

(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2016-137198  
(P2016-137198A)

(43) 公開日 平成28年8月4日(2016.8.4)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)  
**A63F 5/04 (2006.01)** A63F 5/04 512Z 2C082  
 A63F 5/04 512B

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 83 頁)

(21) 出願番号 特願2015-15315 (P2015-15315)  
 (22) 出願日 平成27年1月29日 (2015.1.29)

(71) 出願人 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100095407  
 弁理士 木村 満  
 (74) 代理人 100148633  
 弁理士 桜田 圭  
 (74) 代理人 100134599  
 弁理士 杉本 和之  
 (74) 代理人 100166442  
 弁理士 鈴木 洋雅  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

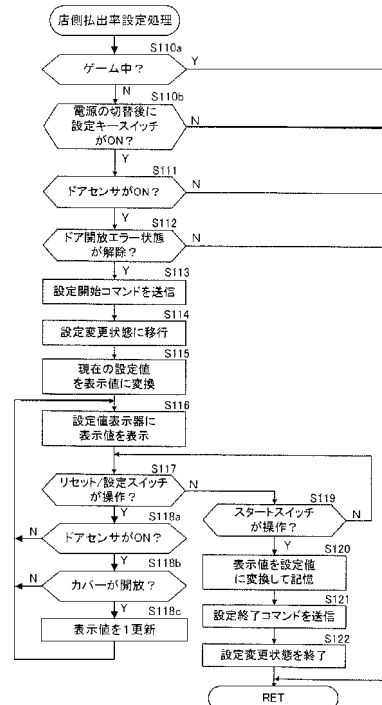
(57) 【要約】

【課題】不正に異常検出を無効にすることを低減する。

【解決手段】メイン制御部は、前面扉が開放されているときにはリセットスイッチの操作を有効に受け付ける一方で前面扉が閉塞されているときにはリセットスイッチの操作を有効に受け付けない。メイン制御部は、設定変更状態において前面扉およびカバーが開放されているときにはリセット/設定スイッチの操作が有効に受け付けられる一方で前面扉またはカバーが閉塞されているときにはリセット/設定スイッチの操作を有効に受け付けない。メイン制御部は、設定変更状態において前面扉やカバーの開閉の状態に関わらずスタートスイッチの操作を有効に受け付ける。

【選択図】 図15

【図15】



**【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、  
第 1 操作手段の操作と、前記第 1 操作手段とは異なる第 2 操作手段の操作とに基づいて有利度の設定に関する有利度設定処理を実行可能な有利度設定手段と、  
前記第 1 操作手段に対する操作を規制する規制手段と、  
異常を検出する異常検出手段による異常検出を無効にする異常検出無効処理を実行可能な異常検出無効手段とを備え、  
前記規制手段の状態には、前記第 1 操作手段に対する操作が規制された規制状態と該規制が解除された非規制状態とがあり、  
前記第 2 操作手段は、前記規制手段が前記規制状態であるときにも操作可能であり、  
前記有利度設定手段は、前記規制手段が前記非規制状態であるときに前記第 1 操作手段の操作に基づいて前記第 1 操作手段の操作に対応した前記有利度設定処理を実行可能であり、前記規制手段が前記規制状態であるときに前記第 1 操作手段が操作されても前記第 1 操作手段の操作に対応した前記有利度設定処理を実行せず、  
前記有利度設定手段は、前記規制手段の状態に関わらず前記第 2 操作手段の操作に基づいて前記第 2 操作手段の操作に対応した前記有利度設定処理を実行可能であり、  
前記異常検出無効手段は、前記規制手段が前記非規制状態であるときに前記第 1 操作手段の操作に基づいて前記異常検出無効処理を実行し、前記規制手段が前記規制状態であるときに前記第 1 操作手段が操作されても前記異常検出無効処理を実行しない、スロットマシン。

10

20

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、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関する。

**【背景技術】**

30

**【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装置を備えている。遊技者は、まず、BET 操作により賭数を決定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作（レバー操作）する。これにより、リールの回転が開始し、遊技者は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回転を停止させる。そして、全てのリールの回転が停止した際に、入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組み合わせ（例えば、7 - 7 - 7、以下、図柄の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことにより入賞が発生する。すなわち、スロットマシンは、遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

**【0003】**

40

入賞する役は、例えば、小役、ボーナス、リプレイといった種類がある。遊技者は、小役の入賞では、小役の種類毎に予め定められた数のメダル（或いは遊技球）が払い出されることで利益を得ることができ、ボーナスの入賞では、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されることで利益を得ることができる。また、遊技者は、リプレイの入賞では、賭数の設定に新たなメダル（或いは遊技球）を消費することがなく次のゲーム（再遊技）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の一例として、メダル詰まりやメダル切れ等の異常の検出を無効にするためのエラー解除スイッチを筐体内部に設けられたものが開示されている（例えば、特許文献 1）。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特許5354533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に記載の技術では、前面扉等の開閉部材が閉鎖されていても、例えば、開閉部材と筐体との隙間からピアノ線等を通すことによって不正に異常検出を無効にできる虞がある。

10

【0007】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、不正に異常検出を無効にすることを低減できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1)上記目的を達成するため、本発明に係るスロットマシンは、

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(例えば、リール2L、2C、2R)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(例えば、スロットマシン1)において、

20

第1操作手段(例えば、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38)の操作と、前記第1操作手段とは異なる第2操作手段(例えば、スタートスイッチ7)の操作とに基づいて有利度(例えば、設定値)の設定に関する有利度設定処理(例えば、メイン制御部41が実行するステップS113~S116、S118c、S120~S122の処理)を実行可能な有利度設定手段(例えば、メイン制御部41が実行するステップS110a~S122の処理)と、

前記第1操作手段に対する操作を規制する規制手段(例えば、前面扉1b、カバー23a、38a)と、

異常を検出する異常検出手段(例えば、メイン制御部41がドア開放エラー状態に制御する処理)による異常検出を無効にする異常検出無効処理(例えば、メイン制御部41が実行するステップS104、S105の処理)を実行可能な異常検出無効手段(例えば、メイン制御部41が実行するステップS100~S105の処理)とを備え、

30

前記規制手段の状態には、前記第1操作手段に対する操作が規制された規制状態(例えば、前面扉1bやカバー23a、38aが閉塞された状態)と該規制が解除された非規制状態(例えば、前面扉1bやカバー23a、38aが開放された状態)とがあり、

前記第2操作手段は、前記規制手段が前記規制状態であるときにも操作可能であり(例えば、スタートスイッチ7、遊技者側設定スイッチ70が前面扉1bの外側に設けられ)

前記有利度設定手段は、前記規制手段が前記非規制状態であるときに前記第1操作手段の操作に基づいて前記第1操作手段の操作に対応した前記有利度設定処理を実行可能であり、前記規制手段が前記規制状態であるときに前記第1操作手段が操作されても前記第1操作手段の操作に対応した前記有利度設定処理を実行せず(例えば、メイン制御部41がステップS117、S118a~S118cの処理を実行し)、

40

前記有利度設定手段は、前記規制手段の状態に関わらず前記第2操作手段の操作に基づいて前記第2操作手段の操作に対応した前記有利度設定処理を実行可能であり(例えば、メイン制御部41がステップS119~S122の処理を実行し)、

前記異常検出無効手段は、前記規制手段が前記非規制状態であるときに前記第1操作手段の操作に基づいて前記異常検出無効処理を実行し、前記規制手段が前記規制状態であるときに前記第1操作手段が操作されても前記異常検出無効処理を実行しない(例えば、メ

50

イン制御部 4 1 がステップ S 1 0 0 ~ S 1 0 5 の処理を実行する)。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、規制手段が規制状態であるときに第 1 操作手段が操作されても異常検出無効処理を実行しないので、規制手段が規制状態に制御されたときに第 1 操作手段が操作されると異常検出無効処理を実行するスロットマシンよりも不正に異常検出を無効にすることを低減できる。

また、このような構成によれば、規制手段が規制状態であるときに第 1 操作手段が操作されても第 1 操作手段の操作に対応した有利度設定処理を実行しないので、規制手段が規制状態であるときに第 1 操作手段が操作されると第 1 操作手段の操作に対応した有利度設定処理を実行するスロットマシンよりも不正に有利度が設定されることを低減できる。また、規制手段の状態に関わらず第 2 操作手段が操作されると第 2 操作手段の操作に対応した有利度設定処理を実行可能であるので、規制手段の状態によって第 2 操作手段が操作されても第 2 操作手段の操作に対応した有利度設定処理を実行しないスロットマシンよりも第 2 操作受付手段に対する操作の自由度が向上する。この結果、不正に有利度が設定されることを低減しつつ操作の自由度が向上する。

【 0 0 1 0 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) のスロットマシンにおいて、

前記規制手段は、第 1 規制手段 ( 例えば、前面扉 1 b ) と、前記第 1 規制手段とは異なる第 2 規制手段 ( 例えば、カバー 2 3 a、3 8 a ) とを含み、

前記有利度設定手段は、前記第 1 規制手段及び前記第 2 規制手段が前記非規制状態であるときに前記第 1 操作手段の操作に基づいて前記第 1 操作手段の操作に対応した前記有利度設定処理を実行可能であり、前記第 1 規制手段または前記第 2 規制手段が前記規制状態であるときに前記第 1 操作手段が操作されても前記有利度設定処理を実行しなくてもよい ( 例えば、メイン制御部 4 1 がステップ S 1 1 9 ~ S 1 2 2 の処理を実行してもよい)。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、第 1 規制手段または第 2 規制手段が規制状態であるときに第 1 操作手段が操作されても第 1 操作手段の操作に対応した有利度設定処理を実行しないので、第 1 規制手段または第 2 規制手段が規制状態であるときに第 1 操作手段が操作されると第 1 操作手段の操作に対応した有利度設定処理を実行可能なスロットマシンよりも不正に有利度が設定されることを低減できる。

【 0 0 1 2 】

( 3 ) 上記 ( 1 )、( 2 ) のスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、

遊技用価値 ( 例えば、メダル ) を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示結果が導出されることによりゲームが終了し、

前記有利度設定手段は、ゲームが開始してから終了するまでの間に前記有利度設定処理を実行しなくてもよい ( 例えば、メイン制御部 4 1 がステップ S 1 1 0 a の処理を実行してもよい)。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、ゲーム中に有利度設定処理を実行しないので、ゲーム中に有利度設定処理を実行することによって予期せぬ事態が発生することを防止できる。

なお、本願において、「予期せぬ事態」には、例えば、当該ゲームの賭数を設定してゲームが開始されたにも関わらず有利度設定処理が実行されることによって当該ゲームが強制的に終了して内部当選結果に応じた入賞が発生させられないことによって遊技者に対して不利益を与えてしまう事態や、当該ゲーム中の擬似遊技等のフリーズ動作中に有利度設定処理が実行されることによってフリーズ動作が解除される場合においてフリーズ動作が解除された否かによって有利度設定処理が実行されたか否かを遊技者に推測されてしまう事態が含まれる。

【 0 0 1 4 】

10

20

30

40

50

(4) 上記(1)～(3)のロットマシンにおいて、

前記規制手段は、第1規制手段(例えば、前面扉1b)と、前記第1規制手段とは異なる第2規制手段(例えば、カバー23a、38a)とを含み、

前記異常検出無効手段は、前記第1規制手段及び前記第2規制手段が前記非規制状態であるときに前記第1操作手段の操作に基づいて前記異常検出無効処理を実行し、前記第1規制手段または前記第2規制手段が前記規制状態であるときに前記第1操作手段が操作されても前記異常検出無効処理を実行しなくてもよい(例えば、メイン制御部41がステップS100～S105の処理を実行してもよい)。

【0015】

このような構成によれば、第1規制手段または第2規制手段が規制状態であるときに第1操作手段が操作されても異常検出無効処理を実行しないので、第1規制手段または第2規制手段が規制状態であるときに第1操作手段が操作されると異常検出無効処理を実行可能なロットマシンよりも不正に異常検出を無効にすることを低減できる。

10

【0016】

(5) 上記(1)～(4)のロットマシンにおいて、

前記有利度の設定とは異なる遊技に関する設定(例えば、演出の音量や光量の設定)を行うことが可能な遊技設定手段(例えば、メイン制御部41が実行するステップS130～S142、S150～S160の処理)を更に備え、

前記第2操作受付手段は、遊技に関する設定を行うための特定操作を受付可能な特定第2操作受付手段(例えば、遊技者側設定スイッチ70)を含み、

20

前記遊技設定手段は、前記第1操作受付手段が前記非規制状態に制御されたときに前記特定第2操作受付手段が特定操作を受け付けても遊技に関する設定をする処理としての遊技設定処理(例えば、メイン制御部41が実行するステップS153、S157、S158、S160、S170～S182の処理)を実行しなくてもよい(例えば、メイン制御部41がステップS150、S151の処理を実行してもよい)。

【0017】

このような構成によれば、規制手段が非規制状態であるときに第2操作手段が操作されても第2操作手段の操作に対応した遊技設定処理を実行しないので、規制手段が非規制状態であるときに第2操作手段が操作されると第2操作手段の操作に対応した遊技設定処理を実行可能なロットマシンよりも遊技者が意図しない内容で遊技に関する設定が行われてしまうことを低減できる。

30

【0018】

(6) 上記(1)～(5)のロットマシンにおいて、

前記有利度の設定とは異なる遊技に関する遊技設定処理(例えば、メイン制御部41が実行するステップS133、S137、S139、S140、S142の処理)を実行可能な遊技設定手段(例えば、メイン制御部41が実行するステップS130～S142、S150～S160の処理)を更に備え、

前記遊技設定手段は、前記規制手段が前記非規制状態であるときに前記第2操作手段が操作されても前記第2操作手段の操作に対応した前記遊技設定処理を実行しなくてもよい(例えば、メイン制御部41がステップS130、S131の処理を実行してもよい)。

40

【0019】

このような構成によれば、規制手段が規制状態であるときに第1操作手段が操作されても第1操作手段に対応した遊技設定処理を実行しないので、規制手段が規制状態であるときに第1操作手段が操作されると第1操作手段の操作に対応した遊技設定処理を実行可能なロットマシンよりも遊技に関する設定が不正に行われることを低減できる。

【0020】

(7) 上記(1)～(6)のロットマシンにおいて、

前記ロットマシンを構成する第1部材(例えば、筐体1a)と、

前記ロットマシンを構成する第2部材(例えば、前面扉1b)と、

前記第2部材の少なくとも一部が前記第1部材の所定位置に当接または近接する特定状

50

態（例えば、閉状態）に維持する特定状態維持手段（例えば、係止片、係止部）と、  
 外力により第1の位置（例えば、進出位置x）から第2の位置（例えば、退避位置z）  
 へ移動可能な可動部材（例えば、検出片60b）と、  
 前記可動部材の位置を検出する位置検出手段（例えば、検出器60a）と、  
 前記位置検出手段による検出結果に基づいて前記第2部材が前記特定状態か否かを判定  
 する特定状態判定手段（例えば、メイン制御部41、ドア監視回路99a）とを更に備え

、  
 前記可動部材は、前記第2部材が前記特定状態でない非特定状態（例えば、開状態）に  
 おいて前記第1の位置にあり、前記第2部材が前記非特定状態から前記特定状態となる場  
 合に前記第1の位置から前記第1の位置と前記第2の位置との間の特定位置（例えば、検  
 出位置y）まで移動し、

前記位置検出手段は、前記可動部材の位置が前記特定位置であるか否かを検出し、  
 前記特定状態判定手段は、前記位置検出手段により前記特定位置である旨が検出された  
 ときに前記第2部材が前記特定状態であると判定し、前記位置検出手段により前記特定位  
 置でない旨が検出されたときに前記第2部材が前記非特定状態であると判定してもよい。

#### 【0021】

このような構成によれば、特定状態維持手段により第2部材の少なくとも一部が第1部  
 材の所定位置に当接または近接する特定状態に維持されるとともに、外力により第1の位  
 置から第2の位置へ移動可能な可動部材の位置を検出する位置検出手段により第2部材が  
 特定状態か否かを判定する構成において、非特定状態においては可動部材が第1の位置に  
 あり、非特定状態から特定状態となる場合に可動部材が第1の位置から第1の位置と第2  
 の位置との間の特定位置まで移動し、位置検出手段により可動部材が特定位置である旨が  
 検出されたときに特定状態であると判定され、可動部材が特定位置でない旨が検出された  
 ときに非特定状態であると判定される。これにより、可動部材を押し込んだり、可動部材  
 をテープで押し込んだ状態としたりした場合でも、可動部材を特定状態が判定される特定  
 位置とすることが困難となり、第2部材が非特定状態であるにも関わらず、特定状態と誤  
 って判定させることが困難となるため、特定状態と誤って判定されることによる不正を防  
 止することができる。

なお、前記第2部材の少なくとも一部が前記第1部材の所定位置に当接または近接する  
 特定状態とは、例えば、第2部材の一端が第1部材に取り付けられた構造において、第2  
 部材の他端を第1部材に当接または近接させた状態、第2部材を第1部材に対してスライ  
 ド移動可能な構造において、第2部材を第1部材に対してスライド移動させることで第2  
 部材の一部を第1部材の所定位置に当接または近接された状態、第2部材を第1部材に対  
 して取り外し可能な構造において、第2部材を第1部材に対して当接または近接した状態  
 で取り付けた状態等が該当する。

#### 【0022】

(8) 上記(1)～(7)のロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手  
 段（例えば、メイン制御部41が実行するステップSd2の処理）と、

表示結果を導出させるための導出操作手段（例えば、ストップスイッチ8L、8C、8  
 R）と、

遊技者に対する有利度が異なる複数種類の設定値のうちから選択された設定値を示唆す  
 る設定示唆演出（例えば、連続演出A）を実行する設定示唆演出実行手段（例えば、サブ  
 制御部91が連続演出Aを実行する処理）と、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ART、ボーナス状態）とは異なる状態（例  
 えば、通常遊技状態）に制御されている場合において、第1条件（例えば、前兆期間が経  
 過する条件）が成立したときに、前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出（例  
 えば、AT開始演出）を実行する報知演出実行手段（例えば、サブ制御部91がAT開始演  
 出を実行する処理）と、

前記第1条件が成立してから前記有利状態までの準備状態（例えば、ART準備状態、

10

20

30

40

50

内部中状態)に制御する準備状態制御手段(例えば、サブ制御部91がART準備状態に制御する処理、メイン制御部41がATに制御された否かを判定する判定期間に制御する処理、メイン制御部41が内部中状態に制御する処理)と、

前記準備状態に制御されてから第2条件(例えば、特殊リプレイやボーナス(擬似ボーナスも含む)に入賞する条件、メイン制御部41がATに制御されたと判定する条件)が成立したときに前記有利状態に制御する有利状態制御手段(例えば、サブ制御部91がARTに制御する処理、メイン制御部41がボーナス状態に制御する処理)とを更に備え、

前記準備状態は、前記事前決定手段の決定結果に応じて遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様である有利操作態様(例えば、押し順役の正解押し順)が遊技者にとって認識可能な報知態様で報知(例えば、ナビ演出の実行)されることを許容することにより、前記準備状態に制御される前の状態(例えば、通常遊技状態、前兆期間)よりも有利度が高く、

前記設定示唆演出実行手段は、前記準備状態に制御される前の期間において前記設定示唆演出を実行し(例えば、サブ制御部91がステップSe1~Se3、Se9の処理を実行して選択された連続演出を実行し)、

前記スロットマシンは、

前記準備状態に制御される期間において前記設定示唆演出の実行を禁止してもよい(例えば、サブ制御部91がステップSe8、Se10の処理を実行したり、内部中状態に制御されている期間においては連続演出Aを選択しないようにしたりしてもよい)。

#### 【0023】

このような構成によれば、有利操作態様が報知されることが許容されて有利度が高くなっている準備状態においては設定示唆演出の実行が禁止されるので、準備状態において設定示唆演出が実行される可能性があるスロットマシンよりも有利状態の準備状態における有利度が高まり過ぎることを低減できる。

#### 【0024】

(9)上記(1)~(7)のスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段(例えば、メイン制御部41が実行するステップSd2の処理)と、

表示結果を導出させるための導出操作手段(例えば、ストップスイッチ8L、8C、8R)と、

遊技者に対する有利度が異なる複数種類の設定値のうちから選択された設定値を示唆する設定示唆演出(例えば、連続演出A)を実行する設定示唆演出実行手段(例えば、サブ制御部91が連続演出Aを実行する処理)と、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、ART、ボーナス状態)とは異なる状態(例えば、通常遊技状態)に制御されている場合において、第1条件(例えば、前兆期間が経過する条件)が成立したときに、前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出(例えば、AT開始演出)を実行する報知演出実行手段(例えば、サブ制御部91がAT開始演出を実行する処理)と、

前記第1条件が成立してから前記有利状態までの準備状態(例えば、ART準備状態、内部中状態)に制御する準備状態制御手段(例えば、サブ制御部91がART準備状態に制御する処理、メイン制御部41がATに制御された否かを判定する判定期間に制御する処理、メイン制御部41が内部中状態に制御する処理)と、

前記準備状態に制御されてから第2条件(例えば、特殊リプレイやボーナス(擬似ボーナスも含む)に入賞する条件、メイン制御部41がATに制御されたと判定する条件)が成立したときに前記有利状態に制御する有利状態制御手段(例えば、サブ制御部91がARTに制御する処理、メイン制御部41がボーナス状態に制御する処理)とを更に備え、

前記準備状態は、前記事前決定手段の決定結果に応じて遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様である有利操作態様(例えば、押し順役の正解押し順)が遊技者にとって認識可能な報知態様で報知(例えば、ナビ演出の実行)されることを許容することにより、前記準備状態に制御される前の状態(例えば、通常遊技状態、前兆期間)よりも有

10

20

30

40

50

利度が高く、

前記設定示唆演出実行手段は、前記準備状態に制御される期間においては前記準備状態に制御される前の期間よりも前記設定示唆演出を実行する割合が低くなるように前記設定示唆演出を実行してもよい（例えば、サブ制御部 9 1 が A R T 準備状態や内部中状態に制御されている期間においては通常遊技状態、前兆期間の各期間よりも低い割合で連続演出 A を選択してもよい）。

【 0 0 2 5 】

このような構成によれば、有利操作態様が報知されることが許容されて有利度が高くなっている準備状態においては準備状態に制御される前の期間よりも設定示唆演出を実行する割合が低いので、準備状態において準備状態に制御される前の期間以上に設定示唆演出が実行される可能性があるスロットマシンよりも有利状態の準備状態における有利度が高まり過ぎることを低減できる。

10

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 6 】

【 図 1 】本実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【 図 2 】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【 図 3 】店側設定スイッチを示す図である。

【 図 4 】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【 図 5 】ドアセンサの構造の概略を示す図である。

【 図 6 】前面扉の開閉状態に対するドア開放エラー状態およびドア開放報知に関するタイミングチャートである。

20

【 図 7 】入賞役の種類および遊技状態別の内部抽選の対象役を示す図である。

【 図 8 】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 9 】メイン制御部が実行する B E T 処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】メイン制御部が実行する B E T 処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 1 】メイン制御部が実行する B E T 処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 2 】ゲーム終了後においてメダルの投入または精算が許容されるタイミングについて説明するための図である。

【 図 1 3 】メイン制御部が実行するドア開放エラー解除処理の制御内容を示すフローチャートである。

30

【 図 1 4 】メイン制御部が実行する店側払出率確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 5 】メイン制御部が実行する店側払出率設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 6 】設定変更モードで操作が行われるときのスロットマシンの斜視図である。

【 図 1 7 】サブ制御部が実行する店側演出設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 8 】音量および光量を調整するための設定画面を示す図である。

【 図 1 9 】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 2 0 】サブ制御部が実行する遊技者側演出設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

40

【 図 2 1 】サブ制御部が実行する音量変更操作処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 2 2 】変形例における店側の設定画面を示す図である。

【 図 2 3 】変形例における音量を調整するための設定画面を示す図である。

【 図 2 4 】変形例における音量を調整するための設定画面を示す図である。

【 図 2 5 】変形例におけるスロットマシンを用いた遊技システムを示す図である。

【 図 2 6 】変形例における演出画面の一例を示す図である。

【 図 2 7 】ドアセンサの変形例を示す図である。

【 図 2 8 】ドアセンサと同様の検出手段を基板ケースの着脱検出用に適用する場合の変形

50



例を示す図である。

【図 29】変更例 1 に係るサブ制御部が実行する演出パターン選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 30】(A)連続演出 A 及び B の選択率を示す図、(B)連続演出 A におけるキャラクタ選択率を示す図である。

【図 31】連続演出及びナビ演出の表示可能期間を説明するためのタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 32】変更例 2 に係る遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 33】変更例 2 に係るサブ制御部が実行する演出パターン選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0027】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態の一例を実施形態に基づいて以下に説明する。

【0028】

[スロットマシンの構成]

本実施形態に係るスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b とから構成されている。前面扉 1 b は、筐体 1 a に対して回動することによって、筐体 1 a の開口された前面側を開閉することができる。

【0029】

具体的に、前面扉 1 b は、筐体 1 a の開口を閉鎖することができ、前面扉 1 b が筐体 1 a の開口を閉鎖している状態（前面扉 1 b が閉じている状態）では、前面扉 1 b 側の係止片（図示略）が筐体 1 a 側の係止部（図示略）に係止され、前面扉 1 b の閉鎖状態が維持される。係止片は、シリンダ錠に連結されており、店員等が所持する所定のキー操作により係止片と係止部との係止が解除されることで前面扉 1 b が開放する。

【0030】

本実施形態のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リールともいう）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。

【0031】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部各々には、例えば、「黒 7」、「網 7」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「スイカ」、「白チェリー」、および「ベル」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

【0032】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 4 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示される。

【0033】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 5 5 とが設けられている。リール LED 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0034】

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器

10

20

30

40

50

5 1 ( 図 1 参照 ) の表示領域 5 1 a が配置されている。遊技者は、表示領域 5 1 a の透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b および透視窓 3 を介して各リール 2 L、2 C、2 R を視認できる。

【 0 0 3 5 】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット ( 賭数の設定に使用可能な遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数 ) を用いてメダル 1 枚分の賭数を設定する際に操作される 1 枚 B E T スイッチ 5 と、クレジットを用いてそ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のうち最大の賭数 ( 本実施形態では遊技状態が R B ( B B ) の場合には 2、通常遊技状態では 3 ) を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6 と、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 1 0 と、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7 と、リール 2 L、2 C、2 R 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 8 L、8 C、8 R とが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

【 0 0 3 6 】

本実施形態においては、1 枚 B E T スイッチ 5 と、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R とが、前面扉 1 b を構成する操作パネルの前面、すなわち同一面上に設けられている。

【 0 0 3 7 】

前面扉 1 b には、遊技中の演出態様の設定を行うための遊技者側設定スイッチ 7 0 が設けられている。遊技者側設定スイッチ 7 0 は、前面扉 1 b の前面側 ( すなわち、前面扉 1 b の外側 ) に設けられているため、前面扉 1 b 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等、外部からの操作が可能である。遊技者は、遊技者側設定スイッチ 7 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を設定することができる。

20

【 0 0 3 8 】

前面扉 1 b には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1 と、B B 中のメダルの獲得枚数やメダル投入部 4 へ正規メダル以外の異物が投入される等のエラー発生時にその内容を示すエラーコードが表示される遊技補助表示器 1 2 とが設けられている。

30

【 0 0 3 9 】

前面扉 1 b には、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4 と、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5 と、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6 と、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7 と、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有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8 と、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 ) 中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 1 9 と、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 とが設けられている。リプレイゲームとは、賭数が自動設定された上で開始されたゲームをいう。

40

【 0 0 4 0 】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、1 枚 B E T スイッチ 5 および M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 2 1 が設けられている。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R がそれぞれ設けられている。

【 0 0 4 1 】

前面扉 1 b の内側には、ボーナス終了時や A T ( アシストタイム ) の終了時に打止状態 ( リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態 ) に制御する打止機能の有

50

効/無効を選択するための打止スイッチ36aと、ボーナス終了時に自動精算処理(クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算(返却)する処理)に制御する自動精算機能の有効/無効を選択するための自動精算スイッチ36bとが設けられている。

#### 【0042】

A Tとは、所定の入賞を発生させるためにストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順が遊技者に報知されるナビ演出が実行される期間である。A T制御の権利となるナビストックを保有していることを条件にA Tに制御される。A Tは、保有するナビストックの数に基づき所定ゲーム数(本実施形態では1セット50ゲーム)にわたり制御される。このため、ナビストック数は、A Tに制御される権利の数を示すことになり、このナビストック数を多く保有すればするほど、長い期間に亘りA Tに制御される。

10

#### 【0043】

前面扉1bの内側には、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24と、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2参照)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)と、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a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30よりもホッパータンク34a側に配置)を有するメダルセクタ29と、前面扉1bの開閉を検出するドアセンサ60(図4参照)とが設けられている。

#### 【0044】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作によりエラー状態(例えば、後述のドア開放エラー状態)および打止状態(リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態)を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23が設けられている。リセットスイッチ23は、カバー23aに覆われている。リセットスイッチ23を覆うカバー23aは、前面扉1bを開放しなければ触れることは不可能である。このため、店員は、前面扉1bを開放し、さらにカバー23aを開けてリセットスイッチ23を外部に露呈させなければ、リセットスイッチ23を操作できない。

20

#### 【0045】

前面扉1b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80が設けられている。店員は、前面扉1bを開放するための鍵を所有するため、前面扉1bを開放することによって、店側設定スイッチ80を外部から操作可能である。一方、遊技者等の店員以外の者は、前面扉1bを開放することができないため、店側設定スイッチ80を操作できない。すなわち、店側設定スイッチ80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80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。

30

#### 【0046】

店側設定スイッチ80は、図3に示すように、「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81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。例えば、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。

40

#### 【0047】

なお、店側設定スイッチ80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、遊技者側設定スイッチ70を操作することによって、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。

50

## 【 0 0 4 8 】

筐体 1 a の内部には、リール 2 L、2 C、2 R と、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R と、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R ( 図 4 参照 ) とからなるリールユニット 2 が設けられている。筐体 1 a の内部には、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1 0 0 0 と、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 3 4 a と、ホッパータンク 3 4 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b と、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c とからなるホッパーユニット 3 4 が設けられている。

## 【 0 0 4 9 】

10

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a が設けられている。満タンセンサ 3 5 a は、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出する。

## 【 0 0 5 0 】

20

筐体 1 a の内部には、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。電源ボックス 1 0 0 には、電源投入時 ( 起動時 ) に設定変更状態および設定確認状態に切り替えるための設定キー 3 7 と、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては内部抽選の当選確率 ( 払出率 ) の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット / 設定スイッチ 3 8 と、電源を ON / OFF する際に操作される電源スイッチ 3 9 とが設けられている。本実施形態では、リセット / 設定スイッチ 3 8 は、リセットスイッチ 2 3 と同様に、カバー 3 8 a に覆われている。よって、リセット / 設定スイッチ 3 8 を覆うカバー 3 8 a は、前面扉 1 b を開放しなければ触れることは不可能であり、店員は、前面扉 1 b を開放し、さらにカバー 3 8 a を開けてリセット / 設定スイッチ 3 8 を外部に露呈させなければ、リセット / 設定スイッチ 3 8 を操作できない。

## 【 0 0 5 1 】

30

店員は、前面扉 1 b を開放することによって、設定キー 3 7 を外部から操作可能である。一方、遊技者等の店員以外の者は、前面扉 1 b を開放することができないため、設定キー 3 7 を操作できない。すなわち、設定キー 3 7 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。

## 【 0 0 5 2 】

40

本実施形態のスロットマシン 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 から投入するか、もしくはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには 1 枚 B E T スイッチ 5 または M A X B E T スイッチ 6 を操作すればよい。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数 ( 例えば 3 ) が設定されると、入賞ライン L 1 ~ L 5 ( 図 1 参照 ) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えて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。

## 【 0 0 5 3 】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが特定の図柄の組合せであるか否かを判定するために設定されるラインである。なお、本実施形態においては、これらの役を「入賞役」や「入賞」とも称し、いずれかの役を構成する図柄の組合せが入賞ライン上に停止することを、入賞する、入賞が発生する等ともいう。例えば、再遊技役を構成する図柄組合せが入賞ライン上に導出されたときには、遊技者がメダルを用いて賭数を設定することなく次のゲームを行うことが可能なリプレイゲームが作動する。再遊技役を構成する図柄組合せが入賞ライン上に導出されることを再遊技入賞

50

(リプレイ入賞)が発生するともいう。

【0054】

本実施形態では、図1に示すように、各リール2L、2C、2Rの中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL1、各リール2L、2C、2Rの上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL2、各リール2L、2C、2Rの下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL3、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がり、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL4、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右下がり、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL5の5種類が入賞ラインとして定められている。

【0055】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

【0056】

全てのリール2L、2C、2Rが停止されたときにおいて、有効化された入賞ラインL1～L5のいずれにも小役が発生させる図柄の組合せが停止していないときには、当該停止時に1ゲームが終了する。一方、有効化された入賞ラインL1～L5のいずれかに小役が発生させる図柄の組合せが停止しているときには、その小役の入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与(クレジット加算、クレジットが上限数(本実施形態では50)に達した場合にはメダル払出口9(図1参照)からメダルが排出)されて、1ゲームが終了する。

【0057】

図4に示すように、スロットマシン1には、遊技制御基板40と、演出制御基板90と、電源基板101とが設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板101によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0058】

電源基板101には、ホッパーモータ34bと、払出センサ34cと、満タンセンサ35aと、設定キースイッチ37と、リセット/設定スイッチ38と、電源スイッチ39とが接続されている。

【0059】

遊技制御基板40には、1枚BETスイッチ5と、MAXBETスイッチ6と、スタートスイッチ7と、ストップスイッチ8L、8C、8Rと、精算スイッチ10と、リセットスイッチ23と、打止スイッチ36aと、自動精算スイッチ36bと、ドアセンサ60と、リールセンサ33L、33C、33Rとが接続されているとともに、電源基板101を介して払出センサ34cと、満タンセンサ35aと、設定キースイッチ37と、リセット/設定スイッチ38とが接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力される。

【0060】

さらに、遊技制御基板40には、リセットスイッチ23を覆うカバー23aが開けられたときに出力される検出信号も入力される。メイン制御部41は、この検出信号を検出することで、カバー23aが開放されたことを認識することができる。また、本実施形態では、リセット/設定スイッチ38を覆うカバー38aが開けられたときに出力される検出信号も入力される。メイン制御部41は、この検出信号を検出することで、カバー38aが開放されたことを認識することができる。

【0061】

遊技制御基板40には、クレジット表示器11と、遊技補助表示器12と、ペイアウト表示器13と、1～3BETLED14～16と、投入要求LED17と、スタート有効LED18と、ウェイト中LED19と、リプレイ中LED20と、BETスイッチ有効

10

20

30

40

50

LED 21と、左、中、右停止有効LED 22L、22C、22Rと、設定値表示器24と、流路切替ソレノイド30と、リールモータ32L、32C、32Rとが接続されるとともに、電源基板101を介してホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の制御に基づいて駆動される。

#### 【0062】

遊技制御基板40には、遊技の制御を行うメイン制御部41が搭載されている。メイン制御部41は、メインCPU41aと、ROM41bと、RAM41cと、I/Oポート41dとを備えたマイクロコンピュータからなる。

#### 【0063】

遊技制御基板40には、所定範囲（本実施形態では0～65535）の乱数を発生させる乱数回路42と、一定周波数のクロック信号を乱数回路42に供給するパルス発振器43と、遊技制御基板40に直接または電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路44と、リールモータ32L、32C、32Rの駆動制御を行うモータ駆動回路45と、流路切替ソレノイド30の駆動制御を行うソレノイド駆動回路46と、遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDの駆動制御を行うLED駆動回路47と、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する電断検出回路48と、電源投入時またはメインCPU41aからの初期化命令が入力されないときにメインCPU41aにリセット信号を与えるリセット回路49と、その他各種デバイスおよび回路とが搭載されている。

#### 【0064】

メインCPU41aは、計時機能、タイマ割込等の割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM41bに記憶されたプログラムを実行して、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に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ROM41bは、メインCPU41aが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。RAM41cは、メインCPU41aがプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I/Oポート41dは、メイン制御部41が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

#### 【0065】

メインCPU41aは、I/Oポート41dを介して演出制御基板90に各種のコマンドを送信する。ここで、遊技制御基板40から演出制御基板90へは、例えば、ダイオードやトランジスタ等の単方向性回路等を用いて、一方向（遊技制御基板40から演出制御基板90への方向）のみにしか信号が通過できないように構成されている。そのため、遊技制御基板40から演出制御基板90へ送信されるコマンドは一方向のみで送信され、演出制御基板90から遊技制御基板40へ向けてコマンドが送信されることはない。

#### 【0066】

演出制御基板90には、演出用スイッチ56と、店側設定スイッチ80と、遊技者側設定スイッチ70と、ドアセンサ60とが接続されており、これらスイッチの検出信号が入力される。

#### 【0067】

なお、ドアセンサ60は、遊技制御基板40に接続される信号線が途中で分岐されて演出制御基板90にも接続され、ドアセンサ60の検出信号が遊技制御基板40および演出制御基板90の双方に入力される。

#### 【0068】

演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉1bに配置された液晶表示器51（図2参照）、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91による制御に基づいて駆動される。

#### 【0069】

10

20

30

40

50

例えば、店側設定スイッチ 80 のチャンネルが「0」に切り替えられたときには、サブ制御部 91 は、「0」の第 1 音量段階に合わせて、最小の音量で音声を出力するようにスピーカ 53、54 を制御するとともに、「0」の第 1 光量段階に合わせて、最小の光量で光を出力するように液晶表示器 51 や演出効果 LED 52 等を制御する。

#### 【0070】

演出制御基板 90 には、演出の制御を行うサブ制御部 91 と、演出制御基板 90 に接続された液晶表示器 51 の表示制御を行う表示制御回路 92 と、演出効果 LED 52 およびリール LED 55 の駆動制御を行う LED 駆動回路 93 と、スピーカ 53、54 からの音声出力制御を行う音声出力回路 94 と、電源投入時またはサブ CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 91a にリセット信号を与えるリセット回路 95 と、演出制御基板 90 に接続された演出用スイッチ 56 から入力された検出信号を検出するスイッチ回路 96 と、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ CPU 91a に対して出力する電断検出回路 98 と、ドアセンサ 60 の検出状態を監視し、前面扉 1b が開状態か閉状態かを判定するドア監視回路 99a と、前面扉 1b の開放履歴を記憶可能なドア開放履歴記憶回路 99b とが搭載されている。

10

#### 【0071】

ドア監視回路 99a は、ドアセンサ 60 の検出信号に基づいて前面扉 1b の開放を監視する回路である。本実施形態においては、ドアセンサ 60 の検出信号が ON 状態のときには前面扉 1b は開状態にあると判定される一方で、ドアセンサ 60 の検出信号が OFF 状態のときには前面扉 1b は閉状態にあると判定される。言い換えると、前面扉 1b が開放されているときにはドアセンサ 60 の検出信号が ON 状態となり、前面扉 1b が閉鎖されているときにはドアセンサ 60 の検出信号が OFF 状態となる。

20

#### 【0072】

また、本実施形態においては、ドアセンサ 60 の検出信号が ON 状態となったときに、前面扉 1b の開放検出が有効となる。前面扉 1b の開放検出が有効となる状態をドア開放エラー状態とも称する。前面扉 1b の開放検出は、前面扉 1b が閉鎖されることによって無効となる。さらに、前面扉 1b の開放検出は、前面扉 1b が開放されているときにリセットスイッチ 23 が操作されることによって無効となる。前面扉 1b の開放検出が有効から無効になることを、ドア開放エラー状態の解除とも称する。

30

#### 【0073】

ドア監視回路 99a は、スロットマシン 1 に電力が供給されている期間では、サブ制御部 91 による要求に応じて判定結果をサブ制御部 91 に対して送信するとともに、前面扉 1b の開状態を判定するごとに、当該判定結果と判定時の時間情報（日付情報および時刻情報）とを履歴データとしてドア開放履歴記憶回路 99b に対して送信する。これにより、履歴データがドア開放履歴記憶回路 99b に記憶される。

#### 【0074】

一方、ドア監視回路 99a は、スロットマシン 1 への電力供給が停止されている期間では、バックアップ電源により供給される電力で作動して、ドアセンサ 60 の検出信号に基づいて前面扉 1b の開状態を監視し、前面扉 1b の開状態を判定するごとに、履歴データをドア開放履歴記憶回路 99b に対して送信する。これにより、履歴データがドア開放履歴記憶回路 99b に記憶される。

40

#### 【0075】

このようにして、ドア監視回路 99a は、スロットマシン 1 への電力供給の有無にかかわらず、常時、前面扉 1b の開状態を監視し続けることが可能となる。

#### 【0076】

ドア開放履歴記憶回路 99b は、ドア監視回路 99a から送信された判定結果と時間情報とを含む履歴データを記憶する回路であり、所定回数分（例えば、100 回分）の履歴データを記憶するための記憶領域を備えている。ドア開放履歴記憶回路 99b は、記憶されている所定回数分の履歴データのうちの最も古い履歴データを、ドア監視回路 99a か

50

ら新たに送信された履歴データに順次更新するように記憶する。このため、現時点から所定回数前までの履歴データが記憶領域に記憶される。ドア開放履歴記憶回路 99b には、サブ制御部 91 からアクセスでき、ドア開放履歴記憶回路 99b は、サブ制御部 91 による要求に応じて、履歴データをサブ制御部 91 に対して送信可能である。

【0077】

ドア監視回路 99a、ドア開放履歴記憶回路 99b、およびドアセンサ 60 には、停電時においてバックアップ電源が供給される。これにより、スロットマシン 1 への電力供給が停止されている状況においても、ドアセンサ 60 は、前面扉 1b の開閉状態を示す ON - OFF 信号を出力可能である。ドア監視回路 99a は、ドアセンサ 60 の検出信号に基づいて前面扉 1b の開状態を判定し、履歴データをドア開放履歴記憶回路 99b に対して送信する。ドア開放履歴記憶回路 99b は、ドア監視回路 99a から送信された履歴データを順次記憶し、記憶された履歴データを記憶領域の容量内で保持し続ける。

10

【0078】

サブ制御部 91 は、サブ CPU 91a と、ROM 91b と、RAM 91c と、I/O ポート 91d とを備えたマイクロコンピュータにて構成されている。サブ CPU 91a は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 90 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0079】

サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 41 からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 41 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。サブ制御部 91 は、システムクロックの入力数が一定数に到達すると、すなわち一定間隔ごとに割込を発生させてタイマ割込処理（サブ）を実行する。

20

【0080】

サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理（サブ）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理（サブ）の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行する。

【0081】

[ ドアセンサの構造 ]

次にドアセンサ 60 の構造について図 2、図 5、および図 6 に基づいて説明する。

30

【0082】

図 2 に示すように、ドアセンサ 60 は、筐体 1a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1b の内側の上方で回動軸と反対側の角部に設けられている。筐体 1a 内側の回動軸と反対側であってドアセンサ 60 に対応する角部には、ドアセンサ 60 の検出片 60b が当接される検出片受け部材 61 が設置されている。なお、以下では、ドアセンサ 60 において検出片受け部材 61 に対向する面側をドアセンサ 60 の後方側とし、前面扉 1b の前面側を向く面側をドアセンサ 60 の前方側として説明する。

【0083】

ドアセンサ 60 は、図 5 (a) に示すように、ドアセンサ本体の内部において、ドアセンサ後方側の進出位置 x からドアセンサ前方側の退避位置 z の間を、外力により移動可能な検出片 60b と、検出片 60b が進出位置 x と退避位置 z との間の検出位置 y にあるか否かを検出可能な検出器 60a と、検出片 60b を退避位置 z から進出位置 x の方向に付勢する付勢バネ 60c とを備えている。検出器 60a は、投光部と受光部からなり、投光部からの光が検出片 60b により遮断され受光部が受光しなくなることで検出片 60b が検出位置 y にあることを検出するフォトセンサである。

40

【0084】

検出片 60b および検出器 60a は、その位置関係が外部から視認困難となるように周囲を被覆する非透明のケース体 60d に収容されており、ケース体 60d に設けられた挿

50



通孔 60e を介して検出片 60b の先端のみが外部に露呈する。

【0085】

検出片 60b は、図 5 に示すように、断面視で略 L 字状に形成されている。検出片 60b の一端側は、検出片 60b が進出位置 x にあるときにセンサ本体の外部に進出する進出部であり、他端側は、検出片 60b が検出位置 y にあるときに検出器 60a により検出される検出部である。

【0086】

検出器 60a は、センサ本体内部の検出位置 y に配置されており、検出片 60b が検出位置 y にあるか否かを示す検出信号を出力する。ドアセンサ 60 は、検出器 60a により検出片 60b が検出されないとき、すなわち前面扉 1b が開放されている開状態であるとき 10 には ON 状態、検出器 60a により検出片 60b が検出されるとき、すなわち前面扉 1b が閉鎖されている閉状態であるときには OFF 状態の検出信号を出力する。

【0087】

付勢バネ 60c は、検出片 60b を退避位置 z から進出位置 x の方向に付勢しており、検出片 60b に外力が加えられていないときには検出片 60b を進出位置 x に位置させるようになっている一方で、検出片 60b に外力が加えられることで付勢バネ 60c が縮み、検出片 60b が退避位置 z まで移動可能となる。

【0088】

検出片受け部材 61 は、図 5 (a) に示すように、断面視で開口が前面扉 1b 側を向く凹状に形成されており、凹状の凹部 61a がドアセンサ 60 に対向するように筐体 1a に 20 固定されている。検出片受け部材 61 の凹部 61a は、検出片 60b の進出部と当接可能となっており、凹部 61a の深さ w は、検出片 60b の進出位置 x から検出位置 y までの長さとはほぼ等しく形成されている。一方、検出片受け部材 61 においてドアセンサ 60 と対向する面には、図 5 (b) に示すように、前面扉 1b の閉鎖時にドアセンサ 60 に当接する当接部 61c が凹部 61a を囲うように形成されている。

【0089】

図 5 (a) に示すように、前面扉 1b の開放時には、検出片 60b には外力が加えられることがなく、付勢バネ 60c で付勢されて進出位置 x に位置する。検出器 60a では検出片 60b が検出されない。図 6 に示すように、このときのタイミング t1 では、ドアセンサ 60 の検出信号は、ON 状態となる。メイン制御部 41 は、このドアセンサ 60 の検 30 出信号を受けて、ドア開放信号を外部出力基板 1000 から出力させる制御を行う。一方、サブ制御部 91 は、ドア開放報知を実行する。ドア開放報知は、サブ制御部 91 により行われ、前面扉 1b が開状態である旨を店員等に知らせる報知である。

【0090】

図 5 (b) に示すように、前面扉 1b の閉鎖時には、ドアセンサ 60 が前面扉 1b とともに筐体 1a の方向に移動されて検出片 60b の進出部と検出片受け部材 61 の凹部 61a とが当接することで、検出片 60b が外力を受けて進出位置 x から退避位置 z の方向 (退避方向) に移動する。前面扉 1b が移動されて完全に閉鎖された状態では、ドアセンサ 60 と検出片受け部材 61 の当接部 61c とが当接した状態となる。これにより、検出片 60b は、検出片受け部材 61 の凹部 61a の深さ w 分だけ退避方向に移動されることで 40 、進出位置 x から検出位置 y まで移動する。図 6 に示すように、このときのタイミング t3 では、検出器 60a において検出片 60b の検出部が検出され、ドアセンサ 60 の検出信号は、OFF 状態となる。メイン制御部 41 は、このドアセンサ 60 の検出信号を受けて、ドア開放信号の出力を停止する制御を行う。一方、サブ制御部 91 は、ドアセンサ 60 の検出信号が OFF 状態となった後のタイミング t3 でドア開放報知を終了させる。

【0091】

図 5 (c) に示すように、ドアセンサ 60 の検出片 60b が検出片受け部材 61 以外の指等で押されて退避方向に移動されると、検出片 60b は、外力の大きさに応じて検出位置 y を超えて退避位置 z まで移動される。このようなときには、前面扉 1b の開放時と同様に、検出器 60a では検出片 60b が検出されずに、ドアセンサ 60 の検出信号は、O 50

N状態となる。メイン制御部41は、ドアセンサ60の検出信号を受けて、ドア開放信号を外部出力基板1000から出力させる制御を行い、サブ制御部91は、ドア開放報知を実行する。

【0092】

このように、検出位置yが、検出片60bの移動可能な進出位置xと退避位置zとの間に設定されているため、検出片60bを検出片受け部材61以外の指等で押されて退避方向に移動させる場合には、検出片60bが検出位置yに位置しにくくなる。このため、ドアセンサ60の出力信号は、前面扉1bの開放時と同様にOFF状態となりやすくなる。

【0093】

検出片60bおよび検出器60aは、不透明のケース体60dに収容されており、検出片60bと検出器60aとの位置関係が視認困難な構成である。このため、開状態において故意に検出片60bを検出位置yに調整することで、閉状態を検出させることが困難となる。

【0094】

前面扉1bの閉鎖時において、検出片60bが検出片受け部材61の凹部61aに当接し、検出片受け部材61における凹部61aを囲う当接部61cがドアセンサ60に当接する。このため、前面扉1bの閉鎖時において検出片60bは、周囲が検出片受け部材61の周壁61bにより囲われることとなり、外部から検出片60bにアクセスできない。

【0095】

スロットマシン1では、筐体1aの開口を閉塞する前面扉1bが、係止片と径止部とにより通常では閉じられた状態に維持され、店員等が所持する所定のキー操作により係止片と係止部との係止を解除することで開放できる。

【0096】

前面扉1bには、前面扉1bの開放を検出するドアセンサ60が設けられており、前面扉1bが開放された際に、その旨を特定可能とすることで、何らかの不正がされた可能性を発見できる。

【0097】

従来のドアセンサでは、検出片が押し込まれた状態で前面扉1bの閉鎖が検出されるため、検出片を押し込んで粘着テープで固定するだけで容易に、前面扉1bの実際の開閉状況にかかわらず、常に前面扉1bの閉状態を検出させるようになってしまう。このため、ドアセンサ60による前面扉1bの開放が検出されずに、前面扉1bを開放させることが可能となり、不正が行われたことを特定できなくなる虞があった。

【0098】

これに対して、本実施形態に係るスロットマシン1では、ドアセンサ60の検出片60bが、前面扉1bが開状態において進出位置xにあり、前面扉1bが開状態から閉状態となる場合に進出位置xから進出位置xと退避位置zとの間の検出位置yまで移動可能であって、検出片60bの位置が検出位置yであるか否かが検出器60aにより検出される。さらに、メイン制御部41およびドア監視回路99aは、検出片60bが検出位置yにある旨が検出されたときに、前面扉1bが閉状態であると判定し、検出片60bが検出位置yにない旨が検出されたときに前面扉1bが開状態であると判定する。これにより、検出片60bを手で押し込んだり、検出片60bをテープで押し込んだ状態としたりした場合でも、検出片60bを前面扉1bの閉状態が判定される検出位置yとすることが困難となり、前面扉1bが開状態であるにもかかわらず、閉状態と誤って判定させることが困難となる。このため、前面扉1bが閉状態と誤って判定されることによる不正を防止できる。

【0099】

本実施形態においては、検出片60bおよび検出器60aは、不透明のケース体60dに収容されており、検出片60bと検出器60aとの位置関係が視認困難な構成である。このため、開状態において故意に検出片60bを検出位置yに調整することで、閉状態を検出させることが困難となり、前面扉1bが閉状態と誤って判定されることによる不正を一層効果的に防止できる。

10

20

30

40

50

## 【0100】

本実施形態においては、ドアセンサ60の検出片60bが、筐体1aに対して一端を軸として移動させることが可能な前面扉1b側に検出片60bが設けられている。このため、検出片60bの状況を確認し易い位置へ移動可能となるため、検出片60bに不正な細工が施されているか否かを容易に確認できる。

## 【0101】

本実施形態においては、ドアセンサ60の検出片60bが、前面扉1bの閉状態において該検出片60bと対向する位置に固定された検出片受け部材61に当接することで検出位置yに移動する。このため、前面扉1bが開状態から閉状態となる際に、検出片60bが対向する位置に固定された検出片受け部材61に当接することで検出位置yに移動する。これにより、前面扉1bを開定状態から閉状態とした場合に、検出片60bを確実に検出位置yへ移動させることができるとともに、前面扉1bの閉状態において安定した状態で検出片60bを検出位置yに停止させることができる。

10

## 【0102】

本実施形態においては、ドアセンサ60により、前面扉1bの開放が検出される。このため、前面扉1bが開放しているにもかかわらず、閉状態と誤って判定されることにより、前面扉1bが開放されて、不正な部品が取り付けられたり、基板が交換されたりする等の不正がされた可能性を特定できなくなってしまうことを防止できる。

## 【0103】

本実施形態においては、スロットマシン1への電力供給が停止していても、ドア監視回路99aにより前面扉1bが開状態か否かを判定可能とするためのバックアップ電源を備えており、スロットマシン1への電力供給が停止している期間においても、前面扉1bが開状態か否かを判定可能となり、スロットマシン1への電力供給の有無にかかわらず、前面扉1bが開状態となったこと、すなわち何らかの不正がされた可能性を特定することができる。

20

## 【0104】

本実施形態においては、ドア開放履歴記憶回路99bにより前面扉1bが開状態であると判定された履歴データが記憶されるので、履歴データに基づいて過去に前面扉1bが開状態となったこと、すなわち何らかの不正がされた可能性を特定することができる。

## 【0105】

[ ドア開放エラー状態 ]

次に、図6を参照しながら、ドア開放エラー状態について説明する。

30

## 【0106】

図6に示すように、前面扉1bが開放されたタイミングt1においては、ドアセンサ60の検出がON状態となる。このとき、前面扉1bの開放検出が有効となる(ドア開放エラー状態)。前面扉1bの開放検出は、前面扉1bが閉鎖されること、またはリセットスイッチ23が操作されることによって無効になる(すなわち、ドア開放エラー状態が解除される)。図6に示す例の場合、タイミングt2でリセットスイッチ23がONされて、ドア開放エラー状態が解除される。

## 【0107】

さらに、ドア開放エラー状態が解除されたタイミングt2においては、メイン制御部41からサブ制御部91に対してドア開放エラー解除コマンドが送信される。サブ制御部91は、ドア開放エラー解除コマンドを受信することにより、ドア開放エラー状態の解除を認識可能である。

40

## 【0108】

本実施形態においては、サブ制御部91が実行するドア開放報知の報知態様として、エラー解除前報知態様およびエラー解除後報知態様といった互いに異なる2種類の報知態様が用意されている。エラー解除前報知態様は、エラー解除後報知態様よりも目立つ態様である。このため、エラー解除前報知態様でドア開放報知が行われたときには、エラー解除後報知態様でドア開放報知が行われたときよりも、前面扉1bが開状態であることを店員

50

等に対して知らせ易くなっている。

【0109】

例えば、エラー解除前報知態様でドア開放報知が行われたときには、演出効果LED52が赤色に点灯するとともに液晶表示器51の画面上の大部分の領域で「扉開放」の文字画像が表示され、さらに、スピーカ53、54から「扉が開いています」の音声が出力される。一方、エラー解除後報知態様でドア開放報知が行われたときには、エラー解除前報知態様と同様に演出効果LED52が赤色に点灯するが、液晶表示器51の画面上の一部の領域でしか「扉開放」の文字画像が表示されず、しかも、スピーカ53、54からは音声が出力されない。

【0110】

このように、エラー解除前はエラー解除後よりも報知態様が目立つ態様である。これにより、前面扉1bが開放されてドア開放エラー状態になったときには、前面扉1bが開放された旨をいち早く店員に知らせることができ、不正行為を未然に防止できる。また、ドア開放エラー状態が解除された後は、前面扉1bが開放されていることを店員が既知っているため、目立たない態様で前面扉1bが開放されている旨を念のため知らせることができる。

【0111】

図6に示すように、サブ制御部91は、前面扉1bが開放されてドア開放エラー状態となったとき(図6のタイミングt1)から、リセットスイッチ23がONされてドア開放エラー状態が解除されたとき(図6のタイミングt2)までの期間において、エラー解除前報知態様でドア開放報知を行い、ドア開放エラー状態が解除されたとき(図6のタイミングt2)から前面扉1bが閉鎖されたとき(図6のタイミングt3)までの期間において、エラー解除後報知態様でドア開放報知を行う。

【0112】

なお、本実施形態においては、前面扉1bが開放されるとドア開放エラー状態になり、リセットスイッチ23が操作されるとドア開放エラー状態が一旦解除されるが、その後、所定期間(例えば、10秒間)が経過しても未だ前面扉1bが閉鎖されなければ、再度、前面扉1bの開放検出が有効になってドア開放エラー状態に制御される。

【0113】

さらに、サブ制御部91は、リセットスイッチ23の操作によってドア開放エラー状態が一旦解除されたときには、エラー解除前報知態様からエラー解除後報知態様にドア開放報知の報知態様を変更し、その後、所定期間(例えば、10秒間)が経過しても未だ前面扉1bが閉状態にされずにドア開放エラー状態に再び制御されたときには、エラー解除後報知態様からエラー解除前報知態様にドア開放報知の報知態様を再び変更する。

【0114】

[払出率の設定]

本実施形態のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率(賭数設定に用いたメダルの総数と、入賞によって払い出されたメダルの総数との比率)が変わる。詳しくは、内部抽選等において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わる。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。払出率の点からでは、設定値として6が設定されているときが遊技者にとって最も遊技に関する有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技に関する有利度が段階的に低くなる。なお、設定値は1、3、6や、1、4、H(High)等の3段階や、1~7の7段階で設定してもよく、6段階に限定する必要はない。

【0115】

払出率の設定値を変更するためには、筐体1a内に設けられている電源ボックス100の電源スイッチ39を操作して、スロットマシン1の電源がON状態である場合には一旦OFF状態にし、さらに、前面扉1bが開放された状態で、設定キースイッチ37を操作して、設定キースイッチ37をON状態にしてから、スロットマシン1の電源をONする

10

20

30

40

50

必要がある。設定キースイッチ 37 を ON 状態にしてスロットマシン 1 の電源を ON 状態にすると、ドアセンサ 60 の検出信号が ON 状態であり、かつドア開放エラー状態が解除されていることを条件に、遊技の進行が不可能な状態である設定変更状態（設定変更モード）に移行する。設定変更状態に移行すると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示値として表示される。

【0116】

設定変更状態においては、リセット/設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。その後、スタートスイッチ 7 が操作されると、表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 37 が OFF 状態にされると、確定した表示値（設定値）が RAM 41c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、電源スイッチ 39 を一旦 OFF 状態にし、設定キースイッチ 37 を ON 状態として電源スイッチ 39 を ON させる操作を行うことにより、設定変更状態に移行されるため、該操作をまとめて設定変更操作ともいう。

10

【0117】

払出率の設定値を確認するためには、以下の作業が必要である。まず、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態において、店員は、前面扉 1b を開放する。このとき、メイン制御部 41 によりドア開放エラー状態に制御される。次に、店員は、カバー 23a を開けてリセットスイッチ 23 を操作する。これにより、ドア開放エラー状態が解除される。ここで、ドア開放エラー状態が解除されたときには、設定キースイッチ 37 が操作されたときの入力信号がメイン制御部 41 により有効に受け付けられる一方で、ドア開放エラー状態が解除されていないときには、設定キースイッチ 37 が操作されても入力信号はメイン制御部 41 により有効に受け付けられない。このため、店員は、ドア開放エラー状態を解除した後に設定キースイッチ 37 を操作することにより、入力信号がメイン制御部 41 により有効に受け付けられて、設定キースイッチ 37 が ON 状態となる。設定キースイッチ 37 を ON 状態とすると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を OFF 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰する。

20

【0118】

[内部抽選]

本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。

30

【0119】

本実施形態では、遊技状態として、レギュラーボーナス（以下では RB と称す）、ビッグボーナス（以下では BB と称す）、通常遊技状態があり、このうち RB や BB では賭数の規定数（上限数）として 2 が定められており、通常遊技状態では賭数の規定数（上限数）として 3 が定められている。このため、遊技状態が RB や BB であれば、賭数として 2 が設定されるとゲームを開始させることが可能となり、通常遊技状態であれば、賭数として 3 が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。

40

【0120】

本実施形態のスロットマシン 1 は、全てのリール 2L、2C、2R が停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施形態の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインという）上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せ（例えば、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」）であってもよいし、異なる図柄を含む組合せ（例えば、「BAR・リプレイ・リプレイ」）であってもよい。

【0121】

役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大別すると、メダルの払い出しを伴

50

う小役と、遊技用価値を用いた賭数の設定を行わずとも入賞したゲームで設定されていた賭数を自動設定させることにより次のゲームを開始可能となる再遊技役（リプレイ）と、遊技状態の移行を伴う特別役（BB、RB）とがある。本実施形態においては、これらの役を「入賞役」や「入賞」ともいい、いずれかの役を構成する図柄の組合せが入賞ラインL1～L5のいずれかに停止することを、入賞する、入賞が発生する等ともいう。小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。

【0122】

遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。なお、これら各役の当選フラグのうち、小役および再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかつた場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越される。

10

【0123】

スロットマシン1における役としては、図7に示すように、特別役としてビッグボーナス（BB）、レギュラーボーナス（RB）が、小役としてスイカ、チェリー、ベルが、再遊技役としてリプレイが定められている。

20

【0124】

チェリーは、いずれの遊技状態においても右リールについて入賞ラインのいずれかに「白チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、いずれの遊技状態においても1枚のメダルが払い出される。なお、「白チェリー」の図柄が右リールの上段または下段に停止した場合には、入賞ラインL2、L5または入賞ラインL3、L4の2本の入賞ラインにチェリーの組合せが揃い、2本の入賞ライン上でチェリーに入賞するため、2枚のメダルが払い出される。

【0125】

スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せまたは「スイカ - スイカ - BAR」の組合せが揃ったときに入賞となり、RBやBBでは15枚のメダルが払い出され、通常遊技状態では12枚のメダルが払い出される。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベル - ベル - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、RBやBBでは15枚のメダルが払い出され、通常遊技状態では10枚のメダルが払い出される。

30

【0126】

リプレイとしては、第1～第3のリプレイが設けられている。第1のリプレイは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。第2のリプレイは、「BAR - リプレイ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。第3のリプレイは、「黒7 - リプレイ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイが入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した3枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じである。

40

【0127】

RBは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7 - 網7 - 黒7」の組合せが揃ったときに入賞となり、遊技状態がRBに移行する。RBは、小役、特にベルの当選確率が高まることによって他の遊技状態よりも遊技者にとって有利となる遊技状態であり、RBが開始した後、12ゲームを消化したとき、または8ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したときのいずれか早いほうで終了する。

【0128】

BBは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒7 - 黒7 - 黒7」の組合せ、「網7 - 網7 - 網7」の組合せ、または「白7 - 白7 - 白7」の組合せが揃ったときに

50

入賞となる。B Bが入賞すると、遊技状態がB Bに移行するとともに同時にR Bに移行し、R Bが終了した際に、B Bが終了していなければ、再度R Bに移行し、B Bが終了するまで繰り返しR Bに制御される。B B中は、常にR Bに制御される。そして、B Bは、当該B B中において遊技者に払い出したメダルの総数が465枚を超えたときに終了する。B Bの終了時には、R Bの終了条件が成立しているか否かにかかわらずR Bも終了する。

#### 【0129】

内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定する。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。そして、遊技状態および特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態、賭数および設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

10

#### 【0130】

本実施形態では、図7に示すように、遊技状態が、通常遊技状態であるか、R BやB Bであるかによって内部抽選の対象となる役が異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態においては、特別役の持ち越中であるか否かによっても内部抽選の対象となる役が異なる。遊技状態が通常遊技状態であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態では、B B、R B、リプレイ、スイカ、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。遊技状態が通常遊技状態であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態では、リプレイ、スイカ、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。遊技状態がR B（B B中を含む）では、スイカ、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

20

#### 【0131】

なお、本実施形態においては、B Bに対応する図柄組合せが3種類、リプレイに対応する図柄組合せが3種類、スイカに対応する図柄組合せが2種類定められている例について説明したが、内部抽選では、図柄組合せごとに対象役として読み出される。例えば、B Bについては、「黒7 - 黒7 - 黒7」の組合せ、「網7 - 網7 - 網7」の組合せ、「白7 - 白7 - 白7」の組合せが内部抽選の対象役として順に読み出される。リプレイについても、第1～第3のリプレイが、内部抽選の対象役として順に読み出される。スイカについても、図柄組合せごとに、対象役として順に読み出される。

30

#### 【0132】

なお、B Bに対応する図柄組合せが3種類、リプレイに対応する図柄組合せが3種類、スイカに対応する図柄組合せが2種類については、各々、図柄組合せごとに対象役として読み出されるものに限らず、複数種類の図柄組合せ全てが一つの対象役として読み出されるようにしてもよい。例えば、リプレイが対象役として読み出されて当選した場合には、第1～第3のリプレイのいずれもが入賞ライン上に停止することが許容されるようにしてもよい。

#### 【0133】

内部抽選で用いられる判定値数は、設定値1～6に対応して、図柄組合せごとに定められている。当選率は、設定値1～6に対応して、図柄組合せごとに定められている。このため、内部抽選においては、設定値に対応して図柄組合せごとに定められた当選率にしたがって、図柄組合せの導出（発生）が許容される。

40

#### 【0134】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態および設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークの値）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 65536）で役が当選する。

#### 【0135】

[ リールの停止制御 ]

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

50

## 【 0 1 3 6 】

本実施形態では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われる。

## 【 0 1 3 7 】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合等、特別役と小役が同時に当選している場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御を優先し、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。なお、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わない。

## 【 0 1 3 8 】

なお、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行ってもよい。

## 【 0 1 3 9 】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合等、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御を行う。この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングにかかわらず、必ず再遊技役が揃って入賞する。このような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞する。なお、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わない。

## 【 0 1 4 0 】

本実施形態において、メイン制御部41は、停止操作に伴い、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ライン上に入賞に対応する役が揃ったか否かを判定し、いずれかの入賞に対応する役が揃っていると判定した場合には、入賞時の制御を行う。例えば、小役が揃っている場合には、揃った小役に応じたメダルを付与する制御を行い、再遊技役が揃っている場合には、リプレイゲームを付与する制御等を行う。

## 【 0 1 4 1 】

[ コマンド ]

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。

## 【 0 1 4 2 】

本実施形態では、メイン制御部41が演出制御基板90に対して、BETコマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、ドア開放エラー解除コマンド、設定開始コマンド、確認開始コマンド、設定終了コマンド、確認終了コマンド、モード選択開始コマンド、モード特定コマンド、およびモード選択終了コマンド等を含む複数種類のコマンドを送信する。

## 【 0 1 4 3 】

BETコマンドは、メダルの投入枚数(賭数の設定に使用されたメダル枚数)、および

10

20

30

40

50



B E T音の出力の有無を特定可能なコマンドである。B E Tコマンドは、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、1枚B E Tスイッチ5またはM A X B E Tスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。

【0144】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数、および出力する音の種類（B E T音かクレジット音）を特定可能なコマンドである。クレジットコマンドは、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

10

【0145】

内部当選コマンドは、内部抽選結果を特定可能なコマンドである。内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。

【0146】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドである。リール回転開始コマンドは、リール2 L、2 C、2 Rの回転が開始されたときに送信される。

【0147】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドである。リール停止コマンドは、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われるごとに送信される。

20

【0148】

入賞判定コマンドは、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドである。入賞判定コマンドは、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【0149】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドである。払出開始コマンドは、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払い出しが開始されたときに送信される。

【0150】

払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドである。払出終了コマンドは、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払い出しが終了したときに送信される。

30

【0151】

遊技状態コマンドは、現在の遊技状態（通常遊技状態、当選中、R B）を特定可能なコマンドである。遊技状態コマンドは、ゲームの終了時に送信される。

【0152】

ドア開放エラー解除コマンドは、ドア開放エラー状態が解除されたことを特定可能なコマンドである。ドア開放エラー解除コマンドは、ドア開放エラー状態が解除されたときに送信される。

【0153】

設定開始コマンドは、払出率を設定するための設定変更操作がされて設定変更状態に移行することを特定可能なコマンドである。設定開始コマンドは、設定変更状態に移行する際に送信される。

40

【0154】

確認開始コマンドは、設定確認状態に移行することを特定可能なコマンドである。確認開始コマンドは、設定確認状態に移行する際に送信される。

【0155】

設定終了コマンドは、設定変更状態を終了することを特定可能なコマンドである。設定終了コマンドは、設定変更状態を終了する際に送信される。

【0156】

50

確認終了コマンドは、設定確認状態を終了することを特定可能なコマンドである。確認終了コマンドは、設定確認状態を終了する際に送信される。

【0157】

モード選択開始コマンドは、消費電力を抑えるための節電モードに設定するか否かのモード選択状態に移行することを特定可能なコマンドである。モード選択開始コマンドは、モード選択状態に移行する際に送信される。

【0158】

モード特定コマンドは、選択されたモードを特定可能なコマンドである。モード特定コマンドは、モード選択状態において節電モードに設定するか否かの選択が行われたときに送信される。

10

【0159】

モード選択終了コマンドは、モード選択状態を終了することを特定可能なコマンドである。モード選択終了コマンドは、モード選択状態を終了する際に送信される。

【0160】

サブ制御部91は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行する。演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行される。

【0161】

20

特に、本実施形態では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ制御部91が、BETコマンドのうちのBETコマンド(BET音あり)を受信したときに実行中の演出を中止する。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出をキャンセルすることができる。これにより、演出よりも次のゲームに早く進みたい遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。サブ制御部91は、BETコマンドのうちのBETコマンド(BET音あり)を受信したときに、賭数に応じた回数分、所定のBET音(例えば「ピッ!」という効果音)をスピーカ53、54から出力させる。

【0162】

一方、サブ制御部91は、BETコマンドのうちのBETコマンド(BET音なし)を受信したときには、BET音をスピーカ53、54から出力させることなく、かつ実行中の演出を中止することなく継続させる。なお、BETコマンドを受信したときには、その種類にかかわらず、実行中の演出をキャンセルさせるとともに、BET音を出力させるようにしてもよい。

30

【0163】

サブ制御部91は、クレジットコマンドのうちのクレジットコマンド(通常)を受信したときに、所定のクレジット音(例えば「ダ!」という効果音)をスピーカ53、54から出力させる。これにより、クレジットされたことを気付かせやすくすることができる。

【0164】

サブ制御部91は、クレジットコマンドのうちのクレジットコマンド(BET音あり)を受信したときには、BET音と同じ音(例えば「ピッ!」という効果音)をスピーカ53、54から出力させる。

40

【0165】

演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部91が、精算を通知する払出開始コマンドを受信した場合には、原則として、実行中の演出を中止して、演出状態(液晶表示器51の表示状態、スピーカ53、54からの効果音等)を客待ち状態にする。クレジットや賭数の精算を行うのは遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【0166】

50

しかし、精算を通知する払出開始コマンドのうち、リプレイゲームにおけるクレジット精算を通知する払出開始コマンドを受信したときには、リプレイ入賞により設定された賭数が残存しており、以降において少なくとも1ゲームが行われるため、実行中の演出をその後も継続する(客待ち状態にもならない)。

【0167】

次に、本実施形態のメイン制御部41が実行する各種制御内容を以下に説明する。

[ゲーム処理]

図8は、メイン制御部41が設定変更の後に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。ゲーム処理では、BET処理(ステップS1)、内部抽選処理(ステップS2)、リール回転処理(ステップS3)、入賞判定処理(ステップS4)、払出処理(ステップS5)、ゲーム終了時処理(ステップS6)を順に実行し、ゲーム終了時処理が終了すると、再びBET処理に戻る。

10

【0168】

BET処理では、メイン制御部41は、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ7が操作された時点でゲームを開始させる処理を実行する。メイン制御部41は、ゲームを開始させる処理として、スタートスイッチ7が操作された時点で、設定された賭数に用いられたメダル数分のメダルIN信号の出力を命令する出力命令をRAM41cに設定する。

【0169】

内部抽選処理では、メイン制御部41は、BET処理におけるスタートスイッチ7の検出によるゲーム開始と同時にラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて各役への入賞を許容するか否かを決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、RAM41cに当選フラグが設定される。

20

【0170】

リール回転処理では、メイン制御部41は、各リール2L、2C、2Rを回転させる処理、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことに応じて対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる処理を実行する。

【0171】

入賞判定処理では、メイン制御部41は、各リール2L、2C、2R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処理を実行する。

30

【0172】

払出処理では、メイン制御部41は、入賞判定処理において入賞の発生が判定された場合に、その入賞が小役の場合には該小役の種類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の払い出し等の処理を行い、再遊技役の場合には再遊技役の種類を特定可能なリプレイゲームフラグをRAM41cに設定してリプレイゲームを付与可能にする処理等を行う。払出処理では、メイン制御部41は、クレジットの加算ならびにメダルの払い出しにより遊技者に対して付与されたメダル数分のメダルOUT信号の出力を命令する出力命令をRAM41cに設定する。

【0173】

ゲーム終了時処理では、メイン制御部41は、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。ゲーム終了時処理では、ゲームの進行制御に応じてコマンドを生成し、通常コマンド送信用パッファに設定することで、その後のタイマ割込処理(メイン)においてサブ制御部91に対して設定されたコマンドが送信される。

40

【0174】

[BET処理]

次に、BET処理について説明する。

図9~図11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。

【0175】

BET処理では、メイン制御部41は、まず、図9に示すように、RAM41cの所定

50

領域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し(ステップS10)、遊技状態に応じた規定数をRAM41cに設定し(ステップS11)、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次のゲーム(今から開始されるゲーム)がリプレイゲームであるか否かを判定する(ステップS12)。

**【0176】**

メイン制御部41は、次のゲーム(今から開始されるゲーム)がリプレイゲームであると判定した場合(ステップS12; Y)、前回ゲームにおいて入賞した再遊技役が、第1のリプレイであったか否かを判定する(ステップS13)。なお、第1のリプレイであったか否かは、設定されているリプレイゲームフラグから特定される。

10

**【0177】**

メイン制御部41は、第1のリプレイであったと判定した場合(ステップS13; Y)、賭数が3(リプレイ当選可能な状態は3枚賭けであるため)加算される旨、および、サブ制御部91によりBET音を出力させる旨のBET音ありを示すBETコマンド(以下、「BETコマンド(BET音あり)」)を通常コマンド用送信バッファに設定する(ステップS14)。

**【0178】**

一方、メイン制御部41は、第1のリプレイではなかったと判定したとき、すなわち第2または第3のリプレイであった場合(ステップS13; N)、賭数が3加算される旨、およびサブ制御部91によりBET音を出力させない旨のBET音なしを示すBETコマンド(以下、「BETコマンド(BET音なし)」)を通常コマンド用送信バッファに設定する(ステップS15)。設定されたBETコマンドは、その後のタイマ割込処理(メイン)でサブ制御部91に対して送信される。

20

これにより、サブ制御部91側においては、第1のリプレイ入賞後において賭数が設定されるごとにBET音を出力するのに対し、第2または第3のリプレイ入賞後において賭数が設定される際にはBET音を出力させない。これにより、第1のリプレイ入賞を遊技者に気付かせやすくすることができるのに対し、第2または第3のリプレイ入賞を遊技者に気付かせ難くすることができる。

**【0179】**

BETコマンド設定後、メイン制御部41は、BETカウンタの値を1加算し(ステップS16)、RAM41cに設定された賭数の規定数を参照し、BETカウンタの値が規定数(ここでは3)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し(ステップS17)、BETカウンタの値が規定数でない場合(ステップS17; N)、ステップS16の処理を繰り返す。

30

**【0180】**

メイン制御部41は、BETカウンタの値が規定数となりリプレイ入賞による賭数の設定が完了した場合(ステップS17; Y)、ステップS18へ移行する。メイン制御部41は、BETカウンタの値が加算された後に、BETカウンタの値に応じて、1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16を順番に点灯させる処理を実行する。メイン制御部41は、リプレイ入賞後における賭数の設定が完了した後に、リプレイ中LED20、およびスタート有効LED18(ウェイト中はウェイト中LED19)を点灯させる処理を実行する。

40

**【0181】**

メイン制御部41は、RAM41cの所定領域において格納されるクレジットの値であるクレジットカウンタの値が上限値である50であるか否かを判定し(ステップS18)、上限値であると判定された場合(ステップS18; Y)、投入不可フラグをRAM41cに設定し(ステップS19)、ステップS21に進む。投入不可フラグが設定されると、投入要求LED17およびBETスイッチ有効LED21を消灯させるための処理が行われる。なお、BETカウンタが第2または第3のリプレイ入賞により規定数に設定されたときには、投入要求LED17およびBETスイッチ有効LED21を消灯させずに、

50

例えば、後述するステップ S 3 7 において規定数分の B E T 音が既に出力されていると判定された後や、3 B E T 分に相当するクレジットコマンド ( B E T 音あり ) が出力された後に、投入要求 L E D 1 7 および B E T スイッチ有効 L E D 2 1 を消灯させる。

**【 0 1 8 2 】**

メイン制御部 4 1 は、上限値でないとして判定したとき、すなわちクレジット投入が可能であると判定した場合 ( ステップ S 1 8 ; N )、または、リプレイゲームでないとして判定した場合 ( ステップ S 1 2 ; N )、投入待ち前の設定を行い ( ステップ S 2 0 )、ステップ S 2 1 に進む。投入待ち前の設定では、R A M 4 1 c に投入不可フラグが設定されている場合は投入不可フラグをクリアし、メダルの投入が可能となる状態とする。このため、リプレイ入賞後においては、賭数の設定が完了する前であって投入待ち前の設定が未だ行われていないときに投入されたメダルを受け付けず、賭数の設定が完了して投入待ち前の設定が行われてから投入されたメダルを有効に受け付けてクレジット加算される。

10

**【 0 1 8 3 】**

メイン制御部 4 1 は、投入待ち前の設定が行われて投入不可フラグをクリアされた後に、投入要求 L E D 1 7 を点灯させ、賭数を設定することが可能な場合には B E T スイッチ有効 L E D 2 1 を点灯させる処理を実行する。なお、メイン制御部 4 1 は、B E T カウンタが第 1 のリプレイ入賞により規定数に設定されたときには、投入要求 L E D 1 7 のみを点灯させる。メイン制御部 4 1 は、B E T カウンタが第 2 または第 3 のリプレイ入賞により規定数に設定されたときには、投入要求 L E D 1 7 および B E T スイッチ有効 L E D 2 1 を点灯させ、例えば、後述するステップ S 3 7 において規定数分の B E T 音が既に出力されていると判定された後や、3 B E T 分に相当するクレジットコマンド ( B E T 音あり ) が出力された後に、投入要求 L E D 1 7 および B E T スイッチ有効 L E D 2 1 を消灯させる。

20

**【 0 1 8 4 】**

メイン制御部 4 1 は、投入待ち前の設定後、または、投入負荷フラグの設定後、投入不可フラグが設定されているか否かに基づいてメダルの投入が可能となる状態か否かを判定する ( ステップ S 2 1 )。メイン制御部 4 1 は、メダルの投入が可能となる状態であると判定した場合 ( ステップ S 2 1 ; Y )、流路切替ソレノイド 3 0 の電源を O N の状態としてメダルの流路をホッパータンク側の経路としてメダルの投入が可能となる状態とし ( ステップ S 2 2 )、メダルの投入が可能となる状態でないとして判定した場合 ( ステップ S 2 1 ; N )、流路切替ソレノイド 3 0 の電源を O F F の状態として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 ( ステップ S 2 3 )。

30

**【 0 1 8 5 】**

流路切替ソレノイド 3 0 の電源調節後、メイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が O N の状態であるか否かを判定し ( ステップ S 2 4 )、設定キースイッチ 3 7 が O N である場合 ( ステップ S 2 4 ; Y )、B E T カウンタの値が 0 か否かを判定する ( ステップ S 2 5 )。メイン制御部 4 1 は、B E T カウンタの値が 0 である場合 ( ステップ S 2 5 ; Y )、確認開始コマンドを通常コマンド送信用バッファに設定し ( ステップ S 2 6 )、設定確認処理 ( ステップ S 2 7 )、すなわち設定確認状態に移行する。設定された確認開始コマンドは、その後のタイマ割込処理 ( メイン ) でサブ制御部 9 1 に対して送信される。メイン制御部 4 1 は、設定確認処理の終了後、ステップ S 2 1 に戻る。

40

**【 0 1 8 6 】**

図 1 0 において、メイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が O N ではない場合 ( ステップ S 2 4 ; N ) または、B E T カウンタの値が 0 ではない場合 ( ステップ S 2 5 ; N )、投入メダルセンサ 3 1 による検出結果が適正な検出結果となり投入メダルの通過が検出されたか否か、すなわち投入メダルの通過が検出された旨を示す投入メダルフラグの有無を判定する ( ステップ S 3 0 )。メイン制御部 4 1 は、投入メダルの通過が検出されている場合 ( ステップ S 3 0 ; Y )、投入メダルフラグをクリアし ( ステップ S 3 1 )、R A M 4 1 c に投入不可フラグが設定されているか否かに基づいてメダルの投入が可能となる状態か否かを判定する ( ステップ S 3 2 )。

50

## 【0187】

メイン制御部41は、メダルの投入が可能な状態である場合（ステップS32；Y）、RAM41cに設定された賭数の規定数を参照し、BETカウンタの値が規定数であるかを判定する（ステップS33）。メイン制御部41は、BETカウンタの値が規定数でない場合（ステップS33；N）、賭数が1加算される旨、および、サブ制御部91によりBET音を出力させる旨のBET音ありを示すBETコマンド（BET音あり）を通常コマンド送信用バッファに設定し（ステップS34）、BETカウンタの値を1加算し（ステップS35）、ステップS21に戻る。ステップS34で設定されたBETコマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）でサブ制御部91に対して送信される。これにより、メダル投入により賭数が設定される際には、サブ制御部91側において、BET音が出力される。

10

## 【0188】

一方、メイン制御部41は、BETカウンタの値が規定数である場合（ステップS33；Y）、前回ゲームにおいて第2または第3のリプレイが入賞していたか否かを判定する（ステップS36）。なお、第2または第3のリプレイであったか否かは、リプレイゲームフラグから特定される。メイン制御部41は、前回ゲームにおいて第2または第3のリプレイが入賞していなかったと判定した場合（ステップS36；N）、1加算後のクレジットカウンタの値を示すとともにサブ制御部91によりクレジット音を出力させる旨を示すクレジットコマンド（以下、「クレジットコマンド（通常）」）を通常コマンド送信用バッファに設定し（ステップS38）、RAM41cにおいてクレジットの値が格納されるクレジットカウンタの値を1加算する（ステップS40）。なお、設定されたクレジットコマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）でサブ制御部91に対して送信される。

20

## 【0189】

メイン制御部41は、前回ゲームにおいて第2または第3のリプレイが入賞していたと判定したときには（ステップS36；Y）、規定数分のBET音が出力されたか否かを判定する（ステップS37）。具体的には、メイン制御部41は、後述するステップS39に示すクレジットコマンドが規定数分の3回出力されたか否かを判定する。なお、第2または第3のリプレイ入賞後において賭数が設定される際には、BETコマンド（BET音なし）が出力されるため（ステップS15）、サブ制御部91においてBET音が出力されない。このため、第2または第3のリプレイ入賞後、賭数が設定された後において、メダルが投入されてクレジットされる際に、BET音を規定数回まで出力させるための処理が行われる。

30

## 【0190】

メイン制御部41は、規定数分のBET音が出力されていない場合（ステップS37；N）、1加算後のクレジットカウンタの値を示すとともにサブ制御部91によりクレジット音を出力させる旨を示すクレジットコマンド（以下、「クレジットコマンド（BET音あり）」）を通常コマンド送信用バッファに設定し（ステップS39）、RAM41cにおいてクレジットの値が格納されるクレジットカウンタの値を1加算する（ステップS40）。なお、設定されたクレジットコマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）でサブ制御部91に対して送信される。

40

## 【0191】

一方、メイン制御部41は、規定数分のBET音が既に出力されている場合（ステップS37；Y）、クレジットコマンド（通常）を通常コマンド送信用バッファに設定する（ステップS38）。これにより、第2または第3のリプレイ入賞後のメダル投入によるクレジット加算の際には、サブ制御部91側において、3枚目までについてはBET音が出力され、4枚目以降についてはクレジット音が出力される。一方、第2または第3のリプレイ入賞後でないときのメダル投入によるクレジット加算の際には、サブ制御部91側において、1枚目からクレジット音が出力される。

## 【0192】

50

なお、ステップ S 3 6 およびステップ S 3 7 の次のステップとして、ステップ S 4 0 を実行した後に、対応するステップ S 3 8 またはステップ S 3 9 の処理を行うことにより、クレジットカウンタの値としてステップ S 4 0 により加算された後にあたる現在の値を示すクレジットコマンドをステップ S 3 8 またはステップ S 3 9 において設定するようにしてもよい。

**【 0 1 9 3 】**

クレジットカウンタ加算後、メイン制御部 4 1 は、クレジットカウンタの値が上限値である 5 0 であるか否かを判定する (ステップ S 4 1)。メイン制御部 4 1 は、クレジットカウンタの値が 5 0 でない場合 (ステップ S 4 1 ; N)、ステップ S 2 1 に戻り、クレジットカウンタの値が 5 0 である場合 (ステップ S 4 1 ; Y)、投入不可フラグを R A M 4 1 c に設定し (ステップ S 4 2)、ステップ S 2 1 に戻る。

10

**【 0 1 9 4 】**

一方、投入メダルの通過が検出されていない場合 (ステップ S 3 0 ; N)、または、メダルの投入が可能な状態でない場合 (ステップ S 3 2 ; N)、メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 の操作が検出されているか否か、すなわちスタートスイッチ 7 の立ち上りを示す立上りエッジが設定されているか否かを判定する (ステップ S 4 5)。なお、立上りエッジは、いずれかのスイッチが O N に変化し、かつ全てのスイッチが O F F である場合にのみ設定されるので、いずれかのスイッチが O N に変化したか否かに加えて他のスイッチが O F F であるか否かについても判定される (ステップ S 4 5)。

20

**【 0 1 9 5 】**

メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 の操作が有効に検出されていれば (ステップ S 4 5 ; Y)、立上りエッジをクリアし (ステップ S 4 6)、R A M 4 1 c に設定された賭数の規定数を参照して B E T カウンタの値が規定数であるか、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 (ステップ S 4 7)。

**【 0 1 9 6 】**

メイン制御部 4 1 は、B E T カウンタの値が規定数でない場合 (ステップ S 4 7 ; N)、ステップ S 2 1 に戻り、B E T カウンタの値が規定数である場合 (ステップ S 4 7 ; Y)、投入不可フラグを R A M 4 1 c に設定するとともに、流路切替ソレノイド 3 0 の電源を O F F の状態とし (ステップ S 4 8)、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し、ゲーム開始時の設定を行い (ステップ S 4 9)、処理を終了して図 8 のステップ S 2 に戻る。これにより、ゲームが開始されてから当該ゲームが終了して、次のゲーム以降の B E T 処理における投入待ち前の設定が行われるまではメダルを投入しても受け付けられず、メダル払出口 9 から払い出される。

30

**【 0 1 9 7 】**

一方、メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 の操作が検出されていないと判定した場合 (ステップ S 4 5 ; N)、またはスタートスイッチ 7 が操作されたものの他のスイッチも操作されている場合には、1 枚 B E T スイッチ 5 の操作が検出されているか否か、すなわち 1 枚 B E T スイッチ 5 の立ち上りを示す立上りエッジが設定されているか否かを判定する (ステップ S 5 0)。メイン制御部 4 1 は、1 枚 B E T スイッチ 5 の操作が検出されていない場合 (ステップ S 5 0 ; N)、立上りエッジをクリアする (ステップ S 6 5)。

40

**【 0 1 9 8 】**

立上りエッジクリア後、メイン制御部 4 1 は、R A M 4 1 c に設定された賭数の規定数を参照し、B E T カウンタの値が規定数であるか否かを判定する (ステップ S 6 6)。メイン制御部 4 1 は、B E T カウンタの値が規定数である場合 (ステップ S 6 6 ; Y)、ステップ S 2 1 に戻り、B E T カウンタの値が規定数でない場合 (ステップ S 6 6 ; N)、クレジットカウンタの値が 0 であるか否かを判定する (ステップ S 6 7)。メイン制御部 4 1 は、クレジットカウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 6 7 ; Y)、ステップ S 2 1 に戻り、クレジットカウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 6 7 ; N)、賭数が 1 加算される旨、および、サブ制御部 9 1 により B E T 音を出力させる旨の B E T 音ありを示

50

すBETコマンド(BET音あり)を通常コマンド送信用バッファに設定し(ステップS68)、クレジットカウンタの値を1減算し(ステップS69)、BETカウンタの値を1加算して(ステップS70)、ステップS21に戻る。なお、設定されたBETコマンドは、その後のタイマ割込処理(メイン)でサブ制御部91に対して送信される。これにより、1枚BETスイッチ5の操作により賭数が設定される際には、サブ制御部91側において、BET音が出力される。なお、第2または第3のリプレイ入賞後において、BETカウンタの値が規定数であると判定されたときには、ステップS37と同様の判定を行い、規定数分、BET音が出力されていないときには、ステップS39と同様の処理を行うようにして、BET音を出力させるようにしてもよい。

#### 【0199】

図10に戻り、メイン制御部41は、1枚BETスイッチ5の操作が検出されている場合(ステップS50;Y)、MAXBETスイッチ6の操作が検出されているか否か、すなわちMAXBETスイッチ5の立ち上がりを示す立上りエッジが設定されているか否かを判定する(ステップS51)。

図11において、メイン制御部41は、MAXBETスイッチ5の操作が検出されている場合(ステップS51;Y)、立上りエッジをクリアする(ステップS75)。

立上りエッジクリア後、メイン制御部41は、RAM41cに設定された賭数の規定数を参照し、BETカウンタの値が規定数であるか否かを判定する(ステップS76)。メイン制御部41は、BETカウンタの値が規定数でない場合(ステップS76;N)、クレジットカウンタの値が0であるか否かを判定する(ステップS77)。メイン制御部41は、クレジットカウンタの値が0でない場合(ステップS77;N)、クレジットカウンタの値を1減算し(ステップS78)、BETカウンタの値を1加算して(ステップS79)、ステップS76に戻る。

#### 【0200】

一方、BETカウンタの値が規定数である場合(ステップS76;Y)、または、クレジットカウンタの値が0である場合(ステップS77;Y)、メイン制御部41は、BETカウンタが加算されたか否かを判定し(ステップS80)、BETカウンタが加算されていなければ(ステップS80;N)、ステップS21に戻る。一方、メイン制御部41は、BETカウンタが加算されていれば(ステップS80;Y)、加算された数分賭数が加算された旨、および、サブ制御部91によりBET音を出力させる旨のBET音ありを示すBETコマンド(BET音あり)を通常コマンド送信用バッファに設定し(ステップS81)、ステップS21に戻る。なお、設定されたBETコマンドは、その後のタイマ割込処理(メイン)でサブ制御部91に対して送信される。これにより、MAXBETスイッチ6の操作により賭数が設定される際には、サブ制御部91側において、設定された賭数分だけBET音が出力される。

#### 【0201】

図10に戻り、MAXBETスイッチ6の操作が検出されていない場合(ステップS51;N)、メイン制御部41は、精算スイッチ10の操作が検出されているか否か、すなわち精算スイッチ10の立ち上がりを示す立上りエッジが設定されているか否かを判定する(ステップS52)。メイン制御部41は、精算スイッチ10の操作が検出されていない場合(ステップS52;N)、ステップS21に戻り、精算スイッチ10の操作が検出されている場合(ステップS52;Y)、立上りエッジをクリアし(ステップS53)、RAM41cに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次のゲームがリプレイゲームであるか否かを判定する(ステップS54)。

#### 【0202】

メイン制御部41は、リプレイゲームであると判定しなかったときには(ステップS54;N)、BETカウンタの値が0か否かを判定し(ステップS56)、BETカウンタの値が0でない場合(ステップS56;N)、ホッパーモータ34bを駆動してBETカウンタに格納された値分のメダルを払い出す制御(賭数の設定に用いられたメダルを返却するとともにBETカウンタの値を0にする制御)が行われるとともに、メダルの払出開

10

20

30

40

50



始および賭数精算を通知する払出開始コマンドを通常コマンド送信用バッファに設定するための賭数精算処理を行い（ステップS57）、RAM41cに設定されている投入不可フラグをクリアして（ステップS58）、ステップS21に戻る。これにより、リプレイ入賞後ではなく賭数が設定されている状態で精算スイッチ10の操作により賭数精算が行われる際には、サブ制御部91側において、賭数精算中である旨が表示されるとともに、賭数精算に対応する音が出力される。

#### 【0203】

一方、メイン制御部41は、リプレイゲームであると判定した場合（ステップS54；Y）、または、BETカウンタの値が0であると判定した場合（ステップS56；Y）、ホッパーモータ34bを駆動してクレジットカウンタに格納された値分のメダルを払い出す制御（クレジットとして記憶されているメダルを返却するとともにクレジットカウンタの値を0にする制御）を行うとともに、メダルの払出開始を通知するとともに、リプレイゲームにおけるクレジット精算であるか賭数が設定されていないときにおけるクレジット精算であるかを通知する払出開始コマンドを通常コマンド送信用バッファに設定するためのクレジット精算処理を行い（ステップS59）、RAM41cに設定されている投入不可フラグをクリアして（ステップS58）、ステップS21に戻る。これにより、リプレイ入賞において精算スイッチ10の操作により精算が行われる際には、賭数精算が行われることなくクレジット精算のみが行われ、かつ、サブ制御部91側においては、リプレイ入賞後におけるクレジット精算中である旨が表示されるとともに、リプレイ入賞後におけるクレジット精算に対応する音が出力される。BETカウンタの値が0であるときにおける精算スイッチ10の操作により精算が行われる際には、サブ制御部91側において、BETカウンタの値が0であるときのクレジット精算中である旨が表示されるとともに、BETカウンタの値が0であるときのクレジット精算に対応する音が出力される。

10

20

#### 【0204】

[ゲーム終了後においてメダルの投入または精算が許容されるタイミング]

次に、ゲーム終了後においてメダルの投入または精算が許容されるタイミングについて説明する。図12(a)~(d)は、図9~図11に示したBET処理が実行されることにより、ゲーム終了後においてメダルの投入または精算が許容されるタイミングの一例を説明するための図である。

30

#### 【0205】

図12(a)は、小役入賞せずにメダル払い出しがなかった後においてメダルの投入または精算が許容されるタイミングを説明するための図である。小役入賞が発生していない場合には、払い出しが行われることなくゲームが終了し、その後、図8に示すゲーム終了時処理や、次のゲームのためのBET処理、図9に示すステップS10~S12の処理が実行された後において、ステップS20以降の処理が実行されることにより、図12(a)に示されるようにメダルの投入または精算が許容される。

#### 【0206】

図12(b)は、小役入賞してメダル払い出しが行われた後においてメダルの投入または精算が許容されるタイミングを説明するための図である。小役入賞が発生している場合には、払い出しが行われた後にゲームが終了し、その後、図8に示すゲーム終了時処理や、次のゲームのためのBET処理、図9に示すステップS10~S12の処理が実行された後において、ステップS20以降の処理が実行されることにより、図12(b)に示されるようにメダルの投入または精算が許容される。

40

#### 【0207】

図12(c)は、リプレイ入賞した後においてメダルの投入または精算が許容されるタイミングを説明するための図である。リプレイ入賞が発生している場合には、払い出しが行われることなくゲームが終了し、その後、図8に示すゲーム終了時処理や、次のゲームのためのBET処理、図9に示すステップS10~S12の処理に加えて、さらに賭数設定が完了したタイミング以降（すなわち、賭数設定が完了したタイミング、または当該タイミングより後）であってステップS19においてクレジット可能であると判定された後

50

において、ステップS 20以降の処理が実行されることにより、図12(c)に示されるようにメダルの投入または精算が許容される。

【0208】

以上、図9に示すステップS 12～S 20や図12(c)では、リプレイ入賞が発生した後であってリプレイゲームが開始(リール回転開始)されるまでの間に投入されたメダルであっても、リプレイ入賞による賭数設定(自動BET)がされて次のリプレイゲームが開始可能な状態となつてから後に検出されたメダルである場合には、メダルの検出に応じて図10に示すステップS 36～S 40が行われて、クレジットに加算させることができる。このため、リプレイ入賞が発生した後におけるクレジット加算が賭数設定よりも先に行われてしまうことを防止できる。その結果、違和感を抱かせることなく、リプレイ入賞が発生した後における遊技者の利便性を向上させることができる。

10

【0209】

また、図10に示すステップS 52～S 59に示されるように、精算スイッチ10への操作に応じて、賭数が設定されている場合には当該賭数を精算する賭数精算処理を実行し、賭数が設定されていない場合にはクレジットを精算するクレジット精算処理を実行可能としつつ、設定されている賭数がリプレイ入賞により自動BETされた賭数である場合には、賭数精算処理を実行せずにクレジット精算処理を実行する。これにより、メダルを払い出すのではなくリプレイゲーム(1ゲーム)を付与するというリプレイの機能そのものを残してリプレイの存在意義を維持する一方、クレジットについてはリプレイ入賞後であっても精算操作に応じて払出可能としたことにより、リプレイ入賞後における遊技者の利便性をさらに向上させることができる。

20

【0210】

ここで、従来のスロットマシンにおいては、一般的に、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作から対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間が、所定時間(例えば190ms(ミリ秒))に制限されている。このため、操作タイミングにかかわらず取りこぼしが発生しない入賞役を設ける場合には、各リールにおいて、所定時間内で引き込み可能な範囲内(本実施形態では、5コマ以内)に、当該入賞役を構成する図柄を配置する必要がある。その結果、取りこぼしが発生しない入賞役の数が多くなるほど、入賞役各々を構成する専用図柄として数多くの種類を要する。

【0211】

一方、複数(通常は3つ)のリールに描かれる識別情報としての図柄については、無限に設けることができるものではなく、ある程度の制限が科される。例えば、3つのリール各々に描かれる図柄の数は、1リールに対して最大21個に制限されており、さらに3つのリールに描かれる図柄の種類は全部で最大10種類に制限されている。

30

【0212】

このような従来のスロットマシンを背景とした場合、例えば入賞役について同一の図柄により構成しようとした場合、専用図柄を用意する必要がある。このため、図柄の数や種類の制限範囲内で移行役のための専用図柄を設けることが設計上困難となる虞があった。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順(押し順、操作タイミング等)にかかわらずリプレイ入賞し得るように構成する場合においては、所定時間内で引き込み可能な範囲内に当該リプレイを構成する専用図柄を配置する必要があり、専用図柄の数を多くせざるを得なくなり、益々設計が困難になってしまう虞があった。

40

【0213】

このような課題を解決するために、本実施形態のスロットマシン1においては、再遊技役に、外形が同一の図柄のみから構成される「リプレイ-リプレイ-リプレイ」が入賞ラインに停止されることにより発生する第1のリプレイと、外形が同一または類似とはいえない図柄を含む「BAR-リプレイ-リプレイ」や「黒7-リプレイ-リプレイ」が入賞ラインに停止されることにより発生する第2および第3のリプレイとを設けた。これにより、リプレイのための専用図柄を必ずしも複数設ける必要がなく、図柄の数と種類を増大させてしまうことを回避でき、図柄の数、種類、および配置の制限内で、リプレイの種類

50

(バリエーション)を豊富にすることができる。一方、第2または第3のリプレイ入賞が発生した場合には、外形が同一または類似とはいえない図柄を含む組合せが停止されるため、第1のリプレイ入賞が発生した場合よりもリプレイ入賞の発生に気付かずに、メダルを投入してしまう可能性が高まるが、検出されたメダルに応じてクレジット加算させることができるために、投入したメダルが受け入れられない等といった煩わしさを遊技者に感じさせることなく遊技を進行させることができる。

【0214】

また、本実施形態における第3のリプレイを構成する図柄には、リプレイとは異なるBBを構成する「黒7」が含まれる。このため、例えばBB入賞しなかったといった残念感等が生じることに起因して、第3のリプレイ入賞の発生に気付かずにメダルを投入してしま

10

【0215】

また、図9に示すステップS13～S15では、第1のリプレイ入賞が発生した後においてはBETコマンド(BET音あり)が設定されて出力されるため、サブ制御部91側によりBET音

20

【0216】

また、図10に示すステップS36～S39では、BET音を出力させない第2または第3のリプレイ入賞が発生して賭数設定が完了していることに気付かずにメダルを投入してクレジット加算された場合でも、賭数の上限数に相当する3回まではBET音と同じ音

30

【0217】

なお、本実施形態では、図12(c)で示したように、リプレイ入賞後において投入(クレジット)・精算が許容されるタイミングが、リプレイ入賞による自動BETの完了時である例について説明したが、これに限らず、リプレイ入賞後において投入(クレジット)・精算が許容されるタイミングは、リプレイ入賞による自動BETが開始される(または開始された)ときであってもよい。

【0218】

図12(d)は、ゲーム終了後においてメダルの投入または精算が許容されるタイミングについての変形例を説明するための図である。図12(d)に示すように、リプレイ入賞が発生している場合には、払い出しが行われることなくゲームが終了し、その後、図8

40

【0219】

第1の例として、例えば、図9に示すステップS12においてリプレイゲームと判定された場合にステップS18と同様の処理を行ってクレジットカウンタの値が50であるか否かの判定を行った後に、自動BETの処理(ステップS16、S17と同様の処理)が

50

開始されるようにするとともにクレジットカウンタの値が50でないと判定された後においては、その後開始される自動BETの処理の完了を待つことなく、ステップS20と同様の処理を行った以降において投入されたメダルを検出したときにクレジット加算されるとともに精算スイッチ10への操作を検出したときにクレジット精算されるようにしてもよい。一方、ステップS18と同様の処理を行ってクレジットカウンタの値が50であると判定された後は、ステップS19以降の処理と同様の処理を行うようにしてもよい。

#### 【0220】

第2の例として、例えば、メダルの投入または精算を行うための割込処理を実行可能とし、第1の例におけるクレジットカウンタの値が50でないと判定されたとき、または、クレジットカウンタの値が50でないと判定された後において1回目のステップS16に相当する処理が実行されてからゲーム開始までの間において、上記割込処理の割込みを許可するようにして、所定期間(2 msec)ごとに当該割込処理を実行するようにして、自動BETの処理が開始される(または開始された)ときに、メダルの投入または精算を許容するようにしてもよい。

10

#### 【0221】

このように構成した場合であっても、リプレイ入賞が発生した後であってもリプレイゲームが開始(リール回転開始)されるまでの間に投入されたメダルであっても、リプレイ入賞による賭数設定(自動BET)が開始されてから後に検出されたメダルである場合には、メダルの検出に応じてクレジット加算させることができる。このため、リプレイ入賞が発生した後におけるクレジット加算が賭数設定の開始よりも先に行われてしまうことを防止できる。その結果、違和感を抱かせることなく、リプレイ入賞が発生した後における遊技者の利便性を向上させることができる。メダルを払い出すのではなくリプレイゲーム(1ゲーム)を付与するというリプレイの機能そのものを残してリプレイの存在意義を維持する一方、クレジットについてはリプレイ入賞後であっても精算操作に応じて払出可能としたことにより、リプレイ入賞後における遊技者の利便性をさらに向上させることができる。

20

#### 【0222】

##### [ ドア開放エラー解除処理 ]

図13を参照しながら、メイン制御部41が実行するドア開放エラー解除処理について説明する。ドア開放エラー解除処理は、店員がドア開放エラー状態を解除するための処理であり、割込処理によって実行される。なお、図13に示すドア開放エラー解除処理では、リセットスイッチ23の操作によってドア開放エラー状態を解除する処理を説明するが、リセット/設定スイッチ38の操作によってドア開放エラー状態を解除してもよい。この場合、以下の処理について、「リセットスイッチ23」を「リセット/設定スイッチ38」、「カバー23a」を「カバー38a」と読み替えれば同様の説明となる。なお、本実施形態では、リセットスイッチ23またはリセット/設定スイッチ38の操作によってドア開放エラー状態を解除することが可能であるが、例えば、リセットスイッチ23の操作によってのみドア開放エラー状態を解除可能としたり、リセット/設定スイッチ38の操作によってのみドア開放エラー状態を解除可能としたりしてもよい。

30

#### 【0223】

まず、メイン制御部41は、リセットスイッチ23がONされたか否かを判定する(ステップS100)。メイン制御部41は、リセットスイッチ23がONされていない場合(ステップS100; N)、ドア開放エラー解除処理を終了し、リセットスイッチ23がONされた場合(ステップS100; Y)、ドアセンサ60の検出信号がON状態であるか否かを判定する(ステップS101)。メイン制御部41は、ドアセンサ60の検出信号がOFF状態である場合(ステップS101; N)、ドア開放エラー解除処理を終了し、ドアセンサ60の検出信号がON状態である場合(ステップS101; Y)、現在がドア開放エラー状態であるか否かを判定する(ステップS102)。

40

#### 【0224】

メイン制御部41は、ドア開放エラー状態ではない場合、すなわち、既にドア開放エラ

50

ー状態が解除されている場合（ステップS102；N）、ドア開放エラー解除処理を終了し、未だドア開放エラー状態である場合（ステップS102；Y）、リセットスイッチ23のカバー23aが開放されているか否かを判定する（ステップS103）。メイン制御部41は、リセットスイッチ23のカバー23aが閉鎖されている場合（ステップS103；N）、ドア開放エラー解除処理を終了し、リセットスイッチ23のカバー23aが開放されている場合（ステップS103；Y）、ステップS100におけるリセットスイッチ23の操作に基づく入力信号を有効に受け付け、ドア開放エラー状態を解除する（ステップS104）。その後、メイン制御部41は、サブ制御部91に対してドア開放エラーが解除されたことを特定可能なドア開放エラー解除コマンドを送信し（ステップS105）、ドア開放エラー解除処理を終了する。

10

#### 【0225】

ここで、従来においては、前面扉1bが閉鎖していても、例えば、針金等の細い器具を筐体1aと前面扉1bの隙間から通すことによってリセットスイッチ23が不正に操作される虞がある。

しかしながら、本実施形態においては、スロットマシン1の電源がON状態であり、かつドアセンサ60の検出信号がON状態、すなわち前面扉1bの開放が検出されていないと、リセットスイッチ23の操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、ドア開放エラー状態を解除することができない。すなわち、リセットスイッチ23が操作されても、前面扉1bが閉鎖されているときにはドア開放エラー状態の解除が禁止される。これにより、ドア開放エラー状態の解除が不正に行われてしまうことを防止できる。さらに、本実施形態では、リセットスイッチ23はカバー23aで覆われており、カバー23aの開放が検出されないとリセットスイッチ23の操作が有効に受け付けられず、ドア開放エラー状態を解除することができない。このため、不正にドア開放エラー状態を解除することをより効果的に防止できる。

20

#### 【0226】

##### [店側払出率確認処理]

図14を参照しながら、メイン制御部41が実行する店側払出率確認処理について説明する。店側払出率確認処理は、店員が払出率の設定値を確認するための処理であり、割込処理によって実行される。

#### 【0227】

メイン制御部41は、設定キースイッチ37がONされたか否かを判定する（ステップS190）。メイン制御部41は、設定キースイッチ37がONされていない場合（ステップS190；N）、店側払出率確認処理を終了し、設定キースイッチ37がONされた場合（ステップS190；Y）、ドアセンサ60の検出信号がON状態であるか否かを判定する（ステップS191）。メイン制御部41は、ドアセンサ60の検出信号がOFF状態である場合（ステップS191；N）、店側払出率確認処理を終了し、ドアセンサ60の検出信号がON状態である場合（ステップS191；Y）、ドア開放エラー状態が解除されているか否かを判定する（ステップS192）。メイン制御部41は、未だドア開放エラー状態が解除されていない場合（ステップS192；N）、店側払出率確認処理を終了し、ドア開放エラー状態が既に解除されている場合（ステップS192；Y）、ステップS190における設定キースイッチ37の操作に基づく入力信号を有効に受け付け、サブ制御部91に対して設定確認状態に移行することを特定可能な確認開始コマンドを送信し（ステップS193）、設定確認状態に移行する（ステップS194）。

30

40

#### 【0228】

設定確認状態において、メイン制御部41は、RAM41cから現在の設定値を読み出し、読み出した設定値を表示値に変換し（ステップS195）、変換した表示値を設定値表示器24に表示し（ステップS196）、設定キースイッチ37がOFFされたか否かを判定する（ステップS197）。メイン制御部41は、設定キースイッチ37がOFFされていない場合（ステップS197；N）、ステップS197の処理を繰り返し、設定キースイッチ37がOFFされた場合（ステップS197；Y）、サブ制御部91に対し

50

て設定確認状態を終了することを特定可能な確認終了コマンドを送信し（ステップS 1 9 8）、設定確認状態を終了し（ステップS 1 9 9）、店側払出率確認処理を終了する。

【0229】

ここで、従来においては、前面扉1 bが閉鎖していても、例えば、筐体1 aと前面扉1 bの隙間を工具でこじ開けたり、特殊な機械を用いたりすることによって、ドアセンサ6 0の検出信号がON状態、すなわち前面扉1 bの開放が検出された状態が不正に作り出される虞がある。

しかしながら、本実施形態においては、スロットマシン1の電源がON状態であり、かつドアセンサ6 0の検出信号がON状態、すなわち前面扉1 bの開放が検出され、かつドア開放エラー状態が解除されていないと、設定キースイッチ3 7の操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、設定確認状態に移行しない。すなわち、設定キースイッチ3 7が操作されても、前面扉1 bが閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときには設定確認状態への移行が禁止される。これにより、不正に設定値を確認されてしまうことを防止できる。

【0230】

[店側払出率設定処理]

図15を参照しながら、メイン制御部4 1が実行する店側払出率設定処理について説明する。店側払出率設定処理は、店員が払出率の設定値を変更するための処理であり、割込処理によって実行される。

【0231】

メイン制御部4 1は、BET処理を実行してからゲーム終了時処理を終了するまでのゲーム中であるか否かを判定する（ステップS 1 1 0 a）。メイン制御部4 1は、ゲーム中である場合（ステップS 1 1 0 a；Y）、店側払出率設定処理を終了し、ゲーム中でない場合（ステップS 1 1 0 a；N）、電源の切替後に設定キースイッチ3 7がON状態にされたか否かを判定する（ステップS 1 1 0 b）。すなわち、メイン制御部4 1は、スロットマシン1の電源がOFF状態からON状態に切り替わったときに、設定キースイッチ3 7がON状態になっているか否かを判定する。メイン制御部4 1は、設定キースイッチ3 7がOFF状態である場合（ステップS 1 1 0 b；N）、店側払出率設定処理を終了し、設定キースイッチ3 7がON状態である場合（ステップS 1 1 0 b；Y）、ドアセンサ6 0の検出信号がON状態であるか否かを判定する（ステップS 1 1 1）。すなわち、メイン制御部4 1は、前面扉1 bが筐体1 aの開口された前面側を閉鎖しているか否かを判定する。

【0232】

メイン制御部4 1は、ドアセンサ6 0の検出信号がOFF状態である場合、すなわち前面扉1 bが閉鎖している場合（ステップS 1 1 1；N）、店側払出率設定処理を終了し、ドアセンサ6 0の検出信号がON状態である場合、すなわち前面扉1 bが開放している場合（ステップS 1 1 1；Y）、ドア開放エラー状態が解除されているか否かを判定する（ステップS 1 1 2）。メイン制御部4 1は、未だドア開放エラー状態が解除されていない場合（ステップS 1 1 2；N）、店側払出率設定処理を終了し、既にドア開放エラー状態が解除されている場合（ステップS 1 1 2；Y）、ステップS 1 1 0における設定キースイッチ3 7の操作に基づく入力信号を有効に受け付け、サブ制御部9 1に対して設定変更状態に移行することを特定可能な設定開始コマンドを送信し（ステップS 1 1 3）、設定変更状態に移行する（ステップS 1 1 4）。

【0233】

設定変更状態において、メイン制御部4 1は、RAM 4 1 cから現在の設定値を読み出し、読み出した設定値を表示値に変換し（ステップS 1 1 5）、変換した表示値を設定値表示器2 4に表示し（ステップS 1 1 6）、店員によってリセット/設定スイッチ3 8が操作されたか否かを判定する（ステップS 1 1 7）。メイン制御部4 1は、所定期間内にリセット/設定スイッチ3 8が操作された場合（ステップS 1 1 7；Y）、ドアセンサ6 0の検出信号がON状態であるか否かを判定することにより、前面扉1 bが筐体1 aを閉

10

20

30

40

50

鎖しているか否かを判定する（ステップ S 1 1 8 a）。メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が OFF 状態である場合（ステップ S 1 1 8 a；N）、ステップ S 1 1 6 の処理に戻り、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態である場合（ステップ S 1 1 8 a；Y）、検出信号に基づいて、リセット / 設定スイッチ 3 8 のカバー 3 8 a が開放されているか否かを判定する（ステップ S 1 1 8 b）。メイン制御部 4 1 は、リセット / 設定スイッチ 3 8 のカバー 3 8 a が閉塞されている場合（ステップ S 1 1 8 b；N）、ステップ S 1 1 6 の処理に戻り、リセット / 設定スイッチ 3 8 のカバー 3 8 a が開放されている場合（ステップ S 1 1 8 b；Y）、表示値を 1 更新し（ステップ S 1 1 8 c）、更新後の表示値を設定値表示器 2 4 に表示する。

#### 【 0 2 3 4 】

一方、メイン制御部 4 1 は、所定期間内にリセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されなかったと判定したときには（ステップ S 1 1 7；N）、スタートスイッチ 7 が操作されたか否かを判定する（ステップ S 1 1 9）。メイン制御部 4 1 は、所定期間内にスタートスイッチ 7 が操作されなかった場合（ステップ S 1 1 9；N）、ステップ S 1 1 7 の処理に戻り、所定期間内にスタートスイッチ 7 が操作された場合（ステップ S 1 1 9；Y）、設定値表示器 2 4 に表示された表示値を設定値に変換して、RAM 4 1 c に記憶する（ステップ S 1 2 0）。設定値記憶後、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に対して設定変更状態を終了することを特定可能な設定終了コマンドを送信し（ステップ S 1 2 1）、設定変更状態を終了し（ステップ S 1 2 2）、店側払出率設定処理を終了する。

#### 【 0 2 3 5 】

ここで、従来においては、前面扉 1 b が閉鎖していても、例えば、針金等の細い器具を筐体 1 a と前面扉 1 b の隙間から通すことによって設定キースイッチ 3 7 が操作されたり、筐体 1 a と前面扉 1 b の隙間を工具でこじ開けて特殊な機械を用いて設定キースイッチ 3 7 が操作されたことと同じ状況が作り出されたりする虞がある。

しかしながら、本実施形態においては、スロットマシン 1 の電源が ON 状態であり、かつドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態、すなわち前面扉 1 b の開放が検出され、かつドア開放エラー状態が解除されていないと、設定キースイッチ 3 7 の操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、設定変更状態に移行しない。すなわち、設定キースイッチ 3 7 が操作されても、前面扉 1 b が閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときには設定変更状態への移行が禁止される。これにより、前面扉 1 b が閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときに設定変更状態への移行が許容されるスロットマシンよりも不正に払出率が設定されてしまうことを低減できる。

#### 【 0 2 3 6 】

図 1 6 ( A ) は、設定変更状態においてリセット / 設定スイッチで設定値を変更する操作が行われるときのスロットマシンの斜視図、図 1 6 ( B ) は設定変更状態においてスタートスイッチで設定値を確定する操作が前面扉を閉塞して行われるときのスロットマシンの斜視図、図 1 6 ( C ) は設定変更状態においてスタートスイッチで設定値を確定する操作が前面扉を開放して行われるときのスロットマシンの斜視図、図 1 6 ( D ) は設定キースイッチで設定変更状態を終了する操作が行われるときのスロットマシンの斜視図である。

また、本実施形態においては、図 1 6 ( A ) に示すように、設定変更状態において、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態（前面扉 1 b 開放）、且つ、カバー 3 8 a の検出信号が ON 状態（カバー 3 8 a が開放）でなければ、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作（表示値を 1 ずつ更新する操作）に基づく入力信号が有効に受け付けられず、設定値が変更されない（表示値が更新されない）。これにより、リセット / 設定スイッチ 3 8 について前面扉 1 b やカバー 3 8 a の閉塞時に操作が受け付けられるスロットマシンよりも不正に設定値が設定されることを低減できる。

#### 【 0 2 3 7 】

また、本実施形態においては、図 1 6 ( B )、図 1 6 ( C ) に示すように、設定変更状態において、前面扉 1 b やカバー 3 8 a の開閉に関わらず、スタートスイッチ 7 の操作（

10

20

30

40

50

表示値を設定値に変換して記憶する操作)に基づく入力信号が有効に受け付けられ、変更した設定値が確定する。これにより、前面扉1bやカバー38aの開閉の状態によってはスタートスイッチ7の操作が受け付けられないスロットマシンよりもスタートスイッチ7に対する操作の自由度が向上する。具体的には、スタートスイッチ7が前面扉1bに設けられているので、通常であれば前面扉1bを閉塞してスタートスイッチ7を店員が視認可能な状態でスタートスイッチ7を操作(図16(B)の破線矢印参照)したほうが、前面扉1bを開放して店員が前面扉1bを閉塞時よりも視認し難い状態でスタートスイッチ7を操作(図16(C)の破線矢印参照)するよりも誤操作が発生し難くなる。しかしながら、後述するように設定変更状態を終了(解除)するためには、スタートスイッチ7の操作後に筐体1a内部に設けられた設定キースイッチ37を操作する必要がある(図16(D)の破線矢印参照)。このため、例えば、設定値を変更するための作業に熟練した店員は、あえて前面扉1bを開放した状態でスタートスイッチ7を視認せずに操作することで、前面扉1bの開閉を行わず、直ぐに設定キースイッチ37を操作することができるので、設定値の変更のための作業量を低減することが可能となっている。

#### 【0238】

さらに、本実施形態においては、図16(D)に示すように、ドアセンサ60の検出信号がON状態(前面扉1b開放)、且つ、ドア開放エラー状態が解除されていないと、設定キースイッチ37の操作(設定変更状態を終了する操作)に基づく入力信号が有効に受け付けられず、設定変更状態が終了しない。これにより、前面扉1bが閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときに設定変更状態の終了が許容されるスロットマシンよりも不正に払出率が設定されてしまうことを低減できる。

#### 【0239】

##### [店側演出設定処理]

図17を参照しながら、メイン制御部41が実行する店側演出設定処理について説明する。店側演出設定処理は、店員が遊技中の演出態様の基準となる設定を変更するための処理であり、割込処理によって実行される。

店側演出設定処理が実行されることによって、店員は、演出における音量の基準となる大きさ(第1音量段階)と、演出における光量の基準となる大きさ(第1光量段階)とを設定することができる。さらに、店側演出設定処理が実行されることによって、店員は、非節電状態となる通常モードまたは節電状態となる節電モードを設定することができる。

#### 【0240】

メイン制御部41は、店側設定スイッチ80のチャンネルが切り替えられたか否かを判定する(ステップS130)。メイン制御部41は、店側設定スイッチ80のチャンネルが切り替えられた場合(ステップS130;Y)、ドアセンサ60の検出信号がON状態であるか否かを判定する(ステップS131)。メイン制御部41は、ドアセンサ60の検出信号がOFF状態である場合(ステップS131;N)、店側演出設定処理を終了し、ドアセンサ60の検出信号がON状態である場合(ステップS131;Y)、ドア開放エラー解除コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS132)。

#### 【0241】

メイン制御部41は、未だドア開放エラー解除コマンドを受信していない場合(ステップS132;N)、店側演出設定処理を終了する。一方、メイン制御部41は、既にドア開放エラー解除コマンドを受信していると判定した場合(ステップS132;Y)、ステップS130における店側設定スイッチ80のチャンネル切替操作に基づく入力信号を有効に受け付け、演出における音量および光量の基準となる大きさを、切り替え後のチャンネル設定に対応する第1音量段階および第1光量段階に設定し(ステップS133)、店側演出設定処理を終了する。なお、このとき設定された第1音量段階および第1光量段階は、即座に演出の音量および光量に反映されず、その後、遊技者によって遊技者側設定スイッチ70が操作されたときに設定画面が表示されたときに反映される。

#### 【0242】

ここで、従来においては、前面扉1bが閉鎖していても、例えば、針金等の細い器具を



筐体 1 a と前面扉 1 b の隙間から通すことによって店側設定スイッチ 8 0 が操作されたり、筐体 1 a と前面扉 1 b の隙間を工具でこじ開けて特殊な機械を用いて店側設定スイッチ 8 0 が操作されたことと同じ状況が作り出されたりする虞がある。

しかしながら、本実施形態においては、スロットマシン 1 の電源が ON 状態であり、かつドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態、すなわち前面扉 1 b の開放が検出され、かつドア開放エラー状態が解除されていないと、店側設定スイッチ 8 0 の操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、遊技中の演出における音量および光量の基準となる大きさを設定することができない。すなわち、店側設定スイッチ 8 0 が操作されても、前面扉 1 b が閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときには音量および光量の基準設定が禁止される。これにより、不正に音量および光量の基準設定をすることを防止

10

#### 【 0 2 4 3 】

一方、メイン制御部 4 1 は、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネルが切り替えられていないと判定したときには (ステップ S 1 3 0 ; N)、全てのストップスイッチが同時に長押しされたか否かを判定する (ステップ S 1 3 4)。メイン制御部 4 1 は、全てのストップスイッチが同時に長押しされなかった場合 (ステップ S 1 3 4 ; N)、店側演出設定処理を終了し、全てのストップスイッチが同時に長押しされた場合 (ステップ S 1 3 4 ; Y)、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態であるか否かを判定する (ステップ S 1 3 5)。メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が OFF 状態である場合 (ステップ S 1 3 5 ; N)、店側演出設定処理を終了し、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態である場

20

#### 【 0 2 4 4 】

モード選択状態において、メイン制御部 4 1 は、店員によって通常モードまたは節電モードが選択されたか否かを判定する (ステップ S 1 3 8)。メイン制御部 4 1 は、所定期間内にいずれかのモードが選択された場合 (ステップ S 1 3 8 ; Y)、選択されたモードを設定し (ステップ S 1 3 9)、サブ制御部 9 1 に対して選択されたモードを特定可能なモード特定コマンドを送信する (ステップ S 1 4 0)。これにより、サブ制御部 9 1 は、選択されたモードに応じて各種の演出手段を制御する。例えば、節電モードに設定されたときには、通常モード時に比べて、演出に用いる LED の数を減らしたり、LED の光量を下げたりといった制御を行う。一方、メイン制御部 4 1 は、所定期間内にいずれのモードも選択されなかった場合 (ステップ S 1 3 8 ; N)、またはモード特定コマンドの送信後、スタートスイッチ 7 を長押しする終了操作されたか否かを判定する (ステップ S 1 4 1)。メイン制御部 4 1 は、所定期間内に終了操作されなかった場合 (ステップ S 1 4 1 ; N)、ステップ S 1 3 8 の処理に戻り、所定期間内に終了操作された場合 (ステップ S 1 4 1 ; Y)、サブ制御部 9 1 に対してモード選択状態を終了することを特定可能なモード選択終了コマンドを送信し (ステップ S 1 4 2)、店側演出設定処理を終了する。

30

40

#### 【 0 2 4 5 】

ここで、ストップスイッチは、前面扉 1 b の外側に配置されるため、例えば、店員以外の遊技者であっても操作することが可能である。このため、遊技中に遊技者が不意に全てのストップスイッチを同時に長押ししてしまつて、節電モードが設定されてしまう虞がある。

しかしながら、本実施形態においては、スロットマシン 1 の電源が ON 状態であり、かつドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態、すなわち前面扉 1 b の開放が検出され、かつドア開放エラー状態が解除されていないと、ストップスイッチの操作に基づく入力信号が有

50

効に受け付けられず、節電モードの設定をすることができない。すなわち、全てのストップスイッチが同時に長押しされても、前面扉 1 b が閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときには節電モードの設定が禁止される。これにより、店員が意図しないときに不正に節電モードが設定されてしまうことを防止できる。

【 0 2 4 6 】

[ 音量および光量の設定画面 ]

図 1 8 を参照しながら、音量および光量の設定画面について説明する。

【 0 2 4 7 】

図 1 8 に示すように、本実施形態においては、遊技者が遊技者側設定スイッチ 7 0 を操作することによって、液晶表示器 5 1 の画面上に音量および光量を調整するための設定画面が表示される。

10

【 0 2 4 8 】

設定画面では、音量設定領域 5 2 a において、遊技者が設定可能な音量の段階（第 2 音量段階）に対応する「 2 」～「 1 4 」の数字（数字が大きい方が音量が大きい）が表示される。これを音量表示ともいう。さらに、「 2 」～「 1 4 」の数字のうち、現在設定されている音量に対応する数字が強調表示（点滅表示、選択項目の色を変化させる表示等）される。遊技者は、所定の変更操作を行うことによって強調表示を移動させ、第 2 音量段階を変更することができる。例えば、遊技者は、ストップスイッチ 8 R 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、ストップスイッチ 8 L 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 音量段階を下げるこ

20

【 0 2 4 9 】

また、設定画面では、光量設定領域 5 2 b において、遊技者が設定可能な光量の段階（第 2 光量段階）に対応する「 5 0 % 」、「 7 5 % 」、および「 1 0 0 % 」の数字（数字が大きい方が光量が大きい）が表示される。これを光量表示ともいう。さらに、「 5 0 % 」、「 7 5 % 」、および「 1 0 0 % 」の数字のうち、現在設定されている光量に対応する数字が強調表示（点滅表示、選択項目の色を変化させる表示等）される。遊技者は、所定の変更操作を行うことによって強調表示を移動させ、第 2 光量段階を変更することができる。例えば、遊技者は、ストップスイッチ 8 R 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 光量段階を上げることができる一方で、ストップスイッチ 8 L を操作すること

30

【 0 2 5 0 】

なお、第 2 音量段階と第 2 光量段階の切り替えは、ストップスイッチ 8 C の操作によって可能である。

【 0 2 5 1 】

さらに、設定画面では、キャラクタ演出領域 5 2 c において、遊技中に実際に用いられる演出画面の一部である、味方キャラクタと敵キャラクタのバトル演出の画面が表示される。本実施形態においては、このバトル演出をサンプルに用いて、遊技者が音量および光量を設定することができる。具体的には、遊技者が第 2 音量段階を上げれば、味方キャラクタの音声（図 1 8 の例では、「参ったか！！」の音声）の音量が上がり、遊技者が第 2 音量段階を下げれば、味方キャラクタの音声の音量が下がる。また、遊技者が第 2 光量段階を上げれば、バトル演出の画面の光量が上がって明るくなり、遊技者が第 2 光量段階を下げれば、バトル演出の画面の光量が下がり暗くなる。

40

【 0 2 5 2 】

このように、遊技中の実際の演出を例にして演出中の音量および光量の設定を行うことができるため、遊技者が容易に設定を行いやすい。

【 0 2 5 3 】

[ 店側設定スイッチの状態と音量および光量との関係 ]

図 1 9 を参照しながら、店側設定スイッチ 8 0 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。

50

## 【0254】

店側設定スイッチ80のチャンネルは、「0」～「F」の16段階に分かれている。すなわち、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80のチャンネルに対して、設定画面が表示されたときに最初に強調表示（初期表示ともいう）される数字が対応づけられている。

## 【0255】

例えば、店側設定スイッチ80のチャンネルが「0」に切り替えられた場合は、音量の初期表示が「2」になり、光量の初期表示が「30%」になる。店側設定スイッチ80のチャンネルが「9」に切り替えられた場合は、音量の初期表示が「14」になり、光量の初期表示が「100%」になる。遊技者は、初期表示の画面（強調表示された数字）を確認することによって、現在の音量および光量を認識することができる。

10

## 【0256】

なお、店側設定スイッチ80のチャンネルが「A」～「F」の範囲内で設定されたときには、第2音量段階および第2光量段階の設定が禁止されており、設定画面が表示されない。このため、店側設定スイッチ80のチャンネルが「A」～「F」の範囲内で設定されたときには、初期表示は対応付けられていない。

## 【0257】

店側設定スイッチ80のチャンネルに対しては、実際の音量範囲が対応付けられている。なお、図19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。すなわち、図18の音量設定領域52aにおける数字に対応している。なお、実際の音量範囲の値は大きいほど、音量が大きくなる。

20

## 【0258】

例えば、店側設定スイッチ80のチャンネルが「0」～「4」の範囲内で設定されたときには、実際の音量は「2」～「14」の範囲内で設定され、さらに、そのときの音量表示は「2」～「14」となる。店側設定スイッチ80のチャンネルが「5」～「9」の範囲内で設定されたときには、実際の音量は「10」～「22」の範囲内で設定され、さらに、そのときの音量表示は「2」～「14」となる。よって、店側設定スイッチ80のチャンネルが「0」～「4」の範囲内で設定されているときに、遊技者の操作によって第2音量段階が「2」、「3」、「4」・・・「14」と上がっていくと、それに従って実際の音量も「2」、「3」、「4」・・・「14」と上がっていく。また、店側設定スイッチ80のチャンネルが「5」～「9」の範囲内で設定されているときに、遊技者の操作によって第2音量段階が「2」、「3」、「4」・・・「14」と上がっていくと、それに従って実際の音量も「10」、「11」、「12」・・・「22」と上がっていく。

30

## 【0259】

店側設定スイッチ80のチャンネルが「A」～「F」の範囲内で設定されたときには、実際の音量が固定値となる。例えば、店側設定スイッチ80のチャンネルが「A」に設定されたときには、実際の音量は「2」に固定され、「B」に設定されたときには、実際の音量は「4」に固定され、「C」に設定されたときには、実際の音量は「7」に固定され、「D」に設定されたときには、実際の音量は「10」に固定され、「E」に設定されたときには、実際の音量は「15」に固定され、「F」に設定されたときには、実際の音量は「22」に固定される。

40

## 【0260】

また、店側設定スイッチ80のチャンネルに対しては、実際の光量範囲が対応付けられている。なお、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。すなわち、図18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。

## 【0261】

例えば、店側設定スイッチ80のチャンネルが「0」～「3」の範囲内で設定されたときには、実際の光量は「30%」、「65%」、および「100%」のいずれかに設定さ

50

れ、そのときの光量表示は「30%」、「65%」、「100%」となる。店側設定スイッチ80のチャンネルが「4」～「9」の範囲内で設定されたときには、実際の光量は「50%」、「75%」、および「100%」のいずれかに設定され、そのときの光量表示は「50%」、「75%」、「100%」となる。よって、店側設定スイッチ80のチャンネルが「0」～「3」の範囲内で設定されているときに、遊技者の操作によって第2光量段階が「30%」、「65%」、および「100%」のいずれかに設定されると、それに従って実際の光量も「30%」、「65%」、および「100%」のいずれかに設定される。また、店側設定スイッチ80のチャンネルが「4」～「9」の範囲内で設定されているときに、遊技者の操作によって、第2光量段階が「50%」、「75%」、および「100%」のいずれかに設定されると、それに従って実際の光量も「50%」、「75%」、および「100%」のいずれかに設定される。

#### 【0262】

店側設定スイッチ80のチャンネルが「A」～「F」の範囲内で設定されたときには、実際の光量が固定値となる。例えば、店側設定スイッチ80のチャンネルが「A」または「B」に設定されたときには、実際の音量は「30%」に固定され、「C」または「D」に設定されたときには、実際の音量は「75%」に固定され、「E」または「F」に設定されたときには、実際の音量は「100%」に固定される。

#### 【0263】

##### [遊技者側演出設定処理]

図20を参照しながら、サブ制御部91が実行する遊技者側演出設定処理について説明する。遊技者側演出設定処理は、遊技者が遊技中の演出態様の設定を変更するための処理であり、割込処理によって実行される。

遊技者側演出設定処理が実行されることによって、遊技者は、演出における音量の大きさ（第2音量段階）と、演出における光量の大きさ（第2光量段階）とを設定することができる。

#### 【0264】

サブ制御部91は、遊技者側設定スイッチ70が操作されたか否かを判定する（ステップS150）。サブ制御部91は、遊技者側設定スイッチ70が操作されなかった場合（ステップS150；N）、遊技者側演出設定処理を終了し、遊技者側設定スイッチ70が操作された場合（ステップS150；Y）、ドアセンサ60の検出信号がON状態であるか否かを判定する（ステップS151）。サブ制御部91は、ドアセンサ60の検出信号がON状態である場合（ステップS151；Y）、遊技者側演出設定処理を終了し、ドアセンサ60の検出信号がOFF状態である場合（ステップS151；N）、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内であるか否かを判定する（ステップS152）。サブ制御部91は、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内である場合（ステップS152；Y）、遊技者による第2音量段階および第2光量段階の設定を制限（禁止）するため、遊技者側演出設定処理を終了する。この場合、音量および光量は、遊技者側設定スイッチ70のチャンネル設定（すなわち、第1音量段階および第1光量段階）に基づいて設定される。

#### 【0265】

一方、サブ制御部91は、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内ではない場合（ステップS152；N）、図18に示した設定画面を液晶表示器51に表示するとともに、店側設定スイッチ80のチャンネル設定に応じて初期表示を行う（ステップS153）。例えば、図18は、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「4」～「9」の範囲内である場合の設定画面の一例が示されている。この場合、音量設定領域52aにおいては、「2」～「14」の音量表示が行われるとともに、光量設定領域52bにおいては、「50%」、「75%」、および「100%」の光量表示が行われる。さらに、音量設定領域52aにおいては、「10」が強調表示される初期表示が行われるとともに、光量設定領域52bにおいては、「75%」が強調表示される初期表示が行われる。なお、本実施形態においては、前面扉1bが閉鎖しているときに遊技者側設定ス

イッチ 70 が操作されることによって設定画面が表示されるが、その後、前面扉 1 b が開放した後も継続して設定画面が表示される。このため、再び前面扉 1 b が閉鎖した後は、開放前の設定画面が引き続き表示されることになる。すなわち、一旦設定画面が表示されると、前面扉 1 b が開放しても設定画面が表示し続ける。

#### 【 0 2 6 6 】

設定画面を表示した後、サブ制御部 9 1 は、遊技者のストップスイッチを用いた変更操作に基づき、音量または光量に変更されたか否かを判定する（ステップ S 1 5 4）。サブ制御部 9 1 は、所定期間内に音量または光量に変更されなかった場合（ステップ S 1 5 4 ; N）、ステップ S 1 5 9 の処理に進み、音量または光量に変更された場合（ステップ S 1 5 4 ; Y）、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定が「 A 」～「 F 」の範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 1 5 5）。サブ制御部 9 1 は、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定が「 A 」～「 F 」の範囲内である場合（ステップ S 1 5 5 ; Y）、遊技者による第 2 音量段階および第 2 光量段階の設定を制限（禁止）するため、ステップ S 1 5 9 の処理に進む。

10

#### 【 0 2 6 7 】

一方、サブ制御部 9 1 は、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定が「 A 」～「 F 」の範囲内ではない場合（ステップ S 1 5 5 ; N）、変更された対象が音量であったか否かを判定する（ステップ S 1 5 6）。サブ制御部 9 1 は、変更された対象が音量ではなく光量であった場合（ステップ S 1 5 6 ; N）、演出における光量の大きさを、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に基づく基準設定と遊技者が選択した光量設定とに依じた光量に設定し（ステップ S 1 5 8）、ステップ S 1 5 9 の処理に進む。なお、図 1 8 の光量設定領域 5 2 b においては、選択された光量に基づき強調表示が移動するとともに、キャラクタ演出領域 5 2 c においては、選択された光量に基づきバトル演出の画面の光量に変化する。

20

#### 【 0 2 6 8 】

一方、サブ制御部 9 1 は、変更された対象が音量であった場合（ステップ S 1 5 6 ; Y）、音量変更操作処理を実行し（ステップ S 1 5 7）、ステップ S 1 5 9 の処理に進む。

音量または光量の変更後、サブ制御部 9 1 は、遊技者側設定スイッチ 7 0 を長押しする終了操作されたか否かを判定する（ステップ S 1 5 9）。サブ制御部 9 1 は、所定期間内に終了操作されなかった場合（ステップ S 1 5 9 ; N）、ステップ S 1 5 4 の処理に戻り、終了操作された場合（ステップ S 1 5 9 ; Y）、設定画面の表示を終了し（ステップ S 1 6 0）、遊技者側演出設定処理を終了する。遊技者側演出設定処理が終了したときには、第 1 音量段階および第 2 音量段階に基づき設定された音量と、第 1 光量段階および第 2 光量段階に基づき設定された光量とが、演出に反映される。

30

#### 【 0 2 6 9 】

##### [ 音量変更操作処理 ]

図 2 1 を参照しながら、図 2 0 のステップ S 1 5 7 でサブ制御部 9 1 が実行する音量変更操作処理について説明する。

#### 【 0 2 7 0 】

サブ制御部 9 1 は、確認音出力中タイマのカウント中であるか否かを判定する（ステップ S 1 7 0）。本実施形態においては、遊技者の変更操作によって音量が変更されたときには、図 1 8 の音量設定領域 5 2 a において、選択された音量に基づき強調表示が移動する。さらに、音量設定領域 5 2 a において行われるバトル演出を利用して確認音出力される。例えば、図 1 8 の例に示すように、「参ったか！！」の音声の確認音として出力される。確認音出力されることによって、遊技者の変更後の音量を確認することができる。確認音出力中タイマは、確認音の出力時間に合わせてカウントし、カウント値が所定値に達するとタイマアップとなり、カウントを停止する。

40

#### 【 0 2 7 1 】

サブ制御部 9 1 は、確認音出力中タイマのカウント中でない場合（ステップ S 1 7 0 ; N）、遊技者が第 2 音量段階で変更可能な最大の音量へ変更操作したか否かを判定する（

50

ステップ S 1 7 1)。サブ制御部 9 1 は、最大の音量へ変更操作された場合（ステップ S 1 7 1；Y）、既に最大の音量に変更済みであるか否かを判定する（ステップ S 1 7 2）。サブ制御部 9 1 は、未だ最大の音量に変更済みではない場合（ステップ S 1 7 2；N）、演出における音量の大きさを、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に基づく基準設定と遊技者が選択した音量設定とに応じた音量に設定し（ステップ S 1 7 7）、ステップ S 1 7 7 の処理で設定した音量の確認音をスピーカ 5 3、5 4 から出力し（ステップ S 1 7 8）、確認音出力中タイマのカウントを開始し（ステップ S 1 7 9）、音量変更操作処理を終了する。

【0 2 7 2】

一方、サブ制御部 9 1 は、既に最大の音量に変更済みである場合（ステップ S 1 7 2；Y）、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に基づく基準設定と現在選択されている最大の音量設定とに応じた音量の確認音、すなわち店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に対応した最大音量の確認音をスピーカ 5 3、5 4 から出力し（ステップ S 1 7 3）、確認音出力中タイマのカウントを開始し（ステップ S 1 7 9）、音量変更操作処理を終了する。

10

【0 2 7 3】

一方、サブ制御部 9 1 は、最大の音量へ変更操作されていないと判定したときには（ステップ S 1 7 1；N）、遊技者が第 2 音量段階で変更可能な最小の音量へ変更操作したか否かを判定する（ステップ S 1 7 4）。サブ制御部 9 1 は、最小の音量へ変更操作されたと判定したときには（ステップ S 1 7 4；Y）、既に最小の音量に変更済みであるか否かを判定する（ステップ S 1 7 5）。サブ制御部 9 1 は、既に最小の音量に変更済みである場合（ステップ S 1 7 5；Y）、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に基づく基準設定と現在選択されている最小の音量設定とに応じた音量の確認音、すなわち店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に対応した最小音量の確認音をスピーカ 5 3、5 4 から出力し（ステップ S 1 7 6）、確認音出力中タイマのカウントを開始し（ステップ S 1 7 9）、音量変更操作処理を終了する。一方、サブ制御部 9 1 は、最小の音量へ変更操作されていない場合（ステップ S 1 7 4；N）、または、未だ最小の音量に変更済みではない場合（ステップ S 1 7 5；N）、ステップ S 1 7 7 の処理に進む。

20

一方、サブ制御部 9 1 は、確認音出力中タイマのカウント中である場合（ステップ S 1 7 0；Y）、確認音出力中タイマのカウントを 1 減算し（ステップ S 1 8 0）、確認音出力中タイマのカウント値が所定値に達することによってタイマアップしたか否かを判定する（ステップ S 1 8 1）。サブ制御部 9 1 は、タイマアップしていない場合（ステップ S 1 8 1；N）、音量変更操作処理を終了し、タイマアップした場合（ステップ S 1 8 1；Y）、確認音の出力を終了し（ステップ S 1 8 2）、音量変更操作処理を終了する。

30

【0 2 7 4】

このように、遊技者側設定スイッチ 7 0 を遊技者が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大きさを設定することができる。すなわち、スロットマシン 1 の電源が ON 状態であり、かつ前面扉 1 b が閉鎖され、かつ遊技者側設定スイッチ 7 0 が操作されたことを条件に、設定画面が表示されて音量および光量の設定が可能である。

【0 2 7 5】

ここで、前面扉 1 b が開放したときには、該前面扉 1 b の外側が隣接するスロットマシンまで近寄る場合がある。このような場合、遊技者以外の他人、例えば隣に座る遊技者が遊技者側設定スイッチ 7 0 に触れて操作してしまう虞がある。また、前面扉 1 b を開放しながらのメダル詰まりの解消作業や、払出率の設定値の変更作業をしているときに、店員が気づかずに遊技者側設定スイッチ 7 0 に触れて操作してしまう虞もある。

40

【0 2 7 6】

しかしながら、本実施形態においては、スロットマシン 1 で遊技する遊技者以外の者によって遊技者側設定スイッチ 7 0 が操作されたとしても、前面扉 1 b が開放しているときには音量および光量の設定が禁止されるため、遊技者が意図しない内容で音量および光量の設定が行われてしまうことを防止できる。

50

さらに、前面扉 1 b が閉鎖されているときに設定画面が表示された状態で一旦前面扉 1 b が開放しても、設定画面を表示し続ける。このため、遊技者が設定中にメダル詰まり等の解消作業によって一旦前面扉 1 b が開放しても、その後、再び前面扉 1 b が閉鎖されたときには継続してその続きから音量および光量の設定を行うことができる。よって、遊技者の利便性が向上して不満を感じさせることがない。

#### 【0277】

本実施形態においては、音量および光量の初期表示、すなわち設定画面が表示されたときに最初に強調表示される音量および光量が、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定の状態（第 1 音量段階、第 1 光量段階）に応じて異なる。例えば、図 19 に示すように、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定が「1」から「3」に変更すれば、音量の初期表示も「3」から「6」に変更し、光量の初期表示も「30%」から「60%」に変更する。仮に、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定の状態にかかわらず、音量および光量の初期表示が一定であれば、遊技者は実際の音量および光量を誤認してしまう。例えば、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定が「1」および「3」のいずれにおいても、音量の初期表示が常に「2」であれば、遊技者は実際の音量を誤認してしまう。

#### 【0278】

しかしながら、音量および光量の初期表示が、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定の状態（第 1 音量段階、第 1 光量段階）に応じて変化するため、遊技者は、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定の状態を把握しやすく、実際の音量を誤認してしまうことがない。これにより、遊技者は、好適に音量および光量の設定を行うことができる。

さらに、第 1 音量段階や第 1 光量段階が最高段階であるときと最低段階であるときとで、音量および光量の初期表示が異なるため、実際の音量や光量が誤認されにくく、遊技者は、好適に音量および光量の設定を行うことができる。

#### 【0279】

また、音量および光量の初期表示が、第 1 音量段階や第 1 光量段階が最高段階以外であるときには、最高段階以外の第 2 音量段階（「2」～「13」）や第 2 光量段階（「30%」、「65%」、「50%」、「75%」）となり、かつ、第 1 音量段階や第 1 光量段階が最高段階であるときには最高段階である第 2 音量段階（「14」）や第 2 光量段階（「100%」）となる。このため、実際の音量や光量が誤認されにくく、遊技者は、好適に音量や光量を調整できる。さらに、音量や光量が遊技店側の設定よりも大きくなること

#### 【0280】

また、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定が変更された場合、第 1 音量段階や第 1 光量段階は、設定画面の表示時に初めて設定（変更）され、実際の音量や光量が反映される。すなわち、店員が店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定を変更しても、そのときには音量や光量に反映されず、その後、遊技者が遊技者側設定スイッチ 70 を操作して設定画面が表示されて、該設定画面の表示が終了したときに初めて音量や光量に反映される。例えば、通常、遊技者は、第 1 音量段階や第 1 光量段階を設定することができないため、第 1 音量段階や第 1 光量段階が変更されても遊技者にとっては変更前の音量や光量を望むことがあるが、このような場合であっても、設定画面の表示によって遊技者は音量や光量の変更を認識することができる。このため、遊技者の意図しないタイミングで音量や光量

#### 【0281】

また、第 2 音量段階の設定時においては、バトル演出の音声を聞いた確認音が出力されるため、実際の演出音を聞きながらでも音量の設定を確認でき、遊技者は、容易に音量を設定することができる。さらに、第 2 光量段階の設定時においては、バトル演出の画面の光量を変更するため、実際の演出画面を見ながらでも光量の設定を確認でき、遊技者は、容易に光量を設定することができる。

#### 【0282】

また、店側設定スイッチ 80 のチャンネルとして、遊技者による音量や光量の調整を制限する「A」～「F」が用意されているため、遊技者側の音量設定や光量設定を制限でき、遊技店が意図しない音量および光量での設定を防止できる。

【0283】

また、音量変更操作処理では、始めに確認音出力中タイマがカウント中であるか否かを判定することにより、確認音の出力中では、音量の変更操作を無効にすることができる。このため、遊技者が短期間に連続して変更操作したとしても、遊技者が意図しない音量調整が行われることを防止できる。

【0284】

さらに、現在が最小の音量であるにもかかわらず、遊技者が音量をさらに下げようとした場合には、最小の音量の確認音出力される。また、現在が最大の音量であるにもかかわらず、遊技者が音量をさらに上げようとした場合には、最大の音量の確認音出力される。このため、遊技者に音量が設定できる範囲を超えて操作をしていることを認識させることができ、注意を促すことができる。

【0285】

以上説明したように、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、前面扉 1 b が開放されている期間中に、ドア開放エラー状態が解除されたときには、設定確認または設定変更のための設定キースイッチ 37 の操作、音量および光量の基準設定のための店側設定スイッチ 80 の操作、および節電モード設定のためのストップスイッチの操作が有効に受け付けられる一方で、ドア開放エラー状態が解除されていないときにはこれらの上記操作は有効に受け付けられない。

このようにすることで、前面扉 1 b の開放が検出される状態を不正に作り出されてしまっても、ドア開放エラー状態を解除しないと上記の各種設定のための操作が有効に受け付けられないため、不正に各種設定がされてしまうことを防止できる。

【0286】

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、メイン制御部 41 は、前面扉 1 b が開放されているときには、ドア開放エラー状態を解除するためのリセットスイッチ 23 またはリセット/設定スイッチ 38 の操作を有効に受け付ける一方で、前面扉 1 b が閉塞されているときには、リセットスイッチ 23 またはリセット/設定スイッチ 38 の操作を有効に受け付けない。

このようにすることで、前面扉 1 b が閉塞されているときにリセットスイッチ 23 またはリセット/設定スイッチ 38 の操作が有効に受け付けられるスロットマシンよりも不正に異常検出を無効にすることを低減できる。

【0287】

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、メイン制御部 41 は、設定変更状態において、前面扉 1 b やカバー 38 a が開放されているときには、リセット/設定スイッチ 38 の設定値変更操作を有効に受け付ける一方で、前面扉 1 b やカバー 38 a が閉塞されているときには、リセット/設定スイッチ 38 の設定値変更操作を有効に受け付けない。

このようにすることで、前面扉 1 b やカバー 38 a の閉塞時にリセット/設定スイッチ 38 の操作が有効に受け付けられるスロットマシンよりも不正に設定値が設定されることを低減できる。

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、メイン制御部 41 は、設定変更状態において、前面扉 1 b やカバー 38 a の開閉の状態に関わらず表示値を設定値に変換して記憶するスタートスイッチ 7 の設定値変更操作を有効に受け付ける。

このようにすることで、前面扉 1 b やカバー 38 a の開閉の状態によってはスタートスイッチ 7 の操作が有効に受け付けられないスロットマシンよりもスタートスイッチ 7 に対する操作の自由度が向上する。

これらの結果、本実施形態のスロットマシン 1 は、不正に異常検出を無効にすることを低減できるとともに、不正に設定値が設定されることを低減しつつ操作の自由度を向上することができる。

10

20

30

40

50



## 【0288】

特に、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、設定変更状態において、前面扉1bおよびカバー38aが開放されているときには、リセット/設定スイッチ38の操作を有効に受け付ける一方で、前面扉1bまたはカバー38aが閉塞されているときには、リセット/設定スイッチ38の操作を有効に受け付けない。

このようにすることで、前面扉1bまたはカバー38aの閉塞時にリセット/設定スイッチ38の操作が有効に受け付けられるスロットマシンよりも不正に設定値が設定されることを更に低減できる。

なお、本実施形態では、リセット/設定スイッチ38にカバー38aを設けているが、他のスイッチにも開けられたときに検出信号が出力されるカバーを設けてもよい。例えば、設定キースイッチ37にカバーを設け、前面扉1bまたはカバーの閉塞時に設定キースイッチ37の操作が有効に受け付けられないようにしてもよい。このようにすることで、前面扉1bまたはカバーの閉塞時に設定キースイッチ37の操作が有効に受け付けられるスロットマシンよりも不正に設定値が設定されることを更に低減できる。

## 【0289】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、ゲーム中、すなわち、BET処理を実行してからゲーム終了時処理を終了するまでの間、設定変更状態に移行できないようになっている。

このようにすることで、ゲーム中に設定変更状態に移行させて設定値が変更されることによって予期せぬ事態（例えば、内部当選結果に応じた入賞を発生させられないことによって遊技者に対して不利益を与えてしまう事態、設定値が変更されたか否かを遊技者に推測されてしまう事態）が発生することを防止できる。

## 【0290】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、前面扉1bおよびカバー23aが開放されているときには、リセットスイッチ23（リセット/設定スイッチ38）の操作が有効に受け付ける一方で、前面扉1bまたはカバー23a（カバー38a）が閉塞されているときには、リセットスイッチ23（リセット/設定スイッチ38）の操作を有効に受け付けない。

このようにすることで、前面扉1bまたはカバー23a（カバー38a）が閉塞されているときにリセットスイッチ23（リセット/設定スイッチ38）の操作が有効に受け付けられるスロットマシンよりも不正に異常検出を無効にすることを更に低減できる。

## 【0291】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、前面扉1bが閉塞されているときには、遊技者が演出における音量や光量を設定するための遊技者側設定スイッチ70の操作を有効に受け付ける一方で、前面扉1bが開放されているときには、遊技者側設定スイッチ70の操作を有効に受け付けない。

このようにすることで、前面扉1bが開放されているときに遊技者側設定スイッチ70の操作を有効に受け付けるスロットマシンよりも遊技者が意図しない内容で演出における音量や光量に変更されてしまうことを低減できる。

## 【0292】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、前面扉1bが開放されているときには、店員が演出における音量や光量の基準設定するための店側設定スイッチ80の操作を有効に受け付ける一方で、前面扉1bが閉塞されているときには、店側設定スイッチ80の操作を有効に受け付けない。

このようにすることで、前面扉1bが開放されているときに店側設定スイッチ80の操作を有効に受け付けるスロットマシンよりも演出における音量や光量が不正に変更されてしまうことを低減できる。

## 【0293】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、ドア開放エラー状態が解除された後において、所定期間（例えば、10秒間）が経過しても未だ前面扉1bが開放されている

10

20

30

40

50

ときには、再度、ドア開放エラー状態となる。これにより、前面扉 1 b の開放が検出される状態を不正に作り出され、かつドア開放エラー状態が解除されたとしても、所定期間が経過するまでに上記の各種設定のための操作が受け付けられなければ、再度、ドア開放エラー状態となるため、より効果的に不正に各種設定がされてしまうことを防止できる。

【0294】

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、ドア開放エラー状態においては、前面扉 1 b が開放されている旨を報知するドア開放報知が行われる。これにより、ドア開放報知によって、ドア開放エラー状態であることを店員等に知らせることができる。

【0295】

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、ドア開放エラー状態が解除される前においては、エラー解除前報知態様でドア開放報知が行われ、ドア開放エラー状態が解除された後においては、エラー解除後報知態様でドア開放報知が行われ、エラー解除前報知態様とエラー解除後報知態様とは互いに異なる報知態様である。これにより、ドア開放報知における報知態様に応じて、ドア開放エラー状態であること、およびドア開放エラー状態が解除されていることのいずれであるかを店員に知らせることができる。

【0296】

[変形例]

以上、本発明における主な実施形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施形態に限られず、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形態の変形例について説明する。

【0297】

[エラーの解除について]

なお、本実施形態においては、図 13 に示したエラーの解除処理を例示して、前面扉 1 b の開放エラーの解除について説明したが、その他の態様であってもよい。例えば、オーバーフロータンク 35 が満タン状態となったときに検出されるオーバーフローエラー、ホッパータンク 34 a に貯留されたメダルが無くなったときに検出されるメダル補給エラー、ホッパータンク 34 a 内やホッパータンク 34 a からメダル払出口 9 までの経路内にメダル以外の異物が滞留したり、メダル払出口 9 にメダルが詰まったりしたとき等に検出されるホッパーエラー、メダルセクタ 29 内の投入メダルセンサ 31 によってメダル以外の異物を検出したとき等に検出されるセクターエラー、リールが正常に回転および停止しないとき等に検出されるリールエラー等、メイン制御部 41 によって管理されるその他のエラーの解除に対して、図 13 に示した解除処理を適用してもよい。また、例えば、メイン制御部 41 からのコマンドが欠落したときに検出されるコマンド欠落、メイン制御部 41 からのコマンドが異常であるときに検出されるコマンド異常、AT 回数が異常な値となったときに検出される AT カウンタエラー等、サブ制御部 91 によって管理されるその他のエラーの解除に対して、図 13 に示した解除処理を適用してもよい。

【0298】

なお、本実施形態においては、ドア開放エラー状態を解除する方法として、リセットスイッチ 23 を操作するものであったが、これに限らない。例えば、前面扉 1 b を開放するための鍵を左に回す等の操作によってドア開放エラー状態を解除するものであってもよいし、リセットスイッチ 23 以外のエラー解除のためのスイッチが設けられていてもよい。

また、リセットスイッチ 23 等のエラー解除のためのスイッチは、スロットマシン 1 の内部（例えば、筐体 1 a の内側や前面扉 1 b の内側）に設けられていてもよいし、スロットマシン 1 の外部（例えば、筐体 1 a の外側や前面扉 1 b の外側）に設けられていてもよい。なお、前面扉 1 b を開放できる店員のみが操作できることに鑑みると、エラー解除のためのスイッチは、スロットマシン 1 の内部に設けられている方が好ましい。さらに、前面扉 1 b の外側に店員のみが解除することができる鍵がかけられたエラー解除のためのスイッチが設けられていてもよい。いずれにしても、前面扉 1 b を開放していることを条件にエラー解除のためのスイッチを操作可能である態様が好ましい。

【0299】

なお、本実施形態においては、前面扉 1 b が開放されてドア開放エラー状態となったときに、リセットスイッチ 2 3 を操作してドア開放エラー状態を解除し、その後、設定変更等の各種操作（例えば、設定キースイッチ 3 7 を ON）をすることで、設定変更状態に移行する等各種設定が実行可能であった。しかし、このようなエラー解除および設定方法に限らない。例えば、前面扉 1 b が開放されてドア開放エラー状態となったときに、設定変更等の各種操作（例えば、設定キースイッチ 3 7 を ON）を行い、さらに、リセットスイッチ 2 3 を操作することでドア開放エラー状態が解除され、設定変更等に移行する等各種設定が実行可能となるものであってもよい。あるいは、前面扉 1 b が開放されてドア開放エラー状態となったときに、設定変更等の各種操作（例えば、設定キースイッチ 3 7 を ON）を行い、さらに、再度、設定変更等の各種操作（例えば、設定キースイッチ 3 7 を ON）を行うことでドア開放エラー状態が解除され、設定変更等に移行する等各種設定が実行可能となるものであってもよい。いずれにしても、前面扉 1 b が開放されていることを条件にドア開放エラー状態が解除され、さらに、ドア開放エラー状態が解除されたことを条件に各種設定が実行可能となるものが好ましい。

10

20

30

40

50

#### 【0300】

なお、本実施形態においては、図 1 3 に示すように、リセットスイッチ 2 3 を覆うカバー 2 3 a の開放が検出されたことを条件に、ドア開放エラー状態が解除されるものであったが、このようなソフトウェアを用いた処理に限らず、カバー 2 3 a に店員のみが所有する鍵を付けて、店員のみがカバー 2 3 a を開放できるものであってもよい。

#### 【0301】

なお、本実施形態においては、リセットスイッチ 2 3 が操作されても、前面扉 1 b が閉鎖されているときには当該操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、これによって、不正にドア開放エラー状態が解除されることを防止するものであった。すなわち、本実施形態の場合、前面扉 1 b が閉鎖されているときには、リセットスイッチ 2 3 が作動して操作可能であって、当該操作に基づく信号がメイン制御部 4 1 等の制御部に入力されるが、当該信号に基づいて制御部が処理不可能となるものであったが、このようなものに限らず、前面扉 1 b が閉鎖されているときには、リセットスイッチ 2 3 が作動不能（例えば、固定されて動かない）となるもの、あるいは、リセットスイッチ 2 3 が作動して操作可能であるが、当該操作に基づく信号が制御部に入力されない（例えば、制御部の入力センサに電力が供給されない等）ものであってもよい。

#### 【0302】

##### [エラーの報知態様について]

なお、本実施形態においては、演出効果 LED 5 2、液晶表示器 5 1、およびスピーカ 5 3、5 4 を用いてドア開放報知が行われたが、この他の報知手段を用いてドア開放報知が行われてもよい。

また、エラー解除前報知態様におけるドア開放報知と、エラー解除後報知態様におけるドア開放報知とは、用いられる報知手段の種類および数は同じであってもよいし、異なってもよい。いずれにしても、エラー解除前報知態様は、エラー解除後報知態様よりも目立つ態様であるものが好ましい。

#### 【0303】

なお、本実施形態においては、ドア開放エラー状態が解除された後、所定期間が経過したときには、再度、ドア開放エラー状態となり、ドア開放報知の報知態様も、エラー解除後報知態様からエラー解除前報知態様に変更されるものであったが、これに限らない。例えば、ドア開放エラー状態の解除後に再度、ドア開放エラー状態となることが繰り返し行われたときには、不正行為の疑いがあるため、この場合は、ドア開放エラー状態が解除された後であっても、エラー解除前報知態様でドア開放報知が行われるものであってもよい。

#### 【0304】

##### [店側の設定について]

なお、本実施形態においては、店員は、遊技に関する設定として、払出率の設定、演出

の音量設定、演出の光量設定、および節電モードの設定をすることができた。さらに、本実施形態においては、設定確認または設定変更のための設定キースイッチ37の操作、音量および光量の基準設定のための店側設定スイッチ80の操作、および節電モード設定のためのストップスイッチの操作について、ドア開放エラー状態が解除されたときには有効に受け付けて各種設定を可能とする一方で、ドア開放エラー状態が解除されていないときには有効に受け付けずに各種設定を不可能とするものであった。しかしながら、ドア開放エラー状態の解除有無に応じて有効または無効となる操作によって可能な設定は、これ以外のものであってもよい。例えば、店員は、メイン側（メイン制御部41等遊技制御基板40に含まれる構成、および遊技制御基板40に接続される構成等）の設定、およびサブ側（サブ制御部91等演出制御基板90に含まれる構成、および演出制御基板90に接続される構成等）の設定に限らず、その他の設定ができるものであってもよい。また、例えば、店員は、メイン側の設定として、スタートスイッチ7やストップスイッチ8L、8C、8R等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等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、例えば、店員は、サブ側の設定として、演出用スイッチ56等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。時刻を計時するRTC（Real Time Clock）を備えたスロットマシンであれば、店員は、サブ側の設定として、RTCにおける時刻を設定できるものであってもよい。複数種類の演出モード（例えば、キャラクタAが主役の演出モードとキャラクタBが主役の演出モード等）に制御可能なスロットマシンであれば、店員は、サブ側の設定として、演出モードを設定できるものであってもよい。店員は、サブ側の設定として、メダル詰まり時や不正行為時、もしくは推奨手順でストップスイッチが操作されなかったときに実行されるエラー報知の態様や実行頻度を設定できるものであってもよい。さらに、店員は、サブ側の設定として、遊技履歴（例えば、ゲーム回数、ボーナス入賞回数、払出枚数等）の削除や表示有無等を設定できるものであってもよい。

10

20

30

40

50

**【0305】**

さらに、上述したようなメイン側の設定とサブ側の設定とを切り替える手段を備えるものであってもよい。例えば、図22は、変形例における店側の設定画面を示す図である。図22を参照しながら、メイン側の設定とサブ側の設定との切り替えについて説明する。

**【0306】**

スロットマシン1の電源がON状態であり、かつ前面扉1bが開放され、かつ店側の設定画面を表示するための呼出操作が店員によってされたときには、図22(a)に示す設定画面であるホールメニュー画面が表示される。ホールメニュー画面では、メイン側の設定を行うためのモードと、サブ側の設定を行うためのモードとのうちのいずれかを選択することができる。

**【0307】**

メイン側設定モードが選択されたときには、図22(b)に示すように、メイン側の設定の一例である、払出率の設定と、スイッチの押圧設定とのうちのいずれか選択可能な画面が表示される。払出率設定が選択されたときには、図21(c)に示すように、1~6のうちのいずれかの設定値を選択可能な画面が表示される。

**【0308】**

一方、サブ側設定モードが選択されたときには、図22(d)に示すように、サブ側の設定の一例である、音量の設定と、光量の設定と、節電モードの設定とのうちのいずれか選択可能な画面が表示される。音量設定が選択されたときには、図22(e)に示すように、0~Fのうちのいずれかの段階を選択可能な画面が表示される。

**【0309】**

このように、店員は、メイン側の設定とサブ側の設定とを選択的に切り替えることができるため、容易に遊技に関する設定を行うことができる。また、1つの操作（例えば、呼出操作）に基づいて液晶表示器51の画面上にメイン側の設定とサブ側の設定とを切り替えるための設定画面（例えば、ホールメニュー画面）が表示されるため、より分かりやす

く、かつ容易に遊技に関する設定を行うことができる。

【0310】

なお、本実施形態においては、設定変更等の各種設定をするための操作手段が操作されても、ドア開放エラー状態が解除されていないときには当該操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、これによって、不正に各種設定が行われてしまうことを防止するものであった。すなわち、本実施形態の場合、ドア開放エラー状態の解除前では、操作手段が作動して操作可能であって、当該操作に基づく信号がメイン制御部41等の制御部に入力されるが、当該信号に基づいて制御部が処理不可能となるものであった。しかしながら、このようなものに限らず、ドア開放エラー状態の解除前では、操作手段が作動不能（例えば、固定されて動かない）となるもの、あるいは、操作手段が作動して操作可能であるが、当該操作に基づく信号が制御部（例えば、制御部の入力センサに電力が供給されない等）に入力されないものであってもよい。

10

【0311】

[遊技者側の設定について]

なお、本実施形態においては、遊技者は、遊技に関する設定として、演出の音量設定および演出の光量設定をすることができたが、遊技者は、メイン側（メイン制御部41等遊技制御基板40に含まれる構成、および遊技制御基板40に接続される構成等）の設定、およびサブ側（サブ制御部91等演出制御基板90に含まれる構成、および演出制御基板90に接続される構成等）の設定に限らず、その他の設定ができるものであってもよい。例えば、遊技者は、メイン側の設定として、スタートスイッチ7やストップスイッチ8L、8C、8R等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等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、例えば、遊技者は、サブ側の設定として、演出用スイッチ56等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。遊技者は、サブ側の設定として、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や音楽等を設定できるものであってもよい。遊技者は、サブ側の設定として、節電モードに設定できるものであってもよい。遊技者は、サブ側の設定として、遊技履歴（例えば、ゲーム回数、ボーナス入賞回数、払出枚数等）の削除や表示有無等を設定できるものであってもよい。遊技者は、サブ側の設定として、携帯端末等でインターネットを介して外部サーバに通信することによって遊技履歴の管理等を行うためのパスワードの表示や、該パスワードの入力ができるものであってもよい。

20

30

【0312】

[店側の設定操作について]

なお、本実施形態においては、店員が払出率の設定および確認をするためには、筐体1a内部の電源ボックス100の前面に設けられた設定キースイッチ37を操作することが条件であった。また、音量や光量の基準設定をするためには、前面扉1bの内側に設けられた店側設定スイッチ80を操作することが条件であった。このため、前面扉1bを開放することができる店員のみが設定キースイッチ37を操作して払出率の設定および確認をすることができ、同様に、前面扉1bを開放することができる店員のみが店側設定スイッチ80を操作して音量や光量の基準設定をすることができた。しかしながら、設定時に店員が操作する操作手段は、スロットマシン1の内部（例えば、筐体1aの内側や前面扉1bの内側）に設けられていてもよいし、スロットマシン1の外部（例えば、筐体1aの外側や前面扉1bの外側）に設けられていてもよい。なお、前面扉1bを開放できる店員のみが操作できることに鑑みると、各種設定を実行するための操作手段は、スロットマシン1の内部に設けられている方が好ましい。さらに、前面扉1bの外側に店員のみが解除することができる鍵がかけられた操作手段が設けられていてもよい。いずれにしても、前面扉1bを開放していることを条件に各種設定を実行するための操作手段を操作可能である態様が好ましい。さらに、設定時に店員のみが操作可能な操作手段は、節電モードの設定と同様に、遊技中等で遊技者が操作する操作手段を利用したものであってもよい。例えば

40

50

、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を店員のみが知っている特殊な順番で操作することによって、遊技に関する設定をすることができるものであってもよい。

【0313】

なお、節電モードを設定するための操作手段も、筐体 1 a の内部や前面扉 1 b の内側のいずれの箇所に設けられていてもよい。また、払出率の設定をするための操作手段と、音量および光量の基準設定をするための操作手段と、節電モードを設定するための操作手段とは、本実施形態のように異なる手段であってもよいし、これら全て、もしくは一部が共通する手段であってもよい。

【0314】

[遊技者側の設定操作について]

なお、本実施形態においては、遊技者が音量および光量の設定をするためには、前面扉 1 b の外側に設けられた遊技者側設定スイッチ 70 を操作することが条件であった。しかしながら、設定時に遊技者が操作可能な操作手段は、前面扉 1 b の外側に限らず、筐体 1 a の側面や上面等、操作することが困難な筐体 1 a の外部に設けられていてもよい。このようにすれば、前面扉 1 b が開放したときでも、隣に座る遊技者や店員が操作手段に触れて操作してしまう虞がない。

10

【0315】

なお、遊技者が操作可能な操作手段は、筐体 1 a の内部や前面扉 1 b の内側に設けられていてもよい。この場合、前面扉 1 b に穴が形成されている等、操作手段が外部に露出することによって、遊技者が操作可能になっていればよい。また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技中等で遊技者が操作する操作手段を利用したものであってもよい。例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を特殊な順番で操作することによって、音量および光量の設定をすることができるものであってもよい。また、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置等）にトリガボタンが設けられたスティックコントローラであってもよい。遊技者は、操作桿を倒すことによって画面上に表示されたアイコンを移動させて項目を選択することができ、トリガボタンを押圧することによって、選択した項目を決定することができるものであってもよい。もしくは、遊技者が操作可能な操作手段は、ジョグダイヤルや十字キー等であってもよい。

20

【0316】

[店側の設定を禁止する手段について]

なお、本実施形態においては、操作手段が操作されたとしても、前面扉 1 b が閉鎖しているときには遊技に関する設定が禁止されるものであった。例えば、設定キースイッチ 37 が操作されたとしても、前面扉 1 b が閉鎖しているときには払出率の設定が禁止されるものであった。店側設定スイッチ 80 が操作されたとしても、前面扉 1 b が閉鎖しているときには音量および光量の基準設定が禁止されるものであった。全てのストップスイッチが長押しされたとしても、前面扉 1 b が閉鎖しているときには遊技に関する設定が禁止されるものであった。しかしながら、このような方法に限らず、その他の方法で遊技に関する設定を禁止するものであってもよい。例えば、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、操作手段の操作自体ができないものであってもよい。例えば、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、操作手段の操作ができたとしても、該操作による入力信号がメイン制御部 41 やサブ制御部 91 に有効に受け付けられないものであってもよい。例えば、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、操作手段の操作に基づく入力信号がメイン制御部 41 やサブ制御部 91 に有効に受け付けられたとしても、該入力信号に基づく処理が実行されないものであってもよい。さらに、図 22 に示すような液晶表示器 51 の画面上に設定画面が表示されることで、遊技に関する設定が可能なものであれば、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、設定画面が表示されないものであってもよい。もしくは、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、設定画面が表示されても、遊技に関する設定ができないものであってもよい。

30

40

【0317】

[遊技者側の設定を禁止する手段について]

50

なお、本実施形態においては、操作手段が操作されたとしても、前面扉 1 b が開放しているときには遊技に関する設定が禁止されるものであった。例えば、遊技者側設定スイッチ 7 0 が操作されたとしても、前面扉 1 b が開放しているときには音量および光量の設定が禁止されるものであった。しかしながら、このような方法に限らず、その他の方法で遊技に関する設定を禁止するものであってもよい。例えば、前面扉 1 b が開放しているときには、操作手段の操作自体ができないものであってもよい。例えば、前面扉 1 b が開放しているときには、操作手段の操作ができたとしても、該操作による入力信号がメイン制御部 4 1 やサブ制御部 9 1 に有効に受け付けられないものであってもよい。例えば、前面扉 1 b が開放しているときには、操作手段の操作に基づく入力信号がメイン制御部 4 1 やサブ制御部 9 1 に有効に受け付けられたとしても、該入力信号に基づく処理が実行されないものであってもよい。さらに、図 2 2 に示すような液晶表示器 5 1 の画面上に設定画面が表示されることで、遊技に関する設定が可能なものであれば、前面扉 1 b が開放しているときには、設定画面が表示されないものであってもよい。もしくは、前面扉 1 b が開放しているときには、設定画面が表示されても、遊技に関する設定ができないものであってもよい。

10

20

30

40

50

### 【 0 3 1 8 】

[ 音量および光量の設定について ]

なお、本実施形態においては、店員が店側設定スイッチ 8 0 を操作することによって、音量および光量の基準設定（第 1 音量段階、第 1 光量段階の設定）をすることができた。また、遊技者が遊技者側設定スイッチ 7 0 を操作することによって、音量および光量の設定（第 2 音量段階、第 2 光量段階の設定）をすることができた。さらに、音量の設定に関しては、現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合には、限界値の音量（最大の音量、最小の音量）の確認音が出力されるものであった。しかしながら、このような音量および光量の設定においては、本実施形態の例に限らず、その他の例であってもよい。例えば、店員による第 1 音量段階の設定および遊技者による第 2 音量段階の設定のうち、いずれかの設定ができないものであってもよい。店員による第 1 光量段階の設定および遊技者による第 2 光量段階の設定のうち、いずれかの設定ができないものであってもよい。また、音量の設定がされたときに確認音が出力されるものに限らず、演出効果 LED 5 2 等の点灯手段が確認点灯してもよい。確認音と確認点灯が同時に行われてもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合にのみ、確認音に代わって確認点灯が行われてもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合にのみ、確認音に加えて確認点灯が行われてもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合にのみ、確認音の音色が変わってもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合にのみ、確認点灯が点滅に変わってもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合に、確認音が出力されないものであってもよい。また、一の操作が行われてから他の操作が行われるまでの操作間隔が、一の操作に対応する確認音を出力する時間よりも短いときに、他の操作による音量に変更し、他の操作により設定された音量に応じた音量の確認音を出力しないようにしてもよい。さらに、確認音を出力しないことが複数回あるときに、一の操作に対応する確認音を出力した後に、最新の操作により設定された音量に応じた音量の確認音を出力してもよい。また、音量の設定に限らず、光量の設定に対しても、本実施形態や変形例のように、現在が光量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに光量の限界値を超えて設定しようとした場合に、特殊な制御（例えば、確認点灯の光量が最大や最小になる等の制御）が行われるものであってもよい。

### 【 0 3 1 9 】

また、第 2 音量段階および第 2 光量段階を示す表示は、図 1 8 に示す例に限らない。例えば、図 2 3 に示すように、第 2 音量段階に応じた数の四角形で第 2 音量段階をバー表示

するものであってもよい。この場合、デモ中の最初に音量調整ボタン等の操作手段が操作されると、まず、初期表示としてバーが表示され、その後の音量調整ボタンの操作（図 23 では、音量すなわち第 2 音量段階を下げる操作）に応じて四角形の数を増減させる（図 23 では 1 つ減らす）ようにしてもよい。例えば、図 24 に示すように、第 2 音量段階に応じた数の四角形で第 2 音量段階をバー表示し、デモ中の最初に音量調整ボタン等の操作手段が操作されると、音量調整ボタンの操作（図 24 では、音量すなわち第 2 音量段階を下げる操作）に応じて四角形の数を増減させたバーを最初に表示するようにしてもよい。この場合、増減させる前の仮想的なバーを初期表示とすればよい。このように、初期表示は、第 1 操作が行われた後かつ第 2 操作が行われる前に第 1 音量段階に応じた音量段階を示すものであってもよく、実際に表示されていないものであってもよい。また、例えば、第 2 音量段階は、第 1 音量段階が一段階変化するごとに一段階ずつ変化するものに限らず、第 1 音量段階が複数段階変化したときに一段階変化するもの等であってもよい。すなわち、第 1 音量段階と第 2 音量段階とは、一対一で変化するものでなくてもよい。

10

#### 【0320】

なお、本実施形態においては、遊技者による音量や光量の調整を制限する「A」～「F」が用意されているため、遊技者側の音量設定や光量設定を制限できるが、遊技者側の音量設定のみを制限するもの、もしくは遊技者側の光量設定のみを制限するものであってもよい。

#### 【0321】

また、ストップスイッチによる変更操作によって強調表示する音量や光量に変化して、終了操作されたときに設定内容が演出に反映されたが、これに限らない。例えば、変更操作によって強調表示する音量や光量に変化するごとに設定内容が演出に反映されてもよい。第 1 音量段階および第 1 光量段階は、設定画面が表示されたときに反映されるものに限らず、設定画面の表示開始時では反映されず、遊技者による変更操作があったときに、第 1 音量段階および第 1 光量段階の設定を行ってもよい。もしくは、第 1 音量段階および第 1 光量段階は、設定画面の表示前に設定しておき（例えば、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定時）、遊技者による変更操作時に、第 1 音量段階や第 1 光量段階に基づく音量の変更や光量の変更の設定が行われてもよい。

20

#### 【0322】

また、図 21 の音量変更操作処理では、始めに確認音出力中タイマがカウント中であるか否かを判定することにより、確認音の出力中では、音量の変更操作を無効にしているが、これに限らない。例えば、確認音が出力中に行われた音量の変更操作を有効にするとともに、新たに音量が設定されたときに、その確認音の出力は、先の確認音が終了した後に出力されるようになっていてもよい。これにより、遊技者が短期間に連続して変更操作したときに、確認音が連続して出力されてしまい、遊技者が確認音の認識に誤認を生じる虞がなくなり、現在設定された音量がいずれの音量であるかを把握しやすくできる。さらに、先の確認音が出力中に新たに音量が設定されたときに、この新たな設定に基づく確認音は出力しないようにしてもよい。

30

#### 【0323】

[ 設定画面の表示について ]

なお、本実施形態においては、前面扉 1 b が閉鎖しているときに設定画面が表示された状態で前面扉 1 b が開放したときには、継続して設定画面が表示されるものであったが、これに限らない。例えば、前面扉 1 b が閉鎖しているときに設定画面が表示された状態で前面扉 1 b が開放したときには一旦設定画面の表示を止め、その後、再び前面扉 1 b が開放した後に開放前の設定画面を再表示するものであってもよい。このようにしても、設定中に一旦前面扉 1 b が開放しても、開放前の続きから設定を行うことができ、遊技者の利便性が向上して不満を感じさせることがない。また、設定画面を表示可能な期間が定められてもよい。例えば、前面扉 1 b が閉鎖しているか否かにかかわらず、設定画面が表示されてから 10 分経過したときには当該設定画面の表示を止めるものであってもよい。さらに、前面扉 1 b が開放しているときに限り、設定画面を表示可能な期間が定められてもよ

40

50



い。例えば、前面扉 1 b の閉鎖中に 10 分経過しても設定画面は表示し続けるが、前面扉 1 b の開放中に 10 分経過すると設定画面は表示されなくなるのもであってもよい。また、設定画面を表示可能な期間が過ぎて、設定画面が表示されなかった後には、デモ画面等の設定画面以外の所定の画面に切り替わるのもであってもよい。なお、設定画面の表示は、遊技者の終了操作に基づき終了するものであってもよいし、時間の経過で終了するものであってもよい。さらに、設定画面の表示は、遊技者の終了操作および時間の経過のいずれによっても終了するものであってもよい。

【0324】

[リプレイ入賞後における投入・精算の許容タイミングについて]

なお、リプレイ入賞後において投入（クレジット）が許容されるタイミングをリプレイ入賞による自動 BET が開始される時にした場合であっても、リプレイ入賞後において精算が許容されるタイミングについてはリプレイ入賞による自動 BET の完了時となるようにしてもよい。本実施形態においては、図 12（c）および（d）で示したように、リプレイ入賞後において投入（クレジット）・精算が許容されるタイミングが、リプレイ入賞による自動 BET の開始時あるいは完了時である例について説明したが、これに限らず、リプレイ入賞による自動 BET の開始後あるいは完了後において所定条件が成立したタイミングであってもよい。所定条件は、所定時間経過することにより成立するものや、所定の処理が終了することにより成立するものであってもよい。リプレイ入賞による自動 BET の完了後において所定条件が所定時間経過することにより成立する例として、例えば、図 9 に示すステップ S 14 で設定された BET コマンド（BET 音あり）がサブ制御部 91 に出力されて当該コマンドに基づいて 3 回目の BET 音の出力が完了するまでに要する平均的な時間を時間 A とした場合に、所定条件が、BET カウンタが規定数（ステップ S 17 参照）と判定されてから時間 A が経過したときに成立するものでもよく、図 9 に示すステップ S 15 で設定された BET コマンド（BET 音なし）がサブ制御部 91 に出力されて受信されるまでに要する平均的な時間を時間 B とした場合に、所定条件が、BET カウンタが規定数と判定されてから時間 B が経過したときに成立するものでもよい。BET カウンタが規定数と判定された後、所定条件が成立したときに、投入待ち前の設定を行ってもよい（ステップ S 20 参照）。

【0325】

なお、本実施形態においては、再遊技役の種類として、第 1 のリプレイ、第 2 のリプレイ、および第 3 のリプレイが設けられている例について説明したが、これに限らず、再遊技役の種類としては、いずれかの再遊技役のみが設けられているものでもよい。

【0326】

なお、本実施形態においては、再遊技役の種類にかかわらず、リプレイ入賞後における投入が許容される例について説明したが、これに限らず、再遊技役の種類に応じてリプレイ入賞後における投入が許容されるように構成してもよい。例えば、第 1 のリプレイ入賞後においては投入が許容されないのに対し、第 2 または第 3 のリプレイ入賞後においてのみ投入が許容されるようにしてもよい。すなわち、再遊技表示結果が導出されたことに気付き難いときにのみ投入が許容されるようにして、遊技者に煩わしさを抱かせることなく利便性を向上させるようにしてもよい。

【0327】

なお、本実施形態においては、再遊技役の種類にかかわらず、リプレイ入賞後における精算が許容される例について説明したが、これに限らず、再遊技役の種類に応じてリプレイ入賞後における精算が許容されるように構成してもよい。例えば、第 1 のリプレイ入賞後においては精算が許容されないのに対し、第 2 または第 3 のリプレイ入賞後においてのみ精算が許容されるようにしてもよい。すなわち、再遊技表示結果が導出されたことに気付き難いときにのみ精算が許容されるようにして、遊技者に煩わしさを抱かせることなく利便性を向上させるようにしてもよい。

【0328】

[リプレイの図柄組合せについて]

10

20

30

40

50

なお、本実施形態においては、第1のリプレイの図柄組合せが、同一の図柄（「リプレイ」）のみから構成される例について説明したが、これに限らず、一の図柄と、当該一の図柄と外形が類似する図柄とから構成されるように構成してもよい。外形が類似の図柄とは、外形が共通しているために、需要者である遊技者の視覚を通じて起こさせる美感（印象）が共通する図柄をいい、その結果、観念的に同じ図柄であると認識できる（異なる図柄であると認識し難い）図柄をいう。例えば、一の図柄が「REPLAY」という文字が楕円で囲まれた形状の図柄である場合に、「REPLAY」という文字に下線が引かれておりそれらが楕円で囲まれた形状の図柄が一の図柄と形状が類似の図柄であるといえる。

【0329】

なお、本実施形態においては、第3のリプレイの図柄組合せが、第1のリプレイの図柄と同一の図柄（「リプレイ」）と、当該図柄とは外形が同一でも類似でもない異なる図柄（「黒7」）とから構成される例について説明したが、これに限らず、第1のリプレイの図柄と類似の図柄を含むものであってもよく、第1のリプレイの図柄と同一でも類似でもない異なる図柄のみから構成されるものであってもよい。この場合における、異なる図柄は、リプレイ以外の入賞の図柄組合せのいずれにも含まれていない図柄（例えば、スターマークが付された図柄）であってもよく、リプレイ以外の入賞の図柄組合せに含まれている図柄（例えば、「黒7」）であってもよい。

【0330】

なお、本実施形態においては、スイカの図柄組合せとして2種類示したが、このうち一方の「スイカ-スイカ-BAR」のみをスイカの図柄組合せとし、他方の「スイカ-スイカ-スイカ」を第3のリプレイの図柄組合せとしてもよい。これにより、第3のリプレイの図柄組合せは、第1のリプレイの図柄と同一でも類似でもない異なる図柄のみから構成され、当該異なる図柄がリプレイ以外のスイカ入賞の図柄組合せに含まれている図柄となる。その結果、第3のリプレイが入賞したときに、スイカが入賞したかのような印象を遊技者に抱かせるとともに、次のゲームを開始するためには賭数を設定する必要があるといった印象を遊技者に抱かせることができる。また、リプレイに関する図柄組合せ（例えば、「リプレイ-リプレイ-リプレイ」、「黒7-リプレイ-リプレイ」、「スイカ-スイカ-スイカ」等）は、いずれも、入賞ライン上に停止されることによりリプレイ入賞となる例について説明したが、これに限らず、例えば、リプレイ入賞を発生させる図柄組合せとして上記図柄組合せとは異なる所定図柄組合せが定められており、当該所定図柄組合せが入賞ライン上に停止されたときに、入賞ラインとは異なる無効ライン上に上記図柄組合せが停止されるように構成されているものであってもよい。具体的には、入賞ラインL1~L5のうち、入賞ラインをL1のみとし、入賞ラインL2~L5は、入賞を発生させる所定図柄組合せが停止されたとしてもその入賞を発生させることのない無効ラインとして定め、リプレイを発生させる所定図柄組合せが入賞ラインL1上に停止されたときに、無効ラインL2~L5のいずれかに上記図柄組合せが停止されるように構成してもよい。この場合でも、リプレイ入賞は所定図柄組合せが入賞ライン上に停止されることにより発生しているのであるが、無効ライン上に上記図柄組合せが停止されることにより発生しているように見せることができる。さらに、このように構成する場合には、スイカの図柄組合せとして示した2種類はそのままスイカ入賞を発生させる図柄組合せとし、第3のリプレイの図柄組合せを、スイカの図柄組合せのうち「スイカ-スイカ-スイカ」が無効ライン上に停止するときに入賞ライン上に停止する図柄組合せとしてもよい。これにより、「スイカ-スイカ-スイカ」が直線上に停止されたときにスイカ入賞したと思わせることができるとともに、次のゲームを開始するためには賭数を設定する必要があるといった印象を遊技者に抱かせることができる。

【0331】

[リプレイ入賞後のフリーズについて]

なお、リプレイ入賞後にゲームの進行を所定の解除条件が成立するまで遅延させる制御（いわゆるフリーズ）を行うようにしてもよい。例えば、クレジットカウンタが50でない（ステップS18参照）と判定されて、クレジット可能である場合に、所定の解除条件

10

20

30

40

50

が成立するまで、投入待ち前の設定（ステップS 2 0 参照）を行わないようにしてもよい。所定の解除条件は、所定期間が経過することにより成立するものであってもよく、所定の操作が検出されたことにより成立するものであってもよい。

#### 【0332】

また、メダル投入部4から投入されたメダルの流路には、流路切替ソレノイド30が設けられているが、この流路切替ソレノイド30よりメダル投入部4側（上流側）にメダルを検出するフリーズ解除用センサAを設け、フリーズ中においてフリーズ解除用センサAによりメダルが検出されたときに所定の解除条件を成立させるようにしてもよい。ゲーム開始される時には流路切替ソレノイドがOFFとなるため（ステップS 4 8 参照）、ゲーム終了後の投入待ち前の設定処理が行われるまでは、リプレイ入賞時を含むゲーム終了時にもその状態が維持されており、仮にメダルが投入されてもメダル払出口9から排出される。しかしながら、リプレイ入賞後において発生させるフリーズ中においてメダルを投入した場合には、そのメダルがフリーズ解除用センサAにより検出されることによりフリーズが解除され、投入待ち前の設定処理が行われて、流路切替ソレノイドがONとなり（ステップS 2 2 参照）、当該メダルが流路切替ソレノイドよりも下流側に配置されている投入メダルセンサ31により検出されて、メダル払出口9から排出されることなくクレジット加算される（ステップS 4 0 参照）。これにより、リプレイ入賞後においても（クレジットカウンタが50に達していないときには）、小役入賞時やはずれ時と同様に、メダルを投入しなければ、次のゲームを開始させることができないようにすることができる。

#### 【0333】

この場合、さらに〔リプレイの図柄組合せについて〕欄で示したようにスイカ入賞と思わせる「スイカ - スイカ - スイカ」が入賞ラインあるいは無効ラインに停止されたときに第3のリプレイ入賞が発生するように構成した場合には、ゲーム終了時の図柄組合せからもスイカ入賞したと遊技者に思わせることができ、次のゲームを開始するためには賭数を設定する必要があるといった印象を遊技者に抱かせることができる。投入されたメダルによりフリーズが解除されるが、当該フリーズを解除させる契機となったメダルはメダル払出口9から排出されることなくクレジット加算されるため、遊技者に煩わしさを感じさせることなく利便性を向上させることができる。

#### 【0334】

また、〔リプレイ入賞後における投入・精算の許容タイミングについて〕欄で説明したように、リプレイ入賞後において投入（クレジット）・精算が許容されるタイミングをリプレイ入賞による自動BETが開始される（あるいは開始された）ときとする場合であっても、上記の例と同様にゲームの進行を所定の解除条件が成立するまで遅延させる制御（いわゆるフリーズ）を行うようにしてもよい。第1の例においては、例えば、賭数設定が開始するタイミング（クレジットカウンタの値が50でないとは判定された後）で、第2の例においては、例えば、割込処理の割込みを許可するタイミングで、各々、フリーズを発生させるようにしてもよく、これにより上記した例と同様の効果を奏する。

#### 【0335】

なお、リプレイ入賞後においてフリーズを発生させる場合には、当該フリーズが解除された後に、リプレイ入賞による1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16を順番に点灯させる処理や、リプレイ中LED20、および、スタート有効LED18（ウェイト中はウェイト中LED19）を点灯させる処理を行う。上記の例では、フリーズの解除条件が、フリーズ解除用センサAによりメダルが検出されることにより成立する例について説明したが、これに限らず、これに加えて、1枚BETスイッチ5やMAXBETスイッチ6への操作によっても成立するように構成してもよい。

#### 【0336】

##### 〔精算処理について〕

本実施形態においては、精算処理に関して、メダル投入あるいは1枚BETスイッチ5かMAXBETスイッチ6が操作されることにより賭数が設定されている状態において、精算スイッチ10が操作されると、BETカウンタが0でないとは判定されて（ステップS

10

20

30

40

50

56 ; N)、賭数精算処理(ステップS57)を行い、その後、再び精算スイッチ10が操作されると、BETカウンタが0であると判定されて(ステップS56 ; Y)、クレジット精算処理(ステップS59)を行う例、すなわち最初の精算操作で賭数精算を行い、次の精算操作でクレジット精算を行う例について説明した。しかしながら、精算処理は、このようなパターンで行うものに限らず、例えば、最初の精算操作でクレジット精算を行い、次の精算操作で賭数精算を行うものであってもよい。例えば、クレジットカウンタの値が0であるか否かを判定し(ステップS56)、クレジットカウンタの値が0でない場合(ステップS57 ; N)、クレジット精算を行い(ステップS59)、クレジットカウンタの値が0である場合(ステップS56 ; Y)、賭数精算を行うようにしてもよい(ステップS57)。また、例えば、最初の精算操作で賭数分をクレジット加算することにより賭数精算を行い、次の精算操作でクレジット精算を行うものであってもよい。具体的には、設定されている賭数が3でクレジットが40である場合、最初の精算操作で賭数分の3をクレジット加算してクレジットを43とすることにより賭数精算を行い、次の精算操作で43枚メダルを払出すことによりクレジット精算を行うものであってもよい。この場合において、最初の精算操作による賭数精算が行われることにより、クレジットカウンタの値が50を超えてしまう場合も考えられる。この場合には、クレジットカウンタの値が50を超えた値に設定されるようにしてもよく、50を超えた分のメダルに関して賭数精算時に払出すようにしてもよい。また、例えば、1回の精算操作で、まず賭数精算を行い、その後に引き続いてクレジット精算を行うものであってもよい。具体的には、BETカウンタが0でない場合(ステップS56 ; N)、賭数精算を行った後に引き続いてクレジット精算を行い、BETカウンタが0である場合(ステップS56 ; Y)、クレジット精算を行うようにしてもよい。また、例えば、1回の精算操作で、まずクレジット精算を行い、その後に引き続いて賭数精算を行うものであってもよい。具体的には、クレジットカウンタが0でない場合、クレジット精算を行った後に引き続いて賭数精算を行い、クレジットカウンタが0である場合、賭数精算を行うようにしてもよい。また、例えば、1回の精算操作で、まず賭数分をクレジット加算することにより賭数精算を行い、その後に引き続いてクレジット精算を行うものであってもよい。具体的には、設定されている賭数が3でクレジットが40である場合に精算操作が行われることにより、賭数分の3をクレジット加算してクレジットを43とすることにより賭数精算を行い、その後に引き続いて43枚メダルを払出すことによりクレジット精算を行うものであってもよい。この場合において、精算操作による賭数精算が行われることにより、クレジットカウンタの値が50を超えてしまう場合も考えられる。この場合には、クレジットカウンタの値が50を超えた値に設定されるようにしてもよく、50を超えた分のメダルに関して賭数精算時に払出すようにしてもよい。

10

20

30

40

50

#### 【0337】

[BET音について]

なお、本実施形態においては、第1のリプレイ入賞後において自動BETされたときにはBET音を出力させ、第2または第3のリプレイ入賞後において自動BETされたときにはBET音を出力させない例について説明した。しかし、入賞したリプレイの種類にかかわらず、自動BETされたときにはBET音を出力させないようにしてもよく、逆に自動BETされたときにはBET音を出力させるようにしてもよい。

#### 【0338】

なお、本実施形態においては、BET音の有無について、BETコマンドの種類によって判別する例について説明したが、これに限らず、入賞判定コマンドにより入賞していた再遊技役の種類を判別することにより、BET音の有無を判別するようにしてもよい。

#### 【0339】

なお、本実施形態においては、入賞した再遊技役の種類にかかわらず、BETカウンタの値が加算された後に、BETカウンタの値に応じて、1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16を順番に点灯させる処理を行う例について説明したが、これに限らず、第1のリプレイ入賞後において自動BETされた後においてのみ1BETL

ED14、2BETLED15、3BETLED16を順番に点灯させる処理を行い、第2または第3のリプレイ入賞後において自動BETされた後においては当該処理を行わないようにしてもよい。

#### 【0340】

なお、本実施形態においては、第2または第3のリプレイ入賞後においてメダルが投入された際に、S39においてクレジットコマンド(BET音あり)が出力されて、BET音を出力させる例について説明したが、これに限らず、入賞したリプレイの種類にかかわらずBET音を出力させるようにしてもよい。例えば、S36では、リプレイ入賞であったか否かを判定するようにしてもよい。

#### 【0341】

なお、本実施形態においては、リプレイ入賞後においてクレジット加算された場合に、規定数分までBET音を出力させる例について説明したが、クレジット加算された場合に限らず、例えば、1枚BETスイッチ5やMAXBETスイッチ6が操作された場合にも、操作に応じて規定数分までBET音を出力させるようにしてもよい。

#### 【0342】

##### [遊技システムについて]

なお、本実施形態におけるスロットマシン1を用いて、図25に示すような遊技システム1001を構築してもよい。例えば、スロットマシン1は、遊技を終了させる操作がされたときに、液晶画面上に2次元コードを表示する。図26に示すように、2次元コードには、今回の遊技におけるボーナス当選回数やAT当選回数、遊技中に実行されるミッションをクリアした回数、現在設定されている音量のデータや光量のデータ等の遊技履歴の情報が付加される。携帯端末1100は、2次元コードを読み取ることができるとともに、インターネット網1300を介して管理サーバ1200に接続して情報のやり取りを行うことができる。このようにして、遊技者は、遊技履歴の情報を管理サーバ1200に蓄積して記憶させることができる。さらに、管理サーバ1200に蓄積記憶された遊技履歴をポイントに交換して、該ポイントによって様々な特典が得られるものであってもよい。例えば、ポイントを消費して音楽データ、映像データ、アプリケーション等を携帯端末901にダウンロードできるものであってもよい。なお、2次元コードに加えて、または2次元コードの代わりに、遊技履歴の情報に対応したパスワードが表示されるものであってもよい。遊技者は、パスワードを次の遊技開始時に、スロットマシン1に入力することによって、前回の遊技履歴を引き継いで遊技することができるものであってもよい。さらに、遊技者は、遊技者側設定スイッチ70を操作することによって、上記で説明した2次元コードやパスワードを表示させるものであってもよい。ここで、2次元コードやパスワードは、一旦表示されてしまうと、その後一切、同じ情報を含む2次元コードやパスワードが表示されないものであれば、遊技者以外の他人が遊技者側設定スイッチ70に触れて操作してしまうと、遊技者がこれまで遊技したことが無駄になってしまう。しかしながら、スロットマシン1の電源がON状態であり、かつ前面扉1bが閉鎖され、かつ遊技者側設定スイッチ70が操作されたことを条件に、2次元コードやパスワードが表示されるもの、すなわち、遊技者側設定スイッチ70が操作されたとしても、前面扉1bが開放しているときには2次元コードやパスワードの表示が禁止されるものにすれば、遊技者が意図しないときに2次元コードやパスワードが表示されてしまうことを防止できる。また、遊技者側設定スイッチ70を操作することによって、パスワードを入力するための入力画面が表示されたり、パスワードを入力することができたりするものであってもよい。その上で、スロットマシン1の電源がON状態であり、かつ前面扉1bが閉鎖され、かつ遊技者側設定スイッチ70が操作されたことを条件に、パスワードを入力するための入力画面が表示されたり、パスワードを入力することができたりするものであってもよい。

#### 【0343】

##### [ドアセンサについて]

なお、本実施形態においては、前面扉1bの閉状態において検出片60bが検出片受け部材61の凹部61aの底面に当接することで、検出片受け部材61の凹部61aの深さ

10

20

30

40

50

分だけ検出片 60b を移動させるようになっているが、例えば、前面扉 1b を閉状態とした際に、検出片 60b が筐体 1a 側の平面部に当接することで、検出片受け部材 61 の凹部 61a の深さ分だけ検出片 60b を移動させる構成としてもよい。このようにすることで、検出片 60b が検出位置となる移動距離を推測することが困難となるため、閉状態において故意に検出片 60b を検出位置 y に調整することで、閉状態を検出させることが困難となり、前面扉 1b が閉状態と誤って判定されることによる不正を一層効果的に防止できる。

#### 【0344】

なお、本実施形態においては、ドアセンサ 60 が前面扉 1b に配置されており、ドアセンサ 60 の検出片 60b が筐体 1a に配置された検出片受け部材 61 に当接するように構成されているが、ドアセンサ 60 を筐体 1a に配置するとともに前面扉 1b においてドアセンサ 60 の検出片 60b と対応する位置に検出片受け部材 61 を配置するように構成してもよい。このようにすることで、ドアセンサ 60 を前面扉 1b に配置して検出片受け部材 61 を筐体 1a に配置する場合と同様に、前面扉 1b が閉状態と誤って判定されることによる不正を防止できる。

10

#### 【0345】

なお、本実施形態においては、検出片 60b が進出位置から退避位置まで直線的に移動する構成であるが、例えば、図 27 (a) に示すように、前面扉 1b の閉状態においては第 1 の角度から第 2 の角度まで揺動可能な係止片 60b' を備え、図 27 (b) に示すように、前面扉 1b の閉状態においては係止片 60b' が、第 1 の角度と第 2 の角度との間の特定角度となるように、閉状態を維持するための係止部 61' に係止された状態となる構成において、係止片 60b' の角度が特定角度であるか否かを検出する検出器 60a' を設け、係止片 60b' の角度が特定角度の場合に閉状態と判定し、図 27 (a)、図 27 (c) に示すように、係止片 60b' の角度が第 1 の角度または第 2 の角度の場合に閉状態と判定する構成としてもよい。このような構成であっても、図 27 (c) に示すように、係止片 60b' を押下することで前面扉 1b が閉状態と誤って判定されることによる不正を防止できる。

20

#### 【0346】

なお、本実施形態では、ドアセンサ 60 によって前面扉 1b の開閉を直接的に判定する構成であるが、例えば、前面扉 1b の扉鍵 (ドアキー) の開錠・施錠を検出するセンサを設け、扉鍵の施錠が検出されたときに、前面扉 1b が閉状態 (規制状態) と判定するとともに、扉鍵の開錠が検出されたときに、前面扉 1b が開状態 (非規制状態) と判定する構成としてもよい。すなわち、扉鍵のセンサによって前面扉 1b の開放が許容されているか規制されているかを判定することで前面扉 1b の開閉を間接的に判定する構成であってもよい。この場合、メイン制御部 41 は、前面扉 1b が開錠されているときには、ドア開放エラー状態を解除するためのリセットスイッチ 23 またはリセット / 設定スイッチ 38 の操作を有効に受け付ける一方で、前面扉 1b が施錠されているときには、リセットスイッチ 23 またはリセット / 設定スイッチ 38 の操作を有効に受け付けないようにしてもよい。また、メイン制御部 41 は、設定変更状態において、前面扉 1b が開錠され、カバー 38a が開放されているときには、リセット / 設定スイッチ 38 の設定値変更操作を有効に受け付ける一方で、前面扉 1b が施錠されていたりカバー 38a が閉塞されているときには、リセット / 設定スイッチ 38 の設定値変更操作を有効に受け付けないようにしてもよい。また、メイン制御部 41 は、設定変更状態において、前面扉 1b の施錠の状態やカバー 38a の開閉の状態に関わらず表示値を設定値に変換して記憶するスタートスイッチ 7 の設定値変更操作を有効に受け付けてもよい。このようにすることで、本実施形態のロットマシン 1 と同様の作用効果をそうする。また、ドア開放エラー状態の解除や設定変更状態の操作に限定されず、店側の設定確認、演出設定の各操作や、遊技者側の演出設定の操作等の有効性を扉鍵のセンサの検出信号に基づいて判定してもよい。

30

40

#### 【0347】

なお、本実施形態においては、ドアセンサ 60 の検出信号を分岐させて遊技制御基板 4

50

0 および演出制御基板 90 にそれぞれ入力させる構成であるが、ドアセンサ 60 の検出信号を遊技制御基板 40 にのみ入力させ、遊技制御基板 40 のメイン制御部 41 がドアセンサ 60 の検出信号に基づいて前面扉 1b の開閉状態を判定する構成としてもよいし、ドアセンサ 60 の検出信号を演出制御基板 90 にのみ入力させ、演出制御基板 90 のドア監視回路 99a やサブ制御部 91 がドアセンサ 60 の検出信号に基づいて前面扉 1b の開閉状態を判定する構成としてもよい。また、遊技制御基板 40 にのみ入力させる構成においては、メイン制御部 41 がドアセンサ 60 の検出状態を特定可能なコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、メイン制御部 41 およびサブ制御部 91 の双方で前面扉 1b の開閉状態を判定可能となる構成としてもよい。

#### 【0348】

10

なお、本実施形態においては、ドアセンサ 60 の検出片 60b が、筐体 1a に固定された検出片受け部材 61 に当接することで検出片 60b が移動する構成であるが、検出片受け部材が固定されておらず移動可能な部材であってもよい。例えば、検出片受け部材を検出片の進退方向と同じ方向に移動可能とするとともに付勢部材でドアセンサ 60 側に付勢しておき、検出片が検出片受け部材に当接することで、検出片受け部材が予め定められた所定距離移動するように構成することにより、検出片と検出片受け部材とが当接すると、検出片が、検出片を付勢する付勢力と検出片受け部材を付勢する付勢力とが均衡する位置に移動することとなる。この際、検出片が移動する位置を検出位置とすることで、検出位置は、検出片受け部材の凹部の深さ  $w$  のように視認し得る長さから推測することは困難であり、センサ外部から検出位置を把握しにくくなるため、閉状態において故意に検出片 60b を検出位置  $y$  に調整することで、閉状態を検出させることが困難となり、前面扉 1b が閉状態と誤って判定されることによる不正を一層効果的に防止できる。

20

#### 【0349】

なお、本実施形態においては、検出片 60b の先端が平坦に形成されているが、検出片 60b の先端部分を鋭角状に形成するようにしてもよい。このようにすることで、仮に粘着テープ等で検出片 60b を検出位置に固定できたとしても、検出片 60b の先端により粘着テープが破損しやすくなり、検出片 60b を検出位置に維持することが困難となる。

#### 【0350】

なお、本実施形態においては、ドアセンサ 60 を前面扉 1b が開状態か閉状態かを検出する検出手段として適用しているが、第 1 部材と第 2 部材とを備え、第 2 部材の少なくとも一部が前記第 1 部材の所定位置に当接または近接する特定状態となる構成において、特定状態であるか、あるいは非特定状態であるかを検出する検出手段としてドアセンサ 60 と同様の構成の検出手段を適用してもよい。このような構成においても検出片を押し込んだり、検出片をテープで押し込んだ状態としたりした場合でも、検出片を特定状態が判定される検出位置とすることが困難となり、非特定状態であるにも関わらず、特定状態と誤って判定させることが困難となるため、特定状態と誤って判定されることによる不正を防止できる。ここで、特定状態とは、本実施例のように第 2 部材（前面扉 1b）の一端が第 1 部材（筐体 1a）に取り付けられた構造において、第 2 部材（前面扉 1b）の他端を第 1 部材（筐体 1a）に当接または近接させた状態（閉状態）だけでなく、第 2 部材を第 1 部材に対してスライド移動可能な構造において、第 2 部材を第 1 部材に対してスライド移動させることで第 2 部材の一部を第 1 部材の所定位置に当接または近接された状態、第 2 部材を第 1 部材に対して取り外し可能な構造において、第 2 部材を第 1 部材に対して当接または近接した状態で取り付けた状態等が該当する。

30

40

#### 【0351】

よって、例えば、図 28 に示すように、スロットマシン 1 の本体側の基板ケース取付部 800 を第 1 部材として適用し、基板ケース取付部 800 に対して取り付けられる基板ケース 900 を第 2 部材として適用してもよい。この場合、図 28 に示すように、基板ケース取付部 800 に、ドアセンサ 60 と同様の検出手段 803 の検出片が基板ケース 900 に対向するように配置する。また、基板ケース 900 の底面部に検出片を受けるための検出片受け溝 901 を形成する。検出片受け溝 901 の深さは、検出手段 803 の検出片の

50

進出位置から検出位置までの距離と同じ長さに形成しておく。そして、検出片受け溝 9 0 1 の図中左端部を検出手段 8 0 3 の検出片に当接させつつ基板ケース 9 0 0 の底面を基板ケース取付部 8 0 0 に当接させた状態で、基板ケース 9 0 0 を基板ケース取付部 8 0 0 に沿って図中左方向にスライドさせて、所定の取り付け位置まで移動させる。これにより、検出片受け溝 9 0 1 により検出手段 8 0 3 の検出片が、検出片受け溝 9 0 1 の深さ分だけ退避方向に移動されることとなり、基板ケース取付部 8 0 0 に基板ケース 9 0 0 が取り付けられた状態であることを判定できる。また、図 2 8 に示すように、基板ケース取付部 8 0 0 の表面に、基板ケース 9 0 0 の検出片受け溝 9 0 1 と対応するように突起 8 0 2 を形成しておくことで、基板ケース 9 0 0 を基板ケース取付部 8 0 0 に取り付けられた際に、検出片受け溝 9 0 1 が塞がれて、検出手段 8 0 3 に外部からアクセスできないようにすることができる。また、前面扉 1 b や基板ケース 9 0 0 以外にも、第 1 部材に対して特定状態となる第 2 部材として、スロットマシン本体（前面扉や筐体等）に一端が枢支され、他端を係止させることで両端がスロットマシン本体に対して取り付けられた状態となるリールユニット、カバー部材、基板ケース、基板等、スロットマシン本体から取り外し可能なリールユニット、メダルセレクト、カバー部材、基板ケース、基板、スイッチ等を適用してもよい。

10

20

30

40

50

#### 【 0 3 5 2 】

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 はナビ演出やバトル演出等の演出を選択して実行したが、実行する演出はこれに限定されず、例えば、図 2 9 に示す変更例 1 の演出パターン選択処理を実行して後述する A T 開始演出や連続演出 A、B を実行してもよい。図 2 9 に示すように、まず、サブ制御部 9 1 は、A T に当選しているか否かを示す A T フラグが R A M 9 1 c の所定領域に格納されているか否かを判定することにより、A T に当選済であるか否かを判定する（ステップ S e 1）。サブ制御部 9 1 は、A T に当選済である場合（ステップ S e 1 ; Y）、所定の前兆期間を経過しているか否かを判定する（ステップ S e 2）。サブ制御部 9 1 は、前兆期間を経過していない場合（ステップ S e 2 ; N）、ナビ演出時に不正解押し順で操作する等したときに制御されるペナルティ期間か否かを示すペナルティフラグがセットされているか否かを判定することにより、ペナルティが付与されているか（ペナルティ期間に制御されているか）否かを判定する（ステップ S e 3）。

#### 【 0 3 5 3 】

一方、サブ制御部 9 1 は、前兆期間を経過している場合（ステップ S e 2 ; Y）、A T 開始演出が実行済であるか否かを判定する（ステップ S e 4）。サブ制御部 9 1 は、A T 開始演出が実行済でない場合（ステップ S e 4 ; N）、A T 開始演出を選択する（ステップ S e 5）。

A T 開始演出選択後、又は、A T 開始演出が実行済である場合（ステップ S e 4 ; Y）、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドに基づいて押し順ベルや押し順リプレイの押し順役に内部当選しているか否かを判定する（ステップ S e 5 6）。サブ制御部 9 1 は、押し順役に内部当選している場合（ステップ S e 6 ; Y）、ナビ演出を選択する（ステップ S e 7）。

#### 【 0 3 5 4 】

ナビ演出選択後、又は、押し順役に内部当選していない場合（ステップ S e 6 ; N）、サブ制御部 9 1 は、遊技状態コマンドに基づいて A T 開始演出が実行されてから A R T に制御されるまでの A R T 準備状態に制御されているか否かを判定する（ステップ S e 8）。サブ制御部 9 1 は、A R T 準備状態に制御されていない場合（ステップ S e 8 ; N）、すなわち、A R T に制御されている場合、又は、前兆期間中にペナルティフラグがセットされていない場合（ステップ S e 3 ; N）、後述する図 3 0 に示す連続演出を含む演出パターンから演出パターンを選択し（ステップ S e 9）、処理を終了する。一方、サブ制御部 9 1 は、A R T 準備状態に制御されている場合（ステップ S e 8 ; Y）、又は、前兆期間中にペナルティフラグがセットされている場合（ステップ S e 3 ; Y）、連続演出を含まない演出パターンから演出パターンを選択し（ステップ S e 1 0）、処理を終了する。



## 【0355】

ここで、連続演出とは、ボーナスやATの当選や、ATの上乗せゲーム数が付与される上乗せ当選を所定ゲーム数に亘って煽る演出である。本変更例の連続演出は、連続演出A、Bの2種類からなり、サブ制御部91は、通常遊技状態においてスイカ又はチェリーが入賞したときに、連続演出を選択する抽選を行い、連続演出A、Bのいずれかを選択する。このとき、サブ制御部91は、設定値に応じて異なる割合で連続演出A、Bの一方を選択する。詳しくは、図30(A)に示すように、連続演出Aは、設定値が6、5、4、3、2、1の順、すなわち設定値が高い(遊技者にとって有利な設定値)ほど高い割合で選択され、連続演出Bは、設定値が1、2、3、4、5、6の順、すなわち設定値が低い(遊技者にとって不利な設定値)ほど高い割合で選択されるようになっている。例えば、連続演出Aは、設定値が6のときに50%、5のときに40%、4のときに35%、3のときに30%、2のときに25%、1のときに20%で選択され、連続演出Bは、設定値が1のときに50%、2のときに40%、3のときに35%、2のときに30%、1のときに25%、1のときに20%で選択されるようになっている。なお、本変更例のように、連続演出の選択率は、遊技者が設定値を推測可能な程度に50%から20%の高低差が小さい範囲で設定することが好ましいが、例えば、90%から10%のように高低差が大きい範囲で設定して設定値を遊技者が強い確信をもって推定できるようにしてもよい。

10

## 【0356】

ここで、本変更例では、連続演出Aは、a～eの複数のキャラクタのうちいずれかのキャラクタが主人公となる。サブ制御部91は、連続演出Aを実行するときに、キャラクタ選択抽選を行い、主人公となるキャラクタとしてキャラクタa～eのいずれかを選択する。このとき、サブ制御部91は、設定値に応じて異なる割合でキャラクタa～eのいずれかを選択する。詳しくは、図30(b)に示すように、キャラクタaは、設定値が6、5、4、3、2、1の順、すなわち設定値が高い(遊技者にとって有利な設定値)ほど高い割合で選択され、キャラクタbは、設定値が偶数の場合に奇数の場合よりも高い割合で選択され、キャラクタcは、設定値が奇数の場合に偶数の場合よりも高い割合で選択され、キャラクタdは、設定値が6、すなわち最高設定(遊技者にとって最も有利な設定)の場合にのみ選択され、キャラクタeは、設定値が1、2、3、4、5、6の順、すなわち設定値が低い(遊技者にとって不利な設定値)ほど高い割合で選択されるようになっている。

20

30

## 【0357】

このように本変更例では、連続演出Aにおいてキャラクタa及びキャラクタeが主人公となる割合が設定値に応じて異なり、キャラクタaの割合が高く、キャラクタeの割合が低ければ遊技者にとって有利な設定値である可能性が高く、キャラクタeの割合が高く、キャラクタaの割合が低ければ遊技者にとって不利な設定値である可能性が高くなる。このため、連続演出Aにおいてキャラクタa、キャラクタbが主人公となる頻度から設定値を推測することが可能となる。

なお、本変更例では、ATに当選した後の前兆期間に制御されているときには、前兆期間に制御される前の期間よりも連続演出Aが選択される割合が高くなるように設定されている。

40

## 【0358】

本変更例では、実際にボーナスやAT等に当選しているか否かを問わず、設定値が示唆される連続演出Aが実行されるので、ボーナス入賞等を待たずに、設定値の推測が可能となるうえに、連続演出Aにおいてキャラクタa、キャラクタeが選択されるとは限らず、また、キャラクタa、キャラクタeが選択されたとしても、連続演出Aが1、2回実行されただけでは、設定値を断定することはできず、推測した設定値を確信するに至るには、相当回数の連続演出Bにおけるキャラクタの選択率を考慮する必要があるため、ボーナス入賞等しない状態が継続した場合であっても、設定値を推測するために、遊技を継続しようとする遊技者の意欲を効果的に持続させることができる。

## 【0359】

50

また、本変更例では、設定値が示唆される連続演出 A は、連続演出を選択する抽選で連続演出 A が選択されたことを条件に実行されるとともに、連続演出 A は、設定値が高いほど高い割合で選択されるため、連続演出 A の実行頻度は、設定値が低い場合には、設定値が高い場合に比較して相対的に低くなるため、設定値が低い場合にあっては、設定値を確信するまでにはより多くのゲームを重ねる必要があり、設定値が低い場合でも高い稼働率を実現できる。

【0360】

また、キャラクタ a ~ e のうちキャラクタ a ~ c、e については、全ての設定で選択される可能性があるが、キャラクタ d については、設定値が 6 の場合、すなわち最高設定値の場合のみ選択される可能性があるため、キャラクタ d が主人公となる連続演出 A が実行されることで、最高設定値であることが確定する。そして、最高設定値であることが確定するキャラクタ d を有することにより、遊技を継続しようとする遊技者の意欲を一層効果的に持続させることができる。

10

【0361】

また、キャラクタ b は、設定値が奇数の場合に偶数の場合よりも高い割合で選択され、キャラクタ c は、設定値が偶数の場合に奇数の場合よりも高い割合で選択されるようになっており、キャラクタ b が主人公となる連続演出 B、キャラクタ c が主人公となる連続演出 B の出現頻度から、設定値が奇数設定であるか、偶数設定であるか、をある程度推測できることにより、設定値の推測の精度を高めることができるが、連続演出 B が相当回数実行されなければ、奇数設定であるか、偶数設定であるか、を判別することはできないため、設定値を推測するために遊技を継続しようとする遊技者の意欲を一層効果的に持続させることができる。さらに、キャラクタ b、c の出現頻度と、キャラクタ a、e の出現頻度と、の組み合わせが複雑となり、推測した許容段階に疑念が生じて確信することが困難となり、設定推測の難易度を高めることができる。

20

【0362】

なお、本変更例では、複数のキャラクタのうちキャラクタ b、c の出現頻度に応じて設定値を推測できるようになっているが、例えば、連続演出中に特定のキャラクタが設定値に応じて異なる割合で出現する構成とし、特定のキャラクタの出現頻度に応じて設定値を推測できるものであっても良い。

また、本変更例では、連続演出 A、すなわち設定値が示唆される演出が、設定値が高いほど高い割合で選択されるようになっているが、少なくとも有利度の最も高い設定値よりも有利度の最も低い設定値の方が低い割合で設定値が示唆される演出を行うのであれば良く、例えば、設定値が 4 以上の場合よりも設定値が 3 以下の場合の方が低い割合で設定値が示唆される演出を行うようにしたり、設定値が最低設定値を含む奇数設定値の場合よりも設定値が最高設定値を含む偶数設定値の場合に低い割合で設定値が示唆される演出を行うようにしたりしても良い。

30

【0363】

次に、本変更例に係るスロットマシン 1 の具体的な制御について説明する。

【0364】

図 3 1 は連続演出及びナビ演出の表示可能期間を説明するためのタイミングチャートの一例を示す図である。

40

サブ制御部 9 1 は、図 3 1 に示すように、例えば、通常遊技状態においてチェリーや特別なリプレイ (SP リプレイ等) に内部当選したときに AT 抽選を行い、AT に当選したときに前兆期間に制御する。このとき、サブ制御部 9 1 は、連続演出を含む演出パターンから演出パターンを選択することが可能となっている。すなわち、サブ制御部 9 1 は、前兆期間において連続演出を実行することが可能となっている。なお、本変更例では、サブ制御部 9 1 は、前兆期間に制御される前の期間よりも高い割合で連続演出 A を実行して AT 等の当選及び設定値を示唆することが可能となっている。

【0365】

また、サブ制御部 9 1 は、前兆期間が経過したときに AT 開始演出を実行し、ART 準

50

備状態に制御する。このとき、サブ制御部 91 は、押し順役に内部当選したときにはナビ演出を選択して正解の押し順を遊技者に示唆することが可能となっている。また、サブ制御部 91 は、連続演出を含まない演出パターンから演出パターンを選択するため、連続演出を実行しない。すなわち、サブ制御部 91 は、ART 準備状態において連続演出の実行を禁止しつつナビ演出を実行することが可能となっている。

そして、サブ制御部 91 は、ART 準備状態において特殊リプレイに入賞すると ART に制御する。このとき、サブ制御部 91 は、押し順役に内部当選したときにはナビ演出を選択しつつ連続演出を含む演出パターンから演出パターンを選択することが可能となっている。すなわち、サブ制御部 91 は、ART においてナビ演出及び連続演出を実行することが可能となっている。

10

#### 【0366】

この結果、本変更例では、ナビ演出は、AT 開始演出実行後の ART 準備状態及び ART において実行可能となっており、連続演出は、AT 開始演出実行前の前兆期間が経過するまでの期間及び ART 中において実行可能となっている。

なお、本変更例では、連続演出は、ART 中に実行可能としたが、ART 中には実行しないようにしてもよい。すなわち、連続演出は、通常状態においてのみ実行可能としてもよい。

#### 【0367】

以上が、本変更例に係るスロットマシン 1 の具体的な制御についての説明である。

#### 【0368】

以上説明したように、本変更例のスロットマシン 1 によれば、サブ制御部 91 は、通常遊技状態において AT に当選してから前兆期間を経過したときに AT 開始演出を実行する。AT 開始演出実行後、サブ制御部 91 は、ナビ演出が実行可能であり前兆期間が経過するまでよりもメダルの払出率が高い ART 準備状態に制御し、ART 準備状態に制御されてから特殊リプレイに入賞すると有利状態である ART に制御する。サブ制御部 91 は、ART 準備状態においては前兆期間が経過するまで実行可能であった連続演出の実行を ART に制御されるまで禁止する。

20

このようにすることで、ナビ演出が実行されて遊技者にとって有利度が高くなっている ART 準備状態においては設定値が示唆されることで有利度が高くなる連続演出 A の実行が禁止されるので、ART 準備状態において連続演出 A が実行される可能性があるスロットマシンよりも ART 準備状態における有利度が高まり過ぎることを低減できる。また、ART においてはナビ演出だけでなく連続演出 A の実行も実行される可能性があるので、ART において連続演出 A の実行が禁止される可能性があるスロットマシンよりも ART における有利度を更に高めることができる。

30

#### 【0369】

なお、本変更例では、ART 準備状態において連続演出 A が実行されないようにすることで ART 準備状態における有利度が高まり過ぎることを低減したが、ART 準備状態において ART や前兆期間が経過するまでの期間よりも連続演出 A が実行され難い構成としてもよい。例えば、ART 準備状態に制御されている期間は、ART 中や前兆期間が経過するまでよりも連続演出を実行する割合が低くなるようにしてもよい。

40

このようにすることで、ナビ演出が実行されて遊技者にとって有利度が高くなっている ART 準備状態においては ART 中や前兆期間が経過するまでよりも連続演出 A を実行する割合が低いので、ART 準備状態において ART 中や前兆期間が経過するまでと同様に連続演出 A が実行されるスロットマシンよりも ART 準備状態における有利度が高まり過ぎることを低減できる。

#### 【0370】

また、本変更例のスロットマシン 1 では、連続演出は、連続演出 A の実行頻度やキャラクタの出現率で設定値を示唆するだけでなく、ART やボーナスに制御されるか否かを特定可能となっている。

このようにすることで、連続演出が実行されることによって ART 等に制御されるか否

50

かを特定できるので、連続演出が実行されることは内容に関わらず遊技者にとって有利なものである。この結果、遊技者は連続演出が実行されるか否かに興味を抱くことができ、連続演出が実行されてART等に制御されないことを特定したときの遊技者の残念感、連続演出が実行されずにART等に制御されないことを特定したときよりも軽減される。

【0371】

また、本変更例のスロットマシン1では、サブ制御部91は、チェリー又はSPリプレイに内部当選したときにAT抽選を行い、前兆期間が経過するまでは連続演出でART等に制御される可能性を示唆する。このとき、サブ制御部91は、前兆期間においては前兆期間以外の期間よりも連続演出を実行する割合が高くなるように連続演出の選択率を設定している。

このようにすることで、前兆期間に制御されることによってARTに制御されるか否かが示唆されるので、前兆期間に制御されることは示唆される内容に関わらず遊技者にとって有利なものである。この結果、遊技者は前兆期間に制御されるか否かに興味を抱くことができ、前兆期間に制御されてARTに制御されないことを特定したときの遊技者の残念感、前兆期間に制御されずにARTに制御されないことを特定したときよりも軽減される。

【0372】

また、本変更例のスロットマシン1では、サブ制御部91は、ATに制御されていないときにナビ演出が実行されないにも関わらず左側のストップスイッチ8L以外のストップスイッチ8C、8Rから操作して払い出し枚数の多い右上がりベル等やAT抽選が行われるSPリプレイ等を入賞させようとしたときにもペナルティ期間に制御する。このとき、サブ制御部91は、連続演出の実行を禁止する等のペナルティを遊技者に付与する。

このようにすることで、遊技者は、連続演出の実行を禁止するペナルティ期間に制御されないようにストップスイッチ8L、8C、8Rの操作をするようになる。この結果、ペナルティ期間において連続演出Aが実行される可能性があるスロットマシンよりもATに制御されていないときに遊技者による通常とは異なるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を低減でき、遊技者がメダル獲得の期待値が高い通常とは異なるストップスイッチ8C、8Rの操作で連続演出Aの実行を待つような想定外の遊技を行うことを低減できる。

【0373】

なお、本変更例では、ペナルティ期間において連続演出Aが実行されないようにすることで想定外の遊技を行うことを低減したが、ペナルティ期間においてはペナルティ期間以外の期間よりも連続演出Aが実行され難い構成としてもよい。例えば、ペナルティ期間は、ペナルティ期間以外の期間よりも連続演出を実行する割合が低くなるようにしてもよい。

このようにすることで、遊技者は、ペナルティ期間に制御されないように特定操作態様が報知されていないときにストップスイッチ8L、8C、8Rを操作するようになる。この結果、ペナルティ期間においてペナルティ期間以外の期間と同様に連続演出が実行される可能性があるスロットマシンよりも遊技者による通常とは異なるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を低減でき、遊技者がメダル獲得の期待値が高い特定操作態様で操作で連続演出Aの実行を待つような想定外の遊技を行うことを低減できる。

【0374】

なお、本変更例では、ペナルティ期間において連続演出Aが実行されないようにするだけでなく、AT抽選が行わないようにしたり、AT抽選が行われたとしてもAT抽選に当選する確率が低くなるようにしたり、ATのゲーム数を決定する際にもゲーム数が少なくなるようにゲーム数抽選が行われたりしたが、付与されるペナルティについてはこれに限定されず、例えば、前兆期間中にペナルティ期間に制御されたときにはペナルティ期間終了後に再び前兆期間に制御されないようにしてもよい。また、例えば、AT開始演出の実行を延期するペナルティを付与してもよい。この場合、例えば、ペナルティ期間において前兆期間が経過した場合であってもAT開始演出の実行を禁止して、ペナルティ期間終了後にAT開始演出が実行されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

このようにすることで、A Tに当選している場合においてペナルティ期間に制御されているときにはペナルティ期間に制御されていないときよりもA T開始演出を実行するまでの期間が延長されるので、A Tに当選している場合においてペナルティ期間に制御されているときにA T開始演出を実行するまでの期間が延長されないスロットマシンよりも通常とは異なるストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が行われることを低減でき、遊技者がメダル獲得の期待値が高い特定操作態様での操作で連続演出Aの実行を待つような想定外の遊技を行うことを更に低減できる。

【0375】

なお、上記変更例では、A T当選後、A T開始演出実行から移行役（特殊リプレイ）入賞までのA R T準備状態と移行役入賞後のA R T状態とにおいてナビ演出を実行可能としたが、例えば、ボーナス（擬似ボーナスも含む）内部当選後、ボーナス確定演出実行からボーナス入賞までの内部中状態においてもナビ演出を実行可能としてもよい。この場合、サブ制御部91は、内部中状態においてはボーナス内部当選後からの前兆期間が経過するまで実行可能であった連続演出の実行をボーナス状態に制御されるまで禁止してもよい。

10

このようにすることで、ナビ演出が実行されて遊技者にとって有利度が高くなっている内部中状態においては設定値が示唆されることで有利度が高くなる連続演出Aの実行が禁止されるので、内部中状態において連続演出Aが実行される可能性があるスロットマシンよりも内部中状態における有利度が高まり過ぎることを低減できる。また、ボーナス状態においてはナビ演出だけでなく連続演出Aの実行も実行される可能性があるので、ボーナス状態において連続演出Aの実行が禁止される可能性があるスロットマシンよりもボーナス状態における有利度を更に高めることができる。

20

【0376】

また、上記変更例1では、A Tに制御されているときであっても転落リプレイ入賞によってメダルのR T 0からR T 0よりも遊技者にとって不利なR T 1に移行してしまう構成について説明したが、転落リプレイ入賞等によって遊技者にとって不利な遊技状態に移行しない構成であってもよい。以下、変更例2において、転落リプレイ入賞等によって遊技者にとって不利な遊技状態に移行しない構成における演出パターンの制御について詳細に説明する。

なお、本変更例では、上記変更例1と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記変更例1とは異なる部分について説明する。

30

【0377】

本変更例では、変更例1においてB B（入賞ラインL Nに「白7 - 白7 - 白7」の組み合わせが揃う入賞）又はR B（入賞ラインL Nに「黒7 - 黒7 - B A R」の組み合わせが揃う入賞）がC B（チャレンジボーナス）として設定されている。

【0378】

また、図32に示すように、本変更例のスロットマシン1は、R T 0、R T 1、およびC Bの3つの遊技状態を備える。

R T 1は、遊技が進行可能な状態であってかつ予め定められた設計値に基づくメダルの払出率が担保される状態である。たとえば、R T 1においては、設定値1～6それぞれについて、メダルの払出率は、98%、100%、102%、104%、106%、108%となるように定められている。なお、本変更例のスロットマシン1では、殆どのゲームをR T 1に制御されている状態で遊技者に遊技させることから、「適正状態」ともいう。

40

【0379】

R T 0は、R T 1と同様に、遊技が進行可能な状態であってかつ予め定められた設計値に基づくメダルの払出率が担保される状態であるが、R T 1のときのメダルの払出率までは担保されていない。たとえば、R T 0においては、設定値1～6それぞれについて、メダルの払出率は、88%、90%、92%、94%、96%、98%となるように定められている。このように、本変更例においては、R T 1の方がR T 0よりも、いずれの設定値においてもメダルの払出率が高くなるように設定されている。すなわち、R T 1が有利R Tとなるように設定されている。なお、R T 0は、R T 1とは異なる状態であり、R T

50

1 (適正状態)のように殆どのゲームで制御される状態ではないため、「非適正状態」ともいう。

【0380】

CBは、CBゲームが行われる状態である。CBゲームとは、所定の終了条件が成立するまで行われるゲームである。所定の終了条件とは、たとえば、CBゲーム中において所定枚数のメダルが払い出されることにより成立する条件や、CBゲームが所定ゲーム消化されることにより成立する条件である。CBゲームにおいては、設定値1～6のいずれの場合であっても、メダルの払出率は100%になっている。つまり、本変更例におけるCBにおいては、賭けに用いたメダル枚数と、払い出されたメダル枚数とは同じになっており、遊技者にとっては損得がないようになっている。なお、CBは、「特別遊技状態」ともいう。

10

【0381】

RT0においてCBに内部当選したときには、遊技状態がRT0からRT1へ移行する。その後、RT1においては、次ゲーム以降でCB当選が持ち越される。RT1において当選しているCBに入賞したときには、遊技状態がRT1からCBへ移行する。なお、本変更例では、RT0においてCBに当選したときには、そのゲーム内ではCBに入賞することはなく、次ゲーム以降にCBの当選が持ち越されて遊技状態がRT1に移行するようになっている。CBにおいて所定の終了条件が成立してCBゲームの実行が終了したときには、遊技状態がCBからRT0へ移行する。

【0382】

また、RT1やCBにおいて店員によりリセットスイッチ23が操作されてRAMクリアされると、遊技状態がRT0へ移行する。なお、RT0においてRAMクリアされた場合には、遊技状態はRT0に維持される。

20

【0383】

また、本変更例のスロットマシン1は、殆どのゲームをRT1で遊技者に遊技させるものである。一方、RT0やCBにおいては、滅多に遊技者に遊技させないようになっている。具体的には、遊技店の開店前では前日の遊技情報(遊技履歴)等を消去するため、店員がRAMクリアを行う場合がある。そのため、開店前のスロットマシン1では、RAMクリア直後なので遊技状態がRT0に制御される。よって、店員は、RT0からRT1に移行させるため、CBに当選するまで複数回ゲームを行うようになっている。その後、CBに当選してRT1に制御されると、その状態で遊技店を開店し、遊技者に遊技させるようになっている。これにより、遊技者は、殆どのゲームをRT1で遊技するようになっている。なお、後述するように、RT1においてCBに入賞してしまう確率は、 $1/65536$ である。

30

【0384】

このように、本変更例におけるスロットマシン1は、殆どのゲームをCBの当選が持ち越されている状態、すなわち、RT1で遊技者に遊技させるものであり、遊技状態に応じて再遊技役の当選確率を向上させることで有利に遊技を進めるような遊技性を有するものではない。

【0385】

ここで、本変更例のスロットマシン1は、殆どのゲームがRT1という一つの遊技状態の中でゲームが進行するものであるため、変更例1のスロットマシンのように、遊技状態の移行を頻繁に行って再遊技役の当選確率の高低差を出すことで遊技者間での有利度合いを変化させるものではないが、その分、ATに制御されることは遊技者にとって非常に重要となる。つまり、再遊技役の当選確率が遊技状態に応じて変化しない本変更例のスロットマシン1では、AT中に中段ベル等を入賞させてメダルの純増枚数を増やすことで有利に遊技を進めることが、勝敗を分ける重要な要素となる。

40

【0386】

なお、本変更例において、サブ制御部91は、「次ゲームの状態がRT0であることが特定される状態コマンド」または「リセットスイッチ23の操作が検出されたことが特定

50

される操作検出コマンド」をメイン制御部 4 1 から受信したときには、次ゲームの状態が R T 0であることを特定する。

【 0 3 8 7 】

また、本変更例においては、R T 0においてC Bに当選してR T 1に遊技状態が移行するときに、遊技状態の移行（C Bが当選したこと）を示唆する連続演出が実行されるようになっている。本変更例においては、スピーカ5 3、5 4からC B当選を示唆するような音声（例えば、通常、R T 1においてゲームを進行させているときには出力されない特殊な音声）が出力されるとともに、リールL E D 5 5が点滅する連続演出が行われる。これにより、店員等がR T 0からR T 1への遊技状態の移行を容易に判別可能となる。

【 0 3 8 8 】

また、本変更例においては、R T 0およびC Bにおいては、A Tに制御されず、R T 1においてはA Tに制御される。すなわち、本変更例のロットマシン1は、殆どの遊技をR T 1において消化して、R T 0およびC Bにおいては滅多に遊技されないようになっているため、遊技者にとって有利な有利期間となるA TについてはR T 1でのみ制御されるようになっている。

また、本変更例においては、遊技状態がR T 1に制御されているときに限り、後述するA T中ではない非A T中のゲームにおいて左第1停止させなかった場合、すなわち、変則押しである中第1停止操作や右第1停止操作をした場合には、変更例1と同様にペナルティ期間に制御される。

【 0 3 8 9 】

さらに、本変更例においては、A R T準備状態に制御される期間として、メイン制御部 4 1がA R T、すなわち、R T 1におけるA Tに応じた制御（例えば、外部出力、フリーズ演出の実行、呼び出しランプや各種L E Dの灯火・点灯等）をするために、押し順役の連続正解数に基づいてA R Tに制御されているか否かを判定する判定期間が予め設定されている。

【 0 3 9 0 】

次に、変更例2に係る演出パターン選択処理について説明する。

図3 3に示すように、変更例2に係るサブ制御部9 1では、ステップS e 6とステップS e 7との間にステップS e 1 1、S e 1 2が新たに追加されている。すなわち、サブ制御部9 1は、ステップS e 1 ~ S e 6の処理を実行し、押し順役に内部当選している場合（ステップS e 6；Y）、ナビ演出抽選処理を実行し（ステップS e 1 1）、ナビ演出に当選したか否かを判定する（ステップS e 1 2）。

【 0 3 9 1 】

ここで、本変更例のナビ演出抽選処理では、A R T準備状態であれば5 0%の割合でナビ演出に当選し、A R Tであれば1 0 0%の割合でナビ演出に当選するようにナビ演出の抽選テーブルが予め設定されている。

【 0 3 9 2 】

サブ制御部9 1は、ナビ演出に当選した場合（ステップS e 1 2；Y）、ナビ演出を選択してステップS e 8の処理に移り（ステップS e 7）、ナビ演出に当選しなかった場合（ステップS e 1 2；N）、ナビ演出を選択せずにステップS e 8に移る。そして、サブ制御部9 1は、ステップS e 8 ~ S e 1 0の処理を実行し、処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

以上説明したように、本変更例のロットマシン1によれば、サブ制御部9 1は、ナビ演出抽選処理を実行し、A R T準備状態に制御される期間（メイン制御部4 1のA R T判定期間）においてはナビ演出に当選しなければナビ演出を実行しないようになっている。

このようにすることで、A R T準備状態において押し順役に内部当選した場合であってもナビ演出が実行されないときあるので、A R T準備状態において押し順役に内部当選した場合にナビ演出が必ず実行されるロットマシンよりも有利度が高まり過ぎることを低減できる。

【 0 3 9 4 】

10

20

30

40

50

特に、本変更例のスロットマシン 1 によれば、殆どの遊技を有利 R T である R T 1 において消化し、変更例 1 における転落リプレイ入賞のように、R T 1 から遊技者にとって不利な R T 0 に移行しないように制御されている。

この結果、A R T 準備状態においてナビ演出を実行しないときに遊技者が通常どおり左第 1 停止操作を行った結果、不正解の押し順であると判定された場合であっても R T 1 から R T 0 に移行しない。よって、本変更例のスロットマシン 1 は、転落リプレイ入賞等によって遊技者にとって不利な遊技状態に制御されるスロットマシンよりもナビ演出の抽選によって遊技者に不当な不利益を与えることを低減できる。

#### 【0395】

なお、本変更例 2 のように、遊技者に不当な不利益を与えることを低減するために、押し順役が不正解の押し順で操作されても遊技者にとって不利な遊技状態に制御されない構成とすることが好ましいが、押し順役が不正解の押し順で操作されたときに転落リプレイに入賞等して遊技者にとって不利な遊技状態に制御される構成であってもよい。例えば、変更例 1 のスロットマシンにおいて、A R T 準備状態に制御される期間にナビ演出を抽選してナビ演出に当選しなければナビ演出を実行しない構成としても A R T 準備状態において押し順役に内部当選した場合にナビ演出が必ず実行されるスロットマシンよりも有利度が高まり過ぎることを低減できるとの作用効果を奏する。

#### 【0396】

なお、上記変更例 1、2 では、サブ制御部 9 1 は、A T に当選してからチェリーや S P リプレイに入賞して A T のナビストックの上乗せ抽選が行われたときにも A R T 準備状態に制御されていなければ連続演出を実行可能としたが、A R T 準備状態に制御されているときであっても連続演出を実行可能としてもよい。この場合、A R T 準備状態において連続演出を実行する平均ゲーム数は、A R T において連続演出を実行する平均ゲーム数よりも少なく設定することが好ましい。例えば、サブ制御部 9 1 は、A R T 準備状態における連続演出を 3 ゲームに亘って実行し、A R T における連続演出を 5 ゲームに亘って実行するようにしてもよい。

このようにすることで、A R T 準備状態において連続演出を実行する平均ゲーム数は、A R T において連続演出を実行する平均ゲーム数よりも少なくなるので、A R T 準備状態においてナビ演出を実行するときには A R T においてナビ演出を実行するときよりも連続演出が同時に実行される割合が低くなる。この結果、A R T 準備状態においては連続演出とナビ演出とが混在することが低減し、遊技者にとっては連続演出やナビ演出にそれぞれ集中し易くなる。この結果、A R T 準備状態において連続演出を実行する平均ゲーム数が A R T において連続演出を実行する平均ゲーム数以上となるスロットマシンよりも遊技者が不正解の押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作することが低減され、遊技者は、連続演出が実行されたり、ナビ演出が実行されたりすることに興味を抱くことができるので、遊技の興味が向上する。

#### 【0397】

なお、上記変更例 1、2 では、サブ制御部 9 1 は、A T に当選してからチェリーや S P リプレイに入賞して A T のナビストックの上乗せ抽選が行われたときにも連続演出を実行したが、上乗せ当選時やチェリー当選時には上乗せ当選を煽り易くするために連続演出の選択率を高く設定してもよい。

#### 【0398】

なお、上記変更例 1、2 では、サブ制御部 9 1 は、A T 開始演出の実行後にナビ演出を実行したが、A T 開始演出の実行前にもナビ演出を実行する可能性があってもよい。例えば、A T 当選後の前兆期間や A T に当選前の期間において押し順役に当選したときにはナビ演出抽選処理を実行する等してナビ演出を単発で実行可能としてもよい。

#### 【0399】

なお、上記変更例 1、2 では、サブ制御部 9 1 は、連続演出 A を実行して設定値を間接的に表現したが、設定値を直接的に表現する演出を実行してもよい。例えば、設定値の 1 ~ 6 までの値が表示されている連続演出を実行したり、各設定値に対応する連続演出を実

10

20

30

40

50



行したりしてもよい。

【0400】

なお、上記変更例1、2では、実際にボーナスやAT等に当選しているか否かを問わずに連続演出を実行し、ボーナスやAT等に非当選であれば最終ゲームでその旨を報知したが、ボーナスやAT等に非当選であれば連続演出を実行しないように制御してもよい。

【0401】

なお、遊技において大半を占める通常遊技状態（非AT状態、非ボーナス状態）においては、特定操作順序（換言すると、推奨手順ということもできる）で操作するほうが、他の手順で操作したときよりも、遊技者が遊技において獲得できる遊技価値の期待値が高くなるようになっていくように設計されている。ここで規定する期待値とは、通常状態における1ゲームだけの期待値ではなく、当該1ゲームによりその後得られる有利状態への権利の付与についても考慮した遊技を継続して行うことを前提とした期待値を示す。従って、遊技者は特定操作順序で操作したほうがよいことになる。

10

【0402】

例えば、変更例では逆押しすることでリプレイ確率の高いRT状態に移行することがあるが、ATの権利の付与に対してペナルティが発生するため、通常状態では特定操作順序で操作したほうが他の手順で操作したときよりも遊技者にとって期待値は高くなっているといえる。

【0403】

また、他の観点では、特定操作順序で操作するほうが、特定の有利状態となるための権利を付与される確率が他の手順で操作したときよりも高くなるように設定されている。従って、遊技者は特定操作順序で操作したほうがよいことになる。

20

【0404】

また、他の観点では、特定操作順序で操作するほうが、他の手順で操作したときよりも遊技によって得られる出率（遊技で獲得した遊技価値/遊技で使用した遊技価値で求められる）に対して適度な射倖性を有するように設計されている。従って、遊技者は特定操作順序で操作するほうが他の手順で操作したときよりも適度な射倖性を有する遊技を行うことができるので、遊技者は特定操作順序で操作したほうがよいことになる。例えば、変更例では逆押しすることでリプレイ確率の高いRT状態に移行することがあるが、ATの権利の付与に対してペナルティが発生するため、ATが発生することがないのでATの発生有無により遊技機が備えていた適度な射倖性を損なってしまうことになる。

30

【0405】

また、他の観点では、特定操作順序で操作するほうが、他の手順で操作したときよりも、内部当選役に対応して特定の導出結果が出現しやすいようになっている。特定の導出結果とは、導出時に内部当選役が限定できるように設計されているもので、特定操作順序によって導出されたときに、ボーナスが当選していることがわかるようにしたり（いわゆるリーチ目）、ボーナス当選の可能性があるようにしたり（いわゆるチャンス目）設計されていることがある。このとき、他の手順で操作した場合は、特定の導出結果が導出されても予め設計された内部当選役に合致しない可能性があるため、遊技者は遊技機に不信感を与えることになるので、特定操作順序で操作させるようにするほうが好ましい。

40

【0406】

[その他の変形例]

なお、上述した実施形態では、3つのリール2L、2C、2Rを有する可変表示装置を備え、全てのリールが停止した時点で1ゲームが終了し、3つのリールに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンについて説明した。すなわち、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複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて

50

入賞が発生可能とされたスロットマシンについて説明した。しかし、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装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであれば、3つのリールを有する可変表示装置を備えるものに限らず、1のリールしか有しないものや、3以外の複数のリールを有する可変表示装置を備えるスロットマシンであってもよい。

【0407】

なお、上記の実施形態では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技用価値として用いる場合には、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記実施形態で賭数として3を設定する場合は15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。さらに、メダルおよび遊技球等の複数種類の遊技用価値のうち何れか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダルおよび遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるのものであってもよい。すなわち、メダルおよび遊技球等の複数種類の遊技用価値の何れを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞によってメダルおよび遊技球等の複数種類の遊技用価値の何れをも払い出し得るスロットマシンであってもよい。

10

【0408】

なお、本実施形態として、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。

20

【0409】

なお、本実施形態では、「割合(比率、確率)」を例示したが、「割合(比率、確率)」は、これに限るものではなく、例えば0%~100%の範囲内の値のうち、0%を含む値や、100%を含む値、0%および100%を含まない値であってもよい。

【0410】

なお、今回開示された実施形態は全ての点で例示であって制限的なものではない。本発明の範囲は上記した説明ではなく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全ての変更が含まれることが意図される。

30

【符号の説明】

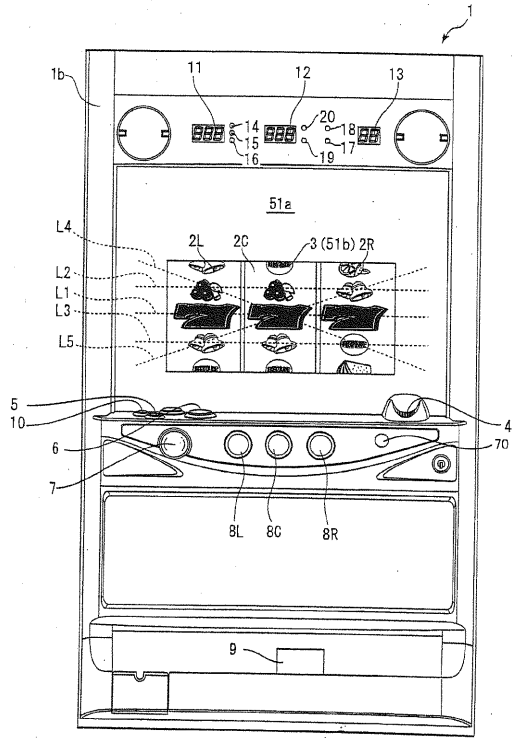
【0411】

1 スロットマシン、1a 筐体、1b 前面扉、2L, 2C, 2R リール、5 1枚BETスイッチ、6 MAXBETスイッチ、7 スタートスイッチ、8L, 8C, 8R ストップスイッチ、23 リセットスイッチ、23a, 38a カバー、32L, 32C, 32R リールモータ、37 設定キースイッチ、38 リセット/設定スイッチ、41 メイン制御部、60 ドアセンサ、70 遊技者側設定スイッチ、80 店側設定スイッチ、91 サブ制御部。

40

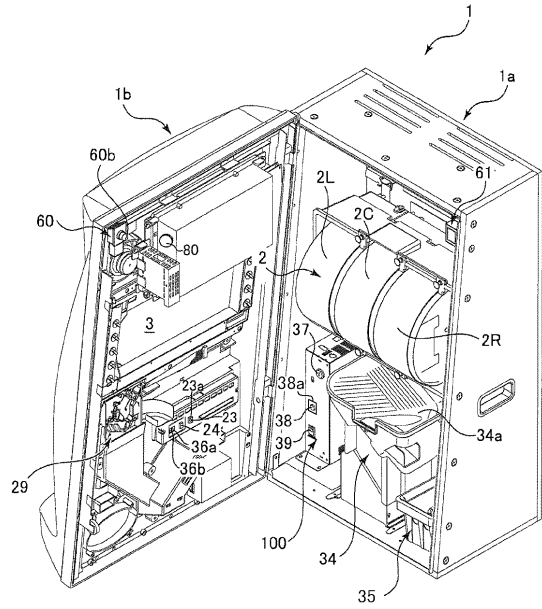
【図1】

【図1】



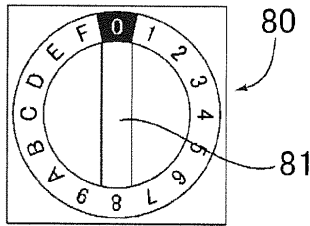
【図2】

【図2】



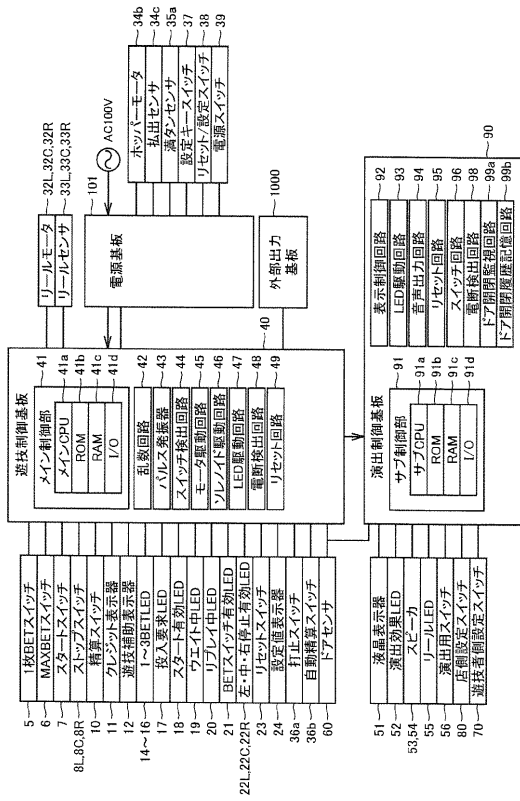
【図3】

【図3】



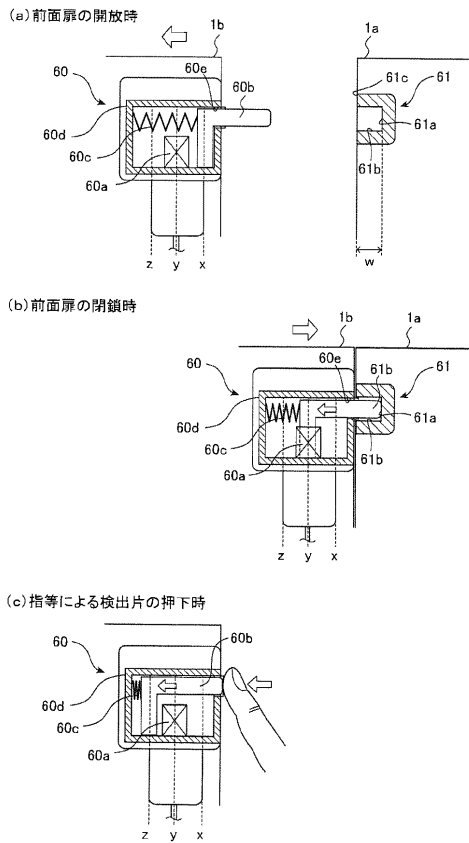
【図4】

【図4】



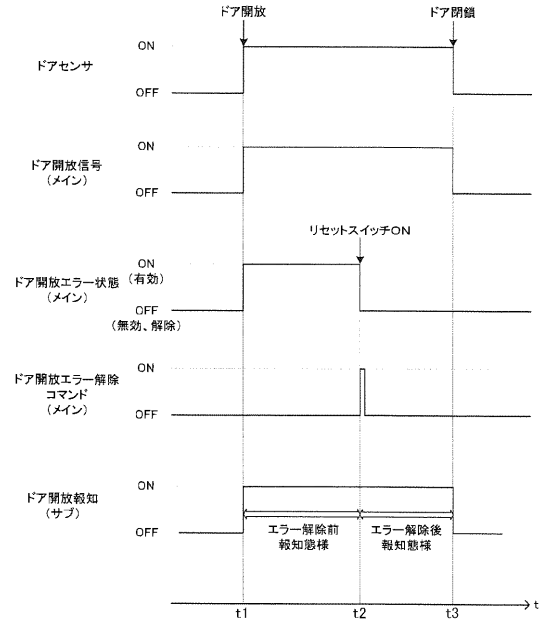
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



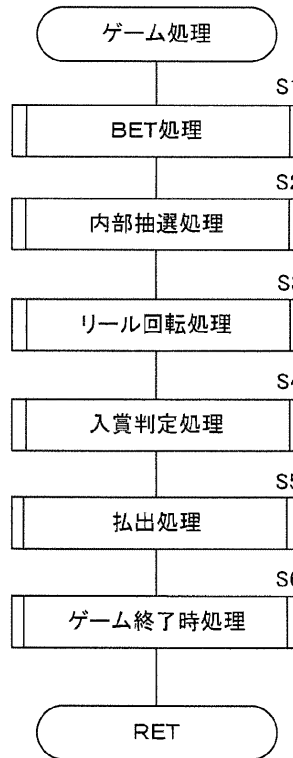
【図7】

【図7】

役	図柄組み合わせ	遊技状態		
		通常	当選中	RE(CE)
BB	黒7-黒7-黒7	○	×	×
	黒7-黒7-白7	○	×	×
	白7-白7-白7	○	×	×
RB	黒7-黒7-黒7	○	×	×
リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	○	○	×
	BAR-リプレイ-リプレイ	○	○	×
	黒7-リプレイ-リプレイ	○	○	×
スイカ	スイカ-スイカ-スイカ	○	○	○
	スイカ-スイカ-BAR	○	○	○
チェリー	ANY-ANY-当チェリー	○	○	○
ベル	ベル-ベル-ベル	○	○	○

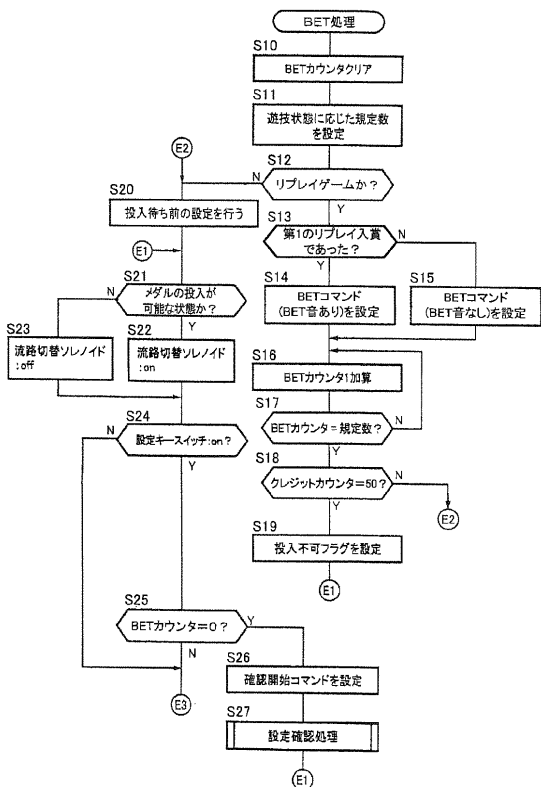
【図8】

【図8】



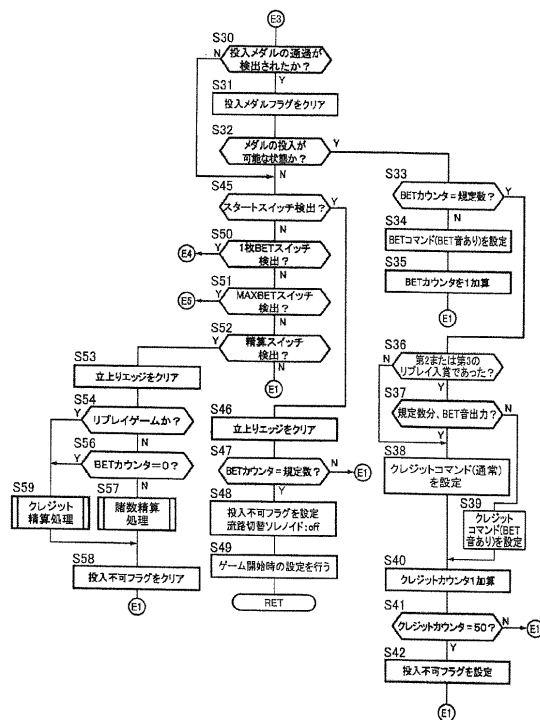
【 図 9 】

【 図9】



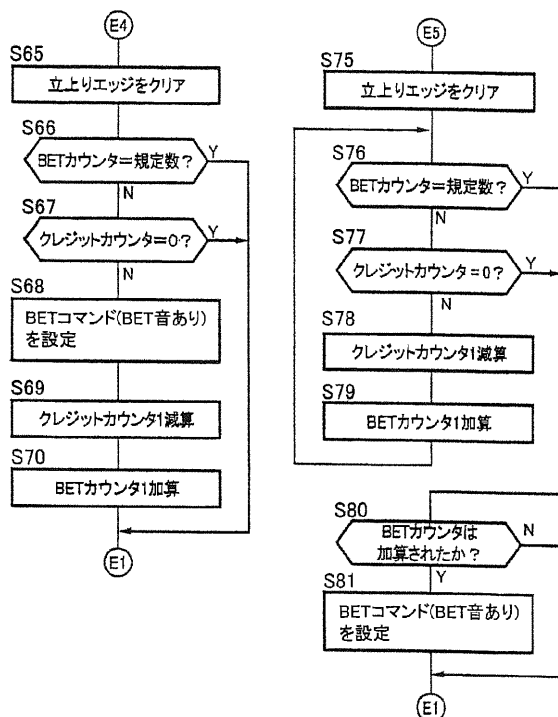
【 図 10 】

【 図10】



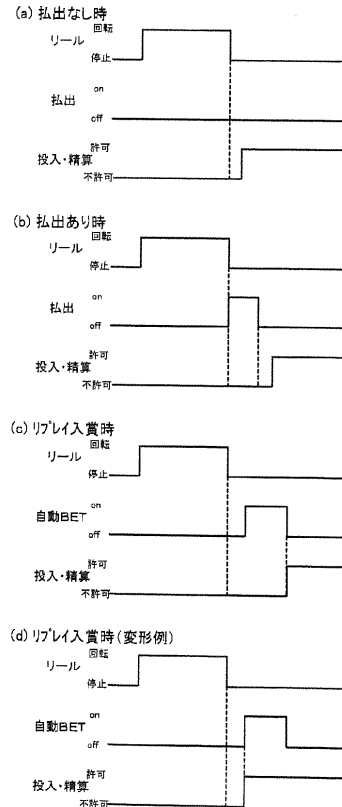
【 図 1 1 】

【 図11】



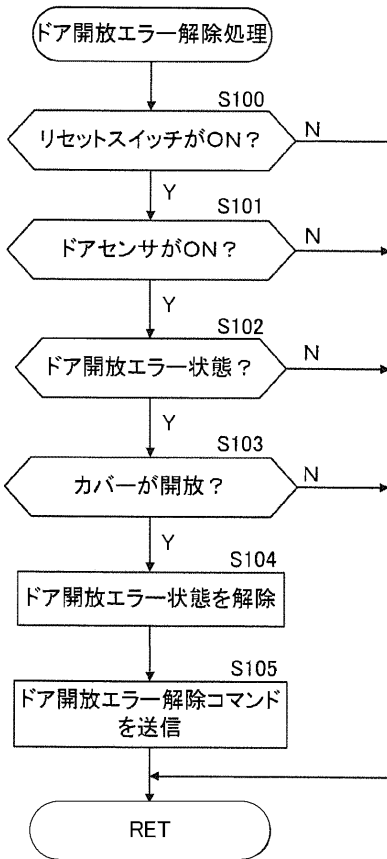
【 図 1 2 】

【 図12】



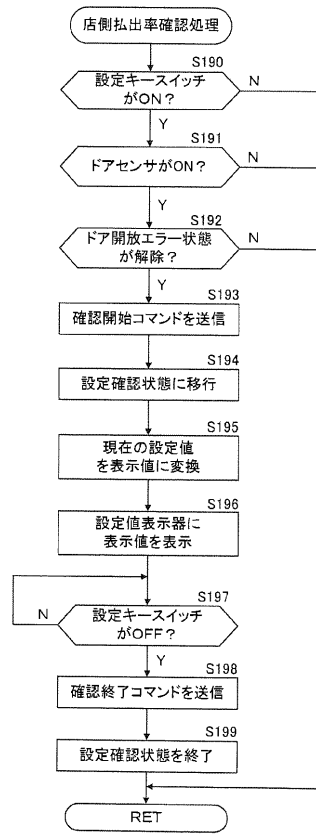
【図13】

【図13】



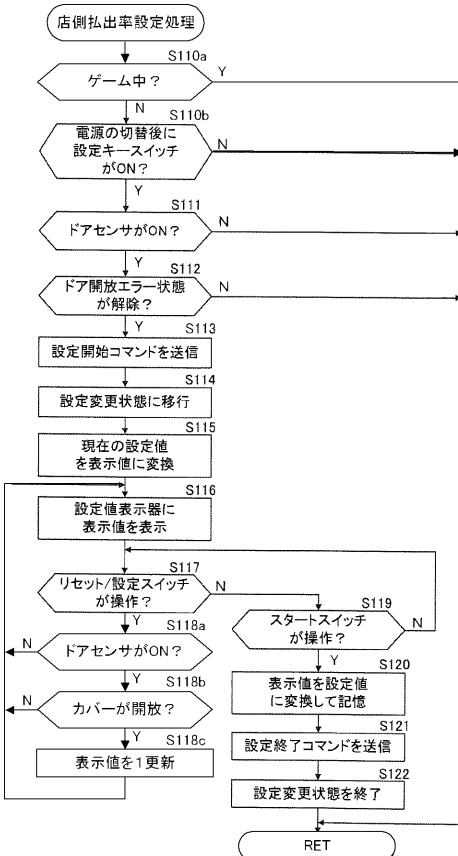
【図14】

【図14】



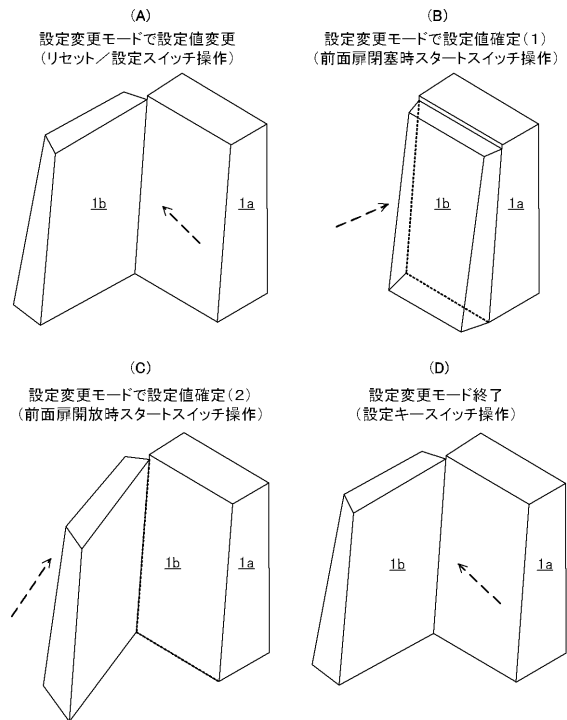
【図15】

【図15】



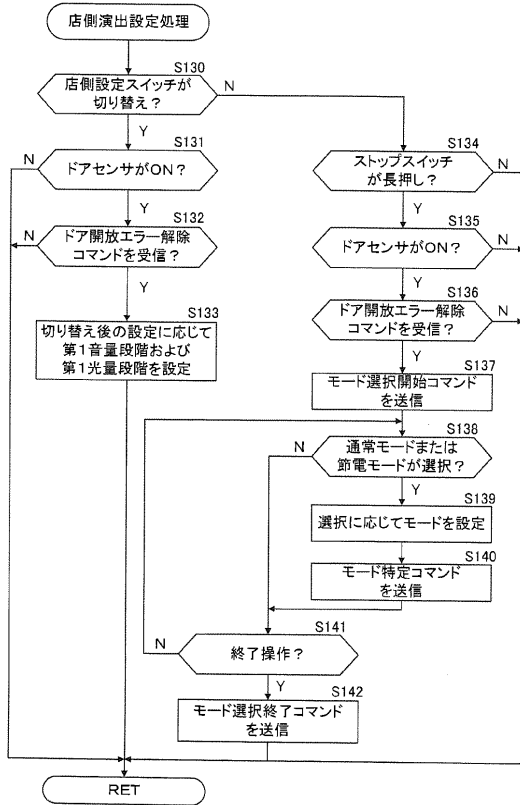
【図16】

【図16】



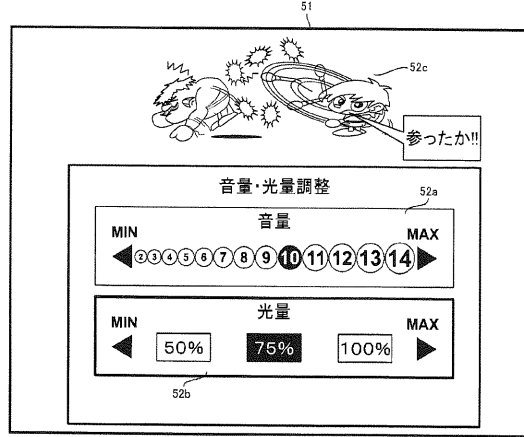
【図17】

【図17】



【図18】

【図18】



【図19】

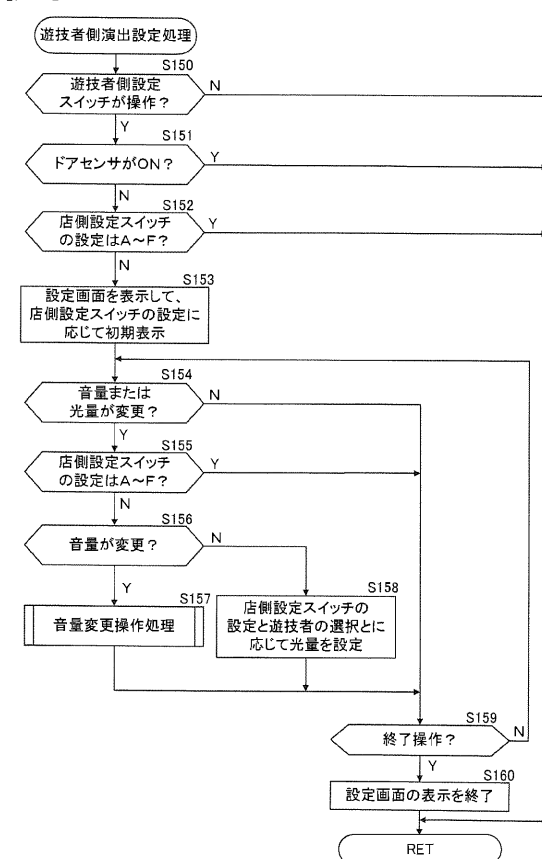
【図19】

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%	

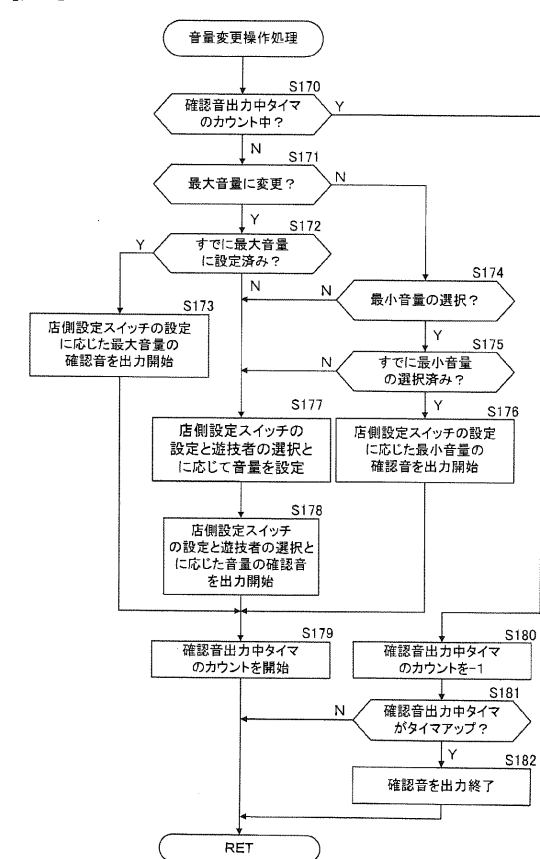
【図20】

【図20】



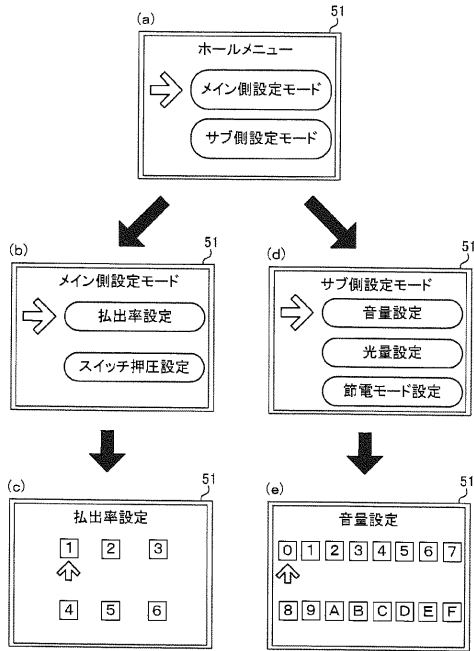
【図21】

【図21】



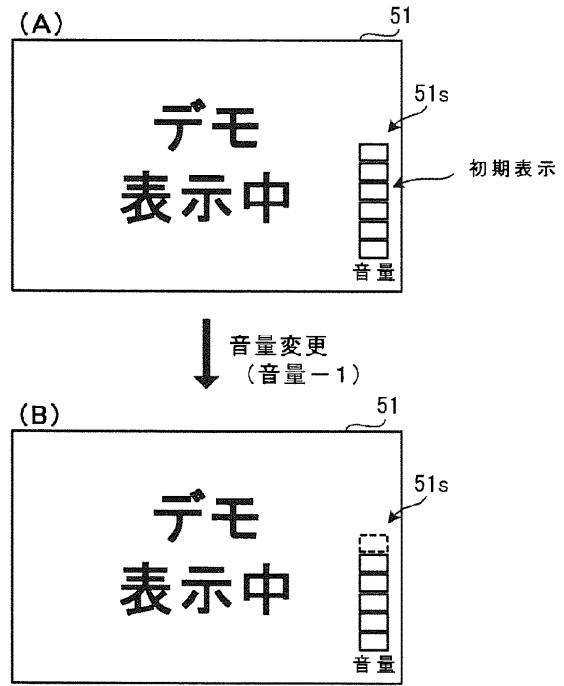
【図22】

【図22】



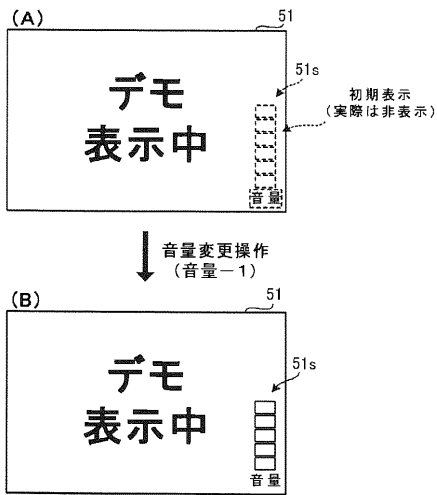
【図23】

【図23】



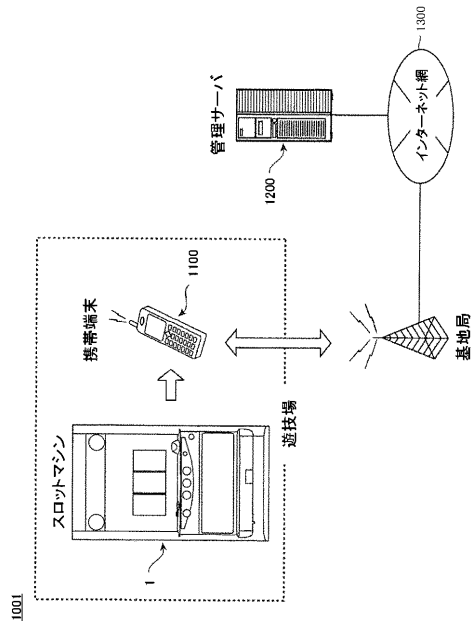
【図24】

【図24】



【図25】

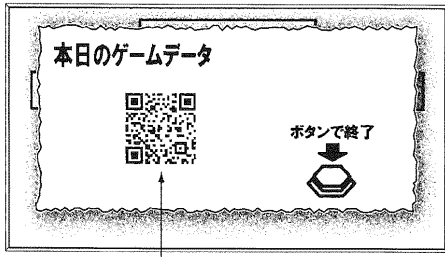
【図25】





【図26】

【図26】

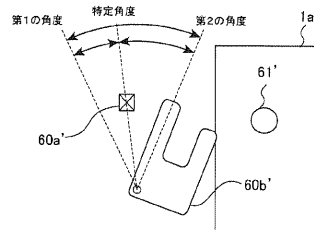


ボーナス当選回数、AT当選回数、クリアミッション数、  
音量データ、光量データ等

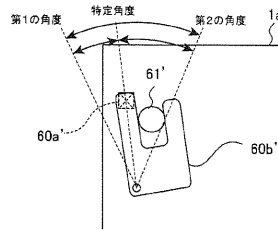
【図27】

【図27】

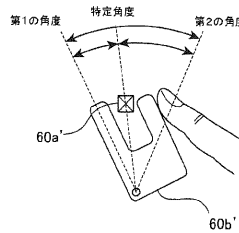
(a) 前面扉の開状態



(b) 前面扉の閉状態

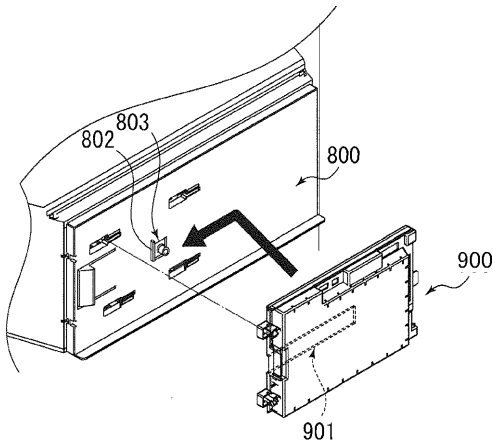


(c) 指等による検出片の押下時



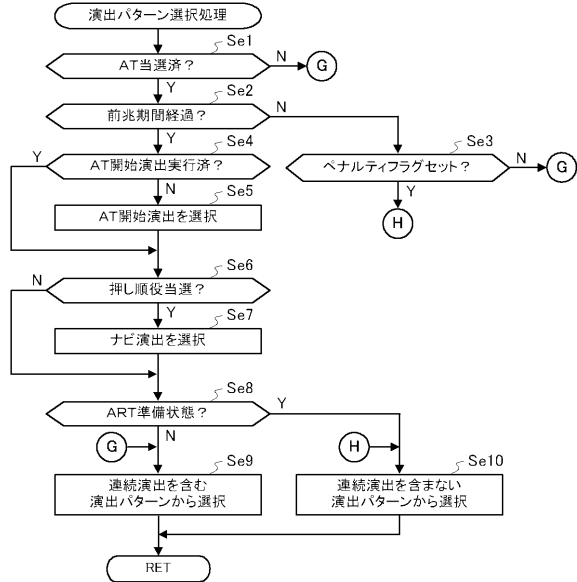
【図28】

【図28】



【図29】

【図29】



【 図 3 0 】

【 図30】

(a)

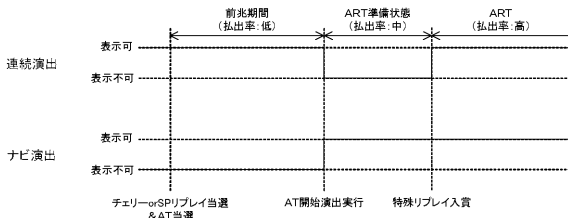
設定値	連続演出選択率	
	A	B
1	低確率	高確率
2	↑ ↓	↑ ↓
3		
4		
5		
6	高確率	低確率

(b)

設定値	キャラクター選択率				
	a	b	c	d	e
1	低確率	高確率	低確率	0	高確率
2	↑ ↓	低確率	高確率		↑ ↓
3		高確率	低確率		
4		低確率	高確率		
5		高確率	低確率		
6	高確率	低確率	高確率		低確率

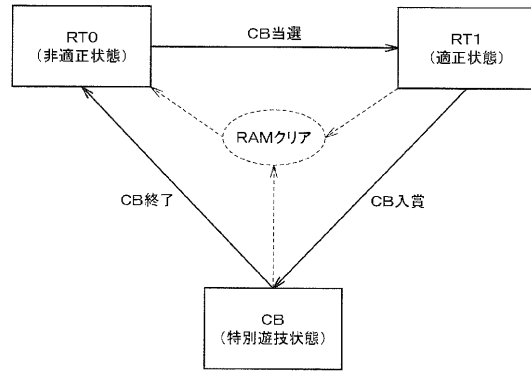
【 図 3 1 】

【 図31】



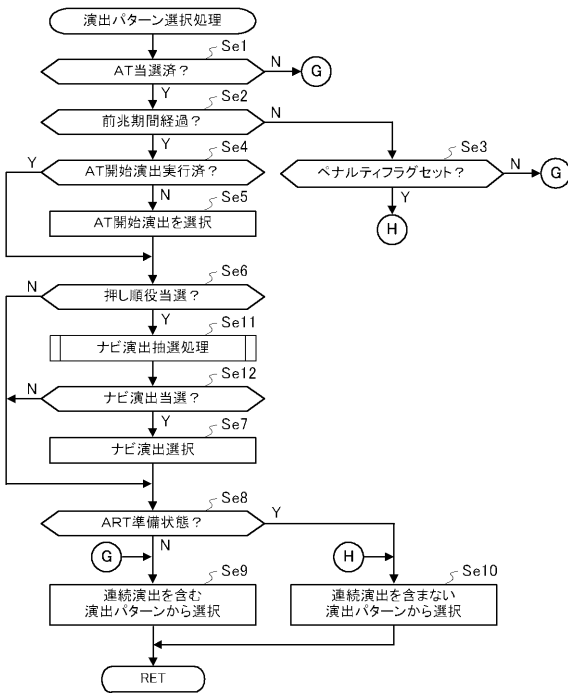
【 図 3 2 】

【 図32】



【 図 3 3 】

【 図33】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC52 AC64 AC65  
AC77 AC82 BA03 BA07 BA12 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02  
BB03 BB13 BB14 BB15 BB16 BB33 BB46 BB48 BB78 BB83  
BB93 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CB04 CB23 CB28 CB33  
CB42 CB49 CC01 CC12 CC24 CC28 CD06 CD12 CD17 CD43  
CD55 DA19 DA52 DA54 DA63 DA64 DB06 DB17 DB22