ・スイカ・強ベル」、「強

チェリー・チャンス目」及び「確定」がある。
【０２８９】
「リプ・ＭＢ」の内部当籤役種別に含まれる内部当籤役としては、「ＭＢ」、「移行なしリプＡ」、「移行なしリプＢ」、「ＳＢリプ１」、「ＳＢリプ２」、「ＲＴ２リプ２ｎｄ」、「ＲＴ２リプ３ｒｄ」、「不問７」、「不問７７」及び「不問テンパイ」がある。
【０２９０】
また、「押し順ベル・ＣＢ作動中」の内部当籤役種別に含まれる内部当籤役としては、「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」及び「右３２１正解ベル」がある。また、「弱チェ・スイカ・強ベル」の内部当籤役種別に含まれる内部当籤役としては、「強ベル」、「スイカ」及び「弱チェリー」がある。
【０２９１】
また、「強チェリー・チャンス目」の内部当籤役種別に含まれる内部当籤役としては、「チャンス目Ｂ」、「チャンス目Ｃ」及び「強チェリー」がある。さらに、「確定」の内部当籤役種別に含まれる内部当籤役としては、「中チェリプ」、「確定ベル」及び「チャンス目Ａ」がある。
【０２９２】
例えば、「ノーマル」のモードでは、内部当籤役がない「はずれ」の場合、「１２０／１２８」の確率でそのほとんどが「ノーマル」のモードに維持される一方で、内部当籤役種別が「弱チェ・スイカ・強ベル」又は「強チェリー・チャンス目」の場合、「チャンス」以上のモードに移行する。
【０２９３】
また、「確定準備」のモードでは、「はずれ」及び上述の各内部当籤役種別のいずれであっても、「確定準備」以上のモードに移行又は維持される。また、「確定」のモードでは、「はずれ」以外、「確定」のモードに維持される。なお、内部当籤役種別が「確定」の場合には、「確定準備」を除く各モードにおいて「確定」のモードに移行する。
【０２９４】
このように、メインＣＰＵ９３は、はずれリールアクション状態移行抽籤テーブルを参照することにより、モードを現在のモードからロックを次遊技において行うことが決定される確率が高いモードに移行させるか否かの抽籤を行うモード昇格抽籤手段と、モードを現在のモードからロックを次遊技において行うことが決定される確率が低いモードに移行させるか否かの抽籤を行うモード降格抽籤手段とを構成する。
【０２９５】
＜特殊カウンタ加算抽籤テーブル＞
図４１に示す特殊カウンタ加算抽籤テーブルは、ＭＢの内部当籤時を契機として、特殊カウンタの値を加算するか否かを決定する際に参照されるテーブルである。特殊カウンタ加算抽籤テーブルにおける「当り」と「はずれ」の抽籤値は、ともに「６４」である。したがって、「当り」と「はずれ」の当籤確率は、ともに「６４／１２８」である。
【０２９６】
ここで、「当り」の場合は特殊カウンタの値が加算され、「はずれ」の場合は特殊カウンタの値は加算されずに図４３に示す放出抽籤テーブルに基づく抽籤が行われる。
【０２９７】
このように、メインＣＰＵ９３は、後述する特殊カウンタ処理（図８９参照）において特殊カウンタ加算抽籤テーブルを参照することにより、特殊カウンタに加算するか否かを決定する特殊遊技加算決定手段を構成する。なお、特殊カウンタ加算抽籤テーブルは、図４１に示すものに限らず、図４２に示すものに代えてもよい。
【０２９８】
＜放出抽籤テーブル＞
図４３に示す放出抽籤テーブルは、上述の特殊カウンタ加算抽籤テーブルを参照した結果、「はずれ」に当籤した際に、特殊カウンタの値に応じた放出抽籤を行う際に参照されるテーブルである。

【０２９９】
放出抽籤テーブルは、ＲＴ遊技状態及び特殊カウンタの値に基づき、「当り」の当籤確率が異なる。例えば、「ＲＴ１遊技状態」において特殊カウンタの値が「１」及び「２」の場合には、「当り」の当籤確率が「０／６５５３６」であり、「当り」に当籤することはない。なお、放出抽籤テーブルにおいて、「カウンタ１」の表記は、特殊カウンタの値が「１」であることを表している。「カウンタ２」以降についても同様である。
【０３００】
また、「ＲＴ１遊技状態」において特殊カウンタの値が「３」以上の場合には、「２８／６５５３６」の当籤確率で「当り」に当籤する。また、「ＲＴ３遊技状態」～「ＲＴ５遊技状態」にあっても、「ＲＴ１遊技状態」と同様である。
【０３０１】
このように、メインＣＰＵ９３は、後述する特殊カウンタ処理（図８９参照）において放出抽選テーブルを参照することにより、特殊カウンタの値に基づいて、サブＣＰＵ１０２で行われるＡＲＴのゲーム数に加算するか否かを決定する、特殊遊技放出抽籤手段を構成する。
【０３０２】
本実施の形態では、ＲＴ遊技状態が「ＲＴ１遊技状態」及び「ＲＴ３遊技状態」～「ＲＴ５遊技状態」のいずれであっても、特殊カウンタの値が「３」以上の場合にのみ「当り」に当籤するよう、放出抽籤テーブルが規定されている。なお、放出抽籤テーブルは、図４３に示すものに限らず、図４４に示すように、当籤確率を、特殊カウンタの値が大きくなるにつれて高くなるものに代えてもよい。
【０３０３】
［メインＲＡＭに割り当てられる格納領域の構成］
図４５～図５２は、メインＲＡＭ９５に割り当てられる各種の格納領域を示している。
【０３０４】
＜内部当籤役格納領域＞
図４５に示す内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域１～２２の２２個の格納領域によって構成される。内部当籤役格納領域１～２２には、図１８及び図１９に示すフラグ別コンビネーションテーブルにおいて、内部当籤役に対応付けられたコンビネーションに応じたデータ（ビット）が１にセットされ、他のデータが０にリセットされる。
【０３０５】
＜表示役格納領域＞
図４６に示す表示役格納領域は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各リールが停止した後に、有効ラインに沿って表示することができるコンビネーションを表す。すなわち、表示役格納領域は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てが停止した後には、入賞した内部当籤役を表す。表示役格納領域は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てが停止した後に、メインＣＰＵ９３が有効ラインに沿って表示されたコンビネーションを識別するために用いられる。なお、表示役格納領域は、内部当籤役格納領域と同一の構造を有する。
【０３０６】
＜図柄コード格納領域＞
図４７に示す図柄コード格納領域は、有効ラインの数だけ割り当てられ、各図柄コード格納領域は、各有効ラインに沿って表示することができるデータが１にセットされ、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止位置に応じて、有効ラインに沿って表示することができなくなったコンビネーションに応じたデータが０にリセットされる。また、図柄コード格納領域１の上位４ビットには、該当する有効ラインに最近に停止された図柄コードが記憶される。
【０３０７】
＜持越役格納領域＞
図４８に示す持越役格納領域は、持越役に係るデータが格納される。例えば、主遊技状態がＭＢの持越し状態になったことを条件として、持越役格納領域のビット０が「１」に

セットされ、ＭＢが作動したことを条件として、該当ビットが「０」にリセットされる。
【０３０８】
＜遊技状態フラグ格納領域＞
図４９に示す遊技状態フラグ格納領域は、ＲＴ遊技状態に係るデータが格納される。例えば、ＲＴ遊技状態がＲＴ５遊技状態になったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット２が「１」にセットされ、ビット３～７が「０」にリセットされる。
【０３０９】
また、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態になったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット３が「１」にセットされ、ビット２、４～７が「０」にリセットされる。また、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態になったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット４が「１」にセットされ、ビット２、３、５～７が「０」にリセットされる。
【０３１０】
また、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態になったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット５が「１」にセットされ、ビット２～４、６、７が「０」にリセットされる。また、ＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態になったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット６が「１」にセットされ、ビット２～５、７が「０」にリセットされる。また、ＲＴ遊技状態がＲＴ０遊技状態になったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット７が「１」にセットされ、ビット２～６が「０」にリセットされる。
【０３１１】
＜作動ストップボタン格納領域＞
図５０に示す作動ストップボタン格納領域は、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの状態が格納される。ビット０は、ストップボタン１７Ｌに対応し、ストップボタン１７Ｌが操作されたときには、ビット０に「１」が格納される。
【０３１２】
同様に、ビット１は、ストップボタン１７Ｃに対応し、ストップボタン１７Ｃが操作されたときには、ビット１に「１」が格納される。また、ビット２は、ストップボタン１７Ｒに対応し、ストップボタン１７Ｒが操作されたときには、ビット２に「１」が格納される。
【０３１３】
ビット４は、ストップボタン１７Ｌに対応し、ストップボタン１７Ｌが有効であるときには、ビット４に「１」が格納される。ビット５は、ストップボタン１７Ｃに対応し、ストップボタン１７Ｃが有効であるときには、ビット５に「１」が格納される。また、ビット６は、ストップボタン１７Ｒに対応し、ストップボタン１７Ｒが有効であるときには、ビット６に「１」が格納される。
【０３１４】
本実施の形態において、有効なストップボタンとは、回転中のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応し、メインＣＰＵ９３によって停止操作を検出することが可能なストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒのことをいう。
【０３１５】
＜押下順序格納領域＞
図５１に示す押下順序格納領域は、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの押下順序を示す情報を格納するための領域である。ビット０は押下順序が「左→中→右」に対応し、押下順序が「左→中→右」であるときにビット０に「１」が格納され、他のビットは、「０」にリセットされる。
【０３１６】
同様に、ビット１は押下順序が「左→右→中」に対応し、ビット２は押下順序が「中→左→右」に対応し、ビット３は押下順序が「中→右→左」に対応し、ビット４は押下順序が「右→左→中」に対応し、ビット５は押下順序が「右→中→左」に対応する。
【０３１７】
＜引込優先順位データ格納領域＞

図５２に示す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んでいる。なお、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の内容については、左リール用引込優先順位データ格納領域と同様であるため、以下においては左リール用引込優先順位データ格納領域について説明する。

【０３１８】

左リール用引込優先順位データ格納領域は、図柄位置データのそれぞれについて、引込優先順位データを格納する。例えば、図３３に示す引込優先順位テーブルの引込優先順位データのうち、内部当籤役及び他のリール３Ｃ，３Ｒの状態に基づいた、いずれかの引込優先順位データが図柄位置ごとに格納される。

【０３１９】

［サブＣＰＵによって参照されるデータテーブル］

＜サブ判定役番号表＞

サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役の他に、内部当籤役とロック番号とに応じたサブ判定役によって、各種抽籤を行うようになっている。本実施の形態においては、「０」～「１７」のサブ判定役番号が規定されている。

【０３２０】

図５３は、サブ判定役番号と名称との対応関係を表している。サブＣＰＵ１０２は、サブ判定役番号によってサブ判定役を識別しているが、本実施の形態においては、発明を理解しやすくするため、サブ判定役番号に代えて、サブ判定役の名称を用いて説明する。

【０３２１】

サブ判定役は、図５３に示すように、「ハズレ」、「ＭＢ」、「リプ」、「リプ特殊」、「ベル」、「強ベル」、「スイカ」、「弱チェ」、「強チェ」、「強チェ＋Ｒ１」、「中チェリプ」、「中チェリプ＋ＢＡＲ」、「チャンス目」、「強チャンス目」、「チャンス目＋Ｒ１」、「チャンス目＋Ｒ２」、「確定役１」及び「確定役２」がある。

【０３２２】

＜サブ判定役識別テーブル＞

図５４に示すサブ判定役識別テーブルは、内部当籤役とロック番号とに対応付けられたサブ判定役を表している。例えば、内部当籤役が「弱チェリー」の場合に、ロック番号が「０」、「１」又は「６」ないし「１０」の場合には、サブ判定役は、「弱チェ」となり、ロック番号が「２」又は「５」である場合には、「確定役１」となる。

【０３２３】

＜ゲーム数上乗せ抽籤テーブル＞

図５５に示すゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＡＲＴに上乗せさせるゲーム数が抽籤されるときに参照され、サブ判定役に対して、ＡＲＴに上乗せされるゲーム数の抽籤値が対応付けられている。

【０３２４】

本実施の形態において、例えば、サブ判定役が「弱チェ」の場合には、「３１９６８／３２７６８」の確率で「０ゲーム」が当籤し、「１００／３２７６８」の確率で「１０ゲーム」が当籤し、「２００／３２７６８」の確率で「２０ゲーム」が当籤し、「５００／３２７６８」の確率で「３０ゲーム」が当籤する。

【０３２５】

＜上乗せ選択配当テーブル＞

図５６に示す上乗せ選択配当テーブルには、上乗せ選択時に使用されるテーブルの一覧が示されている。各テーブルは、「１」～「１５」のＩＤが割り当てられた要素毎のゲーム数が上乗せ選択配当テーブルによって対応付けられている。

【０３２６】

例えば、テーブル１２において、「ＩＤ１」～「ＩＤ１３」の各要素には、「１０ゲーム」が対応付けられ、「ＩＤ１４」の要素には、「１００ゲーム」が対応付けられ、「ＩＤ１５」の要素には、「３００ゲーム」が対応付けられている。

【０３２７】
各要素は、上乗せ選択時に、対応付けられたゲーム数が識別できないようにサブＣＰＵ１０２により液晶表示装置１１に無作為に配列されて表示される。ここで、「０ゲーム」が対応付けられた要素は、上乗せ選択時に、液晶表示装置１１に表示されないことを表す。例えば、「テーブル１７」においては、「ＩＤ１」～「ＩＤ５」の５つの要素が液晶表示装置１１に表示される。なお、「０ゲーム」が対応付けられた要素は、上乗せ選択時に、液晶表示装置１１に表示されるが、選択できないようにしてもよい。
【０３２８】
＜ＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤テーブル＞
図５７に示すＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤テーブルでは、ＡＲＴ初当り時における上乗せ選択の当籤／非当籤と、当籤時に使用されるテーブルとに対して抽籤値がそれぞれ対応付けられている。
【０３２９】
図５７に示すＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤テーブルにより、例えば、「２２８６５／３２７６８」の確率で抽籤結果が非当籤となり、「１５０／３２７６８」の確率で「テーブル１３」が当籤し、「１００／３２７６８」の確率で「テーブル１４」が当籤する。
【０３３０】
＜ＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブル＞
図５８及び図５９に示すＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブルでは、ＡＲＴ中におけるサブ判定役に対して、上乗せ選択の当籤／非当籤と、当籤時に使用されるテーブルとの抽籤値とがそれぞれ対応付けられている。
【０３３１】
図５８及び図５９に示すＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブルにより、例えば、サブ判定役が「強チェ」の場合には、「２１９１３／３２７６８」の確率で抽籤結果が非当籤となり、「３５００／３２７６８」の確率で「テーブル１」が当籤し、「１０００／３２７６８」の確率で「テーブル２」が当籤する。
【０３３２】
＜通常上乗せ選択抽籤テーブル＞
図６０及び図６１に示す通常上乗せ選択抽籤テーブルは、ＡＲＴ中ではない通常時におけるサブ判定役に対して、上乗せ選択の当籤／非当籤と、当籤時に使用されるテーブルとの抽籤値がそれぞれ対応付けられている。
【０３３３】
図６０及び図６１に示す通常上乗せ選択抽籤テーブルにより、例えば、サブ判定役が「弱チェ」の場合には、「３１０９２／３２７６８」の確率で抽籤結果が非当籤となり、「１６００／３２７６８」の確率で「テーブル１」が当籤し、「７０／３２７６８」の確率で「テーブル２」が当籤する。
【０３３４】
＜特殊機能発動抽籤テーブル＞
図６２に示す特殊機能発動抽籤テーブルでは、上乗せ選択当籤時に覗き見発動フラグが「覗き見作動中」である状態で当籤したサブ判定役に対して、特殊機能を発動／非発動と、発動時の特殊機能の種類との抽籤値がそれぞれ対応付けられている。
【０３３５】
ここで、特殊機能とは、上乗せ選択時に、液晶表示装置１１に表示された要素のうち少なくとも１つの要素に対応付けられたゲーム数が識別できるように表示される「潰し」という機能と、液晶表示装置１１に表示された要素にそれぞれ対応付けられたゲーム数が識別できるように複数の要素が表示される「覗き見」という機能とを含む。
【０３３６】
図６２に示す特殊機能発動抽籤テーブルにより、例えば、サブ判定役が「ベル」の場合には、「３２７／３２７６８」の確率で「覗き見」が当籤し、サブ判定役が「強ベル」の場合には、「８１９２／３２７６８」の確率で「潰し」が当籤する。

【０３３７】
＜潰し個数抽籤テーブル＞
図６３に示す潰し個数抽籤テーブルは、特殊機能として「潰し」が発動したときに参照され、液晶表示装置１１に表示される要素数に対して、ゲーム数が識別できる要素の個数が対応付けられている。
【０３３８】
図６３に示す潰し個数抽籤テーブルにより、例えば、液晶表示装置１１に表示される要素数が５である場合、すなわち、「０ゲーム」が対応付けられた要素が１０個あるテーブルが当籤した場合には、「２０７６８／３２７６８」の確率で１つの要素に対応付けられたゲーム数が識別できるように表示され、「８０００／３２７６８」の確率で２つの要素に対応付けられたゲーム数が識別できるように表示され、「４０００／３２７６８」の確率で３つの要素に対応付けられたゲーム数が識別できるように表示される。
【０３３９】
＜上乗せ選択継続率抽籤テーブル＞
図６４及び図６５に示す上乗せ選択継続率抽籤テーブルは、図５７に示したＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤テーブル、図５８及び図５９に示したＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブル、又は、図６０及び図６１に示した通常上乗せ選択抽籤テーブルに基づいて当籤したテーブル（以下、単に「ベーステーブル」という）に対して、上乗せ選択の継続率の抽籤値が対応付けられている。
【０３４０】
図６４及び図６５に示す上乗せ選択継続率抽籤テーブルにより、例えば、ベーステーブルが「テーブル１１」の場合には、「２４９０３／３２７６８」の確率で「継続率１％」が当籤し、「６０００／３２７６８」の確率で「継続率３３％」が当籤し、「１５００／３２７６８」の確率で「継続率５０％」が当籤し、「３００／３２７６８」の確率で「継続率６６％」が当籤し、「６０／３２７６８」の確率で「継続率８０％」が当籤し、「５／３２７６８」の確率で「継続率９０％」が当籤する。
【０３４１】
＜上乗せ選択継続状態抽籤テーブル＞
図６６に示す上乗せ選択継続状態抽籤テーブルは、図６４及び図６５に示す上乗せ選択継続率抽籤テーブルに基づいて決定された継続率ごとに、サブ判定役に対して、上乗せ選択の継続／非継続と、継続時の継続状態との抽籤値が対応付けられている。
【０３４２】
図６６に示す上乗せ選択継続状態抽籤テーブルにより、例えば、「継続率９０％」において、サブ判定役が「ベル」の場合には、「３４６７／３２７６８」の確率で抽籤結果が非継続になり、「１６１００／３２７６８」の確率で「継続Ａ」が当籤し、「３００／３２７６８」の確率で「継続Ｂ」が当籤し、「１２６００／３２７６８」の確率で「継続Ｄ」が当籤し、「３００／３２７６８」の確率で「継続Ｅ」が当籤し、「１／３２７６８」の確率で「継続Ｆ」が当籤する。
【０３４３】
＜上乗せ選択配当抽籤テーブル＞
図６７に示す上乗せ選択配当抽籤テーブルは、継続状態、すなわち、「継続Ａ」ないし「継続Ｆ」ごとに、ベーステーブルに対して、上乗せ選択の継続／非継続と、継続時に使用されるテーブルとの抽籤値がそれぞれ対応付けられている。なお、図６７においては、「継続Ａ」の上乗せ選択配当抽籤テーブルのみが図示され、他の継続状態の上乗せ選択配当抽籤テーブルについては、図示が省略されている。
【０３４４】
図６７に示す上乗せ選択配当抽籤テーブルにより、例えば、「継続Ａ」において、ベーステーブルが「１」の場合には、「２００００／３２７６８」の確率で「テーブル１」が当籤し、「５０００／３２７６８」の確率で「テーブル２」が当籤し、「２０００／３２７６８」の確率で「テーブル３」が当籤し、「５４３／３２７６８」の確率で「テーブル

１０」が当籤し、「１５０／３２７６８」の確率で「テーブル１１」が当籤する。
【０３４５】
＜上乗せ遊技抽籤テーブル＞
図６８に示す上乗せ遊技抽籤テーブルは、上乗せ遊技中のサブ判定役に対して、上乗せ遊技のストックの当籤／非当籤の抽籤値が対応付けられている。図６８に示す上乗せ遊技抽籤テーブルにより、例えば、サブ判定役が「弱チェ」の場合には、「３２６０５／３２７６８」の確率で上乗せ遊技のストックに非当籤となり、「１６３／３２７６８」の確率で上乗せ遊技のストックに当籤する。
【０３４６】
＜ＡＲＴ直当り抽籤テーブル＞
図６９に示すＡＲＴ直当り抽籤テーブルは、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中でないときに参照され、設定値ごとに、サブ判定役に対して、ＡＲＴのはずれ／当りの抽籤値が対応付けられている。
【０３４７】
図６９に示すＡＲＴ直当り抽籤テーブルにより、例えば、「設定６」におけるサブ判定役が「強チェ」の場合には、「３２６４０／３２７６８」の確率でＡＲＴに「はずれ」となる、「１２８／３２７６８」の確率でＡＲＴに「当り」となる。
【０３４８】
＜ＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤テーブル＞
図７０に示すＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤テーブルは、上乗せ遊技のストックの当籤／非当籤の抽籤値がそれぞれ規定されている。図７０に示すＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤テーブルにより、「３００６８／３２７６８」の確率で上乗せ遊技のストックに非当籤となり、「２７００／３２７６８」の確率で上乗せ遊技のストックに当籤する。
【０３４９】
＜ステップアップシーケンステーブル＞
図７１に示すステップアップシーケンステーブルは、メインＣＰＵ９３においてロックを行うことが決定され、かつ、サブＣＰＵ１０２において演出内容としてステップアップ演出が決定された場合に、サブＣＰＵ１０２により参照される。ステップアップシーケンステーブルでは、ロック番号に対して、液晶演出番号及びシャッタ動作データを含む演出データのシーケンスが対応付けられている。なお、図７１の備考欄は、説明の便宜上、設けたもので、ステップアップシーケンステーブルに含まれるものではない。
【０３５０】
図７１に示すステップアップシーケンステーブルにおいて、液晶演出は、液晶表示装置１１により行われる液晶演出の種別をそれぞれ表している。本実施の形態では、液晶演出として、「演出１」～「演出６」の各演出があり、それぞれ異なる演出内容となっている。
【０３５１】
また、シャッタ動作データは、後述するシャッタ動作シーケンステーブルの種別をそれぞれ表している。本実施の形態では、シャッタ動作データとして、「Ｙ１」～「Ｙ８」で特定されるシャッタ動作データがあり、これらシャッタ動作データＹ１～Ｙ８は、後述の図７２～図７９のシャッタ動作シーケンステーブルに対応している。ステップアップシーケンステーブルにおいては、ロック番号に応じたシャッタ動作データが所定のタイミングで割り当てられている。
【０３５２】
ここで、シャッタ動作データＹ１は、露出位置（図８に示す位置）にあるシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を遮蔽位置（図９に示す位置）に下降させる動作（昇降０％→昇降１００％）、すなわちシャッタを閉じる動作を行うためのシャッタ動作シーケンステーブル（図７２参照）に対応するデータである。
【０３５３】
また、シャッタ動作データＹ２は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を遮

蔽位置（図９に示す位置）で振動させる動作（昇降１００％位置で振動）を行うためのシャッタ動作シーケンステーブル（図７３参照）に対応するデータである。

【０３５４】

また、シャッタ動作データＹ３は、遮蔽位置（図９に示す位置）にあるシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を露出位置（図８に示す位置）に上昇させる動作（昇降１００％→昇降０％）、すなわちシャッタを開ける動作を行うためのシャッタ動作シーケンステーブル（図７４参照）に対応するデータである。

【０３５５】

また、シャッタ動作データＹ４は、シャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を露出位置（図８に示す位置）で振動させる動作（昇降０％位置で振動）を行うためのシャッタ動作シーケンステーブル（図７５参照）に対応するデータである。

【０３５６】

また、シャッタ動作データＹ５は、遮蔽位置（図９に示す位置）にあるシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を９０°回転させる動作（回転０％→回転５０％）を行うためのシャッタ動作シーケンステーブル（図７６参照）に対応するデータである。

【０３５７】

また、シャッタ動作データＹ６は、露出位置（図８に示す位置）で半開状態（回転５０％）にあるシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を振動させる動作（回転５０％位置で振動）を行うためのシャッタ動作シーケンステーブル（図７７参照）に対応するデータである。

【０３５８】

また、シャッタ動作データＹ７は、遮蔽位置（図９に示す位置）で半開状態（回転５０％）又は反転させた状態（回転１００％）にあるシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を反転前の状態（回転０％）に戻す動作（回転５０％又は回転１００％→回転０％）を行うためのシャッタ動作シーケンステーブル（図７８参照）に対応するデータである。

【０３５９】

また、シャッタ動作データＹ８は、遮蔽位置（図９に示す位置）で反転前の状態（回転０％）又は半開状態（回転５０％）にあるシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４を反転させた状態（回転１００％）まで回転させる動作（回転０％又は回転５０％→回転１００％）を行うためのシャッタ動作シーケンステーブル（図７８参照）に対応するデータである。

【０３６０】

また、ＬＥＤは、上部外装部材７ａに形成された一対の目７０１を点灯させるＬＥＤ（図７１では単に「目」と表記）、及びシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４に光を照射する光照射装置４００のＬＥＤ４０１，４０２，４０３，４０４（図７１では単に「シャッタ」と表記）の発光パターン及び点灯パターンを示している。

【０３６１】

例えば、「目」の発光パターンには、「白」、「青」、「赤」、「虹」のいずれかの色に点灯する場合と、消灯する場合とがある。また、「シャッタ」の点灯パターンには、点灯と消灯とがある。

【０３６２】

また、カウントは、サブＣＰＵ１０２がメインＣＰＵ９３から無操作コマンドを受信するのに必要な時間（本実施の形態では、「約１７ｍｓ」）を１カウントとして、何カウント目に各種動作（例えば、液晶演出、シャッタ動作、ＬＥＤに係る動作）を実行又は終了させるかを規定した、ステップカウンタの値を示している。

【０３６３】

サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンドを受信するたびに「１」加算される無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウンタの値以上となったことを条件に上述の各種動作を実行又は終了させる。

【０３６４】
例えば、ロック番号１が決定されると、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド受信カウンタの値が「１２４」となるまで、「演出１」に係る液晶演出と、シャッタ動作データＹ４に係るシャッタ動作と、「目」を白色で発光させ、かつ「シャッタ」を点灯させる動作とを行う。なお、備考に記載した「時間（ｍｓ）」は、これら動作のおおよその継続時間（＝約１７ｍｓ×１２４カウント）である。
【０３６５】
また、トリガは、本実施の形態では「０」、「１」、「２」が規定されている。トリガが「０」は、「なし」、「１」は、無操作コマンド入力情報として「ＭＡＸベットボタン１４の押下」を受信したときは、無操作コマンド受信カウンタの値が規定されたステップカウンタの値以上でなくともステップアップシーケンステーブルを更新、すなわち次動作に移行することを規定したものである。
【０３６６】
また、「２」は、無操作コマンド受信カウンタの値が規定されたステップカウンタの値以上となったときにステップアップシーケンステーブルをトリガ「１」の設定位置に変更（トリガ「１」にループ）することを規定したものである。なお、トリガ「１」へのループの終了は、サブＣＰＵ１０２が実行するプログラムに依存する。
【０３６７】
＜シャッタ動作シーケンステーブル＞
図７２～図７９の各シャッタ動作シーケンステーブルにおいては、ステップ番号の順に規定のパルス幅及びパルス数で各モータ（シャッタ昇降用の左右の昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂ、シャッタ回転用の回転モータ２３１）のモータ制御方向が規定されている。
【０３６８】
図７２～図７９において、「昇降左」は、昇降モータ２４０Ａのモータ制御方向を示し、「昇降右」は、昇降モータ２４０Ｂのモータ制御方向を示し、「回転」は、回転モータ２３１のモータ制御方向を示している。
【０３６９】
ここで、各シャッタ動作シーケンステーブルにおけるパルス幅は、ＯＮ又はＯＦＦ波形の片側の時間を表しており、また本実施の形態のパルスのデューティ比は１：１である。したがって、各シャッタ動作シーケンステーブルにおける「１パルス」は、パルス幅×２（ｍｓ）となる。
【０３７０】
例えば、あるステップにおいて、パルス幅５ｍｓでパルス数が５と規定されている場合には、当該ステップの処理時間は、５ｍｓ×２×５＝５０ｍｓとなる。ただし、後述するモータのホールド時は、ＯＦＦ波形のみとなるので、規定されているパルス幅が１パルスとなる。
【０３７１】
また、モータ制御方向の欄における「Ｎｏｎ」は、データが登録されていないことを表している。このため、モータ制御方向の欄において「Ｎｏｎ」と記載されたモータは、制御対象外のモータとなる。なお、モータ制御方向の欄における「Ｎｏｎ」は便宜上の表記であり、０ｘｆｆｆｆ（「０ｘ」は１６進数の識別記号）又は－１の値が「Ｎｏｎ」に定義されている。
【０３７２】
また、モータ制御方向の欄における「Ｈ」は、モータを励磁なしでホールドすることを表している。例えば、パルス幅が２０ｍｓでパルス数が１の場合は、モータを励磁なしで２０ｍｓホールドすることを示している。なお、モータ制御方向の欄における「Ｈ」は便宜上の表記であり、０ｘ８ｆｆｆ（「０ｘ」は１６進数の識別記号）の値が「Ｈ」に定義されている。
【０３７３】
なお、シャッタ昇降用の左右の昇降モータ２４０は、互いの取り付け向きの関係から逆

位相で励磁されるため、同ステップにおいて「＋－」、「－＋」の組合せでそれぞれ駆動される。

【０３７４】

図７２は、シャッタ動作データＹ１に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示している。図７２に示すように、シャッタ動作データＹ１に対応するシャッタ動作シーケンステーブルは、シャッタを閉じる動作シーケンスを規定している。

【０３７５】

ここで、ステップ番号「３」では、特殊条件の欄における、下降センサ２７１（図６参照）によりシャッタが下降したことが検知されたことを条件に、ステップ番号「４」のステップに進むため特殊な処理（図１０６におけるＳ４２６、Ｓ４２７、Ｓ４３１～Ｓ４３３に相当する処理）が介在することを表している。なお、特殊条件の欄における特殊処理は、後述する図７４、図７８、図７９及び図８１においても同様である。

【０３７６】

なお、ここで規定されているパルス数「３００」は、モータ保護のために規定された、１ステップにおけるモータの最大励磁回数である。したがって、パルス数「３００」を超えても、下降センサ２７１（図６参照）によりシャッタが下降したことが検知されない場合には、昇降モータ２４０Ａ又は２４０Ｂに異常が発生したものとして処理されるようになっている。具体的には、次の電断復帰（一度、パチスロ機１の電源がＯＦＦされた後、電源がＯＮされる）までシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の可動が停止される。

【０３７７】

図７３は、シャッタ動作データＹ２に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示している。図７３に示すように、シャッタ動作データＹ２に対応するシャッタ動作シーケンステーブルは、シャッタを昇降１００％位置で振動させる動作シーケンスを規定している。

【０３７８】

この図７３に示す動作シーケンスが実行されることで、シャッタが閉じた状態で振動（ブラインド振動）することとなる。このとき、シャッタは、半開状態にもされない（ブラインド閉）。

【０３７９】

図７４は、シャッタ動作データＹ３に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示している。図７４に示すように、シャッタ動作データＹ３に対応するシャッタ動作シーケンステーブルは、シャッタを開ける動作シーケンスを規定している。

【０３８０】

ここで、ステップ番号「２」では、原点センサ２７０（図６参照）によりシャッタが原点にあることが検知されたことを条件に、ステップ番号「３」のステップに進むようになっている。

【０３８１】

なお、本動作シーケンスにおいても、図７２に示す動作シーケンスと同様、パルス数「３００」を超えても原点センサ２７０（図６参照）によりシャッタが原点にあることが検知されない場合には、昇降モータ２４０Ａ又は２４０Ｂに異常が発生したものとして処理されるようになっている。具体的には、次の電断復帰（一度、パチスロ機１の電源がＯＦＦされた後、電源がＯＮされる）までシャッタ部材２０１，２０２，２０３，２０４の可動が停止される。

【０３８２】

図７５は、シャッタ動作データＹ４に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示している。図７５に示すように、シャッタ動作データＹ４に対応するシャッタ動作シーケンステーブルは、シャッタを昇降０％位置で振動させる動作シーケンスを規定している。

【０３８３】

この図７５に示す動作シーケンスが実行されることで、シャッタが開けられた状態で振

動（昇降振動）することとなる。

【０３８４】

図７６は、シャッタ動作データＹ５に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示している。図７６に示すように、シャッタ動作データＹ５に対応するシャッタ動作シーケンステーブルは、反転も半開もしていないシャッタを９０°回転させる（回転０％→回転５０％）動作シーケンスを規定しており、後述する第１上乗せ選択中抽籤処理のステップＳ９２２（図１４４参照）において、覗き見発動フラグに「覗き見あり」がセットされた場合に、覗き見を開始する際に対応するデータでもある。

【０３８５】

この図７６に示す動作シーケンスが実行されることで、シャッタが閉じた状態で半開状態にされる（ブラインド開）こととなる。

【０３８６】

図７７は、シャッタ動作データＹ６に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示している。図７７に示すように、シャッタ動作データＹ６に対応するシャッタ動作シーケンステーブルは、シャッタを半開状態（回転５０％）で振動させる動作シーケンスを規定している。

【０３８７】

この図７７に示す動作シーケンスが実行されることで、シャッタが閉じ、かつ半開状態で振動（ブラインド振動）することとなる。

【０３８８】

図７８は、シャッタ動作データＹ７に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示している。図７８に示すように、シャッタ動作データＹ７に対応するシャッタ動作シーケンステーブルは、半開状態（回転５０％）又は反転させた状態（回転１００％）にあるシャッタを反転前の状態（回転０％）に戻す動作シーケンスを規定しており、後述する第１上乗せ選択中抽籤処理のステップＳ９２２（図１４４参照）において、覗き見発動フラグに「覗き見あり」がセットされた場合に、覗き見状態を終了するためのデータである。

【０３８９】

ここで、ステップ番号「２」では、回転センサ２７２（図６参照）によりシャッタが回転原点にあることが検知されたことを条件に、ステップ番号「３」のステップに進むようになっている。なお、本動作シーケンスにおいても、図７２に示す動作シーケンスと同様、パルス数「３００」を超えても回転センサ２７２（図６参照）によりシャッタが回転原点にあることが検知されない場合には、回転モータ２３１に異常が発生したものとして処理されるようになっている。具体的には、次の電断復帰（一度、パチスロ機１の電源がＯＦＦされた後、電源がＯＮされる）まで回転機構２３０の可動が停止される。

【０３９０】

図７９は、シャッタ動作データＹ８に対応するシャッタ動作シーケンステーブルを示している。図７９に示すように、シャッタ動作データＹ８に対応するシャッタ動作シーケンステーブルは、反転前の状態（回転０％）又は半開状態（回転５０％）にあるシャッタを反転させる（回転１００％）動作シーケンスを規定している。

【０３９１】

ここで、ステップ番号「２」では、回転センサ２７２（図６参照）によりシャッタが反転した状態にあることが検知されたことを条件に、ステップ番号「３」のステップに進むようになっている。

【０３９２】

なお、本動作シーケンスにおいても、図７２に示す動作シーケンスと同様、パルス数「３００」を超えても回転センサ２７２（図６参照）によりシャッタが反転した状態にあることが検知されない場合には、回転モータ２３１に異常が発生したものとして処理されるようになっている。具体的には、次の電断復帰（一度、パチスロ機１の電源がＯＦＦされた後、電源がＯＮされる）まで回転機構２３０の可動が停止される。

【０３９３】

＜シャッタ動作組合せ判定テーブル＞

図８０に示すシャッタ動作組合せ判定テーブルは、前回実行されたシャッタ動作と、今回実行するシャッタ動作とに基づき、シャッタの動作保護を目的としてシャッタの動作シーケンスの再構築を行うためのテーブルである。なお、シャッタ動作組合せ判定テーブルは、シャッタの動作の整合性を確保するための役物動作整合性テーブルにあたる。また、シャッタ動作組合せ判定テーブルは、シャッタの動作の整合性の判定結果に基づいた複数のシャッタ動作演出（役物演出）を登録可能に構成されている。

【０３９４】

シャッタが間違った動作シーケンスの組合せで動作されると、本来意図していなかった動作が行われる可能性があり、シャッタが動かなくなる可能性がある。例えば、シャッタが反転した状態でシャッタの上昇動作が行われると、昇降ユニット２０６等の破損や昇降モータ２４０の焼き付き等が発生したり、劣化の原因となったりしてしまう。

【０３９５】

本実施の形態では、動作の組合せにおいてシャッタ装置２００の動作を阻害する（誤った）動作シーケンスの組合せとなった場合には、シャッタ動作組合せ判定テーブルを用いて動作シーケンスの再構築を行うことで、無理のない動作をシャッタに課すことができ、上述のような不具合を防止することができる。

【０３９６】

図８１は、前回シャッタ動作データが「Ｙ６」で今回シャッタ動作が「Ｙ４」の組合せとなった場合にシャッタ動作シーケンス格納領域に格納される動作シーケンスの組合せを例示したものである。

【０３９７】

前回シャッタ動作データが「Ｙ６」で今回シャッタ動作が「Ｙ４」の組合せとなったときには、シャッタを昇降５０％位置で振動させた後に昇降０％位置で振動させる組合せとなってしまい、このままシャッタを当該動作シーケンスの組合せで実行することはできない。

【０３９８】

したがって、前回シャッタ動作データが「Ｙ６」で今回シャッタ動作が「Ｙ４」の組合せとなったときには、図８０に示すシャッタ動作組合せ判定テーブルに基づき、シャッタ動作データＹ７、Ｙ３、Ｙ４の順の動作シーケンスの組合せが再構築される。

【０３９９】

このように再構築された動作シーケンスの組合せは、図８１に示すように、シャッタ動作シーケンス格納領域に格納されるようになっている。シャッタ動作シーケンス格納領域は、サブＲＡＭ１０４に割り当てられている。

【０４００】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作シーケンス格納領域に格納された動作シーケンスにしたがって演出をステップ単位で実行する演出実行手段を構成する。また、サブＣＰＵ１０２は、ロック演出が実行されている場合には、無操作コマンドの受信の周期に基づいて、演出の各ステップを実行する。サブＣＰＵ１０２は、演出の各ステップが実行されていることに基づいてシャッタによる演出動作を実行する。

【０４０１】

＜ペナルティ判定用内部当籤役群テーブル＞

図８２に示すペナルティ判定用内部当籤役群テーブルは、サブＣＰＵ１０２によるペナルティ設定時に参照される内部当籤役のグループを表している。なお、ペナルティとは、遊技者にとって不利な状態（例えば、ＡＲＴの抽籤を行わない）を設定することをいう。このように、サブＣＰＵ１０２は、後述するペナルティ設定処理（図１２０参照）においてペナルティ判定用内部当籤役群テーブルを参照することによりペナルティを設定する、不利状態設定手段を構成する。

【０４０２】

ペナルティ判定用内部当籤役群テーブルでは、内部当籤役のグループとして第１当籤役

群～第４当籤役群が規定されている。第１当籤役群は、「はずれ」、「ＭＢ」、「移行なしリプ１」、「移行なしリプ２」、「ＳＢリプ１」、「ＳＢリプ２」及び「ＳＢテンパイ」の各内部当籤役で構成されている。

【０４０３】

第２当籤役群は、「ＲＴ２リプ２ｎｄ」、「ＲＴ２リプ３ｒｄ」、「ＲＴ２Ｋリプ１ｓｔ」、「ＲＴ３リプ２ｎｄ」、「ＲＴ３リプ３ｒｄ」、「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」及び「右３２１正解ベル」の各内部当籤役で構成されている。

【０４０４】

第３当籤役群は、「はずれ」、「ＭＢ」、「移行なしリプ１」、「移行なしリプ２」、「ＳＢリプ１」、「ＳＢリプ２」、「ＳＢテンパイ」、「ＲＴ２リプ２ｎｄ」、「ＲＴ２リプ３ｒｄ」、「ＲＴ２Ｋリプ１ｓｔ」、「ＲＴ３リプ２ｎｄ」、「ＲＴ３リプ３ｒｄ」、「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」及び「右３２１正解ベル」の各内部当籤役で構成されている。

【０４０５】

第４当籤役群は、「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」及び「右３２１正解ベル」の各内部当籤役で構成されている。

【０４０６】

＜エラー管理領域割当テーブル＞

図８３に示すエラー管理領域割当テーブルは、パチスロ機１において、メインＣＰＵ９３又はサブＣＰＵ１０２がエラーを検知した際に、発生したエラーの種別をサブＣＰＵ１０２が特定するときに参照される。サブＣＰＵ１０２は、エラー管理領域割当テーブルを参照することにより発生したエラーの種別を特定し、特定したエラーをサブＲＡＭ１０４のエラー管理領域に格納する。

【０４０７】

エラー管理領域割当テーブルでは、エラーの発生元と当該エラーの種別とが対応付けられている。エラーの発生元としては、「メイン」、「サブ」、「メイン－サブ間」、「サウンド」、「ランプ」及び「シャッタ」とがある。

【０４０８】

ここで、「メイン」には、主制御基板４１（メインＣＰＵ９３）及び主制御基板４１に接続された各種デバイス（ホッパー装置、メダル補助収納庫、セレクタ、リール）に関する各種エラーが割り当てられている。

【０４０９】

例えば、「ＤＯ」は、フロントドア２ｂ（図２参照）が開いていることで発生するドアオープンエラーを示し、「ＥＥ」は、内部当籤役から成立しない図柄の組合せで各リールが停止したことで発生するイリーガルヒットエラーを示している。

【０４１０】

また、「ＨＪ」は、ホッパー装置４３（図３参照）内でメダルが詰まった場合に発生するホッパージャムエラーを示し、「ＨＥ」は、ホッパー装置４３がメダルを払出せなかった場合に発生するホッパーエンプティエラーを示している。

【０４１１】

また、「ＣＲ」は、セレクタ内の上流側及び下流側のメダルセンサ４６（図３参照）が逆の順番にメダルを検出した場合に発生する投入メダル逆行エラーを示し、「ＣＯ」は、メダル補助収納庫スイッチ５７（図３参照）がメダルを介して電気的に導通された場合に発生するメダル満杯エラーを示している。

【０４１２】

また、「ＣＪ」は、メダルセンサ４６がメダルを正常に検出しなかった場合に発生する投入メダル通過チェックエラーを示し、「ＣＥ」は、メダルセンサ４６が一定時間以上に亘ってメダルを検知した場合に発生する投入メダル通過時間エラーを示している。

【０４１３】

また、「サブ」には、副制御基板４２に搭載された各種デバイスに関する各種エラーが

割り当てられている。例えば、「ＧＰＵ異常」は、レンダリングプロセッサ（ＶＤＰ、ＧＰＵ等）１０５に取り付けられている図示しないサーモセンサの検知温度が所定温度（例えば、１００℃）以上となった場合に発生する高熱検知エラーを示している。

【０４１４】

また、「電断異常」は、正常に電断検知処理を行わずにサブＣＰＵ１０２（図５参照）が起動した場合に発生する電断検知エラーを示し、「バックアップ」は、電断復帰時、サブＲＡＭ１０４のバックアップ領域のサム値異常があった場合に発生するバックアップエラーを示している。

【０４１５】

また、「メイン－サブ間」には、メインＣＰＵ９３からサブＣＰＵ１０２に送信されるコマンドデータ（シリアル通信）に関する各種エラーが割り当てられている。例えば、「シーケンス」は、有効コマンドが規定の順序で受信できなかった場合に発生するコマンドシーケンスエラーを示している。

【０４１６】

また、「サム」は、受信コマンドデータのサム値（「ＳＵＭデータ」ともいう）を除く受信コマンドデータのサム演算結果と、受信コマンドデータのサム値とが異なっていた場合に発生するコマンドサムエラーを示し、「コマンド」は、メインＣＰＵ９３が送信する各種コマンド（例えば、スタートコマンド、リール停止コマンド、無操作コマンド等）に対応した、受信コマンドが「０１Ｈ」～「１０Ｈ」（０１Ｈ及び１０Ｈの「Ｈ」は１６進数の意味であり、例えば１０Ｈは１０進数では「１６」を表す）以外の場合に発生するコマンドエラーを示している。なお、本実施の形態では、サム値の計算は加算により求められているが、これに限らず、減算や排他的論理和による計算で求めてもよい。

【０４１７】

さらに、「受信異常」は、メインＣＰＵ９３からの受信データに物理層エラーがあった場合（パリティ、フレミング、オーバーラン）に発生するメイン－サブ間受信エラーと、サブＣＰＵ－サウンドＩＣ間の通信に異常があった場合に発生するサウンドＩＣ間受信エラーと、サブＣＰＵ－ＬＥＤ基板間の通信に異常があった場合に発生するＬＥＤ基板間受信エラーと、を含む。

【０４１８】

また、「サウンド」には、サウンドＩ／Ｏ基板７１（図３参照）に搭載された各種デバイス（サウンドＩＣ、アンプ）に関する各種エラーとして、「無通信」と「受信異常」とが割り当てられている。

【０４１９】

また、「ランプ」には、ＬＥＤ基板７２（図３参照）に搭載されたデバイス（Ｉ２Ｃ通信ＩＣ）に関する各種エラーとして、「無通信」と「受信異常」とが割り当てられている。

【０４２０】

また、「シャッタ」には、シャッタ制御基板７８（図３参照）に接続された各種センサ（原点センサ２７０、下降センサ２７１及び回転センサ２７２）に関する各種エラーが割り当てられている。

【０４２１】

例えば、「回転」は、シャッタ動作データＹ７、Ｙ８に示す動作シーケンスに従ってシャッタを回転させる際に、パルス数「３００」を超えても回転センサ２７２（図６参照）によりシャッタが回転原点にあること、又はシャッタが反転した状態にあることが検知されない場合に発生する回転モータ２３１の動作の異常を示している。

【０４２２】

また、「右（下）」は、シャッタ動作データＹ１に示す動作シーケンスに従ってシャッタを閉じる際に、パルス数「３００」を超えても下降センサ２７１（図６参照）によりシャッタが下降したことが検知されない場合に発生する昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂの動作の異常を示している。

【０４２３】
また、「左（上）」は、シャッタ動作データＹ３に示す動作シーケンスに従ってシャッタを開ける際に、パルス数「３００」を超えても原点センサ２７０（図６参照）によりシャッタが原点にあることが検知されない場合に発生する昇降モータ２４０Ａ、２４０Ｂの動作の異常を示している。
【０４２４】
なお、サブＲＡＭ１０４のエラー管理領域に上述した各種のエラー要因の少なくともいずれかがセットされた場合には、エラー画面が図１６６に示す表示例のように液晶表示装置１１に表示される。
【０４２５】
エラー画面においては、メインＣＰＵ９３で検知されたエラーに対して、発生中のエラーを分かりやすくするため、略号（例えば、図１６６中、中段付近に四角で囲まれた「ＣＥ」～「ＤＯ」）が強調表示される。これにより、いずれのエラーが発生中であるかが外部から容易に認識できる。
【０４２６】
［主制御処理］
主制御基板４１のメインＣＰＵ９３は、図８４～図１００に示すフローチャートにしたがって各種処理を実行する。
【０４２７】
＜メイン制御処理＞
図８４は、メイン制御処理を示すフローチャートである。なお、以下に説明するメイン制御処理は、パチスロ機１に電源が投入されたときにスタートする。
【０４２８】
最初に、パチスロ機１に電源が投入されると、メインＣＰＵ９３は、図８５に示す電源投入時処理を実行する（Ｓ１０）。この電源投入時処理では、バックアップが正常であるか、設定変更が適切に行われたかなどが判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。
【０４２９】
次に、メインＣＰＵ９３は、一遊技（１単位遊技）終了時の初期化処理を実行する（Ｓ１１）。この初期化処理では、例えば、一遊技終了時に初期化するように予め指定された格納領域が初期化される。この初期化処理によって、メインＲＡＭ９５の内部当籤役格納領域及び表示役格納領域などに格納されたデータがクリアされる。
【０４３０】
次に、メインＣＰＵ９３は、図８６に示すメダル受付・スタートチェック処理を実行する（Ｓ１２）。このメダル受付・スタートチェック処理では、遊技者により投入されたメダルを検出する処理、及び開始操作を検出する処理が実行される。
【０４３１】
次に、メインＣＰＵ９３は、３つの乱数値（乱数値１～３）を抽出し、メインＲＡＭ９５に割り当てられた乱数値格納領域に格納する（Ｓ１３）。ここで、乱数値１は、内部抽籤処理のために使用される値で、本実施の形態においては、０～６５５３５の中から抽出される。
【０４３２】
また、乱数値２、３は、その他の抽籤処理のために使用される値で、本実施の形態においては、それぞれ０～６５５３５及び０～２５５の中から抽出される。なお、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１３で乱数値２、３を常に抽出する必要はなく、各乱数値２、３を使用が生じた場合にのみ抽出するようにしてもよい。
【０４３３】
次に、メインＣＰＵ９３は、図８８に示す内部抽籤処理を実行する（Ｓ１４）。この内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ９３は、内部当籤役決定手段を構成する。
【０４３４】

次に、メインＣＰＵ９３は、図８９に示す特殊カウンタ処理を実行する（Ｓ１５）。この特殊カウンタ処理では、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴ遊技状態の遊技数の基準値、すなわち、ＡＲＴのゲーム数を加算するか否かを抽籤により決定するとともに、ＡＲＴ遊技状態のゲーム数を加算すると決定した場合には、その加算数の基準値を決定する。

【０４３５】

次に、メインＣＰＵ９３は、図９０に示すリール停止初期設定処理を実行する（Ｓ１６）。このリール停止初期設定処理により、内部抽籤処理の結果（内部当籤役）に基づいて、リールの停止制御に関する各情報（例えば、停止テーブル番号等）がメインＲＡＭ９５の該当領域に格納される。

【０４３６】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信するスタートコマンドデータを生成し、生成したスタートコマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ１７）。

【０４３７】

スタートコマンドデータは、例えば、遊技状態フラグの種別、内部当籤役の種別及び演出用の演出番号、特殊カウンタ等を表す。

【０４３８】

次に、メインＣＰＵ９３は、ウェイト処理を実行する（Ｓ１８）。このウェイト処理では、前回の遊技開始（前回の単位遊技の開始）から所定時間を経過しているか否かが判断され、所定時間を経過していないと判断された場合には、所定時間を経過するまで待機して待ち時間が消化される。このウェイト処理における所定時間、すなわちウェイト時間は、例えば、前回の単位遊技の開始から４．１秒に設定される。

【０４３９】

次に、メインＣＰＵ９３は、投入されたメダルの枚数に応じて、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させるリール回転開始処理を実行する（Ｓ１９）。このリール回転開始処理に伴って、作動ストップボタン格納領域（図５０参照）に「００００１１１」が格納される。

【０４４０】

また、リール回転開始処理は、図９７に示す割込処理によって実行される。この割込処理は、一定の周期（１．１１７２ｍｓ）で実行される処理である。この割込処理によって、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動が制御され、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が開始する。

【０４４１】

その後、この割込処理によって、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動が制御され、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が定速に達するまで加速される。さらに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が定速に達すると、この割込処理によって、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動が制御され、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが定速で回転するように維持される。

【０４４２】

なお、メインＣＰＵ９３は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの少なくとも１つを変則的に駆動させるリール演出をロック演出中に実行する場合には、リール回転開始処理において、リール演出を実行する。

【０４４３】

このように、メインＣＰＵ９３は、後述するロック番号が「１」～「６」のいずれかを選択した特定条件が成立したことを条件に、所定の期間リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのロック演出を実行するロック実行手段を構成する。

【０４４４】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信するリール回転開始コマンドデータを生成し、生成したリール回転開始コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ２０）。

【０４４５】
このリール回転開始コマンドデータを受信することにより、副制御基板４２は、リール回転開始を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。
【０４４６】
次に、メインＣＰＵ９３は、引込優先順位格納処理を実行する（Ｓ２１）。この引込優先順位格納処理では、図９２に示す引込優先順位テーブル選択処理が実行され、回転しているリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全ての図柄の引込優先順位が決定される。すなわち、引込優先順位格納処理では、内部当籤役に基づいて、回転中の各リールの図柄位置ごとに、停止情報が図５２に示す引込優先順位データ格納領域に格納される。
【０４４７】
例えば、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの各図柄に対して、該当図柄が停止許可の場合には、優先順位テーブルに基づいてその引込優先順位データが引込優先順位データ格納領域に格納され、停止不許可の場合（例えば、内部当籤していない役が入賞してしまう場合等）には、引込優先順位データ格納領域に停止禁止を表すデータが格納される。
【０４４８】
次に、メインＣＰＵ９３は、図９４に示すリール停止制御処理を実行する（Ｓ２２）。この処理によって、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止制御が行われる。次に、メインＣＰＵ９３は、入賞検索処理を実行する（Ｓ２３）。
【０４４９】
この入賞検索処理では、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止し、遊技者が最後に停止したリールに対応したストップボタンの押下状態が解除された後に、有効化された入賞ラインに表示された図柄組合せと図柄組合せテーブルとが照合されて、入賞ラインに表示された図柄組合せが判断される。
【０４５０】
また、入賞ラインに表示された図柄組合せが判断される際、内部当籤役と図柄の組合せが照合され、内部当籤役に対応した図柄の組合せで図柄が入賞ラインに表示可能か否かを判断し、内部当籤役に対応しない図柄組合せが入賞ラインに表示された場合、メインＣＰＵ９３はイリーガルヒットエラーと判断する。
【０４５１】
そして、エラー発生と判断された場合には、メインＣＰＵ９３は、発生したエラーをメインＲＡＭ９５に割り当てられたエラー格納領域にセットし、エラーが発生したことをサブＣＰＵ１０２に通知するために、エラーコマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。
【０４５２】
具体的には、図柄コード格納領域（図４７参照）に格納されたデータと、図柄組合せテーブル（図１６及び図１７参照）のデータとが照合され、その照合結果が表示役格納領域に格納される。
【０４５３】
より具体的には、図柄コード格納領域のデータが表示役格納領域にそのまま複写される。その際に、図柄組合せテーブルが参照されて、払出枚数が求められる。この入賞検索処理によって、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止したことで表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒに表示される図柄の組合せが特定される。
【０４５４】
次に、メインＣＰＵ９３は、図１３に示したＲＴ遊技状態移行遷移図に示された遷移にしたがって、入賞ラインに表示された図柄組合せに応じたＲＴ遊技状態の移行を行うＲＴ移行処理を実行する（Ｓ２４）。
【０４５５】
次に、メインＣＰＵ９３は、入賞検索処理の結果に基づいて、表示された図柄組合せに応じたメダル枚数の払出を実行する（Ｓ２５）。このメダル払出処理に伴って、払出枚数

カウンタに基づいて、ホッパー装置４３の制御やクレジット枚数の更新が行われる。
【０４５６】
また、メダル払出処理では、ホッパー装置４３の払出を実行する際に、ホッパー装置４３の払出動作を監視している。具体的には、メインＣＰＵ９３は、払出されるメダル枚数を１枚単位でホッパー装置４３に払出制御指令した場合に、ホッパー装置４３内の払出メダル検知用センサ（不図示）で、払出メダルを検知できなかった場合に、ホッパー装置４３内に払出用メダルがない状態である、ホッパーエンプティエラーと判断し、払出メダルは検知したが、メダルを検知した状態が一定時間（例えば、５００ｍｓ）経過した場合には、ホッパージャムエラーと判断する。
【０４５７】
そして、エラー発生と判断された場合には、メインＣＰＵ９３は、発生したエラーをメインＲＡＭ９５に割り当てられたエラー格納領域にセットし、エラーが発生したことをサブＣＰＵ１０２に通知するために、エラーコマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。
【０４５８】
そして、エラーコマンド送信処理が実行された後、ホッパー装置４３で発生したエラーの原因が解除（例えば、ホッパーエンプティエラーならば、ホッパー装置４３に払出用メダルが補給）されるまで、遊技の進行が中断（例えば、７セグ表示器４８に発生したエラーコードを表示するとともに、サブＣＰＵ１０２は、液晶表示装置１１にエラー発生中であるエラー画面を表示する）されることになる。
【０４５９】
さらに、ホッパー装置４３のエラーの原因が解除されることにより、メインＲＡＭ９５のエラー格納領域にセットされたエラーが解除され、エラーが解除されたことをサブＣＰＵ１０２に通知するために、エラーコマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するエラーコマンド送信処理が実行される（不図示）。エラーコマンドデータは、例えばエラー格納領域にセットされたエラーの解除状態が通信データ格納領域に格納され、遊技は再開される。
【０４６０】
次に、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信する入賞作動コマンドデータを生成し、生成した入賞作動コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ２６）。入賞作動コマンドデータは、例えば、表示役の種別、及びメダルの払出枚数等を表す。
【０４６１】
次に、メインＣＰＵ９３は、図９５に示すボーナス終了チェック処理を実行する（Ｓ２７）。このボーナス終了チェック処理によって、ＣＢ又はＭＢの終了条件を満たした場合にＣＢ又はＭＢの作動をそれぞれ終了する処理が実行される。
【０４６２】
次に、メインＣＰＵ９３は、図９６に示すボーナス作動チェック処理を実行する（Ｓ２８）。このボーナス作動チェック処理によって、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒにより表示された図柄の組合せに基づいてＣＢ又はＭＢの作動を行う処理が実行される。メインＣＰＵ９３は、ステップＳ２８の処理を実行した後、ステップＳ１１の処理を実行する。
【０４６３】
＜電源投入時処理＞
図８５は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ１０において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
【０４６４】
まず、メインＣＰＵ９３は、バックアップが正常であるか否かを判断する（Ｓ３０）。この判断処理では、チェックサム値を用いた誤り検出により、バックアップが正常であるか否かが判断される。
【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

この設定変更時の初期化処理では、例えば、メインＲＡＭ９５の内部当籤役格納領域及び表示役格納領域に格納されているデータがクリアされるとともに、設定値がクリアされる。

【０４７０】

次に、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（Ｓ３４）。初期化コマンドデータは、例えば、設定値変更の有無、及び設定値等を表す。

【０４７１】

次に、メインＣＰＵ９３は、設定値変更処理を実行する（Ｓ３５）。この設定値変更処理では、例えば、リセットスイッチの操作結果に応じて、設定値が１～６のうちから選択され、スタートレバー１６が操作されたときに選択されていた設定値が確定される。

【０４７２】

次に、メインＣＰＵ９３は、設定変更スイッチがオン状態であるか否かを判断し（Ｓ３６）、オン状態でない判断結果が得られるまでステップＳ３６の処理を繰り返し実行する。

【０４７３】

ここで、設定変更スイッチがオン状態ではない判断結果が得られた場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納し（Ｓ３７）、電源投入時処理を終了する。

【０４７４】

ステップＳ３２において、メインＣＰＵ９３は、設定変更スイッチがオンでないと判断した場合には（ＮＯ）、バックアップが正常であるか否かを判断する（Ｓ３８）。ここで、バックアップが正常でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、電源投入時エラー処理を実行する（Ｓ３９）。

【０４７５】

電源投入時エラー処理において、メインＣＰＵ９３は、バックアップが正常ではないことをエラー表示等によって表示する。なお、メインＣＰＵ９３は、バックアップが正常でないエラー（バックアップエラー）の状態では、打止解除スイッチ又はリセットスイッチの操作によっては、エラー状態を解除しないようになっており、新たに設定変更が行われ

た場合にのみ、エラー状態を解除するようになっている。
【０４７６】
ステップＳ３８において、バックアップが正常であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、メインＲＡＭ９５に格納されているバックアップデータに基づいて、パチスロ機１の状態を電源断前の状態に復帰させ（Ｓ４０）、電源投入時処理を終了する。
【０４７７】
＜メダル受付・スタートチェック処理＞
図８６は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ１２において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
【０４７８】
まず、メインＣＰＵ９３は、自動投入要求があるか否かを判断する（Ｓ５０）。前回の単位遊技でリプレイ役に入賞した場合には、今回の単位遊技では、自動的にメダルが投入される。すなわち、ステップＳ５０の判断処理では、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞したか否かを判断すればよい。
【０４７９】
ステップＳ５０において、メインＣＰＵ９３は、自動投入要求があると判断した場合には（ＹＥＳ）、図８７に示す自動投入処理を実行する（Ｓ５１）。自動投入処理では、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルが自動投入される。
【０４８０】
続いて、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するメダル投入コマンド送信処理を実行する（Ｓ５２）。ここで、メダル投入コマンドデータは、例えば、メダル投入の有無、投入枚数カウンタの値、及びクレジットカウンタの値等を表す。
【０４８１】
ステップＳ５０において、メインＣＰＵ９３は、自動投入要求がないと判断した場合には（ＮＯ）、メダルの受け付けを許可する（Ｓ５３）。例えば、メインＣＰＵ９３は、図示しないセレクタのソレノイドを駆動し、メダル投入口１３に投入されたメダルがセレクタ内を通過するように径路を形成させる。
【０４８２】
なお、ステップＳ５０において、メインＣＰＵ９３は、自動投入要求があると判断した場合には（ＹＥＳ）、前回の単位遊技からメダルの受け付けが禁止されている状態になっているため、メダルの受け付けに関する処理は実行しない。
【０４８３】
ステップＳ５２又はＳ５３の処理が実行された後、メインＣＰＵ９３は、遊技状態に応じてメダルの投入枚数の最大値をセットする（Ｓ５４）。本実施の形態において、メダルの投入枚数の最大値は、３とする。
【０４８４】
次に、メインＣＰＵ９３は、メダルの受け付けが許可されているか否かを判断する（Ｓ５５）。ここで、メダルの受け付けが許可されていると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、投入されたメダルの枚数をチェックするメダル投入チェック処理を実行する（Ｓ５６）。このメダル投入チェック処理では、チェックされたメダルの枚数に応じて、投入枚数カウンタの値が更新される。
【０４８５】
ただし、このメダル投入チェック処理では、セレクタ内をメダルが通過したことをメダルセンサ４６によって検知される際に、メダルセンサ４６の状態を監視して、セレクタ内のメダルの通過状態を判断し、メダルセンサ４６の状態が通常のメダルの投入時とは異なる状態（例えば、メダルセンサ４６がＯＮ状態で１００ｍｓ以上保持された場合）になった場合に、投入メダルに関するエラーをメインＲＡＭ９５に割り当てられたエラー格納領

域にセットされ、エラーコマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するエラーコマンド送信処理が実行される（不図示）。ここで、エラーコマンドデータは、例えばエラー格納領域にセットされたエラーの発生状態が通信データ格納領域に格納される。

【０４８６】

そして、セレクタ内で発生したエラーの原因が解除されるまで、遊技の進行が中断（例えば、７セグ表示器４８に発生したエラーコードを表示するとともに、サブＣＰＵ１０２は、液晶表示装置１１にエラー発生中であるエラー画面を表示する）されることになる。

【０４８７】

さらに、セレクタ内のエラーの原因が解除さることにより、メインＲＡＭ９５のエラー格納領域にセットされたエラーが解除され、エラーが解除されたことをサブＣＰＵ１０２に通知するために、エラーコマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するエラーコマンド送信処理が実行される（不図示）。エラーコマンドデータは、例えばエラー格納領域にセットされたエラーの解除状態が通信データ格納領域に格納され、遊技は再開される。

【０４８８】

なお、メダルセンサ４６はセレクタ内のメダル通過レールの２箇所に配置された２つのフォトセンサによって構成され２つのフォトセンサ（例えば、上流側のメダルセンサ、下流側のメダルセンサ）の状態を監視することで、投入メダル通過チェックエラー（上流側のメダルセンサがＯＮ状態になることなく下流側のメダルセンサがＯＮ状態なった場合）、投入メダル通過時間エラー（上流側のメダルセンサ又は下流側のメダルセンサのどちらかが１００ｍｓ以上ＯＮ状態になった場合）、及び、投入メダル逆行エラー（下流側のメダルセンサがＯＮ状態になった後、上流側のメダルセンサがＯＮ状態になった場合）を検出することができる。

【０４８９】

続いて、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するメダル投入コマンド送信処理を実行する（Ｓ５７）。

【０４９０】

次に、メインＣＰＵ９３は、メダルの投入又はクレジットが可能か否かを判断する（Ｓ５８）。本実施の形態において、メインＣＰＵ９３は、投入枚数が３枚であり、かつ、クレジットが５０となっていること、又は、ステップＳ５１の自動投入処理を実行したことを条件として、当該条件が成立したときにメダルの投入又はクレジットが可能でないと判断し、当該条件が成立しないときにメダルの投入又はクレジットが可能であると判断する。

【０４９１】

ステップＳ５８において、メダルの投入又はクレジットが可能でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、メダルの受け付けを禁止する（Ｓ５９）。例えば、メインＣＰＵ９３は、セレクタのソレノイドの駆動を行わずに、メダル投入口１３に投入されたメダルがメダル払出口２１から排出する径路を形成させる。

【０４９２】

ステップＳ５５において、メダルの受け付けが許可されていないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ５８において、メダルの投入又はクレジットが可能であると判断した場合（ＹＥＳ）、又はステップＳ５９の処理を実行した後、メインＣＰＵ９３は、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であるか否かを判断する（Ｓ６０）。

【０４９３】

すなわち、メインＣＰＵ９３は、メダルの投入枚数が、単位遊技を開始できる枚数であるか否かを遊技状態に応じて判断する。本実施の形態において、メインＣＰＵ９３は、投入されたメダルが３枚であるか否かを判断する。

【０４９４】
ここで、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ５５の処理を実行する。一方、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、スタートスイッチ６４がオンであるか否かを判断する（Ｓ６１）。
【０４９５】
ここで、スタートスイッチ６４がオンでないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ５５の処理を実行する。一方、スタートスイッチ６４がオンであると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、メダルの受け付けを禁止し（Ｓ６２）、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。
【０４９６】
＜自動投入処理＞
図８７は、図８６に示したメダル受付・スタートチェック処理のステップＳ５１において実行される自動投入処理を示すフローチャートである。
【０４９７】
まず、メインＣＰＵ９３は、擬似ＢＢカウンタの値が０より大きいか否かを判断する（Ｓ７０）。ここで、擬似ＢＢカウンタの値が０より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、擬似ＢＢカウンタの値を１減算させる（Ｓ７１）。
【０４９８】
次いで、メインＣＰＵ９３は、擬似ＢＢカウンタの値が０であるか否かを判断する（Ｓ７２）。ここで、擬似ＢＢカウンタの値が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、擬似ＢＢ終了時ロック（例えば、５秒）をセットする（Ｓ７３）。
【０４９９】
次いで、メインＣＰＵ９３は、ＭＡＸベットボタン１４が操作されたか否かを判断する（Ｓ７４）。ここで、ＭＡＸベットボタン１４が操作されなかったと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ７４の処理を実行する。すなわち、ＭＡＸベットボタン１４が操作されるまで遊技を行うことができない。
【０５００】
一方、ＭＡＸベットボタン１４が操作されたと判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、擬似ＢＢ終了時ロックを解除する（Ｓ７５）。このように、メインＣＰＵ９３は、ロック解除手段を構成する。
【０５０１】
次いで、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信する擬似ＢＢ終了時ロック解除コマンドデータを生成し、生成した擬似ＢＢ終了時ロック解除コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納する擬似ＢＢ終了時ロック解除コマンド送信処理を実行する（Ｓ７６）。
【０５０２】
このように、メインＣＰＵ９３は、擬似ＢＢ終了時ロック解除コマンドデータを主制御基板４１から副制御基板４２へ送信することにより、擬似ＢＢが終了し、擬似ＢＢ終了時ロックが解除されたタイミングで、ＡＲＴ遊技状態のゲーム数を加算したことを副制御基板４２側に演出の内容を変更させることができる。具体的には、メインＣＰＵ９３は、ＡＲＴ遊技状態のゲーム数を加算したことを副制御基板４２側で遊技者に報知させることができる。
【０５０３】
ステップＳ７０において、擬似ＢＢカウンタの値が０より大きくないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ７２において、擬似ＢＢカウンタの値が０でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ７６の処理を実行した後、メインＣＰＵ９３は、前回の単位遊技における投入枚数と同数の投入枚数をセットし（Ｓ７７）、自動投入処理を終了する。具体的には、メインＣＰＵ９３は、自動投入カウンタを投入枚数カウンタに複写し、自動投入カウンタをクリアし、自動投入処理を終了する。

【０５０４】
＜内部抽籤処理＞
図８８は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ１４において実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【０５０５】
まず、メインＣＰＵ９３は、主遊技状態及びＲＴ遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをメインＲＡＭ９５にセットする（Ｓ８０）。具体的には、メインＣＰＵ９３は、遊技状態に応じて、図２０～図３１のいずれかに示す内部抽籤テーブルをメインＲＡＭ９５にセットする。
【０５０６】
次に、メインＣＰＵ９３は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得する（Ｓ８１）。次に、メインＣＰＵ９３は、取得した乱数値とセットした内部抽籤テーブルとに基づき、内部当籤役を決定して内部当籤役格納領域に格納する（Ｓ８２）。
【０５０７】
内部当籤役格納領域に格納された内部当籤役と遊技状態に応じたロック演出抽籤テーブル（不図示）とロック用乱数値（メインＣＰＵ９３に内蔵されているリフレッシュレジスタ）に基づきロック番号を抽籤して（Ｓ８３）、抽籤結果のロック番号格納領域に格納する（Ｓ８４）。
【０５０８】
なお、本実施の形態において、メインＣＰＵ９３は、ロック用乱数値として、メインＣＰＵ９３に内蔵されているリフレッシュレジスタから乱数値を取得しているが、これに限らず、後述する割込処理（図９７参照）によりソフトウェア乱数を生成し、その生成した乱数値を用いてもよいし、メインＣＰＵ９３に内蔵されている乱数発生回路から乱数値を取得してもよい。また、主制御基板４１に乱数発生回路を設けて、当該乱数発生回路から乱数値を取得するようにしてもよい。
【０５０９】
また、ロック番号の抽籤で得られるロック番号は０～５までのロック番号が決定され、主に内部当籤役として「不問７」、「不問７７」、「不問テンパイ」、「確定ベル」、「スイカ」、「チャンス目Ａ」、「チャンス目Ｂ」、「チャンス目Ｃ」、「弱チェリー」、「強チェリー」が当籤した場合に、ロック番号として１～５が決定される。このように、ステップＳ８３におけるロック番号の抽籤の処理を実行するメインＣＰＵ９３は、ショートロック決定手段を構成する。
【０５１０】
次に、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域（図４８参照）の値が「０」であるか否かを判断する（Ｓ８５）。この判断処理では、持越格納領域の「ＭＢ」に対応するビット３が「１」にセットされたか否かが判断される。
【０５１１】
ステップＳ８５において、持越役格納領域の値が「０」でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、内部抽籤処理を終了する。一方、持越役格納領域の値が「０」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、内部当籤役格納領域に格納した内部当籤役のなかで持越役として規定された内部当籤役（例えば、ＭＢ）を持越役格納領域（図４８参照）に格納する（Ｓ８６）。このステップＳ８６の処理では、例えば内部当籤役として「ＭＢ」が取得されたときに、持越役格納領域の「ＭＢ」に対応するビット３が「１」にセットされ、内部抽籤処理を終了する。
【０５１２】
＜特殊カウンタ処理＞
図８９は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ１５において実行される特殊カウンタ処理を示すフローチャートである。
【０５１３】
まず、メインＣＰＵ９３は、特殊カウンタの値が０より大きいか否かを判断する（Ｓ９

０）。ここでは、メインＣＰＵ９３は、特殊カウンタが作動しているか否かを判断する。すなわち、特殊カウンタの値が０より大きければ、特殊カウンタが作動していると判断することができる。

【０５１４】

ステップＳ９０において、特殊カウンタの値が０より大きくないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、遊技状態が所定のカウント開始条件を満たしているか否か、具体的にはＭＢが内部当籤しているか否かを判断する（Ｓ９１）。ステップＳ９０において、特殊カウンタの値が０より大きいと判断した場合（ＹＥＳ）又はステップＳ９１において、ＭＢが内部当籤していると判断した場合（ＹＥＳ）には、メインＣＰＵ９３は、乱数を取得又は発生し、図４１に示した特殊カウンタ加算抽籤テーブルに基づいた抽籤（第１の確率）により、特殊カウンタの値を加算するか否かを決定する特殊カウンタ加算抽籤を行う（Ｓ９２）。

【０５１５】

次いで、メインＣＰＵ９３は、特殊カウンタ加算抽籤に当籤したか否かを判断する（Ｓ９３）。ここで、特殊カウンタ加算抽籤に当籤したと判断した場合には、メインＣＰＵ９３は、特殊カウンタの値に「１」を加算する（Ｓ９４）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、特殊カウンタをカウントアップさせる。また、特殊カウンタの値は、１２７を超えないように処理されている。このように、メインＣＰＵ９３は、カウント手段を構成する。

【０５１６】

ステップＳ９３において、メインＣＰＵ９３は、カウント終了条件が成立したか否かを決定する。具体的には、メインＣＰＵ９３は、乱数を取得又は発生し、図４３に示した放出抽籤テーブルに基づいた抽籤により、特殊カウンタの値に応じた、サブＣＰＵ１０２による、ＡＲＴ遊技の加算を行うか否かを決定する放出抽籤（第２の確率）を行う（Ｓ９５）。

【０５１７】

次いで、メインＣＰＵ９３は、放出抽籤に当籤したか否かを判断し（Ｓ９６）、放出抽籤に当籤したと判断した場合には、特殊カウンタに有効フラグをセット（Ｂｉｔ７に１をセット）し、ロック演出を行うようメインＲＡＭ９５のロック番号格納領域に「６」をセットし（Ｓ９７）、特殊カウンタ処理を終了する。

【０５１８】

このように、メインＣＰＵ９３は、カウント終了条件が成立したことを契機として、特殊カウンタの値を有効にするか否か決定するカウント決定手段を構成する。また、特殊カウンタはメインＲＡＭ９５に１バイト（８Ｂｉｔ）の領域として割り当てられており、カウント値の有効範囲は、０～１２７（Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ６）であり、Ｂｉｔ７は放出抽籤の結果をセットするめに割り振られている。このように、Ｓ９７の処理を実行するメインＣＰＵ９３は、ロングロック決定手段を構成する。

【０５１９】

また、メインＣＰＵ９３は、内部抽籤処理により決定されるロック番号が「０」～「５」の場合に構成されるショートロック決定手段、及び特殊カウンタ処理により決定されるロック番号が「６」の場合に構成されるロングロック決定手段によってロック演出を行うことが決定された場合に、停止操作を予め定められた期間無効化するロックを行うロック手段を構成する。

【０５２０】

また、ロック番号「６」に応じて行われるロック演出では、ＭＡＸベットボタン１４が操作されない限り、特殊カウンタで決定されたカウント数に応じた長さのリール演出が行われる。

【０５２１】

例えば、１カウント２０秒に設定されたリール演出を行う場合には、特殊カウンタの値が１０の場合、２０秒を１０セットとして２００秒間にわたってリール演出が行われ、所定の条件として、ＭＡＸベットボタン１４が操作されることで当該リール演出がキャンセ

ルされる。
【０５２２】
したがって、遊技者は、特殊カウンタの値が１０の場合、リール演出が発生する度にＭＡＸベットボタン１４を操作することで、リール演出をキャンセルしてロックを解除することができる。なお、所定の操作としては、ＭＡＸベットボタン１４の操作に限らず、スタートレバー１６やストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの操作であってもよい。
【０５２３】
一方、放出抽籤に当籤していないと判断した場合には、メインＣＰＵ９３は、特殊カウンタの値を０にリセットし、特殊カウンタ処理を終了する。
【０５２４】
なお、上述した特殊カウンタ処理において、メインＣＰＵ９３は、ＭＢが内部当籤していることを条件に、特殊カウンタの値を加算する例について説明したが、これに代えて、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態に移行したことを条件に、特殊カウンタの値を加算するようにしてもよい。
【０５２５】
また、上述した特殊カウンタ処理のステップＳ９７において、メインＲＡＭ９５にセットされたロック演出が実行される度に、例えば、サブＣＰＵ１０２によって、１００ゲームがＡＲＴのゲーム数に加算される。すなわち、放出抽籤に当籤したときの特殊カウンタの値が「３」であった場合には、サブＣＰＵ１０２によって、ＡＲＴのゲーム数に３００ゲームが加算される。
【０５２６】
なお、上述した特殊カウンタ処理のステップＳ９１において、メインＣＰＵ９３は、ＭＢが内部当籤していると判断した場合に、特殊カウンタ加算抽籤（ステップＳ９２、Ｓ９３）を経て特殊カウンタの加算を開始したが、ＲＴ遊技状態の遷移に応じて、特殊カウンタの加算を開始するようにしてもよい。
【０５２７】
また、ＡＲＴのゲーム数の加算は、ＲＴ４遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行した２ゲーム後にリール演出とともに上乗せゲーム数をサブＣＰＵ１０２に報知させるようにしてもよい。
【０５２８】
＜リール停止初期設定処理＞
図９０は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ１６において実行されるリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。
【０５２９】
まず、メインＣＰＵ９３は、回胴停止初期設定テーブルを参照し、内部当籤役等に基づいて回胴停止用番号を取得する（Ｓ１００）。回胴停止初期設定テーブルとは、投入枚数及び内部当籤役に対応する回胴停止用番号に対応付けて、停止制御に用いる各種情報が規定されているテーブルである。
【０５３０】
次に、メインＣＰＵ９３は、回胴停止初期設定テーブルを参照し、回胴停止用番号に基づいて各情報を取得する（Ｓ１０１）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、例えば、第１～第３停止時に使用する停止テーブルの番号や制御変更処理において制御変更を行うために必要な情報（すなわち、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが特定の順番で停止される際に、特定の位置で停止（又は押下）された場合に再度停止テーブルを選択しなおすために用いられる情報）等を取得する。
【０５３１】
停止テーブルには、押下位置に対する滑り駒数の情報が直接的又は間接的に格納されており、これらの情報を使用して、遊技者に不利益を与えず、かつ、誤入賞を発生させない限度において、開発者の意図する停止位置で停止させるように構成されている。
【０５３２】

続いて、メインＣＰＵ９３は、図柄コード格納領域（図４７参照）に回転中の識別子を格納する（Ｓ１０２）。すなわち、メインＣＰＵ９３は、全図柄コード格納領域（未使用領域を除く）のビットを「１」にセットする。

【０５３３】

次に、メインＣＰＵ９３は、ストップボタン未作動カウンタに３を格納し（Ｓ１０３）、リール停止初期設定処理を終了する。なお、ストップボタン未作動カウンタは、遊技者により停止操作が行われていないストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの数を判別するためのものであり、メインＲＡＭ９５の所定の領域に格納されている。

【０５３４】

＜引込優先順位格納処理＞

図９１は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ２１及び図９４に示すリール停止制御処理のステップＳ１６５において実行される引込優先順位格納処理を示すフローチャートである。

【０５３５】

まず、メインＣＰＵ９３は、ストップボタン未作動カウンタの値を検索回数としてメインＲＡＭ９５に格納する（Ｓ１１０）。次に、メインＣＰＵ９３は、検索対象のリールを決定する検索対象リール決定処理を実行する（Ｓ１１１）。この処理では、回転中のリールのうち、例えば、より左側の１つのリールが検索対象のリールとして決定される。

【０５３６】

次に、メインＣＰＵ９３は、図９２に示す引込優先順位テーブル選択処理を実行する（Ｓ１１２）。この引込優先順位テーブル選択処理は、引込優先順位テーブル（図３３参照）の中から１つの引込優先順位テーブル番号を選択する。

【０５３７】

次に、メインＣＰＵ９３は、メインＲＡＭ９５にそれぞれ格納されている図柄チェック回数に２１（各リールの図柄の数）をセットし、検索図柄位置に０をセットする（Ｓ１１３）。

【０５３８】

次に、メインＣＰＵ９３は、図９３に示す図柄コード格納処理を実行する（Ｓ１１４）。この図柄コード格納処理は、回転中のリールの図柄位置をチェックするためのチェック用図柄位置データの図柄コードを取得する。

【０５３９】

次に、メインＣＰＵ９３は、取得した図柄コードと、図柄コード格納領域（図４７参照）とに基づいて、表示役格納領域（図４６参照）を更新する（Ｓ１１５）。次に、メインＣＰＵ９３は、引込優先順位データ取得処理を実行する（Ｓ１１６）。

【０５４０】

この引込優先順位データ取得処理は、表示役格納領域で該当するビットが１となっていて、内部当籤役格納領域（図４５参照）で該当するビットが１となっている役について、ステップＳ１１２で選択された引込優先順位テーブルを参照して、引込優先順位データを取得する。

【０５４１】

なお、引込優先順位データ取得処理は、停止させた場合に誤入賞となる図柄位置については、「停止禁止」（０００Ｈ）をセットし、内部当籤していないが、停止させても誤入賞とならない図柄位置については、「停止可能」（００１Ｈ）をセットする。

【０５４２】

次に、メインＣＰＵ９３は、取得した引込優先順位データを検索対象リールに応じた引込優先順位データ格納領域に格納する（Ｓ１１７）。次に、メインＣＰＵ９３は、図柄チェック回数から１を減算し、検索図柄位置に１を加算する（Ｓ１１８）。

【０５４３】

次に、メインＣＰＵ９３は、図柄チェック回数が０であるか否かを判断する（Ｓ１１９）。ここで、図柄チェック回数が０でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９

３は、ステップＳ１１４の処理を実行する。
【０５４４】
一方、図柄チェック回数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、検索回数分の検索を実行したか否かを判断する（Ｓ１２０）。ここで、検索回数分の検索を実行したと判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、引込優先順位格納処理を終了する。一方、検索回数分の検索を実行していないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ１１１の処理を実行する。
【０５４５】
＜引込優先順位テーブル選択処理＞
図９２は、図９１に示した引込優先順位格納処理のステップＳ１１２において実行される引込優先順位テーブル選択処理を示すフローチャートである。
【０５４６】
まず、メインＣＰＵ９３は、引込優先順位テーブル選択データがセットされているか否かを判断する（Ｓ１３０）。ここで、引込優先順位テーブル選択データがセットされていると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、押下順序格納領域（図５１参照）、作動ストップボタン格納領域（図５０参照）を参照し、引込優先順位テーブル選択テーブル（図示省略）から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番号をセットし（Ｓ１３１）、引込優先順位テーブル番号に応じた引込優先順位テーブルをセットし（Ｓ１３２）、引込優先順位テーブル選択処理を終了する。
【０５４７】
一方、引込優先順位テーブル選択データがセットされていないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、引込優先順位テーブル番号に応じた引込優先順位テーブルをセットし（Ｓ１３２）、引込優先順位テーブル選択処理を終了する。
【０５４８】
＜図柄コード格納処理＞
図９３は、図９１に示した引込優先順位格納処理のステップＳ１１４及び図９４に示すリール停止制御処理のステップＳ１５９において実行される図柄コード格納処理を示すフローチャートである。
【０５４９】
まず、メインＣＰＵ９３は、有効ラインデータをセットする（Ｓ１４０）。本実施の形態において、メインＣＰＵ９３は、有効ラインとしてセンターラインをセットする。次に、メインＣＰＵ９３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（Ｓ１４１）。本実施の形態において、メインＣＰＵ９３は、左リール３Ｌの中段の図柄位置をチェック用図柄位置データとしてセットする。
【０５５０】
次に、メインＣＰＵ９３は、チェック用図柄位置データの図柄コードを取得し（Ｓ１４２）、図柄コード格納処理を終了する。
【０５５１】
＜リール停止制御処理＞
図９４は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ２２において実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【０５５２】
まず、メインＣＰＵ９３は、有効なストップボタンが押されたか否かを判断する（Ｓ１５０）。この処理は、ストップスイッチ７Ｓから信号が出力されたか否かを判断する処理である。メインＣＰＵ９３は、有効なストップボタンが押されていないと判断した場合には（ＮＯ）、ステップＳ１５０の処理を繰り返し実行する。
【０５５３】
一方、メインＣＰＵ９３は、有効なストップボタンが押されたと判断した場合には（ＹＥＳ）、押されたストップボタンに応じて、押下順序格納領域（図５１参照）と、作動ス

トップボタン格納領域（図５０参照）とを更新する（Ｓ１５１）。
【０５５４】
ここで、メインＣＰＵ９３は、第１停止操作、第２停止操作及び第３停止操作のそれぞれに対応する作動ストップボタンの種別を、押下順序納領域（図５１参照）に格納し、押下順序納領域を参照することで、ストップボタン１７Ｌ、１７Ｃ、１７Ｒの押し順を判断することができる。
【０５５５】
続いて、メインＣＰＵ９３は、ストップボタン未作動カウンタから１を減算し（Ｓ１５２）、作動ストップボタンから検索対象リールを決定し（Ｓ１５３）、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインＲＡＭ９５に格納する（Ｓ１５４）。停止開始位置は、ストップスイッチ７Ｓによって停止操作が検出されたときの該当リールの図柄カウンタに対応する図柄位置である。
【０５５６】
次に、メインＣＰＵ９３は、滑り駒数決定処理を実行する（Ｓ１５５）。この滑り駒数決定処理は、回胴停止初期設定テーブル（図３２参照）から内部当籤役に基づいて選択される停止テーブル選択データ群に基づいて、停止開始位置に規定された滑り駒数を決定する処理である。
【０５５７】
次に、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するリール停止コマンド送信処理を実行する（Ｓ１５６）。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置及び滑り駒数（又は停止予定位置）等を表す。
【０５５８】
次に、メインＣＰＵ９３は、停止開始位置と滑り駒数決定データとに基づいて停止予定位置を決定し、メインＲＡＭ９５に格納する（Ｓ１５７）。停止予定位置は、滑り駒数として規定されている予め定められた数値「０」～「４」のうちの何れかを停止開始位置に加算した図柄位置であり、リールの回転が停止する図柄位置である。
【０５５９】
次に、メインＣＰＵ９３は、停止予定位置を検索図柄位置としてセットする（Ｓ１５８）。次に、メインＣＰＵ９３は、図９３に示した図柄コード格納処理を実行する（Ｓ１５９）。
【０５６０】
次に、メインＣＰＵ９３は、図柄コード格納処理で取得した図柄コードから図柄コード格納領域を更新する（Ｓ１６０）。次に、メインＣＰＵ９３は、制御変更処理を行う（Ｓ１６１）。この制御変更処理では、特定の停止位置にあった場合に、リール停止情報群が更新される。
【０５６１】
次に、メインＣＰＵ９３は、押されたストップボタンが放されたか否かを判断する（Ｓ１６２）。この処理は、ストップスイッチ７Ｓから信号が出力されなくなったか否かを判断する処理である。
【０５６２】
メインＣＰＵ９３は、押されたストップボタンが放されていないと判断した場合には（ＮＯ）、ステップＳ１６２の処理を繰り返し実行する。一方、メインＣＰＵ９３は、押されたストップボタンが放されたと判断した場合には（ＹＥＳ）、リール停止コマンド送信処理を実行する（Ｓ１６３）。
【０５６３】
このリール停止コマンド送信処理で生成されるリール停止コマンドには、ストップスイッチ７ＳのＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報が含まれる。なお、当該ＯＮエッジ／ＯＦＦエッジの情報は、割込処理にて監視して副制御基板４２に送信するようにしてもよい。

【０５６４】
次に、メインＣＰＵ９３は、ストップボタン未作動カウンタが０であるか否かを判断する（Ｓ１６４）。ここで、ストップボタン未作動カウンタが０でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、図９１に示した引込優先順位格納処理を実行し（Ｓ１６５）、ステップＳ１５０の処理を実行する。一方、ストップボタン未作動カウンタが０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、リール停止制御処理を終了する。
【０５６５】
＜ボーナス終了チェック処理＞
図９５は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ２７において実行されるボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。
【０５６６】
まず、メインＣＰＵ９３は、主遊技状態がＭＢ作動状態であるか、すなわち図４９に示す遊技状態フラグ格納領域に格納されたＭＢ作動状態フラグがオンであるか否か判断する（Ｓ２８０）。
【０５６７】
ここで、主遊技状態がＭＢ作動状態でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了チェック処理を終了する。一方、主遊技状態がＭＢ作動状態であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＢを終了させるＣＢ終了処理を実行する（Ｓ２８１）。
【０５６８】
次いで、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了枚数カウンタを更新する（Ｓ２８２）。次に、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」より小さいか否かを判断する（Ｓ２８３）。
【０５６９】
ここで、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」より小さくない、すなわち、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」以上である場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ボーナス終了チェック処理を終了する。一方、ボーナス終了枚数カウンタの値が「０」より小さい場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＭＢ作動状態フラグをオフにするＭＢ終了処理を実行する（Ｓ２８４）。
【０５７０】
次いで、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信するボーナス終了時コマンドデータを生成し、生成したボーナス終了時コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するボーナス終了時コマンド送信処理を実行し（Ｓ２８５）、ボーナス終了チェック処理を終了する。
【０５７１】
＜ボーナス作動チェック処理＞
図９６は、図８４に示したメイン制御処理のステップＳ２８において実行されるボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。
【０５７２】
まず、メインＣＰＵ９３は、ＭＢが作動中であるか否かを判断する（Ｓ２９０）。ここで、ＭＢが作動中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、ＣＢを作動させるＣＢ作動処理を実行し（Ｓ２９１）、ボーナス作動チェック処理を終了する。
【０５７３】
一方、ＭＢが作動中でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ＭＢに入賞したか否かを判断する（Ｓ２９２）。ここで、ＭＢに入賞したと判断した場合には、メインＣＰＵ９３は、ＭＢを作動させるＭＢ作動処理を実行する（Ｓ２９３）。
【０５７４】
次いで、メインＣＰＵ９３は、持越役格納領域の値をクリアする（Ｓ２９４）。その後、メインＣＰＵ９３は、主制御基板４１から副制御基板４２へ送信するボーナス開始コマ

ンドデータを生成し、生成したボーナス開始コマンドデータをメインＲＡＭ９５に割り当てられた通信データ格納領域に格納するボーナス開始コマンド送信処理を実行して（Ｓ２９５）、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【０５７５】

ステップＳ２９２において、ＭＢに入賞していないと判断した場合には、メインＣＰＵ９３は、リプレイが表示されたか否かを判断する（Ｓ２９６）。具体的には、メインＣＰＵ９３は、「移行なしリプ」と呼ばれる「リプレイ－リプレイ－リプレイ」のコンビネーション等が有効ラインに沿って表示されたか否かを判断する。

【０５７６】

リプレイが表示されなかったと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ボーナス作動チェック処理を終了する。一方、リプレイが表示されたと判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、図８６に示したメダル受付・スタートチェック処理のＳ５１において自動投入処理が実行されるよう自動投入要求を行う（Ｓ２９７）。

【０５７７】

次いで、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ５リプが表示されたか否かを判断する（Ｓ２９８）。具体的には、メインＣＰＵ９３は、「ＲＴ５移行リプ＿１」ないし「ＲＴ５移行リプ＿１６」又は「７リプ＿ＲＴ５＿０１」ないし「７リプ＿ＲＴ５＿０６」のいずれかのコンビネーションが有効ラインに沿って表示されたか否かを判断する。ここで、ＲＴ５リプが表示されなかったと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【０５７８】

一方、ＲＴ５リプが表示されたと判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、擬似ＢＢすなわちＲＴ５遊技状態のゲーム数をカウントする擬似ＢＢカウンタの値に所定のゲーム数を加算する（Ｓ２９９）。本実施の形態において、擬似ＢＢは、擬似ＢＢ対象リプレイが内部当籤した遊技から５０ゲーム継続するため、擬似ＢＢカウンタの値に加算される所定のゲーム数は、５１である。

【０５７９】

＜メインＣＰＵの制御による割込処理＞

図９７は、メインＣＰＵ９３の制御による割込処理を示すフローチャートである。この処理は、１．１１７２ｍｓごとに実行される。

【０５８０】

まず、メインＣＰＵ９３は、レジスタの退避を行う（Ｓ３２０）。次に、メインＣＰＵ９３は、図９８に示す入力ポートチェック処理を実行する（Ｓ３２１）。この処理では、メインＣＰＵ９３は、副制御基板４２に送信される信号の有無を確認する。

【０５８１】

例えば、メインＣＰＵ９３は、スタートスイッチ６４、ストップスイッチ７Ｓ等のオンエッジ、オフエッジを含む各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報等を表す入力状態コマンドデータをメインＲＡＭ９５の通信データ格納領域に格納する。

【０５８２】

次に、メインＣＰＵ９３は、タイマ更新処理を実行する（Ｓ３２２）。続いて、メインＣＰＵ９３は、演出用タイマ更新処理を実行する（Ｓ３２３）。次に、メインＣＰＵ９３は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を制御するリール制御処理を実行する（Ｓ３２４）。

【０５８３】

より詳細には、メインＣＰＵ９３は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を開始する旨の要求、すなわち、開始操作に応じて、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を開始するとともに、一定の速度でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転するように制御を行う。また、メインＣＰＵ９３は、停止操作に応じて、停止操作に対応するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が停止するように制御を行う。

【０５８４】

次に、メインＣＰＵ９３は、ランプ・７ＳＥＧ駆動処理を実行する（Ｓ３２５）。例え

ば、メインＣＰＵ９３は、クレジットされているメダルの数、払出枚数等を各種表示部に表示する。

【０５８５】

次に、メインＣＰＵ９３は、サブＣＰＵ１０２へコマンドデータを送信するためのデータ送信処理を実行する（Ｓ３２６）。データ送信処理については、図９９を参照しながら後で説明する。

【０５８６】

なお、定期的に発生する割込は１．１１７２ｍｓ毎に発生されるが、コマンドデータの送信中に新たなコマンドデータを送信されることはないので、実際には、約１７ｍｓ（１５割込み）の間隔で、サブＣＰＵ１０２にコマンドデータが送信される。

【０５８７】

具体的には、コマンドデータの送信速度が４８００ｂｐｓとすると、８バイトのコマンドデータに対して、８ビット毎にスタートビット及びストップビットを付加した８０ビットのデータを送信するためには、８０ビット／４８００ｂｐｓ＝１６．６６６・・・、すなわち、約１７ｍｓの時間を要するため、実際には、約１７ｍｓ（１５割込み）の間隔で、サブＣＰＵ１０２にコマンドデータが送信される。

【０５８８】

次に、メインＣＰＵ９３は、レジスタの復帰を行い（Ｓ３２７）、定期的に発生する割込処理を終了する。

【０５８９】

＜入力ポートチェック処理＞

図９８は、メインＣＰＵ９３の制御による割込処理のステップＳ３２１において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

【０５９０】

まず、メインＣＰＵ９３は、前回の割込み、すなわち、メインＲＡＭ９５の現在の入力ポート状態格納領域の入力ポートの状態を、メインＲＡＭ９５の１割込み前の入力ポート状態格納領域に格納し（Ｓ３３１）、次に、現在の入力ポートの状態をメインＲＡＭ９５の現在の入力ポート状態格納領域に格納する（Ｓ３３２）。

【０５９１】

このように、１割込み前の入力ポートの状態と、現在の入力ポートの状態とを比較することができるようにすることにより、メインＣＰＵ９３は、双方の入力ポートの状態を確認することができるようになり、入力ポートの状態に変化があったか、例えば、ＭＡＸベットボタン１４や１ベットボタン１５が押されたか否か等をチェックしている。

【０５９２】

次に、メインＣＰＵ９３は、１割込み前の入力ポート状態格納領域と現在の入力ポート状態格納領域を比較して入力ポート状態のオンエッジ及びオフエッジの状態を生成し、オンエッジ及びオフエッジの状態をメインＲＡＭ９５のオンエッジ格納領域及びオンエッジ格納領域に格納し（Ｓ３３３）、入力ポートチェック処理を終了する。

【０５９３】

本実施の形態において、オンエッジは、ボタンが押された時点の状態ことをいい、オフエッジは、ボタンが放された時点の状態のことをいい、オンエッジの状態からボタンが押されたままの状態では、次の割込み周期でオンエッジの状態は開放される、又、オフエッジの状態も同様に、ボタンが放された時点のみオフエッジの状態となる。

【０５９４】

なお、本実施の形態では特に定義していないが、入力ポートは１つ（８ビット分）の入力ポートに限定されることは無く、通常、複数の入力ポートが存在し、複数の入力ポートのそれぞれに割り当てられたビット数分の信号が入力され、スタートスイッチ６４、ストップスイッチ１７Ｓ、ＭＡＸベットボタン１４、１ベットボタン１５、前述したメダル受付・スタートチェック処理のメダルの投入検出、及び、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに設置されているリールインデックスセンサ（不図示）等に割り当てられる。

【０５９５】
＜データ送信処理＞
図９９は、メインＣＰＵ９３の制御による割込処理のステップＳ３２６において実行されるデータ送信処理を示すフローチャートである。
【０５９６】
まず、メインＣＰＵ９３は、送信ポートに空きがあるか否かを判断する（Ｓ３４０）。ここで、送信ポートに空きがないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、データ送信処理を終了する。なお、送信ポートに空きがない状態とは、メインＣＰＵ９３が現在、サブＣＰＵ１０２にコマンドデータを送信している最中であることを表している。
【０５９７】
一方、送信ポートに空きがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、サブＣＰＵ１０２に送信するコマンドデータとして送信データがあるか否かを判断する（Ｓ３４１）。
【０５９８】
具体的には、メインＣＰＵ９３は、メインＲＡＭ９５に割り当てられた送信データ格納領域にコマンドデータ（例えば、スタートコマンドデータ等）が格納されている場合に、送信データありと判断する。
【０５９９】
ここで、送信データがないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、図１００に示す無操作コマンド通信データ格納処理を実行する（Ｓ３４０）。ステップＳ３４１において、送信データがあると判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ３４０の処理を実行した後、メインＣＰＵ９３は、１パケット分のデータ数としてデータ数カウンタに８をセットする（Ｓ３４３）。
【０６００】
次に、メインＣＰＵ９３は、通信データ格納領域に格納されているデータを送信ポートにセットし（Ｓ３４４）、通信データ格納領域において送信ポートに次にセットするデータのアドレスを更新、すなわち、１バイト分加算する通信データ格納領域アドレス更新を行う（Ｓ３４５）。
【０６０１】
次に、メインＣＰＵ９３は、データ数カウンタに１を減算させる（Ｓ３４６）。次に、メインＣＰＵ９３は、データ数カウンタの値が０であるか否かを判断する（Ｓ３４７）。ここで、データ数カウンタの値が０でないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、データ送信処理をステップＳ３４４に戻す。
【０６０２】
一方、データ数カウンタの値が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、送信ポートにセットした送信データをサブＣＰＵ１０２に送信するための送信起動要求を通信レジスタポートにセットする（Ｓ３４８）。次いで、メインＣＰＵ９３は、通信データ格納領域をクリアし（Ｓ３４９）、データ送信処理を終了する。
【０６０３】
具体的には、メインＣＰＵ９３は、メインＣＰＵ９３に内蔵された図示しないシリアル通信機能に、サブＣＰＵ１０２に送信するコマンドデータを１パケット分（８Ｂｙｔｅ）のデータをセットした後、シリアル通信機能の通信レジスタポートに送信要求をセットすることで、サブＣＰＵ１０２へのデータ送信を開始している。
【０６０４】
なお、本実施の形態では、メインＣＰＵ９３は、メインＣＰＵ９３に内蔵されたシリアル通信機能を使用してサブＣＰＵ１０２にコマンドデータを送信しているが、これに限らず、主制御基板４１にシリアル通信回路を設け、当該シリアル通信回路によってサブＣＰＵ１０２にコマンドデータを送信してもよい。
【０６０５】
＜無操作コマンド通信データ格納処理＞

図１００は、図９９に示したデータ送信処理のステップＳ３４２において実行される無操作コマンド通信データ格納処理を示すフローチャートである。

【０６０６】

まず、メインＣＰＵ９３は、通信データ格納領域に空きがある否かを判断する（Ｓ３６０）。ここで、通信データ格納領域に空きがないと判断した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ９３は、無操作コマンド通信データ格納処理を終了する。

【０６０７】

一方、通信データ格納領域に空きがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ９３は、通信データ格納領域の空き領域の先頭（＋０）に無操作コマンド（１Ｂｙｔｅのデータ）を格納する（Ｓ３６１）。

【０６０８】

次いで、メインＣＰＵ９３は、通信データ格納領域の無操作コマンドを格納した領域に続く領域（＋１～＋６）に現在の入力ポート状態格納領域のポート状態を格納する（Ｓ３６２）。

【０６０９】

次に、メインＣＰＵ９３は、ステップＳ３６１及びＳ３６２で格納したデータ（＋０～＋６）のＳＵＭデータ（サム値）を作成し、通信データ格納領域のポート状態を格納した領域に続く領域（＋７）に、作成したＳＵＭデータを格納し（Ｓ３６３）、無操作コマンド通信データ格納処理を終了する。

【０６１０】

なお、本実施の形態では、具体的なＳＵＭの計算方法は明記していないが、例えば加算によりＳＵＭデータ（サム値）を計算することができる。また、ＳＵＭデータ（サム値）の計算方法としては、加算に限らず、減算や排他的論理和による計算を用いてもよい。

【０６１１】

［副制御処理］

副制御基板４２のサブＣＰＵ１０２は、図１０１～図１６０に示すフローチャートにしたがって各種処理を実行する。

【０６１２】

＜電源投入処理＞

図１０１は、電源投入時におけるサブＣＰＵ１０２の電源投入処理を示すフローチャートである。

【０６１３】

まず、サブＣＰＵ１０２は、初期化処理を実行する（Ｓ３７０）。この処理では、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０４等のエラーチェック、タスクシステムの初期化を行う。タスクシステムは、ランプ制御タスク（４ｍｓ）、サウンド制御タスク（３３ｍｓ）、シャッタ制御タスク（１ｍｓ）の各タスクの処理周期待ち時間の設定を行う。

【０６１４】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図１０２に示すランプ制御タスクを起動する（Ｓ３７１）。ランプ制御タスクでは、ＬＥＤ基板７２を介してＬＥＤ群２５の各種ランプの点灯状態を制御する。

【０６１５】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図１０３に示すサウンド制御タスクを起動する（Ｓ３７３）。サウンド制御タスクでは、サウンドＩ／Ｏ基板７１を介してスピーカ２３Ｌ、２３Ｒからの出音状態がサブＣＰＵ１０２によって制御される。

【０６１６】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図１０４に示すシャッタ制御タスクを起動する（Ｓ３７４）。シャッタ制御タスクでは、シャッタ制御基板７８を介してシャッタ装置２００がサブＣＰＵ１０２によって制御される。

【０６１７】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図１０７に示すメインタスクを起動する（Ｓ３７５）。メ

インタスクでは、液晶表示装置１１の描画処理、並びに、エラー発生時及びエラー解除時の処理等がサブＣＰＵ１０２によって実行される。

【０６１８】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図１１０に示す主基板通信タスクを起動する（Ｓ３７６）。主基板通信タスクでは、主制御基板４１から送信されるコマンドに対する受信及び解析に伴うパチスロ機１で行われる演出の決定がサブＣＰＵ１０２によって行われる。

【０６１９】

次に、サブＣＰＵ１０２は、アニメタスクを起動する（Ｓ３７７）。アニメタスクでは、液晶表示装置１１等に表示させるアニメーションの選択がサブＣＰＵ１０２によって行われる。

【０６２０】

次に、サブＣＰＵ１０２は、図１２８に示す電断復帰処理を実行する（Ｓ３７８）。電断復帰処理では、副制御基板４２に電源が供給されていない状態から電源が供給される状態に復帰したときの処理がサブＣＰＵ１０２によって実行される。

【０６２１】

＜ランプ制御タスク＞

図１０２は、図１０１に示した電源投入処理のステップＳ３７１において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【０６２２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ランプ関連データの初期化処理を実行する（Ｓ３８０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ランプデータ解析処理を実行する（Ｓ３８１）。ランプデータ解析処理は、パチスロ機１の各所に設けられた複数の演出用ＬＥＤ（例えば、装飾部材７に配された演出用のＬＥＤ群２５、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに配された図示しないバックライト等）の登録データに応じたランプ演出や各ＬＥＤの点灯・消灯を行うための制御データを生成する。

【０６２３】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ランプデータ解析処理（Ｓ３８１）で生成した制御データに基づいたランプ演出実行処理を実行し（Ｓ３８２）、ランプ演出実行処理を実行した後、ランプ制御タスクの処理をステップＳ３８１に戻す。

【０６２４】

なお、図１０２では省略されているが、ランプ演出実行処理が実行された後、処理周期待ちとなるため、ランプ制御タスクの処理がステップＳ３８１に戻るのは、４ｍｓ未満（４ｍｓｅｃ－（ランプデータ解析処理の処理時間＋ランプ演出実行処理の処理時間）＝待ち時間）後となるため、ランプ制御タスクでは４ｍｓ単位で処理が行われることとなる。

【０６２５】

＜サウンド制御タスク＞

図１０３は、図１０１に示した電源投入処理のステップＳ３７３において起動されるサウンド制御タスクを示すフローチャートである。

【０６２６】

まず、サブＣＰＵ１０２は、サウンドＩ／Ｏ基板７１を介してスピーカ２３Ｌ、２３Ｒからの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を実行する（Ｓ３９０）。

【０６２７】

次に、サブＣＰＵ１０２は、サウンドデータの解析処理を実行する（Ｓ３９１）。サウンドデータ解析処理は、パチスロ機１に設けられたスピーカ２３Ｌ、２３Ｒに出音するための登録データに応じたサウンドデータを生成する。

【０６２８】

次に、サブＣＰＵ１０２は、サウンドデータ解析処理（Ｓ３９１）で生成されたサウンドデータに基づいて、サウンド演出実行処理を実行し（Ｓ３９２）、サウンド演出実行処理を実行した後、サウンド制御タスクの処理をステップＳ３９１に戻す。

【０６２９】

なお、図１０３では省略されているが、サウンド演出実行処理が実行された後、処理周期待ちとなるため、サウンド制御タスクの処理がステップＳ３９１に戻るのは、３３ｍｓ未満（３３ｍｓｅｃ－（サウンドデータ解析処理の処理時間＋サウンド演出実行処理の処理時間）＝待ち時間）後となるため、サウンド制御タスクは３３ｍｓ単位で処理が行われることとなる。

【０６３０】

＜シャッタ制御タスク＞

図１０４は、図１０１に示した電源投入処理のステップＳ３７４において起動されるシャッタ制御タスクを示すフローチャートである。シャッタ制御タスクは、昇降モータ２４０Ａ、昇降モータ２４０Ｂ及び回転モータ２３１の駆動及び停止に関する制御を行う。

【０６３１】

まず、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ起動テスト処理を実行する（Ｓ４００）。シャッタ起動テスト処理では、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ制御基板７８を介してシャッタを図８に示したように収納状態とした後に、予め登録された動作をシャッタ制御基板７８を介してシャッタ装置２００に実行させ、原点センサ２７０、下降センサ２７１及び回転センサ２７２の検出結果により、シャッタ装置２００が各動作を正確に実行していることを確認する。

【０６３２】

サブＣＰＵ１０２は、シャッタ装置２００が各動作を正確に実行していることを確認できた場合には、シャッタ制御基板７８を介してシャッタを図８に示したように収納状態とする。

【０６３３】

なお、サブＣＰＵ１０２は、電源投入時に、１回のみシャッタ起動テストを行っているが、それに限定されず、演出の途中にシャッタ装置２００のエラー（昇降モータ２４０Ａ，２４０Ｂ又は回転モータ２３１の各センサ検知異常）を検出した場合に、単位遊技と単位遊技との間にシャッタ起動テストを行うようにして、正常にシャッタ起動テスト処理が実行されたことを確認することで、シャッタ装置２００のエラーを解除するようにしてもよい。

【０６３４】

この場合、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ装置２００が各動作を正確に実行していることを確認できなかった場合には、その旨を液晶表示装置１１に表示させるようにしてもよい。

【０６３５】

シャッタ起動テスト処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、登録されたシャッタ動作データがあるか否かを判断する（Ｓ４０１）。ここで、登録されたシャッタ動作データがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１０５に示すシャッタ演出再構築処理を実行する（Ｓ４０２）。

【０６３６】

次に、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作シーケンス格納領域に保存されているシャッタ動作シーケンスが終了した位置に到達したか否かを判断する（Ｓ４０３）。例えば、サブＣＰＵ１０２は、図８１に例示されているシャッタ動作シーケンス格納領域のシャッタ動作シーケンスの終了を表す「ＥｎｄＢｌｏｃｋ」を検出した場合には、シャッタ動作シーケンスが終了したと判断する。

【０６３７】

なお、本実施の形態においては、図８１及び図１０１では、便宜上、解りやすく「ＥｎｄＢｌｏｃｋ」と記しているが、これに限らず、テーブルの終了を表す値として、「０ｘｆｆｆｆ」（「０ｘ」は、Ｃ言語などにおける１６進数を表す識別記号）や「－１」を用いてもよい。

【０６３８】

シャッタ動作シーケンス格納領域に保存されているシャッタ動作シーケンスが終了した

位置に到達していないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、図１０６に示すシャッタ制御処理を実行する（Ｓ４０４）。

【０６３９】

一方、シャッタ動作シーケンス格納領域に保存されているシャッタ動作シーケンスが終了した位置に到達していると判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４０４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ制御タスクの処理をステップＳ４０１に戻す。

【０６４０】

なお、図１０６では省略されているが、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ制御タスクの処理をステップＳ４０１に戻す場合には、処理周期待ちとなるため、シャッタ制御タスクの処理がステップＳ４０１に戻るには１ｍｓ未満（１ｍ－（ステップＳ４０１～Ｓ４０３又は、Ｓ４０４の処理時間）＝待ち時間）後となるため、シャッタ制御タスクは、１ｍｓ単位で処理が行われることになる。

【０６４１】

＜シャッタ演出再構築処理＞

図１０５は、図１０４に示したシャッタ制御タスクのステップＳ４０２において実行されるシャッタ演出再構築処理を示すフローチャートである。

【０６４２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作データをサブＲＡＭ１０４から取得し（Ｓ４１０）、前回シャッタ動作データをサブＲＡＭ１０４から取得する（Ｓ４１１）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４１０で取得したシャッタ動作データとステップＳ４１１で取得した前回シャッタ動作データとに応じたシャッタ動作組合せデータを図８０に示したシャッタ動作組合せ判定テーブルから取得する（Ｓ４１２）。

【０６４３】

次に、サブＣＰＵ１０２は、取得したシャッタ動作組合せデータから図８１に示したようなシャッタ動作シーケンスを構築し、構築したシャッタ動作シーケンスをシャッタ動作シーケンス格納領域に保存する（Ｓ４１３）。このように、サブＣＰＵ１０２は、シャッタのシャッタ動作シーケンスを表す演出動作シーケンスデータを構築する役物動作構築手段を構成する。

【０６４４】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４１０で取得したシャッタ動作データを前回シャッタ動作データとしてサブＲＡＭ１０４にセットする（Ｓ４１４）。すなわち、サブＲＡＭ１０４は、役物データ保存手段を構成する。

【０６４５】

次に、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作シーケンス格納領域に格納されたシーケンスデータがＥｎｄＢｌｏｃｋであるか否かを判断する（Ｓ４１５）。ここで、シーケンスデータがＥｎｄＢｌｏｃｋであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ演出再構築処理を終了する。

【０６４６】

なお、ステップＳ４１２によってシャッタ動作組合せ判定テーブル（図８０参照）において、今回シャッタ動作データが「Ｙ３」で前回シャッタ動作データが「Ｙ４」である場合のように、シャッタ動作判定テーブルに「－」（０ｘｆｆｆｅ又は－２）が登録されている場合には、シャッタを動作させる必要がないことを表している。

【０６４７】

この場合には、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ４１３において、シャッタ動作シーケンス格納領域のステップ番号「１」にあたる領域にＥｎｄＢｌｏｃｋ（０ｘｆｆｆｆ又は－１）を格納する。

【０６４８】

ステップＳ４１５において、シーケンスデータがＥｎｄＢｌｏｃｋでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作シーケンス格納領域に格納されたシ

ーケンスデータからパルス数、パルス幅及び励磁方向を取得する（Ｓ４１６）。
【０６４９】
次に、サブＣＰＵ１０２は、パルスカウンタ及びパルス幅カウンタの各値に０をセットし（Ｓ４１７）、モータを励磁するパルス信号を出力するモータ励磁出力処理を実行し（Ｓ４１８）、シャッタ演出再構築処理を終了する。
【０６５０】
具体的には、モータ励磁出力処理において、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作シーケンス格納領域から取得した励磁方向、パルス幅及びパルス数に基づいて、昇降モータ２４０Ａ、昇降モータ２４０Ｂ及び回転モータ２３１の励磁相に対応した出力ポートに励磁データを出力する。
【０６５１】
なお、サブＣＰＵ１０２は、昇降モータ２４０Ａ、昇降モータ２４０Ｂ及び回転モータ２３１を駆動状態から停止させる場合には、サブＣＰＵ１０２は、全相停止となる励磁データを出力ポートに出力する。
【０６５２】
＜シャッタ制御処理＞
図１０６は、図１０４に示したシャッタ制御タスクのステップＳ４０４において実行されるシャッタ制御処理を示すフローチャートである。
【０６５３】
まず、サブＣＰＵ１０２は、パルス信号のパルス幅がパルス幅カウンタの値と等しいか否かを判断する（Ｓ４２０）。ここで、パルス信号のパルス幅がパルス幅カウンタの値と等しくないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、パルス幅カウンタの値に１を加算し（Ｓ４２１）、シャッタ制御処理を終了する。
【０６５４】
なお、ステップＳ４２０において、パルス信号のパルス幅がパルス幅カウンタの値と等しくないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２によるモータ励磁出力処理が実行されないため、駆動中のモータの励磁状態は保持される。以下のモータ励磁出力処理が行われないステップに関しても同様に駆動中のモータの励磁状態は保持される。
【０６５５】
一方、パルス信号のパルス幅がパルス幅カウンタの値と等しいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、モータ励磁出力処理を実行する（Ｓ４２２）。次に、サブＣＰＵ１０２は、パルス信号のパルス数がパルスカウンタの値と等しいか否かを判断する（Ｓ４２３）。
【０６５６】
ここで、パルス信号のパルス数がパルス数カウンタの値と等しくないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、パルスカウンタの値に１を加算し（Ｓ４２４）、パルス幅カウンタの値に０をセットする（Ｓ４２５）。
【０６５７】
次に、サブＣＰＵ１０２は、パルス信号のパルス数が規定の最大値であるか否かを判断する（Ｓ４２６）。ここで、パルス信号のパルス数が最大値でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ制御処理を終了する。
【０６５８】
なお、本実施の形態において、規定されたパルス数の最大値が「３００」であり、図７２のステップ番号「3」、図７４のステップ番号「２」、図７８のステップ番号「２」、図７９のステップ番号「２」、並びに、図８１のステップ番号「２」及び「８」のように、パルス数「３００」が登録されているステップでは、特殊条件の欄に記載されている処理が実行される。
【０６５９】
Ｓ４２６において、パルス信号のパルス数が最大値であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、パルスカウンタの値が規定の最大値であるか否かを判断する（

Ｓ４２７）。
【０６６０】
ここで、パルスカウンタの値が最大値であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作シーケンス格納領域を初期化し、シャッタ動作シーケンス格納領域の先頭にＥｎｄＢｌｏｃｋをセットする（Ｓ４２８）。
【０６６１】
なお、パルスカウンタの値が規定の最大値である場合には、動作中のモータが異常な状態であるため、サブＣＰＵ１０２は、モータ励磁出力処理時に、全相停止となる励磁データを出力ポートに出力する。
【０６６２】
次いで、サブＣＰＵ１０２は、モータ励磁出力処理を実行し（Ｓ４２９）、検知対象センサエラー、すなわち、原点センサ２７０、下降センサ２７１及び回転センサ２７２のうち検知対象のセンサに対する昇降モータ２４０Ａ、昇降モータ２４０Ｂ及び回転モータ２３１のエラー発生データをエラー管理領域にセットし（Ｓ４３０）、シャッタ制御処理を終了する。
【０６６３】
ステップＳ４２７において、パルスカウンタの値が最大値でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、検知対象のセンサがＯＮ状態であるか否かを判断する（Ｓ４３１）。
【０６６４】
ここで、検知対象のセンサがＯＮ状態でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ制御処理を終了する。一方、検知対象のセンサがＯＮ状態であると判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４２３において、パルス信号のパルス数がパルス数カウンタの値と等しいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作シーケンス格納領域を更新する（Ｓ４３２）。
【０６６５】
次に、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作シーケンス格納領域に格納されたシーケンスデータからパルス数、パルス幅及び励磁方向を取得する（Ｓ４３３）。次に、サブＣＰＵ１０２は、パルスカウンタ及びパルス幅カウンタの各値に０をセットし（Ｓ４３４）、モータ励磁出力処理を実行し（Ｓ４３５）、シャッタ制御処理を終了する。
【０６６６】
＜メインタスク＞
図１０７は、図１０１に示した電源投入処理のステップＳ３７５において起動されるメインタスクを示すフローチャートである。
【０６６７】
まず、サブＣＰＵ１０２は、ＶＳＹＮＣ（Vertical Synchronization）割込初期化処理を実行し（Ｓ４４０）、ＶＳＹＮＣ割込待ちを実行する（Ｓ４４１）。ＶＳＹＮＣ割込初期化処理は、画像の同期信号を割込み信号として受付可能にする処理であり、ＶＳＹＮＣ割込信号の発生は描画画像のフレームの切り替わりのタイミングで発生し、１フレームは３３ｍｓ（約３０ＦＰＳ）となっていることから、メインタスクは、描画処理の処理時間を含め３３ｍｓ単位で処理が繰り返されることとなる。
【０６６８】
次に、サブＣＰＵ１０２は、描画処理を実行する（Ｓ４４２）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１０８に示すエラー発生監視処理を実行し（Ｓ４４３）、図１０９に示すエラー解除監視処理を実行する（Ｓ４４４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＷＤＴ１０８をリセットし（Ｓ４４５）、メインタスクの処理をステップＳ４４１に戻す。
【０６６９】
なお、本実施の形態においては、副制御基板４２の副制御回路１０１にＷＤＴ１０８を配しているが、それに限らず、サブＣＰＵ１０２にＷＤＴ回路が内蔵されている場合であれば、内蔵のＷＤＴ回路をＷＤＴ１０８に代えて使用していもよい。

【０６７０】
＜エラー発生監視処理＞
図１０８は、図１０７に示したメインタスクのステップＳ４４３において実行されるエラー発生監視処理を示すフローチャートである。
【０６７１】
まず、サブＣＰＵ１０２は、エラーの履歴を表す簡易エラー情報履歴が未表示であり、かつ、所定の操作としてドアキー２４が左方向に回転操作された状態（以下、「ドアキー左回し状態」ともいう）が３秒以上経過しているか否かを判断する（Ｓ４５０）。
【０６７２】
ここで、簡易エラー情報履歴が未表示であり、かつ、ドアキー左回し状態が３秒以上経過していると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１６７に示す表示例のように簡易エラー情報履歴を表すエラー情報履歴画面を液晶表示装置１１に表示させる簡易エラー情報履歴表示要求を行う（Ｓ４５１）。
【０６７３】
なお、簡易エラー情報履歴表示とは、ホールメニュー（設定用鍵型スイッチ５２をＯＮにすること）が起動されることによって表示可能となるエラー情報履歴画面をホールメニューを起動することなく、簡易操作でパチスロ機１のエラーの発生及び解除の状況を確認するための画面表示である。
【０６７４】
一方、簡易エラー情報履歴が未表示でない、又は、ドアキー左回し状態が３秒以上経過していないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー管理領域（図８３参照）にエラー発生データがあるか否かを判断する（Ｓ４５２）。
【０６７５】
ここで、エラー管理領域にエラー発生データがないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー発生監視処理を終了する。一方、エラー管理領域にエラー発生データがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１６６に示す表示例のようにエラー発生データに応じたエラーを表すエラー画面を液晶表示装置１１に表示させるエラー発生表示要求をセットし（Ｓ４５３）、エラー表示タイマに３分のタイマ値をセットする（Ｓ４５４）。
【０６７６】
このように、サブＣＰＵ１０２は、前述した簡易エラー情報履歴表示要求又はエラー管理領域にエラー発生データがあるといった所定の条件が成立したことにより、この所定の条件に応じた画像を液晶表示装置１１に表示させる画像切替手段を構成する。
つまり、前記画像切替手段は、前記遊技機に対する所定の操作（ドアキーを左回しで３秒以上維持）が検出されたことを条件に、前記主制御回路及び前記副制御回路の少なくとも一方によって検出された異常状態の履歴を表すエラー情報履歴画面を前記画像表示手段に表示させるようにしてもよい。この構成により、本発明に係る遊技機は、異常状態の履歴を表すエラー情報履歴画面が選択遊技中に画像表示手段に表示された場合であっても、エラー情報履歴画面から選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができる。
【０６７７】
ステップＳ４５１又はＳ４５４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が上乗せ選択中（「選択遊技）中）であるか否かを判断する（Ｓ４５５）。ここで、副遊技状態が上乗せ選択中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、選択中の要素（選択配置位置）をサブＲＡＭ１０４に退避する（Ｓ４５６）。
【０６７８】
具体的には、サブＣＰＵ１０２は、要素が選択されている状態で、エラーの発生によるエラー画面又は簡易操作によるエラー情報履歴画面が液晶表示装置１１に表示されることを条件に、選択手段による操作を無効化するとともに、選択状態情報をサブＲＡＭ１０４に記憶する。このように、サブＣＰＵ１０２は、選択情報記憶手段を構成する。

【０６７９】
ステップＳ４５５において、副遊技状態が上乗せ選択中でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ４５６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、液晶表示装置１１に表示中の映像データ、スピーカ２３Ｌ，２３Ｒに出力中のサウンドデータ、複数の演出用ＬＥＤに出力中のランプデータ、及び、シャッタ動作データをサブＲＡＭ１０４に退避する（Ｓ４５７）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、シャッタ動作データをＹ３にセットし（Ｓ４５８）、エラー発生監視処理を終了する。
【０６８０】
なお、サブＣＰＵ１０２は、シャッタが動作しているときにエラー画面又はエラー情報履歴画面が液晶表示装置１１に表示される場合には、シャッタの状態を表す可動情報としてのシャッタ動作データをサブＲＡＭ１０４に記憶（退避）し、シャッタを露出位置（図８に示す位置）に移動させる。このように、サブＣＰＵ１０２は、可動状態退避手段を構成する。
【０６８１】
＜エラー解除監視処理＞
図１０９は、図１０７に示したメインタスクのステップＳ４４４において実行されるエラー解除監視処理を示すフローチャートである。
【０６８２】
まず、サブＣＰＵ１０２は、簡易エラー情報履歴が表示されている簡易エラー情報履歴表示中であり、かつ、ドアキー左回し状態が解除されたか否かを判断する（Ｓ４７０）。ここで、簡易エラー情報履歴表示中であり、かつ、ドアキー左回し状態が解除されたと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、簡易エラー情報履歴表示終了要求をセットする（Ｓ４７１）。
【０６８３】
一方、簡易エラー情報履歴表示中でない、又は、ドアキー左回し状態が解除されていないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー発生表示中であるか否かを判断する（Ｓ４７２）。
【０６８４】
ここで、エラー発生表示中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー解除監視処理をを終了する。一方、エラー発生表示中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー管理領域にエラー解除があるか否かかを判断する（Ｓ４７３）。
【０６８５】
ここで、エラー管理領域にエラー解除があると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー表示タイマの値を０にクリアする（Ｓ４７４）。一方、エラー管理領域にエラー解除がないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー表示タイマの値から１を減じる（Ｓ４７５）。
【０６８６】
なお、Ｓ４７３において、サブＣＰＵ１０２は、エラー管理領域（図８３参照）に割り当てられているエラー表示中のエラーの要因がＯＮ「１」であるか、ＯＦＦ「０」であるかによって、エラー解除の有無を判断する。
【０６８７】
次いで、サブＣＰＵ１０２は、エラー表示タイマの値が０であるか否かを判断する（Ｓ４７６）。ここで、エラー表示タイマの値が０でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー解除監視処理を終了する。
【０６８８】
一方、エラー表示タイマの値が０であると判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ４７４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、エラー発生表示終了要求をセットし（Ｓ４７７）、エラー要因を表すエラー発生データをエラー管理領域からリセット（削除）する（Ｓ４７８）。

【０６８９】
ステップＳ４７１又はＳ４７８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、退避した演出データがあるか否かを判断する（Ｓ４７９）。ここで、サブＲＡＭ１０４に退避した演出データがないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー解除監視処理を終了する。
【０６９０】
一方、退避した演出データがあると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０４に退避した映像データ、サウンドデータ、ランプデータ及びシャッタ動作データを復帰させる（Ｓ４８０）。
【０６９１】
次いで、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が上乗せ選択中であるか否かを判断する（Ｓ４８１）。ここで、副遊技状態が上乗せ選択中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラー解除監視処理を終了する。
【０６９２】
一方、副遊技状態が上乗せ選択中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０４に退避した選択されていた要素（選択配置位置）を復帰させ、映像データにセットし（Ｓ４８２）、エラー解除監視処理を終了する。
【０６９３】
このように、サブＣＰＵ１０２は、Ｓ４７０、Ｓ４７３、又はＳ４７６においてＹＥＳと判断された表示終了条件が成立すると、Ｓ４５７でサブＲＡＭ１０４に退避（記憶）した表示中の映像データの遊技画面を液晶表示装置１１に表示させるとともに、サブＲＡＭ１０４に退避したシャッタ動作データを復帰させることでシャッタをエラー画面又はエラー情報履歴画面が液晶表示装置１１に表示される前のシャッタ位置に復帰させる可動状態復帰手段を構成する。
【０６９４】
また、サブＣＰＵ１０２は、Ｓ４８１で副遊技状態が上乗せ選択中（「選択遊技」中）であれば、液晶表示装置１１に選択遊技画面を表示させるとともに、サブＲＡＭ１０４に退避した選択されていた要素（選択配当位置）を選択遊技画面に復帰させる選択情報復帰手段を構成する。
【０６９５】
なお、本実施の形態においては、パチスロ機１にエラーが発生した場合に、３分間にわたってエラー表示を行った後、エラー発生前の演出状態に復帰させているが、発生したエラーの内容により、エラーの要因が実際に解除されない限り、エラー表示を継続してもよく、エラー表示の時間を任意の時間（例えば、１０分間）に変更してもよい。
【０６９６】
＜主基板通信タスク＞
図１１０は、図１０１に示した電源投入処理のステップＳ３７６において起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。
【０６９７】
まず、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０４に割り付けられた、通信メッセージキューの初期化を実行する（Ｓ４９０）。
【０６９８】
次に、サブＣＰＵ１０２は、通信メッセージキューから受信コマンドデータを取得する（Ｓ４９１）。なお、受信コマンドデータは、メインＣＰＵ９３のデータ送信処理（図９９参照）によってコマンドデータとして送信され、サブＣＰＵ１０２の受信割込み処理によって通信メッセージキューに登録される。
【０６９９】
また、サブＣＰＵ１０２は、受信コマンドがあるか否かを判断する（Ｓ４９２）。詳細には、サブＣＰＵ１０２は、通信メッセージキューに受信コマンドデータが登録されているか否かに基づいて、受信コマンドがあるか否かを判断する。

【０７００】
次に、サブＣＰＵ１０２は、受信コマンドのチェックを実行する（Ｓ４９３）。詳細には、サブＣＰＵ１０２は、受信コマンドの種別が有効なコマンド値の範囲（例えば、コマンドの種別が、０１Ｈ～１０Ｈ）内にあるか否かの判定、受信コマンドデータのデータ長（例えば、８ｂｙｔｅ）の判定、及び、受信コマンドデータの最後のデータ（例えば、受信データ長８ｂｙｔｅの８ｂｙｔｅ目）に付与されたＳＵＭ値の判定（例えば、受信データ長８ｂｙｔｅの１ｂｙｔｅから７ｂｙｔｅまでの演算値（加算、減算又は排他的論理和）とＳＵＭ値とが一致しているかの照合）を行うことにより受信コマンドのチェックを実行する。
【０７０１】
次に、サブＣＰＵ１０２は、有効なコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４９４）。ここで、有効なコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、主基板通信タスクの処理をステップＳ４９１に戻す。
【０７０２】
一方、有効なコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、受信したコマンドが正規のコマンドであると判断して、受信したコマンドから遊技情報を作成し、作成した遊技情報をサブＲＡＭ１０４に格納する（Ｓ４９５）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１１１に示すコマンド解析処理を実行し（Ｓ４９６）、主基板通信タスクの処理をステップＳ４９１に戻す。
【０７０３】
なお、メインＣＰＵ９３からは、約１７ｍｓ毎（前述の図９７のメインＣＰＵの制御による割込処理を参照）にデータ送信処理がサブＣＰＵ１０２に行われるため、主基板通信タスクは、約１７ｍｓの周期で処理が繰り返される。
【０７０４】
＜コマンド解析処理＞
図１１１は、図１１０に示した主基板通信タスクのステップＳ４９６において実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【０７０５】
まず、サブＣＰＵ１０２は、図１１３に示すコマンド整合性判定処理を実行する（Ｓ５００）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１１４に示す演出内容決定処理を実行し（Ｓ５０１）、アニメデータ決定処理を実行し（Ｓ５０２）、ランプデータ決定処理を実行し（Ｓ５０３）、サウンドデータ決定処理を実行し（Ｓ５０４）、シャッタ動作データ決定処理を実行し（Ｓ５０５）、決定された各データをＲＡＭ１０３に登録し（Ｓ５０６）、コマンド解析処理を終了する。
【０７０６】
アニメデータ決定処理、ランプデータ決定処理、サウンドデータ決定処理及びシャッタ動作データ決定処理の各データ決定処理では、サブＣＰＵ１０２は、演出内容決定処理で決定した演出内容に従って、演出装置用に割り当てた演出データを決定する。また、各演出装置用の演出データは、各演出装置の制御を行う処理で参照されるため、ＲＡＭ１０３に登録される。
【０７０７】
なお、演出内容決定処理では、必ずしも、新たな演出が決定されない。基本的には、後述のスタートコマンド受信時が、演出が決定される契機となり、決定された演出の内容に応じて、その後のコマンド受信時処理にて、演出の継続及び変更がなされる。
【０７０８】
＜アニメタスク＞
図１１２は、図１０１に示した電源投入処理のステップＳ３７７において起動されるアニメタスクを示すフローチャートである。
【０７０９】
まず、サブＣＰＵ１０２は、前回の遊技情報との変化をチェックする（Ｓ５１０）。具

体的には、サブＣＰＵ１０２は、図９７に示したメインＣＰＵ９３の制御による割込処理によって更新された現在の遊技情報が、前回までの割込処理においてサブＲＡＭ１０４に登録されている遊技情報とは異なる遊技情報となっているか否かをチェックする。

【０７１０】

次に、サブＣＰＵ１０２は、オブジェクト制御処理を実行する（Ｓ５１１）。具体的には、ステップＳ５１０で遊技情報が変化しているチェック結果が得られた場合に、サブＣＰＵ１０２は、当該遊技情報の変化に応じた画像の制御を行う。

【０７１１】

続いて、サブＣＰＵ１０２は、アニメタスク管理処理を実行する（Ｓ５１２）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、アニメデータ決定処理によって、アニメデータが決定され、アニメデータが登録された場合に、決定された演出のために表示される画像の選択（例えば、演出用動画データや、動画データ内で動く３Ｄポリゴンデータ等）、及び、その表示順序の管理情報の構築を行い、各種演出において表示される画像の順序等を管理する。サブＣＰＵ１０２は、アニメタスク管理処理を実行すると、アニメタスクの処理をステップＳ５１０に戻す。

【０７１２】

＜コマンド整合性判定処理＞

図１１３は、図１１１に示したコマンド解析処理のステップＳ５００において実行されるコマンド整合性判定処理を示すフローチャートである。

【０７１３】

まず、サブＣＰＵ１０２は、主制御回路９１から受信したコマンドのうち単位遊技の進行に関するコマンドの受信順序が規定の順序と異なるか否かを判定するコマンドシーケンス判定処理を行う（Ｓ５１５）。

【０７１４】

本実施の形態において、サブＣＰＵ１０２には、無操作コマンド及びエラーコマンドを除いて、メダル投入コマンド、スタートコマンド、リール回転開始コマンド、３回のリール停止コマンド及び入賞作動コマンドの順序でコマンドが受信される。

【０７１５】

サブＣＰＵ１０２は、この順序でコマンドが受信されたか否かを判定することによりコマンドシーケンスに異常が発生したか否かを判断し、コマンドシーケンスに異常が発生したと判断した場合には、サブＲＡＭ１０４のエラー管理領域（図８３参照）の「シーケンス」異常をセットする。

【０７１６】

なお、サブＲＡＭ１０４のエラー管理領域の「シーケンス」異常は、後述する初期化コマンド受信時処理（図１４４のステップＳ５２１参照）でサブＲＡＭ１０４がクリアされることで解除される。

【０７１７】

例えば、サブＣＰＵ１０２は、前回の単位遊技で入賞作動コマンドが受信されていない状態で、スタートコマンドを受信した場合、又は、リール停止コマンドを２回受信した後に入賞作動コマンドを受信した場合等に、コマンドシーケンスに異常が発生したと判断する。

【０７１８】

次に、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５１６）。ここで、スタートコマンドを受信していないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、コマンド整合性判定処理を終了する。

【０７１９】

一方、スタートコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、異常な状態でサブＣＰＵ１０２に供給される電源が断たれたことを表す電断検知異常フラグがＯＮ状態であるか否か、設定変更フラグがＯＦＦ状態であるか否か、及び、コマンドシーケンスに異常が発生したか否か、詳細には、サブＲＡＭ１０４のエラー管理領域

（図８３参照）の「シーケンス」異常がセットされているか否かを判断する（Ｓ５１７）。

【０７２０】

このように、サブＣＰＵ１０２は、副制御回路１０１の異常な動作を検出するための動作異常検出手段を構成する。

【０７２１】

なお、設定変更フラグがＯＦＦ状態である場合には、工場出荷時等のようにパチスロ機１が初期化されていないことを表し、詳細には、サブＲＡＭ１０４を構成するＳＲＡＭがクリアされていることを表す。このため、サブＣＰＵ１０２は、初期化コマンドを主制御回路９１から一度も受信することなく、スタートコマンドを受信したことを条件に、副制御回路１０１に異常な動作（例えば、ゴト行為）があったことを検出する。

【０７２２】

Ｓ５１７において、電断検知異常フラグがＯＮ状態である、設定変更フラグがＯＦＦ状態である、又は、コマンドシーケンスに異常が発生したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、パチスロ機１が異常な状態で動作しているとして、サブ起動異常状態フラグをＯＮにし（Ｓ５１８）、コマンド整合性判定処理を終了する。

【０７２３】

一方、電断検知異常フラグがＯＮ状態でない、設定変更フラグがＯＦＦ状態でない、かつ、コマンドシーケンスに異常が発生していないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、パチスロ機１が正常な状態で動作しているとして、サブ起動異常状態フラグをＯＦＦにし（Ｓ５１９）、コマンド整合性判定処理を終了する。

【０７２４】

＜演出内容決定処理＞

図１１４は、図１１１に示したコマンド解析処理のステップＳ５０１において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【０７２５】

まず、サブＣＰＵ１０２は、初期化コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５２０）。ここで、初期化コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、初期化コマンド受信時処理を実行し（Ｓ５２１）、設定変更フラグをＯＮにし（Ｓ５２２）、演出内容決定処理を終了する。

【０７２６】

なお、初期化コマンド受信時処理では、例えば、初期化コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされるとともに、サブＲＡＭ１０４の遊技の進行に関する管理領域を含む各種管理領域及び作業領域が初期化される。

【０７２７】

一方、初期化コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、メダル投入コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５２３）。ここで、メダル投入コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、メダル投入コマンド受信時処理を実行し（Ｓ５２４）、演出内容決定処理を終了する。メダル投入コマンド受信時処理では、例えば、メダル投入コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０７２８】

一方、メダル投入コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５２５）。ここで、スタートコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１１５に示すスタートコマンド受信時処理を実行し（Ｓ５２６）、演出内容決定処理を終了する。スタートコマンド受信時処理では、例えば、スタートコマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０７２９】

一方、スタートコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１

０２は、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５２７）。ここで、リール回転開始コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、リール回転開始コマンド受信時処理を実行し（Ｓ５２８）、演出内容決定処理を終了する。リール回転開始コマンド受信時処理では、例えば、リール回転開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０７３０】

一方、リール回転開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５２９）。ここで、リール停止コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、リール停止コマンド受信時処理を実行し（Ｓ５３０）、演出内容決定処理を終了する。リール停止コマンド受信時処理では、例えば、リール停止コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０７３１】

一方、リール停止コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５３１）。ここで、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１１９に示す入賞作動コマンド受信時処理を実行し（Ｓ５３２）、演出内容決定処理を終了する。入賞作動コマンド受信時処理では、例えば、入賞作動コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【０７３２】

一方、入賞作動コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラーコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５３３）。ここで、エラーコマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１２２に示すエラーコマンド受信時処理を実行し（Ｓ５３４）、演出内容決定処理を終了する。

【０７３３】

一方、エラーコマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ５３５）。ここで、無操作コマンドを受信したと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１２３に示す無操作コマンド受信時処理を実行し（Ｓ５３６）、演出内容決定処理を終了する。一方、無操作コマンドを受信しなかったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、演出内容決定処理を終了する。この演出内容決定処理を実行することにより、サブＣＰＵ１０２は、演出決定手段を構成する。

【０７３４】

＜スタートコマンド受信時処理＞

図１１５は、図１１４に示した演出内容決定処理のステップＳ５２６において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【０７３５】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図１１６に示すフェールセーフ処理を実行する（Ｓ５４０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、前回の遊技において定められた遊技状態を表す暫定遊技状態を今回の副遊技状態としてセットする（Ｓ５４１）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、ロック番号が「６」であるか否かを判断する（Ｓ５４２）。

【０７３６】

ここで、ロック番号が「６」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、特殊カウンタのカウント値に規定数（例えば、１００）を乗じた値をＡＲＴ残りゲーム数に加算するとともに、特殊カウンタのカウント値をＡＲＴ直乗せ告知ゲーム数にセットする（Ｓ５４３）。このように、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴの上乗せゲーム数を特殊カウンタによってカウントされた値に基づいて決定する有利遊技付与決定手段を構成する。

【０７３７】

一方、ロック番号が「６」でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ５４３の

処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態に応じた抽籤処理を行う図１１７に示す第１遊技状態別抽籤処理を実行する（Ｓ５４４）。

【０７３８】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ＲＴ遊技状態が２未満（すなわち、ＲＴ０遊技状態又はＲＴ１遊技状態）であるか否かを判断する（Ｓ５４５）。ここで、ＲＴ遊技状態は、メインＣＰＵ９３により制御され、スタートコマンドに付与されるパラメータとしてメインＣＰＵ９３からサブＣＰＵ１０２に送られる。また、前述したように、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ０遊技状態からＲＴ５遊技状態のいずれかをとる。

【０７３９】

ここで、ＲＴ遊技状態が２未満でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティゲーム数が０であるか否かを判断する（Ｓ５４６）。ここで、ペナルティゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ状態フラグをリセットする（Ｓ５４７）。

【０７４０】

一方、ペナルティゲーム数が０でないと判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ５４７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティゲーム数が０より大きいか否かを判断する（Ｓ５４８）。

【０７４１】

ここで、ペナルティゲーム数が０より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティゲーム数から１を減算する（Ｓ５４９）。一方、ペナルティゲーム数が０より大きくないと判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ５４９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数が０より大きいか否かを判断する（Ｓ５５０）。ここで、猶予ゲーム数が０より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数から１を減算する（Ｓ５５１）。

【０７４２】

ステップＳ５４５において、ＲＴ遊技状態が２未満であると判断した場合（ＹＥＳ）、Ｓ５５０において、猶予ゲーム数が０より大きくないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ５５１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態、内部当籤役、ＲＴ遊技状態及びロック番号から演出乱数値を基に、演出内容を抽籤する（Ｓ５５２）。

【０７４３】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、図１１８に示すロック発生時演出設定処理を実行し（Ｓ５５３）、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【０７４４】

＜フェールセーフ処理＞

図１１６は、図１１５に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ５４０において実行されるフェールセーフ処理を示すフローチャートである。

【０７４５】

まず、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が通常復帰待ちであるか否か、及び、ＲＴ遊技状態が２未満であるか否かを判断する（Ｓ５６０）。ここで、副遊技状態が通常復帰待ちであり、かつ、ＲＴ遊技状態が２未満であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、１遊技前のロック番号が「６」であるか否かを判断する（Ｓ５６１）。

【０７４６】

ここで、１遊技前のロック番号が「６」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「一般中」にセットし（Ｓ５６２）、天井ゲーム数に天井規定値（例えば、１５００）をセットし（Ｓ５６３）、ＡＲＴ終了フラグをオンにする（Ｓ５６４）。

【０７４７】

ステップＳ５６０において、副遊技状態が通常復帰待ちでない、若しくは、ＲＴ遊技状態が２未満でないと判断した場合（ＮＯ）、１遊技前のロック番号が「６」であると判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ５６４に処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は

、ＲＴ遊技状態が２以上（ＡＲＴ高確率中）であるか否かを判断する（Ｓ５６５）。
【０７４８】
ここで、ＲＴ遊技状態が２以上でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、フェールセーフ処理を終了する。一方、ＲＴ遊技状態が２以上であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、サブ起動異常状態フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ５６６）。
【０７４９】
ここで、サブ起動異常状態フラグがＯＮでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、フェールセーフ処理を終了する。一方、サブ起動異常状態フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数に猶予規定値（例えば、３０）をセットし、ペナルティゲーム数にペナルティ低規定値（例えば、８）をセットし、ペナルティ状態フラグをセットし（Ｓ５６７）、フェールセーフ処理を終了する。
【０７５０】
このように、サブＣＰＵ１０２は、副制御回路１０１の異常な動作が検出されたことを条件に、予め定められた猶予遊技数として猶予ゲーム数を設定する猶予遊技数設定手段を構成する。また、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数が消化される間に、副制御回路１０１の異常な動作が検出されたことを契機として、規定遊技数としてペナルティ低規定値がセットされたペナルティゲーム数の間、ペナルティを設定する。
【０７５１】
なお、ステップＳ５６７において、ペナルティ状態フラグが既にセットされている場合には、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数に猶予規定値を加算するようにしてもよい。また、ステップＳ５６７において、ペナルティ状態フラグが既にセットされている場合には、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティゲーム数にペナルティ低規定値を加算するようにしてもよい。
【０７５２】
また、ステップＳ５６７において、ペナルティ状態フラグが既にセットされている場合には、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数が猶予規定値よりも小さいことを条件に猶予ゲーム数に猶予規定値をセットするようにしてもよい。
【０７５３】
また、ステップＳ５６７において、ペナルティ状態フラグが既にセットされている場合には、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティゲーム数がペナルティ低規定値より小さいことを条件にペナルティゲーム数にペナルティ低規定値をセットするようにしてもよい。
【０７５４】
＜第１遊技状態別抽籤処理＞
図１１７は、図１１５に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ５４４において実行される第１遊技状態別抽籤処理を示すフローチャートである。
【０７５５】
まず、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「一般中」であるか否かを判断する（Ｓ５７０）。ここで、副遊技状態が「一般中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１２９に示す第１一般中抽籤処理を実行する（Ｓ５７１）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、図１３３に示す第２一般中抽籤処理を実行し（Ｓ５７２）、第１遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７５６】
ステップＳ５７０において、副遊技状態が「一般中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「ＡＲＴ高確率中」であるか否かを判断する（Ｓ５７３）。ここで、副遊技状態が「ＡＲＴ高確率中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１３５及び図１３６に示す第１ＡＲＴ高確率中抽籤処理を実行する（Ｓ５７４）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、図１３７に示す第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理を実行し（Ｓ５７５）、第１遊技状態別抽籤処理を終了する。

【０７５７】
ステップＳ５７３において、副遊技状態が「ＡＲＴ高確率中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「ＡＲＴ準備中」であるか否かを判断する（Ｓ５７６）。ここで、副遊技状態が「ＡＲＴ準備中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１３９に示す第１ＡＲＴ準備中抽籤処理を実行し（Ｓ５７７）、第１遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７５８】
ステップＳ５７６において、副遊技状態が「ＡＲＴ準備中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「ＡＲＴ中」であるか否かを判断する（Ｓ５７８）。ここで、副遊技状態が「ＡＲＴ中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１４１及び図１４２に示す第１ＡＲＴ中抽籤処理を実行し（Ｓ５７９）、第１遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７５９】
ステップＳ５７８において、副遊技状態が「ＡＲＴ中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「上乗せ選択中」であるか否かを判断する（Ｓ５８０）。ここで、副遊技状態が「上乗せ選択中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１４４及び図１４５に示す第１上乗せ選択中抽籤処理を実行する（Ｓ５８１）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、図１４６に示す第２上乗せ選択中抽籤処理を実行し（Ｓ５８２）、第１遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７６０】
ステップＳ５８０において、副遊技状態が「上乗せ選択中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「上乗せ遊技中」であるか否かを判断する（Ｓ５８３）。ここで、副遊技状態が「上乗せ遊技中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ遊技中抽籤処理を実行し（Ｓ５８４）、第１遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７６１】
ステップＳ５８３において、副遊技状態が「上乗せ遊技中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「通常復帰待ち中」であるか否かを判断する（Ｓ５８５）。
【０７６２】
ここで、副遊技状態が「通常復帰待ち中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１５８に示す通常復帰待ち中抽籤処理を実行し（Ｓ５８６）、第１遊技状態別抽籤処理を終了する。一方、副遊技状態が「通常復帰待ち中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、第１遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７６３】
＜ロック発生時演出設定処理＞
図１１８は、図１１５に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ５５３において実行されるロック発生時演出設定処理を示すフローチャートである。
【０７６４】
まず、サブＣＰＵ１０２は、スタートコマンドデータに含まれるロック番号が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判断する（Ｓ５９０）。ここで、スタートコマンドデータに含まれるロック番号が「１」～「６」のいずれでもないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ロック発生時演出設定処理を終了する。
【０７６５】
一方、スタートコマンドデータに含まれるロック番号が「１」～「６」のいずれかであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１１５に示したスタートコマンド受信時処理のステップＳ５５２における抽籤により決定された演出内容がステップアップ演出であるか否かを判断する（Ｓ５９１）。
【０７６６】
ここで、決定された演出内容がステップアップ演出でないと判断した場合には（ＮＯ）

、サブＣＰＵ１０２は、ロック発生時演出設定処理を終了する。一方、決定された演出内容がステップアップ演出であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ロック番号に対応したステップアップシーケンステーブル（図７１参照）をサブＲＡＭ１０４にセットする（Ｓ５９２）。

【０７６７】

次に、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド受信カウンタの値に０をセットし、ステップアップシーケンステーブルのカウント値をステップアップカウントにセットし、告知ゲームカウンタの値に０をセットし（Ｓ５９３）、ロック発生時演出設定処理を終了する。

【０７６８】

＜入賞作動コマンド受信時処理＞

図１１９は、図１１４に示した演出内容決定処理のステップＳ５３２において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【０７６９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティゲーム数等を設定する図１２０に示すペナルティ設定処理を実行する（Ｓ６００）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１２１に示す第２遊技状態別抽籤処理を実行し（Ｓ６０１）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【０７７０】

＜ペナルティ設定処理＞

図１２０は、図１１９に示した入賞作動コマンド受信時処理のステップＳ６００において実行されるペナルティ設定処理を示すフローチャートである。

【０７７１】

まず、サブＣＰＵ１０２は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが変則停止操作、すなわち変則押しで停止されたか否かを判断する（Ｓ６１０）。このように、サブＣＰＵ１０２は、停止操作が予め定められた停止操作順序とは異なる停止操作であるか否かを判定する変則停止操作判定手段を構成する。

【０７７２】

ここで、本実施の形態における変則押しとは、ＲＴ遊技状態が２未満でなく、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止操作が報知されていないときに、リール３Ｌ以外のリール３Ｃ、３Ｒが最初に停止された操作のことをいう。

【０７７３】

ステップＳ６１０において、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが変則押しで停止されていないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ設定処理を終了する。一方、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが変則押しで停止されたと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が一般中又はＡＲＴ高確率中であるか否かを判断する（Ｓ６１１）。

【０７７４】

ここで、副遊技状態が一般中又はＡＲＴ高確率中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティフラグがＯＦＦであり、かつ、猶予ゲーム数が０であるか否かを判断する（Ｓ６１２）。

【０７７５】

ここで、ペナルティフラグがＯＦＦであり、かつ、猶予ゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役が第１当籤役群に含まれるか否かを判断する（Ｓ６１３）。

【０７７６】

ここで、内部当籤役が第１当籤役群に含まれると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数に予め定められた猶予規定値（例えば、３０ゲーム）をセットし（Ｓ６１４）、ペナルティ設定処理を終了する。

【０７７７】

ステップＳ６１２において、ペナルティフラグがＯＦＦでない、又は、猶予ゲーム数が０でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＭＢが作動中であるか否か

、及び、内部当籤役が第２当籤役群に含まれるか否かを判断する（Ｓ６１５）。ここで、ＭＢが作動中でなく、かつ、内部当籤役が第２当籤役群に含まれないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ設定処理を終了する。

【０７７８】

一方、ＭＢが作動中である、又は、内部当籤役が第２当籤役群に含まれると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数に猶予規定値（例えば、３０）をセットし、ペナルティゲーム数に低不利遊技数としてペナルティ低規定値（例えば、８）をセットし、不利遊技状態としてのペナルティ状態フラグをセットし（Ｓ６１６）、ペナルティ設定処理を終了する。

【０７７９】

ステップＳ６１３において、内部当籤役が第１当籤役群に含まれないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＭＢが作動中であるか否か、及び、内部当籤役が第３当籤役群に含まれるか否かを判断する（Ｓ６１７）。ここで、ＭＢが作動中でなく、かつ、内部当籤役が第３当籤役群に含まれないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ設定処理を終了する。

【０７８０】

一方、ＭＢが作動中である、又は、内部当籤役が第３当籤役群に含まれると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数に猶予規定値をセットし、ペナルティゲーム数に高不利遊技数としてペナルティ高規定値（例えば、２０）をセットし、ペナルティ状態フラグをセットし（Ｓ６１８）、ペナルティ設定処理を終了する。

【０７８１】

ステップＳ６１１において、副遊技状態が一般中又はＡＲＴ高確率中のいずれでもないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が通常復帰待ち中であるか否かを判断する（Ｓ６１９）。

【０７８２】

ここで、副遊技状態が通常復帰待ち中でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ設定処理を終了する。一方、副遊技状態が通常復帰待ち中であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＭＢが作動中であるか否か、及び、内部当籤役が第４当籤役群に含まれるか否かを判断する（Ｓ６２０）。

【０７８３】

ここで、ＭＢが作動中でなく、かつ、内部当籤役が第４当籤役群に含まれないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ設定処理を終了する。一方、ＭＢが作動中である、又は、内部当籤役が第４当籤役群に含まれると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数に猶予規定値をセットし、ペナルティゲーム数にペナルティ高規定値をセットし、ペナルティ状態フラグをセットし（Ｓ６２１）、ペナルティ設定処理を終了する。このように、サブＣＰＵ１０２は、前述したフェールセーフ処理を実行する他に、ペナルティ設定処理を実行することにより、猶予遊技数設定手段を構成する。

【０７８４】

なお、ステップＳ６１６、Ｓ６１８又はＳ６２１において、ペナルティ状態フラグが既にセットされている場合には、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数に猶予規定値を加算するようにしてもよい。

【０７８５】

また、ステップＳ６１６、Ｓ６１８又はＳ６２１において、ペナルティ状態フラグが既にセットされている場合には、サブＣＰＵ１０２は、各ステップに応じたペナルティ低規定値又はペナルティ高規定値（以下、単に「ペナルティ規定値」ともいう）をペナルティゲーム数に加算するようにしてもよい。

【０７８６】

また、ステップＳ６１６、Ｓ６１８又はＳ６２１において、ペナルティ状態フラグが既にセットされている場合には、サブＣＰＵ１０２は、猶予ゲーム数が猶予規定値よりも小

さいことを条件に猶予ゲーム数に猶予規定値をセットするようにしてもよい。
【０７８７】
また、ステップステップＳ６１６、Ｓ６１８又はＳ６２１において、ペナルティ状態フラグが既にセットされている場合には、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティゲーム数がペナルティ規定値より小さいことを条件にペナルティゲーム数にペナルティ規定値をセットするようにしてもよい。
【０７８８】
＜第２遊技状態別抽籤処理＞
図１２１は、図１１９に示した入賞作動コマンド受信時処理のステップＳ６０１において実行される第２遊技状態別抽籤処理を示すフローチャートである。
【０７８９】
まず、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「一般中」であるか否かを判断する（Ｓ６３０）。ここで、副遊技状態が「一般中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１３４に示す第３一般中抽籤処理を実行し（Ｓ６３１）、第２遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７９０】
ステップＳ６３０において、副遊技状態が「一般中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「ＡＲＴ高確率中」であるか否かを判断する（Ｓ６３２）。ここで、副遊技状態が「ＡＲＴ高確率中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１３８に示す第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理を実行し（Ｓ６３３）、第２遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７９１】
ステップＳ６３２において、副遊技状態が「ＡＲＴ高確率中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「ＡＲＴ準備中」であるか否かを判断する（Ｓ６３４）。ここで、副遊技状態が「ＡＲＴ準備中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１４０に示す第２ＡＲＴ準備中抽籤処理を実行し（Ｓ６３５）、第２遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７９２】
ステップＳ６３４において、副遊技状態が「ＡＲＴ準備中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、副遊技状態が「ＡＲＴ中」であるか否かを判断する（Ｓ６３６）。ここで、副遊技状態が「ＡＲＴ中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１４３に示す第２ＡＲＴ中抽籤処理を実行し（Ｓ６３７）、第２遊技状態別抽籤処理を終了する。一方、副遊技状態が「ＡＲＴ中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、第２遊技状態別抽籤処理を終了する。
【０７９３】
＜エラーコマンド受信時処理＞
図１２２は、図１１４に示した演出内容決定処理のステップＳ５３４において実行されるエラーコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【０７９４】
まず、サブＣＰＵ１０２は、エラーコマンドデータがメインＣＰＵ９３で検出されたエラーの発生状態を含むか否かを判断する（Ｓ６４０）。ここで、エラーコマンドデータがメインＣＰＵ９３で検出されたエラーの発生状態を含むと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、メインＣＰＵ９３で検出されたエラーの発生状態をエラー管理領域（図８３参照）にセットする（Ｓ６４１）。
【０７９５】
ステップＳ６４０において、エラーコマンドデータがメインＣＰＵ９３で検出されたエラーの発生状態を含まないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラーコマンドデータがメインＣＰＵ９３で検出されたエラーの解除状態を含むか否かを判断する（Ｓ６４２）。
【０７９６】

ここで、エラーコマンドデータがメインＣＰＵ９３で検出されたエラーの解除状態を含まないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、エラーコマンド受信時処理を終了する。

【０７９７】

一方、エラーコマンドデータがメインＣＰＵ９３で検出されたエラーの解除状態を含むと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、メインＣＰＵ９３で検出されたエラーの解除状態をエラー管理領域（図８３参照）にセットし（Ｓ６４３）、エラーコマンド受信時処理を終了する。

【０７９８】

＜無操作コマンド受信時処理＞

図１２３は、図１１４に示した演出内容決定処理のステップＳ５３６において実行される無操作コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【０７９９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンドで、メインＣＰＵ９３が送信した入力ポートの状態を、サブＲＡＭ１０４に割り当てられた格納領域（無操作コマンド入力情報）に格納する（Ｓ６５０）。無操作コマンドに付加されたデータは、メインＣＰＵ９３で入力された入力ポートの状態である。

【０８００】

続いて、サブＣＰＵ１０２は、図１４７及び図１４８に示す第４上乗せ選択中抽籤処理を実行し（Ｓ６５１）、図１２４に示すステップアップ演出シーケンス状態移行処理を実行し（Ｓ６５２）、無操作コマンド受信時処理を終了する。

【０８０１】

＜ステップアップ演出シーケンス状態移行処理＞

図１２４は、図１２３に示した無操作コマンド受信時処理のステップＳ６５２において実行されるステップアップ演出シーケンス状態移行処理を示すフローチャートである。

【０８０２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ステップカウント（ステップカウンタの値）が０より大きいか否かを判断する（Ｓ６６０）。ここで、ステップカウントが０より大きくないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップ演出シーケンス状態移行処理を終了する。

【０８０３】

一方、ステップカウントが０より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド受信カウンタの値に１を加算する（Ｓ６６１）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップシーケンステーブル（図７１参照）のステップカウントに該当する演出データのトリガが「０」であるか否かを判断する（Ｓ６６２）。

【０８０４】

ここで、トリガが「０」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、図１２５に示す特殊ステップアップ処理を実行し（Ｓ６６３）、ステップアップ演出シーケンス状態移行処理を終了する。

【０８０５】

一方、トリガが「０」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上であるか否かを判断する（Ｓ６６４）。ここで、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップ演出シーケンス状態移行処理を終了する。

【０８０６】

一方、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップシーケンステーブルを更新する（Ｓ６６５）。詳細には、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップシーケンステーブルにおいて、次の演出データを参照する。

【０８０７】
次に、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップシーケンステーブルにおいて参照する演出データがテーブルエンドであるか否かを判断する（Ｓ６６６）。ここで、演出データがテーブルエンドであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ステップカウントを０にセットし（Ｓ６６７）、ステップアップ演出シーケンス状態移行処理を終了する。
【０８０８】
なお、図７１において図示されていないが、ロック番号ごとに区切られたテーブルの区分けの間（例えば、ロック番号「１」の最終データとロック番号「２」の先頭データの間、及び、ロック番号「６」の最終データの下）には、ステップアップシーケンステーブルのテーブルエンドがそれぞれ配されている。一般的に、テーブルエンドには、０ｘｆｆｆｆや－１が使用され、本実施の形態においても同様である。
【０８０９】
一方、演出データがテーブルエンドでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、図１２６に示すステップアップ演出登録処理を実行し（Ｓ６６８）、ステップアップ演出シーケンス状態移行処理を終了する。このステップアップ演出シーケンス状態移行処理を実行することにより、サブＣＰＵ１０２は、演出実行手段を構成する。
【０８１０】
＜特殊ステップアップ処理＞
図１２５は、図１２４に示したステップアップ演出シーケンス状態移行処理のステップＳ６６３において実行される特殊ステップアップ処理を示すフローチャートである。
【０８１１】
まず、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップシーケンステーブルにおいて参照する演出データのトリガが「１」であるか否かを判断する（Ｓ６７０）。ここで、トリガが「１」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド入力情報がＭＡＸベットボタンであるか否か、及び、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上であるか否かを判断する（Ｓ６７１）。
【０８１２】
ここで、無操作コマンド入力情報がＭＡＸベットボタンでなく、かつ、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、特殊ステップアップ処理を終了する。
【０８１３】
一方、無操作コマンド入力情報がＭＡＸベットボタンである、又は、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップシーケンステーブルを更新する（Ｓ６７２）。
【０８１４】
ステップＳ６７０において、トリガが「１」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上であるか否か、告知ゲームカウンタの値がＡＲＴ直乗せ告知ゲーム数未満であるか否か、及び、ステップアップシーケンステーブルのトリガが２であるか否かを判断する（Ｓ６７３）。
【０８１５】
ここで、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上でない、告知ゲームカウンタの値がＡＲＴ直乗せ告知ゲーム数未満でない、又は、ステップアップシーケンステーブルのトリガが２でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、特殊ステップアップ処理を終了する。
【０８１６】
一方、無操作コマンド受信カウンタの値がステップカウント以上であり、告知ゲームカウンタの値がＡＲＴ直乗せ告知ゲーム数未満であり、かつ、ステップアップシーケンステーブルのトリガが２であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、告知ゲームカウンタの値に１を加算し、トリガが「１」の設定位置にステップアップシーケンス

テーブルを変更する（Ｓ６７４）。詳細には、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップシーケンステーブルにおいて、トリガが「１」に設定された演出データを参照する。

【０８１７】

ステップＳ６７２又はＳ６７４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図１２６に示すステップアップ演出登録処理を実行し（Ｓ６７５）、特殊ステップアップ処理を終了する。

【０８１８】

この特殊ステップアップ処理を実行することにより、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６７１でＹＥＳと判断するたびに、特殊カウンタによってカウントされた値に基づいてＡＲＴの上乗せゲーム数を分割した分割値及び分割値の積算値の少なくとも一方を表す情報を、液晶表示装置１１に順次表示させる画像制御手段を構成する。

【０８１９】

例えば、特殊カウンタによってカウントされた値が５であり、ＡＲＴの上乗せゲーム数が５００ゲームである場合には、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６７１で５回にわたってＹＥＳと判断する。

【０８２０】

この場合、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６７１でＹＥＳと判断するたびに、５００ゲームを５で均等に分割した分割値として１００ゲームの上乗せゲーム数を表す情報を液晶表示装置１１に順次表示させる。

【０８２１】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６７１でＹＥＳと判断するたびに、５００ゲームを５で不均等に分割した分割値として、例えば、５０ゲーム、１００ゲーム、５０ゲーム、１００ゲーム及び２００ゲームの上乗せゲーム数を表す情報を液晶表示装置１１に順次表示させるようにしてもよい。

【０８２２】

また、サブＣＰＵ１０２は、ステップＳ６７１でＹＥＳと判断するたびに、５００ゲームを５で分割した分割値の積算値として、例えば、１００ゲーム、２００ゲーム、３００ゲーム、４００ゲーム及び５００ゲームの上乗せゲーム数を表す情報を液晶表示装置１１に順次表示させるようにしてもよい。

【０８２３】

＜ステップアップ演出登録処理＞

図１２６は、図１２４に示したステップアップ演出シーケンス状態移行処理のステップＳ６６８、及び、図１２５に示した特殊ステップアップ処理のステップＳ６７５において実行されるステップアップ演出登録処理を示すフローチャートである。

【０８２４】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ステップアップシーケンステーブルから登録データを取得する（Ｓ６８０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、登録データのカウント値をステップカウンタの値にセットする（Ｓ６８１）。

【０８２５】

次に、サブＣＰＵ１０２は、登録データのアニメデータをアニメデータ決定処理用領域にセットし（Ｓ６８２）、登録データのランプデータをランプデータ決定処理用領域にセットする（Ｓ６８３）。

【０８２６】

次に、サブＣＰＵ１０２は、登録データのサウンドデータをサウンドデータ決定処理用領域にセットし（Ｓ６８４）、登録データのシャッタ動作データをシャッタ動作データ決定処理用領域にセットし（Ｓ６８５）、ステップアップ演出登録処理を終了する。

【０８２７】

＜電断検知処理＞

図１２７は、サブＣＰＵ１０２によって電源が断たれたことが検知されたときに実行される電断検知処理を示すフローチャートである。

【０８２８】
本実施の形態においては、電源電圧が１０．５Ｖ以下になった場合に、副制御基板４２内の図示しない電断検知回路がサブＣＰＵ１０２にＮＭＩ（Non-Maskable Interrupt）を発生させ、このＮＭＩ割込みで電断検知処理が実行される。電断検知処理において、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０４を構成するＳＲＡＭに格納された電断検知フラグをＯＮにする（Ｓ６９０）。
【０８２９】
すなわち、サブＣＰＵ１０２は、ＷＤＴ１０８によって再起動された場合には、電源検知フラグをオフ状態に維持する。なお、本実施の形態においては、電断検知回路が電源電圧の低下を検知した場合に、サブＣＰＵ１０２に電断検知処理を実行させるために、ＮＭＩを発生させているが、これに限らず、サブＣＰＵ１０２に設けられている他の外部割込み、又は、メインタスクなどの一定の周期で繰り返し実行される処理内で、電源電圧の低下を検知した場合に、電断検知処理を実行するようにしてもよい。
【０８３０】
＜電断復帰処理＞
図１２８は、図１０１に示した電源投入処理のステップＳ３７８において実行される電断復帰処理を示すフローチャートである。
【０８３１】
まず、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０４の作業領域、特に、サブＲＡＭ１０４を構成するＤＲＡＭの初期化を行う（Ｓ７００）。次に、サブＣＰＵ１０２は、電断検知フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ７０１）。
【０８３２】
ここで、電断検知フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、バックアップ格納領域の整合性のチェック処理を実行する（Ｓ７０２）。具体的には、サブＣＰＵ１０２は、サブＲＡＭ１０４を構成するＳＲＡＭのバックアップ格納領域のチェックサムを実行し、チェックサムの実行結果が正常であれば、バックアップ格納領域のデータを作業領域にコピーする。
【０８３３】
次いで、サブＣＰＵ１０２は、電断検知フラグをＯＦＦにし、電断検知異常フラグをＯＦＦにし（Ｓ７０３）、電断復帰処理を終了する。一方、電断検知フラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、電断検知異常フラグをＯＮにし（Ｓ７０４）、電断復帰処理を終了する。
【０８３４】
＜第１一般中抽籤処理＞
図１２９は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５７１において実行される第１一般中抽籤処理を示すフローチャートである。
【０８３５】
まず、サブＣＰＵ１０２は、図１３０に示す一般中１遊技目抽籤処理を実行する（Ｓ７１０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当りフラグがＯＦＦであるか否かを判断する（Ｓ７１１）。
【０８３６】
ここで、ＡＲＴ直当りフラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティゲーム数が０であるか否かを判断する（Ｓ７１２）。ここで、ペナルティゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率発動ゲーム数から１を減算する（Ｓ７１３）。
【０８３７】
ステップＳ７１２において、ＡＲＴ直当りフラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当り発動待機ゲーム数が０以上であるか否かを判断する（Ｓ７１４）。ここで、ＡＲＴ直当り発動待機ゲーム数が０以上であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当り発動待機ゲーム数から１を減算

する（Ｓ７１５）。
【０８３８】
ステップＳ７１２において、ペナルティゲーム数が０でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ７１４において、ＡＲＴ直当り発動待機ゲーム数が０以上でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ７１３又はステップＳ７１５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図１３１に示すＡＲＴ上乗せ選択ストック抽籤処理を実行する（Ｓ７１６）。
【０８３９】
次いで、サブＣＰＵ１０２は、図１３２に示すＡＲＴ直当り抽籤処理を実行し（Ｓ７１７）、ミニスロ抽籤処理を実行し（Ｓ７１８）、第１一般中抽籤処理を終了する。ここで、ミニスロ抽籤処理は、リプレイが３連続で入賞すると、ミニスロ抽籤を行い、この抽籤結果によってＡＲＴが当籤したか否かが決定される。
【０８４０】
ミニスロ抽籤の当籤確率は、リプレイが３連続で入賞すると、３％と２５％とがそれぞれ５０％の確率で選択され、リプレイが４連続で入賞すると、２５％が選択される。ミニスロ抽籤の結果は、液晶表示装置１１に表示されたスロットマシーンによって抽籤された結果としたサブＣＰＵ１０２による演出により表示される。
【０８４１】
＜一般中１遊技目抽籤処理＞
図１３０は、図１２９に示した第１一般中抽籤処理のステップＳ７１０において実行される一般中１遊技目抽籤処理を示すフローチャートである。
【０８４２】
まず、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「一般中」にセットする（Ｓ７２０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、天井ゲーム数に天井規定値をセットする（Ｓ７２１）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ終了フラグをＯＮにする（Ｓ７２２）。
【０８４３】
次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ終了フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ７２３）。ここで、ＡＲＴ終了フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ゲーム数管理モード抽籤種別に「ＡＲＴ終了」をセットする（Ｓ７２４）。
【０８４４】
一方、ＡＲＴ終了フラグがＯＮでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率終了フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ７２５）。ここで、ＡＲＴ高確率終了フラグがＯＮでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、一般中１遊技目抽籤処理を終了する。
【０８４５】
一方、ＡＲＴ高確率終了フラグがＯＮであると判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ７２４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ終了フラグをＯＦＦにし（Ｓ７２６）、ＡＲＴ高確率終了フラグをオフにし（Ｓ７２７）、一般中１遊技目抽籤処理を終了する。
【０８４６】
＜ＡＲＴ上乗せ選択ストック抽籤処理＞
図１３１は、図１２９に示した第１一般中抽籤処理のステップＳ７１６において実行されるＡＲＴ上乗せ選択ストック抽籤処理を示すフローチャートである。
【０８４７】
まず、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ状態フラグがＯＮであるか否か、及び、ＲＴ遊技状態が１より大きいか否かを判断する（Ｓ７３０）。ここで、ペナルティ状態フラグがＯＮである、又は、ＲＴ遊技状態が１より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ上乗せ選択ストック抽籤処理を終了する。
【０８４８】
一方、ペナルティ状態フラグがＯＮでなく、ＲＴ遊技状態が１より大きくないと判断し

た場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当りフラグがＯＮであるか否か、及び、ＭＢが未作動で内部当籤役が「中チェリプ」又は「確定ベル」であるか否かを判断する（Ｓ７３１）。

【０８４９】

ここで、ＡＲＴ直当りフラグがＯＮでなく、ＭＢが未作動でなく、内部当籤役が「中チェリプ」及び「確定ベル」のいずれでもないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ上乗せ選択ストック抽籤処理を終了する。

【０８５０】

一方、ＡＲＴ直当りフラグがＯＮである、又は、ＭＢが未作動で内部当籤役が「中チェリプ」又は「確定ベル」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、第１通常上乗せ選択抽籤処理を実行し（Ｓ７３２）、ＡＲＴ上乗せ選択ストック抽籤処理を終了する。

【０８５１】

＜ＡＲＴ直当り抽籤処理＞

図１３２は、図１２９に示した第１一般中抽籤処理のステップＳ７１７において実行されるＡＲＴ直当り抽籤処理を示すフローチャートである。

【０８５２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ状態フラグがＯＮであるか否か、及び、ＲＴ遊技状態が１より大きいか否かを判断する（Ｓ７４０）。ここで、ペナルティ状態フラグがＯＮである、又は、ＲＴ遊技状態が１より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当り抽籤処理を終了する。

【０８５３】

一方、ペナルティ状態フラグがＯＮでなく、ＲＴ遊技状態が１より大きくないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当りフラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ７４１）。ここで、ＡＲＴ直当りフラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図６９に示したＡＲＴ直当り抽籤テーブルに基づいたＡＲＴ直当り抽籤を行う（Ｓ７４２）。

【０８５４】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当り抽籤の抽籤結果が非当籤であったか否かを判断し（Ｓ７４３）、抽籤結果が非当籤であったと判断した場合には（ＹＥＳ）、ＡＲＴ直当り抽籤処理を終了する。

【０８５５】

一方、抽籤結果が非当籤でなかった、すなわち、抽籤結果が当籤であったと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当りフラグをＯＮにする（Ｓ７４４）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴの残りゲーム数（以下。「ＡＲＴ残りゲーム数」という）に予め定められたＡＲＴ規定値をセットし（Ｓ７４５）、ＡＲＴ直当り抽籤処理を終了する。

【０８５６】

＜第２一般中抽籤処理＞

図１３３は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５７２において実行される第２一般中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０８５７】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ直当りフラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ７５０）。ここで、ＡＲＴ直当りフラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態に「ＡＲＴ中」をセットする（Ｓ７５１）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、図１５５に示す第２通常上乗せ選択抽籤処理を実行する（Ｓ７５２）。

【０８５８】

一方、ＡＲＴ直当りフラグがＯＮでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率発動ゲーム数が０であるか否かを判断する（Ｓ７５４）。ここで、ＡＲＴ高確率発動ゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は

、ＡＲＴ高確率移行フラグをＯＮにし（Ｓ７５５）、暫定遊技状態に「ＡＲＴ高確率」をセットする（Ｓ７５６）。

【０８５９】

ステップＳ７５４において、ＡＲＴ高確率発動ゲーム数が０でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ７５２又はＳ７５６の処理が終了した後、サブＣＰＵ１０２は、図１４９に示す第１ロック発生時遊技状態遷移処理を実行し（Ｓ７５７）、第２一般中抽籤処理を終了する。

【０８６０】

＜第３一般中抽籤処理＞

図１３４は、図１２１に示した第２遊技状態別抽籤処理のステップＳ６３１において実行される第３一般中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０８６１】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図１１７に示す第２遊技状態ＡＲＴ中遷移処理を実行する（Ｓ７６０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１１５に示す第２ロック発生時遊技状態遷移処理を実行し（Ｓ７６１）、第３一般中抽籤処理を終了する。

【０８６２】

＜第１ＡＲＴ高確率中抽籤処理＞

図１３５及び図１３６は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５７４において実行される第１ＡＲＴ高確率中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０８６３】

まず、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率移行フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ７７０）。ここで、ＡＲＴ高確率移行フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率移行フラグをＯＦＦにし（Ｓ７７１）、ＡＲＴ高確率残りゲーム数にＡＲＴ高確率規定値をセットする（Ｓ７７２）。

【０８６４】

ステップＳ７７０において、ＡＲＴ高確率移行フラグがＯＮでないと判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ７７２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＲＴ遊技状態が１より大きいか否かを判断する（Ｓ７７３）。

【０８６５】

ここで、ＲＴ遊技状態が１より大きくないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、はずれ復活発動待ちゲーム数が０より大きいか否かを判断する（Ｓ７７４）。ここで、はずれ復活発動待ちゲーム数が０より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、はずれ復活発動待ちゲーム数から１を減算する（Ｓ７７５）。

【０８６６】

ステップＳ７７３において、ＲＴ遊技状態が１より大きいと判断した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ７７４において、はずれ復活発動待ちゲーム数が０より大きくないと判断した場合（ＮＯ）、又はステップＳ７７５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ペナルティ状態フラグがＯＮであるか否か、及び、ＲＴ遊技状態が１より大きいか否かを判断する（Ｓ７７６）。

【０８６７】

ここで、ペナルティ状態フラグがＯＮである、又は、ＲＴ遊技状態が１より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率トータルゲーム数に１を加算する（Ｓ７７７）。

【０８６８】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、はずれ復活フラグがＯＮであるか否か、及び、はずれ復活発動待ちゲーム数が０であるか否かを判断する（Ｓ７７８）。ここで、はずれ復活フラグがＯＮであり、かつ、はずれ復活発動待ちゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１５４に示す第１通常上乗せ選択抽籤処理を実行する（Ｓ７７９）。

【０８６９】

Ｓ７７６においてペナルティ状態フラグがＯＮでなく、ＲＴ遊技状態が１より大きくないと判断した場合（ＮＯ）、Ｓ７７８において、はずれ復活フラグがＯＮでない、又は、はずれ復活発動待ちゲーム数が０でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ７７９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＭＢが未作動であるか否かを判断する（Ｓ７８０）。

【０８７０】

ここで、ＭＢが未作動であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率残りゲーム数から１を減算する（Ｓ７８１）。一方、ＭＢが未作動でないと判断した場合（ＮＯ）、すなわち、ＭＢが作動中であると判断した場合、又はステップＳ７８１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、メインＣＰＵ９３において、はずれリールアクション抽籤に当籤しているか否かを判断する（Ｓ７８２）。

【０８７１】

ここで、はずれリールアクション抽籤に当籤していると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、狙え発生回数に１を加算する（Ｓ７８３）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、はずれリールアクション抽籤の結果が「次レバー揃い」であるか否かを判断する（Ｓ７８４）。

【０８７２】

ここで、はずれリールアクション抽籤の結果が「次レバー揃い」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、はずれ復活フラグがＯＦＦであるか否かを判断する（Ｓ７８５）。

【０８７３】

ここで、はずれ復活フラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、はずれ復活フラグをＯＮにし（Ｓ７８６）、はずれ復活発動待ちゲーム数にＡＲＴ高確率はずれ復活発動規定値をセットする（Ｓ７８７）。

【０８７４】

ステップＳ７８２において、はずれリールアクション抽籤に当籤していないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ７８５において、ははずれ復活フラグがＯＦＦでないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ７８７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、確定待機フラグがＯＦＦであるか否か、及び遊技開始時にメインから取得したはずれリールアクション状態が「確定」であるか否かを判断する（Ｓ７８８）。

【０８７５】

ここで、確定待機フラグがＯＦＦであり、かつ、遊技開始時にメインから取得したはずれリールアクション状態が「確定」であると判断した場合（ＹＥＳ）には、サブＣＰＵ１０２は、確定待機フラグをＯＮにする（Ｓ７８９）。

【０８７６】

ステップＳ７８８において、確定待機フラグがＯＦＦでない、又は、遊技開始時にメインから取得したはずれリールアクション状態が「確定」でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ７８９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、確定待機フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ７９０）。

【０８７７】

ここで、確定待機フラグがＮＯであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、確定待機ゲーム数に１を加算する（Ｓ７９１）。確定待機フラグがＮＯでないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ７９１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、第１ＡＲＴ高確率中抽籤処理を終了する。

【０８７８】

＜第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理＞

図１３７は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５７５において実行される第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０８７９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、はずれ復活フラグがＯＮであるか否か及びはずれ復活発動

待ちゲーム数が０であるか否かを判断する（Ｓ８００）。ここで、はずれ復活フラグがＯＮでない、又は、はずれ復活発動待ちゲーム数が０でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＲＴ遊技状態が２未満であるか否か及びＭＢ未作動時の内部当籤役が「ＳＢリプ１」又は「ＳＢリプ２」であるか否かを判断する（Ｓ８０１）。

【０８８０】

ステップＳ８０１において、ＲＴ遊技状態が２未満でない又はＭＢ未作動時の内部当籤役が「ＳＢリプ１」又は「ＳＢリプ２」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、確定待機規定ゲーム数が０でないか否か及び確定待機ゲーム数が確定待機規定ゲーム数以上であるか否かを判断する（Ｓ８０２）。

【０８８１】

ステップＳ８０２において、確定待機規定ゲーム数が０である又は確定待機ゲーム数が確定待機規定ゲーム数以上でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」であるか否かを判断する（Ｓ８０６）。

【０８８２】

ステップＳ８０６において、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率残りゲーム数が０であるか否かを判断する（Ｓ８０７）。

【０８８３】

ステップＳ８０７において、ＡＲＴ高確率残りゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率残りゲーム数の加算抽籤テーブル（図示省略）に基づいて、ＡＲＴ高確率残りゲーム数の加算抽籤処理を実行する（Ｓ８０８）。

【０８８４】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率残りゲーム数の加算抽籤処理の抽籤結果をＡＲＴ高確率残りゲーム数に加算する（Ｓ８０９）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ高確率残りゲーム数が０であるか否かを判断する（Ｓ８１０）。ここで、ＡＲＴ高確率残りゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１５３に示す遊技状態一般中遷移処理を実行する（Ｓ８１１）

【０８８５】

ステップＳ８００において、はずれ復活フラグがＯＮであり、かつ、はずれ復活発動待ちゲーム数が０であると判断した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ８０１において、ＲＴ遊技状態が２未満であり、かつ、ＭＢ未作動時の内部当籤役が「ＳＢリプ１」又は「ＳＢリプ２」であると判断した場合（ＹＥＳ）、ステップＳ８０２において、確定待機規定ゲーム数が０である又は確定待機ゲーム数が確定待機規定ゲーム数以上でないと判断した場合（ＹＥＳ）、若しくは、ステップＳ８０６において、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１５１に示す第１遊技状態ＡＲＴ中遷移処理を実行する（Ｓ８１３）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ規定値をＡＲＴ残りゲーム数に加算する（Ｓ８１４）。

【０８８６】

ステップＳ８０７において、ＡＲＴ高確率残りゲーム数が０でないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ８１０において、ＡＲＴ高確率残りゲーム数が０でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ８１１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図１４９に示す第１ロック発生時遊技状態遷移処理を実行し（Ｓ８１２）、第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理を終了する。

【０８８７】

＜第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理＞

図１３８は、図１２１に示した第２遊技状態別抽籤処理のステップＳ６３３において実行される第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０８８８】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図１５２に示す第２遊技状態ＡＲＴ中遷移処理を実行する

（Ｓ８２０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図１５０に示す第２ロック発生時遊技状態遷移処理を実行し（Ｓ８２１）、第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理を終了する。

【０８８９】

＜第１ＡＲＴ準備中抽籤処理＞

図１３９は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５７７において実行される第１ＡＲＴ準備中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０８９０】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図１５６に示すＡＲＴゲーム数直乗せ抽籤処理を実行する（Ｓ８３０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図６０及び図６１に示した通常上乗せ選択抽籤テーブルに基づいて、ＡＲＴに上乗せするゲーム数を選択させる通常上乗せ選択抽籤を行う（Ｓ８３１）。

【０８９１】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、通常上乗せ選択抽籤の抽籤結果が当籤であるか否かを判断する（Ｓ８３２）。抽籤結果が当籤であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果をストック個別情報の基本配当テーブルにセットする（Ｓ８３３）。

【０８９２】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報のストックフラグに「上乗せ選択当り」をセットする（Ｓ８３４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図５８及び図５９に示したＡＲＴ上乗せ選択継続状態抽籤テーブルに基づいて、上乗せ選択の継続状態を抽籤する上乗せ選択継続状態抽籤を行う（Ｓ８３５）。

【０８９３】

次に、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択継続状態抽籤の結果をストック個別情報の継続状態にセットする（Ｓ８３６）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報をサブＲＡＭ１０４に割り当てられた格納領域にストックする（Ｓ８３７）。

【０８９４】

ステップＳ８３２において、通常上乗せ選択抽籤の抽籤結果が当籤でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ８３７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図６８に示した上乗せ遊技抽籤テーブルに基づいて、上乗せ遊技を行うか否かの上乗せ遊技抽籤を行う（Ｓ８３８）。

【０８９５】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ遊技抽籤の抽籤結果が当籤であるか否かを判断する（Ｓ８３９）。ここで、抽籤結果が当籤であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果をストック個別情報のストックフラグに「上乗せ遊技」をセットし（Ｓ８４０）、ストック個別情報をサブＲＡＭ１０４に割り当てられた格納領域にストックする（Ｓ８４１）。

【０８９６】

ステップＳ８３９において、上乗せ遊技抽籤の抽籤結果が当籤でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ８４１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「ＡＲＴ中」にセットし（Ｓ８４２）、第１ＡＲＴ準備中抽籤処理を終了する。

【０８９７】

＜第２ＡＲＴ準備中抽籤処理＞

図１４０は、図１２１に示した第２遊技状態別抽籤処理のステップＳ６３５において実行される第２ＡＲＴ準備中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０８９８】

まず、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」であるか否かを判断する（Ｓ８５０）。ここで、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、第２ＡＲＴ準備中抽籤処理を終了する。

【０８９９】

一方、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＲＴ遊技状態が０であるか否か、内部当籤役が「中正解ベル」、「右３１２正

解ベル」又は「右３２１正解ベル」であるか否か、及び、第１停止リールが左リール３Ｌ以外であるか否かを判断する（Ｓ８５１）。

【０９００】

ここで、ＲＴ遊技状態が０であり、内部当籤役が「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」又は「右３２１正解ベル」であり、第１停止リールが左リール３Ｌ以外であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、第２ＡＲＴ準備中抽籤処理を終了する。

【０９０１】

一方、ＲＴ遊技状態が０でない、内部当籤役が「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」又は「右３２１正解ベル」でない、若しくは、第１停止リールが左リール３Ｌ以外でないと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が３以上であるか否かを判断する（Ｓ８５２）。

【０９０２】

ここで、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が３以上であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、第２ＡＲＴ準備中抽籤処理を終了する。一方、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が３以上でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「ＡＲＴ準備中」にセットし（Ｓ８５３）、第２ＡＲＴ準備中抽籤処理を終了する。

【０９０３】

＜第１ＡＲＴ中抽籤処理＞

図１４１及び図１４２は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５７９において実行される第１ＡＲＴ中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０９０４】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図１５６に示すＡＲＴゲーム数直乗せ抽籤処理を実行する（Ｓ８６０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図５８及び図５９に示したＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブルに基づいて、ＡＲＴに上乗せするゲーム数を選択させるＡＲＴ上乗せ選択抽籤を行う（Ｓ８６１）。

【０９０５】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ上乗せ選択抽籤の抽籤結果が当籤であるか否かを判断する（Ｓ８６２）。ここで、抽籤結果が当籤であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果をストック個別情報の基本配当テーブルに保存する（Ｓ８６３）。

【０９０６】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報のストックフラグに「上乗せ選択当り」をセットする（Ｓ８６４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図６６に示した上乗せ選択継続状態抽籤テーブルに基づいて、上乗せ選択の継続状態を抽籤する上乗せ選択継続状態抽籤を行う（Ｓ８６５）。次に、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択継続状態抽籤の結果をストック個別情報の継続状態にセットする（Ｓ８６６）。

【０９０７】

ステップＳ８６２において、ＡＲＴ上乗せ選択抽籤の抽籤結果が当籤でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ８６６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＭＢが未作動で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」であるか否かを判断する（Ｓ８６７）。ここで、「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」は、特別役にあたる。

【０９０８】

ここで、ＭＢが未作動で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、図７０に示したＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤テーブルに基づいて、ＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤を行う（Ｓ８６８）。

【０９０９】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤の抽籤結果が当籤であるか否かを判断する（Ｓ８６９）。ここで、抽籤結果が当籤であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報のストックフラグに「上乗せ遊技」をセッ

トする（Ｓ８７０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報をサブＲＡＭ１０４に割り当てられた格納領域にストックする（Ｓ８７１）。

【０９１０】

ステップＳ８６７において、ＭＢが未作動で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」でないと判断した場合（ＮＯ）、ＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤の抽籤結果が当籤でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ８７１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図１５７に示す上乗せ遊技ストック抽籤処理を実行する（Ｓ８７２）。

【０９１１】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ残りゲーム数が０より大きいか否か、上乗せ遊技フラグがＯＦＦであるか否か、擬似ＢＢ後上乗せ遊技フラグがＯＦＦであるか否かを判断する（Ｓ８８０）。

【０９１２】

ここで、ＡＲＴ残りゲーム数が０より大きく、上乗せ遊技フラグがＯＦＦであり、擬似ＢＢ後上乗せ遊技フラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ残りゲーム数から１を減算する（Ｓ８８１）。

【０９１３】

一方、ＡＲＴ残りゲーム数が０より大きくない、上乗せ遊技中フラグがＯＦＦでない、又は、擬似ＢＢ後上乗せ遊技フラグがＯＦＦでないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ８８１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ総ゲーム数に１を加算する（Ｓ８８２）。

【０９１４】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「ＡＲＴ中」にセットする（Ｓ８８３）。次に、サブＣＰＵ１０２は、放出中のストックフラグに「上乗せ遊技」がセットされているか否かを判断する（Ｓ８８５）。

【０９１５】

ここで、放出中のストックフラグに「上乗せ遊技」がセットされていると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「上乗せ遊技」にセットする（Ｓ８８６）。一方、放出中のストックフラグに「上乗せ遊技」がセットされていないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、放出中のストックフラグに「上乗せ選択当り」がセットされているか否かを判断する（Ｓ８８７）。

【０９１６】

ここで、放出中のストックフラグに「上乗せ選択当り」がセットされていると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「上乗せ選択中」にセットする（Ｓ８８８）。

【０９１７】

一方、放出中のストックフラグに「上乗せ選択当り」がセットされていないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、放出中ストックを破棄する（Ｓ８８９）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、放出中のストックのストック種別を「放出中ストックなし」にセットする（Ｓ８９０）。

【０９１８】

ステップＳ８８６、Ｓ８８８又はＳ８９０の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」であるか否か、ＡＲＴ残りゲーム数が０であるか否か、格納領域ＡないしＤにストック個別情報が格納されていないか否か、及び、上乗せ遊技中フラグがＯＦＦであるか否かを判断する（Ｓ８９１）。

【０９１９】

ここで、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」であり、ＡＲＴ残りゲーム数が０であり、格納領域ＡないしＤにストック個別情報が格納されてなく、上乗せ遊技中フラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、所定の確率でＡＲＴの引き戻しの抽籤を行うＡＲＴ引き戻し抽籤を行う（Ｓ８９２）。

【０９２０】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ引き戻し抽籤の抽籤結果が「はずれ」であったか否かを判断し（Ｓ８９３）、ＡＲＴ引き戻し抽籤の抽籤結果が「はずれ」でなかったと判断した場合には（ＮＯ）、抽籤結果をＡＲＴ引き戻しフラグにセットし（Ｓ８９４）、ＡＲＴ規定値をＡＲＴ残りゲーム数に加算する（Ｓ８９５）。

【０９２１】

ステップＳ８９３において、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ引き戻し抽籤の抽籤結果が「はずれ」であったと判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ８９５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ゲーム数管理モード抽籤種別に「ＡＲＴ終了」をセットする（Ｓ８９６）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「一般中」にセットし（Ｓ８９７）、ＡＲＴ終了フラグをセットする（Ｓ８９８）。

【０９２２】

ステップＳ８９１において、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」でない、ＡＲＴ残りゲーム数が０でない、格納領域ＡないしＤのいずれかにストック個別情報が格納されている、又は、上乗せ遊技中フラグがＯＦＦでないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ８９８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、第１ＡＲＴ中抽籤処理を終了する。

【０９２３】

＜第２ＡＲＴ中抽籤処理＞

図１４３は、図１２１に示した第２遊技状態別抽籤処理のステップＳ６３７において実行される第２ＡＲＴ中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０９２４】

まず、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態が「一般中」であり、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が２以上であるか否かを判断する（Ｓ９００）。ここで、暫定遊技状態が「一般中」であり、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が２以上であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態に「通常復帰待ち中」をセットする（Ｓ９０１）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ終了フラグをセットする（Ｓ９０２）。

【０９２５】

ステップＳ９００において、暫定遊技状態が「一般中」でない、又は、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が２以上でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ９０２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、第２ＡＲＴ中抽籤処理を終了する。

【０９２６】

＜第１上乗せ選択中抽籤処理＞

図１４４及び図１４５は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５８１において実行される第１上乗せ選択中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０９２７】

まず、サブＣＰＵ１０２は、使用テーブルの内容をシャッフル前の配当テーブルにセットする（Ｓ９１０）。次に、サブＣＰＵ１０２は、覗き見発動フラグが「覗き見作動中」であるか否かを判断する（Ｓ９１１）。

【０９２８】

ここで、覗き見発動フラグが「覗き見作動中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、覗き見発動フラグを「なし」にセットする（Ｓ９１２）。一方、覗き見発動フラグが「覗き見作動中」でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ９１２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、覗き見発動フラグが「覗き見あり」であるか否かを判断する（Ｓ９１３）。

【０９２９】

ここで、覗き見発動フラグが「覗き見あり」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、覗き見発動フラグを「覗き見作動中」にセットする（Ｓ９１４）。一方、覗き見発動フラグが「覗き見あり」でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ９１３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、覗き見発動フラグが「覗き見作動中

」であるか否かを判断する（Ｓ９１５）。
【０９３０】
ここで、覗き見発動フラグが「覗き見作動中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図６２に示す特殊機能発動抽籤テーブルに基づいた上乗せ選択特殊機能発動抽籤を行う（Ｓ９１６）。
【０９３１】
次いで、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択特殊機能発動抽籤の抽籤結果が「潰し」であるか否かを判断する（Ｓ９１７）。ここで、上乗せ選択特殊機能発動抽籤の抽籤結果が「潰し」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図６３に示す潰し個数抽籤テーブルに基づいて、潰し表示する要素の個数を抽籤する上乗せ選択潰し個数抽籤を行う（Ｓ９１８）。次に、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果を潰し個数としてセットし（Ｓ９１９）、上乗せ選択決定ゲーム数に１をセットする（Ｓ９２０）。
【０９３２】
ステップＳ９１７において、上乗せ選択特殊機能発動抽籤の抽籤結果が「潰し」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択特殊機能発動抽籤の抽籤結果が「覗き見」であるか否かを判断する（Ｓ９２１）。
【０９３３】
上乗せ選択特殊機能発動抽籤の抽籤結果が「覗き見」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、覗き見発動フラグに「覗き見あり」をセットし（Ｓ９２２）、上乗せ選択決定ゲーム数に２をセットする（Ｓ９２３）。
【０９３４】
ステップＳ９２１において、上乗せ選択特殊機能発動抽籤の抽籤結果が「覗き見」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択決定ゲーム数に１をセットする（Ｓ９２４）。
【０９３５】
ステップＳ９１５において、覗き見発動フラグが「覗き見作動中」でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ９２０、Ｓ９２３又はＳ９２４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択決定ゲーム数が１であるか否かを判断する（Ｓ９２５）。
【０９３６】
ここで、上乗せ選択決定ゲーム数が１であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図６６に示した上乗せ選択継続状態抽籤テーブルに基づいた上乗せ選択継続状態抽籤を行う（Ｓ９２６）。
【０９３７】
次いで、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「非継続」でないか否かを判断し（Ｓ９２７）、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「非継続」でないと判断した場合には（ＹＥＳ）、抽籤結果を継続状態配当テーブルにセットする（Ｓ９２８）。
【０９３８】
ステップＳ９２５において、上乗せ選択決定ゲーム数が１でないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ９２７において、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「非継続」でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ９２８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＭＢが未作動で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」であるか否かを判断する（Ｓ９２９）。
【０９３９】
ここで、ＭＢが未作動で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図７０に示したＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤テーブルに基づいて、ＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤を行う（Ｓ９３０）。
【０９４０】
ここで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤の抽籤結果が当籤であるか

否かを判断する（Ｓ９３１）。ここで、抽籤結果が当籤であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報のストックフラグに「上乗せ遊技」をセットする（Ｓ９３２）。

【０９４１】

ステップＳ９２９において、ＭＢが未作動で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」でないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ９３１において、ＡＲＴ上乗せ遊技直揃い抽籤の抽籤結果が当籤でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ９３２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図１５７に示す上乗せ遊技ストック抽籤処理を実行する（Ｓ９３３）。

【０９４２】

次に、サブＣＰＵ１０２は、使用テーブルの配置をランダムに決定し（Ｓ９３４）、上乗せ遊技決定ゲーム数から１を減算し（Ｓ９３５）、第１上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９４３】

＜第２上乗せ選択中抽籤処理＞

図１４６は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５８２において実行される第２上乗せ選択中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０９４４】

まず、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択決定ゲーム数が０であるか否かを判断し（Ｓ９４０）、上乗せ選択決定ゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、図６６に示した上乗せ選択継続状態抽籤テーブルに基づいた上乗せ選択継続状態抽籤を行う（Ｓ９４１）。

【０９４５】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「非継続」であるか否かを判断し（Ｓ９４２）、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「非継続」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、暫定遊技状態を「ＡＲＴ中」にセットする（Ｓ９４３）。

【０９４６】

一方、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「非継続」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「継続Ｄ」～「継続Ｆ」のいずれかであるか否かを判断する（Ｓ９４４）。

【０９４７】

ここで、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「継続Ｄ」～「継続Ｆ」のいずれかであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「ＡＲＴ中」にセットし（Ｓ９４５）、ストック放出前兆フラグをクリアする（Ｓ９４６）。

【０９４８】

一方、上乗せ選択継続状態抽籤の抽籤結果が「継続Ｄ」～「継続Ｆ」のいずれでもないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「上乗せ選択中」にセットする（Ｓ９４７）。また、ステップＳ９４０において、上乗せ選択決定ゲーム数が０でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態を「上乗せ選択中」にセットする（Ｓ９４８）。

【０９４９】

ステップＳ９４３、Ｓ９４６、Ｓ９４７又はＳ９４８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、擬似ＢＢ当籤状態がＯＮであれば、暫定遊技状態に「ＢＢフラグ間中」をセットする（Ｓ９４９）。

【０９５０】

次に、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択決定ゲーム数が０であるか否かを判断し（Ｓ９５０）、上乗せ選択決定ゲーム数が０であると判断した場合には（ＹＥＳ）、上乗せゲーム数取得許可フラグをＯＮにする（Ｓ９５１）。

【０９５１】

一方、上乗せ選択決定ゲーム数が０でないと判断した場合には（ＮＯ）、又は、ステッ

プＳ９５１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、第２上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９５２】

＜第４上乗せ選択中抽籤処理＞

図１４７及び図１４８は、図１２３に示した無操作コマンド受信時処理のステップＳ６５１において実行される第４上乗せ選択中抽籤処理を示すフローチャートである。

【０９５３】

まず、サブＣＰＵ１０２は、上乗せゲーム数取得許可フラグがＯＮであり、第３停止リールが停止した後であるか否かを判断する（Ｓ９６０）。ここで、上乗せゲーム数取得許可フラグがＯＮでない、又は、第３停止リールが停止した後でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、第４上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９５４】

一方、上乗せゲーム数取得許可フラグがＯＮであり、第３停止リールが停止した後であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド入力情報がＭＡＸベットボタン１４を表すか否かを判断する（Ｓ９６１）。

【０９５５】

ここで、無操作コマンド入力情報がＭＡＸベットボタン１４を表すと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、上乗せゲーム数取得許可フラグをＯＦＦにし（Ｓ９６２）、選択配当位置（選択されている要素）に対応する値をＡＲＴ残りゲーム数に加算する（Ｓ９６３）。次いで、サブＣＰＵ１０２は、選択配当位置に対応する値を上乗せ選択告知ゲーム数にセットし（Ｓ９６４）、第４上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９５６】

ステップＳ９６１において、無操作コマンド入力情報がＭＡＸベットボタン１４を表さないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド入力情報が左ストップボタン１７Ｌを表すか否かを判断する（Ｓ９６５）。

【０９５７】

ここで、無操作コマンド入力情報が左ストップボタン１７Ｌを表すと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、選択配当位置を左方向に１要素位置分移動した場合にも、選択配当位置が選択可能な範囲であれば、選択配当位置を左方向に１要素位置分ずらし（Ｓ９６６）、第４上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９５８】

一方、無操作コマンド入力情報が左ストップボタン１７Ｌを表さないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド入力情報が右ストップボタン１７Ｒを表すか否かを判断する（Ｓ９６７）。

【０９５９】

ここで、無操作コマンド入力情報が右ストップボタン１７Ｒを表すと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、選択配当位置を右方向に１要素位置分移動した場合にも、選択配当位置が選択可能な範囲であれば、選択配当位置を右方向に１要素位置分ずらし（Ｓ９６８）、第４上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９６０】

一方、無操作コマンド入力情報が右ストップボタン１７Ｒを表さないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド入力情報が中ストップボタン１７Ｃを表すか否かを判断する（Ｓ９６９）。

【０９６１】

ここで、無操作コマンド入力情報が中ストップボタン１７Ｃを表すと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、選択配当位置を下方向に１要素位置分移動した場合にも、選択配当位置が選択可能な範囲であれば、選択配当位置を下方向に１要素位置分ずらし（Ｓ９７０）、第４上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９６２】

一方、無操作コマンド入力情報が中ストップボタン１７Ｃを表さないと判断した場合に

は（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、無操作コマンド入力情報が選択ボタン１８又は決定ボタン１９を表すか否かを判断する（Ｓ９７１）。ここで、無操作コマンド入力情報が選択ボタン１８又は決定ボタン１９のいずれも表さないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、第４上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９６３】

一方、無操作コマンド入力情報が選択ボタン１８又は決定ボタン１９を表すと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、覗き見発動フラグが「覗き見作動中」であるか否かを判断する（Ｓ９７２）。

【０９６４】

ここで、覗き見発動フラグが「覗き見作動中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、選択配当位置をランダムな位置に設定し（Ｓ９７３）、第４上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９６５】

一方、「覗き見作動中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、選択配当位置を最大の配当が得られる位置に設定し（Ｓ９７４）、第４上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【０９６６】

なお、上記の「選択配当位置を左方向（右方向又は下方向）に１要素位置分移動した場合にも、選択配当位置が選択可能な範囲であれば」（Ｓ９６６，Ｓ９６８，Ｓ９７０の上部）とは、具体的には、第４上乗せ選択中抽籤処理で行れる選択配当位置の決定、及び、選択配当位置の移動が行われる処理の実行条件であり、例えば、図１６２において、中段の左端の要素（６要素目）が選択された状態で左ストップボタン１７Ｌが押下された場合には、上段の右端の要素（５要素目）に、選択配当位置が移動するが、選択配当位置が要素数未満、又は、要素数を超える場合には、選択配当位置を１要素位置分移動する処理は行われない。そして、後述の右ストップボタン１７Ｒ，中ストップボタン１７Ｃが押下された場合も同様である。

【０９６７】

＜上乗せ遊技中抽籤処理＞

上乗せ遊技中抽籤処理は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５８４において所定ゲーム数（例えば、１０ゲーム）にわたってサブＣＰＵ１０２によって実行される。

【０９６８】

上乗せ遊技中抽籤処理において、サブＣＰＵ１０２は、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態から遷移しないようにリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止操作を報知するとともに、内部当籤した小役を有利に入賞させるためのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止操作を報知する。

【０９６９】

さらに、サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役として「ＲＴ４移行Ａ」、「ＲＴ４移行Ｂ」、「ＢＡＲテン」、「ＲＴ４Ｋリプ１ｓｔ」、「ＲＴ４Ｋリプ２ｎｄ」及び「ＲＴ４Ｋリプ３ｒｄ」が決定された場合には、有効ラインに沿って「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」を表示させることを促すメッセージと、有効ラインに沿って「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」を表示させるためのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止操作を報知する。

【０９７０】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役として「ＲＴ４移行Ａ」及び「ＲＴ４移行Ｂ」が決定された場合には、上乗せ選択決定ゲーム数に１を加算する。

【０９７１】

＜第１ロック発生時遊技状態遷移処理＞

図１４９は、図１３３に示した第２一般中抽籤処理のステップＳ７５７において実行される第１ロック発生時遊技状態遷移処理を示すフローチャートである。

【０９７２】

まず、サブＣＰＵ１０２は、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」

であるか否かを判断し（Ｓ９８０）、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、暫定遊技状態に「ＡＲＴ中」をセットする（Ｓ９８１）。

【０９７３】

ステップＳ９８０において、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ９８１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、第１ロック発生時遊技状態遷移処理を終了する。

【０９７４】

＜第２ロック発生時遊技状態遷移処理＞

図１５０は、図１３４に示した第３一般中抽籤処理のステップＳ７６１及び図１３８に示した第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理のステップＳ８２１において実行される第２ロック発生時遊技状態遷移処理を示すフローチャートである。

【０９７５】

まず、サブＣＰＵ１０２は、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」であるか否かを判断し（Ｓ９９０）、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が３未満であり、遊技状態が「通常復帰待ち」であるか否かを判断する（Ｓ９９１）。

【０９７６】

ここで、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が３未満であり、遊技状態が「通常復帰待ち」であると判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態に「ＡＲＴ準備中」をセットする（Ｓ９９２）。

【０９７７】

一方、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が３未満でない、又は、遊技状態が「通常復帰待ち」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態に「ＡＲＴ中」をセットする（Ｓ９９３）。

【０９７８】

ステップＳ９９０において、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「６」でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ９９２又はＳ９９３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、第２ロック発生時遊技状態遷移処理を終了する。

【０９７９】

＜第１遊技状態ＡＲＴ中遷移処理＞

図１５１は、図１３７に示した第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理のステップＳ８１３において実行される第１遊技状態ＡＲＴ中遷移処理を示すフローチャートである。第１遊技状態ＡＲＴ中遷移処理において、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態に「ＡＲＴ中」をセットし（Ｓ１０００）、図１５５に示す第２通常上乗せ選択抽籤処理を実行する（Ｓ１００１）。

【０９８０】

＜第２遊技状態ＡＲＴ中遷移処理＞

図１５２は、図１３４に示した第３一般中抽籤処理のステップＳ７６０及び図１３８に示した第３ＡＲＴ高確率中抽籤処理のステップＳ８２０において実行される第２遊技状態ＡＲＴ中遷移処理を示すフローチャートである。

【０９８１】

まず、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」であり、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が２以下であるか否かを判断し（Ｓ１０１０）、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」であり、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が２以下であると判断した場合には（ＹＥＳ）、暫定遊技状態に「ＡＲＴ準備中」をセットする。

【０９８２】

ステップＳ１０１０において、暫定遊技状態が「ＡＲＴ中」でない、又は、第３停止リールが停止した後のＲＴ遊技状態が２以下でないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ１０１１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、第２遊技状態ＡＲＴ中遷移

処理を終了する。

【０９８３】

＜遊技状態一般中遷移処理＞

図１５３は、図１３７に示した第２ＡＲＴ高確率中抽籤処理のステップＳ８１１において実行される遊技状態一般中遷移処理を示すフローチャートである。遊技状態一般中遷移処理において、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ遊技終了フラグをＯＮにし（Ｓ１０１５）、暫定遊技状態を「一般中」にセットする（Ｓ１０１６）。

【０９８４】

＜第１通常上乗せ選択抽籤処理＞

図１５４は、図１３５及び図１３６に示した第１ＡＲＴ高確率中抽籤処理のステップＳ７７９において実行される第１通常上乗せ選択抽籤処理を示すフローチャートである。

【０９８５】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図６０及び図６１に示した通常上乗せ選択抽籤テーブルに基づいて、ＡＲＴに上乗せするゲーム数を選択させる通常上乗せ選択抽籤を行う通常上乗せ選択抽籤を行う（Ｓ１０２０）。ここで、サブＣＰＵ１０２は、通常上乗せ選択抽籤の抽籤結果が非当籤であるか否かを判断する（Ｓ１０２１）。抽籤結果が非当籤であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、第１通常上乗せ選択抽籤処理を終了する。

【０９８６】

ステップＳ９１において、通常上乗せ選択抽籤の抽籤結果が非当籤でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果をストック個別情報の基本配当テーブルにセットする（Ｓ１０２２）。

【０９８７】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報のストックフラグに「上乗せ選択当り」をセットする（Ｓ１０２３）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図６６に示した上乗せ選択継続状態抽籤テーブルに基づいて、上乗せ選択の継続状態を抽籤する上乗せ選択継続状態抽籤を行う（Ｓ１０２４）。次に、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択継続状態抽籤の結果をストック個別情報の継続状態にセットし（Ｓ１０２５）、第１通常上乗せ選択抽籤処理を終了する。

【０９８８】

＜第２通常上乗せ選択抽籤処理＞

図１５５は、図１３３に示した第２一般中抽籤処理のステップＳ７５２及び図１５１に示した第１遊技状態ＡＲＴ中遷移処理のステップＳ１００１において実行される第２通常上乗せ選択抽籤処理を示すフローチャートである。

【０９８９】

まず、サブＣＰＵ１０２は、図５７に示したＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤テーブルに基づいたＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤を行い（Ｓ１０３２）、抽籤結果が非当籤であるか否かを判断する（Ｓ１０３３）。

【０９９０】

ここで、ＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤の抽籤結果が非当籤であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、第２通常上乗せ選択抽籤処理を終了する。一方、ＡＲＴ初当り時上乗せ選択抽籤の抽籤結果が非当籤でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果をストック個別情報の基本配当テーブルにセットする（Ｓ１０３４）。

【０９９１】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報のストックフラグに「上乗せ選択当り」をセットする（Ｓ１０３５）。次に、サブＣＰＵ１０２は、図６６に示した上乗せ選択継続状態抽籤テーブルに基づいて、上乗せ選択の継続状態を抽籤する上乗せ選択継続状態抽籤を行う（Ｓ１０３６）。次に、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ選択継続状態抽籤の結果をストック個別情報の継続状態にセットし（Ｓ１０３７）、第２通常上乗せ選択抽籤処理

を終了する。
【０９９２】
＜ＡＲＴゲーム数直乗せ抽籤処理＞
図１５６は、図１３９に示した第１ＡＲＴ準備中抽籤処理のステップＳ８３０及び図１４１及び図１４２に示した第１ＡＲＴ中抽籤処理のステップＳ８６０において実行されるＡＲＴゲーム数直乗せ抽籤処理を示すフローチャートである。
【０９９３】
まず、サブＣＰＵ１０２は、図５５に示したゲーム数上乗せ抽籤テーブルに基づいて、ＡＲＴに上乗せするゲーム数を抽籤するゲーム数直乗せ抽籤を行い（Ｓ１０４０）、抽籤結果が０より大きいか否かを判断する（Ｓ１０４１）。ここで、ゲーム数直乗せ抽籤の抽籤結果が０より大きいと判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、抽籤結果をＡＲＴ残りゲーム数に加算する（Ｓ１０４２）。
【０９９４】
ステップＳ１０４１において、ゲーム数直乗せ抽籤の抽籤結果が０より大きくないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ１０４２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ゲーム数直乗せ抽籤の抽籤結果をＡＲＴ直乗せ告知ゲーム数にセットし（Ｓ１０４３）、ＡＲＴゲーム数直乗せ抽籤処理を終了する。
【０９９５】
＜上乗せ遊技ストック抽籤処理＞
図１５７は、図１４１及び図１４２に示した第１ＡＲＴ中抽籤処理のステップＳ８７２及び図１４４及び図１４５に示した第１上乗せ選択中抽籤処理のステップＳ９３３において実行される上乗せ遊技ストック抽籤処理を示すフローチャートである。
【０９９６】
まず、サブＣＰＵ１０２は、図６８に示す上乗せ遊技抽籤テーブルに基づいたＡＲＴ上乗せ遊技ストック抽籤を行い（Ｓ１０５０）、抽籤結果が当籤であるか否かを判断する（Ｓ１０５１）。
【０９９７】
ここで、ＡＲＴ上乗せ遊技ストック抽籤の抽籤結果が当籤であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報のストックフラグに「上乗せ遊技」をセットする（Ｓ１０５２）。
【０９９８】
ステップＳ１０５１において、ＡＲＴ上乗せ遊技ストック抽籤の抽籤結果が当籤でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ１０５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ遊技ストック抽籤処理を終了する。
【０９９９】
＜通常復帰待ち中抽籤処理＞
図１５８は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５８６において実行される通常復帰待ち中抽籤処理を示すフローチャートである。
【１０００】
まず、サブＣＰＵ１０２は、ＭＢが未作動で内部当籤役が「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」又は「右３２１正解ベル」であるか否かを判断する（Ｓ１０６０）。ここで、ＭＢが未作動で内部当籤役が「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」又は「右３２１正解ベル」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態に「通常復帰待ち中」をセットし（Ｓ１０６１）、所定の確率で復帰抽籤を行う復帰抽籤処理を実行する（Ｓ１０６２）。
【１００１】
一方、ＭＢが未作動で内部当籤役が「中正解ベル」、「右３１２正解ベル」又は「右３２１正解ベル」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ終了フラグをＯＮにし（Ｓ１０６３）、暫定遊技状態に「一般中」をセットする（Ｓ１０６４）。

【１００２】
ステップＳ１０６２又はＳ１０６４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図１４９に示した第１ロック発生時遊技状態遷移処理を実行する（Ｓ１０６５）。次に、サブＣＰＵ１０２は、暫定遊技状態が「通常復帰待ち中」又は「一般中」であるか否かを判断する（Ｓ１０６６）。
【１００３】
ここで、暫定遊技状態が「通常復帰待ち中」又は「一般中」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、通常復帰待ち中抽籤処理を終了する。一方、暫定遊技状態が「通常復帰待ち中」又は「一般中」でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ終了フラグをＯＦＦにし（Ｓ１０６７）、ＡＲＴ引き戻しフラグをクリアして（Ｓ１０６８）、通常復帰待ち中抽籤処理を終了する。
【１００４】
以上のように、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＡＲＴのゲーム数の加算数を第１の確率で増加させていき、ＡＲＴのゲーム数の加算数が決定したことを条件に、決定した加算数が大きくなるにつれて高くなる第２の確率で、決定した加算数をＡＲＴのゲーム数に加算するか否かを決定する。
【１００５】
すなわち、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＡＲＴのゲーム数の加算数が多いときに対して、ＡＲＴのゲーム数の加算数が少ないときには、ＡＲＴのゲーム数が加算される確率を低くしているため、メダルの過剰な払い出しを抑制するとともに、遊技者の興趣を低下させることを防止することがきる。
【１００６】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、上乗せ遊技では、例えば「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」を構成する図柄の組合せが有効ライン上に停止するたびに、ＡＲＴのゲーム数の加算数に対する一遊技当りの抽籤回数を増加させるため、「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」を構成する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるたびに、「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」の表示に対する特典の変化を遊技者に期待させることがきる。
【１００７】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止されるたびに、ＡＲＴのゲーム数の加算数に対する一遊技当りの抽籤結果のうちＡＲＴのゲーム数の加算数が少ない抽籤結果から報知するため、最初のリールを停止させてから最後のリールを停止させるまでの遊技者の期待感を維持させ続けることができる。
【１００８】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＡＲＴ高確率中のはずれ遊技において、ロックを次遊技において行うことが決定され、かつ特定の停止操作順序（例えば、右押し）を報知することが決定されたことを条件に、シンボル（例えば「蝙蝠」）の組合せを有効ライン上に表示させるための特定の停止操作順序を報知する。
【１００９】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、その特定の停止操作順序で停止操作がなされた結果、シンボルの組合せが有効ライン上に表示されなかったことを条件に、次遊技で行われるロック中にシンボルの組合せが有効ライン上に表示されるよう、複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの少なくとも１つを回転させる「はずれリールアクション」を行う。
【１０１０】
このため、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＲＴ遊技状態の変動を行わなくとも、ロックを行うか否か、及び特定の停止操作順序が行われたか否かに基づき、シンボルの組合せを表示する確率を変動させることができ、使用するデータ領域を削減することが可能となる。
【１０１１】
また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＡＲＴ高確率中の特定の内部当籤役の入賞

に基づき、モードを現在のモードからロックを次遊技において行うことが決定される確率が高いモードに移行させるか否かの抽籤を行う。

【１０１２】

一方、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＡＲＴ高確率中の役の非入賞に基づき、モードを現在のモードからロックを次遊技において行うことが決定される確率が低いモードに移行させるか否かの抽籤を行う。

【１０１３】

これにより、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＡＲＴ高確率中に特定の内部当籤役の入賞が連続した場合には、ロックを次遊技において行うことが決定されやすくなる一方で、ＡＲＴ高確率中に役が非入賞となった場合には、ロックを次遊技において行うことが決定され難くなる。

【１０１４】

したがって、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＡＲＴ高確率中のロックの発生確率に起伏を設けることができ、ＡＲＴ高確率中の興趣を向上させることができる。

【１０１５】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、遊技者に対して有利なＡＲＴのゲーム数の加算数を遊技者に選択させることにより、遊技者の選択結果によっては、相対的に多いゲーム数をＡＲＴに付与することができるため、ＡＲＴに対する遊技者の興趣を維持させることができる。

【１０１６】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、複数の要素に対するＡＲＴのゲーム数の配分を遊技者に報知した状態で、複数の要素のなかから１つの要素を遊技者に選択させるため、遊技者に要素を選択させるときの遊技者の興趣を向上させることができる。

【１０１７】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、複数の要素のうち少なくとも１つの要素に対応付けられたＡＲＴのゲーム数を遊技者に報知した状態（「潰し」機能）で、複数の要素のなかから１つの要素を遊技者に選択させるため、遊技者が相対的に有利に要素を選択することができ、遊技者に要素を選択させるときの遊技者の興趣を向上させることができる。

【１０１８】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、複数の要素にそれぞれ対応付けられたＡＲＴのゲーム数が識別できないように複数の要素させている状態で、所定の操作がなされたことを条件として、複数の要素のなかから無作為に要素を選択し、複数の要素にそれぞれ対応付けられたＡＲＴのゲーム数が識別できないように複数の要素させている状態で、所定の操作がなされたことを条件として、複数の要素のなかから遊技者に対して最も有利な要素を選択するため、遊技者による要素の選択を簡易化することができる。

【１０１９】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、１つの要素が選択されたことを条件として、選択された要素に対応付けられた遊技数をＡＲＴのゲーム数の加算数として決定し、所定の操作がなされたことを条件として、複数の要素にそれぞれ対応付けられたゲーム数の平均をＡＲＴのゲーム数の加算数として決定するため、遊技者が、多いゲーム数を狙いにいくことも、安定したゲーム数を選択することもできるようになり、遊技性を遊技者に選択させることができる。

【１０２０】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、変則停止操作がなされた場合に猶予ゲーム数を設定し、この猶予ゲーム数が消化される間に、再度変則停止操作がなされたことを条件に、ＡＲＴの抽籤を行わないペナルティを課す。

【１０２１】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機１は、一度目の変則停止操作には、意図せず行われた変則停止操作であると判断してペナルティを課さない一方で、猶予ゲーム数が消

化される間になされた二度目の変則停止操作には、故意に行われた変則停止操作であると判断してペナルティを課す。

【１０２２】

したがって、本実施の形態に係るパチスロ機１は、遊技者により意図せず行われた変則停止操作と故意に行われた変則停止操作とで、遊技者に課されるペナルティの重さを変化させることにより、意図せずに変速操作を行った遊技者に対してペナルティを課してしまうことを防止することができる。

【１０２３】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、猶予ゲーム数が設定されていない状態で変則停止操作によって役の入賞があった場合には、故意に行われた変則停止操作である可能性が高いと判断して、二度目の変則停止操作がなされた際に課すペナルティゲーム数よりも少ないゲーム数の間、ペナルティを課す。これにより、故意に行われた変則停止操作である可能性の高低に応じて、遊技者に課されるペナルティの重さを変化させることができる。

【１０２４】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、再遊技の作動役が入賞したときに、所定の条件が成立している場合には、特定の操作（ＭＡＸベットボタン１４の押下）がなされるまでメダルの自動投入を停止するため、再遊技の作動役が入賞したことによる演出を行うための時間を十分に確保するとともに、再遊技の作動役が入賞したとしても、メダルが投入されたときに実行される演出を遊技者の遊技操作によって実行することができる。

【１０２５】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、選択遊技中に液晶表示装置１１に表示させた画面の表示終了条件が成立すると、液晶表示装置１１に表示させた画面を選択遊技画面に切り替えるとともに、画面を切り換えるときにサブＲＡＭ１０４に記憶した選択状態情報を選択遊技画面に反映させる。

【１０２６】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ＡＲＴの上乗せゲーム数が決定される選択遊技中に選択遊技画面から他の画面に切り替えた場合であっても、選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができる。

【１０２７】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、主制御回路９１及び副制御回路１０１の少なくとも一方によって選択遊技中にエラーが検出されたことにより液晶表示装置１１に表示させたエラー画面から選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができる。

【１０２８】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、エラーの履歴を表すエラー情報履歴画面が選択遊技中に液晶表示装置１１に表示された場合であっても、エラー情報履歴画面から選択遊技画面を復帰させるときに、選択遊技の選択状態を選択遊技画面に再現することができる。

【１０２９】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、決定されたＡＲＴの上乗せゲーム数を分割した分割値及びこの分割値の積算値の少なくとも一方を表す情報を所定の条件が成立するたびに液晶表示装置１１に順次表示させるため、液晶表示装置１１に表示されたＡＲＴの上乗せゲーム数以上の特典を受けられる期待感を遊技者に抱かせることができる。

【１０３０】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、液晶表示装置１１に表示されたＡＲＴの上乗せゲーム数に関する演出が遊技操作により中断されてしまうことを防止することができる。

【１０３１】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、液晶表示装置１１に表示されたＡＲＴの上

乗せゲーム数に関する演出の表示時間を予め定められた時間の範囲内で遊技者の趣向に応じて変化させることができる。

【１０３２】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、シャッタが動作しているときに液晶表示装置１１に表示させた画像が切り替えられると、シャッタの状態を表すシャッタ動作データをサブＲＡＭ１０４に記憶するとともに、切り替え後の画像の視認性を確保するためにシャッタを露出位置に移動させ、切り替え後の画像の表示終了条件が成立すると、シャッタをサブＲＡＭ１０４に記憶したシャッタ動作データが表す状態にする。

【１０３３】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機１は、液晶表示装置１１に表示させた画像を切り替える前に実行させていた役物の動作による演出を継続させることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまうことを抑制することができる。

【１０３４】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、シャッタが動作しているときにエラー画面の表示条件が成立すると、シャッタ動作データをサブＲＡＭ１０４に記憶するとともに、エラー画面の視認性を確保するためにシャッタを露出位置に移動させ、エラー画面の表示終了条件が成立すると、シャッタをサブＲＡＭ１０４に記憶した可動情報が表す状態にするため、液晶表示装置１１にエラー画面を表示させる前に実行させていたシャッタの動作による演出を継続させることができる。

【１０３５】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、シャッタが動作しているときにエラー情報履歴画面の表示条件が成立すると、シャッタ動作データをサブＲＡＭ１０４に記憶するとともに、エラー情報履歴画面の視認性を確保するためにシャッタを露出位置に移動させ、エラー情報履歴画面の表示終了条件が成立すると、シャッタをサブＲＡＭ１０４に記憶したシャッタ動作データが表す状態にするため、液晶表示装置１１にエラー情報履歴画面を表示させる前に実行させていたシャッタの動作による演出を継続させることができる。

【１０３６】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、ロック演出が実行されていることを条件に、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信される無操作コマンドに同期して、主制御回路９１による演出と、副制御回路１０１による演出の各ステップとを実行するため、主制御回路９１による演出と、副制御回路１０１による演出との間の同期ずれを解消することができる。

【１０３７】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、演出の各ステップが実行されていることに基づいて、シャッタによる演出動作を実行するため、主制御回路９１によるロック演出と、副制御回路１０１によるシャッタによる演出との間の同期ずれを解消することができる。

【１０３８】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、サブＲＡＭ１０４により保存される前の演出、及び、決定された演出と、シャッタ動作組合せ判定テーブルとに基づいてシャッタの動作が整合するようにシャッタ動作シーケンスを構築するため、シャッタの動作の制御を簡略化することができる。

【１０３９】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、シャッタの動作の制御に誤りがあったとしても、シャッタの動作の連携に不整合が生じてシャッタが正常に動作できなくなることを防止することができる。

【１０４０】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、予め定められた停止操作順序とは異なる停止操作がなされた場合に、主制御回路９１の遊技状態、副制御回路１０１の遊技状態及び内部当籤役に基づいた不利な状態に設定することにより、遊技者が得られる可能性がある

特典の大きさに応じた不利な状態を設定するため、予め定められた停止操作順序とは異なる停止操作に停止操作に対して不利な状態を適度に設定することができる。

【１０４１】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、副制御回路１０１の異常な動作を検出した場合に猶予ゲーム数を設定し、この猶予ゲーム数の単位遊技が実行される間に、副制御回路１０１の異常な動作を再度検出したことを条件に、遊技者にとって不利な状態を設定する。

【１０４２】

すなわち、本実施の形態に係るパチスロ機１は、電気的なゴト行為が行われた可能性があることが検出された場合には、猶予ゲーム数の単位遊技が実行される間に電気的なゴト行為が再度行われた可能性があることが検出されたことを条件に遊技者にとって不利な状態を設定するため、遊技者に不要な不快感を与えることなく、新たな手口の電気的なゴト行為に対しても対策を講じることができる。

【１０４３】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、電断復帰時に電断検知フラグがオフ状態であるときに、主制御回路９１からスタートコマンドを受信した場合には、電気的なゴト行為の可能性もある要因でサブＣＰＵ１０２が停止して再起動されたと判断できるため、副制御回路１０１の異常な動作があったことを検出することができる。

【１０４４】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、主制御回路９１から初期化コマンドを一度も受信することなく副制御回路１０１がスタートコマンドを受信した場合には、電気的なゴト行為の可能性もある要因で副制御回路１０１が初期化コマンドを一度も受信できなかったと判断できるため、副制御回路１０１の異常な動作があったことを検出することができる。

【１０４５】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、単位遊技の進行に関するコマンドの受信順序が規定の順序と異なる場合には、電気的なゴト行為の可能性もある要因で副制御回路１０１が受信できなかったコマンドがあると判断できるため、副制御回路１０１の異常な動作があったことを検出することができる。

【１０４６】

また、本実施の形態に係るパチスロ機１は、電気的なゴト行為を行ったとしても遊技者にとって相対的にメリットが小さい状態では、猶予ゲーム数を設定しないことにより、遊技者にとって不利な状態を設定しないため、パチスロ機１に発生したエラーを全てゴト行為と判断してしまうことを抑制することができる。

【１０４７】

なお、上述した上乗せ遊技中抽籤処理において、サブＣＰＵ１０２は、内部当籤役として「ＲＴ４移行Ａ」及び「ＲＴ４移行Ｂ」が決定された場合には、上乗せ選択決定ゲーム数に１を加算するものとして説明した。

【１０４８】

これに対し、上乗せ遊技中抽籤処理において、サブＣＰＵ１０２は、以下に説明するように、内部当籤役として「ＲＴ４移行Ａ」及び「ＲＴ４移行Ｂ」が決定された場合には、ＡＲＴのゲーム数を加算するようにしてもよい。

【１０４９】

図１５９及び図１６０は、図１１７に示した第１遊技状態別抽籤処理のステップＳ５８４において実行される上乗せ遊技中抽籤処理の変形例を示すフローチャートである。

【１０５０】

まず、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ遊技移行時であるか否かを判断する（Ｓ１０７０）。ここで、上乗せ遊技移行時であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、保障残りゲーム数に上乗せ遊技規定値をセットする（Ｓ１０７１）。

【１０５１】

ステップＳ１０７０において、上乗せ遊技移行時でないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ１０７１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、保障残りゲーム数が０である否かかを判断する（Ｓ１０７２）。

【１０５２】

ここで、保障残りゲーム数が０でないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、保障ゲーム中フラグをＯＮにし（Ｓ１０７３）、保障残りゲーム数から１を減算する（Ｓ１０７４）。

【１０５３】

ステップＳ１０７２において、保障残りゲーム数が０であると判断した場合（ＹＥＳ）、又は、ステップＳ１０７４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、図１６１に示す上乗せカウンタ抽籤テーブルにおける上乗せカウンタＡの列に基づいて上乗せゲーム数を抽籤する上乗せカウンタ抽籤を行い（Ｓ１０７５）、上乗せカウンタＡに抽籤結果をセットする（Ｓ１０７６）。

【１０５４】

次に、サブＣＰＵ１０２は、カウンタＢ有効フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ１０７７）。ここで、カウンタＢ有効フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１６１に示す上乗せカウンタ抽籤テーブルにおける上乗せカウンタＢの列に基づいて上乗せゲーム数を抽籤する上乗せカウンタ抽籤を行い（Ｓ１０７８）、上乗せカウンタＢに抽籤結果をセットする（Ｓ１０７９）。

【１０５５】

次いで、サブＣＰＵ１０２は、カウンタＣ有効フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ１０８０）。ここで、カウンタＣ有効フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、図１６１に示す上乗せカウンタ抽籤テーブルにおける上乗せカウンタＣの列に基づいて上乗せゲーム数を抽籤する上乗せカウンタ抽籤を行い（Ｓ１０８１）、上乗せカウンタＣに抽籤結果をセットする（Ｓ１０８２）。

【１０５６】

ステップＳ１０７７において、カウンタＢ有効フラグがＯＮでないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ１０８０において、カウンタＣ有効フラグがＯＮでないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ１０８２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ残りゲーム数に上乗せカウンタＡ、Ｂ及びＣの値を加算する（Ｓ１０８３）。

【１０５７】

次に、サブＣＰＵ１０２は、ＭＢ未作動状態で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」であるか否かを判断する（Ｓ１０８４）。ここで、ＭＢ未作動状態で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」であると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、カウンタＣ有効フラグがＯＮであるか否かを判断する（Ｓ１０８５）。

【１０５８】

ここで、カウンタＣ有効フラグがＯＮであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、所定の抽籤確率で上乗せ遊技の保障ゲーム数の上乗せゲーム数を抽籤する上乗せ遊技保障ゲーム数上乗せ抽籤を行い（Ｓ１０８６）、抽籤結果を保障残りゲーム数に加算する（Ｓ１０８７）。

【１０５９】

ステップＳ１０８５において、カウンタＣ有効フラグがＯＮでないと判断した場合（ＮＯ）、又は、ステップＳ１０８７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、カウンタＢ有効フラグがＯＦＦであるか否かを判断する（Ｓ１０８８）。ここで、カウンタＢ有効フラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、カウンタＢ有効フラグをＯＮにする（Ｓ１０８９）。

【１０６０】

一方、カウンタＢ有効フラグがＯＦＦでないと判断した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ１０２は、カウンタＣ有効フラグがＯＦＦであるか否かを判断する（Ｓ１０９０）。ここ

で、カウンタＣ有効フラグがＯＦＦであると判断した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ１０２は、カウンタＣ有効フラグをＯＮにする（Ｓ１０９１）。

【１０６１】

ステップＳ１０８４において、ＭＢ未作動状態で内部当籤役が「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」でないと判断した場合（ＮＯ）、ステップＳ１０９０において、カウンタＣ有効フラグがＯＦＦでないと判断した場合（ＮＯ）、若しくは、ステップＳ１０８９又はＳ１０９１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１０２は、上乗せ遊技中抽籤処理を終了する。

【１０６２】

このように、サブＣＰＵ１０２は、「ＲＴ４移行Ａ」又は「ＲＴ４移行Ｂ」を構成する図柄の組合せが有効ライン上に停止するたびに、ＡＲＴのゲーム数に対する一遊技当りの抽籤回数を増加させる。

【１０６３】

なお、サブＣＰＵ１０２は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止されるたびに、ＡＲＴのゲーム数に対する一遊技当りの抽籤結果のうちＡＲＴのゲーム数の加算数が少ない抽籤結果から報知するように液晶表示装置１１に実行させる演出の内容を決定するようにしてもよい。

【１０６４】

＜上乗せカウンタ抽籤テーブル＞

図１６１に示す上乗せカウンタ抽籤テーブルは、図１５９及び図１６０に示した上乗せ遊技中抽籤処理の変形例においてサブＣＰＵ１０２によって参照される。上乗せカウンタ抽籤テーブルは、カウンタＡ、カウンタＢ及びカウンタＣに対して、上乗せされるゲーム数の抽籤値が対応付けられている。

【１０６５】

図１６１に示す上乗せカウンタ抽籤テーブルにより、例えば、カウンタＡは、「３１４３３／３２７６８」の確率で１０ゲームに当籤し、「１０００／３２７６８」の確率で２０ゲームに当籤し、「３００／３２７６８」の確率で３０ゲームに当籤し、「３０／３２７６８」の確率で３０ゲームに当籤し、「５／３２７６８」の確率で１００ゲームに当籤する。

【１０６６】

また、本実施の形態において、パチスロ機１は、ペナルティを課している状態では、ＡＲＴの抽籤を行わないものとして説明したが、ＡＲＴが確定する確定役に内部当籤した場合には、ＡＲＴを付与するようにしてもよい。また、パチスロ機１は、ペナルティを課している状態では、ＡＲＴが当籤する確率を低く設定するようにしてもよい。

【１０６７】

また、本実施の形態において、パチスロ機１は、遊技者に対して有利なＡＲＴの付与数としてゲーム数を適用した例について説明したが、ゲーム数に代えて、所定ゲーム数からなるセット数を適用してもよく、押し順に応じて入賞態様が異なるいわゆる増加役を有利に入賞させるための報知回数（ナビ回数）を適用してもよく、メダルの払出し枚数を適用してもよく、メダルの払出し枚数から投入枚数を減じた純増枚数を適用してもよい。

【１０６８】

また、本実施の形態において、ＲＴ遊技状態の移行条件としては、図１３に示した移行条件に代えて、ＭＢなどのボーナスの当籤、ボーナスの作動役の入賞、ボーナスの終了、ＲＴ遊技状態を移行させる図柄の組合せとして特定の図柄の組合せが表示されたこと、又は予め定められた回数の単位遊技が実行されたこととしてもよい。

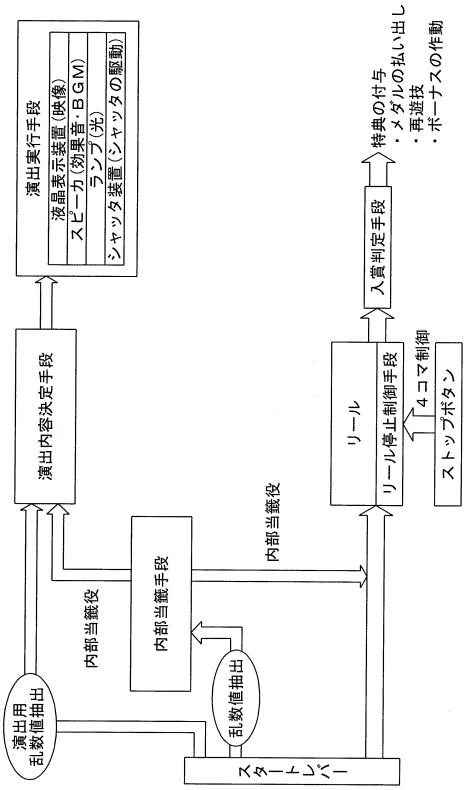
【１０６９】

また、本実施の形態においては、本発明に係る遊技機をパチスロ機１に適用した例について説明したが、これに限定されず、本発明に係る遊技機は、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ遊技機等、他の遊技機にも適用することができる。

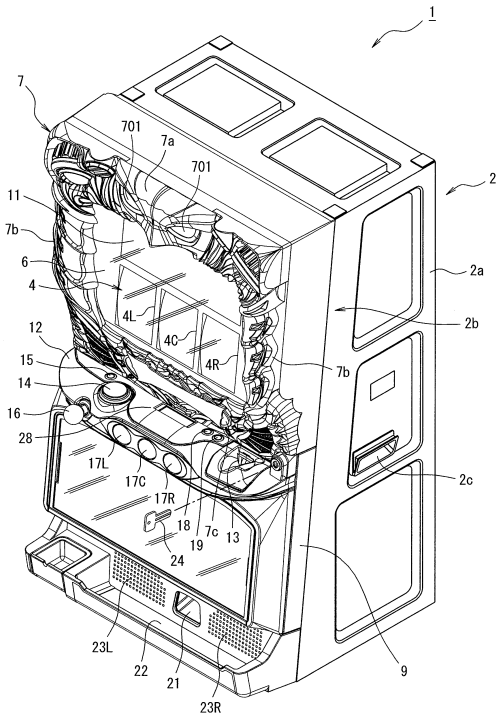
【符号の説明】

【１０７０】
１　パチスロ機（遊技機）
３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ　リール
４　表示窓（図柄表示手段）
１１　液晶表示装置（演出装置、画像表示手段）
１４　ＭＡＸベットボタン（選択手段）
１６　スタートレバー
１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ　ストップボタン（選択手段）
１７Ｓ　ストップスイッチ（停止操作検出手段）
２３Ｌ、２３Ｒ　スピーカ（演出装置）
２５　ＬＥＤ群（演出装置）
５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒ　ステッピングモータ（図柄変動手段）
９１　主制御回路
９３　メインＣＰＵ（カウント手段、カウント決定手段、ロック手段、周期制御手段、コマンド送信手段、リール制御手段、ロック実行手段、内部当籤役決定手段、リール停止制御手段、入賞判定手段）
１０１　副制御回路
１０２　サブＣＰＵ（プロセッサ、表示制御手段、有利付与数決定手段、画像切替手段、選択情報記憶手段、選択情報復帰手段、有利遊技付与決定手段、画像制御手段、画像切替手段、可動状態復帰手段、演出実行手段、演出決定手段、役物制御手段、不利状態設定手段、変則停止操作判定手段、猶予遊技数設定手段、動作異常検出手段、役物動作構築手段）
１０４　サブＲＡＭ（記憶媒体、役物データ保存手段）
１０８　ＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）
２００　シャッタ装置（演出装置、可動装飾部）

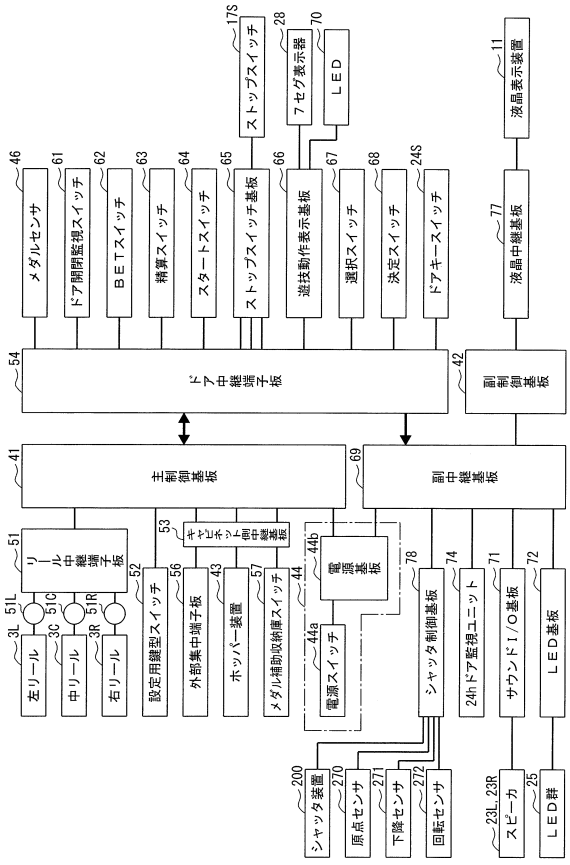
【図１】


演出実行手段
液晶表示装置（映像）
スピーカ（効果音・ＢＧＭ）
ランプ（光）
シャッタ装置（シャッタの駆動）
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動
入賞判定手段
演出内容決定手段
リール
リール停止制御手段
４コマ制御
ストップボタン
内部当籤役
内部当籤手段
内部当籤役
乱数値抽出
演出用
乱数値抽出
スタートレバー

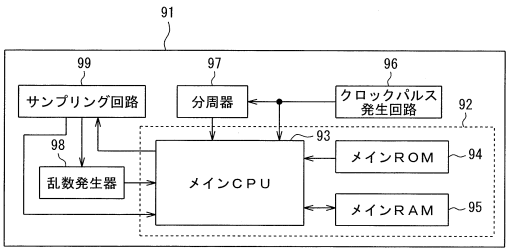
【図２】


1
2
2a
2b
2c
7
701
7a
701
11
7b
6
4
4L
4C
4R
7b
12
15
14
16
28
17L
17C
17R
18
7c
13
19
24
23L
22
21
23R
9

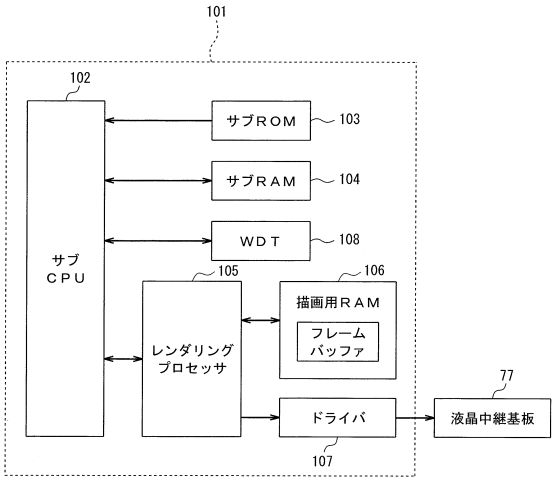
【図３】


ストップスイッチ
7セグ表示器
LED
液晶表示装置
メダルセンサ
ドア開閉監視スイッチ
ＢＥＴスイッチ
精算スイッチ
スタートスイッチ
ストップスイッチ基板
遊技動作表示基板
選択スイッチ
決定スイッチ
ドアキースイッチ
液晶中継基板
ドア中継端子板
副制御基板
主制御基板
副中継基板
リール中継端子板
キャビネット中継基板
電源基板
電源スイッチ
シャッタ制御基板
24hドア監視ユニット
サウンドＩ／Ｏ基板
ＬＥＤ基板
左リール
中リール
右リール
設定用鍵型スイッチ
外部集中端子板
ホッパー装置
メダル補助収納スイッチ
シャッタ装置
原点センサ
下降センサ
回転センサ
スピーカ
ＬＥＤ群

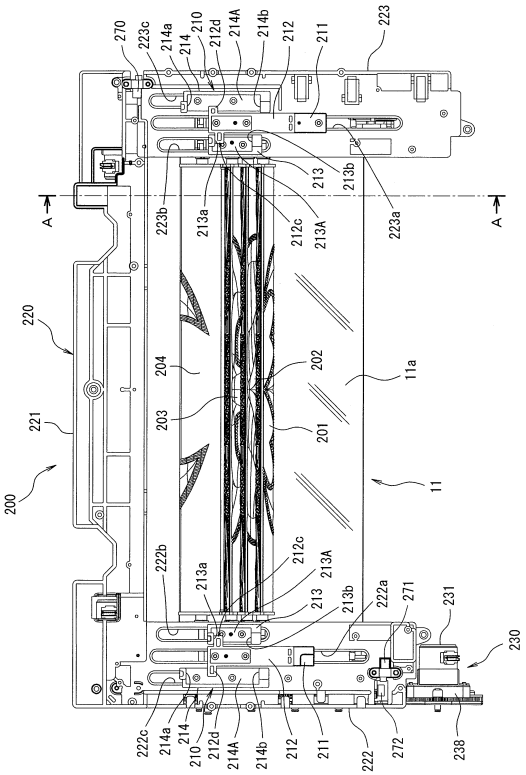
【図４】


91
99
サンプリング回路
97
分周器
96
クロックパルス
発生回路
92
98
乱数発生器
93
メインＣＰＵ
メインＲＯＭ
94
メインＲＡＭ
95

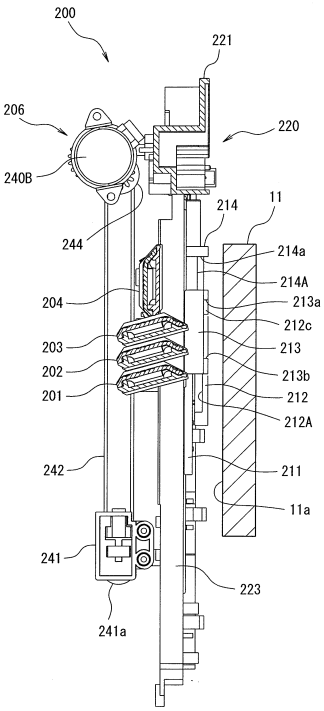
【図５】


101
102
サブROM
103
サブRAM
104
WDT
108
サブ
CPU
105
106
描画用RAM
フレーム
バッファ
レンダリング
プロセッサ
77
ドライバ
液晶中継基板
107

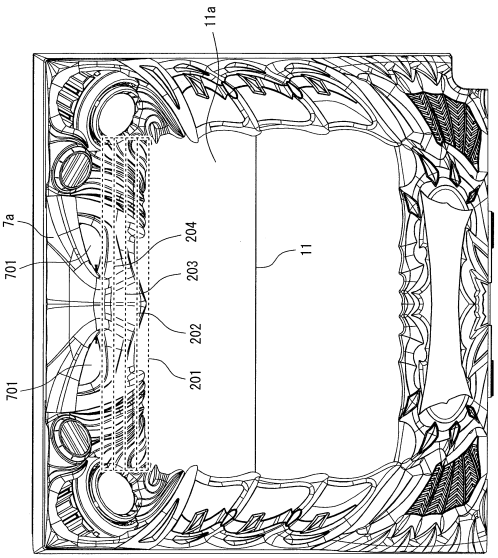
【図６】


270
223c
214a
214
210
212d
214A
214b
212
211
223
213
213b
223b
213a
212c
213A
223a
A
A
220
204
202
11a
221
203
201
11
200
222b
213a
212c
213A
213
213b
222a
271
231
230
222c
214a
214
210
212d
214A
214b
212
211
222
272
238

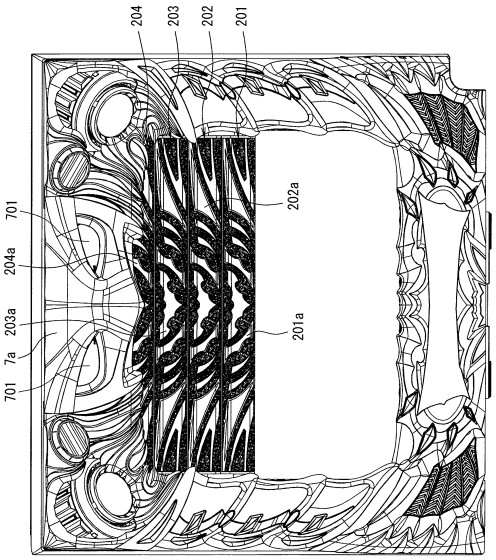
【図７】


200
221
206
220
240B
214
11
244
214a
214A
204
213a
212c
203
213
202
213b
201
212
212A
242
211
11a
241
223
241a

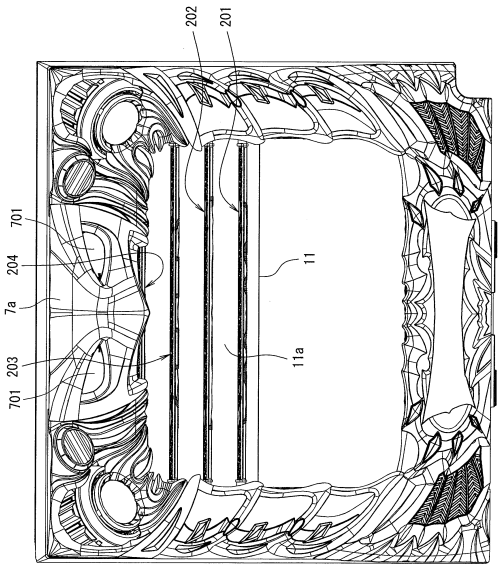
【図８】


11a
7a
204
701
203
11
202
701
201

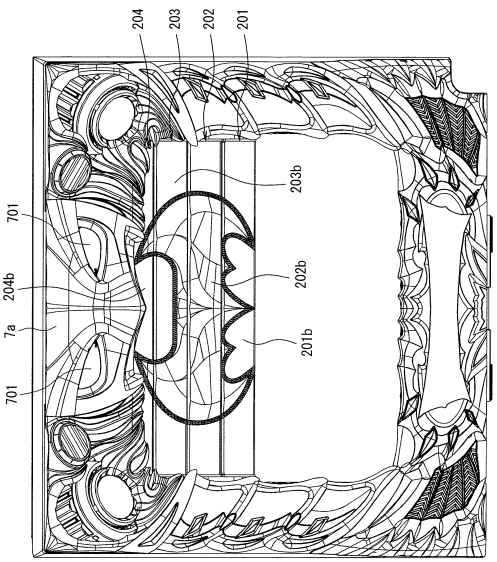
【図９】



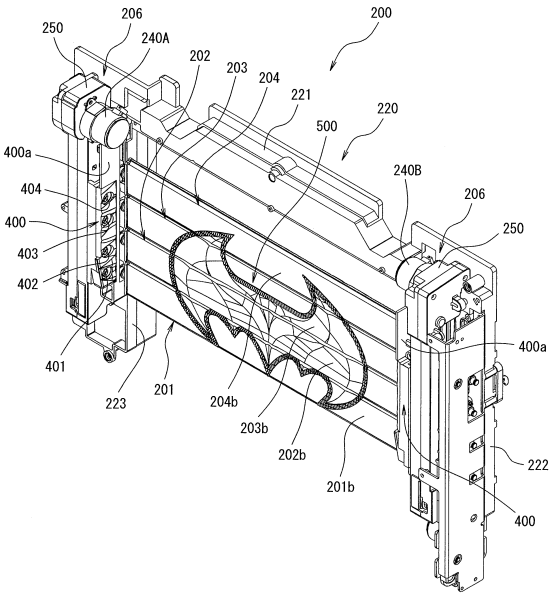
【図１０】



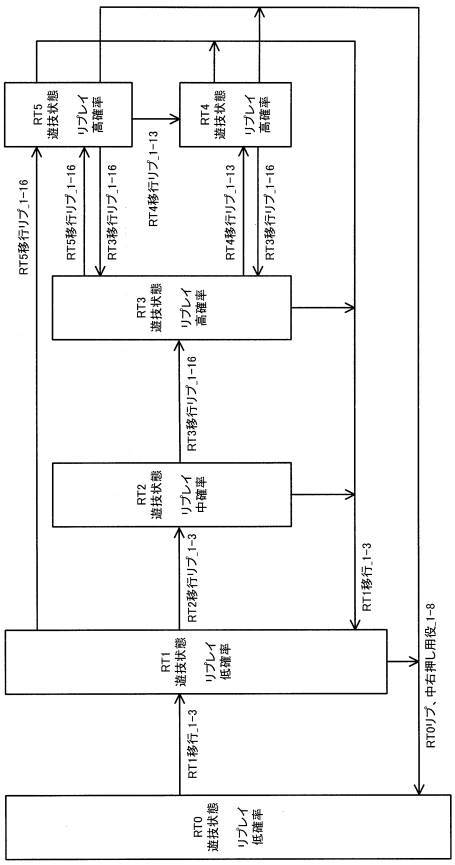
【図１１】



【図１２】



【図１３】



【図１４】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	スイカ１	20	スイカ１	20	ベル
19	ベル	19	チェリー１	19	チェリー１
18	リプレイ	18	赤７	18	リプレイ
17	スイカ１	17	リプレイ	17	ベル
16	ベル	16	ベル	16	チェリー１
15	リプレイ	15	チェリー２	15	リプレイ
14	BAR	14	リプレイ	14	ベル
13	チェリー１	13	ベル	13	スイカ１
12	スイカ２	12	チェリー２	12	BAR
11	ベル	11	リプレイ	11	リプレイ
10	リプレイ	10	ベル	10	ベル
9	カード	9	チェリー２	9	スイカ１
8	蝙蝠	8	蝙蝠	8	蝙蝠
7	スイカ１	7	カード	7	リプレイ
6	ベル	6	リプレイ	6	ベル
5	リプレイ	5	ベル	5	チェリー１
4	スイカ１	4	スイカ２	4	リプレイ
3	ベル	3	チェリー１	3	ベル
2	リプレイ	2	BAR	2	赤７
1	赤７	1	リプレイ	1	赤７
0	赤７	0	ベル	0	リプレイ

【図１５】

図柄コード表（メインリール）

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

【図１６】

図柄組合せテーブル

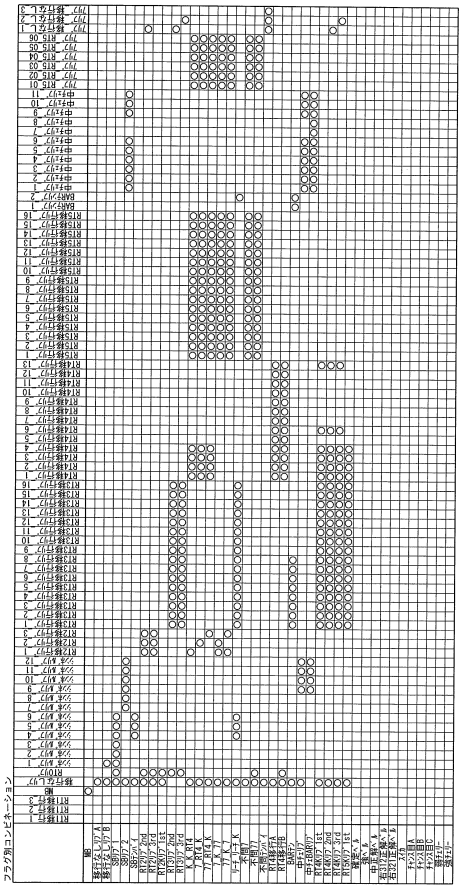
格納領域識別データ	コンビネーション			名称	払出し	備考
1	0 リプレイ	リプレイ	赤７	RT1移行_1	0	RT1へ移行
	1 リプレイ	リプレイ	スイカ１	RT1移行_2	0	RT1へ移行
	2 リプレイ	リプレイ	チェリー１	RT1移行_3	0	RT1へ移行
	3 リプレイ	リプレイ	ベル	脱	0	
	4 リプレイ	リプレイ	リプレイ	移行なしﾘﾌﾟ	0	
	5 ベル	リプレイ	ベル	RT0ﾘﾌﾟ	0	RT0リプ　RT0へ移行
	6 蝙蝠	蝙蝠	蝙蝠	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_1	0	
	7 蝙蝠	蝙蝠	リプレイ	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_2	0	
2	0 蝙蝠	リプレイ	蝙蝠	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_3	0	
	1 リプレイ	リプレイ	蝙蝠	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_4	0	
	2 リプレイ	蝙蝠	リプレイ	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_5	0	
	3 リプレイ	蝙蝠	蝙蝠	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_6	0	
	4 カード	チェリー２	スイカ１	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_7	0	
	5 カード	リプレイ	スイカ２	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_8	0	
	6 スイカ１	チェリー２	スイカ３	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_9	0	
	7 スイカ１	リプレイ	スイカ４	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_10	0	
3	0 チェリー１	チェリー２	スイカ５	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_11	0	
	1 チェリー１	リプレイ	スイカ６	ｼﾝｶﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_12	0	
	2 ベル	ベル	赤７	RT2移行ﾘﾌﾟ_1	0	RT2リプ　RT2へ移行
	3 ベル	ベル	チェリー１	RT2移行ﾘﾌﾟ_2	0	RT2リプ　RT2へ移行
	4 ベル	ベル	スイカ１	RT2移行ﾘﾌﾟ_3	0	RT2リプ　RT2へ移行
	5 スイカ１	リプレイ	BAR	RT3移行ﾘﾌﾟ_1	0	RT3リプ　RT3へ移行
	6 スイカ１	リプレイ	蝙蝠	RT3移行ﾘﾌﾟ_2	0	RT3リプ　RT3へ移行
	7 スイカ１	リプレイ	チェリー１	RT3移行ﾘﾌﾟ_3	0	RT3リプ　RT3へ移行
4	0 スイカ１	リプレイ	赤７	RT3移行ﾘﾌﾟ_4	0	RT3リプ　RT3へ移行
	1 BAR	リプレイ	BAR	RT3移行ﾘﾌﾟ_5	0	RT3リプ　RT3へ移行
	2 BAR	リプレイ	蝙蝠	RT3移行ﾘﾌﾟ_6	0	RT3リプ　RT3へ移行
	3 BAR	リプレイ	チェリー１	RT3移行ﾘﾌﾟ_7	0	RT3リプ　RT3へ移行
	4 BAR	リプレイ	赤７	RT3移行ﾘﾌﾟ_8	0	RT3リプ　RT3へ移行
	5 赤７	リプレイ	BAR	RT3移行ﾘﾌﾟ_9	0	RT3リプ　RT3へ移行
	6 赤７	リプレイ	蝙蝠	RT3移行ﾘﾌﾟ_10	0	RT3リプ　RT3へ移行
	7 赤７	リプレイ	チェリー１	RT3移行ﾘﾌﾟ_11	0	RT3リプ　RT3へ移行
5	0 赤７	リプレイ	赤７	RT3移行ﾘﾌﾟ_12	0	RT3リプ　RT3へ移行
	1 カード	リプレイ	BAR	RT3移行ﾘﾌﾟ_13	0	RT3リプ　RT3へ移行
	2 カード	リプレイ	蝙蝠	RT3移行ﾘﾌﾟ_14	0	RT3リプ　RT3へ移行
	3 カード	リプレイ	チェリー１	RT3移行ﾘﾌﾟ_15	0	RT3リプ　RT3へ移行
	4 カード	リプレイ	赤７	RT3移行ﾘﾌﾟ_16	0	RT3リプ　RT3へ移行
	5 スイカ１	ベル	ベル	RT4移行ﾘﾌﾟ_1	0	RT4リプ　RT4へ移行
	6 BAR	ベル	ベル	RT4移行ﾘﾌﾟ_2	0	RT4リプ　RT4へ移行
	7 赤７	ベル	ベル	RT4移行ﾘﾌﾟ_3	0	RT4リプ　RT4へ移行
6	0 カード	ベル	ベル	RT4移行ﾘﾌﾟ_4	0	RT4リプ　RT4へ移行
	1 BAR	BAR	BAR	RT4移行ﾘﾌﾟ_5	0	RT4リプ　RT4へ移行
	2 BAR	BAR	リプレイ	RT4移行ﾘﾌﾟ_6	0	RT4リプ　RT4へ移行
	3 スイカ１	BAR	BAR	RT4移行ﾘﾌﾟ_7	0	RT4リプ　RT4へ移行
	4 カード	BAR	BAR	RT4移行ﾘﾌﾟ_8	0	RT4リプ　RT4へ移行
	5 チェリー１	リプレイ	リプレイ	RT4移行ﾘﾌﾟ_9	0	RT4リプ　RT4へ移行
	6 スイカ１	リプレイ	リプレイ	RT4移行ﾘﾌﾟ_10	0	RT4リプ　RT4へ移行
	7 カード	リプレイ	リプレイ	RT4移行ﾘﾌﾟ_11	0	RT4リプ　RT4へ移行
7	0 ベル	ベル	BAR	RT4移行ﾘﾌﾟ_12	0	RT4リプ　RT4へ移行
	1 BAR	ベル	BAR	RT4移行ﾘﾌﾟ_13	0	RT4リプ　RT4へ移行
	2 ベル	カード	BAR	RT5移行ﾘﾌﾟ_1	0	RT5リプ　RT5へ移行
	3 ベル	カード	蝙蝠	RT5移行ﾘﾌﾟ_2	0	RT5リプ　RT5へ移行
	4 ベル	カード	チェリー１	RT5移行ﾘﾌﾟ_3	0	RT5リプ　RT5へ移行
	5 ベル	カード	赤７	RT5移行ﾘﾌﾟ_4	0	RT5リプ　RT5へ移行
	6 ベル	BAR	BAR	RT5移行ﾘﾌﾟ_5	0	RT5リプ　RT5へ移行
	7 ベル	BAR	蝙蝠	RT5移行ﾘﾌﾟ_6	0	RT5リプ　RT5へ移行
8	0 ベル	BAR	チェリー１	RT5移行ﾘﾌﾟ_7	0	RT5リプ　RT5へ移行
	1 ベル	BAR	赤７	RT5移行ﾘﾌﾟ_8	0	RT5リプ　RT5へ移行
	2 ベル	赤７	BAR	RT5移行ﾘﾌﾟ_9	0	RT5リプ　RT5へ移行
	3 ベル	赤７	蝙蝠	RT5移行ﾘﾌﾟ_10	0	RT5リプ　RT5へ移行
	4 ベル	赤７	チェリー１	RT5移行ﾘﾌﾟ_11	0	RT5リプ　RT5へ移行
	5 ベル	赤７	赤７	RT5移行ﾘﾌﾟ_12	0	RT5リプ　RT5へ移行
	6 ベル	チェリー２	BAR	RT5移行ﾘﾌﾟ_13	0	RT5リプ　RT5へ移行
	7 ベル	チェリー２	蝙蝠	RT5移行ﾘﾌﾟ_14	0	RT5リプ　RT5へ移行
9	0 ベル	チェリー２	チェリー１	RT5移行ﾘﾌﾟ_15	0	RT5リプ　RT5へ移行
	1 ベル	チェリー２	赤７	RT5移行ﾘﾌﾟ_16	0	RT5リプ　RT5へ移行
	2 リプレイ	BAR	BAR	BARﾘﾌﾟ_1	0	
	3 リプレイ	リプレイ	BAR	BARﾘﾌﾟ_2	0	
	4 スイカ１	チェリー１	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_1	0	
	5 スイカ１	チェリー２	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_2	0	
	6 スイカ１	スイカ２	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_3	0	
	7 チェリー１	チェリー１	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_4	0	
10	0 チェリー１	チェリー２	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_5	0	
	1 チェリー１	スイカ２	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_6	0	
	2 チェリー１	BAR	スイカ１	中ﾁｪﾘﾌﾟ_7	0	
	3 チェリー１	BAR	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_8	0	
	4 カード	チェリー１	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_9	0	
	5 カード	チェリー２	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_10	0	
	6 カード	スイカ２	ベル	中ﾁｪﾘﾌﾟ_11	0	
	7 赤７	赤７	赤７	ﾌﾘｰ_RT5_01	0	RT5リプ　RT5へ移行
11	0 赤７	赤７	リプレイ	ﾌﾘｰ_RT5_02	0	RT5リプ　RT5へ移行
	1 赤７	リプレイ	リプレイ	ﾌﾘｰ_RT5_03	0	RT5リプ　RT5へ移行
	2 リプレイ	赤７	赤７	ﾌﾘｰ_RT5_04	0	RT5リプ　RT5へ移行
	3 リプレイ	赤７	リプレイ	ﾌﾘｰ_RT5_05	0	RT5リプ　RT5へ移行
	4 赤７	ベル	赤７	ﾌﾘｰ_RT5_06	0	RT5リプ　RT5へ移行
	5 赤７	リプレイ	ベル	ﾌﾘｰ_移行なし_1	0	
	6 赤７	ベル	リプレイ	ﾌﾘｰ_移行なし_2	0	
	7 赤７	赤７	ベル	ﾌﾘｰ_移行なし_3	0	

【図１７】

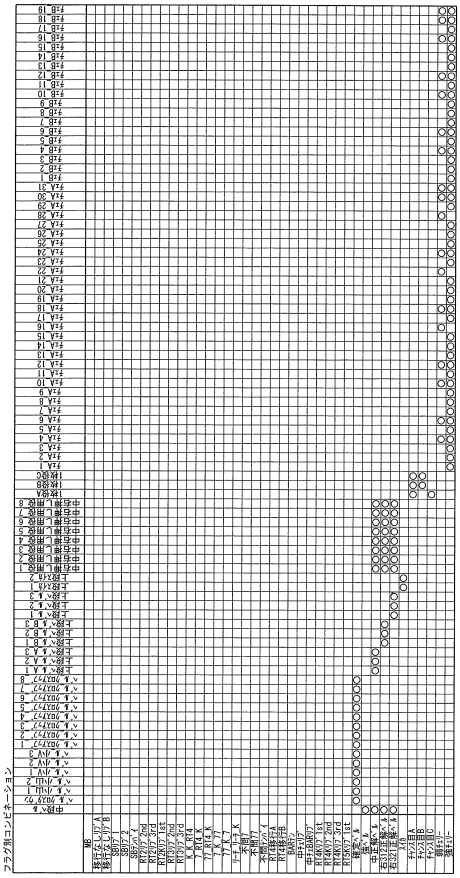
図柄組合せテーブル

格納領域識別データ	コンビネーション			名称	払出し	備考
12	0 ベル	ベル	ベル	中段ﾍﾞﾙ	9	押し順正解ベル、強ベル
	1 リプレイ	ベル	リプレイ	ﾍﾞﾙ_ｳｴｽﾃﾞｳ	14	
	2 スイカ１	ベル	リプレイ	ﾍﾞﾙ_小山_1	13	
	3 スイカ２	ベル	リプレイ	ﾍﾞﾙ_小山_2	13	
	4 リプレイ	ベル	赤７	ﾍﾞﾙ_小V_1	14	
	5 リプレイ	ベル	スイカ１	ﾍﾞﾙ_小V_2	14	
	6 リプレイ	ベル	チェリー１	ﾍﾞﾙ_小V_3	14	
	7 スイカ１	ベル	BAR	ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_1	13	
13	0 スイカ１	ベル	スイカ１	ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_2	13	
	1 スイカ１	ベル	チェリー１	ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_3	13	
	2 スイカ１	ベル	赤７	ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_4	13	
	3 スイカ２	ベル	BAR	ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_5	13	
	4 スイカ２	ベル	スイカ１	ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_6	13	
	5 スイカ２	ベル	チェリー１	ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_7	13	
	6 スイカ２	ベル	赤７	ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_8	13	
14	0 リプレイ	スイカ１	スイカ１	上段ﾍﾞﾙ_A_1	1	左押し時ﾍﾞﾙ
	1 リプレイ	スイカ１	チェリー１	上段ﾍﾞﾙ_A_2	1	左押し時ﾍﾞﾙ
	2 リプレイ	スイカ２	赤７	上段ﾍﾞﾙ_A_3	1	左押し時ﾍﾞﾙ
	3 リプレイ	スイカ２	スイカ１	上段ﾍﾞﾙ_B_1	1	左押し時ﾍﾞﾙ
	4 リプレイ	スイカ２	チェリー１	上段ﾍﾞﾙ_B_2	1	左押し時ﾍﾞﾙ
	5 リプレイ	チェリー２	赤７	上段ﾍﾞﾙ_B_3	1	左押し時ﾍﾞﾙ
	6 リプレイ	チェリー２	スイカ１	上段ﾍﾞﾙ_1	1	左押し時ﾍﾞﾙ
	7 リプレイ	チェリー２	チェリー１	上段ﾍﾞﾙ_2	1	左押し時ﾍﾞﾙ
15	0 ベル	チェリー１	BAR	上段ｽｲｶ_1	4	
	1 ベル	チェリー１	蝙蝠	上段ｽｲｶ_2	4	
	2 スイカ１	リプレイ	ベル	中右押し用役_1	1	RT0へ移行　変則押し時失敗役
	3 スイカ１	カード	ベル	中右押し用役_2	1	RT0へ移行　変則押し時失敗役
	4 スイカ２	リプレイ	ベル	中右押し用役_3	1	RT0へ移行　変則押し時失敗役
	5 スイカ２	カード	ベル	中右押し用役_4	1	RT0へ移行　変則押し時失敗役
	6 カード	リプレイ	ベル	中右押し用役_5	1	RT0へ移行　変則押し時失敗役
	7 カード	カード	ベル	中右押し用役_6	1	RT0へ移行　変則押し時失敗役
16	0 BAR	リプレイ	ベル	中右押し用役_7	1	RT0へ移行　変則押し時失敗役
	1 BAR	カード	ベル	中右押し用役_8	1	RT0へ移行　変則押し時失敗役
	2 赤７	BAR	蝙蝠	1枚役A	1	チャンス目用
	3 蝙蝠	スイカ１	リプレイ	1枚役B	1	チャンス目用
	4 蝙蝠	スイカ２	リプレイ	1枚役C	1	チャンス目用
	5 BAR	スイカ１	BAR	ﾁｪA_1	1	
	6 BAR	スイカ１	蝙蝠	ﾁｪA_2	1	
	7 BAR	スイカ１	スイカ１	ﾁｪA_3	1	
17	0 BAR	スイカ１	ベル	ﾁｪA_4	1	
	1 BAR	スイカ１	赤７	ﾁｪA_5	1	
	2 BAR	スイカ１	リプレイ	ﾁｪA_6	1	
	3 BAR	スイカ２	BAR	ﾁｪA_7	1	
	4 BAR	スイカ２	蝙蝠	ﾁｪA_8	1	
	5 BAR	スイカ２	スイカ１	ﾁｪA_9	1	
	6 BAR	スイカ２	ベル	ﾁｪA_10	1	
	7 BAR	スイカ２	赤７	ﾁｪA_11	1	
18	0 BAR	スイカ２	リプレイ	ﾁｪA_12	1	
	1 BAR	チェリー１	BAR	ﾁｪA_13	1	
	2 BAR	チェリー１	蝙蝠	ﾁｪA_14	1	
	3 BAR	チェリー１	スイカ１	ﾁｪA_15	1	
	4 BAR	チェリー１	ベル	ﾁｪA_16	1	
	5 BAR	チェリー１	赤７	ﾁｪA_17	1	
	6 BAR	チェリー１	リプレイ	ﾁｪA_18	1	
	7 BAR	チェリー２	BAR	ﾁｪA_19	1	
19	0 BAR	チェリー２	蝙蝠	ﾁｪA_20	1	
	1 BAR	チェリー２	スイカ１	ﾁｪA_21	1	
	2 BAR	チェリー２	ベル	ﾁｪA_22	1	
	3 BAR	チェリー２	赤７	ﾁｪA_23	1	
	4 BAR	チェリー２	リプレイ	ﾁｪA_24	1	
	5 BAR	蝙蝠	BAR	ﾁｪA_25	1	
	6 BAR	蝙蝠	蝙蝠	ﾁｪA_26	1	
	7 BAR	蝙蝠	スイカ１	ﾁｪA_27	1	
20	0 BAR	蝙蝠	ベル	ﾁｪA_28	1	
	1 BAR	蝙蝠	赤７	ﾁｪA_29	1	
	2 BAR	蝙蝠	リプレイ	ﾁｪA_30	1	
	3 BAR	リプレイ	リプレイ	ﾁｪA_31	1	
	4 スイカ２	チェリー１	BAR	ﾁｪB_1	1	
	5 スイカ２	チェリー１	蝙蝠	ﾁｪB_2	1	
	6 スイカ２	チェリー１	スイカ１	ﾁｪB_3	1	
	7 スイカ２	チェリー１	ベル	ﾁｪB_4	1	
21	0 スイカ２	チェリー１	赤７	ﾁｪB_5	1	
	1 スイカ２	チェリー１	リプレイ	ﾁｪB_6	1	
	2 スイカ２	チェリー２	BAR	ﾁｪB_7	1	
	3 スイカ２	チェリー２	蝙蝠	ﾁｪB_8	1	
	4 スイカ２	チェリー２	スイカ１	ﾁｪB_9	1	
	5 スイカ２	チェリー２	ベル	ﾁｪB_10	1	
	6 スイカ２	チェリー２	赤７	ﾁｪB_11	1	
	7 スイカ２	チェリー２	リプレイ	ﾁｪB_12	1	
22	0 スイカ２	蝙蝠	BAR	ﾁｪB_13	1	
	1 スイカ２	蝙蝠	蝙蝠	ﾁｪB_14	1	
	2 スイカ２	蝙蝠	スイカ１	ﾁｪB_15	1	
	3 スイカ２	蝙蝠	ベル	ﾁｪB_16	1	
	4 スイカ２	蝙蝠	赤７	ﾁｪB_17	1	
	5 スイカ２	蝙蝠	リプレイ	ﾁｪB_18	1	
	6 スイカ２	ベル	ベル	ﾁｪB_19	1	
	7 －	－	－	－		

【図１８】



【図１９】



【図２０】

内部抽籤テーブル RT0遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	33502	33472	33439	33412	33362	33312
1	MB	3930	3930	3930	3930	3930	3930
2	移行なしﾘﾌﾟA	8431	8431	8431	8431	8431	8431
3	移行なしﾘﾌﾟB	0	0	0	0	0	0
4	SBﾘﾌﾟ1	393	393	393	393	393	393
5	SBﾘﾌﾟ2	154	154	154	154	154	154
6	SBﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
7	RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	不問7	0	0	0	0	0	0
19	不問77	0	0	0	0	0	0
20	不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	RT4移行A	0	0	0	0	0	0
22	RT4移行B	0	0	0	0	0	0
23	BARﾃﾝ	0	0	0	0	0	0
24	中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
26	RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
30	確定ﾍﾞﾙ	1	1	1	1	1	1
31	強ﾍﾞﾙ	100	100	100	100	100	100
32	中正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
33	右312正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
34	右321正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
35	ｽｲｶ	668	668	668	668	668	668
36	ﾁｬﾝｽ目A	30	30	30	30	30	30
37	ﾁｬﾝｽ目B	350	350	350	350	350	350
38	ﾁｬﾝｽ目C	100	100	100	100	100	100
39	弱ﾁｪﾘｰ	810	840	873	900	950	1000
40	強ﾁｪﾘｰ	330	330	330	330	330	330

【図２１】

内部抽籤テーブル RT1遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	33502	33472	33439	33412	33362	33312
1	MB	3930	3930	3930	3930	3930	3930
2	移行なしﾘﾌﾟA	390	390	390	390	390	390
3	移行なしﾘﾌﾟB	0	0	0	0	0	0
4	SBﾘﾌﾟ1	393	393	393	393	393	393
5	SBﾘﾌﾟ2	154	154	154	154	154	154
6	SBﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
7	RT2ﾘﾌﾟ2nd	4010	4010	4010	4010	4010	4010
8	RT2ﾘﾌﾟ3rd	4010	4010	4010	4010	4010	4010
9	RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	不問7	7	7	7	7	7	7
19	不問77	1	1	1	1	1	1
20	不問ﾃﾝﾊﾟｲ	12	12	12	12	12	12
21	RT4移行A	0	0	0	0	0	0
22	RT4移行B	0	0	0	0	0	0
23	BARﾃﾝ	0	0	0	0	0	0
24	中ﾁｪﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1
25	中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
26	RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
30	確定ﾍﾞﾙ	1	1	1	1	1	1
31	強ﾍﾞﾙ	100	100	100	100	100	100
32	中正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
33	右312正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
34	右321正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
35	ｽｲｶ	668	668	668	668	668	668
36	ﾁｬﾝｽ目A	30	30	30	30	30	30
37	ﾁｬﾝｽ目B	350	350	350	350	350	350
38	ﾁｬﾝｽ目C	100	100	100	100	100	100
39	弱ﾁｪﾘｰ	810	840	873	900	950	1000
40	強ﾁｪﾘｰ	330	330	330	330	330	330

【図２２】

内部抽籤テーブル RT2遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	3159	3129	3096	3069	3019	2969
1	MB	3930	3930	3930	3930	3930	3930
2	移行なしﾘﾌﾟA	0	0	0	0	0	0
3	移行なしﾘﾌﾟB	0	0	0	0	0	0
4	SBﾘﾌﾟ1	0	0	0	0	0	0
5	SBﾘﾌﾟ2	0	0	0	0	0	0
6	SBﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
7	RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	RT2Kﾘﾌﾟ1st	13107	13107	13107	13107	13107	13107
10	RT3ﾘﾌﾟ2nd	13107	13107	13107	13107	13107	13107
11	RT3ﾘﾌﾟ3rd	13107	13107	13107	13107	13107	13107
12	K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	不問7	0	0	0	0	0	0
19	不問77	0	0	0	0	0	0
20	不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	RT4移行A	0	0	0	0	0	0
22	RT4移行B	0	0	0	0	0	0
23	BARﾃﾝ	0	0	0	0	0	0
24	中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
26	RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
30	確定ﾍﾞﾙ	1	1	1	1	1	1
31	強ﾍﾞﾙ	100	100	100	100	100	100
32	中正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
33	右312正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
34	右321正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
35	ｽｲｶ	668	668	668	668	668	668
36	ﾁｬﾝｽ目A	30	30	30	30	30	30
37	ﾁｬﾝｽ目B	350	350	350	350	350	350
38	ﾁｬﾝｽ目C	100	100	100	100	100	100
39	弱ﾁｪﾘｰ	810	840	873	900	950	1000
40	強ﾁｪﾘｰ	330	330	330	330	330	330

【図２３】

内部抽籤テーブル RT3遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	MB	3930	3930	3930	3930	3930	3930
2	移行なしﾘﾌﾟA	0	0	0	0	0	0
3	移行なしﾘﾌﾟB	9008	9008	9008	9008	9008	9008
4	SBﾘﾌﾟ1	0	0	0	0	0	0
5	SBﾘﾌﾟ2	0	0	0	0	0	0
6	SBﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
7	RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	K_K_RT4	2000	2000	2000	2000	2000	2000
13	7_RT4_K	19245	19215	19182	19155	19105	19055
14	77_RT4_K	4096	4096	4096	4096	4096	4096
15	7_K_77	3500	3500	3500	3500	3500	3500
16	77_K_7	500	500	500	500	500	500
17	ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	4000	4000	4000	4000	4000	4000
18	不問7	0	0	0	0	0	0
19	不問77	0	0	0	0	0	0
20	不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	RT4移行A	100	100	100	100	100	100
22	RT4移行B	24	24	24	24	24	24
23	BARﾃﾝ	6	6	6	6	6	6
24	中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1
26	RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
30	確定ﾍﾞﾙ	1	1	1	1	1	1
31	強ﾍﾞﾙ	100	100	100	100	100	100
32	中正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
33	右312正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
34	右321正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
35	ｽｲｶ	668	668	668	668	668	668
36	ﾁｬﾝｽ目A	30	30	30	30	30	30
37	ﾁｬﾝｽ目B	350	350	350	350	350	350
38	ﾁｬﾝｽ目C	100	100	100	100	100	100
39	弱ﾁｪﾘｰ	810	840	873	900	950	1000
40	強ﾁｪﾘｰ	330	330	330	330	330	330

【図２４】

内部抽籤テーブル RT4遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	MB	3930	3930	3930	3930	3930	3930
2	移行なしﾘﾌﾟA	0	0	0	0	0	0
3	移行なしﾘﾌﾟB	0	0	0	0	0	0
4	SBﾘﾌﾟ1	3276	3276	3276	3276	3276	3276
5	SBﾘﾌﾟ2	327	327	327	327	327	327
6	SBﾃﾝﾊﾟｲ	700	700	700	700	700	700
7	RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	不問7	0	0	0	0	0	0
19	不問77	0	0	0	0	0	0
20	不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	RT4移行A	100	100	100	100	100	100
22	RT4移行B	24	24	24	24	24	24
23	BARﾃﾝ	252	222	189	162	112	62
24	中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1
26	RT4Kﾘﾌﾟ1st	12600	12600	12600	12600	12600	12600
27	RT4Kﾘﾌﾟ2nd	12600	12600	12600	12600	12600	12600
28	RT4Kﾘﾌﾟ3rd	12600	12600	12600	12600	12600	12600
29	RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
30	確定ﾍﾞﾙ	1	1	1	1	1	1
31	強ﾍﾞﾙ	100	100	100	100	100	100
32	中正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
33	右312正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
34	右321正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
35	ｽｲｶ	668	668	668	668	668	668
36	ﾁｬﾝｽ目A	30	30	30	30	30	30
37	ﾁｬﾝｽ目B	350	350	350	350	350	350
38	ﾁｬﾝｽ目C	100	100	100	100	100	100
39	弱ﾁｪﾘｰ	810	840	873	900	950	1000
40	強ﾁｪﾘｰ	330	330	330	330	330	330

【図２５】

内部抽籤テーブル RT5遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	MB	3930	3930	3930	3930	3930	3930
2	移行なしﾘﾌﾟA	0	0	0	0	0	0
3	移行なしﾘﾌﾟB	8192	8192	8192	8192	8192	8192
4	SBﾘﾌﾟ1	3276	3276	3276	3276	3276	3276
5	SBﾘﾌﾟ2	327	327	327	327	327	327
6	SBﾃﾝﾊﾟｲ	6554	6554	6554	6554	6554	6554
7	RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	不問7	0	0	0	0	0	0
19	不問77	0	0	0	0	0	0
20	不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	RT4移行A	0	0	0	0	0	0
22	RT4移行B	0	0	0	0	0	0
23	BARﾃﾝ	0	0	0	0	0	0
24	中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1
26	RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	RT5Kﾘﾌﾟ1st	24130	24100	24067	24040	23990	23940
30	確定ﾍﾞﾙ	1	1	1	1	1	1
31	強ﾍﾞﾙ	100	100	100	100	100	100
32	中正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
33	右312正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
34	右321正解ﾍﾞﾙ	5579	5579	5579	5579	5579	5579
35	ｽｲｶ	668	668	668	668	668	668
36	ﾁｬﾝｽ目A	30	30	30	30	30	30
37	ﾁｬﾝｽ目B	350	350	350	350	350	350
38	ﾁｬﾝｽ目C	100	100	100	100	100	100
39	弱ﾁｪﾘｰ	810	840	873	900	950	1000
40	強ﾁｪﾘｰ	330	330	330	330	330	330

【図２６】

内部抽籤テーブルMB中CB_RT0遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	CB役	56558	56558	56558	56558	56558	56558
2	CB役_移行なしﾘﾌﾟA	8431	8431	8431	8431	8431	8431
3	CB役_移行なしﾘﾌﾟB	0	0	0	0	0	0
4	CB役_SBﾘﾌﾟ1	393	393	393	393	393	393
5	CB役_SBﾘﾌﾟ2	154	154	154	154	154	154
6	CB役_SBﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
7	CB役_RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	CB役_RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	CB役_RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	CB役_RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	CB役_RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	CB役_K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	CB役_7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	CB役_77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	CB役_7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	CB役_77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	CB役_ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	CB役_不問7	0	0	0	0	0	0
19	CB役_不問77	0	0	0	0	0	0
20	CB役_不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	CB役_RT4移行A	0	0	0	0	0	0
22	CB役_RT4移行B	0	0	0	0	0	0
23	CB役_BARﾃﾝ	0	0	0	0	0	0
24	CB役_中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	CB役_中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
26	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	CB役_RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0

【図２７】

内部抽籤テーブルMB中CB_RT1遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	CB役	56558	56558	56558	56558	56558	56558
2	CB役_移行なしﾘﾌﾟA	390	390	390	390	390	390
3	CB役_移行なしﾘﾌﾟB	0	0	0	0	0	0
4	CB役_SBﾘﾌﾟ1	393	393	393	393	393	393
5	CB役_SBﾘﾌﾟ2	154	154	154	154	154	154
6	CB役_SBﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
7	CB役_RT2ﾘﾌﾟ2nd	4010	4010	4010	4010	4010	4010
8	CB役_RT2ﾘﾌﾟ3rd	4010	4010	4010	4010	4010	4010
9	CB役_RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	CB役_RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	CB役_RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	CB役_K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	CB役_7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	CB役_77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	CB役_7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	CB役_77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	CB役_ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	CB役_不問7	7	7	7	7	7	7
19	CB役_不問77	1	1	1	1	1	1
20	CB役_不問ﾃﾝﾊﾟｲ	12	12	12	12	12	12
21	CB役_RT4移行A	0	0	0	0	0	0
22	CB役_RT4移行B	0	0	0	0	0	0
23	CB役_BARﾃﾝ	0	0	0	0	0	0
24	CB役_中ﾁｪﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1
25	CB役_中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
26	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	CB役_RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0

【図２８】

内部抽籤テーブルMB中CB_RT2遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	CB役	26215	26215	26215	26215	26215	26215
2	CB役_移行なしﾘﾌﾟA	0	0	0	0	0	0
3	CB役_移行なしﾘﾌﾟB	0	0	0	0	0	0
4	CB役_SBﾘﾌﾟ1	0	0	0	0	0	0
5	CB役_SBﾘﾌﾟ2	0	0	0	0	0	0
6	CB役_SBﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
7	CB役_RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	CB役_RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	CB役_RT2Kﾘﾌﾟ1st	13107	13107	13107	13107	13107	13107
10	CB役_RT3ﾘﾌﾟ2nd	13107	13107	13107	13107	13107	13107
11	CB役_RT3ﾘﾌﾟ3rd	13107	13107	13107	13107	13107	13107
12	CB役_K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	CB役_7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	CB役_77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	CB役_7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	CB役_77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	CB役_ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	CB役_不問7	0	0	0	0	0	0
19	CB役_不問77	0	0	0	0	0	0
20	CB役_不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	CB役_RT4移行A	0	0	0	0	0	0
22	CB役_RT4移行B	0	0	0	0	0	0
23	CB役_BARﾃﾝ	0	0	0	0	0	0
24	CB役_中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	CB役_中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
26	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	CB役_RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0

【図２９】

内部抽籤テーブルMB中CB_RT3遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	CB役	23056	23086	23119	23146	23196	23246
2	CB役_移行なしﾘﾌﾟA	0	0	0	0	0	0
3	CB役_移行なしﾘﾌﾟB	9008	9008	9008	9008	9008	9008
4	CB役_SBﾘﾌﾟ1	0	0	0	0	0	0
5	CB役_SBﾘﾌﾟ2	0	0	0	0	0	0
6	CB役_SBﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
7	CB役_RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	CB役_RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	CB役_RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	CB役_RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	CB役_RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	CB役_K_K_RT4	2000	2000	2000	2000	2000	2000
13	CB役_7_RT4_K	19245	19215	19182	19155	19105	19055
14	CB役_77_RT4_K	4096	4096	4096	4096	4096	4096
15	CB役_7_K_77	3500	3500	3500	3500	3500	3500
16	CB役_77_K_7	500	500	500	500	500	500
17	CB役_ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	4000	4000	4000	4000	4000	4000
18	CB役_不問7	0	0	0	0	0	0
19	CB役_不問77	0	0	0	0	0	0
20	CB役_不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	CB役_RT4移行A	100	100	100	100	100	100
22	CB役_RT4移行B	24	24	24	24	24	24
23	CB役_BARﾃﾝ	6	6	6	6	6	6
24	CB役_中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	CB役_中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1
26	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	CB役_RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0

【図３０】

内部抽籤テーブルMB中CB_RT4遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	CB役	23056	23086	23119	23146	23196	23246
2	CB役_移行なしﾘﾌﾟA	0	0	0	0	0	0
3	CB役_移行なしﾘﾌﾟB	0	0	0	0	0	0
4	CB役_SBﾘﾌﾟ1	3276	3276	3276	3276	3276	3276
5	CB役_SBﾘﾌﾟ2	327	327	327	327	327	327
6	CB役_SBﾃﾝﾊﾟｲ	700	700	700	700	700	700
7	CB役_RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	CB役_RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	CB役_RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	CB役_RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	CB役_RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	CB役_K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	CB役_7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	CB役_77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	CB役_7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	CB役_77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	CB役_ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	CB役_不問7	0	0	0	0	0	0
19	CB役_不問77	0	0	0	0	0	0
20	CB役_不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	CB役_RT4移行A	100	100	100	100	100	100
22	CB役_RT4移行B	24	24	24	24	24	24
23	CB役_BARﾃﾝ	252	222	189	162	112	62
24	CB役_中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	CB役_中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1
26	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ1st	12600	12600	12600	12600	12600	12600
27	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ2nd	12600	12600	12600	12600	12600	12600
28	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ3rd	12600	12600	12600	12600	12600	12600
29	CB役_RT5Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0

【図３１】

内部抽籤テーブルMB中CB_RT5遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	CB役	23056	23086	23119	23146	23196	23246
2	CB役_移行なしﾘﾌﾟA	0	0	0	0	0	0
3	CB役_移行なしﾘﾌﾟB	8192	8192	8192	8192	8192	8192
4	CB役_SBﾘﾌﾟ1	3276	3276	3276	3276	3276	3276
5	CB役_SBﾘﾌﾟ2	327	327	327	327	327	327
6	CB役_SBﾃﾝﾊﾟｲ	6554	6554	6554	6554	6554	6554
7	CB役_RT2ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
8	CB役_RT2ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
9	CB役_RT2Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
10	CB役_RT3ﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
11	CB役_RT3ﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
12	CB役_K_K_RT4	0	0	0	0	0	0
13	CB役_7_RT4_K	0	0	0	0	0	0
14	CB役_77_RT4_K	0	0	0	0	0	0
15	CB役_7_K_77	0	0	0	0	0	0
16	CB役_77_K_7	0	0	0	0	0	0
17	CB役_ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K	0	0	0	0	0	0
18	CB役_不問7	0	0	0	0	0	0
19	CB役_不問77	0	0	0	0	0	0
20	CB役_不問ﾃﾝﾊﾟｲ	0	0	0	0	0	0
21	CB役_RT4移行A	0	0	0	0	0	0
22	CB役_RT4移行B	0	0	0	0	0	0
23	CB役_BARﾃﾝ	0	0	0	0	0	0
24	CB役_中ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
25	CB役_中ﾁｪBARﾘﾌﾟ	1	1	1	1	1	1
26	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ1st	0	0	0	0	0	0
27	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ2nd	0	0	0	0	0	0
28	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ3rd	0	0	0	0	0	0
29	CB役_RT5Kﾘﾌﾟ1st	24130	24100	24067	24040	23990	23940

【図３２】

回胴停止初期設定テーブル

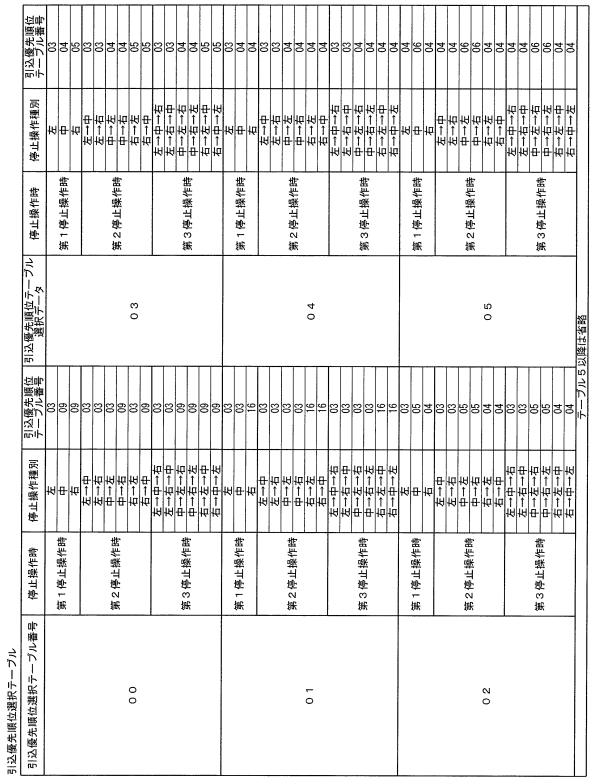
回胴停止用番号	押下順序別判定ﾃﾞｰﾀ 引込優先順位ﾃｰﾌﾞﾙ	引込優先順位選択ﾃｰﾌﾞﾙ	ﾃｰﾌﾞﾙ番号選択ﾃﾞｰﾀ 変更ｽﾃｰﾀｽ	ｽﾄｯﾌﾟ用ﾃｰﾌﾞﾙ番号	第一回胴第一停止後変更ﾃﾞｰﾀﾃｰﾌﾞﾙ番号	第一回胴停止ﾃﾞｰﾀﾃｰﾌﾞﾙ番号	第一回胴停止後初期ﾃﾞｰﾀ 変更ｽﾃｰﾀｽ	ﾃｰﾌﾞﾙ番号	検索順序ﾃｰﾌﾞﾙ番号	内部当籤役
0	00	－	0	08	01	00	0	12	00	はずれ
1	00	－	0	08	01	00	0	12	00	MB
2	03	－	2	01	01	00	0	12	00	移行なしﾘﾌﾟA
3	03	－	2	01	01	00	0	12	00	移行なしﾘﾌﾟB
4	－	00	2	01	01	00	0	12	00	SBﾘﾌﾟ1
5	－	00	2	01	01	00	0	12	00	SBﾘﾌﾟ2
6	01	01	2	01	01	00	0	12	00	SBﾃﾝﾊﾟｲ
7	－	02	2	01	01	00	0	12	00	RT2ﾘﾌﾟ2nd
8	－	03	2	01	01	00	0	12	00	RT2ﾘﾌﾟ3rd
9	－	04	2	01	01	00	0	12	00	RT2Kﾘﾌﾟ1st
10	－	05	2	01	01	00	0	12	00	RT3ﾘﾌﾟ2nd
11	－	06	2	03	00	02	0	11	00	RT3ﾘﾌﾟ3rd
12	－	07	2	03	00	02	0	11	00	K_K_RT4
13	－	08	0	06	01	00	0	12	00	7_RT4_K
14	－	08	2	01	02	02	0	11	00	77_RT4_K
15	－	09	2	01	01	03	0	11	00	7_K_77
16	－	10	0	06	02	02	0	11	00	77_K_7
17	－	11	0	07	01	03	0	11	00	ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K
18	－	12	2	01	01	00	0	12	00	不問7
19	－	13	0	07	02	02	0	11	00	不問77
20	－	14	0	06	01	03	0	11	00	不問ﾃﾝﾊﾟｲ
21	－	15	2	01	02	01	0	11	00	RT4移行A
22	－	16	2	01	01	00	0	12	00	RT4移行B
23	－	17	2	05	01	00	0	12	00	BARﾃﾝ
24	－	18	0	06	01	00	0	12	00	中ﾁｪﾘﾌﾟ
25	09	－	2	01	01	01	0	10	00	中ﾁｪBARﾘﾌﾟ
26	－	19	0	03	01	01	0	10	00	RT4Kﾘﾌﾟ1st
27	－	20	2	03	00	02	0	11	00	RT4Kﾘﾌﾟ2nd
28	－	21	2	03	00	02	0	11	00	RT4Kﾘﾌﾟ3rd
29	－	22	2	03	00	02	0	11	00	RT5Kﾘﾌﾟ1st
30	－	23	2	03	01	00	0	12	00	確定ﾍﾞﾙ
31	00	－	0	07	00	01	0	10	00	3連ﾍﾞﾙ
32	－	24	0	01	00	00	0	11	00	中正解ﾍﾞﾙ
33	－	25	0	07	00	00	0	10	00	右312正解ﾍﾞﾙ
34	－	26	0	07	00	00	0	10	00	右321正解ﾍﾞﾙ
35	00	－	0	07	00	00	0	10	00	ｽｲｶ
36	00	－	0	05	00	05	0	8	00	ﾁｬﾝｽ目A
37	00	－	0	00	01	07	0	6	00	ﾁｬﾝｽ目B
38	00	－	0	04	03	05	0	9	00	ﾁｬﾝｽ目C
39	00	－	0	04	03	06	0	7	00	弱ﾁｪﾘｰ
40	00	－	0	03	03	04	0	4	00	強ﾁｪﾘｰ
41	－	27	0	02	02	04	0	7	01	CB役
42	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_移行なしﾘﾌﾟA
43	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_移行なしﾘﾌﾟB
44	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_SBﾘﾌﾟ1
45	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_SBﾘﾌﾟ2
46	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_SBﾃﾝﾊﾟｲ
47	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT2ﾘﾌﾟ2nd
48	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT2ﾘﾌﾟ3rd
49	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT2Kﾘﾌﾟ1st
50	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT3ﾘﾌﾟ2nd
51	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT3ﾘﾌﾟ3rd
52	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_K_K_RT4
53	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_7_RT4_K
54	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_77_RT4_K
55	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_7_K_77
56	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_77_K_7
57	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_ﾘｰﾁ_ﾘｰﾁ_K
58	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_不問7
59	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_不問77
60	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_不問ﾃﾝﾊﾟｲ
61	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT4移行A
62	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT4移行B
63	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_BARﾃﾝ
64	02	－	0	01	00	00	2	4	01	CB役_中ﾁｪﾘﾌﾟ
65	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_中ﾁｪBARﾘﾌﾟ
66	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ1st
67	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ2nd
68	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT4Kﾘﾌﾟ3rd
69	－	27	0	01	00	00	2	4	01	CB役_RT5Kﾘﾌﾟ1st

【図３３】

引込優先順位テーブル

引込優先順位ﾃｰﾌﾞﾙ番号	優先順位	入賞作動フラグ データ	内容
００	1	省略	ﾌﾘﾌﾟ_RT5_01 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_04 ， 中段ﾍﾞﾙ
	2		MB ， RT5移行ﾘﾌﾟ_1～RT5移行ﾘﾌﾟ_16 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_02 ， 03 ， 05 ， 06 ， 上段ｽｲｶ_1 ， 2．1枚役A ，1枚役B ，1枚役C ，ﾁｪA_1～ﾁｪA_31 ，ﾁｪB_1～ﾁｪB_19
	－		エンコード
０１	1		ﾍﾞﾙ_小山_1 ， 2 ，ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_1～ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽｱｯﾌﾟ_8
	2		上段ﾍﾞﾙ_A_1 ， A_2 ， A_3 ， 上段ﾍﾞﾙ_B_1 ， B_2 ， B_3 ， 上段ﾍﾞﾙ_1 ，2，3
	－		エンコード
０２	1		ﾍﾞﾙ_ｸﾛｽﾀﾞｳﾝ ，ﾍﾞﾙ_小V_1 ， 2 ， 3
	2		中右押し用役_1 ～ 中右押し用役_8
	－		エンコード
０３	1		移行なしﾘﾌﾟ
	2		ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_1 ， 7 ， ﾌﾘﾌﾟ_移行なし_1 ， 2 ， 3
	3		ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_2 ～ 6 ，8 ～12，中ﾁｪﾘﾌﾟ_1 ～ 中ﾁｪﾘﾌﾟ_11
	－		エンコード
０４	1		RTOﾘﾌﾟ
	－		エンコード
０５	1		RT2移行ﾘﾌﾟ_1 ， 2 ， 3
	－		エンコード
０６	1		RT3移行ﾘﾌﾟ_5
	2		RT3移行ﾘﾌﾟ_1 ～ RT3移行ﾘﾌﾟ_16
	－		エンコード
０７	1		RT4移行ﾘﾌﾟ_5
	2		RT4移行ﾘﾌﾟ_1 ～4 ， RT4移行ﾘﾌﾟ_9 ～ 11
	3		RT4移行ﾘﾌﾟ_6 ， 12 ， 13
	4		RT4移行ﾘﾌﾟ_7
	－		エンコード
０８	1		ﾌﾘﾌﾟ_RT5_01 ～ 05
	2		RT5移行ﾘﾌﾟ_1 ～ RT5移行ﾘﾌﾟ_16 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_06
	－		エンコード
０９	1		ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_1 ， 7 ， BARﾃﾝﾘﾌﾟ_1 ， 2 ， 中ﾁｪﾘﾌﾟ_1～中ﾁｪﾘﾌﾟ_11 ， 7 ﾘﾌﾟ_RT5_01 ， ﾌﾘﾌﾟ_移行なし_1 ， 2 ， 3
	2		ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_2 ～6 ， ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_8 ～12 ， RT5移行ﾘﾌﾟ_1 ～ RT5移行ﾘﾌﾟ_16
	3		移行なしﾘﾌﾟ
	－		エンコード
１０	1		RT5移行ﾘﾌﾟ_1 ～ RT5移行ﾘﾌﾟ_16 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_01
	2		ﾌﾘﾌﾟ_RT5_06
	－		エンコード
１１	1		RT4移行ﾘﾌﾟ_1～4 ， RT4移行ﾘﾌﾟ_9～11
	－		エンコード
１２	1		移行なしﾘﾌﾟ ， RT5移行ﾘﾌﾟ_1 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_01 ， ﾌﾘﾌﾟ_移行なし_1
	－		エンコード
１３	1		ﾌﾘﾌﾟ_RT5_02 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_04 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_05
	2		RT5移行ﾘﾌﾟ_1 ～ RT5移行ﾘﾌﾟ_16
	3		ﾌﾘﾌﾟ_RT5_01 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_03 ， ﾌﾘﾌﾟ_RT5_06
	－		エンコード
１４	1		RT4移行ﾘﾌﾟ_5 ， 6
	2		RT4移行ﾘﾌﾟ_1～RT4移行ﾘﾌﾟ_4 ， RT5移行ﾘﾌﾟ_1～RT5移行ﾘﾌﾟ_16
	－		エンコード
１５	1		RT4移行ﾘﾌﾟ_5 ， RT4移行ﾘﾌﾟ_13
	2		RT4移行ﾘﾌﾟ_1～4 ， 6
	－		エンコード
１６	1		ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_6 ， BARﾃﾝﾘﾌﾟ_2
	2		ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_4 ， ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_5
	3		移行なしﾘﾌﾟ
	－		エンコード
１７	1		RT4移行ﾘﾌﾟ_5 ， RT4移行ﾘﾌﾟ_9
	2		RT4移行ﾘﾌﾟ_1～4 ， RT4移行ﾘﾌﾟ_10～13
	3		RT4移行ﾘﾌﾟ_6～8
	－		エンコード

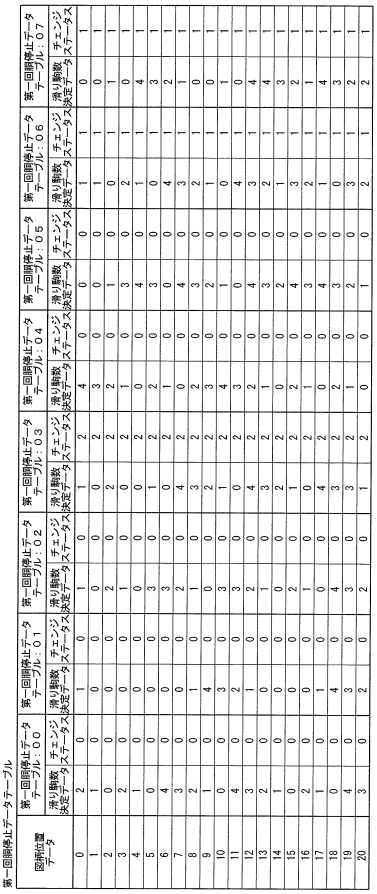
【図３４】



引込優先順位選択テーブル

引込優先順位選択テーブル番号	停止操作時	停止操作種別	引込優先順位テーブル番号	引込優先順位選択データ	停止操作時	停止操作種別	引込優先順位テーブル番号
００	第１停止操作時	左	03	０３	第１停止操作時	左	03
		中	09			中	04
		右	09			右	05
	第２停止操作時	左→中	03		第２停止操作時	左→中	03
		左→右	03			左→右	03
		中→左	09			中→左	04
		中→右	09			中→右	04
		右→左	03			右→左	05
		右→中	09			右→中	05
	第３停止操作時	左→中→右	03		第３停止操作時	左→中→右	03
		左→右→中	03			左→右→中	03
		中→左→右	09			中→左→右	04
		中→右→左	09			中→右→左	05
		右→左→中	09			右→左→中	05
		右→中→左	09			右→中→左	04
０１	第１停止操作時	左	03	０４	第１停止操作時	左	03
		中	16			中	04
		右	03			右	03
	第２停止操作時	左→中	03		第２停止操作時	左→中	03
		左→右	03			左→右	03
		中→左	03			中→左	04
		中→右	16			中→右	04
		右→左	16			右→左	04
		右→中	03			右→中	04
	第３停止操作時	左→中→右	03		第３停止操作時	左→中→右	03
		左→右→中	03			左→右→中	03
		中→左→右	03			中→左→右	04
		中→右→左	16			中→右→左	04
		右→左→中	16			右→左→中	04
		右→中→左	03			右→中→左	04
０２	第１停止操作時	左	05	０５	第１停止操作時	左	06
		中	04			中	04
		右	04			右	04
	第２停止操作時	左→中	03		第２停止操作時	左→中	04
		左→右	03			左→右	06
		中→左	05			中→左	06
		中→右	04			中→右	04
		右→左	04			右→左	04
		右→中	04			右→中	04
	第３停止操作時	左→中→右	03		第３停止操作時	左→中→右	04
		左→右→中	03			左→右→中	06
		中→左→右	05			中→左→右	06
		中→右→左	04			中→右→左	06
		右→左→中	04			右→左→中	04
		右→中→左	04			右→中→左	04
テーブル５以降は省略							

【図３５】



第一回胴停止データテーブル

図柄位置データ	第一回胴停止データテーブル：００			第一回胴停止データテーブル：０１			第一回胴停止データテーブル：０２			第一回胴停止データテーブル：０３			第一回胴停止データテーブル：０４			第一回胴停止データテーブル：０５			第一回胴停止データテーブル：０６			第一回胴停止データテーブル：０７		
	滑り駒数決定データ	チェンジステータス	決定データ	滑り駒数決定データ	チェンジステータス	決定データ	滑り駒数決定データ	チェンジステータス	決定データ	滑り駒数決定データ	チェンジステータス	決定データ	滑り駒数決定データ	チェンジステータス	決定データ	滑り駒数決定データ	チェンジステータス	決定データ	滑り駒数決定データ	チェンジステータス	決定データ	滑り駒数決定データ	チェンジステータス	決定データ
0	2	0	1	0	0	1	2	4	0	3	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1
1	1	0	0	0	0	0	2	4	0	3	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1
2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1
3	2	0	0	0	0	0	1	2	0	2	0	0	1	0	0	3	0	0	2	1	0	1
4	1	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	2	0	0	3	0	0	1	1	4	1
5	0	0	0	0	0	0	3	2	0	2	0	0	2	0	0	3	0	0	0	1	3	1
6	4	0	0	0	0	0	3	2	0	2	0	0	2	0	0	4	0	0	4	1	2	1
7	3	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0	4	0	0	3	1	1	1
8	2	0	0	1	0	0	1	2	0	2	0	0	3	0	0	3	0	0	2	1	0	1
9	1	0	0	4	0	0	0	2	0	2	0	0	3	0	0	2	0	0	1	1	0	1
10	0	0	0	3	0	0	3	2	0	2	0	0	4	0	0	1	0	0	0	1	1	1
11	4	0	0	2	0	0	3	2	0	2	0	0	3	0	0	0	0	0	4	1	0	1
12	3	0	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0	4	0	0	3	1	4	1
13	2	0	0	0	0	0	1	2	0	2	0	0	3	0	0	3	0	0	2	1	4	1
14	1	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	1	1	3	1
15	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0	4	0	0	3	1	2	1
16	2	0	0	0	0	0	1	2	0	2	0	0	1	0	0	3	0	0	2	1	1	1
17	1	0	0	1	0	0	0	2	0	2	0	0	4	0	0	4	0	0	1	1	4	1
18	0	0	0	4	0	0	4	2	0	2	0	0	3	0	0	3	0	0	0	1	3	1
19	4	0	0	3	0	0	3	2	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	3	1	2	1
20	3	0	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	1	0	0	1	0	0	2	1	2	1

【図３６】

検索順序テーブル00

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
5	2	0	1	4	3
6	3	1	2	4	0

【図３７】

検索順序テーブル01(MB遊技用検索順序テーブル)

滑り駒数決定データ	優先順序				
	1	2	3	4	5
0	0	1	1	1	1
1	1	0	0	0	0

【図３８】

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	00000010（赤７）	1	ビット０	0 or 1	RT1移行_1
			ビット１	0 or 1	RT1移行_2
			ビット２	0 or 1	RT1移行_3
			ビット３	0 or 1	MB
			ビット４	0 or 1	移行なしﾘﾌﾟ
			ビット５	0 or 1	RTOﾘﾌﾟ
			ビット６	0 or 1	ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_1
			ビット７	0 or 1	ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_2
			省略		
		2 2	ビット０	0 or 1	ﾁｪB_13
			ビット１	0 or 1	ﾁｪB_14
			ビット２	0 or 1	ﾁｪB_15
			ビット３	0 or 1	ﾁｪB_16
			ビット４	0 or 1	ﾁｪB_17
			ビット５	0 or 1	ﾁｪB_18
			ビット６	0 or 1	ﾁｪB_19
			ビット７	0	未使用
			省略		
	00000011（蝙蝠）	2 2	ビット０	0 or 1	ﾁｪB_13
			ビット１	0 or 1	ﾁｪB_14
			ビット２	0 or 1	ﾁｪB_15
			ビット３	0 or 1	ﾁｪB_16
			ビット４	0 or 1	ﾁｪB_17
			ビット５	0 or 1	ﾁｪB_18
			ビット６	0 or 1	ﾁｪB_19
			ビット７	0	未使用
			省略		
中			省略		
右					

【図３９】

はずれリールアクション抽籤テーブル

	ノーマル	チャンス	大チャンス	確定準備	確定
なし	48273	0	0	53536	0
狙え	17000	64436	0	10000	0
狙え（あおり）	100	500	31000	2000	0
狙え（シンボル揃い）	133	500	30000	0	45534
狙え（１周後シンボル揃い）	30	100	4536	0	20002

【図４０】

はずれリールアクション状態移行抽籤テーブル

	はずれ	リプ・ＭＢ	押し順ベル・ＣＢ作動中	弱チェ・スイカ・強ベル	強チェリー・チャンス目	確定
ノーマル	120	116	85	0	0	0
チャンス	6	10	42	110	48	0
大チャンス	1	1	1	16	72	0
確定準備	1	1	0	1	2	0
確定	0	0	0	1	6	128

チャンス

	はずれ	リプ・ＭＢ	押し順ベル・ＣＢ作動中	弱チェ・スイカ・強ベル	強チェリー・チャンス目	確定
ノーマル	119	0	0	0	0	0
チャンス	0	119	104	92	0	0
大チャンス	8	8	24	32	112	0
確定準備	1	1	0	1	1	0
確定	0	0	0	3	15	128

大チャンス

	はずれ	リプ・ＭＢ	押し順ベル・ＣＢ作動中	弱チェ・スイカ・強ベル	強チェリー・チャンス目	確定
ノーマル	126	0	0	0	0	0
チャンス	0	0	0	0	0	0
大チャンス	0	126	128	64	0	0
確定準備	1	1	0	0	0	0
確定	1	1	0	64	128	128

確定準備

	はずれ	リプ・ＭＢ	押し順ベル・ＣＢ作動中	弱チェ・スイカ・強ベル	強チェリー・チャンス目	確定
ノーマル	0	0	0	0	0	0
チャンス	0	0	0	0	0	0
大チャンス	0	0	0	0	0	0
確定準備	0	100	100	100	100	100
確定	128	28	28	28	28	28

※はずれ以外は同一係数

確定

	はずれ	リプ・ＭＢ	押し順ベル・ＣＢ作動中	弱チェ・スイカ・強ベル	強チェリー・チャンス目	確定
ノーマル	128	0	0	0	0	0
チャンス	0	0	0	0	0	0
大チャンス	0	0	0	0	0	0
確定準備	0	0	0	0	0	0
確定	0	128	128	128	128	128

※はずれ以外は同一係数

【図４１】

特殊カウンタ加算抽籤テーブル

No.	略称	はずれ	当り
1	特殊カウンタ加算抽籤	64	64

【図４２】

特殊カウンタ加算抽籤テーブル

No.	略称	はずれ	当り
1	特殊カウンタ加算抽籤	96	32

【図４３】

放出抽籤テーブル

No.	略称	当り	はずれ
0	RT1遊技状態(カウンタ1)	0	65536
1	RT1遊技状態(カウンタ2)	0	65536
2	RT1遊技状態(カウンタ3～4)	28	65508
3	RT1遊技状態(カウンタ5～)	28	65508
4	RT3～5遊技状態(カウンタ1)	0	65536
5	RT3～5遊技状態(カウンタ2)	0	65536
6	RT3～5遊技状態(カウンタ3～4)	28	65508
7	RT3～5遊技状態(カウンタ5～)	28	65508

【図４４】

放出抽籤テーブル

No.	略称	当り	はずれ
0	RT1遊技状態(カウンタ1)	0	65536
1	RT1遊技状態(カウンタ2)	0	65536
2	RT1遊技状態(カウンタ3～4)	28	65508
3	RT1遊技状態(カウンタ5～9)	56	65480
4	RT1遊技状態(カウンタ10～15)	112	65424
5	RT1遊技状態(カウンタ16～20)	224	65312
6	RT1遊技状態(カウンタ21～)	448	65088
7	RT3～5遊技状態(カウンタ1)	0	65536
8	RT3～5遊技状態(カウンタ2)	0	65536
9	RT3～5遊技状態(カウンタ3～4)	28	65508
10	RT3～5遊技状態(カウンタ5～9)	280	65256
11	RT3～5遊技状態(カウンタ10～15)	2800	62736
12	RT3～5遊技状態(カウンタ16～20)	28000	37536
13	RT3～5遊技状態(カウンタ21～)	56000	9536

【図４５】

内部当籤役格納領域

格納領域種別	データ		内容
内部当籤役格納領域１	ビット０	0 or 1	RT1移行_1
	ビット１	0 or 1	RT1移行_2
	ビット２	0 or 1	RT1移行_3
	ビット３	0 or 1	MB
	ビット４	0 or 1	移行なしﾘﾌﾟ
	ビット５	0 or 1	RT0ﾘﾌﾟ
	ビット６	0 or 1	ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_1
	ビット７	0 or 1	ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_2
～	省略		
内部当籤役格納領域２２	ビット０	0 or 1	ﾁｪB_13
	ビット１	0 or 1	ﾁｪB_14
	ビット２	0 or 1	ﾁｪB_15
	ビット３	0 or 1	ﾁｪB_16
	ビット４	0 or 1	ﾁｪB_17
	ビット５	0 or 1	ﾁｪB_18
	ビット６	0 or 1	ﾁｪB_19
	ビット７	0	未使用

【図４６】

表示役格納領域

格納領域種別	データ		内容
表示役格納領域１	ビット０	0 or 1	RT1移行_1
	ビット１	0 or 1	RT1移行_2
	ビット２	0 or 1	RT1移行_3
	ビット３	0 or 1	MB
	ビット４	0 or 1	移行なしﾘﾌﾟ
	ビット５	0 or 1	RT0ﾘﾌﾟ
	ビット６	0 or 1	ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_1
	ビット７	0 or 1	ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_2
～	省略		
表示役格納領域２２	ビット０	0 or 1	ﾁｪB_13
	ビット１	0 or 1	ﾁｪB_14
	ビット２	0 or 1	ﾁｪB_15
	ビット３	0 or 1	ﾁｪB_16
	ビット４	0 or 1	ﾁｪB_17
	ビット５	0 or 1	ﾁｪB_18
	ビット６	0 or 1	ﾁｪB_19
	ビット７	0	未使用

【図４７】

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	ビット０	0 or 1	最近に表示された図柄コード
		ビット１	0 or 1	
		ビット２	0 or 1	
		ビット３	0 or 1	
		ビット４	0	未使用
		ビット５	0	未使用
		ビット６	0	未使用
		ビット７	0	未使用
	図柄コード格納格納領域２（表示役領域データ：１）	ビット０	0 or 1	RT1移行_1
		ビット１	0 or 1	RT1移行_2
		ビット２	0 or 1	RT1移行_3
		ビット３	0 or 1	MB
		ビット４	0 or 1	移行なしﾘﾌﾟ
		ビット５	0 or 1	RT0ﾘﾌﾟ
		ビット６	0 or 1	ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_1
		ビット７	0 or 1	ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟ_2
	～	省略		
	図柄コード格納格納領域２３（表示役領域データ：２２）	ビット０	0 or 1	ﾁｪB_13
		ビット１	0 or 1	ﾁｪB_14
		ビット２	0 or 1	ﾁｪB_15
		ビット３	0 or 1	ﾁｪB_16
		ビット４	0 or 1	ﾁｪB_17
		ビット５	0 or 1	ﾁｪB_18
		ビット６	0 or 1	ﾁｪB_19
		ビット７	0	未使用

※有効ラインが複数ある場合は、ラインの数だけ設けられる。

【図４８】

持越役格納領域

データ		内容
ビット０	0 or 1	MB
ビット１	0	未使用
ビット２	0	未使用
ビット３	0	未使用
ビット４	0	未使用
ビット５	0	未使用
ビット６	0	未使用
ビット７	0	未使用

【図４９】

遊技状態フラグ格納領域

データ		内容
ビット０	0	未使用
ビット１	0	未使用
ビット２	0 or 1	RT5遊技状態
ビット３	0 or 1	RT4遊技状態
ビット４	0 or 1	RT3遊技状態
ビット５	0 or 1	RT2遊技状態
ビット６	0 or 1	RT1遊技状態
ビット７	0 or 1	RT0遊技状態

【図５０】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット０	0 or 1	左操作
ビット１	0 or 1	中操作
ビット２	0 or 1	右操作
ビット３	0	未使用
ビット４	0 or 1	左有効
ビット５	0 or 1	中有効
ビット６	0 or 1	右有効

【図５１】

押下順序格納領域

データ		内容
ビット０	0 or 1	左中右
ビット１	0 or 1	左右中
ビット２	0 or 1	中左右
ビット３	0 or 1	中左右
ビット４	0 or 1	右左中
ビット５	0 or 1	右中左
ビット６	0	未使用
ビット７	0	未使用

【図５２】

引込優先順位データ格納領域

格納領域種別	検索図柄位置	引込優先順位データ
左リール用引込優先順位データ格納領域	0	01EH～000Hのいずれか１つ
	・ ・ ・	・ ・ ・
	20	上記と同様
中リール用引込優先順位データ格納領域	上記と同様	
右リール用引込優先順位データ格納領域	上記と同様	

【図５３】

サブ判定役番号	名称
0	ハズレ
1	MB
2	リプ
3	リプ特殊
4	ベル
5	強ベル
6	スイカ
7	弱チェ
8	強チェ
9	強チェ+R1
10	中チェリプ
11	中チェリプ+BAR
12	チャンス目
13	強チャンス目
14	チャンス目+R1
15	チャンス目+R2
16	確定役1
17	確定役2

【図５４】

サブ判定役識別テーブル

ロック番号	0	1	2	3	4	5	6	7～10
はずれ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ
MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
移行なしリプA	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
移行なしリプB	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
SBリプ1	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
SBリプ2	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
SBテンパイ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R12リプ2nd	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R12リプ3rd	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R12Kリプ1st	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R13リプ2nd	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R13リプ3rd	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
K K R14	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
7 R14 K	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
7 R14 K	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
7 K 7	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
7 K 7	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
リーチリーチK	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
不問7	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊
不問7	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊
不問テンパイ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R14移行A	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊
R14移行B	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊	リプ特殊
BARテン	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
中チェリプ	中チェリプ	中チェリプ	中チェリプ	中チェリプ	中チェリプ	中チェリプ	中チェリプ	中チェリプ
中チェBARリプ	中チェリプ+BAR	中チェリプ+BAR	中チェリプ+BAR	中チェリプ+BAR	中チェリプ+BAR	中チェリプ+BAR	中チェリプ+BAR	中チェリプ+BAR
R14Kリプ1st	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R14Kリプ2nd	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R14Kリプ3rd	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
R15Kリプ1st	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ	リプ
確定ベル	確定役2	確定役2	確定役2	確定役2	確定役2	確定役2	確定役2	確定役2
強ベル	強ベル	強ベル	強ベル	強ベル	強ベル	強ベル	強ベル	強ベル
中正解ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
右312正解ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
右321正解ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
チャンス目A	強チャンス目	強チャンス目	強チャンス目	強チャンス目	強チャンス目	強チャンス目	強チャンス目	強チャンス目
チャンス目B	チャンス目	チャンス目	チャンス目	チャンス目+R1	チャンス目+R2	確定役1	チャンス目	チャンス目
チャンス目C	チャンス目	チャンス目	チャンス目	チャンス目+R1	チャンス目+R2	確定役1	チャンス目	チャンス目
弱チェリー	弱チェ	弱チェ	確定役1	確定役1	確定役1	確定役1	弱チェ	弱チェ
強チェリー	強チェ	強チェ	強チェ	強チェ+R1	確定役1	確定役1	強チェ	強チェ

【図５５】

ゲーム数上乗せ抽籤テーブル

ゲーム数	スイカ	弱チェ	強チェ	強チェ+R1	中チェリプ	中チェリプ+BAR	チャンス目	強チャンス目	チャンス目+R1	チャンス目+R2
0	31668	31968	31968	31968	31768	31768	32068	32068	32068	32068
10	100	100	100	100	0	0	100	100	100	100
20	1000	200	200	200	1000	1000	100	100	100	100
30	0	500	500	500	0	0	500	500	500	500

【図５６】

上乗せ選択配当テーブル

	要素ID 1	要素ID 2	要素ID 3	要素ID 4	要素ID 5	要素ID 6	要素ID 7	要素ID 8	要素ID 9	要素ID 10	要素ID 11	要素ID 12	要素ID 13	要素ID 14	要素ID 15
テーブル1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
テーブル2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	200
テーブル3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	300
テーブル4	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
テーブル5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	200
テーブル6	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	300
テーブル7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
テーブル8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	200
テーブル9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	300
テーブル10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100
テーブル11	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	200
テーブル12	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	300
テーブル13	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	100	100	100	100	100
テーブル14	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	100	100	100	100	200
テーブル15	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	100	100	100	100	300
テーブル16	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	200
テーブル17	10	10	10	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル18	10	10	10	100	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル19	10	10	10	100	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル20	10	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル21	10	10	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル22	10	10	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル23	10	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル24	10	10	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル25	10	10	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル26	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル27	10	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル28	10	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	300
テーブル30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	100
テーブル31	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	200
テーブル32	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	300
テーブル33	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	100
テーブル34	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	200
テーブル35	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	300
テーブル36	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	100	100
テーブル37	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	100	200
テーブル38	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	100	300
テーブル39	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	200	200
テーブル40	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	200	300
テーブル41	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	100	100	100	200	300
テーブル42	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	200	300
テーブル43	10	10	10	10	10	10	10	10	100	0	0	0	0	0	0
テーブル44	10	10	10	10	10	10	10	10	200	0	0	0	0	0	0
テーブル45	10	10	10	10	10	10	10	10	300	0	0	0	0	0	0
テーブル46	20	20	20	20	20	20	20	20	200	0	0	0	0	0	0
テーブル47	30	30	30	30	30	30	30	30	300	0	0	0	0	0	0
テーブル48	50	50	50	50	50	50	50	50	200	0	0	0	0	0	0
テーブル49	50	50	50	50	50	50	50	50	300	0	0	0	0	0	0
テーブル50	100	100	100	100	100	100	100	100	200	0	0	0	0	0	0
テーブル51	100	100	100	100	100	100	100	100	300	0	0	0	0	0	0
テーブル52	10	10	10	10	10	10	10	10	100	0	0	0	0	0	0
テーブル53	10	10	10	10	10	10	10	10	200	0	0	0	0	0	0
テーブル54	10	10	10	10	10	10	10	10	300	0	0	0	0	0	0
テーブル55	10	10	10	10	10	10	10	100	100	0	0	0	0	0	0
テーブル56	10	10	10	10	10	10	10	100	200	0	0	0	0	0	0
テーブル57	10	10	10	10	10	10	10	100	300	0	0	0	0	0	0
テーブル58	20	30	30	30	30	30	30	30	100	0	0	0	0	0	0
テーブル59	30	30	30	30	30	30	30	30	200	0	0	0	0	0	0
テーブル60	30	30	30	30	30	30	30	30	300	0	0	0	0	0	0
テーブル61	30	30	30	30	30	30	30	100	100	0	0	0	0	0	0
テーブル62	30	30	30	30	30	30	30	100	200	0	0	0	0	0	0
テーブル63	30	30	30	30	30	30	30	100	300	0	0	0	0	0	0
テーブル64	50	50	50	50	50	50	100	200	300	0	0	0	0	0	0
テーブル65	100	100	100	100	100	100	100	200	300	0	0	0	0	0	0
テーブル66	10	10	10	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル67	10	10	10	10	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル68	10	10	10	10	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル69	20	20	20	20	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル70	30	30	30	30	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル71	50	50	50	50	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル72	50	50	50	50	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル73	100	100	100	100	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル74	100	100	100	100	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル75	30	30	30	30	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル76	30	30	30	30	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル77	30	30	30	30	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル78	10	10	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル79	10	10	10	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル80	10	10	10	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル81	20	20	20	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル82	30	30	30	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル83	50	50	50	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル84	50	50	50	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル85	50	50	50	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル86	100	100	100	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル87	100	100	100	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル88	10	20	30	50	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル89	20	30	50	100	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル90	30	50	100	200	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル91	50	100	200	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル92	10	10	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル93	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル94	100	200	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル95	10	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル96	30	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル97	50	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル98	100	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル99	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル100	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図５７】

ＡＲＴ初当り時
上乗せ選択抽籤テーブル

非当籤	22865
テーブル13	150
テーブル14	100
テーブル15	50
テーブル17	5
テーブル18	5
テーブル19	5
テーブル20	10
テーブル21	10
テーブル22	10
テーブル23	2
テーブル24	2
テーブル25	2
テーブル26	100
テーブル27	50
テーブル28	30
テーブル41	30
テーブル42	5
テーブル48	2
テーブル49	2
テーブル50	1
テーブル51	1
テーブル62	10
テーブル63	10
テーブル64	5
テーブル65	5
テーブル66	4100
テーブル67	1900
テーブル68	900
テーブル78	1500
テーブル79	650
テーブル80	250
テーブル94	1

【図５８】

ＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブル

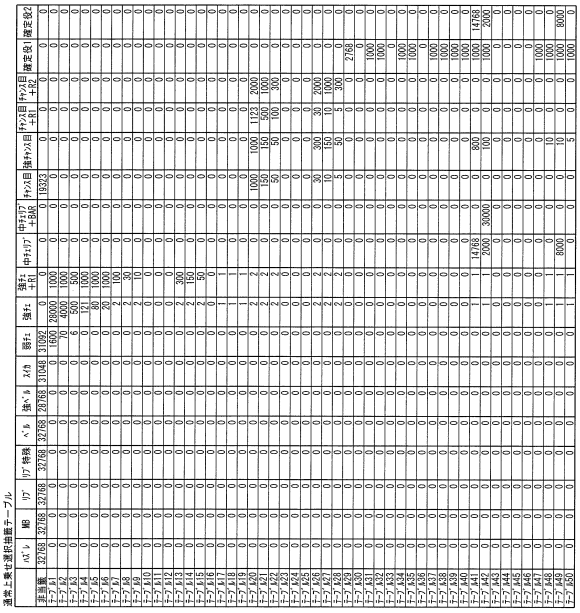
	ハズレ	1G	リプ	リプ特殊	ベル	強ベル	スイカ	弱チェ	強チェ	単チェ	中チェリ	中チェリ+弱R	チャンス1目	強チャンス目	チャンス1目+弱R	チャンス1目+強R	確定役1	確定役2
重複無	32768	32768	32768	32768	32647	32768	31718	32768	27913	27913	0	0	28204	0	28204	28204	0	0
テーブル1	0	0	0	0	121	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル3	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル41	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル42	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル48	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル49	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル51	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル62	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル63	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル66	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル67	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル68	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル71	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル72	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル73	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル74	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル75	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル76	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル77	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル78	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル79	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル81	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル82	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル83	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル84	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル85	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル86	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル87	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル88	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル89	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル91	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル92	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル93	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル94	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル95	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル96	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル97	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル98	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図５９】

ＡＲＴ上乗せ選択抽籤テーブル

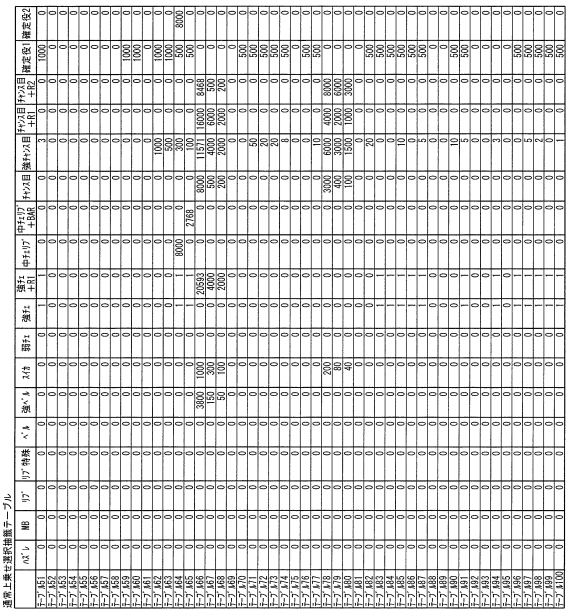
	ハズレ	1G	リプ	リプ特殊	ベル	強ベル	スイカ	弱チェ	強チェ	単チェ	中チェリ	中チェリ+弱R	チャンス1目	強チャンス目	チャンス1目+弱R	チャンス1目+強R	確定役1	確定役2
テーブル1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
テーブル25	0	0	0	0	0	0

【図６０】



通常上乗せ選択抽籤テーブル

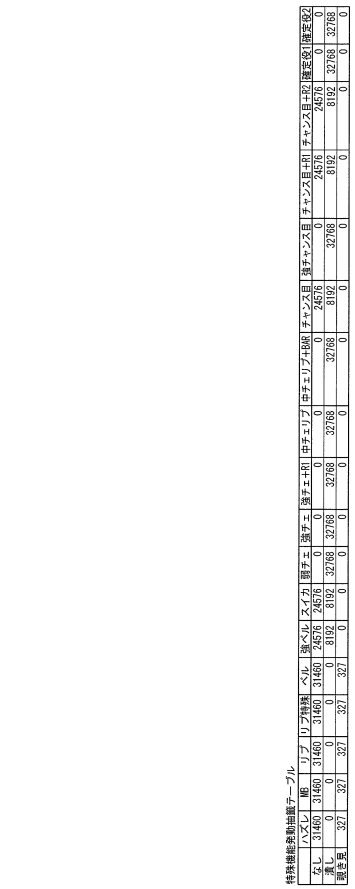
	ﾊｽﾞﾚ	MB	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ特殊	ﾍﾞﾙ	強ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	弱ﾁｪ	強ﾁｪ	強ﾁｪ+R1	中ﾁｪﾘﾌﾟ	中ﾁｪﾘﾌﾟ+BAR	ﾁｬﾝｽ目	強ﾁｬﾝｽ目	ﾁｬﾝｽ目+R1	ﾁｬﾝｽ目+R2	確定役1	確定役2
非当籤	32768	32768	32768	32768	32768	28768	31048	31092	0	0	0	0	19323	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ1	0	0	0	0	0	0	0	1600	28000	1000	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ2	0	0	0	0	0	0	0	70	4000	1000	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ3	0	0	0	0	0	0	0	6	500	500	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ4	0	0	0	0	0	0	0	0	121	1000	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ5	0	0	0	0	0	0	0	0	80	1000	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ6	0	0	0	0	0	0	0	0	20	1000	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ7	0	0	0	0	0	0	0	0	2	100	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ8	0	0	0	0	0	0	0	0	2	30	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ9	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ13	0	0	0	0	0	0	0	0	2	300	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ14	0	0	0	0	0	0	0	0	2	150	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ15	0	0	0	0	0	0	0	0	2	50	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ17	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ18	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ19	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ20	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	1000	1000	1123	2000	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ21	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	150	150	500	1000	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ22	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	50	50	100	300	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ26	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	30	300	30	2000	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ27	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	10	150	10	1000	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ28	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	5	50	5	300	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2768	0
ﾃｰﾌﾞﾙ30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ34	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ38	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ41	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	14768	0	0	800	0	0	1000	14768
ﾃｰﾌﾞﾙ42	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2000	30000	0	100	0	0	1000	2000
ﾃｰﾌﾞﾙ43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ46	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ47	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ48	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	10	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ49	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	8000	0	0	10	0	0	1000	8000
ﾃｰﾌﾞﾙ50	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5	0	0	1000	0



【図６１】

通常上乗せ選択抽籤テーブル

	ﾊｽﾞﾚ	MB	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ特殊	ﾍﾞﾙ	強ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	弱ﾁｪ	強ﾁｪ	強ﾁｪ+R1	中ﾁｪﾘﾌﾟ	中ﾁｪﾘﾌﾟ+BAR	ﾁｬﾝｽ目	強ﾁｬﾝｽ目	ﾁｬﾝｽ目+R1	ﾁｬﾝｽ目+R2	確定役1	確定役2
ﾃｰﾌﾞﾙ51	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ53	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ54	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ55	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ56	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ57	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ58	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ59	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ61	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ62	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ63	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0	0	1000	0
ﾃｰﾌﾞﾙ64	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	8000	0	0	300	0	0	500	8000
ﾃｰﾌﾞﾙ65	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2768	0	100	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ66	0	0	0	0	0	3800	1000	0	0	20593	0	0	8000	11571	16000	8468	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ67	0	0	0	0	0	150	300	0	0	4000	0	0	500	4000	6000	500	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ68	0	0	0	0	0	50	100	0	0	2000	0	0	200	2000	2000	200	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ71	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ72	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ73	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ74	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ75	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ76	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ77	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ78	0	0	0	0	0	0	200	0	0	0	0	0	3000	6000	4000	8000	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ79	0	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	400	3000	2000	6000	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ80	0	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	100	1500	1000	3000	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ81	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ82	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ83	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ84	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ85	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	10	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ86	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ87	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ88	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ89	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ91	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ92	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ93	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ94	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ95	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ﾃｰﾌﾞﾙ96	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ97	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ98	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ99	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	500	0
ﾃｰﾌﾞﾙ100	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	500	0

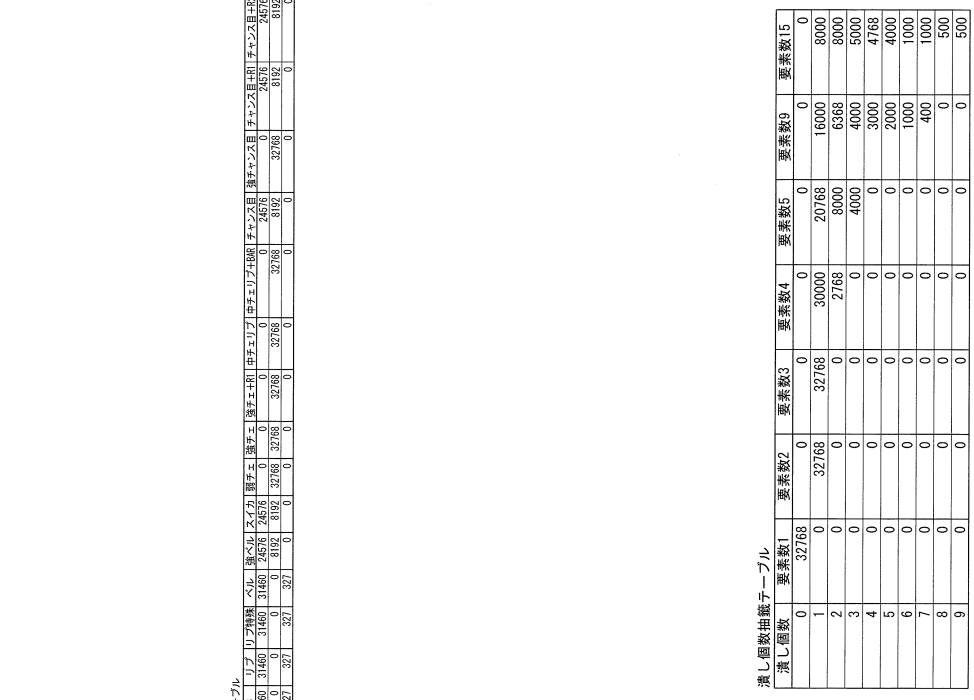


【図６２】

特殊機能発動抽籤テーブル

	ハズレ	MB	リプ	リプ特殊	ベル	強ベル	スイカ	弱チェ	強チェ	強チェ+R1	中チェリプ	中チェリプ+BAR	チャンス目	強チャンス目	チャンス目+R1	チャンス目+R2	確定役1	確定役2
なし	31460	31460	31460	31460	31460	24576	24576	0	0	0	0	0	24576	0	24576	24576	0	0
潰し	0	0	0	0	0	8192	8192	32768	32768	32768	32768	32768	8192	32768	8192	8192	32768	32768
覗き見	327	327	327	327	327	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

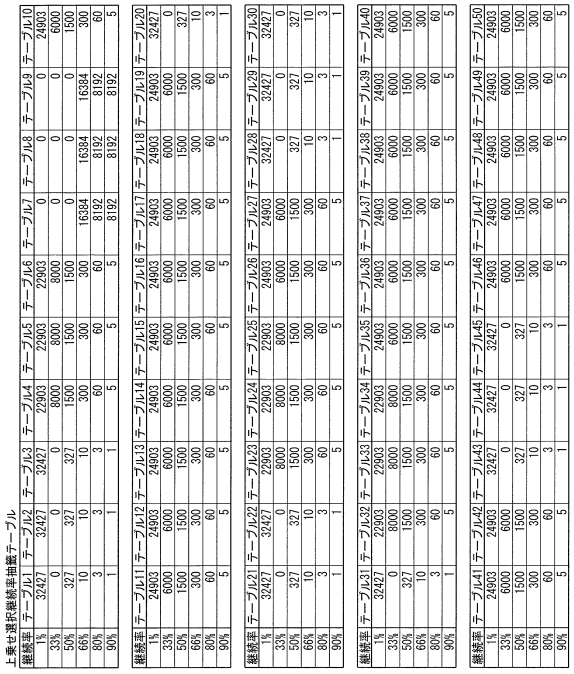
【図６３】



潰し個数抽籤テーブル

潰し個数	要素数1	要素数2	要素数3	要素数4	要素数5	要素数9	要素数15
0	32768	0	0	0	0	0	0
1	0	32768	32768	30000	20768	16000	8000
2	0	0	0	2768	8000	6368	8000
3	0	0	0	0	4000	4000	5000
4	0	0	0	0	0	3000	4768
5	0	0	0	0	0	2000	4000
6	0	0	0	0	0	1000	1000
7	0	0	0	0	0	400	1000
8	0	0	0	0	0	0	500
9	0	0	0	0	0	0	500

【図６４】



上乗せ選択継続率抽籤テーブル

継続率	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8	テーブル9	テーブル10
1%	32427	32427	32427	22903	22903	22903	0	0	0	24903
33%	0	0	0	8000	8000	8000	0	0	0	6000
50%	327	327	327	1500	1500	1500	0	0	0	1500
66%	10	10	10	300	300	300	16384	16384	16384	300
80%	3	3	3	60	60	60	8192	8192	8192	60
90%	1	1	1	5	5	5	8192	8192	8192	5

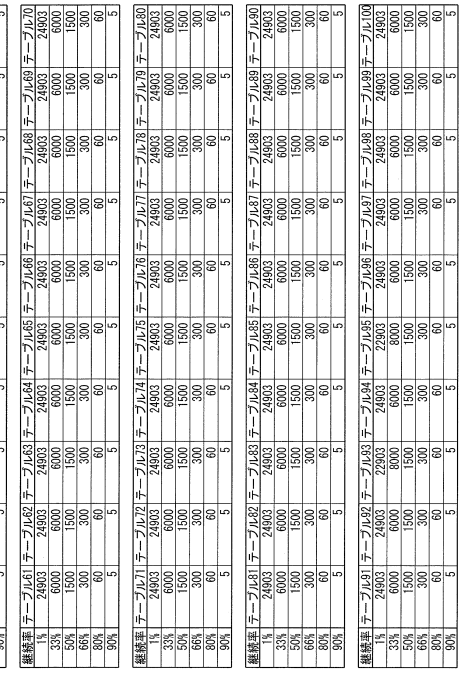
継続率	テーブル11	テーブル12	テーブル13	テーブル14	テーブル15	テーブル16	テーブル17	テーブル18	テーブル19	テーブル20
1%	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	32427
33%	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	0
50%	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	327
66%	300	300	300	300	300	300	300	300	300	10
80%	60	60	60	60	60	60	60	60	60	3
90%	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1

継続率	テーブル21	テーブル22	テーブル23	テーブル24	テーブル25	テーブル26	テーブル27	テーブル28	テーブル29	テーブル30
1%	32427	32427	22903	22903	22903	24903	24903	32427	32427	32427
33%	0	0	8000	8000	8000	6000	6000	0	0	0
50%	327	327	1500	1500	1500	1500	1500	327	327	327
66%	10	10	300	300	300	300	300	10	10	10
80%	3	3	60	60	60	60	60	3	3	3
90%	1	1	5	5	5	5	5	1	1	1

継続率	テーブル31	テーブル32	テーブル33	テーブル34	テーブル35	テーブル36	テーブル37	テーブル38	テーブル39	テーブル40
1%	32427	22903	22903	22903	24903	24903	24903	24903	24903	24903
33%	0	8000	8000	8000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
50%	327	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500
66%	10	300	300	300	300	300	300	300	300	300
80%	3	60	60	60	60	60	60	60	60	60
90%	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5

継続率	テーブル41	テーブル42	テーブル43	テーブル44	テーブル45	テーブル46	テーブル47	テーブル48	テーブル49	テーブル50
1%	24903	24903	32427	32427	32427	24903	24903	24903	24903	24903
33%	6000	6000	0	0	0	6000	6000	6000	6000	6000
50%	1500	1500	327	327	327	1500	1500	1500	1500	1500
66%	300	300	10	10	10	300	300	300	300	300
80%	60	60	3	3	3	60	60	60	60	60
90%	5	5	1	1	1	5	5	5	5	5

【図６５】



上乗せ選択継続率抽籤テーブル

継続率	テーブル51	テーブル52	テーブル53	テーブル54	テーブル55	テーブル56	テーブル57	テーブル58	テーブル59	テーブル60
1%	24903	22903	22903	22903	24903	24903	24903	24903	24903	24903
33%	6000	8000	8000	8000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
50%	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500
66%	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
80%	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
90%	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

継続率	テーブル61	テーブル62	テーブル63	テーブル64	テーブル65	テーブル66	テーブル67	テーブル68	テーブル69	テーブル70
1%	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903
33%	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
50%	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500
66%	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
80%	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
90%	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

継続率	テーブル71	テーブル72	テーブル73	テーブル74	テーブル75	テーブル76	テーブル77	テーブル78	テーブル79	テーブル80
1%	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903
33%	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
50%	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500
66%	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
80%	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
90%	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

継続率	テーブル81	テーブル82	テーブル83	テーブル84	テーブル85	テーブル86	テーブル87	テーブル88	テーブル89	テーブル90
1%	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903	24903
33%	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
50%	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500
66%	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
80%	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
90%	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

継続率	テーブル91	テーブル92	テーブル93	テーブル94	テーブル95	テーブル96	テーブル97	テーブル98	テーブル99	テーブル100
1%	24903	24903	22903	24903	22903	24903	24903	24903	24903	24903
33%	6000	6000	8000	6000	8000	6000	6000	6000	6000	6000
50%	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500
66%	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
80%	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
90%	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

【図６６】

上乗せ選択継続状態抽籤テーブル

継続率1%

	ハズレ	BIG	リプ	リプ特殊	ベル	強ベル	スイカ	弱チェ	強チェ	強チェ+RT	中チェリプ	中チェリプ+BAR	チャンス目	強チャンス目	チャンス目+RT1	チャンス目+RT2	確定役1	確定役2
非継続	32767	32767	32767	32767	32767	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
継続A	0	0	0	0	0	24476	24476	32431	16384	16384	0	0	0	0	0	0	0	0
継続B	0	0	0	0	0	8192	8192	327	15384	15384	0	0	32468	16384	16384	16384	31268	0
継続C	0	0	0	0	0	100	100	10	1000	1000	32768	32768	300	16384	16384	16384	1500	32768
継続D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
継続E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
継続F	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

33%～80%は省略

継続率90%

	ハズレ	BIG	リプ	リプ特殊	ベル	強ベル	スイカ	弱チェ	強チェ	強チェ+RT	中チェリプ	中チェリプ+BAR	チャンス目	強チャンス目	チャンス目+RT1	チャンス目+RT2	確定役1	確定役2
非継続	3467	3467	3467	3467	3467	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
継続A	16100	16100	16100	16100	16100	24476	24476	32431	16384	16384	0	0	0	0	0	0	0	0
継続B	300	300	300	300	300	8192	8192	327	15384	15384	0	0	32468	16384	16384	16384	31268	0
継続C	0	0	0	0	0	100	100	10	1000	1000	32768	32768	300	16384	16384	16384	1500	32768
継続D	12600	12600	12600	12600	12600	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
継続E	300	300	300	300	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
継続F	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図６７】

上乗せ選択配当抽籤テーブル

	ベーステーブル 1-50	ベーステーブル 51-100
非当籤	0	0
テーブル1	20000	20000
テーブル2	5000	5000
テーブル3	2000	2000
テーブル10	543	543
テーブル11	150	150
テーブル12	50	50
テーブル16	1	1
テーブル17	1	1
テーブル18	1	1
テーブル19	1	1
テーブル20	1	1
テーブル21	1	1
テーブル22	1	1
テーブル23	1	1
テーブル24	1	1
テーブル25	1	1
テーブル26	1	1
テーブル27	1	1
テーブル28	1	1
テーブル43	3000	3000
テーブル44	1000	1000
テーブル45	400	400
テーブル46	1	1
テーブル55	1	1
テーブル56	1	1
テーブル57	1	1
テーブル66	300	300
テーブル67	100	100
テーブル68	40	40
テーブル69	1	1
テーブル73	1	1
テーブル74	1	1
テーブル78	100	100
テーブル79	40	40
テーブル80	20	20
テーブル81	1	1
テーブル88	1	1
テーブル89	1	1
テーブル90	1	1
テーブル92	1	1

【図６８】

上乗せ遊技抽籤テーブル

	弱チェ	中チェリブ+BAR	他の役
非当籤	32605	0	32768
当籤	163	32768	0

【図６９】

ＡＲＴ直当り抽籤テーブル

		ハズレ	MB	リプ	リプ特旗	ベル	強ベル	スイカ	弱チェ	強チェ	強チェ+R1	中チェリブ	中チェリブ+BAR	チャンス目	強チャンス目	チャンス目+R1	チャンス目+R2	確定役1	確定役2
設定1	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32767	32767	32768	32768	32767	32767	32767	32767	32767	32768
	当り	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0
・・・																			
設定6	はずれ	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32640	32640	32768	32768	32640	32704	32640	32640	32767	32768
	当り	0	0	0	0	0	0	0	0	128	128	0	0	128	64	128	128	1	0

【図７０】

ＡＲＴ上乗せ遊技
直揃い抽籤テーブル

非当籤	30068
当籤	2700

【図７１】

ステップアップシーケンステーブル

ロック番号	カウント	液晶演出	シャッタ動作データ	LED		トリガ	備考	
				目	シャッタ		時間(ms)	動作
1	124	演出１	Y4	白	点灯	0	2100	昇降振動
2	124	演出１	Y4	白	点灯	0	2100	昇降振動
	151	—	Y1	—	消灯	0	475	シャッタ閉
	210	—	Y2	—	—	0	1000	ブラインド振動
	228	演出２	Y5	青	点灯	0	300	シャッタ覗き見
	404	—	—	—	—	0	3000	—
	422	—	Y7	—	消灯	0	300	覗き見終了閉
	481	—	—	—	—	0	1000	—
	506	演出２	Y3	—	点灯	0	425	シャッタ開
3	124	演出１	Y4	白	—	0	2100	昇降振動
	151	—	Y1	—	—	0	475	シャッタ閉
	210	—	Y2	—	—	0	1000	ブラインド振動
	228	演出２	Y5	青	点灯	0	300	シャッタ覗き見
	404	—	—	—	—	0	3000	—
	422	—	Y7	—	—	0	300	覗き見終了閉
	499	—	—	—	—	0	1300	—
	516	演出３	Y5	赤	点灯	0	300	シャッタ覗き見
	693	—	—	—	—	0	3000	—
	710	—	—	—	—	0	300	覗き見終了閉
	769	—	—	—	—	0	1000	—
	794	演出３	Y3	—	点灯	0	425	シャッタ開
4	124	演出１	Y4	白	—	0	2100	昇降振動
	151	—	Y1	—	—	0	475	シャッタ閉
	210	—	Y2	—	—	0	1000	ブラインド振動
	228	演出２	Y5	青	点灯	0	300	シャッタ覗き見
	404	—	—	—	—	0	3000	—
	422	—	Y7	—	—	0	300	覗き見終了閉
	499	—	—	—	—	0	1300	—
	516	演出３	Y5	赤	点灯	0	300	シャッタ覗き見
	693	—	—	—	—	0	3000	—
	710	—	Y7	—	—	0	300	覗き見終了閉
	787	—	—	—	—	0	1300	—
	812	—	Y8	虹	点灯	0	425	ブラインド反転
	959	—	—	—	—	0	2500	—
	984	—	—	—	—	0	425	反転戻し閉
	1009	演出４	Y3	—	点灯	0	425	シャッタ開
5	124	演出１	Y4	白	—	0	2100	昇降振動
	151	—	Y1	—	—	0	475	シャッタ閉
	210	—	Y2	—	—	0	1000	ブラインド振動
	228	演出２	Y5	青	点灯	0	300	シャッタ覗き見
	404	—	—	—	—	0	3000	—
	422	—	Y7	—	—	0	300	覗き見終了閉
	504	—	—	—	—	0	1400	—
	522	演出３	Y5	赤	点灯	0	300	シャッタ覗き見
	699	—	—	—	—	0	3000	—
	716	—	Y7	—	—	0	300	覗き見終了閉
	793	—	—	—	—	0	1300	—
	818	—	Y8	虹	点灯	0	425	ブラインド反転
	965	—	—	—	—	0	2500	—
	1112	—	—	消灯	—	0	2500	—
	1137	—	Y7	—	—	0	425	反転戻し閉
	1162	演出５	Y3	—	—	0	425	シャッタ開
6	124	演出１	Y4	白	点灯	0	2100	昇降振動
	329	—	Y1	—	—	0	5600	シャッタ閉
	28	—	Y2	—	—	0	475	ブラインド振動
	588	—	—	—	—	1	10000	—
	18	演出２	Y5	—	点灯	0	300	シャッタ覗き見
	141	—	—	—	—	0	2400	—
	18	—	Y7	—	—	2	300	覗き見終了閉
	76	—	—	—	—	0	1300	—
	512	演出６	Y3	—	点灯	0	8700	シャッタ開

【図７２】

シャッタ動作シーケンステーブル
シャッタ動作データY1（昇降0%→100%）シャッタ開

ステップ番号	パルス幅(ms)	パルス数	モータ制御方向			特殊条件
			昇降左	昇降右	回転	
1	5	5	+	−	Non	
2	4	5	+	−	Non	
3	3	300	+	−	Non	下降センサ検知でステップ4へ
4	3	5	+	−	Non	
5	4	5	+	−	Non	
6	5	5	+	−	Non	
7	20	1	H	H	Non	

【図７３】

シャッタ動作シーケンステーブル
シャッタ動作データY2（昇降100%位置で振動）シャッタ開・ブラインド開　ブラインド振動

ステップ番号	パルス幅(ms)	パルス数	モータ制御方向			特殊条件
			昇降左	昇降右	回転	
1	4	4	Non	Non	+	
2	3	4	Non	Non	+	
3	3	25	Non	Non	+	
4	3	4	Non	Non	+	
5	4	4	Non	Non	+	
6	20	1	Non	Non	H	
7	4	4	Non	Non	−	
8	3	4	Non	Non	−	
9	3	25	Non	Non	−	
10	3	4	Non	Non	−	
11	4	4	Non	Non	−	
12	20	1	Non	Non	H	

【図７４】

シャッタ動作シーケンステーブル
シャッタ動作データY3（昇降100%→0%）シャッタ開

ステップ番号	パルス幅(ms)	パルス数	モータ制御方向			特殊条件
			昇降左	昇降右	回転	
1	6	10	−	+	Non	
2	5	300	−	+	Non	原点センサ検知でステップ3へ
3	6	10	−	+	Non	
4	20	1	H	H	Non	

【図７５】

シャッタ動作シーケンステーブル
シャッタ動作データY4（昇降0%位置で振動）シャッタ開・昇降振動

ステップ番号	パルス幅(ms)	パルス数	モータ制御方向			特殊条件
			昇降左	昇降右	回転	
1	5	6	+	−	Non	
2	6	8	−	+	Non	
3	5	6	+	−	Non	
4	6	8	−	+	Non	
5	5	6	+	−	Non	
6	6	8	−	+	Non	
7	5	6	+	−	Non	
8	6	8	−	+	Non	
9	5	6	+	−	Non	
10	6	8	−	+	Non	
11	5	6	+	−	Non	
12	6	8	−	+	Non	
13	5	6	+	−	Non	
14	6	8	−	+	Non	
15	5	6	+	−	Non	
16	6	8	−	+	Non	
17	20	1	H	H	Non	

【図７６】

シャッタ動作シーケンステーブル
シャッタ動作データY5（回転0%→50%）シャッタ閉・ブライド閉・混合見

ステップ番号	パルス幅（ms）	パルス数	モータ制御方向			特殊条件
			昇降左	昇降右	回転	
1	4	4	Non	Non	+	
2	3	72	Non	Non	+	
3	4	4	Non	Non	+	
4	20	1	Non	Non	H	

【図７７】

シャッタ動作シーケンステーブル
シャッタ動作データY6（回転50%位置で振動）シャッタ閉・ブライド開・ブライド振動

ステップ番号	パルス幅（ms）	パルス数	モータ制御方向			特殊条件
			昇降左	昇降右	回転	
1	4	5	Non	Non	+	
2	4	5	Non	Non	−	
3	4	5	Non	Non	+	
4	4	5	Non	Non	−	
5	4	5	Non	Non	+	
6	4	5	Non	Non	−	
7	4	5	Non	Non	+	
8	4	5	Non	Non	−	
9	4	5	Non	Non	+	
10	4	5	Non	Non	−	
11	4	5	Non	Non	+	
12	4	5	Non	Non	−	
13	4	5	Non	Non	+	
14	4	5	Non	Non	−	
15	4	5	Non	Non	+	
16	4	5	Non	Non	−	
17	4	5	Non	Non	+	
18	4	5	Non	Non	−	
19	4	5	Non	Non	+	
20	4	5	Non	Non	−	
21	4	5	Non	Non	+	
22	4	5	Non	Non	−	
23	4	5	Non	Non	+	
24	4	5	Non	Non	−	
25	4	5	Non	Non	+	
26	4	5	Non	Non	−	
27	4	5	Non	Non	+	
28	4	5	Non	Non	−	
29	20	1	Non	Non	H	

【図７８】

シャッタ動作シーケンステーブル
シャッタ動作データY7（回転50%→0%）回転100%→0%）シャッタ閉・ブライド閉

ステップ番号	パルス幅（ms）	パルス数	モータ制御方向			特殊条件
			昇降左	昇降右	回転	
1	4	4	Non	Non	−	
2	3	300	Non	Non	−	回転原点センサ検知でステップ3へ
3	3	48	Non	Non	−	
4	3	4	Non	Non	−	
5	4	4	Non	Non	−	
6	20	1	Non	Non	H	

【図７９】

シャッタ動作シーケンステーブル
シャッタ動作データY8（回転0%→100%）回転50%→100%）シャッタ閉・ブライド反転閉

ステップ番号	パルス幅（ms）	パルス数	モータ制御方向			特殊条件
			昇降左	昇降右	回転	
1	4	4	Non	Non	+	
2	3	300	Non	Non	+	回転原点センサ検知でステップ3へ
3	3	48	Non	Non	+	
4	3	4	Non	Non	+	
5	4	4	Non	Non	+	
6	20	1	Non	Non	H	

【図８０】

シャッタ動作組合せ判定テーブル

前回シャッタ動作データ		今回シャッタ動作データ							
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8
		Y1	Y1	−	Y4	Y1	Y1	Y1	Y1
	なし	−	Y2	−	−	Y5	Y5	−	Y8
		−	−	−	−	−	Y6	−	−
		−	Y2	Y3	Y3	Y5	Y5	−	Y8
	Y1	−	−	−	Y4	−	Y6	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−
		−	Y2	Y3	Y3	Y5	Y5	−	Y8
	Y2	−	−	−	Y4	−	Y6	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−
		Y1	Y1	−	Y4	Y1	Y1	Y1	Y1
	Y3	−	Y2	−	−	Y5	Y5	−	Y8
		−	−	−	−	−	Y6	−	−
		Y1	Y1	−	Y4	Y1	Y1	Y1	Y1
	Y4	−	Y2	−	−	Y5	Y5	−	Y8
		−	−	−	−	−	Y6	−	−
		Y7	Y7	Y7	Y7	−	Y5	Y7	Y8
	Y5	−	−	Y3	Y3	−	−	−	
		−	−	−	Y4	−	−	−	−
		Y7	Y7	Y7	Y7	Y7	Y6	Y7	Y8
	Y6	−	Y2	Y3	Y3	Y3	−	−	−
		−	−	−	Y4	Y5	−	−	−
		−	Y2	Y3	Y3	Y5	Y5	−	Y8
	Y7	−	−	−	Y4	−	Y6	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−
		Y7	Y7	Y7	Y7	Y7	Y7	Y7	−
	Y8	−	Y2	Y3	Y3	Y5	Y5	−	−
		−	−	−	Y4	−	Y6	−	−

【図８１】

シャッタ動作シーケンス格納領域

ステップ番号	パルス幅(ms)	パルス数	モータ制御方向 昇降左	モータ制御方向 昇降右	モータ制御方向 回転	特殊条件
1	4	4	Non	Non	−	
2	3	300	Non	Non	−	回転センサ検知でステップ3へ
3	3	48	Non	Non	−	
4	3	4	Non	Non	−	
5	4	4	Non	Non	−	
6	20	1	Non	Non	H	
7	6	10	−	+	Non	
8	5	300	−	+	Non	原点センサ検知でステップ3へ
9	6	10	−	+	Non	
10	20	1	H	H	Non	
11	5	6	+	−	Non	
12	6	8	−	+	Non	
13	5	6	+	−	Non	
14	6	8	−	+	Non	
15	5	6	+	−	Non	
16	6	8	−	+	Non	
17	5	6	+	−	Non	
18	6	8	−	+	Non	
19	5	6	+	−	Non	
20	6	8	−	+	Non	
21	5	6	+	−	Non	
22	6	8	−	+	Non	
23	5	6	+	−	Non	
24	6	8	−	+	Non	
25	5	6	+	−	Non	
26	6	8	−	+	Non	
27	20	1	H	H	Non	
EndBlock						

シャッタ動作データY7

シャッタ動作データY3

シャッタ動作データY4

【図８２】

ペナルティ判定用内部当籤役群テーブル

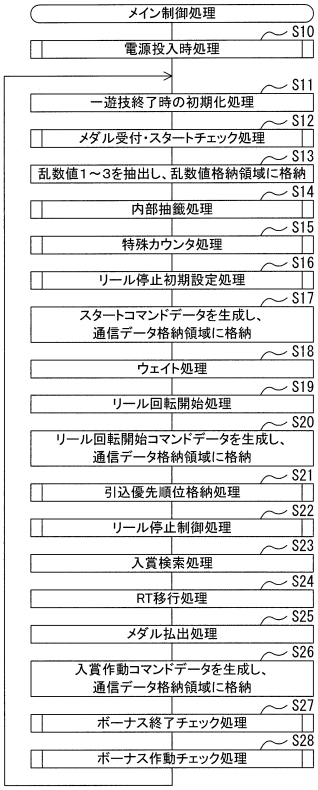
	はずれ	内部当籤役 MB	内部当籤役 移行なしリプ1	内部当籤役 移行なしリプ2	内部当籤役 SBリプ1
第1当籤役群	SBリプ2	SBテンパイ	RT2Kリプ1st	RT3リプ2nd	RT3リプ3rd
第2当籤役群	RT2リプ2nd	RT2リプ3rd	RT2Kリプ1st	RT3リプ2nd	RT3リプ3rd
	中正解ベル	右312正解ベル	右321正解ベル		
第3当籤役群	はずれ	MB	移行なしリプ1	移行なしリプ2	SBリプ1
	SBリプ2	SBテンパイ	RT2リプ2nd	RT2リプ3rd	RT2Kリプ1st
	RT3リプ2nd	RT3リプ3rd	中正解ベル	右312正解ベル	右321正解ベル
第4当籤役群	中正解ベル	右312正解ベル	右321正解ベル		

【図８３】

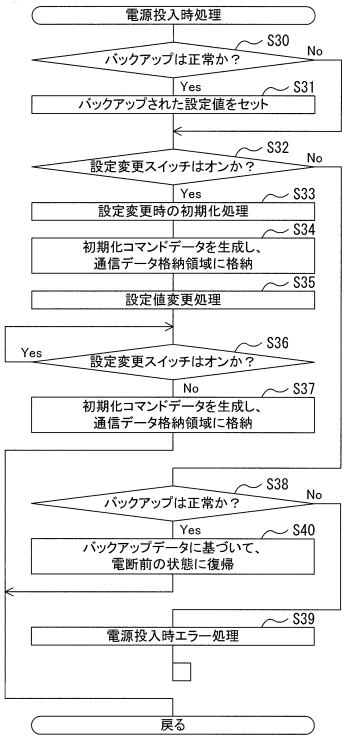
エラー管理領域割当テーブル

	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
メイン	DO	EE	HJ	HE	CR	CO	CJ	CE
サブ	−	−	−	−	−	GPU異常	電断異常	バックアップ
メイン−サブ間	−	−	−	−	シーケンス	サム	コマンド	受信異常
サウンド	−	−	−	−	−	−	無通信	受信異常
ランプ	−	−	−	−	−	−	無通信	受信異常
シャッタ	−	−	−	−	−	回転	右(下)	左(上)

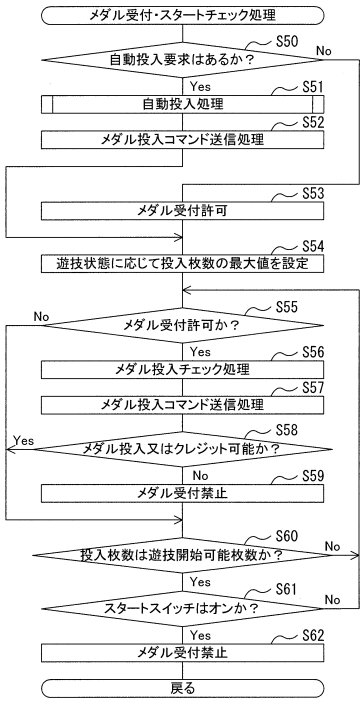
【図８４】



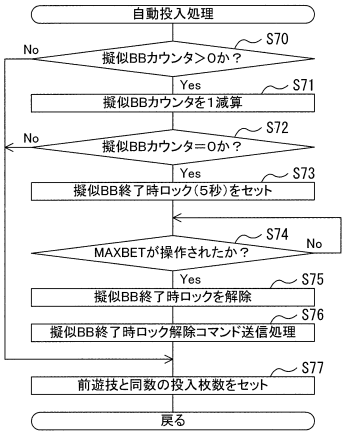
【図８５】



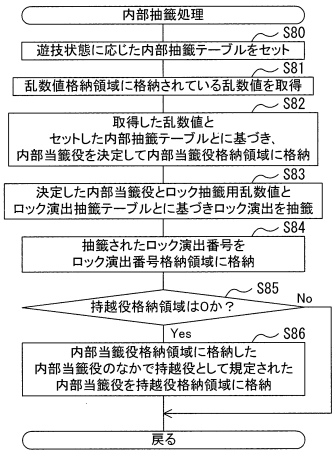
【図８６】



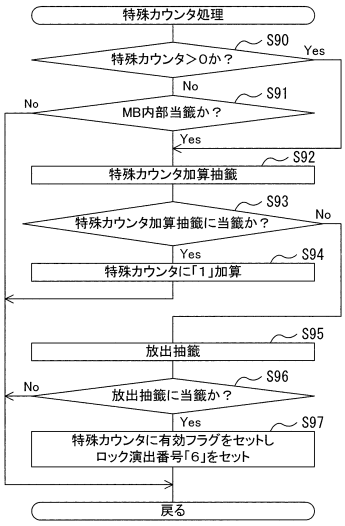
【図８７】



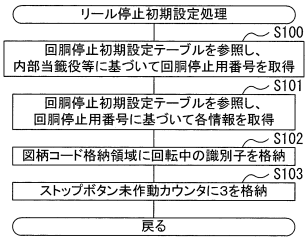
【図８８】



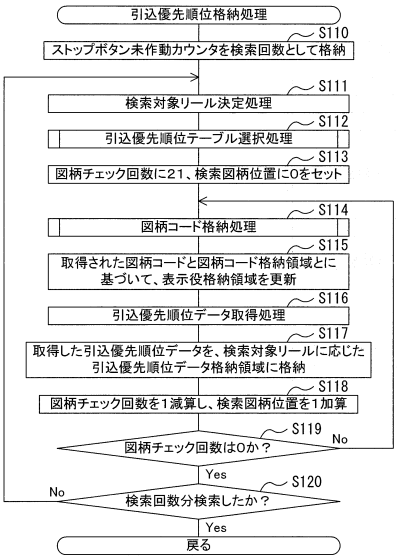
【図８９】



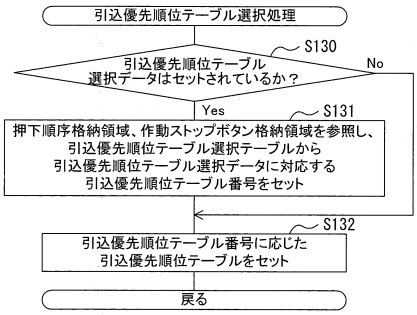
【図９０】



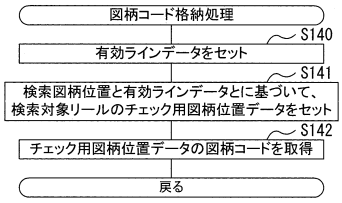
【図９１】



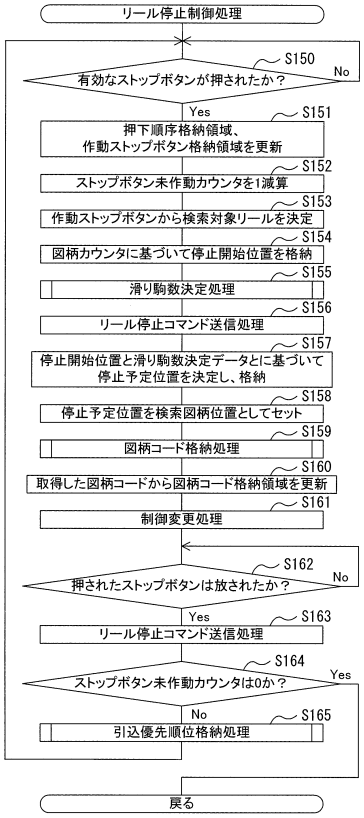
【図９２】



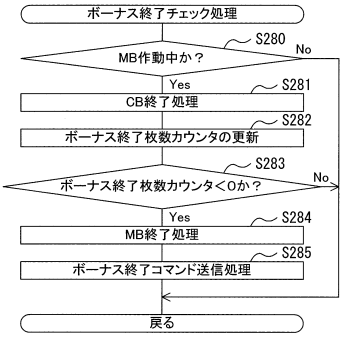
【図９３】



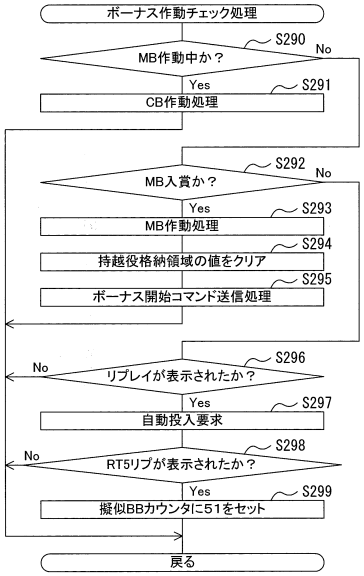
【図９４】



【図９５】

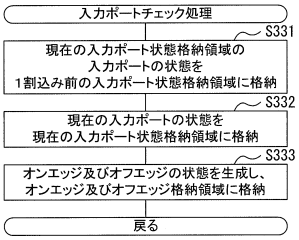


【図９６】

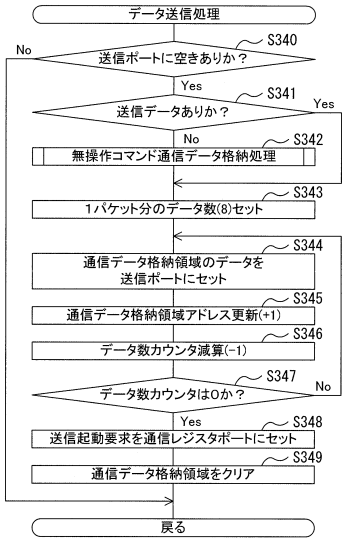


【図９７】

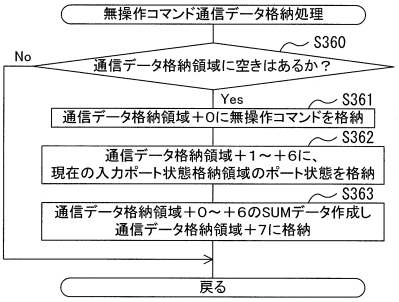
【図９８】



【図９９】

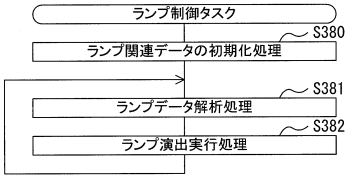


【図１００】

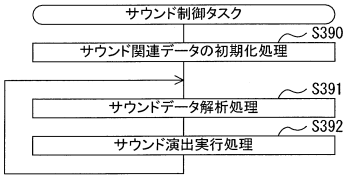


【図１０１】

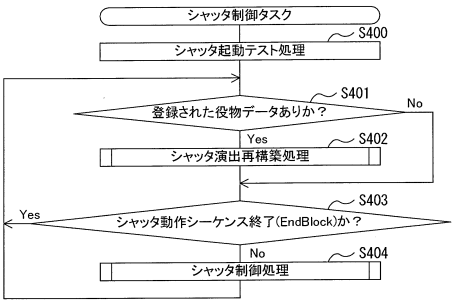
【図１０２】



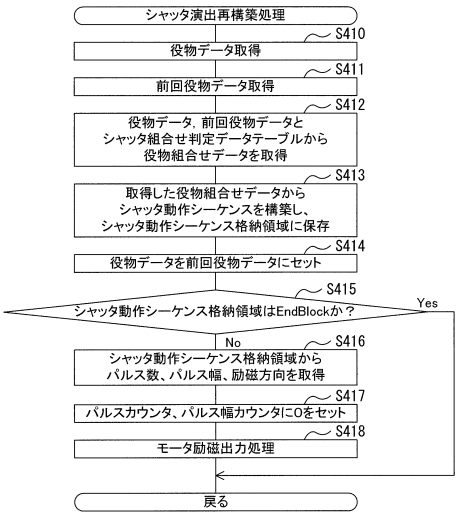
【図１０３】



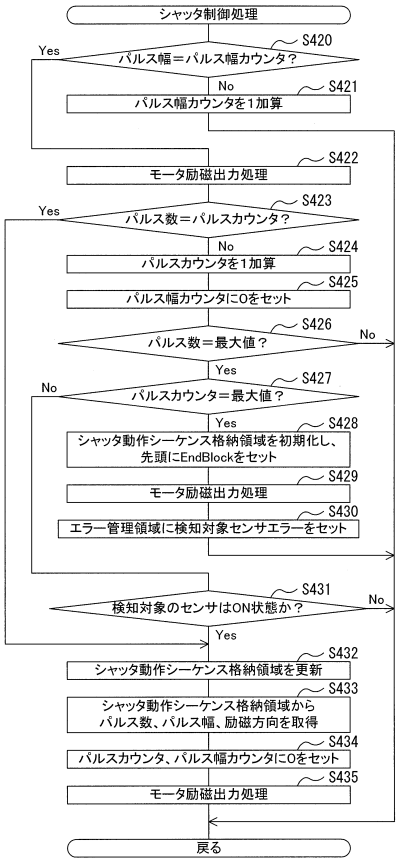
【図１０４】



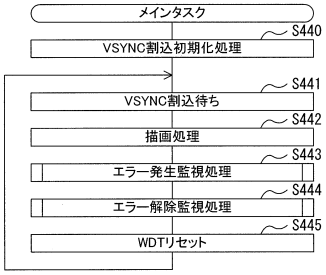
【図１０５】



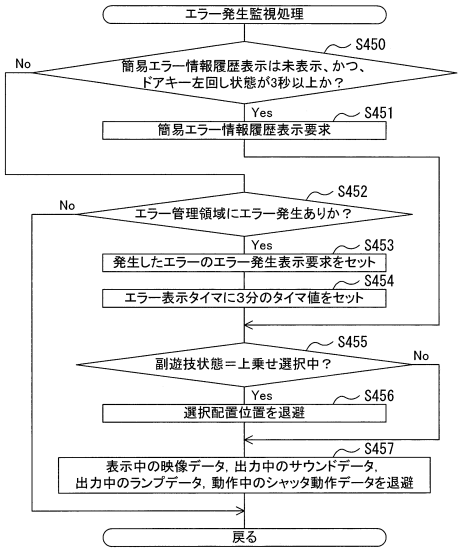
【図１０６】



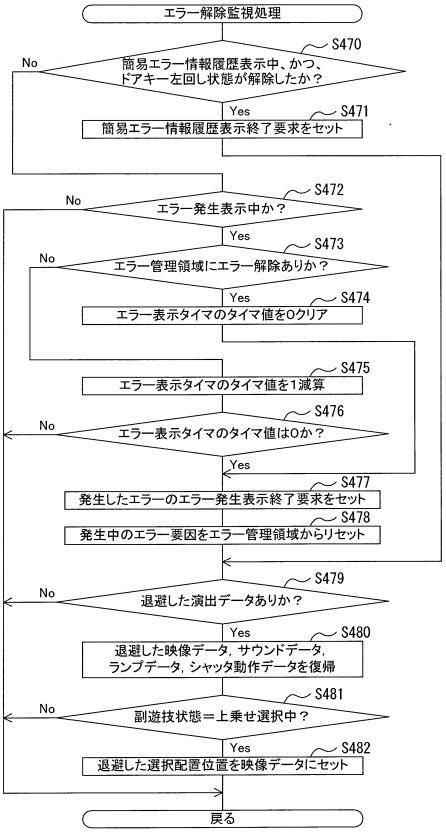
【図１０７】



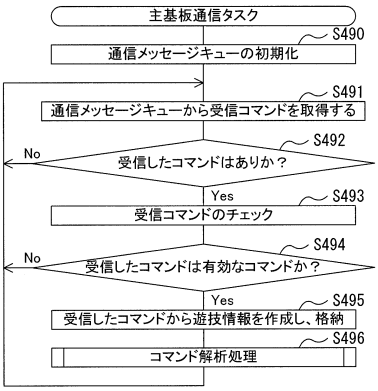
【図１０８】



【図１０９】

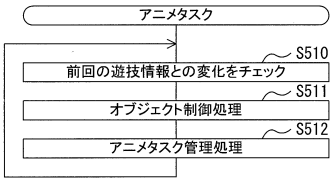


【図１１０】

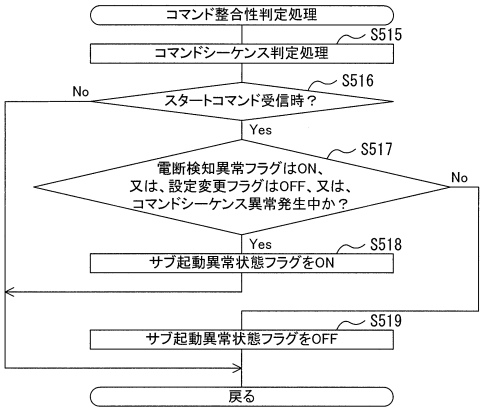


【図１１１】

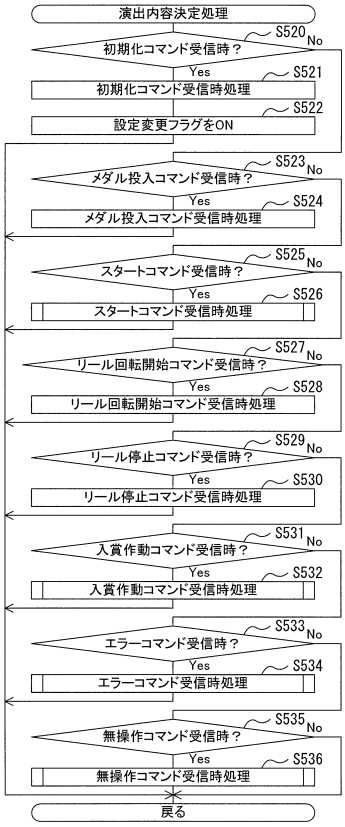
【図１１２】



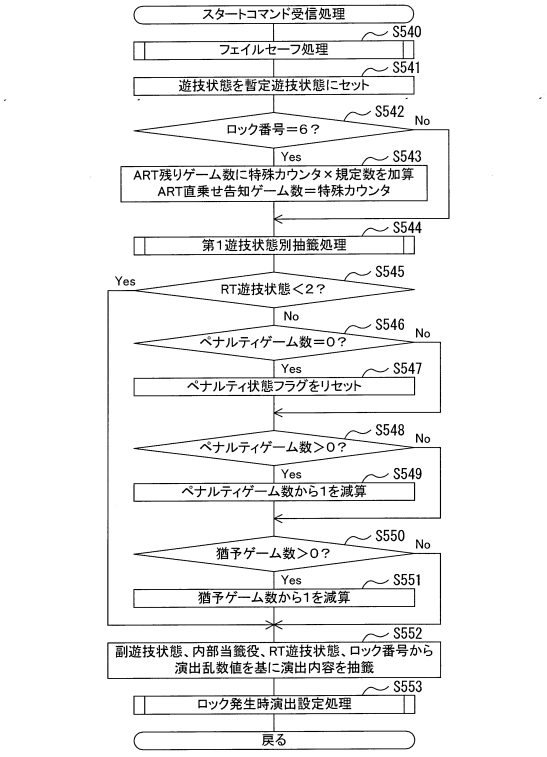
【図１１３】



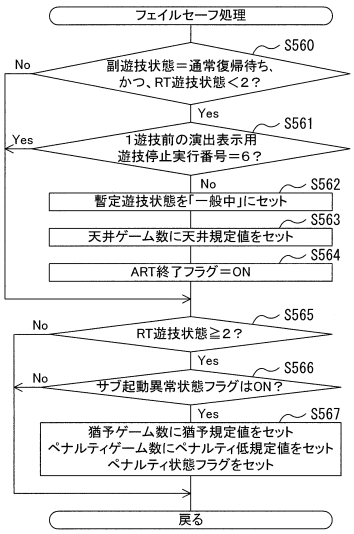
【図１１４】



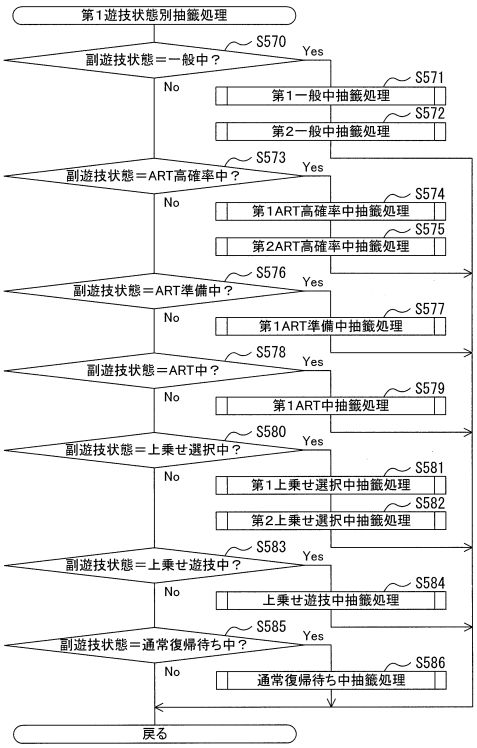
【図１１５】



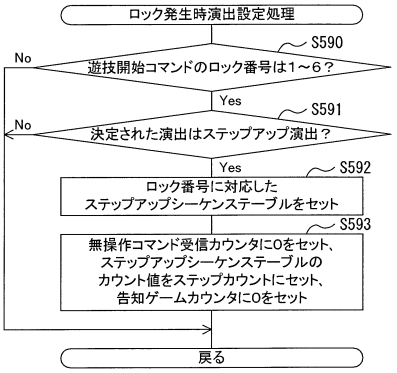
【図１１６】



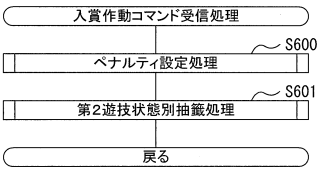
【図１１７】



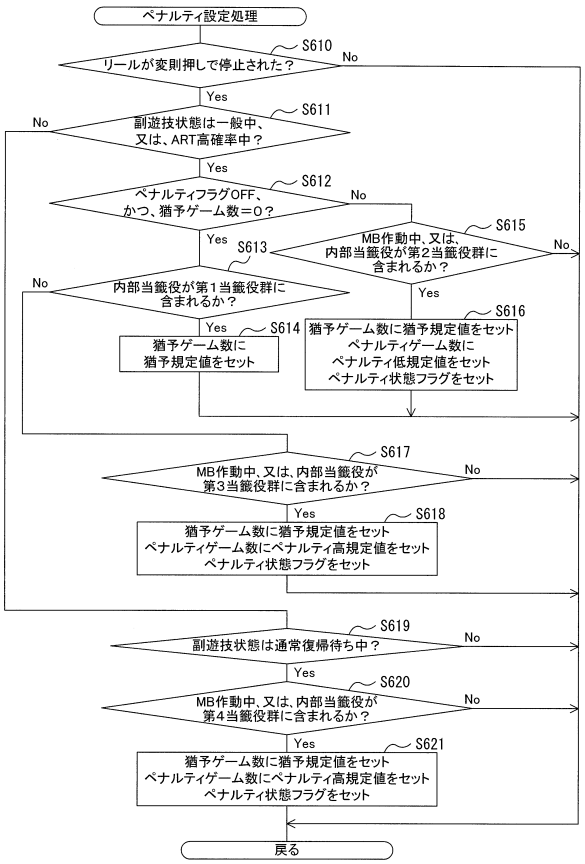
【図１１８】



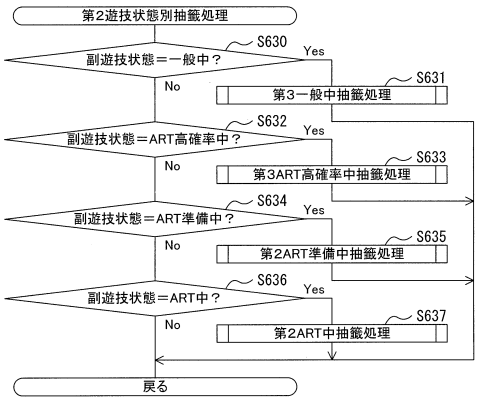
【図１１９】



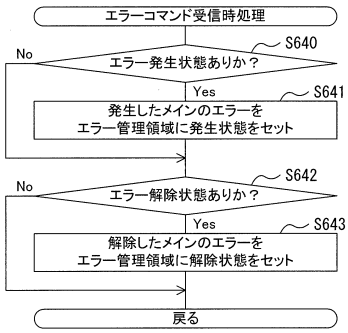
【図１２０】



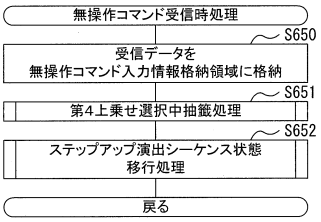
【図１２１】



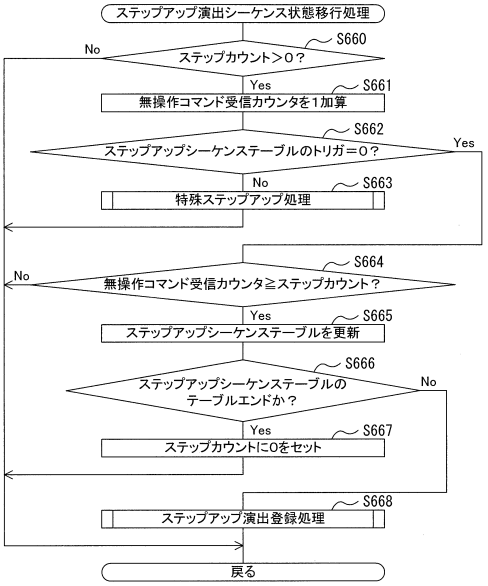
【図１２２】



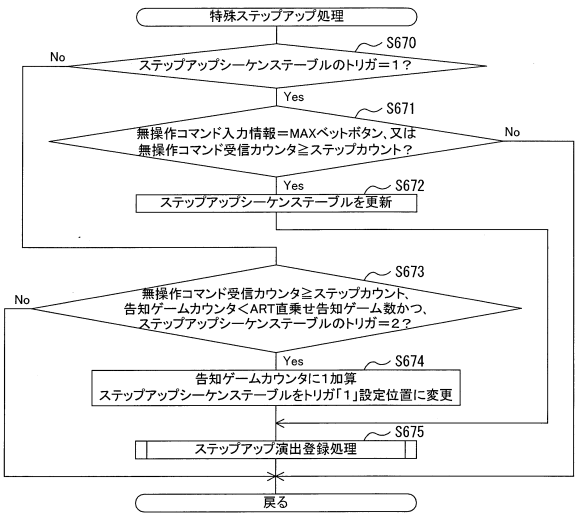
【図１２３】



【図１２４】

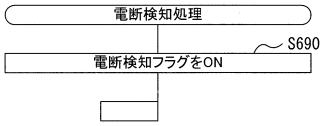


【図１２５】

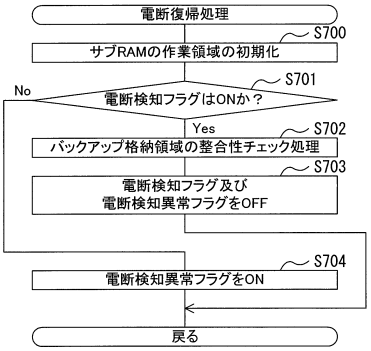


【図１２６】

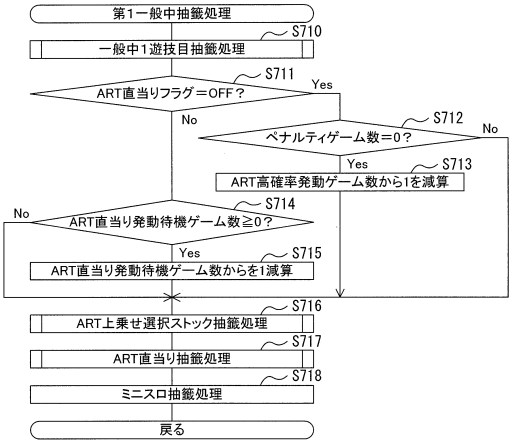
【図１２７】



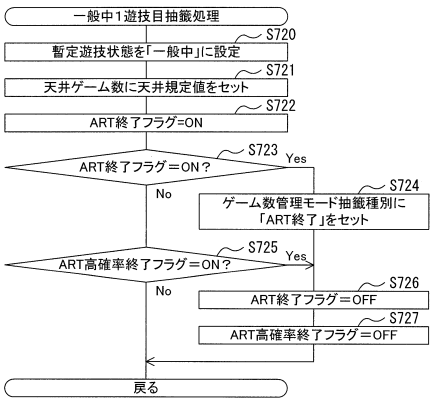
【図１２８】



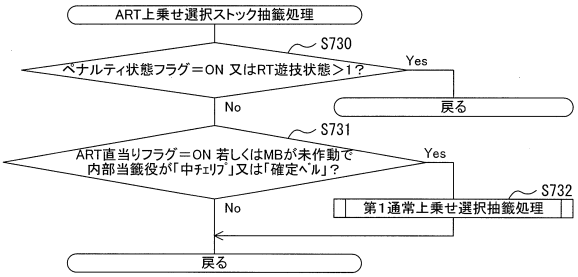
【図１２９】



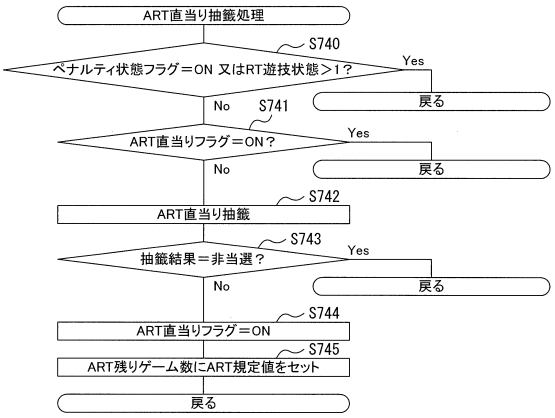
【図１３０】



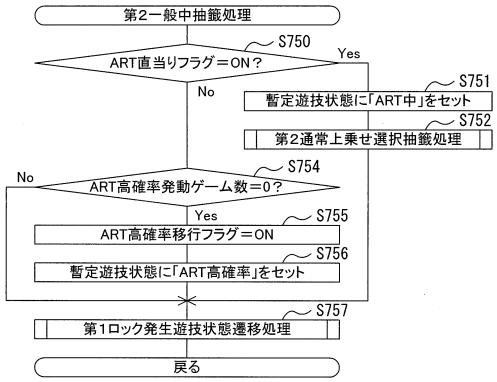
【図１３１】



【図１３２】

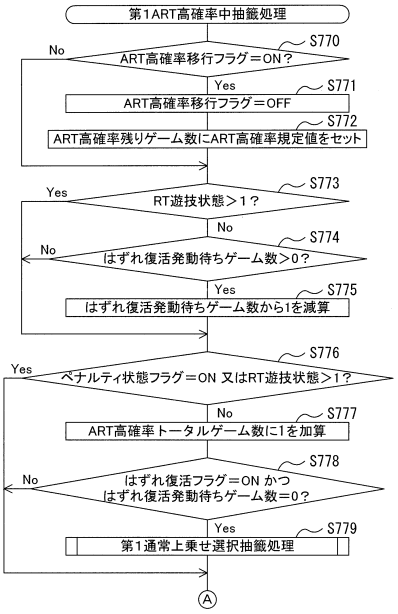


【図１３３】

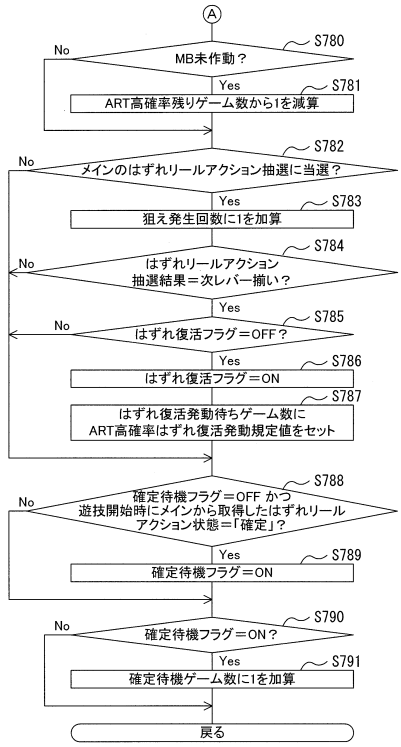


【図１３４】

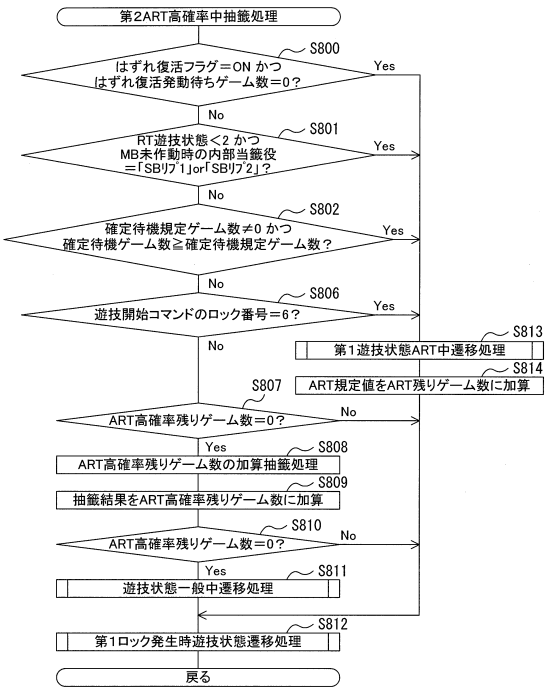
【図１３５】



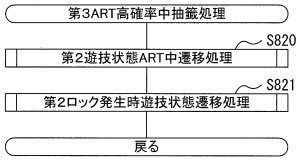
【図１３６】



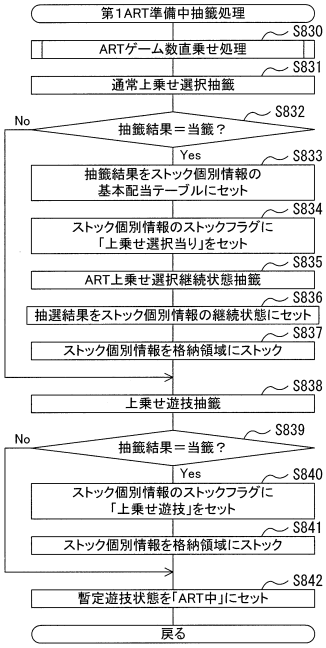
【図１３７】



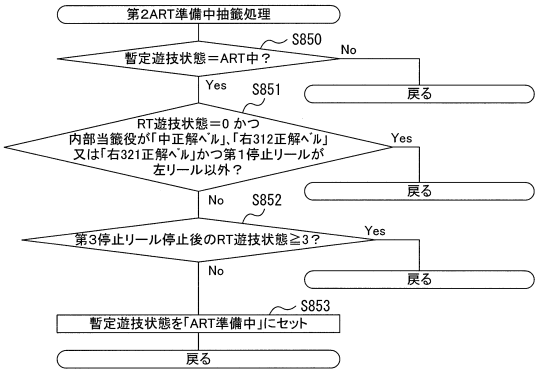
【図１３８】



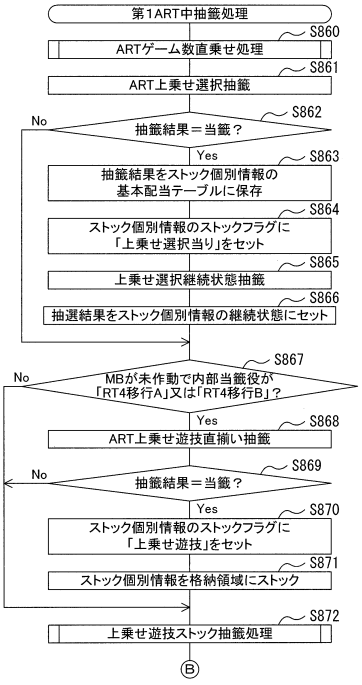
【図１３９】



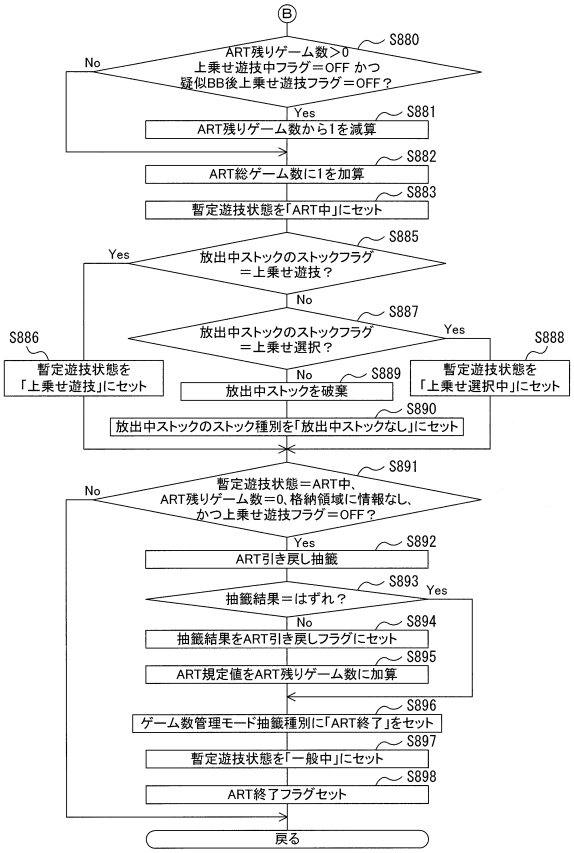
【図１４０】



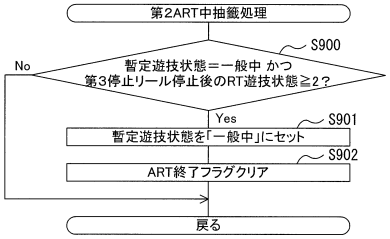
【図１４１】



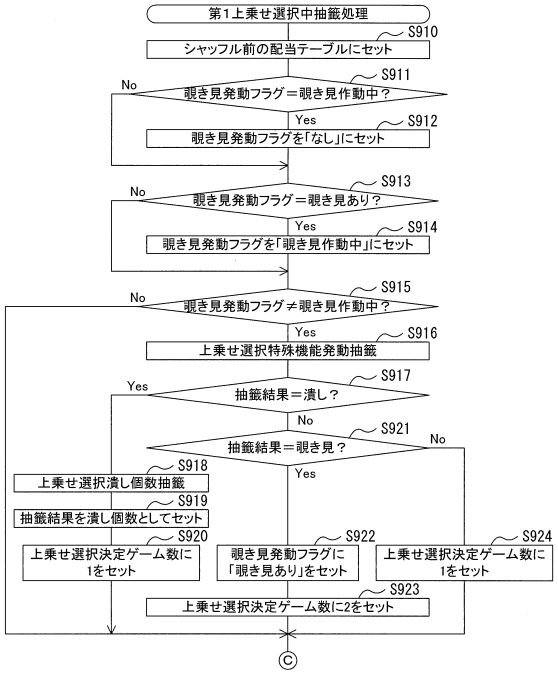
【図１４２】



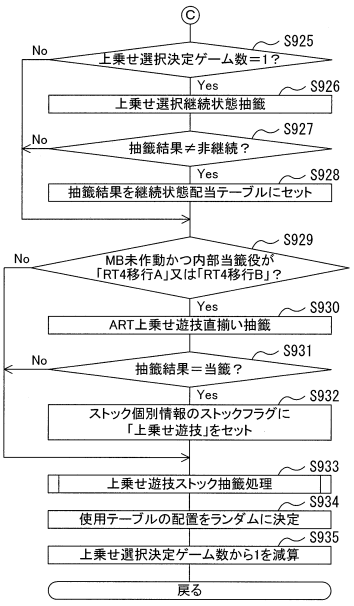
【図１４３】



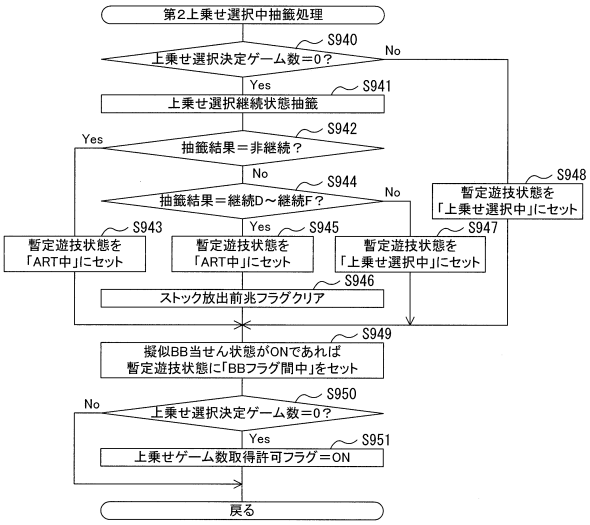
【図１４４】



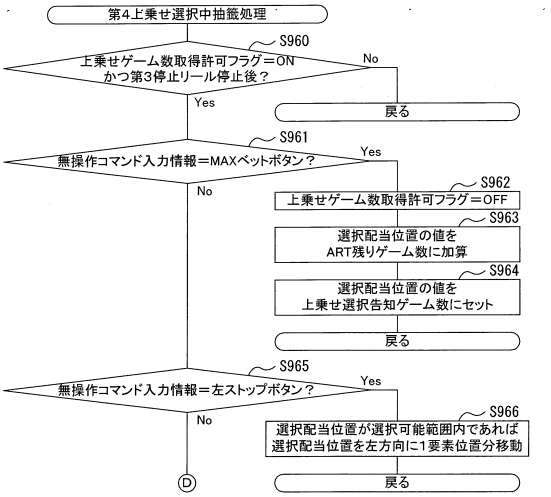
【図１４５】



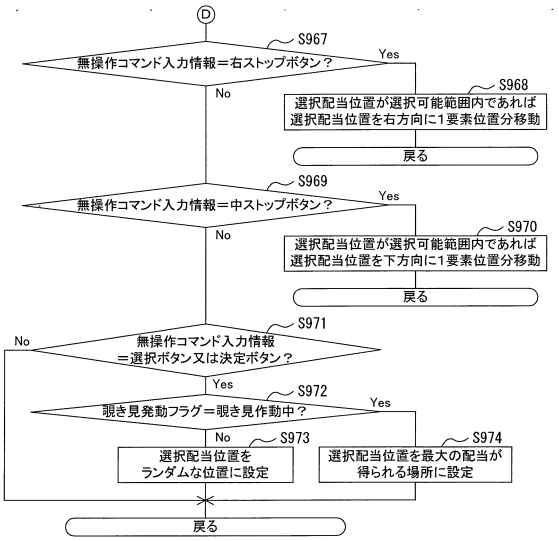
【図１４６】



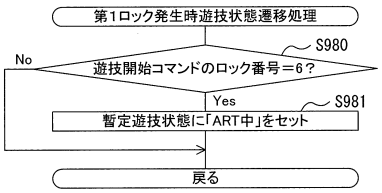
【図１４７】



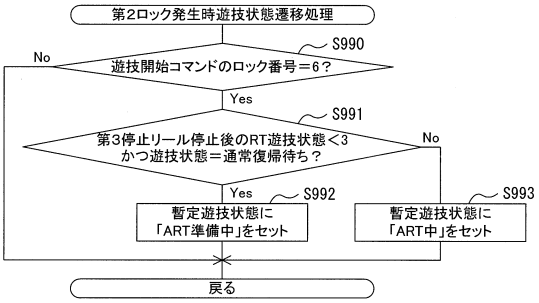
【図１４８】



【図１４９】

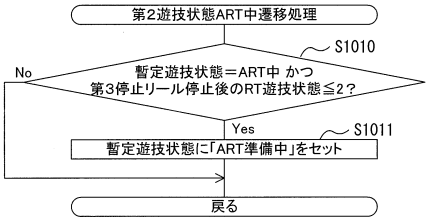


【図１５０】

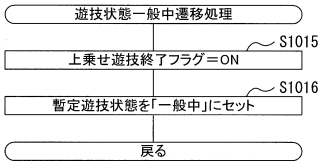


【図１５１】

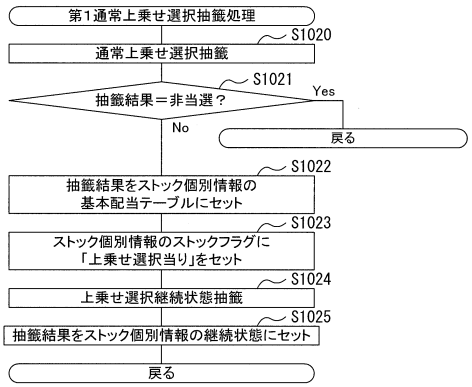
【図１５２】



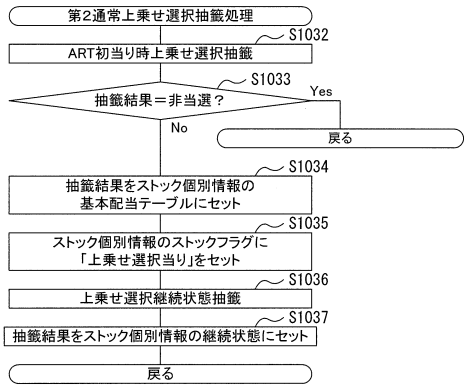
【図１５３】



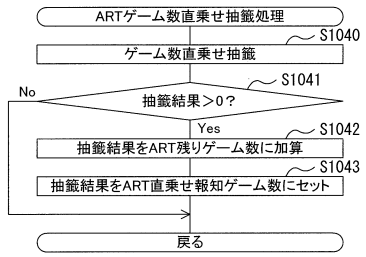
【図１５４】



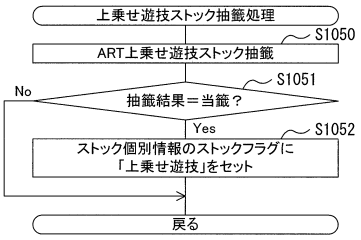
【図１５５】



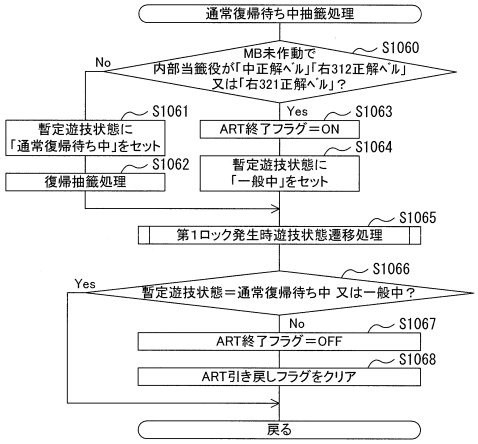
【図１５６】



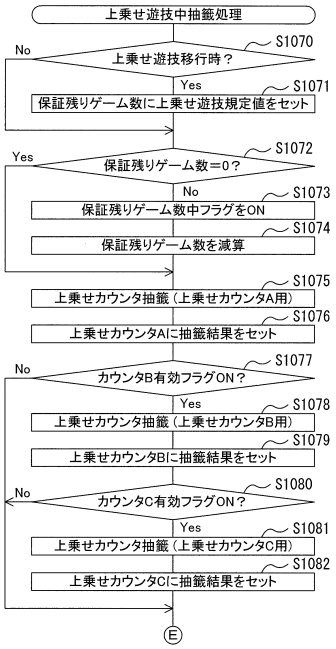
【図１５７】



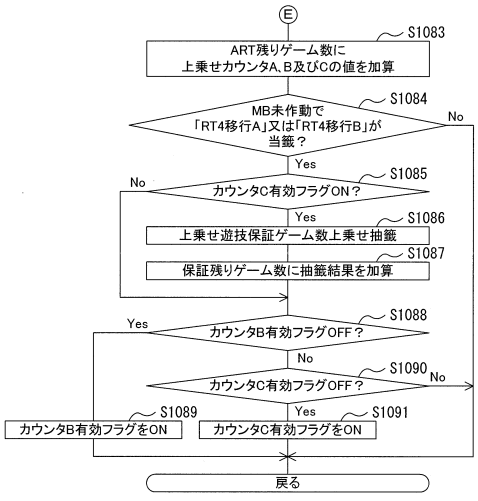
【図１５８】



【図１５９】



【図１６０】

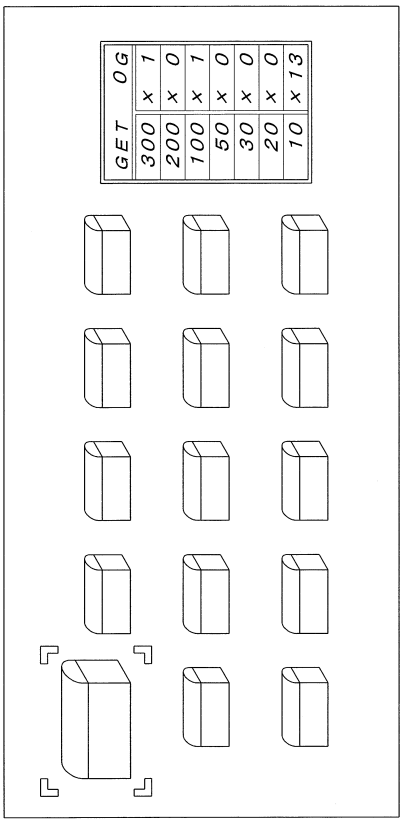


【図１６１】

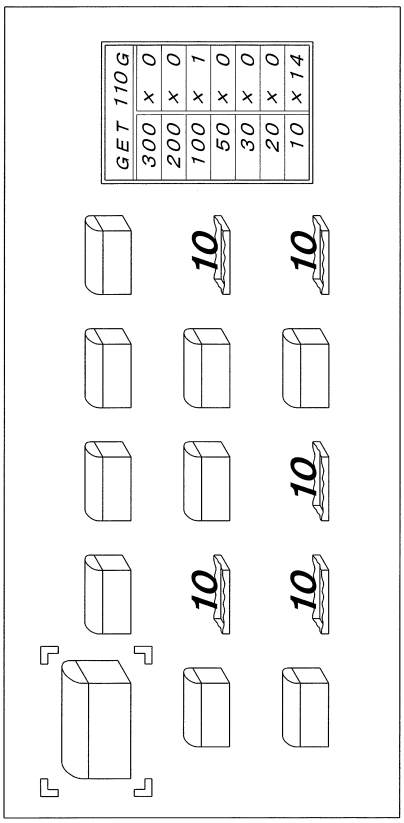
上乗せカウンタ抽籤テーブル

ゲーム数	上乗せカウンタA	上乗せカウンタB	上乗せカウンタC
10	31433	28268	28268
20	1000	4000	4000
30	300	500	500
40	0	0	0
50	30	0	0
100	5	0	0

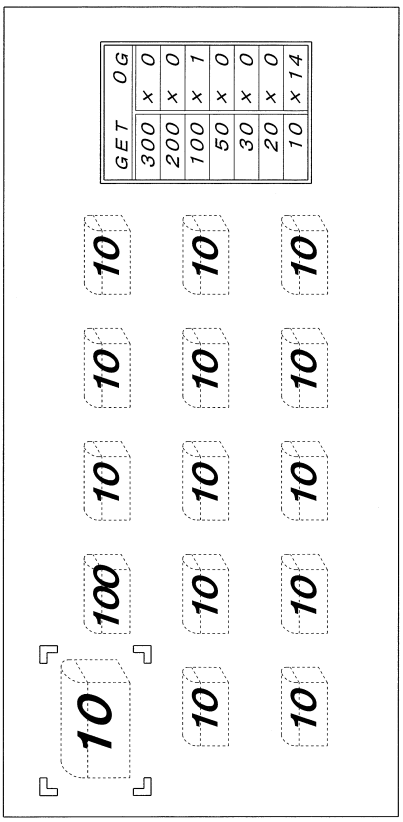
【図１６２】



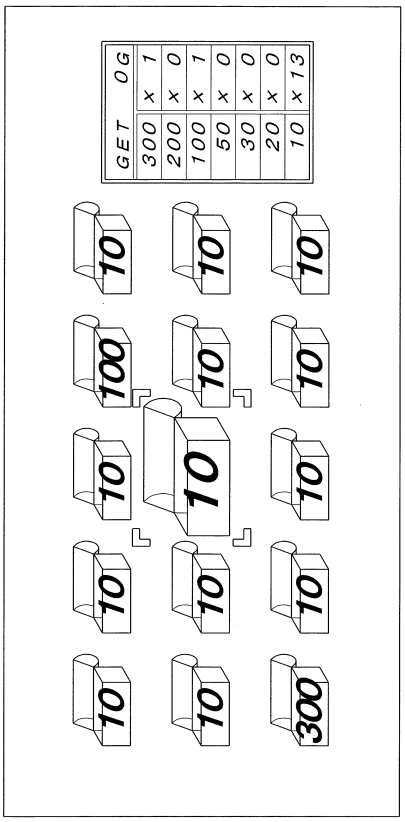
【図１６３】



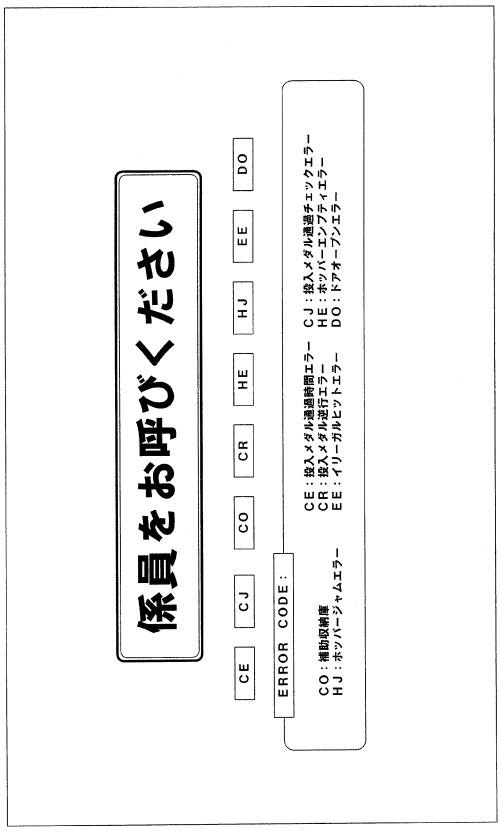
【図１６４】



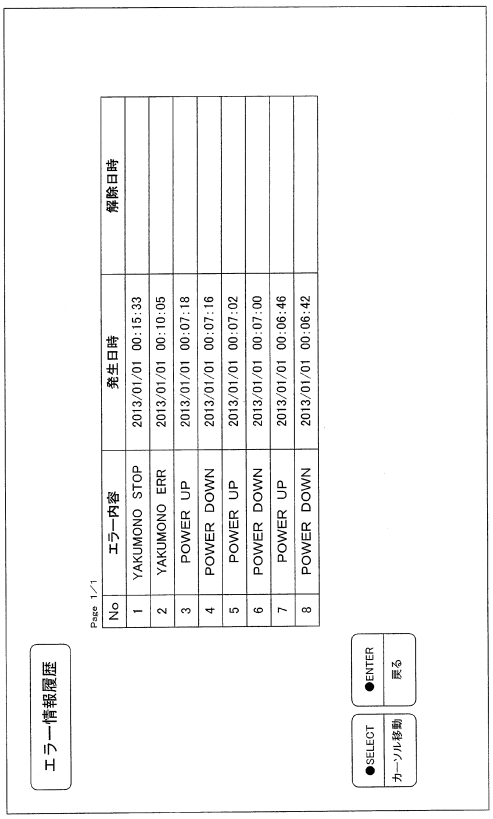
【図１６５】



【図１６６】


係員をお呼びください
CE
CJ
CO
CR
HE
HJ
EE
DO
ERROR CODE:
CE：投入メダル通過時間エラー
CJ：投入メダル通過チェックエラー
CO：補助収納庫
CR：投入メダル逆行エラー
HE：ホッパーエンプティエラー
HJ：ホッパージャムエラー
EE：イリーガルヒットエラー
DO：ドアオープンエラー

【図１６７】


エラー情報履歴
Page 1/1
No
エラー内容
発生日時
解除日時
1 YAKUMONO STOP 2013/01/01 00:15:33
2 YAKUMONO ERR 2013/01/01 00:10:05
3 POWER UP 2013/01/01 00:07:18
4 POWER DOWN 2013/01/01 00:07:16
5 POWER UP 2013/01/01 00:07:02
6 POWER DOWN 2013/01/01 00:07:00
7 POWER UP 2013/01/01 00:06:46
8 POWER DOWN 2013/01/01 00:06:42
●SELECT
カーソル移動
●ENTER
戻る

フロントページの続き

(72)発明者　渡辺　昌臣
東京都江東区有明３丁目７番２６号

審査官　池谷　香次郎

(56)参考文献　特開２０１４－１２１４９０（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－１３６６５２（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－１６５９２４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０５９６１５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４
Ａ６３Ｆ　　７／０２