

【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、
遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
遊技者の特定操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を精算する精算手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

遊技者の所定操作に基づき演出に関する設定を行う演出設定手段と、

メニュー画面を表示することが可能な表示手段とを備え、

前記演出実行手段は、前記表示手段に前記メニュー画面が表示されているときに演出を実行可能であり、

所定条件が成立したときには前記演出に関する設定が初期化される一方で、前記表示手段に前記メニュー画面が表示されている場合に前記特定操作が行われたときには前記演出に関する設定が初期化されない、遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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た入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

【0003】

このような遊技機として、入賞役として入賞により再遊技が付与されるリプレイなどがあり、非リプレイ入賞時において精算操作が行われた場合には遊技者が設定した演出に関する設定を初期化する一方で、リプレイ入賞時に精算操作が行われた場合には演出設定を初期化しないスロットマシンがあった（たとえば、特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2018 - 7936 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、上述したスロットマシンにおいては、遊技者がメニュー画面を開いている場合において精算操作のような特定操作が行われたときに、演出に関する設定をどのように調整するかについて全く鑑みられていなかった。

【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、メニュー画面が表示されている場合に特定操作が行われたときに、好適に演出に関する設定を調整す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】**

（ 1 ） 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシンやパチンコ遊技機で例示される遊技機 1 ）であって、

遊技用価値（たとえば、メダルやクレジット、遊技球）を記憶する遊技用価値記憶手段

10

20

30

40

50

(たとえば、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c) と、

遊技者の特定操作(たとえば、精算スイッチ 1 0 の操作)に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を精算する精算手段(たとえば、精算スイッチ 1 0)と、

演出(たとえば、スピーカ 5 3 や L E D 5 2 を用いた演出)を実行する演出実行手段(たとえば、サブ制御部 9 1 が演出を実行する処理)と、

遊技者の所定操作(たとえば、演出用ボタン 5 6 , 十字キー 5 7 の操作)に基づき演出に関する設定(たとえば、演出設定(音量設定、光量設定))を行う演出設定手段(たとえば、サブ制御部 9 1 による演出設定処理)と、

メニュー画面(たとえば、図 5 (e) のメニュー画面)を表示することが可能な表示手段(たとえば、液晶表示器 5 1)とを備え、

前記演出実行手段は、前記表示手段に前記メニュー画面が表示されているときに演出を実行可能であり(たとえば、図 5 (e) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されているときに、スピーカ 5 3 や L E D 5 2 を用いた演出を実行可能である)、

所定条件(たとえば、図 3 の S a 2 で Y E S , S a 4 で Y E S)が成立したときには前記演出に関する設定が初期化される一方で(たとえば、単位遊技が終了してから 1 分経過したとき(図 5 (a) , (b))や、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていない場合に精算操作が行われたとき(図 5 (a) , (c) , (d))には、光量設定および音量設定は初期化される)、前記表示手段に前記メニュー画面が表示されている場合に前記特定操作が行われたとき(たとえば、図 3 の S a 3 で Y E S のとき)には前記演出に関する設定が初期化されない(たとえば、図 5 (f) ~ (h) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときには、光量設定および音量設定は初期化されない)、遊技機。

【 0 0 0 8 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記所定条件は、前記表示手段に前記メニュー画面が表示されていない場合に前記特定操作が行われたとき(たとえば、図 3 の S a 4 で Y E S のとき)に成立する(たとえば、図 5 (a) , (c) , (d) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていないときに精算操作が行われた場合、光量設定および音量設定は初期化される)。

【 0 0 0 9 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記メニュー画面は、遊技者によって行われた遊技の履歴(たとえば、図 5 (f) に示す遊技履歴)を確認する画面である。

【 0 0 1 0 】

(4) 上記 (1) ~ (3) の遊技機において、

前記メニュー画面は、遊技者が前記演出に関する設定(たとえば、演出設定)を行う画面である(たとえば、[演出設定について]の欄の記載)。

【 0 0 1 1 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、

前記メニュー画面は、遊技者が行った遊技の履歴情報を含む 2 次元コードを表示させる画面である(たとえば、変形例における[携帯連動モードについて]の欄の記載)。

【 0 0 1 2 】

(6) 上記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、

音(たとえば、B G M、精算音)を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ 5 3)をさらに備え、

前記演出に関する設定は、前記音出力手段から出力される音に関する設定(たとえば、音量設定)を含み、

前記音出力手段は、

前記表示手段に前記メニュー画面が表示されている間に前記精算手段により遊技用価値の精算が行われているときには、特定音(たとえば、精算音)を出力し(たとえば、図

10

20

30

40

50

5 (g) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されている間に精算が行われているときには、スピーカ 5 3 から精算音が出力される)、

前記表示手段に前記メニュー画面が表示されている間に前記精算手段により遊技用価値の精算が行われていないときには、前記特定音とは異なる所定音(たとえば、BGM 1 B)を出力する(たとえば、図 5 (e) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されている間に精算が行われていないときには、スピーカ 5 3 から BGM 1 B が出力される)。

【0013】

(7) 上記(1)~(6)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、

遊技が行われていないことを示す非遊技状態画面(たとえば、図 5 (b) に示すように、デモ演出実行時に液晶表示器 5 1 に表示されるデモ画面)を表示することが可能であり、

前記メニュー画面を表示していない場合に前記精算手段により遊技用価値の精算が行われたときには前記非遊技状態画面を表示する一方で、前記メニュー画面を表示している場合に前記精算手段により遊技用価値の精算が行われたときには前記非遊技状態画面を表示することなく当該メニュー画面の表示を継続する(たとえば、図 5 (d) に示すように、メニュー画面が表示されていない場合に精算が行われたときにはデモ画面が表示される一方で、図 5 (h) に示すように、メニュー画面が表示されている場合に精算が行われたときにはデモ画面が表示されることなくメニュー画面の表示が継続される)。

【0014】

(8) 上記(1)~(7)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、

通常状態において前記表示手段に前記メニュー画面が表示されているときには、特定演出(たとえば、スピーカ 5 3 が BGM 1 B を出力すること、LED 5 2 が特定色 1 B で点灯すること)を実行し(たとえば、図 5 (e) に示すように、通常状態において液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されているときには、スピーカ 5 3 が BGM 1 B を出力するとともに LED 5 2 が特定色 1 B で点灯する)、

前記通常状態よりも有利な有利状態において前記表示手段に前記メニュー画面が表示されているときには、前記特定演出とは異なる所定演出(たとえば、スピーカ 5 3 が BGM 2 を出力すること、LED 5 2 が特定色 2 で点灯すること)を実行する(たとえば、図 6 (e) に示すように、有利状態において液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されているときには、スピーカ 5 3 が BGM 2 を出力するとともに LED 5 2 が特定色 2 で点灯する)。

【0015】

(9) 上記(8)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記有利状態において前記表示手段に前記メニュー画面が表示されていないときにも前記所定演出を実行可能である(たとえば、図 6 (a) に示すように、有利状態において液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていないときにもスピーカ 5 3 が BGM 2 を出力するとともに LED 5 2 が特定色 2 で点灯する)。

【0016】

(10) 上記(1)~(9)のいずれかの遊技機において、

音(たとえば、BGM、精算音)を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ 5 3)をさらに備え、

前記演出に関する設定は、前記音出力手段から出力される音量に関する設定(たとえば、音量設定)を含み、

前記音出力手段は、前記精算手段により遊技用価値の精算が行われている間においては、前記演出設定手段によって前記音量に関する設定が行われているか否かに関わらず、一定の音量で当該精算に関する音(たとえば、精算音)を出力する(たとえば、図 5 (c) , (g) 、図 6 (c) , (g) に示すように、精算が行われている間においては、音量設

10

20

30

40

50

定が行われているか否かに関わらず、一定の音量（音量３）でスピーカ５３から精算音出力される）。

【図面の簡単な説明】

【００１７】

【図１】図１（Ａ）は、本実施形態に係る遊技機の主な内部構成の一例を示す図であり、図１（Ｂ）は、本実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図２】スピーカおよびＬＥＤを用いた演出の実行内容について説明するための図である。

【図３】サブ制御部が実行する設定初期化処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図４】サブ制御部が実行するデモ状態移行判定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図５】通常状態中における演出設定の初期化およびデモ状態への移行について説明するための図である。

【図６】有利状態中における演出設定の初期化およびデモ状態への移行について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【００１８】

本発明に係る遊技機１を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【００１９】

〔遊技機１の構成〕

図１（Ａ）は、本実施形態に係る遊技機の主な内部構成の一例を示す図であり、図１（Ｂ）は、本実施形態に係る遊技機の正面図である。遊技機１は、たとえば、スロットマシンやパチンコ遊技機である。

【００２０】

図１（Ａ）に示すように、遊技機１は、遊技の進行を制御するメイン制御部４１と、演出を制御するサブ制御部９１とを備える。メイン制御部４１は、遊技の進行に係る各種データを記憶するＲＡＭ４１ｃを備える。メイン制御部４１は、ＲＡＭ４１ｃの所定の記憶領域に、遊技用価値を記憶する。また、メイン制御部４１には、操作部７および精算スイッチ１０が接続されている。

【００２１】

メイン制御部４１は、遊技の進行に応じて、各種コマンドを出力する。サブ制御部９１は、メイン制御部４１から出力されたコマンドの制御情報に基づいて演出の制御を行う。サブ制御部９１は、演出に係る各種データを記憶するＲＡＭ９１ｃを備える。

【００２２】

サブ制御部９１には、画像を表示する液晶表示器５１、点灯または点滅を行うＬＥＤ５２、および音を出力するスピーカ５３が接続されている。演出は、液晶表示器５１、ＬＥＤ５２およびスピーカ５３を用いて行われる。また、サブ制御部９１には、メニュー画面の操作や演出設定などを行うための演出用ボタン５６および十字キー５７が接続されている。

【００２３】

図１（Ｂ）は、遊技機の正面図である。遊技機１は、遊技用価値を用いて、遊技者による操作部７の操作により、遊技を行うことが可能となる。

【００２４】

遊技機１がスロットマシンである場合には、操作部７は、賭数を設定可能な賭数設定ボタン、リールを回転開始するためのスタートスイッチ、リールを停止させるためのストップスイッチなどである。また、遊技用価値は、メダルやクレジットである。リールの停止により導出された図柄に応じて遊技用価値が付与される。

【００２５】

遊技機１がパチンコ遊技機である場合には、操作部７は、遊技球（遊技媒体）を発射するための打球操作ハンドルである。また、遊技用価値は、遊技球である。入賞口への遊技

10

20

30

40

50

球の入賞により賞球が発生する（遊技用価値が付与される）。

【 0 0 2 6 】

メイン制御部 4 1 は、R A M 4 1 c の所定領域に遊技用価値を記憶する。また、メイン制御部 4 1 は、遊技者の特定操作に基づき、R A M 4 1 c の所定領域に記憶されている遊技用価値を精算する。特定操作とは、精算スイッチ 1 0 の操作である。精算スイッチ 1 0 の操作を「精算操作」とも称する。

【 0 0 2 7 】

具体的には、遊技者が精算スイッチ 1 0 を操作することで、遊技用価値が精算される。精算操作によって、R A M 4 1 c の所定領域に記憶されている遊技用価値がクリアされ（0 になり）、遊技者に遊技用価値が払い戻される。なお、遊技機 1 に遊技用価値表示器を設けて、R A M 4 1 c の所定領域に記憶されている遊技用価値を表示するようにしてもよい。

10

【 0 0 2 8 】

メイン制御部 4 1 は、精算スイッチ 1 0 が操作されたとき、サブ制御部 9 1 に精算開始コマンドを送信する。精算開始コマンドは、精算が開始したことを特定可能なコマンドである。また、メイン制御部 4 1 は、精算が完了したときに、サブ制御部 9 1 に精算終了コマンドを送信する。「精算が完了したとき」とは、R A M 4 1 c の所定領域に記憶されている遊技用価値がクリアされて遊技者に対する遊技用価値の払い戻しが完了したときを指す。精算終了コマンドは、精算が完了したことを特定可能なコマンドである。

【 0 0 2 9 】

20

遊技機 1 がスロットマシンである場合には、付与された遊技用価値は、クレジット加算されて、R A M 4 1 c の所定の記憶領域に記憶される。クレジットが上限数（5 0 ）に達した場合にはメダル払出口からメダルが払い出される。精算スイッチ 1 0 が操作されると、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が返却される）。

【 0 0 3 0 】

遊技機 1 がパチンコ遊技機である場合には、R A M 4 1 c の所定の記憶領域に遊技球数を記憶するものであって、精算スイッチ 1 0 の操作により精算される（遊技球が払い出される）ものであればよい。たとえば、精算スイッチ 1 0 は、遊技球を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機が備える計数ボタンであってもよい。付与された得点は、R A M 4 1 c の所定の記憶領域に加算して記憶されるが、計数ボタンの操作により、記憶された得点が精算される（計数されて、会員カード等に記憶可能な持ち玉へと変換される）。

30

【 0 0 3 1 】

〔 通常状態、有利状態およびデモ状態 〕

メイン制御部 4 1 は、通常状態および有利状態を含む状態に制御可能である。通常状態は、たとえば、遊技機 1 の設計として、遊技用価値の増加が望めない状態、または遊技の滞在率が有利状態よりも多い状態である。有利状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。有利状態は、たとえば、通常状態よりも遊技者の手持ちの遊技用価値が増えやすい状態、通常状態よりも遊技者の手持ちの遊技用価値が減りにくい状態、または通常状態よりも遊技者の手持ちの遊技用価値が増えやすい状態に移行しやすい状態である。なお、有利状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であれば、いずれの状態であってもよい。

40

【 0 0 3 2 】

有利状態は、たとえば、スロットマシンにおいては、小役の当選確率が向上するボーナス、あるいは、遊技者にとって有利な操作手順を報知してナビが行われる A T などである。また、パチンコ遊技機においては、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行可能となる大当たり遊技状態である。

【 0 0 3 3 】

通常状態または有利状態においては、遊技画像が液晶表示器 5 1 に表示される。遊技画

50

像は、遊技者が遊技を行っていることが外部から認識可能な画像である。遊技画像の例として、通常状態においては、昼間を想定した背景を含む遊技画像（たとえば、昼間の海の画像）が液晶表示器 5 1 に表示され、有利状態においては、夜を想定した背景を含む遊技画像（たとえば、夜の山の画像）が液晶表示器 5 1 に表示される。背景とともにキャラクタを含む遊技画像が液晶表示器 5 1 に表示されてもよい。

【 0 0 3 4 】

メイン制御部 4 1 は、通常状態または有利状態においては、デモ状態に制御可能である。また、サブ制御部 9 1 は、デモ状態において、デモ演出を実行する。デモ演出は、遊技が行われていないことを示す演出であり、デモ状態に制御されたときに実行される演出である。デモ演出は、液晶表示器 5 1 にデモ画面を表示することで実行される。デモ画面は、遊技者が遊技を行っていないことが外部から認識可能な画像である。デモ画面の例として、「 D E M O 」の文字画像が表示されることや、遊技に関する説明が液晶表示器 5 1 に表示されることなどが挙げられる。デモ演出の実行条件については、図 4 を用いて後述する。

10

【 0 0 3 5 】

[メニュー画面]

サブ制御部 9 1 は、遊技者が演出用ボタン 5 6 を操作したとき、液晶表示器 5 1 にメニュー画面を表示させる。メニュー画面においては、選択可能な項目が表示される。選択可能な項目として、「遊技履歴」、「演出設定」および「メニュー終了」が表示される。十字キー 5 7 の操作により、選択可能な項目のいずれかを選択することができる。演出用ボタン 5 6 を操作すると、選択された項目に関する画面に遷移する。「メニュー終了」が選択された状態で演出用ボタン 5 6 を操作すると、メニュー画面の表示が終了する。

20

【 0 0 3 6 】

「遊技履歴」が選択された状態で演出用ボタン 5 6 を操作すると、メニュー画面として、遊技履歴画面が表示される（遊技履歴画面は、メニュー画面に含まれる）。遊技履歴画面は、遊技者によって行われた遊技の履歴（遊技履歴）を確認する画面である。遊技履歴として、たとえば、有利状態の制御回数や遊技が行われた回数（ゲーム数）などが表示される。遊技履歴は、R A M 9 1 c の所定の記憶領域に記憶される。

【 0 0 3 7 】

「演出設定」が選択された状態で演出用ボタン 5 6 を操作すると、メニュー画面として、演出設定画面が表示される（演出設定画面は、メニュー画面に含まれる）。演出設定画面は、演出に関する設定（演出設定）を行う画面である。演出設定は、音量設定と光量設定とを含む。サブ制御部 9 1 は、遊技者の演出用ボタンや十字キー 5 7 の操作に基づき、演出設定を行う演出設定処理を実行する。

30

【 0 0 3 8 】

演出設定画面において、音量は、たとえば、0 ~ 7 の間で段階的に設定可能である。数値が大きいほどスピーカ 5 3 から出力される音量が大きくなる。音量「0」が設定音量として設定された場合は、スピーカ 5 3 は、音を出力しない。また、音量「7」が設定音量として設定された場合は、スピーカ 5 3 は最大音量で音を出力する。音量は、初期音量として音量「5」が設定されている。遊技店は、初期音量を設定することが可能である。遊技者により音量が設定されていない場合や音量設定が初期化された場合は、スピーカ 5 3 は、初期音量である音量「5」で音を出力する。

40

【 0 0 3 9 】

ただし、精算が行われている間は、スピーカ 5 3 は、一定の音量（音量「3」）で精算音を出力する。ここで、一定の音量とは、遊技店において遊技者が聞き取れる程度の音量であり、遊技者が聞いたときに音が大きすぎず小さすぎず感じる程度の音量である。

【 0 0 4 0 】

演出設定画面において、光量は、たとえば、0 ~ 7 の間で段階的に設定可能である。数値が大きいほど L E D 5 2 は明るく点灯または点滅時する（光量が大きくなる）。光量「0」が設定光量として設定された場合は、L E D 5 2 は、消灯する。また、光量「7」が

50

設定光量として設定された場合は、LED52は最も明るく点灯または点滅時する。光量は、初期光量として光量「5」が設定されている。遊技店は、初期光量を設定することが可能である。遊技者により光量が設定されていない場合や光量設定が初期化された場合は、LED52は初期光量である光量「5」で点灯または点滅時する。

【0041】

ただし、精算が行われている間は、LED52は、一定の光量（光量「3」）で点灯する。ここで、一定の光量とは、遊技店において遊技者がLED52の点灯または点滅を認識できる程度の光量であり、遊技者がLED52の点灯または点滅を見たときに明るすぎず暗すぎず感じる程度の光量である。音量設定や光量設定の初期化については、図3を用いて後述する。

【0042】

〔スピーカおよびLEDを用いた演出〕

図2は、スピーカおよびLEDを用いた演出の実行内容について説明するための図である。図2に示すように、通常状態中、有利状態中およびデモ状態中には、スピーカ53およびLED52を用いた演出が実行される。

【0043】

通常状態中においては、メニュー画面が表示されていないとき（「メニュー非表示時」とも称する）には、スピーカ53はBGMとしてBGM1Aを出力するとともに、LED52は特定色1A（たとえば、白色）で点灯する演出を実行する。また、通常状態中において、メニュー画面が表示されているとき（「メニュー表示時」とも称する）には、スピーカ53はBGMとしてBGM1Bを出力するとともに、LED52は特定色1B（たとえば、緑色）で点灯する演出を実行する。

【0044】

有利状態中においては、メニュー非表示時であるかメニュー表示時であるかに関わらず、スピーカ53はBGMとしてBGM2を出力するとともに、LED52は特定色2（たとえば、赤色）で点灯する演出を実行する。

【0045】

デモ状態中においては、メニュー非表示時には、スピーカ53は音を出力せず、LED52も消灯状態となる。すなわち、スピーカ53およびLED52による演出を実行しない。また、デモ状態中において、メニュー表示時には、スピーカ53はBGMとしてBGM1Bを出力するとともに、LED52は特定色1Bで点灯する演出を実行する。すなわち、メニュー表示時においては、通常状態中とデモ状態中とで同じ演出を実行する。

【0046】

サブ制御部91は、精算操作により遊技用価値の精算が行われている間（精算操作により精算が開始されてから精算が完了するまでの間）には、スピーカ53に精算音を出力させる。通常状態中、有利状態中およびデモ状態中のいずれにおいても、精算時は、スピーカ53は精算音を出力する（たとえば、音「べべべ」を繰り返して出力する）とともに、LED52は特定色3（たとえば、黄色）で点滅する演出を実行する。

【0047】

〔演出設定の初期化およびデモ演出の実行条件について〕

遊技者は、遊技を終了して離席する際、遊技用価値がRAM41cに記憶されている場合には、精算操作を行って遊技用価値の精算を行う。遊技を終了する際、遊技者は、メニュー画面を表示させることが多い。たとえば、遊技終了時には、遊技者は、メニュー画面から遊技履歴を表示させて、有利状態の制御回数や遊技実行回数など過去の遊技履歴の確認を行う。このような事情から、遊技を終了する際には、メニュー画面を開いた状態で精算操作が行われる頻度が高い。

【0048】

一方で、上述した音量設定や光量設定などの演出設定が行われることで、遊技をしている遊技者専用の演出環境が作られる。たとえば、初期音量（遊技店の設定値）では音が大きすぎると感じる場合には、遊技者は音量を下げる設定を行う。また、初期光量（遊技店

10

20

30

40

50

の設定値)では明るすぎると感じる場合には、遊技者は光量を下げる設定を行う。逆に、音が小さいと感じる場合や暗いと感じる場合には、遊技者は音量や光量を上げる設定を行う。

【0049】

ここで、遊技者が遊技を終了して離席すると考えられる場面においては、次の遊技者のために演出設定を自動的に初期化するようにすると、遊技店にとっては利便性が高くなる。遊技者が遊技を終了して離席すると考えられる場面は、たとえば、遊技用価値の精算を行うために精算操作を行ったときなどである。しかし、精算操作が行われたときに、単純に遊技機1が演出設定を初期化する処理を実行するような場合、次のような問題が発生する。

10

【0050】

前述のように、遊技を終了する際には、メニュー画面を開いた状態で精算操作が行われる頻度が高い。メニュー画面を開いた状態で精算操作が行われたときに、演出設定を初期化する処理が実行された場合、音が大きすぎると感じて音量を下げる設定を行っていたにも関わらず、突然大音量で音が出力されるようになり、遊技者は不快に感じるようになる。また、明るすぎると感じて光量を下げる設定を行っていたにも関わらず、突然まぶしい光が目に入り、遊技者は不快に感じる。音量や光量を上げる設定を行っていた場合は、突然音が小さくなったり暗くなったりして遊技者は不快に感じる。

【0051】

また、遊技者が遊技を終了して離席すると考えられる場面においては、デモ状態に制御されて、遊技者が遊技を行っていないことが外部から認識可能な画像を表示するデモ演出が実行される。デモ状態に制御される条件としては、上述のような精算操作を行ったときなどが想定される。

20

【0052】

しかしながら、上述のようにメニュー画面を開いた状態で精算操作が行われる頻度が高いため、メニュー画面を開いた状態で精算操作が行われたときに、デモ演出が実行されるようにした場合、メニュー画面に表示される遊技履歴の情報などを確認しているにも関わらず、突然デモ画面に切り替わってしまい、遊技者は不快に感じるようになる。

【0053】

以上説明したような事情から、本実施の形態においては、メニュー画面が表示されている場合に特定操作が行われたときに、好適に演出に関する設定を調整することができるように、遊技機1を構成した。また、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときに、好適にデモ演出を実行することができるように、遊技機1を構成した。以下、詳細について説明する。

30

【0054】

[設定初期化処理]

まず、本実施の形態で実行される設定初期化処理について説明する。サブ制御部91は、所定条件が成立したときには演出設定(光量設定および音量設定)を初期化する。所定条件は、単位遊技(1ゲーム)が終了してから1分経過したときや、液晶表示器51にメニュー画面が表示されていない場合に精算操作が行われたときに成立する。一方で、サブ制御部91は、液晶表示器51にメニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときには、光量設定および音量設定を初期化しない。

40

【0055】

「単位遊技が終了してから1分経過したとき」とは、具体的には、変動表示の結果が特定図柄以外となってから1分経過するまでの間、遊技が行われない状態が継続したことである。以下、フローチャートに沿って説明する。

【0056】

図3は、サブ制御部が実行する設定初期化処理の制御内容を示すフローチャートである。サブ制御部91は、一定間隔毎に割込を発生させてタイマ割込処理を実行する。サブ制御部91は、タイマ割込処理において、設定初期化処理を実行する。

50

【 0 0 5 7 】

図 3 に示すように、サブ制御部 9 1 は、S a 1 のステップにおいて、精算中であるか否かを判断する。たとえば、サブ制御部 9 1 が精算開始コマンドを受信した後であって、未だ精算終了コマンドを受信していない場合に、精算中であると判断する。

【 0 0 5 8 】

サブ制御部 9 1 は、精算中であると判断した場合 (S a 1 で Y E S)、S a 3 のステップに進み、精算中ではないと判断した場合 (S a 1 で N O)、S a 2 のステップに進む。

【 0 0 5 9 】

サブ制御部 9 1 は、S a 2 のステップにおいて、単位遊技が終了してから 1 分経過しているか否かを判断する。サブ制御部 9 1 は、単位遊技が終了してから 1 分経過していると判断した場合 (S a 2 で Y E S)、演出設定 (光量設定および音量設定) を初期化する設定初期化 (S a 5) を行って設定初期化処理を終了する。ただし、単位遊技が終了してから 1 分経過したタイミングが精算中であつた場合には、精算が完了したときに単位遊技が終了してから 1 分経過したものと判断して設定初期化 (S a 5) を行う。しかし、これに限らず、精算中であるか否かに限らず、単位遊技が終了してから 1 分経過した場合に、設定初期化 (S a 5) を行うようにしてもよい。サブ制御部 9 1 は、単位遊技が終了してから 1 分経過していないと判断した場合 (S a 2 で N O)、設定初期化処理を終了する。

【 0 0 6 0 】

サブ制御部 9 1 は、S a 3 のステップにおいて、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されているか否かを判断する。サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されている場合には (S a 3 で Y E S)、設定初期化処理を終了する。

【 0 0 6 1 】

サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていない場合には (S a 3 で N O)、精算が完了したか否かを判断する (S a 4)。たとえば、サブ制御部 9 1 が精算終了コマンドを受信した場合に、精算が完了したと判断する。

【 0 0 6 2 】

サブ制御部 9 1 は、精算が完了していると判断した場合 (S a 4 で Y E S)、設定初期化 (S a 5) を行って設定初期化処理を終了する。サブ制御部 9 1 は、精算が完了していないと判断した場合 (S a 4 で N O)、設定初期化処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

すなわち、精算操作に基づき光量設定および音量設定が初期化される場合、サブ制御部 9 1 は、遊技用価値の精算が完了してから、光量設定および音量設定を初期化 (設定初期化) する。しかし、これに限らず、サブ制御部 9 1 は、精算操作が行われたタイミング (精算開始コマンドを受信したタイミング) で設定初期化を行うようにしてもよい。

【 0 0 6 4 】

[デモ状態移行判定処理]

次に、本実施の形態で実行されるデモ状態移行判定処理について説明する。サブ制御部 9 1 は、特定条件が成立したときに、デモ状態に遷移させるとともに、デモ演出を実行する。特定条件は、単位遊技 (1 ゲーム) が終了してから 1 分間が経過したときや、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていない場合に精算操作が行われたときに成立する。一方で、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときには、デモ演出が実行されない。以下、フローチャートに沿って説明する。

【 0 0 6 5 】

図 4 は、サブ制御部が実行するデモ状態移行判定処理の制御内容を示すフローチャートである。サブ制御部 9 1 は、タイマ割込処理において、設定初期化処理を実行する。

【 0 0 6 6 】

図 4 に示すように、サブ制御部 9 1 は、S b 1 のステップにおいて、精算中であるか否かを判断する。たとえば、サブ制御部 9 1 が精算開始コマンドを受信した後であって、未だ精算終了コマンドを受信していない場合に、精算中であると判断する。

【 0 0 6 7 】

サブ制御部 9 1 は、精算中であると判断した場合 (S b 1 で Y E S)、S b 3 のステップに進み、精算中ではないと判断した場合 (S b 1 で N O)、S b 2 のステップに進む。

【 0 0 6 8 】

サブ制御部 9 1 は、S b 2 のステップにおいて、単位遊技が終了してから 1 分経過しているか否かを判断する。サブ制御部 9 1 は、単位遊技が終了してから 1 分経過していると判断した場合 (S b 2 で Y E S)、デモ状態へ移行 (S b 5) させてデモ状態移行判定処理を終了する。デモ状態へ移行することで、デモ演出が実行される。ただし、単位遊技が終了してから 1 分経過したタイミングが精算中であつた場合には、精算が完了したときに単位遊技が終了してから 1 分経過したものと判断してデモ状態へ移行 (S b 5) させる。しかし、これに限らず、精算中であるか否かに限らず、単位遊技が終了してから 1 分経過した場合に、デモ状態へ移行 (S b 5) させるようにしてもよい。サブ制御部 9 1 は、単位遊技が終了してから 1 分経過していないと判断した場合 (S b 2 で N O)、デモ状態移行判定処理を終了する。

10

【 0 0 6 9 】

サブ制御部 9 1 は、S b 3 のステップにおいて、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されているか否かを判断する。サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されている場合には (S b 3 で Y E S)、デモ状態移行判定処理を終了する。

【 0 0 7 0 】

サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていない場合には (S b 3 で N O)、精算が完了したか否かを判断する (S b 4)。たとえば、サブ制御部 9 1 が精算終了コマンドを受信した場合に、精算が完了したと判断する。

20

【 0 0 7 1 】

サブ制御部 9 1 は、精算が完了していると判断した場合 (S b 4 で Y E S)、デモ状態へ移行 (S b 5) させてデモ状態移行判定処理を終了する。サブ制御部 9 1 は、精算が完了していないと判断した場合 (S b 4 で N O)、デモ状態移行判定処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

すなわち、精算操作に基づきデモ状態に移行する場合、サブ制御部 9 1 は、遊技用価値の精算が完了してから、デモ状態に移行させるとともにデモ演出を実行する。しかし、これに限らず、サブ制御部 9 1 は、精算操作が行われたタイミング (精算開始コマンドを受信したタイミング) でデモ状態に移行するにしてもよい。

30

【 0 0 7 3 】

[通常状態中における演出設定の初期化およびデモ状態への移行]

図 5 は、通常状態中における演出設定の初期化およびデモ状態への移行について説明するための図である。

【 0 0 7 4 】

図 5 (a) は、通常状態中における液晶表示器 5 1 の画面を示す。図 5 (a) に示すように、通常状態中においては、昼間を想定した背景画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 7 5 】

また、遊技者により、設定音量として音量「 1 」が設定され、設定光量として光量「 1 」が設定されているとする。通常状態中におけるメニュー非表示時であるため、スピーカ 5 3 から音量「 1 」で B G M 1 A が出力されるとともに、L E D 5 2 が光量「 1 」で特定色 1 A で点灯する演出が実行される。

40

【 0 0 7 6 】

単位遊技が終了してから 1 分経過したとき、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立するため、図 5 (b) に示すように、デモ状態に移行するとともに、演出設定が初期化される。デモ状態中においては、デモ演出が実行される。デモ演出の実行により、液晶表示器 5 1 にはデモ画面が表示される。

【 0 0 7 7 】

演出設定の初期化により、音量が音量「 5 」 (初期音量) に設定されるとともに、光量が光量「 5 」 (初期光量) に設定される。ただし、デモ状態中におけるメニュー非表示時

50

においては、スピーカ 5 3 から音は出力されず、LED 5 2 は消灯する。

【0078】

デモ状態中において、操作部 7 による開始操作に基づき遊技が開始された場合は、デモ状態を終了し、図 5 (a) の状態に戻る。遊技が開始されたか否かは、スロットマシンであれば、たとえば、賭数を設定する操作 (賭数設定ボタンの操作 (BET 操作))。それ以外に、メダル投入、またはリプレイ入賞による自動 BET でもよい) が行われたか否か判定可能である。また、パチンコ遊技機の場合には、たとえば、始動入賞口への入賞が検出されたか否かにより判断可能である。なお、パチンコ遊技機の場合は、打球操作ハンドルの操作を検出したことを条件に、デモ状態を終了させてもよい。

【0079】

図 5 (a) の状態に戻ると、液晶表示器 5 1 には、図 5 (a) に示す背景画像が表示される。音量および光量は初期化されているため、スピーカ 5 3 から音量「5」(初期音量) で BGM 1 A が出力されるとともに、LED 5 2 が光量「5」(初期光量) で特定色 1 A で点灯する演出が実行される。

【0080】

次に、図 5 (a) に示す状態において、精算スイッチ 1 0 による精算操作が行われたとする。このとき、図 5 (c) に示すように、遊技用価値の精算が行われる。精算が行われている間は、スピーカ 5 3 から音量「3」(精算時音量) で精算音出力されるとともに、LED 5 2 が光量「3」(精算時光量) で特定色 3 で点滅する演出が実行される。

【0081】

液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていない状態で精算操作が行われた場合は、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立する。このため、精算が完了するのを待って、図 5 (d) に示すように、デモ状態に移行するとともに、演出設定が初期化される。液晶表示器 5 1、スピーカ 5 3 および LED 5 2 による演出状態は、図 5 (b) で説明したものと同様である。デモ状態中において、操作部 7 による開始操作に基づき遊技が開始された場合は、演出設定が初期化された状態で図 5 (a) の状態に戻る。

【0082】

次に、図 5 (a) に示す状態において、演出用ボタン 5 6 が操作されたとする。このとき、図 5 (e) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示される。通常状態中においてメニュー画面が表示された場合、BGM 1 A から BGM 1 B に変更されてスピーカ 5 3 から BGM が出力されるとともに、特定色 1 A から特定色 1 B に色が変更されて LED 5 2 が点灯する演出が実行される。なお、このとき、音量および光量は変更されない。このように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されているときに、スピーカ 5 3 や LED 5 2 を用いた演出を実行可能である。

【0083】

次に、メニュー画面において、十字キー 5 7 により「遊技履歴」を選択した状態で、演出用ボタン 5 6 を操作すると、図 5 (f) に示すように、メニュー画面として、遊技履歴画面が表示される。これにより、遊技者は、遊技履歴画面において遊技履歴を確認することができる。

【0084】

次に、メニュー画面が表示されている状態で精算操作が行われたとする。このとき、図 5 (g) に示すように、遊技用価値の精算が行われる。精算が行われている間は、スピーカ 5 3 から音量「3」(精算時音量) で精算音出力されるとともに、LED 5 2 が光量「3」(精算時光量) で特定色 3 で点滅する演出が実行される。なお、メニュー画面が表示されている状態で音量「3」の精算音出力されている間では、BGM 1 B の出力が停止していてもよいし、あるいは、BGM 1 B は出力されているがその音量が「0」であってもよい。

【0085】

メニュー画面が表示されている状態で精算操作が行われた場合は、図 5 (d) の状況とは異なり、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立しない。このため、

10

20

30

40

50

精算が完了したとき、図5(h)に示すように、デモ状態へ移行したり、演出設定が初期化されることはなく、音量および光量は図5(f)の状態から変化しない。

【0086】

このように、液晶表示器51にメニュー画面が表示されている間に精算が行われているときには、スピーカ53から音量「3」(精算時音量)で精算音が出力されるとともにLED52が光量「3」(精算時光量)で特定色3で点滅するが、液晶表示器51にメニュー画面が表示されている間に精算が行われていないときには、スピーカ53から音量「1」でBGM1Bで出力されるとともに、LED52が光量「1」で特定色1Bで点灯する。

【0087】

また、メニュー画面が表示されていない場合に精算が行われたときにはデモ画面が表示される(デモ演出が実行される)一方で、メニュー画面が表示されている場合に精算が行われたときにはデモ画面が表示されることなく(デモ演出が実行されることなく)メニュー画面の表示が継続される。

【0088】

また、メニュー画面が表示されていない場合に精算が行われたときには演出設定の初期化が行われる一方で、メニュー画面が表示されている場合に精算が行われたときには演出設定の初期化が行われない。

【0089】

メニュー画面において、演出用ボタン56や十字キー57の操作が1分間なかった場合は、メニュー画面の表示が終了し、図5(a)の状態に戻る。なお、演出用ボタン56や十字キー57の操作が1分間なかった場合にメニュー画面の表示が終了するものに限らず、20秒間など、その他の期間が経過したことを条件にメニュー画面の表示が終了してもよい。

【0090】

なお、上述した例においては、図5(h)に示すメニュー画面が表示されている状態で演出用ボタン56や十字キー57が1分間操作されなかった場合に、メニュー画面の表示が終了して図5(a)に示す通常状態に戻り、その後、通常状態においてさらに1分間経過したときに、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立して図5(b)に示すデモ状態に移行するものであったが、このような他の画面状態への移行条件はこれ

【0091】

たとえば、図5(h)に示すメニュー画面が表示されている状態で20秒間に亘って演出用ボタン56や十字キー57などに対する何らの操作も行われなかった場合に、自動的にメニュー画面の表示が終了して図5(a)に示す通常状態に戻り、その後、通常状態においてさらに40秒間経過したときに、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立して図5(b)に示すデモ状態に移行するものであってもよい。つまり、この例では、メニュー画面が表示されている状態で遊技者による最後の操作が行われたタイミングを、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立する1分間の時間経過の起算タイミングとしている。そして、メニュー画面が表示されている状態で遊技者によって最後の操作が終了してから(ボタンに対する操作が離されてから)1分間経過したことを条件に、図5(b)に示すデモ状態に移行するとともに演出設定が初期化されるようになっている。このように、メニュー画面が表示されている状態で何らの操作が行われない期間が、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立する期間に到達したときに、デモ状態に移行するとともに演出設定が初期化されてもよい。

【0092】

[有利状態中における演出設定の初期化およびデモ状態への移行]

図6は、有利状態中における演出設定の初期化およびデモ状態への移行について説明するための図である。

【0093】

図 6 (a) は、有利状態中における液晶表示器 5 1 の画面を示す。図 6 (a) に示すように、有利状態中においては、夜を想定した背景画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 9 4 】

また、遊技者により、設定音量として音量「 1 」が設定され、設定光量として光量「 1 」が設定されているとする。有利状態中であるため、スピーカ 5 3 から音量「 1 」で B G M 2 が出力されるとともに、 L E D 5 2 が光量「 1 」で特定色 2 で点灯する演出が実行される。

【 0 0 9 5 】

単位遊技が終了してから 1 分経過したとき、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立するため、図 6 (b) に示すように、デモ状態に移行するとともに、演出設定が初期化される。デモ状態中においては、デモ演出が実行される。デモ演出の実行により、液晶表示器 5 1 にはデモ画面が表示される。

10

【 0 0 9 6 】

演出設定の初期化により、音量が音量「 5 」(初期音量) に設定されるとともに、光量が光量「 5 」(初期光量) に設定される。ただし、デモ状態中におけるメニュー非表示時においては、スピーカ 5 3 から音は出力されず、 L E D 5 2 は消灯する。

【 0 0 9 7 】

デモ状態中において、操作部 7 による開始操作に基づき遊技が開始された場合は、デモ状態を終了し、図 6 (a) の状態に戻る。このとき、液晶表示器 5 1 には、図 6 (a) に示す背景画像が表示される。音量および光量は初期化されているため、スピーカ 5 3 から音量「 5 」(初期音量) で B G M 2 が出力されるとともに、 L E D 5 2 が光量「 5 」(初期光量) で特定色 2 で点灯する演出が実行される。

20

【 0 0 9 8 】

次に、図 6 (a) に示す状態において、精算スイッチ 1 0 による精算操作が行われたとする。このとき、図 6 (c) に示すように、遊技用価値の精算が行われる。精算が行われている間は、スピーカ 5 3 から音量「 3 」(精算時音量) で精算音出力されるとともに、 L E D 5 2 が光量「 3 」(精算時光量) で特定色 3 で点滅する演出が実行される。

【 0 0 9 9 】

液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていない状態で精算操作が行われた場合は、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立する。このため、精算が完了するのを待って、図 6 (d) に示すように、デモ状態に移行するとともに、演出設定が初期化される。液晶表示器 5 1、スピーカ 5 3 および L E D 5 2 による演出状態は、図 6 (b) で説明したものと同様である。デモ状態中において、操作部 7 による開始操作に基づき遊技が開始された場合は、演出設定が初期化された状態で図 6 (a) の状態に戻る。

30

【 0 1 0 0 】

次に、図 6 (a) に示す状態において、演出用ボタン 5 6 が操作されたとする。このとき、図 6 (e) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示される。有利状態中においてメニュー画面が表示された場合、スピーカ 5 3 からは音量「 1 」で B G M 2 が出力されるとともに、 L E D 5 2 からは光量「 1 」で特定色 2 で点灯する演出が実行される。

40

【 0 1 0 1 】

このように、図 5 (a) , (e) に示すように、通常状態中においてメニュー画面が表示された場合は、スピーカ 5 3 から出力される B G M が変更されるとともに L E D 5 2 の点灯色の変更されるのに対して、図 6 (a) , (e) に示すように、有利状態中においてメニュー画面が表示された場合は、スピーカ 5 3 から出力される音および L E D 5 2 の点灯色は変更されない。

【 0 1 0 2 】

次に、メニュー画面において、十字キー 5 7 により「遊技履歴」を選択した状態で、演出用ボタン 5 6 を操作すると、図 6 (f) に示すように、メニュー画面として、遊技履歴画面が表示される。

50

【0103】

次に、メニュー画面が表示されている状態で精算操作が行われたとする。このとき、図6 (g) に示すように、遊技用価値の精算が行われる。精算が行われている間は、スピーカ53から音量「3」(精算時音量)で精算音が出力されるとともに、LED52が光量「3」(精算時光量)で特定色3で点滅する演出が実行される。なお、メニュー画面が表示されている状態で音量「3」の精算音が出力されている間では、BGM1Bの出力が停止していてもよいし、あるいは、BGM1Bは出力されているがその音量が「0」であってもよい。

【0104】

メニュー画面が表示されている状態で精算操作が行われた場合は、図6 (d) の状況とは異なり、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立しない。このため、精算が完了したとき、図6 (h) に示すように、デモ状態へ移行したり、演出設定が初期化されることはなく、音量および光量は図6 (f) の状態から変化しない。

【0105】

以上説明したように、図5 (c) , (g) 、図6 (c) , (g) で示したように、精算が行われている間においては、音量設定が行われているか否かに関わらず一定の音量(音量3)でスピーカ53から精算音が出力されるとともに、光量設定が行われているか否かに関わらず一定の光量(光量3)でLED52が点滅する。

【0106】

メニュー画面において、演出用ボタン56や十字キー57の操作が1分間なかった場合は、メニュー画面の表示が終了し、図6 (a) の状態に戻る。なお、演出用ボタン56や十字キー57の操作が1分間なかった場合にメニュー画面の表示が終了するものに限らず、20秒間など、その他の期間が経過したことを条件にメニュー画面の表示が終了してもよい。

【0107】

なお、上述した例においては、図6 (h) に示すメニュー画面が表示されている状態で演出用ボタン56や十字キー57が1分間操作されなかった場合に、メニュー画面の表示が終了して図6 (a) に示す有利状態に戻り、その後、有利状態においてさらに1分間経過したときに、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立して図6 (b) に示すデモ状態に移行するものであったが、このような他の画面状態への移行条件はこれ

【0108】

たとえば、図6 (h) に示すメニュー画面が表示されている状態で20秒間に亘って演出用ボタン56や十字キー57などに対する何らの操作も行われなかった場合に、自動的にメニュー画面の表示が終了して図6 (a) に示す有利状態に戻り、その後、有利状態においてさらに40秒間経過したときに、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立して図6 (b) に示すデモ状態に移行するものであってもよい。つまり、この例では、メニュー画面が表示されている状態で遊技者による最後の操作が行われたタイミングを、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立する1分間の時間経過の起算タイミングとしている。そして、メニュー画面が表示されている状態で遊技者によって最後の操作が終了してから(ボタンに対する操作が離されてから)1分間経過したことを条件に、図6 (b) に示すデモ状態に移行するとともに演出設定が初期化されるようになっている。このように、メニュー画面が表示されている状態で何らの操作が行われない期間が、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立する期間に到達したときに、デモ状態に移行するとともに演出設定が初期化されてもよい。

[演出設定について]

本実施の形態においては、図5 (e) , (f) を用いて説明したように、メニュー画面において、十字キー57により「遊技履歴」を選択した状態で、演出用ボタン56を操作すると、図5 (f) に示すように、メニュー画面として、遊技履歴画面が表示される例について説明した。これと同様に、メニュー画面において、十字キー57により「演出設定

10

20

30

40

50

」を選択した状態で、演出用ボタン 5 6 を操作すると、メニュー画面として、演出設定画面が表示される。

【 0 1 0 9 】

演出設定画面が表示された状態で精算操作が行われた場合も、遊技履歴画面が表示された状態で精算操作が行われた場合と同様である。すなわち、演出設定画面が表示されている場合に精算操作が行われたときは、演出設定の初期化条件およびデモ状態への移行条件が成立しない。

【 0 1 1 0 】

〔主な効果〕

本実施の形態においては、図 5 (e) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されているときに、スピーカ 5 3 や L E D 5 2 を用いた演出を実行可能である。また、図 5 に示すように、単位遊技が終了してから 1 分経過したとき (図 5 (a) , (b)) や、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていない場合に精算操作が行われたとき (図 5 (a) , (c) , (d)) には、演出設定 (光量設定および音量設定) は初期化される一方で、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときには、演出設定は初期化されない (図 5 (f) ~ (h)) 。このように、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われても演出設定は初期化されないため、遊技者が設定した演出設定が初期化されてしまうことで遊技者が不快に感じるといった遊技者の不満を防止することができる。これにより、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときに、好適に演出設定を調整することができる。

【 0 1 1 1 】

図 5 (a) , (c) , (d) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていないときに精算操作が行われた場合、演出設定 (光量設定および音量設定) は初期化される。このように、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われても演出設定は初期化されないため遊技者の不満を防止することができるようにしつつも、メニュー画面が表示されていない場合に精算操作が行われたときには、精算操作を行って遊技を止めるような場合に遊技者が設定した演出設定が次の遊技者のために自動的に初期化されるため、遊技の利便性が上がる。

【 0 1 1 2 】

図 5 に示すように、単位遊技が終了してから 1 分経過したとき (図 5 (a) , (b)) や、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていない場合に精算操作が行われたとき (図 5 (a) , (c) , (d)) には、デモ演出が実行される一方で、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときには、デモ演出が実行されない (図 5 (f) ~ (h)) 。このように、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われてもデモ演出が実行されないため、メニュー画面に表示される情報を確認するなどしている最中にデモ演出に切り替わってしまうことで遊技者が不快に感じるといった遊技者の不満を防止することができる。これにより、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときに、好適にデモ演出を実行することができる。

【 0 1 1 3 】

図 5 (a) , (c) , (d) に示すように、液晶表示器 5 1 にメニュー画面が表示されていないときに精算操作が行われた場合、デモ演出が実行される。また、図 5 (c) , (d) に示すように、精算操作に基づきデモ演出が実行される場合、精算が完了するまでは、デモ演出が実行されない。このように、精算の完了後にデモ演出が実行されるため、精算が完了したことが遊技者にとって分かりやすい。

【 0 1 1 4 】

図 5 (f) に示すように、メニュー画面は、遊技履歴を確認する画面である。このように、遊技者が遊技履歴を確認しているときに精算操作を行ったとしても演出設定が初期化されないため、遊技者が設定した演出設定が初期化されてしまうことで遊技者が不快に感じるといった遊技者の不満を防止することができる。

【 0 1 1 5 】

〔演出設定について〕の欄の記載に示すように、メニュー画面は、演出設定を行う画面である。このように、遊技者が演出設定を行っているときに精算操作を行ったとしても演出設定が初期化されないため、遊技者が設定した演出設定が初期化されてしまうことで遊技者が不快に感じるといった遊技者の不満を防止することができる。

【0116】

図5(g)に示すように、液晶表示器51にメニュー画面が表示されている間に精算が行われているときには、スピーカ53から精算音出力される。また、図5(e)に示すように、液晶表示器51にメニュー画面が表示されている間に精算が行われていないときには、スピーカ53からBGM1B出力される。このように、液晶表示器51にメニュー画面が表示されている間に、精算が行われているか否かでスピーカ53から出力される音が異なるため、液晶表示器51にメニュー画面が表示されている場合であっても精算が行われていることが遊技者にとってわかりやすい。

10

【0117】

図5(d)に示すように、メニュー画面が表示されていない場合に精算が行われたときにはデモ画面が表示される一方で、図5(h)に示すように、メニュー画面が表示されている場合に精算が行われたときにはデモ画面が表示されことなくメニュー画面の表示が継続される。このように、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われてもデモ画面に切り替わらないため、メニュー画面に表示される情報を確認している最中に異なる画面に切り替わってしまうことで遊技者が不快に感じるといった遊技者の不満を防止することができる。これにより、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときに、好適にデモ演出を実行することができる。

20

【0118】

図5(e)に示すように、通常状態において液晶表示器51にメニュー画面が表示されているときには、スピーカ53がBGM1Bを出力するとともにLED52が特定色1Bで点灯する。図6(e)に示すように、有利状態において液晶表示器51にメニュー画面が表示されているときには、スピーカ53がBGM2を出力するとともにLED52が特定色2で点灯する。このように、通常状態中であるときと有利状態中であるときとで、液晶表示器51にメニュー画面が表示されているときのスピーカ53およびLED52による演出態様が異なるため、液晶表示器51にメニュー画面が表示されているときであっても、遊技者は通常状態中であるのか有利状態中であるのかを判別できる。

30

【0119】

図6(a)に示すように、有利状態においてスピーカ53がBGM2を出力するとともにLED52が特定色2で点灯する。このように、有利状態においては、液晶表示器51にメニュー画面が表示されていない状態から表示されている状態に切り替わったとしても、スピーカ53およびLED52による演出が引き継がれるため、液晶表示器51にメニュー画面が表示されている場合であっても、遊技者は有利状態中の演出を楽しむことができる。

【0120】

図5(c)、(g)、図6(c)、(g)に示すように、精算が行われている間においては、音量設定が行われているか否かに関わらず、一定の音量(音量3)でスピーカ53から精算音出力されるため、スピーカ53から精算音出力させる際の処理負担を低減させることができる。

40

【0121】

〔変形例〕

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

【0122】

〔遊技機について〕

上述した遊技機1は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示

50

部を複数備え、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、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであってもよい。上述した遊技機 1 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示の結果に応じて、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機であってもよい。

【0123】

[携帯連動モードについて]

携帯連動モードとは、遊技者の携帯端末を用いて、遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴を反映させた遊技モードのことを言う。携帯連動モードにおいては、パスワード発行画面において遊技者のパスワードが発行される。発行されたパスワードおよびパスワードに対応する遊技者の遊技履歴は、遊技機 1 とネットワーク接続されている管理サーバにおいて管理される。

10

【0124】

携帯連動遊技モード用の画面としては、パスワード発行画面、パスワード入力画面、2次元コード出力画面などがある。遊技者は、パスワード入力画面において、十字キー 57 を用いて予め発行されたパスワードを入力し、演出用ボタン 56 を操作することにより、以前の遊技履歴を引き継いで遊技を行うことができる。

【0125】

遊技を終了する場合には、2次元コード出力画面を表示させる。2次元コード出力画面において、演出用ボタン 56 を操作することで当該遊技者の遊技履歴が含まれる2次元コードを遊技機 1 から出力させることができる。

20

【0126】

このように、携帯連動モードで遊技を行っていた場合、遊技を終了する場合には、メニュー画面を開いて2次元コードを出力させる必要がある。また、前述のように、遊技を終了する際には、精算操作が行われることが多い。

【0127】

ここで、仮に、メニュー画面を開いた状態で精算操作が行われたときに、演出設定が初期化された場合、音が大きすぎると感じて音量を下げる設定を行っていたにも関わらず、突然大音量で音出力されるなどの不都合が発生し、遊技者は不快に感じることになる。

【0128】

本実施の形態においては、メニュー画面に、遊技履歴画面や演出設定画面が含まれるようにした。しかし、これに限らず、メニュー画面には、2次元コードを表示させる2次元コード出力画面が含まれるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が遊技を終了するために2次元コードを表示させる画面を表示させているときに精算操作を行ったとしても演出設定が初期化されない。このため、遊技者が設定した演出設定が初期化されてしまうことで遊技者が不快に感じるといった遊技者の不満を防止することができる。

30

【0129】

[メニュー画面について]

本実施の形態においては、メニュー画面には、遊技履歴画面や演出設定画面が含まれるようにした。しかし、これに限らず、メニュー画面には、遊技機の説明を行う遊技機説明画面が含まれるようにしてもよい。また、なんらかの情報を表示する画面や、なんらかの設定を行わせる画面が含まれるようにしてもよい。

40

【0130】

また、図 2 に示したように、メニュー画面の表示中には、スピーカ 53 から常に BGM が出力されるようにしたが、常に音出力されるものでなくてもよい。たとえば、メニュー画面の選択項目を選択したときに、なんらかの音出力させるようにしてもよい。たとえば、現在「遊技履歴」が選択されている状態において、十字キー 57 の操作により「演出設定」が選択されたときに、「ピコン」という音がスピーカ 53 から出力されるようにしてもよい。

【0131】

50

〔設定可能な演出について〕

本実施の形態においては、演出設定として、音量と光量とを設定可能にしたが、これに限らず、遊技者が選択したキャラクタを設定可能としてもよい。たとえば、遊技者は、キャラクタ A ～ E のうちの 1 つのキャラクタを選択して設定できるようにしてもよい。遊技者が選択したキャラクタは、通常状態や有利状態において、液晶表示器 5 1 に表示されるようにしてもよい。

【0132】

〔精算コマンドについて〕

本実施の形態においては、メイン制御部 4 1 は、遊技者により精算スイッチ 1 0 が操作されたときに精算開始コマンドを送信し、精算が完了したときに精算終了コマンドを送信するようにした。また、図 3 を用いて説明したように、サブ制御部 9 1 が精算終了コマンドを受信した場合に、精算が完了していると判断して (S a 4 で Y E S)、演出設定を初期化する (S a 5) ようにした。また、図 4 を用いて説明したように、サブ制御部 9 1 が精算終了コマンドを受信した場合に、精算が完了していると判断して (S b 4 で Y E S)、デモ状態へ移行させる (S b 5) ようにした。

10

【0133】

しかし、これに限らず、メイン制御部 4 1 は、精算終了コマンドを送信せずに、精算開始コマンドのみを送信するようにしてもよい。たとえば、精算開始コマンドは、精算が開始したことを特定可能であるとともに、精算所要時間 t を特定可能なコマンドとする。サブ制御部 9 1 は、精算開始コマンドを受信してから精算所要時間 t 経過後に、精算が完了していると判断する (S a 4 で Y E S、S b 4 で Y E S) ようにしてもよい。このようにすることで、精算開始コマンドを受信してから精算所要時間 t 経過後に、演出設定が初期化されるとともに、デモ状態に移行してデモ演出が実行されることになる。また、精算開始コマンドを受信してから精算所要時間 t の間、精算音が出力されることになる。

20

【0134】

〔スピーカおよび L E D を用いた演出について〕

本実施の形態においては、図 2 を用いて説明したように、スピーカ 5 3 および L E D 5 2 を用いた演出を実行する例について説明した。しかし、これに限らず、その他の演出装置を用いて演出を行うものであってもよい。たとえば、L E D 5 2 ではなく、液晶表示器 5 1 の画面の一部の領域を用いて演出を行ってもよい。この場合、たとえば、有利状態中において、液晶表示器 5 1 に特定色 2 の色を用いた画像を表示するようにしてもよい。また、遊技者が設定した光量により、液晶表示器 5 1 の表示の明るさを変更するようにしてもよい。

30

【0135】

また、通常状態において、メニュー非表示時とメニュー表示時とでスピーカ 5 3 から出力される音の出力態様と L E D 5 2 の点灯態様を異ならせるようにしたが、これらを共通にしてもよい。また、有利状態において、メニュー非表示時とメニュー表示時とでスピーカ 5 3 から出力される音の出力態様と L E D 5 2 の点灯態様を異ならせるようにしてもよい。また、デモ状態中において、メニュー非表示時とメニュー表示時とでスピーカ 5 3 から出力される音の出力態様と L E D 5 2 の点灯態様を共通にしてもよい。また、デモ状態中のメニュー表示時と有利状態中とでスピーカ 5 3 から出力される音の出力態様と L E D 5 2 の点灯態様を共通にしてもよい。また、デモ状態中において、スピーカ 5 3 から音を出力させず、L E D 5 2 を消灯させるようにしてもよい。その他、どのような態様で音の出力させるようにしてもよく、どのような態様で点灯させるようにしてもよい。

40

【0136】

〔演出設定の初期化について〕

本実施の形態においては、図 3 に示したように、単位遊技が終了してから 1 分経過したときや、メニュー画面が表示されていない場合に精算操作が行われたときに演出設定が初期化され、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときに演出設定を初期化されないようにした。しかし、これに限らず、メニュー画面が表示されている場合に

50

精算操作が行われたときに演出設定が初期化されるようにしてもよい。また、単位遊技が終了してから１分経過したときに演出設定が初期化されるものに限らず、所定時間（たとえば、３０秒）経過したときに演出設定が初期化されるものであってもよい。また、デモ状態に移行してから、所定のデモ演出（たとえば、１分間実行）を所定回数（たとえば、３回）繰り返したときに演出設定が初期化されるようにしてもよい。

【０１３７】

〔デモ演出の実行条件について〕

本実施の形態においては、図４に示したように、単位遊技が終了してから１分経過したときや、メニュー画面が表示されていない場合に精算操作が行われたときにデモ演出が実行され、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときにデモ演出が実行されないようにした。しかし、これに限らず、メニュー画面が表示されている場合に精算操作が行われたときにデモ演出が実行されるようにしてもよい。また、単位遊技が終了してから１分経過したときにデモ演出が実行されるものに限らず、所定時間（たとえば、３０秒）経過したときにデモ演出が実行されるものであってもよい。

10

【０１３８】

なお、上述した例においては、「非遊技状態」をデモ画面が表示される状態としていたが、これに限らず、遊技機１に用いられる演出装置の消費電力を抑えるエコモードに制御されている旨を示す画面が表示される状態であってもよい。また、エコモードに制御されている非遊技状態においては、たとえば、図示しない下パネルやＬＥＤ５２の光量などがエコモードに制御されていない状態よりも低くなったり、スピーカ５３の音量などがエコモードに制御されていない状態よりも低くなったりするなどしてもよい。

20

【０１３９】

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

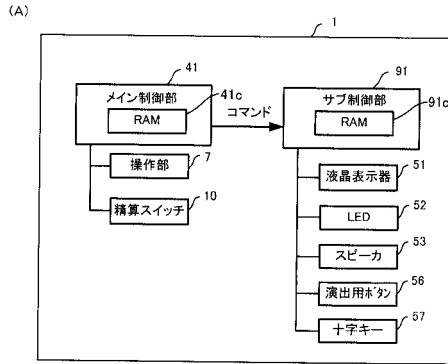
【符号の説明】

【０１４０】

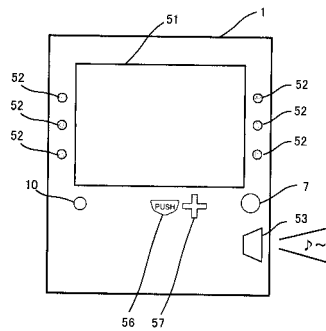
７ 操作部、１０ 精算スイッチ、４１ メイン制御部、５１ 液晶表示器、５２ ＬＥＤ、５３ スピーカ、５６ 演出用ボタン、５７ 十字キー、９１ サブ制御部。

30

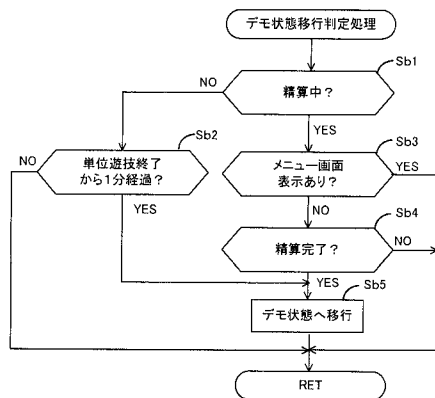
【図1】



(B)



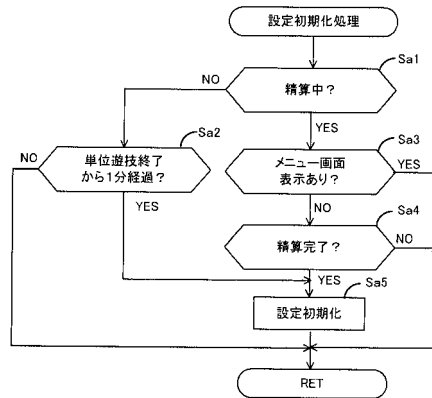
【図4】



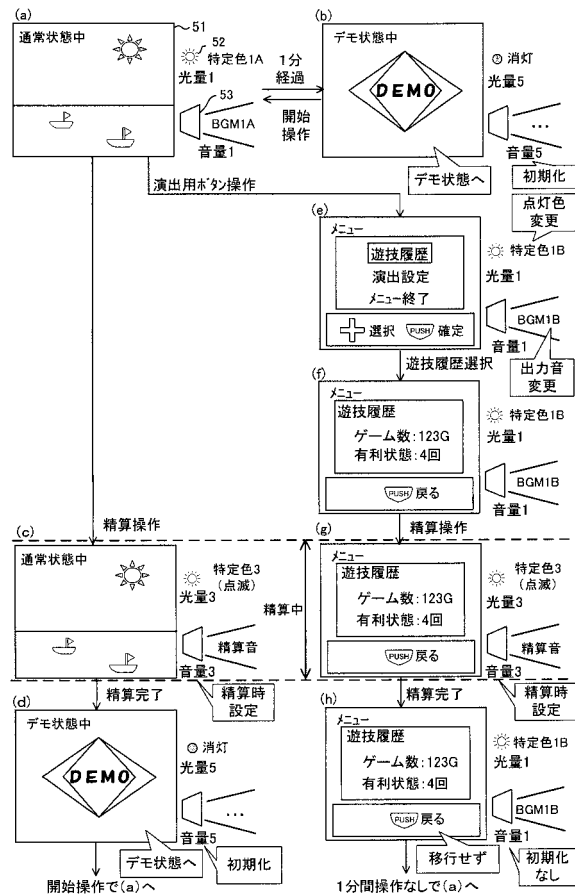
【図2】

状態	スピーカ53からの出力音 ／LED52の点灯感様		
	メニュー非表示時	メニュー表示時	精算時
通常状態中	BGM1A ／特定色1Aで点灯	BGM1B ／特定色1Bで点灯	精算音 ／特定色3で点滅
有利状態中	BGM2 ／特定色2で点灯		精算音 ／特定色3で点滅
デモ状態中	なし ／消灯	BGM1B ／特定色1Bで点灯	精算音 ／特定色3で点滅

【図3】



【図5】



【図 6】

