

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-326205

(P2006-326205A)

(43) 公開日 平成18年12月7日(2006.12.7)

(51) Int.CI.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F	5/04	5 1 6 F
A 6 3 F	5/04	5 1 4 G
A 6 3 F	5/04	5 1 6 D

テーマコード (参考)

		審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 67 頁)
(21) 出願番号	特願2005-157908 (P2005-157908)	(71) 出願人 598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成17年5月30日 (2005.5.30)	(74) 代理人 100072604 弁理士 有我 軍一郎
		(72) 発明者 菅沼 隆明 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者 和田 英明 東京都江東区有明3丁目1番地25

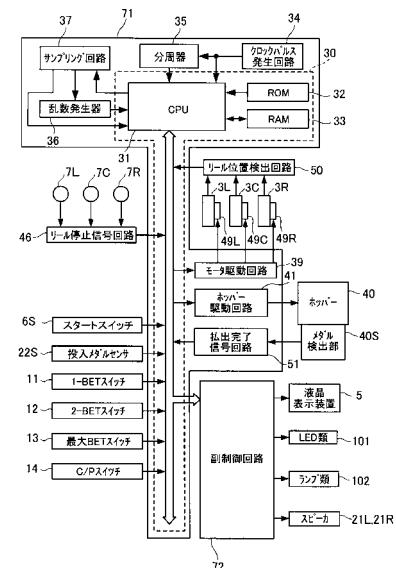
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】 C B遊技状態において、目押しを要さずに遊技を堪能することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】 主制御回路71は、当選番号とC B遊技状態などの遊技状態と複合役1などの内部当選役との対応関係を規定した各種テーブルを記憶するRAM33を備え、スタートスイッチ信号に基づいてリール3L、3C、3Rを変動制御すると共に、停止ボタン7L、7C、7Rから停止信号に基づいてリールをそれぞれ停止制御する変動停止制御手段、乱数値を用いた抽選により当選番号を決定し、C B遊技状態では、その当選番号に応じ、前記各種テーブルに基づいて、払い出しのある内部当選役のいずれの入賞をも許容する複合役を決定する内部当選役決定手段、及び、停止制御されたリールの図柄組合せに基づいて表示役を決定する表示役決定手段、として機能する。

【選択図】 図22



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

開始操作に応じて遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、
複数の停止操作に応じて複数の停止指令信号を出力する複数の停止指令手段と、
複数の識別情報をそれぞれ表示する複数の識別情報表示手段と、
前記遊技開始指令信号に基づいて複数の識別情報表示手段に表示された複数の識別情報を変動制御すると共に、前記複数の停止指令信号に基づいて複数の識別情報表示手段に表示された複数の識別情報をそれぞれ停止制御する変動停止制御手段と、

複数種類の当選番号と複数種類の遊技状態と複数種類の内部当選役との対応関係を規定した関係テーブル群を記憶する関係テーブル群記憶手段と、

前記遊技開始指令信号に基づいて乱数値を用いた抽選により所定の当選番号を決定し、所定の遊技状態である場合には、所定の当選番号に応じ、関係テーブル群に基づいて、払出しのある全ての内部当選役の入賞を許容する複合役を内部当選役として決定する内部当選役決定手段と、

変動停止制御手段により複数の識別情報表示手段が停止制御されたことによって停止表示された複数の識別情報の組合せに基づいて表示役を決定する表示役決定手段と、

前記複合役に含まれる全ての内部当選役と前記表示役とに基づいて前記表示役の入賞が正常か否かを判定する表示役判定手段と、

を備え、

所定の遊技状態である場合、変動停止制御手段は、少なくとも予め決定された一の停止指令信号に基づいて予め決定された一の識別情報表示手段を予め決定された一の停止時間内に停止制御することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の図柄が周面に配された複数のリールと、これら各リールに対応するように複数設けられ、前記各リールの周面に配された複数の図柄のうち、一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する表示窓と、遊技者による操作（以下、「投入操作」という）に基づいてメダルなど（以下、「遊技価値」という）が投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下、「開始操作」という）に基づいて、各リールの回転の開始を指令する信号を出力するスタートスイッチと、各リールに対応するように複数設けられ、遊技者による操作（以下、「停止操作」という）に基づいて、各リールの回転の停止を指令する信号を出力するストップスイッチと、ステッピングモータの動作を制御するなどして、各リールの回転及びその停止の制御を行う制御部と、を備えた遊技機、いわゆるパチスロ機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、表示窓に表示された図柄の組合せに基づいて、入賞又は成立か否かが判別され、その結果に基づいて、遊技価値が払出される。

【0003】

現在、主流のパチスロ機は、遊技者により開始操作が行われると、投入された遊技価値（以下、「投入値」という）に基づいて内部的な抽選を行い、この抽選の結果の種別としての内部当選役と遊技者による停止操作のタイミングとに基づいて、リールの回転の停止を行うものである。このため、前述の内部的な抽選により、入賞又は成立に係る内部当選役が得られたゲームであっても、適切なタイミングで停止操作が行われなければ、入賞又は成立しないこととなる。すなわち、遊技者には所定の技術（いわゆる「目押し」）が求められる。

【0004】

ところで、近時、一部のリール制御を無制御（例えば、滑りコマ数“0”又は“1”）にす

10

20

30

40

50

る入賞態様を有し、いわゆるチャレンジタイム（以下「C T」という）期間中に、内部的な抽選で小当たり入賞の当選がある場合は、小当たり入賞に相当する当選番号"1 ~ 4"の代りにハズレ番号"0"を設定しているものがある（例えば、特許文献1参照）。このような設定により、C T期間中は小当たり入賞の当選が無効になるため、ボーナス（R B、B B）又は再遊技について内部的な抽選が行われることになる。

【特許文献1】特開平11-309242号公報（第8頁、第12図など）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来の遊技機においては、C T期間中は目押しのできる遊技者が有利となるので、目押しのできない初級の遊技者が遊技を堪能することは難しかった。 10

【0006】

本発明は、従来の問題を解決するためになされたもので、C T期間中（後述のC B遊技状態（M B作動中）に相当する）に目押しを要さずに遊技を堪能することの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】

【0007】

本発明の遊技機は、開始操作に応じて遊技開始指令信号（例えば、スタートスイッチ信号）を出力する遊技開始指令手段（例えば、スタートレバー6、スタートスイッチ6Sなど）と、複数の停止操作に応じて複数の停止指令信号（例えば、停止信号）を出力する複数の停止指令手段（例えば、停止ボタン7L、7C、7R、リール停止信号回路46）と、複数の識別情報をそれぞれ表示する複数の識別情報表示手段（例えば、リール3L、3C、3R、表示窓4L、4C、4R）と、前記遊技開始指令信号に基づいて複数の識別情報表示手段に表示された複数の識別情報を変動制御すると共に、前記複数の停止指令信号に基づいて複数の識別情報表示手段に表示された複数の識別情報をそれぞれ停止制御する変動停止制御手段（例えば、図23のステップS8～S13の処理を行う手段としての主制御回路71）と、複数種類の当選番号と複数種類の遊技状態と複数種類の内部当選役との対応関係を規定した関係テーブル群（例えば、図7の内部当選役決定テーブル）を記憶する関係テーブル群記憶手段（例えば、RAM33）と、前記遊技開始指令信号に基づいて乱数値を用いた抽選により所定の当選番号を決定し、所定の遊技状態（例えば、C B遊技状態）である場合には、所定の当選番号に応じ、関係テーブル群に基づいて、払出しのある内部当選役（例えば、チエリーの小役、ベルの小役、スイカの小役、赤7小役、青7小役）のいずれの入賞をも許容する複合役（例えば、複合役1）を内部当選役として決定する内部当選役決定手段（例えば、図27の内部抽選処理を行う手段としての主制御回路71）と、変動停止制御手段により複数の識別情報表示手段が停止制御されたことによって停止表示された複数の識別情報の組合せに基づいて表示役を決定する表示役決定手段（例えば、図32の表示役検索処理を行う手段としての主制御回路71）と、前記複合役に含まれる全ての内部当選役と前記表示役とに基づいて前記表示役の入賞が正常か否かを判定する表示役判定手段（図40のイリーガルチェック処理を行う手段としての主制御回路71）と、を備え、所定の遊技状態である場合、変動停止制御手段は、少なくとも予め決定された一の停止指令信号に基づいて予め決定された一の識別情報表示手段を予め決定された一の停止時間内に停止制御する（例えば、左停止ボタン7Lの停止操作による停止信号に基づいて、滑りコマ数を1コマの範囲で決定し、左リール3Lを"75ms以内"に停止する）構成を有している。 30

【0008】

この構成により、内部当選役決定手段は、遊技開始指令信号に基づいて乱数値を用いた抽選により所定の当選番号を決定し、所定の遊技状態である場合には、所定の当選番号に応じ、関係テーブル群に基づいて、払出しのある内部当選役のいずれの入賞をも許容する複合役を内部当選役として決定するので、目押しの有無に関らず、C B遊技状態において、払出しのある内部当選役のいずれかの入賞が成立する場合がある。この場合、C B遊技 40

50

20

30

40

50

状態において、遊技者は目押しを要さずに遊技を堪能することができる。

【0009】

なお、参考として、更に前記関係テーブル群は、予め決定された引込優先順位に応じ、前記複合役に含まれる全ての払出しのある内部当選役を複数の内部当選役群（例えば、図13の引込優先順位"3"の"チェリー、ベル"、引込優先順位"4"の"スイカ、赤7小役、青7小役")に分けて規定し、変動停止制御手段（例えば、図35の優先引込制御処理を行う手段としての主制御回路71）は、より高い引込優先順位の内部当選役群に含まれる内部当選役に相当する複数の識別情報の組合せに基づいて、複数の識別情報表示手段に表示された複数の識別情報をそれぞれ停止制御する構成を有している。

【0010】

この構成により、変動停止制御手段は、より高い引込優先順位の内部当選役群に含まれる内部当選役に相当する複数の識別情報の組合せに基づいて、複数の識別情報表示手段に表示された複数の識別情報をそれぞれ停止制御するので、C B遊技状態において、払出しのある内部当選役のいずれかに相当する図柄組合せを、予め決定された引込優先順位に基づいて有効ライン上に停止表示することが期待される。

【0011】

また、参考として、更に前記表示役決定手段は、予め決定された全ての有効ライン（例えば、トップライン8b、センターライン8c、ボトムライン8d、クロスダウンライン8a、クロスアップライン8e）に沿って停止表示された複数の識別情報の組合せに基づいて一の表示役を決定する構成を有している。

【0012】

この構成により、C B遊技状態において、表示役決定手段は、投入値（例えば、1枚か3枚か）に関らず、予め決定された全ての有効ラインに沿って停止表示された複数の識別情報の組合せに基づいて一の表示役を決定することになるので、遊技者にとって投入値"3"よりも投入値"1"の方が純増枚数（払出枚数 - 投入枚数）が大きくなり、遊技を堪能できる場合がある。

【発明の効果】

【0013】

本発明は、少なくとも、遊技開始指令信号に基づいて複数の識別情報表示手段に表示された複数の識別情報を変動制御すると共に、複数の停止指令信号に基づいて複数の識別情報表示手段に表示された複数の識別情報をそれぞれ停止制御する変動停止制御手段と、複数種類の当選番号と複数種類の遊技状態と複数種類の内部当選役との対応関係を規定した関係テーブル群と、遊技開始指令信号に基づいて乱数値を用いた抽選により所定の当選番号を決定し、所定の遊技状態である場合には、所定の当選番号に応じ、関係テーブル群に基づいて、払出しのある内部当選役のいずれの入賞をも許容する複合役を内部当選役として決定する内部当選役決定手段、とを備え、所定の遊技状態である場合、変動停止制御手段は、少なくとも予め決定された一の停止指令信号に基づいて予め決定された一の識別情報表示手段を予め決定された一の停止時間内に停止制御することにより、C B遊技状態（M B作動中）において、目押しを要さずに遊技を堪能できるという効果が期待される遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

以下、本発明の好ましい実施の一形態を図面に基づいて説明する。

【0015】

図1は、本発明に係る遊技機を「パチスロ機」に適用した実施の一形態を示している。このパチスロ機は、コイン、メダル又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカードなどの遊技媒体を用いて遊技するものであるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0016】

パチスロ機1の全体を形成しているキャビネット2の上方の左右には、スピーカ21L

10

20

30

40

50

、21Rが設けられ、その2台のスピーカ21L、21Rの間には、入賞図柄の組合せ及びメダルの配当枚数などを表示する配当表パネル23が設けられている。

【0017】

キャビネット2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aが形成され、このパネル表示部2aの中央部にはそれぞれ縦長矩形の複数の表示窓4L、4C、4Rが設けられている。表示窓4L、4C、4Rには、有効ラインとして水平方向にトップライン8b、センターライン8c及びボトムライン8d、斜め方向にクロスダウンライン8a及びクロスアップライン8eが設けられる。これらの有効ラインは、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13を操作すること、あるいはメダル投入口22にメダルを投入することにより設定される。どの有効ラインが設定されたかは、BETランプ9a、9b、9cの点灯で表示される。10

【0018】

キャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄を配置した図柄列が描かれた3つのリール（左リール3L、中リール3C、右リール3R）が回転自在に横一列に設けられている。ここで、各リールの図柄は、表示窓4L、4C、4Rを通して目視できる。また、各リールは、一定速度（例えば、80回転／分）で回転する。

【0019】

表示窓4L、4C、4Rの左側には、1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、クレジット表示部19などが設けられている。1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、1つのゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「BET数」という）に応じて点灯する。20

【0020】

ここで、1つのゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。1-BETランプ9aは、BET数が"1"で全て（5本）の有効ラインが設定されたときに点灯する。2-BETランプ9bは、BET数が"2"で全て（5本）の有効ラインが設定されたときに点灯する。最大BETランプ9cは、BET数が"3"で全て（5本）の有効ラインが設定されたときに点灯する。クレジット表示部19は、7セグメントLEDから成り、貯留されているメダルの枚数を表示する。

【0021】

表示窓4L、4C、4Rの右側には、WINランプ17と払出表示部18が設けられている。WINランプ17は、BB又はRBが成立した場合に点灯し、BB又はRBに内部当選した場合に所定確率で点灯する。払出表示部18は、7セグメントLEDからなり、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示する。30

【0022】

パネル表示部2aの右側上部には、ボーナス遊技情報表示部20が設けられている。このボーナス遊技情報表示部20は、7セグメントLEDからなり、RBの遊技可能回数及びRBの入賞可能回数などを表示する。

【0023】

表示窓4L、4C、4Rの下方には水平面を有する台座部10が形成され、この台座部10と表示窓4L、4C、4Rとの間には液晶表示装置5が設けられている。この液晶表示装置5の液晶表示画面（以下「画面」ともいう）5aには、アニメーションなどによる各種の演出が表示される。40

【0024】

液晶表示装置5の右側にはメダル投入口22が設けられ、液晶表示装置5の左側には、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13などが設けられる。1-BETスイッチ11の1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの1枚がゲームに賭けられ、2-BETスイッチ12の1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの2枚がゲームに賭けられ、最大BETスイッチ13の1回の押し操作により、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらのBETスイッチを操作することで、前述の有効ラインが設定される。50

【0025】

台座部10の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジットノブ出しを押しボタン操作で切り換えるC/Pスイッチ14が設けられている。このC/Pスイッチ14の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部16に溜められる。

【0026】

C/Pスイッチ14の右側には、遊技者の操作によりリール3L、3C、3Rを回転させ、表示窓4L、4C、4Rに表示される図柄の変動を開始（ゲームを開始）するためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【0027】

台座部10の前面中央部で、液晶表示装置5の下方には、3つのリール3L、3C、3Rの回転をそれぞれ停止させるための3つの停止ボタン（左停止ボタン7L、中停止ボタン7C、右停止ボタン7R）が設けられている。

【0028】

ここでは、全てのリールが回転しているときに行われる第1停止ボタンの押下による停止操作を「第1停止操作」、次に行われる第2停止ボタンの押下による停止操作を「第2停止操作」、「第3停止操作」という。また、3つの停止ボタン7L、7C、7Rの操作順序を表すとき、左停止ボタン7Lを「左」、中停止ボタン7Cを「中」、右停止ボタン7Rを「右」と略記する。更に、前述の「左」、「中」、「右」を、停止操作された順番で左から並べることとする。例えば「第1停止操作」として左停止ボタン7L、「第2停止操作」として中停止ボタン7C、「第3停止操作」として右停止ボタン7Rが操作されたとき、操作順序を「左中右」と略記する。なお、本実施形態の操作順序には、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」及び「右中左」の"6種類"がある。なお、後述のCB遊技状態では、CT制御が行われる。このCT制御の対象は停止操作順に関らず、左リール3Lのみに固定され、左停止ボタン7Lによる停止操作がなされた場合の滑りコマ数は1コマの範囲（"0"又は"1"）に設定されている。この設定により、左停止ボタン7Lの停止操作による停止信号に基づいて、左リール3Lを"7.5ms以内"に停止することができる。また、CB遊技状態において、中停止ボタン7C、右停止ボタン7Rによる停止操作がなされた場合の滑りコマ数は4コマの範囲（"0"又は"4"）に設定されている。

【0029】

図2は、各リール3L、3C、3Rに表された複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には"0"～"20"のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM32（図22に示す）に格納（記憶）されている。各リール3L、3C、3R上には、"赤7（図柄91）"、"チェリー（図柄92）"、"スイカ（図柄93）"、"Replay（図柄94）"、"ベル（図柄95）"、"BAR（図柄96）"、"青7（図柄97）"、"ブランク（図柄98）"の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール3L、3C、3Rは、図柄列が図2の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0030】

図3は、図柄の組合せ（図柄組合せ）と、表示役1（8ビットのデータで表される）及び表示役2（8ビットのデータで表される）からなる表示役の内容と、メダルの投入枚数（賭け数）に応じた払出枚数との関係を規定した図柄組合せテーブルを示している。これは、表示役検索処理（図32に示す）において、回転中の識別子が格納されていない図柄格納領域の格納データに基づいて、表示役1及び表示役2を決定するために用いられる。ここで、表示役は、内部当選役、入賞役（内部当選役の入賞が成立した場合に払い出しあるもの）、成立した当選役（内部当選役の入賞が成立した場合に払い出しあないもの）、作動図柄組合せによる役、などの総称である。

【0031】

図3において、第2BB（BB2）の成立は、"赤7 - 赤7 - 赤7"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。また、BB2は、表示役1"00000100"と表示役2"

10

20

30

40

50

0 0 0 0 0 0 0 "とで表される。

【0032】

第1BB(BB1)の成立は、"青7-青7-青7"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。また、BB1は、表示役1"0 0 0 0 1 0 0 0"と表示役2"0 0 0 0 0 0 0"とで表される。

【0033】

MBの成立は、"BAR-BAR-BAR"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。また、MBは、表示役1"0 0 0 0 0 0 1 0"と表示役2"0 0 0 0 0 0 0 0"とで表される。

【0034】

なお、後述する図4のボーナス作動時テーブルに示すように、表示役「BB(BB1、BB2)」の払出可能枚数は"350"であり、表示役「MB」の払出可能枚数は"250"である。例えば、一般遊技状態において内部当選役「BB1」が成立すると、BB遊技状態が発生する。このBB遊技状態において、払出枚数が前述の払出可能枚数に達すると一般遊技状態に移行する。また、例えば、一般遊技状態において内部当選役「MB」が成立すると、CB遊技状態が発生する。このCB遊技状態において、払出枚数が前述の払出可能枚数"250"に達すると一般遊技状態に移行する。

【0035】

図3において、RBの成立は、"ベル-ベル-リプレイ"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【0036】

なお、図4のボーナス作動時テーブルに示すように、表示役「RB」の遊技可能回数は"12"、入賞可能回数は"8"である。例えば、BB(BB、MB)中一般遊技状態において、内部当選役「RB」が成立すると、RB遊技状態が発生する。このRB遊技状態において、12回の遊技が終了するか又は8回の入賞が成立するとBB中一般遊技状態又は一般遊技状態に移行する。

【0037】

図3において、リプレイの成立は、"Replay-Replay-Replay"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。リプレイが成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。すなわち、リプレイは、成立することにより遊技価値の投入をすることによらずに遊技を行うことができる表示役である。また、リプレイは、表示役1"0 0 0 0 0 0 0 1"と表示役2"0 0 0 0 0 0 0 0"とで表される。

【0038】

チェリー(チェリーの小役に相当する)の入賞は、"チェリー-ANY-ANY"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。チェリーの入賞による払出枚数は、投入枚数が"1"又は"2"の場合、"15"であり、投入枚数が"3"の場合は"4"である。また、チェリーは、表示役1"0 0 0 0 0 0 0 0"と表示役2"0 0 0 0 0 0 0 1"とで表される。

【0039】

ベル(ベルの小役に相当する)の入賞は、"ベル-ベル-ベル"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。ベルの入賞による払出枚数は、投入枚数が"1"又は"2"の場合、"15"であり、投入枚数が"3"の場合は"10"である。また、ベルは、表示役1"0 0 0 0 0 0"と表示役2"0 0 0 0 0 0 1 0"とで表される。

【0040】

また、スイカ(スイカの小役に相当する)の入賞は、"スイカ-スイカ-スイカ"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。スイカの入賞による払出枚数は、投入枚数が"1"、"2"、"3"のいずれの場合も"6"である。また、スイカは、表示役1"0 0 0 0 0 0 0 0"と表示役2"0 0 0 0 0 0 1 0 0"とで表される。

【0041】

また、赤7小役の入賞は、"BAR-赤7-赤7"が有効ラインに沿って並ぶことによ

10

20

30

40

50

り実現する。赤7小役の入賞による払出枚数は、投入枚数が"1"、"2"、"3"のいずれの場合も"1"である。また、赤7小役は、表示役1"000000000"と表示役2"00001000"とで表される。

【0042】

また、青7小役の入賞は、"BAR - 青7 - 青7"が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。青7小役の入賞による払出枚数は、投入枚数が"1"、"2"、"3"のいずれの場合も"1"である。また、青7小役は、表示役1"000000000"と表示役2"0001000"とで表される。

【0043】

図4は、ボーナス作動時テーブルを示している。これは、ボーナス作動監視処理(図24に示す)において、RB作動時処理を行うために用いられる。また、ボーナス作動チェック処理(図42に示す)において、作動中フラグを含む各種項目を設定するために用いられる。なお、本実施形態に係る遊技状態としては、一般遊技状態、CB遊技状態(MB作動中)、RB遊技状態(BB作動中、RB作動中)、持越状態がある。一般遊技状態は、BB、RB、MBのいずれも成立しておらず、遊技者にとって最も不利な遊技状態である。BB作動中は、RB遊技を複数回行うことができる。持越状態は、BB、RBのいずれかに内部当選しているが、内部当選役「BB」、「RB」の成立する図柄組合せが停止表示されず、一般遊技状態にあることを表す。MB作動中は、CB遊技(CT付きBBに相当する)を複数回行うことができる。更に、MB作動中は、CB遊技状態が1ゲームごとに更新され、複数ゲームに渡って連続する。

10

20

30

【0044】

表示役がBB(BB1、BB2)の場合は、作動中フラグとしてのBB作動中フラグと、払出可能枚数としての"350"とが読み出され、RAM33(図22に示す)の所定の記憶領域(作動中フラグ格納領域)とボーナス終了枚数カウンタとに設定されることになる。また、表示役がMBの場合は、作動中フラグとしてのMB作動中フラグと、払出可能枚数としての"250"とが読み出され、RAM33(図22に示す)の所定の記憶領域(作動中フラグ格納領域)とボーナス終了枚数カウンタとに設定されることになる。また、表示役がRBの場合は、作動中フラグとしてのRB作動中フラグと、遊技可能回数としての"12"と、入賞可能回数としての"8"とが読み出され、RAM33の所定の記憶領域(遊技可能回数格納領域、入賞可能回数格納領域)に設定されることになる。

30

【0045】

図5は、内部抽選テーブル決定テーブルを示している。これは、内部抽選処理(図27に示す)において、遊技状態に基づいて内部抽選テーブルの種別と抽選回数を決定するために用いられる。

【0046】

一般遊技状態では、抽選回数として"9"が決定されると共に、内部抽選テーブルとして一般遊技状態用内部抽選テーブルが決定される。CB遊技状態(ここでは、MB作動中の状態)では、抽選回数として"6"が決定されると共に、内部抽選テーブルとして一般遊技状態用内部抽選テーブルが決定される。

40

【0047】

RB遊技状態では、抽選回数として"5"が決定されると共に、内部抽選テーブルとしてRB遊技状態用内部抽選テーブルが決定される。

【0048】

図6は、内部抽選テーブルを示している。図6(1)は一般遊技状態用内部抽選テーブル、図6(2)はRB遊技状態用内部抽選テーブルである。これは、内部抽選処理(図27に示す)において、当選番号と投入枚数に基づいて抽選値を取得するために用いられる。この当選番号は、前述の抽選回数と同一である。

【0049】

図6(1)の一般遊技状態用内部抽選テーブルは、前述したように一般遊技状態及びCB遊技状態で決定される。ここでは、投入枚数ごとに当選番号と抽選値とが対応付けられ

50

ている。この一般遊技状態用内部抽選テーブルに基づいて、当選番号として"1"~"9"のいずれかが決定される場合がある。なお、"抽選値 / 16384"が当選確率に相当する。

【0050】

図6(2)のRB遊技状態用内部抽選テーブルは、前述したようにRB遊技状態で決定される。このRB遊技状態用内部抽選テーブルに基づいて、当選番号として"1"~"5"のいずれかが決定される場合がある。なお、"抽選値 / 16384"が当選確率に相当する。

【0051】

図7は、内部当選役決定テーブルを示している。これは、内部抽選処理(図27に示す)において、当選番号と遊技状態に基づいて内部当選役(内部当選役1及び内部当選役2を含む)を決定するために用いられる。ここで、16ビットで表される内部当選役は、成立により払出しのない内部当選役1(8ビット分)と、入賞により払出しのある内部当選役2(8ビット分)とからなる。

【0052】

この内部当選役決定テーブルに基づいて、一般遊技状態及びRB遊技状態では、内部当選役としてのMB、BB1、BB2、リプレイ、ハズレ、赤7小役、青7小役、チェリーの小役、スイカの小役又はベルの小役のいずれかに相当する、内部当選役1及び内部当選役2が決定される場合がある。同じく、CB遊技状態では、内部当選役としての複合役1又は複合役2に相当する内部当選役1及び内部当選役2が決定される場合がある。ここで、複合役1を表す内部当選役1のデータ"00000000"は、払出しのない内部当選役の成立を許容しないことを表し、内部当選役2のデータ"00011111"は、払出しのある内部当選役のいずれかの入賞を許容することを表している。すなわち、内部当選役2のデータにおいて、赤7小役を表す第4ビット、青7小役を表す第5ビット、チェリーの小役を表す第1ビット、スイカの小役を表す第3ビット、ベルの小役を表す第2ビットの全てが"1(オン)"に設定されている。同じく、複合役2を表す内部当選役1のデータ"0000001"は、払出しのない内部当選役としてのリプレイの成立を許容することを第1ビット(=1)で表し、前述のように内部当選役2のデータ"00011111"は、払出しのある内部当選役のいずれかの入賞を許容することを表している。

【0053】

図8は、各種のチェックデータを示している。図8(1)は、8ビットのボーナスチェックデータ"00001110"、図8(2)は、同じく複合役チェックデータ"0001111"、図8(3)は、同じく作動役チェックデータ"00001111"、図8(4)は、同じくリプレイチェックデータ"00000001"である。

【0054】

ボーナスチェックデータは、内部抽選処理(図27に示す)において、内部当選役1との論理演算(論理積演算)に用いられる。複合役チェックデータは、リール停止初期設定処理(図28に示す)において、内部当選役2格納領域のデータと比較して同一か否かを判断するために用いられる。作動役チェックデータは、リール停止初期設定処理において、内部当選役1格納領域のデータとの論理演算(論理積演算)に用いられる。リプレイチェックデータは、リール停止初期設定処理において、内部当選役1格納領域のデータとの論理演算(論理積演算)に用いられる。

【0055】

図9は、内部当選役(又は表示役)及び持越役の格納領域を示している。これらの格納領域は、RAM33(図22に示す)の所定の記憶領域に割り当てられている。ここでは、格納された各ビットデータの種別(ビット0~ビット7)と当該ビットデータとして設定される値(0又は1)とが対応付けられている。図9(1)は内部当選役1格納領域(表示役1格納領域)、図9(2)は内部当選役2格納領域(表示役2格納領域)、図9(3)は持越役格納領域である。図9(1)の内部当選役1格納領域は、内部抽選処理(図27に示す)において、内部当選役1と持越役格納領域の格納データの論理和を格納するために用いられる。図9(2)の内部当選役2格納領域は、同じく、内部当選役2を格納するために用いられる。図9(3)の持越役格納領域は、同じく、内部当選役1とボーナ

チェックデータの論理積と、持越役格納領域のデータとの論理積を格納するために用いられる。

【0056】

図10は、リール停止初期設定テーブルを示している。これは、リール停止初期設定処理（図28に示す）において、内部当選役の種別に基づいて検索パラメーターテーブル0及び検索パラメーターテーブル1を決定するために用いられる。ここでは、図11のストップ用セレクトカウンタの値（内部当選役の種別を示す）と、検索パラメーターテーブル0の種別と、検索パラメーターテーブル1の種別とが対応付けられている。なお、検索パラメーターテーブル0は、順押し（左中右）による停止操作が行われた場合、使用テーブル選択処理（図36に示す）において、現在の図柄位置に基づいて検索ステータスデータを決定するために用いられ、検索パラメーターテーブル1は、変則押しによる停止操作が行われた場合、検索パラメーターテーブル0として用いられる。10

【0057】

図11は、ストップ用セレクトカウンタを示している。これは、リール停止初期設定処理（図28に示す）において、当選番号又は当選番号に相当する番号（内部当選役に相当する）を格納するために用いられる。ここでは、データ"0"～"11"と内部当選役の種別とが対応付けられている。例えば、CB遊技状態では、"10"又は"11"が格納される。

【0058】

図12は、RAM33（図22に示す）の所定の記憶領域に割り当てられた図柄格納領域及びその格納例を示している。図12(1)の図柄格納領域は、リール停止初期設定処理（図28に示す）において、有効ラインごとに検索対象リールの図柄又は各リールの回転中を示す識別子（"01111111"に相当する）を格納するために用いられる。ここでは、当該有効ラインごとに、データで表された各リールの当該段の図柄種別が格納される。格納後の図柄格納領域は、表示役予想格納処理（図29～図31に示す）、表示役検索処理（図32に示す）に用いられ、更新される。20

【0059】

図12(2)の格納例では、中リール3C及び右リール3Rの全ての段に対応するデータが"01111111"に設定されている。すなわち、中リール3C及び右リール3Rが回転中であることを示している。また、左リール3Lの上中下段とも、"01111111"が設定されていないので、左リール3Lは停止しており、表示役検索処理の検索対象となることを示している。ここで、図柄位置は"0"であることを示している。すなわち、左リール3Lのセンターラインに対応するデータは"赤7"を示す"01000000"に設定されている。同じく、トップラインに対応するデータは"ベル"を示す"000000010"に設定されている。同じく、ボトムラインに対応するデータは"スイカ"を示す"0000100"に設定されている。同じく、クロスダウンラインに対応するデータは"ベル"を示す"000000010"に設定されている。同じく、クロスアップラインに対応するデータは"スイカ"を示す"00000100"に設定されている。30

【0060】

図13は、引込優先順位テーブルを示している。これは、表示役予想格納処理（図29～図31に示す）において、内部当選役1格納領域、表示役1格納領域及び引込データ1の論理積演算を行うために用いられる。同じく、内部当選役2格納領域、表示役2格納領域及び引込データ2の論理積演算を行うために用いられる。この場合、引込データは優先順位に従って順次、取得される。ここでは、引込データ（引込データ1及び引込データ2で表す）と、この引込データに対応する内部当選役のグループ（一又は複数）を引き込むときの優先順位と、この内部当選役の内容（種別）とが対応付けられている。例えば、優先順位"2"のグループ（BB1、BB2、MB）を表す引込データ1の第2、第3、第4、第5ビットは"1(オン)"に設定され、同じく引込データ2の全ビットは"0(オフ)"に設定されている。また、優先順位"3"のグループ（チェリー、ベル）を表す引込データ1の全ビットは"0(オフ)"に設定され、同じく引込データ2の第1、第2ビットは"1(オン)"に設定されている。更に、優先順位"4"のグループ（スイカ、赤7小役、青7

10

20

30

40

50

小役)を表す引込データ1の全ビットは"0(オフ)"に設定され、同じく引込データ2の第3、第4、第5ビットは"1(オン)"に設定されている。

【0061】

図14、図15は、各種の検索パラメータテーブルを示している。図14(1)は検索パラメータテーブル(CB00)、図14(2)は検索パラメータテーブル(スイカ00)、図15(1)は検索パラメータテーブル(スイカ02)、図15(2)は検索パラメータテーブル(変則押しスイカ00)である。これは、リール停止初期設定処理(図28に示す)において決定され、リール停止制御処理(図33に示す)において、図柄位置に応じ、検索ステータスデータを決定するために用いられる。ここでは、左リール、中リール、右リールについて、図柄位置と検索ステータスデータとが対応付けられている。また、CB遊技状態における停止制御用として検索パラメータテーブル(CB00)を設けている。

【0062】

図16は、検索順序テーブル決定テーブル(検索順序テーブルを含む)を示している。これは、優先引込制御処理(図35に示す)において、前述の検索ステータスデータに応じて検索順序テーブルを決定し、現在の検索順序に基づいて滑りコマ数を決定するために用いられる。ここでは、検索ステータスデータと検索順序テーブル(検索順序と滑りコマ数とが対応付けられている)とが対応付けられている。検索順序テーブル7、8では、滑りコマ数が"1"又は"0"であり、これはCB遊技状態におけるCT制御に用いられる。

【0063】

図17は、表示役予想格納領域を示している。これは、表示役予想格納処理(図29～図31に示す)において、図柄位置に応じて回転中のリールの停止位置を予想し、この停止位置の図柄を含む図柄組合せに相当する表示役を格納するために用いられる。ここでは、表示役予想格納領域1～3ごとに、図柄位置と予想される表示役の種別を示すデータとが対応付けられている。このデータの値は、一又は複数の表示役からなるグループごとに設定し、かつ引込優先順位の高い順に大きな値を設定している。すなわち、図13の引込優先順位テーブルに示す優先順位"1"のリプレイに"4"が設定され、同じく優先順位"2"のMB、BB1、BB2に"3"が設定され、同じく優先順位"3"のチェリーの小役、ベルの小役に"2"が設定され、同じく優先順位"4"のスイカの小役、赤7小役、青7小役に"1"が設定されている。

【0064】

図18は、チェンジデータ選択テーブルを示している。これは、リール停止制御ステータス格納処理(図39に示す)において、ストップ用セレクトカウンタの値に応じてチェック回数(検索回数)を取得し、当該チェック回数に対応する左リールの図柄位置(停止位置)に応じてチェンジデータを取得するために用いられる。ここでは、ストップ用セレクトカウンタの値とチェック回数と図柄位置とチェンジデータとが対応付けられている。

【0065】

図19は、リール停止制御用バッファ選択テーブルを示している。これは、リール停止制御バッファ移行処理(図34に示す)において、前述のリール停止制御ステータス格納処理(図39に示す)で取得したチェンジデータに応じ、操作された停止ボタンの種別に基づいて検索パラメータテーブル0を決定するために用いられる。ここでは、チェンジデータと検索パラメータテーブル0(中停止ボタン7C、右停止ボタン7Rの操作に対応するもの)とが対応付けられている。

【0066】

図20は、停止制御用図柄組合せテーブル選択テーブルを示している。図20(1)は停止制御用図柄組合せテーブル選択テーブルA、図20(2)は停止制御用図柄組合せテーブル選択テーブルBである。これは、表示役検索処理(図32に示す)において、検索対象が左リール3Lであるか否かに応じ、図柄位置に基づいて、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)を決定するために用いられる。ここでは、図柄と図柄の種別を示す番号とが対応付けられ、停止制御用図柄組合せテーブル選択テーブルAと停止制御用図

10

20

30

40

50

柄組合せテーブル選択テーブルBでは、同一図柄に対して異なる番号が付与されている。

【0067】

図21は、停止制御用図柄組合せテーブルを示している。これは、表示役検索処理(図32に示す)において、リール回転中の識別子が格納された図柄格納領域を除く図柄格納領域に基づいて、表示役1及び表示役2を決定するために用いられる。ここでは、種別(番号"1"~"16")ごとに、図柄組合せと表示役1及び表示役2とが対応付けられている。また、対応する表示役1の第7ビットのみが"1"の図柄組合せは、停止禁止を表している。

【0068】

図22は、パチスロ機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電気的に接続する周辺装置(アクチュエータ)と、主制御回路71から送信されるコマンドに基づいて液晶表示装置5、LED類101(例えば、払出表示部18、クレジット表示部19、ボーナス遊技情報表示部20)、BETランプ9a~9c、ランプ類102(例えば、WINランプ17)及びスピーカ21L、21Rを制御する副制御回路72と、を含む回路構成を示している。

【0069】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。また、主制御回路71は、1ゲーム監視タイマ、自動停止タイマ、ボーナス終了枚数カウンタなどを備えている。

【0070】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、すなわちCPU31の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、あるいは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0071】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作(スタート操作)するごとに行われる乱数サンプリングの判断に用いられる内部抽選テーブル(図6に示す)、この内部抽選テーブルを決定するための内部抽選テーブル決定テーブル(図5に示す)、前述のボーナス作動時テーブル(図4に示す)、前述の内部当選役決定テーブル(図7に示す)、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)などが記憶されている。副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報などを入力することなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行われる。RAM33には、種々の情報が記憶される。例えば、各種フラグ(例えば、BB作動中フラグ、RB作動中フラグ、MB作動中フラグ)、遊技状態の情報などが記憶される。また、RAM33の所定の記憶領域として、図柄格納領域(図12に示す)、内部当選役格納領域及び表示役格納領域(図9に示す)、表示役予想格納領域(図17に示す)などが設けられている。

【0072】

図22の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー(払い出しのための駆動部を含む)40と、リール3L、3C、3Rを回転駆動するステッピングモータ49L、49C、49Rと、がある。

【0073】

更に、ステッピングモータ49L、49C、49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、及びホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41が、CPU31の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU31から出力される駆動指令などのコ

10

20

30

40

50

マンドを受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0074】

また、マイクロコンピュータ30がコマンドを発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ6S、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13、C/Pスイッチ14、投入メダルセンサ22S、リール停止信号回路46、リール位置検出回路50、払出完了信号回路51がある。

【0075】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出してスタートスイッチ信号を発生する。投入メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路46は、各停止ボタン7L、7C、7Rの操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路50は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール3L、3C、3Rの位置を検出するための信号をCPU31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数値(ホッパー40から払出されたメダルの枚数)が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【0076】

図22の回路において、乱数発生器36は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで1個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及びROM32内に格納されている内部抽選テーブルに基づいて、内部当選役が決定される。

【0077】

リール3L、3C、3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L、49C、49Rの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はRAM33の所定の記憶領域に書き込まれる。リール3L、3C、3Rからは一回転ごとにリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路50を介してCPU31に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM33で計数されている駆動パルスの計数値が"0"にクリアされる。これにより、RAM33内には、各リール3L、3C、3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0078】

リール3L、3C、3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応付けるために、図柄テーブル(図示せず)が、ROM32内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール3L、3C、3Rの一定の回転ピッチごとに順次付与されるコードナンバー(図柄位置に相当する)と、それぞれのコードナンバーごとに対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応付けられている。

【0079】

更に、ROM32内には、図柄組合せテーブル(図3に示す)が格納されている。この図柄組合せテーブルでは、入賞又は成立となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞又は成立を表わす入賞判断コード(不図示)とが対応付けられている。図柄組合せテーブルは、左リール3L、中リール3C、右リール3Rの停止制御時、及び全リール3L、3C、3Rの停止後の入賞又は成立の確認を行う場合に参照される。

【0080】

前記乱数サンプリングに基づく抽選処理(内部抽選処理)に基づいて、CPU31は、遊技者が停止ボタン7L、7C、7Rを操作したタイミングでリール停止信号回路46から送られる操作信号、及び設定されたリール停止初期設定テーブル(図10に示す)、ストップ用セレクトカウンタ(図11に示す)、引込優先順位テーブル(図13に示す)、検索パラメータテーブル(図14、図15に示す)、検索順序テーブル(図16に示す)などに基づいて、リール3L、3C、3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。

10

20

30

40

50

【0081】

内部当選後の入賞又は成立を示す停止態様となれば、C P U 3 1は、払出指令信号をホッパー駆動回路4 1に供給してホッパー4 0から所定枚数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部4 0 Sは、ホッパー4 0から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がC P U 3 1に入力される。これにより、C P U 3 1は、ホッパー駆動回路4 1を介してホッパー4 0の駆動を停止し、「メダル払出処理」を終了する。

【0082】

副制御回路7 2は、主制御回路7 1を構成する回路基板とは別の回路基板上に形成されており、パチスロ機1の主制御回路7 1から送信されるコマンドに基づいて液晶表示装置5、L E D類1 0 1（例えば、払出表示部1 8、クレジット表示部1 9、ボーナス遊技情報表示部2 0）、ランプ類1 0 2（例えば、B E Tランプ9 a～9 c、W I Nランプ1 7）及びスピーカ2 1 L、2 1 Rを制御する。10

【0083】

図2 3は、主制御回路7 1による主制御の処理手順を示している。

【0084】

まず、C P U 3 1は、ゲーム開始時の初期化を行う（ステップS 1）。具体的には、R A M 3 3の記憶内容の初期化、通信データの初期化などを行う。

【0085】

次いで、C P U 3 1は、ゲーム終了時のR A M 3 3の所定の記憶領域の情報を消去する（ステップS 2）。具体的には、前回のゲームに使用されたR A M 3 3の書き込み可能エリアのデータの消去、R A M 3 3の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定などを行う。20

【0086】

次いで、C P U 3 1は、ボーナス作動監視処理を行う（ステップS 3）。このボーナス作動監視処理の詳細を図2 4に示す。

【0087】

次いで、C P U 3 1は、メダル投入監視及びスタートチェック処理を行う（ステップS 4）。このメダル投入監視及びスタートチェック処理の詳細を図2 5に示す。次いで、C P U 3 1は、乱数値抽出処理を行う（ステップS 5）。この乱数値抽出処理において、ステップS 7の内部抽選処理で用いる乱数値を抽出する。30

【0088】

次いで、C P U 3 1は、遊技状態監視処理を行う（ステップS 6）。この遊技状態監視処理の詳細を図2 6に示す。

【0089】

次いで、C P U 3 1は、内部抽選処理を行う（ステップS 7）。この内部抽選処理において、C P U 3 1は、遊技状態に応じ、内部抽選テーブル決定テーブル（図5に示す）に基づいて、内部抽選テーブルの種別と抽選回数（当選番号に相当する）とを取得し、この当選番号と投入値に応じ、取得した内部抽選テーブル（図6に示す）に基づいて、抽選値を決定する。更に、C P U 3 1は、前述の乱数サンプリングによって乱数値を取得し、この乱数値から抽選値を減算し、減算の結果に応じて当選番号を更新する。こうして取得した当選番号と遊技状態とに応じ、内部当選役決定テーブル（図7に示す）に基づいて、内部当選役を決定する。なお、内部抽選処理の詳細を図2 7に示す。40

【0090】

次いで、C P U 3 1は、リール停止初期設定処理を行う（ステップS 8）。このリール停止初期設定処理において、C P U 3 1は、左中右の順に停止操作がなされたものと仮定し、左リール3 Lの図柄位置"1"から順次、有効ライン（例えば、センターライン8 c）上に停止させたときに表示される図柄が、内部当選役に対応するか否かを判断する。なお、内部当選役が複合役の場合は、前述の内部当選役群（引込優先順位ごとに内部当選役をグループ化したもの）に対応するか否かを判断する。このような処理を全図柄について行50

い、前述の内部当選役に対応する表示役予想格納領域1の当該図柄位置にチェック回数(引込優先順位を示す値)を格納する。更に、CPU31は、左リール3Lの停止を仮定した場合に基づいて、中リール3Cについても前述の処理を全図柄について行い、表示役予想格納領域2の当該図柄位置にチェック回数を格納する。更に、CPU31は、左リール3L、中リール3Cの停止を仮定した場合に基づいて、右リール3Rについても前述の処理を全図柄について行い、表示役予想格納領域3の当該図柄位置にチェック回数を格納する。これは、第1停止操作による停止位置(図柄位置)を予想するものである。なお、リール停止初期設定処理の詳細を図28に示す。

【0091】

次いで、CPU31は、副制御回路72へスタートコマンドを送信する(ステップS8 10)。このスタートコマンドには、内部当選役に関する情報が含まれている。

【0092】

次いで、CPU31は、前回のゲームが開始してから"4.1秒"経過しているか否かを判断し(ステップS9)、この判断が"YES"のときはステップS12に移り、"NO"のときはステップS11に移る。

【0093】

ステップS11において、CPU31は、ゲーム最短時間経過待ち処理を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから所定時間(例えば、所定秒("4.1秒"など))経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

【0094】

ステップS12において、CPU31は、モータ駆動回路39に対して全リールの回転開始要求を行い、全リール3L、3C、3Rの回転処理を行う。また、CPU31は、各種タイマをセットする。ここでセットされるタイマには、1ゲームの時間(例えば"4.1秒")を管理するための1ゲーム監視タイマと、遊技者の停止ボタン7L、7C、7Rの停止操作によらずに所定時間(例えば"40秒")で自動的にリール3L、3C、3Rを停止させるための自動停止タイマと、が含まれる。

【0095】

次いで、CPU31は、リール停止制御処理を行う(ステップS13)。このリール停止制御処理において、CPU31は、実際の第1停止操作の停止操作位置(図柄位置)に応じ、前述のリール停止初期設定処理でいずれかの表示役予想格納領域に格納された当該図柄位置のチェック回数に基づいて、停止位置を決定する。例えば、CB遊技状態では1コマの範囲で、前述の内部当選役群のうち、引込優先順位のより高いものに対応する図柄組合せとなるよう滑りコマ数を決定する。更に、CPU31は、第1停止操作がなされたリールの停止位置に基づいて、回転中の2つのリールのいずれかの停止操作(第2停止操作に相当する)がなされた場合の表示役を予想する。この場合、回転中のリールを図柄位置"1"から順次、有效ライン上に停止させたと仮定し、第1停止操作により決定された停止位置に基づいて、停止表示される図柄が、前述の引込優先順位のより高い内部当選役に対応するか否かを判断する。その内部当選役に対応する場合は、いずれかの表示役予想格納領域の当該図柄位置にチェック回数を格納する。これは、第2停止操作による停止位置(図柄位置)を予想するものである。この後、第2停止操作がなされると、CPU31は、第2停止操作の停止操作位置に応じ、前述と同様にして、いずれかの表示役予想格納領域に格納された当該図柄位置のチェック回数に基づいて、停止位置を決定する。更に、CPU31は、第1、第2停止操作がなされたリールの停止位置に基づいて、前述と同様に回転中の1つのリールの停止操作(第3停止操作に相当する)がなされた場合の表示役を予想し、いずれかの表示役予想格納領域の当該図柄位置にチェック回数を格納する。この後、第3停止操作がなされると、CPU31は、第3停止操作の停止操作位置に応じ、前述と同様にして、いずれかの表示役予想格納領域に格納された当該図柄位置のチェック回数に基づいて、停止位置を決定する。なお、リール停止制御処理の詳細を図33~図39に示す。

【0096】

10

20

30

40

50

次いで、CPU31は、表示役検索処理を行う（ステップS14）。この表示役検索処理の詳細を図32に示す。

【0097】

次いで、CPU31は、イリーガルチェック処理を行う（ステップS15）。このイリーガルチェック処理の詳細を図40に示す。

【0098】

次いで、CPU31は、副制御回路72に対して表示役コマンドを送信する（ステップS16）。この表示役コマンドは、ステップS14で取得した表示役と払出枚数に関する情報を含む。

【0099】

次いで、CPU31は、ステップS14で取得した表示役と払出枚数に応じてメダルのクレジット又は払出しを行う（ステップS17）。また、CPU31は、メダルの獲得枚数を更新する。更に、CPU31は、副制御回路72へ払出終了コマンドを送信する。この払出終了コマンドは、メダルの払出しが完了したことを示す情報を含む。

【0100】

次いで、CPU31は、ステップS17で払出された払出枚数に基づいて、ボーナス終了枚数カウンタを更新する（ステップS18）。具体的には、ボーナス終了枚数カウンタが"1"以上の場合は、メダルの払出枚数に応じてカウンタ値を減算する。

【0101】

次いで、CPU31は、RAM33の所定の記憶領域を参照して、BB作動中フラグ、RB作動中フラグ、MB作動中フラグ、CB作動中フラグのいずれかが"オン"に設定されているか否かを判断する（ステップS19）。この判断が"YES"のときはステップS20に移り、"NO"のときはステップS21に移る。

【0102】

ステップS20において、CPU31は、ボーナス終了チェック処理を行う。このボーナス終了チェック処理の詳細を図41に示す。

【0103】

ステップS21において、CPU31は、ボーナス作動チェック処理を行う。このボーナス作動チェック処理の詳細を図42に示す。

【0104】

図24は、主制御回路71によるボーナス作動監視処理（図23のステップS3）の詳細を示している。

【0105】

まず、CPU31は、RAM33の所定の記憶領域を参照して、BB作動中フラグが"オン"に設定されているか否かを判断する（ステップS31）。この判断が"YES"のときはステップS32に移り、"NO"のときはステップS34に移る。

【0106】

ステップS32において、CPU31は、RAM33の所定の記憶領域を参照して、RB作動中フラグが"オン"に設定されているか否かを判断する（ステップS32）。この判断が"YES"のときは図23のステップS4に移り、"NO"のときはステップS33に移る。

【0107】

ステップS33において、CPU31は、ボーナス作動時テーブル（図4に示す）に基づいてRB作動時処理を行う。このRB作動時処理において、CPU31は、RAM33の所定の記憶領域に、RB作動中フラグを"オン"として設定し、遊技可能回数の項目の"12"を遊技可能回数カウンタに設定し、入賞可能回数の項目の"8"を入賞可能回数カウンタに設定する。次いで、CPU31は、持越役としてのRBをクリアする。具体的には、RAM33の所定の記憶領域に設定されているRB持越フラグを"オフ"とする。

【0108】

ステップS34において、CPU31は、RAM33の所定の記憶領域を参照して、M

10

20

30

40

50

B 作動中フラグが"オン"に設定されているか否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 3 5に移り、"N O"のときは図2 3のステップS 4に移る。

【0 1 0 9】

ステップS 3 5において、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定の記憶領域に、C B 作動中フラグを"オン"として設定する。

【0 1 1 0】

図2 5は、主制御回路7 1によるメダル受付・スタートチェック処理(図2 3のステップS 4)の詳細を示している。

【0 1 1 1】

まず、C P U 3 1は、投入メダルセンサ2 2 Sからの入力及びB E Tスイッチ1 1 ~ 1 3からの入力があるか否かを判断する(ステップS 4 1、S 4 2)。この判断が"Y E S"のときはステップS 4 3に移り、"N O"のときはステップS 4 9に移る。ステップS 4 3において、C P U 3 1は、投入枚数カウンタを"1"だけカウントアップする。また、メダル投入禁止の場合、クレジットの枚数をカウントアップする。

【0 1 1 2】

次いで、C P U 3 1は、副制御回路7 2へベットコマンドを送信する(ステップS 4 4)。このベットコマンドには、賭け枚数に関する情報が含まれている。

【0 1 1 3】

次いで、C P U 3 1は、有効ラインカウンタに"5"を設定する(ステップS 4 5)。この設定により、クロスダウンライン8 a、トップライン8 b、センターライン8 c、ボトムライン8 d、クロスアップライン8 eが全て有効化される。

【0 1 1 4】

次いで、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定の記憶領域を参照して、R B 作動中フラグ又はC B 作動中フラグが"オン"に設定されているか否かを判断する(ステップS 4 6)。この判断が"Y E S"のときはステップS 4 8に移り、"N O"のときはステップS 4 7に移る。

【0 1 1 5】

ステップS 4 7において、C P U 3 1は、投入枚数カウンタの値が"3"か否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 4 8に移り、"N O"のときはステップS 4 9に移る。

【0 1 1 6】

ステップS 4 8において、C P U 3 1は、以降のメダル投入を禁止する。この投入禁止により、R B 作動中又はM B 作動中(C B 遊技状態)において、賭け数は"1"に限定される。

【0 1 1 7】

ステップS 4 9において、C P U 3 1は、投入枚数カウンタの値が"1以上"か否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 5 0に移り、"N O"のときはステップS 4 1に移る。

【0 1 1 8】

ステップS 5 0において、C P U 3 1は、スタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6 Sからの入力があるか否かを判断する。この判断が"Y E S"のとき、図2 3のステップS 5に移り、"N O"のときはステップS 4 1に移る。

【0 1 1 9】

図2 6は、主制御回路7 1による遊技状態監視処理(図2 3のステップS 6)の詳細を示している。

【0 1 2 0】

まず、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定の記憶領域を参照して、R B 作動中フラグが"オン"に設定されているか否かを判断する(ステップS 6 1)。この判断が"Y E S"のときはステップS 6 2に移り、"N O"のときはステップS 6 3に移る。

【0 1 2 1】

10

20

30

40

50

ステップ S 6 2において、C P U 3 1は、R B 遊技状態を示す識別子（例えば、8 ビットのデータ）を所定のレジスタに保持する。

【0 1 2 2】

ステップ S 6 3において、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定の記憶領域を参照して、C B 作動中フラグが"オン"に設定されているか否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップ S 6 4に移り、"N O"のときはステップ S 6 5に移る。

【0 1 2 3】

ステップ S 6 4において、C P U 3 1は、C B 遊技状態を示す識別子（例えば、8 ビットのデータ）をR A M 3 3の所定の記憶領域に記憶する。

【0 1 2 4】

ステップ S 6 5において、C P U 3 1は、一般遊技状態を示す識別子（例えば、8 ビットのデータ）をR A M 3 3の所定の記憶領域に記憶する。

【0 1 2 5】

図 2 7 は、主制御回路 7 1 による内部抽選処理（図 2 3 のステップ S 7 ）の詳細を示している。

【0 1 2 6】

まず、C P U 3 1は、内部抽選テーブル決定テーブル（図 5 に示す）に基づいて、内部抽選テーブル（図 6 に示す）の種別と抽選回数を決定する（ステップ S 7 1）。

【0 1 2 7】

次いで、C P U 3 1は、R A M 3 3の持越役格納領域を参照して、そのデータが"0"に設定されているか否かを判断する（ステップ S 7 2）。この判断が"Y E S"のときはステップ S 7 4に移り、"N O"のときはステップ S 7 3に移る。

【0 1 2 8】

ステップ S 7 3において、C P U 3 1は、内部抽選処理における抽選回数を"6"に更新する。これは、C B 遊技状態での抽選回数である。

【0 1 2 9】

次いで、C P U 3 1は、ステップ S 7 1又はステップ S 7 3で取得した抽選回数との値を当選番号としてR A M 3 3の所定の記憶領域に設定する（ステップ S 7 4）。

【0 1 3 0】

次いで、C P U 3 1は、ステップ S 7 1で取得した内部抽選テーブルを参照し、ステップ S 7 4で取得した当選番号と、メダル受付・スタートチェック処理（図 2 3 のステップ S 4）で取得した投入枚数とに基づいて、抽選値を取得する（ステップ S 7 5）。

【0 1 3 1】

次いで、C P U 3 1は、乱数値抽出処理（図 2 3 のステップ S 5）で取得した乱数値から、ステップ S 7 5で取得した抽選値を減算する（ステップ S 7 6）。なお、2 回目以降の減算は、前回の減算の結果と新たに取得した抽選値とで行う。

【0 1 3 2】

次いで、C P U 3 1は、ステップ S 7 6 の減算処理で桁取りが行われたか否か（乱数値 < 抽選値）を判断する（ステップ S 7 7）。この判断が"Y E S"のときはステップ S 8 1に移り、"N O"のときはステップ S 7 8に移る。

【0 1 3 3】

ステップ S 7 8において、C P U 3 1は、ステップ S 7 4で取得した当選番号から"1"を減算し、当選番号を更新する。

【0 1 3 4】

次いで、C P U 3 1は、ステップ S 7 1又はステップ S 7 3で取得した抽選回数から"1"を減算し、抽選回数を更新する（ステップ S 7 9）。

【0 1 3 5】

次いで、C P U 3 1は、ステップ S 7 9で取得した抽選回数が"0"か否か（当選番号が"0"か否か）を判断する（ステップ S 8 0）。この判断が"Y E S"のときはステップ S 8 1に移り、"N O"のときはステップ S 7 5に移る。

10

20

30

40

50

【0136】

ステップS81において、CPU31は、内部当選役決定テーブル（図7に示す）を参照し、ステップS78で取得した当選番号と、遊技状態監視処理（図26に示す）で取得した遊技状態に基づいて、内部当選役を決定する。この内部当選役は、派出しのない内部当選役に相当する8ビットの内部当選役1と、派出しのある内部当選役に相当する8ビットの内部当選役2とで表される。

【0137】

次いで、CPU31は、ステップS81で取得した内部当選役1と、ボーナスチェックデータ（図8（1）に示す"00001110"）との論理積演算を行い、更に、この論理積と、持越役格納領域のデータとの論理和演算を行い、この論理和をRAM33の持越役格納領域に格納する（ステップS82）。

【0138】

次いで、CPU31は、ステップS81で取得した内部当選役1と、ステップS82で新たに取得した持越役格納領域のデータとの論理和演算を行い、この論理和をRAM33の内部当選役1格納領域に格納する（ステップS83）。

【0139】

次いで、CPU31は、ステップS81で取得した内部当選役2をRAM33の内部当選役2格納領域に格納する（ステップS84）。

【0140】

図28は、主制御回路71によるリール停止初期設定処理（図23のステップS8）の詳細を示している。

【0141】

まず、CPU31は、内部抽選処理（図23のステップS7）において、内部当選役2としてベルの小役が決定されたか否かを判断する（ステップS91）。この判断が"YES"のときはステップS93に移り、"NO"のときはステップS92に移る。

【0142】

ステップS92において、CPU31は、RAM33の内部当選役1格納領域のデータは"0"であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS94に移り、"NO"のときはステップS93に移る。

【0143】

ステップS93において、CPU31は、RAM33の内部当選役1格納領域のデータのビット7を"1（オン）"に設定する。この設定により、停止禁止を許可する。

【0144】

ステップS94において、CPU31は、RAM33の内部当選役2格納領域のデータと、複合役チェックデータ（図8（2）に示す）とを比較する。

【0145】

次いで、CPU31は、ステップS94の比較の結果、双方が同一であるか否かを判断する（ステップS95）。すなわち、内部当選役2が複合役1又は複合役2であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS101に移り、"NO"のときはステップS96に移る。

【0146】

ステップS96において、CPU31は、内部抽選処理（図23のステップS7）で更新された当選番号が"0"であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS97に移り、"NO"のときはステップS99に移る。

【0147】

ステップS97において、CPU31は、RAM33の内部当選役1格納領域のデータと、作動役チェックデータ（図8（3）に示す）との論理積演算を行う。

【0148】

次いで、CPU31は、ステップS97で取得した論理積が"0"であるか否かを判断する（ステップS98）。この判断が"YES"のときはステップS99に移り、"NO"のと

10

20

30

40

50

きはステップ S 1 0 0 に移る。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 9 9 において、 C P U 3 1 は、 当選番号 " 0 " をストップ用セレクトカウンタ (図 1 1 に示す) に格納する。この " 0 " は、 内部当選役 「 ハズレ 」 に相当する。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 0 0 において、 C P U 3 1 は、 前述の内部当選役 1 格納領域のデータを番号化し、 更に " 5 " を加算してストップ用セレクトカウンタに格納する。例えば、前記データのビット 0 が " 1 (オン) " の場合は整数 " 1 " とし、 同じく、 ビット 1 が " 1 (オン) " の場合は整数 " 2 " とし、 同じく、 ビット 2 が " 1 (オン) " の場合は整数 " 3 " とし、 同じく、 ビット 3 が " 1 (オン) " の場合は整数 " 4 " とし、 この整数に " 5 " を加算してストップ用セレクトカウンタに格納する。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 0 1 において、 C P U 3 1 は、 前述の内部当選役 1 格納領域のデータと、 リプレイチェックデータ (図 8 (4) に示す " 0 0 0 0 0 0 0 1 ") との論理積演算を行う。

【 0 1 5 2 】

次いで、 C P U 3 1 は、 ステップ S 1 0 1 で取得した論理積が " 0 " であるか否かを判断する (ステップ S 1 0 2) 。 すなわち、 内部当選役 1 がリプレイ以外か否かを判断する。この判断が " Y E S " のときはステップ S 1 0 3 に移り、 " N O " のときはステップ S 1 0 4 に移る。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 0 3 において、 C P U 3 1 は、 前述のストップ用セレクトカウンタに " 1 0 (複合役 1 に相当する) " を格納する。 すなわち、 前述の内部当選役 2 格納領域のビット 0 からビット 4 が全て " 1 " であり (扱戻しのある内部当選役の全ての入賞及びリプレイの成立を許容し) 、 かつ内部当選役 1 格納領域の 8 ビットが " 0 " であるため、 内部当選役は複合役 1 である。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 0 4 において、 C P U 3 1 は、 前述のストップ用セレクトカウンタに " 1 1 (複合役 2 に相当する) " を格納する。 すなわち、 前述の内部当選役 2 格納領域のビット 0 からビット 4 が " 1 " であり、 かつ内部当選役 1 格納領域のビット 0 が " 1 " である (リプレイに相当する) ため、 内部当選役は複合役 2 である。

【 0 1 5 5 】

次いで、 C P U 3 1 は、 前述のストップ用セレクトカウンタに格納した数値に応じ、 リール停止初期設定テーブル (図 1 0 に示す) に基づいて、 検索パラメータテーブル 1 及び検索パラメータテーブル 0 を決定し、 R A M 3 3 の所定の記憶領域に記憶する (ステップ S 1 0 5) 。

【 0 1 5 6 】

次いで、 C P U 3 1 は、 R A M 3 3 の図柄格納領域 (図 1 2 に示す) にリール回転中を示す識別子を格納する (ステップ S 1 0 6) 。 ここで、 表示窓 4 L 、 4 C 、 4 R に表示される図柄を図柄格納領域に格納する。また、 リール回転中を示すため、 回転中のリールの上中下段 (表示窓 4 L 、 4 C 、 4 R に表示されるもの) に対応するデータについて、 ビット 0 からビット 6 の全てを " 1 " とする。

【 0 1 5 7 】

次いで、 C P U 3 1 は、 表示役予想格納処理を行う (ステップ S 1 0 7) 。 この表示役予想格納処理の詳細を図 2 9 ~ 図 3 1 に示す。

【 0 1 5 8 】

図 2 9 ~ 図 3 1 は、 主制御回路 7 1 による表示役予想格納処理 (図 2 8 のステップ S 1 0 7) の詳細を示している。前述のリール停止初期設定処理における表示役予想格納処理は、 遊技者による第 1 停止操作について、 停止位置を予想するために行うものである。また、 後述のリール停止制御処理 (図 3 3 に示す) における表示役予想格納処理は、 遊技者

10

20

30

40

50

による第2停止操作、第3停止操作について、停止位置を予想するために行うものである。

【0159】

まず、CPU31は、遊技者によって操作されていない停止ボタンの数を表示役検索回数としてRAM33の所定の記憶領域に記憶する（ステップS111）。ここでは、全てのリール3L、3C、3Rが未回転であるため、"3"を格納する。なお、後述のリール停止制御処理における表示役予想格納処理では、"2"又は"1"を格納する。

【0160】

次いで、CPU31は、RAM33の表示役予想格納領域1（図17に示す）の先頭アドレスを設定する（ステップS112）。

10

【0161】

次いで、CPU31は、RAM33の所定の記憶領域に図柄チェック数として"21"を設定し、図柄位置として"0"を設定する（ステップS113）。

【0162】

次いで、CPU31は、前述の表示役検索回数に基づいて、回転中のリールを右側（右リール3R側）から検索し、検索対象リールとしてRAM33の所定の記憶領域に記憶する（ステップS114）。ここでは、表示役検索回数が"3"であるため、左リール3Lを最初に検索対象リールとし、続いて中リール3C、右リール3Rを順次、検索対象リールとして記憶する。

20

【0163】

次いで、CPU31は、ステップS114で取得した検索対象リールと図柄位置とに基づいて、図柄格納領域を更新する（ステップS115）。

【0164】

次いで、CPU31は、表示役検索処理を行う（ステップS116）。この表示役検索処理の詳細を図32に示す。

【0165】

次いで、CPU31は、第2停止操作後か否かを判断する（ステップS117）。この判断が"YES"のときはステップS122に移り、"NO"のときはステップS118に移る。

30

【0166】

ステップS118において、CPU31は、検索対象リールは左リール3Lであるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS120に移り、"NO"のときはステップS119に移る。

【0167】

ステップS119において、CPU31は、左リール3Lは停止しているか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS120に移り、"NO"のときはステップS125に移る。

【0168】

ステップS120において、CPU31は、RAM33の表示役2格納領域にチエリー("00000001"に相当する)が格納されているか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS121に移り、"NO"のときはステップS125に移る。ここで、内部当選役が複合役2(表示役1格納領域にリプレイが格納されている)の場合は、リプレイを引込優先順位が最も高いが、左リール3Lの中段に図柄"チエリー"が停止すると、上段に図柄"リプレイ"があっても外すことができず、例外的に他の小役に入賞する場合がある。

40

【0169】

ステップS121において、CPU31は、RAM33の表示役1格納領域のデータのリプレイ対応のビット0をリセットする。これは、チエリーとリプレイの重複表示を回避するためである。

【0170】

50

ステップS122において、CPU31は、RAM33の表示役2格納領域のデータは"0"であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS125に移り、"NO"のときはステップS123に移る。

【0171】

ステップS123において、CPU31は、RAM33の表示役1格納領域のデータと、作動役チェックデータ(図8(3)に示す"00001111")との論理積演算を行う。ここで、作動役チェックデータのビット0は「リプレイ」、ビット1は「MB」、ビット2は「BB2」、ビット3は「BB1」にそれぞれ相当する。

【0172】

次いで、CPU31は、ステップS123で取得した論理積が"0"であるか否かを判断する(ステップS124)。この判断が"YES"のときはステップS125に移り、"NO"のときはステップS133に移る。

【0173】

ステップS125において、CPU31は、前述の内部当選役2と表示役2格納領域のデータとの排他的論理和演算を行い、更に、取得した排他的論理和と表示役2格納領域のデータとの論理積演算を行う。

【0174】

次いで、CPU31は、ステップS125で取得した論理積が"0"であるか否かを判断する(ステップS126)。すなわち、表示役2が内部当選役2に含まれるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS127に移り、"NO"のときはステップS129に移る。

【0175】

ステップS127において、CPU31は、前述の内部当選役1と表示役1格納領域のデータとの排他的論理和演算を行い、得られた排他的論理和と表示役1格納領域のデータの論理積演算を行う。

【0176】

次いで、CPU31は、ステップS127で取得した論理積が"0"であるか否かを判断する(ステップS128)。すなわち、表示役1が内部当選役1に含まれるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS132に移り、"NO"のときはステップS130に移る。

【0177】

ステップS129において、CPU31は、ステップS125で取得した論理積(データ)について、チエリーの小役を示すビット0が"1(オン)"か否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS131に移り、"NO"のときはステップS130に移る。

【0178】

ステップS130において、CPU31は、第2停止操作後か否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS133に移り、"NO"のときはステップS132に移る。

【0179】

ステップS131において、CPU31は、検索対象リールは左リール3Lか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS133に移り、"NO"のときはステップS132に移る。

【0180】

ステップS132において、CPU31は、チェック回数として"4"を設定する。このチェック回数は、引込優先順位テーブル(図13に示す)の優先順位の種別に相当する。

【0181】

ステップS133において、CPU31は、誤表示を回避するため、表示役予想格納領域に停止禁止のデータを格納する。具体的には、ビット7を"1(オン)"とした"10000000"を格納する。

10

20

30

40

50

【0182】

次いで、CPU31は、引込優先順位テーブルの先頭アドレス（"優先順位1"に相当する）を設定し（ステップS134）、更に、前述の内部当選役1格納領域のデータ、表示役1格納領域のデータ及び引込データ1の論理積演算を行う（ステップS135）。

【0183】

次いで、CPU31は、ステップS135で取得した論理積が"0"であるか否かを判断する（ステップS136）。この判断が"YES"のときはステップS137に移り、"NO"のときはステップS141に移る。

【0184】

ステップS137において、CPU31は、前述の内部当選役2格納領域のデータ、表示役2格納領域のデータ及び引込データ2の論理積演算を行う。 10

【0185】

次いで、CPU31は、ステップS137で取得した論理積が"0"であるか否かを判断する（ステップS138）。この判断が"YES"のときはステップS139に移り、"NO"のときはステップS141に移る。

【0186】

ステップS139において、CPU31は、前述の優先順位の値を"1"加算し、チェック回数を"1"減算する。

【0187】

次いで、CPU31は、ステップS139で更新したチェック回数が"0"であるか否かを判断する（ステップS140）。この判断が"YES"のときはステップS141に移り、"NO"のときはステップS135に移る。 20

【0188】

次いで、CPU31は、ステップS139で更新したチェック回数（引込優先順位に相当する）を表示役予想格納領域のデータ項目に格納する（ステップS141）。

【0189】

次いで、CPU31は、RAM33の表示役1格納領域と表示役2格納領域のデータをクリアする（ステップS142）。

【0190】

次いで、CPU31は、ステップS113で設定した図柄位置に"1"を加算する（ステップS143）。 30

【0191】

次いで、CPU31は、ステップS113で設定した図柄チェック数を"1"減算する（ステップS144）。

【0192】

次いで、CPU31は、ステップS144で更新した図柄チェック数が"0"か否かを判断する（ステップS145）。すなわち、当該リールの全ての図柄をチェックしたか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS146に移り、"NO"のときはステップS114に移る。

【0193】

ステップS146において、CPU31は、前述の図柄格納領域の図柄位置"0"～"4"のデータを図柄位置"20"のデータに続けて複写する。 40

【0194】

次いで、CPU31は、前述の表示役検索回数を"1"減算し（ステップS147）、減算後の表示役検索回数が"0"であるか否かを判断する（ステップS148）。この判断が"YES"のときは図23のステップS9に移り、"NO"のときはステップS149に移る。

【0195】

ステップS149において、CPU31は、前述の表示役予想格納領域のアドレスを更新する。例えば、表示役予想格納領域1（左リール用）、表示役予想格納領域2（中リー 50

ル用)、表示役予想格納領域3(右リール用)の順に更新する。

【0196】

次いで、CPU31は、前述の図柄格納領域にリール回転中を示す識別子を格納する(ステップS150)。

【0197】

次いで、CPU31は、停止しているリールに対応する図柄格納領域を更新する(ステップS151)。この後、ステップS113に移り、前述のように図柄チェック数及び図柄位置を設定する。

【0198】

図32は、主制御回路71による表示役検索処理(図29のステップS116)の詳細10を示している。

【0199】

まず、CPU31は、前述の図柄格納領域の先頭アドレスを設定し、有効ラインカウンタの値を取得する(ステップS291)。ここでは、1枚のメダルの投入でも5本の有効ラインが設定される。また、有効ラインの検索はセンターライン8cから開始する。

【0200】

次いで、CPU31は、ステップS291で取得した有効ラインカウンタの値が"0"であるか否かを判断する(ステップS292)。この判断が"YES"のときは図29のステップS117に移り、"NO"のときはステップS293に移る。

【0201】

ステップS293において、CPU31は、表示役検索回数が"0"であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS294に移り、"NO"のときはステップS295に移る。

【0202】

ステップS294において、CPU31は、表示役1及び表示役2を決定するために図柄組合せテーブル(図3に示す)を設定する。

【0203】

ステップS295において、CPU31は、検索対象は左リール3Lであるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS296に移り、"NO"のときはステップS297に移る。

【0204】

ステップS296において、CPU31は、停止制御用図柄組合せテーブル選択テーブルA(図20(1)に示す)と図柄位置とに基づいて、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)の種別を決定して設定する。

【0205】

ステップS297において、CPU31は、停止制御用図柄組合せテーブル選択テーブルB(図20(2)に示す)と図柄位置とに基づいて、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)の種別を決定して設定する。

【0206】

ステップS298において、CPU31は、回転中を示す識別子が格納されていない図柄格納領域に基づいて、表示役1と表示役2とを決定する。

【0207】

次いで、CPU31は、ステップS298で取得した表示役1と前述の表示役1格納領域のデータの論理和演算を行い、得られた論理和を表示役1格納領域に格納する(ステップS299)。

【0208】

次いで、CPU31は、ステップS298で取得した表示役2と前述の表示役2格納領域のデータの論理和演算を行い、得られた論理和を表示役2格納領域に格納する(ステップS300)。

【0209】

10

20

30

40

50

次いで、C P U 3 1は、表示役検索回数が"0"であるか否かを判断する（ステップS 3 0 1）。この判断が"Y E S"のときはステップS 3 0 2に移り、"N O"のときはステップS 3 0 3に移る。

【0 2 1 0】

ステップS 3 0 2において、C P U 3 1は、ステップS 2 9 9、S 3 0 0で取得した表示役と投入枚数とに応じ、前述の図柄組合せテーブルに基づいて、払出枚数を取得して更新する。ここで、払出枚数が"1 5"を超過する場合は"1 5"に補正する。

【0 2 1 1】

ステップS 3 0 3において、C P U 3 1は、図柄格納領域の全ての図柄をチェックしたか否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 3 0 4に移り、"N O"のときはステップS 2 9 8に移る。10

【0 2 1 2】

次いで、C P U 3 1は、図柄格納領域のアドレスを"1"更新して、検索対象の有効ラインを更新する（ステップS 3 0 4）。ここで、検索対象の有効ラインは、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスダウンライン、クロスアップラインの順に更新する。

【0 2 1 3】

次いで、C P U 3 1は、前述の有効ラインカウンタの値を"1"減算する（ステップS 3 0 5）。

【0 2 1 4】

図3 3は、主制御回路7 1によるリール停止制御処理（図2 3のステップS 1 3）の詳細を示している。

【0 2 1 5】

まず、C P U 3 1は、前述の図柄格納領域にリール回転中を示す識別子を格納する（ステップS 1 6 1）。

【0 2 1 6】

次いで、C P U 3 1は、有効な停止ボタンが操作されたか否かを判断する（ステップS 1 6 2）。具体的には、停止ボタン7 L、7 C、7 Rの操作に基づいてリール停止信号回路4 6から停止信号が出力されたか否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 1 6 4に移り、"N O"のときはステップS 1 6 3に移る。30

【0 2 1 7】

ステップS 1 6 3において、C P U 3 1は、前述の自動停止タイマの値が"0"か否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 1 6 4に移り、"N O"のときはステップS 1 6 2に移る。

【0 2 1 8】

ステップS 1 6 4において、C P U 3 1は、リール停止バッファ移行処理を行う。このリール停止バッファ移行処理の詳細を図3 4に示す。

【0 2 1 9】

次いで、C P U 3 1は、今回の停止操作が第1停止操作か否かを判断する（ステップS 1 6 5）。この判断が"Y E S"のときはステップS 1 6 6に移り、"N O"のときはステップS 1 6 8に移る。40

【0 2 2 0】

ステップS 1 6 6において、C P U 3 1は、今回の停止操作が左停止ボタン7 Lによる操作であるか否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 1 6 8に移り、"N O"のときはステップS 1 6 7に移る。

【0 2 2 1】

ステップS 1 6 7において、C P U 3 1は、RAM 3 3の検索パラメーターテーブル1格納領域のデータを検索パラメーターテーブル0格納領域に格納する。

【0 2 2 2】

ステップS 1 6 8において、C P U 3 1は、優先引込制御処理を行う。この優先引込制50

御処理の詳細を図35に示す。

【0223】

次いで、CPU31は、ステップS168で取得した滑りコマ数と現在の図柄位置に基づいて、停止予定位置を決定する(ステップS169)。

【0224】

次いで、CPU31は、ステップS169で取得した停止予定位置に基づいて、停止予定位置待ち状態を設定する(ステップS170)。

【0225】

次いで、CPU31は、副制御回路72ヘリール停止コマンドを送信する(ステップS171)。このリール停止コマンドは、リール停止識別子とリール回転識別子を含む。なお、リール停止識別子は、停止ボタン7L、7C、7Rのいずれかの停止操作で回転停止するリールに関する情報であって、左リール3Lを"0"、中リール3Cを"1"、右リール3Rを"2"として設定する。また、リール回転識別子は、各リールの状態("回転中"又は"停止中")を示す情報であって、回転中を"1"、停止中を"0"として設定する。10

【0226】

次いで、CPU31は、回転中のリールがあるか否かを判断する(ステップS172)。この判断が"YES"のときはステップS173に移り、"NO"のときは図23のステップS14に移る。

【0227】

ステップS173において、CPU31は、表示役予想格納処理を行う。この表示役予想格納処理は、スタートコマンド送信後のリール回転中に停止操作がなされた場合に表示役を予想するものである。また、この表示役予想格納処理は、前述のリール停止初期設定処理における表示役予想格納処理(図29~図31に示す)と概ね同様であるため、説明を省略する。20

【0228】

次いで、CPU31は、リール停止制御ステータス格納処理を行う(ステップS174)。このリール停止制御ステータス格納処理の詳細を図39に示す。

【0229】

図34は、主制御回路71によるリール停止制御バッファ移行処理(図33のステップS165)の詳細を示している。30

【0230】

まず、CPU31は、今回の停止操作が第2停止操作であるか否かを判断する(ステップS181)。この判断が"YES"のときはステップS182に移り、"NO"のときは図33のステップS165に移る。

【0231】

ステップS182において、CPU31は、左リール3Lが停止しているか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS183に移り、"NO"のときは図33のステップS165に移る。

【0232】

ステップS183において、CPU31は、リール停止制御用バッファ選択テーブル(図19に示す)に「チェンジデータ」が格納されているか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS184に移り、"NO"のときは図33のステップS165に移る。40

【0233】

ステップS184において、CPU31は、操作がなされた停止ボタンの種別(中、右)に応じ、前述のリール停止制御用バッファ選択テーブルに基づいて検索パラメータテーブル0を決定し、検索パラメータテーブル0格納領域に格納する。

【0234】

図35は、主制御回路71による優先引込制御処理(図33のステップS168)の詳細を示している。50

【0235】

まず、C P U 3 1は、使用テーブル選択処理を行う（ステップS191）。この使用テーブル選択処理の詳細を図36に示す。

【0236】

次いで、C P U 3 1は、表示役予想格納領域選択処理を行う（ステップS192）。この表示役予想格納領域選択処理の詳細を図37に示す。

【0237】

次いで、C P U 3 1は、4コマ範囲の検索処理を行う（ステップS193）。この4コマ範囲の検索処理の詳細を図38に示す。

【0238】

次いで、C P U 3 1は、リール停止制御に係る滑りコマ数のチェック回数として"5"を設定する（ステップS194）。

【0239】

次いで、C P U 3 1は、遊技状態がC B遊技状態であるか否かを判断する（ステップS195）。この判断が"YES"のときはステップS196に移り、"NO"のときはステップS198に移る。

【0240】

ステップS196において、C P U 3 1は、左停止ボタン7Lが操作されたか否かを判断する。具体的には、左停止ボタン7Lの操作に基づいてリール停止信号回路46から停止信号が出力されたか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS197に移り、"NO"のときはステップS198に移る。

【0241】

ステップS197において、C P U 3 1は、前述のチェック回数を"2"に変更する。ここでは、C B遊技状態において、左停止ボタン7Lが操作された場合の滑りコマ数は"0"又は"1"に設定されている。

【0242】

ステップS198において、C P U 3 1は、滑りコマ数の検索順序の初期値として"1"を設定する。この滑りコマ数は、検索順序テーブル（図16に示す）に基づいて決定される。

【0243】

次いで、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定の記憶領域に記憶された検索順序テーブルを設定する（ステップS199）。

【0244】

次いで、C P U 3 1は、現在の検索順序に応じ、ステップS199で取得した検索順序テーブルに基づいて、滑りコマ数を決定してレジスタに保持する（ステップS200）。

【0245】

次いで、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定の記憶領域に記憶された表示役予想格納領域のアドレスを設定し、このアドレスを前記滑りコマ数分、加算する（ステップS201）。

【0246】

次いで、C P U 3 1は、前述の表示役予想格納領域の当該データが停止禁止を示すものか否か（"100000000"か否か）を判断する（ステップS202）。この判断が"YES"のときはステップS208に移り、"NO"のときはステップS203に移る。

【0247】

ステップS203において、C P U 3 1は、前述の表示役予想格納領域の当該データが"0（ハズレ）"か否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS206に移り、"NO"のときはステップS204に移る。

【0248】

ステップS204において、C P U 3 1は、前述の表示役予想格納領域の当該データから表示役予想データを減算する。この表示役予想データは、4コマ範囲の検索処理（図3

10

20

30

40

50

8に示す)で取得したものである。

【0249】

次いで、CPU31は、ステップS204の処理で桁かりが行われたか否かを判断する(ステップS205)。すなわち、「表示役予想格納領域のデータ<表示役予想データ」であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS206に移り、"NO"のときは図33のステップS169に移る。

【0250】

ステップS206において、CPU31は、検索順序の退避が行われたか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS208に移り、"NO"のときはステップS207に移る。

【0251】

ステップS207において、CPU31は、現在の検索順序を退避する。更に、ステップS208において、CPU31は、検索順序を"1"更新する。

【0252】

次いで、CPU31は、前述のチェック回数を"1"減算し(ステップS209)、チェック回数が"0"となったか否かを判断する(ステップS210)。この判断が"YES"のときはステップS211に移り、"NO"のときはステップS200に移る。

【0253】

ステップS211において、CPU31は、ステップS207で退避した検索順序に応じ、当該検索順序テーブルに基づいて滑りコマ数を決定し、レジスタに保持する。

【0254】

図36は、主制御回路71による使用テーブル選択処理(図35のステップS191)の詳細を示している。

【0255】

まず、CPU31は、引込優先制御処理の対象リールにおける現在の図柄位置を取得する(ステップS221)。

【0256】

次いで、CPU31は、ステップS221で取得した図柄位置に応じ、検索パラメーターテーブル0(図14、図15に示す)に基づいて検索ステータスデータを決定する(ステップS222)。

【0257】

次いで、CPU31は、遊技状態がCB遊技状態であるか否かを判断する(ステップS223)。この判断が"YES"のときはステップS224に移り、"NO"のときは図35のステップS192に移る。

【0258】

ステップS224において、CPU31は、左停止ボタン7Lが操作されたか否かを判断する。具体的には、左停止ボタン7Lの操作に基づいてリール停止信号回路46から停止信号が出力されたか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS225に移り、"NO"のときは図35のステップS192に移る。

【0259】

ステップS225において、CPU31は、ステップS222で取得した検索ステータスデータの値に"7"を加算する。

【0260】

図37は、主制御回路71による表示役予想格納領域選択処理(図35のステップS192)の詳細を示している。

【0261】

まず、CPU31は、今回の停止操作が第3停止操作であるか否かを判断する(ステップS231)。この判断が"YES"のときはステップS235に移り、"NO"のときはステップS232に移る。

【0262】

10

20

30

40

50

ステップS232において、CPU31は、今回の停止操作が第2停止操作であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS233に移り、"NO"のときはステップS237に移る。

【0263】

ステップS233において、CPU31は、右リール3Rが回転中であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS235に移り、"NO"のときはステップS234に移る。

【0264】

ステップS234において、CPU31は、中リール3Cが回転中であり、かつ左停止ボタン7Lによる停止操作であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS235に移り、"NO"のときはステップS236に移る。

【0265】

ステップS235において、CPU31は、RAM33に表示役予想格納領域1を設定する。また、ステップS236において、CPU31は、RAM33に表示役予想格納領域2を設定する。

【0266】

ステップS237において、CPU31は、今回の停止操作が左停止ボタン7Lによる停止操作であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS238に移り、"NO"のときはステップS239に移る。ステップS238において、CPU31は、RAM33に表示役予想格納領域1を設定する。

【0267】

ステップS239において、CPU31は、今回の停止操作が中停止ボタン7Cによる停止操作であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS240に移り、"NO"のときはステップS241に移る。ステップS240において、CPU31は、RAM33に表示役予想格納領域2を設定する。また、ステップS241において、CPU31は、RAM33に表示役予想格納領域3を設定する。

【0268】

図38は、主制御回路71による4コマ範囲の検索処理(図35のステップS193)の詳細を示している。

【0269】

まず、CPU31は、滑りコマ数のチェック回数として"5"を設定する(ステップS251)。

【0270】

次いで、CPU31は、遊技状態がCB遊技状態であるか否かを判断する(ステップS252)。この判断が"YES"のときはステップS253に移り、"NO"のときはステップS255に移る。

【0271】

ステップS253において、CPU31は、今回の停止操作が左停止ボタン7Lによる停止操作であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS254に移り、"NO"のときはステップS255に移る。

【0272】

ステップS254において、CPU31は、前述のチェック回数を"2"に変更する。また、ステップS255において、CPU31は、現在の図柄位置に対応する表示役予想格納領域のアドレスを検索してレジスタに保持する。

【0273】

次いで、CPU31は、表示役予想データの初期値として"0"をレジスタに保持する(ステップS256)。更に、CPU31は、ステップS255で取得したアドレスに対応する表示役予想格納領域のデータを取得する(ステップS257)。

【0274】

次いで、CPU31は、ステップS257で取得したデータが停止禁止を示すか否か("

10

20

30

40

50

"10000000"であるか否か)を判断する(ステップS258)。この判断が"YES"のときはステップS262に移り、"NO"のときはステップS259に移る。

【0275】

ステップS259において、CPU31は、ステップS257で取得したデータから前述の表示役予想データを減算する。

【0276】

次いで、CPU31は、ステップS259の減算で、桁上がりが行われたか否かを判断する(ステップS260)。この判断が"YES"のときはステップS262に移り、"NO"のときはステップS261に移る。

【0277】

ステップS261において、CPU31は、ステップS257で取得したデータを表示役予想データとしてレジスタに保持する。

【0278】

ステップS262において、CPU31は、表示役予想格納領域のアドレスを"1"更新してレジスタに保持する。

【0279】

次いで、CPU31は、前述のチェック回数を"1"減算し(ステップS263)、チェック回数が"0"となったか否かを判断する(ステップS264)。この判断が"YES"のときは図35のステップS194に移り、"NO"のときはステップS257に移る。

【0280】

図39は、主制御回路71によるリール停止制御ステータス格納処理(図33のステップS174)の詳細を示している。

【0281】

まず、CPU31は、遊技状態がCB遊技状態又はRB遊技状態であるか否かを判断する(ステップS271)。この判断が"YES"のときは図33のステップS162に移り、"NO"のときはステップS272に移る。

【0282】

ステップS272において、CPU31は、投入枚数カウンタの値は"3"であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS273に移り、"NO"のときは図33のステップS162に移る。

【0283】

ステップS273において、CPU31は、第1停止操作後であり、かつ左停止ボタン7Lが操作されたか否かを判断する。この判断が"YES"のときはステップS274に移り、"NO"のときは図33のステップS162に移る。

【0284】

ステップS274において、CPU31は、ストップ用セレクトカウンタ(図11に示す)の値は"6(リブレイ)"であるか否かを判断する。この判断が"YES"のときは図33のステップS162に移り、"NO"のときはステップS275に移る。

【0285】

ステップS275において、CPU31は、チェンジデータ選択テーブル(図18に示す)の先頭アドレスをレジスタに保持する。

【0286】

次いで、CPU31は、前述のチェック回数を取得し(ステップS276)、更に、左リール3Lの図柄位置を取得する(ステップS277)。

【0287】

次いで、CPU31は、チェンジデータ選択テーブルに基づいて、前述の左リール3Lの図柄位置と同一の図柄位置が格納されているか否かを判断する(ステップS278)。この判断が"YES"のときはステップS279に移り、"NO"のときはステップS280に移る。ステップS279において、CPU31は、当該チェンジデータを取得する。また、ステップS280において、CPU31は、前述のチェック回数を"1"減算する。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 8 】

次いで、C P U 3 1は、ステップS 2 8 0で取得したチェック回数が"1"であるか否かを判断する(ステップS 2 8 1)。この判断が"Y E S"のときは図33のステップS 1 6 2に移り、"N O"のときはステップS 2 8 2に移る。

【 0 2 8 9 】

ステップS 2 8 2において、C P U 3 1は、前述のチェンジデータ選択テーブルのアドレスを"1"加算する。

【 0 2 9 0 】

図40は、主制御回路7 1によるイリーガルチェック処理(図23のステップS 1 5)の詳細を示している。

10

【 0 2 9 1 】

まず、C P U 3 1は、前述の内部当選役2と表示役2格納領域のデータとの排他的論理和演算を行い、この排他的論理和と表示役2格納領域のデータとの論理積演算を行う(ステップS 3 7 1)。

【 0 2 9 2 】

次いで、C P U 3 1は、ステップS 3 7 1で取得した論理積が"0"であるか否かを判断する(ステップS 3 7 2)。この判断が"Y E S"のときはステップS 3 7 3に移り、"N O"のときはステップS 3 7 5に移る。

【 0 2 9 3 】

ステップS 3 7 3において、C P U 3 1は、前述の内部当選役1と表示役1格納領域のデータとの排他的論理和演算を行い、この排他的論理和と表示役1格納領域のデータとの論理積演算を行う。

20

【 0 2 9 4 】

次いで、C P U 3 1は、ステップS 3 7 3で取得した論理積が"0"であるか否かを判断する(ステップS 3 7 4)。この判断が"Y E S"のときは図23のステップS 1 6に移り、"N O"のときはステップS 3 7 5に移る。

【 0 2 9 5 】

ステップS 3 7 5において、C P U 3 1は、パチスロ機1の遊技を中止し、イリーガルエラー表示を行う。

30

【 0 2 9 6 】

図41は、主制御回路7 1によるボーナス終了チェック処理(図23のステップS 2 0)の詳細を示している。

【 0 2 9 7 】

まず、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定の記憶領域を参照し、R B作動中フラグが"オン"か否かを判断する(ステップS 3 1 1)。この判断が"Y E S"のときはステップS 3 1 4に移り、"N O"のときはステップS 3 1 2に移る。

【 0 2 9 8 】

ステップS 3 1 2において、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定の記憶領域のC B作動中フラグをクリアする。

40

【 0 2 9 9 】

次いで、C P U 3 1は、ボーナス終了枚数カウンタは"0"か否かを判断する(ステップS 3 1 3)。この判断が"Y E S"のときはステップS 3 1 6に移り、"N O"のときは図23のステップS 2 1に移る。

【 0 3 0 0 】

ステップS 3 1 4において、C P U 3 1は、所定の表示役の入賞が成立したか否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 3 1 5に移り、"N O"のときはステップS 3 2 0に移る。

【 0 3 0 1 】

ステップS 3 1 5において、C P U 3 1は、ボーナス終了枚数カウンタは"0"か否かを判断する。この判断が"Y E S"のときはステップS 3 1 6に移り、"N O"のときはステッ

50

プ S 3 1 8 に移る。

【 0 3 0 2 】

ステップ S 3 1 6 において、C P U 3 1 は、R B 終了時処理を行う。具体的には、R B 作動中フラグ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタをクリアする。

【 0 3 0 3 】

次いで、C P U 3 1 は、ボーナス終了処理を行う(ステップ S 3 1 7)。具体的には、R A M 3 3 の作動中フラグ格納領域及びボーナス終了枚数カウンタをクリアする。ここで、R B 作動中フラグが"オン"の場合は、前述のR B 終了時処理も含むことになる。

【 0 3 0 4 】

ステップ S 3 1 8 において、C P U 3 1 は、入賞可能回数カウンタの値を"1"減算する 10。更に、C P U 3 1 は、その入賞可能回数が"0"か否かを判断する(ステップ S 3 1 9)。この判断が"Y E S"のときはステップ S 3 2 2 に移り、"N O"のときはステップ S 3 2 0 に移る。

【 0 3 0 5 】

ステップ S 3 2 0 において、C P U 3 1 は、遊技可能回数カウンタの値を"1"減算する。更に、C P U 3 1 は、その遊技可能回数が"0"か否かを判断する(ステップ S 3 2 1)。この判断が"Y E S"のときはステップ S 3 2 2 に移り、"N O"のときは図 2 3 のステップ S 2 1 に移る。

【 0 3 0 6 】

ステップ S 3 2 2 において、C P U 3 1 は、R B 終了時処理を行う。具体的には、R B 作動中フラグ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタをクリアする。 20

【 0 3 0 7 】

図 4 2 は、主制御回路 7 1 によるボーナス作動チェック処理(図 2 3 のステップ S 2 1)の詳細を示している。

【 0 3 0 8 】

まず、C P U 3 1 は、図 2 3 のステップ S 1 4 で取得した表示役がB B であるか否かを判断する(ステップ S 3 3 1)。この判断が"Y E S"のときはステップ S 3 3 2 に移り、"N O"のときはステップ S 3 3 3 に移る。 20

【 0 3 0 9 】

ステップ S 3 3 2 において、C P U 3 1 は、図 4 のボーナス作動時テーブルに基づいて 30、B B 作動時処理を行う。このB B 作動時処理において、R A M 3 3 の所定の記憶領域に、作動中フラグの項目のB B 作動中フラグを"オン"として設定し、同じく、ボーナス終了枚数カウンタの項目の"3 5 0"を設定する。なお、遊技可能回数及び入賞可能回数は設定しない。

【 0 3 1 0 】

C P U 3 1 は、図 2 3 のステップ S 1 4 で取得した表示役がM B であるか否かを判断する(ステップ S 3 3 3)。この判断が"Y E S"のときはステップ S 3 3 4 に移り、"N O"のときは図 2 3 のステップ S 2 に移る。

【 0 3 1 1 】

ステップ S 3 3 4 において、C P U 3 1 は、図 4 のボーナス作動時テーブルに基づいて 40、M B 作動時処理を行う。このM B 作動時処理において、R A M 3 3 の所定の記憶領域に、作動中フラグの項目のM B 作動中フラグを"オン"として設定し、同じく、ボーナス終了枚数カウンタの項目の"2 5 0"を設定する。なお、遊技可能回数及び入賞可能回数は設定しない。

【 0 3 1 2 】

次いで、C P U 3 1 は、持越役としてのB B 又はR B をクリアする(ステップ S 3 3 5)。具体的には、R A M 3 3 の所定の記憶領域に設定されているB B 持越フラグ又はR B 持越フラグを"オフ"とする。

【 0 3 1 3 】

図 4 3 は、主制御回路 7 1 による割込処理(1 . 1 1 7 3 m s ごとの定期割込処理)の 50

詳細を示している。

【0314】

まず、C P U 3 1は、定期割込処理で用いるレジスタのデータを退避させる（ステップS 3 4 1）。

【0315】

次いで、C P U 3 1は、入力ポートチェック処理を行う（ステップS 3 4 2）。この入力ポートチェック処理において、C P U 3 1は、スタートレバー6の押下によるスタートスイッチ6 Sからの入力などを確認する。

【0316】

次いで、C P U 3 1は、割込カウンタに"1"を加算する（ステップS 3 4 3）。更に、C P U 3 1は、割込カウンタの値が偶数であるか否かを判断する（ステップS 3 4 4）。この判断が"Y E S"の場合はステップS 3 5 1に移り、"N O"の場合にはステップS 3 4 5に移る。

【0317】

次いで、C P U 3 1は、回転制御の対象としての左リールを示す情報、中リールを示す情報、右リールを示す情報を順次、リール識別子として設定し、リール制御処理を行って当該リールの駆動を順次、制御する（ステップS 3 4 5～S 3 5 0）。このリール制御処理の詳細を図44に示す。

【0318】

次いで、C P U 3 1は、ランプ点滅制御処理及び7 S E G駆動制御処理を行う（ステップS 3 5 1）。C P U 3 1は、ランプ点滅制御処理において、キャビネット2の前面に設けられたW I Nランプ17などを点灯させるコマンドをR A M 3 3の所定の記憶領域に設定する。また、7 S E G駆動制御処理において、貯留（クレジット）されているメダルの数又は遊技球の数、入賞時のメダルの払出数又は遊技球の払出数などを情報表示部18に表示させるコマンドをR A M 3 3の所定の記憶領域に設定する。前述のコマンドは、副制御回路72に送信されることになる。

【0319】

次いで、C P U 3 1は、ステップS 3 4 1で退避させたレジスタのデータを復帰させる（ステップS 3 5 2）。

【0320】

図44は、主制御回路71によるリール制御処理（図43のステップS 3 4 6、S 3 4 8、S 3 5 0）の詳細を示している。

【0321】

まず、C P U 3 1は、当該リールが回転制御中であるか否かを判断する（ステップS 3 6 1）。この判断が"Y E S"の場合はステップS 3 6 2に移り、"N O"の場合には図43のステップS 3 4 7、S 3 4 9、S 3 5 1のいずれかに移る。

【0322】

ステップS 3 6 2において、C P U 3 1は、停止予定位位置待ち状態であるか否かを判断する。この判断が"Y E S"の場合はステップS 3 6 3に移り、"N O"の場合にはステップS 3 6 5に移る。なお、停止予定位位置待ち状態において、C P U 3 1は、リールの定速制御状態を維持する。

【0323】

ステップS 3 6 3において、C P U 3 1は、当該リールの停止予定位位置に達したか否かを判断する。この判断が"Y E S"の場合はステップS 3 6 4に移り、"N O"の場合にはステップS 3 6 5に移る。

【0324】

ステップS 3 6 4において、C P U 3 1は、当該リールの回転制御を減速制御状態に移行させる。この後、ステッピングモータ49 L、49 C、49 Rの全相をオフ（励磁停止）とする停止制御状態へ移行されることになる。

【0325】

10

20

30

40

50

ステップ S 3 6 5において、C P U 3 1は、当該リールの制御状態に応じて加速制御、定速制御、減速制御又は停止制御を行う。

【0326】

更に、第1から第3の停止操作を例示し、前述のリール停止初期設定処理（図28～図32に相当する）及びリール停止制御処理（図33～図39に相当する）について具体的に説明する。

【0327】

図45は、C B遊技状態において複合役1に内部当選し、左（停止開始位置"1"）、中（停止開始位置"1"）、右（停止開始位置"1"）の順に停止操作がなされた場合（以下、パターン1という）の停止制御を示している。

10

【0328】

[停止操作前]

まず、リール停止初期設定処理（図28に示す）において、内部当選役2格納領域のデータと複合役チェックデータが同一である（双方とも"0 0 0 1 1 1 1"である）ことから、内部当選役1格納領域のデータ"0 0 0 0 0 0 0"とリプレイチェックデータ"0 0 0 0 0 1"との論理積演算を行い、この論理積が"0 0 0 0 0 0 0"であるため、ストップ用セレクトカウンタに複合役1を示す値"1 0"を格納する（ステップS94～S103）。更に、ストップ用セレクトカウンタの値"1 0"に応じ、リール停止初期設定テーブル（図10に示す）に基づいて、検索パラメーターテーブル0として"C B 0 0"を設定すると共に、検索パラメーターテーブル1として"C B 0 0"を設定する。

20

【0329】

また、前述のリール停止初期設定処理における表示役予想格納処理（図29～図31に示す）において、左中右の停止操作（表示役検索回数"3"）を想定し、リールごとに全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役1」に応じ、図柄組合せテーブル（図3に示す）、停止制御用図柄組合せテーブル（図21に示す）などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する（ステップS111～S116）。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル（図13に示す）に基づいて引込みの優先順位（例えば、優先順位"1"は"リプレイ"である）に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域に格納する（ステップS134～S141）。ここで、表示役予想格納領域1に左リール3 Lの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域2に中リール3 Cの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域3に右リール3 Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1、表示役予想格納領域2、表示役予想格納領域3は、実際の停止操作によるリール停止制御処理における表示役予想格納処理において参照し、第1停止操作時に表示役を予想するために用いる。

30

【0330】

[第1停止操作]

実際に、左停止ボタン7 Lの押下で左リール3 Lが停止操作され、リール停止制御処理（図33に示す）に移行する。まず、優先引込制御処理（図35に示す）における使用テーブル選択処理（図36に示す）において、現在の図柄位置（停止開始位置"1"）に応じ、前述の検索パラメーターテーブル0 "C B 0 0"に基づいて、検索ステータスデータ"1"が決定される（ステップS221、S222）。更に、C B遊技状態で左停止ボタン7 Lが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"1"に"7"が加算され、検索ステータスデータ"8"を取得する（ステップS223～S225）。

40

【0331】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理（図37に示す）において、左停止ボタン7 Lによる第1停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1（

50

図45(1)に相当する)をレジスタに保持する(ステップS231~S235)。

【0332】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理(図38に示す)において、CB遊技状態で左停止ボタン7Lが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"2(1コマの範囲に相当する)"を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスを格納する(ステップS252~S255)。更に、前述の表示役予想格納領域1において、1コマの範囲(図柄位置"1"又は図柄位置"2")で表示役予想データを検索し、図柄位置"2"のデータ"2"を表示役予想データとしてレジスタに保持する(ステップS256~S264)。

【0333】

この後、優先引込制御処理(図35に示す)において、CB遊技状態で左停止ボタン7Lが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"8"に対応する検索順序テーブル"8"において、検索順序"1"の滑りコマ数"1"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"1"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"2"を取得する(ステップS195~S203)。ここで取得したデータ"2"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"2"を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数"1"を決定する(ステップS204~S211)。

【0334】

次いで、リール停止制御処理(図33に示す)において、前述の滑りコマ数"1"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"2"を決定し、停止要求処理に移行する(ステップS169~S171)。

【0335】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理(図29~図31に示す)において、前述した左停止ボタン7Lの操作に応じ、未操作の停止ボタン7C、7Rの数"2"を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域1の先頭アドレスを設定し、回転中の中リール3Cを検索対象として図柄格納領域を更新する(ステップS111~S115)。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役1」に応じ、図柄組合せテーブル(図3に示す)、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する(ステップS116)。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル(図13に示す)に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域1に格納する(ステップS134~S141)。ここで、表示役予想格納領域1に中リール3Cの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。

【0336】

更に、表示役予想格納領域2の先頭アドレスを設定して、回転中の右リール3Rを検索対象とし、中リール3Cの場合と同様に、右リール3Rについて停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納し、引込優先順位テーブルに基づいて引込データ(引込データ1、引込データ2)を取得し、これと内部当選役1格納領域のデータ及び表示役1格納領域のデータとの間で論理積演算を行い、引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域2に格納する。ここで、表示役予想格納領域2に右リール3Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1、表示役予想格納領域2は、実際の第2停止操作時(中停止ボタン7C又は右停止ボタン7Rの停止操作がなされた時)に表示役を予想するために用いる。

【0337】

前述の第1停止操作により、図45(4)に示すように、左リール3Lの表示窓4Lの上段には"リプレイ"が表示され、同じく中段には"青7"が表示され、下段には"ベル"が表

10

20

30

40

50

示されることになる。

【0338】

[第2停止操作]

実際に、中停止ボタン7Cの押下で中リール3Cが停止操作され、リール停止制御処理(図33に示す)に移行する。まず、優先引込制御処理(図35に示す)における使用テーブル選択処理(図36に示す)において、現在の図柄位置(停止開始位置"1")に応じ、前述の検索パラメータテーブル0"C B 0 0"に基づいて、検索ステータスデータ"0"が決定される(ステップS221~S225)。

【0339】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理(図37に示す)において、中停止ボタン7Cによる第2停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1(図45(2)に相当する)をレジスタに保持する(ステップS231~S235)。

【0340】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理(図38に示す)において、CB遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"5(4コマの範囲に相当する)"を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスを設定する(ステップS252~S255)。更に、前述の表示役予想格納領域1において、4コマの範囲(図柄位置"1"から図柄位置"5")で表示役予想データを検索し、図柄位置"2"のデータ"2"を表示役予想データとしてレジスタに保持する(ステップS256~S264)。

【0341】

この後、優先引込制御処理(図35に示す)において、CB遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"0"に対応する検索順序テーブル"0"において、検索順序"1"の滑りコマ数"0"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"0"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"2"を取得する(ステップS195~S203)。ここで取得したデータ"2"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"2"を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数"0"を決定する(ステップS204~S211)。

【0342】

次いで、リール停止制御処理(図33に示す)において、前述の滑りコマ数"0"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"1"を決定し、停止要求処理に移行する(ステップS169~S171)。

【0343】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理(図29~図31に示す)において、前述した中停止ボタン7Cの操作に応じ、未操作の停止ボタン7Rの数"1"を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域1の先頭アドレスを設定し、回転中の右リール3Rを検索対象として図柄格納領域を更新する(ステップS111~S115)。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役1」に応じ、図柄組合せテーブル(図3に示す)、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する(ステップS116)。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル(図13に示す)に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域1に格納する(ステップS134~S141)。ここで、表示役予想格納領域1に右リール3Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1は、実際の第3停止操作時に表示役を予想するために用いる。

【0344】

10

20

30

40

50

前述の第2停止操作により、図45(5)に示すように、中リール3Cの表示窓4Cの上段には"リプレイ"が表示され、同じく中段には"ベル"が表示され、下段には"赤7"が表示されることになる。

【0345】

[第3停止操作]

実際に、右停止ボタン7Rの押下で右リール3Rが停止操作され、リール停止制御処理(図33に示す)に移行する。まず、優先引込制御処理(図35に示す)における使用テーブル選択処理(図36に示す)において、現在の図柄位置(停止開始位置"1")に応じ、前述の検索パラメータテーブル0"C B 0 0"に基づいて、検索ステータスデータ"1"が決定される(ステップS221~S225)。

10

【0346】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理(図37に示す)において、右停止ボタン7Rによる第3停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1(図45(3)に相当する)をレジスタに保持する(ステップS231~S235)。

【0347】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理(図38に示す)において、CB遊技状態で右停止ボタン7Rが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"5(4コマの範囲に相当する)"を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスを設定する(ステップS252~S255)。更に、前述の表示役予想格納領域1において、4コマの範囲(図柄位置"1"から図柄位置"5")で表示役予想データを検索し、図柄位置"2"のデータ"2"を表示役予想データとしてレジスタに保持する(ステップS256~S264)。

20

【0348】

この後、優先引込制御処理(図35に示す)において、CB遊技状態で右停止ボタン7Rが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"1"に対応する検索順序テーブル"1"において、検索順序"1"の滑りコマ数"1"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"1"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"2"を取得する(ステップS195~S203)。ここで取得したデータ"2"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"2"を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数"1"を決定する(ステップS204~S211)。

30

【0349】

次いで、リール停止制御処理(図33に示す)において、前述の滑りコマ数"1"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"2"を決定し、停止要求処理に移行する(ステップS169~S171)。

40

【0350】

前述の第3停止操作により、図45(6)に示すように、右リール3Rの表示窓4Rの上段には"ベル"が表示され、同じく中段には"チェリー"が表示され、下段には"リプレイ"が表示されることになる。ここでは、クロスアップライン8eに"ベル"が揃うため、表示役「複合役1」に含まれるベルの小役に入賞し、メダルが払出されることになる。

40

【0351】

図46は、CB遊技状態において複合役2に内部当選し、左(停止開始位置"1")、中(停止開始位置"1")、右(停止開始位置"1")の順に停止操作がなされた場合(以下、パターン2という)の停止制御を示している。

【0352】

[停止操作前]

まず、リール停止初期設定処理(図28に示す)において、内部当選役2格納領域のデータと複合役チェックデータが同一である(双方とも"0 0 0 1 1 1 1"である)ことから、内部当選役1格納領域のデータ"0 0 0 0 0 0 1"とリプレイチェックデータ"0 0 0 0 0 1"との論理積演算を行い、この論理積が"0 0 0 0 0 0 1"であるため、ストップ

50

用セレクトカウンタに複合役 2 を示す値 "1 1 "を設定する（ステップ S 9 4 ~ S 1 0 3 ）。更に、ストップ用セレクトカウンタの値 "1 1 "に応じ、リール停止初期設定テーブル（図 1 0 に示す）に基づいて、検索パラメータテーブル 0 として "C B 0 0 "を設定すると共に、検索パラメータテーブル 1 として "C B 0 0 "を設定する。

【 0 3 5 3 】

また、前述のリール停止初期設定処理における表示役予想格納処理（図 2 9 ~ 図 3 1 に示す）において、左中右の停止操作（表示役検索回数 "3 "）を想定し、リールごとに全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役 2 」に応じ、図柄組合せテーブル（図 3 に示す）、停止制御用図柄組合せテーブル（図 2 1 に示す）などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役 1 格納領域及び表示役 2 格納領域に格納する（ステップ S 1 1 1 ~ S 1 1 6 ）。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル（図 1 3 に示す）に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役 1 格納領域のデータと表示役 1 格納領域のデータと引込データ 1 との論理積、及び内部当選役 2 格納領域のデータと表示役 2 格納領域のデータと引込データ 2 との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域に格納する（ステップ S 1 3 4 ~ S 1 4 1 ）。ここで、表示役予想格納領域 1 に左リール 3 L の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域 2 に中リール 3 C の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域 3 に右リール 3 R の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域 1 、表示役予想格納領域 2 、表示役予想格納領域 3 は、実際の停止操作によるリール停止制御処理における表示役予想格納処理において参照し、第 1 停止操作時に表示役を予想するために用いる。10

【 0 3 5 4 】

[第 1 停止操作]

実際に、左停止ボタン 7 L の押下で左リール 3 L が停止操作され、リール停止制御処理（図 3 3 に示す）に移行する。まず、優先引込制御処理（図 3 5 に示す）における使用テーブル選択処理（図 3 6 に示す）において、現在の図柄位置（停止開始位置 "1 "）に応じ、前述の検索パラメータテーブル 0 "C B 0 0 "に基づいて、検索ステータスデータ "1 "が決定される（ステップ S 2 2 1 、 S 2 2 2 ）。更に、C B 遊技状態で左停止ボタン 7 L が操作されたため、前述の検索ステータスデータ "1 "に "7 "が加算され、検索ステータスデータ "8 "を取得する（ステップ S 2 2 3 ~ S 2 2 5 ）。20

【 0 3 5 5 】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理（図 3 7 に示す）において、左停止ボタン 7 L による第 1 停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域 1 （図 4 6 (1) に相当する）をレジスタに保持する（ステップ S 2 3 1 ~ S 2 3 5 ）。

【 0 3 5 6 】

次いで、優先引込制御処理における 4 コマ範囲の検索処理（図 3 8 に示す）において、C B 遊技状態で左停止ボタン 7 L が操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として "2 (1 コマの範囲に相当する) "を設定し、前述の表示役予想格納領域 1 における図柄位置 "1 "に対応するアドレスを格納する（ステップ S 2 5 2 ~ S 2 5 5 ）。更に、前述の表示役予想格納領域 1 において、1 コマの範囲（図柄位置 "1 "又は図柄位置 "2 "）で表示役予想データを検索し、図柄位置 "2 "のデータ "4 "を表示役予想データとしてレジスタに保持する（ステップ S 2 5 6 ~ S 2 6 4 ）。30

【 0 3 5 7 】

この後、優先引込制御処理（図 3 5 に示す）において、C B 遊技状態で左停止ボタン 7 L が操作されたため、前述の検索ステータスデータ "8 "に対応する検索順序テーブル "8 "において、検索順序 "1 "の滑りコマ数 "1 "を取得し、前述の表示役予想格納領域 1 における図柄位置 "1 "に対応するアドレスに、その滑りコマ数 "1 "を加算し、当該アドレスに格納されたデータ "4 "を取得する（ステップ S 1 9 5 ~ S 2 0 3 ）。ここで取得したデータ "4 "から、前述の 4 コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ "4 "を減算したとき、桁かりが行われないことから、前述の滑りコマ数 "1 "を決定する（ステップ S 2 0 4 ~ 40

S 2 1 1)。

【 0 3 5 8 】

次いで、リール停止制御処理（図33に示す）において、前述の滑りコマ数“1”と停止開始位置の図柄位置“1”に基づいて、停止予定位置“2”を決定し、停止要求処理に移行する（ステップS169～S171）。

【 0 3 5 9 】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理（図29～図31に示す）において、前述した左停止ボタン7Lの操作に応じ、未操作の停止ボタン7C、7Rの数“2”を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域1の先頭アドレスを設定し、回転中の中リール3Cを検索対象として図柄格納領域を更新する（ステップS111～S115）。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役2」に応じ、図柄組合せテーブル（図3に示す）、停止制御用図柄組合せテーブル（図21に示す）などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する（ステップS116）。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル（図13に示す）に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域1に格納する（ステップS134～S141）。ここで、表示役予想格納領域1に中リール3Cの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。

【 0 3 6 0 】

更に、表示役予想格納領域2の先頭アドレスを設定して、回転中の右リール3Rを検索対象とし、中リール3Cの場合と同様に、右リール3Rについて停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納し、引込優先順位テーブルに基づいて引込データ（引込データ1、引込データ2）を取得し、これと内部当選役1格納領域のデータ及び表示役1格納領域のデータとの間で論理積演算を行い、引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域2に格納する。ここで、表示役予想格納領域2に右リール3Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1、表示役予想格納領域2は、実際の第2停止操作時（中停止ボタン7C又は右停止ボタン7Rの停止操作がなされた時）に表示役を予想するために用いる。

【 0 3 6 1 】

前述の第1停止操作により、図46(4)に示すように、左リール3Lの表示窓4Lの上段には“リプレイ”が表示され、同じく中段には“青7”が表示され、下段には“ベル”が表示されることになる。

【 0 3 6 2 】

[第2停止操作]

実際に、中停止ボタン7Cの押下で中リール3Cが停止操作され、リール停止制御処理（図33に示す）に移行する。まず、優先引込制御処理（図35に示す）における使用テーブル選択処理（図36に示す）において、現在の図柄位置（停止開始位置“1”）に応じ、前述の検索パラメータテーブル0"C B 0 0"に基づいて、検索ステータスデータ"0"が決定される（ステップS221～S225）。

【 0 3 6 3 】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理（図37に示す）において、中停止ボタン7Cによる第2停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1（図46(2)に相当する）をレジスタに保持する（ステップS231～S235）。

【 0 3 6 4 】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理（図38に示す）において、CB遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として“5（4コマの範囲に相当する）”を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置“1”に対応するアドレスを設定する（ステップS252～S255）。更に、前述の表

10

20

30

40

50

示役予想格納領域1において、4コマの範囲(図柄位置"1"から図柄位置"5")で表示役予想データを検索し、図柄位置"5"のデータ"4"を表示役予想データとしてレジスタに保持する(ステップS256～S264)。

【0365】

この後、優先引込制御処理(図35に示す)において、CB遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"0"に対応する検索順序テーブル"0"において、検索順序"1"の滑りコマ数"0"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"0"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"4"を取得する(ステップS195～S203)。ここで取得したデータ"4"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"4"を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数"0"を決定する(ステップS204～S211)。

【0366】

次いで、リール停止制御処理(図33に示す)において、前述の滑りコマ数"0"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"1"を決定し、停止要求処理に移行する(ステップS169～S171)。

【0367】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理(図29～図31に示す)において、前述した中停止ボタン7Cの操作に応じ、未操作の停止ボタン7Rの数"1"を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域1の先頭アドレスを設定し、回転中の右リール3Rを検索対象として図柄格納領域を更新する(ステップS111～S115)。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役2」に応じ、図柄組合せテーブル(図3に示す)、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する(ステップS116)。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル(図13に示す)に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域1に格納する(ステップS134～S141)。ここで、表示役予想格納領域1に右リール3Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1は、実際の第3停止操作時に表示役を予想するために用いる。

【0368】

前述の第2停止操作により、図46(5)に示すように、中リール3Cの表示窓4Cの上段には"リプレイ"が表示され、同じく中段には"ベル"が表示され、下段には"赤7"が表示されることになる。

【0369】

[第3停止操作]

実際に、右停止ボタン7Rの押下で右リール3Rが停止操作され、リール停止制御処理(図33に示す)に移行する。まず、優先引込制御処理(図35に示す)における使用テーブル選択処理(図36に示す)において、現在の図柄位置(停止開始位置"1")に応じ、前述の検索パラメータテーブル0"C B 0 0"に基づいて、検索ステータスデータ"1"が決定される(ステップS221～S225)。

【0370】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理(図37に示す)において、右停止ボタン7Rによる第3停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1(図46(3)に相当する)をレジスタに保持する(ステップS231～S235)。

【0371】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理(図38に示す)において、CB遊技状態で右停止ボタン7Rが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"10

10

20

30

40

50

5（4コマの範囲に相当する）"を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスを設定する（ステップS252～S255）。更に、前述の表示役予想格納領域1において、4コマの範囲（図柄位置"1"から図柄位置"5"）で表示役予想データを検索し、図柄位置"4"のデータ"4"を表示役予想データとしてレジスタに保持する（ステップS256～S264）。

【0372】

この後、優先引込制御処理（図35に示す）において、CB遊技状態で右停止ボタン7Rが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"1"に対応する検索順序テーブル"1"において、検索順序"1"の滑りコマ数"1"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"1"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"2"を取得する。ここで取得したデータ"2"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"4"を減算したとき、桁上がりが行われるため、検索順序"1"を退避し、更に、検索順序の値を"1"更新して検索順序"2"を取得する。この検索順序"2"の滑りコマ数"3"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"3"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"4"を取得する。ここで取得したデータ"4"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"4"を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数"3"を決定する（ステップS195～S211）。

10

【0373】

次いで、リール停止制御処理（図33に示す）において、前述の滑りコマ数"3"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"4"を決定し、停止要求処理に移行する（ステップS169～S171）。

20

【0374】

前述の第3停止操作により、図46(6)に示すように、右リール3Rの表示窓4Rの上段には"リプレイ"が表示され、同じく中段には"スイカ"が表示され、下段には"ベル"が表示されることになる。ここでは、トップライン8bに"リプレイ"が揃うため、表示役"複合役2"に含まれる引込優先順位"1"のリプレイが成立することになる。

【0375】

図47は、CB遊技状態において複合役2に内部当選し、左（停止開始位置"6"）、中（停止開始位置"1"）、右（停止開始位置"1"）の順に停止操作がなされた場合（以下、パターン3という）の停止制御を示している。

30

【0376】

[停止操作前]

まず、リール停止初期設定処理（図28に示す）において、内部当選役2格納領域のデータと複合役チェックデータが同一である（双方とも"00011111"である）ことから、内部当選役1格納領域のデータ"00000001"とリプレイチェックデータ"0000001"との論理積演算を行い、この論理積が"0000001"であるため、ストップ用セレクトカウンタに複合役2を示す値"11"を設定する（ステップS94～S103）。更に、ストップ用セレクトカウンタの値"11"に応じ、リール停止初期設定テーブル（図10に示す）に基づいて、検索パラメーターテーブル0として"C B 0 0"を設定すると共に、検索パラメーターテーブル1として"C B 0 0"を設定する。

40

【0377】

また、前述のリール停止初期設定処理における表示役予想格納処理（図29～図31に示す）において、左中右の停止操作（表示役検索回数"3"）を想定し、リールごとに全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役2」に応じ、図柄組合せテーブル（図3に示す）、停止制御用図柄組合せテーブル（図21に示す）などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する（ステップS111～S116）。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル（図13に示す）に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内

50

部当選役 2 格納領域のデータと表示役 2 格納領域のデータと引込データ 2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域に格納する（ステップ S 1 3 4 ~ S 1 4 1）。ここで、表示役予想格納領域 1 に左リール 3 L の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域 2 に中リール 3 C の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域 3 に右リール 3 R の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域 1、表示役予想格納領域 2、表示役予想格納領域 3 は、実際の停止操作によるリール停止制御処理における表示役予想格納処理において参照し、第 1 停止操作時に表示役を予想するために用いる。

【 0 3 7 8 】

[第 1 停止操作]

実際に、左停止ボタン 7 L の押下で左リール 3 L が停止操作され、リール停止制御処理（図 3 3 に示す）に移行する。まず、優先引込制御処理（図 3 5 に示す）における使用テーブル選択処理（図 3 6 に示す）において、現在の図柄位置（停止開始位置 "6"）に応じ、前述の検索パラメータテーブル 0 "C B 0 0"に基づいて、検索ステータスデータ "0" が決定される（ステップ S 2 2 1、S 2 2 2）。更に、C B 遊技状態で左停止ボタン 7 L が操作されたため、前述の検索ステータスデータ "0" に "7" が加算され、検索ステータスデータ "7" を取得する（ステップ S 2 2 3 ~ S 2 2 5）。

【 0 3 7 9 】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理（図 3 7 に示す）において、左停止ボタン 7 L による第 1 停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域 1（図 4 7 (1) に相当する）をレジスタに保持する（ステップ S 2 3 1 ~ S 2 3 5）。

【 0 3 8 0 】

次いで、優先引込制御処理における 4 コマ範囲の検索処理（図 3 8 に示す）において、C B 遊技状態で左停止ボタン 7 L が操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として "2 (1 コマの範囲に相当する)" を設定し、前述の表示役予想格納領域 1 における図柄位置 "6" に対応するアドレスを設定する（ステップ S 2 5 2 ~ S 2 5 5）。更に、前述の表示役予想格納領域 1 において、1 コマの範囲（図柄位置 "6" 又は図柄位置 "7"）で表示役予想データを検索し、図柄位置 "7" のデータ "4" を表示役予想データとしてレジスタに保持する（ステップ S 2 5 6 ~ S 2 6 4）。

【 0 3 8 1 】

この後、優先引込制御処理（図 3 5 に示す）において、C B 遊技状態で左停止ボタン 7 L が操作されたため、前述の検索ステータスデータ "7" に対応する検索順序テーブル "7" において、検索順序 "1" の滑りコマ数 "0" を取得し、前述の表示役予想格納領域 1 における図柄位置 "6" に対応するアドレスに、その滑りコマ数 "0" を加算し、当該アドレスに格納されたデータ "4" を取得する（ステップ S 1 9 5 ~ S 2 0 3）。ここで取得したデータ "4" から、前述の 4 コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ "4" を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数 "0" を決定する（ステップ S 2 0 4 ~ S 2 1 1）。

【 0 3 8 2 】

次いで、リール停止制御処理（図 3 3 に示す）において、前述の滑りコマ数 "0" と停止開始位置の図柄位置 "6" に基づいて、停止予定位置 "6" を決定し、停止要求処理に移行する（ステップ S 1 6 9 ~ S 1 7 1）。

【 0 3 8 3 】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理（図 2 9 ~ 図 3 1 に示す）において、前述した左停止ボタン 7 L の操作に応じ、未操作の停止ボタン 7 C、7 R の数 "2" を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域 1 の先頭アドレスを設定し、回転中の中リール 3 C を検索対象として図柄格納領域を更新する（ステップ S 1 1 1 ~ S 1 1 5）。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役 2」に応じ、図柄組合せテーブル（図 3 に示す）、停止制御用図柄組合せテーブル（図 2 1 に示す）などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役 1 格納領域及び表示役 2

10

20

30

40

50

格納領域に格納する（ステップS116）。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル（図13に示す）に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域1に格納する（ステップS134～S141）。ここで、表示役予想格納領域1に中リール3Cの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。

【0384】

更に、表示役予想格納領域2の先頭アドレスを設定して、回転中の右リール3Rを検索対象とし、中リール3Cの場合と同様に、右リール3Rについて停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納し、引込優先順位テーブルに基づいて引込データ（引込データ1、引込データ2）を取得し、これと内部当選役1格納領域のデータ及び表示役1格納領域のデータとの間で論理積演算を行い、引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域2に格納する。ここで、表示役予想格納領域2に右リール3Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1、表示役予想格納領域2は、実際の第2停止操作時（中停止ボタン7C又は右停止ボタン7Rの停止操作がなされた時）に表示役を予想するために用いる。

【0385】

前述の第1停止操作により、図47(4)に示すように、左リール3Lの表示窓4Lの上段には"チェリー"が表示され、同じく中段には"リプレイ"が表示され、下段には"ベル"が表示されることになる。なお、左リール3Lの停止開始位置が"5"の場合、検索ステータスデータとして"1"が決定され、この値に"7"が加算されて、検索順序テーブル"8"が決定される。この検索順序テーブル"8"において、滑りコマ数"0"よりも優先順位の高い滑りコマ数"1"が決定され、図柄位置"5"と滑りコマ数"1"とに基づいて、パターン3と同様の停止予定位置"6"が決定される。

【0386】

[第2停止操作]

実際に、中停止ボタン7Cの押下で中リール3Cが停止操作され、リール停止制御処理（図33に示す）に移行する。まず、優先引込制御処理（図35に示す）における使用テーブル選択処理（図36に示す）において、現在の図柄位置（停止開始位置"1"）に応じ、前述の検索パラメータテーブル0"C B 0 0"に基づいて、検索ステータスデータ"0"が決定される（ステップS221～S225）。

【0387】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理（図37に示す）において、中停止ボタン7Cによる第2停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1（図47(2)に相当する）をレジスタに保持する（ステップS231～S235）。

【0388】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理（図38に示す）において、CB遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"5"（4コマの範囲に相当する）"を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスを設定する（ステップS252～S255）。更に、前述の表示役予想格納領域1において、4コマの範囲（図柄位置"1"から図柄位置"5"）で表示役予想データを検索し、図柄位置"5"のデータ"2"を表示役予想データとしてレジスタに保持する（ステップS256～S264）。

【0389】

この後、優先引込制御処理（図35に示す）において、CB遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"0"に対応する検索順序テーブル"0"において、検索順序"1"の滑りコマ数"0"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"0"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"2"を取得する（ステップS195～S203）。ここで取得したデータ

10

20

30

40

50

"2"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"2"を減算したとき、桁かりが行われないことから、前述の滑りコマ数"0"を決定する(ステップS204～S211)。

【0390】

次いで、リール停止制御処理(図33に示す)において、前述の滑りコマ数"0"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"1"を決定し、停止要求処理に移行する(ステップS169～S171)。

【0391】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理(図29～図31に示す)において、前述した中停止ボタン7Cの操作に応じ、未操作の停止ボタン7Rの数"1"を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域1の先頭アドレスを設定し、回転中の右リール3Rを検索対象として図柄格納領域を更新する(ステップS111～S115)。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「複合役2」に応じ、図柄組合せテーブル(図3に示す)、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する(ステップS116)。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル(図13に示す)に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域1に格納する(ステップS134～S141)。ここで、表示役予想格納領域1に右リール3Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1は、実際の第3停止操作時に表示役を予想するために用いる。

【0392】

前述の第2停止操作により、図47(5)に示すように、中リール3Cの表示窓4Cの上段には"リプレイ"が表示され、同じく中段には"ベル"が表示され、下段には"赤7"が表示されることになる。

【0393】

[第3停止操作]

実際に、右停止ボタン7Rの押下で右リール3Rが停止操作され、リール停止制御処理(図33に示す)に移行する。まず、優先引込制御処理(図35に示す)における使用テーブル選択処理(図36に示す)において、現在の図柄位置(停止開始位置"1")に応じ、前述の検索パラメータテーブル0"C B 0 0"に基づいて、検索ステータスデータ"1"が決定される(ステップS221～S225)。

【0394】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理(図37に示す)において、右停止ボタン7Rによる第3停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1(図47(3)に相当する)をレジスタに保持する(ステップS231～S235)。

【0395】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理(図38に示す)において、C B遊技状態で右停止ボタン7Rが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"5(4コマの範囲に相当する)"を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスを設定する(ステップS252～S255)。更に、前述の表示役予想格納領域1において、4コマの範囲(図柄位置"1"から図柄位置"5")で表示役予想データを検索し、図柄位置"5"のデータ"2"を表示役予想データとしてレジスタに保持する(ステップS256～S264)。

【0396】

この後、優先引込制御処理(図35に示す)において、C B遊技状態で右停止ボタン7Rが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"1"に対応する検索順序テーブル"1"において、検索順序"1"の滑りコマ数"1"を取得し、前述の表示役予想格納領域1におけ

10

20

30

40

50

る図柄位置 "1" に対応するアドレスに、その滑りコマ数 "1" を加算し、当該アドレスに格納されたデータ "2" を取得する。ここで取得したデータ "2" から、前述の 4 コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ "2" を減算したとき、桁かりが行われないことから、前述の滑りコマ数 "1" を決定する（ステップ S 1 9 5 ~ S 2 1 1）。

【0397】

次いで、リール停止制御処理（図 3 3 に示す）において、前述の滑りコマ数 "1" と停止開始位置の図柄位置 "1" に基づいて、停止予定位置 "2" を決定し、停止要求処理に移行する（ステップ S 1 6 9 ~ S 1 7 1）。

【0398】

前述の第 3 停止操作により、図 4 7 (6) に示すように、右リール 3 R の表示窓 4 R の上段には "ベル" が表示され、同じく中段には "チェリー" が表示され、下段には "リプレイ" が表示されることになる。ここでは、クロスアップライン 8 e に "ベル" が揃うため、表示役 "複合役 2" に含まれる引込優先順位 "3" のベルが成立することになる。

【0399】

図 4 8 は、一般遊技状態においてスイカの小役に内部当選し、左（停止開始位置 "1"）、中（停止開始位置 "1"）、右（停止開始位置 "1"）の順に停止操作がなされた場合（以下、パターン 4 という）の停止制御を示している。

【0400】

[停止操作前]

まず、リール停止初期設定処理（図 2 8 に示す）において、当選番号が "3" であることから、ストップ用セレクトカウンタにスイカの小役を示す値 "3" を格納する（ステップ S 9 4 ~ S 9 9）。更に、ストップ用セレクトカウンタの値 "3" に応じ、リール停止初期設定テーブル（図 1 0 に示す）に基づいて、検索パラメータテーブル 0 として "スイカ 0 0" を設定すると共に、検索パラメータテーブル 1 として "変則押し用スイカ 0 0" を設定する。

【0401】

また、前述のリール停止初期設定処理における表示役予想格納処理（図 2 9 ~ 図 3 1 に示す）において、左中右の停止操作（表示役検索回数 "3"）を想定し、リールごとに全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「スイカの小役」に応じ、図柄組合せテーブル（図 3 に示す）、停止制御用図柄組合せテーブル（図 2 1 に示す）などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役 1 格納領域及び表示役 2 格納領域に格納する（ステップ S 1 1 1 ~ S 1 1 6）。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル（図 1 3 に示す）に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役 1 格納領域のデータと表示役 1 格納領域のデータと引込データ 1 との論理積、及び内部当選役 2 格納領域のデータと表示役 2 格納領域のデータと引込データ 2 との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域に格納する（ステップ S 1 3 4 ~ S 1 4 1）。ここで、表示役予想格納領域 1 に左リール 3 L の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域 2 に中リール 3 C の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域 3 に右リール 3 R の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域 1、表示役予想格納領域 2、表示役予想格納領域 3 は、実際の停止操作によるリール停止制御処理における表示役予想格納処理において参照し、第 1 停止操作時に表示役を予想するために用いる。

【0402】

[第 1 停止操作]

実際に、左停止ボタン 7 L の押下で左リール 3 L が停止操作され、リール停止制御処理（図 3 3 に示す）に移行する。まず、優先引込制御処理（図 3 5 に示す）における使用テーブル選択処理（図 3 6 に示す）において、現在の図柄位置（停止開始位置 "1"）に応じ、前述の検索パラメータテーブル 0 "スイカ 0 0" に基づいて、検索ステータスデータ "2" が決定される（ステップ S 2 2 1、S 2 2 2）。

【0403】

10

20

30

40

50

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理（図37に示す）において、左停止ボタン7Lによる第1停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1（図48（1）に相当する）をレジスタに保持する（ステップS231～S235）。

【0404】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理（図38に示す）において、一般遊技状態で左停止ボタン7Lが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"5（4コマの範囲に相当する）"を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスを設定する（ステップS252～S255）。更に、前述の表示役予想格納領域1において、4コマの範囲（図柄位置"1"から図柄位置"5"）で表示役予想データを検索し、図柄位置"5"のデータ"1"を表示役予想データとしてレジスタに保持する（ステップS256～S264）。

【0405】

この後、優先引込制御処理（図35に示す）において、一般遊技状態で左停止ボタン7Lが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"2"に対応する検索順序テーブル"2"において、検索順序"1"の滑りコマ数"2"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"2"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"1"を取得する（ステップS195～S203）。ここで取得したデータ"1"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"1"を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数"2"を決定する（ステップS204～S211）。

【0406】

次いで、リール停止制御処理（図33に示す）において、前述の滑りコマ数"2"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"3"を決定し、停止要求処理に移行する（ステップS169～S171）。

【0407】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理（図29～図31に示す）において、前述した左停止ボタン7Lの操作に応じ、未操作の停止ボタン7C、7Rの数"2"を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域1の先頭アドレスを設定し、回転中の中リール3Cを検索対象として図柄格納領域を更新する（ステップS111～S115）。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「スイカの小役」に応じ、図柄組合せテーブル（図3に示す）、停止制御用図柄組合せテーブル（図21に示す）などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する（ステップS116）。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル（図13に示す）に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域1に格納する（ステップS134～S141）。ここで、表示役予想格納領域1に中リール3Cの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。

【0408】

更に、表示役予想格納領域2の先頭アドレスを設定して、回転中の右リール3Rを検索対象とし、中リール3Cの場合と同様に、右リール3Rについて停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納し、引込優先順位テーブルに基づいて引込データ（引込データ1、引込データ2）を取得し、これと内部当選役1格納領域のデータ及び表示役1格納領域のデータとの間で論理積演算を行い、引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域2に格納する。ここで、表示役予想格納領域2に右リール3Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1、表示役予想格納領域2は、実際の第2停止操作時（中停止ボタン7C又は右停止ボタン7Rの停止操作がなされた時）に表示役を予想するために用いる。

【0409】

10

20

30

40

50

次いで、リール停止制御処理におけるリール停止制御ステータス格納処理（図39に示す）において、例えば、投入枚数が“3”の場合、一般遊技状態で第1停止操作として左停止ボタン7Lが押下され、ストップ用セレクトカウンタの値が“3”であり、停止予定位置が“3”であることから、エンジデータ選択テーブル（図18に示す）に基づいて、“スイカ用エンジデータ02”を選択する（ステップS271～S279）。

【0410】

前述の第1停止操作により、図48（1）に示すように、左リール3Lの表示窓4Lの上段には“スイカ”が表示され、同じく中段には“リプレイ”が表示され、下段には“青7”が表示されることになる。

【0411】

実際に、中停止ボタン7Cの押下で中リール3Cが停止操作され、リール停止制御処理（図33に示す）に移行する。まず、リール停止制御処理におけるリール停止制御バッファ移行処理（図34に示す）において、今回が第2停止操作であり、左リール3Lは停止しており、前述の“スイカ用エンジデータ02”が選択されているため、操作された中停止ボタン7Cの種別に応じ、リール停止制御用バッファ選択テーブル（図19に示す）に基づいて、検索パラメータテーブル0として“スイカ02”を決定する（ステップS181～S184）。

【0412】

次いで、優先引込制御処理（図35に示す）における使用テーブル選択処理（図36に示す）において、現在の図柄位置（停止開始位置“1”）に応じ、前述の検索パラメータテーブル0“スイカ02”に基づいて、検索ステータスデータ“1”が決定される（ステップS221～S225）。

【0413】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理（図37に示す）において、中停止ボタン7Cによる第2停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1（図48（2）に相当する）をレジスタに保持する（ステップS231～S235）。

【0414】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理（図38に示す）において、一般遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として“5（4コマの範囲に相当する）”を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置“1”に対応するアドレスを設定する（ステップS252～S255）。更に、前述の表示役予想格納領域1において、4コマの範囲（図柄位置“1”から図柄位置“5”）で表示役予想データを検索し、図柄位置“3”的データ“1”を表示役予想データとしてレジスタに保持する（ステップS256～S264）。

【0415】

この後、優先引込制御処理（図35に示す）において、一般遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、前述の検索ステータスデータ“1”に対応する検索順序テーブル“1”において、検索順序“1”的滑りコマ数“1”を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置“1”に対応するアドレスに、その滑りコマ数“1”を加算し、当該アドレスに格納されたデータ“1”を取得する（ステップS195～S203）。ここで取得したデータ“1”から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ“1”を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数“1”を決定する（ステップS204～S211）。

【0416】

次いで、リール停止制御処理（図33に示す）において、前述の滑りコマ数“1”と停止開始位置の図柄位置“1”に基づいて、停止予定位置“2”を決定し、停止要求処理に移行する（ステップS169～S171）。

【0417】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理（図29～図31に示す）に

10

20

30

40

50

おいて、前述した中停止ボタン 7 C の操作に応じ、未操作の停止ボタン 7 R の数 "1" を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域 1 の先頭アドレスを設定し、回転中の右リール 3 R を検索対象として図柄格納領域を更新する（ステップ S 1 1 1 ~ S 1 1 5）。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「スイカの小役」に応じ、図柄組合せテーブル（図 3 に示す）、停止制御用図柄組合せテーブル（図 2 1 に示す）などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役 1 格納領域及び表示役 2 格納領域に格納する（ステップ S 1 1 6）。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル（図 1 3 に示す）に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役 1 格納領域のデータと表示役 1 格納領域のデータと引込データ 1 との論理積、及び内部当選役 2 格納領域のデータと表示役 2 格納領域のデータと引込データ 2 との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域 1 に格納する（ステップ S 1 3 4 ~ S 1 4 1）。ここで、表示役予想格納領域 1 に右リール 3 R の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域 1 は、実際の第 3 停止操作時に表示役を予想するために用いる。

10

【 0 4 1 8 】

前述の第 2 停止操作により、図 4 8 (5) に示すように、中リール 3 C の表示窓 4 C の上段には"スイカ"が表示され、同じく中段には"リプレイ"が表示され、下段には"ベル"が表示されることになる。

【 0 4 1 9 】

[第 3 停止操作]

20

実際に、右停止ボタン 7 R の押下で右リール 3 R が停止操作され、リール停止制御処理（図 3 3 に示す）に移行する。まず、優先引込制御処理（図 3 5 に示す）における使用テーブル選択処理（図 3 6 に示す）において、現在の図柄位置（停止開始位置 "1"）に応じ、前述の検索パラメータテーブル 0 "スイカ 0 2 " に基づいて、検索ステータスデータ "2" が決定される（ステップ S 2 2 1 ~ S 2 2 5）。

【 0 4 2 0 】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理（図 3 7 に示す）において、右停止ボタン 7 R による第 3 停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域 1（図 4 8 (3) に相当する）をレジスタに保持する（ステップ S 2 3 1 ~ S 2 3 5）。

30

【 0 4 2 1 】

次いで、優先引込制御処理における 4 コマ範囲の検索処理（図 3 8 に示す）において、一般遊技状態で右停止ボタン 7 R が操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"5（4 コマの範囲に相当する）"を設定し、前述の表示役予想格納領域 1 における図柄位置 "1" に対応するアドレスを設定する（ステップ S 2 5 2 ~ S 2 5 5）。更に、前述の表示役予想格納領域 1 において、4 コマの範囲（図柄位置 "1" から図柄位置 "5"）で表示役予想データを検索し、図柄位置 "3" のデータ "1" を表示役予想データとしてレジスタに保持する（ステップ S 2 5 6 ~ S 2 6 4）。

【 0 4 2 2 】

この後、優先引込制御処理（図 3 5 に示す）において、一般遊技状態で右停止ボタン 7 R が操作されたため、前述の検索ステータスデータ "2" に対応する検索順序テーブル "2" において、検索順序 "1" の滑りコマ数 "2" を取得し、前述の表示役予想格納領域 1 における図柄位置 "1" に対応するアドレスに、その滑りコマ数 "2" を加算し、当該アドレスに格納されたデータ "1" を取得する（ステップ S 1 9 5 ~ S 2 0 3）。ここで取得したデータ "1" から、前述の 4 コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ "1" を減算したとき、桁かりが行われないことから、前述の滑りコマ数 "2" を決定する（ステップ S 2 0 4 ~ S 2 1 1）。

40

【 0 4 2 3 】

次いで、リール停止制御処理（図 3 3 に示す）において、前述の滑りコマ数 "2" と停止開始位置の図柄位置 "1" に基づいて、停止予定位置 "3" を決定し、停止要求処理に移行する（ステップ S 1 6 9 ~ S 1 7 1）。

50

【0424】

前述の第3停止操作により、図48(6)に示すように、右リール3Rの表示窓4Rの上段には"スイカ"が表示され、同じく中段には"ベル"が表示され、下段には"チェリー"が表示されることになる。ここでは、トップライン8bに"スイカ"が揃うため、表示役"スイカの小役"に入賞し、メダルが払出されることになる。これは、前述のようにチェンジデータ選択テーブル(図18に示す)に基づいて"スイカ用チェンジデータ02"を選択することにより、引込優先順位の高い"リプレイ"を揃えず、"スイカ"を揃えるように制御変更したためである。

【0425】

図49は、一般遊技状態においてスイカの小役に内部当選し、右(停止開始位置"1")
10
、中(停止開始位置"1")、左(停止開始位置"1")の順に停止操作がなされた場合(以下、パターン5という)の停止制御を示している。

【0426】

[停止操作前]

まず、リール停止初期設定処理(図28に示す)において、当選番号が"3"であることから、ストップ用セレクトカウンタにスイカの小役を示す値"3"を格納する(ステップS94~S99)。更に、ストップ用セレクトカウンタの値"3"に応じ、リール停止初期設定テーブル(図10に示す)に基づいて、検索パラメータテーブル0として"スイカ00"を設定すると共に、検索パラメータテーブル1として"変則押し用スイカ00"を設定する。
20

【0427】

また、前述のリール停止初期設定処理における表示役予想格納処理(図29~図31に示す)において、左中右の停止操作(表示役検索回数"3")を想定し、リールごとに全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「スイカの小役」に応じ、図柄組合せテーブル(図3に示す)、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する(ステップS111~S116)。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル(図13に示す)に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域に格納する(ステップS134~S141)。ここで、表示役予想格納領域1に左リール3Lの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域2に中リール3Cの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納し、表示役予想格納領域3に右リール3Rの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1、表示役予想格納領域2、表示役予想格納領域3は、実際の停止操作によるリール停止制御処理における表示役予想格納処理において参照し、第1停止操作時に表示役を予想するために用いる。
30

【0428】

[第1停止操作]

実際に、右停止ボタン7Rの押下で右リール3Rが停止操作され、リール停止制御処理(図33に示す)に移行する。まず、第1停止操作として右停止ボタン7Rが操作されたため、検索パラメータテーブル1格納領域のデータ"変則押し用スイカ00"を検索パラメータテーブル0格納領域に格納する。
40

【0429】

次いで、優先引込制御処理(図35に示す)における使用テーブル選択処理(図36に示す)において、現在の図柄位置(停止開始位置"1")に応じ、前述の検索パラメータテーブル0"変則押し用スイカ00"に基づいて、検索ステータスデータ"4"が決定される(ステップS221、S222)。

【0430】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理(図37に示す)にお
50

いて、右停止ボタン 7 R による第 1 停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域 3 (図 4 9 (1) に相当する) をレジスタに保持する (ステップ S 2 3 1 ~ S 2 3 5)。

【 0 4 3 1 】

次いで、優先引込制御処理における 4 コマ範囲の検索処理 (図 3 8 に示す) において、一般遊技状態で右停止ボタン 7 R が操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として "5" (4 コマの範囲に相当する) を設定し、前述の表示役予想格納領域 3 における図柄位置 "1" に対応するアドレスを設定する (ステップ S 2 5 2 ~ S 2 5 5)。更に、前述の表示役予想格納領域 3 において、4 コマの範囲 (図柄位置 "1" から図柄位置 "5") で表示役予想データを検索し、図柄位置 "5" のデータ "1" を表示役予想データとしてレジスタに保持する (ステップ S 2 5 6 ~ S 2 6 4)。

10

【 0 4 3 2 】

この後、優先引込制御処理 (図 3 5 に示す) において、一般遊技状態で右停止ボタン 7 R が操作されたため、前述の検索ステータスデータ "4" に対応する検索順序テーブル "4" において、検索順序 "1" の滑りコマ数 "4" を取得し、前述の表示役予想格納領域 3 における図柄位置 "1" に対応するアドレスに、その滑りコマ数 "4" を加算し、当該アドレスに格納されたデータ "1" を取得する (ステップ S 1 9 5 ~ S 2 0 3)。ここで取得したデータ "1" から、前述の 4 コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ "1" を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数 "4" を決定する (ステップ S 2 0 4 ~ S 2 1 1)。

20

【 0 4 3 3 】

次いで、リール停止制御処理 (図 3 3 に示す) において、前述の滑りコマ数 "4" と停止開始位置の図柄位置 "1" に基づいて、停止予定位置 "5" を決定し、停止要求処理に移行する (ステップ S 1 6 9 ~ S 1 7 1)。

【 0 4 3 4 】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理 (図 2 9 ~ 図 3 1 に示す) において、前述した右停止ボタン 7 R の操作に応じ、未操作の停止ボタン 7 L、7 C の数 "2" を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域 2 の先頭アドレスを設定し、回転中の中リール 3 C を検索対象として図柄格納領域を更新する (ステップ S 1 1 1 ~ S 1 1 5)。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「スイカの小役」に応じ、図柄組合せテーブル (図 3 に示す)、停止制御用図柄組合せテーブル (図 2 1 に示す) などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役 1 格納領域及び表示役 2 格納領域に格納する (ステップ S 1 1 6)。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル (図 1 3 に示す) に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役 1 格納領域のデータと表示役 1 格納領域のデータと引込データ 1 との論理積、及び内部当選役 2 格納領域のデータと表示役 2 格納領域のデータと引込データ 2 との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域 2 に格納する (ステップ S 1 3 4 ~ S 1 4 1)。ここで、表示役予想格納領域 2 に中リール 3 C の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。

30

【 0 4 3 5 】

更に、表示役予想格納領域 1 の先頭アドレスを設定して、回転中の左リール 3 L を検索対象とし、中リール 3 C の場合と同様に、左リール 3 L について停止可能な表示役を検索し、表示役 1 格納領域及び表示役 2 格納領域に格納し、引込優先順位テーブルに基づいて引込データ (引込データ 1 、引込データ 2) を取得し、これと内部当選役 1 格納領域のデータ及び表示役 1 格納領域のデータとの間で論理積演算を行い、引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域 1 に格納する。ここで、表示役予想格納領域 1 に左リール 3 L の図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域 1 、表示役予想格納領域 2 は、実際の第 2 停止操作時 (中停止ボタン 7 C 又は左停止ボタン 7 L の停止操作がなされた時) に表示役を予想するために用いる。

40

【 0 4 3 6 】

前述の第 1 停止操作により、図 4 9 (1) に示すように、右リール 3 R の表示窓 4 R の

50

上段には"チェリー"が表示され、同じく中段には"リプレイ"が表示され、下段には"スイカ"が表示されることになる。

【0437】

[第2停止操作]

実際に、中停止ボタン7Cの押下で中リール3Cが停止操作され、リール停止制御処理(図33に示す)に移行する。まず、優先引込制御処理(図35に示す)における使用テーブル選択処理(図36に示す)において、現在の図柄位置(停止開始位置"1")に応じ、前述の検索パラメーターテーブル0"変則押し用スイカ00"に基づいて、検索ステータスデータ"2"が決定される(ステップS221~S225)。

【0438】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理(図37に示す)において、中停止ボタン7Cによる第2停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域2(図49(2)に相当する)をレジスタに保持する(ステップS231~S235)。

【0439】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理(図38に示す)において、一般遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"5(4コマの範囲に相当する)"を設定し、前述の表示役予想格納領域2における図柄位置"1"に対応するアドレスを設定する(ステップS252~S255)。更に、前述の表示役予想格納領域2において、4コマの範囲(図柄位置"1"から図柄位置"5")で表示役予想データを検索し、図柄位置"3"のデータ"1"を表示役予想データとしてレジスタに保持する(ステップS256~S264)。

【0440】

この後、優先引込制御処理(図35に示す)において、一般遊技状態で中停止ボタン7Cが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"2"に対応する検索順序テーブル"2"において、検索順序"1"の滑りコマ数"2"を取得し、前述の表示役予想格納領域2における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"2"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"1"を取得する(ステップS195~S203)。ここで取得したデータ"1"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"1"を減算したとき、桁上がりが行われないことから、前述の滑りコマ数"2"を決定する(ステップS204~S211)。

【0441】

次いで、リール停止制御処理(図33に示す)において、前述の滑りコマ数"2"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"3"を決定し、停止要求処理に移行する(ステップS169~S171)。

【0442】

この後、リール停止制御処理における表示役予想格納処理(図29~図31に示す)において、前述した中停止ボタン7Cの操作に応じ、未操作の左停止ボタン7Lの数"1"を表示役検索回数とし、表示役予想格納領域1の先頭アドレスを設定し、回転中の左リール3Lを検索対象として図柄格納領域を更新する(ステップS111~S115)。次いで、全ての図柄について検索対象の有効ラインを変更しながら、内部当選役「スイカの小役」に応じ、図柄組合せテーブル(図3に示す)、停止制御用図柄組合せテーブル(図21に示す)などに基づいて、停止可能な表示役を検索し、表示役1格納領域及び表示役2格納領域に格納する(ステップS116)。更に、全ての図柄について、引込優先順位テーブル(図13に示す)に基づいて引込みの優先順位に従い、引込データを取得し、内部当選役1格納領域のデータと表示役1格納領域のデータと引込データ1との論理積、及び内部当選役2格納領域のデータと表示役2格納領域のデータと引込データ2との論理積に応じ、前記引込みの優先順位を示すチェック回数を表示役予想格納領域1に格納する(ステップS134~S141)。ここで、表示役予想格納領域1に左リール3Lの図柄位置とチェック回数を対応付けて格納する。前述の表示役予想格納領域1は、実際の第3停止操作時に表示役を予想するために用いる。

10

20

30

40

50

【0443】

前述の第2停止操作により、図49(5)に示すように、中リール3Cの表示窓4Cの上段には"プランク"が表示され、同じく中段には"スイカ"が表示され、下段には"リプレイ"が表示されることになる。

【0444】

[第3停止操作]

実際に、左停止ボタン7Lの押下で左リール3Lが停止操作され、リール停止制御処理(図33に示す)に移行する。まず、優先引込制御処理(図35に示す)における使用テーブル選択処理(図36に示す)において、現在の図柄位置(停止開始位置"1")に応じ、前述の検索パラメータテーブル0"変則押し用スイカ00"に基づいて、検索ステータスデータ"3"が決定される(ステップS221~S225)。10

【0445】

次いで、優先引込制御処理における表示役予想格納領域選択処理(図37に示す)において、左停止ボタン7Lによる第3停止操作であるため、前述の表示役予想格納領域1(図49(3)に相当する)をレジスタに保持する(ステップS231~S235)。

【0446】

次いで、優先引込制御処理における4コマ範囲の検索処理(図38に示す)において、一般遊技状態で左停止ボタン7Lが操作されたため、滑りコマ数のチェック回数として"5(4コマの範囲に相当する)"を設定し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスを設定する(ステップS252~S255)。更に、前述の表示役予想格納領域1において、4コマの範囲(図柄位置"1"から図柄位置"5")で表示役予想データを検索し、図柄位置"3"のデータ"1"を表示役予想データとしてレジスタに保持する(ステップS256~S264)。20

【0447】

この後、優先引込制御処理(図35に示す)において、一般遊技状態で左停止ボタン7Lが操作されたため、前述の検索ステータスデータ"3"に対応する検索順序テーブル"3"において、検索順序"1"の滑りコマ数"3"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"3"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"0"を取得する(ステップS195~S203)。ここで取得したデータ"0"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"1"を減算したとき、桁かりが行われるため、検索順序"1"を退避し、更に、検索順序を"1"ずつ更新して前述の減算を行う。ここでは、前述の桁かりが行われる度に検索順序の値を更新して検索順序"4"を取得する。この検索順序"4"の滑りコマ数"2"を取得し、前述の表示役予想格納領域1における図柄位置"1"に対応するアドレスに、その滑りコマ数"2"を加算し、当該アドレスに格納されたデータ"1"を取得する。ここで取得したデータ"1"から、前述の4コマ範囲の検索処理で取得した表示役予想データ"1"を減算したとき、桁かりが行われないことから、前述の滑りコマ数"2"を決定する(ステップS204~S211)。30

【0448】

次いで、リール停止制御処理(図33に示す)において、前述の滑りコマ数"2"と停止開始位置の図柄位置"1"に基づいて、停止予定位置"3"を決定し、停止要求処理に移行する(ステップS169~S171)。40

【0449】

前述の第3停止操作により、図49(6)に示すように、左リール3Lの表示窓4Lの上段には"スイカ"が表示され、同じく中段には"リプレイ"が表示され、下段には"青7"が表示されることになる。ここでは、クロスダウンライン8aに"スイカ"が揃うため、表示役"スイカの小役"に入賞し、メダルが払出されることになる。

【0450】

このような本発明の実施の一形態に係るパチスロ機1によれば、主制御回路71は、当選番号とCB遊技状態などの遊技状態と複合役1などの内部当選役との対応関係を規定した各種テーブル(図5の内部抽選テーブル、図7の内部当選役決定テーブルなど)を記憶

10

20

30

40

50

するRAM33を備え、スタートスイッチ信号に基づいてリール3L、3C、3Rを変動制御すると共に、停止ボタン7L、7C、7Rから停止信号に基づいてリール3L、3C、3Rをそれぞれ停止制御する変動停止制御手段、スタートスイッチ信号に基づいて乱数値を用いた抽選により当選番号を決定し、CB遊技状態では、その当選番号に応じ、前記各種テーブルに基づいて、払出しのある内部当選役のいずれの入賞をも許容する複合役1又は複合役2を決定する内部当選役決定手段、停止制御されたリール3L、3C、3Rの図柄組合せに基づいて表示役を決定する表示役決定手段、及び、複合役1又は複合役2に含まれる全ての内部当選役と前記表示役とに基づいて前記表示役の入賞が正常か否かを判定する表示役判定手段として機能し、CB遊技状態である場合には、左停止ボタン7Lの停止操作による停止信号に基づいて左リール3Lを"75ms以内"に停止するよう制御する（換言すれば、滑りコマ数を1コマの範囲で決定して停止制御する）ものである。
10

【0451】

この構成により、CB遊技状態では、内部当選役決定処理において、払出しのある内部当選役のいずれの入賞をも許容する複合役1を内部当選役として決定するので、目押しを要さずに払出しのある内部当選役のいずれかの入賞が成立する場合がある。この場合、遊技者は目押しの巧拙に関らず、遊技を堪能できる。

【0452】

また、本実施形態によれば、CB遊技状態で当選した複合役1又は複合役2に含まれる、入賞又は成立可能な全ての内部当選役1、内部当選役2の当該ビットを"1(オン)"とし、図40のイリーガルチェック処理において、内部当選役1、内部当選役2を示すデータと、表示役1格納領域、表示役2格納領域のデータとの排他的論理和演算を行い、更に、これらの排他的論理和と、表示役1格納領域、表示役2格納領域のデータとの論理積演算を行い、双方の論理積とも"0"であれば、表示役が内部当選役に含まれると判断するので、従来技術のCT期間中における入賞検索処理での比較ステップが不要となり、遊技に係るプログラムのステップ数が削減される場合がある。
20

【0453】

また、本実施形態によれば、CB遊技状態で当選した複合役1に含まれる、入賞可能な全ての内部当選役2の当該ビットを"1(オン)"とし、複合役1の内部当選役2（表示役2）の種別を引込優先順位に応じた内部当選役群としてグループ化し、図29～図31の表示役予想格納処理においては、全部又は一部のリール回転中に表示役を引込優先順位に基づいて予想するので、表示役をその種別に基づいて予想する方法に比べ、メモリ量が低減する場合がある。また、CB遊技状態において、複合役1の内部当選役2のいずれかに相当する図柄組合せを、引込優先順位に基づいて有効ライン上に停止表示できる場合がある。
30

【0454】

また、本実施形態によれば、CB遊技状態、RB遊技状態において、メダルの投入枚数を"1"に限定し、1枚のメダルで有効ライン数を"5"と設定している。これは、CB遊技状態、RB遊技状態において払出枚数が所定枚数に達すると、当該遊技状態が終了することから、メダルの投入枚数が"2"、"3"の場合に比べ、メダルの投入枚数が"1"の場合の方が、CB遊技状態、RB遊技状態での純増枚数が多くなることが期待されるためである。更に、1枚のメダルで有効ライン数を"5"と設定するので、1枚賭け専用の停止テーブルを設けること、あるいは1枚賭け専用の停止制御を行うことが不要となり、遊技に係るプログラムの開発コストが低減する場合がある。
40

【0455】

また、本実施形態によれば、第1停止操作されたリールの停止制御を行うため、図28のリール停止初期設定処理において、図29～図31に示す表示役予想格納処理を行い、第1停止操作についても表示役を予想するようにしている。この構成により、リール3L、3C、3Rの図柄配列について特に配慮すること、あるいは停止制御用の停止テーブルを複数設けることが不要となるため、遊技機の開発コストが低減する場合がある。また、遊技状態に応じ、表示役として許容する図柄と許容しない図柄とを設定するのみで、前述
50

の引込優先順位に応じて停止制御することが期待される。

【0456】

なお、前述した実施形態では、C B 遊技状態において、左リール3 L の滑りコマ数を"0"又は"1"とした場合について説明したが、本発明はこのほかに、更に中リール3 C、右リール3 R の双方又は一方の滑りコマ数を"0"又は"1"としても同様の効果が得られる場合がある。

【図面の簡単な説明】

【0457】

【図1】本発明の実施の一形態に係るパチスロ機の外観を示す斜視図である。

10

【図2】図1のパチスロ機のリール上に配列された図柄を示す図である。

【図3】図1のパチスロ機における図柄組合せテーブルを示す図である。

【図4】図1のパチスロ機におけるボーナス作動時テーブルを示す図である。

【図5】図1のパチスロ機における内部抽選テーブル決定テーブルを示す図である。

【図6】図1のパチスロ機における内部抽選テーブルを示す図である。

【図7】図1のパチスロ機における内部当選役決定テーブルを示す図である。

【図8】図1のパチスロ機における各種チェックデータを示す図である。

【図9】図1のパチスロ機における内部当選役格納領域及び持越役格納領域を示す図である。

【図10】図1のパチスロ機におけるリール停止初期設定テーブルを示す図である。

20

【図11】図1のパチスロ機におけるストップ用セレクトカウンタを示す図である。

【図12】図1のパチスロ機における図柄格納領域を示す図である。

【図13】図1のパチスロ機における引込優先順位テーブルを示す図である。

【図14】図1のパチスロ機における各種検索パラメータテーブルを示す図（その1）である。

【図15】図1のパチスロ機における各種検索パラメータテーブルを示す図（その2）である。

【図16】図1のパチスロ機における検索順序テーブル決定テーブルを示す図である。

【図17】図1のパチスロ機における表示役予想格納領域を示す図である。

【図18】図1のパチスロ機におけるチェンジデータ選択テーブルを示す図である。

【図19】図1のパチスロ機におけるリール停止用制御バッファ選択テーブルを示す図である。

30

【図20】図1のパチスロ機におけるリール停止用図柄組合せテーブル選択テーブルを示す図である。

【図21】図1のパチスロ機におけるリール停止用図柄組合せテーブルを示す図である。

【図22】図1のパチスロ機の回路構成を示すブロック図である。

【図23】図1のパチスロ機の主制御回路による処理を示すメインフロー・チャートである。

。

【図24】図23のボーナス作動監視処理を示すフロー・チャートである。

【図25】図23のメダル受付・スタートチェック処理を示すフロー・チャートである。

40

【図26】図23の遊技状態監視処理を示すフロー・チャートである。

【図27】図23の内部抽選処理を示すフロー・チャートである。

【図28】図23の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29】図23の表示役予想格納処理を示すフロー・チャートの一部である。

【図30】図29に続くフロー・チャートである。

【図31】図30に続くフロー・チャートである。

【図32】図29の表示役検索処理を示すフロー・チャートである。

【図33】図23のリール停止制御処理を示すフロー・チャートである。

【図34】図33のリール停止制御バッファ移行処理を示すフロー・チャートである。

【図35】図33の優先引込制御処理を示すフロー・チャートである。

【図36】図35の使用テーブル選択処理を示すフロー・チャートである。

50

【図37】図35の表示役予想格納領域選択処理を示すフローチャートである。

【図38】図35の4コマ範囲の検索処理を示すフローチャートである。

【図39】図33のリール停止制御ステータス格納処理を示すフローチャートである。

【図40】図23のイリーガルチェック処理を示すフローチャートである。

【図41】図23のボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。

【図42】図23のボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。

【図43】図1のパチスロ機の主制御回路による割込処理を示すフローチャートである。

【図44】図43のリール制御処理を示すフローチャートである。

【図45】図1のパチスロ機における表示役の入賞又は成立の過程（パターン1）を示す図である。
10

【図46】図1のパチスロ機における表示役の入賞又は成立の過程（パターン2）を示す図である。

【図47】図1のパチスロ機における表示役の入賞又は成立の過程（パターン3）を示す図である。

【図48】図1のパチスロ機における表示役の入賞又は成立の過程（パターン4）を示す図である。

【図49】図1のパチスロ機における表示役の入賞又は成立の過程（パターン5）を示す図である。

【符号の説明】

【0458】

1 パチスロ機

2 キャビネット

3 L、3C、3R リール

5 液晶表示装置

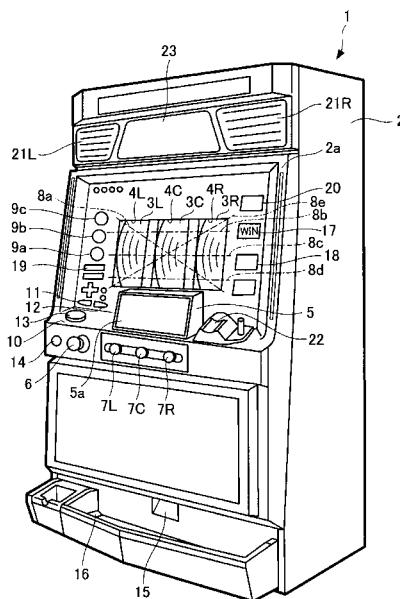
6 スタートレバー

7 L、7C、7R 停止ボタン

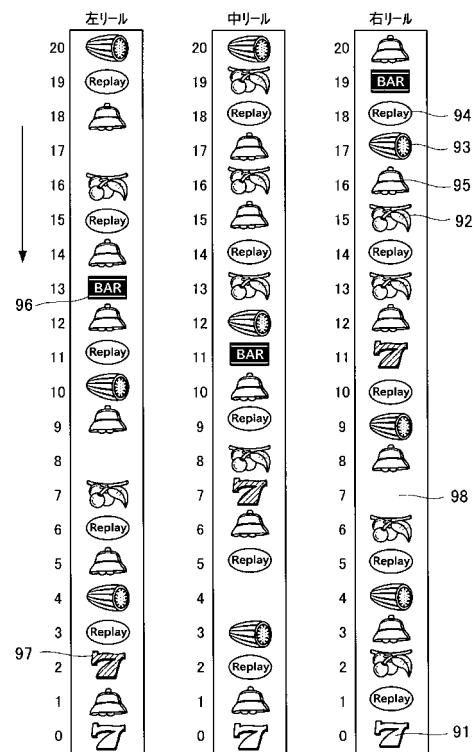
7 1 主制御回路

7 2 副制御回路

【図1】



【図2】



【図3】

図柄組合せテーブル			
左リール	中リール	右リール	表示役1 表示役2 内容
ANY	ANY	ANY	00000000 00000001 チェリー
ベル	ベル	ベル	00000000 00000010 ベル
スイカ	スイカ	スイカ	00000000 00000100 スイカ
BAR	赤7	赤7	00000000 00001000 赤7/小役
BAR	青7	青7	00000000 00010000 青7/小役
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000000 00000001 リプレイ
BAR	BAR	BAR	00000010 00000000 MB
赤7	赤7	赤7	00000100 00000000 BB2
青7	青7	青7	00000100 00000000 BB1

【図4】

ボーナス作動時テーブル

格納領域	作動時		
	BB	MB	RB
作動中フラグ	BB作動中フラグ	MB作動中フラグ	RB作動中フラグ
ボーナス終了枚数カウンタ	350	250	—
遊技可能回数	—	—	12
入賞可能回数	—	—	8

【図5】

内部抽選テーブル決定テーブル

遊技状態	種別	抽選回数
一般遊技状態	一般遊技状態用	9
CB遊技状態	一般遊技状態用	6
RB遊技状態	RB遊技状態用	5

【図6】

(1) 一般遊技状態用内部抽選テーブル

当選番号	投入枚数:1	投入枚数:2	投入枚数:3
1	1	4	1024
2	1	4	4096
3	1	4	512
4	1	4	64
5	1	4	64
6	8980	8980	8980
7	4	24	96
8	4	24	96
9	4	24	96

(2) RB遊技状態用内部抽選テーブル

当選番号	投入枚数:1
1	1
2	65531
3	1
4	1
5	1

【図7】

(1) 一般遊技状態用内部当選役決定テーブル

当選番号	CB遊技状態	
	内部当選役1	内部当選役2
0	00000000	00011111
1	00000000	00011111
2	00000000	00011111
3	00000000	00011111
4	00000000	00011111
5	00000000	00011111
6	00000001	00011111
7	00000010	MB
8	00000100	BB2
9	00001000	BB1

【図8】

(1) ボーナスチェックデータ

0	0	0	0	1	1	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---

(2) 複合役チェックデータ

0	0	0	1	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---	---	---

(3) 作動役チェックデータ

0	0	0	0	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---	---	---

(4) リプレイチェックデータ

0	0	0	0	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---	---

【図9】

(1) 内部当選役1格納領域(表示役1格納領域)

内容	データ
ビット7	—
ビット6	—
ビット5	—
ビット4	—
ビット3	BB1
ビット2	BB2
ビット1	MB
ビット0	リプレイ

(2) 内部当選役2格納領域(表示役2格納領域)

内容	データ
ビット7	—
ビット6	—
ビット5	—
ビット4	青7小役
ビット3	赤7小役
ビット2	スイカ
ビット1	ベル
ビット0	チェリー

(3) 持越役格納領域

内容	データ
ビット7	—
ビット6	—
ビット5	—
ビット4	—
ビット3	BB2
ビット2	BB1
ビット1	MB
ビット0	—

【図10】

リール停止初期設定テーブル

ストップ用セレクトカウンタ	検索パラメーターテーブル0	検索パラメーターテーブル1
0(ハズレ)	ハズレ00	変則押し用ハズレ00
1(チェリー)	チェリー00	変則押し用チェリー00
2(ベル)	ベル00	変則押し用ベル00
3(スイカ)	スイカ00	変則押し用スイカ00
4(赤7小役)	チャンス00	変則押し用チャンス00
5(青7小役)	チャンス01	変則押し用チャンス00
6(リプレイ)	リプレイ00	変則押し用リプレイ00
7(MB)	ボーナス00	変則押し用チャンス00
8(BB2)	ボーナス02	変則押し用チャンス00
9(BB1)	ボーナス01	変則押し用チャンス00
10(複合役1)	CB00	CB00
11(複合役2)	CB00	CB00

【図11】

ストップ用セレクトカウンタ

データ	内容
0	ハズレ
1	チェリー
2	ベル
3	スイカ
4	赤7小役
5	青7小役
6	リプレイ
7	MB
8	BB2
9	BB1
10	複合役1
11	複合役2

【図12】

(1) 図柄格納領域

センターライン	内容		データ
	ピット7	—	0
	ピット6	添7	0~1
	ピット5	貢7	0~1
	ピット4	BAR	0~1
	ピット3	リプレイ	0~1
	ピット2	スイカ	0~1
	ピット1	ベル	0~1
	ピット0	チュー	0~1
上記と同様			
中リール中段		〃	
右リール中段		〃	
左リール上段		〃	
中リール上段		〃	
右リール下段		〃	
ボトムライン		〃	
左リール下段		〃	
中リール下段		〃	
右リール下段		〃	
クロスダウンライン		〃	
左リール上段		〃	
中リール中段		〃	
右リール下段		〃	
クロスアップライン		〃	
左リール中段		〃	
右リール上段		〃	

(2) 図柄格納領域の格納例(検索対象: 左リール、図柄位置: 0)

センターライン	左リール中段	01000000
	中リール中段	01111111
	右リール中段	01111111
トップライン	左リール上段	00000000
	中リール上段	01111111
	右リール上段	01111111
ボトムライン	左リール下段	00000100
	中リール下段	01111111
	右リール下段	01111111
クロスダウンライン	左リール上段	00000010
	中リール中段	01111111
	右リール下段	01111111
クロスアップライン	左リール下段	00000100
	中リール中段	01111111
	右リール上段	01111111

【図13】

引込優先順位テーブル

優先順位	引込データ1	引込データ2	内容
1	00000001	00000000	リプレイ
2	00011110	00000000	BB1、BB2、MB
3	00000000	00000011	チェリー、ベル
4	00000000	00011100	スイカ、赤7小役、青7小役

【図14】

(1) 検索パラメーターテーブル(CB00)							
左リール		中リール		右リール		検索ステータスデータ	
図柄位置	検索ステータスデータ	図柄位置	検索ステータスデータ	図柄位置	検索ステータスデータ	図柄位置	検索ステータスデータ
0	1	0	1	0	2	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1
2	0	2	4	2	0	2	0
3	1	3	3	3	3	4	3
4	1	4	2	4	4	3	3
5	1	5	1	5	2	2	2
6	0	6	0	6	0	1	1
7	1	7	3	7	7	0	0
8	0	8	2	8	8	3	3
9	0	9	1	9	2	2	2
10	0	10	0	10	1	1	1
11	1	11	4	11	4	0	0
12	1	12	3	12	3	2	2
13	1	13	2	13	2	1	1
14	0	14	1	14	1	1	1
15	0	15	0	15	0	0	0
16	1	16	1	16	1	3	3
17	0	17	0	17	0	2	2
18	0	18	4	18	4	1	1
19	0	19	3	19	3	0	0
20	1	20	2	20	2	3	3

(2) 検索パラメーターテーブル(スイカ00)

(2) 検索パラメーターテーブル(スイカ00)							
左リール		中リール		右リール		検索ステータスデータ	
図柄位置	検索ステータスデータ	図柄位置	検索ステータスデータ	図柄位置	検索ステータスデータ	図柄位置	検索ステータスデータ
0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	1	2	2	2	1	2
2	2	2	2	2	2	2	1
3	0	3	0	3	2	2	2
4	0	4	3	3	4	1	1
5	0	5	3	5	5	0	0
6	3	6	1	6	6	2	2
7	2	7	0	7	7	1	1
8	3	8	0	8	8	2	2
9	0	9	3	5	5	3	3
10	1	10	0	10	10	4	4
11	0	11	1	11	11	3	3
12	0	12	0	12	12	2	2
13	1	13	3	13	13	1	1
14	0	14	2	14	14	0	0
15	4	15	1	15	15	1	1
16	3	16	0	16	16	2	2
17	3	17	3	17	17	3	3
18	3	18	2	18	18	2	2
19	1	19	2	19	19	3	3
20	0	20	1	20	20	2	2

【図15】

(1)検索パラメータテーブル(スイカ0)					
左リール	中リール		右リール		
因柄位置	検索ステータスデータ	因柄位置	検索ステータスデータ	因柄位置	検索ステータスデータ
0	—	0	3	0	1
1	—	1	—	1	—
2	—	2	0	2	1
3	—	3	4	3	0
4	—	4	3	4	1
5	—	5	2	5	0
6	—	6	1	6	2
7	—	7	0	7	3
8	—	8	3	8	2
9	—	9	2	9	3
10	—	10	1	10	4
11	—	11	0	11	3
12	—	12	4	12	2
13	—	13	3	13	1
14	—	14	2	14	0
15	—	15	1	15	1
16	—	16	0	16	2
17	—	17	2	17	3
18	—	18	1	18	2
19	—	19	0	19	1
20	—	20	4	20	0

(2)検索パラメータテーブル(変則押しスイカ00)

(2)検索パラメータテーブル(変則押しスイカ00)					
左リール	中リール		右リール		
因柄位置	検索ステータスデータ	因柄位置	検索ステータスデータ	因柄位置	検索ステータスデータ
0	4	0	3	0	1
1	3	1	2	1	4
2	2	2	1	2	3
3	1	3	0	3	2
4	1	4	4	4	1
5	0	5	3	5	0
6	4	6	2	6	4
7	3	7	1	7	3
8	2	8	0	8	2
9	1	9	3	9	1
10	0	10	2	10	4
11	1	11	1	11	3
12	0	12	4	12	2
13	1	13	3	13	1
14	0	14	2	14	0
15	3	15	1	15	3
16	2	16	0	16	2
17	1	17	3	17	1
18	2	18	2	18	0
19	1	19	1	19	3
20	0	20	0	20	2

【図16】

検索順序テーブル決定テーブル

検索ステータスデータ	検索順序テーブル
0	検索順序テーブル0
	検索順序 滑りコマ数
	2
	3
	4
1	検索順序テーブル1
	検索順序 滑りコマ数
	1
	2
	3
2	検索順序テーブル2
	検索順序 滑りコマ数
	2
	3
	4
3	検索順序テーブル3
	検索順序 滑りコマ数
	1
	2
	3
4	検索順序テーブル4
	検索順序 滑りコマ数
	1
	2
	3
5	検索順序テーブル5
	検索順序 滑りコマ数
	1
	2
	3
6	検索順序テーブル6
	検索順序 滑りコマ数
	1
	2
	3
7	検索順序テーブル7
	検索順序 滑りコマ数
	2
	3
	4
8	検索順序テーブル8
	検索順序 滑りコマ数
	1
	2
	3

【図17】

表示役予想格納領域

因柄位置	データ	内容
0	4	リプレイ
	3	MB、BB1、BB2
	2	チエリー、ベル
	1	スイカ、赤7小役、青7小役
1		上記と同様
2		"
3		"
4		"
5		"
6		"
7		"
8		"
9		"
10		"
11		"
12		"
13		"
14		"
15		"
16		"
17		"
18		"
19		"
20		"
0		"
1		"
2		"
3		"
表示役予想格納領域2	上記と同様	
表示役予想格納領域3	"	

【図18】

チェンジデータ選択テーブル

ストップ用セレクトカウント	チェック回数	因柄位置	チェンジデータ
3(スイカ)	10	0	スイカ用チェンジデータ00
		3	スイカ用チェンジデータ02
		4	スイカ用チェンジデータ01
		5	スイカ用チェンジデータ00
		9	スイカ用チェンジデータ02
		10	スイカ用チェンジデータ00
		11	スイカ用チェンジデータ00
		14	スイカ用チェンジデータ03
		19	スイカ用チェンジデータ02
		20	スイカ用チェンジデータ01

【図19】

リール停止制御用バッファ選択テーブル

チェンジデータ	検索パラメータテーブル0
	中ストップボタン 右ストップボタン
スイカ用チェンジデータ00	スイカ 00
スイカ用チェンジデータ02	スイカ 02
スイカ用チェンジデータ01	スイカ 01
スイカ用チェンジデータ00	スイカ 00
スイカ用チェンジデータ02	スイカ 02
スイカ用チェンジデータ00	スイカ 00
スイカ用チェンジデータ03	スイカ 04
スイカ用チェンジデータ02	スイカ 02
スイカ用チェンジデータ01	スイカ 01

【図20】

(1) 停止制御用図柄組合せテーブル
選択テーブルA

図柄	種別
赤7	1
青7	2
BAR	3
スイカ	4
ベル	5
リプレイ	6
チェリー	7
ブランク	8

(2) 停止制御用図柄組合せテーブル
選択テーブルB

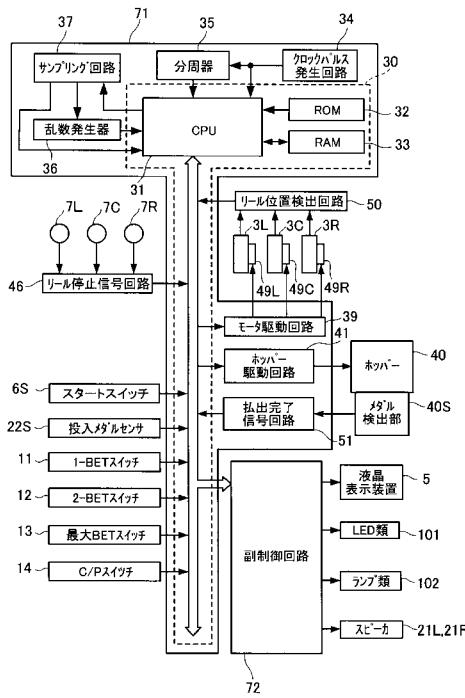
図柄	種別
赤7	9
青7	10
BAR	11
スイカ	12
ベル	13
リプレイ	14
チェリー	15
ブランク	16

【図21】

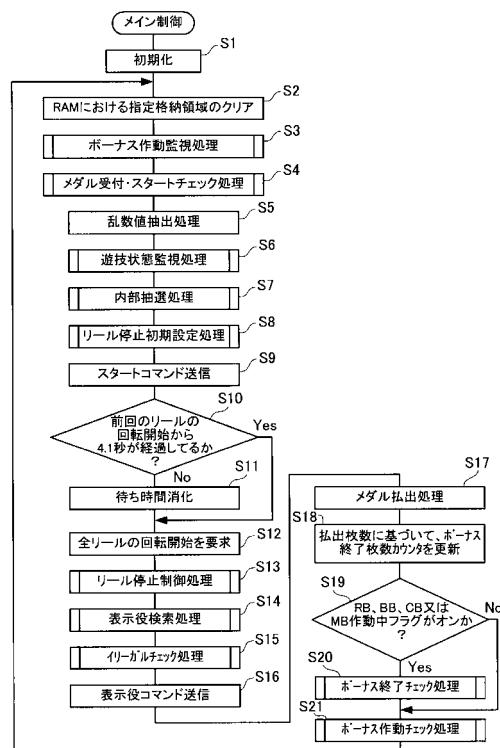
停止制御用図柄組合せテーブル

種別	左リール	中リール	右リール	表示役1	表示役2	内容
1	赤7	青7	青7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	赤7	青7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	青7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	赤7	赤7	00000100	00000000	BB1
2	青7	赤7	青7	10000000	00000000	停止禁止
	青7	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	青7	青7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
3	BAR	赤7	赤7	00000000	00001000	赤7小役
	BAR	BAR	BAR	00000010	00000000	MB
	スイカ	スイカ	スイカ	00000000	00000100	スイカ
4	ベル	ベル	ベル	00000000	00000010	ベル
	リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000001	00000000	リプレイ
	チエリー	ANY	ANY	00000000	00000001	チエリー
8	ブランク	ブランク	ブランク	10000000	00000000	停止禁止
	青7	赤7	10000000	00000000	停止禁止	
	青7	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止	
	赤7	青7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	青7	青7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	赤7	赤7	00000100	00000000	BB1
	BAR	赤7	赤7	00000000	00001000	赤7小役
	青7	青7	10000000	00000000	停止禁止	
	青7	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止	
	赤7	青7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	青7	青7	00000100	00000000	BB2
	BAR	BAR	BAR	00000010	00000000	MB
	スイカ	スイカ	スイカ	00000000	00000100	スイカ
	ベル	ベル	ベル	00000000	00000100	ベル
10	リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000001	00000000	リプレイ
	チエリー	ANY	ANY	00000000	00000001	チエリー
	ブランク	ブランク	ブランク	10000000	00000000	停止禁止
	青7	赤7	10000000	00000000	停止禁止	
	青7	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止	
	赤7	青7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	青7	青7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	赤7	赤7	00000100	00000000	BB1
	BAR	赤7	赤7	00000000	00001000	赤7小役
	青7	青7	10000000	00000000	停止禁止	
	青7	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	赤7	10000000	00000000	停止禁止	
	赤7	青7	赤7	10000000	00000000	停止禁止
	赤7	青7	青7	00000100	00000000	BB2
	BAR	青7	青7	00000000	00001000	青7小役
11	BAR	BAR	BAR	00000010	00000000	MB
	スイカ	スイカ	スイカ	00000000	00000100	スイカ
	ベル	ベル	ベル	00000000	00000100	ベル
	リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000001	00000000	リプレイ
	チエリー	ANY	ANY	00000000	00000001	チエリー
	ブランク	ブランク	ブランク	10000000	00000000	停止禁止

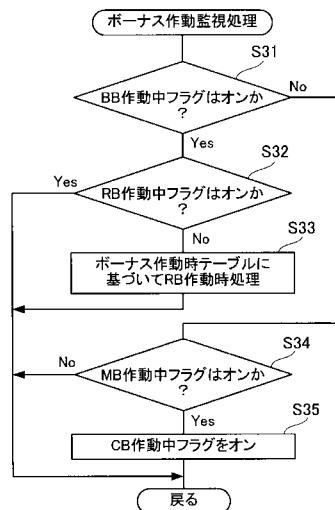
【図22】



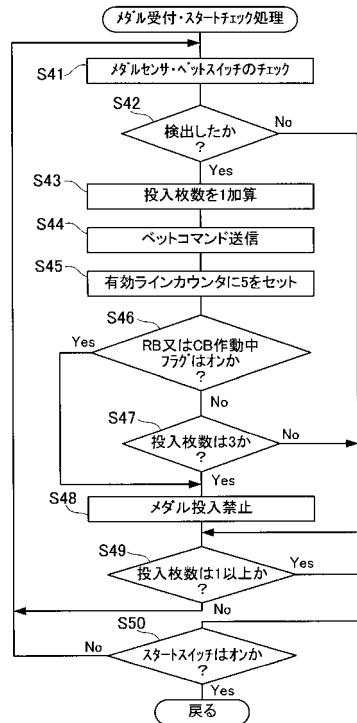
【図23】



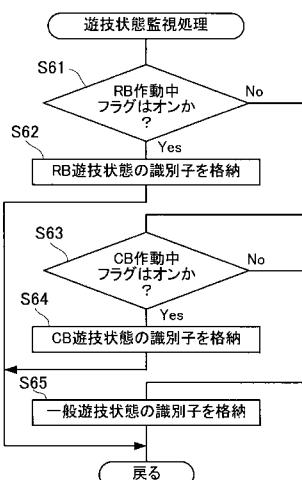
【図24】



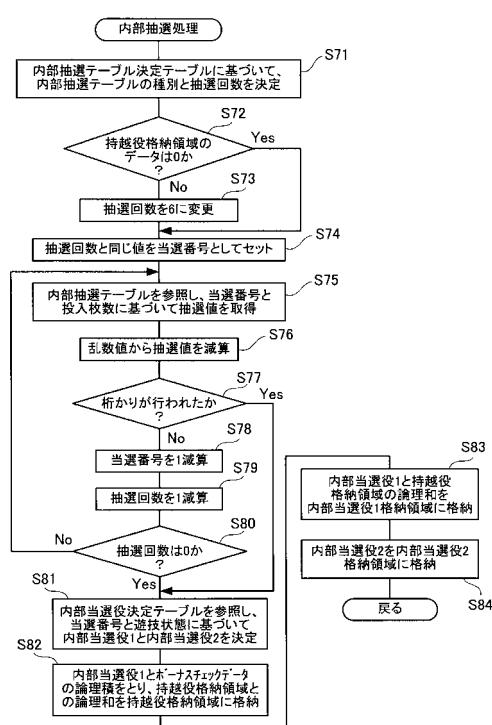
【図25】



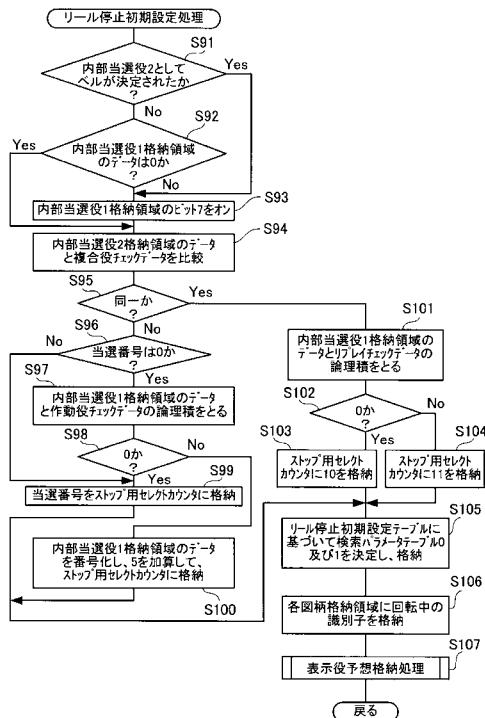
【図26】



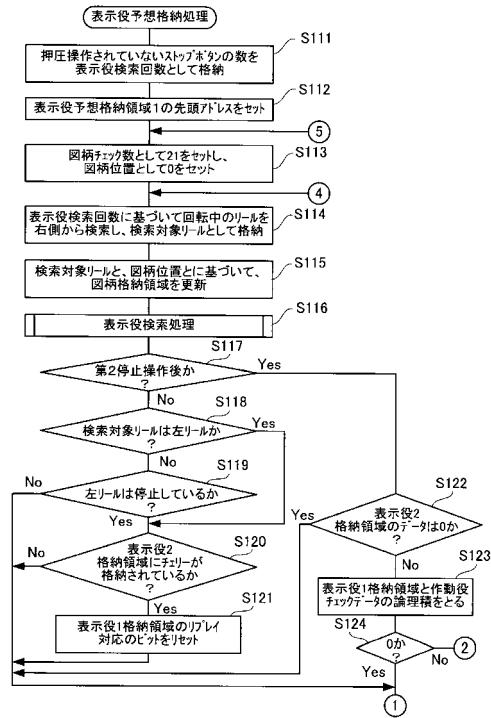
【図27】



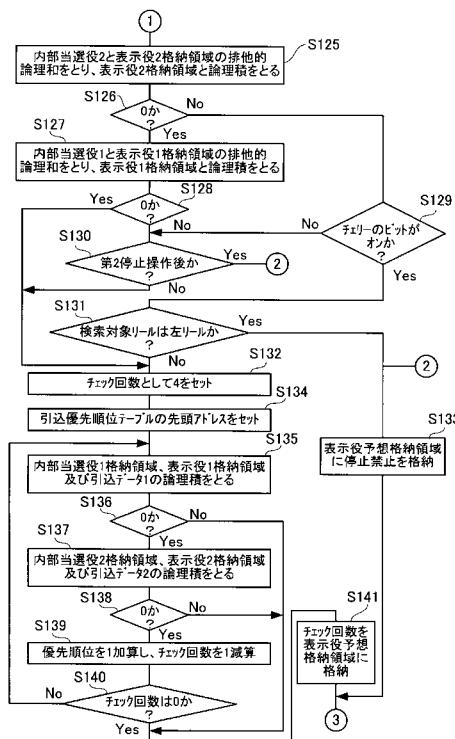
【図28】



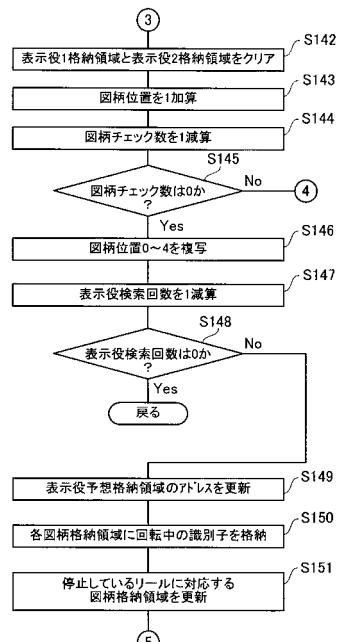
【図29】



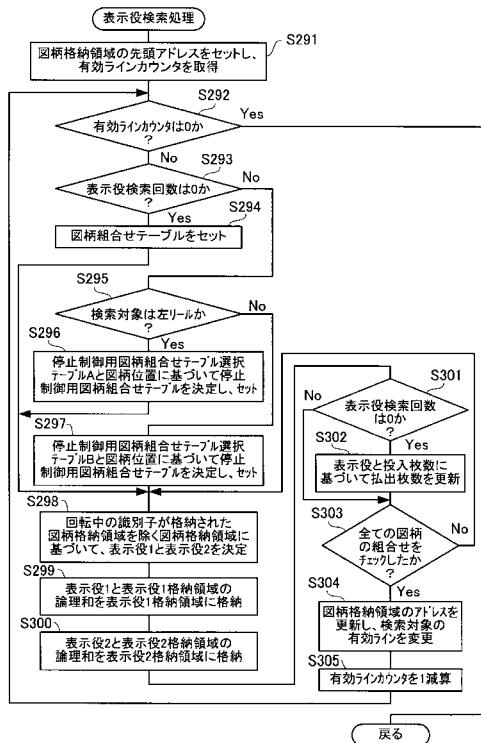
【図30】



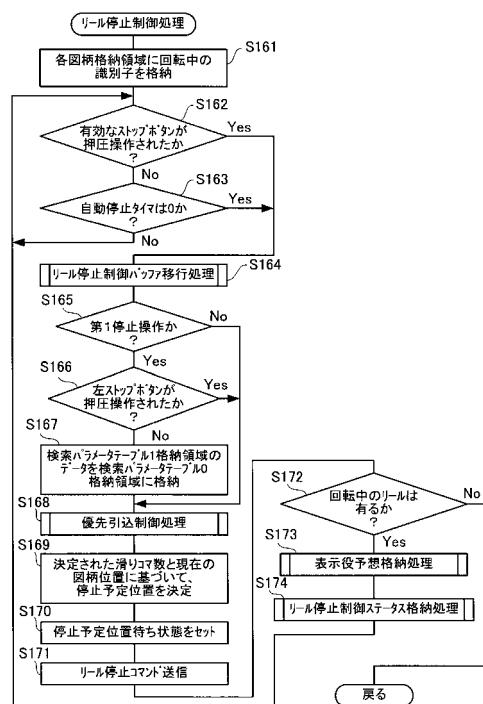
【図31】



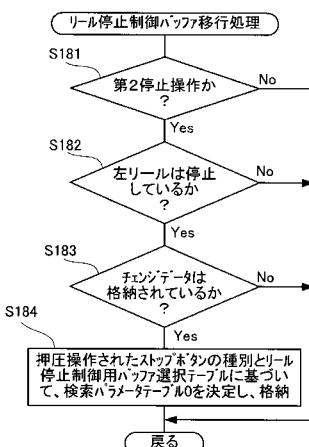
【図32】



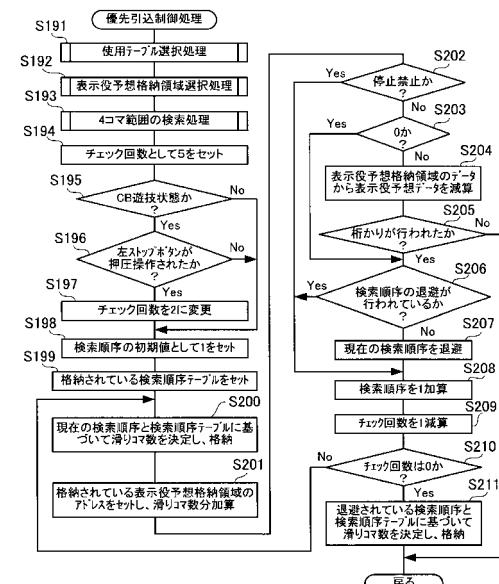
【図33】



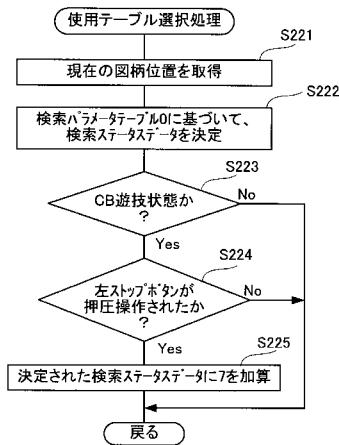
【図34】



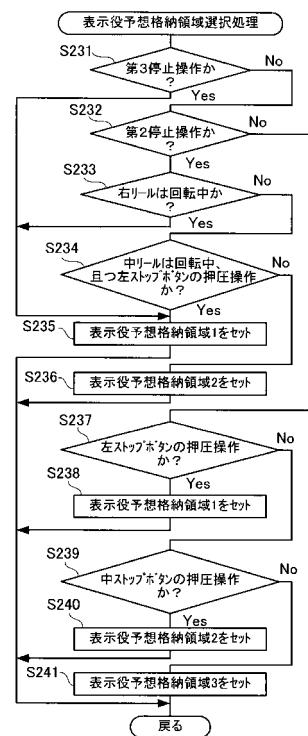
【図35】



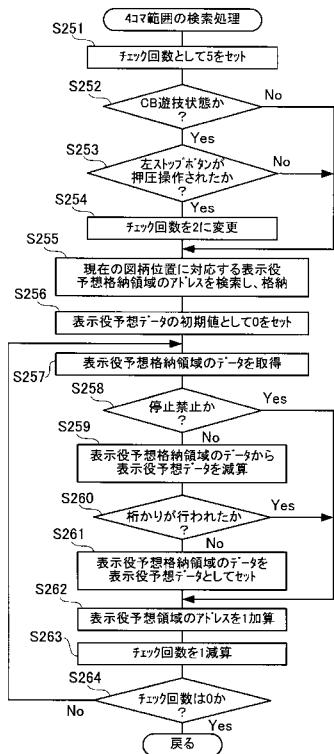
【図36】



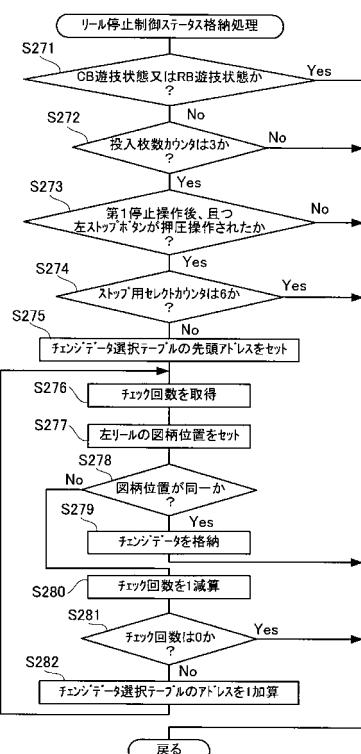
【図37】



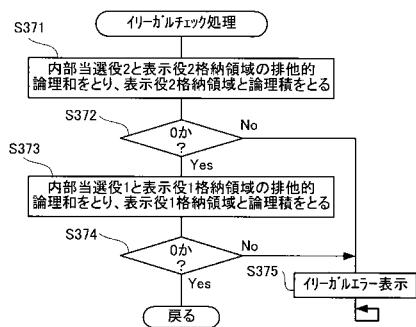
【図38】



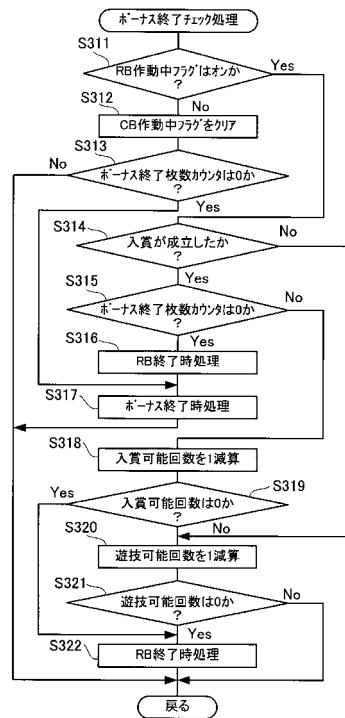
【図39】



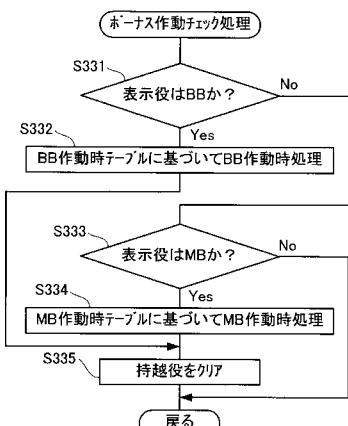
【図40】



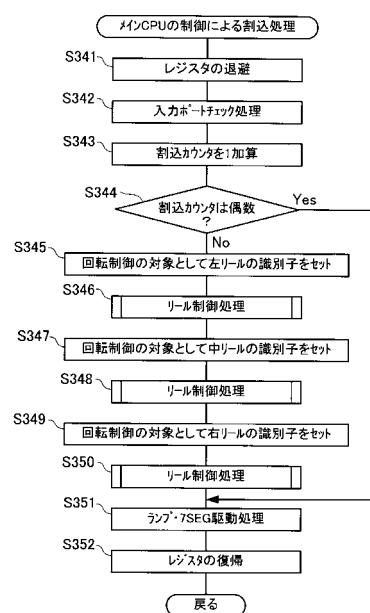
【図41】



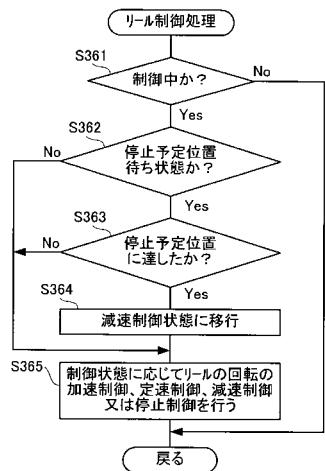
【図42】



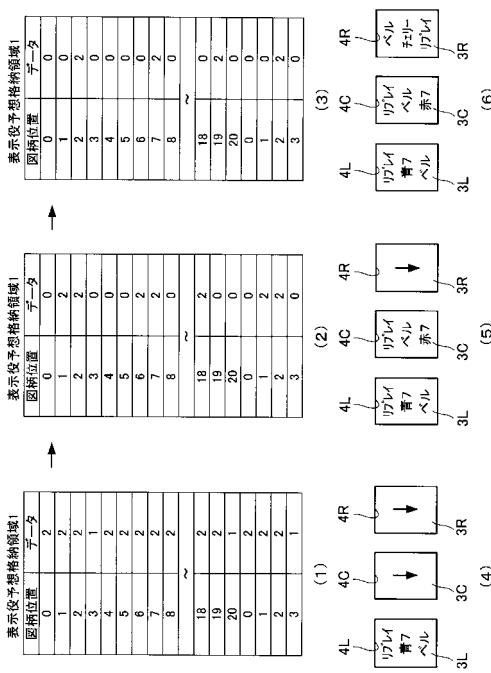
【図43】



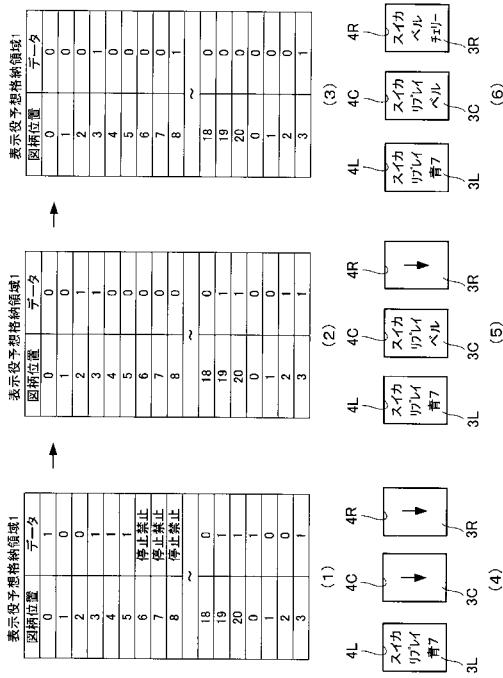
【図44】



【図45】



【図48】



【図49】

