

(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2013-52025

(P2013-52025A)

(43) 公開日 平成25年3月21日(2013.3.21)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	5/04	2 C 0 8 2
5/04	5 1 2 D	
(2006.01)	5 1 2 A	
	5 1 6 F	

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2011-190710 (P2011-190710)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成23年9月1日 (2011.9.1)		サミー株式会社
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
			シャイン60
		(74) 代理人	100113228
			弁理士 中村 正
		(72) 発明者	江口 隼吾
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	加藤 高大
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

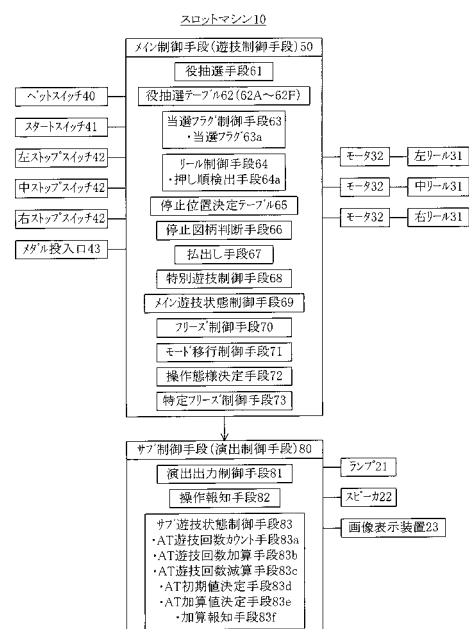
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】フリーズを行うスロットマシンにおいて、操作スイッチの操作態様に応じてフリーズの実行頻度を变化させ、それに応じて遊技者に特典を付与する。

【解決手段】遊技を行うときに遊技者が操作する操作スイッチと、遊技者による操作スイッチの操作を所定時間受け付けられないフリーズを制御するフリーズ制御手段70と、フリーズの実行頻度が異なる複数種類のフリーズ実行モードを有し、これらのフリーズ実行モード間の移行を制御するモード移行制御手段71とを備える。モード移行制御手段は、所定の操作態様で操作スイッチが操作されるとフリーズ実行モードを移行させ、フリーズ制御手段は、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行し、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与する。フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの所定の操作態様を報知する操作態様報知手段を備える。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うときに遊技者が操作する操作スイッチと、
遊技者による前記操作スイッチの操作を所定時間受け付けられないフリーズを制御するフリーズ制御手段と、
フリーズの実行頻度が異なる複数種類のフリーズ実行モードを有し、これらのフリーズ実行モード間の移行を制御するモード移行制御手段と
を備え、
前記モード移行制御手段は、前記操作スイッチが所定の操作態様で操作されたことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御し、
フリーズ実行モードを移行させるための前記操作スイッチの前記所定の操作態様を報知する操作態様報知手段を備え、
前記フリーズ制御手段は、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行するように制御し、
フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与することを特徴とするスロットマシン。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、
前記操作態様報知手段による報知を行うか否かを決定する報知決定手段を備え、
前記操作態様報知手段は、前記報知決定手段により報知を行うことが決定されたときに、フリーズ実行モードを移行させるための前記操作スイッチの前記所定の操作態様を報知する
ことを特徴とするスロットマシン。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者による操作スイッチの操作を所定時間受け付けられないフリーズを行うスロットマシンに関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来のスロットマシンにおいて、スタートスイッチやストップスイッチ等の操作スイッチの操作を一定時間受け付けられないフリーズを行うスロットマシンが知られている。

30

このようなフリーズは、例えば、特別役の当選の有無や A R T 遊技等に移行するか否かを報知する演出に用いられている。

具体的には、例えば、役の抽選結果に対応した順序でリールの回転を開始し、その間に役の抽選結果に対応する報知音を出力するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

また、例えば、操作無効時間を決定し、決定した操作無効時間の間、操作スイッチの操作を無効にする。そして、決定した操作無効時間の長さに応じて、所定役に当選したときに所定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報を報知するか否かを決定するスロットマシンも知られている（例えば、特許文献 2 参照）。

40

さらにまた、例えば、役の抽選結果に基づいて、スタートスイッチの操作が行われてからストップスイッチの操作を有効にするまでの待機時間を決定するスロットマシンも知られている（例えば、特許文献 3 参照）。

【0004】

さらに、例えば、ボーナス役に当選すると、このとき抽出された乱数値に基づいて、複数種類の待機時間のいずれかを選択する。そして、ボーナス遊技の開始時又は終了時に待機時間の計時を行い、その間に、リールの回転を行わないように待機するとともに、待機時間に基づいて決定した複数種類の演出内容のいずれかを実行するスロットマシンも知ら

50

れている（例えば、特許文献 4 及び特許文献 5 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2010 - 051352 号公報

【特許文献 2】特開 2009 - 201820 号公報

【特許文献 3】特開 2009 - 225877 号公報

【特許文献 4】特開 2009 - 189531 号公報

【特許文献 5】特開 2009 - 189532 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、上記の特許文献 1 ~ 特許文献 5 に開示された技術は、いずれも役の抽選結果に応じて、フリーズの態様や時間を変化させるだけのものであった。

また、複数遊技にわたってフリーズを行うスロットマシンも知られている。

しかし、このスロットマシンでは、最初にフリーズを行う遊技回数を決定し、その後、決定した遊技回数にわたってフリーズを行うだけであるので、フリーズは、遊技性とは一切関係がなかった。

【0007】

さらにまた、ボーナス遊技の終了後、所定遊技回数以内に再度ボーナス役に当選すると、ボーナス役の入賞時に実行するフリーズの時間を変化させるスロットマシンも知られている。

しかし、このスロットマシンでは、前回のボーナス遊技が終了してから今回のボーナス役に当選までの遊技回数に応じて、今回のボーナス役の入賞時に実行するフリーズの時間を決定するだけであるので、フリーズは、遊技性とは一切関係がなかった。

【0008】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、遊技者による操作スイッチの操作を所定時間受け付けないフリーズを行うスロットマシンにおいて、操作スイッチの操作態様に
に応じてフリーズの実行頻度を変化させ、それに応じて遊技者に特典を付与することである。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、カッコ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項 1 の発明は、遊技を行うときに遊技者が操作する操作スイッチ（ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、又はストップスイッチ 42）と、遊技者による前記操作スイッチの操作を所定時間（5 秒間）受け付けないフリーズを制御するフリーズ制御手段（70）と、フリーズの実行頻度が異なる複数種類のフリーズ実行モードを有し、これらのフリーズ実行モード間の移行を制御するモード移行制御手段（71）とを備え、前記モード移行制御手段は、前記操作スイッチが所定の操作態様で操作されたことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御し、フリーズ実行モードを移行させるための前記操作スイッチの前記所定の操作態様を報知する操作態様報知手段（操作報知手段 82）を備え、前記フリーズ制御手段は、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行するように制御し、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与することを特徴とする。

【0010】

請求項 2 の発明は、請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、前記操作態様報知手段による報知を行うか否かを決定する報知決定手段を備え、前記操作態様報知手段は、前記報知決定手段により報知を行うことが決定されたときに、フリーズ実行モードを移行させるための前記操作スイッチの前記所定の操作態様を報知することを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 1 】

(作用)

請求項 1 の発明においては、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様が報知される。そして、報知された操作態様で操作スイッチを操作すると、フリーズ実行モードが移行する。さらに、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズが実行される。フリーズが実行されると、その間は操作スイッチの操作が受け付けられなくなる。そして、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典が付与される。特典としては、例えば A R T 遊技の遊技回数を加算（上乘せ）することができる。

このため、操作スイッチの操作態様に依拠してフリーズの実行頻度を変化させ、それに依拠して遊技者に特典を付与することができる。

10

【 0 0 1 2 】

請求項 2 の発明においては、報知を行うことが決定されると、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様が報知される。

このため、フリーズの実行頻度を変化させやすくしたり、逆に変化させにくくしたりすることができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 3 】

本発明によれば、操作スイッチの操作態様に依拠してフリーズの実行頻度を変化させ、それに依拠して遊技者に特典を付与することができる。

【 図面の簡単な説明 】

20

【 0 0 1 4 】

【 図 1 】 第 1 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【 図 2 】 リールの図柄配列を示す図である。

【 図 3 】 表示窓とリールとの関係、及び有効ラインを示す図である。

【 図 4 】 役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【 図 5 】 非 R T 遊技（ボーナス後）、R T 1 遊技（通常時）、及び R T 2 遊技（A R T 準備中）での役抽選テーブルを示す図である。

【 図 6 】 R T 3 遊技（A R T 遊技）、R T 4 遊技（内部中）、及び特別遊技（B B 遊技又は R B 遊技）での役抽選テーブルを示す図である。

【 図 7 】 遊技状態の移行を説明する図である。

30

【 図 8 】 フリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。

【 図 9 】 図 8 に続くフローチャートである。

【 図 1 0 】 第 3 実施形態における操作スイッチの操作タイミングを指示する画像表示を示す図である。

【 図 1 1 】 第 4 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【 図 1 2 】 第 4 実施形態におけるフリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。

【 図 1 3 】 第 5 実施形態におけるフリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。

【 図 1 4 】 第 6 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

40

【 図 1 5 】 第 6 実施形態におけるフリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。

【 図 1 6 】 第 7 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【 図 1 7 】 第 7 実施形態における停止操作ごとのフリーズ実行モードの移行先を示す図である。

【 図 1 8 】 第 7 実施形態におけるフリーズに関する処理の流れ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 】

【 0 0 1 5 】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

50

< 第 1 実施形態 >

図 1 は、本実施形態におけるスロットマシン 10 の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン 10 は、メイン制御手段（遊技制御手段）50 とサブ制御手段（演出制御手段）80 とを備える。

【0016】

メイン制御手段 50 は、役の抽選、リール 31 の駆動（回転及び停止）制御、及び入賞時の払出し等の遊技の進行を制御するものである。メイン制御手段 50 は、メイン制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行う CPU、遊技の進行等に必要なプログラム等を記憶しておく ROM、CPU が各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等を備える。

10

【0017】

また、サブ制御手段 80 は、遊技中及び遊技待機中における演出の選択・出力、並びに後述する AT 遊技を制御するものである。サブ制御手段 80 は、サブ制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行う CPU、演出用のデータ等（演出パターン等）を記憶しておく ROM、CPU が各種の演出を出力するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等を備える。

【0018】

なお、サブ制御基板は、メイン制御基板の下位に属する制御基板である。そして、メイン制御手段 50 とサブ制御手段 80 とは電氣的に接続されており、メイン制御手段 50 からサブ制御手段 80 に一方向で、演出の出力に必要な信号や情報（コマンド）が送信されるように形成されている。

20

【0019】

図 1 に示すように、メイン制御手段 50 の入力側（図 1 中、左側）には、遊技者が遊技を進行する上で操作する操作スイッチであるベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、（左、中、右）ストップスイッチ 42、及びメダル投入口 43 が電氣的に接続されている。

ベットスイッチ 40 は、遊技者が貯留メダルを当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。本実施形態では、いずれの遊技状態であってもメダルを 3 枚投入して遊技を行うように設定されており、ベットスイッチ 40 を操作することで、3 枚のメダルが投入される。なお、これに限らず、1 枚ベット用や 2 枚ベット用を設けてもよいのは勿

30

【0020】

また、メダル投入口 43 は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口 43 からメダルを投入することは、ベットスイッチ 40 を操作することと同様の役割を果たす。

さらにまた、スタートスイッチ 41 は、（左、中、右のすべての）リール 31 を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらに、（左、中、右）ストップスイッチ 42 は、3 つ（左、中、右）のリール 31 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 31 を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

40

【0021】

メイン制御手段 50 の出力側（図 1 中、右側）には、3 つのモータ 32 が電氣的に接続されている。

モータ 32 は、リール 31 を回転させるためのものであり、各リール 31 の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段 64 によって制御される。ここで、リール 31 は、左リール 31、中リール 31、右リール 31 からなり、左リール 31 を停止させるときに操作するストップスイッチ 42 が左ストップスイッチ 42 であり、中リール 31 を停止させるときに操作するストップスイッチ 42 が中ストップスイッチ 42 であり、右リール 31 を停止させるときに操作するストップスイッチ 42 が右ストップスイッチ 42 である。

【0022】

50

リール 3 1 は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。図 2 は、本実施形態におけるリール 3 1 の図柄配列を示す図である。図 2 では、図柄番号を併せて図示している。図 2 に示すように、本実施形態では、各リール 3 1 ごとに、2 1 個の図柄表示領域が等間隔で配置されているとともに（図柄コマ数が 2 1 個）、各図柄表示領域にそれぞれ所定の図柄が表示されている。

【 0 0 2 3 】

また、図 3 は、スロットマシン 1 0 のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓） 1 1 と、各リール 3 1 との位置関係を示す図である。各リール 3 1 は、本実施形態では横方向に並列に 3 個（左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1）設けられている。さらに、各リール 3 1 は、表示窓 1 1 から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 1 から、合計 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が見えるように配置されている。

【 0 0 2 4 】

なお、本明細書では、図 3 中、左リール 3 1 の「 R P 」の図柄、中リール 3 1 の「 スイカ 」の図柄、及び右リール 3 1 の「 チェリー 」の図柄が停止している位置を「 上段 」と称し、左、中及び右リール 3 1 の「 7 」の図柄が停止している位置を「 中段 」と称し、左リール 3 1 の「 チェリー 」の図柄、中リール 3 1 の「 R P 」の図柄、及び右リール 3 1 の「 ベル 」の図柄が停止している位置を「 下段 」と称する。

【 0 0 2 5 】

また、図 3 に示すように、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 1 を含む部分には、図中、2 点鎖線で示す図柄組合せラインが設けられている。

ここで、「図柄組合せライン」とは、リール 3 1 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させるラインである。

そして、図柄組合せラインは、有効ラインと無効ラインとを有する。

【 0 0 2 6 】

ここで、「有効ライン」とは、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。

一方、「無効ライン」とは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

【 0 0 2 7 】

本実施形態では、水平方向上段の直線（ L 1 ）、水平方向中段の直線（ L 2 ）、斜め右下がり方向の直線（ L 3 ）、及び斜め右上がり方向の直線（ L 4 ）の 4 本が有効ラインに設定されている。

これに対し、水平方向下段の直線の図柄組合せラインは無効ラインに設定されている。

有効ライン及び無効ラインは、メダルの投入枚数や遊技状態に応じて設定されるが、本実施形態では、上述したように、常に 3 枚のメダルを投入して遊技を行うように設定されているとともに、4 本の図柄組合せライン L 1 ~ L 4 が有効ラインとなる。

【 0 0 2 8 】

なお、これに限らず、メダルの投入枚数は、1 枚又は 2 枚でもよい。さらに、メダル投入枚数や遊技状態等に応じて有効ライン数を設定してもよい。なお、図 3 では、直線状の図柄組合せラインのみを図示しているが、これに限らず、「左リール 3 1 の上段」 - 「中リール 3 1 の上段」 - 「右リール 3 1 の下段」等、屈曲線状の図柄組合せラインを有効ラインに設定することも可能である。

【 0 0 2 9 】

さらに、図 1 において、サブ制御手段 8 0 の出力側には、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ 2 1 は、スロットマシン 1 0 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたと

10

20

30

40

50

きに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 に表示された図柄（表示窓 1 1 から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン 1 0 の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【 0 0 3 0 】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、液晶ディスプレイやドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（後述するフリーズ中の演出画像等）や、後述する A T 遊技中のストップスイッチ 4 2 の押し順等を表示するものである。

10

【 0 0 3 1 】

図 4 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 6 1 で抽選される役）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せ等を示す図である。図 4 に示すように、役としては、特別役、小役、及びリプレイが設けられている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。これにより、すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、その役の入賞となり、その役に対応する枚数のメダルの払出し又は自動投入が行われる（ただし、特別役を除く。）。

なお、本明細書では、説明の便宜上、「いずれかの役に対応する図柄の組合せがいずれかの有効ラインに停止する」ことを、「その役が“入賞”する」と称する。

20

【 0 0 3 2 】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技（通常遊技以上に出玉率が高く、遊技者にとって有利な遊技）に移行させる役である。本実施形態では、特別役として、B B（第 1 種ビッグボーナス）、及び R B（レギュラーボーナス）が設けられている。B B が入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技の 1 つである B B 遊技に移行する。同様に、R B が入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技の他の 1 つである R B 遊技に移行する。

なお、他の特別役としては、M B（ミドルボーナス。第 2 種ビッグボーナスともいう。）、及び S B（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態では設けられていない。

30

【 0 0 3 3 】

また、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役であり、本実施形態では、大別して小役 1 ～小役 3 を備えており、各小役ごとに所定の図柄の組合せが設定されている。なお、小役 1 及び小役 3 A における「a n y」とは、いずれの図柄でもよいことを意味している。

さらに、小役 3 は、小役 3 A ～小役 3 E の 5 種類を備える。

ここで、小役 3 B ～小役 3 E は、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、「a n y」-「ベル」-「a n y」の図柄の組合せをどの有効ラインに停止させるかを制御するための「制御役」としての役割を有する小役であり、入賞を本来の目的とするものではない。この点については後述する。

40

【 0 0 3 4 】

また、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した再遊技が行えるようにした役である。

さらに、リプレイは、リプレイ A ～リプレイ F の 6 種類を備える。

ここで、リプレイ D、及びリプレイ E は、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、リプレイ A、リプレイ B、又はリプレイ C のいずれに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるかを制御するための「制御役」としての役割を有するリプレイであり、入賞を本来の目的とするものではない。

また、リプレイ F は、後述するフリーズ高確率状態に移行させるための「移行役」としての役割を有するリプレイである。

50

さらにまた、リプレイB、リプレイC、及びリプレイFは、入賞確率が他のリプレイよりも低く設定されていることから「レアリプレイ」などと呼ばれるものである。

【0035】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役としては、特別役（BB及びRB）が挙げられる。特別役に当選したときは、リール31の停止時に、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において、特別役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【0036】

このように、特別役の当選は持ち越されるのに対し、特別役以外の役（小役及びリプレイ）は、持ち越されない。役の抽選において、特別役以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止（入賞）可能なようにリール31が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

【0037】

なお、特別役に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【0038】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ40を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口43からメダルを投入し、スタートスイッチ41を操作（オン）する。スタートスイッチ41が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段50に入力される。メイン制御手段50（具体的には、後述するリール制御手段64）は、この信号を受信すると、すべてのモータ32を駆動制御して、すべてのリール31を回転させるように制御する（後述するフリーズが実行される場合を除く）。このようにしてリール31がモータ32によって回転されることで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓11内で上下方向に移動表示される。

【0039】

そして、遊技者は、ストップスイッチ42を押すことで（後述するように、ストップスイッチ42の操作受けが有効となっていることを条件として）、そのストップスイッチ42に対応するリール31（例えば、左ストップスイッチ42に対応する左リール31）の回転を停止させる。ストップスイッチ42が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段50に入力される。メイン制御手段50（具体的には、後述するリール制御手段64）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ42に対応するモータ32を駆動制御して、そのモータ32に係るリール31の停止制御を行う。

そして、すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（すなわち、その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【0040】

ここで、本実施形態では、メイン制御手段60側で制御するメイン遊技状態として、非RT遊技（ボーナス後）、RT1遊技（通常時）、RT2遊技（ART準備中）、RT3遊技（ART遊技）、RT4遊技（内部中）、及び特別遊技（BB遊技又はRB遊技）を有し、サブ制御手段80側で制御するサブ遊技状態として、非AT遊技、及びAT遊技を有する。メイン遊技状態のうち、非RT遊技、RT1遊技、RT2遊技、及びRT3遊技は、通常遊技（特別遊技以外の遊技）かつ非内部中遊技である。また、RT4遊技は、通常遊技かつ内部中遊技である。

【0041】

10

20

30

40

50

R T (リプレイタイム) 遊技とは、非 R T 遊技とリプレイの当選確率が異なるメイン遊技状態を意味する。本実施形態では、R T 1 遊技 ~ R T 4 遊技は、非 R T 遊技に対して、それぞれリプレイの当選確率が異なるように設定されている。なお、非 R T 遊技、R T 1 遊技、及び R T 2 遊技は、いずれもリプレイの当選確率の合算値が「1 / 7 . 3」に設定されているが、各リプレイの当選確率の具体的な振分けが異なっている。

【0042】

なお、リプレイの当選確率を非 R T 遊技よりも高く設定することにより、1 遊技あたりの差枚数が非 R T 遊技よりも多くなる遊技を R T 遊技と称することもある。この場合、リプレイに当選・入賞すれば、当該遊技でのメダル枚数が自動投入され、再遊技を行うことができるので、それだけ、メダル消費枚数が少なくなる。その結果、メダルの減り具合が、非 R T 遊技よりも少なくなる。よって、R T 遊技は、非 R T 遊技よりも遊技者にとって有利な遊技である。

【0043】

このように、R T 遊技とは、狭義には、非 R T 遊技よりもリプレイの当選確率が高く設定されたメイン遊技状態を意味し、広義には、非 R T 遊技とリプレイの当選確率が異なるメイン遊技状態を意味する。

【0044】

A T (アシストタイム) 遊技とは、ストップスイッチ 4 2 の押し順又は操作タイミングによって有利な遊技結果を得ることができる場合とできない場合とを設けるとともに、非 A T 遊技中は、偶然でしか有利な遊技結果を得ることができないが、A T 遊技中は、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 4 2 の押し順又は操作タイミング (有効ラインに狙う図柄等) が報知されることで、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ 4 2 を操作すれば、最も有利な遊技結果を得ることができる (例えば、最も有利となる図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる、あるいは当選した役を確実に有効ラインに停止させることができる) 遊技をいう。

R T 遊技中に A T 遊技が実行されると、R T 遊技かつ A T 遊技 (A R T 遊技) となる。

【0045】

図 1 に示すように、メイン制御手段 5 0 は、以下の役抽選手段 6 1 等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、メイン制御手段 5 0 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【0046】

役抽選手段 6 1 は、役 (上述した特別役、小役及びリプレイ) の抽選を行うものである。役抽選手段 6 1 は、例えば、役抽選用の乱数発生手段 (ハードウェア乱数等) と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

【0047】

乱数発生手段は、所定の領域 (例えば 10 進法で 0 ~ 6 5 5 3 5) の乱数を発生させる。乱数は、例えば 2 0 0 n (ナノ) s e c で 1 カウントを行うカウンタが 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲を 1 サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン 1 0 の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【0048】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作 (オン) された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル 6 2 と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が B B の当選領域に属する場合は、B B の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【0049】

役抽選テーブル 6 2 は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。図 5 及び図 6 は、本実施形態における役抽選テーブル 6 2 (6 2 A ~ 6 2 F) を示す図

10

20

30

40

50

である。役抽選テーブル 6 2 は、メイン遊技状態ごとに設けられている。また、役抽選テーブル 6 2 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

【 0 0 5 0 】

図 5 に示す役抽選テーブル 6 2 A は、非 R T 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。本実施形態では、非 R T 遊技は、特別遊技（ B B 遊技又は R B 遊技）の終了後に移行するメイン遊技状態である。

役抽選テーブル 6 2 A では、 B B、 R B、小役 1、小役 2、小役 3 A、及びリプレイ A の各単独当選と、小役重複当選 1 ~ 小役重複当選 5 の 5 種類の小役重複当選の抽選が行われる。

10

【 0 0 5 1 】

ここで、図 5 及び図 6 において、「 + 」とは、当該遊技で同時に重複当選することを意味する。例えば「小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C + 小役 3 D」とは、これら 4 つの小役 3 A ~ 小役 3 D が当該遊技で同時に重複当選することを意味する。

また、図 5 示した特別役の当選確率は、いずれか 1 つの設定値での当選確率を例示したものである。実際には、設定値が設定 1 ~ 設定 6 まで有する場合、設定値が高くなるほど特別役の当選確率が高くなるように設定されている。

なお、本実施形態では例示していないが、例えば、特別役（ B B 又は R B ）と小役やリプレイとが重複当選するように設定してもよい。

20

【 0 0 5 2 】

図 5 に示す役抽選テーブル 6 2 B は、 R T 1 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。本実施形態では、 R T 1 遊技は、滞在率が最も高くなるように設定されているメイン遊技状態であり、いわゆる通常時に相当する。

役抽選テーブル 6 2 B は、役抽選テーブル 6 2 A と比較すると、リプレイの当選確率が異なり、それ以外は役抽選テーブル 6 2 A と同一である。具体的には、役抽選テーブル 6 2 B では、リプレイ A の単独当選の抽選が行われず、その代わりに、リプレイ重複当選 1 ~ リプレイ重複当選 6 の 6 種類のリプレイ重複当選の抽選が行われる。

なお、役抽選テーブル 6 2 B におけるリプレイ重複当選 1 ~ リプレイ重複当選 6 の当選確率の合算値は「 1 / 7 . 3 」であり、役抽選テーブル 6 2 A におけるリプレイ A の単独当選の当選確率と同一である。

30

【 0 0 5 3 】

図 5 に示す役抽選テーブル 6 2 C は、 R T 2 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。本実施形態では、 R T 2 遊技は、 A R T 遊技に移行する前に経由するように設定されているメイン遊技状態であり、いわゆる A R T 準備中に相当する。

役抽選テーブル 6 2 C は、役抽選テーブル 6 2 A、及び役抽選テーブル 6 2 B と比較すると、リプレイの当選確率が異なり、それ以外は役抽選テーブル 6 2 A、及び役抽選テーブル 6 2 B と同一である。具体的には、役抽選テーブル 6 2 C では、リプレイ A の単独当選、及びリプレイ重複当選 1 ~ リプレイ重複当選 6 の抽選が行われず、その代わりに、リプレイ重複当選 7 ~ リプレイ重複当選 1 2 の抽選が行われる。

40

なお、役抽選テーブル 6 2 C におけるリプレイ重複当選 7 ~ リプレイ重複当選 1 2 の当選確率の合算値は「 1 / 7 . 3 」であり、役抽選テーブル 6 2 A におけるリプレイ A の単独当選の当選確率、及び役抽選テーブル 6 2 B におけるリプレイ重複当選 1 ~ リプレイ重複当選 6 の当選確率の合算値と同一である。

【 0 0 5 4 】

図 6 に示す役抽選テーブル 6 2 D は、 R T 3 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。本実施形態では、メイン遊技状態が R T 3 遊技のときは、サブ遊技状態が A T 遊技となるように設定されており、いわゆる A R T 遊技となる。

役抽選テーブル 6 2 D は、役抽選テーブル 6 2 A ~ 役抽選テーブル 6 2 C と比較すると、リプレイの当選確率が異なり、それ以外は役抽選テーブル 6 2 A ~ 役抽選テーブル 6 2

50

Cと同一である。具体的には、役抽選テーブル62Dでは、リプレイAの単独当選の当選確率が大幅に高く（1/1.5に）設定されており、これにより、役抽選テーブル62Dが用いられる遊技では、リプレイAが頻繁に当選する。また、役抽選テーブル62Dでは、リプレイF（レアリプレイ）の抽選が行われる。

【0055】

図6に示す役抽選テーブル62Eは、内部中遊技で用いられる役抽選テーブル62であり、役抽選テーブル62Aと比較すると、特別役（BB及びRB）が抽選されない点、及びリプレイAの単独当選の当選確率が若干高く（1/7.0に）設定されている点で異なり、それ以外は役抽選テーブル62Aと同一である。一旦特別役に当選し、内部中になると、その入賞に基づく特別遊技が終了するまで、特別役は抽選されない。

10

【0056】

図6に示す役抽選テーブル62Fは、特別遊技（BB遊技又はRB遊技）で用いられる役抽選テーブル62である。役抽選テーブル62Fでは、小役の単独当選及び重複当選のみ抽選が行われ、特別役、リプレイの単独当選及び重複当選の抽選は行われない。また、役抽選テーブル62Fでは、役抽選テーブル62Aや役抽選テーブル62Dと比較すると、小役3Aの単独当選の当選確率が大幅に高く（1/1.25に）設定されており、これにより、役抽選テーブル62Fが用いられる遊技では、小役3Aが頻繁に当選する。

【0057】

説明を図1に戻す。

当選フラグ制御手段63は、役抽選手段61による役の抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグ63aのオン/オフを制御するものである。本実施形態では、当選役に対応するように、BB、RB、小役1、小役2、小役3A～小役3E、及びリプレイA～リプレイFの各当選フラグ63aを備える。そして、役抽選手段61による役の抽選において当選したときは、対応する役の当選フラグ63aをオンにする（当選フラグ63aを立てる）。例えば、小役1に当選したときは、小役1に係る当選フラグ63aがオンとなり、それ以外の役の当選フラグ63aはオフのままである。

20

【0058】

また、上述したように、特別役以外の役の当選は持ち越されないもので、当該遊技でこれらの役に当選し、これらの役の当選フラグ63aがオンにされても、当該遊技の終了時にその当選フラグ63aがオフにされる。

30

これに対し、特別役の当選は持ち越されるので、当該遊技で特別役に当選し、当選した特別役に係る当選フラグ63aがオンになったときは、その特別役が入賞するまでオンの状態が維持され、その特別役が入賞した時点でオフにされる。

【0059】

例えば、当該遊技でBBに当選したときは、BBの当選フラグ63aがオンにされ、当該遊技でBBが入賞しなかったときは、BBに係る当選フラグ63aはオンの状態が維持される。そして、次遊技（内部中遊技）で、小役2に当選したときは、すでにオンであるBBに係る当選フラグ63aのほか、小役2の当選フラグ63aがオンにされる。そして、当該遊技の終了時にBBが非入賞のときは、BBに係る当選フラグ63aのオンの状態が維持されるとともに、小役2の当選フラグ63aはオフにされる。

40

【0060】

また、小役重複当選1～小役重複当選5が当選したときは、それぞれ図5及び図6に示した各小役3の当選フラグ63aがオンとなる。例えば小役重複当選2（小役3A＋小役3B＋小役3C）が当選したときは、これら3つの役の当選フラグ63aがオンとなる。

以上のように、オンとなる当選フラグ63aの数は、1つに限られるものではない。

【0061】

リール制御手段64は、リール31の回転開始命令を受信したとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ41が操作されたとき（スタートスイッチ41が操作された旨の信号を受信したとき）に、すべて（3つ）のリール31の回転を開始するように制御するものである（ただし、フリーズの場合を除く）。

50

【 0 0 6 2 】

さらに、リール制御手段 6 4 は、役抽選手段 6 1 により役の抽選が行われた後、当該遊技における当選フラグ 6 3 a のオン / オフを参照して当選フラグ 6 3 a のオン / オフに対応する停止位置決定テーブル 6 5 を選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

【 0 0 6 3 】

例えば、リール制御手段 6 4 は、少なくとも 1 つの当選フラグ 6 3 a がオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグ 6 3 a がオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグ 6 3 a がオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

10

【 0 0 6 4 】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでのリール 3 1 の回転量（移動図柄数）の範囲内を意味し、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からの移動図柄数が 4 図柄以内（ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄を含めて 5 図柄以内）、いいかえればストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が停止するまでの時間が 1 90 m s 以内に設定されている。

20

【 0 0 6 5 】

これにより、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間の図柄から数えてリール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が有効ラインに停止するように制御されることとなる。

【 0 0 6 6 】

すなわち、役の当選時にストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選した役に係るその図柄が有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選した役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止させるように制御するものである。

30

【 0 0 6 7 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御する。

【 0 0 6 8 】

なお、上記の「ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまで」とは、ストップスイッチ 4 2 の操作受けが有効になっていることが前提となる。したがって、フリーズ中は、ストップスイッチ 4 2 の操作受けが無効となっているので、このフリーズ中にストップスイッチ 4 2 が操作されてもリール 3 1 は停止しない。

40

【 0 0 6 9 】

また、本実施形態では、複数の当選フラグ 6 3 a がオンである遊技では、以下のように制御される。

まず、特別役及び小役の当選フラグ 6 3 a がオンであるときは、小役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御される。したがって、特別役と小役とが重複入賞することはない。

50

【 0 0 7 0 】

同様に、特別役及びリプレイの当選フラグ 6 3 a がオンであるときは、リプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、リプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御される。したがって、特別役とリプレイとが重複入賞することはない。

なお、特別役と小役又はリプレイの当選フラグ 6 3 a がオンであるときは、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するように設定することも可能である。

【 0 0 7 1 】

また、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 が当選したときは、各小役重複当選に対応する、後述の停止位置決定テーブル 6 5 が用いられる。本実施形態では、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 が当選したときは、いずれも小役 3 A のみが入賞可能となり、小役 3 B ～小役 3 E が入賞する場合はない。

【 0 0 7 2 】

さらにまた、リプレイ重複当選 1 ～リプレイ重複当選 6 が当選したときは、各リプレイ重複当選に対応する、後述の停止位置決定テーブル 6 5 が用いられる。本実施形態では、リプレイ重複当選 1 ～リプレイ重複当選 6 が当選したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、リプレイ A 又はリプレイ B のいずれかが入賞し、リプレイ C ～リプレイ E が入賞する場合はない。

【 0 0 7 3 】

さらに、リプレイ重複当選 7 ～リプレイ重複当選 1 2 が当選したときは、各リプレイ重複当選に対応する、後述の停止位置決定テーブル 6 5 が用いられる。本実施形態では、リプレイ重複当選 7 ～リプレイ重複当選 1 2 が当選したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、リプレイ A 又はリプレイ C のいずれかが入賞し、リプレイ B、リプレイ D、リプレイ E が入賞する場合はない。

【 0 0 7 4 】

また、リール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順を検出する押し順検出手段 6 4 a を備える。押し順検出手段 6 4 a は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出するものである。押し順検出手段 6 4 a は、毎遊技、一律にストップスイッチ 4 2 の押し順を検出してもよいが、特に本実施形態では、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時、及びリプレイ重複当選 1 ～リプレイ重複当選 1 2 の当選時に、操作されたストップスイッチ 4 2 が、左、中又は右のいずれであるかを検出する。

【 0 0 7 5 】

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号が押し順検出手段 6 4 a に入力されるようになっている。この信号を判別することで、押し順検出手段 6 4 a は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。

【 0 0 7 6 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、当選フラグ 6 3 a のオン / オフの状態ごとに対応して設けられており、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。具体的には、各停止位置決定テーブル 6 5 には、例えば 0 番の図柄（左リール 3 1 であれば「R P」）が上段（中段又は下段でも可）を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して、何番の図柄を上段に停止させる、というように停止位置が定められている。

【 0 0 7 7 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、以下のテーブルを備える。

まず、1 つの当選フラグ 6 3 a がオンであるときの停止位置決定テーブル 6 5 について説明する。

B B テーブルは、B B（のみ）の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中遊技で

10

20

30

40

50

B Bに当選したとき、又はB Bの内部中遊技で役の非当選時)に用いられ、リール3 1の停止制御の範囲内において、B Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、B Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール3 1の停止位置が定められたものである。

R Bテーブルについても上記B Bテーブルと同様である。R Bテーブルは、B Bテーブル中、「B B」を「R B」と読み替えたものに相当する。

【0078】

小役1テーブルは、小役1(のみ)の当選フラグ63aがオンであるときに用いられ、リール3 1の停止制御の範囲内において、小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール3 1の停止位置が定められたものである。

【0079】

小役2テーブル、小役3Aテーブル、及びリブレイフテーブルについても、小役1テーブルと同様である。すなわち、小役1テーブル中、「小役1」を、それぞれ「小役2」、「小役3A」、及び「リブレイフ」と読み替えたものに相当する。

よって、小役3Aテーブルは、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リール3 1の停止制御の範囲内において、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール3 1の停止位置が定められている。

【0080】

また、小役3Aテーブルは、中リール3 1の停止時に、中段に「ベル」の図柄を停止させるように制御する。小役3Aの図柄の組合せは、「any」-「ベル」-「any」であり、中リール3 1の「ベル」の図柄がいずれかの有効ラインに停止すれば小役3Aの入賞となり、左及び右リール3 1の図柄は任意である。

そして、小役3Aテーブルが用いられたときは、中リール3 1は中段に「ベル」の図柄を停止させる。これにより、小役3Aに対応する図柄の組合せが3本の有効ラインL2~L4に停止することとなる。

【0081】

さらに、本実施形態の小役3Aテーブルでは、遊技者に対し、「ベル」図柄に係る小役が有効ラインに停止したことを一見して理解できるようにするために、いずれかの有効ラインL2~L4に、「ベル」-「ベル」-「ベル」の図柄の組合せを停止させるように、各リール3 1の停止位置が定められている。どの有効ラインに停止させるかは任意であり、常に同一の有効ライン(例えば有効ラインL2)に「ベル」-「ベル」-「ベル」を停止させてもよく、ストップスイッチ42の押し順に応じて「ベル」-「ベル」-「ベル」が停止する有効ラインが異なるように設定してもよい。

【0082】

また、小役重複当選1テーブルは、当該遊技で小役重複当選1(小役3A+小役3B)となったとき、すなわち小役3A及び小役3Bの当選フラグ63aがオンであるときに用いられ、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であるときは、中リール3 1の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させるとともに、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」でないときは、中リール3 1の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させるように、リール3 1の停止位置が定められたものである。

【0083】

すなわち、小役重複当選1テーブルが用いられたときは、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であれば、上記の小役3Aテーブルと同様に、小役3Aに対応する図柄の組合せが3本の有効ラインL2~L4に停止する。

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」でないときは、小役3Aに対応する図柄の組合せが1本の有効ラインL1に停止することとなる。

【0084】

10

20

30

40

50

さらにまた、小役重複当選 2 テーブルは、当該遊技で小役重複当選 2 (小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C) となったとき、すなわち小役 3 A、小役 3 B、及び小役 3 C の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」であるときは、中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」でないときは、中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させるように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

【0085】

さらに、小役重複当選 3 テーブルは、当該遊技で小役重複当選 3 (小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C + 小役 3 D) となったとき、すなわち小役 3 A、小役 3 B、小役 3 C、及び小役 3 D の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」又は「中右左」であるとき、つまり最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であるときは、中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる。これに対し、上記以外のストップスイッチ 4 2 の押し順、すなわち、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左又は右ストップスイッチ 4 2 であるときは、中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させるように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

【0086】

また、小役重複当選 4 テーブルは、当該遊技で小役重複当選 4 (小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C + 小役 3 E) となったとき、すなわち小役 3 A、小役 3 B、小役 3 C、及び小役 3 E の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」でないときは、中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させるように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

【0087】

さらにまた、小役重複当選 5 テーブルは、当該遊技で小役重複当選 5 (小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D + 小役 3 E) となったとき、すなわち小役 3 A、小役 3 B、小役 3 D、及び小役 3 E の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときは、中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」でないときは、中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させるように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

【0088】

図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「ベル」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、常に、所望の有効ラインに「ベル」の図柄を停止させることができる。よって、小役 3 A の単独当選時又は他の小役 3 との重複当選時には、中リール 3 1 の停止時には、上段又は中段のいずれにも「ベル」の図柄を停止させることができる。

なお、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、所望の有効ラインに特定の図柄を停止させることができることを、「引込み率 (PB) = 1」という。

【0089】

以上のように、小役重複当選 1 テーブル ~ 小役重複当選 5 テーブルが用いられたときは、常にいずれかの有効ラインに、小役 3 A に対応する図柄の組合せが停止する。よって、役の非入賞となったり、あるいは小役 3 B ~ 小役 3 E に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止することはない。

【0090】

そして、小役重複当選 1 テーブル ~ 小役重複当選 5 テーブルが用いられたときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順が予め設定された押し順であるときは、小役 3 A に対応する図

10

20

30

40

50

柄の組合せが3本の有効ラインL2～L4に停止する。これに対し、ストップスイッチ42の押し順が予め設定された押し順でないときは、小役3Aに対応する図柄の組合せが1本の有効ラインL1に停止する。

さらに、小役重複当選1テーブル～小役重複当選5テーブルが用いられたときは、上述の小役3Aテーブルと同様に、いずれかの有効ラインに、「ベル」-「ベル」-「ベル」が停止するように各リール31の停止位置が定められている。

【0091】

なお、予め設定された押し順でストップスイッチ42が操作されることを「押し順正解」といい、予め設定された押し順以外でストップスイッチ42が操作されることを「押し順不正解」という。

特に、小役重複当選1～小役重複当選5の当選時に、予め設定された押し順でストップスイッチ42が操作されることを「ベル押し順正解」といい、その結果、中リール31の「ベル」の図柄が中段に停止して小役3Aが入賞することを「中段ベル入賞」という。

また、小役重複当選1～小役重複当選5の当選時に、予め設定された押し順以外でストップスイッチ42が操作されることを「ベル押し順不正解」といい、その結果、中リール31の「ベル」の図柄が上段に停止して小役3Aが入賞することを「上段ベル入賞」という。

【0092】

また、リプレイ重複当選テーブル1は、当該遊技でリプレイ重複当選1（リプレイA＋リプレイB）となったとき、すなわち、リプレイA、及びリプレイBの当選フラグ63aがオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であるときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」以外のときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。

【0093】

さらにまた、リプレイ重複当選テーブル2は、当該遊技でリプレイ重複当選2（リプレイA＋リプレイB＋リプレイC）となったとき、すなわち、リプレイA、リプレイB、及びリプレイCの当選フラグ63aがオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」であるときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」以外のときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。

【0094】

さらに、リプレイ重複当選テーブル3は、当該遊技でリプレイ重複当選3（リプレイA＋リプレイB＋リプレイD）となったとき、すなわち、リプレイA、リプレイB、及びリプレイDの当選フラグ63aがオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ42の押し順が「中左右」であるときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ42の押し順が「中左右」以外のときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。

【0095】

また、リプレイ重複当選テーブル4は、当該遊技でリプレイ重複当選4（リプレイA＋リプレイB＋リプレイE）となったとき、すなわち、リプレイA、リプレイB、及びリプレイEの当選フラグ63aがオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ42の押し順が「中右左」であるときは、リプレイBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ42の押し順が「中右左」以外のときは、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。

【0096】

さらにまた、リプレイ重複当選テーブル5は、当該遊技でリプレイ重複当選5（リプレ

10

20

30

40

50

イ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D) となったとき、すなわち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、及びリプレイ D の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」以外のときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 9 7 】

さらに、リプレイ重複当選テーブル 6 は、当該遊技でリプレイ重複当選 6 (リプレイ A + リプレイ B + リプレイ D + リプレイ E) となったとき、すなわち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ D、及びリプレイ E の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」以外のときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 9 8 】

また、リプレイ重複当選テーブル 7 は、当該遊技でリプレイ重複当選 7 (リプレイ A + リプレイ C) となったとき、すなわち、リプレイ A、及びリプレイ C の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」であるときは、リプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」以外のときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 9 9 】

さらにまた、リプレイ重複当選テーブル 8 は、当該遊技でリプレイ重複当選 8 (リプレイ A + リプレイ C + リプレイ D) となったとき、すなわち、リプレイ A、リプレイ C、及びリプレイ D の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」であるときは、リプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」以外のときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 1 0 0 】

さらに、リプレイ重複当選テーブル 9 は、当該遊技でリプレイ重複当選 9 (リプレイ A + リプレイ C + リプレイ E) となったとき、すなわち、リプレイ A、リプレイ C、及びリプレイ E の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」であるときは、リプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」以外のときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 1 0 1 】

また、リプレイ重複当選テーブル 10 は、当該遊技でリプレイ重複当選 10 (リプレイ A + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E) となったとき、すなわち、リプレイ A、リプレイ C、リプレイ D、及びリプレイ E の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であるときは、リプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」以外のときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 1 0 2 】

さらにまた、リプレイ重複当選テーブル 11 は、当該遊技でリプレイ重複当選 11 (リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ E) となったとき、すなわち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、及びリプレイ E の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、リプレイ

Cに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ42の押し順が「右左中」以外の場合は、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。

【0103】

さらに、リプレイ重複当選テーブル12は、当該遊技でリプレイ重複当選12（リプレイA＋リプレイB＋リプレイC＋リプレイD＋リプレイE）となったとき、すなわち、リプレイA、リプレイB、リプレイC、リプレイD、及びリプレイEの当選フラグ63aがオンであるときに用いられるものであり、ストップスイッチ42の押し順が「右中左」であるときは、リプレイCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、ストップスイッチ42の押し順が「右中左」以外の場合は、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。

10

【0104】

なお、図2に示すように、すべてのリール31において、「RP」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール31がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ42が操作されても、リール制御手段64は、リール31の停止制御の範囲内において、所望の有効ラインに「RP」の図柄を停止させることができる。よって、リール制御手段64は、常に、所望の有効ラインに、リプレイAに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。

【0105】

また、図2に示すように、右リール31において「ベル」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている。したがって、リール31がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ42が操作されても、リール制御手段64は、リール31の停止制御の範囲内において、所望の有効ラインにリプレイBに対応する図柄の組合せを停止させることができる。

20

【0106】

さらにまた、図2に示すように、右リール31において「チェリー」又は「BAR」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている。したがって、リール31がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ42が操作されても、リール制御手段64は、リール31の停止制御の範囲内において、所望の有効ラインにリプレイCに対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【0107】

30

また、すべての当選フラグ63aがオフであるときは、非当選テーブルが用いられる。

非当選テーブルは、すべての当選フラグ63aがオフであるとき（すなわち、非内部中遊技又は特別遊技における役の非当選時）に用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。したがって、非当選テーブルは、特別役の内部中に用いられることはない。

【0108】

一方、特別役の内部中遊技において、小役若しくはリプレイに当選したとき、すなわちいずれか1つの特別役に係る当選フラグ63aと、少なくとも1つの小役又はリプレイに係る当選フラグ63aがオンであるときは、小役又はリプレイを入賞させることを優先する停止位置決定テーブル65が用いられる。

40

そして、この停止位置決定テーブル65において、小役又はリプレイを入賞させることができないときは、次に、特別役を入賞させるようにし、特別役も入賞させることができないときは、いずれの役も入賞しないようにリール31の停止位置が定められている。

【0109】

説明を図1に戻す。

停止図柄判断手段66は、各リール31の停止時ごとに、有効ラインに停止した図柄を判断する。また、すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したか否かを判断する。停止図柄判断手段66は、例えばモータ32の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

【0110】

50

ただし、停止図柄判断手段 6 6 は、ストップスイッチ 4 2 が操作され、停止位置決定テーブル 6 5 を用いて停止位置が決定された時に、そのリール 3 1 が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

【 0 1 1 1 】

払出し手段 6 7 は、停止図柄判断手段 6 6 により、すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したと判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。

また、払出し手段 6 7 は、小役 3 A に対応する図柄の組合せが 3 本の有効ライン L 2 ~ L 4 に停止したときは、小役 3 A に係る払出し枚数 4 枚 × 有効ライン数 3 本 = 1 2 枚のメダルを払い出すように制御する。なお、小役 3 A に対応する図柄の組合せが 1 本の有効ライン L 1 に停止したときは、小役 3 A に係る払出し枚数 4 枚 × 有効ライン数 1 本 = 4 枚のメダルを払い出すように制御する。

【 0 1 1 2 】

特別遊技制御手段 6 8 は、特別遊技の開始、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了を制御するものである。

遊技中に、B B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、B B の入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技から B B 遊技を開始するように制御する。

同様に、R B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、R B の入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技から R B 遊技を開始するように制御する。

【 0 1 1 3 】

B B 遊技及び R B 遊技に移行すると、いずれも、役抽選テーブル 6 2 D を用いて役の抽選が行われる。これにより、ほぼ毎遊技、小役 3 A に当選する。したがって、特別遊技では、ほぼ毎遊技、1 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 1 4 】

また、本実施形態の B B 遊技の終了条件は、B B 遊技中に払い出されたメダル枚数が 3 0 0 枚以上になったことに設定されている。さらに、R B 遊技の終了条件は、R B 遊技中に払い出されたメダル枚数が 1 0 0 枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段 6 8 は、特別遊技中に払い出されたメダル枚数をカウントし、毎遊技、払い出された枚数を更新し続けるとともに、カウントされた払出し枚数が 3 0 0 枚以上となったと判断したときは B B 遊技の終了条件を満たすと判断し、1 0 0 数以上となったと判断したときは R B 遊技の終了条件を満たすと判断する。

【 0 1 1 5 】

なお、B B 遊技や R B 遊技は、メダル払出し枚数が所定枚数以上となったことを終了条件にするのではなく、例えば B B 遊技や R B 遊技遊技中の遊技回数が所定回数以上となったこと、又は役の入賞回数が所定回数以上となったことを終了条件に設定することも可能である。

【 0 1 1 6 】

また、上述したように、本実施形態では、メイン遊技状態として、非 R T 遊技（ボーナス後）、R T 1 遊技（通常時）、R T 2 遊技（A R T 準備中）、R T 3 遊技（A R T 遊技）、R T 4 遊技（内部中）、及び特別遊技（B B 遊技又は R B 遊技）を有する。そして、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、メイン遊技状態間の移行を制御する。図 7 は、メイン遊技状態の移行を説明する図である。メイン遊技状態制御手段 6 9 は、特別役の当選、特定のリプレイの入賞、特定の停止出目の出現、及びメダルの払出し枚数に基づいて、メイン遊技状態を移行するように制御する。

【 0 1 1 7 】

まず、非内部中遊技である非 R T 遊技、R T 1 遊技、R T 2 遊技、及び R T 3 遊技では、特別役（B B 又は R B）の抽選が行われる。そして、非内部中遊技で特別役に当選し、当選した特別役が当該遊技で入賞しなかったときは、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を内部中遊技である R T 4 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 1 8 】

また、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、当選した特別役が入賞するまで、R T 4 遊技を継続するように制御する。そして、内部中遊技において、当選した特別役が入賞すると、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を特別遊技（B B 遊技又は R B 遊技）に移行するように制御する。

【 0 1 1 9 】

さらにまた、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、特別遊技中のメダル払出し枚数が所定枚数（B B 遊技の場合は 3 0 0 枚、R B 遊技の場合は 1 0 0 枚）以上になるまで、特別遊技を継続するように制御する。そして、特別遊技中のメダル払出し枚数が所定枚数以上になると、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を非 R T 遊技に移行するように制御する。

10

【 0 1 2 0 】

さらに、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時にベル押し順不正解となり、上段ベルが入賞するまで、非 R T 遊技を継続するように制御する。そして、非 R T 遊技において、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時にベル押し順不正解となり、上段ベルが入賞すると、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を R T 1 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 2 1 】

また、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、リプレイ重複当選 1 ～リプレイ重複当選 6 の当選時に押し順正解となり、リプレイ B が入賞（リプレイ B の入賞となる停止出目が出現）するまで、R T 1 遊技を継続するように制御する。そして、R T 1 遊技において、リプレイ重複当選 1 ～リプレイ重複当選 6 の当選時に押し順正解となり、リプレイ B が入賞すると、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を R T 2 遊技に移行するように制御する。

20

【 0 1 2 2 】

さらにまた、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時にベル押し順不正解となり、上段ベルが入賞するか、リプレイ重複当選 7 ～リプレイ重複当選 1 2 の当選時に押し順正解となり、リプレイ C が入賞（リプレイ C の入賞となる停止出目が出現）するまで、R T 2 遊技を継続するように制御する。そして、R T 2 遊技において、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時にベル押し順不正解となり、上段ベルが入賞すると、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を R T 1 遊技に移行するように制御する。また、R T 2 遊技において、リプレイ重複当選 7 ～リプレイ重複当選 1 2 の当選時に押し順正解となり、リプレイ C が入賞すると、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を R T 3 遊技に移行するように制御する。

30

【 0 1 2 3 】

さらに、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時にベル押し順不正解となり、上段ベルが入賞するまで、R T 3 遊技を継続するように制御する。そして、R T 3 遊技において、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時にベル押し順不正解となり、上段ベルが入賞すると、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を R T 1 遊技に移行するように制御する。

40

【 0 1 2 4 】

以上のようにして、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、各メイン遊技状態において、メイン遊技状態の移行条件を満たすか否かを判断し、メイン遊技状態の移行条件を満たすと判断したときは、それぞれ所定のメイン遊技状態に移行するように制御する。

なお、R T 3 遊技（A R T 遊技）中はフリーズ通常モードとフリーズ高確率モードとの間でモード移行するが、これは後述するモード移行制御手段 7 1 が制御する。

【 0 1 2 5 】

説明を図 1 に戻す。

メイン制御手段 5 0 は、フリーズ制御手段 7 0、モード移行制御手段 7 1、操作態様決定手段 7 2、及び特定フリーズ制御手段 7 3 を備える。

50

フリーズ制御手段 70 は、操作スイッチの操作、すなわち上述したベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、及びストップスイッチ 42 の操作、並びにメダル投入口 43 からのメダルの投入操作を所定時間受け付けないフリーズを制御するものである。

【0126】

ここで、「フリーズ（フリーズ演出、又はフリーズ動作ともいう。）」とは、遊技機（本実施形態ではスロットマシン 10）の操作スイッチの機能を一時停止状態にすることをいい、より具体的には、例えば、

（１）遊技媒体（本実施形態ではメダル）の受付け、又は予めクレジットされた遊技媒体の投入（賭け）枚数を定めるためのベットスイッチ 40 の操作を一時停止状態にすること、

（２）遊技を開始するためのスタートスイッチ 41 の操作を一時停止状態にすること、

（３）ストップスイッチ 42 の操作（リール 31 の停止操作）を一時停止状態にすること

等が挙げられる。

【0127】

また、操作スイッチの機能を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく信号（例えば、遊技媒体の投入を検知するセンサからの信号、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41 又はストップスイッチ 42 の操作に基づき操作スイッチから送信される信号）の受付けを所定期間行わないことが挙げられる。この場合、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、受け付けた信号を無効にする制御処理を行うことや、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を検知したときであっても受付け処理自体を行わないことが挙げられる。

【0128】

さらにまた、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、遊技者の操作に基づく信号の受付けは行うが、受け付けた信号に基づいて実施する操作スイッチの制御処理を所定期間実行せずに、所定期間経過後に受け付けた信号に基づいた制御処理を開始させることが挙げられる。

さらに、スタートスイッチ 41 のフリーズに関しては、スタートスイッチ 41 を操作しても、所定期間リール 31 の回転を開始させないことや、所定期間、役抽選を開始しないことが挙げられる。

【0129】

また、モード移行制御手段 71 は、フリーズの実行頻度が異なる複数種類のフリーズ実行モードを有し、これらのフリーズ実行モード間の移行を制御するものである。

さらにまた、操作態様決定手段 72 は、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの複数種類の操作態様を予め定めており、これらの中からいずれか 1 つを抽選で決定するものである。

【0130】

さらに、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様が決定されると、決定された操作態様を示す情報がメイン制御手段 50 からサブ制御手段 80 に送信され、操作報知手段 82 は、決定された操作態様を報知する。

また、特定フリーズ制御手段 73 は、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様の報知が行われるときに、特定フリーズを実行するものである。特定フリーズは、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作は受け付けるものの、操作スイッチを操作しても遊技の進行を許可しないフリーズである。

【0131】

すなわち、操作態様決定手段 72 により操作スイッチの操作態様が決定されると、特定フリーズ制御手段 73 は、特定フリーズを実行し、操作報知手段 82 は、決定された操作態様を報知する。また、操作態様決定手段 72 により決定された操作態様で操作スイッチが操作されると、モード移行制御手段 71 は、フリーズ実行モードを移行させ、特定フリーズ制御手段 73 は、特定フリーズを終了する。さらに、フリーズ制御手段 70 は、フリ

10

20

30

40

50

ーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行する。そして、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与する。

このため、操作スイッチの操作態様に応じてフリーズの実行頻度を变化させ、それに応じて遊技者に対して特典を付与することができる。

【 0 1 3 2 】

具体的には、本実施形態では、R T 3 遊技 (A R T 遊技) 中のフリーズ実行モードとして、フリーズ通常モードとフリーズ高確率モードとを有している。R T 2 遊技から R T 3 遊技に移行すると、モード移行制御手段 7 1 は、まずフリーズ通常モードに滞在するように制御する。

また、フリーズ通常モード滞在中に役抽選手段 6 1 でリブレイフ (レアリブレイ) に当選すると、操作態様決定手段 7 2 は、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様を決定する。本実施形態では、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様として、ベットスイッチ 4 0 を 5 秒間オンにする、同 7 秒間オンにする、及び同 1 0 秒間オンにする、という 3 つの操作態様を予め定めている。そして、操作態様決定手段 7 2 は、これら 3 つの操作態様の中からいずれか 1 つを抽選で決定する。

【 0 1 3 3 】

ここで、操作態様決定手段 7 2 が、例えばベットスイッチ 4 0 を 1 0 秒間オンにするという操作態様を決定したとする。そうすると、操作報知手段 8 2 は、決定された操作態様を、例えば「ベットスイッチを 1 0 秒押せ！」のような画像表示により報知する。なお、画像表示は、演出出力制御手段 8 1 により画像表示装置 2 3 に出力される。

また、操作態様決定手段 7 2 により操作スイッチの操作態様が決定され、決定された操作態様が操作報知手段 8 2 により報知されるときは、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズを実行する。そうすると、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作は受け付けられるものの、操作スイッチを操作しても遊技の進行は許可されなくなる。

【 0 1 3 4 】

さらにまた、特定フリーズ制御手段 7 3 は、操作態様決定手段 7 2 により決定された操作態様で操作スイッチが操作されるまで、特定フリーズの実行を継続する。これにより、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作を遊技者に確実に行わせることができ、ひいてはフリーズ実行モードを確実に移行させることができる。

さらに、操作態様決定手段 7 2 により決定された操作態様で操作スイッチが操作されると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ通常モードからフリーズ高確率モードに移行させ、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズを終了する。これにより、A R T 遊技中のフリーズ高確率モードになる。

【 0 1 3 5 】

このように、モード移行制御手段 7 1 は、操作スイッチの操作態様に応じて、フリーズ実行モードを移行させるように制御する。特に、本実施形態では、モード移行制御手段 7 1 は、操作スイッチをオンにしている時間が所定の時間に到達したことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御する。

そして、フリーズ高確率モードにおいて所定遊技回数 (本実施形態では 1 0 遊技) を消化すると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードからフリーズ通常モードに移行させるように制御する。これにより、A R T 遊技中のフリーズ通常モードに戻る。

【 0 1 3 6 】

また、フリーズ制御手段 7 0 は、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行する。具体的には、フリーズ制御手段 7 0 は、R T 3 遊技 (A R T 遊技) 中は、スタートスイッチ 4 1 が操作されるごとに、フリーズを実行するか否かを決定するフリーズ抽選を行う。本実施形態では、フリーズ通常モードでは 1 / 3 0 の確率でフリーズ抽選に当選し、フリーズ高確率モードでは 1 / 3 の確率でフリーズ抽選に当選する。また、フリーズ抽選で当選すると、フリーズ制御手段 7 0 は、スタートスイッチ 4 1 が操作された後に 5

秒間にわたってストップスイッチ４２の操作を受け付けないようにし、その間に３つのリール３１を左 中 右の順に逆回転させる態様のフリーズを実行する。そして、スタートスイッチ４１が操作されてから５秒間が経過したときは、フリーズ実行手段７６は、３つのリール３１の逆回転を停止させる。その後、リール制御手段６４は、３つのリール３１の正方向の回転を開始し、３つのリール３１の正方向の回転が定速状態に到達すると、メイン制御手段５０は、操作スイッチとしてのストップスイッチ４２の操作を受け付けるようにする。

【０１３７】

また、フリーズが実行されると、それに応じて遊技者に対して特典を付与する。本実施形態では、ＲＴ３遊技（ＡＲＴ遊技）中にフリーズが１回実行されるごとに、後述するＡＴ加算値決定手段８３eによりＡＴ遊技の残り遊技回数の加算値が決定され、決定された加算値が後述するＡＴ遊技回数カウント手段８３aのカウント値に加算される。これにより、ＡＲＴ遊技の残り遊技回数が加算（上乘せ）されることとなる。

【０１３８】

図８及び図９は、フリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。なお、図９は、図８に続くフローチャートである。

図８のステップＳ１１では、メイン制御手段５０は、ＲＴ３遊技（ＡＲＴ遊技）中か否かを判断し続ける。そして、ＲＴ３遊技中であると判断したときは、次のステップＳ１２に進む。

【０１３９】

ステップＳ１２では、メイン制御手段５０は、スタートスイッチ４１がオン（操作）されたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ４１がオンされたと判断したときは次のステップＳ１３に進み、役抽選手段６１は、役の抽選を行う。そして、次のステップＳ１４に進む。

【０１４０】

ステップＳ１４では、メイン制御手段５０は、役抽選手段６１でリプレイＦ（レアリプレイ）に当選したか否かを判断する。ここで、リプレイＦに当選したと判断したときは次のステップＳ１５に進み、特定フリーズ制御手段７３は、特定フリーズを開始し、その後ステップＳ１６に進み、操作態様決定手段７２は、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様を決定し、その後さらにステップＳ１７に進み、操作報知手段８２は、ステップＳ１６で決定された操作スイッチの操作態様を報知する。そして、次のステップＳ１８に進む。

【０１４１】

ステップＳ１８では、メイン制御手段５０は、ステップＳ１６で決定された操作態様で操作スイッチが操作されたか否かを判断し続ける。そして、操作されたと判断したときは次のステップＳ１９に進み、モード移行制御手段７１は、次遊技からフリーズ高確率モードに移行させ、その後ステップＳ２０に進み、特定フリーズ制御手段７３は、特定フリーズを終了する。そして、図９のステップＳ２１に進む。

これに対し、ステップＳ１４でリプレイＦに当選しなかったと判断したときは、ステップＳ１５からステップＳ２０までの処理を行うことなく図９のステップ２１に進む。

【０１４２】

図９のステップＳ２１では、フリーズ制御手段７０は、フリーズ実行モードに応じた当選確率でフリーズ抽選を行う。そして、次のステップＳ２２に進む。

ステップＳ２２では、フリーズ制御手段７０は、フリーズ抽選で当選したか否かを判断する。ここで、フリーズ抽選で当選したと判断したときは次のステップＳ２３に進み、フリーズ制御手段７０は、フリーズを実行し、その後ステップＳ２４に進み、サブ遊技状態制御手段８３は、遊技者に対する特典として、ＡＴ遊技（ＡＲＴ遊技）の残り遊技回数（ＡＴ遊技回数カウント手段８３aのカウント値）を加算（上乘せ）する。そして、次のステップＳ２５に進む。

これに対し、ステップＳ２２でフリーズ抽選に当選しなかったと判断したときは、ステ

10

20

30

40

50

ップ S 2 3 及びステップ S 2 4 の処理を行うことなくステップ S 2 5 に進む。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 2 5 では、リール制御手段 6 4 は、すべてのリール 3 1 を回転させる。そして、次のステップ S 2 6 に進む。

ステップ S 2 6 では、メイン制御手段 5 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオン（操作）されたか否かを判断し続ける。そして、ストップスイッチ 4 2 がオンされたとき判断したときは次のステップ S 2 7 に進み、リール制御手段 6 4 は、オンされたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 4 4 】

次のステップ S 2 8 では、メイン制御手段 5 0 は、すべてのリール 3 1 が停止したか否かを判断する。ここで、すべてのリール 3 1 が停止していないと判断したときはステップ S 2 6 に戻り、ストップスイッチ 4 2 がオンされるまで待機する。これに対し、すべてのリール 3 1 が停止したと判断されると次のステップ S 2 9 に進む。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 2 9 では、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ高確率モード中か否かを判断する。ここで、フリーズ高確率モード中であると判断したときは次のステップ S 3 0 に進み、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ高確率モードでの所定遊技回数（本実施形態では 1 0 遊技）を消化したか否かを判断する。このとき消化したと判断すると次のステップ S 3 1 に進み、モード移行制御手段 7 1 は、次遊技からフリーズ通常モードに移行させる。そして、次のステップ S 3 2 に進む。

これに対し、ステップ S 2 9 でフリーズ高確率モード中ではない（フリーズ通常モード中である）と判断したとき、及びステップ S 3 0 でフリーズ高確率モードでの所定遊技回数を消化していないと判断したときは、ステップ S 3 2 に進む。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 3 2 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技（A R T 遊技）の残り遊技回数が 0 か否かを判断する。ここで、A T 遊技の残り遊技回数が 0 になったと判断したときは次のステップ S 3 3 に進み、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技を終了する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、A T 遊技の残り遊技回数が 0 ではないと判断したときは、ステップ S 3 3 の処理を行うことなく本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 1 4 7 】

なお、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 の出力の制御、すなわち演出の制御は、サブ制御手段 8 0 によって制御されるので、メイン制御手段 5 0 が制御するものではない。

しかし、操作スイッチの操作の受け付け、並びにリール 3 1 の回転及び停止に係るフリーズについては、メイン制御手段 5 0（リール制御手段 6 4）によって制御される。

【 0 1 4 8 】

また、メイン制御手段 5 0 は、サブ制御手段 8 0 に対し、各種の情報（コマンド）を送信するように制御する。送信される情報としては、メダルが投入された旨の情報、スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の情報、役の抽選結果（当選役）の情報、リール 3 1 の回転が開始された旨の情報、ストップスイッチ 4 2 が操作された旨の情報、リール 3 1 が停止した旨の情報、各リール 3 1 の停止位置（有効ラインに停止した図柄）の情報、入賞役の情報、メダルの払出しの情報、メイン遊技状態（通常遊技、R T 遊技、内部中遊技、特別遊技）の情報、フリーズに関する情報（フリーズ実行モードに移行させるための操作スイッチの操作態様を示す情報、フリーズの開始及び終了、並びにフリーズの継続時間の情報）等が挙げられる。

【 0 1 4 9 】

説明を図 1 に戻す。

図 1 において、サブ制御手段 8 0 は、演出出力制御手段 8 1 を備える。

演出出力制御手段 8 1 は、上述したランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3

10

20

30

40

50

からの演出の出力を制御するものである。

【0150】

演出出力制御手段81は、遊技ごとに、遊技の開始時等に、役抽選手段61による役の抽選結果に基づいて、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって、演出を選択する。具体的には、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ41の操作時や各ストップスイッチ42の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ21をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ22からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置23にどのような画像を表示させるか等）を選択する。そして、この選択に従って、演出を出力する。

【0151】

また、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様が決定されると、決定された操作態様を示す情報がメイン制御手段50からサブ制御手段80に送信される。そして、決定された操作態様を報知する画像表示が演出出力制御手段81により画像表示装置23に出力される。

さらに、フリーズが実行されると、その旨の情報がメイン制御手段50からサブ制御手段80に送信される。そして、フリーズの実行に応じた画像表示が演出出力制御手段81により画像表示装置23に出力される。

【0152】

また、サブ制御手段80は、サブ遊技状態制御手段83を備える。

サブ遊技状態制御手段83は、メイン制御手段60から送信される各種の情報（コマンド）に基づいて、AT遊技への移行、及びAT遊技の遊技回数を制御するものである。

本実施形態では、サブ遊技状態制御手段83は、非AT遊技中に役抽選手段61で所定の役（本実施形態では小役1）に当選したときに、所定の当選確率（本実施形態では1/2）で、AT遊技に移行させるか否かのAT抽選を行う。そして、AT抽選で当選すると、サブ遊技状態制御手段83は、サブ遊技状態を非AT遊技からAT遊技に移行させる。AT遊技の遊技回数については後述する。

【0153】

上述したように、本実施形態では、メイン遊技状態として、非RT遊技、RT1遊技、RT2遊技、RT3遊技、RT4遊技、及び特別遊技を有し、サブ遊技状態として、非AT遊技、及びAT遊技を有する。

【0154】

ここで、AT抽選で当選すると、サブ遊技状態制御手段83は、サブ遊技状態を非AT遊技からAT遊技に移行させる。そうすると、後述する操作報知手段82によるストップスイッチ42の押し順の報知が開始される。

これにより、RT1遊技では、リプレイ重複当選1～リプレイ重複当選6の当選時に、リプレイBが入賞するストップスイッチ42の押し順が報知されて、RT2遊技に移行するように誘導される。

【0155】

また、RT2遊技では、リプレイ重複当選7～リプレイ重複当選12の当選時に、リプレイCが入賞するストップスイッチ42の押し順が報知されて、RT3遊技に移行するように誘導される。

さらにまた、RT3遊技では、小役重複当選1～小役重複当選5の当選時に、中段ベルが入賞するストップスイッチ42の押し順が報知されて、RT3遊技に滞在するように誘導される。

このようにして、RT3遊技かつAT遊技（ART遊技）となる。

【0156】

さらに、ART遊技中に役抽選手段61でリプレイFに当選すると、操作スイッチの操作態様が決定され、このとき決定された操作態様で操作スイッチを操作すると、モード移行制御手段71は、フリーズ高確率モードに移行させる。すなわち、ART遊技中のフリーズ高確率モードになる。

10

20

30

40

50

そして、フリーズ高確率モードにおいて10遊技を消化すると、モード移行制御手段71は、フリーズ通常モードに移行させる。すなわち、ART遊技中のフリーズ通常モードに戻る。

【0157】

また、サブ制御手段80は、操作報知手段82を備える。

操作報知手段82は、AT遊技中にストップスイッチ42の押し順を報知するとともに、ART遊技中にフリーズ実行モードに移行させるための操作スイッチの操作態様を報知するものである。

操作報知手段82は、AT遊技中に、役抽選手段61で小役重複当選1～小役重複当選5、又はリプレイ重複当選1～リプレイ重複当選12のいずれかに当選したときに、ストップスイッチ42の押し順を報知する。

【0158】

具体的には、操作報知手段82は、AT遊技中に、役抽選手段61でリプレイ重複当選1～リプレイ重複当選6のいずれかに当選したときは、リプレイBが入賞するストップスイッチ42の押し順を報知する。例えば、リプレイ重複当選1（リプレイA＋リプレイB）の当選時には、画像表示装置23で、「左中右」のような報知を行う。

【0159】

ここで、RT1遊技中かつ非AT遊技中に、役抽選手段61でリプレイ重複当選1～リプレイ重複当選6のいずれかに当選しても、操作報知手段82は、リプレイBが入賞するストップスイッチ42の押し順を報知しない。このため、1/6の確率でリプレイBが入賞して、RT2遊技に移行するものの、5/6の確率でリプレイAが入賞して、RT1遊技に滞在したままとなる。

【0160】

これに対し、RT1遊技中かつAT遊技中に、役抽選手段61でリプレイ重複当選1～リプレイ重複当選6のいずれかに当選したときは、操作報知手段82は、リプレイBが入賞するストップスイッチ42の押し順を報知する。このようにして、RT2遊技に移行するように誘導（示唆）する。そして、報知された押し順に従ってストップスイッチ42を操作すると、リプレイBが入賞して、RT2遊技に移行する。

【0161】

また、操作報知手段82は、AT遊技中に、役抽選手段61でリプレイ重複当選7～リプレイ重複当選12のいずれかに当選したときは、リプレイCが入賞するストップスイッチ42の押し順を報知する。例えば、リプレイ重複当選7（リプレイA＋リプレイC）の当選時には、画像表示装置23で、「左中右」のような報知を行う。

【0162】

ここで、RT2遊技中かつ非AT遊技中に、役抽選手段61でリプレイ重複当選7～リプレイ重複当選12のいずれかに当選しても、操作報知手段82は、リプレイCが入賞するストップスイッチ42の押し順を報知しない。このため、1/6の確率でリプレイCが入賞して、RT3遊技に移行するものの、5/6の確率でリプレイAが入賞して、RT2遊技に滞在したままとなる。

【0163】

これに対し、RT2遊技中かつAT遊技中に、役抽選手段61でリプレイ重複当選7～リプレイ重複当選12のいずれかに当選したときは、操作報知手段82は、リプレイCが入賞するストップスイッチ42の押し順を報知する。このようにして、RT3遊技に移行するように誘導（示唆）する。そして、報知された押し順に従ってストップスイッチ42を操作すると、リプレイBが入賞して、RT3遊技に移行する。

【0164】

さらにまた、操作報知手段82は、AT遊技中に、役抽選手段61で小役重複当選1～小役重複当選5のいずれかに当選したときは、12枚の払出しとなる（中段ベルが入賞する）ストップスイッチ42の押し順を報知する。例えば、小役重複当選1（小役3A＋小役3B）の当選時には、画像表示装置23で、「左中右」のような報知を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 5 】

ここで、非 A T 遊技中は、役抽選手段 6 1 で小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 のいずれかに当選しても、操作報知手段 8 2 は、1 2 枚の払出しとなるストップスイッチ 4 2 の押し順を報知しない。したがって、1 / 6 の確率で中段ベルが入賞して、1 2 枚の払出しとなるものの、5 / 6 の確率で上段ベルが入賞して、4 枚の払出しとなる。

【 0 1 6 6 】

また、R T 2 遊技中かつ非 A T 遊技中であれば、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時に、1 / 6 の確率で中段ベルが入賞して、R T 2 遊技に滞在したままとなるものの、5 / 6 の確率で上段ベルが入賞して、R T 1 遊技に移行することとなる。したがって、非 A T 遊技中に、R T 1 遊技から偶然に R T 2 遊技に移行したとしても、いずれは上段ベルが入賞して、R T 2 遊技から R T 1 遊技に戻るることとなる。

10

【 0 1 6 7 】

さらにまた、R T 3 遊技中かつ非 A T 遊技中であれば、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時に、1 / 6 の確率で中段ベルが入賞して、R T 3 遊技に滞在したままとなるものの、5 / 6 の確率で上段ベルが入賞して、R T 1 遊技に移行することとなる。したがって、A T 遊技の終了後にストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されなくなると、いずれは上段ベルが入賞して、R T 3 遊技から R T 1 遊技に戻るることとなる。

【 0 1 6 8 】

これに対し、A T 遊技中は、役抽選手段 6 1 で小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 のいずれかに当選したときは、操作報知手段 8 2 は、1 2 枚の払出しとなるストップスイッチ 4 2 の押し順を報知する。したがって、報知された押し順に従ってストップスイッチ 4 2 を操作すれば、中段ベルが入賞して、1 2 枚の払出しとなる。

20

【 0 1 6 9 】

また、R T 2 遊技中かつ A T 遊技中であれば、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時に、報知された押し順に従ってストップスイッチ 4 2 を操作することにより、R T 2 遊技に滞在したままとなる。

【 0 1 7 0 】

さらにまた、R T 3 遊技中かつ A T 遊技中であれば、小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 の当選時に、報知された押し順に従ってストップスイッチ 4 2 を操作することにより、R T 3 遊技に滞在したままとなる。

30

【 0 1 7 1 】

このように、操作報知手段 8 2 は、A T 遊技中に、役抽選手段 6 1 で小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 のいずれかに当選したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順を報知することにより、中段ベルが入賞するようにして、1 2 枚の払出しとなるようにするのみならず、上段ベルが入賞するのを回避して、R T 1 遊技には戻らずに R T 2 遊技や R T 3 遊技に滞在するように誘導（示唆）する。

【 0 1 7 2 】

さらに、R T 3 遊技では、リプレイ A の単独当選の当選確率が大幅に高くなる。よって、R T 3 遊技中かつ A T 遊技中は、報知された押し順に従ってストップスイッチ 4 2 を操作すれば、中段ベルが入賞して、1 2 枚の払出しとなるとともに、R T 3 遊技に滞在したままとなる。したがって、メダルを増加させることができる。

40

【 0 1 7 3 】

なお、R T 3 遊技中かつ A T 遊技中（A R T 遊技中）に、役抽選手段 6 1 で小役重複当選 1 ～小役重複当選 5 のいずれかに当選したときに、報知された押し順以外で遊技者がストップスイッチ 4 2 を操作した（報知に従わなかった、又は押し順を間違えた）とする。そうすると、ベル押し順不正解となり、上段ベルが入賞して、メイン遊技状態が R T 3 遊技から R T 1 遊技に移行（転落）する。

【 0 1 7 4 】

しかし、本実施形態では、A R T 遊技中にベル押し順不正解となり、メイン遊技状態が R T 3 遊技から R T 1 遊技に転落したとしても、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技

50

を終了させずに継続する。

その間、操作報知手段 8 2 は、R T 1 遊技でリプレイ重複当選 1 ~ リプレイ重複当選 6 に当選したときは、リプレイ B が入賞するストップスイッチ 4 2 の押し順を報知して、R T 2 遊技に移行するように誘導する。

【 0 1 7 5 】

また、操作報知手段 8 2 は、R T 2 遊技でリプレイ重複当選 7 ~ リプレイ重複当選 1 2 に当選したときは、リプレイ C が入賞するストップスイッチ 4 2 の押し順を報知して、R T 3 遊技に移行するように誘導する。

さらに、操作報知手段 8 2 は、R T 1 遊技や R T 2 遊技で小役重複当選 1 ~ 小役重複当選 5 に当選したときは、中段ベルが入賞するストップスイッチ 4 2 の押し順を報知して、1 2 枚の払出しとなるようにするとともに、上段ベルが入賞するのを回避して、R T 1 遊技には転落しないように誘導する。

【 0 1 7 6 】

このようにして、メイン遊技状態が R T 3 遊技に復帰するように誘導する。

なお、メイン遊技状態が R T 3 遊技に戻るまでの間も、A T 遊技は継続するので、遊技が 1 回行われるごとに、A T 遊技の残り遊技回数が 1 ずつ減算される。

【 0 1 7 7 】

続いて、A T 遊技の遊技回数について説明する。

図 1 に示すように、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a、A T 遊技回数加算手段 8 3 b、A T 遊技回数減算手段 8 3 c、A T 初期値決定手段 8 3 d、A T 加算値決定手段 8 3 e、及び加算報知手段 8 3 f を備える。

【 0 1 7 8 】

A T 初期値決定手段 8 3 d は、A T 遊技の遊技回数の初期値を決定するものである。

上述したように、本実施形態では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、非 A T 遊技中に役抽選手段 6 1 で小役 1 に当選すると A T 抽選を行い、この A T 抽選で当選すると、サブ遊技状態を非 A T 遊技から A T 遊技に移行させる。そうすると、A T 初期値決定手段 8 3 d は、A T 遊技の遊技回数の初期値を決定する。

本実施形態では、A T 遊技の遊技回数の初期値は「 5 0 」に固定されている。

【 0 1 7 9 】

また、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a は、A T 遊技の遊技回数をカウントするものである。

さらにまた、A T 遊技回数加算手段 8 3 b は、A T 遊技の遊技回数の初期値が決定されたときに、決定された初期値を A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値に設定（セット）するとともに、後述する A T 遊技の遊技回数の加算値が決定されたときに、決定された加算値を A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値に加算するものである。

さらに、A T 遊技回数減算手段 8 3 c は、A T 遊技中に、遊技が 1 回行われるごとに、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値を 1 ずつ減算するものである。

【 0 1 8 0 】

すなわち、A T 初期値決定手段 8 3 d により A T 遊技の遊技回数の初期値が決定されると、決定された初期値が A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値に設定される。また、A T 遊技が 1 回行われるごとに、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値が 1 ずつ減算される。そして、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値が 0 になると、A T 遊技が終了して、操作報知手段 8 2 によるストップスイッチ 4 2 の押し順の報知が終了する。このため、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値は、A T 遊技の残り遊技回数を示すものとなる。

【 0 1 8 1 】

また、A T 加算値決定手段 8 3 e は、A T 遊技の遊技回数の加算値を決定するものである。本実施形態では、A T 加算値決定手段 8 3 e は、A R T 遊技中にフリーズが 1 回実行されるごとに、A T 遊技の遊技回数の加算値を決定する。すなわち、A R T 遊技中にフリーズが実行されたことが、A T 遊技（A R T 遊技）の残り遊技回数を加算（上乘せ）する

ための条件となっている。本実施形態では、A T 遊技の遊技回数の加算値は「20」に固定されている。

さらにまた、上述したように、A R T 遊技中に役抽選手段 6 1 でリブレイ F に当選すると、操作スイッチの操作態様が決定され、このとき決定された操作態様で操作スイッチを操作すると、フリーズ高確率モードに移行する。そして、フリーズ高確率モードでは、フリーズ通常モードよりもフリーズの実行頻度が高くなるので、A T 遊技の残り遊技回数が加算（上乘せ）されやすくなる。

【0182】

さらに、A T 加算値決定手段 8 3 e により加算値が決定されるごとに、A T 遊技回数加算手段 8 3 b は、A T 遊技の遊技回数に、すなわち、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a の

10

【0183】

このように、A R T 遊技中にリブレイ F に当選すると、操作スイッチの操作態様が決定され、このとき決定された操作態様で操作スイッチを操作すると、フリーズ実行モードがフリーズ通常モードからフリーズ高確率モードに移行する。そして、A R T 遊技中はフリーズ実行モードに応じた頻度でフリーズが実行され、フリーズが 1 回実行されるごとに、A R T 遊技の残り遊技回数が加算（上乘せ）される。

このため、操作スイッチの操作態様に応じてフリーズの実行頻度を变化させ、それに応じて遊技者に特典を付与することができる。

20

【0184】

また、R T 3 遊技（A R T 遊技）中も、役抽選手段 6 1 は、特別役の抽選を行う。さらにまた、R T 3 遊技中に特別役に当選すると、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、メイン遊技状態を R T 3 遊技から R T 4 遊技（内部中）に移行させ、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技を中断する。

このとき、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a は、特別役当選時の A T 遊技の残り遊技回数を記憶しておく。また、A T 遊技が中断している間は、遊技が行われても、A T 遊技回数減算手段 8 3 c は、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値を減算しない。

【0185】

さらに、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、R T 4 遊技で特別役が入賞すると特別遊技に移行させ、特別遊技が終了すると非 R T 遊技に移行させ、非 R T 遊技で小役重複当選 1 ~ 小役重複当選 5 の当選時にベル押し順不正解となると R T 1 遊技に移行させる。そして、メイン遊技状態が R T 1 遊技に移行すると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技を再開する。

30

【0186】

このとき、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a は、特別役当選時の記憶に基づいて、A T 遊技の残り遊技回数のカウントを再開する。また、操作報知手段 8 2 は、A T 遊技の再開後、R T 1 遊技でリブレイ重複当選 1 ~ リブレイ重複当選 6 に当選したときは、リブレイ B が入賞する押し順を報知し、また、R T 2 遊技でリブレイ重複当選 7 ~ リブレイ重複当選 12 に当選したときは、リブレイ C が入賞する押し順を報知する。このようにして、メイン遊技状態が R T 3 遊技に復帰するように誘導する。

40

【0187】

ここで、A R T 遊技中のフリーズ高確率モード中に、役抽選手段 6 1 で特別役に当選したとする。この場合、メイン遊技状態が R T 3 遊技に復帰したときは、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードとする。さらに、モード移行制御手段 7 1 は、特別役当選時のフリーズ高確率モードの残り遊技回数を記憶しておき、R T 3 遊技に復帰後は、この残り遊技回数を消化すると、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードからフリーズ通常モードに移行させるように制御する。

【0188】

また、上述したように、本実施形態では、R T 3 遊技（A R T 遊技）中にベル押し順不

50

正解となり、メイン遊技状態が R T 3 遊技から R T 1 遊技に転落したとしても、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技を終了させずに継続する。

【 0 1 8 9 】

ここで、A R T 遊技中のフリーズ高確率モード中に、ベル押し順不正解となり、メイン遊技状態が R T 3 遊技から R T 1 遊技に転落したとする。この場合、メイン遊技状態が R T 3 遊技に復帰したときは、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードとする。さらに、モード移行制御手段 7 1 は、R T 1 遊技移行時（転落時）のフリーズ高確率モードの残り遊技回数を記憶しておき、R T 3 遊技に復帰後は、この残り遊技回数を消化すると、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードからフリーズ通常モードに移行させるように制御する。

10

【 0 1 9 0 】

また、加算報知手段 8 3 f は、A T 遊技の遊技回数の加算値が決定されるごとに、A T 回数の遊技回数が加算される旨、及び加算される遊技回数を報知する。A T 回数の遊技回数が加算される旨、及び加算される遊技回数は、演出出力制御手段 8 1 により、画像表示装置 2 3 に画像表示される。

【 0 1 9 1 】

< 第 2 実施形態 >

続いて、本発明の第 2 実施形態について説明する。

第 1 実施形態では、操作スイッチをオンにしている時間が所定の時間に到達したことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御した。

20

これに対し、第 2 実施形態では、操作スイッチの操作回数が所定の回数に到達したことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御するものである。

【 0 1 9 2 】

本実施形態では、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様として、ベットスイッチ 4 0 を 5 回操作する、同 1 0 回操作する、及び同 1 5 回操作する、という 3 つの操作態様を予め定めている。そして、操作態様決定手段 7 2 は、これら 3 つの操作態様の中からいずれか 1 つを抽選で決定する。

なお、A R T 遊技中にフリーズ通常モードとフリーズ高確率モードとを有すること、及び A R T 遊技中にリプレイ F（レアリプレイ）に当選するとフリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様を決定することは、第 1 実施形態と同様である。

30

【 0 1 9 3 】

ここで、操作態様決定手段 7 2 が、例えばベットスイッチ 4 0 を 1 0 回操作するという操作態様を決定したとする。そうすると、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズを開始し、操作報知手段 8 2 は、決定された操作態様を、例えば「ベットスイッチを 1 0 回押せ！」のような画像表示により報知する。

また、ベットスイッチ 4 0 が 1 0 回操作されると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ通常モードからフリーズ高確率モードに移行させ、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズを終了する。これにより、A R T 遊技中のフリーズ高確率モードになる。

このように、本実施形態では、モード移行制御手段 7 1 は、操作スイッチの操作回数が所定の回数に到達したことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御する。

40

【 0 1 9 4 】

そして、フリーズ高確率モードにおいて所定遊技回数（例えば 1 0 遊技）を消化すると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードからフリーズ通常モードに移行させるように制御する。これにより、A R T 遊技中のフリーズ通常モードに戻る。

なお、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行すること、及びフリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与することは、第 1 実施形態と同様である。

【 0 1 9 5 】

< 第 3 実施形態 >

50

続いて、本発明の第 3 実施形態について説明する。

第 1 実施形態では、操作スイッチをオンにしている時間が所定の時間に到達したこと、第 2 実施形態では、操作スイッチの操作回数が所定の回数に到達したことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御するようにした。

これに対し、第 3 実施形態では、操作スイッチの操作タイミングが所定のタイミングであったことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御するものである。

【 0 1 9 6 】

図 1 0 は、第 3 実施形態における操作スイッチの操作タイミングを指示する画像表示を示す図である。

図 1 0 に示すように、本実施形態では、ルーレットを模した画像が画像表示装置 2 3 に表示される。具体的には、8 つの領域に等分された円が表示され、各領域には 1 から 8 までの数字が右回り（時計回り）に順次表示されている。また、円の中心を軸に右回りに回転する矢印が表示され、この矢印は 4 秒で 1 回転する。

【 0 1 9 7 】

そして、本実施形態では、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様として、矢印が 1、3 及び 5 の各領域を指しているときにそれぞれベットスイッチ 4 0 を操作すべき旨、矢印が 2、4 及び 6 の各領域を指しているときにそれぞれベットスイッチ 4 0 を操作すべき旨、並びに矢印が 3、5 及び 7 の各領域を指しているときにそれぞれベットスイッチ 4 0 を操作すべき旨を予め定めている。そして、操作態様決定手段 7 2 は、これら 3 つの操作態様の中からいずれか 1 つを抽選で決定する。

なお、A R T 遊技中にフリーズ通常モードとフリーズ高確率モードとを有すること、A R T 遊技中にリプレイに当選するとフリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様を決定することは、第 1 及び第 2 実施形態と同様である。

【 0 1 9 8 】

ここで、操作態様決定手段 7 2 が、例えば矢印が 1、3 及び 5 の各領域を指しているときにそれぞれベットスイッチ 4 0 を操作すべき旨を決定したとする。そうすると、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズを開始し、操作報知手段 8 2 は、例えば「1、3、5 でベットスイッチを押せ！」のような画像表示により報知を行う。

また、矢印が 1、3 及び 5 の各領域を指しているときにそれぞれベットスイッチ 4 0 が操作されると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ通常モードからフリーズ高確率モードに移行させ、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズを終了する。これにより、A R T 遊技中のフリーズ高確率モードになる。

このように、本実施形態では、モード移行制御手段 7 1 は、操作スイッチの操作タイミングが所定のタイミングであったことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御する。

【 0 1 9 9 】

そして、フリーズ高確率モードにおいて所定遊技回数（例えば 1 0 遊技）を消化すると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードからフリーズ通常モードに移行させるように制御する。これにより、A R T 遊技中のフリーズ通常モードに戻る。

なお、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行すること、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与することは、第 1 及び第 2 実施形態と同様である。

【 0 2 0 0 】

< 第 4 実施形態 >

続いて、本発明の第 4 実施形態について説明する。

第 1 実施形態では、操作スイッチをオンにしている時間が所定の時間に到達したこと、第 2 実施形態では、操作スイッチの操作回数が所定の回数に到達したこと、第 3 実施形態では、操作スイッチの操作タイミングが所定のタイミングであったことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御した。

これに対し、第 4 実施形態では、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイ

10

20

30

40

50

ッチ４２の押し順を抽選で決定し、決定した押し順でストップスイッチ４２が操作されたことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御するものである。

【０２０１】

図１１は、第４実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

図１１に示すように、本実施形態では、フリーズに関する手段として、フリーズ制御手段７０、モード移行制御手段７１、及び押し順決定手段７４を備えている。また、本実施形態では、操作態様決定手段７２、及び特定フリーズ制御手段７３は備えていない。

【０２０２】

押し順決定手段７４は、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイッチ４２の押し順を抽選で決定するものである。

また、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイッチ４２の押し順が決定されると、決定された押し順を示す情報がメイン制御手段５０からサブ制御手段８０に送信され、操作報知手段８２は、決定された押し順を報知する。

【０２０３】

本実施形態では、ＡＲＴ遊技中に役抽選手段６１でリプレイＦに当選すると、押し順決定手段７４は、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイッチ４２の押し順を抽選で決定する。ここで決定するストップスイッチ４２の押し順は、フリーズ実行モードを移行させるためのものであり、リール３１の停止制御を振り分けるためのものではない。特に、リプレイＦ当選時に用いるリプレイＦテーブルは、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらずリール３１の停止制御の範囲内においてリプレイＦに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール３１の停止位置を定めているので、ストップスイッチ４２の押し順によってリール３１の停止制御が振り分けられることはない。

なお、ＡＲＴ遊技中にフリーズ通常モードとフリーズ高確率モードとを有することは、第１～第３実施形態と同様である。

【０２０４】

ここで、押し順決定手段７４が、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイッチ４２の押し順を、例えば「右中左」に決定したとする。そうすると、操作報知手段８２は、決定された押し順を、例えば「右 中 左」のような画像表示により報知する。

そして、ストップスイッチ４２が「右中左」の押し順で操作されたときは、モード移行制御手段７１は、フリーズ実行モードをフリーズ通常モードからフリーズ高確率モードに移行させる。これにより、ＡＲＴ遊技中のフリーズ高確率モードになる。

【０２０５】

これに対し、ストップスイッチ４２が「右中左」以外の押し順で操作されたときは、モード移行制御手段７１は、フリーズ実行モードを移行させずにフリーズ通常モードのままにする。

このように、本実施形態では、モード移行制御手段７１は、押し順決定手段７４により決定された押し順でストップスイッチ４２が操作されたことを条件に、フリーズ実行モードを移行させるように制御する。

【０２０６】

そして、フリーズ高確率モードにおいて所定遊技回数（例えば１０遊技）を消化すると、モード移行制御手段７１は、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードからフリーズ通常モードに移行させるように制御する。これにより、ＡＲＴ遊技中のフリーズ通常モードに戻る。

なお、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行すること、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与することは、第１～第３実施形態と同様である。

【０２０７】

図１２は、第４実施形態におけるフリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。第４実施形態では、図１２のステップＳ４５からステップＳ５２までの処理が、第１実施形態とは異なる。また、図１２のステップＳ４１からステップＳ４４までの処理は

、第 1 実施形態の図 8 のステップ S 1 1 からステップ S 1 4 までの処理と同様である。さらにまた、図 1 2 のステップ S 4 7 からステップ S 5 0 までの処理は、第 1 実施形態の図 9 のステップ S 2 5 からステップ S 2 8 までの処理と同様である。さらに、図 1 2 のステップ S 4 4 で N o と判断された後の処理は、第 1 実施形態の図 9 のステップ S 2 1 以降の処理と同様である。

以下、第 1 実施形態と異なる部分について説明する。

【 0 2 0 8 】

ステップ S 4 4 でリブレイ F に当選したと判断したときは次のステップ S 4 5 に進み、押し順決定手段 7 4 は、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を決定する。その後ステップ S 4 6 に進み、操作報知手段 8 2 は、ステップ S 4 5 で決定されたストップスイッチ 4 2 の押し順を報知する。そして、次のステップ S 4 7 に進む。上述したように、ステップ S 4 7 からステップ S 5 0 までの処理は、第 1 実施形態の図 9 のステップ S 2 5 からステップ S 2 8 までの処理と同様である。そして、ステップ S 5 0 ですべてのルール 3 1 が停止したと判断されると次のステップ S 5 1 に進む。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 5 1 では、メイン制御手段 5 0 は、ステップ S 4 5 で決定された押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたか否かを判断する。ここで、決定された押し順で操作されたと判断したときは次のステップ S 5 2 に進み、モード移行制御手段 7 1 は、次遊技からフリーズ高確率モードに移行させる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、決定された押し順で操作されなかったと判断したときは、ステップ S 5 2 の処理を行うことなく本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 2 1 0 】

< 第 5 実施形態 >

続いて、本発明の第 5 実施形態について説明する。

第 4 実施形態では、A R T 遊技中に役抽選手段 6 1 でリブレイ F に当選したときに押し順決定手段 7 4 によりストップスイッチ 4 2 の押し順を決定した。また、決定したストップスイッチ 4 2 の押し順を操作報知手段 8 2 により報知した。

これに対し、第 5 実施形態では、A R T 遊技中に役抽選手段 6 1 で非当選になるごとに押し順決定手段 7 4 によりストップスイッチ 4 2 の押し順を決定する。また、決定したストップスイッチ 4 2 の押し順は報知しない。

【 0 2 1 1 】

本実施形態では、A R T 遊技中に役抽選手段 6 1 で非当選になると、押し順決定手段 7 4 は、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を抽選で決定する。非当選時に用いられる非当選テーブルは、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないようにルール 3 1 の停止位置を定めているので、ストップスイッチ 4 2 の押し順によってルール 3 1 の停止制御が振り分けられることはない。

なお、A R T 遊技中にフリーズ通常モードとフリーズ高確率モードとを有することは、第 1 ~ 第 4 実施形態と同様である。

【 0 2 1 2 】

ここで、フリーズ通常モードに滞在している場合において、押し順決定手段 7 4 が決定した押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ高確率モードに移行（昇格）させる。

また、フリーズ高確率モードに滞在している場合において、押し順決定手段 7 4 が決定した押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードを移行させずにフリーズ高確率モードのままにする。

【 0 2 1 3 】

これに対し、フリーズ通常モードに滞在している場合において、押し順決定手段 7 4 が決定した押し順以外でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードを移行させずにフリーズ通常モードのままにする。

また、フリーズ高確率モードに滞在している場合において、押し順決定手段 7 4 が決定した押し順以外でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードをフリーズ通常モードに移行（転落）させる。

【0214】

このように、本実施形態では、モード移行制御手段 7 1 は、押し順決定手段 7 4 により決定された押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、遊技者にとって有利なフリーズ実行モード（フリーズ高確率モード）に移行（昇格）させるように制御するとともに、押し順決定手段 7 4 により決定された押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されなかったときは、遊技者にとって不利なフリーズ実行モード（フリーズ通常モード）に移行（転落）させるように制御する。

10

【0215】

また、第 1 ～ 第 4 実施形態では、フリーズ高確率モードで所定遊技回数（例えば 10 遊技）を消化するとフリーズ通常モードに移行するようにしたが、本実施形態では、フリーズ高確率モードの遊技回数に上限は設定していない。

なお、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行すること、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与することは、第 1 ～ 第 4 実施形態と同様である。

【0216】

図 1 3 は、第 5 実施形態におけるフリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。図 1 3 のステップ S 6 1 及びステップ S 6 2 の処理は、第 1 実施形態の図 8 のステップ S 1 1 及びステップ S 1 2 の処理と同様である。また、図 1 3 のステップ S 6 3 からステップ S 6 6 までの処理は、第 1 実施形態の図 9 のステップ S 2 1 からステップ S 2 4 までの処理と同様である。さらにまた、図 1 3 のステップ S 6 9 からステップ S 7 2 までの処理、及びステップ S 7 6 からステップ S 7 9 までの処理は、第 1 実施形態の図 9 のステップ S 2 5 からステップ S 2 8 までの処理と同様である。さらに、図 1 3 のステップ S 7 3 及びステップ S 7 4 の処理は、第 1 実施形態の図 9 のステップ S 3 2 及びステップ S 3 3 の処理と同様である。

20

以下、第 1 実施形態と異なる部分について説明する。

【0217】

ステップ S 6 8 では、メイン制御手段 5 0 は、役抽選手段 6 1 で非当選になったか否かを判断する。ここで、非当選にはならなかった（いずれかの役に当選した）判断したときは、次のステップ S 6 9 に進む。これに対し、非当選になったと判断したときは、ステップ S 7 5 に進み、押し順決定手段 7 4 は、フリーズ実行モードに移行させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を決定する。そして、ステップ S 7 6 に進む。

30

【0218】

ステップ S 8 0 では、メイン制御手段 5 0 は、ステップ S 7 5 で決定された押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたか否かを判断する。ここで、決定された押し順で停止操作されたと判断したときは、ステップ S 8 1 に進む。これに対し、決定された押し順で停止操作されなかったと判断したときは、ステップ S 8 3 に進む。

【0219】

ステップ S 8 1 では、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ通常モードに滞在中か否かを判断する。ここで、フリーズ通常モードに滞在中であると判断したときはステップ S 8 2 に進み、モード移行制御手段 7 1 は、次遊技からフリーズ高確率モードに移行させる。そして、ステップ S 7 3 に進む。これに対し、フリーズ通常モードに滞在中ではないと判断したときは、ステップ S 8 2 の処理を行うことなく、ステップ S 7 3 に進む。すなわち、ステップ S 8 1 でフリーズ高確率モードに滞在中であると判断したときは、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードに移行させずにフリーズ高確率モードのままにする。

40

【0220】

ステップ S 8 3 では、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ高確率モードに滞在中か否かを判断する。ここで、フリーズ高確率モードに滞在中であると判断したときはステップ

50

S 8 4に進み、モード移行制御手段 7 1 は、次遊技からフリーズ通常モードに移行させる。そして、ステップ S 7 3に進む。これに対し、フリーズ高確率モードに滞在中ではないと判断したときは、ステップ S 8 4 の処理を行うことなく、ステップ S 7 3に進む。すなわち、ステップ S 8 3 でフリーズ通常モードに滞在中であると判断したときは、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードを移行させずにフリーズ通常モードのままにする。

【 0 2 2 1 】

< 第 6 実施形態 >

続いて、本発明の第 6 実施形態について説明する。

第 5 実施形態では、A R T 遊技中に役抽選手段 6 1 で非当選になると、ストップスイッチ 4 2 の押し順を決定した。そして、決定した押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されると、フリーズ高確率モードに移行させるようにした。

これに対し、第 6 実施形態では、A R T 遊技中に役抽選手段 6 1 で非当選になると、ストップスイッチ 4 2 の押し順ごとのフリーズ実行モードの移行先を決定する。そして、この決定及び操作されたストップスイッチ 4 2 の押し順に応じたフリーズ実行モードに移行させるように制御するものである。

【 0 2 2 2 】

図 1 4 は、第 6 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

図 1 4 に示すように、本実施形態では、フリーズに関する手段として、フリーズ制御手段 7 0、モード移行制御手段 7 1、及び第 1 移行先決定手段 7 5 を備えている。

【 0 2 2 3 】

第 1 移行先決定手段 7 5 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順ごとのフリーズ実行モードの移行先を抽選で決定するものである。この第 1 移行先決定手段 7 5 による決定は、ストップスイッチ 4 2 が操作される前に行われる。

そして、モード移行制御手段 7 1 は、すべてのストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、実際に操作されたストップスイッチ 4 2 の押し順及び第 1 移行先決定手段 7 5 による決定に応じたフリーズ実行モードに移行させるように制御する。

【 0 2 2 4 】

本実施形態では、A R T 遊技中のフリーズ実行モードとして、フリーズ実行モード A ~ フリーズ実行モード F の 6 つを有している。そして、フリーズ実行モード A では 1 / 3 の確率で、フリーズ実行モード B では 1 / 5 の確率で、フリーズ実行モード C では 1 / 1 0 の確率で、フリーズ実行モード D では 1 / 1 5 の確率で、フリーズ実行モード E では 1 / 2 0 の確率で、フリーズ実行モード F では 1 / 3 0 の確率で、それぞれフリーズ抽選に当選するように設定されている。

【 0 2 2 5 】

また、本実施形態では、A R T 遊技中に役抽選手段 6 1 で非当選になると、第 1 移行先決定手段 7 5 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順ごとのフリーズ実行モードの移行先を抽選で決定する。

ここで、第 1 移行先決定手段 7 5 が、例えば、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」のときは移行先をフリーズ実行モード A とし、「左右中」のときはフリーズ実行モード B とし、「中左右」のときはフリーズ実行モード C とし、「中右左」のときはフリーズ実行モード D とし、「右左中」のときはフリーズ実行モード E とし、「右中左」のときはフリーズ実行モード F とする旨を決定したとする。

【 0 2 2 6 】

この場合、すべてのストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、実際に操作されたストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」であれば、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モード A に移行させる。同様に、「左右中」であればフリーズ実行モード B に、「中左右」であればフリーズ実行モード C に、「中右左」であればフリーズ実行モード D に、「右左中」であればフリーズ実行モード E に、「右中左」であればフリーズ実行モード F

10

20

30

40

50

に、それぞれ移行させる。

【0227】

なお、押し順と移行先との対応関係は、上記の場合に限られるものではなく、ART遊技中に役抽選手段61で非当選になると、第1移行先決定手段75により抽選で決定されるものである。

また、例えばフリーズ実行モードA滞在中に、フリーズ実行モードAに移行させることが決定されたときは、フリーズ実行モードAのままとなる。このように、滞在中のフリーズ実行モードと移行先のフリーズ実行モードとが同一のときは、フリーズ実行モードは見かけ上は移行せずにそのままとなる。

【0228】

また、第1～第4実施形態では、フリーズ高確率モードで所定遊技回数（例えば10遊技）を消化するとフリーズ通常モードに移行するようにしたが、本実施形態では、第5実施形態と同様に、フリーズ実行モードA～フリーズ実行モードFの遊技回数に上限は設定していない。

なお、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行すること、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与することは、第1～第5実施形態と同様である。

【0229】

図15は、第6実施形態におけるフリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。図15のステップS101からステップS114までの処理は、第5実施形態の図13のステップS61からステップS74までの処理と同様である。また、図15のステップS116からステップS119までの処理は、第1実施形態の図9のステップS25からステップS28までの処理と同様である。

以下、第1実施形態及び第5実施形態と異なる部分について説明する。

【0230】

ステップS108では、メイン制御手段50は、役抽選手段61で非当選になったか否かを判断する。ここで、非当選にはならなかった（いずれかの役に当選した）判断したときは、次のステップS109に進む。これに対し、非当選になったと判断したときは、ステップS115に進み、第1移行先決定手段75は、ストップスイッチ42の押し順ごとのフリーズ実行モードの移行先を抽選で決定する。そして、ステップS116に進む。

【0231】

ステップS120では、モード移行制御手段71は、ステップS108での第1移行先決定手段75による決定、及びステップS117～ステップS119で実際に操作されたストップスイッチ42の押し順に応じたフリーズ実行モードに移行させる。そして、ステップS113に進む。

【0232】

< 第7実施形態 >

続いて、本発明の第7実施形態について説明する。

第6実施形態では、ART遊技中に役抽選手段61で非当選になると、ストップスイッチ42の押し順ごとのフリーズ実行モードの移行先を決定した。そして、この決定及び操作されたストップスイッチ42の押し順に応じたフリーズ実行モードに移行させるように制御した。

これに対し、第7実施形態では、ART遊技中に役抽選手段61で非当選になると、ストップスイッチ42の操作が受け付け可能になると、操作を受け付け可能なストップスイッチ42ごとのフリーズ実行モードの移行先を決定する。そして、ストップスイッチ42が操作されるごとに、操作されたストップスイッチ42及び決定に応じたフリーズ実行モードに移行させるように制御するものである。

【0233】

図16は、第7実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

図16に示すように、本実施形態では、フリーズに関する手段として、フリーズ制御手

10

20

30

40

50

段 7 0、モード移行制御手段 7 1、及び第 2 移行先決定手段 7 6 を備えている。

【 0 2 3 4 】

第 2 移行先決定手段 7 6 は、ストップスイッチ 4 2 の操作が受け付け可能になるごとに、操作を受け付け可能なストップスイッチ 4 2 ごとのフリーズ実行モードの移行先を抽選で決定するものである。この第 2 移行先決定手段 7 6 による決定は、ストップスイッチ 4 2 が操作される前に行われる。

そして、モード移行制御手段 7 1 は、ストップスイッチ 4 2 が操作されるごとに、実際に操作されたストップスイッチ 4 2 及び第 2 移行先決定手段 7 6 による決定に応じたフリーズ実行モードに移行させるように制御する。

【 0 2 3 5 】

本実施形態では、ART 遊技中のフリーズ実行モードとして、フリーズ実行モード 1 ~ フリーズ実行モード 4 の 4 つを有している。そして、フリーズ実行モード 1 では 1 / 3 0 の確率で、フリーズ実行モード 2 では 1 / 2 0 の確率で、フリーズ実行モード 3 では 1 / 1 0 の確率で、フリーズ実行モード 4 では 1 / 3 の確率で、それぞれフリーズ抽選に当選するように設定されている。

【 0 2 3 6 】

また、本実施形態では、ART 遊技中に役抽選手段 6 1 で非当選になると、第 2 移行先決定手段 7 6 は、ストップスイッチ 4 2 の操作が受け付け可能になるごとに、操作を受け付け可能なストップスイッチ 4 2 ごとのフリーズ実行モードの移行先を抽選で決定する。

ここで、1 番目に操作されるストップスイッチ 4 2 を第 1 ストップスイッチ、2 番目に操作されるストップスイッチ 4 2 を第 2 ストップスイッチ、3 番目に操作されるストップスイッチ 4 2 を第 3 ストップスイッチとする。また、第 1 ストップスイッチの操作を第 1 停止操作、第 2 ストップスイッチの操作を第 2 停止操作、第 3 ストップスイッチの操作を第 3 停止操作とする。

【 0 2 3 7 】

また、例えば、フリーズ実行モード 1 滞在中に役抽選手段 6 1 で非当選になったとする。この場合、第 2 移行先決定手段 7 6 は、操作を受け付け可能なストップスイッチ 4 2 と移行先のフリーズ実行モードとを、例えば、図 1 7 に示すように決定する。

すなわち、第 2 移行先決定手段 7 6 は、例えば、

(1) 第 1 停止操作前には、第 1 ストップスイッチが「左」であれば移行先はフリーズ実行モード 1、「中」であればフリーズ実行モード 1、「右」であればフリーズ実行モード 2 と決定し、

【 0 2 3 8 】

(2) 第 1 ストップスイッチが「左」であったときは、第 2 停止操作前に、第 2 ストップスイッチが「中」であれば移行先はフリーズ実行モード 1、「右」であればフリーズ実行モード 1 と決定し、

(3) 第 1 ストップスイッチが「中」であったときは、第 2 停止操作前に、第 2 ストップスイッチが「左」であれば移行先はフリーズ実行モード 2、「右」であればフリーズ実行モード 1 と決定し、

(4) 第 1 ストップスイッチが「右」であったときは、第 2 停止操作前に、第 2 ストップスイッチが「左」であれば移行先をフリーズ実行モード 3、「中」であればフリーズ実行モード 1 と決定し、

【 0 2 3 9 】

(5) 第 1 ストップスイッチが「左」、第 2 ストップスイッチが「中」であったときは、第 3 停止操作前に、第 3 停止操作後の移行先はフリーズ実行モード 1 と決定し、

(6) 第 1 ストップスイッチが「左」、第 2 ストップスイッチが「右」であったときは、第 3 停止操作前に、第 3 停止操作後の移行先はフリーズ実行モード 1 と決定し、

【 0 2 4 0 】

(7) 第 1 ストップスイッチが「中」、第 2 ストップスイッチが「左」であったときは、第 3 停止操作前に、第 3 停止操作後の移行先はフリーズ実行モード 2 と決定し、

(8) 第 1 ストップスイッチが「中」、第 2 ストップスイッチが「右」であったときは、第 3 停止操作前に、第 3 停止操作後の移行先はフリーズ実行モード 1 と決定し、

【 0 2 4 1 】

(9) 第 1 ストップスイッチが「右」、第 2 ストップスイッチが「左」であったときは、第 3 停止操作前に、第 3 停止操作後の移行先はフリーズ実行モード 4 と決定し、

(1 0) 第 1 ストップスイッチが「右」、第 2 ストップスイッチが「中」であったときは、第 3 停止操作前に、第 3 停止操作後の移行先はフリーズ実行モード 1 と決定する。

【 0 2 4 2 】

そして、実際に操作された第 1 ストップスイッチが「右」、第 2 ストップスイッチが「左」、第 3 ストップスイッチが「中」であれば、モード移行制御手段 7 1 は、第 1 停止操作後にフリーズ実行モード 1 からフリーズ実行モード 2 に移行（昇格）させ、第 2 停止操作後にフリーズ実行モード 2 からフリーズ実行モード 3 に移行（昇格）させ、第 3 停止操作後にフリーズ実行モード 3 からフリーズ実行モード 4 に移行（昇格）させる。

【 0 2 4 3 】

なお、第 2 停止操作後にフリーズ実行モード 3 に移行（昇格）したときは、フリーズ制御手段 7 0 は、第 3 停止操作前にフリーズを実行してもよい。そうすると、フリーズ実行モード 3 に昇格したことを示唆することができ、これにより、遊技者の期待感を高めることができる。

また、各停止操作が行われる前に、第 2 移行先決定手段 7 6 による決定を参照して、次に操作すべきストップスイッチ 4 2 を報知してもよい。これにより、フリーズ実行モード 2 やフリーズ実行モード 4 など、遊技者にとって有利なフリーズ実行モードに移行するように誘導することができる。

なお、停止操作と移行先との対応関係は、上記の場合に限られるものではなく、ART 遊技中に役抽選手段 6 1 で非当選になるごとに、第 2 移行先決定手段 7 6 により抽選で決定されるものである。

【 0 2 4 4 】

また、第 1 ～ 第 4 実施形態では、フリーズ高確率モードで所定遊技回数（例えば 1 0 遊技）を消化するとフリーズ通常モードに移行するようにしたが、本実施形態では、第 5 及び第 6 実施形態と同様に、フリーズ実行モード 1 ～ フリーズ実行モード 4 の遊技回数に上限は設定していない。

なお、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行すること、フリーズの実行に応じて遊技者に対して特典を付与することは、第 1 ～ 第 6 実施形態と同様である。

【 0 2 4 5 】

図 1 8 は、第 7 実施形態におけるフリーズに関する処理の流れを示すフローチャートである。図 1 8 のステップ S 1 3 1 からステップ S 1 4 4 までの処理は、第 6 実施形態の図 1 5 のステップ S 1 0 1 からステップ S 1 1 4 までの処理と同様である。第 7 実施形態では、ステップ S 1 4 5 からステップ S 1 5 0 までの処理が、第 6 実施形態とは異なる。

以下、第 6 実施形態と異なる部分について説明する。

【 0 2 4 6 】

ステップ S 1 3 8 では、メイン制御手段 5 0 は、役抽選手段 6 1 で非当選になったか否かを判断する。ここで、非当選にはならなかった（いずれかの役に当選した）判断したときは、次のステップ S 1 3 9 に進む。これに対し、非当選になったと判断したときは、ステップ S 1 4 5 に進み、リール制御手段 6 4 は、すべてのリール 3 1 を回転させる。そして、次のステップ S 1 4 6 に進む。

ステップ S 1 4 6 では、第 2 移行先決定手段 7 6 は、操作を受け付け可能なストップスイッチ 4 2 ごとのフリーズ実行モードの移行先を抽選で決定する。そして、次のステップ S 1 4 7 に進む。

【 0 2 4 7 】

ステップ S 1 4 7 では、メイン制御手段 5 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオン（操作）されたか否かを判断し続ける。そして、ストップスイッチ 4 2 がオンされたと判断したと

10

20

30

40

50

きは次のステップS 1 4 8に進み、リール制御手段6 4は、オンされたストップスイッチ4 2に対応するリール3 1を停止制御する。そして、次のステップS 1 4 9に進む。

ステップS 1 4 9では、モード移行制御手段7 1は、ステップS 1 4 6での第2移行先決定手段7 6による決定、及びステップS 1 4 7で実際に操作されたストップスイッチ4 2に応じたフリーズ実行モードに移行させる。そして、次のステップS 1 5 0に進む。

【0 2 4 8】

ステップS 1 5 0では、メイン制御手段5 0は、すべてのリール3 1が停止したか否かを判断する。ここで、すべてのリール3 1が停止していないと判断したときはステップS 1 4 6に戻り、操作可能なストップスイッチ4 2ごとのフリーズ実行モードの移行先が第2移行先決定手段7 6により決定されると次のステップS 1 4 7に進み、ストップスイッチ4 2がオンされるまで待機する。これに対し、すべてのリール3 1が停止したと判断されるとステップS 1 4 3に進む。

【0 2 4 9】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1) 第1～第3実施形態では、操作態様決定手段7 2を備え、これによりフリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様を複数種類の中から抽選で決定した。しかし、これに限らず、操作態様決定手段7 2は備えずに、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様は1つに固定してもよい。

【0 2 5 0】

具体的には、例えば、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様として、ベットスイッチ4 0を1 0秒間オンにするという操作態様を1つだけ予め定める。また、ART遊技中に役抽選手段6 1でリプレイに当選すると、特定フリーズ制御手段7 3は、特定フリーズを開始し、操作報知手段8 2は、「ベットスイッチを1 0秒押せ!」のような画像表示により操作態様を報知する。そして、ベットスイッチ4 0をオンにしている時間が1 0秒に到達すると、モード移行制御手段7 1は、フリーズ高確率モードに移行させ、特定フリーズ制御手段7 3は、特定フリーズを終了する。

【0 2 5 1】

(2) 第1～第3実施形態では、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様を操作報知手段8 2より報知した。しかし、これに限らず、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様の報知は行わなくてもよい。

【0 2 5 2】

(3) 第1～第3実施形態に、操作報知手段8 2による報知を行うか否かを決定する報知決定手段を備えてもよい。そして、操作報知手段8 2は、報知決定手段により報知を行うことが決定されたときに、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様を報知してもよい。

【0 2 5 3】

(4) 第1～第3実施形態では、特定フリーズ制御手段7 3を備え、これによりフリーズ実行モードを移行させる操作態様で操作スイッチが操作されるまで特定フリーズを実行した。しかし、これに限らず、特定フリーズ制御手段7 3は備えずに、特定フリーズを実行しなくてもよい。

【0 2 5 4】

(5) 第1～第3実施形態では、特定フリーズ制御手段7 3は、フリーズ実行モードを移行させる操作態様で操作スイッチが操作されるまで特定フリーズの実行を継続し、フリーズ実行モードを移行させる操作態様で操作スイッチが操作されると特定フリーズを終了するように制御した。

しかし、これに限らず、特定フリーズ制御手段7 3は、例えば、フリーズ実行モードを移行させる操作態様で操作スイッチが操作されるまで特定フリーズの実行を継続し、フリーズ実行モードを移行させる操作態様で操作スイッチが操作されると、特定フリーズに代えて、所定時間で終了する時限フリーズを実行するように制御してもよい。

【 0 2 5 5 】

具体的には、例えば、操作態様決定手段 7 2 が、ベットスイッチ 4 0 を 1 0 回操作するという操作態様を決定したとする。そうすると、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズを開始し、操作報知手段 8 2 は、「ベットスイッチを 1 0 回押せ!」のような画像表示により操作態様を報知する。

そして、ベットスイッチ 4 0 が 1 0 回操作されると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ高確率モードに移行させ、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズに代えて、1 秒間で終了する時限フリーズを実行する。そうすると、1 秒後に時限フリーズが終了し、その後、リール 3 1 が回転して、ストップスイッチ 4 2 の操作が受け付けられるようになる。これにより、特定フリーズを終了させる(キャンセルする)のと同様の効果を得ることができる。

10

【 0 2 5 6 】

(6) 特定フリーズ制御手段 7 3 は、例えば、特定フリーズの開始から所定の時間が経過すると特定フリーズを終了するように制御してもよい。この場合、フリーズ実行モードに移行させる操作態様で操作スイッチを操作するのに十分な時間だけ特定フリーズを実行し、その時間が経過すると特定フリーズを終了することが好ましい。

具体的には、例えば、操作態様決定手段 7 2 が、ベットスイッチ 4 0 を 1 0 秒間オンにするという操作態様を決定した場合には、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズの開始から 1 2 秒経過すると特定フリーズを終了するように制御する。

【 0 2 5 7 】

20

(7) 特定フリーズ制御手段 7 3 は、例えば、特定フリーズの開始から所定の時間が経過すると特定フリーズを終了するように制御するとともに、所定の時間が経過する前にフリーズ実行モードに移行させる操作態様で操作スイッチが操作されると、特定フリーズに代えて、特定フリーズの残り時間よりも短い所定時間で終了する時限フリーズを実行するように制御してもよい。

【 0 2 5 8 】

具体的には、例えば、特定フリーズは開始から 1 0 秒経過すると終了するように設定しておく。ここで、操作態様決定手段 7 2 が、ベットスイッチ 4 0 を 1 0 回操作するという操作態様を決定したとする。そうすると、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズを開始し、操作報知手段 8 2 は、「ベットスイッチを 1 0 回押せ!」のような画像表示により操作態様を報知する。

30

特定フリーズの開始から 3 秒経過したところでベットスイッチ 4 0 が 1 0 回操作されたとする、特定フリーズの残り時間は 7 秒となる。この場合、特定フリーズ制御手段 7 3 は、特定フリーズに代えて、1 秒間で終了する時限フリーズを実行する。そうすると、1 秒後に時限フリーズが終了し、その後、リール 3 1 が回転して、ストップスイッチ 4 2 の操作が受け付けられるようになる。これにより、特定フリーズの 3 秒間と時限フリーズの 1 秒間とでフリーズの継続時間は合計 4 秒間となり、特定フリーズの開始から 1 0 秒待たずに済むようにすることができる。

【 0 2 5 9 】

(8) 第 1 ~ 第 4 実施形態では、フリーズ実行モードをフリーズ通常モード及びフリーズ高確率モードの 2 段階とし、フリーズ高確率モードにおいて所定遊技回数(例えば 1 0 遊技)を消化すると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ通常モードに移行させるように制御した。しかし、これに限らず、例えば、フリーズ実行モードを、フリーズ通常モード(フリーズ抽選の当選確率が 1 / 3 0)、フリーズ高確率モード(同 1 / 3)、フリーズ超高確率モード(同 1 / 2)の 3 段階とすることができる。

40

【 0 2 6 0 】

具体的には、例えば、フリーズ高確率モード滞在中に役抽選手段 6 1 でリブレイフに当選し、このときフリーズ実行モードに移行させる操作態様で操作スイッチを操作すると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ超高確率モードに移行させる。そして、フリーズ超高確率モードにおいて所定遊技回数(例えば 1 0 遊技)を消化すると、モード移行制御手

50

段 7 1 は、フリーズ高確率モード又はフリーズ通常モードに移行させるように制御する。

【 0 2 6 1 】

(9) 第 1 ~ 第 4 実施形態では、フリーズ高確率モードにおいて所定遊技回数 (例えば 1 0 遊技) を消化すると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ通常モードに移行させるように制御した。しかし、これに限らず、例えば、フリーズ高確率モードにおいてフリーズが所定回数 (例えば 3 回) 実行されると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ通常モードに移行させるように制御してもよい。

【 0 2 6 2 】

(1 0) 例えば、フリーズ実行モードを移行させるか否かを抽選で決定するモード移行抽選手段を備えてもよい。

10

このモード移行抽選手段は、例えば、ART 遊技中に役抽選手段 6 1 で非当選になると、フリーズ実行モードを移行させるか否かのモード移行抽選を行う。

なお、ART 遊技中に役抽選手段 6 1 でリプレイ A に当選したときにモード移行抽選を行うようにしてもよく、また、役抽選手段 6 1 の抽選結果にかかわらず、ART 遊技中に遊技が行われるごとにモード移行抽選を行うようにしてもよい。

【 0 2 6 3 】

このモード移行抽選で当選すると、操作態様決定手段 7 2 は、フリーズ実行モードを移行させるための操作スイッチの操作態様を決定し、操作報知手段 8 2 は、決定した操作態様を報知する。そして、決定した操作態様で操作スイッチが操作されると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードを移行させる。

20

あるいは、モード移行抽選で当選すると、押し順決定手段 7 4 は、フリーズ実行モードを移行させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を決定し、操作報知手段 8 2 は、決定した押し順を報知する。そして、決定した押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されると、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モードを移行させる。

【 0 2 6 4 】

さらに、フリーズ実行モードは、例えば、フリーズ実行モード X (フリーズ抽選の当選確率が 1 / 3 0) 、フリーズ実行モード Y (同 1 / 2 0) 、フリーズ実行モード Z (同 1 / 2) の 3 段階とする。

そして、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モード X 滞在中にモード移行抽選に当選し、このとき決定した操作態様で操作スイッチ (押し順でストップスイッチ 4 2) が操作されると、フリーズ実行モード Y に移行 (昇格) させるとともに、フリーズ実行モード Y 滞在中にモード移行抽選に当選し、このとき決定した操作態様で操作スイッチ (押し順でストップスイッチ 4 2) が操作されると、フリーズ実行モード Z に移行 (昇格) させるように制御する。

30

【 0 2 6 5 】

また、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モード Y において所定遊技回数 (例えば 3 2 遊技) を消化すると、フリーズ実行モード X に移行させるように制御する。

さらに、モード移行制御手段 7 1 は、フリーズ実行モード Z において所定遊技回数 (例えば 1 0 遊技) を消化すると、フリーズ実行モード Y に移行させるように制御する。

これにより、遊技者の期待感を段階的に高めることができる。

40

【 0 2 6 6 】

(1 1) 第 1 ~ 第 7 実施形態では、ART 遊技中のフリーズ実行モードを移行させたが、これに限られるものではない。

例えば、役抽選手段 6 1 で特別役に当選したときに、押し順決定手段 7 4 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順を抽選で決定し、操作報知手段 8 2 は、決定した押し順を報知する。

そして、モード移行制御手段 7 1 は、決定した押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されて特別役が入賞したときは、特別遊技中 (特別遊技の開始から終了まで) のフリーズ実行モードをフリーズ高確率モードとし、決定した押し順以外でストップスイッチ 4 2 が操作されて特別役が入賞したときは、特別遊技中のフリーズ実行モードをフリーズ通常モー

50

ドとする。

【 0 2 6 7 】

また、フリーズ制御手段 7 0 は、特別遊技中は、フリーズ実行モードに応じた実行頻度でフリーズを実行する。

さらにまた、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、特別遊技の終了後には所定遊技回数（例えば 5 0 遊技）の R T 遊技を実行するように制御するとともに、特別遊技中にフリーズが 1 回実行されるごとに、遊技者に対する特典として、R T 遊技の遊技回数を所定遊技回数（例えば 1 0 遊技）加算（上乘せ）する。

なお、決定したストップスイッチ 4 2 の押し順の報知は行わなくてもよい。

【 0 2 6 8 】

（ 1 2 ）第 1 ～ 第 7 実施形態では、遊技者に対する特典として、フリーズの実行に応じて、A R T 遊技の遊技回数を加算（上乘せ）した。しかし、これに限らず、例えばフリーズの実行に応じて、遊技者にとって有利な他の R T 遊技への移行権利を付与してもよい。

【 0 2 6 9 】

（ 1 3 ）第 1 ～ 第 7 実施形態では、フリーズが 1 回実行されるごとに、A R T 遊技の遊技回数を加算した。しかし、これに限らず、フリーズが複数回（例えば 3 回）実行されるごとに、A R T 遊技の遊技回数の加算等の特典を、遊技者に対して付与してもよい。

【 0 2 7 0 】

（ 1 4 ）第 1 ～ 第 7 実施形態では、非 A T 遊技中に役抽選手段 6 1 で所定の役（小役 1）に当選したときに、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、所定の当選確率（ $1/2$ ）で A T 遊技に移行させるか否かの A T 抽選を行った。そして、A T 抽選で当選すると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、サブ遊技状態を非 A T 遊技から A T 遊技に移行させた。

しかし、A T 抽選の契機となる所定の役は、小役 1 に限られるものではなく、また、A T 抽選の当選確率は、 $1/2$ に限られるものではない。

【 0 2 7 1 】

例えば、非 A T 遊技中に役抽選手段 6 1 で小役 2 に当選したときに、 $1/4$ の当選確率で、A T 抽選を行ってもよい。

また、例えば、役抽選手段 6 1 の抽選結果にかかわらず、非 A T 遊技中に遊技が行われるごとに、所定の当選確率（例えば $1/200$ ）で A T 抽選を行うようにしてもよい。

さらにまた、例えば、特別遊技の終了後に、A T 抽選を行うようにしてもよい。

さらに、例えば、特別遊技の終了後に、A T 抽選を行うことなく、所定回数の A T 遊技を行うようにしてもよい。

【 0 2 7 2 】

（ 1 5 ）第 1 ～ 第 7 実施形態では、A T 遊技の遊技回数の初期値は「50」とした。しかし、これに限らず、例えば A T 遊技の遊技回数の初期値は、複数種類の中から乱数を用いた抽選で決定してもよい。

【 0 2 7 3 】

（ 1 6 ）第 1 ～ 第 7 実施形態では、A T 遊技の遊技回数の加算値は「20」とした。しかし、これに限らず、例えば A T 遊技の遊技回数の加算値は、複数種類の中から乱数を用いた抽選で決定してもよい。

【 0 2 7 4 】

（ 1 7 ）本実施形態では、A R T 遊技中にベル押し順不正解となり、メイン遊技状態が R T 3 遊技から R T 1 遊技に転落しても、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技を終了させずに継続した。

しかし、これに限らず、例えば A R T 遊技中にベル押し順不正解となり、メイン遊技状態が R T 3 遊技から R T 1 遊技に転落したときは、ペナルティとして、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技を終了してもよい。このとき、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、A T 遊技回数カウント手段 8 3 a のカウント値、すなわち A T 遊技の残り遊技回数を強制的に「0」にする。

【 0 2 7 5 】

10

20

30

40

50

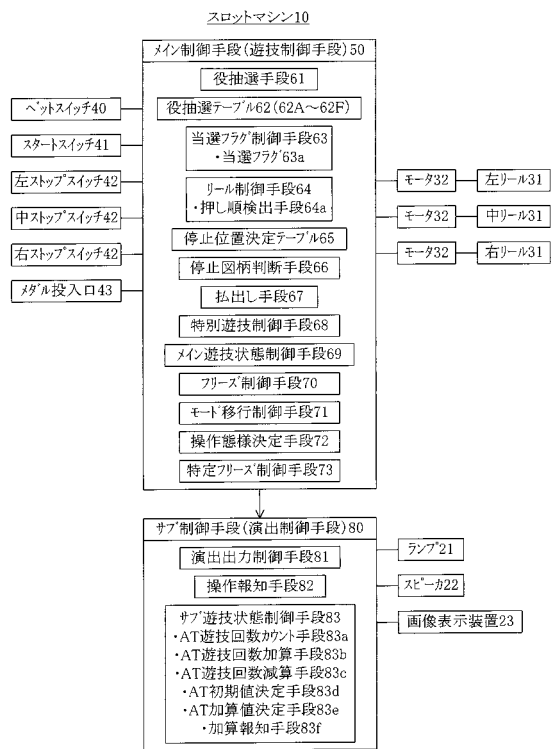
(1 8) 第 1 ~ 第 7 実施形態では、予め設定された押し順でストップスイッチ 4 2 が操作され、中リール 3 1 の「ベル」の図柄が中段に停止して小役 3 A が入賞 (1 2 枚のメダル払出し) されることを「ベル押し順正解」としたが、予め設定された押し順でストップスイッチ 4 2 が操作され、中リール 3 1 の「ベル」の図柄が上段に停止して小役 3 A が入賞 (4 枚のメダル払出し) されることを「ベル押し順正解」としてもよい。

【符号の説明】

【 0 2 7 6 】

1 0	スロットマシン	
1 1	表示窓	
2 1	ランプ	10
2 2	スピーカ	
2 3	画像表示装置	
3 1	リール	
3 2	モータ	
4 0	ベットスイッチ	
4 1	スタートスイッチ	
4 2	ストップスイッチ	
4 3	メダル投入口	
5 0	メイン制御手段 (遊技制御手段)	
6 1	役抽選手段	20
6 2	(6 2 A ~ 6 2 F) 役抽選テーブル	
6 3	当選フラグ制御手段	
6 3 a	当選フラグ	
6 4	リール制御手段	
6 4 a	押し順検出手段	
6 5	停止位置決定テーブル	
6 6	停止図柄判断手段	
6 7	払出し手段	
6 8	特別遊技制御手段	
6 9	メイン遊技状態制御手段	30
7 0	フリーズ制御手段	
7 1	モード移行制御手段	
7 2	操作態様決定手段	
7 3	特定フリーズ制御手段	
7 4	押し順決定手段	
7 5	第 1 移行先決定手段	
7 6	第 2 移行先決定手段	
8 0	サブ制御手段 (演出制御手段)	
8 1	演出出力制御手段	
8 2	操作報知手段	40
8 3	サブ遊技状態制御手段	
8 3 a	A T 遊技回数カウント手段	
8 3 b	A T 遊技回数加算手段	
8 3 c	A T 遊技回数減算手段	
8 3 d	A T 初期値決定手段	
8 3 e	A T 加算値決定手段	
8 3 f	加算報知手段	
L 1 ~ L 4	有効ライン (図柄組合せライン)	

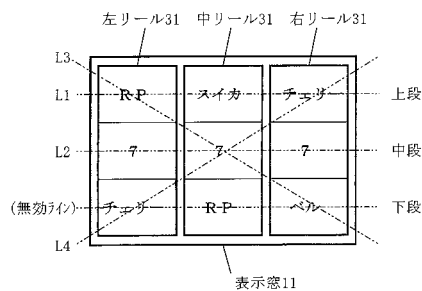
【 図 1 】



【 図 2 】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	R P	R P	ベル
2 0.	B A R	ベル	R P
1 9.	ベル	チェリー	スイカ
1 8.	R P	スイカ	チェリー
1 7.	7	7	7
1 6.	チェリー	R P	ベル
1 5.	ベル	ベル	R P
1 4.	R P	チェリー	スイカ
1 3.	スイカ	スイカ	チェリー
1 2.	B A R	R P	ベル
1 1.	R P	ベル	R P
1 0.	ベル	B A R	スイカ
9.	R P	スイカ	チェリー
8.	7	R P	R P
7.	ベル	ベル	ベル
6.	R P	チェリー	B A R
5.	ベル	スイカ	スイカ
4.	R P	R P	ベル
3.	スイカ	ベル	R P
2.	ベル	チェリー	スイカ
1.	チェリー	スイカ	チェリー

【 図 3 】



【 図 4 】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役		
BB	0枚+BB遊技	「7」-「7」-「7」
RB	0枚+RB遊技	「7」-「7」-「BAR」
小役		
小役1	3枚	「チェリー」-「any」-「any」
小役2	6枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」
小役3A	4枚	「any」-「ベル」-「any」
小役3B	4枚	「ベル」-「7」-「BAR」
小役3C	4枚	「ベル」-「7」-「スイカ」
小役3D	4枚	「ベル」-「BAR」-「7」
小役3E	4枚	「ベル」-「スイカ」-「チェリー」
リプレイ		
リプレイA	再遊技	「RP」-「RP」-「RP」
リプレイB	再遊技	「RP」-「RP」-「ベル」
リプレイC	再遊技	「RP」-「RP」-「チェリー/BAR」
リプレイD	再遊技	「RP」-「RP」-「7」
リプレイE	再遊技	「RP」-「7」-「BAR」
リプレイF	再遊技	「BAR」-「BAR」-「BAR」

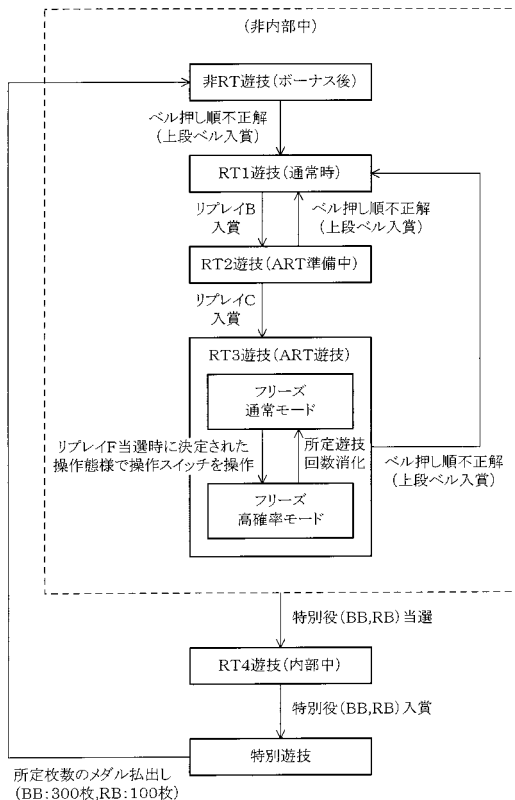
【図 5】

当選役	当選確率		
	役抽選テーブル62A 非RT遊技 (ボーナス後)	役抽選テーブル62B RT1遊技 (通常時)	役抽選テーブル62C RT2遊技 (ART準備中)
BB	1/350	←	←
RB	1/500	←	←
小役1	1/100	←	←
小役2	1/50	←	←
小役3A	1/30	←	←
(小役重複当選1; 左中右) 小役3A+小役3B	1/40	←	←
(小役重複当選2; 左右中) 小役3A+小役3B+小役3C	1/40	←	←
(小役重複当選3; 中左右、中右左) 小役3A+小役3B+小役3D	1/40	←	←
(小役重複当選4; 右左中) 小役3A+小役3B+小役3E	1/40	←	←
(小役重複当選5; 右中左) 小役3A+小役3B+小役3C+小役3D	1/40	←	←
リプレイA	1/7.3	抽選なし	←
(リプレイ重複当選1; 左中右) リプレイA+リプレイB	抽選なし	1/43.8	抽選なし
(リプレイ重複当選2; 左右中) リプレイA+リプレイB+リプレイC	抽選なし	1/43.8	抽選なし
(リプレイ重複当選3; 中左右) リプレイA+リプレイB+リプレイD	抽選なし	1/43.8	抽選なし
(リプレイ重複当選4; 中右左) リプレイA+リプレイB+リプレイE	抽選なし	1/43.8	抽選なし
(リプレイ重複当選5; 右左中) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD	抽選なし	1/43.8	抽選なし
(リプレイ重複当選6; 右中左) リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE	抽選なし	1/43.8	抽選なし
(リプレイ重複当選7; 左中右) リプレイA+リプレイC	抽選なし	←	1/43.8
(リプレイ重複当選8; 左右中) リプレイA+リプレイC+リプレイD	抽選なし	←	1/43.8
(リプレイ重複当選9; 中左右) リプレイA+リプレイC+リプレイE	抽選なし	←	1/43.8
(リプレイ重複当選10; 中右左) リプレイA+リプレイC+リプレイD+リプレイE	抽選なし	←	1/43.8
(リプレイ重複当選11; 右左中) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイE	抽選なし	←	1/43.8
(リプレイ重複当選12; 右中左) リプレイA+リプレイB+リプレイC +リプレイD+リプレイE	抽選なし	←	1/43.8
リプレイF	抽選なし	←	←

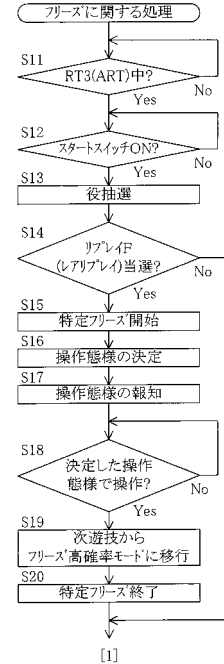
【図 6】

当選役	当選確率		
	役抽選テーブル62D RT3遊技 (ART遊技)	役抽選テーブル62E RT4遊技 (内部中)	役抽選テーブル62F 特別遊技 (BB遊技, RB遊技)
BB	1/350	抽選なし	←
RB	1/500	抽選なし	←
小役1	1/100	←	←
小役2	1/50	←	←
小役3A	1/30	←	1/1.25
(小役重複当選1; 左中右) 小役3A+小役3B	1/40	←	←
(小役重複当選2; 左右中) 小役3A+小役3B+小役3C	1/40	←	←
(小役重複当選3; 中左右、中右左) 小役3A+小役3B+小役3D	1/40	←	←
(小役重複当選4; 右左中) 小役3A+小役3B+小役3E	1/40	←	←
(小役重複当選5; 右中左) 小役3A+小役3B+小役3C+小役3D	1/40	←	←
リプレイA	1/1.5	1/7.0	抽選なし
(リプレイ重複当選1; 左中右) リプレイA+リプレイB	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選2; 左右中) リプレイA+リプレイB+リプレイC	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選3; 中左右) リプレイA+リプレイB+リプレイD	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選4; 中右左) リプレイA+リプレイB+リプレイE	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選5; 右左中) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選6; 右中左) リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選7; 左中右) リプレイA+リプレイC	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選8; 左右中) リプレイA+リプレイC+リプレイD	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選9; 中左右) リプレイA+リプレイC+リプレイE	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選10; 中右左) リプレイA+リプレイC+リプレイD+リプレイE	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選11; 右左中) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイE	抽選なし	←	←
(リプレイ重複当選12; 右中左) リプレイA+リプレイB+リプレイC +リプレイD+リプレイE	抽選なし	←	←
リプレイD	1/100	抽選なし	←

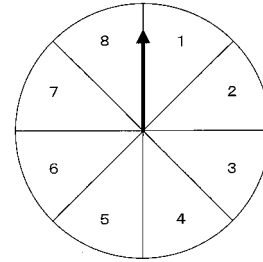
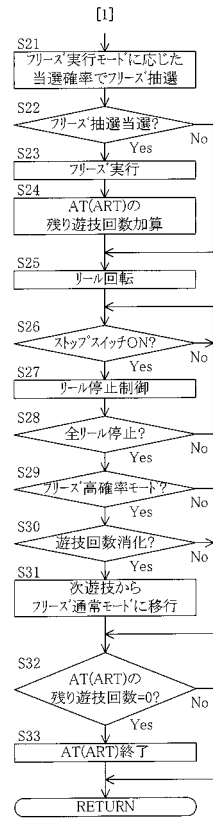
【図 7】



【図 8】

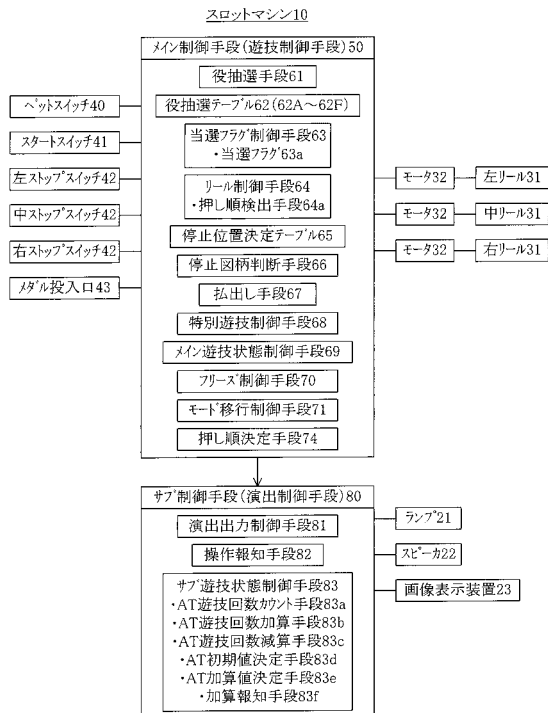


【図 9】

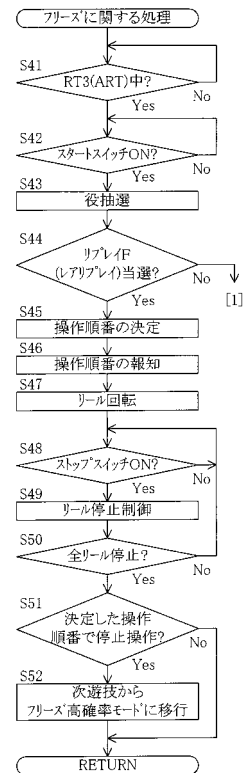


【図 10】

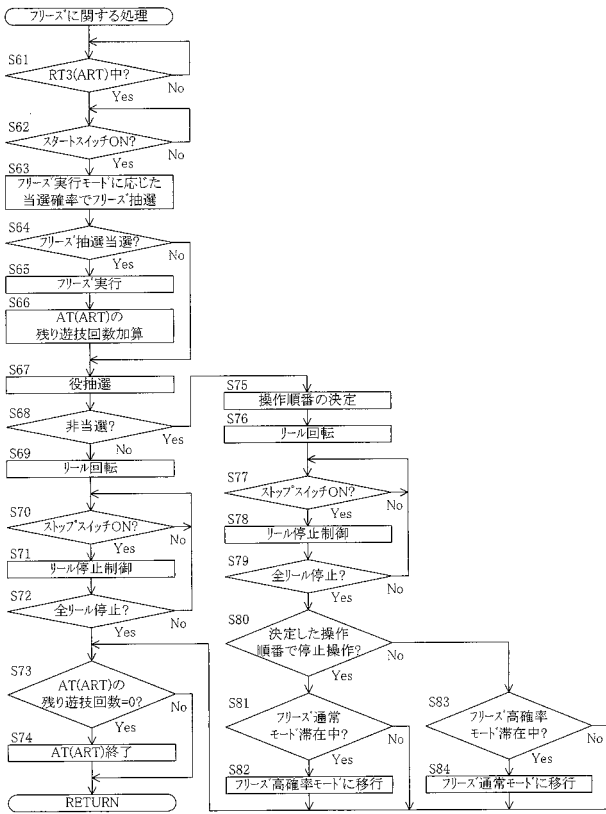
【図 11】



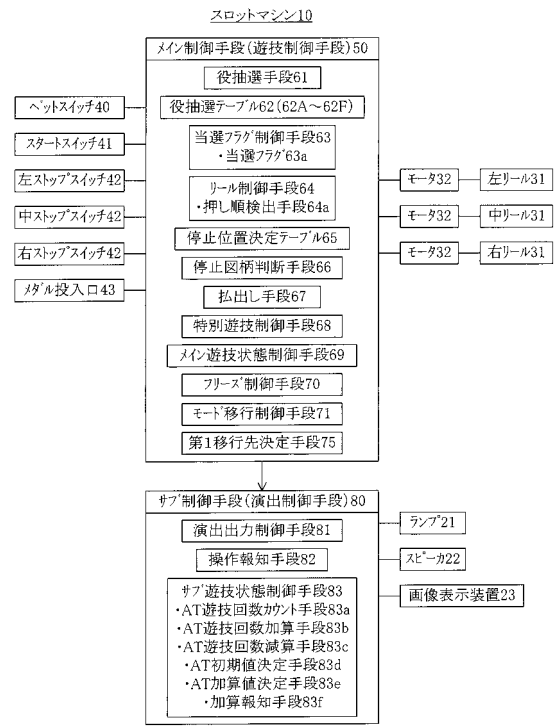
【図 12】



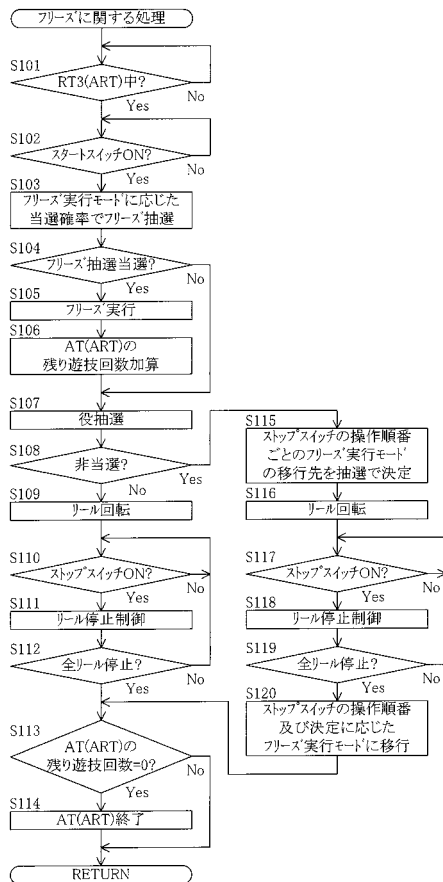
【図 13】



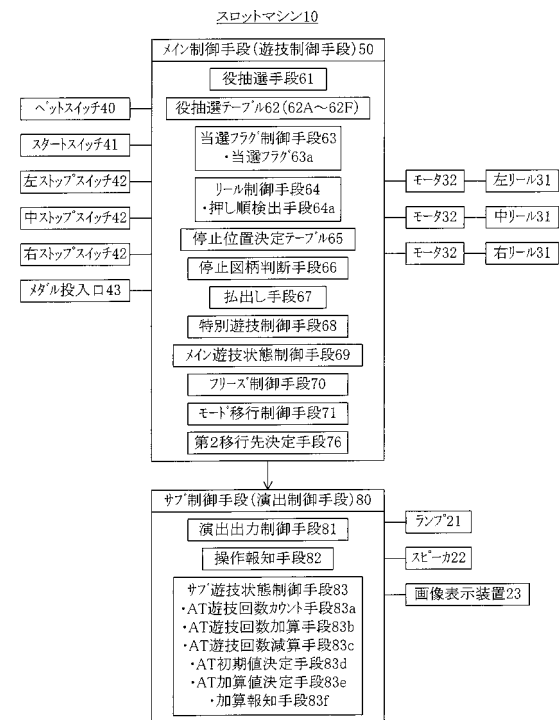
【図 14】



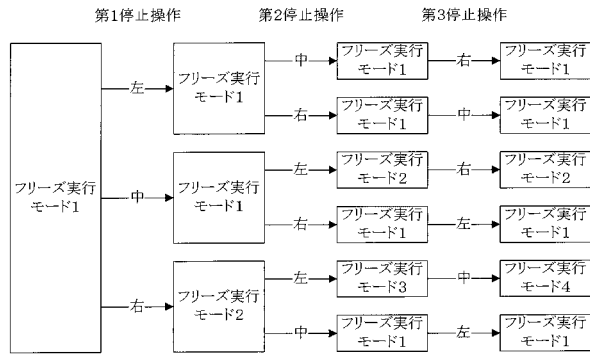
【図 15】



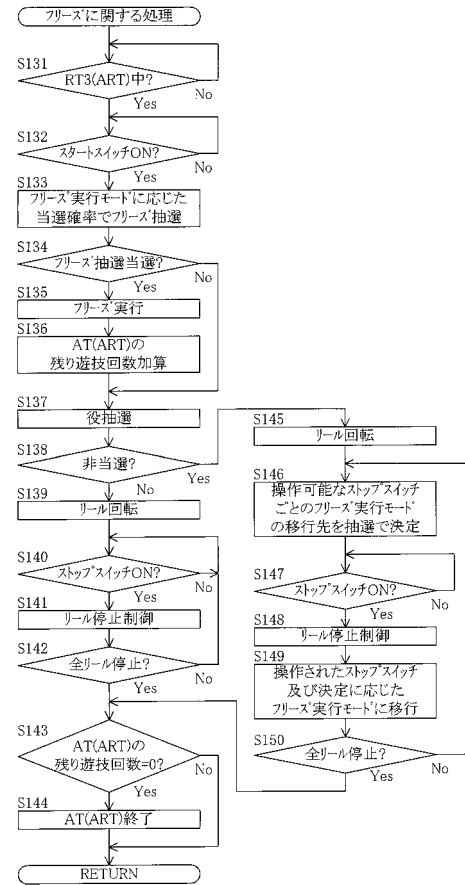
【図 16】



【図 17】



【図 18】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB16 AB25 AC14 AC23 AC34 AC36 AC52 AC65 AC82
BA02 BA03 BA07 BA22 BA32 BA35 BB02 BB13 BB15 BB16
BB32 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CB01 CB21 CB32
CC01 CC13 CD01 CD12 CD13 CD23 CD32 CD41 DA52 DA55
DA58 DA63 DA66