

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-56009  
(P2017-56009A)

(43) 公開日 平成29年3月23日(2017.3.23)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04

5 1 2 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号

特願2015-183762 (P2015-183762)

(22) 出願日

平成27年9月17日 (2015.9.17)

(71) 出願人 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野一丁目16番1号

100082337

弁理士 近島 一夫

石井 彰

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

今村 昇平

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

今村 昇平

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

最終頁に続く

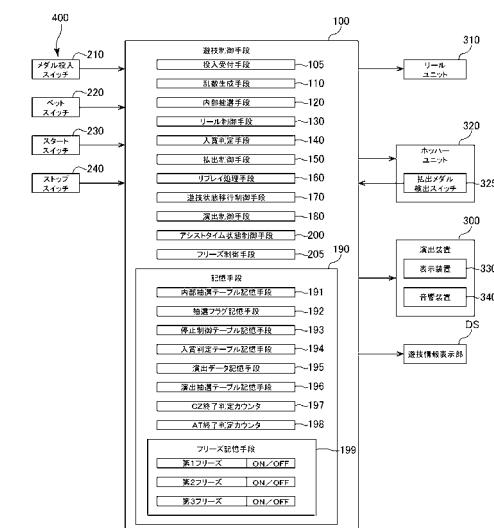
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技が単調になることを防止できる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ230及び複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチ240を含む遊技者の操作態様を検出する複数の操作態様検出手段400と、操作態様検出手段400による遊技者の操作態様の検出の一時的な中止を含む遊技の進行の遅延を発生させる複数種類のフリーズのうち少なくとも1つのフリーズを発生させるフリーズ制御手段205と、を備える。フリーズ制御手段205は、ストップスイッチ240が検出した遊技者の操作態様に応じて複数種類のフリーズから発生させるフリーズを設定するフリーズ設定処理を実行する。

【選択図】図2



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、  
小役及びリプレイを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選手段と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ及び前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチを含む遊技者の操作態様を検出する複数の操作態様検出手段と、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことにに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

前記操作態様検出手段による遊技者の操作態様の検出の一時的な中止を含む遊技の進行の遅延を発生させる複数種類のフリーズのうち少なくとも1つのフリーズを発生させるフリーズ制御手段と、を備え、

前記フリーズ制御手段は、前記ストップスイッチが検出した遊技者の操作態様に応じて前記複数種類のフリーズから発生させるフリーズを設定するフリーズ設定処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

遊技に関する演出を制御する演出制御手段と、

前記演出制御手段が制御する演出を実行する演出装置と、を備え、

前記演出制御手段は、前記複数種類の役のうち所定の役の入賞形態を示す図柄組合せを報知する演出である報知演出を前記演出装置に実行可能であり、

前記フリーズ制御手段は、前記演出制御手段が前記報知演出を前記演出装置に実行させる場合に、前記フリーズ設定処理を実行する、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記ストップスイッチが検出する遊技者の操作態様は、第1の停止操作の順序と、第2の停止操作の順序と、を含み、

前記フリーズ制御手段は、前記フリーズ設定処理の実行時において、

前記ストップスイッチが検出した停止操作の順序が前記第1の停止操作の順序であった場合に、前記複数種類のフリーズのうち予め設定されたフリーズを発生させ、

前記ストップスイッチが検出した停止操作の順序が前記第2の停止操作の順序であった場合に、前記複数種類のフリーズのうち発生させるフリーズを抽選により決定する、

ことを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものであ

10

20

30

40

50

る。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しが行われる。

### 【0003】

また、近年、遊技が単調になることを防止するために、遊技の進行を一時的に遅延させるフリーズを発生させる構成が知られている。このような遊技機においては、それぞれ内容が異なる複数種類のフリーズを有し、抽選によって複数種類のフリーズのうち発生させるフリーズを決定する技術が開示されている（例えば、特許文献1）。

10

### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0004】

【特許文献1】特開2011-115389号公報

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0005】

特許文献1に記載された発明においては、R B役又はB B役に対応する当選フラグがオンになっている状態で、遊技が開始された際に発生した乱数の値に応じて、複数種類のフリーズのうちいずれか1つの実行を決定する抽選を実行する。しかしながら、特許文献1に記載された発明において、抽選の結果フリーズを実行すると決定した場合には、実行するフリーズの種類についても遊技の開始時に決定してしまう。つまり、特許文献1に記載された発明では、フリーズを発生させる遊技において、予め決定したタイミングでフリーズを発生させることになる。そのため、特許文献1に記載された発明においては、フリーズを発生させると決定してから実際に発生するまでの遊技の流れが遊技の開始時に決定してしまうことで、遊技が単調になることを十分に防止することが困難であった。

20

#### 【0006】

そこで、本発明は、遊技が単調になることを防止できる遊技機を提供することを目的としている。

#### 【課題を解決するための手段】

30

#### 【0007】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリール(R1, R2, R3)と、

小役及びリプレイを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段(120)と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ(230)及び前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチ(240)を含む遊技者の操作態様を検出する複数の操作態様検出手段(400)と、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール制御を行うリール制御手段(130)と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン(L1)上に表示されたことにに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段(140)と、

前記操作態様検出手段による遊技者の操作態様の検出の一時的な中止を含む遊技の進行の遅延を発生させる複数種類のフリーズのうち少なくとも1つのフリーズを発生させるフリーズ制御手段(205)と、を備え、

前記フリーズ制御手段は、前記ストップスイッチが検出した遊技者の操作態様に応じて前記複数種類のフリーズから発生させるフリーズを設定するフリーズ設定処理を実行する

40

50

、ことを特徴とする。

【0008】

本発明では、操作態様検出手段による遊技者の操作態様の検出の一時的な中止を含む遊技の進行の遅延を発生させる複数種類のフリーズのうち少なくとも1つのフリーズを発生させるフリーズ制御手段を備えている。また、本発明において、フリーズ制御手段は、ストップスイッチが検出した遊技者の操作態様に応じて複数種類のフリーズから発生させるフリーズを設定するフリーズ設定処理を実行する。

【0009】

つまり、本発明の遊技機は、フリーズ設定処理を実行することで、ストップスイッチが検出した操作態様に応じて複数種類のフリーズから発生させるフリーズを設定するため、フリーズを発生させる遊技において、遊技者の操作態様に応じて発生するフリーズに変化が生じることで、遊技が単調になることを防止することができる。

【0010】

(2) また、本発明の遊技機は、遊技に関する演出を制御する演出制御手段(180)と、

前記演出制御手段が制御する演出を実行する演出装置(300)と、を備え、

前記演出制御手段は、前記複数種類の役のうち所定の役の入賞形態を示す図柄組合せを報知する演出である報知演出を前記演出装置に実行可能であり、

前記フリーズ制御手段は、前記演出制御手段が前記報知演出を前記演出装置に実行させる場合に、前記フリーズ設定処理を実行する、ことを特徴とする。

【0011】

このため、本発明の遊技機は、報知演出によって報知された所定の役の入賞形態を示す図柄組合せを停止表示するために遊技者がストップスイッチを停止操作した際に、フリーズ設定処理が実行される。つまり、本発明の遊技機は、所定の役を停止表示させようとして遊技者が実行したストップスイッチの操作態様に応じてフリーズが設定されるため、所定の役の入賞によって得られる利益に対する遊技者の期待感をフリーズによってより向上させることができ、遊技が単調になることを防止することができる。

【0012】

(3) また、本発明の遊技機において、前記ストップスイッチが検出する遊技者の操作態様は、第1の停止操作の順序と、第2の停止操作の順序と、を含み、

前記フリーズ制御手段は、前記フリーズ設定処理の実行時において、

前記ストップスイッチが検出した停止操作の順序が前記第1の停止操作の順序であった場合に、前記複数種類のフリーズのうち予め設定されたフリーズを発生させ、

前記ストップスイッチが検出した停止操作の順序が前記第2の停止操作の順序であった場合に、前記複数種類のフリーズのうち発生させるフリーズを抽選により決定する、ことを特徴とする。

【0013】

このため、本発明の遊技機は、第1の停止操作の順序でストップスイッチが停止操作を検出した場合には、予め設定されたフリーズを発生し、第2の停止操作の順序でストップスイッチが停止操作を検出した場合には、抽選により発生させるフリーズを決定することで、遊技者が実行した停止操作の順序に応じて発生するフリーズに変化が生じるため、遊技が単調になることを防止することができる。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技が単調になることを防止できる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図3】本発明の実施の形態の遊技機の内部抽選テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

【図4】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において通常状態及びボーナス成立状態で当選する打順ベル1～打順ベル8と、共通ベル役と、3枚ベル役と、の当選態様、特にストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図、(B)は、ボーナス状態で当選するJAC1及びJAC2の当選態様を説明する図である。

【図5】本発明の実施の形態の遊技機において、通常リプレイと特殊リプレイとの入賞時の図柄組合せを示す図である。

【図6】(A)は、本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図、(B)は、アシストタイム状態制御手段が制御するアシストタイム状態に関する状態遷移図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機においてフリーズ制御手段が実行するフリーズに係る制御処理を示すフローチャートである。

【図8】図7に示したフリーズに係る制御処理において実行されるフリーズ設定処理を示すフローチャートである。

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0016】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また、本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

##### 【0017】

###### 1. 構成

図1は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1の外観構成を示す斜視図である。本実施形態のスロットマシン1は、いわゆる回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

##### 【0018】

本実施形態のスロットマシン1は、収納箱BX、前面上扉UD及び前面下扉DDからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第1リールR1～第3リールR3からなるリールユニットが収められている。また、筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパユニット320(図2参照)が収められている。また、本実施形態のスロットマシン1の筐体内には、CPU、ROM(情報記憶媒体の一例)、RAM等を搭載し、スロットマシン1の動作を制御する制御基板も収められている。

##### 【0019】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域(以下、各領域を「コマ」と記載する)に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また、第1リールR1～第3リールR3は、リール駆動手段としてのステッピングモータ(図示省略)に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位(所定の回転角度単位、所定の回転量単位)で停止可能に設けられている。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。

##### 【0020】

前面上扉UDと前面下扉DDとは、個別に開閉可能に設けられている。前面上扉UDには、第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄(上段図柄、中段図柄、下段図柄)をスロットマシン1の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。

##### 【0021】

また、本実施形態のスロットマシン1では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための

10

20

30

40

50

表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定されている。なお、本実施形態のスロットマシン1では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が後述する通常状態、ボーナス成立状態及びボーナス状態のいずれの遊技状態においても3枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると第1リールR1～第3リールR3の中段によって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0022】

そして、遊技結果は、表示窓DW内の有効ラインL1上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ラインL1上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したものとしてホッパーユニット320からメダルの払い出し等が行われる。

10

【0023】

前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、メダルの払い出しに関係するトップボタンB1～トップボタンB3の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【0024】

また、前面上扉UDには、演出を行うための表示装置330が設けられている。表示装置330は、例えば液晶ディスプレイから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像や画像が表示される。また、本実施形態のスロットマシン1では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、演出を行うためのスピーカ(図示省略)が複数設けられている。スピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

20

【0025】

前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット(貯留)されたメダルを投入する操作を行うための投入操作手段として、1枚のメダルを投入するシングルベットボタンBT及び規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタンMB、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる開始操作を遊技者に実行させるための遊技開始操作手段としてのスタートレバーSL、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる停止操作を遊技者に実行させるための停止操作手段としてのトップボタンB1～トップボタンB3及びクレジットされたメダルを精算するための精算ボタンBSも設けられている。

30

【0026】

本実施形態のスロットマシン1では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、メダルが規定投入数以上にクレジットされている場合に、規定投入数と同じ回数シングルベットボタンBTを押下するシングルベット操作又はマックスベットボタンMBを押下するマックスベット操作を行うことで、規定投入数のメダルが投入状態に設定され、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLに対して開始操作を実行すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇し定常回転になったことを条件に、トップボタンB1～トップボタンB3の押下操作が許可、すなわちトップボタンB1～トップボタンB3による停止操作が有効化される。

40

【0027】

その後、遊技者が任意のタイミングでトップボタンB1～トップボタンB3を押下(以下、「押下タイミング」と記載)していくと、トップボタンB1～トップボタンB3のそれぞれに内蔵されている停止信号出力手段としてのトップスイッチ240がオ

50

ン動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。ここで、ストップスイッチは、例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサ等から構成される。

#### 【0028】

また、遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～ストップボタンB3を解放すると、ストップボタンB1～ストップボタンB3それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。そして、制御基板は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

10

#### 【0029】

また、前面下扉DDの下部には、メダル払出口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタンBSが押下された場合、精算ボタンBSの押下に伴ってホッパーユニット320からクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口MOからメダル受け皿MPへメダルを払い出す。

20

#### 【0030】

図2は、本実施形態のスロットマシン1の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン1は、制御基板としての遊技制御手段100によって制御される。遊技制御手段100は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230及びストップスイッチ240との入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーユニット320、表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作を制御する。遊技制御手段100の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所定のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。この、遊技者の操作を検出するメダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230及びストップスイッチ240は、本実施形態における複数の操作態様検出手段400を構成する。

30

#### 【0031】

また、遊技制御手段100は、投入受付手段105、乱数生成手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、演出制御手段180、記憶手段190、アシストタイム状態制御手段200及びフリーズ制御手段205を含む。遊技制御手段100を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段190に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

40

#### 【0032】

投入受付手段105は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間において、規定投入数（3枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSLに対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段105は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタンBT又はマックスベットボタンMBが押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

#### 【0033】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づ

50

いて有効化されたスタートレバー S L の最初の押下操作が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転を開始させる契機となっているとともに、後述する内部抽選手段 120 が内部抽選を実行する契機となっている。

【0034】

乱数生成手段 110 は、抽選用の乱数を発生させる手段である。乱数は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお、本実施形態において、「乱数」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、発生自体は規則的であっても、取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【0035】

内部抽選手段 120 は、遊技者がスタートレバー S L に対して開始操作を実行し、スタートスイッチ 230 が開始操作を検出することで出力されるスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理等を行う。

【0036】

内部抽選手段 120 は、遊技者がスタートレバー S L に対して開始操作を実行し、スタートスイッチ 230 が開始操作を検出することで出力されるスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理等を行う。

【0037】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 190 の内部抽選テーブル記憶手段 191 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。本実施形態のスロットマシン 1 では、図 3 に示すように、遊技状態が通常状態である場合に選択される内部抽選テーブル A と、遊技状態がボーナス成立状態である場合に選択される内部抽選テーブル B と、遊技状態がボーナス状態である場合に選択される抽選テーブル C とが、内部抽選テーブル記憶手段 191 に記憶されている。

【0038】

図 3 に示すように、各内部抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。ここで、内部抽選テーブル A と内部抽選テーブル B とは、小役の当選確率が同一に設定されており、小役として、打順ベル 1 ~ 8 と、共通ベル役と、3 枚ベル役と、レア役とにそれぞれ乱数値が対応付けられている。

【0039】

本実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナスとして第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置としてのビッグボーナス（以下、「B B」と記載）が用意されており、内部抽選テーブル A では、B B が抽選対象として設定されている。内部抽選テーブル B は、内部抽選テーブル A とリプレイの当選確率が異なっており、内部抽選テーブル A における B B 及びハズレの代わりにリプレイを抽選対象とすることで、内部抽選テーブル A よりもリプレイの当選確率が高くなるように設定されている。内部抽選テーブル C は、小役として J A C 1 と J A C 2 とに乱数値が対応付けられている。

【0040】

また、図 3 に示すように、内部抽選テーブル A と内部抽選テーブル B とは、リプレイとして、通常リプレイと、特殊リプレイとにそれぞれ乱数値が対応付けられている。通常リプレイと特殊リプレイとは、ともに入賞した場合に後述するリプレイ処理手段 160 によるリプレイ処理が実行される再遊技役である。通常リプレイと特殊リプレイの詳細については、後述する。また、以下の記載において、通常リプレイと特殊リプレイとをまとめてリプレイとも記載する。

【0041】

図 4 (A) に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞可能な小役（以下

10

20

30

40

50

、「入賞役」と記載)として、ベルA、ベルB、特殊小役A1、特殊小役A2、特殊小役A3、特殊小役A4、特殊小役B、共通ベル役、3枚ベル役及びレア役(不図示)が用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選態様として、第1当選態様としての打順ベル1～打順ベル8と、共通ベル役と、第2当選態様としてのJAC1及びJAC2と、が設定されている。

【0042】

ここで、「打順」とは、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対して押下操作を実行する順番を意味し、打順1～打順6の6通りの打順から構成されている。本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。このため、本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。なお、以下の記載において、第1リールR1～第3リールR3が回転しストップボタンB1～ストップボタンB3が有効化された状態において、最初に実行される停止操作を第1停止操作とも記載し、第1停止操作の実行後に実行される停止操作を第2停止操作とも記載し、第2停止操作の実行後に実行される停止操作を第3停止操作とも記載する。

10

【0043】

打順1は、ストップボタンB1　ストップボタンB2　ストップボタンB3の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順2は、ストップボタンB1　ストップボタンB3　ストップボタンB2の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順3は、ストップボタンB2　ストップボタンB1　ストップボタンB3の順に停止操作が実行される打順である。また、打順4は、ストップボタンB2　ストップボタンB3　ストップボタンB1の順に停止操作が実行される打順である。また、打順5は、ストップボタンB3　ストップボタンB1　ストップボタンB2の順に停止操作が実行される打順である。また、打順6は、ストップボタンB3　ストップボタンB2　ストップボタンB1の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。

20

【0044】

打順ベル1～打順ベル4は、ベルAと、特殊小役A1～特殊小役A4のうちいずれか1種類と、特殊小役Bとが重複して当選する。また、打順ベル5～打順ベル8は、ベルBと、特殊小役A1～特殊小役A4のうちいずれか1種類と、特殊小役Bとが重複して当選する。ここで、特殊小役A1～特殊小役A4は、ストップボタンB1が第1停止操作された場合に入賞可能な入賞役であり、ストップボタンB1の押下タイミングによっていずれの役も入賞しない取りこぼし(ハズレ)が発生する場合がある入賞役である。また、打順ベル1～打順ベル8の当選時に入賞可能なベルA、ベルBと、特殊小役Bと、は、それぞれストップボタンB2又はストップボタンB3が第1停止操作された場合に入賞可能な入賞役であり、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞するように構成されている。そして、打順ベル1～打順ベル8は、それぞれベルA又はベルBのいずれか1つと、2種類の特殊小役とに重複して当選しており、いずれも重複して当選する入賞役の組み合わせが異なるように構成されている。

30

【0045】

なお、以下の記載において、打順ベル1～打順ベル4の当選時にベルAを入賞させることができる打順及び打順ベル5～打順ベル8の当選時にベルBを入賞させることができる打順を、正解打順とも記載する。また、打順ベル1～打順ベル4の当選時にベルAを入賞させることができない打順及び打順ベル5～打順ベル8の当選時にベルBを入賞させることができない打順を、不正解打順とも記載する。

40

【0046】

共通ベル役は、ベルAとベルBとが重複して当選する。共通ベル役に当選した場合には

50

、打順及び押下タイミングによらずベルA又はベルBのいずれか一方が入賞可能に構成されている。

【0047】

また、3枚ベル役は、打順及び押下タイミングによらずベルCが入賞可能に構成されている。そして、レア役は、ストップボタンB1の押下タイミングが適切な場合に入賞可能に構成された小役であり、打順ベル1～打順ベル8、共通ベル役及び3枚ベル役の他の小役よりも当選確率が低くなるように構成されている。

【0048】

ベルA、ベルB及び共通ベル役の配当は、入賞時に規定投入枚数よりも多い枚数の払出数（例えば8枚）に設定されている。また、ベルCの配当は、規定投入枚数である3枚と同じ払出数に設定されている。また、特殊小役A1～特殊小役A4、特殊小役B及びレア役は、入賞時に規定投入枚数よりも少ない枚数の払出数（例えば1枚）に設定されている。

10

【0049】

次に、JAC1及びJAC2について図4(B)を参照しながら具体的に説明する。JAC1は、図4(B)に示すように、ベルA～ベルCが重複して当選する。また、JAC2は、図4(B)に示すように、特殊小役A1～特殊小役A4と、特殊小役Bと、レア役とが重複して当選する。

【0050】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数生成手段110が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を抽選テーブル選択処理で選択した内部抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき役に当選したか否かを判定する。

20

【0051】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第1のフラグ状態、OFF状態）から当選状態（第2のフラグ状態、ON状態）に設定する。本実施形態のスロットマシン1では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお、抽選フラグの設定情報は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192に格納される。

30

【0052】

ここで、本実施形態のスロットマシン1では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、BBがあり、小役及びリプレイは、後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選でBBに当選すると、BBの抽選フラグの当選状態を、BBが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段120は、BBの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、BBの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているBBの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

40

【0053】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSLへ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ230から、スタート信号が出力されたことに基づいて、ステッピングモータにより第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始する。また、リール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3の回転状態が、所定速度（例えば、約80rpm）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作されることでストップスイッチ240に

50

よって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段130は、停止操作の検出に基づきストップスイッチ240からリール停止信号が出力された場合に、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。このとき、リール制御手段130は、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態、すなわち内部抽選の結果に応じた態様で停止させる制御を行う。つまり、リール制御手段130は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の各ボタンが押下されたことに、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたストップボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。

10

#### 【0054】

また、本実施形態のスロットマシン1では、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で4コマ分回転可能に構成されている。リール制御手段130は、ストップボタンB1～ストップボタンB3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ラインL1上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄を有効ラインL1上の表示位置に表示するように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

20

#### 【0055】

ここで、リール制御手段130は、スタートスイッチ230が開始操作を検出することで出力されるスタート信号を受信し、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始して1回の遊技を開始した場合に、一般にウェイト（又はウェイト時間）と称される待機時間（約4.1秒）を設定するように構成されている。そして、リール制御手段130は、待機時間の設定から待機時間が経過するまでの期間内にスタート信号をスタートスイッチ230から受信した場合に、待機時間が経過した後に第1リールR1～第3リールR3の回転を開始するように構成されている。この構成により、リール制御手段130は、1回の遊技の開始から次の遊技の開始までに一定の時間として最小遊技時間（約4.1秒）を経過してから遊技を開始させることができる。

30

#### 【0056】

リール制御手段130は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理を行っている。

#### 【0057】

まず、ロジック演算処理では、役ごとに定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点、つまりストップボタンの押下操作を検出した時点におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。ここで、リール制御手段130は、リールユニット310に設けられたフォトセンサが各リールに設けられたリール位置検出部を検出した場合に出力されるリールが1回転したことを示す情報であるリールインデックスと、リールインデックスが検出されるリールの基準位置からの回転角度（ステッピングモータに供給した駆動パルスの供給回数から算出）を用いて、ストップスイッチからリール停止信号を受信した時点におけるリールの回転状態を取得する。そして、各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただし、ロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置等に応じて複数の停止位置の候補に対して

40

50

同一の優先度が求まる場合がある。最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、テーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【0058】

本実施形態のスロットマシン1では、「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。ロジック演算処理では、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【0059】

なお、本実施形態のスロットマシン1において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法とが存在する。有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインL1上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せ（以下、「入賞図柄組合せ」と記載）の数が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。また、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインL1上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置、すなわち配当が多い小役を入賞させることができる停止位置ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

10

20

30

40

【0060】

また、本実施形態のスロットマシン1において、通常リプレイに当選した場合には、通常リプレイに連続して当選した回数に応じて停止位置の候補の優先度を求めるように構成されている。図5は、通常リプレイの入賞時における表示態様を示す図である。図5に示すように、リール制御手段130は、通常リプレイの当選時に、リプレイ図柄Aが有効ラインL1上に停止表示される図柄組合せを有する通常リプレイAと、リプレイ図柄Bが有効ラインL1上に停止表示される図柄組合せを有する通常リプレイBと、に重複して当選しており、通常リプレイAと通常リプレイBとを停止表示可能になっている。そして、リール制御手段130は、前回当選した役が通常リプレイではなかった場合には、第1リールR1～第3リールR3の停止時において、リプレイ図柄Aがリプレイ図柄Bに優先して有効ラインL1上に停止するようにリール停止制御を実行する。また、リール制御手段130は、前回当選した役が通常リプレイであった場合には、第1リールR1～第3リールR3の停止時において、リプレイ図柄Bがリプレイ図柄Aに優先して有効ラインL1上に停止するようにリール停止制御を実行する。なお、各リールの図柄配列において、リプレイ図柄Aとリプレイ図柄Bとは、それぞれ押下検出位置によらずに有効ラインL1上に停止表示可能な位置に配列されている。つまり、各リールの図柄配列において、リプレイ図柄Aは、それぞれ5コマ以内の間隔で配列されているとともに、リプレイ図柄Bも、それぞれ5コマ以内の間隔で配列されている。

30

【0061】

また、図5に示すように、リール制御手段130は、特殊リプレイの当選時に、リプレイ図柄Aとリプレイ図柄Bとが組み合わさった図柄組合せを有する特殊リプレイAと特殊リプレイBとに重複して当選しており、特殊リプレイA又は特殊リプレイBを有効ラインL1上に停止表示する。上述した通り、各リールの図柄配列において、リプレイ図柄Aとリプレイ図柄Bとが共に押下検出位置によらずに有効ラインL1上に停止表示可能な位置に配列されていることから、リール制御手段130は、特殊リプレイの当選時に、必ず特殊リプレイA又は特殊リプレイBを有効ラインL1上に停止表示することができるよう構成されている。

40

50

## 【0062】

特殊リプレイの当選時において、リール制御手段130は、ストップスイッチ240が検出した打順に応じて、有効ラインL1上に停止表示する図柄組合せを特殊リプレイAの図柄組合せと特殊リプレイBの図柄組合せとのいずれにするかを決定する。具体的には、リール制御手段130は、ストップスイッチ240が検出した打順が打順1、打順3～打順6である場合には、特殊リプレイAの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示し、ストップスイッチ240が検出した打順が打順2である場合には、特殊リプレイBの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示する。つまり、本実施形態のスロットマシン1で特殊リプレイの当選時において、第1停止操作がストップボタンB1である場合には、第3停止操作時にリプレイ図柄Aが有効ラインL1上に停止表示され、第1停止操作がストップボタンB3である場合には、第1停止操作時にリプレイ図柄Aが有効ラインL1上に停止表示され、第1停止操作がストップボタンB2である場合には、ストップボタンB3の押下操作時にリプレイ図柄Aが有効ラインL1上に停止表示される。

10

## 【0063】

また、ロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。ここで、引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方、蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このように、リール制御手段130は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

20

## 【0064】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段194に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効ラインL1上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ラインL1上に表示された図柄組合せによって、B.B.、リプレイ、ベル役、レア役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。

30

## 【0065】

本実施形態において、ベルA、ベルBは、上述した通り、打順ベル1～打順ベル8の当選時に正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合又は共通ベル役の当選時に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず必ず入賞可能に構成されている。つまり、ベルA、ベルBの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、押下検出位置に関わらずに有効ラインL1上に表示可能な位置関係で第1リールR1～第3リールR3にそれぞれ配列されている。また、通常リプレイA、通常リプレイB、特殊リプレイA、特殊リプレイB、ベルC及び特殊小役Bも同様に各ストップボタンの押下タイミングによらずに必ず入賞できるように構成されている。一方、B.B.と、特殊小役A1～特殊小役A4と、レア役と、は、各入賞役の入賞図柄組合せを構成する図柄が滑りコマ数の範囲内に位置する状態で各ストップボタンが停止操作された場合に有効ラインL1上に表示されるように、各リールに配列されている。

40

## 【0066】

そして、本実施形態のスロットマシン1では、入賞判定処理における入賞判定手段140の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150にメダルを払い出せる枚数を決定する処理が行われ、通常リプレイA、通常リプレイB、特殊リプレイA、特殊リプレイBのいずれかを構成する図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示され、通常

50

リプレイ又は特殊リプレイのいずれかが入賞した場合にはリプレイ処理手段 160 に次回の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段 170 に遊技状態を移行させる処理が行われる。

【0067】

払出制御手段 150 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット 320 に払い出させる制御を行う。上述した通り、本実施形態において、規定投入枚数よりも多い払出数に設定されているベル A、ベル B の配当は、いずれも 8 枚に定められている。また、規定投入枚数と同数の払出数に設定されているベル C の配当は、3 枚に定められている。また、規定投入枚数よりも少ない払出数に設定されている特殊小役 A1 ~ 特殊小役 A4、特殊小役 B 及びレア役の配当は、いずれも 1 枚に定められている。

10

【0068】

リプレイ処理手段 160 は、入賞判定手段 140 により有効ライン L1 上にリプレイの入賞を示す図柄組合せ（通常リプレイ A、通常リプレイ B、特殊リプレイ A、特殊リプレイ B）が停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、本実施形態のスロットマシン 1 では、リプレイが入賞した場合、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ライン L1 を設定した状態で、次回のスタートレバー SL に対する開始操作を待機する。

20

【0069】

遊技状態移行制御手段 170 は、図 6 (A) に示すように、通常状態、ボーナス成立状態及びボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。ここで、遊技状態の移行条件は、1 つの条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうちいずれか 1 つの条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。なお、本実施形態において、遊技状態移行制御手段 170 は、遊技状態として、通常状態、ボーナス成立状態及びボーナス状態を有しているが、これに限らず、例えば、通常状態やボーナス成立状態とはリプレイの当選確率が異なるリプレイタイム状態（RT 状態）を有していてもよく、また、それぞれリプレイの当選確率が異なる複数の RT 状態を有していてもよい。

30

【0070】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはボーナス成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態において B B が当選した場合にボーナス成立状態へ移行する。また、通常状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が例えば約 1 / 7 . 3 に設定され、かつ B B が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル A を参照した内部抽選が行われる。

40

【0071】

ボーナス成立状態は、内部抽選で B B に当選したことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス成立状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、内部抽選テーブル B を参照した内部抽選が行われる。内部抽選テーブル B においては、上述した通り、B B が持越可能フラグに対応付けられた当選役であることから、B B を抽選対象から除外し、B B の代わりに通常リプレイが抽選対象となっている。このため、内部抽選テーブル B は、内部抽選テーブル A よりもリプレイの当選確率が高く設定されている。

【0072】

また、ボーナス成立状態では、上述した通り、B B が入賞するまで B B に対応する抽選

50

フラグが当選状態に維持される。遊技状態移行制御手段 170 は、B B の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されると、遊技状態をボーナス成立状態からボーナス状態へ移行させる。

【0073】

ボーナス状態は、B B の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち他の内部抽選テーブルとは小役の当選確率が異なる構成の内部抽選テーブル C を参照した内部抽選が行われる。

【0074】

また、ボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判定する。遊技状態移行制御手段 170 は、予め定められた所定枚数（例えば、100 枚）を超えるメダルが払い出されると、ボーナス状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。なお、本実施形態では、ボーナス状態の終了条件がメダルの払出数の合計によって定められているが、ボーナス状態での遊技回数や小役の入賞回数によって終了条件が定められていてもよい。また、ボーナス状態は、1 回の遊技で終了するように終了条件が定められたものであってもよい。

10

【0075】

演出制御手段 180 は、演出データ記憶手段 195 に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置 330 を用いて行う表示演出や音響装置 340 を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタン B T、マックスベットボタン M B、スタートレバー S L、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 に対する操作等への遊技者によるスロットマシン 1 の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及び LED の点灯あるいは点滅、表示装置 330 の表示内容の変化、スピーカからの音の出力、スタートスイッチ 230 からスタート信号が出力された状態で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転開始を遅延させる第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

20

【0076】

また、演出制御手段 180 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 300 を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段 180 は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段 110 の乱数格納領域から乱数を取得し、演出抽選テーブル記憶手段 196 に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

30

【0077】

また、演出制御手段 180 は、所定の条件が成立した場合に、所定の役として入賞図柄組合せがリプレイ図柄 B から構成される通常リプレイ B の入賞可能性があることを遊技者に報知する報知演出を演出装置 300 に実行させる制御である報知演出制御を実行する。ここで、報知演出においては、例えば「リプレイ図柄 B を狙え」等の表示を表示装置 330 に表示させることで、通常リプレイ B の入賞可能性があることは報知されるものの、打順の指定に関する報知は実行されない。そのため、報知演出が実行されることで、遊技者は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を任意の打順で押下操作することになる。報知演出制御を実行する際に成立する所定の条件については、後述する。

40

【0078】

アシストタイム状態制御手段 200（以下、「A T 状態制御手段 200」と記載）は、当選した役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態（A T 状態）と、入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態（非 A T 状態）と、の間で移行させる制御を実行する。本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、A T 状態において、複数種類の役のうち打順ベル 1 ~ 打順ベル 8 の当選時に正解打順を遊技情報表示部 D S に表示する入賞補助制御を実行するとともに、例えば表示装置 330 に正解打順を表示する演出等の演出装置 300 によって正解打順を報知する入賞補助演出を演出制御手段 1

50

80に実行させる。

【0079】

図6(B)に示すように、AT状態制御手段200は、非AT状態として、通常非アシストタイム状態(通常非AT状態)と、チャンスゾーン状態(CZ状態)を有している。通常非AT状態は、入賞補助制御が実行されない非AT状態であり、かつCZ状態でない場合に実行される状態であり、他の状態に移行するまで継続する状態である。通常非AT状態において、AT状態制御手段200は、予め定められた所定の当選役に当選した場合や予め定められた所定の遊技回数の遊技が実行された場合等の、予め定められた抽選条件が成立した場合に、CZ状態に移行するか否かを抽選により決定するチャンスゾーン移行抽選(CZ移行抽選)を実行する。

10

【0080】

また、AT状態制御手段200は、内部抽選で通常リプレイに連続して当選した場合にも、CZ移行抽選を実行する。AT状態制御手段200は、内部抽選で通常リプレイに連続して当選したことに基づくCZ移行抽選において、CZ状態に移行すると決定した場合には、演出制御手段180に報知演出制御を実行させる。つまり、内部抽選で通常リプレイに連続して当選したことに基づくCZ移行抽選において、通常非AT状態からCZ状態への移行に当選することは、成立した際に演出制御手段180が報知演出制御を実行する条件である所定の条件の1つを構成している。

【0081】

また、通常非AT状態において、AT状態制御手段200は、所定の当選役とは異なる特定の当選役(例えば、内部抽選において他の当選役よりも当選確率の低いレア役等)に当選した場合にAT状態に移行するか否かを抽選により決定するアシストタイム移行抽選(AT移行抽選)を実行する。さらに、AT状態制御手段200は、内部抽選で特殊リプレイに当選した場合には、通常非AT状態からAT状態に移行する制御を実行する。ここで、AT状態制御手段200は、内部抽選で特殊リプレイに当選した場合には、通常非AT状態からAT状態に移行するとともに、演出制御手段180に報知演出制御を実行させる。つまり、内部抽選で特殊リプレイに当選し、通常非AT状態からAT状態に移行することは、成立した際に演出制御手段180が報知演出制御を実行する条件である所定の条件の1つを構成している。

20

【0082】

CZ状態は、通常非AT状態においてCZ移行抽選に当選した場合に移行する状態であり、通常非AT状態よりもAT状態に移行する確率が高い状態である。CZ状態において、AT状態制御手段200は、CZ状態の開始時に記憶手段190のCZ終了判定カウンタ197に所定の遊技回数に対応する値(例えば、10ゲーム)をセットし、当選した役に関わらず1ゲームごとにAT状態に移行するか否かを抽選するAT移行抽選を実行するように構成されており、AT移行抽選に当選した場合には、非AT状態であるCZ状態からAT状態に移行する制御を実行する。また、CZ状態において、AT状態制御手段200は、内部抽選で特殊リプレイに当選した場合には、CZ状態からAT状態に移行する制御を実行する。このため、CZ状態は、予め定められた特定の当選役に当選しAT移行抽選で当選した場合と、内部抽選で特殊リプレイに当選した場合と、AT状態に移行することなく所定の遊技回数(例えば、1000ゲーム)の遊技が実行された場合と、にAT状態に移行可能な通常非AT状態よりもAT状態に移行しやすい状態となっている。なお、AT状態制御手段200は、CZ状態中に内部抽選で特殊リプレイに当選せず、かつAT移行抽選に当選することなく予め設定された遊技回数(例えば、10ゲーム)の遊技が実行され、CZ終了判定カウンタ197の記憶する値が0となった場合に、CZ状態から通常非AT状態に移行しCZ状態を終了する。

30

【0083】

AT状態は、通常非AT状態及びCZ状態において実行されるAT移行抽選に当選した場合と、AT状態に移行することなく所定の遊技回数(例えば、1000ゲーム)の遊技が実行された場合と、通常非AT状態における内部抽選において特殊リプレイに当選した

40

50

場合と、に移行する状態である。A T 状態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、打順ベル 1 ~ 打順ベル 8 の当選時に規定投入数よりも配当が多いベル A、ベル B を入賞させることができる正解打順を報知する、つまりベル A、ベル B の入賞を補助する入賞補助演出を演出制御手段 1 8 0 に実行させる。このため、A T 状態は、遊技者がメダルを獲得することが容易な遊技者にとってメダルの払い出しに関して有利な演出状態となっている。

#### 【 0 0 8 4 】

また、A T 状態制御手段 2 0 0 は、A T 状態の開始時に設定される遊技回数（例えば、50 ゲーム）の遊技が実行された場合に、A T 状態から通常演出状態に演出状態を移行し A T 状態を終了する。なお、本実施形態において、A T 状態は、通常非 A T 状態から移行する場合と、C Z 状態から移行する場合と、A T 状態に移行することなく 1 0 0 0 ゲームの遊技が実行されて移行する場合とのいずれの場合であっても、A T 状態の開始時に A T 終了判定カウンタ 1 9 8 にセットされる A T ゲーム数として同一の値（50 ゲーム）がセットされるが、これに限らず、例えば A T 状態への移行契機によって A T 終了判定カウンタ 1 9 8 にセットされる値がそれぞれ異なるように構成されていてもよい。このように構成する場合、スロットマシン 1 は、A T 状態の移行契機によって A T 状態の利益を享受できる回数が変化するため、遊技者にいずれの移行契機の成立を狙うかを選択させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、入賞補助演出が演出制御手段 1 8 0 に実行され打順ベル 1 ~ 打順ベル 8 の当選時にベル A、ベル B の入賞が補助される A T 状態は、本実施形態における特別演出状態を構成する。

10

#### 【 0 0 8 5 】

フリーズ制御手段 2 0 5 は、フリーズを発生させることが決定した遊技において、遊技の進行の遅延を発生させる複数種類のフリーズのうち少なくとも 1 つのフリーズを発生させる制御を実行する。ここで、フリーズとは、例えば、ベットスイッチ 2 2 0 による遊技者のシングルベットボタン B T 又はマックスベットボタン M B へのベット操作の検出、スタートスイッチ 2 3 0 による遊技者のスタートレバー S L への開始操作の検出、ストップスイッチ 2 4 0 による遊技者のストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 への停止操作の検出、等の操作態様検出手段 4 0 0 による遊技者の操作態様の検出の一時的な中止（無効化）と、リール制御手段 1 3 0 による第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転開始において、各リールの回転の遅延と、等によって遊技の進行を遅延するものである。

20

#### 【 0 0 8 6 】

本実施形態のスロットマシン 1 において、フリーズ制御手段 2 0 5 が発生させるフリーズは、発生する契機（発生契機）が第 1 停止操作が実行された後に設定されており、発生することで回転しているリールに対応するストップボタンが押下操作された際にストップスイッチ 2 4 0 に検出される停止操作（第 2 停止操作）を無効化する第 1 フリーズと、発生契機が第 2 停止操作が実行された後に設定されており、発生することで回転しているリールに対応するストップボタンが押下操作された際にストップスイッチ 2 4 0 に検出される停止操作（第 3 停止操作）を無効化する第 2 フリーズと、発生契機が第 3 停止操作が実行された後に設定されており、発生することで次回の遊技を開始するためにスタートレバー S L が開始操作された際にスタートスイッチ 2 3 0 に検出される開始操作を無効化する第 3 フリーズと、がある。

30

#### 【 0 0 8 7 】

フリーズ制御手段 2 0 5 は、第 1 フリーズ ~ 第 3 フリーズから発生させるフリーズを設定するフリーズ設定処理を実行可能に構成されている。本実施形態において、フリーズ制御手段 2 0 5 は、A T 状態制御手段 2 0 0 に制御されている状態が通常非 A T 状態であり、かつ内部抽選で特殊リプレイに当選した場合に、フリーズ設定処理を実行する。フリーズ設定処理において、フリーズ制御手段 2 0 5 は、ストップスイッチ 2 4 0 が検出した操作態様のうち打順に応じて、フリーズ記憶手段 1 9 9 に格納されている第 1 フリーズ ~ 第 3 フリーズのそれぞれに対応する O N / O F F フラグのうち、いずれかの O N / O F F フラグを O N 状態にセットする。つまり、フリーズ制御手段 2 0 5 は、フリーズ設定処理において、ストップスイッチ 2 4 0 が検出した打順に応じて、フリーズ記憶手段 1 9 9 に格

40

50

納されている第1フリーズ～第3フリーズのいずれかをON状態に設定する。そして、フリーズ制御手段205は、フリーズ記憶手段199でON状態になっているフリーズに設定された発生契機において、ON状態になっているフリーズを発生させる。例えば、フリーズ設定処理で第1フリーズのON/OFFフラグをON状態にセットした場合、フリーズ制御手段205は、第1フリーズの発生契機が第1停止操作の実行後であることから、第1停止操作の実行後に第2停止操作を無効化する第1フリーズを発生させる。

#### 【0088】

##### 2. フリーズ設定処理とフリーズの実行に係る制御処理

次に、図7、図8を参照して、本実施形態に係るスロットマシン1において、フリーズ制御手段205が実行するフリーズ設定処理と、フリーズ設定処理で設定したフリーズを発生させる処理と、を含むフリーズに係る制御処理の詳細について説明する。本実施形態のスロットマシン1において、フリーズ制御手段205は、AT状態制御手段200に制御されている状態が通常非AT状態であり、かつ内部抽選で特殊リプレイに当選した場合、つまり、内部抽選の結果によりAT状態制御手段200が通常非AT状態からAT状態に移行すると決定した遊技において、リール制御手段130が第1リールR1～第3リールR3の回転を開始し、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が加速し一定の速度で定常回転を開始した場合に、図7、図8に示すフリーズ設定処理と、フリーズ設定処理で設定したフリーズを発生させる処理と、を含むフリーズに係る制御処理を実行する。なお、以下に示すフローチャートは、いずれも1回の遊技において実行される制御処理を示すフローチャートとなっている。

10

20

30

#### 【0089】

##### <フリーズに係る制御処理>

図7は、本実施形態におけるスロットマシン1において、フリーズ制御手段205が実行するフリーズに係る制御処理を示すフローチャートである。

#### 【0090】

まず、フリーズ制御手段205は、ストップボタンB1～ストップボタンB3のうち有効なストップボタンが押下操作されたか否かを判定する(S1)。この処理において、フリーズ制御手段205は、ストップボタンB1～ストップボタンB3のうち回転中のリールに対応する有効なストップボタンが押下操作されストップスイッチ240からリール停止信号が出力されたか否かを判定し、有効なストップボタンが押下操作されていない場合には(NO)、有効なストップボタンが押下操作されるまでステップS1の処理を繰り返す。

30

#### 【0091】

ステップS1の処理において、有効なストップボタンが押下操作されたと判定した場合には(YES)、フリーズ制御手段205は、フリーズ設定処理を実行する(S2)。この処理において、フリーズ制御手段205は、押下操作されたストップボタンに応じて、第1フリーズ～第3フリーズのうちいずれかのフリーズをON状態にセットするフリーズ設定処理を実行する。フリーズ設定処理の詳細について、図8を用いて説明する。

40

#### 【0092】

##### <フリーズ設定処理>

図8は、図7に示したフリーズに係る制御処理のステップS2において実行されるフリーズ設定処理を示すフローチャートである。まず、フリーズ制御手段205は、第1停止操作がストップボタンB1になされたか否かを判定する(S21)。この処理において、フリーズ制御手段205は、フリーズに係る制御処理のステップS1において、第1リールR1～第3リールR3が定常回転している状態でストップスイッチ240から出力されたリール停止信号に基づき、押下操作されたストップボタンがストップボタンB1であったか否かを判定する。

#### 【0093】

ステップS21の処理において、第1停止操作がストップボタンB1になされていないと判定した場合には(NO)、フリーズ制御手段205は、第1停止操作がストップボタ

50

ン B 3 になされたか否かを判定する (S 2 2)。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、フリーズに係る制御処理のステップ S 1 において、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が定常回転している状態でストップスイッチ 240 から出力されたリール停止信号に基づき、押下操作されたストップボタンがストップボタン B 3 であったか否かを判定する。

【0094】

ステップ S 2 2 の処理において、第 1 停止操作がストップボタン B 3 になされていないと判定した場合には (NO)、フリーズ制御手段 205 は、第 1 停止操作がストップボタン B 2 になされた、つまり、打順 3 又は打順 4 における第 1 停止操作が実行されたと判定し、フリーズ抽選を実行する (S 2 3)。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、フリーズ記憶手段 199 から複数の乱数のそれぞれに対して第 1 フリーズ ~ 第 3 フリーズのいずれかが対応付けられたフリーズ抽選テーブル (不図示) を取得する。そして、フリーズ制御手段 205 は、乱数生成手段 110 から乱数を取得し、取得した乱数をフリーズ記憶手段 199 に記憶されているフリーズ抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき第 1 フリーズ ~ 第 3 フリーズのいずれかを設定する。

10

【0095】

次に、フリーズ制御手段 205 は、フリーズ抽選において第 1 フリーズに当選したか否かを判定する (S 2 4)。この処理において、第 1 フリーズに当選していないと判定した場合には (NO)、フリーズ制御手段 205 は、第 2 フリーズに当選したか否かを判定する (S 2 5)。ステップ S 2 4、ステップ S 2 5 の処理を実行することで、フリーズ制御手段 205 は、フリーズ抽選において第 1 フリーズに当選していた場合にはステップ S 2 6 に、フリーズ抽選において第 2 フリーズに当選していた場合にはステップ S 2 7 に、フリーズ抽選において第 3 フリーズに当選していた場合にはステップ S 2 8 に処理を進める。

20

【0096】

ステップ S 2 2 の処理において、第 1 停止操作がストップボタン B 3 になされたと判定した場合 (YES) 又はステップ S 2 4 の処理において、フリーズ抽選において第 1 フリーズに当選していたと判定した場合には (YES)、フリーズ制御手段 205 は、フリーズ記憶手段 199 に格納されている第 1 フリーズの ON / OFF フラグを ON 状態にセットすることで、第 1 フリーズを ON 状態に設定し (S 2 6)、フリーズ設定処理を終了する。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、第 1 停止操作がストップボタン B 3 、つまり打順 5 又は打順 6 における第 1 停止操作が実行された場合と、フリーズ抽選で第 1 フリーズに当選した場合と、に、第 1 フリーズを ON 状態に設定する。

30

【0097】

ステップ S 2 5 の処理において、フリーズ抽選において第 2 フリーズに当選していたと判定した場合には (YES)、フリーズ制御手段 205 は、フリーズ記憶手段 199 に格納されている第 2 フリーズの ON / OFF フラグを ON 状態にセットすることで、第 2 フリーズを ON 状態に設定し (S 2 7)、フリーズ設定処理を終了する。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、第 1 停止操作がストップボタン B 2 、つまり打順 3 又は打順 4 における第 1 停止操作が実行されたことで実行したフリーズ抽選において、第 2 フリーズに当選した場合に、第 2 フリーズを ON 状態に設定する。

40

【0098】

ステップ S 2 1 の処理において、第 1 停止操作がストップボタン B 1 になされたと判定した場合 (YES) 又はステップ S 2 5 の処理において、フリーズ抽選において第 2 フリーズに当選していないと判定した場合には (NO)、フリーズ制御手段 205 は、フリーズ記憶手段 199 に格納されている第 3 フリーズの ON / OFF フラグを ON 状態にセットすることで、第 3 フリーズを ON 状態に設定し (S 2 8)、フリーズ設定処理を終了する。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、第 1 停止操作がストップボタン B 1 、つまり打順 1 又は打順 2 における第 1 停止操作が実行された場合と、フリーズ抽選で第 3 フリーズに当選した場合と、に、第 3 フリーズを ON 状態に設定する。

50

## 【0099】

このように、フリーズ制御手段205は、図8に示すフリーズ設定処理を実行することで、ストップスイッチ240が検出した停止操作の順序が打順1又は打順2における第1停止操作であれば、第1フリーズ～第3フリーズのうち第3フリーズをON状態に設定し、ストップスイッチ240が検出した停止操作の順序が打順5又は打順6における第1停止操作であれば、第1フリーズ～第3フリーズのうち第1フリーズをON状態に設定する。また、フリーズ制御手段205は、ストップスイッチ240が検出した停止操作の順序が打順3又は打順4における第1停止操作であれば、フリーズ抽選を実行し、第1フリーズ～第3フリーズのうちいずれか1つのフリーズをON状態に設定する。上述した通り、第1フリーズ～第3フリーズは、それぞれフリーズの発生契機、つまり、フリーズが発生するタイミングが異なっている。このため、本実施形態のスロットマシン1は、遊技者がストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作する順序に応じてフリーズが発生するタイミングに変化が生じることで、遊技が単調になることを防止することができる。

10

## 【0100】

また、フリーズ制御手段205は、打順1、打順2における第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合には、第3フリーズをON状態に設定するように予め決定されており、打順5、打順6における第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合には、第1フリーズをON状態に設定するように予め決定されている。そして、フリーズ制御手段205は、打順3、打順4における第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合には、第1フリーズ～第3フリーズのいずれかを抽選により決定し、決定したフリーズをON状態に設定する。つまり、本実施形態のスロットマシン1は、フリーズ設定処理の実行時に、遊技者が実行した打順に応じて、予め設定されたフリーズを発生させる場合と、抽選によって決定したフリーズを発生させる場合と、があり、遊技者が実行した停止操作の順序に応じてフリーズが発生するタイミングに変化が生じるため、遊技が単調になることを防止することができる。なお、第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合にフリーズ制御手段205が予め決定されたフリーズを設定する打順1、打順2、打順5、打順6は、本実施形態における第1の停止操作の順序（第1の打順）を構成する。また、第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合にフリーズ制御手段205がフリーズ抽選を実行する打順3、打順4は、本実施形態における第2の停止操作の順序（第2の打順）を構成する。

20

30

## 【0101】

<フリーズ設定処理以降のフリーズに係る制御処理>

以上がフリーズ設定処理においてフリーズ制御手段205が実行する制御処理の内容である。以下、フリーズに係る制御処理において、フリーズ設定処理（ステップS2）以降にフリーズ制御手段205が実行する制御処理の詳細について、図7を参照して説明する。

## 【0102】

ステップS2の処理を実行した後、フリーズ制御手段205は、第1フリーズがON状態に設定されているか否かを判定する（S3）。この処理において、フリーズ制御手段205は、フリーズ記憶手段199を参照することで、フリーズ設定処理で第1フリーズがON状態にセットされているか否かを判定し、第1フリーズがON状態であると判定した場合には（YES）、第1フリーズを発生させる（S4）。ステップS4の処理において、フリーズ制御手段205は、第1フリーズを発生させ、予め設定された期間（例えば10秒）が経過するまでの間、ストップスイッチ240の機能を一時的に無効化することで、第2停止操作のためにストップボタンB1又はストップボタンB2が押下操作された場合にも、リール制御手段130に第1リールR1又は第2リールR2の回転を継続させ続ける。

40

## 【0103】

ステップS4の処理を実行した後又はステップS3の処理において、第1フリーズがOFF状態であると判定した場合には（NO）、フリーズ制御手段205は、ストップボタ

50

ン B 1 ~ ストップボタン B 3 のうち有効なストップボタンが押下操作されたか否かを判定する (S 5)。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 のうち回転中のリールに対応する有効なストップボタンが押下操作されストップスイッチ 240 からリール停止信号が出力されたか否かを判定し、有効なストップボタンが押下操作されていない場合には (NO)、有効なストップボタンが押下操作されるまでステップ S 5 の処理を繰り返す。

【0104】

ステップ S 5 の処理において、有効なストップボタンが押下操作されたと判定した場合には (YES)、フリーズ制御手段 205 は、第 2 フリーズが ON 状態に設定されているか否かを判定する (S 6)。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、フリーズ記憶手段 199 を参照することで、フリーズ設定処理で第 2 フリーズが ON 状態にセットされているか否かを判定し、第 2 フリーズが ON 状態であると判定した場合には (YES)、第 2 フリーズを発生させる (S 7)。ステップ S 7 の処理において、フリーズ制御手段 205 は、第 2 フリーズを発生させ、予め設定された期間 (例えば 10 秒) が経過するまでの間、ストップスイッチ 240 の機能を一時的に無効化することで、第 3 停止操作のためにストップボタン B 1 又はストップボタン B 3 が押下操作された場合にも、リール制御手段 130 に第 1 リール R 1 又は第 3 リール R 3 の回転を継続させ続ける。

10

【0105】

ステップ S 7 の処理を実行した後又はステップ S 6 の処理において、第 2 フリーズが OFF 状態であると判定した場合には (NO)、フリーズ制御手段 205 は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 のうち有効なストップボタンが押下操作されたか否かを判定する (S 8)。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 のうち回転中のリールに対応する有効なストップボタンが押下操作されストップスイッチ 240 からリール停止信号が出力されたか否かを判定し、有効なストップボタンが押下操作されていない場合には (NO)、有効なストップボタンが押下操作されるまでステップ S 8 の処理を繰り返す。

20

【0106】

ステップ S 8 の処理において、有効なストップボタンが押下操作されたと判定した場合には (YES)、フリーズ制御手段 205 は、第 3 フリーズが ON 状態に設定されているか否かを判定する (S 9)。この処理において、フリーズ制御手段 205 は、フリーズ記憶手段 199 を参照することで、フリーズ設定処理で第 3 フリーズが ON 状態にセットされているか否かを判定し、第 3 フリーズが OFF 状態であると判定した場合には (NO)、フリーズに係る制御処理を終了する。一方、この処理において、第 3 フリーズが ON 状態であると判定した場合には (YES)、フリーズ制御手段 205 は、第 3 フリーズを発生させ (S 10)、フリーズに係る制御処理を終了する。ステップ S 10 の処理において、フリーズ制御手段 205 は、第 3 フリーズを発生させ、予め設定された期間 (例えば 10 秒) が経過するまでの間、スタートスイッチ 230 の機能を一時的に無効化することで、次回の遊技を開始するためにスタートレバー S L が開始操作された場合にも、リール制御手段 130 に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させた状態を継続させ続ける。

30

【0107】

3. フリーズの発生時における遊技の状態

次に、本実施形態のスロットマシン 1において、フリーズが発生する場合における遊技の状態を説明する。

40

【0108】

上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1において、フリーズは、内部抽選で特殊リプレイに当選したことにより、A T 状態制御手段 200 が通常非 A T 状態から A T 状態に移行すると決定した遊技において発生する。また、上述した通り、特殊リプレイの当選時においては、演出制御手段 180 によって通常リプレイ B の入賞可能性があることは報知されるものの、打順の指定に関する報知は実行されない報知演出が実行されている。つまり、本実施形態のスロットマシン 1 は、フリーズに係る制御処理の開始時において、ス

50

トップボタンB1～トップボタンB3の任意の打順での押下操作を遊技者に促すように構成されている。

【0109】

そして、本実施形態のスロットマシン1は、第1停止操作がトップボタンB1であった場合には、第3フリーズを発生させて第3停止操作後に遊技の進行を遅延する。また、スロットマシン1は、第1停止操作がトップボタンB3であった場合には、第1フリーズを発生させて第1停止操作後に遊技の進行を遅延する。ここで、上述した通り、リール制御手段130は、特殊リプレイの当選時ににおいて、第1停止操作がトップボタンB1、つまり打順1、打順2である場合には、第3停止操作時に有効ラインL1上にリプレイ図柄Aが停止するようにリール停止制御を実行し、第1停止操作がトップボタンB3、つまり打順5、打順6である場合には、第1停止操作時に有効ラインL1上にリプレイ図柄Aが停止するようにリール停止制御を実行する。つまり、本実施形態のスロットマシン1は、演出制御手段180によって報知演出が実行され、遊技者が通常リプレイBの入賞を狙った状態で、通常リプレイBとは入賞図柄組合せが異なる図柄が停止表示された場合に、フリーズを発生させるように構成されている。

10

【0110】

このように、本実施形態のスロットマシン1においては、報知演出が実行され、遊技者が通常リプレイBが入賞すると予測している状態で、通常リプレイBの非入賞が確定した時点でフリーズを発生させるように構成されている。そして、フリーズが発生した遊技が終了することで、通常非AT状態からCZ状態を介さずにAT状態に移行する。つまり、フリーズが発生し特殊リプレイA又は特殊リプレイBが入賞した遊技は、通常リプレイBが入賞しCZ移行抽選でCZ状態への移行に当選した遊技よりも、遊技者にとって有利な遊技となっている。このため、本実施形態のスロットマシン1は、フリーズの発生可能性がある遊技において、フリーズが発生することで遊技者により有利な状態になることで、フリーズの発生によって遊技者に高揚感を与えることができる構成となっている。また、上述した通り、フリーズが発生するタイミングは、打順によって変更されるため、本実施形態のスロットマシン1は、遊技が単調になることを防止できるような構成となっている。

20

【0111】

なお、上述した通り、フリーズ設定処理の実行時において、打順3又は打順4における第1停止操作が実行された場合には、第1フリーズ～第3フリーズのうちフリーズ抽選で選択されたフリーズが発生するように構成されている。また、上述した通り、特殊リプレイの当選時に打順3又は打順4で押下操作された場合、リール制御手段130は、トップボタンB3の押下操作時にリプレイ図柄Aが有効ラインL1上に停止表示される特殊リプレイAを入賞させるように構成されている。つまり、フリーズ設定処理の実行時に打順3又は打順4における第1停止操作が実行された場合には、フリーズが発生するタイミングと、通常リプレイBの非入賞が確定するタイミングと、が異なる場合が生じる構成となっている。

30

【0112】

このため、本実施形態のスロットマシン1は、まだ通常リプレイBの入賞に対する期待感を遊技者が抱いている状態でフリーズを発生させることができ可能となっており、フリーズの発生によって通常リプレイBの入賞の可能性だけでなく、より遊技者にとって有利な特殊リプレイA又は特殊リプレイBの入賞の可能性があることを示唆し、通常非AT状態からAT状態に移行することに対する期待感を与えることができるため、遊技が単調になることを防止できるような構成となっている。また、本実施形態のスロットマシン1は、通常リプレイBの非入賞が確定した時点でフリーズを発生させないことも可能となっており、通常リプレイBの非入賞によって一度遊技に対する興趣が低下した遊技者に対して、フリーズの発生と特殊リプレイの入賞によるAT状態への移行という特典の付与とを実行することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる構成となっている。

40

【0113】

50

以上のように、本実施形態のスロットマシン1は、図8に示すフリーズ設定処理を実行することで、ストップスイッチ240が検出した遊技者の操作態様である停止操作の順序に応じて、それぞれ遊技を遅延させるタイミングが異なる第1フリーズ～第3フリーズから発生させるフリーズを設定するため、遊技者の操作態様に応じて発生するフリーズに変化が生じることで、遊技が単調になることを防止することができる。

#### 【0114】

##### 4. 変形例

なお、本実施形態において、フリーズ制御手段205は、第1停止操作がストップボタンB2であった場合に、フリーズ抽選によって第1フリーズ～第3フリーズのいずれかに設定するように構成されているが、これに限定されない。フリーズ制御手段205は、第1停止操作がストップボタンB2であった場合に、第1フリーズを発生させるか否かを決定する第1フリーズ抽選を実行し、第1フリーズ抽選で第1フリーズを発生させないと決定した場合に、第2停止操作の実行時に第2フリーズを発生させるか否かを決定する第2フリーズ抽選を実行するように構成されていてもよい。このように構成した場合、フリーズ制御手段205は、第2フリーズ抽選で第2フリーズを発生させないと決定した場合には、第3フリーズの発生を決定してもよく、第3停止操作の実行時に第3フリーズを発生させるか否かを決定する第3フリーズ抽選を実行するように構成してもよい。

10

#### 【0115】

また、本実施形態において、フリーズ制御手段205は、内部抽選で特殊リプレイに当選した場合には、必ず第1フリーズ～第3フリーズのいずれかを発生させるように構成されているが、これに限定されない。フリーズ制御手段205は、第1停止操作がストップボタンB2であった場合に実行されるフリーズ抽選において、第1フリーズ～第3フリーズのいずれかを発生させるか又はいずれのフリーズも発生させない非当選（ハズレ）にするか否かを決定するように構成されていてもよい。

20

#### 【0116】

また、本実施形態において、フリーズ制御手段205は、それぞれ発生タイミングが異なる第1フリーズ～第3フリーズを実行可能に構成されているが、各フリーズの内容の差異はこれに限定されるものではない。フリーズ制御手段205が実行する第1フリーズ～第3フリーズは、例えば、それぞれ発生タイミングは同一であるものの、操作態様検出手段400による遊技者の操作態様の検出の一時的な中止（無効化）の期間が異なるように構成してもよい。具体的には、第1フリーズが発生した場合には、10秒経過するまで操作態様検出手段400による遊技者の操作態様の検出が中止（無効化）され、第2フリーズが発生した場合には、20秒経過するまで操作態様検出手段400による遊技者の操作態様の検出が中止（無効化）され、第3フリーズが発生した場合には、30秒経過するまで操作態様検出手段400による遊技者の操作態様の検出が中止（無効化）される構成等、第1フリーズ～第3フリーズの内容に差異を有するように構成してもよい。

30

#### 【0117】

また、フリーズ制御手段205は、第3停止操作後に発生する第3フリーズとして、発生することで次回の遊技を開始するためにスタートレバーランプが開始操作された際にスタートスイッチ230に検出される開始操作を無効化するフリーズを発生させるが、これに限定されない。フリーズ制御手段205が第3フリーズとして発生させるフリーズの内容は、第3停止操作後に実行されるフリーズであればよく、例えば、第3停止操作後に図柄組合せとして特殊リプレイA又は特殊リプレイBが有効ラインランプ1上に停止表示された後に、リール制御手段130に第1リールR1～第3リールR3を回転させる演出（リール演出）等、操作態様検出手段の機能を一時的に無効化するものに限らず、リール演出を実行することで遊技の進行を一時的に遅延させるものであってもよい。

40

#### 【0118】

なお、本実施形態のスロットマシン1においては、第1フリーズの発生契機が第1停止操作後に設定され、第2フリーズの発生契機が第2停止操作後に設定されているため、第1フリーズの実行時と、第2フリーズの実行時と、において、第1リールR1～第3リール

50

ルR3のいずれかが回転している。そのため、本実施形態のスロットマシン1においては、第1フリーズ及び第2フリーズをリール演出を実行するフリーズとすることができない構成となっている。一方、スロットマシン1において、例えば、第1フリーズの発生契機と、第2フリーズの発生契機と、がいずれも第3停止操作後に設定されている場合には、第1フリーズと第2フリーズとにおいてもリール演出を実行するフリーズとして構成してもよい。この場合、第1フリーズ～第3フリーズの実行時のそれぞれにおいて、異なるリール演出（例えば、第1フリーズの実行時には第1リールR1～第3リールR3を逆回転させ、第2フリーズの実行時には第1リールR1～第3リールR3を高速回転させ、第3フリーズの実行時には第1リールR1～第3リールR3を低速回転させる等）を実行するように構成することが好ましい。

10

## 【0119】

また、本実施形態において、フリーズ制御手段205は、内部抽選で特殊リプレイに当選し、演出制御手段180による報知演出で通常リプレイBが入賞可能であることが報知されている状態においてフリーズを発生させるように構成されているが、これに限らず、例えば、通常リプレイに連続して当選することでAT状態制御手段200によって実行されるCZ移行抽選において、CZ移行に当選した場合に、図7、図8に示すフリーズに係る制御処理を実行するように構成されていてもよい。

## 【0120】

また、本実施形態において、フリーズ制御手段205は、打順1、打順2における第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合には、第3フリーズをON状態に設定するように予め決定されており、打順5、打順6における第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合には、第1フリーズをON状態に設定するように予め決定されており、打順3、打順4における第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合には、フリーズ抽選によって第1フリーズ～第3フリーズのいずれかを発生させるように構成されているが、各打順とそれに対応付けられた処理（予め決定されたフリーズの設定又はフリーズ抽選の実行）は、これに限定されるものではない。つまり、フリーズ制御手段205は、打順1、打順2における第1停止操作のストップスイッチ240が検出した場合にフリーズ抽選を実行してもよく、第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合にフリーズ制御手段205が予め決定されたフリーズを設定する第1の停止操作の順序（第1の打順）と、第1停止操作をストップスイッチ240が検出した場合にフリーズ制御手段205がフリーズ抽選を実行する第2の停止操作の順序（第2の打順）と、を有していればよい。

20

## 【0121】

また、本実施形態において、フリーズ制御手段205は、ストップスイッチ240が検出した操作態様のうち打順に応じて、フリーズ記憶手段199に格納されている第1フリーズ～第3フリーズのそれぞれに対応するON/OFFフラグのうち、いずれかのON/OFFフラグをON状態にセットし、第1フリーズ～第3フリーズのいずれかを実行可能にするように構成されているが、これに限らず、例えば、ストップスイッチ240がストップボタンB1～ストップボタンB3のいずれかが押下操作されたことを検出した情報に加え、回転中のリールを停止させて有効ラインL1上に特定の図柄を停止させるために、遊技者が回転中のリールに表示されている図柄を基にストップボタンを押下操作（いわゆる「目押し」と称される操作態様）したことをストップスイッチ240が検出した時点における押下操作されたストップボタンに対応するリールの位置を、リールインデックスが検出されるリールの基準位置からの回転角度を用いて取得したリールの回転状態（リール回転位置）の情報、つまりストップスイッチ240が検出した遊技者の押下タイミングに関する情報を用いて第1フリーズ～第3フリーズのいずれかを発生させるように構成されていてもよい。このように構成した場合、フリーズ制御手段205は、ストップスイッチ240が検出した遊技者の操作態様として、ストップスイッチ240が検出した停止操作の順序に加えてストップスイッチ240が検出した押下タイミングを含む遊技者の操作態様に応じてフリーズを発生させることになる。なお、フリーズ制御手段205は、ストッ

30

40

50

プスイッチ 240 が検出した押下タイミングに応じてフリーズを発生可能に構成されてもよい。

#### 【0122】

また、本実施形態において、AT 状態制御手段 200 は、AT 状態において打順ベル 1 ~ 打順ベル 8 が当選した場合に、正解打順を遊技情報表示部 DS に表示する入賞補助制御を実行するとともに、表示装置 330 に正解打順を表示する演出等の演出装置 300 によって正解打順を報知する入賞補助演出を演出制御手段 180 に実行させるように構成されているが、入賞補助演出を演出制御手段 180 に実行させずに正解打順を遊技情報表示部 DS に表示する入賞補助制御のみを実行するように構成されてもよい。

#### 【0123】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、ボーナス状態として第 1 種特別役物の BB を採用しているが、これに限らず、例えば、第 2 種特別役物のチャレンジボーナス (CB) を採用してもよい。この場合、CB 状態におけるメダル獲得の期待値が、100 % 以上になるように構成する必要がある。

#### 【0124】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 100 を有するように構成されているが、これに限らず、例えば制御基板として主制御基板と副制御基板とを有するように構成されていてもよい。このように構成された場合、スロットマシン 1 は、内部抽選等の遊技の進行に係る抽選処理やリール制御を実行する各制御手段を主制御基板に有し、演出に係る制御処理として、いわゆる AT の当否や AT に関する抽選を含む制御処理を実行する各制御手段を副制御基板に有するようにしてもよい。また、AT の当否や AT に関する抽選を含む制御処理に関しては、主制御基板を構成する制御手段が実行し、演出に関する制御処理に関しては、副制御基板を構成する制御手段が実行するように構成してもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【0125】

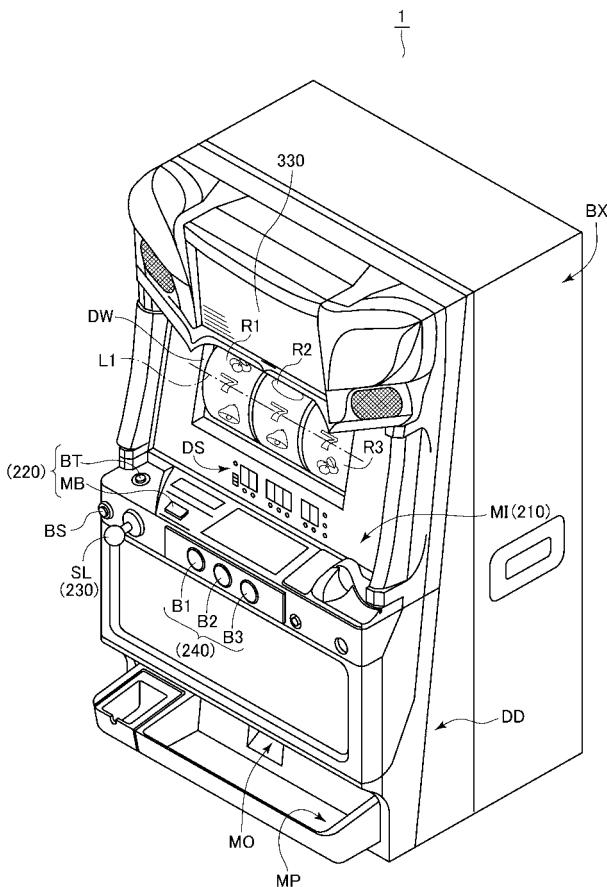
1 ... スロットマシン (遊技機) : 120 ... 内部抽選手段 : 130 ... リール制御手段 : 140 ... 入賞判定手段 : 180 ... 演出制御手段 : 205 ... フリーズ制御手段 : 230 ... スタートスイッチ : 240 ... ストップスイッチ : 300 ... 演出装置 : 400 ... 操作態様検出手段 : L1 ... 有効ライン : R1 ... 第 1 リール : R2 ... 第 2 リール : R3 ... 第 3 リール

10

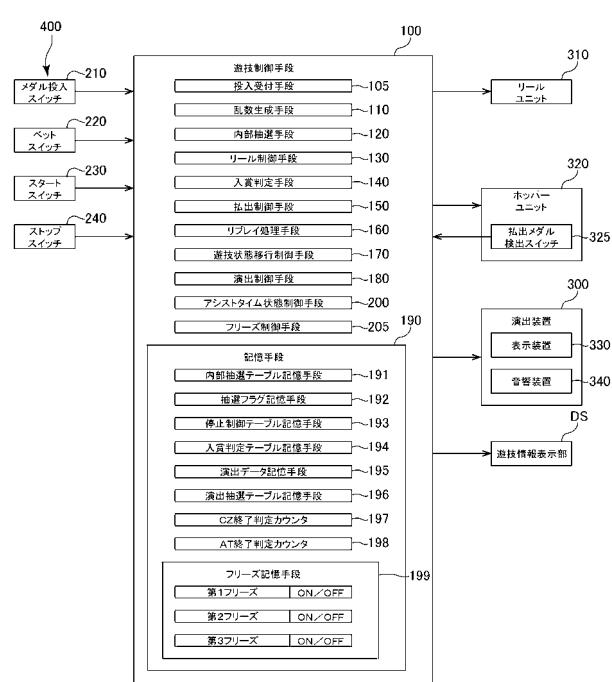
20

30

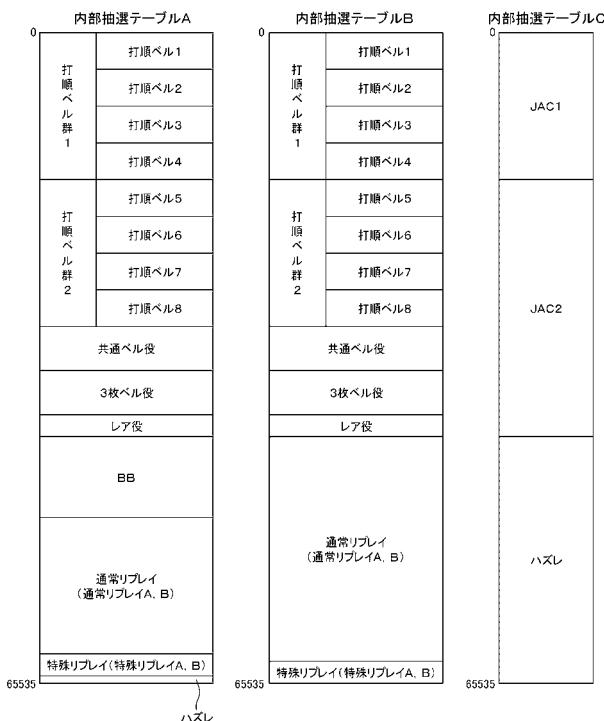
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(A) 通常状態及びボーナス成立状態						
当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1	特殊小役A1 又はハズレ	ベルA	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B
打順ベル2	特殊小役A2 又はハズレ	特殊小役B	ベルA	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B
打順ベル3	特殊小役A3 又はハズレ	特殊小役B	特殊小役B	ベルA	特殊小役B	特殊小役B
打順ベル4	特殊小役A4 又はハズレ	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B	ベルA
打順ベル5	特殊小役A1 又はハズレ	ベルB	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B
打順ベル6	特殊小役A2 又はハズレ	特殊小役B	ベルB	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B
打順ベル7	特殊小役A3 又はハズレ	特殊小役B	特殊小役B	ベルB	特殊小役B	特殊小役B
打順ベル8	特殊小役A4 又はハズレ	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B	特殊小役B	ベルB
共通ベル役			ベルA又はベルB			
3枚ベル役				ベルC		
レア役						
BB						
通常リプレイ (通常リプレイA, B)	通常リプレイ (通常リプレイA, B)					
特殊リプレイ(特殊リプレイA, B)	特殊リプレイ(特殊リプレイA, B)					

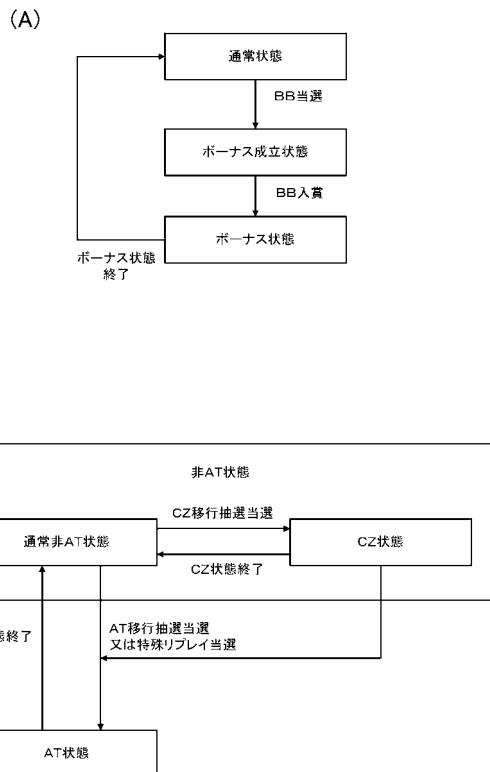
  

(B) ボーナス状態			
当選役	入賞役		
JAC1	ベルA	ベルB	ベルC
JAC2	特殊小役A1	特殊小役A2	特殊小役A3
	特殊小役A4	特殊小役B	レア役

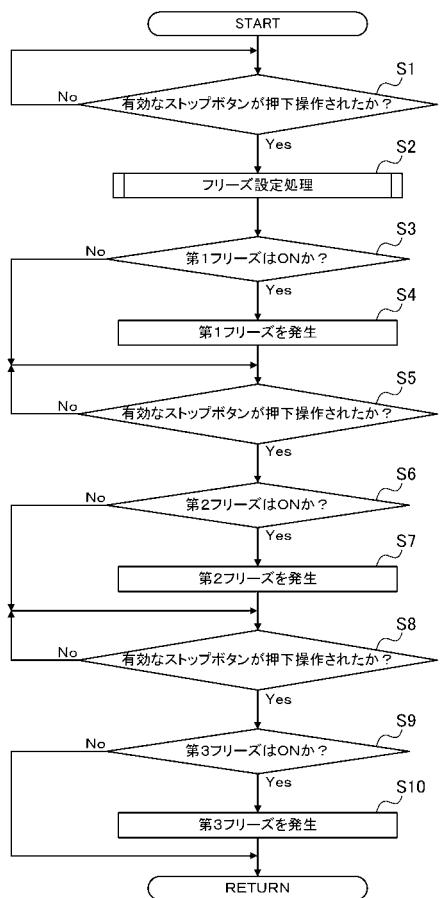
【図5】

当選役	図柄組合せ	図柄組合せを構成する図柄		
通常 リプレイ	通常リプレイA	REP	REP	REP
	通常リプレイB	☆	☆	☆
特殊 リプレイ	特殊リプレイA	☆	☆	REP
	特殊リプレイB	☆	REP	☆

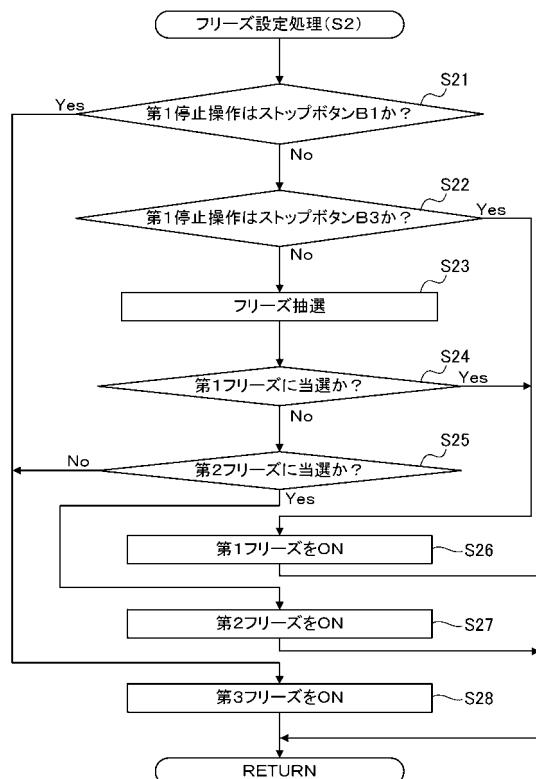
【図6】



【図7】



【図8】



---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC47 AC77 BA03  
BA22 BA35 BA38 BB02 BB16 BB78 BB93 CA02 CB04 CB23  
CB33 CB49 CB50 CC01 CC12 CC24 CC28 CC35 CD12 CD41