

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6646937号
(P6646937)

(45) 発行日 令和2年2月14日 (2020.2.14)

(24) 登録日 令和2年1月16日 (2020.1.16)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 5 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 82 頁)

(21) 出願番号	特願2015-48383 (P2015-48383)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年3月11日 (2015.3.11)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2016-168102 (P2016-168102A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成28年9月23日 (2016.9.23)	(74) 代理人	110001195
審査請求日	平成30年2月5日 (2018.2.5)		特許業務法人深見特許事務所
前置審査		(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
		審査官	櫻井 茂樹
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【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、

特典を付与する特典付与手段と、

前記特典の付与に関する特定演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出のタイトルを複数種類の報知態様のうちのいずれかで報知するタイトル演出を実行した後に、充足することによって前記特典が付与されることを示唆する達成条件を複数種類の報知態様のうちのいずれかで報知する条件報知演出を実行し、その後に当該達成条件を充足するか否かに関する成否報知演出を実行し、

前記特定演出は、第1特定演出と、第2特定演出とを含み、

前記第1特定演出および前記第2特定演出の各々において、前記特典の付与に関する有利度は、前記タイトル演出によって報知されるタイトルが同じであっても、当該タイトルの報知態様に依りて異なるものであり、当該タイトルの報知態様は、第1タイトル報知態様と、当該第1タイトル報知態様よりも前記特典の付与に関する有利度が高い第2タイトル報知態様とを含み、

前記第1特定演出および前記第2特定演出の各々において、前記特典の付与に関する有利度は、前記条件報知演出により報知される達成条件が同じであっても、当該達成条件の報知態様に依りて異なるものであり、当該達成条件の報知態様は、第1達成条件報知態様と、当該第1達成条件報知態様よりも前記特典の付与に関する有利度が高い第2達成条件報知態様とを含み、

10

20

前記第 1 タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行したときは、前記第 1 達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行することが可能である一方で、前記第 2 タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行したときは、前記第 1 達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行することが不可能であり、

前記第 2 特定演出において前記第 1 タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行しかつ前記第 1 達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行したときの前記特典の付与に関する有利度は、前記第 1 特定演出において前記第 1 タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行しかつ前記第 1 達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行したときの前記特典の付与に関する有利度よりも高く、

前記第 2 特定演出において前記第 2 タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行しかつ前記第 2 達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行したときの前記特典の付与に関する有利度は、前記第 1 特定演出において前記第 2 タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行しかつ前記第 2 達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行したときの前記特典の付与に関する有利度よりも高い、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

20

遊技機として、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるパチンコ遊技機がある。

【0003】

このような遊技機の中には、複数種類の達成条件のうちいずれかを提示し、当該達成条件を充足するか否かのミッション演出を実行し、当該達成条件を充足することにより特典が付与されることを報知する遊技機があった（たとえば、特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2014 - 50583 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 に記載の遊技機においては、達成条件を提示することで、遊技者に対してわかりやすくミッション演出中の遊技を行わせることができる。しかし、特典が付与されることに対する期待度は、提示された達成条件の種類によって異ならせることができるものの、提示された達成条件が同じ種類であれば期待度も同じであった。つまり、期待度は達成条件の種類毎に一定であった。このため、遊技が単調となり、その結果、興趣を低下させる一因になる虞があった。

40

【0006】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、達成条件の期待度を变化させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

50

特典を付与する特典付与手段と、

前記特典の付与に関する特定演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出のタイトルを複数種類の報知態様のうちのいずれかで報知するタイトル演出を実行した後に、充足することによって前記特典が付与されることを示唆する達成条件を複数種類の報知態様のうちのいずれかで報知する条件報知演出を実行し、その後に当該達成条件を充足するか否かに関する成否報知演出を実行し、

前記特定演出は、第1特定演出と、第2特定演出とを含み、

前記第1特定演出および前記第2特定演出の各々において、前記特典の付与に関する有利度は、前記タイトル演出によって報知されるタイトルが同じであっても、当該タイトルの報知態様に依りて異なるものであり、当該タイトルの報知態様は、第1タイトル報知態様と、当該第1タイトル報知態様よりも前記特典の付与に関する有利度が高い第2タイトル報知態様とを含み、

10

前記第1特定演出および前記第2特定演出の各々において、前記特典の付与に関する有利度は、前記条件報知演出により報知される達成条件が同じであっても、当該達成条件の報知態様に依りて異なるものであり、当該達成条件の報知態様は、第1達成条件報知態様と、当該第1達成条件報知態様よりも前記特典の付与に関する有利度が高い第2達成条件報知態様とを含み、

前記第1タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行したときは、前記第1達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行することが可能である一方で、前記第2タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行したときは、前記第1達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行することが不可能であり、

20

前記第2特定演出において前記第1タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行しかつ前記第1達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行したときの前記特典の付与に関する有利度は、前記第1特定演出において前記第1タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行しかつ前記第1達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行したときの前記特典の付与に関する有利度よりも高く、

前記第2特定演出において前記第2タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行しかつ前記第2達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行したときの前記特典の付与に関する有利度は、前記第1特定演出において前記第2タイトル報知態様で前記タイトル演出を実行しかつ前記第2達成条件報知態様で前記条件報知演出を実行したときの前記特典の付与に関する有利度よりも高い。

30

なお、以下の構成を備えるものであってもよい。

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

特典(AT当選、BB当選、大当たりなど)を付与する特典付与手段(メイン制御部41による処理)と、

充足することによって特典が付与されることを示唆する達成条件を複数種類の報知態様(連続演出Aであれば、A-1~6)のうちのいずれかで報知する条件報知演出(達成条件表示)を実行した後に、当該達成条件を充足するか否かに関する成否報知演出(結果報知)を実行する演出実行手段(サブ制御部91による処理)とを備え、

40

前記特典の付与に関する有利度(特典が付与されるあるいは付与されている期待度など)は、前記条件報知演出により報知される達成条件が同じであっても、当該達成条件の報知態様に依りて異なる(図18の期待度参照)。

【0008】

このような構成によれば、達成条件のみならず、達成条件の報知態様に対する注目度合いを向上させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

特典の付与に関する有利度とは、特典が付与されている(あるいは付与される)か否かに依じた有利度や、付与される特典の価値の大きさに依じた有利度などであってもよい。

【0010】

50

(2) 上記(1)の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記条件報知演出に対応するタイトルを報知するタイトル演出を実行する(タイトル表示、図19(a))。

【0011】

このような構成によれば、条件報知演出に対する遊技者の理解をタイトル報知により向上させることができる。

【0012】

(3) 上記(2)の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記タイトル演出を実行した後に、前記条件報知演出を実行する(図19(a))。

10

【0013】

このような構成によれば、演出実行手段により実行される演出の内容をより理解しやすくできる。

【0014】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記タイトル演出として、タイトルを複数種類の報知態様のうちのいずれかで報知する演出を実行し、

前記特典の付与に関する有利度は、前記タイトル演出により報知されるタイトルが同じであっても、当該タイトルの報知態様に応じて異なる(図18の期待度参照)。

【0015】

20

このような構成によれば、達成条件の報知態様のみならず、タイトルの報知態様に対する注目度合いを向上させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0016】

(5) 上記(4)の遊技機において、
前記タイトルに関する複数種類の報知態様と前記達成条件に関する複数種類の報知態様とは、共通の報知態様である(黒、赤、柄)。

【0017】

このような構成によれば、達成条件の報知態様およびタイトルの報知態様から期待度を把握しやすくできる。

【0018】

30

(6) 上記(4)または(5)の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特典の付与に関する有利度がタイトル演出により報知されたタイトルの報知態様以上となる報知態様で、達成条件を報知する条件報知演出を実行する(図18)。

【0019】

このような構成によれば、タイトルの報知態様から把握できる有利度よりも、達成条件の報知態様から把握できる有利度の方が低くなるような現象の発生を防止できる。

【0020】

(7) 上記(2)~(6)のうちのいずれかの遊技機において、
前記演出実行手段は、前記タイトル演出よりも強調して前記条件報知演出を実行する(図19(a))。

40

【0021】

このような構成によれば、条件報知演出をタイトル演出よりも強く印象付けることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0022】

(8) 上記(1)~(7)のいずれかの遊技機において、
前面側を開閉可能な開閉部材(たとえば、前面扉1b、前枠100b、ガラス扉100c)と、

前記開閉部材の開放を検出する開放検出手段(たとえば、ドアセンサ60)と、
異常(たとえば、図22(a)に示すエラー、図25(a)に示すエラー)を検出する

50

異常検出手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

前記異常検出手段による異常検出を無効にさせるための無効操作（たとえば、リセット操作）を受け付け可能な無効操作受付手段（たとえば、リセットスイッチ２３）とをさらに備え、

前記無効操作受付手段は、前記開放検出手段により前記開閉部材の開放が検出されているときには前記無効操作を受け付け可能である（たとえば、図２１のＳ２１２でＹの判定）一方で、前記開放検出手段により前記開閉部材の開放が検出されていないときには前記無効操作を受け付け不可能である（たとえば、図２１のＳ２１２でＮの判定）。

【００２３】

このような構成によれば、開閉部材の開放が検出されていないと異常検出を無効にさせるための無効操作が受け付けられないため、不正に異常検出が無効にされてしまうことを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２４】

【図１】本実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図２】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図３】店側設定スイッチを示す図である。

【図４】リールの図柄配列を示す図である。

【図５】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図６】ドアセンサの構造の概略を示す図である。

【図７】前面扉の開閉状態に対するドア開放エラー状態およびドア開放報知に関するタイミングチャートである。

【図８】小役の種類、小役の図柄組み合わせ、及び小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図９】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組み合わせ、及び再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図１０】移行出目の図柄組み合わせ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図１１】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図１２】遊技状態の概要を示す図である。

【図１３】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

【図１４】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

【図１５】抽選対象役により入賞が許容される役の組み合わせについて説明するための図である。

【図１６】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図１７】複数のベル当選時のリール制御を説明するための図である。

【図１８】連続演出種類決定用テーブルを説明するための図である。

【図１９】演出（連続演出を含む）の一例を説明するための図である。

【図２０】メイン制御部が実行するメイン側エラー表示処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図２１】メイン制御部が実行するメイン側エラー表示終了処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図２２】メイン側のエラーについて説明するための図である。

【図２３】サブ制御部が実行するサブ側エラー表示処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図２４】サブ制御部が実行するサブ側エラー表示終了処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図２５】サブ側のエラーについて説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 2 6】メイン制御部が実行する店側払出率確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 7】メイン制御部が実行する店側払出率設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 8】サブ制御部が実行する店側演出設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 9】音量および光量を調整するための設定画面を示す図である。

【図 3 0】店側設定スイッチの状態と音量および光量との関係を示す図である。

【図 3 1】サブ制御部が実行する遊技者側演出設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

10

【図 3 2】サブ制御部が実行する音量変更操作処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 3】変形例における店側の設定画面を示す図である。

【図 3 4】変形例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 3 5】変形例におけるパチンコ遊技機のガラス扉と前枠とを開放した状態を示す斜視図である。

【図 3 6】変形例におけるパチンコ遊技機を用いた遊技システムを示す図である。

【図 3 7】変形例における演出画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

20

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

【0026】

〔スロットマシンの構成〕

本実施の形態のスロットマシン 1 は、図 1 および図 2 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b とから構成されている。前面扉 1 b は、筐体 1 a に対して回動することによって、筐体 1 a の開口された前面側を開閉することができる。

【0027】

前面扉 1 b が筐体 1 a の開口を閉鎖している状態（前面扉 1 b が閉じている状態）においては、前面扉 1 b を閉鎖状態で施錠することにもできる。たとえば、前面扉 1 b が筐体 1 a の開口を閉鎖している状態では、前面扉 1 b 側の係止片（図示略）と筐体 1 a 側の係止部（図示略）とが係止され、前面扉 1 b が閉鎖状態で施錠される。一方、前面扉 1 b が施錠されている状態で、店員が所有するドアキー 8 5 d を前面扉 1 b に設けられた鍵穴 8 5 a に挿入したまま右に回したときには、係止片と係止部との係止が解除され、前面扉 1 b が解錠される。また、ドアキー 8 5 d を鍵穴 8 5 a に挿入したまま左に回したときには、後述するドアキースイッチ 8 5 b が ON 状態になる。なお、ドアキー 8 5 d を鍵穴 8 5 a に挿入したまま左に回すことをドアキー操作とも称する。

30

【0028】

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

40

【0029】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部各々には、たとえば、図 4 に示すように、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての図柄が所定の順序で 2 1 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 5 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透

50

視窓 3 に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示される。

【 0 0 3 0 】

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 5 1（図 1 参照）の表示領域 5 1 a が配置されている。遊技者は、表示領域 5 1 a の透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b および透視窓 3 を介して各リール 2 L、2 C、2 R を視認できる。

【 0 0 3 1 】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（賭数の設定に使用可能な遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてメダル 1 枚分の賭数を設定する際に操作される 1 枚 B E T スイッチ 5 と、クレジットを用いてその範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施の形態では遊技状態が R B（B B）の場合には 2、通常遊技状態では 3）を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6 と、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 1 0 と、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7 と、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R とが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【 0 0 3 2 】

前面扉 1 b には、遊技中の演出態様の設定を行うための遊技者側設定スイッチ 7 0 が設けられている。遊技者側設定スイッチ 7 0 は、前面扉 1 b の前面側（つまり、前面扉 1 b の外側）に設けられているため、前面扉 1 b が閉鎖されたときにはスロットマシン 1 の前面側に位置することになる。このため、スロットマシン 1 で遊技する遊技者によって操作されるなど、外部からの操作が可能である。遊技者は、遊技者側設定スイッチ 7 0 を操作することによって、遊技中の演出における音量および光量を設定することができる。

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

前面扉 1 b には、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4 と、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5 と、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6 と、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7 と、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8 と、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 1 9 と、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 とが設けられている。リプレイゲームとは、賭数が自動設定された上で開始されたゲームをいう。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

前面扉 1 b の内側には、ボーナス終了時や A T（A s s i s t T i m e）の終了時に

10

20

30

40

50

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

【 0 0 3 7 】

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

10

【 0 0 3 8 】

前面扉 1 b の内側には、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 24 と、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられたホッパータンク 34 a（図 2 参照）側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド（図示略）と、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 34 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ（流路切替ソレノイド 30 よりもホッパータンク 34 a 側に配置）を有するメダルセクタ 29 と、前面扉 1 b の開閉を検出するドアセンサ 60（図 5 参照）とが設けられている。

20

【 0 0 3 9 】

前面扉 1 b の内側には、エラー状態（たとえば、後述のドア開放エラー状態）および打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）を解除するために操作されるリセットスイッチ 23 が設けられている。なお、リセットスイッチ 23 を操作することをリセット操作とも称する。

【 0 0 4 0 】

リセットスイッチ 23 は、カバー 23 a に覆われている。リセットスイッチ 23 を覆うカバー 23 a は、前面扉 1 b を開放しなければ触れることは不可能である。このため、店員は、前面扉 1 b を開放し、さらにカバー 23 a を開けてリセットスイッチ 23 を外部に露呈させなければ、リセットスイッチ 23 を操作できない。これに対して、ドアキー操作は、前面扉 1 b を開放せず、また、カバー 23 a を開けずとも、ドアキー 85 d を鍵穴 85 a に挿入したまま左に回すだけで行うことができる。このように、リセット操作は、ドアキー操作よりも作業量の多い操作である。

30

【 0 0 4 1 】

前面扉 1 b の内側には、遊技中の演出態様の基準となる設定を行うための店側設定スイッチ 80 が設けられている。店員は、前面扉 1 b を開放するためのドアキー 85 d を所有するため、前面扉 1 b を開放することによって、店側設定スイッチ 80 を外部から操作可能である。一方、遊技者などの店員以外の者は、前面扉 1 b を開放することができないため、店側設定スイッチ 80 を操作できない。つまり、店側設定スイッチ 80 は、スロットマシン 1 が設置される遊技店用の操作手段である。店員は、店側設定スイッチ 80 を操作することによって、遊技中の演出における音量および光量の基準となる設定をすることができる。

40

【 0 0 4 2 】

店側設定スイッチ 80 は、図 3 に示すように、「0」～「F」までの計 16 個のチャンネルを切り替えるスイッチである。店員は、ツマミ 81 を回動操作することで、これらチャンネルを切り替えることができる。各チャンネル「0」～「F」に対しては、演出における音量および光量の大きさが段階分けされている。チャンネル「0」～「F」に対応する音量の段階を第 1 音量段階と称し、チャンネル「0」～「F」に対応する光量の段階を第 1 光量段階とも称する。たとえば、チャンネルが「0」であれば、最小の音量に設定される第 1 音量段階と最小の光量に設定される第 1 光量段階とに設定される。チャンネルが

50

「F」であれば、最大の音量に設定される第1音量段階と最大の光量に設定される第1光量段階とに設定される。

【0043】

なお、店側設定スイッチ80の操作に基づき店員が設定する音量および光量の大きさに対する段階を第1音量段階および第1光量段階と称するのに対して、遊技者側設定スイッチ70を操作することによって、遊技者が設定可能な音量および光量の大きさに対する段階を第2音量段階および第2光量段階とも称する。

【0044】

筐体1aの内部には、リール2L、2C、2Rと、リールモータ32L、32C、32Rと、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5参照）とからなるリールユニット2が設けられている。筐体1aの内部には、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000と、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34aと、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と、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とからなるホッパーユニット34が設けられている。

10

【0045】

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が設けられている。満タンセンサ35aは、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35aが満タン状態となったことを検出する。

20

【0046】

筐体1aの内部には、電源ボックス100が設けられている。電源ボックス100には、電源投入時（起動時）に設定変更状態および設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37と、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては内部抽選の当選確率（払出率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定スイッチ38と、電源をON/OFFする際に操作される電源スイッチ39とが設けられている。

30

【0047】

店員は、前面扉1bを開放することによって、設定キースイッチ37を外部から操作可能である。一方、遊技者などの店員以外の者は、前面扉1bを開放することができないため、設定キースイッチ37を操作できない。つまり、設定キースイッチ37は、スロットマシン1が設置される遊技店用の操作手段である。

【0048】

本実施の形態のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、もしくはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには1枚BETスイッチ5または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（たとえば3）が設定されると、入賞ラインLN（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、つまり、ゲームが開始可能な状態となる。遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

40

【0049】

入賞ラインとは、リール2L～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のラインである。本実施形態では、1本の入賞ラインLNのみ設けられている例について説明するが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ラインLNに揃ったことを認識しやすくする無効ラインLM1～LM4が設けられている。無効ラインLM1～LM4は、

50

入賞判定されるラインではなく、入賞ライン L N に特定の入賞図柄の組合せ（いわゆるばらけ目）が揃った際に、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに所定の図柄の組合せ（例えば、ベル - ベル - ベル）を揃えることで、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されたときにおいて、有効化された入賞ライン L N のいずれにも小役を発生させる図柄の組合せが停止していないときには、当該停止時に 1 ゲームが終了する。一方、有効化された入賞ライン L N のいずれかに小役を発生させる図柄の組合せが停止しているときには、その小役の入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与（クレジット加算、クレジットが上限数（本実施の形態では 5 0 ）に達した場合にはメダル払出口 9（図 1 参照）からメダルが排出）されて、1 ゲームが終了する。

【 0 0 5 2 】

図 5 に示すように、スロットマシン 1 には、遊技制御基板 4 0 と、演出制御基板 9 0 と、電源基板 1 0 1 とが設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 1 0 1 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【 0 0 5 3 】

電源基板 1 0 1 には、ホッパーモータ 3 4 b と、払出センサ 3 4 c と、満タンセンサ 3 5 a と、設定キースイッチ 3 7 と、設定スイッチ 3 8 と、電源スイッチ 3 9 とが接続されている。

【 0 0 5 4 】

遊技制御基板 4 0 には、1 枚 B E T スイッチ 5 と、M A X B E T スイッチ 6 と、スタートスイッチ 7 と、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R と、精算スイッチ 1 0 と、リセットスイッチ 2 3 と、打止スイッチ 3 6 a と、自動精算スイッチ 3 6 b と、ドアキースイッチ 8 5 b と、ドアセンサ 6 0 と、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R とが接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して払出センサ 3 4 c と、満タンセンサ 3 5 a と、設定キースイッチ 3 7 と、設定スイッチ 3 8 とが接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力される。

【 0 0 5 5 】

ドアセンサ 6 0 は、前面扉 1 b が開放状態であるときには遊技制御基板 4 0 に対して検知信号を入力し（検知信号が O N 状態となる）、前面扉 1 b が閉鎖状態であるときには遊技制御基板 4 0 に対して検知信号を入力しない（検知信号が O F F 状態となる）。

【 0 0 5 6 】

ドアキースイッチ 8 5 b は、ドアキー操作が行われたときには遊技制御基板 4 0 に対して検知信号を入力し（検知信号が O N 状態となる）、ドアキー操作が行われていないときには遊技制御基板 4 0 に対して検知信号を入力しない（検知信号が O F F 状態となる）。

【 0 0 5 7 】

さらに、遊技制御基板 4 0 には、リセットスイッチ 2 3 を覆うカバー 2 3 a が開けられたときに出力される検出信号も入力される。メイン制御部 4 1 は、この検出信号を検出することで、カバー 2 3 a が開放されたことを認識することができる。

【 0 0 5 8 】

遊技制御基板 4 0 には、クレジット表示器 1 1 と、遊技補助表示器 1 2 と、ペイアウト表示器 1 3 と、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 と、投入要求 L E D 1 7 と、スタート有効 L E D 1 8 と、ウェイト中 L E D 1 9 と、リプレイ中 L E D 2 0 と、B E T スイッチ有効

10

20

30

40

50

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

【0059】

たとえば、ペイアウト表示器13は、遊技の進行中においては払い出されたメダル枚数を表示し、エラーが発生したときにはエラーが発生したこと、およびエラーの種類を特定可能なエラー情報を表示する。

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

メインCPU41aは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM41bに記憶されたプログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ROM41bは、メインCPU41aが実行するプログラムや各種テーブルなどの固定的なデータを記憶する。RAM41cは、メインCPU41aがプログラムを実行する際のワーク領域などとして使用される。I/Oポート41dは、メイン制御部41が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉1bに配置された液晶表示器51（図2参照）、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55などの演出装

10

20

30

40

50

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 に搭載されたサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動される。

【 0 0 6 7 】

たとえば、液晶表示器 5 1 は、遊技の進行中においては演出に関する情報（たとえば、キャラクタ画像や背景画像）を表示し、エラーが発生したときにはエラーが発生したこと、およびエラーの種類を特定可能なエラー情報を表示する。

【 0 0 6 8 】

たとえば、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネルが「 0 」に切り替えられたときには、サブ制御部 9 1 は、「 0 」の第 1 音量段階に合わせて、最小の音量で音声を出力するようにスピーカ 5 3、5 4 を制御するとともに、「 0 」の第 1 光量段階に合わせて、最小の光量で光を出力するように液晶表示器 5 1 や演出効果 L E D 5 2 など

10

【 0 0 6 9 】

演出制御基板 9 0 には、演出の制御を行うサブ制御部 9 1 と、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2 と、演出効果 L E D 5 2 およびリール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3 と、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4 と、電源投入時またはサブ 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 にリセット信号を与えるリセット回路 9 5 と、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スイッチ回路 9 6 と、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ C P U 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8 と、ドアセンサ 6 0 の検出状態を監視し、前面扉 1 b が開状態か閉状態かを判定するドア監視回路 9 9 a と、前面扉 1 b の開放履歴を記憶可能なドア開放履歴記憶回路 9 9 b とが搭載されている。

20

【 0 0 7 0 】

ドア監視回路 9 9 a は、ドアセンサ 6 0 の検出信号に基づいて前面扉 1 b の開放を監視する回路である。本実施の形態においては、ドアセンサ 6 0 の検出信号が O N 状態のときには前面扉 1 b は開状態にあると判定される一方で、ドアセンサ 6 0 の検出信号が O F F 状態のときには前面扉 1 b は閉状態にあると判定される。言い換えると、前面扉 1 b が開放されているときにはドアセンサ 6 0 の検出信号が O N 状態となり、前面扉 1 b が閉鎖されているときにはドアセンサ 6 0 の検出信号が O F F 状態となる。

30

【 0 0 7 1 】

また、本実施の形態においては、ドアセンサ 6 0 の検出信号が O N 状態となったときに、前面扉 1 b の開放検出が有効となる。前面扉 1 b の開放検出が有効となる状態をドア開放エラー状態とも称する。前面扉 1 b の開放検出は、前面扉 1 b が閉鎖されることによって無効となる。さらに、前面扉 1 b の開放検出は、前面扉 1 b が開放されているときにリセットスイッチ 2 3 が操作されることによって無効となる。前面扉 1 b の開放検出が有効から無効になることを、ドア開放エラー状態の解除とも称する。

【 0 0 7 2 】

ドア監視回路 9 9 a は、スロットマシン 1 に電力が供給されている期間では、サブ制御部 9 1 による要求に応じて判定結果をサブ制御部 9 1 に対して送信するとともに、前面扉 1 b の開状態を判定するごとに、当該判定結果と判定時の時間情報（日付情報および時刻情報）とを履歴データとしてドア開放履歴記憶回路 9 9 b に対して送信する。これにより、履歴データがドア開放履歴記憶回路 9 9 b に記憶される。

40

【 0 0 7 3 】

一方、ドア監視回路 9 9 a は、スロットマシン 1 への電力供給が停止されている期間では、バックアップ電源により供給される電力で作動して、ドアセンサ 6 0 の検出信号に基づいて前面扉 1 b の開状態を監視し、前面扉 1 b の開状態を判定するごとに、履歴データをドア開放履歴記憶回路 9 9 b に対して送信する。これにより、履歴データがドア開放履歴記憶回路 9 9 b に記憶される。

【 0 0 7 4 】

50

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

【0075】

ドア開放履歴記憶回路 99 b は、ドア監視回路 99 a から送信された判定結果と時間情報とを含む履歴データを記憶する回路であり、所定回数分（たとえば、100 回分）の履歴データを記憶するための記憶領域を備えている。ドア開放履歴記憶回路 99 b は、記憶されている所定回数分の履歴データのうちの最も古い履歴データを、ドア監視回路 99 a から新たに送信された履歴データに順次更新するように記憶する。このため、現時点から所定回数前までの履歴データが記憶領域に記憶される。ドア開放履歴記憶回路 99 b には、サブ制御部 91 からアクセスでき、ドア開放履歴記憶回路 99 b は、サブ制御部 91 10

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

[ドアセンサの構造]

図 2 および図 6 を参照しながら、ドアセンサ 60 の構造について説明する。

【0081】

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

【0082】

ドアセンサ 60 は、図 6 (a) に示すように、ドアセンサ本体の内部において、ドアセンサ後方側の進出位置 x からドアセンサ前方側の退避位置 z の間を、外力により移動可能な検出片 60 b と、検出片 60 b が進出位置 x と退避位置 z との間の検出位置 y にあるか 50

否かを検出可能な検出器 60 a と、検出片 60 b を退避位置 z から進出位置 x の方向に付勢する付勢バネ 60 c とを備えている。検出器 60 a は、投光部と受光部からなり、投光部からの光が検出片 60 b により遮断され受光部が受光しなくなることによって検出片 60 b が検出位置 y にあることを検出するフォトセンサである。

【0083】

検出片 60 b および検出器 60 a は、その位置関係が外部から視認困難となるように周囲を被覆する非透明のケース体 60 d に収容されており、ケース体 60 d に設けられた挿通孔 60 e を介して検出片 60 b の先端のみが外部に露呈する。

【0084】

検出片 60 b は、図 6 に示すように、断面視で略 L 字状に形成されている。検出片 60 b の一端側は、検出片 60 b が進出位置 x にあるときにセンサ本体の外部に進出する進出部であり、他端側は、検出片 60 b が検出位置 y にあるときに検出器 60 a により検出される検出部である。

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

検出片受け部材 61 は、図 6 (a) に示すように、断面視で開口が前面扉 1 b 側を向く凹状に形成されており、凹状の凹部 61 a がドアセンサ 60 に対向するように筐体 1 a に固定されている。検出片受け部材 61 の凹部 61 a は、検出片 60 b の進出部と当接可能となっており、凹部 61 a の深さ w は、検出片 60 b の進出位置 x から検出位置 y までの長さとはほぼ等しく形成されている。一方、検出片受け部材 61 においてドアセンサ 60 と対向する面には、図 6 (b) に示すように、前面扉 1 b の閉鎖時にドアセンサ 60 に当接する当接部 61 c が凹部 61 a を囲うように形成されている。

【0088】

図 6 (a) に示すように、前面扉 1 b の開放時には、検出片 60 b には外力が加えられることがなく、付勢バネ 60 c で付勢されて進出位置 x に位置する。検出器 60 a では検出片 60 b が検出されない。図 7 に示すように、このときのタイミング t1 では、ドアセンサ 60 の検出信号は、ON 状態となる。メイン制御部 41 は、このドアセンサ 60 の検出信号を受けて、ドア開放信号を外部出力基板 1000 から出力させる制御を行う。一方、サブ制御部 91 は、ドア開放報知を実行する。ドア開放報知は、サブ制御部 91 により行われ、前面扉 1 b が開状態である旨を店員などに知らせる報知である。

【0089】

図 6 (b) に示すように、前面扉 1 b の閉鎖時には、ドアセンサ 60 が前面扉 1 b とともに筐体 1 a の方向に移動されて検出片 60 b の進出部と検出片受け部材 61 の凹部 61 a とが当接することで、検出片 60 b が外力を受けて進出位置 x から退避位置 z の方向 (退避方向) に移動する。前面扉 1 b が移動されて完全に閉鎖された状態では、ドアセンサ 60 と検出片受け部材 61 の当接部 61 c とが当接した状態となる。これにより、検出片 60 b は、検出片受け部材 61 の凹部 61 a の深さ w 分だけ退避方向に移動されることで、進出位置 x から検出位置 y まで移動する。図 7 に示すように、このときのタイミング t3 では、検出器 60 a において検出片 60 b の検出部が検出され、ドアセンサ 60 の検出信号は、OFF 状態となる。メイン制御部 41 は、このドアセンサ 60 の検出信号を受け

て、ドア開放信号の出力を停止する制御を行う。一方、サブ制御部 9 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が OFF 状態となった後のタイミング t 3 でドア開放報知を終了させる。

【 0 0 9 0 】

図 6 (c) に示すように、ドアセンサ 6 0 の検出片 6 0 b が検出片受け部材 6 1 以外の指などで押されて退避方向に移動されると、検出片 6 0 b は、外力の大きさに応じて検出位置 y を超えて退避位置 z まで移動される。このようなときには、前面扉 1 b の開放時と同様に、検出器 6 0 a では検出片 6 0 b が検出されずに、ドアセンサ 6 0 の検出信号は、ON 状態となる。メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号を受けて、ドア開放信号を外部出力基板 1 0 0 0 から出力させる制御を行い、サブ制御部 9 1 は、ドア開放報知を実行する。

10

【 0 0 9 1 】

このように、検出位置 y が、検出片 6 0 b の移動可能な進出位置 x と退避位置 z との間に設定されているため、検出片 6 0 b を検出片受け部材 6 1 以外の指などで押されて退避方向に移動させる場合には、検出片 6 0 b が検出位置 y に位置しにくくなる。このため、ドアセンサ 6 0 の出力信号は、前面扉 1 b の開放時と同様に OFF 状態となりやすくなる。

【 0 0 9 2 】

検出片 6 0 b および検出器 6 0 a は、不透明のケース体 6 0 d に収容されており、検出片 6 0 b と検出器 6 0 a との位置関係が視認困難な構成である。このため、開状態において故意に検出片 6 0 b を検出位置 y に調整することで、閉状態を検出させることが困難となる。

20

【 0 0 9 3 】

前面扉 1 b の閉鎖時において、検出片 6 0 b が検出片受け部材 6 1 の凹部 6 1 a に当接し、検出片受け部材 6 1 における凹部 6 1 a を囲う当接部 6 1 c がドアセンサ 6 0 に当接する。このため、前面扉 1 b の閉鎖時において検出片 6 0 b は、周囲が検出片受け部材 6 1 の周壁 6 1 b により囲われることとなり、外部から検出片 6 0 b にアクセスできない。

【 0 0 9 4 】

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

30

【 0 0 9 5 】

前面扉 1 b には、前面扉 1 b の開放を検出するドアセンサ 6 0 が設けられており、前面扉 1 b が開放された際に、その旨を特定可能とすることで、何らかの不正がされた可能性を発見できる。

【 0 0 9 6 】

従来のドアセンサでは、検出片が押し込まれた状態で前面扉 1 b の閉鎖が検出されるため、検出片を押し込んで粘着テープで固定するだけで容易に、前面扉 1 b の実際の開閉状況にかかわらず、常に前面扉 1 b の閉状態を検出させるようできてしまう。このため、ドアセンサ 6 0 による前面扉 1 b の開放が検出されずに、前面扉 1 b を開放させることが可能となり、不正が行われたことを特定できなくなる虞があった。

40

【 0 0 9 7 】

これに対して、本実施の形態に係るスロットマシン 1 では、ドアセンサ 6 0 の検出片 6 0 b が、前面扉 1 b が開状態において進出位置 x にあり、前面扉 1 b が開状態から閉状態となる場合に進出位置 x から進出位置 x と退避位置 z との間の検出位置 y まで移動可能であって、検出片 6 0 b の位置が検出位置 y であるか否かが検出器 6 0 a により検出される。さらに、メイン制御部 4 1 およびドア監視回路 9 9 a は、検出片 6 0 b が検出位置 y にある旨が検出されたときに、前面扉 1 b が閉状態であると判定し、検出片 6 0 b が検出位置 y にない旨が検出されたときに前面扉 1 b が開状態であると判定する。これにより、検出片 6 0 b を手で押し込んだり、検出片 6 0 b をテープで押し込んだ状態としたりした場合でも、検出片 6 0 b を前面扉 1 b の閉状態が判定される検出位置 y とすることが困難と

50

なり、前面扉 1 b が開状態であるにもかかわらず、閉状態と誤って判定させることが困難となる。このため、前面扉 1 b が閉状態と誤って判定されることによる不正を防止できる。

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

[ドア開放エラー状態]

図 7 を参照しながら、ドア開放エラー状態について説明する。

【0105】

図 7 に示すように、前面扉 1 b が開放されたタイミング t 1 においては、ドアセンサ 60 の検出が ON 状態となる。このとき、前面扉 1 b の開放検出が有効となる（ドア開放エラー状態）。前面扉 1 b の開放検出は、前面扉 1 b が閉鎖されること、またはリセットスイッチ 23 が操作されることによって無効になる（つまり、ドア開放エラー状態が解除される）。図 7 に示す例の場合、タイミング t 2 でリセット操作されて、ドア開放エラー状態が解除される。

【0106】

さらに、ドア開放エラー状態が解除されたタイミング t 2 においては、メイン制御部 4

10

20

30

40

50

1 からサブ制御部 9 1 に対してドア開放エラー解除コマンドが送信される。サブ制御部 9 1 は、ドア開放エラー解除コマンドを受信することにより、ドア開放エラー状態の解除を認識可能である。

【 0 1 0 7 】

本実施の形態においては、サブ制御部 9 1 が実行するドア開放報知の報知態様として、エラー解除前報知態様およびエラー解除後報知態様といった互いに異なる 2 種類の報知態様が用意されている。エラー解除前報知態様は、エラー解除後報知態様よりも目立つ態様である。このため、エラー解除前報知態様でドア開放報知が行われたときには、エラー解除後報知態様でドア開放報知が行われたときよりも、前面扉 1 b が開状態であることを店員などに対して知らせ易くなっている。

10

【 0 1 0 8 】

たとえば、エラー解除前報知態様でドア開放報知が行われたときには、演出効果 L E D 5 2 が赤色に点灯するとともに液晶表示器 5 1 の画面上で「扉開放エラー」の文字画像が表示され、さらに、スピーカ 5 3、5 4 から「扉が開いています」の音声出力される。一方、エラー解除後報知態様でドア開放報知が行われたときには、エラー解除前と同様に演出効果 L E D 5 2 が赤色に点灯するが、液晶表示器 5 1 の画面上のエラー表示は消去され、スピーカ 5 3、5 4 から音声出力されない。

【 0 1 0 9 】

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

20

【 0 1 1 0 】

図 7 に示すように、サブ制御部 9 1 は、前面扉 1 b が開放されてドア開放エラー状態になったとき（図 7 のタイミング t 1）から、リセット操作されてドア開放エラー状態が解除されたとき（図 7 のタイミング t 2）までの期間において、エラー解除前報知態様でドア開放報知を行い、ドア開放エラー状態が解除されたとき（図 7 のタイミング t 2）から前面扉 1 b が閉鎖されたとき（図 7 のタイミング t 3）までの期間において、エラー解除後報知態様でドア開放報知を行う。

30

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

さらに、サブ制御部 9 1 は、リセット操作によってドア開放エラー状態が一旦解除されたときには、エラー解除前報知態様からエラー解除後報知態様にドア開放報知の報知態様を変更し、その後、所定期間（たとえば、10 秒間）が経過しても未だ前面扉 1 b が閉状態にされずにドア開放エラー状態に再び制御されたときには、エラー解除後報知態様からエラー解除前報知態様にドア開放報知の報知態様を再び変更する。

40

【 0 1 1 3 】

[払出率の設定確認および設定変更]

本実施の形態のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率（賭数設定に用いたメダルの総数と、入賞によって払い出されたメダルの総数との比率）が変わる。詳しくは、内部抽選など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化する。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。払出率の点からでは、設定値として 6 が設定されているときに遊技者にとって最も遊技に関する有利度が高く、5、4、3、2、

50

1の順に値が小さくなるほど遊技に関する有利度が段階的に低くなる。

【0114】

払出率の設定値を変更するためには、筐体1a内に設けられている電源ボックス100の電源スイッチ39を操作して、スロットマシン1の電源がON状態である場合には一旦OFF状態にし、さらに、設定キースイッチ37を操作して、設定キースイッチ37をON状態にしてから、スロットマシン1の電源をONする必要がある。設定キースイッチ37をON状態にしてスロットマシン1の電源をON状態にすると、ドアセンサ60の検出信号がON状態であり、かつドア開放エラー状態が解除されていることを条件に、遊技の進行が不可能な状態である設定変更状態に移行する。設定変更状態に移行すると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示される。

10

【0115】

設定変更状態においては、設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る)。その後、スタートスイッチ7が操作されると、表示値を設定値として確定する。設定キースイッチ37がOFF状態にされると、確定した表示値(設定値)がRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、電源スイッチ39を一旦OFF状態にし、設定キースイッチ37をON状態として電源スイッチ39をONさせる操作を行うことにより、設定変更状態に移行されるため、該操作をまとめて設定変更操作ともいう。

【0116】

20

払出率の設定値を確認するためには、以下の作業が必要である。まず、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態において、店員は、前面扉1bを開放する。このとき、メイン制御部41によりドア開放エラー状態に制御される。次に、店員は、カバー23aを開けてリセットスイッチ23を操作する。これにより、ドア開放エラー状態が解除される。ここで、ドア開放エラー状態が解除されたときには、設定キースイッチ37が操作されたときの入力信号がメイン制御部41により有効に受け付けられる一方で、ドア開放エラー状態が解除されていないときには、設定キースイッチ37が操作されても入力信号はメイン制御部41により有効に受け付けられない。このため、店員は、ドア開放エラー状態を解除した後に設定キースイッチ37を操作することにより、入力信号がメイン制御部41により有効に受け付けられて、設定キースイッチ37がON状態となる。設定キースイッチ37をON状態とすると、設定値表示器24にRAM41c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。

30

【0117】

図8および図9は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。名称欄には、入賞役の名称を示し、図柄の組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄の組合せを示している。また、無効ラインに揃う図柄の組合せ欄には、入賞となる図柄の組合せが入賞ラインに停止したときに無効ラインに停止する図柄の組合せであって遊技者が認識しやすい図柄の組合せを示している。払出枚数欄には、入賞時に付与される価値(メダル払出、再遊技付与)を示している。BB1、BB2は、ボーナスという有利な状態への移行を伴う入賞役である。BB1、BB2の払出枚数欄には、入賞により移行されるボーナスの終了条件が示されている。ボーナスは、各々、予め定められたメダル枚数以上払出されることにより終了する。たとえば、BB1に当選・入賞して制御されるボーナスについては、当該ボーナス中に払出されたメダル枚数が351枚以上となったゲームにおいて終了する。

40

【0118】

また、図9の遊技状態欄には、入賞時に移行される遊技状態を示している。また、「/」は、「または」を示している。例えば、図9の転落リプレイについて、図柄の組合せは、「ベル リプレイ ベル」となり、入賞時にはRT1に制御され、付与される価値は再

50

遊技付与である。また、転落リプレイの図柄の組合せが入賞ライン上に停止したときには、無効ライン上に「リプレイ/プラム リプレイ リプレイ/プラム」が停止する。また、特別リプレイの図柄の組合せが入賞ライン上に停止したときには、無効ライン上に「黒BAR/白BAR - 黒BAR/白BAR - 黒BAR/白BAR」が停止する。「黒BAR/白BAR - 黒BAR/白BAR - 黒BAR/白BAR」は、特別リプレイに当選しているときにのみ無効ライン上に停止可能であって、特別リプレイに当選していないときにはいずれのライン上にも停止されない図柄の組合せである。

【0119】

図10は、移行出目の図柄組合せを示す図である。移行出目は、図17に示す左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、入賞ラインLNに揃う出目である。RT0、2、3中において移行出目が入賞ラインLN上に停止すると、RT1へ移行される。

【0120】

図11は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図12は、遊技状態及びRTの概要を示す図である。本実施形態におけるスロットマシン1は、リプレイが所定の当選確率(図12の上図の再遊技役欄の数値参照)で当選するRT0～RT4と、小役の当選確率がRT0～RT4中であるときよりも向上するボーナスを含む複数種類の遊技状態のうち、開始条件が成立してから終了条件が成立するまで対応するいずれかの遊技状態に制御される(図11の矢印に沿って示した入賞役あるいは出目参照、図12の上図の開始条件・終了条件欄の参照)。

【0121】

BB1、BB2のいずれかに当選したときには、RT4に制御される。BB1、BB2のいずれかが当選したときに設定される当選フラグは、当選しているBBの入賞が発生するまで持ち越される。また、RT4についても、BB当選からBB入賞発生まで継続して制御される。RT4中においては、RT1中よりも高くRT0、2、3中などよりも低い確率(図12の上図の再遊技役欄の数値参照)でリプレイに当選する。なお、RT4におけるリプレイ確率は、当選した小役を取りこぼすことなく入賞させることができたとしても、払出率が1を超えない確率に設定されている。つまり、RT4におけるリプレイ確率は、RT4中に当選した小役を取りこぼすことなく入賞させた場合に払出されるメダルの合計枚数が、RT4中においてメダルあるいはクレジットを賭数の設定に用いたメダルの合計枚数を超えず、メダルが増加しない確率に設定されている。RT4中においてBB入賞が発生すると、ボーナスに制御されて、図8で説明したメダル枚数以上払出されることによりボーナス終了となり、RT3へ制御される。内部抽選されるリプレイの種類は、RTの種類毎に定められている(図12の下図の丸印が抽選されるリプレイを示す)。

【0122】

図13および図14は、遊技状態毎に抽選対象役(以下、当選役ともいう)として読み出される抽選対象役の組合せを示す図である。抽選対象役欄には、その名称を示し、遊技状態欄には、RTの種類毎に、丸印でその抽選対象役が抽選対象であることを示し、丸印の下の数値により当選確率にかかわる判定値数を示している。例えば、ベルは、RT0～RT3いずれかの状態において、360/65536で当選する抽選対象役である。図14に示すように、特別リプレイは、RT2に制御されているときにのみ抽選対象役となるように定められている。また、ボーナス中においては、たとえば、中段ベルが抽選対象役に設定されており、極めて高い確率(64000/65536)で当選するように定められている。また、中段ベルは、操作タイミングにかかわらず入賞を発生し得る役である。このため、ボーナス中においては、操作タイミングおよび操作手順にかかわらず、極めて高い確率で中段ベル入賞を発生させることができ、メダル枚数を効率的に増加させることができる。このため、ボーナスは、遊技者にとって有利な状態である。

【0123】

図15は、抽選対象役に含まれる入賞役の組合せを示す図である。例えば、弱チェリー

は、下段チェリーである。弱スイカは、右下がりスイカと、上段スイカと、中段スイカとを含む。よって、内部抽選で弱スイカに当選したときには、右下がりスイカと、上段スイカと、中段スイカとに当選したことになる。

【 0 1 2 4 】

図 1 6 および図 1 7 は、複数の入賞役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。当選した抽選対象役毎に、押し順欄に示す押し順で停止操作されたときに、その右の停止する図柄組合せに示す入賞役の図柄組合せが入賞ライン L N に停止させるリール制御が行なわれる。例えば、リプレイ G R 1 が当選したときにおいて、押し順が左中右であるときは、昇格リプレイ 1 が導出されて、押し順が左中右以外であるときは通常リプレイが導出される。また、例えば、左ベルが当選したときにおいて、押し順が左第 1 停止であるときは、右下がりベルが導出されて、押し順が左第 1 停止以外であれば、上段ベルまたは移行出目が導出される。

10

【 0 1 2 5 】

スロットマシン 1 における“ゲーム”とは、狭義には、スタートスイッチ 7 が操作されてからリール 2 L ~ 2 R が停止するまでをいうが、ゲームを行う際にスタートスイッチ 7 の操作前の賭数設定や、リール 2 L ~ 2 R の停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれる。

【 0 1 2 6 】

[ゲーム処理]

メイン制御部 4 1 は、ゲーム制御処理を行って 1 回のゲームを制御する。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 B E T 処理が行われる。B E T 処理では、メダル投入部 4 から投入されたメダルが検出されるか、クレジットを使用して 1 枚 B E T スイッチ 5 または M A X B E T スイッチ 6 が操作されることにより、賭数が設定されてスタートスイッチ 7 への操作によりリール 2 L ~ 2 R を回転開始させることが可能な期間（賭数設定済期間）に制御する。

20

【 0 1 2 7 】

賭数設定後、スタートスイッチ 7 が操作されると、所定の乱数回路から乱数値を抽出し、当該抽出した乱数値に基づいて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（図 1 3 ~ 図 1 5 など参照）が行われる。乱数回路は、所定の数値範囲（0 ~ 6 5 5 3 5）内の数値を所定の更新規則にしたがって更新する。メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されたときに乱数回路が更新している数値を乱数値として抽出する。内部抽選において抽選対象役に当選したときには、当該抽選対象役に含まれる入賞役の当選フラグが R A M の所定領域に設定される。たとえば、B B 1 に当選したときには、B B 1 当選フラグが設定され、強チェリーに当選したときには、下段チェリーの当選フラグと、1 枚役の当選フラグとが設定される。B B 1、B B 2 の当選フラグについては、当選した B B に入賞するまで持ち越される一方、B B 1、B B 2 以外の入賞役に対応する当選フラグは、入賞の発生の有無にかかわらず、当選したゲームが終了したときに消去される。内部抽選で用いられる判定値数は、設定値 1 ~ 6 に対応して、抽選対象役ごとに定められている。当選率は、設定値 1 ~ 6 に対応して、抽選対象役ごとに定められている。このため、内部抽選においては、設定値に対応して抽選対象役ごとに定められた当選率にしたがって、抽選対象役の発生が許容される。

30

40

【 0 1 2 8 】

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所定時間（例えば、4 . 1 秒）経過していることを条件に、リール 2 L ~ 2 R の回転を開始させた後、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R 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（図 1 6、図 1 7 など参照）。本実施の形態では、いずれかの抽選対象役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に 4 コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブ

50

ルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大４コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われる。

【０１２９】

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などが発生したか否かを判定する入賞判定処理（図８～図１０など参照）が行われる。また、入賞ライン上の図柄組合せに応じて、図１１で示した状態に制御する。

【０１３０】

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や、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、ボーナス中のメダル払出枚数を計数してボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグ（小役・再遊技役等の当選フラグ）の消去など）が行われる。また、ＢＢ１、ＢＢ２のいずれかに入賞したと判定されたときには、入賞したＢＢの当選フラグを消去する。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（図１１、図１２など参照）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。

【０１３１】

[ＡＴに関する処理について]

メイン制御部４１は、ボーナスやＲＴ２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。

【０１３２】

メイン制御部４１は、非ＡＴ中においては、特定の抽選対象役（本実施形態では、単独ベル（ベルの単独当選）、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、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。

【０１３３】

ＡＴ抽選処理では、ＡＴに制御するか否かを決定するとともに、ＡＴに制御すると決定したときには、複数種類のゲーム数（５０～３００など）からＡＴゲーム数を決定する。ＡＴ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。

【０１３４】

ＡＴ抽選においてＡＴに制御すると決定される割合、および、ＡＴに制御するときに決定されるＡＴ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、強スイカ、強チェリー、中段チェリー、ＢＢ１、ＢＢ２のいずれかに当選したときには他の抽選対象役当選時よりも大きくなるようにＡＴ抽選が行われる。

【０１３５】

メイン制御部４１は、ＡＴ抽選が行われたときには、ＡＴ当選したか否かを示唆するＡＴ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。ＡＴ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や、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。また、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（たとえば、黒７の３つ揃い）を停止させるようにリール演出を実行するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 6 】

所定タイミングは、メイン制御部 4 1 により決定される。より具体的に、メイン制御部 4 1 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 ~ 3 2 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。また、メイン制御部 4 1 は、A T 当選示唆演出の種別（大別）、たとえば、メイン制御部 4 1 の制御が関与するフリーズ演出にするのか、メイン制御部 4 1 の制御が関与しない所定画像を液晶表示器 5 1 に表示させる演出にするのかなどについても決定する。なお、B B 当選してから B B 入賞するまでの間においては、所定タイミングに到達したとしても A T 当選示唆演出が実行されない。このような A T 当選示唆演出のうち、A T 当選を報知する A T 当選示唆演出については、B B 入賞してボーナスが終了したときに実行するが、ボーナス中の所定タイミングで実行するものであってもよい。また、B B 1、B B 2 当選を契機とする A T 抽選、および、B B 当選が持ち越されている間において特定の抽選対象役が当選したことを契機とする A T 抽選の A T 当選示唆演出は、ボーナスが終了したときに実行するが、ボーナス中の所定タイミングで実行するものであってもよい。

10

【 0 1 3 7 】

メイン制御部 4 1 は、A T 当選しているときには A T 当選示唆演出による結果報知後に A T フラグを設定して A T に制御する。なお、B B 当選してから B B 入賞するまでの間において A T 当選を報知する A T 当選示唆演出を実行するものであった場合には、B B 入賞してボーナスが終了したときに実行するが、ボーナス中の所定タイミングで実行するものであってもよい。また、B B 1、B B 2 当選、および、B B 当選持越中の特定の抽選対象役に当選を契機とする A T については、ボーナス終了の次のゲームから制御する。このため、メイン制御部 4 1 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決定することによって、A T を開始するタイミングをも決定しているといえる。たとえば、メイン制御部 4 1 は、A T を開始するタイミングを、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 ~ 3 2 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ようにし、当該ゲームまでに A T 当選示唆演出を開始して結果報知するようにしてもよい。

20

【 0 1 3 8 】

A T フラグは、メイン制御部 4 1 の R A M 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 4 1 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 T 2 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 T 0 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 4 1 は、決定した A T ゲーム数にわたり A T + R T 2 に制御可能となる。

30

【 0 1 3 9 】

メイン制御部 4 1 は、A T 中においては、特別の抽選対象役（本実施形態では、特別リプレイ）が当選した場合に、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。

40

【 0 1 4 0 】

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（5 0 ~ 3 0 0 など）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 4 1 の R A M 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 4 1 は、A T に制御するゲーム数を上乗せする。

【 0 1 4 1 】

メイン制御部 4 1 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

50

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、たとえば、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や、所定画像による演出など、どのようなものであってもよい。また、特別リプレイに当選したときには、図9に示す図柄組合せが入賞ライン上に停止されるとともに、「黒BAR/白BAR - 黒BAR/白BAR - 黒BAR/白BAR」が無効ライン上に停止される。このため、特別リプレイ当選により上乗せされるときには、停止出目から上乗せされることを示唆することができる。

【0142】

[コマンド]

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

10

【0143】

本実施の形態では、メイン制御部41が演出制御基板90に対して、BETコマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、AT抽選時コマンド、AT中コマンド、ATゲーム数コマンド、エラーコマンド、重複コマンド、エラー解除コマンド(ドア開放エラー解除コマンドを含む)、リセットコマンド、ドアキーコマンド、設定開始コマンド、確認開始コマンド、設定終了コマンド、確認終了コマンド、モード選択開始コマンド、モード特定コマンド、およびモード選択終了コマンドなどを含む複数種類のコマンドを送信する。

20

【0144】

BETコマンドは、メダルの投入枚数(賭数の設定に使用されたメダル枚数)、およびBET音の出力の有無を特定可能なコマンドである。BETコマンドは、ゲーム終了後(設定変更後)からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、1枚BETスイッチ5またはMAX BET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。

【0145】

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

30

【0146】

内部当選コマンドは、内部抽選結果を特定可能なコマンドである。内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。サブ制御部91は、BB1当選あるいはBB2当選の内部当選コマンドを受信したときには、複数ゲームに亘って所定画像を液晶表示器51に表示させる連続演出を実行する。

【0147】

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

40

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

50

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

A T 抽選時コマンドは、A T 抽選が行われたときに送信され、A T 抽選に当選したか否か、当選した A T ゲーム数が何ゲームであるか、A T 抽選の結果報知タイミング（あるいは A T 開始タイミング）が何ゲーム目であるか、および、A T 当選示唆演出の種別がいずれであるかなどを特定可能なコマンドである。

【 0 1 5 4 】

A T 中コマンドは、ゲームが開始したときに送信され、当該ゲームが A T 中におけるゲームであるか否かを特定可能なコマンドである。たとえば、A T ゲーム数が付与されていても A T フラグがセットされておらず A T が開始されていなければ、非 A T を特定可能なコマンドが送信され、A T ゲーム数が付与されておりかつ A T フラグがセットされており A T が開始されているときには、A T を特定可能なコマンドが送信される。

【 0 1 5 5 】

A T ゲーム数コマンドは、メイン制御部 4 1 が管理する A T ゲーム数を特定可能なコマンドであって、ゲームが開始したときに送信される。たとえば、A T ゲーム数が 0 であるときには、0 を特定可能なコマンドが送信され、A T ゲーム数が 1 0 0 であるときには、1 0 0 を特定可能なコマンドが送信される。

【 0 1 5 6 】

エラーコマンドは、メイン制御部 4 1 側においてエラーが発生したこと、およびそのエラーの種類を特定可能なコマンドである。たとえば、ドア開放エラーが発生したときには、エラーコマンドとしてドア開放エラーコマンドが送信される。

【 0 1 5 7 】

重複コマンドは、メイン制御部 4 1 側においてエラーが重複して発生したことを特定可能なコマンドである。

【 0 1 5 8 】

エラー解除コマンドは、メイン制御部 4 1 側において発生したエラーが解除されたことを特定可能なコマンドである。たとえば、ドア開放エラー状態が解除されたときにはエラー解除コマンドとしてドア開放エラー解除コマンドが送信される。

【 0 1 5 9 】

リセットコマンドは、リセット操作されたことを特定可能なコマンドである。

ドアキーコマンドは、ドアキー操作されたことを特定可能なコマンドである。

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

10

20

30

40

50

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

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

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

10

【 0 1 6 6 】

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

【 0 1 6 7 】

サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行する。演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行される。

【 0 1 6 8 】

20

[A T に関して]

サブ制御部 9 1 は、A T 抽選時コマンドに基づき、メイン制御部 4 1 が決定したタイミング（ゲーム）で A T 当選示唆演出による結果報知を行うように、A T 当選示唆演出の種別に属する演出内容および当該 A T 当選示唆演出の開始タイミングを決定する。サブ制御部 9 1 は、A T 抽選時コマンドから A T 当選示唆演出の種別がフリーズ演出であることを特定したときには、メイン制御部 4 1 が決定した A T 当選示唆演出による結果報知タイミングとなるゲーム開始時に、リール演出に対応する所定画像を液晶表示器 5 1 に表示させる演出を実行し、A T 抽選の結果を報知する。また、サブ制御部 9 1 は、A T 抽選時コマンドから A T 当選示唆演出の種別がフリーズ演出ではなく所定画像による演出であることを特定したときには、メイン制御部 4 1 が決定した A T 当選示唆演出による結果報知タイミングで A T 抽選の結果を報知可能な所定画像による演出（1 ゲームで完結する演出、複数ゲームに亘る連続演出を含む）を実行して、A T 抽選の結果を報知する。サブ制御部 9 1 は、連続演出を実行する場合、当該連続演出の結果報知が結果報知タイミングで行われるように、ゲーム数を逆算して連続演出を実行する。このため、連続演出により A T 当選が報知されたときには、当該連続演出が終了した後、次のゲームから A T への制御が開始されることになる。

30

【 0 1 6 9 】

A T 抽選の結果としては、A T 非当選であったときにはたとえば「残念！」といったメッセージを液晶表示器 5 1 に表示させる演出が実行され、A T 当選であったときには、A T 当選報知を行った後、A T への制御が開始される旨の A T 開始報知が実行される。

40

【 0 1 7 0 】

サブ制御部 9 1 は、A T 中コマンドに基づき A T 中であるか否かを判別して、状態に応じた背景画像による演出を液晶表示器 5 1 において実行させるとともに、A T 中であるときには内部当選コマンドに基づきナビ演出を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、A T ゲーム数コマンドに基づき、A T ゲーム数のみならず、前回受信時の A T ゲーム数との差数を算出することで A T 当選あるいは上乗せ当選により獲得した A T ゲーム数を特定し、A T 当選示唆演出や上乗せ示唆演出を実行する。

【 0 1 7 1 】

本実施の形態では、状態に応じた背景画像による演出、ナビ演出、A T 当選示唆演出、および、上乗せ示唆演出などをサブ制御部 9 1 が所定の報知手段を制御することにより実

50

行する例について説明した。しかし、これらサブ制御部 9 1 の制御に替えてあるいは加えて、状態に応じた背景画像による演出、ナビ演出、A T 当選示唆演出、および、上乗せ示唆演出などについては、メイン制御部 4 1 に接続された報知手段を当該メイン制御部 4 1 が制御することにより実行するようにしてもよい。たとえば、状態に応じた背景画像による演出については、図 5 に示す遊技補助表示器 1 2 を用いて、状態に対応する情報を表示することにより実行するようにしてもよい。また、ナビ演出については、図 5 に示す左・中・右停止有効 L E D 2 2 L ~ 2 2 R を用いて、停止すべきストップスイッチに対応する L E D のみを点灯させることにより実行するようにしてもよい。なお、左・中・右停止有効 L E D 2 2 L ~ 2 2 R とは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部に設けられ、通常時においては対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する L E D である。また、A T 当選示唆演出、および、上乗せ示唆演出については、図 5 に示す遊技補助表示器 1 2 を用いて、抽選結果に応じた情報を表示し、A T 当選あるいは上乗せ当選しているときには獲得した A T ゲーム数を表示するようにしてもよい。

【 0 1 7 2 】

[ゲームの流れ]

ここで、図 1 1 および図 1 2 を再び参照し、ゲームの流れに関しまとめて説明する。まず、R T 4 およびボーナス以外の R T 0 ~ R T 3 におけるゲームの流れを説明する。R T 0 ~ 3 においては、A T 中であるか否かによって、それぞれ、以下に説明するようなゲームの流れとなる。まず、非 A T 中のゲームの流れについて説明する。本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、R T 0 ~ R T 3 において非 A T 中のときに、左第 1 停止させるように設計されている（左第 1 停止以外のときはペナルティが付与される）。このため、遊技者は、非 A T 中のときには、左第 1 停止するように停止操作を行う。その結果、ゲームの流れは以下になる。

【 0 1 7 3 】

設定変更状態が終了した後において、R T 3 に制御される。設定変更状態に制御されることにより非 A T となるため、R T 3 では A T に制御されず、ナビ演出が実行されない。このように、R T 3 においてナビ演出が実行されることがないため、R T 3 において中ベル 1 ~ 4 または右ベル 1 ~ 4 のうち何れかに当選すると、第 2 停止と第 3 停止のタイミングによっては移行出目が導出される（図 1 7 参照）。よって、いつまでも移行出目が導出されずに R T 1 に移行されないといった不都合の発生を防止することができる。

【 0 1 7 4 】

R T 1 では、昇格リプレイに入賞することにより、R T 0 に移行する。昇格リプレイに入賞するためには、図 1 6 で示したように、リプレイ G R 1 ~ 6 の何れかに当選しかつ昇格リプレイ入賞させるための操作手順で停止操作する必要がある。また、リプレイ G R 1 ~ 6 のうち、左第 1 停止した場合に昇格リプレイ入賞となるリプレイ G R 1、2 には、図 1 4 で示したように、リプレイ G R 1 ~ 6 の何れかに当選した場合のうち 1 / 1 5 の確率でしか当選しない。

【 0 1 7 5 】

また、R T 0 に制御された場合でも、当該 R T 0 への制御を維持することが困難となるように設定されている。すなわち、図 1 4 および図 1 6 で示したように、R T 0 では、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 に当選する可能性があり、このときに、左第 1 停止すると 2 / 3 の確率で転落リプレイが入賞して R T 1 に転落してしまう。

【 0 1 7 6 】

さらに、R T 0 で中ベル 1 ~ 4 または右ベル 1 ~ 4 のうち何れかに当選したときには、左第 1 停止すると第 2 停止と第 3 停止のタイミングによっては移行出目が導出されて R T 1 に転落してしまう。また、図 1 4 および図 1 6 で示したように、R T 0 では、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 に当選する可能性があり、このときに、左第 1 停止すると特殊リプレイが入賞して R T 2 に制御される可能性がある。しかし、R T 2 に制御された場合でも、中ベル 1 ~ 4 または右ベル 1 ~ 4 のうち何れかに当選したときには、左第 1 停止すると第 2 停

止と第3停止のタイミングによっては移行出目が導出されてRT1に転落してしまう。その結果、非AT中のときの遊技の大部分は、RT1において消化されることとなる。

【0177】

次に、AT中であるときのゲームの流れについて説明する。RT1では、リプレイGR1～6の何れかに当選したときに、昇格リプレイを入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、昇格リプレイの入賞によりRT0に移行させることができる。RT0では、リプレイGR11～13の何れかに当選したときに、通常リプレイを入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、通常リプレイ入賞によりRT0を維持することができる。また、RT0では、左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4のうち何れかに当選したときに、右下がりベルまたは中段ベルを入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、移行出目の導出を回避させてRT0を維持させることができる。さらに、RT0では、リプレイGR21～23の何れかに当選したときに、特殊リプレイを入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、特殊リプレイ入賞によりRT2に移行させることができる。

10

【0178】

RT2では、左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4のうち何れかに当選したときに、右下がりベルまたは中段ベルを入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、移行出目の導出を回避させてRT2を維持させることができる。

20

【0179】

このように、本実施の形態のスロットマシン1において、AT中であるときには、RT2に制御されるように、かつRT2が維持されるように、ナビ演出が実行されるため、AT中であるときの遊技の大部分は、RT2において消化されることとなる。なお、ATはATゲーム数が0になると終了する。ATのゲーム数は、RT2+AT（本実施の形態では、遊技者にとって有利なRT2においてATに制御されている状態を、特に、アシストリプレイタイム（以下、ARTという）と呼ぶ。）に制御することが可能になったゲームの次ゲーム、すなわちRT0でリプレイGR21～23のいずれかに当選し、特殊リプレイが入賞可能となったゲームの次ゲームからカウント開始される。これにより、実質的にはARTでATゲーム数分のゲームを消化するとATが終了する。そして、ATの終了によりARTが終了することとなる。

30

【0180】

ARTが終了した後においてはナビ演出が実行されなくなるが、移行出目が導出するまでRT2への制御が維持される。しかし、ARTが終了した後のRT2中は、非AT中であるため、前述したように左第1停止される。一方、中ベル1～4または右ベル1～4のうち何れかに当選したときには、左第1停止すると第2停止と第3停止のタイミングによっては移行出目が導出されてRT1に転落してしまう。その結果、ARTが終了した後のRT2中においては、ARTが終了してから極めて早い段階で移行出目が停止することによりRT1に移行される。

40

【0181】

次に、BB1あるいはBB2に当選した後のゲームの流れについて説明する。いずれのRTに制御されているかにかかわらず、BB1あるいはBB2に当選したときには、図11で示したとおり、RT4へ制御される。RT4では、再遊技役が高確率で当選し、かつ、小役や再遊技役が当選しているときには、これらの入賞役をBBよりも優先して入賞させるようにリール制御が行われるため、BBを入賞ライン上に引き込むことができる可能性が低い。その結果、BB当選してから実際にBBの入賞を発生させるまでに数ゲームを要する可能性が高くなる。本実施の形態におけるスロットマシン1では、この間を利用して、BB当選している可能性を示唆するBB当選示唆演出を実行する。なお、BB当選示

50

唆演出は、B B 当選してるときのみならず、B B 当選していないときであっても所定確率（たとえば、1 %）で実行される。

【0182】

〔演出の一例について〕

B B 当選示唆演出および A T 当選示唆演出には、複数のゲームに亘り所定演出を実行した後に、当選結果を報知する連続演出が含まれる。サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 からの内部当選コマンドや A T 抽選時コマンドなどに基づいて B B 当選示唆演出および A T 当選示唆演出の種類を連続演出を含む複数種類の演出のうちから決定し、連続演出に決定されたときには複数種類の連続演出のうちから一の連続演出を決定する。以下では、A T 当選示唆演出としての連続演出に着目して説明する。

10

【0183】

図 18 は、A T 当選示唆演出として連続演出に決定されたときに参照される連続演出種類決定用テーブルを説明するための図である。また、図 19 は、サブ制御部 91 により実行される演出（連続演出を含む）の一例を説明するための図である。図 19 に示される矩形は、液晶表示器 51 の表示領域 51a 内の所定の領域を示している。

【0184】

連続演出は、図 18 に示すように、連続演出 A ~ C の 3 種類が設けられており、いずれの種類も 3 ゲームに亘り実行される。まず、1 ゲーム目において、実行される連続演出の種類を特定するためのタイトルが表示され、種類に応じた達成条件が表示された後、当該達成条件を成立させるか否かに関わる 1 ゲーム目の煽り演出が実行される。その後、ゲームの進行（開始）に応じて、2 ゲーム目の煽り演出、3 ゲーム目の煽り演出が実行され、3 ゲーム目が終了したときに達成条件の成否に関する結果が報知される。達成条件が成立することにより A T 当選が報知され、達成条件を成立させることができなかったことにより A T 非当選が報知される。

20

【0185】

たとえば、連続演出 A であれば、まず、連続演出の 1 ゲーム目が開始されたときにタイトル表示として「連続演出 A」という文字列が表示され（図 19（a）の左側の図）、第 1 停止操作がされたときに達成条件表示として「助け出せ！」という文字列が表示（図 19 の右側の図）された後、連続演出の 1 ゲーム目の煽り演出が実行される。達成条件表示は、タイトル表示よりも大きな字体で表示される。このため、達成条件表示をタイトル表示よりも強調することができる。

30

【0186】

1 ゲーム目終了後、2 ゲーム目開始のスタートスイッチ 7 が操作されると 2 ゲーム目の煽り演出に切り替わり、特定の人物を助け出すか否かを煽る演出が実行され（図 19（b））、さらに、3 ゲーム目開始のスタートスイッチ 7 が操作されると 3 ゲーム目の煽り演出に切り替わり、2 ゲーム目からの続きとして、特定の人物を助け出すか否かを煽る演出が実行される（図 19（c））。また、図 19（b）および（c）で示されるように、図 19（a）で示された達成条件の内容は、表示領域の下段において継続して表示される。これによっても、達成条件表示をタイトル表示よりも強調することができる。後述するように、2 ゲーム目の煽り演出および 3 ゲーム目の煽り演出は、リプレイ入賞時であるか否かにかかわらず、賭数設定操作では開始されず、スタートスイッチ 7 への操作により開始される。

40

【0187】

3 ゲーム目の煽り演出が開始された後は、第 3 停止操作がされたときに結果報知に切り替わり、A T 当選しているときには「救出成功 ミッション達成」という文字列が表示され（図 19（d））、A T 非当選であったときには「救出失敗 ミッション失敗」という文字列が表示される。なお、連続演出 B、C についても、連続演出 A と同様に、連続演出の種類に応じたタイトル表示、達成条件表示、煽り演出、結果報知が、ゲームの進行に合わせて行われる。

【0188】

50

連続演出は、種類毎にさらに細分化される。連続演出 A ～ C は、各々、タイトル表示および達成条件表示の報知態様の組合せが複数種類設けられている。たとえば、連続演出 A であれば、タイトル表示および達成条件表示各々の報知態様の組合せとして、黒と黒に定められた A - 1、黒と赤に定められた A - 2、黒と柄（たとえば桜の花柄）に定められた A - 3、赤と赤に定められた A - 4、赤と柄に定められた A - 5、柄と柄に定められた A - 6 が設けられている。黒とは、タイトル表示あるいは達成条件表示の文字を表す文字体を黒色とする態様（図 19（a）の態様）をいい、赤とは、タイトル表示あるいは達成条件表示の文字を表す文字体を赤色とする態様（図 19（a）の文字体の黒色部分が赤色である態様）をいい、柄とは、文字体を柄とする態様（図 19（a）の文字体の黒色部分が柄である態様）をいう。連続演出 B、C についても、連続演出 A と同様に、タイトル表示および達成条件表示各々の報知態様の組合せとして 6 パターン（B - 1 ～ 6、C - 1 ～ 6）設けられている。このように、タイトル表示および達成条件表示各々の報知態様は、共通の黒、赤、柄が用いられているため、後述する報知態様から特定される期待度を把握しやすくできる。

10

【0189】

図 18 に示す連続演出種類決定用テーブルは、連続演出の種類および報知態様を決定する割合が A T 当選しているか否かに応じて異なるように判定値が振分けられている。図 18 の A T 抽選欄における当選時および非当選時の数値は、各々に振分けられている判定値の個数を示している。このため、A T 抽選欄における当選時および非当選時の数値が大きいほど、選択されやすく、数値が小さいほど、選択されにくい。

20

【0190】

図 18 に示されるように、A T 抽選欄における当選時の数値は、連続演出 C が最も選択されやすく、連続演出 A が最も選択されにくくなるように定められている一方、非当選時の数値は、連続演出 A が最も選択されやすく、連続演出 C が最も選択されにくくなるように定められている。このため、連続演出が実行されたときに A T 当選している期待度は、連続演出 C が最も高く、連続演出 A が最も低いといえる。より具体的に比較するために、たとえば、A T 当選確率を $1/100$ 、A T 当選時は連続演出を 100% で実行、A T 非当選時は連続演出を 3% で実行と仮定して、種類毎の A T 当選期待度を算出すると、連続演出 C の期待度は 34.7% となり、連続演出 B の期待度は 25% となり、連続演出 A の期待度は 17.2% となる。

30

【0191】

また、報知態様の組合せを決定するための数値は、たとえば、連続演出 A であれば、当選時は A - 6 が最も選択されやすく、A - 5 ～ 2 の順となり、A - 1 が最も選択されにくくなるように定められている一方、非当選時は A - 1 が最も選択されやすく、A - 2 ～ 5 の順となり、A - 6 が最も選択されにくくなるように定められている。このため、連続演出 A が実行されたときであっても、報知態様の組合せに応じて A T 当選している期待度を異ならせることができる。より具体的に比較するために、連続演出 A の報知態様の組合せ毎の A T 当選期待度を算出すると、A - 6 の期待度は 57.1% となり、A - 5 ～ 2 の順に低くなり、A - 1 の期待度は 2.7% となる。連続演出 B および C 各々の報知態様毎の期待度についても同様に、図 18 に示すとおりである。このことから、報知態様として採用されている黒、赤、柄各々の期待度は、柄が最も高く、次に赤が高く、黒が最も低くなるように設定されているといえる。また、図 18 に示されるように、報知態様の組合せは、達成条件表示の報知態様の期待度が、タイトル表示の報知態様の期待度よりも低くなることのないように設計されている。

40

【0192】

図 18 に示す振分率にしたがって、連続演出の種類、タイトル表示、および、達成条件表示の態様（図 19 に示す演出の態様）が決定されるため、A T 当選演出としての連続演出の種類に注目させることができるとともに、タイトル表示および達成条件表示の報知態様の組合せにも注目させることができ、特に期待度が高い柄や赤で実行されることに対する期待感を向上させることができる。

50

【 0 1 9 3 】

次に、連続演出中の 3 ゲーム目の煽り演出終了以降の演出について説明する。3 ゲーム目終了時においては、前述したとおり、A T 抽選の結果に応じた結果報知がされる（図 1 9（d）など）。A T 当選しているときには、A T 抽選時コマンドなどから特定される結果報知タイミングで結果報知がされるように、サブ制御部 9 1 は連続演出を開始している。

【 0 1 9 4 】

A T 非当選であったときには、通常の演出画面に戻る。一方、A T 当選していたときには、次のゲームの賭数を設定するための賭数設定操作（B E T 操作、メダル投入など）がされたときに、次のゲームから A T が開始される旨の「A T 突入 1 0 0 ゲーム」といった文字列を表示することにより、A T 開始報知を行う（図 1 9（e））。これにより、A T が開始されることを確実に遊技者に対して報知することができる。なお、A T 開始報知では、A T ゲーム数も併せて報知される。

【 0 1 9 5 】

A T 開始報知中において次のゲームをスタートさせるためのスタートスイッチ 7 が操作されたときに、A T 中である旨および A T 残りゲーム数を特定可能な A T 中報知が行われる。図 1 9（f）では、「A T 中 残り 9 9 ゲーム」という文字列が表示されている。なお、A T ゲーム数は、図 1 9（f）で示したように、ゲーム開始のためのスタートスイッチ 7 操作時に 1 ずつ減算される。

【 0 1 9 6 】

ここで、連続演出の 3 ゲーム目においてリプレイ入賞していたときには、賭数が自動設定されるため、通常であれば、賭数設定操作を行うことなく、スタートスイッチ 7 が操作される。その結果、A T 開始報知が行われることなく、A T 中報知が開始されてしまう。このような不都合を極力回避するために、スロットマシン 1 では、以下のような制御を行う。

【 0 1 9 7 】

連続演出の 3 ゲーム目においてリプレイ入賞し賭数が自動設定されたときには、図 1 9（g）に示すように、結果報知の際に「M A X B E T だ！」といった賭数設定操作を促進するための文字列が表示される。これにより、M A X B E T など賭数設定操作を遊技者に促すことができる。

【 0 1 9 8 】

促進報知がされたにもかかわらず、賭数設定操作が行われることなくスタートスイッチ 7 が操作されたときには、図 1 9（h）に示すように、A T 開始報知がされることなく、A T 中報知が行われる。

【 0 1 9 9 】

一方、賭数設定操作が行われたときには、図 1 9（i）に示すように、図 1 9（e）と同様に、A T 開始報知が行われる。これにより、連続演出の 3 ゲーム目においてリプレイ入賞していたときであっても、極力、A T が開始されることを遊技者に対して報知することができる。なお、リプレイ入賞後における連続演出の結果報知の切り替えは、賭数設定操作およびスタートスイッチ 7 操作を契機として行われるが、連続演出の 1 ゲーム目および 2 ゲーム目の煽り演出の切り替えについては、リプレイ入賞時であるか否かにかかわらず、図 1 9（a）（b）で示すように、スタートスイッチ 7 操作のみを契機として行われる。このため、連続演出の煽り演出が B E T 操作を含む賭数設定操作などにより途中で終了してしまうことを防止できる。リプレイ入賞後においては賭数設定操作により A T 開始報知に切り替えるその後、スタートスイッチ 7 が操作されることにより、図 1 9（j）に示すように、A T 中報知が行われる。

【 0 2 0 0 】

A T 中においては、前述したとおり、当選状況に応じてナビ演出が実行されるとともに、当選状況に応じて上乗せ抽選が行われ、上乗せ抽選結果に応じて上乗せ示唆演出が実行される。図 1 9（k）は、A T 残りゲーム数が 5 0 となったゲームにおいて上乗せ示唆演

10

20

30

40

50

出が行われた後に実行される、上乗せされる旨の上乗せ結果報知を示している。上乗せ結果報知は、ゲーム終了時に実行される。上乗せ結果報知では、「上乗せ!」といった文字列が表示される。

【0201】

次のゲームの賭数を設定するための賭数設定操作がされたときに、上乗せされたATゲーム数を報知する上乗せ報知が行われる。図19(m)では、AT残りゲーム数として「50」が表示されるとともに、上乗せゲーム数として「+50」が表示されている。上乗せ報知中において次のゲームをスタートさせるためのスタートスイッチ7が操作されたときに、元々表示されていたATゲーム数から1減算した値に、上乗せゲーム数が加算されたゲーム数がAT残りゲーム数として表示される。図19(n)では、元々のATゲーム数が50であり、50上乗せであったため、 $50 - 1 + 50 = 99$ がAT残りゲーム数として表示されている。このように、上乗せゲーム数を把握させた後にATゲーム数の合計数を把握させることができる。

10

【0202】

一方、リプレイ入賞してゲームが終了して上乗せ結果報知が行われているときには、通常であれば、賭数設定操作を行うことなく、スタートスイッチ7が操作され、その結果、上乗せ報知が行われることなく上乗せ加算後の表示が開始されてしまう。このような不都合を極力回避するために、スロットマシン1では、終了したゲームにおいてリプレイ入賞し賭数が自動設定されたときには、「上乗せ!」に加えて、「MAX BETだ!」といった賭数設定操作を促進するための文字列が表示される(図19(k)の括弧内参照)。これにより、MAX BETなど賭数設定操作を遊技者に促すことができる。

20

【0203】

促進報知がされたにもかかわらず、賭数設定操作が行われることなくスタートスイッチ7が操作されたときには、図19(n)に示すように、上乗せ報知がされることなく、上乗せ加算報知が行われる。一方、賭数設定操作が行われたときには、図19(m)に示すように、上乗せ報知が行われる。これにより、リプレイ入賞後に上乗せ結果報知を行っているときであっても、極力、上乗せ報知を行って上乗せゲーム数を遊技者に対して報知することができる。

【0204】

図18および図19を参照してAT当選示唆演出およびAT当選に関連する演出例について説明したが、AT当選・AT非当選をBB当選・BB非当選に置き替えて、BB当選示唆演出およびBB当選に関連する演出も実行される。たとえば、BB当選示唆演出としての連続演出についても、連続演出A~Cが設けられ、さらに種類毎に報知態様の組合せが異なるように設けられている。より具体的には、図18のAT抽選欄の当選時および非当選時を、BB抽選のBB当選時とBB非当選時に置き替えて、BB当選示唆演出としての連続演出の種類および報知態様の組合せが決定される。このため、BB当選示唆演出としての連続演出の種類に注目させることができるとともに、タイトル表示や達成条件表示の報知態様の組合せにも注目させることができ、特に期待度が高い柄や赤で実行されることに対する期待感を向上させることができる。

30

【0205】

また、BB当選示唆演出としての連続演出における3ゲーム目においてリプレイ入賞したときには、図19(g)で示したように、BB当選に関する結果報知として賭数設定操作の促進報知が行われ、賭数設定操作が行われたときにはリプレイ非入賞時と同様にBB開始報知(図19(e)に相当)が行われる。

40

【0206】

ここで、図18および図19で示した演出に関連する技術事項を有することにより得られる主な効果を説明する。

【0207】

(1-1) 前述した実施の形態によれば、図19(d)(e)(g)(i)で示したように、連続演出を実行して結果報知をした後、次のゲームからATに制御されるときに

50

は、リプレイ入賞しているか否かにかかわらず、賭数設定操作によりA T開始報知が行われる。このため、リプレイ入賞が発生したときでも、結果報知した後からA Tへの制御を開始するまでに、A T開始報知を実行可能となる。このため、リプレイ入賞が発生したときでも、適切にA T開始報知を実行でき、次のゲームからA Tとなることを遊技者に把握させることができる。

【0208】

(1-2) 前述した実施の形態によれば、図19(g)~(h)で示したように、連続演出を実行して結果報知をした後、次のゲームからA Tに制御されるときでも、リプレイ入賞が発生し賭数設定操作がされることなくスタートスイッチ7が操作されたときには、A T開始報知が行われない。このため、リプレイ入賞発生時に意外性を持たせることができ遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0209】

(1-3) 前述した実施の形態によれば、図19(a)(b)で示したように、連続演出中における1ゲーム目および2ゲーム目の煽り演出は、リプレイ入賞が発生した場合であっても、賭数が自動設定されることによって更新せず、スタートスイッチ7操作により更新する。このため、連続演出中の煽り演出を遊技者のペースで進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0210】

(1-4) 前述した実施の形態によれば、図19(g)で示したように、リプレイ入賞が発生したときに賭数設定操作を促すことができ、その結果、A T開始報知が実行される割合を向上させることができる。

20

【0211】

(1-5) 前述した実施の形態によれば、図19(k)(m)で示したように、上乗せ報知する際には、リプレイ入賞が発生しているか否かにかかわらず、賭数設定操作により上乗せ報知が行われる。このため、A Tゲーム数が上乗せされるときにはリプレイ入賞が発生したときであっても、上乗せゲーム数を報知することができる。その結果、A Tゲーム数と、それに上乗せされる上乗せゲーム数とを遊技者は把握することができる。

【0212】

(2-1) 前述した実施の形態によれば、図18で示したように、A T当選していることに対する期待度は、連続演出の種類のみならず、同じ種類の連続演出であっても、達成条件表示の報知態様に応じて変化する。このため、達成条件表示の報知態様に対する注目度合いを向上させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0213】

(2-2) 前述した実施の形態によれば、図19(a)で示したように、連続演出を開始するときにタイトル表示が行われる。これにより、達成条件表示に対する遊技者の理解を向上させることができる。

【0214】

(2-3) 前述した実施の形態によれば、図19(a)で示したように、タイトル表示をした後に達成条件表示を行うため、連続演出の内容を順序良く遊技者に対して理解しやすくできる。

40

【0215】

(2-4) 前述した実施の形態によれば、図18で示したように、A T当選していることに対する期待度は、達成条件表示の報知態様のみならず、タイトル表示の報知態様に応じて変化する。このため、タイトル表示の報知態様に対する注目度合いを向上させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0216】

(2-5) 前述した実施の形態によれば、図18で示したように、達成条件表示の報知態様とタイトル表示の報知態様とは、共通の黒、赤、柄のいずれかである。このため、達成条件表示の報知態様とタイトル表示の報知態様とから期待度を把握しやすくできる。達成条件表示の報知態様とタイトル表示の報知態様とにより遊技者を混乱させてしまうよ

50

うな不都合の発生を防止できる。

【0217】

(2-6) 前述した実施の形態によれば、図18で示したように、タイトルの報知態様から把握できる有利度よりも達成条件の報知態様から把握できる有利度の方が低くなるような現象の発生を防止できる。

【0218】

(2-7) 前述した実施の形態によれば、図19(a)で示したように、タイトル表示よりも強調して達成条件表示が行われる。また、図19(b)および(c)で示したように、達成条件表示が行われた後においては、継続して達成条件が表示される。つまり、達成条件表示は、タイトル表示よりも長い期間に亘って表示される。このため、結果報知との影響が強い達成条件表示をタイトル表示よりも強く印象付けることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0219】

[メイン側エラー表示処理]

図20を参照しながら、メイン制御部41が実行するメイン側エラー表示処理について説明する。メイン側エラー表示処理は、エラーが発生したときにペイアウト表示器13にエラー情報を表示してエラー報知を行うための処理であり、割込処理によって実行される。

【0220】

図20に示すように、メイン制御部41は、エラーが発生したか否かを判定する(S201)。メイン制御部41は、エラーが発生していないと判定したときには(S201でN)、メイン側エラー表示処理を終了する。一方、メイン制御部41は、エラーが発生したと判定したときには(S201でY)、発生したエラーの種類を特定し、対応するエラービットを立てる(S202)。

【0221】

ここで、図22(a)に示すように、本実施の形態においては、メイン制御部41によって検出可能なエラーの一例としてE1~E7までの7種類のエラーが存在する。これら7種類のエラーは、重要度に応じて、高レベルと、低レベルといった2段階のエラーレベルに分けられている。

【0222】

エラー種別がE1のエラーは、RAM異常エラーである。RAM異常エラーは、高レベルのエラーであり、RAM41cに記憶された情報に何らかの異常が発生したときに検出される。RAM異常エラーが発生したときには、RAM41cに記憶されたエラービット列の2桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、ペイアウト表示器13に「E1」の文字が表示されてエラー報知が行われる。RAM異常エラーは、設定変更することによって解消され、ペイアウト表示器13におけるエラー報知も終了する。

【0223】

エラー種別がE2のエラーは、不正入賞エラーである。不正入賞エラーは、高レベルのエラーであり、正常時では有り得ない入賞が発生したときに検出される。たとえば、当選していない役に入賞したり、リールが停止した結果、入賞役が揃っていないにも関わらず入賞したりしたときに不正入賞エラーとなる。不正入賞エラーが発生したときには、RAM41cに記憶されたエラービット列の3桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、ペイアウト表示器13に「E2」の文字が表示されてエラー報知が行われる。不正入賞エラーは、設定変更することによって解消され、ペイアウト表示器13におけるエラー報知も終了する。

【0224】

エラー種別がE3のエラーは、セレクトエラーである。セレクトエラーは、高レベルのエラーであり、メダルセクタ29内にメダルが詰まったり、メダル以外の異物が混入したりしたときなどに検出される。セレクトエラーが発生したときには、RAM41cに記憶されたエラービット列の4桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、ペイア

10

20

30

40

50

ウト表示器 13 に「E 3」の文字が表示されてエラー報知が行われる。セクタエラーは、メダル詰まりの解消や異物を取り除くことなどによって解消され、リセット操作されることによってペイアウト表示器 13 におけるエラー報知が終了する。

【0225】

エラー種別が E 4 のエラーは、ホッパーエラーである。ホッパーエラーは、高レベルのエラーであり、メダル払出口 9 にメダルが詰まったりしたときなどに検出される。ホッパーエラーが発生したときには、RAM 41c に記憶されたエラービット列の 5 桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、ペイアウト表示器 13 に「E 4」の文字が表示されてエラー報知が行われる。ホッパーエラーは、詰まったメダルを取り除くことによって解消され、リセット操作されることによってペイアウト表示器 13 におけるエラー報知が終了する。

10

【0226】

エラー種別が E 5 のエラーは、ドア開放エラーである。ドア開放エラーは、高レベルのエラーであり、前面扉 1b が開放されたときに検出される。ドア開放エラーが発生したときには、RAM 41c に記憶されたエラービット列の 6 桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、ペイアウト表示器 13 に「E 5」の文字が表示されてエラー報知が行われる。ドア開放エラーは、リセット操作されることによってペイアウト表示器 13 におけるエラー報知が終了する。

【0227】

エラー種別が E 6 のエラーは、エンプティエラーである。エンプティエラーは、低レベルのエラーであり、ホッパータンク 34a 内に貯留されたメダルが無くなったときに検出される。エンプティエラーが発生したときには、RAM 41c に記憶されたエラービット列の 7 桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、ペイアウト表示器 13 に「E 6」の文字が表示されてエラー報知が行われる。エンプティエラーは、メダルの補充によって解消され、リセット操作されることによってペイアウト表示器 13 におけるエラー報知が終了する。また、エンプティエラーは、低レベルのエラーであるため、リセット操作よりも作業量の少ないドアキー操作によってもペイアウト表示器 13 におけるエラー報知が終了する。

20

【0228】

エラー種別が E 7 のエラーは、オーバーフローエラーである。オーバーフローエラーは、低レベルのエラーであり、オーバーフロータンク 35 が満タン状態となったときに検出される。オーバーフローエラーが発生したときには、RAM 41c に記憶されたエラービット列の 8 桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、ペイアウト表示器 13 に「E 7」の文字が表示されてエラー報知が行われる。オーバーフローエラーは、メダルの補充によって解消され、リセット操作されることによってペイアウト表示器 13 におけるエラー報知が終了する。また、オーバーフローエラーは、低レベルのエラーであるため、リセット操作よりも作業量の少ないドアキー操作によってもペイアウト表示器 13 におけるエラー報知が終了する。

30

【0229】

さらに、リセット操作やドアキー操作によってエラー状態が解除される E 3 ~ E 7 は、重複して発生することもある。複数のエラーが重複して発生したときには、RAM 41c に記憶されたエラービット列の 1 桁目に「1」のエラービット（以下、重複エラービットとも称する）が立てられるとともに、発生している各エラーを特定可能なエラー情報がペイアウト表示器 13 に重複して表示される。

40

【0230】

図 20 に戻り、メイン制御部 41 は、エラーが重複して発生したか否かを判定する（S 203）。メイン制御部 41 は、エラーが重複して発生したと判定したときには（S 203 で Y）、重複エラービットを立てる（S 204）。その後、メイン制御部 41 は、発生している各エラーを特定可能なエラー情報をペイアウト表示器 13 に重複させて表示する（S 205）。そして、メイン制御部 41 は、サブ制御部 91 に対して、発生しているエ

50

ラーの種類を特定可能なエラーコマンドおよびエラーが重複して発生したことを特定可能な重複コマンドを送信し（S206）、メイン側エラー表示処理を終了する。

【0231】

一方、メイン制御部41は、エラーが重複して発生していない、つまり今回発生したエラーのみが発生していると判定したときには（S203でN）、発生したエラーを特定可能なエラー情報をペイアウト表示器13に表示する（S207）。その後、メイン制御部41は、サブ制御部91に対して、発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコマンドを送信し（S208）、メイン側エラー表示処理を終了する。

【0232】

[メイン側エラー表示終了処理]

図21を参照しながら、メイン制御部41が実行するメイン側エラー表示終了処理について説明する。メイン側エラー表示終了処理は、ペイアウト表示器13に表示されたエラー情報の表示を終了してエラー報知を終了するための処理であり、割込処理によって実行される。なお、図21に示すメイン側エラー表示終了処理は、リセット操作またはドアキー操作されたときの処理であるため、設定変更によって解除されるRAM異常エラーおよび不正入賞エラーについては関係しない。

【0233】

図21に示すように、メイン制御部41は、リセット操作されたか否かを判定する（S211）。メイン制御部41は、リセット操作されたときとは（S211でY）、ドアセンサ60の検出信号がON状態であるか否かを判定する（S212）。メイン制御部41は、ドアセンサ60の検出信号がOFF状態であると判定したときには（S212でN）、メイン側エラー表示終了処理を終了する。

【0234】

一方、メイン制御部41は、ドアセンサ60の検出信号がON状態であると判定したときには（S212でY）、リセットスイッチ23のカバー23aが開放されているか否かを判定する（S213）。メイン制御部41は、リセットスイッチ23のカバー23aが閉鎖されていると判定したときには（S213でN）、メイン側エラー表示終了処理を終了する。

【0235】

一方、メイン制御部41は、リセットスイッチ23のカバー23aが開放されていると判定したときには（S213でY）、S211におけるリセット操作に基づく入力信号を有効に受け付け、サブ制御部91に対してリセット操作されたことを特定可能なリセットコマンドを送信する（S214）。

【0236】

その後、メイン制御部41は、いずれかのエラービットが立っているか否か、つまり、すでに何らかのエラーが発生しているか否かを判定する（S215）。メイン制御部41は、いずれのエラービットも立っていないと判定したときには（S215でN）、メイン側エラー表示終了処理を終了する。

【0237】

一方、メイン制御部41は、いずれかのエラービットが立っていると判定したときには（S215でY）、全てのエラービットを消去する（S216）。つまり、エラービット列における「1」のエラービットを全て「0」にする。

【0238】

その後、メイン制御部41は、ペイアウト表示器13における全てのエラー情報の表示を終了する（S217）。このとき、ペイアウト表示器13において、1つのエラーを特定可能なエラー情報のみが単独で表示されている場合、および複数のエラーの各々を特定可能なエラー情報が重複して表示されている場合のいずれであっても、全てのエラー情報の表示が終了する。そして、メイン制御部41は、サブ制御部91に対してエラーが解除されたことを特定可能なエラー解除コマンドを送信し（S218）、メイン側エラー表示終了処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0239】

一方、メイン制御部41は、リセット操作されていないと判定したときには(S211でN)、ドアキー操作されたか否かを判定する(S219)。メイン制御部41は、ドアキー操作されなかったと判定したときには(S219でN)、メイン側エラー表示終了処理を終了する。

【0240】

一方、メイン制御部41は、ドアキー操作されたと判定したときには(S219でY)、サブ制御部91に対してドアキー操作されたことを特定可能なドアキーコマンドを送信する(S220)。

【0241】

その後、メイン制御部41は、低レベルのエラーに対応するエラービットが立っているか否かを判定する(S221)。メイン制御部41は、低レベルのエラーに対応するエラービットが立っていないと判定したときには(S221でN)、メイン側エラー表示終了処理を終了する。

【0242】

一方、メイン制御部41は、低レベルのエラーに対応するエラービットが立っていると判定したときには(S221でY)、低レベルのエラーに対応するエラービットを消去する(S222)。つまり、メイン制御部41は、低レベルのエラーに対応するエラービット列における「1」のエラービットを「0」にする。

【0243】

その後、メイン制御部41は、ペイアウト表示器13における低レベルのエラーに対応するエラー情報の表示のみを終了する(S223)。そして、メイン制御部41は、サブ制御部91に対してエラーが解除されたことを特定可能なエラー解除コマンドを送信し(S218)、メイン側エラー表示終了処理を終了する。

【0244】

[エラー発生時の具体例]

図22(b)を参照しながら、エラーが発生したときのメイン制御部41側におけるエラービットの状況およびエラー報知について、具体例を用いて説明する。

【0245】

図22(b1)は、セレクトエラーが発生したときの具体例である。当初、いずれのエラーも発生していないときには、いずれのエラービット列においてもエラービットは立っておらず、ペイアウト表示器13においても何らエラー情報が表示されていない。この状態でセレクトエラーが発生したときには、エラービット列の4桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、ペイアウト表示器13に「E3」の文字が表示される。

【0246】

その後、リセット操作され、リセット操作に基づく入力信号がメイン制御部41によって有効に受け付けられたときには、エラービット列の4桁目のエラービットが消去される(「0」になる)。さらに、ペイアウト表示器13におけるエラー情報の表示も終了する。

【0247】

図22(b2)は、エラーレベルが高レベル同士となるセレクトエラーとホッパーエラーとが重複して発生したときの具体例である。当初、セレクトエラーが単独発生していたときには、エラービット列の4桁目に「1」のエラービットが立てられ、かつペイアウト表示器13に「E3」の文字が表示されている。この状態でホッパーエラーが重複して発生したときには、エラービット列の5桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、エラービット列の1桁目に重複エラービットが立てられる。さらに、ペイアウト表示器13においては、セレクトエラーを示す「E3」の文字の下に並列してホッパーエラーを示す「E4」の文字が表示される。このように、発生した順に上から並列してエラー情報が表示され、さらに、同じエラーレベル同士であれば同じ態様(文字の大きさ、色、形など)でエラー情報が表示される。

10

20

30

40

50

【0248】

その後、リセット操作され、リセット操作に基づく入力信号がメイン制御部41によって有効に受け付けられたときには、エラービット列における全てのエラービットが消去される。さらに、ペイアウト表示器13における全てのエラー情報の表示も終了する。

【0249】

図22(b3)は、エラーレベルが高レベルのセクタエラーとエラーレベルが低レベルのオーバーフローエラーとが重複して発生したときの具体例である。当初、セクタエラーが単独発生していたときには、エラービット列の4桁目に「1」のエラービットが立てられ、かつペイアウト表示器13に「E3」の文字が表示されている。この状態でオーバーフローエラーが重複して発生したときには、エラービット列の8桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、エラービット列の1桁目に重複エラービットが立てられる。さらに、ペイアウト表示器13においては、セクタエラーを示す「E3」の文字の下に並列してオーバーフローエラーを示す「E7」の文字が「E3」の文字よりも小さく表示される。

10

【0250】

このように、発生した順に上から並列してエラー情報が表示され、さらに、異なるエラーレベル同士であれば異なる態様(文字の大きさ、色、形など)でエラー情報が表示される。本実施の形態においては、高レベルのエラーに対応するエラー情報は、低レベルのエラーに対応するエラー情報よりも店員などに知らせ易くするために、エラー情報の文字が大きく表示される。

20

【0251】

その後、ドアキー操作されたときには、エラーレベルが低レベルのオーバーフローエラーのみが解除されるため、エラービット列の8桁目が消去されるとともに、セクタエラーの単独発生となるため、エラービット列の1桁目の重複エラービットも消去される。さらに、ペイアウト表示器13におけるオーバーフローエラーを示すエラー情報(「E7」)の表示のみが終了する。一方、リセット操作され、リセット操作に基づく入力信号がメイン制御部41によって有効に受け付けられたときには、エラービット列における全てのエラービットが消去される。さらに、ペイアウト表示器13における全てのエラー情報の表示も終了する。

【0252】

30

以上、図22(b2)および(b3)に示すように、複数のエラーが重複して発生したときには、メイン制御部41の制御によって、各異常を特定可能なエラー情報がペイアウト表示器13に重複して表示される。リセット操作されたときには、全てのエラー情報の表示が終了する。これにより、複数のエラーの発生を特定可能なエラー報知が実行されたときでも、各々のエラー報知を個々に終了させることなく、リセット操作によってエラー報知を終了させることができるため、エラー報知を終了させる際の作業負担を軽減させることができる。

【0253】

図22(a)に示すように、重複して発生するエラーは、遊技の進行を妨げるエラーである。このように、遊技の進行を妨げる複数のエラーが重複して発生したときでも、リセット操作をすれば各々のエラー報知を個々に終了させる必要がないため、遊技の進行を長時間妨げることなく速やかに全てのエラー報知を終了させることができる。

40

【0254】

図22(b1)に示すように、いずれかのエラーが単独で発生したときでも、リセット操作されたときには、エラー報知が終了する。これにより、いずれかのエラーが単独で発生したときでも、複数のエラーが重複して発生したときと同様に、リセット操作によってエラー報知を終了させることができるため、エラー報知を終了させる際の作業負担を軽減させることができる。

【0255】

図22(b3)に示すように、エラーレベルが低レベルのエラーが発生したときには、

50

リセット操作よりも作業量の少ないドアキー操作されたときにエラー報知が終了する。これによれば、複数のエラーが重複して発生したときには、低レベルのエラーが単独で発生したときよりも、作業量の多いリセット操作しなければエラー報知を終了させることができないため、低レベルのエラーが発生したときや複数のエラーが重複して発生したときにおいて、不正にエラー報知を終了させる行為を防止しやすくなる。

【0256】

図22(a)に示すように、RAM41cにはエラーの発生を特定可能なエラービットが記憶され、RAM41cに記憶されたエラービットには、各エラーの発生を特定可能なエラービットと、複数のエラーが重複して発生したことを特定可能な重複エラービットが含まれる。これにより、複数のエラーが重複して発生したにも関わらずいずれかのエラーの発生を特定可能なエラービットが立っていない場合であっても、重複エラービットが立っていれば、エラーの発生を見逃してしまうことを防止することができる。また、複数のエラーが重複して発生したにも関わらず重複エラービットが立っていない場合であっても、各エラーの発生を特定可能なエラービットが立っていれば、エラーの発生を見逃してしまうことを防止することができる。

10

【0257】

図22(b3)に示すように、複数のエラーが重複して発生して、各エラーの発生を特定可能なエラービットと重複エラービットとが立っていた場合において、リセット操作されたときには、全てのエラービットが消去される。これにより、リセット操作によって全てのエラー報知を終了させたにも関わらず、各々のエラー報知が継続して実行されてしま

20

【0258】

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

【0259】

しかし、図21に示すように、スロットマシン1の電源がON状態であり、かつドアセンサ60の検出信号がON状態、すなわち前面扉1bの開放が検出されていないと、リセット操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、エラーを解除することができない。つまり、リセット操作されても、前面扉1bが閉鎖されているときにはエラーの解除が禁

30

【0260】

しかも、リセットスイッチ23はカバー23aで覆われており、カバー23aの開放が検出されない限りリセット操作が有効に受け付けられず、エラーを解除することができない。このため、不正にエラーを解除されてしまうことをより効果的に防止できる。

【0261】

[サブ側エラー表示処理]

図23を参照しながら、サブ制御部91が実行するサブ側エラー表示処理について説明する。サブ側エラー表示処理は、エラーが発生したときに液晶表示器51にエラー情報を表示してエラー報知を行うための処理であり、割込処理によって実行される。

40

【0262】

図23に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41からエラーコマンドを受信したか、またはエラーが発生したか否かを判定する(S301)。つまり、サブ制御部91は、メイン制御部41によってエラーが検出されたか否か、あるいはサブ制御部91自身がエラーを検出したか否かを判定する。サブ制御部91は、エラーが発生していないと判定したときには(S301でN)、サブ側エラー表示処理を終了する。一方、サブ制御部91は、エラーが発生したと判定したときには(S301でY)、発生したエラーの種類を特定し、対応するエラービットを立てる(S302)。

【0263】

ここで、図25(a)に示すように、本実施の形態においては、メイン制御部41によ

50

って検出可能なE 1 ~ E 7までの7種類のエラーの他に、サブ制御部9 1によって検出可能なe 1のエラーが存在する。

【0 2 6 4】

エラー種別がE 1のRAM異常エラーを特定可能なエラーコマンドを受信したときには、RAM 9 1 cに記憶されたエラービット列の2桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器5 1に「RAM異常エラー」の文字が表示されてエラー報知が行われる。RAM異常エラーが発生しているときに設定変更されたときには、液晶表示器5 1におけるエラー報知が終了する。

【0 2 6 5】

エラー種別がE 2の不正入賞エラーを特定可能なエラーコマンドを受信したときには、RAM 9 1 cに記憶されたエラービット列の3桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器5 1に「不正入賞エラー」の文字が表示されてエラー報知が行われる。不正入賞エラーが発生しているときに設定変更されたときには、液晶表示器5 1におけるエラー報知が終了する。

【0 2 6 6】

エラー種別がE 3のセレクトエラーを特定可能なエラーコマンドを受信したときには、RAM 9 1 cに記憶されたエラービット列の4桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器5 1に「セレクトエラー」の文字が表示されてエラー報知が行われる。セレクトエラーが発生しているときにリセット操作されたときには、液晶表示器5 1におけるエラー報知が終了する。

【0 2 6 7】

エラー種別がE 4のホッパーエラーを特定可能なエラーコマンドを受信したときには、RAM 9 1 cに記憶されたエラービット列の5桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器5 1に「ホッパーエラー」の文字が表示されてエラー報知が行われる。ホッパーエラーが発生しているときにリセット操作されたときには、液晶表示器5 1におけるエラー報知が終了する。

【0 2 6 8】

エラー種別がE 5のドア開放エラーを特定可能なエラーコマンドを受信したときには、RAM 9 1 cに記憶されたエラービット列の6桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器5 1に「ドア開放エラー」の文字が表示されてエラー報知が行われる。ドア開放エラーが発生しているときにリセット操作されたときには、液晶表示器5 1におけるエラー報知が終了する。

【0 2 6 9】

エラー種別がE 6のエンプティエラーを特定可能なエラーコマンドを受信したときには、RAM 9 1 cに記憶されたエラービット列の7桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器5 1に「エンプティエラー」の文字が表示されてエラー報知が行われる。エンプティエラーが発生しているときにリセット操作されたときには、液晶表示器5 1におけるエラー報知も終了する。また、エンプティエラーが発生しているときにドアキー操作されたときにも、液晶表示器5 1におけるエラー報知が終了する。

【0 2 7 0】

エラー種別がE 7のオーバーフローエラーを特定可能なエラーコマンドを受信したときには、RAM 9 1 cに記憶されたエラービット列の8桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器5 1に「オーバーフローエラー」の文字が表示されてエラー報知が行われる。オーバーフローエラーが発生しているときにリセット操作されたときには、液晶表示器5 1におけるエラー報知も終了する。また、オーバーフローエラーが発生しているときにドアキー操作されたときにも、液晶表示器5 1におけるエラー報知が終了する。

【0 2 7 1】

エラー種別がe 1のエラーは、役物装置エラーである。役物装置エラーは、低レベルのエラーであり、遊技の進行に伴って実行される演出時に用いられる役物装置（図示は省略

10

20

30

40

50

）に何らかの異常が発生したときに検出される。役物装置エラーが発生したときには、RAM 91c に記憶されたエラービット列の 9 桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器 51 に「役物装置エラー」の文字が表示されてエラー報知が行われる。役物装置エラーは、異常が生じた役物装置の交換などによって解消され、リセット操作されることによって液晶表示器 51 におけるエラー報知が終了する。また、役物装置エラーは、低レベルのエラーであるため、リセット操作よりも作業量の少ないドアキー操作によっても液晶表示器 51 におけるエラー報知が終了する。

【0272】

さらに、リセット操作やドアキー操作によってエラー状態が解除される E3 ~ E7 および e1 は、重複して発生することもある。複数のエラーが重複して発生したときには、RAM 91c に記憶されたエラービット列の 1 桁目に「1」の重複エラービットが立てられるとともに、発生している各エラーを特定可能なエラー情報が液晶表示器 51 に重複して表示される。

【0273】

図 23 に戻り、サブ制御部 91 は、エラーが重複して発生したか否かを判定する (S303)。サブ制御部 91 は、エラーが重複して発生したと判定したときには (S303 で Y)、重複エラービットを立てる (S304)。その後、サブ制御部 91 は、発生している各エラーを特定可能なエラー情報を液晶表示器 51 に重複させて表示し (S305)、サブ側エラー表示処理を終了する。

【0274】

一方、サブ制御部 91 は、エラーが重複して発生していない、つまり今回発生したエラー（この場合、サブ制御部 91 で検出可能な役物装置エラー）のみが発生していると判定したときには (S303 で N)、発生したエラーを特定可能なエラー情報を液晶表示器 51 に表示し (S306)、サブ側エラー表示処理を終了する。

【0275】

[サブ側エラー表示終了処理]

図 24 を参照しながら、サブ制御部 91 が実行するサブ側エラー表示終了処理について説明する。サブ側エラー表示終了処理は、液晶表示器 51 に表示されたエラー情報の表示を終了してエラー報知を終了するための処理であり、割込処理によって実行される。なお、図 24 に示すサブ側エラー表示終了処理は、リセット操作またはドアキー操作されたときの処理であるため、設定変更によって解除される RAM 異常エラーおよび不正入賞エラーについては関係しない。

【0276】

図 24 に示すように、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 からリセット操作に基づきリセットコマンドを受信したか否かを判定する (S311)。サブ制御部 91 は、リセットコマンドを受信したと判定したときには (S311 で Y)、いずれかのエラービットが立っているか否か、つまり、すでに何らかのエラーが発生しているか否かを判定する (S312)。サブ制御部 91 は、いずれのエラービットも立っていないと判定したときには (S312 で N)、サブ側エラー表示終了処理を終了する。

【0277】

一方、サブ制御部 91 は、いずれかのエラービットが立っていると判定したときには (S312 で Y)、全てのエラービットを消去する (S313)。つまり、エラービット列における「1」のエラービットを全て「0」にする。

【0278】

その後、サブ制御部 91 は、液晶表示器 51 における全てのエラー情報の表示を終了する (S314)。このとき、液晶表示器 51 において、1つのエラーを特定可能なエラー情報のみが単独で表示されている場合、および複数のエラーの各々を特定可能なエラー情報が重複して表示されている場合のいずれであっても、全てのエラー情報の表示が終了する。そして、サブ制御部 91 は、サブ側エラー表示終了処理を終了する。

【0279】

一方、サブ制御部 9 1 は、リセットコマンドを受信していないと判定したときには (S 3 1 1 で N)、ドアキー操作に基づくドアキーコマンドを受信したか否かを判定する (S 3 1 5)。サブ制御部 9 1 は、ドアキーコマンドを受信していないと判定したときには (S 3 1 5 で N)、サブ側エラー表示終了処理を終了する。

【 0 2 8 0 】

一方、サブ制御部 9 1 は、ドアキーコマンドを受信したと判定したときには (S 3 1 5 で Y)、低レベルのエラーに対応するエラービットが立っているか否かを判定する (S 3 1 6)。サブ制御部 9 1 は、低レベルのエラーに対応するエラービットが立っていないと判定したときには (S 3 1 6 で N)、サブ側エラー表示終了処理を終了する。

【 0 2 8 1 】

一方、サブ制御部 9 1 は、低レベルのエラーに対応するエラービットが立っていると判定したときには (S 3 1 6 で Y)、低レベルのエラーに対応するエラービットを消去する (S 3 1 7)。つまり、サブ制御部 9 1 は、低レベルのエラーに対応するエラービット列における「 1 」のエラービットを「 0 」にする。

【 0 2 8 2 】

その後、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 における低レベルのエラーに対応するエラー情報の表示のみを終了する (S 3 1 8)。そして、サブ制御部 9 1 は、サブ側エラー表示終了処理を終了する。

【 0 2 8 3 】

[エラー発生時の具体例]

図 2 5 (b) を参照しながら、エラーが発生したときのサブ制御部 9 1 側におけるエラービットの状況およびエラー報知について、具体例を用いて説明する。

【 0 2 8 4 】

図 2 5 (b 1) は、セレクトエラーが発生したときの具体例である。当初、いずれのエラーも発生していないときには、いずれのエラービット列においてもエラービットは立っておらず、液晶表示器 5 1 においても何らエラー情報が表示されていない。この状態でセレクトエラーの発生を特定可能なエラーコマンドを受信したときには、エラービット列の 4 桁目に「 1 」のエラービットが立てられるとともに、液晶表示器 5 1 に「セレクトエラー」の文字が表示される。

【 0 2 8 5 】

その後、リセット操作に基づくリセットコマンドを受信したときには、エラービット列の 4 桁目のエラービットが消去される。さらに、液晶表示器 5 1 におけるエラー情報の表示も終了する。

【 0 2 8 6 】

図 2 5 (b 2) は、エラーレベルが高レベル同士となるセレクトエラーとホッパーエラーとが重複して発生したときの具体例である。当初、セレクトエラーが単独発生していたときには、エラービット列の 4 桁目に「 1 」のエラービットが立てられ、かつ液晶表示器 5 1 に「セレクトエラー」の文字が表示されている。この状態でホッパーエラーの発生を特定可能なエラーコマンドを受信したときには、エラービット列の 5 桁目に「 1 」のエラービットが立てられるとともに、エラービット列の 1 桁目に重複エラービットが立てられる。さらに、液晶表示器 5 1 においては、「セレクトエラー」の文字の下に並列して「ホッパーエラー」の文字が表示される。このように、発生した順に上から並列してエラー情報が表示され、さらに、同じエラーレベル同士であれば同じ態様 (文字の大きさ、色、形など) でエラー情報が表示される。

【 0 2 8 7 】

その後、リセット操作に基づくリセットコマンドを受信したときには、エラービット列における全てのエラービットが消去される。さらに、液晶表示器 5 1 における全てのエラー情報の表示も終了する。

【 0 2 8 8 】

図 2 5 (b 3) は、エラーレベルが高レベルのセレクトエラーとエラーレベルが低レベ

10

20

30

40

50

ルの役物装置エラーとが重複して発生したときの具体例である。当初、セクタエラーが単独発生していたときには、エラービット列の4桁目に「1」のエラービットが立てられ、かつ液晶表示器51に「セクタエラー」の文字が表示されている。この状態で役物装置エラーが重複して発生したときには、エラービット列の9桁目に「1」のエラービットが立てられるとともに、エラービット列の1桁目に重複エラービットが立てられる。さらに、液晶表示器51においては、「セクタエラー」の文字の下に並列して「役物装置エラー」の文字が「セクタエラー」の文字よりも小さく表示される。

【0289】

このように、発生した順に上から並列してエラー情報が表示され、さらに、異なるエラーレベル同士であれば異なる態様（文字の大きさ、色、形など）でエラー情報が表示される。本実施の形態においては、高レベルのエラーに対応するエラー情報は、低レベルのエラーに対応するエラー情報よりも店員などに知らせ易くするために、エラー情報の文字が大きく表示される。

10

【0290】

その後、ドアキー操作に基づくドアキーコマンドを受信したときには、エラーレベルが低レベルの役物装置エラーのみが解除されるため、エラービット列の9桁目が消去されるとともに、セクタエラーの単独発生となるため、エラービット列の1桁目の重複エラービットも消去される。さらに、液晶表示器51における役物装置エラーを示すエラー情報（「役物装置エラー」）の表示のみが終了する。一方、リセット操作に基づくリセットコマンドを受信したときには、エラービット列における全てのエラービットが消去される。さらに、液晶表示器51における全てのエラー情報の表示も終了する。

20

【0291】

以上、図25（b2）および（b3）に示すように、複数のエラーが重複して発生したときには、サブ制御部91の制御によって、各異常を特定可能なエラー情報が液晶表示器51に重複して表示される。リセット操作されたときには、全てのエラー情報の表示が終了する。これにより、複数のエラーの発生を特定可能なエラー報知が実行されたときでも、各々のエラー報知を個々に終了させることなく、リセット操作によってエラー報知を終了させることができるため、エラー報知を終了させる際の作業負担を軽減させることができる。

【0292】

30

図25（a）に示すように、重複して発生するエラーは、遊技の進行を妨げるエラーである。このように、遊技の進行を妨げる複数のエラーが重複して発生したときでも、リセット操作をすれば各々のエラー報知を個々に終了させる必要がないため、遊技の進行を長時間妨げることなく速やかに全てのエラー報知を終了させることができる。

【0293】

図25（b1）に示すように、いずれかのエラーが単独で発生したときでも、リセット操作されたときには、エラー報知が終了する。これにより、いずれかのエラーが単独で発生したときでも、複数のエラーが重複して発生したときと同様に、リセット操作によってエラー報知を終了させることができるため、エラー報知を終了させる際の作業負担を軽減させることができる。

40

【0294】

図25（b3）に示すように、エラーレベルが低レベルのエラーが発生したときには、リセット操作よりも作業量の少ないドアキー操作されたときにエラー報知が終了する。これによれば、複数のエラーが重複して発生したときには、低レベルのエラーが単独で発生したときよりも、作業量の多いリセット操作しなければエラー報知を終了させることができないため、低レベルのエラーが発生したときや複数のエラーが重複して発生したときにおいて、不正にエラー報知を終了させる行為を防止しやすくなる。

【0295】

図25（a）に示すように、RAM91cにはエラーの発生を特定可能なエラービットが記憶され、RAM91cに記憶されたエラービットには、各エラーの発生を特定可能な

50

エラービットと、複数のエラーが重複して発生したことを特定可能な重複エラービットとが含まれる。これにより、複数のエラーが重複して発生したにも関わらずいずれかのエラーの発生を特定可能なエラービットが立っていない場合であっても、重複エラービットが立っていれば、エラーの発生を見逃してしまうことを防止することができる。たとえば、メイン制御部 4 1 から送信されたエラーコマンドのうち、セクタエラーを特定可能なエラーコマンドを正常に受信したが、ホッパーエラーを特定可能なエラーコマンドを正常に受信できなかった場合、サブ制御部 9 1 においてはセクタエラーの発生しか特定することができない。しかし、メイン制御部 4 1 から重複コマンドを正常に受信できていれば、重複エラービットを立てることができ、ホッパーエラーの発生を見逃してしまうことを防止することができる。また、複数のエラーが重複して発生したにも関わらず重複エラービットが立っていない場合であっても、各エラーの発生を特定可能なエラービットが立っていれば、エラーの発生を見逃してしまうことを防止することができる。たとえば、メイン制御部 4 1 から重複コマンドを受信できなかった場合、サブ制御部 9 1 においてはエラーの重複発生を特定することができない。しかし、メイン制御部 4 1 からセクタエラーおよびホッパーエラーの各エラーコマンドを正常に受信できていれば、各エラービットを立てることができ、各エラーの発生を見逃してしまうことを防止することができる。

10

【0296】

図 2 5 (b 3) に示すように、複数のエラーが重複して発生して、各エラーの発生を特定可能なエラービットと重複エラービットとが立っていた場合において、リセット操作されたときには、全てのエラービットが消去される。これにより、リセット操作によって全てのエラー報知を終了させたにも関わらず、各々のエラー報知が継続して実行されてしまうといった不都合を回避することができる。

20

【0297】

[店側払出率確認処理]

図 2 6 を参照しながら、メイン制御部 4 1 が実行する店側払出率確認処理について説明する。店側払出率確認処理は、店員が払出率の設定値を確認するための処理であり、割込処理によって実行される。

【0298】

メイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が ON されたか否かを判定する (S 1 9 0)。メイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が ON されていないと判定したときには (S 1 9 0 で N)、店側払出率確認処理を終了する。

30

【0299】

一方、メイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が ON されたと判定したときには (S 1 9 0 で Y)、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態であるか否かを判定する (S 1 9 1)。メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が OFF 状態であると判定したときには (S 1 9 1 で N)、店側払出率確認処理を終了する。

【0300】

一方、メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態であると判定したときには (S 1 9 1 で Y)、リセット操作によってドア開放エラー状態が解除されているか否かを判定する (S 1 9 2)。メイン制御部 4 1 は、未だドア開放エラー状態が解除されていないと判定したときには (S 1 9 2 で N)、店側払出率確認処理を終了する。

40

【0301】

一方、メイン制御部 4 1 は、ドア開放エラー状態がすでに解除されていると判定したときには (S 1 9 2 で Y)、S 1 9 0 における設定キースイッチ 3 7 の操作に基づく入力信号を有効に受け付け、サブ制御部 9 1 に対して設定確認状態に移行することを特定可能な確認開始コマンドを送信し (S 1 9 3)、設定確認状態に移行する (S 1 9 4)。

【0302】

設定確認状態において、メイン制御部 4 1 は、RAM 4 1 c から現在の設定値を読み出し、読み出した設定値を表示値に変換し (S 1 9 5)、変換した表示値を設定値表示器 2 4 に表示する (S 1 9 6)。

50

【0303】

その後、メイン制御部41は、設定キースイッチ37がOFFされたか否かを判定する(S197)。メイン制御部41は、設定キースイッチ37がOFFされていないと判定したときには(S197でN)、設定キースイッチ37がOFFされるまで待機する。

【0304】

一方、メイン制御部41は、設定キースイッチ37がOFFされたと判定したときには(S197でY)、サブ制御部91に対して設定確認状態を終了することを特定可能な確認終了コマンドを送信し(S198)、設定確認状態を終了する(S199)。その後、メイン制御部41は、店側払出率確認処理を終了する。

【0305】

ここで、従来においては、前面扉1bが閉鎖していても、たとえば、筐体1aと前面扉1bの隙間を工具でこじ開けたり、特殊な機械を用いたりすることによって、ドアセンサ60の検出信号がON状態、すなわち前面扉1bの開放が検出された状態が不正に作り出される虞がある。

【0306】

しかし、本実施の形態においては、スロットマシン1の電源がON状態であり、かつドアセンサ60の検出信号がON状態、すなわち前面扉1bの開放が検出され、かつドア開放エラー状態が解除されていないと、設定キースイッチ37の操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、設定確認状態に移行しない。つまり、設定キースイッチ37が操作されても、前面扉1bが閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときには設定確認状態への移行が禁止される。これにより、不正に設定値を確認されてしまうことを防止できる。

【0307】

[店側払出率設定処理]

図27を参照しながら、メイン制御部41が実行する店側払出率設定処理について説明する。店側払出率設定処理は、店員が払出率の設定値を変更するための処理であり、割込処理によって実行される。

【0308】

メイン制御部41は、電源の切替後に設定キースイッチ37がON状態にされたか否かを判定する(S110)。つまり、メイン制御部41は、スロットマシン1の電源がOFF状態からON状態に切り替わったときに、設定キースイッチ37がON状態になっているか否かを判定する。メイン制御部41は、設定キースイッチ37がOFF状態であると判定したときには(S110でN)、店側払出率設定処理を終了する。

【0309】

一方、メイン制御部41は、設定キースイッチ37がON状態であると判定したときには(S110でY)、ドアセンサ60の検出信号がON状態であるか否かを判定する(S111)。つまり、メイン制御部41は、前面扉1bが筐体1aの開口された前面側を閉鎖しているか否かを判定する。メイン制御部41は、ドアセンサ60の検出信号がOFF状態である、つまり前面扉1bが閉鎖していると判定したときには(S111でN)、店側払出率設定処理を終了する。

【0310】

一方、メイン制御部41は、ドアセンサ60の検出信号がON状態である、つまり前面扉1bが開放していると判定したときには(S111でY)、ドア開放エラー状態が解除されているか否かを判定する(S112)。メイン制御部41は、未だドア開放エラー状態が解除されていないと判定したときには(S112でN)、店側払出率設定処理を終了する。

【0311】

一方、メイン制御部41は、すでにドア開放エラー状態が解除されていると判定したときには(S112でY)、S110における設定キースイッチ37の操作に基づく入力信号を有効に受け付け、サブ制御部91に対して設定変更状態に移行することを特定可能な

10

20

30

40

50

設定開始コマンドを送信する（S 1 1 3）。その後、メイン制御部 4 1 は、設定変更状態に移行する（S 1 1 4）。

【0 3 1 2】

設定変更状態において、メイン制御部 4 1 は、R A M 4 1 c から現在の設定値を読み出し、読み出した設定値を表示値に変換し（S 1 1 5）、変換した表示値を設定値表示器 2 4 に表示する（S 1 1 6）。その後、メイン制御部 4 1 は、店員によって設定スイッチ 3 8 が操作されたか否かを判定する（S 1 1 7）。メイン制御部 4 1 は、所定期間内に設定スイッチ 3 8 が操作されたと判定したときには（S 1 1 7 で Y）、表示値を 1 更新し（S 1 1 8）、更新後の表示値を設定値表示器 2 4 に表示する（S 1 1 6）。

【0 3 1 3】

一方、メイン制御部 4 1 は、所定期間内に設定スイッチ 3 8 が操作されなかったと判定したときには（S 1 1 7 で N）、スタートスイッチ 7 が操作されたか否かを判定する（S 1 1 9）。メイン制御部 4 1 は、所定期間内にスタートスイッチ 7 が操作されなかったと判定したときには（S 1 1 9 で N）、S 1 1 7 の処理に戻る。

【0 3 1 4】

一方、メイン制御部 4 1 は、所定期間内にスタートスイッチ 7 が操作されたと判定したときには（S 1 1 9 で Y）、設定値表示器 2 4 に表示された表示値を設定値に変換して、R A M 4 1 c に記憶する（S 1 2 0）。

【0 3 1 5】

次に、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に対して設定変更状態を終了することを特定可能な設定終了コマンドを送信する（S 1 2 1）。その後、メイン制御部 4 1 は、設定変更状態を終了し（S 1 2 2）、店側払出率設定処理を終了する。

【0 3 1 6】

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

【0 3 1 7】

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

【0 3 1 8】

[店側演出設定処理]

図 2 8 を参照しながら、メイン制御部 4 1 が実行する店側演出設定処理について説明する。店側演出設定処理は、店員が遊技中の演出態様の基準となる設定を変更するための処理であり、割込処理によって実行される。

【0 3 1 9】

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

【0 3 2 0】

メイン制御部 4 1 は、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネルが切り替えられたか否かを判定する（S 1 3 0）。メイン制御部 4 1 は、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネルが切り替えられたと判定したときには（S 1 3 0 で Y）、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態であるか否かを判定する（S 1 3 1）。メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が

10

20

30

40

50

OFF 状態であると判定したときには (S 1 3 1 で N)、店側演出設定処理を終了する。

【0 3 2 1】

一方、メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態であると判定したときには (S 1 3 1 で Y)、ドア開放エラー解除コマンドを受信したか否かを判定する (S 1 3 2)。メイン制御部 4 1 は、未だドア開放エラー解除コマンドを受信していないと判定したときには (S 1 3 2 で N)、店側演出設定処理を終了する。

【0 3 2 2】

一方、メイン制御部 4 1 は、すでにドア開放エラー解除コマンドを受信していると判定したときには (S 1 3 2 で Y)、S 1 3 0 における店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル切替操作に基づく入力信号を有効に受け付け、演出における音量および光量の基準となる大きさを、切り替え後のチャンネル設定に対応する第 1 音量段階および第 1 光量段階に設定する (S 1 3 3)。なお、このとき設定された第 1 音量段階および第 1 光量段階は、即座に演出の音量および光量に反映されず、その後、遊技者によって遊技者側設定スイッチ 7 0 が操作されたときに設定画面が表示されたときに反映される。その後、メイン制御部 4 1 は、店側演出設定処理を終了する。

【0 3 2 3】

ここで、従来においては、前面扉 1 b が閉鎖していても、たとえば、針金などの細い器具を筐体 1 a と前面扉 1 b の隙間から通すことによって店側設定スイッチ 8 0 が操作されたり、筐体 1 a と前面扉 1 b の隙間を工具でこじ開けて特殊な機械を用いて店側設定スイッチ 8 0 が操作されたことと同じ状況が作り出されたりする虞がある。

【0 3 2 4】

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

【0 3 2 5】

一方、メイン制御部 4 1 は、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネルが切り替えられていないと判定したときには (S 1 3 0 で N)、全てのストップスイッチが同時に長押しされたか否かを判定する (S 1 3 4)。メイン制御部 4 1 は、全てのストップスイッチが同時に長押しされなかったと判定したときには (S 1 3 4 で N)、店側演出設定処理を終了する。

【0 3 2 6】

一方、メイン制御部 4 1 は、全てのストップスイッチが同時に長押しされたと判定したときには (S 1 3 4 で Y)、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態であるか否かを判定する (S 1 3 5)。メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が OFF 状態であると判定したときには (S 1 3 5 で N)、店側演出設定処理を終了する。

【0 3 2 7】

一方、メイン制御部 4 1 は、ドアセンサ 6 0 の検出信号が ON 状態であると判定したときには (S 1 3 5 で Y)、ドア開放エラー解除コマンドを受信したか否かを判定する (S 1 3 6)。メイン制御部 4 1 は、未だドア開放エラー解除コマンドを受信していないと判定したときには (S 1 3 6 で N)、店側演出設定処理を終了する。

【0 3 2 8】

一方、メイン制御部 4 1 は、すでにドア開放エラー解除コマンドを受信していると判定したときには (S 1 3 6 で Y)、S 1 3 4 におけるストップスイッチの操作に基づく入力信号を有効に受け付け、サブ制御部 9 1 に対してモード選択状態に移行することを特定可能なモード選択開始コマンドを送信する (S 1 3 7)。

【0329】

モード選択状態において、メイン制御部41は、店員によって通常モードまたは節電モードが選択されたか否かを判定する(S138)。メイン制御部41は、所定期間内にいずれかのモードが選択されたと判定したときには(S138でY)、選択されたモードを設定する(S139)。その後、メイン制御部41は、サブ制御部91に対して選択されたモードを特定可能なモード特定コマンドを送信する(S140)。これにより、サブ制御部91は、選択されたモードに応じて各種の演出手段を制御する。たとえば、節電モードに設定されたときには、通常モード時に比べて、演出に用いるLEDの数を減らしたり、LEDの光量を下げたりといった制御を行う。

【0330】

一方、メイン制御部41は、所定期間内にいずれのモードも選択されなかったと判定したとき(S138でN)、またはモード特定コマンドを送信した後(S140の後)には、終了操作されたか否かを判定する(S141)。この終了操作は、スタートスイッチ7を長押しすることによって行われる。メイン制御部41は、所定期間内に終了操作されなかったと判定したときには(S141でN)、S138の処理に戻る。

【0331】

一方、メイン制御部41は、所定期間内にスタートスイッチ7が長押しされたと判定したときには(S141でY)、サブ制御部91に対してモード選択状態を終了することを特定可能なモード選択終了コマンドを送信し(S142)、店側演出設定処理を終了する。

【0332】

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

【0333】

しかし、本実施の形態においては、スロットマシン1の電源がON状態であり、かつドアセンサ60の検出信号がON状態、すなわち前面扉1bの開放が検出され、かつドア開放エラー状態が解除されていないと、ストップスイッチの操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、節電モードの設定をすることができない。つまり、全てのストップスイッチが同時に長押しされても、前面扉1bが閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときには節電モードの設定が禁止される。これにより、店員が意図しないときに不正に節電モードが設定されてしまうことを防止できる。

【0334】

[音量および光量の設定画面]

図29を参照しながら、音量および光量の設定画面について説明する。

【0335】

図29に示すように、本実施の形態においては、遊技者が遊技者側設定スイッチ70を操作することによって、液晶表示器51の画面上に音量および光量を調整するための設定画面が表示される。

【0336】

設定画面では、音量設定領域52aにおいて、遊技者が設定可能な音量の段階(第2音量段階)に対応する「2」～「14」の数字(数字が大きい方が音量が大きい)が表示される。これを音量表示ともいう。さらに、「2」～「14」の数字のうち、現在設定されている音量に対応する数字が強調表示(点滅表示、選択項目の色を変化させる表示など)される。遊技者は、所定の変更操作を行うことによって強調表示を移動させ、第2音量段階を変更することができる。たとえば、遊技者は、ストップスイッチ8Rを操作することによって強調表示を右に移動させて第2音量段階を上げることができる一方で、ストップスイッチ8Lを操作することによって強調表示を左に移動させて第2音量段階を下げるることができる。

【0337】

設定画面では、光量設定領域52bにおいて、遊技者が設定可能な光量の段階（第2光量段階）に対応する「50%」、「75%」、および「100%」の数字（数字が大きい方が光量大きい）が表示される。これを光量表示ともいう。さらに、「50%」、「75%」、および「100%」の数字のうち、現在設定されている光量に対応する数字が強調表示（点滅表示、選択項目の色を変化させる表示など）される。遊技者は、所定の変更操作を行うことによって強調表示を移動させ、第2光量段階を変更することができる。たとえば、遊技者は、ストップスイッチ8Rを操作することによって強調表示を右に移動させて第2光量段階を上げることができる一方で、ストップスイッチ8Lを操作することによって強調表示を左に移動させて第2光量段階を下げるることができる。

10

【0338】

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

【0339】

さらに、設定画面では、キャラクタ演出領域52cにおいて、遊技中に実際に用いられる演出画面の一部である、味方キャラクタと敵キャラクタのバトル演出の画面が表示される。本実施の形態においては、このバトル演出をサンプルに用いて、遊技者が音量および光量を設定することができる。具体的には、遊技者が第2音量段階を上げれば、味方キャラクタの音声（図29の例では、「参ったか！！」の音声）の音量が上がり、遊技者が第2音量段階を下げれば、味方キャラクタの音声の音量が下がる。また、遊技者が第2光量段階を上げれば、バトル演出の画面の光量が上がって明るくなり、遊技者が第2光量段階を下げれば、バトル演出の画面の光量が下がって暗くなる。

20

【0340】

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

【0341】

[店側設定スイッチの状態と音量および光量との関係]

図30を参照しながら、店側設定スイッチ80の状態（すなわち設定されているチャンネル）と、音量および光量との関係を説明する。

【0342】

店側設定スイッチ80のチャンネルは、「0」～「F」の16段階に分かれている。つまり、店員が設定する音量および光量の段階（第1音量段階、第1光量段階に対応）は、16段階に分かれている。さらに、店側設定スイッチ80のチャンネルに対して、設定画面が表示されたときに最初に強調表示（初期表示ともいう）される数字が対応づけられている。

30

【0343】

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

40

【0344】

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

【0345】

店側設定スイッチ80のチャンネルに対しては、実際の音量範囲が対応付けられている。なお、図30における実際の音量範囲の欄における括弧内の数字は、遊技者が設定する第2音量段階に対応する音量表示である。つまり、図29の音量設定領域52aにおける

50

数字に対応している。なお、実際の音量範囲の値は大きいほど、音量が大きくなる。

【0346】

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

10

【0347】

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

20

【0348】

また、店側設定スイッチ80のチャンネルに対しては、実際の光量範囲が対応付けられている。なお、実際の光量範囲は、遊技者が設定する第2光量段階に対応する光量表示の範囲と一致する。つまり、図29の光量設定領域52bにおける数字に対応している。なお、実際の光量範囲の値は大きいほど、光量が大きくなる。

【0349】

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

30

40

【0350】

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

【0351】

[遊技者側演出設定処理]

図31を参照しながら、サブ制御部91が実行する遊技者側演出設定処理について説明する。遊技者側演出設定処理は、遊技者が遊技中の演出態様の設定を変更するための処理

50

であり、割込処理によって実行される。

【0352】

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

【0353】

サブ制御部91は、遊技者側設定スイッチ70が操作されたか否かを判定する（S150）。サブ制御部91は、遊技者側設定スイッチ70が操作されなかったと判定したときには（S150でN）、遊技者側演出設定処理を終了する。

【0354】

一方、サブ制御部91は、遊技者側設定スイッチ70が操作されたと判定したときには（S150でY）、ドアセンサ60の検出信号がON状態であるか否かを判定する（S151）。サブ制御部91は、ドアセンサ60の検出信号がON状態であると判定したときには（S151でY）、遊技者側演出設定処理を終了する。

【0355】

一方、サブ制御部91は、ドアセンサ60の検出信号がOFF状態であると判定したときには（S151でN）、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内であるか否かを判定する（S152）。サブ制御部91は、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内であると判定したときには（S152でY）、遊技者による第2音量段階および第2光量段階の設定を制限（禁止）するため、遊技者側演出設定処理を終了する。この場合、音量および光量は、遊技者側設定スイッチ70のチャンネル設定（つまり、第1音量段階および第1光量段階）に基づいて設定される。

【0356】

一方、サブ制御部91は、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内ではないと判定したときには（S152でN）、図29に示した設定画面を液晶表示器51に表示するとともに、店側設定スイッチ80のチャンネル設定に応じて初期表示を行う（S153）。

【0357】

たとえば、図29は、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「4」～「9」の範囲内である場合の設定画面の一例が示されている。この場合、音量設定領域52aにおいては、「2」～「14」の音量表示が行われるとともに、光量設定領域52bにおいては、「50%」、「75%」、および「100%」の光量表示が行われる。さらに、音量設定領域52aにおいては、「10」が強調表示される初期表示が行われるとともに、光量設定領域52bにおいては、「75%」が強調表示される初期表示が行われる。

【0358】

なお、本実施の形態においては、前面扉1bが閉鎖しているときに遊技者側設定スイッチ70が操作されることによって設定画面が表示されるが、その後、前面扉1bが開放した後も継続して設定画面が表示される。このため、再び前面扉1bが閉鎖した後は、開放前の設定画面が引き続き表示されることになる。つまり、一旦設定画面が表示されると、前面扉1bが開放しても設定画面が表示し続ける。

【0359】

設定画面を表示した後、サブ制御部91は、遊技者のストップスイッチを用いた変更操作に基づき、音量または光量に変更されたか否かを判定する（S154）。サブ制御部91は、所定期間内に音量または光量に変更されなかったと判定したときには（S154でN）、S159の処理に移行する。

【0360】

一方、サブ制御部91は、音量または光量に変更されたと判定したときには（S154でY）、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内であるか否かを判定する（S155）。サブ制御部91は、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内であると判定したときには（S155でY）、遊技者による第2

10

20

30

40

50

音量段階および第2光量段階の設定を制限（禁止）するため、S159の処理に移行する。

【0361】

一方、サブ制御部91は、店側設定スイッチ80のチャンネル設定が「A」～「F」の範囲内ではないと判定したときには（S155でN）、変更された対象が音量であったか否かを判定する（S156）。サブ制御部91は、変更された対象が音量ではなく光量であったと判定したときには（S156でN）、演出における光量の大きさを、店側設定スイッチ80のチャンネル設定に基づく基準設定と遊技者が選択した光量設定とに応じた光量に設定する（S158）。なお、図29の光量設定領域52bにおいては、選択された光量に基づき強調表示が移動するとともに、キャラクタ演出領域52cにおいては、選択された光量に基づきバトル演出の画面の光量が変化する。その後、サブ制御部91は、S159の処理に移行する。

10

【0362】

一方、サブ制御部91は、変更された対象が音量であったと判定したときには（S156でY）、音量変更操作処理を実行し（S157）、その後、S159の処理に移行する。

【0363】

サブ制御部91は、S159の処理において、終了操作されたか否かを判定する（S159）。この終了操作は、遊技者側設定スイッチ70を長押しすることによって行われる。

20

【0364】

サブ制御部91は、所定期間内に終了操作されなかったと判定したときには（S159でN）、S154の処理に戻る。一方、サブ制御部91は、終了操作されたと判定したときには（S159でY）、設定画面の表示を終了し（S160）、遊技者側演出設定処理を終了する。遊技者側演出設定処理が終了したときには、第1音量段階および第2音量段階に基づき設定された音量と、第1光量段階および第2光量段階に基づき設定された光量とが、演出に反映される。

【0365】

[音量変更操作処理]

図32を参照しながら、図31のS157でサブ制御部91が実行する音量変更操作処理について説明する。

30

【0366】

サブ制御部91は、確認音出力中タイマのカウント中であるか否かを判定する（S170）。本実施の形態においては、遊技者の変更操作によって音量が変更されたときには、図29の音量設定領域52aにおいて、選択された音量に基づき強調表示が移動する。さらに、音量設定領域52aにおいて行われるバトル演出を利用して確認音出力される。たとえば、図29の例に示すように、「参ったか!!」の音声の確認音として出力される。確認音出力されることによって、遊技者が変更後の音量を確認することができる。確認音出力中タイマは、確認音の出力時間に合わせてカウントし、カウント値が所定値に達するとタイマアップとなり、カウントを停止する。

40

【0367】

サブ制御部91は、確認音出力中タイマのカウント中でないと判定したときには（S170でN）、遊技者が第2音量段階で変更可能な最大の音量へ変更操作したか否かを判定する（S171）。サブ制御部91は、最大の音量へ変更操作されたと判定したときには（S171でY）、すでに最大の音量に変更済みであるか否かを判定する（S172）。

【0368】

サブ制御部91は、未だ最大の音量に変更済みではないと判定したときには（S172でN）、演出における音量の大きさを、店側設定スイッチ80のチャンネル設定に基づく基準設定と遊技者が選択した音量設定とに応じた音量に設定する（S177）。その後、サブ制御部91は、S177の処理で設定した音量の確認音をスピーカ53、54から出

50

力し（S 1 7 8）、S 1 7 9の処理に移行する。

【0 3 6 9】

一方、サブ制御部 9 1 は、すでに最大の音量に変更済みであると判定したときには（S 1 7 2 で Y）、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に基づく基準設定と現在選択されている最大の音量設定とに応じた音量の確認音、つまり店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に対応した最大音量の確認音をスピーカ 5 3、5 4 から出力し（S 1 7 8）、S 1 7 9の処理に移行する。

【0 3 7 0】

サブ制御部 9 1 は、S 1 7 1 の処理において、最大の音量へ変更操作されていないと判定したときには（S 1 7 1 で N）、遊技者が第 2 音量段階で変更可能な最小の音量へ変更操作したか否かを判定する（S 1 7 4）。サブ制御部 9 1 は、最小の音量へ変更操作されたと判定したときには（S 1 7 4 で Y）、すでに最小の音量に変更済みであるか否かを判定する（S 1 7 5）。

10

【0 3 7 1】

サブ制御部 9 1 は、すでに最小の音量に変更済みであると判定したときには（S 1 7 5 で Y）、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に基づく基準設定と現在選択されている最小の音量設定とに応じた音量の確認音、つまり店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定に対応した最小音量の確認音をスピーカ 5 3、5 4 から出力し（S 1 7 6）、S 1 7 9の処理に移行する。

【0 3 7 2】

20

一方、サブ制御部 9 1 は、最小の音量へ変更操作されていないと判定したとき（S 1 7 4 で N）、もしくは未だ最小の音量に変更済みではないと判定したときには（S 1 7 5 で N）、S 1 7 7 の処理に移行する。

【0 3 7 3】

サブ制御部 9 1 は、S 1 7 9 の処理において、確認音出力中タイマのカウントを開始する（S 1 7 9）し、音量変更操作処理を終了する。

【0 3 7 4】

一方、サブ制御部 9 1 は、S 1 7 0 の処理において、確認音出力中タイマのカウント中であると判定したときには（S 1 7 0 で Y）、確認音出力中タイマのカウントを 1 減算する（S 1 8 0）。その後、サブ制御部 9 1 は、確認音出力中タイマのカウント値が所定値に達することによってタイマアップしたか否かを判定する（S 1 8 1）。サブ制御部 9 1 は、タイマアップしていないと判定したときには（S 1 8 1 で N）、音量変更操作処理を終了する。一方、サブ制御部 9 1 は、タイマアップしたと判定したときには（S 1 8 1 で Y）、確認音の出力を終了し（S 1 8 2）、音量変更操作処理を終了する。

30

【0 3 7 5】

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

【0 3 7 6】

40

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

【0 3 7 7】

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

50

【 0 3 7 8 】

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

【 0 3 7 9 】

本実施の形態においては、音量および光量の初期表示、つまり設定画面が表示されたときに最初に強調表示される音量および光量が、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定の状態（第 1 音量段階、第 1 光量段階）に応じて異なる。たとえば、図 3 0 に示すように、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定が「 1 」から「 3 」に変更すれば、音量の初期表示も「 3 」から「 6 」に変更し、光量の初期表示も「 3 0 % 」から「 6 0 % 」に変更する。仮に、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定の状態にかかわらず、音量および光量の初期表示が一定であれば、遊技者は実際の音量および光量を誤認してしまう。たとえば、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定が「 1 」および「 3 」のいずれにおいても、音量の初期表示が常に「 2 」であれば、遊技者は実際の音量を誤認してしまう。

【 0 3 8 0 】

しかし、音量および光量の初期表示が、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定の状態（第 1 音量段階、第 1 光量段階）に応じて変化するため、遊技者は、店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定の状態を把握しやすく、実際の音量を誤認してしまうことがない。これにより、遊技者は、好適に音量および光量の設定を行うことができる。

【 0 3 8 1 】

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

【 0 3 8 2 】

音量および光量の初期表示が、第 1 音量段階や第 1 光量段階が最高段階以外であるときには、最高段階以外の第 2 音量段階（「 2 」～「 1 3 」）や第 2 光量段階（「 3 0 % 」、「 6 5 % 」、「 5 0 % 」、「 7 5 % 」）となり、かつ、第 1 音量段階や第 1 光量段階が最高段階であるときには最高段階である第 2 音量段階（「 1 4 」）や第 2 光量段階（「 1 0 0 % 」）となる。このため、実際の音量や光量が誤認されにくく、遊技者は、好適に音量や光量を調整できる。さらに、音量や光量が遊技店側の設定よりも大きくなることがない。このため、遊技店側は、第 1 音量段階や第 1 光量段階を最高にしておくことで、意図しない大きな音の出力や明るい光での点灯などを防止できる。

【 0 3 8 3 】

店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定が変更された場合、第 1 音量段階や第 1 光量段階は、設定画面の表示時に初めて設定（変更）され、実際の音量や光量が反映される。つまり、店員が店側設定スイッチ 8 0 のチャンネル設定を変更しても、そのときには音量や光量に反映されず、その後、遊技者が遊技者側設定スイッチ 7 0 を操作して設定画面が表示されて、該設定画面の表示が終了したときに初めて音量や光量に反映される。たとえば、通常、遊技者は、第 1 音量段階や第 1 光量段階を設定することができないため、第 1 音量段階や第 1 光量段階が変更されても遊技者にとっては変更前の音量や光量を望むことがあるが、このような場合であっても、設定画面の表示によって遊技者は音量や光量の変更を認識することができる。このため、遊技者の意図しないタイミングで音量や光量に変更されることを防止できる。

【 0 3 8 4 】

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

光量を設定することができる。

【0385】

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

【0386】

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

10

【0387】

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

【0388】

以上のように、本実施の形態においては、前面扉1bが開放されている期間中に、ドア開放エラー状態が解除されたときには、設定確認または設定変更のための設定キースwitch37の操作、音量および光量の基準設定のための店側設定スイッチ80の操作、および節電モード設定のためのストップスイッチの操作が有効に受け付けられる一方で、ドア開放エラー状態が解除されていないときにはこれらの上記操作は有効に受け付けられない。これにより、前面扉1bの開放が検出される状態を不正に作り出されてしまっても、ドア開放エラー状態を解除しないと上記の各種設定のための操作が有効に受け付けられないため、不正に各種設定がされてしまうことを防止できる。

20

【0389】

前面扉1bが開放されているときには、ドア開放エラー状態を解除するためのリセットスイッチ23の操作が有効に受け付けられる一方で、前面扉1bが閉鎖されているときには、リセットスイッチ23の操作は有効に受け付けられない。これにより、不正にドア開放エラー状態が解除されてしまうことを防止できる。

30

【0390】

ドア開放エラー状態が解除された後においては、所定期間（たとえば、10秒間）が経過しても未だ前面扉1bが開放されているときには、再度、ドア開放エラー状態となる。これにより、前面扉1bの開放が検出される状態を不正に作り出され、かつドア開放エラー状態が解除されたとしても、所定期間が経過するまでに上記の各種設定のための操作が受け付けられなければ、再度、ドア開放エラー状態となるため、より効果的に不正に各種設定がされてしまうことを防止できる。

【0391】

ドア開放エラー状態においては、前面扉1bが開放されている旨を報知するドア開放報知が行われる。これにより、ドア開放報知によって、ドア開放エラー状態であることを店員などに知らせることができる。

40

【0392】

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

【0393】

[変形例]

50

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。

【0394】

[エラーの種類について]

本実施の形態においては、図22(a)および図25(a)に示したエラーを例示したが、その他のエラーであってもよい。

【0395】

たとえば、リールが正常に回転および停止しないときなどに検出されるリールエラー、各種スイッチの回線における接触不良のエラー、メイン制御部41からのコマンドが欠落するコマンド欠落エラー、メイン制御部41からのコマンドが異常であるコマンド異常エラー、AT回数が異常な値となったときに検出されるATカウンタエラーなど、その他のエラーが各々単独、もしくは重複して発生するものであってもよい。

【0396】

また、エラーレベルは、図22(a)および図25(a)に示したものに限らず、重要度に応じて適宜設定されてもよい。たとえば、RAM異常エラーと不正入賞エラーのような特別に重要度が高いエラーを超高レベルに設定してもよい。さらに、サブ制御部91によって検出されるエラーについても高レベルに設定されてもよい。また、エラーレベルを設定可能なレベル設定スイッチを設け、店員によってエラーレベルを設定可能にしてもよい。

【0397】

[エラーの重複発生について]

図22(b)においては、メイン制御部41によって検出される高レベルのエラー同士の重複発生、およびメイン制御部41によって検出される高レベルのエラーと低レベルのエラーとの重複発生を例示した。また、図25(b)においては、メイン制御部41によって検出される高レベルのエラー同士の重複発生、およびメイン制御部41によって検出される高レベルのエラーとサブ制御部91によって検出される低レベルのエラーとの重複発生を例示した。しかし、その他の組合せによるエラー同士が重複発生してもよい。

【0398】

たとえば、メイン制御部41によって検出された高レベルのエラー同士の重複、メイン制御部41によって検出された高レベルのエラーとメイン制御部41によって検出された低レベルのエラーとの重複、およびメイン制御部41によって検出された低レベルのエラー同士の重複のいずれも発生し得るものであってもよい。また、サブ制御部91によって検出された高レベルのエラー同士の重複、サブ制御部91によって検出された高レベルのエラーとサブ制御部91によって検出された低レベルのエラーとの重複、およびサブ制御部91によって検出された低レベルのエラー同士の重複のいずれも発生し得るものであってもよい。さらに、メイン制御部41によって検出された高レベルのエラーとサブ制御部91によって検出された高レベルのエラーとの重複、メイン制御部41によって検出された高レベルのエラーとサブ制御部91によって検出された低レベルのエラーとの重複、メイン制御部41によって検出された低レベルのエラーとサブ制御部91によって検出された高レベルのエラーとの重複、およびメイン制御部41によって検出された低レベルのエラーとサブ制御部91によって検出された低レベルのエラーとの重複のいずれも発生し得るものであってもよい。

【0399】

また、2つのエラーが重複して発生するものに限らず、3つ以上のエラーが重複して発生するものであってもよい。3つ以上のエラーが重複して発生したときでも、リセット操作されたときには全てのエラー報知が一括して終了するものであってもよい。

【0400】

さらに、ドアキー操作によってエラー報知が終了する低レベルのエラーが重複発生したときには、ドアキー操作されたときに低レベルのエラーに対応するエラー報知が一括して

終了するものであってもよい。

【0401】

[エラー報知の態様について]

本実施の形態においては、図22(b)および図25(b)に示す態様でエラー報知が行われるものであったが、これに限らない。

【0402】

たとえば、メイン制御部41の制御によって行われるエラー報知は、ペイアウト表示器13に限らず、クレジット表示器11や遊技補助表示器12で実行されてもよい。また、サブ制御部91によって行われるエラー報知は、液晶表示器51に限らず、演出効果LED52による点灯色や点滅間隔、スピーカ53, 54による音声出力によって実行されてもよい。

10

【0403】

さらに、エラーが重複して発生したときに、発生した順に上から並列してエラー情報が表示されるものに限らず、発生した順に目立つ態様でエラー情報が表示されるものであってもよい。さらに、本実施の形態においては、異なるエラーレベル同士のエラーが重複して発生したときには、エラーレベルが高いほど表示する文字を大きくして目立つ態様でエラー報知するものであったが、文字の大きさに限らず、色や形、音量や音色などを用いて、エラーレベルが高いほど目立つ態様でエラー報知するものであれば、いずれの方法を用いてもよい。

【0404】

20

また、エラーが重複したことを報知する態様であれば、いずれの態様でエラー報知が行われてもよい。たとえば、発生した各エラーのエラー情報を並列に表示するものに限らず、エラーが重複発生したことを特定可能なエラー情報を表示するものであってもよい。たとえば、エラーが重複発生したときには、エラー種別として「E0」の文字がペイアウト表示器13に表示されるとともに、「重複エラー発生」の文字が液晶表示器51に表示されるものであってもよい。

【0405】

上記のように、様々な態様でエラーが重複発生したことを特定可能なエラー報知が行われたときでも、リセット操作されたときには全てのエラー報知が一括して終了するものであってもよい。

30

【0406】

[エラー解除の操作について]

本実施の形態においては、作業量が多く、かつ全てのエラー報知を一括して終了させるエラー解除の操作としてリセット操作を例示し、リセット操作よりも作業量が少なく、かつ低レベルのエラー報知のみを終了させるエラー解除の操作としてドアキー操作を例示した。しかし、エラー解除の操作はこれらに限らない。

【0407】

たとえば、リセットスイッチ23やドアキースイッチ85b以外のエラー解除のためのスイッチが設けられていてもよい。

【0408】

40

また、リセット操作は、前面扉1bを開放し、かつカバー23aを開けないと操作できない点で、ドアキー操作よりも作業量が多い操作であった。しかし、これに限らず、報知中の全てのエラー報知を終了させるためには、所定のスイッチを長押しするか、あるいは複数回押さなければならないのに対して、一部のエラー報知(本実施の形態においては、低レベルのエラーに対応するエラー報知)を終了させるためには、所定のスイッチを1回押すだけで済むものであってもよい。

【0409】

また、リセットスイッチ23などのエラー解除のためのスイッチは、スロットマシン1の内部(たとえば、筐体1aの内側や前面扉1bの内側)に設けられていてもよいし、スロットマシン1の外部(たとえば、筐体1aの外側や前面扉1bの外側)に設けられてい

50

てもよい。なお、前面扉 1 b を開放できる店員のみが操作できることに鑑みると、エラー解除のためのスイッチは、スロットマシン 1 の内部に設けられている方が好ましい。いずれにしても、前面扉 1 b を開放していることを条件にエラー解除のためのスイッチを操作可能である態様が好ましい。

【0410】

本実施の形態においては、前面扉 1 b が開放されてドア開放エラー状態となったときに、リセット操作してドア開放エラー状態を解除し、その後、設定変更などの各種操作（たとえば、設定キースイッチ 37 を ON）をすることで、設定変更状態に移行するなど各種設定が実行可能であった。しかし、このようなエラー解除および設定方法に限らない。

【0411】

たとえば、前面扉 1 b が開放されてドア開放エラー状態となったときに、設定変更などの各種操作（たとえば、設定キースイッチ 37 を ON）を行い、さらに、リセットスイッチ 23 を操作することでドア開放エラー状態が解除され、設定変更などに移行するなど各種設定が実行可能となるものであってもよい。あるいは、前面扉 1 b が開放されてドア開放エラー状態となったときに、設定変更などの各種操作（たとえば、設定キースイッチ 37 を ON）を行い、さらに、再度、設定変更などの各種操作（たとえば、設定キースイッチ 37 を ON）を行うことでドア開放エラー状態が解除され、設定変更などに移行するなど各種設定が実行可能となるものであってもよい。いずれにしても、前面扉 1 b が開放されていることを条件にドア開放エラー状態が解除され、さらに、ドア開放エラー状態が解除されたことを条件に各種設定が実行可能となるものが好ましい。

【0412】

本実施の形態においては、図 21 に示すように、リセットスイッチ 23 を覆うカバー 23 a の開放が検出されたことを条件に、ドア開放エラー状態が解除されるものであったが、このようなソフトウェアを用いた処理に限らず、カバー 23 a に店員のみが所有する鍵を付けて、店員のみがカバー 23 a を開放できるものであってもよい。

【0413】

本実施の形態においては、リセットスイッチ 23 が操作されても、前面扉 1 b が閉鎖されているときには当該操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、これによって、不正にドア開放エラー状態が解除されることを防止するものであった。つまり、本実施の形態の場合、前面扉 1 b が閉鎖されているときには、リセットスイッチ 23 が作動して操作可能であって、当該操作に基づく信号がメイン制御部 41 などの制御部に入力されるが、当該信号に基づいて制御部が処理不可能となるものであった。しかし、このようなものに限らず、前面扉 1 b が閉鎖されているときには、リセットスイッチ 23 が作動不能（たとえば、固定されて動かない）となるもの、あるいは、リセットスイッチ 23 が作動して操作可能であるが、当該操作に基づく信号が制御部に入力されない（たとえば、制御部の入力センサに電力が供給されないなど）ものであってもよい。

【0414】

[エラービットの記憶形態について]

本実施の形態においては、図 22 (a) および図 25 (a) に示すように、いずれかのエラーが重複して発生したときには、エラービット列の 1 桁目のみで重複エラービットが立てられるものであった。つまり、重複エラービットのみでは、重複したエラーの種類までは特定することができなかった。そこで、重複したエラーの組合せに応じて、複数種類の重複エラービットを複数設けることによって、立っている重複エラービットの種類によって重複したエラーの種類までも特定できるものであってもよい。

【0415】

[ドア開放報知について]

本実施の形態においては、演出効果 LED 52、液晶表示器 51、およびスピーカ 53、54 を用いてドア開放報知が行われたが、この他の報知手段を用いてドア開放報知が行われてもよい。

【0416】

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

【0417】

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

10

【0418】

[店側の設定について]

本実施の形態においては、店員は、遊技に関する設定として、払出率の設定、演出の音量設定、演出の光量設定、および節電モードの設定をすることができた。さらに、本実施の形態においては、設定確認または設定変更のための設定キースイッチ37の操作、音量および光量の基準設定のための店側設定スイッチ80の操作、および節電モード設定のためのストップスイッチの操作について、ドア開放エラー状態が解除されたときには有効に受け付けて各種設定を可能とする一方で、ドア開放エラー状態が解除されていないときには有効に受け付けずに各種設定を不可能とするものであった。

20

【0419】

しかし、ドア開放エラー状態の解除有無に応じて有効または無効となる操作によって可能な設定は、これ以外のものであってもよい。たとえば、店員は、メイン側（メイン制御部41など遊技制御基板40に含まれる構成、および遊技制御基板40に接続される構成など）の設定、およびサブ側（サブ制御部91など演出制御基板90に含まれる構成、および演出制御基板90に接続される構成など）の設定に限らず、その他の設定ができるものであってもよい。

【0420】

たとえば、店員は、メイン側の設定として、スタートスイッチ7やストップスイッチ8L、8C、8Rなどの各種操作手段を操作するときの圧力（押圧）や固さを設定できるものであってもよいし、投入要求LED17やスタート有効LEDなどの各種点灯手段の点灯および消灯制御とその点灯具合を設定できるものであってもよい。

30

【0421】

たとえば、店員は、サブ側の設定として、演出用スイッチ56などの各種操作手段を操作するときの圧力や固さを設定できるものであってもよい。時刻を計時するRTC（real time clock）を備えたスロットマシンであれば、店員は、サブ側の設定として、RTCにおける時刻を設定できるものであってもよい。複数種類の演出モード（たとえば、キャラクタAが主役の演出モードとキャラクタBが主役の演出モードなど）に制御可能なスロットマシンであれば、店員は、サブ側の設定として、演出モードを設定できるものであってもよい。店員は、サブ側の設定として、メダル詰まり時や不正行為時、もしくは推奨手順でストップスイッチが操作されなかったときに実行されるエラー報知の態様や実行頻度を設定できるものであってもよい。さらに、店員は、サブ側の設定として、遊技履歴（たとえば、ゲーム回数、ボーナス入賞回数、払出枚数など）の削除や表示有無などを設定できるものであってもよい。

40

【0422】

さらに、上述したようなメイン側の設定とサブ側の設定とを切り替える手段を備えるものであってもよい。たとえば、図33は、変形例における店側の設定画面を示す図である。図33を参照しながら、メイン側の設定とサブ側の設定との切り替えについて説明する。

【0423】

50

スロットマシン 1 の電源が ON 状態であり、かつ前面扉 1 b が開放され、かつ店側の設定画面を表示するための呼出操作が店員によってされたときには、図 3 3 (a) に示す設定画面であるホールメニュー画面が表示される。ホールメニュー画面では、メイン側の設定を行うためのモードと、サブ側の設定を行うためのモードとのうちのいずれかを選択することができる。

【 0 4 2 4 】

メイン側設定モードが選択されたときには、図 3 3 (b) に示すように、メイン側の設定の一例である、払出率の設定と、スイッチの押圧設定とのうちのいずれか選択可能な画面が表示される。払出率設定が選択されたときには、図 3 3 (c) に示すように、1 ~ 6 のうちのいずれかの設定値を選択可能な画面が表示される。

10

【 0 4 2 5 】

一方、サブ側設定モードが選択されたときには、図 3 3 (d) に示すように、サブ側の設定の一例である、音量の設定と、光量の設定と、節電モードの設定とのうちのいずれか選択可能な画面が表示される。音量設定が選択されたときには、図 3 3 (e) に示すように、0 ~ F のうちのいずれかの段階を選択可能な画面が表示される。

【 0 4 2 6 】

このように、店員は、メイン側の設定とサブ側の設定とを選択的に切り替えることができるため、容易に遊技に関する設定を行うことができる。また、1 つの操作（たとえば、呼出操作）に基づいて液晶表示器 5 1 の画面上にメイン側の設定とサブ側の設定とを切り替えるための設定画面（たとえば、ホールメニュー画面）が表示されるため、より分かりやすく、かつ容易に遊技に関する設定を行うことができる。

20

【 0 4 2 7 】

本実施の形態においては、設定変更などの各種設定をするための操作手段が操作されても、ドア開放エラー状態が解除されていないときには当該操作に基づく入力信号が有効に受け付けられず、これによって、不正に各種設定が行われてしまうことを防止するものであった。つまり、本実施の形態の場合、ドア開放エラー状態の解除前では、操作手段が作動して操作可能であって、当該操作に基づく信号がメイン制御部 4 1 などの制御部に入力されるが、当該信号に基づいて制御部が処理不可能となるものであった。しかし、このようなものに限らず、ドア開放エラー状態の解除前では、操作手段が作動不能（たとえば、固定されて動かない）となるもの、あるいは、操作手段が作動して操作可能であるが、当該操作に基づく信号が制御部（たとえば、制御部の入力センサに電力が供給されないなど）に入力されないものであってもよい。

30

【 0 4 2 8 】

[遊技者側の設定について]

本実施の形態においては、遊技者は、遊技に関する設定として、演出の音量設定および演出の光量設定をすることができた。しかし、遊技者は、メイン側（メイン制御部 4 1 など遊技制御基板 4 0 に含まれる構成、および遊技制御基板 4 0 に接続される構成など）の設定、およびサブ側（サブ制御部 9 1 など演出制御基板 9 0 に含まれる構成、および演出制御基板 9 0 に接続される構成など）の設定に限らず、その他の設定ができるものであってもよい。

40

【 0 4 2 9 】

たとえば、遊技者は、メイン側の設定として、スタートスイッチ 7 やストップスイッチ 8 L、8 C、8 R などの各種操作手段を操作するときの圧力（押圧）や固さを設定できるものであってもよいし、投入要求 LED 1 7 やスタート有効 LED などの各種点灯手段の点灯および消灯制御とその点灯具合を設定できるものであってもよい。

【 0 4 3 0 】

たとえば、遊技者は、サブ側の設定として、演出用スイッチ 5 6 などの各種操作手段を操作するときの圧力や固さを設定できるものであってもよい。遊技者は、サブ側の設定として、演出モードを設定できるものであってもよいし、設定した演出モードに登場するキャラクターや音楽などを設定できるものであってもよい。遊技者は、サブ側の設定として、

50

節電モードに設定できるものであってもよい。遊技者は、サブ側の設定として、遊技履歴（たとえば、ゲーム回数、ボーナス入賞回数、払出枚数など）の削除や表示有無などを設定できるものであってもよい。遊技者は、サブ側の設定として、携帯端末などでインターネットを介して外部サーバに通信することによって遊技履歴の管理などを行うためのパスワードの表示や、該パスワードの入力ができるものであってもよい。

【0431】

[店側の設定操作について]

本実施の形態においては、店員が払出率の設定および確認をするためには、筐体1a内部の電源ボックス100の前面に設けられた設定キースイッチ37を操作することが条件であった。また、音量や光量の基準設定をするためには、前面扉1bの内側に設けられた店側設定スイッチ80を操作することが条件であった。このため、前面扉1bを開放することができる店員のみが設定キースイッチ37を操作して払出率の設定および確認をすることができ、同様に、前面扉1bを開放することができる店員のみが店側設定スイッチ80を操作して音量や光量の基準設定をすることができた。

【0432】

しかし、設定時に店員が操作する操作手段は、スロットマシン1の内部（たとえば、筐体1aの内側や前面扉1bの内側）に設けられていてもよいし、スロットマシン1の外部（たとえば、筐体1aの外側や前面扉1bの外側）に設けられていてもよい。なお、前面扉1bを開放できる店員のみが操作できることに鑑みると、各種設定を実行するための操作手段は、スロットマシン1の内部に設けられている方が好ましい。さらに、前面扉1bの外側に店員のみが解除することができる鍵がかけられた操作手段が設けられていてもよい。いずれにしても、前面扉1bを開放していることを条件に各種設定を実行するための操作手段を操作可能である態様が好ましい。

【0433】

さらに、設定時に店員のみが操作可能な操作手段は、節電モードの設定と同様に、遊技中などで遊技者が操作する操作手段を利用したものであってもよい。たとえば、ストップスイッチ8L、8C、8Rを店員のみが知っている特殊な順番で操作することによって、遊技に関する設定をすることができるものであってもよい。

【0434】

なお、節電モードを設定するための操作手段も、筐体1aの内部や前面扉1bの内側のいずれの箇所に設けられていてもよい。

【0435】

払出率の設定をするための操作手段と、音量および光量の基準設定をするための操作手段と、節電モードを設定するための操作手段とは、本実施の形態のように異なる手段であってもよいし、これら全て、もしくは一部が共通する手段であってもよい。

【0436】

[遊技者側の設定操作について]

本実施の形態においては、遊技者が音量および光量の設定をするためには、前面扉1bの外側に設けられた遊技者側設定スイッチ70を操作することが条件であった。

【0437】

しかし、設定時に遊技者が操作可能な操作手段は、前面扉1bの外側に限らず、筐体1aの側面や上面など、操作することが困難な筐体1aの外部に設けられていてもよい。このようにすれば、前面扉1bが開放したときでも、隣に座る遊技者や店員が操作手段に触れて操作してしまう虞がない。

【0438】

遊技者が操作可能な操作手段は、筐体1aの内部や前面扉1bの内側に設けられていてもよい。この場合、前面扉1bに穴が形成されているなど、操作手段が外部に露出することによって、遊技者が操作可能になっていればよい。

【0439】

さらに、遊技者が操作可能な操作手段は、遊技中などで遊技者が操作する操作手段を利

用したものであってもよい。たとえば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を特殊な順番で操作することによって、音量および光量の設定をすることができるものであってもよい。

【0440】

遊技者が操作可能な操作手段は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（たとえば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）にトリガボタンが設けられたスティックコントローラであってもよい。遊技者は、操作桿を倒すことによって画面上に表示されたアイコンを移動させて項目を選択することができ、トリガボタンを押圧することによって、選択した項目を決定することができるものであってもよい。もしくは、遊技者が操作可能な操作手段は、ジョグダイヤルや十字キーなどであって

10

【0441】

〔店側の設定を禁止する手段について〕

本実施の形態においては、操作手段が操作されたとしても、前面扉 1 b が閉鎖しているときには遊技に関する設定が禁止されるものであった。たとえば、設定キースイッチ 37 が操作されたとしても、前面扉 1 b が閉鎖しているときには払出率の設定が禁止されるものであった。店側設定スイッチ 80 が操作されたとしても、前面扉 1 b が閉鎖しているときには音量および光量の基準設定が禁止されるものであった。全てのストップスイッチが長押しされたとしても、前面扉 1 b が閉鎖しているときには遊技に関する設定が禁止されるものであった。

20

【0442】

しかし、このような方法に限らず、その他の方法で遊技に関する設定を禁止するものであってもよい。たとえば、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、操作手段の操作自体ができないものであってもよい。たとえば、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、操作手段の操作ができたとしても、該操作による入力信号がメイン制御部 41 やサブ制御部 91 に有効に受け付けられないものであってもよい。たとえば、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、操作手段の操作に基づく入力信号がメイン制御部 41 やサブ制御部 91 に有効に受け付けられたとしても、該入力信号に基づく処理が実行されないものであってもよい。

【0443】

さらに、図 33 に示すような液晶表示器 51 の画面上に設定画面が表示されることで、遊技に関する設定が可能なものであれば、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、設定画面が表示されないものであってもよい。もしくは、前面扉 1 b が閉鎖しているときには、設定画面が表示されても、遊技に関する設定ができないものであってもよい。

30

【0444】

〔遊技者側の設定を禁止する手段について〕

本実施の形態においては、操作手段が操作されたとしても、前面扉 1 b が開放しているときには遊技に関する設定が禁止されるものであった。たとえば、遊技者側設定スイッチ 70 が操作されたとしても、前面扉 1 b が開放しているときには音量および光量の設定が禁止されるものであった。

【0445】

しかし、このような方法に限らず、その他の方法で遊技に関する設定を禁止するものであってもよい。たとえば、前面扉 1 b が開放しているときには、操作手段の操作自体ができないものであってもよい。たとえば、前面扉 1 b が開放しているときには、操作手段の操作ができたとしても、該操作による入力信号がメイン制御部 41 やサブ制御部 91 に有効に受け付けられないものであってもよい。たとえば、前面扉 1 b が開放しているときには、操作手段の操作に基づく入力信号がメイン制御部 41 やサブ制御部 91 に有効に受け付けられたとしても、該入力信号に基づく処理が実行されないものであってもよい。

40

【0446】

さらに、図 33 に示すような液晶表示器 51 の画面上に設定画面が表示されることで、遊技に関する設定が可能なものであれば、前面扉 1 b が開放しているときには、設定画面

50

が表示されないものであってもよい。もしくは、前面扉 1 b が開放しているときには、設定画面が表示されても、遊技に関する設定ができないものであってもよい。

【 0 4 4 7 】

〔音量および光量の設定について〕

本実施の形態においては、店員が店側設定スイッチ 8 0 を操作することによって、音量および光量の基準設定（第 1 音量段階、第 1 光量段階の設定）をすることができた。また、遊技者が遊技者側設定スイッチ 7 0 を操作することによって、音量および光量の設定（第 2 音量段階、第 2 光量段階の設定）をすることができた。さらに、音量の設定に関しては、現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合には、限界値の音量（最大の音量、最小の音量）の確認音が出力されるものであった。しかし、このような音量および光量の設定においては、本実施の形態の例に限らず、その他の例であってもよい。

10

【 0 4 4 8 】

たとえば、店員による第 1 音量段階の設定および遊技者による第 2 音量段階の設定のうち、いずれかの設定ができないものであってもよい。店員による第 1 光量段階の設定および遊技者による第 2 光量段階の設定のうち、いずれかの設定ができないものであってもよい。

【 0 4 4 9 】

音量の設定がされたときに確認音が出力されるものに限らず、演出効果 L E D 5 2 などの点灯手段が確認点灯してもよい。確認音と確認点灯が同時に行われてもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合にのみ、確認音に代わって確認点灯が行われてもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合にのみ、確認音に加えて確認点灯が行われてもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合にのみ、確認音の音色が変わってもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合にのみ、確認点灯が点滅に変わってもよい。現在が音量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに音量の限界値を超えて設定しようとした場合に、確認音が出力されないものであってもよい。

20

30

【 0 4 5 0 】

一の操作が行われてから他の操作が行われるまでの操作間隔が、一の操作に対応する確認音を出力する時間よりも短いときに、他の操作による音量に変更し、他の操作により設定された音量に応じた音量の確認音を出力しないようにしてもよい。さらに、確認音を出力しないことが複数回あるときに、一の操作に対応する確認音を出力した後に、最新の操作により設定された音量に応じた音量の確認音を出力してもよい。

【 0 4 5 1 】

音量の設定に限らず、光量の設定に対しても、本実施の形態や変形例のように、現在が光量の最大または最小であるにもかかわらず、遊技者がさらに光量の限界値を超えて設定しようとした場合に、特殊な制御（たとえば、確認点灯の光量が最大や最小になるなどの制御）が行われるものであってもよい。

40

【 0 4 5 2 】

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

【 0 4 5 3 】

ストップスイッチによる変更操作によって強調表示する音量や光量が変化して、終了操作されたときに設定内容が演出に反映されたが、これに限らない。たとえば、変更操作によって強調表示する音量や光量が変化するとともに設定内容が演出に反映されてもよい。第

50

1 音量段階および第 1 光量段階は、設定画面が表示されたときに反映されるものに限らず、設定画面の表示開始時では反映されず、遊技者による変更操作があったときに、第 1 音量段階および第 1 光量段階の設定を行ってもよい。もしくは、第 1 音量段階および第 1 光量段階は、設定画面の表示前に設定しておき（たとえば、店側設定スイッチ 80 のチャンネル設定時）、遊技者による変更操作時に、第 1 音量段階や第 1 光量段階に基づく音量の変更や光量の変更の設定が行われてもよい。

【 0 4 5 4 】

図 3 2 の音量変更操作処理では、始めに確認音出力中タイマがカウント中であるか否かを判定することにより、確認音の出力中では、音量の変更操作を無効にしているが、これに限らない。たとえば、確認音出力中に行われた音量の変更操作を有効にするとともに、新たに音量が設定されたときに、その確認音の出力は、先の確認音が終了した後に出力されるようになっていてもよい。これにより、遊技者が短期間に連続して変更操作したときに、確認音が連続して出力されてしまい、遊技者が確認音の認識に誤認を生じる虞がなくなり、現在設定された音量がいずれの音量であるかを把握しやすくできる。さらに、先の確認音が出力中に新たに音量が設定されたときに、この新たな設定に基づく確認音は出力しないようにしてもよい。

【 0 4 5 5 】

[設定画面の表示について]

本実施の形態においては、前面扉 1 b が閉鎖しているときに設定画面が表示された状態で前面扉 1 b が開放したときには、継続して設定画面が表示されるものであったが、これに限らない。たとえば、前面扉 1 b が閉鎖しているときに設定画面が表示された状態で前面扉 1 b が開放したときには一旦設定画面の表示を止め、その後、再び前面扉 1 b が開放した後に開放前の設定画面を再表示するものであってもよい。このようにしても、設定中に一旦前面扉 1 b が開放しても、開放前の続きから設定を行うことができ、遊技者の利便性が向上して不満を感じさせることがない。

【 0 4 5 6 】

設定画面を表示可能な期間が定められてもよい。たとえば、前面扉 1 b が閉鎖しているか否かにかかわらず、設定画面が表示されてから 10 分経過したときには当該設定画面の表示を止めるものであってもよい。さらに、前面扉 1 b が開放しているときに限り、設定画面を表示可能な期間が定められてもよい。たとえば、前面扉 1 b の閉鎖中に 10 分経過しても設定画面は表示し続けるが、前面扉 1 b の開放中に 10 分経過すると設定画面は表示されなくなるものであってもよい。

【 0 4 5 7 】

設定画面を表示可能な期間が過ぎて、設定画面が表示されなかった後には、デモ画面などの設定画面以外の所定の画面に切り替わるものであってよい。

【 0 4 5 8 】

設定画面の表示は、遊技者の終了操作に基づき終了するものであってもよいし、時間の経過で終了するものであってもよい。さらに、設定画面の表示は、遊技者の終了操作および時間の経過のいずれによっても終了するものであってもよい。

【 0 4 5 9 】

[パチンコ遊技機について]

以上、本実施の形態および変形例においては、スロットマシン 1 について説明したが、本実施の形態および変形例におけるスロットマシンは、図 3 4 および図 3 5 を参照しながら説明するパチンコ遊技機 200 に置き換えてもよい。パチンコ遊技機 200 は、スロットマシン 1 と同一の構成を一部含んでおり、同一の構成・処理について説明を省略し、異なる構成・処理について説明する。また、上記で説明した本願実施例および変形例の内容は、パチンコ遊技機に適用してもよい。

【 0 4 6 0 】

パチンコ遊技機 200 の遊技領域の中央付近には、液晶表示装置 (LCD) で構成された演出表示装置 160 が設けられるとともに、右下には遊技球を遊技領域に向けて発射す

10

20

30

40

50

る打球操作ハンドル１９０が設けられている。遊技球が所定の入賞口に入賞すると、特別変動表示装置（図示は省略）が特別第１特別図柄および第２特別図柄のうち少なくとも一方を変動表示させるとともに、演出表示装置１６０では、第１特別図柄および第２特別図柄のうち少なくとも一方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、または、巡回表示ともいう）が行われる。演出図柄の変動表示は、スクロール表示などの各種の変動態様で実行される。演出表示装置１６０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」、「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。

【０４６１】

10

遊技球が所定の入賞口（図示は省略）に入賞したが、所定の開始条件（大当たり遊技中ではなくかつ先に始動入賞した保留記憶に起因する可変表示が終了しているとき）が成立していないときには、所定の上限数の範囲内（たとえば、４個）で保留記憶情報として記憶する。保留記憶情報とは、たとえば、特定遊技状態（たとえば、大当たり状態）に制御する可否かなどを特定するための情報である。

【０４６２】

パチンコ遊技機２００は、保留記憶に起因する可変表示において、演出図柄が特定の図柄組合せ（大当たり図柄組合せ）で停止表示されれば「大当たり」となり、特定遊技状態に制御される。

【０４６３】

20

このようなパチンコ遊技機２００は、図３４および図３５に示すように、額縁状の外枠１００ａに対して、前枠（セルともいう）１００ｂとガラス扉１００ｃとがその左側縁を揺動中心として開閉可能に設けられている。

【０４６４】

パチンコ遊技機２００は、背面側が開口しているため、パチンコ遊技機２００の背面側からであれば、内部に設けられたスイッチや基板に触れることができる。しかし、通常、パチンコ遊技機２００は遊技場に設置されるため、パチンコ遊技機２００の背面が遊技場の壁に接するか、あるいは、他の遊技機と共に形成される遊技島においてパチンコ遊技機２００の背面が他の遊技機の背面と接する。このため、通常、店員以外の者はパチンコ遊技機２００の背面側から内部に設けられたスイッチや基板に触れることができない。一方、店員は、前枠１００ｂやガラス扉１００ｃを開放することによって、パチンコ遊技機２００の前面側を開放状態にすることができるため、遊技機２００が遊技場に設置されていても、内部に設けられたスイッチや基板に触れることができる。なお、以下では、パチンコ遊技機２００が遊技場に設置された状態、すなわち、パチンコ遊技機２００の背面側が開口していない状態を想定して説明する。

30

【０４６５】

前枠１００ｂにおける揺動中心とは反対側の端縁付近には、上下１対の係合突起１０４，１０６が設けられている。この係合突起１０４，１０６は、図示しないばねによって下方向に押圧されている。一方、外枠１００ａの係合突起１０４，１０６に対向する位置に、係合受け片１０５，１０７が設けられている。開放状態の前枠１００ｂを外枠１００ａに押し付けることにより係合突起１０４，１０６が係合受け片１０５，１０７を乗り越え、乗り越えた状態ではばねの付勢力により係合突起１０４，１０６が下方に移動し、閉鎖状態が維持される。このようにして、外枠１００ａに対して、前枠１００ｂを閉鎖することができる。

40

【０４６６】

前枠１００ｂがパチンコ遊技機２００の開口を閉鎖している状態（前枠１００ｂが閉じている状態）においては前枠１００ｂを閉鎖状態で施錠することもできる。たとえば、前枠１００ｂがパチンコ遊技機２００の開口を閉鎖している状態においては、係合突起１０４，１０６と係合受け片１０５，１０７とが係止して、前枠１００ｂが閉鎖状態で施錠される。前枠１００ｂが施錠されている状態で、店員が所有するドアキー１５０ｄを前枠１

50

00bに設けられた鍵穴150aに挿入したまま右に回す鍵操作をしたときには、ばねの付勢力に抗して上下1対の係合突起104, 106が上方に押し上げられ、その結果、係合受け片105, 107に対する係合突起104, 106の係止が解除されて前枠100bが解錠される。

【0467】

さらに、前枠100bにはガラス扉100c用の係合突起103も設けられており、その係合突起103に対向するガラス扉100c部分には、係合穴102が設けられている。係合突起103は、図示しないばねによって下方に押圧されており、開放状態のガラス扉100cを前枠100bに押し付けることにより係合穴102の下縁部分によって係合突起103が押し上げられて乗り越えることにより、ばねの付勢力により係合突起103が押し下げられ、係合突起103と係合穴102とが係合されて閉鎖状態が維持される。このようにして、前枠100bに対して、ガラス扉100cを閉鎖することができる。

10

【0468】

このようなパチンコ遊技機200においても、スロットマシン1と同様に以下のような構成を備えていてもよい。

【0469】

たとえば、外枠100aの内部には、遊技中の演出態様の基準設定を行うための店側設定スイッチ180が設けられていてもよい。通常、外枠100aに対しては、前枠100bが閉鎖しているため、前枠100bを開放するための鍵を所有しない店員以外の者は、店側設定スイッチ180を操作することができない。店員は、店側設定スイッチ180を操作することによって、音量の基準設定(第1音量段階)と光量の基準設定(第1光量段階)をすることができる。

20

【0470】

また、外枠100aの内部には、エラー状態(ドア開放エラー状態など)を解除するためのリセットスイッチ123が設けられていてもよい。さらに、パチンコ遊技機200では、図20～図25に示すように、複数のエラーを特定可能なエラービットをRAMに記憶するとともに、エラーが発生したときには、発生したエラーに対応するエラービットを立てて、演出表示装置160などの報知手段を用いてエラー報知を実行するものであってもよい。また、複数のエラーが重複して発生したときには、重複エラービットが立てられるとともに、複数のエラー報知が同時に行われてもよい。

30

【0471】

さらに、複数のエラーが重複して発生している場合において、リセットスイッチ123を用いてリセット操作したときには、全てのエラー報知が一括して終了するものであってもよい。これにより、複数のエラーの発生を特定可能なエラー報知が実行されたときでも、各々のエラー報知を個々に終了させることなく、リセット操作によってエラー報知を終了させることができるため、エラー報知を終了させる際の作業負担を軽減させることができる。

【0472】

また、重複して発生するエラーは、遊技の進行を妨げるエラーであってもよい。たとえば、入賞口や払出口に遊技球が詰まったり、演出図柄が変動表示されなくなったり、打球操作ハンドル190が操作できなくなったりなどのエラーが発生するものであってもよい。このように、遊技の進行を妨げる複数のエラーが重複して発生したときでも、リセット操作をすれば各々のエラー報知を個々に終了させる必要がないため、遊技の進行を長時間妨げることなく速やかに全てのエラー報知を終了させることができる。

40

【0473】

また、いずれかのエラーが単独で発生したときでも、リセット操作されたときには、エラー報知が終了するものであってもよい。これにより、いずれかのエラーが単独で発生したときでも、複数のエラーが重複して発生したときと同様に、リセット操作によってエラー報知を終了させることができるため、エラー報知を終了させる際の作業負担を軽減させることができる。

50

【 0 4 7 4 】

また、エラーの重要度に応じてエラーレベルが設定され、エラーレベルが低レベルのエラーが発生したときには、リセット操作よりも作業量の少ない操作（たとえば、ドアキー 1 5 0 d を鍵穴 1 5 0 a に挿入したまま左に回す鍵操作）がされたときにエラー報知が終了するものであってもよい。これによれば、複数のエラーが重複して発生したときには、低レベルのエラーが単独で発生したときよりも、作業量の多いリセット操作しなければエラー報知を終了させることができないため、低レベルのエラーが発生したときや複数のエラーが重複して発生したときにおいて、不正にエラー報知を終了させる行為を防止しやすくなる。

【 0 4 7 5 】

また、R A M に記憶されたエラービットには、各エラーの発生を特定可能なエラービットと、複数のエラーが重複して発生したことを特定可能な重複エラービットとが含まれてもよい。これによれば、複数のエラーが重複して発生したにも関わらずいずれかのエラーの発生を特定可能なエラービットが立っていない場合であっても、重複エラービットが立っていれば、エラーの発生を見逃してしまうことを防止することができる。また、複数のエラーが重複して発生したにも関わらず重複エラービットが立っていない場合であっても、各エラーの発生を特定可能なエラービットが立っていれば、エラーの発生を見逃してしまうことを防止することができる。

【 0 4 7 6 】

また、複数のエラーが重複して発生して、各エラーの発生を特定可能なエラービットと重複エラービットとが立っていた場合において、リセット操作されたときには、全てのエラービットが消去されるものであってもよい。これにより、リセット操作によって全てのエラー報知を終了させたにも関わらず、各々のエラー報知が継続して実行されてしまうといった不都合を回避することができる。

【 0 4 7 7 】

さらに、パチンコ遊技機 2 0 0 の電源が O N 状態であり、かつ前枠 1 0 0 b が開放されていないと、リセット操作が有効に受け付けられず、ドア開放エラー状態を解除することができないものであってもよい。つまり、リセット操作されても、前枠 1 0 0 b が閉鎖されているときにはエラーの解除が禁止されるものであってもよい。これにより、エラーの解除が不正に行われてしまうことを防止できる。

【 0 4 7 8 】

また、パチンコ遊技機 2 0 0 では、図 2 8 に示す店側演出設定処理と同様に、パチンコ遊技機 2 0 0 の電源が O N 状態であり、かつ前枠 1 0 0 b が開放され、かつドア開放エラー状態が解除されていないと、店側設定スイッチ 1 8 0 が有効に受け付けられず、遊技中の演出における音量および光量の基準となる大きさを設定することができないものであってもよい。つまり、店側設定スイッチ 1 8 0 が操作されても、前枠 1 0 0 b が閉鎖されているときやドア開放エラー状態が解除されていないときには音量および光量の基準設定（第 1 音量段階および第 1 光量段階の設定）が禁止されるものであってもよい。これにより、不正に音量および光量の基準設定をすることを防止できるとともに、店員が意図しない内容で音量および光量の基準設定が行われてしまうことを防止できる。

【 0 4 7 9 】

また、ドア開放エラー状態が解除された後においては、所定期間（たとえば、1 0 秒間）が経過しても未だ前枠 1 0 0 b が開放されているときには、再度、ドア開放エラー状態となってもよい。これにより、前枠 1 0 0 b の開放が検出される状態を不正に作り出され、かつドア開放エラー状態が解除されたとしても、所定期間が経過するまでに音量および光量の基準設定などの各種設定のための操作が受け付けられなければ、再度、ドア開放エラー状態となるため、より効果的に不正に各種設定がされてしまうことを防止できる。

【 0 4 8 0 】

パチンコ遊技機 2 0 0 においては、前枠 1 0 0 b が開放されている間に、前枠 1 0 0 b が開放されている旨のドア開放報知が行われてもよい。さらに、ドア開放エラー状態の解

10

20

30

40

50

除前におけるドア開放報知の報知態様は、ドア開放エラー状態の解除後におけるドア開放報知の報知態様よりも目立つ態様であってもよい。これにより、ドア開放報知における報知態様に応じて、ドア開放エラー状態であること、およびドア開放エラー状態が解除されていることのいずれであることを店員に知らせることができる。

【0481】

パチンコ遊技機200においては、前枠100bの外側(図35に示す前枠100bの下方部など)には、遊技中の演出態様の設定を行うための遊技者側設定スイッチ170が設けられていてもよい。遊技者側設定スイッチ170は、前枠100bが閉鎖されたときにはパチンコ遊技機200の前面側に位置することになるため、該パチンコ遊技機200で遊技する遊技者によって操作されるなど、外部からの操作が可能である。遊技者は、遊技者側設定スイッチ170を操作することによって、音量の設定(第2音量段階)と光量の設定(第2光量段階)をすることができる。

10

【0482】

さらに、パチンコ遊技機200では、図31に示す遊技者側演出設定処理と同様に、パチンコ遊技機200の電源がON状態であり、かつ前枠100bが閉鎖され、かつ遊技者側設定スイッチ170が操作されたことを条件に、図29に示すような設定画面が表示されて音量および光量の設定(第2音量段階および第2光量段階の設定)が可能である。これにより、パチンコ遊技機200においても、遊技者以外の者によって遊技者側設定スイッチ170が操作されたとしても、前枠100bが開放しているときには音量および光量の設定が禁止されるため、遊技者が意図しない内容で音量および光量の設定が行われてしまうことを防止できる。

20

【0483】

なお、パチンコ遊技機200における店側演出設定処理および遊技者側演出設定処理では、前枠100bが開放しているか否かを判定し、該判定結果に応じて、遊技に関する設定を禁止するものであった。しかし、これに限らず、前枠100bに加えてガラス扉100cが開放しているか否かも判定し、該判定結果に応じて、遊技に関する設定を禁止するものであってもよい。

【0484】

また、ドア開放エラー状態の解除有無に応じて有効または無効となる操作によって可能な設定は、音量および光量の基準設定以外のものであってもよい。たとえば、節電モードの設定などの各種設定や、遊技球の払い出しに関するエラーの解除など、各種エラーの解除に適用してもよい。

30

【0485】

また、図18および図19を参照して説明した連続演出と同様の演出を変動表示中の演出として実行してもよい。たとえば、大当たりとなる変動表示中や、大当たりとなる保留記憶に基づく変動表示が開始される以前の変動表示から複数の変動表示に亘って、大当たり当選を示唆する演出として連続演出を実行するようにしてもよい。つまり、AT当選・AT非当選を大当たり当選・大当たり非当選に置き替えて、大当たり当選示唆演出および大当たり当選に関連する演出を実行するようにしてもよい。

【0486】

40

たとえば、大当たり当選示唆演出としての連続演出についても、図18に示したように、連続演出A~Cが設けられ、さらに種類毎に報知態様の組合せが異なるように設けられている。より具体的に、1回の変動表示中に連続演出を行う場合には、図18のAT抽選欄の当選時および非当選時を、今回変動表示が大当たり時およびはずれ時に置き替えて、大当たり当選示唆演出としての連続演出の種類および報知態様の組合せが決定される。また、複数回の変動表示に亘り連続演出を行う場合には、図18のAT抽選欄の当選時および非当選時を、入賞により記憶された保留記憶の変動表示が大当たり時およびはずれ時に置き替えて、大当たり当選示唆演出としての連続演出の種類および報知態様の組合せが決定される。このため、大当たり当選示唆演出としての連続演出の種類に注目させることができるとともに、タイトル表示や達成条件表示の報知態様の組合せにも注目させることができ、特に期

50

待度が高い柄や赤で実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【0487】

これにより、大当たり当選していることに対する期待度は、連続演出の種類のみならず、同じ種類の連続演出であっても、達成条件表示の報知態様に応じて変化する。このため、達成条件表示の報知態様に対する注目度合いを向上させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0488】

また、連続演出を開始するときにタイトル表示が行われるため、達成条件表示に対する遊技者の理解を向上させることができる。また、タイトル表示をした後に達成条件表示を行うため、連続演出の内容を順序良く遊技者に対して理解しやすくなる。

10

【0489】

また、大当たり当選していることに対する期待度は、達成条件表示の報知態様のみならず、タイトル表示の報知態様に応じて変化する。このため、タイトル表示の報知態様に対する注目度合いを向上させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0490】

また、図18で示したように、達成条件表示の報知態様とタイトル表示の報知態様とは、共通の黒、赤、柄のいずれかである。このため、達成条件表示の報知態様とタイトル表示の報知態様とから期待度を把握しやすくなる。達成条件表示の報知態様とタイトル表示の報知態様とにより遊技者を混乱させてしまうような不都合の発生を防止できる。

【0491】

20

また、タイトルの報知態様から把握できる有利度よりも達成条件の報知態様から把握できる有利度の方が低くなるような現象の発生を防止できる。また、タイトル表示よりも強調して達成条件表示が行われる。このため、結果報知との影響が強い達成条件表示をタイトル表示よりも強く印象付けることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0492】

[遊技システムについて]

本実施の形態におけるスロットマシン1およびパチンコ遊技機200を用いて、図36に示すような遊技システムを構築してもよい。なお、図36は、パチンコ遊技機200を用いた遊技システムの例である。

【0493】

30

たとえば、パチンコ遊技機200は、遊技を終了させる操作がされたときに、液晶画面上に2次元コードを表示する。図37に示すように、2次元コードには、今回の遊技における大当たり回数やリーチ回数、遊技中に実行されるミッションをクリアした回数、現在設定されている音量のデータや光量のデータなどの遊技履歴の情報が付加される。携帯端末901は、2次元コードを読み取ることができるとともに、インターネット網を介して管理サーバ900に接続して情報のやり取りを行うことができる。このようにして、遊技者は、遊技履歴の情報を管理サーバ900に蓄積して記憶させることができる。

【0494】

さらに、管理サーバ900に蓄積記憶された遊技履歴をポイントに交換して、該ポイントによって様々な特典が得られるものであってもよい。たとえば、ポイントを消費して音楽データ、映像データ、アプリケーションなどを携帯端末901にダウンロードできるものであってもよい。

40

【0495】

なお、2次元コードに加えて、または2次元コードの代わりに、遊技履歴の情報に対応したパスワードが表示されるものであってもよい。遊技者は、パスワードを次の遊技開始時に、スロットマシン1やパチンコ遊技機200に入力することによって、前回の遊技履歴を引き継いで遊技することができるものであってもよい。

【0496】

さらに、遊技者は、遊技者側設定スイッチ70、170を操作することによって、上記で説明した2次元コードやパスワードを表示させるものであってもよい。ここで、2次元

50

コードやパスワードは、一旦表示されてしまうと、その後一切、同じ情報を含む２次元コードやパスワードが表示されないものであれば、遊技者以外の他人が遊技者側設定スイッチ７０、１７０に触れて操作してしまうと、遊技者がこれまで遊技したことが無駄になってしまう。しかし、スロットマシン１（パチンコ遊技機２００）の電源がＯＮ状態であり、かつ前面扉１ｂ（前枠１００ｂ）が閉鎖され、かつ遊技者側設定スイッチ７０（１７０）が操作されたことを条件に、２次元コードやパスワードが表示されるもの、つまり、遊技者側設定スイッチ７０（１７０）が操作されたとしても、前面扉１ｂ（前枠１００ｂ）が開放しているときには２次元コードやパスワードの表示が禁止されるものにすれば、遊技者が意図しないときに２次元コードやパスワードが表示されてしまうことを防止できる。

10

【０４９７】

また、遊技者側設定スイッチ７０、１７０を操作することによって、パスワードを入力するための入力画面が表示されたり、パスワードを入力することができたりするものであってもよい。その上で、スロットマシン１（パチンコ遊技機２００）の電源がＯＮ状態であり、かつ前面扉１ｂ（前枠１００ｂ）が閉鎖され、かつ遊技者側設定スイッチ７０（１７０）が操作されたことを条件に、パスワードを入力するための入力画面が表示されたり、パスワードを入力することができたりするものであってもよい。

【０４９８】

[その他の変形例]

前述した実施の形態では、図１９（ｊ）で示したＡＴ開始報知の実行契機として、賭数設定操作を例示したが、これに限らず、演出用スイッチ５６への操作であってもよく、また、スタートスイッチ７への操作を契機としてフリーズを発生させることにより、当該フリーズ中にＡＴ開始報知を実行した後、フリーズを終了させて先のスタートスイッチの操作に基づきリール回転とＡＴ中報知を実行するようにしてもよい。また、図１９（ｇ）で示した促進報知は、ＡＴ開始報知の実行契機を特定可能な情報を報知するものであればよい。

20

【０４９９】

前述した実施の形態における連続演出による結果報知として、ミッション達成（ＡＴ当選）が報知された後、リプレイ入賞により賭数が設定済みの状態で、賭数設定操作を行わずにスタートスイッチ７が操作されたときには、ＡＴ開始報知のすべてを実行せずに、ＡＴ中報知を実行する例について説明したが、これに限らず、賭数設定操作を行わずにスタートスイッチ７が操作されたときには、ＡＴ開始報知の一部を実行するようにしてもよい。ＡＴ開始報知として図１９（ｅ）に示す演出表示に加えてスピーカ５３、５４から特定の効果音（「ＡＴ突入」という音声）を発生させる場合に、ＡＴ開始報知の一部として、たとえば、スタートスイッチ７が操作されたときに、図１９（ｈ）の演出表示を行うとともに、スピーカ５３、５４から特定の効果音（「ＡＴ突入」という音声）を発生させるようにしてもよい。また、ミッション達成が報知された後、リプレイ入賞により賭数が設定済みの状態で、賭数設定操作を行わずにスタートスイッチ７が操作されたときには、ＡＴ中報知とともにＡＴ開始報知を実行するようにしてもよい。

30

【０５００】

前述した実施の形態においては、特定状態の例として、ＢＢやＡＴなどの遊技者にとって有利な有利状態を例示した。しかし、特定状態は、これに限らず、たとえば、ＢＢやＡＴ当選する割合が通常よりも高まった状態であってもよく、また、特定の演出（たとえば、スロットマシン１におけるフリーズ演出、プレミア演出など）の実行割合が通常よりも高まった状態であってもよい。

40

【０５０１】

前述した実施の形態においては、ＡＴ当選示唆演出としての連続演出による結果報知においてＡＴ当選報知されたときには、次のゲームからＡＴが開始される例について説明したが、これに限らず、連続演出による結果報知においてＡＴ当選報知されてから、所定回数ゲームを消化（たとえば、５ゲーム消化）するまでにＡＴが開始されるようなものであ

50

ってもよい。また、ＢＢ当選示唆演出としての連続演出による結果報知においては、ＢＢ当選報知されても次のゲームでＢＢ入賞しなければＢＢ開始とならないが、ＢＢ当選が許容されている状態であることを遊技者に確実に認識させて次のゲームを開始させる点においてＢＢ開始報知することに意義を有しているといえる。

【０５０２】

前述した実施の形態においては、図１９（ａ）で示したように、タイトル表示よりも達成条件表示の方を大きな文字で表示すること、および、達成条件表示の表示期間を長くすることにより強調させる例について説明した。しかし、達成条件表示をタイトル表示よりも強調させる手法は、これに限らず、いずれか一方を用いるものであってもよく、また、達成条件表示の字体を特定の字体（たとえば太字）にすることや、達成条件表示を枠表示（たとえばギザギザの枠で囲むなど）することなどであってもよい。また、達成条件表示の表示期間を長くする例としては、たとえば、タイトル表示と達成条件表示とを同時に表示するようにして第１停止時にタイトル表示を終了する一方で達成条件表示についてはそれ以降も表示すること、タイトル表示は第１停止で終了させる一方で達成条件表示については連続演出が終了するまで表示することなどであってもよい。

【０５０３】

前述した実施の形態では、タイトル表示および達成条件表示の報知態様として、タイトルや達成条件の内容を報知する文字の態様を異ならせる例について説明した。しかし、タイトル表示および達成条件表示の報知態様は、文字の態様を異ならせるものに限らず、たとえば、背景画像の態様を異ならせるものや、スピーカ５３、５４から出力される効果音を異ならせるものなどであってもよい。

【０５０４】

また、タイトル表示および達成条件表示の報知態様として、黒、赤、柄の態様を例示したが、報知態様の種類としてはこれらに限るものではなく、たとえば、レインボーを設けてもよい。レインボーとは、文字体を虹色とする態様（図１９（ａ）の文字体の黒色部分が虹色である態様）をいう。また、前述した実施の形態では、ＡＴかＢＢなどのいずれかに当選していることを確定的に報知する報知態様が設けられていない例について説明したが、ＡＴかＢＢなどのいずれかに当選していることを確定的に報知する確定報知態様を設けてもよい。確定報知態様としては、レインボーを採用してもよい。具体的に、レインボーは、スロットマシン１の場合において、ＡＴ当選あるいはＢＢ当選しているときにのみ選択可能となるように、連続演出種類決定用テーブルなどの振分率が設定されているものであってもよい。また、パチンコ遊技機２００の場合においても、同様に、レインボーは、大当たり当選しているときにのみ選択可能となるように報知態様が決定されるものであってもよい。

【０５０５】

また、タイトル表示および達成条件表示の報知態様により、ＡＴ当選していることに対する期待度を異ならせる例について説明したが、これに限らず、ＡＴ当選により付与されるＡＴゲーム数の大きさに対する期待度を異ならせるようにしてもよい。

【０５０６】

前述した実施の形態では、図１９を参照して、連続演出を含む複数種類の演出を、液晶表示器５１の表示領域５１ａに所定画像を表示することにより実行する例について説明した。つまり、液晶表示器５１を用いて演出や報知を行う例を挙げた。しかし、例えば、スピーカ５３、５４、リールの背面側（内側）に配置されたバックランプ（上記実施形態のリール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、上記の実施形態と異なる手段で演出を実行してもよい。

【０５０７】

図１９（ｇ）や（ｋ）で示した、賭数設定操作を促進するための促進演出は、たとえば、液晶表示器５１に「ＭＡＸＢＥＴだ！」といった画像を表示せずに、メイン制御部４１

10

20

30

40

50

がMAXBETスイッチ6の内部に設けられているBETスイッチ有効LED21を点灯させることにより実行するものであってもよく、また、サブ制御部91により制御されるLEDをMAXBETスイッチ6の内部に設けてサブ制御部91が当該LEDを点灯させることにより実行するものであってもよい。

【0508】

前述した実施の形態においては、特典として、ATに制御可能にATゲーム数の付与や、BB当選、大当たり当選などを例示したが、これに限るものではない。ATに関して、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なう場合、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。また、前述した実施の形態では、特典として、メダルの払出率に直接影響を及ぼす価値であるATゲーム数を例示した。しかし、特典としては、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。具体的には、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QRコード（登録商標）を液晶表示器51において表示などであってもよい。

【0509】

前述した実施の形態では、メイン制御部41により特典の付与の決定や特定状態に制御する決定がされてから、当該決定結果に応じた結果を報知する連続演出をサブ制御部91が実行する例について説明したが、これに限らず、メイン制御部41により連続演出を実行するか否かを決定し、さらに、メイン制御部41により連続演出中の遊技の進行（たとえば、特定入賞役に当選あるいは入賞、所定の乱数抽選で当選など）に応じて特典を付与するか否かや特定状態に制御するか否かを決定し、サブ制御部41により当該決定結果に応じた結果を連続演出の結果として報知するようにしてもよい。また、メイン制御部41が特典の付与の決定や特定状態に制御する決定を行うものに限らず、たとえば、メイン制御部41の決定結果（たとえば、特定入賞役に当選など）に応じて、サブ制御部91が特典の付与の決定や特定状態に制御する決定を行い、当該決定結果に応じて連続演出を実行するようにしてもよい。

【0510】

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OFF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。

【0511】

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

10

20

30

40

50

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OFF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。

【0512】

上述した実施形態では、3つのリール2L、2C、2Rを有する可変表示装置を備え、全てのリールが停止した時点で1ゲームが終了し、3つのリールに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンについて説明した。すなわち、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンについて説明した。しかし、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであれば、3つのリールを有する可変表示装置を備えるものに限らず、1のリールしか有しないものや、3以外の複数のリールを有する可変表示装置を備えるスロットマシンであってもよい。

【0513】

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

【0514】

本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点(得点)を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。

【0515】

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

【0516】

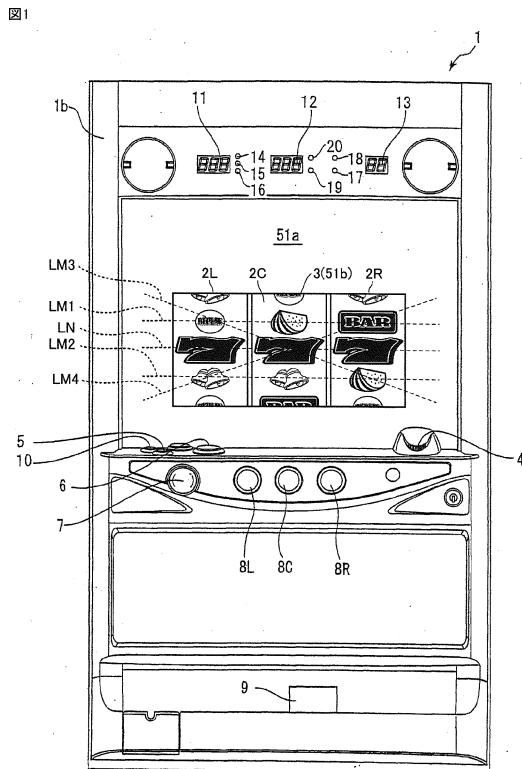
なお、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

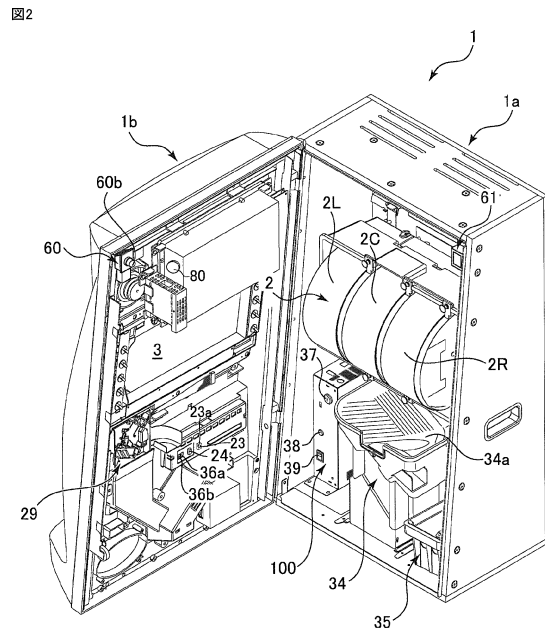
【 0 5 1 7 】

1 スロットマシン、1 a 筐体、1 b 前面扉、2 L, 2 C, 2 R リール、5 1枚BETスイッチ、6 MAX BETスイッチ、7 スタートスイッチ、8 L, 8 C, 8 R ストップスイッチ、23, 123 リセットスイッチ、32 L, 32 C, 32 R リールモータ、37 設定キースイッチ、41 メイン制御部、60 ドアセンサ、70 遊技者側設定スイッチ、80 店側設定スイッチ、91 サブ制御部、200, 2001パチンコ遊技機、100 a 外枠、100 b, 2101 前枠、170 遊技者側設定スイッチ、180 店側設定スイッチ。

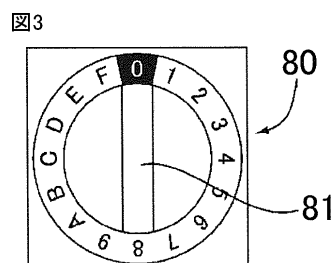
【 図 1 】



【 図 2 】

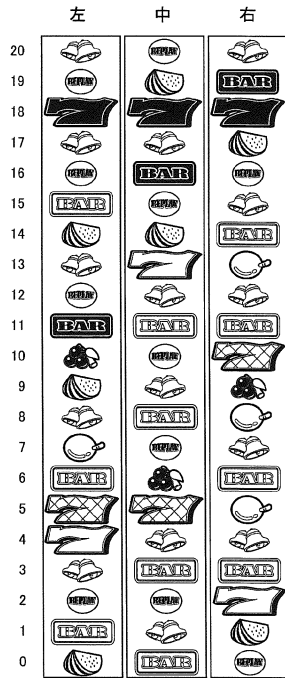


【 図 3 】



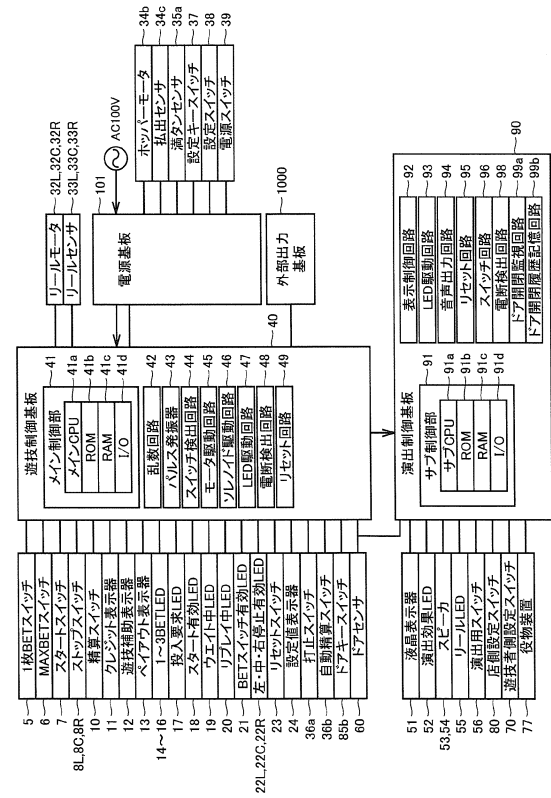
【図4】

図4



【図5】

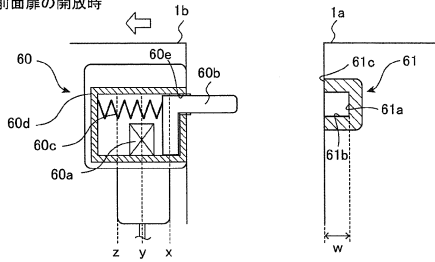
図5



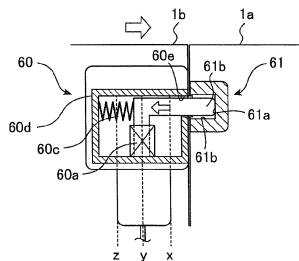
【図6】

図6

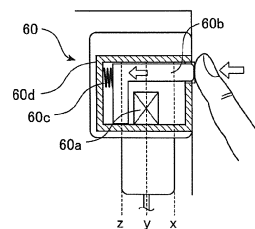
(a) 前面扉の開放時



(b) 前面扉の閉鎖時

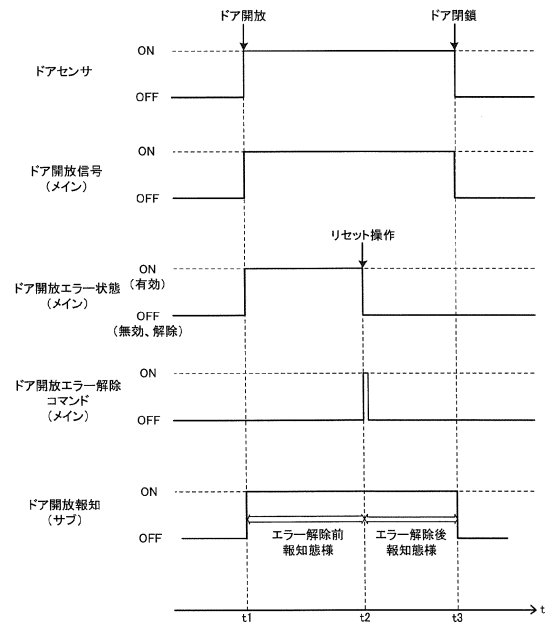


(c) 指等による検出片の押下時



【図7】

図7



【図 8】

図8

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う 図柄の組合せ	払出枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ	ベル-ベル-ベル	8枚
	リプレイ-ベル-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR		8枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ベル5	プラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	プラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	プラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	プラム-黒BAR-黒BAR		
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-スイカ-白7		
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-白7-リプレイ		
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ	-	5枚
	白7-スイカ-スイカ		
	スイカ-スイカ-スイカ		
下段チェリー	黒BAR-ベル-ベル	-	2枚
	黒BAR-黒BAR-ベル		
	黒BAR-白BAR-ベル		
中段チェリー	チェリー-ANY-ANY	-	1枚
1枚役	スイカ-リプレイ-ベル	-	1枚
BB1	白7-白7-白7	-	351枚以上払出で終了
BB2	網7-網7-網7	-	216枚以上払出で終了

【図 9】

図9

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う 図柄の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-プラム プラム-リプレイ-リプレイ プラム-リプレイ-プラム	-	-	再遊技
ベルリプレイ	黒7-ベル-黒BAR 黒7-ベル-白BAR スイカ-ベル-黒BAR スイカ-ベル-白BAR 白7-ベル-黒BAR 白7-ベル-白BAR ベル-ベル-黒BAR ベル-ベル-白BAR	ベル-ベル-ベル (ベル-ベル-黒BAR/白BARは除く)	-	再遊技
下段リプレイ	ベル-黒BAR-白BAR ベル-黒BAR-チェリー ベル-黒BAR-スイカ ベル-白BAR-黒7 ベル-白BAR-網7 ベル-白BAR-白7 ベル-黒BAR-白BAR ベル-黒BAR-チェリー ベル-黒BAR-スイカ ベル-黒BAR-黒7 ベル-黒BAR-網7 ベル-黒BAR-白7	リプレイ/プラム-リプレイ/プラム -リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/網7/白7	-	再遊技
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム	・入賞時→RT1	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル プラム-リプレイ-ベル	-	・入賞時→RT0	再遊技
昇格リプレイ2	ベル-白BAR-リプレイ ベル-白BAR-プラム ベル-黒BAR-リプレイ ベル-黒BAR-プラム	リプレイ/プラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再遊技
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ ベル-リプレイ-プラム	-	・入賞時→RT2	再遊技
特別リプレイ	リプレイ-白BAR-黒7 リプレイ-白BAR-網7 リプレイ-白BAR-白7 リプレイ-白BAR-プラム リプレイ-黒BAR-黒7 リプレイ-黒BAR-網7 リプレイ-黒BAR-白7 リプレイ-黒BAR-プラム プラム-白BAR-黒7 プラム-白BAR-網7 プラム-白BAR-白7 プラム-白BAR-プラム プラム-黒BAR-黒7 プラム-黒BAR-網7 プラム-黒BAR-白7 プラム-黒BAR-プラム	黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR -黒BAR/白BAR	・入賞時→RT3	再遊技

【図 10】

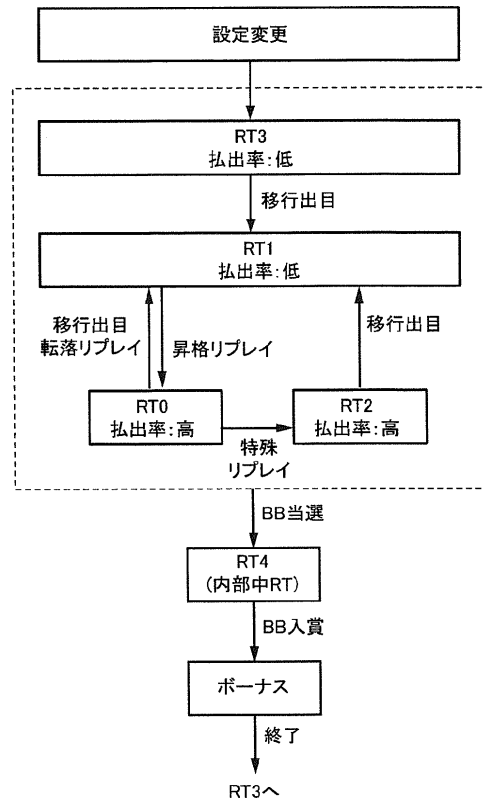
図10

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ-白BAR-ベル	RT0,2,3における出現時→RT1
	リプレイ-黒BAR-ベル	
	プラム-白BAR-ベル	
	プラム-黒BAR-ベル	
	リプレイ-ベル-白BAR	
	リプレイ-ベル-黒BAR	
	プラム-ベル-白BAR	
	プラム-ベル-黒BAR	
	黒7-白BAR-白BAR	
	黒7-白BAR-黒BAR	
	黒7-黒BAR-白BAR	
	黒7-黒BAR-黒BAR	
	白7-白BAR-白BAR	
	白7-白BAR-黒BAR	
	白7-黒BAR-白BAR	
	白7-黒BAR-黒BAR	
	スイカ-白BAR-白BAR	
	スイカ-白BAR-黒BAR	
	スイカ-黒BAR-白BAR	
	スイカ-黒BAR-黒BAR	

【図 11】

図11

遊技状態の遷移について



【図 1 2】

図 12

	開始条件	終了条件	再遊技役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目停止	約1/2.08
RT1	RT0.2.3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞	昇格リプレイ入賞	約1/7.31
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	移行出目停止	約1/1.37
RT3	設定変更	移行出目停止	約1/7.31
RT4	BB当選	BB入賞	約1/5

	通常リプレイ	ベルリプレイ	特別リプレイ	リブGR1～6	リブGR11～13	リブGR21～23
RT0	○	○	×	×	○	○
RT1	×	○	×	○	×	×
RT2	○	×	○	×	×	×
RT3	○	○	×	×	×	×
RT4	×	○	×	×	×	×

【図 1 3】

図 13

抽選対象役	遊技状態				
	※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。				
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360
左ベル1	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375	○ 370
左ベル2	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
左ベル3	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
左ベル4	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
中ベル1	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル2	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル3	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル4	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル1	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル2	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル3	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル4	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
弱スイカ	○ 250	○ 250	○ 250	○ 250	○ 250
強スイカ	○ 76	○ 76	○ 76	○ 76	○ 76
弱チェリー	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270
強チェリー	○ 70	○ 70	○ 70	○ 70	○ 70
中段チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5
BB1	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×
BB2	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×

【図 1 4】

図 14

抽選対象役	遊技状態				
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
通常リプレイ	○ 10000	×	○ 47854	○ 7500	×
ベルリプレイ	○ 5960	○ 1464	×	○ 1464	○ 13107
特別リプレイ	×	×	○ 100	×	×
リプレイGR1	×	○ 250	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 250	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1750	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1750	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1750	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1750	×	×	×
リプレイGR11	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR21	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR22	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR23	○ 2580	×	×	×	×

【図 1 5】

図 15

抽選対象役	組み合わせ
弱チェリー	組合せ
強チェリー	下段チェリー+1枚役
中段チェリー	中段チェリー
弱スイカ	右下がりスイカ+上段スイカ+中段スイカ
強スイカ	右下がりスイカ+上段スイカ+中段スイカ+1枚役
ベル	中段ベル+右下がりベル
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル6
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル8
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
リプレイGR1	通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR2	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR3	通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ
リプレイGR4	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR5	通常リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイGR6	通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR11	転落リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR12	転落リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR21	特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR22	特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR23	特殊リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ1
BB1	BB1
BB2	BB2

【図 16】

図16

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイ GR1	左中右	昇格リプレイ1
	左中右以外	通常リプレイ
リプレイ GR2	左右中	昇格リプレイ1
	左右中以外	通常リプレイ
リプレイ GR3	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	通常リプレイ
リプレイ GR4	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイ GR5	右左中	昇格リプレイ2
	右左中以外	通常リプレイ
リプレイ GR6	右中左	昇格リプレイ2
	右中左以外	通常リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイ GR11	左第1停止	通常リプレイ
	左第1停止以外	転落リプレイ
リプレイ GR12	中第1停止	通常リプレイ
	中第1停止以外	転落リプレイ
リプレイ GR13	右第1停止	通常リプレイ
	右第1停止以外	転落リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイ GR21	左第1停止	特殊リプレイ
	左第1停止以外	通常リプレイ
リプレイ GR22	中第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止以外	通常リプレイ
リプレイ GR23	右第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止以外	通常リプレイ

【図 18】

図18

タイトル	達成条件	種類名	報知形態		AT抽選		期待度	
			タイトル	達成条件	当選時	非当選時	個別	種類毎
連続演出A	助け出せ！	A-1	黒	黒	1	12	2.7%	17.20%
		A-2	黒	赤	2	9	6.8%	
		A-3	黒	柄	3	7	12.5%	
		A-4	赤	赤	5	6	21.7%	
		A-5	赤	柄	6	4	33.3%	
		A-6	柄	柄	8	2	57.1%	
連続演出B	脱出しろ！	B-1	黒	黒	2	9	6.8%	25%
		B-2	黒	赤	4	8	14.2%	
		B-3	黒	柄	5	7	19.2%	
		B-4	赤	赤	7	5	31.8%	
		B-5	赤	柄	8	4	40%	
		B-6	柄	柄	9	3	50%	
連続演出C	勝利しろ！	C-1	黒	黒	2	8	7.5%	34.70%
		C-2	黒	赤	4	6	18.1%	
		C-3	黒	柄	6	5	28.5%	
		C-4	赤	赤	7	3	43.7%	
		C-5	赤	柄	9	2	60%	
		C-6	柄	柄	12	1	80%	

※期待度はAT当選確率：1/100、当選時100%実行、非当選時3%実行として算出

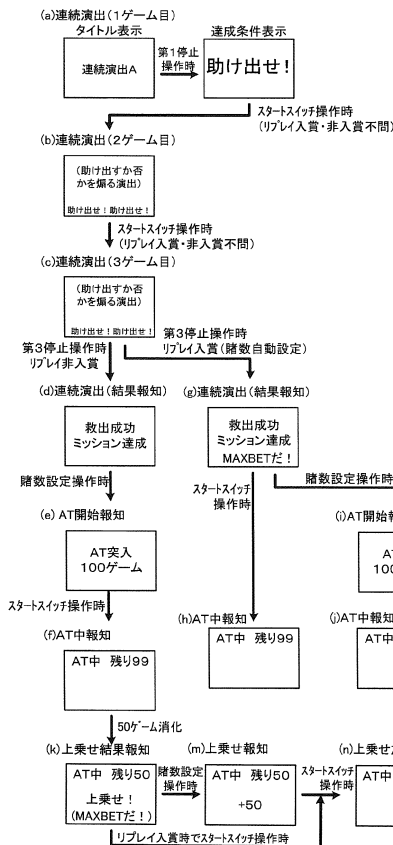
【図 17】

図17

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7or移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル8or移行出目
右ベル1	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル1or上段ベル7or移行出目
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル3or上段ベル5or移行出目
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル4or上段ベル6or移行出目
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル2or上段ベル8or移行出目

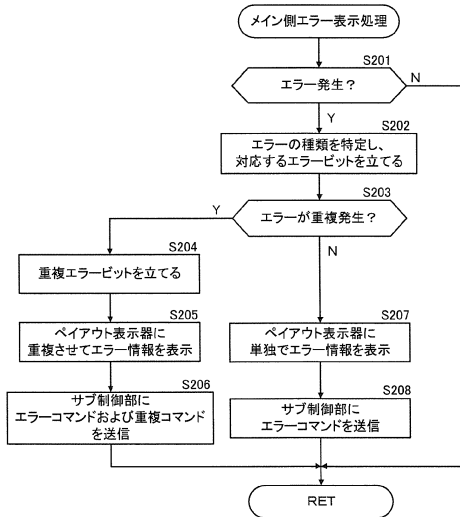
【図 19】

図19



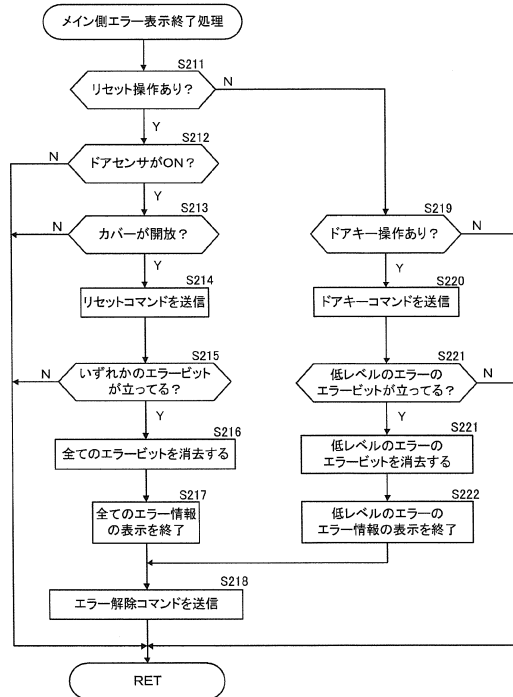
【図 20】

図20



【図 21】

図21



【図 22】

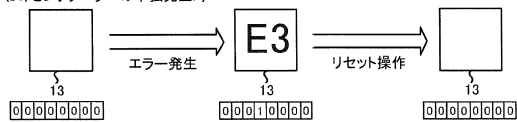
図22

(a)メイン側のエラーの識別について

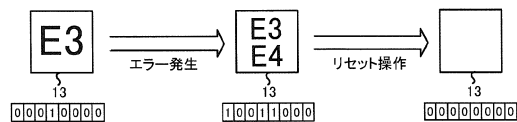
エラー種別	エラー内容	エラーレベル	エラービット
E1	RAM異常エラー	高	0 1 1 0 0 0 0 0 0 0
E2	不正入賞エラー	高	0 0 1 1 0 0 0 0 0 0
E3	セレクトエラー	高	0 1 0 0 1 1 0 0 0 0
E4	ホッパーエラー	高	0 0 0 0 1 1 0 0 0 0
E5	ドア開放エラー	高	0 1 0 0 0 0 0 1 1 0
E6	エンピティエラー	低	0 1 0 0 0 0 0 0 1 1
E7	オーバーフローエラー	低	0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
重複	—	—	1 1 0 0 0 0 0 0 0 0

(b)メイン側のエラー表示とエラービットとの関係

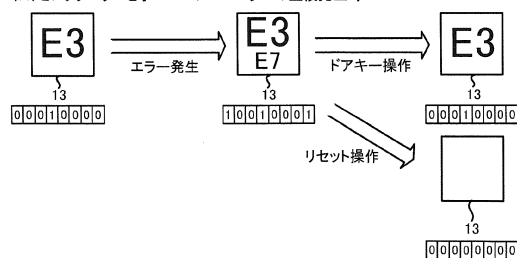
(b1)セレクトエラーの単独発生時



(b2)セレクトエラーとホッパーエラーの重複発生時

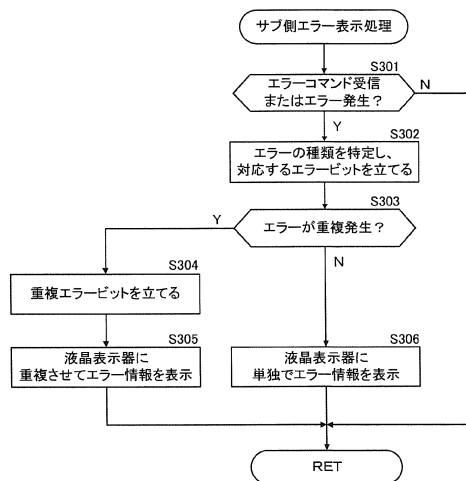


(b3)セレクトエラーとオーバーフローエラーの重複発生時



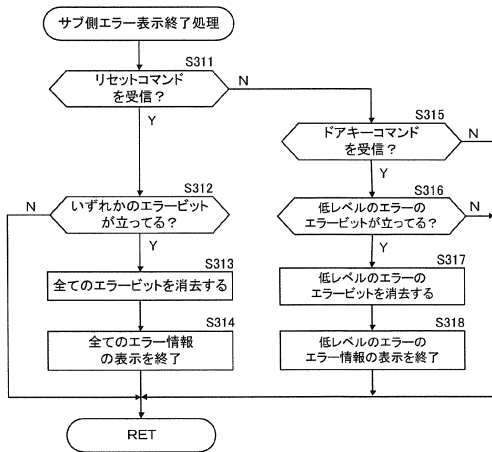
【図 23】

図23



【図 24】

図24



【図 25】

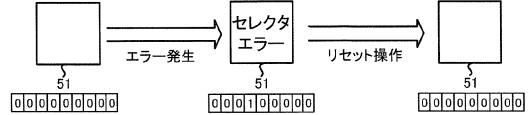
図25

(a)サブ側のエラーの識別について

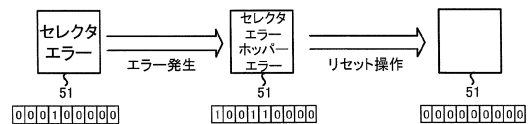
エラー種別	エラー内容	エラーレベル	エラービット
E1	RAM異常エラー	高	011000000000
E2	不正入賞エラー	高	001100000000
E3	セクタエラー	高	000110000000
E4	ホッパーエラー	高	010101100000
E5	ドア開放エラー	高	010000011000
E6	エンティエラー	低	000000011000
E7	オーバーフローエラー	低	010000000010
e1	役物装置エラー	低	010000000001
重複	—	—	110000000000

(b)サブ側のエラー表示とエラービットとの関係

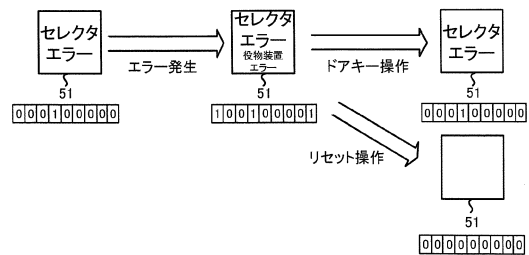
(b1)セクタエラーの単独発生時



(b2)セクタエラーとホッパーエラーの重複発生時

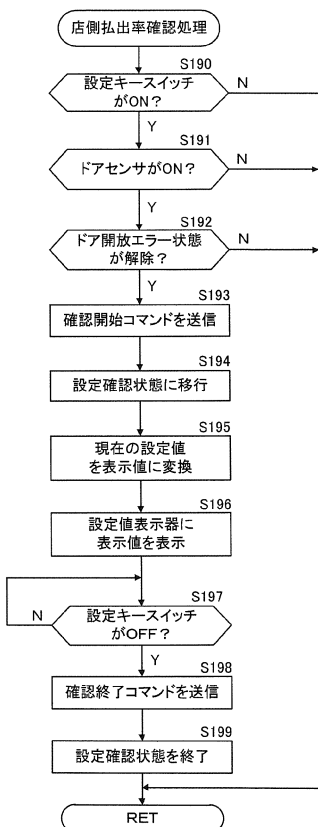


(b3)セクタエラーと役物装置エラーの重複発生時



【図 26】

図26



【図 27】

図27

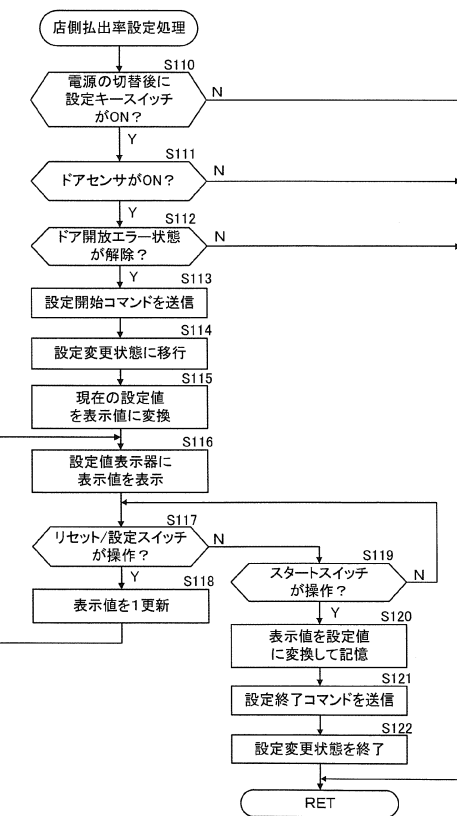


图 28

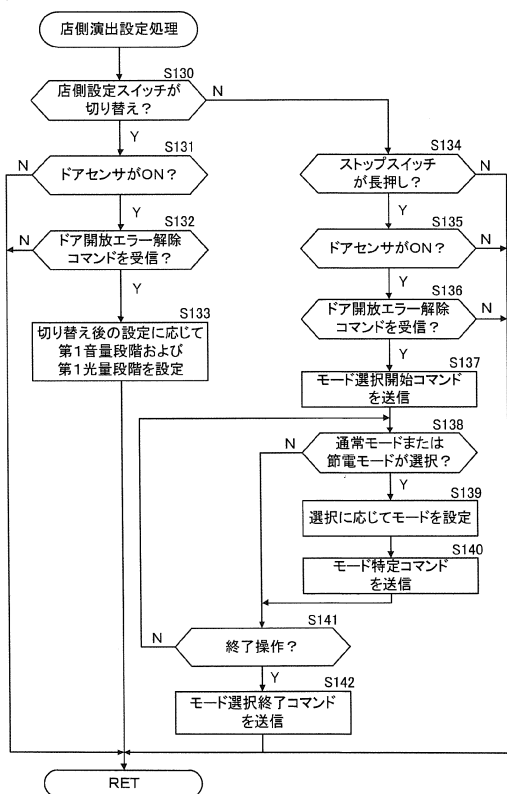


图 29

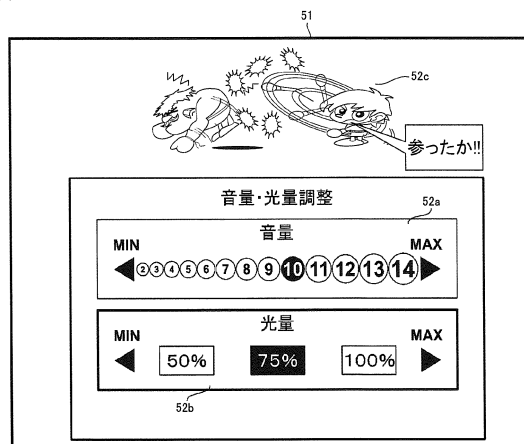


图 30

広帯設定 スリット	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
初期表示 (音量)	2	3	4	6	8	10	11	12	13	14
実験の 音量範囲	2(2)～14(14)					10(2)～22(14)				
初期表示 (光量)	30%		65%		50%		75%		100%	
実験の 光量範囲	30%、65%、100%					50%、75%、100%				

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

图 31

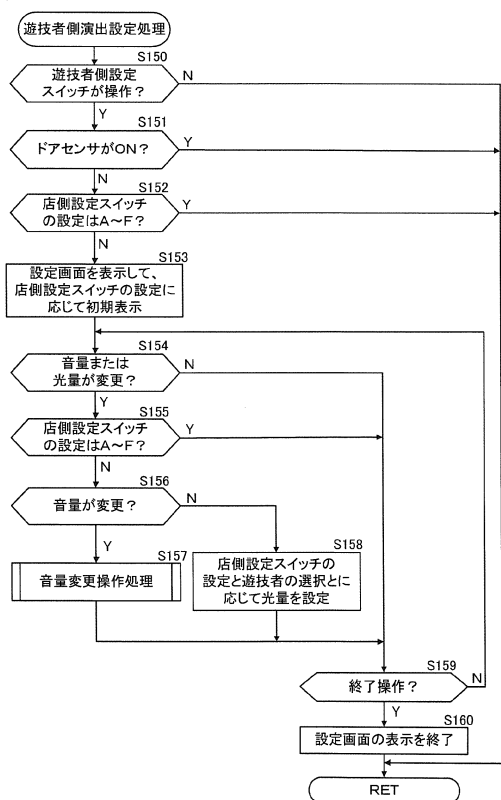
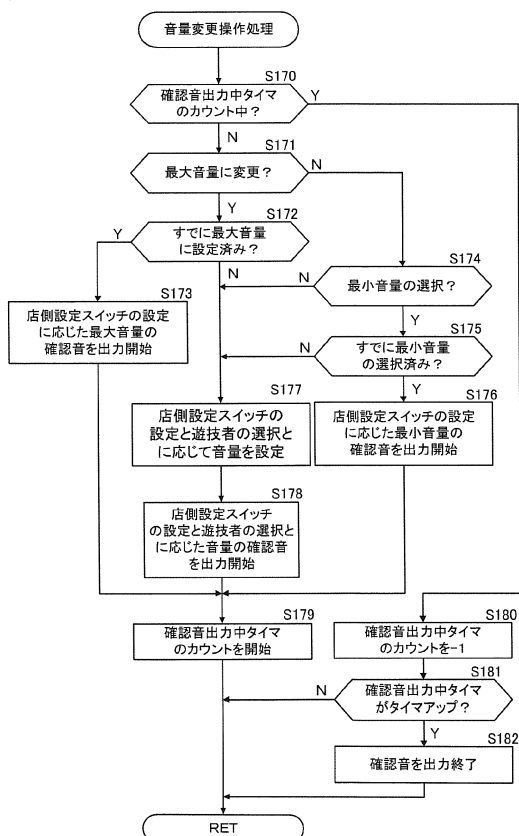
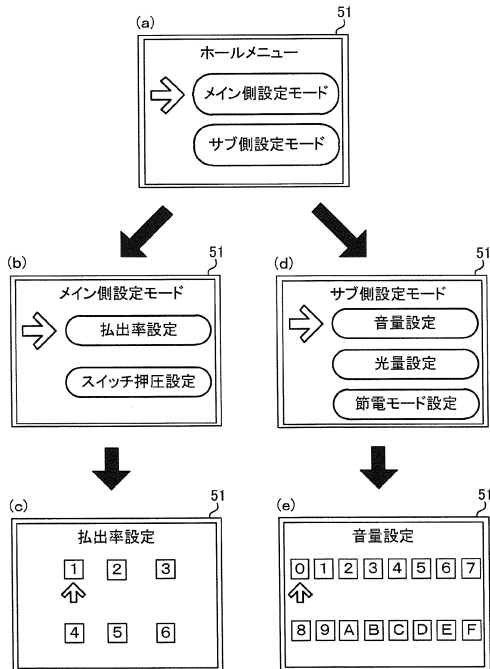


图 32



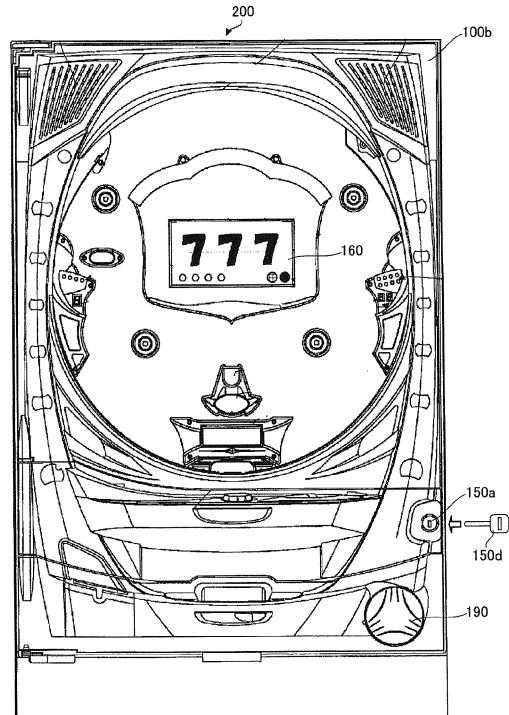
【図 33】

図33



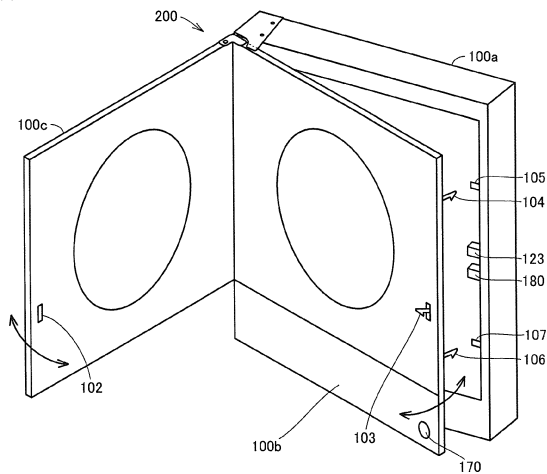
【図 34】

図34



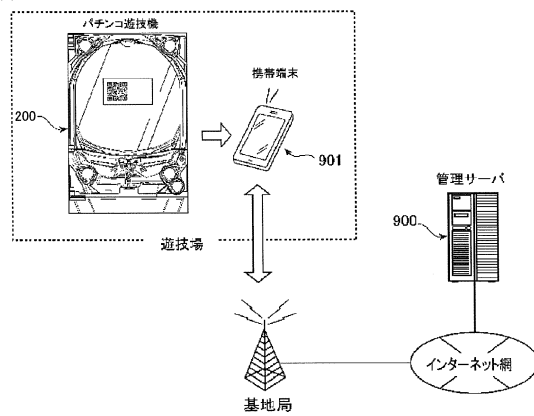
【図 35】

図35



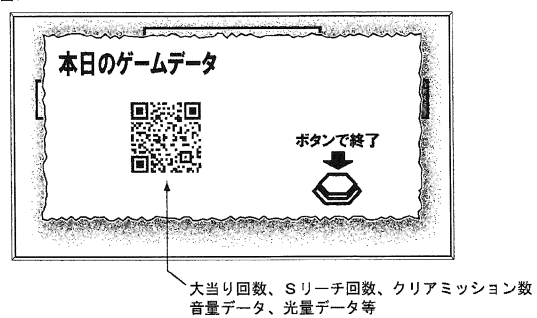
【図 36】

図36



【図 37】

図37



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-154105(JP,A)

「新世紀エヴァンゲリオン～約束の時」,パチスロ必勝ガイドMAX2009年1月号,株式会社白夜書房,2009年 1月 1日,p.91-93

「バジリスク絆」,パチスロ攻略マガジンドラゴン2014年4月号,株式会社プラントピア,2014年 2月21日,p.18-29

「パチスロ鉄拳3rd」,パチスロ攻略マガジンドラゴン2014年9月号,株式会社プラントピア,2014年 7月19日,p.30-41

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F5/04、7/02