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

特許第3822011号

(P3822011)

(45)発行日　平成18年9月13日(2006.9.13)　(24)登録日　平成18年6月30日(2006.6.30)

(51)Int.Cl.		F I		
A63F 5/04	*(2006.01)*	A63F	5/04	513D
		A63F	5/04	512D
		A63F	5/04	514D

請求項の数 4　(全 11 頁)

(21)出願番号　特願2000-1183(P2000-1183)
(22)出願日　平成12年1月7日(2000.1.7)
(62)分割の表示　特願平10-36461の分割
原出願日　平成10年2月18日(1998.2.18)
(65)公開番号　特開2000-140206(P2000-140206A)
(43)公開日　平成12年5月23日(2000.5.23)
審査請求日　平成12年1月7日(2000.1.7)
審判番号　不服2004-350(P2004-350/J1)
審判請求日　平成16年1月5日(2004.1.5)

(73)特許権者　390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野２丁目１１番７号
(74)代理人　100118315
弁理士　黒田　博道
(72)発明者　石原　昌幸
東京都台東区東上野２丁目１１番７号　株式会社オリンピア内

合議体
審判長　伊波　猛
審判官　渡部　葉子
審判官　宮本　昭彦

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】

複数種類の図柄が表示された複数の回転リールと、

前記複数の回転リールの各図柄が臨む表示窓と、

前記複数の回転リールを個々に回転可能な複数のリールモータと、

メダルを投入するためのメダル投入手段と、

前記メダル投入手段によるメダルの投入を条件に、前記複数のリールモータの駆動を開始させるためのスタート信号を出力可能なスタートスイッチと、

前記複数のリールモータにそれぞれ対応し、当該リールモータの駆動を個別に停止させるためのストップ信号をそれぞれ出力可能な複数のストップスイッチと、

前記複数の回転リールの停止状態に応じて、遊技者に利益を付与する利益付与手段と、

前記メダル投入手段、前記スタートスイッチ、前記複数のストップスイッチ、前記複数のリールモータ及び前記利益付与手段を制御するための遊技制御装置と、を備え、

前記遊技制御装置には、

乱数を発生させるための乱数発生手段と、

前記スタートスイッチからの前記スタート信号の入力を条件に、前記乱数発生手段より発生する前記乱数を抽選するための乱数抽選手段と、

前記スタートスイッチからの前記スタート信号の入力を条件に、前記複数のリールモータの駆動を開始させ、前記乱数抽選手段による抽選結果及び前記複数のストップスイッチからの各ストップ信号に対応して、前記複数のリールモータの駆動を個別に停止可能なモ

ータ駆動制御手段と、
前記複数の回転リールの停止状態に応じて遊技結果を判定し、前記利益付与手段を作動させるための一般遊技制御手段と、
前記一般遊技制御手段による一般遊技より、遊技者に有利な条件で特別遊技としてのビッグボーナスゲームを行わせるための特別遊技制御手段としてのＢＢ制御手段と、
前記乱数抽選手段の前記抽選結果より、リーチ状態判定手段によって特別遊技としてのビッグボーナスゲームへの移行の可能性が高いと判断されるとリーチ状態報知手段にリーチ信号を出力し、
前記リーチ信号の入力を条件に、遊技者にリーチ状態の発生の可能性を報知するためのリーチ状態報知手段とを含み、
前記乱数抽選手段によって特別遊技としてのビッグボーナスゲームへの移行の当選となった場合、乱数抽選手段による抽選を行った遊技で特別遊技としてのビッグボーナスゲームへの移行の入賞が得られなかった場合、次ゲーム以降に特別遊技としてのビッグボーナスゲームへの移行の当選の権利を持ち越すように形成したスロットマシンにおいて、
前記モータ駆動制御手段には、
前記リールモータの駆動速度を、低速から高速に可変可能なモータ駆動速度可変手段を含み、
前記リーチ状態報知手段には、前記モータ駆動速度可変手段による低速駆動中に、前記複数種類の図柄のうちから、予め決めたリーチ図柄を所定のリーチパターンにより表示させるためのリーチパターン表示手段を含み、
かつ、前記リーチパターン表示手段は、前記リーチ信号の入力を条件に、前記複数のストップスイッチからの各ストップ信号に対応して前記モータ駆動制御手段により、前記表示窓の裏側に、前記リーチ図柄を前記リーチパターンにより停止させ、
前記モータ駆動制御手段は、表示窓の裏側に揃えておいたリーチパターンがくずれない状態で表示窓に現れるように、前記スタートスイッチからの前記スタート信号の入力を条件に、前記複数のリールモータを同一回転速度で同時に駆動を開始させるようにしていることを特徴とするスロットマシン。
【請求項２】
モータ駆動速度可変手段は、遊技者が回転中の図柄を認識可能な低速と、遊技者が回転中の図柄を認識困難な高速との少なくとも二段階の駆動速度で、前記リールモータを駆動できるようにしていることを特徴とする請求項１記載のスロットマシン。
【請求項３】
前記スロットマシンには、
前記回転リールの図柄を照明するためのリール照明装置を含み、
前記遊技制御装置には、
前記モータ駆動速度可変手段による低速駆動中に、前記リーチパターンが遊技者から識別できるように、前記リール照明装置の照明状態を可変するための照明状態可変手段を含むことを特徴とする請求項１又は２記載のスロットマシン。
【請求項４】
前記リール照明装置は、
複数色の発光源を含み、
前記照明状態可変手段は、
前記モータ駆動制御手段による前記リールモータの駆動前に、前記複数の発光源のうちから少なくとも一色の発光源を発光させ、
前記モータ駆動制御手段による前記リールモータの駆動後、前記モータ駆動速度可変手段による低速駆動中に、前記一色の発光源を消灯後、他の色の発光源を点滅させ、
前記モータ駆動速度可変手段による高速駆動中に、前記一色の発光源を再度、点灯させるようにしていることを特徴とする請求項３記載のスロットマシン。
【発明の詳細な説明】
【０００１】

【発明の属する技術分野】
この発明は、スロットマシンに関し、いわゆるリーチ目を遊技者に見易く表示できるようにしたものである。
【０００２】
【従来の技術】
従来のリーチ表示は、リーチランプを点灯したり、或いはいわゆるリーチ目を停止表示していた。
【０００３】
【発明が解決しようとする課題】
しかし、前者のリーチランプの表示では、直接的過ぎ、遊技の面白みに欠けるという問題点があった。
また、後者のリーチ目は、リールの停止後でないと判別できず、又、リーチパターンが複雑であるという問題点があった。
【０００４】
そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。
（請求項１）
すなわち、請求項１記載の発明は、いわゆるリーチ目を回転リールの回転中に見ることができるようにしたものである。
【０００５】
その結果、リーチ状態の発生を遊技者にわかり易く表示することがことができる。
さらに詳しくは、前の遊技の回転リールの停止時に、遊技者から見えないように、リーチ目を揃えておき、次の遊技の回転リールの低速駆動中に、遊技者にリーチ目を表示することができるようにしたものである。
（請求項２）
請求項２記載の発明は、上記した請求項１の発明の目的に加え、次の点を目的とする。
【０００６】
請求項２記載の発明は、回転リールの低速駆動中に、遊技者にリーチ目をわかり易く表示見せることができるようにしたものである。
すなわち、回転リールの駆動速度を徐々に高速化すると、遊技者がリーチ目を何時判別したら良いのかわかり難い。このため、回転リールの駆動速度を低速と高速の少なくと二段階に分けることで、遊技者が低速中に、リーチ目を判別することができる。
（請求項３）
請求項３記載の発明は、上記した請求項１又は２に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。
【０００７】
請求項３記載の発明は、リール照明装置を使用して、いわゆるリーチ目を遊技者にわかり易く表示することができるようにしたものである。
（請求項４）
請求項４記載の発明は、上記した請求項３記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。
【０００８】
請求項４記載の発明は、色の変化により、いわゆるリーチ目を遊技者に、一層、わかり易く表示することができるようにしたものである。
【０００９】
【課題を解決するための手段】
（特徴点）
各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。
【００１０】

なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものでない。

（請求項１）

請求項１記載の発明は、次の３つの点を特徴とする。

【００１１】

第１に、モータ駆動制御手段(300)には、例えば図１に示すように、モータ駆動速度可変手段(310)を含む。

上記モータ駆動速度可変手段(310)は、例えば図３に示すように、リールモータ(34～36)の駆動速度を、低速から高速に可変可能なものである（例えば図１参照）。

【００１２】

第２に、リーチ状態報知手段(800)には、リーチパターン表示手段(810)を含む。

上記リーチパターン表示手段(810)は、例えば図２に示すように、モータ駆動速度可変手段(310)による低速駆動中に、複数種類の図柄のうちから、予め決めたリーチ図柄を所定のリーチパターンにより停止表示させるためのものである（例えば図１参照）。

【００１３】

さらに、リーチパターン表示手段(810)は、リーチ状態判定手段(700)からのリーチ信号の入力を条件に、複数のストップスイッチ(80～82)からの各ストップ信号に対応してモータ駆動制御手段(300)により、表示窓(20～22)の裏側に、リーチ図柄をリーチパターンにより停止表示させるようにしている（例えば図１参照）。

【００１４】

第３に、モータ駆動制御手段(300)は、表示窓(20～22)の裏側に揃えておいたリーチパターンがくずれない状態で表示窓(20～22)に現れるように、スタートスイッチ(70)からのスタート信号の入力を条件に、複数のリールモータ(34～36)を同一回転速度で同時に駆動を開始させるようにしている（例えば図１参照）。

（請求項２）

請求項２記載の発明は、上記した請求項１記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【００１５】

モータ駆動速度可変手段(300)は、例えば図３に示すように、遊技者が回転中の図柄を認識可能な低速と、遊技者が回転中の図柄を認識困難な高速との少なくとも二段階の駆動速度で、リールモータ(34～36)を駆動できるようにしている（例えば図１参照）。

（請求項３）

請求項３記載の発明は、上記した請求項１又は２記載の発明の特徴点に加え、次の２つの点を特徴とする。

【００１６】

第１に、スロットマシン(10)には、例えば図１，２に示すように、リール照明装置(40)を含む。

上記リール照明装置(40)は、回転リール(31～33)の図柄を照明するためのものである。

第２に、遊技制御装置(50)には、例えば図１に示すように、照明状態可変手段(610)を含む。

【００１７】

照明状態可変手段(610)は、モータ駆動速度可変手段(310)による低速駆動中に、リーチパターンが遊技者から識別できるように、リール照明装置(40)の照明状態を可変するためのものである。

（請求項４）

請求項４記載の発明は、上記した請求項３記載の発明の特徴点に加え、次の２つの点を特徴とする。

【００１８】

第１に、リール照明装置(40)は、例えば図１，２に示すように、複数色の発光源(41,42)を含む。

第２に、照明状態可変手段(610)は、モータ駆動制御手段(300)によるリールモータ(34～36)の駆動前に、複数の発光源(41,42)のうちから少なくとも一色の発光源(41,42)を発光させる。

【００１９】

つぎに、照明状態可変手段(610)は、モータ駆動制御手段(300)によるリールモータ(34～36)の駆動後、モータ駆動速度可変手段(310)による低速駆動中に、一色の発光源(41,42)を消灯後、他の色の発光源(41,42)を点滅させる。

最後に、照明状態可変手段(610)は、モータ駆動速度可変手段(310)による高速駆動中に、一色の発光源(41,42)を再度、点灯させるようにしている。

【００２０】

【発明の実施の形態】

（図面の説明）

図１～３は、本発明の実施の形態の一例を示すものである。

図１は、スロットマシンのブロック図、図２はスロットマシンの一部正面図、図３はリールモータの駆動状態を示す説明図をそれぞれ示すものである。

（スロットマシン）

図１，２中、10は、スロットマシンを示す。

【００２１】

上記スロットマシン10の正面には、図２に示すように、複数、例えば３個の表示窓20～22を有する。

上記表示窓20～22の数は、３個に限られず、１個、２個、或いは４個以上でも良い。

上記３個の表示窓20～22には、図１に示すように、リールユニット30が臨んでいる。

【００２２】

上記リールユニット30は、図１，２に示すように、３個の表示窓20～22にそれぞれ臨む３個の回転リール31～33と、各回転リール31を個々に回転可能な３個のリールモータ34～36とを備える。

上記回転リール31～33には、複数種類の図柄が表示されている。そして、各表示窓20～22には、図２に示すように、各回転リール31～33の図柄が複数個、例えば縦に３個表示される。また、表示窓20～22には、図柄の停止位置を示す複数本、例えば５本のラインａ～ｅが表示されている。

【００２３】

前記リールモータ34～36には、例えばステッピングモータを使用している。

なお、回転リール31～33や、リールモータ34～36の数は、３個に限られず、複数であれば良く、例えば２個、或いは４個以上でも良い。また、ラインａ～ｅの数も複数本あれば良く、例えば２～４本、或いは６本以上でも良い。

また、リールユニット30の上方には、図１，２に示すように、リール照明装置40を備えている。

【００２４】

上記リール照明装置40は、回転リール31～33の図柄を照明するためのものである。

上記リール照明装置40は、図１，２に示すように、複数色、例えば白色発光源41と赤色発光源42とを含む。

上記発光源41,42は、例えば２本の冷陰極管としてのネオン管から構成されている。

【００２５】

なお、発光源41,42の本数は、２本に限らず、３本以上使用しても良い。発光源41,42の色も、白色と赤色に限らず、他の色を使用しても良い。発光源41,42として、冷陰極管としてのネオン管を使用したが、ネオン管に限らず、他のガス、例えばヘリウム、アルゴン、水銀蒸気等を封入した同種の放電管ないしは放電灯を使用しても良い。冷陰極管として、冷陰極型の蛍光管ないしは蛍光灯を使用しても良い。発光源41,42の配置方向は、上下

方向に限らず、前後方向に配置しても良い。
（遊技制御装置50）
一方、スロットマシンの10の内部には、図１に示すように、遊技制御装置50を内蔵している。
【００２６】
上記遊技制御装置50は、図示しないが、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、Ｉ／Ｏ等から構成され、ＲＯＭ内に記録されたプログラム及びデータを読み込むことで、後述する各種手段100～800として機能する。
遊技制御装置50の入力段には、図１に示すように、次の部品が接続されている。
【００２７】
（１）メダル投入手段60
メダル投入手段60は、メダルを投入するためのものである。
具体的には、メダル投入手段60は、図示しないが、メダル投入口から投入されたメダルを検出するメダルセンサーや、クレジットメダルを投入するためのクレジットメダル投入スイッチから構成されている。
【００２８】
（２）スタートスイッチ70
スタートスイッチ70は、メダル投入手段60からのメダルの投入を条件に、３個のリールモータ34～36の駆動を開始させるためのスタート信号を出力可能なものである。
（３）３個のストップスイッチ80～82
ストップスイッチ80～82は、計３個有り、３個のリールモータ34～36にそれぞれ対応し、当該リールモータ34～36の駆動を個別に停止させるためのストップ信号をそれぞれ出力可能なものである。
【００２９】
なお、遊技制御装置200の入力段に接続されている部品は、上記部品に限定されるものでなく、他のスイッチやセンサー等を接続しても良い。
遊技制御装置50の出力段には、図１に示すように、次の部品が接続されている。
（１）リールユニット30
（２）利益付与手段90
利益付与手段90は、３個の回転リール31～33の停止状態に応じて、遊技者に利益を付与するためのものである。
【００３０】
具体的には、利益付与手段90は、図示しないが、メダルを払い出すためのホッパーユニットや、クレジットメダルの貯留枚数を増加するためのクレジットメダル枚数増加装置から構成されている。
（３）リール照明装置40
なお、遊技制御装置50の出力段に接続されている部品は、上記部品に限定されるものでなく、他のユニットや装置等を接続しても良い。
【００３１】
遊技制御装置50は、図１に示すように、次の手段100～800を含んでいる。
（１）乱数発生手段100
（２）乱数抽選手段200
（３）モータ駆動制御手段300
（４）一般遊技制御手段400
（５）特別遊技制御手段500
（６）リール照明制御手段600
（７）リーチ状態判定手段700
（８）リーチ状態報知手段800
なお、遊技制御装置50に備えている手段は、上記した手段100～800に限定されるものでなく、他の手段やテーブル等を含んでいても良い。

（乱数発生手段100）
乱数発生手段100は、乱数を発生させるためのものである。
（乱数抽選手段200）
乱数抽選手段200は、スタートスイッチ70からのスタート信号の入力を条件に、乱数発生手段100より発生する乱数を抽選するためのものである。
また、この乱数抽選手段によって特別遊技としてのビッグボーナスゲームへの移行の当選となった場合、乱数抽選手段による抽選を行った遊技で特別遊技としてのビッグボーナスゲームへの移行の入賞が得られなかった場合、次ゲーム以降に特別遊技としてのビッグボーナスゲームへの移行の当選の権利を持ち越すように形成されている。
（モータ駆動制御手段300）
モータ駆動制御手段300は、スタートスイッチ70からのスタート信号の入力を条件に、３個のリールモータ34～36の駆動を開始させる。
【００３２】
そして、モータ駆動制御手段300は、乱数抽選手段200による抽選結果及び３個のストップスイッチ31～33からの各ストップ信号にもとづいて、３個のリールモータ34～36の駆動を個別に停止可能なものである。
上記モータ駆動制御手段300には、図１に示すように、モータ駆動速度可変手段310を含む。
【００３３】
上記モータ駆動速度可変手段310は、図３に示すように、リールモータ34～36の駆動速度を、低速から高速に可変可能なものである。
例えば、モータ駆動速度可変手段310は、高速の約１／２の低速まで、徐々に加速し、低速駆動状態を所定時間維持した後、高速に向かって徐々に加速し、高速駆動状態を維持する。その結果、リールモータ34～36は、例えば約１秒間で高速駆動状態に移行する。
【００３４】
なお、リールモータ34～36の駆動速度を、低速駆動状態と高速駆動状態との２段階に区分したが、３段階以上に区分しても良い。また、低速駆動状態の駆動速度を、高速駆動状態の１／２に設定したが、これに限定されるものでない。さらに、例えば約１秒間で高速駆動状態に移行させたが、これに限定されるものでない。
（一般遊技制御手段400）
一般遊技制御手段400は、３個の回転リール31～33の停止状態に応じて遊技結果を判定し、利益付与手段90を作動させるためのものである。
（特別遊技制御手段500）
特別遊技制御手段500は、一般遊技制御手段400よる一般遊技より、遊技者に有利な条件で特別遊技を行わせるためのものである。
【００３５】
上記特別遊技制御手段500は、図１に示すように、いわゆるレギュラーボーナスゲームを制御するためのＲＢ制御手段510と、いわゆるビッグボーナスゲームを制御するためのＢＢ制御手段520とを含む。
（リール照明制御手段600）
リール照明制御手段600は、リール照明装置40を制御するためのものである。
【００３６】
リール照明制御手段600には、図１に示すように、照明状態可変手段610を含む。
上記照明状態可変手段610は、モータ駆動速度可変手段310による低速駆動中に、リーチパターンが遊技者から識別できるように、リール照明装置40の照明状態を可変するためのものである。
【００３７】
具体的には、照明状態可変手段610は、モータ駆動制御手段(300)によるリールモータ34～36の駆動前に、複数の発光源41,42のうちから少なくとも一色、例えば白色発光源41を発光させる。

つぎに、照明状態可変手段610は、モータ駆動制御手段300によるリールモータ34～36の駆動後、モータ駆動速度可変手段310による低速駆動中に、例えば０．５秒後に、白色発光源41を消灯後、他の色の例えば赤色発光源42を点滅させる。

【００３８】

０．５秒を経過すると、照明状態可変手段610は、モータ駆動速度可変手段310による高速駆動中に、白色発光源41を再度、点灯させるようにしている。

なお、赤色発光源42の点滅タイミングを、例えば０．５秒後に設定したが、これに限定されず、低速駆動中であれば良い。また、発光源41,42の点灯順序や、タイミングも、上記実施の形態に限定されるものでない。

（リーチ状態判定手段700）

リーチ状態判定手段700は、乱数抽選手段200の抽選結果より、一般遊技制御手段400よる一般遊技から特別遊技制御手段500による特別遊技への移行の可能性を判定し、移行の可能性が高いと判定した場合には、リーチ信号を出力するためのものである。

【００３９】

リーチ信号が出力されると、約８０％の確率で、いわゆる内部抽選が当たっており、いわゆるビッグボーナスゲームへの移行の可能性が高い。

（リーチ状態報知手段800）

リーチ状態報知手段800は、リーチ状態判定手段700からのリーチ信号の入力を条件に、遊技者にリーチ状態の発生の可能性を報知するためものである。

【００４０】

上記リーチ状態報知手段800は、図１に示すように、リーチパターン表示手段810を含む。

上記リーチパターン表示手段810は、図２に示すように、モータ駆動速度可変手段310による低速駆動中に、複数種類の図柄のうちから、予め決めたリーチ図柄を所定のリーチパターンにより表示させるためのものである。

【００４１】

例えば、図２に示すように、リーチ図柄として、例えばいわゆるビッグボーナス図柄である「７」の図柄を表示している。また、リーチパターンとしては、例えば直線的なラインａ～ｃに沿って一直線に「７」の図柄を表示させている。

その結果、リールモータ34～36の駆動後、例えば０．５秒経過すると、赤色発光源42を点滅し、このとき、最下段のラインｃに沿って、「７」の図柄が３個横並んで見え、その結果、リーチ状態になっていることがわかる。

【００４２】

このため、遊技者は、いわゆるビッグボーナスゲームへの移行の期待感を持ちながら、３個のストップスイッチ80～82を操作することができる。

なお、リーチ図柄は、例えばいわゆるビッグボーナス図柄である「７」の図柄に限らず、他の図柄でも良い。また、リーチパターンも、例えば直線的なラインａ～ｃに限らず、他のラインｄ，ｅ、或いはＶ字形、逆Ｖ字形、Ｌ字形等であっても良い。

【００４３】

リーチパターン表示手段810によるリーチパターンの表示方法は、次の通りである。

すなわち、リーチパターン表示手段810は、リーチ状態判定手段700からのリーチ信号の入力を条件に、複数のストップスイッチ80～82からの各ストップ信号に対応してモータ駆動制御手段300により、表示窓20～22の表示されていない箇所である表示窓20～22の裏側において、リーチ図柄をリーチパターンにより停止させるようにしている。

【００４４】

その結果、遊技者からは、リーチパターンが見えない。

その後、モータ駆動制御手段300は、スタートスイッチ70からのスタート信号の入力を条件に、複数のリールモータ34～36を同一回転速度で同時に駆動を開始させるようにしている。

その結果、表示窓20～22の裏側に揃えておいたリーチパターンがくずれない状態で、表

示窓20～22に現れる。このとき、モータ駆動速度可変手段310により、リールモータ34～36が低速駆動中であるので、遊技者はリーチパターンを容易に視認することできる。しかも、リーチパターンがくずれない状態で、表示窓20～22に現れると、照明状態可変手段610により、赤色発光源42が点滅され、遊技者の注意を喚起するので、遊技者がリーチパターンを見逃すことがないようにすることができる。

【００４５】

上記のように制御すると、前の遊技でリーチ状態となると、当該遊技の回転リール31～33の停止時に、遊技者から見えないように、リーチパターンを揃えておき、次の遊技の回転リールの低速駆動中に、遊技者にわかり易くリーチ状態の発生を報知することができる。

【００４６】

【発明の効果】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

（請求項１）

請求項１記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【００４７】

すなわち、請求項１記載の発明によれば、いわゆるリーチ目を回転リールの回転中に見ることができる。

その結果、リーチ状態の発生を遊技者にわかり易く表示することがことができる。

さらに、前の遊技の回転リールの停止時に、遊技者から見えないように、リーチ目を揃えておき、次の遊技の回転リールの低速駆動中に、遊技者にリーチ目を表示することができる。

（請求項２）

請求項２記載の発明によれば、上記した請求項１記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【００４８】

請求項２記載の発明によれば、回転リールの低速駆動中に、遊技者にリーチ目をわかり易く表示見せることができる。

すなわち、回転リールの駆動速度を徐々に高速化すると、遊技者がリーチ目を何時判別したら良いのかわかり難い。このため、回転リールの駆動速度を低速と高速の少なくと二段階に分けることで、遊技者が低速中に、リーチ目を判別することができる。

（請求項３）

請求項３記載の発明によれば、上記した請求項１又は２記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【００４９】

請求項３記載の発明によれば、リール照明装置を使用して、いわゆるリーチ目を遊技者にわかり易く表示することができる。

（請求項４）

請求項４記載の発明によれば、上記した請求項３記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【００５０】

請求項３記載の発明によれば、色の変化により、いわゆるリーチ目を遊技者に、一層、わかり易く表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】　スロットマシンのブロック図である。

【図２】　スロットマシンの一部正面図である。

【図３】　リールモータの駆動状態を示す説明図である。

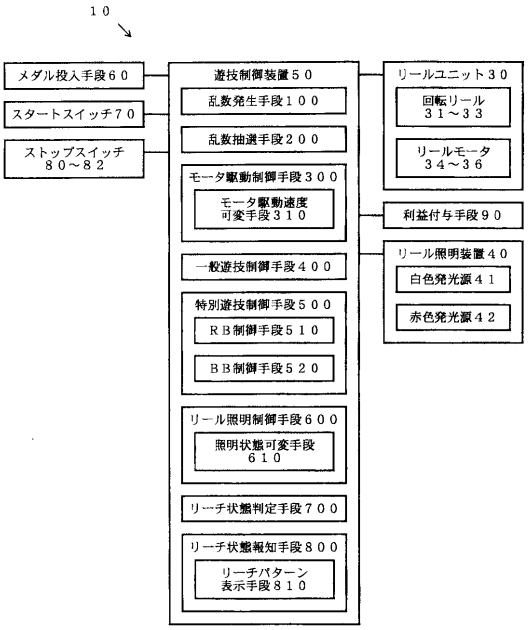
【符号の説明】

10　スロットマシン　　20～22　表示窓

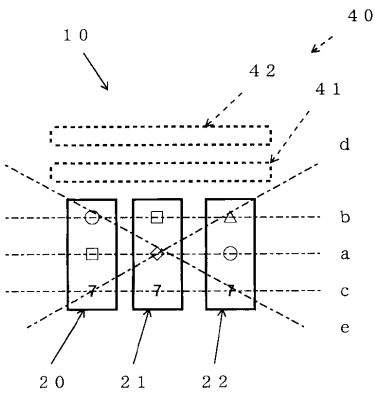
ａ～ｅ　ライン　　30　リールユニット

31～33　回転リール
34～36　リールモータ
40　リール照明装置
41　白色発光源
42　赤色発光源
50　遊技制御装置
60　メダル投入手段
70　スタートスイッチ
80～82　ストップスイッチ
90　利益付与手段
100　乱数発生手段
200　乱数抽選手段
300　モータ駆動制御手段
310　モータ駆動速度可変手段
400　一般遊技制御手段
500　特別遊技制御手段
510　ＲＢ制御手段
520　ＢＢ制御手段
600　リール照明制御手段
610　照明状態可変手段
700　リーチ状態判定手段
800　リーチ状態報知手段
810　リーチパターン表示手段

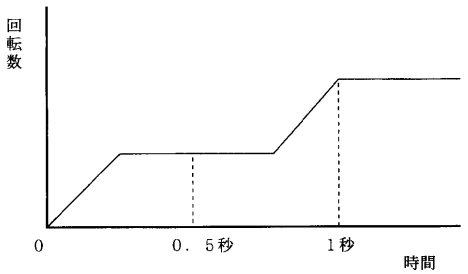
【図１】



【図２】



【図３】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平１０－１７９８４６（ＪＰ，Ａ）
特開平９－２７１５５９（ＪＰ，Ａ）
特開平３－７７５６９（ＪＰ，Ａ）
特開平９－１０３９８（ＪＰ，Ａ）