

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5988522号  
(P5988522)

(45) 発行日 平成28年9月7日(2016.9.7)

(24) 登録日 平成28年8月19日(2016.8.19)

(51) Int.Cl.

**A63F 5/04 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2015-161637 (P2015-161637)	(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
(22) 出願日	平成27年8月19日(2015.8.19)	(74) 代理人	100113228 弁理士 中村 正
(62) 分割の表示	特願2014-55962 (P2014-55962) の分割	(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
原出願日	平成12年4月11日(2000.4.11)	(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
(65) 公開番号	特開2015-221374 (P2015-221374A)	(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
(43) 公開日	平成27年12月10日(2015.12.10)		
審査請求日	平成27年9月17日(2015.9.17)		
早期審査対象出願			

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、

特定役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに前記リールを停止させるように制御するリール停止制御手段と、

画像表示手段と

を備え、

前記役抽選手段による役の抽選が行われた結果、特定役に対応する特定の図柄の組合せが有効ラインに停止可能となった遊技では、前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止するための最初に操作すべき前記ストップスイッチを含む前記ストップスイッチの操作順番が、特定役に対応する前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止可能となった遊技ごとに決定されるようにし、

前記リール停止制御手段は、特定役に対応する前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止可能となった遊技では、最初に操作された前記ストップスイッチを含めた前記ストップスイッチの操作順番が前記決定された操作順番で操作されたときは前記特定の図柄の組合せを有効ラインに停止させ、前記決定された操作順番以外の操作順番で操作されたときは前記特定の図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御し、

10

20

特定役に対応する前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止可能となった遊技において、前記ストップスイッチが操作される前に、前記決定された操作順番の情報を報知する場合を有し、

前記決定された操作順番の情報を報知するときは、前記画像表示手段によって前記決定された操作順番の情報を画像表示する

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 10 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のが知られている。

この種のスロットマシンでは、例えば、ピ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。 20

【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。 30

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 50

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（第2実施形態に相当）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）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（42）と、

特定役を含む役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに前記リールを停止させるように制御するリール停止制御手段（63）と、

画像表示手段（文字情報表示部33）と

を備え、

前記役抽選手段による役の抽選が行われた結果、特定役に対応する特定の図柄の組合せ（特定小役に対応する「ベル」-「ベル」-「ベル」）が有効ラインに停止可能となった遊技では、前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止するための最初に操作すべき前記ストップスイッチを含む前記ストップスイッチの操作順番が、特定役に対応する前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止可能となった遊技ごとに決定されるようにし、

前記リール停止制御手段は、特定役に対応する前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止可能となった遊技では、最初に操作された前記ストップスイッチを含めた前記ストップスイッチの操作順番が前記決定された操作順番で操作されたときは前記特定の図柄の組合せを有効ラインに停止させ、前記決定された操作順番以外の操作順番で操作されたときは前記特定の図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御し、

特定役に対応する前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止可能となった遊技において、前記ストップスイッチが操作される前に、前記決定された操作順番の情報を報知する場合（たとえば、BBゲームの一般遊技中）を有し、

前記決定された操作順番の情報を報知するときは、前記画像表示手段によって前記決定された操作順番の情報を画像表示する

ことを特徴とするスロットマシン。

**【発明の効果】**

**【0008】**

請求項1の発明によれば、遊技者は、報知された内容に従ってストップスイッチを操作することにより、より有利な結果を得る（特定役に対応する特定の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】**

**【0009】**

【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ー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ー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

10

20

30

40

50

フローチャートである。

【図11】第2実施形態において、B B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、B B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】

##### 【0010】

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。 10

###### (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。 20

##### 【0011】

###### (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、それぞれ異なる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。

##### 【0012】

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。 30

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、B Bと略称する。)、レギュラーボーナス(以下、R Bと略称する。)、及びシングルボーナス(以下、S Bと略称する。)が挙げられる。

B Bとは、特別遊技の1つであるB Bゲームに移行させる役である。B B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。 40

##### 【0013】

また、R Bとは、特別遊技の1つであるR Bゲームに移行させる役である。R Bゲームとは、B B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、S Bとは、特別遊技の1つであるS Bゲームに移行させる役である。S B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。

##### 【0014】

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。 50

**【0015】**

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、メダルの払い出し等、成立役に応じた利益が遊技者に与えられる。

**【0016】****(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。10

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。

**【0017】**

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。20

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。

**【0018】**

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い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枚のメダルの払い出しが行われる。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。30

**【0019】**

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、メダルの払い出し枚数は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枚のメダルの払い出しどとなる。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。

**【0020】**

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。

**【0021】****(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。

10

20

30

40

50

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。

#### 【0022】

##### (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。

#### 【0023】

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い出し等が行われる。

#### 【0024】

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枚のメダルの払い出しを行った後、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。

#### 【0025】

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。

#### 【0026】

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。

#### 【0027】

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

10

20

30

40

50

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 C P U、R O M 及び R A M 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。

**【0028】**

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。10

**【0029】**

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。

**【0030】**

(役抽選手段)

役抽選手段 61 は、役（特別役である B B、R B 及び S B、小役及び R P）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。

**【0031】**

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 B B 当選領域に属する場合は、B B の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。30

**【0032】**

なお、通常遊技においては、特別役、小役及び R P 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 R P 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。

**【0033】**

(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。40

**【0034】**

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。50

**【 0 0 3 5 】****( リール停止制御手段 )**

リール停止制御手段 6 3 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 6 1 の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 がオンされたときのタイミング等とから、リール 3 1 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 3 1 を停止制御するものである。

リール停止制御手段 6 3 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 6 1 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 4 2 の操作タイミングに基づいたリール 3 1 の停止位置を定めたものである。

10

**【 0 0 3 6 】**

リール停止制御手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 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 4 2 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 3 1 の停止位置を決定する。そして、リール停止制御手段 6 3 は、リール 3 1 の停止位置を決定すると、モータ 3 2 を駆動制御して、リール 3 1 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 6 1 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 2 2 に停止するようにリール 3 1 が停止制御される。また、役抽選手段 6 1 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 2 2 に停止しないようにリール 3 1 が停止制御される。

20

**【 0 0 3 7 】****( 特別遊技中遊技制御手段 )**

特別遊技中遊技制御手段 6 4 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 B B ゲームであるときは、B B ゲーム中の一般遊技回数をカウントする手段、B B 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、B B 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、B B ゲームの終了条件を満たしたか否かを判別する手段、B B ゲームの終了条件を満たしたと判別したときは B B 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。

**【 0 0 3 8 】**

30

**( 特典付き遊技抽選手段 )**

特典付き遊技抽選手段 6 5 は、本実施形態では、役抽選手段 6 1 で特別役の 1 つである B B に当選したときに、B B 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 6 5 は、役抽選手段 6 1 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。

**【 0 0 3 9 】**

なお、特典付き遊技抽選手段 6 5 による抽選は、役抽選手段 6 1 で B B が当選したとき以降であれば、B B の入賞前後を問わず、B B 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 6 1 による抽選とともに、特典付き遊技抽選手段 6 5 による抽選を行うことも可能である。例えば役抽選手段 6 1 の抽選テーブルにおいて、B B 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 B B 当選領域とし、他方を通常遊技に移行する B B 当選領域とすれば良い。

40

**【 0 0 4 0 】****( 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 6 6 は、B B 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。

**【 0 0 4 1 】**

50

(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。

【0042】

例え、「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。10

【0043】

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。20

【0044】

(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できると、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。30

【0045】

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。40

【0046】

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、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。

【0047】

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50

イン 2 2 a 又は 2 2 c 上である。

**【 0 0 4 8 】**

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 2 2 b 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 2 2 a 又は 2 2 c 上に停止した場合においては、斜めの有効ライン 2 2 d 及び 2 2 e 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。

**【 0 0 4 9 】**

10

図5において、例えば水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 4 2 がオンされると、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 2 2 a、2 2 b 及び 2 2 c 上には全て「ベル」が停止することになる。

**【 0 0 5 0 】**

また、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 4 2 がオンされると、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 2 2 c 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。

20

**【 0 0 5 1 】**

また、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 上に 6 ~ 10 番の図柄が存在する瞬間にストップスイッチ 4 2 がオンされると、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 2 2 a 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。

**【 0 0 5 2 】**

30

また、中リール 3 1 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 2 2 b 上に設定されている。ストップスイッチ 4 2 がオンされた瞬間に、14番の「ベル」を有効ライン 2 2 b 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 2 2 b 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 2 2 b 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 4 2 がオンされると、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 4 2 がオンされると、中リール 3 1 は直ちに停止する。すなわち、中リール 3 1 が停止可能な最小移動での停止となる。

**【 0 0 5 3 】**

40

さらにまた、右リール 3 1 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 2 2 b 上に設定されている。ストップスイッチ 4 2 がオンされた瞬間に、15番の「チェリー」を有効ライン 2 2 b 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 2 2 b に引き込むように設定されている。

**【 0 0 5 4 】**

したがって、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 4 2 がオンされると、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 2 2 a、2 2 b 及び 2 2 c 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 4 2 がオンされると、右リール 3 1 は直ちに停止する。すなわち、右リール 3 1 が停止可能な最小移動での停止となる。

50

## 【0055】

(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。

## 【0056】

10

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。

## 【0057】

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。

20

## 【0058】

(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。

30

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。

## 【0059】

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。

## 【0060】

40

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。

## 【0061】

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

50

を知ることができる。

#### 【0062】

##### (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。

#### 【0063】

##### (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。

#### 【0064】

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。

#### 【0065】

##### (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。

#### 【0066】

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3 1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。

#### 【0067】

次いで、左リール3 1については、有効ライン2 2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4 2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3 1については、いずれの位置でストップスイッチ4 2をオンしても良い。

#### 【0068】

##### 2. 文字情報表示部3 3に「2」と表示された場合

10

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4 2に対応するリール3 1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4 2に対応するリール3 1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がわかる。

#### 【0069】

##### (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3 1に係るストップスイッチ4 2を、特に図柄を狙うことなくオンし、中リール3 1を適当な位置で停止させる。

次いで、左リール3 1に係るストップスイッチ4 2をオンする。これにより、左リール3 1は、2番目に停止するリール3 1であるので、上述と同様に、左リール3 1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4 2をオンし、水平方向上段又は下段の有効ライン2 2 a又は2 2 cに4番の「チェリー」が引き込まれるようにする。

20

#### 【0070】

##### (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3 1、中リール3 1、左リール3 1の順に停止させる。これにより、中リール3 1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3 1及び左リール3 1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3 1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2 2 a又は2 2 cに停止するようにストップスイッチ4 2をオンする。

30

#### 【0071】

次に、中リール3 1については、右リール3 1の「ベル」が水平方向上段の有効ライン2 2 aに停止したときは水平方向上段又は中段の有効ライン2 2 a又は2 2 bに、右リール3 1の「ベル」が水平方向下段の有効ライン2 2 cに停止したときは水平方向中段又は下段の有効ライン2 2 b又は2 2 c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4 2をオンする。なお、右リール3 1の「ベル」が水平方向中段の有効ライン2 2 bに停止したときは、水平方向中段の有効ライン2 2 bに、中リール3 1の14番の「ベル」が停止するようにストップスイッチ4 2をオンする。

そして、最後の左リール3 1については、テンパイしているいずれかの有効ライン2 2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2 1内に停止するようにストップスイッチ4 2をオンする。

40

#### 【0072】

##### (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3 1を停止させ、右リール3 1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2 1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3 1については、4番の「チェリー」が有効ライン2 2上に停止しない位置を狙う。

さらに、中リール3 1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。

50

## 【0073】

## 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がわかる。

## 【0074】

## (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。

## 【0075】

## (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31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。

## 【0076】

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。

30

## 【0077】

## (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。

## 【0078】

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。

40

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。

## 【0079】

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

50

。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。

#### 【0080】

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。

10

#### 【0081】

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。

#### 【0082】

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。

20

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。

#### 【0083】

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。

#### 【0084】

30

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。

#### 【0085】

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。

40

#### 【0086】

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

50

ール3 1を停止させる停止制御が行われる。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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B B、R B、S B又はR P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。

【0092】

(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、B B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。

【0093】

しかし、B B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。

**【0094】**

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。

**【0095】**

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。10

**【0096】**

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。

**【0097】**

さらに、第2実施形態では、リール制御パターンデーターテーブル67は、図9に示すように設定されている。20

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。

**【0098】**

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。30

**【0099】**

そして、リール制御パターン抽選手段68は、B B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。40

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。

**【0100】**

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。

**【0101】**1020304050

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は、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。

#### 【0102】

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。10

#### 【0103】

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。20

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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。30

#### 【0106】

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。

#### 【0107】

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。40

#### 【0108】

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。50

### 【0109】

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。

### 【0110】

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)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。10

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。

### 【0111】

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。20

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。

### 【0112】

#### (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。30

### 【0113】

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。40

#### (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。

### 【0114】

(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、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。

【0115】

10

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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になっている。

【0119】

40

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になっている。

【0120】

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になっている。

【0121】

50

よって、例えば、遊技者は、「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、「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「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、「ラム」の図柄の引込み処理が行われると、左リール31の「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「ラム」の図柄が停止する。

#### 【0122】

10

これに対し、例えば、「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「ラム」の図柄が停止した有効ライン22に、左リール31の「ラム」の図柄を常に引き込むことはできない。

よって、「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。

#### 【0123】

20

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。

#### 【0124】

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。

#### 【0125】

30

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、報知されないとときは、入賞させることができない場合がある。

#### 【0126】

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、B B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。

40

#### 【0127】

ステップS52では、役抽選手段61は、B B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。

#### 【0128】

図中、Eに進んだ後は、通常のB B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

50

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。

#### 【0129】

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。

#### 【0130】

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。10

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。

#### 【0131】

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跳飛ばし処理を行う。20

#### 【0132】

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、B B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。

#### 【0133】

(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。30

#### 【0134】

(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。40

#### 【0135】

(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。

#### 【0136】

(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50

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。

#### 【0137】

(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。

#### 【0138】

(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。

#### 【0139】

##### <付記>

本願の出願当初の請求項に係る発明（当初発明）が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

##### (1) 当初発明が解決しようとする課題

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。

#### 【0140】

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。

#### 【0141】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0142】

したがって、当初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。

#### 【0143】

##### (2) 当初発明に係る課題を解決するための手段

10

第1の解決手段は、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、前記ストップスイッチの操作順番に対応する前記リールの停止制御を定めたリール制御パターンを複数設けたリール制御パターンデータテーブルと、前記リール制御パターンデータテーブルから、リール制御パターンを抽選するリール制御パターン抽選手段と、前記リール制御パターン抽選手段で選択したリール制御パターンに関する内容を報知するリール制御パターン報知手段とを備えることを特徴とする。

#### 【0144】

第1の解決手段においては、リール制御パターンデータテーブルには、複数のリール制御パターンが設けられている。各リール制御パターンは、ストップスイッチの操作順番に対応するリールの停止制御を定めたものである。例えば、最初に操作されたストップスイッチに対応するリールについては、停止時にどのような停止制御を行うかが定められている。

20

#### 【0145】

そして、リール制御パターン抽選手段は、リール制御パターンデータテーブルから、いずれかのリール制御パターンを選択する。次いで、リール制御パターン報知手段は、選択したリール制御パターンに関する内容、例えば最初に操作するストップスイッチに対応するリールはどのような停止制御が行われるか等を、報知する。報知方法としては、例えばスロットマシンに目視可能な情報表示部を設けておき、これによってその旨を表示することが挙げられる。

30

#### 【0146】

したがって、遊技者は、報知された内容を見ることにより、ストップスイッチの操作順番に対応するリールの停止制御を知ることができるので、例えばストップスイッチの操作順番を適切な順番で行うことにより、より有利な結果を得ることができる。

#### 【0147】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記リール制御パターンデータテーブルのリール制御パターンにおける前記リールの停止制御は、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できるとときは、その位置に前記リールを停止させる停止制御と、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を検索し、その停止可能位置の範囲内において前記リールの移動量が最も少ない位置に前記リールを停止させる停止制御とを有することを特徴とする。

40

#### 【0148】

第2の解決手段においては、選択されたリール制御パターンとそのストップスイッチの操作順番に基づいて、リールの停止制御は、ストップスイッチの操作時におけるリール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できるとときは、その位置にリールを停止させる場合と、ストップスイッチの操作時におけるリール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の移動量が最も少ない位置にリールを停止させる場合とを有する。

50

**【0149】**

したがって、遊技者は、選択されたリール制御パターンで定められたトップスイッチの操作順番に従えば、特定のリールを停止させる場合に、所定の図柄を所定位置に停止させることをより容易に行うことができる。

これにより、遊技者は、役を入賞させることや、役の意図的な外し（役に係る図柄を意図的に有効ラインに停止しないようにすること）を、より容易に行うことができる。

**【0150】**

第3の解決手段は、第1の解決手段において、役の抽選を行う役抽選手段を備え、前記リール制御パターンデーターテーブルのリール制御パターンにおける前記リールの停止制御は、前記役抽選手段で特定小役が当選したときに、前記リールの停止可能位置の範囲内において、その特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させる制御を行う停止制御と、前記役抽選手段で特定小役が当選したときであっても、その特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させる制御を行わないか、又はその特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させない制御若しくは停止しにくい制御を行う停止制御とを有し、前記リール制御パターン報知手段は、前記役抽選手段で特定小役が当選したときに、その特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させる制御が行われるための前記トップスイッチの操作順番に関する内容を報知することを特徴とする。10

**【0151】**

第3の解決手段においては、選択されたリール制御パターンとそのトップスイッチの操作順番に基づいて、リールの停止制御は、当選した特定小役に係る図柄をリールの停止可能位置の範囲内において有効ラインに停止させる場合と、当選した特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させることを行わないか、又は有効ラインに停止させないようにするか若しくは停止しにくいようにする場合とを有する。20

**【0152】**

また、リール制御パターン報知手段によって、当選した特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させるためのトップスイッチの操作順番に関する内容が報知される。

したがって、遊技者は、報知によって特定小役が当選した事実を知ることができるとともに、報知された内容に従って所定の操作順番でトップスイッチを操作すれば、特定小役の入賞確率を高くすることができます。

**【0153】**

第4の解決手段は、第3の解決手段において、各前記リールには、前記リール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に停止させることができるよう、特定小役に係る図柄が所定間隔で配置されていることを特徴とする。30

**【0154】**

第4の解決手段においては、特定小役に係る図柄は、リールの停止制御によって、確実に有効ラインに停止できるように配置されている。

したがって、特定小役の当選時には、その当選した特定小役を確実に入賞させることができる。

**【0155】**

第5の解決手段は、第1～第4の解決手段のいずれか1つにおいて、前記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リール制御パターン報知選択手段を備えることを特徴とする。40

**【0156】**

第5の解決手段においては、リール制御パターン報知選択手段により、選択されたリール制御パターンに関する内容の報知を行うか否かが選択され、報知を行うことが選択されたときは、リール制御パターンに関する内容が報知される。

したがって、報知を行うか否かによって、遊技者が有利となるか否かが決定されるので、報知を行うか否かの選択条件を種々設けることにより、より多彩な遊技内容にすることができる。また、報知の有無により、遊技者のメダル獲得枚数に差をつけることができる。50

**【 0 1 5 7 】**

第6の解決手段は、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、役の抽選を行う役抽選手段とを備え、いずれか1つの前記リールには、前記リール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に停止させることができるように、特定小役に係る図柄が所定間隔で配置されており、他の前記リールには、前記リール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に常に停止させることができるように、特定小役に係る図柄が所定間隔で配置されており、前記役抽選手段で特定小役が当選したときに、その特定小役の当選に関する内容を報知する特定小役当選報知手段を備えることを特徴とする。

10

**【 0 1 5 8 】**

第6の解決手段においては、リールには、特定小役に係る図柄が所定間隔で配置されている。そして、いずれか1つのリールにおける特定小役に係る図柄は、リールの停止制御によって所望の有効ライン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に停止させることができるように配置されている。さらに、他のリールにおける特定小役に係る図柄は、リールの停止制御によって所望の有効ラインに常に停止させることができるように配置されている。

また、役抽選手段で特定小役が当選したときは、特定小役当選報知手段は、その特定小役の当選に関する内容を報知する。

20

**【 0 1 5 9 】**

したがって、遊技者は、特定小役当選報知手段により、特定小役の当選の事実を知ることができる。そして、特定小役の当選を知ったときは、所定のリールを最初に停止されれば、特定小役に係る図柄は、いずれかの有効ラインに停止する。次いで、他のリールを停止させるときは、いかなる位置で停止させても、特定小役に係る図柄が有効ラインに停止する。これにより、特定小役を確実に入賞させることができる。

**【 0 1 6 0 】**

第7の解決手段は、第6の解決手段において、特定小役は、第1特定小役と第2特定小役とを有し、いずれか1つの前記リールには、前記リールの停止制御によって、第1特定小役に係る図柄を所望の有効ライン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に停止させることができ、かつ、第2特定小役に係る図柄を所望の有効ラインに常に停止させることができるように、第1特定小役及び第2特定小役に係る図柄がそれぞれ所定間隔で配置されており、他の1つの前記リールには、前記リールの停止制御によって、第2特定小役に係る図柄を所望の有効ライン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に停止させることができ、かつ、第1特定小役に係る図柄を所望の有効ラインに常に停止させることができるように、第1特定小役及び第2特定小役に係る図柄がそれぞれ所定間隔で配置されており、前記特定小役当選報知手段は、前記役抽選手段で第1特定小役又は第2特定小役が当選したときは、当選した特定小役が第1特定小役又は第2特定小役である旨を報知することを特徴とする。

30

**【 0 1 6 1 】**

第7の解決手段においては、特定小役は第1特定小役と第2特定小役とを有し、役抽選手段で第1特定小役又は第2特定小役が当選したときは、特定小役当選報知手段により、いずれの特定小役が当選したかが報知される。

40

また、第1特定小役の当選時は、それに対応するリールを最初に停止させることで、その第1特定小役を確実に入賞させることができる。さらに、第2特定小役の当選時にも、それに対応するリールを最初に停止させることで、その第2特定小役を確実に入賞させることができる。

したがって、報知された特定小役の種類に応じてリールを所定の順序で停止させることにより、当選した特定小役を確実に入賞させることができる。

**【 0 1 6 2 】**

50

第8の解決手段は、第6又は第7の解決手段において、前記特定小役当選報知手段による報知を行うか否かを選択する特定小役当選報知選択手段を備えることを特徴とする。

第8の解決手段においては、特定小役当選報知選択手段により、当選した特定小役に関する内容の報知を行うか否かが選択され、報知を行うことが選択されたときは、特定小役の当選に関する内容が報知される。

#### 【0163】

したがって、報知を行うか否かによって、遊技者が有利となるか否かが決定されるので、報知を行うか否かの選択条件を種々設けることにより、より多彩な遊技内容にすることができる。また、報知の有無により、遊技者のメダル獲得枚数に差をつけることができる。10

#### 【0164】

##### (3) 当初発明の効果

上記第1の解決手段によれば、遊技者は、報知された内容を見ることにより、ストップスイッチの操作順番に対応するリールの停止制御を知ることができるので、例えばストップスイッチの操作順番を適切な順番で行うことにより、より有利な結果を得ることができる。

#### 【0165】

第2の解決手段によれば、遊技者は、選択されたリール制御パターンで定められたストップスイッチの操作順番に従えば、特定のリールを停止させる場合に、所定の図柄を所定位置に停止させることをより容易に行うことができる。20

これにより、遊技者は、役の入賞や役の意図的な外しを狙うときに、より容易に行うことができる。

#### 【0166】

第3の解決手段によれば、遊技者は、報知によって特定小役が当選した事実を知ることができるとともに、報知された内容に従って所定の操作順番でストップスイッチを操作すれば、特定小役の入賞確率を高くすることができます。

第4の解決手段によれば、特定小役の当選時には、その当選した特定小役を確実に入賞させることができる。

#### 【0167】

第5の解決手段によれば、報知を行うか否かによって、遊技者が有利となるか否かが決定されるので、報知を行うか否かの選択条件を種々設けることにより、より多彩な遊技内容にすることができる。また、報知の有無により、遊技者のメダル獲得枚数に差をつけることができる。30

#### 【0168】

第6の解決手段によれば、遊技者は、特定小役当選報知手段により、特定小役の当選の事実を知ることができる。そして、特定小役の当選を知ったときは、所定のリールを最初に停止させれば、特定小役に係る図柄は、いずれかの有効ラインに停止する。次いで、他のリールを停止させるときは、いかなる位置で停止させてても、特定小役に係る図柄が有効ラインに停止する。これにより、特定小役を確実に入賞させることができる。

#### 【0169】

第7の解決手段によれば、報知された特定小役の種類に応じてリールを所定の順序で停止させることにより、当選した特定小役を確実に入賞させることができる。40

#### 【0170】

第8の解決手段によれば、報知を行うか否かによって、遊技者が有利となるか否かが決定されるので、報知を行うか否かの選択条件を種々設けることにより、より多彩な遊技内容にすることができる。また、報知の有無により、遊技者のメダル獲得枚数に差をつけることができる。

#### 【符号の説明】

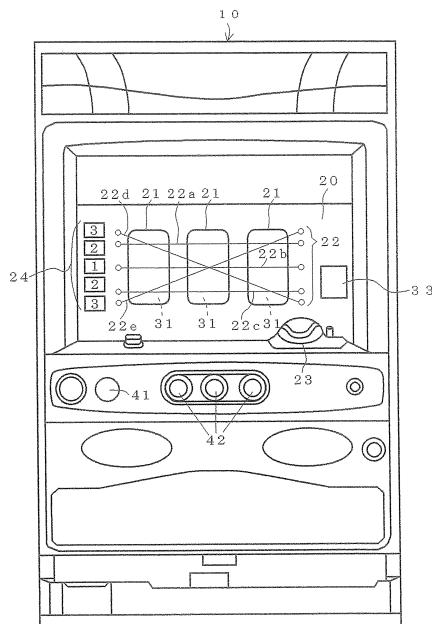
#### 【0171】

- 2 0 フロントパネル  
 2 1 表示窓  
 2 2 ( 2 2 a、 2 2 b、 2 2 c、 2 2 d、 2 2 e ) 有効ライン  
 2 3 メダル投入口  
 2 4 有効ラインランプ  
 3 1 リール  
 3 2 モータ  
 3 3 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)  
 4 1 スタートスイッチ  
 4 2 ストップスイッチ  
 6 0 遊技用制御手段  
 6 1 役抽選手段  
 6 2 停止操作順番検知手段  
 6 3 リール停止制御手段  
 6 4 特別遊技中遊技制御手段  
 6 5 特典付き遊技抽選手段  
 6 6 特典付き遊技中遊技制御手段  
 6 7 リール制御パターンデーターテーブル  
 6 8 リール制御パターン抽選手段  
 6 9 リール制御パターン報知選択手段  
 7 0 特定小役当選報知選択手段

10

20

【図1】



【図2】

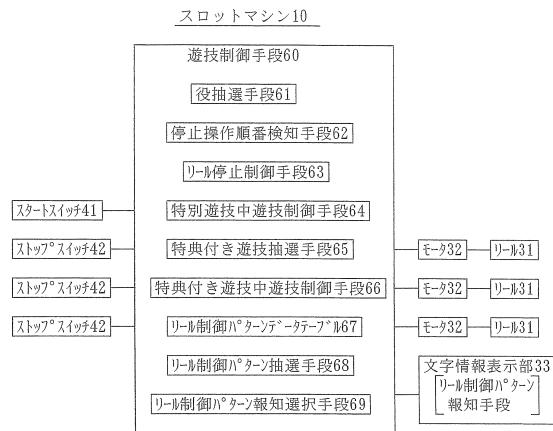
(a)

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

(b)

小役図柄	払出し枚数
「ペル」 - 「ペル」 - 「ペル」	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】

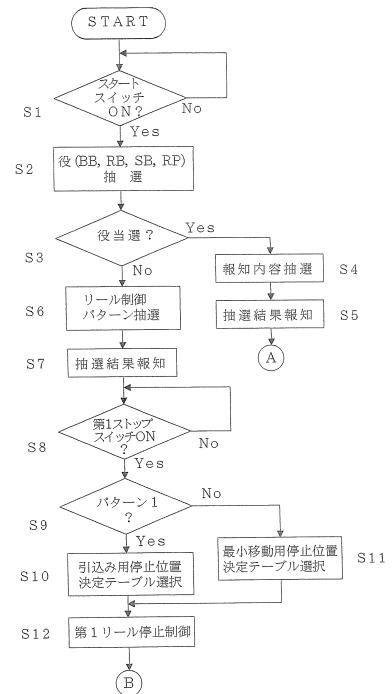
リール制御パターン	第1リール	第2リール	第3リール	報知内容
パターン1	○	×	×	1
パターン2	×	○	×	2
パターン3	×	×	○	3

○：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

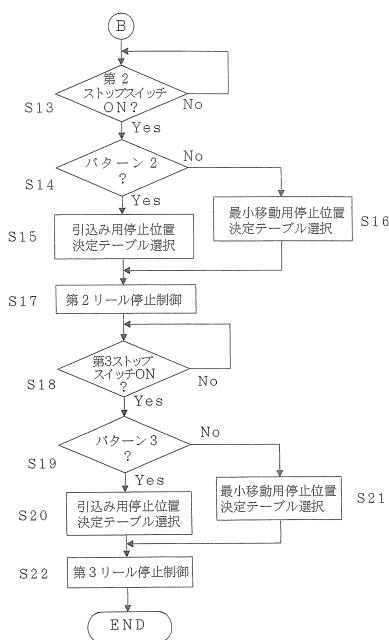
【図5】

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】



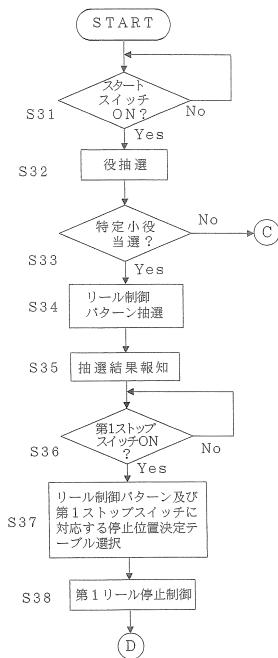
【図8】

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

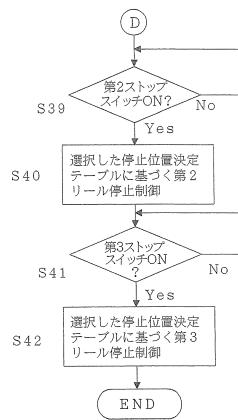
【図9】

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

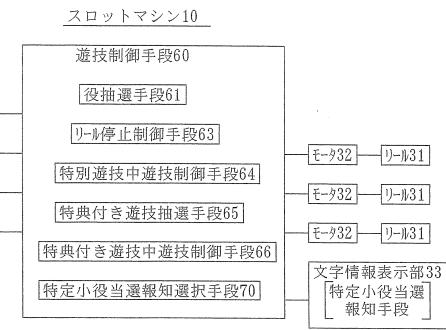
【図10】



【図11】



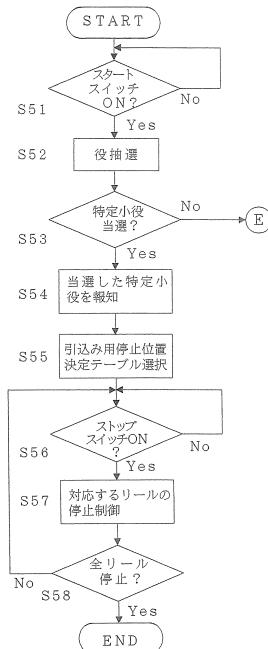
【図12】



【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	ベル	オレンジ
3.			ベル
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.			オレンジ
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.			オレンジ
18.	オレンジ		
19.			
20.	ベル	ベル	プラム
21.			

【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

審査官 安藤 達哉

(56)参考文献 特開2000-042175 (JP, A)

登録実用新案第3066919 (JP, U)

特開昭64-017678 (JP, A)

特開2001-112917 (JP, A)

特許第4458550 (JP, B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04