

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4885561号
(P4885561)

(45) 発行日 平成24年2月29日(2012.2.29)

(24) 登録日 平成23年12月16日(2011.12.16)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 1 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 3 (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2006-47265 (P2006-47265)
 (22) 出願日 平成18年2月23日(2006.2.23)
 (65) 公開番号 特開2007-222410 (P2007-222410A)
 (43) 公開日 平成19年9月6日(2007.9.6)
 審査請求日 平成20年10月29日(2008.10.29)

(73) 特許権者 598098526
 株式会社ユニバーサルエンターテインメント
 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明
 フロンティアビルA棟
 (74) 代理人 100080160
 弁理士 松尾 憲一郎
 (72) 発明者 戸本 大二郎
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 審査官 山崎 仁之

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄が夫々の周面に配された第1リール、第2リール及び第3リールからなる複数のリールと、

各リールの周面に配された複数の図柄のうち一部の複数の図柄を夫々表示する図柄表示手段と、

開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、

前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

前記複数のリールの回転を行うリール回転手段と、

各リールにそれぞれ対応して設けられた第1ストップボタン、第2ストップボタン及び第3ストップボタンからなり、各リールに応じた停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、

前記複数のリールの全てが回転中であるとき、前記内部当籤役決定手段により決定される内部当籤役に応じて、各リールの停止に係る情報を格納する停止情報格納手段と、

前記内部当籤役決定手段により決定される内部当籤役の種別に応じて、予め定められた停止に係る優先順位情報を規定する優先順位情報規定手段と、

前記停止操作検出手段により行われる停止操作の検出と前記停止情報格納手段により格納された停止に係る情報と前記優先順位情報規定手段により規定された停止に係る優先順位情報とに基づいて、該当するリールの回転の停止制御を行うリール停止制御手段と、

10

20

前記図柄表示手段により第1の図柄の組合せ、第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せのうち何れかが表示されると、遊技者に特典の付与を行う特典付与手段と、

前記図柄表示手段によりボーナスゲームの作動に係る図柄の組合せが表示されると、所定の終了条件が満たされるまで、遊技者にとって有利なボーナスゲームを作動させるボーナスゲーム作動手段と、

演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

第1の図柄の組合せに係る内部当籤役と第1の図柄の組合せ及び第2の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役と第1の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役とを決定可能であり、

前記リール停止制御手段は、

前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せ及び第2の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役が決定された場合において、

前記停止操作検出手段により前記第1リールに応じた前記第1ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われなかったときには、前記図柄表示手段により第1の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行う一方で、前記停止操作検出手段により前記第1リールに応じた前記第1ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われたときには、前記図柄表示手段により第2の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行い、

前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役が決定された場合において、

前記停止操作検出手段により前記第3リールに応じた前記第3ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われなかったときには、前記図柄表示手段により第1の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行う一方で、前記停止操作検出手段により前記第3リールに応じた前記第3ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われたときには、前記図柄表示手段により第3の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行い、

前記特典付与手段は、

前記ボーナスゲーム作動手段によるボーナスゲームの作動が行われていない場合、第1の図柄の組合せ、第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せのうち何れかが表示されると、次回の単位遊技において再遊技を行える特典を付与し、さらに、第2の図柄の組合せ又は第3の図柄の組合せが表示されると、前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せに係る内部当籤役が決定される確率が高い、前記ボーナスゲーム作動手段により作動するボーナスゲームとは異なる高確率再遊技状態を発生させる特典を付与し、

前記演出実行手段は、

予め定められた条件が成立すると、前記高確率再遊技状態を発生させる特典が付与される前記停止操作検出手段の停止操作の順序を報知する演出を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記内部当籤役決定手段は、

第1の図柄の組合せ及び第4の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役を決定可能であり、

前記リール停止制御手段は、

前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せ及び第4の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役が決定された場合において、

前記停止操作検出手段により前記第2リールに応じた前記第2ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われなかったときには、前記図柄表示手段により第1の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行う一方で、前記停止操作検出手段により前記第2リールに応じた前記第2ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われたときには、前記図柄表示手段により第4の図柄の組合せが表示されるようにリールの

10

20

30

40

50

回転の停止制御を行い、

前記特典付与手段は、

前記ボーナスゲーム作動手段によるボーナスゲームの作動が行われていない場合、第1の図柄の組合せ又は第4の図柄の組合せが表示されると、次回の単位遊技において再遊技を行える特典を付与し、さらに、第4の図柄の組合せが表示されると、前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せに係る内部当籤役が決定される確率が高い、前記ボーナスゲーム作動手段により作動するボーナスゲームとは異なる高確率再遊技状態を発生させる特典を付与し、

所定位置の図柄を特定する図柄特定手段と、

前記停止情報格納手段により格納された停止に係る情報と前記優先順位情報規定手段により規定された停止に係る優先順位情報と前記停止操作検出手段により停止操作の検出が行われるときに前記図柄特定手段により特定される図柄とに基づいて、数値範囲0～X（Xは自然数）のうちの何れかを滑り駒数として決定する滑り駒数決定手段を備え、

前記リール停止制御手段は、前記滑り駒数決定手段により決定される滑り駒数に基づいて、該当するリールの回転の停止制御を行い、

前記図柄表示手段は、一の図柄を表示する領域を各リールに応じてY（Yは自然数）個設けることにより、各リールの周面に配された複数の図柄のうちY個の図柄を夫々表示し、

第2の図柄の組合せは、前記第1リールの第1特定図柄と、前記第2リール及び前記第3リールの第4特定図柄とが前記図柄表示手段に表示される図柄の組合せであり、

第3の図柄の組合せは、前記第3リールの第2特定図柄と、前記第1リール及び前記第2リールの第4特定図柄とが前記図柄表示手段に表示される図柄の組合せであり、

第4の図柄の組合せは、前記第2リールの第3特定図柄と、前記第1リール及び前記第3リールの第4特定図柄とが前記図柄表示手段に表示される図柄の組合せであり、

第1の図柄の組合せを構成する図柄は、前記複数のリールの周面の夫々に他の図柄がX+1個連続しない間隔で配されており、

前記第1特定図柄は、前記第1リールの周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配されると共に、前記第1リールの周面に他の図柄がX+1個以上連続する箇所を含むように配され、

前記第2特定図柄は、前記第3リールの周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配されると共に、前記第3リールの周面に他の図柄がX+1個以上連続する箇所を含むように配され、

前記第3特定図柄は、前記第2リールの周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配されると共に、前記第2リールの周面に他の図柄がX+1個以上連続する箇所を含むように配され、

前記第4特定図柄は、前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールの周面に他の図柄がX+1個連続しない間隔で配されていることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記図柄表示手段により表示される各リールの図柄を結ぶラインであって、前記特典付与手段及び前記ボーナスゲーム作動手段による図柄の組合せの表示を判定する有効ラインと、

前記図柄表示手段により表示される各リールの図柄を結ぶラインであって、前記特典付与手段及び前記ボーナスゲーム作動手段による図柄の組合せの表示を判定しない非有効ラインと、を備え、

前記ボーナスゲームの作動に係る図柄の組合せを構成する図柄は、前記高確率再遊技状態を発生させる特典を付与する図柄の組合せが前記有効ラインに表示される際に、前記ボーナスゲームの作動に係る図柄の組合せを構成する図柄による図柄の組合せを前記非有効ラインに表示することが可能なように、各リールの夫々の周面に配されていることを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の図柄が夫々の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の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、メダルが投入されていることを条件に、スタートレバーに対する遊技者の操作（以下、「開始操作」という）の検出を行うスタートスイッチと、各リールに応じて設けられたストップボタンに対する遊技者の操作（以下、「停止操作」という）の検出を行うストップスイッチと、これらスタートスイッチ及びストップスイッチにより行われる検出に基づいて、ステップモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えた遊技機、いわゆるパチスロが知られている。この種の遊技機では、前記複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞が否かを決定し、メダルの払い出し等の特典を遊技者に付与する。

10

【0003】

現在、主流のパチスロは、開始操作の検出が行われると、内部的な抽籤を行い、この抽籤の結果（以下、この内部的な抽籤の結果を「内部当籤役」という）と停止操作の検出のタイミングとに基づいて、リールの回転を停止するものである。例えば、前述した内部的な抽籤により入賞に係る結果が決定されると、当該入賞が成立するように、停止操作の検出が行われた後であってもリールの回転が所定の期間（例えば、190ms）以内で継続し、その後、停止するようになっている。尚、入賞に係る内部当籤役が決定されていなければ、入賞が成立しないようにリールの回転が停止するようになっている。

20

【0004】

上記のような遊技機では、特定の内部当籤役が決定されると、各リールに応じて設けられたストップボタンのうち最初に停止操作の検出が行われたストップボタンの種別に応じて、入賞に係る図柄の組合せが表示されるか否かが決定される遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機によれば、停止操作が何れの順序にて行われたか、いわゆる押し順によって、入賞に係る図柄の組合せが表示されたり、当該入賞に係る図柄の組合せが表示されなかつたりするので、入賞の成立を許容する押し順を考えると楽しみを遊技者に与えることが可能となる。

30

【特許文献1】特開2001-293141号公報

【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、上記従来の遊技機では、特定の内部当籤役が決定されると、再び抽籤を行い、入賞に係る図柄の組合せが表示されることを許容する押し順が決定されていた。即ち、内部当籤役を決定する抽籤処理の他にも、押し順を決定する抽籤処理を行う必要があり、制御系の負担が大きくなるという問題が有った。また、入賞に係る内部当籤役が決定されているにもかかわらず、遊技者が採用する押し順によっては当該入賞に係る図柄の組合せが表示されないこととなり、遊技者に酷であった。

40

【0006】

そこで、本発明は、遊技者により採用された押し順に応じた図柄の組合せの表示を実現する際に、制御系の負担の増加を抑えつつ、遊技者により採用された押し順に応じて異なる特典の付与を遊技者に対して行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0008】

50

第1の発明の遊技機は、複数の図柄（例えば、後述の21個の図柄）が夫々の周面に配された第1リール（後述のリール3L）、第2リール（後述のリール3C）及び第3リール（後述のリール3R）からなる複数のリールと、各リールの周面に配された複数の図柄のうち一部の複数の図柄を夫々表示する図柄表示手段（例えば、後述の表示窓4L、4C、4R）と、開始操作の検出を行う開始操作検出手段（例えば、後述のスタートスイッチ6S）と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述のCPU31により行われる図23の内部抽籤処理）と、前記複数のリールの回転を行うリール回転手段（例えば、後述のCPU31により行われる図32のステップS293のリール制御処理）と、各リールにそれぞれ対応して設けられた第1ストップボタン（例えば、後述のストップボタン7L）、第2ストップボタン（例えば、後述のストップボタン7C）及び第3ストップボタン（例えば、後述のストップボタン7R）からなり、各リールに応じた停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、後述のストップスイッチ7S）と、前記複数のリールの全てが回転中であるとき、前記内部当籤役決定手段により決定される内部当籤役に応じて、各リールの停止に係る情報を格納する停止情報格納手段（例えば、後述のCPU31により行われる図24のリール表示役予想格納処理）と、前記内部当籤役決定手段により決定される内部当籤役の種別に応じて、予め定められた停止に係る優先順位情報を規定する優先順位情報規定手段（例えば、後述の優先順位テーブル）と、前記停止操作検出手段により行われる停止操作の検出と前記停止情報格納手段により格納された停止に係る情報と前記優先順位情報規定手段により規定された停止に係る優先順位情報とに基づいて、該当するリールの回転の停止制御を行うリール停止制御手段（例えば、後述のCPU31により行われる図28のリール停止制御処理）と、前記図柄表示手段により第1の図柄の組合せ（例えば、後述のリプレイに係る図柄の組合せ）、第2の図柄の組合せ（例えば、後述の特殊リプレイAに係る図柄の組合せ）及び第3の図柄の組合せ（例えば、後述の特殊リプレイBに係る図柄の組合せ）のうち何れかが表示されると、遊技者に特典の付与を行う特典付与手段（例えば、後述のCPU31により行われる再遊技を行う処理）と、前記図柄表示手段によりボーナスゲームの作動に係る図柄の組合せが表示されると、所定の終了条件が満たされるまで、遊技者にとって有利なボーナスゲームを作動させるボーナスゲーム作動手段（例えば、後述のCPU31により行われるボーナス作動チェック処理やボーナス終了チェック処理）と、演出を実行する演出実行手段（例えば、後述の副制御回路72、後述の液晶表示装置5）と、を備え、前記内部当籤役決定手段は、第1の図柄の組合せに係る内部当籤役（例えば、後述のリプレイのフラグがオンされた「00100000」）と第1の図柄の組合せ及び第2の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役（例えば、後述のリプレイ及び特殊リプレイAの両方のフラグがオンされた「00110000」）と第1の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役（例えば、後述のリプレイ及び特殊リプレイBの両方のフラグがオンされた「00101000」）とを決定可能であり、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せ及び第2の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役が決定された場合において、前記停止操作検出手段により前記第1リールに応じた前記第1ストップボタン（例えば、後述の左ストップボタン7L）による停止操作の検出が最初に行われなかったときには、前記図柄表示手段により第1の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行う一方で、前記停止操作検出手段により前記第1リールに応じた前記第1ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われたときには、前記図柄表示手段により第2の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行い、前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役が決定された場合において、前記停止操作検出手段により前記第3リールに応じた前記第3ストップボタン（例えば、後述の右ストップボタン7R）による停止操作の検出が最初に行われなかったときには、前記図柄表示手段により第1の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行う一方で、前記停止操作検出手段により前記第3リールに応じた前記第3ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われたときには、前記図柄表示手段により第3の図柄の組

10

20

30

40

50

合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行い、前記特典付与手段は、前記ボーナスゲーム作動手段によるボーナスゲームの作動が行われていない場合、第1の図柄の組合せ、第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せのうち何れかが表示されると、次の単位遊技において再遊技を行える特典を付与し、さらに、第2の図柄の組合せ又は第3の図柄の組合せが表示されると、前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せに係る内部当籤役が決定される確率が高い、前記ボーナスゲーム作動手段により作動するボーナスゲームとは異なる高確率再遊技状態（例えば、後述のリプレイタイムの作動）を発生させる特典を付与し、前記演出実行手段は、予め定められた条件が成立すると（例えば、後述のレギュラーボーナスの終了）、前記高確率再遊技状態を発生させる特典が付与される前記停止操作検出手段の停止操作の順序（例えば、後述の左リール3Lに応じた停止操作を最初に行うこと、後述の右リール3Rに応じた停止操作を最初に行うこと）を報知する演出を実行することを特徴としている。

10

【0009】

この遊技機によれば、特典の付与に係る2種類の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役を決定可能とし、最初に検出が行われる停止操作の種別によって、何れか一方の図柄の組合せが図柄表示手段により表示されるようにしている。つまり、所定のリール（又は特定のリール）に応じた停止操作の検出が最初に行われる場合のように、予め定めた押し順が採用された場合であれば、この押し順が定められた図柄の組合せが表示されるようになるが、予め定めた押し順が採用されなかった場合であっても、他方の図柄の組合せが表示され、特典の付与が行われるようになる。従って、特典の付与に係る内部当籤役が決定されているにもかかわらず、遊技者により採用される押し順によって特典の付与が行われないような事態を防ぐことができる。

20

【0010】

また、図柄の組合せに応じてその表示が許容される押し順を予め定めておくようにしているので、押し順を決定するための抽籤処理を行う必要がなくなり、制御系の負担の増加を極力抑えることが可能となる。

【0011】

さらに、第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せのうち何れかが表示されるときは、第1の図柄の組合せが表示されるときと比べて、遊技者にとって有利な特典の付与が行われるようにしているので、有利な押し順を採用するように予想を働かせる面白みを遊技者に与えることが可能となる。そして、予め定められた条件が成立すると、遊技者にとって有利な押し順を報知するようにしているので、有利な押し順の採用を遊技者に促すことができ、遊技者にとって有利な特典の付与が行われ易い状況を作り出すことができる。

30

【0012】

第2の発明の遊技機は、前記内部当籤役決定手段は、第1の図柄の組合せ及び第4の図柄の組合せ（例えば、後述のベル、青7、ベルの図柄の組合せ）の両方に係る内部当籤役を決定可能であり、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せ及び第4の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役が決定された場合において、前記停止操作検出手段により前記第2リールに応じた前記第2ストップボタン（例えば、後述の左ストップボタン7C）による停止操作の検出が最初に行われなかったときには、前記図柄表示手段により第1の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行う一方で、前記停止操作検出手段により前記第2リールに応じた前記第2ストップボタンによる停止操作の検出が最初に行われたときには、前記図柄表示手段により第4の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行い、前記特典付与手段は、前記ボーナスゲーム作動手段によるボーナスゲームの作動が行われていない場合、第1の図柄の組合せ又は第4の図柄の組合せが表示されると、次の単位遊技において再遊技を行える特典を付与し、さらに、第4の図柄の組合せが表示されると、前記内部当籤役決定手段により第1の図柄の組合せに係る内部当籤役が決定される確率が高い、前記ボーナスゲーム作動手段により作動するボーナスゲームとは異なる高確率再遊技状態を発生させる特典を付与し、所定位置（例えば、後述の各表示窓の中段）の図柄を特定する図柄特定手段

40

50

(例えば、後述のCPU31により更新される図柄カウンタ、後述の図柄配置テーブル)と、前記停止情報格納手段により格納された停止に係る情報と前記優先順位情報規定手段により規定された停止に係る優先順位情報と前記停止操作検出手段により停止操作の検出が行われるときに前記図柄特定手段により特定される図柄とに基づいて、数値範囲0~X(例えば、後述の4)のうちの何れかを滑り駒数として決定する滑り駒数決定手段(例えば、後述のCPU31により行われる図29の優先引込制御処理)を備え、前記リール停止制御手段は、前記滑り駒数決定手段により決定される滑り駒数に基づいて、該当するリールの回転の停止制御を行い、前記図柄表示手段は、一の図柄を表示する領域を各リールに応じてY個(例えば、後述の上段、中段、下段の3個)設けることにより、各リールの周面に配された複数の図柄のうちY個の図柄を夫々表示し、第2の図柄の組合せは、前記第1リールの第1特定図柄(例えば、後述の赤7)と、前記第2リール及び前記第3リールの第4特定図柄(例えば、後述のベル)とが前記図柄表示手段に表示される図柄の組合せであり、第3の図柄の組合せは、前記第3リールの第2特定図柄(例えば、後述のBAR)と、前記第1リール及び前記第2リールの第4特定図柄とが前記図柄表示手段に表示される図柄の組合せであり、第4の図柄の組合せは、前記第2リールの第3特定図柄(例えば、後述の青7)と、前記第1リール及び前記第3リールの第4特定図柄とが前記図柄表示手段に表示される図柄の組合せであり、第1の図柄の組合せを構成する図柄は、前記複数のリールの周面の夫々に他の図柄がX+1個連続しない間隔で配されており、前記第1特定図柄は、前記第1リールの周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配されると共に、前記第1リールの周面に他の図柄がX+1個以上連続する箇所を含むように配され、前記第2特定図柄は、前記第3リールの周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配されると共に、前記第3リールの周面に他の図柄がX+1個以上連続する箇所を含むように配され、前記第3特定図柄は、前記第2リールの周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配されると共に、前記第2リールの周面に他の図柄がX+1個以上連続する箇所を含むように配され、前記第4特定図柄は、前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールの周面に他の図柄がX+1個連続しない間隔で配されていることを特徴としている。

【0013】

尚、「滑り駒数」は、停止操作検出手段により停止操作の検出が行われてからリールの回転が停止する迄のリールの回転量である。言い換えると、停止操作検出手段により停止操作の検出が行われるときに図柄特定手段により特定される図柄からリールの回転が停止する迄に所定の位置を通過する図柄の数である。

【0014】

この遊技機によれば、リールの周面に他の図柄がX+1個連続しない間隔で配するようにした図柄は、図柄表示手段に設けられるY個の領域のうちの何れであっても表示可能となる。また、リールの周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配するようにした図柄は、図柄表示手段に設けられるY個の領域のうちの少なくとも何れか一には表示可能となる。従って、各リールの周面に他の図柄がX+1個連続しない間隔で配される図柄からなる図柄の組合せは、押し順や停止操作の検出のタイミングにかかわらず、図柄表示手段により表示されるようになる。これに対して、所定のリール(又は特定のリール)の周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配される図柄と、所定のリールを除いた他のリールの周面に他の図柄がX+1個連続しない間隔で配される図柄とからなる図柄の組合せは、所定のリールに応じた停止操作が最初に検出される場合に限り、停止操作の検出のタイミングにかかわらず、その図柄の組合せが表示されるようになる。斯様な構成を採用することにより、押し順を決定する抽籤を行わずとも、押し順に基づく図柄の組合せの表示を実現することが可能となり、また、遊技者により採用される押し順によって特典の付与が行われたいような事態を防ぐのに好適となる。

【発明の効果】

【0015】

本発明の遊技機によれば、特典の付与に係る図柄の組合せに応じてその表示を許容する

押し順を予め定めるようにし、遊技者により採用される押し順によって特典の付与に係る一の図柄の組合せが表示されないときであっても、特典の付与に係る他の図柄の組合せが表示されるようにしたので、制御系の負担の増加を極力抑えることができるとともに、遊技者により採用される押し順によって特典の付与が行われないような事態を防ぐことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

本発明の実施の形態に係る遊技機1の構成について、以下図面を参照しながら説明する。まず、図1を参照して、遊技機1の概観について説明する。遊技機1には、後述の主制御回路71等の各種装置を収容するキャビネット1aと、キャビネット1aに対して開閉可能に取り付けられるフロントドア1bとが設けられている。キャビネット1aの内部には、3つのリール3L, 3C, 3Rが横一列に設けられている。また、各リール3L, 3C, 3Rの周面には複数種類の図柄がリールの回転方向に連続して配されている。各リール3L, 3C, 3Rは、定速で回転(例えば80回転/分)するように後述の主制御回路71により制御される。

10

【0017】

また、フロントドア1bの中央には、図柄表示手段としての縦長矩形の3個の表示窓4L, 4C, 4Rが、対応する各リール3L, 3C, 3Rの前方に位置するように設けられている。各表示窓4L, 4C, 4Rを通して、各リール3L, 3C, 3Rの回転及び回転の停止が観察できるようになっている。また、各表示窓4L, 4C, 4Rには、上段、中段又は下段の3個の表示領域の夫々に一の図柄が表示され、対応するリールの周面に配された図柄のうち連続する3個の図柄が表示されるようになる。

20

【0018】

また、表示窓4L, 4C, 4Rには、その上段、中段及び下段のうちの所定の表示領域を結ぶ入賞ラインが設けられている。本実施の形態では、入賞ラインとして、トップライン8a及びボトムライン8bの2種類が設けられている。トップライン8aは、各表示窓4L, 4C, 4Rの上段を結ぶラインである。また、ボトムライン8bは、各表示窓4L, 4C, 4Rの下段を結ぶラインである。

【0019】

表示窓4L, 4C, 4Rの下方には、メダル投入口22、1-ベットボタン11、2-ベットボタン12及び最大ベットボタン13が設けられている。基本的に、メダル投入口22にメダルが投入されること又は1-ベットボタン11、2-ベットボタン12及び最大ベットボタン13のうち何れかの操作に基づいてメダルが投入されることにより、上記入賞ライン8a及び8bが有効化される(有効化された入賞ラインを以下、有効ラインという)。尚、本実施の形態では、遊技媒体としてメダルを使用するが、これに限らず、コイン、遊技球又はトークンなどの他、メダルの数量等の情報を記憶したカード等も適用可能である。

30

【0020】

表示窓4L, 4C, 4Rの下方には、画像の表示を行う液晶表示装置5が設けられている。また、フロントドア1bの上部には、光の出力を行うLED101及びランプ102が設けられている。フロントドア1bの下部には、音の出力を行うスピーカ21L, 21Rが設けられている。

40

【0021】

液晶表示装置5の下方には、リール3L, 3C, 3Rの回転の開始を指令するためのスタートレバー6が設けられている。また、スタートレバー6の右側には、3つのリール3L, 3C, 3Rの夫々に対応して設けられ、遊技者の停止操作により夫々の回転の停止を指令するためのストップボタン7L, 7C, 7Rが設けられている。

【0022】

以下では、全てのリール3L, 3C, 3Rが回転しているときに最初に行われる停止操作(即ち、ストップボタン7L, 7C, 7Rに対する遊技者の押圧操作)を「第1停止操

50

作」といい、第1停止操作の次に行われ、2つのリールが回転しているときに行われる停止操作を「第2停止操作」といい、第2停止操作の次に行われ、残り1つのリールが回転しているときに行われる停止操作を「第3停止操作」という。また、第1停止操作が左ストップボタン7Lに対して行われる場合を「順押し」といい、第1停止操作が中ストップボタン7Cに対して行われる場合を「中押し」といい、第1停止操作が右ストップボタン7Rに対して行われる場合を「逆押し」という。

【0023】

次に、図2を参照して、リール3L, 3C, 3R上に配された図柄の構成について説明する。各リール3L, 3C, 3Rの周面には複数種類の図柄が21個配されている。具体的には、各リール3L, 3C, 3Rの周面には一の図柄に割り当てられる領域が複数（即ち、21個）設けられており、当該領域毎に、赤7（図柄61）、青7（図柄62）、スイカ（図柄63）、ベル（図柄64）、リプレイ（図柄65）、チェリー（図柄66）、 blanks（図柄67）及びBAR（図柄68）の図柄のうち何れかが配されている。また、各リール3L, 3C, 3Rは、図2に示す矢印方向に回転する。

10

【0024】

次に、図3を参照して、主制御回路71、副制御回路72、主制御回路71又は副制御回路72に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）を含む遊技機1の回路構成について説明する。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ている。マイクロコンピュータ30は、CPU31、記憶手段であるROM32及びRAM33により構成されている。

20

【0025】

CPU31には、クロックパルス発生回路34、分周器35、乱数発生器36及びサンプリング回路37が接続されている。クロックパルス発生回路34及び分周器35により発生される基準クロックパルスに基づいて、後述の割込処理などが行われる。乱数発生器36は、一定の範囲の乱数（例えば、0～65535）を発生し、サンプリング回路37は、乱数発生器36により発生された乱数から1つの乱数値を抽出（サンプリング）する。

【0026】

マイクロコンピュータ30のROM32には、CPU31により実行される制御プログラム（例えば、後述の図21～図32参照）、後述の優先順位テーブル等の各種テーブル（例えば、後述の図4～図15参照）等が記憶されている。RAM33には、後述の表示役予想格納領域等の各種格納領域（例えば、後述の図16～図19参照）が設けられ、種々のデータが記憶される。

30

【0027】

図3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、ホッパー40、ステッピングモータ49L, 49C, 49R等がある。また、マイクロコンピュータ30の出力ポートには、モータ駆動回路39やホッパー駆動回路41等、上記アクチュエータの動作を制御するための各回路が接続されている。ホッパー駆動回路41は、ホッパー40の駆動を制御し、ホッパー40に収容されたメダルの払出しを行う。モータ駆動回路39は、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rに対するパルスの出力により、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの駆動を制御し、リール3L, 3C, 3Rの回転及び回転の停止を行う。

40

【0028】

ここで、本実施の形態では、リールが一回転したことを示すリールインデックスが後述のリール位置検出回路50により検出されてから、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rに対してパルスを出力した回数を計数することによって、リールインデックスが検出される位置を基準とするリールの回転角度を検出することとしている。また、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの回転を所定の減速比をもってリール3L, 3C, 3Rに伝達するギア（図示せず）が備えられており、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rに対して16回のパルスの出力が行われることによって、リールの周面に配された

50

図柄1つ分のリールの回転が行われる構成となっている。

【0029】

具体的には、前述のステッピングモータ49L、49C、49Rに対して出力されたパルスの数は、RAM33のパルスカウンタによって計数され、パルスカウンタにより16回のパルスの出力が計数される毎に、RAM33の図柄カウンタが1ずつ加算される。また、図柄カウンタは、リールインデックスが検出される毎にその値がクリアされる。

【0030】

ここで、前述のリール3L、3C、3Rの周面に配された各図柄には、リール3L、3C、3Rの回転方向から順に、夫々を識別するための図柄位置「0」～「20」が規定されている。そして、図柄位置「0」に対応する図柄が、各表示窓4L、4C、4Rの中段（より厳密には、各表示窓4L、4C、4R内の縦方向における中心部）に位置するように、後述のリール位置検出回路50によってリールインデックスが検出される構成となっている。

10

【0031】

即ち、リールインデックスの検出により図柄カウンタの値が「0」になる際に、図柄位置「0」に対応する図柄が、各表示窓4L、4C、4Rの中段に位置することとなる。この結果、図柄カウンタと図柄位置とが対応付けられる。したがって、図柄カウンタを参照することにより、各表示窓4L、4C、4Rの中段に位置する図柄を特定することが可能となる。

【0032】

20

また、マイクロコンピュータ30の入力ポートには、スタートスイッチ6S、ストップスイッチ7S、1-ベットスイッチ11S、2-ベットスイッチ12S、最大ベットスイッチ13S、メダルセンサ22S、リール位置検出回路50、払出完了信号回路51等が接続されている。

【0033】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6に対する遊技者の傾動操作（即ち、開始操作）を検出し、所定の信号をマイクロコンピュータ30に出力する。ストップスイッチ7Sは、各ストップボタン7L、7C、7Rに対する遊技者の押圧操作（即ち、停止操作）を夫々検出し、所定の信号をマイクロコンピュータ30に出力する。

【0034】

30

1-ベットスイッチ11S、2-ベットスイッチ12S及び最大ベットスイッチ13Sは、1-ベットボタン11、2-ベットボタン12及び最大ベットボタン13の夫々に対する遊技者の押圧操作（即ち、投入操作）を検出し、所定の信号をマイクロコンピュータ30に出力する。投入メダルセンサ22Sは、遊技者によりメダル投入口22に投入されたメダルを検出し、所定の信号をマイクロコンピュータ30に出力する。尚、ベットスイッチ11S、12S、13S又は投入メダルセンサ22Sは、投入操作を検出する投入操作検出手段の一部を構成する。

【0035】

リール位置検出回路50は、リールが一回転したことを示すリールインデックスを、リール3L、3C、3R毎に検出し、検出した信号をマイクロコンピュータ30に出力する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sを介して、メダルの払い出しの完了を検出すると、検出した信号をマイクロコンピュータ30に出力する。

40

【0036】

副制御回路72は、主制御回路71とハーネス等により電氣的に接続されている。尚、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。副制御回路72は、CPU、ROM、RAM、入力ポート等から構成される（図示略）。副制御回路72のCPU（以下、「サブCPU」という）は、主制御回路71から送信される各種コマンド（後述するスタートコマンドなど）に基づいて、演出の内容の決定やその実行等の処理を行う。副制御回路72のROM（以下、「サブROM」という）は、サブCPUにより実行される制御プログラム（例えば、後述の図33～図35参照）や、演出の内容を規定する演

50

出データ等を記憶する。副制御回路72のRAM(以下、「サブRAM」という)は、上記制御プログラムが実行される場合に使用される格納領域を有する。

【0037】

副制御回路72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、液晶表示装置5、スピーカ21L、21R、LED101及びランプ102がある。サブCPUは、前述の制御プログラムに基づいて決定した演出データに基づいて、画像の決定と液晶表示装置5による表示、光の点灯パターンの決定とLED101やランプ102による出力、演出音や効果音の決定とスピーカ21L、21Rによる出力等の制御を行う。

【0038】

次に、図4を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、各リール3L、3C、3Rの周面に配された図柄の構成(図2参照)をデータとして表したものである。図柄配置テーブルには、リールインデックスが検出されたときに、各表示窓4L、4C、4Rの中段に位置する図柄を図柄位置「0」として、前述の図柄カウンタと対応する図柄位置「0」～「20」と、各図柄位置に対応する図柄の種別(これは1バイトのデータにより表される)とが規定されている。従って、図柄配置テーブルと図柄カウンタとに基づいて、各リール3L、3C、3Rの表示窓4L、4C、4Rの中段に位置する図柄や、これに隣接する図柄なども特定可能となる。

10

【0039】

次に、図5を参照して、内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。内部抽籤テーブル決定テーブルには、遊技状態に応じて決定される内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数とが規定されている。一般遊技状態では、一般遊技状態用内部抽籤テーブルが決定され、基本的に、抽籤回数が8に決定される。後述のレギュラーボーナス(以下、「RB」と略記する)遊技状態では、RB遊技状態用内部抽籤テーブルが決定され、抽籤回数が3に決定される。

20

【0040】

次に、図6を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルには、各当籤番号に応じて割り当てられた乱数値の下限値及び上限値(即ち、下限値以上且つ上限値以下の範囲)が規定されている。当籤番号は、内部抽籤テーブルに規定される複数の数値範囲を識別するためのデータである。

【0041】

内部抽籤テーブルでは、「0～65535」の範囲から抽出された乱数値が、前述の各当籤番号の数値範囲に属するか否かの判定が行われる。前述の抽籤回数は、この判定を行う回数を示す。抽籤回数分の判定を行った結果、抽出された乱数値が何れかの数値範囲に属すれば、該当する当籤番号が決定される。尚、抽出された乱数値が何れの数値範囲にも属さなければ、当籤番号が0に決定される。また、各当籤番号の当籤確率は、「各当籤番号に規定された上限値と下限値との差に1を加えた数/発生する全ての乱数値の数(即ち65536)」により算出することができる。

30

【0042】

図6の(1)は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図6の(2)は、リプレイタイム(以下、「RT」と略記する)用内部抽籤テーブルを示す。一般遊技状態用内部抽籤テーブル及びRT用内部抽籤テーブルでは、投入枚数毎に、当籤番号1～8に応じた下限値及び上限値が規定されている。基本的に、投入枚数が多いほど各当籤番号の当籤確率が増す構成となっている。

40

【0043】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル及びRT用内部抽籤テーブルでは、複数の当籤番号について重複する値が規定されており、この重複する値に属する乱数値が抽出されたときには、複数の当籤番号が共に決定される構成となっている。例えば、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、投入枚数が3である場合に、当籤番号5(後述の特殊リプレイA)の数値範囲は「7885～7964」である。また、当籤番号6(後述のリプレイ)の数値範囲は「7884～16863」である。従って、「7885～7964」の数値範囲

50

が重複しており、抽出された乱数値がこの数値範囲に属するときに、当籤番号5及び当籤番号6が共に決定されることとなる。また、当籤番号5の数値範囲の全てが当籤番号6の数値範囲の中に含まれているので、当籤番号5が決定されるときには必ず当籤番号6が決定される。

【0044】

また、例えば、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、投入枚数が3である場合に、当籤番号4（後述の特殊リプレイB）の数値範囲は「7965～8044」である。また、当籤番号6の数値範囲は「7884～16863」である。従って、「7965～8044」の数値範囲が重複しており、抽出された乱数値がこの数値範囲に属するときに、当籤番号4及び当籤番号6が共に決定されることとなる。また、当籤番号4の数値範囲の全てが当籤番号6の数値範囲の中に含まれているので、当籤番号4が決定されるときには必ず当籤番号6が決定されるようになる。

10

【0045】

一般遊技状態用内部抽籤テーブルとRT用内部抽籤テーブルは、基本的に同様の構成となっているが、当籤番号6の数値範囲が異なる。例えば、投入枚数が3の場合に、一般遊技状態用内部抽籤テーブルでは「7884～16863」に規定されているのに対して、RT用内部抽籤テーブルでは一般遊技状態用内部抽籤テーブルよりも大きい「7884～65535」に規定されている。即ち、RT用内部抽籤テーブルでは、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと比べて、当籤番号6の当籤確率が極めて高い構成となっている。

【0046】

図6の(3)は、RB遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。RB遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号1～3に応じた下限値及び上限値が規定されている。RB遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号2（後述のベル）の当籤確率が極めて高い構成となっている。

20

【0047】

次に、図7を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。内部当籤役決定テーブルでは、各当籤番号に応じた内部当籤役が規定されている。具体的には、当籤番号0～8の夫々に応じて、ハズレ、チェリー、ベル、スイカ、特殊リプレイB、特殊リプレイA、リプレイ、RB2及びRB1の夫々が規定されている。前述の内部抽籤テーブルにより当籤番号が決定されると、この当籤番号に応じた内部当籤役が決定されるため、当籤番号の決定と内部当籤役の決定とは等価の関係にあるといえる。また、内部当籤役は、1バイトのデータにより表され、8つのビットの夫々が各内部当籤役の種別に対応している。

30

【0048】

次に、図8を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルには、特典の付与に係る図柄の組合せと、これに対応する表示役及び払出枚数とが規定されている。また、表示役は、1バイトのデータにより表され、そのデータ構成は前述の内部当籤役と同様の内容となっている。尚、表示役は、図柄表示手段により表示される図柄の組合せの種別を識別するためのデータである。

【0049】

中リール3Cのチェリー（図柄66）が中表示窓4C内の上段、中段又は下段の何れかに表示されると、残りの表示窓4L、4R内に表示される図柄の種別に拘らず、表示役がチェリーと決定される。また、チェリーに対応する払出枚数は4である。各リール3L、3C、3Rのベル（図柄64）が一の有効ラインに沿って3つ並んで表示されると、表示役がベルと決定される。また、ベルに対応する払出枚数は15である。各リール3L、3C、3Rのスイカ（図柄63）が一の有効ラインに沿って3つ並んで表示されると、表示役がスイカと決定される。また、スイカに対応する払出枚数は6である。

40

【0050】

左リール3Lのベル、中リール3Cのベル及び右リール3RのBAR（図柄68）が一の有効ラインに沿って3つ並んで表示されると、表示役が特殊リプレイBと決定される。左リール3Lの赤7（図柄61）、中リール3Cのベル及び右リール3Rのベルが一の有

50

効ラインに沿って3つ並んで表示されると、表示役が特殊リプレイAと決定される。各リール3L, 3C, 3Rのリプレイ(図柄65)が有効ラインに沿って3つ並んで表示されると、表示役がリプレイと決定される。

【0051】

リプレイ、特殊リプレイA及び特殊リプレイBの何れかが決定された場合には、次の単位遊技において再遊技が行われる。即ち、これらが決定された単位遊技における投入枚数と同数のメダルが、次の単位遊技において、遊技者による投入操作に基づかずに自動的に投入される。これにより、遊技者はメダルを消費することなく次の単位遊技を行うことができる。

【0052】

また、特殊リプレイA及び特殊リプレイBの何れかが決定された場合には、RTの作動が開始されると、所定回数の単位遊技が行われる間、前述のRT用内部抽籤テーブルが使用される。従って、リプレイが高い確率で決定されるようになり、その結果、再遊技が行われる機会が増加するので、RTの非作動中において同じ回数の単位遊技が行われる場合と比べて、メダルの消費を抑えることが可能となる。また、RTの作動中では、ベルやRB等の他の当籤確率が非作動中と同様となっていることから、投入枚数を極力抑えつつRB等の入賞が決定されることを遊技者に期待させることができるようになっている。

【0053】

各リール3L, 3C, 3Rの青7(図柄62)が一の有効ラインに沿って3つ並んで表示されると、表示役がRB2と決定される。各リール3L, 3C, 3Rの赤7が一の有効ラインに沿って3つ並んで表示されると、表示役がRB1と決定される。RB1又はRB2が決定された場合には、RBの作動が開始される。

【0054】

尚、図柄組合せテーブルでは、チェリーを先頭にして、ベル、スイカ、特殊リプレイB、特殊リプレイA、リプレイ、RB2、RB1、エンドコードの順序でアドレスが割り当てられており、エンドコードのアドレスまで進められると、表示役の検索が終了する。表示役の検索が終了した結果、表示窓4L, 4C, 4Rにより表示される図柄の組合せが前述の図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せの何れにも該当しない場合には、表示役がハズレと決定される。ここで、チェリー、ベル又はスイカは、遊技媒体(例えばメダル)の払い出しに係るものである。また、特殊リプレイA、特殊リプレイB及びリプレイは再遊技の作動に係るものである。さらに、特殊リプレイA及び特殊リプレイBはRTの作動に係るものである。さらにまた、RB1又はRB2は遊技者にとって有利な遊技状態(ボーナスゲーム)の作動に係るものである。

【0055】

次に、図9を参照して、停止テーブル決定テーブルについて説明する。停止テーブル決定テーブルには、各当籤番号に応じた停止テーブルの種別が規定されている。具体的には、当籤番号0~8の夫々に応じて、ハズレ、チェリー、ベル、スイカ、特殊リプレイB、特殊リプレイA、リプレイ、RB2又はRB1の夫々に対応する停止テーブルが規定されている。

【0056】

次に、図10~図12を参照して、停止テーブルについて説明する。停止テーブルには、ストップスイッチ7Sにより停止操作が検出されたときの該当リールの図柄カウンタに対応する図柄位置(即ち、リールの回転の停止が開始される図柄位置であり、これを「停止開始位置」という)に応じた滑り駒数が規定されている。滑り駒数は、ストップスイッチ7Sにより停止操作が検出されてから対応するリールの回転が停止する迄のリールの回転量である。言い換えると、ストップスイッチ7Sにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止する迄の期間において、該当する表示窓の中段を通過する図柄の数である。これは、ストップスイッチ7Sにより停止操作が検出されてから更新された図柄カウンタの値により把握される。

【0057】

10

20

30

40

50

本実施の形態の遊技機 1 では、基本的に、ストップスイッチ 7 S により信号が出力された後、190 msec 以内にリール 3 L, 3 C, 3 R の回転を停止させる制御が行われることから、滑り駒数の最大値が「4」に規定されており、数値範囲「0」～「4」のうちの何れかが滑り駒数として決定される。例えば、停止開始位置が「0」であり、決定された滑り駒数が「4」であれば、図柄位置「4」の図柄を該当する表示窓の中段に表示するように該当するリールの回転を停止することが可能となる。またこのとき、図柄位置「5」の図柄は該当する表示窓の上段に表示され、図柄位置「3」の図柄は該当する表示窓の下段に表示される。

【0058】

このように、停止開始位置から滑り駒数の範囲内にある図柄を表示窓の中段に表示可能とするリールの回転の停止制御を「引き込み」という。また、停止開始位置から滑り駒数分の引き込みが行われて停止されることとなる図柄位置を「停止予定位置」という。例えば、停止開始位置が「0」であり、滑り駒数が「1」であれば、停止予定位置は「1」となる。

【0059】

ここで、滑り駒数の最大値を X (X は自然数であり、本実施の形態では「4」) とし、表示窓 4 L, 4 C, 4 R により表示される各リール 3 L, 3 C, 3 R の図柄の個数を Y (Y は自然数であり、本実施の形態では上段、中段及び下段の「3」) とすると、リプレイに係る図柄の組合せを構成するリプレイ (図柄 6 5) は、各リール 3 L, 3 C, 3 R の周面に他の図柄が X + 1 個連続しない間隔で (換言すれば、リプレイとリプレイの間に配される他の図柄の個数が 0 個以上 X 個以下となるように) 配される。

【0060】

また、特殊リプレイ A に係る図柄の組合せを構成する赤 7 (図柄 6 1) は、左リール 3 L の周面に他の図柄が X + Y 個連続しない間隔で (好ましくは、赤 7 と赤 7 の間に配される他の図柄の個数が、X + 1 個以上 X + Y - 1 個以下となるように) 配される。これに対して、特殊リプレイ A に係る図柄の組合せを構成するベル (図柄 6 4) は、中リール 3 C 及び右リール 3 R の周面に他の図柄が X + 1 個連続しない間隔で配される。

【0061】

さらに、特殊リプレイ B に係る図柄の組合せを構成する B A R (図柄 6 8) は、右リール 3 R の周面に他の図柄が X + Y 個連続しない間隔で配される。これに対して、特殊リプレイ B に係る図柄の組合せを構成するベル (図柄 6 4) は、左リール 3 L 及び右リール 3 R の周面に他の図柄が X + 1 個連続しない間隔で配される。

【0062】

上記のリプレイやベルのように、リールの周面に他の図柄が X + 1 個連続しない間隔で配される図柄は、該当する表示窓の上段及び下段のうちの何れであっても (任意の位置に) 表示することが可能となる。つまり、各リール 3 L, 3 C, 3 R の図柄位置「0」～「21」の何れが停止開始位置となっても、「0」～「4」の範囲のうちから何れかを滑り駒数として決定することで、各表示窓 4 L, 4 C, 4 R の上段及び下段のうちの何れに対してもリプレイやベルを表示することが可能となっている。

【0063】

これに対して、上記の赤 7 や B A R のように、リールの周面に他の図柄が X + Y 個連続しない間隔で配するようにした図柄は、任意の場所に表示することは必ずしもできないが、該当する表示窓の上段及び下段のうちの少なくとも何れか一方には表示することが可能となる。例えば、左リール 3 L において、赤 7 が左表示窓 4 L 内に表示されない図柄位置「3」が停止開始位置となったときには、滑り駒数を「4」に決定することで、図柄位置「7」のリプレイを中段に表示し、その 1 つ上の図柄位置「8」の赤 7 を上段に表示することが可能となる (しかしこのとき、何れの滑り駒数を採用しても下段に表示することは不可能)。逆に言えば、リールの周面に他の図柄が X + Y 個連続する間隔で配される図柄を設けると、表示窓の上段及び下段の何れにも表示することが不可能な停止開始位置が生じるようになる。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 4 】

このことから、リプレイに係る図柄の組合せは、遊技者により停止操作が行われると、そのタイミングや押し順にかかわらず、表示窓 4 L , 4 C , 4 R により表示されるようになるのに対して、特殊リプレイ A に係る図柄の組合せ及び特殊リプレイ B に係る図柄の組合せは、押し順次第で、表示窓 4 L , 4 C , 4 R により表示されるようになる。

【 0 0 6 5 】

つまり、左リール 3 L に応じた停止操作が最初に行われれば、左表示窓 4 L の上段及び下段のうちの赤 7 が表示される一方に沿って、中リール 3 C 及び右リール 3 R のベルが並んで表示されるようにその回転を停止することができ、特殊リプレイ A に係る図柄の組合せが表示されるようになる。これに対して、左リール 3 L に応じた停止操作が最初に行われなければ、例えば中表示窓 4 C の下段及び右表示窓 4 R の下段にベルが表示されている場合に左リール 3 L の図柄位置「 3 」が停止開始位置となったときのように、赤 7 を左表示窓 4 L の下段に表示することが不可能な停止開始位置が生じ、特殊リプレイ A に係る図柄の組合せが表示されない。

10

【 0 0 6 6 】

図 1 0 は、当籤番号 6 (即ち、リプレイ) に応じたリプレイ用停止テーブルを示す。

【 0 0 6 7 】

リプレイ用停止テーブルにおいて、左リール 3 L の各停止開始位置に規定された滑り駒数に基づいて左リール 3 L の回転が停止されると、左表示窓 4 L の下段 (又は上段及び下段の両方) にリプレイが表示される。また、中リール 3 C の各停止開始位置に規定された滑り駒数に基づいて中リール 3 C の回転が停止されると、中表示窓 4 C の下段にリプレイが表示される。さらに、右リール 3 R の各停止開始位置に規定された滑り駒数に基づいて右リール 3 R の回転が停止されると、右表示窓 4 R の下段 (又は上段及び下段の両方) にリプレイが表示される。

20

【 0 0 6 8 】

図 1 1 は、当籤番号 5 (即ち、特殊リプレイ A) に応じた特殊リプレイ A 用停止テーブルを示す。

【 0 0 6 9 】

特殊リプレイ A 用停止テーブルにおいて、左リール 3 L の各停止開始位置に規定された滑り駒数に基づいて左リール 3 L の回転が停止されると、左表示窓 4 L の上段又は下段の何れかに赤 7 が表示される。また、中リール 3 C の各停止開始位置に規定された滑り駒数に基づいて中リール 3 C の回転が停止されると、中表示窓 4 C の上段にベル及び下段にリプレイ (但し停止開始位置「 9 」のみ上段に B A R 及び下段にリプレイ) が表示される。さらに、右リール 3 R の各停止開始位置に規定された滑り駒数に基づいて右リール 3 R の回転が停止されると、右表示窓 4 R の下段 (又は上段及び下段の両方) にリプレイが表示される。

30

【 0 0 7 0 】

図 1 2 は、当籤番号 4 (即ち、特殊リプレイ B) に応じた特殊リプレイ B 用停止テーブルを示す。

【 0 0 7 1 】

特殊リプレイ B 用停止テーブルにおいて、左リール 3 L の各停止開始位置に応じて規定された滑り駒数に基づいて左リール 3 L の回転が停止されると、左表示窓 4 L の下段 (又は上段及び下段の両方) にリプレイが表示される。また、中リール 3 C の各停止開始位置に規定された滑り駒数に基づいて中リール 3 C の回転が停止されると、中表示窓 4 C の上段にベル及び下段にリプレイ (但し停止開始位置「 9 」のみ上段に B A R 及び下段にリプレイ) が表示される。さらに、右リール 3 R の各停止開始位置に規定された滑り駒数に基づいて右リール 3 R の回転が停止されると、右表示窓 4 R の上段又は下段の何れかに B A R が表示される。

40

【 0 0 7 2 】

次に、図 1 3 を参照して、検索順序テーブルについて説明する。検索順序テーブルは、

50

予め定められた数値範囲 0 ~ 4 の中から、滑り駒数として適用可能か否かを検索していく順序を規定したものであり、検索順序とはその順序を示すものである。尚、本実施の形態の検索順序テーブルは、停止テーブルから抽出される滑り駒数に基づいて、その検索順序を規定している。例えば、停止テーブルから抽出された滑り駒数が「0」のときは、検索順序 1 に滑り駒数「0」、検索順序 2 に滑り駒数「2」、検索順序 3 に滑り駒数「4」、検索順序 4 に滑り駒数「1」及び検索順序 5 に滑り駒数「3」が規定されている。このように、停止テーブルから抽出される滑り駒数の検索順序が最も上位となるように検索順序が規定されており、停止テーブルから抽出される滑り駒数は他の滑り駒数よりも優先的に検索が行われるようになっている。この結果、停止テーブルの開発の際に意図されていた図柄の表示を優先させることが可能となる。

10

【0073】

次に、図 14 を参照して、優先順位テーブルについて説明する。優先順位テーブルには、各優先順位に応じた引込データ及び優先引込ステータスが規定されている。優先順位は、入賞に係る図柄の組合せの種別間（又は内部当籤役の種別間）で優先的に引き込みが行われる順位を規定したものである。引込データは、前述の内部当籤役及び表示役のデータの構成と同様の内容となっている。例えば、優先順位 1 には、リプレイ、特殊リプレイ A 及び特殊リプレイ B が規定されており、その引込データは「00111000」により表される。また、優先引込ステータスは、各図柄位置の図柄間における優先順位を相対的に評価するために用いられるデータである。優先引込ステータスは、基本的に、優先順位が高いほど、上位のビットがオンとなる構成であり、その値が大きい。

20

【0074】

次に、図 15 を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。ボーナス作動時テーブルには、R B の作動時に、R A M 3 3 の所定領域に格納されるデータが規定されている。R B の作動が開始されるときには、R A M 3 3 の R B 作動中フラグがオンされ、遊技可能回数カウンタに 12 が格納され、入賞可能回数カウンタに 8 が格納される。遊技可能回数カウンタは、R B 作動中において行われた単位遊技の回数を計数するためのデータである。入賞可能回数カウンタは、R B 作動中において入賞が決定された回数を計数するためのデータである。

【0075】

次に、図 16 を参照して、主制御回路 71 の R A M 3 3 の内部当籤役格納領域の構成について説明する。前述の内部当籤役決定テーブルにより内部当籤役が決定されると、この内部当籤役格納領域に格納（記憶）される。具体的に、ビット 0 ~ 7 の夫々は、チェリー、ベル、スイカ、特殊リプレイ B、特殊リプレイ A、リプレイ、R B 2 及び R B 1 の夫々に対応している。尚、前述の図柄組合せテーブルにより決定される表示役を格納する表示役格納領域の構成は、この内部当籤役格納領域と同様の内容となっている。

30

【0076】

次に、図 17 を参照して、主制御回路 71 の R A M 3 3 の持越役格納領域の構成について説明する。前述の内部当籤役決定テーブルにより R B 1 又は R B 2 が内部当籤役として決定されると、この持越役格納領域に格納される。持越役格納領域の構成は、前述の内部当籤役と同様の内容となっている。また、持越役格納領域に格納されたデータは、R B の作動が開始されることによりクリアされる。即ち、R B が決定されると、R B の作動が開始されるまでの間、そのデータが記憶される構成となっている（いわゆる持ち越しと称される）。尚、持越役は、内部当籤役に基づいて決定されることから、内部当籤役の下位概念とも言える。

40

【0077】

次に、図 18 を参照して、主制御回路 71 の R A M 3 3 の図柄格納領域の構成について説明する。図柄格納領域には、表示窓 4 L , 4 C , 4 R により表示される各リール 3 L , 3 C , 3 R の図柄の種別を示すデータが格納される。より厳密には、本実施の形態では、有効ラインとしてトップライン 8 a 及びボトムライン 8 b の 2 種類を設けているため、これらの有効ラインに表示される図柄の種別を示すデータが格納される。例えば、トップラ

50

イン 8 a であれば、左表示窓 4 L 内の上段に対応する図柄の種別、中表示窓 4 C 内の上段に対応する図柄の種別及び右表示窓 4 R 内の上段に対応する図柄の種別の夫々が図柄格納領域に格納されることとなる。そして、図柄格納領域に格納されるデータと前述の図柄組合せテーブルとに基づいて表示役の決定が行われる。

【 0 0 7 8 】

次に、図 1 9 を参照して、主制御回路 7 1 の R A M 3 3 の表示役予想格納領域の構成について説明する。表示役予想格納領域は、回転中のリールの各図柄位置「 0 」～「 2 0 」の図柄に応じて決定された優先引込ステータスが格納される。優先引込ステータスは、「停止禁止」を表す「 1 0 0 0 0 0 0 」を除いて、その値が大きいほど優先順位が高く、各図柄位置に応じた優先引込ステータスを参照することにより、リールの周面に配された各図柄間の優先順位の相対的な評価が可能となる。この結果、内部抽籤の結果を適正に反映させることができるようになる。また、「停止禁止」を除き、優先引込ステータスとして最も大きい値が決定されている図柄位置の図柄が最も優先順位の高い図柄となる。尚、優先引込ステータスとして「停止禁止」が規定された図柄位置の図柄ではリールの回転が停止されない。

10

【 0 0 7 9 】

次に、図 2 0 を参照して、リールと表示役予想格納領域との対応表について説明する。表示役予想格納領域は、回転中のリールの個数（即ち、 3 個）に応じて使用される領域の数が決定され、回転中のより左側のリールから順に対応付けられる。例えば、 3 個のリールの全てが回転中であれば、表示役予想格納領域 1 が左リール 3 L に対応し、表示役予想格納領域 2 が中リール 3 C に対応し、表示役予想格納領域 3 が右リール 3 R に対応する。また、 2 個のリールが回転中であれば、表示役予想格納領域 1 がより左側の一方に対応し、表示役予想格納領域 2 が他方に対応する。また、 1 個のリールが回転中であれば、このリールに表示役予想格納領域 1 が対応する。

20

【 0 0 8 0 】

次に、図 2 1 ~ 図 3 2 に示すフローチャートを参照して、主制御回路 7 1 の C P U 3 1 が行う制御について説明する。先ず、図 2 1 を参照して、主制御回路 7 1 の C P U 3 1 により行われるリセット割込処理について説明する。 C P U 3 1 は、電源が投入され、リセット端子に電圧が印加されることにより、リセット割込を発生させ、そのリセット割込の発生に基づいて、 R O M 3 2 に記憶されたリセット割込処理を順次行うように構成されている。電源が投入されると、初めに、 C P U 3 1 は、初期化処理を行う（ステップ S 1）。この初期化処理では、電源遮断時に R A M 3 3 に格納されたレジスタのデータや実行アドレスの復帰を行う処理などが行われる。

30

【 0 0 8 1 】

次に、 C P U 3 1 は、 R A M 3 3 における指定格納領域のクリアを行う（ステップ S 2）。これにより、 R A M 3 3 の内部当籤役格納領域等に格納されたデータがクリアされる。次に、 C P U 3 1 は、後で図 2 2 を参照して説明するメダル受付・スタートチェック処理を行う（ステップ S 3）。このメダル受付・スタートチェック処理では、投入メダルセンサ 2 2 S 及びベットスイッチ 1 1 S , 1 2 S , 1 3 S の入力チェックに基づく投入枚数カウンタ等の更新や、スタートスイッチ 6 S の入力のチェックが行われる。次に、 C P U 3 1 は、乱数値を抽出し、乱数値格納領域に格納する（ステップ S 4）。抽出された乱数値は R A M 3 3 の乱数値格納領域に格納される。尚、この処理は、開始操作の検出に基づいて乱数値を抽出する乱数値抽出手段の一部を構成する。

40

【 0 0 8 2 】

次に、 C P U 3 1 は、遊技状態監視処理を行う（ステップ S 5）。具体的には、 R B 作動中フラグがオンであれば、 R B 遊技状態を示す識別子（フラグ）が R A M 3 3 に格納され、 R B 作動中フラグがオフであれば、一般遊技状態を示す識別子が R A M 3 3 に格納される。次に、 C P U 3 1 は、後で図 2 3 を参照して説明する内部抽籤処理を行う（ステップ S 6）。この内部抽籤処理では、抽出される乱数値が内部抽籤テーブルに規定される何れの数値範囲に属するかの判別が行われ、当該判別結果に基づいて内部当籤役が決定され

50

る。

【0083】

次に、CPU31は、後で図24を参照して説明するリール停止初期設定処理を行う(ステップS7)。このリール停止初期設定処理では、停止テーブルの決定や、後述の表示役予想格納処理が行われる。次に、CPU31は、RT遊技数カウンタ更新処理を行う(ステップS8)。RT遊技可能回数カウンタは、RT作動中において行われた単位遊技の回数を計数するためのデータであり、本実施の形態ではRTの作動が開始されると50が格納される。この処理では、RT遊技数カウンタが0か否かが判別され、RT遊技数カウンタが0でないと判別された場合にRT遊技数カウンタが1減算される。次に、CPU31は、スタートコマンドを副制御回路72に対して送信する(ステップS9)。スタート

10

【0084】

次に、CPU31は、全リールの回転開始を要求する(ステップS10)。また、この処理では、3個のストップボタン7L, 7C, 7Rの押圧操作の有効化も行われる。全リールの回転開始が要求されると、後述する割込処理(図32参照)においてリールの回転を開始する処理が行われる。次に、CPU31は、後で図28を参照して説明するリール停止制御処理を行う(ステップS11)。このリール停止制御処理では、停止テーブルと検索順序テーブルと表示役予想格納領域とに基づいて、滑り駒数を決定し、これに基づいてリール3L, 3C, 3Rの回転を停止する処理が行われる。

【0085】

20

次に、CPU31は、後で図26を参照して説明する表示役検索処理を行う(ステップS12)。ステップS12の表示役検索処理では、全てのリール3L, 3C, 3Rの回転が停止された結果、図柄格納領域と図柄組合せテーブルとに基づいて、表示窓4L, 4C, 4Rにより表示された図柄の組合せと図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せとが一致するか否かの判別を行い、この判別の結果に基づいて、表示役の種別と払出枚数を決定する処理が行われる。次に、CPU31は、表示コマンドを副制御回路72に対して送信する(ステップS13)。表示コマンドには、成立した表示役などのデータが含まれている。次に、CPU31は、メダル払出処理を行う(ステップS14)。具体的には、ステップS12において更新された払出枚数カウンタに基づいて、ホッパー40の制御やクレジットカウンタの更新を行う。

30

【0086】

次に、CPU31は、RB作動中フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS15)。CPU31は、RB作動中フラグがオンであると判別したときには、後で図31を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う(ステップS16)。このボーナス終了チェック処理では、RB作動時にRAM33に格納された遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタの更新を行い、更新が行われたこれらのカウンタに基づいてボーナスの作動を終了する処理が行われる。CPU31は、ステップS16の後又はステップS15においてRB作動中フラグがオンではないと判別したときには、後で図30を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行う(ステップS17)。このボーナス作動チェック処理では、表示役がRB1又はRB2の何れかである否かの判別に基づいてボーナスの作動を開始する処理が行われる。

40

【0087】

このように、CPU31は、ステップS2からステップS17を単位遊技における処理として実行し、ステップS17が終了すると、次回の単位遊技における処理を実行すべく、ステップS2に移る。

【0088】

次に、図22を参照して、メダル受付・スタートチェック処理について説明する。初めに、CPU31は、投入処理であるか否かを判別する(ステップS51)。具体的には、投入メダルセンサ22S又はベットスイッチ11S, 12S, 13Sがオンである場合に、投入処理であると判別される。このとき、ベットスイッチ11S, 12S, 13Sがオ

50

ンである場合は、その種別が特定され、投入枚数を計数するための投入枚数カウンタ及びクレジットされるメダルの枚数を計数するためのクレジットカウンタに基づいて、投入枚数を計数するための投入枚数カウンタに加算する値が算出される。

【 0 0 8 9 】

C P U 3 1 は、ステップ S 5 1 において投入処理であると判別したときには、投入枚数カウンタ又はクレジットカウンタを更新する（ステップ S 5 2）。また、この処理では、投入枚数カウンタの加算が禁止されているときは、投入枚数カウンタの代わりに、クレジットカウンタが更新される。このようにして、投入操作検出手段により行われる投入操作の検出に基づいて、投入数値情報が更新される。

【 0 0 9 0 】

尚、図示は省略しているが、メダル受付・スタートチェック処理では、ステップ S 5 1 の以前において、自動投入カウンタは 0 であるか否かを判別し、当該カウンタが 0 ではないと判別したときに、当該カウンタを投入枚数カウンタに複写する処理が行われ、その後の投入枚数カウンタの加算が禁止される。自動投入カウンタは、前回の単位遊技においてリプレイに係る図柄の組合せが表示されたか否かを識別し、前回の単位遊技における投入枚数を特定するためのデータである。このようにして、図柄表示手段により第 1 の図柄の組合せ、第 2 の図柄の組合せ及び第 3 の図柄の組合せのうちの何れかが表示されると、投入数値情報が更新され、再遊技が行われる。

【 0 0 9 1 】

次に、C P U 3 1 は、有効ラインカウンタに 2 を格納する（ステップ S 5 3）。有効ラインカウンタは、有効ラインの数を特定するためのデータである。次に、C P U 3 1 は、ベットコマンドを副制御回路 7 2 に対して送信する（ステップ S 5 4）。ベットコマンドには、投入枚数のデータ等が含まれる。次に、C P U 3 1 は、R B 作動中フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 5）。C P U 3 1 は、R B 作動中フラグがオンではないと判別したときには、投入枚数カウンタは 3 であるか否かを判別する（ステップ S 5 6）。C P U 3 1 は、ステップ S 5 6 において投入枚数カウンタは 3 であると判別したとき又はステップ S 5 5 において R B 作動中フラグがオンであると判別したときには、投入枚数カウンタの加算を禁止する（ステップ S 5 7）。

【 0 0 9 2 】

C P U 3 1 は、ステップ S 5 7 の後又はステップ S 5 1 において投入処理ではないと判別したときには、投入枚数カウンタは 1 以上であるか否かを判別する（ステップ S 5 8）。C P U 3 1 は、投入枚数カウンタは 1 以上ではないと判別したときには、ステップ S 5 1 に移る。C P U 3 1 は、ステップ S 5 8 において投入枚数カウンタは 1 以上であると判別したときには、スタートスイッチ 6 S はオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 9）。尚、開始操作検出手段は、投入数値情報が所定の数値に更新されたことを条件に、開始操作の検出を行うようにしている。C P U 3 1 は、スタートスイッチ 6 S はオンではないと判別したときには、ステップ S 5 1 に移る。また、C P U 3 1 は、スタートスイッチ 6 S はオンであると判別したときには、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、図 2 1 のステップ S 4 に移る。

【 0 0 9 3 】

次に、図 2 3 を参照して、内部抽籤処理について説明する。初めに、C P U 3 1 は、遊技状態と、内部抽籤テーブル決定テーブルに基づいて、内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数を決定する（ステップ S 9 1）。次に、C P U 3 1 は、R T 遊技数カウンタは 1 以上であるか否かを判別する（ステップ S 9 2）。C P U 3 1 は、R T 遊技数カウンタは 1 以上であると判別したときには、内部抽籤テーブルを一般遊技状態用内部抽籤テーブルから R T 用内部抽籤テーブルに変更する（ステップ S 9 3）。

【 0 0 9 4 】

次に、C P U 3 1 は、ステップ S 9 3 の後又はステップ S 9 2 において R T 遊技数カウンタは 1 以上ではないと判別したときには、持越役格納領域に R B 1 又は R B 2 の何れかの識別子が格納されているか否かを判別する（ステップ S 9 4）。C P U 3 1 は、持越役

10

20

30

40

50

格納領域に R B 1 又は R B 2 の何れかの識別子が格納されていると判別したときには、抽籤回数を 6 に変更する (ステップ S 9 5)。これによって、持越役が存在するときには、R B が重複して決定されないようになる。

【 0 0 9 5 】

C P U 3 1 は、ステップ S 9 5 の後又はステップ S 9 4 において持越役格納領域に R B 1 又は R B 2 の何れかの識別子が格納されていないと判別したときには、抽籤回数と同じ値を当籤番号としてセットする (ステップ S 9 6)。次に、C P U 3 1 は、乱数値格納領域に格納されている乱数値と、投入枚数カウンタに応じた下限値及び上限値とを比較する (ステップ S 9 7)。次に、C P U 3 1 は、乱数値は下限値以上且つ上限値以下であるかを判別する (ステップ S 9 8)。C P U 3 1 は、乱数値は下限値以上且つ上限値以下であると判別したときには、内部当籤役決定テーブルを参照し、セットされている当籤番号に基づいて内部当籤役を決定する (ステップ S 9 9)。次に、C P U 3 1 は、セットされている当籤番号を R A M 3 3 の当籤番号格納領域に格納する (ステップ S 1 0 0)。即ち、この処理では、当籤番号格納領域の更新が行われる。

10

【 0 0 9 6 】

次に、C P U 3 1 は、内部当籤役は R B 1 又は R B 2 の何れかであるかを判別する (ステップ S 1 0 1)。C P U 3 1 は、内部当籤役は R B 1 又は R B 2 の何れかであると判別したときには、内部当籤役に基づいて持越役格納領域にその識別子をセットする (ステップ S 1 0 2)。C P U 3 1 は、ステップ S 1 0 2 の後又はステップ S 1 0 1 において内部当籤役は R B 1 又は R B 2 の何れかではないと判別したときには、内部当籤役と持越役格納領域の論理和を内部当籤役格納領域に格納する (ステップ S 1 0 3)。

20

【 0 0 9 7 】

C P U 3 1 は、ステップ S 1 0 3 の後又はステップ S 9 8 において乱数値は下限値以上且つ上限値以下ではないと判別したときには、抽籤回数を 1 減算する (ステップ S 1 0 4)。次に、C P U 3 1 は、抽籤回数は 0 であるかを判別する (ステップ S 1 0 5)。C P U 3 1 は、抽籤回数は 0 ではないと判別したときには、ステップ S 9 6 に移る。C P U 3 1 は、抽籤回数は 0 であると判別したときには、内部当籤役格納領域と持越役格納領域の論理和を内部当籤役格納領域に格納する (ステップ S 1 0 6)。この処理の結果、内部当籤役格納領域に格納されたデータが「0」のままであれば、いわゆるハズレとなる。この処理が終了すると、内部抽籤処理を終了し、図 2 1 のステップ S 7 に移る。

30

【 0 0 9 8 】

次に、図 2 4 を参照して、リール停止初期設定処理について説明する。初めに、C P U 3 1 は、停止テーブル決定テーブルを参照し、当籤番号格納領域に基づいて停止テーブルを決定する (ステップ S 1 1 1)。尚、この処理では、当籤番号格納領域が 0 であって、持越役格納領域が 0 でない場合には、持越役格納領域が番号化され、当籤番号格納領域に格納されるようにしている。即ち、R B 2 であれば 7 が格納され、R B 1 であれば 8 が格納される。そして、この当籤番号に基づいて停止テーブルが決定される。

【 0 0 9 9 】

次に、C P U 3 1 は、全図柄格納領域に回転中の識別子を格納する (ステップ S 1 1 2)。具体的には、全図柄格納領域における全ビットがオンされる。次に、C P U 3 1 は、後で図 2 5 を参照して説明する表示役予想格納処理を行う (ステップ S 1 1 3)。このステップ S 1 1 3 の表示役予想格納処理では、全てのリールの回転が開始される前において、各リール 3 L, 3 C, 3 R の各図柄位置「0」～「20」の図柄に応じた優先引込ステータスを決定する処理が行われる。この処理が終了すると、リール停止初期設定処理を終了し、図 2 1 のステップ S 8 に移る。

40

【 0 1 0 0 】

次に、図 2 5 を参照して、表示役予想格納処理について説明する。初めに、C P U 3 1 は、押圧操作が有効なストップボタンの個数を表示役検索回数として格納する (ステップ S 1 3 1)。例えば、前述のリール停止初期設定処理から呼ばれた場合であれば、表示役検索回数に 3 が格納される。次に、C P U 3 1 は、表示役予想格納領域 1 の先頭アドレス

50

をセットする（ステップS 1 3 2）。具体的には、表示役予想格納領域1の図柄位置「0」の先頭アドレスがセットされる。

【0 1 0 1】

次に、CPU 3 1は、図柄位置として「0」をセットする（ステップS 1 3 3）。次に、CPU 3 1は、表示役検索回数に基づいて回転中のリールを右側から検索し、検索対象リールとして決定する（ステップS 1 3 4）。具体的には、回転中のリールの全てが検索され、左リール3 L、中リール3 C、右リール3 Rの順序、即ち、回転中であって、より左側のリールから順に検索対象リールとして決定される。例えば、リール停止初期設定処理から呼ばれた場合であれば、全てのリールが擬似的に回転中とされ、表示役検索回数が3であるので左リール3 Lが最初に決定される。

10

【0 1 0 2】

次に、CPU 3 1は、検索対象リールと図柄位置に基づいて、図柄格納領域を更新する（ステップS 1 3 5）。具体的には、検索対象リールと図柄位置と図柄配置テーブルとに基づいて、当該図柄位置の上下に隣接する図柄位置の図柄の種別が図柄格納領域に格納される。次に、CPU 3 1は、後で図2 6を参照して説明する表示役検索処理を行う（ステップS 1 3 6）。ステップS 1 3 6の表示役検索処理では、図柄位置毎に更新される図柄格納領域と図柄組合せテーブルに基づいて、表示役の予想、即ち、表示窓4 L、4 C、4 Rにより表示される可能性のある図柄の組合せを検索する処理が行われる。

【0 1 0 3】

次に、CPU 3 1は、後で図2 7を参照して説明する表示役予想ステータス取得処理を行う（ステップS 1 3 7）。この表示役予想ステータス取得処理では、前述の表示役検索処理において行われた表示役の予想に基づいて、図柄位置毎に優先引込ステータスを決定する処理が行われる。次に、CPU 3 1は、表示役格納領域をクリアし、図柄位置を1加算する（ステップS 1 3 8）。次に、CPU 3 1は、図柄位置は2 1であるか否かを判別する（ステップS 1 3 9）。CPU 3 1は、図柄位置は2 1ではないと判別したときには、ステップS 1 3 4に移る。

20

【0 1 0 4】

CPU 3 1は、ステップS 1 3 9において図柄位置は2 1であると判別したときには、表示役検索回数を1減算する（ステップS 1 4 0）。次に、CPU 3 1は、表示役検索回数は0であるか否かを判別する（ステップS 1 4 1）。CPU 3 1は、表示役検索回数は0であると判別したときには、表示役予想格納処理を終了し、図2 1のステップS 8又は後述の図2 8のステップS 2 1 1に移る。

30

【0 1 0 5】

CPU 3 1は、ステップS 1 4 1において表示役検索回数は0ではないと判別したときには、表示役予想格納領域のアドレスを更新し、全図柄格納領域に回転中の識別子を格納する（ステップS 1 4 2）。表示役予想格納領域のアドレスの更新は、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の順序で行われる。次に、CPU 3 1は、停止予定位置に基づいて図柄格納領域を更新する（ステップS 1 4 3）。具体的には、停止したリールがあれば、そのリールの図柄カウンタと図柄配置テーブルに基づいて図柄格納領域の更新が行われる。この処理が終了すると、前述のステップS 1 3 3に移る。

40

【0 1 0 6】

次に、図2 6を参照して、表示役検索処理について説明する。初めに、CPU 3 1は、図柄格納領域の先頭アドレスをセットし、有効ラインカウンタを取得する（ステップS 1 6 1）。具体的には、トップライン8 aに応じたアドレスがセットされ、有効ラインカウンタとして2が取得される。次に、CPU 3 1は、図柄組合せテーブルの先頭アドレスをセットする（ステップS 1 6 2）。具体的には、チェリーに応じたアドレスがセットされる。

【0 1 0 7】

次に、CPU 3 1は、3つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと比較する（

50

ステップS163)。即ち、各リール3L, 3C, 3Rに対応する図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルの現在のアドレスに対応する図柄の組合せとが比較される。次に、CPU31は、回転中の識別子が格納された図柄格納領域を除いて一致するか否かを判別する(ステップS164)。CPU31は、回転中の識別子が格納された図柄格納領域を除いて一致すると判別したときには、表示役を決定し、表示役格納領域との論理和を表示役格納領域に格納する(ステップS165)。

【0108】

次に、CPU31は、表示役検索回数は0であるか否かを判別する(ステップS166)。CPU31は、表示役検索回数は0であると判別したときには、図柄組合せテーブルを参照し、決定された表示役に基づいて払出枚数を決定し、払出枚数カウンタを更新する(ステップS167)。尚、払出枚数カウンタが15を超える場合には15に変更される。CPU31は、ステップS167の後、ステップS164において回転中の識別子が格納された図柄格納領域を除いて一致していないと判別したとき又はステップS166において表示役検索回数は0ではないと判別したときには、図柄組合せテーブルのアドレスを更新する(ステップS168)。当該アドレスは、全ての図柄の組合せのチェックが終了するとエンドコードに更新される。

10

【0109】

次に、CPU31は、エンドコードであるか否かを判別する(ステップS169)。CPU31は、エンドコードではないと判別したときには、ステップS163に移る。CPU31は、エンドコードであると判別したときには、有効ラインカウンタは0であるか否かを判別する(ステップS170)。CPU31は、有効ラインカウンタは0であると判別したときには、表示役検索処理を終了し、図25のステップS137又は図21のステップS13に移る。CPU31は、有効ラインカウンタは0ではないと判別したときには、有効ラインカウンタを1減算し、図柄格納領域のアドレスを更新する(ステップS171)。即ち、トップライン8aからボトムライン8bに更新される。この処理が終了すると、ステップS162に移る。

20

【0110】

次に、図27を参照して、表示役予想ステータス取得処理について説明する。初めに、CPU31は、検索対象リールは中リール、且つ表示役にチェリーが含まれるか否かを判別する(ステップS181)。CPU31は、検索対象リールは中リール、且つ表示役にチェリーが含まれると判別できないときには、表示役のビット0をクリアする(ステップS182)。チェリーは中リール3Cのみに係るためである。

30

【0111】

CPU31は、ステップS182の後又はステップS181において検索対象リールは中リール、且つ表示役にチェリーが含まれると判別したときには、内部当籤役と表示役の排他的論理和をとり、その結果と表示役の論理積をとる(ステップS183)。この処理によって、表示役格納領域でのみオンのビットが有るか否かが判明し、このことから、表示役が内部当籤役に含まれるか否か、即ち、現時点での図柄位置が決定された内部当籤役を満足するものであるか否かが判明する。

【0112】

次に、CPU31は、ビット0~ビット2の全てが0であるか否かを判別する(ステップS184)。CPU31は、ビット0~ビット2の全てが0ではないと判別したときには、ビット0がオンであるか否かを判別する(ステップS185)。CPU31は、ビット0がオンであると判別したときには、優先引込ステータスとして80Hを決定する(ステップS186)。即ち、優先引込ステータスとして停止禁止を示す「10000000」が決定される。これにより、内部当籤役を満足しない図柄の組合せの誤表示が回避される。

40

【0113】

CPU31は、ステップS184においてビット0~ビット2の全てが0であると判別したときには、ビット3~ビット7の全てが0であるか否かを判別する(ステップS18

50

7)。CPU31は、ビット3～ビット7の全てが0ではないと判別したとき又はステップS185においてビット0がオンではないと判別したときには、押圧操作が有効なストップボタンの個数は1であるか否かを判別する(ステップS188)。CPU31は、押圧操作が有効なストップボタンの個数は1である(即ち、回転中のリールが最後の1つである)と判別したときには、ステップS186に移る。

【0114】

CPU31は、ステップS188において押圧操作が有効なストップボタンの個数は1ではないと判別したとき又はステップS187においてビット3～ビット7の全てが0であると判別したときには、優先順位テーブルをセットする(ステップS189)。次に、CPU31は、チェック回数として3をセットし、優先順位の初期値として1をセットする(ステップS190)。

10

【0115】

次に、CPU31は、現在の優先順位に応じた引込データと、内部当籤役と、表示役の論理積をとる(ステップS191)。次に、CPU31は、論理積が0であるか否かを判別する(ステップS192)。CPU31は、論理積が0ではないと判別したときには、現在の優先順位に応じた優先引込ステータスを取得し、既に取得されている優先引込ステータスとの論理和をとる(ステップS193)。尚、優先引込ステータスの初期値は0である。

【0116】

CPU31は、ステップS193の後又はステップS192において論理積が0である判別したときには、チェック回数を1減算し、優先順位を1加算する(ステップS194)。次に、CPU31は、チェック回数は0であるか否かを判別する(ステップS195)。CPU31は、チェック回数は0ではないと判別したときには、ステップS191に移る。CPU31は、チェック回数が0であると判別したとき又はステップS186の後には、現在の図柄位置に対応する表示役予想格納領域に優先引込ステータスを格納する(ステップS196)。この処理が終了すると、表示役予想ステータス取得処理を終了し、図25のステップS138に移る。

20

【0117】

次に、図28を参照して、リール停止制御処理について説明する。初めに、CPU31は、有効なストップボタンが押圧操作されたか否かを判別する(ステップS211)。CPU31は、有効なストップボタンが押圧操作されていないと判別したときには、ステップS211の処理を繰り返す。尚、いわゆる自動停止を行う場合には、スタートスイッチ6Sがオンされてから所定時間(例えば、30秒)が経過したか否かを判別するようにしても良い。CPU31は、有効なストップボタンが押圧操作されたと判別したときには、ストップボタンの種別を特定し、且つ特定したストップボタンの以後の押圧操作を無効化した上で、図柄カウンタとストップボタンの種別に基づいて、停止テーブルから滑り駒数を抽出する(ステップS212)。

30

【0118】

次に、CPU31は、後で図29を参照して説明する優先引込制御処理を行う(ステップS213)。この優先引込制御処理では、該当リールの各図柄位置の図柄毎に決定された優先引込ステータスと検索順序テーブルに基づいて、該当リールの停止開始位置の図柄から予め定められた範囲(即ち、滑り駒数の最大値4)の図柄までの各図柄の中で最も優先順位の高い(即ち、優先引込ステータスが同値であれば検索順序が上位の方となる)図柄を決定し、この図柄に基づいてリールの回転を停止する処理が行われる。

40

【0119】

次に、CPU31は、リール停止コマンドを副制御回路72に対して送信する(ステップS214)。リール停止コマンドには、停止されたリールの種別などのデータが含まれる。次に、CPU31は、停止予定位置に基づいて図柄格納領域を更新する(ステップS215)。即ち、停止したリールについて有効ラインに表示される図柄の識別子が全ての図柄格納領域に格納される。

50

【 0 1 2 0 】

次に、CPU 31は、押圧操作が有効なストップボタンがあるか否かを判別する（ステップS 2 1 6）。押圧操作が有効なストップボタンがないと判別したときには、リール停止制御処理を終了し、図 2 1のステップS 1 2に移る。CPU 31は、押圧操作が有効なストップボタンがあると判別したときには、前述の表示役予想格納処理（図 2 5参照）を行う（ステップS 2 1 7）。このステップS 2 1 7の表示役予想格納処理では、停止したリールを除いた回転中のリールについて各図柄位置「0」～「20」の図柄に応じた優先引込ステータスを決定する処理が行われる。この処理が終了すると、ステップS 2 1 1に移る。

【 0 1 2 1 】

次に、図 2 9を参照して、優先引込制御処理について説明する。初めに、CPU 31は、押圧操作されたストップボタンに応じて表示役予想格納領域を選択する（ステップS 2 3 1）。次に、CPU 31は、最大可能滑り駒数である5をチェック回数としてセットする（ステップS 2 3 2）。次に、CPU 31は、図柄カウンタに対応する表示役予想格納領域からチェック回数分の優先引込ステータスを比較する（ステップS 2 3 3）。次に、CPU 31は、「停止禁止」を除いて、最も高い優先引込ステータスを検索し、表示役予想データとして決定する（ステップS 2 3 4）。

【 0 1 2 2 】

次に、CPU 31は、最大可能滑り駒数である5をチェック回数としてセットする（ステップS 2 3 5）。次に、CPU 31は、検索順序テーブルをセットし、検索順序の初期値として1をセットする（ステップS 2 3 6）。次に、CPU 31は、停止テーブルから抽出された滑り駒数に基づいて、現在の検索順序に応じた滑り駒数を取得する（ステップS 2 3 7）。このように、停止操作の検出が行われると、図柄特定手段により特定される図柄と停止テーブルと検索順序テーブルとに基づいて数値範囲0～Xのうちの何れかが滑り駒数として取得される。次に、CPU 31は、図柄カウンタに対応する表示役予想格納領域のアドレスを滑り駒数分加算し、優先引込ステータスを取得する（ステップS 2 3 8）。

【 0 1 2 3 】

次に、CPU 31は、取得された優先引込ステータスが停止禁止であるか否かを判別する（ステップS 2 3 9）。CPU 31は、停止禁止ではないと判別したときには、取得された優先引込ステータスは表示役予想データと同一であるか否かを判別する（ステップS 2 4 0）。CPU 31は、取得された優先引込ステータスは表示役予想データと同一ではないと判別したときには、滑り駒数の退避が行われているか否かを判別する（ステップS 2 4 1）。CPU 31は、滑り駒数の退避が行われていないと判別したときには、滑り駒数を退避する（ステップS 2 4 2）。このようにして、内部当籤役に基づいて、図柄特定手段により特定される図柄とこれに連続するX個の各図柄の中で（言い換えると、図柄特定手段により特定される図柄からX個目の図柄までの範囲に含まれる各図柄の中で）最も高い優先順位が決定され、取得された滑り駒数に基づく図柄の優先順位が最も高い優先順位と同一であるときに、この取得された滑り駒数が最も適切な滑り駒数として決定される。

【 0 1 2 4 】

CPU 31は、ステップS 2 4 2の後、ステップS 2 3 9において停止禁止であると判別したとき又はステップS 2 4 1において滑り駒数の退避が行われていると判別したときには、チェック回数を1減算し、検索順序を1加算する（ステップS 2 4 3）。次に、CPU 31は、チェック回数は0であるか否かを判別する（ステップS 2 4 4）。CPU 31は、チェック回数は0ではないと判別したときには、ステップS 2 3 7に移る。CPU 31は、チェック回数は0であると判別したときには、退避された滑り駒数を復帰する（ステップS 2 4 5）。

【 0 1 2 5 】

CPU 31は、ステップS 2 4 5の後又はステップS 2 4 0において取得された優先引

10

20

30

40

50

込ステータスは表示役予想データと同一であると判別したときには、滑り駒数と図柄カウンタに基づいて停止予定位置を決定する（ステップS 2 4 6）。停止予定位置が決定されると、後述する割込処理（図3 2参照）において、当該停止予定位置に基づいてリールの回転を停止する処理が行われる。尚、滑り駒数と停止予定位置は、一方が決定されれば、他方も決定される関係にあるため、等価の関係にあるといえる。この処理が終了すると、優先引込制御処理を終了し、図2 8のステップS 2 1 4に移る。

【0 1 2 6】

次に、図3 0を参照して、ボーナス作動チェック処理について説明する。初めに、CPU 3 1は、表示役はRB 1又はRB 2の何れかであるか否かを判別する（ステップS 2 6 1）。CPU 3 1は、表示役はRB 1又はRB 2の何れかであると判別したときには、ボーナス作動時テーブルに基づいて、ボーナス作動時処理を行う（ステップS 2 6 2）。次に、CPU 3 1は、持越役格納領域をクリアし、RT遊技数カウンタをクリアする（ステップS 2 6 3）。次に、CPU 3 1は、ボーナス開始コマンドを副制御回路7 2に対して送信する（ステップS 2 6 4）。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了し、図2 1のステップS 2に移る。

【0 1 2 7】

CPU 3 1は、ステップS 2 6 1において表示役はRB 1又はRB 2の何れでもないとは判別したときには、表示役は特殊リプレイA又は特殊リプレイBであるか否かを判別する（ステップS 2 6 5）。CPU 3 1は、表示役は特殊リプレイA又は特殊リプレイBの何れでもないとは判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了し、図2 1のステップS 2に移る。CPU 3 1は、表示役は特殊リプレイA又は特殊リプレイBの何れかであると判別したときには、RT遊技数カウンタに5 0を格納する（ステップS 2 6 6）。このようにして、図柄表示手段により第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せが表示されると、内部当籤役決定手段により再遊技に係る内部当籤役が相対的に高い確率で決定される高確率再遊技状態の作動が行われる。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了し、図2 1のステップS 2に移る。

【0 1 2 8】

次に、図3 1を参照して、ボーナス終了チェック処理について説明する。初めに、CPU 3 1は、入賞が成立したか否かを判別する（ステップS 2 7 1）。CPU 3 1は、入賞が成立したと判別したときには、入賞可能回数カウンタを1減算する（ステップS 2 7 2）。次に、CPU 3 1は、入賞可能回数カウンタは0であるか否かを判別する（ステップS 2 7 3）。

【0 1 2 9】

CPU 3 1は、入賞可能回数カウンタは0ではないとは判別したとき又はステップS 2 7 1において入賞が成立していないとは判別したときには、遊技可能回数カウンタを1減算する（ステップS 2 7 4）。次に、CPU 3 1は、遊技可能回数カウンタは0であるか否かを判別する（ステップS 2 7 5）。CPU 3 1は、遊技可能回数カウンタは0ではないとは判別したときには、ボーナス終了チェック処理を終了し、図2 1のステップS 1 7に移る。

【0 1 3 0】

CPU 3 1は、ステップS 2 7 5において遊技可能回数カウンタは0であると判別したとき又はステップS 2 7 3において入賞可能回数カウンタは0であると判別したときには、RB終了時処理を行う（ステップS 2 7 6）。具体的には、RB作動中フラグのオフや、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタのクリアが行われる。次に、CPU 3 1は、RBの作動が終了したことを示すボーナス終了コマンドを副制御回路7 2に対して送信する（ステップS 2 7 7）。この処理が終了すると、ボーナス終了チェック処理を終了し、図2 1のステップS 1 7に移る。

【0 1 3 1】

次に、図3 2を参照して、主制御回路7 1のCPU 3 1の制御により行われる、1 . 1 1 7 3 m s周期の割込処理について説明する。初めに、CPU 3 1は、レジスタの退避を

10

20

30

40

50

行う（ステップS 2 9 1）。次に、CPU 3 1は、入力ポートチェック処理を行う（ステップS 2 9 2）。具体的には、各スイッチ等による信号の入力がチェックされる。

【 0 1 3 2 】

次に、CPU 3 1は、リール制御処理を行う（ステップS 2 9 3）。具体的には、リールの回転開始要求がされた場合であれば、リール3 L, 3 C, 3 Rの回転が開始され、一定速度での回転が行われる。また、停止予定位置が決定された場合であれば、該当リールの図柄カウンタが停止予定位置と同一の値に更新されるのを待って、その回転の減速及び停止が行われる。例えば、図柄カウンタが「1 6」であり、停止予定位置が「1 9」であれば、図柄カウンタが「1 9」に更新されたときにリールの回転が停止される。

【 0 1 3 3 】

次に、CPU 3 1は、ランプ・7 S E G駆動処理を行う（ステップS 2 9 4）。具体的には、投入枚数カウンタに基づくベットランプの点灯や、7 S E G表示器への払出枚数の表示などが行われる。次に、CPU 3 1は、レジスタの復帰を行う（ステップS 2 9 5）。この処理が終了すると、1 . 1 1 7 3 m s周期の割込処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

次に、図3 3～図3 5に示すフローチャートを参照して、副制御回路7 2の制御動作について説明する。まず、図3 3を参照して、副制御回路7 2により行われるコマンド受信時処理について説明する。初めに、画像制御マイコン8 1は、各種パラメータを更新する（ステップS 3 0 1）。次に、画像制御マイコン8 1は、主制御回路7 1から送信されるコマンドに応じた演出決定処理を行う（ステップS 3 0 2）。例えば、スタートコマンドに応じて、後で図3 4を参照して説明するスタートコマンド受信時処理が行われ、ボーナス終了コマンドに応じて、後で図3 5を参照して説明するボーナス終了コマンド受信時処理が行われる。

【 0 1 3 5 】

次に、画像制御マイコン8 1は、画像演出リクエストを行う（ステップS 3 0 3）。これにより、前述の演出決定処理において決定された演出データに基づいた画像が液晶表示装置5により表示される。次に、画像制御マイコン8 1は、ランプ演出リクエストを行う（ステップS 3 0 4）。これにより、前述の演出決定処理において決定された演出データに基づいた点灯パターンがLED 1 0 1及びランプ1 0 2により出力される。次に、画像制御マイコン8 1は、サウンド演出リクエストを行う（ステップS 3 0 5）。これにより、前述の演出決定処理において決定した演出データに基づいた効果音やB G M等がスピーカ2 1 L, 2 1 Rにより出力される。この処理が終了すると、コマンド受信時処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

次に、図3 4を参照して、スタートコマンド受信時処理について説明する。初めに、画像制御マイコン8 1は、サブRAMに格納されている遊技状態の識別子を参照し、RB遊技状態であるか否かを判別する（ステップS 3 1 1）。画像制御マイコン8 1は、RB遊技状態ではないと判別したときには、内部当籤役は特殊リプレイA又は特殊リプレイBの何れかであるか否かを判別する（ステップS 3 1 2）。

【 0 1 3 7 】

画像制御マイコン8 1は、内部当籤役は特殊リプレイA又は特殊リプレイBの何れかであると判別したときには、特殊演出遊技数カウンタは0であるか否かを判別する（ステップS 3 1 3）。特殊演出遊技数カウンタは、RBの作動の終了を基点として行われる単位遊技の回数を計数するためのデータである。

【 0 1 3 8 】

画像制御マイコン8 1は、ステップS 3 1 3において特殊演出遊技数カウンタは0ではないと判別したときには、停止操作の順序を報知する演出データを決定する（ステップS 3 1 4）。具体的には、特殊リプレイAが決定されていれば、第1停止操作として左ストップボタン7 Lに対する押圧操作を行うことを推奨する画像の表示に係る演出データが決定される。また、特殊リプレイBが決定されていれば、第1停止操作として右ストップボ

10

20

30

40

50

タン７Ｒに対する押圧操作を行うことを遊技者に推奨する画像の表示に係る演出データが決定される。このようにして、ボーナスゲームの作動の終了後から予め定めた回数の単位遊技が行われるまでの間に、第２の図柄の組合せに係る内部当籤役及び第３の図柄の組合せに係る内部当籤役のうちの何れかが決定されると、遊技者にとって有利な停止操作の順序を報知する演出が行われる。この処理が終了すると、スタートコマンド受信時処理を終了し、図３３のステップＳ３０３に移る。

【０１３９】

画像制御マイコン８１は、ステップＳ３１２において内部当籤役は特殊リプレイＡ又は特殊リプレイＢの何れでもないと判別したとき又はステップＳ３１３において特殊演出遊技数カウンタは０であると判別したときには、演出抽籤処理を行う（ステップＳ３１５）。次に、画像制御マイコン８１は、抽籤の結果に基づいて演出データを決定する（ステップＳ３１６）。この処理が終了すると、スタートコマンド受信時処理を終了し、図３３のステップＳ３０３に移る。画像制御マイコン８１は、ステップＳ３１１においてＲＢ遊技状態であると判別したときには、内部当籤役に基づいて演出データを決定する（ステップＳ３１７）。この処理が終了すると、スタートコマンド受信時処理を終了し、図３３のステップＳ３０３に移る。

10

【０１４０】

次に、図３５を参照して、ボーナス終了コマンド受信時処理について説明する。初めに、画像制御マイコン８１は、ボーナス終了時用の演出データを決定する（ステップＳ３２１）。次に、画像制御マイコン８１は、特殊演出遊技数カウンタに１００を格納する（ステップＳ３２２）。この処理が終了すると、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了し、図３３のステップＳ３０３に移る。

20

【０１４１】

以下では、前述したリール停止初期設定処理（図２４）、表示役予想格納処理（図２５）、表示役検索処理（図２６）、表示役予想ステータス取得処理（図２７）、リール停止制御処理（図２８）及び優先引込制御処理（図２９）の動作について、図３６～図４１を参照しつつ、具体例を挙げて説明する。図３６、図３７、図３９及び図４０は、表示役予想格納領域の格納例を示す。また、図３８及び図４１は、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒにより表示される図柄の組合せの表示例を示す。

【０１４２】

まず、内部当籤役格納領域にリプレイ及び特殊リプレイＡ（即ち、「００１１００００」）が格納されている場合について、停止操作が順押しにて行われた場合（これを「パターン１」とする）と、停止操作が逆押しにて行われた場合（これを「パターン２」とする）とに分けて説明する。

30

【０１４３】

[パターン１]

以下では、パターン１について、第１停止操作に対応する左リール３Ｌ、第２停止操作に対応する中リール３Ｃ及び第３停止操作に対応する右リール３Ｒの停止開始位置が「０」である場合を例に挙げて説明する。

【０１４４】

（リール停止初期設定処理）

まず、当籤番号格納領域に５（即ち、特殊リプレイＡ）が格納されていることから、特殊リプレイＡ用停止テーブルが決定され、その先頭アドレスが格納される。次に、表示役予想格納処理において、検索対象リールとして左リール３Ｌが決定され、図柄位置として「０」がセットされる。そして、図柄位置「０」に「１」を加算した図柄位置（即ち、「１」）の図柄が、図柄配置テーブルと検索対象リールとに基づいて特定され（即ち、赤７）、左リール３Ｌの上段の図柄を格納する図柄格納領域に格納される。同様に、上記図柄位置「０」から「１」を減算した図柄位置（この場合は、例外的に「２０」）の図柄が特定され（即ち、ベル）、図柄格納領域に格納される。

40

【０１４５】

50

次に、表示役検索処理において、図柄組合せテーブルの先頭アドレスがセットされ、トップライン 8 a の図柄格納領域に基づいて表示役が決定される。即ち、トップライン 8 a の図柄格納領域には「赤 7 - 回転中 (の識別子) - 回転中」が格納されていることから、図柄組合せテーブルに基づいて「特殊リプレイ A」及び「RB 1」が表示役として決定され、表示役格納領域に「1 0 0 1 0 0 0 0」が格納される。引き続き、ボトムライン 8 b の表示役が決定され (この場合、 「ベル」 及び 「特殊リプレイ B」 を示す 「0 0 0 0 1 0 1 0」)、夫々決定された表示役の論理和が表示役格納領域に格納される (即ち、 「RB 1」 + 「特殊リプレイ B」 + 「特殊リプレイ A」 + 「ベル」 を示す 「1 0 0 1 1 0 1 0」 となる)。

【 0 1 4 6 】

10

次に、表示役予想ステータス取得処理において、内部当籤役 (即ち、 「特殊リプレイ A」 + 「リプレイ」 を示す 「0 0 1 1 0 0 0 0」) と、表示役 (即ち、 「RB 1」 + 「特殊リプレイ B」 + 「特殊リプレイ A」 + 「ベル」 を示す 「1 0 0 1 1 0 1 0」) の排他的論理和がとられ、その結果と表示役の論理積がとられる。この結果、ビット 0 ~ ビット 2 の全てが「0」でない旨が判別されるが、ビット 0 がオンではなく、押圧操作が有効なストップボタンの個数が 1 (即ち、第 2 停止操作の後) ではないことから、表示役と、内部当籤役と、優先順位テーブルにより規定される各引込データとの論理積が順次とられていく (言い換えるならば、表示役と内部当籤役の論理積 (即ち、 「0 0 0 1 0 0 0 0」) と、優先順位テーブルにより規定される引込データの夫々との論理積がとられていく)。

【 0 1 4 7 】

20

ここで、優先順位が「1」の引込データ (即ち、 「0 0 1 1 1 0 0 0」) と表示役と内部当籤役との論理積が「0」でないため、この優先順位「1」に対応する優先引込ステータス (即ち、 「0 0 0 0 0 1 0 0」) が取得される。そして、ここで決定された優先引込ステータスが、表示役予想格納領域 1 であって図柄位置「0」に対応する領域に格納される。

【 0 1 4 8 】

上述した処理が、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R における全ての図柄位置に応じて実行される。この結果、図 3 6 の (1) に示すように、各図柄位置に応じた優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。図 3 6 の (1) では、表示役予想格納領域 1 は左リール 3 L に対応し、表示役予想格納領域 2 は中リール 3 C に対応し、表示役予想格納領域 3 は右リール 3 R に対応する。

30

【 0 1 4 9 】

(第 1 停止操作 リール停止制御処理)

まず、図柄カウンタ「0」のときに左ストップボタン 7 L が押圧操作されたので、特殊リプレイ A 用停止テーブルから滑り駒数「0」が抽出される。その後、優先引込制御処理において、第 1 停止操作が左ストップボタン 7 L の押圧操作であることから、図 3 6 の (1) に示す表示役予想格納領域 1 が選択される。

【 0 1 5 0 】

次に、最大可能滑り駒数である「5」がチェック回数としてセットされる。そして、図柄カウンタ「0」に対応するアドレスからアドレス順に、前記チェック回数分の優先引込ステータスが取得されて、「停止禁止 (即ち、 8 0 H)」を除いて最も高い優先引込ステータスが検索される。ここでは、図柄位置「0」、「1」、「2」及び「3」の「0 0 0 0 0 1 0 0」が最も高い優先引込ステータスであり、表示役予想データとして決定される。

40

【 0 1 5 1 】

次に、検索順序テーブルと停止テーブルから抽出された滑り駒数「0」とに基づいて、現在の検索順序に応じた滑り駒数が取得される。図柄カウンタ「0」に対応する表示役予想格納領域 1 のアドレスから、検索順序テーブルに基づいて取得された滑り駒数 (ここでは、検索順序「1」の滑り駒数「0」) 先のアドレス (即ち、図柄位置「0」) に格納されている優先引込ステータスが取得される。ここで取得された優先引込ステータスと表示

50

役予想データは同一であることから、検索順序テーブルに基づいて取得された「0」が滑り駒数として決定され、停止予定位置「0」が決定される。そして、停止予定位置「0」に基づいて、左リール3Lの回転が停止されると、図38の(1)に示すように、左表示窓4Lには、上段に赤7、中段にリプレイ及び下段にベルが表示される。

【0152】

(第1停止操作後 表示役予想格納処理)

押圧操作が有効なストップボタンに対応する中リール3C及び右リール3Rについて、上述したような優先引込ステータスの決定等が行われる。この結果、図36の(2)に示すように、各図柄位置に応じた優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。図36の(2)では、表示役予想格納領域1は中リール3Cに対応し、表示役予想格納領域2は右リール3Rに対応する。

10

【0153】

(第2停止操作 リール停止制御処理)

まず、図柄カウンタ「0」のときに中ストップボタン7Cが押圧操作されたので、特殊リプレイA用停止テーブルから滑り駒数「1」が抽出され、第2停止操作が中ストップボタン7Cの押圧操作であることから、表示役予想格納領域1が選択される。

【0154】

次に、図柄位置「1」の「00000100」が「停止禁止」を除いて最も高い優先引込ステータスであり、表示役予想データとして決定される。次に、検索順序テーブルが参照され、停止テーブルから抽出された滑り駒数「1」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索される。ここでは、図柄位置「1」において、表示役予想データと一致する優先引込ステータスが格納されており、「1」が滑り駒数として決定され(検索順序「1」に対応)、停止予定位置「1」が決定される。そして、停止予定位置「1」に基づいて、中リール3Cの回転が停止されると、図38の(2)に示すように、中表示窓4Cには、上段にベル、中段に赤7及び下段にリプレイが表示される。

20

【0155】

(第2停止操作後 表示役予想格納処理)

押圧操作が有効なストップボタンに対応する右リール3Rについて、上述したような優先引込ステータスの決定等が行われる。この結果、図36の(3)に示すように、各図柄位置に応じた優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。図36の(3)では、表示役予想格納領域1は右リール3Rに対応する。

30

【0156】

(第3停止操作 リール停止制御処理)

まず、図柄カウンタ「0」のときに右ストップボタン7Rが押圧操作されたので、特殊リプレイA用停止テーブルから滑り駒数「1」が抽出され、第3停止操作であることから、表示役予想格納領域1が選択される。

【0157】

次に、図柄位置「2」の「00000100」が最も高い優先引込ステータスであり、表示役予想データとして決定される。次に、検索順序テーブルが参照され、停止テーブルから抽出された滑り駒数「1」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索される。ここでは、図柄位置「2」において、表示役予想データと一致する優先引込ステータスが格納されており、「2」が滑り駒数として決定され(検索順序「4」に対応)、停止予定位置「2」が決定される。そして、停止予定位置「2」に基づいて、右リール3Rの回転が停止されると、図38の(3)に示すように、右表示窓4Rには、上段にベル、中段にリプレイ及び下段にBARが表示される。この結果、表示窓4L, 4C, 4Rには、左リール3Lの赤7、中リール3Cのベル及び右リール3Rのベルがトップライン8aに沿って並び、特殊リプレイAに係る図柄の組合せが表示される。

40

【0158】

[パターン2]

以下では、パターン2について、第1停止操作に対応する右リール3R、第2停止操作

50

に対応する中リール 3 C 及び第 3 停止操作に対応する左リール 3 L の停止開始位置が「0」である場合を例に挙げて説明する。

【0159】

(リール停止初期設定処理)

まず、特殊リプレイ A 用停止テーブルが決定され、図 3 7 の (1) に示すように、各図柄位置に応じた優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。

【0160】

(第 1 停止操作 リール停止制御処理)

まず、右リール 3 R の停止開始位置が「0」であることから、特殊リプレイ A 用停止テーブルから滑り駒数「1」が抽出され、表示役予想格納領域 3 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「1」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「1」が滑り駒数として決定され(検索順序「1」に対応)、停止予定位置「1」が決定される。そして、停止予定位置「1」に基づいて、左リール 3 L の回転が停止されると、図 3 8 の (4) に示すように、右表示窓 4 R には、上段にリプレイ、中段に B A R 及び下段にリプレイが表示される。

【0161】

(第 1 停止操作後 表示役予想格納処理)

図 3 7 の (2) に示すように、優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。図 3 7 の (2) では、表示役予想格納領域 1 は左リール 3 L に対応し、表示役予想格納領域 2 は中リール 3 C に対応する。

【0162】

(第 2 停止操作 リール停止制御処理)

中リール 3 C の停止開始位置が「0」であることから、特殊リプレイ A 用停止テーブルから滑り駒数「1」が抽出され、表示役予想格納領域 2 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「1」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「1」が滑り駒数として決定され(検索順序「1」に対応)、停止予定位置「1」が決定される。そして、停止予定位置「1」に基づいて、中リール 3 C の回転が停止されると、図 3 8 の (5) に示すように、中表示窓 4 C には、上段にベル、中段に赤 7 及び下段にリプレイが表示される。

【0163】

(第 2 停止操作後 表示役予想格納処理)

図 3 7 の (3) に示すように、優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。図 3 7 の (3) では、表示役予想格納領域 1 は左リール 3 L に対応する。

【0164】

(第 3 停止操作 リール停止制御処理)

左リール 3 L の停止開始位置が「0」であることから、特殊リプレイ A 用停止テーブルから滑り駒数「0」が抽出され、表示役予想格納領域 1 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「0」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「1」が滑り駒数として決定され(検索順序「4」に対応)、停止予定位置「1」が決定される。そして、停止予定位置「1」に基づいて、左リール 3 L の回転が停止されると、図 3 8 の (6) に示すように、左表示窓 4 L には、上段にリプレイ、中段に赤 7 及び下段にリプレイが表示される。この結果、表示窓 4 L, 4 C, 4 R には、各リール 3 L, 3 C, 3 R のリプレイがボトムライン 8 b に沿って 3 つ並ぶ、リプレイに係る図柄の組合せが表示される。

【0165】

引き続いて、以下では、内部当籤役格納領域にリプレイ及び特殊リプレイ B (即ち、「00101000」)が格納されている場合について、停止操作が順押しにて行われた場合(これを「パターン 3」とする)と、停止操作が逆押しにて行われた場合(これを「パターン 4」とする)とに分けて説明する。

【0166】

10

20

30

40

50

[パターン 3]

以下では、パターン 3 について、第 1 停止操作に対応する左リール 3 L、第 2 停止操作に対応する中リール 3 C 及び第 3 停止操作に対応する右リール 3 R の停止開始位置が「0」である場合を例に挙げて説明する。

【 0 1 6 7 】

(リール停止初期設定処理)

まず、特殊リプレイ B 用停止テーブルが決定され、図 3 9 の (1) に示すように、優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。

【 0 1 6 8 】

(第 1 停止操作 リール停止制御処理)

まず、左リール 3 L の停止開始位置が「0」であることから、特殊リプレイ B 用停止テーブルから滑り駒数「1」が抽出され、表示役予想格納領域 1 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「1」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「1」が滑り駒数として決定され、停止予定位置「1」が決定される。そして、停止予定位置「1」に基づいて、左リール 3 L の回転が停止されると、図 4 1 の (1) に示すように、左表示窓 4 L には、上段にリプレイ、中段に赤 7 及び下段にリプレイが表示される。

【 0 1 6 9 】

(第 1 停止操作後 表示役予想格納処理)

図 3 9 の (2) に示すように、優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。

【 0 1 7 0 】

(第 2 停止操作 リール停止制御処理)

中リール 3 C の停止開始位置が「0」であることから、特殊リプレイ B 用停止テーブルから滑り駒数「1」が抽出され、表示役予想格納領域 1 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「1」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「1」が滑り駒数として決定され、停止予定位置「1」が決定される。そして、停止予定位置「1」に基づいて、中リール 3 C の回転が停止されると、図 4 1 の (2) に示すように、中表示窓 4 C には、上段にベル、中段に赤 7 及び下段にリプレイが表示される。

【 0 1 7 1 】

(第 2 停止操作後 表示役予想格納処理)

図 3 9 の (3) に示すように、優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。

【 0 1 7 2 】

(第 3 停止操作 リール停止制御処理)

右リール 3 R の停止開始位置が「0」であることから、特殊リプレイ B 用停止テーブルから滑り駒数「0」が抽出され、表示役予想格納領域 1 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「0」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「1」が滑り駒数として決定され、停止予定位置「1」が決定される。そして、停止予定位置「1」に基づいて、右リール 3 R の回転が停止されると、図 4 1 の (3) に示すように、右表示窓 4 R には、上段にリプレイ、中段に B A R 及び下段にリプレイが表示される。この結果、表示窓 4 L , 4 C , 4 R には、各リール 3 L , 3 C , 3 R のリプレイがボトムライン 8 b に沿って 3 つ並ぶ、リプレイに係る図柄の組合せが表示される。

【 0 1 7 3 】

[パターン 4]

以下では、パターン 4 について、第 1 停止操作に対応する右リール 3 R、第 2 停止操作に対応する中リール 3 C 及び第 3 停止操作に対応する左リール 3 L の停止開始位置が「0」である場合を例に挙げて説明する。

【 0 1 7 4 】

(リール停止初期設定処理)

まず、特殊リプレイ B 用停止テーブルが決定され、図 4 0 の (1) に示すように、優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。

【 0 1 7 5 】

(第 1 停止操作 リール停止制御処理)

まず、右リール 3 R の停止開始位置が「 0 」であることから、特殊リプレイ B 用停止テーブルから滑り駒数「 0 」が抽出され、表示役予想格納領域 3 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「 0 」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「 0 」が滑り駒数として決定され、停止予定位置「 0 」が決定される。そして、停止予定位置「 0 」に基づいて、右リール 3 R の回転が停止されると、図 4 1 の (4) に示すように、右表示窓 4 R には、上段に B A R、中段にリプレイ及び下段にベルが表示される。

10

【 0 1 7 6 】

(第 1 停止操作後 表示役予想格納処理)

図 4 0 の (2) に示すように、優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。

【 0 1 7 7 】

(第 2 停止操作 リール停止制御処理)

中リール 3 C の停止開始位置が「 0 」であることから、特殊リプレイ B 用停止テーブルから滑り駒数「 1 」が抽出され、表示役予想格納領域 2 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「 1 」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「 1 」が滑り駒数として決定され、停止予定位置「 1 」が決定される。そして、停止予定位置「 1 」に基づいて、中リール 3 C の回転が停止されると、図 4 1 の (5) に示すように、中表示窓 4 C には、上段にベル、中段に赤 7 及び下段にリプレイが表示される。

20

【 0 1 7 8 】

(第 2 停止操作後 表示役予想格納処理)

図 4 0 の (3) に示すように、優先引込ステータスが表示役予想格納領域に格納される。

【 0 1 7 9 】

(第 3 停止操作 リール停止制御処理)

左リール 3 L の停止開始位置が「 0 」であることから、特殊リプレイ B 用停止テーブルから滑り駒数「 1 」が抽出され、表示役予想格納領域 1 が選択される。検索順序テーブルが参照され、上記滑り駒数「 1 」に基づいた検索順序にて、適切な滑り駒数が検索された結果、「 2 」が滑り駒数として決定され、停止予定位置「 2 」が決定される。そして、停止予定位置「 2 」に基づいて、左リール 3 L の回転が停止されると、図 4 1 の (6) に示すように、左表示窓 4 L には、上段にベル、中段にリプレイ及び下段に赤 7 が表示される。この結果、表示窓 4 L , 4 C , 4 R には、左リール 3 L のベル、中リール 3 C のベル及び右リール 3 R の B A R がトップライン 8 a に沿って並ぶ、特殊リプレイ B に係る図柄の組合せが表示される。

30

40

【 0 1 8 0 】

このように、本実施の形態の遊技機 1 では、内部当籤役としてリプレイ及び特殊リプレイ A が決定された場合、所定のリールである左リール 3 L に対する停止操作の検出が最初に行われると (前述のパターン 1)、特殊リプレイ A に係る図柄の組合せが表示窓 4 L , 4 C , 4 R により表示される一方で、左リール 3 L 以外の他のリールに対する停止操作の検出が最初に行われると (前述のパターン 2)、リプレイに係る図柄の組合せが表示窓 4 L , 4 C , 4 R により表示される。また、内部当籤役としてリプレイ及び特殊リプレイ B が決定された場合、特定のリールである右リール 3 R に対する停止操作の検出が最初に行われると (前述のパターン 3)、特殊リプレイ B に係る図柄の組合せが表示窓 4 L , 4 C , 4 R により表示される一方で、右リール 3 R 以外の他のリールに対する停止操作の検出

50

が最初に行われると（前述のパターン４）、リプレイに係る図柄の組合せが表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒにより表示される。

【０１８１】

つまり、再遊技に係る２種類の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役を決定可能とし、最初に検出が行われる停止操作の種別、即ち押し順によって、何れか一方の図柄の組合せが表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒにより表示されるようにしている。従って、所定のリール（又は特定のリール）に応じた停止操作の検出が最初に行われずに、特殊リプレイＡに係る図柄の組合せ（又は特殊リプレイＢに係る図柄の組合せ）が表示されないとしても、リプレイに係る図柄の組合せが表示され、必ず再遊技が行われるようになる。この結果、再遊技に係る内部当籤役が決定されているにもかかわらず、遊技者により採用される押し順によって再遊技が行われなくなってしまう事態を防ぐことができる。

10

【０１８２】

また、例えば、特殊リプレイＡに係る図柄の組合せであれば、左リール３Ｌの周面に他の図柄が $X + Y$ 個連続しない間隔で赤７を配する一方で、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの周面に他の図柄が $X + 1$ 個連続しない間隔でベルを配したように、リールの種別によって、その図柄の組合せを構成する図柄間に配する他の図柄の個数を異ならせることによって、その図柄の組合せの表示を許容する押し順を予め定めるようにしている。従って、従来のように押し順を決定するための抽籤処理を行う必要がなくなり、抽籤処理に要するプログラム容量の増加等による制御系の負担の増加を極力抑えることが可能となる。

【０１８３】

さらに、特殊リプレイＡに係る図柄の組合せ及び特殊リプレイＢに係る図柄の組合せが表示される場合には、リプレイに係る図柄の組合せが表示される場合と異なり、ＲＴの作動が行われるようにしている。即ち、単に再遊技が行われる場合よりも、遊技者にとって有利な特典の付与が行われることとなる。従って、予め定めた押し順と合致する押し順を遊技者が採用したときにはそれに見合う特典を遊技者に与えることが可能となる。この結果、遊技者に対して、採用する押し順の予想を期待感を持って行わせ、自分に有利となる押し順を考える面白みを与えることが可能となるので、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【０１８４】

さらにまた、ＲＢの作動が終了した後、１００回の単位遊技が行われる間に、リプレイ及び特殊リプレイＡ（又はリプレイ及び特殊リプレイＢ）が内部当籤役として決定されたときに、左ストップボタン７Ｌ（又は右ストップボタン７Ｒ）の押圧操作を最初に行うことを推奨する画像を液晶表示装置５により表示するようにした。即ち、遊技者にとって有利な押し順を報知するようにしたので、遊技者に対して、有利な押し順を採用するように促すことができ、遊技者にとって有利な特典の付与が行われ易い状況を作り出すことができる。

30

【０１８５】

以上、本実施の形態について説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

【０１８６】

尚、前記遊技機を構成する、リール、図柄表示手段、開始操作検出手段、内部当籤役決定手段、リール回転手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段、特典付与手段、演出実行手段、第１の図柄の組合せ、第２の図柄の組合せ、第３の図柄の組合せ、遊技者にとって有利な停止操作の順序、これを報知する演出、図柄特定手段、滑り駒数決定手段などの具体的構成については前述した本実施の形態の各要素に限らず任意に変更可能である。

40

【０１８７】

本実施の形態では、第１の図柄の組合せ、第２の図柄の組合せ及び第３の図柄の組合せとして、再遊技に係る図柄の組合せを採用し、これらが図柄表示手段により表示された場合に遊技者に付与が行われる特典として、再遊技が行われることを採用したが、これに限らず、ベル等のようにメダルの払い出しが行われること、ＲＢのようにボーナスゲームの作動が行われることを採用するようにしても良い。このようにしても、前述の実施の形態

50

と同様の効果を奏する。例えば、メダルの払い出しが行われる場合は、第1の図柄の組合せが図柄表示手段により表示されたときに15枚、第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せの何れかが図柄表示手段により表示されたときに1枚など、異なる枚数のメダルが払い出されるようにしても良い。また、ボーナスゲームの作動が行われる場合は、第1の図柄の組合せが図柄表示手段により表示されるときと、第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せの何れかが図柄表示手段により表示されたときとで、遊技可能回数や入賞可能回数や払出可能回数等が異なるようにしても良い。さらに、第1の図柄の組合せが図柄表示手段により表示されたときにメダルの払い出しが行われ、第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せの何れかが図柄表示手段により表示されたときにボーナスゲームの作動が行われるなど、上記に挙げた特典の組合せを適用するようにしても良い。

10

【0188】

また、本実施の形態では、第2の図柄の組合せ及び第3の図柄の組合せが図柄表示手段により表示された場合に、再遊技が行われることに加えて、RTの作動を行うようにし、第1の図柄の組合せよりも遊技者に有利な特典の付与が行われるようにしたが、これに限らず、例えば内部当籤役の種別の報知が所定期間行われるなどの他の特典が付与されるようにしても良い。尚、第1の図柄の組合せよりも遊技者に有利な特典の付与が行われるものが好適である。

【0189】

また、本実施の形態では、予め定められた条件が成立した場合に、演出実行手段によって遊技者にとって有利な停止操作の順序が報知されることとしたが、これに限らず、決定された内部当籤役の種別を報知するようにしても良い。例えば、決定された内部当籤役が特殊リプレイAであるとの報知が行われれば左ストップボタン7Lの押圧操作を最初に行うというように、遊技者からすると、図柄の配列等を考慮することによって自分にとって有利な押し順を判断することができるため、有利な停止操作の順序が報知される場合と同様の効果を奏する。

20

【0190】

また、本実施の形態では、遊技者にとって有利な停止操作の順序として、特殊リプレイAに対応する左ストップボタン7Lの押圧操作を最初に行う場合と特殊リプレイBに対応する右ストップボタン7Rの押圧操作を最初に行う場合との2通りを採用したが、これに限らず、3通りを適用するようにしても良い。これにより、遊技者が採用する押し順の選択肢を多様なものとすることができ、押し順の予想が単調化してしまふことを防止することができる。

30

【0191】

例えば、第4の図柄の組合せを採用して、第1の図柄の組合せ及び第4の図柄の組合せの両方に係る内部当籤役を決定可能とし、所定のリール及び特定のリールとは異なる予め定められたリール(例えば、中リール3C)に応じた停止操作の検出が最初に行われなかったときには、図柄表示手段により第1の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行う一方で、予め定められたリールに応じた停止操作の検出が最初に行われたときには、図柄表示手段により第4の図柄の組合せが表示されるようにリールの回転の停止制御を行う構成を採用することができる。このとき、例えば、第4の図柄の組合せを構成する図柄を、前記予め定められたリール(例えば、中リール3C)の周面に他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配する一方で、複数のリールのうちの前記予め定められたリールを除いた他のリールの周面に他の図柄がX+1個連続しない間隔で配する構成を採用することができる。本実施の形態では、第4の図柄の組合せとして、左リール3Lのベル、中リール3Cの青7、及び右リール3Rのベルが有効ラインに並ぶものを採用し、中リール3Cの周面において青7を他の図柄がX+Y個連続しない間隔で配し、左リール3L及び右リール3Rの周面においてベルを他の図柄がX+1個連続しない間隔で配する構成を採用することができる。

40

【0192】

また、本実施の形態では、有効ラインとしてトップライン8aとボトムライン8bの2

50

通りを採用したが、これに限らず、例えば5通りなど、2通り以上を採用するようにしても良い。5通りとする場合は、例えば、各表示窓4L, 4C, 4Rの中段を結ぶセンターラインや、左表示窓4Lの下段、中表示窓4Cの中段及び右表示窓4Rの上段を結ぶクロスアップラインや、左表示窓4Lの上段、中表示窓4Cの中段及び右表示窓4Rの下段を結ぶクロスダウンラインを採用することができる。

【0193】

また、本実施の形態では、図柄特定手段により図柄が特定される所定の位置として、各表示窓4L, 4C, 4Rの中段を採用したが、これに限らず、図柄が特定される位置は任意に変更可能である。例えば、各表示窓4L, 4C, 4Rの上段や、各表示窓4L, 4C, 4Rの下段に図柄位置「0」の図柄が位置するようにリールインデックスが検出される構成を適用するようにしても良い。これにより、図柄カウンタを参照することにより、トップライン8aやボトムライン8bに位置する図柄を特定することが可能となる。

10

【0194】

また、本実施の形態では、優先引込ステータスは、上位のビット列がオンであるほど（即ち、値が大きいほど）優先順位が高い構成とし、優先引込ステータスとして最も大きい値が決定されている図柄位置が、最も優先順位の高い図柄であることとしたが、これに限らず、優先引込ステータスの構成は任意に変更可能である。即ち、下位のビット列がオンであるほど（即ち、値が小さいほど）優先順位が高い構成とし、優先順位データとして最も小さい値が決定されている図柄位置が、最も優先順位の高い図柄であるとしてもできる。

20

【0195】

また、本実施の形態では、検索順序テーブルに規定される検索順序やリール3L, 3C, 3Rの周面に配された図柄毎に決定する優先引込ステータス等によるリールの停止制御（いわゆるコントロール制御）を採用したが、これに限らず、検索順序等を利用しない、停止テーブルによるリールの停止制御（いわゆるテーブル制御）を採用するようにしても良い。

【0196】

また、本実施の形態において適用した、図1及び図2に示す装置構成、図3に示す回路構成及びその周辺装置、図4～図15に示すテーブルの構成、図16～図19に示すRAMの格納領域の構成、図21～図35に示すフローチャートの構成などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で任意に変更又は修正が可能なものである。

30

【0197】

また、本実施の形態のようなパチスロ機その他、スロットマシン、パチンコ機、アレンジボール、雀球遊技機、ビデオスロット、ビデオポーカー等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、前述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【0198】

尚、本実施の形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

40

【図面の簡単な説明】

【0199】

【図1】遊技機1の概観を示す斜視図である。

【図2】リール3L, 3C, 3R上に配列された図柄を示す図である。

【図3】遊技機1の電気回路の構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機1の図柄配置テーブルを示す図である。

【図5】遊技機1の内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図である。

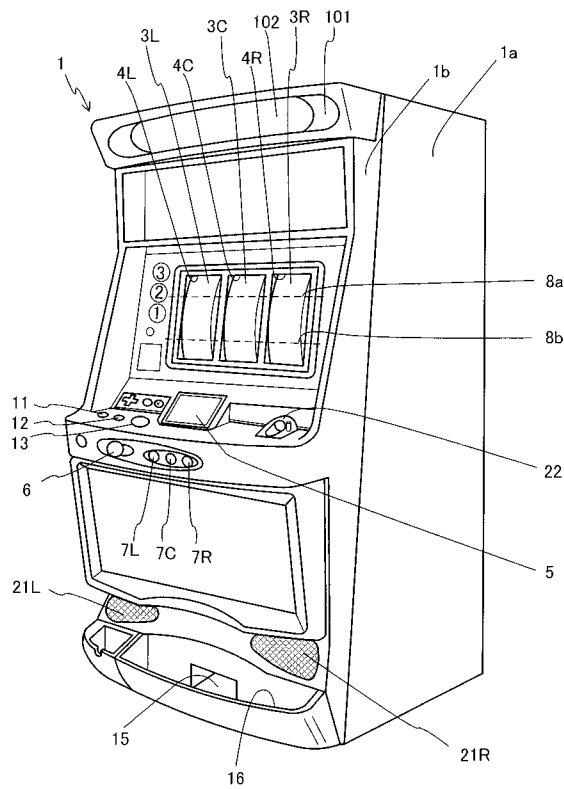
【図6】遊技機1の内部抽籤テーブルを示す図である。

50

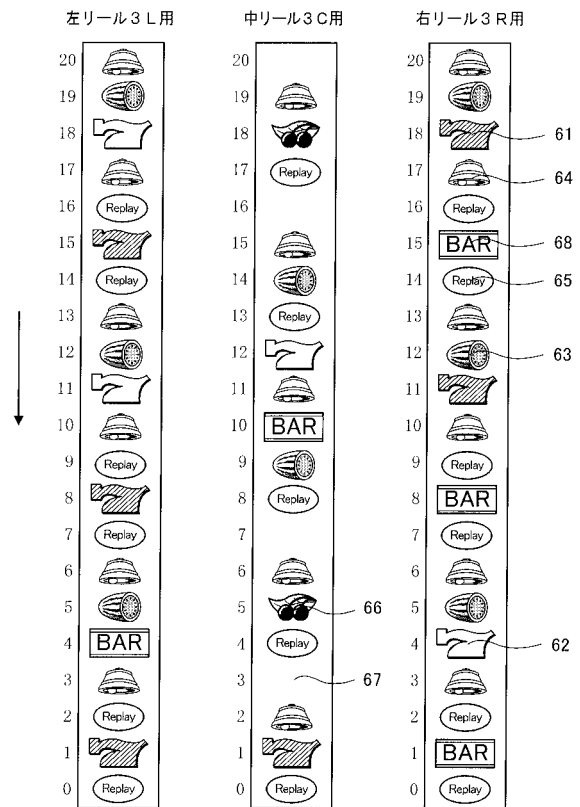
- 【図 7】遊技機 1 の内部当籤役決定テーブルを示す図である。
- 【図 8】遊技機 1 の図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 9】遊技機 1 の停止テーブル決定テーブルを示す図である。
- 【図 10】遊技機 1 のリプレイ用停止テーブルを示す図である。
- 【図 11】遊技機 1 の特殊リプレイ A 用停止テーブルを示す図である。
- 【図 12】遊技機 1 の特殊リプレイ B 用停止テーブルを示す図である。
- 【図 13】遊技機 1 の検索順序テーブルを示す図である。
- 【図 14】遊技機 1 の優先順位テーブルを示す図である。
- 【図 15】遊技機 1 のボーナス作動時テーブルを示す図である。
- 【図 16】主制御回路 7 1 の RAM 3 3 の内部当籤役格納領域を示す図である。 10
- 【図 17】主制御回路 7 1 の RAM 3 3 の持越役格納領域を示す図である。
- 【図 18】主制御回路 7 1 の RAM 3 3 の図柄格納領域を示す図である。
- 【図 19】主制御回路 7 1 の RAM 3 3 の表示役予想格納領域を示す図である。
- 【図 20】主制御回路 7 1 のリールと表示役予想格納領域との対応表を示す図である。
- 【図 21】主制御回路 7 1 により行われるリセット割込処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 22】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のフローチャートを示す図である。
- 【図 23】主制御回路 7 1 による内部抽籤処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 24】主制御回路 7 1 によるリール停止初期設定処理のフローチャートを示す図である。 20
- 【図 25】主制御回路 7 1 による表示役予想格納処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 26】主制御回路 7 1 による表示役検索処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 27】主制御回路 7 1 による表示役予想ステータス取得処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 28】主制御回路 7 1 によるリール停止制御処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 29】主制御回路 7 1 による優先引込制御処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 30】主制御回路 7 1 によるボーナス作動チェック処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 31】主制御回路 7 1 によるボーナス終了チェック処理のフローチャートを示す図である。 30
- 【図 32】主制御回路 7 1 による 1 . 1 1 7 3 m s e c 周期の割込処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 33】副制御回路 7 2 によるコマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 34】副制御回路 7 2 によるスタートコマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 35】副制御回路 7 2 によるボーナス終了コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 36】表示役予想格納領域の格納例を示す図である。
- 【図 37】表示役予想格納領域の格納例を示す図である。 40
- 【図 38】表示窓 4 L , 4 C , 4 R における図柄の組合せの表示例を示す図である。
- 【図 39】表示役予想格納領域の格納例を示す図である。
- 【図 40】表示役予想格納領域の格納例を示す図である。
- 【図 41】表示窓 4 L , 4 C , 4 R における図柄の組合せの表示例を示す図である。
- 【符号の説明】
- 【 0 2 0 0 】
- | | | |
|-----------------|--------|-----|
| 1 | 遊技機 | |
| 3 L , 3 C , 3 R | | リール |
| 4 L , 4 C , 4 R | | 表示窓 |
| 5 | 液晶表示装置 | |
- 50

- 6 S スタートスイッチ
- 7 L、7 C、7 R ストップボタン
- 7 S ストップスイッチ
- 3 0 マイクロコンピュータ
- 3 1 CPU
- 3 2 ROM
- 3 3 RAM
- 7 1 主制御回路
- 7 2 副制御回路
- 1 0 1 LED
- 1 0 2 ランプ

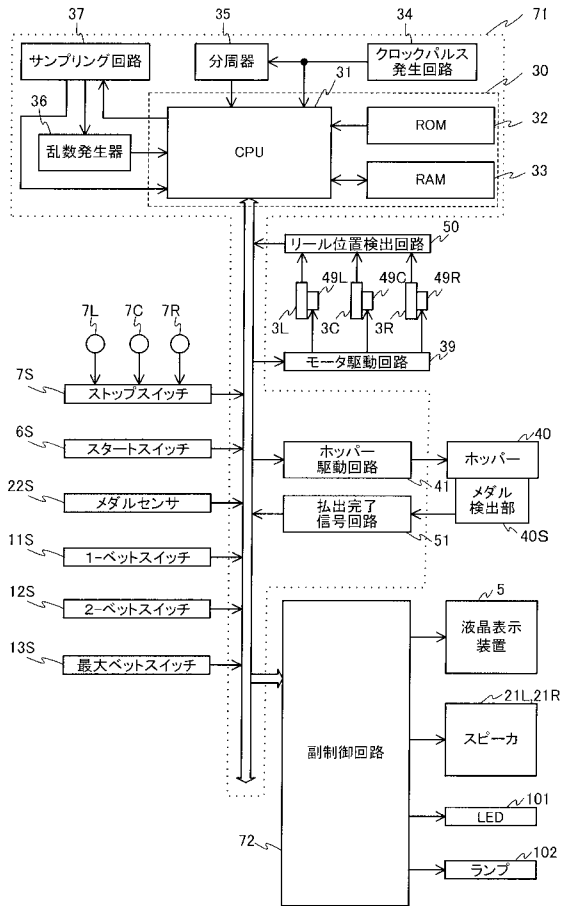
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

図柄配置テーブル

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

【図5】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	内部抽籤テーブル	抽籤回数
一般遊技状態	一般遊技状態用内部抽籤テーブル	8
RB遊技状態	RB遊技状態用内部抽籤テーブル	3

【図6】

(1) 一般遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	投入枚数:1		投入枚数:2		投入枚数:3	
	下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	0	0	0	0	0	599
2	29	2027	119	3117	2185	7883
3	28	28	118	118	1785	2184
4	2029	2029	3119	3119	7965	8044
5	2030	2030	3120	3120	7885	7964
6	2028	11006	3118	12096	7884	16863
7	25	27	28	37	1750	1951
8	1	10	1	27	479	678

(2) RT用内部抽籤テーブル

当籤番号	投入枚数:1		投入枚数:2		投入枚数:3	
	下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	0	0	0	0	0	599
2	29	2027	119	3117	2185	7883
3	28	28	118	118	1785	2184
4	2029	2029	3119	3119	7965	8044
5	2030	2030	3120	3120	7885	7964
6	2028	11016	3118	12106	7884	65535
7	25	27	28	37	1750	1951
8	1	10	1	27	479	678

(3) RB遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	投入枚数:1	
	下限値	上限値
1	0	0
2	29	65534
3	28	28

【図7】

内部当籤役決定テーブル

当籤番号	内部当籤役	
	データ	内容
0	00000000	ハズレ
1	00000001	チェリー
2	00000010	ベル
3	00000100	スイカ
4	00001000	特殊リプレイB
5	00010000	特殊リプレイA
6	00100000	リプレイ
7	01000000	RB2
8	10000000	RB1

【図8】

図柄組合せテーブル

左リール	中リール	右リール	表示役		払出枚数
			データ	内容	
ANY	チェリー	ANY	00000001	チェリー	4
ベル	ベル	ベル	00000010	ベル	15
スイカ	スイカ	スイカ	00000100	スイカ	6
ベル	ベル	BAR	00001000	特殊リプレイB	0
赤7	ベル	ベル	00010000	特殊リプレイA	0
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00100000	リプレイ	0
青7	青7	青7	01000000	RB2	0
赤7	赤7	赤7	10000000	RB1	0
エンドコード	-	-	-	-	-

【図 9】

停止テーブル決定テーブル

当籤番号格納領域	停止テーブル
0 (ハズレ)	ハズレ用停止テーブル
1 (チェリー)	チェリー用停止テーブル
2 (ベル)	ベル用停止テーブル
3 (スイカ)	スイカ用停止テーブル
4 (特殊リプレイB)	特殊リプレイB用停止テーブル
5 (特殊リプレイA)	特殊リプレイA用停止テーブル
6 (リプレイ)	リプレイ用停止テーブル
7 (RB2)	RB2用停止テーブル
8 (RB1)	RB1用停止テーブル

【図 10】

リプレイ用停止テーブル

左リール		中リール		右リール	
停止開始位置	滑り駒数	停止開始位置	滑り駒数	停止開始位置	滑り駒数
0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0
2	1	2	3	2	1
3	0	3	2	3	0
4	4	4	1	4	4
5	3	5	0	5	3
6	2	6	3	6	2
7	1	7	2	7	1
8	0	8	1	8	0
9	1	9	0	9	1
10	0	10	4	10	0
11	4	11	3	11	4
12	3	12	2	12	3
13	2	13	1	13	2
14	1	14	0	14	1
15	0	15	3	15	0
16	1	16	2	16	1
17	0	17	1	17	0
18	4	18	0	18	4
19	3	19	3	19	3
20	2	20	2	20	2

【図 12】

特殊リプレイB用停止テーブル

左リール		中リール		右リール	
停止開始位置	滑り駒数	停止開始位置	滑り駒数	停止開始位置	滑り駒数
0	1	0	1	0	0
1	0	1	0	1	1
2	1	2	3	2	0
3	0	3	2	3	4
4	4	4	1	4	3
5	3	5	0	5	2
6	2	6	3	6	1
7	1	7	2	7	0
8	0	8	1	8	1
9	1	9	0	9	0
10	0	10	4	10	4
11	4	11	3	11	3
12	3	12	2	12	2
13	2	13	1	13	1
14	1	14	0	14	0
15	0	15	3	15	1
16	1	16	2	16	0
17	0	17	1	17	4
18	4	18	0	18	3
19	3	19	3	19	2
20	2	20	2	20	1

【図 13】

検索順序テーブル

停止テーブルから抽出された滑り駒数	検索順序				
	1	2	3	4	5
0	0	2	4	1	3
1	1	3	0	2	4
2	2	4	0	1	3
3	3	1	0	2	4
4	4	2	0	3	1

【図 11】

特殊リプレイA用停止テーブル

左リール		中リール		右リール	
停止開始位置	滑り駒数	停止開始位置	滑り駒数	停止開始位置	滑り駒数
0	0	0	1	0	1
1	1	1	0	1	0
2	0	2	3	2	1
3	4	3	2	3	0
4	3	4	1	4	4
5	2	5	0	5	3
6	1	6	3	6	2
7	0	7	2	7	1
8	1	8	1	8	0
9	0	9	0	9	1
10	4	10	4	10	0
11	3	11	3	11	4
12	2	12	2	12	3
13	1	13	1	13	2
14	0	14	0	14	1
15	1	15	3	15	0
16	0	16	2	16	1
17	4	17	1	17	0
18	3	18	0	18	4
19	2	19	3	19	3
20	1	20	2	20	2

【図 14】

優先順位テーブル

優先順位	引込データ		優先引込ステータス
	データ	内容	
1	00111000	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB	00000100
2	11000000	RB1、RB2	00000010
3	00000111	チェリー、ベル、スイカ	00000001

【図 15】

ボーナス作動時テーブル

格納領域	RB作動時
作動中フラグ格納領域	RB作動中フラグ
遊技可能回数カウンタ	12
入賞可能回数カウンタ	8

【図 16】

内部当籤役格納領域(表示役格納領域)

データ	内容
ビット7	0~1 RB1
ビット6	0~1 RB2
ビット5	0~1 リプレイ
ビット4	0~1 特殊リプレイA
ビット3	0~1 特殊リプレイB
ビット2	0~1 スイカ
ビット1	0~1 ベル
ビット0	0~1 チェリー

【図17】

持越役格納領域

データ	内容
ビット7	0~1 RB1
ビット6	0~1 RB2
ビット5	0 未使用
ビット4	0 未使用
ビット3	0 未使用
ビット2	0 未使用
ビット1	0 未使用
ビット0	0 未使用

【図18】

図柄格納領域

データ	内容
11111111	回転中
00001000	BAR
00000111	ブランク
00000110	チェリー
00000101	リプレイ
00000100	ベル
00000011	スイカ
00000010	青7
00000001	赤7
中リール上段	上記と同様
右リール上段	"
左リール下段	"
中リール下段	"
右リール下段	"

【図19】

表示役予想格納領域

図柄位置	データ	内容
表示役予想格納領域1	ビット7	0~1 停止禁止
	ビット6	0 -
	ビット5	0 -
	ビット4	0 -
	ビット3	0 -
	ビット2	0~1 リプレイ
	ビット1	0~1 RB1、RB2
	ビット0	0~1 チェリー、ベル、スイカ
1	上記と同様	
~	"	
20	"	
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	"	

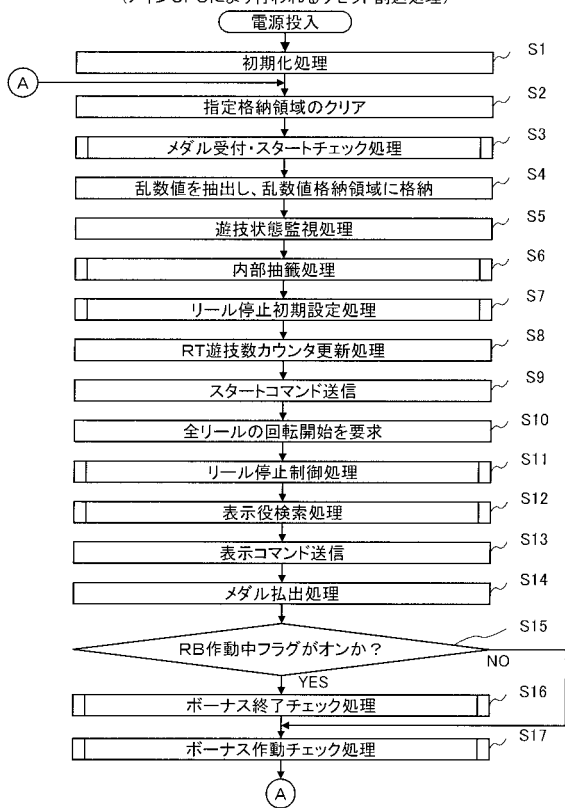
【図20】

リールと表示役予想格納領域との対応表

リール	表示役予想格納領域	
回転中のリール	左	表示役予想格納領域1
	中	表示役予想格納領域2
	右	表示役予想格納領域3
停止中のリール	左	表示役予想格納領域1
	中	表示役予想格納領域2
	左	表示役予想格納領域1
	右	表示役予想格納領域2
	中	表示役予想格納領域1
	右	表示役予想格納領域2

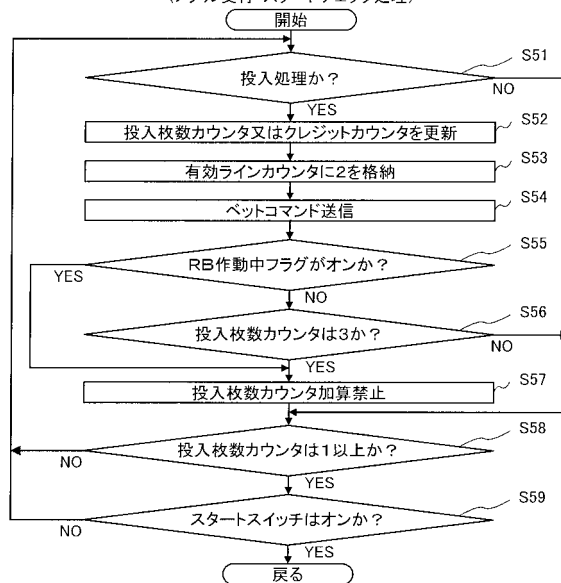
【図21】

(メインCPUにより行われるリセット割込処理)

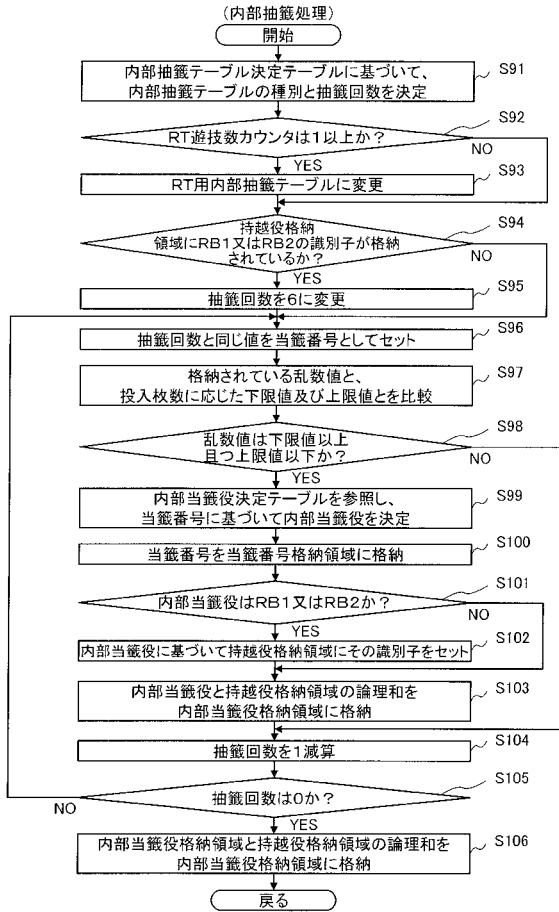


【図22】

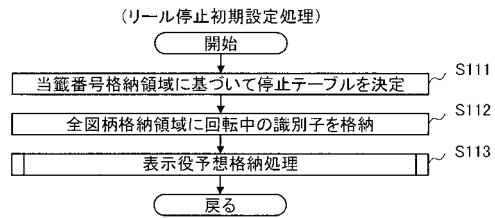
(メダル受付・スタートチェック処理)



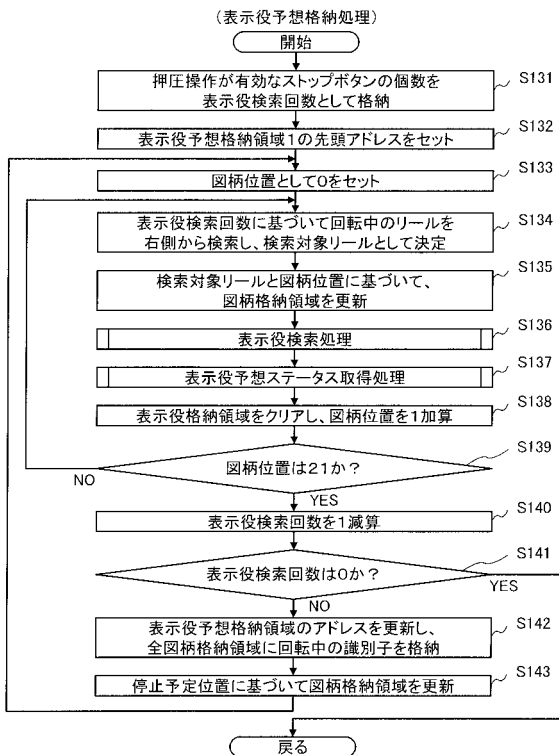
【図 2 3】



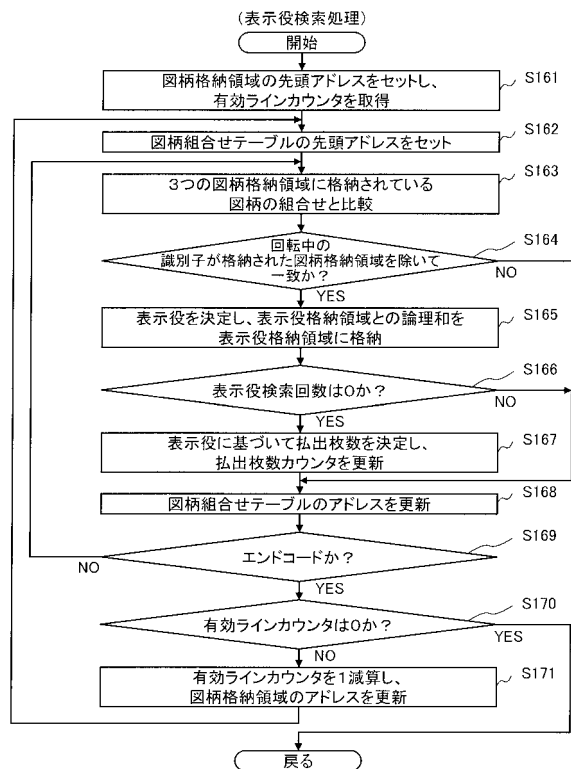
【図 2 4】



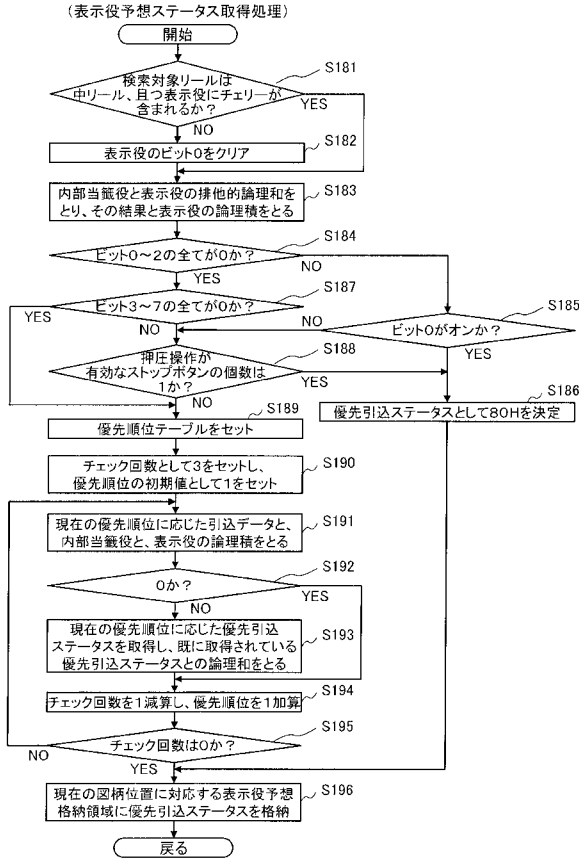
【図 2 5】



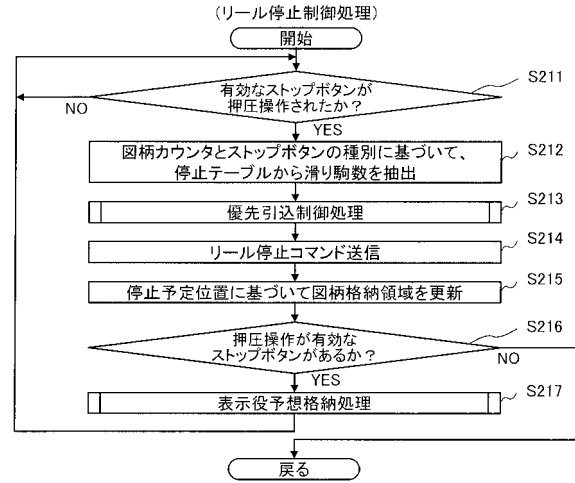
【図 2 6】



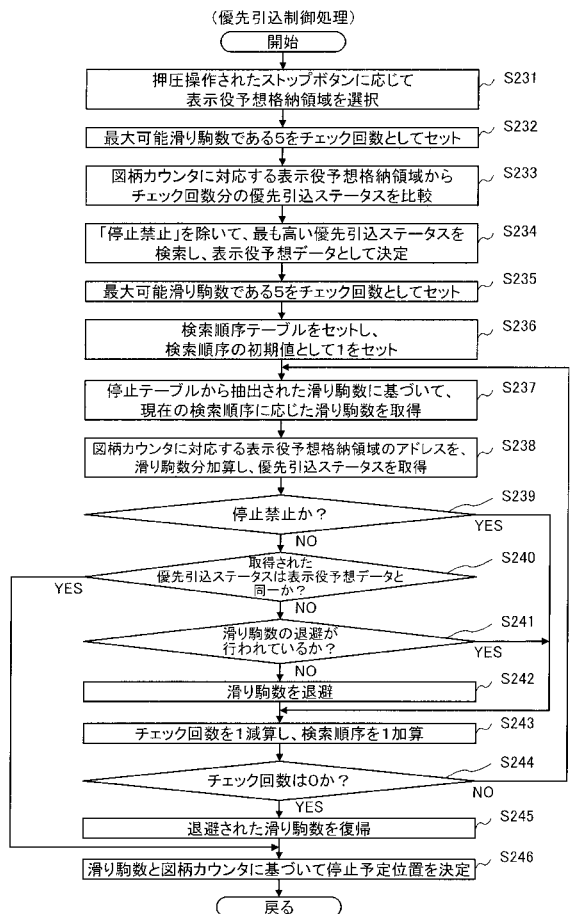
【図 27】



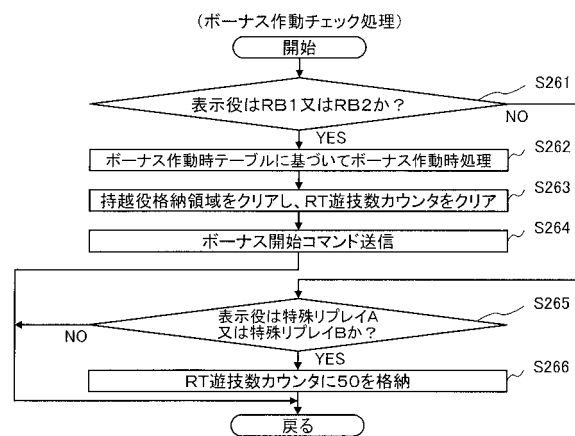
【図 28】



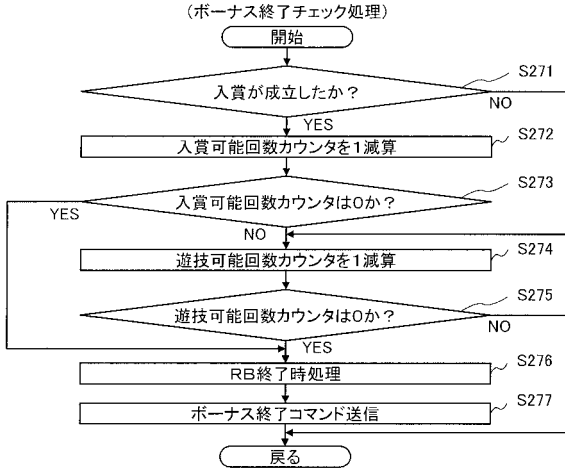
【図 29】



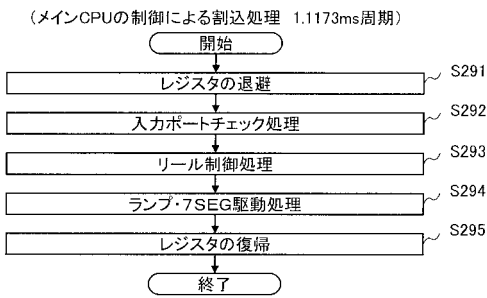
【図 30】



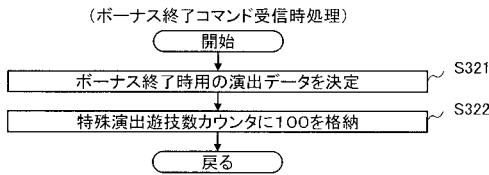
【図31】



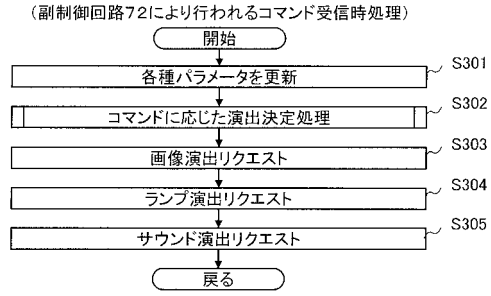
【図32】



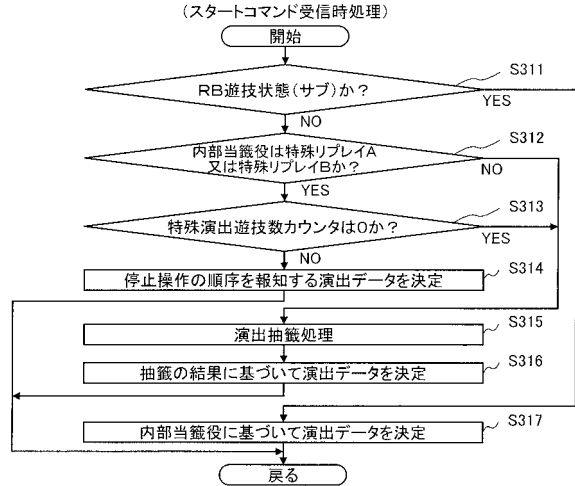
【図35】



【図33】



【図34】



【図36】

パターン1
 内部当籤役:「00110000」(リプレイ+特殊リプレイA)
 停止操作: 左(停止開始位置「0」)→中(停止開始位置「0」)→右(停止開始位置「0」)
 (1)リール回転開始前

図柄位置	優先引込ステータス		
	データ	内容	
表示役予想格納領域1	0	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000000	ハズレ
上記と同様			
表示役予想格納領域2	"		
表示役予想格納領域3	"		

(2)第1停止操作後

図柄位置	優先引込ステータス		
	データ	内容	
表示役予想格納領域1	0	00000000	ハズレ
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000000	ハズレ
	3	00000000	ハズレ
	4	10000000	停止禁止
上記と同様			
表示役予想格納領域2	"		
表示役予想格納領域3	未使用		

(3)第2停止操作後

図柄位置	優先引込ステータス		
	データ	内容	
表示役予想格納領域1	0	00000000	ハズレ
	1	00000000	ハズレ
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000000	ハズレ
	4	00000000	ハズレ
上記と同様			
表示役予想格納領域2	未使用		
表示役予想格納領域3	未使用		

【図37】

パターン2
 内部当籤役:「0010000」(リプレイ+特殊リプレイA)
 停止操作:右(停止開始位置「0」)→中(停止開始位置「0」)→左(停止開始位置「0」)
 (1)リール回転開始前

表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000000	ハズレ
上記と同様			
表示役予想格納領域2	"		
表示役予想格納領域3	0	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
上記と同様			

(2)第1停止操作後

表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000000	ハズレ
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000000	ハズレ
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000000	ハズレ
上記と同様			
表示役予想格納領域2	0	00000000	ハズレ
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000000	ハズレ
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	10000000	停止禁止
上記と同様			
表示役予想格納領域3	未使用		

(3)第2停止操作後

表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000000	ハズレ
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000000	ハズレ
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000000	ハズレ
上記と同様			
表示役予想格納領域2	未使用		
表示役予想格納領域3	未使用		

【図39】

パターン3
 内部当籤役:「00101000」(リプレイ+特殊リプレイB)
 停止操作:左(停止開始位置「0」)→中(停止開始位置「0」)→右(停止開始位置「0」)
 (1)リール回転開始前

表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
上記と同様			
表示役予想格納領域2	"		
表示役予想格納領域3	"		

(2)第1停止操作後

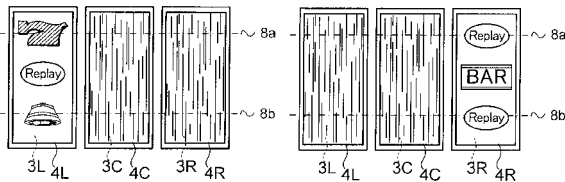
表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000000	ハズレ
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000000	ハズレ
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	10000000	停止禁止
上記と同様			
表示役予想格納領域2	"		
表示役予想格納領域3	未使用		

(3)第2停止操作後

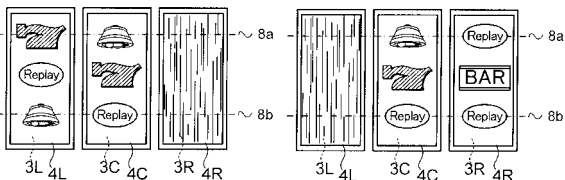
表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000000	ハズレ
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000000	ハズレ
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000000	ハズレ
上記と同様			
表示役予想格納領域2	未使用		
表示役予想格納領域3	未使用		

【図38】

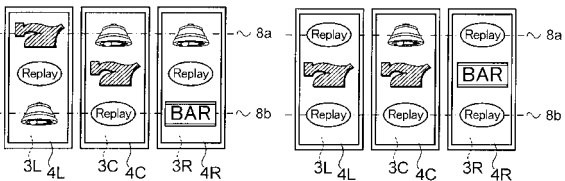
パターン1に基づく
 表示窓4L、4C、4R内の表示例
 (1)第1停止操作後



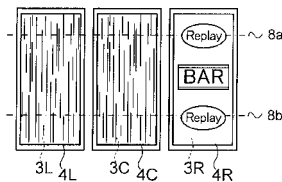
(2)第2停止操作後



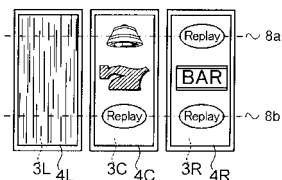
(3)第3停止操作後



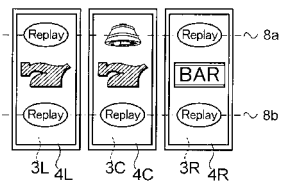
パターン2に基づく
 表示窓4L、4C、4R内の表示例
 (4)第1停止操作後



(5)第2停止操作後



(6)第3停止操作後



【図40】

パターン4
 内部当籤役:「00101000」(リプレイ+特殊リプレイB)
 停止操作:右(停止開始位置「0」)→中(停止開始位置「0」)→左(停止開始位置「0」)
 (1)リール回転開始前

表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
上記と同様			
表示役予想格納領域2	"		
表示役予想格納領域3	0	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	4	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
上記と同様			

(2)第1停止操作後

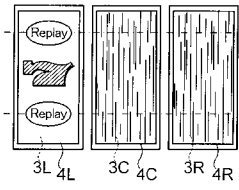
表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000000	ハズレ
	1	00000000	ハズレ
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000000	ハズレ
	4	00000000	ハズレ
上記と同様			
表示役予想格納領域2	0	00000000	ハズレ
	1	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	2	00000000	ハズレ
	3	00000000	ハズレ
	4	10000000	停止禁止
上記と同様			
表示役予想格納領域3	未使用		

(3)第2停止操作後

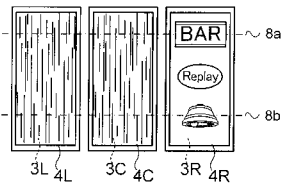
表示役予想格納領域	図柄位置	優先引込ステータス	
		データ	内容
表示役予想格納領域1	0	00000000	ハズレ
	1	00000000	ハズレ
	2	00000100	リプレイ、特殊リプレイA、特殊リプレイB
	3	00000000	ハズレ
	4	00000000	ハズレ
上記と同様			
表示役予想格納領域2	未使用		
表示役予想格納領域3	未使用		

【図41】

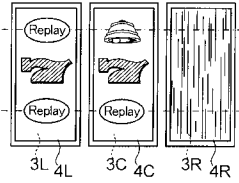
パターン3に基づく
表示窓4L, 4C, 4R内の表示例
(1)第1停止操作後



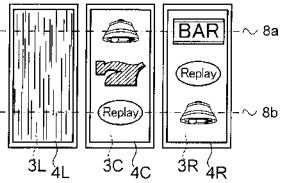
パターン4に基づく
表示窓4L, 4C, 4R内の表示例
(4)第1停止操作後



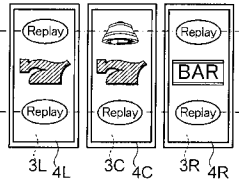
(2)第2停止操作後



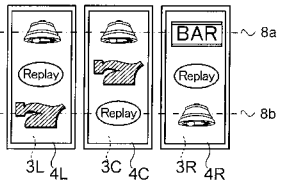
(5)第2停止操作後



(3)第3停止操作後



(6)第3停止操作後



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-267649(JP,A)
特開2006-026435(JP,A)
特開2005-152475(JP,A)
特開2005-334627(JP,A)
特開2003-310861(JP,A)
特開2000-317047(JP,A)
特開2004-016674(JP,A)
特開2004-097265(JP,A)
特開2002-315872(JP,A)
クレイジーレーサー,パチスロ必勝ガイドMAX 2001年6月号,日本,株式会社白夜書房
,2001年 6月 1日,第4巻第6号(通巻第31号),第4-9頁

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 5/04