

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6981776号
(P6981776)

(45) 発行日 令和3年12月17日 (2021. 12. 17)

(24) 登録日 令和3年11月22日 (2021. 11. 22)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 6 5 O
 A 6 3 F 5/04 6 O 3 E

請求項の数 1 (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2017-103395 (P2017-103395)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年5月25日 (2017. 5. 25)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2018-196702 (P2018-196702A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成30年12月13日 (2018. 12. 13)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年4月24日 (2020. 4. 24)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	鶴岡 直樹

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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
 遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
 遊技者による設定操作に基づき音量に関する設定である音量設定を行う音量設定手段と、
 、
 遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段と、
 前記音量設定手段によって行われた前記音量設定の初期化を行うことが可能な初期化手段と、
 特定期間を一周期とする遊技待機演出を実行可能な遊技待機演出実行手段と、を備え、
 前記遊技待機演出実行手段は、前記精算操作に基づき前記遊技待機演出を実行可能であり、
 前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞が発生しているときは、前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出が少なくとも一周期実行されるまでは前記初期化を行うことなく当該遊技待機演出が少なくとも一周期実行された以降に前記初期化を行い

10

20

、
前記遊技待機演出実行手段は、前記再遊技入賞が発生しているときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出を実行しない一方で、前記再遊技入賞が発生していないときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出を実行し、

遊技者による前記設定操作に基づき前記音量設定を行うための設定期間が設けられ、
前記遊技待機演出実行手段は、前記設定期間が終了した以降に前記遊技待機演出を実行可能であり、

前記初期化手段は、

前記設定期間中において、前記初期化を行わず、

前記設定期間が終了した後、前記遊技待機演出が少なくとも一周期実行された以降に前記初期化を行う、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示部を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始する。遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生する。

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類ごとに定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができるという利益を得ることができる。

【0004】

このようなスロットマシンとして、遊技者によって音量の設定を行うことが可能なスロットマシンがあった（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2004-215805号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1に開示されたスロットマシンにおいては、改良の余地があった。

【0007】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、音量設定を好適に初期化することができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

10

20

30

40

50

(A) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
遊技者による設定操作に基づき音量に関する設定である音量設定を行う音量設定手段と

、
遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段と、

前記音量設定手段によって行われた前記音量設定の初期化を行うことが可能な初期化手段と、

10

特定期間を一周期とする遊技待機演出を実行可能な遊技待機演出実行手段と、を備え、
前記遊技待機演出実行手段は、前記精算操作に基づき前記遊技待機演出を実行可能であり、

前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞が発生しているときは、前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出が少なくとも一周期実行されるまでは前記初期化を行うことなく当該遊技待機演出が少なくとも一周期実行された以降に前記初期化を行い、

前記遊技待機演出実行手段は、前記再遊技入賞が発生しているときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出を実行しない一方で、前記再遊技入賞が発生していないときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出を実行し、

20

遊技者による前記設定操作に基づき前記音量設定を行うための設定期間が設けられ、
前記遊技待機演出実行手段は、前記設定期間が終了した以降に前記遊技待機演出を実行可能であり、

前記初期化手段は、

前記設定期間中において、前記初期化を行わず、

前記設定期間が終了した後、前記遊技待機演出が少なくとも一周期実行された以降に前記初期化を行う。

30

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン1）において、

遊技に関する遊技情報（たとえば、図14に示すメニュー画面）を、該遊技情報を表示するための所定動作（たとえば、演出用スイッチ56への操作）が遊技者により実行されたときに表示可能な表示手段（たとえば、液晶表示器51）と、

遊技を開始可能とするための賭数（たとえば、3枚の賭数）を設定する賭数設定手段（たとえば、メイン制御部41）とを備え、

40

前記賭数設定手段は、

再遊技表示結果（たとえば、リプレイ）が導出されたときには、前記賭数を設定するための特定動作（たとえば、MAX BETスイッチ6への操作、およびメダル投入）が遊技者により実行されなくても、前記賭数を設定し（たとえば、自動BETが実行され）、

前記再遊技表示結果とは異なる表示結果（たとえば、リプレイとは異なる表示結果）が導出されたときには、前記特定動作（たとえば、MAX BETスイッチ6への操作、およびメダル投入）が遊技者により実行されることで、前記賭数を設定可能であり、

前記表示手段は、

前記再遊技表示結果の導出により前記賭数が設定された状態で前記所定動作が実行されたときには、前記遊技情報を表示可能であり（たとえば、図17（A）および図17（

50

B) に示すように、リプレイの導出により自動BETが実行された状態で、演出用スイッチ56が操作されると、メニュー画面を表示可能であり)、

前記特定動作の実行により前記賭数が設定された状態で前記所定動作が実行されたときには、前記遊技情報を表示しない(たとえば、図17(C)~図17(E)に示すように、リプレイとは異なる表示結果が導出されて賭数設定動作が実行された状態では、演出用スイッチ56が操作されても、メニュー画面は表示されない)。

【0009】

このような構成によれば、特定動作の実行により賭数が設定された状態とは、遊技を開始可能とする賭数を設定するための特定動作を遊技者自身が実行した状態である。このように遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者にとって、遊技情報を表示可能とする必要性は低い。したがって、該遊技者が誤って所定動作を実行したとしても、遊技情報を表示しないようにすることで必要性が低い遊技情報が表示されてしまうといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

10

【0010】

また、再遊技表示結果の導出により賭数が設定された状態とは、遊技を開始可能とするための特定動作を遊技者自身が実行していない状態である。このように遊技を開始可能とするための準備を行っていない遊技者は、その後、遊技を続行するか否かが不明であるため、遊技情報を表示可能とする必要性が高い。したがって、再遊技表示結果の導出により賭数が設定された状態では遊技情報を表示可能とすることで、遊技情報を確認したい遊技者は所定動作を実行することで遊技情報を表示させることができることから、遊技情報を確認したいのに遊技情報が表示されないといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。以上により、表示手段は、遊技者に不満を抱かせないように、遊技情報を表示することができる。

20

【0011】

(2) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

賭数を設定するために操作される賭数操作手段(たとえば、MAXBETスイッチ6)をさらに備え、

前記特定動作は、賭数操作手段への操作を含む(賭数設定動作には、MAXBETスイッチ6への操作を含む)。

【0012】

このような構成によれば、賭数操作手段を操作することにより遊技を開始可能とするための賭数が設定される。したがって、遊技者の利便性を向上させることができる。

30

【0013】

(3) 上記(2)のスロットマシンにおいて、

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する価値記憶手段(たとえば、クレジット)をさらに備え、

前記賭数設定手段は、前記価値記憶手段に記憶されている遊技用価値の量が遊技を開始可能とするための所定数の賭数に対応する量に満たないときでも、前記賭数操作手段が操作されたときに、当該遊技用価値の量に対応する前記所定数未満の賭数を設定可能であり(たとえば、クレジットの値が1または2であるときに、MAXBETスイッチ6が操作されたときには、該クレジットの値に対応する値が賭数として設定され)、

40

前記表示手段は、前記所定数未満の賭数が前記賭数操作手段の操作により設定された状態で、前記所定動作が実行されたときには前記遊技情報を表示しない(たとえば、図13のS92Aで説明したように、MAXBET操作により、1枚または2枚のメダルが賭数として設定された場合には(S92AのYES)、S91のメニュースイッチが操作されても、S93のメニュー画面表示は実行されない)。

【0014】

このような構成によれば、価値記憶手段に記憶されている遊技用価値の量が遊技を開始可能とするための所定数の賭数に対応する量に満たないときでも、賭数操作手段が操作されたときに、当該遊技用価値の量に対応する所定数未満の賭数が設定される。この場合に

50

は、遊技者は遊技を開始しようとするための準備を行ったということであり、遊技情報を表示可能とする必要性は低い。したがって、該遊技者が誤って所定動作を実行したとしても、遊技情報を表示しないようにすることで必要性が低い遊技情報が表示されてしまうといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

【0015】

(4) 上記(1)～(3)いずれかのスロットマシンにおいて、
遊技媒体が投入される投入部(たとえば、メダル投入部4)をさらに備え、
前記特定動作は、前記投入部への遊技媒体の投入を含む(賭数設定動作には、メダル投入部4からのメダル投入を含む)。

【0016】

このような構成によれば、投入部へ遊技媒体の投入することにより遊技を開始可能とするための賭数が設定される。したがって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【0017】

(5) 上記(4)のスロットマシンにおいて、
前記賭数設定手段は、前記投入部から投入された遊技媒体の数が遊技を開始可能とするための所定数の賭数に対応する数に満たないときでも、当該遊技媒体の数に対応する前記所定数未満の賭数を設定可能であり(たとえば、投入されたメダル枚数が1または2であるときに、該投入されたメダル枚数に対応する値が賭数として設定され)、
前記表示手段は、前記所定数未満の賭数が遊技媒体の投入により設定された状態で、前記所定動作が実行されたときには前記遊技情報を表示しない(たとえば、図13のS92Aで説明したように、メダル投入により、1枚または2枚のメダルが賭数として設定された場合には(S92AのYES)、S91のメニュースイッチが操作されても、S93のメニュー画面表示は実行されない)。

【0018】

このような構成によれば、投入部から投入された遊技媒体の数が遊技を開始可能とするための所定数の賭数に対応する数に満たないときでも、当該遊技媒体の数に対応する所定数未満の賭数が設定される。この場合には、遊技者は遊技を開始しようとするための準備を行ったということであり、遊技情報を表示可能とする必要性は低い。したがって、該遊技者が誤って所定動作を実行したとしても、遊技情報を表示しないようにすることで必要性が低い遊技情報が表示されてしまうといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

【0019】

(6) 上記(1)～(5)いずれかのスロットマシンにおいて、
前記遊技情報を表示する表示処理を実行するための操作に用いられる一方、当該表示処理以外の処理を実行するための操作には用いられない操作手段(たとえば、変形例で説明するように、メニュー画面を表示するための操作のみに用いられるメニュー画面表示用スイッチ)をさらに備え、
前記所定動作は、前記操作手段への操作を含む(たとえば、メニュー画面表示用スイッチが操作されたときに、メニュー画面が表示される)。

【0020】

このような構成によれば、遊技者が遊技情報を表示させたいときには、操作手段を操作すればよいので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【0021】

(7) 上記(1)～(5)いずれかのスロットマシンにおいて、
遊技者により操作可能な操作手段(たとえば、演出用スイッチ56)と、
演出(たとえば、図21(E)に示す操作促進演出)を実行可能な演出実行手段(たとえば、サブ制御部91)とをさらに備え、
前記演出実行手段は、前記演出の実行中に前記操作手段が操作されたときに、当該演出を進行させ(たとえば、図21(E)に示す操作促進演出の実行中に、演出用スイッチ56が操作されたときには、図21(F)に示す結果演出に進行し)、

前記表示手段は、前記演出が実行されていないときに前記操作手段が操作されたときに、前記遊技情報を表示可能とする（たとえば、図 2 1（F）～図 2 1（G）に示すように、操作促進演出が終了した後に、演出用スイッチ 5 6 が操作されたときに、メニュー画面が表示される）。

【0022】

このような構成によれば、1 の操作手段により、所定演出を進行させる機能と遊技情報を表示させる機能とを兼用させることができることから、操作手段の数を増やさないようにすることができる。

【0023】

（8） 上記（1）～（7）いずれかのスロットマシンにおいて、

10

前記表示手段は、遊技が実行されていない非遊技状態のときであっても、前記遊技情報を表示可能である（たとえば、図 1 8 のメニュー操作のラインに示すように、リプレイとは異なる表示結果が導出したときにはデモ状態中にメニュー操作が実行されたときにメニュー画面が表示可能であり、リプレイが導出したときには、次のゲームフラグがセットされるまでの状態中においてメニュー操作が実行されたときにメニュー画面が表示可能である）。

【0024】

このような構成によれば、再遊技表示結果の導出により遊技を開始可能とするための賭数が設定された状態に加え、遊技が実行されていない非遊技状態でも、遊技情報を表示可能であることから、遊技者の利便性を向上させることができる。

20

【0025】

（9） 上記（1）～（8）いずれかのスロットマシンにおいて、

前記遊技情報は、第 1 遊技情報（たとえば、図 2 3（B）に示すメニュー画面）と、第 2 遊技情報（たとえば、図 2 3（C）に示す演出設定画面）とを含み、

前記所定動作は、第 1 所定動作（たとえば、演出用スイッチ 5 6 への操作）と、第 2 所定動作（たとえば、「演出設定」の項目を選択し、かつ該「演出設定」の項目を決定する操作）と、第 3 所定動作（たとえば、右スイッチ 7 0 b への操作）とを含み、

前記表示手段は、

前記再遊技表示結果の導出により前記賭数が設定された状態で、

前記第 1 所定動作が遊技者により実行されたときに、前記第 1 遊技情報を表示可能であり（たとえば、図 2 3（A）および図 2 3（B）に示すように、リプレイの導出により自動 B E T が実行された状態で、演出用スイッチ 5 6 が操作されると、メニュー画面を表示可能であり）、

30

前記第 1 遊技情報の表示中に前記第 2 所定動作が遊技者により実行されたときに、前記第 2 遊技情報を表示可能であり（たとえば、図 2 3（B）および図 2 3（C）に示すように、メニュー画面の表示中に、「演出設定」の項目を選択し、かつ該「演出設定」の項目を決定する操作が実行されると、演出設定画面を表示可能であり）、

前記第 3 所定動作が遊技者により実行されたときに、前記第 2 遊技情報を表示可能であり（たとえば、図 2 3（A）および図 2 3（C）に示すように、リプレイの導出により自動 B E T が実行された状態で、右スイッチ 7 0 b が操作されると、演出設定画面を表示可能であり）、

40

前記特定動作の実行により前記賭数が設定された状態で、前記第 1 所定動作と、前記第 2 所定動作と、前記第 3 所定動作とのうちいずれが遊技者により実行されたとしても、前記第 1 遊技情報および前記第 2 遊技情報のいずれも表示しない（たとえば、図 2 3（E）および図 2 3（F）に示すように、演出用スイッチ 5 6 および右スイッチ 7 0 b のいずれが操作されても、メニュー画面および演出設定画面は表示されない）。

【0026】

このような構成によれば、遊技を開始可能とするための準備を行っていない遊技者による第 1 所定動作の実行により、第 1 遊技情報を表示させることができ、該第 1 遊技情報の表示中に第 2 所定動作の実行により、第 2 遊技情報をさせることができる。したがって、

50

該遊技者に第1遊技情報および第2遊技情報を視認させることができる。また、第3所定動作が該遊技者により実行されたときに、第1遊技情報を表示させずに、直接、第2遊技情報を表示させることができる。したがって、たとえば、該遊技者は、第1遊技情報を視認したくない場合には、第1遊技情報を表示させる手間を省くことができることから、該遊技者の利便性を向上させることができる。

【0027】

一方、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者にとって、第1遊技情報および第2遊技情報を表示可能とする必要性は低い。したがって、該遊技者が誤って第1所定動作および第3所定動作のうちのいずれを実行したとしても、第1遊技情報および第2遊技情報のいずれも表示しないようにすることで必要性が低い第1遊技情報および第2遊技情報が表示されてしまうといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

10

【図面の簡単な説明】

【0028】

【図1】(a)は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、(b)は、スロットマシンの主な内部構成の一例を示す図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図4】店側設定スイッチを示す図である。

【図5】メイン制御部が実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図6】メイン制御部が実行するBET処理の制御内容を示すフローチャートである。

20

【図7】メイン制御部が実行するBET処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図8】メイン制御部が実行するBET処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図9】メイン制御部が実行する精算処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図10】メイン制御部が実行する入賞時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図11】メイン制御部が実行する払出処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図12】メイン制御部が実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図13】サブ制御部が実行するメニュー画面移行処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図14】メニュー画面を示す図である。

30

【図15】音量および光量を設定するための演出設定画面を示す図である。

【図16】店側設定スイッチの状態と音量および光量との関係を示す図である。

【図17】メニュー画面の表示を示す図である。

【図18】メニュー画面への移行および精算操作に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。

【図19】非ゲーム状態に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。

【図20】メニュー画面の終了に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。

【図21】演出実行中の演出用スイッチの機能を説明するための図である。

40

【図22】変形例に係る初期化処理について説明するためのタイミングチャートである。

【図23】メニュー画面の変形例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0029】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。以下の実施の形態では、本発明がスロットマシンに適用された場合の一例を説明する。

【0030】

〔スロットマシンの構成〕

図1(a)は、本実施形態に係るスロットマシン1の正面図であり、図1(b)は、スロットマシン1の主な内部構成の一例を示す図である。図2は、リールの図柄配列を示す

50

図である。図1(a)に示すように、スロットマシン1は、前面扉1bに液晶表示器51が設けられ、透視窓3を介して筐体1a内部に並設されているリール2L、2C、2Rが視認可能となる。図2に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。

【0031】

図1(a)に示すように、前面扉1bには、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技用価値(メダル)として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リールの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、および演出用スイッチ56などが設けられている。演出用スイッチ56は、メニュー画面(図14参照)を表示させることなどが可能なスイッチである(図21も参照)。なお、以下では、メニュー画面を表示させる操作(演出用スイッチ56への操作)を「メニュー操作」ともいう。

10

【0032】

なお、以下では、クレジットおよび設定済の賭数を精算する際の遊技者による精算スイッチ10の操作を精算操作ともいう。なお、リプレイ入賞が発生したときには、自動で賭数が設定されるが、この場合、精算操作がされたとしても賭数は精算されない。つまり、自動で賭数が設定されている場合に精算操作されたときには、クレジットのみが精算される。なお、リプレイ入賞の有無にかかわらず、精算操作されたときにはクレジットのみが精算されるものであってもよいし、クレジットおよび賭数のいずれも精算されるものであってもよい。

20

【0033】

前面扉1bには、メニュー画面のメニューを選択するためのメニュースイッチ70が設けられている。メニュースイッチ70は、上スイッチ70aと、右スイッチ70bと、下スイッチ70cと、左スイッチ70dとを含む。メニュースイッチ70は、前面扉1bの前面側(つまり、前面扉1bの外側)に設けられているため、前面扉1bが閉鎖されたときにはスロットマシン1の前面側に位置することになる。このため、スロットマシン1で遊技する遊技者によって操作されるなど、外部からの操作が可能である。

30

【0034】

液晶表示器51の右下には、メダルを投入可能なメダル投入部4が設けられ、前面扉1bの下部には、メダルが払い出されるメダル払出口9、およびスピーカ53、54が設けられている。

【0035】

前面扉1bには、報知手段の一例として、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部13が設けられている。遊技用表示部13には、クレジットとして記憶されているメダル数が表示されるクレジット表示器11、メダルの払出枚数やエラー時にエラーコードなどが表示される遊技補助表示器12、設定されている賭数を報知するための1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16、メダル投入が可能であることを報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が可能であることを報知するスタート有効LED18、ウェイト(前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態)中であることを点灯により報知するウェイト中LED19、およびリプレイ入賞後のリプレイゲーム中であることを報知するリプレイ中LED20が設けられている。

40

【0036】

図3は、スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。図3に示すように、前面扉1bの内側には、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられたホッパータンク34a(図3参照)側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド(図示略)、メダル投入部4から投入され、ホッ

50

パートタンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ（流路切替ソレノイド 3 0 よりもホッパータンク 3 4 a 側に配置）を有するメダルセレクタ（図示略）が設けられている。

【0037】

前面扉 1 b の内側には、遊技中の演出態様の基準となる設定を行うための店側設定スイッチ 6 0 が設けられている。店員は、前面扉 1 b を開放するための鍵を所有するため、前面扉 1 b を開放することによって、店側設定スイッチ 6 0 を外部から操作可能である。一方、遊技者などの店員以外の者は、前面扉 1 b を開放することができないため、店側設定スイッチ 6 0 を操作できない。つまり、店側設定スイッチ 6 0 は、スロットマシン 1 が設置される遊技店用の操作手段である。店員は、店側設定スイッチ 6 0 を操作することによって、遊技中の演出における音量および光量の基準となる設定をすることができる。

10

【0038】

図 4 は、店側設定スイッチ 6 0 を示す図である。図 4 に示すように、店側設定スイッチ 6 0 は、「0」～「F」までの計 16 個のチャンネルを切り替えるスイッチである。店員は、ツマミ 6 1 を回動操作することで、これらチャンネルを切り替えることができる。各チャンネル「0」～「F」に対しては、演出における音量および光量の大きさが段階分けされている。チャンネル「0」～「F」に対応する音量の段階を第 1 音量段階と称し、チャンネル「0」～「F」に対応する光量の段階を第 1 光量段階とも称する。たとえば、チャンネルが「0」であれば、最小の音量に設定される第 1 音量段階と最小の光量に設定される第 1 光量段階とに設定される。チャンネルが「F」であれば、最大の音量に設定される第 1 音量段階と最大の光量に設定される第 1 光量段階とに設定される。

20

【0039】

なお、店側設定スイッチ 6 0 の操作に基づき店員が設定する音量および光量の大きさに対する段階を第 1 音量段階および第 1 光量段階と称するのに対して、演出用スイッチ 5 6 を操作することによってメニュー画面に移行することで遊技者が設定可能な音量および光量の大きさに対する段階を第 2 音量段階および第 2 光量段階とも称する。

【0040】

なお、以下では、店員による店側設定スイッチ 6 0 の操作を総称して設定操作ともいう。つまり、設定操作とは、店員によって行われる操作であって、音量設定や光量設定といった演出設定を行うための操作である。

30

【0041】

スロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 に投入するか MAX BET スwitch 6 の操作などにより規定数の賭数（たとえば 3）を設定する。これにより、入賞ライン LN が有効となり、かつスタートスイッチ 7 への操作が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。賭数設定済の状態ではメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【0042】

入賞ラインとは、リール 2 L, 2 C, 2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するためのラインである。本実施形態では、1 本の入賞ライン LN のみ設けられている例について説明するが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ライン LN に揃ったことを認識しやすくする無効ライン LM 1 ～ LM 4 が設けられている。

40

【0043】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 が操作されると、リール 2 L, 2 C, 2 R を回転させて図柄を変動表示し、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されると対応するリールの回転を停止させることで、透視窓 3 の上中下段に 3 つの図柄を表示結果として導出表示する。入賞ライン LN 上に入賞図柄の組合せが停止し入賞が発生したときには、入賞に応じて、所定枚数のメダルが遊技者に対して付与されて、クレジット加算か、クレジットが上限数（50）に達した場合にはメダル払出口 9 からメダルが払い出される。

50

【0044】

図1(b)に示すように、スロットマシン1の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板40、およびコマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板90などが設けられている。遊技制御基板40は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載あるいは接続された構成を制御するメイン制御部41を備える。演出制御基板90は、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板90に搭載あるいは接続された構成を制御するサブ制御部91を備える。

【0045】

メイン制御部41は、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、および精算スイッチ10への操作を検出する。サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作、およびメニュースイッチ70の操作を検出する。なお、図1(b)は、あくまで一例であり、スロットマシン1の内部にはその他の構成も設けられている。

【0046】

また、ATは、メイン制御部41によって制御され、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様(押し順、操作タイミング)を遊技者に報知するナビ演出が実行される報知状態である。具体的に、メイン制御部41は、ATに制御する権利となるATゲームの付与に関するAT抽選を実行する。たとえば、メイン制御部41は、ATゲームを付与するか否か、およびATゲームを付与する場合の付与数(ATゲーム数)をAT抽選で決定する。

【0047】

メイン制御部41は、AT抽選でAT当選した場合、付与したATゲーム数をRAM41cの所定領域に記憶する。そして、メイン制御部41は、記憶しているATゲーム数に亘って、ATに制御する。メイン制御部41は、AT中において押し順ベルや押し順リプレイといった押し順役に当選したときに、当選した押し順役に対応しかつ遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ラインLN上に停止させるための操作態様をナビ演出によって報知する。よって、ATに制御されることで、遊技者は、メダルの純増枚数を増やし易くなる。また、メイン制御部41は、AT中において、上乗せ抽選を実行することもある。上乗せ抽選とは、すでに付与済みのATゲーム数に上乗せしてATゲーム数を付与するための抽選である。上乗せ当選したときには、RAM41cに記憶されたATゲーム数に、付与されたATゲーム数が上乗せされる。

【0048】

[ゲーム処理]

図5は、メイン制御部41が実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。図5に示すように、メイン制御部41は、賭数設定などを実行するBET処理(S1)、表示結果の導出を許容するか否か)否かを決定する内部抽選処理(S2)、ストップスイッチの操作を検出したことに基づき、対応するリールの回転を停止させるリール回転処理(S3)、各リールに導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定処理(S4)、入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算ならびにメダルをメダル払出口9から払い出す入賞時処理(S5)、および実行中のゲームを終了させるためのゲーム終了時処理(S6)を実行する。

【0049】

[BET処理]

図6~図8は、メイン制御部41が実行するBET処理の制御内容を示すフローチャートである。図6に示すように、メイン制御部41は、RAM41cにおいて賭数の値が格納されるBETカウンタの値をクリアする(S11)。そして、メイン制御部41は、遊技状態に応じた規定数をRAM41cに設定し(S12)、RAM41cにリプレイゲームである旨を示すリプレイゲームフラグが設定されているか否かに基づいて、当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定する(S13)。

【0050】

メイン制御部41は、当該ゲームがリプレイゲームであると判定した場合（S13でYES）、BETカウンタの値を1加算した後（S14）、RAM41cに設定された賭数の規定数を参照して、BETカウンタの値が規定数であるか否か、すなわちゲームの開始条件となる賭数が設定されているか否かを判定する（S15）。そして、メイン制御部41は、BETカウンタの値が規定数でなければ（S15でNO）、S14のステップに戻る一方で、BETカウンタの値が規定数であれば（S15でYES）、クレジットの値に応じてメダルの投入の可否を判定する投入可否判定処理を実行する（S16）。

【0051】

また、メイン制御部41は、S13のステップにおいて、当該ゲームがリプレイゲームでないとは判定すれば（S13でNO）、S16のステップに進み、投入可否判定処理を実行する。

【0052】

メイン制御部41は、S16のステップにおいて投入可否判定処理を実行した後、ポート入力処理において取得された設定キースイッチに対応する入力ポートの状態を参照し、設定キースイッチがONの状態であるか否かを判定し（S17）、設定キースイッチ37がONの状態であれば（S17でYES）、確認のために設定値を表示する設定確認処理を実行する（S18）。

【0053】

そして、メイン制御部41は、S18のステップにおいて設定確認処理が終了した後、またはS17のステップにおいて設定キースイッチ37がONでないとは判定した場合（S17でNO）、図7に示すS21のステップに進み、メダルの投入を判定するメダル投入判定処理を実行する。メダル投入判定処理は、投入メダルの通過が検出された場合において、BETカウンタが規定数（本実施形態では、3）でない場合には、BETカウンタを通過が検出された投入メダルの数分増加させる処理である。そして、BETカウンタが規定数に到達した場合には、クレジットカウンタを増加させる。

【0054】

メイン制御部41は、S21のステップにおいてメダル投入判定処理を実行した後は、RAM41cの所定領域に設定されている確定データを参照して、スタートスイッチ7、MAXBETスイッチ6、および精算スイッチ10のいずれかがOFFの状態からONの状態に変化したか否かを各スイッチの確定データに基づいて判定し（S22、S31、S32）、いずれのスイッチもOFFの状態からONの状態に変化していないとは判定した場合は、S17のステップに戻る。

【0055】

メイン制御部41は、S22のステップにおいて、スタートスイッチ7がOFFの状態からONの状態に変化したと判定した場合（S22でYES）、他のスイッチがONの状態か否かを各スイッチの確定データに基づいて判定し（S23）、他のスイッチがONでないとは判定した場合（S23でNO）、BETカウンタの値が規定数であるか否かを判定する（S24）メイン制御部41は、S23のステップにおいて他のスイッチがONの状態であると判定した場合（S23でYES）、またはS24のステップにおいてBETカウンタの値が規定数に達していないとは判定した場合（S24でNO）、S17のステップに戻る。

【0056】

一方、メイン制御部41は、S23のステップにおいて他のスイッチがONの状態でないとは判定し（S23でNO）、かつS24のステップにおいてBETカウンタの値が規定数に達している場合（S24でYES）、RAM41cの抽選用ワークに、乱数格納ワークの値を設定し（S25）、投入可能フラグをクリアし（S26）、流路切替ソレノイドに対応する出力ポートの値をOFFを示す値とし（S27）、メダルの流路をメダル払出口9側の経路として新たなメダルの投入を禁止するとともに、投入要求LED17をOFFの状態に設定する（S28）。そして、所定期間（本実施の形態では、500ms）に

10

20

30

40

50

わたり投入メダルセンサによるメダル詰りエラーの検出を無効化するための検出時間無効化タイマを設定し（S 2 9）、ゲーム開始時の設定を実行する（S 3 0）。

【0 0 5 7】

S 3 0において、メイン制御部 4 1 は、ゲーム中であることを示すゲーム中フラグを R A M 4 1 c の所定領域にセットする。さらに、メイン制御部 4 1 は、ゲーム中フラグがセットされている旨を特定可能なゲーム中コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からゲーム中コマンドを受信すると、ゲーム中であることを示すゲーム中フラグを R A M 9 1 c の所定領域にセットする。つまり、賭数設定後にスタートスイッチ 7 が操作されたときに、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 においてゲーム中フラグがセットされる。その後、メイン制御部 4 1 は、B E T 処理を終了してメイン処理に復帰する。

10

【0 0 5 8】

メイン制御部 4 1 は、S 3 1 のステップにおいて、M A X B E T スイッチ 6 が O F F の状態から O N の状態に変化したと判定した場合（S 3 1 で Y E S）、図 8 に示す S 4 1 のステップに進み、B E T カウンタの値が規定数に達しているか否かを判定する（S 4 1）。メイン制御部 4 1 は、B E T カウンタの値が規定数に達していない場合（S 4 1 N O）、クレジットカウンタの値が 0 か否かを判定する（S 4 2）。メイン制御部 4 1 は、S 4 2 のステップにおいて、クレジットカウンタの値が 0 でない場合（S 4 2 で N O）、クレジットカウンタを 1 減算し（S 4 3）、B E T カウンタを 1 加算して（S 4 4）、S 4 1 のステップに戻り、B E T カウンタの値が規定数に達するか、クレジットカウンタの値が 0 となるまで、S 4 1 ～ S 4 4 の処理を繰り返し実行する。

20

【0 0 5 9】

そして、メイン制御部 4 1 は、S 4 1 のステップにおいて B E T カウンタの値が規定数に達していると判定した場合（S 4 1 で Y E S）、または S 4 2 のステップにおいて、クレジットカウンタの値が 0 であると判定した場合（S 4 2 で Y E S）、S 1 7 のステップに戻る。

【0 0 6 0】

メイン制御部 4 1 は、S 3 2 のステップにおいて、精算スイッチ 1 0 が O F F の状態から O N の状態に変化したと判定した場合（S 3 2 で Y E S）、クレジットまたは賭数の設定に用いられたメダルを返却する精算処理を実行する（S 3 3）。そして、メイン制御部 4 1 は、精算処理が終了した後、S 1 7 のステップに戻る。

30

【0 0 6 1】

このように、賭数が設定される条件は、遊技者により賭数設定動作が実行されるという条件と、リプレイが導出されることにより自動 B E T が実行されるという条件とを含む。賭数設定動作とは、B E T カウンタが 3 未満である状況においてメダルを投入するという動作と、クレジットが 1 以上である場合での M A X B E T スイッチ 7 への操作とを含む。自動 B E T とは、該賭数設定動作が実行されなくても、1 ゲームを開始可能な賭数（つまり、3）が設定されることをいう。このように、クレジットが 3 以上ある状況において M A X B E T スイッチ 7 を操作することにより遊技を開始可能とするための賭数が設定される。したがって、遊技者の利便性を向上させることができる。また、メダル投入部へメダルを投入することにより賭数を設定させることができる。したがって、遊技者の利便性を向上させることができる。

40

【0 0 6 2】

[精算処理]

図 9 は、メイン制御部 4 1 が実行する精算処理の制御内容を示すフローチャートである。図 9 に示すように、メイン制御部 4 1 は、精算時の払出中であることを示す精算時払出フラグを R A M 4 1 c の所定領域にセットする（S 5 1）。なお、メイン制御部 4 1 は、精算時払出フラグをセットした場合、一定間隔（たとえば、0. 5 6 m s の間隔）で実行するタイマ割込処理（後述する図 1 1 の払出処理）において、メダル払出口 9 からメダルを払い出す。これにより、遊技者による精算操作に基づきメダル払出口 9 からメダルが払

50

い出される。

【0063】

メイン制御部41は、クレジット表示器11を更新するためのクレジット表示器更新フラグをRAM41cの所定領域にセットする(S52)。メイン制御部41は、クレジット表示器更新フラグをセットした場合、タイマ割込処理において、クレジット表示器11を更新して表示を初期化(たとえば、0を表示)する。これにより、クレジットの精算に伴ってクレジット表示器11の表示が初期化される。

【0064】

メイン制御部41は、BETLEDを更新するためのBETLED更新フラグをRAM41cの所定領域にセットする(S53)。メイン制御部41は、BETLED更新フラグをセットした場合、タイマ割込処理において、BETLEDを更新して表示を初期化(たとえば、0を表示)する。これにより、賭数の精算に伴ってBETLEDの表示が初期化される。その後、メイン制御部41は、精算処理を終了する。

10

【0065】

[入賞時処理]

図10は、メイン制御部41が実行する入賞時処理の制御内容(S5)を示すフローチャートである。図10に示すように、メイン制御部41は、小役が入賞したか否かを判定する(S61)。メイン制御部41は、小役が入賞した場合(S61でYES)、小役入賞の発生に伴う払出枚数とすでに記憶されたクレジット数との合計数が上限数の50を超えるか否かを判定する(S62)。

20

【0066】

メイン制御部41は、合計数が上限数の50を超える場合(S62でYES)、入賞時の払出中であることを示す入賞時払出フラグをRAM41cの所定領域にセットする(S63)。なお、メイン制御部41は、入賞時払出フラグをセットした場合、タイマ割込処理(後述する図11の払出処理)において、メダル払出口9からメダルを払い出す。これにより、入賞に基づきメダル払出口9からメダルが払い出される。

【0067】

メイン制御部41は、S63のステップの後、あるいは合計数が上限数の50を超えない場合(S62でNO)、クレジット表示器11を更新するためのクレジット表示器更新フラグをRAM41cの所定領域にセットする(S64)。メイン制御部41は、クレジット表示器更新フラグをセットした場合、タイマ割込処理において、クレジット表示器11における表示値を、入賞に伴って払い出されたメダル枚数が加算された後の表示値に更新する。これにより、小役入賞に伴ってクレジット表示器11の表示が更新される。

30

【0068】

メイン制御部41は、S64のステップの後、あるいは小役が入賞しなかった場合(S61でNO)、遊技補助表示器12を更新するための遊技補助表示器更新フラグをRAM41cの所定領域にセットする(S65)。メイン制御部41は、遊技補助表示器更新フラグをセットした場合、タイマ割込処理において、遊技補助表示器12における表示値を、入賞の有無に応じたメダル枚数を示す表示値に更新する。これにより、入賞の有無に応じて遊技補助表示器12の表示が更新される。その後、メイン制御部41は、精算処理を終了する。

40

【0069】

[払出処理]

図11は、メイン制御部41が実行する払出処理の制御内容を示すフローチャートである。メイン制御部41は、タイマ割込処理において、払出処理を実行する。図11に示すように、メイン制御部41は、精算時払出フラグがセットされているか否かを判定する(S71)。メイン制御部41は、精算時払出フラグがセットされていない場合(S71でNO)、入賞時払出フラグがセットされているか否かを判定する(S72)。メイン制御部41は、入賞時払出フラグがセットされていない場合(S72でNO)、払出処理を終了する。

50

【0070】

一方、メイン制御部41は、精算時払出フラグがセットされている場合（S71でYES）、あるいは入賞時払出フラグがセットされている場合（S72でYES）、ホッパーモータ信号を出力する（S73）。ホッパーモータ信号とは、筐体1aの内部に設けられたホッパーモータ（図示略）を駆動させることで、ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口9から払い出させるための信号である。ホッパーモータは、メイン制御部41からホッパーモータ信号を受信すると、精算あるいは入賞に応じた枚数のメダルをメダル払出口9から払い出す。これにより、精算あるいは入賞に伴ってメダル払出口9からメダルが払い出される。

【0071】

その後、メイン制御部41は、セットされていた精算時払出フラグあるいは入賞時払出フラグをクリアし（S74）、払出処理を終了する。

【0072】

〔ゲーム終了時処理〕

図12は、メイン制御部41が実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。図12に示すように、メイン制御部41は、入賞時払出フラグがセットされているか否かを判定する（S81）。つまり、メイン制御部41は、入賞に伴うメダルの払い出しが終了しているか否かを判定する。

【0073】

メイン制御部41は、入賞時払出フラグがセットされている場合（S81でYES）、つまり、未だ入賞に伴うメダルの払い出しが終了していない場合、再度S81のステップを実行する。一方、メイン制御部41は、入賞時払出フラグがセットされていない場合（S81でNO）、つまり、すでに入賞に伴うメダルの払い出しが終了している場合、セットされていたゲーム中フラグをクリアする（S82）。なお、メイン制御部41は、小役の入賞が発生しておらず入賞時払出フラグがセットされていない場合であっても、セットされていたゲーム中フラグをクリアする（S82）。

【0074】

さらに、メイン制御部41は、ゲーム中フラグがクリアした旨を特定可能なクリアコマンドをサブ制御部91に送信する。サブ制御部91は、メイン制御部41からクリアコマンドを受信すると、セットされていたゲーム中フラグをクリアする。このように、たとえば、入賞に伴うメダルの払い出しが終了した後、ゲーム中フラグがクリアされる。その後、メイン制御部41は、ゲーム終了時処理を終了する。

【0075】

このように、本実施の形態においては、賭数設定後にスタートスイッチ7が操作されたときにメイン制御部41およびサブ制御部91ともにゲーム中フラグをセットし、入賞に伴うメダルの払い出しが終了したときにメイン制御部41およびサブ制御部91ともにゲーム中フラグをクリアする。このため、メダルの払出中を含むゲーム中においては、ゲーム中フラグがセットされる。よって、小役が入賞した場合のゲーム中とは、スタートスイッチ7が操作されてから入賞に伴うメダルの払い出しが終了するまでの期間になる。また、小役が入賞しなかった場合のゲーム中とは、スタートスイッチ7が操作されてから全てのリールが停止して図柄組合せが導出するまでの期間になる。

【0076】

〔メニュー画面移行処理〕

図13は、サブ制御部91が実行するメニュー画面移行処理の制御内容を示すフローチャートである。図13の処理は、一定間隔（たとえば、0.56msの間隔）で実行するタイマ割込処理である。図13に示すように、サブ制御部91は、メニュー操作がされたか否かを判定する（S91）。サブ制御部91は、メニュー操作がされていない場合（S91でNO）、メニュー画面移行処理を終了する。一方、サブ制御部91は、メニュー操作がされた場合（S91でYES）、ゲーム中フラグがセットされているか否かを判定する（S92）。つまり、サブ制御部91は、払出中を含むゲーム中であるか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。

【0077】

サブ制御部91は、ゲーム中フラグがセットされている、つまり、ゲーム中であると判定した場合（S92でYES）、メニュー画面移行処理を終了する。一方、サブ制御部91は、ゲーム中フラグがセットされていない、つまり、ゲーム中でないと判定した場合（S92でNO）、S92Aに進む。

【0078】

S92Aでは、サブ制御部91は、MAXBETスイッチ6の操作（以下、MAXBET操作とも称する）、または、メダル投入部4からメダルが投入されることにより、1枚以上のメダルがBETされているか否かを判定する。

10

【0079】

ここで、クレジットの数が0の場合には、MAXBET操作されたとしても、賭数設定されない。クレジットの数が1の場合において、MAXBET操作されたときには、1枚の賭数が設定される。クレジットの数が2の場合において、MAXBET操作されたときには、2枚の賭数が設定される。なお、1枚または2枚の賭数が設定されたとしても、ゲームを開始可能とする賭数（本実施形態では、3）には満たないので、ゲームを開始することはできない。クレジットの数が3以上である場合において、MAXBET操作されたときには、3枚の賭数が設定される。なお、3枚の賭数が設定された場合には、ゲームを開始可能な状態となる。

【0080】

20

このように、クレジットの数が1以上である場合においては、MAXBET操作は有効となる。一方、クレジットの数が0である場合においては、MAXBET操作は無効となる。

【0081】

また、何ら賭数が設定されていない状態で、メダルが投入された場合には、クレジットの数に関わらず、投入されたメダルの枚数分の賭数が設定される。たとえば、何ら賭数が設定されていない状態で、2枚のメダルが投入された場合には、クレジットの数に関わらず、2枚の賭数が設定される。

【0082】

このようにS92AでYESと判定される場合とは、「3枚の賭数クレジットの数が1以上である状況においてMAXBET操作された場合」、および「1枚以上のメダルが投入された場合」である。また、S92AでNOと判定される場合とは、「賭数が1枚も設定されていないと判定される場合」である。S92AでYESと判定された場合には、メニュー画面移行処理を終了する。S92AでNOと判定された場合には、メニュー画面に移行する（S93）。このとき、サブ制御部91は、液晶表示器51にメニュー画面を表示する。その後、サブ制御部91は、メニュー画面移行処理を終了する。

30

【0083】

[メニュー画面]

図14を参照しながらメニュー画面について説明する。図14は、メニュー画面を示す図である。スロットマシン1では、ゲーム中以外の期間においてメニュー操作が実行されると、液晶表示器51の全表示領域にメニュー画面が表示される。なお、変形例として、メニュー画面が表示される領域は、液晶表示器51の全表示領域の一部としてもよい。

40

【0084】

図14の例でのメニュー画面では、「配当表」、「データ蓄積」、「演出設定」、「遊技データ」、「ゲームフロー」、および「メニュー終了」といった各項目が選択可能に表示される。図14の例では、人間の指の形状であるポインタが表示される。該ポインタは、選択されている項目に重畳されるように表示される。図14の例では、「配当表」が選択されている状態を示している。

【0085】

メニュー画面が表示されている状態では、メニュースイッチ70の各スイッチの操作に

50

応じて、ポインタを移動可能である。たとえば、右スイッチ70bが操作されたときには、ポインタを右に移動させることができる。また、項目が選択されている状態で、演出用スイッチ56が操作されると、該選択されている項目が決定される。

【0086】

次に、メニュー画面で表示されている主な項目について説明する。遊技者は、メニュー画面において「データ蓄積」を選択して決定することで、遊技履歴を確認することができる。たとえば、遊技者が、「データ蓄積」を決定し、「2次元コード作成」の項目（図示せず）を選択して決定すると、液晶表示器51に2次元コードが表示される。具体的に、サブ制御部91は、遊技履歴を読み込み可能な2次元コードを生成し、液晶表示器51の画面上に表示する。そして、携帯端末1000によって2次元コードが撮像されると、2次元コードのコード情報に基づき携帯端末1000によって遊技履歴が読み込まれる。携帯端末1000によって読み込まれた遊技履歴は、携帯端末1000から管理サーバ（図示略）に送信される。これにより、遊技履歴が管理サーバに蓄積されて記憶される。

10

【0087】

また、遊技者は、2次元コードが作成されたゲームまでの遊技履歴を引継いで、次回以降のゲームを遊技できる。たとえば、遊技者がデータ蓄積を決定し、「パスワード入力」の項目（図示せず）を選択して決定すると、パスワード入力画面が表示される。遊技者は、該パスワード入力画面において予めパスワードを入力しておくことで、以前の遊技履歴を引き継いで遊技を行うことが可能である。該遊技履歴には、たとえば、ボーナスの入賞回数、有利状態の制御回数、消化ゲーム数、払出枚数、および純増枚数などが含まれる。

20

【0088】

また、遊技者は、メニュー画面において「遊技データ」を選択して決定することで、液晶表示器51の画面上において所定期間（たとえば、1日）の遊技履歴（ボーナスの入賞回数、有利状態の制御回数、消化ゲーム数、払出枚数、および純増枚数など）を確認することができる。

【0089】

また、遊技者は、メニュー画面において「演出設定」を選択して決定することで、演出の様々な要素を設定することができる。演出設定は、「演出中の音量設定」と、「演出中の光量設定」とを含む。このように、遊技者は、演出の音量および光量を設定することができる。

30

【0090】

ここで、図15は、音量および光量を設定するための演出設定画面を示す図である。なお、演出設定画面は、設定されていた音量および光量を変更または調整するための画面であることから、該演出設定画面は、「音量および光量を変更するための画面」、または、「音量および光量を調整するための画面」ともいえる。遊技者がメニュー画面において「演出設定」を選択して決定すると、図15に示す演出設定画面が液晶表示器51に表示される。図15に示す演出設定画面では、遊技者は、メニュースイッチ70を用いた所定の変更操作を行うことによって第2音量段階、および第2光量段階を変更することができる。たとえば、遊技者は、右スイッチ70bを操作することによって強調表示を右に移動させて第2音量段階を上げることができる一方で、左スイッチ70dを操作することによって強調表示を左に移動させて第2音量段階を下げるることができる。

40

【0091】

図16を参照しながら、店側設定スイッチ60の状態（すなわち設定されているチャンネル）と、音量および光量との関係を説明する。図16は、店側設定スイッチ60の状態と音量および光量との関係を示す図である。

【0092】

店側設定スイッチ60のチャンネルは、「0」～「F」の16段階に分かれている。つまり、店員が設定する音量および光量の段階（第1音量段階、第1光量段階に対応）は、16段階に分かれている。さらに、店側設定スイッチ60の各チャンネルに対して、デフォルト値（初期値）が設定されている。このデフォルト値は、演出設定画面が表示された

50

ときに最初に強調表示（初期表示ともいう）される。なお、遊技者によって設定された第2音量段階や第2光量段階の値をカスタム値ともいう。

【0093】

また、図16における実際の音量範囲の欄における括弧内の数字は、遊技者が設定する第2音量段階に対応する音量表示である。つまり、図15の音量設定領域52aにおける数字に対応している。また、図16における実際の光量範囲は、遊技者が設定する第2光量段階に対応する光量表示の範囲と一致する。つまり、図15の光量設定領域52bにおける数字に対応している。なお、実際の光量範囲の値は大きいほど、光量が大きくなる。

【0094】

たとえば、店側設定スイッチ60のチャンネルが「0」に切り替えられた場合は、音量のデフォルト値（初期表示）が「2」になり、実際の音量範囲は2～14になり、光量のデフォルト値（初期表示）が「30%」になり、実際の光量は「30%」、「65%」、および「100%」のいずれかに設定される。

【0095】

また、図15において、「メニュー終了」の項目が選択されてかつ決定されると、メニュー画面の表示が終了する。以下では、メニュー画面表示中に、「メニュー終了」の項目を選択し、かつ決定する」という操作を「第1操作」という。本実施形態では、第1操作のみならず第2操作でもメニュー画面の表示は終了する。該第2操作とは、たとえば、他のスイッチへの操作である。該他のスイッチとは何れであってもよい。他のスイッチとは、たとえば、遊技を進行させるスイッチとしてもよい。該遊技を進行させるスイッチとは、たとえば、MAXBETスイッチ6や、スタートスイッチ7である。このような構成によれば、第1操作および第2操作のうちのいずれかの操作が実行されることにより、メニュー画面を閉じることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【0096】

このように、メニュー画面は、遊技履歴、演出設定に関わる数値などを表示可能であることから、該メニュー画面は、遊技に関する情報を表示する画面であるといえる。

【0097】

[演出設定の初期化]

本実施の形態において、サブ制御部91は、遊技者によって行われた音量設定や光量設定を初期化する初期化処理を実行する。初期化処理とは、遊技者により設定された第2音量段階や第2光量段階の値を、店員による店側設定スイッチ60の操作に基づき設定された第1音量段階や第1光量段階のデフォルト値に戻す処理である。

【0098】

たとえば、店員による店側設定スイッチ60の操作によってチャンネルが「2」に設定されている場合（この場合、第1音量段階のデフォルト値は「4」）、音量設定が初期化されたときには、遊技者によって第2音量段階が「2」～「14」のいずれに設定されていても、第2音量段階の設定が、デフォルト値である「4」に変更される。また、たとえば、店員による店側設定スイッチ60の操作によってチャンネルが「2」に設定されている場合（この場合、第1光量段階のデフォルト値は「65%」）、光量設定が初期化されたときには、遊技者によって第2光量段階が「30%」、「65%」、および「100%」のいずれに設定されていても、第2光量段階の設定が、デフォルト値である「65%」に変更される。

【0099】

[メニュー画面の表示について]

次に、図17を用いて、メニュー画面の表示について説明する。図17（A）～（E）それぞれにおいて、液晶表示器51と、リール3と、BETLEDとが示されている。また、ハッチングが付加されたBETLEDは、該BETLEDが発光していることを示し、ハッチングが付加されてないBETLEDは、該BETLEDが消灯していることを示す。

【0100】

図17(A)は、キャラAが表示されるキャラ演出が実行されている(メニュー画面が表示されていない)場合において、リプレイが導出された場合を示す図である。この場合には、自動BETが実行される。また、該自動BETの実行により、3の賭数が設定されることにより賭数設定済状態に制御されるとともに、図17(A)に示すように、3つのBETLEDが点灯する。賭数が設定されている状態で、演出用スイッチ56が操作されると、図17(B)に示すように、メニュー画面が表示される。また、このメニュー画面の表示により、表示されていたキャラAは表示されなくなる。

【0101】

図17(C)は、キャラAが表示されるキャラ演出が実行されている場合において、リプレイとは異なる表示結果が導出された場合を示す図である。なお、図17(C)の例では、リプレイとは異なる表示結果として、ベル揃いが導出された場合を示している。この場合には、自動BETが実行されない。遊技者の賭数設定動作(MAXBETスイッチ6への操作、または、メダル投入)により、図17(D)に示すように、賭数設定済状態となる。図17(D)の例では、3の賭数が設定された状態となる。遊技者の賭数設定動作により、賭数設定済状態となった場合には、演出用スイッチ56が操作されても、図17(E)に示すように、メニュー画面は表示されない。また、メニュー画面が表示されないことにより、キャラAの表示は継続される。

【0102】

図17(C)～図17(E)に示すように、リプレイとは異なる表示結果が導出されて、賭数設定動作の実行により賭数が設定された状態ではメニュー操作が実行されてもメニュー画面は表示されない。ところで、遊技者による賭数設定動作の実行により賭数が設定された状態とは、遊技を開始可能とする賭数を設定するための賭数設定動作を遊技者自身が実行した状態である。このように遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者(遊技を開始する意志がある遊技者)にとって、メニュー画面を表示可能とする必要性は低い。したがって、該遊技者が誤ってメニュー操作を実行したとしても、メニュー画面を表示しないようにすることで必要性が低いメニュー画面が表示されてしまうといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

【0103】

次に、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者(遊技を開始する意志がある遊技者)にとってメニュー画面を表示可能とする必要性が低い理由について説明する。まず、第1の理由について説明すると、本実施の形態では、図14に示すように、遊技者はメニュー画面中の「演出設定」を選択することにより、音量設定や光量設定などの演出設定を行うことが可能である。一般的に、遊技者が現状の演出設定に不満がある場合には、該遊技者は、遊技を開始しようとするための準備を行う前に、演出設定を変更する。換言すると、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者(遊技を開始する意志がある遊技者)にとっては、現状の演出設定に満足しているといえる。このように、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者にとって、演出設定を変更する必要性は低いことから、メニュー画面を表示可能とする必要性は低い。

【0104】

次に、第2の理由について説明すると、本実施の形態では、図14に示すように、遊技者はメニュー画面中の「遊技データ」を選択することにより、本日の遊技履歴を表示させることができる。一般的に、遊技者が本日の遊技履歴を視認したい場合には、該遊技者は、遊技を開始しようとするための準備を行う前に、該遊技履歴を表示させる。換言すると、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者(遊技を開始する意志がある遊技者)は、本日の遊技履歴を視認する可能性が低いといえる。このように、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者にとって、本日の遊技履歴を表示する必要性は低いことから、メニュー画面を表示可能とする必要性は低い。

【0105】

次に、第3の理由について説明すると、本実施の形態では、図14に示すように、遊技者はメニュー画面中の「データ蓄積」を選択することにより、遊技履歴を読み込み可能な

2次元コードを表示させ、携帯端末1000によって2次元コードが撮像されると、2次元コードのコード情報に基づき携帯端末1000によって遊技履歴が表示される。また、遊技者は、遊技をやめる際には、2次元コードが作成されたゲームまでの遊技履歴を引継いで、次回以降のゲームを遊技できる。遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者（遊技を開始する意志がある遊技者）は、該遊技履歴を視認する可能性、および遊技をやめる可能性は低いといえる。このように、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者にとって、該2次元コードを表示する必要性は低いことから、メニュー画面を表示可能とする必要性は低い。

【0106】

また、本実施形態では、メニュー画面は液晶表示器51の全表示領域に表示される。したがって、たとえば、液晶表示器51に何らかの情報（たとえば、図17に示すキャラA）が表示されている状態で、メニュー画面が表示されてしまうと、表示されていた情報を遊技者は視認できなくなってしまう。仮に、賭数設定動作の実行により賭数が設定された状態でメニュー操作が実行されたときに、メニュー画面が表示される構成の場合には、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者が誤ってメニュー操作を実行することにより、メニュー画面が表示されてしまい、その結果、表示されていた情報（たとえば、キャラA）を遊技者は視認できなくなってしまう。そうすると、遊技を開始する意志がある遊技者には、表示されていた情報（たとえば、キャラA）が視認できなくなったことに対して不満を感じさせてしまう。これに対し、本実施形態のスロットマシンでは、図17（C）～図17（E）で説明した通り、賭数設定動作の実行により賭数が設定された状態でメニュー操作が実行されても、メニュー画面が表示されないことから、このような不満を感じさせることを防止できる。

【0107】

また、図17（A）、図17（B）に示すように、リプレイが導出されて、自動BETにより賭数が設定された状態ではメニュー操作が実行されたときにはメニュー画面は表示される。リプレイの導出により賭数が設定された状態とは、遊技を開始可能とするための賭数設定動作を遊技者自身が実行していない状態である。このように遊技を開始可能とするための準備を行っていない遊技者は、その後、遊技を開始するか否かが不明であるため、メニュー画面を表示可能とする必要性が高い。したがって、再遊技表示結果の導出により賭数が設定された状態ではメニュー画面を表示可能とすることで、メニュー画面を確認したい遊技者は所定動作を実行することでメニュー画面を表示させることができることから、メニュー画面を確認したいのにメニュー画面が表示されないといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

【0108】

次に、遊技を開始するか否かが不明である遊技者（遊技を開始する意志があるか否かが不明である遊技者）にとってメニュー画面を表示可能とする必要性が高い理由について説明する。まず、第1の理由について説明すると、遊技を開始するか否かが不明である遊技者にとっては、現状の演出設定に満足しているか否かが不明であるといえる。このように、遊技を開始するか否かが不明である遊技者が、演出設定を変更する場合があることから、メニュー画面を表示可能とする必要性は高い。

【0109】

次に、第2の理由について説明すると、遊技を開始するか否かが不明である遊技者は、本日の遊技履歴を視認するか否かが不明であるといえる。このように、遊技を開始するか否かが不明である遊技者が、本日の遊技履歴および2次元コードを表示する場合があることから、メニュー画面を表示可能とする必要性は高い。

【0110】

以上から、本実施形態のスロットマシンは、遊技者に不満を抱かせないように、メニュー画面を表示することができる。

【0111】

また、図13のS92Aでも説明したように、クレジットの値が遊技を開始可能とする

ための規定数（本実施形態では3）に対応する量（たとえば、1または2）に満たないときでも、MAX BET操作されたときには有効な操作となることから、クレジットの値に対応する規定数未満の賭数を設定可能である。また、MAX BET操作により、規定数未満の賭数が設定された場合には、S92AではYESと判定されることから、メニュー画面は表示されない（S93の処理は実行されない）。

【0112】

遊技を開始可能とするための規定数に対応する量に、クレジットの値が満たないときでも、MAX BET操作した遊技者とは、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者であるといえる。該遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者にとって、メニュー画面を表示可能とする必要性は低い。したがって、該遊技者が誤ってメニュー操作を実行したとしても、メニュー画面を表示しないようにすることで必要性が低いメニュー画面が表示されてしまうといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

10

【0113】

また、クレジットの数が0である場合において、MAX BETスイッチ6が操作されても、賭数は設定されない。したがって、クレジットの数が0である場合におけるMAX BETスイッチ6への操作は無効な操作といえる。このような無効なMAX BET操作を行なった遊技者は、遊技を開始するか否かが不明であることから、メニュー操作が実行されたときには、メニュー画面は表示される。

【0114】

また、図13のS92Aでも説明したように、メダル投入部4から投入されたメダルの数が遊技を開始可能とするための規定数（本実施形態では3）に対応する数に満たないときでも（たとえば、1枚または2枚のメダルが投入されたときでも）、当該投入されたメダル数に対応する所定数未満の賭数を設定可能である。また、該メダル投入により、規定数未満の賭数が設定された場合には、S92AではYESと判定されることから、メニュー画面は表示されない（S93の処理は実行されない）。

20

【0115】

遊技を開始可能とするための規定数に対応する量に満たないメダル枚数を投入した遊技者とは、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者であるといえる。該遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者にとって、メニュー画面を表示可能とする必要性は低い。したがって、該遊技者が誤ってメニュー操作を実行したとしても、メニュー画面を表示しないようにすることで必要性が低いメニュー画面が表示されてしまうといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

30

【0116】

[メニュー画面への移行および精算操作に基づく初期化]

図18は、メニュー画面への移行および精算操作に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。図18に示すタイミングチャートには、精算操作が有効に受け付けられる期間を示すラインと、メイン制御部41によって精算終了コマンドが出力されたタイミングを示すラインとが含まれる。また、リプレイとは異なる表示結果が導出されたとき（図18では、「非リプレイ入賞時」と示す。）と、リプレイ入賞したときそれぞれにおいて、デモ状態に制御されたタイミングおよびその期間を示すラインと、演出設定がカスタムおよびデフォルトのいずれであるかを示すラインと、メニュー操作が有効に受け付けられる期間を示すラインとが含まれる。

40

【0117】

図18に示すように、タイミングt1でゲームが開始されると（スタートスイッチ7が操作されると）、メイン制御部41およびサブ制御部91においてゲーム中フラグがセットされる。このとき、サブ制御部91によるメニュー操作の受け付けは、有効から無効に切り替わる。その後、タイミングt2でゲームが終了すると、メイン制御部41およびサブ制御部91においてゲーム中フラグがクリアされる。このとき、サブ制御部91によるメニュー操作の受け付けは、無効から有効に切り替わる。このように、払出中を含むゲーム中においては、メニュー操作が有効に受け付けられないため、遊技者が演出用スイッチ

50

56を操作しても、液晶表示器51にメニュー画面が表示されない。

【0118】

また、タイミングt1でゲーム中フラグがセットされると、メイン制御部41による精算操作の受け付けが有効から無効に切り替わる。その後、タイミングt2でゲーム中フラグがクリアされると、メイン制御部41による精算操作の受け付けが無効から有効に切り替わる。このように、ゲーム中においては、精算操作が有効に受け付けられないため、遊技者が精算スイッチ10を操作しても、クレジットおよび賭数設定に用いられたメダルが精算されない。タイミングt2でゲーム中フラグがクリアされた以降の非ゲーム中においては、メニュー操作の受け付けおよび精算操作の受け付けが再び有効になる。また、タイミングt3で精算操作された場合、タイミングt4からタイミングt5までの期間に亘って精算（メダルの払出）が行われる。該精算が終了すると、タイミングt5において、メイン制御部41からサブ制御部91に精算終了コマンドが出力される。

10

【0119】

次に、非リプレイ入賞時の処理について説明する。非リプレイ入賞時の処理時において、賭数設定動作が実行されたときには、賭数が設定された状態である賭数設定済状態に制御される。図17（C）～図17（E）でも説明したように、賭数設定動作の実行に基づく賭数設定済状態では、メニュー操作されても、メニュー画面は表示されない（メニュー画面に移行不可能である）。また、タイミングt4～t5までの精算中においては、メニュー操作の受け付けが有効である。このため、精算中においては、遊技者がメニュー操作を行った場合、液晶表示器51にメニュー画面が表示される。また、タイミングt5以降では、メダル投入されるまで、メニュー画面に移行可能となる（メニュー操作されると、メニュー画面は表示される）。

20

【0120】

このように、遊技者は、払出中を含むゲーム中においては、メニュー操作を行ったとしてもメニュー画面を液晶表示器51に表示させることができず、遊技履歴の閲覧や音量および光量の設定をすることができない。このため、遊技者は、ゲームに集中することができる。一方、遊技者は、精算中においては、メニュー操作を行うことでメニュー画面を液晶表示器51に表示させて、遊技履歴の閲覧や音量および光量の設定をすることができる。遊技者がスロットマシンに精算を実行させる場合には、該遊技者は、スロットマシンでの遊技を終了する可能性が高いといえる。また、一般的に、スロットマシンでの遊技を終了する際には、該スロットマシンでの遊技履歴を視認したい遊技者は多い。そうすると、精算中に、該スロットマシンでの遊技履歴を表示させる必要性は高い。したがって、このような精算中においてはメニュー画面を表示可能としているため、遊技者にとっての利便性が向上する。

30

【0121】

次に、リプレイ入賞時の処理について説明する。リプレイ入賞に基づく自動BETが実行されたときには、賭数が設定された状態である賭数設定済状態に制御される。図17（A）、および図17（B）でも説明したように、リプレイの導出に基づく自動BETによる賭数設定済状態では、メニュー操作されたときに、メニュー画面が表示される。また、タイミングt4～t5までの精算中においては、メニュー操作の受け付けが有効である。このため、精算中においては、遊技者がメニュー操作を行った場合、液晶表示器51にメニュー画面が表示される。また、タイミングt5以降では、次のゲームフラグがセットされるまで（レバーオン操作されるまで）、メニュー画面に移行可能となる（メニュー操作されると、メニュー画面は表示される）。また、リプレイ入賞したときにおいて、精算処理が実行されたとしても、該リプレイ入賞に基づく自動BETによる賭数設定は維持される。

40

【0122】

また、演出設定が初期化されるタイミングとしては、たとえば、遊技者によって精算操作された直後が考えられる。これは、精算操作されたときには、通常、遊技者が入れ替わると予想されるからである。しかし、実際には、精算操作された後でも、遊技者が入れ替

50

わらない場合もあり、この場合には再びその遊技者が演出設定を行わなければならない。その結果、遊技者に不満を与えてしまうおそれがある。このため、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化することが望まれる。

【0123】

そこで、本実施の形態におけるスロットマシン1は、遊技者に不満を与えることなく、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化できるタイミングで、演出設定を初期化する。

【0124】

たとえば、タイミングt4で精算操作されたときには、まだ遊技者が入れ替わらない可能性があるため、リプレイ入賞の有無にかかわらず演出設定は初期化されない。その後、精算が終了すると、タイミングt5において、メイン制御部41からサブ制御部91に精算終了コマンドが出力される。

10

【0125】

非リプレイ入賞時においてはBETがないため、メイン制御部41から精算終了コマンドが出力されると、タイミングt6でサブ制御部91によってデモ状態に制御される。デモ状態は、再び賭数が設定されるまで制御され続ける。そして、デモ演出が3周するタイミングt7になると、演出設定の初期化が行われる。

【0126】

一方、リプレイ入賞時においては自動BETされるため、メイン制御部41から精算終了コマンドが出力されても、タイミングt5でサブ制御部91によってデモ状態に制御されない。さらに、その後においても賭数が設定されている限りデモ状態に制御されず、初期化も行われない。

20

【0127】

このように、本実施の形態においては、遊技者によって精算操作が行われたタイミングt4では音量設定を含む演出設定の初期化が行われずに、精算終了コマンドが出力されてからデモ状態が3周（約3分間）経過後のタイミングt7で初期化が行われる。このため、精算操作後に遊技者が入れ替わらない場合であっても、精算終了コマンドが出力されてからデモ状態が3周（約3分間）経過するまでは演出設定を維持することができ、精算操作を行った遊技者に不満を与えることがない。

【0128】

30

リプレイ入賞が発生しているときには、遊技者によって精算操作が行われてもデモ状態に制御されない。その結果、タイミングt7になっても音量設定を含む演出設定の初期化が行われない。このため、リプレイ入賞が発生しているときのように精算操作後に遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、演出設定を維持することができる。また、リプレイ入賞したときに精算操作が行われても、該リプレイ入賞に基づく自動BETによる賭数設定は維持される。したがって、該精算操作が行われたとしても、遊技者は遊技を続行する場合があります。この場合には、該遊技者は設定されている演出設定に満足しているといえる。よって、リプレイ入賞したときに精算操作が行われても、演出設定の初期化を行わないことにより、演出設定を維持することができる。したがって、設定されている演出設定に満足している遊技者に不満を抱かせないようにすることができる。

40

【0129】

一方、リプレイ入賞が発生していないときには、遊技者によって精算操作が行われてデモ状態が3周（約3分間）経過したタイミングt7で初期化が行われる。また、精算操作後に遊技者が入れ替わる可能性がある。したがって、入れ替わった後の遊技者には、初期化された演出設定で遊技を行わせることができる。よって、遊技者（入れ替わる前の遊技者）によって行われた演出設定を好適に初期化することができる。

【0130】

また、リプレイ入賞が発生しているときに精算操作が行われた場合には、次の遊技を続行できることから遊技者は入れ替わらない可能性が高い。したがって、リプレイ入賞が発生しているときに精算操作が行われた場合には、タイミングt7になった以降であっても

50

演出設定が維持されるため、遊技者は、再び演出設定を行うことなく遊技を続けることができる。

【0131】

初期化が行われたときには、遊技者によって行われた演出設定が、遊技店の店員によって行われた演出設定に変更される。より具体的には、初期化によって、遊技者によって設定された第2音量段階や第2光量段階の値が、店員によって設定された第1音量段階や第1光量段階のデフォルト値に戻される。このため、初期化が行われたときには、店員が所望する通りに演出に関する設定を行うことができる。

【0132】

また、本実施の形態においては、店員によって演出設定が行われたときには、遊技者によって行われた演出設定が、遊技店の店員によって行われた演出設定に変更される。より具体的には、店員によって演出設定が行われたときには、遊技者によって設定された第2音量段階や第2光量段階の値が、店員によって設定された第1音量段階や第1光量段階のデフォルト値に戻される。このため、店員によって演出設定が行われたときには、店員が所望する通りに演出に関する設定を行うことができる。

10

【0133】

また、図18のタイミングt5に示すように、リプレイとは異なる表示結果が導出したときには、デモ状態中であっても、メダル投入されるまでは、メニュー操作によりメニュー画面に移行可能である。また、リプレイが導出したときには、ゲームが実行されていない状態（たとえば、リールが回転していない状態）であっても、次のゲームフラグがセットされるまでは、メニュー操作によりメニュー画面に移行可能である。したがって、リプレイの導出により遊技を開始可能とするための賭数が設定された状態に加え、遊技が実行されていない非遊技状態（デモ状態およびリールが回転していない状態）でも、メニュー画面を表示可能であることから、遊技者の利便性を向上させることができる。

20

【0134】

[非ゲーム状態に基づく初期化]

図19は、非ゲーム状態に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。図19に示すタイミングチャートには、単位遊技（1ゲーム）が終了したタイミングを示すラインと、デモコマンド出力されたタイミングを示すラインと、デモ状態に制御されたタイミングおよびその期間を示すラインと、演出設定がカスタムおよびデフォルトのいずれであるかを示すラインとが含まれる。さらに、デモ状態に制御されたタイミングおよびその期間を示すライン、および演出設定がカスタムおよびデフォルトのいずれであるかを示すラインは、それぞれBETなしの場合と、BETありの場合とに分けられる。なお、BETありの場合としては、遊技者による賭数設定操作によって賭数が設定されている場合と、前回ゲームでリプレイ入賞が発生したことに基づき賭数が自動設定されている場合とがある。図19に示す例は、遊技者によって賭数設定された場合、およびリプレイ入賞の発生によって自動で賭数設定された場合のいずれにおいても適用される。

30

【0135】

図19に示すように、タイミングt1で1ゲームが終了した後、メイン制御部41によって時間が計時される。この計時は、メイン制御部41が備える図示しないRTC（real time clock）によって行われる。

40

【0136】

BETがない場合、ゲームが終了した後、1分間経過したタイミングt2でメイン制御部41からサブ制御部91にデモコマンドが出力される。メイン制御部41からデモコマンドが出力されると、タイミングt3でサブ制御部91によってデモ状態に制御される。デモ状態は、再び賭数が設定されるまで制御され続ける。そして、デモ演出が3周するタイミングt6になると、演出設定の初期化が行われる。

【0137】

一方、BETがある場合、ゲームが終了した後、1分間経過しても、タイミングt2でメイン制御部41からサブ制御部91にデモコマンドが出力されない。このため、タイミ

50

ング t 3 でサブ制御部 9 1 によってデモ状態に制御されない。さらに、その後においても B E T がある限りデモ状態に制御されず、初期化も行われない。

【0 1 3 8】

このように、B E T がある場合、非遊技状態になってから 1 分間経過してもデモ状態に制御されない。その結果、タイミング t 6 になっても演出設定の初期化が行われない。このため、B E T があるときのように遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、演出設定を維持することができる。一方、B E T がない場合、非遊技状態になってから 1 分間経過した以降のタイミング t 3 でデモ状態に制御されるとともに、デモ状態が 3 周（約 3 分間）経過したタイミング t 6 で初期化が行われる。このため、B E T がないときのように遊技者が入れ替わる可能性がある場合には、初期化を行うことができる。このように、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化することができる。

10

【0 1 3 9】

また、図 1 8 および図 1 9 に示すように、遊技者によって精算操作が行われて精算終了コマンドが出力されてから初期化されるまでの期間は、遊技が終了した以降の初期化されるまでの期間と同じである。より具体的には、遊技者によって精算操作が行われたときには、精算終了コマンドが出力されてからデモ状態に制御され、そのデモ状態が 3 周（約 3 分間）経過したときに演出設定が初期化される。一方、遊技が終了してから遊技が行われない状態が 1 分間経過してデモ状態に制御されたときには、そのデモ状態が 3 周（約 3 分間）経過したときに演出設定が初期化される。このように、遊技者によって精算操作されてデモ状態に制御されたとき、非遊技状態でデモ状態に制御されたときのいずれであっても、デモ状態が 3 周（約 3 分間）経過したときに演出設定が初期化される。このため、精算操作を行った遊技者に不満を与えることがない。

20

【0 1 4 0】

[メニュー画面の終了に基づく初期化]

図 2 0 は、メニュー画面の終了に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。図 2 0 に示すタイミングチャートには、メニュー画面の表示有無を示すラインと、デモ状態に制御されたタイミングおよびその期間を示すラインと、演出設定がカスタムおよびデフォルトのいずれであるかを示すラインとが含まれる。

【0 1 4 1】

図 2 0 に示すように、メニュー画面の表示中は遊技者によって演出設定可能な期間であるため、デモ状態に制御されない。タイミング t 1 でメニュー画面の表示が終了すると、デモ状態に制御される。そして、デモ演出が 3 周するタイミング t 4 になると、演出設定の初期化が行われる。

30

【0 1 4 2】

このように、メニュー画面の表示によって演出設定可能な期間ではデモ状態に制御されることがなく、メニュー画面の表示が終了してデモ状態に制御され、デモ演出が 3 周（約 3 分間）経過したときに演出設定が初期化される。このため、演出設定している間に演出設定が初期化されてしまうことがなく、遊技者に不満を与えることがない。

【0 1 4 3】

[演出実行中の演出用スイッチ 5 6 について]

40

次に、演出実行中の演出用スイッチ 5 6 の機能について説明する。図 2 1 は、A T に制御するか否かを決定する A T 抽選を実行し、該特典抽選により A T に制御されるか否かを煽る煽り演出がサブ制御部 9 1 により実行された場合を説明するものである。該煽り演出は、1 ゲーム内で実行される演出としてもよく、複数ゲームに亘って実行される連続演出としてもよい。

【0 1 4 4】

図 2 1 (A) に示すようにレバーオン操作時に該煽り演出は実行される。図 2 1 (A) の例では、味方であるキャラ A と敵キャラとが対立している画面が表示される。該画面が表示されている状態において、第 1 停止操作が実行されると、図 2 1 (B) に示すようにキャラ A が敵キャラを殴打している画面に切替る。該画面が表示されている状態において

50

、第2停止操作が実行されると、図21(B)に示すように敵キャラがキャラAを殴打している画面に切替る。該画面が表示されている状態において、第3停止操作が実行されると、図21(C)に示すように、キャラAと敵キャラとが互いに突進している画面に切替る。該画面が表示されたときから所定時間経過後(たとえば、2秒後)に、図21(E)に示すように、演出用スイッチ56の操作を促進する促進演出が実行される。図21(E)の例での該促進演出は、演出用スイッチ56を模倣した画像を表示する演出である。

【0145】

該促進演出の実行中に、演出用スイッチ56が操作されたときに、結果演出が実行される。結果演出とは、AT抽選の結果を報知する結果演出であり、AT当選した場合には、「WIN」という文字と、付与されたATゲーム数とを表示し、特典が付与されなかった場合には、「LOSE」という文字を表示する。図21(F)の例では、結果演出として、「WIN!」という文字と、「100G獲得!」という文字、つまり、付与されたATゲームが100Gであることを示す文字とが表示される。このように、演出用スイッチ56は、メニュー画面を表示する操作部と兼用されているが、一連の演出(煽り演出、促進演出、および結果演出)の実行中に、該演出用スイッチ56が操作されても、メニュー画面は表示されない。

10

【0146】

その後、図21(G)に示すように、結果演出が開始されたタイミングから所定時間(図21の例では、5秒間)経過時に、メニュー画面移行可能状態に制御される。メニュー画面移行可能状態とは、演出用スイッチ56が操作されたときにメニュー画面が表示される状態である。図21(H)に示すように、メニュー画面移行可能状態中に、演出用スイッチ56が操作されると、メニュー画面は表示される。該メニュー画面の表示が終了すると、再び、図21(F)の画面が表示される。

20

【0147】

なお、図21(E)の画面が表示されている状態において、演出用スイッチ56を操作せずに、次のゲームの開始に関連する動作(たとえば、賭数設定動作またはレバーオン操作)が実行されたときには、図21(F)の画面が表示されずに、100ゲームのATゲームが付与されたATに制御された状態で遊技が開始する。

【0148】

このように、1の操作部(演出用スイッチ56)により、演出を進行させる機能(つまり、促進演出から結果演出に進行させる機能)と、メニュー画面を表示させる機能とを兼用させることができることから、操作部の数を増やさないようにすることができる。

30

【0149】

また、図21(G)および図21(H)に示すように、結果演出が開始されたタイミングから所定時間(5秒間)経過しないと、メニュー画面移行可能状態に制御されない。したがって、結果演出の実行時間を少なくとも5秒間は確保することができる。よって、メニュー画面の表示により、結果演出を遊技者が視認できなくなってしまうことを防止できる。

【0150】

次に、図21の変形例を説明する。図21の例では、メニュー画面移行可能状態への制御タイミングは、結果演出の開始タイミングから所定時間(5秒)経過したタイミングに実行されるとして説明した。しかしながら、該制御タイミングは、他のタイミングとしてもよい。たとえば、該制御タイミングは、結果演出の開始タイミングとしてもよい。このような構成によれば、促進演出の終了と同時に、遊技者は、メニュー画面を表示させることができることから、遊技者の利便性を向上させることができる。

40

【0151】

また、結果演出の開始タイミングは、結果演出が完全に終了したタイミングとしてもよい。結果演出は終了すると共に、次の演出が実行される。該次の演出とは、たとえば、AT当選の場合には、ATに関連する演出であり、AT非当選の場合には、通常演出となる。このように、該制御タイミングは、結果演出が完全に終了したタイミングとすることに

50

より、メニュー画面の表示で結果演出を遊技者が視認できなくなってしまうことを防止できる。

【0152】

〔本実施の形態に係るスロットマシン1の主な構成〕

スロットマシン1においては、図7に示すように、スタートスイッチ7が操作されたときにメイン制御部41およびサブ制御部91によってゲーム中フラグがセットされる。そして、図12に示すように、払い出しが終了した後にメイン制御部41およびサブ制御部91によってゲーム中フラグがクリアされる。図13および図18に示すように、サブ制御部91は、遊技者によってメニュー操作が行われたとしても、ゲーム中フラグがセットされている期間、すなわち払出中を含むゲーム中であるときにはメニュー画面に移行しない。このため、遊技者は、ゲームに集中することができる。一方、図18に示すように、非ゲーム中においては遊技者の精算操作に基づき精算することが可能であり、精算中に遊技者によってメニュー操作が行われたときにはメニュー画面に移行する。このため、遊技者にとっての利便性が向上する。

10

【0153】

また、図14に示すように、遊技者は、メニュー画面において、「データ蓄積」あるいは「遊技データ」を選択して決定することで、ボーナスの入賞回数、有利状態の制御回数、消化ゲーム数、払出枚数、純増枚数、および小役入賞回数など、本日あるいは過去のゲームにおける遊技の結果を遊技履歴として確認することができる。ここで、遊技者は、ゲームを終了する可能性のあるときに精算操作を行う可能性があり、同じくゲームを終了する可能性のある精算中において精算操作を行うことで遊技履歴を液晶表示器51に表示させることができるため、遊技者にとっての利便性が向上する。

20

【0154】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン1）において、

遊技者所有の遊技用価値（たとえば、クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（たとえば、メイン制御部41のRAM41c）と、

遊技者による設定操作に基づき演出設定（たとえば、第2音量段階および第2光量段階の設定）を行う演出設定手段（たとえば、サブ制御部91）と、

30

遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段（たとえば、精算スイッチ10）と、

前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞（たとえば、リプレイ入賞）が発生しているとき（たとえば、リプレイ入賞時には、遊技者によって前記精算操作が行われて所定期間（たとえば、図18に示すリプレイ入賞時におけるタイミングt4～t7の期間）経過後に前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないとき（たとえば、非リプレイ入賞時には、遊技者によって前記精算操作が行われて前記所定期間（たとえば、図18に示す非リプレイ入賞時におけるタイミングt4～t7のデモ3周分の期間）経過後に前記初期化を行う。

40

【0155】

このような構成によれば、遊技用価値を用いることなく可変表示部が変動表示可能な再遊技入賞が発生しているときには、遊技者によって精算操作が行われて所定期間経過しても演出設定の初期化が行われない。このため、再遊技入賞が発生しているときにように精算操作後に遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、演出設定を維持することができる。一方、再遊技入賞が発生していないときには、遊技者によって精算操作が行われて所定期間経過後に初期化が行われる。このため、再遊技入賞が発生していないときにように精算操作後に遊技者が入れ替わる可能性がある場合には、初期化を行うことができる。このように、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化することができる。

【0156】

50

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【0157】

[演出用スイッチについて]

本実施形態では、図21で説明したように、1の操作部（演出用スイッチ56）により、演出を進行させる機能（つまり、促進演出から結果演出に進行させる機能）と、メニュー画面を表示させる機能とを兼用させるとして説明した。しかしながら、演出を進行させるスイッチと、メニュー画面を表示させるスイッチとを個別に設けるようにしてもよい。たとえば、図1において、演出用スイッチ56の他に、メニュー画面表示用スイッチ（図示せず）を設けるようにしてもよい。メニュー画面表示用スイッチは、メニュー画面を表示するための操作のみに用いられるスイッチである。つまり、メニュー画面表示用スイッチは、メニュー画面を表示する表示処理を実行するための操作に用いられる一方、当該表示処理以外の処理を実行するための操作には用いられないものとなる。このような構成によれば、遊技者がメニュー画面を表示させたいときには、メニュー画面表示用スイッチを操作すればよいので、遊技者の利便性を向上させることができる。

10

【0158】

[遊技者の動作について]

本実施形態では、賭数を設定するための賭数設定動作として、メダル投入およびMAX BETスイッチへの操作を例示した。また、メニュー画面を表示するためのメニュー画面表示動作として、メニュー操作を例示した。しかしながら、賭数設定動作とメニュー画面表示動作とのうち少なくとも1つは他の動作を含むようにしてもよい。

20

【0159】

スロットマシンが、たとえば、遊技者の体の一部（たとえば、手）を検出するセンサを備える場合には、他の動作とは、たとえば、遊技者に対して「センサに遊技者の体の一部を検出させる動作」としてもよい。また、スロットマシンが、たとえば、遊技者の音声認識する音声認識装置を備える場合には、他の動作とは、「遊技者の発生動作」としてもよい。

【0160】

たとえば、賭数設定動作に他の動作が含まれる構成において、スロットマシンが該他の動作を検出した場合には、賭数が設定される。また、メニュー画面表示動作に他の動作が含まれる構成において、スロットマシンが該他の動作を検出した場合には、メニュー画面が表示される。

30

【0161】

このような構成によれば、他の動作により、賭数の設定、およびメニュー画面の表示を実行させることができることから、遊技者の利便性を向上させることができる。

【0162】

[メニュー画面について]

本実施形態では、図14に示したように、遊技に関する遊技情報を表示する遊技情報画面として、複数の選択肢が表示されるメニュー画面を例示した。しかしながら、遊技情報画面は他の画面であってもよい。たとえば、遊技情報画面は、選択肢が表示されずに、図14で説明した各選択肢のうちいずれか1の選択肢に関する情報が表示される画面としてもよい。たとえば、遊技情報画面は、音量設定のみが可能な画面としてもよい。このような構成によれば、遊技者による選択肢を選択する処理を行わなくてもよいことから、遊技者の利便性を向上させることができる。

40

【0163】

[MAX BETスイッチについて]

本実施形態では、賭数を設定するための操作部として、MAX BETスイッチ6を例示した。しかしながら、MAX BETスイッチ6に替えて、または、MAX BETスイッチ

50

6とは別に1枚B E Tスイッチを備えるようにしてもよい。1枚B E Tスイッチは、クレジットが1以上ある場合において、1枚の賭数を設定するためのスイッチである。このような1枚B E Tスイッチを備えるスロットマシンにおいては、賭数設定動作に該1枚B E Tスイッチへの操作を含めるようにしてもよい。

【0164】

[ゲーム中について]

本実施の形態においては、スタートスイッチ7が操作されたときにメイン制御部41およびサブ制御部91がゲーム中フラグをセットしていたが、これに限らず、賭数設定されたときにメイン制御部41およびサブ制御部91がゲーム中フラグをセットしてもよい。この場合、小役が入賞した場合のゲーム中とは、賭数設定されてから入賞に伴うメダルの払い出しが終了するまでの期間になる。また、小役が入賞しなかった場合のゲーム中とは、賭数設定されてから全てのリールが停止して図柄組合せが導出するまでの期間になる。

10

【0165】

[メニュー画面への移行について]

本実施の形態においては、サブ制御部91によって検出される演出用スイッチ56の操作によってメニュー画面に移行するようになっていたが、これに限らない。たとえば、メイン制御部41によって検出される所定スイッチの操作によってメニュー画面に移行するようにしてもよい。たとえば、所定スイッチの一例としては、メニュースイッチ70、M A X B E Tスイッチ6、スタートスイッチ7、およびストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rなど、ゲームの進行に関わるスイッチが挙げられる。たとえば、ゲーム中においては、これらゲームの進行に関わるスイッチが操作されるとゲームの進行の妨げになってしまうため、操作されたとしてもメニュー画面に移行しないのもであってもよい。一方、非ゲーム中においては、これらゲームの進行に関わるスイッチが操作されたときにメニュー画面に移行するものであってもよい。

20

【0166】

[デモ状態への移行について]

本実施の形態においては、精算が終了した後にメイン制御部41が精算終了コマンドを送信し、サブ制御部91は、精算終了コマンドを受信してからデモ状態に制御するものであった。しかし、これに限らず、サブ制御部91は、精算終了コマンドを受信してから所定期間（たとえば、1分間）経過後にデモ状態に制御してもよい。また、精算操作されたときにメイン制御部41が精算開始コマンドを送信し、サブ制御部91は、精算開始コマンドを受信してから所定期間（たとえば、5分間）経過後にデモ状態に制御してもよい。

30

【0167】

[遊技履歴について]

本実施の形態においては、遊技履歴として、ボーナスの入賞回数、A TやC Zの制御回数、消化ゲーム数、払出枚数、および純増枚数などが、メニュー画面を介して表示されるものであった。しかし、これに限らず、遊技履歴には、遊技中あるいは予め提示された課題（所謂ミッション）の達成状況の履歴などが含まれてもよい。

【0168】

[初期化処理について]

本実施の形態においては、図18に示すように、精算操作されてからデモ状態に制御され、デモ演出が3周（約3分間）経過したときに演出設定が初期化されるものであった。しかし、演出設定の初期化は、デモ演出が3周（約3分間）経過したときに行われるものに限らない。

40

【0169】

たとえば、サブ制御部91は、メイン制御部41から精算終了コマンドを受信してから時間を計時し、計時した時間が所定時間（たとえば、3分間）に達したときに初期化処理を実行してもよい。この計時は、サブ制御部91が備える図示しないR T Cによって行われる。

【0170】

50

このようにすれば、精算終了コマンドが出力されてから計時された時間が所定時間（たとえば、3分間）に達したときに演出設定の初期化が行われるため、精算操作後に遊技者が入れ替わる場合、および精算操作後に遊技者が入れ替わらない場合のいずれも考慮された適切な時間だけ演出設定を維持することができる。たとえば、精算操作後に5分間経過したときには遊技者が概ね入れ替わる場合、所定時間を5分間に設定すればよい。

【0171】

本実施の形態においては、図19に示すように、サブ制御部91がデモコマンドを受信してからデモ状態に制御され、デモ演出が3周（約3分間）経過したときに演出設定が初期化されるものであった。しかし、演出設定の初期化は、デモ演出が3周（約3分間）経過したときに行われるものに限らない。

10

【0172】

たとえば、サブ制御部91は、メイン制御部41からデモコマンドを受信してからの時間を計時し、計時した時間が所定時間（たとえば、3分間）に達したときに初期化処理を実行してもよい。

【0173】

本実施の形態においては、図20に示すように、メニュー画面の表示が終了した後に制御されるデモ状態において、デモ演出が3周（約3分間）経過したときに演出設定が初期化されるものであった。しかし、演出設定の初期化は、デモ演出が3周（約3分間）経過したときに行われるものに限らない。

【0174】

20

たとえば、サブ制御部91は、演出設定画面の表示が終了してからの時間を計時し、計時した時間が所定時間（たとえば、2分間）に達したときに初期化処理を実行してもよい。

【0175】

さらに、サブ制御部91は、図22に示すように、初期化処理を実行してもよい。図22は、変形例に係る初期化処理について説明するためのタイミングチャートである。図22に示すタイミングチャートには、演出設定画面の表示有無を示すラインと、演出の設定操作が行われたタイミングを示すラインと、計時のタイミングおよびその期間を示すラインと、演出設定がカスタムおよびデフォルトのいずれであるかを示すラインとが含まれる。

30

【0176】

図22に示す変形例においては、サブ制御部91によって計時された時間が特定時間（たとえば、3分間）経過したときに演出設定画面の表示が終了する。但し、計時された時間が特定時間（たとえば、3分間）に達する前に設定操作されたときには、サブ制御部91によって再び時間が計時される。さらに、演出設定画面の表示が終了してから所定時間（たとえば、2分間）経過したときに演出設定が初期化される。

【0177】

たとえば、図22に示すように、サブ制御部91は、演出設定画面が表示されたタイミングt1からの時間を計時する。その後、タイミングt2で設定操作されると、サブ制御部91は、時間の計時を初期化して、その直後のタイミングt3で再び時間を計時する。計時された時間が特定時間（たとえば、3分間）に達するタイミングt4で、演出設定画面の表示が終了する。その後、演出設定画面の表示が終了してから所定時間（たとえば、2分間）経過したタイミングt5で、演出設定が初期化される。

40

【0178】

このように、演出設定画面の表示が終了した後に計時された時間が所定時間（たとえば、2分間）に達することで演出設定が初期化されるため、演出設定している間に演出設定が初期化されてしまうことがなく、遊技者に不満を与えることがない。

【0179】

なお、上述した本実施の形態および変形例において、演出設定画面の終了は、演出設定画面が表示されてから特定時間（たとえば、3分間）経過したときや、あるいは設定操作

50

されてから特定時間（たとえば、3分間）経過したときに限らない。たとえば、演出設定画面は、メニュースイッチ70などのスイッチが遊技者によって操作されたときに終了するものであってもよい。この場合においても、演出設定画面が終了してからの時間が所定時間（たとえば、2分間）に達したときに初期化処理が実行されてもよい。

【0180】

また、本実施の形態においては、図19に示すように、メイン制御部41が遊技終了後の時間（1分間）を計時し、1分間経過したときにデモコマンドをサブ制御部91に送信するものであった。そして、サブ制御部91は、デモコマンドを受信したときにデモ状態に制御可能であった。しかし、このような処理態様に限らない。

【0181】

たとえば、メイン制御部41は、遊技が終了したときに一旦デモコマンドをサブ制御部91に送信し、その後、デモコマンドを送信してからの時間（1分間）を計時し、1分間経過したときに初期化コマンドをサブ制御部91に送信してもよい。そして、サブ制御部91は、初期化コマンドを受信したときにデモ状態に制御してもよい。

【0182】

あるいは、メイン制御部41は、遊技が終了したときにデモコマンドをサブ制御部91に送信し、サブ制御部91は、デモコマンドを受信してからの時間（1分間）を計時し、1分間経過したときにデモ状態に制御してもよい。

【0183】

〔ゲームが終了したときからデモ状態に制御されるまでの期間〕

前述では、ゲームが終了したときからデモ状態に制御されるまでの期間は、図19などでも説明したように、1分間であるとして説明した。しかしながら、該期間は、如何なる期間であってもよい。仮に、ゲームが終了して直ぐにデモ状態に制御されてしまうと、遊技者は、ゲームが終了したとき（第3停止されたとき）に実行されていた演出の余韻などを楽しめなくなってしまう。そこで、該期間は、たとえば、ゲームが終了したときに実行されていた演出の余韻を遊技者に楽しませる程度の期間であれば、如何なる期間であってもよい。たとえば、該期間は、30秒間としてもよい。

【0184】

〔メニュー画面の終了について〕

本実施形態では、メニュー画面を閉じるための操作は、メニュー画面中の「メニュー終了」の項目を選択し、かつ決定するという第1操作と、他のスイッチへの操作（第2操作）とを含むとして説明した。しかしながら、変形例として、メニュー画面を閉じるための操作は、第1操作のみとし、第2操作は含まないようにしてもよい。このような構成のスロットマシンであれば、メニュー画面を閉じるための操作が第1操作と第2操作とを含むスロットマシンと比較して、メニュー画面を閉じるための処理負担を軽減できる。

【0185】

また、このような構成を採用した場合において、仮に、賭数設定動作の実行により賭数が設定された状態でメニュー操作が実行されたときに、メニュー画面が表示される構成の場合には、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者が誤ってメニュー操作を実行することにより、メニュー画面が表示されてしまうことになる。この場合において、遊技者が遊技を開始しようとした場合には、該遊技者は、煩雑な第1操作（「メニュー終了」の項目を選択し、かつ決定するという操作）を実行する必要があるため、遊技の進行の妨げになってしまう。これに対し、本実施形態のスロットマシンでは、図17（C）～図17（E）で説明した通り、賭数設定動作の実行により賭数が設定された状態でメニュー操作が実行されても、メニュー画面が表示されないことから、遊技者の遊技の進行の妨げが生じてしまうことを防止できる。

【0186】

〔演出設定について〕

本実施の形態においては、店員および遊技者は、演出設定として、音量および光量を設定できるものであった。しかし、演出設定できるものは音量および光量に限らない。

10

20

30

40

50

【0187】

たとえば、メイン側の設定として、店員および遊技者は、スタートスイッチ7やストップスイッチ8L、8C、8Rなどの各種操作手段を操作するときの圧力（押圧）や固さを設定できるものであってもよいし、投入要求LED17やスタート有効LEDなどの各種点灯手段の点灯および消灯制御とその点灯具合を設定できるものであってもよい。また、サブ側の設定として、店員および遊技者は、演出用スイッチ56などの各種操作手段を操作するときの圧力や固さを設定できるものであってもよい。また、店員および遊技者は、演出モードを設定できるものであってもよいし、設定した演出モードに登場するキャラクターや音楽などを設定できるものであってもよい。さらに、店員および遊技者は、節電モードに設定できるものであってもよい。これらいずれの演出設定においても、遊技者によって設定された内容は、初期化されることで店員によって設定された初期の内容に変更されるものであってもよい。

10

【0188】

本実施の形態においては、店員によって演出設定時に操作される操作手段として、店側設定スイッチ60が設けられていた。しかし、店員によって演出設定時に操作される操作手段は、その他の手段が用いられてもよい。

【0189】

たとえば、筐体内部に設けられたスイッチを操作したりキーを回したりすることによって管理者モードに移行し、当該管理者モード中では液晶表示器51に演出設定用の画面が表示されてもよい。そして、店員は、ストップスイッチ8L、8C、8Rなどを操作することで演出設定できるものであってもよい。

20

【0190】

本実施の形態においては、遊技者によって演出設定時に操作される操作手段として、演出用スイッチ56が設けられていた。しかし、遊技者によって演出設定時に操作される操作手段は、その他の手段が用いられてもよい。

【0191】

たとえば、メニュースイッチ70を用いて演出設定できるものであってもよいし、ストップスイッチ8L、8C、8Rなどの遊技中に遊技者が操作する操作手段を用いて演出設定できるものであってもよい。なお、ストップスイッチ8L、8C、8Rを用いる場合、たとえば、ストップスイッチ8L、8C、8Rを特殊な順番で操作することによって、演出設定できるものであってもよい。

30

【0192】

[メニュー画面の遷移の変形例]

次に、図23を用いて、メニュー画面の遷移の変形例を説明する。図23(A)は、キャラAが表示されるキャラ演出が実行されている（メニュー画面が表示されていない）場合において、リプレイが導出された場合を示す図である。この場合には、自動BETが実行される。また、該自動BETの実行により、3の賭数が設定されることにより賭数設定済状態に制御されるとともに、図23(A)に示すように、3つのBETLEDが点灯する。賭数が設定されている状態で、演出用スイッチ56が操作されると、図23(B)に示すように、メニュー画面が表示される。該メニュー画面の表示中に、「演出設定」の項目が選択され、かつ該「演出設定」の項目が決定されると、図23(C)に示すように、演出設定画面が表示される。

40

【0193】

また、図23(A)の状態において、演出用スイッチ56とは異なるスイッチが操作されると、メニュー画面を表示せずに、直接、演出設定画面を表示させる。「演出用スイッチ56とは異なるスイッチ」は、「遊技を進行させるスイッチ以外のスイッチ」とすることが好ましい。「遊技を進行させるスイッチ」とは、たとえば、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、およびストップスイッチ8L～8Cなどである。本変形例では、演出用スイッチ56とは異なるスイッチは、右スイッチ70bとするが、他のスイッチとしてもよい。たとえば、左スイッチ70dとしてもよい。

50

【0194】

このような構成によれば、リプレイが導出されて、自動BETにより賭数が設定された状態であり、かつメニュー画面が表示されていない場合において、演出用スイッチ56の操作により、図17(B)に示すように、メニュー画面を表示させることができる。さらに、該メニュー画面の表示中に、「演出設定」の項目を選択し、かつ該「演出設定」の項目を決定することにより、図17(C)に示すように、演出設定画面をさせることができる。また、自動BETにより賭数が設定された状態であり、かつメニュー画面が表示されていない場合において、右スイッチ70bが操作されると、メニュー画面を表示せずに、直接、演出直接画面を表示させる。

【0195】

10

このような構成によれば、遊技を開始可能とするための準備を行っていない遊技者に、メニュー画面および演出設定画面を視認させることができる。また、右スイッチ70bが該遊技者により実行されたときに、メニュー画面を表示させずに、直接、演出設定画面を表示させることができる。したがって、たとえば、該遊技者が、メニュー画面を視認したくない場合には、メニュー画面を表示させる手間を省くことができることから、該遊技者の利便性を向上させることができる。

【0196】

図23(D)は、キャラAが表示されるキャラ演出が実行されている場合において、リプレイとは異なる表示結果が導出された場合を示す図である。なお、図23(D)の例では、リプレイとは異なる表示結果として、ベル揃いが導出された場合を示している。この場合には、自動BETが実行されない。遊技者の賭数設定動作(MAXBETスイッチ6への操作、または、メダル投入)により、図23(E)に示すように、賭数設定済状態となる。図23(E)の例では、3の賭数が設定された状態となる。遊技者の賭数設定動作により、賭数設定済状態となった場合には、演出用スイッチ56および右スイッチ70bが操作されても、図23(F)に示すように、メニュー画面および演出設定画面のいずれも表示されない。また、メニュー画面および演出設定画面のいずれも表示されないことにより、キャラAの表示は継続される。

20

【0197】

図23(D)～図23(F)に示すように、リプレイとは異なる表示結果が導出されて、賭数設定動作の実行により賭数が設定された状態では演出用スイッチ56および右スイッチ70bが操作されても、メニュー画面および演出設定画面のいずれも表示されない。したがって、遊技を開始しようとするための準備を行った遊技者(MAXBETスイッチ6への操作、または、メダル投入を実行した遊技者)にとって、メニュー画面および演出設定画面を表示可能とする必要性は低い。したがって、該遊技者が誤って演出用スイッチ56または右スイッチ70bメニュー操作が操作されても、メニュー画面および演出設定画面のいずれも表示しないようにすることで必要性が低い画面が表示されてしまうといった不満を該遊技者に抱かせることを防止できる。

30

【0198】

[スロットマシンの変形例について]

上記実施形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点(得点)を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。また、遊技玉を発射して遊技を行うことが可能な遊技領域を備え、遊技領域に設けられた所定領域を遊技玉が通過することに応じて賭数の設定が可能となるスロットマシンであってもよい。

40

【0199】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図され

50

る。

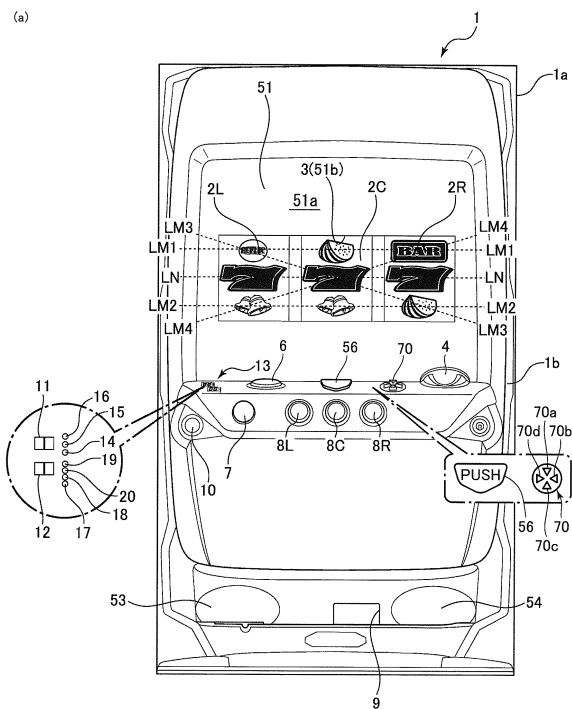
【符号の説明】

【0200】

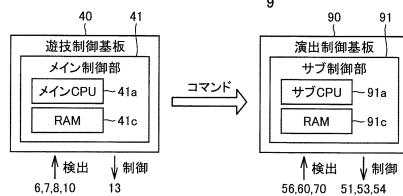
1 スロットマシン、2L, 2C, 2R リール、8L, 8C, 8R ストップスイッチ、12 払出数表示部、40 遊技制御基板、41 メイン制御部、51 液晶表示器、60 店側設定スイッチ、70 メニュースイッチ、90 演出制御基板、91 サブ制御部。

【図1】

図1
(a)

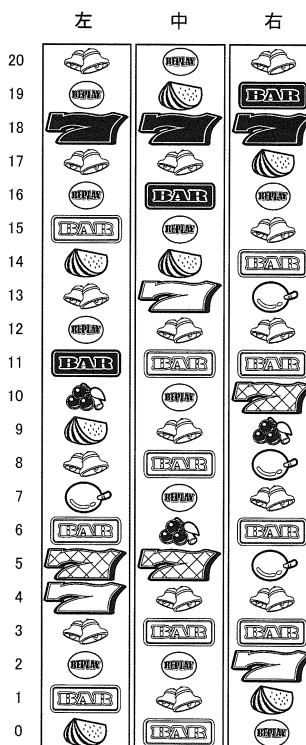


(b)



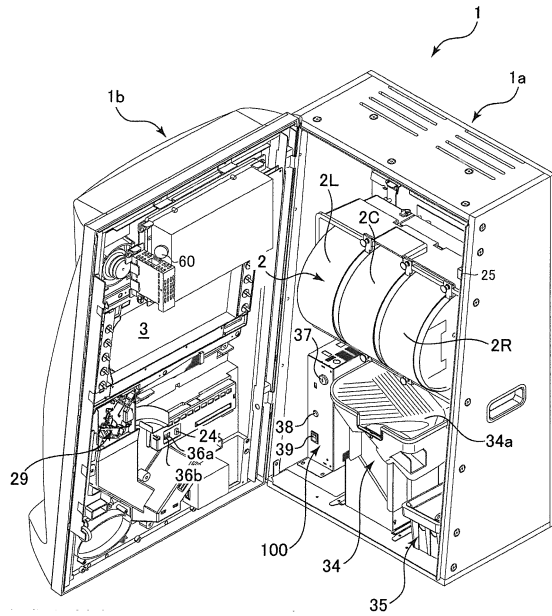
【図2】

図2



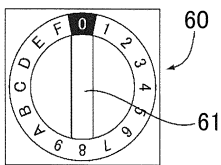
【図 3】

図 3



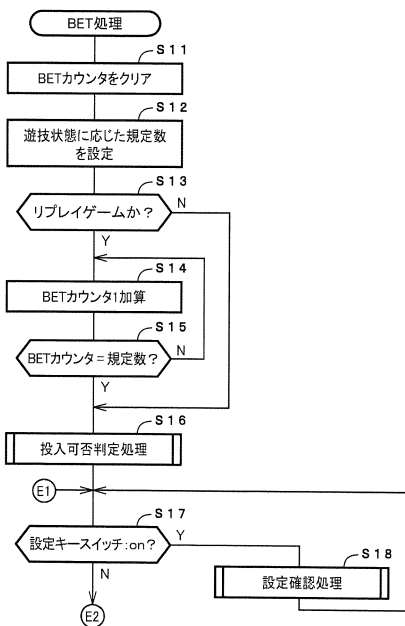
【図 4】

図 4



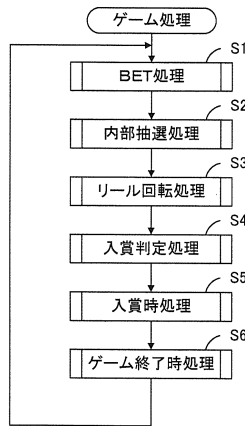
【図 6】

図 6



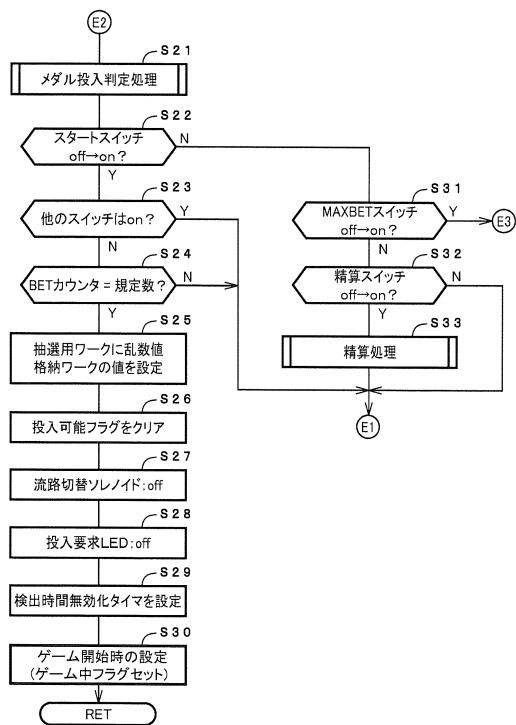
【図 5】

図 5



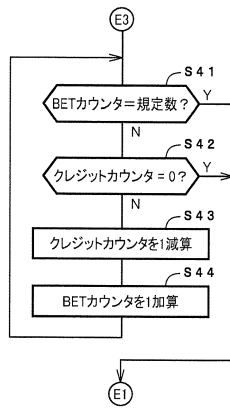
【図 7】

図 7



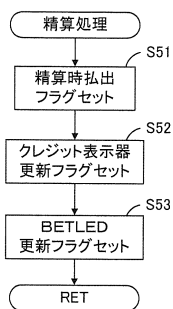
【図 8】

図 8



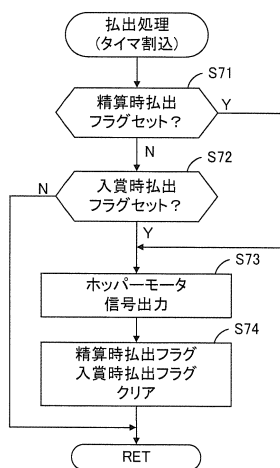
【図 9】

図 9



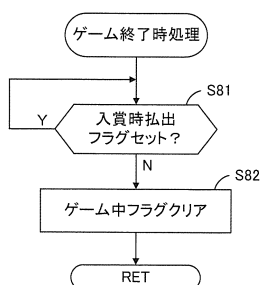
【図 11】

図 11



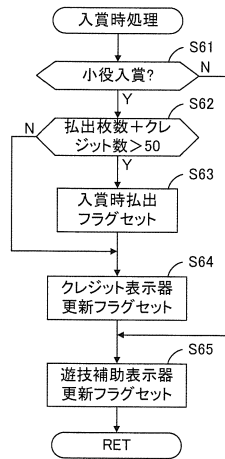
【図 12】

図 12



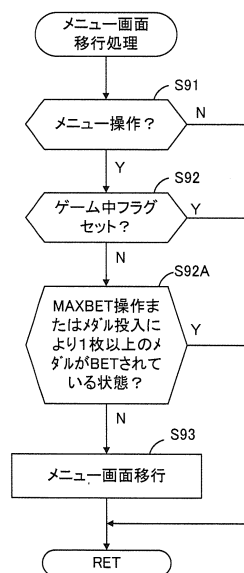
【図 10】

図 10



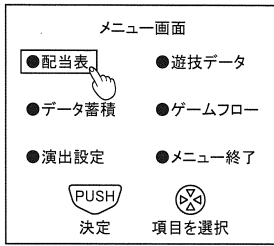
【図 13】

図 13



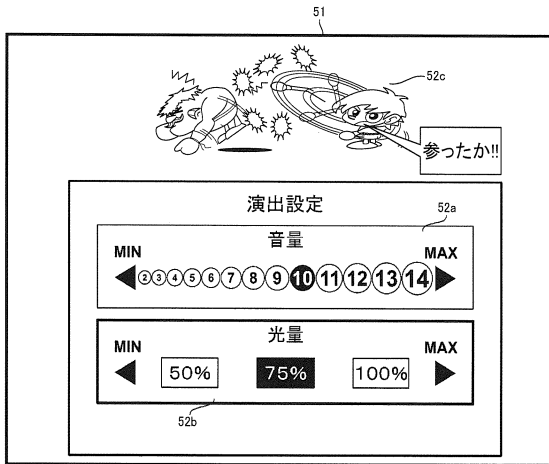
【図 14】

図 14



【図 15】

図 15



【図 16】

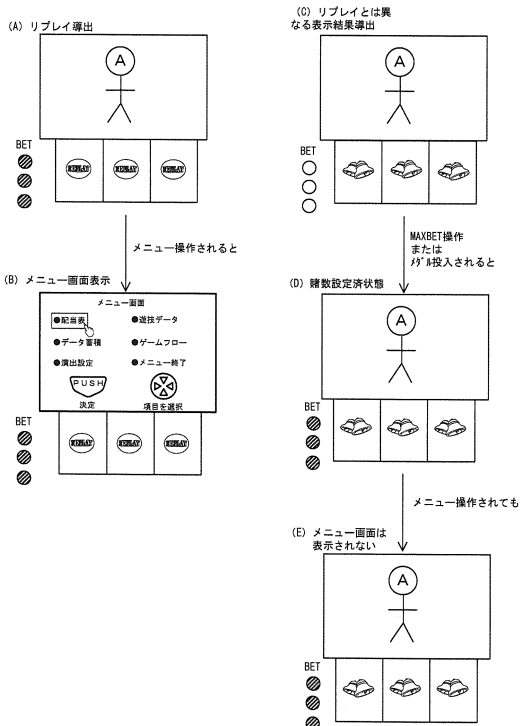
図 16

店側設定 スイッチ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
初期表示 (音量)	2	3	4	6	8	10	11	12	13	14
実際の 音量範囲	2(2)～14(14)					10(2)～22(14)				
初期表示 (光量)	30%		65%		50%		75%		100%	
実際の 光量範囲	30%、65%、100%				50%、75%、100%					

店側設定 スイッチ	A	B	C	D	E	F
初期表示 (音量)	-	-	-	-	-	-
実際の音量	2	4	7	10	15	22
初期表示 (光量)	-	-	-	-	-	-
実際の光量	30%		75%		100%	

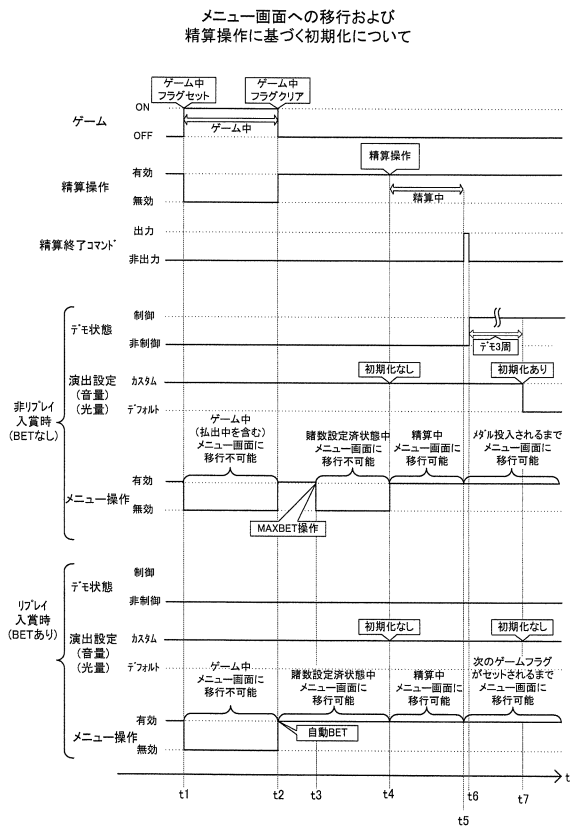
【図 17】

図 17



【図 18】

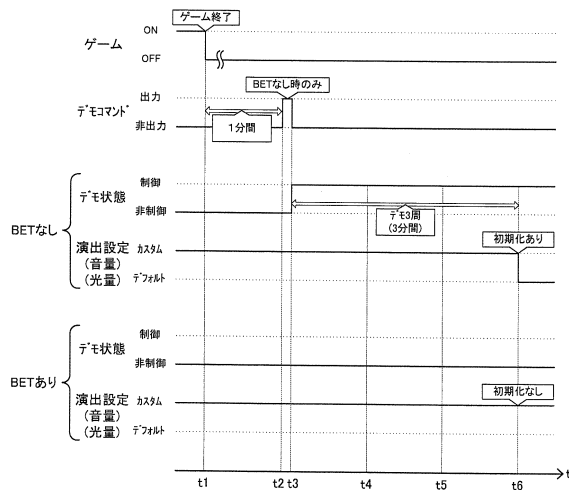
図 18



【図 19】

図 19

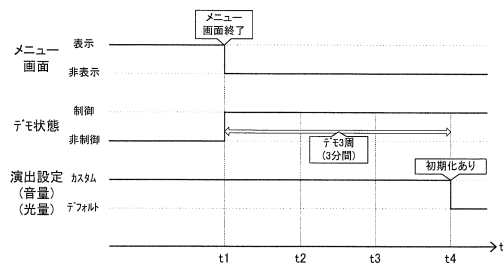
非ゲーム状態に基づく初期化について



【図 20】

図 20

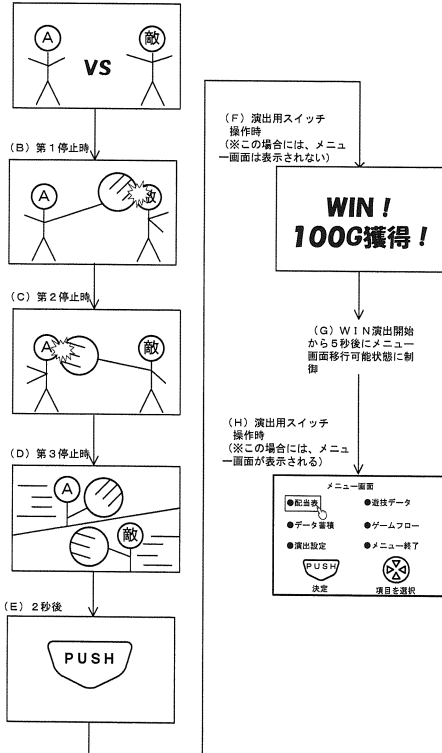
メニュー画面の終了に基づく初期化について



【図 21】

図 21

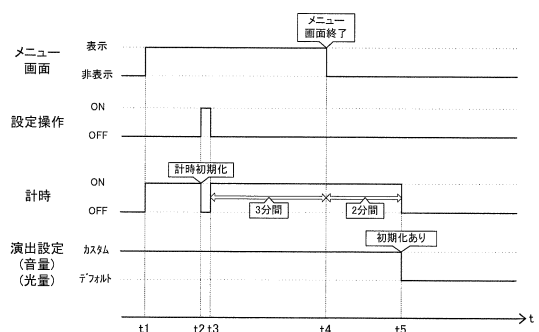
(A) レバーオン時



【図 22】

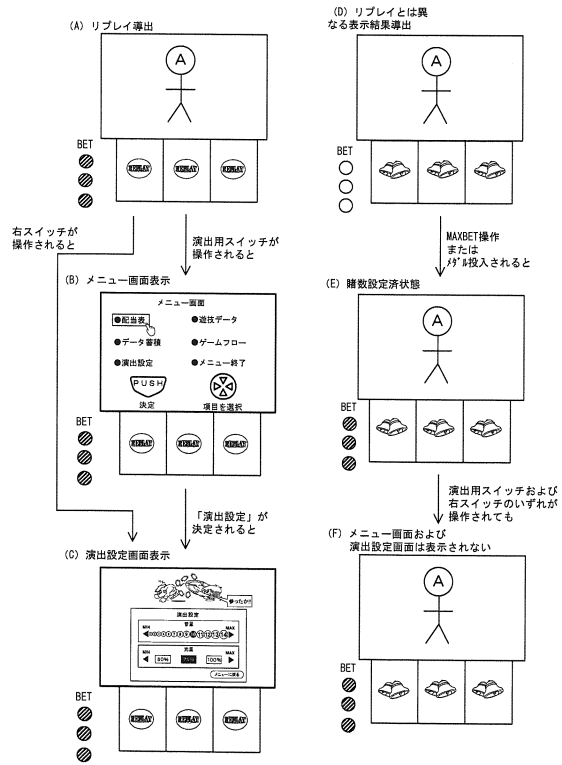
図 22

初期化について(変形例)



【図 23】

図 23



フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6788411 (JP, B2)
特開2015-147121 (JP, A)
特開2015-155060 (JP, A)
特開2016-123506 (JP, A)
特開2015-112299 (JP, A)
特開2015-107190 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04