

(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2014-188271

(P2014-188271A)

(43) 公開日 平成26年10月6日(2014.10.6)

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

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 45 頁)

(21) 出願番号	特願2013-68081 (P2013-68081)	(71) 出願人	000204262
(22) 出願日	平成25年3月28日 (2013. 3. 28)		タイヨーエレック株式会社
		(74) 代理人	100111970
			弁理士 三林 大介
		(72) 発明者	中野 雅之
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	兒玉 龍哉
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	南 尚志
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレック株式会社内

最終頁に続く

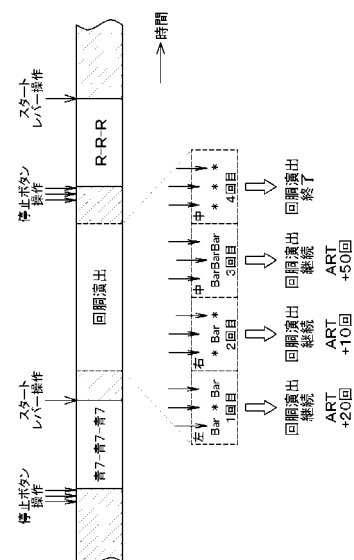
(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【要約】

【課題】回胴演出の実行を新たな態様で制御することにより、遊技興趣の更なる向上を図る。

【解決手段】1回の図柄変動遊技が終了するまでの間に、複数の操作部の操作に基づいて、回転中の回胴を仮停止させる回胴演出を実行し、また、その複数の操作部の操作を受けて、回胴演出を再度実行させるか否かを決定する再実行可否決定処理を行う。再実行可否決定処理では、複数の操作部の操作順序が再実行操作順序と一致し、且つ、操作部の操作タイミングが、再実行図柄を表示可能な再実行タイミングと一致すれば、回胴演出の再度実行を決定する。こうすれば、図柄変動遊技の進行が停滞している回胴演出中において遊技者に再実行操作順序を推測させる遊技性と、目押しをさせる遊技性とを付加することができるので、回胴演出における遊技興趣を向上させることが可能となる。

【選択図】図 2 9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の回転開始操作を受けて、複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させ、所定の回転停止操作を受けて前記複数の回胴の回転を停止させることで 1 回の図柄変動遊技を行う回胴式遊技機であって、

前記回転開始操作が行われてから 1 回の前記図柄変動遊技が終了するまでの間に、当該図柄変動遊技の進行を停滞させ、前記複数の回胴の各々に対応して設けられた複数の操作部の操作に基づいて、回転中の回胴を仮停止させる回胴演出を実行可能な回胴演出実行手段と、

前記回胴演出における前記複数の操作部の操作を受けて、前記回胴演出を再度実行させるか否かを決定するための再実行可否決定処理を実行する再実行可否決定手段と、

前記再実行可否決定処理にて前記回胴演出を再度実行させないと決定された場合に、前記回胴演出を終了させ、停滞中の前記図柄変動遊技を再開する回胴演出終了手段と、

前記複数の操作部に対する複数通りの操作順序の中から再実行操作順序を決定する再実行操作順序決定手段と、

を備え、

前記再実行可否決定処理では、

前記複数の操作部が操作された順序が前記再実行操作順序と一致し、且つ、前記複数の操作部が操作されたタイミングが、前記回胴演出の再度実行を示す再実行図柄を表示して前記回胴を仮停止可能な再実行タイミングと一致する場合に、前記回胴演出を再度実行させると決定し、

前記複数の操作部が操作された順序が前記再実行操作順序と一致しない場合や、前記複数の操作部が操作されたタイミングが、前記再実行タイミングと一致しない場合に、前記回胴演出を再度実行させないと決定し、

前記回胴演出実行手段は、前記再実行可否決定処理にて前記回胴演出を再度実行させると決定された場合には、前記回胴演出にて仮停止させた回胴の回転を開始し、前記複数の操作部の操作に基づく前記回胴演出を再度実行し、

前記再実行可否決定手段は、再度実行される前記回胴演出においても、前記複数の操作部の操作を受けて前記再実行可否決定処理を実行する

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の回胴式遊技機において、

前記再実行可否決定手段は、前記複数の操作部の各々の操作に対応して複数回の前記再実行可否決定処理を実行し、

前記回胴演出実行手段は、前記複数回の再実行可否決定処理のうち前記回胴演出の再度実行が少なくとも 1 回決定されると、前記回胴演出を再度実行し、

前記回胴演出終了手段は、前記複数回の再実行可否決定処理の全てで前記回胴演出を再度実行させないと決定されると、前記回胴演出を終了させる

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の回胴式遊技機において、

前記再実行可否決定手段は、前記複数の操作部の各々の操作に対応して複数回の前記再実行可否決定処理を実行し、

前記回胴演出実行手段は、前記複数回の再実行可否決定処理の全てで前記回胴演出の再度実行が決定されると、前記回胴演出を再度実行し、

前記回胴演出終了手段は、前記複数回の再実行可否決定処理のうち前記回胴演出を再度実行させないと少なくとも 1 回決定されると、前記回胴演出を終了させる

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 ないし請求項 3 の何れか一項に記載の回胴式遊技機において、

前記回胴演出が再度実行された回数が規定回数になると、前記回胴演出における前記回胴の回転速度を変化させる回転速度変更手段を備える

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の回胴式遊技機において、

前記回胴演出が再度実行される場合に、特典を付与する特典付与手段を備え、

前記回胴の回転速度が速くなるに従って、前記特典付与手段が有益な特典を付与する

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技球や遊技メダル等を用いて遊技が行われる遊技機に関し、特に、外周面に複数種類の図柄が描かれた回胴を回転させ、該回胴を停止させる回胴式遊技機（スロットマシン）に関する。

【背景技術】

【0002】

複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させた後、各回胴を停止させることで所定の図柄組合せを停止表示させる遊技を行う回胴式遊技機（スロットマシン）が広く知られている。こうした回胴式遊技機では、遊技メダル等の遊技媒体の投入（ベット）後にスタートレバーが操作されると、複数種類の遊技役の中から当選役を決定するための抽選（内部抽選）を行うと共に、複数の回胴の回転を開始する。続いて、各回胴に対応して設けられた停止ボタンが操作されると、内部抽選の結果に応じて回胴の回転を停止し、当選役に対応する図柄組合せが停止表示された場合には特典（所定数の遊技媒体など）を付与して、1 回の遊技を終了する。

20

【0003】

こうした回胴式遊技機の中には、スタートレバーが操作されてから 1 回の遊技が終了するまでの間に、回転中の回胴を一時的に停止させる仮停止を可能とし、特定の図柄組合せが導出されることで遊技者に特典を付与する演出（回胴演出）を実行するものが提案されている（例えば、特許文献 1）。このような回胴式遊技機では、回胴演出として内部抽選の結果に拘らず所定の図柄組合せ（例えば、遊技役に対応する図柄組合せ）を停止表示することが可能であり、停止表示される図柄組合せに遊技者を注目させて遊技興趣の向上を図っている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2010 - 11950 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述のように回胴演出を実行することは周知となっており、従来と同様の手法で回胴演出を行うだけでは、遊技興趣の更なる向上を図ることが困難となっている。

40

【0006】

本発明は、従来技術における上述した課題を解決するためになされたものであり、回胴演出の実行を新たな態様で制御することにより、遊技興趣の更なる向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

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

50

所定の回転開始操作を受けて、複数種類の図柄が描かれた複数の回胴を回転させ、所定の回転停止操作を受けて前記複数の回胴の回転を停止させることで1回の図柄変動遊技を行う回胴式遊技機であって、

前記回転開始操作が行われてから1回の前記図柄変動遊技が終了するまでの間に、当該図柄変動遊技の進行を停滞させ、前記複数の回胴の各々に対応して設けられた複数の操作部の操作に基づいて、回転中の回胴を仮停止させる回胴演出を実行可能な回胴演出実行手段と、

前記回胴演出における前記複数の操作部の操作を受けて、前記回胴演出を再度実行させるか否かを決定するための再実行可否決定処理を実行する再実行可否決定手段と、

前記再実行可否決定処理にて前記回胴演出を再度実行させないと決定された場合に、前記回胴演出を終了させ、停滞中の前記図柄変動遊技を再開する回胴演出終了手段と、

前記複数の操作部に対する複数通りの操作順序の中から再実行操作順序を決定する再実行操作順序決定手段と、

を備え、

前記再実行可否決定処理では、

前記複数の操作部が操作された順序が前記再実行操作順序と一致し、且つ、前記複数の操作部が操作されたタイミングが、前記回胴演出の再度実行を示す再実行図柄を表示して前記回胴を仮停止可能な再実行タイミングと一致する場合に、前記回胴演出を再度実行させると決定し、

前記複数の操作部が操作された順序が前記再実行操作順序と一致しない場合や、前記複数の操作部が操作されたタイミングが、前記再実行タイミングと一致しない場合に、前記回胴演出を再度実行させないと決定し、

前記回胴演出実行手段は、前記再実行可否決定処理にて前記回胴演出を再度実行させると決定された場合には、前記回胴演出にて仮停止させた回胴の回転を開始し、前記複数の操作部の操作に基づく前記回胴演出を再度実行し、

前記再実行可否決定手段は、再度実行される前記回胴演出においても、前記複数の操作部の操作を受けて前記再実行可否決定処理を実行する

ことを特徴とする。

【0008】

ここで、本発明の「複数の操作部」とは、遊技者が操作可能なものであればよく、例えば、回転停止操作を行うための複数の回転停止操作部でもよいし、操作が演出に反映される複数の演出操作部でもよい。また、本発明の「回胴の仮停止」とは、図柄変動遊技として回胴を停止させる前に、演出（回胴演出）として一時的に回胴を停止させることをいうものとする。また、本発明の「回胴演出を再度実行する」とは、その都度行われる複数の操作部の操作に基づいて回胴を仮停止させればよく、同じ図柄を表示して回胴を停止させる態様に限られるわけではない。

【0009】

このような本発明の回胴式遊技機では、1回の図柄変動遊技が終了するまでに、図柄変動遊技を停滞させ、複数の回胴の各々に対応する複数の操作部が操作されたことに基づいて、回転中の回胴を仮停止させる回胴演出を実行可能となっており、その複数の操作部の操作を受けて、回胴演出を再度実行するか否かを決定するための再実行可否決定処理を行う。再実行可否決定処理では、複数の操作部の操作順序が、予め決定された再実行操作順序と一致し、且つ、複数の操作部の操作タイミングが、再実行図柄を表示可能な再実行タイミングと一致すれば、回胴演出の再度実行が決定されるので、もう一度回胴演出の実行が可能となる。これに対して、複数の操作部の操作順序が再実行操作順序と一致しない、あるいは複数の操作部の操作タイミングが再実行タイミングと一致しなければ、回胴演出を再度実行させないと決定されて、回胴演出が終了となる。これにより、図柄変動遊技の進行が停滞している回胴演出中において、再実行操作順序を遊技者に推測させる遊技性と、再実行図柄が表示される再実行タイミングを狙って遊技者に操作部を操作させる（いわゆる目押しをさせる）遊技性とを付加することができるので、回胴演出における遊技興趣

を向上させることが可能となる。

【0010】

また、上述した本発明の回胴式遊技機では、

前記再実行可否決定手段は、前記複数の操作部の各々の操作に対応して複数回の前記再実行可否決定処理を実行し、

前記回胴演出実行手段は、前記複数回の再実行可否決定処理のうち前記回胴演出の再度実行が少なくとも1回決定されると、前記回胴演出を再度実行し、

前記回胴演出終了手段は、前記複数回の再実行可否決定処理の全てで前記回胴演出を再度実行させないと決定されると、前記回胴演出を終了させる

こととしてもよい。

10

【0011】

このような構成によれば、複数の操作部の各々の操作に対応する複数回の再実行可否決定処理のうち1回でも回胴演出の再度実行が決定されれば、もう一度回胴演出の実行が可能となる。このように1回の回胴演出が終了するまでに回胴演出の再度実行が可能となる機会を複数回設けることにより、例えば、複数の操作部のうち最初の操作で回胴演出の再度実行が決定されなくても、残りの操作部の操作で回胴演出の再度実行が決定される可能性があるので、複数の操作部を全て操作するまで回胴演出の再度実行に期待させて、遊技興趣を高めておくことができる。

【0012】

また、前述した本発明の回胴式遊技機では、

前記再実行可否決定手段は、前記複数の操作部の各々の操作に対応して複数回の前記再実行可否決定処理を実行し、

前記回胴演出実行手段は、前記複数回の再実行可否決定処理の全てで前記回胴演出の再度実行が決定されると、前記回胴演出を再度実行し、

前記回胴演出終了手段は、前記複数回の再実行可否決定処理のうち前記回胴演出を再度実行させないと少なくとも1回決定されると、前記回胴演出を終了させる

こととしてもよい。

20

【0013】

このような構成によれば、複数の操作部の各々の操作に対応する複数回の再実行可否決定処理の全てで回胴演出の再度実行が決定されなければ、回胴演出が再度実行されずに終了となる。これにより、回胴演出における複数の操作部の一つ一つの操作の緊張感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。

30

【0014】

また、こうした本発明の回胴式遊技機では、

前記回胴演出が再度実行された回数が規定回数になると、前記回胴演出における前記回胴の回転速度を変化させる回転速度変更手段を備える

こととしてもよい。

【0015】

このようにすれば、回胴の回転速度が速くなると、再実行図柄を表示させる目押しが難しくなり、回胴の回転速度が遅くなると、再実行図柄を表示させる目押しが簡単になるので、多数回の回胴演出が連続して実行される場合であっても、目押しの難易度を途中で変化させることができる。これにより、画一的な回胴演出とならず、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0016】

また、上述した本発明の回胴式遊技機では、

前記回胴演出が再度実行される場合に、特典を付与する特典付与手段を備え、

前記回胴の回転速度が速くなるに従って、前記特典付与手段が有益な特典を付与する

こととしてもよい。

【0017】

このようにすれば、目押しの難易度が変化するのに応じて、目押しの成功に対する特典

50

も変化させることができる。そして、例えば、回胴の回転速度が中速から高速になると、より有益な特典が付与される可能性があることから、目押しの成功に対する期待を高めることができる。その結果、遊技興趣の更なる向上を図ることが可能となる。

【発明の効果】

【0018】

本発明によれば、回胴演出の実行を新たな態様で制御することにより、遊技興趣の更なる向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本実施例の遊技機の外観を示す正面図である。

10

【図2】本実施例の3つの回胴の外周面に表示された図柄の配列を示す説明図である。

【図3】本実施例の遊技機の電氣的構成を示す説明図である。

【図4】本実施例の遊技機に設定されている遊技役を、遊技役を成立させる図柄組合せ、および遊技役の成立によって付与される特典と対応付けて示した説明図である。

【図5】本実施例の遊技機において主制御基板のCPUが遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。

【図6】本実施例の遊技機において主制御基板のCPUが行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。

【図7】通常状態用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図8】ベル役に対して設定された乱数値の詳細な割り当てを示した説明図である。

20

【図9】本実施例の遊技機で複数の遊技状態が切り換わる様子を概念的に示した説明図である。

【図10】ボーナス状態用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図11】RT状態用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図12】本実施例の遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図13】第1実施例の回胴演出制御処理を示すフローチャートである。

【図14】第1実施例の遊技機で用いられる継続確率決定テーブルを概念的に示した説明図である。

【図15】第1実施例の回胴演出実行処理を示すフローチャートである。

【図16】第1実施例の遊技機で用いられる継続抽選テーブルの一例を概念的に示した説明図である。

30

【図17】サブ制御基板のCPUが実行するART制御処理を示すフローチャートである。

【図18】第1実施例の遊技機において回胴演出が行われる様子を示したタイムチャートである。

【図19】第2実施例の回胴演出制御処理を示すフローチャートである。

【図20】第2実施例の遊技機で用いられる継続押し順決定テーブルを概念的に示した説明図である。

【図21】第2実施例の回胴演出実行処理を示すフローチャートである。

【図22】第2実施例の遊技機において回胴演出が行われる様子を示したタイムチャートである。

40

【図23】第3実施例の回胴演出制御処理を示すフローチャートである。

【図24】第3実施例の遊技機で用いられる回転態様決定テーブルを概念的に示した説明図である。

【図25】第3実施例の回胴演出実行処理を示すフローチャートである。

【図26】第3実施例の遊技機において回胴演出が行われる様子を示したタイムチャートである。

【図27】第4実施例の回胴演出制御処理を示すフローチャートである。

【図28】第4実施例の回胴演出実行処理を示すフローチャートである。

【図29】第4実施例の遊技機において回胴演出が行われる様子を示したタイムチャート

50

である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を回胴式遊技機に適用した実施例について説明する。

【0021】

A．回胴式遊技機の装置構成：

A - 1．全体構成：

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

10

【0022】

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

20

【0023】

前面扉2の中段に設けられた遊技状態表示部2maの中央には、大きな表示窓20が設けられており、遊技機1の内部に回転可能に設けられた3つの回胴20a, 20b, 20cを視認可能となっている。後述するように各回胴の外周面には複数種類の図柄が描かれており、本実施例の表示窓20の大きさは、各回胴あたり図柄が3つずつ表示される大きさに設定されている。従って、3つの回胴20a, 20b, 20bが停止すると、表示窓20には、3行3列の合計9つの図柄が停止表示される。そして、表示窓20内には、これら9つの図柄が停止表示される位置に複数本の入賞ラインが設定されている。図1に示した例では、上段の入賞ラインL1と、中段の入賞ラインL2と、下段の入賞ラインL3と、右斜め上向きの入賞ラインL4と右斜め下向きの入賞ラインL5の合計5本の入賞ラインが設定されている。また、表示窓20の左右および下方には、遊技機1の種々の状態を表示する各種の表示パネル22が設けられている。

30

【0024】

前面扉2の中段下部に設けられた操作部2mbは、手前に向かって突出した形状に形成されており、その上面には、遊技メダルを投入するための投入口30や、投入ボタン34などが設けられている。図示は省略するが遊技機1の内部には、投入口30から投入された遊技メダルの通路となるメダルセクタ106や、遊技メダルを受け入れるホッパーが設けられている。メダルセクタ106は、遊技メダルを主に寸法に基づいて選別する機能を有しており、規格寸法に適合した遊技メダルだけがホッパー内に受け入れられる。さらにメダルセクタ106にはメダルセンサが内蔵されており、遊技メダルが通過するとメダルセンサによって検出される。また、遊技者は、投入ボタン34を押すことにより、クレジットとして貯留されている遊技メダルを、1ゲームに要する枚数だけ投入（ベット）することができる。尚、遊技メダルの貯留とは、投入口30から遊技機1に投入された遊技メダルの枚数が規定数（1ゲームに要する遊技メダル枚数の上限）を超えた場合に、その超えた分をデータとして記憶しておくこと、あるいは、遊技メダルを実際に払い出す代わりにメダルの払出枚数をデータとして記憶しておくことをいう。

40

【0025】

また、操作部2mbの前面には、遊技メダルの投入後に回胴20a, 20b, 20cの回転を開始させるためのスタートレバー36や、3つの回胴20a, 20b, 20cの回

50

転をそれぞれ停止させるための回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c などが設けられている。

【0026】

加えて、操作部 2mb には、上面に精算ボタン 40、および前面に返却ボタン 42 が設けられている。ここで、精算ボタン 40 とは、遊技機 1 の内部に貯留されている遊技メダルを外部に払い出す際に操作するボタンである。遊技メダルの投入後も、スタートレバー 36 を操作して回胴 20a, 20b, 20c の回転を開始するまでの間であれば、投入済みの遊技メダルも精算ボタン 40 を操作することによって払い出すことが可能である。また、返却ボタン 42 とは、投入口 30 から投入された遊技メダルが遊技機 1 の内部で詰まった場合に、遊技メダルの詰まりを解消するために操作されるボタンである。

10

【0027】

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

【0028】

図 2 は、3つの回胴 20a, 20b, 20c の外周面に描かれた図柄の配列を示す説明図である。各回胴には、何れも 21 個の図柄が外周面に描かれている。また、何れの回胴についても、描かれている図柄の種類は同じであるが、図柄の配列については回胴毎に異なる配列に設定されている。

【0029】

A - 2 . 電氣的構成 :

20

図 3 は、本実施例に係る遊技機 1 の電氣的構成を示す説明図である。図 3 に示すように、遊技機 1 には、主制御基板 200 を中心として、サブ制御基板 220、扉基板 240、回胴基板 260、電源基板 280、中継基板 300 等がデータを通信可能に接続されて構成されている。これら各種制御基板および基板は、遊技機 1 の内部に搭載されている。

【0030】

主制御基板 200 は、遊技機 1 で行われる遊技全体の制御を司る基板である。この主制御基板 200 には、CPU 201、ROM 202、RAM 203 などがバスによって互いにデータを通信可能に接続されて搭載されており、扉基板 240 から、スタートレバー 36 が操作されたことを示す信号などを受け取って、後述する遊技制御処理を実行しながら、サブ制御基板 220 や、扉基板 240、回胴基板 260 などに向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を送信することにより、これら各種基板の動作を制御している。

30

【0031】

サブ制御基板 220 は、演出の制御を司る基板であり、上述した主制御基板 200 と同様に、CPU 221 や、ROM 222、RAM 223 などがバスによって互いにデータを通信可能に接続されて構成されている。また、サブ制御基板 220 には、各種のランプ類 12 や、各種のスピーカー 14、演出表示装置 10、回胴バックライト 20L などが接続されている。ここで、回胴バックライト 20L とは、各回胴 20a, 20b, 20c の内部に設けられ、回胴の表面に描かれた図柄（図 2 参照）を裏側から照らすライトである。サブ制御基板 220 は、主制御基板 200 から受け取った制御コマンドに基づいて、各種ランプ類 12、各種スピーカー 14、演出表示装置 10、回胴バックライト 20L にそれぞれ駆動信号を送信することにより、各種の演出を行っている。尚、本実施例の遊技機 1 では、回胴 20a, 20b, 20c を用いて行われる演出（回胴演出）が設けられており、後述するように、この回胴演出については主制御基板 200 の CPU 201 が制御している。

40

【0032】

扉基板 240 には、メダルセレクト 106 や、投入ボタン 34、スタートレバー 36、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c、精算ボタン 40、各種の表示パネル 22 などが接続されている。また、この扉基板 240 は、前述した主制御基板 200 とデータを通信可能に接続されている。このため、スタートレバー 36 や、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c、投入ボタン 34、精算ボタン 40 などを操作すると、扉基板 240 を介して

50

、その信号が主制御基板 200 に送られるようになっている。また、メダルセクタ 106 に内蔵のメダルセンサによって遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板 240 を介して主制御基板 200 に送られる。

【0033】

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

10

【0034】

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

【0035】

これら各種制御基板および基板で消費される電力は、電源基板 280 から供給されている。図 3 では、電源基板 280 から電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板 200 およびサブ制御基板 220 には、電源基板 280 から直接電力が供給されており、各種基板（扉基板 240、回胴基板 260、中継基板 300）には、主制御基板 200 を介して電力が供給されている。電源基板 280 には 100V の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、それぞれの制御基板および基板に供給している。また、電源基板 280 には、遊技機 1 の内部に設けられた電源スイッチ 120s が接続されており、遊技ホールの管理者が前面扉 2 を開けて電源スイッチ 120s を操作すると、遊技機 1 に電源が入る。

20

【0036】

B. 遊技の概要 :

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

30

【0037】

遊技を開始するにあたっては、投入口 30 に遊技メダルを入れて、遊技を開始するのに必要な枚数（規定数）の遊技メダルの投入（ベット）を行う。本実施例の遊技機 1 では、規定数が「3枚」に固定されており、遊技メダルを 3枚ベットすれば、スタートレバー 36 の操作が有効化される。また、遊技メダルがクレジットとして予め内部に貯留（記憶）されている場合は、投入ボタン 34 を押すことによって 3枚の遊技メダルをベットすることも可能である。

【0038】

規定数の遊技メダルを投入して、スタートレバー 36 を操作すると、3つの回胴 20a, 20b, 20c が回転を開始する。図 2 を用いて前述したように、各回胴には複数の図柄が描かれているため、回胴が回転すると、表示窓 20 では、これら図柄が変動表示されることになる。また、図 1 を用いて前述したように、各回胴に対応して 3つの回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c が設けられている。回胴 20a, 20b, 20c の回転中に回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c が操作されると、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴が回転を停止する。そして、3つの回胴 20a, 20b, 20c が停止すると、表示窓 20 に設定された入賞ライン（L1 ~ L5）上には、何らかの図柄組合せが得られる。このとき、入賞ライン上に揃った図柄組合せが、何れかの遊技役に対応する図柄組合せであった場合には、その遊技役が成立して、遊技役に応じた特典が遊技者に付与される。

40

50

【 0 0 3 9 】

図 4 は、本実施例の遊技機 1 に設定されている遊技役の種類を、その遊技役を成立させる図柄組合せ、および遊技役が成立したときに遊技者に付与される特典と対応付けて示した説明図である。図 4 では、左端の欄に遊技役の種類が表示され、中央の欄には遊技役を成立させる図柄組合せが表示され、右端の欄には遊技役が成立したときに遊技者に付与される特典が表示されている。例えば、最上部に示したボーナス役と呼ばれる遊技役には、「赤セブン」と呼ばれる図柄で揃った図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せで揃うと、特典として、遊技者にとって有利なボーナス状態と呼ばれる遊技状態が開始される。本実施例のボーナス状態は、特典として遊技メダルが付与される後述の遊技役（増加役）が通常の遊技状態（以下、通常状態）に比べて高い確率で成立する遊技状態であり、ボーナス状態の開始後に所定数（例えば、400枚）の遊技メダルが付与されるまで継続される。そのため、ボーナス状態が開始されると、遊技者は多量の遊技メダルを獲得することができる。

10

【 0 0 4 0 】

また、再遊技役という遊技役には、3つの回胴 20a, 20b, 20c が何れも「リプレイ」の図柄で揃った図柄組合せと、「青セブン」と呼ばれる図柄で揃った図柄組合せとが設定されている。以下では、「リプレイ」の図柄組合せが対応付けられた再遊技役を「通常再遊技役」と表記し、「青セブン」の図柄組合せが対応付けられた再遊技役を「特殊再遊技役」と表記して区別する。これら再遊技役の成立（再遊技役に対応付けられた図柄組合せで揃うこと）に対する特典としては、新たな遊技メダルをベットすることなく、もう一度、遊技を行う権利が付与される。すなわち、再遊技役が成立した遊技の次の遊技では、遊技メダルがベットされたものとして、遊技を行うことが可能となる。また、詳しくは後述するが、本実施例の遊技機 1 には、リプレイタイム状態（RT 状態）と呼ばれる遊技状態が設けられている。RT 遊技中は、通常の遊技状態（以下、通常状態）に比べて非常に高い確率で再遊技役が成立するようになるため、遊技者は遊技メダルの消費を抑制しながら（遊技メダルあまり減らすことなく）遊技を継続することができる。さらに、本実施例の RT 状態中は、RT 状態の終了条件の成立を回避するための報知演出が行われるようになっており、報知演出が行われる RT 状態は「ART 状態」と呼ばれることがある。こうした報知演出は、RT 状態の開始後に行われた遊技の回数が所定の ART 回数に達するまで行われる。

20

30

【 0 0 4 1 】

また、ベル役という遊技役には、3つの回胴 20a, 20b, 20c が何れも「ベル」の図柄で揃った図柄組合せが対応付けられており、ベル役の成立に対する特典としては、15枚の遊技メダルが遊技者に付与されるように設定されている。次に、スイカ役という遊技役には、3つの回胴 20a, 20b, 20c が何れも「スイカ」の図柄で揃った図柄組合せが対応付けられており、このスイカ役の成立に対する特典としては、10枚の遊技メダルが遊技者に付与されるように設定されている。さらに、チェリー役という遊技役には、左回胴 20a が「チェリー」の図柄であれば、中回胴 20b および右回胴 20c の図柄はどのような図柄であっても構わない図柄組合せが設定されており、チェリー役の成立に対する特典としては、2枚の遊技メダルが付与されるように設定されている。

40

【 0 0 4 2 】

また、前述したボーナス状態中に高い確率で成立する増加役という遊技役には、左回胴 20a および右回胴 20c が「リプレイ」の図柄であり、中回胴 20b が「ベル」の図柄である図柄組合せ（以下では、「リプレイ」-「ベル」-「リプレイ」と表記する）が設定されており、増加役の成立に対する特典としては、15枚の遊技メダルが付与されるように設定されている。

【 0 0 4 3 】

もちろん、回胴 20a, 20b, 20c が停止したときに、図 4 に示した何れかの遊技役が必ず成立するとは限らない。何れの遊技役も成立していない場合は、再び規定数の遊技メダルを投入した後、スタートレバー 36 を操作して回胴 20a, 20b, 20c を回

50

転させることによって、次の遊技を行う。

【 0 0 4 4 】

C . 遊技機の制御内容 :

C - 1 . 遊技制御処理 :

図 5 は、本実施例の遊技機 1 において主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。また、図 6 は、本実施例の遊技機 1 において主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。この遊技制御処理は、遊技機 1 に電源が入れられて、更に主制御基板 2 0 0 や、サブ制御基板 2 2 0 に搭載された R O M のチェックサムなどの初期化処理が行われた後に実行される処理である。

10

【 0 0 4 5 】

図 5 に示すように、遊技制御処理を開始すると、先ず初めに遊技状態設定処理（ステップ 1 0 0。以下、ステップを「 S 」と略記する）を行う。遊技状態設定処理の詳細については後述するが、この処理では、大まかには次のような処理を行う。前述したように遊技状態には、通常の遊技状態（通常状態）の他にボーナス状態およびリプレイタイム状態（ R T 状態）が設けられており、遊技状態に応じて遊技役の成立し易さや、成立し得る遊技役の種類等が異なっている。遊技状態設定処理では、現在の遊技状態が何れであるかを検出するとともに、遊技状態の終了条件が満たされたか否かを判断し、終了条件が満たされた遊技状態を終了させて、遊技状態を切り換える処理を行う。こうして遊技状態を切り換えることで、遊技が単調になることを回避することが可能となる。

20

【 0 0 4 6 】

遊技状態設定処理に続いて、投入操作確認処理を行う（ S 1 0 2 ）。投入操作確認処理では、規定数の遊技メダルが投入（ベット）されたか否かを判断して、規定数の遊技メダルが投入された場合には、スタートレバー 3 6 の操作を有効化する処理を行う。前述したように主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、メダルセクタ 1 0 6 に内蔵されたメダルセンサの検出信号や、投入ボタン 3 4 の操作信号に基づいて、規定数の遊技メダルが投入されたか否かを判断することができる。尚、投入ボタン 3 4 を押すことによって規定数の遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの貯留数から規定数を減算する処理も同時に行われる。

30

【 0 0 4 7 】

投入操作確認処理でスタートレバー 3 6 の操作を有効化したら、次に、精算ボタン 4 0 が操作されたか否かの確認を行う（ S 1 0 4 ）。スタートレバー 3 6 の操作が検出される前であれば、投入した遊技メダルも含めてメダルを精算することが可能となっている。そして、精算ボタン 4 0 が操作された場合には（ S 1 0 4 : y e s ）、精算処理を行うことにより、データとして貯留されている遊技メダルおよび投入した遊技メダルを払い出す（ S 1 0 6 ）。遊技メダルの払い出しは、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 からメダル払出装置 1 1 8 に向けて、払い出すべき遊技メダルの枚数を指示する制御信号を送信することによって行われる。こうして遊技メダルを払い出したら、遊技の開始前の状態（ S 1 0 0 ）に戻って、以降の処理を行う。

40

【 0 0 4 8 】

一方、精算ボタン 4 0 が操作されていない場合は（ S 1 0 4 : n o ）、スタートレバー 3 6 が操作されたか否かを判断する（ S 1 0 8 ）。前述したように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、スタートレバー 3 6 の操作信号に基づいて、スタートレバー 3 6 が操作されたか否かを判断することができる。スタートレバー 3 6 が操作されていない場合は（ S 1 0 8 : n o ）、精算ボタン 4 0 の操作の有無を確認しながら（ S 1 0 4 ）、スタートレバー 3 6 が操作されるまで待機する。そして、スタートレバー 3 6 が操作された場合は（ S 1 0 8 : y e s ）、内部抽選処理を開始する（ S 1 1 0 ）。

【 0 0 4 9 】

内部抽選処理では、図 4 を用いて前述した遊技役の中から成立を許容する遊技役（当選役）を、抽選によって決定する処理を行う。但し、この抽選で何れかの遊技役に当選した

50

(成立が許容された)としても、直ちに遊技役が成立するわけではなく、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c を操作することにより、当選した遊技役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えなければ遊技役を成立させることはできない。また逆に、抽選で当選した遊技役でなければ、どのようなタイミングで回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c を操作したとしても、対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えることはできないようになっている。そうした意味で、この抽選は、図柄組合せを揃えて遊技役を成立させるための前提条件として、内部的に行われる抽選であることから「内部抽選」と呼ばれている。また、内部抽選に当選した状態は、内部当選状態(あるいは単に、内部当選)と呼ばれている。

【0050】

10

この内部抽選は、抽選テーブルと呼ばれる専用のテーブルを用いて行われており、抽選テーブルには、遊技役と内部抽選用乱数値との対応関係が設定されている。ここで、内部抽選用乱数値とは、主制御基板 200 の CPU 201 がスタートレバー 36 の操作信号を受け取った際に取得する乱数の値である。内部抽選用乱数値を 2 バイトデータとすれば、0 ~ 65535 の範囲の乱数値を取ることが可能である。尚、この抽選用の乱数値は、主制御基板 200 に搭載された専用の乱数発生回路を用いてハードウェア的に生成することもできるし、乱数発生用のプログラムを用いてソフトウェア的に生成することも可能である。

【0051】

20

図 7 は、最も一般的な遊技状態である通常状態中に用いられる抽選テーブルを概念的に示した説明図である。図 7 (a) には、各遊技役に対して割り当てられた乱数値の範囲が示されている。また、図 7 (b) には、各遊技役に割り当てられた乱数範囲の大きな比率が模式的に示されている。図示されているように、通常状態用の抽選テーブルでは、「ベル役」に対しては 0 ~ 11999 の乱数値が設定されている。これは、取得した乱数値がこの範囲にあった場合には、ベル役に内部当選することを表している。

【0052】

また、「スイカ役」に対しては 12000 ~ 14999 の乱数値が設定され、「チェリー役」には 15000 ~ 17999 の乱数値が設定され、「ボーナス役」には 18000 ~ 18499 の乱数値が設定されている。さらに、「通常再遊技役」には 18500 ~ 27999 の乱数値が設定されている。尚、28000 ~ 65535 の乱数値には、何れの遊技役も設定されておらず、従って、取得した乱数値がこの範囲にあった場合は「ハズレ」となる。

30

【0053】

ここで、本実施例の遊技機 1 では、「ベル役」がベル役 A ~ ベル役 C の 3 種類で構成されており、対応付けられている図柄組合せ(3つの回胴 20a, 20b, 20c が「ベル」の図柄で揃った図柄組合せ)は共通であるものの、内部当選は個別に判定される。

【0054】

図 8 は、ベル役に対して設定された乱数値の詳細な割り当てを示した説明図である。前述したようにベル役に対しては 0 ~ 11999 の乱数値が設定されており、このうち 0 ~ 3999 の範囲の乱数値を取得した場合はベル役 A に内部当選する。同様に、4000 ~ 7999 の範囲の乱数値を取得した場合はベル役 B に内部当選し、8000 ~ 11999 の範囲の乱数値を取得した場合はベル役 C に内部当選する。

40

【0055】

また、本実施例の遊技機 1 では、3 種類のベル役(A ~ C)に、それぞれ異なる押し順(回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c の操作順序)が予め対応付けられており、3 種類のベル役の何れかに内部当選したとしても、内部当選したベル役に対応する押し順で回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c を操作しない限り、ベル役の図柄組合せが入賞ライン上に揃わないようになっている。図 8 には、3 種類のベル役の各々に対応する押し順が合わせて示されており、ベル役 A に対しては、3つの回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c の中で左側の回胴停止ボタン(左停止ボタン) 38a を最初に操作する押し順が設定

50

されている。同様に、ベル役 B に対しては、中央の回胴停止ボタン（中停止ボタン）38b を最初に操作する押し順が設定されており、ベル役 C に対しては、右側の回胴停止ボタン（右停止ボタン）38c を最初に操作する押し順が設定されている。

【0056】

内部抽選処理（図5のS110）では、以上のように、スタートレバー36が操作された際に取得した内部抽選用乱数値と、抽選テーブルとを参照することによって、何れの遊技役に内部当選したか、若しくはハズレであるかを判断する。そして、何れかの遊技役に内部当選したら、内部当選した遊技役に対応する内部当選フラグをONに設定する。ここで、内部当選フラグとは、内部抽選の結果を記憶しておくために用いられるフラグであり、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスには、図4に示した遊技役の各々に対応する内部当選フラグが設定されている。尚、内部抽選の結果が「ハズレ」である場合には、何れの内部当選フラグもONに設定されることはない。

10

【0057】

内部抽選処理（S110）を終了すると、主制御基板200のCPU201は、サブ制御基板220に対して内部抽選結果伝達コマンドを送信する（S112）。内部抽選結果伝達コマンドには、先の内部抽選処理（S110）で行われた内部抽選の結果を示す情報（何れかの遊技役に内部当選したか、若しくはハズレであるかの情報や、内部当選した遊技役の種類の情報など）が含まれている。

【0058】

内部抽選結果伝達コマンドをサブ制御基板220に向けて送信すると（S112）、回胴回転始動処理を実行する（S114）。回胴回転始動処理では、所定の条件が満たされているか否かを判断して、条件が満たされている場合は、3つの回胴20a, 20b, 20cを回転させる処理を行う。本実施例の遊技機1では、スタートレバー36が操作され、且つ、前回に回胴20a, 20b, 20cの回転が開始されてから所定時間（例えば、4.1秒）を経過した場合に回胴の回転を開始することとして、各回胴20a, 20b, 20cにそれぞれ設けられた回胴モーター24a, 24b, 24cに対して駆動信号を送信することにより、3つの回胴20a, 20b, 20cを回転させる。

20

【0059】

こうして3つの回胴20a, 20b, 20cの回転を開始したら、主制御基板200のCPU201は、回胴演出制御処理を実行する（S116）。回胴演出制御処理の詳細については後述するが、本実施例の遊技機1では、遊技の進行を一時的に停滞させて、回転中の回胴20a, 20b, 20cを所定の図柄が表示されるように停止させる回胴演出を実行可能であり、回胴演出制御処理の中で、回胴演出を実行するか否かを判断したり、回胴演出として回胴20a, 20b, 20cを停止させたり、停止した回胴20a, 20b, 20cの回転を再開させたりするなどの処理を行っている。

30

【0060】

回胴演出制御処理を終了すると、主制御基板200のCPU201は、回胴20a, 20b, 20cの回転を停止させる処理（回胴回転停止処理）を行う（S118）。回胴回転停止処理では、3つの回胴20a, 20b, 20cの回転速度が所定速度で安定したことを確認した後、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作を有効化して、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する。前述したように遊技者が回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作すると、その操作信号が主制御基板200に供給されるので、主制御基板200のCPU201は、操作信号を受け取ると、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴が操作時に何れの回転位置にあったかを検出する。そして、その検出結果に基づいて、回胴の停止位置を、回胴停止ボタンの操作時の回転位置から図柄にして最大で4コマ分回胴が回転する範囲（回胴停止ボタンが操作されてから190msecの間に回胴が回転する範囲）以内で決定し、決定した位置で回胴を停止させる。

40

【0061】

ここで、回胴の停止位置を決定するに際しては、先に行われた内部抽選の結果が参照さ

50

れ、内部当選していない遊技役については、どのようなタイミングで回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c を操作しても、対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃わないように各回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させる。逆に、内部当選している遊技役については、適切なタイミングで回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c を操作すると、対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うように各回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させる。つまり、何れかの遊技役に内部当選している状態で、その当選役に対応する図柄を表示窓 20 内に狙って遊技者が回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c を操作（いわゆる目押し）すれば、当選役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃う可能性を高めることができる。

【0062】

尚、前述したように回胴 20 a , 20 b , 20 c は、対応する回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c が操作されてから図柄にして 4 コマ分回転する範囲以内で停止しなければならず、また、図 3 に示したように回胴 20 a , 20 b , 20 c の外周面に配置された複数種類の図柄には、配置数の多い図柄と配置数の少ない図柄とがあるので、内部当選している遊技役の種類によって目押しの難易度が異なる。すなわち、「リプレイ」の図柄や「ベル」の図柄は、ほぼ等間隔に多数配置されており、その間隔は 3 コマから 5 コマ程度となっているので、通常再遊技役やベル役や増加役に内部当選すれば、目押しを必要とせず、当選役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えることが可能である。これに対して、「赤 7」の図柄、「青 7」の図柄、「スイカ」の図柄、「チェリー」の図柄については、配置数が少なかったり、配置に偏りがあったりするので、ボーナス役、特殊再遊技役、スイカ役、チェリー役の何れかに内部当選していても、目押しを正確に行わなければ、当選役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えることができず、いわゆる「取りこぼし」が発生する。

【0063】

また、前述したように 3 種類のベル役（A ~ C）については、予め回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c の押し順が対応付けられており（図 8 参照）、ベル役に内部当選している場合は、3 つの回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c を操作する順序が考慮される。すなわち、内部当選しているベル役（A ~ C）に対応付けられた押し順で回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c を操作すると、ベル役の図柄組合せ（「ベル」の図柄で揃った図柄組合せ）が入賞ライン上に揃うように各回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させる。一方、内部当選しているベル役（A ~ C）に対応付けられた押し順とは異なる順序で回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c を操作すると、ベル役の図柄組合せが入賞ライン上に揃わないように各回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させる。尚、本実施例の遊技機 1 では、ベル役に内部当選したにも拘らず、ベル役の図柄組合せが入賞ライン上に揃わない場合には、「取りこぼし目」と呼ばれる図柄組合せが入賞ライン上に揃うように回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させる。本実施例の「取りこぼし目」は、左回胴 20 a および中回胴 20 b が「ベル」の図柄であり、右回胴 20 c が「リプレイ」の図柄である図柄組合せ（以下では、「ベル」 - 「ベル」 - 「リプレイ」と表記する）に設定されている。

【0064】

主制御基板 200 の CPU 201 は、3 つの回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させると、その停止位置に基づいて何れかの遊技役が成立したか否かを判断する（S120）。ここで、「遊技役が成立する」とは、遊技役に対応する図柄組合せ（図 4 参照）が入賞ライン（L1 ~ L5）に揃って停止表示されることをいう。前述したように、内部抽選処理（S110）で何れかの遊技役に内部当選していても、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c を押すタイミングや押す順序によっては、その遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うとは限らない。そこで、主制御基板 200 の CPU 201 は、回胴の回転を停止させた後、内部抽選で当選した遊技役が成立しているか否かを判断する。

【0065】

S120 の判断の結果、何れの遊技役も成立していない場合は（S120 : no）、取りこぼし目確認処理を行う（S122）。本実施例の遊技機 1 では、前述した RT 状態中に「取りこぼし目」（「ベル」 - 「ベル」 - 「リプレイ」）が入賞ライン上に揃うと、R

T 状態の終了条件が成立して R T 状態が終了となる。そこで、取りこぼし目確認処理では、R T 状態中であるか否かを検出すると共に、取りこぼし目が入賞ライン上に揃っているか否かを判断し、R T 状態中に取りこぼし目が揃っている場合は、R T 状態を終了させる。そして、取りこぼし目確認処理を終了したら遊技制御処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理 (S 1 0 0) 以降の上述の処理を行う。

【 0 0 6 6 】

尚、本実施例の遊技機 1 では、S 1 2 0 の判断において何れの遊技役も成立していなくても、ボーナス役に内部当選している場合は、その内部当選が持ち越され、次の遊技でも、ボーナス役に対応する内部当選フラグが ON に設定された状態のままとなる。これに対して、ボーナス役以外の遊技役に内部当選している場合は、その内部当選が次の遊技に持ち越されることなくリセットされてしまう。

10

【 0 0 6 7 】

一方、S 1 2 0 の判断の結果、何れかの遊技役が成立したと判断された場合は (S 1 2 0 : y e s)、先ず初めに、ボーナス役が成立したか否かを判断する (図 6 の S 1 3 0)。図 4 を用いて前述したように、ボーナス役は、「赤セブン」の図柄が入賞ライン上に揃った場合に成立する遊技役である。そして、ボーナス役が成立したと判断された場合は (S 1 3 0 : y e s)、ボーナスフラグを ON に設定するとともに、その他の遊技状態フラグを OFF に設定する (S 1 3 2)。

【 0 0 6 8 】

ここで、ボーナスフラグとは、遊技状態をボーナス状態に設定することを示すフラグであり、現在の遊技状態を表す「遊技状態フラグ」と呼ばれるフラグの一種である。ボーナス状態や R T 状態といった特殊な遊技状態には、対応する遊技状態フラグがそれぞれ設けられており、これら遊技状態フラグの設定 (ON / OFF) に応じて遊技状態を切り換えながら遊技が進行する。そして、ボーナスフラグを ON に設定する場合には、その他の遊技状態フラグ (ここでは R T フラグ) を OFF に設定する。すなわち、R T 状態中にボーナス役が成立した場合には、R T 状態を終了してボーナス状態に設定する。こうした遊技状態フラグは、主制御基板 2 0 0 に搭載された R A M 2 0 3 の所定アドレスに設定されている。

20

【 0 0 6 9 】

また、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、ボーナスフラグを ON に設定すると、ボーナス状態が開始されることを示すボーナス開始コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する (S 1 3 4)。このため、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、ボーナス開始コマンドを受信することによって、ボーナス状態が開始されることを把握可能である。こうしてボーナスフラグが ON に設定された状態で遊技制御処理の先頭に戻ると、遊技状態設定処理 (S 1 0 0) にて遊技状態がボーナス状態に設定されて、以降の一連の処理が行われる。

30

【 0 0 7 0 】

一方、ボーナス役が成立していない場合は (S 1 3 0 : n o)、次に、再遊技役が成立したか否かを判断する (S 1 4 0)。そして、再遊技役が成立していた場合は (S 1 4 0 : y e s)、再遊技フラグを ON に設定する (S 1 4 2)。ここで、再遊技フラグとは、再遊技役が成立したことを記憶しておくためのフラグであり、主制御基板 2 0 0 に搭載された R A M 2 0 3 の所定アドレスに設定されている。再遊技フラグが ON に設定された状態で遊技制御処理の先頭に戻ると、次の投入操作受付処理 (図 5 の S 1 0 2) では、遊技者によって遊技メダルが投入されなくてもスタートレバー 3 6 の操作が有効化される。尚、再遊技フラグは、次の遊技でスタートレバー 3 6 の操作が有効化された際に OFF に設定される。

40

【 0 0 7 1 】

再遊技フラグを ON に設定したら、成立した再遊技役が「特殊再遊技役」であるか否かを判断する (S 1 4 4)。前述したように再遊技役として、「リプレイ」の図柄が入賞ライン上に揃った場合に成立する通常再遊技役と、「青セブン」の図柄が入賞ライン上に揃

50

った場合に成立する特殊再遊技役の２種類が設けられており、このうち、特殊再遊技役が成立していた場合は（Ｓ１４４：ｙｅｓ）、特殊再遊技役成立フラグをＯＮに設定する（Ｓ１４６）。ここで、特殊再遊技役成立フラグとは、特殊再遊技役が成立したことを示すフラグであり、主制御基板２００に搭載されたＲＡＭ２０３の所定アドレスに設定されている。この特殊再遊技役成立フラグは、後述のように回胴演出制御処理（図５のＳ１１４）の中で参照される。

【００７２】

これに対して、通常再遊技役が成立していた場合は（Ｓ１４４：ｎｏ）、特殊再遊技役成立フラグをＯＮに設定することなく、遊技制御処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理（図５のＳ１００）以降の上述した処理を行う。

【００７３】

一方、Ｓ１４０の判断において、再遊技役が成立していない場合は（Ｓ１４０：ｎｏ）、何れかの遊技役が成立したものの（Ｓ１２０：ｙｅｓ）、その遊技役は、ボーナス役、再遊技役の何れでもないことから、遊技メダルが付与される遊技役（いわゆる小役）の何れかであると判断される。そこで、成立した小役に応じて遊技メダルを付与する処理を行う（Ｓ１５０）。すなわち、成立した遊技役がベル役、増加役であれば１５枚の遊技メダルを付与し、スイカ役であれば１０枚の遊技メダルを付与し、チェリー役であれば２枚の遊技メダルを付与する処理を行う。この処理は、主制御基板２００のＣＰＵ２０１にて払い出すべき遊技メダルの枚数を求めた後、メダル払出装置１１８に対して制御信号を送信することによって行われる。また、前述したように本実施例のボーナス状態は、所定数（例えば、４００枚）の遊技メダルが付与されることで終了することから、Ｓ１５０では、ボーナス状態中に付与した遊技メダルの総数を計数する処理も行う。こうして遊技メダルを付与したら、遊技制御処理の先頭に戻り、遊技状態設定処理（図５のＳ１００）以降の上述した処理を行う。

【００７４】

C - 2 . 遊技状態設定処理 :

遊技状態設定処理を説明するに当たって、その準備として、本実施例の遊技機１に設けられている複数の遊技状態、およびこれらの遊技状態の切り換えについてまとめて説明しておく。図９は、本実施例の遊技機１で複数の遊技状態が切り換わる様子を概念的に示した説明図である。図示されているように、本実施例の遊技機１には、通常状態、ボーナス状態、ＲＴ状態の３種類の遊技状態が設けられている。

【００７５】

遊技を開始した直後の遊技状態は「通常状態」であるのが一般的である。そして、通常状態中にボーナス役が成立すると、遊技状態は遊技者にとって有利な「ボーナス状態」に切り換わる。ボーナス状態中は、前述した内部抽選処理（図５のＳ１１０）において、ボーナス状態用の抽選テーブルを参照して内部抽選が行われる。

【００７６】

図１０は、ボーナス状態中に用いられるボーナス状態用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。図１０（ａ）には、遊技役に対して割り当てられた乱数値の範囲が示されており、図１０（ｂ）には、遊技役に割り当てられた乱数範囲の大まかな比率が模式的に示されている。図７に示した通常状態用抽選テーブルと比較すると、図１０のボーナス状態用抽選テーブルには、「ベル役」、「スイカ役」、「チェリー役」、「ボーナス役」、「通常再遊技役」の何れにも乱数値が設定されておらず、その代わりに、「増加役」に対して大部分の乱数値が設定されている。そのため、ボーナス状態中は非常に高い確率で増加役に内部当選し、増加役の成立の度に１５枚の遊技メダルが付与される（図４参照）。

【００７７】

ボーナス状態は、所定数（例えば、４００枚）の遊技メダルが付与されるまで継続される設定となっており、ボーナス状態中に付与された遊技メダルの枚数が所定数に達すると、遊技状態が「ＲＴ状態」に切り換わる。ＲＴ状態中は、ＲＴ状態用の抽選テーブルを用いて、内部抽選処理（図５のＳ１１０）が行われる。

10

20

30

40

50

【0078】

図11は、RT状態中に用いられるRT状態用抽選テーブルを概念的に示した説明図である。図11(a)には、各遊技役に対して割り当てられた乱数値の範囲が示されており、図11(b)には、各遊技役に割り当てられた乱数範囲の大まかな比率が模式的に示されている。図7に示した通常状態用抽選テーブルと比較すると明らかなように、図11のRT状態用抽選テーブルでは、「通常再遊技役」の乱数範囲が大幅に拡大されて、その分だけ「ハズレ」の乱数範囲が縮小されている。従って、RT状態中は通常状態中よりも高い確率で通常再遊技役が成立する。また、RT状態用抽選テーブルでは、「特殊再遊技役」に対して乱数値が設定されており、通常状態では成立することのない特殊再遊技役が成立し得るようになる。尚、RT状態用抽選テーブルについても、通常状態用抽選テーブルと同様に、ベル役を構成する3種類(A~C)の各々に乱数値が割り当てられている(図8参照)。

10

【0079】

RT状態においても、ボーナス役が成立した場合には、遊技状態が「ボーナス状態」に切り換わる。また、RT状態は、「取りこぼし目」(「ベル」-「ベル」-「リプレイ」)が入賞ライン(L1~L5)上に揃うと終了し、「通常状態」へと戻る。前述したように「取りこぼし目」は、3種類のベル役(A~C)の何れかに内部当選したにも拘らずベル役の図柄組合せが入賞ライン上に揃わない場合に、代わりに入賞ライン上に揃う図柄組合せである。本実施例のRT状態中は、ベル役の成立を補助(取りこぼし目が揃うことを回避)するために、内部当選したベル役に対応付けられた押し順(図8参照)を報知する報知演出がサブ制御基板220のCPU221の制御によって行われる。このようにベル役の報知演出が行われるART状態は、RT状態の開始後に行われた遊技の回数がART回数に達するまで継続可能であり、ART回数に達すると、ベル役の報知演出が行われなくなるので、ベル役の成立が困難となって取りこぼし目が入賞ライン上に揃うことによりRT状態が終了する。尚、本実施例のART回数(AT回数ともいう)は、後述のように回胴演出の結果に応じて加算されるようになっている。

20

【0080】

図12は、本実施例の遊技状態設定処理を示すフローチャートである。遊技状態設定処理を開始すると、先ず初めに主制御基板200のCPU201は、ボーナスフラグがONに設定されているか否かを判断する(S200)。前述したようにボーナスフラグは、ボーナス状態中であることを示す遊技状態フラグであり、ボーナスフラグがONに設定されている場合は(S200:yes)、ボーナス状態の終了条件が成立したか否かを判断する(S202)。前述したようにボーナス状態の開始後に所定数(例えば、400枚)の遊技メダルが付与されると、ボーナス状態の終了条件が成立する。そして、ボーナス状態の終了条件が成立していないと判断した場合は(S202:no)、ボーナス状態を継続するためにボーナス状態用抽選テーブル(図10)を選択したら(S204)、図12の遊技状態設定処理を終了して、図5および図6に示した遊技制御処理に復帰する。

30

【0081】

一方、S202の判断において、ボーナス状態の終了条件が成立したと判断した場合は(S202:yes)、ボーナス状態を終了するために、ボーナスフラグをOFFに設定する(S206)。また、主制御基板200のCPU201は、ボーナスフラグをOFFに設定すると、ボーナス状態が終了することを示すボーナス終了コマンドをサブ制御基板220に向けて送信する(S208)。このため、サブ制御基板220のCPU221は、ボーナス終了コマンドを受信することによって、ボーナス状態が終了することを把握可能である。

40

【0082】

本実施例の遊技機1では、こうしてボーナス状態が終了すると、遊技状態がRT状態に切り換わるので、RT状態中であることを示すRTフラグをONに設定して(S210)、RT状態用抽選テーブル(図11)を選択すると(S212)、図12の遊技状態設定処理を終了して、図5および図6に示した遊技制御処理に復帰する。尚、RTフラグは、

50

前述した取りこぼし目確認処理（図５のＳ１２２）の中で、取りこぼし目が入賞ライン上に揃っていると判断されると、ＯＦＦに設定される。

【００８３】

以上では、Ｓ２００の判断でボーナスフラグがＯＮに設定されていた場合の処理について説明したが、ボーナスフラグがＯＮに設定されていなかった場合は（Ｓ２００：ｎｏ）、続いて、ＲＴフラグがＯＮに設定されているか否かを判断する（Ｓ２１４）。ＲＴフラグがＯＮに設定されている場合は（Ｓ２１４：ｙｅｓ）、ＲＴ状態中であると判断されるので、ＲＴ状態用抽選テーブル（図１１）を選択したら（Ｓ２１２）、図１２の遊技状態設定処理を終了して、図５および図６に示した遊技制御処理に復帰する。

【００８４】

一方、ＲＴフラグがＯＮに設定されていない場合は（Ｓ２１４：ｎｏ）、ボーナスフラグ及びＲＴフラグの何れのフラグもＯＮに設定されていないので、現在の遊技状態は通常状態であると判断される。そこで、通常状態用抽選テーブル（図７）を選択すると（Ｓ２１６）、図１２の遊技状態設定処理を終了して、図５および図６に示した遊技制御処理に復帰する。

【００８５】

主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、遊技状態設定処理（Ｓ１００）を終了して図５および図６の遊技制御処理に復帰すると、遊技メダルの投入やスタートレバー３６の操作を確認して内部抽選を行った後、回胴２０ａ，２０ｂ，２０ｃの回転を開始させる（Ｓ１０２～Ｓ１１４）。以下では、回転を開始した回胴２０ａ，２０ｂ，２０ｃを用いて行われる回胴演出を制御するための回胴演出制御処理（Ｓ１１６）について説明する。

【００８６】

Ｃ－３．第１実施例の回胴演出制御処理：

図１３は、第１実施例の回胴演出制御処理を示すフローチャートである。回胴演出制御処理を開始すると、先ず初めに、特殊再遊技役成立フラグがＯＮに設定されているか否かを判断する（Ｓ３００）。前述したように特殊再遊技役成立フラグは、特殊再遊技役が成立したことを示すフラグであり、本実施例の遊技機１では、特殊再遊技役が成立した遊技の次の遊技にて回胴演出を実行するようになっている。そのため、特殊再遊技役成立フラグがＯＮに設定されていない場合は（Ｓ３００：ｎｏ）、回胴演出を実行することなく、図１３の回胴演出制御処理を終了して、図５および図６の遊技制御処理に復帰する。

【００８７】

一方、特殊再遊技役成立フラグがＯＮに設定されている場合は（Ｓ３００：ｙｅｓ）、特殊再遊技役成立フラグをＯＦＦに設定し（Ｓ３０２）、続いて、回胴演出実行フラグをＯＮに設定する（Ｓ３０４）。ここで、回胴演出実行フラグとは、回胴演出を実行可能な状態または実行中であることを示すフラグであり、主制御基板２００に搭載されたＲＡＭ２０３の所定アドレスに設定されている。この回胴演出実行フラグがＯＮに設定されている間は、遊技の進行を一時的に停滞させた状態となっている。

【００８８】

回胴演出実行フラグをＯＮに設定すると、次に、回胴演出の継続確率を決定する（Ｓ３０６）。第１実施例の遊技機１では、回胴演出で停止した回胴２０ａ，２０ｂ，２０ｃの回転を再開して回胴演出を継続させるか否かを抽選で決定するようになっており、Ｓ３０６では、抽選で回胴演出が継続となる確率（継続確率）を決定する。この継続確率の決定は、継続確率決定テーブルと呼ばれる専用のテーブルを参照して行われる。尚、継続確率決定テーブルは、主制御基板２００のＲＯＭ２０２に予め記憶されている。

【００８９】

図１４は、第１実施例の遊技機１で用いられる継続確率決定テーブルを概念的に示した説明図である。図示されているように継続確率決定テーブルには、継続確率決定用乱数値と回胴演出の継続確率との対応関係が設定されている。ここで、継続確率決定用乱数値とは、Ｓ３００で特殊再遊技役成立フラグがＯＮに設定されていると判断した際に主制御基板２００のＣＰＵ２０１が取得する乱数値である。図１４に例示した継続確率決定テーブ

10

20

30

40

50

ルでは、「0～99」の継続確率決定用乱数値のうち、0～49には「50%」の継続確率が設定され、50～79には「60%」の継続確率が設定され、80～99には「70%」の継続確率が設定されている。S306の処理では、図14の継続確率決定テーブルを参照し、取得した継続確率決定用乱数値に対応付けられている確率を、回胴演出の継続確率に決定する。こうして回胴演出の継続確率を決定したら、以下に示す回胴演出実行処理を開始する(S308)。

【0090】

図15は、第1実施例の回胴演出実行処理を示すフローチャートである。図示されるように回胴演出実行処理では、先ず初めに、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する(S320)。前述した回胴回転停止処理(図5のS118)と同様に、回胴演出においても、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたことに基づいて、対応する回胴20a, 20b, 20cを停止させるようになっている。回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されていない場合は(S320: no)、続いて、所定時間(例えば、30秒)が経過したか否かを判断し(S322)、所定時間が経過していない場合は(S322: no)、S320の処理に戻って回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する。

10

【0091】

そして、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの何れかが操作された場合は(S320: yes)、回胴演出を継続させるか否かを決定する抽選(継続抽選)を行う(S324)。この抽選は、継続抽選テーブルと呼ばれる専用のテーブルを参照して行われる。前述したように図13のS306の処理では、回胴演出の継続確率が「50%」、「60%」、「70%」の何れかに決定されるため、各継続確率に対応する継続抽選テーブルが設けられており、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

20

【0092】

図16は、第1実施例の遊技機1で用いられる継続抽選テーブルの一例を概念的に示した説明図である。図16には、継続確率が「50%」である継続抽選テーブルが例示されている。図示されるように継続抽選テーブルには、継続抽選用乱数値と継続抽選の結果との対応関係が設定されている。ここで、継続抽選用乱数とは、S320で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたと判断した際に主制御基板200のCPU201が取得する乱数値である。図16に示した例では、「0～99」の継続抽選用乱数値のうち、0～49に対して「当選(回胴演出を継続)」の抽選結果が設定され、50～99に対して「非当選(回胴演出を継続せず)」の抽選結果が設定されている。

30

【0093】

S324では、先に決定した継続確率(図13のS306)に対応する継続抽選テーブルを参照して継続抽選を行い、継続抽選に当選したか否かを判断する(S326)。そして、継続抽選に当選した場合、すなわち、取得した継続抽選用乱数値が「当選」に対応する値である場合は(S326: yes)、回胴演出が継続されることを示す継続図柄を表示窓20内に表示して、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる(S328)。本実施例の継続図柄は、「バー」の図柄に設定されている。一方、継続抽選に当選しなかった場合、すなわち、取得した継続抽選用乱数値が「非当選」に対応する値である場合は(S326: no)、継続図柄を表示窓20内に表示せずに、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる(S330)。尚、前述した回胴回転停止処理(図5の118)では、回胴20a, 20b, 20cを、対応する回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されてから図柄4コマ分回転する範囲以内に停止させるようになっているが、S328およびS330においては、そのような制約はなく、回胴20a, 20b, 20cを停止させることができる。また、S328やS330における回胴20a, 20b, 20cの停止は演出(回胴演出)として行うものであり、たとえ遊技役を成立させる図柄組合せが入賞ライン上に揃っても、遊技役が実際に成立するわけではなく、遊技役の成立に対する特典(図4)が付与されることもない。

40

【0094】

50

こうして回胴停止ボタンが操作された回胴を停止させると、3つの回胴20a, 20b, 20cの全てが停止されたか否かを判断する(S332)。未だ回転中の回胴が残っている場合は(S332: no)、所定時間(例えば、30秒)が経過したか否かを判断し(S322)、所定時間が経過していない場合は(S322: no)、S320の処理に戻って回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する。第1実施例の遊技機1では、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの各々の操作に対して回胴演出の継続抽選を行うようになっている。また、3つの回胴20a, 20b, 20cの何れかが回転中である(回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの何れかが操作されていない)のに、所定時間が経過した場合は(S322: yes)、継続抽選を行うことなく、回転中の回胴を、継続図柄を表示窓20内に表示せずに停止させる(S334)。尚、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作が終了する前に所定時間が経過した場合は、例えば、特殊再遊技役が成立した際に取得しておいた乱数値を用いて、継続抽選テーブル(図16)を参照しながら、回胴演出の継続抽選を行うこととして、継続抽選に当選したら、継続図柄を表示窓20内に表示して回胴を停止させてもよい。

10

【0095】

こうして3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作が終了する前に所定時間が経過して強制的に回胴20a, 20b, 20cが停止されるか(S334)、あるいは所定時間が経過する前に3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されて回胴20a, 20b, 20cが停止された場合は(S332: yes)、継続図柄が表示窓20内に表示されているか否かを判断する(S336)。第1実施例の遊技機1では、3つの回胴20a, 20b, 20cのうち1つでも表示窓20内に継続図柄(「バー」の図柄)が表示されていれば、回胴演出が継続される。尚、前述したように第1実施例の遊技機1では、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの各々の操作に対応して行われる回胴演出の継続抽選に当選すると、継続図柄を表示して回胴を停止させることから、3回の継続抽選のうち1回でも当選すれば、回胴演出が継続される。そして、表示窓20内に継続図柄が表示されていない場合は(S336: no)、回胴演出が継続されず終了となるため、回胴演出実行フラグをOFFに設定すると(S338)、図15の回胴演出実行処理を終了して、図13の回胴演出制御処理に復帰する。

20

【0096】

一方、表示窓20内に継続図柄が表示されている場合は(S336: yes)、回胴演出を継続させるために回胴演出実行フラグをONに設定したまま、回胴演出が継続されることを示す回胴演出継続コマンドをサブ制御基板220に向けて送信する(S340)。この回胴演出継続コマンドには、表示窓20内に表示された継続図柄の個数などの情報が含まれている。続いて、回胴20a, 20b, 20cの回転を再開させると(S342)、図15の回胴演出実行処理を終了して、図13の回胴演出制御処理に復帰する。

30

【0097】

図13の回胴演出制御処理では、回胴演出実行処理(S308)から復帰すると、回胴演出実行フラグがONに設定されているか否かを判断する(S310)。回胴演出実行フラグがONに設定されている場合は(S310: yes)、表示窓20内に継続図柄が表示されて回胴演出が継続されたものと判断されるので、次に、回胴演出の継続回数が規定回数(例えば、5回)であるか否かを判断する(S312)。そして、回胴演出の継続回数が規定回数である場合は(S312: yes)、回胴演出の継続確率を変更する処理を行う(S314)。第1実施例の遊技機1では、回胴演出が規定回数だけ継続されると、S306で決定した継続確率を変更することが可能となり、例えば、継続確率を「20%」上昇させる。尚、継続確率を変更する態様は、これに限られるものではなく、継続確率を下降させてもよいし、図14の継続確率決定テーブルを用いて改めて継続確率を決定してもよい。また、継続確率を変更する際に、継続確率を遊技者に報知することとしてもよい。

40

【0098】

これに対して、回胴演出の継続回数が規定回数ではない場合は(S312: no)、回

50

胴演出の継続確率を変更する処理（S 3 1 4）を省略して、S 3 0 8の処理に戻り、再び回胴演出実行処理を行う。尚、回胴演出が継続されて再び回胴演出実行処理（図 1 5）を実行すると、S 3 2 2での所定時間（例えば、3 0 秒）を改めて設定し、所定時間が経過するまでは回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の操作に基づいて回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c を停止させる。

【 0 0 9 9 】

一方、S 3 1 0の判断において、回胴演出実行フラグがONに設定されていない場合は（S 3 1 0 : n o）、回胴演出が継続されなかったものと判断されるので、回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の回転を復帰させる処理（回胴回転復帰処理）を行う（S 3 1 6）。この回胴回転復帰処理では、回胴演出で回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 b を停止させた際に揃った図柄組合せの関係を崩すために、例えば、回胴演出で3つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の全てが停止してから回転を再開するまでの遅延時間を回胴毎に異ならせたり、あるいは、回胴演出を開始する前の停止した状態に戻してから3つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の回転を再開させたりするなどの処理を行う。こうして回胴回転復帰処理を行うと、図 1 3 の回胴演出制御処理を終了して、図 5 および図 6 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 1 0 0 】

主制御基板 2 0 0 に搭載されたCPU 2 0 1 は、以上のような遊技制御処理を繰り返すことによって、遊技機 1 で行われる遊技全体を制御している。ここで、本実施例の遊技機 1 では、回胴演出が継続されるのに伴って、ART回数を増加させるようになっている。前述したようにボーナス状態の終了後にRT状態が開始されると、ART回数の遊技が行われるまではART状態となっており、ベル役の報知演出が実行される。つまり、回胴演出が継続されると、ART状態の継続期間が長くなるので、遊技者に有利となる。このようにART回数を増加させたり、ART状態中にベル役の報知演出を実行したりする処理は、サブ制御基板 2 2 0 に搭載されたCPU 2 2 1 によって実行されている。以下では、サブ制御基板 2 2 0 のCPU 2 2 1 が、ART状態を制御する処理（ART制御処理）について説明する。

【 0 1 0 1 】

C - 4 . ART制御処理 :

図 1 7 は、サブ制御基板 2 2 0 のCPU 2 2 1 が実行するART制御処理を示すフローチャートである。この処理は、RT状態が開始される際、すなわち、ボーナス終了コマンド（図 1 2 のS 2 0 8）をサブ制御基板 2 2 0 のCPU 2 2 1 が受信すると実行される。ART制御処理を開始すると、先ず初めに、ARTカウンタに「5 0」を設定する（S 4 0 0）。ARTカウンタとは、ART状態が終了するまでの遊技回数を示すカウンタであり、サブ制御基板 2 2 0 に搭載されたRAM 2 2 3 の所定アドレスにARTカウンタの記憶領域が確保されている。S 4 0 0では、ARTカウンタをリセットし、ART回数の初期値として「5 0 回」を設定する。

【 0 1 0 2 】

ARTカウンタを設定したら、主制御基板 2 0 0 から内部抽選結果伝達コマンド（図 5 のS 1 1 2）を受信したか否かを判断する（S 4 0 2）。内部抽選結果伝達コマンドを受信した場合は（S 4 0 2 : y e s）、遊技が1回行われたものと判断して、ARTカウンタから「1」を減算する（S 4 0 4）。また、受信した内部抽選結果伝達コマンドを解釈して、ベル役に内部当選しているか否かを判断する（S 4 0 6）。その結果、ベル役に内部当選している場合は（S 4 0 6 : y e s）、ベル役の報知演出を実行する（S 4 0 8）。この報知演出は、内部当選したベル役（A ~ C）に対応付けられた押し順（図 8）を演出表示装置 1 0 などに表示することによって行われる。

【 0 1 0 3 】

一方、ベル役に内部当選していない場合は（S 4 0 6 : n o）、S 4 0 8の処理を省略する。また、S 4 0 2の判断において、内部抽選結果伝達コマンドを受信していない場合は（S 4 0 2 : n o）、S 4 0 4 ~ S 4 0 8の処理を省略して、主制御基板 2 0 0 から回胴演出継続コマンド（図 1 5 のS 3 4 0）を受信したか否かを判断する（S 4 1 0）。そ

して、回胴演出継続コマンドを受信した場合は (S 4 1 0 : y e s)、A R T 上乗せ回数を A R T カウンタに加算する (S 4 1 2)。前述したように回胴演出継続コマンドは、表示窓 2 0 内に継続図柄 (「バー」の図柄) が表示されて回胴演出が継続される際に送信されるコマンドであり、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄の個数などの情報を含んでいる。第 1 実施例の遊技機 1 では、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄の個数と対応付けて A R T 上乗せ回数が定められており、継続図柄が 1 つであれば A R T カウンタに「10」を加算し、継続図柄が 2 つであれば A R T カウンタに「20」を加算し、継続図柄が 3 つであれば A R T カウンタに「50」を加算する。尚、前述したように回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の各々の操作に対応して行われる継続抽選に当選すると継続図柄が表示されることから、3 回の継続抽選のうち当選した回数が多いほど、A R T 上乗せ回数が多くなる。

10

【0104】

これに対して、回胴演出継続コマンドを受信していない場合は (S 4 1 0 : n o)、S 4 1 2 の処理を省略して、A R T カウンタが「0」であるか否かを判断する (S 4 1 4)。A R T カウンタが「0」になっていない場合は (S 4 1 4 : n o)、A R T 状態の終了条件が成立していないと判断されるので、S 4 0 2 の処理に戻って再び内部抽選結果伝達コマンドを受信したか否かを判断し、以降の上述した処理を行う。こうして S 4 0 2 ~ S 4 1 4 の処理を繰り返すうちに A R T カウンタが「0」になった場合は (S 4 1 4 : y e s)、図 1 7 の A R T 制御処理を終了する。

【0105】

20

以上のようにサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 の制御による回胴演出の結果 (継続の可否) を受けて、A R T 回数を増加させるようになっており、回胴演出が継続される毎に A R T 回数が増加するので、回胴演出の継続に対する遊技者の期待を高めることができる。

【0106】

図 1 8 は、第 1 実施例の遊技機 1 において回胴演出が行われる様子を示したタイムチャートである。前述したようにボーナス状態の終了後に開始される R T 状態 (A R T 状態) では、特殊再遊技役に内部当選し得るようになり、「青セブン」の図柄組合せが入賞ライン上に揃って特殊再遊技役が成立すると、その特殊再遊技役が成立した遊技の次の遊技にて回胴演出が実行される。回胴演出が行われる遊技では、まず、スタートレバー 3 6 が操作されて回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が回転を開始すると、遊技の進行が一時的に停滞する状態が発生して、設定された所定時間 (例えば、30 秒) が経過するか 3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の全てが操作されると、遊技の進行が再開される。この間に回胴演出が行われ、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されると、対応する回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止される。このとき、3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の各々の操作に対応して回胴演出の継続抽選が行われ、継続抽選に当選すると、継続図柄 (「バー」の図柄) を表示窓 2 0 内に表示して回胴が停止される。そして、第 1 実施例の遊技機 1 では、表示窓 2 0 内に 1 つでも継続図柄が表示されると、改めて所定時間 (例えば、30 秒) が設定されると共に、回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が回転を再開して、再び回胴演出を実行可能となる。

30

40

【0107】

図 1 8 に示した例では、まず 1 回目の回胴演出が行われ、左停止ボタン 3 8 a および右停止ボタン 3 8 c の操作に対応する継続抽選に当選しているので、2 回目の回胴演出を実行可能となる。また、継続抽選の当選に伴って表示窓 2 0 内には左回胴 2 0 a および右回胴 2 0 c に継続図柄 (「バー」の図柄) が表示されるので、A R T 回数に「20回」が加算 (上乗せ) される。

【0108】

2 回目の回胴演出では、中停止ボタン 3 8 b の操作に対応する継続抽選に当選しており、3 回目の回胴演出を実行可能となる。それに伴って表示窓 2 0 内には中回胴 2 0 b に継続図柄が表示されるので、A R T 回数に「10回」が加算される。

50

【0109】

3回目の回胴演出では、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの各々の操作に対応する継続抽選に全て当選しており、4回目の回胴演出を実行可能となる。また、全ての継続抽選の当選に伴い表示窓20内には3つの回胴20a, 20b, 20cのそれぞれに継続図柄が表示されるので、ART回数に「50回」が加算される。

【0110】

そして、4回目の回胴演出では、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの各々の操作に対応する継続抽選の何れにも当選していないので、回胴演出が継続されず終了となる。こうして回胴演出が終了すると、回胴回転復帰処理が行われることで遊技の進行が再開される。その後、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されると、内部抽選の結果に応じて回胴20a, 20b, 20cが停止される。図18の例では、「リプレイ」の図柄が入賞ライン上に揃って通常再遊技役が成立しており、次に開始される遊技において回胴演出は実行されない。

【0111】

以上に説明したように第1実施例の遊技機1では、通常の遊技進行と同様に、回胴演出においても、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたことに基づいて、対応する回胴20a, 20b, 20cを停止させるようになっており、各回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作に対応して継続抽選を行うこととして、この継続抽選に当選することで回胴演出の継続が可能となる。これにより、遊技の進行が停滞している回胴演出中においても遊技者に回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを積極的に操作させることができ、その結果、回胴演出における遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0112】

また、第1実施例の遊技機1では、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの各々の操作に対応する3回の継続抽選のうち1回でも当選すれば、回胴演出が継続される。このように回胴演出の継続が可能となる機会を複数回設けることにより、例えば、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cのうち最初の操作で継続抽選に当選しなくても、残りの操作で継続抽選に当選して回胴演出が継続される可能性があるので、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの全てを操作するまで回胴演出の継続を期待させて、遊技興趣を高めておくことができる。

【0113】

また、第1実施例の遊技機1では、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの各々の操作に対応する3回の継続抽選のうち当選した回数が多いほど、付与される特典（ART上乘せ回数）が多くなることから、より多くの継続抽選に当選することを期待させて、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

【0114】

尚、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの各々の操作に対応する3回の継続抽選の全てに当選したら回胴演出が継続され、3回の継続抽選の1回でも当選しなければ回胴演出が継続されず終了となる構成としてもよい。この場合は、図15のS336において、表示窓20内に3つの継続図柄が表示されているか否かを判断して、表示されていれば（S336：yes）、回胴演出継続コマンドをサブ制御基板220に向けて送信し（S340）、表示されていなければ（S336：no）、回胴演出実行フラグをOFFに設定する（S338）ようにすればよい。このようにすれば、回胴演出における3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの一つ一つの操作の緊張感が高まるので、遊技興趣の向上を図ることができる。

【0115】

また、前述したように第1実施例の遊技機1では、回胴演出の継続回数が規定回数（例えば、5回）になると、回胴演出の継続確率を変更するようになっている。これにより、回胴演出が長期に亘って継続される（多数回の回胴演出が連続して実行される）場合でも途中で継続確率に変化を付けることができる。また、継続確率が高くなることを遊技者に期待させることができるので、継続確率が画一的である場合に比べて、遊技興趣を高める

ことが可能となる。

【0116】

また、第1実施例の遊技機1では、回胴演出の継続抽選に当選すると、継続図柄(「バー」の図柄)を表示窓20内に表示して回胴を停止させるようになっている。このため、遊技者は、継続図柄が表示されることによって、回胴演出が継続されることや、ART回数が増加することを把握することが可能となる。このように、回胴演出の継続およびART回数の増加を視覚的に遊技者に示すことにより、回胴演出における遊技興趣を高めることができる。

【0117】

D. 第2実施例の回胴演出制御処理 :

10

図19は、第2実施例の回胴演出制御処理を示すフローチャートである。第2実施例の回胴演出制御処理を開始すると、前述した第1実施例と同様に、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されているか否かを判断し(S500)、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されていない場合は(S500: no)、回胴演出を実行することなく、図19の回胴演出制御処理を終了して、図5および図6の遊技制御処理に復帰する。一方、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されている場合は(S500: yes)、特殊再遊技役成立フラグをOFFに設定して(S502)、回胴演出実行フラグをONに設定する(S504)。

【0118】

20

回胴演出実行フラグをONに設定すると、次に、継続押し順を決定する(S506)。第2実施例の遊技機1では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作された順序(押し順)が、予め決定された継続押し順と一致すると、回胴演出を継続させるようになっており、S506では、複数通りの押し順の中から継続押し順を決定する。この継続押し順の決定は、継続押し順決定テーブルと呼ばれる専用のテーブルを参照して行われる。尚、継続押し順決定テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

【0119】

30

図20は、第2実施例の遊技機1で用いられる継続押し順決定テーブルを概念的に示した説明図である。図示されているように継続押し順決定テーブルには、継続押し順決定用乱数値と継続押し順との対応関係が設定されている。ここで、継続押し順決定用乱数値とは、S500で特殊再遊技役成立フラグがONに設定されていると判断した際に主制御基板200のCPU201が取得する乱数値である。図20に例示した継続押し順決定テーブルでは、「0~89」の継続押し順決定用乱数値のうち、0~29には、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの中で左停止ボタン38aを最初に操作する押し順(左押し順)が設定され、30~59には、中停止ボタン38bを最初に操作する押し順(中押し順)が設定され、60~89には、右停止ボタン38cを最初に操作する押し順(右押し順)が設定されている。S506の処理では、図20の継続押し順決定テーブルを参照し、取得した継続押し順決定用乱数値に対応付けられている押し順を、継続押し順に決定する。こうして継続押し順を決定したら、回胴演出実行処理を開始する(S508)。

【0120】

40

図21は、第2実施例の回胴演出実行処理を示すフローチャートである。第2実施例の回胴演出実行処理を開始すると、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断し(S520)、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されていない場合は(S520: no)、続いて、所定時間(例えば、30秒)が経過したか否かを判断する(S522)。所定時間が経過していない場合は(S522: no)、S520の処理に戻って回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する。

【0121】

50

回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの何れかが操作された場合は(S520: yes)、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作順序(押し順)が、先に決定した継続押し順(図19のS506)と一致するか否かを判断する(S524)。継続押し順と一致する場合は(S524: yes)、継続図柄組合せ(「バー」の図柄で揃った図柄組

合せ)が入賞ライン上に揃うように、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる(S526)。一方、継続押し順と一致しない場合は(S524: no)、継続図柄組合せが入賞ライン上に揃わないように、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる(S528)。尚、回胴回転停止処理(図5の118)では、回胴20a, 20b, 20cを、対応する回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されてから図柄4コマ分回転する範囲以内で停止させているが、S526およびS528においては、そのような制約はなく、回胴20a, 20b, 20cを停止させることができる。また、S526やS528における回胴20a, 20b, 20cの停止は演出(回胴演出)として行うものであり、たとえ遊技役を成立させる図柄組合せが入賞ライン上に揃っても、遊技役が実際に成立するわけではない。

10

【0122】

こうして回胴停止ボタンが操作された回胴を停止させると、3つの回胴20a, 20b, 20cの全てが停止されたか否かを判断し(S530)、未だ回転中の回胴が残っている場合は(S530: no)、所定時間(例えば、30秒)が経過したか否かを判断する(S522)。所定時間が経過していない場合は(S522: no)、S520の処理に戻って回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する。また、3つの回胴20a, 20b, 20cの何れかが回転中である(回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの何れかが操作されていない)のに、所定時間が経過した場合は(S522: yes)、継続図柄組合せが入賞ライン上に揃わないように、回転中の回胴を停止させる(S532)。

20

【0123】

こうして3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作が終了する前に所定時間が経過して強制的に回胴20a, 20b, 20cが停止されるか(S532)、あるいは所定時間が経過する前に3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されて回胴20a, 20b, 20cが停止された場合は(S530: yes)、継続図柄組合せが入賞ライン上に表示されているか否かを判断する(S534)。第2実施例の遊技機1では、継続図柄組合せが入賞ライン上に表示されると、回胴演出が継続される。そして、継続図柄組合せが入賞ライン上に表示されていない場合は(S534: no)、回胴演出が継続されず終了となるため、回胴演出実行フラグをOFFに設定すると(S536)、図21の回胴演出実行処理を終了して、図19の回胴演出制御処理に復帰する。

30

【0124】

一方、継続図柄組合せが入賞ライン上に示されている場合は(S534: yes)、回胴演出を継続させるために回胴演出実行フラグをONに設定したまま、回胴演出が継続されることを示す回胴演出継続コマンドをサブ制御基板220に向けて送信する(S538)。サブ制御基板220のCPU221は、回胴演出継続コマンドを受信すると、ART上乗せ回数をARTカウンタに加算する(図17のS412)。第2実施例の遊技機1では、回胴演出の継続回数と対応付けてART上乗せ回数が定められている。例えば、継続回数が1回であればARTカウンタに「10」を加算し、継続回数が2回であればARTカウンタに「20」を加算し、継続回数が3回であればARTカウンタに「30」を加算する。このように回胴演出の継続回数が多いほど、ART上乗せ回数が多くなる。

40

【0125】

主制御基板200のCPU201は、回胴演出継続コマンドの送信に続いて、回胴20a, 20b, 20cの回転を再開させると(S540)、図21の回胴演出実行処理を終了して、図19の回胴演出制御処理に復帰する。

【0126】

図19の回胴演出制御処理では、回胴演出実行処理(S508)から復帰すると、回胴演出実行フラグがONに設定されているか否かを判断する(S510)。回胴演出実行フラグがONに設定されている場合は(S510: yes)、継続図柄組合せが入賞ライン上に表示されて回胴演出が継続されたものと判断されるので、S506の処理に戻って継続押し順を新たに決定した後、再び回胴演出実行処理(S508)を行う。尚、回胴演出

50

が継続されて再び回胴演出実行処理（図 2 1）を実行すると、S 5 2 2 での所定時間（例えば、3 0 秒）を改めて設定し、所定時間が経過するまでは回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の操作に基づいて回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c を停止させる。

【 0 1 2 7 】

一方、S 5 1 0 の判断において、回胴演出実行フラグが ON に設定されていない場合は（S 5 1 0 : n o）、回胴演出が継続されなかったものと判断されるので、回胴回転復帰処理を行うと（S 5 1 2）、図 1 9 の回胴演出制御処理を終了して、図 5 および図 6 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 1 2 8 】

図 2 2 は、第 2 実施例の遊技機 1 において回胴演出が行われる様子を示したタイムチャートである。第 2 実施例の遊技機 1 においても、前述した第 1 実施例と同様に、ボーナス状態の終了後に開始される R T 状態（A R T 状態）では、「青セブン」の図柄組合せが入賞ライン上に揃って特殊再遊技役が成立した遊技の次の遊技にて回胴演出が実行される。回胴演出が行われる遊技では、まず、スタートレバー 3 6 が操作されて回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が回転を開始すると、遊技の進行が一時的に停滞する状態が発生して、設定された所定時間（例えば、3 0 秒）が経過するか 3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の全てが操作されると、遊技の進行が再開される。この間に回胴演出が行われ、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されると、対応する回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止される。このとき、3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の操作順序（押し順）が継続押し順と一致していれば、継続図柄組合せ（「バー」の図柄で揃った図柄組合せ）が入賞ライン上に揃うように回胴が停止される。そして、第 2 実施例の遊技機 1 では、継続図柄組合せが入賞ライン上に表示されると、改めて所定時間（例えば、3 0 秒）が設定されると共に、回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が回転を再開して、再び回胴演出を実行可能となる。

【 0 1 2 9 】

図 2 2 に示した例では、1 回目の回胴演出の継続押し順が左押し順（左停止ボタン 3 8 a を最初に操作する押し順）に決定されると共に、左停止ボタン 3 8 a から操作されており、継続押し順と一致している。そのため、継続図柄組合せが入賞ライン上に表示され、2 回目の回胴演出を実行可能となる。また、回胴演出の継続回数は 1 回であることから、A R T 回数に「1 0 回」が加算（上乘せ）される。

【 0 1 3 0 】

2 回目の回胴演出では、継続押し順が右押し順（右停止ボタン 3 8 c を最初に操作する押し順）に決定されると共に、右停止ボタン 3 8 c から操作されており、継続押し順と一致しているので、3 回目の回胴演出を実行可能となる。また、回胴演出の継続回数は 2 回となることから、A R T 回数に「2 0 回」が加算される。

【 0 1 3 1 】

3 回目の回胴演出では、継続押し順が中押し順（中停止ボタン 3 8 b を最初に操作する押し順）に決定されると共に、中停止ボタン 3 8 b から操作されており、継続押し順と一致しているので、4 回目の回胴演出を実行可能となる。また、回胴演出の継続回数は 3 回となることから、A R T 回数に「3 0 回」が加算される。

【 0 1 3 2 】

そして、4 回目の回胴演出では、継続押し順が中押し順（中停止ボタン 3 8 b を最初に操作する押し順）に決定されたのに、右停止ボタン 3 8 c から操作されており、継続押し順と一致しないので、回胴演出が継続されず終了となる。こうして回胴演出が終了すると、回胴回転復帰処理が行われることで遊技の進行が再開される。その後、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されると、内部抽選の結果に応じて回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止される。

【 0 1 3 3 】

以上に説明したように第 2 実施例の遊技機 1 では、通常の遊技進行と同様に、回胴演出においても、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されたことに基づいて、対応

10

20

30

40

50

する回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させるようになっており、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c の操作順序（押し順）が、予め決定した継続押し順と一致することで回胴演出の継続が可能となる。これにより、遊技の進行が停滞している回胴演出中において継続押し順を遊技者に推測させる遊技性を付加することができるので、回胴演出における遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0134】

また、第2実施例の遊技機1では、回胴演出の継続回数が多くなるほど、付与される特典（ART上乗せ回数）が多くなることから、より長期に亘って回胴演出が継続されることを期待させて、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

【0135】

また、第2実施例の遊技機1では、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c の操作順序（押し順）が継続押し順と一致すると、継続図柄組合せ（「バー」の図柄で揃った図柄組合せ）を入賞ライン上に表示して回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させるようになっている。このため、継続図柄組合せの表示によって、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c を継続押し順で操作することに成功したこと（回胴演出が継続されることや、ART回数が増加すること）を遊技者に印象付けることができる。このように、回胴演出の継続およびART回数の増加を視覚的に遊技者に示すことにより、回胴演出における遊技興趣を高めることができる。

【0136】

E . 第3実施例の回胴演出制御処理 :

図23は、第3実施例の回胴演出制御処理を示すフローチャートである。第3実施例の回胴演出制御処理を開始すると、前述した第1実施例と同様に、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されているか否かを判断し（S600）、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されていない場合は（S600 : no）、回胴演出を実行することなく、図23の回胴演出制御処理を終了して、図5および図6の遊技制御処理に復帰する。一方、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されている場合は（S600 : yes）、特殊再遊技役成立フラグをOFFに設定して（S602）、回胴演出実行フラグをONに設定する（S604）。

【0137】

回胴演出実行フラグをONに設定すると、次に、回胴演出における回胴 20 a , 20 b , 20 c の回転態様を決定する（S606）。回転態様の決定は、回転態様決定テーブルと呼ばれる専用のテーブルを参照して行われる。尚、回転態様決定テーブルは、主制御基板 200 のROM 202 に予め記憶されている。

【0138】

図24は、第3実施例の遊技機1で用いられる回転態様決定テーブルを概念的に示した説明図である。図示されているように回転態様決定テーブルには、回転態様決定用乱数値と回胴の回転態様との対応関係が設定されている。ここで、回転態様決定用乱数値とは、S600で特殊再遊技役成立フラグがONに設定されていると判断した際に主制御基板 200 のCPU 201 が取得する乱数値である。また、第3実施例の遊技機1では、通常回転（通常の遊技と同じ速度で回転）、高速回転（通常回転よりも速い回転）、低速回転（通常回転よりも遅い回転）の3種類の回転態様が設けられている。図24に例示した回転態様決定テーブルでは、「0～99」の回転態様決定用乱数値のうち、0～39には通常回転が設定され、40～69には高速回転が設定され、70～99には低速回転が設定されている。S606の処理では、図24の回転態様決定テーブルを参照し、取得した回転態様決定用乱数値に対応付けられている態様を、回胴演出における回胴 20 a , 20 b , 20 c の回転態様に決定する。こうして回転態様を決定したら、回胴演出実行処理を開始する（S608）。

【0139】

図25は、第3実施例の回胴演出実行処理を示すフローチャートである。第3実施例の回胴演出実行処理を開始すると、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c が操作されたか

10

20

30

40

50

否かを判断し（S 6 2 0）、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されていない場合は（S 6 2 0 : n o）、続いて、所定時間（例えば、3 0 秒）が経過したか否かを判断する（S 6 2 2）。所定時間が経過していない場合は（S 6 2 2 : n o）、S 6 2 0 の処理に戻って回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されたか否かを判断する。

【 0 1 4 0 】

回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の何れかが操作された場合は（S 6 2 0 : y e s）、表示窓 2 0 内に継続図柄（「バー」の図柄）を表示可能なタイミングで回胴停止ボタンが操作されたか否かを判断する（S 6 2 4）。第 3 実施例の回胴演出では、回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c を、対応する回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されてから図柄 1 コマ分回転する範囲以内で停止させるようになっている。そして、継続図柄の表示が可能なタイミングで回胴停止ボタンが操作された場合は（S 6 2 4 : y e s）、継続図柄を表示窓 2 0 内に表示して、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる（S 6 2 6）。一方、継続図柄の表示が不可能なタイミングで回胴停止ボタンが操作された場合は（S 6 2 4 : n o）、継続図柄を表示窓 2 0 内に表示せずに、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる（S 6 2 8）。尚、S 6 2 6 や S 6 2 8 における回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の停止は演出（回胴演出）として行うものであり、たとえ遊技役を成立させる図柄組合せが入賞ライン上に揃っても、遊技役が実際に成立するわけではない。

【 0 1 4 1 】

こうして回胴停止ボタンが操作された回胴を停止させると、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の全てが停止されたか否かを判断し（S 6 3 0）、未だ回転中の回胴が残っている場合は（S 6 3 0 : n o）、所定時間（例えば、3 0 秒）が経過したか否かを判断する（S 6 2 2）。所定時間が経過していない場合は（S 6 2 2 : n o）、S 6 2 0 の処理に戻って回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されたか否かを判断する。また、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の何れかが回転中である（回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の何れかが操作されていない）のに、所定時間が経過した場合は（S 6 2 2 : y e s）、継続図柄を表示窓 2 0 内に表示せずに、回転中の回胴を停止させる（S 6 3 2）。

【 0 1 4 2 】

こうして 3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の操作が終了する前に所定時間が経過して強制的に回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止されるか（S 6 3 2）、あるいは所定時間が経過する前に 3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されて回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止された場合は（S 6 3 0 : y e s）、継続図柄が表示窓 2 0 内に表示されているか否かを判断する（S 6 3 4）。第 3 実施例の遊技機 1 では、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c のうち 1 つでも表示窓 2 0 内に継続図柄（「バー」の図柄）が表示されていれば、回胴演出が継続される。尚、前述したように第 3 実施例の回胴演出では、回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c を、対応する回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されてから図柄 1 コマ分回転する範囲以内で停止させることから、いわゆる目押しによって継続図柄を表示させれば、回胴演出が継続される。そして、表示窓 2 0 内に継続図柄が表示されていない場合は（S 6 3 4 : n o）、回胴演出が継続されず終了となるため、回胴演出実行フラグを O F F に設定すると（S 6 3 6）、図 2 5 の回胴演出実行処理を終了して、図 2 3 の回胴演出制御処理に復帰する。

【 0 1 4 3 】

一方、表示窓 2 0 内に継続図柄が表示されている場合は（S 6 3 4 : y e s）、回胴演出を継続させるために回胴演出実行フラグを O N に設定したまま、回胴演出が継続されることを示す回胴演出継続コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する（S 6 3 8）。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、回胴演出継続コマンドを受信すると、A R T 上乗せ回数を A R T カウンタに加算する（図 1 7 の S 4 1 2）。第 3 実施例の遊技機 1 では、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄の個数と対応付けて A R T 上乗せ回数が定められており、回胴演出継続コマンドには、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄の個数の情報が含ま

10

20

30

40

50

れている。例えば、継続図柄が1つであればARTカウンタに「10」を加算し、継続図柄が2つであればARTカウンタに「20」を加算し、継続図柄が3つであればARTカウンタに「50」を加算する。このように表示窓20内に表示された継続図柄の個数が多いほど、ART上乗せ回数が多くなる。また、第3実施例の回胴演出では、S606で決定された回胴の回転態様（回転速度）によって、継続図柄を表示窓20内に表示させる目押しの難易度が異なり、高速回転の場合には通常回転よりも目押しが難しく、低速回転の場合には通常回転よりも目押しが簡単である。そこで、回胴の回転態様（回転速度）に応じてART上乗せ回数を異ならせてもよく、例えば、高速回転の場合には通常回転よりもART上乗せ回数を多く（例えば2倍）設定し、低速回転の場合には通常回転よりもART回数を少なく（例えば半分）設定してもよい。

10

【0144】

主制御基板200のCPU201は、回胴演出継続コマンドの送信に続いて、回胴20a, 20b, 20cの回転を再開させると（S640）、図25の回胴演出実行処理を終了して、図23の回胴演出制御処理に復帰する。

【0145】

図23の回胴演出制御処理では、回胴演出実行処理（S608）から復帰すると、回胴演出実行フラグがONに設定されているか否かを判断する（S610）。回胴演出実行フラグがONに設定されている場合は（S610: yes）、表示窓20内に継続図柄が表示されて回胴演出が継続されたものと判断されるので、次に、回胴演出の継続回数が規定回数（例えば、5回）であるか否かを判断する（S612）。そして、回胴演出の継続回数が規定回数である場合は（S612: yes）、回胴演出における回胴20a, 20b, 20cの回転態様を変更する処理を行う（S614）。第3実施例の遊技機1では、回胴演出が規定回数だけ継続されると、S606で決定した回転態様を変更することが可能となり、例えば、回転速度を速くしてもよいし、回転速度を遅くしてもよい。また、図24の回転態様決定テーブルを用いて改めて回転態様を決定してもよい。このように回胴20a, 20b, 20cの回転態様（回転速度）を変更することで、継続図柄を表示窓20内に表示させる目押しの難易度を变化させることができる。

20

【0146】

これに対して、回胴演出の継続回数が規定回数ではない場合は（S612: no）、回胴20a, 20b, 20cの回転態様を変更する処理（S614）を省略して、S608の処理に戻り、再び回胴演出実行処理を行う。尚、回胴演出が継続されて再び回胴演出実行処理（図25）を実行すると、S622での所定時間（例えば、30秒）を改めて設定し、所定時間が経過するまでは回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作に基づいて回胴20a, 20b, 20cを停止させる。

30

【0147】

一方、S610の判断において、回胴演出実行フラグがONに設定されていない場合は（S610: no）、回胴演出が継続されなかったものと判断されるので、回胴回転復帰処理を行うと（S616）、図23の回胴演出制御処理を終了して、図5および図6の遊技制御処理に復帰する。

【0148】

図26は、第3実施例の遊技機1において回胴演出が行われる様子を示したタイムチャートである。第3実施例の遊技機1においても、前述した第1実施例と同様に、ボーナス状態の終了後に開始されるRT状態（ART状態）では、「青セブン」の図柄組合せが入賞ライン上に揃って特殊再遊技役が成立した遊技の次の遊技にて回胴演出が実行される。回胴演出が行われる遊技では、まず、スタートレバー36が操作されて回胴20a, 20b, 20cが回転を開始すると、遊技の進行が一時的に停滞する状態が発生して、設定された所定時間（例えば、30秒）が経過するか3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの全てが操作されると、遊技の進行が再開される。この間に回胴演出が行われ、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されると、対応する回胴20a, 20b, 20cが停止される。このとき、回胴20a, 20b, 20cは、対応する回胴停止ボタン3

40

50

8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されてから図柄 1 コマ分回転する範囲以内に停止される。そして、第 3 実施例の遊技機 1 では、表示窓 2 0 内に 1 つでも継続図柄が表示されると、改めて所定時間（例えば、3 0 秒）が設定されると共に、回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が回転を再開して、再び回胴演出を実行可能となる。

【 0 1 4 9 】

図 2 6 に示した例では、先ず 1 回目の回胴演出が行われ、左停止ボタン 3 8 a および右停止ボタン 3 8 c の操作で目押しに成功し、表示窓 2 0 内には左回胴 2 0 a および右回胴 2 0 c に継続図柄（「バー」の図柄）が表示されているので、2 回目の回胴演出を実行可能となる。また、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄が 2 つであるので、ART 回数に「2 0 回」が加算（上乘せ）される。

10

【 0 1 5 0 】

2 回目の回胴演出では、中停止ボタン 3 8 b の操作で目押しに成功し、表示窓 2 0 内には中回胴 2 0 b に継続図柄が表示されているので、3 回目の回胴演出を実行可能となる。また、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄が 1 つであるので、ART 回数に「1 0 回」が加算される。

【 0 1 5 1 】

3 回目の回胴演出では、3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の全ての操作で目押しに成功し、表示窓 2 0 内には 3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c のそれぞれに継続図柄が表示されているので、4 回目の回胴演出を実行可能となる。また、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄が 3 つであるので、ART 回数に「5 0 回」が加算される。

20

【 0 1 5 2 】

そして、4 回目の回胴演出では、3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の何れの操作でも目押しに失敗し、表示窓 2 0 内には継続図柄が表示されていないので、回胴演出が継続されず終了となる。こうして回胴演出が終了すると、回胴回転復帰処理が行われることで遊技の進行が再開される。その後、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されると、内部抽選の結果に応じて回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止される。

【 0 1 5 3 】

以上に説明したように第 3 実施例の遊技機 1 では、通常の遊技進行と同様に、回胴演出においても、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されたことに基づいて、対応する回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c を停止させるようになっており、遊技者が回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を適切なタイミングで操作して表示窓 2 0 内に継続図柄を表示させることで回胴演出の継続が可能となる。これにより、遊技の進行が停滞している回胴演出中において遊技者に目押しをさせる遊技性を付加することができるので、回胴演出における遊技興趣を向上させることが可能となる。また、継続図柄を表示窓 2 0 内に表示させて回胴演出の継続および ART 回数の増加を視覚的に遊技者に示すことにより、遊技興趣をさらに高めることができる。

30

【 0 1 5 4 】

また、第 3 実施例の遊技機 1 では、3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の操作に基づいて、回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c のうち 1 つでも表示窓 2 0 内に継続図柄が表示されていれば、回胴演出が継続される。このように回胴演出の継続が可能となる機会を複数回設けることにより、例えば、3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c のうち最初の操作で継続図柄が表示されなくても、残りの操作で継続図柄が表示されて回胴演出が継続される可能性があるので、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の全てを操作するまで回胴演出の継続を期待させて、遊技興趣を高めておくことができる。

40

【 0 1 5 5 】

また、第 3 実施例の遊技機 1 では、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄の個数が多いほど、付与される特典（ART 上乘せ回数）が多くなることから、より多くの継続図柄が表示されることを期待させて、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

【 0 1 5 6 】

尚、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の全てで表示窓 2 0 内に継続図柄が表示された

50

ら回胴演出が継続され、3つの回胴20a, 20b, 20cのうち1つでも継続図柄が表示されなければ回胴演出が継続されず終了となる構成としてもよい。この場合は、図25のS634において、表示窓20内に3つの継続図柄が表示されているか否かを判断して、表示されていれば(S634: yes)、回胴演出継続コマンドをサブ制御基板220に向けて送信し(S638)、表示されていなければ(S634: no)、回胴演出実行フラグをOFFに設定する(S636)ようにすればよい。このようにすれば、回胴演出における3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの一つ一つの操作の緊張感が高まるので、遊技興趣の向上を図ることができる。

【0157】

また、上述した第3実施例の遊技機1では、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを適切なタイミングで操作して表示窓20内に継続図柄を表示させることで、回胴演出の継続が可能となるものとして説明したが、単に表示窓20内に継続図柄を表示させるのではなく、表示窓20内の特定の箇所(例えば、図1のL1とL5とが交差する箇所、L1とL4とが交差する箇所、L3とL4とが交差する箇所など)に継続図柄を表示させることができた場合に、回胴演出の継続およびART回数の増加を可能としてもよい。この場合は、図25のS634において、表示窓20内の特定の箇所に継続図柄が表示されているか否かを判断して、表示されていれば(S634: yes)、回胴演出継続コマンドをサブ制御基板220に向けて送信し(S638)、表示されていなければ(S634: no)、回胴演出実行フラグをOFFに設定する(S636)ようにすればよい。

【0158】

また、前述したように第3実施例の遊技機1では、回胴演出の継続回数が規定回数(例えば、5回)になると、回胴演出における回胴20a, 20b, 20cの回転態様(回転速度)を変更するようになっていく。これにより、回胴演出が長期に亘って継続されても(多数回の回胴演出が連続して実行されても)、継続図柄を表示窓20内に表示させる目押しの難易度を途中で変化させることができるので、画一的な回胴演出とならず、遊技興趣を一層高めることができる。

【0159】

F. 第4実施例の回胴演出制御処理 :

図27は、第4実施例の回胴演出制御処理を示すフローチャートである。第4実施例の回胴演出制御処理を開始すると、前述した第1実施例と同様に、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されているか否かを判断し(S700)、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されていない場合は(S700: no)、回胴演出を実行することなく、図27の回胴演出制御処理を終了して、図5および図6の遊技制御処理に復帰する。一方、特殊再遊技役成立フラグがONに設定されている場合は(S700: yes)、特殊再遊技役成立フラグをOFFに設定して(S702)、回胴演出実行フラグをONに設定する(S704)。

【0160】

回胴演出実行フラグをONに設定すると、次に、回胴演出における回胴20a, 20b, 20cの回転態様を決定する(S706)。S706の処理では、前述した第3実施例におけるS606の処理(図23)と同様に、図24に示した回転態様決定テーブルを参照し、S700で特殊再遊技役成立フラグがONに設定されていると判断した際に主制御基板200のCPU201が取得した回転態様決定用乱数値に対応付けられている態様を、回胴20a, 20b, 20cの回転態様に決定する。

【0161】

回胴20a, 20b, 20cの回転態様を決定すると、続いて、継続押し順を決定する(S708)。S708の処理では、前述した第2実施例におけるS506の処理(図19)と同様に、図20の継続押し順決定テーブルを参照し、S700で特殊再遊技役成立フラグがONに設定されていると判断した際に主制御基板200のCPU201が取得した継続押し順決定用乱数値に対応付けられている押し順を、継続押し順に決定する。こうして継続押し順を決定したら、回胴演出実行処理を開始する(S710)。尚、第4実施

例の継続押し順は、本発明の「再実行操作順序」に相当しており、継続押し順を決定する第4実施例の主制御基板200のCPU201は、本発明の「再実行操作順序決定手段」に相当している。

【0162】

図28は、第4実施例の回胴演出実行処理を示すフローチャートである。尚、主制御基板200のCPU201が回胴演出実行処理を行うことで回胴演出が実行されることから、第4実施例の主制御基板200に搭載されたCPU201は、本発明の「回胴演出実行手段」に相当している。第4実施例の回胴演出実行処理を開始すると、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断し(S720)、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されていない場合は(S720: no)、続いて、所定時間(例えば、30秒)が経過したか否かを判断する(S622)。所定時間が経過していない場合は(S722: no)、S720の処理に戻って回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する。尚、第4実施例の回胴停止ボタン38a, 38b, 38cは、本発明の「操作部」に相当している。

【0163】

回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの何れかが操作された場合は(S720: yes)、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作順序(押し順)が、先に決定した継続押し順(図27のS708)と一致するか否かを判断する(S724)。継続押し順と一致しない場合は(S724: no)、継続図柄(「バー」の図柄)を表示窓20内に表示せずに、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる(S726)。

【0164】

一方、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作順序が継続押し順と一致する場合は(S724: yes)、表示窓20内に継続図柄を表示可能なタイミングで回胴停止ボタンが操作されたか否かを判断する(S728)。第4実施例の回胴演出では、継続押し順で回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されると、回胴20a, 20b, 20cを、対応する回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されてから図柄1コマ分回転する範囲以内で停止させるようになっている。そして、継続図柄の表示が可能なタイミングで回胴停止ボタンが操作された場合は(S728: yes)、継続図柄を表示窓20内に表示して、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる(S730)。一方、継続図柄の表示が不可能なタイミングで回胴停止ボタンが操作された場合は(S728: no)、継続図柄を表示窓20内に表示せずに、操作された回胴停止ボタンに対応する回胴を停止させる(S726)。尚、S726やS730における回胴20a, 20b, 20cの停止は演出(回胴演出)として行うものであり、たとえ遊技役を成立させる図柄組合せが入賞ライン上に揃っても、遊技役が実際に成立するわけではない。また、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作順序および操作タイミングに応じて継続図柄の表示または非表示を決定する第4実施例の主制御基板200のCPU201は、本発明の「再実行可否決定手段」に相当している。さらに、第4実施例の継続図柄は、本発明の「再実行図柄」に相当している。

【0165】

こうして回胴停止ボタンが操作された回胴を停止させると、3つの回胴20a, 20b, 20cの全てが停止されたか否かを判断し(S732)、未だ回転中の回胴が残っている場合は(S732: no)、所定時間(例えば、30秒)が経過したか否かを判断する(S722)。所定時間が経過していない場合は(S722: no)、S720の処理に戻って回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたか否かを判断する。また、3つの回胴20a, 20b, 20cの何れかが回転中である(回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの何れかが操作されていない)のに、所定時間が経過した場合は(S722: yes)、継続図柄を表示窓20内に表示せずに、回転中の回胴を停止させる(S734)。

【0166】

こうして3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作が終了する前に所定時間

が経過して強制的に回胴 20 a , 20 b , 20 c が停止されるか (S 7 3 4) 、あるいは所定時間が経過する前に 3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されて回胴 20 a , 20 b , 20 c が停止された場合は (S 7 3 2 : y e s) 、継続図柄が表示窓 20 内に表示されているか否かを判断する (S 7 3 6) 。第 4 実施例の遊技機 1 では、3 つの回胴 20 a , 20 b , 20 c のうち 1 つでも表示窓 20 内に継続図柄 (「バー」の図柄) が表示されていれば、回胴演出が継続される。尚、前述したように第 4 実施例の回胴演出では、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の操作順序が継続押し順と一致すると、回胴 20 a , 20 b , 20 c を、対応する回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されてから図柄 1 コマ分回転する範囲以内で停止させることから、継続押し順で回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を操作し、且つ、目押しによって継続図柄を表示させることに成功すれば、回胴演出が継続される。そして、表示窓 20 内に継続図柄が表示されていない場合は (S 7 3 6 : n o) 、回胴演出が継続されず終了となるため、回胴演出実行フラグを O F F に設定すると (S 7 3 8) 、図 2 8 の回胴演出実行処理を終了して、図 2 7 の回胴演出制御処理に復帰する。尚、回胴演出実行フラグを O F F に設定して回胴演出を終了させる第 4 実施例の主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、本発明の「回胴演出終了手段」に相当している。

10

【 0 1 6 7 】

一方、表示窓 20 内に継続図柄が表示されている場合は (S 7 3 6 : y e s) 、回胴演出を継続させるために回胴演出実行フラグを O N に設定したまま、回胴演出が継続されることを示す回胴演出継続コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する (S 7 4 0) 。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、回胴演出継続コマンドを受信すると、A R T 上乗せ回数を A R T カウンタに加算する (図 1 7 の S 4 1 2) 。第 4 実施例の遊技機 1 では、表示窓 20 内に表示された継続図柄の個数と対応付けて A R T 上乗せ回数が定められており、回胴演出継続コマンドには、表示窓 20 内に表示された継続図柄の個数の情報が含まれている。例えば、継続図柄が 1 つであれば A R T カウンタに「 1 0 」を加算し、継続図柄が 2 つであれば A R T カウンタに「 2 0 」を加算し、継続図柄が 3 つであれば A R T カウンタに「 5 0 」を加算する。このように表示窓 20 内に表示された継続図柄の個数が多いほど、A R T 上乗せ回数が多くなる。また、第 4 実施例の回胴演出では、S 7 0 6 で決定された回胴の回転態様 (回転速度) によって、継続図柄を表示窓 20 内に表示させる目押しの難易度が異なり、高速回転の場合には通常回転よりも目押しが難しく、低速回転の場合には通常回転よりも目押しが簡単である。そこで、回胴の回転態様 (回転速度) に応じて A R T 上乗せ回数を異ならせてもよく、例えば、高速回転の場合には通常回転よりも A R T 上乗せ回数を多く (例えば 2 倍に) 設定し、低速回転の場合には通常回転よりも A R T 回数を少なく (例えば半分に) 設定してもよい。尚、回胴演出が継続される場合に特典 (A R T 上乗せ回数) を付与する第 4 実施例のサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、本発明の「特典付与手段」に相当している。

20

30

【 0 1 6 8 】

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、回胴演出継続コマンドの送信に続いて、回胴 20 a , 20 b , 20 c の回転を再開させると (S 7 4 2) 、図 2 8 の回胴演出実行処理を終了して、図 2 7 の回胴演出制御処理に復帰する。

40

【 0 1 6 9 】

図 2 7 の回胴演出制御処理では、回胴演出実行処理 (S 7 1 0) から復帰すると、回胴演出実行フラグが O N に設定されているか否かを判断する (S 7 1 2) 。回胴演出実行フラグが O N に設定されている場合は (S 7 1 2 : y e s) 、表示窓 20 内に継続図柄が表示されて回胴演出が継続されたものと判断されるので、次に、回胴演出の継続回数が規定回数 (例えば、5 回) であるか否かを判断する (S 7 1 4) 。そして、回胴演出の継続回数が規定回数である場合は (S 7 1 4 : y e s) 、回胴演出における回胴 20 a , 20 b , 20 c の回転態様を変更する処理を行う (S 7 1 6) 。第 4 実施例の遊技機 1 では、回胴演出が規定回数だけ継続されると、S 7 0 6 で決定した回転態様を変更することが可能となり、例えば、回転速度を速くしてもよいし、回転速度を遅くしてもよい。また、図 2

50

4の回転態様決定テーブルを用いて改めて回転態様を決定してもよい。このように回胴20a, 20b, 20cの回転態様(回転速度)を変更することで、継続図柄を表示窓20内に表示させる目押しの難易度を变化させることができる。尚、回胴20a, 20b, 20cの回転態様を変更する第4実施例の主制御基板200のCPU201は、本発明の「回転速度変更手段」に相当している。

【0170】

これに対して、回胴演出の継続回数が規定回数ではない場合は(S714: no)、回胴20a, 20b, 20cの回転態様を変更する処理(S716)を省略して、S708の処理に戻って継続押し順を新たに決定した後、再び回胴演出実行処理(S710)を行う。尚、回胴演出が継続されて再び回胴演出実行処理(図28)を実行すると、S722

10

【0171】

一方、S712の判断において、回胴演出実行フラグがONに設定されていない場合は(S712: no)、回胴演出が継続されなかったものと判断されるので、回胴回転復帰処理を行うと(S718)、図27の回胴演出制御処理を終了して、図5および図6の遊技制御処理に復帰する。

【0172】

図29は、第4実施例の遊技機1において回胴演出が行われる様子を示したタイムチャートである。第4実施例の遊技機1においても、前述した第1実施例と同様に、ボーナス状態の終了後に開始されるRT状態(ART状態)では、「青セブン」の図柄組合せが入賞ライン上に揃って特殊再遊技役が成立した遊技の次の遊技にて回胴演出が実行される。回胴演出が行われる遊技では、まず、スタートレバー36が操作されて回胴20a, 20b, 20cが回転を開始すると、遊技の進行が一時的に停滞する状態が発生して、設定された所定時間(例えば、30秒)が経過するか3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの全てが操作されると、遊技の進行が再開される。この間に回胴演出が行われ、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されると、対応する回胴20a, 20b, 20cが停止される。このとき、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cの操作順序(押し順)が継続押し順と一致していると、回胴20a, 20b, 20cは、対応する回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されてから図柄1コマ分回転する範囲以内で停止される。そして、第4実施例の遊技機1では、表示窓20内に1つでも継続図柄が表示されると、改めて所定時間(例えば、30秒)が設定されると共に、回胴20a, 20b, 20cが回転を再開して、再び回胴演出を実行可能となる。

20

30

【0173】

図29に示した例では、1回目の回胴演出の継続押し順が左押し順(左停止ボタン38aを最初に操作する押し順)に決定されており、左停止ボタン38aから操作されることで継続押し順と一致する。尚且つ、左停止ボタン38aおよび右停止ボタン38cの操作で目押しに成功し、表示窓20内には左回胴20aおよび右回胴20cに継続図柄(「バー」の図柄)が表示されているので、2回目の回胴演出を実行可能となる。また、表示窓20内に表示された継続図柄が2つであるので、ART回数に「20回」が加算(上乘せ)

40

【0174】

2回目の回胴演出では、継続押し順が右押し順(右停止ボタン38cを最初に操作する押し順)に決定されており、右停止ボタン38cから操作されることで継続押し順と一致する。尚且つ、中停止ボタン38bの操作で目押しに成功し、表示窓20内には中回胴20bに継続図柄が表示されているので、3回目の回胴演出を実行可能となる。また、表示窓20内に表示された継続図柄が1つであるので、ART回数に「10回」が加算される。

【0175】

50

3 回目の回胴演出では、継続押し順が中押し順（中停止ボタン 3 8 b を最初に操作する押し順）に決定されており、中停止ボタン 3 8 b から操作されることで継続押し順と一致する。尚且つ、3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の全ての操作で目押しに成功し、表示窓 2 0 内には 3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c のそれぞれに継続図柄が表示されているので、4 回目の回胴演出を実行可能となる。また、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄が 3 つであるので、A R T 回数に「5 0 回」が加算される。

【0 1 7 6】

そして、4 回目の回胴演出では、継続押し順が中押し順（中停止ボタン 3 8 b を最初に操作する押し順）に決定されたのに、右停止ボタン 3 8 c から操作されることで継続押し順と一致しない。この場合は、たとえ目押しが正確であっても、表示窓 2 0 内には継続図柄が表示されないの、回胴演出が継続されず終了となる。こうして回胴演出が終了すると、回胴回転復帰処理が行われることで遊技の進行が再開される。その後、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されると、内部抽選の結果に応じて回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止される。

10

【0 1 7 7】

以上に説明したように第 4 実施例の遊技機 1 では、通常の遊技進行と同様に、回胴演出においても、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c が操作されたことに基づいて、対応する回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c を停止させるようになっており、遊技者が回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を、予め決定された継続押し順に従って操作し、且つ、適切なタイミングで操作して表示窓 2 0 内に継続図柄を表示させることで回胴演出の継続が可能となる。これにより、遊技の進行が停滞している回胴演出中において遊技者に継続押し順を推測させる遊技性と、目押しをさせる遊技性とを付加することができるので、回胴演出における遊技興趣を向上させることが可能となる。また、継続図柄を表示窓 2 0 内に表示させて回胴演出の継続および A R T 回数の増加を視覚的に遊技者に示すことにより、遊技興趣をさらに高めることができる。

20

【0 1 7 8】

また、第 4 実施例の遊技機 1 では、遊技者が継続押し順で回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を操作することに成功すると、その操作のタイミングによって 3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c のうち 1 つでも表示窓 2 0 内に継続図柄が表示されていれば、回胴演出が継続される。このように回胴演出の継続が可能となる機会を複数回設けることにより、例えば、3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c のうち最初の操作で継続図柄が表示されなくても、残りの操作で継続図柄が表示されて回胴演出が継続される可能性があるの、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の全てを操作するまで回胴演出の継続を期待させて、遊技興趣を高めておくことができる。

30

【0 1 7 9】

また、第 4 実施例の遊技機 1 では、表示窓 2 0 内に表示された継続図柄の個数が多いほど、付与される特典（A R T 上乗せ回数）が多くなることから、より多くの継続図柄が表示されることを期待させて、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

【0 1 8 0】

尚、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c の全てで表示窓 2 0 内に継続図柄が表示されたら回胴演出が継続され、3 つの回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c のうち 1 つでも継続図柄が表示されなければ回胴演出が継続されず終了となる構成としてもよい。この場合は、図 2 8 の S 7 3 6 において、表示窓 2 0 内に 3 つの継続図柄が表示されているか否かを判断して、表示されていれば（S 7 3 6 : y e s）、回胴演出継続コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信し（S 7 4 0）、表示されていなければ（S 7 3 6 : n o）、回胴演出実行フラグを O F F に設定する（S 7 3 8）ようにすればよい。このようにすれば、回胴演出における 3 つの回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c の一つ一つの操作の緊張感が高まるので、遊技興趣の向上を図ることができる。

40

【0 1 8 1】

また、上述した第 4 実施例の遊技機 1 では、回胴停止ボタン 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を

50

、予め決定された継続押し順に従って操作し、且つ、適切なタイミングで操作して表示窓 20 内に継続図柄を表示させることで、回胴演出の継続が可能となるものとして説明した。しかし、この態様に限られるものではなく、例えば、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c のうち 2 つの停止ボタンを、予め決定された継続押し順に従って操作し、残り 1 つの停止ボタンを適切なタイミングで操作して表示窓 20 内に継続図柄を表示させることで回胴演出の継続が可能となるようにしてもよい。

【0182】

また、前述したように第 4 実施例の遊技機 1 では、回胴演出の継続回数が規定回数（例えば、5 回）になると、回胴演出における回胴 20 a , 20 b , 20 c の回転態様（回転速度）を変更するようになっている。これにより、回胴演出が長期に亘って継続されても（多数回の回胴演出が連続して実行されても）、継続図柄を表示窓 20 内に表示させる目押しの難易度を途中で変化させることができるので、画一的な回胴演出とならず、遊技興趣を一層高めることができる。

【0183】

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

【0184】

例えば、前述した実施例では、回胴演出において、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c が操作されたことに基づいて、対応する回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させるようになっていた。しかし、回胴演出にて回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させる契機となる操作は、回胴停止ボタン 38 a , 38 b , 38 c に限られるものではなく、投入ボタン 34 や、演出に用いられる演出ボタン（図示せず）等であってもよい。また、投入ボタン 34 の操作に基づいて回胴 20 a , 20 b , 20 c を停止させる場合には、投入ボタン 34 を 1 回操作する毎に、回胴 20 a , 20 b , 20 c を 1 つずつ停止させてもよいし、投入ボタン 34 を 1 回操作すると、回胴 20 a , 20 b , 20 c を一斉に停止させてもよい。

【0185】

また、前述した実施例では、ボーナス状態の終了後に R T 状態（A R T 状態）が開始されると、特殊再遊技役に内部当選し得るようになり、特殊再遊技役が成立した遊技の次の遊技にて回胴演出を実行するようになっていた。しかし、特殊再遊技役に内部当選した遊技にて回胴演出を実行することとしてもよい。この場合は、図 13 の S 300 において、特殊再遊技役の内部当選フラグが ON に設定されているか否かを判断して、内部当選フラグが ON に設定されていなければ（S 300 : n o）、回胴演出を実行せず、内部当選フラグが ON に設定されていれば（S 300 : y e s）、回胴演出実行フラグを ON に設定して（S 304）、回胴演出を実行するようになればよい。このようにすれば、遊技者には特殊再遊技役に内部当選したか否かが分からないので、何の前触れもなく突然に回胴演出が開始されることになり、意外性を与えて遊技興趣の向上を図ることができる。

【産業上の利用可能性】

【0186】

本発明は、遊技ホールで用いられる回胴式遊技機に利用することができる。

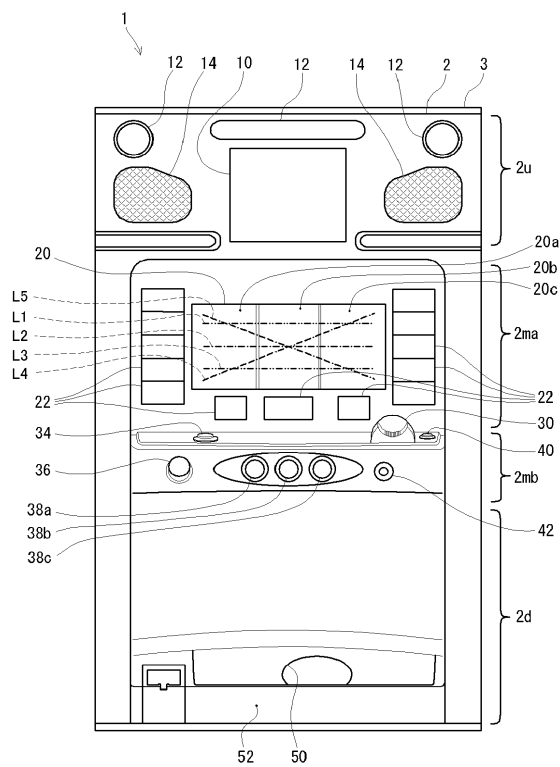
【符号の説明】

【0187】

1 ... 遊技機、
20 a , 20 b , 20 c ... 回胴、
36 ... スタートレバー、
38 a , 38 b , 38 c ... 回胴停止ボタン（操作部）、
200 ... 主制御基板、
201 ... C P U（回胴演出実行手段、再実行可否決定手段、回胴演出終了手段、再実行操作順序決定手段、回転速度変更手段）、

202 ... ROM、 203 ... RAM、
220 ... サブ制御基板、 221 ... CPU（特典付与手段）。

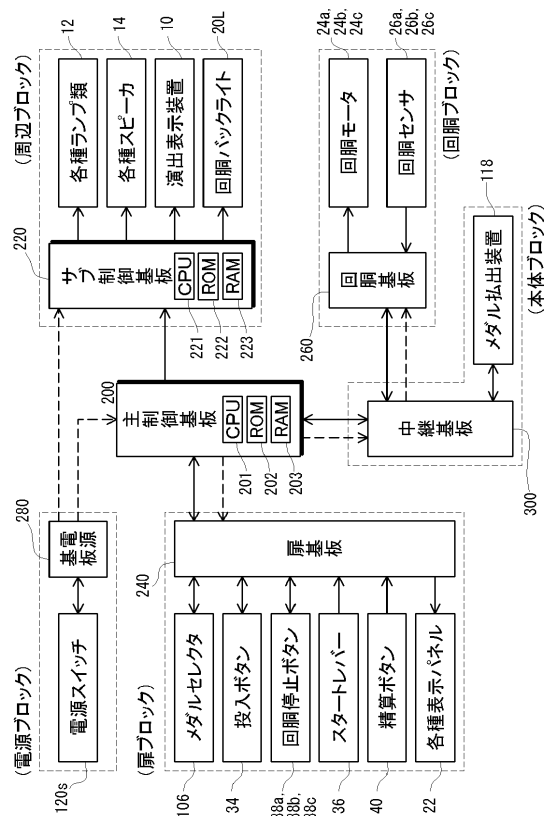
【図1】






















【図2】

番号	左回胴 20a	中回胴 20b	右回胴 20c
21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

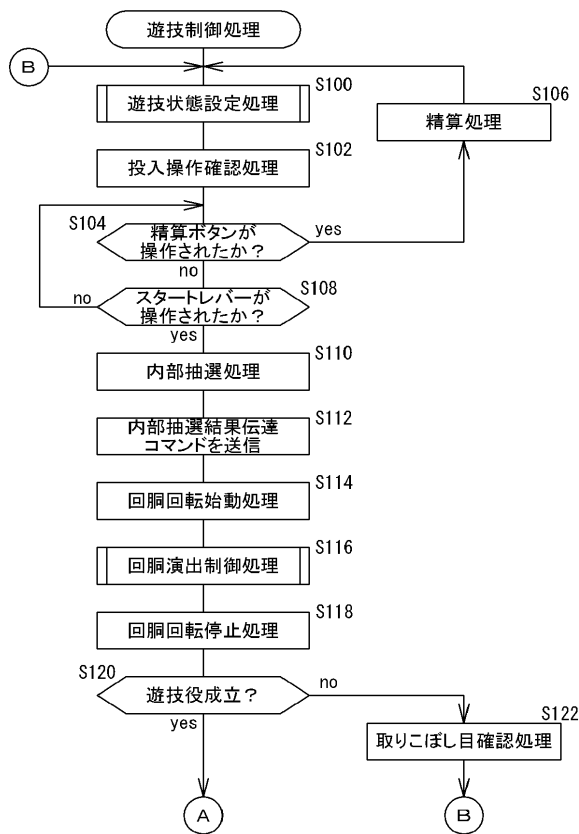
【図 3】



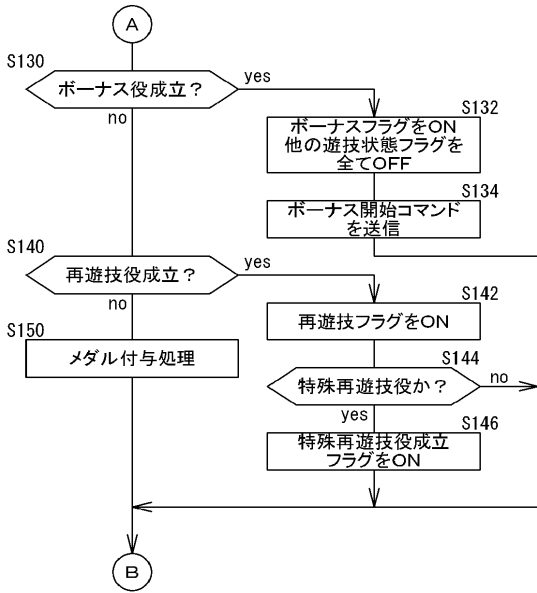
【図 4】

遊技役	回胴 (左)	回胴 (中)	回胴 (右)	特典
ボーナス役	 赤セブン	 赤セブン	 赤セブン	ボーナス状態開始
通常再遊技役	 リプレイ	 リプレイ	 リプレイ	再遊技
特殊再遊技役	 青セブン	 青セブン	 青セブン	再遊技
ベル役	 ベル	 ベル	 ベル	メダル 15 枚
スイカ役	 スイカ	 スイカ	 スイカ	メダル 10 枚
チェリー役	 チェリー	ANY	ANY	メダル 2 枚
増加役	 リプレイ	 ベル	 リプレイ	メダル 15 枚

【図 5】



【図 6】



【 図 7 】

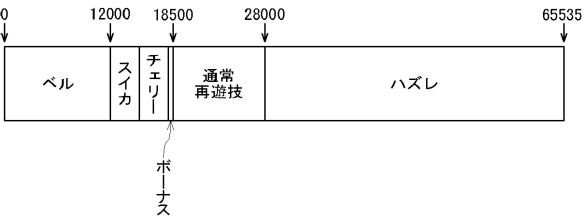
(a) 通常状態用抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の個数	当選確率
ベル役	0 ~ 11999	12000	12000/65536
スイカ役	12000 ~ 14999	3000	3000/65536
チェリー役	15000 ~ 17999	3000	3000/65536
ボーナス役	18000 ~ 18499	500	500/65536
通常再遊技役	18500 ~ 27999	9500	9500/65536
ハズレ	28000 ~ 65535	37536	37536/65536

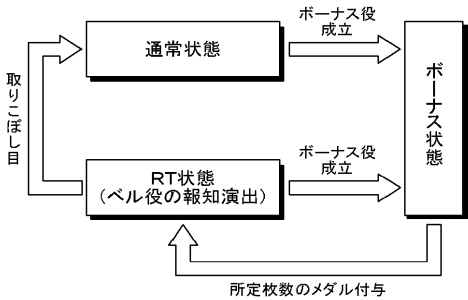
【 図 8 】

遊技役	乱数範囲	対応する押し順
ベル役A	0 ~ 3999	左停止ボタンから操作
ベル役B	4000 ~ 7999	中停止ボタンから操作
ベル役C	8000 ~ 11999	右停止ボタンから操作

(b)



【 図 9 】

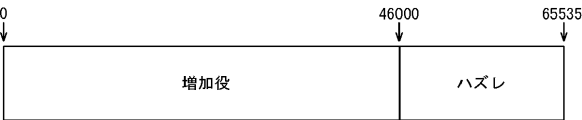


【 図 1 0 】

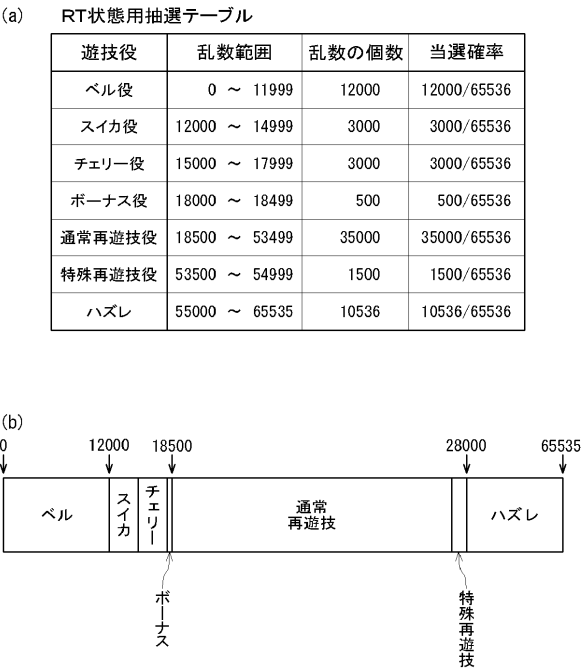
(a) ボーナス状態用抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の個数	当選確率
増加役	0 ~ 45999	46000	46000/65536
ハズレ	46000 ~ 65535	19536	19536/65536

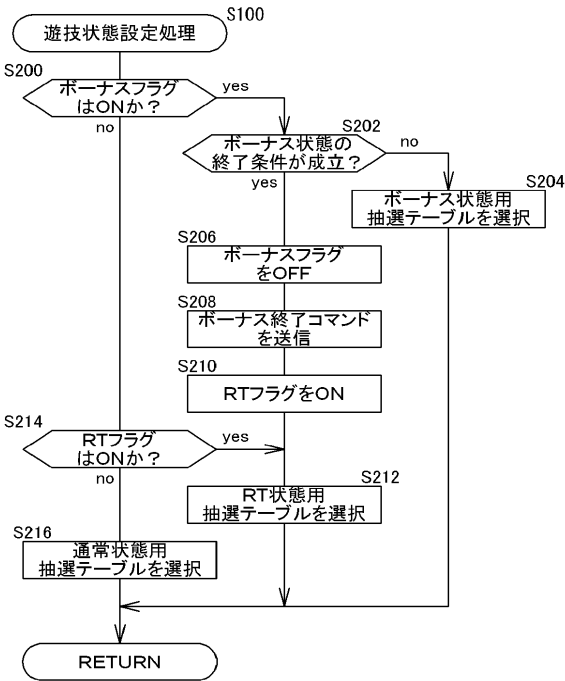
(b)



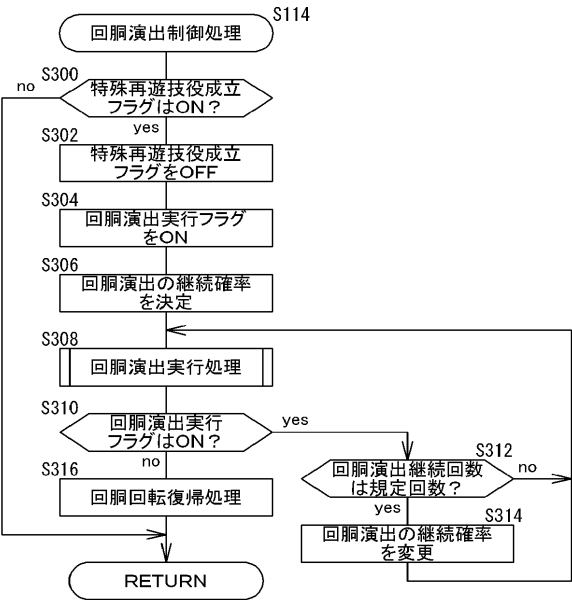
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】

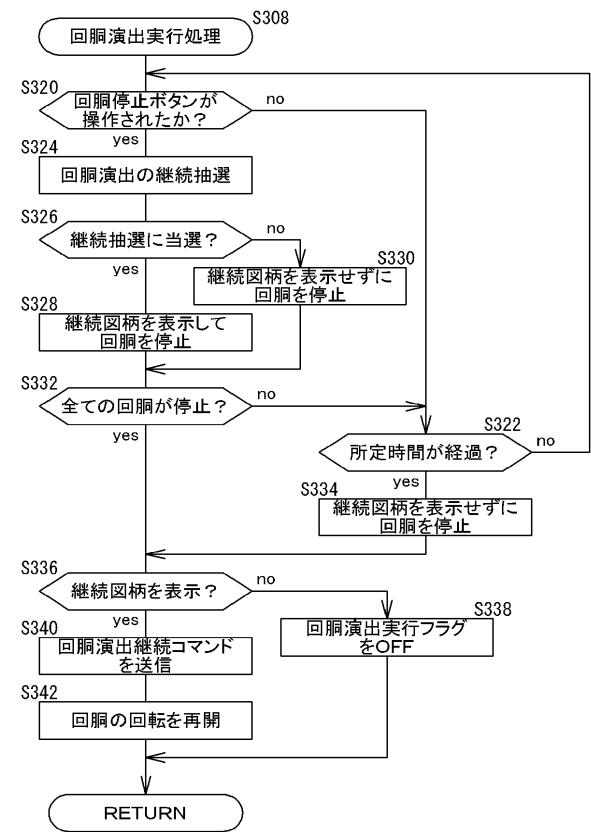


【 図 1 4 】

継続確率決定テーブル

継続確率決定用乱数値	回胴演出の継続確率
0～49 (50%)	50%
50～79 (30%)	60%
80～99 (20%)	70%

【 図 1 5 】

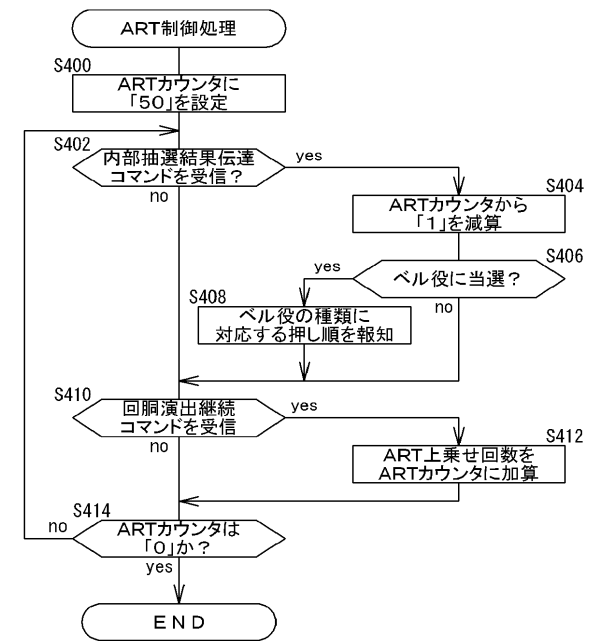


【 図 1 6 】

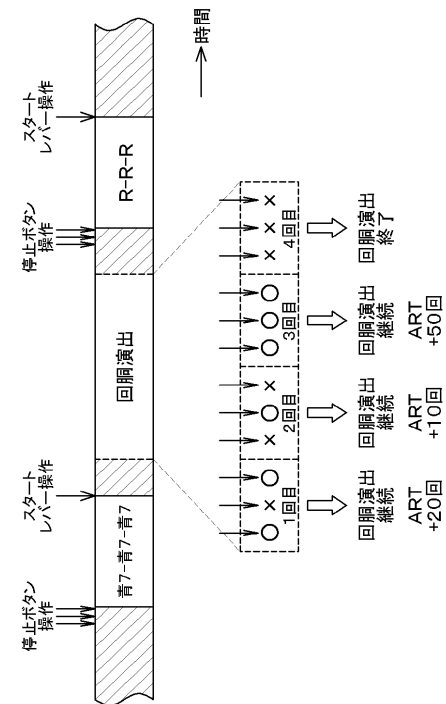
継続抽選テーブル

継続抽選用乱数	抽選結果
0～49 (50%)	当選(回胴演出を継続)
50～99 (50%)	非当選(回胴演出を継続せず)

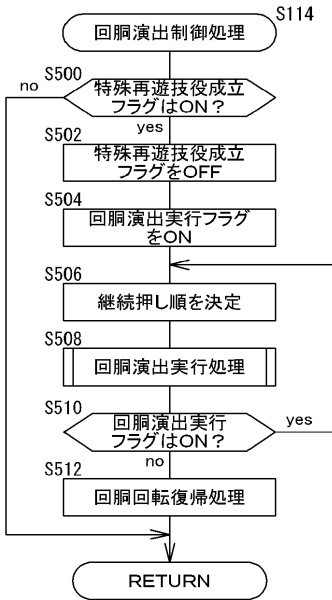
【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



【 図 1 9 】

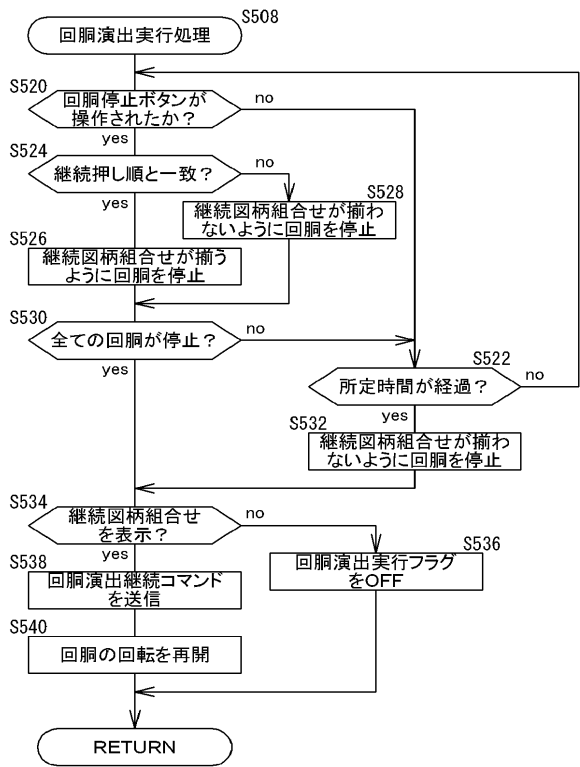


【 図 2 0 】

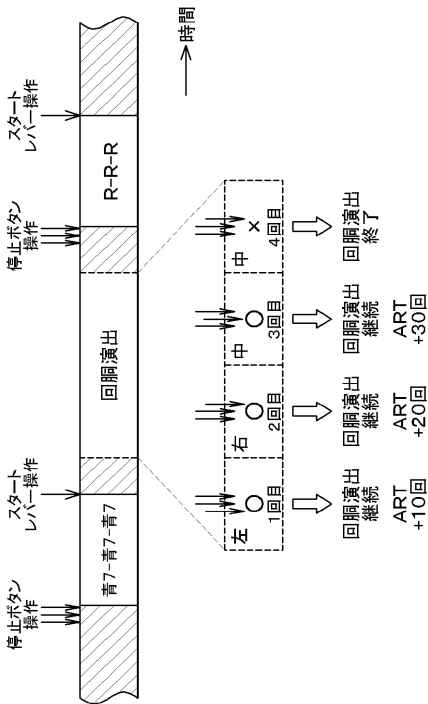
継続押し順決定テーブル

継続押し順決定用乱数値	継続押し順
0～29	左停止ボタンから操作
30～59	中停止ボタンから操作
60～89	右停止ボタンから操作

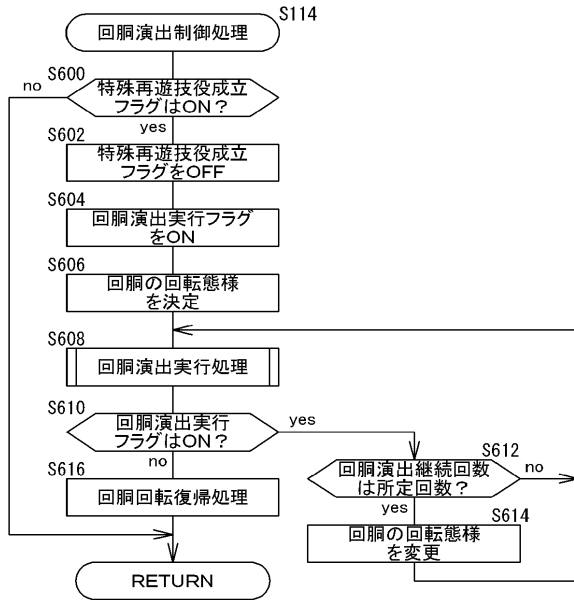
【 図 2 1 】



【 図 2 2 】



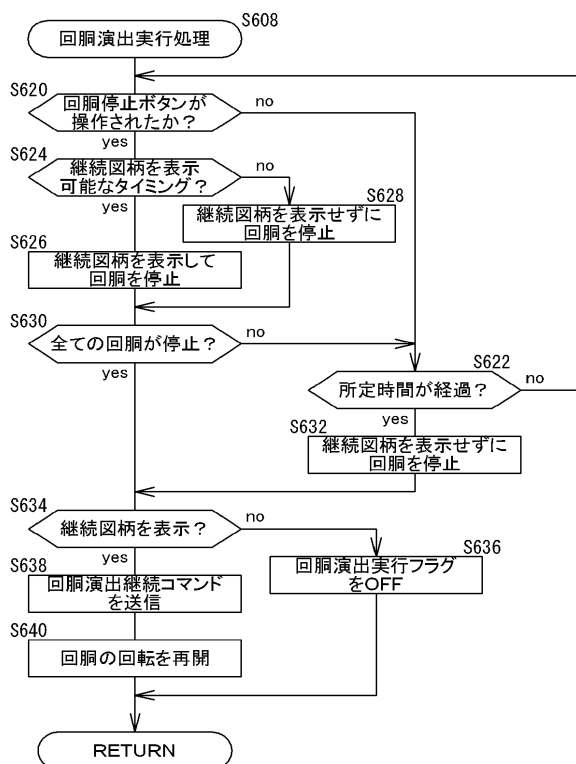
【 図 2 3 】



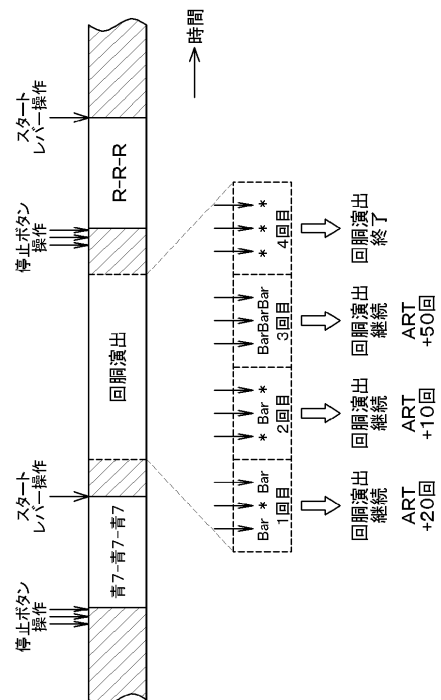
【 図 2 4 】

回転態様決定用 乱数値	回胴の回転態様
0～39 (40%)	通常回転
40～69 (30%)	高速回転
70～99 (30%)	低速回転

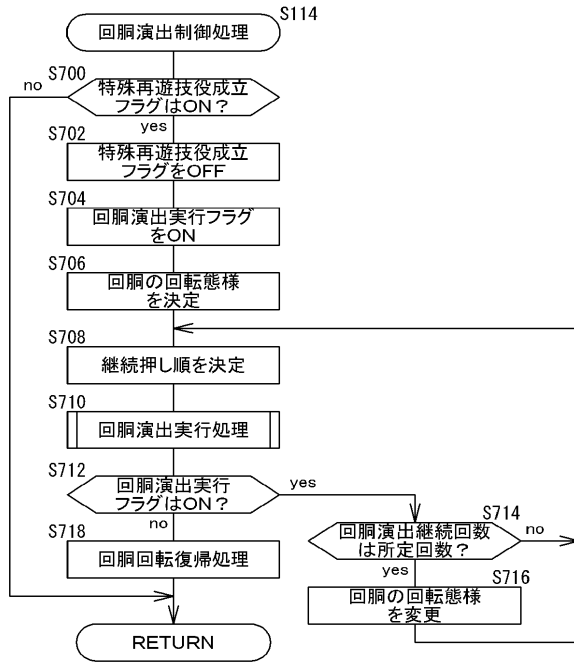
【 図 2 5 】



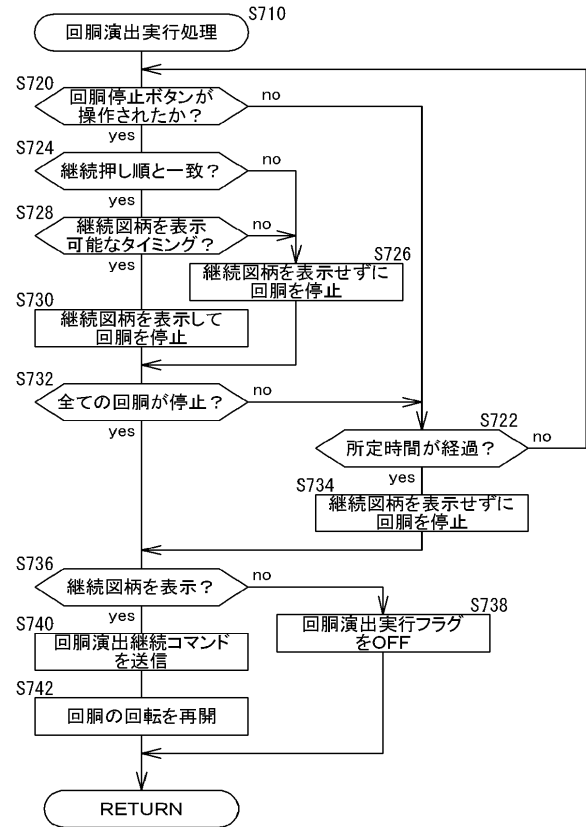
【 図 2 6 】



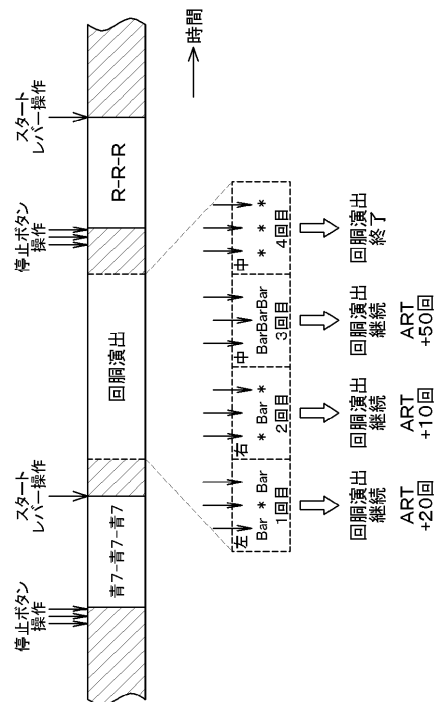
【図 27】



【図 28】



【図 29】



フロントページの続き

(72)発明者 山田 洋之介

愛知県名古屋市西区見寄町1 2 5 番地 タイヨーエレクトリック株式会社内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC36 AC65 AC77 AC82
BA02 BA05 BA17 BA22 BA35 BB02 BB16 BB78 BB93 CA02
CA27 CB04 CB23 CB32 CC01 CC12 CC22 CC24 CC28 CC33
CC51 CD12 CD18 CD41 DA52 DA55 DA63 DA65