

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6511496号  
(P6511496)

(45) 発行日 令和1年5月15日 (2019.5.15)

(24) 登録日 平成31年4月12日 (2019.4.12)

(51) Int.Cl. F I  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 6 0 3 D  
 A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

請求項の数 2 (全 155 頁)

|            |                               |           |                     |
|------------|-------------------------------|-----------|---------------------|
| (21) 出願番号  | 特願2017-177435 (P2017-177435)  | (73) 特許権者 | 598098526           |
| (22) 出願日   | 平成29年9月15日 (2017.9.15)        |           | 株式会社ユニバーサルエンターテインメン |
| (62) 分割の表示 | 特願2014-252002 (P2014-252002)  |           | ト                   |
| 原出願日       | 平成26年12月12日 (2014.12.12)      |           | 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 |
| (65) 公開番号  | 特開2017-213454 (P2017-213454A) | (74) 代理人  | 110001520           |
| (43) 公開日   | 平成29年12月7日 (2017.12.7)        |           | 特許業務法人日誠国際特許事務所     |
| 審査請求日      | 平成29年9月15日 (2017.9.15)        | (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】

少なくとも第1位置と第2位置とに移動可能な可動部と、  
 該可動部を駆動させるための駆動部と、  
 該駆動部を制御することで該可動部の動作態様を制御可能な制御部と、  
 前記可動部が前記第1位置にあることを検出可能な検出手段と、を備え、  
 前記制御部は、  
 演出パターン情報を決定可能な演出決定手段と、  
 前記駆動部を制御するためのパルス幅及びパルス数を含む複数のステップから構成され  
 る駆動シーケンステーブルと、  
 前記演出決定手段によって決定された演出パターン情報に含まれる動作シーケンスデー  
 タに基づいて前記駆動シーケンステーブルを決定可能な決定手段と、  
前記決定手段によって決定された駆動シーケンステーブルを表す動作シーケンスデータ  
を保存可能な保存手段と、

前回の動作シーケンスデータ及び今回の動作シーケンスデータに対して、前記可動部の  
動作の整合性を確保するための動作シーケンスデータが対応付けられた整合性テーブルと  
、を有し、

前記決定手段によって決定された駆動シーケンステーブルに基づいて前記可動部の動作  
 制御を行い、

前記決定手段は、前記保存手段により保存されている前回の前記動作シーケンスデータ

10

20

と、今回の前記動作シーケンスデータと、前記整合性テーブルとに基づいて、前記可動部の動作の整合性を確保するための動作シーケンスデータを決定可能であり、

前記駆動シーケンステーブルは、前記第 2 位置から前記第 1 位置に前記可動部を移動させる特殊ステップを含み、

前記特殊ステップは、前記第 2 位置から前記第 1 位置に前記可動部を移動させるために必要なパルス数よりも多いパルス数の値が設定されており、

前記特殊ステップの実行中に前記検出手段により前記可動部が前記第 1 位置にあることが検出されたことに基づいて、前記特殊ステップの次のステップに処理が進むことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

前記可動部は、前記第 1 位置に対して前記第 2 位置よりも離隔した第 3 位置にも移動可能であり、

前記第 2 位置から前記第 1 位置に前記可動部を移動させる駆動シーケンステーブルに基づいて、前記第 3 位置から前記第 2 位置を経由して前記第 1 位置に前記可動部を移動させることができる請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチスロ等の遊技機に関する。

【背景技術】

20

【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。

30

【0003】

この種の遊技機として、内部当籤した小役を入賞させるための各リールの停止操作順序が報知されない通常遊技状態と、停止操作順序が演出により報知される、いわゆる A T 遊技状態とを含む複数の遊技状態をとる遊技機が特許文献 1 に提案されている。

【0004】

このような特許文献 1 で提案された従来の遊技機は、例えば通常遊技状態において予め規定された停止操作順序（例えば、順押し）で停止操作が行われなかった場合に、A T 遊技状態の発動条件や A T 遊技状態を発動させるか否かの抽籤するための条件が成立した場合であっても、A T 遊技状態の発動や A T 遊技状態を発動させるか否かの抽籤を行わない不利な状態を設定するようにしている。

40

【0005】

また、この種の遊技機として、遊技機の外部から内部の電気回路に電気信号を流すことにより内部の電気回路を誤作動させる、いわゆる電氣的なゴト行為を行うことを困難にした遊技機が特許文献 2 に提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

50

【特許文献1】特開2005-66211号公報

【特許文献2】特開2013-248020号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

ところで、従来の遊技機は、可動部の動作制御が複雑になるという問題があった。本発明は、可動部の動作制御を簡略化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】

【0008】

本発明に係る遊技機は、

少なくとも第1位置と第2位置とに移動可能な可動部（シャッタ装置200）と、

該可動部を駆動させるための駆動部（昇降モータ240A、240B）と、

該駆動部を制御することで該可動部の動作態様を制御可能な制御部（副制御回路101）と、

前記可動部が前記第1位置にあることを検出可能な検出手段（原点センサ270、下降センサ271、回転センサ272）と、を備え、

前記制御部は、

演出パターン情報（演出1～演出6）を決定可能な演出決定手段（サブCPU102）と、

前記駆動部を制御するためのパルス幅及びパルス数を含む複数のステップから構成される駆動シーケンステーブル（シャッタ動作シーケンステーブル）と、

前記演出決定手段によって決定された演出パターン情報に含まれる動作シーケンスデータ（シャッタ動作データ）に基づいて前記駆動シーケンステーブルを決定可能な決定手段（サブCPU102）と、

前記決定手段によって決定された駆動シーケンステーブルを表す動作シーケンスデータを保存可能な保存手段（サブRAM104）と、

前回の動作シーケンスデータ及び今回の動作シーケンスデータに対して、前記可動部の動作の整合性を確保するための動作シーケンスデータが対応付けられた整合性テーブル（シャッタ動作組合せ判定テーブル）と、を有し、

前記決定手段によって決定された駆動シーケンステーブルに基づいて前記可動部の動作制御を行い、

前記決定手段は、前記保存手段により保存されている前回の前記動作シーケンスデータと、今回の前記動作シーケンスデータと、前記整合性テーブルとに基づいて、前記可動部の動作の整合性を確保するための動作シーケンスデータを決定可能であり、

前記駆動シーケンステーブルは、前記第2位置から前記第1位置に可動部を移動させる特殊ステップ（例えば、シャッタ動作データY7のステップ2）を含み、

前記特殊ステップは、前記第2位置から前記第1位置に可動部を移動させるために必要なパルス数よりも多いパルス数の値（例えば、300）が設定されており、

前記特殊ステップの実行中に前記検出手段により前記可動部が前記第1位置にあることが検出されたことに基づいて、前記特殊ステップの次のステップに処理が進む構成を有している。

【0009】

この構成により、本発明に係る遊技機は、特殊ステップにおいて、第2位置から第1位置に可動部を移動させるために必要なパルス数よりも多いパルス数の値が設定されており、特殊ステップの実行中に検出手段により可動部が第1位置にあることが検出されたことに基づいて、特殊ステップの次のステップに処理が進むため、第2位置から第1位置に可動部を移動させるために必要なパルス数を厳密に設定する必要がない。このため、本発明に係る遊技機は、可動部の動作制御を簡略化することができる。また、本発明に係る遊技機は、保存手段により保存されている前回の動作シーケンスデータ、及び、決定手段により決定された動作シーケンスデータと、整合性テーブルとに基づいて可動部の動作が整合

10

20

30

40

50

するように動作シーケンスデータを決定するため、可動部の動作の制御を簡略化することができる。また、本発明に係る遊技機は、可動部の動作の制御に誤りがあったとしても、可動部の動作の連携に不整合が生じて可動部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。

#### 【0010】

なお、本発明に係る遊技機において、

前記可動部は、前記第1位置（例えば、回転0%）に対して前記第2位置（例えば、回転50%）よりも離隔した第3位置（例えば、回転100%）にも移動可能であり、

前記第2位置から前記第1位置に前記可動部を移動させる駆動シーケンステーブルに基づいて、前記第3位置から前記第2位置を経由して前記第1位置に前記可動部を移動させることができるようにしてもよい。

10

#### 【0011】

この構成により、本発明に係る遊技機は、駆動シーケンステーブルを複数の演出に流用させることができるため、可動部の動作制御を簡略化することができる。

#### 【発明の効果】

#### 【0015】

本発明によれば、可動部の動作制御を簡略化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】

#### 【0016】

20

【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氣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。

30

【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。

40

【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

50

る。

【図 2 2】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（R T 2 遊技状態）を示す図である。

【図 2 3】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（R T 3 遊技状態）を示す図である。

【図 2 4】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（R T 4 遊技状態）を示す図である。

【図 2 5】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（R T 5 遊技状態）を示す図である。

【図 2 6】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（M B 中 C B \_\_ R T 0 遊技状態） 10  
を示す図である。

【図 2 7】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（M B 中 C B \_\_ R T 1 遊技状態）  
を示す図である。

【図 2 8】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（M B 中 C B \_\_ R T 2 遊技状態）  
を示す図である。

【図 2 9】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（M B 中 C B \_\_ R T 3 遊技状態）  
を示す図である。

【図 3 0】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（M B 中 C B \_\_ R T 4 遊技状態）  
を示す図である。

【図 3 1】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル（M B 中 C B \_\_ R T 5 遊技状態） 20  
を示す図である。

【図 3 2】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 3 3】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 3 4】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 3 5】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 3 6】メイン ROM に記憶された検索順序テーブル 0 0 を示す図である。

【図 3 7】メイン ROM に記憶された検索順序テーブル 0 1 を示す図である。

【図 3 8】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 3 9】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。 30

【図 4 0】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  
ード別を示す図である。

【図 4 1】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 4 2】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 4 3】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 4 4】放出抽籤テーブルの変形例を示す図である。

【図 4 5】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 4 6】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 4 7】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。 40

【図 4 8】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 4 9】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 5 0】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 5 1】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 5 2】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 5 3】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 5 4】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 5 5】サブ CPU によって参照されるゲーム数上乘せ抽籤テーブルを示す図である。

【図 5 6】サブ CPU によって参照される上乘せ選択配当テーブルを示す図である。

【図 5 7】サブ CPU によって参照される A R T 初当たり時上乘せ選択抽籤テーブルを示す 50

図である。

【図 5 8】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 5 9】図 5 8 に続く ART 上乗せ選択抽籤テーブルを示す図である。

【図 6 0】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 6 1】図 6 0 に続く通常上乗せ選択抽籤テーブルを示す図である。

【図 6 2】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 6 3】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 6 4】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。

10

【図 6 5】図 6 4 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 6 6】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 6 7】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 6 8】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 6 9】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 7 0】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 7 1】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。

20

【図 7 2】サブ CPU によって参照される、シャッタ動作データ Y 1 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 7 3】サブ CPU によって参照される、シャッタ動作データ Y 2 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 7 4】サブ CPU によって参照される、シャッタ動作データ Y 3 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 7 5】サブ CPU によって参照される、シャッタ動作データ Y 4 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 7 6】サブ CPU によって参照される、シャッタ動作データ Y 5 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。

30

【図 7 7】サブ CPU によって参照される、シャッタ動作データ Y 6 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 7 8】サブ CPU によって参照される、シャッタ動作データ Y 7 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 7 9】サブ CPU によって参照される、シャッタ動作データ Y 8 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 8 0】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 8 1】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。

40

【図 8 2】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 8 3】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 8 4】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 8 5】図 8 4 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 8 6】図 8 4 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 8 7】図 8 6 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

50

入処理を示すフローチャートである。

【図 8 8】図 8 4 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 8 9】図 8 4 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 9 0】図 8 4 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 9 1】図 8 4 に示したメイン制御処理及び図 9 4 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 9 2】図 9 1 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。

10

【図 9 3】図 9 1 に示した引込優先順位格納処理及び図 9 4 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 9 4】図 8 4 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 9 5】図 8 4 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 9 6】図 8 4 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 9 7】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。

20

【図 9 8】図 9 7 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 9 9】図 9 7 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 1 0 0】図 9 9 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 1 0 1】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 1 0 2】図 1 0 1 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。

30

【図 1 0 3】図 1 0 1 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 1 0 4】図 1 0 1 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 1 0 5】図 1 0 4 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 1 0 6】図 1 0 4 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 1 0 7】図 1 0 1 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。

40

【図 1 0 8】図 1 0 7 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 1 0 9】図 1 0 7 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 1 1 0】図 1 0 1 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 1 1 1】図 1 1 0 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 1 1 2】図 1 0 1 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

50

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。 10

【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。 20

【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。 30

【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。 40

【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 50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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】

【0017】

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。

【0018】

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。

20

【0019】

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

【0020】

内部抽籤手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。この内部抽籤手段は、後述する主制御回路が担う。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。

30

【0021】

また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述するリール停止制御処理を実行するメインCPUが担う。

【0022】

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（190ms e c又は75ms e c）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190ms e c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75ms e c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。

40

【0023】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、190ms e c（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

50

て、規定時間 7 5 m s e c（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。

#### 【0024】

こうして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、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 C P U 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。

10

#### 【0025】

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。

#### 【0026】

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。

20

#### 【0027】

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。

#### 【0028】

＜パチスロ機の構造＞

30

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。

#### 【0029】

〔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。

#### 【0030】

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 2 a と、キャビネット 2 a に対して開閉自在に取付けられたフロントドア 2 b とを有している。キャビネット 2 a の両側面には、把手 2 c が設けられている（図 2 では一側面の把手 2 c のみを示す）。この把手 2 c 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。

40

#### 【0031】

キャビネット 2 a の内部には、複数（例えば 2 1 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 3 L, 3 C, 3 R（図 3 参照）が収容されている。

#### 【0032】

以下、各リール 3 L, 3 C, 3 R を、それぞれ左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R という。各リール 3 L, 3 C, 3 R 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 2 1 個）の図柄は、前述のシート材の表面に描かれている。

#### 【0033】

50

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。

【0034】

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。

【0035】

10

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。

【0036】

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。

【0037】

20

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。

【0038】

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。

30

【0039】

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、一对の側部外装部材7b及び下部外装部材7cを含んで構成されている。

【0040】

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、一对の目701が形成されている。この一对の目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、一对の目701は、必要に応じて点灯するようになっている。なお、一对の目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。

40

【0041】

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。

【0042】

50

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）。

【0043】

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。

10

【0044】

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。

【0045】

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

【0046】

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

20

【0047】

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

【0048】

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。

30

【0049】

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。

【0050】

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。

40

【0051】

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等が電氣的又は、プログラムの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を電氣的又は、プログラムのリセットするリセット機能を有している。

【0052】

50

### ＜パチスロ機の電氣的構成＞

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

#### 【0053】

図 3 に示すように、パチスロ機 1 は、キャビネット 2 a に配設された主制御基板 4 1 と、フロントドア 2 b に配設された副制御基板 4 2 とを有している。主制御基板 4 1 には、リール中継端子板 5 1 と、設定用鍵型スイッチ 5 2 と、キャビネット側中継基板 5 3 と、ドア中継端子板 5 4 と、電源装置 4 4 の電源基板 4 4 b とが電氣的に接続されている。

#### 【0054】

リール中継端子板 5 1 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R 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 5 1 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R のステッピングモータ 5 1 L, 5 1 C, 5 1 R に電氣的に接続されており、主制御基板 4 1 からステッピングモータ 5 1 L, 5 1 C, 5 1 R に出力される信号を中継する。設定用鍵型スイッチ 5 2 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 5 1 L, 5 1 C, 5 1 R は、図柄変動手段を構成する。

#### 【0055】

キャビネット側中継基板 5 3 には、外部集中端子板 5 6 と、ホッパー装置 4 3 と、メダル補助収納庫スイッチ 5 7 とが電氣的に接続されている。このキャビネット側中継基板 5 3 は、主制御基板 4 1 から外部集中端子板 5 6、ホッパー装置 4 3、メダル補助収納庫スイッチ 5 7 に出力される信号を中継する。つまり、外部集中端子板 5 6、ホッパー装置 4 3 及びメダル補助収納庫スイッチ 5 7 は、キャビネット側中継基板 5 3 を介して主制御基板 4 1 に接続されている。

#### 【0056】

外部集中端子板 5 6 は、キャビネット 2 a 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。

#### 【0057】

メダル補助収納庫スイッチ 5 7 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 5 7 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。

#### 【0058】

電源装置 4 4 の電源基板 4 4 b には、電源スイッチ 4 4 a が接続されている。この電源スイッチ 4 4 a は、パチスロ機 1 に必要な電源を供給するときには ON にする。

#### 【0059】

ドア中継端子板 5 4 には、メダルセンサ 4 6、ドア開閉監視スイッチ 6 1、BET スイッチ 6 2、精算スイッチ 6 3、スタートスイッチ 6 4、ストップスイッチ基板 6 5、遊技動作表示基板 6 6、選択スイッチ 6 7、決定スイッチ 6 8、ドアキースイッチ 2 4 S（打ち止め解除スイッチ）及び副中継基板 6 9 が接続されている。つまり、メダルセンサ 4 6、ドア開閉監視スイッチ 6 1、BET スイッチ 6 2、精算スイッチ 6 3、スタートスイッチ 6 4、ストップスイッチ基板 6 5、遊技動作表示基板 6 6、選択スイッチ 6 7、決定スイッチ 6 8、ドアキースイッチ 2 4 S（打ち止め解除スイッチ）及び副中継基板 6 9 は、ドア中継端子板 5 4 を介して主制御基板 4 1 に接続され、選択スイッチ 6 7、決定スイッチは、ドア中継端子板 5 4 及び副中継基板 6 9 を介して副制御基板 4 2 に接続されている。

#### 【0060】

メダルセンサ 4 6 は、メダルが図示しないセレクト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 4 1 に出力する。ドア開閉監視スイッチ 6 1 は、フロントドア 2 b 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 6 2 は、MAX ベットボタン 1 4 及び 1 ベットボタン 1 5（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 4 1 に出力する。

## 【0061】

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。

## 【0062】

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

10

## 【0063】

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が回転可能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。

## 【0064】

20

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。

## 【0065】

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。

## 【0066】

副中継基板69は、副制御基板42と主制御基板41とを接続する配線の中継する。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の中継する。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とが電氣的に接続されている。

30

## 【0067】

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の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

40

## 【0068】

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とに電氣的に接続されている。

## 【0069】

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

50

板 7 2 は、副制御回路 1 0 1（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 L E D 群 2 5 を発光させて、点滅パターンを表示する。

【0 0 7 0】

2 4 h ドア開閉監視ユニット 7 4 は、フロントドア 2 b の開閉の履歴を保存する。また、2 4 h ドア開閉監視ユニット 7 4 は、フロントドア 2 b を開放したときに、液晶表示装置 1 1 にエラー表示を行うための信号を副制御基板 4 2（副制御回路 1 0 1）に出力する。

【0 0 7 1】

シャッタ制御基板 7 8 は、副制御回路 1 0 1（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 2 0 0 を駆動させる。シャッタ装置 2 0 0 は、シャッタ制御基板 7 8 によって駆動制御されることで後述するシャッタ部材 2 0 1，2 0 2，2 0 3，2 0 4 の昇降を行う。なお、以降、シャッタ部材 2 0 1，2 0 2，2 0 3，2 0 4 を総称して「シャッタ」ということがある。

【0 0 7 2】

また、シャッタ制御基板 7 8 には、原点センサ 2 7 0、下降センサ 2 7 1 及び回転センサ 2 7 2 が接続されている。原点センサ 2 7 0 は、シャッタ装置 2 0 0 のシャッタ部材 2 0 1，2 0 2，2 0 3，2 0 4 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。

【0 0 7 3】

下降センサ 2 7 1 は、シャッタ部材 2 0 1，2 0 2，2 0 3，2 0 4 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 2 7 2 は、シャッタ部材 2 0 1，2 0 2，2 0 3，2 0 4 が回転原点にあることを検出する。

【0 0 7 4】

副制御基板 4 2 には、液晶中継基板 7 7 が接続されている。液晶中継基板 7 7 は、副制御基板 4 2 と液晶表示装置 1 1 とを接続する配線の中継する基板である。

【0 0 7 5】

＜主制御回路＞

次に、主制御基板 4 1 により構成される主制御回路 9 1 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 9 1 の構成例を示すブロック図である。

【0 0 7 6】

図 4 に示すように、主制御部としての主制御回路 9 1 は、主制御基板 4 1 上に設置されたマイクロコンピュータ 9 2 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 9 2 は、メイン C P U 9 3、メイン R O M 9 4 及びメイン R A M 9 5 により構成される。主制御回路 9 1 は、遊技の進行に関する処理を実行する。

【0 0 7 7】

メイン R O M 9 4 には、メイン C P U 9 3 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 1 0 1 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 R A M 9 5 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。

【0 0 7 8】

ここで、メイン C P U 9 3 は、後述するメイン C P U 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 1 0 1 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 3 L，3 C，3 R 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。

【0 0 7 9】

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 C P U 9 3 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。

10

20

30

40

50

## 【0080】

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。

## 【0081】

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。

10

## 【0082】

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。

## 【0083】

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。

20

## 【0084】

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。

30

## 【0085】

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。

## 【0086】

## &lt;副制御回路&gt;

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。

## 【0087】

40

図5に示すように、副制御回路101は、主制御回路91と電氣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。

## 【0088】

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）。

## 【0089】

50

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。

#### 【0090】

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。

#### 【0091】

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。

#### 【0092】

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。

#### 【0093】

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。

#### 【0094】

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。

#### 【0095】

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。

#### 【0096】

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。

#### 【0097】

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に内蔵されている。

#### 【0098】

### ＜シャッター装置＞

次に、シャッター装置 200 について、図 6～図 12 を参照して説明する。シャッター装置 200 は、シャッター部材 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。

#### 【0099】

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）、シャッター部材 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）、及びシャッター部材 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。

10

#### 【0100】

図 6 及び図 7 は、シャッター装置 200 の構成を示す図であって、シャッター部材 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。

#### 【0101】

図 7 に示すように、シャッター装置 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、シャッター装置 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、シャッター装置 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。

20

#### 【0102】

ここで、図 6 は、シャッター装置 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。

#### 【0103】

図 6 及び図 7 に示すように、シャッター装置 200 は、シャッターベース 220 と、複数枚（本実施の形態では、4 枚）の板状のシャッター部材 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、シャッター部材の枚数は、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。

#### 【0104】

30

シャッターベース 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、シャッターベース 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对の側片部 222, 223 と、を含んで構成されている。

#### 【0105】

一对の側片部 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。

40

#### 【0106】

シャッター部材 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。

#### 【0107】

換言すれば、シャッター部材 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

50

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。

#### 【0108】

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、テンシヨナ241と、駆動ベルト242とを含んで構成されている。図7では、シャッターベース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、シャッターベース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ーベース220の左右にそれぞれ設けられている。

#### 【0109】

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。

10

#### 【0110】

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ーベース220の一对の側片部222、223にそれぞれ固定されている。

#### 【0111】

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。

20

#### 【0112】

テンシヨナ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。

#### 【0113】

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。

30

#### 【0114】

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、シャッター部材201、202、203、204のうち、最下位のシャッター部材201が回転可能に支持されている。

#### 【0115】

したがって、昇降ユニット206は、シャッター部材201、202、203、204のうち、最下位のシャッター部材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。

40

#### 【0116】

図6に示すように、スライダ機構210は、最下位のシャッター部材201以外の他のシャッター部材202、203、204を最下位のシャッター部材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、最下位のシャッター部材201と他のシャッター部材202、203、204とを接続するものである。

#### 【0117】

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、シャッター部材201、202、203、204をそれぞれ回転可能に支持している

50

。

#### 【0118】

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ド機構210に回転可能に支持される。

#### 【0119】

第1のスライド211は、一对の側片部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のスライド211の上端部には、第2のスライド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のスライド212の上下の当接面（図示せず）に当接することで、第2のスライド212に対する第1のスライド211の移動範囲を規制するものである。

10

#### 【0120】

図6に示すように、第2のスライド212は、第1のスライド211と同様、一对の側片部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。

#### 【0121】

図7に示すように、第2のスライド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のスライド211のストッパ部が当接可能な当接面が形成されている。

20

#### 【0122】

図6では、第1のスライド211と第2のスライド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のスライド211のストッパ部と第2のスライド212の各当接面とは、第1のスライド211と第2のスライド212とが相対的に摺動することによって第2のスライド212の裏側において互いに接触するよう構成されている。

#### 【0123】

また、図6に示すように、第2のスライド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。

30

#### 【0124】

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

#### 【0125】

第3のスライド213は、一对の側片部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のスライド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のスライド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。

40

#### 【0126】

第4のスライド214は、一对の側片部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のスライド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のスライド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。

#### 【0127】

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

50

させる際の上述したスライダ機構 2 1 0 の動作について説明する。

【0 1 2 8】

まず、図 8 に示すように、昇降ユニット 2 0 6 によって露出位置にある最下位のシャッタ部材 2 0 1 を下降させると、他のシャッタ部材 2 0 2, 2 0 3, 2 0 4 もその自重により最下位のシャッタ部材 2 0 1 に追従して下降する。

【0 1 2 9】

このとき、図 6 に示すように、まず、第 4 のスライダ 2 1 4 が長穴 2 2 2 c, 2 2 3 c 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 2 1 2 の上部の当接面は、第 1 のスライダ 2 1 1 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 2 1 2 の内側ストッパ部 2 1 2 c は、第 3 のスライダ 2 1 3 の当接面 2 1 3 a に当接している。

10

【0 1 3 0】

次いで、第 3 のスライダ 2 1 3 が長穴 2 2 2 b, 2 2 3 b 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 2 1 2 の内側ストッパ部 2 1 2 c は、第 3 のスライダ 2 1 3 の当接面 2 1 3 a への当接が解消される。

【0 1 3 1】

次いで、第 2 のスライダ 2 1 2 の内側ストッパ部 2 1 2 c が第 3 のスライダ 2 1 3 の当接面 2 1 3 b に当接し、第 2 のスライダ 2 1 2 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 2 1 2 の外側ストッパ部 2 1 2 d は、第 4 のスライダ 2 1 4 の当接面 2 1 4 b に当接することとなる。

20

【0 1 3 2】

最後に、第 1 のスライダ 2 1 1 が長穴 2 2 2 a, 2 2 3 a 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 2 1 1 上端部のストッパ部は、第 2 のスライダ 2 1 2 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 2 0 1, 2 0 2, 2 0 3, 2 0 4 が遮蔽位置にて停止することとなる。

【0 1 3 3】

一方、昇降ユニット 2 0 6 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 2 0 1 を上昇させると、まず、第 1 のスライダ 2 1 1 の上端部のストッパ部が第 2 のスライダ 2 1 2 の上部の当接面に当接する。

30

【0 1 3 4】

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

【0 1 3 5】

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

40

【0 1 3 6】

次いで、第 4 のスライダ 2 1 4 が第 2 のスライダ 2 1 2 によって押し上げられる。続いて、第 1 のスライダ 2 1 1、第 2 のスライダ 2 1 2 及び第 3 のスライダ 2 1 3 とともに第 4 のスライダ 2 1 4 が上昇すると、第 4 のスライダ 2 1 4 が長穴 2 2 3 c 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 2 0 1, 2 0 2, 2 0 3, 2 0 4 が露出位置（図 8 に示す位置）にて停止することとなる。

【0 1 3 7】

ここで、図 8 に示すように、シャッタ部材 2 0 1, 2 0 2, 2 0 3, 2 0 4 は、昇降ユニット 2 0 6 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 2 0 1 a, 2 0 2 a, 2 0 3 a, 2 0 4 a（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

50

上部外装部材 7 a の背面側の空間に収容される。

【0138】

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。

【0139】

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。

10

【0140】

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。

【0141】

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。

20

【0142】

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 7 a の背面側の空間に収容される。

【0143】

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。

30

【0144】

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。

【0145】

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。

40

【0146】

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。

【0147】

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

50

タ 2 3 1 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。

【0148】

図 6 に示すように、回転モータ 2 3 1 は、シャッタベース 2 2 0 の側片部 2 2 2 の下方においてベース部材 2 3 8 に取り付けられている。なお、ベース部材 2 3 8 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。

【0149】

回転モータ 2 3 1 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 2 3 1 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。

10

【0150】

なお、本実施の形態では、昇降モータ 2 4 0 A、2 4 0 B 及び回転モータ 2 3 1 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سモータ、又は、コアレスモータであってもよい。

【0151】

ラック部は、図示はしていないが、側片部 2 2 2 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 2 3 1 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。

20

【0152】

また、ラック部には、シャッタ部材 2 0 1、2 0 2、2 0 3、2 0 4 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 2 0 1、2 0 2、2 0 3、2 0 4 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 2 0 1、2 0 2、2 0 3、2 0 4 の回転体にそれぞれ係合するようになっている。

【0153】

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。

30

【0154】

このように構成された回転機構 2 3 0 は、回転モータ 2 3 1 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 1 8 0 °、回転駆動させることができるとともに、回転モータ 2 3 1 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。

【0155】

したがって、回転機構 2 3 0 は、回転モータ 2 3 1 の駆動によって係合部材を正逆方向に 1 8 0 °、回転駆動させることで、シャッタ部材 2 0 1、2 0 2、2 0 3、2 0 4 の表面 2 0 1 a、2 0 2 a、2 0 3 a、2 0 4 a と裏面 2 0 1 b、2 0 2 b、2 0 3 b、2 0 4 b とが反転するよう、シャッタ部材 2 0 1、2 0 2、2 0 3、2 0 4 を遮蔽位置で回転させることができる。

40

【0156】

また、回転機構 2 3 0 は、回転モータ 2 3 1 の駆動によって係合部材を所定駆動量（例えば、9 0 °）だけ回転させることで、シャッタ部材 2 0 1、2 0 2、2 0 3、2 0 4 の表面 2 0 1 a、2 0 2 a、2 0 3 a、2 0 4 a が画像表示面 1 1 a（図 1 0 参照）に対して直交した角度でシャッタ部材 2 0 1、2 0 2、2 0 3、2 0 4 を停止させることができる。

【0157】

ここで、上述したようなシャッタ部材 2 0 1、2 0 2、2 0 3、2 0 4 の昇降及び回転は、原点センサ 2 7 0、下降センサ 2 7 1 及び回転センサ 2 7 2 によってそれぞれ検出さ

50

れるようになっている。

#### 【0158】

原点センサ270は、シャッターベース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、シャッター部材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。

#### 【0159】

下降センサ271は、シャッターベース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、シャッター部材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。

#### 【0160】

回転センサ272は、シャッターベース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、シャッター部材201、202、203、204が回転していない状態（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、シャッター部材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。

#### 【0161】

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。

#### 【0162】

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

#### 【0163】

図12に示すように、シャッター装置200は、シャッター部材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、シャッター部材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を介してシャッターベース220の側片部222、223にそれぞれ固定されている。

#### 【0164】

光照射装置400は、シャッター部材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。

#### 【0165】

また、シャッター部材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。

#### 【0166】

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。

#### 【0167】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0168】

##### [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。

10

#### 【0169】

「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。

#### 【0170】

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

20

で移行される。

#### 【0171】

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。

#### 【0172】

また、「RT1遊技状態」において、「RT2移行リップ\_\_1」～「RT2移行リップ\_\_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移行リップ\_\_1」～「RT5移行リップ\_\_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。

30

#### 【0173】

また、「RT2遊技状態」において、「RT3移行リップ\_\_1」～「RT3移行リップ\_\_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。

#### 【0174】

また、「RT3遊技状態」において、「RT4移行リップ\_\_1」～「RT4移行リップ\_\_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移行リップ\_\_1」～「RT5移行リップ\_\_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。

40

#### 【0175】

また、「RT4遊技状態」及び「RT5遊技状態」において、「RT3移行リップ\_\_1」～「RT3移行リップ\_\_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、「RT1遊技状態」、「RT4遊技状態」及び「RT5遊技状態」において、「RT0リップ」、「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

50

行する。

【0177】

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。

【0178】

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。

【0179】

10

〔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。

【0180】

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。

【0181】

20

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。

【0182】

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。

【0183】

30

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。

【0184】

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。

【0185】

40

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。

【0186】

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

50

成する。

【0187】

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。

【0188】

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。

10

【0189】

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。

【0190】

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。

20

【0191】

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移行リブ1ないしRT5移行リブ\_\_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。

【0192】

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。

30

【0193】

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。

【0194】

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。

40

【0195】

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

50

する。

#### 【0196】

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。

#### 【0197】

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。

10

#### 【0198】

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。

#### 【0199】

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。

20

#### 【0200】

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。

30

#### 【0201】

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。

#### 【0202】

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。

40

#### 【0203】

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。

#### 【0204】

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

50

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。

#### 【0205】

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。

#### 【0206】

[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。

10

#### 【0207】

<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。

#### 【0208】

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。

20

#### 【0209】

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。

#### 【0210】

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。

30

#### 【0211】

<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。

#### 【0212】

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。

40

#### 【0213】

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。

#### 【0214】

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

50

、「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。

【0215】

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。

【0216】

＜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。

10

【0217】

例えば、「RT1移行\_\_1」と呼ばれる「リプレーリプレー赤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。

【0218】

「MB」と呼ばれる「リプレーリプレーベル」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。

20

【0219】

「移行なしリプ」と呼ばれる「リプレーリプレーリプレイ」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。

【0220】

「シンボルリプ\_\_1」と呼ばれる「蝙蝠ー蝙蝠ー蝙蝠」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。

【0221】

「RT2移行リプ\_\_1」と呼ばれる「ベルーベルー赤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。

30

【0222】

「RT3移行リプ\_\_1」と呼ばれる「スイカ1ーリプレー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。

【0223】

「RT4移行リプ\_\_1」と呼ばれる「スイカ1ーベルーベル」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。

40

【0224】

「RT5移行リプ\_\_1」と呼ばれる「ベルーカードー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。

【0225】

50

「BARテンリブ\_\_1」と呼ばれる「リプレーBARBAR」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テンリブ\_\_2」は、「BARテンリブ\_\_1」と同様である。

**【0226】**

「中チェリブ\_\_1」と呼ばれる「スイカ1ーチェリー1ーベル」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。「中チェリブ\_\_2」ないし「中チェリブ\_\_11」は、「中チェリブ\_\_1」と同様である。

**【0227】**

「7リブ\_\_RT5\_\_01」と呼ばれる「赤7ー赤7ー赤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リブ\_\_RT5\_\_02」ないし「7リブ\_\_RT5\_\_06」は、「7リブ\_\_RT5\_\_01」と同様である。

**【0228】**

「7リブ\_\_移行なし\_\_1」と呼ばれる「赤7ーリプレーベル」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リブ\_\_移行なし\_\_2」ないし「7リブ\_\_移行なし\_\_3」は、「7リブ\_\_移行なし\_\_1」と同様である。

**【0229】**

「中段ベル」と呼ばれる「ブルーブルーベル」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「リプレーブルーリプレイ」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。

**【0230】**

「ベル\_\_小山\_\_1」と呼ばれる「スイカ1ーブルーリプレイ」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。

**【0231】**

「ベル\_\_小V\_\_1」と呼ばれる「リプレーブルー赤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。

**【0232】**

「ベル\_\_クロスアップ\_\_1」と呼ばれる「スイカ1ーブルー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。

**【0233】**

「上段ベル\_\_A\_\_1」と呼ばれる「リプレースイカ1ー赤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。

**【0234】**

「上段ベル\_\_B\_\_1」と呼ばれる「リプレースイカ2ー赤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。

**【0235】**

「上段ベル\_\_1」と呼ばれる「リプレーチェリー2ー赤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。

**【0236】**

「上段スイカ\_\_1」と呼ばれる「ブルーチェリー1ー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

10

20

30

40

50

」は、「上段スイカ\_\_1」と同様である。

#### 【0237】

「中右押し用役\_\_1」と呼ばれる「スイカ1ーリプレーベル」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。

#### 【0238】

「1枚役A」と呼ばれる「赤7ーBARー蝙蝠」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。

10

#### 【0239】

「チェA\_\_1」と呼ばれる「BARースイカ1ー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。

#### 【0240】

「チェB\_\_1」と呼ばれる「スイカ2ーチェリー1ー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。

#### 【0241】

<フラグ別コンビネーションテーブル>

20

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。

30

#### 【0242】

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。

#### 【0243】

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。

40

#### 【0244】

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。

#### 【0245】

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。

#### 【0246】

50

### ＜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。

#### 【0247】

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。

10

#### 【0248】

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。

20

#### 【0249】

### ＜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。

#### 【0250】

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。

30

#### 【0251】

「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。

#### 【0252】

「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。

40

#### 【0253】

「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。

#### 【0254】

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

50

ータスを変更するためのデータである。

【0255】

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。

【0256】

「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。

【0257】

「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。

【0258】

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。

【0259】

「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。

【0260】

「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。

【0261】

＜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。

【0262】

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。

【0263】

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あ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。

【0264】

＜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。

【0265】

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。

10

20

30

40

50

## 【0266】

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。

## 【0267】

## ＜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。

10

## 【0268】

「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。

## 【0269】

## ＜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。

20

## 【0270】

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。

## 【0271】

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。

30

## 【0272】

なお、滑り駒数「2」まで優先順序を下げて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。

## 【0273】

## ＜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。

40

## 【0274】

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

50

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。

【0275】

＜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。

【0276】

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。

10

【0277】

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。

【0278】

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。

20

【0279】

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。

【0280】

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。

【0281】

30

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。

【0282】

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。

【0283】

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。

40

【0284】

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。

【0285】

＜はずれリールアクション状態移行抽籤テーブル＞

50

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。

【0286】

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、「リップ・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。

【0287】

「リップ・MB」の内部当籤役種別に含まれる内部当籤役としては、「MB」、「移行なしリップA」、「移行なしリップB」、「SBリップ1」、「SBリップ2」、「RT2リップ2nd」、「RT2リップ3rd」、「不問7」、「不問77」及び「不問テンパイ」がある。

【0288】

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。

【0289】

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、「中チェリップ」、「確定ベル」及び「チャンス目A」がある。

【0290】

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。

【0291】

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。

【0292】

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。

【0293】

＜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。

【0294】

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。

【0295】

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

10

20

30

40

50

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 4 1 に示すものに限らず、図 4 2 に示すものに代えてもよい。

#### 【0296】

##### ＜放出抽籤テーブル＞

図 4 3 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。

#### 【0297】

放出抽籤テーブルは、R T 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、「R T 1 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 / 6 5 5 3 6」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。

10

#### 【0298】

また、「R T 1 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、「2 8 / 6 5 5 3 6」の当籤確率で「当り」に当籤する。また、「R T 3 遊技状態」～「R T 5 遊技状態」にあっても、「R T 1 遊技状態」と同様である。

#### 【0299】

このように、メインCPU 9 3 は、後述する特殊カウンタ処理（図 8 9 参照）において放出抽籤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CPU 1 0 2 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。

20

#### 【0300】

本実施の形態では、R T 遊技状態が「R T 1 遊技状態」及び「R T 3 遊技状態」～「R T 5 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 4 3 に示すものに限らず、図 4 4 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。

#### 【0301】

##### 〔メインRAMに割り当てられる格納領域の構成〕

30

図 4 5 ～図 5 2 は、メインRAM 9 5 に割り当てられる各種の格納領域を示している。

#### 【0302】

##### ＜内部当籤役格納領域＞

図 4 5 に示す内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域 1 ～ 2 2 の 2 2 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 ～ 2 2 には、図 1 8 及び図 1 9 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。

#### 【0303】

##### ＜表示役格納領域＞

図 4 6 に示す表示役格納領域は、リール 3 L, 3 C, 3 R 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 3 L, 3 C, 3 R の全てが停止した後は、入賞した内部当籤役を表す。表示役格納領域は、リール 3 L, 3 C, 3 R の全てが停止した後に、メインCPU 9 3 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。

40

#### 【0304】

##### ＜図柄コード格納領域＞

図 4 7 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 3 L, 3 C, 3 R 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

50

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。

### 【0305】

#### ＜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。

### 【0306】

#### ＜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。

### 【0307】

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。

### 【0308】

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。

### 【0309】

#### ＜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。

### 【0310】

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。

### 【0311】

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。

### 【0312】

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。

### 【0313】

#### ＜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

10

20

30

40

50

トは、「0」にリセットされる。

#### 【0314】

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。

#### 【0315】

＜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。

10

#### 【0316】

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。

#### 【0317】

[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＞

20

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。

#### 【0318】

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。

#### 【0319】

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。

30

#### 【0320】

＜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。

#### 【0321】

＜ゲーム数上乘せ抽籤テーブル＞

40

図55に示すゲーム数上乘せ抽籤テーブルは、ARTに上乘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に上乘せされるゲーム数の抽籤値が対応付けられている。

#### 【0322】

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。

#### 【0323】

＜上乘せ選択配当テーブル＞

50

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。

#### 【0324】

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。

#### 【0325】

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。

#### 【0326】

＜ART初当たり時上乗せ選択抽籤テーブル＞

図57に示すART初当たり時上乗せ選択抽籤テーブルでは、ART初当た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。

#### 【0327】

図57に示すART初当た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。

#### 【0328】

＜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。

#### 【0329】

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。

#### 【0330】

＜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。

#### 【0331】

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。

#### 【0332】

＜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。

#### 【0333】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0334】

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。

#### 【0335】

##### <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。

#### 【0336】

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。

#### 【0337】

##### <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。

#### 【0338】

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。

#### 【0339】

##### <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。

#### 【0340】

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。

#### 【0341】

##### <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、

10

20

30

40

50

「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。

#### 【0342】

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。

#### 【0343】

##### <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。

#### 【0344】

##### <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。

#### 【0345】

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。

#### 【0346】

##### <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。

#### 【0347】

##### <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ー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。

#### 【0348】

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。

#### 【0349】

また、シャッター動作データは、後述するシャッター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、シャッター動作データとして、「Y1」～「Y8」で特定されるシャッター動作データがあり、これらシャッター動作データY1～Y8は、後述の図72～図79のシャッター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ー動作データが所定のタイミングで割り当てられている。

**【0350】**

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。

**【0351】**

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。

**【0352】**

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。

**【0353】**

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。

**【0354】**

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。

**【0355】**

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。

**【0356】**

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。

**【0357】**

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。

**【0358】**

また、LEDは、上部外装部材7aに形成された一对の目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。

**【0359】**

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。

**【0360】**

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0361】

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。

#### 【0362】

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。

#### 【0363】

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。

#### 【0364】

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。

#### 【0365】

＜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。

#### 【0366】

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。

#### 【0367】

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。

#### 【0368】

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。

#### 【0369】

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。

#### 【0370】

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。

#### 【0371】

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。

#### 【0372】

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。

#### 【0373】

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。

#### 【0374】

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く。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。

#### 【0375】

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。

#### 【0376】

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）。

#### 【0377】

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。

#### 【0378】

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。

#### 【0379】

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く。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

10

20

30

40

50

動が停止される。

【0380】

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。

【0381】

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。

【0382】

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上乘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。

10

【0383】

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。

【0384】

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。

20

【0385】

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。

【0386】

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上乘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。

30

【0387】

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。

40

【0388】

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。

【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。

50

## 【0390】

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。

## 【0391】

＜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。

10

## 【0392】

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。

20

## 【0393】

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。

## 【0394】

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。

## 【0395】

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う、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。

30

## 【0396】

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。

## 【0397】

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。

40

## 【0398】

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。

## 【0399】

＜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

50

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。

#### 【0400】

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。

10

#### 【0401】

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。

#### 【0402】

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。

20

#### 【0403】

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。

#### 【0404】

＜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。

30

#### 【0405】

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」、「メインーサブ間」、「サウンド」、「ランプ」及び「シャッタ」とがある。

#### 【0406】

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、セレクトア、リール）に関する各種エラーが割り当てられている。

#### 【0407】

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。

40

#### 【0408】

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ptyエラーを示している。

#### 【0409】

また、「CR」は、セレクト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氣的に導通された場合に

50

発生するメダル満杯エラーを示している。

【0410】

また、「C J」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、「C E」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。

【0411】

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、「G P U異常」は、レンダリングプロセッサ（V D P、G P U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。

10

【0412】

また、「電断異常」は、正常に電断検知処理を行わずにサブC P U102（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R A M104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。

【0413】

また、「メインーサブ間」には、メインC P U93からサブC P U102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。

20

【0414】

また、「サム」は、受信コマンドデータのサム値（「S U M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C P U93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。

【0415】

30

さらに、「受信異常」は、メインC P U93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）に発生するメインーサブ間受信エラーと、サブC P UーサウンドI C間の通信に異常があった場合に発生するサウンドI C間受信エラーと、サブC P UーL E D基板間の通信に異常があった場合に発生するL E D基板間受信エラーと、を含む。

【0416】

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I C、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。

【0417】

40

また、「ランプ」には、L E D基板72（図3参照）に搭載されたデバイス（I 2 C通信I C）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。

【0418】

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。

【0419】

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）

50

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。

#### 【0420】

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。

#### 【0421】

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。

#### 【0422】

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。

#### 【0423】

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。

#### 【0424】

##### [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。

#### 【0425】

##### <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。

#### 【0426】

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。

#### 【0427】

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。

#### 【0428】

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。

#### 【0429】

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。

#### 【0430】

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

10

20

30

40

50

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。

【0431】

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。

【0432】

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。

10

【0433】

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。

【0434】

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)。

20

【0435】

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。

【0436】

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。

【0437】

30

次に、メインCPU93は、投入されたメダル枚数に応じて、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。

【0438】

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。

【0439】

40

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。

【0440】

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。

【0441】

50

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。

#### 【0442】

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）。

#### 【0443】

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。

10

#### 【0444】

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。

#### 【0445】

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。

20

#### 【0446】

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）。

#### 【0447】

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。

30

#### 【0448】

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。

#### 【0449】

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。

40

#### 【0450】

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。

#### 【0451】

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。

50

## 【0452】

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）。

## 【0453】

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。

## 【0454】

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。

10

## 【0455】

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。

20

## 【0456】

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。

## 【0457】

さらに、ホッパー装置43のエラーの原因が解除することにより、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。

30

## 【0458】

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。

## 【0459】

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。

40

## 【0460】

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。

## 【0461】

<電源投入時処理>

50

図 8 5 は、図 8 4 に示したメイン制御処理のステップ S 1 0 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。

【0 4 6 2】

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。

【0 4 6 3】

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。

10

【0 4 6 4】

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。

【0 4 6 5】

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。

【0 4 6 6】

20

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）。

【0 4 6 7】

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。

【0 4 6 8】

30

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。

【0 4 6 9】

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。

【0 4 7 0】

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。

40

【0 4 7 1】

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。

【0 4 7 2】

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

50

、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）。

【0473】

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。

【0474】

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。

10

【0475】

＜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。

【0476】

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。

20

【0477】

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。

【0478】

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。

30

【0479】

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、図示しないセレクト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ト内を通過するように径路を形成させる。

【0480】

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。

40

【0481】

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。

【0482】

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

50

じて、投入枚数カウンタの値が更新される。

#### 【0483】

ただし、このメダル投入チェック処理では、セレクト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、セレクト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。

10

#### 【0484】

そして、セレクト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。

#### 【0485】

さらに、セレクト内のエラーの原因が解除することにより、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。

20

#### 【0486】

なお、メダルセンサ46はセレクト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。

30

#### 【0487】

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）。

#### 【0488】

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。

40

#### 【0489】

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、セレクト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。

#### 【0490】

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

50

）、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）。

【0491】

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。

【0492】

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）。

10

【0493】

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。

【0494】

＜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。

20

【0495】

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）。

【0496】

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）。

【0497】

30

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。

【0498】

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。

【0499】

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）。

40

【0500】

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。

50

## 【0501】

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。

## 【0502】

<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。

10

## 【0503】

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。

## 【0504】

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）。

20

## 【0505】

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）。

## 【0506】

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。

30

## 【0507】

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。

## 【0508】

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。

40

## 【0509】

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」に対応するど

50

ット3が「1」にセットされ、内部抽籤処理を終了する。

#### 【0510】

＜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。

#### 【0511】

まず、メインCPU93は、特殊カウンタの値が0より大きいかな否かを判断する（S90）。ここでは、メインCPU93は、特殊カウンタが作動しているかな否かを判断する。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。

10

#### 【0512】

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タ開始条件を満たしているかな否か、具体的にはMBが内部当籤しているかな否かを判断する（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な否かを決定する特殊カウンタ加算抽籤を行う（S92）。

#### 【0513】

20

次いで、メインCPU93は、特殊カウンタ加算抽籤に当籤したかな否かを判断する（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。

#### 【0514】

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な否かを決定する。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な否かを決定する放出抽籤（第2の確率）を行う（S95）。

30

#### 【0515】

次いで、メインCPU93は、放出抽籤に当籤したかな否かを判断し（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。

#### 【0516】

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な否かを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。

40

#### 【0517】

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。

#### 【0518】

50

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。

#### 【0519】

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。

#### 【0520】

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。

#### 【0521】

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。

#### 【0522】

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。

#### 【0523】

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。

#### 【0524】

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。

#### 【0525】

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。

#### 【0526】

＜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。

#### 【0527】

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。

#### 【0528】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0529】

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。

#### 【0530】

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。

10

#### 【0531】

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。

#### 【0532】

＜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。

20

#### 【0533】

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。

#### 【0534】

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。

#### 【0535】

30

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）。

#### 【0536】

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。

#### 【0537】

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）。

40

#### 【0538】

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。

#### 【0539】

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。

50

## 【0540】

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）。

## 【0541】

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CPU93は、ステップS114の処理を実行する。

## 【0542】

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。

10

## 【0543】

<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。

## 【0544】

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。

20

## 【0545】

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。

30

## 【0546】

<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。

## 【0547】

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。

40

## 【0548】

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。

## 【0549】

<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。

## 【0550】

50

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。

【0551】

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）。

【0552】

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、押下順序格納領域（図51参照）に格納し、押下順序格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。

10

【0553】

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。

【0554】

20

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。

【0555】

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。

30

【0556】

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。

【0557】

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）。

【0558】

40

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。

【0559】

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。

【0560】

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（

50

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)。

#### 【0561】

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。

#### 【0562】

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。

10

#### 【0563】

＜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。

#### 【0564】

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を判断する(S280)。

20

#### 【0565】

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)。

#### 【0566】

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)。

30

#### 【0567】

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)。

#### 【0568】

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。

40

#### 【0569】

＜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。

#### 【0570】

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。

50

## 【0571】

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）。

## 【0572】

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。

10

## 【0573】

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「リプレーリプレーリプレイ」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。

## 【0574】

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）。

20

## 【0575】

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。

## 【0576】

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。

30

## 【0577】

<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。

## 【0578】

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。

40

## 【0579】

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。

## 【0580】

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）。

## 【0581】

50

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。

#### 【0582】

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。

#### 【0583】

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。

#### 【0584】

なお、定期的に発生する割込みは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。

#### 【0585】

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、 $80\text{ビット}/4800\text{bps}=16.666\cdots$ 、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。

#### 【0586】

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み処理を終了する。

#### 【0587】

##### <入力ポートチェック処理>

図98は、メインCPU93の制御による割込み処理のステップ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。

#### 【0588】

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)。

#### 【0589】

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。

#### 【0590】

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。

#### 【0591】

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。

10

20

30

40

50

## 【0592】

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。

## 【0593】

＜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。

10

## 【0594】

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。

## 【0595】

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）。

20

## 【0596】

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。

## 【0597】

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）。

30

## 【0598】

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）。

## 【0599】

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。

40

## 【0600】

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。

## 【0601】

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。

50

## 【0602】

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。

## 【0603】

＜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。

## 【0604】

10

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。

## 【0605】

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）。

## 【0606】

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）。

20

## 【0607】

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。

## 【0608】

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。

30

## 【0609】

[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。

## 【0610】

＜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。

## 【0611】

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。

40

## 【0612】

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。

## 【0613】

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

50

からの出音状態がサブCPU102によって制御される。

#### 【0614】

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。

#### 【0615】

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。

#### 【0616】

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。

#### 【0617】

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。

#### 【0618】

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。

#### 【0619】

##### <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。

#### 【0620】

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。

#### 【0621】

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。

#### 【0622】

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（ $4\text{ms} = 4\text{ms} - (\text{ランプデータ解析処理の処理時間} + \text{ランプ演出実行処理の処理時間}) = \text{待ち時間}$ ）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。

#### 【0623】

##### <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。

#### 【0624】

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）。

#### 【0625】

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

10

20

30

40

50

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 2 3 L、2 3 R 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。

#### 【0626】

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。

#### 【0627】

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（33ms $\leq$ （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。

#### 【0628】

##### <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。

#### 【0629】

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。

#### 【0630】

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。

#### 【0631】

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。

#### 【0632】

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。

#### 【0633】

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）。

#### 【0634】

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。

10

20

30

40

50

## 【0635】

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「End Block」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。

## 【0636】

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）。

## 【0637】

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。

## 【0638】

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（1ms－（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。

## 【0639】

＜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。

## 【0640】

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）。

## 【0641】

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。

## 【0642】

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。

## 【0643】

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End Blockであるか否かを判断する（S415）。ここで、シーケンスデータがEnd Block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。

## 【0644】

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。

## 【0645】

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。

## 【0646】

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)。

## 【0647】

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。

10

## 【0648】

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。

## 【0649】

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。

20

## 【0650】

＜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。

## 【0651】

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。

30

## 【0652】

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。

## 【0653】

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)。

40

## 【0654】

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)。

## 【0655】

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。

## 【0656】

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7

50

2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。

**【0657】**

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）。

**【0658】**

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）。

10

**【0659】**

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。

**【0660】**

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。

20

**【0661】**

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）。

**【0662】**

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）。

30

**【0663】**

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。

**【0664】**

<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。

40

**【0665】**

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。

**【0666】**

次に、サブCPU102は、描画処理を実行する（S442）。次に、サブCPU10

50

2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。

【0667】

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に代えて使用してもよい。

【0668】

＜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。

10

【0669】

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）。

【0670】

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）。

20

【0671】

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。

【0672】

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）。

【0673】

30

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）。

【0674】

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。

40

【0675】

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）。

【0676】

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。

50

## 【0677】

ステップS455において、副遊技状態が上乘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。

## 【0678】

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。

10

## 【0679】

＜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。

## 【0680】

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）。

20

## 【0681】

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）。

## 【0682】

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を判断する（S473）。

30

## 【0683】

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）。

## 【0684】

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。

40

## 【0685】

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。

## 【0686】

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）。

50

## 【0687】

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。

## 【0688】

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）。

## 【0689】

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。

## 【0690】

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。

## 【0691】

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。

## 【0692】

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。

## 【0693】

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。

## 【0694】

## &lt;主基板通信タスク&gt;

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。

## 【0695】

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）。

## 【0696】

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。

## 【0697】

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。

## 【0698】

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。

## 【0699】

10

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。

## 【0700】

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。

## 【0701】

20

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。

## 【0702】

＜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。

## 【0703】

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）、シャッター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。

30

## 【0704】

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ー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。

40

## 【0705】

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。

## 【0706】

＜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。

## 【0707】

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

50

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。

#### 【0708】

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。

#### 【0709】

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。

#### 【0710】

##### <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。

#### 【0711】

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)。

#### 【0712】

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。

#### 【0713】

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。

#### 【0714】

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。

#### 【0715】

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。

#### 【0716】

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。

#### 【0717】

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

10

20

30

40

50

(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)。

【0718】

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。

【0719】

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。

10

【0720】

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。

【0721】

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。

20

【0722】

＜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。

【0723】

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。

30

【0724】

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。

【0725】

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。

40

【0726】

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。

【0727】

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

50

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。

#### 【0728】

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。

10

#### 【0729】

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。

#### 【0730】

20

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。

#### 【0731】

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。

30

#### 【0732】

＜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。

#### 【0733】

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)。

40

#### 【0734】

ここで、ロック番号が「6」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。

#### 【0735】

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

50

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)。

【0736】

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。

【0737】

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)。

10

【0738】

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より大きいと判断する(S548)。

【0739】

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より大きいと判断する(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)。

20

【0740】

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)。

【0741】

30

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。

【0742】

<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。

【0743】

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)。

40

【0744】

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)。

【0745】

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

50

、R T遊技状態が2以上（A R T高確率中）であるか否かを判断する（S 5 6 5）。

【0746】

ここで、R T遊技状態が2以上でないと判断した場合には（N O）、サブC P U 1 0 2は、フェールセーフ処理を終了する。一方、R T遊技状態が2以上であると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2は、サブ起動異常状態フラグがO Nであるか否かを判断する（S 5 6 6）。

【0747】

ここで、サブ起動異常状態フラグがO Nでないと判断した場合には（N O）、サブC P U 1 0 2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O Nであると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2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（S 5 6 7）、フェールセーフ処理を終了する。

10

【0748】

このように、サブC P U 1 0 2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C P U 1 0 2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。

【0749】

20

なお、ステップS 5 6 7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C P U 1 0 2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S 5 6 7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C P U 1 0 2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。

【0750】

また、ステップS 5 6 7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C P U 1 0 2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。

【0751】

30

また、ステップS 5 6 7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C P U 1 0 2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。

【0752】

＜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S 5 4 4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。

【0753】

まず、サブC P U 1 0 2は、副遊技状態が「一般中」であるか否かを判断する（S 5 7 0）。ここで、副遊技状態が「一般中」であると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2は、図129に示す第1一般中抽籤処理を実行する（S 5 7 1）。次いで、サブC P U 1 0 2は、図133に示す第2一般中抽籤処理を実行し（S 5 7 2）、第1遊技状態別抽籤処理を終了する。

40

【0754】

ステップS 5 7 0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（N O）、サブC P U 1 0 2は、副遊技状態が「A R T高確率中」であるか否かを判断する（S 5 7 3）。ここで、副遊技状態が「A R T高確率中」であると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2は、図135及び図136に示す第1 A R T高確率中抽籤処理を実行する（S 5 7 4）。次いで、サブC P U 1 0 2は、図137に示す第2 A R T高確率中抽籤処理を実行し（S 5 7 5）、第1遊技状態別抽籤処理を終了する。

50

## 【0755】

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。

## 【0756】

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。

10

## 【0757】

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。

20

## 【0758】

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。

## 【0759】

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）。

## 【0760】

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。

30

## 【0761】

＜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。

## 【0762】

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。

40

## 【0763】

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）。

## 【0764】

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）

50

、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）。

【0765】

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。

【0766】

＜入賞作動コマンド受信時処理＞

10

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。

【0767】

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。

【0768】

＜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。

20

【0769】

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。

【0770】

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。

【0771】

30

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）。

【0772】

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）。

【0773】

40

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）。

【0774】

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。

【0775】

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

50

、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。

【0776】

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。

【0777】

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。

【0778】

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。

【0779】

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して判断した場合には（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）。

【0780】

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）。

【0781】

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。

【0782】

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。

【0783】

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。

【0784】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0785】

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。

#### 【0786】

＜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。

10

#### 【0787】

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。

#### 【0788】

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。

20

#### 【0789】

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。

#### 【0790】

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。

30

#### 【0791】

＜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。

#### 【0792】

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)。

40

#### 【0793】

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)。

#### 【0794】

50

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。

#### 【0795】

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。

#### 【0796】

＜無操作コマンド受信時処理＞

10

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。

#### 【0797】

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。

#### 【0798】

続いて、サブCPU102は、図147及び図148に示す第4上乘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。

20

#### 【0799】

＜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。

#### 【0800】

まず、サブCPU102は、ステップカウンタ（ステップカウンタの値）が0より大きいかなかを判断する（S660）。ここで、ステップカウンタが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。

30

#### 【0801】

一方、ステップカウンタが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）のステップカウンタに該当する演出データのトリガが「0」であるかなかを判断する（S662）。

#### 【0802】

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。

#### 【0803】

40

一方、トリガが「0」と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タ以上であるかなかを判断する（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タ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。

#### 【0804】

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タ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。

50

## 【0805】

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。

## 【0806】

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、0x f f f fやー1が使用され、本実施の形態においても同様である。

10

## 【0807】

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。

## 【0808】

＜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。

20

## 【0809】

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」と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）。

## 【0810】

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。

30

## 【0811】

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）。

## 【0812】

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）。

40

## 【0813】

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。

## 【0814】

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

50

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。

【0815】

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。

【0816】

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。

10

【0817】

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。

【0818】

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。

【0819】

20

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。

【0820】

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。

【0821】

30

＜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。

【0822】

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タ値をステップカウンタの値にセットする（S681）。

【0823】

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）。

40

【0824】

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ー動作データをシャッター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。

【0825】

＜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。

50

## 【0826】

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）。

## 【0827】

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。

## 【0828】

## &lt;電断復帰処理&gt;

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。

## 【0829】

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）。

## 【0830】

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。

## 【0831】

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。

## 【0832】

## &lt;第1一般中抽籤処理&gt;

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。

## 【0833】

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）。

## 【0834】

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）。

## 【0835】

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

10

20

30

40

50

する（S715）。

【0836】

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）。

【0837】

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。

10

【0838】

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。

【0839】

＜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。

20

【0840】

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）。

【0841】

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）。

【0842】

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。

30

【0843】

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。

【0844】

＜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。

40

【0845】

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より大きいかな否かを判断する（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。

【0846】

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

50

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）。

【0847】

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。

【0848】

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。

10

【0849】

＜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。

【0850】

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より大きいと判断する（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。

20

【0851】

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）。

【0852】

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。

30

【0853】

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。

【0854】

＜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。

40

【0855】

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）。

【0856】

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

50

、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）。

【0857】

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。

【0858】

＜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。

10

【0859】

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。

【0860】

＜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。

【0861】

20

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）。

【0862】

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より大きいと判断する（S773）。

【0863】

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より大きいと判断する（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）。

30

【0864】

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より大きいと判断する（S776）。

【0865】

40

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）。

【0866】

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）。

【0867】

50

S 7 7 6においてペナルティ状態フラグがONでなく、R T遊技状態が1より大きくないと判断した場合（NO）、S 7 7 8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S 7 7 9の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2は、MBが未作動であるか否かを判断する（S 7 8 0）。

#### 【0 8 6 8】

ここで、MBが未作動であると判断した場合には（YES）、サブCPU 1 0 2は、A R T高確率残りゲーム数から1を減算する（S 7 8 1）。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S 7 8 1の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2は、メインCPU 9 3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（S 7 8 2）。 10

#### 【0 8 6 9】

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CPU 1 0 2は、狙え発生回数に1を加算する（S 7 8 3）。次いで、サブCPU 1 0 2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（S 7 8 4）。

#### 【0 8 7 0】

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CPU 1 0 2は、はずれ復活フラグがOFFであるか否かを判断する（S 7 8 5）。 20

#### 【0 8 7 1】

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CPU 1 0 2は、はずれ復活フラグをONにし（S 7 8 6）、はずれ復活発動待ちゲーム数にA R T高確率はずれ復活発動規定値をセットする（S 7 8 7）。

#### 【0 8 7 2】

ステップS 7 8 2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S 7 8 5において、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S 7 8 7の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2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（S 7 8 8）。 30

#### 【0 8 7 3】

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CPU 1 0 2は、確定待機フラグをONにする（S 7 8 9）。

#### 【0 8 7 4】

ステップS 7 8 8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S 7 8 9の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2は、確定待機フラグがONであるか否かを判断する（S 7 9 0）。 40

#### 【0 8 7 5】

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CPU 1 0 2は、確定待機ゲーム数に1を加算する（S 7 9 1）。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S 7 9 1の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2は、第1 A R T高確率中抽籤処理を終了する。

#### 【0 8 7 6】

<第2 A R T高確率中抽籤処理>

図1 3 7は、図1 1 7に示した第1遊技状態別抽籤処理のステップS 5 7 5において実行される第2 A R T高確率中抽籤処理を示すフローチャートである。

#### 【0 8 7 7】

まず、サブCPU 1 0 2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 50

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リップ1」又は「SBリップ2」であるか否かを判断する（S801）。

#### 【0878】

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リップ1」又は「SBリップ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）。

#### 【0879】

10

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）。

#### 【0880】

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）。

#### 【0881】

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）。

20

#### 【0882】

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）

#### 【0883】

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リップ1」又は「SBリップ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）。

30

#### 【0884】

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。

40

#### 【0885】

＜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。

#### 【0886】

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

50

(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。

【0887】

＜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。

【0888】

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に示した通常上乘せ選択抽籤テーブルに基づいて、ARTに上乘せするゲーム数を選択させる通常上乘せ選択抽籤を行う(S831)。

10

【0889】

ここで、サブCPU102は、通常上乘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)。

【0890】

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

20

【0891】

次に、サブCPU102は、上乘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)。

【0892】

ステップS832において、通常上乘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に示した上乘せ遊技抽籤テーブルに基づいて、上乘せ遊技を行うか否かの上乗せ遊技抽籤を行う(S838)。

【0893】

30

ここで、サブCPU102は、上乘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「上乘せ遊技」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)。

【0894】

ステップS839において、上乘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。

【0895】

40

＜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。

【0896】

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。

【0897】

一方、暫定遊技状態が「ART中」と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

50

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）。

【０８９８】

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。

【０８９９】

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）。 10

【０９００】

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。

【０９０１】

<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Ｓ５７ 9 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。 20

【０９０２】

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上乘せ選択抽籤テーブルに基づいて、ＡＲＴに上乘せするゲーム数を選択させるＡＲＴ上乘せ選択抽籤を行う（Ｓ８６１）。

【０９０３】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ上乘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（Ｓ８ 30 6３）。

【０９０４】

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

【０９０５】

ステップＳ８６２において、ＡＲＴ上乘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 40 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。

【０９０６】

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上乘せ遊技直揃い抽籤テーブルに基づいて、ＡＲＴ上乘せ遊技直揃い抽籤を行う（Ｓ８６８）。

【０９０７】

ここで、サブＣＰＵ１０２は、ＡＲＴ上乘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（ＹＥ 50 Ｓ）、サブＣＰＵ１０２は、ストック個別情報のストックフラグに「上乘せ遊技」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）。

【0908】

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）。

【0909】

次に、サブCPU102は、ART残りゲーム数が0より大きいかな否か、上乗せ遊技フラグがOFFであるかな否か、擬似BB後上乗せ遊技フラグがOFFであるかな否かを判断する（S880）。 10

【0910】

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）。

【0911】

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）。 20

【0912】

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な否かを判断する（S885）。

【0913】

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な否かを判断する（S887）。 30

【0914】

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）。

【0915】

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）。 40

【0916】

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」であるかな否か、ART残りゲーム数が0であるかな否か、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な否か、及び、上乗せ遊技中フラグがOFFであるかな否かを判断する（S891）。

【0917】

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）。 50

【0918】

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）。

#### 【0919】

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）。 10

#### 【0920】

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。

#### 【0921】

##### <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。

#### 【0922】

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）。 20

#### 【0923】

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。 30

#### 【0924】

##### <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。

#### 【0925】

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）。 40

#### 【0926】

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）。 50

#### 【0927】

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」 50

」であるか否かを判断する（S 9 1 5）。

【0 9 2 8】

ここで、覗き見発動フラグが「覗き見作動中」とであると判断した場合には（YES）、サブCPU 1 0 2は、図6 2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（S 9 1 6）。

【0 9 2 9】

次いで、サブCPU 1 0 2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（S 9 1 7）。ここで、上乗せ選択特殊機能発動抽籤の抽籤結果が「潰し」とであると判断した場合には（YES）、サブCPU 1 0 2は、図6 3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（S 9 1 8）。次に、サブCPU 1 0 2は、抽籤結果を潰し個数としてセットし（S 9 1 9）、上乗せ選択決定ゲーム数に1をセットする（S 9 2 0）。

10

【0 9 3 0】

ステップS 9 1 7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CPU 1 0 2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（S 9 2 1）。

【0 9 3 1】

上乗せ選択特殊機能発動抽籤の抽籤結果が「覗き見」とであると判断した場合には（YES）、サブCPU 1 0 2は、覗き見発動フラグに「覗き見あり」をセットし（S 9 2 2）、上乗せ選択決定ゲーム数に2をセットする（S 9 2 3）。

20

【0 9 3 2】

ステップS 9 2 1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CPU 1 0 2は、上乗せ選択決定ゲーム数に1をセットする（S 9 2 4）。

【0 9 3 3】

ステップS 9 1 5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S 9 2 0、S 9 2 3又はS 9 2 4の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2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（S 9 2 5）。

。

【0 9 3 4】

30

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CPU 1 0 2は、図6 6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（S 9 2 6）。

【0 9 3 5】

次いで、サブCPU 1 0 2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（S 9 2 7）、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（S 9 2 8）。

【0 9 3 6】

ステップS 9 2 5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S 9 2 7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S 9 2 8の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2は、MBが未作動で内部当籤役が「RT 4移行A」又は「RT 4移行B」であるか否かを判断する（S 9 2 9）。

40

【0 9 3 7】

ここで、MBが未作動で内部当籤役が「RT 4移行A」又は「RT 4移行B」とであると判断した場合には（YES）、サブCPU 1 0 2は、図7 0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（S 9 3 0）。

【0 9 3 8】

ここで、サブCPU 1 0 2は、ART上乗せ遊技直揃い抽籤の抽籤結果が当籤であるか

50

否かを判断する（S 9 3 1）。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CPU 1 0 2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（S 9 3 2）。

#### 【0 9 3 9】

ステップS 9 2 9において、MBが未作動で内部当籤役が「RT 4 移行A」又は「RT 4 移行B」でないと判断した場合（NO）、ステップS 9 3 1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S 9 3 2の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2は、図1 5 7に示す上乗せ遊技ストック抽籤処理を実行する（S 9 3 3）。

#### 【0 9 4 0】

10

次に、サブCPU 1 0 2は、使用テーブルの配置をランダムに決定し（S 9 3 4）、上乗せ遊技決定ゲーム数から1を減算し（S 9 3 5）、第1上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

#### 【0 9 4 1】

＜第2上乗せ選択中抽籤処理＞

図1 4 6は、図1 1 7に示した第1遊技状態別抽籤処理のステップS 5 8 2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。

#### 【0 9 4 2】

まず、サブCPU 1 0 2は、上乗せ選択決定ゲーム数が0であるか否かを判断し（S 9 4 0）、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6 6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（S 9 4 1）。

20

#### 【0 9 4 3】

次いで、サブCPU 1 0 2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（S 9 4 2）、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（S 9 4 3）。

#### 【0 9 4 4】

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CPU 1 0 2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（S 9 4 4）。

30

#### 【0 9 4 5】

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CPU 1 0 2は、暫定遊技状態を「ART中」にセットし（S 9 4 5）、ストック放出前兆フラグをクリアする（S 9 4 6）。

#### 【0 9 4 6】

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」のいずれでもない判断した場合には（NO）、サブCPU 1 0 2は、暫定遊技状態を「上乗せ選択中」にセットする（S 9 4 7）。また、ステップS 9 4 0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CPU 1 0 2は、暫定遊技状態を「上乗せ選択中」にセットする（S 9 4 8）。

40

#### 【0 9 4 7】

ステップS 9 4 3、S 9 4 6、S 9 4 7又はS 9 4 8の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2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（S 9 4 9）。

#### 【0 9 4 8】

次に、サブCPU 1 0 2は、上乗せ選択決定ゲーム数が0であるか否かを判断し（S 9 5 0）、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（S 9 5 1）。

#### 【0 9 4 9】

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

50

プ S 9 5 1 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、第 2 上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

【0950】

＜第 4 上乗せ選択中抽籤処理＞

図 1 4 7 及び図 1 4 8 は、図 1 2 3 に示した無操作コマンド受信時処理のステップ S 6 5 1 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。

【0951】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、上乗せゲーム数取得許可フラグが O N 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 (S 9 6 0)。ここで、上乗せゲーム数取得許可フラグが O N 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 (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、第 4 上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

10

【0952】

一方、上乗せゲーム数取得許可フラグが O N 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 (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、無操作コマンド入力情報が M A X ベットボタン 1 4 を表すか否かを判断する (S 9 6 1)。

【0953】

ここで、無操作コマンド入力情報が M A X ベットボタン 1 4 を表すと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、上乗せゲーム数取得許可フラグを O F F にし (S 9 6 2)、選択配当位置 (選択されている要素) に対応する値を A R T 残りゲーム数に加算する (S 9 6 3)。次いで、サブ C P U 1 0 2 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 (S 9 6 4)、第 4 上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

20

【0954】

ステップ S 9 6 1 において、無操作コマンド入力情報が M A X ベットボタン 1 4 を表さないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、無操作コマンド入力情報が左ストップボタン 1 7 L を表すか否かを判断する (S 9 6 5)。

【0955】

ここで、無操作コマンド入力情報が左ストップボタン 1 7 L を表すと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 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 (S 9 6 6)、第 4 上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

30

【0956】

一方、無操作コマンド入力情報が左ストップボタン 1 7 L を表さないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、無操作コマンド入力情報が右ストップボタン 1 7 R を表すか否かを判断する (S 9 6 7)。

【0957】

ここで、無操作コマンド入力情報が右ストップボタン 1 7 R を表すと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 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 (S 9 6 8)、第 4 上乗せ選択中抽籤処理を終了する。

40

【0958】

一方、無操作コマンド入力情報が右ストップボタン 1 7 R を表さないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、無操作コマンド入力情報が中ストップボタン 1 7 C を表すか否かを判断する (S 9 6 9)。

【0959】

ここで、無操作コマンド入力情報が中ストップボタン 1 7 C を表すと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 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 (S 9 7 0)、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中ストップボタン 1 7 C を表さないと判断した場合に

50

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上乘せ選択中抽籤処理を終了する。

#### 【0961】

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）。

#### 【0962】

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上乘せ選択中抽籤処理を終了する。

10

#### 【0963】

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上乘せ選択中抽籤処理を終了する。

#### 【0964】

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上乘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。

20

#### 【0965】

##### <上乘せ遊技中抽籤処理>

上乘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。

30

#### 【0966】

上乘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。

#### 【0967】

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」、「RT4クリプ1st」、「RT4クリプ2nd」及び「RT4クリプ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。

40

#### 【0968】

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、上乘せ選択決定ゲーム数に1を加算する。

#### 【0969】

##### <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。

#### 【0970】

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」

50

であるか否かを判断し（S 9 8 0）、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「6」と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（S 9 8 1）。

#### 【0971】

ステップS 9 8 0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S 9 8 1の処理を実行した後、サブCPU 102は、第1ロック発生時遊技状態遷移処理を終了する。

#### 【0972】

＜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S 7 6 1及び図138に示した第3ART高確率中抽籤処理のステップS 8 2 1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。

10

#### 【0973】

まず、サブCPU 102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（S 9 9 0）、遊技開始コマンドの演出表示用遊技停止実行番号が「6」と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」とであるか否かを判断する（S 9 9 1）。

#### 【0974】

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」とであると判断した場合には（NO）、サブCPU 102は、暫定遊技状態に「ART準備中」をセットする（S 9 9 2）。

20

#### 【0975】

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CPU 102は、暫定遊技状態に「ART中」をセットする（S 9 9 3）。

#### 【0976】

ステップS 9 9 0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S 9 9 2又はS 9 9 3の処理を実行した後、サブCPU 102は、第2ロック発生時遊技状態遷移処理を終了する。

#### 【0977】

＜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S 8 1 3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CPU 102は、暫定遊技状態に「ART中」をセットし（S 1 0 0 0）、図155に示す第2通常上乗せ選択抽籤処理を実行する（S 1 0 0 1）。

30

#### 【0978】

＜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S 7 6 0及び図138に示した第3ART高確率中抽籤処理のステップS 8 2 0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。

40

#### 【0979】

まず、サブCPU 102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（S 1 0 1 0）、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。

#### 【0980】

ステップS 1 0 1 0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S 1 0 1 1の処理を実行した後、サブCPU 102は、第2遊技状態ART中遷移

50

処理を終了する。

【0981】

＜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）。

【0982】

＜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。

10

【0983】

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。

【0984】

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）。

20

【0985】

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。

【0986】

30

＜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。

【0987】

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）。

【0988】

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）。

40

【0989】

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

50

を終了する。

【0990】

＜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。

【0991】

まず、サブCPU102は、図55に示したゲーム数上乘せ抽籤テーブルに基づいて、ARTに上乘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）。

10

【0992】

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。

【0993】

＜上乘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上乘せ選択中抽籤処理のステップS933において実行される上乘せ遊技ストック抽籤処理を示すフローチャートである。

20

【0994】

まず、サブCPU102は、図68に示す上乘せ遊技抽籤テーブルに基づいたART上乘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）。

【0995】

ここで、ART上乘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「上乘せ遊技」をセットする（S1052）。

30

【0996】

ステップS1051において、ART上乘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、上乘せ遊技ストック抽籤処理を終了する。

【0997】

＜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。

【0998】

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）。

40

【0999】

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）。

50

## 【1000】

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）。

## 【1001】

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。

10

## 【1002】

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。

## 【1003】

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。

20

## 【1004】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、上乘せ遊技では、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できる。

## 【1005】

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。

30

## 【1006】

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。

## 【1007】

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。

40

## 【1008】

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。

## 【1009】

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

50

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。

【1010】

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。

【1011】

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。

10

【1012】

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。

【1013】

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を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。

【1014】

20

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つの要素を遊技者を選択させるため、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。

【1015】

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つの要素を遊技者を選択させるため、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。

【1016】

30

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。

【1017】

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、遊技性を遊技者を選択させることができる。

40

【1018】

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。

【1019】

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

50

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。

【1020】

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。

【1021】

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。

10

【1022】

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。

20

【1023】

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。

【1024】

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。

【1025】

30

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。

【1026】

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。

【1027】

40

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。

【1028】

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。

【1029】

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

50

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。

【1030】

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。

【1031】

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味が低下してしまうことを抑制することができる。

10

【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。

20

【1033】

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。

【1034】

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。

30

【1035】

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。

【1036】

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。

40

【1037】

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。

【1038】

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

50

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。

【1039】

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。

【1040】

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り、遊技機に発生したエラーを全てゴト行為と判断してしまうと、遊技者に不要な不快感を与えてしまう。このため、本実施の形態に係るパチスロ機1は、電氣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氣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、新たな手口の電氣的なゴト行為に対しても対策を講じることができる。

10

【1041】

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、電氣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。

20

【1042】

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、電氣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。

【1043】

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、電氣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。

30

【1044】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、電氣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。

【1045】

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。

40

【1046】

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。

【1047】

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。

【1048】

50

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）。

【1049】

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であるか否かを判断する（S1072）。

【1050】

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）。

10

【1051】

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）。

【1052】

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）。

20

【1053】

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）。

【1054】

30

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）。

【1055】

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）。

40

【1056】

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）。

【1057】

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

50

効フラグをONにする（S1089）。

【1058】

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）。

【1059】

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。

10

【1060】

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。

【1061】

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。

20

【1062】

＜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。

【1063】

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。

30

【1064】

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。

【1065】

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。

40

【1066】

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。

【1067】

50

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。

#### 【1068】

(付記)

従来の遊技機は、電氣的なゴト行為を行うことを困難にしているものの、次々と新たな手口で行われるゴト行為に対して対策を講じることができないといった課題があった。

#### 【1069】

一方で、遊技店に設置されている遊技機は、外来ノイズなどによって遊技機にエラーが発生することがあり、遊技機に発生したエラーを全てゴト行為と判断してしまうと、遊技者に不要な不快感を与えてしまう。

10

#### 【1070】

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、遊技者に不要な不快感を与えることなく、新たな手口の電氣的なゴト行為に対しても対策を講じることができる遊技機を提供することを目的とする。

#### 【1071】

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主制御回路(91)と、前記遊技制御手段から送信されるコマンドに基づいて各種演出装置(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(101)と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出制御手段の異常な動作(サブ動作異常状態)を検出するための動作異常検出手段(サブCPU102)と、前記動作異常検出手段によって前記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(例えば、30ゲーム)を設定する猶予遊技数設定手段(サブCPU102)と、前記猶予遊技数設定手段により設定された前記猶予遊技数が消化される間に、前記動作異常検出手段によって前記異常な動作が検出されたことを契機として、規定遊技数(例えば、8ゲーム)の間、遊技者にとって不利な状態(例えば、ARTの抽籤を行わない)を設定する不利状態設定手段(サブCPU102)と、プロセッサ(サブCPU102)と、前記プロセッサが停止すると前記プロセッサを再起動するウォッチドッグタイマ(108)と、を有し、前記プロセッサは、前記プロセッサの電源が正常に切られたことを検知した場合には、電断検知フラグをオン状態にし、前記ウォッチドッグタイマによって再起動された場合には、前記電断検知フラグをオフ状態に維持し、前記動作異常検出手段は、前記電断検知フラグが電断復帰時にオフ状態である場合に、単位遊技の開始を表すスタートコマンドを受信したことを契機として、前記演出制御手段の異常な動作があったことを検出する構成を有する。

20

30

#### 【1072】

この構成により、本発明に係る遊技機は、副制御回路の異常な動作を検出した場合に猶予遊技数を設定し、この猶予遊技数の単位遊技が実行される間に、副制御回路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。

#### 【1073】

すなわち、本発明に係る遊技機は、電氣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、猶予遊技数の単位遊技が実行される間に電氣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、新たな手口の電氣的なゴト行為に対しても対策を講じることができる。

40

#### 【1074】

また、本発明に係る遊技機は、電断復帰時に電断検知フラグがオフ状態であるときに、主制御回路からスタートコマンドを受信した場合には、電氣的なゴト行為の可能性もある要因でプロセッサが停止して再起動されたと判断できるため、副制御回路の異常な動作があったことを検出することができる。

#### 【1075】

50

本発明によれば、遊技者に不要な不快感を与えることなく、新たな手口の電氣的なゴト行為に対しても対策を施すことができる遊技機を提供することができる。

【符号の説明】

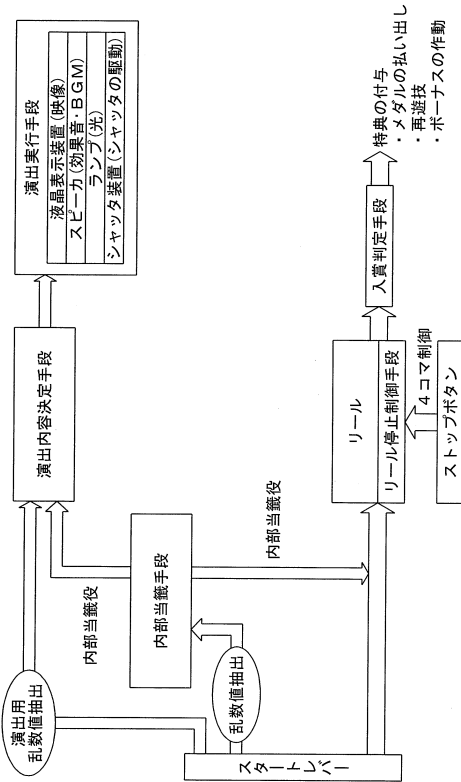
【1076】

- 1   パチスロ機（遊技機）
- 3 L, 3 C, 3 R   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
- 17 L, 17 C, 17 R   ストップボタン（選択手段）
- 17 S   ストップスイッチ（停止操作検出手段）
- 23 L, 23 R   スピーカ（演出装置）
- 25   LED群（演出装置）
- 51 L, 51 C, 51 R   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）

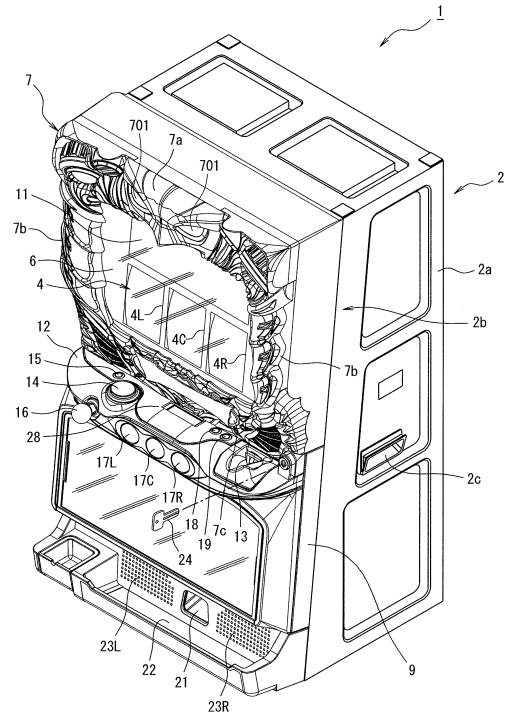
10

20

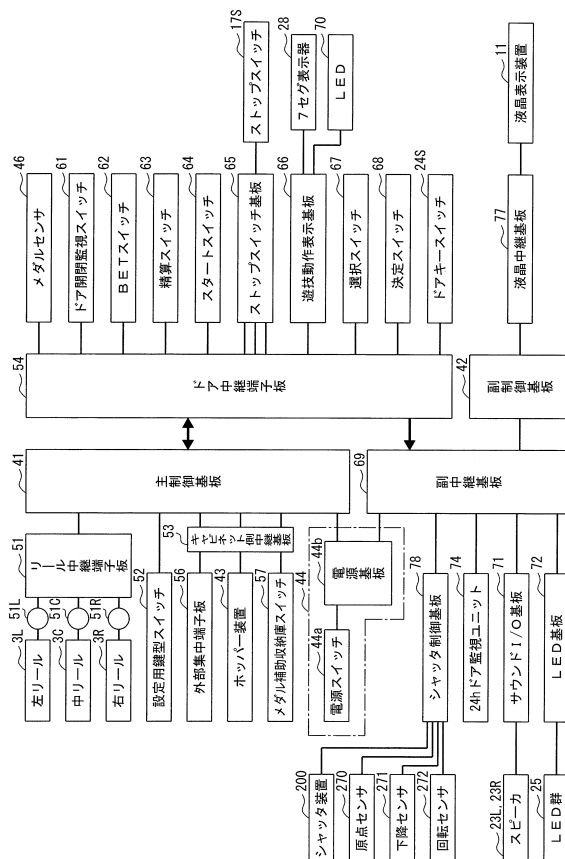
【図 1】



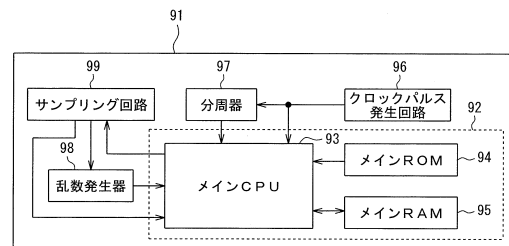
【図 2】



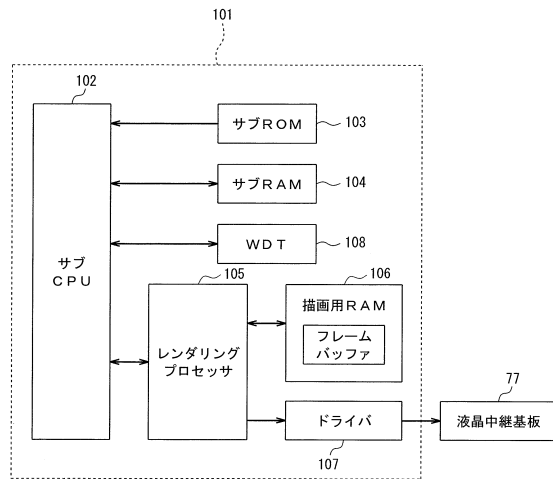
【図 3】



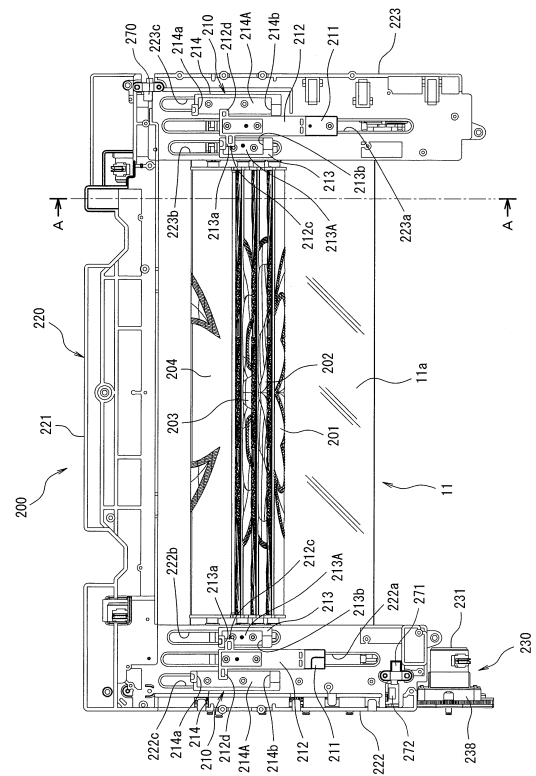
【図 4】



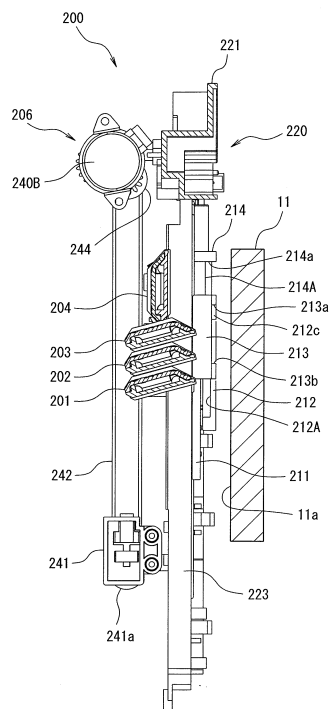
【図 5】



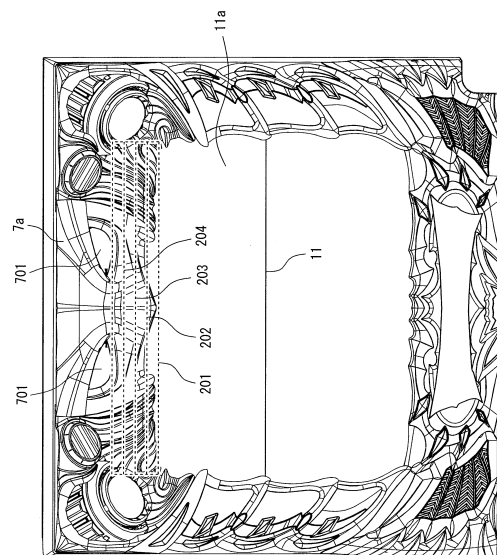
【図 6】



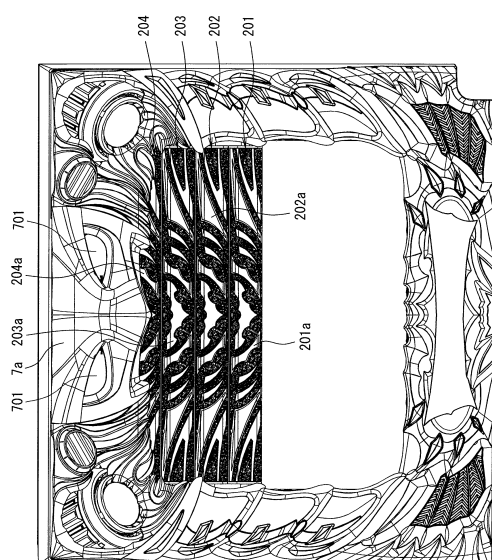
【図 7】



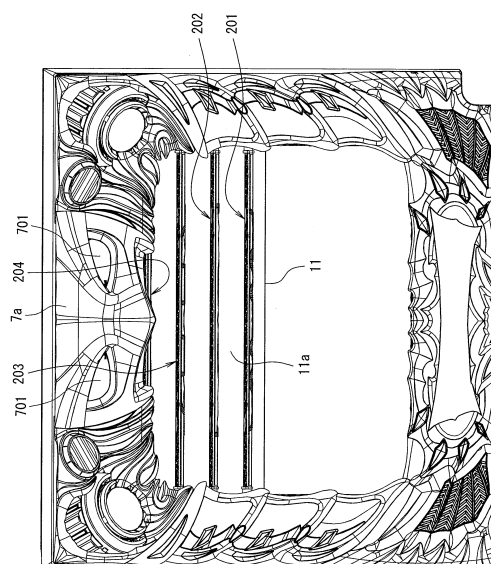
【図 8】



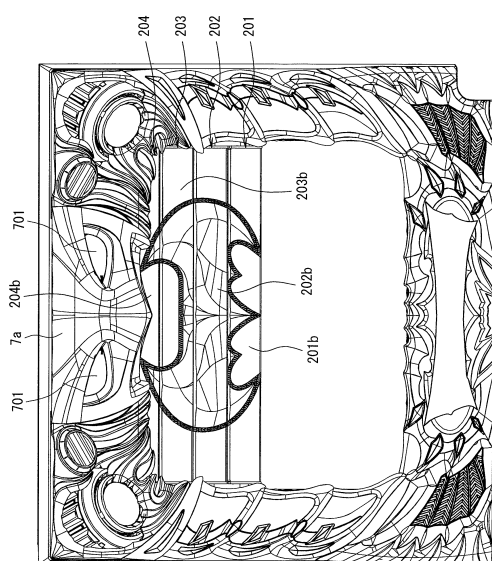
【图 9】



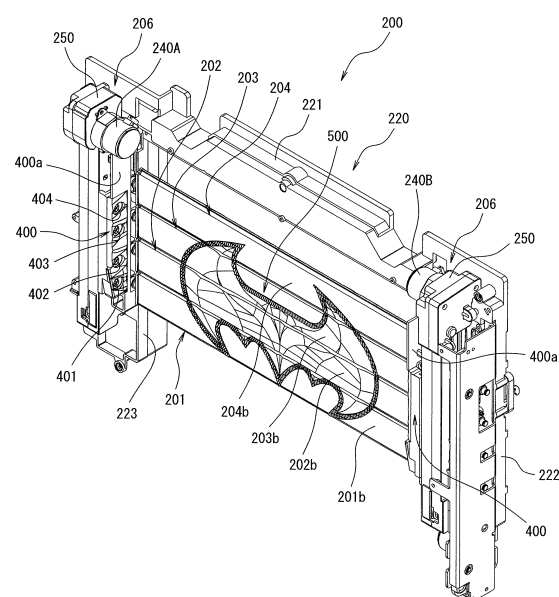
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 14】

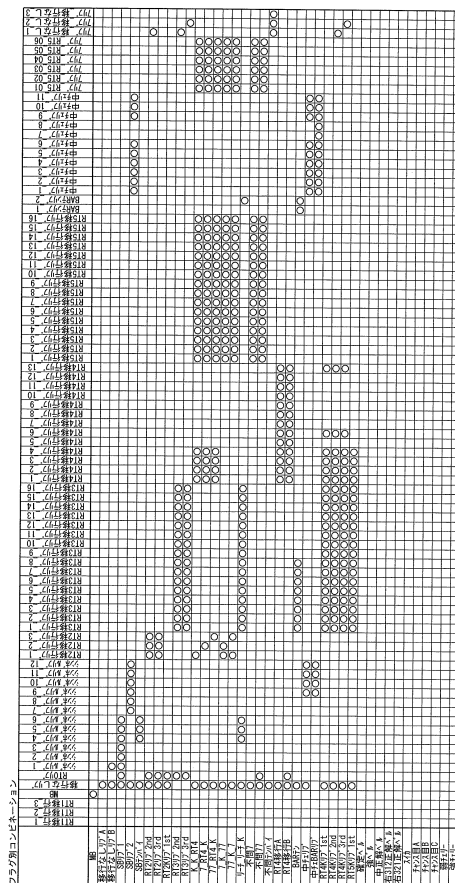
【図 15】

| 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  | 00010000 |
| 9     | チェリー 2 | 00001001 |
| 10    | BAR    | 00010101 |

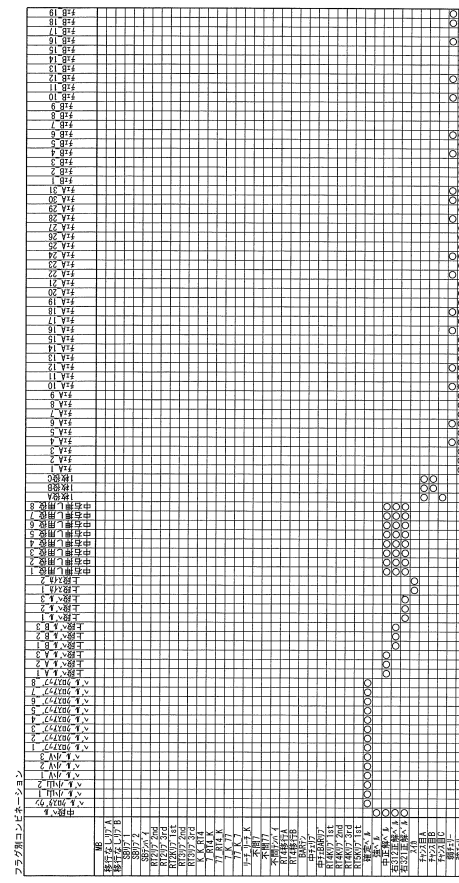
【图 17】

| 格別組合<br>識別コード | コンテナシテーション | 名称       | 抽出し      | 備考          |
|---------------|------------|----------|----------|-------------|
| 1             | ベル ベル      | 中野1-1    | 9        |             |
| 2             | リブ リブ      | ベル 中野3-1 | 14       | 押し潮正解へス。強ベル |
| 3             | スイカ2       | ベル リブ    | ベル 中野2-1 | 13          |
| 4             | リブ         | スイカ1     | ベル 中野1-1 | 14          |
| 5             | リブ         | スイカ2     | ベル 中野2-1 | 13          |
| 6             | スイカ1       | ベル       | 中野1-1    | 13          |
| 7             | リブ         | スイカ1     | ベル 中野1-1 | 14          |
| 8             | スイカ1       | ベル       | 中野1-1    | 13          |
| 9             | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 10            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 11            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 12            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 13            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 14            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 15            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 16            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 17            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 18            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 19            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 20            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 21            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 22            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 23            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 24            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 25            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 26            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 27            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 28            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 29            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 30            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 31            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 32            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 33            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 34            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 35            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 36            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 37            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 38            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 39            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 40            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 41            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 42            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 43            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 44            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 45            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 46            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 47            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 48            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 49            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 50            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 51            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 52            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 53            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 54            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 55            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 56            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 57            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 58            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 59            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 60            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 61            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 62            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 63            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 64            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 65            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 66            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 67            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 68            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 69            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 70            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 71            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 72            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 73            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 74            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 75            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 76            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 77            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 78            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 79            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 80            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 81            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 82            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 83            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 84            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 85            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 86            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 87            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 88            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 89            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 90            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 91            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 92            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 93            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 94            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 95            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 96            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 97            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 98            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 99            | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |
| 100           | スイカ2       | ベル       | 中野2-1    | 13          |

【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'A  | 8431  | 8431  | 8431  | 8431  | 8431  | 8431  |
| 3   | 移行なしリ'B  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 4   | SBリ'A    | 393   | 393   | 393   | 393   | 393   | 393   |
| 5   | SBリ'A    | 154   | 154   | 154   | 154   | 154   | 154   |
| 6   | SBリ'A    | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 7   | RT2リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 8   | RT2リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 9   | RT2リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 10  | RT3リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 11  | RT3リ'A   | 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  | リチリチ_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  | 不問リ'A    | 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  | BART     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 24  | 中リ'A     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 25  | 中リ'A     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 26  | RT4リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | RT4リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | RT4リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | RT5リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 30  | 確定ベ      | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 31  | 強ベ       | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   |
| 32  | 中正解ベ     | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 33  | 右312正解ベ  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 34  | 右321正解ベ  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 35  | スカ       | 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  | 弱フェリ     | 810   | 840   | 873   | 900   | 950   | 1000  |
| 40  | 強フェリ     | 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'A  | 390   | 390   | 390   | 390   | 390   | 390   |
| 3   | 移行なしリ'B  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 4   | SBリ'A    | 393   | 393   | 393   | 393   | 393   | 393   |
| 5   | SBリ'A    | 154   | 154   | 154   | 154   | 154   | 154   |
| 6   | SBリ'A    | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 7   | RT2リ'A   | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  |
| 8   | RT2リ'A   | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  |
| 9   | RT2リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 10  | RT3リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 11  | RT3リ'A   | 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  | リチリチ_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  | 不問リ'A    | 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  | BART     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 24  | 中リ'A     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 25  | 中リ'A     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 26  | RT4リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | RT4リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | RT4リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | RT5リ'A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 30  | 確定ベ      | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 31  | 強ベ       | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   |
| 32  | 中正解ベ     | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 33  | 右312正解ベ  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 34  | 右321正解ベ  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 35  | スカ       | 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  | 弱フェリ     | 810   | 840   | 873   | 900   | 950   | 1000  |
| 40  | 強フェリ     | 330   | 330   | 330   | 330   | 330   | 330   |

【図 2 2】

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   | 移行なしリッ A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 3   | 移行なしリッ B   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 4   | SBリッ 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 5   | SBリッ 2     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 6   | SBテンパ イ    | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 7   | RT2リッ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 8   | RT2リッ 3rd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 9   | RT2Kリッ 1st | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 |
| 10  | RT3リッ 2nd  | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 |
| 11  | RT3リッ 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  | 不問テンパ 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  | 中チェリッ      | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 25  | 中チェBARリッ   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 26  | RT4Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | RT4Kリッ 2nd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | RT4Kリッ 3rd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | RT5Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 30  | 確定ベ ル      | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 31  | 強ベ ル       | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   |
| 32  | 中正解ベ ル     | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 33  | 右312正解ベ ル  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 34  | 右321正解ベ ル  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 35  | スィカ        | 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  | 弱フェリ       | 810   | 840   | 873   | 900   | 950   | 1000  |
| 40  | 強フェリ       | 330   | 330   | 330   | 330   | 330   | 330   |

【図 2 3】

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   | 移行なしリッ A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 3   | 移行なしリッ B   | 9008  | 9008  | 9008  | 9008  | 9008  | 9008  |
| 4   | SBリッ 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 5   | SBリッ 2     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 6   | SBテンパ イ    | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 7   | RT2リッ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 8   | RT2リッ 3rd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 9   | RT2Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 10  | RT3リッ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 11  | RT3リッ 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  | 不問テンパ 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  | 中チェリッ      | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 25  | 中チェBARリッ   | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 26  | RT4Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | RT4Kリッ 2nd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | RT4Kリッ 3rd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | RT5Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 30  | 確定ベ ル      | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 31  | 強ベ ル       | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   |
| 32  | 中正解ベ ル     | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 33  | 右312正解ベ ル  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 34  | 右321正解ベ ル  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 35  | スィカ        | 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  | 弱フェリ       | 810   | 840   | 873   | 900   | 950   | 1000  |
| 40  | 強フェリ       | 330   | 330   | 330   | 330   | 330   | 330   |

【図 2 4】

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   | 移行なしリッ A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 3   | 移行なしリッ B   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 4   | SBリッ 1     | 3276  | 3276  | 3276  | 3276  | 3276  | 3276  |
| 5   | SBリッ 2     | 327   | 327   | 327   | 327   | 327   | 327   |
| 6   | SBテンパ イ    | 700   | 700   | 700   | 700   | 700   | 700   |
| 7   | RT2リッ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 8   | RT2リッ 3rd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 9   | RT2Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 10  | RT3リッ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 11  | RT3リッ 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  | 不問テンパ 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  | 中チェリッ      | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 25  | 中チェBARリッ   | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 26  | RT4Kリッ 1st | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 |
| 27  | RT4Kリッ 2nd | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 |
| 28  | RT4Kリッ 3rd | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 | 12600 |
| 29  | RT5Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 30  | 確定ベ ル      | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 31  | 強ベ ル       | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   |
| 32  | 中正解ベ ル     | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 33  | 右312正解ベ ル  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 34  | 右321正解ベ ル  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 35  | スィカ        | 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  | 弱フェリ       | 810   | 840   | 873   | 900   | 950   | 1000  |
| 40  | 強フェリ       | 330   | 330   | 330   | 330   | 330   | 330   |

【図 2 5】

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   | 移行なしリッ A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 3   | 移行なしリッ B   | 8192  | 8192  | 8192  | 8192  | 8192  | 8192  |
| 4   | SBリッ 1     | 3276  | 3276  | 3276  | 3276  | 3276  | 3276  |
| 5   | SBリッ 2     | 327   | 327   | 327   | 327   | 327   | 327   |
| 6   | SBテンパ イ    | 6554  | 6554  | 6554  | 6554  | 6554  | 6554  |
| 7   | RT2リッ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 8   | RT2リッ 3rd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 9   | RT2Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 10  | RT3リッ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 11  | RT3リッ 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  | 不問テンパ 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  | 中チェリッ      | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 25  | 中チェBARリッ   | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 26  | RT4Kリッ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | RT4Kリッ 2nd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | RT4Kリッ 3rd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | RT5Kリッ 1st | 24130 | 24100 | 24067 | 24040 | 23990 | 23940 |
| 30  | 確定ベ ル      | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 31  | 強ベ ル       | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   | 100   |
| 32  | 中正解ベ ル     | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 33  | 右312正解ベ ル  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 34  | 右321正解ベ ル  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  | 5579  |
| 35  | スィカ        | 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  | 弱フェリ       | 810   | 840   | 873   | 900   | 950   | 1000  |
| 40  | 強フェリ       | 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 A   | 8431  | 8431  | 8431  | 8431  | 8431  | 8431  |
| 3   | CB役 移行なしリフ B   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 4   | CB役 SBリフ 1     | 393   | 393   | 393   | 393   | 393   | 393   |
| 5   | CB役 SBリフ 2     | 154   | 154   | 154   | 154   | 154   | 154   |
| 6   | CB役 SBリフ 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 7   | CB役 RT2リフ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 8   | CB役 RT2リフ 3rd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 9   | CB役 RT2Kリフ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 10  | CB役 RT3リフ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 11  | CB役 RT3リフ 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 不問リフ 1     | 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リフ      | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 24  | CB役 中リフ        | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 25  | CB役 中リフBARリフ   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 26  | CB役 RT4Kリフ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | CB役 RT4Kリフ 2nd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | CB役 RT4Kリフ 3rd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | CB役 RT5Kリフ 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 A   | 390   | 390   | 390   | 390   | 390   | 390   |
| 3   | CB役 移行なしリフ B   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 4   | CB役 SBリフ 1     | 393   | 393   | 393   | 393   | 393   | 393   |
| 5   | CB役 SBリフ 2     | 154   | 154   | 154   | 154   | 154   | 154   |
| 6   | CB役 SBリフ 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 7   | CB役 RT2リフ 2nd  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  |
| 8   | CB役 RT2リフ 3rd  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  | 4010  |
| 9   | CB役 RT2Kリフ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 10  | CB役 RT3リフ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 11  | CB役 RT3リフ 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 不問リフ 1     | 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リフ      | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 24  | CB役 中リフ        | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 25  | CB役 中リフBARリフ   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 26  | CB役 RT4Kリフ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | CB役 RT4Kリフ 2nd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | CB役 RT4Kリフ 3rd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | CB役 RT5Kリフ 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 A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 3   | CB役 移行なしリフ B   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 4   | CB役 SBリフ 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 5   | CB役 SBリフ 2     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 6   | CB役 SBリフ 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 7   | CB役 RT2リフ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 8   | CB役 RT2リフ 3rd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 9   | CB役 RT2Kリフ 1st | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 |
| 10  | CB役 RT3リフ 2nd  | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 | 13107 |
| 11  | CB役 RT3リフ 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 不問リフ 1     | 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リフ      | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 24  | CB役 中リフ        | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 25  | CB役 中リフBARリフ   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 26  | CB役 RT4Kリフ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | CB役 RT4Kリフ 2nd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | CB役 RT4Kリフ 3rd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | CB役 RT5Kリフ 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 A   | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 3   | CB役 移行なしリフ B   | 9008  | 9008  | 9008  | 9008  | 9008  | 9008  |
| 4   | CB役 SBリフ 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 5   | CB役 SBリフ 2     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 6   | CB役 SBリフ 1     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 7   | CB役 RT2リフ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 8   | CB役 RT2リフ 3rd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 9   | CB役 RT2Kリフ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 10  | CB役 RT3リフ 2nd  | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 11  | CB役 RT3リフ 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 不問リフ 1     | 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リフ      | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     |
| 24  | CB役 中リフ        | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 25  | CB役 中リフBARリフ   | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     |
| 26  | CB役 RT4Kリフ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 27  | CB役 RT4Kリフ 2nd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 28  | CB役 RT4Kリフ 3rd | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 29  | CB役 RT5Kリフ 1st | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |



【図 3 4】

| 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 | 引込優先順位番号 | 引込優先順位番号 | 引込優先順位番号 | 停止操作時     | 停止操作種別 | 引込優先順位番号 | 引込優先順位番号 |
|                |           |        |          |          |          |           |        |          |          |
| 0 0            | 第 1 停止操作時 | 左      | 03       | 03       | 03       | 第 1 停止操作時 | 左      | 03       | 03       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 03       | 03       | 03       |           | 右      | 03       | 03       |
|                | 第 2 停止操作時 | 左      | 03       | 03       | 03       | 第 2 停止操作時 | 左      | 03       | 03       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 03       | 03       | 03       |           | 右      | 03       | 03       |
|                | 第 3 停止操作時 | 左      | 09       | 09       | 09       | 第 3 停止操作時 | 左      | 09       | 09       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 09       | 09       | 09       |           | 右      | 09       | 09       |
| 0 1            | 第 1 停止操作時 | 左      | 03       | 03       | 03       | 第 1 停止操作時 | 左      | 03       | 03       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 03       | 03       | 03       |           | 右      | 03       | 03       |
|                | 第 2 停止操作時 | 左      | 03       | 03       | 03       | 第 2 停止操作時 | 左      | 03       | 03       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 03       | 03       | 03       |           | 右      | 03       | 03       |
|                | 第 3 停止操作時 | 左      | 03       | 03       | 03       | 第 3 停止操作時 | 左      | 03       | 03       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 03       | 03       | 03       |           | 右      | 03       | 03       |
| 0 2            | 第 1 停止操作時 | 左      | 03       | 03       | 03       | 第 1 停止操作時 | 左      | 03       | 03       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 03       | 03       | 03       |           | 右      | 03       | 03       |
|                | 第 2 停止操作時 | 左      | 03       | 03       | 03       | 第 2 停止操作時 | 左      | 03       | 03       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 03       | 03       | 03       |           | 右      | 03       | 03       |
|                | 第 3 停止操作時 | 左      | 03       | 03       | 03       | 第 3 停止操作時 | 左      | 03       | 03       |
|                |           | 中      | 09       | 09       | 09       |           | 中      | 09       | 09       |
|                |           | 右      | 03       | 03       | 03       |           | 右      | 03       | 03       |

【図 3 6】

| 検索順序テーブル00    |      |   |   |   |   |
|---------------|------|---|---|---|---|
| 滑り駒数<br>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 3 7】

| 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<br>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 3 5】

| 図位位置<br>データ | 第一回図停止データテーブル          |                        |                        |                        |                        |                        |                        |                        |                        |                        |
|-------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
|             | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.0 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.1 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.2 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.3 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.4 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.5 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.6 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.7 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.8 | 第一回図停止データ<br>テーブル: 0.9 |
| 0           | 2                      | 0                      | 1                      | 0                      | 1                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 0                      |
| 1           | 1                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 2           | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 3           | 2                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 4           | 1                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 5           | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 6           | 4                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 7           | 3                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 8           | 2                      | 0                      | 1                      | 0                      | 1                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 9           | 1                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 10          | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 11          | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 12          | 3                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 13          | 2                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 14          | 1                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 15          | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 16          | 2                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 17          | 1                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 18          | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 19          | 4                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |
| 20          | 3                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 0                      | 1                      | 1                      |

【図 3 8】

| 図柄対応入賞動作フラグデータテーブル | 図柄コード             | 格納領域 | データ    | 内容     |
|--------------------|-------------------|------|--------|--------|
| 左                  | 00000010<br>(糸 7) | 1    | ビット 0  | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 1  | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 2  | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 3  | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 4  | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 5  | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 6  | 0 or 1 |
|                    | 00000011<br>(編組)  | 2 2  | ビット 7  | 0      |
|                    |                   |      | ビット 8  | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 9  | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 10 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 11 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 12 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 13 | 0 or 1 |
| 中<br>右             | 00000011<br>(編組)  | 2 2  | ビット 14 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 15 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 16 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 17 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 18 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 19 | 0 or 1 |
|                    |                   |      | ビット 20 | 0 or 1 |

【図 3 9】

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 4 0】

はずれリールアクション状態移行抽籤テーブル

|       | はずれ | リブ・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   |       | 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            |             | 6           | 128 |

チャンス

|       | はずれ | リブ・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 | リブ・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 | リブ・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  |

※ははずれ以外は同一係数

確定

|       | はずれ | リブ・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 |

※ははずれ以外は同一係数

【図 4 1】

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 4 4】

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 4 2】

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 4 3】

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 4 5】

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<br>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   |
|                   | ビット 5 | 0 or 1 | RT0リフ    |
|                   | ビット 6 | 0 or 1 | シボ'リフ'_1 |
|                   | ビット 7 | 0 or 1 | シボ'リフ'_2 |
| }                 | 省略    |        |          |
| 内部当籤役<br>格納領域 2 2 | ビット 0 | 0 or 1 | fiB_13   |
|                   | ビット 1 | 0 or 1 | fiB_14   |
|                   | ビット 2 | 0 or 1 | fiB_15   |
|                   | ビット 3 | 0 or 1 | fiB_16   |
|                   | ビット 4 | 0 or 1 | fiB_17   |
|                   | ビット 5 | 0 or 1 | fiB_18   |
|                   | ビット 6 | 0 or 1 | fiB_19   |
|                   | ビット 7 | 0      | 未使用      |

【図 4 6】

表示役格納領域

| 格納領域種別          | データ   |        | 内容       |
|-----------------|-------|--------|----------|
| 表示役<br>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   |
|                 | ビット 5 | 0 or 1 | RT0リフ    |
|                 | ビット 6 | 0 or 1 | シボ'リフ'_1 |
|                 | ビット 7 | 0 or 1 | シボ'リフ'_2 |
| }               | 省略    |        |          |
| 表示役<br>格納領域 2 2 | ビット 0 | 0 or 1 | fiB_13   |
|                 | ビット 1 | 0 or 1 | fiB_14   |
|                 | ビット 2 | 0 or 1 | fiB_15   |
|                 | ビット 3 | 0 or 1 | fiB_16   |
|                 | ビット 4 | 0 or 1 | fiB_17   |
|                 | ビット 5 | 0 or 1 | fiB_18   |
|                 | ビット 6 | 0 or 1 | fiB_19   |
|                 | ビット 7 | 0      | 未使用      |

【図 4 7】

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<br>(センターライン) | 図柄コード格納<br>格納領域 1                         | ビット 0 | 0 or 1 | 最近に表示された<br>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<br>格納領域 2<br>(表示役領域<br>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            |
|                    |                                           | ビット 5 | 0 or 1 | RT0リフ             |
|                    |                                           | ビット 6 | 0 or 1 | シボ'リフ'_1          |
|                    |                                           | ビット 7 | 0 or 1 | シボ'リフ'_2          |
|                    | }                                         | 省略    |        |                   |
|                    | 図柄コード格納<br>格納領域 2 3<br>(表示役領域<br>データ：2 2) | ビット 0 | 0 or 1 | fiB_13            |
|                    |                                           | ビット 1 | 0 or 1 | fiB_14            |
|                    |                                           | ビット 2 | 0 or 1 | fiB_15            |
|                    |                                           | ビット 3 | 0 or 1 | fiB_16            |
|                    |                                           | ビット 4 | 0 or 1 | fiB_17            |
|                    |                                           | ビット 5 | 0 or 1 | fiB_18            |
|                    |                                           | ビット 6 | 0 or 1 | fiB_19            |
|                    |                                           | ビット 7 | 0      | 未使用               |

※有効ラインが複数ある場合は、ラインの数だけ付けられる。

【図 4 8】

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 4 9】

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 5 0】

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 5 7】

| ART 初当り時<br>上乗せ選択抽籤テーブル |       |
|-------------------------|-------|
| 非当選                     | 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                  | 10    |
| 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 5 9】

[illegible]

【図 6 0】

| 選手による登録出退場テーブル |          |    |            |            |      |      |      |      |      |
|----------------|----------|----|------------|------------|------|------|------|------|------|
| 登録番号           | 氏名       | 性別 | 生年月日       | 登録年月日      | 登録種別 | 登録年代 | 登録種別 | 登録年代 | 登録種別 |
| 1              | 田中 健一    | 男  | 1985-01-15 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 2              | 佐藤 隆二    | 男  | 1985-02-20 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 3              | 鈴木 三郎    | 男  | 1985-03-10 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 4              | 高橋 四郎    | 男  | 1985-04-05 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 5              | 山田 五郎    | 男  | 1985-05-18 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 6              | 田村 六郎    | 男  | 1985-06-22 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 7              | 中村 七郎    | 男  | 1985-07-08 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 8              | 小野 八郎    | 男  | 1985-08-12 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 9              | 山本 九郎    | 男  | 1985-09-25 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 10             | 佐々木 十郎   | 男  | 1985-10-30 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 11             | 渡辺 十一郎   | 男  | 1985-11-05 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 12             | 田中 十二郎   | 男  | 1985-12-18 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 13             | 佐藤 十三郎   | 男  | 1986-01-22 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 14             | 鈴木 十四郎   | 男  | 1986-02-28 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 15             | 高橋 十五郎   | 男  | 1986-03-15 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 16             | 山田 十六郎   | 男  | 1986-04-20 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 17             | 田村 十七郎   | 男  | 1986-05-25 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 18             | 中村 十八郎   | 男  | 1986-06-30 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 19             | 小野 十九郎   | 男  | 1986-07-05 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 20             | 山本 二十郎   | 男  | 1986-08-10 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 21             | 佐々木 二十一郎 | 男  | 1986-09-15 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 22             | 渡辺 二十二郎  | 男  | 1986-10-20 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 23             | 田中 二十三郎  | 男  | 1986-11-25 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 24             | 佐藤 二十四郎  | 男  | 1986-12-30 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 25             | 鈴木 二十五郎  | 男  | 1987-01-05 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 26             | 高橋 二十六郎  | 男  | 1987-02-10 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 27             | 山田 二十七郎  | 男  | 1987-03-15 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 28             | 田村 二十八郎  | 男  | 1987-04-20 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 29             | 中村 二十九郎  | 男  | 1987-05-25 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 30             | 小野 三十郎   | 男  | 1987-06-30 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 31             | 山本 三十一郎  | 男  | 1987-07-05 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 32             | 佐々木 三十二郎 | 男  | 1987-08-10 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 33             | 渡辺 三十三郎  | 男  | 1987-09-15 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 34             | 田中 三十四郎  | 男  | 1987-10-20 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 35             | 佐藤 三十五郎  | 男  | 1987-11-25 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 36             | 鈴木 三十六郎  | 男  | 1987-12-30 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 37             | 高橋 三十七郎  | 男  | 1988-01-05 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 38             | 山田 三十八郎  | 男  | 1988-02-10 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 39             | 田村 三十九郎  | 男  | 1988-03-15 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 40             | 中村 四十郎   | 男  | 1988-04-20 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 41             | 小野 四十一郎  | 男  | 1988-05-25 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 42             | 山本 四十二郎  | 男  | 1988-06-30 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 43             | 佐々木 四十三郎 | 男  | 1988-07-05 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 44             | 渡辺 四十四郎  | 男  | 1988-08-10 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 45             | 田中 四十五郎  | 男  | 1988-09-15 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 46             | 佐藤 四十六郎  | 男  | 1988-10-20 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 47             | 鈴木 四十七郎  | 男  | 1988-11-25 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 48             | 高橋 四十八郎  | 男  | 1988-12-30 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 49             | 山田 四十九郎  | 男  | 1989-01-05 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |
| 50             | 田村 五十郎   | 男  | 1989-02-10 | 2003-01-01 | 野球   | 18歳  | 野球   | 18歳  | 野球   |

【图 6 1】

[illegible]

【図 6 2】

[illegible]

【图 6 3】

| 課し開始出納テーブル | 要業額1 | 要業額2  | 要業額3  | 要業額4  | 要業額5  | 要業額9  | 要業額15 |
|------------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 課し開始       | 0    | 32768 | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 1          | 0    | 32768 | 32768 | 30000 | 20768 | 16000 | 8000  |
| 2          | 0    | 0     | 0     | 2768  | 0     | 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     | 1000  | 1000  |
| 8          | 0    | 0     | 0     | 0     | 0     | 400   | 500   |
| 9          | 0    | 0     | 0     | 0     | 0     | 0     | 500   |

## 【图 6 4】

上乗せ選択継続率抽籤テーブル

| 線区  | 線区1  | 線区2  | 線区3  | 線区4  | 線区5  | 線区6  | 線区7   | 線区8   | 線区9   | 線区10  |
|-----|------|------|------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|
| 1%  | 3247 | 3247 | 3247 | 2293 | 2293 | 2293 | 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  | 15384 | 15384 | 15384 | 300   |
| 80% | 3    | 3    | 3    | 60   | 60   | 60   | 8192  | 8192  | 8192  | 60    |
| 90% | 1    | 1    | 1    | 5    | 5    | 5    | 8192  | 8192  | 8192  | 5     |

上乗せ選択継続状態抽籤テーブル

[illegible]

33%~80%は省略

繼發率90%

[illegible]

## 【図 6 5】

上乗せ選択継続率抽籤ダブル

[illegible]

上乗せ選択配当抽籤テーブル

|        | ベーステーブル<br>1-50 | ベーステーブル<br>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 6 9】

|     | 弱チエ   | 中チェリブ+BAR | 他の役   |
|-----|-------|-----------|-------|
| 非当籤 | 32605 | 0         | 32768 |
| 当籤  | 163   | 32768     | 0     |

【图 7 1】

|     |      |
|-----|------|
| 非当籤 | 3006 |
| 当籤  | 270  |

|     |       |
|-----|-------|
| 非当籤 | 30068 |
| 当籤  | 2700  |

[illegible]

【図 7 2】

| シャッター動作シーケンステーブル              |           |      |         |     |     |                |  |  |  |
|-------------------------------|-----------|------|---------|-----|-----|----------------|--|--|--|
| シャッター動作データY1（昇降0%→100%）シャッター開 |           |      |         |     |     |                |  |  |  |
| ステップ番号                        | パルス幅 (ms) | パルス数 | モータ制御方向 |     | 回転  | 特殊条件           |  |  |  |
|                               |           |      | 昇降左     | 昇降右 |     |                |  |  |  |
| 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 7 4】

| シャッター動作シーケンステーブル              |           |      |         |     |     |                |  |  |  |
|-------------------------------|-----------|------|---------|-----|-----|----------------|--|--|--|
| シャッター動作データY3（昇降100%→0%）シャッター開 |           |      |         |     |     |                |  |  |  |
| ステップ番号                        | パルス幅 (ms) | パルス数 | モータ制御方向 |     | 回転  | 特殊条件           |  |  |  |
|                               |           |      | 昇降左     | 昇降右 |     |                |  |  |  |
| 1                             | 6         | 10   | -       | +   | Non | 原点センサ検知でステップ3へ |  |  |  |
| 2                             | 5         | 300  | -       | +   | Non |                |  |  |  |
| 3                             | 6         | 10   | -       | +   | Non |                |  |  |  |
| 4                             | 20        | 1    | H       | H   | Non |                |  |  |  |

【図 7 5】

| シャッター動作シーケンステーブル                   |           |      |         |     |     |      |  |  |  |
|------------------------------------|-----------|------|---------|-----|-----|------|--|--|--|
| シャッター動作データY4（昇降0%位置で振動）シャッター開・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 |     | 回転  | 特殊条件 |  |  |  |
|                                    |           |      | 昇降左     | 昇降右 |     |      |  |  |  |
| 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 7 3】

| シャッター動作シーケンステーブル                               |           |      |         |     |    |      |  |  |  |
|------------------------------------------------|-----------|------|---------|-----|----|------|--|--|--|
| シャッター動作データY2（昇降100%位置で振動）シャッター開・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 |     | 回転 | 特殊条件 |  |  |  |
|                                                |           |      | 昇降左     | 昇降右 |    |      |  |  |  |
| 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 7 6】

| シャッタ動作シーケンステーブル                         |           |      |         |     |      |  |
|-----------------------------------------|-----------|------|---------|-----|------|--|
| シャッタ動作データV5 (回転0%→50%) シャッタ閉・ブラインド開・覗き見 |           |      |         |     |      |  |
| 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 |      |  |
| 1                                       | 4         | 4    | Non     | Non | +    |  |
| 2                                       | 3         | 72   | Non     | Non | +    |  |
| 3                                       | 4         | 4    | Non     | Non | +    |  |
| 4                                       | 20        | 1    | Non     | Non | H    |  |

【図 7 8】

| シャッタ動作シーケンステーブル                              |           |      |         |     |      |                   |
|----------------------------------------------|-----------|------|---------|-----|------|-------------------|
| シャッタ動作データV7 (回転0%→0% 回転100%→0%) シャッタ閉・ブラインド開 |           |      |         |     |      |                   |
| 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 |      |                   |
| 1                                            | 4         | 4    | Non     | Non | -    |                   |
| 2                                            | 3         | 300  | Non     | Non | -    | 回転原点センサー検知でステップ3へ |
| 3                                            | 3         | 48   | Non     | Non | -    |                   |
| 4                                            | 3         | 4    | Non     | Non | -    |                   |
| 5                                            | 4         | 4    | Non     | Non | -    |                   |
| 6                                            | 20        | 1    | Non     | Non | H    |                   |

シャッタ動作シーケンステーブル  
シャッタ動作データV7 (回転0%→0% 回転100%→0%) シャッタ閉・ブラインド開

【図 7 7】

| シャッタ動作シーケンステーブル                               |           |      |         |     |      |  |
|-----------------------------------------------|-----------|------|---------|-----|------|--|
| シャッタ動作データV6 (回転50%位置で振動) シャッタ閉・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 |      |  |
| 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    |  |

シャッタ動作シーケンステーブル  
シャッタ動作データV6 (回転50%位置で振動) シャッタ閉・ブラインド開・ブラインド振動

【図 7 9】

| シャッタ動作シーケンステーブル                                   |           |      |         |     |      |                   |
|---------------------------------------------------|-----------|------|---------|-----|------|-------------------|
| シャッタ動作データV8 (回転0%→100% 回転50%→100%) シャッタ閉・ブラインド反転開 |           |      |         |     |      |                   |
| 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 |      |                   |
| 1                                                 | 4         | 4    | Non     | Non | +    |                   |
| 2                                                 | 3         | 300  | Non     | Non | +    | 回転原点センサー検知でステップ3へ |
| 3                                                 | 3         | 48   | Non     | Non | +    |                   |
| 4                                                 | 3         | 4    | Non     | Non | +    |                   |
| 5                                                 | 4         | 4    | Non     | Non | +    |                   |
| 6                                                 | 20        | 1    | Non     | Non | H    |                   |

シャッタ動作シーケンステーブル  
シャッタ動作データV8 (回転0%→100% 回転50%→100%) シャッタ閉・ブラインド反転開

【図 8 0】

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 | なし | 今回シャッタ動作データ |    |    |    |    |    |    |    |
|-------------|----|-------------|----|----|----|----|----|----|----|
|             |    | Y1          | Y2 | Y3 | Y4 | Y5 | Y6 | Y7 | Y8 |
|             |    | Y1          | Y1 | —  | Y3 | Y4 | Y1 | Y1 | Y1 |
| Y1          | —  | —           | Y2 | —  | —  | Y5 | Y5 | —  | Y8 |
|             | —  | —           | —  | Y3 | Y3 | Y5 | Y5 | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | Y4 | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | Y2 | —  | —  | —  | —  | —  | Y8 |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | Y1          | Y1 | —  | Y4 | Y1 | Y1 | Y1 | Y1 |
|             | —  | —           | Y2 | —  | —  | Y5 | Y5 | —  | Y8 |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | Y6 | —  | —  | —  |
| Y2          | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | Y3 | Y3 | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | Y4 | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | Y2 | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | Y1          | Y1 | —  | Y4 | Y1 | Y1 | Y1 | Y1 |
|             | —  | —           | Y2 | —  | —  | Y5 | Y5 | —  | Y8 |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | Y6 | —  | —  | —  |
| Y3          | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | Y3 | Y3 | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | Y4 | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | Y2 | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | Y1          | Y1 | —  | Y4 | Y1 | Y1 | Y1 | Y1 |
|             | —  | —           | Y2 | —  | —  | Y5 | Y5 | —  | Y8 |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | Y6 | —  | —  | —  |
| Y4          | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | Y3 | Y3 | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | Y4 | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | Y2 | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | Y1          | Y1 | —  | Y4 | Y1 | Y1 | Y1 | Y1 |
|             | —  | —           | Y2 | —  | —  | Y5 | Y5 | —  | Y8 |
| Y5          | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
| Y6          | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
| Y7          | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
| Y8          | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |
|             | —  | —           | —  | —  | —  | —  | —  | —  | —  |

【図 8 1】

| 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 |     | 特殊条件           |
|-----------------|----------|-----------|------|---------|-----|----------------|
|                 |          |           |      | 昇降左     | 回転  |                |
| シャッタ動作データY7     | 1        | 4         | 4    | Non     | —   | 回転センサ検知でステップ3へ |
|                 | 2        | 3         | 300  | Non     | —   |                |
|                 | 3        | 3         | 48   | Non     | —   |                |
|                 | 4        | 3         | 4    | Non     | —   |                |
|                 | 5        | 4         | 4    | Non     | —   |                |
|                 | 6        | 20        | 1    | Non     | H   |                |
|                 | 7        | 6         | 10   | —       | Non | 原点センサ検知でステップ3へ |
|                 | 8        | 5         | 300  | —       | Non |                |
|                 | 9        | 6         | 10   | —       | Non |                |
|                 | 10       | 20        | 1    | H       | —   |                |
| シャッタ動作データY3     | 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 |                |
| シャッタ動作データY4     | 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       | —   |                |
|                 | EndBlock |           |      |         |     |                |

【図 8 2】

ペナルティ判定用内部当籤役群テーブル

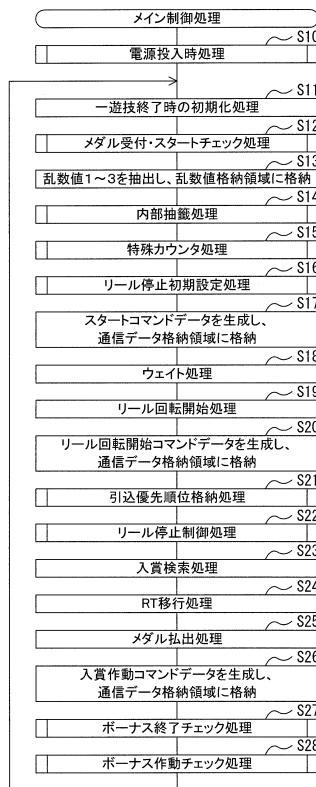
| 内部当籤役    |          |           |          |
|----------|----------|-----------|----------|
| 第1当籤役群   | MB       | 移行なしリブ1   | SBリブ1    |
| はずれ      | SBリブ2    | 移行なしリブ1   | SBリブ1    |
| RT2リブ2nd | RT2リブ3rd | RT2Kリブ1st | RT3リブ3rd |
| 中正解ベル    | 右312正解ベル | 右321正解ベル  | RT3リブ3rd |
| 第2当籤役群   | MB       | 移行なしリブ1   | SBリブ1    |
| はずれ      | SBリブ2    | 移行なしリブ1   | SBリブ1    |
| RT2リブ2nd | RT2リブ3rd | RT2Kリブ1st | RT3リブ3rd |
| 中解ベル     | 右312正解ベル | 右321正解ベル  | RT3リブ3rd |
| 第3当籤役群   | MB       | 移行なしリブ1   | SBリブ1    |
| はずれ      | SBリブ2    | 移行なしリブ1   | SBリブ1    |
| RT2リブ2nd | RT2リブ3rd | RT2Kリブ1st | RT3リブ3rd |
| 中解ベル     | 右312正解ベル | 右321正解ベル  | RT3リブ3rd |
| 第4当籤役群   | MB       | 移行なしリブ1   | SBリブ1    |
| はずれ      | SBリブ2    | 移行なしリブ1   | SBリブ1    |
| RT2リブ2nd | RT2リブ3rd | RT2Kリブ1st | RT3リブ3rd |
| 中解ベル     | 右312正解ベル | 右321正解ベル  | RT3リブ3rd |

【図 8 3】

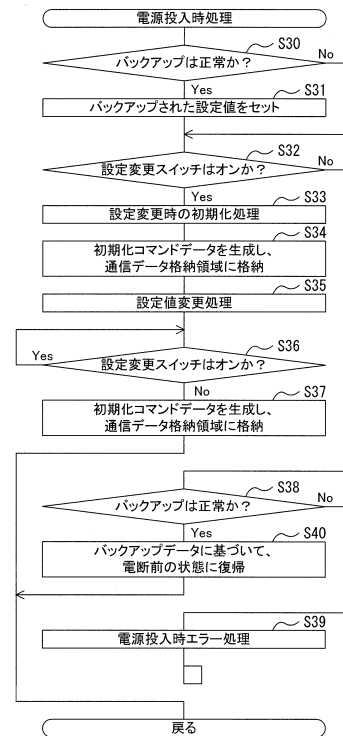
エラー管理領域割当てテーブル

|        | B7 | B6 | B5 | B4 | B3    | B2    | B1   | B0     |
|--------|----|----|----|----|-------|-------|------|--------|
| メインサブ  | DO | EE | HJ | HE | CR    | CO    | CJ   | CE     |
| メインサブ間 | —  | —  | —  | —  | —     | GPU異常 | 電圧異常 | バックアップ |
| サウンド   | —  | —  | —  | —  | シーケンス | サム    | コマンド | 受信異常   |
| ランプ    | —  | —  | —  | —  | —     | —     | 無通信  | 受信異常   |
| シャッタ   | —  | —  | —  | —  | —     | 回転    | 右(下) | 左(上)   |

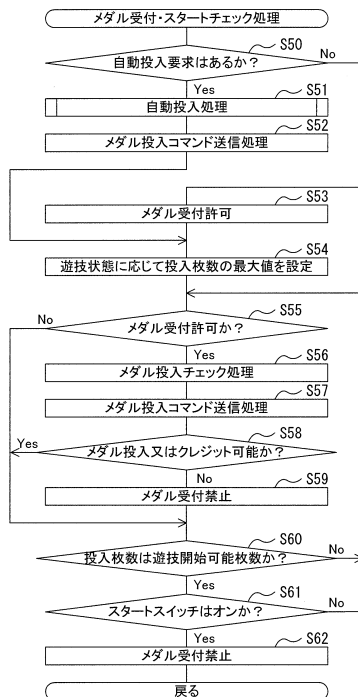
【図 8 4】



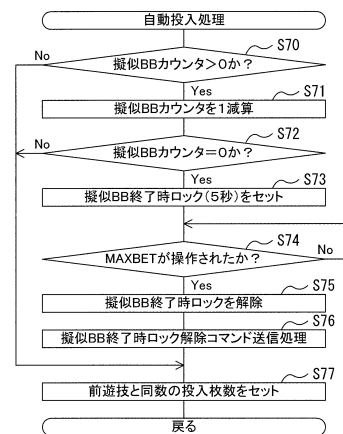
【図 8 5】



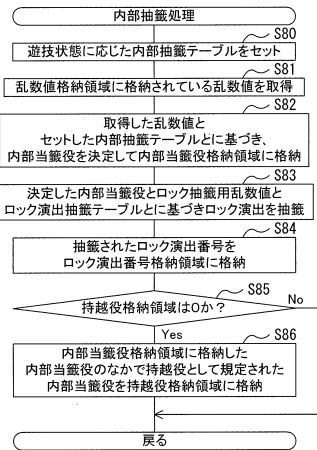
【図 8 6】



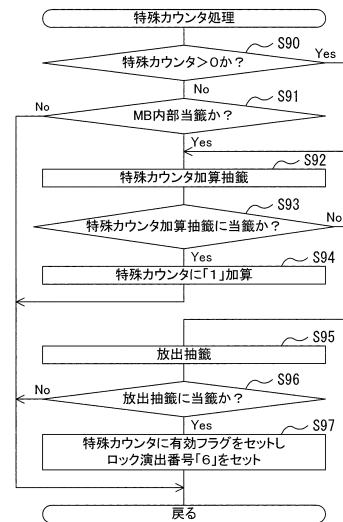
【図 8 7】



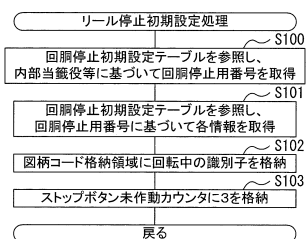
【図 88】



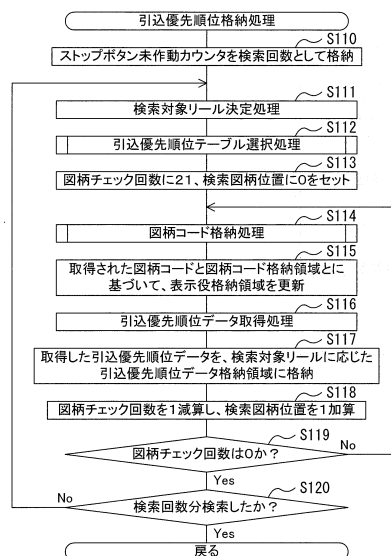
【図 89】



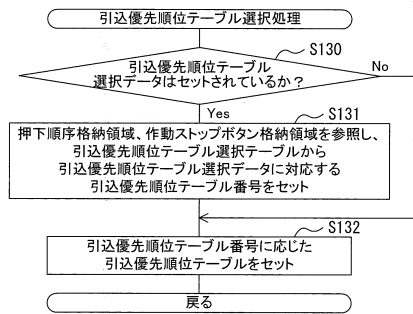
【図 90】



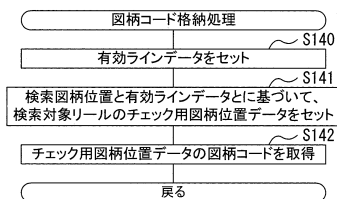
【図 91】



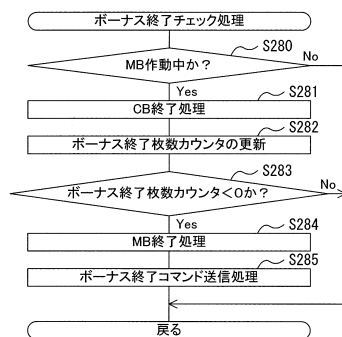
【図 9 2】



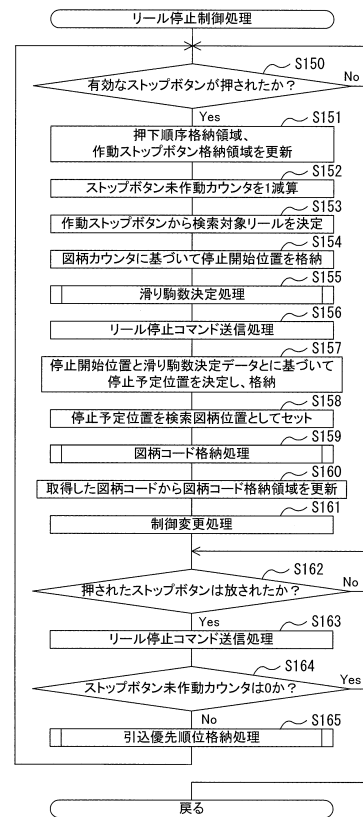
【図 9 3】



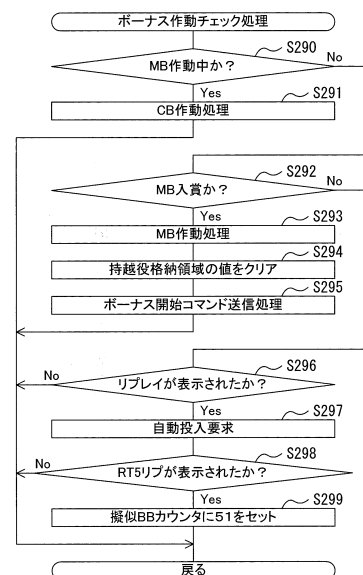
【図 9 5】



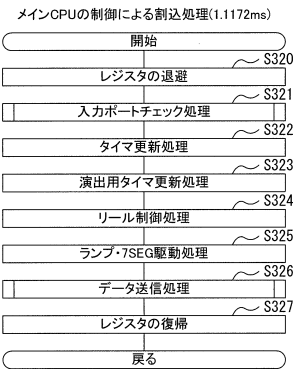
【図 9 4】



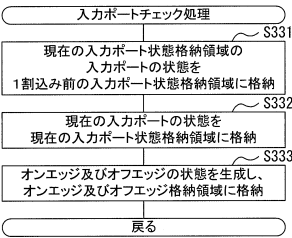
【図 9 6】



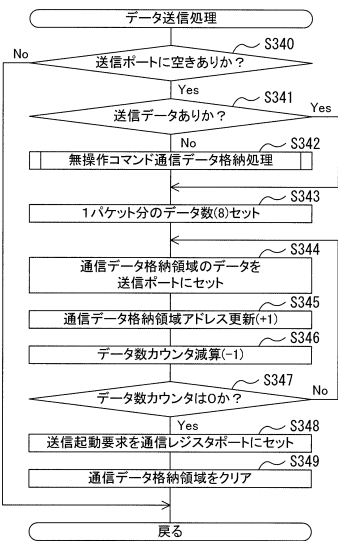
【図 9 7】



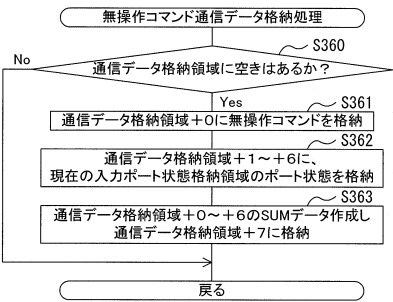
【図 9 8】



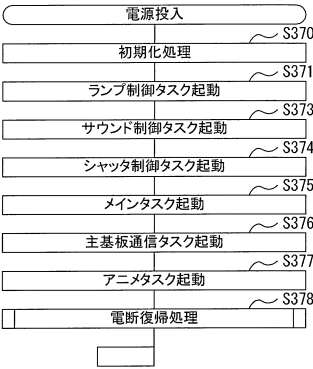
【図 9 9】



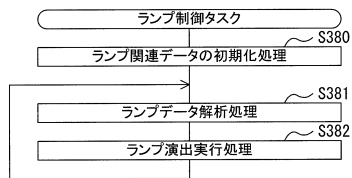
【図 1 0 0】



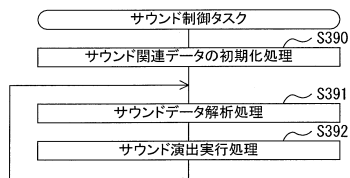
【図 1 0 1】



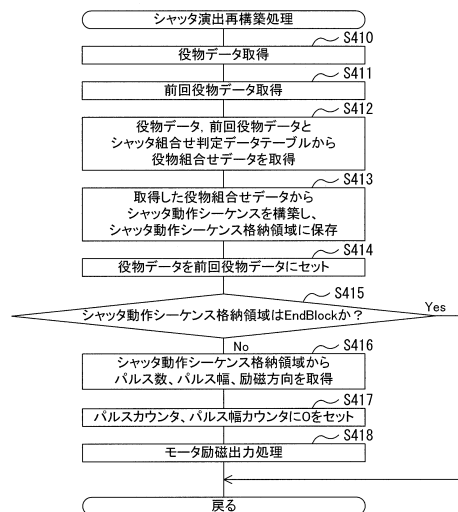
【図102】



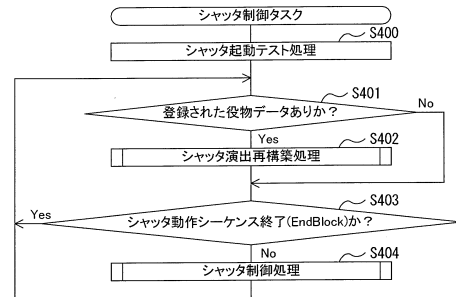
【図103】



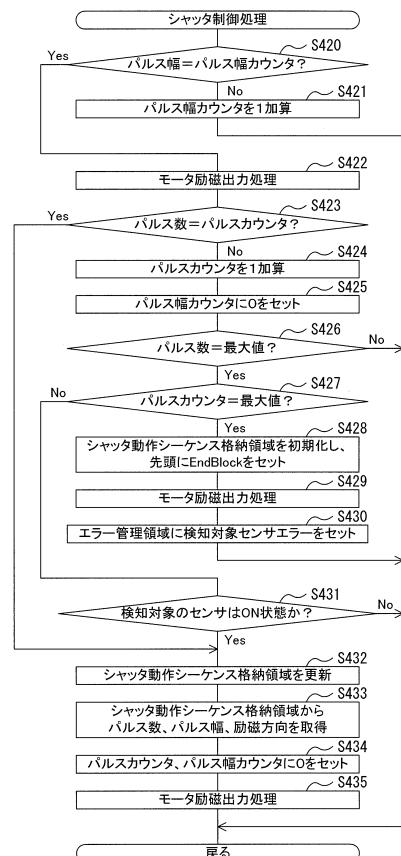
【図105】



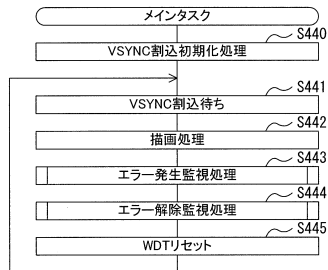
【図104】



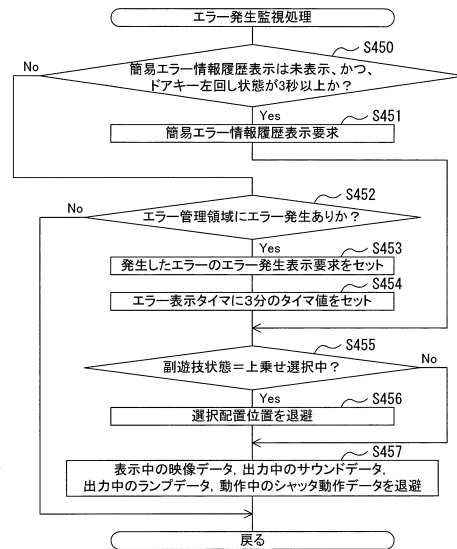
【図106】



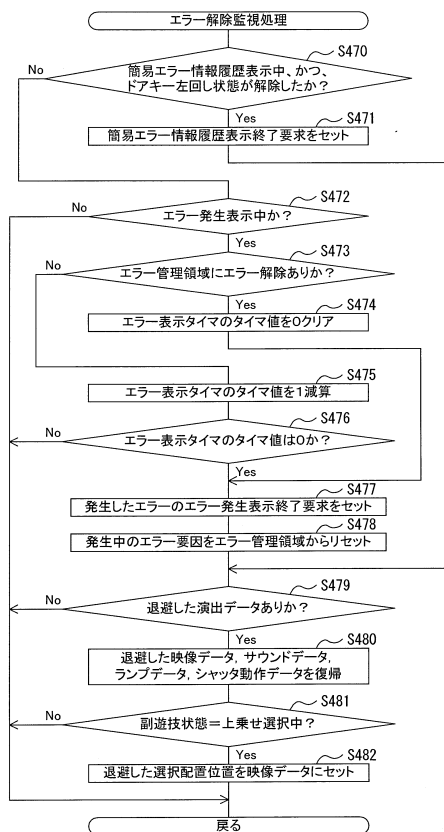
【図 107】



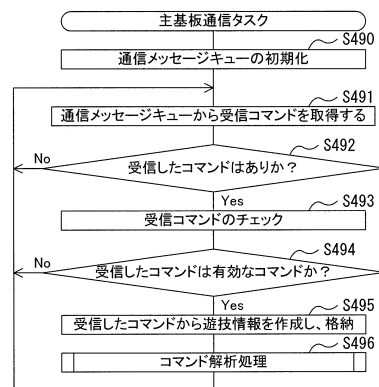
【図 108】



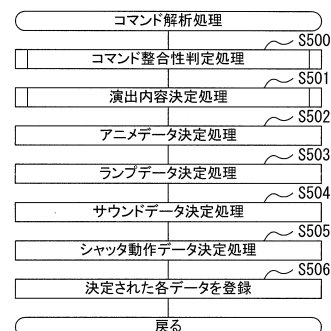
【図 109】



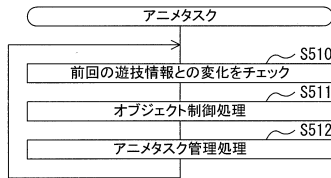
【図 110】



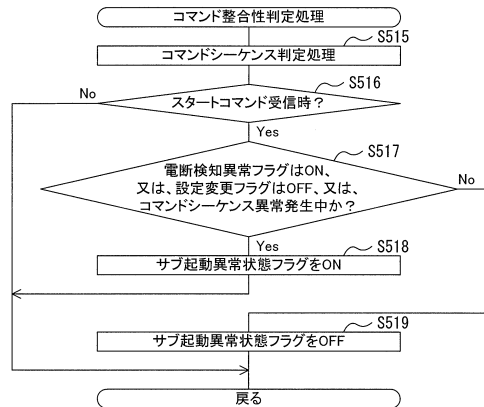
【図 111】



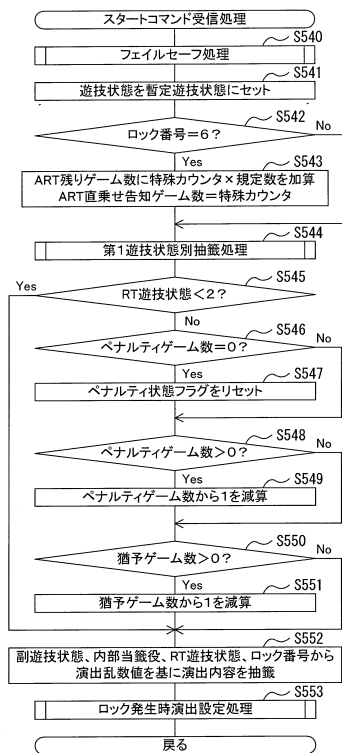
【図 1 1 2】



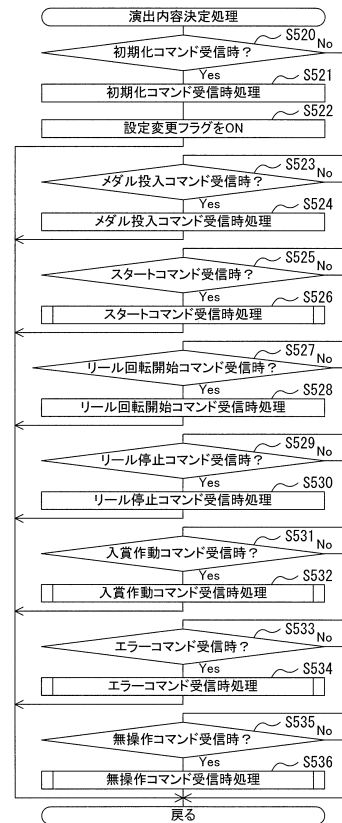
【図 1 1 3】



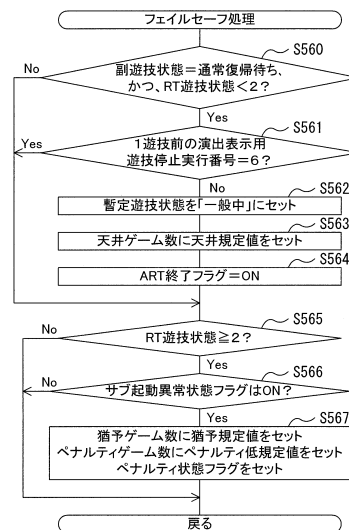
【図 1 1 5】



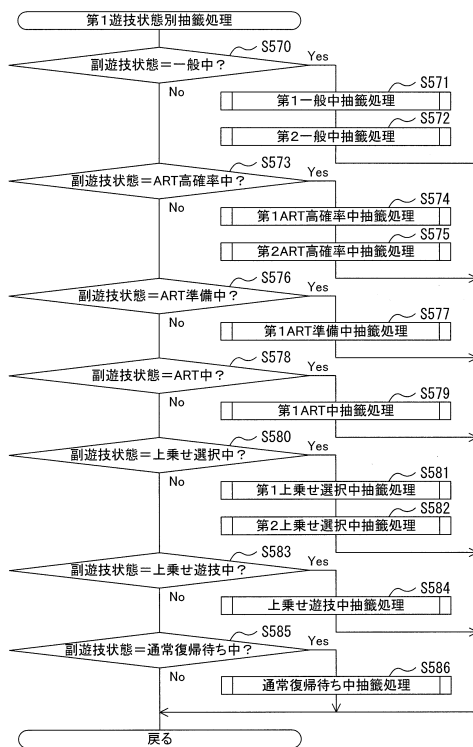
【図 1 1 4】



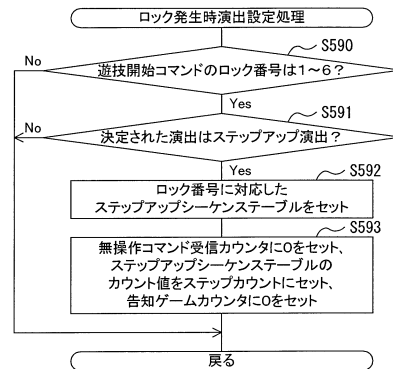
【図 1 1 6】



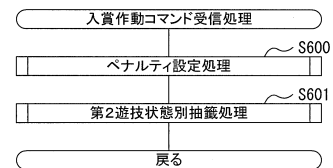
【図 117】



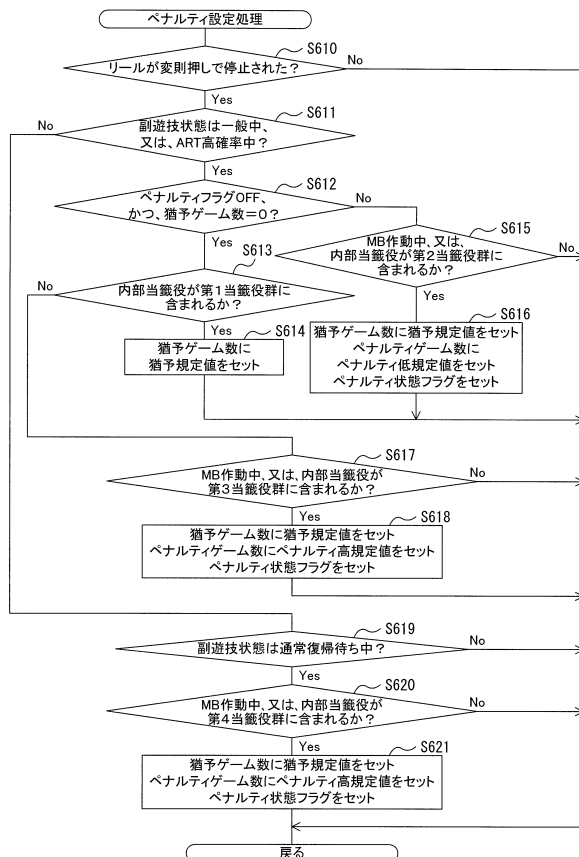
【図 118】



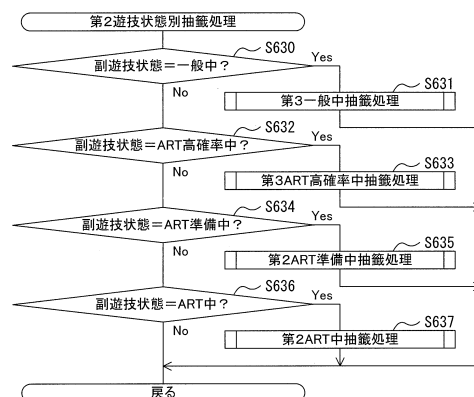
【図 119】



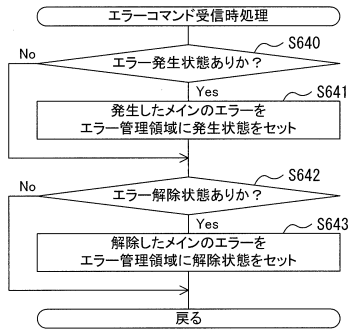
【図 120】



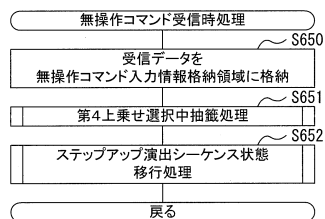
【図 121】



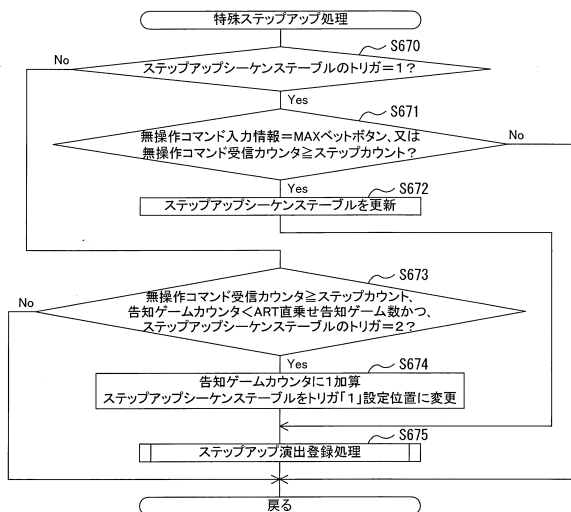
【図 1 2 2】



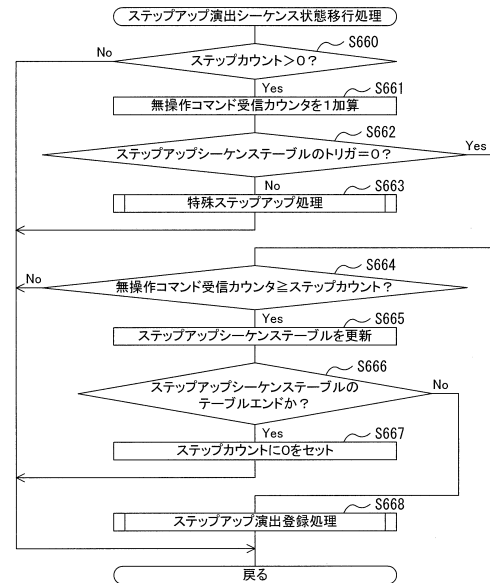
【図 1 2 3】



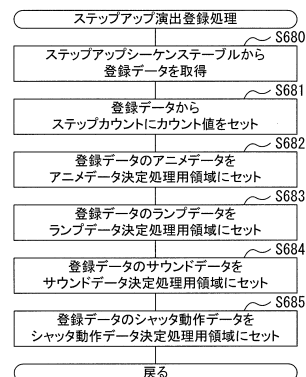
【図 1 2 5】



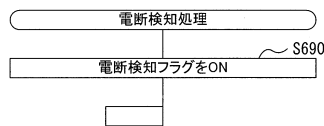
【図 1 2 4】



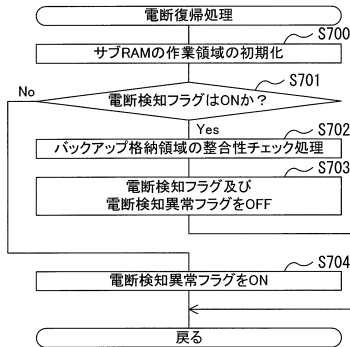
【図 1 2 6】



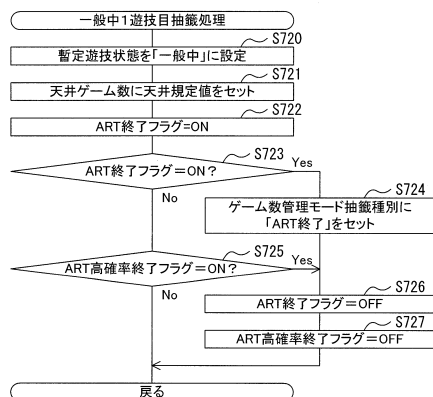
【図 1 2 7】



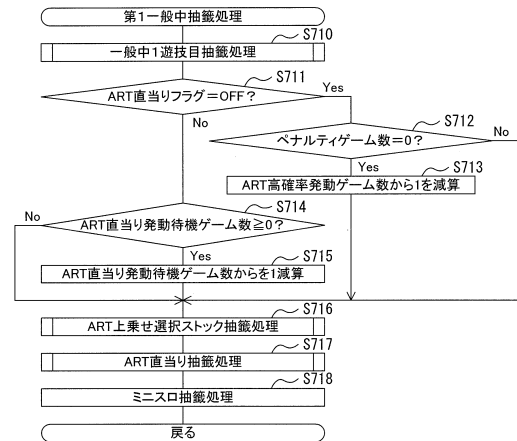
【図 1 2 8】



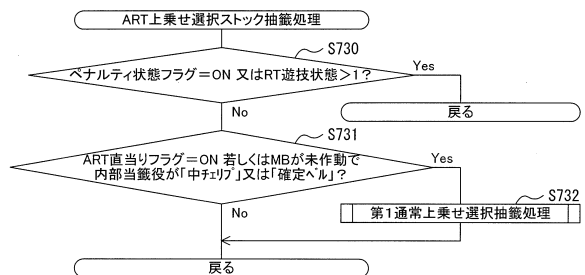
【図 1 3 0】



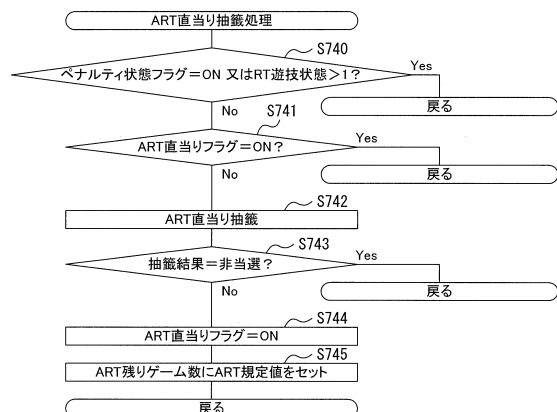
【図 1 2 9】



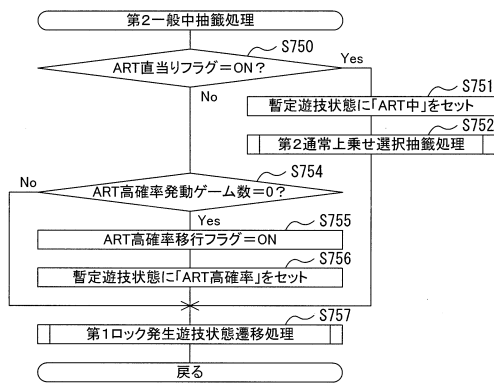
【図 1 3 1】



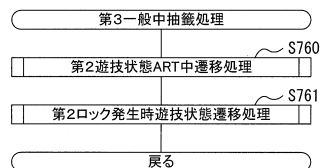
【図 1 3 2】



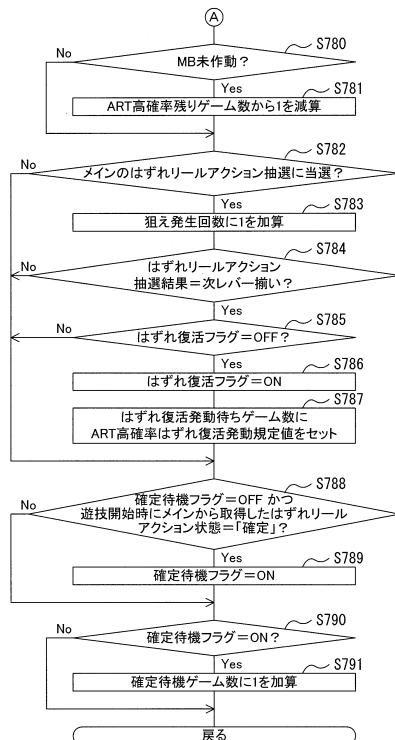
【図 133】



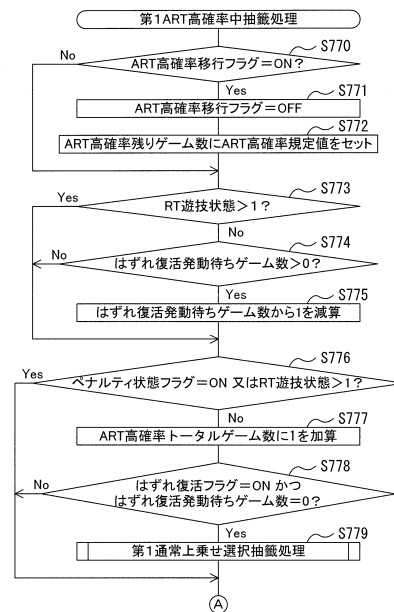
【図 134】



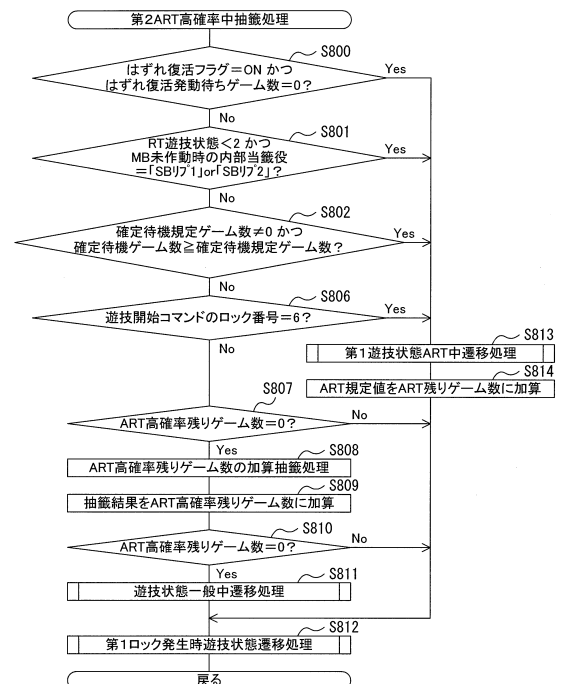
【図 136】



【図 135】



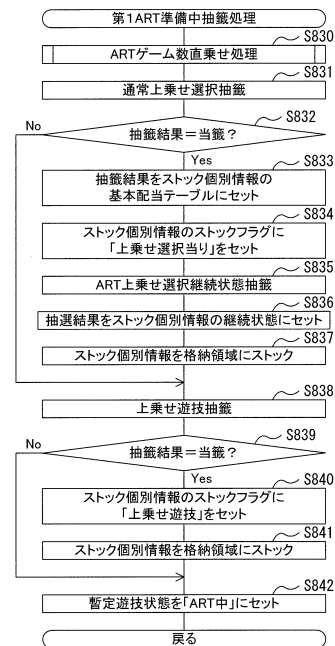
【図 137】



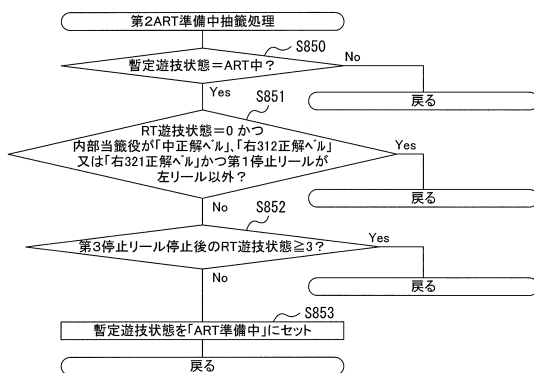
【図 138】



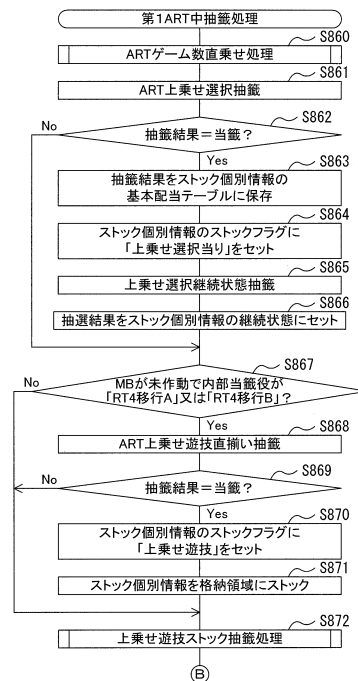
【図 139】



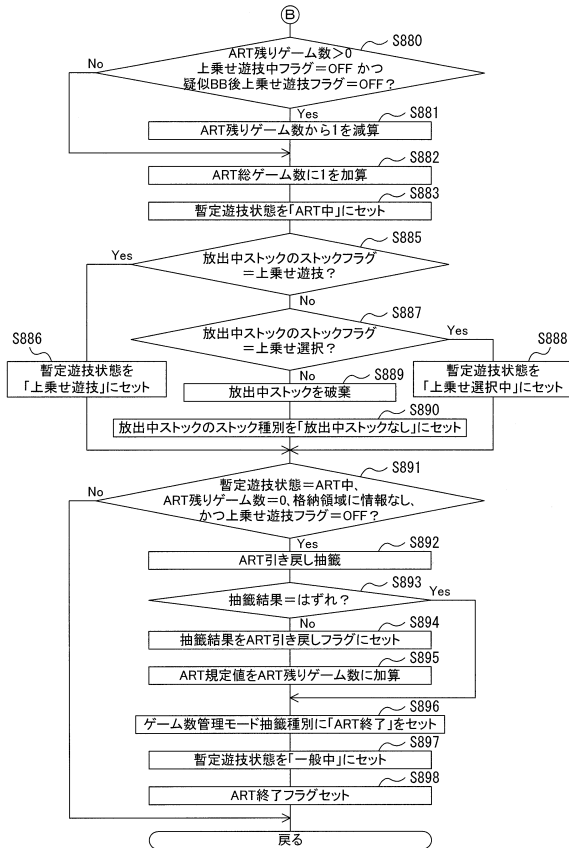
【図 140】



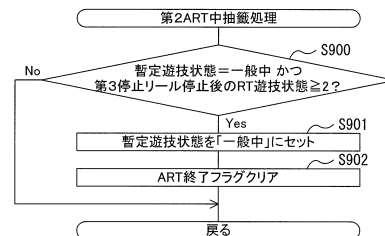
【図 141】



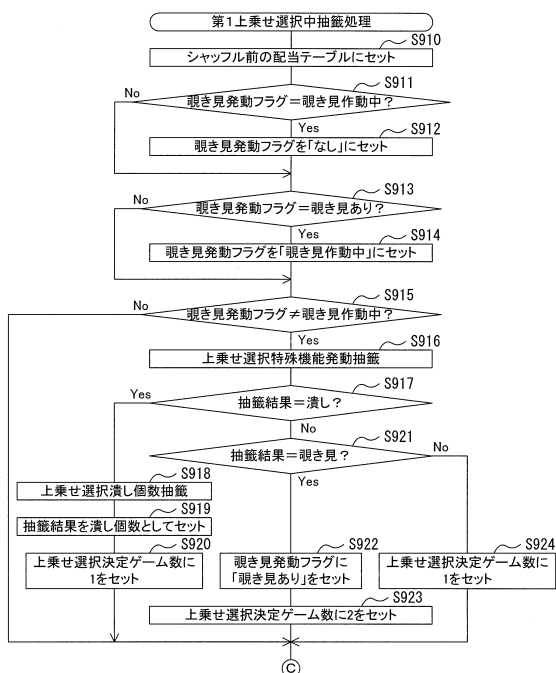
【図 1 4 2】



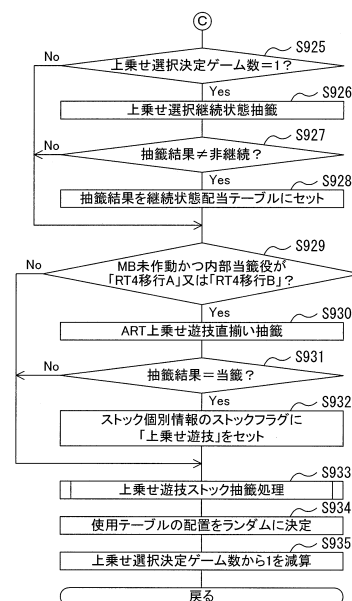
【図 1 4 3】



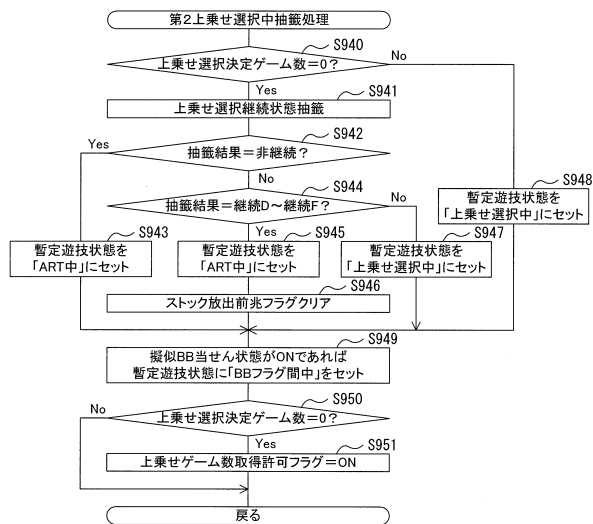
【図 1 4 4】



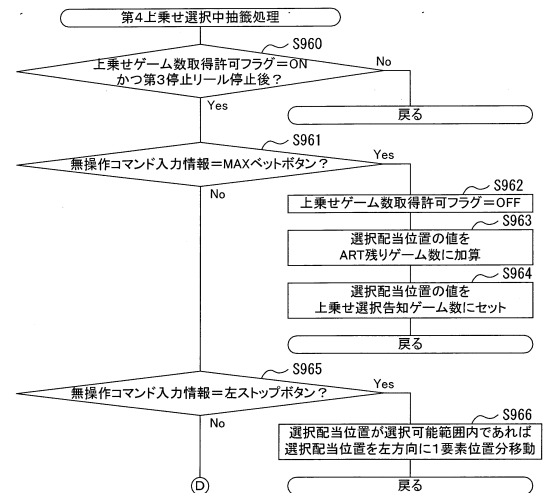
【図 1 4 5】



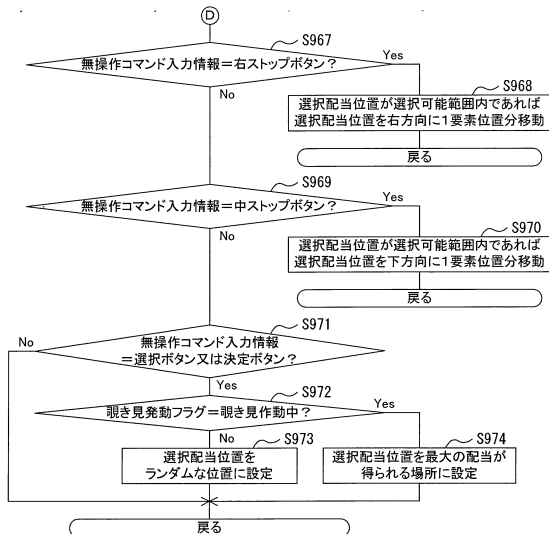
【図146】



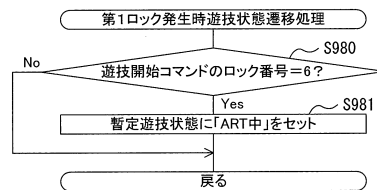
【図147】



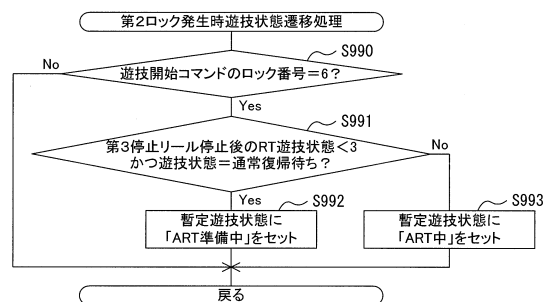
【図148】



【図149】



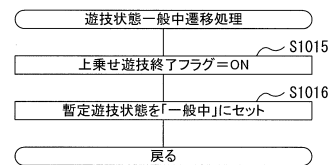
【図150】



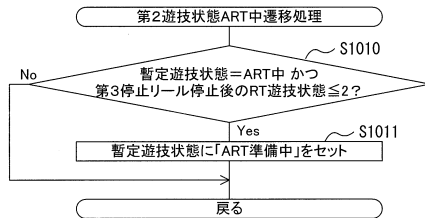
【図 1 5 1】



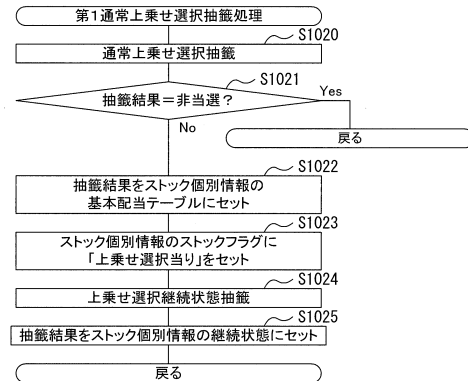
【図 1 5 3】



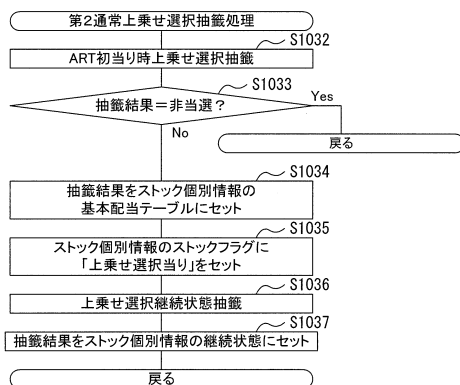
【図 1 5 2】



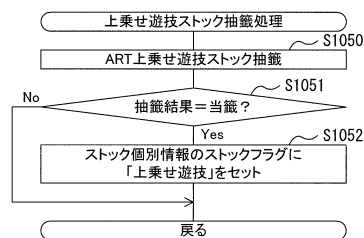
【図 1 5 4】



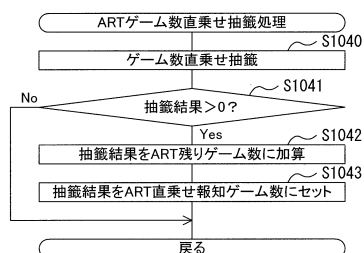
【図 1 5 5】



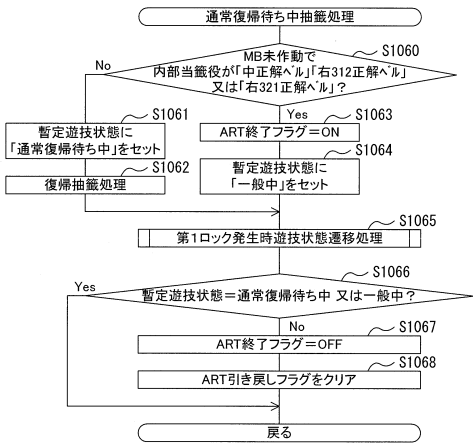
【図 1 5 7】



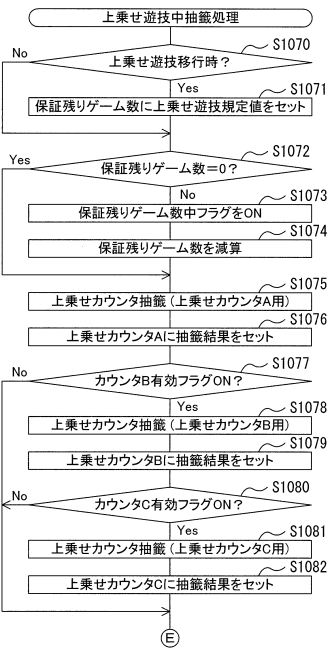
【図 1 5 6】



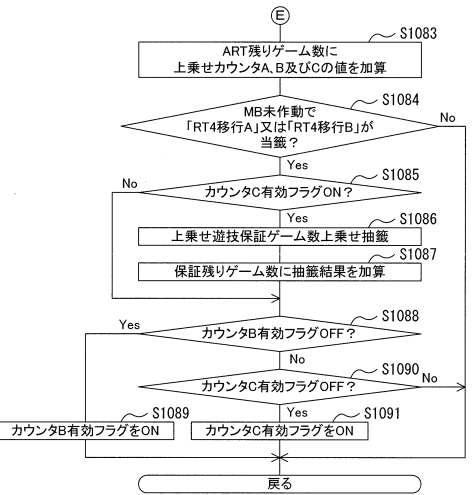
【図 1 5 8】



【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

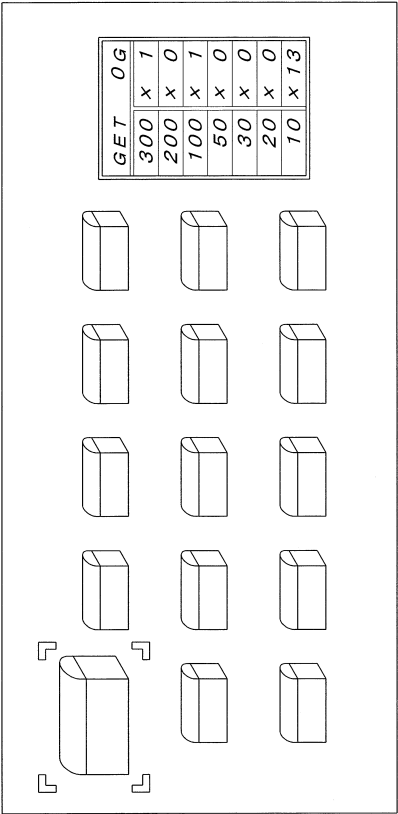


【図 1 6 1】

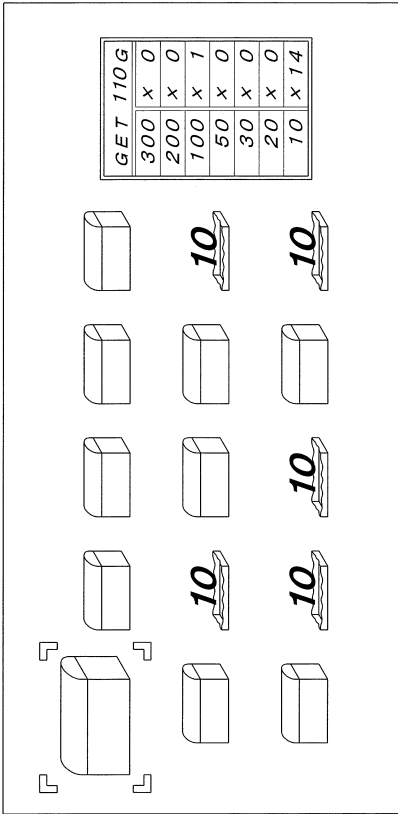
上乗せカウンタ抽籤テーブル

| 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        |

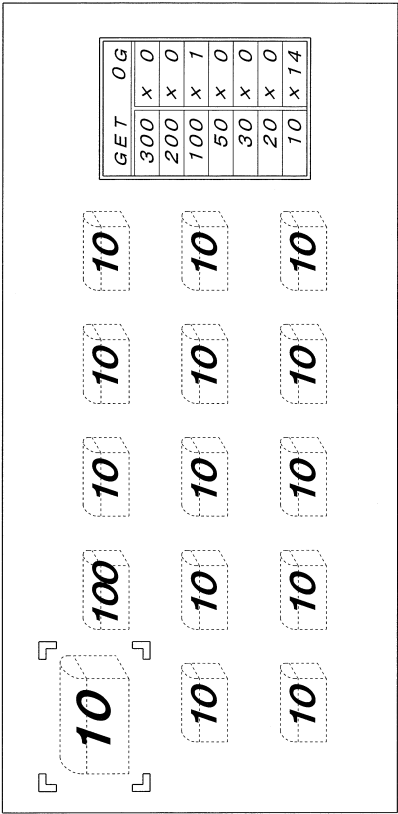
【図 1 6 2】



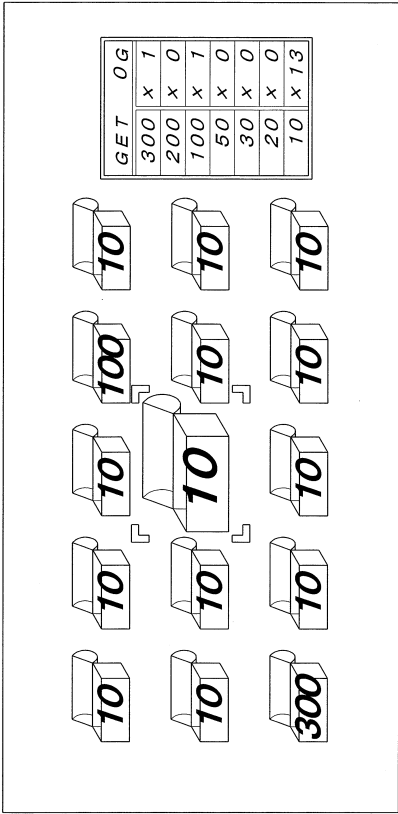
【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



【図 1 6 5】



【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 : 補助収銀エラー

CR : 投入メダル不足エラー

HE : 投入メダルエラー

HJ : 投入メダルエラー

EE : 投入メダルエラー

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 安藤 達哉

(56)参考文献 特開2014-151164 (JP, A)  
特開2012-010837 (JP, A)  
特開2013-240362 (JP, A)  
特開2010-263943 (JP, A)  
特開2011-188909 (JP, A)  
特開2014-073327 (JP, A)  
特開2010-119549 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04  
A63F 7/02