

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成24年4月26日(2012.4.26)

【公開番号】特開2009-207662(P2009-207662A)

【公開日】平成21年9月17日(2009.9.17)

【年通号数】公開・登録公報2009-037

【出願番号】特願2008-53181(P2008-53181)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 C

【手続補正書】

【提出日】平成24年3月9日(2012.3.9)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄を変動表示又は停止表示するための複数の図柄表示手段と、

操作により前記図柄表示手段を停止表示から変動表示へ移行させるための変動表示開始手段と、

操作により前記図柄表示手段を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段と、

抽選により役の当選か否かを決定する当選抽選手段と、

所定数の遊技媒体の投入を条件として遊技を開始可能とし、前記当選抽選手段の抽選結果に対応した停止制御を、前記変動表示停止手段の操作タイミングに基づいて前記図柄表示手段に対して行うとともに、

前記当選抽選手段の抽選によって当選した役の図柄組み合わせが所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の前記遊技媒体の払い出しが実施可能となり、或いは前記図柄組み合わせが所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段とを備え、

遊技として、通常に実施される通常遊技と、前記通常遊技よりも獲得可能な遊技媒体数が多い特別遊技とを備えた遊技機において、

前記特別遊技への移行が確定したときの遊技における前記変動表示停止手段の操作順序を検知する操作順序検知手段を備え、

前記操作順序検知手段が検知した操作順序に対応して、前記特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数の図柄を変動表示又は停止表示するための複数の図柄表示手段と、

操作により前記図柄表示手段を停止表示から変動表示へ移行させるための変動表示開始手段と、

操作により前記図柄表示手段を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段と、

抽選により役の当選か否かを決定する当選抽選手段と、

所定数の遊技媒体の投入を条件として遊技を開始可能とし、前記当選抽選手段の抽選結果に対応した停止制御を、前記変動表示停止手段の操作タイミングに基づいて前記図柄表

示手段に対して行うとともに、

前記当選抽選手段の抽選によって当選した役の図柄組み合わせが所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の前記遊技媒体の払い出しが実施可能となり、或いは前記図柄組み合わせが所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段とを備え、

遊技として、第1遊技と、前記第1遊技が終了した後に移行するとともに前記第1遊技よりも獲得可能な遊技媒体数が多い特別遊技とを備えた遊技機において、

前記第1遊技中の遊技における前記変動表示停止手段の操作順序を検知する操作順序検知手段を備え、

前記操作順序検知手段が検知した操作順序に対応して、前記特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

複数の図柄を変動表示又は停止表示するための複数の図柄表示手段と、

操作により前記図柄表示手段を停止表示から変動表示へ移行させるための変動表示開始手段と、

操作により前記図柄表示手段を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段と、

抽選により役の当選か否かを決定する当選抽選手段と、

所定数の遊技媒体の投入を条件として遊技を開始可能とし、前記当選抽選手段の抽選結果に対応した停止制御を、前記変動表示停止手段の操作タイミングに基づいて前記図柄表示手段に対して行うとともに、

前記当選抽選手段の抽選によって当選した役の図柄組み合わせが所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の前記遊技媒体の払い出しが実施可能となり、或いは前記図柄組み合わせが所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段とを備え、

遊技として、第1遊技と、前記第1遊技が終了した後に移行するとともに前記第1遊技よりも獲得可能な遊技媒体数が多い特別遊技とを備えた遊技機において、

前記第1遊技中の遊技における前記変動表示停止手段の操作順序を検知する操作順序検知手段を備え、

前記操作順序検知手段が検知した操作順序のうち、前記変動表示停止手段の所定の操作順序と一致した操作順序で前記変動表示停止手段を操作した回数又は割合によって、前記特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項4】

前記第1遊技中の遊技に、前記特別遊技へ移行可能な役の図柄組み合わせを所定の停止位置に停止させない停止不可遊技を設けたことを特徴とする請求項2又は3記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

この発明は、変動表示停止手段（ストップスイッチ）の操作順序により、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されている遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、特別遊技（具体的には、例えば、ビッグボーナスゲーム（B B ゲーム））中に獲得できる遊技媒体数は、上限が最大獲得数として設定され、所定数以上に獲得できないように制限されている。また、近年では、その最大獲得数に到達することが、特別遊技の終了条件として設定されているものがある。そして、その最大獲得数は、遊技機において、同一の特別遊技では、遊技メダルの予め定めた所定枚数に設定されている。

一方、停止操作順序が順押しである場合と、逆押しである場合とのように停止操作順序によって、抽選テーブルや、停止テーブルを変更して、獲得できる遊技媒体数を変動させるものが知られている（例えば、特許文献1及び特許文献2。）。

【特許文献1】特開2004-223037号公報

【特許文献2】特開2004-321430号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、上記した従来の遊技機では、トップスイッチの停止操作順序を変更することで、抽選テーブルや、停止テーブルを変更して、獲得できる遊技媒体数を変更させているが、かかる場合、抽選テーブルや、停止テーブルを変更しなければならない。このような抽選テーブルや、停止テーブルを、別途、作成するのは、大変手間であり、更に、作成したテーブルの多数のデータを記憶（格納）するために必要な記憶容量を確保しなければならないといった問題点があった。

また、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数である総払い出し数は、特別遊技中に得られる遊技媒体の最大獲得数（上限値）であって、通常、遊技機によって、予め固定された数値であった。遊技者によって、総払い出し数が固定されていることで遊技に変化が乏しく、面白みがないと感じる者もいた。また、その数値を単に抽選によって変動させても遊技者の自己の達成感や、到達感に乏しいという問題点があった。

【0004】

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、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、次の点にある。

（請求項1） すなわち、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、製造コストや記憶容量を節約することができるとともに、自己の停止操作順序により特別遊技中に獲得可能な遊技媒体数を変更することができて、自己達成感を満足させ、遊技性の向上を図ることができるようとした遊技機を提供しようとするものである。

更に、請求項1記載の発明は、特別遊技への移行が確定したときの遊技の遊技性の向上を図ることができるようとした遊技機を提供しようとするものである。

（請求項2） すなわち、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、製造コストや記憶容量を節約することができるとともに、自己の停止操作順序により特別遊技中に獲得可能な遊技媒体数を変更することができて、自己達成感を満足させ、遊技性の向上を図ることができるようとした遊技機を提供しようとするものである。

更に、請求項2記載の発明は、第1遊技中の遊技の遊技性の向上を図ることができるようとした遊技機を提供しようとするものである。

【0005】

（請求項3） 請求項3記載の発明は、次の点を目的とする。すなわち、請求項3記載の発明は、製造コストや記憶容量を節約することができるとともに、自己の停止操作順序により特別遊技中に獲得可能な遊技媒体数を変更することができて、自己達成感を満足させ、遊技性の向上を図ることができ、第1遊技中の複数の遊技に渡って、楽しむことができるようとした遊技機を提供しようとするものである。

【0006】

（請求項4） 請求項4記載の発明は、上記した請求項2又は3記載の発明の目的に加

え、次の点を目的とする。すなわち、請求項4記載の発明は、熟練者でも直ぐに入賞してしまうことを回避させることができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(請求項1)

(特徴点) 請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。すなわち、複数の図柄(61)を変動表示又は停止表示するための複数の図柄表示手段(41)と、操作により前記図柄表示手段(41)を停止表示から変動表示へ移行させるための変動表示開始手段(31)と、操作により前記図柄表示手段(41)を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段(51)と、抽選により役の当選か否かを決定する当選抽選手段(110)と、所定数の遊技媒体の投入を条件として遊技を開始可能とし、前記当選抽選手段(110)の抽選結果に対応した停止制御を、前記変動表示停止手段(51)の操作タイミングに基づいて前記図柄表示手段(41)に対して行うとともに、前記当選抽選手段(110)の抽選によって当選した役の図柄組み合わせが所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の前記遊技媒体の払い出しが実施可能となり、或いは前記図柄組み合わせが所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段(27)とを備え、遊技として、通常に実施される通常遊技と、前記通常遊技よりも獲得可能な遊技媒体数が多い特別遊技とを備えた遊技機(10)において、前記特別遊技への移行が確定したとき(具体的には、例えば、特別遊技へ移行するための役に入賞したとき)の遊技における前記変動表示停止手段(51)の操作順序を検知する操作順序検知手段(120)を備え、前記操作順序検知手段(120)が検知した操作順序に対応して、前記特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されていることを特徴とする。

【0008】

また、ここで、「図柄表示手段(41)」とあるのは、例えば、回転リール(40)であるが、周囲に複数の図柄を表示したものが、実際に回転するようなものに限定されるものではなく、液晶画面に表示されるようなものも含まれるものである。具体的には、例えば、パチンコ機等の遊技盤面の中央に設けた液晶装置を使用することにより、周囲に複数の図柄を表示した回転リールが回転するような画像を当該液晶装置によって遊技者に向かって表示するものも含まれる。

また、ここで、「役」は、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ものである。但し、チェリーのように、3つ揃わなくとも、特定の回転リールの入賞有効ライン上に止まるだけで、入賞となる役もある。なお、役の構成は、スロットマシンの前面側の何処かに表示されている。そして、「役」は、予め定めた入賞態様の組み合わせを意味するものであって、具体的には、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となることにより、入賞するような入賞態様の組み合わせを含むものである。

【0009】

また、ここで、「遊技機(10)」とは、具体的には、例えば、スロットマシンであるが、回転リール(40)やストップスイッチ(50)を有するその他の遊技機を含むものである。

また、ここで、「遊技媒体」とは、遊技機(10)内部への投入により遊技開始の条件となり、また、入賞により所定数が遊技者へ払い出される価値物であって、具体的には、例えば、円板状の遊技メダルであるが、それに限定されるものではなく、通常のコインでもよく、また、球状のボール球でもよいものである。

【0010】

(作用) 本発明は、操作順序検知手段(120)が、特別遊技への移行が確定したときの遊技における変動表示停止手段(51)の操作順序を検知する。

そして、操作順序検知手段(120)が検知した所定の遊技の操作順序に対応して、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されている。

これにより、特別遊技の抽選確率の抽選テーブル等を変更することなく、すなわち、特別遊技の抽選確率等は全く同一のものを使用しても、特別遊技で獲得可能な遊技媒体数を

変更させることができる。したがって、特別遊技の遊技媒体の獲得数を変更させるために抽選確率等の抽選テーブルを変更させるようなものと比較して、そのような抽選確率の異なる抽選テーブルを用意する必要がなく、製造コストや、それらの記憶容量を節約することができる。

【0011】

そして、本発明では、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数を変化させている。これにより、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が固定されているものと比較して、特別遊技に変化を付けることができ、面白みを増すことができ、遊技性を変化させることができる。

しかも、かかる獲得できる遊技媒体数の決定に対して、単に抽選で機械が勝手に決めるのではなく、特別遊技への移行が確定したときの遊技の停止操作順序に対応して、決定している。このように、遊技者は、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数の決定に自己の停止操作順序が関連していることで、達成感や、到達感を得ることが可能となる。

そして、特別遊技への移行が確定したときの遊技における停止操作順序と、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数とは、今まで全く関連性の無かったものであり、それらの間に関連性を持たせるようにしたことにより、新たな遊技性の向上を図ることができる。すなわち、特別遊技へ移行する前から、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数の上限を決定することになり、特別遊技へ移行していないにも拘わらず、既に特別遊技の一部が既に開始されているかのような気分を与えることができ、特別遊技へ移行する前から、特別遊技を楽しむことが可能となる。

【0012】

また、遊技者は、特別遊技への移行が確定したときの遊技において、特別遊技へ移行するための役の図柄組み合わせを所定の停止位置に停止させるということと、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が多くなるような停止操作順序を選択するという2つのことを考えて、遊技を進める必要があり、遊技内容をより複雑にして、遊技性の向上を図ることができる。

(請求項2)

(特徴点) 請求項2記載の発明は、次の点を特徴とする。すなわち、複数の図柄(61)を変動表示又は停止表示するための複数の図柄表示手段(41)と、操作により前記図柄表示手段(41)を停止表示から変動表示へ移行させるための変動表示開始手段(31)と、操作により前記図柄表示手段(41)を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段(51)と、抽選により役の当選か否かを決定する当選抽選手段(110)と、所定数の遊技媒体の投入を条件として遊技を開始可能とし、前記当選抽選手段(110)の抽選結果に対応した停止制御を、前記変動表示停止手段(51)の操作タイミングに基づいて前記図柄表示手段(41)に対して行うとともに、前記当選抽選手段(110)の抽選によって当選した役の図柄組み合わせが所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の前記遊技媒体の払い出しが実施可能となり、或いは前記図柄組み合わせが所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段(27)とを備え、遊技として、第1遊技と、前記第1遊技が終了した後に移行するとともに前記第1遊技よりも獲得可能な遊技媒体数が多い特別遊技とを備えた遊技機において、前記第1遊技中の遊技における前記変動表示停止手段(51)の操作順序を検知する操作順序検知手段(120)を備え、前記操作順序検知手段(120)が検知した操作順序に対応して、前記特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されていることを特徴とする。

【0013】

また、ここで、「図柄表示手段(41)」、「役」、「遊技機(10)」及び「遊技媒体」は、請求項1の手段で補足説明した内容と同一である。

また、「前記第1遊技中の遊技における前記変動表示停止手段(51)の操作順序を検知する」とは、前記第1遊技中の遊技のうち全部の遊技の操作順序を検知するものを含む。また、これは、前記第1遊技中の遊技のうち所定の1つの遊技の操作順序を検知するものを含み、その1つの遊技とは、例えば、当選した遊技や、入賞した遊技に設定することができる。また、これは、前記第1遊技中の遊技のうち、予め定めた所定の条件を満たす所定

の遊技の操作順序を検知するものを含み、所定の条件とは、例えば、当選した遊技を1回目としたときの所定回数の遊技や、偶数回の遊技や、奇数回の遊技や、或いは、特別遊技に入賞しないような停止制御を実施する停止不可遊技等に設定することができる。

(作用) 本発明は、操作順序検知手段(120)が、第1遊技中の遊技における変動表示停止手段(51)の操作順序を検知する。

そして、操作順序検知手段(120)が検知した所定の遊技の操作順序に対応して、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されている。

これにより、特別遊技の抽選確率の抽選テーブル等を変更することなく、すなわち、特別遊技の抽選確率等は全く同一のものを使用しても、特別遊技で獲得可能な遊技媒体数を変更させることができる。したがって、特別遊技の遊技媒体の獲得数を変更させるために抽選確率等の抽選テーブルを変更させるようなものと比較して、そのような抽選確率の異なる抽選テーブルを用意する必要がなく、製造コストや、それらの記憶容量を節約することができる。

【0014】

そして、本発明では、特別遊技中に獲得することができる遊技媒体数を変化させている。これにより、特別遊技中に獲得することができる遊技媒体数が固定されているものと比較して、特別遊技に変化を付けることができ、面白みを増すことができ、遊技性を変化させることができる。

しかも、かかる遊技媒体数の決定に対して、単に抽選で機械が勝手に決めるのではなく、第1遊技中の遊技の停止操作順序に対応して、決定している。このように、遊技者は、かかる遊技媒体数の決定に自己の停止操作順序が関連していることで、達成感や、到達感を得ることができが可能となる。

そして、第1遊技中の遊技における停止操作順序と、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数とは、今まで全く関連性の無かったものであり、それらの間に関連性を持たせるようにしたことにより、新たな遊技性の向上を図ることができる。すなわち、特別遊技へ移行する前から、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数の上限を決定することになり、特別遊技へ移行していないにも拘わらず、既に特別遊技の一部が既に開始されているかのような気分を与えることができ、特別遊技へ移行する前から、特別遊技を楽しむことが可能となる。

【0015】

また、遊技者は、第1遊技中の遊技において、所定の図柄組み合わせを所定の停止位置に停止させるということと、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が多くなるような停止操作順序を選択するという2つのことを考えて、遊技を進める必要があり、遊技内容をより複雑にして、遊技性の向上を図ることができる。

(請求項3)

(特徴点) 請求項3記載の発明は、次の点を特徴とする。すなわち、複数の図柄(61)を変動表示又は停止表示するための複数の図柄表示手段(41)と、操作により前記図柄表示手段(41)を停止表示から変動表示へ移行させるための変動表示開始手段(31)と、操作により前記図柄表示手段(41)を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段(51)と、抽選により役の当選か否かを決定する当選抽選手段(110)と、所定数の遊技媒体の投入を条件として遊技を開始可能とし、前記当選抽選手段(110)の抽選結果に対応した停止制御を、前記変動表示停止手段(51)の操作タイミングに基づいて前記図柄表示手段(41)に対して行うとともに、前記当選抽選手段(110)の抽選によって当選した役の図柄組み合わせが所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の前記遊技媒体の払い出しが実施可能となり、或いは前記図柄組み合わせが所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段(27)とを備え、遊技として、第1遊技と、前記第1遊技が終了した後に移行するとともに前記第1遊技よりも獲得可能な遊技媒体数が多い特別遊技とを備えた遊技機(10)において、前記第1遊技中の遊技における前記変動表示停止手段(51)の操作順序を検知する操作順序検知手段(120)を備え、前記操作順序検知手段(120)が検知した操作順序のうち、前記変動表示停止手段(51)の所定の操作順序と一致した操作順序で前記変動表示停止手段(51)を操作した回数又は割合によ

って、前記特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されていることを特徴とする。

【0016】

また、ここで、「図柄表示手段(41)」、「役」、「遊技機(10)」、及び「遊技媒体」は、請求項1の手段で補足説明した内容と同一である。

(作用) 本発明は、操作順序検知手段(120)が、第1遊技中の遊技における変動表示停止手段(51)の操作順序を検知する。

そして、操作順序検知手段(120)が所定の操作順序と一致した操作順序で操作した回数又は割合によって、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が異なるように形成されている。

【0017】

このように、第1遊技中の遊技における所定の操作順序と一致した操作順序で操作した回数又は割合によって、特別遊技中に獲得することができる遊技媒体数が異なるように形成されている。これにより、特別遊技の抽選確率の抽選テーブル等を変更することなく、すなわち、特別遊技の抽選確率等は全く同一のものを使用しても、特別遊技で獲得可能な遊技媒体数を変更させることができる。したがって、特別遊技の遊技媒体の獲得数を変更させるために抽選確率等の抽選テーブルを変更させるようなものと比較して、そのような抽選確率の異なる抽選テーブルを用意する必要がなく、製造コストや、それらの抽選データを記憶させる記憶容量を節約することができる。

【0018】

そして、本発明では、特別遊技中に獲得することができる遊技媒体数を変化させている。これにより、特別遊技中に獲得することができる遊技媒体数が固定されているものと比較して、特別遊技に変化を付けることができ、面白みを増すことができ、遊技性を変化させることができる。

しかも、かかる遊技媒体数の決定に対して、単に抽選で機械が勝手に決めるのではなく、第1遊技中の遊技の所定の操作順序と一致した操作順序で操作した回数又は割合によって、決定されている。これにより、遊技者は、かかる遊技媒体数の決定に自己の停止操作順序が関連していることで、達成感や、到達感を得ることが可能となる。

【0019】

そして、第1遊技中の遊技における停止操作順序と、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数とは、今まで全く関連性の無かったものに、関連性を持たせるようにしたことにより、新たな遊技性の向上を図ることができる。すなわち、特別遊技へ移行する前から、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数の上限を決定することになり、特別遊技へ移行していないにも拘わらず、既に特別遊技の一部が既に開始されているかのような気分を与えることができ、特別遊技へ移行する前から、特別遊技を楽しむことが可能となる。

【0020】

しかも、所定の停止操作順序で操作した回数又は割合に基づいて、獲得できる遊技媒体数を決定するため、予め設定する操作した回数等を、所定の複数回数等に設定することにより、1回の遊技で決定されることなく、第1遊技中の複数回の遊技に渡って、所望の遊技媒体数を獲得するために、所定の操作順序を検討しながら遊技を進行させることができる。これにより、複数の遊技に渡った新たな遊技性を得ることができ、複数回数又は割合によっては、一発勝負で決まることなく、第1遊技中の複数の遊技に渡って、長期間、楽しむことが可能となる。

また、遊技者は、第1遊技中の遊技において、所定の図柄組み合わせを所定の停止位置に停止させるということと、特別遊技中に獲得できる遊技媒体数が多くなるような停止操作順序を選択するという2つのことを考えて、遊技を進める必要があり、遊技内容をより複雑にして、遊技性の向上を図ることができる。

【0021】

(請求項4)

(特徴点) 請求項4記載の発明は、上記した請求項2又は3に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記第1遊技中の遊技に、前記特別遊技へ移行可

能な役の図柄組み合わせを所定の停止位置に停止させない停止不可遊技を設けたことを特徴とする。

【0022】

本発明は、具体的には、例えば、図16に示すような対応基準表を作成した場合に、B Bゲームの当選から入賞まで10回の遊技を実施し、その10回の遊技のうち、停止不可遊技を4回実施し、かかる4回の停止不可遊技の停止操作順序のうち、所定の停止操作順序（例えば、左、中、右）と一致した停止操作順序で操作した回数が3回であるとき、図16のNo1だけの条件を満たすことになり、総払い出し数が100枚と決定されるようなものを含むものである。

【0023】

（作用）かかる停止不可遊技を設けない場合、目押し技量に熟練した遊技者は、第1遊技中、直ぐに特別遊技へ移行可能な役の図柄組み合わせを所定の停止位置に停止させることができる可能性が高くなる。そうなると、所定の操作順序で操作した遊技回数と総払い出し数との間で種々対応するバリエーションを設けても、結果として遊技内容に変化が無いようになる。かかる事態を回避するために、第1遊技中の遊技の間に強制的に入賞できないような停止不可遊技を設けて、第1遊技中の遊技回数をある程度、確保することができるようとしたものである。これにより、本願発明は、熟練者でも、第1遊技中、直ぐに入賞してしまうことを意図的に防止することができる。

【0024】

本発明は、特別遊技へ移行可能な役の図柄組み合わせを停止させない停止不可遊技を設けたことにより、遊技者が第1遊技中、直ぐに特別遊技へ移行可能な役を入賞させることを回避することができる。これにより、所定の操作順序と一致した操作順序で操作した遊技回数を増やすことができ、所定の操作順序と一致した操作順序で操作した遊技回数と総払い出し数との対応のバリエーションの数を増やして、それらの対応関係を楽しむことができる。

【発明の効果】

【0025】

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、次のような効果を奏する。すなわち、請求項1記載の発明によれば、製造コストや記憶容量を節約することができるとともに、自己の停止操作順序により特別遊技中に獲得可能な遊技媒体数を変更することができて、自己達成感を満足させ、遊技性の向上を図ることができるようにした遊技機を提供することができる。

更に、請求項1記載の発明によれば、特別遊技への移行が確定したときの遊技の遊技性の向上を図ることができるようにした遊技機を提供することができる。

（請求項2）請求項2記載の発明によれば、次のような効果を奏する。すなわち、請求項2記載の発明によれば、製造コストや記憶容量を節約することができるとともに、自己の停止操作順序により特別遊技中に獲得可能な遊技媒体数を変更することができて、自己達成感を満足させ、遊技性の向上を図ることができるようにした遊技機を提供することができる。

更に、請求項2記載の発明によれば、第1遊技中の遊技の遊技性の向上を図ることができるようにした遊技機を提供することができる。

【0026】

（請求項3）請求項3記載の発明によれば、次のような効果を奏する。すなわち、請求項3記載の発明によれば、製造コストや記憶容量を節約することができるとともに、自己の停止操作順序により特別遊技中に獲得可能な遊技媒体数を変更することができて、自己達成感を満足させ、遊技性の向上を図ることができ、第1遊技中の複数の遊技に渡って、楽しむことができるようにした遊技機を提供することができる。

（請求項4）請求項4記載の発明によれば、上記した請求項2又は3に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。すなわち、請求項4記載の発明によれば、熟練者

でも直ぐに入賞してしまうことを回避させることができるようにした遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0027】

(第1の実施の形態)

(図面の説明) 図1から図14までは、本発明の第1の実施の形態を示すものである。図1は遊技機の入力、制御及び出力のブロック図、図2は遊技制御手段のブロック図、図3は当選抽選手段のブロック図、図4は総払い出し数決定手段のブロック図、図5は遊技機の外観正面図、図6から図10までは遊技機の通常遊技の動作の概略のフロー、図11は対応基準表の一例、図12は図11の対応基準表を表示装置に部分表示する際の対応基準表の一例、図13及び図14はその他の対応基準表の一例をそれぞれ示すものである。

【0028】

(遊技機10) 遊技機10は、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を有する。この筐体11の正面開口部の向かって左縁側には、筐体11の正面開口部を開閉自在に塞ぐ前扉14がヒンジにより軸支されている。前記前扉14の中央部から上部には、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。そして、前扉14の下部には、入賞した場合に、賞品としての遊技媒体である遊技メダルが払い出される払い出し口32が形成されている。そして、この払い出し口32の下方には、払い出し口32から払い出された遊技メダルを貯留するための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。

【0029】

前記回転リール40は、図5の向かって左端側に位置する左側回転リール43と、図5の向かって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とからなるものである。そして、遊技機10の前面側には、特に図示しないが、横方向に三本、左右の対角線上の斜め方向に二本の合計五本の入賞ラインが形成されている。そして、この入賞ラインは、投入メダルの投入枚数に応じて入賞が有効になる入賞有効ラインとなるものである。具体的には、遊技メダルの投入枚数が、1枚の場合、五本の入賞ラインのうち、横中央の一本が入賞有効ラインとなる。そして、遊技メダルの投入枚数が、2枚の場合、五本の入賞ラインのうち、横方向の三本が入賞有効ラインとなる。そして、遊技メダルの投入枚数が、3枚の場合、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。

【0030】

遊技機10の内部には、図示していないが、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置20(図1参照)が内蔵されている。

なお、ここで、「前面」や「前方向」や「手前方向」とは、遊技者が、遊技機10の正面側の前に遊技機10の方に顔を向けて座って、或いは、立っているような場合のかかる遊技者から見た場合の奥から手前への方向を意味する。したがって、前方向や手前方向とは、遊技機10の奥から正面へ向かう方向を意味する。

また、「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の方を向いて位置しているような場合のかかる遊技者から見たときの手前から奥への方向を意味する。したがって、後方向とは、遊技機10の正面から奥(後ろ)へ向かう方向を意味する。また、本明細書における「左方向」や「右方向」等の左右方向も、かかる遊技機10の前面の方を向いて位置している者から見た場合の右方向や、左方向を意味する。

【0031】

(制御装置20) 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、I/O等を備えている。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、次の(1)遊技制御装置21及び(2)演出制御装置22の装置を有するものである。

図1に示すように、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するための遊技制御装置21と、ランプやスピーカー等の報知手段66を制御するための演出制御装置22とが内蔵されている。また、CPUは、遊技制御装置21及び演出制御装置22に、それぞれ一個ずつ配置されているが、特にこれに限定されるものではなく、一個のCPUで制御しても良く、或いは、二個以上のCPUで制御するようにしても良いものである。また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成しても良いものである。

【0032】

(遊技制御装置21) 前記遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の遊技者による操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。この遊技制御装置21は、次の手段として機能する。

- (1) 遊技制御手段27(通常遊技制御手段70、特別遊技制御手段80)
- (2) 当選抽選手段110
- (3) 操作順序検知手段120
- (4) 総払い出し数決定手段130
- (5) 特別遊技終了決定手段150

なお、本遊技機により行う遊技は、メダル投入を条件として、一般的(通常)に行われる通常遊技と、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な特別遊技とを備えている。

【0033】

そして、前記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるために通常遊技に関する制御を行うものであり、前記特別遊技制御手段80は、特別遊技を行わせるために特別遊技に関する制御を行うものである。

また、遊技制御装置21としては、上記した手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいても良い。

(演出制御装置22) 前記演出制御装置22は、主として演出データに関するものであって、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。そして、遊技制御装置21の内部データの信頼性を担保するため、遊技制御装置21と演出制御装置22との間での信号のやりとりは、一方通行となるように設定されている。すなわち、遊技制御装置21から、演出制御装置22に向かって出力信号のみが送出され、この演出制御装置22から遊技制御装置21に向かっていかなる信号も送出されないように設定されている。これにより、当選率等の抽選に関するデータを有する遊技制御装置21のデータ保護を容易なものにすることができる。そして、この演出制御装置22は、次の手段として機能する。

【0034】

- (1) 演出データ記憶手段25
- (2) 演出制御手段26

また、演出制御装置22としては、上記した手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいても良い。前記制御装置20の入力側には、主として制御装置20に信号を送る入力手段が配置され、前記制御装置20の出力側には、主として制御装置20からの信号が送り込まれる出力手段が配置されている。

(入力手段) 前記制御装置20の入力側には、図1に示すように、次のパートが接続されている。

【0035】

- (1) 投入スイッチ15
- (2) ベットスイッチ16
- (3) 精算スイッチ17
- (4) スタートスイッチ30(変動表示開始手段31)
- (5) ストップスイッチ50(変動表示停止手段51)

なお、入力手段としては、上記した(1)から(5)のパートに限定されるものではない。

(出力手段) 前記制御装置20の出力側には、図1に示すように、次のパートが接続されている。

【0036】

(1) 貯留払い出し手段65

(2) リールユニット60(モータードライバ62及び駆動モーター63)

(3) 報知手段66(スピーカー67、報知ランプ69及び表示装置68)

なお、出力手段としては、上記した(1)から(3)までのパートに限定されるものではない。

(投入スイッチ15) 前記投入スイッチ15は、図5に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、遊技メダルのメダル投入口18から投入された遊技メダルを検知するためのものである。

【0037】

(ベットスイッチ16) 前記ベットスイッチ16は、図5に示すように、回転リール40の下方に位置するスイッチであって、遊技者により予め投入されて遊技機内部に貯留した貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。

(精算スイッチ17) 前記精算スイッチ17は、図5に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、貯留した投入メダルを払い出すためのものである。

(スタートスイッチ30) 前記スタートスイッチ30は、前記図柄表示手段41としての回転リール40の回転停止表示を回転変動表示へ移行させるために遊技者により変動開始操作が可能な変動表示開始手段31である。このスタートスイッチ30は、図5に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するレバーであって、遊技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、または、「再遊技(リプレイ、Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるためのものである。

【0038】

なお、ここで、「再遊技(リプレイ、Replay)」とは、当選抽選手段110の抽選により、「再遊技(リプレイ、Replay)」のフラグが成立し、「再遊技(リプレイ、Replay)」の図柄が入賞有効ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、遊技を行うことができるものである。

(ストップスイッチ50) 前記ストップスイッチ50は、前記図柄表示手段の回転変動表示を回転停止表示へ移行するために遊技者により複数個の前記図柄表示手段を別個独立に停止操作が可能な変動表示停止手段51であって、リールユニット60の駆動モーターの回転を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ50は、図5に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に1個ずつ配置されているものである。遊技者が回転リール40に対応したストップスイッチ50を指で押す又は触れる等の停止操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

【0039】

(貯留払い出し手段65) 前記貯留払い出し手段65は、いわゆるホッパーユニットであって、図示しないが、投入された遊技メダルを貯留することができるとともに、入賞した場合に、遊技者に向かって所定数の遊技媒体としての遊技メダルを払い出すためのものである。

(リールユニット60(モータードライバ62、駆動モーター63)) 前記リールユニット60は、複数の配列された図柄を回転変動表示又は回転停止表示するための複数個の図柄表示手段41を備えているものである。この図柄表示手段41は、21個の図柄を周囲に均等に配列した筒状の回転リール40を有している。すなわち、リールユニット60には、3個の駆動モーター63が、基体としての枠体に固定或いは支持されている。そして、各々の駆動モーター63の回転駆動軸には、三個の回転リール40の回転中心軸が固定されている。そして、各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ42とを備えている。このリールテープ42の外周面には、複数個(21個)の図柄61が表示されている。そして、回転リール40の一部に、突出している突

出片状のいわゆるスタートインデックスが形成してある。そして、駆動モーター63による回転を開始した後、前記スタートインデックスを光センサー等により検知してからの回転角度を認識することで、現在位置を特定し、その後、所定角度で停止させることによって、停止制御が行われるものである。この光センサーは、全体形状が、略コ字状であって、一端に発光素子（LED）が配置され、他端に受光素子（フォトトランジスタ）が配置され、そのコ字状の内部を、突出片状のスタートインデックスが移動することにより、発光素子からの光が遮断され、スタートインデックスの位置を検知可能なものである。

【0040】

（貯留払い出し手段65） 前記貯留払い出し手段65は、いわゆるホッパーユニットであって、図示しないが、投入された遊技メダルを貯留することができるとともに、入賞した場合に、遊技者に向かって所定数の遊技媒体としての遊技メダルを払い出すためのものである。

（報知手段66） 前記報知手段66は、遊技者に当選や入賞等を音や光や映像で報知させるためのものである。具体的には、報知手段66は、筐体11に埋め込まれた左右のスピーカー67と、表示窓12の上部中央に配置された液晶表示装置からなる表示装置68と、表示窓12の周囲縁に配置された5個の報知ランプ69とを備えているものである。そして、この報知手段66は、演出制御装置22の制御により、当選時や入賞時にスピーカー67から当選音や入賞音を発生させ、報知ランプ69を点灯又は点滅させることにより、また、表示装置68に図柄模様や文字列を点灯表示させることにより、遊技者に当選や入賞等を報知させるためのものである。

【0041】

（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って、当選抽選手段110の抽選結果に対応した停止制御を図柄表示手段41に対して行うためのものである。具体的には、遊技制御手段27は、通常遊技の制御を行う通常遊技制御手段70と、特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段80とを備えている。

なお、ここで、遊技制御手段27が行わせる遊技は、遊技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、かかる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。

【0042】

（通常遊技制御手段70） 前記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるためのものである。

すなわち、メダルの投入若しくはベットスイッチ16の押下投入が実施され（再遊技（リプレイ、Replay）を除く）、且つ前遊技から所定時間が経過することを条件として、スタートスイッチ30が押下可能な状態（遊技開始可能な状態）となり、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。

或いは、「再遊技（リプレイ、Replay）」時にはメダル投入やベットスイッチ16の押下投入が実施されることなく、且つ前遊技から所定時間が経過することを条件として、スタートスイッチ30が押下可能な状態（遊技開始可能な状態）となり、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。

【0043】

その後、ストップスイッチ50の一個を操作すると、当該対応する回転リール40の回転が停止する。そして、ストップスイッチ50を三個全て操作し終わると、三個の回転リール40の回転が全て停止する。このとき、表示窓12の入賞有効ライン上に、予め設定された図柄61が停止すると、ホッパーユニット65を介して所定枚数のメダルが払い出される。なお、メダルを払い出す代わりに、クレジットしても良い。

当選には、入賞した場合、遊技メダルの払い出しを伴い、遊技者に利益を付与する小役当選（この小役当選が入賞した場合は小役入賞となる）と、入賞した場合、この小役当選

よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別当選（この特別当選が入賞した場合は特別入賞となる）と、入賞した場合、遊技メダルの払い出しは無いが、遊技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「再遊技（リプレイ、Replay）当選」（この再遊技当選が入賞した場合は再遊技入賞となる）の当選とを備えている。そして、その抽選結果がいずれかの当選となつた場合（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。

【0044】

ここで、「フラグ」とは、当選抽選手段110の抽選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り、小役当選の場合には、小役の当選フラグを成立させ、抽選結果が特別当選である場合には特別当選の当選フラグを成立させるものである。そして、この特別当選の当選フラグ成立中に、リールユニット60の回転リール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し、遊技者に有利な特別遊技を行わせるように形成されている。そして、抽選により特別当選の当選フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄61の組み合わせが入賞図柄と一致していない場合、すなわち、特別当選の当選フラグが成立している遊技で入賞できなかつた場合、原則として、それ以後の遊技に特別当選の当選フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。そして、原則として、当該特別当選の当選フラグを持ち越した遊技でも、入賞できなかつた場合、更に、それ以後の遊技に特別当選の当選フラグの権利は、入賞できるまで持ち越されるように形成されている。なお、小役及び再遊技の当選フラグは、当選フラグが成立した遊技で入賞させられない場合、当選フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

【0045】

（蹴飛ばし設定と、引き込み設定） 前記回転リール40の回転及び停止を制御する停止制御として、入賞図柄の組み合わせを遊技者がストップスイッチ50を操作して所定位置に停止させようとしても、回転リール40が回転して、かかる入賞図柄が所定位置に揃わないように設定した蹴飛ばし設定と、ストップスイッチ50を操作した状態から所定の図柄数だけ回転リール40の回転上流側に位置する引き込み可能図柄の中に、当選フラグ成立中の入賞図柄が含まれているような場合に、入賞図柄を所定位置にまで引き込んで停止するように設定した引き込み設定とを備えている。

なお、ストップスイッチ50の押下操作タイミング時の基準位置の図柄において、蹴飛ばし設定も、引き込み設定のいずれも設定されていない場合は、蹴飛ばし設定及び引き込み設定のいずれの設定も達成されたとみなして、蹴飛ばし設定及び引き込み設定のいずれも行わないで、当該基準位置の図柄で停止することになる。かかる場合、ストップスイッチ50の押下操作タイミングですぐに止まる、いわゆるビタ止めとなるものである。

【0046】

また、いずれかの当選フラグが成立中に、対応する入賞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、回転リール40の回転速度が一定の場合、ストップスイッチ50のタイミングによるものである。具体的には、ストップスイッチ50を操作した後、190ms以内に回転リール40が停止するように設定されているため、ストップスイッチ50を操作した後、そのまま停止させるか、或いは190ms以内に停止可能な回転リール40の円周上の引き込み可能図柄61、例えば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、すなわち停止位置の図柄も含めて全部で5個の図柄中に、対応する入賞図柄が含まれているような場合には、停止するまでの時間を遅らせて、回転リール40は入賞有効ライン上にその入賞図柄を引き込んで停止する。一方、停止位置の図柄及びかかる4個の引き込み可能図柄61の中、すなわち全部で5個の図柄中に、対応する入賞図柄が含まれていないような場合には、入賞有効ライン上にその入賞図柄を引き込んで停止することができない。また、いずれの当選フラグも成立していない場合には、入賞図柄の入賞確定は不可能となるように設定されている。すなわち、いずれの当選フラグも成立していない場合には、蹴飛ばし設定により、入賞図柄が、所定の入賞有効ライン上に揃わないよう

な位置に停止する、いわゆる蹴飛ばされる。

【0047】

本形態では、停止制御として、上述したような条件判断停止制御を使用しているが、特にこれに限定されるものではなく、停止制御として、停止テーブルを使用しても良い。これは、いずれかの当選フラグが成立中に、対応する入賞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(No.0～No.20)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、BBゲームに入賞するように設定されている。そして、かかるBBゲームの当選フラグが成立している場合に、右側回転リール45での基準位置での停止操作位置がNo.6であるとき、選択された停止テーブルのNo.6の位置から3コマ後にセブンが位置して、そのNo.6の位置のすべりコマ数には3が予め設定されているとする。かかる場合、その基準位置には、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。そして、BBゲームの当選の場合の停止テーブルのように、各役が当選しているときの停止テーブルや、ハズレの場合の停止テーブルが予め用意されており、当選抽選手段110の抽選結果によって、所定の停止テーブルが選択されるものである。

【0048】

なお、ここで、「基準位置」とは、図柄表示窓13内部に停止する図柄の停止位置の範囲のうち、予め定めた所定の位置を意味する。この基準位置は、図柄表示窓13内部の位置であれば、いずれの位置に設定しても良いものであり、回転リール40の図柄の停止位置を定めるための基準となる位置である。具体的には、この基準位置は、図柄表示窓13の上段に停止する図柄位置の中央の位置に設定されているが、もちろん、他の基準位置に設定しても良い。

なお、ここで、「役」とは、各回転リール40で予め定めた入賞図柄の組み合わせを意味するものであって、入賞となる入賞態様の総称を意味するものである。具体的には、役とは、例えば、左、中、右の回転リール40の所定の入賞有効ライン上の停止図柄が、それぞれセブン、セブン、セブンとなることにより、入賞となるような入賞図柄の組み合わせ(入賞態様)を意味するものである。

【0049】

(特別遊技制御手段80) 前記特別遊技制御手段80は、抽選手段の抽選結果に基づいて、通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与することができて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。前記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。なお、当選していない役が入賞しないように不当入賞を回避するための蹴飛ばし設定や、ストップスイッチ50の操作タイミングにおける所定の位置の図柄の上から4図柄(当該図柄を含めると5図柄)の所定範囲の引き込み範囲から、引き込み可能な引き込み設定を有しているのは、通常遊技制御手段70で説明したものと同様である。

(1) 特定導入遊技(BBゲーム)

(2) 特定遊技(RBゲーム)

(3) 特定当選遊技(JACゲーム)

なお、当選していない役が入賞しないように不当入賞を回避するための蹴飛ばし設定や、ストップスイッチ50の操作タイミングにおける所定の位置の図柄の上から4図柄(当該図柄を含めると5図柄)の所定範囲の引き込み範囲から、引き込み可能な引き込み設定を有しているのは、通常遊技制御手段70で説明したものと同様である。

【0050】

上述した特別遊技のうち、特定導入遊技(BBゲーム)と、特定遊技(RBゲーム)とは、通常遊技中に単独に実施可能に設定されている。具体的には、前記特定遊技(RBゲーム)は、通常遊技から移行して単独で実施される独立RBゲームと、この独立RBゲームと遊技内容は同一であるが特定導入遊技(BBゲーム)中に移行可能な従属RBゲーム

とを実施可能に形成されている。そして、B B ゲーム及び独立 R B ゲームは、それらの移行当選役に当選した場合、入賞できなくても当選フラグの次遊技以降への持ち越しが可能に形成されており、従属 R B ゲームは、小役同様、移行当選役の当選フラグの持ち越しは無いように形成されてある。

【 0 0 5 1 】

前記特定当選遊技（J A C ゲーム）は、本形態において通常遊技から移行することはできず（単独では実施されず）、R B ゲーム（独立 R B ゲーム及び従属 R B ゲーム）の内部で実施されるものである。すなわち、前記特定当選遊技、いわゆる J A C ゲームは、R B ゲーム中に行われるものである。

また、特定遊技（R B ゲーム）のうち、従属 R B ゲームは、特定導入遊技、いわゆる B B ゲーム中に、所定の条件の範囲内（具体的には、所定の獲得した遊技メダル枚数、いわゆる総払い出し枚数の範囲内）で入賞した場合には何回でも行われるように設定されている。そして、独立 R B ゲームは、B B ゲーム中で無い場合、通常遊技や特殊遊技から移行して単独で実施される。

【 0 0 5 2 】

そして、特別遊技制御手段80は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

（1）特定導入遊技制御手段91（B B ゲーム制御手段90）

（2）特定遊技制御手段101（R B ゲーム制御手段100）

（特定導入遊技制御手段91） 前記特定導入遊技制御手段91は、B B ゲームを制御するためのB B ゲーム制御手段90である。具体的には、B B ゲームに移行すると、通常遊技と同様のB B 中小役遊技が、最大3枚のメダルの投入によって開始され、3つの回転リール40の回転を各々停止させた際に、入賞有効ライン上に入賞図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。したがって、B B ゲーム中のB B 中小役遊技では、通常遊技と同様に小役を含めた抽選が毎回行われるものである。ただ、このB B ゲーム中にR B ゲームに移行するための入賞図柄が入賞有効ライン上に揃った場合には、その後R B ゲームに移行するものである。

【 0 0 5 3 】

なお、B B ゲーム中はR B ゲームへの移行が、所定獲得枚数（総払い出し枚数）までは何回でも行われることになっているために、1回目のR B ゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様なB B 中小役遊技の抽選及び制御が行われるものである。

そして、B B ゲームでは、B B ゲーム中の獲得遊技メダル枚数が、予め定めた特定枚数（総払い出し枚数）を超えるまでは、B B ゲーム中のR B ゲームを何回でも行うことができるよう設定されている。そして、B B ゲーム中の獲得遊技メダル枚数が、後述する総払い出し数決定手段130によって決定された総払い出し枚数になったときに、当該B B ゲームは終了して通常遊技に戻るものである。なお、後述する特別遊技終了決定手段150により、総払い出し数の遊技メダルを獲得したときにB B ゲームを終了させて、通常遊技に戻らせるように形成されている。

【 0 0 5 4 】

（特定遊技制御手段101） 前記特定遊技制御手段101は、R B ゲームを制御するためのものである。具体的には、R B ゲームに移行すると、メダルが1枚投入となり、回転リール40の所定の図柄61が表示窓12のセンターライン上に揃った場合に入賞となる特定当選遊技（いわゆるJ A C ゲーム）が行われるものである。そして、R B ゲームでは、当選するか否かの特定当選遊技（いわゆるJ A C ゲーム）が最大12回行えるものであり、そのうち、最大8回の入賞が可能である。すなわち、最大8回の入賞となるか、或いは最大12回の特定当選遊技（いわゆるJ A C ゲーム）の終了により、R B ゲームは終了するものである。なお、従属R B ゲームでは、上述した終了条件に加えて、B B ゲーム中の払い出し枚数が、所定の総払い出し枚数に到達することにより終了する。

【 0 0 5 5 】

（当選抽選手段110） 前記当選抽選手段110は、図柄の組み合わせにより構成される役を抽選により決定するとともに、抽選の結果、所定の役に当選することにより役に対応す

る当選フラグを成立させるためものである。

具体的には、前記当選抽選手段110は、予め定めた当選率に基づいて当選か否かの当選判定の抽選を行う。そして、当選抽選手段110による抽選結果が当選である場合（内部入賞とも言う。）に当選フラグを成立させ、この当選フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定められた入賞図柄と一致したことを条件に入賞し、遊技者にメダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与されるように設定されている。

【0056】

前記当選抽選手段110は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- (1) 当選乱数発生手段111
- (2) 当選乱数抽出手段112
- (3) 当選判定テーブル記憶手段113
- (4) 当選判定手段114

なお、当選抽選手段110としては、上記した(1)から(4)までに限定されるものではない。

(当選乱数発生手段111) 前記当選乱数発生手段111は、抽選用の乱数を所定の領域内（十進数で0～65535）で発生させるものである。この当選乱数発生手段111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構成するものであって、0から65535までの範囲の数字を、1秒間に数百万回程度順次繰り返すようにしたカウンタである。そして、「当選乱数抽出手段」としては、スタートスイッチ30を押したタイミングでカウンタの数字を読みとるものである。これは、「当選乱数発生手段」では乱数を発生しているわけではないものの、「当選乱数抽出手段」によって抽出される数字は、あたかも乱数のような分布となるものである。

【0057】

なお、ここで、「当選乱数発生手段」には、ソフト乱数としての平均採中法（n桁の数字を2乗して中央のn桁の数を取り出すことの繰り返しによる乱数発生方法）等で乱数を発生させることができるものでも良い。このように結果として乱数のような分布を示す数字が得られる手段を、ここでは、「当選乱数発生手段」或いは「当選乱数抽出手段」に含めて考えるものである。

(当選乱数抽出手段112) 前記当選乱数抽出手段112は、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）で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

【0058】

(当選判定テーブル記憶手段113) 前記当選判定テーブル記憶手段113は、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を有するものである。この当選判定テーブル記憶手段113は、異なる抽選確率を記憶した複数のものが形成されている。具体的には、当選判定テーブル記憶手段113は、第1設定当選判定テーブルと、第2設定当選判定テーブルと、第3設定当選判定テーブルと、第4設定当選判定テーブルと、第5設定当選判定テーブルと、第6設定当選判定テーブルとを備えているものである。この第1～6設定当選判定テーブルは、それぞれ異なる抽選確率が記録されており、いわゆるスロットマシンの1から6までの「設定」を決めるものであって、第1設定当選判定テーブルから第6設定当選判定テーブルまで、順に、抽選確率が高くなるように設定されている。

【0059】

(当選判定手段114) 前記当選判定手段114は、当選乱数抽出手段112が抽出した抽出乱数データと、当選判定テーブル記憶手段113の当選率データを基に当選乱数発生手段111がとる乱数の全領域中の各当選項目の当選領域からなる当選判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する当選領域に対応する当選を決定するものである。

(操作順序検知手段120) 前記操作順序検知手段120は、特別遊技へ移行可能な役に当選した遊技から、特別遊技へ移行可能な役の入賞図柄を所定の停止位置に停止させて特別遊技に入賞するまでの間の遊技の少なくとも所定の遊技における変動表示停止手段51の操

作順序を検知するためのものである。そして、本実施の形態では、操作順序検知手段120は、特別遊技に入賞したときの遊技における変動表示停止手段51の操作順序を検知している。更に、具体的に説明する。

【0060】

前記操作順序検知手段120は、B Bゲームへ移行可能な役に当選した遊技から、B Bゲームへ移行可能な役の入賞図柄(7, 7, 7)を入賞有効ライン上に停止させてB Bゲームに入賞するまでの間の遊技の所定の遊技におけるストップスイッチ50の遊技者による停止操作順序を検知するためのものである。本実施の形態では、操作順序検知手段120は、B Bゲームの入賞図柄(7, 7, 7)を入賞有効ライン上に停止させて入賞したときの遊技におけるストップスイッチ50の停止操作順序を検知している。すなわち、操作順序検知手段120は、B Bゲームへの移行当選役の入賞図柄(7, 7, 7)を入賞有効ライン上に停止させて入賞したときのストップスイッチ50の停止操作順序を検知し、記憶しているものである。

【0061】

本実施の形態では、操作順序検知手段120は、B Bゲームに当選してから入賞するまでの遊技のうち、最終的に入賞したときの停止操作順序を検知して、後述する総払い出し数決定手段130が総払い出し数を決定するための条件として抽出している。

具体的には、実際の遊技中に検知するための手段として、停止操作を実施している途中では、当該遊技が入賞しているか否かが不明であるため、操作順序検知手段120は、B Bゲームに当選してから入賞するまでの全ての遊技において、毎回、停止操作順序を検知して記憶している。そして、当該遊技終了後、入賞しない場合は、当該データをクリアし(なお、クリアせずに上書きしても良い)、最終的に、最後に入賞したときの停止操作順序を、入賞時の停止操作順序として、記憶させているものである。もちろん、当選から入賞までの全ての遊技の停止操作順序をクリアせずに全部記憶して、最終的に入賞した遊技の停止操作順序だけを抽出するように形成することもできる。

【0062】

なお、本実施の形態は、入賞時の停止操作順序を検知して記憶し、それに基づいてB Bゲームの総払い出し数を決定しているが特にこれに限定されるものではない。当選時から入賞時までの遊技のうち、他の予め定めた条件を満たす遊技の停止操作順序に基づいて、総払い出し数を決定するようにしても良い。

具体的には、例えば、操作順序検知手段120は、B Bゲームに当選してから入賞するまでの遊技のうち、当選したときの遊技の停止操作順序を検知して記憶するように形成しても良い。そして、かかる当選したときの停止操作順序に基づいて、総払い出し数を決定するようにしても良い。

【0063】

また、例えば、操作順序検知手段120は、B Bゲームに当選してから入賞するまでの遊技のうち、B Bゲームに当選したときの遊技回数を1回目としたときの所定の遊技回数(例えば3回目)の遊技の停止操作順序を検知して記憶するように形成しても良い。そして、かかる当選したときの停止操作順序に基づいて、総払い出し数を決定するようにしても良い。

また、操作順序検知手段120は、B Bゲームに当選してから入賞するまでの遊技のうち、当選したときの遊技を1回目として奇数回(1回目、3回目、5回目...)の遊技の停止操作順序を記憶しても良い。そして、かかる奇数回のときの停止操作順序のうちの所定の停止操作順序によって、総払い出し数を決定するようにしても良い。具体的には、例えば、奇数回の停止操作順序のうち最も多く実施した停止操作順序によって総払い出し数を決定するようなものを含む。

【0064】

また、操作順序検知手段120は、B Bゲームに当選してから入賞するまでの遊技のうち、当選したときの遊技を1回目として偶数回(2回目、4回目、6回目...)の遊技の停止操作順序を記憶しても良い。そして、かかる偶数回のときの停止操作順序のうちの所

定の停止操作順序によって、総払い出し数を決定するようにしても良い。具体的には、他鳥羽、偶数回の停止操作順序のうち最も多く実施した停止操作順序によって総払い出し数を決定するようなものを含む。

また、操作順序検知手段120は、B B ゲームに当選してから入賞するまでの遊技のうち、当選したときの遊技を1回目として素数回（2回目、3回目、5回目、7回目、11回目・・・）の遊技の停止操作順序を記憶しても良い。そして、かかる素数回のときの停止操作順序のうちの所定の停止操作順序によって、総払い出し数を決定するようにしても良い。具体的には、例えば、素数回の停止操作順序のうち最も多く実施した停止操作順序によって総払い出し数を決定するようなものを含む。

【0065】

（総払い出し数決定手段130） 前記総払い出し数決定手段130は、操作順序検知手段120が検知した操作順序に対応して特別遊技中に遊技メダルを払い出し可能な最大数である総払い出し数を決定するためのものである。ここで、総払い出し数決定手段130は、特別遊技に入賞したときの遊技における変動表示停止手段51の操作順序に対応して総払い出し数を決定している。以下、更に、詳細に説明する。

前記総払い出し数決定手段130は、操作順序検知手段120が検知したストップスイッチ50の停止操作順序に対応してB B ゲーム中に遊技メダルを払い出し可能な最大数である総払い出し数を決定するためのものである。本実施の形態に係る総払い出し数決定手段130は、B B ゲームに入賞したときの遊技におけるストップスイッチ50の停止操作順序に対応してB B ゲーム中の最大限度の払い出し数である総払い出し数を決定している。

【0066】

更に、前記総払い出し数決定手段130は、各停止操作順序毎に、その停止操作順序及び総払い出し数を遊技者に報知するための表示をするか否かも決定している。すなわち、総払い出し数決定手段130は、B B ゲーム中の総払い出し数及びその表示の有無を決定しているものである。

本実施の形態に係る総払い出し数決定手段130は、B B ゲームに当選した遊技の遊技開始付近（スタートスイッチ30押下時）において、抽選により、ストップスイッチ50の全ての停止操作順序に対応する総払い出し数及び表示の有無を決定した対応基準表（例えば図11）を作成し、記憶する。そして、表示有りの部分は、図12に示すように、表示装置68に表示される。そして、総払い出し数決定手段130は、かかる対応基準表に基づいて、B B ゲームに入賞したときの遊技の停止操作順序に対応する総払い出し数を決定するものである。

【0067】

具体的には、総払い出し数決定手段130は、図11に示すような停止操作順序ごとに応する総払い出し数及びその総払い出し数の表示の有無の対応基準表（一覧表）を作成する対応基準抽選決定手段140と、その対応基準抽選決定手段140に基づいて、実際の停止操作順序に対応する総払い出し数を決定する操作順序対応決定手段145とを備えている。

（対応基準抽選決定手段140） 前記対応基準抽選決定手段140は、抽選により、各停止操作順序に対応する総払い出し数及び表示の有無の基準を決定するためのものである。具体的には、対応基準抽選決定手段140は、図11に示すような各停止操作順序に対応する対応基準表を作成するものである。

【0068】

前記対応基準抽選決定手段140は、図4に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- （1）対応基準乱数発生手段141
- （2）対応基準乱数抽出手段142
- （3）対応基準判定テーブル記憶手段143
- （4）対応基準判定手段144

なお、対応基準抽選決定手段140としては、上記した（1）から（4）までに限定されるものではない。

【0069】

(対応基準乱数発生手段141) 前記対応基準乱数発生手段141は、抽選用の乱数を所定の領域内(十進数で0～65535)で発生させるものである。この対応基準乱数発生手段141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構成するものであって、0から65535までの範囲の数字を、1秒間に数百万回程度順次繰り返すようにしたカウンタである。そして、対応基準乱数抽出手段142としては、スタートスイッチを押したタイミングでカウンタの数字を読みとるものである。これは、対応基準乱数発生手段141では乱数を発生しているわけではないものの、対応基準乱数抽出手段142によって抽出される数字は、あたかも乱数のような分布となるものである。

【0070】

(対応基準乱数抽出手段142) 前記対応基準乱数抽出手段142は、対応基準乱数発生手段141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)で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

(対応基準判定テーブル記憶手段143) 前記対応基準判定テーブル記憶手段143は、対応基準乱数発生手段141がとる乱数の全領域中、各項目の当選領域を有するものである。具体的には、図11に示すように、3個のストップスイッチ50の停止操作順序として、順に、左、中、右のようなくんぐで6種類を有している。そして、B B ゲームの総払い出し数として、100枚、200枚、300枚、400枚、500枚、600枚の6種類を有している。本実施の形態では、図11に示すように、一つの対応基準表では、100枚から600枚の数値は、1回だけ使用して、同じ数値を2回以上使用しないように設定している。そして、対応基準判定テーブル記憶手段143は、図11に示すような対応基準表を、全部で6の階乗、すなわち720個の組み合わせの対応基準表を予め形成している。そして、対応基準判定テーブル記憶手段143は、乱数の発生領域(十進数で0～65535)を、各対応基準表毎に個別の乱数発生領域(例えば、91～181)が割り当てられているデータが記憶されている。そして、抽出した抽出乱数データによって、そのうちの一つの対応する対応基準表が決定されるものである。その際、同一の対応基準表の乱数発生領域(例えば91～181)を、決定された総払い出し数を表示装置68で表示する領域(91～136)と、決定された総払い出し数を表示装置68で表示しない領域(137～181)とに区分され、抽出した抽出乱数データがそれらのうちのいずれに含まれるかによって、同時に総払い出し数の表示有りと、表示無しとを同時に抽選することができるよう形成されているものである。なお、表示の有無の抽選を実施せずに、全て表示無しに設定することもできる。もちろん、抽選の方法は、上述したものに限定されるものではなく、他の方法によるものでも良い。

【0071】

また、本実施の形態では、図11に示すように、総払い出し数の100枚から600枚の数値に関して、同じ総払い出し数の数値は、6種類の停止操作順序で使用しないように形成していたが、特にこれに限定されるものではない。具体的には、例えば、図13に示す総払い出し数600枚や、100枚のように、総払い出し数の100枚から600枚の数値に関して、同じ総払い出し数の数値を、6種類の停止操作順序で重複して繰り返し使用することができるよう形成しても良いものである。

(対応基準判定手段144) 前記対応基準判定手段144は、対応基準乱数抽出手段142が抽出した抽出乱数データと、対応基準判定テーブル記憶手段143のデータを基に対応基準乱数発生手段141がとる乱数の全領域中の各対応基準表の当選領域からなる当選判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する当選領域に対応する対応基準表を決定するものである。また、同時に、上述したように、決定された総払い出し数を表示装置68に表示するか否かの抽選も同時に実施して、表示の有無を決定する。これにより、例えば、図11に示すような対応基準表が決定される。これが、表示装置68に表示される場合は、図12に示すようなものとなり、図11の表示有りの部分だけを表示する対応基準表の部分表示が遊技者に提示されることになる。

【0072】

なお、本実施の形態では、上述したように対応基準抽選決定手段140により、B B ゲームの当選時に対応基準表を抽選により決定したが、特にこれに限定されることはなく、抽選を実施せずに、図14に示すように予め固定した対応基準表を常に使用するようにしても良いものである。このとき、表示の有無は、全て非表示とする方が好ましい。

(操作順序対応決定手段145) 前記操作順序対応決定手段145は、対応基準抽選決定手段140によって決定された対応基準表から、B B ゲームへの移行当選役の入賞図柄(7, 7, 7)を入賞有効ライン上に停止させることができて入賞したときの停止操作順序に基づいて、B B ゲーム中の最終的な総払い出し数を決定するものである。すなわち、操作順序対応決定手段145は、対応基準抽選決定手段140によって決定された対応基準表のうちの、B B ゲーム入賞時の停止操作順序に対応する総払い出し数の数値を、B B ゲーム中の総払い出し数として、決定するものである。

【0073】

具体的には、例えば、B B ゲームの当選時に図11に示すような対応基準表が対応基準抽選決定手段140により決定されているとする。そして、B B ゲームへの移行当選役(7, 7, 7)を入賞有効ライン上に停止させることができて、入賞した場合、そのときの停止操作順序が、順に、中(中央回転リール44)、左(左側回転リール43)、右(右側回転リール45)の順序であったときは、図11の対応基準表のNo.3により、B B ゲーム中の払い出し数の最大限度である総払い出し数は、500枚に決定されるものである。なお、かかる500枚の数値は、非表示であるため、遊技者に払い出し数は報知されておらず、遊技者は払い出し数を推察しながらの遊技進行となる。

【0074】

(特別遊技終了決定手段150) 前記特別遊技終了決定手段150は、総払い出し数決定手段130によって決定された総払い出し数の遊技メダルを獲得したときに特別遊技を終了して通常遊技に戻るためのものである。具体的には、上述したように総払い出し数決定手段130によってB B ゲーム当選時に対応基準表が決定され、B B ゲーム入賞時の停止操作順序によってB B ゲームの総払い出し数が決定される。そして、B B ゲームに移行した後、特別遊技終了決定手段150は、当該B B ゲーム中に、総払い出し数決定手段130によって決定された総払い出し数の遊技メダルを獲得したときにB B ゲームを終了させて、通常遊技に戻らせるためのものである。この特別遊技終了決定手段150は、B B ゲーム中、払い出された遊技メダル枚数をカウントしており、このB B ゲーム中の払い出された遊技メダルの総数が、総払い出し数に到達したときに、B B ゲームを終了させるものである。

【0075】

(演出データ記憶手段25) 前記演出データ記憶手段25は、報知手段66の演出データを記憶するためのものである。具体的には、例えば、B B ゲームの入賞時の報知手段66のスピーカー67から発生させるサウンドや、報知ランプ69の点灯、点滅の時間や順序等のデータや、表示装置68に表示される図柄模様及び文字列のデータが記憶されているものである。もちろん、記憶する演出内容は、これらに限定されるものではなく、予め記憶された音声や、振動や、他のランプの点灯等の種々の報知手段によるものでも良いものである。

前記演出データ記憶手段25は、表示装置68に表示するため、予め設定した対応基準表に関するデータが記憶されている。

【0076】

(演出制御手段26) 前記演出制御手段26は、演出データ記憶手段25からの各演出データを、制御装置20等からの制御信号に基づいて、報知手段66に出力し、かかる装置を制御するためのものである。

具体的には、B B ゲームや、R B ゲーム等や、他の小役等の当選フラグ成立の可能性が大きいときや、所定の当選フラグ成立中に所定の入賞有効ライン上に当該入賞図柄が揃うことにより入賞したときに、演出データ記憶手段25からの演出情報に基づいて、報知ランプ69の所定位置のランプを点灯や点滅させたり、スピーカー67から所定の電子音を発生させたり、表示装置68に所定の図柄模様及び文字列を点灯表示させるためのものである。

【0077】

前記演出制御手段26は、総払い出し数決定手段130により決定されたB B ゲーム中の総払い出し数等からなる対応基準表に基づいて、表示装置68に表示することになった部分の対応基準表を表示するように、表示装置68を制御する。

(遊技機10の動作) 次に、前記構成を備えた遊技機の通常遊技の動作の概略について、図6から図10に示したフローを用いて説明する。

先ず、図6に示すステップ101において、スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ102に進む。

ステップ102において、当選抽選手段110により抽選処理が行われる。そして、次のステップ103に進む。

【0078】

ステップ103において、対応基準決定処理が実施される。具体的には、停止操作順序に対応する総払い出し数の基準が決定されるものである。対応基準抽選決定手段140により、B B ゲームの当選時のスタートスイッチ30の押下操作タイミングに基づいた抽選により、予め定めた複数の対応基準表から、入賞時に使用する対応基準表を選択するものである。例えば、図11に示すような対応基準表が選択されるものである。そして、次のステップ104に進む。

ステップ104において、決定された対応基準表のうち、表示有りに決定された総払い出し数を、表示装置68に表示するものである。具体的には、例えば、上述した図11の対応基準表が選択されているような場合、表示装置68に図12に示すような対応基準表の部分表示が実施される。かかる場合、遊技者は、B B ゲームの入賞時の停止操作順序が左、右、中の場合は、総払い出し数が100枚に設定され、右、左、中の場合は、総払い出し数が400枚に設定されていることを知ることができる。このとき、遊技者は、右、左、中の停止操作を選択して、確実に400枚を獲得することを選択することができる。或いは、右、左、中及び左、右、中以外の4種類の停止操作順序のいずれかを選択して、400枚未満になる可能性のリスクも有しながら、400枚を超える500枚や、600枚を狙うことも可能である。これにより、総払い出し数を自らの停止操作順序で選ぶことができるという新たな遊技性を有することができる。なお、100枚から600枚のいずれかの総払い出し数が対応基準表に含まれることの内容等は、遊技機10の前面に貼付した遊技内容説明文のシールや、遊技ホールで配布される小冊子やミニチラシ等により遊技者に報知することができるものである。そして、次のステップ105に進む。

【0079】

ステップ105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106に進む。

ステップ106において、ストップスイッチ50が操作されることにより、ストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ107に進む。

ステップ107において、回転リール40の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ108に進む。

ステップ108において、B B ゲーム当選中か否か(すなわち、B B ゲームへの移行当選役の当選フラグが成立中か否か)が判定される。そして、B B ゲーム当選中であると判定された場合、次のステップ109に進む。

【0080】

ステップ109において、操作順序検知手段120により、ストップスイッチ50の停止操作順序が検知され、記憶処理が行われる。具体的には、例えば、第1番目に停止操作した第1停止操作の回転リール40が、左(左側回転リール43)であることや、また、第2番目に停止操作した第2停止操作の回転リール40が、中(中央回転リール44)であること等が検知され、記憶されるようなものである。そして、次のステップ110に進む。

ステップ110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111に進む。

【0081】

ステップ111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112に進む。

ステップ112において、入賞図柄に相当する予め定めた特定の枚数の遊技メダルが払い出される。そして、次のステップ113に進む。

ステップ113において、B B ゲーム中の総払い出し数が決定される。具体的には、総払い出し数決定手段130の操作順序対応決定手段145により、B B ゲームへの移行当選役の入賞図柄(7, 7, 7)が入賞有効ライン上に停止して入賞したときのストップスイッチ50の停止操作順序に対応する対応基準表の総払い出し数が、当該B B ゲーム中に獲得できる遊技メダルの上限である総払い出し数として決定されるものである。そして、当該遊技が終了する。

【0082】

前記ステップ108において、B B ゲーム当選中でないと判定された場合、ステップ109を飛び越して、ステップ110へ進む。

前記ステップ110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106に戻る。

前記ステップ111において、入賞していないと判定された場合、ステップ112を飛び越して、ステップ113に進む。

上述したステップ102の当選抽選処理について、図7のフローを用いて説明する。

ステップ200において、当選抽選手段110の当選乱数発生手段111により発生された乱数の中から当選乱数抽出手段112により乱数が抽出される。そして、次のステップ201に進む。

【0083】

ステップ201において、抽出された乱数が当選乱数抽出手段112の内部に記憶される。そして、次のステップ202に進む。

ステップ202において、当選判定手段114により、抽出された乱数と、当選判定テーブル記憶手段113の当選判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ203に進む。

ステップ203において、当選判定手段114により、抽出された乱数が、当選判定テーブル記憶手段113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、次のステップ204に進む。

【0084】

ステップ204において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定される。そして、当選抽選処理が終了する。

上述したステップ103の対応基準の決定処理について、図8を用いて説明する。

先ず、ステップ310において、今回の遊技の当選抽選手段110の抽選(ステップ102)でB B ゲームへの移行当選役に当選したか否か、すなわち、B B ゲームへの移行当選役の当選フラグが成立したか否かが判定される。そして、今回の遊技の抽選で、B B ゲームへの移行当選役に当選したと判定された場合は、次のステップ311に進む。

本実施の形態は、B B ゲームの当選時に対応基準表を作成して、B B ゲームの当選フラグを持ち越している遊技では、かかる対応基準表を別途作成する抽選は行わずに当選時の対応基準表を維持するものである。なお、B B ゲームの当選フラグ成立中、すなわちB B ゲームの当選フラグを持ち越している間は、毎回、異なる対応基準表を別途作成するように形成しても良い。かかる場合は、ステップ310の内容を、「B B ゲームへの移行当選役の当選フラグが成立中か?」とすることにより実行することができる。

【0085】

ステップ311において、対応基準抽選決定手段140の対応基準乱数発生手段141により発生された乱数の中から対応基準乱数抽出手段142により乱数が抽出される。そして、次のステップ312に進む。

ステップ312において、抽出された乱数が対応基準乱数抽出手段142の内部に記憶さ

れる。そして、次のステップ313に進む。

ステップ313において、対応基準判定手段144により、抽出された乱数と、対応基準判定テーブル記憶手段143の領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ314に進む。

【0086】

ステップ314において、対応基準判定手段144により、抽出された乱数が、対応基準判定テーブル記憶手段143のどの対応基準表の領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定され、対応基準表が決定される。そして、当該処理が終了する。

上述したステップ107の回転リール40の回転停止処理について、図9を用いて説明する。

ステップ400において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。この蹴飛ばしの設定は、全ての入賞有効ライン上で、当選抽選手段110の抽選結果に基づいて不当入賞が発生しないように全ての停止操作タイミングにおいて、設定されているものである。なお、蹴飛ばし設定が設定されていたがその蹴飛ばし設定を全て達成した場合と、蹴飛ばし設定は1つも設定されていなかった場合とは、いずれも蹴飛ばし設定は達成されたものとみなされる。そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されないと判定された場合、次のステップ401に進む。

【0087】

ステップ401において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ402に進む。

ステップ402において、上述した1個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後の4個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目の場合には、次のステップ403に進む。

ステップ403において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までの遊技機10の動作が終了する。

【0088】

前記ステップ400において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、次のステップ404に進む。

ステップ404において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ405に進む。

ステップ405において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。なお、引き込み設定が設定されていたがその引き込み設定を全て達成した場合と、引き込み設定は1つも設定されていなかった場合とは、いずれも引き込み設定は達成されたものとみなされる。そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合、次のステップ403に進む。

【0089】

前記ステップ404において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合、ステップ403に進む。

前記ステップ405において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、ステップ401に進む。

前記ステップ402において、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目でない場合には、ステップ400に戻る。

なお、上述した実施の形態において、回転リール40の停止処理に関してステップ401からステップ405までに説明しているが、この例は、引き込み範囲図柄のうち、基準位置に近い図柄から条件を調査する、いわゆる最小引き込み停止制御の例である。逆に、引き込み範囲図柄のうち、基準位置に遠い図柄から条件を調査する、いわゆる最大引き込み停止制御としても良い。

【0090】

更には、例えば、ストップスイッチ50を押すタイミングで予め定めたテーブルに従って

回転リール40の停止位置を決定する、いわゆるテーブル停止制御の方法によるものでも良いものである。このテーブル停止制御は、当選フラグ成立の有無や、当選フラグ成立中の入賞図柄に基づいた複数のテーブルを有し、この複数のテーブルから適宜、遊技状況に応じたテーブルが選択されるものである。

なお、テーブル停止制御においても、当選フラグが成立しているときには、その当選フラグに対応する図柄が入賞有効ライン上に揃うように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる引き込み設定の一種を備えているものである。また、当選フラグが成立していないときには、他の入賞図柄が入賞有効ライン上に揃わないように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる蹴飛ばし設定の一種を備えているものである。

【0091】

上述したステップ113の総払い出し数決定処理について、図10を用いて説明する。

ステップ510において、今回の遊技でB Bゲームに入賞したか否かが判定される。すなわち、今回の遊技でB Bゲームへの移行当選役の入賞図柄(7, 7, 7)を入賞有効ライン上に揃えることができたか否か(入賞したか否か)が判定される。そして、今回の遊技でB Bゲームに入賞したと判定された場合、次のステップ511に進む。

ステップ511において、今回の遊技の遊技者によるストップスイッチ50の停止操作順序を、抽出する。具体的には、操作順序検知手段120により検知されて記憶されている今回遊技のストップスイッチ50の停止操作順序を抽出するものである。そして、次のステップ512に進む。

【0092】

ステップ512において、抽出した停止操作順序と、対応基準表に記載した総払い出し数とを対応させて、B Bゲームに獲得できる遊技メダルの上限である総払い出し数を決定する。具体的には、総払い出し数決定手段130の操作順序対応決定手段145により、対応基準抽選決定手段140が決定した対応基準表に基づいて、操作順序検知手段120から抽出した操作順序に対応する総払い出し数を抽出するものである。具体的には、例えば、対応基準抽選決定手段140が、図11に示すような対応基準表をB Bゲームの当選時に決定している場合に、B Bゲームの入賞時に操作順序検知手段120が検知した停止操作順序が、中、左、右のとき、操作順序対応決定手段145は、B Bゲームの総払い出し数として、500枚を設定するものである。そして、当該処理が終了する。

【0093】

前記ステップ510において、今回の遊技でB Bゲームに入賞していないと判定された場合、当該処理が終了する。なお、その際、操作順序検知手段120により今回の遊技で検知された停止操作順序のデータは、クリアされる。

(作用) 本実施の形態は、操作順序検知手段120が、B Bゲームへ移行可能な役に当選した遊技から、B Bゲームへ入賞するまでの間の遊技の所定の遊技、具体的には、入賞したときの遊技におけるストップスイッチ50(変動表示停止手段51)の停止操作順序を検知し、記憶する。

そして、総払い出し数決定手段130は、操作順序検知手段120が検知したB B入賞時の停止操作順序に対応して、B Bゲームに払い出される遊技メダルの上限である総払い出し数を決定する。そして、B Bゲームへ移行後、総払い出し数の遊技メダルを獲得すると、特別遊技が終了する。すなわち、B Bゲームでは、総払い出し数まで遊技メダルが獲得可能となる。

【0094】

このように、B Bゲームへ移行するための役が当選してから入賞するまでの所定の遊技(B B入賞時の遊技)のストップスイッチ50の停止操作順序によって、B Bゲーム中に獲得することができる遊技メダルの総払い出し数が決定される。これにより、B Bゲームの抽選確率の抽選テーブル等を変更することなく、すなわち、B Bゲームの抽選確率等は全く同一のものを使用しても、B Bゲームで獲得可能な遊技メダル枚数を変更させることができる。したがって、B Bゲームの遊技メダルの獲得数を変更させるために抽選確率等の

抽選テーブルを変更させるようなものと比較して、そのような抽選確率の異なる抽選テーブルを用意する必要がなく、製造コストや、それらの記憶容量を節約することができる。

【0095】

そして、本発明では、B B ゲームの総払い出し数を変化させている。これにより、総払い出し数が固定されているものと比較して、B B ゲームに変化を付けることができ、面白みを増すことができ、遊技性を変化させることができる。

しかも、かかる総払い出し数の決定に対して、単に抽選で機械が勝手に決めるのではなく、B B ゲームの入賞時の遊技のストップスイッチ50の停止操作順序に対応して、決定している。これにより、遊技者は、総払い出し数の決定に自己のストップスイッチ50の停止操作順序が関連していることで、自分の力で得られたという達成感や、到達感を得ることが可能となる。

【0096】

そして、B B ゲームへの移行当選役の入賞時の遊技における停止操作順序と、B B ゲームの総払い出し数とは、今まで全く関連性の無かったものであり、それらの間に関連性を持たせるようにしたことにより、新たな遊技性の向上を図ることができる。すなわち、B B ゲームへ移行する前から、B B ゲーム中に獲得できる遊技メダル枚数の上限を決定することになり、B B ゲームへ移行していないにも拘わらず、既にB B ゲームの一部が既に開始されて、先取りしているかのような気分を与えることができ、B B ゲームへ移行する前から、B B ゲームを楽しむことが可能となる。

また、遊技者は、B B ゲームに当選してからの遊技において、B B ゲームへ移行するための役の入賞図柄（7，7，7）を入賞有効ライン上に停止させることと、B B ゲーム中の総払い出し数が多くなるようなストップスイッチ50の停止操作順序を選択するという2つのことを考えて、遊技を進める必要があり、遊技内容をより複雑にして、遊技性の向上を図ることができる。

【0097】

また、本実施の形態では、対応基準表の総払い出し数を、図11に示すように、表示の有無を抽選で決定して、表示すると決定された一部のみ表示し、残りを非表示にしている。これにより、遊技者は、表示された内容から、残りの非表示の部分を類推しながら、停止操作順序を選択することが可能となる。例えば、100枚から600枚のうち、最高限度の総払い出し数でなくても、表示されている停止操作順序で実施し、確実に表示されている総払い出し枚数を選択するのか、或いは、より低い総払い出し枚数を選択するリスクを抱えながらも、最高限度の総払い出し数を求めて、類推で非表示の停止操作順序を選択するのかを自ら選ぶことができる。これにより、表示されている総払い出し数の一部を検討しながら、自ら進む道を選択するという新たな遊技性が発生する。

【0098】

また、この遊技機10は、以下の（1）及び（2）に示される遊技機用プログラムによって制御することができる。

（1）遊技機10を、複数の図柄61を変動表示又は停止表示するための複数の図柄表示手段41、操作により図柄表示手段41を停止表示から変動表示へ移行させるための変動表示開始手段31、操作により図柄表示手段41を変動表示から停止表示へ移行させるための変動表示停止手段51、図柄61の組み合わせにより構成される役を抽選により決定するとともに、抽選の結果、所定の役に当選することにより役に対応する当選フラグを成立させるための当選抽選手段110、所定数の遊技メダルの投入を条件として遊技を開始可能とし、当選抽選手段110の抽選結果に対応した停止制御を、変動表示停止手段51の操作タイミングに基づいて図柄表示手段41に対して行うとともに、当選抽選手段110の抽選結果、所定の役の当選フラグが成立して、且つ役に応じて予め定められた入賞図柄が所定の停止位置に停止することにより入賞となって所定数の遊技メダルの払い出しが実施可能となり、或いは入賞図柄が所定の停止位置に停止しないことにより外れとなって1回の遊技を終了させるための遊技制御手段27として機能させ、遊技として、通常に実施される通常遊技と、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ともに通常遊技よりも単位時

間あたりの獲得可能な遊技メダル枚数が多い特別遊技とを実行可能な遊技機用プログラム。

【0099】

(2) 遊技機10を、特別遊技へ移行可能な役に当選した遊技から、特別遊技へ移行可能な役の入賞図柄を所定の停止位置に停止させて特別遊技に入賞するまでの間の遊技の少なくとも所定の遊技における変動表示停止手段51の操作順序を検知する操作順序検知手段120、操作順序検知手段120が検知した操作順序に対応して特別遊技中に遊技メダルを払い出し可能な最大数である総払い出し数を決定する総払い出し数決定手段130、総払い出し数決定手段130によって決定された総払い出し数の遊技メダルを獲得したときに特別遊技を終了して通常遊技に戻るための特別遊技終了決定手段150として機能させるための遊技機用プログラム。

【0100】

また、この遊技機10は、上述した遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を用いて制御することもできる。

なお、図柄表示手段41は、複数の図柄を変動表示又は停止表示させるための手段をいう。また、この図柄表示手段41は、例えば、周囲に複数の図柄を表示した現実の回転リール40を用い、この回転リール40の回転を制御するようにして形成することができる。また、この図柄表示手段41は、例えば、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置を用い、この画像表示装置に複数の図柄を順次表示させるようにして形成することができる。

ここで、この遊技機用プログラムを用いて現実の遊技機10を制御しようとする場合には、「遊技制御手段27」は、当選抽選手段110の抽選結果が当選である場合に前記図柄表示手段41の入賞図柄を停止表示させたことを条件として入賞して遊技者に利益を付与するものである。また、かかる場合には、遊技制御手段27は、例えば、貯留払い出し手段65を駆動させて遊技者に対して現実の遊技メダルの払い出しを行うように形成することができる。

【0101】

また、この遊技機用プログラムを用いて業務用或いは家庭用テレビゲーム機等を制御しようとする場合には、現実の遊技メダルの払い出しを行い得ないので、この制御手段は、例えば、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に遊技メダルの枚数を増やすような画像を表示するように形成することができる。

(第2の実施の形態)

第1の実施の形態では、特別遊技へ移行可能な役の入賞時の停止操作順序に基づいて、特別遊技での総払い出し数を決定していた。本実施の形態では、特別遊技へ移行可能な役に当選した遊技から、特別遊技へ移行可能な役の入賞図柄を所定の停止位置に停止させて特別遊技に入賞するまでの間の遊技の少なくとも所定の遊技の停止操作順序のうち、変動表示停止手段51の所定の停止操作順序と一致した停止操作順序で変動表示停止手段51を操作した回数又は割合によって、特別遊技中に遊技メダルを払い出し可能な最大数である総払い出し数を決定するものである。

【0102】

本実施の形態に係る操作順序検知手段120は、特別遊技へ移行可能な役に当選した遊技から、特別遊技へ移行可能な役の入賞図柄を所定の停止位置に停止させて特別遊技に入賞するまでの間の遊技の少なくとも所定の遊技における変動表示停止手段51の操作順序を検知するものである。

そして、本実施の形態に係る総払い出し数決定手段130は、操作順序検知手段120が検知した操作順序のうち、変動表示停止手段51の所定の操作順序と一致した操作順序で変動表示停止手段51を操作した回数又は割合によって、特別遊技中に遊技メダルを払い出し可能な最大数である総払い出し数を決定するためのものである。

【0103】

そして、特別遊技終了決定手段150は、総払い出し数の遊技メダルを獲得したときに特別遊技を終了して通常遊技に戻るためのものである。

そして、本実施の形態に係る遊技機10では、特別遊技へ移行可能な役に当選した遊技から、特別遊技へ移行可能な役の入賞図柄を所定の停止位置に停止させて特別遊技に入賞するまでの間の遊技に、特別遊技へ移行可能な役の入賞図柄を停止させない停止不可遊技を設けてある。

そして、総払い出し数決定手段130は、停止不可遊技中における、変動表示停止手段51の所定の操作順序と一致した操作順序で変動表示停止手段51を操作した回数又は割合によって、特別遊技中に遊技メダルを払い出し可能な最大数である総払い出し数を決定しているものである。その他の構成や作用や効果等は、第1の実施の形態で説明したものと略同一であるため、それらの説明は省略し、以下に、主として、第1の実施の形態と異なる内容に関して説明する。

【0104】

本実施の形態に係る遊技機10は、図1から図9までと、図15及び図16により説明できるものである。そして、対応基準表のその他バリエーションとして、図17から図19が加わるものである。

本実施の形態に係る総払い出し数決定手段130の対応基準抽選決定手段140は、スタートスイッチ30の押下タイミングにより、全ての停止操作順序に対して、総払い出し数と、当選から入賞までの停止操作回数とを、抽選により、決定し、例えば、図16に示すような対応基準表を作成する。かかる対応基準表を抽選で作成する際、本実施の形態では、総払い出し数と、操作回数とを独立して別個の抽選により決定している。なお、総払い出し数と操作回数とを予め定めた一対の組（例えば、総払い出し数100回且つ操作回数3回以上を予め一対の組として決定しておく）として、いずれの停止操作順序に対応するかを抽選で決めるように形成しても良い。

【0105】

そして、本実施の形態に係る操作順序検知手段120は、特別遊技（BBゲーム）に当選（すなわち当選フラグが成立）してから、入賞する（すなわち入賞図柄が入賞有効ライン上に揃う）までの遊技の全ての停止操作順序を検知し、記憶する。

なお、本実施の形態では、操作順序検知手段120は、特別遊技（BBゲーム）に当選（すなわち当選フラグが成立）してから、入賞する（すなわち入賞図柄が入賞有効ライン上に揃う）までの遊技の全ての停止操作順序を、一旦、検知して記憶し、その後、入賞した際に、停止不可遊技の遊技回数及び停止操作順序だけを、そのうちから抽出するように形成されているが、特に、これに限定されるものではない。操作順序検知手段120は、少なくとも停止不可遊技の遊技回数及び停止操作順序を検知し、記憶するように形成されなければならないものである。すなわち、当初から、操作順序検知手段120は、BBゲームに当選してから入賞するまでの停止操作不可遊技だけの遊技回数及び停止操作順序を検知して、記憶するようにしても良い。

【0106】

そして、本実施の形態に係る遊技機10には、BBゲームへ移行可能な役に当選した遊技から、BBゲームへ移行可能な役の入賞図柄（7,7,7）を入賞有効ライン上に停止させてBBゲームに入賞するまでの間の遊技に、BBゲームへ移行可能な役の入賞図柄（7,7,7）を停止制御により入賞有効ライン上に停止させない停止不可遊技を設けている。そして、停止不可遊技であるか否かは、当選抽選手段110による通常の抽選と併せて、行われているものである。かかる停止不可遊技に決定された場合、BBゲームの当選フラグ成立中であって引き込み範囲内に当選フラグ成立中の入賞図柄（7,7,7）が含まれているような場合であっても、停止制御によりかかる入賞図柄が入賞有効ライン上に停止しないような蹴飛ばし制御による停止制御が実施されるものである。また、現在の遊技が停止不可遊技であるのか否かは、遊技者に報知しないが、報知するようにしても良い。

【0107】

なお、本実施の形態では、停止不可遊技は、1回でも可能なものである。かかる場合は、操作回数で判断する場合は、実施した停止操作順序の操作回数1回として判断され、操作割合で判断する場合は、実施した停止操作順序の操作割合100%として、対応基準表

の該当する項目を選択するものである。なお、停止不可遊技は、種々のバリエーションを採用することができるため、複数設ける方が好ましい。

また、停止不可遊技は、当選した遊技を含めた少なくとも1回は設けることが好ましいものである。これにより、当選して直ぐに入賞することを回避させることができ、入賞までに最低2回の遊技が必要となる。更に、停止不可遊技は、当選した遊技をふくめて2回以上の複数回、設ける方が、更に好適である。これにより、当選から入賞までに最低3回以上の遊技が必要となり、熟練者でも直ぐに入賞してしまうことを回避させることができる。

【0108】

また、停止不可遊技にするか否かの抽選確率は、予め設定された数値、例えば、停止不可遊技に当選する抽選確率50%のように固定されたものでも良いが、B Bゲームに当選してからの遊技回数によって、変動するように設定しても良いものである。具体的には、例えば、B Bゲームに当選した遊技からN回目までにおける停止不可遊技に当選する抽選確率を80%に設定し、その次の遊技((N+1)回目)からM回目までにおける停止不可遊技に当選する抽選確率を60%に設定し、その次の遊技((N+M+1)回目)からL回目までにおける停止不可遊技に当選する抽選確率を40%に設定しても良いものである(なお、N、M、Lは、自然数。)。このように、B Bゲームに当選した遊技からの遊技回数が増えるにつれて、停止不可遊技に当選する抽選確率を、同一若しくは小さくなるように設定しても良い。これにより、B Bゲームに当選した直後は、停止不可遊技に当選する確率を高くすることができる。また、上記の数値80%を100%に設定しても良い。これにより、B Bゲームに当選した直後は、必ず停止不可遊技を発生させることができる。

【0109】

また、停止不可遊技であるか否かは、必ずしも抽選による決定に限定されるものではなく、他の手段により、決定しても良いものである。具体的には、例えば、停止不可遊技と、停止不可遊技でない遊技とを交互に発生させる等の予め定めた順序によって、停止不可遊技を発生させるように設定しても良い。なお、その際、B Bゲームに当選してからP回(Pは1以上の自然数)の遊技は、必ず停止不可遊技を発生させるように設定するとより好適である。

そして、総払い出し数決定手段130の操作順序対応決定手段145は、B Bゲームの当選から入賞までの遊技のうち、停止不可遊技における、ストップスイッチ50の所定の停止操作順序と一致した停止操作順序でストップスイッチ50を操作した回数又は割合によって、B Bゲーム中に遊技メダルを払い出し可能な最大数である総払い出し数を決定している。

【0110】

本実施の形態では、図16に示すようにストップスイッチ50を操作した回数によって、総払い出し数を決定している。なお、ストップスイッチ50を操作した割合によって、総払い出し数を決定するような場合、対応基準表は、例えば図17に示すようなものとなる。

対応基準抽選決定手段140によって決定された対応基準表(例えば図16)から、B Bゲームへの移行当選役に当選してから入賞するまでの遊技のうち、停止不可遊技における停止操作順序の操作回数に基づいて、B Bゲーム中の総払い出し数を決定する。具体的には、B Bゲームの当選から入賞するまでの停止不可遊技の停止操作順序(第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作の順の回転リール40)の操作回数が、図16に示すような対応基準表のNo1からNo6までのうち当選から入賞までの操作回数の条件に合致しているものを選択し、最も総払い出し数の設定が多いものを、操作順序対応決定手段145が、最終的にB Bゲームの総払い出し数として決定するものである。例えば、B Bゲームの当選から入賞までの遊技において、左、中、右(第1停止操作リール、第2停止操作リール、第3停止操作リールの停止操作順序が、左側回転リール43、中央回転リール44、右側回転リール45の順序であることを意味する)の停止操作回数が3回以上であり、且つ、中、左、右の停止操作回数が2回以上の場合は、図16に示すNo1と、No3との両方の条件に合致することになり、総払い出し数の多い200枚がB Bゲームの総払い出し数とし

て設定されるようなものである。そして、上述した停止操作順序及び操作回数の条件が、図16のNo1～6のいずれかに合致する場合は、当該条件に合致するものが選択されるが、停止操作順序及び操作回数の条件がNo1～6の条件のいずれにも合致していない場合には、図16のNo7の総払い出し枚数200枚が選択される。

【0111】

なお、BBゲームの当選から入賞するまでの停止不可遊技の停止操作順序の操作回数が、図16に示すような対応基準表の操作回数の条件に合致しているものを選択し、最も総払い出し数の設定が少ないものを、操作順序対応決定手段145が、最終的にBBゲームの総払い出し数として決定しても良い。例えば、BBゲームの当選から入賞までの遊技において、左、中、右の停止操作回数が3回以上であり、且つ、中、左、右の停止操作回数が2回以上の場合は、図16に示すNo1と、No3との両方の条件に合致することになり、総払い出し数の最も少ない100枚がBBゲームの総払い出し数として設定されるようなものである。

【0112】

また、BBゲームの当選から入賞するまでの停止不可遊技の停止操作順序の操作回数が、図16に示すような対応基準表の操作回数の条件に合致しているものを選択し、選択された総払い出し数の合計を、操作順序対応決定手段145が、最終的にBBゲームの総払い出し数として決定しても良い。例えば、BBゲームの当選から入賞までの遊技において、左、中、右の停止操作回数が3回以上であり、且つ、中、左、右の停止操作回数が2回以上の場合は、図16に示すNo1と、No3との両方の条件に合致することになり、総払い出し数の合計100枚+200枚の合計300枚がBBゲームの総払い出し数として設定されるようなものである。

【0113】

なお、上述したものは、図16に示すように、BBゲームの当選から入賞までの遊技のうち、停止不可遊技における、所定の停止操作順序のストップスイッチ50の操作回数に基づいて、BBゲームの総払い出し数を決定するものであるが、図17に示すように、所定の停止操作順序のストップスイッチ50の操作割合に基づいて、BBゲームの総払い出し数を決定しても良いものである。そして、上述した停止操作順序及び操作回数の条件が、図17のNo1～6のいずれかに合致する場合は、当該条件に合致するものが選択されるが、停止操作順序及び操作回数の条件がNo1～6の条件のいずれにも合致していない場合には、図17のNo7の総払い出し枚数300枚が選択される。

【0114】

かかるストップスイッチ50の操作割合で決定する場合も、操作割合の条件を満たすものが複数個、存在するような場合、上述した操作回数の場合と同様に、実際のBBゲームの総払い出し数は、条件を満たす総払い出し数のうち、最も大きいものに設定してもよく、また、最も小さいものに設定してもよく、また、両方の合計に設定しても良い。

その他の構成は、第1の実施の形態で説明したものと同一であって、それらの説明を省略する。第1の実施の形態で説明した図6から図10のうち、本実施の形態に係る遊技機10の遊技の動作は、図6から図9を使用し、図10の代わりに図15を使用するものである。

【0115】

上述したステップ113(図6)の総払い出し数決定処理について、図15を用いて説明する。

ステップ610において、今回の遊技で、BBゲームへの移行当選役の入賞図柄(7,7,7)が入賞有効ライン上に停止して、BBゲームに入賞したか否かが判定される。そして、今回の遊技でBBゲームに入賞していると判定された場合、次のステップ611に進む。

ステップ611において、BBゲームの当選から入賞までの遊技のうち、停止不可遊技の遊技回数と、操作順序検知手段120に記憶されているかかる停止不可遊技の停止操作順序とを抽出する。そして、次のステップ612に進む。

【0116】

ステップ612において、停止不可遊技における、図16に示すような6種類の停止操作順序の操作回数をそれぞれ計算して求める。そして、次のステップ613に進む。

ステップ613において、総払い出し数決定手段130の対応基準抽選決定手段140が決定した対応基準表の数値と比較して、停止操作回数の条件を満足するものを選択して、選択した総払い出し数を決定する。その際、選択したものが1つの場合は、その総払い出し数が最終的な総払い出し数として決定される。また、選択したものが複数の場合は、選択した対応基準表の総払い出し数のうち、最も数値が大きいものを、BBゲームにおける最終的な実際の総払い出し数として決定する。そして、当該処理を終了する。

【0117】

前記ステップ610において、今回の遊技でBBゲームに入賞していないと判定された場合、当該処理が終了する。

なお、本実施の形態では、総払い出し数決定手段130の対応基準抽選決定手段140は、図16又は図17に示すように、6種類の停止操作順序に対応する総払い出し数及び操作回数の条件を抽選で決定していたが、抽選で決定する対応基準表はそれらのものに限定されるものではない。具体的には、例えば、図18に示すように、特定の一つの停止操作順序を抽選で決定して、その停止操作順序に対応する総払い出し数及び操作回数は、予め定めた固定の数値を使用するようにして良いものである。そして、図18に示すような場合、BBゲームの当選から入賞までの遊技のうち、停止不可遊技の停止操作順序のうち、中、左、右の順で停止操作した回数が1回のときは総払い出し数が400枚となり、2回のときは総払い出し数が300枚となり、3回のときは総払い出し数が200枚となり、4回のときは総払い出し数が100枚となり、5回のときは総払い出し数が600枚となり、6回以上のときは総払い出し数が200枚となるものである。そして、BBゲームの当選から入賞までの遊技のうち、停止不可遊技の停止操作順序のうち、中、左、右の順で停止操作した回数が0回のとき、すなわち、中、左、右の順以外の停止操作順序で実施された場合は、総払い出し数は、一律200枚となる。この内容は、いずれも遊技者に対して非表示となるので、遊技者は停止不可遊技中、いずれの停止操作順序を選択して、何回、遊技を実施するかによって、BBゲーム中の総払い出し数が変化することになる。なお、対応基準表のうちの総払い出し数や、操作回数や、停止操作順序の内容のうちの一部や、それらの組み合わせを、適宜、抽選によって、遊技者に表示するようにして良い。これにより、表示されている内容を見ながら、非表示の部分を有る程度、推察しながら遊技を自己に有利となるように進行させることが可能となる。

【0118】

また、上述した図18に示す対応基準表の内容のうち、操作回数の部分を、操作割合に変更すると、例えば、図19に示すようなものになる。BBゲームの当選から入賞までの遊技のうちの停止不可遊技の遊技回数がN回（Nは1以上の整数）のとき、そのN回の停止不可遊技における所定の停止操作順序（例えば、図19では、停止操作順序が、中、左、右の順）と一致する遊技の回数M回（Mは1以上の整数）のときの操作割合（%）であり、この操作割合は、 $(M / N) \times 100$ により算出される数値である。そして、同様に、BBゲームの当選から入賞までの遊技のうち、停止不可遊技の停止操作順序のうち、中、左、右の順で停止操作した回数が0回のとき、すなわち、中、左、右の順以外の停止操作順序で実施された場合は、総払い出し数は、一律200枚となる。

【0119】

（作用） 本実施の形態は、操作順序検知手段120が、BBゲームへ移行可能な役に当選した遊技から、BBゲームへ入賞するまでの間の遊技の所定の遊技における変動表示停止手段51の操作順序を検知している。そして、総払い出し数決定手段130は、操作順序検知手段120が所定の操作順序と一致した操作順序で操作した回数又は割合によって、BBゲームの総払い出し数を決定する。そして、BBゲームへ移行後、総払い出し数の遊技メダルを獲得すると、BBゲームが終了する。すなわち、BBゲームでは、総払い出し数まで遊技メダルが獲得可能となる。

このように、B B ゲームが移行するための役が当選してから入賞するまでの遊技の所定の操作順序と一致した操作順序で操作した回数又は割合によって、B B ゲーム中に獲得することができる遊技メダルの総払い出し数が決定される。これにより、B B ゲームの抽選確率の抽選テーブル等を変更することなく、すなわち、B B ゲームの抽選確率等は全く同一のものを使用しても、B B ゲームで獲得可能な遊技メダル枚数を変更させることができる。したがって、B B ゲームの遊技メダルの獲得数を変更させるために抽選確率等の抽選テーブルを変更させるようなものと比較して、そのような抽選確率の異なる抽選テーブルを用意する必要がなく、製造コストや、それらの抽選データを記憶させる記憶容量を節約することができる。

【0120】

そして、本実施の形態では、B B ゲームの総払い出し数を変化させている。これにより、B B ゲームの総払い出し数が固定されているものと比較して、B B ゲームに変化を付けることができ、面白みを増すことができ、遊技性を変化させることができる。

しかも、かかる総払い出し数の決定に対して、単に抽選で機械が勝手に決めるのではなく、B B ゲームの当選から入賞までの遊技のうちの停止不可遊技の所定の操作順序と一致した操作順序で操作した回数又は割合によって、決定している。これにより、遊技者は、総払い出し数の決定に自己の停止操作順序が関連していることで、達成感や、到達感を得ることが可能となる。

【0121】

そして、B B ゲームへの移行当選役の当選から入賞までの遊技における停止操作順序と、B B ゲームの総払い出し数とは、今まで全く関連性の無かったものに、関連性を持たせるようにしたことにより、新たな遊技性の向上を図ることができる。すなわち、B B ゲームへ移行する前から、B B ゲーム中に獲得できる遊技メダル枚数の上限を決定することになり、B B ゲームへ移行していないにも拘わらず、既にB B ゲームの一部が既に開始されているかのような気分を与えることができ、B B ゲームへ移行する前から、B B ゲームを楽しむことが可能となる。

しかも、所定の停止操作順序で操作した回数又は割合に基づいて、総払い出し数を決定するため、予め設定する操作した回数等を、所定の複数回数等に設定することにより、1回の遊技で決定されることなく、当選から入賞までの間の複数回の遊技に渡って、所望の総払い出し数を獲得するために、所定の操作順序を検討しながら遊技を進行させが必要となる。これにより、複数の遊技に渡った新たな遊技性を得ることができ、設定する複数回数又は割合によっては、一発勝負で決まることなく、当選から入賞までの間の複数の遊技に渡って、長期間、楽しむことが可能となる。

【0122】

また、遊技者は、B B ゲームに当選してから入賞するまでの遊技のうちの停止不可遊技において、B B ゲームへ移行するための役の図柄を所定の停止位置に停止させるということと、B B ゲーム中の総払い出し数が多くなるような停止操作順序を選択するという2つのことを考えて、遊技を進めることとなり、遊技内容をより複雑にして、遊技性の向上を図ることができる。

一般的に、上述したような停止不可遊技を設けないと、目押し技量に熟練した遊技者は、当選後、直ぐに目押しにより入賞図柄を所定の停止位置に停止させることができる。したがって、停止不可遊技を設けた方が、所定の操作順序で操作した遊技回数と総払い出し数との間で種々対応するバリエーションを設けることができて、結果として遊技内容に変化をつけることができる。これにより、熟練者でも、当選後、直ぐに入賞してしまうことを意図的に防止することができ、当選から入賞までの遊技回数を熟練の度合いに関係なく、有る程度、増加させることができ、対応基準表において、種々のバリエーションを形成することが可能となる。

【0123】

本実施の形態は、停止制御により、B B ゲームへ移行可能な役の入賞図柄を入賞有効ライン上に停止させない停止不可遊技を設けたことにより、遊技者がB B ゲームへ当選した

後、直ぐにB Bゲームを入賞させることを回避することができる。これにより、所定の操作順序と一致した操作順序で操作した遊技回数を増やすことができ、所定の操作順序と一致した操作順序で操作した遊技回数と総払い出し数との対応のバリエーションの数を増やして、それらの対応関係を楽しむことができる。

なお、第2の実施の形態では、上述したようなB Bゲームの入賞図柄を停止させることができずに入賞できない停止不可遊技を設けたが、必ずしもこれに限定されるものではなく、停止不可遊技を設けないで形成することもできる。すなわち、B Bゲームの当選から入賞までの遊技の全ての遊技の停止操作順序を検知して、記憶し、その操作回数や、又は操作割合によって、B Bゲーム中の実際の総払い出し数を決定するように形成しても良い。さらに、第2の実施の形態で説明したような停止不可遊技を第1の実施の形態のB Bゲームの当選から入賞までの間の遊技に設けても良いものである。

【0124】

また、上述した第1及び第2の実施の形態において、総払い出し数が最大となるような停止操作順序を遊技者に報知(ナビ)するように形成することもできる。

上述した第1及び第2の実施の形態において、操作順序検知手段120の対応基準抽選決定手段140により、抽選によって、対応基準表を作成していたが、特にこれに限定されるものではなく、抽選以外に予め定めた順番によって、予め作成しておいた複数の対応基準表を順に使用するようにしても良い。また、対応基準表の内容を全く表示させずに、変化させることなく、予め作成した一つの固定した対応基準表を使用するようにしても良い。

また、上述した第2の実施の形態において、図18及び図19の対応基準表のうち、No1～6のうち1つに該当するときは、その項目の総払い出し数を選択し、No1～6のうち複数に該当する場合は、払い出し枚数の多い方を実際の総払い出し数として決定し、更に、No1～6のいずれにも該当しない場合には、No7の項目の総払い出し数に決定するように設定されていたが、総払い出し数の決定の方法は、特にこれに限定されるものではない。具体的には、例えば、図18及び図19の場合において、No7の項目の回転リール40の停止操作順序を「中、左、右の順以外の停止操作順序」に設定し、No7の項目の操作回数を「制限なし」に設定しても良いものである。そして、No7も含めたNo1～7のうち、複数に該当する場合は、総払い出し数の多い方の項目を、実際の総払い出し数として決定するようにしても良い。具体的には、例えば、図18において、停止操作順序「中、左、右」以外の停止操作順序を1回でも操作した場合は、No7に該当し、更に、停止操作順序「中、左、右」を2回操作した場合は、No2にも該当する。かかる場合には、No7及びNo2の複数(2個)の条件に該当することになり、予め定めた取捨選択の手順により、総払い出し数を決定するようなものである。例えば、払い出し枚数の多い方を実際の総払い出し数として選択するように決定している場合には、上述した例の場合、No7の払い出し枚数が200枚に設定され、No2の払い出し枚数が300枚に設定されていることにより、払い出し枚数が多いNo2の払い出し枚数が、実際の総払い出し数に決定され、総払い出し数300枚に決定されるものである。

【0125】

上述した第1及び第2の実施の形態において、特別遊技としてのB Bゲームの当選から入賞までの間の所定の遊技における停止操作順序に基づいて、B Bゲームの総払い出し数を決定しているが、特別遊技は、B Bゲームに限定されるものではなく、他の特別な遊技や、特殊遊技等であっても良いものである。具体的には、例えば、R Bゲームであっても良いし、また、リプレイ役の抽選確率が通常遊技よりも高く設定されたR Tゲーム(リプレイタイム遊技)であっても良いし、また、役の一部の停止制御(引き込み、跳飛ばし)を実施しないC Tゲーム(チャレンジタイム遊技)であっても良いし、遊技者に遊技進行をアシストするようなA Tゲーム(アシストタイム遊技)であっても良いし、また、以下に説明するようなR B Bゲーム(レギュラービッグボーナス遊技)やC B Bゲーム(チャレンジビッグボーナス遊技)であっても良い。

【0126】

ここで、R B Bゲーム(レギュラービッグボーナス遊技)とは、遊技メダルの総払い出

し数が、所定数を超えるまで、いわゆる R B ゲーム（レギュラーボーナス遊技、8回以下の予め定めた所定回数の入賞又は12回の遊技で終了する。ただし、R B B ゲーム自体の総払い出し数が所定数に達すると、予め定めた所定回数の入賞や、12回の遊技に達していなくても終了する。）を回数制限なしに実施可能な遊技である。ここで、R B ゲームは、無条件に始動（連続して始動）させても良いし、或いは、R B ゲームへ移行する役を揃えたらR B ゲームが始動し、R B ゲームへ移行する役を揃えるまではB B ゲーム中のB B 中小役遊技（小役の抽選確率は、通常遊技と同じに設定し、R B ゲームへ移行する役の抽選確率は、通常遊技よりも高く設定されている）を行うようにしても良いものである。

【0127】

また、C B B ゲーム（チャレンジビッグボーナス遊技）とは、遊技メダルの総払い出し数が、所定数を超えるまで、いわゆるC T ゲーム（チャレンジタイム遊技、1回のみの遊技で、少なくとも1個の回転リール40について、停止操作から75ms以内に停止させる遊技（およそ1回転（1コマ）以下の滑り））を回数制限無しに連続して実施可能な遊技である。C T ゲームは、例えば、左側回転リール43だけ1コマ滑りに設定し、中央回転リール44及び右側回転リール45は、4コマ滑りとするようなものや、或いは、全ての回転リール40を滑りコマ数0コマに設定するようなものを含む。

【図面の簡単な説明】

【0128】

【図1】本発明の第1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】本発明の第1の実施の形態であって、遊技制御手段を示すブロック図である。

【図3】本発明の第1の実施の形態であって、当選抽選手段を示すブロック図である。

【図4】本発明の第1の実施の形態であって、総払い出し数決定手段を示すブロック図である。

【図5】本発明の第1の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図6】本発明の第1の実施の形態であって、遊技機の通常遊技の動作の概略を示すフローである。

【図7】本発明の第1の実施の形態であって、当選抽選処理を示すフローである。

【図8】本発明の第1の実施の形態であって、対応基準決定処理を示すフローである。

【図9】本発明の第1の実施の形態であって、回転リールの回転停止処理を示すフローである。

【図10】本発明の第1の実施の形態であって、総払い出し数の決定処理を示すフローである。

【図11】本発明の第1の実施の形態であって、対応基準表を示す一例である。

【図12】本発明の第1の実施の形態であって、図11の対応基準表を表示装置に部分表示する際の対応基準表を示す一例である。

【図13】本発明の第1の実施の形態であって、その他の対応基準表を示す一例である。

【図14】本発明の第1の実施の形態であって、その他の対応基準表を示す一例である。

【図15】本発明の第2の実施の形態であって、総払い出し数の決定処理を示すフローである。

【図16】本発明の第2の実施の形態であって、対応基準表を示す一例である。

【図17】本発明の第2の実施の形態であって、他の対応基準表を示す一例である。

【図18】本発明の第2の実施の形態であって、他の対応基準表を示す一例である。

【図19】本発明の第2の実施の形態であって、他の対応基準表を示す一例である。

【符号の説明】

【0129】

10 遊技機	11 筐体
12 表示窓	13 図柄表示窓
14 前扉	15 投入スイッチ
16 ベットスイッチ	17 精算スイッチ

18	メダル投入口	20	制御装置
21	遊技制御装置	22	演出制御装置
25	演出データ記憶手段	26	演出制御手段
27	遊技制御手段	30	スタートスイッチ
31	変動表示開始手段	32	払い出し口
33	払い出し皿	40	回転リール
41	図柄表示手段	42	リールテープ
43	左側回転リール	44	中央回転リール
45	右側回転リール	50	トップスイッチ
51	変動表示停止手段	60	リールユニット
61	図柄	62	モータードライバ
63	駆動モーター	65	貯留払い出し手段
66	報知手段	67	スピーカー
68	表示装置	69	報知ランプ
70	通常遊技制御手段	80	特別遊技制御手段
90	B B ゲーム制御手段	91	特定導入遊技制御手段
100	R B ゲーム制御手段	101	特定遊技制御手段
110	当選抽選手段	111	当選乱数発生手段
112	当選乱数抽出手段	113	当選判定テーブル記憶手段
114	当選判定手段	120	操作順序検知手段
130	総払い出し数決定手段	140	対応基準抽選決定手段
141	対応基準乱数発生手段	142	対応基準乱数抽出手段
143	対応基準判定テーブル記憶手段	144	対応基準判定手段
145	操作順序対応決定手段	150	特別遊技終了決定手段