(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第5196496号
(P5196496)

(45)発行日　平成25年5月15日(2013.5.15)　(24)登録日　平成25年2月15日(2013.2.15)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 512D
A63F 5/04 514G

請求項の数 1　(全 29 頁)

(21)出願番号　特願2009-147214(P2009-147214)
(22)出願日　平成21年6月22日(2009.6.22)
(62)分割の表示　特願2000-109980(P2000-109980)の分割
原出願日　平成12年4月11日(2000.4.11)
(65)公開番号　特開2009-207913(P2009-207913A)
(43)公開日　平成21年9月17日(2009.9.17)
審査請求日　平成21年6月22日(2009.6.22)
審判番号　不服2011-17623(P2011-17623/J1)
審判請求日　平成23年8月12日(2011.8.12)

早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100113228
弁理士　中村　正
(72)発明者　桂田　健次
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　伊藤　信之
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　米田　公昭
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、
特定役の当選として複数種類を有するように抽選を行う抽選手段と、
前記ストップスイッチが操作されたときに、前記抽選手段の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチの操作時における前記リールの位置から停止可能位置の範囲内において前記リールを停止制御するリール停止制御手段と
を備え、
前記リール停止制御手段は、
前記抽選手段の抽選の結果、複数種類の前記特定役のうち所定の特定役に当選した場合において、一のストップスイッチが最初に操作されたときは、残りのストップスイッチに対応するリールについて、有効ラインに停止させる前記所定の特定役に係る図柄が前記停止可能位置の範囲内に配置されていることにより、前記所定の特定役に対応する図柄の組合せを常に有効ラインに停止でき、
前記抽選手段の抽選の結果、前記所定の特定役に当選した場合において、前記一のストップスイッチと異なるストップスイッチが最初に操作されたときは、前記一のストップスイッチに対応するリールについて、有効ラインに停止させる前記所定の特定役に係る図柄が前記停止可能位置の範囲内に配置されていない箇所を設けることにより、前記所定の特

定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止できる場合と停止できない場合とを有し、

前記抽選手段の抽選の結果、複数種類の前記特定役のうち前記所定の特定役と異なる他の所定の特定役に当選した場合において、前記一のストップスイッチと異なる他の一のストップスイッチが最初に操作されたときは、残りのストップスイッチに対応するリールについて、有効ラインに停止させる前記他の所定の特定役に係る図柄が前記停止可能位置の範囲内に配置されていることにより、前記他の所定の特定役に対応する図柄の組合せを常に有効ラインに停止でき、

前記抽選手段の抽選の結果、前記他の所定の特定役に当選した場合において、前記他の一のストップスイッチと異なるストップスイッチが最初に操作されたときは、前記他の一のストップスイッチに対応するリールについて、有効ラインに停止させる前記他の所定の特定役に係る図柄が前記停止可能位置の範囲内に配置されていない箇所を設けることにより、前記他の所定の特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止できる場合と停止できない場合とを有する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技者に対して一定の利益を与える報知を行うようにしたスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【０００２】

従来のスロットマシンにおいて、リールの停止制御を一定条件下で解除し、小役を構成する図柄の組合せについては、遊技者がそれを狙って停止させることができるようにしたものが知られている。

この種のスロットマシンでは、例えば、ビックボーナスゲーム等の特別遊技の終了後に、遊技者のメダル獲得枚数が規定枚数に到達するか、又は規定ゲーム回数に到達するまで、上記のような遊技状態にするものである。

これにより、遊技者は、自己の技量に応じて、小役を構成する図柄の組合せが有効ラインに停止するように狙ってリールを停止させることができるので、メダル獲得枚数をさらに増加させることができる。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００３】

しかし、前述の従来の技術では、例えば小役の入賞を狙うに際し、左リールに目立つような特定図柄を表示しておき、この左リールの特定図柄が有効ラインに停止することのみで、その小役の入賞とするものが多かった。このような比較的簡単な技量で小役の入賞を狙うことができるものでは、スロットマシンの中級者は、物足りないと感じることが多いという問題があった。

これに対し、３つの全てのリールの図柄の組合せで小役を構成するようにした場合、スロットマシンの中級者であっても、その小役の入賞を狙うことが困難になるという問題があった。

【０００４】

また、上述のような遊技状態の間に、遊技者は、特別遊技に移行させるための特別役の当選を待つことになるので、この遊技状態での遊技回数をできるだけ多くすることが有利である。よって、遊技者は、メダルの獲得枚数が規定枚数に近づいた後は、それまでとは逆に、小役が入賞しないように狙ってリールを停止させ、メダルの獲得枚数が規定枚数を超えないようにする必要があった。

【０００５】

しかし、このような操作を行うためには、スロットマシンの中級レベル以上の技量を要

するものであった。
一方、スロットマシンの初級者は、小役を構成する図柄を狙って有効ラインに停止させること自体、容易ではなかった。さらには、上記のように、小役の入賞を狙って外すことは困難である。このため、このような遊技状態をつくり出すスロットマシンは、初級者と上級者との間でのメダル獲得枚数に差が付きすぎるため、初級者には敬遠されがちであるという問題がある。
【０００６】
したがって、本発明が解決しようとする課題は、スロットマシンの上級者であっても十分満足することができ、かつ初級者や中級者であっても、十分にメダルを獲得できるようにすることである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。
請求項１の発明は、
複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、
特定役の当選として複数種類を有するように抽選を行う抽選手段と、
前記ストップスイッチが操作されたときに、前記抽選手段の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチの操作時における前記リールの位置から停止可能位置の範囲内において前記リールを停止制御するリール停止制御手段と
を備え、
前記リール停止制御手段は、
前記抽選手段の抽選の結果、複数種類の前記特定役のうち所定の特定役に当選した場合において、一のストップスイッチが最初に操作されたときは、残りのストップスイッチに対応するリールについて、有効ラインに停止させる前記所定の特定役に係る図柄が前記停止可能位置の範囲内に配置されていることにより、前記所定の特定役に対応する図柄の組合せを常に有効ラインに停止でき、
前記抽選手段の抽選の結果、前記所定の特定役に当選した場合において、前記一のストップスイッチと異なるストップスイッチが最初に操作されたときは、前記一のストップスイッチに対応するリールについて、有効ラインに停止させる前記所定の特定役に係る図柄が前記停止可能位置の範囲内に配置されていない箇所を設けることにより、前記所定の特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止できる場合と停止できない場合とを有し、
前記抽選手段の抽選の結果、複数種類の前記特定役のうち前記所定の特定役と異なる他の所定の特定役に当選した場合において、前記一のストップスイッチと異なる他の一のストップスイッチが最初に操作されたときは、残りのストップスイッチに対応するリールについて、有効ラインに停止させる前記他の所定の特定役に係る図柄が前記停止可能位置の範囲内に配置されていることにより、前記他の所定の特定役に対応する図柄の組合せを常に有効ラインに停止でき、
前記抽選手段の抽選の結果、前記他の所定の特定役に当選した場合において、前記他の一のストップスイッチと異なるストップスイッチが最初に操作されたときは、前記他の一のストップスイッチに対応するリールについて、有効ラインに停止させる前記他の所定の特定役に係る図柄が前記停止可能位置の範囲内に配置されていない箇所を設けることにより、前記他の所定の特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止できる場合と停止できない場合とを有する
ことを特徴とする。
【発明の効果】
【００２８】
本発明によれば、所定の特定役の当選時に、一のストップスイッチが最初に操作された

ときは、所定の特定役に対応する図柄の組合せを常に有効ラインに停止させるように制御することができる。これに対し、前記一のストップスイッチと異なるストップスイッチが最初に操作されたときは、所定の特定役に対応する図柄の組合せは必ずしも有効ラインに停止しないように制御することができる。ただし、前記一のストップスイッチと異なるストップスイッチが最初に操作されたときであっても、遊技者がタイミングよくストップスイッチを操作したときは、所定の特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。

同様に、他の所定の特定役の当選時に、他の一のストップスイッチが最初に操作されたときは、他の所定の特定役に対応する図柄の組合せを常に有効ラインに停止させるように制御することができる。これに対し、前記他の一のストップスイッチと異なるストップスイッチが最初に操作されたときは、他の所定の特定役に対応する図柄の組合せは必ずしも有効ラインに停止しないように制御することができる。ただし、前記他の一のストップスイッチと異なるストップスイッチが最初に操作されたときであっても、遊技者がタイミングよくストップスイッチを操作したときは、他の所定の特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００３５】

【図１】本発明の第１実施形態におけるスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図２】（ａ）は、第１実施形態における左、中及び右リールの外周面に配列された図柄を展開して示す平面図である。（ｂ）は、一部の小役を構成する図柄の組合せと、それに対応するメダルの払出し枚数を示すものである。

【図３】第１実施形態のスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図４】第１実施形態のリール制御パターンデータテーブルを示す図である。

【図５】引込み用停止位置決定テーブルを示す図である。

【図６】第１実施形態において、第１遊技態様での特典付き遊技中のゲームの流れを示すフローチャートである。

【図７】第１実施形態において、第１遊技態様での特典付き遊技中のゲームの流れを示すフローチャートであり、図６に続くフローチャートである。

【図８】第２実施形態における各リールの図柄配列を示す平面図である。

【図９】第２実施形態のリール制御パターンデータテーブルを示す図である。

【図１０】第２実施形態において、ＢＢゲーム中の一般遊技における１遊技の流れを示すフローチャートである。

【図１１】第２実施形態において、ＢＢゲーム中の一般遊技における１遊技の流れを示すフローチャートであり、図１０に続くフローチャートである。

【図１２】第３実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図１３】第３実施形態における各リールの図柄配列を示す平面図である。

【図１４】第３実施形態において、ＢＢゲーム中の一般遊技における１遊技の流れを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００３６】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

（第１実施形態）

図１は、本発明の第１実施形態におけるスロットマシンの外観を示す正面図である。

（スロットマシン）

図１において、スロットマシン１０の筐体の前面部には、フロントパネル２０が設けられ、このフロントパネル２０内には、３つの透明な表示窓２１が設けられている。一方、筐体内部であって表示窓２１の後方には、各表示窓２１に対応して３つのリール３１が配置されている。

なお、各リール３１には、モータ（ステッピングモータ）３２（図３参照）が連結されており、このモータ３２の駆動により、リール３１が回転される。

【００３７】
（リール）
リール３１は、リング状体であり、このリング状体の外周面には、後述する図２（ａ）に示す図柄（役を構成する図柄等）を印刷したリールテープを貼り付けたものである。各リール３１には、それぞれ２１個の図柄が等間隔で配列されているとともに、それぞれ異なった図柄配列がなされている。そして、１つの表示窓２１内から、リール３１の上下に連続する３図柄が見えるようになっている。したがって、３つの表示窓２１から合計９個の図柄が見えるようになっている。
【００３８】
役としては、例えば特別役、複数種類の小役、及びリプレイ（再遊技役。以下、ＲＰと略称する。）が挙げられる。
特別役とは、通常遊技から特別遊技（遊技者にとって有利な遊技）に移行させる役であり、ビックボーナス（以下、ＢＢと略称する。）、レギュラーボーナス（以下、ＲＢと略称する。）、及びシングルボーナス（以下、ＳＢと略称する。）が挙げられる。
ＢＢとは、特別遊技の１つであるＢＢゲームに移行させる役である。ＢＢゲームとは、所定回数内の一般遊技を行うとともに、この一般遊技中に一定条件下でボーナスゲームに移行できるようにしたものである。ボーナスゲームとは、所定役が高確率で当選する遊技を、一定条件下で所定回数行うものである。
そして、所定の終了条件を満たすまで、一般遊技とボーナスゲームとを繰り返すようにしたものである。
【００３９】
また、ＲＢとは、特別遊技の１つであるＲＢゲームに移行させる役である。ＲＢゲームとは、ＢＢゲーム中のボーナスゲームに相当するゲームを１セット、すなわち所定役が高確率で当選する遊技を一定条件下で所定回数行うものである。
さらにまた、ＳＢとは、特別遊技の１つであるＳＢゲームに移行させる役である。ＳＢゲームとは、上記のボーナスゲーム中の所定役が高確率で当選する遊技を、１遊技だけ行うことができるものである。
【００４０】
また、小役とは、予め定めた枚数のメダルの払出しを行う役である。
さらにまた、ＲＰとは、当該遊技でのメダルの投入枚数（ベット枚数）を維持した再遊技が行えるようにした役である。
【００４１】
以上の各種の役に対応する、リール３１の図柄の組合せが予め定められている。そして、全てのリール３１の停止時に、有効化された有効ライン２２に停止した図柄の組合せが予め定められた役の図柄の組合せと一致するときは、その役の入賞となり、メダルの払出し等、成立役に応じた利益が遊技者に与えられる。
【００４２】
（有効ライン）
有効ライン２２は、フロントパネル２０の表示窓２１を含む部分に表示されており、本実施形態では５本の有効ライン２２ａ～２２ｅから構成されている。より具体的には、水平方向上段の有効ライン２２ａ、水平方向中段の有効ライン２２ｂ、及び水平方向下段の有効ライン２２ｃ、並びに、右下がりの有効ライン２２ｄ及び左下がりの有効ライン２２ｅから構成されている。
そして、各表示窓２１から見える各リール３１の上下に連続する３図柄は、水平方向上段、中段及び下段の各有効ライン２２ａ、２２ｂ及び２２ｃ上に位置している。
【００４３】
図２（ａ）は、第１実施形態における左リール３１、中リール３１及び右リール３１の外周面に配列された図柄を展開して示す平面図である。なお、図２（ａ）では、実際の図柄とは異なり、文字によって図柄を表現している。例えば「ベル」とは、実際のベルの形を表現した図柄を意味する。さらに、図２（ａ）では、一部の図柄配列のみを示しており

、図中、空欄になっている部分にも、所定の図柄が表示されている。
また、図柄配列の左側に付した番号は、図柄番号（１．～２１．）を示している。例えば、左リール３１の１２番というときは、「スイカ」を示すこととなる。
【００４４】
さらにまた、図２（ｂ）は、一部の小役を構成する図柄の組合せと、それに対応するメダルの払出し枚数を示すものである。例えば全てのリール３１の停止時に、いずれかの有効ライン２２上にある図柄の組合せが「ベル」－「ベル」－「ベル」である場合は、小役の入賞となり、１５枚のメダルが払い出される。同様に、左リールの「チェリー」が有効ライン２２に停止したときは、中リール３１及び右リール３１の図柄にかかわらず小役の入賞となり、５枚のメダルの払出しが行われる。さらに、いずれかの有効ライン２２上にある図柄の組合せが「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」である場合は、小役の入賞となり、８枚のメダルが払い出される。
【００４５】
ここで、左リール３１の「チェリー」が上述した水平方向中段の有効ライン２２ｂに停止したときは、１つの有効ライン２２ｂに停止しているので、メダルの払出し枚数は５枚となる。しかし、全ての有効ライン２２が有効化されている場合において、水平方向上段の有効ライン２２ａに停止したときは、同時に右下がりの有効ライン２２ｄに停止していることにもなるので、この場合は、１０枚のメダルの払出しとなる。水平方向下段の有効ライン２２ｃかつ左下がりの有効ライン２２ｅに停止したときも、同様である。
【００４６】
説明を図１に戻す。
フロントパネル２０の右下側にはメダル投入口２３が設けられており、ここから遊技者によってメダルが投入されると、投入されたメダル枚数に応じて有効ライン２２が有効化される。投入されたメダルが１枚のときは水平方向中段の有効ライン２２ｂ、２枚のときは水平方向の３本の有効ライン２２ａ、２２ｂ及び２２ｃ、３枚のときは５本の全ての有効ライン２２ａ～２２ｅが有効化される。
そして、投入されたメダル枚数に応じて、有効ラインランプ２４が点灯する。
【００４７】
（スタートスイッチ、ストップスイッチ）
また、筐体の前面部には、スタートスイッチ４１及びストップスイッチ４２が設けられている。
スタートスイッチ４１は、リール３１の回転をスタートさせるときに遊技者が操作するスイッチである。スタートスイッチ４１が操作されることで、全てのリール３１が回転され、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓２１内で上下方向に移動表示される。
ストップスイッチ４２は、各リール３１ごとに独立して３つ並設され、遊技者がそれぞれのリール３１の回転を停止するときに操作するスイッチである。
【００４８】
（リール制御パターン報知手段）
フロントパネル２０内において、表示窓２１の図中、右側には、文字情報表示部３３（本発明におけるリール制御パターン報知手段に相当するもの）が設けられている。文字情報表示部３３は、例えばドットディスプレイや液晶表示装置からなるものであり、後述するが、「１」、「２」又は「３」等のように、スロットマシン１０内部で行われた特定の抽選結果に関する内容を、文字情報によって遊技者に対して報知するものである。
【００４９】
次に、スロットマシン１０のゲーム概要について説明する。
先ず、通常遊技においては、遊技者は、メダル投入口２３からメダルを投入し、有効ライン２２を有効化して、スタートスイッチ４１をオンする。これにより、各リール３１が始動される。そして、遊技者はストップスイッチ４２を押すことでリール３１の回転を停止する。ここで、有効ライン２２上に停止したリール３１の図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するときは入賞となり、成立役に応じてメダルの払出し等

が行われる。

【００５０】

例えば、ＢＢを構成する図柄の組合せを「７」－「７」－「７」であるとすると、この図柄の組合せが有効ライン２２に停止したときは、１５枚のメダルの払出しを行った後、通常遊技からＢＢゲームに移行する。また、上述したように、例えば小役の１つを構成する図柄の組合せである「ベル」－「ベル」－「ベル」が有効ライン２２に停止すると、１５枚のメダルが払い出される。

さらに、特別遊技のうち、ＢＢゲームの終了後は、一定条件下で、遊技者に特典が与えられる特典付き遊技に移行する。特典付き遊技に移行するか否かは、ＢＢに当選した後に、抽選によって決定される。

【００５１】

この特典付き遊技は、例えば規定遊技回数に到達するか、メダル獲得枚数が規定枚数に到達するか、又は特典付き遊技中にＢＢが当選するまで行われる。

この特典付き遊技では、ＢＢ、ＲＢ、ＳＢ及びＲＰのみの抽選が行われ、小役の抽選は行われない。さらに、小役を構成する図柄の停止制御が解除される。

したがって、遊技者は、小役を構成する図柄の組合せが有効ラインに停止するように、タイミング良くストップスイッチ４２をオンすれば、小役を入賞させることができる。小役は、上述したように、本実施形態では３種類（「ベル」、「チェリー」、及び「スイカ」の図柄に係るもの）が設けられている。さらに、特典付き遊技は、本実施形態では第１遊技態様と第２遊技態様とを有する。第１遊技態様では、遊技者は、文字情報表示部３３に表示された内容を見て、この内容に従ってストップスイッチ４２をオンすることで、より容易に、上記小役を入賞させることができる。この点の詳細については後述する。

これに対し、第２遊技態様では、このような文字情報表示部３３による表示は行われない。

【００５２】

なお、この特典付き遊技中に、ＢＢが当選したときは、特典付き遊技は、終了する。また、ＲＢ又はＳＢが当選し、かつそれが入賞したときは、特典付き遊技を一時中断し、ＲＢゲーム又はＳＢゲームに移行する。そして、ＲＢゲーム又はＳＢゲームが終了したら、再度、特典付き遊技を中段直前の状態から再開する。

【００５３】

次に、スロットマシン１０の制御について説明する。図３は、第１実施形態のスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図である。

（遊技制御手段）

遊技制御手段６０は、スロットマシン１０の遊技の進行制御等、スロットマシン１０全体の制御を司る部分であり、例えばＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭ等を有する制御基板等から構成されたものである。この遊技制御手段６０の入力側には、上述したスタートスイッチ４１やストップスイッチ４２等が電気的に接続されている。また、その出力側には、各リール３１に連結されたモータ３２、文字情報表示部３３等が電気的に接続されている。

【００５４】

遊技者によりスタートスイッチ４１がオンされると、遊技制御手段６０は、スタートスイッチ４１のオンの信号を検知するので、モータ３２を駆動して各リール３１を始動させるとともに、役の抽選等を行う。

【００５５】

次に、遊技者によりストップスイッチ４２がオンされると、遊技制御手段６０は、ストップスイッチ４２のオンの信号を検知するので、その信号と役の抽選結果等とに基づいて有効ライン２２に停止させるべきリール３１の図柄を決定し、有効ライン２２にそれぞれ所定の図柄が停止するように、モータ３２の制御によってリール３１を停止制御する。

そして、遊技制御手段６０は、有効ライン２２に停止したリール３１の図柄の組合せが予め定められた何らかの役の図柄の組合せと一致するか否かを判別し、一致するとき（入賞時）は、成立役に応じてメダルの払出し等の処理を行う。

【００５６】
（役抽選手段）
役抽選手段６１は、役（特別役であるＢＢ、ＲＢ及びＳＢ、小役及びＲＰ）の抽選を行うものである。役抽選手段６１は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハード乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。
【００５７】
役抽選手段６１の乱数発生手段は、所定の領域（例えば１０進法で０～６５５３５）の乱数を発生させる。乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ４１がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段が抽出した乱数値を、抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値がＢＢ当選領域に属する場合は、ＢＢの当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。
【００５８】
なお、通常遊技においては、特別役、小役及びＲＰの全てについて抽選を行うが、本実施形態の特典付き遊技では、特別役及びＲＰの抽選を行うものの、小役の抽選は行わない。したがって、このときは、役抽選手段６１は、通常遊技時の抽選テーブルとは異なる特典付き遊技時専用の抽選テーブルを用いて役の抽選を行う。
【００５９】
（停止操作順番検知手段）
停止操作順番検知手段６２は、ストップスイッチ４２の操作順番を検知するものである。上述したように、ストップスイッチ４２は、各リール３１ごとにそれぞれ設けられているが、１番目、２番目、３番目にオンされたストップスイッチ４２がそれぞれ、左、中、右のリール３１のうち、どのリール３１に対応するストップスイッチ４２であるかを検知する。各ストップスイッチ４２には、それぞれオンされたときに、識別信号が停止操作順番検知手段６２に送信されるように構成されている。
【００６０】
なお、以上のようにしてストップスイッチ４２の操作順番を検知するのは、本実施形態では、特典付き遊技中においてリール３１の停止制御を行うときに、最初に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１が、左、中又は右リール３１のいずれであるかを判断するためである。
【００６１】
（リール停止制御手段）
リール停止制御手段６３は、遊技状態（通常遊技中、特別遊技中、又は特典付き遊技中等）と、役抽選手段６１の抽選結果と、ストップスイッチ４２がオンされたときのタイミング等とから、リール３１の停止位置を決定するとともに、その決定された位置にリール３１を停止制御するものである。
リール停止制御手段６３には、停止位置決定テーブルが設けられている。この停止位置決定テーブルは、役抽選手段６１の抽選結果、及び遊技状態等に対応して設けられており、ストップスイッチ４２の操作タイミングに基づいたリール３１の停止位置を定めたものである。
【００６２】
リール停止制御手段６３は、役抽選手段６１の抽選結果等に対応する所定の停止位置決定テーブルを選択し、ストップスイッチ４２がオンされたときに、そのタイミングに基づいて停止位置決定テーブルを参照してリール３１の停止位置を決定する。そして、リール停止制御手段６３は、リール３１の停止位置を決定すると、モータ３２を駆動制御して、リール３１がその位置に停止するように制御する。
ここで、役抽選手段６１で何らかの役が当選したときは、その当選役に対応する図柄の組合せができる限り有効ライン２２に停止するようにリール３１が停止制御される。また、役抽選手段６１の抽選で非当選のときは、何らかの役の図柄の組合せが有効ライン２２

に停止しないようにリール３１が停止制御される。

【００６３】

（特別遊技中遊技制御手段）

特別遊技中遊技制御手段６４は、特別遊技中の遊技の進行等を制御するものである。例えば、特別遊技がＢＢゲームであるときは、ＢＢゲーム中の一般遊技回数をカウントする手段、ＢＢゲーム中の各ボーナスゲームにおける所定役の入賞回数及び遊技回数をカウントする手段、ＢＢゲーム中の一般遊技からボーナスゲームへの移行回数をカウントする手段、ＢＢゲームの終了条件を満たしたか否かを判別する手段、ＢＢゲームの終了条件を満たしたと判別したときはＢＢゲームを終了するように制御する手段等、各種の手段を備える。

【００６４】

（特典付き遊技抽選手段）

特典付き遊技抽選手段６５は、本実施形態では、役抽選手段６１で特別役の１つであるＢＢに当選したときに、ＢＢゲームの終了後に移行する遊技を、通常遊技とするか又は特典付き遊技とするかの抽選を行うものである。

ここで、特典付き遊技抽選手段６５は、役抽選手段６１と同様に乱数発生手段や所定の抽選テーブルを用いて通常遊技とするか特典付き遊技とするかを決定する。

【００６５】

なお、特典付き遊技抽選手段６５による抽選は、役抽選手段６１でＢＢが当選したとき以降であれば、ＢＢの入賞前後を問わず、ＢＢゲームが終了するまでの間であれば、いつでも行うことができる。また、役抽選手段６１による抽選とともに、特典付き遊技抽選手段６５による抽選を行うことも可能である。例えば役抽選手段６１の抽選テーブルにおいて、ＢＢ当選領域を２つに区分し、一方の領域を特典付き遊技に移行するＢＢ当選領域とし、他方を通常遊技に移行するＢＢ当選領域とすれば良い。

【００６６】

（特典付き遊技中遊技制御手段）

特典付き遊技中遊技制御手段６６は、ＢＢゲームの終了後に特典付き遊技に移行したときに、この特典付き遊技中の遊技の進行等を制御するものである。例えば、特典付き遊技の終了条件を満たしたか否かを判別する手段、特典付き遊技中の遊技回数をカウントする手段、特典付き遊技中の遊技者のメダル獲得枚数をカウントする手段等を備えている。

【００６７】

（リール制御パターンデータテーブル）

リール制御パターンデータテーブル６７は、ストップスイッチ４２の操作順番に対応するリール３１の停止制御を定めたリール制御パターンを複数設けたものである。

図４は、第１実施形態のリール制御パターンデータテーブル６７を示す図である。本実施形態では、リール制御パターンは、パターン１～パターン３まで、３つ設けられている。そして、各パターンごとに、リール３１の停止制御と、文字情報表示部３３に表示される内容が予め定められている。

【００６８】

例えば、「パターン１」が選択されたときは、第１リール（最初に停止されるリール）３１の停止時には、引込み用停止位置決定テーブルが選択され、第２リール３１及び第３リールの停止時には、最小移動用停止決定テーブルが選択される。また、文字情報表示部３３には、「１」と表示される。すなわち、「１」と表示するのは、引込み用停止位置決定テーブルを用いて停止制御されるリール３１を遊技者に対して報知するものである。

【００６９】

なお、第１リール３１は、左リール３１、中リール３１又は右リール３１のうち、いずれであっても良い。最初にオンされたストップスイッチ４２に対応するリール３１が第１リール３１になる。同様に、第２リール３１は、２番目にオンされたストップスイッチ４２に対応するリール３１であり、第３リール３１は、３番目（最後）にオンされたストップスイッチ４２に対応するリール３１である。

【００７０】
（引込み用停止位置決定テーブル）
引込み用停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ４２の操作時におけるリール３１の位置から停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内において所定の図柄を所定位置に停止させることが可能であるときは、その位置にリール３１を停止させるように定めたテーブルである。ここで、「停止可能位置の範囲内」は、ストップスイッチ４２の操作時におけるリール３１の位置から５図柄までに設定されている。なお、その停止可能位置の範囲内において所定の図柄を所定位置に停止させることができないときは、リール３１の移動量が最も少ない位置、すなわち、原則としてストップスイッチ４２の操作の瞬間に存在する図柄の次の図柄の位置でリール３１を停止させるように定められている。
【００７１】
図５は、引込み用停止位置決定テーブルを示す図である。ストップスイッチ４２の操作位置及びリール３１の停止位置の各番号は、図２で示した図柄番号を示す。また、ストップスイッチ４２の操作位置及びリール３１の停止位置は、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上での位置を示す。
【００７２】
ここで、例えば左リール３１において、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に１２番の図柄が存在する瞬間にストップスイッチ４２がオンされると、左リール３１は直ちに停止し、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上には１１番の図柄が停止することとなる。これは、リール３１が停止可能な最小移動での停止である。
水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に１～４、６、１１～１６及び２１番の図柄が存在する瞬間にストップスイッチ４２がオンされても、上記と同様に、その次の図柄の位置で左リール３１が停止する。
これに対し、その他の図柄が水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に存在する瞬間にストップスイッチ４２がオンされた場合は異なる。
【００７３】
ここで、左リール３１に係る引込み用停止位置決定テーブルでは、上記の「所定の図柄」は、１５番の「ベル」及び４番の「チェリー」に設定されている。これらの図柄を所定位置に引込み可能であるときは、その図柄を所定位置に引き込むように設定されている。
そしてさらに、「所定位置」とは、１５番の「ベル」については、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上であり、４番の「チェリー」については、水平方向上段又は下段の有効ライン２２ａ又は２２ｃ上である。
【００７４】
ここで、４番の「チェリー」については、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に停止すると、５枚のメダルの払出しとなる。しかし、水平方向上段又は下段の有効ライン２２ａ又は２２ｃ上に停止した場合においては、斜めの有効ライン２２ｄ及び２２ｅが有効化されているとき、すなわち３枚のメダルが投入されて遊技が行われているときは、１０枚のメダルの払出しとなる。よって、一般には、特典付き遊技中は、遊技者は最大賭数である３枚のメダルを投入して遊技を行うのが通常であるので、上記の位置に「チェリー」の図柄を引き込むように設定している。
【００７５】
図５において、例えば水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に１６番から２０番までの図柄が存在する瞬間にストップスイッチ４２がオンされると、水平方向中段の有効ライン２２ｂに１５番の「ベル」が引き込まれ、停止する。このときは、水平方向上段、中段及び下段の有効ライン２２ａ、２２ｂ及び２２ｃ上には全て「ベル」が停止することになる。
【００７６】
また、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に４番又は５番の図柄が存在する瞬間にストップスイッチ４２がオンされると、水平方向中段の有効ライン２２ｂに３番の図柄が引き込まれ、停止する。したがって、水平方向下段の有効ライン２２ｃ上には４番の「チェリー」が停止する。これにより、「チェリー」に係る小役の入賞が確定し、３枚のメダル投

入時は１０枚の払出しとなる。
【００７７】
また、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に６～１０番の図柄が存在する瞬間にストップスイッチ４２がオンされると、水平方向中段の有効ライン２２ｂに５番の図柄が引き込まれ、停止する。したがって、水平方向上段の有効ライン２２ａ上には４番の「チェリー」が停止する。これにより、上記と同様に、「チェリー」に係る小役の入賞が確定し、３枚のメダル投入時は１０枚の払出しとなる。
【００７８】
また、中リール３１に係る引込み用停止位置決定テーブルでは、上記の「所定の図柄」は、１４番の「ベル」に設定されている。また、「所定位置」は、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に設定されている。ストップスイッチ４２がオンされた瞬間に、１４番の「ベル」を有効ライン２２ｂに引込み可能な範囲にあるときは、１４番の「ベル」を有効ライン２２ｂに引き込むように設定されている。
したがって、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に１５～１９番までの図柄が存在する瞬間にストップスイッチ４２がオンされると、水平方向中段の有効ライン２２ｂに１４番の「ベル」が引き込まれ、停止する。
これに対し、その他の位置でストップスイッチ４２がオンされると、中リール３１は直ちに停止する。すなわち、中リール３１が停止可能な最小移動での停止となる。
【００７９】
さらにまた、右リール３１に係る引込み用停止位置決定テーブルでは、上記の「所定の図柄」は、１５番の「チェリー」に設定されている。また、「所定位置」は、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に設定されている。ストップスイッチ４２がオンされた瞬間に、１５番の「チェリー」を有効ライン２２ｂに引込み可能な範囲にあるときは、１５番の「チェリー」を有効ライン２２ｂに引き込むように設定されている。
【００８０】
したがって、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に１６～２０番までの図柄が存在する瞬間にストップスイッチ４２がオンされると、水平方向中段の有効ライン２２ｂに１５番の「チェリー」が引き込まれ、停止する。このときは、水平方向上段、中段及び下段の有効ライン２２ａ、２２ｂ及び２２ｃ上には全て「チェリー」が停止することになる。
これに対し、その他の位置でストップスイッチ４２がオンされると、右リール３１は直ちに停止する。すなわち、右リール３１が停止可能な最小移動での停止となる。
【００８１】
（最小移動用停止位置決定テーブル）
以上の引込み用停止位置決定テーブルに対し、最小移動用停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ４２の操作時におけるリール３１の位置から停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内においてリール３１の移動量が最も少ない位置にリール３１を停止させるように定めたテーブルである。ここで、「停止可能位置の範囲内」は、上記と同様に、ストップスイッチ４２の操作時におけるリール３１の位置から５図柄までに設定されている。そして、原則として、ストップスイッチ４２の操作の瞬間に存在する図柄の次の図柄の位置でリール３１を停止させるように定められている。
【００８２】
なお、以上の引込み用停止位置決定テーブルや、最小移動用停止位置決定テーブルにおいて、リール３１の移動量が最も少ない位置にリール３１を停止させる場合に、ストップスイッチ４２の操作の瞬間に存在する図柄の次の図柄で停止させようとすると、当選していない特別役やリプレイを構成する図柄の組合せが有効ライン２２に停止してしまうような場合は、それを避けるため、さらにその次の図柄の位置でリール３１を停止させる。
【００８３】
説明を図３に戻す。
（リール制御パターン抽選手段）
リール制御パターン抽選手段６８は、リール制御パターンデータテーブル６７から、リ

ール制御パターンを抽選によって選択するものである。例えば役抽選手段６１と同様の乱数発生手段及び抽選テーブルを用いて、パターン１～パターン３までの、いずれかのリール制御パターンを選択する。各パターンの選択確率は、どのようなものであっても良いが、例えばパターン１～パターン３がそれぞれ１／３の選択確率を有するように設定することが挙げられる。

【００８４】

（リール制御パターン報知選択手段）

リール制御パターン報知選択手段６９は、文字情報表示部３３による表示（リール制御パターン報知手段による報知）を行うか否かを選択するものである。

特に本実施形態では、リール制御パターン報知選択手段６９は、特典付き遊技を行うことに決定されたときは、報知を行うか否かを乱数を用いた抽選等によって決定する。

上述したように、特典付き遊技には第１遊技態様と第２遊技態様とが設定されている。そして、報知を行う特典付き遊技に決定されたときは、第１遊技態様の特典付き遊技を行うこととなる。

【００８５】

なお、上述の特典付き遊技抽選手段６５は、特典付き遊技を行うか否かの抽選に際し、特典付き遊技を行うこととするときは、さらに第１遊技態様とするか第２遊技態様とするかを抽選によって決定しても良い。

そして、リール制御パターン報知選択手段６９は、特典付き遊技抽選手段６５の抽選結果に基づいて、報知を行うか否かを選択するようにしても良い。

【００８６】

以上のように、第１遊技態様の特典付き遊技では、パターン１～パターン３が抽選によって選択され、それが文字情報表示部３３によって遊技者に報知される。よって、遊技者は、小役の入賞をより多彩に、かつ容易に狙うことが可能になる。以下に、その具体例を説明する。

【００８７】

１．文字情報表示部３３に「１」と表示された場合

この場合は、遊技者は、リール制御パターンの「パターン１」が選択されたこと、すなわち１番目にオンするストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられ、２番目及び３番目にオンするストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御には最小移動用停止位置決定テーブルが用いられることを知ることができる。

【００８８】

（１）「チェリー」に係る小役の入賞を狙うとき

この場合は、最初に、左リール３１に係るストップスイッチ４２をオンする。これにより、左リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられる。上述のように、水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に４～１０番の図柄が位置している瞬間にストップスイッチ４２をオンすれば、水平方向上段又は下段の有効ライン２２ａ又は２２ｃに「チェリー」が引き込まれる。よって、「チェリー」に係る小役の入賞となり、１０枚のメダルの払出しとなる。すなわち、「チェリー」に係る小役の入賞を狙う場合は、７図柄間の余裕を有する。

また、左リール３１の停止後は、中リール３１及び右リール３１は、いずれの位置でストップスイッチ４２をオンしても良い。

【００８９】

（２）「ベル」に係る小役の入賞を狙うとき

この場合は、中リール３１、右リール３１、左リール３１の順に停止させる。これにより、中リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられる。

そして中リール３１を停止させる際には、１４番の「ベル」が水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に停止するようにストップスイッチ４２をオンする。

次いで、右リール３１に係るストップスイッチ４２を、８番の「ベル」が水平方向中段

の有効ライン２２ｂ上に停止するようにオンする。中リール３１の停止時に水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に「ベル」が停止していれば、右リール３１は、いずれの有効ライン２２上に停止しても、「ベル」に係る小役のテンパイとなる。

ここで、テンパイとは、第１リール３１及び第２リール３１の停止時に、双方のリール３１の役を構成する図柄がいずれかの有効ライン２２上に揃い（第３リール３１は回転中）、第３リール３１の停止時に第３リール３１の当該役を構成する図柄が上記の有効ライン２２上に揃えば、その役の入賞となる状態をいう。

【００９０】

そして最後に、左リール３１に係るストップスイッチ４２を、１５番の「ベル」が水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に停止するようにオンする。この位置で正しく左リール３１が停止すれば、中リール３１と右リール３１との停止時に、どの有効ライン２２で「ベル」に係る小役がテンパイしていても、必ず入賞させることができる。

なお、左リール３１では、１４番から１６番にかけて３つ続けて「ベル」が配置されているので、遊技者は、左リール３１の回転時に、容易に３つの連続する「ベル」の図柄を判別することが可能である。

【００９１】

（３）小役を意図的にはずすとき

上述のように、特典付き遊技の終了条件の１つとして、メダル獲得枚数が規定枚数に到達した場合がある。一方、特典付き遊技中であっても、特別役の抽選は行われている。よって、特典付き遊技の遊技回数を規定回数近くまで行った方が、特別役の当選を待つ上で有利である。このため、遊技者は、メダル獲得枚数が規定枚数に近づいた場合には、意図的に小役が入賞しないように狙う必要がある。そこで、このような場合は、小役の入賞を意図的に外す（小役に係る図柄を意図的に有効ライン２２に停止しないようにする）ことになるが、リール制御パターンを知ることによって、より簡易に小役の入賞を外すことができるようになる。

【００９２】

この場合は、最初に、右リール３１に係るストップスイッチ４２をオンする。これにより、右リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられる。そして、１５番の「チェリー」が水平方向中段の有効ライン２２ｂ上に停止するようにオンする。このように図柄が停止すれば、水平方向上段、中段及び下段の各有効ライン２２ａ、２２ｂ及び２２ｃ上には全て「チェリー」が停止することになるので、左リール３１及び中リール３１の停止時に、いかなる位置に「ベル」又は「スイカ」の図柄が停止しても、これらの図柄に係る小役の入賞とはならない。

【００９３】

次いで、左リール３１については、有効ライン２２上に４番の「チェリー」が停止しないようにストップスイッチ４２をオンすれば、「チェリー」に係る小役の入賞を外すことができる。

また、最後の中リール３１については、いずれの位置でストップスイッチ４２をオンしても良い。

【００９４】

２．文字情報表示部３３に「２」と表示された場合

この場合は、遊技者は、リール制御パターンの「パターン２」が選択されたこと、すなわち２番目にオンするストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられ、１番目及び３番目にオンするストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御には最小移動用停止位置決定テーブルが用いられることを知ることができる。

【００９５】

（１）「チェリー」に係る小役の入賞を狙うとき

先ず最初に、中リール３１に係るストップスイッチ４２を、特に図柄を狙うことなくオンし、中リール３１を適当な位置で停止させる。

次いで、左リール３１に係るストップスイッチ４２をオンする。これにより、左リール３１は、２番目に停止するリール３１であるので、上述と同様に、左リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられる。よって、上述と同様にストップスイッチ４２をオンし、水平方向上段又は下段の有効ライン２２ａ又は２２ｃに４番の「チェリー」が引き込まれるようにする。

【００９６】

（２）「ベル」に係る小役の入賞を狙うとき

この場合は、右リール３１、中リール３１、左リール３１の順に停止させる。これにより、中リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられ、右リール３１及び左リール３１の停止制御には最小移動用停止位置決定テーブルが用いられる。

先ず、右リール３１については、８番の「ベル」が、水平方向上段又は下段の有効ライン２２ａ又は２２ｃに停止するようにストップスイッチ４２をオンする。

【００９７】

次に、中リール３１については、右リール３１の「ベル」が水平方向上段の有効ライン２２ａに停止したときは水平方向上段又は中段の有効ライン２２ａ又は２２ｂに、右リール３１の「ベル」が水平方向下段の有効ライン２２ｃに停止したときは水平方向中段又は下段の有効ライン２２ｂ又は２２ｃに、それぞれ１４番の「ベル」が停止するようにストップスイッチ４２をオンする。なお、右リール３１の「ベル」が水平方向中段の有効ライン２２ｂに停止したときは、水平方向中段の有効ライン２２ｂに、中リール３１の１４番の「ベル」が停止するようにストップスイッチ４２をオンする。

そして、最後の左リール３１については、テンパイしているいずれかの有効ライン２２に１５番の「ベル」が停止するように、すなわち３つの連続する「ベル」が表示窓２１内に停止するようにストップスイッチ４２をオンする。

【００９８】

（３）小役を意図的にはずすとき

この場合は、２番目に右リール３１を停止させ、右リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられるようにする。狙う位置としては、上記と同様に、表示窓２１内に３つの連続する「チェリー」が停止するようにする。

また、左リール３１については、４番の「チェリー」が有効ライン２２上に停止しない位置を狙う。

さらに、中リール３１については、特に制限はないので、適当に停止させれば良い。

【００９９】

３．文字情報表示部３３に「３」と表示された場合

この場合は、遊技者は、リール制御パターンの「パターン３」が選択されたこと、すなわち３番目にオンするストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられ、１番目及び２番目にオンするストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御には最小移動用停止位置決定テーブルが用いられることを知ることができる。

【０１００】

（１）「チェリー」に係る小役の入賞を狙うとき

この場合は、３番目に左リール３１を停止させるようにすれば良い。すなわち、最初に中リール３１及び右リール３１を適当な位置で停止させる。そして最後に左リール３１を停止させる。これにより、左リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられることになる。

左リール３１の停止時に狙う位置としては、上記の「チェリー」に係る小役の入賞を狙うときと同様である。

【０１０１】

（２）「ベル」に係る小役の入賞を狙うとき

この場合は、右リール３１、左リール３１、中リール３１の順に停止させる。これにより、中リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられ、左リール３

１及び右リール３１の停止制御には最小移動用停止位置決定テーブルが用いられる。
先ず、右リール３１については、８番の「ベル」が、水平方向中段の有効ライン２２ｂに停止するように狙う。
【０１０２】
次に、左リール３１については、水平方向中段の有効ライン２２ｂに１５番の「ベル」が停止するように、すなわち３つの連続する「ベル」が表示窓２１内に停止するように狙う。
そして最後に、中リール３１の１４番の「ベル」が、テンパイしている有効ライン２２に停止するように狙う。中リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられるので、テンパイしている有効ライン２２に「ベル」の図柄を狙う場合は、５図柄間の余裕を有する。
【０１０３】
（３）小役を意図的にはずすとき
この場合は、３番目に右リール３１を停止させ、右リール３１の停止制御には引込み用停止位置決定テーブルが用いられるようにする。狙う位置としては、上記と同様に、表示窓２１内に３つの連続する「チェリー」が停止するようにする。
また、左リール３１については、４番の「チェリー」が有効ライン２２上に停止しない位置を狙う。
さらに、中リール３１については、特に制限はないので、適当に停止させれば良い。
【０１０４】
以上のように、遊技者は、報知されたリール制御パターンを知って、これに基づいて所定の順序でストップスイッチ４２をオンすれば、各小役の入賞や小役の外しを、より容易に行うことができる。
また、報知されたリール制御パターンと、遊技者が狙う役との関係を考慮してストップスイッチ４２の操作順番を決定するという、新たなゲームを提供することができる。
【０１０５】
続いて、スロットマシン１０の遊技の流れについて、フローチャートに基づいて説明する。
図６及び図７は、第１実施形態において、第１遊技態様での特典付き遊技中のゲームの流れを示すフローチャートである。図７は、図６に続くフローチャートである。
先ず、遊技者は、メダル投入口２３からメダルを投入し、有効ライン２２を有効化する。ステップＳ１において、遊技制御手段６０は、スタートスイッチ４１がオンされたか否かを検知し続ける。遊技者がスタートスイッチ４１をオンし、各リール３１が始動されると、遊技制御手段６０は、これを検知し、次のステップＳ２に進み、役抽選手段６１による役の抽選を行う。
【０１０６】
ステップＳ２では、役抽選手段６１は、ＢＢ、ＲＢ、ＳＢ及びＲＰについての抽選を行い、小役の抽選は行わない。
次のステップＳ３では、遊技制御手段６０は、上記の役が当選したか否かを判別する。そして、当選したと判別したときはステップＳ４に進み、当選していないと判別したときはステップＳ６に進む。
【０１０７】
ステップＳ４では、遊技制御手段６０は、報知内容の抽選を行う。ここでは、乱数等を用いていずれか１つの報知内容を抽選する。そして、次のステップＳ５で、選択した報知内容を文字情報表示部３３により表示する。しかし、この場合は、ＢＢ等の役が当選している場合であるので、表示された報知内容に従うリール制御が行われるものではない。
【０１０８】
ステップＳ５の後は、図中「Ａ」に進む。「Ａ」に進んだ後は、当選役に応じた停止制御を行う。すなわち、ストップスイッチ４２の操作タイミングに基づき、各リール３１の停止可能位置の範囲内において、ＢＢ、ＲＢ、ＳＢ又はＲＰを構成する図柄の組合せが有

効ライン２２に停止するように制御する。
なお、遊技者は、上記のリール制御と、報知内容に基づくリール制御とが対応していないことを知るので、これによって、何らかの役が当選したことを知ることができる。
【０１０９】
その後は、例えばＲＰの当選時は、ＲＰの図柄の組合せの引込み制御を行い、ＲＰを入賞させた後、メダルの自動投入を行い、ステップＳ１に戻る。
また、ＢＢの当選時は、特典付き遊技を終了する処理を行う。さらにまた、ＲＢ又はＳＢの入賞後は、特典付き遊技を中段するとともに、それぞれＲＢゲーム又はＳＢゲームを開始させ、これらのゲームが終了したときは、再度、特典付き遊技の中段前の状態に戻るようにする。
【０１１０】
一方、ステップＳ６に進むと、リール制御パターン抽選手段６８は、リール制御パターンデータテーブル６７から、パターン１～パターン３のいずれかを抽選によって選択する。そして、ステップＳ７で、文字情報表示部３３による「１」～「３」のいずれかの数字の表示によって、抽選結果、すなわち選択したリール制御パターンを報知する。
【０１１１】
次のステップＳ８では、遊技用制御手段６０は、第１（最初の）ストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されるとステップＳ９に進む。また、オンが検知されたときは、停止操作順番検知手段６２は、左、中又は右のいずれのストップスイッチ４２がオンされたかを検知する。
ステップＳ９では、遊技用制御手段６０は、選択されたリール制御パターンがパターン１であるか否かを判別する。パターン１であると判別されたときはステップＳ１０に進み、パターン１でないと判別されたときはステップＳ１１に進む。
【０１１２】
ステップＳ１０では、引込み用停止位置決定テーブルが選択される。また、ステップＳ１１では、最小移動用停止位置決定テーブルが選択される。そして、ステップＳ１２に進み、リール停止制御手段６３は、それぞれ選択された停止位置決定テーブルに基づいて、第１ストップスイッチ４２に対応するリール３１を停止制御する。すなわち、引込み用停止位置決定テーブルが選択されたときは、停止可能位置の範囲内において所定の図柄を所定位置に停止させる停止制御が行われる。一方、最小移動用停止位置決定テーブルが選択されたときは、停止可能位置の範囲内においてリール３１の移動量が最も少ない位置にリール３１を停止させる停止制御が行われる。
【０１１３】
次に、図７のステップＳ１３に進み、遊技用制御手段６０は、第２（２番目の）ストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されるとステップＳ１４に進む。また、オンが検知されたときは、停止操作順番検知手段６２は、いずれのストップスイッチ４２がオンされたかを検知する。
ステップＳ１４では、遊技用制御手段６０は、選択されたリール制御パターンがパターン２であるか否かを判別する。パターン２であると判別されたときはステップＳ１５に進み、パターン２でないと判別されたときはステップＳ１６に進む。
【０１１４】
ステップＳ１５及びステップＳ１６では、上述のステップＳ１０及びステップＳ１１と同様に、それぞれ所定の停止位置決定テーブルが選択される。そして、ステップＳ１７では、ステップＳ１２と同様に、リール停止制御手段６３は、それぞれ選択された停止位置決定テーブルに基づいて、第２ストップスイッチ４２に対応するリール３１を停止制御する。
【０１１５】
次にステップＳ１８に進み、遊技用制御手段６０は、第３（最後の）ストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されるとステップＳ１９に進む。また、オンが検知されたときは、停止操作順番検知手段６２は、いずれのストップ

スイッチ４２がオンされたかを検知する。なお、ここで、遊技用制御手段６０は、既にオンされたストップスイッチ４２から、最後のストップスイッチ４２がいずれのストップスイッチ４２であるかを判別しても良い。

【０１１６】

ステップＳ１９では、遊技用制御手段６０は、選択されたリール制御パターンがパターン３であるか否かを判別する。パターン３であると判別されたときはステップＳ２０に進み、パターン３でないと判別されたときはステップＳ２１に進む。

【０１１７】

ステップＳ２０及びステップＳ２１では、上述のステップＳ１０及びステップＳ１１と同様に、それぞれ所定の停止位置決定テーブルが選択される。そして、ステップＳ２２で、ステップＳ１２と同様に、リール停止制御手段６３は、それぞれ選択された停止位置決定テーブルに基づいて、第３ストップスイッチ４２に対応するリール３１を停止制御し、処理を終了する。

なお、ステップＳ２２において最後のリール３１を停止制御するときは、ステップＳ２で当選しなかった役、すなわちＢＢ、ＲＢ、ＳＢ又はＲＰを構成する図柄の組合せが有効ライン２２に停止しないように制御する。停止してしまうときは、最後のリール３１では、役を構成する図柄のいわゆる蹴飛ばし処理を行う。

【０１１８】

（第２実施形態）

次に、本発明の第２実施形態について説明する。

第２実施形態では、ＢＢゲームの一般遊技中は、特定小役が通常遊技時よりも高い確率で当選するように設定された抽選テーブルを用いて、役抽選手段６１による役の抽選が行われる。ここで、特定小役を構成する図柄の組合せは、「ベル」－「ベル」－「ベル」である。

【０１１９】

しかし、ＢＢゲームの一般遊技中に特定小役が当選したときは、常に「ベル」の図柄が有効ライン２２に引き込まれるのではなく、予め定められた所定のストップスイッチ４２の操作順番で操作したときに限って引き込まれる。それ以外の操作順番でストップスイッチ４２を操作したときは、リール３１は最小移動となる停止可能位置で停止するように制御され、たとえ特定小役が当選していても、「ベル」の図柄を有効ライン２２に引き込む制御は行われない。

【０１２０】

よって、特定小役が当選した場合において、予め定められた所定のストップスイッチ４２の操作順番で操作したときは、その特定小役は、必ず入賞する。

これに対し、予め定められた所定のストップスイッチ４２の操作順番以外の操作順番で操作したときは、遊技者は、「ベル」の図柄が有効ライン２２を通過する直前にストップスイッチ４２をオンしなければ、特定小役を入賞させることはできない。

【０１２１】

第２実施形態では、各リール３１の図柄配列が第１実施形態と異なる。図８は、第２実施形態における各リール３１の図柄配列を示す平面図である。図８では、図２（ａ）と同様に、各リール３１の図柄を展開して示すとともに、図柄番号を併記している。また、図２（ａ）と同様に、図８では、「ベル」の図柄配列のみを示しており、図中、空欄になっている部分にも、所定の図柄が表示されている。

【０１２２】

図８において、各リール３１には、それぞれ４図柄又は５図柄間隔で「ベル」が配置されている。

ここで、各リール３１の停止可能位置の範囲は、上述と同様に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間から５図柄以内であるとする。よって、図８のように「ベル」の図柄を配置すれば、リール停止制御手段６３は、常に、所望の有効ライン２２に、「ベル」の図柄を停止させることができる。

【０１２３】
さらに、第２実施形態では、リール制御パターンデータテーブル６７は、図９に示すように設定されている。
図９において、リール制御パターンは、パターン１～パターン３までの３つ設けられている。そして、第１（最初の）ストップスイッチ４２が左、中又は右のいずれであるかによって、引込み用停止位置決定テーブル又は最小移動用停止位置決定テーブルが選択される。
【０１２４】
例えば、パターン１が選択された場合において、最初に左リール３１に対応するストップスイッチ４２がオンされたときは、引込み用停止位置決定テーブルが選択され、中又は右リール３１に対応するストップスイッチ４２がオンされたときは、最小移動用停止位置決定テーブルが選択される。
【０１２５】
そして、リール制御パターン抽選手段６８は、ＢＢゲームの一般遊技中において、役抽選手段６１で特定小役が当選したときに、リール制御パターンを選択する。
また、リール制御パターンが選択されたときは、各パターンに対応する内容が文字情報表示部３３に表示されることによって、特定小役の当選及び特定小役を入賞させるためのストップスイッチ４２の操作順番が報知される。例えば、「パターン１」が選択されたときは、文字情報表示部３３には「左」と表示される。これは、左リール３１に対応するストップスイッチ４２を最初にオンすれば、各リール３１の停止制御において引込み用停止位置決定テーブルが選択され、特定小役を構成する「ベル」の図柄が有効ライン２２に引き込まれ、特定小役を入賞させることを示すものである。
なお、ストップスイッチ４２の操作順番を示唆する等、間接的にストップスイッチ４２の操作順番を報知する内容を文字情報表示部３３に表示しても良い。
【０１２６】
特定小役が当選したときに、文字情報表示部３３に「左」、「中」又は「右」のいずれかが表示されれば、遊技者は、この表示によって特定小役の当選を知ることができる。さらに、表示された内容に従って、最初にオンすべきストップスイッチ４２を決定すれば、いいかえればスロットマシン１０で指示された順番でストップスイッチ４２をオンすれば、確実に特定小役を入賞させることができる。
【０１２７】
ところで、第２実施形態では、リール制御パターン報知選択手段６９は、リール制御パターン報知手段による報知、すなわち文字情報表示部３３での「左」、「中」又は「右」の表示を行うか否かを選択する。
ここで、リール制御パターン報知選択手段６９は、遊技中に特定の条件を満たすときに、報知を行うように決定しても良い。あるいは、乱数を用いた抽選等によって報知を行うか否かを決定しても良い。
【０１２８】
さらには、役抽選手段６１の抽選において、２種類のＢＢを設けておき、一方はＢＢゲームの一般遊技中に報知を行うＢＢとし、他方は報知を行わないＢＢとし、これらを抽選によって決定しても良い。そして、この場合は、リール制御パターン報知選択手段６９は、役抽選手段６１の抽選結果に基づいて、報知を行うか否かを選択しても良い。
【０１２９】
次に、第２実施形態におけるゲームの流れについて説明する。図１０及び図１１は、第２実施形態において、ＢＢゲーム中の一般遊技における１遊技の流れを示すフローチャートである。図１１は、図１０に続くフローチャートである。なお、この例では、特定小役の当選時は、常にその旨を報知するようにしている。
先ずステップＳ３１において、遊技制御手段６０は、スタートスイッチ４１がオンされたか否かを検知し続ける。遊技者がスタートスイッチ４１をオンし、各リール３１が始動されると、遊技制御手段６０は、これを検知し、次のステップＳ３２に進み、役抽選手段

６１による役の抽選を行う。

【０１３０】

ステップＳ３２では、役抽選手段６１は、ＢＢゲームの一般遊技中は、この遊技状態専用の抽選テーブルを用いて、通常の小役やボーナスゲームに移行するためのシフト役の他、特定小役の抽選を行う。

次のステップＳ３３では、遊技制御手段６０は、特定小役が当選したか否かを判別する。そして、当選したと判別したときはステップＳ３４に進み、当選していないと判別したときは図中、Ｃに進む。

【０１３１】

図中、Ｃに進んだ後は、通常のＢＢゲーム中の一般遊技における処理を行う。すなわち、一般の小役やシフト役が当選したときは、それらの役が入賞するような引込み処理を行う。また、いずれの役にも入賞していないときは、いずれかの役を構成する図柄の組合せが有効ライン２２に停止しないように制御する。

【０１３２】

ステップＳ３４では、リール制御パターン抽選手段６８は、図９のリール制御パターンデータテーブル６７から、パターン１～パターン３のいずれかを抽選によって選択する。そして、ステップＳ３５で、文字情報表示部３３による「左」、「中」又は「右」のいずれかの文字の表示によって、抽選結果、すなわち選択したリール制御パターンを報知する。

【０１３３】

次のステップＳ３６では、遊技用制御手段６０は、第１（最初の）ストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されるとステップＳ３７に進む。また、オンが検知されたときは、停止操作順番検知手段６２は、左、中又は右のいずれのストップスイッチ４２がオンされたかを検知する。

【０１３４】

ステップＳ３７では、遊技用制御手段６０は、選択されたリール制御パターン、及び第１ストップスイッチ４２に対応する停止位置決定テーブルを選択する。例えば、パターン１が選択された場合において、第１ストップスイッチ４２が左のストップスイッチ４２であるときは、引込み用停止位置決定テーブルを選択し、第１ストップスイッチ４２が中又は右のストップスイッチ４２であるときは、最小移動用停止位置決定テーブルを選択する。

【０１３５】

そして、ステップＳ３８に進み、リール停止制御手段６３は、選択された停止位置決定テーブルに基づいて、第１ストップスイッチ４２に対応する第１リール３１を停止制御する。すなわち、引込み用停止位置決定テーブルが選択されたときは、特定小役に係る「ベル」の図柄を有効ライン２２に停止させる停止制御が行われる。一方、最小移動用停止位置決定テーブルが選択されたときは、第１ストップスイッチ４２がオンされた瞬間のリール位置に基づき、停止可能位置の範囲内においてリール３１の移動量が最も少ない位置にリール３１を停止させる停止制御が行われる。

【０１３６】

次に、図１１のステップＳ３９に進み、遊技用制御手段６０は、第２（２番目の）ストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されるとステップＳ４０に進む。

ステップＳ４０では、リール停止制御手段６３は、ステップＳ３７で選択された停止位置決定テーブルに基づいて、第２ストップスイッチ４２に対応する第２リール３１を停止制御する。

次にステップＳ４１に進み、遊技用制御手段６０は、第３（最後の）ストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されるとステップＳ４２に進む。

【０１３７】

ステップＳ４２では、ステップＳ４０と同様に、リール停止制御手段６３は、選択された停止位置決定テーブルに基づいて、第３ストップスイッチ４２に対応する第３リール３１を停止制御し、処理を終了する。

なお、ステップＳ４２において、最後のリール３１を停止制御するときは、ステップＳ３２で当選しなかった役を構成する図柄の組合せが有効ライン２２に停止しないように制御する。停止してしまうときは、最後のリール３１では、その役を構成する図柄のいわゆる蹴飛ばし処理を行う。

【０１３８】

（第３実施形態）

続いて、本発明の第３実施形態について説明する。

第３実施形態では、第２実施形態のように、ＢＢゲームの一般遊技中は、特定小役が通常遊技時よりも高い確率で当選するように設定された抽選テーブルを用いて、役抽選手段６１による役の抽選が行われる。ここで、特定小役は、第２実施形態と異なり、３種類（第１特定小役、第２特定小役、及び第３特定小役）設けられている。第１特定小役を構成する図柄の組合せは、「プラム」－「プラム」－「プラム」である。また、第２特定小役を構成する図柄の組合せは、「オレンジ」－「オレンジ」－「オレンジ」である。さらにまた、第３特定小役を構成する図柄の組合せは、「ベル」－「ベル」－「ベル」である。

【０１３９】

図１２は、第３実施形態におけるスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図である。図１２において、第１実施形態（図３）と同一部分には同一符号を付しており、以下の説明において、第１実施形態と重複する説明は省略する。

（特定小役当選報知手段）

第３実施形態では、ＢＢゲームの一般遊技中において、上記の特定小役が当選したときは、いずれの特定小役が当選したかを報知する特定小役当選報知手段が設けられており、文字情報表示部３３がその役割を果たす。

すなわち、第１特定小役が当選したときは、文字情報表示部３３に「プラム」と表示される。同様に、第２特定小役の当選時には「オレンジ」と表示され、第３特定小役の当選時には「ベル」と表示される。

なお、文字による表示ではなく、「プラム」等の各図柄を画像表示するものであっても良い。

【０１４０】

（特定小役当選報知選択手段）

特定小役当選報知選択手段７０は、上記の特定小役の当選を報知するか否かを選択するものである。

特定小役当選報知選択手段７０は、第２実施形態におけるリール制御パターン報知選択手段６９と同様に、遊技中に特定の条件を満たすときに、報知を行うように決定しても良い。あるいは、乱数を用いた抽選等によって報知を行うか否かを決定しても良い。

さらには、役抽選手段６１の抽選において、２種類のＢＢを設けておき、一方はＢＢゲームの一般遊技中に報知を行うＢＢとし、他方は報知を行わないＢＢとし、これらを抽選によって決定しても良い。

【０１４１】

また、第３実施形態では、各リール３１の図柄配列が第２実施形態と異なる。図１３は、第３実施形態における各リール３１の図柄配列を示す平面図である。図１３では、図８と同様に、各リール３１の図柄を展開して示すとともに、図柄番号を併記した平面図である。また、第１特定小役、第２特定小役、第３特定小役に係るそれぞれの図柄「プラム」、「オレンジ」、及び「ベル」のみを示しており、図中、空欄になっている部分にも、所定の図柄が表示されている。

【０１４２】

図１３において、左リール３１には、３つの「プラム」、並びにそれぞれ５つの「オレンジ」及び「ベル」が配置されている。

また、中リール３１については、３つの「オレンジ」、並びにそれぞれ５つの「プラム」及び「ベル」が配置されている。
さらにまた、右リール３１については、３つの「ベル」、並びにそれぞれ５つの「プラム」及び「オレンジ」が配置されている。
【０１４３】
そして、３つの図柄が配置されている場合は、７図柄間隔で配置されている。さらに、５つの図柄が配置されている場合は、４又は５図柄間隔で配置されている。
ここで、各リール３１の停止可能位置の範囲内を、上述と同様に、ストップスイッチ４２の操作時におけるリール３１の位置から５図柄までとする。
このとき、リール３１に３つ配置されている図柄については、図柄の引込み制御により、少なくともいずれかの有効ライン２２に停止するように、いいかえればその図柄が表示窓２１内に出現するように、停止制御することができる。しかし、所望の有効ライン２２に常に停止するように停止制御することはできない。
【０１４４】
これに対し、リール３１に５つ配置されている図柄については、図柄の引込み制御により、所望の有効ライン２２に常に停止するように停止制御することができる。
以上より、左リール３１は、停止制御によって、「プラム」の図柄を所望の有効ライン２２に常に停止させることはできないが少なくともいずれかの有効ライン２２に停止させることができ、かつ、「オレンジ」及び「ベル」の図柄を所望の有効ライン２２に常に停止させることができるようになっている。
【０１４５】
また、中リール３１は、停止制御によって、「オレンジ」の図柄を所望の有効ライン２２に常に停止させることはできないが少なくともいずれかの有効ライン２２に停止させることができ、かつ、「プラム」及び「ベル」の図柄を所望の有効ライン２２に常に停止させることができるようになっている。
【０１４６】
さらにまた、右リール３１は、停止制御によって、「ベル」の図柄を所望の有効ライン２２に常に停止させることはできないが少なくともいずれかの有効ライン２２に停止させることができ、かつ、「オレンジ」及び「プラム」の図柄を所望の有効ライン２２に常に停止させることができるようになっている。
【０１４７】
よって、例えば、遊技者は、「プラム」に係る第１特定小役が当選したことを知ったときは、左リール３１に係るストップスイッチ４２を最初にオンすれば、リール３１の引込み制御によって、常に第１特定小役を入賞させることができる。
すなわち、最初に左リール３１に係るストップスイッチ４２をオンし、「プラム」の図柄の引込み処理が行われると、いずれかの有効ライン２２には「プラム」の図柄が停止する。次に、中リール３１及び右リール３１に係るストップスイッチ４２をそれぞれオンし、「プラム」の図柄の引込み処理が行われると、左リール３１の「プラム」の図柄が停止しているいずれかの有効ライン２２に、中リール３１及び右リール３１の「プラム」の図柄が停止する。
【０１４８】
これに対し、例えば、「プラム」に係る第１特定小役が当選した場合において、右リール３１、中リール３１、左リール３１の順に停止させた場合は、右リール３１と中リール３１との各「プラム」の図柄が停止した有効ライン２２に、左リール３１の「プラム」の図柄を常に引き込むことはできない。
よって、「プラム」に係る第１特定小役が当選した場合は、左リール３１を最初に停止させれば、引込み処理が行われることによって、必ず第１特定小役が入賞するが、中リール３１又は右リール３１を最初に停止させたときは、第１特定小役が入賞するとは限らない。
【０１４９】

このことは、第２特定小役及び第３特定小役についても同様である。
「オレンジ」に係る第２特定小役が当選した場合は、中リール３１を最初に停止させれば、引込み処理が行われることによって、必ず第２特定小役が入賞するが、左リール３１又は右リール３１を最初に停止させたときは、第２特定小役が入賞するとは限らない。
【０１５０】
同様に、「ベル」に係る第３特定小役が当選した場合は、右リール３１を最初に停止させれば、引込み処理が行われることによって、必ず第３特定小役が入賞するが、左リール３１又は中リール３１を最初に停止させたときは、第３特定小役が入賞するとは限らない。
【０１５１】
これにより、当選した特定小役がどの特定小役であるかが報知されれば、遊技者は、ストップスイッチ４２を上記の順番によってオンすることで、その当選した特定小役を入賞させることができるが、報知されないときは、入賞させることができない場合がある。
【０１５２】
次に、第３実施形態におけるゲームの流れについて説明する。図１４は、第３実施形態において、ＢＢゲーム中の一般遊技における１遊技の流れを示すフローチャートである。なお、この例では、特定小役の当選時には常にその旨を報知するようにしている。
先ずステップＳ５１において、遊技制御手段６０は、スタートスイッチ４１がオンされたか否かを検知し続ける。遊技者がスタートスイッチ４１をオンし、各リール３１が始動されると、遊技制御手段６０は、これを検知し、次のステップＳ５２に進み、役抽選手段６１による役の抽選を行う。
【０１５３】
ステップＳ５２では、役抽選手段６１は、ＢＢゲームの一般遊技中は、この遊技状態専用の抽選テーブルを用いて、ボーナスゲームに移行するためのシフト役の他、第１特定小役、第２特定小役及び第３特定小役の抽選を行う。
次のステップＳ５３では、遊技制御手段６０は、いずれかの特定小役が当選したか否かを判別する。そして、当選したと判別したときはステップＳ５４に進み、当選していないと判別したときは図中、Ｅに進む。
【０１５４】
図中、Ｅに進んだ後は、通常のＢＢゲームの一般遊技中における処理を行う。すなわち、シフト役が当選したときは、シフト役を構成する図柄の組合せが有効ライン２２に停止するように引込み処理を行う。また、いずれの役にも入賞していないときは、いずれかの役を構成する図柄の組合せが有効ライン２２に停止しないように制御する。
【０１５５】
ステップＳ５４では、特定小役当選報知手段（文字情報表示部３３）は、当選した特定小役に係る図柄を、「プラム」、「オレンジ」、又は「ベル」と報知（表示）する。
そして、次のステップＳ５５で、リール停止制御手段６３は、当選した特定小役に対応する引込み用停止位置決定テーブルを選択する。
【０１５６】
そして、ステップＳ５６で、遊技用制御手段６０は、いずれかのストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続け、オンされたことを検知したときはステップＳ５７に進み、対応するリール３１を停止制御する。
次いで、ステップＳ５８で、遊技用制御手段６０は、全てのリール３１が停止したか否かを判別し、停止したと判別したときは、図示しないが、特定小役が入賞したか否かを検知するとともに、入賞を検知したときはその特定小役に対応するメダルの払出し等の処理を行ってから、本フローチャートによる処理を終了する。一方、ステップＳ５８で全てのリール３１が停止していないと判別したときは、ステップＳ５６に戻る。
【０１５７】
なお、ステップＳ５７において、最後のリール３１を停止制御するときは、ステップＳ５２で当選しなかった役を構成する図柄の組合せが有効ライン２２に停止しないように制

御する。停止してしまうときは、最後のリール３１では、その役を構成する図柄のいわゆる蹴飛ばし処理を行う。

【０１５８】

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

（１）第１実施形態では、特典付き遊技中での制御を例に挙げて説明したが、通常遊技や特別遊技中に、第１実施形態のような遊技状態を作り出すことも可能である。

同様に、第２実施形態及び第３実施形態では、ＢＢゲーム中の一般遊技での制御を例に挙げて説明したが、通常遊技や特別遊技の終了後の遊技で、一定条件下で、第２実施形態や第３実施形態のような遊技状態を作り出すことも可能である。

【０１５９】

（２）本実施形態におけるリール制御パターンデータテーブル６７は、例示であり、これに限定されるものではない。例えば、図４中、全てのリール３１について引込み用停止位置決定テーブルを選択するパターンや、全てのリール３１について最小移動用停止位置決定テーブルを選択するパターン等を設けても良い。

【０１６０】

（３）第１実施形態では、特典付き遊技に移行する場合において、報知を行う第１遊技態様と、報知を行わない第２遊技態様とを設けた。しかし、これに限られず、リール制御パターン報知選択手段６９は、特典付き遊技中に、１遊技ごとに、リール制御パターンを報知するか否かを例えば抽選によって選択するようにしても良い。同様に、第２実施形態や第３実施形態においても、特定小役が当選した遊技ごとに、報知を行うか否かを抽選等によって決定しても良い。

【０１６１】

（４）本実施形態では、引込み用停止位置決定テーブル、及び最小移動用停止位置決定テーブルを用いて、リール３１の停止位置を決定した。しかし、これらの停止位置決定テーブルを使用せずにリール３１の停止位置を決定しても良い。例えば、ストップスイッチ４２がオンされたときに、停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内で、適切な停止位置を決定することも可能である。

【０１６２】

（５）第３実施形態において、特定小役は３つ設けたが、これに限らず、いくつ設けても良い。また、特定小役を構成する図柄の配列についても第３実施形態で示したものに限定されるものではない。いずれか１つのリール３１には、リール３１の停止制御によって特定小役に係る図柄を所望の有効ライン２２に常に停止させることはできないが少なくともいずれかの有効ライン２２に停止させることができるようにすれば良い。さらに、他のリール３１には、リール３１の停止制御によって特定小役に係る図柄を所望の有効ライン２２に常に停止させることができるようにすれば良い。

【０１６３】

（６）第２実施形態では、特定小役の当選時は、その特定小役に係る図柄を所望の有効ライン２２に常に停止可能なように、特定小役を構成する「ベル」の図柄を配置した。しかし、これに限らず、「ベル」の図柄の引込み制御が行われた場合であっても、特定小役の入賞率が１００％にはならないように「ベル」の図柄を配置しても良い。例えば、リール３１の図柄配列の一部に、「ベル」の図柄を６図柄間隔で配置しても良い。このようにすれば、図柄の引込み可能な範囲がストップスイッチ４２の操作時の図柄から５図柄以内と設定したときは、特定小役が当選し、かつ引込み用停止位置決定テーブルが選択されたとしても、特定小役の入賞率は１００％にならないようにすることができる。

また、図柄の引込み可能な範囲は、本実施形態で示したように、ストップスイッチ４２の操作時の図柄から５図柄以内ということに限定されるものではなく、これより狭い範囲又は広い範囲のいずれであっても良い。

【０１６４】

（７）本実施形態では、引込み用停止位置決定テーブル及び最小移動用停止位置決定テ

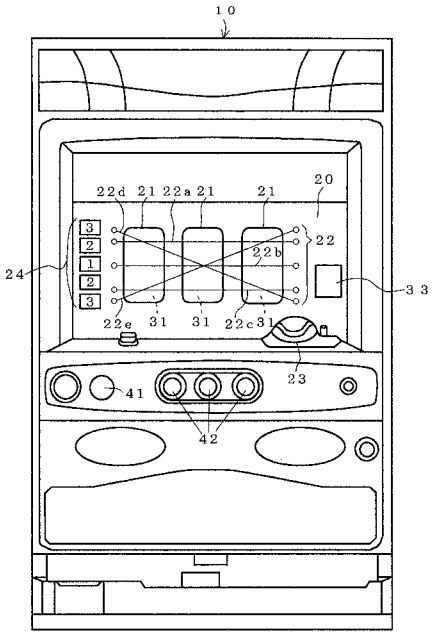
ーブルを用いたが、これ以外の停止位置決定テーブルを用いても良い。
例えば第２実施形態において、「ベル」の図柄を有効ライン２２に停止させないことを積極的に行うもの、例えばストップスイッチ４２の操作タイミングでは表示窓２１内に「ベル」の図柄が停止してしまう場合であっても、いわゆる蹴飛ばし処理によって表示窓２１外に「ベル」の図柄を停止させるようにする停止位置決定テーブルを用いても良い。あるいは、「ベル」の図柄が有効ライン２２に停止しにくい制御を行うもの、例えば「ベル」の図柄の有効ライン２２への引込み制御を行うものの、特定の位置でストップスイッチ４２が操作されたときに限って引込み制御を行う停止位置決定テーブルを用いても良い。

【符号の説明】

【０１６５】

１０　スロットマシン
２０　フロントパネル
２１　表示窓
２２（２２ａ、２２ｂ、２２ｃ、２２ｄ、２２ｅ）　有効ライン
２３　メダル投入口
２４　有効ラインランプ
３１　リール
３２　モータ
３３　文字情報表示部（リール制御パターン報知手段、特定小役当選報知手段）
４１　スタートスイッチ
４２　ストップスイッチ
６０　遊技用制御手段
６１　役抽選手段
６２　停止操作順番検知手段
６３　リール停止制御手段
６４　特別遊技中遊技制御手段
６５　特典付き遊技抽選手段
６６　特典付き遊技中遊技制御手段
６７　リール制御パターンデータテーブル
６８　リール制御パターン抽選手段
６９　リール制御パターン報知選択手段
７０　特定小役当選報知選択手段

【図１】



【図２】

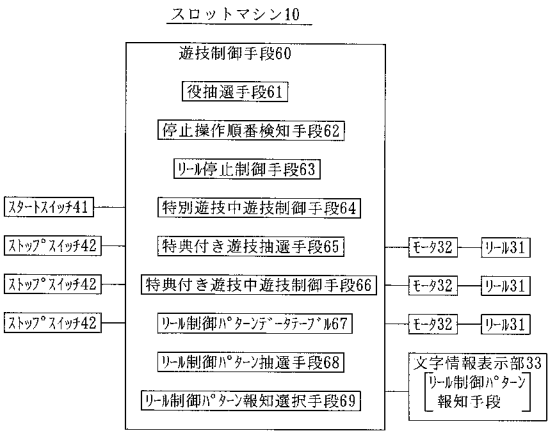
(a)

	左リール	中リール	右リール
1.			
2.	スイカ	スイカ	
3.			
4.	チェリー		スイカ
5.			
6.			
7.		スイカ	
8.			ベル
9.			スイカ
10.			
11.		スイカ	
12.	スイカ		
13.			
14.	ベル	ベル	チェリー
15.	ベル		チェリー
16.	ベル		チェリー
17.			
18.			
19.			
20.			
21.		スイカ	スイカ

(b)

小役図柄	払出し枚数
「ベル」－「ベル」－「ベル」	１５枚
「ﾁｪﾘｰ」－「any 」－「any 」	５枚
「ｽｲｶ 」－「ｽｲｶ 」－「ｽｲｶ 」	８枚

【図３】



【図４】

ﾘｰﾙ制御ﾊﾟﾀｰﾝ	第１リール	第２リール	第３リール	報知内容
ﾊﾟﾀｰﾝ１	○	×	×	1
ﾊﾟﾀｰﾝ２	×	○	×	2
ﾊﾟﾀｰﾝ３	×	×	○	3

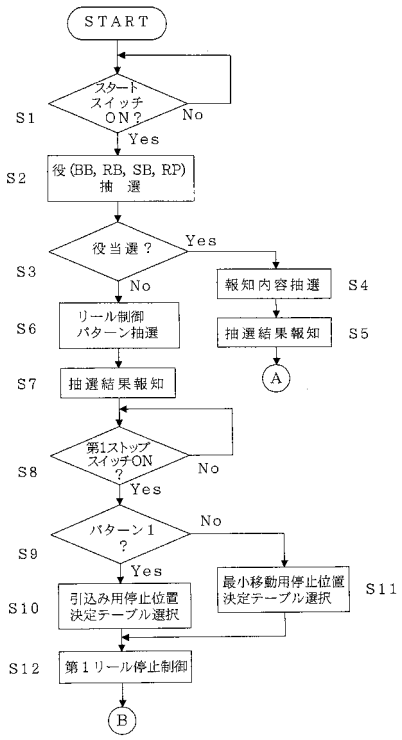
○：引込み用停止位置決定テーブルを選択
×：最小移動用停止位置決定テーブルを選択

【図５】

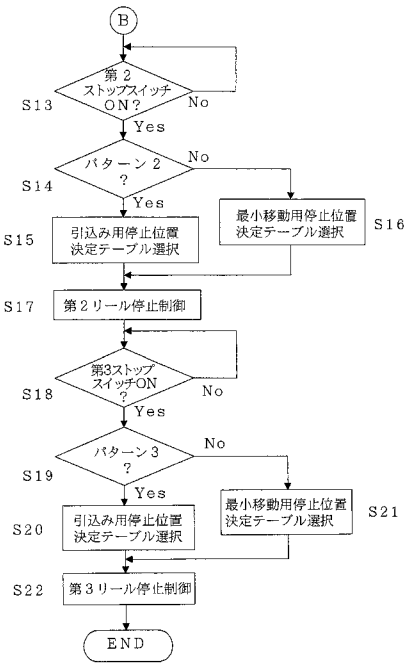
引込み用停止位置決定テーブル

ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ操作位置	停止位置		
	左リール	中リール	右リール
1.	21.	21.	21.
2.	1.	1.	1.
3.	2	2.	2.
4.	3.	3.	3.
5.	3.	4.	4.
6.	5.	5.	5.
7.	5.	6.	6.
8.	5.	7.	7.
9.	5.	8.	8.
10.	5.	9.	9.
11.	10.	10.	10.
12.	11.	11.	11.
13.	12.	12.	12.
14.	13.	13.	13.
15.	14.	14.	14.
16.	15.	14.	15.
17.	15.	14.	15.
18.	15.	14.	15.
19.	15.	14.	15.
20.	15.	19.	15.
21.	20.	20.	20.

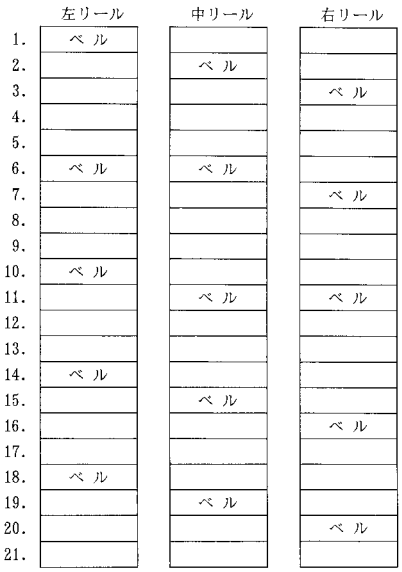
【図６】



【図７】



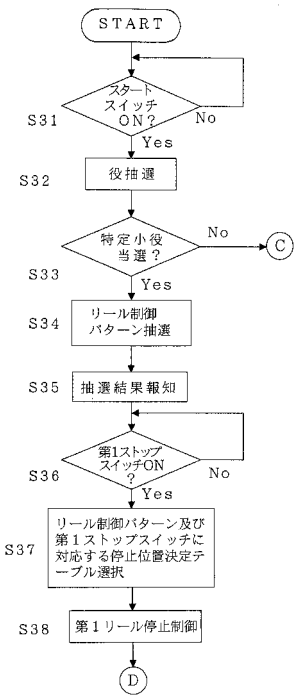
【図８】



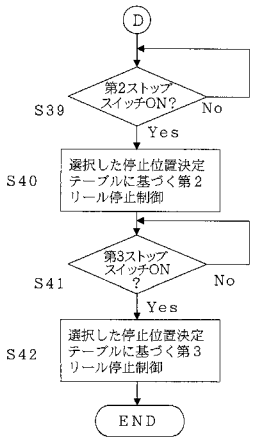
【図９】

ﾘｰﾙ制御パターン	報知内容	第１ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ	停止位置決定テーブル
ﾊﾟﾀｰﾝ１	左	左	引込み用
		中又は右	最小移動用
ﾊﾟﾀｰﾝ２	中	中	引込み用
		左又は右	最小移動用
ﾊﾟﾀｰﾝ３	右	右	引込み用
		左又は中	最小移動用

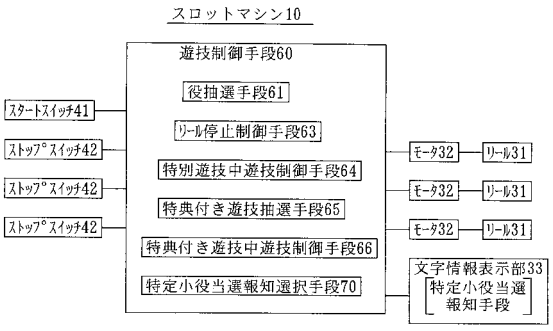
【図１０】



【図１１】



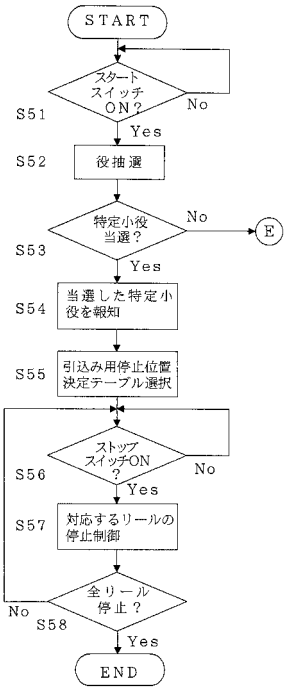
【図１２】



【図１３】

	左リール	中リール	右リール
1.	プラム	オレンジ	ベル
2.	オレンジ		オレンジ
3.	ベル	ベル	プラム
4.		プラム	
5.			
6.	オレンジ		オレンジ
7.	ベル	ベル	プラム
8.	プラム	オレンジ	ベル
9.		プラム	
10.	オレンジ		オレンジ
11.	ベル	ベル	プラム
12.			
13.		プラム	
14.	オレンジ		オレンジ
15.	プラム	オレンジ	ベル
16.	ベル	ベル	プラム
17.		プラム	
18.	オレンジ		オレンジ
19.			
20.	ベル	ベル	プラム
21.		プラム	

【図１４】



フロントページの続き

(72)発明者　山崎　智民
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

合議体
審判長　長崎　洋一
審判官　瀬津　太朗
審判官　木村　史郎

(56)参考文献　特公平２－１６１５４（ＪＰ，Ｂ２）
特開平１１－２１６２２２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F5/04