

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4334324号
(P4334324)

(45) 発行日 平成21年9月30日 (2009. 9. 30)

(24) 登録日 平成21年7月3日 (2009. 7. 3)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 C

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 2 (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2003-390910 (P2003-390910)
 (22) 出願日 平成15年11月20日 (2003. 11. 20)
 (65) 公開番号 特開2005-152027 (P2005-152027A)
 (43) 公開日 平成17年6月16日 (2005. 6. 16)
 審査請求日 平成17年11月11日 (2005. 11. 11)

前置審査

(73) 特許権者 597044139
 株式会社大都技研
 東京都台東区東上野一丁目1番14号
 (74) 代理人 100100354
 弁理士 江藤 聡明
 (72) 発明者 青石 一男
 東京都台東区東上野1丁目1番14号 大
 都ビル6階 株式会社大都技研内
 審査官 岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

予め定められた入賞役への内部当選の適否を抽選により決定する抽選手段と、前記抽選手段により内部当選した前記入賞役の中で、相対的に大きな利益を遊技者に提供する特別入賞役と、該特別入賞役と異なり、相対的に小さな利益を遊技者に提供するその他の入賞役とを分類して記憶する入賞役記憶手段と、内部当選した前記入賞役の入賞を許可する入賞役許可手段と、を備えた遊技台において、

遊技の進行中に発生したエラーを検出してその内容を判断するエラー内容検出手段と、
 前記エラー内容検出手段により検出された前記エラー内容を外部に報知するための各エラー毎のそれぞれに対応した複数のエラーデータを記憶するエラーデータ記憶手段と、

前記エラーデータを外部に報知するために前記エラーデータを前記エラーデータ記憶手段から出力するエラーデータ出力手段と、

前記エラーデータ出力手段から出力された前記エラーデータに対応した前記エラーの内容を報知するエラー内容報知手段と、

前記進行中の遊技において前記入賞役許可手段により前記特別入賞役が入賞するように許可された特別入賞役入賞許可状況か、或いは許可されていない特別入賞役入賞不許可状況かという遊技状況を判断する遊技状況判断手段と、

を備え、

前記エラーデータ記憶手段は、前記特別入賞役入賞不許可状況において発生した特定のエラーに対応したエラー内容を外部に通常報知するための通常エラーデータと、前記特別

10

20

入賞役入賞許可状況において発生した前記特定のエラーと同一のエラーに対応したエラー内容を外部に特別報知するための特別エラーデータと、を格納しており、

前記エラーデータ出力手段は、前記エラーの発生時において前記特別入賞役入賞不許可状況である場合には前記通常エラーデータを出力し、前記エラーの発生時において前記特別入賞役入賞許可状況である場合には前記特別エラーデータを出力することを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

前記エラー内容検出手段による検出対象が、遊技に使用される遊技媒体を蓄積し、必要により蓄積された該遊技媒体を払い出す遊技媒体払い出し装置であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン等に代表される遊技台に関し、特に遊技の進行中に発生したエラーについてのエラー報知に関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシン等の遊技台は、遊技台に取り付けられた各種センサにより遊技の進行中に発生するエラーを監視している。例えば、遊技媒体としてのメダルが蓄積されると共に、遊技結果に対応して蓄積されたメダルが払い出される遊技媒体払い出し装置（以下、ホッパーと称する）には、現在蓄積されているメダルの容量を検知する二つの上・下センサが設けられている。上方のセンサが ON した場合、ホッパーに蓄積されるメダルが溢れる旨のエラー報知を行い、下方のセンサが ON した場合、ホッパー内においてメダルが空になった旨のエラー報知を行う。

【0003】

遊技の進行中にエラーが発生した場合、進行中の遊技は一時的に中断されると共に、遊技者は、遊技台上部に設置されている呼び出しランプの呼び出しスイッチを押下することによって係員を呼び出している。呼び出しスイッチの操作により、遊技台の表示ランプが点灯／点滅すると共に、当該遊技台の属する遊技台島に設置された表示灯が点灯／点滅を開始し、遊技場の係員にエラー報知を行うようにしている。

【0004】

このような表示ランプによるエラー報知の他に、発生したエラー内容に対応したエラーメッセージを表示することによりエラー報知する遊技台もある。例えば、「皿が満杯です」、「玉が足りません」等の複数種類のメッセージが表示される遊技台もある（例えば、特許文献 1 参照）。

【0005】

【特許文献 1】特開 2001-29634 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、遊技台においてエラーが発生した場合、従来から行われていたエラー報知は、上述したように遊技台の呼び出しスイッチの操作により単に表示ランプを点灯／点滅することにより行われるか、又は発生したエラーに対応したエラーメッセージを単に表示することにより行われているだけであり、エラー報知に対して何らの工夫もされていなかった。

【0007】

エラー報知自体は、発生したエラーを適切に除去し（エラー回復）、その後の遊技を円滑に進行させる目的から必ず行われなければならないが、上述したように単にエラー報知を行うだけであると、遊技者としてみれば、それまでの遊技リズムが崩されて喪失感が増大するだけでなく、遊技で盛り上がった感情がエラーの発生によって急速に冷めてしまい、

10

20

30

40

50

エラー回復後の遊技への興味を損なう場合が多い。すなわち、エラーが発生すると進行中の遊技は一時的に中断されるため、エラー報知は遊技者にもっとも嫌がられる遊技台の作動の1つである。

【0008】

従って、上記事情を鑑みなされた本発明の目的は、遊技の進行中にエラーが発生した場合、エラー報知に興味を向けさせることが可能な遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記目的を達成する請求項1にかかる遊技台の発明は、予め定められた入賞役への内部当選の適否を抽選により決定する抽選手段と、抽選手段により内部当選した入賞役の中で、相対的に大きな利益を遊技者に提供する特別入賞役と、該特別入賞役と異なり、相対的に小さな利益を遊技者に提供するその他の入賞役とを分類して記憶する入賞役記憶手段と、内部当選した入賞役の入賞を許可する入賞役許可手段と、を備えた遊技台において、遊技の進行中に発生したエラーを検出してその内容を判断するエラー内容検出手段と、エラー内容検出手段により検出されたエラー内容を外部に報知するための各エラー毎のそれぞれに対応した複数のエラーデータを記憶するエラーデータ記憶手段と、エラーデータを外部に報知するためにエラーデータを前記エラーデータ記憶手段から出力するエラーデータ出力手段と、エラーデータ出力手段から出力されたエラーデータに対応したエラーの内容を報知するエラー内容報知手段と、進行中の遊技において入賞役許可手段により特別入賞役が入賞するように許可された特別入賞役入賞許可状況か、或いは許可されていない特別入賞役入賞不許可状況かという遊技状況を判断する遊技状況判断手段と、を備え、エラーデータ記憶手段は、特別入賞役入賞不許可状況において発生した特定のエラーに対応したエラー内容を外部に通常報知するための通常エラーデータと、特別入賞役入賞許可状況において発生した特定のエラーと同一のエラーに対応したエラー内容を外部に特別報知するための特別エラーデータと、を格納しており、エラーデータ出力手段は、エラーの発生時において特別入賞役入賞不許可状況である場合には通常エラーデータを出力し、エラーの発生時において特別入賞役入賞許可状況である場合には特別エラーデータを出力することを特徴とする。

【0010】

これによれば、遊技の進行中にエラーが発生した場合、そのエラー発生時における遊技状況を遊技状況判断手段により判断してからエラーデータ出力手段よりエラーデータが出力されるようになるので、遊技状況に応じて発生したエラーのエラー報知を種々の報知形態で行うことが可能となる。

【0011】

すなわち、単にエラーの発生を遊技者及び遊技場の係員に報知するだけであると、エラー発生時の遊技の中断により、遊技者のモチベーションは大幅に減退してしまうので、遊技状況に応じてエラーの報知形態を変化させることにより、遊技者に対して通常の報知形態と異なる報知形態に注目させ、従来から課題となっていた遊技者のモチベーションの低下を阻止しようとするものである。

【0012】

これによれば、内部抽選の結果、相対的に大きな利益が提供される特別入賞役への入賞を入賞役許可手段により許可されるという遊技者にとって有利な遊技状況を基準とすることにより、その基準を満足した場合、通常行われる報知形態と異なる報知形態でエラー報知可能となるので、エラー報知自体への興味の他に、そのエラー発生時に対応した遊技台の遊技状況を遊技者に対して示唆することができる。

【0013】

請求項2に記載の発明は、検出手段による検出対象が、遊技に使用される遊技媒体を蓄積し、必要により蓄積された該遊技媒体を払い出す遊技媒体払い出し装置であることを特徴とする。

【0014】

これによれば、検出手段による検出対象を遊技媒体払い出し装置としたことにより、特に遊技媒体払い出し装置で発生したエラーのエラー報知をそのエラー発生時の遊技状況と結びつけ易いため、通常の報知形態と異なるエラーの報知形態とすることができれば、遊技媒体発生装置におけるエラー発生時の報知の他に、エラー発生時の遊技状況の示唆も行うことができる。

【発明の効果】

【0020】

本発明によれば、遊技の進行中にエラーが発生した場合、そのエラー発生時の遊技状況に応じて種々の形態でエラー報知することになるので、単にエラー報知した場合と比較して、エラー報知に関して遊技者の興味を引きつけることが可能となる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

以下、本発明にかかる遊技台の好適な実施の形態について、図面を参照して説明する。なお、以下の説明では、遊技台としてスロットマシンを例にして説明する。

【0022】

図1は、本発明の一実施の形態に係るスロットマシン100の斜視図である。図示のようにスロットマシン100の本体部101の中央内部には、外周面に複数種類の絵柄が配置されたリールが3個（左リール110、中リール111、右リール112）収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。本実施の形態において、各絵柄は帯状部材に等間隔で適当数（例えば21絵柄）印刷され、この帯状部材が所定の円形枠材に貼り付けられて各リール110～112を構成している。

20

【0023】

リール110～112上の絵柄は、遊技者側から見ると、前面扉102に設けられた絵柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの絵柄が見えるようになっている。そして、各リール110～112を回転させることにより、遊技者から見える絵柄の組み合わせが変動することとなる。なお、本実施の形態では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【0024】

また、各々のリール110～112の背面には、絵柄表示窓113に表示される個々の絵柄を照明するためのバックライト（図示せず）が配置されている。バックライトは、各々の絵柄ごとに遮蔽されて個々の絵柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。

30

【0025】

なお、スロットマシン100内部において各々のリール110～112の近傍には、リール照射用投光部とリール照射用受光部から成る光学式センサ（図示せず）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間を、リールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の絵柄の回転方向の位置を判断し、目的とする絵柄が入賞ライン114上に表示されるようにリール110～112を停止させる。

【0026】

40

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ラインを示すランプである。有効となる入賞ラインは、スロットマシン100に投入された遊技媒体（本実施の形態ではメダルを想定する。）の数によって予め定まっている。5本の入賞ライン114のうち、例えばメダルが1枚投入された場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが2枚投入された場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された3本が有効となり、メダルが3枚投入された場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された5本が入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ライン114の数については5本に限定されるものではない。

【0027】

スタートランプ121は、リール110～112が回転することができる状態にあるこ

50

とを遊技者に知らせるランプである。再遊技ランプ１２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要）を遊技者に知らせるランプである。

【００２８】

告知ランプ１２３は、内部抽選において、特定の入賞役（具体的には、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等のボーナス）に内部当選していることを遊技者に知らせるランプである。メダル投入ランプ１２４は、メダルの投入が可能であることを知らせるランプである。リールパネルランプ１２８は、演出用のランプである。メダル投入ボタン１３０及び１３１は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダルを所定の枚数分投入するためのボタンである。

10

【００２９】

本実施の形態においては、メダル投入ボタン１３０が押下される毎に１枚ずつ最大３枚まで投入され、メダル投入ボタン１３１が押下されると３枚投入されるようになっている。メダル投入口１３４は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、メダル投入ボタン１３０又は１３１により電子的に投入することもできるし、メダル投入口１３４から実際のメダルを投入することもできる。

【００３０】

払い出し枚数表示器１２５は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技回数表示器１２６は、ビッグボーナスゲーム中（ＢＢゲーム中）の遊技回数や所定の入賞役の入賞回数等を表示するための表示器である。貯留枚数表示器１２７は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。

20

【００３１】

更に、遊技回数表示器１２６は、遊技中に発生したエラーの種類を表すエラーコードを表示する機能も兼務している。すなわち、スロットマシン１００において、後述する各種センサにより又は制御上、遊技の進行はモニターされており、これにより異常を検知した場合には、エラーコードを遊技回数表示器１２６に表示して異常を除去するいわゆるエラー回復を促す。遊技回数表示器１２６に表示されるエラーコードの種類としては、以下の表：

30

【００３２】

【表１】

エラー種別	発生時期	エラー内容
メダル詰まり（Ｅ００１）	メダル投入中	投入メダルセンサを正常に通過しなかった場合
セレクトアゴト（Ｅ００２）	メダル投入中以外	メダル投入中以外に投入メダルセンサがメダルを検出した場合
投入枚数異常（Ｅ００３）	スタートレバー操作時	メダル投入枚数が規定枚数以上であった場合
ホッパー詰まり（Ｅ００４）	メダル払い出し中	メダル通過センサの検出時間が規定時間以上であった場合
ホッパーアゴト（Ｅ００５）	メダル払い出し中以外	メダル払い出し中以外にメダル検出出力があった場合
ホッパー空（Ｅ００６）	メダル払い出し中	メダル払い出し時に規定時間以上メダル検出出力がなかった場合
ホッパー満杯（Ｅ００７）	メダル投入前	補助収納ケースのメダルオーバーフローセンサの検出出力があった場合
ＲＡＭエラー（Ｅ００８）	電源投入時	ＲＡＭの所定アドレスの記憶内容が変化している場合に発生
入賞異常（Ｅ００９）	入賞判定時	内部抽選結果と入賞判定結果が異なる場合

40

50

に示すように、9種類のエラーコードが設定されている。これらのエラーコードは、遊技回数表示器126において、表中に示したE001のように7セグモードで4桁にて表示される。エラーコードの種類は、これらに限定されるものではなく、スロットマシン100に設けられたセンサ又は遊技の制御によって、エラーコードを追加的に設定することができる。

【0033】

スタートレバー135は、リール110乃至112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。例えば、メダル投入口134に所望のメダル枚数を投入するか、又はメダル投入ボタン130若しくは131を押下した後にスタートレバー135を操作すると、リール110乃至112が回転を開始することとなる。

10

【0034】

ストップボタンユニット136には、ストップボタン137乃至139が設けられている。ストップボタン137乃至139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110乃至112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチである。なお、各ストップボタン137乃至139の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン137乃至139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【0035】

貯留／精算ボタン132は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダルを精算し、メダル払出口155より受皿210に排出するための精算機能と、メダル投入口134に投入された4枚以降のメダルや入賞により獲得したメダルを最大50枚まで電子的に貯留する貯留機能とを切換えるためのボタンである。メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。

20

【0036】

ドアキー140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口155は、メダルを払出すための払出口である。メダル受皿210は、メダル払出口155から払出されたメダルを溜めるための器である。なお、メダル受皿210は、本実施の形態では発光可能な受皿を採用しており、受け皿ランプと称することもある。

【0037】

音孔160は、スロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。上部ランプ150、サイドランプ151、中央ランプ152、腰部ランプ153、下部ランプ154及び受皿ランプは、遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。灰皿部200は、煙草の吸殻を入れるための容器であり、受け皿210の内側にネジ止めされている。

30

【0038】

リールパネル161は、絵柄表示窓113を有するパネルであり、タイトルパネル162は、そのスロットマシンの機種名や各種のデザインが描かれるパネルである。演出装置600は、その構造について詳述しないが、演出に対応して扉が開閉する扉付き液晶表示装置である。

40

【0039】

次に、図2及び図3を参照しつつスロットマシン100の制御部の回路構成について詳細に説明する。スロットマシン100は、遊技の中核部分を制御する主制御部300と、主制御部300より送信された信号に応じて各種機器を制御する副制御部400とから構成されている。

【0040】

<主制御部300の構成>

図2によりスロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御するための演算処理装置であるCPU310、CPU310が各ICや各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、

50

その他に以下に述べる構成を有する。

【0041】

クロック補正回路314は、水晶発振器311から発振されたクロックを分周してCPU310に供給する回路である。例えば、水晶発振器311の周波数が12MHzの場合に、分周後のクロックは6MHzとなる。CPU310は、クロック回路314により分周されたクロックをシステムクロックとして受け入れて動作する。

【0042】

また、CPU310には、後述するセンサやスイッチの状態を常時監視するための監視周期やモータの駆動パルスの送信周期を設定するためのタイマ回路315がバスを介して接続されている。CPU310は、電源が投入されると、データバスを介してROM312の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路315に送信する。

10

【0043】

タイマ回路315は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求をCPU310に送信する。CPU310は、この割り込み要求を契機に、各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、CPU310のシステムクロックを6MHz、タイマ回路315の分周値を1/256、ROM312の分周用のデータを44に設定した場合、この割り込みの基準時間は、 $256 \times 44 \div 6 \text{ MHz} = 1.877 \text{ ms}$ となる。

【0044】

また、CPU310には、各ICを制御するためのプログラム、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等を記憶しているROM312や、一時的なデータを保存するためのRAM313が接続されている。これらのROM312やRAM313については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する各制御部においても同様である。

20

【0045】

また、CPU310には、外部の信号を受信するための入力インタフェース360が接続され、割り込み時間ごとに入力インタフェース360を介して、メダル受付センサ320、スタートレバーセンサ321、ストップボタンセンサ322、メダル投入ボタンセンサ323、精算/貯留スイッチ324及びメダル払い出しセンサ326の状態を検出し、各センサを監視している。

30

【0046】

メダル受付センサ320は、メダル投入口134の内部の通路に2個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバーセンサ321は、スタートレバー135に設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタンセンサ322は、各々のストップボタン137乃至139に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【0047】

メダル投入ボタンセンサ323は、メダル投入ボタン130、131のそれぞれに設置されており、RAM313に電子的に貯留されているメダルを遊技用のメダルとして投入する場合の投入操作を検出する。たとえば、CPU310は、メダル投入ボタン130に対応するメダル投入センサ323がHレベルになった場合に、電子的に貯留メダルを1枚投入し、メダル投入ボタン131に対応するメダル投入センサ323がHレベルになった場合に、電子的に貯留メダルを3枚投入する。なお、メダル投入ボタン131が押された際、貯留されているメダル枚数が2枚の場合は2枚投入され、1枚の場合は1枚投入される。

40

【0048】

精算/貯留スイッチ324は、精算/貯留ボタン132に設けられている。精算/貯留スイッチ132が一回押されると、貯留されているメダルを精算し、もう一回押されると、払い出されるメダルが電子的に貯留される貯留モードとなる。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

50

【0049】

更にCPU310には、入力インタフェース361、出力インタフェース370、371がアドレスデコード回路350を介してアドレスバスに接続されている。CPU310は、これらのインタフェースを介して外部のデバイスと信号の送受信を行っている。

【0050】

入力インタフェース361には、インデックスセンサ325が接続されている。インデックスセンサ325は、具体的には、各リール110乃至112の取付台の所定位置に設置されており、リールに設けた遮光片がこのインデックスセンサ325を通過するたびにHレベルになる。CPU310は、この信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。

10

【0051】

出力インタフェース370には、リールを駆動させるためのリールモータ駆動部330と、バケットに遊技媒体としてのメダルを貯留すると共に遊技結果に対応して貯留されているメダルをメダル払い出し口155から払い出すためのホッパー（図示せず）のモータを駆動するためのホッパーモータ駆動部331と、遊技ランプ340（例えば、入賞ライン表示ランプ120、スタートランプ121、再遊技ランプ122、告知ランプ123、メダル投入ランプ124等）と、7セグメント表示器341（払い出し枚数表示器125、遊技回数表示器126、貯留枚数表示器127等）が接続されている。

【0052】

また、CPU310には、乱数発生回路317がデータバスを介して接続されている。乱数発生回路317は、水晶発振器311及び水晶発振器316から発振されるクロックに基づいて、一定の範囲内で値をインクリメントし、そのカウント値をCPU310に出力することのできるインクリメントカウンタであり、後述する入賞役の内部抽選をはじめ各種抽選処理に使用される。本実施の形態における乱数発生回路317は、2つの乱数カウンタを備えている。例えば、水晶発振器311のクロック周波数を用いて0～65535までの値をインクリメントするカウンタと、水晶発振器316のクロック周波数を用いて0～16777215までの値をインクリメントするカウンタが備えている。

20

【0053】

また、CPU310のデータバスには、副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェース371が接続されている。

30

【0054】

<副制御部の構成>

次に、図3によりスロットマシン100の副制御部400について説明する。副制御部400は、主制御部300の出力インタフェース371を介して送信された主制御コマンド等に基づいて副制御部400の全体を制御する演算処理装置であるCPU410、CPU410が各IC、各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、その他に以下に述べる構成を有する。

【0055】

クロック補正回路414は、水晶発振器411から発振されたクロックを補正し、補正後のクロックをシステムクロックとしてCPU410に供給する回路である。

40

【0056】

また、CPU410にはタイマ回路415がバスを介して接続されている。CPU410は、所定のタイミングでデータバスを介してROM412の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路415に送信する。タイマ回路415は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求をCPU410に送信する。CPU410は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【0057】

また、CPU410には、副制御部400の全体を制御するための命令及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータが記憶されたROM41

50

2や、データ等を一時的に保存するためのRAM413が各バスを介して接続されている。

【0058】

また、CPU410には、外部の信号を送受信するための入出力インタフェース460が接続されており、入出力インタフェース460には、各リール110乃至112の絵柄を背面より照明するためのバックライト420、前面扉102の開閉を検出するための扉センサ421、RAM413のデータをクリアするためのリセットスイッチ422が接続されている。

【0059】

CPU410には、上述したようにデータバスを介して主制御部300から主制御コマンドを受信するための入力インタフェース461が接続されており、入力インタフェース461を介して受信したコマンドに基づいて、遊技全体を盛り上げる演出処理等が実行される。

【0060】

また、CPU410のデータバスとアドレスバスには、音源IC480が接続されている。音源IC480は、CPU410からの命令に応じて音声の制御を行う。また、音源IC480には、音声データが記憶されたROM481が接続されており、音源IC480は、ROM481から取得した音声データをアンプ482で増幅させてスピーカ483から出力する。

【0061】

CPU410には、主制御部300と同様に、外部ICを選択するためのアドレスデコード回路450が接続されており、アドレスデコード回路450には、主制御部300からのコマンドを受信するための入力インタフェース461、時計IC423、7セグメント表示器440への信号を出力するための出力インタフェース472が接続されている。

【0062】

時計IC423が接続されていることで、CPU410は、現在の時刻を取得することが可能である。7セグメント表示器440は、スロットマシン100の内部に設けられており、たとえば副制御部400に設定された所定情報を店の係員等が確認できるようになっている。

【0063】

更に、出力インタフェース470には、デマルチプレクサ419が接続されている。デマルチプレクサ419は、出力インタフェース470から送信された信号を各表示部等に分配する。即ち、デマルチプレクサ419は、CPU410から受信されたデータに応じて上部ランプ150、サイドランプ151、中央ランプ152、腰部ランプ153、下部ランプ154、リールパネルランプ128、タイトルパネルランプ170、払い出し口ストロボ171、受け皿ランプ210を制御する。

【0064】

タイトルパネルランプ170は、タイトルパネル162を照明するランプであり、払い出し口ストロボ171は、払い出し口の内側に設置されたストロボタイプのランプである。

【0065】

次に、図4により本実施の形態にかかるスロットマシン100のリール110乃至112の絵柄配列及び入賞役について説明する。

【0066】

<絵柄配列>

各リール（左リール110、中リール111、右リール112）は、それぞれ21の「コマ」と呼ばれる区画に分けられており、コマ毎に絵柄が配置されている。リール表示窓113には、21コマの内の3コマ分が表示される。本実施の形態において、図4（a）に示すように、絵柄の種類は、「7」、「BAR」、「ピラミッド」「スイカ」、「ベル」、「チェリー」、「リプレイ」の7種類が設定されている。

【0067】

絵柄の中で特に「7」、「BAR」といった重要な入賞絵柄は、遊技者の視認性を良くすることを目的として他の絵柄よりも大きく描かれている。また、一部の絵柄については、透光性を持たせることによってリール背後に設けたバックライトの光を透過させて更に視認性を向上させることができる。

【0068】

<入賞役>

図4(b)乃至(d)は、スロットマシン100の入賞役の構成を示す図である。本実施の形態のスロットマシン100の入賞役は、遊技状態に応じて内部抽選する入賞役及びその入賞役に対応したメダルの払い出し枚数が設定されている。遊技状態は、通常遊技、特別遊技、役物遊技の3つの遊技状態が設定されており、各遊技状態において内部抽選する入賞役及び内部抽選確率が設定されている(設定1～設定6)。

10

【0069】

通常遊技中の入賞役は、図4(b)に示すように特別な入賞役であるビッグボーナス(BB)及びレギュラーボーナス(RB)、小役としての「スイカ」「ベル」「チェリー」、再遊技役である「リプレイ」が設定されている。通常遊技中にBBに入賞するとBB遊技中に遊技状態が移行する。

【0070】

BB遊技中は、図4(c)に示すように小役として「スイカ」「ベル」「チェリー」が設定されている。また、BB遊技中において、「SRB」と「ベル」は同一フラグであり、「リプレイーリプレイーリプレイ」でSRB入賞となり、「ベルーベルーベル」でベル入賞となる。これらの切り替えは、リールの停止操作順序の相違により行われる。RB遊技中は、図4(d)に示すように役物として、「ベルーリプレイーリプレイ」、「ベルーリプレイーベル」、「ベルーベルーベル」及び「ベルーベルースイカ」の4種類が設定されている。

20

【0071】

次に、本実施の形態のスロットマシン100の制御に関する説明を行う。図5は、本実施の形態のスロットマシン100における遊技の基本制御を示すフローチャートである。この処理は、上述したスロットマシン100内における主制御部300が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり実行を繰り返す。

30

【0072】

リセットスイッチ(CPU310に接続される。図示省略)が押下された状態で電源が投入された場合、先ずステップ101(S101)が実行される。なお、単に、電源を投入する場合は、以前の状態(電源を落とした時点の状態)から処理が開始される。

【0073】

S101では、初期化コマンド(初期化指令を含むコマンド)を副制御部に送信し、S102では、メダル投入に関する処理を行う。ここでは、メダルの投入の有無をチェックし、投入されたメダルの枚数に応じて入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。なお、前回の遊技で再遊技に入賞した場合はメダルの投入が不要である。

【0074】

S103では、遊技のスタート操作に関する処理を行う。ここでは、スタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、S104において、投入されたメダル枚数に応じて、有効な入賞ライン114を確定する。S105では、乱数発生器317で発生させた乱数を取得する。

40

【0075】

S106では、S105で取得した乱数値と、主制御部のROM312に格納されている入賞役抽選データテーブルを用いて、入賞役の内部抽選を行う。S107では、演出抽選を実行する。演出抽選では、演出を実行する／しない、演出を実行する場合の演出内容が抽選により決定される。演出抽選でも、演出用の抽選データが存在し、演出用の抽選データを所定のデータ(演出抽選で使用する乱数値の全範囲の値)で除した値が各演出につ

50

いての当選確率となる。

【0076】

S108では、使用するリール停止制御テーブルを選択する。S109では、全リール110乃至112の回転を開始させる。S110では、ストップボタン137乃至139の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリールを、S108で選択されたリール停止制御テーブルに基づいて停止させる。

【0077】

S111では、入賞判定を行う。ここでは、有効化された入賞ライン114上に、入賞役に対応する絵柄組合せが表示された場合にその入賞役に入賞と判定する。例えば、有効化された入賞ライン114上に、「ベルーベルーベル」が揃っていたならばベル入賞と判定する。また、「7ー7ー7」が揃っていたならばBB入賞と判定する。入賞結果は、入賞結果コードとして格納される。

10

【0078】

S112では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。なお、このS112で行われるメダルの払い出しについては、以下で更に詳細に説明する。

【0079】

S113では、遊技状態制御処理を実行する。この遊技状態制御処理では、遊技の種類を移行するための制御が行われ、例えば、BB入賞の場合には、次回からBBゲームを開始できるよう準備し、BBゲームの最終遊技では、次回から通常遊技が開始できるよう準備してS102に戻る。

20

【0080】

以上により1ゲームが終了し、以降、これを繰り返すことにより遊技が進行することとなる。

【0081】

次に、図5で説明した遊技ルーチンのS112で行われるメダルの払い出し及びその払い出し中にエラーが発生した場合のエラー報知について説明する。なお、以下の説明では、遊技の進行中に発生するエラーとして、ホッパー内のメダルが空になった旨を報知するホッパーエラー（以下、HE（エラーコード：E006）と略記する。）を例にして説明する。

30

【0082】

図6（a）は、従来から行われているエラー報知を説明するためのフローチャートである。図6（a）においてメダルの払い出しが必要となった場合（S112）、S201において、主制御部300は、ホッパーに蓄積されているメダルを払い出すべくメダル払い出し信号を生成して、出力インタフェース370を介してホッパーモータ駆動部331に出力する。

【0083】

ホッパーモータ駆動部331によりメダルの払い出しが開始されると、S202において払い出しが終了したか否かについて判断される。S202において、メダルの払い出しが終了したと判断された場合、S207に進んで、メダル払い出し信号の出力が停止され、本ルーチンが終了する。

40

【0084】

S202においてメダルの払い出しが終了していないと判断された場合、現在メダルの払い出し中であると判断され、S203に進む。S203では、HEが発生したか否かについて判断される。HEが発生していないと判断されていない場合、S202に戻って、メダルの払い出しを継続するか、又はメダルの払い出しを終了する。S203で、エラーが発生したと判断された場合、S204に進んで、HEが発生した旨を報知すべく、主制御部300からHEコマンドが送信される。

【0085】

50

コマンドが送信されると、例えば出力インタフェース 370 を介して 7SEG 表示器 341（遊技回数表示器 126）にてエラーコードを表示する他に、出力インタフェース 371 を介して副制御部 400 に送信され、副制御部 400 において、かかる信号が入力インタフェース 461 を介して取得されると、報知すべきエラーに対応した演出が行われる。

【0086】

ここで、S203 における HE の発生について図 6（b）を用いて更に詳細に説明する。

【0087】

上述したように、S201 においてメダル払い出し信号が送信されると、ホッパーモータ駆動部 331 を駆動させるべく、図 6（b）の上段に示したように、メダル払い出し駆動信号が ON 状態となる。これにより、ホッパーモータ駆動部 331 は駆動され、ホッパー内に蓄積されているメダルの払い出しが開始される。ホッパーからメダルの払い出しが開始されると、払い出されるメダルがホッパーに取り付けられた下方センサとしてのメダル払い出しセンサ 326 を通過する。

【0088】

ホッパーから払い出されるメダルは、所定周期でメダル払い出しセンサ 326 を通過するので、図 6（b）の下段に示すように、払い出されるメダルの枚数分だけ所定周期間隔でメダル払い出し信号がメダル払い出しセンサ 326 によって検出される。CPU 310 では、メダル払い出し駆動信号とメダル払い出しセンサ信号の両方をモニターしており、S202 において入賞に対応したメダルの払い出しが終了すると、メダル払い出し駆動信号が OFF 状態となり、これと同時にメダル払い出しセンサ信号もメダル払い出しセンサ 326 により検出されなくなる。

【0089】

しかしながら、S202 において、予定枚数のメダルの払い出しが終了する前に S203 でエラーが検出された場合、S204 において HE コマンドが送信され、エラー報知が行われる。

【0090】

すなわち、図 6（b）に示したように、メダル払い出し駆動信号が ON 状態であるにもかかわらず、メダル払い出しセンサ 326 によってメダル払い出しセンサ信号が検出されていないということは、このメダル払い出しセンサ 326 を通過するメダルがホッパーに蓄積されていないからであり、そのためホッパーエラーと認識される。例えば、メダルを 15 枚払い出す必要がある場合、メダル払い出しセンサ 326 により所定周期間隔で 15 回分のメダル払い出しセンサ信号が検出されなければならないが、メダル払い出し駆動信号が ON 状態で最後のメダル払い出しセンサ信号（図示の場合、3 回目の信号）が検出されてから 2 秒間、メダル払い出しセンサ信号が検出信号されないと、主制御部 300 ではホッパーエラーと判断して所定のエラー報知が行われる。

【0091】

以上説明したようにホッパーエラーが検出され、S204 においてエラーコマンドを送信してエラー報知が行われると、S205 において、かかるエラー状態を回復すべく適切なエラー解除作業が行われる。ホッパーエラーの場合、ホッパー内のメダルが空の状態であるため、エラー報知を受けた遊技場の係員は、ホッパーにメダルを補充すべくストックのメダルをホッパー内に補給する。

【0092】

S205 において、適切なエラー解除が行われると、ホッパーエラーを解除して中断中の遊技を再開すべく解除コマンドが主制御部 300 から送信され、エラー発生前の状態に戻る。すなわち、本ルーチンの場合、S202 に戻って、メダルの払い出しに関するルーチンが再び開始される。

【0093】

次に、図 7 及び図 8 を用いて本発明の特徴的なエラー報知について、スロットマシン 1

10

20

30

40

50

00で発生したエラーとしてホッパーエラーを例に説明する。本発明では、遊技の進行中にエラーが発生した場合、そのエラー発生時の遊技状況に応じてエラー報知の形態を、従来から行われていたエラー報知と異なる形態でエラー報知可能にしたものである。これは、従来から行われてきた通常のエラー報知に代替するというものではなく、遊技状況に応じて、かかる通常のエラー報知とは異なる形態でエラー報知可能とすることにより、遊技者に対してエラー報知に興味を向けさせるものである。なお、以下の説明では、ホッパーエラーが既に発生して、主制御部300から副制御部400にエラーコマンドが送信されたものとする。

【0094】

(第1参考例)

第1参考例について図7を参照して説明する。図7(a)は、ホッパーエラー発生時の遊技状況として、当該ホッパーエラーと前回発生したホッパーエラーとの間に行われた遊技回数が所定の遊技回数であるか否かを基準としてエラー報知する場合のフローチャートである。

【0095】

S301では、主制御部300からエラーコマンドが送信されてきているか否かについて判断される。エラーコマンドは、主制御部300の出力インタフェース371を介して送信され、副制御部400では、入力インタフェース461を介して取り込まれる。S301において、コマンドが受信されていない場合、スロットマシン100において本ルーチンは待機状態となる。

【0096】

S301でコマンドを受信すると、S302に進み、受信したコマンドの解析が行われる。本参考例では、HEを例にして説明しているので、設定されているE001～E009の9種類のエラーコードの中からHE(E006)が認識される。

【0097】

解析の結果、HEコマンドである場合(S303)、S304に進み、当該ホッパーエラーの発生した遊技と、前回発生したホッパーエラーとの間に行われた遊技回数を遊技回数カウンタより取得する。

【0098】

取得された遊技回数が所定の遊技回数以上、例えば50ゲーム以上の場合、S306に進んで従来から行われていたエラー報知(通常のエラー報知)をすべく、例えば図7(b)の左側に示すように、単に「メダルを補給してください。」というメッセージによりエラー報知が行われる。

【0099】

一方、S304において取得された遊技回数が所定の遊技回数未満、例えば50ゲーム未満である場合、S305に進んで、図7(b)の右側に示すような通常のエラー報知と異なる形態でエラー報知(スペシャルエラー報知)が行われる。すなわち、図7(b)の左側に示すように、単にメッセージによりエラー報知するだけでなく、アニメーション、サウンド等を付加することにより報知形態に変化を付与する。

【0100】

このように、同一種類のエラーについてその報知形態に変化を付与することで、遊技者はかかる報知形態の変化に着目することになり、スロットマシン100で発生している事態を完全に把握できないまでも、エラー回復後の遊技への興味を増進させることが可能となる。

【0101】

すなわち、前回のホッパーエラーの発生から50ゲーム未満程度の比較的短い間隔で再びホッパーエラーが発生するということは、遊技状況として、BB等に連続的に入賞してメダルを比較的多量に入手できる状況にあるため、このような通常と異なる形態でのエラー報知により、現在の遊技状況が遊技者に有利な状況である旨を示唆する演出的要素を付与することで、単なるエラー報知と区別しようとするものである。なお、50ゲームとい

10

20

30

40

50

う基準はこれに限定されるものでなく、種々の値を設定可能である。

【0102】

S303でHEコマンドであると解析されなかった場合、S307に進んで、送信されてきたコマンドがHE解除コマンドであるか否かについて判断される。上述したように、発生したエラーが除去されると、最終的にエラー解除コマンドが主制御部300から送信してくるため、本ルーチンについてもHEが取り除かれたのかについて判断がなされる。

【0103】

S307において、送信されてきたコマンドがHE解除コマンドである場合、S308に進んで、HE解除状態が認識され、その後にS309で遊技回数カウンタがリセットされる。なお、このようにリセットするのは、当該エラーの発生した遊技を本ルーチンにおける遊技回数のカウンタの基準として設定することであり、スロットマシン100全体において遊技回数をリセットするという意味合いではない。

10

【0104】

一方、S307でHE解除コマンドでないと判断された場合、S310に進んで現在の遊技状況がボーナス放出中であるか否かの判断がなされる。S303及びS307において、HEコマンド及びHE解除コマンドでないと判断されたので、スロットマシン100の制御上、進行中の遊技にエラーの発生が認識されていないことになり、S310において、その他の遊技状況としてボーナスの放出中であるかの判断がなされる。

【0105】

S310においてボーナス中でないと判断された場合、S311に進んで遊技回数カウンタ処理、すなわち遊技回数カウンタに遊技回数を1回分カウントする処理が行われ、次のルーチンに進む。一方、S310においてボーナス中であると判断された場合、特に処理が行われることなく次のルーチンに進む。これにより、ボーナスゲーム中のゲーム数はカウントされないようにした。

20

【0106】

S305若しくはS306におけるエラー報知、S309における遊技回数カウンタのリセット又はS311における遊技回数カウンタ処理が行われると、S312に進んで、その他の処理が行われる。

【0107】

(第2参考例)

30

第2参考例について図8を参照しつつ説明する。本参考例についても、スロットマシン100で発生したエラーとしてHEを例にして説明する。なお、図8のS401～S403及びS405～S409については、第1参考例と符号が異なっているが、第1参考例と同様の処理が行われているため、その詳細な説明については省略し、異なるS404について詳細に説明する。

【0108】

本参考例においても、第1参考例と同様に副制御部400において受信したコマンドを解析し、同様の処理が行われる(S401～S403)。S403において、HEコマンドであると判断された場合、S404においてHE発生時の遊技状況がBB等のいわゆる特別入賞役のフラグがON状態(ボーナスフラグON状態)であるか否かについての判断がなされる。なお、S404における遊技状況の判断に当たり、主制御部300から特別入賞役への入賞に関する情報は副制御部400に送信されているものとして説明する。

40

【0109】

スロットマシン100では、上述したようにメダル投入口134から所定枚数のメダルを投入するか、又はメダル投入ボタン130若しくは131を操作することによりメダルを電子的に投入してからスタートレバー135を操作すると、リール110～112が回転を開始する。スタートレバー135が操作された時点で、主制御部300において入賞役の内部抽選が行われ、その結果、何らかの入賞役、例えばBB等の特別入賞役に当選すると遊技者によるストップボタン137～139の操作により、リール110～112が図4(b)に示したようなBB当選役を表示するように停止する制御が行われる。

50

【0110】

S404において、ボーナスフラグON状態である判断された場合、S405に進んでスペシャルHEとして、通常のエラー報知と異なる形態でエラー報知が行われる。すなわち、ホッパーエラーが発生し且つボーナスフラグがON状態であるということは、遊技状況として特別入賞役が連続的に入賞しているという遊技者にとって有利な遊技状況にあるためスペシャルHEとしてエラー報知している。具体的には、第1参考例でも述べたように、図7（b）の右側に示すように、エラーメッセージの他に、アニメーション等も付加することにより通常報知形態に変化を付与してエラー報知を行う。

【0111】

ここで、ボーナスフラグON状態を判断基準とすることにより、告知ランプ123の点灯及び副制御部400で一般的に行われるボーナス入賞を示唆する演出の他に、エラー報知の際にも通常と異なる形態でエラー報知することにより、これらの演出を見落としてしまった遊技者に対してもかかるエラー報知によってボーナス入賞の示唆を与えようとするものである。また、HEが発生した場合、通常と異なる形態でエラー報知することにより、ボーナス入賞の示唆を与えることができなくても、遊技者は、エラー報知の形態の違いにより何らかの期待感を持つことができるため、第1参考例と同様に、単にエラー報知をしていた場合と比較してエラー回復後の遊技への興味を維持することができる。

【0112】

一方、S404においてボーナスフラグON状態でないと判断された場合、S406に進んで通常のエラー報知が行われ、具体的には図7（b）の左側に示したように、単にメ

【0113】

S403において副制御部400で受信したコマンドがHEコマンドでない場合、第1参考例と同様の目的で、S407に進んで、HE解除コマンドであるか否かの判断がなされ、HE解除コマンドである場合にはS408に進んでHEの解除が行われ、HE解除コマンドでない場合には特に処理が行われない。S405、S406又はS408での処理が終了すると、S409に進んでその他の処理が行われる。

【0114】

（実施の形態）

実施の形態について、いわゆるストック放出期間の開始であるか否かをエラー発生時の遊技状況の判断基準として説明する。本実施の形態についても、上述した第1参考例、及び第2参考例と同様に、スロットマシン100で発生したエラーとしてHEを例にして説明する。なお、本実施の形態におけるフローは、第2参考例と同様であるため、特に図示することなく異なる箇所（S404に対応）についてのみ説明する。

【0115】

本実施の形態においても、第1参考例及び第2参考例と同様に副制御部400において受信したコマンドを解析し、同様の処理が行われる。これによりHEコマンドであると判断された場合、HE発生時の遊技状況がストック放出期間であるか否かについて判断される。

【0116】

スロットマシン100では、上述したようにメダル投入口134から所定枚数のメダルを投入するか、又はメダル投入ボタン130若しくは131を操作することによりメダルを電子的に投入してからスタートレバー135を操作すると、リール110～112が回転を開始する。スタートレバー135が操作された時点で、主制御部300において入賞役の内部抽選が行われ、その結果、何らかの入賞役、例えばBB等の特別入賞役に当たすると遊技者によるストップボタン137～139の操作により、リール110～112が図4（b）に示したようなBB当選役を表示するように停止する制御が行われる。

【0117】

しかしながら、スロットマシン100の中には、遊技性を高める目的から内部抽選の結果、BB等の比較的大きな利益を遊技者に対して提供する入賞役に内部当選すると、かか

10

20

30

40

50

る当選役を直ぐには実際に入賞させることなくRAM 413に一時的に貯留するいわゆるストックモードに移行するスロットマシンもある。このようなストックモード型スロットマシンの場合、内部抽選の結果、BB等が内部当選すると、所定の回数分だけその入賞役を強制的に貯留し、その後、所定の放出条件を契機に貯留された内部当選役を全て放出するようにしている。

【0118】

本実施の形態において「ストック放出期間」と述べた場合、上述したようにスロットマシン100内に貯留された内部当選役の入賞開始を意味する。ストック放出期間である判断された場合、第1参考例及び第2参考例と同様にスペシャルHEとして、通常のエラー報知と異なる形態でエラー報知が行われる。具体的には、図7(b)の右側に示すように、エラーメッセージの他に、アニメーション等も付加することにより通常の情報形態に変化を付与してエラー報知を行う。

10

【0119】

ここで、ストック放出期間の開始を判断基準とすることにより、副制御部400で一般的に行われるストック放出を示唆する演出の他に、エラー報知の際にも通常と異なる形態でエラー報知することにより、ストック放出の演出を見落としてしまった遊技者に対してもかかるエラー報知によってストック放出の示唆を与えようとするものである。また、HEが発生した場合、通常と異なる形態でエラー報知することにより、ストック放出の示唆を与えることができなくても、遊技者は、エラー報知の形態の違いにより何らかの期待感を持つことができるため、第1参考例及び第2参考例と同様に、単にエラー報知をしていた場合と比較してエラー復帰後の遊技への興味を維持することができる。

20

【0120】

一方、ストック放出期間でないと判断された場合、通常のエラー報知が行われ、具体的には図7(b)の左側に示したように、単にメッセージによりエラー報知が行われる。

【0121】

副制御部400で受信したコマンドがHEコマンドでない場合、HE解除コマンドであるか否かの判断がなされ、HE解除コマンドである場合にはHEの解除が行われ、HE解除コマンドでない場合には特に処理が行われない。これらの処理が終了すると、第1参考例及び第2参考例と同様にその他の処理が行われる。

【0122】

なお、本発明は、上述した実施の形態に限定されることなく、発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々変更可能である。例えば、ホッパーエラーに関するエラー報知について説明したが、その他に設定されているエラーに関するエラー報知についても同様のエラー報知を行うことができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0125】

【図1】本発明の一実施の形態に係るスロットマシン100の外観を示す斜視図である。

【図2】主制御部300の概要を説明するブロック図である。

【図3】副制御部400の概要を説明するブロック図である。

【図4】(a)リール110～112に配置される絵柄の配置に関する説明図、(b)～(d)スロットマシン100に設定された入賞役の説明図である。

40

【図5】スロットマシン100での遊技の流れを説明するフローチャートである。

【図6】従来のエラー報知を説明するフローチャートである。

【図7】(a)第1参考例を説明するエラー報知のフローチャート、(b)具体的なエラー報知形態を説明する説明図である。

【図8】第2参考例を説明するエラー報知のフローチャートである。

【符号の説明】

【0126】

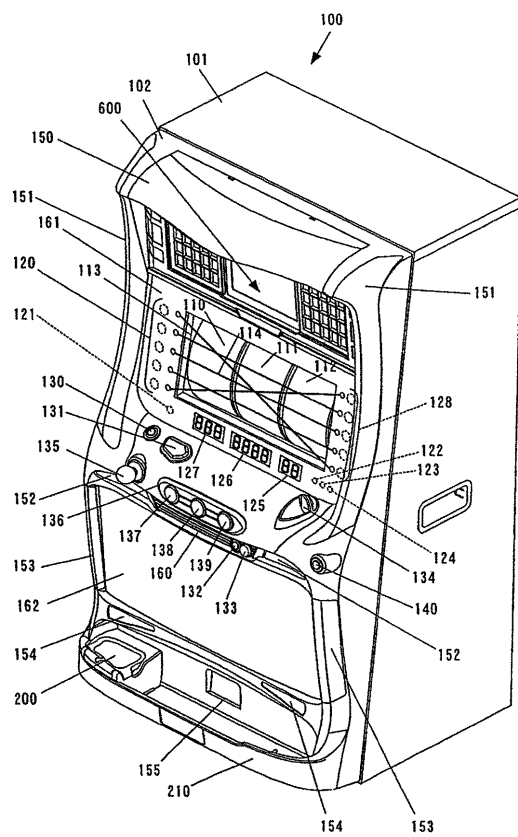
100 スロットマシン

101 本体部

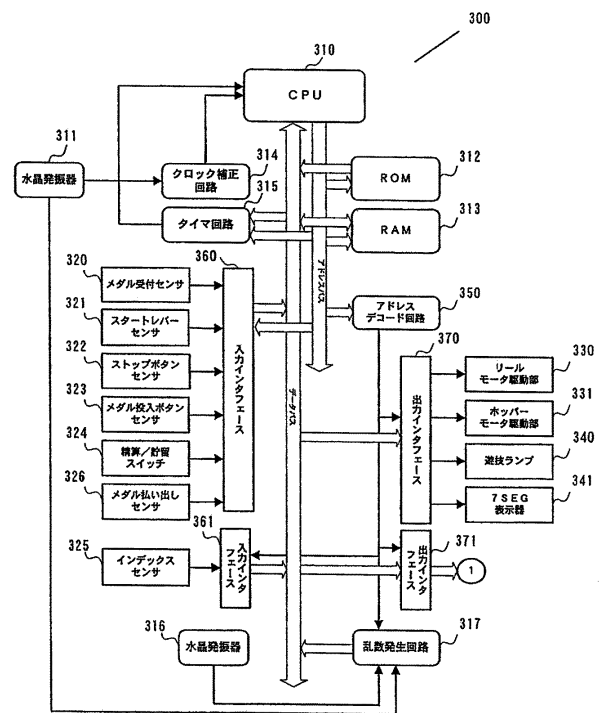
50

- 102 前面扉
300 主制御部
400 副制御部

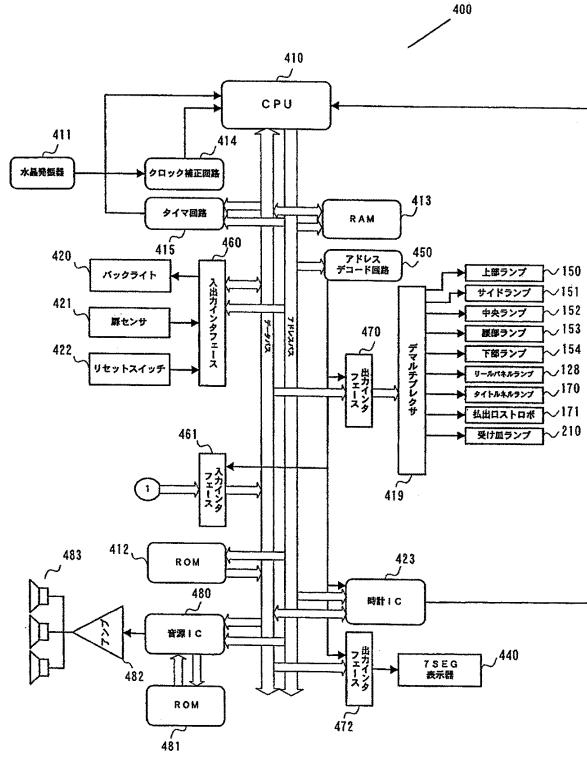
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(b) 通常遊技

入賞役	総枠組み合わせ	払出枚数	抽選データ 設定1...設定6
BB	7-7-7	15	275...275
RB	BAR-BAR-BAR	15	275...275
車遊技	7-7-BAR	0	8980 / 58452 ... 8980 / 58452
スライ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	15	800...800
スライ	スライ-スライ-スライ	10	5300...5300
ベル	ベル-ベル-ベル	2	430...430
チェリー	チェリー-チェリー-チェリー	2	25...25

(c) BB-一般遊技

入賞役	総枠組み合わせ	払出枚数	抽選データ 設定1...設定6
SRB-ベル	リプレイ-リプレイ-リプレイ	15	15000...15000
スライ	ベル-ベル-ベル	15	200...200
スライ	スライ-スライ-スライ	15	50310...50310
ベル	ベル-ベル-ベル	2	25...25
チェリー	チェリー-チェリー-チェリー	2	25...25

(d) 役物遊技

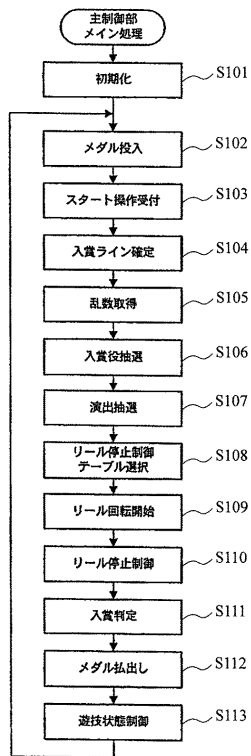
入賞役	総枠組み合わせ	払出枚数	抽選データ 設定1...設定6
役物	ベル-リプレイ-リプレイ	12	65504...65504
	リプレイ-リプレイ-リプレイ	15	65504...65504
	リプレイ-リプレイ-ベル	15	65504...65504
	リプレイ-ベル-ベル	15	65504...65504
	ベル-ベル-ベル	15	65504...65504

分母65536

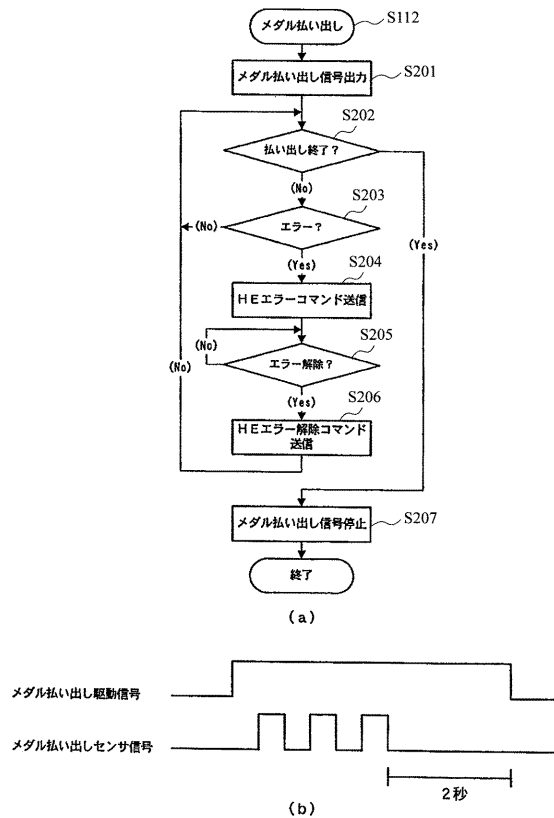
(a)

左リール	中リール	右リール
0 リプレイ	リプレイ	リプレイ
1 チェリー	リプレイ	チェリー
2 7	BAR	ピラミッド
3 リプレイ	BAR	リプレイ
4 ベル	BAR	ベル
5 ピラミッド	ベル	スライ
6 スライ	リプレイ	BAR
7 リプレイ	スライ	リプレイ
8 ベル	チェリー	ピラミッド
9 BAR	ベル	ベル
10 チェリー	リプレイ	スライ
11 リプレイ	ピラミッド	リプレイ
12 スライ	ベル	ベル
13 ベル	リプレイ	スライ
14 7	チェリー	7
15 ピラミッド	7	リプレイ
16 7	ベル	ベル
17 リプレイ	リプレイ	ベル
18 ベル	スライ	スライ
19 スライ	ピラミッド	リプレイ
20 ベル	スライ	ベル

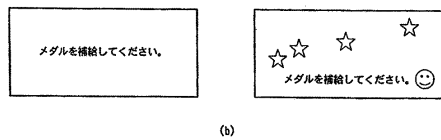
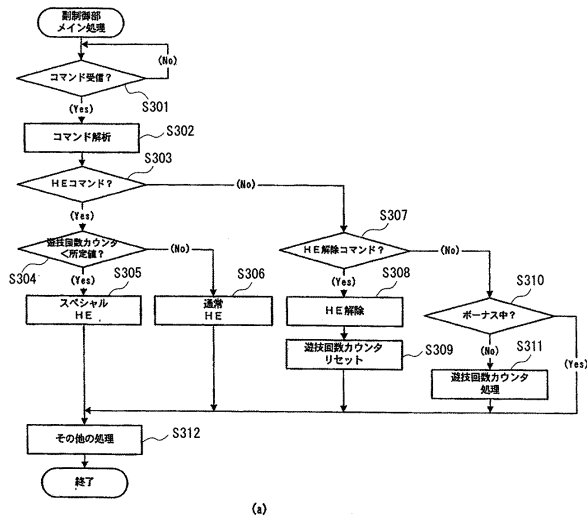
【図 5】



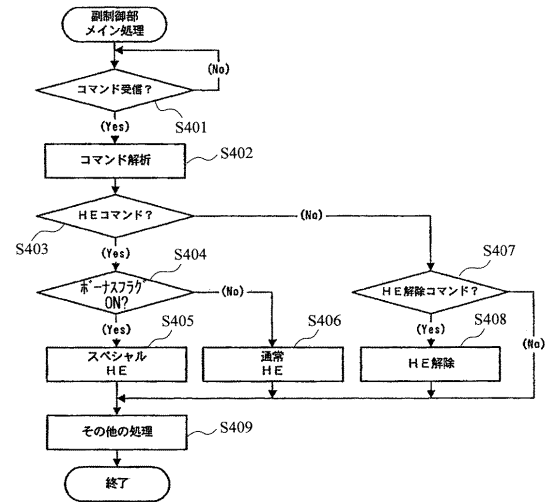
【図 6】



【図 7】



【図 8】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2003-102919 (JP, A)
特開2001-334017 (JP, A)
特開2003-310852 (JP, A)
特開2002-272919 (JP, A)
特開2003-310999 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 5 / 0 4
A 6 3 F 7 / 0 2