

(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.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

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
(22) 出願日	平成27年8月19日 (2015.8.19)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-55962 (P2014-55962) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成12年4月11日 (2000.4.11)	(74) 代理人	100113228
(65) 公開番号	特開2015-221374 (P2015-221374A)		弁理士 中村 正
(43) 公開日	平成27年12月10日 (2015.12.10)	(72) 発明者	桂田 健次
審査請求日	平成27年9月17日 (2015.9.17)		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
早期審査対象出願		(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、

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

10

20

30

40

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

10

20

30

40

50

フローチャートである。

【図 1 1】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 1 0 に続くフローチャートである。

【図 1 2】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 1 3】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 1 4】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。

【0011】

20

(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。

【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、R P 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、ピックボーナス (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。

【0013】

40

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、R P 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

## 【 0 0 1 5 】

以上の各種の役に対応する、リール 3 1 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 3 1 の停止時に、有効化された有効ライン 2 2 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。

## 【 0 0 1 6 】

( 有効ライン )

有効ライン 2 2 は、フロントパネル 2 0 の表示窓 2 1 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 2 2 a ~ 2 2 e 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 2 2 a、水平方向中段の有効ライン 2 2 b、及び水平方向下段の有効ライン 2 2 c、並びに、右下がりの有効ライン 2 2 d 及び左下がりの有効ライン 2 2 e から構成されている。

10

そして、各表示窓 2 1 から見える各リール 3 1 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 2 2 a、2 2 b 及び 2 2 c 上に位置している。

## 【 0 0 1 7 】

図 2 ( a ) は、第 1 実施形態における左リール 3 1、中リール 3 1 及び右リール 3 1 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 . ~ 2 1 . ) を示している。例えば、左リール 3 1 の 1 2 番というときは、「スイカ」を示すこととなる。

## 【 0 0 1 8 】

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 3 1 の停止時に、いずれかの有効ライン 2 2 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 2 2 に停止したときは、中リール 3 1 及び右リール 3 1 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 2 2 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

## 【 0 0 1 9 】

ここで、左リール 3 1 の「チェリー」が上述した水平方向中段の有効ライン 2 2 b に停止したときは、1 つの有効ライン 2 2 b 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 2 2 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 2 2 a に停止したときは、同時に右下がりの有効ライン 2 2 d 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 2 2 c かつ左下がりの有効ライン 2 2 e に停止したときも、同様である。

## 【 0 0 2 0 】

説明を図 1 に戻す。

40

フロントパネル 2 0 の右下側にはメダル投入口 2 3 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 2 2 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 2 2 b、2 枚のときは水平方向の 3 本の有効ライン 2 2 a、2 2 b 及び 2 2 c、3 枚のときは 5 本の全ての有効ライン 2 2 a ~ 2 2 e 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 2 4 が点灯する。

## 【 0 0 2 1 】

( 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 4 1 及びストップスイッチ 4 2 が設けられている。

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は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。

まず、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。

#### 【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、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。

#### 【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 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 等が電氣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 等が電氣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】

20

(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。

【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 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。

30

【0032】

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。

【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 】

## ( 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。

30

## 【 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。

【 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。

【 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。

【 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。

【 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、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。

【 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

10

20

30

40

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、1 0 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 1 6 番から 2 0 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 1 5 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 1 0 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 ~ 1 0 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 1 0 枚の払出しとなる。

【 0 0 5 2 】

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、1 4 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、1 4 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、1 4 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。

30

したがって、水平方向中段の有効ライン 2 2 b 上に 1 5 ~ 1 9 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 1 4 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 】

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、1 5 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、1 5 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、1 5 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。

40

【 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 1 6 ~ 2 0 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 1 5 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

## 【 0 0 5 5 】

( 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 4 2 の操作時におけるリール 3 1 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 3 1 の移動量が最も少ない位置にリール 3 1 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 4 2 の操作時におけるリール 3 1 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 4 2 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 3 1 を停止させるように定められている。

## 【 0 0 5 6 】

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 3 1 の移動量が最も少ない位置にリール 3 1 を停止させる場合に、ストップスイッチ 4 2 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、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 2 2 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 3 1 を停止させる。

## 【 0 0 5 7 】

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 6 8 は、リール制御パターンデータテーブル 6 7 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 6 1 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

## 【 0 0 5 8 】

( 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 6 9 は、文字情報表示部 3 3 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 6 9 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。

## 【 0 0 5 9 】

なお、上述の特典付き遊技抽選手段 6 5 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 6 9 は、特典付き遊技抽選手段 6 5 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。

## 【 0 0 6 0 】

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 3 3 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。

## 【 0 0 6 1 】

1 . 文字情報表示部 3 3 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 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、2 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

50

を知ることができる。

【 0 0 6 2 】

( 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 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 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 2 2 b 上に 4 ~ 1 0 番の図柄が位置している瞬間にストップスイッチ 4 2 をオンすれば、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「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、1 0 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。

10

また、左リール 3 1 の停止後は、中リール 3 1 及び右リール 3 1 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。

【 0 0 6 3 】

( 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 3 1、右リール 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る。

そして中リール 3 1 を停止させる際には、1 4 番の「ベル」が水平方向中段の有効ライン 2 2 b 上に停止するようにストップスイッチ 4 2 をオンする。

次いで、右リール 3 1 に係るストップスイッチ 4 2 を、8 番の「ベル」が水平方向中段の有効ライン 2 2 b 上に停止するようにオンする。中リール 3 1 の停止時に水平方向中段の有効ライン 2 2 b 上に「ベル」が停止していれば、右リール 3 1 は、いずれの有効ライン 2 2 上に停止しても、「ベル」に係る小役のテンパイとなる。

20

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

【 0 0 6 4 】

そして最後に、左リール 3 1 に係るストップスイッチ 4 2 を、1 5 番の「ベル」が水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 3 1 が停止すれば、中リール 3 1 と右リール 3 1 との停止時に、どの有効ライン 2 2 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。

30

なお、左リール 3 1 では、1 4 番から 1 6 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 3 1 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。

【 0 0 6 5 】

( 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 2 2 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。

40

【 0 0 6 6 】

この場合は、最初に、右リール 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、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。そして、1 5 番の「チェリー」が水平方向中段の有効ライン 2 2 b 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 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ので、左リール 3 1 及び中リ

50

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。

【００６７】

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。

【００６８】

２．文字情報表示部３３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。

【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。

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。

30

【００７１】

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。

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。

50

## 【 0 0 7 3 】

３．文字情報表示部 ３ ３ 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 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 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。

## 【 0 0 7 4 】

（ 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 ３ １ 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 ３ １ 及び右リール ３ １ を適当な位置で停止させる。そして最後に左リール ３ １ を停止させる。これにより、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ことになる。

左リール ３ １ 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。

## 【 0 0 7 5 】

（ 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 、左リール ３ １ 、中リール 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、左リール ３ １ 及び右リール 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。

まず、右リール ３ １ については、８ 番の「ベル」が、水平方向中段の有効ライン ２ ２ b に停止するように狙う。

## 【 0 0 7 6 】

次に、左リール ３ １ については、水平方向中段の有効ライン ２ ２ b に １ ５ 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狙う。

そして最後に、中リール ３ １ の １ ４ 番の「ベル」が、テンパイしている有効ライン ２ ２ に停止するように狙う。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るので、テンパイしている有効ライン ２ ２ に「ベル」の図柄を狙う場合は、５ 図柄間の余裕を有する。

## 【 0 0 7 7 】

（ 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 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。

## 【 0 0 7 8 】

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 ４ ２ 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 ４ ２ 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。

## 【 0 0 7 9 】

続いて、スロットマシン １ ０ 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。

まず、遊技者は、メダル投入口 ２ ３ からメダルを投入し、有効ライン ２ ２ を有効化する

10

20

30

40

50

。ステップS 1において、遊技制御手段6 0は、スタートスイッチ4 1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4 1をオンし、各リール3 1が始動されると、遊技制御手段6 0は、これを検知し、次のステップS 2に進み、役抽選手段6 1による役の抽選を行う。

【0080】

ステップS 2では、役抽選手段6 1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S 3では、遊技制御手段6 0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S 4に進み、当選していないと判別したときはステップS 6に進む。

10

【0081】

ステップS 4では、遊技制御手段6 0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S 5で、選択した報知内容を文字情報表示部3 3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S 5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4 2の操作タイミングに基づき、各リール3 1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2 2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S 1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S 6に進むと、リール制御パターン抽選手段6 8は、リール制御パターンデータテーブル6 7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S 7で、文字情報表示部3 3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S 8では、遊技用制御手段6 0は、第1（最初の）ストップスイッチ4 2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S 9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6 2は、左、中又は右のいずれのストップスイッチ4 2がオンされたかを検知する。

ステップS 9では、遊技用制御手段6 0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S 10に進み、パターン1でないと判別されたときはステップS 11に進む。

40

【0086】

ステップS 10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S 11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S 12に進み、リール停止制御手段6 3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4 2に対応するリール3 1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3 1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。

【 0 0 8 7 】

次に、図 7 のステップ S 1 3 に進み、遊技用制御手段 6 0 は、第 2 ( 2 番目の ) ストップスイッチ 4 2 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 S 1 4 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 6 2 は、いずれのストップスイッチ 4 2 がオンされたかを検知する。

ステップ S 1 4 では、遊技用制御手段 6 0 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 S 1 5 に進み、パターン 2 でないと判別されたときはステップ S 1 6 に進む。

【 0 0 8 8 】

ステップ S 1 5 及びステップ S 1 6 では、上述のステップ S 1 0 及びステップ S 1 1 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 S 1 7 では、ステップ S 1 2 と同様に、リール停止制御手段 6 3 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 4 2 に対応するリール 3 1 を停止制御する。

【 0 0 8 9 】

次にステップ S 1 8 に進み、遊技用制御手段 6 0 は、第 3 ( 最後の ) ストップスイッチ 4 2 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 S 1 9 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 6 2 は、いずれのストップスイッチ 4 2 がオンされたかを検知する。なお、ここで、遊技用制御手段 6 0 は、既にオンされたストップスイッチ 4 2 から、最後のストップスイッチ 4 2 がいずれのストップスイッチ 4 2 であるかを判別しても良い。

【 0 0 9 0 】

ステップ S 1 9 では、遊技用制御手段 6 0 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 S 2 0 に進み、パターン 3 でないと判別されたときはステップ S 2 1 に進む。

【 0 0 9 1 】

ステップ S 2 0 及びステップ S 2 1 では、上述のステップ S 1 0 及びステップ S 1 1 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 S 2 2 で、ステップ S 1 2 と同様に、リール停止制御手段 6 3 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 4 2 に対応するリール 3 1 を停止制御し、処理を終了する。

なお、ステップ S 2 2 において最後のリール 3 1 を停止制御するときは、ステップ S 2 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 2 2 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 3 1 では、役を構成する図柄のいわゆる蹴飛ばし処理を行う。

【 0 0 9 2 】

( 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 6 1 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。

【 0 0 9 3 】

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 2 2 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 4 2 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 4 2 を操作したときは、リール 3 1 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 2 2 に引き込む制御は行われない。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 9 4 】

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 4 2 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 4 2 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 2 2 を通過する直前にストップスイッチ 4 2 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。

## 【 0 0 9 5 】

第 2 実施形態では、各リール 3 1 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 3 1 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 3 1 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

## 【 0 0 9 6 】

図 8 において、各リール 3 1 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 3 1 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 4 2 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 6 3 は、常に、所望の有効ライン 2 2 に、「ベル」の図柄を停止させることができる。

## 【 0 0 9 7 】

20

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 6 7 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 4 2 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。

## 【 0 0 9 8 】

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 3 1 に対応するストップスイッチ 4 2 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 3 1 に対応するストップスイッチ 4 2 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

## 【 0 0 9 9 】

そして、リール制御パターン抽選手段 6 8 は、B B ゲームの一般遊技中において、役抽選手段 6 1 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 3 3 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 4 2 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 3 3 には「左」と表示される。これは、左リール 3 1 に対応するストップスイッチ 4 2 を最初にオンすれば、各リール 3 1 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 2 2 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 4 2 の操作順番を示唆する等、間接的にストップスイッチ 4 2 の操作順番を報知する内容を文字情報表示部 3 3 に表示しても良い。

## 【 0 1 0 0 】

特定小役が当選したときに、文字情報表示部 3 3 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 4 2 を決定すれば、いいかえればスロットマシン 1 0 で指示された順番でストップスイッチ 4 2 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。

## 【 0 1 0 1 】

50

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。

#### 【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。

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】

50

(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。

【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。

20

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。

30

【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なっている。

【0121】

50

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。

【0122】

10

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。

【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、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。

40

【0127】

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。

【0128】

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

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 2 2 に停止しないように制御する。

【0129】

ステップ S 5 4 では、特定小役当選報知手段（文字情報表示部 3 3）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 S 5 5 で、リール停止制御手段 6 3 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 S 5 6 で、遊技用制御手段 6 0 は、いずれかのストップスイッチ 4 2 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 S 5 7 に進み、対応するリール 3 1 を停止制御する。

次いで、ステップ S 5 8 で、遊技用制御手段 6 0 は、全てのリール 3 1 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 S 5 8 で全てのリール 3 1 が停止していないと判別したときは、ステップ S 5 6 に戻る。

【0131】

なお、ステップ S 5 7 において、最後のリール 3 1 を停止制御するときは、ステップ S 5 2 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 2 2 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 3 1 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。

【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 6 7 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 3 1 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 3 1 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。

【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、これに限らず、リール制御パターン報知選択手段 6 9 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。

【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 3 1 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 3 1 の停止位置を決定しても良い。例えば、ストップスイッチ 4 2 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

10

20

30

40

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。

10

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。

20

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。

30

（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。

40

【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

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。

【 0 1 4 2 】

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。

【 0 1 4 3 】

( 2 ) 当初発明に係る課題を解決するための手段

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。

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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。

【 0 1 4 7 】

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可能であるときは、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。

【 0 1 4 8 】

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可能であるときは、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。



## 【 0 1 4 9 】

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。

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。

## 【 0 1 5 0 】

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ス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

## 【 0 1 5 1 】

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、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

## 【 0 1 5 2 】

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ス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る。

## 【 0 1 5 3 】

30

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に、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。

## 【 0 1 5 4 】

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。

## 【 0 1 5 5 】

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

## 【 0 1 5 6 】

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

## 【0157】

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

## 【0158】

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

## 【0159】

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。

## 【0160】

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

## 【0161】

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。

## 【0162】

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。

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

( 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。

【 0 1 6 5 】

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。

【 0 1 6 6 】

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る。

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。

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

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 9 】

40

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。

【 0 1 7 0 】

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 】

【 0 1 7 1 】

1 0    スロットマシン

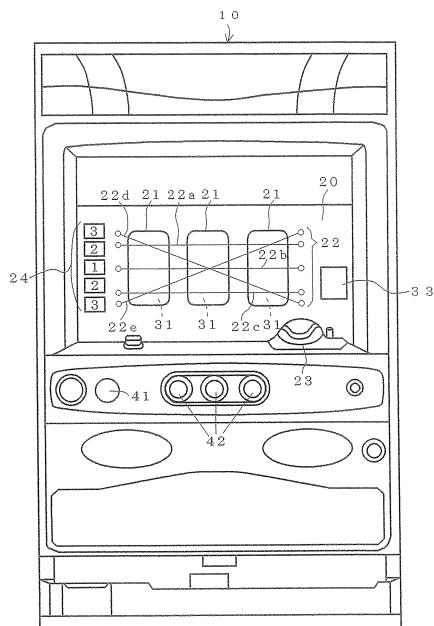
50

- 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】

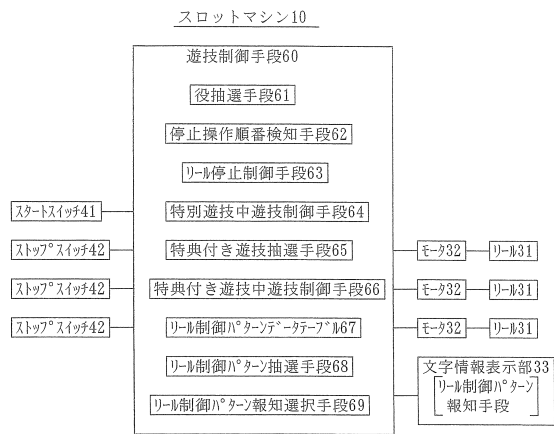
(a)

左リール	中リール	右リール
1.		
2. スイカ	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.		
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 パターン	第 1 リール	第 2 リール	第 3 リール	報知内容
ハ°ターン 1	○	×	×	1
ハ°ターン 2	×	○	×	2
ハ°ターン 3	×	×	○	3

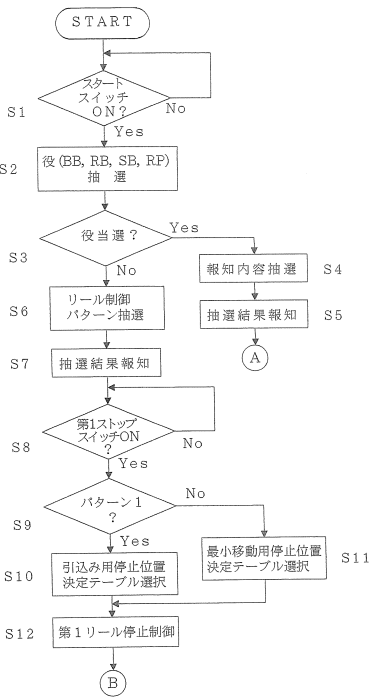
○：引込み用停止位置決定テーブルを選択  
×：最小移動用停止位置決定テーブルを選択

【図 5】

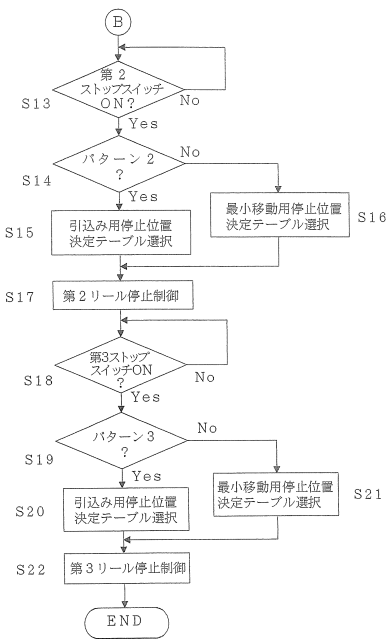
引込み用停止位置決定テーブル

ストップ°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】



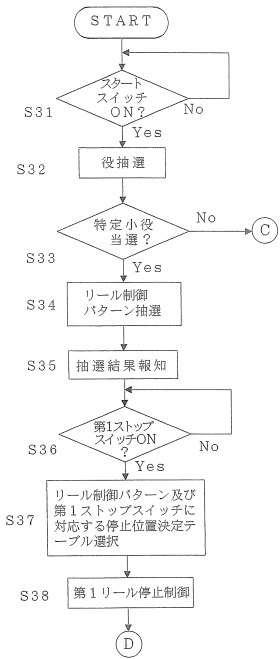
【図 8】

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

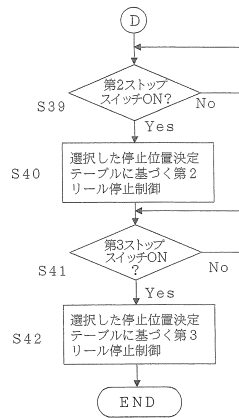
【図 9】

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
ハ <sup>o</sup> ターン 1	左	左	引込み用
		中又は右	最小移動用
ハ <sup>o</sup> ターン 2	中	中	引込み用
		左又は右	最小移動用
ハ <sup>o</sup> ターン 3	右	右	引込み用
		左又は中	最小移動用

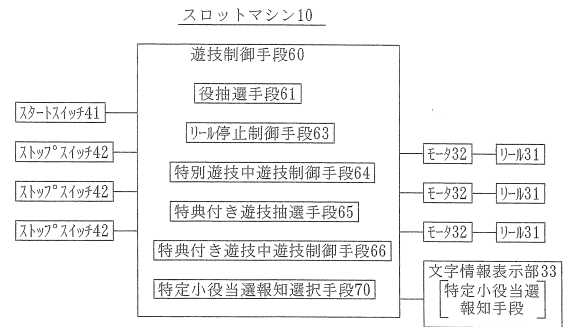
【図 10】



【図 1 1】



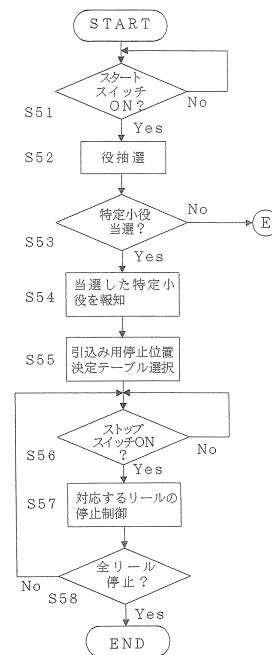
【図 1 2】



【図 1 3】

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

【図 1 4】



---

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)  
A63F 5/04