

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5487394号
(P5487394)

(45) 発行日 平成26年5月7日 (2014.5.7)

(24) 登録日 平成26年3月7日 (2014.3.7)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 3 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2010-14918 (P2010-14918)
 (22) 出願日 平成22年1月27日 (2010.1.27)
 (65) 公開番号 特開2011-152245 (P2011-152245A)
 (43) 公開日 平成23年8月11日 (2011.8.11)
 審査請求日 平成24年10月11日 (2012.10.11)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野2丁目11番7号
 (74) 代理人 100118315
 弁理士 黒田 博道
 (72) 発明者 菊本 幸治
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 藤原 正和
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 坂井 真人
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄を周囲に配置した複数個の回転リールと、

前記回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと複数個の前記回転リールの回転を停止させるために前記回転リールにそれぞれ対応する複数個のストップスイッチと予めクレジットしたメダルからメダルの投入をするためのベットスイッチとを含むスイッチ装置と、

前記回転リールの図柄の停止表示の態様に対応した役を抽選により決定するための当選抽選手段と、

前記当選抽選手段の抽選結果に対応した停止制御を前記回転リールに対して行うための遊技制御手段とを備え、

前記回転リールが前記役に応じて予め定められた図柄の停止表示の態様になることにより入賞となるように設定された遊技機において、

前記スイッチ装置の特定の操作の手順に沿った操作が行われたか否かを判断する操作手順判断手段と、

遊技を進行させるための特定の操作を所定時間不能とする操作不能手段とを備え、

前記操作の手順に沿った操作が行われたか否かを前記操作手順判断手段で判断し、前記操作の手順に沿っていたときには、その後に前記操作不能手段による操作不能期間を発生させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

20

複数の図柄を周囲に配置した複数の回転リールと、

前記回転リールの回転開始の指示を入力するためのスタートスイッチと複数の前記回転リールの各々に対応して設けられ、対応する前記回転リールの回転停止の指示を入力するための複数のストップスイッチと予めクレジットしたメダルからメダルの投入をするためのベットスイッチとを含むスイッチ装置と、

抽選によって複数の役のいずれに当選したかを決定する当選抽選手段と、

前記複数の前記ストップスイッチの各々が操作されると対応する前記回転リールを停止させる遊技制御手段とを備え、

前記複数の前記回転リールが停止した状態で入賞ライン上に所定の図柄の組合せが揃うと入賞となるように設定された遊技機において、

前記複数の役は入賞するとメダルが払い出される小役と、前記ベットスイッチ操作なしに次の遊技を実行可能な再遊技役とを含み、

通常遊技と前記当選抽選手段において前記再遊技役に当選する確率が前記通常遊技と異なるRT遊技とを実行可能であり、

所定の演出を実行するか否かを抽選により判定する演出実行決定手段と、

前記演出実行決定手段が所定の演出を実行すると判定した場合に、前記スイッチ装置を操作する複数の操作手順の中から所定の操作手順を定める操作手順決定手段と、

前記通常遊技において前記演出実行決定手段が所定の演出を実行すると判定した場合に前記操作手順決定手段によって定められた前記所定の操作手順を報知する報知手段と、

前記通常遊技において前記報知手段が報知した所定の操作手順を遊技者が行ったか否かを判定する操作手順判断手段とを備え、

前記操作手順判断手段の判定結果、所定の操作手順を遊技者が行ったことを条件として、前記スタートスイッチの操作を検知すると、複数の前記回転リールの一部又は全部を用いて、演出動作を実行するように複数の前記回転リールを制御し、前記演出動作が終了した後、前記スタートスイッチの操作に起因する前記回転開始の指示の入力による前記回転リールの回転を開始することを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記操作不能手段による操作不能期間を発生させた後、遊技者に特典を付与することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、所定の操作手順通りに操作が行われたときに、達成感を付与可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としてのスロットマシンでは、著しく射幸心を煽らないために、また、パチンコ等の他の遊技機と比較して、遊技者に著しく利益が出すぎないように、単位時間当たりの遊技回数等に所定の制限を設けている。これは、最小遊技時間（1回の遊技に要する最小の時間は、4.1秒以上）未満で1回の遊技を終了することを可能とする性能を持つものである場合には、「遊技の公正を害する調整を行うこと」を可能とする性能を持つものであると解されて、業界の規則に抵触することになる。このため、具体的には、前回の遊技の所定の契機時から今回の遊技の所定の契機時までの時間が、予め定めた所定時間（いわゆる遊技制限時間）を経過するまでは、遊技を継続して進行することができないように設定され、この設定した時間を経過した後に遊技を継続可能に形成している。この所定時間（遊技制限時間）を経過するまでは、所定の操作スイッチを遊技者が操作しても、その操作スイッチの機能を有効に作動させないように不能状態（又は保留状態）にして、遊技者が操作した操作タイミングに作動させない遊技間ウェイトを設けているようなものがある。このような遊技間ウェイトは、射幸性が高くならないようにするためのもの（それだけのためのもの）であるため、遊技者にとっては煩わしいものとなっていた

10

20

30

40

50

。

【 0 0 0 3 】

一方、遊技間ウェイトと同様に、遊技の進行のための操作が不能になるものとして、演出フリーズというものがある。この演出フリーズは、上述したような遊技制限時間により遊技間ウェイトが発生しないような状況であっても、一時的に遊技の進行のための操作を不能化させるものであり、一般的に、遊技者にとって有利な状態（利益の大きい役、例えばビッグボーナス遊技が当選したとき、また、ＲＴゲームや、ＡＴゲーム等の遊技者にとって有利となる状態が当選したとき）に移行可能であることを報知する手段として一般的に用いられている。このため、本来、遊技間ウェイトのような遊技の進行が妨げられるものは、遊技者に敬遠されるが、この演出フリーズについては、むしろ発生すると遊技者にとって嬉しいものとなっている。

10

【 0 0 0 4 】

例えば、フリーズ演出において、遊技者が所定の操作スイッチを押下したときに、操作スイッチを非有効化することにより、遊技が進行せずに、遊技者に予想外の驚きと、その非有効化の時間を利用した演出を提供しているものがある（例えば、特許文献１。）。

一方、パチンコ機に使用される液晶等に表示される回転リールには、回転リールの回転が種々変動するものがある（例えば、特許文献２。）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

20

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 2 - 1 6 5 9 2 7 号 公 報

【 特許文献 2 】 特開 2 0 0 2 - 8 5 6 8 9 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

上記した従来の遊技機において、フリーズ期間等に種々の演出が行われても、演出そのものに、遊技者が直接的に関与するものではないから、遊技者自らの自力要素で、何かを獲得したという達成感を得難いという問題点があった。

請求項 1 記載の発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、所定の操作手順に沿って操作が行われた場合に、操作不能期間、いわゆる演出フリーズ期間を発生させ、遊技者に達成感を与えようとするものである。

30

請求項 2 記載の発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、所定の操作の手順に沿って遊技者の操作が行われた場合に、演出動作を発生させ、遊技者に達成感を与えようとするものである。

請求項 3 記載の発明は、上記した請求項 1 に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、所定の操作の手順に沿って遊技者の操作が行われた場合に、特典が付与されることで、遊技者に達成感を与えようとするものである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

40

（ 請求項 1 ）

請求項 1 記載の発明に係る遊技機(10)は、複数の図柄(61)を周囲に配置した複数個の回転リール(40)と、前記回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)と複数個の前記回転リール(40)の回転を停止させるために前記回転リール(40)にそれぞれ対応する複数個のストップスイッチ(50)と予めクレジットしたメダルからメダルの投入をするためのベットスイッチ(16)とを含むスイッチ装置と、前記回転リール(40)の図柄(61)の停止表示の態様に対応した役を抽選により決定するための当選抽選手段(110)と、前記当選抽選手段(110)の抽選結果に対応した停止制御を前記回転リール(40)に対して行うための遊技制御手段(27)とを備えている。

【 0 0 0 8 】

50

この遊技機(10)は、前記回転リール(40)が前記役に応じて予め定められた図柄(61)の停止表示の態様になることにより入賞となるように設定されている。

前記スイッチ装置の特定の操作の手順に沿った操作が行われたか否かを判断する操作手順判断手段(180)と、遊技を進行させるための特定の操作を所定時間不能とする操作不能手段(140)とを備えている。

【 0 0 0 9 】

前記操作の手順通りに操作が行われたか否かを前記操作手順判断手段(180)で判断し、前記操作の手順に沿っていたときには、その後前記操作不能手段(140)による操作不能期間を発生させることを特徴とする。

(請求項2)

請求項2記載の発明は、複数の図柄(61)を周囲に配置した複数の回転リール(40)と、前記回転リール(40)の回転開始の指示を入力するためのスタートスイッチ(30)と複数の前記回転リール(40)の各々に対応して設けられ、対応する前記回転リール(40)の回転停止の指示を入力するための複数のストップスイッチ(50)と予めクレジットしたメダルからメダルの投入をするためのベットスイッチ(16)とを含むスイッチ装置と、抽選によって複数の役のいずれに当選したかを決定する当選抽選手段(110)と、前記複数の前記ストップスイッチ(50)の各々が操作されると対応する前記回転リール(40)を停止させる遊技制御手段(27)とを備え、前記複数の前記回転リール(40)が停止した状態で入賞ライン上に所定の図柄(61)の組合せが揃うと入賞となるように設定された遊技機(10)において、前記複数の役は入賞するとメダルが払い出される小役と、前記ベットスイッチ(16)操作なしに次の遊技を実行可能な再遊技役とを含み、通常遊技と前記当選抽選手段(110)において前記再遊技役に当選する確率が前記通常遊技と異なるRT遊技とを実行可能であり、所定の演出を実行するか否かを抽選により判定する演出実行決定手段(具体的には、シナリオ演出実行決定手段200)と、前記演出実行決定手段が所定の演出を実行すると判定した場合に、前記スイッチ装置を操作する複数の操作手順の中から所定の操作手順を定める操作手順決定手段(170)と、前記通常遊技において前記演出実行決定手段が所定の演出を実行すると判定した場合に前記操作手順決定手段(170)によって定められた前記所定の操作手順を報知する報知手段(66)と、前記通常遊技において前記報知手段(66)が報知した所定の操作手順を遊技者が行ったか否かを判定する操作手順判断手段(180)とを備え、前記操作手順判断手段(180)の判定結果、所定の操作手順を遊技者が行ったことを条件として、前記スタートスイッチ(30)の操作を検知すると、複数の前記回転リール(40)の一部又は全部を用いて、演出動作を実行するように複数の前記回転リール(40)を制御し、前記演出動作が終了した後、前記スタートスイッチ(30)の操作に起因する前記回転開始の指示の入力による前記回転リール(40)の回転を開始することを特徴とする。

(請求項3)

請求項3記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、前記操作不能手段(140)による操作不能期間を発生させた後、遊技者に特典を付与することを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1)

請求項1記載の発明によれば、所定の操作の手順に沿って遊技者の操作が行われた場合に、操作不能期間、いわゆる演出フリーズ期間を発生させる。これにより、操作手順通りに操作をしたことで演出フリーズ期間が付与されたという達成感を遊技者に付与することができる。

(請求項2)

請求項2記載の発明によれば、所定の操作の手順に沿って遊技者の操作が行われた場合に、演出動作を発生させる。これにより、操作手順通りに操作をしたことで演出動作が付与されたという達成感を遊技者に付与することができる。

(請求項3)

請求項3記載の発明によれば、上記した請求項1に記載の発明の効果に加え、所定の操作の手順に沿って遊技者の操作が行われた場合に、特典が付与されることで、遊技者に達成感を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

10

【図3】本発明の実施の形態であって、回転リール及び液晶表示装置の演出フリーズにおける勝ち演出を示す外観正面図である。

【図4】本発明の実施の形態であって、回転リール及び液晶表示装置の演出フリーズにおける負け演出を示す外観正面図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図6】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、シナリオ演出処理の概略を示すフローである。

【図7】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、遊技間ウェイト処理の概略を示すフローである。

【図8】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、演出フリーズ処理の概略を示すフローである。

20

【図9】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、操作手順判断処理の概略を示すフローである。

【図10】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、演出フリーズ設定処理を示すフローである。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(遊技機10の概要)

図1に示すように、本実施の形態に係る遊技機としてのスロットマシンであって、正面に向かって開口する正面開口部を有する四角箱状の筐体11と、この筐体11の正面開口部を開閉自在に塞ぐ前扉14とを有する。前記前扉14は、正面開口部の上部を開閉自在に塞ぐ上扉3と、正面開口部の下部を開閉自在に塞ぐ下扉4とを備えている。

30

前記上扉3には、遊技者側に向かって臨む略四角窓状の表示窓12が形成されている。そして、この表示窓12の略中央には、三個の回転リール40の円周に貼付したリールテープ42上の図柄61、いわゆる停止図柄61を見ることができる図柄表示窓13が形成されている。

【0013】

前記図柄表示窓13の奥には、三個の駆動モータによって図柄表示手段41としての回転リール40を回転させるためのリールユニット60が配置されてある。前記回転リール40は、左端側に位置する左側回転リール43と、右端側に位置する右側回転リール45と、この左側回転リール43及び右側回転リール45の間に位置する中央回転リール44とからなる。

40

そして、遊技機10の前面側には、横方向に3本、左右の対角線上の斜め方向に2本の合計5本の入賞ラインA～Eが形成されている。本実施の形態に係る遊技機10は、メダルの投入枚数が、3枚専用のもので、対角線も含めた五本の入賞ラインの全部が、入賞有効ラインとなる。なお、入賞ラインは、上記5本に限定されるものではなく、1～5本のいずれでも良く、また、6本以上でもよい。また、入賞ラインは上記直線のものに限定されることはなく、V字状の折れ線状のものでもよい。また、遊技開始の条件としてのメダルの投入枚数も、上述した3枚に限定されず、1枚や、2枚や、或いはそれ以外の枚数でもよいものである。

【0014】

前記前扉14には、遊技者に入賞等を音や光や映像で報知させる報知手段66が形成されて

50

あり、この報知手段66は、上下左右のスピーカー67と、表示窓12の上部中央に配置された液晶表示装置68と、表示窓12の周囲縁に配置された報知ランプ69とを備えている。

前記下扉4には、メダルを投入するためのメダル投入口18と、このメダル投入口18の下方のメダルセクターの内部にあって、メダルのメダル投入口18から投入されたメダルを検知するための投入スイッチ15と、貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるベットスイッチ16と、クレジットしたメダルを払い出すための精算スイッチ17と、メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に回転リール40の回転を開始させるための変動表示開始手段としてのスタートスイッチ30と、操作により対応する回転リール40の回転を停止させるための変動表示停止手段としてのストップスイッチ50とを備えている。

【0015】

10

なお、本遊技機10は、メダル投入口18からメダルを投入すると、最大で50枚のメダルを遊技機10内部に貯留する（クレジットする）ことが可能に形成されている。そして、この貯留（クレジット）したメダルを、ベットスイッチ16の押下操作によって、遊技開始の条件としてのメダル投入に代えることができる。

前記上扉3の奥には、遊技機10の全体を制御するための制御装置20のうちのメインである主制御装置21が配置され、その主制御装置21の右側には、設定変更スイッチ161及び設定変更キースwitch162を有する設定変更操作部160が形成されている。

前記下扉4の奥には、いわゆるホッパーユニットであって、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができる貯留払い出し手段65と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチ71を有すると共に各部品に電力を供給するための電源装置70とが配置されている。

20

【0016】

そして、下扉4の下部には、入賞した場合に、貯留払い出し手段65からメダルが払い出される払い出し口32が形成され、この払い出し口32の下方には、払い出し口32から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状の払い出し皿33が形成されている。

本実施の形態に係る遊技機10は、原則として、ベットスイッチ16の操作又はメダル投入後のスタートスイッチ30の押下により、回転リール40の回転を開始すると共に、当選抽選を行い、各回転リール40のストップスイッチ50の押下タイミング及び当選抽選の結果に基づいて、回転リール40の回転を当選抽選の結果に沿うように停止させ、停止時の図柄の組み合わせによって、入賞の有無を判断し、入賞した場合には所定枚数のメダルを払い出す等の特典を付与するスロットマシンである。

30

【0017】

なお、本明細書において、「前面」や「前」や「手前」とは、遊技者が、遊技機10の正面側の前に遊技機10の方に顔を向けているような場合のこの遊技者から見た場合の奥から手前への方向を意味する。同様に「背面」や「後方向」や「奥方向」とは、遊技者が、遊技機10の正面側に遊技機10の方を向いているような場合のこの遊技者から見たときの手前から奥への方向を意味する。同様に「左方向」や「右方向」等の左右方向も、この遊技機10の前面の方を向いて位置している者から見た場合の方向を意味する。

（設定変更操作部160）

40

設定変更操作部160は、図2に示すように、主制御装置21の正面に設けられた操作スイッチであり、遊技機10の設定変更（設定1～6のいずれかを選択）行う場合の操作装置として機能するものである。そして、設定変更操作部160は、設定変更スイッチ161、設定変更キースwitch162を備えている。

【0018】

前記設定変更スイッチ161は、押しボタン式のスイッチであって、遊技機10の当選抽選手段110の抽選テーブルに対応する設定値（1～6の6個の整数のいずれか1つ）を変更するためのスイッチである。具体的には、設定変更スイッチ161を押す毎に設定値が変更されるように形成されている。なお、変更された設定値は、上扉3の前面の数値表示部19に表示されるものであって、各設定毎に定めた当選役の抽選確率のうち少なくとも1つが

50

異なるように形成されているものである。前記設定変更キースイッチ162は、前記設定変更スイッチ161による設定変更を有効化するためのスイッチであり、鍵穴にキーを差し込んで回転させることでON、OFFの切り替えができるようになっている。

【0019】

(制御装置20)

図2に示すように、遊技機10の内部には、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置20が形成されている。前記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAMを備えている。そして、ROMに記憶されたデータやプログラムを、RAMが読み込むことで、動作可能に形成されている。

前記制御装置20の入力段には、上述した投入スイッチ15、ベットスイッチ16、精算スイッチ17、スタートスイッチ30、ストップスイッチ50及び設定変更操作部160が接続され、出力段には、上述した貯留払い出し手段65、リールユニット60及び報知手段66が接続されている。

10

【0020】

前記制御装置20は、遊技を進行させて遊技状態を制御する主制御装置21と、この主制御装置21からの信号を受けて、遊技の演出を行うために演出状態を制御する副制御装置22とを備えている。

(主制御装置21)

前記主制御装置21は、スタートスイッチ30の遊技者による操作により、乱数抽選を行い、ストップスイッチ50の操作により、その抽選結果を反映させた回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。

20

前記主制御装置21は、遊技制御手段27と、当選抽選手段110と、停止制御手段120と、計時手段130と、操作不能手段140と、時間記憶手段150と、シナリオ演出実行決定手段200と、遊技回数決定手段190と、操作手順決定手段170と、操作手順判断手段180とを備えている。

【0021】

なお、本スロットマシンにより行う遊技は、一般的(通常)に行われる通常遊技と、ボーナス遊技と呼ばれて同一の遊技回数を基準として遊技期間で比較した場合に、この通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与可能で通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技とを備えている。この特別遊技は、通常遊技中に予め定めた所定の役に入賞することにより移行すると共に通常遊技よりも単位時間あたりの獲得可能なメダル数が増加することが可能に形成されている。この特別遊技は、具体的には、所定枚数までのメダルの獲得が可能なBB遊技(ビッグボーナスゲーム、BBゲーム)やRB遊技(レギュラーボーナスゲーム、RBゲーム)を備えている。

30

【0022】

更に、本遊技機10により行う遊技には、通常遊技よりも、遊技者にとって有利な状態となる有利遊技を有している。

この有利遊技として、AT遊技(アシストゲーム)を備えている。この遊技中は、所定の当選役に対して、第1番目に停止操作するストップスイッチ50の押し順が内部的に特定されてある。そして、第1停止操作のみ正しい押し順でなければ、その当選役は入賞しない(揃わない)ような停止制御に形成されており、その正しい押し順を、報知手段66により教えることにより容易に入賞可能となるように形成されている。なお、AT遊技は、これに限定されずに、第1停止操作のみだけでなく、第2停止操作及び第3停止操作の全てが正しい押し順でなければ入賞しないように形成してもよい。

40

【0023】

また、上述したような押し順報知ではなく、例えば、正しい当選図柄を報知する当選図柄報知のアシスト遊技(AT遊技)でも良い。具体的には、例えば、小役A(赤7、ベル、ベル)、小役B(青7、ベル、ベル)、小役C(白7、ベル、ベル)(ここで、括弧の中は、当該小役が入賞するための入賞有効ライン上の図柄であって、左から順に、左側回転リール43、中央回転リール44、右側回転リール45の入賞有効ライン上の図柄)の3つの

50

小役が形成されている。この3つの小役の図柄のうち、赤7、青7、白7の図柄は、左側回転リール43の円周上で引き込み範囲が重複しないように互いに離れて、回転リール40の周囲に配置されている。そして、この3つの小役のそれぞれが、当選フラグを持つとすると、仮に小役Aが当選したときに、3つのうち、いずれか1つが当選していることだけが報知されても（すなわち、特定の1つの小役を特定しない報知がされても）、小役Cや、小役Bを目押しにより狙っても小役Aを入賞有効ライン上に停止させることはできない。このような場合、上記3つのどれが当選したか遊技者には、判断することができないことから、必然的に、取りこぼしが生じる。しかし、ATゲーム状態となって、小役A、B又はCのいずれが当選したかが報知（特定の1つが当選していることを具体的に特定する報知）されることにより、どの図柄を狙えばよいか、判断することができるので、報知された小役を入賞させることができる。すなわち、小役の入賞確率を格段に（完全な目押しができる者にとって、入賞確率を3分の1から1へ）上げることができる。これにより、小役の入賞を増やし、結果として、遊技者に有利な状態にすることができる。

10

【0024】

更に、有利遊技として、上述したAT遊技に限定せずに、当選役リプレイの抽選確率が通常遊技とは異なるRT遊技（リプレイタイムゲーム）でもよく、また、AT遊技とRT遊技の両方を組み合わせたART遊技（アシストリプレイタイムゲーム）でもよい。

なお、ここで、「役」とは、原則として図柄の組み合わせにより構成されるもので、予め定めた入賞態様を意味するものであって、例えば、左、中、右の回転リール40の停止図柄が、それぞれ7、7、7のように、通常、回転リールに表示される図柄を、3つ揃えた形が基本形となる。

20

役には、入賞によりメダルの払い出しを伴う小役（スイカ、ベル、チェリー等）と、入賞によりメダル払い出しは無いがBB遊技に移行するBB遊技移行役（ビッグボーナスゲーム移行役）と、入賞によりメダル払い出しは無いがRB遊技に移行するRB遊技移行役（レギュラーボーナスゲーム移行役）と、メダルの払い出しは無いが、メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行うことができるリプレイ（再遊技）役とを備えている。

【0025】

（遊技制御手段27）

前記遊技制御手段27は、遊技を行わせるためのものである。ここで、遊技制御手段27が行わせる遊技は、メダルの投入を条件として遊技が開始可能となり、当選抽選手段の抽選の結果、所定の役に当選し、且つ遊技状況が役に応じて予め定められた図柄表示の態様になること（役に対応する図柄が入賞有効ライン上に揃うこと）により入賞となり、或いは、この図柄表示の態様にならないこと（役に対応する図柄が入賞有効ライン上に揃わないこと）により外れとなって1回の遊技が終了するように設定されている。なお、入賞有効ライン上に当選した役を構成する図柄が揃うことにより、当該役の入賞となる。

30

【0026】

そして、当選抽選手段110の抽選の結果がいずれかの当選となった場合（内部入賞とも言う。）、その当選に対応した当選フラグが成立する。ここで、「当選フラグ」とは、当選抽選手段110の抽選の結果が所定の役に当選の場合に、当選であることを記憶しておくためのメモリーであって、当選フラグが成立している状態で、当選の権利が発生していることを意味する。そして、この当選フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄61の組み合わせが、予め定められた所定の入賞図柄（例えば、入賞有効ライン上に「7」が三個揃うもの）と一致したことを条件に入賞するように形成されている。

40

当選には、小役当選（スイカ、ベル、チェリー等の各当選）と、BB遊技当選（ビッグボーナスゲーム当選、すなわちBBゲームへ移行するための移行当選役の当選）と、RB遊技当選（レギュラーボーナスゲーム当選、すなわちRBゲームへ移行するための移行当選役の当選）と、リプレイ（再遊技）当選と、AT遊技当選（アシストゲーム当選、すなわちAT遊技へ移行するための移行当選役の当選）を備えている。なお、小役当選及びリプレイ当選の当選フラグは、入賞しない場合に、次の遊技に持ち越されない持越不可フラグであるが、BB遊技及びRB遊技の移行当選役の当選フラグは、入賞しない場合に、次

50

の遊技に持ち越される持越可能フラグになっている。また、A T遊技当選は、A T遊技の移行当選役に当選して入賞した場合にA T遊技へ移行することができるものと、後述する操作手順の条件を満足した場合に行われるA T抽選で当選した場合に演出フリーズにおける勝ち演出の実施後の遊技でA T遊技に移行することができるものとが形成されている。

【 0 0 2 7 】

(当選抽選手段110)

前記当選抽選手段110は、抽選用の乱数を所定の領域内(十進数で0 ~ 6 5 5 3 5)で発生させ、その乱数を、スタートスイッチ30の操作タイミングで取得し、予め定めた当選領域のデータテーブルを有する抽選テーブルに基づいて、当選の有無や、種類を決定している。

10

具体的には、当選抽選手段110は、一定範囲の数字を高速で1ずつ加算するカウンタを用いて、抽選用の乱数を所定の領域内(十進数で0 ~ 6 5 5 3 5)で発生させる当選乱数発生手段111と、当選乱数発生手段111が発生する乱数を、所定の条件(具体的には、スタートスイッチ30の操作)で取得する当選乱数取得手段112と、当選乱数発生手段111がとる乱数の全領域中、各当選項目の当選領域の抽選テーブルを有する抽選テーブル記憶手段113と、所定の取得乱数及び抽選テーブルの当選領域を照合し、当該取得乱数が属する当選領域に対応する当選を決定すると共に、その当選結果に対応する停止テーブルを決定する当選判定手段114とを備えている。

【 0 0 2 8 】

前記当選抽選手段110は、抽選の当選確率を予め定めた設定値に対応して、抽選確率を複数段階に変化させることが可能に形成されている。この設定値が1から6まで、設定値が1増加するに伴って、各当選役の抽選確率は、同一又は高くなるように形成されている。そして、抽選テーブルは、同一設定値の全ての役の抽選確率のデータが予め記憶されているものである。そして、遊技ホールの管理者等による設定変更操作部160の操作によって、設定値1 ~ 6に対応する抽選テーブルを選択することができるよう形成されている。

20

また、当選抽選手段110は、上記当選するか否かの抽選に加えて、後述する操作条件を満たした場合に、A T遊技に移行することができるか否かのA T抽選も行うものである。もちろん、このA T抽選は、当選抽選手段110ではなく、別個独立の抽選手段により行ってもよい。

30

【 0 0 2 9 】

(停止制御手段120)

前記停止制御手段120は、当選抽選手段110の抽選の結果に対応した停止制御を回転リール40に対して行うためのものである。この停止制御手段120では、抽選の結果に対応する停止位置を予め記録した停止テーブルを多数用意して、その中から抽選結果により決定された停止テーブルを選択して、その選択した停止テーブルに基づいて停止させる、いわゆるテーブル停止制御を用いている。なお、この停止テーブルでは、所定の停止位置の図柄の上の図柄から連続する4個の引き込み可能図柄61の中(停止位置の図柄も含めて全部で5個の図柄)のうちから予め設定した所定図柄を引き込んで停止させるような引き込みコマ数が設定されている。

40

【 0 0 3 0 】

このテーブル停止制御は、いずれかの当選フラグが成立中に、優先的に引き込む図柄を入賞有効ライン上に揃えることができるか否かは、選択した停止テーブル上に予め記載されている21個の図柄に対応する各停止操作位置(N o 0 ~ N o 2 0)でのすべりコマ数により決定されるものである。例えば、左側回転リール43、中央回転リール44及び右側回転リール45の入賞有効ライン上の図柄が順にセブン、セブン、セブンと停止することにより、B Bゲームに入賞するように設定されている。そして、このB Bゲームの当選フラグが成立している場合に、中央回転リール44での所定の入賞有効ラインでの停止操作位置がN o 6であるとき、選択された停止テーブルのN o 6の位置から3コマ後(3コマ回転上流の位置)にセブンが位置して、そのN o 6の位置のすべりコマ数には3が予め設定され

50

ているとする。この場合、その所定の入賞有効ラインには、No 6の図柄から3コマだけ回転移動してセブンの入賞図柄が停止することとなるものである。このように、停止テーブルには、各停止操作位置でのすべりコマ数が予め設定されている。

【0031】

なお、テーブル停止制御ではなく、当選フラグの成立の有無等の停止条件を判断して、蹴飛ばし制御及び引き込み制御により停止させる条件判断停止制御、いわゆるコントロール停止制御を使用してもよい。また、テーブル停止制御とコントロール停止制御とを組み合わせるとともに、払い出し枚数が多くなるほど引き込みの優先度が高くなる等のように所定の優先順位をロジック演算処理しながら行うロジック演算及びテーブル停止制御を使用してもよい。

10

(計時手段130)

計時手段130は、遊技制限時間の4.1秒を確保するために、前回遊技の所定の契機時から、今回の遊技の所定の契機時までの時間を計時して、所定条件を満たす場合に遊技間ウェイトを発生させるため(A)と、複数回の遊技にわたって所定の操作手順が適正であった場合に発生させる演出フリーズを所定時間だけ継続させるため(B)とに使用される。

【0032】

ここで、計時手段130は、タイマーからなるものであって、(A)の機能を奏するタイマーと、(B)の機能を奏するタイマーとは、それぞれ別個独立のタイマーで構成されているものである。もちろん、それらの機能を共通して併せ持つ一つのタイマーで計時する

20

(A)遊技間ウェイトにおける計時手段130

前記計時手段130は、前回の遊技の所定の契機時から計時を開始し、今回の遊技の所定の契機時までの時間を計時するものである。計時手段130は、前回の遊技の図柄表示手段41(回転リール40)の変動表示開始時(回転開始時)から、今回の遊技のスタートスイッチ30が操作されたタイミングまでの時間Tを計時する。

【0033】

更に、計時手段130は、前回の遊技の図柄表示手段41(回転リール40)の変動表示開始時(回転開始時)から、予め定めた一定時間(4.1秒)に到達したタイミングで信号を出力する。

30

ここで、「予め定めた一定時間」は、いわゆる遊技制限時間であって、前回の遊技の所定のタイミング(契機)から、今回(前回遊技の次の遊技)の遊技の所定のタイミング(契機)までの予め定めた特定時間が4.1秒に到達しているように形成されているものである。具体的には、本実施の形態では遊技制限時間は4.1秒に設定されている。もちろん、遊技制限時間は、この4.1秒に限定されることなく、他の予め定めた一定時間(特定時間)に設定することもできる。この「遊技制限時間」は、1回の遊技の遊技時間が短くなりすぎて、遊技が単位時間あたり多くの遊技回数が実行されて、著しく射幸性が高まるのを抑えるために設けてあるものである。

【0034】

具体的には、計時手段130は、前回の遊技の回転リール40の回転開始のタイミングを契機(時間T=0秒)として、そのタイミングからカウントアップを開始し、そのカウントアップした時間Tが4.1秒に到達したときに所定信号を出力するような監視タイマを有している。そして、このタイマは、今回の遊技の回転リール40の回転開始までカウントアップを継続し、その回転開始によりタイマの時間Tを初期値0にリセットすると同時に、再度、次の遊技の遊技制限時間を計測するためにカウントアップを開始する。もちろん、タイマは、これに限定されることなく、4.1秒経過を判断できる機構のものであればよいものであって、具体的には例えば、回転リール40の回転開始と同時に4.1秒をセットして、0秒に到達するまでカウントダウンするようなものでもよい。また、タイマは、0~4.1秒までの時間Tだけをカウントアップ又はカウントダウンして、4.1秒経過後は、4.1秒経過している旨を判断できる判別子(フラグ)だけ成立させれば、4.1秒

40

50

以後の時間Tをカウントしなくても済むようなものでもよい。

【0035】

a. 計時時間Tが一定時間(4.1秒)以上である場合

前回遊技の回転リール40の回転開始から、今回遊技のスタートスイッチ30が操作されたタイミングまでの計時時間Tが予め定めた一定時間(具体的には、遊技制限時間の4.1秒)以上である場合には、計時手段130のタイマが4.1秒に到達したタイミングで信号を出力したときに、未だスタートスイッチ30の操作が行われておらず、回転リール40は回転を開始していない状態である。そして、この4.1秒到達以後、演出フリーズを発生させない場合には、スタートスイッチ30の操作タイミングと略同時(正確には信号伝達時間分だけ極僅かに遅れて)に、回転リール40の回転を開始するように形成されている。この場合には、スタートスイッチ30の操作タイミングと、回転リール40の回転開始タイミングとは略同時のタイミングとして処理される。したがって、この場合には、計時手段130は、前回の遊技の回転リール40の回転開始時から、今回の遊技の回転リール40の回転開始時まで計時していることになる。

10

【0036】

b. 計時時間Tが一定時間(4.1秒)未満である場合

一方、前回遊技の回転リール40の回転開始から、今回遊技のスタートスイッチ30が操作されたタイミングまでの計時時間Tが予め定めた一定時間(具体的には、遊技制限時間の4.1秒)未満である場合には、スタートスイッチ30の操作タイミングでは、回転リール40は回転を開始しない。更に、演出フリーズも発生させない場合には、計時手段130の前記タイマにより、前回遊技の図柄表示手段41(回転リール40)の変動表示(回転)開始時から、予め定めた一定時間(具体的には、遊技制限時間の4.1秒)の到達と同時に出力された信号に基づいて、回転リール40は回転を開始する。この場合の回転リール40の回転開始時は、前回遊技の回転リール40の回転開始時から4.1秒となる。なお、このときのスタートスイッチ30の操作タイミングに取得した時間Tを、予め定めた一定時間(遊技制限時間の4.1秒)から引いた時間(4.1-T)をウェイト時間Wとなる。

20

【0037】

ここで、計時手段130は、前回の遊技の所定の契機時から今回の遊技の所定の契機時までの時間Tの計時を実施しているが、「所定の契機時」は、特に上述した回転リール40の回転開始時に限定されるものではない。例えば、所定の契機を、前回の遊技のメダル投入時(直接投入時又はベット投入時)や、第1停止操作、第2停止操作又は第3停止操作のストップスイッチ50の押下操作時や、スタートスイッチ30の押下操作時や、ストップスイッチ50の操作が可能となる時等に設定しても良い。また、前回の遊技の所定の契機時と、今回の遊技の所定の契機時とは、これらの同一の組み合わせでも、また、異なる組み合わせでもよい。

30

【0038】

(B) 演出フリーズにおける計時手段130

複数回の遊技にわたって所定の操作手順が適正である等の所定条件を満足する場合に演出フリーズを発生させるが、計時手段130は、その演出フリーズの発生継続時間を、予め定めた所定時間だけタイマ機構により、カウントする。この所定時間は、2秒に設定されてあるが、もちろん、これに限定されるものではなく、他の時間に設定してもよい。

40

ここで、計時手段130は、スタートスイッチ30押下操作後、遊技間ウェイトが発生する場合には、前回遊技の回転リール40の回転開始から遊技制限時間の4.1秒が経過し、且つ演出フリーズを開始した時から、2秒をカウントアップする。また、計時手段130は、スタートスイッチ30押下操作後、遊技間ウェイトが発生しない場合には、遊技間ウェイトを発生させることなく演出フリーズを開始した時から、演出フリーズ発生時間の2秒をカウントアップする。そして、いずれの場合も、演出フリーズ発生時間の経過により、操作不能手段140へ信号を送出する。なお、計時手段130はカウントアップにより計測しているが、もちろん、演出フリーズ発生時間の2秒からカウントダウンして0秒に到達した時点で信号を送出するようにしてもよい。また、上記手順に限定されることなく、遊技間ウェ

50

イトが発生する場合には、遊技間ウェイト中に、後述する液晶表示装置68への勝ち演出等を開始してもよい。

【0039】

なお、本実施の形態では、後述する図5のフローのステップ114及び115において、前回遊技から遊技制限時間の4.1秒を経過しておらず上述した遊技間ウェイトが発生するような場合には、必ず遊技間ウェイトを実行させて前回遊技からの遊技制限時間4.1秒を経過させてから、その後、演出フリーズを所定の場合に発生させるように形成している。しかし、このように遊技間ウェイトと演出フリーズとを直列的に配置するようなものに限定するものではなく、遊技間ウェイトと、演出フリーズとを並列的に配置してもよい。具体的には、例えば、前回遊技から遊技制限時間の4.1秒を経過していない場合であって演出フリーズを発生させるような場合に、演出フリーズを実施することにより、結果として、遊技制限時間の4.1秒を経過するようなときには、遊技間ウェイトは発生させずに、遊技間ウェイトとは無関係に独立して演出フリーズを発生させるように形成してもよいものである。かかる場合には、演出フリーズを実施することで、遊技制限時間の4.1秒よりも長い時間、行われることになるため、遊技制限時間の条件は必ず満足させることができ、遊技者に必要以上の待機時間を与えることによる遊技の遅延防止を図ることができる。

10

【0040】

(操作不能手段140)

前記操作不能手段140は、メダルの投入操作、ベットスイッチ16の操作、スタートスイッチ30の操作、複数個のストップスイッチ50のそれぞれの操作のうち、特定の操作を所定時間不能とするためのものである。

20

前記操作不能手段140は、遊技間ウェイトのウェイト時間W中、或いは、演出フリーズのウェイト時間S中に、遊技を継続して進行させるための特定の操作を可能としない(有効化しない)ためのものであって、その操作に基づく予め定めた本来の機能を発揮させないものである。

【0041】

なお、ここで「操作を可能としない(有効化しない)」とは、その操作に基づく予め定めた本来の主要な機能を発揮できる状態ではないことを意味する。したがって、操作を行っても操作に基づく機能のうち本来の主要な機能を発揮しないときは、操作可能状態には含まれない。この有効化しないことには、下記に示す(1)及び(2)の2つの意味が含まれる。

30

(1)操作を保留すること。スタートスイッチ30の押下操作が保留された場合は、スタートスイッチ30の操作に基づく一部の機能である、操作タイミングでの各抽選は行われるが、スタートスイッチ30の本来の主要な機能である回転リール40の回転は保留され、所定の操作不能の時間経過後に、回転リール40の回転が開始されるものである。なお、ストップスイッチ50の押下操作が保留された場合は、所定の操作不能の時間経過後に、回転リール40の回転が停止されるものである。また、ベットスイッチ16の押下操作が保留された場合は、貯留メダル(クレジットメダル)からの遊技開始の条件としてのメダル投入は保留され、所定の操作不能の時間経過後に、ベットスイッチ16の押下操作が行われなくても、貯留メダル(クレジットメダル)から遊技開始の条件としてのメダル投入(内部投入)が行われる。また、メダル投入が保留された場合には、メダル投入口18から投入されたメダルは、メダルセクターから貯留払い出し手段65へ移動するが、貯留メダル(クレジットメダル)或いは遊技開始のための投入メダルの数値は、増加していない状態となる。そして、所定の操作不能の時間経過後に、貯留メダル(クレジットメダル)或いは遊技開始のための投入メダルの数値がその投入したメダル数分だけ増加する。

40

【0042】

(2)操作を無効として扱うこと(無視すること)。スタートスイッチ30の押下操作が無効として扱われた場合、所定の操作不能の時間経過後に、再度、スタートスイッチ30の押下操作をしない限り、少なくとも回転リール40の回転は開始されない。なお、ストップ

50

スイッチ50の押下操作が無効として扱われた場合には、所定の操作不能の時間経過後に、再度、ストップスイッチ50の押下操作をしない限り、回転リール40の回転は停止されない。また、ベットスイッチ16の押下操作が無効とされた場合は、所定の操作不能の時間経過後に、再度、ベットスイッチ16の押下操作をしない限り、貯留メダル（クレジットメダル）からの遊技開始の条件としてのメダル投入は行われない。また、メダル投入が無効とされた場合には、メダル投入口18から投入されたメダルは、メダルセクターを介して払い出し口32から払い出し皿33へ排出される。このため、所定の操作不能の時間経過後に、再度、メダル投入口18からメダルを投入しない限り、メダル投入口18から投入されたメダルは、貯留払い出し手段65へ投入されない。

【0043】

なお、本実施の形態では、（１）の「保留すること」の意味として使用している。なお、有効化しないことを、無効として扱うこととする（２）の意味として使用することもできる。

（時間記憶手段150）

前記時間記憶手段150は、一定時間（所定の遊技制限時間）の到達前に、図柄表示手段41の変動表示の「開始操作」をしたときに、遊技間ウェイトが終了するまでの遊技間ウェイトのウェイト時間Wを記憶するためのものである。すなわち、前記時間記憶手段150は、前回の遊技の回転リール40の回転開始時から予め定めた一定時間（具体的には、遊技制限時間の4.1秒）の到達前に、前記スタートスイッチ30を操作したときに、遊技間ウェイト時間が終了するまでのウェイト時間Wを記憶する。

【0044】

また、時間記憶手段150は、後述する所定条件を満足した場合に発生させる演出フリーズの予め定めたウェイト時間S、具体的には予め定めた時間2秒を記憶しているものである。

更に具体的には、前記時間記憶手段150は、今回の遊技のスタートスイッチ30を押下操作したときのタイミングで計時手段130が取得した前回の遊技の回転リール40の回転開始時から時間Tを計時手段130から入手し、その時間Tを、予め定めた一定時間（遊技制限時間の4.1秒）から引いた時間（4.1 - T）秒を算出し、ウェイト時間Wとして記憶している。そして、演出フリーズのウェイト時間Sは、予め定めた一定時間（具体的には、2秒）に設定されている。

【0045】

ここで、「遊技間ウェイトのウェイト時間W」とは、所定の遊技制限時間の到達前に、変動表示の開始操作をしたときに、遊技間ウェイトにおける前記遊技制限時間を経過するまでの時間であって、その前記遊技制限時間を経過するまで、全ての図柄表示手段41の変動表示の開始操作の機能を発揮することができずに、遊技を継続して進行させることができない時間である。

本実施の形態では、「遊技間ウェイトのウェイト時間W」は、演出フリーズを発生させない場合には、遊技制限時間の到達前に、図柄表示手段41の変動表示の開始操作をしたときに、全ての図柄表示手段41が変動表示を開始するまでの時間である。なお、「ウェイト時間W」を、演出フリーズを発生させない場合、遊技制限時間の到達前に、図柄表示手段41の変動表示の停止操作をしたときに、全ての図柄表示手段41の停止操作が可能となるまでの時間に設定することもできる。

【0046】

この「図柄表示手段41の変動表示の開始操作の機能を発揮する」とは、その操作に基づく予め定めた本来の主要な機能を発揮できる状態を意味する。したがって、操作に基づく予め定めた機能のうち、一部の機能だけが発揮できても、予め定めた本来の主要な機能を発揮していない場合には、「図柄表示手段41の変動表示の開始操作の機能を発揮する」状態には含まれない。具体的には、スタートスイッチ30の押下操作の場合、遊技制限時間を経過するまでの間、スタートスイッチ30の押下操作に基づいて、当選抽選手段110の抽出乱数を取得して行う抽選という一部の機能は行われるものの、スタートスイッチ30の本来

10

20

30

40

50

の主要な機能である回転リール40の回転を開始させるという機能は発揮されておらず、回転リール40の回転は開始しない。この場合、スタートスイッチ30の予め定めた本来の機能を発揮していない状態となる。

【0047】

そして、この「遊技間ウェイトにおけるウェイト時間W」は、前記遊技制限時間を経過するまで、遊技を継続して進行させるための操作を不能とする時間である。このウェイト時間Wは、この遊技制限時間のうちの少なくとも一部の特定時間において遊技を遅らせるために遊技を進行させる所定の操作を制限して、待ち（ウェイト）の状態になる時間である。このウェイト時間中に、「可能とならない操作」は、遊技中に遊技を進行させるために行われる、図柄表示手段41の変動表示の開始操作（スタートスイッチ30による回転リール40の回転開始操作）に限定されることはない。例えば、ウェイト時間を算出するのに、回転リール40の回転の開始操作時を基準とするのではなく、回転リール40の停止操作可能時を遊技制限時間の基準とすることができる。この回転リール40の停止操作可能時とは、回転リール40が定常回転に達し、停止操作を可能とした時を意味する。この場合には、スタートスイッチ30が可能とならない操作対象となるものである。前記時間記憶手段150は、前回の遊技の回転リール40の停止操作可能時から予め定めた一定時間、遊技制限時間の4.1秒の到達前に、前記ストップスイッチ50を操作したときに、全ての回転リール40が回転の停止操作が可能となるまでのウェイト時間Wを記憶するように形成することができる。もちろん、回転リール40の停止操作時を基準とすることもできる。

【0048】

更に、この「可能とならない操作」を、種々の他の操作に設定することもできる。ウェイト時間中に「可能とならない操作」を、メダル投入（直接投入又はベット投入）操作や、その他の遊技中に発生する種々の操作の少なくとも一つに設定することもできる。

また、演出フリーズにおけるフリーズ時間Sも、同様に、可能とならない操作を、ストップスイッチ50だけに限定されるものではなく、遊技中に発生する種々の遊技進行のための操作に設定することができる。

（シナリオ演出実行決定手段200）

前記シナリオ演出実行決定手段200は、演出フリーズを発生させるためのシナリオ演出を実行するか否を抽選により決定するためのものである。このシナリオ演出実行決定手段200は、当選抽選手段110と同様に、乱数を用いた抽選により、シナリオ演出を実行するか否を決定する。そして、シナリオ演出実行決定手段200は、抽選によりシナリオ演出を実行することに決定した場合、シナリオ演出を開始させるためにシナリオ演出フラグをON状態にする。

【0049】

前記シナリオ演出実行決定手段200は、上述したようなシナリオ演出を実行するか否かの抽選に加えて、シナリオ演出に当選した場合には、後述するシナリオ演出の種類（低難度演出、中難度演出、高難度演出の3つの種類）のうちいずれかの種類も抽選により選択して決定する。

なお、乱数発生や、乱数抽出や、抽出乱数の判定等の抽選方法は、当選抽選手段110と同様であるが、乱数抽出は、後述するステップ161のタイミングで行われる。もちろん、当選抽選手段110と同様にスタートスイッチ30の押下タイミングで乱数を抽出して取得してもよい。

【0050】

また、シナリオ演出実行決定手段200は、上述したような独立して抽選を行うものに限定されず、所定の役が入賞したときや、所定の図柄態様で停止したときに、シナリオ演出を実行するように決定してもよい。また、BBゲーム等の特別遊技や、AT遊技や、RT遊技の当選時や、入賞時や、終了時等にシナリオ演出を実行するように形成してもよい。

（遊技回数決定手段190）

前記遊技回数決定手段190は、有利遊技に移行させるための所定の操作手順に沿っているか操作手順判断手段180により操作手順が判断対象とされる遊技の遊技回数Nを決定す

るためのものである。この遊技回数決定手段190は、当選抽選手段110と同様に、乱数を用いた抽選により、2～5回の遊技回数から1つの遊技回数Nを選択する。したがって、2回、3回、4回、5回のうちからいずれか1つが選択される。なお、2～5回の範囲内に限定されるものではなく、2回以上の他の数値から選択してもよい。もちろん、1回の数値を含めるようにしてもよい。なお、乱数発生や、乱数抽出や、抽出乱数の判定等の抽選方法は、当選抽選手段110と同様であるが、乱数抽出は、後述するステップ161のタイミングで行われる。もちろん、当選抽選手段110と同様にスタートスイッチ30の押下タイミングで取得してもよい。

【0051】

（操作手順決定手段170）

前記操作手順決定手段170は、メダルの投入操作、ベットスイッチ16の操作、スタートスイッチ30の操作、複数個のストップスイッチ50のそれぞれの操作のうち複数の遊技にわたる特定の操作の手順を決定するためのものである。

本実施の形態に係る操作手順決定手段170は、複数個のストップスイッチ50のそれぞれの操作のうち複数の遊技にわたる特定の操作の手順を決定するためのものである。操作手順判断手段180は、遊技回数決定手段190により決定された遊技回数Nごとに、左、中、右の3個の回転リール40のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50の全部の停止操作順番の組み合わせ（6種類）から、抽選により1つの操作手順（例えば、右、左、中の順の停止操作順番）を決定するものである。具体的には、例えば、遊技回数決定手段190が抽選により遊技回数N＝3回に決定していた場合の回転リール40の停止操作順番は、N＝1のとき、（右、左、中）の順番、N＝2のとき、（中、右、左）の順番、N＝3のとき、（左、中、右）の順番のように、各遊技回数毎の停止停止操作順番を決定するものである。なお、決定するのは、必ずしも第1～第3停止操作の順番の全てを6択から決定するものでなくてもよく、例えば、第1停止操作だけや、第2停止操作だけや、或いは、第3停止操作だけの回転リール40を3択から決定するようにして、第1停止操作だけ等の1つの停止操作が回転リール40の3つのうちいずれかであるかを操作手順判断手段180により判断するようにしてもよい。

【0052】

なお、正解の押し順を実行することにより、当選している役が入賞するような場合には、その当選した役が入賞するような押し順を選択してもよいし、また、その当選した役が非入賞となるような押し順を選択するようにしてもよい。

また、本実施の形態では、ストップスイッチ50の操作手順を決定したが、これに限定されることなく、メダルの投入操作、ベットスイッチ16の操作、スタートスイッチ30の操作、複数個のストップスイッチ50のそれぞれの操作のうち所定の操作の操作手順や、操作回数や、それらの組み合わせを決定して、それらの操作がその通りに操作されたか否かを操作手順判断手段180により判断するように形成してもよい。具体的には、例えば、通常の操作スイッチの操作機能を有さない操作不能状態（例えば、全部の回転リール40の停止後の次の遊技のメダル投入前や、スタートスイッチ30の押下操作前等）になっているときに、スタートスイッチ30を1回操作した後、ストップスイッチ50を1回操作する等の所定の操作手順を決定して、その操作手順通りに遊技者が操作したか否かを操作手順判断手段180により判断するようにしてもよい。また、そのような操作手順としてストップスイッチ50を1回操作した後、ベットスイッチ16を2回操作する等の操作回数を組み合わせてもよい。また、操作手順の中に、メダル投入口18から投入するメダル投入操作を、操作手順の1つとして組み込んでよい。

【0053】

（操作手順判断手段180）

前記操作手順判断手段180は、操作手順決定手段170で決定された複数の遊技にわたる操作手順に沿った操作が遊技者によって行われたか否かを判断するためのものである。本実施の形態に係る操作手順判断手段180は、遊技回数決定手段190により決定された遊技回数N（2～5）の各遊技毎に、操作手順決定手段170によって決定された回転リール40の停

10

20

30

40

50

止操作順番（6択のうちから1つの組み合わせ）通りに、遊技者により停止操作が行われたか否を判断する。

本実施の形態に係るシナリオ演出では、後述のように、その演出の途中で、6個の答の中に1つの答えがあるような6択問題が出されて、その選択肢の横に、回転リール40の停止操作順番の組み合わせの6択の1つが併記されてある。操作手順判断手段180は、問題の正解の選択肢に併記された停止操作順番が操作された場合に、演出フリーズの発生フラグのON状態を維持し、正解の選択肢に併記された停止操作順番でない停止操作順番が操作された場合に、演出フリーズの発生フラグをOFF状態に変更するものである。なお、6個の答えのうち、正解は、1つではなく、2個以上の複数個に設定してもよい。

【0054】

10

操作手順判断手段180は、各遊技回数Nの遊技毎に、操作手順決定手段170によって決定された停止操作順番で遊技者が停止操作を行ったか否かを判断して、行っていない場合には、演出フリーズの発生フラグをOFFにする。この演出フリーズの発生フラグは、演出フリーズの設定及び演出フリーズにおける液晶表示装置68への演出設定を行うか否かを判断するためのものであって（ステップ316）、実質的には、演出フリーズを発生させるか否かを決定するためのフラグである。このフラグは、シナリオ演出を実行する遊技の遊技回数Nの終了後に、ON状態となっていれば演出フリーズを発生させ、OFF状態となっていれば演出フリーズを発生させない。このフラグは、シナリオ演出実行決定手段200によりシナリオ演出を実行することが決定された場合に、ON状態となり、遊技回数Nの全ての遊技において、1回でも所定の停止操作順番で操作されていない場合には、OFF状態となって、演出フリーズを発生させないものである。

20

【0055】

なお、操作手順が停止操作手順ではなく、上述したようなストップスイッチ50を1回操作した後、ベットスイッチ16を2回操作する等の他の操作手順に設定している場合には、この操作手順判断手段180は、そのような操作手順が予め定められた通りに実行されているか否かを判断するものである。

（副制御装置22（演出データ記憶手段25、演出制御手段26））

前記副制御装置22は、主として演出データに関するものであって、液晶表示装置68や報知ランプ69やスピーカー67等の報知手段66を制御するためのものである。前記副制御装置22は、液晶表示装置68等の報知手段66の演出データを記憶するROMを有する演出データ記憶手段25と、この演出データ記憶手段25からの各演出データを、RAMに読み込ませて、主制御装置21からの制御信号に基づいて、液晶表示装置68等の報知手段66に出力し、各報知手段66を制御するためのものである。

30

【0056】

（演出データ記憶手段25）

前記演出データ記憶手段25は、通常の演出に使用される種々の演出データを記憶している。更に、それに加えて、前記演出データ記憶手段25には、遊技回数2回から5回までの複数回の遊技にわたって継続されるシナリオ演出が、多数、記憶されている。また、遊技回数2回の継続演出においても、遊技回数2回で完結するようなストーリー性のあるシナリオ演出が複数個、記憶され、同様に遊技回数N回（Nは2から5までの整数）のそれぞれの継続演出においても、遊技回数N回で完結するようなストーリー性のあるシナリオ演出が複数個、記憶されている。

40

【0057】

シナリオ演出には、シナリオ演出の内容から正しい操作手順を遊技者が容易に推定できる低難度演出と、シナリオ演出の内容から正しい操作手順を推定するヒントを有しているが、その難易度が中程度の中難度演出と、シナリオ演出の内容からは、正しい操作手順を推定することは困難な（例えば、6択の場合には、正しい操作手順を選択できる確率は6分の1となるような）高難度演出の3種類が、それぞれの遊技回数N（Nは2～5）毎に予め準備されている。これは、シナリオ演出実行決定手段200が、シナリオ演出を実行するか否かの抽選に加えて、かかる低難度演出、中難度演出、高難度演出の3つの種類のい

50

ずれかを抽選により選択して決定する。

【 0 0 5 8 】

そして、シナリオ演出は、シナリオ演出の途中で、回転リール40の停止操作順番の6択に対応して、6択の中に正解がある問題が出されるように形成されている。そして、正解に対応する停止操作順番（各答に併記されている停止操作順番）を操作することで演出フリーズ発生フラグのON状態が維持され、正解でない停止操作順番が操作された場合に、演出フリーズの発生フラグがOFF状態に変更されるように形成されている。

具体的には、シナリオ演出の内容に関連した低難度演出の問題の一例としては、例えば、「主人公の純一郎君が次の場面で突然に遭遇して、純一郎君の心の中に動揺が起きる相手は、誰？。（1）和子（右、中、左）、（2）美佐子（右、左、中）、（3）陽子（中、右、左）、（4）祐子（中、左、右）、（5）香（左、中、右）、（6）サリー（左、右、中）」という問題が液晶表示装置68にシナリオ演出の途中で提示される。それまでのストーリー性のあるシナリオ演出の内容のヒントから正解が（1）であることが容易に推定できる場合には、当該遊技における停止操作順番を、（1）に記載されている（右、中、左）の順番で回転リール40の停止操作を行うと、当該遊技では、演出フリーズ発生フラグのON状態が維持される。そして、（1）以外の正解でない停止操作順番が操作された場合に、演出フリーズの発生フラグがOFF状態に変更されるように形成されている。なお、選択肢の答えを（1）、（2）又は（4）のように複数個、形成してもよい。このようにして、予め決定されたシナリオ演出通りに、間違いなく進行できるように、遊技者が所定の操作手順で、選択して、所定のストーリーが予め決定された所定の結果に到達するように完結することができた場合には、AT遊技へ移行可能になる。

【 0 0 5 9 】

なお、本実施の形態では、シナリオ演出に突入する当初に決定された複数回の遊技にわたるシナリオ演出通りに遊技者が所定の操作手順を介して選択（ナビ）することができるか否かにより、AT遊技への移行が可能となる。ここで、シナリオ演出は、液晶表示装置68による複数回の遊技にわたって最終的に所定の結論に到達するようなストーリー性のある動画であるが、複数回の各遊技ごとにストーリーが選択可能な分岐点を設け、遊技者に所定の操作でストーリーを選択させ、そのシナリオ演出が複数回の遊技経過後、所定の結論に到達して完結させることができるか否かによって、有利遊技に移行可能とするようなものでもよい。具体的には、例えば、シナリオ演出の内容を、遊技者の操作手順による所定の選択によって、シナリオ演出の残りの内容を、複数の遊技にわたる各遊技の都度、予め定められた所定のシナリオパターンから抽選により、又は、所定の順番等により、変更するように形成してもよい。或いは、シナリオ演出の内容を、遊技者の操作手順による所定の選択によって、毎回、新たなシナリオ演出を作成するように形成することもできる。そして、複数回の遊技にわたるシナリオ演出の内容のストーリーの変更が行われても、複数の選択肢の中から正解を選択し続けて、最終的に、予め定めた所定の結果に到達することができた場合には、AT遊技への移行が可能となるように形成してもよい。

【 0 0 6 0 】

（演出制御手段26）

前記演出制御手段26は、通常の演出において、演出データ記憶手段25からの各演出データを、RAMに読み込ませて、主制御装置21からの制御信号に基づいて、液晶表示装置68等の報知手段66に出力し、各報知手段66を制御する。更に、これに加えて、前記演出制御手段26は、シナリオ演出実行決定手段200の決定による演出の種類（低難度演出、中難度演出、高難度演出）と、遊技回数決定手段190の決定による遊技回数（2回～5回）に対応するシナリオ演出との条件に適合するシナリオ演出を、演出データ記憶手段25から選択して、液晶表示装置68等の報知手段66に出力するものである。

【 0 0 6 1 】

（遊技機10の動作）

次に、上記構成を備えた遊技機10の遊技の通常遊技の動作の概略について、図5に示したフローを用いて説明する。

まず、ステップ110において、遊技者により、遊技メダルをメダル投入口18から直接投入するか、または、予めクレジットして最大50枚貯留されているクレジットメダルからベットスイッチ16の操作によりベット投入されるかにより、遊技媒体の投入処理が行われる。なお、特にフロー中に図示していないが、前回遊技で再遊技に入賞した場合には、それらの投入処理の操作をすることなく、投入処理は完了しているものとして、遊技は進行するように形成されている。そして、次のステップ111に進む。

【0062】

ステップ111において、遊技者によりスタートスイッチ30が操作されて、ON状態になっているか否かが判定される。そして、スタートスイッチ30がON状態になっていると判定された場合、次のステップ112に進む。

10

ステップ112において、当選抽選手段110により、今回の遊技の当選抽選処理が行われる。当選抽選処理は、まず、当選乱数発生手段111により発生された乱数の中から当選乱数取得手段112により乱数が取得されて内部に記憶される。そして、当選判定手段114により、取得された乱数と抽選テーブル記憶手段113に記憶されている抽選テーブルの当選判定領域データとの比較が行われる。そして、取得された乱数が、抽選テーブル記憶手段113の抽選テーブルのどの当選領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、その決定に基づいて予め停止させる停止位置を定めた停止テーブルが決定される。なお、抽選方法は、特にこれらの方法に限定されるものではなく、他の乱数発生プログラム等を用いた他の方法で決定するようにしてもよい。そして、次のステップ113に進む。

20

【0063】

ステップ113において、シナリオ演出処理が行われる。所定の場合に、シナリオ演出を実行するか否かの抽選、シナリオ演出を実行することに当選した場合には、シナリオ演出の種類（低難度演出、中難度演出、高難度演出の3つの種類）の抽選、遊技回数Nの抽選、操作手順の抽選等が行われる。そして、次のステップ114に進む。

ステップ114において、遊技間ウェイト処理が行われる。そして、次のステップ115に進む。

ステップ115において、演出フリーズ処理が行われる。そして、次のステップ116に進む。

【0064】

30

ステップ116において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ117に進む。

ステップ117において、遊技者によりストップスイッチ50の操作が行われて、ストップスイッチ50がON状態となる。そして、次のステップ118に進む。

ステップ118において、回転リール40の停止操作処理が行われる。この停止操作処理は、当選抽選手段110の抽選結果に対応して選択された停止テーブルに基づいて、回転リール40の停止処理が行われる、いわゆるテーブル停止制御によって実施される。なお、条件判断停止制御や、それらを組み合わせた停止制御によって実施してもよい。そして、次のステップ119に進む。

【0065】

40

ステップ119において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。そして、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたと判定された場合、次のステップ120に進む。

ステップ120において、操作手順判断処理が行われる。そして、次のステップ121に進む。

ステップ121において、当選フラグ成立中に当該当選フラグに対応する入賞図柄が入賞有効ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞したか否かが判定される。そして、入賞したと判定された場合、次のステップ122に進む。

【0066】

ステップ122において、入賞時処理が行われる。具体的には、BB移行役に入賞した

50

場合は、メダル払い出しは行われずに遊技状態の移行処理が設定され、リプレイに入賞した場合には、リプレイ処理（当該遊技で投入したメダル枚数と同じ枚数を自動的に次の遊技の投入枚数として投入する処理）が行われ、小役に入賞した場合は、小役の入賞図柄に相当する予め定めた特定の枚数のメダルの払い出し処理が行われる。そして、遊技が終了する。

前記ステップ111において、スタートスイッチ30がON状態になっていないと判定された場合、ステップ111の前に戻る。

【0067】

前記ステップ119において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われていないと判定された場合、ステップ117に戻る。

10

前記ステップ121において、入賞していないと判定された場合、ステップ121を飛び越して、遊技が終了する。

図5のフローのステップ113のシナリオ演出処理について、図6のフローを用いて説明する。

ステップ160において、シナリオ演出フラグがON状態であるか否かが判定される。そして、シナリオ演出フラグがON状態でない、すなわちOFF状態であると判定された場合、次のステップ161に進む。

【0068】

ステップ161において、シナリオ演出の抽選処理が行われる。具体的には、シナリオ演出実行決定手段200により、シナリオ演出を実行するか否かが抽選により決定される。そして、シナリオ演出を実行することに当選した場合には、シナリオ演出実行決定手段200によりシナリオ演出の種類（低難度演出、中難度演出、高難度演出）が抽選で決定される。そして、遊技回数決定手段190により、シナリオ演出の遊技回数Nが抽選で決定される。そして、操作手順決定手段170により、各遊技回数ごとの操作順番が抽選で決定される。そして、次のステップ162に進む。

20

ステップ162において、シナリオ抽選の実行に当選したか否かが判定される。そして、シナリオ演出の実行に当選していると判定された場合、次のステップ163に進む。

【0069】

ステップ163において、シナリオ演出フラグをONに設定し、演出制御手段26がシナリオ演出を液晶表示装置68により開始する。そして、次のステップ164に進む。

30

ステップ164において、演出フリーズ発生フラグをONに設定する。そして、当該処理は終了する。

前記ステップ160において、シナリオ演出フラグがON状態であると判定された場合、次のステップ165に進む。

ステップ165において、シナリオ演出の継続処理が行われ、シナリオ演出が継続して実施される。そして、当該処理が終了する。

【0070】

前記ステップ162において、シナリオ演出の実行に当選していないと判定された場合、当該処理は終了する。

図5のフローのステップ114の遊技間ウェイト処理について、図7のフローを用いて説明する。

40

ステップ210において、計時手段130が計時した時間Tは、前回遊技の回転リール40の回転開始時からの遊技制限時間（4.1秒）に到達しているか否かが判定される。そして、計時時間Tが遊技制限時間に到達していないと判定された場合、次のステップ211へ進む。

【0071】

ステップ211において、時間記憶手段150により、遊技制限時間（4.1秒）から計時手段130が計時した時間Tを減算した値（4.1 - T）が、ウェイト時間Wとして記憶される。そして、次のステップ212に進む。

ステップ212において、計時時間Tが遊技制限時間（4.1秒）に到達しているか否

50

かが判定される。すなわち、ウェイト時間Wが終了しているか否かが判定される。そして、計時時間Tが遊技制限時間に到達している（ウェイト時間Wが終了している）と判定された場合、当該処理が終了する。

前記ステップ210において、計時時間Tが遊技制限時間に到達していると判定された場合、当該処理が終了する。

【0072】

前記ステップ212において、計時時間Tが遊技制限時間に到達していない（ウェイト時間Wが終了していない）と判定された場合、ステップ212の前に戻る。

図5のフローのステップ115の演出フリーズ処理について、図8のフローを用いて説明する。

10

ステップ260において、演出フリーズにおける液晶表示装置68への演出設定が行われているか否かが判定される。具体的には、ステップ363又は364における演出フリーズにおける液晶表示装置68への勝ち演出又は負け演出のいずれかが設定されているか否かを判断するものである。そして、演出フリーズにおける液晶表示装置68への演出設定が行われていると判定された場合、次のステップ261に進む。

【0073】

ステップ261において、演出フリーズにおける演出設定は、勝ち演出設定か否かが判定される。そして、演出フリーズにおける演出設定が勝ち演出設定であると判定された場合、次のステップ262に進む。

ステップ262において、液晶表示装置68の最初に回転する回転リール40上に「WIN」の表記を行い、それ以外の回転リール40に「ざんねん」の表記をする。そして、次のステップ263に進む。

20

ステップ263において、予め定められた演出フリーズ時間（具体的には、2秒）の消化が行われる。そして、次のステップ264に進む。

【0074】

ステップ264において、液晶表示装置68に「WIN」の表記に対応する回転リール40が、最初に回転してAT当選を遊技者に報知する。なお、最初に回転させる回転リール40を回転させる前に、全部の回転リール40を上下に僅かに振動させてもよい。そして、次のステップ265に進む。

ステップ265において、次遊技からAT遊技へ移行させるためのAT遊技移行の設定が行われる。そして、次のステップ266に進む。なお、AT遊技は、所定の押し順で押した場合のみ入賞させることができる役が設けられ、その入賞可能な押し順を遊技者に報知する遊技であり、通常遊技とは異なる遊技であって、本明細書では、AT遊技のフローは省略する。

30

【0075】

ステップ266において、演出フリーズの発生フラグをOFFにする。そして、演出フリーズにおける演出設定もリセットされる。そして、当該処理が終了する。

前記ステップ260において、演出フリーズにおける液晶表示装置68への演出設定が行われていないと判定された場合、当該処理は終了する。

前記ステップ261において、演出フリーズにおける演出設定が勝ち演出設定でないと判定された場合、次のステップ267に進む。

40

ステップ267において、液晶表示装置68の最初に回転する回転リール40上に「ざんねん」の表記を行い、それ以外の回転リール40に「ざんねん」又は「WIN」の表記をする。そして、次のステップ268に進む。

【0076】

ステップ268において、予め定められた演出フリーズ時間（具体的には、2秒）の消化が行われる。そして、次のステップ269に進む。

ステップ269において、液晶表示装置68に「ざんねん」の表記に対応する回転リール40が、最初に回転してAT非当選を遊技者に報知する。なお、最初に回転させる回転リール40を回転させる前に、全部の回転リール40を上下に僅かに振動させてもよい。そして、

50

次のステップ266に進む。

図5のフローのステップ120の操作手順判断処理について、図9のフローを用いて説明する。

【0077】

ステップ310において、シナリオ演出フラグがON状態であるか否かが判定される。そして、シナリオ演出フラグがON状態であると判定された場合、次のステップ311に進む。

ステップ311において、設定されているシナリオ演出に基づく正解となる操作手順の取得が行われる。そして、次のステップ312に進む。

ステップ312において、正解となる操作手順通りに遊技者により操作手順が行われたか否かが判定される。そして、正解となる停止操作手順通りに停止操作が行われていないと判定された場合、次のステップ313に進む。

【0078】

ステップ313において、演出フリーズの発生フラグをOFFに設定する。そして、次のステップ314に進む。

ステップ314において、今回の遊技がシナリオ演出の最終遊技（遊技回数Nの最後の遊技）か否かが判定される。そして、シナリオ演出の最終遊技であると判定された場合、次のステップ315に進む。

ステップ315において、シナリオ演出フラグをOFFに設定し、シナリオ演出を終了させる。そして、次のステップ316に進む。

ステップ316において、演出フリーズの発生フラグがON状態であるか否かが判定される。そして、演出フリーズの発生フラグがON状態であると判定された場合、次のステップ317に進む。

【0079】

ステップ317において、演出フリーズの設定処理が行われる。そして、当該処理は終了する。

前記ステップ310において、シナリオ演出フラグがON状態でないと判定された場合、当該処理は終了する。

前記ステップ312において、正解となる操作手順通りに停止操作が行われていると判定された場合、ステップ313を飛ばしてステップ314に進む。

前記ステップ314において、シナリオ演出の最終遊技でないと判定された場合、当該処理は終了する。

【0080】

前記ステップ316において、演出フリーズの発生フラグがON状態でないと判定された場合、当該処理は終了する。

図9のフローのステップ317の演出フリーズの設定処理について、図10のフローを用いて説明する。

ステップ360において、最初に回転する回転リール40の決定が行われる。具体的には、全ての回転リール40の回転順序が決定される。具体的には、当選抽選手段110と同様に乱数を用いた抽選で行われるが、特にこれに限定されることなく、予め定めた複数の順番を、順に繰り返して行うようにしてもよい。そして、次のステップ361に進む。

【0081】

ステップ361において、当選抽選手段110によりAT抽選が行われる。なお、このAT抽選は、このタイミングで乱数を抽出しているが、スタートスイッチ30の当選抽選の押下操作時に取得した乱数を使用してもよく、また、所定のストップスイッチ50の押下操作時に乱数を取得してもよい。また、乱数抽選は、当選抽選手段110ではなく、別個独立の乱数抽選手段を設けて行ってもよい。そして、次のステップ362に進む。

ステップ362において、AT抽選に当選しているか否かが判定される。そして、AT抽選に当選していると判定された場合、次のステップ363に進む。

ステップ363において、液晶表示装置68の最初に回転する回転リール40上に「WIN

10

20

30

40

50

」の表記を行わせるための「演出フリーズにおける液晶表示装置68への勝ち演出」の設定が行われる。そして、当該処理が終了する。

【0082】

前記ステップ362において、AT抽選に当選していないと判定された場合、次のステップ364に進む。

ステップ364において、液晶表示装置68の最初に回転する回転リール40上に「ざんねん」の表記を行わせるための「演出フリーズにおける液晶表示装置68への負け演出」の設定が行われる。そして、当該処理が終了する。

(作用)

シナリオ演出実行決定手段200が、抽選によりシナリオ演出の実行を決定した場合には、シナリオ演出フラグをONにすると共にシナリオ演出実行決定手段200は、抽選により、シナリオ演出の種類(低難度演出、中難度演出、高難度演出)を決定する。そして、遊技回数決定手段190が、抽選により、シナリオ演出の遊技回数Nを2回～5回のうちから1つの遊技回数Nを決定する。そして、操作手順決定手段170が全遊技回数Nのそれぞれの遊技回数ごとの操作順番(例えば、右、中、左の停止操作順番)を抽選により決定する。なお、シナリオ演出フラグがON状態のときには、シナリオ演出が実行され、遊技回数Nが終了してシナリオ演出の最終遊技が終了したときに、シナリオ演出フラグはOFF状態となってシナリオ演出が終了する。

【0083】

また、シナリオ演出の実行が決定されると、演出フリーズ発生フラグがON状態となる。この演出フリーズ発生フラグは、操作手順通りに行われている場合には、ON状態がそのまま維持されるが、操作手順通りに行われない場合に、OFF状態に変更されるものである。

操作手順判断手段180が、遊技回数Nの全ての遊技において、決定された操作手順に沿って遊技者の操作が行われたか否かを判断し、最終遊技が終了したときに演出フリーズ発生フラグがON状態を維持しているときに、当選抽選手段110によりAT抽選が行われる。そして、そのAT抽選に当選している場合には、「演出フリーズにおける液晶表示装置68への勝ち演出」の設定が行われる。また、そのAT抽選に当選していない場合には、「演出フリーズにおける液晶表示装置68への負け演出」の設定が行われる。その次の遊技で、AT抽選の当選、非当選の有無に関係なく、当選、非当選のいずれの場合も操作不能手段140による操作不能期間、いわゆる演出フリーズを発生させる。そして、「勝ち演出」が設定されている場合には、例えば、図3に示すように、液晶表示装置68の「WIN」の表記に対応する回転リール40である右側回転リール45を最初に回転させる(黒矢印)ことでAT当選を報知する。そして、その後に残りの回転リール40が回転を開始する。そして、その後の遊技でAT遊技へ移行することになる。また、「負け演出」が設定されている場合には、図4に示すように、液晶表示装置68の「ざんねん」の表記に対応する回転リール40である中央回転リール44(或いは左側回転リール43)を最初に回転させて(黒矢印)、AT非当選を報知する。

【0084】

(効果)

本実施の形態では、シナリオ演出に沿った操作手順通りに操作をしたことで有利遊技(AT遊技)へ移行可能な状態にすることができたという達成感を遊技者に付与することができる。更に、複数回の遊技にわたる操作の操作手順によって有利遊技移行という特典を得ることができるかもしれないという期待感や興味を、複数回の遊技にわたって維持することができて、遊技を重ねるごとに期待感や興味を増幅させながら進行させることができる。更に、操作不能期間としての演出フリーズの発生で有利遊技(AT遊技)への移行という特典を想起させることができ、遊技者の持つ操作不能期間(フリーズ)の印象を有利遊技(AT遊技)移行という良いものに直結させることができ、遊技全体を面白みのあるものにすることができる。

【0085】

(変形例)

上記実施形態において、シナリオ演出は、シナリオ演出フラグがON状態のときは、継続してストーリー性のある連続動画が、液晶表示装置68により報知されるが、特にシナリオ演出の発生時期は、これに限定されるものではない。シナリオ演出を、シナリオ演出フラグがON状態のときの回転リール40の回転が停止しているときだけ演出を実行するようにしてもよく、また、遊技の所定の契機間や、所定時間だけ実行するようにしてもよい。

上記実施形態において、シナリオ演出は、シナリオ演出の内容に直接的又は間接的に関連する、或いは全く関連しない6択の選択肢を有するものであったが、シナリオ演出の内容はこれに限定されるものではない。例えば、液晶表示装置68によるストーリー性のある動画の途中で、「右、左、中の順番で操作」や、「スタートスイッチ30の1回操作」や、「ベットスイッチ16の2回操作」等の簡単なナビ演出を行うようなものであって、その操作手順通りに遊技者が操作を行えば、AT遊技へ移行可能となるようなものであってもよいものである。

【 0 0 8 6 】

なお、本実施の形態では、図10に示す演出フリーズの発生フラグのON状態が否かによる演出フリーズの設定処理を、当該遊技のスタートスイッチ30の操作前の遊技で行っている。これを、当該遊技のスタートスイッチ30の操作時の抽選によって、AT抽選を行って、当該遊技の演出フリーズの実行内容を決定するように形成してもよい。具体的には、シナリオ演出通りの操作を行っていれば、高確率で演出フリーズを発生させ、AT当選又はAT抽選させ、また、シナリオ通りの操作を行っていないければ、低確率で演出フリーズを発生させ、AT当選又はAT抽選を行わせるようにしてもよい。但し、かかる場合には、操作不能手段140は、スタートスイッチ30の押下操作によって、スタートスイッチ30の操作自体は行われて、所定の役抽選やAT抽選等の抽選に必要な乱数値は抽出して、抽選等は行われるが、回転リール40の回転開始だけは遅らせて、スタートスイッチ30の操作による回転開始だけを保留している状態となる。

【 0 0 8 7 】

本実施の形態では、ステップ361において、AT抽選を行い、AT抽選に当選している場合にのみ、ステップ363で勝ち演出の設定を行い、その後の遊技のステップ261で勝ち演出の場合のみ、ステップ265でAT遊技へ移行させるように形成している。しかし、このようなAT抽選を介在させることなく、シナリオ演出通りに、遊技者が所定の操作をすることができた場合に演出フリーズの発生フラグをON状態に維持している場合には、AT抽選等を行わずに、AT遊技への移行を直接付与し、かかる所定の操作をすることができなかった場合に、AT遊技への移行を付与しないように形成してもよい。

本実施の形態では、ステップ263及びステップ268において、AT遊技へ移行させる場合も、移行させない場合のいずれの場合も演出フリーズを発生させているが、ステップ268を無くして、ステップ263のみにして、AT遊技を付与する場合にのみ、演出フリーズを発生させるように形成してもよい。

【 0 0 8 8 】

上述した2つの変形例を合わせることにより、シナリオ演出通りに遊技者が操作することができたら、演出フリーズを発生させて、AT遊技へ移行させ、また、シナリオ演出通りに、遊技者が操作することができなかつたら、演出フリーズを発生させずに、AT遊技への移行もないような構成に形成することができる。このような途中のAT抽選を介在させない構成且つAT遊技を付与する場合だけ演出フリーズを発生させる構成とすることによって、遊技者が自力で、演出フリーズを起こした（自力でAT遊技を当選させた）感覚となり、大きな達成感を得ることができるという効果がある。

また、図10の処理は、図9の操作手順判断処理のサブルーチンとして記載しているが、これに限定されるものではない。具体的には、ステップ317を「特別演出フラグ発生決定のフラグを立てる」として形成し、図9の操作手順判断処理を行った次の遊技の図6のシナリオ演出処理のステップ160の前に、その特別演出フラグ発生決定のフラグが成立しているかを確認し、成立している場合には、ステップ360～ステップ364の処理

10

20

30

40

50

を行うようなフローにしてもよい。このようにすると、スタートスイッチ30の押下操作を契機として抽出した乱数値を、A T抽選に使用することができる。また、スタートスイッチ30の押下操作で、A T抽選が決まる旨を遊技者に報知することで、遊技者にスタートスイッチ30の押下操作に新たな楽しみや緊張感を付与することができる。

【0089】

また、本実施の形態において、遊技者がシナリオ演出通りに遊技者が所定の操作処理を行うことができた場合には、抽選等を行わずに、必ず演出フリーズを発生させ、遊技者が所定の操作処理を行うことができなかった場合には、必ず演出フリーズは、発生しないように形成してもよい。

また、本実施の形態において、遊技者がシナリオ演出通りに遊技者が所定の操作処理を行うことができた場合には、抽選を行って、例えば90%以上の高確率で演出フリーズを発生可能な状態に形成し、遊技者が所定の操作処理を行うことができなかった場合には、抽選を行って、例えば、10%以下の低確率でしか演出フリーズを、発生させないように形成してもよい。

【0090】

また、本実施の形態において、遊技者がシナリオ演出通りに遊技者が所定の操作処理を行うことができた場合には、抽選等を行わずに、必ずA T遊技を付与し、遊技者が所定の操作処理を行うことができなかった場合には、A T遊技を付与しないように形成してもよい。

また、本実施の形態において、遊技者がシナリオ演出通りに遊技者が所定の操作処理を行うことができた場合には、抽選を行って、例えば90%以上の高確率でA T遊技を付与可能な状態に形成し、遊技者が所定の操作処理を行うことができなかった場合には、抽選を行って、例えば、10%以下の低確率でしかA T遊技を、付与させないように形成してもよい。

【0091】

なお、本実施の形態では、上述した実施例や、変形例を、適宜、組み合わせて使用してもよいものである。

【符号の説明】

【0092】

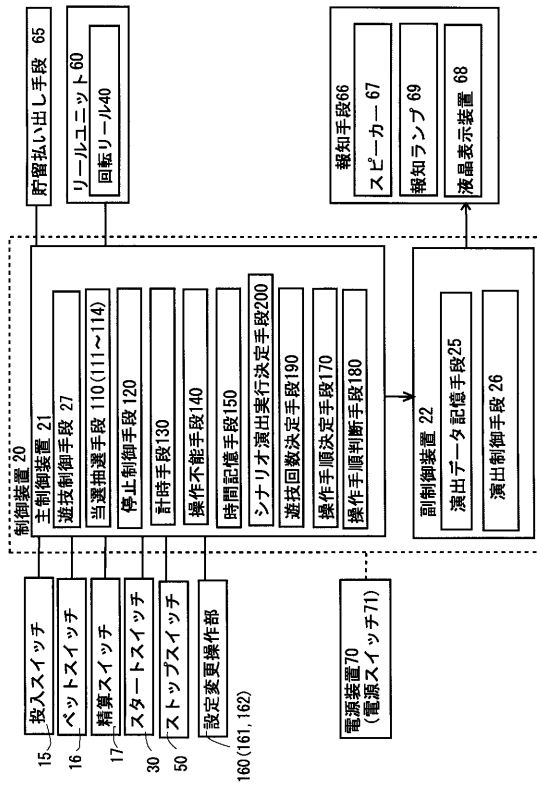
| | |
|--------------|--------------|
| 10 遊技機 | 16 ベットスイッチ |
| 27 遊技制御手段 | 30 スタートスイッチ |
| 40 回転リール | 50 ストップスイッチ |
| 61 図柄 | 110 当選抽選手段 |
| 140 操作不能手段 | 170 操作手順決定手段 |
| 180 操作手順判断手段 | |

10

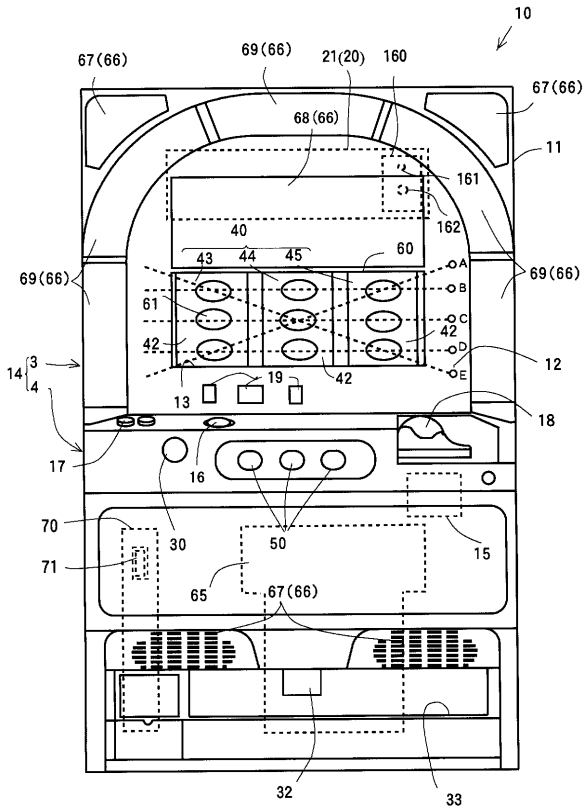
20

30

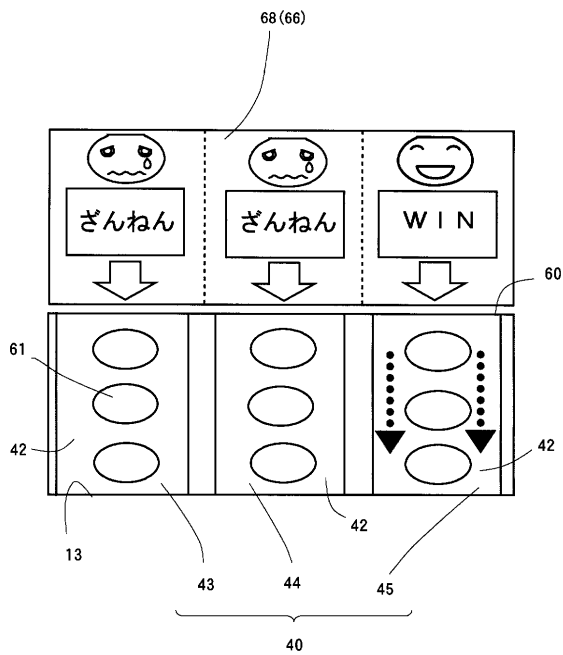
【図 1】



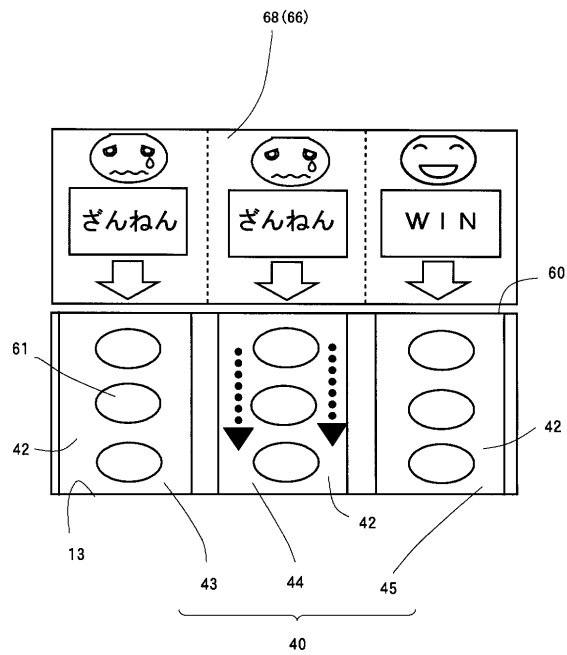
【図 2】



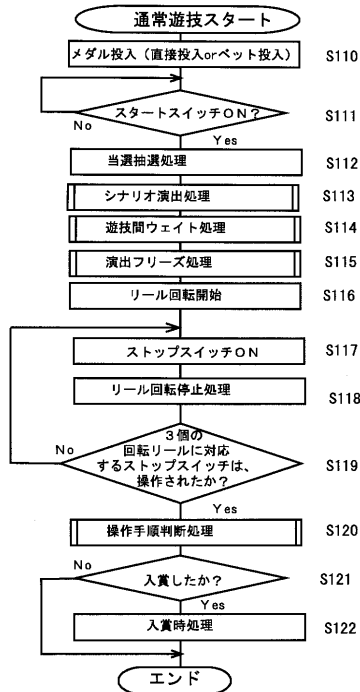
【図 3】



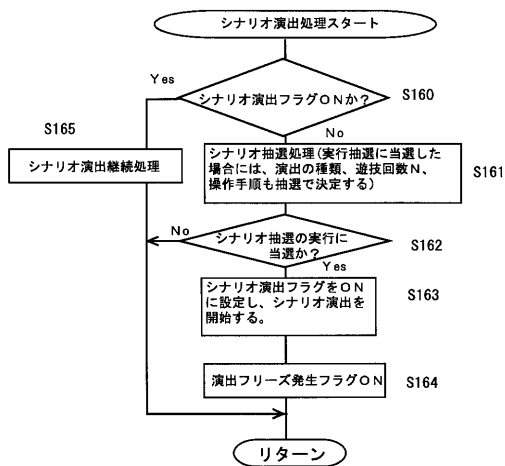
【図 4】



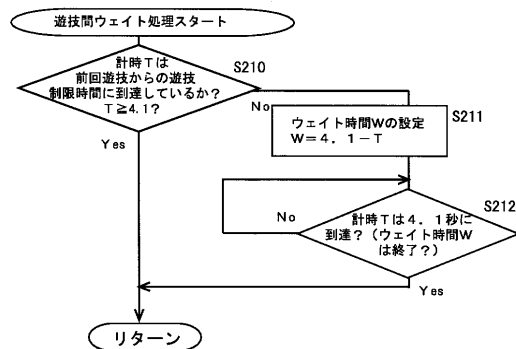
【図 5】



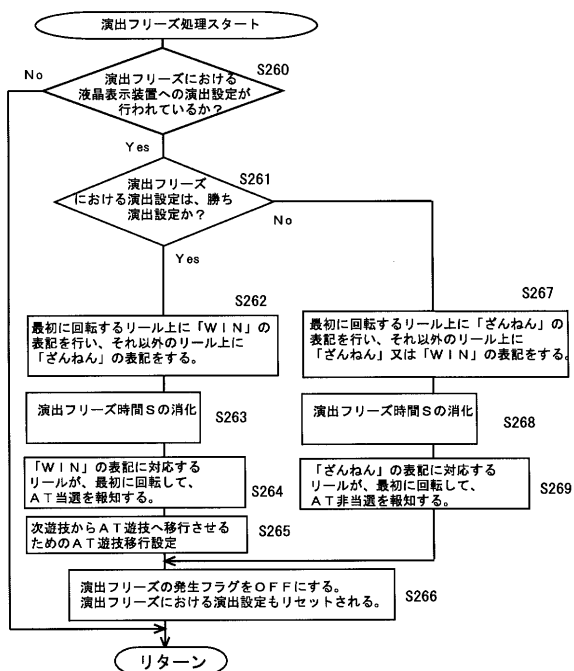
【図 6】



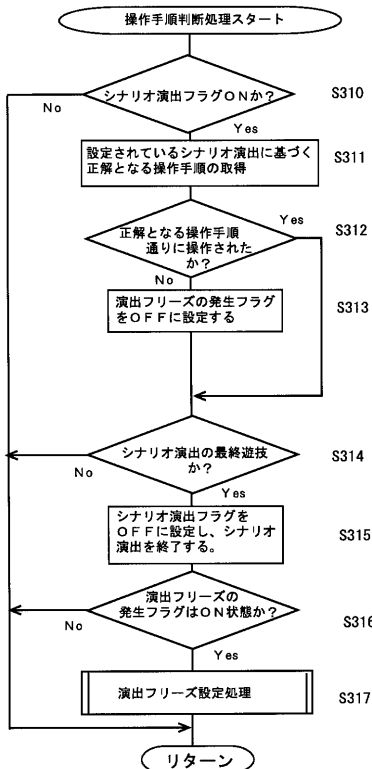
【図 7】



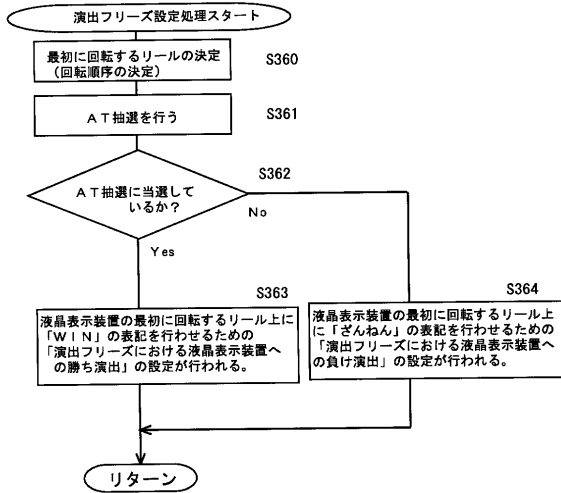
【図 8】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

- (72)発明者 今井 崇夫
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 小野 洋一
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 和田 学
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 竹内 賢一
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 佐藤 直幸
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 西田 清志
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 片山 和也
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内

審査官 牧 隆志

- (56)参考文献 特開 2 0 1 1 - 1 1 5 3 9 9 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 8 5 1 7 3 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 1 0 3 0 9 5 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4