

(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2017-189388

(P2017-189388A)

(43) 公開日 平成29年10月19日 (2017. 10. 19)

(51) Int. Cl.		F I		テーマコード (参考)
A 6 3 F	5/04	(2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	2 C 0 8 2
A 6 3 F	7/02	(2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 3 3 3
			A 6 3 F 5/04 5 1 2 B	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 62 頁)

(21) 出願番号 特願2016-80582 (P2016-80582)
 (22) 出願日 平成28年4月13日 (2016. 4. 13)

(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 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (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
 (72) 発明者 梶原 涼
 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

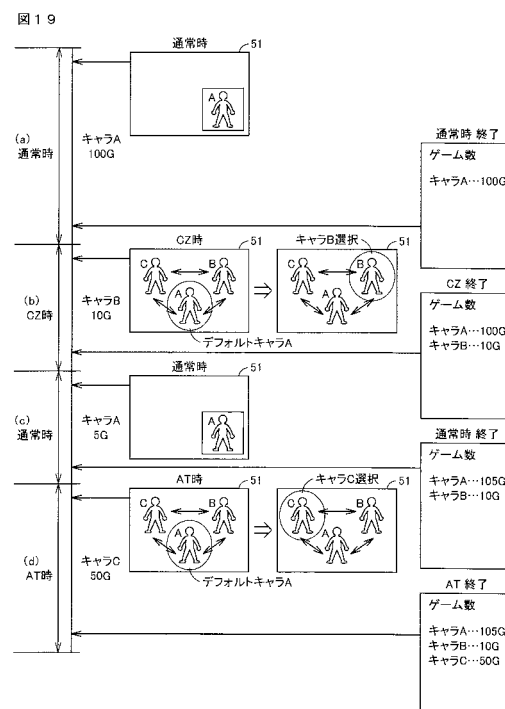
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 キャラクタに関する遊技履歴を蓄積可能とすることで、不用意にキャラクターが変更されずに遊技をすることが可能な遊技機を提供することである。

【解決手段】 遊技状態の切り替えに応じて、複数種類のキャラクターのうちから遊技者の意思に応じてキャラクターを選択可能な選択期間があり、選択期間への制御が開始されたときには、選択期間において選択されたキャラクターが選択された状態とする。

【選択図】 図19



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
複数の状態のうちいずれかの状態に制御する状態制御手段と、
状態の切り替えに応じて、複数種類のキャラクタのうちから遊技者の意思に応じてキャラクタを選択可能な選択期間に制御する選択期間制御手段と、
前記選択期間において選択されたキャラクタを特定可能なキャラクタ情報を記憶するキャラクタ情報記憶手段と、
遊技の進行に応じた遊技履歴情報を複数種類のキャラクタ毎に記憶可能な履歴情報記憶手段と、
遊技の進行に応じて、前記履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報のうち前記キャラクタ情報から特定されるキャラクタの前記遊技履歴情報を更新する更新手段とを備え、
前記選択期間への制御が開始されたときには、前記キャラクタ情報から特定されるキャラクタが選択された状態である、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

20

【0002】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口などの始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機などがある。

【0003】

また、遊技者は、2次元コード読み取り機能及びインターネット網への接続機能を備える携帯端末を用いて、インターネット網に接続された管理装置とデータのやりとりが可能となる。これにより、遊技者は、遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴を反映させた遊技モード（携帯連動モード）で遊技を行なうことが可能となる。

30

【0004】

たとえば、従来のこの種の遊技機には、携帯連動開始時または遊技中に遊技者がキャラクタを選択し、選択したキャラクタに応じて実行される演出の種類を異ならせる遊技をする遊技機があった（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2012-239695号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、特許文献1の遊技機によれば、キャラクタが選択可能であったものの、当該キャラクタに関する遊技履歴が蓄積されておらず、興趣の向上が図れていなかった。

【0007】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、キャラクタに関する遊技履歴を蓄積可能としつつ、不用意にキャラクタが変更されずに遊技をすることが可能な遊技機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】

50

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン1、パチンコ遊技機700）であって、

複数の状態（たとえば、通常の遊技状態、CZ時、AT時）のうちいずれかの状態に制御する状態制御手段（たとえば、メイン制御部41による遊技状態を制御する処理）と、

状態の切り替えに応じて、複数種類のキャラクタのうちから遊技者の意思に応じてキャラクタを選択可能な選択期間に制御する選択期間制御手段（たとえば、図19（b）、図19（d）において液晶表示器51上でキャラクタA～Cを表示させ、選択可能とする選択期間に制御する）と、

前記選択期間において選択されたキャラクタを特定可能なキャラクタ情報を記憶するキャラクタ情報記憶手段（たとえば、「キャラクタA」が選択されたことを記憶する）と、

遊技の進行に応じた遊技履歴情報（たとえば、ゲーム数、経験値など）を複数種類のキャラクタ毎に記憶可能な履歴情報記憶手段（たとえば、「キャラクタA」のキャラクタに関して、遊技履歴情報として「10ゲーム」のゲーム数が消費されたことを記憶する）と、

遊技の進行に応じて、前記履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報のうち前記キャラクタ情報から特定されるキャラクタの前記遊技履歴情報を更新する更新手段（たとえば、「キャラクタA」のキャラクタに関して、遊技が1ゲーム進行したときに、遊技履歴情報を「10ゲーム」から「11ゲーム」に更新する）とを備え、

前記選択期間への制御が開始されたときには、前記キャラクタ情報から特定されるキャラクタが選択された状態（たとえば、図19（b）、図19（d）において液晶表示器51に表示されているキャラクタA～CのうちキャラクタAがデフォルトキャラクタとして選択された状態）である。

【0009】

このような構成によれば、キャラクタに関する遊技履歴を蓄積可能として、さらにキャラクタを選択するときにデフォルトの選択肢を現在選択しているキャラクタとすることで、不用意にキャラクタが変更されずに遊技をすることができる。

【0010】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記選択期間においてキャラクタが選択されてから所定期間が経過するまで（たとえば、演出状態または遊技状態が切り替わるまで）、新たなキャラクタが選択されることを規制する規制手段（変形例の「キャラクタ選択の制限期間について」参照）を備える。

【0011】

このような構成によれば、所定期間はキャラクタ変更ができなくなるため、遊技者に対してキャラクタ選択を慎重するよう促すことができる。

【0012】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

遊技者から受け付けられた特定操作にもとづき特定モード（たとえば、携帯連動モード）に制御する特定モード制御手段（たとえば、遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴を反映させた遊技携帯連動モードに制御する）と、

前記特定モード制御手段により前記特定モードに制御されることに応じて、前記キャラクタ情報記憶手段が記憶する前記キャラクタ情報（たとえば、図19（b）、図19（d）において液晶表示器51上であらかじめ選択されているキャラクタA）を遊技者の意思に応じたキャラクタを特定可能な前記キャラクタ情報に更新する特定モード時更新手段（たとえば、携帯連動モードにおいて遊技者が選択したキャラクタをキャラクタ情報として更新する）とを備える（変形例の「携帯連動時のデフォルトキャラクタについて」参照）。

【0013】

このような構成によれば、遊技者の趣向にあったキャラクタを遊技者が選択し、当該キャラクタをキャラクタ情報から特定されるデフォルトキャラクタとすることができる。

【0014】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記選択期間においては複数のキャラクタを選択可能(たとえば、キャラクタAおよびキャラクタBを同時に選択する)であり、

前記キャラクタ情報記憶手段は、選択された前記複数のキャラクタを特定可能な前記キャラクタ情報を記憶可能であり、

前記更新手段は、前記複数のキャラクタを特定可能な前記キャラクタ情報が記憶されているときには、遊技の進行に応じて、前記履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報のうち当該キャラクタ情報から特定される前記複数のキャラクタ各々の前記遊技履歴情報を更新する(たとえば、「キャラクタAおよびB」のキャラクタに関して、遊技が1ゲーム進行したときに、遊技履歴情報を「キャラクタA」について「10ゲーム」から「11ゲーム」に更新し、「キャラクタB」について「10ゲーム」から「11ゲーム」に更新する)(変形例の「複数キャラクタの選択について」参照)。

10

【0015】

このような構成によれば、2以上のキャラクタの履歴を同時に蓄積することができるため、遊技者にとってお得感がある。

【0016】

(5) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記選択期間においては複数のキャラクタを選択可能(たとえば、キャラクタAおよびキャラクタBを同時に選択する)であり、

前記キャラクタ情報記憶手段は、選択された前記複数のキャラクタを特定可能な前記キャラクタ情報を記憶可能であり、

20

前記履歴情報記憶手段は、前記複数のキャラクタの前記遊技履歴情報を記憶可能であり、

前記更新手段は、前記複数のキャラクタを特定可能な前記キャラクタ情報が記憶されているときには、遊技の進行に応じて、前記履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報のうち当該キャラクタ情報から特定される前記複数のキャラクタの前記遊技履歴情報を更新する(たとえば、「キャラクタAおよびB」のキャラクタに関して、遊技が1ゲーム進行したときに、遊技履歴情報を「キャラクタAおよびB」について「10ゲーム」から「11ゲーム」に更新する)(変形例の「複数キャラクタの選択について」参照)。

【0017】

30

このような構成によれば、2以上のキャラクタの履歴を同時に蓄積することができるため、遊技者にとってお得感がある。

【0018】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

複数種類のキャラクタのうち2以上のキャラクタを用いたキャラクタ演出を実行するキャラクタ演出実行手段(たとえば、図20(a)、図20(b)において液晶表示器51に表示されているキャラクタA、BまたはキャラクタA～Hを用いたキャラクタ演出を実行する)を備え、

前記更新手段は、前記キャラクタ演出の実行に基づいて、当該キャラクタ演出に用いられる2以上のキャラクタの前記遊技履歴情報を更新する(たとえば、図20(a)のように、キャラクタAおよびBのキャラクタ演出が実行された場合に、「キャラクタA」の遊技履歴情報を「3ゲーム」更新するとともに「キャラクタB」の遊技履歴情報を「3ゲーム」更新する)。

40

【0019】

このような構成によれば、キャラクタに関する遊技履歴を蓄積可能として、さらにキャラクタ演出の発生に基づいて発生したキャラクタの履歴を蓄積可能とすることで、演出にも注目でき、興趣を向上させることができる。

【0020】

以下の構成を備えるものであってもよい。

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、

50

遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１）において、

遊技者により行われた操作（たとえば、メニュー表示操作）を受け付ける受付手段（たとえば、図１３のＳｆ５の処理を行う部分）と、

前記受付手段が前記操作を受け付けたことにもとづいて特定制御の設定（たとえば、パワードの入力による遊技又は簡単スタートによる遊技の設定）を行う特定制御設定手段（たとえば、メイン制御部４１、図８に示す部分）と、

前記操作を受け付け可能であることを報知する受付報知手段（たとえば、図１２に示す処理を行う部分）とを備え、

前記受付報知手段は、前記特定制御が設定されていないときには遊技の終了に係る所定タイミングより前記報知を開始し、前記特定制御が設定されているときには該所定タイミング後の特定タイミングより前記報知を開始する（たとえば、図１２のＳｅ４及びＳｅ６の処理を行う部分）。

10

【００２１】

この構成によれば、特定制御の設定を行うことを促進しつつ、遊技者が感じる煩わしさを低減することができる。

【００２２】

受付手段は、特定制御が設定されているときに特定タイミング以前に操作を受け付け可能にする（たとえば、図１３のＳｆ２でＹのときにＳｆ５の処理を行う部分）。

【００２３】

この構成によれば、操作によって特定制御の設定にすすめることができる。

20

受付報知手段は、特定制御が設定されているときと特定制御が設定されていないときとで異なる態様の報知を行う（たとえば、図１２のＳｅ４及びＳｅ６の処理を行う部分）。

【００２４】

この構成によれば、特定制御の設定を行うことを促進しつつ、遊技者が感じる煩わしさを低減することができる。

【００２５】

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、ＢＢ又はＲＢ）に制御する有利状態制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

有利状態が終了した後に所定回数のゲームが行われるまで受付手段による受け付けを制限する受付制限手段（たとえば、図１３のＳｆ４でＮのときにＳｆ５の処理を行う部分）とを備えた。

30

【００２６】

この構成によれば、有利状態が終了した後に即座に遊技を終了することを困難にすることができる。

【００２７】

ゲームの結果が特定結果（たとえば、ＲＢ、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）のいずれかが入賞）となったときに受付手段による受け付けを制限する受付制限手段（たとえば、図１３のＳｆ３でＮのときにＳｆ５の処理を行う部分）を備えた。

【００２８】

この構成によれば、ゲームの結果が特定結果となったことへの興趣を妨げることを防止することができる。

40

【００２９】

発光により遊技者による操作を促すとともに、発光態様を異ならせることで発光態様に応じた操作を遊技者に促す操作促進報知手段（たとえば、演出スイッチＬＥＤ５６ａ）と、

演出の実行中における操作を促すときは第１の発光態様（たとえば、図１４のＳｇ２の処理を行う部分）で前記操作促進報知手段を発光させ、特定制御の設定を可能な状態に移行させる操作を促すときは第２の発光態様（たとえば、図１４のＳｇ５の処理を行う部分）で前記発光報知手段を発光させるとともに、特定制御の設定を可能な状態で複数種類の特定制御のうちから設定する特定制御を選択する操作を促すときは第１の発行態様（たと

50

えば、図 14 の S g 2 の処理を行う部分）で前記操作促進報知手段を発光させる報知制御手段とを備えた。

【0030】

この構成によれば、誤った操作を行うことを防止できる。

遊技を行うことが可能な遊技機（変形例 2 で説明するスロットマシン）であって、

第 1 操作（図 22 の決定スイッチ 202 への操作）と第 2 操作（図 22 の左スイッチ 201 または右スイッチ 203 への操作）とを含む複数種類の操作を受付可能な操作受付手段（サブ制御部 91）と、

前記第 1 操作が受け付けられ、かつ前記第 2 操作が受け付けられることにより特定モード（簡単ユーザモードまたは通常ユーザモード）を終了させる終了制御を実行可能である一方、前記第 1 操作のみが受け付けられることによって該終了制御を実行しない（たとえば、図 22 に示すように、決定スイッチ 202 のみが操作されることによって、ユーザモードは終了されないが、決定スイッチ 202 への操作と、左スイッチ 201 および右スイッチ 203 のうちの少なくとも 1 つのスイッチへの操作とによってユーザモードを終了させる）モード制御手段（サブ制御部 91）とを備える。

【0031】

このような構成によれば、特定モードは、第 1 操作のみでは終了されず、第 1 操作が受け付けられ、かつ第 2 操作が受け付けられることにより終了されることから、遊技者の意思とは関係なく特定モードが終了されることを極力防止できる。

【0032】

遊技が可能な遊技機（変形例 1 で説明するスロットマシン 1）であって、

可動手段（可動手段 901～903）と、

前記可動手段の動作を制御する可動手段制御手段（サブ制御部 91）と、

遊技者の操作を受け付ける受付手段（遊技者側設定スイッチ 70）と、

前記受付手段の受付に応じて特定制御（設定画面の表示）を行う特定制御実行手段（サブ制御部 91）と、

を備え、

前記可動手段制御手段は、前記可動手段の確認動作を制御する（可動手段 901～903 を可動位置 921～923 まで移動させ、その後、初期位置 911～913 まで移動させる）確認動作制御手段（サブ制御部 91）を含み、

前記特定制御実行手段は、前記確認動作制御手段が前記可動手段の確認動作を制御する期間である確認動作実行期間中に、前記受付手段が遊技者の操作を受け付けても前記特定制御を実行しない。

【0033】

このような構成によれば、可動部材が動作している状態で、特定制御が行われることを防止することができる。

【0034】

遊技が可能な遊技機（変形例 1 で説明するスロットマシン 1）であって、

可動手段（可動手段 901～903）と、

前記可動手段の動作を制御する可動手段制御手段（サブ制御部 91）と、

遊技者の操作を受け付ける受付手段（遊技者側設定スイッチ 70）と、

前記受付手段の受付に応じて特定制御（設定画面の表示）を行う特定制御実行手段（サブ制御部 91）と、

遊技者の操作を受け付け可能である旨を報知する受付報知手段（遊技者側設定スイッチ 70 を点灯）とを備え、

前記可動手段制御手段は、前記可動手段の確認動作を制御する（可動手段 901～903 を可動位置 921～923 まで移動させ、その後、初期位置 911～913 まで移動させる）確認動作制御手段（サブ制御部 91）を含み、

前記受付報知手段は、前記確認動作制御手段が前記可動手段の確認動作を制御する期間である確認動作実行期間中に、遊技者の操作を受け付け可能である旨の報知を行わない（

10

20

30

40

50

遊技者側設定スイッチ 70 を消灯)。

【0035】

このような構成によれば、可動部材が動作している状態で、遊技者による特定制御の操作が行われることを抑止することができる。

【0036】

なお、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0037】

10

【図1】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図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

【図5】入賞として定められた役の構成を示す図である。

【図6】遊技状態別の内部抽選の対象役を示す図である。

【図7】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8】メインメニュー画面の遷移を示す図である。

【図9】パスワードの入力操作について説明するための図(その1)である。

【図10】パスワードの入力操作について説明するための図(その2)である。

20

【図11】2次元コードの出力について説明するための図である。

【図12】サブ制御部が実行するタイマ割込処理(サブ)内で実行するメニュー表示操作受付報知処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図13】サブ制御部が実行するタイマ割込処理(サブ)内で実行するメニュー表示操作受付処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図14】サブ制御部が実行するタイマ割込処理(サブ)内で実行するLED制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図15】サブ制御部が実行するタイマ割込処理(サブ)内で実行する音声設定操作受付報知処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図16】サブ制御部が実行するタイマ割込処理(サブ)内で実行する音声設定操作受付処理の制御内容を示すフローチャートである。

30

【図17】本実施形態の具体例を示す説明図である。

【図18】本実施形態の具体例を示す説明図である。

【図19】遊技状態毎のキャラクタ選択等について説明するための図である。

【図20】複数のキャラクタが登場するキャラクタ演出等について説明するための図である。

【図21】変形例1において可動手段の動作を説明するための図である。

【図22】変形例2において、ユーザモード時の本実施形態の画面遷移を示す図である。

【図23】変形例3におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【発明を実施するための形態】

40

【0038】

[スロットマシンの構成例]

図1及び図2に示すように、スロットマシン1は、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。

【0039】

スロットマシン1の筐体1a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2L、2C、2R(以下、左リール2L、中リール2C、右リール2R)が水平方向に並設されており、図1に示すように、これら左リール2L、中リール2C、右リール2Rに配列された図柄のうち、連続する3つの図柄が前面扉1b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。

50

【0040】

左リール2 L、中リール2 C、右リール2 Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「黒7」、「網7（網掛け7）」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」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、各リール2毎に、それぞれ21個ずつ描かれている。左リール2 L、中リール2 C、右リール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。

【0041】

各リール2 L、2 C、2 Rは、各々対応して設けられたリールモータ3 2 L、3 2 C、3 2 R（図2、図4参照）によって回転させられる。これにより、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。また、リールモータ3 2 L、3 2 C、3 2 Rによって、各リール2 L、2 C、2 Rの回転が停止させられることで、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ようになっている。

【0042】

各リール2 L、2 C、2 Rの内側には、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、各リール2 L、2 C、2 Rを背面から照射するリールLED5 5と、が設けられている。リールLED5 5は、左リール2 L、中リール2 C、右リール2 Rの連続する3つの図柄に対応する12個のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能となるように構成されている。

【0043】

前面扉1 bにおける各リール2 L、2 C、2 Rに対応する位置には、リール2 L、2 C、2 Rを前面側から透視可能とする横長長方形の透視窓3が設けられており、該透視窓3を介して遊技者側から各リール2 L、2 C、2 Rが視認できるようになっている。

【0044】

前面扉1 bには、メダル（遊技用価値）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（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、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、何れの遊技状態においても3枚）を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、各リール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、演出に用いるための演出用スイッチ5 6（CHANCEボタン）が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0045】

また、演出用スイッチ5 6の下方には、十字キー5 8及び決定ボタン5 9が設けられている。十字キー5 8は音声に関連する設定に用いられる。ゲームを行っていないときに十字キー5 8を上下方向に操作すると楽曲を変更することができる。具体的には、十字キー5 8を上方向又は下方向に操作するたびに所定の順序で楽曲が切り替わる。そして、十字キー5 8の操作を中止して決定ボタン5 9を操作すると選択中の楽曲に確定し、楽曲の変更が終了する。これら一連の動作を楽曲の設定と称する。十字キー5 8を操作して楽曲を切り替えているときには、楽曲の切り替えに連動して液晶表示器5 1から楽曲名が表示されるとともにスピーカ5 3、5 4から切り替えられた楽曲が再生される。

【0046】

また、ゲームを行っていないときに十字キー5 8を左右方向に操作すると楽曲の音量を変更することができる。具体的には、左方向に操作を行うと音量が下がるとともに右方向に操作を行うと音量が上がる。そして、十字キー5 8の操作を中止して決定ボタン5 9を操作すると選択中の音量に確定し、音量の変更が終了する。これら一連の動作を音量の設定と称する。十字キー5 8を操作して音量を調節するときには、音量の切り替えに連動して液晶表示器5 1から音量が表示されるとともにスピーカ5 3、5 4から再生中の楽曲の

音量も切り替わる。

【0047】

このように、楽曲を変更すると変更した楽曲を設定中の音量で楽曲を再生し、音量を変更すると変更した音量で設定中の楽曲を再生するので、選択された内容の理解を容易にすることができる。

【0048】

なお、本実施形態では、楽曲の変更又は音量の変更のみを行うことが可能であり、いずれか一方のみを変更して確定することができる。また、いずれか一方のみを変更した状態で、他方を変更して確定すると、一方の設定も変更後の設定で確定する。このように構成することにより、楽曲や音量の変更に係る操作を簡便にすることができる。

10

【0049】

また、前面扉1b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11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器12、賭数が1に設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2に設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3に設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、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LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述する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LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

20

【0050】

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBET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BETスイッチ有効LED21（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、対応するストップスイッチ8L、8C、8R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LED22L、22C、22R（図4参照）がそれぞれ設けられている。

【0051】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止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、後述する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、後述のBB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効／無効を選択するための打止スイッチ36a、後述のBB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、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられた後述のホッパータンク34a（図5参照）側またはメダル払出口9側の何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30、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31を有するメダルセクタ（図示せず）、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25（図4参照）が設けられている。

30

40

【0052】

筐体1a内部には、上述した左リール2L、中リール2C、右リール2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（図4参照）からなるリールユニット2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、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34a、ホッパータンク34a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34b、ホッパーモータ34b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34cからなるホッパーユニット34、電源ボ

50

ックス100が設けられている。

【0053】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35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35aが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク35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できるようになっている。

【0054】

電源ボックス100の前面には、設定変更状態又は設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37、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後述する内部抽選の当選確率（出玉率）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38、電源をON／OFFする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

【0055】

このような構成のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、遊技者は、先ず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるい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、MAXBET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が設定されると、入賞ラインL1～L5（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。本実施形態では、規定数の賭数として、遊技状態に関わらず3枚が定められており、規定数の賭数が設定されると入賞ラインL1～L5が有効となる。なお、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。

【0056】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。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、左リール2Lの上段、中リール2Cの中段、右リール2Rの下段、すなわち、右下がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL4、左リール2Lの下段、中リール2Cの中段、右リール2Rの上段、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。

【0057】

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。この状態で何れかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応する左リール2L、中リール2C、右リール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。

【0058】

そして全てのリール（右リール2L、中リール2C及び右リール2R）が停止されることで1ゲームが終了し、有効となっている入賞ライン（有効入賞ライン）上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には、入賞が発生し、そ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され、クレジットに加算される。また、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、メダルが直接、メダル払出口9（図4参照）から払い出されるようになっている。なお、複数の有効入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組合せが揃った場合には、有効入賞ラインに揃った図柄の組合せそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1

10

20

30

40

50

ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施の形態では１５枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【００５９】

図４は、スロットマシン１の電氣的構成を示すブロック図である。スロットマシン１には、図４に示すように、遊技制御基板４０と、演出制御基板９０と、電源基板１０１と、が設けられている。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、各電気部品に供給される。

10

【００６０】

電源基板１０１には、外部からＡＣ１００Ｖの電源が供給される。電源基板１０１は、このＡＣ１００Ｖの電源からスロットマシン１を構成する各電気部品の駆動に必要な直流電圧を生成し、遊技制御基板４０及び遊技制御基板４０を介して接続された演出制御基板９０に供給する。

【００６１】

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

20

【００６２】

遊技制御基板４０には、上述したＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０、リセットスイッチ２３、打止スイッチ３６ａ、自動精算スイッチ３６ｂ、投入メダルセンサ３１、ドア開放検出スイッチ２５、リールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒが接続されていると共に、電源基板１０１を介して上述した払出センサ３４ｃ、満タンセンサ３５ａ、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８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ようになっている。

【００６３】

また、遊技制御基板４０には、上述したクレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、遊技用表示部１３、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ、設定値表示器２４、流路切替ソレノイド３０、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが接続されていると共に、電源基板１０１を介して上述したホッパーモータ３４ｂが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板４０に搭載された後述のメイン制御部４１の制御に基づいて駆動されるようになっている。

30

【００６４】

遊技制御基板４０は、メイン制御部４１と、乱数発生回路４２と、サンプリング回路４３と、スイッチ検出回路４４と、モータ駆動回路４５と、ソレノイド駆動回路４６と、ＬＥＤ駆動回路４７と、電断検出回路４８と、リセット回路４９と、を備える。

40

【００６５】

メイン制御部４１は、メインＣＰＵ４１ａ、ＲＡＭ４１ｂ、ＲＯＭ４１ｃ、Ｉ／Ｏ４１ｄを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行う。乱数発生回路４２は、パルスが発生するたびにカウントアップして値を更新するカウンタによって構成されている。サンプリング回路４３は、乱数発生回路４２がカウントしている数値を取得し、取得した数値をメイン制御部４１に出力する。乱数発生回路４２では、遊技の進行に使用される乱数の種類毎に設定され、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められている。サンプリング回路４３は、メインＣＰＵ４１ａの命令に従って、乱数発生回路４２が示している数値を乱数として取得する。

50

【0066】

乱数を取得する構成は上述の構成に限られず任意である。たとえば、メインCPU 41aは、サンプリング回路43から取得した数値を基に異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェア処理によって各種数値を加工または更新してもよい。なお、本実施形態においては、上述の乱数値の範囲は、16ビットの範囲、すなわち、0～65535の範囲の値とする。

【0067】

スイッチ検出回路44は、遊技制御基板40に直接又は電源基板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。モータ駆動回路45は、リールモータ32L、32C、32Rの駆動制御を行う。ソレノイド駆動回路46は、流路切替ソレノイド30の駆動制御を行う。LED駆動回路47は、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。電断検出回路48は、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。リセット回路49は、電源投入時又はメインCPU 41aからの初期化命令が入力されないときにメインCPU 41aにリセット信号を送出する。

【0068】

メインCPU 41a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、ROM 41cに記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うと共に、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的又は間接的に制御する。RAM 41bは、メインCPU 41a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。ROM 41cは、メインCPU 41a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。I/O 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。

【0069】

また、メイン制御部41には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 41bに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0070】

メインCPU 41aは、基本処理として遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メインCPU 41aは、上述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路48から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施形態では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0071】

メインCPU 41aは、I/O 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。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方向のみで送られ、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られることはない。

【0072】

演出制御基板90には、演出用スイッチ56（本実施形態では、その外面に“CHANCEボタン”と表記される。）が接続されており、この演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。

【0073】

また、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

10

20

30

40

50

5 1（図 4 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、上述したリール L E D 5 5 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 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0074】

さらに、演出制御基板 9 0 には、十字キー 5 8 及び決定ボタン 5 9 が接続されており、これらが操作されたときに検出信号が入力されるようになっている。

【0075】

なお、本実施形態では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的 10 に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 又は他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としてもよく、このような構成では、サブ制御部 9 1 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

【0076】

また、本実施形態では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、たとえば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用 20 してもよい。

【0077】

演出制御基板 9 0 は、サブ制御部 9 1 と、表示制御回路 9 2 と、L E D 駆動回路 9 3 と、音声出力回路 9 4 と、リセット回路 9 5 と、スイッチ検出回路 9 6 と、時計装置 9 7 と、電断検出回路 9 8 と、を備える。

【0078】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、サブ C P U 9 1 a、R A M 9 1 b、R O M 9 1 c、I / O 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行う。表示制御回路 9 2 は、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う。L E D 駆動回路 9 3 は、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う。音声出力回路 9 4 は、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う。リセット回路 9 5 30 は、電源投入時又はサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときに、サブ C P U 9 1 a にリセット信号を送出する。スイッチ検出回路 9 6 は、演出制御基板 9 0 に接続された演出用スイッチ 5 6 から入力された検出信号を検出する。時計装置 9 7 は、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する。電断検出回路 9 8 は、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 C P U 9 1 a に対して出力する。

【0079】

サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 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共に、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的又は間接的に制御する。サブ C P U 9 1 a は、メイン C P U 4 1 a と同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部 9 1 の割込端子の 1 つは、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部 4 1 がコマンドを送信する際に出力するストローブ（I N T）信号線に接続されており、サブ C P U 9 1 a は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部 4 1 からのコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ C P U 9 1 a は、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち、一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部 9 1 の割込端子の 1 つは、電断検出回路 9 8 と接続されており、サブ C P U 9 1 a は、電断検出回路 9 8 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（サブ）を実行する。また、サブ C P U 9 1 a においても未使用の割込が発生した場合には、元の処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。 40 50

【0080】

また、サブ制御部91にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM91bに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0081】

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が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選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ようになっている。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。すなわち、設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど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。

10

【0082】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をON状態としてからスロットマシン1の電源をONする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONすると、設定値表示器24にRAM41bから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、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)。そして、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されると、確定した表示値(設定値)がメイン制御部41のRAM41bに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

20

【0083】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をON状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ37をON状態とすると、設定値表示器24にRAM41b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こととなる。

30

【0084】

本実施形態のスロットマシン1は、上述のように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。本実施形態では、後に説明するが、遊技状態として、レギュラーボーナス(以下ではRBと称す)と、通常遊技状態と、があり、何れの遊技状態であっても賭数の規定数として3が定められており、遊技状態に関わらず、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。なお、本実施形態では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインL1～L5の全てが有効化されることとなる。

【0085】

40

本実施形態のスロットマシン1は、全てのリール(左リール2L、中リール2C及び右リール2R)が停止した際に、有効入賞ライン(以下、単に入賞ラインと呼ぶ)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、同一図柄の組合せであってもよいし、異なる図柄を含む組合せであってもよい。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず、に次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。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、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41bに設定されている必要がある。

【0086】

50

なお、これら各役の当選フラグのうち、小役及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。すなわち、特別役の当選フラグが一度当選すると、たとえ、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った場合にも、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こととなる。

【0087】

このスロットマシン1における役としては、特別役としてレギュラーボーナス（以下、RBという。）と、ビッグボーナス（1）、（2）（以下、BB（1）、（2）という。）が定められている。また、小役として、スイカ、チェリー、ベルが定められ、再遊技役として、リプレイが定められている。

10

【0088】

チェリーは、何れの遊技状態においても左リール2Lについて、入賞ラインの何れかに「チェリー—ANY—ベル」又は「チェリー—ANY—リプレイ」の組合せが揃ったとき、すなわち、左リール2Lにおいて、入賞ラインの何れかに「チェリー」の図柄が導出され、右リール2Rの、左リール2Lに「チェリー」が停止した入賞ラインに「ベル」又は「リプレイ」の図柄が導出されたときに入賞となり、2枚のメダルが払い出される。

【0089】

スイカは、何れの遊技状態においても入賞ラインの何れかに「スイカ—スイカ—スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。

20

【0090】

ベルは、何れの遊技状態においても入賞ラインの何れかに「ベル—ベル—ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、12枚のメダルが払い出される。

【0091】

リプレイは、通常遊技状態において入賞ラインに「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。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こととなる。

【0092】

RBは、RB以外の遊技状態において入賞ラインの何れかに「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4ゲーム入賞（役の種類は、何れでも可）したとき、の何れか早いほうで終了する。

30

【0093】

BB（1）は、RB以外の遊技状態において入賞ラインの何れかに「黒7—黒7—黒7」の組合せが揃ったときに入賞となる。BB（2）は、RB以外の遊技状態において入賞ラインの何れかに「白7—白7—白7」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0094】

BB（1）（2）が入賞すると、遊技状態がBBに移行すると共に同時にRBに移行し、RBが終了した際に、BBが終了していなければ、再度RBに移行し、BBが終了するまで繰り返しRB状態に制御される。すなわち、BB中は、常にRB状態に制御されることとなる。そして、BBは、当該BB中において遊技者に払い出したメダルの総数が480枚を超えたときに終了する。BBの終了時には、RBの終了条件が成立しているか否かに関わらずRBも終了する。

40

【0095】

上記に挙げた抽選役（抽選対象役）については、スロットマシン1における一部の抽選役を例示するものであり、後述する抽選役（弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリーなど）についても、スロットマシン1における抽選役に含まれる。弱ス

50

イカ等は、B B (1) または B B (2) と同時に当選しうる抽選役であり、B B (1) または B B (2) が実際に同時当選している割合が、中段チェリーが最も高く、続いて、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカの順となり、ベルが最も低くなるように定められている。

【 0 0 9 6 】

また、上述の「通常遊技状態」には、リプレイの当選確率が異なる遊技状態（たとえば、R T 0 ～ R T 4 ）がある。「R B (B B) 」は、小役の当選確率が「通常遊技状態（R T 0 ～ R T 4 中）であるときよりも高くなる。

【 0 0 9 7 】

メイン制御部 4 1 は、後述のとおり、A T （アシストタイム）に制御可能である。A T 中においては、リプレイの当選確率が高まる R T に移行する昇格リプレイを導出させるための操作手順、R T から通常遊技状態に転落させる移行出目の導出を回避させるための操作手順、押し順ベル当選時においてベル入賞となる操作手順など、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ライン L N 上に停止させるための操作手順（正解手順）を特定可能なナビ演出を実行するための処理を実行する。昇格リプレイが導出された場合は、リプレイの当選確率が高くなる R T へと制御される。その結果、A T に制御されると、リプレイの当選確率が高くなる状態（たとえば、R T ）に制御可能となる。また、A T に制御されると、押し順ベル当選時においてベル入賞させる操作手順で操作させることができる。

【 0 0 9 8 】

続いて、本実施形態の内部抽選について説明する。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（左リール 2 L、中リール 2 C 及び右リール 2 R ）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）決定するのである。内部抽選では、先ず、内部抽選用の乱数（0 ～ 6 5 5 3 5 の整数）が取得される。そして、遊技状態及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、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて、抽選が行われる。

【 0 0 9 9 】

本実施形態では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、R B (B B) であるか、によって内部抽選の対象となる役が異なり、さらに通常遊技状態においては、特別役の持越中か否か（通常：特別役の持ち越されていない通常遊技状態、当選中：特別役の持ち越されている通常遊技状態）によっても内部抽選の対象が異なる。

【 0 1 0 0 】

遊技状態が通常遊技状態であり、特別役が持ち越されていない状態であれば、R B、B B (1)、B B (2)、R B + スイカ、R B + チェリー、B B (1) + スイカ、B B (1) + チェリー、B B (2) + スイカ、B B (2) + チェリー、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。

【 0 1 0 1 】

遊技状態が通常遊技状態であり、特別役が持ち越されている状態であれば、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。

【 0 1 0 2 】

遊技状態が R B (B B) であれば、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。

【 0 1 0 3 】

内部抽選では、現在の遊技状態及び設定値に対応して定められた各役の判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、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 / 6 5 5 3 6 ）で役が当選することとなる。

【 0 1 0 4 】

内部抽選において、何れかの役の当選が判定された場合には、メイン C P U 4 1 a は、当選が判定された役に対応する当選フラグを R A M 4 1 b に割り当てられた内部当選フラ

10

20

30

40

50

格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、メインCPU 41 a は、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、メインCPU 41 a は、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、何れの役及び役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアされる。

【0105】

次に、各リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。メインCPU 41 a は、各リール 2 L、2 C、2 R が回転を開始したとき、又は、何れかのリールが停止し、未停止のリールが残っているとき、ROM 41 c に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリールそれぞれの停止制御テーブルを作成する。そして、メインCPU 41 a は、回転中のリールに対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち何れかの操作が検出されると、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応する左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の回転を停止させる制御を行う。

【0106】

次に、メインCPU 41 a が回転中のリールに対応する何れかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作を検出した場合、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明する。メインCPU 41 a は、回転中のリールに対応する何れかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作を検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置（たとえば、0 番の領域）からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、メインCPU 41 a は、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が、停止基準位置（本実施形態では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0107】

本実施形態のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応する一のアドレスのみが格納されている。さらに、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして、一のアドレスのみが格納されている。すなわち、遊技状態、内部当選状態に対応するテーブル作成用データと、リールの停止状況（及び停止済みリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとは一意に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも一意に定められる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みリールの停止位置）の全てが同一条件である場合、メインCPU 41 a は、同一の停止制御テーブルに基づき制御を行う。

【0108】

また、本実施形態では、滑りコマ数として 0 ～ 4 の値が定められており、停止操作を検出してから最大 4 コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大 5 コマの範囲から図柄の停止位置を指定できる。また、1 図柄分リールを移動させるのに 1 コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大 4 図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大 5 図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できる。

【0109】

本実施形態では、何れかの役に当選した場合、その役を何れかの入賞ライン上に 4 コマ

10

20

30

40

50

の範囲内で最大限に引き込む制御を行うような停止制御テーブルを生成する。また、何れの役にも当選していない場合には、何れの役も入賞ライン上に揃わない制御を行うような停止制御テーブルを生成する。すなわち、何れかの役に当選した場合、当選役の4コマの範囲内で停止操作をすると、その当選役に応じた図柄の組み合わせが揃う制御がなされ、たとえば滑りコマ数が2コマで停止することはない。また、何れの役にも当選していない場合、何れかの役を0コマの範囲で停止操作をしても、滑りコマ数が設定されているため、何れの役も揃わない制御がなされる。

【0110】

左リール2Lの「ベル」、中リール2Cの「ベル」、右リール2Rの「ベル」は、それぞれ4コマ以内の間隔で配置されており、ベルの当選時には、各リールの停止操作をどのタイミングで行った場合でも、必ず「ベルーベルーベル」の組合せが入賞ライン上に揃い、ベルが入賞することとなる。また、左リール2Lの「リプレイ」、中リール2Cの「リプレイ」、右リール2Rの「リプレイ」も、それぞれ4コマ以内の間隔で配置されており、リプレイの当選時には、各リールの停止操作をどのタイミングで行った場合でも、必ず「リプレイーリプレイーリプレイ」の組合せが入賞ライン上に揃い、リプレイが入賞することとなる。

【0111】

一方で、左リール2Lの「チェリー」は、7コマを超える間隔にて配置されており、チェリーの当選時には、「チェリー」の引込範囲となるタイミングで左リール2Lの停止操作を行えば「チェリーーANYーベル」または「チェリーーANYーリプレイ」の組合せが入賞ラインに揃ってチェリーが入賞することとなる。一方、「チェリー」の引込範囲外となるタイミングで右リール2Rの停止操作を行うと、チェリーは入賞せず、取りこぼすこととなる。

【0112】

また、左リール2Lの「スイカ」、中リール2Cの「スイカ」、右リール2Rの「スイカ」も、4コマを超える間隔にて配置された箇所があり、スイカの当選時には、「スイカ」の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作を行えば「スイカースイカースイカ」の組合せが入賞ライン上に揃ってスイカが入賞することとなる。一方、何れか1つのリールでも「スイカ」の引込範囲外となるタイミングで停止操作を行うと、スイカは入賞せず、取りこぼすこととなる。

【0113】

また、BB(1)～(2)についても、構成図柄が4コマを超える間隔にて配置された箇所があり、BB(1)～(2)の何れかが当選しても、当選したBBの構成図柄の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作を行えば、当選したBBが入賞することとなるが、何れか1つのリールでも当選したBBの構成図柄の引込範囲外となるタイミングで停止操作すると、BBは入賞せず、取りこぼすこととなる。なお、BBは、上述のように取りこぼしても、次ゲームに持ち越されることから、1度BBに当選すれば、例え、取りこぼしても、次ゲーム以降で適切なタイミングで停止操作を行うことで入賞させることが可能となる。

【0114】

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や、特別役が持ち越されていない状態で特別役と小役が同時に当選した場合等、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ライン上に、4コマの範囲内で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められていると共に、当選した小役を入賞ライン上に、4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ライン上に4コマの範囲で最大限に引き込むように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小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、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止さ

10

20

30

40

50

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る。つまり、当選していない役は、4コマの引込範囲で、はずして停止させる制御が行われることとなる。すなわち、このような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を有効させることが可能となる。

【0115】

なお、本実施形態では、特別役と小役が同時に当選している場合に、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、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構成であるが、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、小役を入賞させることが可能となる構成としてもよい。

10

【0116】

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や特別役が持ち越されていない状態で特別役と再遊技役が同時に当選した場合等、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が行われる。なお、この場合、再遊技役を構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの何れについても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関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわち、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こととなる。

20

【0117】

本実施形態において、メインCPU41aは、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールを停止させる制御を行う。なお、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリール2の回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールを停止させる制御を行う。

30

【0118】

本実施形態では、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールを停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合には、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしてもよい。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例えば、何れかの役が当選している場合でも、何れの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

【0119】

次に、メインCPU41aが演出制御基板90に対して送信するコマンドについて説明する。

40

【0120】

本実施形態では、メインCPU41a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、押し順コマンド、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、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定開始コマンド、確認開始コマンド、確認終了コマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0121】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示

50

す1バイトの拡張データとからなり、サブCPU91aは、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

【0122】

BETコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち、賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、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、MAXBET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。また、BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、BETコマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

【0123】

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を特定可能なコマンドであり、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。

【0124】

内部当選コマンドは、内部抽選の結果に応じて当選した抽選対象役が属するグループ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されたときに送信される。サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信することにより、スタートスイッチ7の操作、および当選した抽選対象役が属するグループを特定可能である。

【0125】

押し順コマンドは、内部抽選において当選した抽選対象役に応じて、遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止させるための操作手順（正解手順ともいう）を特定可能なコマンドである。押し順コマンドは、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始されたときに送信される。AT中においては、正解手順を特定可能な押し順コマンドが送信され、非AT中においては、正解手順を特定可能なコマンドとは異なり、正解手順にかかわらず予め定められた標準手順（たとえば左第1停止）を特定可能な押し順コマンドが送信される。サブ制御部91は、押し順コマンドを受信することにより正解手順を特定可能となる。

【0126】

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り、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの回転が開始されたときに送信される。

【0127】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール2L、中リール2C、右リール2Rの何れかであるか、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り、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたことを特定可能である。

【0128】

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り、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。

【0129】

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り、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出が開始されたときに送信される。また、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り、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【0130】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態を特定可能なコマンドであり、設定変更状態の終了時及びゲームの終了時に送信される。

10

20

30

40

50

【0131】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、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出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

【0132】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、BB終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

10

【0133】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点で、エラー状態の発生及びその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

【0134】

復帰コマンドは、メインCPU41aが、電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メインCPU41aの起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【0135】

設定開始コマンドは、設定変更状態の開始を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する際に送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメインCPU41aの制御状態が初期化されるため、設定開始コマンドにより、メインCPU41aの制御状態が初期化されたことが特定可能となる。

20

【0136】

確認開始コマンドは、設定確認状態の開始を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に送信される。確認終了コマンドは、設定確認状態の終了を示すコマンドであり、設定確認状態の終了時に送信される。

【0137】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R）の検出状態（ON/OFF）を示すコマンドであり、一定間隔毎に送信される。

30

【0138】

上記のこれらのコマンドのうち、設定開始コマンド、RAM異常を示すエラーコマンド、復帰コマンドは、起動処理において割込が許可される前の段階で生成され、RAM41bの特別ワークに割り当てられた特定コマンド送信用バッファに格納され、直ちに送信される。

【0139】

設定開始コマンド、RAM異常を示すエラーコマンド、復帰コマンド、操作検出コマンド以外のコマンドは、ゲーム処理においてゲームの進行状況に応じて生成され、RAM41bの特別ワークに設けられた通常コマンド送信用バッファに一時格納され、タイマ割込処理（メイン）において送信される。

40

【0140】

本実施形態では、ゲーム処理においてコマンドが生成され、通常コマンド送信用バッファに格納される。タイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンドが検知されると、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンドが送信される。

【0141】

また、通常コマンド送信用バッファには、複数のコマンドを格納可能な領域が設けられており、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンドの送信を待たずに、

50

新たに生成したコマンドを通常コマンド送信用バッファの空き領域に格納することが可能となっている。

【0142】

また、メインCPU 41aは、ゲーム処理において通常コマンド送信用バッファにコマンドを格納する際に、これらコマンドをその生成順に格納すると共に、コマンド送信処理では、通常コマンド送信用バッファに生成・格納された順番でコマンドを送信する。すなわち、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンドは、生成・格納された順番で送信される。

【0143】

操作検出コマンドは、コマンド送信処理が5回実行される毎に生成され、上述の特定コマンド送信用バッファに格納され、直ちに送信される。また、通常コマンド送信用バッファに未送信のコマンドが格納されている状態で操作検出コマンドの送信時期に到達した場合には、操作検出コマンドの送信を優先し、通常コマンド送信用バッファに格納されている未送信のコマンドは、次のコマンド送信処理において送信されるようになっている。つまり、1度のコマンド送信処理において複数のコマンドが送信されることがないようにしている。

【0144】

次に、メイン制御部41が実行する処理の内容について説明する。

[初期設定処理]

まず、メイン制御部41が実行する初期設定処理について説明する。メイン制御部41は、電力が供給されてリセット回路49からリセット信号が入力されると、システムリセットを行い、起動処理を実行する。そして、起動処理を実行することにより、CPUコアのプログラムステータスワード(PSW)に割り当てられている割込マスタ許可フラグ(IMF)0となり、割込禁止状態が設定される。また、起動処理によって内部機能レジスタ(CTCコントロールレジスタや乱数回路に関わるレジスタなど)に初期値が設定される。その後、ユーザプログラムとしてROM 41bに記憶されたプログラムにしたがって初期設定処理を行う。

【0145】

[ゲーム処理]

メイン制御部41が1ゲーム毎に実行するゲーム処理について図7を用いて説明する。メイン制御部41は、ゲーム制御処理を行って1回のゲームを制御する。

【0146】

図7に示すように、ゲーム制御処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するためのBET処理が行われる(Sd1)。

【0147】

賭数設定後、スタートスイッチ7が操作されると乱数抽選により入賞の発生を許容するか否かを決定(内部抽選)するための内部抽選処理が行われる(Sd2)。

【0148】

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から規定期間(たとえば、4.1秒)経過していることを条件に、リール2L~2Rの回転を開始させた後、ストップスイッチ8L~8Rを有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる(Sd3)。

【0149】

リール2L~2Rが停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞等が発生したか否かを判定する入賞判定処理が行われる(Sd4)。

【0150】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払出しまたはクレジット加算が行われるとともに、入賞ライン上の図柄組合せに応じて遊技状態が移行される(Sd5)。

【0151】

10

20

30

40

50

払出処理を終了するとゲーム終了時処理が行われる（S d 6）。ゲーム終了時処理では、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。これにより、1 ゲーム分のゲーム制御処理が終了し、次の1 ゲーム分のゲーム制御処理が開始する。

【0152】

次に、メインCPU 41 aが演出制御基板90に対して送信するコマンドに基づいて、サブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。

【0153】

サブCPU 91 aは、メインCPU 41 aからのコマンドの送信を示すストロブ信号を入力した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM 91 bに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

10

【0154】

サブCPU 91 aは、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM 91 cに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED 52、スピーカ53、54、リールLED 55等の各種演出装置の出力制御を行う。

【0155】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED 52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLED 55の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブCPU 91 aは、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM 91 bに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

20

【0156】

本実施形態では、メインCPU 41 aが、MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが操作されたことを特定可能な操作検出コマンドをサブCPU 91 aに対して送信することで、サブCPU 91 aが、それぞれの制御状態においてゲームの進行制御に関与する操作スイッチであるか否かに関わらず、メインCPU 41 aにより検出される操作スイッチが操作されたことが特定できるようになっている。このため、サブCPU 91 aは、ゲームの進行制御に関与しない操作スイッチの操作に応じて演出を実行したり、後述するメインメニュー画面を介した遊技者の操作に応じた処理を行うことが可能である。

30

【0157】

本実施形態では、サブCPU 91 aは、遊技開始時に、遊技者により、後述するパスワード（鍵データ）が入力された場合に、予め定められた達成条件が成立したことを条件に経験値を付与し、10経験値獲得する毎にレベルを加算するようになっている。そしてレベルの値が一定値を超える毎に、実行される可能性のある演出の種類数を増加させる。より詳しくは、レベル1～30の場合に用いる演出テーブル1、レベル31～60の場合に用いる演出テーブル2、レベル61～99の場合に用いる演出テーブル3を備えており、演出テーブル2には、演出テーブル1に登録されている演出パターンに加えて演出テーブル1に登録されていない演出パターンが定められており、演出テーブル3には、演出テーブル1、2に登録されている演出パターンに加えて演出テーブル1、2に登録されていない演出パターンが定められており、演出テーブル1～3のうち現在のレベルに応じた演出テーブルを用いて演出パターンを選択することにより、レベルが30を超えた場合、60を超えた場合にそれぞれ演出パターンが増加することとなる。

40

【0158】

50

経験値は、RAM 91bに割り当てられた経験値格納領域に格納されている。

また、サブCPU 91aは、レベルの値が一定値を超える毎に、演出設定として選択可能な項目を増加させる。より詳しくは、遊技者の選択操作により演出の頻度（演出設定1）、メインとなるキャラクタ（演出設定2）、キャラクタの衣装（演出設定3）、演出の背景デザイン（演出設定4）を選択可能とされており、これら演出設定において、レベルが30を超えるまでは、3種類から選択可能であり、レベルが30を超えると5種類から選択可能となり、レベル60を超えると8種類から選択可能となる。

【0159】

経験値が付与される達成条件としては、たとえば、特別役の当選可能性を示す連続演出が実行され、かつ特別役が当選した場合または外れた場合、ボーナス確定画面が表示された場合などが定められており、各達成条件の難易度、現在のレベル、ゲームを開始してからのゲーム数に応じて付与される経験値が定められ、達成条件が成立した時点の状況に応じた経験値が付与されることとなる。

【0160】

また、本実施形態では、サブCPU 91aは、遊技開始時に、遊技者により、後述するパスワードが入力された場合や「簡単スタート」が選択された場合に、遊技において、予め定められた条件が成立すると、遊技者に対して、管理サーバから所定の特典の付与を受ける際の交換価値であるコイン（金、銀、銅の3種類）を付与する。特典には、たとえば、音楽、壁紙、待ち受け画面等のコンテンツデータ、あるいは、所定の物品と交換できる交換券を示すデータ（たとえば、2次元コード）等が含まれる。なお、獲得コインが金である場合には無条件で特典が付与され、銀又は銅である場合には獲得メダルに応じた確率で特典を付与するか否かの抽選を実行する。

【0161】

また、レベルの値は、1台のスロットマシン1において上昇した値のみならず、他のスロットマシン1において上昇した値を引き継ぐことも可能である。また、レベルの値だけでなく、他のスロットマシン1において進展したストーリーの段階や他のスロットマシン1において遊技者が演出設定を変更した場合、その設定内容も引き継ぐことが可能である。

【0162】

具体的には、遊技者は、図8（a）に示すメインメニュー画面から「パスワード入力」を選択し、予め管理サーバにて発行されたパスワードを入力することにより、以前の遊技履歴に応じたレベル及び演出設定（ストーリーの段階も含まれる）を引き継いで遊技を行うことが可能となる。

【0163】

パスワード（鍵データ）は、後に詳述するが、管理サーバにて管理されている遊技者個人の遊技履歴に応じた記念日、レベル、機種情報、直近情報、その他の演出設定を特定可能な8文字からなる文字データである。

【0164】

メインメニュー画面は、ゲーム終了後（設定変更後）から賭数が設定されるまでの制御状態において、演出用スイッチ56（CHANCEボタン）が操作された場合に、液晶表示器51の表示領域に表示される。

【0165】

メインメニュー画面が表示されている状態では、図8（a）、（b）に示すように、ストップスイッチ8Lが操作されることで、左側のメニュー項目に移動し、ストップスイッチ8Rが操作されることで右側のメニュー項目に移動する。そして、演出用スイッチ56が操作されることで、手前に表示されているメニュー項目が選択される。また、メニュー項目として「終了」が手前に表示されている状態で演出用スイッチ56が操作されるか、ストップスイッチ8Cが一定時間以上操作されると、図8（c）に示すように、「YES」、「NO」を選択可能な終了確認画面が表示される。この終了確認画面にてストップスイッチ8L、8R、演出用スイッチ56を操作し、「YES」、「NO」のうち「YES

」を選択することで、基本画面（メインメニュー画面に移行する前の通常画面）に戻るようになっている。また、何も操作されない状態が、画面毎に定められた時間継続した場合にも基本画面に戻る。

【0166】

パスワードの入力前や後述する簡単スタートによる遊技開始前のメインメニュー画面では、図8（a）に示すように、「簡単スタート」、「パスワード入力」、「会員登録」、「ストックコインのヒント」、「終了」のメニュー項目が表示されるようになっている。

【0167】

遊技者は、この場合のメインメニュー画面にて、ストップスイッチ8 L、8 R及び演出用スイッチ5 6を操作して「ストックコインのヒント」を選択することにより、ストックコインのヒント画面を表示させることができる。ストックコインとは、パスワードの入力有無に関わらず、当該スロットマシン1における遊技において、所定の条件が成立すると、加算され、蓄積されるコイン（金、銀、銅の3種類）である。ストックコインを示すデータ（ストックコインデータ）は、RAM 9 1 bに割り当てられたストックコイン格納領域に記憶されている。

10

【0168】

サブCPU 9 1 aは、遊技者により「ストックコインのヒント」が選択されると、ストックコイン格納領域に格納されているストックコインデータを参照し、蓄積されているコインの状況に応じて、複数のヒント画面のうちから、何れか一の画面を選択して表示する。この場合、たとえば、蓄積されているコインの価値が高くないことが示唆される画面や、蓄積されているコインの価値が非常に高い（たとえば、金コインの枚数が所定数以上）ことが示唆される画面が表示されることになる。

20

【0169】

ストックコインは、遊技終了時において、所定の条件が成立することで、遊技者に付与される。したがって、このように、ストックコインのヒントとなる画面を表示することで、遊技者はパスワードを入力する前に、ストックコインがどれぐらい蓄積されているかを予測することができ、ストックコインがより多く蓄積されている遊技機を狙って、選択することが可能となり、興趣性の向上が図れる。

【0170】

続いて、パスワードの入力操作仕様について説明する。遊技者は、パスワードの入力前や後述する簡単スタートによる遊技開始前のメインメニュー画面にて、図9（a）に示すように、ストップスイッチ8 L、8 R及び演出用スイッチ5 6を操作してパスワードメニューを選択すると、サブCPU 9 1 aにより、図9（b）に示すパスワード入力画面が表示される。パスワード入力画面では、図9（c）に示すように、ストップスイッチ8 L、8 Rを操作することで、文字が移動し、図10（a）に示すように、演出用スイッチ5 6（CHANCEボタン）を操作することで、手前に表示されている文字が選択される。

30

【0171】

ここでは、1文字選択する毎に、次の文字が選択可能となる。また、「1文字戻る」が手前に表示されている状態で、演出用スイッチ5 6を操作することで、手前の文字を再度選択可能にすることができる。そして、8文字のパスワードを選択すると、「決定」に移動し、図10（b）に示すように、「1文字戻る」以外の文字が手前に表示されている状態で演出用スイッチ5 6を操作することで、パスワードの入力が完了する。

40

【0172】

入力したパスワードが正規のパスワードであると認証された場合には、図10（c）に示すように、パスワードの入力を受け付けたことを示す「パスワードOK」画面が表示される。パスワードOK画面は、演出用スイッチ5 6を操作するか、予め定められた時間が経過することで閉じられ、基本画面に切り替わる。なお、パスワードが正規のパスワードであると認証されなかった場合には、パスワードの入力が受け付けられなかったことを示す「パスワードNG」画面（図示略）が表示される。パスワードNG画面も、演出用スイッチ5 6を操作するか、予め定められた時間が経過することで閉じられ、基本画面に切り

50

替わる。

【0173】

パスワードが正規のパスワードであると認証されると、RAM91bに割り当てられた個人履歴格納領域（総ゲーム数、BB回数、RB回数、達成ミッションの履歴）の値が初期化されると共に、パスワードから解析される記念日が、RAM91bに割り当てられた記念日格納領域に、パスワードから解析されるレベルが、RAM91bに割り当てられたレベル格納領域に、パスワードから解析される機種を識別するための機種情報が、RAM91bに割り当てられた機種情報格納領域に、パスワードから解析される直近の遊技履歴を示す直近情報が、RAM91bに割り当てられた直近情報格納領域に、パスワードから解析されるその他の演出設定1～3が、RAM91bに割り当てられた演出設定格納領域に設定される。そして、以上の設定に伴い、以前の遊技履歴に応じたレベル、及び演出設定が、当該スロットマシン1に引き継がれることとなる。また、この際、入力されたパスワードそのものがRAM91bに割り当てられたパスワード格納領域に格納されるようになっている。

10

【0174】

また、上述のようにRAM91bには、個人履歴格納領域が割り当てられており、パスワードを入力し、正規のパスワードと認証されてからの遊技履歴（総ゲーム数、BB回数、RB回数）が蓄積されるようになっている。さらに予めスロットマシン1に設定されたミッション（課題）を達成した場合には、達成したミッションの種類を示す達成ミッションの履歴も蓄積されるようになっている。また、上述のように経験値について、10経験値獲得する毎に、レベル格納領域に格納されたレベルを1つ上昇させるようになっている。

20

【0175】

ここでは、当該遊技者の遊技履歴（総ゲーム数、BB回数、RB回数）、現在のレベル、経験値、獲得コイン数、演出設定（機種情報、および、直近情報は含まず）、達成ミッションの履歴等からなる情報を「遊技履歴情報」と呼ぶ。「遊技履歴情報」は、キャラクタ毎に記憶可能である。遊技の進行に応じて、1ゲーム毎に選択されているキャラクタの遊技履歴情報が更新される。

【0176】

遊技者は、遊技を終える場合に、当該遊技者の「遊技履歴情報」が含まれる2次元コードをスロットマシン1から出力させ、これを携帯端末を用いて取得し、この2次元コードに含まれる「遊技履歴情報」を管理サーバが備える後述の遊技者データベースの内容に反映させることができるようになっている。

30

【0177】

このように、遊技機は、遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴を反映させた遊技モードで遊技を行なうことが可能であり、このような遊技モードを「携帯連動モード」という。「携帯連動モード」で遊技を行なうためには、携帯端末等を用いて管理サーバに接続し、予め遊技者自身のID等の発行を受け、遊技を開始する際にID入力等の所定操作を遊技機において行なうことによって、遊技モードを「携帯連動モード」とすることができる。

40

【0178】

なお、遊技者により、メインメニュー画面にて、「簡単スタート」が選択されると、パスワードを入力した場合と異なり、以前の遊技履歴を引き継いで遊技を行うことはできないが、遊技者は、「簡単スタート」選択後から遊技終了時までにおける、遊技履歴、現在のレベル、経験値、獲得コイン数、演出設定（機種情報、および、直近情報は含まず）、達成ミッションの履歴等が含まれる2次元コードをスロットマシン1から出力させることができる。

【0179】

図11(a)に示すように、パスワード入力後や簡単スタートによる遊技開始後のメインメニュー画面では、「データクリア」、「2次元コード作成」、「本日の結果」、「終

50

了」のメニュー項目が表示されるようになっている。たとえば、この場合のメインメニュー画面にて、遊技者により、「データクリア」が選択されると、RAM 91bに割り当てられた、パスワード格納領域、個人履歴格納領域、経験値格納領域、記念日格納領域、レベル格納領域、機種情報格納領域、直近情報格納領域、演出設定格納領域、獲得コイン格納領域のそれぞれがクリアされる。

【0180】

また、遊技者により、図11(a)に示すメインメニュー画面にて、「本日の結果」が選択されると、パスワード入力後や簡単スタートによる遊技開始後から現時点までにおける、遊技履歴、現在のレベル、経験値、獲得コインの内容、達成ミッションの履歴等が表示される。

10

【0181】

また、遊技者により、図11(a)に示すように、メインメニュー画面にて、「2次元コード作成」が選択されると、サブCPU 91aは、2次元コードを生成し、図11(b)に示すように、生成した2次元コードを液晶表示器51に表示させる。ここで表示される2次元コードには、たとえば、パスワードを入力した遊技であれば、管理サーバ上の通常更新ページの所在を示すURL（通常更新用URL）と、ゲーム開始時に入力されたパスワードと、2次元コード作成毎に取得されるランダムな値である遊技乱数（本実施形態では、32ビットの乱数）と、遊技履歴更新データと、獲得データと、をそれぞれ示す情報が含まれる。ここで、遊技履歴更新データ及び獲得データは、遊技履歴情報を構成する。

20

【0182】

遊技履歴更新データには、個人履歴格納領域に記憶されている各データ値（総ゲーム数、BB回数、RB回数、達成ミッションの履歴）、レベル格納領域に記憶されているレベル値、経験値格納領域に格納されている経験値、演出設定格納領域に格納されている演出設定1～3等が格納されている。

【0183】

また、獲得データは、獲得コイン格納領域に格納されている獲得データ（獲得した金、銀、銅の各コインの枚数を示すデータ）と同一の内容を示す。

【0184】

なお、本実施形態においては、経験値格納領域に格納されている経験値は、レベルアップに用いられた残りの端数の経験値（すなわち、0～9）である。

30

【0185】

そして、この2次元コードを携帯端末により読み取り、2次元コードから特定される管理サーバのURLにアクセスすることで、2次元コードから特定される内容が管理サーバが備える遊技者データベースの内容に反映されるようになっている。

【0186】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、遊技を開始する際にパスワードを入力することで、以前遊技を行った際のレベルや演出設定等、過去の遊技履歴を反映した（引き継いだ）演出を実行させることが可能となり、長期間にわたり継続性のある演出を行わせることができる。また、遊技の終了後、遊技履歴情報を含む2次元コードに、パスワードが含まれるため、パスワードを発行する管理サーバにて、2次元コードに含まれるパスワードを認証することで、パスワードの発行を受けた遊技者であるか否かを判別することが可能となる。したがって、第三者が他人のパスワードを入手して遊技を行い2次元コードを取得したり、他人の2次元コードを取得したりしても、この2次元コードに含まれる遊技履歴情報を、管理サーバが備える後述の遊技者データベースに反映させることはできない。これにより、パスワードや2次元コードを流用したり盗用したりしても意味がなくなるため、パスワード及び2次元コードの流用や盗用を防止することができる。

40

【0187】

本実施形態では、管理サーバからパスワードの発行を受けるためには、予め携帯端末を用いて、管理サーバにアクセスし、会員登録を行って、当該携帯端末の端末識別情報（S

50

I Mデータ)を登録しておく必要がある。本実施形態では、遊技者により、図9(a)に示すメインメニュー画面にて「会員登録」が選択されると、サブCPU91aは、管理サーバの会員登録ページの所在を示すURLが特定される2次元コードを生成して、液晶表示器51に表示させる。遊技者は、携帯端末にて、この2次元コードを読み取ることにより、簡単に管理サーバの会員登録ページにアクセスできる。

【0188】

また、本実施形態では、予め管理サーバにアクセスして会員登録を済ませていない遊技者であっても、メインメニュー画面にて、上述した「簡単スタート」を選択することで、遊技履歴を蓄積する機能を利用した遊技を開始することができる。但し、この場合では、当然ながら、以前の遊技履歴を引き継いで遊技を行うことはできない。

10

【0189】

「簡単スタート」を選択して遊技を開始した後、遊技を終了する際に表示される2次元コードは、パスワードを入力して開始した場合と異なる。具体的には、通常更新用URLの代わりに、管理サーバ上の簡単スタート用のページの所在を示すURLが含まれており、パスワードが含まれていない構成となっている。他の情報は、パスワードを入力した遊技に基づく2次元コードと同様である。

【0190】

そして、遊技者は、この2次元コードを携帯端末により読み取り、読み取った2次元コードから特定される管理サーバのURLにアクセスする。管理サーバは、アクセスした携帯端末の端末識別情報(SIMデータ)が既に登録されているか否かを判定する。アクセスした携帯端末の端末識別情報が登録されていない場合には、管理サーバは、当該端末識別情報に対応付けた当該遊技者用の遊技者情報を、遊技者データベースに新規に登録し、当該追加した遊技者情報に、スロットマシン1から出力された2次元コードに含まれる遊技履歴情報を反映する。

20

【0191】

一方、アクセスした携帯端末の端末識別情報が既に登録されている場合には、管理サーバは、遊技者データベースの当該端末識別情報に対応付けられた遊技者情報に、当該2次元コードに含まれる遊技履歴情報を反映する。

【0192】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、会員登録済みであるか否かに関わらず、遊技者は、メインメニュー画面にて「簡単スタート」を選択するだけで、遊技履歴を蓄積する機能を利用した遊技を開始することができる。

30

【0193】

本実施形態のサブCPU91aは、上述のようにメインメニュー画面から移行する各種メニュー画面を表示させた後、遊技者により何らの操作もなされない場合には、所定時間が経過すると、基本画面に切り替えるようになっている。

【0194】

[タイマ割込処理(サブ)]

次に、サブ制御部91が内部クロックのカウント値に基づいて1.12秒の間隔で実行するタイマ割込処理(サブ)について説明する。

40

【0195】

タイマ割込処理(サブ)においては、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する。

【0196】

次いで、停電判定処理を行う。停電判定処理では、電断検出回路98から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【0197】

停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し、電断フラグが設定さ

50

れていた場合には電断処理（サブ）に移行する。電断処理（サブ）では、前述した破壊診断用データやRAMパリティ調整用データなどをRAM 91cに格納する処理などを実行する。

【0198】

電断フラグが設定されていない場合にはコマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、コマンドバッファにコマンドが格納されているか否かを判定し、コマンドバッファにコマンドが格納されていればコマンドバッファからコマンドを取得する。そして、取得したコマンドに応じた処理を実行する。そして、サブ制御部91は、遊技者のメインメニュー画面を介した操作に応じ処理などを実行する。

【0199】

また、サブ制御部91は、メインメニュー画面を表示させるためのメニュー表示操作を受け付け可能であることの報知を行うメニュー表示操作受付報知処理を実行する（図12参照）。

【0200】

さらに、サブ制御部91は、メインメニュー画面を表示させるためのメニュー表示操作を受け付けるメニュー表示操作受付処理を実行する（図13参照）。

【0201】

さらに、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の内部に設けられた演出用スイッチLED56aの制御を行うLED制御処理を実行する（図14参照）。なお、演出用スイッチ56の上面は透明な部材で覆われており、演出用スイッチLED56が発光して照射された光を演出用スイッチ56の外部から視認可能である。

【0202】

さらに、サブ制御部91は、音声（楽曲及び音量）の設定を行うための音声設定操作を受け付け可能であることの報知を行う音声設定操作受付報知処理を実行する（図15参照）。

【0203】

さらに、サブ制御部91は、音声の設定を行うための音声設定操作を受け付ける音声設定操作受付処理を実行する（図16参照）。

【0204】

〔メニュー表示操作受付報知処理〕

次に、サブ制御部91がタイマ割込処理（サブ）で実行するメニュー表示促進報知処理について説明する。

【0205】

図12に示すように、メニュー表示促進報知処理では、サブ制御部91は、まずゲーム中か否かを判定する（Se1）。ゲーム中の場合（Se1でY）には処理を終了する。ゲーム中でない場合（Se1でN）、すなわちゲーム終了から賭数設定までの間である場合には、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技が行われているか否かを判定する（Se2）。

【0206】

パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技のいずれかが行われている場合（Se2でY）には、ゲームが終了してから5秒が経過したか否かを判定する（Se3）。ゲームが終了してから5秒が経過している場合（Se3でY）には、メインメニュー画面を表示させるためのメニュー表示操作を受け付け可能であることの報知であるメニュー表示操作受付報知を第1報知態様で行う（Se4）。ゲームが終了してから5秒が経過していない場合（Se3でN）には処理を終了する。

【0207】

パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技のいずれも行われていない場合（Se2でN）には、ゲームが終了してから1秒が経過したか否かを判定する（Se5）。ゲームが終了してから1秒が経過した場合（Se5でY）には、メニュー表示操作受付報知を第2報知態様で行う（Se6）。ゲームが終了してから1秒が経過していない場合

10

20

30

40

50

(S e 5でN)には処理を終了する。

【0208】

なお、本実施形態では、メニュー表示操作受付報知として、メニュー表示操作を受け付け可能であることのメッセージの表示(すなわち演出用スイッチ56の操作を促す表示)を液晶表示器51から行う。そして、第2報知態様の報知では第1報知態様の報知よりも大きな文字によるメッセージの表示が行われる。

【0209】

[メニュー表示操作受付処理]

次に、サブ制御部91がタイマ割込処理(サブ)で実行するメニュー表示操作受付処理について説明する。

10

【0210】

図13に示すように、メニュー表示操作受付処理では、サブ制御部91は、まずゲーム中か否かを判定する(S f 1)。ゲーム中の場合(S f 1でY)には処理を終了する。ゲーム中でない場合(S f 1でN)、すなわちゲーム終了から賭数設定までの間である場合には、メニュー表示操作として演出用スイッチ56の操作が行われたか否かを判定する(S f 2)。演出用スイッチ56の操作が行われていない場合(S f 2でN)には処理を終了する。演出用スイッチ56の操作が行われた場合(S f 2でY)には、終了したゲームの結果としてボーナス(B B (1) B B (2)、R B)が入賞したか否かを判定する(S f 3)。なお、サブ制御部91はメイン制御部41からのコマンドにもとづいてボーナスが入賞したか否かを判定する。

20

【0211】

ボーナスが入賞した場合(S f 3でY)には処理を終了する。ボーナスが入賞していない場合(S f 3でN)には、ボーナス終了後100ゲーム以内か否かを判定する(S f 4)。

【0212】

ボーナス終了後100ゲーム以内である場合(S f 4でY)には処理を終了する。ボーナス終了後100ゲーム以内でない場合(S f 4でN)にはメインメニュー画面を表示する(S f 5)。

【0213】

[LED制御処理]

次に、サブ制御部91がタイマ割込処理(サブ)で実行するLED制御処理について説明する。

30

【0214】

図14に示すように、LED制御処理では、サブ制御部91は、まず、演出用スイッチ56の操作を要求する操作促進演出を実行しているか否かを判定する(S g 1)。操作促進演出では、演出用スイッチ56の操作に連動して液晶表示器51で表示されている演出画像が変化し、一定回数の操作を行うと演出の結果が表示される。操作促進演出の実行中である場合(S g 1でY)には演出用スイッチLED56aを点灯させる(S g 2)。これにより、操作促進演出での操作として演出用スイッチ56の操作を促進する。

【0215】

一方、操作促進演出の実行中でない場合(S g 1でN)には、メインメニュー画面の表示中か否かを判定する(S g 3)。メインメニュー画面の表示中である場合(S g 3でY)には演出用スイッチLED56aを操作促進演出の実行中と同様に点灯させる(S g 2)。これにより、メインメニュー画面における決定操作として演出用スイッチ56の操作を促進する。

40

【0216】

メインメニュー画面の表示中でない場合(S g 3でN)には、メニュー表示操作受付報知の実行中であるか否かを判定する(S g 4)。メニュー表示操作受付報知の実行中の場合(S g 4でY)には演出用スイッチLED56aを点滅させる(S g 5)。これにより、メニュー表示操作として演出用スイッチ56の操作を促進する。

50

【0217】

また、メニュー表示操作受付報知の実行中でない場合（Sg 4でN）には、演出用スイッチLED 52aを消灯させる（Sg 6）。

【0218】

〔音声設定操作受付報知処理〕

次に、サブ制御部91がタイマ割込処理（サブ）で実行する音声設定操作受付報知処理について説明する。

【0219】

図15に示すように、音声設定操作受付報知処理では、サブ制御部91は、まずゲーム中か否かを判定する（Sh 1）。ゲーム中の場合（Sh 1でY）には処理を終了する。ゲーム中でない場合（Sh 1でN）、すなわちゲームの終了後から賭数設定までの間である場合には、十字キー58及び決定ボタン59の操作によって、楽曲又は音量の少なくともいずれか一方が変更されたか否かを判定する（Sh 2）。

【0220】

いずれか一方が変更されている場合（Sh 2でY）には、ゲームが終了してから5秒が経過したか否かを判定する（Sh 3）。ゲームが終了してから5秒が経過している場合（Sh 3でY）には、音声（楽曲及び音量）の設定を行うための音声設定操作を受け付け可能であることの報知を行う音声設定操作受付報知を第1報知態様で行う（Sh 4）。ゲームが終了してから5秒が経過していない場合（Sh 3でN）には処理を終了する。

【0221】

いずれも変更されていない場合（Sh 2でN）には、ゲームが終了してから1秒が経過したか否かを判定する（Sh 5）。ゲームが終了してから1秒が経過した場合（Sh 5でY）には、第2報知態様で音声設定操作受付報知を行う（Sh 6）。ゲームが終了してから1秒が経過していない場合（Sh 5でN）には処理を終了する。

【0222】

なお、本実施形態では、音声設定操作受付報知として、楽曲や音量の変更を受け付け可能であることを示すメッセージの表示（すなわち十字キー58の操作を促す表示）を液晶表示器51から行う。そして、第2報知態様の報知では第1報知態様の報知よりも大きな文字によるメッセージの表示が行われる。

【0223】

また、本実施形態では、楽曲又は音量の少なくともいずれか一方を変更したときに、音声設定操作受付報知を実行するタイミングを遅延させたが、両方の変更が行われたときに限り遅延させることも可能である。すなわち、特定音声制御の設定として複数の設定が可能であるときは、全ての設定が行われたときに限り、設定が行われていないときよりも報知のタイミングを遅延させるように構成することも可能である。

【0224】

〔音声設定操作受付処理〕

次に、サブ制御部91がタイマ割込処理（サブ）で実行する音声設定操作受付処理について説明する。

【0225】

図16に示すように、音声設定操作受付処理では、サブ制御部91は、まずゲーム中か否かを判定する（Sj 1）。ゲーム中の場合（Sj 1でY）には処理を終了する。ゲーム中でない場合（Sj 1でN）、すなわちゲームの終了後から賭数設定までの間である場合には、十字キー58が操作されたか否かを判定する（Sj 2）。十字キー58が操作されていない場合（Sj 2でN）にはSj 5の処理に進む。なお、図示は省略するが、楽曲の再生中でない場合にはSj 5に進むことなく処理を終了する。

【0226】

十字キー58が操作された場合（Sj 2でY）には、上下方向の操作が行われたか否かを判定する（Sj 3）。上下方向の操作が行われた場合（Sj 3でY）には、十字キー58の操作により選択された楽曲をスピーカ53、54から再生する（Sj 4）。また、こ

のとき選択中の楽曲の楽曲名を液晶表示器 5 1 から表示する。そして、決定ボタン 5 9 が操作されたか否かを判定する (S j 5)。決定ボタン 5 9 が操作されていない場合 (S j 5 で N) には処理を終了する。決定ボタン 5 9 が操作された場合 (S j 5 で Y) には選択中の楽曲に確定する (S j 6)。具体的には、選択中の楽曲を示すフラグを R A M 9 1 c にセットする。また、決定ボタン 5 9 の操作に併せて楽曲の再生を終了する。

【0 2 2 7】

一方、S j 3 で上下方向の操作が行われていないと判定された場合 (S j 3 で N)、すなわち左右方向の操作が行われた場合には、選択された音量で設定中の楽曲をスピーカ 5 3, 5 4 から再生する (S j 7)。そして、決定ボタン 5 9 が操作されたか否かを判定する (S j 5)。決定ボタン 5 9 が操作されていない場合 (S j 5 で N) には処理を終了する。決定ボタン 5 9 が操作された場合 (S j 5 で Y) には選択中の音量に確定する (S j 6)。具体的には、選択中の音量を示すフラグを R A M 9 1 c にセットする。また、決定ボタン 5 9 の操作に併せて楽曲の再生を終了する。

【0 2 2 8】

なお、本実施形態においては、楽曲又は音量のいずれか一方を変更した状態で決定ボタン 5 9 を操作することなく他方を変更して決定ボタン 5 9 を操作したときには、両方を確定する。すなわち、一方を変更して決定ボタン 5 9 を操作してから他方を変更して決定ボタン 5 9 を操作しなくても両方の変更を行うことができる。これにより、操作を簡便にすることができる。なお、いずれか一方を変更した状態で他方を変更したときに、その時点で一方の内容が確定するように構成することも可能である。この場合も同様に操作を簡便にすることができる。

【0 2 2 9】

なお、本実施形態では、決定ボタン 5 9 の操作により変更後の楽曲又は音量に確定しているが、たとえば、ゲームの開始されたときに確定する、あるいは、演出用スイッチ 5 6 が操作されたときに確定する、あるいは、変更後に所定時間が経過したときに確定するなど、確定の方法は他の方法にしてもよい。

【0 2 3 0】

[メニュー表示操作受付報知の具体例]

次に、メニュー表示促進報知を行うときの具体例について説明する。

【0 2 3 1】

図 1 7 (a) に示すように、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技のいずれも行われていないときには、ゲームが終了してから 1 秒経過したときに、メインメニュー画面を表示させるためのメニュー表示操作を受け付け可能であることの報知であるメニュー表示操作受付報知を第 1 報知態様で行う。具体的には、液晶表示器 5 1 からメニュー表示操作を受け付け可能であることを示すメッセージとして「チャンスボタン操作でメニュー表示」というメッセージを第 1 報知態様にて表示する。なお、チャンスボタンとは演出用スイッチ 5 6 を示す。また、メニュー表示操作 (すなわち、演出用スイッチ 5 6 の操作) はゲームの終了と同時に受け付け可能な状態にしている。すなわち、メニュー表示操作受付報知が行われる前からメニュー表示操作の受け付け可能な状態にしている。

【0 2 3 2】

図 1 7 (b) に示すように、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技が行われているときには、ゲームが終了してから 5 秒経過したときにメニュー表示操作受付報知を第 2 報知態様で行う。具体的には、液晶表示器 5 1 からメニュー表示操作を受け付け可能であることを示すメッセージとして「チャンスボタン操作でメニュー表示」というメッセージを第 2 報知態様にて表示する。第 2 報知態様の報知では図 1 7 (a) に示す第 1 報知態様の報知よりも小さい文字によるメッセージの表示が行われる。なお、チャンスボタンとは演出用スイッチ 5 6 を示す。また、メニュー表示操作はゲームの終了と同時に受け付け可能な状態にしている。すなわち、メニュー表示操作受付報知が行われる前からメニュー表示操作の受け付け可能な状態にしている。

【0 2 3 3】

〔音声設定操作受付報知の具体例〕

次に、音声設定操作受付報知を行うときの具体例について説明する。

【0234】

図18(a)に示すように、楽曲及び音量のいずれも変更されていないときには、ゲームが終了してから1秒経過したときに、音声（楽曲及び音量）の設定を行うための音声設定操作を受け付け可能であることの報知を行う音声設定操作受付報知を第1報知態様で実行する。具体的には、音声設定操作を受け付け可能であるメッセージとして「十字キー上下で楽曲、左右で音量変更」というメッセージを液晶表示器51にて第1報知態様で表示する。なお、音声設定操作（すなわち、十字キー58及び決定ボタン59の操作）自体はゲームの終了と同時に受け付け可能な状態にしている。すなわち、音声設定操作受付報知が行われる前から受け付け可能な状態にしている。

10

【0235】

図18(b)に示すように、楽曲または音量の設定が行われているときには、ゲームが終了してから5秒経過したときに音声設定操作受付報知を第2報知態様で実行する。具体的には、音声設定操作を受け付け可能であるメッセージとして「十字キー上下で楽曲、左右で音量変更」というメッセージを液晶表示器51にて第2報知態様で表示する。第2報知態様の報知では図18(a)に示す第1報知態様の報知よりも小さい文字によるメッセージの表示が行われる。なお、音声設定操作（すなわち、十字キー58及び決定ボタン59の操作）自体はゲームの終了と同時に受け付け可能な状態にしている。すなわち、音声設定操作受付報知が行われる前から受け付け可能な状態にしている。

20

【0236】

〔ATに関する処理について〕

メイン制御部41は、ボーナスなどの有利な状態に加えて、AT（アシストタイム）に制御可能である。メイン制御部41は、ATに制御するか否かのAT抽選を実行する。また、メイン制御部41は、AT抽選でATに制御すると決定した場合にATに制御し、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ラインLN上に停止させるための操作手順（押し順）を特定可能なナビ演出を実行するための処理を実行する。

【0237】

メイン制御部41は、非AT中においては、特定の抽選対象役（ベル、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、BB1、BB2）が当選した場合に、ATに制御するか否かを決定するAT抽選処理を行う。AT抽選処理は、たとえば内部抽選処理において内部抽選が行われた後に実行されるようにしてもよく、1ゲームの進行において予め定められたタイミングで実行されるものであればよい。なお、特定の抽選対象役は、内部抽選においてBB1、BB2、同時当選役である例について説明するが、これに限らず、同時当選役の一部を含むものであってもよく、またBB1またはBB2と同時当選し得ない入賞役を含むものであってもよい。

30

【0238】

さらに、本実施の形態において、メイン制御部41は、AT当選（すなわち、ATゲーム数の付与）に関する有利度合いが通常よりも高まる状態としてCZ（Chance Zone）に制御可能である。たとえば、CZ中においては非CZ中よりもAT当選する確率が高くなったり、AT当選したときに付与されるATゲーム数が多くなったりする。メイン制御部41は、CZに制御するための権利となるCZゲームを付与するか否かをCZ抽選で決定する。なお、CZ抽選においてCZゲームを付与することが決定されることをCZ当選とも称し、CZ抽選においてCZゲームを付与することが決定されないことを非CZ当選とも称する。CZ当選したときには、AT当選と同様に、たとえば、当選報知LED70が赤色で点灯することによってCZ当選の可能性が示唆される。

40

【0239】

また、CZ1、CZ2、およびCZ3といった3種類のCZが設けられている。CZ1、CZ2、およびCZ3のいずれにおいても、AT当選（すなわち、ATゲーム数の付与）に関する有利度合いが通常よりも高まるが、そのうち、CZ2が最もAT当選の期待値

50

および付与されるA Tゲーム数の期待値が高く、C Z 3が最もA T当選の期待値および付与されるA Tゲーム数の期待値が低い（具体的には、C Z 3は非C Z中とほぼ同じである）。また、C Z 1は、C Z 3よりもA T当選の期待値および付与されるA Tゲーム数の期待値が高い一方で、C Z 2よりもA T当選の期待値および付与されるA Tゲーム数の期待値が低い。よって、C Z 2は、C Z 1やC Z 3よりも遊技者にとっての有利度合いが高い。なお、C Z 2のC Zゲーム数は20ゲームであり、C Z 1およびC Z 3のC Zゲーム数はともに10ゲームである。

【0240】

A T抽選処理では、A Tに制御するか否かを決定するとともに、A Tに制御すると決定したときには、複数種類のゲーム数（50、100、150、200、250、300）からA Tゲーム数を決定する。A Tゲーム数は、メイン制御部41のRAMの所定領域において記憶する。また、メイン制御部41は、A Tを開始するタイミングを抽選する。メイン制御部41は、たとえば、A T当選ゲームから0～32ゲーム経過でA Tを開始すること（A Tを開始するタイミング）を乱数値の抽選により決定する。

10

【0241】

遊技者にとっての有利度である、A T抽選においてA Tに制御すると決定される信頼度やA Tに制御するときに決定されるA Tゲーム数の期待値（獲得する平均ゲーム数）は、特定の抽選対象役の種類に応じて異なるように定められており、たとえば、中段チェリーが最も高く、続いて、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカの順となり、ベルが最も低くなるようにA T抽選が行われる。また、A T抽選においてA Tに制御すると決定される信頼度、および、A Tに制御するときに決定されるA Tゲーム数の期待値は、同じ特定の抽選対象役に当選しているときであっても、当該特定の抽選対象役がB B 1またはB B 2と同時当選していないとき（たとえば、強チェリー当選時）よりも、B B 1またはB B 2と同時当選しているとき（たとえば、B B 1 + 強チェリー当選時）の方が高くなるようにA T抽選が行われる。

20

【0242】

サブ制御部91は、内部抽選において同時当選役に当選してA T抽選が行われたときには、B B当選およびA T当選したか否かを示唆する当選示唆演出を所定タイミングで実行するための処理を行う。当選示唆演出としては、たとえば、所定画像を液晶表示器51に表示させる演出が設けられている。所定画像を表示させる演出には、たとえば、キャラクタA演出、キャラクタB演出、ボタン演出、連打演出、などが含まれる。このような所定画像を表示させる演出は、スピーカ53、54から所定の効果音を出力する制御や、演出効果LED52やリールLED55などを点灯させる制御とともに行われる。なお、いずれかの制御が単独で行われてもよいし、2つ以上の組合せ（たとえば、所定画像と音とが実行され、LEDの点灯が実行されない等）で実行されるようにしてもよい。

30

【0243】

キャラクタA演出とは、キャラクタAを表示させる演出である。キャラクタB演出とは、キャラクタBを表示させる演出である。ボタン演出とは、ボタン画像を表示させて演出用スイッチ56への操作を促し、演出用スイッチ56への操作に応じてB B当選あるいはA T当選の信頼度を示唆する所定画像を表示させる演出である。連打演出とは、演出用スイッチ56への連打操作を促し、所定操作期間内における演出用スイッチ56への連打操作に応じて所定のメータ画像を増加させて、MAXに到達することなどによりB B当選あるいはA T当選している旨を示唆する演出である。

40

【0244】

サブ制御部91は、B B当選およびA T当選しているか、B B当選あるいはA T当選のいずれか一方だけ当選しているか、あるいは、B B当選もA T当選もしていないかに応じて異なる割合で、当選示唆演出を実行するか否か、および、実行する当選示唆演出の種別をいずれにするかを決定するための当選示唆演出抽選処理を実行する。

【0245】

当選示唆演出抽選処理では、少なくともB B当選あるいはA T当選しているときには必

50

ず当選示唆演出を実行する旨を決定し、B B当選もA T当選もしていないときでも所定割合で当選示唆演出を実行する旨を決定する。所定割合は、たとえばB B当選の信頼度が高い小役当選であるとき程、高い割合に設定されている。これにより、当選示唆演出は、B B当選あるいはA T当選している場合だけでなく、B B当選もA T当選もしていないときでも実行される。

【0246】

また、当選示唆演出抽選処理では、当選示唆演出を実行すると決定したときには、少なくともB B当選あるいはA T当選しているかいずれにも当選していないかに応じて異なる割合で当選示唆演出の種別を決定する。具体的に、遊技者にとっての有利度であって、実行されたときにB B当選あるいはA T当選している信頼度が、連打演出、ボタン演出、キャラクターB演出の順となり、キャラクターA演出が最も低くなるように、当選示唆演出の種別が決定されるように割合が定められている。なお、実行する演出としては、一の当選示唆演出が決定されるものに限らず、複数の当選示唆演出が決定され得るようにしてもよい。

10

【0247】

サブ制御部91は、後述する内部当選コマンドおよびA T抽選時コマンドにより、特定の抽選対象役に当選したこと、A T当選したこと、A Tの当選または非当選、A Tゲーム数、A T開始タイミングを特定する。当選示唆演出を実行する所定タイミングは、A Tを開始するタイミングの抽選（A T当選ゲームから0～32ゲーム経過でA Tを開始することの抽選）で決定されたA T開始タイミングの前ゲームである。たとえば、A T開始タイミングが0ゲーム後と決定されたなら当該ゲーム（A T当選ゲームにてA T当選が報知される）に当選示唆演出が実行される。また、A T開始タイミングが32ゲーム経過後と決定されたなら31ゲーム間は、前兆演出（A T当選を煽る演出）を実行し、32ゲーム目に当選示唆演出を実行し、A T当選を報知する。

20

【0248】

ここで、サブ制御部91は、A Tに非当選したことをA T抽選時コマンドにより特定した場合にもガセの演出として当選示唆演出（A Tが非当選であることを報知する演出）を実行する。たとえば、サブ制御部91は、内部当選コマンドにより特定の抽選対象役に当選し、A T抽選時コマンドによりA Tに非当選であることを特定することができるが、A Tを開始するタイミングは、メイン制御部41では決定されていない。このような場合には、サブ制御部91が0～32ゲームからガセの当選示唆演出を実行するゲーム数の抽選を行い、ガセの当選示唆演出のゲーム数を決定する。

30

【0249】

メイン制御部41は、B B当選せずにA T当選しているときにはA T開始タイミングとなったときに、A Tフラグを設定してA Tに制御する。一方、メイン制御部41は、B B当選とともにA T当選しているときには、B B入賞してボーナスが終了したときにA Tフラグを設定し、ボーナス終了後の次のゲームからA Tに制御する。ここで、A Tへの制御は、たとえばA T開始タイミングが10ゲームと決定されている場合には、10ゲームが0ゲームとなったタイミングで制御されるようにしてもよいし、0ゲームとなった次のゲームのタイミングで制御されるようにしてもよい。

40

【0250】

A Tフラグは、メイン制御部41のRAMの所定領域において記憶し、A Tゲーム数が0に到達したときにクリアされる。メイン制御部41は、A Tフラグに基づいてA T中であるか否かを特定する。A T中においては、後述するようにナビ演出が実行される結果、R T2に制御可能となる。A T開始後におけるA Tゲーム数の減算は、たとえば、R T0において特殊リプレイに当選（減算開始契機が成立）した次のゲームから開始する。B B終了後に開始されるA Tについても同様である。これにより、メイン制御部41は、決定したA Tゲーム数にわたりA T+R T2に制御可能となる。

【0251】

メイン制御部41は、A T中においては、特別の抽選対象役（特別リプレイ）が当選し

50

た場合に、A Tゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選は、たとえば内部抽選処理において内部抽選が行われた後に実行されるようにしてもよく、1ゲームの進行において予め定められたタイミングで実行されるものであればよい。

【0252】

上乗せ抽選では、A Tゲーム数を上乗せするか否かを決定するとともに、上乗せすると決定したときには、複数種類のゲーム数（50、100、150、200、250、300）からA Tゲーム数に上乗せする上乗せゲーム数を決定する。決定された上乗せゲーム数は、メイン制御部41のRAMの所定領域において記憶されているA Tゲーム数に加算される。これにより、メイン制御部41は、A Tに制御するゲーム数を上乗せする。

【0253】

サブ制御部91は、上乗せ抽選が行われたときには、上乗せ当選したか否かを示唆する上乗せ示唆演出を所定タイミングで実行するための処理を行う。上乗せ示唆演出としては、所定画像を液晶表示器51に表示させる演出など、どのようなものであってもよい。

【0254】

〔キャラクタ選択と履歴の表示について〕

図19は、遊技状態の切り替わりとともに行うキャラクタ選択と、キャラクタ毎に蓄積される「遊技履歴情報」を遊技者の携帯端末上に表示する例を示すものである。図19の例においては、遊技状態が、(a)通常遊技状態、(b)C Z時、(c)通常遊技状態、(d)A T時と、ゲームの進行に応じて切り替わっていることを示している。

【0255】

前述のように、「遊技履歴情報」は、ゲーム数や経験値などの遊技者の履歴からなり、選択したキャラクタ毎にRAM91bに記憶可能である。また、「遊技履歴情報」は1ゲームごとに情報が更新される。

【0256】

さらに、前述のように、遊技者は、自身の過去の遊技履歴を反映させた「携帯連動モード」で遊技を行うことが可能である。この場合、遊技者の携帯端末の画面上には、キャラクタ毎に「ゲーム数」などの遊技履歴情報を表示させることが可能である。

【0257】

そして、遊技状態が切り替わると、液晶表示器51上に複数のキャラクタが表示され、遊技者の意思によってキャラクタを選択することができる。当該複数のキャラクタのうち、現在設定されているキャラクタがデフォルトキャラクタとして事前に選択された状態で表示される。遊技者が選択したキャラクタは、RAM91bに記憶される。

【0258】

ここで、デフォルトキャラクタの選択方法について説明する。遊技状態の切り替わりとともに行うキャラクタ選択では、遊技者の意思に応じてキャラクタを選択が可能である。ここで選択されたキャラクタは、RAM91bに記憶される。さらに、次の遊技状態の切り替わりとともに行うキャラクタ選択では、当該選択されたキャラクタが、図19(b)、図19(d)の液晶表示器51上にデフォルトキャラクタとして表示される。

【0259】

しかし、デフォルトキャラクタの設定方法としては、必ずしも上記のように遊技者の意思に応じた選択によるものである必要はなく、遊技者の意思に応じた選択以外の方法により設定するものを除外するものではない。すなわち、前述のRAM91bに記憶させるキャラクタは、現在選択しているキャラクタを遊技状態の切り替わりとともに自動的にRAM91bに記憶させるものであってもよい。この場合、遊技状態の切り替わりとともに行うキャラクタ選択で表示されるデフォルトキャラクタは、「現在選択中のキャラクタ」となる。以下、本実施の形態においては、デフォルトキャラクタを「現在選択中のキャラクタ」とする例について説明する。

【0260】

まず、図19(a)は、通常遊技状態に制御されている場合について説明している。通常遊技状態では、デフォルトキャラクタとしてキャラクタAが選択されている。そして、

10

20

30

40

50

現在のキャラクタとして、キャラクタAが選択されていることを液晶表示器51に表示している。その後、通常遊技状態において100ゲームを消化し、遊技状態がCZへと制御されている。通常遊技状態においては、現在選択中であるキャラクタAに関する遊技履歴が遊技履歴情報に蓄積される。たとえば、携帯連動を行った場合は、遊技者の携帯端末上に、キャラクタAによって100ゲームが消費されたことが表示される。

【0261】

次に、図19(b)は、遊技状態がCZに制御された場合の例について説明している。遊技状態がCZに制御されたことに伴い、液晶表示器51には、キャラクタ選択が可能である旨を表示している。ここでは、キャラクタA～Cが選択可能であり、現在選択中であるキャラクタAがデフォルトのキャラクタとして選択可能となっている。ここで、遊技者がキャラクタBを選択したとする。また、CZで10ゲーム消費して、遊技状態がさらに通常遊技状態に制御されたとする。キャラクタBを選択し、10ゲーム消費した場合には、キャラクタBについて、10ゲーム消費したことが遊技履歴として遊技履歴情報に蓄積される。たとえば、携帯連動を行った場合は、遊技者の携帯端末上には、通常遊技状態において、キャラクタAで100ゲーム消費した遊技履歴情報に加えて、さらに、キャラクタBによって10ゲーム消費した遊技履歴情報が表示される。なお、蓄積する遊技履歴情報としては、上記「ゲーム数」に限らず、上で説明したように「経験値」等も含まれる。経験値が付与される達成条件としては、特別役の当選等があるため、これに関連して、たとえば、レア小役当選回数、リプレイ入賞回数等も遊技履歴として遊技履歴情報に蓄積してもよい。

【0262】

次に、図19(c)は、遊技状態が再度通常遊技状態に制御した場合について説明している。通常遊技状態においては、上述したようにデフォルトキャラクタとして設定されているキャラクタAが選択される。ここで、通常遊技状態において5ゲーム消費したとする。この場合は、キャラクタAで10ゲーム消費したことが遊技履歴として遊技履歴情報に蓄積される。このため、通常遊技状態が終了した際には、さらにキャラクタAについて5ゲーム消費した旨のデータが加算される。たとえば、携帯連動を行った場合は、遊技者の携帯端末上には、CZ終了時点のキャラクタAの消費ゲーム数100に今回新たに消費した5ゲームを加えた105ゲームが遊技履歴情報として表示される。

【0263】

次に、図19(d)は、遊技状態がATに制御された場合について説明している。遊技状態がATに制御された場合、画面上にキャラクタ選択画面が表示される。本例では、キャラクタA～Cが選択可能となっており、現在選択中であるキャラクタAがデフォルトキャラクタとして表示されている。ここで、遊技者がキャラクタCを選択したとする。また、ATが終了するまでに50ゲーム消費したとする。この場合、選択したキャラクタCについて50ゲーム消費した旨の履歴がさらに追加される。たとえば、携帯連動を行った場合は、遊技者の携帯端末上には、キャラクタAで105ゲームが消費された表示、キャラクタBで10ゲーム消費した表示に加えて、キャラクタCで50ゲーム消費した遊技履歴情報が表示される。

【0264】

[複数キャラクタに関するキャラクタ演出について]

図20は、複数のキャラクタが表示されるキャラクタ演出について、キャラクタ毎に蓄積される履歴を表示することを示すものである。

【0265】

図20(a)は、連続演出を示すものである。連続演出とは、複数ゲームにわたってB当選あるいはAT当選の可能性を示唆する演出を実行した後に、抽選結果を報知する演出である。図では、連続演出においてキャラクタAとキャラクタBが登場している。そして、連続演出においてキャラクタAとキャラクタBが登場した状態で3ゲーム消費している。この場合、キャラクタAで3ゲーム消費し、キャラクタBで3ゲーム消費したことが遊技履歴として遊技履歴情報に蓄積される。たとえば、携帯連動を行った場合は、遊技者

の携帯端末上には、キャラクタ A で 3 ゲーム、キャラクタ B で 3 ゲーム消費した遊技履歴情報が表示される。

【0266】

図 20 (b) は、キャラクタが全員集合する演出を示すものである。図では、キャラクタ A ~ H が登場している。そして、キャラクタ A ~ H が登場した状態で 5 ゲーム消費している。この場合、キャラクタ A ~ H それぞれについて 5 ゲーム消費したことが遊技履歴として遊技履歴情報に蓄積される。たとえば、携帯連動を行った場合は、遊技者の携帯端末上には、キャラクタ A で 5 ゲーム、キャラクタ B で 5 ゲーム、キャラクタ C で 5 ゲーム、キャラクタ D で 5 ゲーム、キャラクタ E で 5 ゲーム、キャラクタ F で 5 ゲーム、キャラクタ G で 5 ゲームがそれぞれ消費した遊技履歴情報が表示される。

10

【0267】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 前述した実施の形態においては、遊技の進行に応じてゲーム数、経験値などの遊技履歴情報を複数種類のキャラクタ毎に記憶し、図 19 (b) または図 19 (d) に示すように、C Z または A T に制御されたときに、キャラクタを選択可能な選択期間に制御され、当該選択期間へ制御が開始されたときには、選択期間において選択されたキャラクタが選択された状態となる（デフォルトキャラクタとなる）ため、不用意にキャラクタが変更されずに遊技をすること可能となる。

【0268】

(2) 前述した実施の形態においては、選択期間においてキャラクタが選択されてから演出状態または遊技状態が切り替わるまで、新たなキャラクタが選択されることできなくなるため、遊技者に対してキャラクタ選択を慎重するよう促すことができる。

20

【0269】

(3) 前述した実施の形態においては、携帯連動モードに制御された際に、図 19 (b)、図 19 (d) に示すデフォルトキャラクタを遊技者が選択することができるため、遊技者の趣向にあったキャラクタを遊技者が選択し、当該キャラクタを基本キャラクタとすることができる。

【0270】

(4) 前述した実施の形態においては、選択期間において複数のキャラクタを選択可能であり、キャラクタ演出の実行に基づいて、当該キャラクタ演出に用いられる複数のキャラクタ各々の前記遊技履歴情報を更新するため、遊技者にとってお得感がある。

30

【0271】

(5) 前述した実施の形態においては、選択期間において複数のキャラクタを選択可能であり、キャラクタ演出の実行に基づいて、当該キャラクタ演出に用いられる 2 以上のキャラクタの遊技履歴情報を更新するため、遊技者にとってお得感がある。

【0272】

(6) 前述した実施の形態においては、遊技の進行に応じてゲーム数、経験値などの遊技履歴情報を複数種類のキャラクタ毎に記憶し、図 20 (a)、図 20 (b) に示すように 2 以上のキャラクタを用いたキャラクタ演出を実行するため、演出にも注目でき、興趣を向上させることができる。

40

【0273】

[変形例]

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

【0274】

[デフォルトのキャラクタ選択について]

前述した実施の形態では、図 19 (b)、図 19 (d) で示したように、デフォルトのキャラクタとして「現在選択されているキャラクタ A」とする例について説明した。しかし、デフォルトのキャラクタ選択としては、必ずしも現在選択しているキャラクタに限ら

50

ず、前回の有利状態（たとえば、C Z、A T）に制御されているときに選択されているキャラクタであってもよい。たとえば、図19の例でいえば、図19（b）のC Zへ制御された状態において、遊技者の選択によりキャラクタBが選択されている。そして、C Zへの制御が終了し、図19（c）の通常遊技状態においては、デフォルトキャラクタであるキャラクタAが自動的に選択されるようになっている。ここで、図19（d）において再度有利状態であるA Tへ制御された場合、デフォルトのキャラクタであるキャラクタAではなく、前回の有利状態であるC Z制御時に選択されていたキャラクタBをデフォルトキャラクタとして表示させてもよい。

【0275】

〔キャラクタ選択の制限期間について〕

前述した実施の形態では、図19（b）、図19（d）で示したように、遊技状態（C Z、A T）が切り替わったことを契機としてキャラクタ選択を可能とした。このとき、遊技状態が再度切り替わるまでの間にキャラクタを選択することも可能である。しかし、キャラクタ選択されてから、たとえば、演出状態または遊技状態が切り替わるまでの所定期間においてキャラクタ選択をできなくすることで、所定期間のキャラクタ変更を不可能としてもよい。

【0276】

〔携帯連動時のデフォルトキャラクタについて〕

前述した実施の形態では、図19（a）、図19（c）で示したように、特定のキャラクタ（実施例においては、キャラクタA）を通常遊技状態における選択キャラクタ（デフォルトキャラクタ）としている。通常遊技状態におけるキャラクタは、あらかじめ定められたキャラクタ、あるいは、通常遊技状態において表示される選択画面において選択したキャラクタが想定されている。しかし、携帯連動を行った場合は、携帯連動時に選択されたキャラクタを通常遊技状態のデフォルトキャラクタとしてもよい。また、この場合、必ずしも携帯連動時に選択されたキャラクタを通常遊技状態のデフォルトキャラクタとする必要はなく、上記〔デフォルトのキャラクタ選択について〕で説明したように、前回の有利状態（たとえば、C Z、A T）に制御されているときに選択されているキャラクタであってもよい。

【0277】

〔複数キャラクタの選択について〕

前述した実施の形態では、図19（b）、図19（d）で示したように、一のキャラクタを選択し、当該キャラクタそれぞれについて履歴を残す例について説明した。しかし、キャラクタ選択は複数キャラクタについて同時選択できるものであってもよい。この場合の履歴の残し方は、以下のように2つのケースが考えられる。以下、それぞれについて説明する。

【0278】

たとえば、60ゲーム消化した場合において、キャラクタAを選択した状態で10ゲーム消化し、キャラクタBを選択した状態で20ゲーム消化し、キャラクタAおよびBを選択した状態で30ゲーム消費したとする。このとき、キャラクタAおよびBで消費された30ゲームは、それぞれキャラクタAで30ゲーム、キャラクタBで30ゲーム消費したものとしてもよい。すなわち、ゲーム数の履歴表示において、「キャラクタA」に関しては「40ゲーム」（キャラクタAでの10ゲームの消化と、キャラクタAおよびBでの30ゲームの消化の合計）、「キャラクタB」に関しては「50ゲーム」（キャラクタBでの20ゲームの消化と、キャラクタAおよびBでの30ゲームの消化の合計）が表示される。

【0279】

他の例としては、60ゲーム消化した場合において、キャラクタAを選択した状態で10ゲーム消化し、キャラクタBを選択した状態で20ゲーム消化し、キャラクタAおよびBを選択した状態で30ゲーム消費したとする。このとき、キャラクタAおよびBで消費された30ゲームは、キャラクタAおよびBで30ゲーム消費したものとしてもよい。す

10

20

30

40

50

なわち、ゲーム数の履歴表示において、「キャラクタA」に関しては「10ゲーム」、「キャラクタB」に関しては「20ゲーム」、「キャラクタA & B」に関しては「30ゲーム」が表示される。

【0280】

[キャラクタ選択場面について]

前述した実施の形態では、図19(b)、図19(d)で示したように、スロットマシン1において、有利状態(たとえば、CZ、AT)へ制御されたときにキャラクタ選択を行う例を説明した。しかし、これに限らず、スロットマシン1において、デモ画面に遷移したときのメニュー画面からキャラクタ選択ができるものであってもよく、携帯連動開始タイミングでキャラクタ選択ができるものであってもよい。また、パチンコ遊技機700において、大当たり中の特定タイミングのラウンドあるいは大当たり終了時において、キャラクタ選択ができるものであってもよく、通常時において確率変動中や客待ち中においてキャラクタ選択ができるものであってもよい。

【0281】

[モード選択について]

前述した実施の形態では、図19で示したように、遊技状態の遷移とともにキャラクタ選択を行い、キャラクタ毎に履歴を残す例を説明した。しかし、選択方法としてはキャラクタを選択するものに限らず、複数のモードがあり、モードを選択するものであってもよい。たとえば、遊技状態の遷移とともに、モード選択画面が表示され、遊技者の選択によりモードの選択を行う。この場合、たとえば、モードに対応して演出などに用いるキャラクタが対応付けられており、遊技の進行に応じて選択されているモードに対応するキャラクタの遊技履歴情報として更新するようにしてもよい。また、たとえば、モードAにおいて10ゲーム消費し、モードBにおいて20ゲーム消費した場合は、遊技履歴として、「モードA」が「10ゲーム」、「モードB」が「20ゲーム」消費した旨の表示を行うようにしてもよい。

【0282】

[変形例1]

次に、上記実施形態の変形例1について図21を用いて説明する。本変形例に説明する可動手段901~903を備えたスロットマシンにおいて、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技が行われているときには、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技が行われていないときよりも後のタイミングでメニュー表示操作受付報知を行うことにより、上記実施形態と同様の効果を奏するようにすることができる。また、楽曲又は音量の設定が行われているときには、楽曲又は音量の設定が行われていないときよりも後のタイミングで音声設定操作受付報知を行うことにより、上記実施形態と同様の効果を奏するようにすることができる。

【0283】

[可動手段の動作確認]

まず、可動手段901~903の動作確認について説明する。図21は、可動手段901~903の動作を説明するための図である。可動手段901~903は、演出時などに可動する部材である。可動手段901は、初期位置911と可動位置921との間を移動する。初期位置911は液晶表示器51の表示領域には重畳しない位置である。また、可動位置921は液晶表示器51の表示領域に重畳する位置である。可動手段902は、初期位置912と可動位置922との間を移動する。初期位置912は液晶表示器51の表示領域に重畳しない位置である。また、可動位置922は液晶表示器51の表示領域に重畳する位置である。可動手段903は、初期位置913と可動位置923との間を移動する。初期位置913および可動位置923は液晶表示器51の表示領域に重畳しない位置である。

【0284】

変形例1では、サブ制御部91は確認動作制御手段として動作し、所定の条件時に可動手段901~903の動作確認を行う。なお、所定の条件時とは、たとえば、スロットマ

シン１の電源投入時や、可動手段９０１～９０３の動作エラーを検出したときなど、可動手段９０１～９０３の動作や初期位置を確認したいとき等である。

【０２８５】

具体的には、サブ制御部９１は、可動手段９０１～９０３を可動位置９２１～９２３まで移動させる（図２１（Ａ）～（Ｃ））。なお、図示する例では、動作確認前に可動手段９０１～９０３は初期位置９１１～９１３に存在しているが（図２１（Ａ））、動作確認前に可動手段９０１～９０３が初期位置９１１～９１３に存在していない場合であっても、可動手段９０１～９０３を可動位置９２１～９２３まで移動させる（図２１（Ｃ））。その後、サブ制御部９１は、可動手段９０１～９０３を、可動位置９２１～９２３から初期位置９１１～９１３まで移動させる（図２１（Ｃ）～（Ｅ））。

10

【０２８６】

このように可動手段９０１～９０３の動作確認を行うことで、動作確認後には可動手段９０１～９０３を初期位置９１１～９１３に移動させることができる。また、たとえば、動作確認における可動手段９０１～９０３の動作をたとえばセンサ（図示せず）で検出することで、可動手段９０１～９０３が正常に動作するか否かを確認することができる。

【０２８７】

なお、可動手段９０１～９０３の動作確認では可動手段９０１～９０３が実際に移動するため、動作確認の終了までに時間がかかる。そこで、変形例１では、可動手段９０１～９０３の動作確認と並行して、演出制御基板９０の初期設定を行う。演出制御基板９０の初期設定は、演出制御基板９０が動作を行うために必要な設定を行う処理である。たとえば、サブ制御部９１は初期設定手段として動作し、サブＣＰＵ９１ａが、ＲＯＭ９１ｂに記憶されているプログラムを読み出して実行することにより、演出制御基板９０の初期設定を行う。演出制御基板９０の初期設定を行うことで、演出制御基板９０による各処理を実行することができる。たとえば、液晶表示器５１に演出画像等を表示させたり、スピーカ５３，５４から音を出力させたり、遊技者側設定スイッチ７０の操作を受け付けて、受け付けた操作に基づいた処理を行ったりすることができる。

20

【０２８８】

可動手段９０１～９０３が初期位置９１１～９１３から可動位置９２１～９２３までに移動する間（図２１（Ａ）～（Ｂ））に、演出制御基板９０の初期設定を行っている。また、演出制御基板９０の初期設定を完了することにより、たとえば、液晶表示器５１に演出画像を表示させることができる（図２１（Ｃ）～（Ｅ））。

30

【０２８９】

上述したとおり、確認動作実行期間に可動手段９０１～９０３が移動中であっても、演出制御基板９０の初期設定が完了した後は、遊技者側設定スイッチ７０の操作を受け付けて、受け付けた操作に基づいた処理をサブ制御部９１が行うことができる。しかしながら、確認動作実行期間において可動手段９０１～９０３が動作しているときに、遊技者側設定スイッチ７０の操作に伴う処理が行われると煩わしい。そこで、変形例１では、確認動作実行期間においては、遊技者側設定スイッチ７０の操作を受け付けないようにし、確認動作実行期間の煩わしさを低減させる。また、変形例１では、遊技者側設定スイッチ７０は、点灯および消灯することができる。そこで、確認動作実行期間においては、遊技者側設定スイッチ７０を消灯させ、遊技者側設定スイッチ７０が遊技者に操作されにくいようにすることで、確認動作実行期間の煩わしさを低減させる。

40

【０２９０】

〔変形例２〕

変形例２のスロットマシンでは、上記実施形態のパスワード入力後の遊技である通常ユーザモードと、簡単スタート後の遊技である簡単ユーザモードとを含む遊技が可能である。そして、変形例２のスロットマシンにおいて、通常ユーザモード又は簡単ユーザモードによる遊技が行われているときには、通常ユーザモード又は簡単ユーザモードによる遊技が行われていないときよりも後のタイミングでメニュー表示操作受付報知を行うことにより、上記実施形態と同様の効果を奏するようすることができる。また、楽曲又は音量の

50

設定が行われているときには、楽曲又は音量の設定が行われていないときよりも後のタイミングで音声設定操作受付報知を行うことにより、上記実施形態と同様の効果を奏するようすることができる。

【0291】

[モードについて]

まず、変形例2のスロットマシンにおいて、制御可能なモードについて説明する。制御可能なモードには、通常ユーザモードと、簡単ユーザモードと、ノーマルモードとを含む。

【0292】

通常ユーザモードとは、予め管理サーバにて発行されたパスワード（以下、適切なパスワードという。）が遊技者により入力されることにより制御されるモードである。通常ユーザモードは、以前の遊技履歴、遊技者がゲーム内で仮想的に保有するキャラのレベル、および演出設定（ストーリーの段階も含まれる）などを引き継いで遊技を行うことが可能なモードである。通常ユーザモードでの遊技により、スロットマシン1の遊技ばかりではなく、キャラを成長させる楽しみを遊技者に抱かせることができる。通常ユーザモードは、メニュー画面でパスワードの項目を決定した後に、適正なパスワードを入力することにより開始される。通常ユーザモードは、メニュー画面でユーザモード終了が決定されると、終了する。通常ユーザモードを終了させたときには、2次元コードが表示される。また、管理サーバにパスワードを発行させるためには、会員登録しておく必要がある。

【0293】

簡単ユーザモードは、遊技履歴を蓄積することができるモードである。簡単ユーザモードは、通常ユーザモードのように、以前の遊技履歴を引き継いで遊技を行うことはできないモードである。簡単ユーザモードは、メニュー画面において簡単スタートの項目が決定されることにより開始される。簡単ユーザモードは、メニュー画面でユーザモード終了が決定されると、終了する。通常ユーザモードを終了させたときには、2次元コードが表示される。簡単ユーザモードは、パスワードを入力せずに、遊技履歴を蓄積することができるモードであることから、遊技者の処理負担を軽減させることができる。

【0294】

ノーマルモードは、通常ユーザモードおよび簡単ユーザモードのうちいずれでもないモードである。つまり、通常ユーザモードおよび簡単ユーザモードのいずれにも制御されていない場合に制御されているモードである。

【0295】

以下では、通常ユーザモードおよび簡単ユーザモードをまとめて「ユーザモード」という。ユーザモードでは、所定の経験値付与条件が成立したときに、キャラの経験値（本実施形態では、10）が付与される。所定の経験値付与条件は、7揃いリブが当選し、経験値決定処理により経験値付与が決定されることにより成立する条件である。付与された経験値が所定値（本実施形態では、100）に到達したときに、キャラのレベルが加算される。一方、ノーマルモードでは、キャラ、およびキャラの経験値などの概念はなく、7揃いリブが当選しても、経験値決定処理は実行されない。

【0296】

遊技者の操作により、簡単ユーザモードへの制御が決定されたときには、簡単ユーザモードへ制御されていることを示す簡単ユーザモードフラグがRAM91cに格納される。遊技者の操作により、簡単ユーザモードへの制御が終了したときに、格納されていた簡単ユーザモードフラグは消去される。

【0297】

遊技者の操作により、通常ユーザモードへの制御が決定されたときには、通常ユーザモードへ制御されていることを示す通常ユーザモードフラグがRAM91cに格納される。遊技者の操作により、通常ユーザモードへの制御が終了したときに、格納されていた通常ユーザモードフラグは消去される。

【0298】

ノーマルモードに制御されているときには、ユーザモードを示すフラグはRAM91cに格納されない。

【0299】

サブ制御部91は、RAM91c内のフラグの有無、RAM91cフラグが格納されている場合には、フラグの種別（簡単ユーザモードおよび通常ユーザモードフラグのいずれか）を特定することにより、制御されているモード（通常ユーザモード、簡単ユーザモード、ノーマルモードのいずれか）を特定可能である。たとえば、RAM91c内に簡単ユーザモードフラグおよび通常ユーザモードフラグのいずれも格納されていない場合には、サブ制御部91は、ノーマルモードに制御されていると判断する。RAM91c内に簡単ユーザモードフラグが格納されている場合には、サブ制御部91は、簡単ユーザモードに
10 制御されていると判断する。RAM91c内に通常ユーザモードフラグが格納されている場合には、サブ制御部91は、通常ユーザモードに制御されていると判断する。

【0300】

〔ユーザモード時のメニュー画面〕

次に、ユーザモードに制御されているときのメニュー画面について説明する。ユーザモードに制御されているときにおいて、メニュー画面は、ゲーム終了後（設定変更後）から賭数が設定されるまでの期間、デモ画面表示中の期間などにおいて、決定スイッチ202が操作されたときに表示される。

【0301】

図22は、メニュー画面の遷移の一例を示したものである。図22に示すように、サブ
20 制御部91は、決定スイッチ202のみが操作されても（たとえば、決定スイッチ202のみが連打されても）、制御されていたユーザモードの終了が決定されないような画面表示制御を実行する。図22（A）に示すデモ画面が表示されているときに、決定スイッチ202が操作されると、図22（B）に示すメニュートップ画面が表示される。図22（A）から図22（B）へは、決定スイッチ202のみが操作されることにより遷移するものとしてもよい。また、図22（A）から図22（B）へは、決定スイッチ202の操作および他の操作がされたときに遷移するものとしてもよい。

【0302】

図22（B）のメニュー画面において、選択可能な複数の項目として、“遊技履歴”、“ユーザモード”、および“戻る”がある。“ユーザモード”は、ユーザモードを終了させる制御の実行に関連する項目である。“遊技履歴”、および“戻る”は、ユーザモードを終了させる制御の実行に関連しない項目である。
30

【0303】

“遊技履歴”が選択されて決定されると、図22（C）に示すように、ユーザモードが開始された時から現時点までの遊技履歴が表示される。該遊技履歴はRAM91cに格納されている遊技履歴データベースに基づいて、表示される。“ユーザモード”が選択されて決定されると、図22（D）に示すユーザモード画面が表示される。“戻る”が選択されて決定されると、図22（A）のデモ画面に戻る。

【0304】

ユーザモード中のデモ画面において、決定スイッチ202が操作されると、図22（B）
40 に示すように、“遊技履歴”が選択された状態でメニュー画面が表示される。したがって、この状態で決定スイッチ202が操作されると、図22（C）に示すように、遊技履歴が表示された画面が表示される。また、図22（C）の画面は、“戻る”が選択された状態で表示される。この状態で決定スイッチ202が操作されると、図22（B）のメニュートップ画面に戻る。

【0305】

つまり、図22（A）～（C）に示すように、ユーザモード時のデモ画面が表示されているときにおいて、他のボタンを操作することなく、決定スイッチ202のみが操作されると、図22（A）の画面→図22（B）の画面→図22（C）→図22（B）→図22（C）・・・というように、図22（B）に示すメニュートップ画面、および図22（C）
50

）に示す遊技履歴画面の間をループすることになる。よって、ユーザモード時のデモ画面が表示されているときにおいて、決定スイッチ202のみを操作しても、制御されていたユーザモードの終了が決定されないようになっている。

【0306】

ユーザモードの終了を決定するためには、メニュートップ画面において、左スイッチ201を操作することにより“ユーザモード”を選択した後に、決定スイッチ202を操作する。このように、ユーザモードを決定するためには、決定スイッチ202の操作のみではなく、他のボタンの操作（図22の例では、左スイッチ201の操作）も必要となる。

【0307】

ユーザモードが決定されると、図22（D）に示す画面が表示される。図22（D）の画面では、選択可能な項目として、“ユーザモード終了”、“戻る”がある。“ユーザモード終了”が選択されて決定されると、ユーザモードの種類に応じた2次元コードが液晶表示器51に表示される、具体的には、簡単ユーザモードに制御されているときには、簡単ユーザモード用2次元コード（図12（b）参照）が表示される。また、通常ユーザモードに制御されているときには、通常ユーザモード用2次元コード（図12（c）参照）が表示される。

【0308】

なお、図22の例では、デモ画面表示期間に、メニュートップ画面を表示させる例について説明した。しかし、通常画面表示期間にメニュートップ画面を表示させたとしても、同様の制御が実行される。同様の制御とは、決定スイッチ202のみの操作では、図22（B）に示すメニュートップ画面、および図22（C）に示す遊技説明画面の間をループし、“ユーザモード”は決定されず、決定スイッチ202の操作のみではなく、他のボタンの操作（図22の例では、左スイッチ201の操作）がされたときに、ユーザモードが決定される制御である。

【0309】

〔変形例3〕

変形例3においては、上述した実施形態1におけるスロットマシン1をパチンコ遊技機700に置き換えた場合について説明する。

【0310】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機700の全体の構成について説明する。図23は、パチンコ遊技機700の正面図である。

【0311】

図23に示すように、パチンコ遊技機700は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機700は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠702を有する。

【0312】

ガラス扉枠702の下部表面には打球供給皿（上皿）703がある。打球供給皿703の上面には、演出図柄（飾り図柄）の変動表示において特定の演出が実行されるときに操作されるチャンスボタン7111が設けられている。このチャンスボタン7111は、上記実施形態で説明したスロットマシン1の演出用スイッチ56に対応する。

【0313】

打球供給皿703のチャンスボタン7111が設けられている辺りの前面には、図9、図11、図12及び図15で説明したような各種設定項目等を選択するときに操作される選択ボタン112A、7112Bが設けられている。この選択ボタン7112A、7112Bは、上記実施形態で説明した図8や図11のような画面の表示時におけるストップスイッチ8L、8Rに対応する。

【0314】

打球供給皿703の下部には、打球供給皿703に収容しきれない遊技媒体としての遊技球を貯留する余剰球受皿704や、打球（遊技球）を発射する打球操作ハンドル（操作

10

20

30

40

50

ノブ) 705が設けられている。また、ガラス扉枠702の背面には、遊技盤706が着脱可能に取付けられている。また、遊技盤706の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域707が形成されている。遊技領域707には、遊技球を誘導するための、多数の釘が植設されている。

【0315】

遊技領域707の中央付近には、液晶表示装置(LCD)で構成された演出表示装置709が設けられている。演出表示装置709では、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄(飾り図柄)の変動表示(可変表示、更新表示、又は、巡回表示ともいう)が行なわれる。演出表示装置709では、表示画面上で演出図柄を表示する演出図柄表示領域が設けられており、当該演出図柄表示領域に、たとえば、「左」、「中」
10
、「右」の3つ(複数)の演出図柄を変動表示する表示領域としての図柄表示エリアがある。演出表示装置709は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器708aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置709で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器708bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0316】

遊技盤706における演出表示装置709の上部の左側には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器(第1変動表示手段)708aが設けられている。遊技盤706における演出表示装置709の上部の右側には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器(第2変動表示手段)708bが設けられている。
20

【0317】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器708aと第2特別図柄表示器708bとを特別図柄表示器と総称することがある。第1特別図柄は、第2特別図柄表示器708bで第2特別図柄の変動表示が実行されていないことを条件に変動表示が実行される。第2特別図柄は、第1特別図柄表示器708aで第1特別図柄の変動表示が実行されていないことを条件に変動表示が実行される。つまり、第1特別図柄と第2特別図柄とは、同時に変動表示されることなく、どちらか一方
30
が変動表示される。

【0318】

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件又は第2始動条件が成立(たとえば、遊技球が第1始動入賞口713又は第2始動入賞口714に入賞したこと)した後、変動表示の開始条件(たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、且つ、大当り遊技が実行されていない状態)が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したこと(遊技球が入ったこと)である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を
40
最終的に停止表示させることである。

【0319】

以下の説明においては、遊技球が第1始動入賞口713に入賞したことを第1始動入賞と呼ぶ場合があり、遊技球が第2始動入賞口714に入賞したことを第2始動入賞と呼ぶ場合がある。始動条件は成立しているが開始条件が成立していない変動表示に関するデータは、開始条件が成立するまで特別図柄の変動表示を行なう権利である保留記憶データとして保留して記憶される。

【0320】

パチンコ遊技機700には、遊技者が打球操作ハンドル705を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域707に発射する
50

打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 707 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 707 に入り、その後、遊技領域 707 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 713 に入り第 1 始動口スイッチ 713a で検出されると、第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 708a において第 1 特別図柄の変動表示（変動）が開始されると共に、演出表示装置 709 において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 713 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

10

【0321】

遊技球が第 2 始動入賞口 714 に入り第 2 始動口スイッチ 714a で検出されると、第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 708b において第 2 特別図柄の変動表示（変動）が開始されると共に、演出表示装置 709 において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 2 始動入賞口 714 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

20

【0322】

演出表示装置 709 は、第 1 特別図柄表示器 708a での第 1 特別図柄の変動表示時間中、及び第 2 特別図柄表示器 708b での第 2 特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄）の変動表示を行なう。第 1 特別図柄表示器 708a における第 1 特別図柄の変動表示と、演出表示装置 709 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 708b における第 2 特別図柄の変動表示と、演出表示装置 709 における演出図柄の変動表示とは同期している。同期とは、変動表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、変動表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 708a において大当り図柄が停止表示されるとき、第 2 特別図柄表示器 708b において大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 709 において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。前述した第 1 特別図柄表示器 708a、第 2 特別図柄表示器 708b、及び、演出表示装置 709 は、識別情報の変動表示を行ない表示結果を導出表示する変動表示装置であり、変動表示部として用いられる。

30

【0323】

演出表示装置 709 では、変動表示を開始するときに、たとえば、左、中、右の演出図柄の全てが変動表示を開始する。そして、変動表示している左、中、右の演出図柄が基本的に所定の順番（たとえば、左演出図柄、右演出図柄、中演出図柄の順番のような予め定められた順番）で停止し、変動表示の開始から予め定められた変動時間が経過したときに、左、中、右の全演出図柄が停止して表示結果が確定する。

【0324】

演出表示装置 709 の下方には、第 1 始動入賞口 713 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 713 に入賞した遊技球は、遊技盤 706 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 713a によって検出される。

40

【0325】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）713 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 714（第 2 始動口）を有する可変入賞球装置（電動チューリップ）715 が設けられている。第 2 始動入賞口 714 に入賞した遊技球は、遊技盤 706 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 714a によって検出される。可変入賞球装置 715 は、ソレノイド 716 によって開状態とされる。可変入賞球装置 715 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 714 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）

50

、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 7 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 7 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 7 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 7 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 7 1 4 に入賞しない。なお、可変入賞球装置 7 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。このように、可変入賞球装置 7 1 5 が閉状態になっている状態は、遊技球が第 2 始動入賞口 7 1 4 に入賞しにくいまたは入賞しない状態であればよい。

【0326】

以下、第 1 始動入賞口 7 1 3 と第 2 始動入賞口 7 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0327】

可変入賞球装置 7 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 7 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 7 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 7 1 3 は演出表示装置 7 0 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 7 0 9 の下端と第 1 始動入賞口 7 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 7 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 7 1 3 の周辺での釘の配列を遊技球を第 1 始動入賞口 7 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 7 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 7 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0328】

第 1 特別図柄表示器 7 0 8 a の下部には、第 1 始動入賞口 7 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器（たとえば、LED）からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 7 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 7 1 8 a は、有効始動入賞があるごとに、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 7 0 8 a での変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【0329】

第 2 特別図柄表示器 7 0 8 b の下部には、第 2 始動入賞口 7 1 4 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器（たとえば、LED）からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 7 1 8 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 7 1 8 b は、有効始動入賞があるごとに、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 7 0 8 b での変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【0330】

また、演出表示装置 7 0 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 7 1 8 c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 7 1 8 d とが設けられている（それぞれの表示領域が設けられている）。

【0331】

また、可変入賞球装置 7 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 7 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 2 0 は、開閉板を備え、遊技球が入賞可能な開状態（第 1 の状態）と、遊技球が入賞しない閉状態（第 2 の状態）とに変化可能である可変入賞装置である。

【0332】

特別可変入賞球装置 7 2 0 は、第 1 特別図柄表示器 7 0 8 a 又は第 2 特別図柄表示器 7 0 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 7 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 7 2 3 で検出される。

【0333】

演出表示装置 7 0 9 の下部には、普通図柄表示器 7 1 0（図示せず）が設けられている。普通図柄表示器 7 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（たとえば、「○」および「×」）を変動表示する。

10

20

30

40

50

【0334】

遊技球がゲート732を通過しゲートスイッチ732aで検出されると、普通図柄表示器710の表示の変動表示が開始される。本実施形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器710における停止図柄が所定の図柄（当り図柄〇」）である場合に、可変入賞球装置715が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置715の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口714に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。

【0335】

普通図柄表示器710の近傍には、ゲート732を通過した入賞球数を表示する4つの表示器（たとえば、LED）を有する普通図柄保留記憶表示器741が設けられている。ゲート732への遊技球の通過があるごとに、すなわちゲートスイッチ732aによって遊技球が検出されるごとに、普通図柄保留記憶表示器741は点灯する表示器を1増やす。そして、普通図柄表示器710の変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器を1減らす。普通図柄保留記憶数の上限値は4つであり、普通図柄保留記憶表示器741においては、この4つを上限値として表示器を点灯する。

【0336】

遊技盤706の遊技領域707の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED725が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口726がある。また、遊技領域707の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ727R、727Lが設けられている。遊技領域707の外周上部、外周左部及び外周右部には、前面枠に設けられた天枠LED728a、左枠LED728b及び右枠LED728cが設けられている。たとえば、天枠LED728a、左枠LED728b及び右枠LED728cは、繰返し変動パターンとしての擬似連の演出（1回の変動期間中におけるそれぞれの再変動期間（初回変動の期間も含む。）において関連する表示演出が実行されるような演出）が実行されるときには、点滅する制御が行なわれる。

【0337】

また、左枠LED728bの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球LED751が設けられ、右枠LED728cの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れLED752が設けられている。天枠LED728a、左枠LED728bおよび右枠LED728c及び装飾LED725は、パチンコ遊技機700に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種LEDの他にも演出のためのLEDやランプが設置されている。

【0338】

このように構成されたパチンコ遊技機において本発明を適用することが可能である。具体的には、パチンコ遊技機700において、上記実施形態のスロットマシン1と同様のメインメニュー画面の表示やメインメニュー画面の表示中における項目選択を可能にし、また、上記実施形態のスロットマシン1と同様の音声の設定に関連する操作を可能にする。そして、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技が行われているときには、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技が行われていないときよりも後のタイミングでメニュー表示操作受付報知を行うことにより、上記実施形態と同様の効果を奏するようにすることができる。また、楽曲又は音量の設定が行われているときには、楽曲又は音量の設定が行われていないときよりも後のタイミングで音声設定操作受付報知を行うことにより、上記実施形態と同様の効果を奏するようにすることができる。

【0339】

〔上記実施形態の効果〕

本実施形態では、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技が行われているときには、パスワードを入力後の遊技又は簡単スタートによる遊技が行われていないときよりも後のタイミングでメニュー表示操作受付報知を行う（本例では、図12のSe4

10

20

30

40

50

及び S e 6 の処理を行う部分)。

【0340】

よって、パスワード入力や簡単スタートの設定などの特定制御の設定を行うことを促進しつつ、遊技者が感じる煩わしさを低減することができる。

【0341】

本実施形態では、メニュー表示操作受付報知を開始していないときでも、メニュー表示操作の受け付けを可能な状態にしている(本例では、図13のS f 2でYのときにS f 5の処理を行う部分)。

【0342】

よって、報知が行われていないときであっても、メニュー表示操作によって、パスワードの入力や簡単スタートの設定などの特定制御の設定にすすめることができる。

10

【0343】

本実施形態では、パスワードの入力や簡単スタートの設定が行われているときと行われていないときとで、メニュー表示操作受付報知の報知態様が異なる(本例では、図12のS e 4及びS e 6の処理を行う部分)。

【0344】

よって、パスワードの入力や簡単スタートの設定などの特定制御の設定を促進しつつ、報知が行われることにより遊技者が感じる煩わしさを低減することができる。

【0345】

本実施形態では、ボーナス終了後100ゲームが行われるまでメニュー表示操作の受け付けを制限する(本例では、図13のS f 4でNのときにS f 5の処理を行う部分)。

20

【0346】

よって、ボーナスが終了した後に即座に遊技を終了することを困難にすることができる。このように、いわゆる即ヤメを困難にすることにより、遊技機の稼働率が低下することを防止できる。

【0347】

本実施形態では、ボーナスが入賞したゲームの終了後はメニュー表示操作の受け付けを制限する(本例では、図13のS f 3でNのときにS f 5の処理を行う部分)。

【0348】

よって、ボーナスが入賞したことへの興味が低下することを防止できる。

30

本実施形態では、操作促進演出では演出用スイッチL E D 5 6 aを点灯させて演出用スイッチ56の操作を促進し、メニュー表示操作受付報知では演出用スイッチL E D 5 6 aを点滅させて演出用スイッチ56の操作を促進させる一方で、メニュー画面の表示中は演出用スイッチL E D 5 6 aを点灯させて演出用スイッチ56の操作を促進させる(本例では、図14のS g 2、S g 5、S g 6の処理を行う部分)。

【0349】

よって、誤った操作を防止することができる。

本実施形態では、楽曲又は音量の設定が行われているときには、楽曲又は音量の設定が行われていないときよりも後のタイミングで音声設定操作受付報知を行う(本例では、図15のS h 4及びS h 6の処理を行う部分)。

40

【0350】

よって、楽曲又は音量の設定を行うことを促進しつつ、遊技者が感じる煩わしさを低減することができる。

【0351】

本実施形態では、音声設定操作受付報知を開始していないときでも、音声設定操作の受け付けを可能な状態にしている(本例では、図16のS j 2でYのときにS j 6の処理を行う部分)。

【0352】

よって、報知が行われていないときであっても、楽曲又は音量の設定にすすめることができる。

50

【0353】

本実施形態では、楽曲又は音量の設定が行われているときと行われていないときとで、音声設定操作受付報知の報知態様が異なる（本例では、図15のSh4及びSh6の処理を行う部分）。

【0354】

よって、楽曲又は音量の設定を促進しつつ、報知が行われることにより遊技者が感じる煩わしさを低減することができる。

【0355】

本実施形態では、楽曲又は音量の少なくとも一方の設定が行われているときに、いずれの設定が行われていないときよりも後のタイミングで音声設定操作受付報知を行う（本例では、図15のSh2でYのときにSh4の処理を行う部分）。

10

【0356】

よって、楽曲又は音量の設定を促進しつつ、報知が行われることにより遊技者が感じる煩わしさを低減することができる。

【0357】

本実施形態では、楽曲又は音量の少なくとも一方の変更が行われた状態で他方の変更を行って確定させると、一方の内容も確定する（本例では、図16のSj6の処理を行う部分）。

【0358】

よって、操作を簡便にすることができる。

20

本実施形態では、楽曲の変更が行われたときは、そのときに設定されている音量で変更後の楽曲を再生し、音量の変更が行われたときは、そのときに設定されている楽曲を変更後の音量で再生する（本例では、図16のSj4及びSj7の処理を行う部分）。

【0359】

よって、選択された内容を分かりやすくすることができる。

変形例1では、確認動作実行期間においては、遊技者側設定スイッチ70の操作を受け付けないようにし、確認動作実行期間の煩わしさを低減させる。また、本実施の形態では、遊技者側設定スイッチ70は、点灯および消灯することができる。そこで、確認動作実行期間においては、遊技者側設定スイッチ70を消灯させ、遊技者側設定スイッチ70が遊技者に操作されにくいようにする。

30

【0360】

よって、確認動作実行期間の煩わしさを低減させる。

変形例2では、図22(A)～(C)で説明したように、制御されていたユーザモード（簡単ユーザモードおよび通常ユーザモード）は、決定スイッチ202の操作のみでは終了されない。制御されていたユーザモードは、図22(B)、(D)で説明したように、左スイッチ201が操作され、その後、決定スイッチ202が操作されることにより“ユーザモード”が決定され、さらに“ユーザモード終了”が決定されたときに終了される。したがって、たとえば、遊技者が決定スイッチ202を連打したときなどには、ユーザモードが終了することはなく、遊技者の意思とは関係なくユーザモードが終了されることを極力防止できる。

40

【0361】

[その他、変形例について]

以下に、上記実施形態の種々の変形例について説明する。

【0362】

[特定制御や特定音声制御の設定を行うための操作手段について]

上記実施形態では、特定制御の設定を行うための操作手段として兼用の演出用スイッチ56を用いるとともに、特定音声制御の設定を行うための操作手段として専用の十字キー58を用いたが、これらと異なる操作手段を用いてもよい。特定制御の設定を行うための操作手段として、たとえば、特定制御の設定を行うためにのみ用いられる操作手段、あるいは、遊技の進行に係る操作に用いる操作手段（MAX BETスイッチ6やスタートスイ

50

タッチ7、ストップボタンなど）と兼用する操作手段、あるいは、赤外線センサなど直接触れることなく操作を検出する検出手段を用いることが挙げられる。また、特定音声制御の設定を行うための操作手段として、たとえば、演出用スイッチを兼用する操作手段、あるいは、遊技の進行に係る操作に用いる操作手段（MAX BETスイッチ6やスタートスイッチ7、ストップボタンなど）と兼用する操作手段、あるいは、赤外線センサなど直接触れることなく操作を検出する検出手段を用いることが挙げられる。

【0363】

〔特定制御について〕

上記実施形態では、特定制御の設定としてパスワードの入力又は簡単スタートの設定を例に挙げたが、他の態様の特定制御を設定できるようにしてもよい。特定制御の設定として、たとえば、演出カスタマイズの選択、演出頻度の選択などを設定可能にすることが挙げられる。

10

【0364】

上記実施形態では、演出用スイッチ56を操作したときにメニュー画面を表示して特定制御の設定を行うことができるようにしたが、特定制御の設定を行うことができるようにするための制御は他の制御にしてもよい。たとえば、十字キーを操作したときに特定制御の設定として楽曲や音量の変更を行うことができるようにする、演出用スイッチを操作したときに通常では実行されない隠し演出を実行（キャラクターの音声流れるなど）して特定制御の設定を行うことができるようにすることが挙げられる。

【0365】

20

〔特定音声制御について〕

上記実施形態では、特定音声制御の設定として楽曲又は音量の設定を例に挙げたが、他の態様の特定音声制御を設定できるようにしてもよい。特定音声制御の設定として、たとえば、楽曲の音程（キー）、あるいは、楽曲の長さを設定可能にすることが挙げられる。

【0366】

上記実施形態では、十字キー58を操作したときに特定音声制御の設定を行うことができるようにしたが、特定音声制御の設定を行うことができるようにするための制御は他の制御にしてもよい。たとえば、演出用スイッチ56を操作したときにメニュー画面を表示して楽曲や音量の変更を行うことができるようにする、演出用スイッチを操作したときに通常では実行されない隠し演出を実行（キャラクターの音声流れるなど）して特定音声制御の設定を行うことができるようにすることが挙げられる。

30

【0367】

〔音声の設定について〕

上記実施形態では、十字キー58を操作することにより楽曲や音量を直接変更できるようにしたが、メニュー表示操作を行ってメインメニュー画面を表示させた後に、楽曲や音量など特定音声制御の設定に関する項目を選択して当該設定を行うことができるようにしてもよい。

【0368】

上記実施形態では、液晶表示器51で表示される文字の大きさが異なる第1報知態様及び第2報知態様による報知を行ったが、他の方法で態様の異なる報知を行ってもよい。たとえば、異なる色によって報知を行う、あるいは、異なる装置によって報知を行うことが挙げられる。

40

【0369】

〔受け付けの制限について〕

上記実施形態では、メニュー表示操作の受け付けを中断することにより操作を制限したが、他の方法により制限してもよい。たとえば、受け付けを行うタイミングを遅延させることが挙げられる。

【0370】

上記実施形態では、ボーナスが入賞したゲームの終了後はゲームの結果が特定結果になったとしてメニュー表示操作の受け付けを制限したが、特定結果として他の結果を設定し

50

てもよい。たとえば、遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知するナビ演出を実行するA T（アシストタイム）やA R T（アシストリプレイタイム）の開始条件が成立したとき、抽選確率が他の役に比べて低いレア役が入賞したとき、A TやA R T、C Tなど有利状態が開始されたときが挙げられる。

【0371】

上記実施形態では、有利状態であるボーナスが終了した後の100ゲームはメニュー表示操作の受け付けを制限したが、有利状態として他の有利状態を設定してもよい。たとえば、A TやA R T、C Tが挙げられる。

【0372】

さらに、流路切替ソレノイド30や投入メダルセンサ31など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ34bや払出センサ34cなど、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダルおよび遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダルおよび遊技球が払い出されるスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、本発明を実現することが可能である。

【0373】

また、ゲームソフト（スロットマシンゲーム、パチンコ遊技機ゲーム）を起動する家庭用ゲーム機や他のコンピュータ装置、インストールされた携帯アプリ（スロットマシンアプリ、パチンコ遊技機アプリ）を起動する携帯端末を本発明の遊技機として構成することも可能である。

【0374】

[当選示唆演出について]

上記実施形態では、サブ制御部91が当選示唆演出を決定するのではなく、メイン制御部41が当選示唆演出を決定するようにしてもよい。たとえば、メイン制御部41は、内部抽選において同時当選役に当選してA T抽選が行われたときには、B B当選およびA T当選したか否かを示唆する当選示唆演出を所定タイミングで実行するための処理を行うようにしてもよい。当選示唆演出としては、たとえば、スタートスイッチ7を操作したときにゲームの進行を所定期間に亘って遅延させるフリーズ演出が設けられていてもよい。フリーズ演出中においては、リール2L～2Rを所定態様で回転させて、特定の図柄組合せを仮停止させる擬似遊技を実行する。擬似遊技は、フリーズ演出中において複数回実行可能である。なお、フリーズ演出は、スタートスイッチ7を操作したときに実行されるものに限らず、第1停止操作されたときや、第3停止操作されたとき、表示結果が導出されて1ゲームが終了したときなどに実行されるものであってもよい。

【0375】

また、B B当選あるいはA T当選している信頼度は、フリーズ演出が最も高く、続いて、連打演出、ボタン演出、キャラクタB演出の順となり、キャラクタA演出が最も低くなるように、当選示唆演出の種別が決定されるように割合が定められていてもよい。なお、実行する演出としては、一の当選示唆演出が決定されるものに限らず、複数の当選示唆演出が決定され得るようにしてもよい。また、当選示唆演出を実行する所定タイミングは、これに限らず、複数タイミングからメイン制御部41により決定されるもの（より具体的に、メイン制御部41は、A T当選示唆演出による結果報知を行うタイミングを、特定の抽選対象役が当選したゲームから何ゲーム目（たとえば、0～32ゲームのうちいずれか）とするかを乱数抽選などにより決定するもの）であってもよい。メイン制御部41は、当選示唆演出を実行する所定タイミングで、当選示唆演出の種別を特定するためのコマンドをサブ制御部91へ出力するとともに、当該当選示唆演出がフリーズ演出である場合には当該フリーズ演出用の処理を実行するようにしてもよい。なお、フリーズ演出以外の当選示唆演出については、前述した実施の形態で説明したように、サブ制御部91により決定されるように構成してもよい。

【0376】

[スロットマシンの変形例について]

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

【0377】

[特典について]

前述した例では、特典として、管理サーバから所定の特典の付与を受ける際の交換価値であるコイン（金、銀、銅の3種類）を例示した。しかし、特典としては、BB当選、AT当選、ATに制御可能にするATゲーム数など、メダルやパチンコ玉の払出率に直接影響を及ぼす価値があり、また、遊技者にとっての有利度合いを向上させる価値であればよく、たとえば、メダルの払出率に直接影響を及ぼすものではない価値であってもよい。具体的に、AT抽選において通常時よりも高確率でAT当選する高確率状態が設けられている場合において、現在の状態が高確率状態であるか否かを示唆するための確率示唆演出の実行、液晶表示器51に音声とともにプレミアム演出の実行（特別キャラクタ出現、次回発生したボーナス中において特別なボーナス中演出実行など）、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることでスロットマシン1が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定のWebサイトにてダウンロードすることが可能な2次元コードを液晶表示器51において表示などであってもよい。

【0378】

また、ATに関する特典としては、一例としてATゲーム数が挙げられるが、これに限らず、たとえば、ATに所定ゲーム数（たとえば50ゲーム）制御可能にする権利（ナビストック）を特典としてもよい。また、ナビ演出を実行可能なナビ演出実行可能回数を決定し、当該決定されたナビ演出実行可能回数分、ナビ演出が実行されるまでATに制御する場合、ナビ演出実行可能回数を特典としてもよい。また、たとえば、上限付与量を決定し、付与された遊技用価値（メダル払出枚数）が決定された上限付与量に到達するまでATに制御する場合、上限付与量を特典としてもよい。また、所定のAT開始条件が成立してから所定のAT終了条件が成立するまでATに制御され、AT終了条件が成立したときに当該ATを継続するか否かの継続抽選を行う場合、継続抽選において継続すると決定される継続確率を特典としてもよい。

【0379】

[有利な状態について]

前述した例では、遊技者にとって有利な有利状態として、スロットマシンについては小役の当選確率が所定状態であるときよりも高確率となるビッグボーナス（BB）や所定の入賞役の当選確率が高確率となるレギュラーボーナス（RB）を例示したが、遊技者にとって有利な状態であればこれに限るものではなく、以下においてスロットマシンの例を説明する。

【0380】

有利な状態は、たとえば、ATやリプレイタイム（RT）、小役の集中状態や、少なくとも1のリールの引き込み可能範囲が通常よりも狭くなるとともに毎ゲームにおいてすべての小役の発生が許容された状態となるチャレンジタイム（CT）、入賞役の当選確率などを变化させるものではなく当選した小役を入賞させるための操作手順を所定期間（たとえば50ゲーム消化するまでの間）に亘って報知する擬似ボーナスなどであってもよい。また、これらの有利な状態に制御される確率が高確率となる状態であってもよく、また、フリーズ状態に制御される確率が高確率の状態、ATゲーム数などのゲーム数が高確率で

上乗せされる状態、A Tの上乗せゲーム数が増加されやすくなる状態など、上記実施形態と異なる態様の有利状態を設定してもよい。また、通信回線網上で特典を得るための条件や、プレミアム感のある演出（フリーズ演出、プレミアム演出など）を実行する条件の成立確率が高確率となる状態等、遊技者にとって間接的に有利な特典や、遊技の興趣を向上させる状態などであってもよい。また、有利な状態への移行を許容するか否かを決定する許容決定手段は、内部抽選処理に限らず、入賞役とは無関係に決定する手段であってもよい。

【0381】

また、有利な状態とは、たとえば、特典を付与するか否かを決定する特典付与抽選において、「特典が付与される確率」、および「特典が付与されることが決定されたときに付与される特典の価値（または特典量の期待値）」のうちの少なくとも一方が、通常の状態（有利な状態とは異なる状態）よりも高い状態としてもよい。また、有利な状態とは、特典付与抽選の実行契機の数が、該通常の状態よりも多いものとしてもよい。また、有利な状態とは、特典を付与させるために消化することが必要な消化必要ゲーム数が、通常の状態よりも少なくなる状態としてもよい。

【0382】

たとえば、特典をA Tゲーム数とした場合には、有利な状態とは、通常の状態よりも、「A T抽選でのA T当選確率」、および「A T抽選でのA T当選した場合に付与されるA Tゲーム数の価値」のうちの少なくとも一方が、通常の状態よりも高い状態としてもよい。また、有利な状態とは、A T抽選の実行契機の数が、該通常の状態よりも多いものとしてもよい。たとえば、通常の状態でのA T抽選の実行契機が、第1役当選および第2役当選とした場合には、有利な状態でのA T抽選の実行契機は、第1役当選および第2役当選に加えて第3役当選としてもよい。

【0383】

〔報知について〕

上記実施形態では、特定制御の設定や特定音声制御の設定を行うための操作を受け付け中であるときの報知を液晶表示器51によって実行する例を挙げたが、これに限らず、たとえば、スピーカ53、54、演出効果LED52、リールの背面側（内側）に配置されたバックランプ（たとえば、リールLED55）、リールの前面側に配置された透過液晶表示器（リールを目視できるように構成された液晶表示器）、前面扉1bなどに取り付けられたランプやLED、ストップスイッチの振動、ストップスイッチの周囲からの送風、ストップスイッチの温度の変化など、上記実施形態と異なる手段で報知を行ってもよい。なお、受付状態と1対1の対応していなくてもよく、複数の手段を組み合わせで報知を行ってもよい。

【0384】

〔A Tについて〕

上記スロットマシンの例では、A Tに係る制御をメイン制御部41が実行する例について説明したが、メイン制御部41が実行するA Tに係る制御としては、A T抽選の実行が挙げられる。A T抽選には、A T抽選の当選または非当選の決定、A Tゲーム数をストックするか否かの決定、A Tゲーム数の決定、A Tゲーム数の上乗せ抽選などが含まれるものであってもよい。また、A Tに係る制御としてA T抽選の高確率状態の制御が挙げられる。A T抽選の高確率状態の制御には、A T抽選の当選確率が高確率になる制御、内部抽選の結果に応じてA Tに制御されるまでの期間を短縮する制御、上乗せ抽選の当選確率やゲーム数を優遇する制御などが含まれる。また、A Tに係る制御として、規定ゲーム数のゲームが消化されたときにA Tに制御することが挙げられる。規定ゲーム数のゲームが消化されたときとして、天井ゲーム数に到達したとき、抽選で決定されたゲーム数に到達したときが含まれる。また、A Tに係る制御として、前兆期間を設定する制御が挙げられる。前兆期間を設定する制御には、A Tの開始前の前兆期間にたとえば0～32ゲームの演出を実行する制御が含まれる。また、A Tに係る制御として、ペナルティを付与する制御が挙げられる。ペナルティを付与する制御には、ペナルティ内容の決定、ペナルティ期間

の決定または設定が含まれる。また、A Tに係る制御として、A T中である旨のランプやL E Dの点灯制御をメイン制御部4 1が行うことが挙げられる。

【0 3 8 5】

また、A Tに係る制御として、ナビ演出を実行するためのランプやL E Dの点灯制御をメイン制御部4 1が行うことが挙げられる。さらに、メイン制御部4 1がナビ演出を実行することに連動してサブ制御部9 1がナビ演出を実行するようにしてもよい。さらに、メイン制御部4 1は、たとえばA T抽選の高確率状態に制御するときなど抽選確率を向上させるときに、その旨をランプやL E D（たとえば、遊技補助表示器1 2など）の点灯制御によって報知するようにしてもよい。より具体的に、メイン制御部4 1は、遊技補助表示器1 2によりナビ演出を所定回数実行することによりA T抽選の高確率状態に制御する旨を報知するようにしてもよい。あるいは、メイン制御部4 1は、サブ制御部9 1にナビ演出を所定回数実行させることによりA T抽選の高確率状態に制御する旨を報知するようにしてもよい。

10

【0 3 8 6】

なお、A Tに係る制御をメイン制御部4 1が実行する場合には、メイン制御部4 1の処理を、メイン制御部4 1に従属し、メイン制御部4 1の下位となる制御部に実行させることが好ましい。たとえば、リールの停止制御を遊技制御基板以外の基板に設けた制御部が実行するようにし、メイン制御部4 1はストップスイッチの操作信号を当該制御部に転送することが挙げられる。このように、メイン制御部4 1の制御を下位となる制御部に行わせることにより、A Tに係る制御を行うときのR O M 4 1 bやR A M 4 1 cの容量不足やメインC P U 4 1 aの処理能力不足を防止することができる。

20

【0 3 8 7】

また、前述した実施の形態では、前述したA Tに係る制御をメイン制御部4 1が実行するようにしたが、サブ制御部9 1が実行するようにしてもよい。サブ制御部9 1は、たとえば、メイン制御部4 1からの内部当選コマンドに基づいてA T抽選処理や上乗せ抽選処理を行い、その結果に応じてA Tに制御するための処理やナビ演出を実行するための処理などを行うようにしてもよい。

【0 3 8 8】

〔設定変更状態および設定確認状態について〕

設定変更状態に関して、「電源ON」＋「設定キースイッチON」＋「前面扉開放検出」を条件として、設定変更状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉が開放されていない状態での不正な設定変更を防ぐことができる。また、一旦設定変更状態に移行された後は、設定変更状態を終了させる終了条件(設定値確定後に設定キースイッチがO F F操作)が成立するまで前面扉の開閉状態に関わらず設定変更状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定変更状態中に前面扉が閉まっても設定変更状態を終了させないため、再度設定変更状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

30

【0 3 8 9】

また、設定確認状態に関して、「設定キースイッチON」＋「前面扉開放検出」を条件として、設定確認状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉が開放されていない状態での不正な設定確認を防ぐことができる。また、一旦設定確認状態に移行された後は、設定確認状態を終了させる終了条件(設定キースイッチがO F F操作)が成立するまで前面扉の開閉状態に関わらず設定確認状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定確認状態中に前面扉が閉まっても設定確認状態を終了させないため、再度設定確認状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

40

【0 3 9 0】

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

50

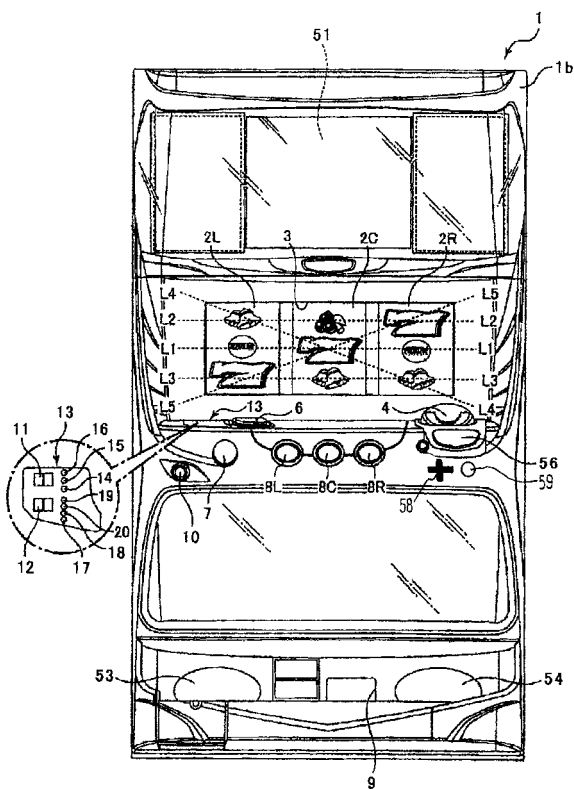
【符号の説明】

【0391】

1 スロットマシン、2L, 2C, 2R リール、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、41 メイン制御部、51 液晶表示器、91 サブ制御部。

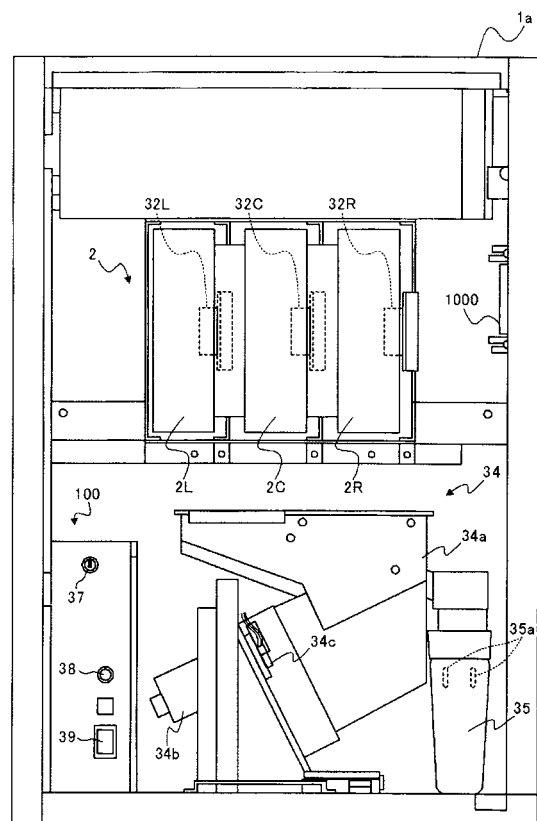
【図1】

図1



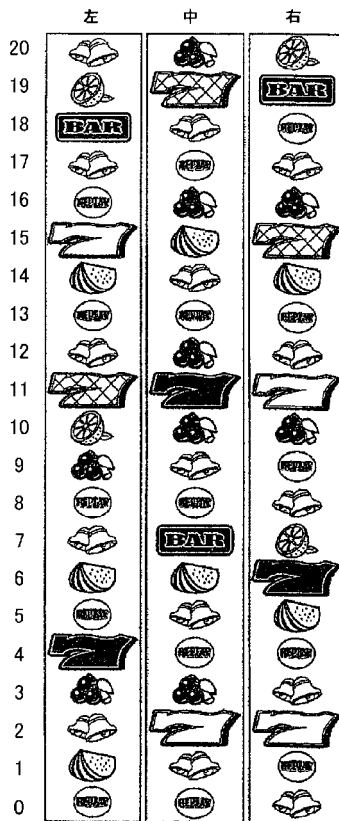
【図2】

図2



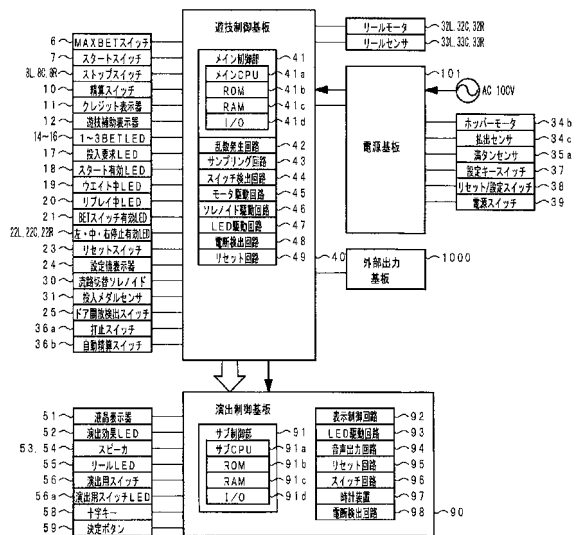
【図 3】

図 3



【図 4】

図 4



【図 5】

図 5

役	図柄組み合わせ
RB	網7-網7-黒7
BB(1)	黒7-黒7-黒7
BB(2)	白7-白7-白7
リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ
スイカ	スイカ-スイカ-スイカ
チェリー	チェリー-ANY-ベル/リプレイ
ベル	ベル-ベル-ベル

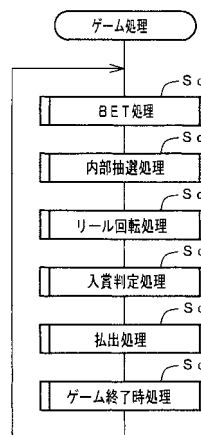
【図 6】

図 6

抽選役	遊技状態		
	通常	当選中	RB
RB	○	×	×
BB(1)	○	×	×
BB(2)	○	×	×
RB+スイカ	○	×	×
RB+チェリー	○	×	×
BB(1)+スイカ	○	×	×
BB(1)+チェリー	○	×	×
BB(2)+スイカ	○	×	×
BB(2)+チェリー	○	×	×
リプレイ	○	○	×
スイカ	○	○	○
チェリー	○	○	○
ベル	○	○	○

【図 7】

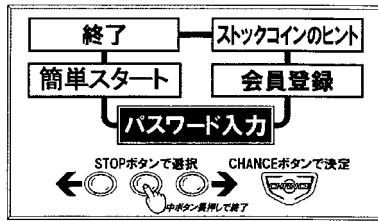
図 7



【図 8】

図 8

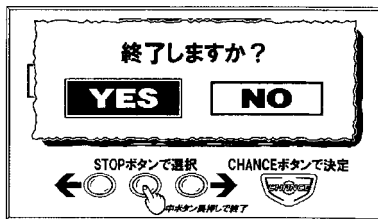
(a) メインメニュー



(b) パスワード入力後



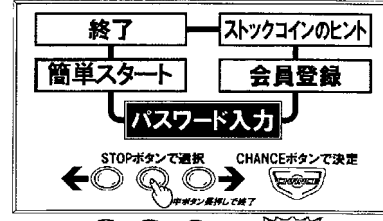
(c) 終了確認画面



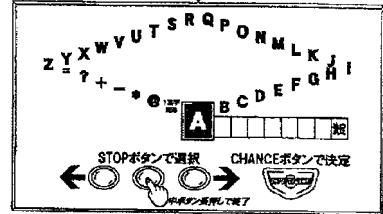
【図 9】

図 9

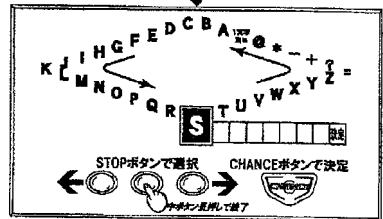
(a) パスワード入力



(b) デフォルト画面



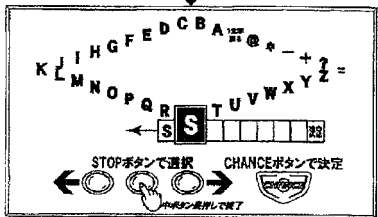
(c)



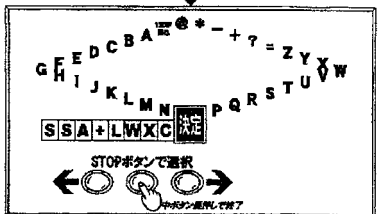
【図 10】

図 10

(a)



(b)



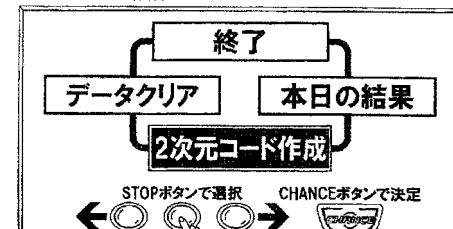
(c)



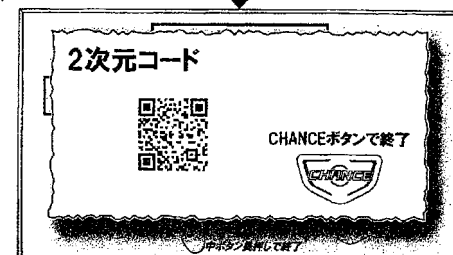
【図 11】

図 11

(a) 2次元コード作成

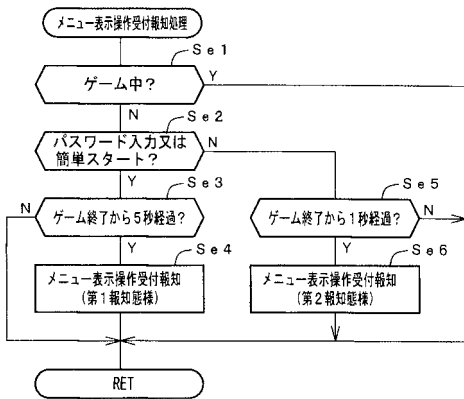


(b)



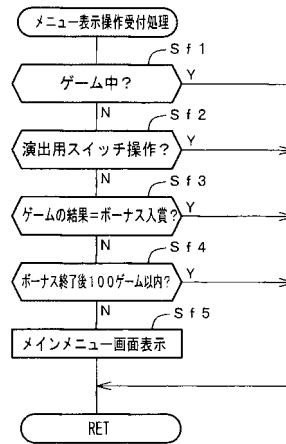
【図 12】

図 12



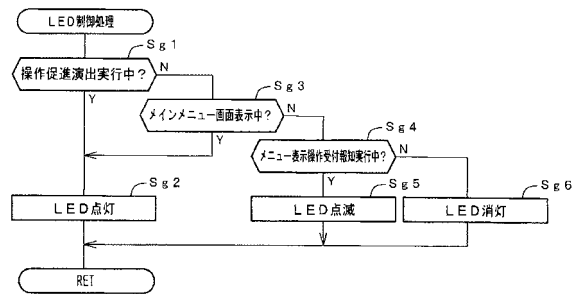
【図 13】

図 13



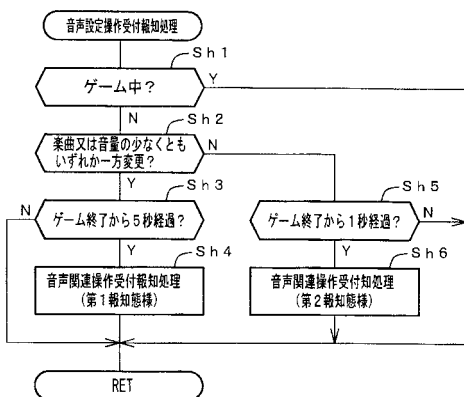
【図 14】

図 14



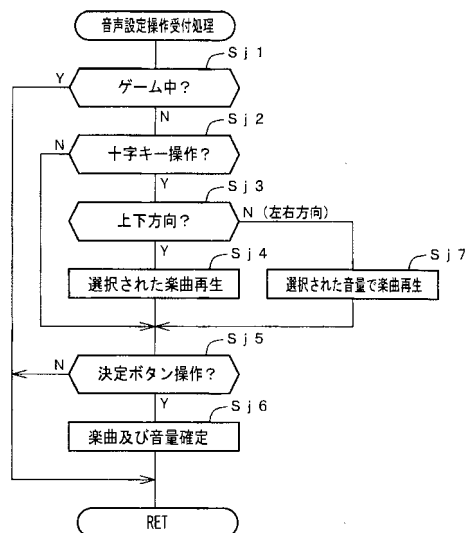
【図 15】

図 15



【図 16】

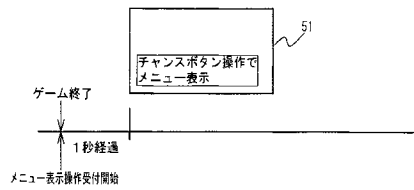
図 16



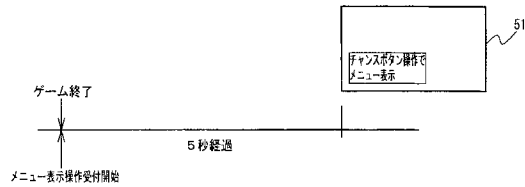
【図 17】

図 17

(a) パスワード非入力及び簡単スタート非実施



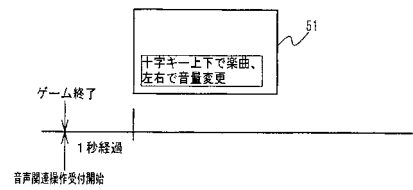
(b) パスワード入力又は簡単スタート



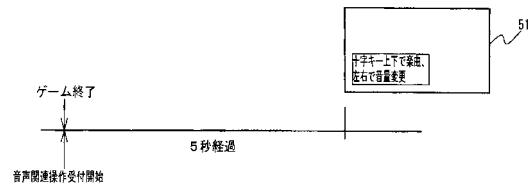
【図 18】

図 18

(a) 楽曲又は音量設定を行っていないとき

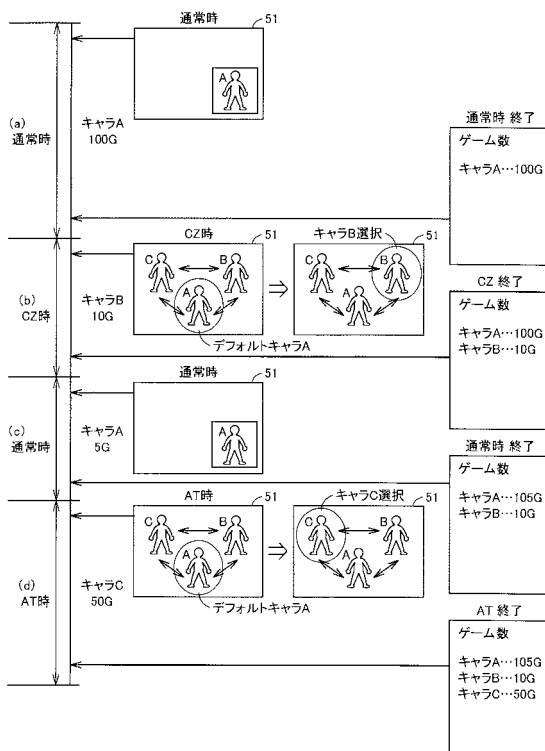


(b) 楽曲又は音量設定を行っているとき



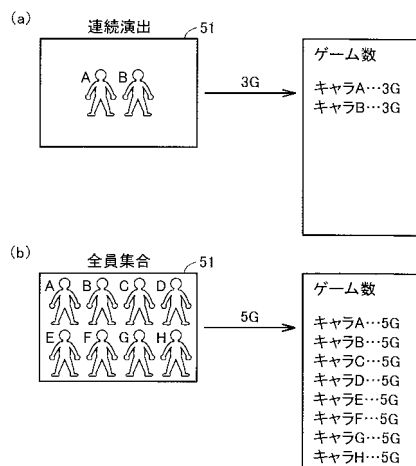
【図 19】

図 19



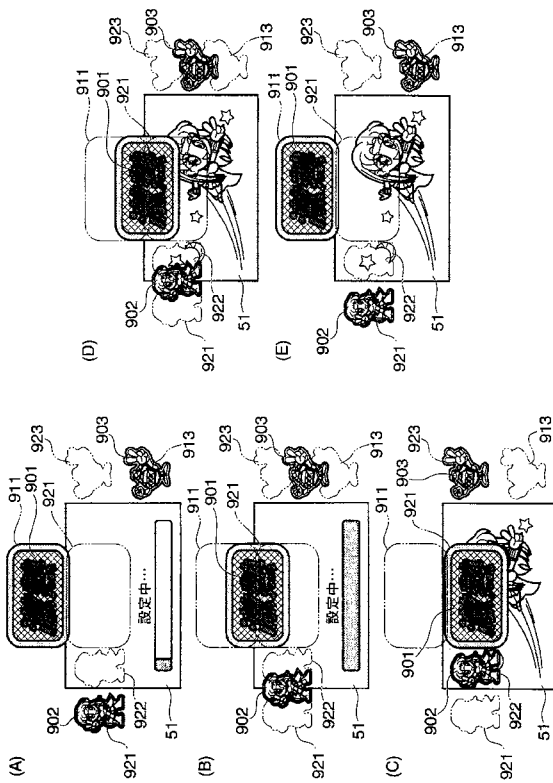
【図 20】

図 20



【図 2 1】

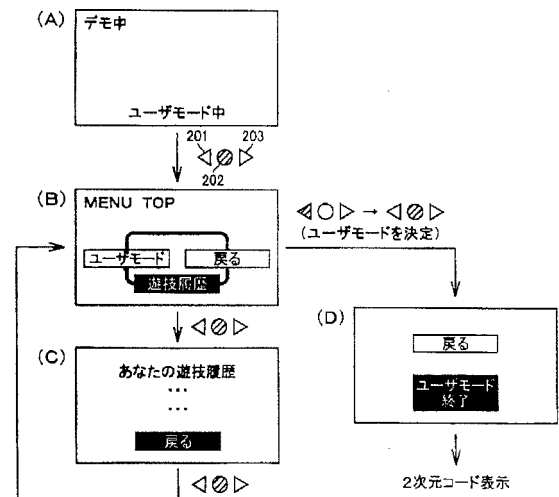
図 2 1



【図 2 2】

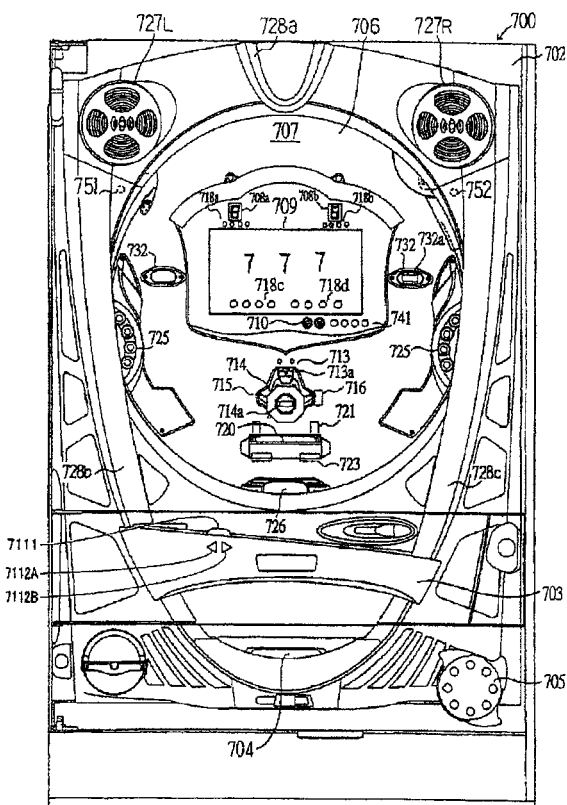
図 2 2

ユーザモード時の画面遷移
(本実施形態)



【図 2 3】

図 2 3



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC52 AC77
AC82 BA03 BA17 BA22 BA35 BB02 BB14 BB16 BB28 BB42
BB48 BB78 BB83 BB84 BB93 BB94 BB96 CA02 CB04 CB23
CB32 CB42 CB45 CC01 CC24 CC28 CD12 CD18 CD23 CD25
CD48 CD49 CD55 CE12 CE15 CE23 DA02 DA52 DA54 DA58
DA63 EA04 EA28
2C333 AA11 CA53 FA05 GA04