

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-230215

(P2005-230215A)

(43) 公開日 平成17年9月2日(2005.9.2)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 512C

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2004-42358 (P2004-42358)
 (22) 出願日 平成16年2月19日 (2004.2.19)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100113228
 弁理士 中村 正
 (72) 発明者 石川 宣之
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
 ミー株式会社内

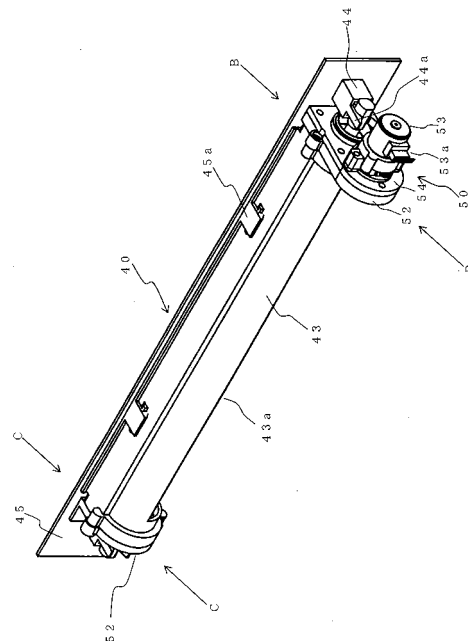
(54) 【発明の名称】 スロットマシンのリール照光装置

(57) 【要約】

【課題】 設置スペースをそれほど必要とせず、しかも、1つの光源、特に1つの単色の発光体で2色以上の複数の色の照明が可能なリール照光装置を提供する。

【解決手段】 スロットマシンのリールの外周面に表示された図柄を照光する発光体41と、発光体41を囲むように取り付けられ、2色以上の配色が施された透光性を有するカバー42と、カバー42を発光体41周りに回転可能に支持する回転機構50とを備え、カバー42を透過する発光体41の透過色で前記リールの外周面に表示された図柄を照光するとともに、回転機構50によりカバー42を回転させることで、前記リールの外周面に表示された図柄を照光する発光体41の透過色を変化させる。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

スロットマシンのリールの外周面に表示された図柄を照光する発光体と、
前記発光体を囲むように取り付けられ、2色以上の配色が施された透光性を有するカバーと、
前記カバーを前記発光体周りに回転可能に支持する回転機構とを備え、
前記カバーを透過する前記発光体の透過色で前記リールの外周面に表示された図柄を照光するとともに、前記回転機構により前記カバーを回転させることで、前記リールの外周面に表示された図柄を照光する前記発光体の透過色を変化させることを特徴とするスロットマシンのリール照光装置。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンのリール照光装置において、
前記回転機構は、
前記カバーの両端部に設けられた一対のカバーホルダと、
前記カバーホルダを回転可能に支持するカバーブラケットと、
前記カバーを回転するための駆動源となるモータと、
前記モータを支持するモータブラケットと、
前記モータの回転軸に取り付けられた第 1 ギヤと、
一方の前記カバーホルダの外周部に設けられ、前記第 1 ギヤとかみあう第 2 ギヤとを含むことを特徴とするスロットマシンのリール照光装置。

20

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシンのリール照光装置において、
前記カバーは、前記発光体を囲むように円筒形に形成されたものであることを特徴とするスロットマシンのリール照光装置。

【請求項 4】

請求項 3 に記載のスロットマシンのリール照光装置において、
前記カバーは、前記カバーの長手方向に沿って分割された 2 以上の面から構成され、隣り合う面がそれぞれ異なる色彩からなる外周面を有することを特徴とするスロットマシンのリール照光装置。

30

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 4 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンのリール照光装置において、
前記カバーを覆うように配置されるとともに、前記カバーの 1 色の範囲が露出するように形成された開口部を有するランプカバーを備えることを特徴とするスロットマシンのリール照光装置。

【請求項 6】

請求項 1 から請求項 5 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンのリール照光装置において、
前記発光体は、蛍光ランプであり、
前記蛍光ランプの両端部を挟持する一対のランプホルダを備えることを特徴とするスロットマシンのリール照光装置。

40

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシンに設けられたリールの外周面に表示された図柄を照光するためのスロットマシンのリール照光装置に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

50

従来から、スロットマシンのリールの外周面に表示された図柄を照光するとともに、図柄を照光する照明の色を切り替えることができるリール照光装置が知られている。

このリール照光装置は、発光色の異なる複数（専ら、2色又は3色）の光源（発光体）を備え、これら複数の光源の点灯・消灯を切り替えて、図柄を照光する照明の色を適宜変化させるものである。

このように、図柄を照光する照明の色を変化させることで、遊技中における演出の効果を高めるといふ狙いがある。

【0003】

また、単に演出効果を高めるだけでなく、複数の光源を切り替えて照光することにより、リールの外周面に表示される図柄のうち特定の図柄を識別しやすくするというものが知られている（例えば、特許文献1）。

10

【0004】

この従来技術（前記特許文献1に開示されている技術）は、リールの外周面に表示された複数の図柄のうち少なくとも一部の図柄（例えば、特別役に対応する図柄）に、予め蓄光塗料を塗布しておくとともに、一般照明用蛍光ランプからなる第1光源と、ブラックライト（一般照明用蛍光ランプに比べて、近紫外線（300nm～400nm）を主として放射する蛍光ランプ）からなる第2光源を備え、所定の条件を満たしたときに（例えば、特別役に当選したときに）、図柄を照光する照明を、第1光源の照明から、第2光源の照明に切り替えるというものである。こうすることで、第2光源であるブラックライトに照らされた一部の図柄（蓄光塗料が塗布された図柄であって、特別役に対応する図柄）は

20

【特許文献1】特開2000-217962号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、リールの外周面に表示された図柄を、複数の色の照明で照光しようとする場合、照明の色の数に相当する数の光源を用意しなければならない。例えば、前記特許文献1の第2図に開示されている例では、2つの光源、すなわち蛍光灯41及びブラックライト42が、スロットマシン筐体の正面パネル（前面扉）10裏面側であって、図柄リール3と略対抗する位置に設置される。ところが、正面パネル10裏面側のこの位置には、すでに多くの部品、装置等が設置されており、新たに複数の光源を設置するスペースは殆ど確保されていない。特に、2つ以上の光源を設置しようとする、スペース的に極めて難しくなる。

30

したがって、このスペースに設置できる光源（発光体）の数も限られたものとなり、これに伴い図柄を照光する照明の色も限られたものになってしまう。

【0006】

また、多くの光源を用いると、部品点数の増加、部品コストの増大を招く。

さらに、前記特許文献1に開示された技術のように、ある特定の図柄を識別しやすくするために、複数の光源を設置することに加えて、前記特定の図柄に予め蓄光塗料を塗布しておかなければならないというのも、製造工程において煩雑な作業を強いられ、生産効率の低下を招く。

40

【0007】

そこで、本発明が解決しようとする課題は、設置スペースをそれほど必要とせず、しかも、1つの光源、特に1つの単色の発光体で2色以上の複数の色の照明が可能なリール照光装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

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）

請求項1の発明は、スロットマシンのリールの外周面に表示された図柄を照光する発光

50

体と、前記発光体を囲むように取り付けられ、2色以上の配色が施された透光性を有するカバーと、前記カバーを前記発光体周りに回転可能に支持する回転機構とを備える。そして、前記カバーを透過する前記発光体の透過色で前記リールの外周面に表示された図柄を照光するとともに、前記回転機構により前記カバーを回転させることで、前記リールの外周面に表示された図柄を照光する前記発光体の透過色を変化させることを特徴とする。

【0009】

請求項1の発明においては、カバーを透過した発光体の照明が、リールの外周面に表示された図柄を照光する。また、カバーは、発光体を囲むように設けられ、しかも、2色以上の配色が施された透光性を有するものであるから、リールの外周面に表示された図柄は、このカバーを透過した発光体の透過色による照明で照光されることとなる。

10

【0010】

さらに、リール照光装置は、カバーを発光体周りに回転させることができる回転機構を備える。したがって、回転機構により、カバーを発光体周りに回転させてやれば、カバーを透過する発光体の透過色の変化し、リールの外周面に表示された図柄を照光する照明の色を変化させることができる。

【0011】

(請求項2)

請求項2の発明は、請求項1に記載のスロットマシンのリール照光装置において、前記回転機構は、前記カバーの両端部に設けられた一対のカバーホルダと、前記カバーホルダを回転可能に支持するカバーブラケットと、前記カバーを回転するための駆動源となるモータと、前記モータを支持するモータブラケットと、前記モータの回転軸に取り付けられた第1ギヤと、一方の前記カバーホルダの外周部に設けられ、前記第1ギヤとかみあう第2ギヤとを含むことを特徴とする。

20

【0012】

請求項2の発明においては、回転機構は、カバーの両端部に設けられたカバーホルダと、このカバーホルダ(及びカバー)を回転可能に支持するカバーブラケットを含むように構成されている。

【0013】

そして、回転機構では、カバー及びカバーホルダを回転させるための駆動源としてモータが用いられる。モータの回転軸には、第1ギヤが取り付けられるとともに、この第1ギヤとかみあう第2ギヤが一方のカバーホルダの外周部に設けられる。したがって、モータを駆動して回転軸を回転させると、第1ギヤが回転し、これに伴い、第1ギヤとかみあう第2のギヤも回転する。第2ギヤは上述の如く、一方のカバーホルダの外周部に設けられているので、第2ギヤが回転するとカバーホルダも回転する。そして、カバーホルダが回転すると、これに取り付けられたカバーも回転するようになる。以上のように、回転機構は、モータ、第1ギヤ、第2ギヤ及びカバーホルダを介してカバーを発光体周りに回転させるものである。

30

【0014】

(請求項3)

請求項3の発明は、請求項1又は請求項2に記載のスロットマシンのリール照光装置において、前記カバーは、前記発光体を囲むように円筒形に形成されたものであることを特徴とする。

40

【0015】

請求項3の発明においては、カバーは発光体を囲むように円筒形に形成され、カバーの内周空間に発光体が収容される。

【0016】

(請求項4)

請求項4の発明は、請求項3に記載のスロットマシンのリール照光装置において、前記カバーは、前記カバーの長手方向に沿って分割された2以上の面から構成され、隣り合う面がそれぞれ異なる色彩からなる外周面を有することを特徴とする。

50

【0017】

請求項4の発明においては、カバーは、カバーの長手方向に沿って分割された2以上の面から構成され、隣り合う面がそれぞれ異なる色彩からなる外周面を有する。

したがって、カバーを発光体周りに回転させることで、リールの外周面に表示された図柄を照光する照明の色を切り替えることができる。

【0018】

(請求項5)

請求項5の発明は、請求項1から請求項4までのいずれか1項に記載のロットマシンのリール照光装置において、前記カバーを覆うように配置されるとともに、前記カバーの1色の範囲が露出するように形成された開口部を有するランプカバーを備えることを特徴とする。

10

【0019】

請求項5の発明においては、リール照光装置に、カバー全体を覆うランプカバーが設けられる。そして、ランプカバーには、カバーの1色の範囲が露出するような開口部が形成される。これにより、例えば、開口部をリールの外周面に向けて開口するように形成すれば、リールの外周面に表示された図柄を、開口部に露出したカバーの面の色の照明で照光することができるようになる。すなわち、ある特定の色の照明でリールの外周面に表示された図柄を照光したい場合には、カバーの外周面のうち、その特定の色の部分(面)が開口部から露出するようにカバーを回転させればよい。

【0020】

20

(請求項6)

請求項6の発明は、請求項1から請求項5までのいずれか1項に記載のロットマシンのリール照光装置において、前記発光体は、蛍光ランプであり、前記蛍光ランプの両端部を挟持する一対のランプホルダを備えることを特徴とする。

【0021】

請求項6の発明においては、発光体は蛍光ランプである。また、蛍光ランプを支持するために、蛍光ランプの両端部を挟持する一対のランプホルダが設けられる。

【発明の効果】

【0022】

本発明によれば、回転機構により、2色以上の配色が施されたカバーを、発光体周りに回転させることで、リールの外周面に表示された図柄を照光する照明の色を2色以上の複数の色に切り替えることができる。

30

【0023】

しかも、照明の色の切り替えは、回転機構を用いて、発光体周りにカバーを回転させるだけよいので、発光体の数は単色のもの1つでよく、照明の色の数に相当する複数の発光体を必要としない。したがって、リール照光装置を設置するスペースはそれほど必要とされないばかりか、部品点数を増加させることもない。

【0024】

さらに、このリール照光装置は、カバーを発光体周りに回転させることによって照明の色を切り替えるようにしているため、現状の照明の色(現状のカバーの色であって、例えば赤色と青色)とはまた違った他の色(例えば、黄色と緑色)による照明も行いたいというときには、単にリール照光装置のカバーを他の色彩のものに付け替えるだけで良いので、簡単に、照明の色の種類を変更することが可能となる。

40

【0025】

また、請求項5の発明によれば、カバーを透過した発光体の照明は、開口部を除いて、ランプカバーによって遮断されるので、周囲にさまざまな色の照明が漏れる(散乱する)のを防止することができる。

【0026】

さらに、請求項6の発明によれば、発光体として蛍光ランプを用いるので、スペースを要しないコンパクトな装置を構成することができ、しかも、コスト高を招くこともない。

50

【発明を実施するための最良の形態】**【0027】**

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。

図1は、本発明によるリール照光装置40を適用した、スロットマシン1の全体を示す前面及び側面の斜視図である。

また、図2は、スロットマシン1のフロントマスク部20を開放し、基体部10の内部が見えるように図示した正面部である。

図1及び図2に示すように、スロットマシン1の筐体は、基体部10と、基体部10前面に取り付けられるフロントマスク部20とから構成されている。

【0028】

基体部10は、木枠等によって箱形に形成されたものであり、内部には、図2に示すように、下方から電源ユニット11、メダル払出し装置(メダルを貯留しておくホッパーを含む)12、リールユニット13、メイン制御基板14等がそれぞれ所定位置に配置されている。

【0029】

リールユニット13は、メダル払出し装置12の上方に設けられた支持板16上に搭載され、回転可能に支持されたリング状のリール13aが3つ並設されたものである。リールユニット13に設けられた各リール13aには、外周面に赤や青、黄色といったさまざまな色彩が施された複数種類の図柄が印刷されたリールテープが貼付されている。

【0030】

メイン制御基板14は、遊技の進行等、遊技全体を統括制御するための制御基板であり、図示しないが、演算等を行うCPU、遊技プログラム等を記憶したROM、及びデータを一時的に記憶するRAM等を備えるものである。メイン制御基板14は、リールユニット13の上方に配置されており、透明樹脂からなるケース15内に収容されている。ケース15は、メイン制御基板14を収容した後にかしめられており、メイン制御基板14を封印している。

【0031】

フロントマスク部20は、基体部10の前面を開閉可能に取り付けられ、スロットマシン1の前面部を構成するものである。

フロントマスク部20は、図1に示すように、前面側(遊技者側)に、スタートスイッチ21、ストップスイッチ22及びベットスイッチ23からなる操作スイッチ類や、メダル投入口24、メダル受け皿25、表示窓27、及び画像表示装置30等が配置されている。

【0032】

スタートスイッチ21は、遊技者がリール13aの回転をスタートさせるときに操作するスイッチであり、スタートスイッチ21を操作することにより、3つのリール13aが一斉に回転を開始するようになっている。

【0033】

ストップスイッチ22は、リール13aの回転を停止させるときに操作するスイッチであり、各リール13aに対応して3つ設けられている。したがって、いずれか1つのストップスイッチ22が操作されると、それに対応するリール13aのみが停止する。

【0034】

ベットスイッチ23は、次遊技に移行するとき、遊技者がクレジット内のメダル(貯留メダル)を投入するために操作するスイッチであり、その操作によって有効ラインが有効化されるスイッチである。

【0035】

また、ベットスイッチ23、メダル投入口24等の上方であって、フロントマスク部20の略中央部には、リール13aを表示するための透明な表示窓27が設けられている。この表示窓27は、フロントマスク部20を閉鎖したときに、基体部10に設けられた複数のリール13a群の一部が透視できるように配置される(表示窓27からは、各リール

10

20

30

40

50

13aの上下に連続する3図柄が見えるように配置されている)。

【0036】

なお、フロントマスク部20の前面側には、表示窓27の上方に、遊技中の演出や所定の情報を遊技者に提供するための画像表示装置30が設けられるとともに、所定のサウンドを出力するためのスピーカ31(図2参照)や、図示しない各種演出用のランプ等が設けられている。

【0037】

フロントマスク部20の裏面側には、図2に示すように、表示窓27の上方に、サブ制御基板28が配置されている。サブ制御基板28は、遊技中における演出を制御する基板であって、サウンドの出力、ランプ類の点灯、画像表示装置による画像表示等の制御を行うものである。サブ制御基板28には、メイン制御基板14と同様に、CPU、ROM、及びRAM等が設けられる。

10

【0038】

なお、メイン制御基板14は、遊技全体を統括制御するものであるが、サブ制御基板28は、メイン制御基板14の下位に属する基板であり、演出全体の制御を担当する制御基板である。したがって、サブ制御基板28とメイン制御基板14とは電氣的に接続され、メイン制御基板14からサブ制御基板28に対して演出実行指令等の信号を送信することができるように形成されている。なお、サブ制御基板28は透明樹脂からなるケース29内に収容されている。

【0039】

また、本実施形態では、図2に示すように、フロントマスク部20の裏面側であって、表示窓27の上枠部分にリール照光装置40が取り付けられている。

20

図3は、リール照光装置40を示す斜視図であり、図4は、リール照光装置40の分解斜視図である。また、図5(a)はリール照光装置40がスロットマシン1の筐体内部に設置されている状態を示す側面図であり、図5(b)は、リール照光装置40の側面拡大図である。

【0040】

リール照光装置40は、リール13aの外周面に表示された図柄を照光するとともに、図柄を照光する照明の色を、少なくとも2色以上の異なる色に切り替えることができる装置であり、図3及び図4に示すように、リール13aの外周面に表示された図柄を照光するための発光体41と、この発光体41を囲むように取り付けられ、2色以上の配色が施された透光性を有するカバー42(図4の例では、カバー42a及びカバー42b)と、カバー42を発光体41周りに回転可能に支持する回転機構50とを備えるものである。

30

【0041】

(発光体)

発光体41は、リール13aの外周面に表示された図柄を照光するためのものであり、本実施形態では、図4に示すように、陰極蛍光ランプ(CFL)(以下、単に蛍光ランプという)が用いられる。

蛍光ランプ41は、図5(a)に示すように、リール13aの軸方向に対して平行に配置されるとともに、表示窓27に表示された3つのリール13aの外周面を十分に照光することができるように、表示窓27の横幅と略同等の長さを有するものである(図2参照)。

40

また、蛍光ランプ41は、図5(a)に示すように、対向するリール13a及びリールユニット13との干渉を避けるため、径の細いものが用いられる。

なお、蛍光ランプ41は、白色光(自然光)を発するものが用いられる。

【0042】

蛍光ランプ41は、図3に示すように、ベース部材45から突出する一対のランプホルダ44によって両端部が挟持される。

ランプホルダ44は、ベース部材45に一体形成されているとともに、その先端がベース部材45からリール13a側に向けて突出する棒状体である。

50

そして、ランプホルダ 4 4 の先端部には、蛍光ランプ 4 1 を挟持するための挟持部 4 4 a が設けられ、蛍光ランプ 4 1 は、この挟持部 4 4 a に形成された上下 2 つの爪部によって挟持される。

【0043】

(カバー)

カバー 4 2 は、蛍光ランプ 4 1 から発せられる白色光による照明を有色光による照明に変換するためのものである。

カバー 4 2 は、蛍光ランプ 4 1 を囲むように取り付けられており、図 4 及び図 5 に示すように、中空の円筒形に形成されている。そして、カバー 4 2 の内周空間に蛍光ランプ 4 1 がカバー 4 2 の軸方向と略平行に挿入されるようになっている。

10

また、カバー 4 2 は、蛍光ランプ 4 1 を挟持する一対のランプホルダ 4 4 間（一方のランプホルダ 4 4 と他方のランプホルダ 4 4 との間）において、カバーブラケット 5 2 により、その両端部が回転可能に支持される。

【0044】

カバー 4 2 は、透光性を有する素材からなるとともに、カバー 4 2 の外周面は、カバー 4 2 の長手方向に沿って分割された 2 以上の面から構成され、隣り合う面がそれぞれ異なる色彩となっている（カバー 4 2 の外周面のうち、有色部分の面は半透明である）。

【0045】

したがって、蛍光ランプ 4 1 の光（照明）は、カバー 4 2 を透過するとともに、カバー 4 2 の有色面を透過した照明は、その有色面の色、すなわち透過色による照明となって外部（カバー 4 2 の外側）に発せられることとなる。

20

例えば、カバー 4 2 の赤色の面を透過した蛍光ランプ 4 1 の照明は、透過色である赤色の照明となって外部を照光し、カバー 4 2 の青色の面を透過した蛍光ランプ 4 1 の照明は、透過色である青色の照明となって外部を照光する。

【0046】

本実施形態では、カバー 4 2 には、レンズが用いられ、図 4 に示すように、断面が半円形のレンズ 4 2 a と、同じく断面が半円形であって、レンズ 4 2 a とは色彩の異なるレンズ 4 2 b が、互いに開口部で嵌め合わされて（レンズ 4 2 a とレンズ 4 2 b の断面はそれぞれ同一径である）、断面が円形の一つの円筒形 2 色レンズ 4 2 として構成される。

【0047】

図 7 は、図 3 及び図 4 に示すリール照光装置 4 0 の C - C 断面図である。

30

図 7 に示すように、レンズ 4 2 a とレンズ 4 2 b は、いずれも嵌め合い部が凹凸状に形成され、それぞれの凹凸部が互いに嵌め合わされるようになっている。このため、レンズ 4 2 a とレンズ 4 2 b は、この嵌め合い部で確実に結合される。

【0048】

なお、この例では、レンズ 4 2 a とレンズ 4 2 b とからなる 2 色のカバーを示しているが、例えば、3 色のカバーを構成する場合には、さらに第 3 色目のレンズが、4 色のカバーを構成する場合には、第 3 色目のレンズ及び第 4 色目のレンズが、それぞれカバー 4 2 の外周面に挿入されることとなる。

【0049】

また、カバー 4 2 は、上述のように、複数の色のレンズを互いに嵌合させることによって一つ円筒形カバー 4 2 を構成するというのではなく、最初から一体形成された一つの円筒形カバー 4 2 を用い、このカバー 4 2 の外周面を、カバー 4 2 の長手方向に沿って分割するように複数の色で着色するようにしてもよい。さらに、2 色以上の複数色成形方法によりカバーを形成するようにしてもよい。

40

【0050】

(回転機構)

回転機構 5 0 は、カバー 4 2 を蛍光ランプ 4 1 の外周周りに回転させる機構である。

カバー 4 2 は、長手方向に沿って 2 色以上の配色が施されたものであるため、蛍光ランプ 4 1 の点灯中、カバー 4 2 を蛍光ランプ 4 1 の外周周りに回転させることで、リール 1

50

3 a の外周面に届く透過色が変化して、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄を照光する照明の色を変化させることができる。

【0051】

回転機構 5 0 は、図 3 及び図 4 に示すように、カバー 4 2 の両端部に設けられた一対のカバーホルダ 5 1 と、カバーホルダ 5 1 を回転可能に支持する一対のカバーブラケット 5 2 と、カバー 4 2 を回転させるための駆動源となるモータ 5 3 と、モータ 5 3 を支持するモータブラケット 5 4 と、モータ 5 3 の回転軸 5 5 に取り付けられたギヤ 5 6 と、一方のカバーホルダ 5 1 の外周部に設けられ、ギヤ 5 6 とかみあうギヤ 5 7 とから構成される。

【0052】

(カバーホルダ)

カバーホルダ 5 1 は、カバーブラケット 5 2 に支持される部材であり、図 4 に示すように、カバー 4 2 の両端部に固定される。したがって、カバーホルダ 5 1 は、中空の円筒形をしており、カバー 4 2 両端部の外周面にカバーホルダ 5 1 の内周面が嵌め込まれるようになっている。

【0053】

(カバーブラケット)

カバーブラケット 5 2 は、カバーホルダ 5 1 を回転可能に支持するものである。カバーブラケット 5 2 は、図 3 及び図 4 に示すように、ベース部材 4 5 に取り付けられ、その先端がベース部材 4 5 からリール 1 3 a 側に向けて突出している。

【0054】

また、カバーブラケット 5 2 には、カバーホルダ 5 1 を支持するための円形の孔 5 2 a が形成されている。カバーホルダ 5 1 の外周面は、この孔 5 2 a に嵌合されるとともに、孔 5 2 a 内を、カバーホルダ 5 1 が回転自在になるように支持される。

【0055】

なお、本実施形態では、図 4 に示すように、一対のカバーブラケット 5 2 の形状がそれぞれ異なるように構成されている。すなわち、モータ 5 3 側に設置されるカバーブラケット 5 2 は、全長が長く、しかも、カバーホルダ 5 1 の内側（蛍光ランプ 4 1 の中心部側）からカバーホルダ 5 1 に嵌合されるようになっているが、もう一方のカバーブラケット 5 2 は、全長が短く、しかも、カバーホルダ 5 1 の外側からカバーホルダ 5 1 に嵌合されるようになっている。これは、図 3 及び図 4 に示すように、モータ 5 3 側に設置されるカバーブラケット 5 2 とモータブラケット 5 4 の外形を同形として、両者が組立時に嵌め合わされるようにしたためである。

【0056】

したがって、本実施形態のように、カバーブラケット 5 2 とモータブラケット 5 4 とが互いに嵌め合わされるような構成としないのであれば、必ずしも、カバーブラケット 5 2 の形状を図示するような左右異なる形状のものとする必要はない。すなわち、カバーホルダ 5 1 を回転可能に支持できるものであれば、カバーブラケット 5 2 の形状は、特に特定の形状に限定されるものではない。

【0057】

(モータ)

モータ 5 3 は、カバー 4 2 を回転させるための駆動源となるものである。すなわち、モータ 5 3 を駆動させることによって、モータ 5 3 を含む回転機構 5 0 が、カバー 4 2 を蛍光ランプ 4 1 の外周周りに回転させる。

【0058】

モータ 5 3 は、図 3 及び図 4 に示すように、蛍光ランプ 4 1 及びカバー 4 2 の一方の端部側であって、蛍光ランプ 4 1 及びカバー 4 2 よりもリール 1 3 a 側に配置されるとともに、蛍光ランプ 4 1 及びカバー 4 2 の軸方向と略平行に配置される。

なお、モータ 5 3 には、図 3 に示すように、外部から駆動信号を受信するためのコネクタ 5 3 a が設けられている。

【0059】

10

20

30

40

50

(モータブラケット)

モータブラケット54は、モータ53を固定支持するものであって、図3及び図4に示すように、ベース部材45に取り付けられ、その先端がベース部材45からリール13a側に突出する板状体である。

【0060】

モータブラケット54には、2つの孔54a、54bが形成される。

モータブラケット54の先端側(リール13a側)に形成された一方の孔54aは、モータ53を固定支持するためのものであり、この孔54aにモータ53が嵌合する。

また、モータブラケット54の基端側(ベース部材45側)に形成された他方の孔54bは、蛍光ランプ41の一方の端部が貫通する。この孔54bを貫通した蛍光ランプ41の端部は、モータブラケット54の外側でランプホルダ44によって挟持される。 10

【0061】

(ギヤ)

ギヤ56及びギヤ57は、モータ53の駆動力をカバーホルダ51及びカバー42に伝達するために設けられたものである。

図4に示すように、ギヤ56は、モータ53の回転軸55に取り付けられ、ギヤ57は、一対のカバーホルダ51のうち、一方のカバーホルダ(モータ53が配置されている側のカバーホルダ51)51の外周部に設けられている。

【0062】

なお、本実施形態においては、ギヤ57は、カバーホルダ51の外周部に一体形成されているが、必ずしもこれに限定されるものではなく、ギヤ57とカバーホルダ51とを別体としておき、ギヤ57をカバーホルダ51の外周部に嵌合するようにしてもよい。 20

【0063】

図6は、ギヤ56とギヤ57との関係を示すリール照光装置40のB-B断面図である。

図6に示すように、ギヤ56はギヤ57に比べて小径の歯車(ピニオンギヤ)であるとともに、ギヤ56とギヤ57は平行に設けられ、互いにかみあうように配置されている。

したがって、モータ53の回転軸55が回転することによって、モータ53の駆動力は、ギヤ56を介してギヤ57に伝達される。そして、ギヤ57が回転すると、ギヤ57と一体形成されたカバーホルダ51及びカバーホルダ51に固定されたカバー42も回転するようになる。 30

【0064】

(ランプカバー)

ところで、リール照光装置40には、蛍光ランプ41、カバー42、及び回転機構50の他に、ランプカバー43が設けられている。

ランプカバー43は、カバー42全体を覆うために設けられたものであり、図3及び図4に示すように、ベース部材45に取り付けられ、ベース部材45からリール13a側に突出する断面U字状の中空半円筒体である。そして、ランプカバー43の中空内部にカバー42全体が収容されるようになっている。

【0065】

また、ランプカバー43の一部には、カバー42の所定範囲がリール13a側に向けて露出するような開口部43aが形成される。 40

この開口部43aは、2色以上の配色が施されたカバー42の1色の範囲が露出するように形成されており、図4に示すように、ランプカバー43の長手方向に沿って略長方形状に開口している。そして、本実施形態では、ランプカバー43の開口部43aは、図5(a)及び(b)に示すように、リール13a側に面したカバー42外周面の半円部分のうち、略下半分(カバー42の外周全体に対して、略1/4部分)が露出するように形成される。

したがって、カバー42を透過した蛍光ランプ41の照明は、この開口部43aからリール13aの外周面に表示された図柄を照光するようになる。 50

【0066】

以上のように、リール照光装置40に、ランプカバー43の開口部43aを除いて、カバー42の全面を包囲するランプカバー43を設けたのは、次の理由による。

蛍光ランプ41の照明は、カバー42を透過して全周囲(外周360度)に発せられるため、仮にランプカバー43を設けないと、周囲(カバー42の外側)には、複数の色の照明が散乱してしまう。そうすると、リール13aの外周面に表示された図柄を特定の色のみに照明しようとしても、他の色の照明が混ざってしまい都合が悪い。

【0067】

そこで、カバー42の1色の範囲がリール13a側に向けて露出するような開口部43aを形成するとともに、それ以外のカバー42の面はすべて覆うようなランプカバー43を設けた。これにより、リール13aの外周面に表示された図柄は、開口部43aから露出したカバー42の色(所望の色)の照明のみで照明させることができるようになり、照明させたい照明の色以外の色の照明はランプカバー43によって遮断し、周囲に散乱させないようにすることができる。

10

【0068】

例えば、カバー42が赤色、青色の2色からなるものである場合であって、リール13aの外周面に表示された図柄を赤色の照明で照明したいときには、ランプカバー43の開口部43aに、カバー42の赤色の面が露出するようにしてやれば、リール13aの外周面に表示された図柄は、赤色(のみ)の照明で照明することができるようになり、一方の青色の照明は、ランプカバー43によって遮断されて、外部に漏れることはなくなる。

20

【0069】

なお、ランプカバー43は、図4及び図5に示すように、ベース部材45上方からリール13a側に突出した一对のランプカバー押え爪45aが、ランプカバー43の上部面に設けられた一对の爪受け部43bに係合するとともに、ベース部材45下方のU字溝45bにランプカバー43の下側に設けられたのL字突起43cが嵌合することにより、ベース部材45に固定される。

【0070】

以上が、本実施形態によるリール照光装置40の構成であるが、次に、このリール照光装置40の作用について説明する。

リール照光装置40は、リール13aの外周面に表示された図柄を照明するとともに、照明する照明の色を切り替えることができる装置であり、図柄の照明及び照明の色の切り替えは、サブ制御基板28からリール照光装置40に対して送信される所定の指令信号により行われる。

30

【0071】

図柄の照明は、サブ制御基板28からリール照光装置40の蛍光ランプ41に対して駆動電流が印加されることにより行われる(リール照光装置40の蛍光ランプ41に駆動電流が印加されると蛍光ランプ41が点灯する)。

【0072】

また、照明の色の切り替えは、サブ制御基板28からリール照光装置40のモータ53に対して駆動信号が供給されることにより行われる。

40

図8は、リール照光装置40の平面図及び一部断面図である。

リール照光装置40のモータ53に対して駆動信号を供給すると、供給された駆動信号に応じて、所定角度モータ53の回転軸55が回転する。モータ53の回転軸55が回転すると、図8に示すように、回転軸55に取り付けられたギヤ56が回転するとともに、このギヤ56にかみあわされたギヤ57も回転する。そして、ギヤ57の回転に伴い、ギヤ57と一体形成されたカバーホルダ51及びカバーホルダ51に固定されたカバー42も回転する。

【0073】

このように、リール照光装置40のモータ53に対して駆動信号を供給することで、モータ53を含めた回転機構50がカバー42を蛍光ランプ41の外周周りに回転させ、こ

50

れにより、リール13aの外周面に表示された図柄を照光する照明の色を変化させることができるようになる。

なお、このとき、蛍光ランプ41は、ランプホルダ44によって固定支持されているので回転しない。

【0074】

次に、本実施形態によるリール照光装置40を適用したスロットマシン1の制御について説明する。なお、本実施形態によるスロットマシン1では、制御上、複数の実施形態があるので、これらについて順次説明する。

(第1実施形態)

図9は、第1実施形態におけるスロットマシン1の制御の概略を示すブロック図である。 10

【0075】

(遊技制御手段、メイン制御手段、サブ制御手段)

スロットマシン1の遊技制御手段100は、スロットマシン1の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン1全体を統括制御する手段であり、役の抽選、リール13aの制御、及び入賞時のメダル払出し等の遊技の進行を制御するメイン制御手段100aと、専ら演出の出力を制御するサブ制御手段100bとから構成される。

メイン制御手段100aは上述のメイン制御基板14上に設けられ、サブ制御手段100bは、サブ制御基板28上に設けられる。

【0076】

(ベットスイッチ、スタートスイッチ、ストップスイッチ)

メイン制御手段100aの入力側(図9中、左側)には、遊技者が遊技時に操作するベットスイッチ23、スタートスイッチ21及びストップスイッチ22が電氣的に接続されている。

【0077】

(モータ、リール)

また、メイン制御手段100aの出力側(図9中、右側)には、モータ13b、リール13a等の周辺機器が電氣的に接続されている。

なお、ここでいうモータ13bは、リール13aを回転させるためのものであり、リール13aの回転中心部に連結され、メイン制御手段100aによって制御されるものである。 30

【0078】

(ランプ、スピーカ、画像表示装置、リール照光装置)

一方、サブ制御手段100bの出力側(図9中、右側)には、画像表示装置30、スピーカ31、ランプ32、リール照光装置40が電氣的に接続されている。

画像表示装置30は、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等を表示するもので、液晶ディスプレイやドットディスプレイ、有機EL等からなる。

【0079】

スピーカ31は、所定の条件に応じて、さまざまなサウンドを出力し、遊技中における各種の演出を行うものである。 40

ランプ32は、所定の条件に応じて、それぞれ所定のパターンで点灯するように制御され、遊技中における各種の演出を行うものである。ランプ32には、フロントマスク部20の上方に設けられる上部ランプや両側に設けられるサイドランプ(図示せず)、さらには各リール13aの内周側に配置されるバックランプ(図示せず)等が含まれる。

【0080】

リール照光装置40は、上述の如く、リール13aの外周面に表示された図柄を照光するとともに、照光する照明の色を、少なくとも2色以上の異なる色に切り替えることができる装置であるが、本実施形態では、リール照光装置40は、照明の色を3色(白色、赤色、青色)に切り替えることができるようになっている。すなわち、本実施形態のリール照光装置40では、3色のカバー42が用いられる。 50

なお、白色の照明とは、蛍光ランプ 4 1 が本来発する白色照明のことをいう。したがって、カバー 4 2 は、赤色の面、青色の面、及び透明の面から構成される（カバー 4 2 の透明の面を透過した照明が白色の照明ということになる）。

【 0 0 8 1 】

（遊技制御手段）

遊技制御手段 1 0 0 のうち、メイン制御手段 1 0 0 a は、以下の各手段を備える。

なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段 1 0 0 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【 0 0 8 2 】

（役抽選手段）

役抽選手段 1 1 1 は、役の抽選を行うものである。

（役）

ここで、スロットマシン 1 に設定される代表的な役として、特別役、小役、再遊技役（リプレイ）がある。

【 0 0 8 3 】

特別役とは、遊技状態を通常遊技から特別遊技（通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる遊技）に移行させるための役である。特別役としては一般に、ビックボーナス（以下、B B と略称する）及びレギュラーボーナス（以下、R B と略称する）等が挙げられる。これらの B B 及び R B は、それぞれ、特別遊技の 1 つである B B 遊技及び R B 遊技に移行させる役である。

【 0 0 8 4 】

小役とは、予め定めた枚数のメダルが払い出される役である。小役の種類に応じて、メダルの払出し枚数が異なるように設定されている。

リプレイとは、遊技者がメダルを投入しなくても、次遊技（再遊技）が行える役であって、前遊技でのメダル投入枚数（賭数）を維持して再遊技が行えるようにしたものである。

【 0 0 8 5 】

役抽選手段 1 1 1 は、例えば、役抽選用の乱数発生手段と、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。

【 0 0 8 6 】

乱数発生手段は、所定の領域（例えば、10進法で 0 ~ 6 5 5 3 5）の乱数を発生させるもので、通常、専用の乱数発生器（乱数発生用 IC（ハードウェア乱数））が用いられる。もちろん、乱数発生器を用いるのではなく、乱数を発生させるための所定のプログラムを予め用意しておき、これを実行するによって、乱数を発生させるようにしてもよい（ソフトウェア乱数）。

【 0 0 8 7 】

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 2 1 が操作された時に抽出する。乱数を抽出するには、所定のサンプリング回路が用いられる。

【 0 0 8 8 】

判定手段は、乱数抽出手段によって抽出された乱数値を、役抽選テーブル 1 2 1（後述）と照合し、抽出された乱数値が役抽選テーブル 1 2 1 のどの領域に属し、かつ、その乱数値の属する領域にどの役が対応しているかを判定するものである。例えば、抽出された乱数値が、役抽選テーブル 1 2 1 の中の小役当選領域に属する場合は、小役の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【 0 0 8 9 】

（役抽選テーブル）

役抽選テーブル 1 2 1 は、抽選される役の種類及び各役の当選確率を定めたテーブルである。役抽選テーブル 1 2 1 には、乱数値のとり得る全領域（例えば、10進法で 0 ~ 6

10

20

30

40

50

5 5 3 5の領域)のうち、特別役当選領域、小役当選領域、リプレイ当選領域、及び非当選領域がそれぞれ所定の割合(予め定められた当選確率となるように)で定められている。

【0090】

また、役抽選テーブル121は、遊技状態(通常遊技、特別遊技等)ごとに、特有の役抽選テーブル121を備えている。

なお、図示しないが、各役の当選領域及び非当選領域は、メダルの投入枚数(1~3枚)ごと、及び出玉率の設定値ごとに定められている。

【0091】

(リール制御手段)

リール制御手段131は、スタートスイッチ21が操作されたときに、すべてのリール13aの回転を開始させるようにモータ13bを駆動制御するものである。さらに、リール制御手段131は、ストップスイッチ22が操作されたときに、操作されたストップスイッチ22に対応するリール13aの停止位置を決定するとともに、その決定した停止位置にリール13aが停止するようにモータ13bを駆動制御するものである。

【0092】

リール13aの停止位置は、予め用意されている停止位置決定テーブル131aを参照して決定される。

停止位置決定テーブル131aは、役抽選手段111による役の抽選結果と、ストップスイッチ22が操作された瞬間のリール13aの位置とから、リール13aの停止位置を定めたテーブルである。停止位置決定テーブル131aは、当選した役ごとの停止位置決定テーブル131aと、非当選時の停止位置決定テーブル131aとを備えている。

【0093】

例えば、役抽選手段111による役の抽選でいずれの役にも当選していないときは、非当選時の停止位置決定テーブル131aが用いられ、この停止位置決定テーブル131aには、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように、リール13aの停止位置が定められている。一方、役抽選手段111による役の抽選でいずれかの役に当選したときは、当選した役に対応する停止位置決定テーブル131aが用いられ、この停止位置決定テーブル131aには、リール13aの停止可能位置の範囲内において、当選した役の図柄の組合せが有効ラインに停止するように、リール13aの停止位置が定められている。

【0094】

なお、「有効ライン」とは、リール13aの停止時における表示窓27内の図柄の並びのラインであって、図柄の組合せを形成させるライン(本実施形態では、水平方向の中段、上段、及び下段にそれぞれ設けられたラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の各ラインの合計5本から構成されている)のうち、いずれかの役に対応する図柄の組合せがこれらのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインのことをいう。

【0095】

以上の停止位置決定テーブル131aを用いて、リール制御手段131は、いずれかの役の図柄の組合せを有効ラインに停止させるときは、リール13aの停止可能位置の範囲内において、その役に対応する図柄を有効ラインに停止させるようにリール13aを制御する。すなわち、ストップスイッチ22の操作を検知した位置で直ちにリール13aを停止させると、その役に対応する図柄が有効ラインに停止しないときには、リール13aの停止時にリール13aを移動制御することにより、有効ラインにその役を構成する図柄を(積極的に)停止させるように制御する。

【0096】

ところで、リール13aの停止可能位置の範囲とは、例えば、78回転/分の回転速度でリール13aが回転している場合であって、リール13aに21の図柄が均等間隔に表示されているものとしたときに、ストップスイッチ22の操作時に有効ライン上の存在する図柄を含めて5図柄以内の範囲をいう。本実施形態では、ストップスイッチ22による

10

20

30

40

50

停止操作が行われてから190 msec以内にリール13aを停止させるように設定されているからである。

したがって、リール13aの回転速度やリール13aに表示されている図柄の数によっては、リール13aの停止可能位置の範囲が異なる。

【0097】

(停止図柄判別手段)

停止図柄判別手段141は、リール13aの停止時に、有効ラインに停止したリール13a上の図柄を判別するとともに、有効ラインの図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判別するものである。

停止図柄判別手段141は、例えば、モータ13bの停止時の角度やステップ数等を知ることにより、有効ライン上の図柄を判別する。 10

【0098】

なお、停止図柄判別手段141は、リール13aが実際に停止してから図柄の組合せを判別するのではなく、ストップスイッチ22が操作された瞬間のリール13aの位置から、選択された停止位置決定テーブル131aによってリール13aの停止位置が定められた時に、有効ラインに停止する図柄の組合せを判別することも可能である。

【0099】

(入賞処理手段)

入賞処理手段151は、停止図柄判別手段141により、リール13aの停止時に有効ラインに停止した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判別され、その役の入賞となったときに、入賞役に応じた所定枚数のメダルを遊技者に対して払出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。 20

なお、リプレイの入賞時は、メダルを払出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

【0100】

(特別遊技制御手段)

特別遊技制御手段161は、通常遊技から特別遊技への移行、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技から通常遊技への移行等を制御するものであり、特別遊技移行手段161a、特別遊技進行手段161b、特別遊技終了手段161c等を備える。

【0101】

特別遊技移行手段161aは、有効ラインに停止した図柄の組合せが予め定められた特別役に対応する図柄の組合せと一致すること(特別役が入賞すること)を条件として、遊技状態を、通常遊技から特別遊技に移行させるものである。 30

例えば、BBの入賞時は遊技状態を通常遊技からBB遊技に移行させ、RBの入賞時には遊技状態を通常遊技からRB遊技に移行させる。

移行時には、特別遊技に移行する旨を遊技者に知らせるために、ランプ32の点灯、スピーカ31からのサウンドの出力、画像表示装置30による画像表示等、各種の演出を行うように制御する。

【0102】

なお、本実施形態では、BBに対応する図柄(以下、BB入賞図柄という)が複数種類設けられ、しかも、これら複数種類の図柄は、それぞれ異なる色彩で構成されている。 40

具体的には、BB入賞図柄として、赤色の7(以下、「赤7」という)及び青色の7(以下、「青7」という)の2種類設けられる。したがって、有効ラインに「赤7」の図柄の組合せが停止するか、もしくは「青7」の図柄の組合せが停止すれば、BB遊技に移行し、BB遊技が実行される。すなわち、BB遊技に移行(BB遊技を実行)するためには、「赤7」又は「青7」の図柄のうち、いずれか一方の図柄の組合せが有効ラインに停止すればよいことになる。

【0103】

特別遊技進行手段161bは、BB遊技中及びRB遊技中における遊技の進行を制御するものである。 50

B B 遊技は第 1 遊技と第 2 遊技とからなり、B B に入賞すると、まず第 1 遊技が行われる。

したがって、特別遊技進行手段 1 6 1 b は、B B の入賞を条件に、まず第 1 遊技を開始させる。第 1 遊技は、通常遊技と同様に、所定枚数（例えば、3 枚）以内のメダルを投入して遊技を行うものである。第 1 遊技で役抽選手段 1 1 1 により抽選される役は、特定役及び第 2 遊技に移行するための移行役である。よって、第 1 遊技において、特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止して、特定役に入賞すると、所定枚数のメダルが払い出され、移行役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止して、移行役に入賞すると、所定枚数のメダルが払い出されるとともに第 2 遊技に移行する。

なお、第 1 遊技では、遊技回数の上限が例えば、30 回と予め定められている。このため、特別遊技進行手段 1 6 1 b は、第 1 遊技での遊技回数をカウントし続ける。 10

【0104】

特別遊技進行手段 1 6 1 b は、第 1 遊技中に、移行役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止して、移行役に入賞すると、遊技状態を、第 1 遊技から第 2 遊技に移行させる。第 1 遊技から第 2 遊技に移行するときは、それを遊技者に知らせるために、移行役に対応する図柄の組合せが揃った有効ラインをランプ 3 2 により点滅させたり、それまでの第 1 遊技中とは異なるサウンドをスピーカ 3 1 から出力等する処理を行う。

【0105】

第 2 遊技は、例えば、メダルを 1 枚のみ投入可能とし、水平方向中段の有効ラインのみを有効化させ、この有効ラインに、例えば、95% 程度の高確率で所定役の図柄の組合せが停止する（所定役が入賞する）ように制御される遊技である。そして、第 2 遊技は、その所定役の入賞回数が規定回数（例えば、8 回）に到達するか、又は遊技回数が規定回数（例えば、12 回）に到達するまで継続される。この第 2 遊技の終了条件を満たすか否かの判断のため、特別遊技進行手段 1 6 1 b は、第 2 遊技中の遊技回数及び所定役の入賞回数をカウントする。 20

【0106】

特別遊技進行手段 1 6 1 b は、第 2 遊技の遊技回数又は所定役の入賞回数が規定回数に到達したときに、第 2 遊技を終了させて、B B 遊技の終了条件を満たしていないことを条件として、再度、第 1 遊技に戻るよう制御する。

【0107】

ここで、B B 遊技では、第 1 遊技から第 2 遊技への移行回数は、規定回数まで（例えば、3 回）と上限が定められている。したがって、規定回数目になったときの第 2 遊技の終了時は、第 1 遊技に再度移行することなく、B B 遊技を終了させるようにする。このため、特別遊技進行手段 1 6 1 b は、B B 遊技中に、第 1 遊技から第 2 遊技に移行した回数をカウントする。例えば、B B 遊技中の第 1 遊技時に移行役が入賞し、第 2 遊技に移行させるときに、移行回数に 1 を加算する。 30

【0108】

一方、R B 遊技は、前記 B B 遊技での第 2 遊技を 1 セット、すなわち所定役が高確率で当選する遊技を規定入賞回数又は規定遊技回数に到達するまで行うものである。R B 遊技においては、特別遊技進行手段 1 6 1 b は、遊技回数又は所定役の入賞回数をカウントし続ける。 40

【0109】

特別遊技終了手段 1 6 1 c は、特別遊技中に、特別遊技の終了条件を満たすか否かを判別し、特別遊技の終了条件を満たすと判別されたときに、特別遊技を終了させるとともに、通常遊技に戻るようにするものである。

特別遊技が、例えば、B B 遊技であるときは、第 1 遊技の遊技回数が規定回数に到達したとき、又は第 1 遊技から第 2 遊技への移行回数が規定回数に到達したときの第 2 遊技において遊技回数又は所定役の入賞回数が規定回数に到達したときのいずれか 1 つを満たすときは、特別遊技終了手段 1 6 1 c は、B B 遊技の終了条件を満たすと判別する。また、特別遊技が例えば、R B 遊技であるときは、遊技回数又は所定役の入賞回数が規定回数に 50

到達したときのいずれか1つを満たすときは、特別遊技終了手段161cは、RB遊技の終了条件を満たすと判別する。

【0110】

ところで、本実施形態では、特別遊技制御手段161により実行されるBB遊技は、第1特別遊技と、第1特別遊技よりも遊技者のメダル獲得枚数期待値が大きい第2特別遊技の2種類設定される。そして、BB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止してBBに入賞すると、所定の条件に応じて、第1特別遊技か第2特別遊技のいずれか一方の遊技が実行される。第1特別遊技と第2特別遊技のどちらの遊技が実行されるかは、複数種類のBB入賞図柄のうち、いずれのBB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止してBBに入賞したかにより決定されるものである。

10

【0111】

具体的には、「赤7」及び「青7」の2種類のBB入賞図柄のうち、例えば、「赤7」の図柄の組合せが有効ラインに停止してBBに入賞したときは、第1特別遊技を実行するようにし、「青7」の図柄の組合せが有効ラインに停止してBBに入賞したときは、第2特別遊技を実行するように決められる。ただし、BB入賞図柄とBB遊技の遊技態様（第1特別遊技又は第2特別遊技）との対応関係は、常に一定ではなく、変動するように構成される。したがって、「赤7」の図柄の組合せが有効ラインに停止してBBに入賞したからといって、必ずしも第1特別遊技が実行されるわけではなく、第2特別遊技が実行される場合もある。

【0112】

また、本実施形態では、BB遊技（第1特別遊技又は第2特別遊技）の少なくとも一部の遊技（本実施形態では、第1遊技）で、特定役を含めて役の抽選を行う。

20

特定役とは、当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報が報知されたときは、その情報が報知されないときより、その特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止されることができると増加する役である。

【0113】

特別遊技制御手段161により実行されるBB遊技のうち、第1特別遊技は、役抽選手段111で特定役に当選したときであっても、当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報を遊技者に対して報知しない遊技であり、第2特別遊技は、その第2特別遊技のうち少なくとも一部の遊技を、役抽選手段111で特定役に当選したときに、当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報を遊技者に対して報知する報知遊技に設定する遊技である。

30

したがって、前記報知遊技を含む第2特別遊技は、報知遊技を含まない第1特別遊技よりも遊技者のメダル獲得枚数期待値が大きい遊技となる。

【0114】

（特別役当選持越し手段）

特別役当選持越し手段171は、通常遊技中に、役抽選手段111による役の抽選で特別役（BB又はRB）に当選した後、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止して特別役が入賞するまでの遊技において、特別役の当選を持ち越すようにするものである。

40

【0115】

ここで、役抽選手段111による役の抽選で小役又はリプレイに当選したときは、その小役等の抽選は、当該遊技でのみ有効となり、次遊技以降には、その小役等の当選は持ち越されない。すなわち、小役等に当選した遊技で、その当選した小役等の図柄の組合せが有効ラインに停止して、小役等が入賞しなければ、小役等の当選は、その遊技の終了時に無効となる。

これに対し、特別役に当選したときは、その特別役の当選は、特別役が入賞するまで、次遊技以降に持ち越される。

【0116】

（特別役入賞図柄振分け抽選手段）

50

特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 は、通常遊技中に、役抽選手段 1 1 1 で特別役 (B B) に当選した後、複数種類の特別役入賞図柄 (B B 入賞図柄) を、第 1 特別遊技が実行される特別役入賞図柄と、第 2 特別遊技が実行される特別役入賞図柄とに振り分けるための抽選を行うものである。すなわち、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 は、複数種類の B B 入賞図柄 (本実施形態では、「赤 7」と「青 7」) のうち、どの B B 入賞図柄の組合せが有効ラインに停止したか (どの B B 入賞図柄によって B B に入賞したか) により、その後に実行される B B 遊技を第 1 特別遊技とするか、第 2 特別遊技とするかの決定を行う手段である。

【 0 1 1 7 】

本実施形態のように、B B 入賞図柄が「赤 7」と「青 7」の 2 種類設けられている場合には、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 による抽選により、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄の組合せが「赤 7」-「赤 7」-「赤 7」と決定される場合もあるし、「青 7」-「青 7」-「青 7」と決定される場合もある。したがって、例えば、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 による抽選の結果、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄が「赤 7」と決定された場合には、有効ラインに「赤 7」-「赤 7」-「赤 7」の組合せが停止すれば、第 1 特別遊技に移行し、第 1 特別遊技が実行される。一方、有効ラインに「青 7」-「青 7」-「青 7」の組合せが停止すると、第 2 特別遊技に移行し、第 2 特別遊技が実行される。

10

【 0 1 1 8 】

なお、本実施形態では、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 による抽選は、通常遊技中、役抽選手段 1 1 1 で特別役 (B B) に当選した遊技及び特別役当選持越し手段 1 7 1 により B B の当選が持ち越されている遊技中毎遊技行われる。したがって、役抽選手段 1 1 1 で特別役 (B B) に当選した遊技及び特別役の当選が持ち越されている遊技中は、遊技ごとに第 1 特別遊技あるいは第 2 特別遊技が実行される B B 入賞図柄が不規則に変化する。

20

【 0 1 1 9 】

ただし、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 による抽選は、これらに限定されるものではなく、B B に当選した (最初の) 遊技でこの抽選を行い、B B の当選が持ち越されている遊技中はこの抽選結果を維持するようにしてもよい。また、B B の当選が持ち越されている遊技中、毎遊技抽選を行うのではなく、所定遊技ごと (例えば、3 遊技ごと) に抽選を行うようにしてもよい。

30

【 0 1 2 0 】

(情報送信手段)

情報送信手段 1 9 1 は、役抽選手段 1 1 1 による役の抽選結果情報、スタートスイッチ 2 1 が操作された旨の操作情報、ストップスイッチ 2 2 が操作された旨の操作情報、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 による抽選結果情報等をサブ制御手段 1 0 0 b に送信するものである。

【 0 1 2 1 】

続いて、遊技制御手段 1 0 0 のうち、サブ制御手段 1 0 0 b 側の各手段について説明する。

40

(情報受信手段)

情報受信手段 2 1 1 は、情報送信手段 1 9 1 により送信されてくる、役抽選手段 1 1 1 による役の抽選結果情報、スタートスイッチ 2 1 が操作された旨の操作情報、ストップスイッチ 2 2 が操作された旨の操作情報、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 による抽選結果情報等を受信するものである。

サブ制御手段 1 0 0 b 側では、受信した情報に基づいて、演出内容を決定したり、所定の抽選を行ったり、リール照光装置 4 0 の制御等を行う。

【 0 1 2 2 】

(照明告知決定手段)

照明告知決定手段 2 2 1 は、第 2 特別遊技が実行される B B 入賞図柄を、遊技者に対し

50

て告知するか否かを決定するものである。告知には、リール照光装置 40 が用いられる。告知は、リール照光装置 40 により、リール 13 a の外周面に表示された図柄の照光パターン（照明の色）を種々変化させ、リール 13 a の回転中において、第 2 特別遊技が実行される BB 入賞図柄を遊技者にとって識別しやすくするというものである。したがって、遊技者は、この照明告知が行われると、予め（ストップスイッチ 22 を操作する前に）第 2 特別遊技が実行される BB 入賞図柄がどの図柄であるかを識別できるようになる。

【0123】

なお、本実施形態では、照明告知するか否かの決定は、照明告知決定手段 221 による抽選によって行われ、ソフトウェア乱数を用いて、例えば、1/2 の確率で照明告知をするように決定する。しかしながら、必ずしも、これ（抽選）に限定されるものではなく、

10

【0124】

照明告知決定手段 221 による抽選は、通常遊技中、役抽選手段 111 で特別役（BB）に当選した遊技及び特別役当選持越し手段 171 により特別役の当選が持ち越されている遊技中毎遊技行われる。したがって、役抽選手段 111 で特別役（BB）に当選した遊技及び BB の当選が持ち越されている遊技中は、遊技によって第 2 特別遊技が実行される BB 入賞図柄が照明告知される場合と照明告知されない場合とがある。

【0125】

ただし、照明告知決定手段 221 による抽選は、必ずしも特別役の当選が持ち越されている毎遊技で行わなければならないというのではなく、BB に当選した（最初の）遊技

20

でこの抽選を行い、BB の当選が持ち越されている遊技中はこの抽選結果を維持するようにしてもよい。また、BB の当選が持ち越されている遊技中、所定遊技ごと（例えば、3 遊技ごと）に抽選を行うようにしてもよい。

【0126】

（照明制御手段）

照明制御手段 231 は、リール 13 a の外周面に表示された図柄を照光する照明の色の切り替えを制御するものである。すなわち、照明制御手段 231 は、リール照光装置 40 を制御する手段であって、リール 13 a の外周面に表示された図柄を照光する照明の色

30

【0127】

決定するとともに、照明の色を切り替えるための信号をリール照光装置 40 に対して所定のタイミングで送信する。

照明の色の切り替えは、照明制御手段 231 が、リール照光装置 40 のモータ 53 に対して、駆動信号を供給することにより行う。例えば、照明の色を赤色と決定した場合には、照明制御手段 231 は、カバー 42 の赤色の面が、ランプカバー 43 の開口部 43 a に停止するように（露出するように）、リール照光装置 40 のモータ 53 に対して駆動信号を供給し、カバー 42 を回転させる。

【0128】

また、照明制御手段 231 による照明の色の切り替えのタイミング、すなわち、照明の色を切り替えるための信号をリール照光装置 40 に対して送信するタイミングは、通常遊技中、役抽選手段 111 で特別役に当選した遊技又は特別役当選持越し手段 171 により特別役の当選が持ち越されている遊技であって、照明告知決定手段 221 により照明告知を行うことに決定した遊技の開始後、遊技者によりスタートスイッチ 21 が操作されたとき、すなわち、リール 13 a が回転を開始するときである。

40

【0129】

より具体的には、当該遊技中、メイン制御手段 100 a の情報送信手段 191 から送信されてきたスタートスイッチ 21 の操作情報を、サブ制御手段 100 b の情報受信手段 211 が受信すると、これを検知した照明制御手段 231 は、リール照光装置 40 に対して照明の色を切り替えるための信号を送信する。これにより、スタートスイッチ 21 が操作

50

されて、リール 1 3 a が回転を開始すると、照明の色は赤色や青色等に切り替えられる。

【 0 1 3 0 】

リール 1 3 a の回転と略同時に切り替えられた赤色や青色等の照明による照光は、すべてのリール 1 3 a が回転を停止するまで続けられる。したがって、すべてのリール 1 3 a が回転を停止すると、赤色や青色等の照明は、白色の照明に切り替えられる（リセットされる（すなわち、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄は、赤色や青色等の照明で照光されているとき以外は、常時、白色の照明で照光されている））。このため、当該遊技中、メイン制御手段 1 0 0 a の情報送信手段 1 9 1 から送信されてきた各ストップスイッチ 2 2 の操作情報を、サブ制御手段 1 0 0 b の情報受信手段 2 1 1 が順次受信し、すべてのストップスイッチ 2 2 が操作されたことを検知すると、照明制御手段 2 3 1 は、リール照光装置 4 0 に対して照明の色を白色に切り替えるための信号を送信する（カバー 4 2 の透明の面が、カバーランプ 4 3 の開口部 4 3 a に露出するように制御される）。

10

【 0 1 3 1 】

照明の色は、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 による抽選結果をもとに決定される。照明制御手段 2 3 1 は、照明告知決定手段 2 2 1 により照明告知を行うことに決定された場合であって、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 による抽選により第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄及び第 2 特別遊技が実行される B B 入賞図柄がそれぞれ振り分けられると、照明の色を第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄の色彩と同系色に決定する。

【 0 1 3 2 】

したがって、例えば、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 により、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄が「赤 7」とされた場合には、照明制御手段 2 3 1 は、照明の色を「赤 7」の図柄の色彩と同系色である赤色とする。反対に、特別役入賞図柄振分け抽選手段 1 8 1 により、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄が「青 7」とされた場合には、照明制御手段 2 3 1 は、照明の色を「青 7」の図柄の色彩と同系色である青色とする。

20

【 0 1 3 3 】

このように、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄を第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄の色彩と同系色の照明で照光することにより、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄は、遊技者にとって識別しにくいものとなる。

第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄の色彩と同系色の照明（の色彩）は、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄にとって、一種の隠蔽色（保護色）となり、この照明でリール 1 3 a の外周面に表示された図柄を照光すると、遊技者は、あたかも第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄が隠蔽されたかのような印象を受けるからである。この結果、遊技者は、リール 1 3 a の回転中において、周囲の色彩とまぎらわしくなった第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄を殆ど識別できなくなる。

30

【 0 1 3 4 】

ここで、本実施形態では、B B 入賞図柄は「赤 7」及び「青 7」である。すなわち、この 2 つの B B 入賞図柄は互いに色環の離れた反対色（反対色には、反対色に近い色を含み、本発明における「異なる色」に相当するものである。以下同じ）で構成されている。したがって、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄の色彩と同系色は、第 2 特別遊技が実行される B B 入賞図柄にとっては反対色ということになる。

40

このため、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄を、これと同系色の照明で照光するといことは、すなわち、第 2 特別遊技が実行される B B 入賞図柄を、反対色の照明で照光するということになり、上述したように、第 1 特別遊技が実行される B B 入賞図柄は識別しにくくなる一方で、反対色の照明によって照光された第 2 特別遊技が実行される B B 入賞図柄は、逆に引き立って見えるようになり、識別しやすくなる。

【 0 1 3 5 】

したがって、遊技者は、識別しやすくなった B B 入賞図柄を、第 2 特別遊技が実行される B B 入賞図柄と判別することができるようになるとともに、この B B 入賞図柄の組合せを有効ラインに停止させやすくなる。

50

【0136】

以上から、リール照光装置40による照明の色は、少なくともBB入賞図柄の色彩と同系色（本実施形態では、赤色と青色）のものが用いられる。

なお、本実施形態における「反対色」とは、上述のように、完全な反対色（例えば、赤に対してシアン、黄色に対して青等）のみを意味するのではなく、反対色に近い色相（色あい）のもの（例えば、赤に対して青、赤に対して青とシアンの間色、赤に対してシアンと緑の間色等）も含むものであるが、同様に「同系色」とは、完全な同色のみを意味するものではなく、同色に近い色相のもの（例えば、赤に対してマゼンタ、青の対してシアン等）も含むものである。

【0137】

ところで、照明告知決定手段221により照明告知を行わないことに決定された場合には、当該遊技におけるリール13aの回転中、リール13aの外周面に表示された図柄を有色光（赤色や青色等）による照明で照光するのではなく、白色の照明で照光する。したがって、この場合には、照明制御手段231は、リール照光装置40に対して、照明の色を切り替えるための信号を送信しない。遊技開始時は常に照明の色が白色にリセットされている（ランプカバー43の開口部43aには、カバー42の透明の面が露出されている）からである。

【0138】

リール13aの外周面を白色の照明で照光すると、特定の図柄が特に識別しやすくなったり、あるいは識別しにくくなったりということはなく、どの図柄も略均等（通常通り）に見えるようになる。したがって、遊技者は、照明告知がされないと、例えば、「赤7」又は「青7」のいずれのBB入賞図柄が第2特別遊技が実行される図柄かが分からなくなる。

【0139】

（報知制御手段）

報知制御手段241は、特別遊技制御手段161により第2特別遊技の一部の遊技（報知遊技）が実行され、この遊技で、役抽選手段111によって特定役に当選すると、当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報を遊技者に対して報知する。

報知遊技が実行されて、メイン制御手段100aの情報送信手段191から、サブ制御手段100bの情報受信手段211に対して特定役の当選情報及び当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報が送信されると、報知制御手段241はこれを検知し、この受信情報をもとに、当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報を遊技者に対して報知する。

【0140】

報知方法としては種々の方法が挙げられるが、例えば、画像表示装置30を用いて報知する方法、ランプ32（特に、リール13aの内周面側に配置されたバックランプ32）を用いて報知する方法、さらにはスピーカ31を用いて報知する方法等が挙げられる。例えば、画像表示装置30を用いて報知する場合には、報知制御手段241は、画像表示装置30に当選した特定役に対応する図柄を有効ラインに停止させるための情報を表示するように制御する等である。

【0141】

なお、報知制御手段241による報知は、報知遊技の開始時、具体的には、遊技者によりストップスイッチ22が操作される前に事前に行われる。

また、報知制御手段241は、報知遊技が実行される第2特別遊技の一部の遊技の終了とともに報知を終了するように制御する。

【0142】

以上示したように、本実施形態では、リール照光装置40による照明の色の1つを、1つの特定の図柄（本実施形態では、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄）の色彩と同系色であって、他の1つの特定の図柄（本実施形態では、第2特別遊技が実行されるBB

10

20

30

40

50

入賞図柄)の色彩と反対色となるように構成した。これにより、1つの色の照明で、特定の図柄を識別しやすくするだけでなく、同時に、この図柄と関連のある他の図柄を識別しにくくすることで、前記特定の図柄が一層識別しやすいものとなる。

【0143】

すなわち、特定の図柄を識別しにくくする、あるいは特定の図柄を識別しやすくするといった、いずれか一方の演出のみならず、特定の図柄を識別しにくくするととともに、他の特定の図柄を識別しやすくするといった2つの演出を同時に実現することで、遊技者にとっては、他の特定の図柄が非常に識別しやすくなる。

【0144】

続いて、第1実施形態における主要な制御の流れを、図10及び図11のフローチャートに基づき説明する。 10

まず、図10のステップS1において、メイン制御手段100aは、スタートスイッチ21が操作(オン)された否かを判別し続け、スタートスイッチ21がオンされたと判別すると、ステップS2に進む。なお、スタートスイッチ21がオンされたと判別すると、すべてのリール13aの制御(回転開始等)が行われる。

ステップS2では、役抽選手段111は、役の抽選を行う。

【0145】

ステップS3では、メイン制御手段100aは、ステップS2における役の抽選において、BBに当選したか否かを判別する。そして、BBに当選したと判別したときは、ステップS4に進みBBフラグをオンした後、ステップS5に進む。 20

一方、BBに当選していないと判別したときは、ステップS5に進む。

【0146】

ここで、「BBフラグ」とは、BBに当選することによってオンされるフラグであって、このフラグは、以降BBに入賞するまで、オンの状態が維持されるものである。すなわち、BBの当選が持ち越されている遊技中、BBフラグはオンしている。

【0147】

ステップS5では、BBフラグの状態を判別する。そして、BBフラグがオンの場合には、ステップS6に進む。

一方、BBフラグがオフの場合には、ステップS10に進む。

【0148】

ステップS6では、特別役入賞図柄振分け抽選手段181は、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄と、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄とを抽選により振り分ける。 30

特別役入賞図柄振分け抽選手段181は、第1実施形態におけるBB入賞図柄「赤7」と「青7」のうち、いずれのBB入賞図柄を第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄とするか、あるいはいずれのBB入賞図柄を第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄とするかを抽選により決定するものである。

【0149】

ステップS7では、サブ制御手段100bの照明告知決定手段221は、照明告知を行うか否かの抽選を行う。

ステップS8では、ステップS7における照明告知決定手段221により、照明告知を行うことに決定されたか否かを判別する。照明告知を行うことに決定された場合にはステップS9に進み、照明告知を行わないことに決定された場合にはステップS10に進む。 40

【0150】

ステップS9では、サブ制御手段100bの照明制御手段231が、所定色による照明で、リール13aの外周面に表示された図柄を照光するように制御する。なお、所定色とは、特別役入賞図柄振分け抽選手段181により決定された第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄の色彩と同系色である。

【0151】

ステップS10では、メイン制御手段100aは、ストップスイッチ22が操作(オン)されたか否かを判別し続ける。そして、ストップスイッチ22がオンされたと判別した 50

ときはステップS 1 1に進む。

ステップS 1 1では、リール制御手段1 3 1が、モータ1 3 bを駆動して、そのオンされたストップスイッチ2 2に対応するリール1 3 aの停止制御を行う。

【0 1 5 2】

図1 1は、図1 0のフローチャートに続くフローチャートであり、すべてのリール1 3 aの停止後、役の入賞判別及び役が入賞した場合の入賞処理等の流れを示すフローチャートである。

図1 1のステップS 1 2では、メイン制御手段1 0 0 aは、すべてのリール1 3 aが停止したか否かを判別し、停止したと判別したときは、ステップS 1 3に進む。すべてのリール1 3 aが未だ停止していないと判別したときは、図1 0のステップS 1 0に戻る。

【0 1 5 3】

ステップS 1 3では、照明告知が行われていたか否かを判別する。そして、照明告知が行われていたと判別した場合には、ステップS 1 4で、照明制御手段2 3 1により、リール1 3 aの外周面に表示された図柄を照光する照明の色を白色にリセットするように制御する。

一方、照明告知が行われていなかったと判別した場合には、照明の色は白色のままであるので、ステップS 1 4の処理を行うことなく、ステップS 1 5に進む。

【0 1 5 4】

ステップS 1 5では、停止図柄判別手段1 4 1は、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したか否か、すなわちいずれかの役が入賞したか否かを判別する。

いずれかの役が入賞したと判別したときは、ステップS 1 6に進み、入賞処理、すなわち入賞役に応じたメダル払出し等の処理を行う。

一方、いずれの役にも入賞していない場合には、ステップS 1 6の入賞処理を行うことなく、処理を終了する。

【0 1 5 5】

ステップS 1 7では、停止図柄判別手段1 4 1は、いずれかのBB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止したか否か、すなわちBBが入賞したか否かを判別する。そして、BBに入賞した場合には、ステップS 1 8に進み、BBフラグをオフとする。

一方、BBに入賞していないと判別した場合には、処理を終了する。

【0 1 5 6】

ステップS 1 9では、複数種類のBB入賞図柄（本実施形態では、「赤7」及び「青7」）のうち、いずれのBB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止したかの判別を行う。

ステップS 2 0では、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止したか、あるいは、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止したかの判別を行い、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止したと判別した場合には、ステップS 2 1に進む。一方、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止したと判別した場合には、ステップS 2 2に進む。

ステップS 2 1では、第1特別遊技を実行する。

また、ステップS 2 2では、第2特別遊技を実行する。

【0 1 5 7】

（第2実施形態）

続いて、本発明の第2実施形態について説明する。

図1 2は、第2実施形態におけるスロットマシン2の制御の概略を示すブロック図である。

第2実施形態では、役抽選手段1 1 1は、特別遊技制御手段1 6 1により実行される特別遊技中の少なくとも一部の遊技で、ストップスイッチ2 2が所定の操作順番で操作されたことを条件にその当選した役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる特定役を含めて役の抽選を行う。

【0 1 5 8】

10

20

30

40

50

また、リール制御手段 1 3 2 は、役抽選手段 1 1 1 で特定役に当選した場合において、ストップスイッチ 2 2 が所定の操作順番で操作されたときはリール 1 3 a の停止可能位置の範囲内において特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 2 2 が所定の操作順番以外の操作順番で操作されたときは特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 1 3 a を制御する。

【 0 1 5 9 】

さらに、特別遊技制御手段 1 6 1 は、第 2 特別遊技の少なくとも一部の遊技では、役抽選手段 1 1 1 で特定役に当選したときに、リール制御手段 1 3 2 により当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる制御が行われるためのストップスイッチ 2 2 の操作順番に関する情報を遊技者に対して報知する報知遊技を実行し、第 1 特別遊技では、役抽選手段 1 1 1 で特定役に当選したときであっても、リール制御手段 1 3 2 により、当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる制御が行われるためのストップスイッチ 2 2 の操作順番に関する情報を遊技者に対して報知しないように制御する。

10

【 0 1 6 0 】

さらにまた、照明制御手段 2 3 2 は、予め定められた各ストップスイッチ 2 2 に対応する照明の色にもとづいて、報知遊技において役抽選手段 1 1 1 で特定役に当選したときは、当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる制御が行われるためのストップスイッチ 2 2 の操作順番に関する情報として、ストップスイッチ 2 2 の操作順番に対応する照明の色の順番でリール 1 3 a の外周面を照光するようにリール照光装置 4 0 を制御する。

20

【 0 1 6 1 】

以下では、第 2 実施形態におけるスロットマシン 2 について、第 1 実施形態とは異なる部分について説明する。

(役抽選テーブル)

第 2 実施形態では、B B 遊技 (第 1 特別遊技又は第 2 特別遊技) の少なくとも一部の遊技 (本実施形態では、第 1 遊技) で用いられる役抽選テーブル 1 2 2 の中に次の特定役を設けている。

この特定役は、第 1 実施形態の場合と同様に、当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報が報知されたときは、その情報が報知されないときより、その特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる機会が増加する役であるが、具体的には、ストップスイッチ 2 2 が所定の操作順番で操作されたときに限って、特定役の図柄の組合せが有効ラインに停止するように制御される役である。したがって、役抽選手段 1 1 1 で特定役に当選しても、ストップスイッチ 2 2 が所定の操作順番以外の操作順番で操作されたときは、特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御される。

30

【 0 1 6 2 】

ここで、左、中、右の各リール 1 3 a にそれぞれ対応するストップスイッチ 2 2 を、左、中、右で表すと、ストップスイッチ 2 2 の操作順番は、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、及び「右中左」の 6 通りとなる。そして、第 2 実施形態では、特定役の当選領域には、それぞれ 6 通りの操作順番が均等 (1 / 6) に割り当てられている。このため、例えば、特定役の当選確率が 1 / 2 に定められているとすると、役抽選テーブル 1 2 2 上のこの 1 / 2 の当選領域が、さらに「操作順番が左中右の特定役」、「操作順番が左右中の特定役」、・・のように 6 分割される。すなわち、この場合、特定役を 1 つの役としてみたときの合算した当選確率は 1 / 2 となるが、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、及び「右中左」の操作順番の各特定役の当選確率は、それぞれ 1 / 1 2 (1 / 2 × 1 / 6) となる。

40

【 0 1 6 3 】

このように、例えば、特定役のうちの「ストップスイッチ 2 2 の操作順番が左中右の所定役」に当選した場合、ストップスイッチ 2 2 が「左中右」の順番で操作されたときは、

50

特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するように制御されるが、それ以外の5通りの操作順番でストップスイッチ22が操作されたときは、特定役の図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御される。すなわち、特定役の当選時に、いずれか1つの入賞可能なストップスイッチ22の操作順番が決定される。

【0164】

(リール制御手段)

第2実施形態では、特定役に対応する図柄(例えば、「ベル」)は、各リール13aともすべてリール13aの停止可能位置の範囲内(例えば、5図柄以内)の間隔で配置されている。したがって、リール制御手段132は、特定役の当選時には、ストップスイッチ22の操作順番が当選した特定役の操作順番と一致していれば、常に当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール13aを制御する。

10

【0165】

これに対して、例えば、特定役に対応する図柄を、リール13aの停止可能位置の範囲内を超えた間隔(例えば、6図柄間隔)で配置したときには、特定役の当選時に、ストップスイッチ22の操作順番が当選した特定役の操作順番と一致しており、かつ特定役に対応する図柄を有効ラインに停止させることができる位置でストップスイッチ22を操作しなければ、当選した特定役に対応する図柄を有効ラインに停止させることはできない。

【0166】

(操作順番検出手段)

操作順番検出手段201は、役抽選手段111で特定役に当選した遊技において、ストップスイッチ22の操作順番を検出するものである。ストップスイッチ22は、各リール13aごとにそれぞれ設けられているが、第1番目(最初)に操作されたストップスイッチ22が左、中、右のリール13aのうち、どのリール13aに対応するストップスイッチ22であるか、さらに2番面に操作されたストップスイッチ22が左、中、右のリール13aのうち、どのリール13aに対応するストップスイッチ22であるかを検出する。各ストップスイッチ22には、それぞれ操作されたときに、識別信号が操作順番検出手段201に送信され、その識別信号に基づいてストップスイッチ22の操作順番を検出する。

20

【0167】

(報知制御手段、照明制御手段)

報知制御手段242は、特別遊技制御手段161により実行される第2特別遊技の少なくとも一部の遊技(報知遊技)において、役抽選手段111で特定役に当選すると、メイン制御手段101aの情報送信手段191から送信されてくる特定役の当選情報及び当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるためのストップスイッチ22の操作順番に関する情報をもとに、当選した特定役に対応するストップスイッチ22の操作順番を遊技者に対して報知するように制御する。

30

【0168】

具体的には、報知制御手段242は、特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるためのストップスイッチ22の操作順番に関する情報から、リール13a外周面の照光パターン(例えば、照光する照明の色)を判断し、この照光パターンに関する情報を、照明制御手段232に対して送信する。

40

【0169】

照明制御手段232は、報知制御手段242から照光パターンに関する情報を受信すると、リール照光装置40に対して、この照光パターンに切り替えるための信号を送信する。

【0170】

ここで、第2実施形態では、各リール13aに対応した各ストップスイッチ22に、それぞれ異なる照明の色が予め割り当てられている。例えば、左ストップスイッチ22は赤色、中ストップスイッチ22は青色、右ストップスイッチ22は白色と割り当てられる。

そして、照明制御手段232は、報知遊技中、特定役に当選すると、当選した特定役の

50

ストップスイッチ 2 2 の操作順番に対応する順番で照明の色を順次切り替えるようにリール照光装置 4 0 を制御する（すなわち、第 2 実施形態における照光パターンとは、当選した特定役のストップスイッチ 2 2 の操作順番に対応する順番で照明の色を順次切り替えるパターンである）。

【 0 1 7 1 】

例えば、左ストップスイッチ 2 2 を赤色、中ストップスイッチ 2 2 を青色、右ストップスイッチ 2 2 を白色と割り当てた場合に、当選した特定役のストップスイッチ 2 2 の操作順番が「左、中、右」のときは、照明制御手段 2 3 2 は、リール照光装置 4 0 に対して、リール 1 3 a の外周面を照光する照明の色を赤色 青色 白色というように順次切り替えるような指令信号を送信する。

10

【 0 1 7 2 】

より具体的には、リール 1 3 a の回転と同時にまず赤色の照明でリール 1 3 a の外周面を照光する。これにより、遊技者は、最初（1 番目）に赤色に対応した左ストップスイッチ 2 2 を操作すればよいことが分かる。そして、遊技者により、1 番目のストップスイッチ 2 2（左ストップスイッチ 2 2）が操作されて、左リール 1 3 a が停止したら、今度は、青色の照明でリール 1 3 a の外周面を照光する。これにより、遊技者は、2 番目に青色に対応した中ストップスイッチ 2 2 を操作すればよいことが分かる。遊技者により、2 番目のストップスイッチ 2 2（中ストップスイッチ 2 2）が操作されて、中リール 1 3 a が停止したら、最後に、白色の照明でリール 1 3 a の外周面を照光する。これにより、遊技者は、3 番目（最後）に白色に対応した右ストップスイッチ 2 2 を操作すればよいことが分かる。

20

【 0 1 7 3 】

以上のように、ストップスイッチ 2 2 の操作順番に対応した赤色、青色、白色の順番で照明の色を切り替えることにより、遊技者は、どのような順番でストップスイッチ 2 2 を操作すればよいか分かるようになる。

【 0 1 7 4 】

同様に、報知遊技中、ストップスイッチ 2 2 の操作順番が、例えば、「中、左、右」の特定役に当選した場合には、リール 1 3 a の外周面を照光する照明の色を青色 赤色 白色というように順次切り替えるようにし、また、ストップスイッチ 2 2 の操作順番が、例えば、「右、左、中」の特定役に当選した場合には、リール 1 3 a の外周面を照光する照明の色を白色 赤色 青色というように順次切り替えるようにする。

30

【 0 1 7 5 】

なお、各ストップスイッチ 2 2 に割り当てられた照明の色は、例えば、画像表示装置 3 0 等を用いて、事前に遊技者に知らせておいてもよいが、事前には知らせておかなくてもよい。すなわち、当初は、各ストップスイッチ 2 2 に割り当てられた照明の色を遊技者には分からないようにしておいて、遊技が進行していくにつれて、報知遊技中に行われる所定の照光パターンから遊技者自信が各ストップスイッチ 2 2 に割り当てられた照明の色を理解するようにしてもよい。

【 0 1 7 6 】

以上のように、第 2 実施形態は、第 1 実施形態で示したように、第 2 特別遊技を実行する B B 入賞図柄を、所定の条件のもと、遊技者に照明告知することに加えて、第 2 特別遊技の少なくとも一部の遊技で行われる報知遊技中、役抽選手段 1 1 1 で特定役に当選したときは、当選した特定役に対応するストップスイッチ 2 2 の操作順番に関する情報をも照明により報知するようにしたものである。これにより、ストップスイッチ 2 2 に関する情報が報知される報知遊技と、報知されずに、6 通りのストップスイッチ 2 2 の操作順番からいずれかの操作順番を選択しなければならない非報知の遊技とでは、メダル獲得枚数に理論上 6 倍の差がつくこととなる。よって、報知遊技では、報知遊技でない遊技以上にメダル獲得枚数が増加し、遊技者にとって有利となる。

40

【 0 1 7 7 】

続いて、第 2 実施形態において、報知遊技が実行される第 2 特別遊技の一部の遊技につ

50

いて、その制御の流れを、図 1 3 及び図 1 4 のフローチャートに基づき説明する。

まず、図 1 3 のステップ S 3 0 において、メイン制御手段 1 0 1 a は、スタートスイッチ 2 1 が操作（オン）されたか否かを判別し続け、スタートスイッチ 2 1 がオンされたか判別すると、ステップ S 3 1 に進む。

ステップ S 3 1 では、役抽選手段 1 1 1 は、役の抽選を行う。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 3 2 では、メイン制御手段 1 0 1 a は、ステップ S 3 1 における役の抽選で特定役に当選したか否かを判別する。そして、特定役に当選したと判別したときは、ステップ S 3 3 に進み、特定役に当選していないと判別したときは、ステップ S 5 1 に進む。

【 0 1 7 9 】

ここで、ステップ S 5 1 では、メイン制御手段 1 0 1 a は、ストップスイッチ 2 2 が操作（オン）されたか否かを判別し続ける。そして、ストップスイッチ 2 2 がオンされたか判別したときはステップ S 5 2 に進む。

ステップ S 5 2 では、リール制御手段 1 3 1 が、モータ 1 3 b を駆動して、そのオンされたストップスイッチ 2 2 に対応するリール 1 3 a の停止制御を行う。

ステップ S 5 3 では、メイン制御手段 1 0 1 a は、すべてのリール 1 3 a 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 1 4 のステップ S 4 9 に進み、すべてのリール 1 3 a が未だ停止していないと判別したときは、ステップ S 5 1 に戻る。

【 0 1 8 0 】

説明を、ステップ S 3 2 において、特定役に当選したと判別した場合の処理（ステップ S 3 3 ）に戻す。

ステップ S 3 3 では、サブ制御手段 1 0 1 b の照明制御手段 2 3 2 は、当選した特定役の図柄の組合せを有効ラインに停止させるためのストップスイッチ 2 2 の操作順番のうち、1 番目に操作すべきストップスイッチ 2 2 に対応する照明の色で、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄を照光するようリール照光装置 4 0 に対して信号を送信する。これにより、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄は、当選した特定役の 1 番目に操作すべきストップスイッチ 2 2 に対応した照明の色で照光される。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 3 4 では、メイン制御手段 1 0 1 a は、最初のストップスイッチ 2 2 が操作（オン）されたか否かを判別し続ける。そして、最初のストップスイッチ 2 2 がオンされたか判別したときはステップ S 3 5 に進む。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 3 5 では、最初にオンされたストップスイッチ 2 2 が当選した特定役に対応するストップスイッチ 2 2 の選択された正しい押し順であるか否かの判別を行う。この結果、最初にオンされたストップスイッチ 2 2 が、選択された正しい押し順である場合には、ステップ S 3 6 に進み、選択された正しい押し順でない場合には、ステップ S 3 7 に進む。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 3 6 では、リール制御手段 1 3 2 は、図柄の引込み制御を行う。図柄の引込み制御とは、特定役に対応する図柄（例えば、「ベル」）を有効ラインに停止させるように制御することである。

図柄の引込み制御は、リール制御手段 1 3 2 が、モータ 1 3 b を駆動制御して、オンされたストップスイッチ 2 2 に対応するリール 1 3 a の停止制御をすることにより行われる。

一方、ステップ S 3 7 では、リール制御手段 1 3 2 は、モータ 1 3 b を駆動制御して、オンされたストップスイッチ 2 2 に対応するリール 1 3 a の停止制御を行うが、このとき、特定役に対応する図柄が有効ラインに停止しないように制御される。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 3 8 では、照明制御手段 2 3 2 は、当選した特定役の図柄の組合せを有効ラインに停止させるためのストップスイッチ 2 2 の操作順番のうち、2 番目に操作すべきス

10

20

30

40

50

トップスイッチ 2 2 に対応する照明の色で、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄を照光するようリール照光装置 4 0 に対して信号を送信する。これにより、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄は、当選した特定役の 2 番目に操作すべきストップスイッチ 2 2 に対応した照明の色で照光される。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 3 9 では、メイン制御手段 1 0 1 a は、2 番目のストップスイッチ 2 2 が操作（オン）されたか否かを判別し続ける。そして、2 番目のストップスイッチ 2 2 がオンされたと判別したときはステップ S 4 0 に進む。

【 0 1 8 6 】

ステップ S 4 0 では、2 番目にオンされたストップスイッチ 2 2 が当選した特定役に対応するストップスイッチ 2 2 の選択された正しい押し順であるか否かの判別を行う。この結果、2 番目にオンされたストップスイッチ 2 2 が、選択された正しい押し順である場合には、ステップ S 4 1 に進み、選択された正しい押し順でない場合には、ステップ S 4 2 に進む。

10

【 0 1 8 7 】

ステップ S 4 1 では、リール制御手段 1 3 2 は、図柄の引込み制御を行う。図柄の引込み制御は、リール制御手段 1 3 2 が、モータ 1 3 b を駆動制御して、オンされたストップスイッチ 2 2 に対応するリール 1 3 a の停止制御をすることにより行われる。

一方、ステップ S 4 2 では、リール制御手段 1 3 2 は、モータ 1 3 b を駆動制御して、オンされたストップスイッチ 2 2 に対応するリール 1 3 a の停止制御を行うが、このとき、特定役に対応する図柄が有効ラインに停止しないように制御される。

20

【 0 1 8 8 】

図 1 4 は、図 1 3 のフローチャートに続くフローチャートであり、3 番目のストップスイッチ 2 2 が操作されて、すべてのリール 1 3 a が停止した後の役の入賞判別及び役が入賞した場合の役の入賞処理等の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 8 9 】

図 1 4 のステップ S 4 3 では、照明制御手段 2 3 2 は、当選した特定役の図柄の組合せを有効ラインに停止させるためのストップスイッチ 2 2 の操作順番のうち、3 番目に操作すべきストップスイッチ 2 2 に対応する照明の色で、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄を照光するようリール照光装置 4 0 に対して信号を送信する。これにより、リール 1 3 a の外周面に表示された図柄は、当選した特定役の 3 番目に操作すべきストップスイッチ 2 2 に対応した照明の色で照光される。

30

【 0 1 9 0 】

ステップ S 4 4 では、メイン制御手段 1 0 1 a は、3 番目のストップスイッチ 2 2 が操作（オン）されたか否かを判別し続ける。そして、3 番目のストップスイッチ 2 2 がオンされたと判別したときはステップ S 4 5 に進む。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 4 5 では、3 番目にオンされたストップスイッチ 2 2 が当選した特定役に対応するストップスイッチ 2 2 の選択された正しい押し順であるか否かの判別を行う。この結果、3 番目にオンされたストップスイッチ 2 2 が、選択された正しい押し順である場合には、ステップ S 4 6 に進み、選択された正しい押し順でない場合には、ステップ S 4 7 に進む。

40

【 0 1 9 2 】

ステップ S 4 6 では、リール制御手段 1 3 2 は、図柄の引込み制御を行う。図柄の引込み制御は、リール制御手段 1 3 2 が、モータ 1 3 b を駆動制御して、オンされたストップスイッチ 2 2 に対応するリール 1 3 a の停止制御をすることにより行われる。

一方、ステップ S 4 7 では、リール制御手段 1 3 2 は、モータ 1 3 b を駆動制御して、オンされたストップスイッチ 2 2 に対応するリール 1 3 a の停止制御を行うが、このとき、特定役に対応する図柄が有効ラインに停止しないように制御される。

【 0 1 9 3 】

50

ステップS 4 8では、照明制御手段2 3 2は、リール1 3 aの外周面に表示された図柄を照光する照明の色を白色とすべく、リール照光装置4 0に対して信号を送信する。これにより、照明の色は、白色へとリセットされる。

【0 1 9 4】

ステップS 4 9では、停止図柄判別手段1 4 1は、当選した役の図柄の組合せが有効ラインに停止したか否か、すなわち、いずれかの役が入賞したか否かを判別する。いずれかの役が入賞したと判別したときは、ステップS 5 0に進み、入賞処理、すなわち、特定役に応じたメダルの払出し処理を行う。

一方、いずれか役の図柄の組合せが有効ラインに停止していない、すなわち、いずれの役にも入賞していないと判別したときは、ステップS 5 0の入賞処理を行うことなく処理を終了する。

【0 1 9 5】

(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。

図1 5は、第3実施形態におけるスロットマシン3の制御の概略を示すブロック図である。

第3実施形態におけるスロットマシン3では、役抽選手段1 1 1は、特別遊技制御手段1 6 1により実行される特別遊技の少なくとも一部の遊技で、複数種類の特定役を含めて役の抽選を行う。

【0 1 9 6】

また、少なくとも1つのリール1 3 aは、複数種類の特定役に対応するそれぞれ色彩の異なる複数種類の図柄を表示するとともに、一の種類の特定役に対応する図柄に対して、リール1 3 aの停止時における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ことができない位置に、他の種類の特定役に対応する図柄が配置されるように、複数種類の特定役に対応する図柄を配置する。

【0 1 9 7】

そして、リール制御手段1 3 3は、役抽選手段1 1 1でいずれかの特定役に当選した場合において、当選した特定役に対応する図柄から数えて、リール1 3 aの停止時における停止可能位置の範囲内の図柄のいずれかが有効ラインに位置するときにストップスイッチ2 2が操作されたときは、当選した特定役に対応する図柄が有効ラインに停止するようリール1 3 aを制御し、それ以外の位置でストップスイッチ2 2が操作されたときは、当選した特定役に対応する図柄が有効ラインに停止しないようにリール1 3 aを制御する。

【0 1 9 8】

さらに、特別遊技制御手段1 6 1は、第2特別遊技の少なくとも一部の遊技では、役抽選手段1 1 1でいずれかの特定役に当選したときに、いずれの特定役が当選したかを遊技者に対して報知する報知遊技を実行し、第1特別遊技では、役抽選手段1 1 1でいずれかの特定役に当選したときであっても、特定役の当選を遊技者に対して報知しないように制御する。

【0 1 9 9】

さらにまた、照明制御手段2 3 3は、報知遊技において、役抽選手段1 1 1でいずれかの特定役に当選したときは、当選した特定役に対応する図柄の色彩と反対色(反対色には、反対色に近い色を含み、本発明における「異なる色」に相当するものである。以下同じ)の照明でリール1 3 aの外周面に表示された図柄を照光するようにリール照光装置4 0を制御するものである。

【0 2 0 0】

以下では、第3実施形態におけるスロットマシン3について、第1実施形態とは異なる部分について説明する。

第3実施形態では、特定役には、複数種類(2種類あるいは3種類)の図柄の組合せが設けられている。例えば、特定役として、2種類の図柄の組合せが設けられている場合には、特定役Aに対応する図柄の組合せが、「赤7」-「ベル」-「ベル」、特定役Bに対

10

20

30

40

50

応する図柄の組合せが、「青7」-「ベル」-「ベル」というものである。

そして、第2実施形態では、報知遊技は、特定役に当選したときに、当選した特定役が、特定役A又は特定役Bのいずれであるかの情報を、遊技者に対して報知するものである。

【0201】

(役抽選手段、役抽選テーブル)

役抽選手段111は、特別遊技制御手段161により実行される特別遊技の少なくとも一部の遊技で、複数種類の特定役(例えば、特定役A及び特定役B)を含めて役の抽選を行う。

そして、役抽選テーブル123では、特定役の当選確率が、例えば、 $1/2$ と設定されている場合には、特定役A及び特定役Bの各当選確率は、それぞれ $1/4$ ($1/2 \times 1/2$)に割り当てられる。 10

すなわち、特定役を1つの役としてみたときの合算した当選確率が $1/2$ であり、役抽選テーブル123の全抽選領域内で、特定役全体で $1/2$ の当選領域が確保されているとともに、この $1/2$ の当選領域が、特定役A及び特定役Bに2分割されている。

【0202】

(リール制御手段)

第3実施形態では、複数のリール13aのうち、1つのリール13a(左リール13a)は、1つの種類の特定役に対応する図柄(例えば、特定役Aに対応する図柄である「赤7」)に対して、リール13aの停止時における停止可能位置の範囲内(例えば、5図柄以内)において有効ラインに停止させることができない位置(例えば、5図柄を超えた間隔)に、他の種類の特定役に対応する図柄(例えば、特定役Bに対応する図柄である「青7」)が配置されるように、複数種類の特定役に対応する図柄(本実施形態では「赤7」及び「青7」)が配置されている。 20

【0203】

そして、リール制御手段133は、役抽選手段111でいずれかの特定役に当選した場合に、その当選した特定役に対応する図柄から数えて、停止可能位置の範囲内の図柄のいずれかが有効ラインに位置する時にストップスイッチ22が操作されたときは、その当選した特定役に対応する図柄が有効ラインに停止するようにリール13aを制御するとともに、それ以外の位置でストップスイッチ22が操作されたときは、当選した特定役に対応する図柄が有効ラインに停止しないようにリール13aを制御する。 30

【0204】

左リール13aの特定役に対応する図柄である「赤7」及び「青7」は、上述のように、互いに5図柄を超えた間隔で配置される。したがって、特定役A又は特定役Bのいずれに当選しているかが報知されれば、遊技者は、当選した特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するようにストップスイッチ22を操作することができる。

一方、特定役A又は特定役Bのいずれに当選しているかが報知されないと(特定役A又は特定役Bのいずれに当選しているかを知らない)、遊技者は、必ずしも当選した特定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができなくなる。

【0205】

(報知制御手段、照明制御手段)

報知制御手段243は、特別遊技制御手段161により実行される第2特別遊技の少なくとも一部の遊技(報知遊技)において、役抽選手段111でいずれかの特定役に当選すると、当選した特定役の種類を遊技者に対して報知するように制御する。

【0206】

報知は、当選した特定役に対応する左リール13aの図柄を遊技者に対して報知することにより行われる。

特定役A及び特定役Bの図柄の組合せは、それぞれ、「赤7」-「ベル」-「ベル」、「青7」-「ベル」-「ベル」であり、左リール13aの図柄のみが異なり、中リール13a及び右リール13aの図柄は、いずれの特定役であっても「ベル」である。したがっ 40 50

て、左リール 1 3 a の図柄のみを遊技者に報知すれば、遊技者は、いずれの特定役に当選したのかを知ることができるからである。

【0207】

このため、報知制御手段 2 4 3 は、例えば、「赤 7」-「ベル」-「ベル」の図柄の組合せからなる特定役 A に当選したときは、遊技者に対して、左リール 1 3 a の「赤 7」の図柄を報知するよう制御し、「青 7」-「ベル」-「ベル」の図柄の組合せからなる特定役 B に当選したときは、遊技者に対して、左リール 1 3 a の「青 7」の図柄を報知するよう制御する。

【0208】

具体的には、報知制御手段 2 4 3 は、当選した特定役の種類に関する情報（例えば、当選した特定役に対応する左リール 1 3 a の図柄情報）から、リール 1 3 a 外周面に表示された図柄の照光パターン（例えば、照光する照明の色）を判断し、この照光パターンに関する情報を照明制御手段 2 3 3 に対して送信する。

10

【0209】

照明制御手段 2 3 3 は、報知制御手段 2 4 3 から照光パターンに関する情報を受信すると、受信した情報をもとに、リール照光装置 4 0 に対して照明の色を切り替えるための信号を送信する。

【0210】

そして、リール照光装置 4 0 は、照明制御手段 2 3 3 からの切替え信号により、照明の色を切り替えるが、このとき切り替えられる照明の色は、当選した特定役に対応する左リール 1 3 a の図柄の色彩と反対色である。

20

【0211】

したがって、例えば、報知遊技中、特定役 A に当選すると、リール照光装置 4 0 は、照明制御手段 2 4 3 からの切替え信号により、照明の色を特定役 A に対応する左リール 1 3 a の図柄である「赤 7」の色彩と反対色である青色に切り替える。

【0212】

照明の色が青色に切り替えられると、左リール 1 3 a の「赤 7」の図柄は、この青色の照明によって引き立って識別しやすくなるとともに、特定役 B に対応する左リール 1 3 a の図柄「青 7」は、同系色の青色の照明によって識別しにくくなる。

これにより、遊技者は、「赤 7」-「ベル」-「ベル」の組合せからなる特定役 A に当選したことを判別できるだけでなく、「赤 7」の図柄が識別しやすくなって、「赤 7」の図柄を有効ラインに停止させやすくなる。

30

【0213】

反対に、例えば、報知遊技中、役抽選手段 1 1 1 で特定役 B に当選した場合には、照明の色を赤色に切り替えてやれば、今度は、特定役 B に対応する左リール 1 3 a の「青 7」の図柄が識別しやすくなって、遊技者は、「青 7」-「ベル」-「ベル」の組合せからなる特定役 B に当選したことを判別でき、しかも、「青 7」の図柄を有効ラインに停止させやすくなる。

【0214】

なお、いずれの特定役に当選したかが報知されない遊技（第 1 特別遊技）では、遊技者は、当該遊技で特定役に当選しているか否か、及びいずれの特定役に当選しているのかを知ることができない。

40

【0215】

ところで、中リール 1 3 a 及び右リール 1 3 a では、「ベル」の図柄は、すべてリール 1 3 a の停止可能位置の範囲内（例えば、5 図柄以内）の間隔で配置されている。したがって、いずれかの特定役の当選時は、中リール 1 3 a 及び右リール 1 3 a については、どの位置でストップスイッチ 2 2 が操作されても、「ベル」の図柄が有効ラインに停止するように制御される。

【0216】

以上のように、報知遊技でないときは、遊技者は、報知遊技時の 1 / 2 でしか、特定役

50

に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができない。これにより、報知遊技と報知遊技でないときとは、特定役の入賞率（特定役に基づくメダルの獲得枚数）に2倍の差がつくことになる。

【0217】

続いて、第3実施形態において、報知遊技が実行される第2特別遊技の一部の遊技について、その制御の流れを、図16のフローチャートに基づき説明する。

まず、図16のステップS60において、メイン制御手段102aは、スタートスイッチ21が操作（オン）された否かを判別し続け、スタートスイッチ21がオンされたと判別すると、ステップS61に進む。

【0218】

ステップS61では、役抽選手段111は、役の抽選を行う。

ステップS62では、メイン制御手段102aは、ステップS61における役の抽選で特定役に当選したか否かを判別する。そして、特定役に当選したと判別したときは、ステップS63に進み、特定役に当選していないと判別したときは、ステップS66に進む。

【0219】

ステップS63では、当選した特定役が特定役Aか、又は特定役Bかの判別を行う。当選した特定役が特定役Aの場合には、ステップS64に進み、当選した特定役が特定役Bの場合には、ステップS65に進む。

【0220】

ステップS64では、サブ制御手段102bの照明制御手段233は、特定役Aに対応する左リール13aの図柄の色彩と反対色の照明でリール13aの外周面に表示された図柄を照光するようリール照光装置40に対して信号を送信する。これにより、リール13aの外周面に表示された図柄は、特定役Aに対応する左リール13aの図柄の色彩と反対色の照明の色で照光される。

【0221】

ステップS65では、照明制御手段233は、特定役Bに対応する左リール13a上の図柄の色彩と反対色の照明でリール13aの外周面に表示された図柄を照光するようリール照光装置40に対して信号を送信する。これにより、リール13aの外周面に表示された図柄は、特定役Bに対応する左リール上の図柄の色彩と反対色の照明の色で照光される。

【0222】

ステップS66では、メイン制御手段102aは、ストップスイッチ22が操作（オン）されたか否かを判別し続ける。そして、ストップスイッチ22がオンされたと判別したときはステップS67に進む。

ステップS67では、リール制御手段131は、モータ13bを駆動して、そのオンされたストップスイッチ22に対応するリール13aの停止制御を行う。

【0223】

ステップS68では、メイン制御手段102aは、すべてのリール13aが停止したか否かを判別し、停止したと判別したときは、ステップS69に進み、すべてのリール13aが未だ停止していないと判別したときは、ステップS66に戻る。

【0224】

ステップS69では、現在の遊技が、照明告知決定手段221による照明告知が行われている遊技が否かを判別する。照明告知が行われている遊技の場合には、ステップS70に進み、照明告知が行われていない遊技の場合には、ステップS71に進む。

【0225】

ステップS70では、照明制御手段233は、リール13aの外周面に表示された図柄を照光する照明の色を白色にするようリール照光装置40に対して信号を送信する。すなわち、照明の色を白色にリセットする。

【0226】

ステップS71では、停止図柄判別手段141は、特定役を含めていずれかの役に対応

10

20

30

40

50

する図柄の組合せが有効ラインに停止したか否か、すなわちいずれかの役が入賞したか否かを判別する。いずれかの役が入賞したと判別したときは、ステップS72に進み、入賞処理、すなわち入賞役に応じたメダル払出し等の処理を行う。

一方、ステップS71で、いずれの役にも入賞していないと判別されたときは、ステップS72の入賞処理を行うことなく処理を終了する。

【0227】

(第4実施形態)

続いて、本発明の第4実施形態について説明する。

図17及び図18は、第4実施形態におけるリール13aの外周面に表示された図柄の一部を示した図であり、図17(a)は、通常時のリール13aの回転中の状態を示したものであり、図17(b)は、通常時のリール13aの回転中の状態(図17(a)に示す状態)から、照明の色を切り替えて「青7」の図柄を引き立たせて、識別しやすくした状態を示したものである。

また、図18(a)は、図17(b)と同様、リール13aの回転中、「青7」の図柄を照明により引き立たせて、識別しやすくした状態を示したものであり、図18(b)は、「青7」の図柄を識別しやすくした状態(図18(a)に示す状態)から、照明の色を切り替えて「スイカ」の図柄を引き立たせて、識別しやすくした状態を示したものである。

【0228】

第4実施形態では、BB入賞図柄として、少なくとも「青7」と「スイカ」の2種類が設定される。したがって、役抽選手段111でBBに当選し、かつ、「青7」-「青7」-「青7」又は「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」のいずれかの図柄の組合せが有効ラインに停止すると、BBの入賞となり、BB遊技が実行される。

【0229】

なお、BB入賞図柄の一つである「スイカ」は、図17(a)及び図18(b)に示すように、味の部分(図示しないが赤色)と皮の部分(図示しないが緑色)とで構成される。しかし、図柄の大半を占めるのは、赤色の味の部分であるので、図柄全体では赤色の印象が強くなる。したがって、「青7」の図柄の色彩と「スイカ」の図柄の色彩は略反対色(反対色には、反対色に近い色を含み、本発明における「異なる色」に相当するものである。以下同じ)の関係になる。

【0230】

また、第4実施形態では、リール13aの外周面に表示される図柄が第1実施形態の場合と異なり、図17及び図18に示すように、BB入賞図柄(「青7」及び「スイカ」)に対して、それ以外の小役等に対応する図柄(「チェリー」等)が小さく表示される。

【0231】

次に、第4実施形態におけるスロットマシン1の制御について、第1実施形態と異なる部分について説明する。

なお、第4実施形態における各制御手段は、第1実施形態における各制御手段と機能的に同一であるので、ブロック図は省略するとともに、第4実施形態の各制御手段の符号は、第1実施形態の各制御手段と符号と同一のものを用いる。

(特別役入賞図柄振分け抽選手段)

特別役入賞図柄振分け抽選手段181は、第1実施形態の場合と同様、役抽選手段111で特別役(BB)に当選した後に、複数種類の特別役入賞図柄(BB入賞図柄)を、第1特別遊技が実行される特別役入賞図柄と、第2特別遊技が実行される特別役入賞図柄とに振り分けるための抽選を行うものである。

【0232】

第4実施形態では、特別役入賞図柄振分け抽選手段181は、「青7」と「スイカ」の2種類のBB入賞図柄のうち、いずれのBB入賞図柄の組合せが有効ラインに停止したか(いずれのBB入賞図柄によってBBに入賞したか)により、その後に行われるBB遊技を第1特別遊技とするか、第2特別遊技とするかの決定を行う。

【0233】

例えば、特別役入賞図柄振分け抽選手段181による抽選により、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄の組合せが「青7」-「青7」-「青7」と決定される場合もあるし、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」と決定される場合もある。そして、例えば、特別役入賞図柄振分け抽選手段181による抽選の結果、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄が「青7」と決定された場合には、有効ラインに「青7」-「青7」-「青7」の組合せが停止すれば、第1特別遊技に移行し、第1特別遊技が実行され、有効ラインに「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」の組合せが停止すると、第2特別遊技に移行し、第2特別遊技が実行される。

【0234】

(照明制御手段)

第4実施形態では、照明告知決定手段221により照明告知を行うことに決定された遊技において、例えば、特別役入賞図柄振分け抽選手段181により、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄が「青7」とされた場合には、照明制御手段231は、照明の色を「青7」の図柄の色彩と同系色である青色とする。反対に、特別役入賞図柄振分け抽選手段181により、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄が「スイカ」とされた場合には、照明制御手段231は、照明の色を「スイカ」(の味の部分)の図柄の色彩と同系色である赤色とする。

【0235】

このように、第4実施形態は、当該遊技におけるリール13aの回転中、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄の色彩と同系色(第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄の色彩とは反対色)の照明で、リール13aの外周面に表示された図柄を照光し、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄を識別しにくくするとともに、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄を識別しやすくするという点で第1実施形態の場合と同様である。

したがって、第4実施形態においても、当該遊技では、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄が識別しやすいものとなる。

【0236】

しかしながら、第4実施形態では、第1実施形態の場合よりもさらに第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄が識別しやすくなるという効果を有する。

第4実施形態では、上述のように、リール13a上、BB入賞図柄(「青7」と「スイカ」)に対して、それ以外の小役等に対応する図柄が小さく表示される。したがって、リール13aの回転中においては、リール13aの外周面に表示された図柄を照光する照明の色如何にかかわらず、この小役等に対応する図柄は「青7」や「スイカ」等のBB入賞図柄に比べて、識別しにくいものとなる。すなわち、小役等に対応する図柄が小さく表示されているため、リール13aの回転中は、大きく表示された「青7」や「スイカ」等のBB入賞図柄だけが目立つようになる。

【0237】

このような状況の中で、上述した照明告知によって、リール13aの回転中、さらに第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄を引き立たせて識別しやすくすると、図17(b)及び図18(a)及び(b)に示すように、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄のみが際立って目立つようになる。すなわち、遊技者にとっては、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄だけがリール13a上に表示されているような印象を受ける。

【0238】

したがって、遊技者は、照明告知が行われると、第1実施形態の場合以上に、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄を識別しやすくなり、このBB入賞図柄の判別、及びこのBB入賞図柄を有効ラインに停止させることが容易となる。

【0239】

以上のように、第4実施形態では、照明の色を制御して(照明告知により)、第1特別遊技が実行されるBB入賞図柄を識別しにくくするとともに、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄を識別しやすくすることに加えて、BB入賞図柄以外の小役等に対応する図

10

20

30

40

50

柄を小さく表示して、リール13aの回転中、これら小役等の図柄も識別しにくくすることで、第1実施形態の場合に比べて、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄をより引き立たせて識別を容易にし、しかも、有効ライン上にこの図柄を停止させやすくするものである。

【0240】

(第5実施形態)

続いて、本発明の第5実施形態について説明する。

図19は、第5実施形態におけるスロットマシン5の制御の概略を示すブロック図である。

【0241】

第5実施形態におけるスロットマシン5では、遊技中における複数種類の演出パターンを記憶した演出パターン記憶手段255と、役抽選手段111の抽選結果に基づいて、演出パターン記憶手段255からいずれかの演出パターンを選択する演出パターン選択手段265とを備える。

【0242】

そして、演出パターンには、回転中のリール13aに対して、リール13aの外周面を照光する照明の色を連続的に切り替える特定演出パターンを有するとともに、照明制御手段235は、演出パターン選択手段265により特定演出パターンが選択されたときは、リール13aの外周面を照光する照明の色を連続的に切り替えるようにリール照光装置40を制御するものである。

【0243】

以下では、第5実施形態におけるスロットマシン5について、第1実施形態とは異なる部分について説明する。

(演出パターン記憶手段)

演出パターン記憶手段255は、遊技中における複数種類の演出パターンを記憶したものであり、例えば、ランプ32の点灯パターン、スピーカ31から出力するサウンドの種類、画像表示装置30に画像表示すべき内容等を記憶したものである。

【0244】

第5実施形態では、演出パターン記憶手段255に記憶されるこれら複数の演出パターンの中に、リール13aの外周面を照光する照明の色を連続的に切り替える特定演出パターンを有している。したがって、この特定演出パターンが選択されると、リール13aの外周面を照光する照明の色を連続的に切り替える演出が行われる。

【0245】

(演出パターン選択手段)

演出パターン選択手段265は、メイン制御手段104aの情報送信手段191から送信されてくる役抽選手段111による役の抽選結果情報等に基づいて、演出パターン記憶手段255からいずれかの演出パターンを選択するものである。例えば、受信した抽選結果情報が、リプレイの当選に関するものである場合には、リプレイ当選時に行われる演出パターンを演出パターン記憶手段255から選択する。同様に、例えば、受信した抽選結果情報が、ある特定の小役の当選に関するものである場合には、その小役当選時に行われる演出パターンを演出パターン記憶手段255から選択する。

【0246】

なお、第5実施形態では、所定の条件を満たしたときに(例えば、ある特別役(例えば、BB)に当選した旨の情報を受信したときに)、演出パターン記憶手段255から特定演出パターンを選択するようにしている。

【0247】

(演出出力制御手段)

演出出力制御手段275は、演出パターン選択手段255で選択された演出パターンに基づいて、所定の機器(ランプ32、スピーカ31、画像表示装置30等)から所定のタイミングで演出を出力するように制御するものである。例えば、リール13aの停止時に

10

20

30

40

50

、バックランプ 3 2 を点灯させたり、スピーカ 3 1 から所定のサウンドを出力させたり、画像表示装置 3 0 に所定の画像を表示させる等である。

【 0 2 4 8 】

また、第 5 実施形態では、演出出力制御手段 2 7 5 は、演出パターン選択手段 2 6 5 により、演出パターン記憶手段 2 5 5 から特定演出パターンが選択されると、照明の色を連続的に切り替える照光パターン（特定演出パターン）に関する情報を照明制御手段 2 3 5 に対して、所定のタイミングで送信する。

【 0 2 4 9 】

（照明制御手段）

照明制御手段 2 3 5 は、演出出力制御手段 2 7 5 から、特定演出パターンに関する情報を受信すると、特定演出パターンを出力するべく、リール照光装置 4 0 に対して、リール 1 3 a の外周面を照光する照明の色を連続的に切り替えるための信号を送信する。具体的には、照明制御手段 2 3 5 は、リール照光装置 4 0 のモータ 5 3 に対して、駆動信号を連続的に供給し、モータ 5 3 の回転軸 5 5 を連続回転させる。

【 0 2 5 0 】

モータ 5 3 の回転軸 5 5 が回転を開始すると、これに伴い、カバー 4 2 も蛍光ランプ 4 1 の外周周りを回転するようになる。蛍光ランプ 4 1 の点灯中にカバー 4 2 が回転すると、リール 1 3 a の外周面を照光する照明の色が連続的に切り替わるようになる。

【 0 2 5 1 】

なお、リール 1 3 a の外周面を照光する照明の色を連続的に切り替える演出は、例えば、スタートスイッチ 2 1 が操作され、役抽選手段 1 1 1 で特別役（ＢＢ）に当選した後、いずれかのストップスイッチ 2 2、あるいはすべてのストップスイッチ 2 2 が操作されるまで行われる。ただし、これに限定されるものではなく、例えば、ストップスイッチ 2 2 の操作如何にかかわらず、演出の開始後（スタートスイッチ 2 1 が操作されて、役抽選手段 1 1 1 で特別役（ＢＢ）に当選した後、）、所定時間が経過するまで行うようにしてもよい。

【 0 2 5 2 】

以上のように、第 5 実施形態における、この特定演出パターンは、カバー 4 2 を、蛍光ランプ 4 1 の外周周りに連続回転させることによって、複数の色の照明を連続的に切り替えるものであり、このような演出、すなわち、リール 1 3 a の外周面を照光する照明の色を連続的に切り替えるという華やかな（派手な）演出は、演出の効果を高め、遊技をより面白みのあるものとすることができるものである。特に、このような華やかな演出は、例えば、ＢＢ等の特別役に当選した場合に行うようにすれば、遊技者は期待感が一層高まり、遊技性がより高いものとなる。

【 0 2 5 3 】

続いて、第 5 実施形態における制御の流れを図 2 0 のフローチャートに基づき説明する。

まず、図 2 0 のステップ S 8 0 において、メイン制御手段 1 0 4 a は、スタートスイッチ 2 1 が操作（オン）された否かを判別し続け、スタートスイッチ 2 1 がオンされたと判別すると、ステップ S 8 1 に進む。

ステップ S 8 1 では、役抽選手段 1 1 1 が役の抽選を行う。

【 0 2 5 4 】

ステップ S 8 2 では、メイン制御手段 1 0 4 a は、ステップ S 8 1 における役の抽選において、特別役（ＢＢ）に当選したか否かを判別する。そして、特別役（ＢＢ）に当選したと判別したときは、ステップ S 8 3 に進み、特別役（ＢＢ）に当選していないと判別したときは、ステップ S 8 5 に進む。

ステップ S 8 3 では、サブ制御手段 1 0 4 b の演出パターン選択手段 2 6 5 は、演出パターン記憶手段 2 5 5 から特定演出パターンを選択する。

【 0 2 5 5 】

ステップ S 8 4 では、サブ制御手段 1 0 4 b の演出出力制御手段 2 7 5 は、選択された

特定演出パターンに基づき、照明制御手段 235 に対して、照明の色を連続的に切り替えるための信号を送信する。この信号を受信した照明制御手段 235 は、リール照光装置 40 を制御して、リール 13a の外周面を照光する照明の色を連続的に切り替える。

【0256】

ステップ S85 では、メイン制御手段 104a は、ストップスイッチ 22 が操作（オン）されたか否かを判別し続ける。そして、ストップスイッチ 22 がオンされたと判別したときはステップ S86 に進む。

【0257】

ステップ S86 は、リール制御手段 131 は、モータ 13b を駆動して、そのオンされたストップスイッチ 22 に対応するリール 13a の停止制御を行う。

【0258】

ステップ S87 では、メイン制御手段 104a は、すべてのリール 13a が停止したか否かを判別し、停止したと判別したときは、ステップ S88 に進み、すべてのリール 13a が未だ停止していないと判別したときは、ステップ S85 に戻る。

ステップ S88 では、特定演出中か否かを判別し、特定演出中の場合には、ステップ S89 に進み、特定演出中でない場合には、ステップ S90 に進む。

【0259】

ステップ S89 では、照明制御手段 235 は、リール 13a の外周面を照光する照明の色を白色にするようリール照光装置 40 に対して信号を送信する。すなわち、照明の色を白色にリセットする。

【0260】

ステップ S90 では、停止図柄判別手段 141 は、特別役を含めていずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したか否か、いずれかの役が入賞したか否かを判別する。いずれかの役が入賞したと判別したときは、ステップ S91 に進み、入賞処理、すなわち特別役が入賞したときには、特別遊技を実行し、それ以外に役が入賞したときにはメダル払い出し処理等を行う。

一方、ステップ S90 で、いずれの役にも入賞していないと判別されたときは、ステップ S91 の入賞処理を行うことなく処理を終了する。

【0261】

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) 実施形態では、リール 13a の外周面に表示された図柄を照光するための発光体 41 として、陰極蛍光ランプ (CFL) を用いたが、発光体 41 は、これに限定するものではなく、例えば、熱陰極蛍光ランプ (HCFL) を用いてもよいし、LED や電球等を用いてもよい。

なお、HCFL、LED、電球等を用いる場合も、それぞれの発光体の数は 1 つであり、照明の色の数に相当する数の発光体は用いない。照明の色の切り替えは、回転機構 50 により、カバー 42 を回転させることによって行うからである。

【0262】

(2) 実施形態では、カバー 42 には、レンズ 42a、42b が用いられていたが、例えば、ガラス、シート、フィルム等、蛍光ランプ 41 の光 (照明) を透過するものであればレンズに限定されるものではない。

【0263】

(3) 実施形態では、リール照光装置 40 は、ベース部材 45 を介して表示窓 27 の上枠部分に取り付けられるが、これに限定されるものではなく、例えば、表示窓 27 の下枠部分や表示窓の両枠部分に取り付けるようにしてもよい。リール照光装置 40 を表示窓 27 の下枠部分に取り付けた場合には、リール 13a の外周面に表示された図柄を斜め下方から照光することになる。また、リール照光装置 40 を表示窓 27 の両枠部分に取り付けた場合には、リール 13a の外周面に表示された図柄を両側から照光することとなる。

【0264】

10

20

30

40

50

(4) 実施形態では、蛍光ランプ41及びカバー42を囲むランプカバー43として、中空半円筒体のものを示したが、ランプカバー43は、蛍光ランプ41及びカバー42を包囲できるものであれば、半円筒体の形状に限定されるものではない。

【0265】

(5) 実施形態では、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄を、リール照光装置40による照明によって遊技者に告知したが、これに限定されるものではなく、例えば、前記BB入賞図柄以外の図柄を照明によって識別しやすくしたり、あるいは識別しにくくしてもよい。

【0266】

(6) 実施形態では、リール照光装置40による照明の色の1つは、1つのBB入賞図柄の色彩と同系色であって、他の1つのBB入賞図柄の色彩と反対色とし、この照明による照光により、1つのBB入賞図柄を識別しにくくすると同時に、他の1つのBB入賞図柄を識別しやすくしたが、これに限定されるものではなく、例えば、特定の図柄の色彩と同系色の照明によって、その特定の図柄を識別しにくくするのみ(同時に他の図柄を識別しやすくすることまではしない)、あるいは、特定の図柄の色彩と反対色の照明によって、その特定の図柄を識別しやすくするのみ(同時の他の図柄を識別しにくくすることまではしない)であってもよい。

【0267】

(7) 実施形態では、報知遊技が実行される第2特別遊技の少なくとも一部の遊技で、複数種類の特定役を含めて役の抽選を行い、当該遊技で、この特定役に当選した場合に、当選した特定役に対応する左リール13a上の図柄を、この図柄の色彩と反対色の照明によって照光し、遊技者に対して当選した特定役の種類を報知するようにした。これに対して、例えば、複数種類の特定役それぞれに予め異なる照明の色を割り当てておき、いずれかの特定役に当選した場合に、当選した特定役に対応する色の照明でリール13aの外周面に表示された図柄を照光するようにしてもよい。この場合、遊技者は、照光された照明の色によって、当選した特定役の種類を知ることができる(照光された照明の色によって、当選した特定役の種類を報知する)。

【0268】

(8) 実施形態では、リール13a上、BB入賞図柄(「青7」及び「スイカ」)に対して、それ以外の小役等を構成する図柄(「チェリー」等)を小さく表示した。すなわち、BB入賞図柄に対して、小役等を構成する図柄は、縦寸法、横寸法ともに小さく表示されていたが、これに限定されるものではなく、BB入賞図柄に対して、小役等を構成する図柄の横寸法のみを小さく表示してもよい(小役等を構成する図柄は、BB入賞図柄に対して細長に構成される)。

【0269】

(9) 実施形態では、役抽選手段111で特別役(BB)に当選した場合に、照明制御手段235が、リール照光装置40を制御して、リール13aの外周面を照光する照明の色を連続切り替えするようしていたが、必ずしも特別役(BB)に当選した場合にのみ、この演出(照明の色の連続切り替え)を行わなければならないというものではない。すなわち、特別役(BB)以外の他の役に当選した場合や役の当選可能性を告知する目的等、種々の条件の下、この演出を行うようにしてもよい。

【0270】

(10) 実施形態では、第2特別遊技が実行されるBB入賞図柄を、リール照光装置40による照明によって告知したが、この照明告知のみならず、照明告知と併せて、例えば、画像表示装置30等で前記BB入賞図柄を告知するようにしてもよい。

【図面の簡単な説明】

【0271】

【図1】本発明によるスロットマシン全体を示す前面及び側面の斜視図である。

【図2】図1中、スロットマシンのフロントマスク部を開放し、基体部の内部が見えるように図示した正面図である。

10

20

30

40

50

【図 3】リール照光装置を示す斜視図である。

【図 4】リール照光装置の分解斜視図である。

【図 5】(a)は、リール照光装置が、スロットマシンの筐体内部に設置されている状態を示す側面図であり、(b)は、スロットマシンの筐体内部に設置されているリール照光装置の側面拡大図である。

【図 6】図 3 及び図 4 に示すリール照光装置の B - B 断面図である。

【図 7】図 3 及び図 4 に示すリール照光装置の C - C 断面図である。

【図 8】リール照光装置の平面図及び一部断面図である。

【図 9】第 1 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 10】第 1 実施形態における主要な制御の流れを示すフローチャートである。

10

【図 11】図 10 のフローチャートに続くフローチャートである。

【図 12】第 2 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 2 実施形態において、報知遊技が実行される第 2 特別遊技の一部の遊技について、その制御の流れを示すフローチャートである。

【図 14】図 13 のフローチャートに続くフローチャートである。

【図 15】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 16】第 3 実施形態において、報知遊技が実行される第 2 特別遊技の一部の遊技について、その制御の流れを示すフローチャートである。

【図 17】第 4 実施形態におけるリールの外周面に表示された図柄の一部を示した図であり、(a)は、通常時のリールの回転中の状態を示したものであり、(b)は、リールの回転中において、「青 7」「青 7」「青 7」の図柄を照明により引き立たせて識別しやすくした状態を示したものである。

20

【図 18】第 4 実施形態におけるリールの外周面に表示された図柄の一部を示した図であり、(a)は、リールの回転中において、「青 7」「青 7」「青 7」の図柄を照明により引き立たせて識別しやすくした状態を示したものであり、(b)は、リールの回転中において、照明の色を切り替えて「スイカ」の図柄を引き立たせて識別しやすくした状態を示したものである。

【図 19】第 5 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 20】第 5 実施形態における制御の流れを示すフローチャートである。

30

【符号の説明】

【0272】

- | | |
|------|-----------------------|
| 1 | (第 1 実施形態における)スロットマシン |
| 2 | (第 2 実施形態における)スロットマシン |
| 3 | (第 3 実施形態における)スロットマシン |
| 5 | (第 5 実施形態における)スロットマシン |
| 10 | 基体部 |
| 11 | 電源ユニット |
| 12 | メダル払出し装置 |
| 13 | リールユニット |
| 13 a | リール |
| 13 b | モータ |
| 14 | メイン制御基板 |
| 15 | ケース |
| 16 | 支持板 |
| 20 | フロントマスク部 |
| 21 | スタートスイッチ |
| 22 | ストップスイッチ |
| 23 | ベットスイッチ |
| 24 | メダル投入口 |
| 25 | メダル受け皿 |

40

50

2 7	表示窓	
2 8	サブ制御基板	
2 9	ケース	
3 0	画像表示装置	
3 1	スピーカ	
3 2	ランプ	
4 0	リール照光装置	
4 1	発光体（蛍光ランプ）	
4 2	カバー	
4 2 a	レンズ	10
4 2 b	レンズ	
4 3	ランプカバー	
4 3 a	開口部	
4 3 b	爪受け部	
4 3 c	L字状突起	
4 4	ランプホルダ	
4 4 a	挟持部	
4 5	ベース部材	
4 5 a	ランプカバー押え爪	
4 5 b	U字状溝	20
5 0	回転機構	
5 1	カバーホルダ	
5 2	カバーブラケット	
5 3	モータ	
5 3 a	コネクタ	
5 4	モータブラケット	
5 4 a	モータブラケットの先端部側に形成された一方の孔	
5 4 b	モータブラケットの基端部側に形成された他方の孔	
5 5	回転軸	
5 6	ギヤ	30
5 7	ギヤ	
1 0 0	遊技制御手段	
1 0 0 a	メイン制御手段	
1 0 0 b	サブ制御手段	
1 0 1	（第2実施形態における）遊技制御手段	
1 0 1 a	（第2実施形態における）メイン制御手段	
1 0 1 b	（第2実施形態における）サブ制御手段	
1 0 2	（第3実施形態における）遊技制御手段	
1 0 2 a	（第3実施形態における）メイン制御手段	
1 0 2 b	（第3実施形態における）サブ制御手段	40
1 0 4	（第5実施形態における）遊技制御手段	
1 0 4 a	（第5実施形態における）メイン制御手段	
1 0 4 b	（第5実施形態における）サブ制御手段	
1 1 1	役抽選手段	
1 2 1	役抽選テーブル	
1 2 2	（第2実施形態における）役抽選テーブル	
1 2 3	（第3実施形態における）役抽選テーブル	
1 3 1	リール制御手段	
1 3 1 a	停止位置決定テーブル	
1 3 2	（第2実施形態における）リール制御手段	50

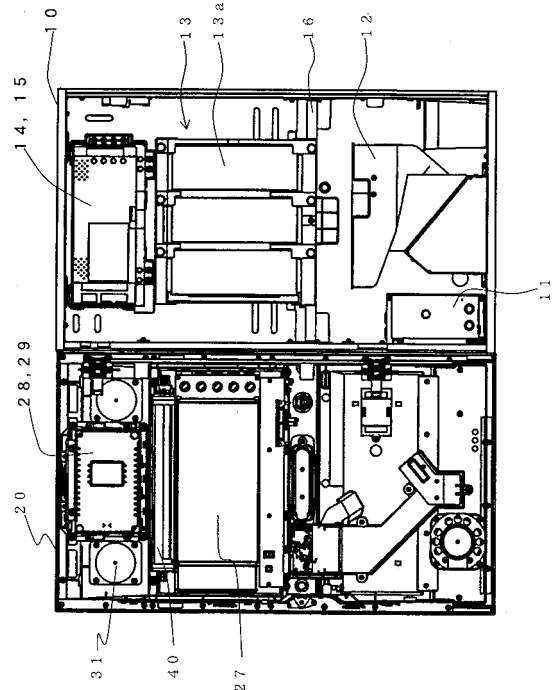
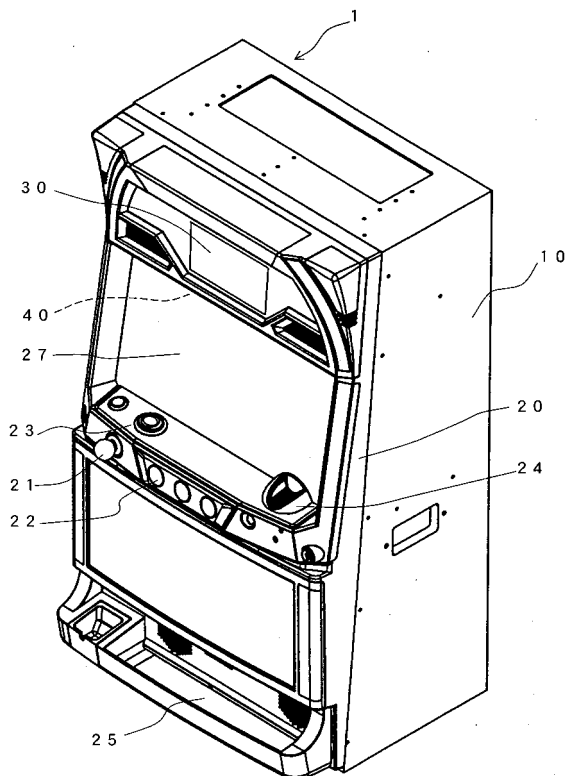
- 1 3 2 a (第2実施形態における)停止位置決定テーブル
- 1 3 3 (第3実施形態における)リール制御手段
- 1 3 3 a (第3実施形態における)停止位置決定テーブル
- 1 4 1 停止図柄判定手段
- 1 5 1 入賞処理手段
- 1 6 1 特別遊技制御手段
- 1 6 1 a 特別遊技移行手段
- 1 6 1 b 特別遊技進行手段
- 1 6 1 c 特別遊技終了手段
- 1 7 1 特別役当選持越し手段
- 1 8 1 特別役入賞図柄振分け抽選手段
- 1 9 1 情報送信手段
- 2 1 1 情報受信手段
- 2 2 1 照明告知決定手段
- 2 3 1 照明制御手段
- 2 3 2 (第2実施形態における)照明制御手段
- 2 3 3 (第3実施形態における)照明制御手段
- 2 3 5 (第5実施形態における)照明制御手段
- 2 4 1 報知制御手段
- 2 4 2 (第2実施形態における)報知制御手段
- 2 4 3 (第3実施形態における)報知制御手段
- 2 5 5 演出パターン記憶手段
- 2 6 5 演出パターン選択手段
- 2 7 5 演出出力制御手段

10

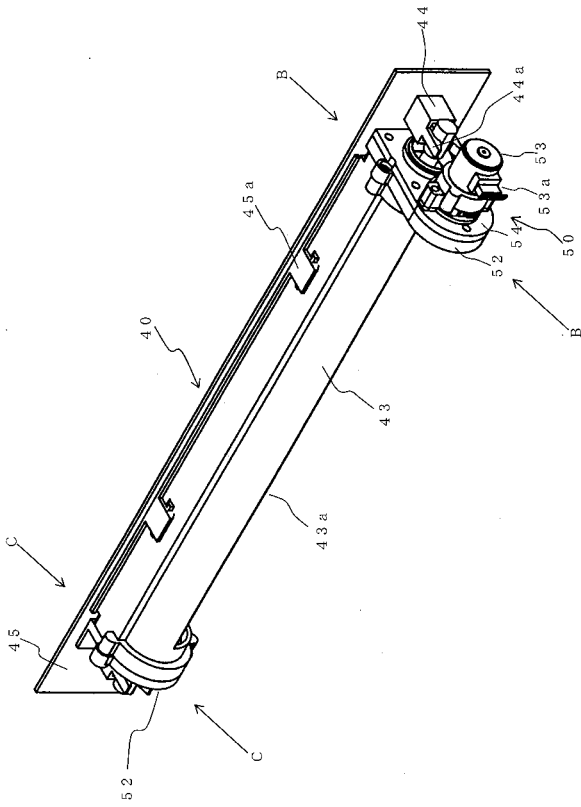
20

【図1】

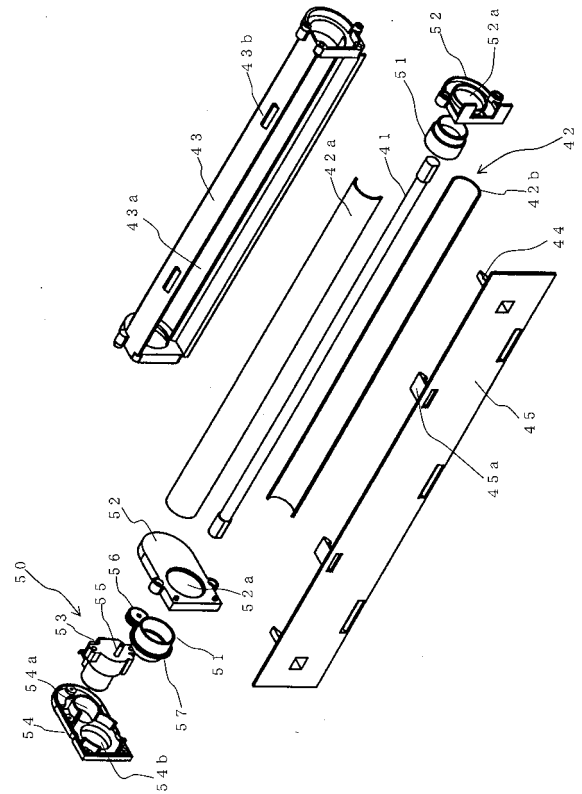
【図2】



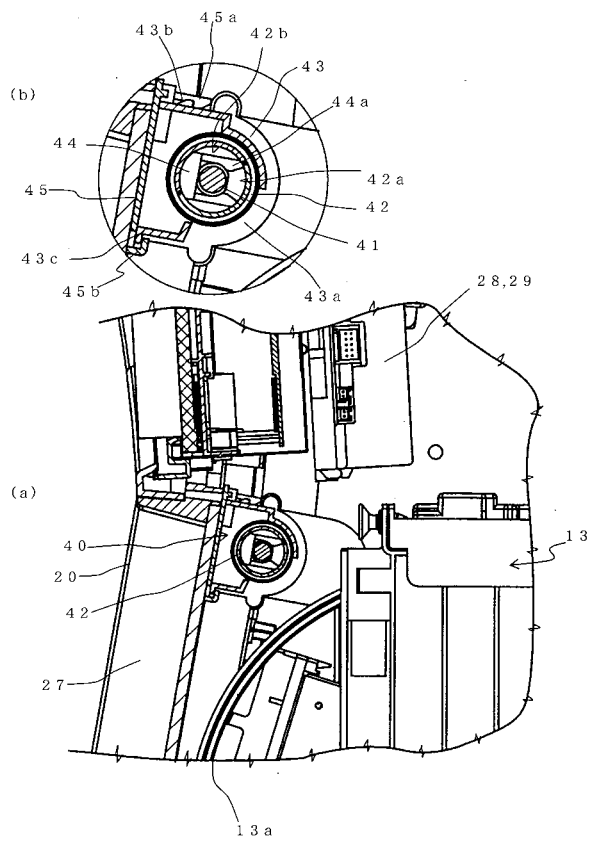
【 図 3 】



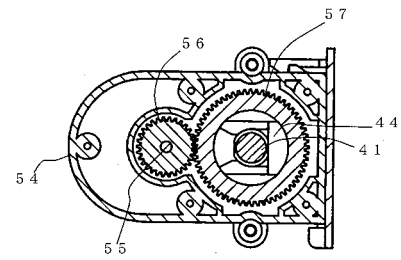
【 図 4 】



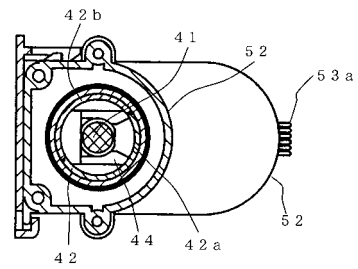
【 図 5 】



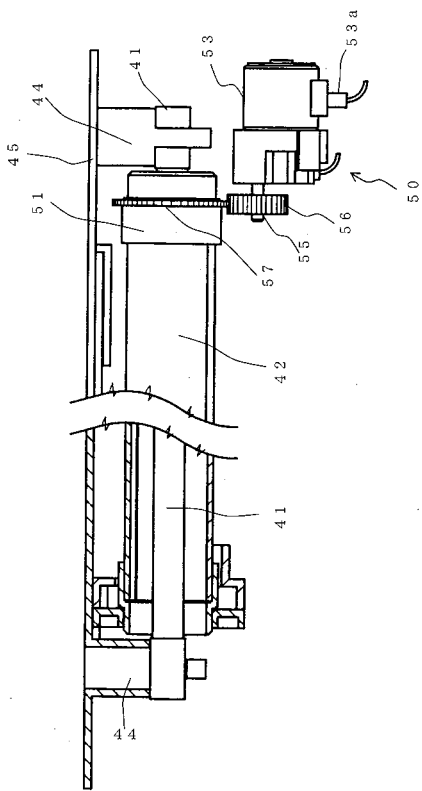
【 図 6 】



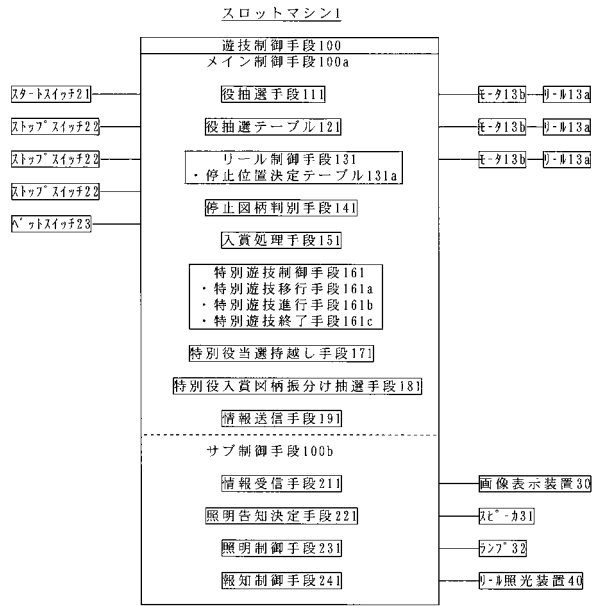
【 図 7 】



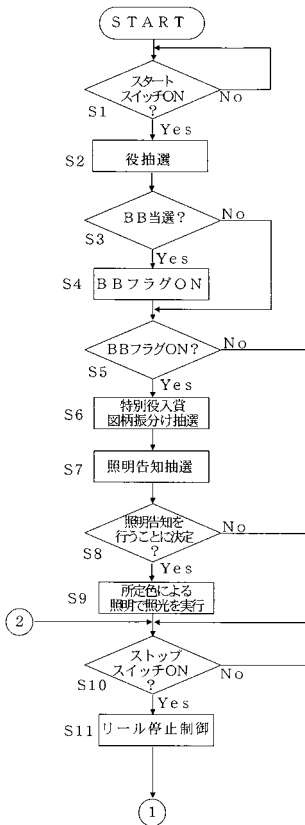
【図8】



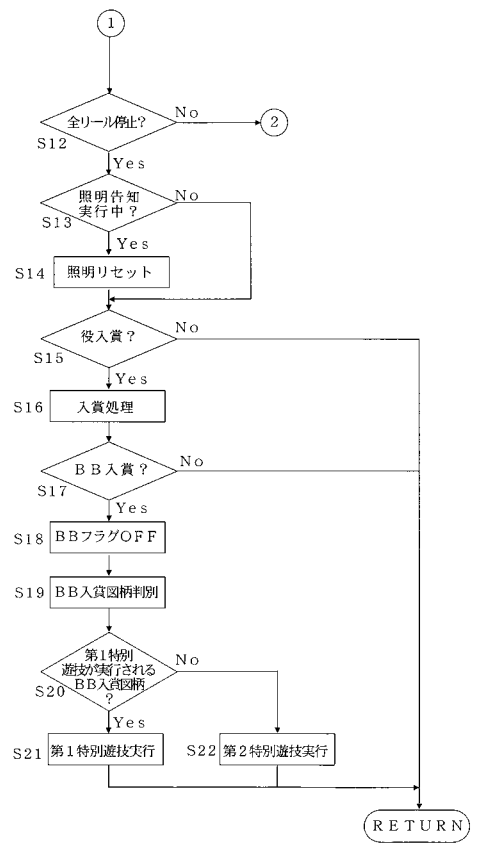
【図9】



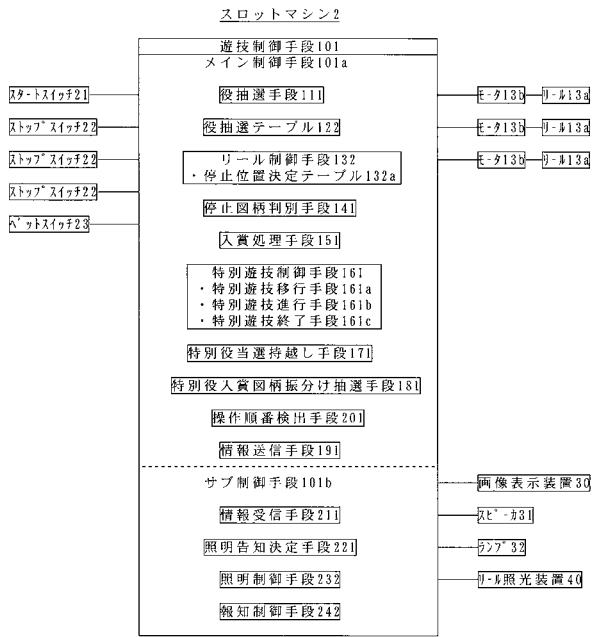
【図10】



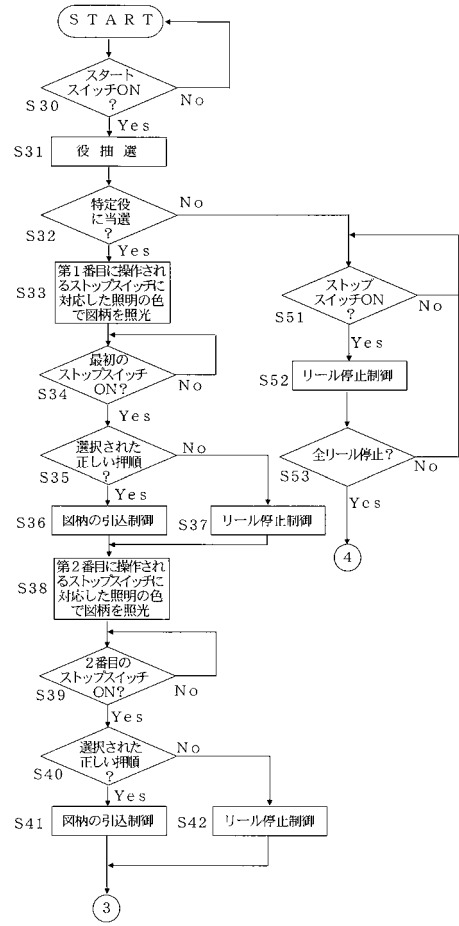
【図11】



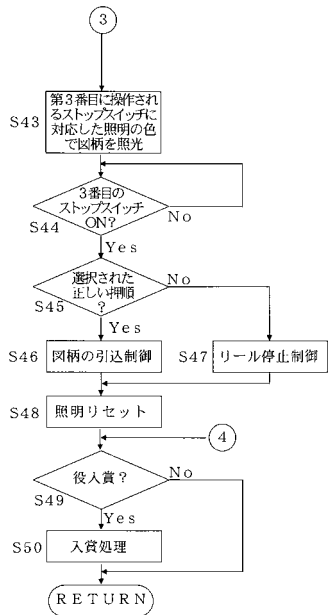
【 図 1 2 】



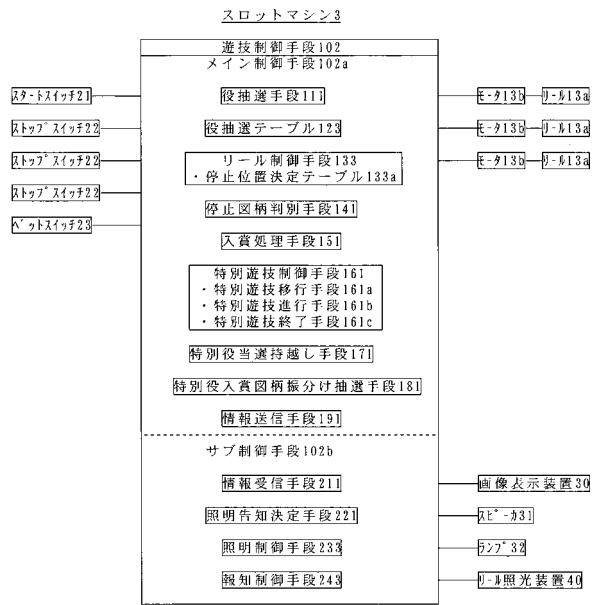
【 図 1 3 】



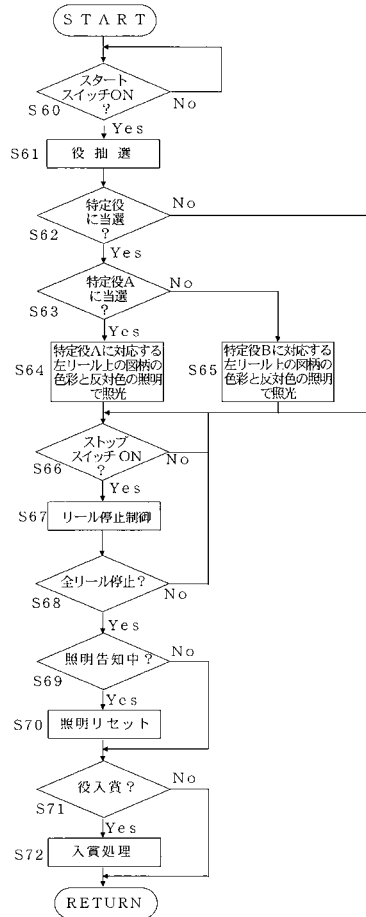
【 図 1 4 】



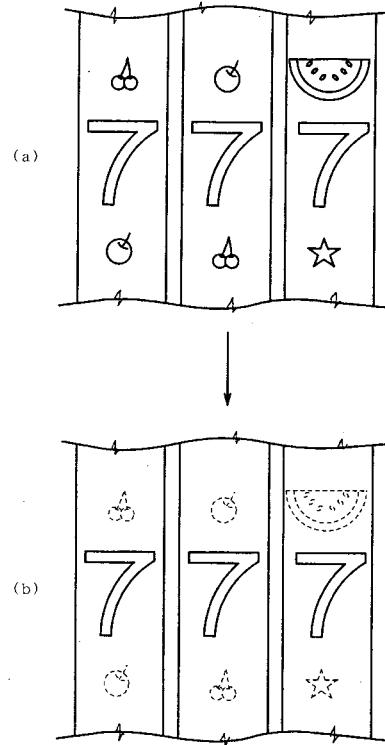
【 図 1 5 】



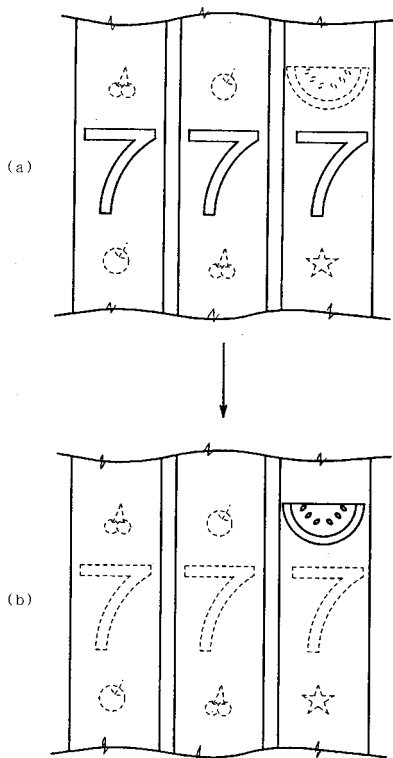
【 図 1 6 】



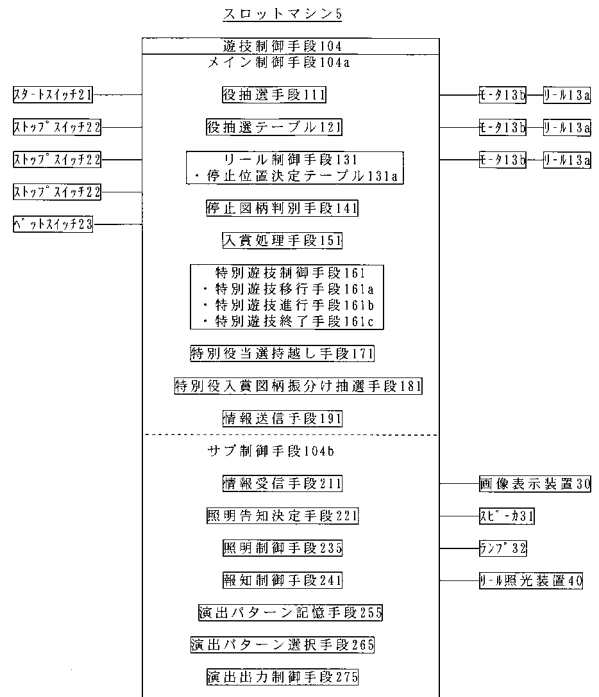
【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

