

(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2014-204778

(P2014-204778A)

(43) 公開日 平成26年10月30日(2014.10.30)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512D  
A63F 5/04 512A

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2013-82770 (P2013-82770)  
(22) 出願日 平成25年4月11日 (2013.4.11)(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  
(74) 代理人 100118315  
弁理士 黒田 博道  
(72) 発明者 河江 大輔  
東京都台東区東上野二丁目11番7号 株  
式会社オリンピア内

最終頁に続く

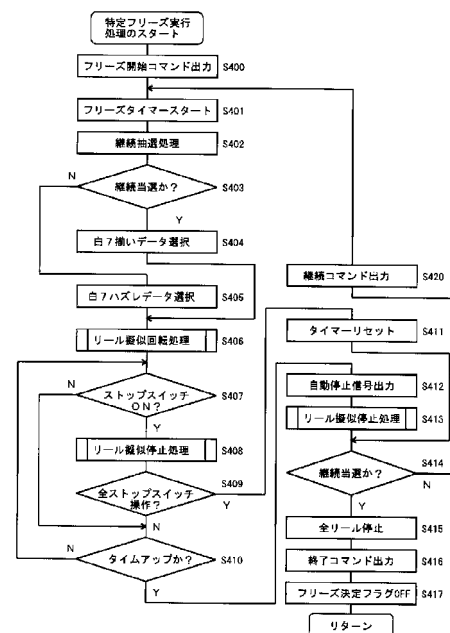
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】操作手段の操作又は時間経過に基づき回胴演出の態様を変化させるとともに、回胴演出の結果表示された図柄組合せが遊技者の目押しの補助となることを回避する。

【解決手段】フリーズの実行中において、スタートスイッチ30の操作に基づき回転リール40を通常の態様で回転させ、ストップスイッチ50の操作に基づき、回転リール40の作動態様を振動態様に切り変える。ストップスイッチ50が一定時間操作されない場合には、一定時間の経過後に、回転リール40の作動態様を振動態様に切り変える。フリーズが終了した場合には、作動中の前記回転リール40を停止させた後、ストップスイッチ50の操作が有効となるまでの間に、全ての回転リール40を停止させた際に表示された図柄の並びがばらけるように回転リール40を回転させる再配置処理を行う。

【選択図】図12



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

表面に複数種類の図柄を表示した複数の回転リールと、  
前記複数の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、  
回転中の前記回転リールを個々に停止させるための複数のストップスイッチとを少なくとも備え、

前記スタートスイッチ及びストップスイッチの操作信号に基づき前記回転リールの作動を制御するリール制御手段と、を少なくとも備え、

所定条件に該当することを契機に、遊技の進行が停止した状態となるフリーズを実行可能に形成された遊技機において、

10

前記リール制御手段は、

前記フリーズの実行中において、前記スタートスイッチ、ストップスイッチを含む所定の操作手段の操作信号の受信に基づき前記回転リールを第一の態様で作動させ、

前記回転リールを前記第一の態様で作動させているときに、前記所定の操作手段のうちのいずれかの操作手段の操作信号を入力した場合には、前記回転リールの作動態様を前記第一の態様とは異なる第二の態様に切り換え、前記いずれかの操作手段の操作信号を一定時間入力しない場合には、前記一定時間の経過後に、前記いずれかの操作手段の操作信号を入力した扱いにして前記回転リールの作動態様を前記第二の態様に切り換え、

前記フリーズが終了した場合には、前記ストップスイッチの操作信号の入力により前記回転リールが停止可能となるまでの間に、前記フリーズの終了時における前記複数の回転リールの図柄の配置態様がばらけるように前記回転リールを回転させる処理を実行可能に形成されていることを特徴とする遊技機。

20

**【請求項 2】**

前記第一の態様は、通常時の回転リールの作動態様と同様の通常回転態様であり、

前記第二の態様は、前記回転リールが一定角度の範囲で正転逆転を繰り返すことにより前記回転リールの図柄が振動して見えるように当該回転リールが作動する振動態様であり、

前記フリーズは、前記所定条件に該当した場合において前記スタートスイッチの操作信号の入力を契機に開始され、

前記リール制御手段は、

30

前記フリーズが開始された場合には、前記スタートスイッチの操作信号の入力に基づき前記各回転リールを前記通常回転態様で作動させるとともに、前記回転リールを前記通常回転態様で作動させているときに、前記ストップスイッチの操作信号を入力した場合には、操作信号を入力したストップスイッチに対応する回転リールについて、前記操作信号の入力のタイミングであらかじめ設定された特定位置に停止可能ないずれかの図柄を前記特定位置に位置させた状態で当該回転リールの作動態様を前記振動態様に切り替え、

前記ストップスイッチの操作信号を一定時間入力しない場合には、前記通常回転態様で作動している回転リールについて、前記一定時間経過後の所定のタイミングで前記特定位置に停止可能ないずれかの図柄を前記特定位置に位置させた状態で当該回転リールの作動態様を前記振動態様に切り換えるように形成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

40

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

この発明は、回転リールを有する遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

この種の遊技機、例えばスロットマシンにおいては、当選か否かの当選判定の抽選結果について、様々な方法で遊技者に報知するように形成されている。そして、演出の態様として、遊技の進行が一時的に停止するフリーズや、フリーズ中に回転リールを通常と異な

50

る態様で作動させる回胴演出が広く知られている。例えば、特許文献 1 には、回胴演出の作動態様として、回転リールの全部又は一部が回転するもの、回転リールの全部が回転しないもの、回転リールの全部又は一部が振動するものなどが記載されている。

また、特許文献 2 には、遊技者が回胴演出中にストップスイッチなどの操作手段を操作することにより、回転リールの作動態様を異ならせ、操作手段の操作態様に応じて特典を付与する遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2012 - 100838 号公報（段落 0010）

【特許文献 2】特開 2011 - 224203 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、回胴演出中に遊技者の操作に基づいて回転リールの作動態様を変化させるようにした場合、ゲーム開始時に表示されていた図柄配列（つまり前ゲームの遊技結果）が変動することがあり、場合によっては、特定の図柄組合せ（例えばボーナス図柄である「7」の図柄が揃ったもの）が表示されることもある。このような状態で回胴演出の終了後にそのままゲームを開始させると、回胴演出の結果表示された図柄組合せが遊技者の目押しの補助となる場合があり好ましくない。また、上記したような遊技者参加型の回胴演出は、興趣を高めることができる一方で、本来のゲームでない回胴演出においてスイッチ類の操作を行うのは面倒だと思う遊技者もいる。

【0005】

そこで、本願発明は、フリーズ中の操作手段の操作又は時間経過に基づき回胴演出の態様を変化させて興趣を高めるとともに、回胴演出の結果表示された図柄組合せが遊技者の目押しの補助となることを回避することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本願の各請求項に記載された発明は、上記した目的を達成するためになされたものであり、本願発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、括弧内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本願発明の技術的範囲を限定するものではない。

（第 1 の発明）

本願における第 1 の発明は、表面に複数種類の図柄を表示した複数の回転リール(40)と、前記複数の回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)と、回転中の前記回転リール(40)を個々に停止させるための複数のストップスイッチ(50)とを少なくとも備え、前記スタートスイッチ(30)及びストップスイッチ(50)の操作信号に基づき前記回転リール(40)の作動を制御するリール制御手段(100)と、を少なくとも備え、所定条件に該当することを契機に、遊技の進行が停止した状態となるフリーズを実行可能に形成された遊技機に係る。

【0007】

そして、前記リール制御手段(100)は、前記フリーズの実行中において、前記スタートスイッチ(30)、ストップスイッチ(50)を含む所定の操作手段の操作信号の受信に基づき前記回転リール(40)を第一の態様で作動させ、前記回転リール(40)を前記第一の態様で作動させているときに、前記所定の操作手段のうちのいずれかの操作手段の操作信号を入力した場合には、前記回転リール(40)の作動態様を前記第一の態様とは異なる第二の態様に切り換え、前記いずれかの操作手段の操作信号を一定時間入力しない場合には、前記一定時間の経過後に、前記いずれかの操作手段の操作信号を入力した扱いにして前記回転リール(40)の作動態様を前記第二の態様に切り換える。なお、前記回転リール(40)を前記第一の態様又は前記第二の態様で作動させたときに、前記複数の回転リール(40)の所定の図柄が

10

20

30

40

50

所定の態様で並んだ状態になる場合がある。そして、前記フリーズが終了した場合には、前記ストップスイッチ(50)の操作信号の入力により前記回転リール(40)が停止可能となるまでの間に、前記フリーズの終了時における前記複数の回転リール(40)の図柄の配置態様(所定の図柄が所定の態様で並んだ状態を含むが、それ以外の配置態様も含む)がばらけるように前記回転リール(40)を回転させる処理を実行可能に形成されていることを特徴とする。

#### 【0008】

(作用・効果)

第1の発明によれば、フリーズ中に遊技者が操作手段を操作することにより、回転リール(40)の作動態様を変化させることができ、遊技者に高揚感を持たせることができ、興趣を高めることができる。一方、遊技者が操作手段を操作しない場合でも、一定時間の経過後には、回転リール(40)の作動態様を操作手段が操作された場合と同様に变化させることができる。さらに、フリーズの開始に伴う回転リール(40)の作動や遊技者の操作又は時間経過による回転リール(40)の作動態様の变化に伴い、前回の遊技の結果表示されていた図柄組合せが変動している場合や、特定の図柄組合せが表示されている場合であっても、それらの図柄組合せは、ストップスイッチ(50)の操作が有効化するまでの間にばらけるようになっている。例えば、第二の態様で作動中の回転リール(40)をいったん停止させ、複数の回転リール(40)がランダムな時間差で順次回転開始したり、異なる加速度で回転開始したりする。これにより、遊技者の操作に基づかない遊技機の制御による表示をもとに遊技が開始される不都合や、特定の図柄組合せが目押しの補助になるのを回避できる。

10

20

#### 【0009】

(第2の発明)

第2の発明は、上記した第1の発明の特徴点に加え、前記第一の態様は、通常時の回転リール(40)の作動態様(フリーズ中でないときの通常の遊技における作動態様)と同様の通常回転態様であり、前記第二の態様は、前記回転リール(40)が一定角度の範囲で正転逆転を繰り返すことにより前記回転リール(40)の図柄が振動して見えるように当該回転リール(40)が作動する振動態様である。また、前記フリーズは、前記所定条件に該当した場合において前記スタートスイッチ(30)の操作信号の入力を契機に開始される。そして、前記リール制御手段(100)は、前記フリーズが開始された場合には、前記スタートスイッチ(30)の操作信号の入力に基づき前記各回転リール(40)を前記通常回転態様で作動させるとともに、前記回転リール(40)を前記通常回転態様で作動させているときに、前記ストップスイッチ(50)の操作信号を入力した場合には、操作信号を入力したストップスイッチ(50)に対応する回転リール(40)について、前記操作信号の入力のタイミングであらかじめ設定された特定位置(例えばいずれかの有効ライン上)に停止可能ないずれかの図柄を前記特定位置に位置させた状態で(すなわち特定位置に引き込んで)当該回転リールの作動態様を前記振動態様に切り替え、前記ストップスイッチ(50)の操作信号を一定時間入力しない場合には、前記通常回転態様で作動している回転リール(40)について、前記一定時間経過後の所定のタイミングで(例えば自動停止信号を出力して)前記特定位置に停止可能ないずれかの図柄を前記特定位置に位置させた状態で当該回転リール(40)の作動態様を前記振動態様に切り変えるように形成されていることを特徴とする。

30

40

#### 【0010】

(作用・効果)

第2の発明によれば、回胴演出の開始時においては、回転リール(40)の挙動だけみると通常の遊技と変わらないが、ストップスイッチ(50)を操作すると回転リール(40)が停止せずに振動することによりはじめて回胴演出であるということが判るので、遊技者を驚かせて興趣を高めることができる。また、ストップスイッチ(50)の操作により回転リール(40)を完全に停止させないことから、遊技者が本来のゲームと誤解することによるトラブルを避けることができる。

#### 【発明の効果】

#### 【0011】

50

本願発明によれば、フリーズ中の操作手段の操作又は時間経過に基づき回胴演出の態様を変化させて興趣を高めるとともに、回胴演出の結果表示された図柄組合せが遊技者の目押しの補助となることを回避することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の第一の実施の形態であって、スロットマシンの外観正面図である。

【図2】第一の実施の形態におけるスロットマシンの入力、出力及び制御装置を示すブロック図である。

【図3】第一の実施の形態における各回転リールの図柄配列を示す図である。

【図4】第一の実施の形態における当選役に対応する図柄組合せを示す表である。

10

【図5】第一の実施の形態における役抽選テーブルの概念図である。

【図6】第一の実施の形態における回転リールの振動態様を示す図である。

【図7】第一の実施の形態における遊技状態の移行を示す説明図である。

【図8】第一の実施の形態における演出状態の移行を示す説明図である。

【図9】第一の実施の形態におけるスロットマシンの作動のうち、メイン制御装置の制御に基づく1ゲームにおける遊技制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図10】1ゲームにおける遊技制御処理のうちのフリーズ実行判定処理を示すフローチャートである。

【図11】1ゲームにおける遊技制御処理のうちの回転リール回転開始処理を示すフローチャートである。

20

【図12】回転リール回転開始処理のうちの特定フリーズ実行処理を示すフローチャートである。

【図13】特定フリーズ実行処理のうちのリール擬似回転処理を示すフローチャートである。

【図14】特定フリーズ実行処理のうちのリール擬似停止処理を示すフローチャートである。

【図15】回転リール回転開始処理のうちの再配置処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】第一の実施の形態におけるサブ制御装置の制御に基づくフリーズ開始コマンド入力時のサブ処理を示すフローチャートである。

30

【図17】本発明の第二の実施の形態であって、メイン制御装置の制御に基づくAT決定処理を示すフローチャートである。

【図18】第二の実施の形態におけるフリーズ実行判定処理を示すフローチャートである。

【図19】第二の実施の形態における特定フリーズ実行処理を示すフローチャートである。

【図20】第二の実施の形態におけるフリーズ開始コマンド入力時のサブ処理を示すフローチャートである。

【図21】本発明の第三の実施の形態であって、特定フリーズ実行処理を示すフローチャートである。

40

【図22】第三の実施の形態におけるフリーズ開始コマンド入力時のサブ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】

【0013】

本発明の好適な実施の形態を、遊技機としてスロットマシンを例に、図面に基づき説明する。

(第一の実施の形態)

(スロットマシン10)

第一の実施の形態におけるスロットマシン10は、図1に示すように、正面側が開口する方形箱状の筐体11と、この筐体11の正面開口を開閉自在かつロック可能な前扉3を有して

50

いる。

前記筐体11の内部において、開口上部には、3個の回転リール40を有するリールユニット60が設置され、開口下部には、ホッパーユニット65と、電源装置5が設けられている。また、前記リールユニット60の上方には、スロットマシン10の全体の動作を制御するための制御装置20が配置されている。

#### 【0014】

前記前扉3は、筐体11にヒンジ（図示せず）を介して水平方向に回転自在に取り付けられた板状の扉である。そして、前記前扉3には、図1に示すように、遊技者側に向かって臨む正面パネル12が設けられており、正面パネル12には、3個の回転リール40の図柄を視認可能な図柄表示窓13が形成されている。そして、正面パネル12の下方であってスロットマシン10の高さ方向略中央部は、スロットマシン10を作動させるための操作スイッチが設けられたカウンター状の操作部3Aとなっており、操作部3Aの右端にはメダル投入口14が設けられている。前扉3の下部には、ホッパーユニット65から払い出されたメダルを受ける下皿3Bが設けられている。また、メダル投入口14の下方であって前扉3の裏側には、投入メダルを検知しメダルを判別するためのメダルセクター4が設けられている。

#### 【0015】

前記リールユニット60は、筐体11の内部に収納される枠体に固定された3個のステッピングモータM（図2参照）と、各ステッピングモータMの出力軸に取り付けられた3個の回転リール40から構成されている。ここで、3個の回転リール40について、個々の回転リール40を特定して説明する場合には、正面視したときに左側に位置する回転リール40を左リール41と称し、中央に位置する回転リール40を中リール42と称し、右側に位置する回転リール40を右リール43と称するものとし、個々の回転リール40を特定しない場合には、単に回転リール40というものとする。

各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープとを備えている。このリールテープの外周面には、図3に示すように、「赤7」、「白7」、「白BAR」、「黒BAR」、「リプレイa」、「リプレイb」、「スイカa」、「スイカb」、「ベル」、「チェリー」などの図柄が、1つの回転リール40につき21個ずつ、表示されている。ここで、回転リール40に表示されている1図柄分の領域を1コマと称し、1つの回転リール40はそれぞれ、21個の図柄に対応して等分割された21コマを有している。そして、各コマには、0から20までの図柄番号が付与されている。図3において左端の数字は、各図柄を特定するための図柄番号を示すものである。そして、図1に示すように、スロットマシン10を正面視したとき、図柄表示窓13からは、各回転リール40の図柄がそれぞれ3個ずつ合計9個視認できるようになっている。

#### 【0016】

また、特に図示しないが、各回転リール40には、リールユニット60に設けられたインデックスセンサ60A（図2参照）に検知される検知部としてのスタートインデックスが設けられている。スタートインデックスは、例えば回転ドラムの内側や回転ドラムとリールモータをつなぐスポークに設けられた突片とすることができる。

前記ホッパーユニット65は、図1に示すように、筐体11の内部に設けられた払い出し装置であって、遊技の結果に基づいて、遊技者にメダルを払い出すためのものである。前記電源装置5は、スロットマシン10の主電源のON/OFFを行うためのものである。

ここで、前記操作スイッチとしては、図1に示すように、ベットスイッチ16、精算スイッチ17、スタートスイッチ30、ストップスイッチ50が設けられている。なお、操作スイッチとしては、その操作によりスロットマシン10により行われる演出に関わる選択を行うことができる演出選択スイッチが設けられていてもよい。

#### 【0017】

前記ベットスイッチ16は、カウンター状の操作部3Aの上面左側に設けられたボタンスイッチであって、クレジットをメダル投入に代えるためのものである。前記精算スイッチ17は、操作部3Aの上面左端に設けられたボタンスイッチであって、クレジットを払い戻すためのものである。

前記スタートスイッチ30は、操作部3Aの正面左側に設けられたレバー状のスイッチであって、回転リール40を回転開始させるためのものである。スタートスイッチ30の筐体内部側には、特に図示しないが、レバーの位置移動を検出する接触センサあるいは遮光センサが設けられており、センサの検出信号がスタートスイッチ30の操作信号として扱われるようになっている。

#### 【0018】

ストップスイッチ50は、操作部3Aの正面中央部に設けられた3個のボタンスイッチであって、回転中の回転リール40を停止させるためのものである。ここで、3個のストップスイッチ50について、個々のストップスイッチ50を特定して説明する場合には、正面視したときに左側に位置するストップスイッチ50を左停止スイッチ51と称し、中央に位置するストップスイッチ50を中停止スイッチ52と称し、右側に位置するストップスイッチ50を右停止スイッチ53と称するものとし、個々のストップスイッチ50を特定しない場合には、単にストップスイッチ50というものとする。3個のストップスイッチ50は、それぞれ、3個の回転リール40に対応して設けられている。具体的には、左リール41には左停止スイッチ51が対応し、中リール42には中停止スイッチ52が対応し、右リール43には右停止スイッチ53が対応している。各ストップスイッチ50の筐体内部側には、特に図示しないが、ボタンの位置移動を検出する接触センサあるいは遮光センサがそれぞれ設けられており、センサの検出信号が各ストップスイッチ50の操作信号として扱われるようになっている。そして、左停止スイッチ51の操作により左リール41を停止させることができ、中停止スイッチ52の操作により中リール42を停止させることができ、右停止スイッチ53の操作により右リール43を停止させることができる。

#### 【0019】

##### (制御装置20)

上記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。ここでCPUは、1個に限定されず、二個以上のCPUで制御するようにしてもよい。また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成してもよい。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、図2に示すように、メイン制御装置21及びサブ制御装置22を構成する。

ここで、メイン制御装置21の制御に基づくスロットマシン10の作動状態を遊技状態といい、サブ制御装置22の制御に基づくスロットマシン10の作動状態を演出状態というものとする。

#### 【0020】

そして、制御装置20の入力側には、図2に示すように、投入センサ15A、メダルセンサ15B、ベットスイッチ16、精算スイッチ17、スタートスイッチ30、ストップスイッチ50、インデックスセンサ60Aの各パーツが接続されている。ここで、メダルセンサ15は、図1に示すように、メダルセレクター4に内蔵された検知センサであって、メダル投入口14から投入されたメダルを検知するものである。インデックスセンサ60Aは、特に図示しないが、リールユニット60の枠体に設けられた検知部であって、回転リール40の回転を検知するためのものである。

一方、制御装置20の出力側には、図2に示すように、リールユニット60、ホッパーユニット65、ベット表示部18、クレジット表示部19、画像表示部67、ランプ68、スピーカ69の各パーツが接続されている。ベット表示部18及びクレジット表示部19は、図1に示すように、正面パネル12に設けられた数値表示部であって、後述する投入制御手段70及び払出制御手段130の制御に基づいて、ベット数及びクレジット数を表示するためのものである。

#### 【0021】

画像表示部67、ランプ68、スピーカ69は、演出を実行するための演出装置である。ここで、画像表示部67は、図1に示すように、図柄表示窓13の上側に設けられた窓部であり、ドットマトリックス、液晶画面等を用いて、入賞の報知その他の演出画像を表示するためのものである。なお、画像表示部67としては上記のものに限られず、例えば演出専用の回転リールを設け、リールの図柄や文字等により演出を表示するようにしてもよい。ランプ

68は発光体の点灯又は点滅により入賞等を報知するためのものであり、スピーカ69は、BGMや操作音等、所定の音声を出力するためのものである。

(メイン制御装置21)

メイン制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。そして、メイン制御装置21は、図2に示すように、投入制御手段70、役抽選手段80、当選フラグ設定手段90、リール制御手段100、遊技状態移行制御手段110、遊技結果判定手段120、払出制御手段130、フリーズ制御手段140、遊技操作無効手段150の各手段として機能する。

【0022】

(投入制御手段70)

投入制御手段70は、メダルの投入に関する制御を行う手段であって、メダルセンサ15の検知信号及びベットスイッチ16の操作信号に基づいて、ベット表示部18及びクレジット表示部19の表示及び図示しないメダルキャンセル装置の作動を制御するものである。

ここで、本実施の形態に係るスロットマシン10は、メダル投入口14からメダルを投入することで、1回のゲームにつき、最大3枚のメダルをベットする(掛ける)ことができるように形成されている。1回の遊技を行うためにベットすることができる最大メダル数を規定数という。本実施の形態では、通常は規定数が3に設定されており、メダルを3枚使用して行う3枚掛けゲームが行われる。一方、特定の場合には規定数が2に変更され、メダルを2枚使用して行う2枚掛けゲームが行われる。

【0023】

また、スロットマシン10に投入された遊技メダルは、あらかじめ定められた枚数(例えば、50枚)まで、電子的に貯留(クレジット)しておくことができるように形成されている。この、クレジットされたメダルの枚数は、クレジット表示部19に表示されるものとなっている。そして、クレジット表示部19にクレジットメダル数が表示されている場合には、メダル投入口14にメダルを投入する代わりに、ベットスイッチ16を操作することによりメダルのベットを行い、スタートスイッチ30を操作可能状態にすることができる。

具体的には、投入制御手段70は、規定数が3の場合において、クレジット表示部19の表示が「0」の場合にメダル投入口14からメダルが投入される(メダルセンサ15Bからの検知信号を受信する)と、最初の3枚までについてはベット表示部18にベット表示を行わせる。3枚を超えて投入した分については、クレジット表示部19の表示を加算する。ベット表示部18にベット数が表示されていない状態かつクレジット表示部19の表示が「3」以上の場合に、ベットスイッチ16が操作された場合には、クレジット表示部19の表示を「3」減算し、ベット表示部18に3枚のベット表示を行い、メダルを3枚ベットした扱いとする。なお、クレジット表示部19の表示が「3」未満の場合にベットスイッチ16が操作された場合には、クレジット表示部19に表示されている分の遊技メダルをベットした扱いとする。また、規定数が2の場合には、ベットスイッチ16が操作された場合には、クレジット表示部19の表示を2だけ減算し、ベット表示部18に2枚のベット表示を行い、メダルを2枚ベットした扱いとする。なお、本実施の形態では、ベットスイッチ16として、1回の操作で最大ベット数がベットされるマックスベットスイッチのみが設けられているが、1回の操作で1枚のメダルがベットされるシングルベットスイッチを設けてもよい。

【0024】

また、クレジット表示部19の表示が「50」に達した場合には、図示しないメダルキャンセル装置を作動させて、メダルセレクター4の内部に残留しているメダル及びそれ以降メダル投入口14から投入されるメダルを、メダルセレクター4からキャンセルさせる。また、すでにベットがされている場合(ベット表示部18の表示が規定数に応じた最大ベット数となっている場合)にも、メダルキャンセル装置を作動させて、さらなるメダルの投入を禁止する。キャンセルされたメダルは下皿3Bに払い戻される。

なお、回転リール40の回転中や、ホッパーユニット65がメダルを払い出している最中などの所定の場合においては、投入制御手段70はベットスイッチ16の操作信号を受け付けな

10

20

30

40

50



い。また、後述するが、所定の場合には、メダル投入口14からのメダルの投入又はベットスイッチ16の操作（以下ベット操作という）によらず、ベット表示部18のベット表示を自動的に行うようになっている。

#### 【0025】

（役抽選手段80）

役抽選手段80は、複数の図柄から構成される図柄組合せが対応付けられた所定の「役」について、当選したか否かを抽選により決定するものであり、役抽選テーブル（図5参照）と、判定手段（図示せず）とを備えている。そして、スタートスイッチ30の操作信号受信のタイミングで、図示しないカウント抽出手段が、図示しないループカウンタの数値を読み取り、判定手段がこの数値と役抽選テーブルとを比較して、当選の有無を判定するものである。

10

役抽選テーブルは、前記ループカウンタがカウントする数値（例えば0～65535）を全領域として当選役に対応する当選領域を規定したものである。なお、役抽選テーブルの詳細については後述する。判定手段は、カウント抽出手段がピックアップしたカウントデータと、前記役抽選テーブルの当選判定領域データとを照合し、カウントデータが所定の当選領域に属する場合には当該当選領域に対応する当選を決定し、カウントデータがいずれの当選領域にも属さない場合には、「ハズレ」の決定をするものである。

#### 【0026】

ここで、スロットマシン10は、ストップスイッチ50の操作によって所定の当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に揃って表示される（以下、このことを入賞という）と、役に応じた利益が付与されるようになっている。前記役としては、入賞により所定枚数のメダルが払い出される小役と、入賞により次ゲームにおいてベット操作を行うことなく再度の遊技を行える再遊技役と、入賞により次ゲームからボーナスゲームが開始されるボーナス役とを備えている。

20

なお、有効ラインとは、3個の回転リール40にそれぞれ表示されている図柄のうち図柄表示窓13から視認可能な図柄を各回転リール40につき1個ずつ繋いでできる、複数の回転リール40の全てを貫くライン（入賞ライン）のうち、入賞するために有効となる図柄組合せの並びを規定したラインである。入賞ラインは、規定数のメダルをベットすることにより有効ラインになる。本実施の形態においては、図1に示すように、左リール41の中段に位置する図柄、中リール42の中段に位置する図柄、右リール43の中段に位置する図柄を繋いでできる中段ラインL1が入賞ラインとして設定されている。そして、本実施の形態では、遊技状態に応じて、1回の遊技につき、メダルを2枚又は3枚ベットすることが可能となっており、2枚のメダルをベットした場合も、3枚のメダルをベットした場合も、中段ラインL1が有効になるが、それぞれの場合で入賞による払い出しメダル数が異なるように設定されている。

30

#### 【0027】

本実施の形態においては、図4に示すように、ボーナス役として、「黒BAR・白7・黒BAR」の図柄組合せが対応付けられたCBB（チャレンジビッグボーナス）が設けられている。CBBが入賞すると、次ゲームからボーナスゲームであるチャレンジビッグボーナスゲーム（CBBゲーム）が開始される。ここで、CBBゲームは、チャレンジボーナス（CB）が連続して発生するゲーム期間であり、CBとは、役抽選の抽選結果に関わらず小役が当選状態になるとともに、少なくとも1個の回転リール40について、スベリコマ数が後述する最大スベリコマ数よりも少ないコマ数以下となる1ゲームの期間である。なお、CBの詳細については後述する。

40

#### 【0028】

CBBゲームに移行すると、CBが無条件で、すなわちCBに移行させるための図柄（CB図柄）を揃えることなく開始され、1回のCBが終了すると、再び無条件で次のCBゲームが開始される。また、本実施の形態では、CBBゲーム中以外のゲームでは、規定数が3に設定されており、CBBゲーム中は、規定数が2に変更されるように形成されている。CBBゲーム中は、図4に示すように、いずれの小役が入賞した場合にも、2枚以

50

下のメダルが払い出されるものとなる。つまり、C B B ゲームでは、小役が入賞しても 1 回のゲームで投入枚数以下のメダルしか払い出されない。C B B は、払い出しメダルの総数があらかじめ定められた一定枚数、例えば 26 枚を超えた場合に終了する。

#### 【0029】

なお、規定数が 2 の場合に、全ての小役について入賞により 2 枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。あるいは、規定数が 2 の場合に、全ての小役について入賞により 1 枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。また、C B B ゲーム中の規定数は 2 に限られない。要は、C B B ゲーム中は、小役が入賞しても規定数以上のメダルが払い出されないようになっていけばよい。

前記小役としては、ベル 1 ~ ベル 11 までの 11 個のベル役と、チェリー役が設けられている。各ベル役には、ベル図柄、リプレイ a 図柄とリプレイ b 図柄（合わせてリプレイ図柄という）、黒 B A R 図柄、スイカ a 図柄とスイカ b 図柄（合わせてスイカ図柄という）、チェリー図柄、赤 7 図柄のいずれかにより構成される図柄組合せが対応付けられている。例えばベル 1 は「リプレイ a・リプレイ a・スイカ a」及び「リプレイ a・スイカ a・スイカ a」の 2 個の図柄組合せが対応付けられている。また、チェリー役には、「チェリー・A N Y・A N Y」（A N Y は何の図柄でもよい意味）の図柄組合せが対応付けられている。

#### 【0030】

また、小役の入賞により払い出されるメダル数は、規定数に応じて設定されている。すなわち、規定数が 2 の場合には、全ての小役は入賞により 2 枚以下のメダルが払い出される。一方、規定数が 3 の場合には、ベル 9 については入賞により 9 枚のメダルが払い出され、その他のベル役は入賞により 1 枚のメダルが払い出されるように形成されている。

前記再遊技役としては、リプレイ 1 ~ リプレイ 3 までの 3 個のリプレイが設けられている。各リプレイには、回転リール 40 に表示されている全ての図柄のうちのいずれかにより構成される図柄組合せが対応付けられている。例えば、リプレイ 1 は、「リプレイ a・リプレイ a・リプレイ a」「赤 7・赤 7・リプレイ b」などの 18 個の図柄組合せが対応付けられており、リプレイ 3 は「リプレイ a・スイカ b・リプレイ b」などの 8 個の図柄組合せが対応付けられている。いずれかの再遊技役が入賞すると、再遊技が作動し、当該ゲーム終了後の次ゲームにおいて、ベット操作を行うことなくスタートスイッチ 30 が操作可能となる。

#### 【0031】

##### （役抽選テーブル）

本実施の形態における役抽選テーブルの概念図を図 5 に示す。ここで、図 5 は、当選役が当選しないハズレ（不当選）の領域である不当選領域を省略し、複数の役抽選テーブルに設定されている当選領域の有無を示したものであり、左欄に示した当選領域が含まれていることを丸印で表している。

役抽選テーブルとしては、図 5 に示すように、通常状態において用いられる通常テーブルと、ボーナス内部中において用いられる内部中テーブルと、ボーナス作動中において用いられる C B テーブルとが設けられている。

#### 【0032】

ここで、通常状態とは、スロットマシン 10 の初期状態（工場出荷時又は設定変更後もしくはリセット後）の遊技状態をいうものである。ボーナス内部中とは、後述するボーナスフラグ（C B B フラグ）が持ち越されている遊技状態であり、ボーナス作動中とはボーナスゲーム（C B B ゲーム）が行われる遊技状態である。

各役抽選テーブルには、図 5 に示す所定の当選の領域と、図示しないハズレの領域とが設定されている。C B テーブルには、C B B 及び再遊技役の当選領域は設けられておらず、内部中テーブルには C B B の当選領域は設けられていない。当選の領域としては、一の役に対応付けられた当選領域である単独当選領域の他に、複数種類の役に対応付けられた重複当選領域が設定されている。図 5 において、「C B B」、「リプレイ A」、「チェリー」の当選領域は、それぞれ、C B B、リプレイ 1、チェリーの単独当選領域である。一方

10

20

30

40

50

、当選領域の「リプレイ B」、「リプレイ C」は所定の再遊技役の重複当選領域であり、「ベル A」～「ベル M」までの当選領域は所定のベル役の重複当選領域となっている。

【0033】

ここで、図 5 に示す「ベル A」～「ベル L」の 12 個の重複当選領域に対しては、3 個のストップスイッチ 50 に基づく 6 通りの操作順序（押し順）のうち、左停止スイッチ 51 を最初に操作する押し順（左第一停止）以外の押し順が、それぞれ割り当てられている。具体的には、「ベル A」～「ベル C」の各当選領域に対しては、ストップスイッチ 50 を、中停止スイッチ 52、左停止スイッチ 51、右停止スイッチ 53 の順で操作する押し順（中 左 右）が、「ベル D」～「ベル F」の各当選領域に対しては、ストップスイッチ 50 を、中停止スイッチ 52、右停止スイッチ 53、左停止スイッチ 51 の順で操作する押し順（中 右 左）が、「ベル G」～「ベル I」の各当選領域に対しては、ストップスイッチ 50 を、右停止スイッチ 53、左停止スイッチ 51、中停止スイッチ 52 の順で操作する押し順（右 左 中）が、「ベル J」～「ベル L」の各当選領域に対しては、ストップスイッチ 50 を、右停止スイッチ 53、中停止スイッチ 52、左停止スイッチ 51 の順で操作する押し順（右 中 左）が、それぞれ割り当てられている。割り当てられている押し順が、各当選領域の当選に対する正解の押し順となる。そして、前記重複当選領域のいずれかが当選した場合、正解の押し順で、ストップスイッチ 50 が操作（以下停止操作という場合がある）されたか否かによって、入賞し得るベル役が変化しているが、これについては後述する。なお、当選領域「ベル A」～「ベル L」を総称して「押し順ベル」というものとする。

【0034】

また、「リプレイ A」「リプレイ B」の当選領域については、どのような押し順で停止操作がされたかにより、入賞する再遊技役又は表示される図柄組合せが変化しているが、この詳細についても後述する。

さて、図 5 では明記していないが、各役抽選テーブルにおける全ての小役の当選領域の全領域に対する割合（以下当選確率という）は、通常テーブル及び内部中テーブルにおいて、同等に設定されている。また、C B テーブル以外の役抽選テーブルにおける再遊技役の当選確率（合算値）は、通常テーブルよりも内部中テーブルの方が高くなるように設定されている。例えば、通常テーブルでは、再遊技役の当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定されており、内部中テーブルでは、再遊技役の当選確率が約 1 / 3 . 5 に設定されている。これにより、遊技状態がボーナス内部中である遊技は、遊技メダルを新たに投入することなく遊技を行える再遊技の回数が増えるとともに、小役の当選確率は変化しないので、手持ちのメダルの目減りが少なくなる。さらに、内部中テーブルにおいては、ハズレの領域が極めて少なく、例えば 1 / 6 5 5 3 6 に設定されている。

【0035】

なお、上記した役抽選テーブルの構成や当選確率は一例であって、上記した態様や数値に限られるものではない。例えば、C B テーブルに再遊技役の当選領域が設けられていてもよい。また、内部中テーブルにはハズレの領域が設けられていなくてもよい。

（当選フラグ設定手段 90）

当選フラグ設定手段 90 は、当選に対応する当選フラグを成立させるものである。具体的には、C B 中でない場合において、前記役抽選手段 80 による役抽選の結果、いずれかの役が当選した場合に、小役が当選した場合には小役フラグ（ベル 1 フラグ、チェリーフラグなど）を成立させ、ボーナス役が当選した場合にはボーナスフラグ（C B B フラグ）を成立させ、再遊技役が当選した場合には再遊技フラグ（リプレイ 1 フラグなど）を成立させる。小役フラグ及び再遊技フラグは 1 ゲーム限りでリセットされるが、ボーナスフラグは、当該ボーナス役が入賞するまでリセットされない。すなわち、ボーナス役当選の場合には、当選の権利が次ゲーム以降に持ち越されるようになっている。

【0036】

さらに、当選フラグ設定手段 80 は、C B 中においては、役抽選の結果に関わらず、全ての小役フラグを成立させるようになっている。すなわち、C B 中は、所定の小役が当選した場合であっても、抽選結果がハズレであっても、全ての小役（ベル A ～ M、チェリー）

の当選フラグを成立させる。これにより、C B 中は全ての小役が当選している状態となり、小役の入賞が容易な状態となる。

( リール制御手段100 )

リール制御手段100は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作信号に基づいて、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものであり、図2に示すように、回転制御手段101と、停止制御手段102と回胴演出制御手段103、再配置制御手段104とを備えている。

【 0 0 3 7 】

( 回転制御手段101 )

回転制御手段101は、スタートスイッチ30の有効な操作信号を受信した場合に、リールユニット60のステッピングモータを駆動させて回転リール40を回転させるためのものである。具体的には、規定数のベットがされている状態でスタートスイッチ30の操作信号を入力した場合には、前ゲームにおける回転リール40の回転開始から一定時間( 4 . 1 秒、いわゆるウェイト時間 ) が経過していることを条件に、各ステッピングモータに駆動信号を出力することにより、全ての回転リール40の回転を一斉に、あるいは所定の順番で開始させる。そして、全ての回転リール40の回転速度が、停止操作が可能となるあらかじめ設定された定常回転速度( 例えば 8 0 r p m ) に達すると、この定常回転速度を維持する定常回転を行わせるものとなっている。

【 0 0 3 8 】

ここで、回転制御手段101は、回転リール40を回転させるステッピングモータMの駆動速度を制御するための制御データ( 加速度データ ) に基づいて、回転リール40の回転を制御する。加速度データは、ステッピングモータMを励磁させるための信号( 駆動信号 ) の出力態様をテーブル上に規定したものであり、加速度データに基づいて所定の駆動信号が出力されることにより、回転リール40を回転開始させ、回転速度を加速又は減速させ、あるいは一定速度( 定常回転速度 ) を保って回転させることができるようになっている。

本実施の形態では、加速度データとして、回転リール40の作動態様による演出である回胴演出が行われない場合( すなわち通常の回転時 ) の回転リール40の挙動を制御するための通常回転データと、前記回胴演出を実行する際の回転リール40の挙動を制御するための回胴演出回転データとを備えている。通常回転データは、当該データを参照して駆動信号の出力処理を行う通常回転制御により、停止している回転リール40が回転開始し、所定の加速度で加速し、一定時間後に定常回転速度に達するように設定されたものである。回胴演出回転データは、当該データを参照して駆動信号の出力又は出力停止処理を行う回胴演出制御により、回転リール40が種々の態様で作動するように設定されたものである。そして、通常回転制御により、スタートスイッチ30の操作からストップスイッチ50の操作( 停止操作 ) が有効となるまでの間、回転リール40はあらかじめ定められた通常の態様で回転し、回胴演出制御により、スタートスイッチ30の操作から停止操作が有効となるまでの間、所定の回胴演出が行われることとなる。

【 0 0 3 9 】

本実施の形態においては、回胴演出回転データとして、ステッピングモータMの正転逆転を繰り返して回転リール40を振動させる制御を行わせるための振動データが少なくとも設けられている。振動データは、回転リール40が一定角度の範囲で正転逆転を繰り返すことにより、回転リール40に表示されている図柄が振動して見えるようにステッピングモータMを駆動させるためのデータである。

ここで、振動データとしては、図6( A ) に示すような、ステッピングモータMの正転逆転を小刻み( 例えば数ステップずつ ) に繰り返して回転リール40が上下に細かく振動しているように見せるものに限られず、ステッピングモータMの正転逆転の振幅を大きくして、回転リール40がふわふわと揺れ動いているように見せるものも含まれる。例えば、図6( B ) に示すように、中段ラインL 1 を振幅の中間点として図柄半コマ分ずつ正転逆転を繰り返し図柄が1コマ分だけ上下に移動するようにしたものや、図6( C ) に示すように、中段ラインL 1 を振幅の中間点として図柄1コマ分ずつ正転逆転を繰り返し図柄が2

コマ分だけ上下に移動するようにしたものであってもよい。この場合の振幅は、図柄表示窓13の中段に位置している図柄が図柄表示窓13から視認可能な範囲内とするのが好ましい。

#### 【0040】

なお、回胴演出回転データは、上記した振動データに限られず、回転リール40を逆回転させるデータや、回転リール40を所定時間停止させるデータや、回転リールを回転させないデータを設けてもよい。また、通常回転制御と同様の挙動で回転リールを作動させるためのデータを設けてもよい。例えば、よく観察すると通常の回転態様とは異なっているが一見しただけでは通常の回転態様との違いが分からないように制御する回胴演出回転データを設けてもよい。

10

#### （停止制御手段102）

停止制御手段102は、リールユニット60に設けられた回転リール40の回転を検知するためのインデックスセンサ60A（図2参照）の検知信号に基づき、現時点における回転リール40の回転角度を把握し、ストップスイッチ50が操作された時点での回転リール40の回転角度から、有効ライン上に位置している図柄を特定することができるようになっている。そして、停止制御手段102は、回転リール40の回転角度をもとに特定された図柄を基準図柄として、この基準図柄から回転方向にあらかじめ定められたコマ数分だけ（最大スベリコマ数、例えば4コマ）移動したときの図柄までの範囲（5コマの範囲）で、対応する回転リール40を停止させるように形成されている。換言すれば、停止制御手段102は、ストップスイッチ50が操作された時点から対応する回転リール40が停止するまでに、この回転リール40が回転する回転量があらかじめ定められたコマ数の範囲内となるように、ステッピングモータの駆動停止を制御するものである。具体的には、前記基準図柄をその位置に停止させてもよい場合にはそのまま回転リール40を停止させ、その位置に停止させてはいけない場合には、回転リール40が停止するまでの時間を遅らせて、有効ライン上からその図柄を蹴飛ばして停止させる。また、最大スベリコマ数の範囲内に、当選図柄が含まれている場合には、回転リール40が停止するまでの時間を遅らせて、有効ライン上にその当選図柄を引き込んで停止させる。

20

#### 【0041】

停止制御手段102は、これらの制御を、所定の停止データに基づいて行うようになっている。停止データには、優先度に基づいて停止位置候補を特定するための優先度判定データと、基準図柄から何コマ回転させて回転リール40を停止させるかを、役抽選の結果及びストップスイッチ50の操作タイミングに応じて各当選図柄ごとにテーブル上に規定した停止テーブルとが含まれる。本実施の形態においては、基準図柄から最大スベリコマ数の範囲内に位置する図柄の優先度に基づいて停止位置を決定する優先度判定停止制御と、停止テーブルに基づいて停止位置を決定するテーブル停止制御とが併用されている。

30

前記優先度判定データの優先度は、単一の役が当選している場合には、基準図柄から最大スベリコマ数の範囲内にある当該当選役を構成する当選図柄の優先度が最も高くなるように設定されており、複数の役が同時に当選状態となっている場合には、ボーナス役、小役、再遊技役の順に優先度が高くなるように設定されている。つまり、ボーナス役と小役が同時に当選している場合（ボーナス内部中に小役が当選した場合）には小役に対応付けられた小役図柄の停止位置が優先的に停止位置として決定され、ボーナス役と再遊技役が同時に当選している場合（ボーナス内部中に再遊技役が当選した場合）には再遊技役に対応付けられたリプレイ図柄の停止位置が優先的に停止位置として決定される。すなわち、ボーナス内部中において、ボーナス図柄の停止位置が優先的に停止位置として決定されるのは、役抽選の結果がハズレの場合のみとなる。なお、CB中において小役が同時当選している場合は、停止テーブルにあらかじめ設定された停止位置が停止位置として決定される。

40

#### 【0042】

また、当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に複数成立する可能性がある場合に前記回転リール40を停止させる際の制御方法として、回転リールが全て停止したときに払

50

い出され得る遊技媒体数が最大となるように当選図柄を引き込んで回転リール40を停止させる払い出し数優先引込制御（以下枚数優先引込制御という）と、表示され得る図柄組合せ数が最大となるように当選図柄を引き込んで回転リール40を停止させる図柄組合せ個数優先引込制御（以下個数優先引込制御という）とが設けられており、停止制御手段102は、これらの制御に関するデータを優先度判定データとして記憶している。

前記停止テーブルとしては、当選図柄引き込みテーブルと、ハズレテーブルとが設けられている。当選図柄引き込みテーブルは、当選図柄の配列が有効ライン上に停止し、かつ、当選図柄以外の図柄が有効ライン上に停止しないように、操作されたストップスイッチ50に対応する回転リール40の停止位置をあらかじめ定められたスベリコマ数の範囲内で規定してあるものである。ハズレテーブルは、いずれの役を構成する図柄組合せも有効ライン上に停止しないように、対応する回転リール40の停止位置をあらかじめ定められたスベリコマ数の範囲内で規定してあるものである。停止テーブルは、3個の回転リール40にそれぞれ対応して設けられており、先に停止した回転リール40の停止図柄に応じて、未停止の回転リール40の停止テーブルが選択されるようになっている。

#### 【0043】

ここで、CB中に用いられる停止テーブルは、全ての小役フラグが成立している状態に対応した停止テーブルとなっている。すなわち、ストップスイッチ50の操作タイミングによって、いずれの小役図柄でも、有効ライン上に引き込み可能となっている。また、CB中に用いられる停止テーブルは、あらかじめ設定された少なくとも1個の回転リール40（例えば左リール41）に対応するものについて、「あらかじめ定められたスベリコマ数」が、1コマ以下（1コマ又は0コマ）となるように設定されている。これにより、CB中においては、少なくとも1個の回転リール40については、当選図柄の引き込みコマ数が最大1コマとなり、当選図柄を有効ライン上に停止させることが可能なストップスイッチ50の操作タイミングに正確さが要求されることとなる。

#### 【0044】

次に、押し順が設定された当選領域が当選した場合の引き込み制御について詳述する。

まず、「押し順ベル」のいずれか、すなわち図5に示す「ベルA」～「ベルL」のいずれかの当選領域が当選した場合の停止制御について説明する。

本実施の形態においては、「押し順ベル」の領域に共通して含まれるベル9の図柄組合せを構成する図柄（ベル図柄）は、全ての回転リール40において最大スベリコマ数の範囲内に配置されている。また、「ベルA」～「ベルF」の領域に共通して含まれるベル7の図柄組合せを構成する図柄（スイカ図柄、ベル図柄、リプレイ図柄）のうち、スイカ図柄とリプレイ図柄は、個々の図柄についてみると、対応する回転リール40において全てが最大スベリコマ数の範囲内に配置されているわけではないが、対応する回転リール40においていずれかの図柄を有効ライン上に引き込んでベル7に対応付けられたいずれかの図柄組合せを表示可能となっている。「ベルG」～「ベルL」の領域に共通して含まれるベル8の図柄組合せを構成する図柄も同様に、個々の図柄についてみると、対応する回転リール40において全てが最大スベリコマ数の範囲内に配置されているわけではないが、対応する回転リール40においていずれかの図柄を有効ライン上に引き込んでベル8に対応付けられたいずれかの図柄組合せを表示可能となっている（図3、図4参照）。つまり、ベル7～9は、最大スベリコマ数が4コマに設定されている制御中（CB以外）においては、ストップスイッチ50の操作のタイミングに関わらず入賞可能な設定となっている。一方、各「押し順ベル」に含まれる、ベル1～6のベル役の図柄組合せを構成する図柄には、中リール42及び右リール43において最大スベリコマ数の範囲内に配置されていない図柄が含まれており、ベル1～6が単独で当選したとしても目押しをしないと入賞できない設定となっている。そして、停止制御手段102は、ボーナス（CBB）作動中以外の状態（規定数が3枚のゲーム）において、役抽選により、いずれかの「押し順ベル」が当選した場合には、ストップスイッチ50の操作態様に依拠して、当該領域に含まれるベル7～9のいずれかのベル役に対応する図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように停止制御を行う。

#### 【0045】

具体的には、役抽選により「押し順ベル」が当選した場合に、当選した当選領域に対して割り当てられている正解の押し順で各ストップスイッチ50が操作された場合には、枚数優先引込制御を適用して、ストップスイッチ50の操作のタイミングに関わらず、ベル9の図柄組合せを構成する図柄を、他のベル役の図柄組合せを構成する図柄に優先して、有効ライン上に引き込んで、ベル9を入賞させる。ベル9が入賞した場合には、9枚のメダルが払い出される。一方、その正解の押し順以外の押し順（不正解の押し順・不適合操作態様）で各ストップスイッチ50が操作された場合には、個数優先引込制御を適用して、ストップスイッチ50の操作のタイミングに関わらず、ベル7又はベル8の図柄組合せを構成する図柄を、ベル9の図柄組合せを構成する図柄に優先して、有効ライン上に引き込む制御を行う。ベル7又はベル8が入賞した場合には、1枚（C B中はベル7は2枚）のメダルが払い出される。

10

#### 【0046】

このように、「押し順ベル」が当選した場合には、必ずベル役が入賞するが、当該当選領域に設定された正解の押し順で停止操作された場合には、必ずベル9が入賞して9枚のメダルが払い出され、正解の押し順で停止操作されなかった場合には、ベル7又はベル8が入賞して1枚又は2枚のメダルが払い出されるようになっている。すなわち、ベル9は正解の押し順で停止操作したときに入賞する正解役であり、それ以外のベル役は不正解の押し順で停止操作したときに入賞する不正解役として位置づけられている。

なお、本実施の形態では、不正解の押し順で操作すると払い出しの少ない不正解役が必ず入賞する設定となっているが、不正解の押し順で操作するとストップスイッチ50の操作タイミングに応じて不正解役が入賞する場合があるが、ストップスイッチ50の操作タイミングによっては何の役も入賞しない場合もあるように設定してもよい。また、この場合には、正解役と不正解役の配当が同じ設定としてもよい。また、有効ラインを複数設けた場合には、同時当選している役の配当は同じだが、正解の押し順だと複数役が重複して入賞し、不正解の押し順だと単独の役しか入賞しないかいずれの役も入賞しないように形成してもよい。あるいは、正解の押し順だと同一の役が複数の有効ラインに表示されて重複入賞し、不正解の押し順だと所定の役が単独の有効ラインに表示されるように形成してもよい。なお、これらの制御を可能とするように、回転リール40の図柄配列や役抽選テーブルや停止テーブルを設定する必要があることはいうまでもない。

20

#### 【0047】

次に、図5に示す「リプレイA」～「リプレイC」のいずれかの当選領域が当選した場合の停止制御について説明する。停止制御手段102は、役抽選により上記した「リプレイA」～「リプレイC」のいずれかが当選した場合には、ストップスイッチ50の操作態様に応じて、有効ライン上に停止表示させる再遊技役に対応する図柄組合せを異なるものとなるように停止制御を行う。これらの制御は、ストップスイッチ50の操作順に応じて設けられている停止テーブルを用いて行われる。

30

具体的には、「リプレイA」の当選時に、左第一停止又は中停止スイッチ52を最初に操作する押し順（中第一停止）で停止操作された場合には、リプレイ1に対応する図柄組合せのうち「リプレイa・リプレイa / リプレイb・リプレイa / リプレイb」の図柄組合せ（以下リプレイ揃いという）を有効ライン上に停止させる制御を行う。リプレイa図柄、リプレイb図柄のそれぞれは、中リール42及び右リール43において、最大スベリコマ数の範囲内に配置されていない箇所もあるが、リプレイa図柄、リプレイb図柄を合わせたリプレイ図柄としては最大スベリコマ数の範囲内に配置されているので、停止操作のタイミングに関わらず、リプレイ1が入賞可能な設定となっている。一方、「リプレイA」の当選時に、右停止スイッチ53を最初に操作する押し順（右第一停止）で停止操作された場合には、当該停止操作のタイミングが赤7図柄を有効ライン上に引き込み可能なタイミングである場合には、リプレイ図柄に優先して、赤7図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる制御を行う。これにより、リプレイ1に対応する図柄組合せのうち「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せ（以下赤7揃いという）を表示させることができる。停止操作のタイミングで赤7図柄を有効ライン上に引き込めない場合には、リプレイ図柄を引き込んで、

40

50

「リプレイ a・リプレイ b・赤 7」のような、リプレイ 1 に対応する図柄組合せのうち赤 7 揃い以外の図柄組合せを有効ライン上に停止させる制御を行う。

【 0 0 4 8 】

また、「リプレイ B」の当選時に、左第一停止で停止操作された場合には、リプレイ 2 に対応する図柄組合せのいずれかを有効ライン上に停止させる制御を行い、中第一停止又は右第一停止で停止操作された場合には、リプレイ 1 に対応するリプレイ揃いを有効ライン上に停止させる制御を行う。そして、「リプレイ C」の当選時に、左第一停止で停止操作された場合には、リプレイ 3 に対応する図柄組合せのいずれかを有効ライン上に停止させる制御を行い、中第一停止又は右第一停止で停止操作された場合には、リプレイ 1 に対応するリプレイ揃いを有効ライン上に停止させる制御を行う。

10

なお、上記した「左第一停止で停止操作された場合」は、ストップスイッチ 50 を左 中 右の順で操作する、いわゆる「順押し」がされた場合としてもよい。また、上記した「右第一停止で停止操作された場合」は、ストップスイッチ 50 を右 中 左の順で操作する、いわゆる「逆押し」がされた場合としてもよい。

【 0 0 4 9 】

( 回胴演出停止データ )

ところで、本実施の形態においては、回胴演出が行われる場合に用いられる回胴演出停止データが設けられている。回胴演出停止データは、役抽選の結果に関わらず、所定条件に応じて特定の図柄組合せを中段ライン L 1 に位置させることができるものの、中段ライン L 1 に停止させないためのデータである。具体的には、特定の図柄組合せである「白 7 ・白 7 ・白 7」( 白 7 揃い ) を中段ライン L 1 上に位置させるための白 7 揃いデータと、白 7 揃い以外の図柄組合せを中段ライン L 1 上に位置させるための白 7 ハズレデータと、回転リール 40 の回転速度を減速させるための減速データが設けられている。そして、停止制御手段 102 は、回胴演出停止データに基づき、ストップスイッチ 50 の操作タイミングに応じて、上記した停止制御と同様の制御を行うことができる。すなわち、白 7 揃いデータが適用される場合には、ストップスイッチ 50 の操作タイミングに応じて、白 7 図柄を中段ライン L 1 上に引き込み、白 7 ハズレデータが適用される場合には、ストップスイッチ 50 の操作タイミングに関わらず、白 7 図柄を中段ライン L 1 上から蹴飛ばして白 7 図柄以外の図柄を中段ライン L 1 上に引き込む制御を行う。これらの制御は、上記した停止制御の手法と同様に、優先度判定データと、回胴演出用の停止テーブル ( 擬似停止テーブル ) を用いて行われる。そして、停止させるべき図柄が中段ライン L 1 上に位置したときに、減速データに基づき、回転リール 40 の回転速度を減速させる減速処理を行う。すなわち、回胴演出停止データが用いられる場合には、図柄の引き込みや蹴飛ばし制御は行われるものの、ステッピングモータ M の駆動を停止させるための停止信号は出力されない。

20

30

【 0 0 5 0 】

なお、減速処理に連続して、回転制御手段 101 が振動データに基づく制御を行うことにより、中段ライン L 1 上に位置した図柄が停止せずに、中段ライン L 1 を挟んで等間隔で上下動を繰り返すこととなる。振動データに基づき所定の図柄組合せが中段ライン L 1 を挟んで上下動している状態を、回転リール 40 が停止した場合の図柄組合せの表示と区別するために、振動表示というものとする。

40

ここで、本実施の形態では、有効ラインが中段ライン L 1 のみであるため、回胴演出中においても特定図柄組合せを有効ライン上に揃えることと同じになっているが、有効ラインが複数ある場合には、複数の有効ラインのうちのいずれかのラインに特定図柄組合せを位置させるようにすることができる。例えば、有効ラインとして、中段ライン L 1 に加え、左リール 41、中リール 42、右リール 43 の上段に位置する図柄を繋いだ上段ラインが設けられている場合、回胴演出中は、中段ライン L 1 又は上段ラインのいずれかに特定図柄組合せを位置させるようにすることができる。あるいは、中段ライン L 1 のみ、又は上段ラインのみに特定図柄組合せを位置させるようにしてもよい。また、回胴演出中は、有効ライン以外のラインに特定図柄組合せを位置させるようにしてもよい。例えば、有効ラインとして、左リール 41 の上段、中リール 42 の中段、右リール 43 の上段に位置する図柄を繋い

50



だ右下がりラインが設けられている場合、回胴演出中は中段ライン L 1 上に特定図柄組合せを位置させるようにすることができる。

【 0 0 5 1 】

( 回胴演出制御手段103 )

回胴演出制御手段103は、上記した回転制御手段101及び停止制御手段102を作動させて、回胴演出の実行を制御するためのものである。本実施の形態においては、後述するフリーズ制御手段140の制御に基づく特定フリーズが実行される場合に、スタートスイッチ30の操作を契機に回転リール40を擬似的に回転させるとともに、ストップスイッチ50の操作に基づき回転リール40を擬似的に停止させる、遊技者参加型の回胴演出を実行可能となっている。

10

具体的には、回胴演出制御手段103は、特定フリーズ中において、スタートスイッチ30の操作に基づき回転リール40を回転開始させるリール擬似回転開始処理を行わせるとともに、ストップスイッチ50の操作信号の受信に基づいて、通常のゲームと同様の引き込み・蹴飛ばし制御を行わせるものの、回転リール40を停止させないリール擬似停止処理を行わせる。すなわち、リール擬似回転開始処理では、回転制御手段101に、通常回転データを用いたリール回転開始処理を行わせ、回転リール40を、通常の回転態様と同様の通常回転態様（第一の態様）で作動させる。なお、本実施の形態では、通常回転態様では通常の回転態様と全く同じ制御データ（通常回転データ）が用いられる設定となっているが、見た目は同じ挙動、あるいはよく見ないと違いが判らない挙動をさせるための、通常の回転態様と異なる制御データを用いるものであってもよい。また、リール擬似停止処理において

20

【 0 0 5 2 】

また、回胴演出制御手段103は、フリーズ制御手段140により特定フリーズの継続が決定された場合には、停止制御手段102に適用される回胴演出停止データとして、白7揃いデータを選択し、特定フリーズの継続が決定されない場合には、白7ハズレデータを選択する。停止制御手段102は、回胴演出制御手段103の選択した回胴演出停止データを取得し、それに基づいて擬似停止処理を行う。リール擬似回転開始処理により回転リール40が回転開始した後、所定時間内にストップスイッチ50が操作されなかった場合には、回胴演出制御手段103は、自動停止信号を出力する。そしてこの自動停止信号に基づき、停止制御手段102が擬似停止処理を行う。

30

【 0 0 5 3 】

また、フリーズ制御手段140により特定フリーズの継続が決定されている場合には、回転制御手段101は、スタートスイッチ30の操作信号に基づき、擬似停止させた回転リール40を再び擬似回転させる。一定時間スタートスイッチ40が操作されなかった場合には、回胴演出制御手段103は自動スタート信号を出力する。そしてこの自動スタート信号に基づき、回転制御手段101が擬似回転処理を行う。

40

なお、回胴演出制御手段103は、特定フリーズ中の回胴演出以外の回胴演出を制御可能であってもよいが、説明は省略する。

( 再配置制御手段104 )

再配置制御手段104は、上述した特定フリーズ中の回胴演出の終了後、ストップスイッチ50の操作が可能となる前に、回胴演出中の擬似停止により所定の態様で配置された図柄を、ランダムに再配置するためのものである。これは、本来の遊技でない擬似遊技の結果として特定の図柄が揃って停止している状態で、そのままゲームを継続させることは、遊技者の遊技結果が次遊技に繋がっていくという本来のスロットマシンのあり方を逸脱して、技術介入性を希薄化するので、好ましくないからである。

【 0 0 5 4 】

50

再配置制御手段104は、図示しないランダム遅延時間設定手段と、遅延時間タイマーとを備え、以下のような手法で、所定の態様で配置された特定図柄の並びをばらけさせる処理（再配置処理）を行うことができる。

（１）各回転リール40を回転開始させるまでの時間（ランダム遅延時間）を、回転リール40ごとに設定する。ランダム遅延時間は、特定図柄配置回胴演出の終了を契機にソフト乱数を抽出し、抽出した数値をもとに所定のロジック演算を行うことより算出する。そして、遅延時間タイマーがランダム遅延時間のタイムカウントを開始し、設定されたランダム遅延時間が経過した回転リール40から回転を開始させることにより、回転リール40がランダムに回転開始し、特定の態様で配置された特定図柄の並びをばらけさせることができる。なお、回転制御手段101は、各回転リール40を通常回転データに基づき回転させる（以下（１）（２）において同じ）。

（２）１の回転リール40の加速終了後に次の回転リール40を回転開始させるまでのランダム遅延時間を、上記（１）と同様に、回転リール40ごとに設定する。そして、いずれか１つの回転リール40（あらかじめ設定されていてもよいし抽選により決定してもよい。以下同様）を回転開始させ、定常回転速度に達したことを契機に、遅延時間タイマーが１番目の回転リール40に対応するランダム遅延時間のタイムカウントを開始する。ランダム遅延時間が経過したら、２番目の回転リール40を回転開始させる。２番目の回転リール40が定常回転速度に達したことを契機に、遅延時間タイマーが２番目の回転リール40に対応するランダム遅延時間のタイムカウントを開始し、ランダム遅延時間が経過したら、３番目の回転リール40を回転開始させる。そして、３番目の回転リール40が定常回転速度に達したことを契機に、遅延時間タイマーが３番目の回転リール40に対応するランダム遅延時間のタイムカウントを開始し、ランダム遅延時間が経過したら、停止操作無効状態を解除させる。なお、３番目の回転リール40に対応するランダム遅延時間は設定しなくてもよい。このように形成した場合には、回転リール40が順次、ランダムな時間間隔をあけて回転開始するので、特定の態様で配置された特定図柄の並びをばらけさせることができる。

（３）１の回転リール40の回転開始後に次の回転リール40を回転開始させるまでのランダム遅延時間を、上記（１）と同様に、回転リール40ごとに設定する。そして、遅延時間タイマーは、特定図柄配置回胴演出の終了を契機に、１番目の回転リール40に対応するランダム遅延時間のタイムカウントを開始する。ランダム遅延時間が経過したら、１番目の回転リール40を回転開始させる。１番目の回転リール40が回転開始したことを契機に、遅延時間タイマーが２番目の回転リール40に対応するランダム遅延時間のタイムカウントを開始し、ランダム遅延時間が経過したら、２番目の回転リール40を回転開始させる。２番目の回転リール40が回転開始したことを契機に、遅延時間タイマーが３番目の回転リール40に対応するランダム遅延時間のタイムカウントを開始し、ランダム遅延時間が経過したら、３番目の回転リール40を回転開始させる。このように形成した場合にも、回転リール40が順次、ランダムな時間間隔をあけて回転開始するので、特定の態様で配置された特定図柄の並びをばらけさせることができる。

#### 【００５５】

再配置制御手段104は、上記した（１）～（３）の手法のうち、いずれを用いて再配置処理を行ってもよい。

なお、再配置処理の手法は、上記したものに限られず、全ての回転リール40が定常回転に達するまでに、特定図柄の配列を崩すことができる態様であれば、どのような手法を用いても構わない。例えば、特定図柄配置回胴演出の終了後、特定図柄の配置態様を、回胴演出開始前に表示されていた図柄の配置態様に戻す処理を行わせてもよい。回胴演出開始前に表示されていた図柄の配置態様に戻した後は、そのまま通常回転データに基づき回転リール40を回転させてもよいし、上記した（１）～（３）の処理を行わせてもよい。あるいは、３個の回転リール40をそれぞれ、ランダムに設定された異なる加速度で回転開始させるようにしてもよい。

#### 【００５６】

（遊技状態移行制御手段110）

遊技状態移行制御手段110は、遊技状態を特定し、遊技状態の移行を制御するためのものであり、図示しないが、移行条件判定手段、状態記憶手段、遊技カウンタの各手段を備えている。

移行条件判定手段は、役抽選手段80の抽選結果、後述する遊技結果判定手段120の判定結果、及び以下に述べる遊技カウンタの計測値に基づいて、遊技状況が、遊技状態を移行させるための所定条件に該当するか否かを判定するためのものである。また、状態記憶手段は、前記移行条件判定手段の判定結果及び役抽選手段80の抽選結果に基づいて、現在の遊技状態を記憶するためのものである。遊技カウンタは、遊技に関する数値を計測するものである。具体的には、C B B中の払出枚数のカウントなどを行うものである。

【0057】

10

移行条件判定手段は、役抽選手段80の抽選結果に基づいてボーナス内部中への移行を決定し、遊技結果判定手段120の判定結果に基づいて、ボーナス内部中の終了、ボーナス作動中への移行を決定し、遊技カウンタの計測値に基づいて、ボーナス作動中の終了及び通常状態への移行を決定する。そして、状態記憶手段が記憶している記憶内容に応じて、役抽選手段80が対応する役抽選テーブルを選択し役抽選を行うことにより、通常状態、ボーナス内部中、ボーナス作動中などの所定の遊技状態が発動するようになっている。また、移行条件判定手段は、遊技結果判定手段120の判定結果に基づいて、再遊技の作動を決定する。「再遊技の作動」とは、再遊技役の入賞を契機に、次ゲームをベット操作なしで行える状態とするために、自動的にベットが行われた状態とすることである。

【0058】

20

本実施の形態においては、通常状態中に、ボーナス(C B B)が当選すると、ボーナス内部中に移行し、ボーナス内部中においてボーナスが入賞すると、ボーナス作動中に移行する。そして、所定のボーナス終了条件(26枚を超える払い出し)に該当してボーナスが終了した場合には、通常状態に移行する(図7参照)。

ここにおいて、本実施の形態においては、前述したように、ボーナス内部中に小役又は再遊技役が当選した場合には、停止制御において、小役図柄又はリプレイ図柄が優先的に引き込まれる。一方、ボーナス内部中に用いられる役抽選テーブルである内部中テーブルは、ハズレの領域が極めて少ない構成となっている。さらに、C B Bが当選しても、当選報知などを行わない。このため、C B Bが当選し、当該ゲームでC B Bを入賞させられなかった場合には、ボーナス内部中に抽選結果がハズレとなる極めて希な契機に該当しないと、C B Bを入賞させることができない仕様となっている。したがって、本実施の形態における遊技状態は、いったんC B Bが当選し当該ゲームでC B Bが入賞しなかった場合には、ほぼ常に、ボーナス内部中に滞在することとなる。なお、通常状態(例えば遊技店の開店時)から早期にボーナス内部中に移行させるために、C B Bの当選確率を、例えば1/4程度と、一般的なボーナス当選確率よりも高く設定することができる。C B Bでは規定数以上のメダル払い出しがなく、通常状態と比して決して有利な状態とはいえないので、このように当選確率を高くしても、いたずらに射幸心を煽ることにはならない。

30

【0059】

(遊技結果判定手段120)

遊技結果判定手段120は、ストップスイッチ50の操作によって回転リール40が全て停止したときに、当該遊技の結果を判定するためのものである。

40

具体的には、回転リール40が停止したときに所定の記憶部に記憶される停止図柄の情報に基づき、有効ライン上に揃った図柄の組合せが、所定の役に対応付けられたものか否か、あるいは遊技状態の移行契機となっているものか否かを判断する。そして、所定の役に対応付けられた図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合には入賞と判定し、その判定結果情報を、払出制御手段130及び遊技状態移行制御手段110に送信する。前述したように、入賞によるメダルの払い出し枚数は、規定数によって異なっており、遊技状態がボーナス作動中である場合には、規定数が2の場合に対応する払い出しを決定し、ボーナス作動中でない場合には、規定数が3の場合に対応する払い出しを決定する(図4参照)。判定結果情報を受信した払出制御手段130は、ホッパーユニット65を作動させて入

50

賞メダルの払い出し処理を行い、遊技状態移行制御手段110は、ボーナス作動中への移行準備処理、あるいは再遊技の作動の処理を行う。さらに、サブ制御装置22に所定の信号出力を行うことにより、画像表示部67やランプ68やスピーカ69により、入賞やボーナスゲームの開始に際して所定の演出が行われるようにすることもできる。

【0060】

(払出制御手段130)

払出制御手段130は、遊技結果判定手段120の判定結果及び精算スイッチ17の操作に基づいて、ホッパーユニット65を作動させメダルを払い出させるものである。すなわち、遊技結果判定手段120が小役の入賞を判定した場合には、当該小役の入賞に応じたメダルを払い出させ、クレジットが1以上ある場合に精算スイッチ17が操作されたときには、クレジットとして貯留されているメダルを払い出させるようになっている。

10

なお、入賞により払い出されるメダルを、クレジットに電子的に貯留し、クレジットを超過する払い出し分をホッパーユニット65から払い出させるようにしてもよい。

【0061】

(フリーズ制御手段140)

フリーズ制御手段140は、メイン制御装置21の制御に基づく遊技の進行を停止状態(遊技不能状態)にさせる演出としてのフリーズを制御するためのものである。そして、フリーズ制御手段140は、図2に示すように、フリーズタイマー141、特定フリーズ決定手段142、継続抽選手段143を備えている。フリーズタイマー141は、特定フリーズ決定手段142によってフリーズの実行が決定されている場合に、所定のフリーズ開始条件該当を契機に、あらかじめ設定されたフリーズ時間を計測するための計時手段である。特定フリーズ決定手段142は、遊技状況が所定の条件を満たしている場合に、特定フリーズの実行を決定するものである。継続抽選手段143は、特定フリーズ中の所定時に、特定フリーズの継続の有無を抽選により決定するものである。

20

【0062】

本実施の形態においては、特定フリーズ決定手段142は、役抽選の結果及びストップスイッチ50の操作態様に基づいて次ゲームの特定フリーズの実行を決定し、フリーズタイマー141は、スタートスイッチ30の操作信号の受信を契機にタイムカウントを開始するようになっている。

具体的には、特定フリーズ決定手段142は、役抽選の結果、特定の再遊技役が当選した場合において、当該ゲームで特定フリーズの発生を許可する押し順で停止操作された場合に、次ゲームにおける特定フリーズの実行を決定する。特定フリーズの発生を許可する押し順は、「リプレイC」の当選時に「中 右 左」で停止操作された場合、及び「リプレイB」の当選時に「右 左 中」で停止操作された場合である。特定フリーズの実行が決定されると、フリーズ決定フラグがセット(ON)される。フリーズ決定フラグがセットされると、次ゲームにおいて、スタートスイッチ30の操作を契機に、後述する遊技操作無効手段150がスタートスイッチ30の操作に基づく回転リール40の回転開始を留保してゲームの進行を停止させるとともに、フリーズタイマー141がタイムカウントを開始する。なお、フリーズ決定フラグがセットされている間は、フリーズタイマー141がタイムカウントを終了又は中止しても、ゲームの進行が停止した状態となる。

30

40

【0063】

フリーズタイマー141がタイムカウント中は、回胴演出として、回転リール40の擬似回転とストップスイッチ50の操作に基づく回転リール40の擬似停止が行われる。3個のストップスイッチ50全てが操作された場合には、フリーズタイマー141はタイムカウントを中止する。また、3個のストップスイッチ50全てが操作される前にフリーズタイマー141がタイムカウントを終了(カウントアップ)した場合には、回転中の回転リール40が自動的に擬似停止される。そして、フリーズタイマー141がカウント中止又は終了した後も、継続抽選に当選している場合には、再びタイムカウントを開始する。このようにして、特定フリーズは、1回のスタート操作を契機として、複数回の回胴演出を実行させることができるものである。また、回胴演出が行われるごとに、後述するATのゲーム数が上乗せさ

50

れていくようになっている。

【 0 0 6 4 】

継続抽選手段143は、前記フリーズタイマー141のタイムカウント開始時に、継続か非継続かの継続抽選を行う。継続が決定された場合には、回胴演出が実行された後、再びフリーズタイマー141がタイムカウントを開始する。非継続が決定された場合には、回胴演出が実行された後、フリーズ決定フラグがリセット（OFF）されて、特定フリーズが終了する。なお、継続抽選に当選している場合には、回胴演出制御手段103により白7揃い許可制御が取得される。一方、継続抽選に不当選の場合には、白7揃い不許可制御が取得される。

特定フリーズの終了により、スタートスイッチ30の操作に基づく回転リール40の回転開始の留保が解除されて、回転リール40はスタート操作なしに回転開始する。そして、定常回転に移行するまでの間に、再配置制御手段105の制御に基づく再配置処理が行われる。

【 0 0 6 5 】

なお、フリーズ制御手段140は、上記した特定フリーズ以外にも、回転リール40の定常回転移行後のフリーズ（停止操作が不能となるフリーズ）や、ゲーム終了後のフリーズを実行可能であってもよい。

（遊技操作無効手段150）

遊技操作無効手段150は、ゲーム中の所定時に、ゲームの進行に関する操作を無効にする処理を行わせるものである。

具体的には、回転リール40の回転中や入賞によるメダルの払い出し中、あるいは再遊技の作動中には、ベット操作を無効にする。すなわち、メダルセクター4をメダルキャンセル状態にし、ベットスイッチ16の操作を無効（操作信号を受け付けない、あるいは受け付けても無視する。以下同様）にする。ベットがされていない状態では、スタートスイッチ30の操作を無効にする。また、図示しないウエイトタイマーのタイムカウント中は、スタートスイッチ30の操作に基づく回転リール40の回転開始を留保する。すなわち、ウエイト時間の経過前にスタートスイッチ30の操作信号を受信しても、ウエイト時間が経過するまでは、ステッピングモータに駆動信号を出力させないようにする。なお、スタートスイッチ30の操作信号は受け付けるので役抽選処理は行われる。また、回転リール40の回転開始後、回転速度が定常回転速度に達し、かつ全ての回転リール40についてスタートインデックスが検知されて図柄参照が可能な状態となるまで、ストップスイッチ50の操作を無効にする。

【 0 0 6 6 】

さらに、遊技操作無効手段150は、上記したフリーズ決定フラグがセットされている場合（特定フリーズ中）には、スタートスイッチ30の操作に基づく回転リール40の回転開始を留保するとともに、停止操作を無効にする。ただし、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作信号は受け付けるので、回胴演出としての回転リール40の擬似回転及び擬似停止は可能である。なお、フリーズ中は本来の回転リール40の回転や停止は無効であるので、回転リール40の停止によって役に対応する図柄組合せが表示されたとしても、入賞の扱いにはならない。フリーズ決定フラグがリセットされた場合には、スタートスイッチ30の操作に基づく回転リール40の回転開始の留保を解除する。

【 0 0 6 7 】

（サブ制御装置22）

サブ制御装置22は、メイン制御装置21から出力される信号（遊技制御情報）に基づいて、画像表示部67やランプ68やスピーカ69等を制御するためのものである。メイン制御装置21がサブ制御装置22に出力する遊技制御情報としては、ベットスイッチ16、スタートスイッチ30、ストップスイッチ40などの操作スイッチの操作情報や、役抽選の抽選結果に関する情報や、回転リール40の回転及び停止に関するリールユニット60の作動情報や、停止図柄の表示態様などの遊技結果に関する情報がある。そして、サブ制御装置22は、図2に示すように、少なくとも、演出状態移行制御手段200、演出表示制御手段210、AT制御手段220を備えている。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 8 】

( 演出状態移行制御手段200 )

演出状態移行制御手段200は、現在の演出状態を記憶するとともに、所定条件に応じて、演出状態の移行を制御するためのものである。

演出状態には、図 8 に示すように、A T が実行される状態である A T 状態と、それ以外の状態である非 A T 状態があり、非 A T 状態には、サブ通常状態と、ボーナス状態とが設けられている。また、A T 状態には、通常 A T 状態と、特別 A T 状態と、上乗せ高確率状態とが設けられている。

前記ボーナス状態は、遊技状態が C B B ゲームの行われるボーナス作動中である場合の演出状態である。通常 A T 状態は、通常の A T が行われる演出状態であり、特別 A T 状態は、上乗せ高確率状態を保証するための所定期間の演出状態である。上乗せ高確率状態は、A T ゲーム数の上乗せが高確率で行われる演出状態である。サブ通常状態は、上記したいずれの状態にも該当しない演出状態である。

## 【 0 0 6 9 】

そして、演出状態移行制御手段200は、遊技状態が上記した各演出状態の条件に該当するか否かを判断して、それぞれの演出状態を記憶する。演出状態移行制御手段200の記憶に応じて、A T 制御手段220の制御に基づく報知内容が変化する。

( 演出状態の移行 )

ここで、演出状態の移行の具体例を、図 8 に基づき説明する。

前述したように、スロットマシン10は、初期状態(工場出荷時等)においては、遊技状態は通常状態であり、演出状態もサブ通常状態となっている。そして、サブ通常状態中において、所定のゲーム数を消化すると、通常 A T 状態に移行する。所定のゲーム数は、あらかじめ設定されたゲーム数(例えば 1 0 0 0 ゲーム)、又は所定契機(例えば前回の A T 終了時)に行われるゲーム数抽選より決定されたゲーム数である。A T 状態へは、遊技状態が通常状態の場合にも、ボーナス内部中の場合にも移行し得る。また、サブ通常状態中において、所定契機、例えばチェリー役や C B B などの当選時に行われる A T 移行抽選に当選した場合にも、通常 A T 状態に移行する。

## 【 0 0 7 0 】

通常 A T 状態においては、1 セット 4 0 ゲームが保証されており、後述する上乗せ抽選で当選した場合にはさらに所定回数のゲームが上乗せされる。そして、設定された回数のセット数及びゲームが終了すると、通常 A T 状態は終了してサブ通常状態に移行する。通常 A T 状態中(通常 A T 中と省略)においては、「押し順ベル」の当選時に、ベル 9 を入賞させるための正解の押し順が報知されるベルナビが行われる。

また、通常 A T 中において、例えばチェリー役などの特定当選役の当選時に行われる特別 A T 状態への移行抽選に当選した場合には、特別 A T 状態への移行が確定する。特別 A T 状態への移行が確定している場合に、赤 7 揃いを表示可能な抽選結果となったとき(「リプレイ A」が当選した場合)には、赤 7 揃いを表示可能とする押し順(右第一停止)がナビされる。赤 7 揃いが有効ライン上に表示された場合には、特別 A T 状態に移行する。なお、ナビが行われていない場合(特別 A T 状態への移行が確定していない場合)には、赤 7 図柄を揃えても、特別 A T 状態へは移行しない。

## 【 0 0 7 1 】

特別 A T 状態は、上乗せ高確率状態への移行を保証するための特殊区間であり、あらかじめ設定されたゲーム数(30 ゲーム)の消化で終了する。特別 A T 状態中においては、通常 A T 中と同様に、ベルナビが行われるとともに、「リプレイ A」の当選時に赤 7 揃いを可能とする押し順がナビされる。赤 7 揃いが表示された場合にはその回数をカウントして記憶する。

特別 A T 状態が終了すると、上乗せ高確率状態に移行する。上乗せ高確率状態では、ベルナビが行われるとともに、特定の再遊技役の当選領域の当選時に、特定フリーズの発生を許可するための特定の押し順がナビされる。すなわち、「リプレイ C」の当選時に「中 右 左」がナビされ、「リプレイ B」の当選時には「右 左 中」がナビされる。ナビ

10

20

30

40

50

に従って停止操作された場合には、次ゲームにおいてメイン制御装置21の制御に基づく特定フリーズが実行されるとともに、回動演出が行われる。特定フリーズが実行された場合には、フリーズ制御手段140の継続抽選手段143の継続抽選の結果に基づいて、所定数のA Tゲームが上乘せされ得るようになっていいる。上乘せされるゲーム数は、あらかじめ設定されていてもよいし、抽選により決定するのであってもよい。ここで、特別A T状態中に表示された赤7揃いの回数により、特定フリーズの発生を許可するための押し順のナビ（フリーズナビ）の回数が増加する。なお、特別A T状態において赤7揃いを表示できなかった場合でも、フリーズナビが最低1回は保証されるようにしてもよい。なお、保証されているフリーズナビの回数は、フリーズナビの実行時に減算される。保証されているフリーズナビの回数が0になった場合には、上乘せ高確率状態が終了する。また、上乘せ高確率状態でない場合やA T中でない場合に変則押しがされて、「リプレイC」や「リプレイB」の当選時に特定の押し順で停止操作されると、特定フリーズが発生してしまう場合があるが、この場合には、上乘せは行われなくなっている。

10

20

30

40

50

#### 【0072】

前記サブ通常状態、通常A T状態、特別A T状態、上乘せ高確率状態の各状態中にボーナスが入賞した場合（C B Bの当選時、又はC B B内部中で抽選結果がハズレとなった時にC B Bに対応付けられた図柄組合せを表示させた場合）には、演出状態がボーナス状態に移行する。ボーナス状態は、ボーナス作動中状態が終了（所定枚数を超える払い出しの終了）することにより終了する。ボーナス入賞時にA Tのゲーム数が残っている場合にはそれは保持されたまま、ボーナス状態の終了後にサブ通常状態に移行する。なお、ボーナス終了時に、次のA T状態移行までのゲーム数短縮抽選を行ってもよい。

（演出実行制御手段210）

演出実行制御手段210は、画像表示部67やランプ68やスピーカ69等の演出装置の作動を制御するためのものであり、以下に述べるA T制御手段230や、図示しない演出決定手段の決定に基づき、ROMに記憶されている演出データをもとに、所定のナビ表示や、その他の演出を行わせる。また、上乘せ高確率状態中には、フリーズ制御手段140の制御に基づく特定フリーズが行われるが、この特定フリーズに対応するフリーズ対応演出を行わせる。

#### 【0073】

ここで、フリーズ対応演出は、遊技制御装置21から特定フリーズ開始のコマンド（フリーズ開始コマンド）を入力した場合に行われる演出である。例えば、画像表示部67としての液晶表示装置を用いて、回動演出の進行にあわせて所定のナビや演出画像を表示させ、最後に、上乘せゲーム数（0も含む）を表示する。ただし、上乘せ高確率状態でない場合やA T中でない場合に特定フリーズが発生したときには、フリーズ対応演出を行わない。この場合は、所定のエラー画面などを表示させてもよい。

（A T制御手段220）

A T制御手段220は、補助演出状態であるA Tを制御する手段である。本実施の形態におけるA Tは、具体的には、押し順が設定された当選領域の当選時に押し順を報知する、いわゆる押し順ナビである。押し順ナビは、画像表示部67に、停止操作順を矢印で示したり、停止操作すべきストップスイッチ50の位置を左、中、右などの文字で表示させたり、それらをスピーカ69から音声により指示したり、ストップスイッチ50のボタンの内部に設けた発光体の発光色を変化させて、最初に操作すべきストップスイッチ50を示すことなどにより行われる。

#### 【0074】

A T制御手段220は、図示しないが、A T抽選手段、報知実行手段を備え、メイン制御装置21から出力される遊技制御情報や演出状態等に基づき、A Tの開始及び終了を制御する。

A T抽選手段は、A Tに関する抽選を行うものである。本実施の形態においては、A T抽選手段は、ゲーム数抽選、A T移行抽選、ゲーム数短縮抽選、特別A T状態移行抽選、上乘せ抽選を行う。

ゲーム数抽選は、A T 終了時に、次の A T 開始までのゲーム数を決定するものである。ゲーム数が決定されると当該数値は所定の残りゲーム数記憶部に記憶され、1 ゲームごとに減算されていく。なお、残りゲーム数が少なくなると、A T 状態への移行を示唆する演出が行われる。そして、残りゲーム数が 0 になると、A T 状態に移行する。

#### 【 0 0 7 5 】

A T 移行抽選は、サブ通常状態中において、役抽選の結果が特定の抽選結果となった場合、例えば「チェリー」「C B B」などの当選時に、A T 状態に移行するか否かの抽選を行うものである。A T 移行抽選に当選すると、A T 開始までの残りゲーム数がある場合でも、A T 状態に移行する。ゲーム数短縮抽選は、サブ通常状態中の所定時に、決定された A T 開始までのゲーム数を短縮するか否かを決定するものである。ゲーム数短縮抽選に当選すると、残りゲーム数記憶部の数値が所定数減算される。特別 A T 状態移行抽選は、通常 A T 状態中の所定の契機役の当選時に、特別 A T 状態に移行するか否かを抽選より決定するものである。上乗せ抽選は、A T 状態中の所定時に、A T ゲーム数の上乗せの有無及び上乗せゲーム数を、抽選により決定するものである。上乗せ抽選に当選すると、後述する A T カウンタのカウント値が抽選より決定された数値だけ加算されて、A T のゲーム数が上乗せされる。

#### 【 0 0 7 6 】

報知実行手段は、押し順ナビを実行させるためのものであり、図示しない A T カウンタを備えている。A T カウンタは、A T のゲーム数をカウントするものである。具体的には、A T 状態への移行が確定すると、A T のゲーム数を 1 セット分（40 ゲーム）に係る数だけ加算して記憶するとともに、A T 状態への移行後は、1 ゲーム終了ごとに、記憶値を 1 だけ減算する。また、上乗せ抽選に当選した場合や、回胴演出可能状態中における上乗せが決定された場合には、決定されたゲーム数を加算する。A T カウンタがゲーム数を有している間は、A T 状態が継続する。また、A T カウンタは、特別 A T 状態に移行した場合には A T ゲーム数のカウントを行わないが、特別 A T 状態で行われたゲーム数のカウントを行う。

#### 【 0 0 7 7 】

報知実行手段による押し順ナビには、既に述べたが、役抽選の結果が「押し順ベル」である場合に行われるベルナビと、役抽選の結果、「リプレイ」が当選した場合に行われるリプレイナビとが設けられている。ベルナビは、「押し順ベル」が当選した場合に正解の押し順を報知するものである。前述したように、正解の押し順で停止操作された場合には、正解役であるベル役（9 枚払い出し役のベル 9）が必ず入賞し、不正解の押し順で停止操作された場合には、不正解役であるベル役（1 枚払い出し役のベル 7 又はベル 8）が必ず入賞する。リプレイナビは、「リプレイ A」～「リプレイ C」が当選した場合に特定の押し順を報知するものである。これらについては既に述べたので、ここでは説明を省略する。ナビに従って停止操作された場合には、特定の図柄組合せが表示され、あるいは特定フリーズが許可される。さらに、報知実行手段は、上乗せ高確率状態中の回胴演出中において、特定の図柄（白 7）を狙って停止操作することを促すナビを行うようになっている。

#### 【 0 0 7 8 】

ところで、本実施の形態においては、A T 状態でないとき（ナビが行われない状態）に、ストップスイッチ 50 が左第一停止以外の押し順で操作（いわゆる変則押し）されたことに基づいて、所定のペナルティを設定するようになっており、A T 制御手段 220 は、このペナルティに関する制御をも行うものである。具体的には、A T 制御手段 220 は、図示しないペナルティカウンタを備えており、ペナルティの設定条件に該当すると、ペナルティカウンタに所定のゲーム数がセットされる。ペナルティゲーム数は、ゲーム消化ごとに減算されるが、ペナルティカウンタがゲーム数を有している間は、次の A T 開始までのゲーム数を減算しない、ゲーム数短縮抽選を行わない、所定のナビを行わない等のペナルティが実行される。また、ペナルティに該当する行為（変則押し）が行われた場合には、所定の警告表示がなされ、遊技者に適正な操作を促すようになっている。



## 【 0 0 7 9 】

ちなみに、A T 状態中においては、「リプレイ B」や「リプレイ C」の当選時に左第一停止以外の押し順がナビされる。ここで、「リプレイ B」や「リプレイ C」の当選時に左第一停止以外の押し順で停止操作すると、リプレイ 1 が入賞してリプレイ揃いが表示される。また、リプレイ 2 やリプレイ 3 に対応する図柄組合せは、当該図柄組合せが有効ライン上に揃ったとき一見して再遊技役が入賞したと判別できない態様となっている。非 A T 状態では、上記したように左第一停止で停止操作されると考えられることから、「リプレイ B」や「リプレイ C」の当選時には一見して再遊技役の入賞と判らないリプレイ 2 やリプレイ 3 が表示される。一方、A T 状態において「リプレイ B」や「リプレイ C」の当選時にリプレイ揃いを表示可能とする押し順をナビすることにより、リプレイ揃いが表示される。これにより、遊技状態がほぼ常にボーナス内部中であって再遊技役の当選確率が変動しない仕様であっても、A T 状態に移行した場合には再遊技役の当選確率が上昇したかのように見せかけることができる。

10

## 【 0 0 8 0 】

( スロットマシン 10 の作動 )

次に、上記構成を有するスロットマシン 10 の、メイン制御装置 21 の制御に基づく遊技制御処理の概略を、図 9 のフローに基づき説明する。

まず、図 9 に示すステップ 1 0 0 において、規定数のメダルがベットされたか否かが判断される。規定数のメダルがベットされない場合にはステップ 1 0 0 に戻り、規定数のメダルがベットされた場合には、次のステップ 1 0 1 に進む。

20

ステップ 1 0 1 において、スタートスイッチ 30 が ON になったか否かが判断される。スタートスイッチ 30 が ON にならないと判断された場合には、ステップ 1 0 1 に戻り、スタートスイッチ 30 が ON になったと判断された場合には、次のステップ 1 0 2 に進む。

## 【 0 0 8 1 】

ステップ 1 0 2 において、役抽選手段 80 により役抽選処理が行われる。そして、次のステップ 1 0 3 に進む。

ステップ 1 0 3 において、回転リール 40 の回転開始処理が行われる。そして、次のステップ 1 0 4 に進む。

ステップ 1 0 4 において、いずれかのストップスイッチ 50 が ON になったか否かが判断される。ストップスイッチ 50 が ON にならないと判断された場合には、ステップ 1 0 4 に戻り、いずれかのストップスイッチ 50 が ON になったと判断された場合には、次のステップ 1 0 5 に進む。なお、ストップスイッチ 50 の操作順序は所定の記憶部に記憶される。

30

## 【 0 0 8 2 】

ステップ 1 0 5 において、回転リール 40 の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ 1 0 6 に進む。

ステップ 1 0 6 において、全ての回転リール 40 が停止したか、すなわち 3 個の回転リール 40 に対応するストップスイッチ 50 の操作が行われたか否かが判定される。全ての回転リール 40 が停止していないと判断された場合にはステップ 1 0 4 に戻り、全ての回転リール 40 が停止したと判断された場合には、次のステップ 1 0 7 に進む。

ステップ 1 0 7 において、遊技結果判定処理が行われる。遊技結果判定の結果、小役が入賞した場合にはメダルが払い出され、ボーナスが入賞した場合にはボーナス作動中に移行するための準備が行われる。また、再遊技役が入賞した場合には、再遊技の作動の処理を行う。そして、次のステップ 1 0 8 に進む。

40

## 【 0 0 8 3 】

ステップ 1 0 8 において、フリーズ実行判定処理が行われる。そして、1 回のゲームを終了する。

上記したステップ 1 0 8 のフリーズ実行判定処理について、図 1 0 のフローに基づき説明する。フリーズ実行判定処理は、記憶されている役抽選の結果及びストップスイッチ 50 の操作順序に基づき行われる。

まず、図 1 0 のステップ 2 0 0 において、「リプレイ C」が当選していたか否かが判断

50

される。「リプレイC」が当選していた場合には、次のステップ201に進み、特定の押し順（すなわち「中 右 左」）で停止操作されていたか否かが判断される。特定の押し順で停止操作されていない場合にはそのまま処理を終了し、特定の押し順で停止操作されていた場合には、ステップ204に進む。

#### 【0084】

前記ステップ200において、「リプレイC」が当選していなかったと判断された場合には、ステップ202に進み、「リプレイB」が当選していたか否かが判断される。「リプレイB」が当選していなかった場合にはそのまま処理を終了し、「リプレイB」が当選していた場合には、ステップ203に進む。

ステップ203において、特定の押し順（すなわち「右 左 中」）で停止操作されていたか否かが判断される。特定の押し順で停止操作されていない場合にはそのまま処理を終了し、特定の押し順で停止操作されていた場合には、次のステップ204に進む。

ステップ204において、フリーズ決定フラグがONとされる。そして、フリーズ実行判定処理を終了する。

#### 【0085】

図9のステップ103における回転リール40の回転開始処理について、図11のフローに基づき説明する。

まず、ステップ300において、ウエイト時間が経過しているか否かが判断され、ウエイト時間が経過している場合には、次のステップ301において、フリーズ決定フラグがONとなっているか否かが判断される。フリーズ決定フラグがONである場合には次のステップ302に進み、ステップ302で特定フリーズ実行処理が行われ、次のステップ303で再配置処理が行われる。そして、ステップ305に進む。

ステップ301においてフリーズ決定フラグがONでないと判断された場合には、ステップ304に進み、ステップ304において、通常回転データに基づくステップリングモータMへの駆動信号出力が開始される。そして、ステップ305に進む。

#### 【0086】

ステップ305において、所定の停止可能条件が満たされているか否かが判断される。ここでは、全ての回転リール40の加速処理が終了し、かつ全ての回転リール40のスタートインデックスが検知された状態となったかが判断される。停止可能条件が満たされている場合には、次のステップ306において、停止操作無効状態が解除され、ストップスイッチ50の操作が有効化される。すなわち、ストップスイッチ50の操作による回転リール40の停止が可能な状態とされる。そして、回転リール40の回転開始処理を終了する。

なお、上記フローでは、ウエイト時間が経過していないと、回転リール40が回転開始せず、あるいは特定フリーズ実行処理が行われないようになっているが、ウエイト時間の有無に関係なく回転リール40を回転開始、あるいは特定フリーズ実行処理を行わせ、ウエイト時間が経過していないと停止操作無効が解除されないようにしてもよい。

#### 【0087】

続いて、前記ステップ302における特定フリーズ実行処理について、サブ制御装置22の制御に基づくフリーズ開始コマンド入力時のサブ処理を示す図16のフローを参照しつつ、図12のフローに基づき説明する。

まず、ステップ400において、サブ制御装置22にフリーズ開始コマンドが出力される。このフリーズ開始コマンドを入力したサブ制御装置22では、演出状態が上乗せ高確率状態中か否かを判断し（ステップ800）、上乗せ高確率状態中でない場合には、そのまま処理を終了する。すなわち、演出状態が上乗せ高確率状態でない場合には、以下に述べるサブ処理は行われないものとなる。

#### 【0088】

さて、図12に戻り、ステップ401においてフリーズタイマー141がタイムカウントを開始する。そして、次のステップ402において、継続抽選手段143により継続抽選が行われる。そして、次のステップ403に進む。

ステップ403において、継続抽選に当選したか否かが判断され、継続抽選に当選した

10

20

30

40

50

場合には、ステップ404において、回胴演出停止データとして白7揃いデータが選択される。一方、継続抽選に不当選の場合には、ステップ405において、白7ハズレデータが選択される。そして、ステップ406に進む。

ステップ406において、リール擬似回転処理が行われる。このとき、サブ制御装置22の制御に基づき、例えば画像表示部67により、白7図柄を狙って停止操作することを促す「白7狙え」ナビが行われる(図16のステップ802)。そして、次のステップ407において、いずれかのストップスイッチ50がONとなったか否かが判断される。ストップスイッチ50がONとなった場合には、ステップ408において、選択された回胴演出停止データに基づきリール擬似停止処理が行われ、次のステップ409において、全てのストップスイッチ50が操作されたか否かが判断される。全てのストップスイッチ50が操作された場合は、ステップ411に進み、フリーズタイマー141をリセットする。そして、ステップ414に進む。一方、全てのストップスイッチ50が操作されていない場合には、次のステップ410に進む。

10

#### 【0089】

前記ステップ407において、ストップスイッチ50がONにならない場合には、ステップ408、409を飛び越してステップ410に進む。

ステップ410において、フリーズタイマー141がタイムアップしたか否かが判断され、フリーズタイマー141がタイムアップしていない場合には、ステップ407に戻る。一方、フリーズタイマー141がタイムアップした場合には、ステップ412に進み、自動停止信号が出力される。自動停止信号は、例えば、左リール41、中リール42、右リール43の各ステッピングモータMに順次出力される。そして、この自動停止信号に基づき、ステップ413においてリール擬似停止処理が行われる。そして、次のステップ414に進む。

20

#### 【0090】

ステップ414において、継続抽選で当選していたか否かが判断され、継続抽選で当選していた場合には、ステップ420に進み、サブ制御装置22に継続コマンドが出力される。継続コマンドは、擬似停止により白7揃いが振動表示されていなくても出力される。ここで、継続コマンドを入力したサブ制御装置22では、ATゲームの上乗せ数の表示を行わせる(図16のステップ805)。例えば、画像表示部67に「+30」などの表示を行わせる。もちろん、表示だけでなく、ATカウンタに所定のゲーム数が加算される。さらに、スタートスイッチ30の操作を促す「スタート操作」ナビが行われる(同ステップ806)。継続コマンドの出力後は、ステップ401に戻る。一方、継続抽選に当選していない場合には、ステップ415に進み、全ての回転リール40を停止させる。すなわち、回転中の回転リール40があれば当該回転リール40を停止させるとともに、擬似停止によって振動状態中の回転リール40の振動を停止させる。

30

#### 【0091】

そして、次のステップ416においてサブ制御装置22に終了コマンドを出力し、ステップ417においてフリーズ決定フラグをOFFにする。そして、特定フリーズ実行処理を終了する。なお、終了コマンドを入力したサブ制御装置22では、結果表示を行わせる(図16のステップ803、807)。結果表示は、継続抽選で1回以上当選していた場合(継続コマンドを1回以上入力した場合)には、上乗せゲーム数の合計値を報知するものとなり、継続抽選に1回も当選していなかった場合(継続コマンドを1回も入力しなかった場合)には、上乗せがされなかったことを報知する残念表示となる。

40

上記ステップ406のリール擬似回転処理について、図13のフローに基づき説明する。

#### 【0092】

まず、ステップ500において、スタートスイッチがONとなっているか否かが判断される。ここで、特定フリーズ開始時の場合には、スタートスイッチ30は既に操作されているので、この判断は常にYesとなる。一方、継続抽選に当選した場合の二巡目(図12のステップ420からステップ401への流れ)の場合は、遊技者がナビに従ってスタートスイッチ30を操作することによりスタートスイッチがONとなる。スタートスイッチ30がONにならない場合はステップ501において所定時間が経過したか否かが判断される

50

。この所定時間は、フリーズタイマー141のカウントが所定値となったか否かにより判断することができる。あるいは、フリーズ時間を計測するフリーズタイマー141とは別のタイマーにより所定時間を計測するようにしてもよい。所定時間が経過していない場合はステップ500に戻り、所定時間が経過した場合には、ステップ502において自動スタート信号が出力される。そしてステップ503に進む。

#### 【0093】

前記ステップ500において、スタートスイッチがONとなっている場合、又はONとなった場合は、ステップ503に進み、通常回転データに基づくステッピングモータMへの駆動信号出力が開始される。これにより、停止又は擬似停止している回転リール40は通常回転態様で回転開始する。特定フリーズの開始時に停止している回転リール40が回転開始した場合には、通常のゲーム開始と全く同じ挙動となる。そして、次のステップ504に進む。

10

ステップ504において所定の停止可能条件が満たされたか否かが判断され、停止可能条件が満たされた場合には、ステップ505において、停止操作の受け付けが許可される。すなわち、ストップスイッチ50の操作による回転リール40の擬似停止が可能な状態とされる。そして、リール擬似回転開始処理を終了する。

#### 【0094】

図12のステップ408及びステップ403におけるリール擬似停止処理について、図14のフローに基づき説明する。

まず、ステップ600において、ストップスイッチ50の操作信号に基づいて停止位置候補の優先度判定処理が行われ、ステップ601において、最も優先度の高い停止位置候補は1つであるか否かが判断される。すなわち、基準図柄から最大スベリコマ数の範囲内に白7図柄があり、白7揃いデータが選択されている場合は、白7図柄の位置の優先度が最も高いと判断され、最も優先度の高い停止位置候補は1つであると判断される。一方、基準図柄から最大スベリコマ数の範囲内に白7図柄がない場合、あるいは白7ハズレデータが選択されている場合は、白7図柄以外の図柄の優先度が最も高いと判断され、最も優先度の高い停止位置候補は複数あると判断される。最も優先度の高い停止位置候補は1つであると判断された場合は、ステップ602において、最も優先度の高い停止位置候補を停止位置として決定する。すなわち、白7図柄が中段ラインL1上に位置することとなる回転リール40の停止位置を停止位置として決定する。一方、最も優先度の高い停止位置候補が1つでないと判断された場合は、ステップ603において、擬似停止テーブルに従って停止位置を決定する。そして、ステップ604に進む。

20

30

#### 【0095】

ステップ604において、回転リール40が停止位置まで回転したか否かが判断され、回転リール40が停止位置まで回転した場合には、ステップ605において、減速処理が行われる。すなわち、減速データに基づき、ステッピングモータMに、回転リール40の回転速度を遅くさせるための駆動信号が出力される。これにより、回転リール40は、中段ラインL1上に位置した所定の図柄があらかじめ設定された所定ステップ分だけ正転方向に移動するまで回転する。そして、次のステップ606において、ステッピングモータMに振動データに基づく駆動信号が出力される。これにより、回転リール40は、中段ラインL1から所定ステップ分だけ正転方向に移動した位置ある前記所定の図柄が中段ラインL1上に位置するまで逆転し、さらに前記所定の図柄が中段ラインL1から所定ステップ分だけ逆転方向に移動するまで逆転した後、所定ステップ数の2倍のステップ数分だけ正転する。その後は、所定ステップ数の2倍のステップ数分逆転する動作と同ステップ数分正転する動作を繰り返すものとなる。そして、リール擬似停止処理を終了する。

40

#### 【0096】

なお、上記したステップ600～604までの処理は、本来のゲームにおける回転停止処理とほぼ同様である。本来のゲームにおける回転停止処理（図9のステップ105）では、ステップ603において、所定の停止テーブルに従って停止位置が決定される。また、ステップ604の後には、ストップスイッチ50の操作に基づいた停止信号が出力される

50

こととなる。

図11のステップ303における再配置処理の一例を、図15に示す。図中、第1リール、第2リール、第3リールとは、それぞれ、1番目に回転開始させる回転リール40、2番目に回転開始させる回転リール40、3番目に回転開始させる回転リール40を意味し、例えば左、中、右の順に固定されていてもよいし、その都度抽選により決定するのであってもよい。なお、フリーズ決定フラグのリセットより、遊技操作無効手段150による回転リール40の回転開始の留保が解除されるので、回転リール40はスタートスイッチ30の操作によらず、回転開始する。

#### 【0097】

再配置処理では、特定フリーズ実行処理の終了後、まず、各回転リール40についてのランダム遅延時間を設定し(ステップ700)、遅延時間タイマーが設定された遅延時間のタイムカウントを開始する(ステップ701)。そして、設定されたランダム遅延時間が経過した回転リール40について、通常回転データに基づく駆動信号の出力が開始される(ステップ702~707)。再配置処理の終了時には、全ての回転リール40が回転開始した状態となる。

#### (まとめ)

以上のように、本実施の形態においては、特定フリーズ中の回胴演出で、ストップスイッチ50が操作されて図柄の引き込み制御が行われるまでは、通常のゲームと全く変わらない挙動で回転リール40が作動するので、遊技者は、回転リール40が停止しない(振動する)ことにより初めて、回胴演出であるということを認識でき、遊技者に驚きを与えることができる。また、ストップスイッチ50の操作により回転リール40を完全に停止させないことから、遊技者が本来のゲームと誤解して、図柄が揃ったのに払い出しがないことでトラブルになったりすることもない。そして、特定フリーズ中に継続抽選を行い、特定フリーズ中は、継続抽選に当選する限り、スタートスイッチ30の操作で回転リール40の擬似回転、回転リール40の擬似停止を繰り返すことができ、回転リール40の擬似停止によって白7揃いを振動表示させればATゲーム数が上乗せされる。これにより、遊技者が自らの手で、特定フリーズに付随するATゲーム数の上乗せを勝ち取っているように見せることができ、興趣を高めることができる。

#### 【0098】

一方、特定フリーズ中に、スタートスイッチ30やストップスイッチ50が一定時間操作されない場合には、時間経過によってそれらが操作されたものとして扱い、予後の処理を進めるようにしているので、フリーズ演出中に操作をするのが面倒だと思ふ遊技者に操作を強要せずに、演出を進行させることができる。

また、本実施の形態では、特定フリーズ中に揃えさせる図柄組合せは、役抽選の対象となっているものではなく、その図柄組合せが表示されない場合でも遊技結果には関係ないので、擬似停止制御においても、他の役との重複入賞を避けるための配慮や、特定の図柄組合せを引き込めない場合に表示させる他の図柄組合せを用意する必要がない。例えば、「白7・白7・白7」の図柄組合せが対応付けられた再遊技役を設け、回胴演出ではない通常のゲームで、白7揃いを表示させることが可能な抽選結果となったときに特定フリーズを行い、ATゲーム数が上乗せされ得るように形成した場合、白7揃いを表示させることができなくてもいずれかの再遊技役に対応する図柄組合せが表示可能となるように、当該再遊技役に対応する図柄組合せの数を増やしたり、役抽選テーブル81において当該再遊技役と重複当選する必ず入賞可能な再遊技役を設けなくてはならないが、本実施の形態では、そのような必要がないので、役構成の簡易化及び停止制御の簡易化を図ることができ、ひいてはメイン制御装置21の記憶容量を軽減させることができる。

#### 【0099】

また、回胴演出の終了後に、再配置処理を行うようにしてあるので、回胴演出の結果表示された図柄組合せが遊技者の目押しの補助となることを回避できる。

さらに、本実施の形態では、特定当選役の当選時にストップスイッチ50を特定の操作態様で操作した場合に特定フリーズを実行するように形成するとともに、サブ制御装置22は

10

20

30

40

50

、演出状態が特定の演出状態である場合に、特定フリーズの実行を可能とするための停止操作態様を報知するように形成してある。このように形成することにより、役抽選の抽選確率の違いによる内部抽選状態の如何に関わらず、サブ制御装置22の状態に応じて、特定フリーズの実行の有無をコントロールでき、内部抽選状態がほぼ常にボーナス内部中であるような仕様であっても、遊技が単調になることを防止することができる。

#### 【0100】

なお、上記した実施の形態で、継続抽選に当選している場合において白7揃いを振動表示できた場合とできなかった場合とで、上乗せ数が異なるようにしてもよい。また、継続抽選に当選しているのに白7揃いを振動表示できない場合やテンパイ状態（白7・白7・白7以外）が連続した場合に、回転リール40の回転速度を遅くしたり、擬似停止制御における最大スベリコマ数を4コマ以上に変更したりして、白7図柄を揃え易くするようにしてもよい。あるいは、継続抽選に当選している場合において自動停止信号により擬似停止処理を行う場合には、白7図柄を強制的に揃えるように自動停止信号を出力するタイミングを調整するようにしてもよい。

#### 【0101】

また、特定フリーズ（回胴演出）の実行により遊技者に付与される特典は、ATゲーム数の上乗せに限られない。例えば、次回ATが開始されるまでのゲーム数の短縮や、ATゲーム数の上乗せがより高確率で行われる（例えば毎ゲーム上乗せ抽選が行われる）状態への移行権の獲得などとしてもよい。

#### （第二の実施の形態）

図17乃至図20は、本発明の第二の実施の形態を示す図である。なお、第一の実施の形態を示す図のうち、図1乃至図3、図6、図7、図9、図11、図13乃至図15は、本実施の形態にも共通しており、第二の実施の形態における符号は、第一の実施の形態の構成と同一の構成については同一の符号を用いている。以下、第一の実施の形態と共通する部分の説明は省略し、第二の実施の形態の特徴点のみ説明する（第三の実施の形態において同じ）。

#### 【0102】

第二の実施の形態では、図示しないが、演出状態として、非AT状態とAT状態を備え、AT状態へは、AT移行抽選に当選している場合において特定フリーズ中に特定図柄組合せが表示されることを契機に移行するように形成されている。また、AT状態には、遊技者に付与し得る想定利益量が異なる複数のAT状態が設けられている。具体的には、特定フリーズ中に「黒BAR・黒BAR・黒BAR」の図柄組合せが表示された場合に移行する通常AT状態と、特定フリーズ中に「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に移行する特別AT状態とが設けられ、通常AT状態ではATゲームが例えば最低30ゲーム保証されており、特別AT状態ではATゲームが例えば最低100ゲーム保証されている。これらのAT状態は、擬似ボーナスとして位置づけられている。なお、通常AT状態と特別AT状態の違いは、保証されるATゲーム数の違いに限られず、上乗せ可能なゲーム数の違いや、上乗せ高確率状態への移行権獲得の有無の違いや、ナビ対象となる小役の違いとしてもよい。

#### 【0103】

また、第二の実施の形態では、AT移行抽選をメイン制御装置21の管理において行うように形成されており、メイン制御装置21は、所定契機に行われるAT移行抽選当選した場合の所定ゲーム後に、特定フリーズを実行する。具体的には、図17に示すように、特定役の当選時にAT移行抽選を行い（ステップ900、901）、AT移行抽選では、移行先のAT状態（通常AT状態か特別AT状態か）も決定する。AT移行抽選に当選した場合には、特定フリーズを開始するまでのゲーム数を所定のゲーム数カウンタ（初期値は0である）に設定する（ステップ902、903）。ゲーム数は抽選により決定してもよいしあらかじめ定められていてもよい。ゲーム数カウンタのカウント値N（Nは整数）は1ゲームごとに減算される。また、決定したゲーム数に関する情報を含むAT決定コマンドをサブ制御装置22に出力する（ステップ904）。なお、AT決定コマンドを入力したサ

ブ制御装置22は、Nゲームの間、AT状態への移行を示唆する演出を行わせる。フリーズ実行判定処理においては、図18に示すように、ゲーム数カウンタのカウント値Nが0であるか否かを判断し(ステップ950)、Nが0でない場合はカウント値を1減算する(ステップ951)。そして、減算後にカウント値Nが0となった場合には、フリーズ決定フラグをONにする(ステップ952、953)。なお、このとき、サブ制御装置22において、ATへの移行が確定したことを告知する画像(AT確定画面)が画像表示部67で表示される。

#### 【0104】

さらに、第二の実施の形態では、回胴演出停止データとして、特別AT状態への移行に対応付けられた「赤7・赤7・赤7」(赤7揃い)を中段ラインL1上に位置させるための赤7揃いデータと、通常AT状態への移行に対応付けられた「黒BAR・黒BAR・黒BAR」(黒BAR揃い)を中段ラインL1上に位置させるための黒BAR揃いデータと、減速データとが設けられている。また、回胴演出制御手段103は、AT移行抽選により通常AT状態への移行が決定された場合には、黒BAR揃いデータを選択し、特別AT状態への移行が決定された場合には、赤7揃いデータを選択する。そして、停止制御手段102は、赤7揃いデータが選択された場合には、ストップスイッチ50の操作タイミングに応じて、赤7図柄を中段ラインL1上に引き込み、黒BAR図柄を中段ラインL1上に引き込まない制御を行う。また、黒BAR揃いデータが選択された場合には、ストップスイッチ50の操作タイミングに応じて、黒BARを中段ラインL1上に引き込み、赤7図柄を中段ラインL1上に引き込まない制御を行う。

#### 【0105】

また、回胴演出制御手段103は、擬似停止により振動表示された図柄組合せが赤7揃い又は黒BAR揃い(ボーナス揃い)であるか否かを判断可能になっている。例えば、停止制御手段102が中段ラインL1に位置させると決定した図柄(図14のステップ602、603参照)を3個の回転リール40についてそれぞれ記憶しておく。

次に、第二の実施の形態における特定フリーズ実行処理について、サブ制御装置22の制御に基づくフリーズ開始コマンド入力時のサブ処理を示す図20のフローを参照しつつ、図19に基づき説明する。

ステップ1010、ステップ1020は、第一の実施の形態における図12のステップ400、401と同様である。ステップ1030において、回胴演出停止データとして、ボーナス揃いデータが取得される。すなわち、AT移行抽選の結果に応じて、赤7揃いデータ、黒BAR揃いデータのいずれかが取得される。そして、次のステップ1040において、リール擬似回転開始処理が行われる。このとき、サブ制御装置22により、ボーナス図柄である赤7図柄又は黒BAR図柄を狙って停止操作することを促す「ボーナス狙え」ナビが行われる(図20のステップ1200、1210)。ステップ1050~1110までの流れは、図12のステップ407~413までの流れと同様である。

#### 【0106】

ステップ1120において、ボーナス揃いが振動表示されたか否かが判断される。すなわち、通常AT状態への移行が決定されている場合に黒BAR揃いが振動表示されたか否か、又は、特別AT状態への移行が決定されている場合に赤7揃いが振動表示されたか否かが判断される。ボーナス揃いが振動表示された場合のステップ1130以降の流れは、図12のステップ415以降の流れと同様である。なお、ステップ1140で終了コマンドが出力された場合には、サブ制御装置22において、AT状態の設定が行われる。すなわち、AT移行抽選により決定されたAT状態に移行するための準備処理が行われる(図20のステップ1240、1250)。例えば、ATカウンタに所定のATゲーム数をセットする。一方、ボーナス揃いが振動表示されなかった場合、すなわち、通常AT状態への移行が決定されている場合に黒BAR揃いが振動表示されなかった場合、特別AT状態への移行が決定されている場合に赤7揃いが振動表示されなかった場合には、ステップ1160において継続コマンドが出力され、ステップ1020に戻る。継続コマンドが出力された場合には、サブ制御装置22により、AT確定画面が表示されたまま、スタートスイッ

チ30の操作を促す「スタート操作」ナビが行われる。

【0107】

(まとめ)

第二の実施の形態によれば、A T状態への移行の有無をメイン制御装置21で決定し、A T状態への移行が決定されたら特定フリーズを実行するとともに、特定フリーズ中の回胴演出において特定図柄を擬似的に表示させることによりA Tを開始させるようにしてある。このため、遊技状態が常にボーナス内部中となっており、通常状態から通常状態よりも再遊技役の当選確率が高くなるリプレイタイム(R T)に移行してA Tが行われるいわゆるA R Tを備えていない仕様において、あたかも、R Tへの移行契機となる特定の再遊技役を入賞させることに基づいてA Tが開始されるように見せかけることができる。さらに、R Tへの移行契機となる図柄組合せは、特定の再遊技役の当選時に変則押ししないと表示されないようになっていることが多いが、本実施の形態では、回胴演出中にボーナス図柄を揃えさせるので、押し順に関係なく、標準的な操作態様(左第一停止)でボーナス図柄を揃えることができる。これにより、擬似ボーナスを本物のボーナスのように見せることができる。しかも、第一の実施の形態でも述べたように、回胴演出中に擬似停止させる図柄組合せは役抽選の結果に基づいたものである必要はないので、役構成を簡易化し停止制御を簡易化することが可能である。

10

【0108】

なお、上記した実施の形態では、ボーナス揃いが振動表示されるまで特定フリーズが継続するように形成してあったが、例えば所定回数ボーナス揃いが振動表示されない場合は、自動的にボーナス図柄を揃えて、特定フリーズを終了させるようにしてもよい。また、上記した実施の形態では、A T移行抽選において移行先のA T状態についても決定するようにしてあったが、A T移行抽選はA T状態への移行の有無のみを決定し、擬似停止により振動表示できた図柄組合せに基づいて、移行先のA T状態が決定されるようにしてもよい。

20

(第三の実施の形態)

図21及び図22は、本発明の第三の実施の形態を示す図である。

【0109】

本実施の形態では、特定役の当選後、所定ゲーム目に、特定フリーズを実行させる(第二の実施の形態の図17、図18参照)。特定フリーズは、特定役の当選時に行われる特定フリーズ実行抽選に当選した場合に行われる。

30

また、本実施の形態においては、回胴演出停止データとして、擬似ボーナスへの移行を示唆する特定の図柄組合せ、例えば「赤7・赤7・BAR」(リーチ目)を中段ラインL1上に位置させるためのリーチ目揃いデータと、減速データとが設けられている。また、回胴演出制御手段103は、特定フリーズ実行抽選に当選した場合にはリーチ目揃いデータを選択し、停止制御手段102は、リーチ目揃いデータが選択された場合には、ストップスイッチ50の操作タイミングに基づいて、リーチ目に係る図柄を中段ラインL1上に引き込む制御を行う。

【0110】

次に、第三の実施の形態における特定フリーズ実行処理について、サブ制御装置22の制御に基づくフリーズ開始コマンド入力時のサブ処理を示す図22のフローを参照しつつ、図21に基づき説明する。

40

ステップ1300、ステップ1310は、第一の実施の形態における図12のステップ400、401と同様である。ステップ1320において、回胴演出停止データとしてリーチ目揃いデータが取得される。そして、次のステップ1330において、リール擬似回転開始処理が行われる。このとき、サブ制御装置22により、ボーナス図柄である赤7図柄又は黒BAR図柄を狙って停止操作することを促す「リーチ目狙え」ナビが行われる(図22のステップ1500、1510)。ステップ1340~1400までの流れは、図12のステップ407~413までの流れと同様である。

【0111】

ステップ1410において、リーチ目揃いが振動表示されたか否かが判断される。リー

50



チ目揃いが振動表示された場合には、ステップ1420に進み、サブ制御装置22にAT開始コマンドを出力する。このAT開始コマンドを入力したサブ制御装置22においては、AT状態の設定が行われる(図22のステップ1530、1540)。例えば、AT確定画面を表示するとともに、ATカウンタに所定のATゲーム数をセットする。一方、リーチ目揃いが振動表示されなかった場合には、ステップ1430において終了コマンドが出力され、ステップ1440において全ての回転リール40を停止させる。そして、ステップ1450において、フリーズ決定フラグがOFFとされる。なお、終了コマンドを入力したサブ制御装置22は、AT状態に移行しなかったことの告知(残念表示)を画像表示部67に表示させる。

#### 【0112】

10

##### (まとめ)

第三の実施の形態によれば、回胴演出中の停止操作によって特定の図柄組合せを表示できた場合にはAT状態への移行が確定し、表示できなかった場合にはAT状態へは移行しない。いずれの場合も、回胴演出は継続しない。このように形成することにより、回胴演出を、AT状態に移行するか否かのジャッジの1ゲームのように見せることができる。

##### (他の実施の形態)

上記した第一乃至第三の実施の形態では、スタートスイッチ30の操作を契機とした特定フリーズ中に行われる回胴演出において、通常回転データを用いて回転リール40を通常回転態様(第一の態様)で回転させ、ストップスイッチ50の操作に基づき回転リール40の作動態様を振動データに基づく振動態様(第二の態様)に切り替えるように形成されていたが、第一の態様は、通常の回転態様と同様の回転態様に限られない。例えば、通常の回転態様よりも回転速度が遅い、あるいは速い回転態様としたり、逆回転としてもよい。あるいは、回転リール40を第一の態様で回転させている間に特の図柄(例えば7図柄)を揃えるような処理を行ってもよい。また、第二の態様は、第一の態様と異なる態様であれば、振動態様に限られない。また、第二の態様を複数種類設けてもよい。この場合は、停止操作や時間経過によって第二の態様に切り替わるか否かや、第二の態様の種類に応じて、AT状態への移行や上乗せの有無を報知したりAT状態への移行等を決定付けたりすることができる。また、回転リール40の作動態様を第二の態様に切り替えるための操作手段はストップスイッチ50に限られず、スタートスイッチ30やベットスイッチ16や精算スイッチ17や演出用の操作スイッチであってもよい。

20

30

#### 【0113】

また、上記した実施の形態では、回転リール40が第二の態様(振動態様)で作動中にフリーズが終了するように形成してあったが、回転リール40を第二の態様で作動させた後、第一の態様で作動させているときにフリーズが終了するようにしてもよい。この場合には、フリーズの終了とともに回転リール40の作動(通常の回転態様での回転)を停止させ、その後再配置処理を行わせるようにすることができる。

なお、上記した実施の形態では、回転リール40をいったん全て停止させてから再配置処理を行うように形成してあったが、回転リール40を停止させないで再配置処理に移行するようにしてもよい。すなわち、振動中の回転リール40をそのまま時間差をつけて回転に移行(再配置制御手段104の説明で述べた(1)~(3)の処理)させたり、所定の速度で回転中の回転リール40について、少なくとも1個の回転リール40について回転速度を変化させて図柄の並びをばらけさせるようにしてもよい。あるいは、通常回転態様で回転中の回転リール40を停止させないで振動態様に切り替え、振動中の回転リール40をそのまま時間差をつけて回転に移行させたり、振動中の回転リール40をそれぞれ、ランダムに設定された異なる加速度で、同時に又は時間差をつけて回転に移行させるようにしてもよい。

40

#### 【0114】

また、上記した実施の形態では、スタートスイッチ30の操作を契機として特定フリーズが開始されるように形成してあったが、特定フリーズを、ゲーム終了(全リール停止又は入賞による払い出し終了)を契機に開始させるようにしてもよい。この場合には、フリーズ中のベットスイッチ16の操作信号の入力後にスタートスイッチ30の操作信号を受け付け

50

ることができる。サブ制御装置22においてスタート操作ナビの前にベット操作ナビを行わせてもよい。なお、フリーズ中のスタートスイッチ30の操作によっては役抽選は行われない。また、フリーズ中のベット操作は無効なので、メダル投入口14から投入したメダルはキャンセルされ、ベットスイッチ16の操作によってクレジットが減算されることはない。ただし、ベットスイッチ16の操作に伴い擬似的にベット表示をさせ、回転リール40の擬似停止後にベット表示を消す擬似ベット処理を行わせてもよい。このように形成した場合には、フリーズの終了後、ベットスイッチ16の操作からゲームを再開することとなるので、違和感なく遊技を進行させることができる。また、特定フリーズを、ベットスイッチ16の操作を契機に開始させるようにしてもよい。この場合において、ベットスイッチ16の操作によるベットを有効とする場合には、フリーズ終了後、スタートスイッチ30の操作からゲームを再開することとなるが、ベットスイッチ16の操作によるベットを無効とする場合には、上記と同様に、フリーズの終了後、ベットスイッチ16の操作からゲームを再開することとなる。ちなみに、上記した第一又は第二の実施の形態において、特定フリーズが継続する場合に、ベットスイッチ16の操作後にスタートスイッチ30の操作を受け付けるようにしてもよい。

10

20

30

40

#### 【0115】

また、本発明は、遊技状態がほぼ常にボーナス内部中であるような仕様ではない遊技機にも利用可能である。例えば、特定役の当選や特定図柄組合せの表示を契機に、通常状態よりも再遊技の当選確率が高く設定されたリプレイタイム(RT)に移行し、遊技状態がRT状態であることを条件としてAT(ART)に移行可能な仕様であってもよい。例えば、上記した第三の実施の形態において、ARTが行われるRTへの移行契機役(例えば特定の再遊技役)が当選した場合に特定フリーズを発生させ、リーチ目を狙わせる。そして、擬似停止によってリーチ目が振動表示されたらAT状態への移行を確定させ、特定フリーズを終了させるとともに、そのゲームにおいて、RTへの移行契機役を入賞させるための押し順をナビしてART状態に移行させるようにすることができる。

#### 【0116】

さらに、本発明は、ATやARTを搭載していない遊技機にも適用可能である。例えば、所定契機に特定フリーズを実行し、回胴演出においてリーチ目を揃えさせる擬似遊技を行わせる。ボーナス内部中であればリーチ目が揃う制御を行い、回胴演出終了後にボーナス当選の告知演出を行うが、ボーナスが当選していない場合にはリーチ目が揃わない制御を行い、回胴演出終了後に残念表示を行わせるようにすることができる。

本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲における変形及び改良なども含むものである。また、本発明は、矛盾を生じない範囲で、上述した実施の形態に記載されている事項を適宜組み合わせ、あるいは組み替えてもよいものである。

#### 【0117】

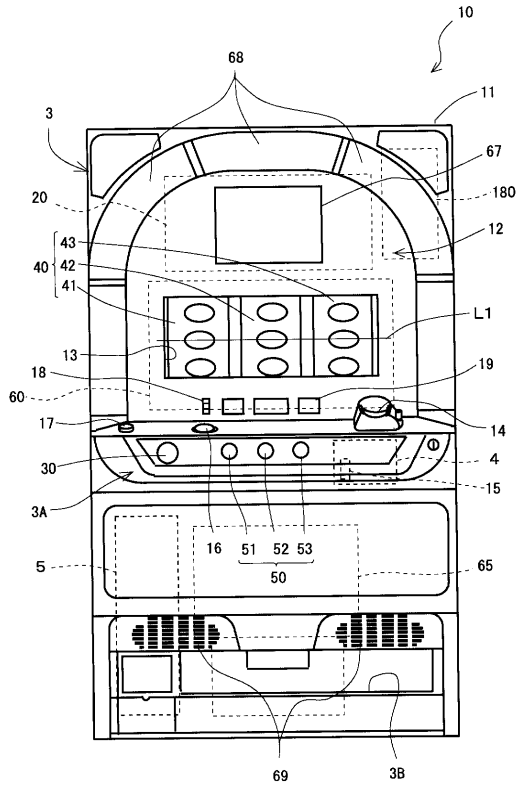
さらに本発明は、スロットマシン以外の遊技機にも応用できる。例えば、遊技媒体として遊技球(パチンコ球)を用いてスロットマシンと同様の遊技を行わせるパロット遊技機などにも応用できるものである。

#### 【符号の説明】

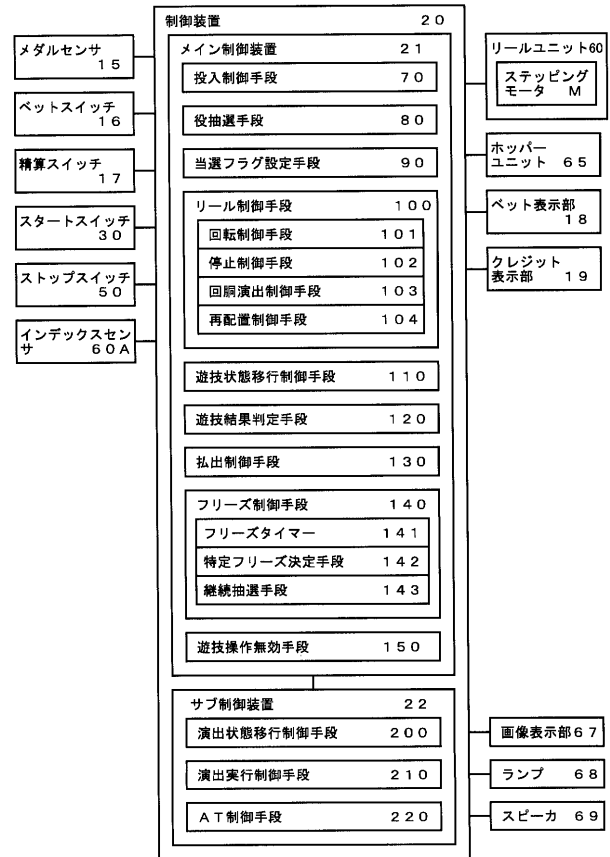
#### 【0118】

10	スロットマシン	22	サブ制御装置
21	メイン制御装置	40	回転リール
30	スタートスイッチ	60	リールユニット
50	ストップスイッチ	80	役抽選手段
70	投入制御手段	100	リール制御手段
90	当選フラグ設定手段	140	フリーズ制御手段
110	遊技状態移行制御手段		
220	AT制御手段(補助演出制御手段)		

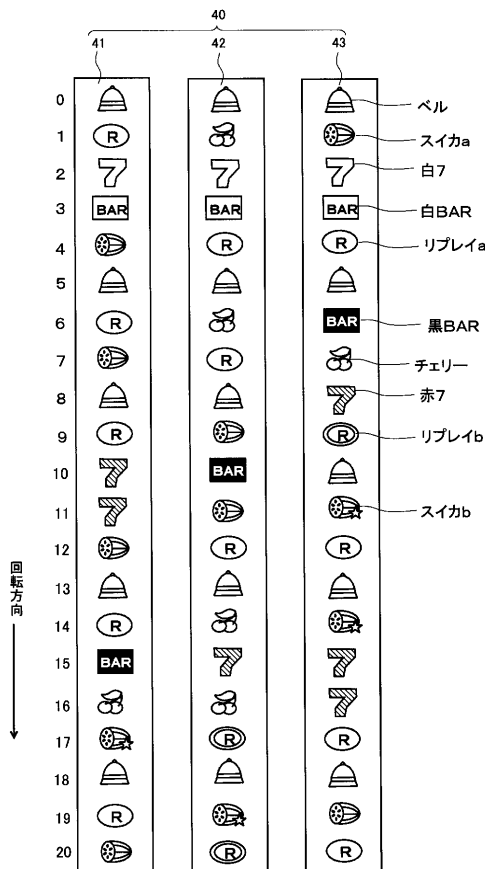
【図 1】



【図 2】



【図 3】



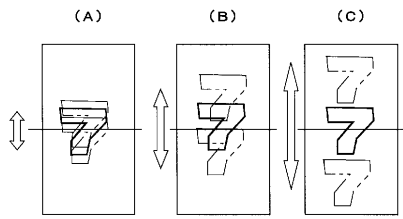
【図 4】

役	図柄組合せ	配当	
		2枚入	3枚入
ボーナス	CBB	黒BAR・白7・黒BAR	—
再遊技	リプレイ1	赤7/リプレイa・赤7/リプレイa/リプレイb・赤7/リプレイa/リプレイb	—
	リプレイ2	ベル・リプレイa/リプレイb・ベル	—
	リプレイ3	リプレイa・リプレイa/リプレイb/白BAR/チェリー・リプレイa/リプレイb	—
小役	ベル1	リプレイa・リプレイa/リプレイa・リプレイa	1 1
	ベル2	リプレイa・リプレイa/リプレイa・リプレイb	1 1
	ベル3	リプレイa・リプレイa/リプレイa・黒BAR	1 1
	ベル4	リプレイa・リプレイb/リプレイb・リプレイa	1 1
	ベル5	リプレイa・リプレイb/リプレイb・リプレイb	1 1
	ベル6	リプレイa・リプレイb/リプレイb・黒BAR	1 1
	ベル7	リプレイa/リプレイb・ベル・リプレイa/リプレイb	2 1
	ベル8	リプレイa/リプレイb・リプレイa/リプレイb・ベル	1 1
	ベル9	ベル・ベル・ベル	2 9
	ベル10	赤7/リプレイa・ベル・リプレイa/リプレイb	2 1
	ベル11	リプレイa・チェリー・黒BAR/リプレイa/リプレイb	1 1
チェリー	チェリー・ANY・ANY	2 2	2 2

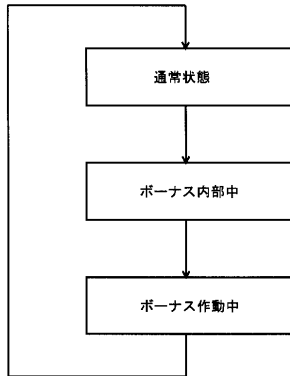
【図 5】

当選領域	役構成	打順	役抽選テーブル		
			通常	内部	CB
CBB	CBB		○		
リプレイA	リプレイ1			○	
リプレイB	リプレイ2			○	
リプレイC	リプレイ3			○	
ベルA	ベル1+7+9	中左右	○	○	○
ベルB	ベル2+7+9	中左右	○	○	○
ベルC	ベル3+7+9	中左右	○	○	○
ベルD	ベル4+7+9	中左右	○	○	○
ベルE	ベル5+7+9	中左右	○	○	○
ベルF	ベル6+7+9	中左右	○	○	○
ベルG	ベル1+8+9	右左中	○	○	○
ベルH	ベル2+8+9	右左中	○	○	○
ベルI	ベル3+8+9	右左中	○	○	○
ベルJ	ベル4+8+9	右左中	○	○	○
ベルK	ベル5+8+9	右左中	○	○	○
ベルL	ベル6+8+9	右左中	○	○	○
ベルM	ベル1~6+10+11		○	○	○
チェリー	チェリー		○	○	○

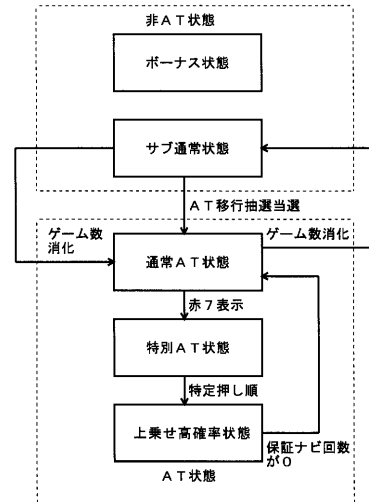
【図 6】



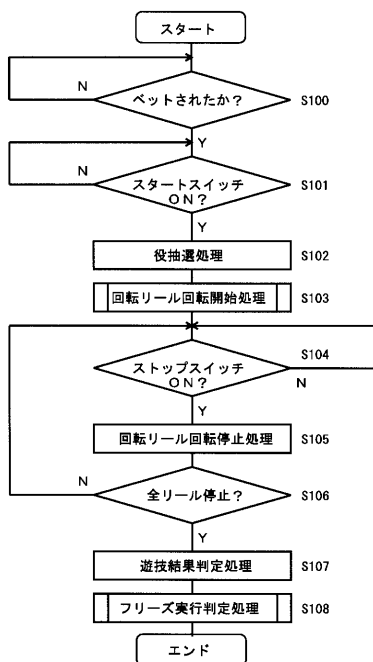
【図 7】



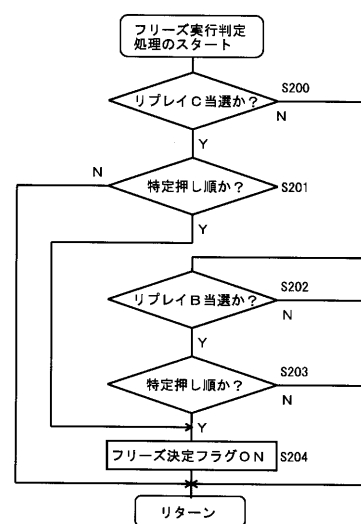
【図 8】



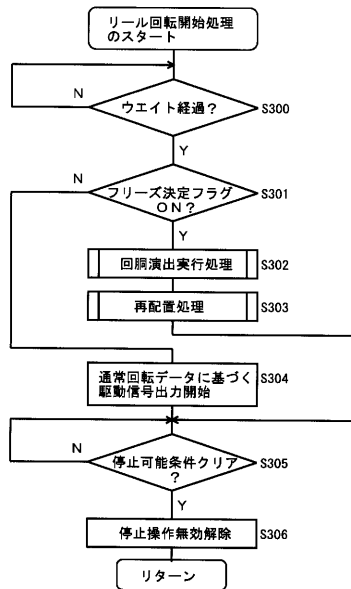
【図 9】



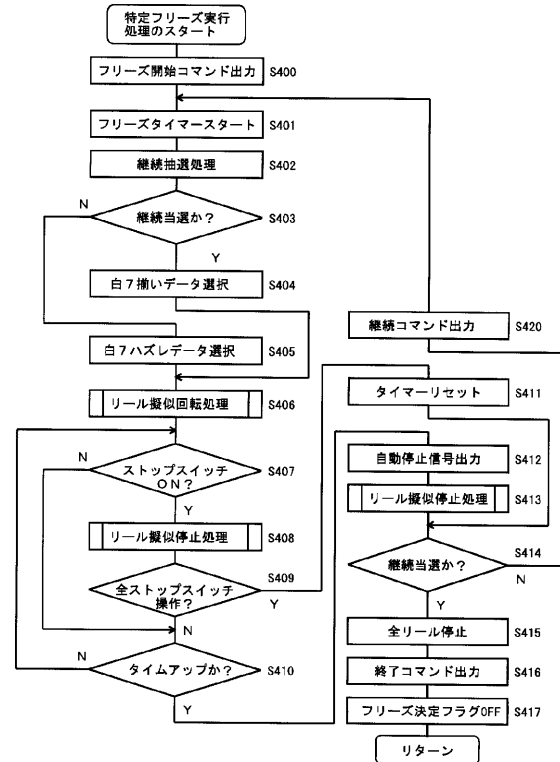
【図 10】



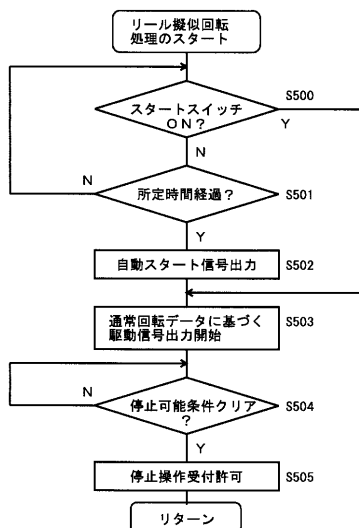
【図 1 1】



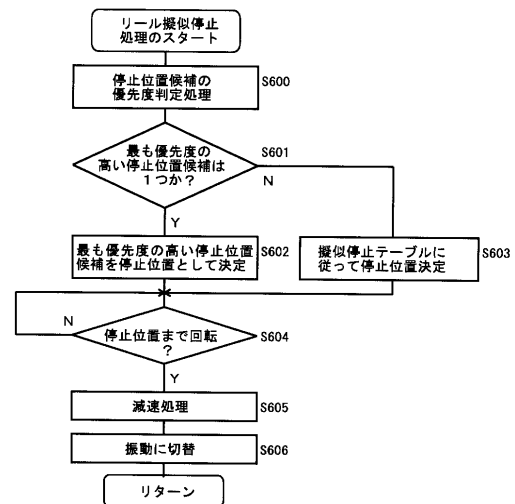
【図 1 2】



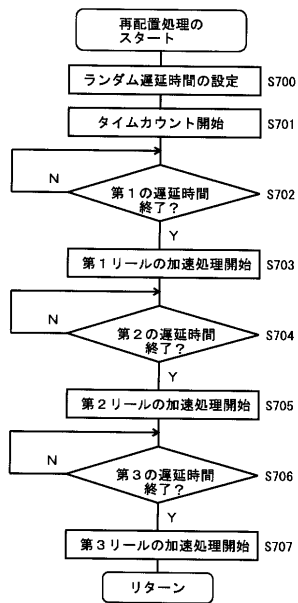
【図 1 3】



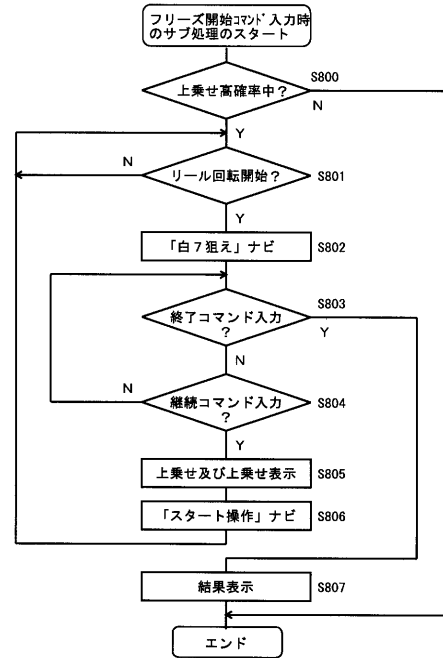
【図 1 4】



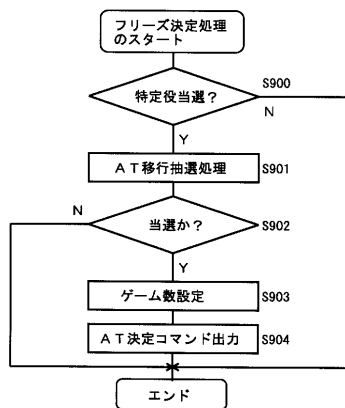
【図 15】



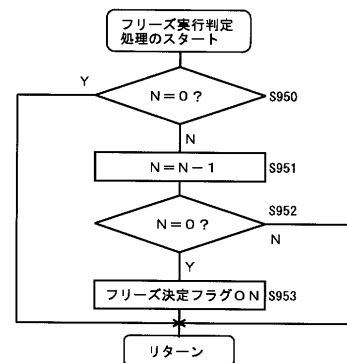
【図 16】



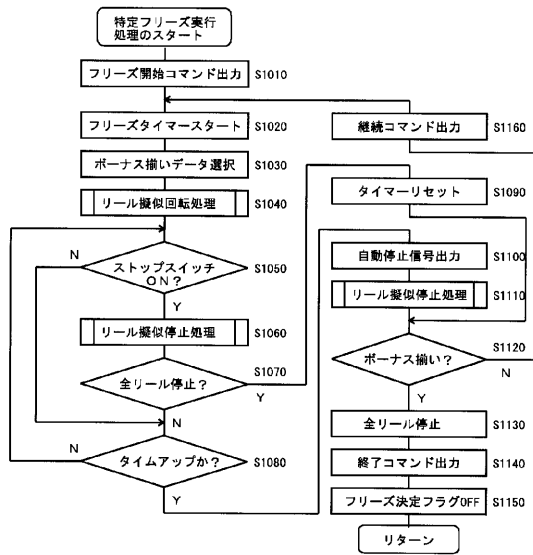
【図 17】



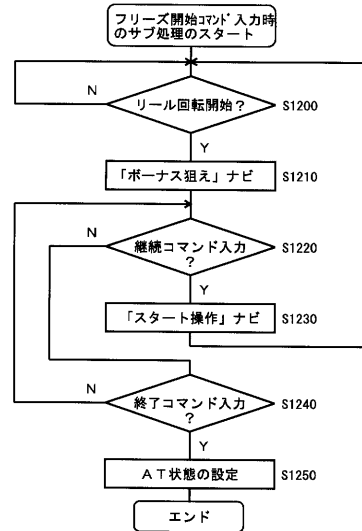
【図 18】



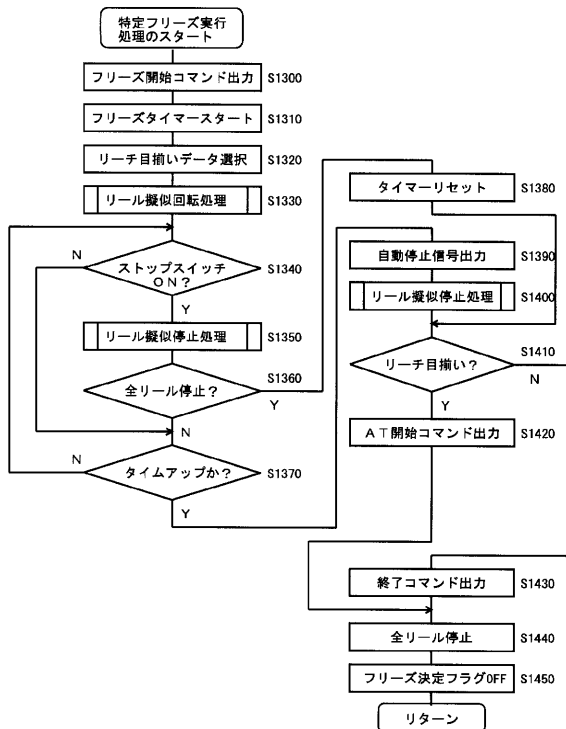
【図 19】



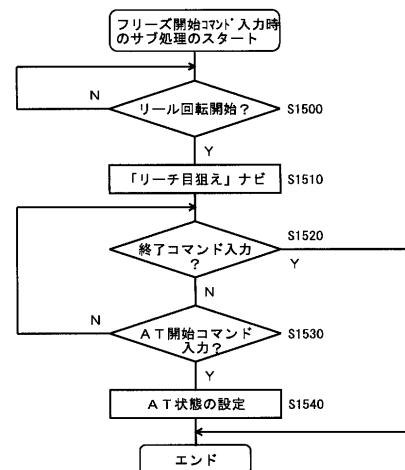
【図 20】



【図 21】



【図 22】



---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC23 AC34 AC47 AC77 BA02 BA22 BA35 BB02  
BB14 BB16 BB17 BB22 BB75 BB78 BB79 BB83 BB84 BB93  
BB94 BB96 CA02 CA25 CB04 CB14 CB23 CB28 CB32 CB44  
CB50 CC01 CC05 CC13 CC24 CC27 CC34 CC37 CD03 CD12  
CD13 CD18 CD24 CD25 CD35 CD48 DA14 DA52 DA54