

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5768908号
(P5768908)

(45) 発行日 平成27年8月26日 (2015. 8. 26)

(24) 登録日 平成27年7月3日 (2015. 7. 3)

(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 6 F

請求項の数 2 (全 61 頁)

(21) 出願番号	特願2014-33502 (P2014-33502)	(73) 特許権者	000204262
(22) 出願日	平成26年2月25日 (2014. 2. 25)		タイヨーエレクトリック株式会社
(62) 分割の表示	特願2010-93008 (P2010-93008)		愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番
	の分割		1 2 号
原出願日	平成22年4月14日 (2010. 4. 14)	(72) 発明者	中野 雅之
(65) 公開番号	特開2014-193298 (P2014-193298A)		愛知県名古屋市中村区見寄町 1 2 5 番地
(43) 公開日	平成26年10月9日 (2014. 10. 9)		タイヨーエレクトリック株式会社内
審査請求日	平成26年3月5日 (2014. 3. 5)	(72) 発明者	兒玉 龍哉
早期審査対象出願			愛知県名古屋市中村区見寄町 1 2 5 番地
			タイヨーエレクトリック株式会社内
		(72) 発明者	酒向 哲史
			愛知県名古屋市中村区見寄町 1 2 5 番地
			タイヨーエレクトリック株式会社内
		審査官	鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面に複数の図柄が設けられたリールを備え、所定の開始操作に基づいてリールを回転させ、所定の停止操作に基づいてリールを停止させる遊技が実行可能な回胴式遊技機において、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

遊技の演出を制御する副制御手段と、

遊技の進行を第 1 所定時間遅延させる第 1 特定状態を発生させる第 1 特定状態発生手段と、

遊技の進行を第 2 所定時間遅延させる第 2 特定状態を発生させる第 2 特定状態発生手段と、

前記第 1 特定状態を発生させる場合に前記副制御手段に第 1 コマンドを送信し、前記第 2 特定状態を発生させる場合に前記副制御手段に第 2 コマンドを送信する送信手段と、を備え、

前記第 1 特定状態が発生した遊技後の所定回数の遊技は、前記第 1 特定状態及び前記第 2 特定状態を発生させない遊技を実行し、前記所定回数経過後の遊技のときに前記第 2 特定状態を発生可能とし、

前記副制御手段は、前記第 1 コマンドを受信した場合には前記第 1 特定状態中に第 1 演出を実行し、前記第 2 コマンドを受信した場合には前記第 2 特定状態中に第 2 演出を実行する

10

20

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項 2】

外周面に複数の図柄が設けられたリールを備え、所定の開始操作に基づいてリールを回転させ、所定の停止操作に基づいてリールを停止させる遊技が実行可能な回胴式遊技機において、

遊技の進行を第 1 所定時間遅延させる第 1 特定状態を発生させる第 1 特定状態発生手段と、

遊技の進行を第 2 所定時間遅延させる第 2 特定状態を発生させる第 2 特定状態発生手段と、を備え、

前記第 1 特定状態が発生した遊技後の所定回数の遊技は、前記第 1 特定状態及び前記第 2 特定状態を発生させない遊技を実行し、前記所定回数経過後の遊技のときに前記第 2 特定状態を発生可能とする

ことを特徴とする回胴式遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、外周面に複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させ、該複数の回胴が停止したときの図柄組合せに応じて、所定の特典が遊技者に付与される遊技を行う回胴式遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させ、所定の図柄組合せが揃うように各回胴を停止させる遊技を行う回胴式遊技機が広く知られている。こうした回胴式遊技機では、遊技メダル等の遊技媒体を投入（ベット）してスタートレバー等の回転開始部材を操作すると、全回胴の回転を開始するとともに、予め内部抽選を行って何れの遊技役を内部当選させるか、あるいは何れも内部当選させないかを決定する。次に、遊技者が各回胴に設けられた停止ボタン等の回転停止部材を操作することによって回胴を停止させ、その時に、内部当選した遊技役に対応する図柄組合せが停止表示された場合には、遊技役の入賞が成立して、遊技役に応じた特典が遊技者に付与されるようになっている。

30

【0003】

こうした回胴式遊技機では、遊技が単調になってしまうことを避けるために、特典の付与を示唆する演出を種々の態様で行っている。該演出のひとつとして、遊技者が操作を行っても、その操作に対応する遊技機能を所定の時間だけ機能停止する所謂「フリーズ状態」の発生を用いた演出がある。このフリーズ状態を用いた演出としては、例えば、回胴が回転開始してから所定の期間は回胴停止部材が操作されても回胴が停止しないようにし、遊技者に違和感を与える演出がある。このような回胴式遊技機では、フリーズ状態を用いた演出を行うことにより該演出を遊技者に強く印象付けて、遊技興趣を盛り上げようとしている。近年では、このようなフリーズ状態を用いた演出を 1 回の遊技において複数回行う技術が提案されている（特許文献 1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2006-212213 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、提案されている技術では、液晶表示による演出をキャンセルさせないためにフリーズ状態を発生させているだけであるので、フリーズ状態の発生自体により、遊技者の遊技興趣を好適に盛り上げるものではなかった。

50

【0006】

本発明は、従来の技術における上述した課題を解決するためになされたものであり、フリーズ状態を好適に利用して、遊技者の遊技興趣を大きく盛り上げる演出を行う回胴式遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の回胴式遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

外周面に複数の図柄が設けられたリールを備え、所定の開始操作に基づいてリールを回転させ、所定の停止操作に基づいてリールを停止させる遊技が実行可能な回胴式遊技機において、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

遊技の演出を制御する副制御手段と、

遊技の進行を第1所定時間遅延させる第1特定状態を発生させる第1特定状態発生手段と、

遊技の進行を第2所定時間遅延させる第2特定状態を発生させる第2特定状態発生手段と、

前記第1特定状態を発生させる場合に前記副制御手段に第1コマンドを送信し、前記第2特定状態を発生させる場合に前記副制御手段に第2コマンドを送信する送信手段と、を備え、

前記第1特定状態が発生した遊技後の所定回数の遊技は、前記第1特定状態及び前記第2特定状態を発生させない遊技を実行し、前記所定回数経過後の遊技のときに前記第2特定状態を発生可能とし、

前記副制御手段は、前記第1コマンドを受信した場合には前記第1特定状態中に第1演出を実行し、前記第2コマンドを受信した場合には前記第2特定状態中に第2演出を実行する

ことを特徴とする。

【0008】

また、本発明は、

外周面に複数の図柄が設けられたリールを備え、所定の開始操作に基づいてリールを回転させ、所定の停止操作に基づいてリールを停止させる遊技が実行可能な回胴式遊技機において、

遊技の進行を第1所定時間遅延させる第1特定状態を発生させる第1特定状態発生手段と、

遊技の進行を第2所定時間遅延させる第2特定状態を発生させる第2特定状態発生手段と、を備え、

前記第1特定状態が発生した遊技後の所定回数の遊技は、前記第1特定状態及び前記第2特定状態を発生させない遊技を実行し、前記所定回数経過後の遊技のときに前記第2特定状態を発生可能とする

ことを特徴とする。

【0009】

また、本明細書において参考的に開示する参考発明は、

規定数の遊技媒体の投入を検出した後に回転開始部材の操作を検出して、複数の図柄が表示された回胴を回転させ、その後に回転停止部材の操作を検出して、回転している前記回胴を停止させることによって、1回の遊技を進行させる回胴式遊技機において、

前記回転開始部材が操作されると、複数種類の遊技役の中から当選役を決定するための内部抽選を行う内部抽選手段と、

前記内部抽選の結果と、前記回転停止部材の操作タイミングに基づいて前記内部抽選の

結果に応じた遊技役の入賞が成立するように回胴の回転を停止させる回胴回転停止手段と、

第1遊技役または第2遊技役の入賞が成立してからの遊技の回数をカウントするカウント手段と、

前記カウント手段がカウントする遊技の回数が所定の回数に達するまでの所定遊技期間中に、所定の条件が成立することで、遊技を進行させるための遊技機能が所定の第1時間だけ機能停止する第1機能停止状態を発生させる第1機能停止状態発生手段と、

前記所定遊技期間中に前記第1機能停止状態を発生させることを終了するか否かを決定する発生終了抽選を実行する発生終了抽選手段と、

前記所定遊技期間中に前記発生終了抽選手段によって前記第1機能停止状態を発生させることを終了することが決定されなければ、前記カウント手段がカウントする遊技の回数が所定の回数に達したときに、前記遊技機能が前記第1時間よりも長い所定の第2時間だけ機能停止する第2機能停止状態を発生させる第2機能停止状態発生手段と、

前記第2機能停止状態が発生したことに基づいて遊技者に対して所定の特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記内部抽選手段は、少なくとも、前記第1遊技役および前記第2遊技役からなる重複役を前記当選役として決定し、

前記回胴回転停止手段は、前記当選役として前記重複役が決定された場合、前記回転停止部材の操作タイミングに基づいて前記第1遊技役または前記第2遊技役の入賞が成立するように前記回胴を停止させ、

前記第1機能停止状態発生手段は、前記所定遊技期間中において前記第1機能停止状態を発生させることを終了することが前記発生終了抽選で決定された後は、前記第1機能停止状態を発生させず、

前記発生終了抽選手段は、前記第1遊技役の入賞が成立した場合は、前記第1機能停止状態を発生させることを終了することを第1の確率で決定し、前記第2遊技役の入賞が成立した場合は、前記第1機能停止状態を発生させることを終了することを前記第1の確率よりも高い第2の確率で決定し、

前記特典付与手段は、前記第1遊技役の入賞が成立した遊技から所定の回数の遊技がカウントされて前記第2機能停止状態が発生した場合に、第1の特典を付与し、前記第2遊技役の入賞が成立した遊技から所定の回数の遊技がカウントされて前記第2機能停止状態が発生した場合に、前記第1の特典よりも有利な第2の特典を付与することを特徴とする。

【0010】

このような参考発明の回胴式遊技機においては、所定遊技期間中に所定の条件が成立すると、当該所定遊技期間中の遊技において遊技を進行させるための遊技機能が機能停止する第1機能停止状態が発生する。そして、このように第1機能停止状態が所定遊技期間中に発生すると、機能停止する時間が第1機能停止状態より長い第2機能停止状態が発生し、そのことに基づいて特典が付与される。ここで、「遊技を進行させるための遊技機能」としては、(a)規定数の遊技媒体の投入を検出する「投入検出機能」、(b)回転開始部材の操作を検出する「開始部材操作検出機能」、(c)複数の図柄が表示された回胴を回転させる「回胴回転機能」、(d)回転停止部材の操作を検出する「停止部材操作検出機能」、(e)回転している回胴を停止させる「回胴停止機能」、(f)回胴の停止後に所定数の遊技媒体を払い出す場合に作動する「遊技媒体払出機能」等がある。

【0011】

尚、「開始部材操作検出機能」が機能停止した場合は、回転開始部材の操作を検出できないので、回胴の回転を開始させるには、「開始部材操作検出機能」の機能停止が解除されてから、回転開始部材の操作検出を行う必要がある。これに対して、「回胴回転機能」が機能停止した場合は回胴開始部材の操作検出が行われてから所定の時間だけ回胴を回転させる機能が停止しているだけであるので、「回胴回転機能」が解除されたら、再度回胴

開始部材の操作検出を行わなくても、回胴は回転を開始する。また、「停止部材操作検出機能」が機能停止した場合は、回転停止部材の操作を検出できないので、回胴の回転を停止させるには、「停止部材操作検出機能」の機能停止が解除されてから、回転停止部材の操作検出を行う必要がある。これに対して、「回胴停止機能」が機能停止した場合は回胴停止部材の操作検出が行われてから所定の時間だけ回胴を停止させる機能が停止しているだけであるので、「回胴停止機能」が解除されたら、再度回胴停止部材の操作検出を行わなくても、回胴は回転を停止する。また、「第1機能停止状態の発生を伴う前記遊技に続いて、前記第2機能停止状態の発生を伴う前記遊技を開始させる遊技進行制御手段」とは、例えば、第1機能停止状態の発生を伴う遊技の次遊技で、第2機能停止状態の発生を伴う遊技を開始する制御を行う手段であってもよいし、第1機能停止状態の発生を伴う遊技が終了してから所定の遊技期間経過後の遊技で、第2機能停止状態の発生を伴う遊技を開始する制御を行う手段であってもよい。

10

【0012】

回胴式遊技機は、遊技者による操作に伴って、上述した(a)～(f)の各遊技機能を所定の順序で次々と実行することによって遊技が進行する。従って、遊技者が操作を行ったにも拘わらず、遊技媒体の投入が検出されなかったり、回胴の回転開始や停止が行われなかったりした場合には(機能停止した場合には)、一時的に遊技の進行が停止することになるので、たとえ短時間の第1機能停止状態が発生した場合であっても遊技者の注目を強く引き付ける。そして、第1機能停止状態が発生した以降の遊技で、より長い時間の第2機能停止状態が発生すると、先に第1機能停止状態が発生していることから、遊技者は再び機能停止状態が発生したと認識するとともに、機能停止の時間が長くなっていることも明確に認識する。そして、それら一連の機能停止状態(第1機能停止状態、第2機能停止状態)を経た後に遊技者に特典を付与することで、第2機能停止状態の発生が「特典付与契機」を示し、第1機能停止状態の発生が「第2機能停止状態の発生を予感させる予告演出的な役割」を担うことに対応付けることができる。このように、小規模(短時間)な機能停止状態を発生させてから大規模(長時間)な機能停止状態を発生させ、その後に特典を付与するといった遊技進行制御を行うことで、機能停止状態の発生を利用した新規な演出形態を実現でき、遊技者の遊技興趣を大きく盛り上げることが可能となる。

20

【0013】

尚、参考発明の特典としては、特定の遊技役の入賞成立を許容することや、ボーナス遊技状態へ移行することがある。また、ボーナス遊技状態としては、通常の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であれば良く、遊技媒体の獲得可能性の高いビッグボーナス遊技状態(BB遊技)や、レギュラーボーナス遊技状態(RB遊技)、チャレンジタイム遊技状態(CT遊技)、アシストタイム遊技状態(AT遊技)であったり、再遊技役の確率が高いリプレイタイム遊技状態(RT遊技)などとすることができる。

30

【0014】

このような参考発明の回胴式遊技機においては、所定遊技期間中において第1機能停止状態を発生させることを終了することが発生終了抽選で決定された場合は、その後の所定遊技期間中においては第1機能停止状態を発生させない。

【0015】

尚、複数の回胴(例えば、左回胴、中回胴、右回胴)を備えており、各回胴に対応する回胴回転機能、停止部材操作検出機能、回胴停止機能を有している場合は、その回胴毎の機能を同じ遊技機能として捉えても良い。すなわち、第1機能停止状態においては、左回胴用の回胴回転機能を機能停止し、第2機能停止状態においては、左回胴用および中回胴用の回胴回転機能を機能停止させても良いし、第1機能停止状態においては、左回胴用の回胴停止機能を機能停止し、第2機能停止状態においては、全ての回胴用の回胴停止機能を機能停止させても良い。

40

【0016】

このような参考発明の回胴式遊技機においては、第1遊技役および第2遊技役からなる重複役に内部当選した場合は、第1遊技役または第2遊技役の入賞が成立して、所定遊技

50

期間が開始される。そして、第1遊技役が入賞成立することで所定遊技期間が開始された場合には、第1機能停止状態を発生させること終了することを第1の確率で決定し、第2遊技役が入賞成立することで所定遊技期間が開始された場合には、第1機能停止状態を発生させることを終了することを第1の確率よりも高い第2の確率で決定する。そして、第1遊技役が入賞成立することで所定遊技期間が開始された場合に第2機能停止状態が発生すると、第1の特定を付与し、第2遊技役が入賞成立することで所定遊技期間が開始された場合に第2機能停止状態が発生すると、第1の特典よりも有利な第2の特典を付与する。

【0017】

尚、複数の回胴（例えば、左回胴、中回胴、右回胴）を備えており、各回胴に対応する回胴回転機能、停止部材操作検出機能、回胴停止機能を有している場合は、その回胴毎の機能を異なる遊技機能として捉えても良い。すなわち、第1機能停止状態においては、左回胴用の回胴回転機能を機能停止し、第2機能停止状態においては、中回胴用の回胴回転機能を機能停止させても良いし、第1機能停止状態においては、左回胴用の回胴停止機能を機能停止し、第2機能停止状態においては、左回胴を除く全ての回胴用の回胴停止機能を機能停止させても良い。

【0018】

尚、第2機能停止状態の態様としては、機能停止する時間の長さが異なる態様や、第1機能停止状態が発生した遊技から第2機能停止状態が発生する遊技までの遊技回数が異なる態様などとすることができる。あるいは、第1機能停止状態で機能停止した遊技機能に加えて、異なる遊技機能を機能停止させることによって第2機能停止状態を発生させる場合には、新たに機能停止させる遊技機能を異ならせることとしても良い。例えば、第1機能停止状態で「投入検出機能」を機能停止させたのであれば、第2機能停止状態の態様としては、「投入検出機能」と「回胴回転機能」とを機能停止させる態様や、「投入検出機能」と「回胴停止機能」とを機能停止させる態様や、更には「投入検出機能」と「回胴回転機能」と「回胴停止機能」とを機能停止させる態様などの種々の態様を設けることができる。もちろん、複数の回胴（例えば、左回胴、中回胴、右回胴）を備えているのであれば、回胴毎の機能を遊技機能の1つと扱って、それら遊技機能が異なるような複数の第2機能停止状態の態様を設けることも可能である。

【0019】

また、参考発明の回胴式遊技機は、次のような態様で把握することも可能である。すなわち、

規定数の遊技媒体の投入を検出した後に回転開始部材の操作を検出して、複数の図柄が表示された回胴を回転させ、その後に回転停止部材の操作を検出して、回転している該回胴を停止させることによって、1回の遊技を進行させる回胴式遊技機において、

前記遊技を進行させるための遊技機能が機能停止する第1機能停止状態を発生させる第1機能停止状態発生手段と、

前記第1機能停止状態発生手段によって機能停止される遊技機能と同一の遊技機能を機能停止するとともに、該遊技機能を機能停止させた当該遊技の中で、該遊技機能とは異なる前記遊技機能についても機能停止することによって第2機能停止状態を発生させる第2機能停止状態発生手段と、

前記第2機能停止状態の発生に伴い、遊技者に対して所定の特典を付与する特典付与手段と、

前記第1機能停止状態の発生を伴う前記遊技に続いて、前記第2機能停止状態の発生を伴う前記遊技を開始させる遊技進行制御手段と

を備えることを特徴とする。

【0020】

このような態様で把握される参考発明の回胴式遊技機においては、遊技を進行させるための遊技機能が機能停止する第1機能停止状態を発生させた後、機能停止する遊技機能の範囲が拡大した第2機能停止状態を発生させ、その後に、特典が付与される。ここで、「

遊技を進行させるための遊技機能」としては、(a) 規定数の遊技媒体の投入を検出する「投入検出機能」、(b) 回転開始部材の操作を検出する「開始部材操作検出機能」、(c) 複数の図柄が表示された回胴を回転させる「回胴回転機能」、(d) 回転停止部材の操作を検出する「停止部材操作検出機能」、(e) 回転している回胴を停止させる「回胴停止機能」、(f) 回胴の停止後に所定数の遊技媒体を払い出す場合に作動する「遊技媒体払出機能」等がある。

【0021】

尚、「開始部材操作検出機能」が機能停止した場合は、回転開始部材の操作を検出できないので、回胴の回転を開始させるには、「開始部材操作検出機能」の機能停止が解除されてから、回転開始部材の操作検出を行う必要がある。これに対して、「回胴回転機能」が機能停止した場合は回胴開始部材の操作検出が行われてから所定の時間だけ回胴を回転させる機能が停止しているだけであるので、「回胴回転機能」が解除されたら、再度回胴開始部材の操作検出を行わなくても、回胴は回転を開始する。また、「停止部材操作検出機能」が機能停止した場合は、回転停止部材の操作を検出できないので、回胴の回転を停止させるには、「停止部材操作検出機能」の機能停止が解除されてから、回転停止部材の操作検出を行う必要がある。これに対して、「回胴停止機能」が機能停止した場合は回胴停止部材の操作検出が行われてから所定の時間だけ回胴を停止させる機能が停止しているだけであるので、「回胴停止機能」が解除されたら、遊技者が再度回胴停止部材の操作を行わなくても、回胴は回転を停止する。また、「第1機能停止状態の発生を伴う前記遊技に続いて、前記第2機能停止状態の発生を伴う前記遊技を開始させる遊技進行制御手段」とは、例えば、第1機能停止状態の発生を伴う遊技の次遊技で、第2機能停止状態の発生を伴う遊技を開始する制御を行う手段であってもよいし、第1機能停止状態の発生を伴う遊技が終了してから所定の遊技期間経過後の遊技で、第2機能停止状態の発生を伴う遊技を開始する制御を行う手段であってもよい。

【0022】

回胴式遊技機は、遊技者による操作に伴って、上述した(a)～(f)の各遊技機能を所定の順序で次々と実行することによって遊技が進行する。従って、遊技者が操作を行ったにも拘わらず、遊技媒体の投入が検出されなかったり、回胴の回転開始や停止が行われなかったりした場合には(機能停止した場合には)、一時的に遊技の進行が停止することになるので、たとえ短時間の第1機能停止状態が発生した場合であっても遊技者の注目を強く引き付ける。そして、第1機能停止状態が発生した以降の遊技で、第2機能停止状態が発生する。この第2機能停止状態は、第1機能停止状態で機能停止した遊技機能に加えて、第1機能停止状態では機能停止していなかった遊技機能についても機能停止しているので、遊技者は、再び遊技停止状態が発生したと認識するとともに、機能停止する遊技機能の範囲が拡大されることを認識する。そして、それら一連の機能停止状態(第1機能停止状態、第2機能停止状態)を経た後に遊技者に特典を付与することで、第2機能停止状態の発生が「特典付与契機」を示し、第1機能停止状態の発生が「第2機能停止状態の発生を予感させる予告演出的な役割」を担うことに対応付けることができる。このように、小規模な(機能停止する遊技機能の数が小さい)機能停止状態を発生させてから大規模な(機能停止する遊技機能の数が大きい)機能停止状態を発生させ、その後に特典を付与するといった遊技進行制御を行うことで、機能停止状態の発生を利用した新規な演出形態を実現でき、遊技者の遊技興趣を大きく盛り上げることが可能となる。

【0023】

尚、参考発明の特典としては、特定の遊技役の入賞成立を許容することや、ボーナス遊技状態へ移行することがある。また、ボーナス遊技状態としては、通常の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であれば良く、遊技媒体の獲得可能性の高いビッグボーナス遊技状態(BB遊技)や、レギュラーボーナス遊技状態(RB遊技)、チャレンジタイム遊技状態(CT遊技)、アシストタイム遊技状態(AT遊技)であったり、再遊技役の確率が高いリプレイタイム遊技状態(RT遊技)などとすることができる。

【0024】

また、複数の回胴（例えば、左回胴、中回胴、右回胴）を備えており、各回胴に対応する回胴回転機能、停止部材操作検出機能、回胴停止機能を有している場合は、その回胴毎の機能を遊技機能の１つと数えても良い。すなわち、第１機能停止状態においては、左回胴用の回胴回転機能を機能停止し、第２機能停止状態においては、左回胴用および中回胴用の回胴回転機能を機能停止させても良いし、第１機能停止状態においては、左回胴用の回胴停止機能を機能停止し、第２機能停止状態においては、全ての回胴用の回胴停止機能を機能停止させても良い。

【発明の効果】

【００２５】

本発明によれば、フリーズ状態を好適に利用して、遊技者の遊技興趣を大きく盛り上げる演出を行う回胴式遊技機の提供することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【００２６】

【図１】第１実施例の回胴式遊技機の外観を示す正面図である。

【図２】第１実施例の前面扉を開いて遊技機の内部の構成を示した斜視図である。

【図３】第１実施例の３つの回胴の外周面に表示された図柄の配列を示す説明図である。

【図４】第１実施例の回胴式遊技機の電氣的構成を示す説明図である。

【図５】第１実施例の遊技機に設定されている入賞ラインを示した説明図である。

【図６】第１実施例の回胴式遊技機に設定されている遊技役を、遊技役の入賞を成立させる図柄組合せ、および入賞成立によって付与される特典と対応付けて示した説明図である。

20

【図７】第１実施例の回胴式遊技機において主制御基板が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。

【図８】第１実施例の回胴式遊技機において主制御基板が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。

【図９】第１実施例の通常遊技用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図１０】第１実施例の内部当選フラグの構成を例示した説明図である。

【図１１】第１実施例の遊技状態フラグの構成を例示した説明図である。

【図１２】第１実施例の回胴回転停止処理を示すフローチャートである。

【図１３】第１実施例の回胴停止制御処理を示すフローチャートである。

30

【図１４】第１実施例の第１停止テーブルの１つを例示した説明図である。

【図１５】第１回胴として左回胴を停止する様子を例示した説明図である。

【図１６】第１実施例の第１停止テーブルと第２停止テーブルとの関係を示した説明図である。

【図１７】第１実施例のベル小役Ａ～Ｆ用停止処理を示すフローチャートである。

【図１８】第１実施例の遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図１９】第１実施例のＢＢ遊技用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図２０】第１実施例の回胴フリーズ処理を示すフローチャートである。

【図２１】第１実施例の遊技機１においてサブ制御基板が実行する演出制御処理の前半部分を示すフローチャートである。

40

【図２２】第１実施例の遊技機１においてサブ制御基板が実行する演出制御処理の後半部分を示すフローチャートである。

【図２３】第１実施例のＢＢ遊技が終了してからＡＴ遊技が開始されるまでにフリーズが発生する様子を例示した説明図である。

【図２４】第２実施例の回胴フリーズ処理を示すフローチャートである。

【図２５】第２実施例のショートフリーズ実行処理を示すフローチャートである。

【図２６】第２実施例のショートフリーズ選択用の抽選テーブルを示す説明図である。

【図２７】第２実施例のＢＢ遊技が終了してからＡＴ遊技が開始されるまでにフリーズが発生する様子を例示した説明図である。

【図２８】第３実施例の３つの回胴２０ａ、２０ｂ、２０ｃの外周面に描かれた図柄の配

50

列を示す説明図である。

【図 29】第 3 実施例の回胴式遊技機に設定されている遊技役を、遊技役の入賞を成立させる図柄組合せ、および入賞成立によって付与される特典と対応付けて示した説明図である。

【図 30】第 3 実施例の遊技機 1 において主制御基板 200 の CPU 201 が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。

【図 31】第 3 実施例の遊技機 1 において主制御基板 200 の CPU 201 が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。

【図 32】第 3 実施例における通常遊技用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図 33】第 3 実施例における小役等内部当選フラグの構成を例示した説明図である。

10

【図 34】第 3 実施例のフリーズ用の遊技回数設定処理を示すフローチャートである。

【図 35】第 3 実施例の回胴フリーズ処理を示すフローチャートである。

【図 36】第 3 実施例の再遊技役 A 用フリーズ処理を示すフローチャートである。

【図 37】第 3 実施例の回胴回転停止処理を示すフローチャートである。

【図 38】第 3 実施例の遊技機 1 が行う再遊技役 C 用フリーズ処理を示すフローチャートである。

【図 39】第 3 実施例の再遊技役 C 用第 1 フリーズ処理を示すフローチャートである。

【図 40】第 3 実施例の再遊技役 C 用ロングフリーズ処理を示すフローチャートである。

【図 41】再遊技役 A～C が重複して内部当選してから A T 遊技が開始されるまでにフリーズが発生する様子を例示した説明図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0027】

以下では、上述した本願発明の内容を明確にするために、次のような順序に従って実施例を説明する。

A. 第 1 実施例：

A-1. 回胴式遊技機の装置構成：

A-1-1. 全体構成：

A-1-2. 電氣的構成：

A-2. 第 1 実施例の遊技の概要：

A-3. 第 1 実施例の制御内容：

30

A-3-1. 遊技制御処理：

A-3-2. 回胴回転停止処理：

A-3-3. 遊技状態設定処理：

A-3-4. 回胴フリーズ処理：

A-4. 演出制御処理：

A-5. 第 1 実施例によって得られる遊技性：

B. 第 2 実施例：

B-1. 第 2 実施例の回胴フリーズ処理：

B-2. 第 2 実施例によって得られる遊技性：

C. 第 3 実施例：

40

C-1. 第 3 実施例の制御内容：

C-1-1. 遊技制御処理：

C-1-2. 回胴フリーズ処理：

C-1-3. 回胴回転停止処理：

C-2. 第 3 実施例によって得られる遊技性：

【0028】

A. 第 1 実施例：

A-1. 回胴式遊技機の装置構成：

A-1-1. 全体構成：

図 1 は、回胴式遊技機 1（以下、「遊技機 1」と略記）の外観を示す正面図である。図

50

1に示すように、遊技機1には、箱状に形成された筐体3と、筐体3の前面側を覆うようにして設けられた前面扉2などが設けられている。前面扉2は、実際に遊技が行われる中段の領域と、遊技の進行に応じて種々の演出が行われる上段の領域2uと、遊技メダルが払い出される下段の領域2dとの大きく3つの領域から構成され、更に中段の領域は、遊技の状態を表示するための遊技状態表示部2maと、遊技を行うための操作部2mbとから構成されている。

【0029】

上段の領域2uには、中央に演出表示装置10が設けられ、演出表示装置10の左右にはスピーカ14が設けられ、演出表示装置10およびスピーカ14の上方には、各種のランプ類12が設けられている。演出表示装置10は、いわゆる液晶表示装置によって構成されており、遊技の進行状況に合わせて種々の図柄を表示して演出を行うことが可能となっている。

10

【0030】

前面扉2の中段に設けられた遊技状態表示部2maの中央には、大きな表示窓20が設けられており、内部に設けられた3つの回胴20a、20b、20cが回転する様子を視認可能となっている。また、表示窓20の左右および下方には、遊技の状態を表示する各種の表示パネル類22が設けられている。

【0031】

前面扉2の中段下方に設けられた操作部2mbは、手前に向かって突出した形状に形成されており、上面には、遊技メダルを投入するための遊技メダル投入口30と、クレジットとして貯留されている遊技メダルを、1ゲームに要する枚数だけ投入するための投入ボタン34などが設けられている。尚、遊技メダルの貯留とは、遊技メダル投入口30に投入された遊技メダルの枚数が規定枚数（1ゲームに要する遊技メダル枚数の上限）を超えた場合にその超えた分をデータとして記憶しておくこと、あるいは、遊技メダルを実際に払い出す代わりにメダルの払い出し枚数をデータとして記憶しておくことをいう。また、操作部2mbの前面には、遊技メダルの投入後に回胴20a、20b、20cの回転を開始するためのスタートレバー36と、3つの回胴20a、20b、20cの回転をそれぞれ停止させるための回胴停止ボタン38a、38b、38cなどが設けられている。

20

【0032】

加えて、操作部2mbには、上面に精算ボタン40、および前面に返却ボタン42が設けられている。ここで、精算ボタン40とは、遊技機1の内部に貯留されている遊技メダルを外部に払い出す際に操作するボタンである。遊技メダルの投入後も、スタートレバー36を操作して回胴20a、20b、20cの回転を開始するまでの間であれば、投入済みの遊技メダルも精算ボタン40を操作することによって払い出すことが可能である。また、返却ボタン42とは、投入した遊技メダルが遊技機1の内部で詰まった場合に、メダルの詰まりを解消するために操作されるボタンである。

30

【0033】

前面扉2の下段の領域2dには、遊技メダルが払い出される遊技メダル払出口50と、払い出された遊技メダルを受け止める受け皿52などが設けられている。

【0034】

40

図2は、前面扉2を開いて遊技機1の内部の構成を示した斜視図である。前面扉2の裏面側上部には、演出表示装置10が取り付けられており、その左右には一対のスピーカ14が取り付けられている。

【0035】

前面扉2のほぼ中央には表示窓20が設けられており、その下方には、後述する扉基板240が設けられている。また、扉基板240の下方には、回胴停止ボタン38a、38b、38cや、スタートレバー36が取り付けられている。

【0036】

回胴停止ボタン38a、38b、38cの左方には、投入された遊技メダルの通路となるメダルセクタ106が設けられており、その下方には、遊技メダルを遊技メダル払出

50

口50に導くためのコインシュータ108などが設けられている。メダルセクタ106は、遊技メダル投入口30から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有している。遊技者がスタートレバー36を操作する前に遊技メダルを投入すると、遊技メダルはメダルセクタ106によって選別され、規格を満足しているものだけがホッパー116内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータ108を通して、遊技メダル払出口50に返却されるようになっている。

【0037】

これに対して、スタートレバー36が操作された後に遊技メダルが投入された場合は、メダルセクタ106内の通路が切り換わり、投入された遊技メダルはコインシュータ108を通して、遊技メダル払出口50に返却される。また、メダルセクタ106の内部には、図示しないメダルセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、メダルセンサによって検出されて、その信号が後述する主制御基板200に供給されるようになっている。

【0038】

このような前面扉2が取り付けられる筐体3のほぼ中央には、3つの回胴20a、20b、20cが設けられており、各回胴の外周面には、後述するように複数種類の図柄が描かれている。これら回胴の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板200が格納された主制御基板ユニット110が設けられており、回胴の背後には、各回胴を駆動するための後述する回胴基板260が格納された回胴基板ユニット112が設けられている。また、回胴の左方には、図1に示した演出表示装置10や、各種ランプ類12、スピーカ14などを用いて行われる各種演出の制御を司る後述するサブ制御基板220が格納されたサブ制御基板ユニット111が設けられている。

【0039】

3つの回胴20a、20b、20cの下方には、リアスピーカ114が設けられ、更にその下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパー116や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置118、遊技機1全体に電源を供給するための後述する電源基板280が格納された電源ユニット120などが搭載されている。メダル払出装置118から払い出された遊技メダルは、コインシュータ108を通して、遊技メダル払出口50から払い出されるようになっている。また、電源ユニット120の前面には、遊技機1の電源を投入するための電源スイッチ120sも設けられている。

【0040】

図3は、3つの回胴20a、20b、20cの外周面に描かれた図柄の配列を示す説明図である。各回胴には、何れも21個の図柄が外周面に描かれている。また、何れの回胴についても、描かれている図柄の種類は同じであるが、図柄の配列については回胴毎に異なる配列に設定されている。

【0041】

A-1-2. 電氣的構成 :

図4は、本実施例に係る遊技機1の電氣的構成を示す説明図である。図4に示すように、遊技機1には、主制御基板200を中心として、サブ制御基板220、扉基板240、回胴基板260、電源基板280、中継基板300等がデータを通信可能に接続されて構成されている。

【0042】

主制御基板200は、遊技機1で行われる遊技全体の進行や演出を司る基板である。この主制御基板200には、CPU201、ROM202、RAM203などがバスによって互いにデータを通信可能に接続されて搭載されており、前面扉2に搭載された扉基板240から、スタートレバー36が操作されたことを示す信号などを受け取って、後述する遊技制御処理を実行しながら、サブ制御基板220や、扉基板240、回胴基板260などに向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している。

【0043】

サブ制御基板220も、上述した主制御基板200と同様に、CPU221や、ROM222、RAM223などがバスによって互いにデータを通信可能に接続されて構成されている。また、サブ制御基板220には、各種のランプ類12や、各種のスピーカ14、114、演出表示装置10、回胴バックライト20Lなどが接続されている。ここで回胴バックライト20Lとは、各回胴20a、20b、20cの内部に設けられ、回胴の表面に描かれた図柄（図3参照）を裏側から照らすライトである。サブ制御基板220は、主制御基板200から受け取った制御コマンドを解析して、各種ランプ類12、各種スピーカ14、114、演出表示装置10、回胴バックライト20Lにそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

10

【0044】

扉基板240には、メダルセレクト106や、貯留されている遊技メダルを投入するための投入ボタン34、回胴の回転を開始するためのスタートレバー36、回転している回胴を停止させるための回胴停止ボタン38a、38b、38c、貯留されている遊技メダルや投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタン40、遊技の状態を表示する各種の表示パネル22などが接続されている。また、この扉基板240は、前述した主制御基板200とデータを通信可能に接続されている。このため、前面扉2に設けられたスタートレバー36や、回胴停止ボタン38a、38b、38c、投入ボタン34、精算ボタン40などを操作すると、扉基板240を介して、その信号が主制御基板200に供給されるようになっていく。また、メダルセレクト106が、内蔵するメダルセンサによって遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板240を介して主制御基板200に供給される。

20

【0045】

回胴基板260には、3つの回胴20a、20b、20cをそれぞれ回転させるための回胴モータ24a、24b、24cと、それぞれの回胴の回転位置を検出するための回胴センサ26a、26b、26cなどが接続されている。回胴基板260は、回胴センサ26a、26b、26cによって、各回胴20a、20b、20cの回転位置を検出しながら、回胴モータ24a、24b、24cを駆動することにより、それぞれの回胴20a、20b、20cを、所望の位置で停止させることが可能となっている。尚、本実施例の遊技機1では、回胴モータ24a、24b、24cには、いわゆるステッピングモータが使用されている。

30

【0046】

また、メダル払出装置118は、中継基板300を介して、主制御基板200に接続されており、主制御基板200からの制御信号に基づいて、所定枚数の遊技メダルを払い出す動作を行う。

【0047】

これら各種制御基板、および基板で消費される電力は、電源基板280から供給されている。図4では、電源基板280から電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板200およびサブ制御基板220には、電源基板280から直接電力が供給されており、各種基板（扉基板240、回胴基板260、中継基板300）には、主制御基板200を介して電力が供給されている。電源基板280には100Vの交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、それぞれの制御基板および基板に供給している。

40

【0048】

A-2. 第1実施例の遊技の概要 :

以下では、上記の構成を有する回胴式の遊技機1において、遊技を進行するために行われる制御の内容について説明するが、その準備として、回胴式遊技機で行われる遊技の概要を説明しておく。

【0049】

遊技を開始するにあたっては、遊技メダル投入口30から遊技メダルを投入して、遊技

50

を開始するに必要な枚数（規定枚数）の遊技メダルのベットを行う。本実施例の遊技機 1 では、規定枚数は「3 枚」に固定されており、3 枚の遊技メダルをベットすると、スタートレバー 3 6 の操作が有効化される。また、遊技メダルがクレジットとして予め内部に貯留されている場合は、投入ボタン 3 4 を押すことによって規定枚数の遊技メダルをベットすることも可能である。

【0050】

規定枚数の遊技メダルをベットして、スタートレバー 3 6 を操作すると、3 つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c が回転を開始する。図 3 を用いて前述したように、各回胴には複数の図柄が描かれているため、回胴が回転すると、表示窓 2 0 では、これら図柄が変動表示されることになる。また、図 1 を用いて前述したように、前面扉 2 の前面側には、各回胴 10 に対応して 3 つの回胴停止ボタン 3 8 a, 3 8 b, 3 8 c が設けられている。回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c の回転中に回胴停止ボタン 3 8 a, 3 8 b, 3 8 c を押すと、押したボタンに対応する回胴が回転を停止し、これに伴って、表示窓 2 0 では、変動表示されていた図柄が何れかの図柄で停止表示される。このようにして、3 つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c の回転を停止させると、それぞれの回胴で何れかの図柄が停止表示される。本実施例の遊技機 1 では、表示窓 2 0 の大きさは、各回胴あたり 3 つずつ、図柄が表示されるような大きさに設定されている。結局、3 つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c が停止表示されると、表示窓 2 0 には、3 行 3 列の合計 9 つの図柄が表示されるようになる。また、これら 9 つの図柄が表示される位置には、複数本の入賞ラインが予め設定されている。

【0051】

図 5 は、本実施例の遊技機 1 に設定されている入賞ラインを示した説明図である。図示されているように、本実施例の遊技機 1 では、上段の入賞ライン L 1 と、中段の入賞ライン L 2 と、下段の入賞ライン L 3 と、右斜め上方向きの入賞ライン L 4 と、右斜め下方向きの入賞ライン L 5 の合計 5 本の入賞ラインが設定されている。そして、3 つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c が停止すると、これらの入賞ライン上には、何某かの図柄組合せが得られることになる。そして、入賞ライン上に揃った図柄組合せが、何れかの遊技役に対応する図柄組合せであった場合には、その遊技役の入賞が成立し、遊技役に応じた特典が遊技者に付与される。

【0052】

図 6 は、本実施例の遊技機 1 に設定されている遊技役の種類を、その遊技役の入賞を成立させる図柄組合せ、および遊技役の入賞が成立したときに遊技者に付与される特典と対応付けて示した説明図である。図 6 では、左端の欄に遊技役の種類が表示され、中央の欄には遊技役の入賞を成立させる図柄組合せが表示され、右端の欄には遊技役の入賞が成立したときに遊技者に付与される特典が表示されている。例えば、最上段に示したビッグボーナス役（以下、BB 役）と呼ばれる遊技役には、「赤セブン」と呼ばれる図柄の揃った図柄組合せ、あるいは「青セブン」と呼ばれる図柄の揃った図柄組合せが対応付けられており、何れかの図柄組合せで揃うと、特典として、遊技者にとって大変有利なビッグボーナス遊技（BB 遊技）と呼ばれる遊技状態が開始される。尚、本実施例の遊技機 1 では、「赤セブン」の図柄で入賞が成立した BB 役を「赤 7 の BB 役」と呼び、「青セブン」の図柄で入賞が成立した BB 役を「青 7 の BB 役」と呼んで区別する。

【0053】

本実施例の BB 遊技は、特典として遊技メダルが払い出される遊技役の種類が通常の遊技状態（以下、通常遊技）に比べて増加し、その増加した遊技役（増加役）の入賞が高い確率で成立する遊技状態であり、BB 遊技の開始後に所定枚数（例えば、400 枚）の遊技メダルが払い出されるまで継続される。そのため、BB 遊技が開始されると、遊技者は多量の遊技メダルを獲得することができる。本実施例では、増加役には、左回胴 2 0 a が「リプレイ」の図柄、中回胴 2 0 b が「ベル」の図柄、右回胴 2 0 c が「リプレイ」の図柄の組合せ（以下では、「リプレイ」－「ベル」－「リプレイ」と表記する）が対応付けられている。

【0054】

10

20

30

40

50

また、いわゆる「小役」と呼ばれる遊技役も設けられている。まず、スイカの小役という遊技役には、3つの回胴20a, 20b, 20cが何れも「スイカ」の図柄で揃った図柄組合せが設定されており、スイカの小役に対しては、10枚の遊技メダルが遊技者に払い出される。次に、チェリーの小役という遊技役には、左回胴20aの図柄が「チェリー」の図柄であれば、中回胴20bおよび右回胴20cの図柄はどのような図柄であっても構わない図柄組合せが設定されており、チェリーの小役に対しては、2枚の遊技メダルが払い出される。そして、再遊技役という遊技役には、3つの回胴20a, 20b, 20cが何れも「リプレイ」の図柄で揃った図柄組合せが設定されており、このリプレイの小役の入賞成立に対する特典としては、新たな遊技メダルをベットすることなく、もう一度、遊技を行う権利が付与される。すなわち、再遊技役の入賞成立時にベットしていた遊技メ
10
ダルと同じ枚数だけ、遊技メダルがベットされたものとして、もう一度遊技を行うことが可能となる。

【0055】

また、本実施例の遊技機1には、ベルの小役という遊技役が設けられている。ベルの小役という遊技役には、3つの回胴20a, 20b, 20cが何れも「ベル」の図柄で揃った図柄組合せが設定されており、このベルの小役の入賞成立に対する特典としては、15枚の遊技メダルが遊技者に払い出されるように設定されている。尚、詳しくは後述するが、ベルの小役は、BB遊技中に抽選されるものと、BB遊技中以外で抽選されるものとが設定されている。BB遊技中以外に抽選されるベルの小役は、6種類設けられており、各ベルの小役（BB遊技中を含めて7種類のベルの小役）に対しては、回胴停止ボタン38
20
a, 38b, 38cの押し順が互いに異ならせて設定されている。各ベルの小役は、自己に対応する押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作された場合に、「ベル」の図柄が入賞ライン上に揃って入賞が成立する。尚、BB遊技中に抽選されるベルの小役は、1種類であり、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cをどのような押し順で操作しても、「ベル」の図柄が入賞ライン上に揃って入賞が成立する。

【0056】

また、本実施例の遊技機1には、アシストタイム遊技（AT遊技）と呼ばれる特殊な遊技状態が設けられており、AT遊技中は、上記BB遊技中以外に抽選される各ベルの小役に対応する回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの押し順を、演出表示装置10、スピーカ14等により報知するように設定されている。そのため、AT遊技が開始されると、
30
遊技者はベルの小役が入賞成立する押し順を認識することができ、この押し順どおりに回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作することにより、ベルの小役の入賞を効率よく成立させることができる。また逆に、押し順が報知されない場合は、遊技者は押し順を認識することができず、ベルの小役の入賞を成立させることが困難になる。

【0057】

もちろん、回胴20a, 20b, 20cが停止したときに、何れかの遊技役の入賞が成立するとは限らない。この場合は、再び規定枚数の遊技メダルをベットした後、スタートレバー36を操作して回胴を回転させることによって、次のゲームを行う。本実施例の遊技機1では、こうした操作を繰り返し行うことによってゲームが進行するようになっている。こうした遊技の進行は、主制御基板200に搭載されたCPU201によって制御さ
40
れている。以下では、主制御基板200のCPU201が遊技の進行を制御するために行っている処理内容について説明する。

【0058】

A-3. 回胴式遊技機の制御内容 :

A-3-1. 遊技制御処理 :

図7は、本実施例の遊技機1において主制御基板200のCPU201が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。また、図8は、本実施例の遊技機1において主制御基板200のCPU201が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。この遊技制御処理は、遊技機1に電源が投入され、更に主制御基板200や、サブ制御基板220に搭載されたROMのチェックサムなどの
50

初期化処理が行われた後に実行される処理である。

【0059】

図7に示すように、遊技制御処理を開始すると、先ず初めに遊技状態設定処理（ステップ100。以下、ステップを「S」と略記する）を行う。遊技状態設定処理の詳細については後述するが、この処理では、大まかには次のような処理を行う。前述したように、本実施例の遊技機1では、遊技状態として、通常の遊技状態（通常遊技）の他にビッグボーナス遊技状態（BB遊技）が設けられており、遊技状態に応じて遊技役の入賞の成立し易さや、入賞の成立し得る遊技役の種類等が異なっている。遊技状態設定処理では、現在の遊技状態が何れであるかを検出するとともに終了条件が満たされたか否かを判断し、終了条件が満たされた場合には、その遊技状態を終了させて、遊技状態を切り換える処理を行う。こうして遊技状態を切り換えることで、遊技が単調になることを回避することが可能となる。

10

【0060】

遊技状態設定処理に続いて、主制御基板200のCPU201は、メダル投入確認処理を行う（S102）。メダル投入確認処理では、遊技メダル投入口30から遊技メダルが投入されたか否か、あるいは遊技メダルがクレジットとして貯留されている場合に、投入ボタン34が操作されたか否かを確認する。前述したように、投入された遊技メダルは、メダルセレクト106に内蔵されたメダルセンサによって検出され、その検出信号が主制御基板200に供給される。また、投入ボタン34を操作した場合には、その操作信号が主制御基板200に供給される。主制御基板200のCPU201は、これらの信号に基づいて、遊技メダルが投入されたか否かを判断することができる。そして、規定枚数の遊技メダルが投入されたら、遊技を開始可能な状態になる。尚、投入ボタン34が操作された場合には、遊技メダルの貯留枚数から投入枚数を減算する処理も同時に行われる。

20

【0061】

上述のようにして遊技メダルの投入が確認できたら、スタートレバー36を操作することによって何時でも遊技を開始することが可能となるが、その前に、精算ボタン40が操作されたか否かの確認を行う（S104）。すなわち、遊技メダルをベットした後であっても、スタートレバー36を操作して回胴20a、20b、20cを回転させる前であれば、ベットした遊技メダルも含めてメダルを精算することが可能となっている。そして、精算ボタン40が操作されていた場合には（S104：yes）、精算処理を行うことにより、クレジットとして貯留されている遊技メダルおよび投入した遊技メダルを払い出す処理を行う（S106）。遊技メダルの払い出しは、主制御基板200からメダル払出装118に向けて、払い出すべき遊技メダルの枚数を指示する制御信号を出力することによって行われる。こうして遊技メダルを払い出したら、遊技の開始前の状態（S100）に戻って、以降の処理を行う。

30

【0062】

一方、精算ボタン40が操作されていない場合には（S104：no）、スタートレバー36が操作されたか否かを判断する（S108）。前述したように遊技者がスタートレバー36を操作すると、その操作信号が主制御基板200に供給されるので、主制御基板200は、スタートレバー36の操作信号に基づいて、スタートレバー36が操作されたか否かを判断することができる。そして、スタートレバー36が操作されていない場合は（S108：no）、遊技者が未だ遊技を開始していないものと判断されるので、精算ボタン40の操作の有無を確認しながら（S104）、スタートレバー36が操作されるまで待機する。一方、スタートレバー36が操作されたら（S108：yes）、内部抽選処理を開始する（S110）。

40

【0063】

内部抽選処理では、図6を用いて前述した遊技役の何れかの入賞成立を許容するか否かを、抽選によって決定する処理を行う。尚、この抽選で何れかの遊技役に当選した（入賞成立が許容された）としても、直ちに遊技役の入賞が成立するわけではなく、回胴停止ボタン38a、38b、38cを操作することにより、当選した遊技役に対応する図柄組合

50

せを有効な入賞ライン上に揃えなければ遊技役の入賞を成立させることはできない。また逆に、抽選で当選した遊技役でなければ、どのようなタイミングで回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作したとしても、有効な入賞ライン上に対応する図柄組合せを揃えることはできないようになっている。その意味で、この抽選は、図柄組合せを揃えて遊技役の入賞を成立させるための前提条件として、内部的に行われる抽選であることから「内部抽選」と呼ばれている。また、内部抽選に当選した状態は、内部当選状態（あるいは単に、内部当選）と呼ばれている。

【0064】

この内部抽選は、抽選テーブルと呼ばれる専用のテーブルを用いて行われており、このテーブルには、遊技役と内部抽選用乱数との対応関係が設定されている。ここで内部抽選用乱数とは、主制御基板200のCPU201がスタートレバー36の操作信号を受け取ったときに取得する乱数である。本実施例の遊技機1では、内部抽選用乱数は2バイトデータとなっており、0～65535の範囲の乱数値を取ることが可能である。尚、この抽選用の乱数は、主制御基板200に搭載された専用の乱数発生回路を用いてハードウェア的に生成することもできるし、乱数発生用のプログラムを用いてソフトウェア的に生成することも可能である。

【0065】

図9は、最も一般的な遊技状態である通常遊技中（BB遊技中以外）に用いられる抽選テーブルを概念的に示した説明図である。図9（a）には、各遊技役に対して割り当てられた乱数の範囲がまとめて示されている。また、図9（b）には、各遊技役に対して割り当てられた乱数範囲の大きな比率が示されている。図示されているように、通常遊技用の抽選テーブルでは、「スイカの小役」に対しては42006～42200の乱数値が設定されている。これは、取得した乱数値がこの範囲にあった場合には、スイカの小役に内部当選することを表している。同様に、「チェリーの小役」には42201～42300の乱数値が設定され、「再遊技役」には42501～55000の乱数値が設定されている。また、「赤7のBB役」に対しては42301～42400の乱数値が設定され、「青7のBB役」には42401～42500の乱数値が設定されている。更に、ベルの小役としては、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの押し順が互いに異なる「ベルの小役A～F」が設定されており、「ベルの小役A～F」のそれぞれに乱数値が設定されている。例えば、押し順「左→中→右」が設定されている「ベルの小役A」に対しては0～7000の乱数値が設定され、押し順「左→右→中」が設定されている「ベルの小役B」に対しては7001～14001の乱数値が設定されている。更に、押し順「中→左→右」が設定されている「ベルの小役C」に対しては14002～21002の乱数値が設定され、押し順「中→右→左」が設定されている「ベルの小役D」に対しては21003～28003の乱数値が、押し順「右→左→中」が設定された「ベルの小役E」に対しては28004～35004の乱数値が、そして押し順「右→中→左」が設定された「ベルの小役F」に対しては35005～42005の乱数値が設定されている。「ベルの小役A～F」のいずれかに内部当選した場合は、対応する押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されることにより、入賞ライン上に「ベル」の図柄の組合せが揃う。また、55001～65535の乱数値には、何れの遊技役も設定されておらず、従って、取得した乱数値がこの範囲にあった場合は「ハズレ」となる。

【0066】

尚、図9に示したように、通常遊技用抽選テーブルには、半分以上の広い乱数範囲に「ベルの小役（ベル小役）」が設定されており、従って、内部抽選処理では、非常に高い確率で「ベルの小役A～F」の何れかに内部当選する。しかし、上述したように、これらのベル小役には固有の押し順が設定されており、内部当選したベル小役に対応する押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作しない限り、内部当選したベル小役を入賞成立させることはできない。しかも遊技者は、何れのベル小役に内部当選しているか（従って、どの押し順で押せばベル小役を入賞成立させることができるか）は分からない。このため、非常に高い確率でベル小役に内部当選するものの、多くの場合は、そのベル小役

10

20

30

40

50

を入賞成立させることができないまま、遊技が進行することになる。

【0067】

内部抽選処理では、以上のようにして、スタートレバー36が操作されたことを検出して内部抽選用乱数を取得するとともに、抽選テーブルを参照することにより、何れの遊技役に内部当選したか、若しくは何れの遊技役にも内部当選しなかったかを判断する。そして、何れかの遊技役に内部当選したら、当選した遊技役を内部当選フラグにセットする。ここで内部当選フラグとは、内部抽選の結果を記憶しておくために用いられるフラグであり、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに設定されている。

【0068】

図10は、本実施例の遊技機1における内部当選フラグの構成を例示した説明図である。図示されているように、本実施例の遊技機1では、小役、再遊技役、増加役についての内部当選フラグ（小役等内部当選フラグ）と、赤7のBB役、青7のBB役についての内部当選フラグ（ボーナス役内部当選フラグ）とに分けて記憶されている。また、小役等内部当選フラグに1バイト（8ビット）分の領域が2つ確保され、ボーナス役内部当選フラグに1バイト（8ビット）分の領域が確保されている。図10（a）は、小役等内部当選フラグが設定される領域のデータ構造を例示した説明図である。図示されているように、小役等内部当選フラグには1バイト分の領域が2つ確保されており、一方の領域の下位側の4ビット分が小役等内部当選フラグとして用いられている。これら4ビット中の先頭のビットは、スイカの小役に内部当選したことを記憶しておくためのビットであり、次のビットはチェリーの小役に内部当選したことを記憶しておくためのビットである。以下の2つのビットも同様に、それぞれ、再遊技役、増加役に内部当選したことを記憶しておくために用いられるビットである。また、2つ確保された1バイト分の領域のうちのもう一方は、下位側の7ビット分が小役等内部当選フラグとして用いられる。これら7ビット中の先頭のビットは、BB遊技中に抽選されるベルの小役に内部当選したことを記憶しておくためのビットである。次の6つのビットは、BB遊技中以外に抽選されるベルの小役に内部当選したことを記憶しておくためのビットである。これら6つのビットは、先頭のビットから、それぞれベルの小役A、ベルの小役B、ベルの小役C、ベルの小役D、ベルの小役E、ベルの小役Fに内部当選したことを記憶しておくために用いられている。

【0069】

また、図10（b）は、ボーナス役内部当選フラグが設定される1バイト分の領域のデータ構造を例示した説明図である。図示されているように、1バイトデータのうち下位側の2ビット分がボーナス役内部当選フラグとして用いられている。これら2ビット中の上位側のビットは、赤7のBB役に内部当選したことを記憶しておくためのビットであり、下位側のビットは青7のBB役に内部当選したことを記憶しておくためのビットである。図7に示した内部抽選処理（S110）では、内部抽選用乱数を取得して、抽選テーブルを参照しながら、何れかの遊技役に内部当選しているか否かを判断し、何れかの遊技役に内部当選していれば、図10に示した内部当選フラグの対応するビットに「1」を設定する処理を行う。

【0070】

内部抽選処理を終了すると、主制御基板200は、サブ制御基板220に対して内部抽選結果伝達コマンドを出力する（図7のS112）。内部抽選結果伝達コマンドとは、先の内部抽選処理（S110）で行われた内部抽選の結果（遊技役に当選したか否かの情報、当選している場合はその遊技役の情報が含まれる）をサブ制御基板220に伝達するためのコマンドである。詳しくは後述するが、本実施例の遊技機1では、所定の期間中に行われた内部抽選において所定の遊技役に当選すると、演出表示装置10、各種ランプ類12などを用いた特別な演出によって遊技者に内部当選を報知するようになっている。こうした演出はサブ制御基板220によって制御されていることから、主制御基板200は、内部抽選処理を終了すると、その内部抽選結果を記したコマンド（内部抽選結果伝達コマンド）をサブ制御基板220に向けて出力する。

【0071】

内部抽選結果伝達コマンドの出力（S 1 1 2）を終了すると、回胴フリーズ処理を行う（S 1 1 4）。詳しくは後述するが、本実施例の遊技機 1 は、所定の条件が成立した場合は、スタートレバー 3 6 が操作されたとしても所定期間が経過するまでは回胴の回転を開始させない（「回胴回転機能」を機能停止（フリーズ）する）ようになっている。そのために、回胴フリーズ処理では、後述の回胴回転始動処理に先立って、回胴をフリーズする条件が成立したか否かを判定する処理、および回胴をフリーズする条件が成立した場合には所定時間が経過するまで待機する処理を行う。こうして所定時間が経過するまで待機している間は、たとえ遊技者がスタートレバー 3 6 を操作しても回胴の回転が開始されないため、遊技機能の機能停止状態（フリーズ状態）が発生することになる。

【0072】

10

回胴フリーズ処理を終了すると、主制御基板 2 0 0 は、続いて回胴回転始動処理を開始する（S 1 1 6）。回胴回転始動処理では、所定の条件が満足されているか否かを判断して、条件が満たされている場合は、3つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c を回転させる処理を行う。本実施例の回胴回転始動処理では、スタートレバー 3 6 が操作され、且つ、前回に回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c の回転が開始されてから所定時間（例えば、4. 1 秒）を経過した場合に回胴の回転を開始することとして、各回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c にそれぞれ設けられた回胴モータ 2 4 a, 2 4 b, 2 4 c に対して駆動信号を出力することにより、3つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c を回転させる。

【0073】

20

こうして3つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c を回転させたら、主制御基板 2 0 0 は、回胴の回転を停止させる処理（回胴回転停止処理）を行う（S 1 1 8）。回胴回転停止処理の詳細については後述するが、この処理では、先に行われた内部抽選の結果（何れの遊技役に内部当選したか否か）や、遊技者によって回胴停止ボタン 3 8 a, 3 8 b, 3 8 c が操作されたタイミング、順序、あるいは現在の遊技状態などに基づいて、3つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c のそれぞれの停止位置を決定し、決定した位置で停止させる処理を行う。

【0074】

主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、3つの回胴 2 0 a, 2 0 b, 2 0 c を停止させると、その停止位置に基づいて何れかの遊技役の入賞が成立したか否かを判断する（S 1 2 0）。ここで、「遊技役の入賞が成立する」とは、遊技役に対応する図柄組合せが、入賞ライン上に揃って停止表示されることをいう。前述したように、本実施例の遊技機 1 では、内部抽選処理（S 1 1 0）で何れかの遊技役に内部当選していても、回胴停止ボタン 3 8 a, 3 8 b, 3 8 c を押すタイミング、押す順序によっては、その遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うとは限らない。そこで、主制御基板 2 0 0 は、回胴の回転を停止させた後、内部抽選で当選した遊技役の入賞が成立しているか否かを判断する。

30

【0075】

そして、何れの遊技役の入賞も成立していないと判断された場合は（S 1 2 0 : n o）、その遊技は終了となり、図 7 の遊技制御処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理が行われる（S 1 0 0）。尚、本実施例の遊技機 1 では、前述した内部抽選処理（S 1 1 0）で何れかのボーナス役（赤 7 の B B 役または青 7 の B B 役）に当選した場合において、入賞ライン上に対応する図柄組合せが停止表示されず、何れのボーナス役の入賞も成立しなかったときに限り、ボーナス役の内部当選が持ち越され、次の遊技以降も、そのボーナス役に対応する内部当選フラグがセットされている状態で遊技が行われる。これに対して、小役や再遊技役等の他の遊技役に内部当選した場合は、当選した遊技役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に停止表示させることができなければ、その内部当選は次遊技以降に持ち越されることなくリセットされてしまう。

40

【0076】

一方、何れかの遊技役の入賞が成立したと判断された場合は（S 1 2 0 : y e s）、先ず初めに、入賞の成立した遊技役が、B B 役であるか否かを判断する（図 8 の S 1 2 2）。図 6 を用いて前述したように、B B 役は、入賞ライン上に「赤セブン」の図柄が揃うか

50

、「青セブン」の図柄が揃った場合に入賞が成立する遊技役である。そして、BB役の入賞が成立したと判断された場合は(S 1 2 2 : y e s)、入賞の成立したBB役の種類(「赤7のBB役」あるいは「青7のBB役」の何れであるか)に応じてBB遊技フラグをONに設定する(S 1 2 4)。ここで、BB遊技フラグとは、遊技状態を、前述したビッグボーナス遊技(BB遊技)と呼ばれる遊技者にとって有利な遊技状態とすることを示すフラグであり、現在の遊技状態を表すための「遊技状態フラグ」と呼ばれる専用のフラグの一種である。詳しくは後述するが、本実施例の遊技機1には、BB遊技、再遊技といった特殊な遊技状態のそれぞれに対応する遊技状態フラグが設けられており、これら遊技状態フラグの設定(ON/OFF)に応じて遊技状態を切り換えながら遊技が進行していく。こうした遊技状態フラグは、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに設定されている。

10

【0077】

図11は、遊技状態フラグが設定される1バイト分の領域のデータ構造を例示した説明図である。本実施例の遊技機1では、RAM203上の所定アドレスの1バイトデータのうち、下位側の3ビット分が遊技状態フラグとして用いられている。これら3ビットの先頭のビットが「赤7のBB役」に対応するBB遊技フラグ(以下、赤7のBB遊技フラグ)に設定されており、その次のビットが「青7のBB役」に対応するBB遊技フラグ(以下、青7のBB遊技フラグ)に設定されている。S 1 2 4では、入賞の成立したBB役の種類に応じて、何れかのビットに「1」を設定する。S 1 2 4の処理が終了すると、遊技回数カウンタを「0」に設定する。前述のとおり、本実施例の遊技機1では、「フリーズ」を実行するようになっており(S 1 2 6)、詳しくは後述するが、遊技回数カウンタは、このフリーズを後の遊技で実行することが予定されている場合に「0」以外に設定されるものである。ここでは、BB遊技を開始するにあたり、たとえ、フリーズの実行が予定されていたとしても(遊技回数カウンタの値が「0」以外の値に設定されていたとしても)、該予定をキャンセルするために、遊技回数カウンタの値を「0」に設定する。これにより、BB遊技中にフリーズを実行することのないようにしている。S 1 2 6の処理が終了すると、主制御基板200は、サブ制御基板220に向けてBB遊技開始コマンドを出力する(S 1 2 8)。サブ制御基板220のCPU221はBB遊技開始コマンドを受信することによって、BB遊技が開始されることを把握する。BB遊技開始コマンドを出力(S 1 2 8)したら、遊技制御処理の先頭に戻って遊技状態設定処理(S 1 0 0)を開始する。こうしてBB遊技フラグがONにセットされた状態で遊技制御処理の先頭に戻って遊技状態設定処理(S 1 0 0)を開始すると、BB遊技フラグがONになっていることが検出され、遊技状態がBB遊技に切り換わって、上述した一連の処理が行われる。S 1 0 0において、BB遊技フラグに基づいて遊技状態をBB遊技に切り換える処理の詳細については後述する。

20

30

【0078】

以上では、入賞の成立した遊技役がBB役であった場合(図8のS 1 2 2 : y e s)に行われる処理について説明したが、入賞の成立した遊技役がBB役ではなかった場合には(S 1 2 2 : n o)、今度は、入賞の成立した遊技役が再遊技役か否かを判断する(S 1 3 0)。そして、再遊技役の入賞が成立していた場合は(S 1 3 0 : y e s)、再遊技フラグをONに設定する(S 1 3 2)。ここで、再遊技フラグとは、再遊技役の入賞が成立したことを記憶しておくためのフラグである。この再遊技フラグがONにセットされると、次の遊技のメダル投入確認処理(図7のS 1 0 2)において、遊技者によって投入されなくても自動的に遊技メダルが再投入される。また、メダル投入確認処理にて遊技メダルを自動的に再投入した後は、再遊技フラグの設定はOFFに戻される。このような再遊技フラグも、前述した遊技状態フラグと同様に、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに設定されている。本実施例の遊技機1では、図11に示したように、遊技状態を示す3ビット分のビットデータの中で最下位のビットが再遊技フラグに設定されている。

40

【0079】

50

一方、入賞の成立した遊技役が再遊技役ではなかった場合は（S130：no）、何れかの遊技役の入賞が成立しているものの（図8のS120：yes）、その遊技役は、BB役、再遊技役の何れでもないことから、小役または増加役であると判断される。そこで、入賞の成立した遊技役に応じた枚数の遊技メダルを払い出す処理を行う（S134）。すなわち、入賞の成立した小役がベルの小役であれば、15枚の遊技メダルを払い出し、スイカの小役であれば10枚の遊技メダルを払い出し、チェリーの小役であれば2枚の遊技メダルを払い出す処理を行う。また、増加役の入賞が成立した場合には、15枚の遊技メダルを払い出す処理を行う。この処理は、主制御基板200の内部で払い出すべき遊技メダルの枚数を求めた後、主制御基板200からメダル払出装装置118に対して制御信号を出力することによって行われる。

10

【0080】

こうして遊技メダルを払い出すと、主制御基板200のCPU201は、払出枚数計数処理を行う（S136）。前述したように、本実施例のBB遊技は、上限枚数（例えば、400枚）の遊技メダルが払い出されると終了するように設定されていることから、BB遊技の開始後に払い出された遊技メダルの枚数（払出枚数）を計数しておく必要がある。そこで、払出枚数計数処理では、まず、現在の遊技状態がBB遊技であるか否かを判断して、BB遊技中であると判断された場合には、S136の処理で払い出した遊技メダルの枚数を、既に払い出した枚数（払出枚数）に加算する処理を行う。一方、BB遊技中ではないと判断された場合には、払出枚数の加算処理を行うことなく、そのまま払出枚数計数処理を終了する。こうして払出枚数計数処理を行ったら、図7および図8に示した遊技制御処理の先頭に戻って、新たな遊技を開始する。

20

【0081】

A-3-2. 回胴回転停止処理 :

図12は、本実施例の遊技機1で行われる回胴回転停止処理の流れを示すフローチャートである。前述したように、回胴回転停止処理は、主制御基板200によって、図7および図8に示した遊技制御処理の中で実行される（図7のS118）。

【0082】

回胴回転停止処理を開始すると、まず初めに、この処理に先立って行われた内部抽選（図7のS110）の結果に応じて第1停止テーブルを抽出する処理を行う（S200）。ここで、停止テーブルとは、回胴20a, 20b, 20cを停止する際に参照する専用のテーブルである。詳しくは後述するが、遊技者が回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作したときに、回胴の外周面に描かれた図柄のうち（図3参照）、何れの図柄を表示窓20に表示して回胴20a, 20b, 20cを停止するかは、停止テーブルに予め設定されている。前述したように、内部抽選によってある遊技役に当選している場合は、適切なタイミングで回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作すると、その遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うように、各回胴20a, 20b, 20cを停止する必要がある。逆に、内部当選していない遊技役については、どのようなタイミングで回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作したとしても、対応する図柄組合せが有効な入賞ライン上に揃わないように、各回胴20a, 20b, 20cを停止する必要がある。そのため、何れの遊技役に内部当選しているかに応じて、異なる停止テーブルが設けられて

30

40

【0083】

また、このような停止テーブルには、回胴20a, 20b, 20cの全てが回転しているときに参照する第1停止テーブルと、既に何れかが停止しているときに参照する第2停止テーブルとが設定されている。そこで、回胴回転停止処理を開始した直後のS200では、内部抽選の結果に応じて、まず初めに第1停止テーブルを抽出する。例えば、「スイカの小役」に内部当選したと判断された場合は、「スイカの小役」当選時用に設定された第1停止テーブルを抽出する。もちろん、何れの遊技役にも当選していない場合には、ハズレ用に設定された第1停止テーブルを抽出する。

【0084】

50

こうして第1停止テーブルを選択したら、回胴20a, 20b, 20cの回転速度が所定値に達したか否かを判断する(S202)。回胴20a, 20b, 20cが回転を開始した直後は、回転速度が上昇中で、未だ所定の回転速度に達していないと判断されるので(S202: no)、回転速度が所定値に達するまで、判断を繰り返しながら待機状態となる。そして、回転速度が所定速度に達していると判断したら(S202: yes)、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作を有効化する(S204)。

【0085】

続いて、有効となった回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの何れかが操作されたか否かを判断する(S206)。前述したように、遊技者が回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作すると、その操作信号が主制御基板200に供給されるので、主制御基板200はこの操作信号に基づいて、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断することができる。そして、何れの回胴停止ボタンも操作されていない場合は(S206: no)、操作されるまで待機する。

【0086】

一方、何れかの回胴停止ボタンが操作された場合は(S206: yes)、操作された回胴停止ボタンを無効化するとともに(S208)、回胴停止ボタンが操作された時に、そのボタンに対応する回胴が何れの回転位置にあったかを検出する(S210)。前述したように、回胴20a, 20b, 20cのそれぞれに対応して回胴センサ26a, 26b, 26cが設けられており(図4参照)、回胴20a, 20b, 20cの回転位置を検出可能である。また、本実施例の遊技機1では、回胴停止ボタンの操作時に、対応する回胴に描かれた複数の図柄(図3参照)の中の何番目の図柄が所定の「基準位置」に表示されていたかに基づいて、その回胴の回転位置を検出するようになっている。ここで、基準位置は、各回胴の回転位置を相対的に検出するために予め定められた特別な位置であり、本実施例の遊技機1では、何れの回胴も表示窓20の中段の位置が基準位置に設定されている。

【0087】

このようにして、回胴停止ボタンが操作された回胴の回転位置を検出したら、その回胴を適切な位置で停止させるための処理(回胴停止制御処理)を開始する(S212)。この回胴停止制御処理の詳細な内容については後述する。

【0088】

回胴停止制御処理を行って、回胴停止ボタンが操作された回胴を停止させると、3つの回胴20a, 20b, 20cの全てを停止させたか否かを判断する(S214)。そして、未だ回胴停止ボタンが操作されずに回転中の回胴がある場合は(S214: no)、S206の処理に戻って、有効な回胴停止ボタンが操作されるまで待機し、操作されたら続く上述した一連の処理を実行する。こうした処理を繰り返すうちに、全ての回胴を停止せたと判断されたら(S214: yes)、図12の回胴回転停止処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。

【0089】

次に、上述した回胴回転停止処理(図12)の中で回胴停止ボタンが操作された場合に、対応する回胴を適切な位置で停止させるために行われる回胴停止制御処理(S212)の内容について説明する。

【0090】

図13は、回胴回転停止処理の中で実行される回胴停止制御処理の流れを示したフローチャートである。回胴停止制御処理を開始すると、先ず初めに、停止させる回胴が第1回胴であるか否かを判断する(S300)。ここで、第1回胴とは、3つの回胴20a, 20b, 20cの中で最初に停止する回胴をいう。すなわち、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cは、どのような順序で操作してもよいことから、3つの回胴20a, 20b, 20cの停止する順序は種々の順序を取り得る。そこで、3つの回胴20a, 20b, 20cの中で最初に停止する回胴を「第1回胴」と呼び、2番目に停止する回胴を「第2回胴」、3番目に停止する回胴を「第3回胴」と呼んで区別する。そして、第1回胴

を停止させると判断された場合は（S300：yes）、回胴回転停止処理の開始直後（図12のS200）に抽出しておいた第1停止テーブルを参照しながら、先に検出した回胴停止ボタン操作時の第1回胴の回転位置（図12のS210）に基づいて、第1回胴の停止位置を決定する（S302）。本実施例の遊技機1では、回胴の停止位置として、基準位置に停止表示させる図柄（停止図柄）を決定するようになっている。

【0091】

図14は、本実施例の遊技機1に設定されている第1停止テーブルの1つを例示した説明図である。停止テーブルには、回胴停止ボタンが操作された時の回胴の回転位置と、回胴停止ボタンが操作されてからその回胴を停止するまでの時間（停止時間）との対応関係が設定されている。上述したように、本実施例では、回胴20a, 20b, 20cの回転位置を、基準位置に表示されていた図柄によって検出していることから、図14では、回転位置として、回胴20a, 20b, 20cの外周面に描かれた図柄の番号（図3の図柄配列に付された番号に対応する）が設定されている。また、前述したように、回胴停止ボタンの操作が有効化された時点では、対応する回胴は一定の速度で回転しているので（図12のS202：yes）、停止時間が決まれば、その間に回胴上に描かれた図柄にして何コマ分回転が進むかも決定される。そこで、図14に示した例では、停止時間に代えて、回胴停止ボタンが操作されてから何コマ分回転を進めて（滑らせて）その回胴を停止するかを示す「滑りコマ数」が設定されている。従って、このような停止テーブルを参照すれば、回胴停止ボタンの操作時に基準位置に表示されていた図柄に対応する滑りコマ数を読み出して、停止図柄を決定することができる。

【0092】

一例として、左回胴20aを第1回胴として停止させる場合について説明する。遊技者が左側の回胴停止ボタン（左停止ボタン）38aを操作した時点で、図15に示すように、表示窓20の中段の位置（基準位置）に10番の「青セブン」の図柄が表示されていたとする。この場合に、図14の第1停止テーブルを参照すると、10番の「青セブン」の図柄に対して滑りコマ数が「2」と設定されている。そのため、図柄2コマ分滑らせて12番の「ベル」の図柄を、基準位置に表示させる停止図柄に決定する。図15では、白抜き矢印によって回胴の回転方向を示しており、破線の円で囲んだ図柄が停止図柄となることを表している。

【0093】

ここで、停止テーブルに設定される停止時間は、最大で190msとなり、この190msの間に、回胴20a, 20b, 20cは図柄にして4コマ分回転する。換言すれば、回胴停止ボタンが操作されると、その時点で基準位置に表示されている図柄から最大で4コマ以内にある図柄（基準位置の図柄を含めて5つの図柄）の中から停止図柄を決定することになる。このことと対応して、停止テーブル（図14）では、基準位置の図柄に応じて、滑りコマ数として0～4の数値が設定されている。

【0094】

このように、回胴の停止位置は、停止テーブルに設定されている停止時間（滑りコマ数）によって決定される。従って、停止テーブルを予め適切に設定しておけば、内部当選した遊技役に対応する図柄組合せは、有効な入賞ライン上に比較的容易に揃うように、逆に、内部当選していない遊技役の図柄組合せは、有効な入賞ライン上に決して揃わないように、各回胴20a, 20b, 20cを停止することが可能となる。

【0095】

以上のようにして第1回胴の停止位置を決定したら、決定した位置で第1回胴を停止させる（S304）。その後、第1回胴に停止表示された図柄に応じて第2停止テーブルを抽出すると（S306）、図13の回胴停止制御処理を一旦終了して、図12に示した回胴回転停止処理に復帰する。ここで、第1停止テーブルと第2停止テーブルとの関係について補足して説明する。

【0096】

図16は、第1停止テーブルと第2停止テーブルとの関係を示した説明図である。上述

したように第1停止テーブルは、第1回胴を停止する際、すなわち、回胴20a, 20b, 20cの全てが回転しているときに参照するテーブルであり、3つの回胴の全てを対象に設定されている。これに対して、第2停止テーブルは、第2回胴および第3回胴を停止する際に参照するテーブルであり、既に停止している第1回胴が3つの回胴20a, 20b, 20cの中の何れであるかに応じて、第1回胴を除く残り2つの回胴を対象に設定されている。また、前述したように、内部当選した遊技役の入賞を成立させるには、対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃う必要があり、逆に、内部当選していない遊技役の図柄組合せは、入賞ラインの何れにも揃わないようにする必要がある。このことから、第2回胴あるいは第3回胴に何れの図柄を停止表示させるかは、既に停止した第1回胴に表示された図柄に影響される場合がある。従って、第2停止テーブルは、第1回胴に停止表示された図柄に応じて複数用意されており、図13のS306では、第1回胴に何れの図柄が停止表示されたかに応じて適切な第2停止テーブルを抽出する。尚、前述したように、各回胴20a, 20b, 20cの停止位置は、内部当選している遊技役に左右されるため、第1停止テーブルも第2停止テーブルも共に、内部当選している遊技役に応じてそれぞれ設定されている。

10

【0097】

以上では、停止させる回胴が第1回胴であった場合（図13のS300：yes）に行われる処理について説明したが、停止させる回胴が第1回胴ではなかった場合、すなわち、既に何れかの回胴が停止している場合には（S300：no）、停止させる回胴が第2回胴であるか否かを判断する（S308）。そして、第2回胴であると判断された場合は（S308：yes）、S306で抽出した第2停止テーブルを参照しながら、先に検出した回胴停止ボタン操作時の第2回胴の回転位置（図12のS210）に基づいて、前述した第1回胴の場合と同様に、第2回胴の停止位置を決定する（S310）。その後、決定した位置で第2回胴を停止すると（S312）、図13の回胴停止制御処理を一旦終了して、図12の回胴回転停止処理に復帰する。

20

【0098】

これに対して、停止させる図柄が第2回胴ではなかった場合（S308：no）、すなわち既に第1回胴および第2回胴は停止しており第3回胴を停止させるにあたっては、ベルの小役A～Fに内部当選しているか否かを判断する（S314）。ここで、BB遊技中に抽選されるベルの小役とBB遊技中以外で抽選されるベルの小役A～Fは、互いに同じ第1停止テーブルおよび第2停止テーブルが抽出される。これらの停止テーブルは、「ベル」の図柄組合せが入賞ライン上に揃って停止表示するように設定されている。従って、そのまま上記停止テーブルを参照して第3回胴を停止させると、ベルの小役A～Fが内部当選していたとしても回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作順に関係なく、「ベル」の図柄の組合せが入賞ライン上に揃って停止表示されてしまう。図9を用いて前述したように、ベルの小役A～Fは、対応する押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作しない限り入賞を成立させることができない特殊な遊技役となっている。これに対して、その他の遊技役には押し順が設定されていない。従って、内部当選した遊技役がベルの小役A～Fであった場合には、その他の遊技役が内部当選した場合と同様に扱って回胴20a, 20b, 20cを停止させることはできない。少なくとも、ベルの小役A～Fに内部当選していても、押し順が正しくない場合には、「ベル」の図柄組合せが揃わないようにしておく必要がある。そこで、第3回胴を停止させるに際しては、内部当選した遊技役がベルの小役A～Fであるか否かを判断して（S314）、ベルの小役A～Fと、その他の遊技役とで、第3回胴を停止させる処理を異ならせている。そして、ベルの小役A～Fに内部当選していない場合は（S314：no）、第2停止テーブルを参照しながら、先に検出した回胴停止ボタン操作時の第3回胴の回転位置（図12のS210）に基づいて、第3回胴の停止位置を決定する（S316）。第2停止テーブルには、図14に示したような第2回胴および第3回胴の両方の停止情報（停止時間）が設定されていることから、第3回胴の停止位置を決定する際にも第2停止テーブルを参照する。こうして決定した位置で第3回胴を停止したら（S318）、図13の回胴停止制御処理を終了して

30

40

50

、図12に示した回胴回転停止処理に復帰する。

【0099】

これに対して、ベルの小役A～Fに内部当選している場合は（S314：yes）、ベルの小役A～F用の第3回胴の停止処理（ベル小役A～F用停止処理）を行う（S320）。ベル小役A～F用停止処理では、ベルの小役A～Fに設定された押し順（図9参照）どおりに回胴停止ボタン38a、38b、38が操作されれば入賞ライン上に「ベル」の図柄の組合せが揃った図柄組合せが停止表示されるように第3回胴を停止させ、そうでなければ何れの遊技役にも対応していない図柄組合せ（ハズレ）を停止表示させる処理を行う。

【0100】

図17は、回胴停止制御処理の中で実行されるベル小役A～F用停止処理を示したフローチャートである。ベル小役A～F用停止処理を開始すると、先ず初めに、第2回胴までの操作順は内部当選しているベルの小役A～Fに対応した押し順に一致しているか否かの判断を行う（S400）。ここで、主制御基板200のRAM203には、回胴停止ボタンの操作を有効化した後に（図12のS204）操作されたと判断した（図12のS206：yes）回胴停止ボタンの操作順が記憶されている。主制御基板200のCPU201は、このRAM203に記憶している内容から第2回胴までの操作順を把握し、内部当選しているベルの小役A～Fに対応した押し順に一致しているか否かの判断を行う。

【0101】

その結果、第2回胴までの操作順が、内部当選しているベルの小役A～Fに対応した押し順に一致していると判断した場合は（S400：yes）、入賞ライン上に「ベル」の図柄が揃った組合せが停止表示されるように第2停止テーブルを参照することにより、先に検出した回胴停止ボタン操作時の第3回胴の回転位置（図12のS210）に基づいて、第3回胴の停止位置を決定する（S402）。これに対して、第2回胴までの操作順が内部当選しているベルの小役A～Fに対応した押し順に一致していないと判定した場合は（S400：no）、停止テーブルを第2停止テーブルからハズレ用テーブルに差し替える。そして、差し替えたハズレ用テーブルを参照しながら、先に検出した回胴停止ボタン操作時の第3回胴の回転位置（図12のS210）に基づいて、第3回胴の停止位置を決定する（S404）。ハズレ用テーブルは、何れの遊技役に対応する図柄の組合せも入賞ライン上に停止表示されないように設定されている。こうして決定した位置で第3回胴を停止したら（S406）、図17のベル小役A～F用停止処理および図13の回胴停止制御処理を終了して、図12に示した回胴回転停止処理に復帰する。

【0102】

以上に説明したように、回胴回転停止処理では、内部当選している遊技役に応じて適切な停止テーブルを抽出するとともに、回胴停止ボタン38a、38b、38cの何れかが操作されると、対応する回胴のボタン操作時の回転位置に基づいて、停止テーブルを参照しながら停止位置を決定することによって、各回胴20a、20b、20cを適切な位置で停止させるようになっている。また、ベルの小役A～Fに内部当選している場合には、第3回胴を停止させるにあたって、第2回胴までの回胴停止ボタンの操作順が判断され、内部当選しているベルの小役A～Fに対応する押し順と一致していれば、入賞ライン上に「ベル」の図柄の組合せが揃うように第3回胴を停止させ、逆に、対応する押し順と一致しなければ、入賞ライン上に「ベル」の図柄が揃わないように第3回胴を停止させる（外れ図柄組合せを停止表示する）。そして、全ての回胴20a、20b、20cを停止させたら、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰した後、何れかの遊技役の入賞が成立したか否かを判断し（図7のS120）、何れかの遊技役の入賞が成立していた場合には（S120：yes）、成立した遊技役に応じて遊技状態フラグを設定したり（図8のS122～S132）、あるいは遊技メダルを払い出したりする処理を行った後（S134～S136）、再び処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理に続く上述した一連の処理を繰り返す。以下では、図7に示した遊技制御処理の先頭で行われる遊技状態設定処理（S100）について説明する。

【0103】

A-3-3. 遊技状態設定処理 :

図18は、本実施例の遊技機1が行う遊技状態設定処理を示すフローチャートである。遊技状態設定処理を開始すると、先ず初めに主制御基板200のCPU201は、図11に示した遊技状態フラグを参照して、BB遊技フラグ（赤7のBB遊技フラグ、青7のBB遊技フラグの何れか）がONに設定されているか否かを判断する（S500）。前述したように、BB遊技フラグは、遊技状態をBB遊技とすることを示す遊技状態フラグである。その結果、BB遊技フラグがONに設定されていないと判断した場合は（S500：no）、現在の遊技状態は通常遊技中であるので、図9に示した通常遊技用抽選テーブルを選択する（S502）。尚、BB役に内部当選してからBB役の入賞が成立するまでは、内部当選する遊技役としてBB役が設定されていない抽選テーブル（図示略）が選択される。これにより、BB役が内部当選している状態で、更に別のBB役が内部当選しないようになっている。

10

【0104】

一方、何れかのBB遊技フラグがONに設定されていると判断された場合は（S500：yes）、BB遊技の終了条件が満たされているか否かを判断する（S504）。本実施例では、BB遊技の終了条件として、BB遊技の開始後に払い出した遊技メダルの枚数が設定されており、払い出した遊技メダルの枚数が所定枚数（例えば、400枚）に達するとBB遊技が終了するように設定されている。図7および図8を用いて前述した遊技制御処理では、払い出した遊技メダルの枚数を計数しており（図8のS136）、BB遊技開始後に払い出した遊技メダルの枚数が所定枚数に達すると、そのことを直ちに検出することができる。そして、この遊技メダルの枚数が所定枚数に達したことを未だ検出していなければ、BB遊技の終了条件が満たされていないと判断して（S504：no）、BB遊技を継続するべく、BB遊技用抽選テーブルを選択する（S506）。以下、BB遊技用抽選テーブルについて説明する。

20

【0105】

図19は、BB遊技中に用いられるBB遊技用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。図19（a）には、各遊技役に対して割り当てられた乱数の範囲が示されており、図19（b）には、各遊技役に割り当てられた乱数範囲の大まかな比率が示されている。図19に示したBB遊技用抽選テーブルには、図9を用いて前述した通常遊技用抽選テーブルに対して、「赤7のBB役」、「青7のBB役」、「再遊技役」、「ベルの小役A～F」の遊技役が設定されておらず、また、通常遊技用抽選テーブルに設定されていなかった「ベルの小役」、「増加役」が設定されている。更に、BB遊技用抽選テーブルに設定されている「ベルの小役」には、通常遊技用抽選テーブルの「ベルの小役A～F」とは異なり、対応する回胴停止ボタン38a、38b、38cの押し順は設定されていない。すなわち、BB遊技では、「ベルの小役」は回胴停止ボタン38a、38b、38cの押し順とは関係なく入賞を成立させることができる遊技役である。また、「増加役」には全体の半分以上の乱数値が設定されている。図6を用いて前述したように、「増加役」の入賞が成立すると、15枚の遊技メダルが払い出されることから、BB遊技中は高い確率で増加役の入賞が成立し、入賞成立の度に15枚の遊技メダルが払い出されることになる。

30

40

【0106】

尚、図7に示した内部抽選処理では、上述した何れかの抽選テーブルを参照することによって内部抽選を実施する（S110）。その結果、スタートレバー36の操作時に取得された内部抽選用乱数と、参照した抽選テーブルに応じて、内部抽選結果（何れの遊技役に内部当選したか、若しくは何れの遊技役にも内部当選しなかったか）が決定されることになる。その結果、通常遊技用抽選テーブルが選択された場合は通常遊技状態での遊技（通常遊技）が行われることとなり、BB遊技用抽選テーブルが選択された場合はBB遊技状態での遊技（BB遊技）が行われることとなる。

【0107】

上述のBB遊技用抽選テーブルを利用したBB遊技の進行に伴い、増加役が繰り返し入

50

賞して所定枚数の遊技メダルを払い出した場合は、図18のS504で、BB遊技の終了条件が成立したと判断して(S504: yes)、BB遊技フラグをOFFに設定する(S508)。そして、主制御基板200は、サブ制御基板220に向けてBB遊技の終了コマンドを出力する(S510)。サブ制御基板220のCPU221は、BB遊技の終了コマンドを受信することによって、BB遊技が終了したことを把握する。

【0108】

BB遊技の終了コマンドを出力すると、続いて、遊技回数カウンタに「5」を設定する(S512)。詳しくは後述するが、本実施例の遊技機1は、BB遊技終了後に行われる所定回数(ここでは5回)の遊技において、所定の条件が成立すれば「フリーズ」を実行して、遊技者の遊技興趣を盛り上げるようにしている。フリーズとは、遊技を進行させるための遊技機能が所定時間だけ機能停止することであり、例えば、所定時間に受け付けた操作部(回胴20a, 20b, 20cやスタートレバー36等)に対する遊技者の操作を無効にすること、操作部への操作に対応する動作(回胴20a, 20b, 20cの回転始動や停止、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの有効化等)を所定時間だけ遅延させること等がある。遊技回数カウンタは、このようなフリーズを実行することが可能なBB遊技終了後の遊技の回数(フリーズ実行までの予定遊技回数)を設定するために設けられたカウンタであり、主制御基板200に搭載されたRAM203にその領域が確保されている。なお、この遊技回数カウンタは、回胴フリーズ処理が実行される毎に「1」が減算される。遊技回数カウンタの値に「5」を設定すると、通常遊技用の抽選テーブルを選択した後(S502)、遊技状態設定処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。以下では、上述の遊技回数カウンタの値に基づいてフリーズを実行する処理(回胴フリーズ処理)について詳しく説明する。

【0109】

A-3-4. 回胴フリーズ処理 :

図20は、本実施例の遊技機1が行う回胴フリーズ処理の流れを示すフローチャートである。回胴フリーズ処理は、主制御基板200によって、図7および図8に示した遊技制御処理の中で実行される(図7のS114)。

【0110】

回胴フリーズ処理を開始すると、まず、遊技回数カウンタの値が「0」か否かを判断する(S600)。ここで、遊技回数カウンタの値は、通常時は「0」となっているが、前述のとおりBB遊技が終了する際に「5」に設定される(図18のS512参照)。従って、BB遊技が終了した後、初めて開始された回胴フリーズ処理では、遊技回数カウンタの値が「5」(すなわち、S600: no)と判断されて、フリーズ終了抽選処理を開始する(S602)。

【0111】

フリーズ終了抽選処理(S602)では、フリーズを終了させるか否かの抽選であるフリーズ終了抽選が行われる。このフリーズ終了抽選は、5分の1で当選するように設定されており、当選した場合は(S602: yes)、遊技回数カウンタの値を「0」に設定した後(S606)、そのまま回胴フリーズ処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。すなわち、BB遊技が終了した直後であっても、フリーズ終了抽選に当選した場合は、遊技回数カウンタの値が「0」に戻されてしまう。その結果、次に回胴フリーズ処理が開始されると、処理の先頭で遊技回数カウンタの値が「0」と判断されて(S600: yes)、回胴フリーズ処理を終了してしまうので、以下に説明するフリーズを実行するための処理が行われることはない。

【0112】

これに対して、フリーズ終了抽選に落選した場合は(S604: yes)、フリーズを実行するための処理へと移行する。この処理では、まず、遊技回数カウンタの値が「1」か否かを判断する(S608)。詳しくは後述するが、本実施例の遊技機1では、遊技回数カウンタの値が「1」のとき(BB遊技が終了してから5回目の遊技)は、フリーズの中でも大規模なロングフリーズを実行する処理を行っており、遊技回数カウンタの値が「

「1」以外（「5」～「2」）のとき（BB遊技が終了してから1～4回目の遊技）は、原則として、フリーズの中でも小規模なショートフリーズを実行するための処理を行っている。但し、ショートフリーズを実行するための処理に先立って行われるロングフリーズ前倒し実行抽選に当選すると、たとえ、BB遊技が終了してから1～4回目の遊技であっても、通常は5回目の遊技で行われるロングフリーズを前倒しで実行するための処理を行う。すなわち、遊技回数カウンタの値が「1」以外であると判断すると（S608：no）、先ず、ロングフリーズ前倒し実行抽選を行う（S610）。その結果、ロングフリーズ前倒し実行抽選に当選すると（S612：yes）、遊技回数カウンタの値を、BB遊技が終了してから5回目の遊技と同じ「1」に設定した後（S618）、該5回目の遊技と同じ後述のロングフリーズを実行するための処理を行う。

10

【0113】

これに対して、ロングフリーズ前倒し実行抽選に落選した場合は（S612：no）、ショートフリーズを実行するべく、サブ制御基板220に向かってショートフリーズ実行コマンドを出力し（S614）、フリーズを発生する期間（フリーズ期間）を2秒（以下、s）に設定した後（S616）、設定したフリーズ期間が経過したか否かを判断する（S624）。その結果、フリーズ期間（ここでは、2s）が経過したら（S624：yes）、遊技回数カウンタから「1」を減算して（S626）、図20の回胴フリーズ処理を終了した後、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。

【0114】

ここで、図7を用いて説明したように、回胴フリーズ処理（S114）は、スタートレバー36の操作を検知する処理（S108）と回胴回転始動処理（S116）との間で行われる処理であり、回胴フリーズ処理が終了しなければ回胴の回転を始動する処理は行われない。従って、回胴フリーズ処理においてフリーズ期間が経過するまで待機すると、その期間分、回胴フリーズ処理の終了が遅くなり、それに伴い回胴の回転始動も遅くなるので、スタートレバー36の操作を検知してから（S108：yes）回胴が回転始動するまで（S116）の期間が長くなる（フリーズが発生した状態となる）。遊技者にとっては、スタートレバー36を操作しても、暫くの間（ここでは2s間）は回胴が回転を始動しないので、注目を引き付けられることになる。そして、フリーズが発生する度に、図20の回胴フリーズ処理のS626において、遊技回数カウンタの値が「1」ずつ減算されていく。また、フリーズ終了抽選で当選した場合には（S604：no）、フリーズが発生することなく、いきなり遊技回数カウンタの値が「0」に設定されることになる。

20

30

【0115】

以上のようにして、2秒間のフリーズ（ショートフリーズ）を実行するたびに遊技回数カウンタから「1」を減算させながら遊技を継続していき、やがて、回胴フリーズ処理のS608で、遊技回数カウンタの値が「1」と判断した場合（S608：yes）、または、前述したように、ロングフリーズ前倒し実行抽選に当選して（S612：yes）、遊技回数カウンタの値に「1」を設定した場合は（S618）、ロングフリーズを実行するための処理を行う。この処理では、先ず、ロングフリーズ実行コマンドをサブ制御基板220に向かって出力する（S620）。そして、フリーズ期間を、ショートフリーズのフリーズ期間よりも長い4秒に設定し（S622）、設定したフリーズ期間が経過したか否かを判断する（S624）。その結果、フリーズ期間（ここでは、4s）が経過したら（S624：yes）、遊技回数カウンタから「1」を減算して（S626）、カウンタの値を「0」にした後、図20の回胴フリーズ処理を終了する。また、こうして遊技回数カウンタの値が「0」に設定されると、次に回胴フリーズ処理が開始されても、処理の先頭の判断で遊技回数カウンタの値が「0」と判断されるので（S600：no）、フリーズが実行されることはない。結局、BB遊技が終了すると、フリーズ終了抽選で当選しない限り、5回のフリーズが行われ、その中の初めの4回のフリーズは短時間の小規模なフリーズであり、最後のフリーズは、それまでよりも長時間の大規模なフリーズが行われることになる。但し、ショートフリーズを実行するための処理に先立って行われるロングフリーズ前倒し実行抽選に当選した場合は、BB遊技が終了してから1～4回目の遊技であ

40

50

っても、ロングフリーズが行われる。尚、ロングフリーズ前倒し実行抽選に当選した場合だけでなく、BB遊技が終了してから1～4回目のショートフリーズ期間にBB役に内部当選した場合も遊技回数カウンタの値を「1」に設定して、ロングフリーズを実行させるようにしてもよい。こうすると、ロングフリーズが実行される遊技でBB役を入賞成立させることが可能であり、遊技者にとっては、一連のフリーズの発生がBB役の内部当選の前兆のように感じるようになるので、遊技者の遊技興趣を盛り上げることが可能となる。また、ロングフリーズが実行される遊技でBB役の入賞が成立しても、BB遊技が開始される次の遊技からはフリーズが発生することがないので、BB遊技の進行を円滑にすることが可能となる。

【0116】

10

尚、回胴に回転を開始させる遊技機能（回胴回転機能）を2s間（第1時間）またはそれより長い4s間（第2時間）だけ待機させる（機能停止する）処理は、主制御基板200のCPU201が上述した回胴フリーズ処理を実行することによって行われている。従って、本実施例の主制御基板200に搭載されたCPU201は、本発明における「第1機能停止状態発生手段」、「第2機能停止状態発生手段」および「遊技進行制御手段」に対応している。

【0117】

以上では、主制御基板200が遊技を進行させるために実行する様々な制御処理の内容について説明した。ここで、図4を用いて前述したように、主制御基板200は、サブ制御基板220とデータを通信可能に接続されており、図7および図8に示した遊技制御処理を実行する中で、遊技の演出に関連する種々の制御信号や制御コマンドをサブ制御基板220に向かって出力する。サブ制御基板220では、受け取った制御信号や制御コマンドに基づいて演出制御処理を実行し、各種ランプ類12、各種スピーカ14、114、演出表示装置10、回胴バックライト20Lなどを用いて種々の演出を行っている。また、サブ制御基板220のCPU221は、上述した回胴フリーズ処理の中で主制御基板200から出力されるショートフリーズ実行コマンドおよびロングフリーズ実行コマンドを受信することにより、ショートフリーズおよびロングフリーズが実行されていることを把握することが可能である。そして、本実施例のサブ制御基板220のCPU221は、ロングフリーズが行われたことを検出すると、AT遊技を行うための制御を開始する。ここで、AT遊技とは、本発明における特典に対応するものであり、押し順が設定された遊技役（ベルの小役A～F）に内部当選すると、遊技者がその遊技役の入賞を成立させ易くするために、その押し順を報知する演出が行われる遊技状態である。本実施例では、BB遊技終了後の遊技回数が100回に到達するまで、又は新たにBB遊技が開始されるまで、AT遊技が継続されるようになっている。以下では、サブ制御基板220が上述のような演出などを制御するために行う処理（演出制御処理）の内容について詳しく説明する。

20

30

【0118】

A-4. 演出制御処理 :

図21は、本実施例の遊技機1においてサブ制御基板220が実行する演出制御処理の前半部分を示すフローチャートであり、図22は、その後半部分を示すフローチャートである。サブ制御基板220は、演出制御処理を開始すると、先ず初めに、主制御基板からコマンドを受け取ったか否かを確認する（S700）。サブ制御基板220が行う制御は、基本的には主制御基板200から出力されるコマンドに基づいて実行されており、演出制御処理では、コマンドの受信を契機として処理が開始される。そのため、未だコマンドを受信していないと判断した場合には（S700：no）、コマンドを受信するまでそのまま待機する。

40

【0119】

そして、コマンドを受け取ったら（S700：yes）、そのコマンドがBB遊技開始コマンドか否かを判断する（S702）。図8を用いて前述したように、BB遊技開始コマンドは、BB役に入賞成立すると主制御基板200のCPU201からサブ制御基板220に向かって出力されるコマンドである。受け取ったコマンドがBB遊技開始コマンド

50

である場合は（S702：yes）、ATフラグをOFFに設定して（S704）、BB遊技用の演出を開始する（S706）。すなわち、BB遊技が開始される場合は、AT遊技中であってもAT遊技を終了するべく、ATフラグをOFFに設定するのである。ATフラグは、AT遊技開始時にONに設定されて、AT遊技終了時にOFFに設定されるフラグであり、サブ制御基板220に搭載されているRAM223にその記憶領域が確保されている。またBB遊技用の演出は、サブ制御基板220が各種ランプ類12、各種スピーカ14、114、演出表示装置10、回胴バックライト20Lなどを制御することにより行われる。BB遊技用の演出を開始すると（S706）、S700の処理に戻って次のコマンドを受信するまで待機する。

【0120】

10

これに対して、受け取ったコマンドがBB遊技開始コマンドではなかった場合は（S702：no）、そのコマンドがBB遊技終了コマンドか否かを判断する（S708）。コマンドがBB遊技終了コマンドである場合は（S708：yes）、BB遊技用の演出を終了する（S710）。すなわち、主制御基板200からBB遊技終了コマンドを受け取ったと言うことは、それ以前に、BB遊技開始コマンドを受け取って（S702：yes）、BB遊技用の演出を実行している筈である。そこで、主制御基板200からBB遊技終了コマンドを受け取ったら（S708：yes）、実行中のBB遊技用の演出を終了する（S710）。

【0121】

一方、受け取ったコマンドがBB遊技終了コマンドではなかった場合は（S708：no）、そのコマンドがショートフリーズ実行コマンドか否かを判断する（S712）。受け取ったコマンドがショートフリーズ実行コマンドであった場合は、ショートフリーズ用の演出を開始する（S714）。ショートフリーズ用の演出としては、例えば、各種ランプ類12、演出表示装置10、回胴バックライト20Lなどを消灯する演出や、各種スピーカ14、114からショートフリーズ発生時用の特定の演出音（ノイズ音など）を出力する演出、演出表示装置10にチャンスである旨を表示する演出等を行う。

20

【0122】

受け取ったコマンドがショートフリーズ実行コマンドではなかった場合は（S712：no）、そのコマンドがロングフリーズ実行コマンドか否かを判断する（S716）。受け取ったコマンドがロングフリーズ実行コマンドであった場合は（S716：yes）、ロングフリーズ用の演出を開始する（S718）。ロングフリーズ用の演出としても、上述のショートフリーズ用の演出と同じような演出が行われるが、ロングフリーズを実行する期間に合わせて、その演出の期間もショートフリーズ用の演出の期間より長くなる。また、上述の例示した各演出においても、ショートフリーズ用の演出より、消灯するランプの数が多くなったり、特定の演出音の音量が大きくなる等、大規模な演出となる。そして、ロングフリーズ用の演出を開始すると、AT遊技を開始するためにATフラグをONに設定するとともに（S720）、ATカウンタに100を設定する（S722）。すなわち、本実施例の遊技機1は、ロングフリーズを実行すると、必ずAT遊技が開始されるように設定されている。そして、図20を用いて前述したように、ロングフリーズが実行される前には、必ずショートフリーズが行われている。もっとも、ショートフリーズが行われたからと言って必ずロングフリーズが実行されるとは限らず、フリーズ終了抽選で当選した場合には（図20のS604：no）、ロングフリーズが行われることはない。従って、遊技者は、ショートフリーズが行われると、やがてロングフリーズが発生するのではないかと期待しながら遊技を継続する。そして、ロングフリーズが実行されると、AT遊技が開始されることを確信し、遊技興趣を大きく盛り上げることになる。尚、ATカウンタはAT遊技の終了契機を判断するために設定されるものであり、サブ制御基板220に搭載されているRAM223にその記憶領域が確保されている。ATカウンタについては、後に詳しく説明する。

30

40

【0123】

一方、受け取ったコマンドがロングフリーズ実行コマンドではなかった場合は（S71

50

6 : n o)、そのコマンドが内部抽選結果伝達コマンドか否かを判断する (S 7 2 4)。受け取ったコマンドが内部抽選結果伝達コマンドではなかった場合は (S 7 2 4 : n o)、処理の先頭に戻って、コマンドを受信したか否かを判断する (S 7 0 0)。そして、コマンドを受け取っていなければ、次のコマンドを受信するまで待機する。受け取ったコマンドが内部抽選結果伝達コマンドであった場合は (S 7 2 4 : y e s)、A T フラグが O N か否か、すなわち A T 遊技中か否かを判断する (S 7 2 6)。A T 遊技中でない場合は (S 7 2 6 : n o)、S 7 0 0 の処理に戻って次のコマンドを受信するまで待機する。

【 0 1 2 4 】

その結果、A T 遊技中である場合は (S 7 2 6 : y e s)、内部抽選結果伝達コマンドの内容に基づきベルの小役 A ~ F のいずれかに内部当選しているか否かを判断する (S 7 2 8)。そして、ベルの小役 A ~ F のいずれかに内部当選していた場合は (S 7 2 8 : y e s)、そのベルの小役に対応する押し順を、各種ランプ類 1 2、各種スピーカ 1 4、1 1 4、演出表示装置 1 0、回胴バックライト 2 0 L などを用いて報知する (S 7 3 0)。尚、ベルの小役 A ~ F に対応する押し順は、ベルの小役 A ~ F に対応させて、サブ制御基板 2 2 0 に搭載されている R O M 2 2 2 に予め記憶されている。

【 0 1 2 5 】

ベルの小役 A ~ F に対応する押し順が報知されると、遊技者は、ベルの小役 A ~ F に対応する押し順を認識することができ、その押し順どおりに回胴停止ボタン 3 8 a、3 8 b、3 8 c を操作することにより、効率的にベルの小役 A ~ F の入賞を成立させることができる。その結果、A T 遊技中は、遊技者は多量の遊技メダルを獲得することが可能となる。この点について若干補足して説明する。

【 0 1 2 6 】

B B 遊技終了後の A T 遊技中に参照される抽選テーブルには、図 9 を用いて前述したように、半分以上の高い確率で、ベルの小役 A ~ F の何れかに内部当選する。しかし、これらベルの小役 A ~ F には固有の押し順が設定されており、回胴停止ボタン 3 8 a、3 8 b、3 8 c を正しい押し順で操作しない限り、内部当選したベルの小役 A ~ F を入賞成立させることはできない。そして遊技者は、正しい押し順はおろか、ベルの小役 A ~ F に内部当選したことも分からないので、A T 遊技中ではない通常の遊技状態では、内部当選したベルの小役 A ~ F を、ほとんど入賞成立させることができない (外れ図柄組合せを停止表示する)。ところが、A T 遊技になると、内部当選したベルの小役 A ~ F に対応する押し順が報知されるので、半分以上の高い確率で内部当選するベルの小役 A ~ F を、ほとんど全て入賞成立させることが可能となり、その結果、多量の遊技メダルを獲得することが可能となるのである。

【 0 1 2 7 】

ベルの小役 A ~ F のいずれかに対応する押し順を報知するか (S 7 3 0)、またはベルの小役 A ~ F のいずれにも内部当選していないと判断すると (S 7 2 8 : n o)、A T カウンタから「1」を減算する処理を行う (S 7 3 2)。前述したように A T カウンタとは、A T 遊技の終了契機を判断するために設定されるカウンタである。そして、A T カウンタが「0」であるか否かの判断を行って (S 7 3 4)、A T カウンタが「0」である場合は (S 7 3 4 : y e s)、A T 遊技を終了させるために A T フラグを O F F に設定する (S 7 3 6)。すなわち、A T 遊技中は (S 7 2 6 : y e s)、内部抽選結果伝達コマンドを受信するたびに (遊技 1 回毎に) (S 7 2 4 : y e s)、A T 遊技開始時に「100」に設定された (S 7 2 2) A T カウンタから「1」を減算していき (S 7 3 2)、A T カウンタが「0」になったら (S 7 3 4 : y e s)、A T フラグを O F F に設定する (S 7 3 6)。この結果、A T 遊技が開始された後、A T カウンタに設定された値 (ここでは 1 0 0) と同じ回数の遊技が行われると、A T 遊技が終了することになる。

【 0 1 2 8 】

A - 5. 第 1 実施例によって得られる遊技性 :

図 2 3 は、B B 遊技が終了してから A T 遊技が開始されるまでにフリーズが発生する様子を例示した説明図である。図 2 3 において、「S F」はショートフリーズを表し、「L

10

20

30

40

50

F」はロングフリーズを表している。図23に示すように、本実施例の遊技機1では、BB遊技が終了してから1～4回目までの遊技でショートフリーズが連続して発生し、続く5回目の遊技でロングフリーズが発生するとAT遊技が開始される。しかし、各遊技では、フリーズを5分の4の確率で発生させるためのフリーズ終了抽選が行われており（図20のS602参照）、その抽選に当選すると（フリーズが発生する状態からフリーズが発生しない状態に転落すると）、それ以降の遊技でフリーズが発生することはなく、AT遊技が開始されることもなくなってしまう。従って、遊技者は、BB遊技が終了すると1回の遊技を行うたびにフリーズが発生することを期待し、フリーズが連続して発生することでAT遊技が開始されることを期待しながら、遊技を継続することになる。

【0129】

前述したように、ショートフリーズが発生すると、遊技者のスタートレバー操作に応じて回胴の回転を開始させる機能が、短時間（ここでは、2s間）だけ停止する。従って遊技者は、一瞬、「あれっ。何かが起こるのか?」と思って遊技の進行に注目するが、直ぐにフリーズ期間が終了して、通常どおりに遊技が進行する。しかし、フリーズ終了抽選に当選しない限り、次の遊技においても、スタートレバー操作に応じて回胴の回転を開始させる機能が、短時間だけ停止する。このフリーズ状態も直ぐに終了して、その後は通常どおりに遊技が進行するが、前回も同様な状態（すなわち、スタートレバー操作に応じて回胴が回転しない状態）が発生していることもあり、遊技者は「これは何か起きるかも知れない」と思って、期待感を膨らます。その後、更に次の遊技でも、同様なフリーズ状態が発生すると、遊技者の期待は、次第に確信を帯びて行く。

【0130】

そして、このような短時間のフリーズ状態（ショートフリーズ）の発生が続いた後、最後にロングフリーズが発生する。ロングフリーズも、ショートフリーズと同様に、遊技者の操作に応じて遊技が進行する機能（ここでは、スタートレバー操作に応じて回胴の回転を開始させる機能）が停止するので、遊技者の注意を引き付ける。また、ショートフリーズもロングフリーズも、スタートレバー36を操作したにも拘わらず、回胴20a, 20b, 20cの回転が開始されない点では共通していることから、遊技者は、ショートフリーズとロングフリーズとを同質の演出であると認識するとともに、ロングフリーズでは、フリーズ期間が長くなっている（フリーズの規模が大きくなっている）ことも明確に認識する。その結果、ショートフリーズが繰り返されることによって期待が確信に近付いている状態で、ショートフリーズと同質であるが規模が拡大されたロングフリーズが発生すると、遊技者は、何か特別なことが起こることを確信することになる。そして、その遊技が終了すると、AT遊技という遊技者にとって有利な遊技状態が開始されることになる。

【0131】

このように、本実施例では、単にフリーズを行って、何か特別なことが起きることを遊技者に知らせるのではなく、規模の小さなフリーズを発生させることで、何かが起こるかも知れないという期待を遊技者の心に芽生えさせ、その後、規模の小さなフリーズを何回かの遊技に亘って発生させることで、遊技者の心の中で期待の芽を膨らませ、その上で、規模の大きなフリーズを発生させている。このように、何回もの遊技に亘って遊技者の期待を育んだ後に、最終的なフリーズを発生させて、遊技者に有利な状況（ここではAT遊技）を発生させているので、遊技者の遊技興趣を大きく盛り上げることが可能となっているのである。

【0132】

また、図20を用いて前述したように、たとえショートフリーズが行われても、回胴フリーズ処理の中のフリーズ終了抽選で当選すると、それ以降の遊技ではショートフリーズが発生することがない。このため、たとえショートフリーズが発生しても直ちにロングフリーズの発生が確定するわけではなく、何回かのショートフリーズを発生させることができて初めて、ロングフリーズの発生が確定する。従って、ショートフリーズが発生してから、ロングフリーズが発生するまでの複数回の遊技も、遊技者に十分に楽しませることが可能となる。

【0133】

また、BB遊技が終了してから1～4回目の遊技でロングフリーズ前倒し抽選に当選した場合は（図20のS612：yes）、ロングフリーズが通常より早く実行されて遊技者に有利な状況が発生することになる。従って、遊技者は、BB遊技が終了してから所定回数（ここでは4回目）までの遊技では、ショートフリーズが行われることだけでなく、それよりも有利なロングフリーズが行われることにも期待しながら、遊技を進行させることになり、遊技者の遊技興趣を大きく盛り上げることが可能となる。

【0134】

尚、上述した実施例では、ひとたびショートフリーズが発生すると、フリーズ終了抽選で当選しない限り、連続してショートフリーズおよびロングフリーズが発生するものとして説明した。しかし、複数回のショートフリーズに続けてロングフリーズが発生させることで、複数回の遊技に亘って遊技者の遊技興趣を盛り上げることが可能であれば、ショートフリーズおよびロングフリーズを必ずしも連続して発生させなくても良い。例えば、それらショートフリーズおよびロングフリーズの間に、フリーズの発生しない遊技が介在していても構わない。

10

【0135】

また、上述した実施例では、ショートフリーズが発生すると、何回目の遊技でロングフリーズが発生するかは予め決まっているものとして説明した。しかし、ショートフリーズが発生した後、次のフリーズを発生させるに際して、ショートフリーズまたはロングフリーズの何れのフリーズを発生させるかを抽選によって決定するようにしても良い。こうすれば、ショートフリーズが発生した後は、次に発生するフリーズがロングフリーズであることを期待しながらも、ショートフリーズなのかロングフリーズなのかを予測することにもなり、遊技者の遊技興趣を大きく盛り上げることが可能となる。

20

【0136】

B. 第2実施例：

上述した第1実施例では、各遊技において、その遊技でフリーズを実行するか否かの抽選を行うものとして説明した。しかし、各遊技において、後の遊技でロングフリーズを発生させるか否かの抽選を行っておき、その抽選の結果に応じて、該各遊技でのショートフリーズ発生の態様を決めるようにしても良い。以下、第2実施例の回胴フリーズ処理について詳しく説明する。

30

【0137】

B-1. 第2実施例の回胴フリーズ処理：

図24は、第2実施例の回胴フリーズ処理を示すフローチャートである。この処理も、図20を用いて前述した第1実施例の回胴フリーズ処理と同様に、図7および図8を用いて前述した遊技制御処理の中で、主制御基板200のCPU201によって実行される処理である。

【0138】

第2実施例の回胴フリーズ処理を開始すると、先ず、遊技回数カウンタの値が「0」か否かを判断する（S800）。第2実施例の遊技回数カウンタも、第1実施例の遊技回数カウンタと同様に、BB遊技が終了する際に「5」に設定される（図18のS512参照）。従って、BB遊技が終了した後、初めて開始された回胴フリーズ処理では、遊技回数カウンタの値が「5」（すなわち、S800：no）と判断されて、ロングフリーズ回避フラグがONに設定されているか否かを判断する（S802）。ロングフリーズ回避フラグは、通常はOFFに設定されているフラグであり、後の遊技（BB遊技が終了してから5回目の遊技）でロングフリーズを行わない（回避する）場合にONに設定されるフラグである。

40

【0139】

ロングフリーズ回避フラグがOFFに設定されている場合は（S802：no）、ロングフリーズ回避予定抽選処理を行う（S804）。ロングフリーズ回避予定抽選処理は、後の遊技でロングフリーズの実行を回避するか否かを抽選する処理であり、この抽選に当

50

選（5分の1の確率で当選する）すると（S806：yes）、後の遊技でロングフリーズを行わないようにするべく、ロングフリーズ回避フラグをONに設定する（S808）。一方、この抽選に落選した場合は（S806：no）、ロングフリーズ回避フラグを操作することではなく、ロングフリーズ回避フラグはOFFに設定されたままの状態となる。尚、前回以前の遊技のロングフリーズ回避予定抽選に当選することにより、ロングフリーズ回避フラグが既にONに設定されていると判断した場合も（S802：yes）、ロングフリーズ回避フラグを操作することではなく、ロングフリーズ回避フラグはONに設定されたままの状態となる。すなわち、ロングフリーズ回避フラグは、いずれかの遊技のロングフリーズ回避予定抽選に当選して、一旦ONに設定されると、所定の遊技回数（BB遊技が終了してから5回の遊技）が経過するまでOFFに設定されることはない。換言すると、後の遊技でロングフリーズを実行するためには、ロングフリーズ回避予定抽選に落選し続けなければならないことになる。

10

【0140】

こうして、今回の遊技におけるロングフリーズ回避フラグの設定内容（ONまたはOFF）が決まったら、次に遊技回数カウンタの値が「1」か否かを判断する（S810）。前述したようにBB遊技の終了直後は、遊技回数カウンタの値は「5」が設定されているので、S810では「no」と判断する。そして、ショートフリーズ実行処理を行う（S812）。ショートフリーズ実行処理では、詳しくは後述するが、ロングフリーズ回避フラグの設定内容（後の遊技でロングフリーズを実行するか否か）や遊技回数カウンタ（BB遊技を終了してからの遊技の回数）に応じて、ロングフリーズより小規模なフリーズを実行する処理を行う。ショートフリーズ実行処理を終了すると、遊技回数カウンタから「1」を減算して（S822）、図24の回胴フリーズ処理を終了した後、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。

20

【0141】

以上のようにして、ショートフリーズ実行処理を行うたびに遊技回数カウンタから「1」を減算させながら遊技を継続していると、やがて、回胴フリーズ処理のS810で、遊技回数カウンタの値が「1」と判断されるので（S810：yes）、今度はロングフリーズを実行するための処理を行う。この処理では、まず、ロングフリーズ回避フラグがONか否かの判断を行う（S814）。ロングフリーズ回避フラグがONに設定されていると判断した場合は（S814：yes）、ロングフリーズを実行することなく、次にBB遊技が終了したときの回胴フリーズ処理に備えて、ロングフリーズ回避フラグをOFFに設定する（S824）。そして、遊技回数カウンタから「1」を減算して（S822）、カウンタの値を「0」にした後、図24の回胴フリーズ処理を終了する。

30

【0142】

これに対して、ロングフリーズ回避フラグがONではないと判断した場合は（S814：no）、ロングフリーズ実行コマンドをサブ制御基板220に向かって出力する（S816）。そして、フリーズ期間を、10秒に設定し（S818）、設定したフリーズ期間が経過したか否かを判断する（S820）。その結果、フリーズ期間（ここでは、10s）が経過したら（S820：yes）、遊技回数カウンタから「1」を減算して（S822）、カウンタの値を「0」にした後、図20の回胴フリーズ処理を終了する。また、こうして遊技回数カウンタの値が「0」に設定されると、次に回胴フリーズ処理が開始されても、処理の先頭の判断で遊技回数カウンタの値が「0」と判断されるので（S800：no）、フリーズが実行されることはない。結局、BB遊技が終了すると、初めの4回の遊技でショートフリーズ実行処理が行われ、ロングフリーズ回避予定抽選に当選しない限り、5回目の遊技でロングフリーズが行われることになる。

40

【0143】

図25は、ショートフリーズ実行処理を示すフローチャートである。この処理は、図24を用いて前述した回胴フリーズ処理の中で、主制御基板200のCPU201によって実行される処理である。

ショートフリーズ実行処理を開始すると、まず、ロングフリーズ回避フラグがONに設

50

定されているか否かの判断を行う（S902）。ロングフリーズ回避フラグがONに設定されている場合（後の遊技でロングフリーズを行わない場合）は、ショートフリーズ選択用の抽選テーブルCを選択して（S902）、該抽選テーブルCを用いてショートフリーズ選択抽選を行う（S910）。ショートフリーズ選択抽選は、ショートフリーズ実行の可否およびショートフリーズの態様を選択するための抽選であり、ショートフリーズ選択用の抽選テーブルは、ショートフリーズ選択抽選において参照されるテーブルである。以下、ショートフリーズ選択用の抽選テーブルについて説明する。

【0144】

図26は、ショートフリーズ選択用の抽選テーブルを概念的に示した説明図である。本実施例では、ショートフリーズ選択用の抽選テーブルは、「A」「B」「C」の3つが記憶されている。図26に示すように、抽選テーブルAは、それを用いてショートフリーズ選択抽選を行った場合、50%の確率でショートフリーズなし（ショートフリーズ不実行）に当選し、40%の確率で第1ショートフリーズに当選し、10%の確率で第2ショートフリーズに当選するように設定されている。後から詳しく説明するが、第2ショートフリーズは、第1ショートフリーズよりフリーズする時間が長く、遊技者は、第1ショートフリーズが発生した場合より、第2ショートフリーズが発生した場合のほうが、特典の付与（AT遊技の開始）への期待を大きくすることとなる。

一方、抽選テーブルBは、20%の確率でショートフリーズなしに当選し、30%の確率で第1ショートフリーズに当選し、50%の確率で第2ショートフリーズに当選するように設定されている。また、抽選テーブルCは、80%の確率でショートフリーズなしに当選し、20%の確率で第1ショートフリーズに当選し、第2ショートフリーズには当選しないように設定されている。

すなわち、遊技者が特典付与への期待を大きくする第2ショートフリーズが実行される確率は抽選テーブルBを用いてショートフリーズ選択抽選を行った場合が最も高くなり、抽選テーブルCを用いてショートフリーズ選択抽選を行った場合は、第2ショートフリーズは発生しないようになっている。従って、ロングフリーズ回避フラグがONに設定されている場合は（図25のS900：yes）、第2ショートフリーズが発生しないように設定されている抽選テーブルCを用いてショートフリーズ選択抽選が行われる（S910）。こうすると、後の遊技ではロングフリーズが発生しないのにも拘わらず第2ショートフリーズが発生するようなことがないので、遊技者の期待感を過度に煽ることがなくなると共に、第2ショートフリーズの希少性を向上させることが可能となる。

【0145】

これに対して、ロングフリーズ回避フラグがONに設定されていない場合（未だ、ロングフリーズを実行する可能性がある場合）は、遊技回数カウンタの値が「2」か否かの判断を行う。前述のとおり、本実施例では、遊技回数カウンタの値が「1」のときにロングフリーズを実行しており（図24のS814：yes参照）、この値は遊技が行われるたびに「1」減算されるので（図24のS814：yes参照）、この値が「2」であるのはロングフリーズを実行する遊技の1回前の遊技である。すなわち、S904では、現在の遊技がロングフリーズを実行する遊技の1回前の遊技か2～4回前の遊技かを判断している。そして、現在の遊技がロングフリーズを実行する遊技の1回前の遊技であれば（S904：yes）、抽選テーブルBを選択し（S908）、2～4回前の遊技であれば（S904：no）、抽選テーブルAを選択した後（S906）、選択したテーブルを用いてショートフリーズ選択抽選を行う（S910）。こうすると、ロングフリーズを実行する遊技の2～4回前の遊技では、抽選テーブルAを用いてショートフリーズ選択抽選を行うので、半分の確率でショートフリーズが行われず、第2ショートフリーズは10%の確率でしか行われない。これに対して、ロングフリーズを実行する遊技の1回前の遊技では、抽選テーブルBを用いてショートフリーズ選択抽選を行うので、半分の確率で第2ショートフリーズが行われることになる。従って、ロングフリーズを行う遊技に近づくにつれて、ショートフリーズ、ひいては第2ショートフリーズが発生し易い状態になっていく。

【0146】

ショートフリーズ選択抽選を終了すると、その抽選において第1ショートフリーズに当選したか否かの判断を行う（S912）。その結果、第1ショートフリーズに当選していれば、第1ショートフリーズを実行するべく、サブ制御基板220に向かって第1ショートフリーズ実行コマンドを出力し（S914）、フリーズを実行する期間（フリーズ期間）を2秒に設定する。そして、この設定したフリーズ期間（ここでは、2s）が経過したか否かを判断し（S924）、その結果、フリーズ期間が経過したら（S924：yes）、図25のショートフリーズ実行処理を終了した後、図24に示した回胴フリーズ処理に復帰する。前述のとおり、回胴フリーズ処理の終了をフリーズ期間だけ遅くすることにより、回胴の回転始動も遅くなるので、遊技者にとっては、スタートレバー36を操作しても、暫くの間（ここでは2s間）は回胴が回転を始動しないので、注目を引き付けられることになる。

10

【0147】

S912の判断処理で、第1ショートフリーズに当選していないと判断した場合は（S912：no）、今度は第2ショートフリーズに当選したか否かの判断を行う（S918）。その結果、第2ショートフリーズに当選していれば、第2ショートフリーズを実行するべく、サブ制御基板220に向かって第2ショートフリーズ実行コマンドを出力し（S920）、フリーズを実行する期間（フリーズ期間）を4秒に設定する。そして、この設定したフリーズ期間（ここでは、4s）が経過したか否かを判断し（S924）、その結果、フリーズ期間が経過したら（S924：yes）、図25のショートフリーズ実行処理を終了した後、図24に示した回胴フリーズ処理に復帰する。第2ショートフリーズを実行する場合は、遊技者にとっては、スタートレバー36を操作しても、第1ショートフリーズを実行する場合よりも長い時間（ここでは4s間）は回胴が回転を始動しないので、さらに注目を引き付けられることになる。S918の判断処理で、第2ショートフリーズに当選していないと判断した場合は（S918：no）、どのショートフリーズにも当選しなかった（「ショートフリーズなし」に当選した）ということなので、直ちに図25のショートフリーズ実行処理を終了して、図24に示した回胴フリーズ処理に復帰する。この場合は、フリーズ期間を設定することなくショートフリーズ実行処理を終了するので、遊技者にとっては、スタートレバー36を操作すると、通常の遊技と同様にテンポ良く回胴が回転を始動するので、注目を大きく引き付けられることはない。

20

【0148】

尚、第1ショートフリーズを実行する場合の回胴の回転開始前の待機時間（ここでは2s）および第2ショートフリーズを実行する場合の回胴の回転開始前の待機時間（ここでは4s）は、主制御基板200のROM202に記憶されている。従って、本実施例の主制御基板200のROM202は、機能停止状態として複数の態様を記憶しているので、本発明における「第1機能停止状態記憶手段」および「第2機能停止状態記憶手段」に対応する。また、回胴に回転を開始させる遊技機能（回胴回転機能）を2s間、それより長い4s間、さらに長い10s間だけ待機させる（機能停止する）処理は、主制御基板200のCPU201が上述した回胴フリーズ処理を実行することによって行われている。従って、第2実施例においても、の主制御基板200に搭載されたCPU201は、本発明における「第1機能停止状態発生手段」、「第2機能停止状態発生手段」および「遊技進行制御手段」に対応している。

30

40

【0149】

B-2. 第2実施例によって得られる遊技性 :

図27は、BB遊技が終了してからAT遊技が開始されるまでにフリーズが発生する様子を例示した説明図である。図27において、「第1SF」は第1ショートフリーズを表し、「第2SF」は第2ショートフリーズを、「LF」はロングフリーズを、「SFなし」はショートフリーズを実行しないことを表している。また、「A」、「B」、「C」は、ショートフリーズ選択用の抽選テーブルを表しており、各抽選テーブルの面積は、第1ショートフリーズおよび第2ショートフリーズの当選確率の比率を表している。

【0150】

50

図27に示すように、本実施例の遊技機1では、BB遊技が終了してから1～4回目までの遊技では5回目の遊技でロングフリーズの実行を行うためのロングフリーズ回避予定抽選が行われ（図24のS804参照）、1～4回目の遊技全てで該抽選に落選すれば5回目の遊技でロングフリーズが発生してAT遊技が開始される。しかし、何れかの遊技でロングフリーズ回避予定抽選に一度でも当選すると、後の遊技では該抽選を行うことはなく、ロングフリーズも発生させず、AT遊技も開始されない。

【0151】

また、BB遊技が終了してから1～4回目の遊技では実行するショートフリーズを決定するためのショートフリーズ選択抽選が行われる。ショートフリーズ選択抽選では、ロングフリーズ回避予定抽選に当選しない限りは（ロングフリーズが実行される可能性のある状態では）、図27に示すようにBB遊技が終了してから1～3回目の遊技ではショートフリーズ選択用の抽選テーブルAが用いられ、4回目の遊技では抽選テーブルBが選択される。しかし、ロングフリーズ回避予定抽選に一度でも当選すると、それ以降の遊技では抽選テーブルCが用いられる。

【0152】

従って、BB遊技が終了してから1～3回目の遊技では、未だロングフリーズが実行される可能性がある状態であれば、40%の確率で第1ショートフリーズが実行され、10%の確率で第2ショートフリーズが実行される。一方、ロングフリーズが実行される可能性のない状態では、20%の確率で第1ショートフリーズが実行されるのみであり、第2ショートフリーズが実行されることはない。よって、遊技者にとっては、第1ショートフリーズが発生すると、未だロングフリーズが実行される可能性がある状態であることを期待し、第1ショートフリーズより注意を引き付けられる第2ショートフリーズが発生すると未だロングフリーズが実行される可能性がある状態であることを確信することになる。これに対して、ショートフリーズが発生しなかったとしても、ロングフリーズが実行される可能性がある状態においても有り得ることなので、遊技意欲を大きく減退させることはない。

【0153】

BB遊技が終了してから4回目の遊技では、5回目の遊技でロングフリーズを実行する予定であれば、30%の確率で第1ショートフリーズが実行され、50%の確率で第2ショートフリーズが実行される。ロングフリーズが実行される可能性がない状態であれば、1～3回目の遊技と同様の確率でショートフリーズが実行される。よって、遊技者にとっては、第1ショートフリーズが発生すると、未だロングフリーズが実行される可能性がある状態であることを期待し、第1ショートフリーズより注意を引き付けられる第2ショートフリーズが発生するとロングフリーズが実行される予定であることを確信することになる。一方、ショートフリーズが発生しなかったとしても、ロングフリーズを実行する予定であっても有り得ることなので、遊技意欲を大きく減退させることはない。

【0154】

以上のとおり、ロングフリーズが実行される可能性がある状態であれば、BB遊技が終了してから1～3回目の遊技では第1ショートフリーズが発生し易い状態であり、4回目の遊技では第2ショートフリーズが発生し易い状態である。1～3回目の遊技において、第1ショートフリーズが発生すると、遊技者のスタートレバー操作に応じて回胴の回転を開始させる機能が、短時間（ここでは、2s間）だけ停止する。従って遊技者は、遊技の進行に注目することになり、特典の付与（AT遊技開始）への期待を持ち始めることとなる。そして、4回目の遊技で第2ショートフリーズが発生すると、上述の機能が、第1ショートフリーズ発生時より長い時間（ここでは、4s）だけ停止する。従って遊技者は、同質の演出の規模が大きくなったように感じて、特典の付与（AT遊技開始）への期待を大きく膨らますこととなる。また、第1ショートフリーズ発生時よりも第2ショートフリーズ発生時のほうが、機能停止する時間がロングフリーズ発生時に近いので、遊技者は、一段とロングフリーズの発生に近づいたように感じるようになる。

【0155】

そして、いよいよ5回目の遊技でロングフリーズ（ここでは、10s）が発生すると、ロングフリーズも、ショートフリーズと同様に、遊技者の操作に応じて遊技が進行する機能（ここでは、スタートレバー操作に応じて回胴の回転を開始させる機能）が停止するので、遊技者は、第1ショートフリーズおよび第2ショートフリーズと同質の演出の規模がさらに大きくなったように感じて、何か特別なことが起こることを確信することになる。そして、その遊技が終了すると、AT遊技という遊技者にとって有利な遊技状態が開始されることになる。

【0156】

このように、本実施例では、単にフリーズを行って、何か特別なことが起きることを遊技者に知らせるのではなく、規模が小さめの複数種のフリーズ（第1ショートフリーズと第2ショートフリーズ）を発生させ、その後に規模の大きなフリーズ（ロングフリーズ）を発生させている。また、規模が小さめの複数種のフリーズ（第1ショートフリーズと第2ショートフリーズ）は、その後のロングフリーズの発生可能性に大きく関与し、第1ショートフリーズと第2ショートフリーズの何れが発生するかに、遊技者が注目する。この結果、ロングフリーズ発生までの第2ショートフリーズの発生バリエーションを豊富にでき、フリーズを用いた遊技性を一層効果的に実現可能となるのである。

10

【0157】

また、図27を用いて前述したように、ロングフリーズを行う可能性がある状態であっても、何れのショートフリーズも行わない場合がある。このため、ロングフリーズを行う可能性がない状態において、ショートフリーズが行われなくても、遊技者にとっては、その状態であることを確信できるわけではなく、遊技意欲を大きく減退させることはない。

20

【0158】

C. 第3実施例：

上述した第1実施例では、BB遊技が終了したことを契機としてショートフリーズを発生させるものとして説明した。しかし、特定の遊技役（特定役）の入賞が成立したことを契機としてショートフリーズを発生させても良い。以下では、このような第3実施例について、第1実施例との相違点を中心として説明するが、理解の便宜を図るため、先ず始めに、第3実施例における遊技の概要について説明しておく。

【0159】

図28は、第3実施例の3つの回胴20a、20b、20cの外周面に描かれた図柄の配列を示す説明図である。図28に示すように、第3実施例の図柄の配列は、図3を用いて説明した第1実施例の図柄の配列のうち、右回胴の16番に描かれていた「リプレイ」の図柄および右回胴の8番に描かれていた「チェリー」の図柄が、「白セブン」と呼ばれる図柄に変更されている。

30

【0160】

図29は、第3実施例の回胴式遊技機に設定されている遊技役を、遊技役の入賞を成立させる図柄組合せ、および入賞成立によって付与される特典と対応付けて示した説明図である。図29の下段側に示すように、第3実施例では、第1実施例で設定されていた遊技役に加えて、特定役として「再遊技役A」、「再遊技役B」、「再遊技役C」という遊技役が設定されている。再遊技役Aには、左回胴20aが「リプレイ」の図柄、中回胴20bが「リプレイ」の図柄、右回胴20cが「赤セブン」の図柄の組合せ（以下では、「リプレイ」－「リプレイ」－「赤セブン」と表記する）が対応付けられており、再遊技役Bには、左回胴20aが「リプレイ」の図柄、中回胴20bが「リプレイ」の図柄、右回胴20cが「青セブン」の図柄の組合せ（以下では、「リプレイ」－「リプレイ」－「青セブン」と表記する）が対応付けられており、再遊技役Cには、左回胴20aが「リプレイ」の図柄、中回胴20bが「リプレイ」の図柄、右回胴20cが「白セブン」の図柄の組合せ（以下では、「リプレイ」－「リプレイ」－「白セブン」と表記する）が対応付けられている。また、再遊技役A、再遊技役B、再遊技役Cが入賞することにより付与される特典としては、再遊技役と同様に「再遊技」が設定されている。

40

【0161】

50

C-1. 第3実施例の制御内容 :

C-1-1. 遊技制御処理 :

図30は、第3実施例の遊技機1において主制御基板200のCPU201が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。また、図31は、第3実施例の遊技機1において主制御基板200のCPU201が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。以下では、第1実施例との相違点を中心として、第3実施例の遊技制御処理について説明する。

【0162】

図30に示すように、遊技制御処理を開始すると、主制御基板200のCPU201は、第1実施例のS100~S108(図7)と同様に、遊技状態設定処理を行い(S1000)、メダル投入確認処理を行い(S1002)、精算ボタン40が操作されたか否かの確認を行い(S1004)、精算ボタン40が操作されていた場合には(S1004:yes)、精算処理を行うことにより、クレジットとして貯留されている遊技メダルおよび投入した遊技メダルを払い出す処理を行う(S1006)。一方、第1実施例と同様に、精算ボタン40が操作されていない場合には(S1004:no)、スタートレバー36が操作されたか否かを判断する(S1008)。スタートレバー36が操作されていない場合は(S1008:no)、スタートレバー36が操作されるまで待機し、スタートレバー36が操作されたら(S1008:yes)、内部抽選処理を開始する(S1010)。第3実施例の内部抽選処理においても、抽選テーブルを用いて、何れかの遊技役の入賞成立を許容するか否かを抽選によって決定する処理を行い、何れかの遊技役に内部当選すると、その遊技役に対応する内部当選フラグをONに設定する。ここで、第3実施例では、図29を用いて前述したとおり、第1実施例で設定されていた遊技役に加えて、再遊技役A~Cが設定されている。これに伴い、通常遊技用抽選テーブルおよび内部当選フラグの構成の一部が第1実施例と相違している。

【0163】

図32は、第3実施例における通常遊技用抽選テーブルを概念的に示した説明図であり、各遊技役に割り当てられた乱数範囲の大きな比率が示されている。図9と比較すると明らかなように、第1実施例ではスイカの小役が設定されていた乱数範囲の半分以上に、再遊技役A~Cが完全に重複して設定されている。従って、この通常遊技用抽選テーブルを用いて内部抽選を行った場合は、再遊技役A~Cが必ず重複して当選し得ることになる。

【0164】

図33は、第3実施例における小役等内部当選フラグの構成を例示した説明図である。小役等内部当選フラグは、図10(a)と比較すると明らかなように、スイカの小役の上位側に再遊技役A~Cに対応する内部当選フラグが設定されている。再遊技役A~Cは、上述のとおり、必ず重複して内部当選することから、それぞれの内部当選フラグは設けず、再遊技役A~Cの内部当選フラグとして1ビットのみを割り当てている。図32の通常遊技用抽選テーブルを用いて内部抽選を行った結果、再遊技役A~Cに重複して内部当選した場合は、再遊技役A~Cに対応する内部当選フラグがONに設定される。この状態で、後述の回胴回転停止処理を行った場合は、遊技者の回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作するタイミングに応じて、再遊技役A~Cの何れかの入賞が成立する。

【0165】

図30に示されるように、内部抽選処理を終了すると、主制御基板200は、サブ制御基板220に対して内部抽選結果伝達コマンドを出力する(S1012)。尚、サブ制御基板220が、再遊技役A~Cが重複して内部当選した結果が含まれる内部抽選結果伝達コマンドを受信した場合は、それに基づいて演出表示装置10やスピーカ14、各種のランプ類12等を用いた演出を実行する。これにより、遊技者は、再遊技役A~Cに重複して内部当選したことを認識する。内部抽選結果伝達コマンドをサブ制御基板220に対して出力したら(S1012)、回胴フリーズ処理を実行する(S1014)。詳しくは後述するが、第3実施例では、前述のとおり特定役として再遊技役A~Cが設定されており

、再遊技役A～Cの何れかが入賞成立したことを契機として、フリーズを発生させる。それに伴い、第3実施例の回胴フリーズ処理では、入賞成立した特定役に応じたフリーズ処理を行う。

【0166】

回胴フリーズ処理を終了すると、回胴回転始動処理を行った後（S1016）、回胴の回転を停止させる処理（回胴回転停止処理）を行う（S1018）。詳しくは後述するが、第3実施例では、回胴の回転を停止させる際にも遊技機能を停止させるフリーズを発生させており、回胴回転停止処理ではそれを実現するための処理を行っている。回胴回転停止処理を終了すると、遊技役の入賞が成立しているか否かを判断し（S1020）、何れの遊技役の入賞も成立していないと判断された場合は（S1020：no）、その遊技は終了となり、図30の遊技制御処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理を行う（S1000）。

10

【0167】

一方、何れかの遊技役の入賞が成立したと判断された場合は（S1020：yes）、第1実施例のS122～S128（図8）と同様に、入賞の成立した遊技役が、BB役であるか否かを判断し（図31のS1022）、BB役の入賞が成立したと判断された場合は（S1022：yes）、BB遊技フラグをONに設定した後（S1024）、遊技回数のカウンタを0に設定し（S1026）、サブ制御基板220に対してBB遊技開始コマンドを出力する（S1028）。尚、詳しくは後述するが、第3実施例の遊技回数カウンタは各再遊技役A～Cに対応して設けられており、S1026の処理では、これら全ての遊技回数カウンタの値を0に設定する。一方、入賞成立した遊技役がBB役ではなかった場合は（S1022：no）、入賞の成立した遊技役が再遊技役A～Cか否かを判断する（S1030）。そして、再遊技役A～Cの何れかに入賞成立していた場合は（S1030：yes）、フリーズ用の遊技回数設定処理を行う（S1032）。前述のとおり、第3実施例では、再遊技役A～Cの入賞成立を契機として、フリーズを発生させる処理を行う。この処理を実現するために、フリーズ用の遊技回数設定処理では、再遊技役A～Cの何れかが入賞成立した場合に、該入賞成立してからの遊技の回数を把握するための処理を行う。

20

【0168】

図34は、第3実施例の遊技機1で行われるフリーズ用の遊技回数設定処理を示すフローチャートである。上述のとおり、フリーズ用の遊技回数設定処理は、主制御基板200によって、図31に示した遊技制御処理の中で行われる（図31のS1032）。フリーズ用の遊技回数設定処理を開始すると、先ず初めに、遊技回数カウンタの値が全て「0」か否かの判断を行う。詳しくは後述するが、遊技回数カウンタは、再遊技役A～Cのそれぞれに対応して設けられており、再遊技役A～Cが入賞成立したときに「4」に設定されて、遊技のたびに1ずつ減算されて「0」に戻るカウンタである。従って、主制御基板200に搭載されたCPU201は、遊技回数カウンタを参照することにより、今回の遊技は再遊技役A～Cが入賞成立してから何回目の遊技かを、1回目から4回目の範囲で把握することが可能となる。今回の遊技が、再遊技役A～Cが入賞成立してから4回目までの遊技でなければ、全ての遊技回数カウンタの値が「0」であるので（S1100：yes）、今回の遊技で再遊技役Aが入賞成立したか否かの判断を行う（S1102）。その結果、再遊技役Aが入賞成立していたと判断すると（S1102：yes）、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値を「4」に設定した後（S1104）、図34のフリーズ用の遊技回数設定処理を終了して、図31の遊技制御処理に復帰する。

30

40

【0169】

一方、再遊技役Aは入賞成立していないと判断すると（S1102：no）、今度は再遊技役Bが入賞成立したか否かの判断を行う（S1106）。その結果、再遊技役Bが入賞成立していたと判断すると（S1106：yes）、再遊技役B用の遊技回数カウンタの値を「4」に設定した後（S1108）、図34のフリーズ用の遊技回数設定処理を終了して、図31の遊技制御処理に復帰する。これに対して、再遊技役Bは入賞成立してい

50

ないと判断される場合は（S1106：no）、再遊技役Cに入賞成立している場合なので（再遊技役A～Cのいずれかの入賞が成立しているが（図31のS1030：yes）、再遊技役Aの入賞は成立しておらず（S1102：no）、再遊技役Bの入賞も成立していない（S1106：no））、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値を「4」に設定した後（S1110）、図34のフリーズ用の遊技回数設定処理を終了して、図31の遊技制御処理に復帰する。尚、何れかの遊技回数カウンタの値が0以外であると判断した場合（今回の遊技が、前に再遊技役A～Cが入賞成立してから4回目以内の遊技である場合）（S1100：no）は、遊技回数カウンタの値を操作することなく、図34のフリーズ用の遊技回数設定処理を終了して、図31の遊技制御処理に復帰する。

【0170】

こうして、フリーズ用の遊技回数設定処理を終了すると（図31のS1032）、再遊技役A～Cの内部当選フラグをOFFに戻した後（S1034）、再遊技フラグをONに設定する（S1036）。一方、S1030で、入賞の成立した遊技役が再遊技役A～Cの何れでもない判断すると（S1030：no）、今度は、第1実施例と同様に、入賞の成立した遊技役が再遊技役か否かを判断する（S1038）。そして、再遊技役に入賞成立していた場合は（S1038：yes）、再遊技役の内部当選フラグをOFFに戻した後（S1040）、再遊技フラグをONに設定する（S1042）。一方、入賞の成立した遊技役が再遊技役ではなかった場合も第1実施例と同様に（S1038：no）、BB役、再遊技役A～C、再遊技役以外の入賞の成立した遊技役に応じた枚数の遊技メダルを払い出す処理を行い（S1044）、払出枚数計数処理を行う（S1046）。こうして払出枚数計数処理を行ったら、図30に示した遊技制御処理の先頭に戻って、新たな遊技を開始する。

【0171】

ところで、前述のとおり、第3実施例では、再遊技役A、再遊技役B、再遊技役Cの入賞成立を契機として（前述の遊技回数カウンタの値に基づいて）、フリーズを発生させる処理を行っている。その中でも、再遊技役Aまたは再遊技役Bが入賞成立した場合は、回胴が回転開始する前にフリーズを発生させており、再遊技役Cが入賞成立した場合は回胴を停止する前にフリーズを発生させている。先ず、以下では、再遊技役Aまたは再遊技役Bの入賞成立を契機とするフリーズ発生を実現するための回胴フリーズ処理について説明する。

【0172】

C-1-2. 回胴フリーズ処理 :

図35は、第3実施例の遊技機1が行う回胴フリーズ処理を示すフローチャートである。回胴フリーズ処理は、主制御基板200によって、図30および図31に示した遊技制御処理の中で実行される（図30のS1014）。

【0173】

回胴フリーズ処理を開始すると、先ず、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「0」以外か否か（今回の遊技は再遊技役Aが入賞成立してから1～4回目の遊技か否か）を判断する（S1200）。ここで、前述のとおり、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値は、再遊技役Aが入賞成立したときに「4」に設定されて、その後1回の遊技のたびに1ずつ減算されて「0」に戻る。従って、再遊技役Aが入賞成立した後の1回目の遊技では、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値は「4」であり、2回目、3回目、4回目の遊技では、「3」、「2」、「1」となり、5回目以降の遊技では「0」となる。これは、再遊技役B用および再遊技役C用の遊技回数カウンタにおいても同様である。再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「0」以外であると判断すると（S1200：yes）、再遊技役Aが入賞成立してから1～4回目の遊技であるので、再遊技役A用のフリーズ処理（再遊技役A用フリーズ処理）を行う。以下、再遊技役A用フリーズ処理について、詳しく説明する。

【0174】

図36は、第3実施例の遊技機1が行う再遊技役A用フリーズ処理を示すフローチャー

トである。再遊技役A用フリーズ処理は、主制御基板200によって、図35に示した回胴フリーズ処理の中で実行される（図35のS1202）。

【0175】

再遊技役A用フリーズ処理を開始すると、まず、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「1」か否か（再遊技役A用フリーズ処理を行う遊技のうち最後の（4回目の）遊技か否かを）を判断する（S1300）。その結果、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値は「1」ではないと判断すると（S1300：no）、フリーズ終了抽選が行われる（S1302）。このフリーズ終了抽選は5分の4で落選するように設定されており、該抽選に落選した場合は（S1304：no）、フリーズを発生させるための処理を行うが、当選した場合は（S1304：yes）、フリーズを発生させるための処理を行うことなく、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値を「0」に設定して（S1306）、図36の再遊技役A用フリーズ処理を終了する。こうして、フリーズ終了抽選に当選して、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値を「0」にすると、次からの回胴フリーズ処理では、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「0」であると判断されるので（図35のS1200：no）、次に再遊技役Aが入賞成立して再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「4」に設定されるまでは、再遊技役A用のフリーズ処理が実行されることはない。

10

【0176】

これに対して、フリーズ終了抽選に落選した場合は（S1304：yes）、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「4」か否か（再遊技役Aが入賞成立してから1回目の遊技か否かを）を判断する（S1308）。その結果、この値が「4」であると判断した場合は（S1308：yes）、サブ制御基板220に向かって再遊技役A用の第1ショートフリーズ（1回目のショートフリーズ）実行コマンドを出力し（S1310）、フリーズを発生する期間（フリーズ期間）を2秒に設定した後（S1312）、設定したフリーズ期間が経過したか否かを判断する（S1328）。その結果、フリーズ期間（ここでは、2s）が経過したら（S1328：yes）、再遊技役A用の遊技回数カウンタから「1」を減算して（S1330）、図36の再遊技役A用のフリーズ処理を終了した後、図35に示した回胴フリーズ処理に復帰する。

20

【0177】

ここで、第1実施例と同様に、回胴フリーズ処理（第3実施例では回胴フリーズ処理の中の再遊技役A用フリーズ処理）においてフリーズ期間が経過するまで待機すると、その期間分、回胴フリーズ処理の終了が遅くなり、それに伴い回胴の回転始動も遅くなるので、スタートレバー36の操作を検知してから回胴が回転始動するまでの期間が長くなる（回胴がフリーズした状態となる）。遊技者にとっては、スタートレバー36を操作しても、暫くの間（ここでは2s間）は回胴が回転を始動しないので、注目を引き付けられることになる。

30

【0178】

S1308の判断処理で、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値は「4」ではないと判断した場合は（S1308：no）、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「3」か否か（再遊技役Aが入賞成立してから2回目の遊技か否かを）を判断する（S1314）。その結果、この値が「3」であると判断した場合は（S1314：yes）、サブ制御基板220に向かって再遊技役A用の第2ショートフリーズ（2回目のショートフリーズ）実行コマンドを出力し（S1316）、フリーズを発生する期間（フリーズ期間）を第1ショートフリーズより長い4秒に設定した後（S1318）、設定したフリーズ期間が経過したか否かを判断する（S1328）。その結果、フリーズ期間（ここでは、4s）が経過したら（S1328：yes）、再遊技役A用の遊技回数カウンタから「1」を減算して（S1330）、図36の再遊技役A用のフリーズ処理を終了した後、図35に示した回胴フリーズ処理に復帰する。

40

【0179】

S1314の判断処理で、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値は「3」ではないと判断した場合は（S1314：no）、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値は「2」であ

50

るので（再遊技役Aが入賞成立してから3回目の遊技であるので）、サブ制御基板220に向かって再遊技役A用の第3ショートフリーズ（3回目のショートフリーズ）実行コマンドを出力する（S1320）。そして、フリーズを発生する期間（フリーズ期間）を第2ショートフリーズより長い6秒に設定した後（S1322）、設定したフリーズ期間が経過したか否かを判断する（S1328）。その結果、フリーズ期間（ここでは、6s）が経過したら（S1328：yes）、再遊技役A用の遊技回数カウンタから「1」を減算して（S1330）、図36の再遊技役A用のフリーズ処理を終了した後、図35に示した回胴フリーズ処理に復帰する。

【0180】

こうして、S1302のフリーズ終了抽選に落選し続けることで、第1ショートフリーズ、第2ショートフリーズ、第3ショートフリーズが実行された場合には、これらのショートフリーズを実行するたびにS1330の処理で、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値から1ずつ減算されるので、この値は「1」となる。そうすると、S1300の処理で再遊技役A用の遊技回数カウンタの値は「1」とであると判断されるので（S1300：yes）、今度は、再遊技役A用のロングフリーズ実行コマンドをサブ制御基板220に向かって出力する（S1324）。そして、フリーズ期間を、第3ショートフリーズのフリーズ期間よりも長い30秒に設定し（S1326）、設定したフリーズ期間が経過したか否かを判断する（S1328）。その結果、フリーズ期間（ここでは、30s）が経過したら（S1328：yes）、遊技回数カウンタから「1」を減算して（S1330）、カウンタの値を「0」にした後、図36の再遊技役A用のフリーズ処理を終了して、回胴フリーズ処理に復帰する。また、こうして再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「0」に設定されると、次に回胴フリーズ処理が開始されても、処理の先頭の判断で再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「0」と判断されるので（S1200：no）、再遊技役A用のフリーズ処理が実行されることはない。結局、再遊技役Aが入賞成立すると、フリーズ終了抽選で当選しない限り、4回のフリーズが行われ、その中の初めの3回のフリーズは短時間の短い小規模なフリーズが徐々に時間を長くして行われ、最後のフリーズは、それまでよりも長時間の大規模なフリーズが行われることになる。尚、ロングフリーズが実行された場合は、第3実施例でも、サブ制御基板220によってAT遊技が開始される。再遊技役A用のロングフリーズが実行された場合は、このロングフリーズ実行後の遊技回数が30回に到達するまで、又はBB遊技が開始されるまで、AT遊技が継続されるようになっている。

【0181】

以上は、再遊技役A用のフリーズ処理について説明した。これに対して、回胴フリーズ処理の先頭の処理で、再遊技役A用の遊技回数カウンタの値が「0」とであると判断すると（今回の遊技は前に再遊技役Aが入賞成立してから4回以内の遊技ではない、またはその遊技であっても既にフリーズ終了抽選に当選したと判断すると）（S1200：no）、今度は再遊技役B用の遊技回数カウンタが「0」以外か否か（今回の遊技は再遊技役Bが入賞成立してから4回以内の遊技か否か）を判断する（S1204）。その結果、再遊技役B用の遊技回数カウンタの値が「0」以外であると判断すると（S1204：yes）、再遊技役Bが入賞成立してから1～4回目の遊技であるので、再遊技役B用のフリーズ処理を行う。再遊技役B用のフリーズ処理は、再遊技役A用のフリーズ処理と類似している。以下では、再遊技役B用のフリーズ処理について、再遊技役A用のフリーズ処理との相違部分を中心に説明する。

【0182】

再遊技役B用のフリーズ処理でも、再遊技役A用のフリーズ処理におけるフリーズ終了抽選（S1302）に相当する処理が、再遊技役Bが入賞成立してから1～3回目の遊技で行われる。そして、該抽選に落選し続ければ、1回目の遊技で第1ショートフリーズが、2回目の遊技で第2ショートフリーズ、3回目の第3ショートフリーズが実行される。また、第3ショートフリーズが実行された次の遊技（4回目の遊技）ではロングフリーズが実行される。ただし、各フリーズの内容が再遊技役A用のフリーズ処理とは異なる。再

遊技役B用のフリーズ処理では、第1ショートフリーズが、回胴回転始動処理（図30のS1016）を行う前に2秒間だけ左回胴20aを逆回転させる処理を行う。もちろん、この間は、未だ回胴回転始動処理が行われてないので回胴停止ボタン38a、38b、38cへの操作は無効である。第2ショートフリーズは、回胴回転始動処理を行う前に2秒間だけ左回胴20a、中回胴20bを逆回転させ、第3ショートフリーズは、回胴回転始動処理を行う前に2秒間だけ全回胴20a、20b、20cを逆回転させる処理を行う。また、ロングフリーズは、回胴回転始動処理を行う前に30秒間もの間、全回胴20a、20b、20cを逆回転させる処理を行う。こうすると、遊技者にとっては、再遊技役Bが入賞成立した後、ショートフリーズが発生するたびに逆回転する回胴の数が増えていくのでAT遊技開始への期待を段階的に大きくすることになる。また、ショートフリーズの後には全回胴がショートフリーズより長い時間、逆回転するロングフリーズが発生するので、ついにはAT遊技開始を確信することになる。

10

【0183】

尚、再遊技役A用のフリーズ処理では、フリーズ終了抽選における落選確率が5分の4であるのに対して、再遊技役B用のフリーズ処理のフリーズ終了抽選における落選確率はそれよりも低く4分の3である。従って、再遊技役Bを入賞成立させた場合のほうが、再遊技役Aを入賞成立させた場合より、フリーズ終了抽選に落選し続けてロングフリーズを発生させることは困難である。そこで、再遊技役B用のロングフリーズが実行された場合は、このロングフリーズ実行後の遊技回数が50回（再遊技役Aの場合は30回）に到達するまで、又はBB遊技が開始されるまで、AT遊技が継続されるようにして、再遊技役A用のロングフリーズが実行された場合より、有利な特典が付与されるようになっている。こうすると、遊技者は、再遊技役Aおよび再遊技役Bが重複して内部当選した場合に、ロングフリーズが発生し易いけれどロングフリーズが発生した場合の特典の価値が低い再遊技役A、あるいはロングフリーズが発生し難いけれどロングフリーズが発生した場合の特典の価値が高い再遊技役Bのいずれかを選択して入賞成立させることとなる。従って、遊技者は自己の意思で遊技の内容、および特典を選択することになるので、遊技者の遊技興趣を盛り上げることが可能となる。

20

【0184】

尚、回胴に回転を開始させる遊技機能（回胴回転機能）を2s間、4s間、6s間、30s間だけ待機させる（機能停止する）処理は、主制御基板200のCPU201が上述した回胴フリーズ処理を実行することによって行われている。従って、第3実施例においても、主制御基板200に搭載されたCPU201は、本発明における「第1機能停止状態発生手段」、「第2機能停止状態発生手段」および「遊技進行制御手段」に対応している。

30

【0185】

以上のとおり、再遊技役A、再遊技役Bの入賞成立を契機として、フリーズを発生させる処理は、回胴回転始動処理（図30のS1016）に先立って行われる。これに対して、再遊技役Cの入賞成立を契機として、フリーズを発生させる処理は、回胴回転停止処理（図30のS1018）の中で行われる。以下では、再遊技役Cの入賞成立を契機とするフリーズ発生を実現するための回胴回転停止処理について説明する。

40

【0186】

C-1-3. 回胴回転停止処理 :

図37は、第3実施例の遊技機1が行う回胴回転停止処理を示すフローチャートである。回胴回転停止処理は、主制御基板200によって、図30および図31に示した遊技制御処理の中で実行される（図30のS1018）。

【0187】

回胴フリーズ処理を開始すると、先ず、第1実施例のS200~S202（図12）と同様に、内部抽選結果に応じて第1停止テーブルを抽出し（S1400）、回胴の回転速度が所定値に達するまで待機する（S1402）。そして、回胴の回転速度が所定値に達したら（S1402:yes）、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「0」ではない

50

か否かを判定する。その結果、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「0」であると判断すると（S1404：no）、再遊技役C用のフリーズ処理を行うことなく、第1実施例のS204～S214（図10）と同様に、回胴停止ボタンの操作を有効にして（S1406）、回胴停止ボタンが操作されたら（S1408：yes）、操作された回胴停止ボタンを無効にする（S1410）。そして、回胴停止ボタンが操作された回胴の回転位置を検出して（S1412）停止テーブルに基づいて回胴を停止する処理を行う（S1414）。最終的に全ての回胴を停止させたら（S1416：yes）回胴回転停止処理を終了して、図30の遊技制御処理に復帰する。

一方、S1404の処理で、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「0」以外であると判断すると（S1404：yes）、今回の遊技は再遊技役Cが入賞成立してから1～4回目の遊技であるので、再遊技役C用のフリーズ処理（再遊技役C用フリーズ処理）を行う。以下、再遊技役C用フリーズ処理について、詳しく説明する。

【0188】

図38は、第3実施例の遊技機1が行う再遊技役C用フリーズ処理を示すフローチャートである。再遊技役C用フリーズ処理は、主制御基板200によって、図37に示した回胴回転停止処理の中で実行される（図37のS1418）。

【0189】

再遊技役C用フリーズ処理を開始すると、まず、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「1」か否か（今回の遊技は再遊技役C用フリーズ処理を行う遊技のうち最後の（4回目の）遊技か否かを）を判断する（S1500）。その結果、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値は「1」ではないと判断すると（S1500：no）、フリーズ終了抽選が行われる（S1502）。このフリーズ終了抽選は3分の2で落選するように設定されており、該抽選に落選した場合はフリーズを発生させるための処理を行うが、当選した場合は（S1504：no）、フリーズを発生させるための処理を行うことなく、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値を「0」に設定して（S1506）、図37のS1406～S1416と同様の通常の停止処理を行って（S1508）、図38の再遊技役C用フリーズ処理を終了する。こうして、フリーズ終了抽選に当選して、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値を「0」にすると、次からの回胴回転停止処理では、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「0」であると判断されるので（図37のS1404：no）、次に再遊技役Cが入賞成立するまでは、再遊技役C用のフリーズ処理が実行されることはない。

【0190】

これに対して、フリーズ終了抽選に落選した場合は（S1504：yes）、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「4」か否か（今回の遊技は再遊技役Cが入賞成立してから1回目の遊技か否かを）を判断する（S1510）。その結果、この値が「4」であると判断した場合は（S1510：yes）、サブ制御基板220に向かって再遊技役C用の第1ショートフリーズ（1回目のショートフリーズ）実行コマンドを出力し（S1512）、再遊技役C用の第1ショートフリーズを発生させるための処理（再遊技役C用第1フリーズ処理）を実行する（S1514）。

【0191】

図39は、第3実施例の遊技機1が行う再遊技役C用第1フリーズ処理を示すフローチャートである。再遊技役C用第1フリーズ処理は、主制御基板200によって、図38に示した再遊技役C用フリーズ処理の中で実行される（図38のS1514）。

再遊技役C用第1フリーズ処理を開始すると、まず、フリーズ期間を2秒に設定した後（S1600）、中の回胴停止ボタン38bおよび右の回胴停止ボタン38cを有効化する（S1602）。次に、回胴停止ボタンが操作されたか否かの判断を行う（S1604）。この処理では、有効化された回胴停止ボタンが操作されたか否かの判断を行うものであり、再遊技役C用第1フリーズ処理が行われてから直ぐは、中の回胴停止ボタン38bまたは左の回胴停止ボタン38cが操作されたか否かの判断を行う。そして、中の回胴停止ボタン38bまたは左の回胴停止ボタン38cが操作されていれば、図37のS1410～S1414と同様に、操作された回胴停止ボタンを無効にして（S1606）、回胴

停止ボタンが操作された回胴の回転位置を検出し（S1608）、停止テーブルに基づいて対応する回胴を停止する処理を行う（S1610）。このとき、左の回胴停止ボタン38aは未だ有効化されていないので、遊技者が、左の回胴停止ボタン38aを操作してもS1606以降の処理が行われず、対応する回胴20aが停止することはない。すなわち、操作に対応する機能が停止された（左の回胴停止ボタン38aがフリーズした）状態となる。

【0192】

一方、中の回胴停止ボタン38bおよび左の回胴停止ボタン38cが操作されないタイミングでは（S1604：no）、フリーズ期間（ここでは2s）が経過したか否かを繰り返し判断している（S1614）。そして、フリーズ期間が経過すると（S1614：yes）、左の回胴停止ボタン38aを有効化する。すなわち、中の回胴停止ボタン38bおよび左の回胴停止ボタン38cを有効化した後にフリーズ期間だけ遅らせて左の回胴停止ボタン38aを有効化する。左の回胴停止ボタン38aが有効化した後は、S1604の処理では、左の回胴停止ボタン38aも対象として、操作されたか否かの判断を行う。そして、全ての回胴停止ボタン38a、38b、38cが操作されることにより、全ての回胴20a、20b、20cを停止したら（S1612：yes）、再遊技役C用フリーズ処理を終了して、図38の再遊技役C用フリーズ処理に復帰する。そして、再遊技役C用の遊技回数カウンタから「1」を減算して（S1530）、図37に示した回胴回転停止処理に復帰する。

【0193】

S1510の判断処理で、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値は「4」ではないと判断した場合は（図38のS1510：no）、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「3」か否か（再遊技役Cが入賞成立してから2回目の遊技か否か）を判断する（S1516）。その結果、この値が「3」であると判断した場合は（S1516：yes）、サブ制御基板220に向かって再遊技役C用の第2ショートフリーズ（2回目のショートフリーズ）実行コマンドを出力する（S1518）。そして、再遊技役C用の第2ショートフリーズを発生させる処理（再遊技役C用第2フリーズ処理）を行う（S1520）。この処理は、前述の再遊技役C用第1フリーズ処理と類似しており、再遊技役C用第1フリーズ処理では、左の回胴停止ボタン38aの有効化をフリーズ期間（ここでは2s）だけ遅延させたが、再遊技役C用第2フリーズ処理では、左の回胴停止ボタン38aに加え、中の回胴停止ボタン38bの有効化もフリーズ期間（ここでは2s）だけ遅延させる処理を行う。こうすると、遊技者にとっては、再遊技役Cが入賞成立してから1回目の遊技では、左の回胴停止ボタン38aがフリーズした状態であり、続く2回目の遊技では、左の回胴停止ボタン38aだけではなく中の回胴停止ボタン38bもフリーズした状態になり、フリーズした遊技機能の数が増加するので、特典の付与への期待を段階的に大きくすることになる。再遊技役C用第2フリーズ処理を終了すると（S1520）、再遊技役C用の遊技回数カウンタから「1」を減算して（S1530）、図37に示した回胴回転停止処理に復帰する。

【0194】

S1516の判断処理で、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値は「3」ではないと判断した場合は（S1516：no）、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値は「2」であるので（再遊技役Cが入賞成立してから3回目の遊技であるので）、サブ制御基板220に向かって再遊技役C用の第3ショートフリーズ（3回目のショートフリーズ）実行コマンドを出力する（S1522）。そして、再遊技役C用の第3ショートフリーズを発生させる処理（再遊技役C用第3フリーズ処理）を行う（S1524）。この処理も、前述の再遊技役C用第1フリーズ処理と類似しており、再遊技役C用第1フリーズ処理では、左の回胴停止ボタン38aの有効化をフリーズ期間（ここでは2s）だけ遅延させたが、再遊技役C用第3フリーズ処理では、全てのボタンの有効化をフリーズ期間（ここでは2s）だけ遅延させる処理を行う。こうすると、遊技者にとっては、再遊技役Cが入賞成立してから1回目の遊技では、左の回胴停止ボタン38aがフリーズした状態であり、続く2

回目の遊技では、左の回胴停止ボタン38aだけではなく中の回胴停止ボタン38bもフリーズした状態であり、続く3回目の遊技では、全ての回胴停止ボタンがフリーズした状態であり、フリーズした遊技機能の数が段階的に増加するので、特典の付与への期待を段階的に大きくすることになる。再遊技役C用第3フリーズ処理を終了すると(S1524)、再遊技役C用の遊技回数カウンタから「1」を減算して(S1530)、図37に示した回胴回転停止処理に復帰する。

【0195】

こうして、S1502のフリーズ終了抽選に落選し続けることで、第1ショートフリーズ、第2ショートフリーズ、第3ショートフリーズが実行された場合には、これらのショートフリーズを実行するたびにS1530の処理で、再遊技役C用の遊技回数カウンタの値から1ずつ減算されるので、この値は「1」となる。そうすると、S1500の処理で再遊技役C用の遊技回数カウンタの値は「1」とであると判断されるので(S1500:yes)、今度は、再遊技役C用のロングフリーズ実行コマンドをサブ制御基板220に向かって出力する(S1526)。そして、再遊技役C用のロングフリーズを実行する処理(再遊技役C用ロングフリーズ処理)を行う。

【0196】

図40は、第3実施例の遊技機1が行う再遊技役C用ロングフリーズ処理を示すフローチャートである。再遊技役C用ロングフリーズ処理は、主制御基板200によって、図38に示した再遊技役C用フリーズ処理の中で実行される(図38のS1528)。

【0197】

再遊技役C用ロングフリーズ処理を開始すると、まず、フリーズ期間を30秒に設定して(S1700)、このフリーズ期間(ここでは30s)が経過するのを待機する(S1702)。そして、フリーズ期間が経過すると(S1702:yes)、全回胴停止ボタンの操作を有効化する(S1704)。すなわち、全回胴停止ボタンを有効化するのを30s遅延させる。全回胴停止ボタンの操作を有効化すると、後は図37の回胴回転停止処理のS1408~S1416と同様に、回胴停止ボタンが操作されたら(S1706:yes)、操作された回胴停止ボタンを無効にする(S1708)。そして、回胴停止ボタンが操作された回胴の回転位置を検出して(S1710)、停止テーブルに基づいて回胴を停止する処理を行う(S1712)。最終的に全ての回胴を停止させたら(S1714:yes)、再遊技役C用ロングフリーズ処理を終了して、図38の再遊技役C用フリーズ処理に復帰する。そして、再遊技役C用の遊技回数カウンタから「1」を減算して(S1530)、カウンタの値を「0」にした後、図37に示した回胴回転停止処理に復帰する。また、こうして再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「0」に設定されると、次に図37の回胴回転停止処理が開始されても、S1404の判断で再遊技役C用の遊技回数カウンタの値が「0」と判断されるので(S1404:no)、再遊技役C用のフリーズ処理が実行されることはない。結局、再遊技役Cが入賞成立すると、フリーズ終了抽選で当選しない限り、4回のフリーズが行われ、その中の初めの3回のフリーズは、短時間だけ(ここでは2s)機能停止する回胴停止ボタンが、左の回胴停止ボタン38a→左の回胴停止ボタン38aおよび中の回胴停止ボタン38b→全ての回胴停止ボタン38a, 38b, 38cというように増えていき(小規模なフリーズがその規模を徐々に大きくしていき)、最後のフリーズは全ての回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが長時間機能停止するフリーズ(大規模なフリーズ)が行われることになる。

【0198】

尚、回胴停止ボタン(遊技機能)を有効化するのを遅延させる処理、および有効化が遅延する回胴停止ボタンを遊技が進行するにつれて増やす処理は、主制御基板200のCPU201によって行われている。従って、ここでも、主制御基板200に搭載されたCPU201は、本発明における「第1機能停止状態発生手段」、「第2機能停止状態発生手段」および「遊技進行制御手段」に対応している。

【0199】

尚、再遊技役C用のロングフリーズが実行された場合も、サブ制御基板220によって

A T遊技が開始される。ここで、再遊技役C用のフリーズ処理でも、再遊技役A用のフリーズ処理におけるフリーズ終了抽選（図36のS1302）に相当する処理が、再遊技役Cが入賞成立してから1～3回目の遊技で行われる（図38のS1502）。そして、該抽選に落選し続ければ、1回目の遊技で第1ショートフリーズが、2回目の遊技で第2ショートフリーズが、3回目の第3ショートフリーズが実行される。また、第3ショートフリーズが実行された次の遊技（4回目の遊技）ではロングフリーズが実行される。このフリーズ終了抽選の落選確率は、再遊技役A用のフリーズ処理では5分の4、再遊技役B用のフリーズ処理では4分の3であったのに対して、再遊技役C用のフリーズ処理のフリーズ終了抽選における落選確率はそれらよりも低く3分の2である。従って、再遊技役Cを入賞成立させた場合のほうが、再遊技役Aあるいは再遊技役Cを入賞成立させた場合より、フリーズ終了抽選に落選し続けてロングフリーズを発生させることは困難である。そこで、再遊技役C用のロングフリーズが実行された場合は、このロングフリーズ実行後の遊技回数が100回（再遊技役Aの場合は30回、再遊技役Bの場合は50回）に到達するまで、又はB B遊技が開始されるまで、A T遊技が継続されるようにして、再遊技役A用あるいは再遊技役B用のロングフリーズが実行された場合より、有利な特典が付与されるようになっている。

10

【0200】

従って、遊技者は、再遊技役A、再遊技役B、再遊技役Cが重複して内部当選した場合に、ロングフリーズが最も発生し易いけれどロングフリーズが発生した場合の特典の価値が最も低い再遊技役A、ロングフリーズが最も発生し難いけれどロングフリーズが発生した場合の特典の価値が最も高い再遊技役C、ロングフリーズの発生し易さもロングフリーズが発生した場合の特典の価値も再遊技役Aと再遊技役Bとの中間である再遊技役Bのうちのいずれかを選択して入賞成立させることとなる。従って、遊技者は自己の意思で遊技の内容、および特典を選択することになるので、遊技者の遊技興趣を盛り上げることが可能となる。

20

【0201】

尚、第1～3ショートフリーズおよびロングフリーズの態様（回胴の回転開始前の待機時間や無効な回胴停止ボタンの種類等）は、主制御基板200のROM202に記憶されている。従って、本実施例の主制御基板200のROM202は、機能停止状態として複数の態様を記憶しているので、本発明における「第1機能停止状態記憶手段」および「第2機能停止状態記憶手段」に対応する。

30

【0202】

C-2. 第3実施例によって得られる遊技性：

図41は、再遊技役A～Cが重複して内部当選してからA T遊技が開始されるまでにフリーズが発生する様子を例示した説明図である。図41において、「A-1SF」は再遊技役A用の第1ショートフリーズを、「A-2SF」は再遊技役A用の第2ショートフリーズを、「A-3SF」は再遊技役A用の第3ショートフリーズを、「A-LF」は再遊技役A用のロングフリーズを示している。再遊技役Bおよび再遊技役Cについても同様に、それぞれのショートフリーズ、ロングフリーズを表している。

【0203】

図41に示すように、再遊技役A～Cに内部当選すると、遊技者は、再遊技役A～Cのうち、いずれかを入賞成立させる。前述のとおり、再遊技役A～Cのうちいずれを入賞成立させるかによって、A T遊技開始の難易度（特典の付与され易さ）およびA T遊技の継続回数（特典の内容）が異なっており、遊技者は、所望する特典の付与され易さおよび特典の内容に対応する再遊技役A～Cを選択して入賞成立させることとなる。遊技者にとっては、それ以降の遊技の結果を大きく変えてしまいかねない選択となるので、再遊技役A～Cが入賞成立する遊技への注目を引き付けることになり、遊技興趣を大きく盛り上げることが可能となる。

40

【0204】

再遊技役Aを入賞成立させると、フリーズ終了抽選に当選しない限り、第1ショートフ

50

リーズが発生する。前述したように、第1ショートフリーズが発生すると、遊技者の操作に応じて回胴の回転を開始させる機能が、短時間（ここでは、2 s 間）だけ停止する。従って遊技者は、一瞬、「あれっ。何かが起こるのか?」と思って遊技の進行に注目するが、直ぐにフリーズ期間が終了して、通常どおりに遊技が進行する。しかし、フリーズ終了抽選に当選しない限り、次の遊技では第1ショートフリーズより長時間（4 s 間）の第2ショートフリーズが発生する。さらに、次の遊技では、第2ショートフリーズよりも長時間（6 s 間）の第3ショートフリーズが発生する。従って、遊技者は、「何か起きるかもしれない」という期待を段階的に大きくしていくことになる。

【0205】

そして、このようなショートフリーズの発生が続いた後、最後にロングフリーズが発生する。ロングフリーズも、ショートフリーズと同様に、遊技者の操作に応じて遊技が進行する機能（ここでは、スタートレバー操作に応じて回胴の回転を開始させる機能）が停止するので、遊技者の注意を引き付ける。また、ショートフリーズもロングフリーズも、スタートレバー36を操作したにも拘わらず、回胴20a, 20b, 20cの回転が開始されない点では共通していることから、遊技者は、ショートフリーズとロングフリーズとを同質の演出であると認識するとともに、ロングフリーズでは、フリーズ期間が長くなっている（フリーズの規模が大きくなっている）ことも明確に認識する。その結果、ショートフリーズが繰り返されることによって期待が確信に近付いている状態で、ショートフリーズと同質であるが規模が拡大されたロングフリーズが発生すると、遊技者は、何か特別なことが起こることを確信することになる。そして、その遊技が終了すると、AT遊技という遊技者にとって有利な遊技状態が開始されることになる。

【0206】

再遊技役Bを入賞成立させた場合も、フリーズ終了抽選に当選しない限り、第1ショートフリーズが発生する。前述したように、第1ショートフリーズが発生すると、左の回胴が短時間（ここでは、2 s 間）だけ逆回転する。また、これに伴い回胴が順回転することが短時間だけ遅延することになる。従って遊技者は、遊技の進行に注目するが、直ぐにフリーズ期間が終了して、通常どおりに遊技が進行する。しかし、フリーズ終了抽選に当選しない限り、次の遊技では第1ショートフリーズより多い回胴（左および中の回胴）が逆回転する第2ショートフリーズが発生する。さらに、次の遊技では、第2ショートフリーズよりも多い回胴（全部の回胴）が逆回転する第3ショートフリーズが発生する。従って、遊技者は、「何か起きるかもしれない」という期待を段階的に大きくしていくことになる。

【0207】

そして、このようなショートフリーズの発生が続いた後、最後に全ての回胴が長時間（ここでは、30 s 間）逆回転するロングフリーズが発生する。ロングフリーズも、ショートフリーズと同様に、回胴が逆回転することにより、回胴が順回転することが遅延するので、遊技者の注意を引き付ける。また、ショートフリーズもロングフリーズも、回胴が逆回転する点および回胴が順回転することが遅延する点では共通していることから、遊技者は、ショートフリーズとロングフリーズとを同質の演出であると認識するとともに、ロングフリーズでは、フリーズ期間が長くなっている（フリーズの規模が大きくなっている）ことも明確に認識する。その結果、ショートフリーズが繰り返されることによって期待が確信に近付いている状態で、ショートフリーズと同質であるが規模が拡大されたロングフリーズが発生すると、遊技者は、何か特別なことが起こることを確信することになる。そして、その遊技が終了すると、AT遊技という遊技者にとって有利な遊技状態が開始されることになる。

【0208】

再遊技役Cを入賞成立させた場合も、フリーズ終了抽選に当選しない限り、第1ショートフリーズが発生する。前述したように、第1ショートフリーズが発生すると、左の回胴停止ボタンが短時間（ここでは、2 s 間）だけ無効化される（有効化されるのが遅延する）。従って遊技者は、左の回胴停止ボタンを操作しても左の回胴が停止しないので遊技の

進行に注目するが、直ぐにフリーズ期間が終了して、左の回胴を停止させることができる状態となる。しかし、フリーズ終了抽選に当選しない限り、次の遊技では第1ショートフリーズより多い回胴停止ボタン（左および中の回胴停止ボタン）が無効化される第2ショートフリーズが発生する。さらに、次の遊技では、第2ショートフリーズよりも多い回胴停止ボタン（全部の回胴停止ボタン）が無効化される第3ショートフリーズが発生する。従って、遊技者は、「何か起きるかもしれない」という期待を段階的に大きくしていくことになる。

【0209】

そして、このようなショートフリーズの発生が続いた後、最後に全ての回胴停止ボタンが長時間（ここでは、30s間）無効化されるロングフリーズが発生する。ロングフリーズも、ショートフリーズと同様に、回胴停止ボタンを操作しても回胴が停止しないので、遊技者の注意を引き付ける。また、ショートフリーズもロングフリーズも、回胴停止ボタンを操作しても回胴が停止しない点では共通していることから、遊技者は、ショートフリーズとロングフリーズとを同質の演出であると認識するとともに、ロングフリーズでは、フリーズ期間が長くなっている（フリーズの規模が大きくなっている）ことも明確に認識する。その結果、ショートフリーズが繰り返されることによって期待が確信に近付いている状態で、ショートフリーズと同質であるが規模が拡大されたロングフリーズが発生すると、遊技者は、何か特別なことが起こることを確信することになる。そして、その遊技が終了すると、AT遊技という遊技者にとって有利な遊技状態が開始されることになる。

【0210】

このように、本実施例では、単にフリーズを行って、何か特別なことが起きることを遊技者に知らせるのではなく、規模の小さなフリーズを発生させることで、何かが起こるかも知れないという期待を遊技者の心に芽生えさせ、その後、規模の小さなフリーズを何回かの遊技に亘って段階的にその規模を大きくしながら発生させることで、遊技者の心の中で期待の芽を膨らませ、その上で、規模の大きなフリーズを発生させている。このように、複数回の遊技に亘って遊技者の期待を段階的に大きくしていった後に、最終的なフリーズを発生させて、遊技者に有利な状況（ここではAT遊技）を発生させているので、遊技者の遊技興趣を大きく盛り上げることが可能となっているのである。

【0211】

以上、本発明について各種の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0212】

上述した実施例では、フリーズとして、回胴20a、20b、20cの回転開始を遅延させる構成や、回胴停止ボタン38a、38b、38cの有効化を遅延させる構成を示したが、その他種々の構成を用いることが可能である。例えば、フリーズとして、遊技メダルの払出の開始を通常より遅延させる構成（ショートフリーズよりロングフリーズのほうが、遅延時間が大きい）、遊技メダルの払出の開始から払出の完了までの期間を通常より長くする構成（ショートフリーズよりロングフリーズのほうが、払出期間が長い）、スタートレバー36や投入ボタン34の有効化（スタートレバー36や投入ボタン34に対する操作が有効になるタイミング）を通常より遅延させる構成（ショートフリーズよりロングフリーズのほうが、遅延時間が大きい）、投入された遊技メダルを検出するための機能（メダルセンサやメダルセクタ106）の有効化を通常より遅延させる構成（ショートフリーズよりロングフリーズのほうが、遅延時間が大きい）などを用いても良い。これらの構成を用いても、上述した実施例と同等に遊技興趣を盛り上げることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

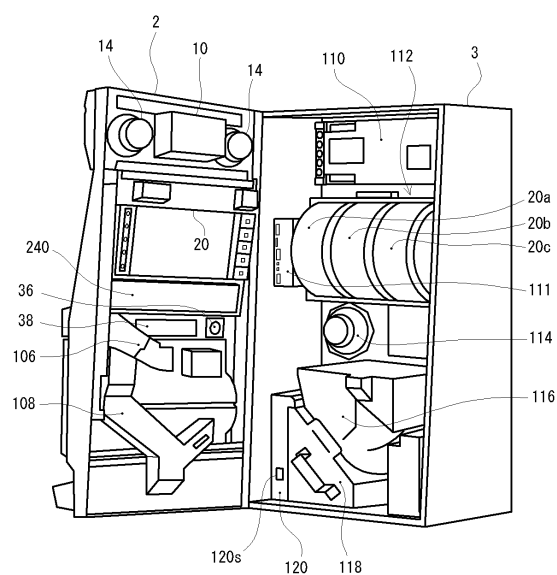
【0213】

本発明は、遊技ホールで用いられる回胴式遊技機に利用することができる。

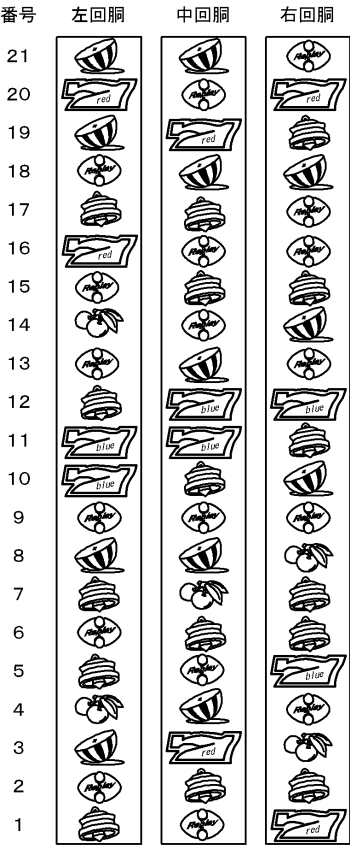
【符号の説明】

1…回胴式遊技機（遊技機）、20a、20b、20c…回胴、36…スタートレバー（回転開始部材）、38a、38b、38c…回胴停止ボタン（回転停止部材）、200…主制御基板、201…CPU（カウント手段、第1機能停止状態発生手段、第2機能停止状態発生手段、発生終了抽選手段、内部抽選手段、回動回転停止手段）、220…サブ制御基板、221…CPU（特典付与手段）。

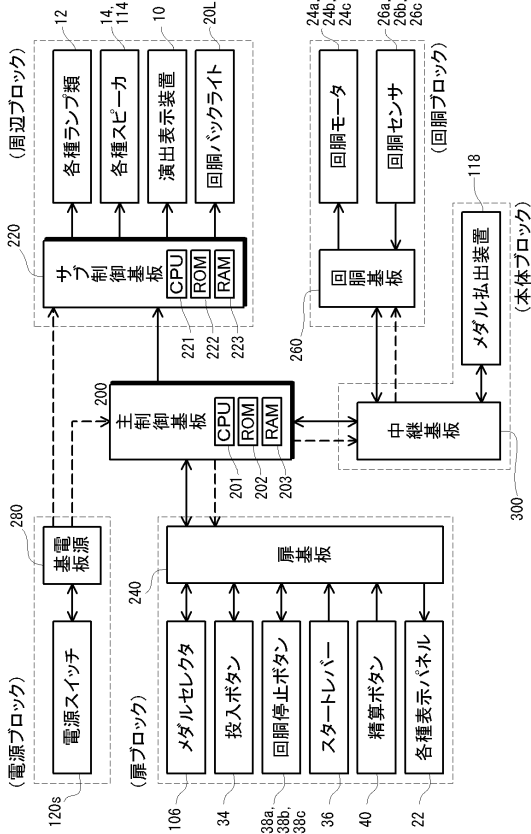
【图 2】



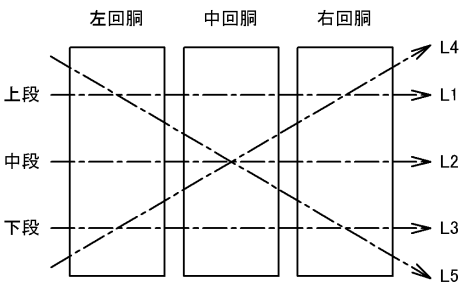
【図 3】



【図 4】



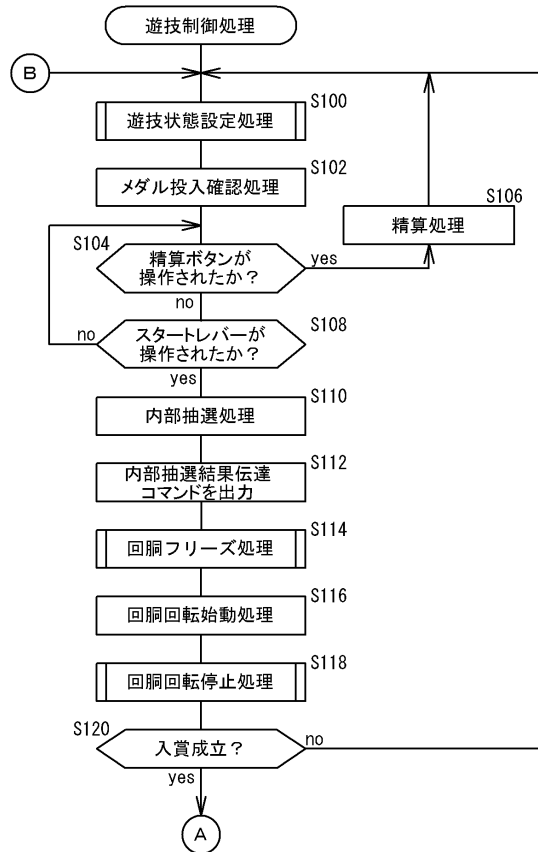
【図 5】



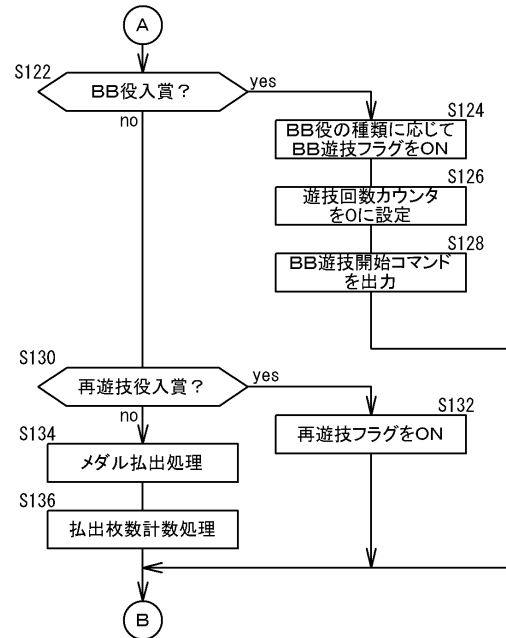
【図 6】

	回胴 (左)	回胴 (中)	回胴 (右)	付与される特典
BB役 (赤7)	 赤セブン	 赤セブン	 赤セブン	ビッグボーナス遊技開始
BB役 (青7)	 青セブン	 青セブン	 青セブン	ビッグボーナス遊技開始
小役 (ベル)	 ベル	 ベル	 ベル	15枚払出
小役 (スイカ)	 スイカ	 スイカ	 スイカ	10枚払出
小役 (チェリー)	 チェリー	ANY	ANY	2枚払出
再遊技役	 リプレイ	 リプレイ	 リプレイ	再遊技
増加役	 リプレイ	 ベル	 リプレイ	15枚払出

【図 7】



【図 8】



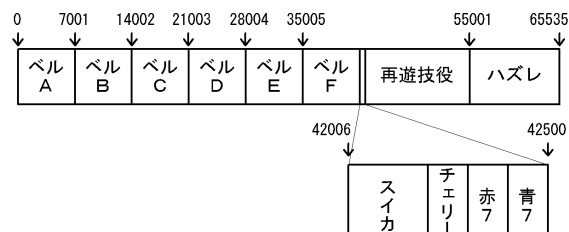
【図 9】

(a)

通常遊技用抽選テーブル

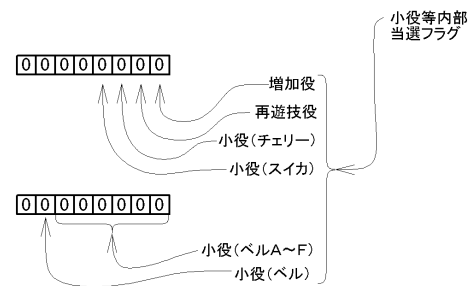
遊技役	押し順	乱数範囲	乱数の数	当選確率
ベル小役A	左→中→右	0 ~ 7000	7001	7001/65536
ベル小役B	左→右→中	7001 ~ 14001	7001	7001/65536
ベル小役C	中→左→右	14002 ~ 21002	7001	7001/65536
ベル小役D	中→右→左	21003 ~ 28003	7001	7001/65536
ベル小役E	右→左→中	28004 ~ 35004	7001	7001/65536
ベル小役F	右→中→左	35005 ~ 42005	7001	7001/65536
スイカ小役	—	42006 ~ 42200	195	196/65536
チェリー小役	—	42201 ~ 42300	100	100/65536
BB役(赤7)	—	42301 ~ 42400	100	100/65536
BB役(青7)	—	42401 ~ 42500	100	100/65536
再遊技役	—	42501 ~ 55000	12500	12500/65536
ハズレ	—	55001 ~ 65535	10535	10535/65536

(b)

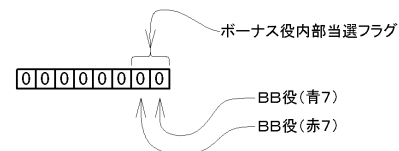


【図 10】

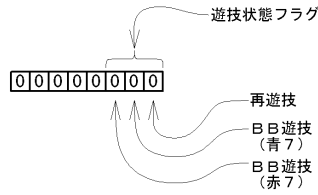
(a)



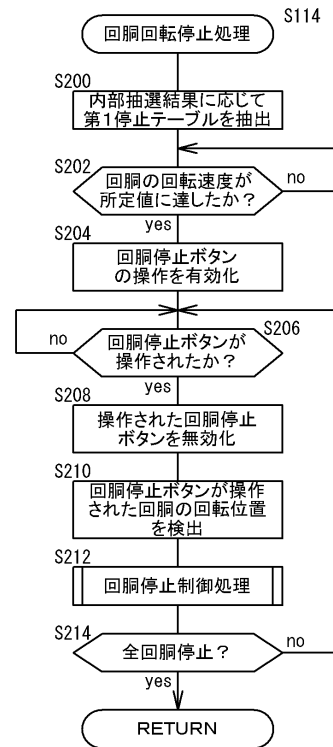
(b)



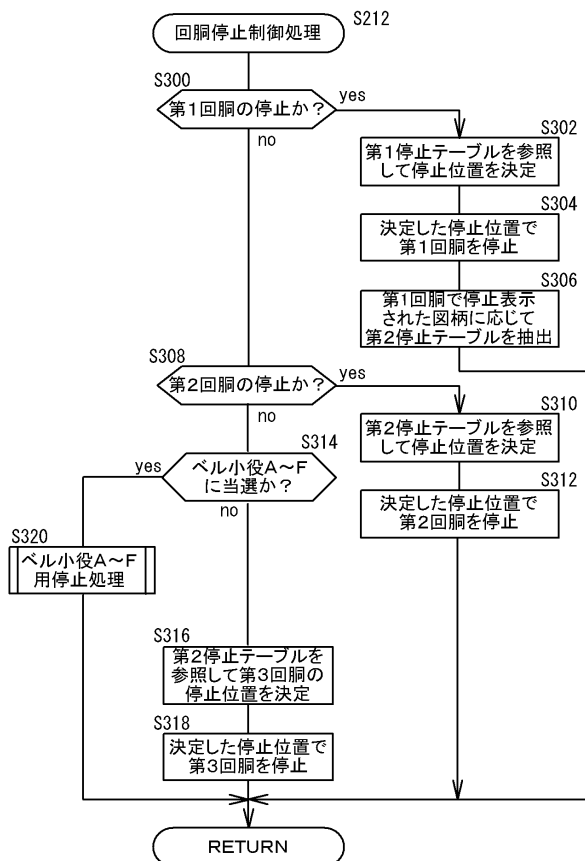
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

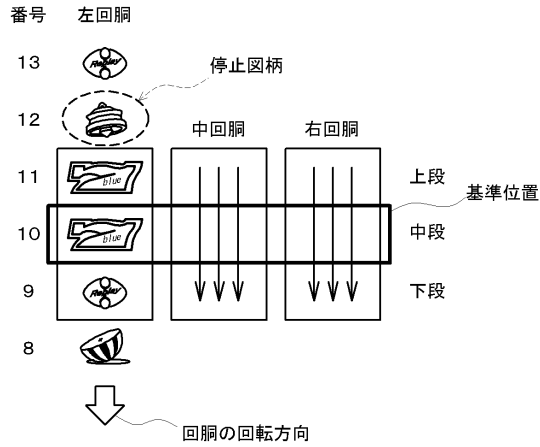


【図 1 4】

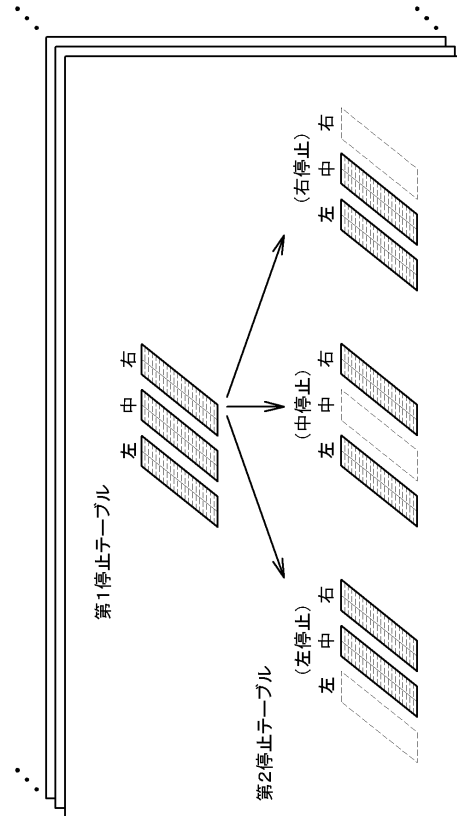
第1停止テーブル

左回胴		中回胴		右回胴	
基準位置の図柄	滑りコマ数	基準位置の図柄	滑りコマ数	基準位置の図柄	滑りコマ数
21	3	21	4	21	4
20	0	20	0	20	0
19	1	19	1	19	1
18	2	18	2	18	2
17	3	17	3	17	3
16	4	16	4	16	4
15	2	15	2	15	2
14	3	14	3	14	3
13	4	13	4	13	4
12	0	12	0	12	0
11	1	11	1	11	1
10	2	10	2	10	2
9	3	9	3	9	3
8	4	8	4	8	4
7	2	7	1	7	3
6	3	6	2	6	4
5	4	5	3	5	0
4	0	4	4	4	0
3	1	3	1	3	1
2	2	2	2	2	2
1	3	1	3	1	3

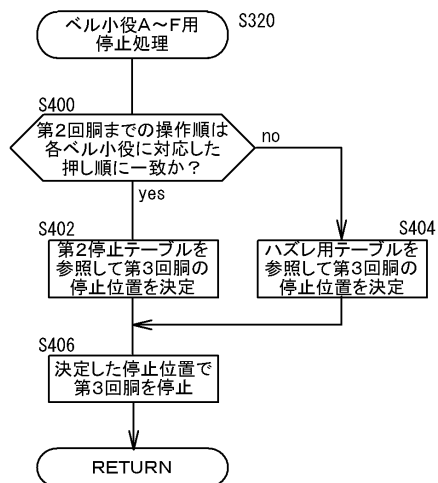
【図 15】



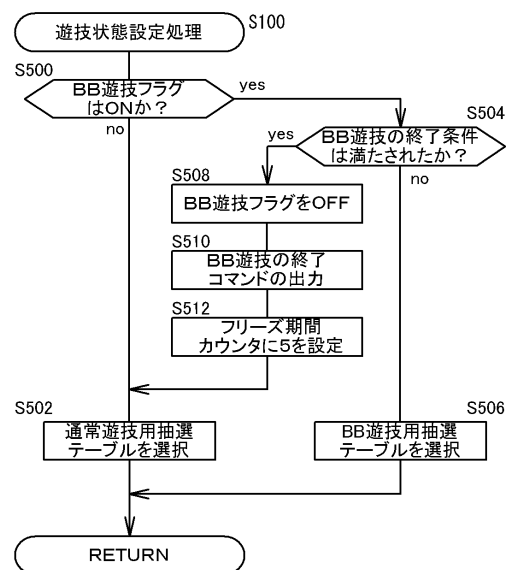
【図 16】



【図 17】



【図 18】



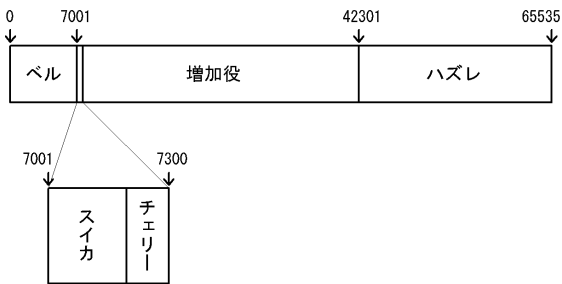
【図 19】

(a)

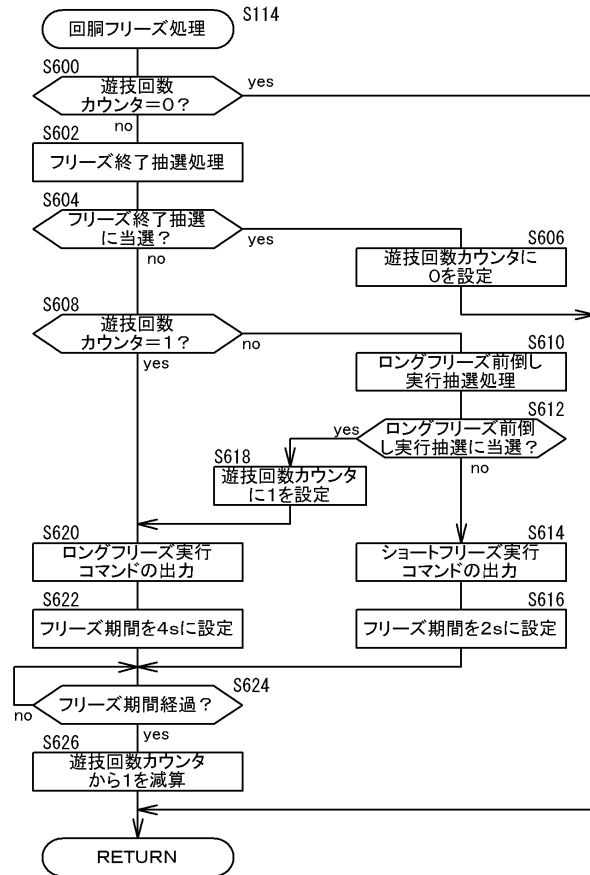
BB遊技用抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の数	当選確率
ベル小役	0 ~ 7000	7001	7001/65536
スイカ小役	7001 ~ 7200	200	200/65536
チェリー小役	7201 ~ 7300	100	100/65536
増加役	7301 ~ 42301	35000	35000/65536
ハズレ	42301 ~ 65535	23235	23235/65536

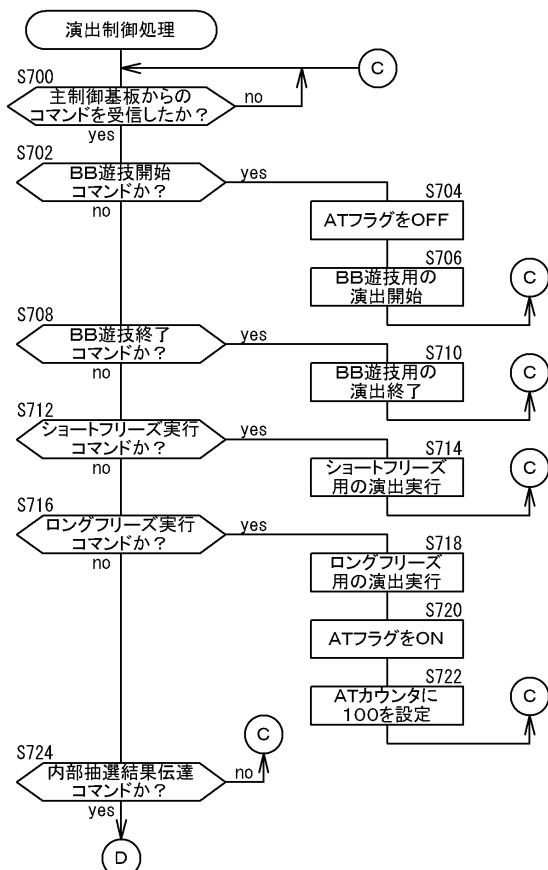
(b)



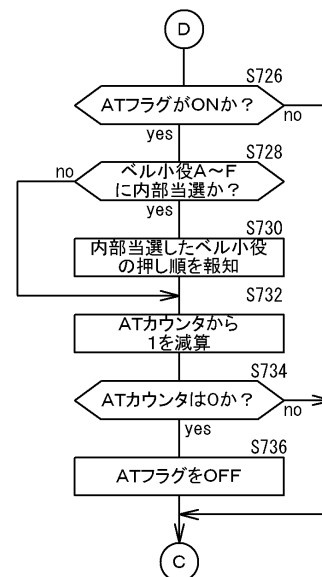
【図 20】



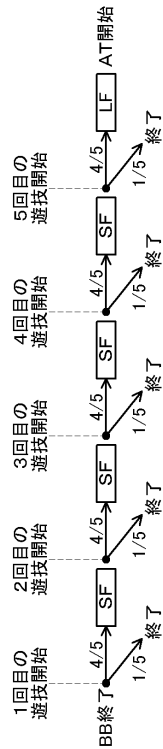
【図 21】



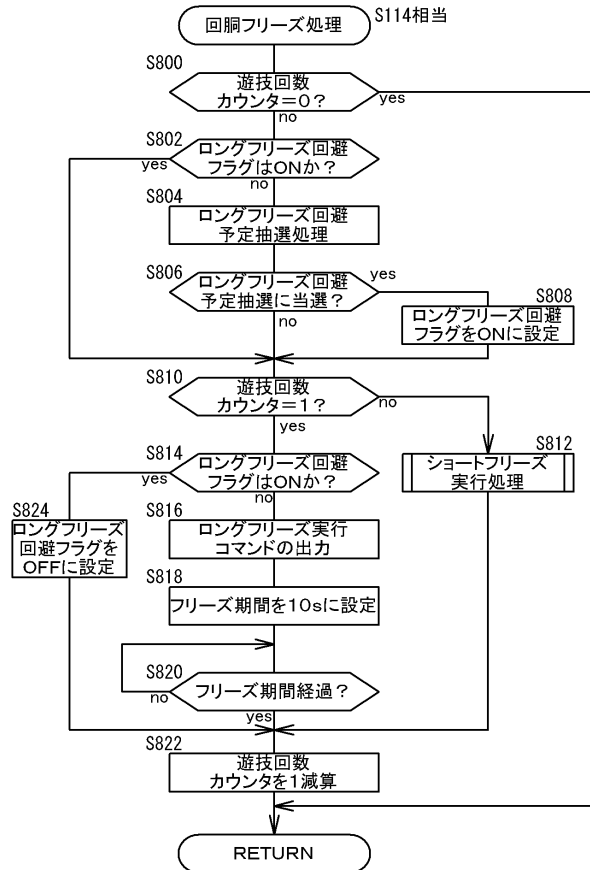
【図 22】



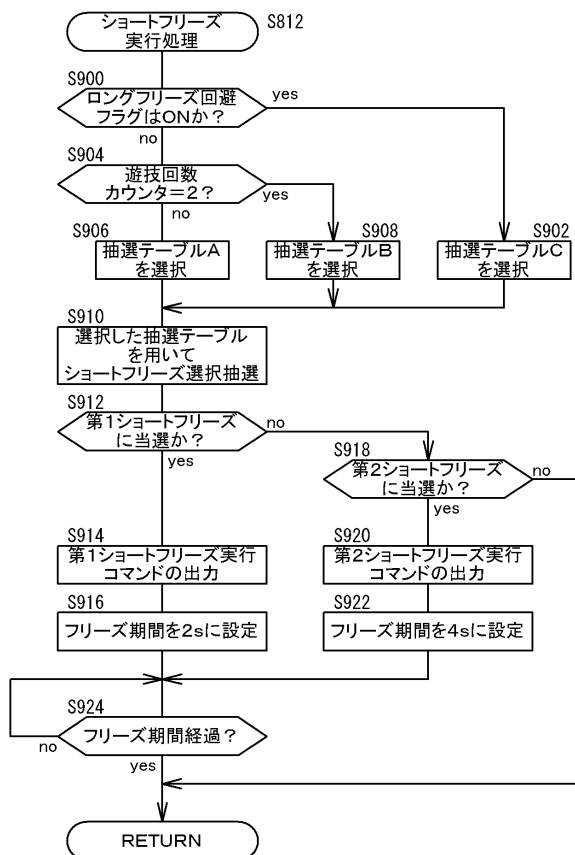
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】

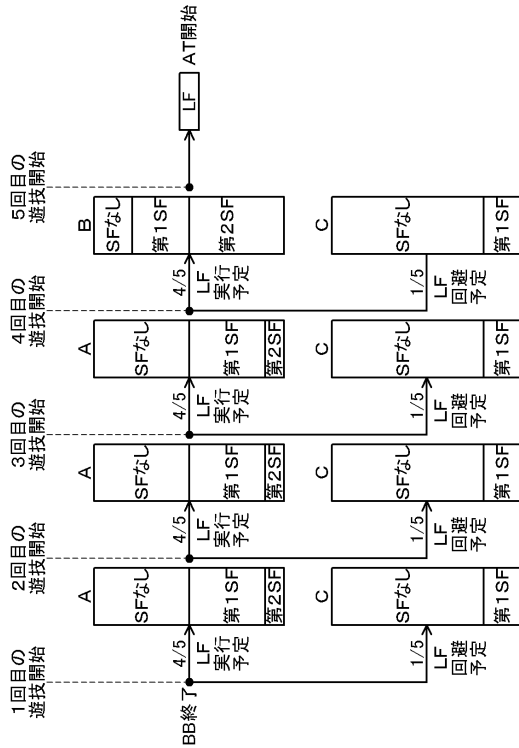


【図 2 6】

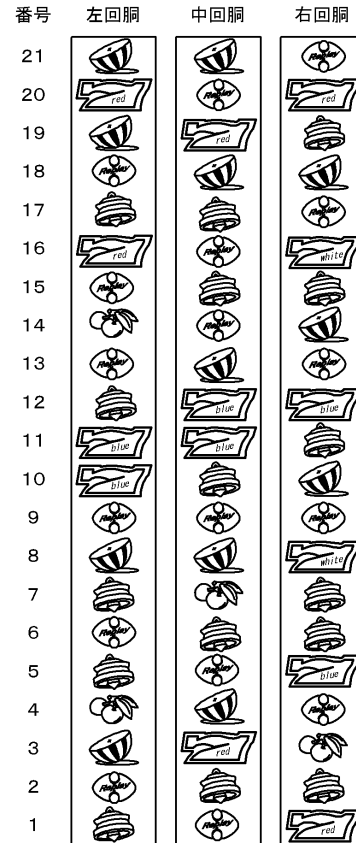
ショートフリーズ選択用の抽選テーブル

抽選テーブル	ショートフリーズなし	第1ショートフリーズ	第2ショートフリーズ
A	50%	40%	10%
B	20%	30%	50%
C	80%	20%	0%

【図 27】



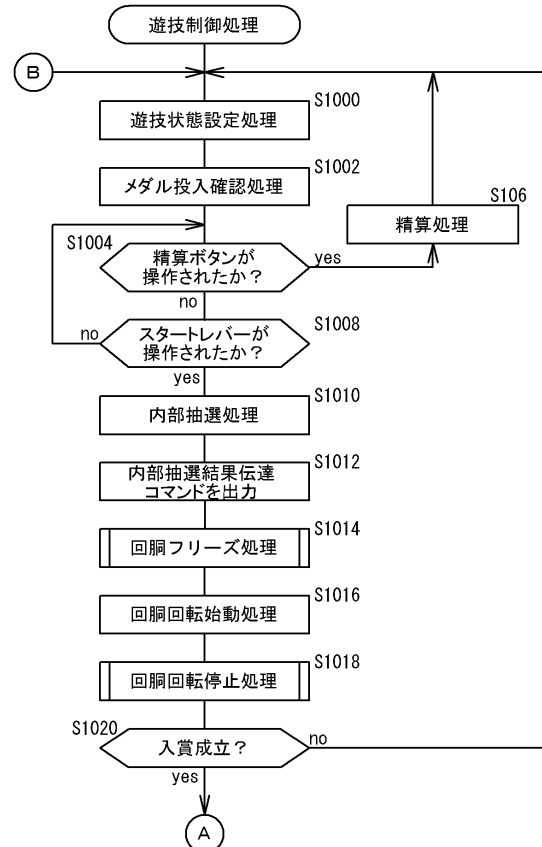
【図 28】



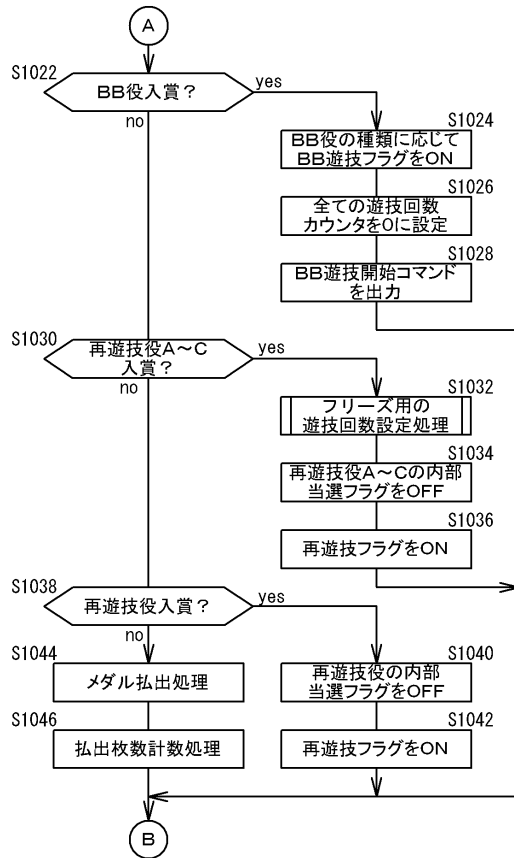
【図 29】

	回胴 (左)	回胴 (中)	回胴 (右)	付与される特典
BB役 (赤7)				ビッグボーナス遊技開始
BB役 (青7)				ビッグボーナス遊技開始
小役 (ベル)				15枚払出
小役 (スイカ)				10枚払出
小役 (チェリー)		ANY	ANY	2枚払出
再遊技役				再遊技
増加役				15枚払出
再遊技役A				再遊技
再遊技役B				再遊技
再遊技役C				再遊技

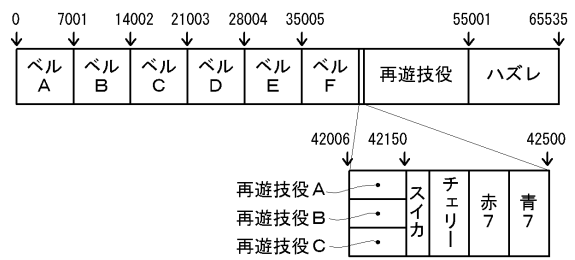
【図 30】



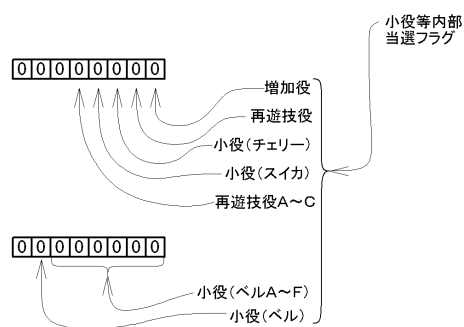
【図 3 1】



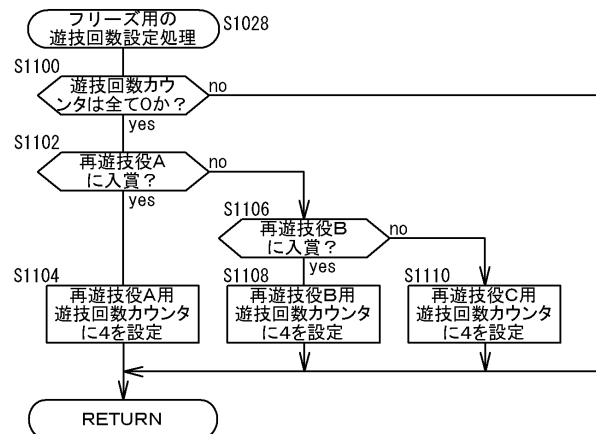
【図 3 2】



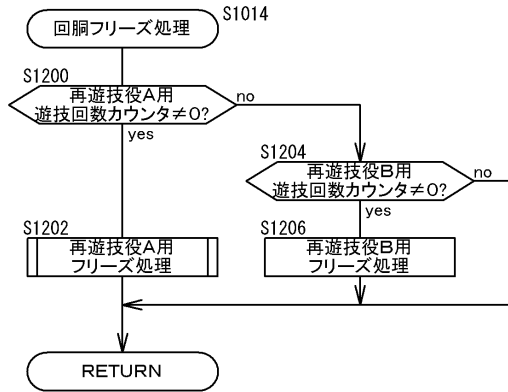
【図 3 3】



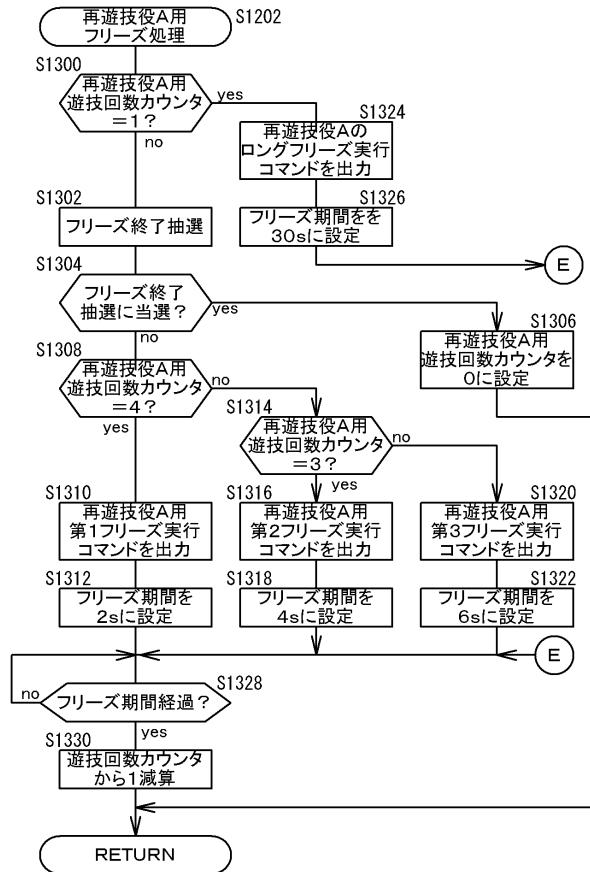
【図 3 4】



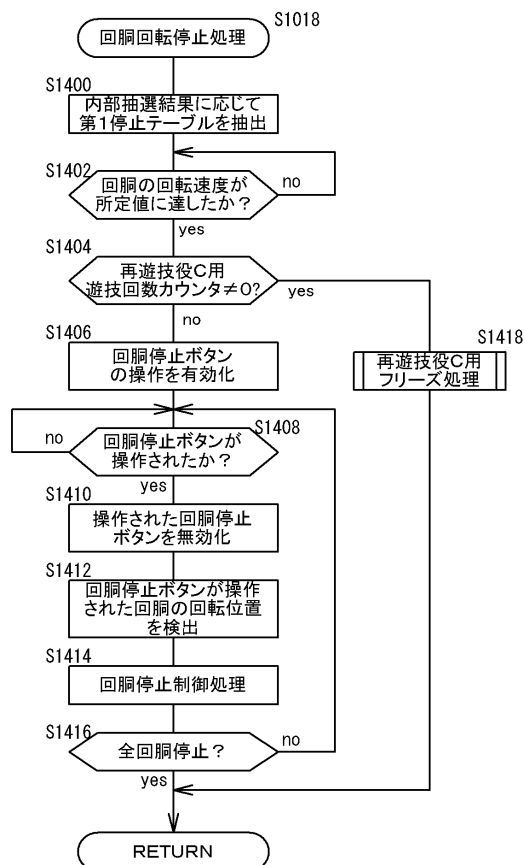
【図 35】



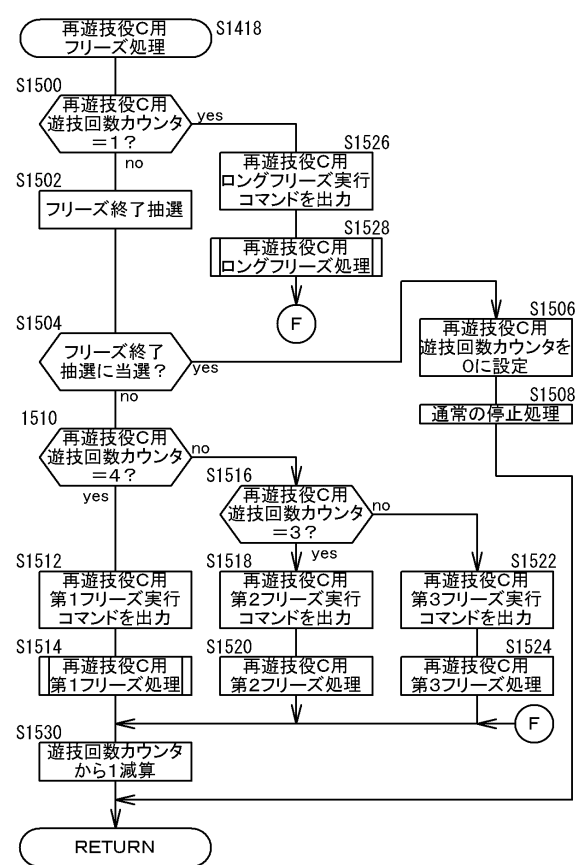
【図 36】



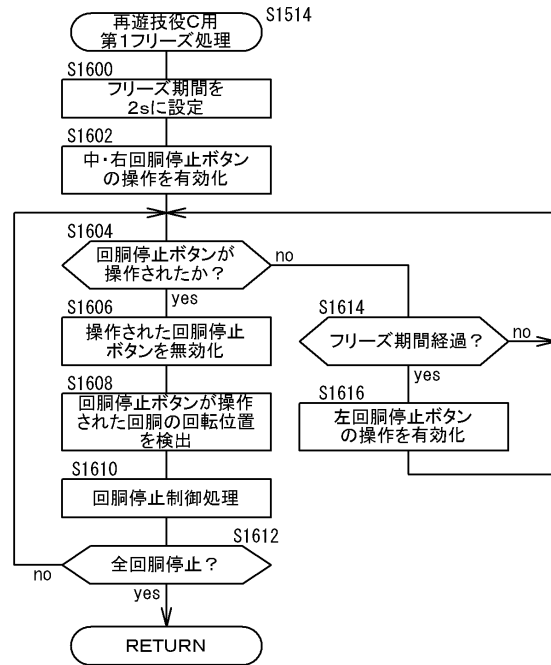
【図 37】



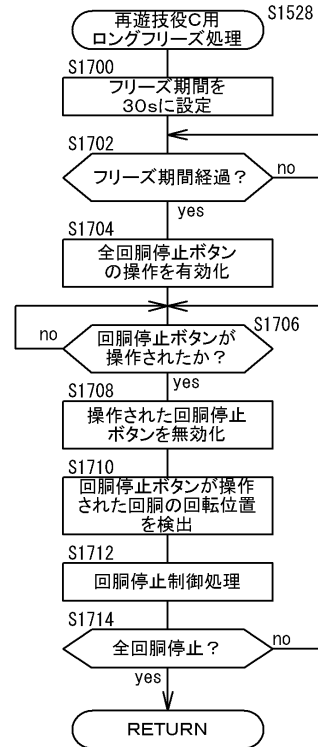
【図 38】



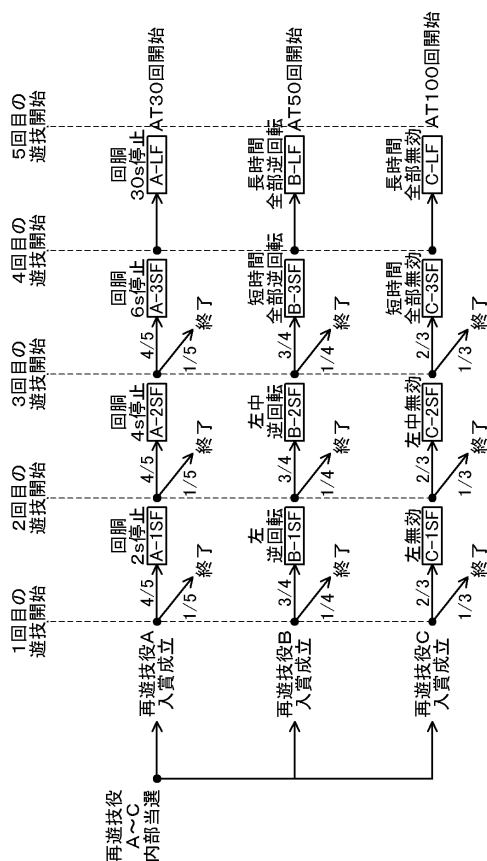
【図 39】



【図 40】



【図 41】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-073755 (JP, A)
特開2010-022477 (JP, A)
特開2009-268706 (JP, A)
特開2007-007458 (JP, A)
特開2009-125269 (JP, A)
「アイアムコニシキ」, パチスロ攻略マガジン2009年12月号, 株式会社双葉社, 2009年11月 7日, p.122

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04