

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7007815号

(P7007815)

(45)発行日 令和4年1月25日(2022.1.25)

(24)登録日 令和4年1月12日(2022.1.12)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 5 0

請求項の数 1 (全53頁)

(21)出願番号 特願2017-101354(P2017-101354)

(22)出願日 平成29年5月23日(2017.5.23)

(65)公開番号 特開2018-196438(P2018-196438

A)

(43)公開日 平成30年12月13日(2018.12.13)

審査請求日 令和2年4月21日(2020.4.21)

(73)特許権者 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号

株式会社三共内

審査官 金子 和孝

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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、
遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
遊技者による設定操作に基づき音量に関する設定である音量設定を行う音量設定手段と、
遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段と、
前記音量設定手段によって行われた前記音量設定の初期化を行う初期化手段と、
特定期間を一周期とする遊技待機演出を実行可能な遊技待機演出実行手段と、
遊技が行われない状態において特定処理を実行可能な特定処理実行手段と、
を備え、
前記遊技待機演出実行手段は、
前記精算操作に基づき前記遊技待機演出を実行可能であり、
遊技が行われない状態が所定時間経過することで前記遊技待機演出を実行可能であり、
遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には前記遊技待機演出を実行せず、該特定処理が終了した後に、前記遊技待機演出を実行可能であり、
前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部を変動表示可能となる再

遊技入賞が発生しているときは、前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出が少なくとも一周期実行されるまでは前記初期化を行うことなく当該遊技待機演出が少なくとも一周期実行された以降に前記初期化を行う、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンやパチンコ遊技機等、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機には、遊技が行われない状態が所定時間経過したときにデモ演出を実行することで遊技が行われていないことを認識させることができる遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2009-45294号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の遊技機では、遊技が行われない状態が継続していてもクレジットの精算、エラー処理などが行われ得るが、遊技が行われた後、所定時間が経過する前にクレジットの精算やエラー処理が行われた後、これらクレジットの精算中やエラー処理の実行中に所定時間が経過した場合にどのように取り扱われるかについては何ら鑑みられていない。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、特定処理の実行中であることを容易に認識させることができ、かつ遊技が行われていないことも認識させることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、遊技者による設定操作に基づき音量に関する設定である音量設定を行う音量設定手段と、遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段と、前記音量設定手段によって行われた前記音量設定の初期化を行う初期化手段と、特定期間を一周期とする遊技待機演出を実行可能な遊技待機演出実行手段と、遊技が行われない状態において特定処理を実行可能な特定処理実行手段と、を備え、

40

前記遊技待機演出実行手段は、

前記精算操作に基づき前記遊技待機演出を実行可能であり、

遊技が行われない状態が所定時間経過することで前記遊技待機演出を実行可能であり、

遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には前記遊技待機演出を実行せず、該特定処理が終了した後に、前記遊技待機演出を実行可能であり、

50

特定処理中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出を実行し、前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞が発生しているときは、前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出が少なくとも一周期実行されるまでは前記初期化を行うことなく当該遊技待機演出が少なくとも一周期実行された以降に前記初期化を行う。

(1) 遊技を行う遊技機 (スロットマシン 1) において、

遊技が行われない状態が所定時間経過することで非遊技状態演出 (デモ演出) を実行可能な演出実行手段と、

遊技が行われない状態において特定処理 (精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知) を実行可能な特定処理実行手段と、
を備え、

前記演出実行手段は、

遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理 (精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知) が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には非遊技状態演出 (デモ演出) を実行せず、該特定処理が終了した後に、非遊技状態演出を実行可能であり、

特定処理中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出 (精算報知、ドア開放報知、エラー報知) を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技が行われない状態が所定時間経過することで非遊技状態演出が実行される構成において、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には非遊技状態演出は実行されず、該特定処理が終了した後に、非遊技状態演出が実行されるので、特定処理中に非遊技状態演出が実行されることがないため、特定処理の実行中であることを容易に認識させることができ、特定処理が終了した後に非遊技状態演出が実行されるので、特定処理の終了後は、遊技が行われていないことを認識させることができる。

また、特定処理中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出が実行されるので、特定処理の実行中であることを明確に認識させることができる。

【 0 0 0 7 】

尚、手段 1 において遊技を行う遊技機とは、遊技場に設置されるパチンコ遊技機やスロットマシンなどが該当する。

また、手段 1 において非遊技状態演出とは、例えば、遊技機を紹介等するいわゆるデモ演出や、通常よりも消費電力を抑えたエコモード演出などが該当する。

また、手段 1 において特定処理とは、遊技が行われていない状態においても実行され得る処理であり、例えば、遊技者所有の遊技用価値を返却する処理、扉の開放等の異常を報知する処理、異常の発生により遊技の進行を不能化するエラー処理などが該当する。

【 0 0 0 8 】

本発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

外部から投入された遊技媒体 (メダル) の経路を、遊技機内に取り込む第 1 経路 (ホッパータンク 3 4 a 側) 及び遊技機外に排出する第 2 経路 (メダル払出口 9 側) の一方に切替可能な経路切替手段 (流路切替ソレノイド 3 0) を備え、

前記経路切替手段は、特定処理 (精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知) の実行中は前記第 1 経路から前記第 2 経路に切り替え、特定処理の終了により前記第 2 経路から前記第 1 経路に切り替え、

前記演出実行手段は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了し、前記第 2 経路から前記第 1 経路に切り替わった後に、非遊技状態演出 (デモ演出) を実行することを特徴としている。

この特徴によれば、特定処理の終了後も、外部から投入された遊技媒体の経路が第 2 経

10

20

30

40

50

路から第1経路に切り替わるまでは、投入された遊技媒体が遊技機外に排出されてしまうこととなるが、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合には、該特定処理が終了し、前記第2経路から前記第1経路に切り替わった後に、非遊技状態演出が実行されるので、非遊技状態演出が実行されている状況であれば、外部から投入された遊技媒体を遊技機内に確実に取り込むことが可能となる。

尚、遊技の制御を行う遊技制御手段と、遊技制御手段から送信された制御情報に応じて演出の制御を行う演出制御手段と、を備え、遊技制御手段が特定処理を実行し、演出制御手段が非遊技状態演出を実行する構成において、遊技制御手段が特定処理の終了後、非遊技状態演出を開始する契機となる制御情報の送信を、第2経路から第1経路に切り替わるのに要する期間にわたり遅延させることで、特定処理が終了し、第2経路から第1経路に切り替わった後に、非遊技状態演出が実行される構成としても良いし、遊技制御手段が特定処理の終了後、非遊技状態演出を開始する契機となる制御情報を直ちに送信し、演出制御手段が当該制御情報を受信した後、第2経路から第1経路に切り替わるのに要する期間の経過後に非遊技状態演出を開始させることで、特定処理が終了し、第2経路から第1経路に切り替わった後に、非遊技状態演出が実行される構成としても良い。

【0009】

本発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了したときに該特定処理が実行される前に実行されていた演出（通常演出）を実行し、前記第2経路（メダル払出口9側）から前記第1経路（ホッパータンク34a側）に切り替わった後に、非遊技状態演出（デモ演出）を実行することを特徴としている。

この特徴によれば、特定処理の終了後、第2経路から第1経路に切り替わるまでの期間、すなわち非遊技状態演出が実行されるまでの期間において、特定処理が実行される前に実行されていた演出が実行されるので、特定処理の終了後、非遊技状態演出が実行されるまでの期間における演出の空白期間をなくすることができる。

【0010】

本発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、特定処理は、遊技者の操作により遊技者所有の遊技用価値（クレジット、賭数の設定に用いられたメダル）に相当する遊技媒体（メダル）を遊技機外に払い出すことにより返却する精算処理（精算処理、精算報知）を含むことを特徴としている。

この特徴によれば、精算処理中に非遊技状態演出が実行されることがないため、特定処理の実行中であることを容易に認識させることができる。

【0011】

本発明の手段5の遊技機は、手段4に記載の遊技機であって、精算処理（精算処理、精算報知）中に遊技媒体（メダル）の払出音を出力する払出音出力手段（スピーカ53、54）を備え、前記払出音出力手段は、精算処理に伴い遊技媒体（メダル）の払出が終了するまでの期間を超えない期間にわたり遊技媒体の払出音を出力することを特徴としている。

この特徴によれば、精算処理に伴い遊技媒体の払出音が非遊技状態演出に被らないため、非遊技状態演出の邪魔になることがない。

【0012】

本発明の手段6の遊技機は、手段4または5に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に精算処理（精算処理、精算報知）が開始し、該精算処理中に所定時間が経過した場合に、該精

10

20

30

40

50

算処理に伴う最後の遊技媒体（メダル）の払出が終了したときに非遊技状態演出（デモ演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、精算処理に伴い遊技媒体の払出音が非遊技状態演出に被ることがなく、かつスムーズに非遊技状態演出を開始させることができる。

【 0 0 1 3 】

本発明の手段 7 の遊技機は、手段 1 ～ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、特定処理は、遊技機に設けられた扉（前面扉 1 b）が開放されたことに伴う扉開放処理（ドア開放報知、ドア開放エラー処理）を含む

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、扉開放処理中に非遊技状態演出が実行されることがないため、扉開放処理の実行中であることを容易に認識させることができる。

尚、扉開放処理とは、例えば、扉が開放されている旨を報知する処理、扉が開放された場合に、解除条件が成立するまで遊技を不能化する処理などが該当する。

【 0 0 1 4 】

本発明の手段 8 の遊技機は、手段 1 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、特定処理は、異常（メダル投入エラー）が検知されたことに伴い遊技を不能化するエラー処理（エラー報知、エラー処理）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エラー処理中に非遊技状態演出が実行されることがないため、エラー処理の実行中であることを容易に認識させることができる。

20

【 0 0 1 5 】

本発明の手段 9 の遊技機は、手段 1 ～ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）を開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には非遊技状態演出（デモ演出）を実行せず、該特定処理が終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過することで非遊技状態演出を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理を開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合には、その特定処理が終了した後、さらに遊技が行われない状態が所定時間経過することで非遊技状態演出が実行されるので、確実に遊技が行われていない状況において非遊技状態演出を実行させることができる。

30

【 0 0 1 6 】

本発明の手段 10 の遊技機は、手段 1 ～ 5、7 ～ 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）の実行中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出（精算報知、ドア開放報知、エラー報知）を実行するとともに、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理を開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了したときに該特定処理が実行される前に実行されていた演出を実行した後に、非遊技状態演出（デモ演出）を実行する

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特定処理中に所定時間が経過した場合でも、特定処理の終了に伴い特定処理報知演出が終了してもすぐに非遊技状態演出が実行されるのではなく、特定処理が実行される前に実行されていた演出が実行された後に、非遊技状態演出が実行されるので、特定処理の終了時に特定処理が実行される前に実行されていた演出を確認することができる。

【 0 0 1 7 】

本発明の手段 11 の遊技機は、手段 1、2、4 ～ 9 のいずれかに記載の遊技機であって

50

、
前記演出実行手段は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了したときに非遊技状態演出（デモ演出）を最初から実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定処理中に所定時間が経過した場合において、特定処理中は非遊技状態演出を実行せず、特定処理が終了したときに非遊技状態演出が実行される場合でも、最初から非遊技状態演出を開始させることができる。

【 0 0 1 8 】

本発明の手段 1 2 の遊技機は、手段 1、2、4 ~ 9 のいずれかに記載の遊技機であって

、
前記演出実行手段は、

動画を再生する動画再生手段と、

前記動画再生手段により再生された動画を出力する動画出力手段（液晶表示器 5 1）と

、
を含み、

遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）が開始し、該特定処理中に所定時間が経過したときに、前記動画再生手段が非遊技状態演出（デモ演出）の動画の再生を開始し、該特定処理が終了したときに、前記動画出力手段（液晶表示器 5 1）が再生中の非遊技状態演出の動画の出力を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過したときには、特定処理中か否かに関わらず一律に非遊技状態演出の動画の再生を開始すれば良いため、非遊技状態演出に伴う処理を簡素化しつつ、特定処理中は非遊技状態演出を実行せず、特定処理が終了したときに非遊技状態演出を実行させることができる。

【 0 0 1 9 】

本発明の手段 1 3 の遊技機は、手段 1 ~ 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、非遊技状態演出（デモ演出）と特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出（精算報知、ドア開放報知、エラー報知）が共通の演出手段（液晶表示器 5 1）にて実行されることを特徴としている。

この特徴によれば、非遊技状態演出に用いられる演出手段と、特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出に用いられる演出手段と、を共用することができる。

【 0 0 2 0 】

本発明の手段 1 4 の遊技機は、手段 1 ~ 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、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、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM 4 1 c）と、

遊技者による設定操作に基づき演出設定（第 2 音量段階及び第 2 光量段階の設定）を行う演出設定手段（遊技者側設定スイッチ 6 0）と、

遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段（精算スイッチ 1 0）と、

遊技者によって前記精算操作が行われたことを特定可能な精算コマンドを出力する精算コマンド出力手段（メイン制御部 4 1 によるコマンドを出力する処理）と、

前記演出設定手段によって行われた前記演出設定の初期化を行う初期化手段（サブ制御部 9 1 による音量及び光量をデフォルト値に戻す初期化処理）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記初期化手段は、遊技者によって前記精算操作が行われたタイミングでは前記初期化を行わない一方で、前記精算コマンド出力手段によって前記精算コマンドが出力されてから所定期間（デモ演出３周分の時間）経過後に前記初期化を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者によって精算操作が行われたタイミングでは演出設定の初期化が行われずに、精算コマンドが出力されてから所定期間経過後に初期化が行われる。このため、精算操作後に遊技者が入れ替わらない場合であっても、精算コマンドが出力されてから所定期間経過するまでは演出設定を維持することができ、精算操作を行った遊技者に不満を与えることがない。

10

【００２１】

本発明の手段１５の遊技機は、手段１～１４のいずれかに記載の遊技機であって、

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、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン１）であって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）と、

遊技者による設定操作に基づき音量に関する設定である音量設定（第２音量段階の設定）を行う音量設定手段（遊技者側設定スイッチ６０）と、

20

遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段（精算スイッチ１０）と、

遊技者によって前記精算操作が行われたことを特定可能な精算コマンドを出力する精算コマンド出力手段（メイン制御部４１によるコマンドを出力する処理）と、

前記音量設定手段によって行われた前記音量設定の初期化を行う初期化手段（サブ制御部９１による音量をデフォルト値に戻す初期化処理）と、

を備え、

前記初期化手段は、遊技者によって前記精算操作が行われたタイミングでは前記初期化を行わない一方で、前記精算コマンド出力手段によって前記精算コマンドが出力されてから所定期間（デモ演出３周分の時間）経過後に前記初期化を行う

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者によって精算操作が行われたタイミングでは音量設定の初期化が行われずに、精算コマンドが出力されてから所定期間経過後に初期化が行われ

る。このため、精算操作後に遊技者が入れ替わらない場合であっても、精算コマンドが出力されてから所定期間経過するまでは音量設定を維持することができ、精算操作を行った遊技者に不満を与えることがない。

【００２２】

本発明の手段１６の遊技機は、手段１～１５のいずれかに記載の遊技機であって、

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、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン１）であって、

40

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（ＲＡＭ４１ｃ）と、

遊技者による設定操作に基づき演出設定（第２音量段階及び第２光量段階の設定）を行う演出設定手段（遊技者側設定スイッチ６０）と、

遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段（精算スイッチ１０）と、

前記演出設定手段によって行われた前記演出設定の初期化を行う初期化手段（サブ制御部９１による音量及び光量をデフォルト値に戻す初期化処理）と、

50

を備え、

前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞（リプレイ入賞）が発生しているとき（リプレイ入賞時）には、遊技者によって前記精算操作が行われて所定期間（デモ演出3周分の時間）経過後に前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないとき（非リプレイ入賞時）には、遊技者によって前記精算操作が行われて前記所定期間経過後に前記初期化を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技用価値を用いることなく可変表示部が変動表示可能な再遊技入賞が発生しているときには、遊技者によって精算操作が行われて所定期間経過しても演出設定の初期化が行われない。このため、再遊技入賞が発生しているときのように精算操作後に遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、演出設定を維持することができる。一方、再遊技入賞が発生していないときには、遊技者によって精算操作が行われて所定期間経過後に初期化が行われる。このため、再遊技入賞が発生していないときのように精算操作後に遊技者が入れ替わる可能性がある場合には、初期化を行うことができる。このように、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化することができる。

【0023】

本発明の手段17の遊技機は、手段1～16のいずれかに記載の遊技機であって、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、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）であって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41c）と、

遊技者による設定操作に基づき音量に関する設定である音量設定（第2音量段階の設定）を行う音量設定手段（遊技者側設定スイッチ60）と、

遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段（精算スイッチ10）と、

前記音量設定手段によって行われた前記音量設定の初期化を行う初期化手段（サブ制御部91による音量をデフォルト値に戻す初期化処理）と、

を備え、

前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞（リプレイ入賞）が発生しているとき（リプレイ入賞時）には、遊技者によって前記精算操作が行われて所定期間（デモ演出3周分の時間）経過後に前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないとき（非リプレイ入賞時）には、遊技者によって前記精算操作が行われて前記所定期間経過後に前記初期化を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技用価値を用いることなく可変表示部が変動表示可能な再遊技入賞が発生しているときには、遊技者によって精算操作が行われて所定期間経過しても音量設定の初期化が行われない。このため、再遊技入賞が発生しているときのように精算操作後に遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、音量設定を維持することができる。

一方、再遊技入賞が発生していないときには、遊技者によって精算操作が行われて所定期間経過後に初期化が行われる。このため、再遊技入賞が発生していないときのように精算操作後に遊技者が入れ替わる可能性がある場合には、初期化を行うことができる。このように、遊技者によって行われた音量設定を好適に初期化することができる。

【0024】

本発明の手段18の遊技機は、手段1～17のいずれかに記載の遊技機であって、

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、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）であって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM 41c）と、

遊技者による設定操作に基づき演出設定（第2音量段階及び第2光量段階の設定）を行う演出設定手段（例えば、遊技者側設定スイッチ60）と、

遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段（精算スイッチ10）と、

前記演出設定手段によって行われた前記演出設定の初期化を行う初期化手段（サブ制御部91による音量及び光量をデフォルト値に戻す初期化处理）と、

遊技待機状態（デモ状態）に制御する遊技待機状態制御手段と、

を備え、

前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞（リプレイ入賞）が発生しているとき（リプレイ入賞時）には、遊技者によって前記精算操作が行われて所定期間（デモ演出3周分の時間）経過後に前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないとき（非リプレイ入賞時）には、遊技者によって前記精算操作が行われて前記所定期間経過後に前記初期化を行い、

前記遊技待機状態制御手段は、前記再遊技入賞が発生しているとき（リプレイ入賞時）には、遊技者によって前記精算操作が行われた後に前記遊技待機状態に制御しない一方で、前記再遊技入賞が発生していないとき（非リプレイ入賞時）には、遊技者によって前記精算操作が行われた後に前記遊技待機状態に制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技用価値を用いることなく可変表示部が変動表示可能な再遊技入賞が発生しているときには、遊技者によって精算操作が行われた後に遊技待機状態に制御せず、さらに精算操作が行われて所定期間経過しても演出設定の初期化が行われない。このため、再遊技入賞が発生しているときのように精算操作後に遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、演出設定を維持することができる。一方、再遊技入賞が発生していないときには、遊技者によって精算操作が行われた後に遊技待機状態に制御し、さらに精算操作が行われて所定期間経過後に初期化が行われる。このため、再遊技入賞が発生していないときのように精算操作後に遊技者が入れ替わる可能性がある場合には、初期化を行うことができる。このように、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化することができる。

【0025】

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

【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】本発明が適用された実施例1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】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図4】店側設定スイッチを示す図である。

【図5】店側設定スイッチの状態と音量及び光量との関係を示す図である。

【図6】音量及び光量を調整するための演出設定画面を示す図である。

【図7】精算操作に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。

【図8】非遊技状態に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。

【図9】演出設定画面の終了に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。

【図10】変形例1におけるサブ制御部91が行う初期化处理について説明するためのタイミングチャートである。

【図11】サブ制御部91が行うデモ演出の開始タイミングについて説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2】サブ制御部 9 1 が行うデモ演出の開始タイミングについて説明するための図である。

【図 1 3】サブ制御部 9 1 が行う精算報知及びデモ演出の切り替えタイミングについて説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 4】変形例 2 におけるサブ制御部 9 1 が行う精算報知及びデモ演出の切り替えタイミングについて説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 5】変形例 3 におけるメイン制御部 4 1 が行うドア開放エラー処理について説明するための図である。

【図 1 6】実施例 2 におけるサブ制御部 9 1 が行うデモ演出の開始タイミングについて説明するための図である。

10

【図 1 7】実施例 3 におけるサブ制御部 9 1 が行うデモ演出の開始タイミングについて説明するための図である。

【図 1 8】サブ制御部 9 1 が行うデモ演出の開始タイミングについて説明するための図である。

【図 1 9】実施例 4 におけるサブ制御部 9 1 がデモ演出の開始タイミングについて説明するための図である。

【図 2 0】サブ制御部 9 1 が行う精算報知及びデモ演出の切り替えタイミングについて説明するためのタイミングチャートである。

【図 2 1】変形例 4 におけるサブ制御部 9 1 が行う精算報知及びデモ演出の切り替えタイミングについて説明するためのタイミングチャートである。

20

【図 2 2】サブ制御部 9 1 が行う精算報知の切り替えタイミングの変形例について説明するためのタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0027】

本発明に係る遊技機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。

【実施例 1】

【0028】

本発明が適用された遊技機であるスロットマシンの実施例 1 について図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開く筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

30

【0029】

本実施例のスロットマシン 1 における筐体 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）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。

【0030】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、互いに識別可能な複数種類の図柄（例えば、「7」「BAR」「スイカ」「チェリー」「ベル」「リプレイ」等）が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

40

【0031】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられたリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 3 参照）によって回転されることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示される一方で、各リール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【0032】

尚、本実施例のリール 2 L、2 C、2 R は、リールモータ 32 L、32 C、32 R を用いて、外周面に複数の図柄が配置されたリール 2 L、2 C、2 R を回転させることで、遊

50

技者から視認可能な複数の図柄を移動させる変動表示を行うことが可能な構成であるが、複数の図柄を移動させる変動表示を行う手段は、リール以外であっても良く、例えば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで変動表示を行うことが可能な構成等であっても良い。

【 0 0 3 3 】

また、本実施例では、スロットマシン 1 は、リール 2 L、2 C、2 R すなわち 3 つのリールを備える構成であるが、スロットマシンは、1 つまたは 2 つのリールを備える構成でも良いし、4 つ以上の複数のリールを備える構成でも良い。

【 0 0 3 4 】

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

10

【 0 0 3 5 】

また、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R は、各リール 2 L、2 C、2 R について図柄番号が 0 に設定された図柄領域の下端が各リールにおける所定位置を通過するときに、検出信号を出力するように配置されており、各リールについて図柄番号が 0 に設定された図柄領域の下端がリール基準位置となる。

【 0 0 3 6 】

20

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。液晶表示器 5 1 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域 5 1 a の透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b 及び透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

【 0 0 3 7 】

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、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（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いられる演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

30

【 0 0 3 8 】

尚、本実施例では、回転を開始した 3 つのリール 2 L、2 C、2 R のうち、最初に停止するリールを第 1 停止リールと称し、また、その停止を第 1 停止と称する。同様に、2 番目に停止するリールを第 2 停止リールと称し、また、その停止を第 2 停止と称し、3 番目に停止するリールを第 3 停止リールと称し、また、その停止を第 3 停止あるいは最終停止と称する。

40

【 0 0 3 9 】

また、前面扉 1 b には、図 1 に示すように、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、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 BET LED 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 BET LED 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 BET LED 1 6、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 LED 1 7、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 LED 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過して

50

いないためにリールの回転開始を待機している状態)中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

【0040】

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21(図3参照)が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED22L、22C、22R(図3参照)がそれぞれ設けられており、演出用スイッチ56の内部には、演出用スイッチ56の操作が有効である旨を点灯により報知する演出用LED56a(図3参照)が設けられている。

10

【0041】

また、前面扉1bの外側には、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60が設けられている。遊技者側設定スイッチ60を操作することにより、後述の演出設定画面が液晶表示器51に表示され、当該演出設定画面において、遊技中の演出における音量及び光量を設定することができるようになっている。尚、遊技者側設定スイッチ60は、前面扉1bの外側に設けられているので、前面扉1bが閉鎖されているときでも遊技者等により操作が可能である。

【0042】

尚、本実施例では、サブ制御部91は、遊技者側設定スイッチ60が操作されることにより、演出設定画面を液晶表示器51に表示させ、遊技中の演出における音量及び光量を設定可能な状態に制御する構成であるが、演出設定画面を表示させるための操作手段は、遊技者等がスロットマシン1の外部から操作可能な操作手段であれば良く、遊技者側設定スイッチ60以外のスイッチ類、例えば、演出用スイッチ56が操作されることで、演出設定画面を表示して、音量及び光量等の演出に関する設定を行うことが可能な状態に制御する構成でも良い。

20

【0043】

前面扉1bの内側には、図2に示すように、所定のキー操作により前面扉1bを開放することなくエラー状態及び打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、所定の契機に打止状態(リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態)に制御する打止機能の有効/無効を選択するための打止スイッチ36a、所定の契機に自動精算処理(クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算(返却)する処理)に制御する自動精算機能の有効/無効を選択するための自動精算スイッチ36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1aの内部に設けられた後述のホッパータンク34a(図2参照)側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31、投入メダルセンサ31の上流側で異物の挿入を検出する投入口センサ26を有するメダルセレクトタ29、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25(図3参照)が設けられている。

30

40

【0044】

また、前面扉1bの内側には、遊技中の演出態様についての基準を設定するための店側設定スイッチ70が設けられている。店側設定スイッチ70を操作することにより、遊技中の演出における音量及び光量についての基準を設定することができるようになっている。尚、前面扉1bは、店員等が所持する所定のキー操作により開放可能な構成であるため、店側設定スイッチ70は、キーを所持する店員等の者のみが操作可能であり、キーを所持しない遊技者等が操作できないようになっている。

【0045】

店側設定スイッチ70は、図4に示すように、「0」～「F」までの計16個のチャン

50

ネルを切り替えるスイッチである。ツマミ 7 1 を回動操作することで、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、演出における音量及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 光量段階と称する。例えば、チャンネルが「0」に設定されているときには、最小の音量に設定される第 1 音量段階及び最小の光量に設定される第 1 光量段階に設定される。また、チャンネルが「F」に設定されているときには、最大の音量に設定される第 1 音量段階及び最大の光量に設定される第 1 光量段階に設定されるようになっている。

【0046】

尚、店側設定スイッチ 7 0 の操作に基づき設定される第 1 音量段階及び第 1 光量段階に対して、遊技者側設定スイッチ 6 0 の操作に基づき設定される音量及び光量の大きさに対する段階を第 2 音量段階及び第 2 光量段階と称する。また、遊技者による遊技者側設定スイッチ 6 0 の操作、及び店員による店側設定スイッチ 7 0 の操作を総称して設定操作と称する場合がある。つまり、設定操作とは、音量設定や光量設定等の演出設定を行うための遊技者や店員による操作である。

【0047】

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

【0048】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a からあふれたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留されたメダルが満タン状態となったことを検出する満タンセンサ 3 5 a（図 3 参照）が設けられている。

【0049】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、図 2 に示すように、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ 3 8、電源を on / off する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

【0050】

尚、電源ボックス 1 0 0 は、筐体 1 a の内部に設けられており、さらに前面扉 1 b は、店員等が所持する所定のキー操作により開放可能な構成であるため、これら電源ボックス 1 0 0 の前面に設けられた設定キースイッチ 3 7、リセット／設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9 は、キーを所持する店員等の者のみが操作可能とされ、遊技者による操作ができないようになっている。また、所定のキー操作により検出されるリセットスイッチ 2 3 も同様である。特に、設定キースイッチ 3 7 は、キー操作により前面扉 1 b を開放したうえで、さらにキー操作を要することから、遊技場の店員のなかでも、設定キースイッチ 3 7 の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

【0051】

本実施例のスロットマシン 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、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには MAX BET スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン LN（図 1 参照）が有効となり、スタートスイッチ

10

20

30

40

50

7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、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。

【0052】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定された入賞ラインLNのみが入賞ラインとして定められている。尚、本実施例では、1本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

10

【0053】

また、本実施例では、入賞ラインLNに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ために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1~4(LM1は、左中右リールの各上段にわたるラインであり、LM2は、左中右リールの各中段にわたるラインであり、LM3は、左中右リールの各下段にわたるラインであり、LM4は、左リールの下段、中リールの中段、右リールの上段にわたるラインである。)を設定している。無効ラインLM1~4は、これら無効ラインLM1~4に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ラインLM1~4のいずれかに入賞ラインLNに揃った場合に入賞となる図柄の組合せ(例えば、ベル ベル ベル)が揃う構成とすることで、入賞ラインLN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。

20

【0054】

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

【0055】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN上に予め定められた図柄の組合せ(以下、役ともいう)が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数(本実施例では50)に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9(図1参照)から払い出されるようになっている。また、入賞ラインLN上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

30

【0056】

尚、本実施例では、スタートスイッチ7の操作が有効な状態でスタートスイッチ7の操作が検出されたときにゲームが開始し、全てのリールが停止したときにゲームが終了する。また、ゲームを実行するための1単位の制御(ゲーム制御)は、前回のゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに開始し、当該ゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに終了する。

40

【0057】

また、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良く、2以上のリールを用いた構成においては、2以上の全てのリールに導出された表示結果の組合せに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていても良い。

【0058】

図3は、スロットマシン1の構成を示すブロック図である。スロットマシン1には、図

50

3に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技の制御が行われ、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出の制御が行われ、電源基板101によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0059】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び演出制御基板90に供給されるようになっている。また、電源基板101には、前述したホッパーモータ34b、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

10

【0060】

遊技制御基板40には、前述したMAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、投入メダルセンサ31、ドア開放検出スイッチ25、リールセンサ33L、33C、33Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述した払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

20

【0061】

遊技制御基板40には、メインCPU41a、ROM41b、RAM41c、I/Oポート41dを備えたマイクロコンピュータにより構成され、内部抽選用の乱数を生成する乱数回路等を備えており、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メイン制御部41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取り込んでメイン制御部41に伝送するスイッチ検出回路44と、メイン制御部41から出力されたモータ駆動信号(ステッピングモータの位相信号)をリールモータ32L、32C、32Rに伝送するモータ駆動回路45と、メイン制御部41から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド30に伝送するソレノイド駆動回路46と、メイン制御部41から出力されたLED駆動信号を遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDに伝送するLED駆動回路47と、スロットマシン1に供給される電源の電圧を監視して電圧の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、電源投入時または電源遮断時等の電力供給が不安定な状態においてメイン制御部41にシステムリセット信号を与えるリセット回路49と、が搭載されている。

30

40

【0062】

メイン制御部41は、サブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。

【0063】

メイン制御部41は、メイン処理として遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部41は

50

、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、メイン処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0064】

演出制御基板 90 には、演出用スイッチ 56、遊技者側設定スイッチ 60、店側設定スイッチ 70 が接続されており、これらのスイッチの検出信号が入力されるようになっている。また、演出制御基板 90 には、液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

10

【0065】

尚、本実施例では、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 により、液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 91 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 90 または他の基板に搭載し、サブ制御部 91 がメイン制御部 41 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 91 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 91 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

20

【0066】

演出制御基板 90 は、サブ CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、I/Oポート 91d を備えたマイクロコンピュータにより構成されて演出の制御を行うサブ制御部 91 と、演出制御基板 90 に接続された液晶表示器 51 の表示制御を行う表示制御回路 92 と、演出効果 LED 52 と、リール LED 55 の駆動制御を行う LED 駆動回路 93 と、スピーカ 53、54 からの音声出力制御を行う音声出力回路 94 と、電源投入時またはサブ CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 91a にリセット信号を与えるリセット回路 95 と、演出制御基板 90 に接続された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 96 と、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 97 と、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ CPU 91a に対して出力する電断検出回路 98 と、その他の回路等、が搭載されている。

30

【0067】

サブ制御部 91 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。例えば、店側設定スイッチ 70 のチャンネルが「0」に切り替えられたときには、サブ制御部 91 は、「0」の第 1 音量段階に合わせて、最小の音量で音声を出力するようにスピーカ 53、54 を制御するとともに、「0」の第 1 光量段階に合わせて、最小の光量で光を出力するように液晶表示器 51 や演出効果 LED 52 などを制御する。

40

【0068】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わる構成である。詳しくは、内部抽選等の遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとっ

50

て最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0069】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定値6からさらに操作されたときは、設定値1に戻る)。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値(設定値)がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

10

【0070】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。

【0071】

そして、本実施例では、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ライン(本実施例の場合、常に入賞ラインLNが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインという)上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。

20

【0072】

入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、ゲーム開始時に、入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

30

【0073】

次に、本実施例のサブ制御部91が行う演出設定に関する制御について、図5～図10に基づいて説明する。

【0074】

本実施例のサブ制御部91は、店側設定スイッチ70、遊技者側設定スイッチ60の操作に基づいて設定される所定段階の音量で、演出等の音声をスピーカ53、54から出力する。また、店側設定スイッチ70、遊技者側設定スイッチ60の操作に基づいて設定される所定段階の光量で、演出等の画像を液晶表示器51に表示する。

【0075】

まず、店側設定スイッチ70の操作に基づき設定される第1音量段階及び第1光量段階について、図5に基づいて説明する。

40

【0076】

図5に示すように、店側設定スイッチ70は、「0」～「F」の16段階のチャンネルを備え、各チャンネルには、所定の音量設定及び光量設定が割り当てられている。つまり、店員が設定する音量及び光量の段階(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70の各チャンネルに対して、デフォルト値(初期値)が設定されている。このデフォルト値は、演出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。尚、遊技者の遊技者側設定スイッチ60の操作に基づき設定された第2音量段階や第2光量段階をカスタム値ともいう。

【0077】

50

例えば、店側設定スイッチ 70 のチャンネルが「0」に切り替えられた場合は、音量のデフォルト値（初期表示）が「2」になり、光量のデフォルト値（初期表示）が「30%」になる。店側設定スイッチ 70 のチャンネルが「9」に切り替えられた場合は、音量のデフォルト値（初期表示）が「14」になり、光量のデフォルト値（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、現在の音量及び光量を認識することができる。

【0078】

尚、店側設定スイッチ 70 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音量段階及び第2光量段階の設定が禁止されており、演出設定画面が表示されない。このため、店側設定スイッチ 70 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。

10

【0079】

店側設定スイッチ 70 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。尚、図5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、後述の音量設定領域 52a（図6参照）に表示される数字に対応している。尚、実際の音量範囲の値は大きいほど、音量が大きくなる。

【0080】

例えば、店側設定スイッチ 70 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 70 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 70 のチャンネルが「0」～「4」の範囲内で設定されているときに、遊技者の操作によって第2音量段階が「2」、「3」、「4」・・・「14」と上がっていくと、それに従って実際の音量も「2」、「3」、「4」・・・「14」と上がっていく。また、店側設定スイッチ 70 のチャンネルが「5」～「9」の範囲内で設定されているときに、遊技者の操作によって第2音量段階が「2」、「3」、「4」・・・「14」と上がっていくと、それに従って実際の音量も「10」、「11」、「12」・・・「22」と上がっていく。

20

【0081】

店側設定スイッチ 70 のチャンネルが「A」～「F」の範囲内で設定されたときには、実際の音量が固定値となる。例えば、店側設定スイッチ 70 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。

30

【0082】

また、店側設定スイッチ 70 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。尚、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、後述の光量設定領域 52b（図6参照）に表示される数字に対応している。尚、実際の光量範囲の値は大きいほど、光量が大きくなる。

40

【0083】

例えば、店側設定スイッチ 70 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%」、及び「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 70 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%」、及び「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 70 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

50

階が「３０％」、「６５％」、及び「１００％」のいずれかに設定されると、それに従って実際の光量も「３０％」、「６５％」、及び「１００％」のいずれかに設定される。また、店側設定スイッチ７０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％」、及び「１００％」のいずれかに設定されると、それに従って実際の光量も「５０％」、「７５％」、及び「１００％」のいずれかに設定される。

【００８４】

店側設定スイッチ７０のチャンネルが「Ａ」～「Ｆ」の範囲内で設定されたときには、実際の光量が固定値となる。例えば、店側設定スイッチ７０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。

10

【００８５】

次に、遊技者側設定スイッチ６０の操作に基づき設定される第２音量段階及び第２光量段階について、図６に基づいて説明する。

【００８６】

図６に示すように、サブ制御部９１は、予め定められた所定期間において遊技者側設定スイッチ６０の操作が検出されることで、遊技者等により第２音量段階及び第２光量段階を設定するための演出設定画面を液晶表示器５１に表示させる。演出設定画面には、第２音量段階の設定状況が表示される音量設定領域５２ａ、第２光量段階の設定状況が表示される光量設定領域５２ｂ、設定された音量及び光量で演出が行われるキャラクタ演出領域５２ｃが含まれる。

20

【００８７】

演出設定画面では、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。例えば、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

30

【００８８】

演出設定画面では、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％」、及び「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％」、及び「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。例えば、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。尚、第２音量段階と第２光量段階の切り替えは、ストップスイッチ８Ｃの操作によって可能である。

40

【００８９】

さらに、演出設定画面では、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。本実施例においては、このバトル演出をサンプルに用いて、遊技者が音量及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（本実施例では、「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

50

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。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及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。

【0090】

次に、サブ制御部91が行う音量及び光量の初期化処理について図7～図10に基づいて説明する。

【0091】

サブ制御部91は、遊技者によって行われた音量設定や光量設定を初期化する初期化処理を、後述する所定タイミングで実行することで、遊技者による遊技者側設定スイッチ60の操作に基づき設定された第2音量段階や第2光量段階の値を、店員による店側設定スイッチ70の操作に基づき設定された第1音量段階や第1光量段階のデフォルト値に戻す。

10

【0092】

例えば、店員による店側設定スイッチ70の操作によってチャンネルが「2」に設定されている場合（この場合、第1音量段階のデフォルト値は「4」）、音量設定が初期化されたときには、遊技者によって第2音量段階が「2」～「14」のいずれに設定されていても、第2音量段階の設定が、デフォルト値である「4」に変更される。また、例えば、店員による店側設定スイッチ70の操作によってチャンネルが「2」に設定されている場合（この場合、第1光量段階のデフォルト値は「65%」）、光量設定が初期化されたときには、遊技者によって第2光量段階が「30%」、「65%」、及び「100%」のいずれに設定されていても、第2光量段階の設定が、デフォルト値である「65%」に変更される。

20

【0093】

ここで、演出設定が初期化されるタイミングとしては、例えば、遊技者によって精算操作された直後が考えられる。これは、精算操作されたときには、通常、遊技者が入れ替わると予想されるからである。しかし、実際には、精算操作された後でも、遊技者が入れ替わらない場合もあり、この場合には再びその遊技者が演出設定を行わなければならない。その結果、遊技者に不満を与えてしまうおそれがある。このため、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化することが望まれる。

30

【0094】

そこで、本実施例におけるスロットマシン1は、遊技者に不満を与えることなく、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化できるタイミング（例えば、精算操作に基づくタイミング、非遊技状態に基づくタイミング、演出設定画面の終了に基づくタイミング等）において演出設定を初期化する。以下、具体的に説明する。

【0095】

本実施例のメイン制御部41は、遊技が行われない状態が所定時間経過することで、デモンストレーション状態（以下、デモ状態と呼ぶ）に制御する。デモ状態は、遊技者によって所定の操作が行われることをスロットマシン1が待機する状態であり、所謂、遊技待機状態や客待ち状態ともいう。サブ制御部91は、メイン制御部41側にてデモ状態に制御されているときに、デモ演出（デモンストレーション演出）を実行する。デモ演出では、例えば、スロットマシン1の演出で登場するキャラクタやストーリーの内容、実行される演出を説明する映像や画像、スロットマシン1における役の構成表、配当表、リールの図柄配列、遊技の流れ等を示す画像などを液晶表示器51の表示領域51a表示させることで、当スロットマシン1において遊技が行われない状態であることを示唆する。デモ状態には周期があり、デモ演出としては、デモ状態の1周期分の期間に合わせた演出が用意されている。尚、本実施例におけるデモ状態は、1周期で約1分間である。このため、デモ演出の区切りは、約1分間である。尚、デモ演出の1区切の約1分間において、一の映像を1回再生させる構成、一の映像を複数回再生させる構成、一の画像を継続して表示する構成でも良い。また、デモ演出を複数の区切にわたり行う場合に、各区切において同一

40

50

の映像や画像を表示させる構成でも良いし、区切毎に異なる映像や画像を表示させる構成でも良い。

【0096】

メイン制御部41は、遊技者によって精算操作が行われる精算処理を行い、当該精算処理が終了することでデモ状態に制御する。また、前回のゲームが終了してから次のゲームが開始するまでの非遊技状態において経過した期間が所定期間（例えば、1分間）に達したときにデモ状態に制御する。そして、メダル投入部4へのメダル投入のいずれかが遊技者によって行われて再び賭数が設定されること、MAX BETスイッチ6が操作されることで、デモ状態の制御を終了する。一方、サブ制御部91は、メイン制御部41側においてデモ状態に制御されているときにデモ演出の制御を行う。また、演出設定画面が終了したときにデモ演出の制御を行う。そして、メイン制御部41側にてデモ状態が終了されることで、デモ演出の制御を終了する。

10

【0097】

図7は、精算操作に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。

図7に示すタイミングチャートには、遊技者によって精算操作がされたタイミングを示すラインと、メイン制御部41によって精算コマンドが出力されたタイミングを示すラインと、デモ演出に制御されたタイミング及びその期間を示すラインと、演出設定がカスタム及びデフォルトのいずれであるかを示すラインとが含まれる。さらに、デモ演出に制御されたタイミング及びその期間を示すライン、及び演出設定がカスタム及びデフォルトのいずれであるかを示すラインは、それぞれ非リプレイ入賞時の場合、すなわちBETなし（賭数設定なし）の状態と、リプレイ入賞時の場合、すなわちBETあり（賭数設定あり）の状態とに分けられる。

20

【0098】

図7に示すように、タイミングt1で精算操作されたときには、まだ遊技者が入れ替わらない可能性があるため、リプレイ入賞の有無にかかわらず演出設定は初期化されない。その後、タイミングt2では、メイン制御部41からサブ制御部91に精算コマンドが出力される。

【0099】

非リプレイ入賞時においてはBETがないため、メイン制御部41から精算コマンドが出力されると、タイミングt3でサブ制御部91によってデモ演出に制御される。デモ演出は、再び賭数が設定されるまで制御され続ける。そして、デモ演出が3周するタイミングt6になると、演出設定の初期化が行われる。

30

【0100】

一方、リプレイ入賞時においてはBETがあるため、メイン制御部41から精算コマンドが出力されても、タイミングt3でサブ制御部91によってデモ演出に制御されない。さらに、その後においてもBETがある限りデモ演出に制御されず、初期化も行われない。

【0101】

このように、本実施例においては、遊技者によって精算操作が行われたタイミングt1では音量設定を含む演出設定の初期化が行われずに、精算コマンドが出力されてからデモ演出が3周（約3分間）経過後のタイミングt6で初期化が行われる。このため、精算操作後に遊技者が入れ替わらない場合であっても、精算コマンドが出力されてからデモ演出が3周（約3分間）経過するまでは演出設定を維持することができ、精算操作を行った遊技者に不満を与えることがない。

40

【0102】

リプレイ入賞が発生しているときには、遊技者によって精算操作が行われてもデモ演出に制御されない。その結果、タイミングt6になっても音量設定を含む演出設定の初期化が行われない。このため、リプレイ入賞が発生しているときのように精算操作後に遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、演出設定を維持することができる。一方、リプレイ入賞が発生していないときには、遊技者によって精算操作が行われてデモ演出が3周

50

(約3分間)経過したタイミングt6で初期化が行われる。このため、リプレイ入賞が発生していないときのように精算操作後に遊技者が入れ替わる可能性がある場合には、初期化を行うことができる。このように、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化することができる。

【0103】

リプレイ入賞が発生しているときのように精算操作後に遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、遊技者によって精算操作が行われてタイミングt5になった以降であっても演出設定が維持されるため、遊技者は、再び演出設定を行うことなく遊技を続けることができる。

【0104】

初期化が行われたときには、遊技者によって行われた演出設定が、遊技店の店員によって行われた演出設定に変更される。より具体的には、初期化によって、遊技者による遊技者側設定スイッチ60の操作に基づき設定された第2音量段階や第2光量段階の値が、店員による店側設定スイッチ70の操作に基づき設定された第1音量段階や第1光量段階のデフォルト値に戻される。このため、初期化が行われたときには、店員が所望する通りに演出に関する設定を行うことができる。

【0105】

また、本実施例においては、店員による店側設定スイッチ70の操作によって演出設定が行われたときには、遊技者によって行われた演出設定が、遊技店の店員によって行われた演出設定に変更される。より具体的には、店員による店側設定スイッチ70の操作によって演出設定が行われたときには、遊技者による遊技者側設定スイッチ60の操作に基づき設定された第2音量段階や第2光量段階の値が、店員による店側設定スイッチ70の操作に基づき設定された第1音量段階や第1光量段階のデフォルト値に戻される。このため、店員による店側設定スイッチ70の操作によって演出設定が行われたときには、店員が所望する通りに演出に関する設定を行うことができる。

【0106】

図8は、非遊技状態に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。図8に示すタイミングチャートには、単位遊技(1ゲーム)が終了したタイミングを示すラインと、デモコマンド出力されたタイミングを示すラインと、デモ演出に制御されたタイミング及びその期間を示すラインと、演出設定がカスタム及びデフォルトのいずれであるかを示すラインとが含まれる。さらに、デモ演出に制御されたタイミング及びその期間を示すライン、及び演出設定がカスタム及びデフォルトのいずれであるかを示すラインは、それぞれBETなしの場合と、BETありの場合とに分けられる。尚、BETありの場合としては、遊技者による賭数設定操作によって賭数が設定されている場合と、前回ゲームでリプレイ入賞が発生したことに基づき賭数が自動設定されている場合とがある。図8に示す例は、遊技者によって賭数設定された場合、及びリプレイ入賞の発生によって自動で賭数設定された場合のいずれにおいても適用される。

【0107】

図8に示すように、タイミングt1で1ゲームが終了した後、サブ制御部91によって時間が計時される。この計時は、サブ制御部91のRAM91cの所定領域に設定された計時カウンタによって行われる。サブ制御部91は、1ゲームが終了したときに、当該計時カウンタをリセットして0に設定し、遊技が行われない状態であり、かつ賭数の設定(メダルの投入によるもの、MAXBETスイッチ6の操作によるもの、再遊技の付与によるもの)がされていない状態において、計時カウンタを進めることで、1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態の経過時間を計時する。尚、遊技が行われない状態とは、リール2L、2C、2Rがすべて停止している状態であり、ゲームにおけるリール2L、2C、2Rの回転が停止してから次ゲームが開始されるまでの状態である。また、賭数の設定がされている状態では、遊技者により遊技が開始される可能性が、賭数の設定がされていない状態に比較して高いので、遊技が行われない状態であっても、賭数の設定がされている状態では、例外的に計時カウンタによる計時を進めないようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 8 】

B E Tがない場合、ゲームが終了した後、計時カウンタに基づいて1分間経過したことが特定されると(タイミングt2)、タイミングt3でサブ制御部91によってデモ演出に制御される。デモ演出は、再び賭数が設定されるまで制御され続ける。そして、デモ演出が3周するタイミングt6になると、演出設定の初期化が行われる。

【 0 1 0 9 】

一方、B E Tがある場合、ゲームが終了した後、計時カウンタに基づいて1分間経過したことが特定されても(タイミングt2)、サブ制御部91はデモ演出に制御しない。このため、タイミングt3でサブ制御部91によってデモ演出に制御されない。さらに、その後においてもB E Tがある限りデモ演出に制御されず、初期化も行われない。

10

【 0 1 1 0 】

このように、B E Tがある場合、非遊技状態になってから1分間経過してもデモ演出に制御されない。その結果、タイミングt6になっても演出設定の初期化が行われない。このため、B E Tがあるときのように遊技者が入れ替わらない可能性がある場合には、演出設定を維持することができる。一方、B E Tがない場合、非遊技状態になってから1分間経過した以降のタイミングt3でデモ演出に制御されるとともに、デモ演出が3周(約3分間)経過したタイミングt6で初期化が行われる。このため、B E Tがないときのように遊技者が入れ替わる可能性がある場合には、初期化を行うことができる。このように、遊技者によって行われた演出設定を好適に初期化することができる。

【 0 1 1 1 】

また、図7及び図8に示すように、遊技者によって精算操作が行われて精算コマンドが出力されてから初期化されるまでの期間は、遊技が終了した以降の初期化されるまでの期間と同じである。具体的には、遊技者によって精算操作が行われたときには、精算コマンドが出力されてからデモ演出に制御され、そのデモ演出が3周(約3分間)経過したときに演出設定が初期化される。一方、遊技が終了したときにデモ演出に制御されたときには、そのデモ演出が3周(約3分間)経過したときに演出設定が初期化される。このように、遊技者によって精算操作されてデモ演出に制御されたとき、非遊技状態でデモ演出に制御されたときのいずれであっても、デモ演出が3周(約3分間)経過したときに演出設定が初期化される。このため、精算操作を行った遊技者に不満を与えることがない。

20

【 0 1 1 2 】

図9は、演出設定画面の終了に基づく初期化について説明するためのタイミングチャートである。図9に示すタイミングチャートには、演出設定画面の表示有無を示すラインと、デモ演出に制御されたタイミング及びその期間を示すラインと、演出設定がカスタム及びデフォルトのいずれであるかを示すラインとが含まれる。

30

【 0 1 1 3 】

図9に示すように、演出設定画面の表示中は遊技者によって演出設定されている期間であるため、デモ演出に制御されない。タイミングt1で演出設定画面の表示が終了すると、デモ演出に制御される。そして、デモ演出が3周するタイミングt4になると、演出設定の初期化が行われる。

【 0 1 1 4 】

このように、演出設定画面において演出設定している期間ではデモ演出に制御されることがなく、演出設定画面の表示が終了してデモ演出に制御され、デモ演出が3周(約3分間)経過したときに演出設定が初期化される。このため、演出設定している間に演出設定が初期化されてしまうことがなく、遊技者に不満を与えることがない。

40

【 0 1 1 5 】

本実施例においては、図7に示すように、精算操作されてからデモ演出に制御され、デモ演出が3周(約3分間)経過したときに演出設定が初期化されるものであった。しかし、演出設定の初期化は、デモ演出が3周(約3分間)経過したときに行われるものに限らない。

【 0 1 1 6 】

50

例えば、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から精算コマンドを受信してからの時間を計時し、計時した時間が所定時間（例えば、3 分間）に達したときに初期化処理を実行しても良い。この計時は、サブ制御部 9 1 が備える図示しない R T C によって行われる。

【0117】

このようにすれば、精算コマンドが出力されてから計時された時間が所定時間（例えば、3 分間）に達したときに演出設定の初期化が行われるため、精算操作後に遊技者が入れ替わる場合、及び精算操作後に遊技者が入れ替わらない場合のいずれも考慮された適切な時間だけ演出設定を維持することができる。例えば、精算操作後に 5 分間経過したときには遊技者が概ね入れ替わる場合、所定時間を 5 分間に設定すれば良い。

【0118】

本実施例においては、図 8 に示すように、サブ制御部 9 1 がデモ演出に制御し、デモ演出が 3 周（約 3 分間）経過したときに演出設定が初期化されるものであった。しかし、演出設定の初期化は、デモ演出が 3 周（約 3 分間）経過したときに行われるものに限らない。

【0119】

例えば、サブ制御部 9 1 は、デモ演出の制御を開始してからの経過時間を計時し、所定時間（例えば、3 分間）に達したときに初期化処理を実行しても良い。

【0120】

本実施例においては、図 9 に示すように、演出設定画面の表示が終了した後に制御されるデモ演出において、デモ演出が 3 周（約 3 分間）経過したときに演出設定が初期化されるものであった。しかし、演出設定の初期化は、デモ演出が 3 周（約 3 分間）経過したときに行われるものに限らない。

【0121】

例えば、サブ制御部 9 1 は、演出設定画面の表示が終了してからの時間を計時し、計時した時間が所定時間（例えば、2 分間）に達したときに初期化処理を実行しても良い。

【0122】

さらに、サブ制御部 9 1 は、図 10 に示すように、初期化処理を実行しても良い。図 10 は、変形例 1 に係る初期化処理について説明するためのタイミングチャートである。図 10 に示すタイミングチャートには、演出設定画面の表示有無を示すラインと、演出の設定操作が行われたタイミングを示すラインと、計時のタイミング及びその期間を示すラインと、演出設定がカスタム及びデフォルトのいずれであるかを示すラインとが含まれる。

【0123】

図 10 に示した初期化処理の変形例 1 においては、サブ制御部 9 1 によって計時された時間が特定時間（例えば、3 分間）経過したときに演出設定画面の表示が終了する。但し、計時された時間が特定時間（例えば、3 分間）に達する前に設定操作されたときには、サブ制御部 9 1 によって再び時間が計時される。さらに、演出設定画面の表示が終了してから所定時間（例えば、2 分間）経過したときに演出設定が初期化される。

【0124】

例えば、図 10 に示すように、サブ制御部 9 1 は、演出設定画面が表示されたタイミング t_1 からの時間を計時する。その後、タイミング t_2 で設定操作されると、サブ制御部 9 1 は、時間の計時を初期化して、その直後のタイミング t_3 で再び時間を計時する。計時された時間が特定時間（例えば、3 分間）に達するタイミング t_4 で、演出設定画面の表示が終了する。その後、演出設定画面の表示が終了してから所定時間（例えば、2 分間）経過したタイミング t_5 で、演出設定が初期化される。

【0125】

このように、演出設定画面の表示が終了した後に計時された時間が所定時間（例えば、2 分間）に達することで演出設定が初期化されるため、演出設定している間に演出設定が初期化されてしまうことがなく、遊技者に不満を与えることがない。

【0126】

尚、上述した本実施例及び変形例 1 において、演出設定画面の終了は、演出設定画面が

10

20

30

40

50

表示されてから特定時間（例えば、３分間）経過したときや、あるいは設定操作されてから特定時間（例えば、３分間）経過したときに限らない。例えば、演出設定画面は、遊技者側設定スイッチ６０などのスイッチが遊技者によって操作されたときに終了するものであっても良い。この場合においても、演出設定画面が終了してからの時間が所定時間（例えば、２分間）に達したときに初期化処理が実行されても良い。

【０１２７】

また、本実施例においては、図８に示すように、サブ制御部９１は、ゲームが終了した後、計時カウンタに基づいて１分間経過したことが特定されることで、デモ演出に制御可能であった。しかし、このような処理態様に限らない。

【０１２８】

例えば、メイン制御部４１が遊技終了後の時間（１分間）を計時し、１分間経過したときにデモコマンドをサブ制御部９１に送信して、サブ制御部９１は、デモコマンドを受信したときにデモ演出に制御しても良い。

【０１２９】

また、メイン制御部４１は、遊技が終了したときに一旦デモコマンドをサブ制御部９１に送信し、その後、デモコマンドを送信してから時間（１分間）を計時し、１分間経過したときに初期化コマンドをサブ制御部９１に送信しても良い。そして、サブ制御部９１は、初期化コマンドを受信したときにデモ演出に制御しても良い。

【０１３０】

あるいは、メイン制御部４１は、遊技が終了したときにデモコマンドをサブ制御部９１に送信し、サブ制御部９１は、デモコマンドを受信してから時間（１分間）を計時し、１分間経過したときにデモ演出に制御しても良い。

【０１３１】

本実施例においては、店員及び遊技者は、演出設定として、音量及び光量を設定できるものであった。しかし、演出設定できるものは音量及び光量に限らない。

【０１３２】

例えば、メイン側の設定として、店員及び遊技者は、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良いし、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及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良い。また、サブ側の設定として、店員及び遊技者は、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良い。また、店員及び遊技者は、演出モードを設定できるものであっても良いし、設定した演出モードに登場するキャラクタや音楽などを設定できるものであっても良い。さらに、店員及び遊技者は、節電モードに設定できるものであっても良い。これらいずれの演出設定においても、遊技者によって設定された内容は、初期化されることで店員によって設定された初期の内容に変更されるものであっても良い。

【０１３３】

本実施例においては、店員によって演出設定時に操作される操作手段として、店側設定スイッチ７０が設けられていた。しかし、店員によって演出設定時に操作される操作手段は、その他の手段が用いられても良い。

【０１３４】

例えば、筐体内部に設けられたスイッチを操作したりキーを回したりすることによって管理者モードに移行し、当該管理者モード中では液晶表示器５１に演出設定用の画面が表示されても良い。そして、店員は、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒなどを操作することで演出設定できるものであっても良い。

【０１３５】

本実施例においては、遊技者によって演出設定時に操作される操作手段として、遊技者側設定スイッチ６０が設けられていた。しかし、遊技者によって演出設定時に操作される操作手段は、その他の手段が用いられても良い。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 6 】

例えば、演出用スイッチ 5 6 を用いて演出設定できるものであっても良いし、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R などの遊技中に遊技者が操作する操作手段を用いて演出設定できるものであっても良い。尚、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を用いる場合、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を特殊な順番で操作することによって、演出設定できるものであっても良い。

【 0 1 3 7 】

次に、本実施例のサブ制御部 9 1 がデモ演出を開始させる際の制御について、図 1 1 ~ 図 1 3 に基づいて説明する。

【 0 1 3 8 】

本実施例のメイン制御部 4 1 及びサブ制御部 9 1 は、1 ゲームが終了した後、遊技が行われない状態において、所定の開始条件が成立することで特定処理を行うことが可能である。特定処理として、メイン制御部 4 1 は、例えば、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算を行う精算処理、遊技の進行を不能化するエラー状態に制御するエラー処理等を行うことが可能であり、サブ制御部 9 1 は、例えば、メイン制御部 4 1 側にて精算処理が行われている旨を報知する精算報知、メイン制御部 4 1 側にてエラー処理が行われている旨を報知するエラー報知、前面扉 1 b が開放状態である旨を報知するドア開放報知等を行うことが可能である。

【 0 1 3 9 】

サブ制御部 9 1 は、特定処理が行われているときに、当該特定処理が行われている旨を示す特定処理中報知を、液晶表示器 5 1 及びスピーカ 5 3、5 4 を用いて行うことが可能である。また、サブ制御部 9 1 は、1 ゲームが終了した後、遊技が行われない状態かつ賭数の設定が行われていない状態の経過時間を計時カウンタにより計時し、1 ゲームが終了した後に所定時間（本実施例では、1 分間。一の遊技者によるゲームが終了され、その後同一の遊技者によりゲームが開始されず、遊技が終了されたと推定される時間であり、例えば、30 秒間や 3 分間等でも良い。）が経過したことが計時カウンタに基づいて特定されるときに、スロットマシン 1 において遊技が行われていない旨を示すデモ演出を行うことが可能である。

【 0 1 4 0 】

また、メイン制御部 4 1 から受信するコマンドに基づいて第 3 停止操作が行われて 1 ゲームが終了されることが特定されることで、ゲーム間演出を開始する。ゲーム間演出は、少なくとも、1 ゲームの終了後、次のゲームが開始されるまでのゲーム間に主に行われる演出であり、1 ゲームの終了前から 1 ゲームの終了後にも継続して行われても良いし、次のゲームの開始後にも継続して行われるものでも良い。サブ制御部 9 1 は、遊技の制御状態等に応じて異なる演出態様のゲーム間演出を行うことが可能であり、例えば、遊技者にとっての有利度が通常と異なるときに、有利度が通常であるときと異なる演出態様でゲーム間演出を行うことで、有利度が通常と異なる可能性を示唆することができるようになっている。

【 0 1 4 1 】

サブ制御部 9 1 は、ゲーム間演出を開始した後は、少なくとも、メイン制御部 4 1 から受信するコマンドに基づいて、賭数の設定（メダル投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの）がされている状態で、スタートスイッチ 7 が操作されて次のゲームが開始されたことが特定されるとき、または後述のデモ演出を行うときまで、当該ゲーム終了後演出を継続して行う。そして、1 ゲームが終了した後、遊技が行われない状態かつ賭数の設定が行われていない状態で所定時間が経過する前に、上述の特定処理が開始され、該特定処理中に該所定時間が経過した場合には、特定処理中にはデモ演出を行わず、該特定処理が終了した後に、デモ演出を行う。

【 0 1 4 2 】

そして、デモ演出中において、賭数の設定（メダルの投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの）が行われることで、デモ演出を終了させて、その後、ゲーム

10

20

30

40

50

が開始されるまで待機する。1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態かつ賭数の設定が行われていない状態では、サブ制御部91によりゲーム終了後演出が行われており、サブ制御部91は、デモ演出を終了させた後には、当該デモ演出に移行する前に行っていったゲーム終了後演出に移行させて、ゲームが開始されるまで待機する。

【0143】

具体的には、図11(a)に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41側から受信した所定コマンドに基づいて1ゲーム(遊技)の終了タイミング(入賞枚数コマンドに基づいて小役が入賞していることが特定される場合には、その後、払出終了コマンドを受信するタイミング、入賞枚数コマンドに基づいて小役が入賞していることが特定されない場合には、当該入賞枚数コマンドを受信したタイミング)が特定されるときに、計時カウンタをリセットして0に設定し、その後、遊技が行われない状態すなわちリール2L、2C、2Rがすべて停止している状態であり、かつ賭数の設定(メダルの投入によるもの、MAX BETスイッチ6の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む)がされていない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させることで、1ゲームの終了後、遊技が行われない状態での経過時間を計時カウンタにより計時する。

【0144】

その後、遊技がされない状態かつ賭数の設定がされない状態で所定時間が経過する場合には、計時カウンタに基づいて当該所定時間が経過したことが特定されるときに、上述の特定処理を行っているか否かを判定する。そして、特定処理を行っていないと判定した場合に、デモ演出の制御を開始させ、演出状態をゲーム間演出からデモ演出に移行させ、液晶表示器51を用いてデモ演出を行うように制御する。尚、遊技がされない状態で所定時間が経過する前、すなわちゲーム間演出を行っている状態で、ゲームの開始操作が行われた場合には、演出状態をゲーム間演出からゲーム中演出に移行させ、ゲーム中に受信する各種コマンド等に応じて各種演出装置の出力を制御することで演出の制御を行うこととなる。

【0145】

デモ演出の制御では、演出状態をゲーム間演出からデモ演出に移行させるときに、予めROM91bの所定領域に設定されているデモ演出用の動画データを最初から再生して、液晶表示器51に表示させる。その後、賭数の設定操作が行われることをデモ演出の終了条件として、当該終了条件が成立するまで、動画データを繰り返し再生して液晶表示器51に表示させるように制御する。また、上述のように、動画データを所定時間(本実施例では、3分間)にわたり行った場合には、演出設定を初期化するように制御する。そして、デモ演出の終了条件が成立することで、デモ演出を終了させて、当該デモ演出に移行する前に行っていった演出状態(本実施例では、ゲーム間演出)に移行させる。

【0146】

サブ制御部91は、1ゲームの終了後、遊技がされない状態かつ賭数の設定がされない状態で所定時間が経過する前に、特定処理の開始条件が成立した場合には、計時カウンタによる計時を継続させつつ特定処理を開始する。そして、特定処理中に計時カウンタに基づいて所定時間が経過したことが特定される場合には、当該特定処理を終了させた後に、デモ演出を開始させるように制御する(図11(b)(c)(d)参照)。

【0147】

図11(b)に示すように、例えば、1ゲームの終了後、遊技がされない状態かつ賭数の設定がされない状態で所定時間が経過する前において、精算スイッチ10の操作が検出されることで、メイン制御部41は、クレジット(賭数の設定に用いられたメダルを含む)に記憶されている枚数のメダルをメダル払出口9より払い出して遊技者に返却する精算処理を開始する。

【0148】

精算処理では、クレジットに記憶されているメダル枚数に応じた期間にわたり、ホッパーモータ34bを駆動させることで、クレジットに記憶されている枚数のメダルを遊技者に返却する。そして、メダル払出口9から最後のメダルが払い出されたことが払出センサ

10

20

30

40

50

3 4 c に検出されることで、精算処理を終了する。また、後述するように精算処理においては、当該精算処理を開始する際に、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をメダル払出口 9 側に切り替えるように流路切替ソレノイド 3 0 を制御し、当該精算処理を終了する際に、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をホッパータンク 3 4 a 側に切り替えるように流路切替ソレノイド 3 0 を制御する。また、メイン制御部 4 1 は、精算処理の開始時に、当該精算処理を開始する旨を特定可能な精算コマンド（開始）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、精算処理の終了時に、当該精算処理を終了する旨を特定可能な精算コマンド（終了）をサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 1 4 9 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、精算コマンド（開始）を受信することで、メイン制御部 4 1 側にて精算処理が行われている旨を報知する精算報知の制御を開始する。精算報知中には、精算処理が行われている旨を示す報知画面（例えば、「精算中です。」の文字画像や「払出中です。あと 枚です。」（ は残りのクレジット数）の文字画像、「お疲れ様でした。」の文字画像等）を液晶表示器 5 1 に表示させ、精算処理が行われている旨を示す精算報知音をスピーカ 5 3、5 4 より出力させる。また、精算報知中においても計時カウンタによる計時を継続させ、当該精算報知中において、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態で所定時間が経過したことが特定される場合には、デモ演出の開始タイミングを当該精算報知が終了されるタイミングまで遅延させるデモ演出遅延制御を行う。

【 0 1 5 0 】

そして、精算報知を開始させた後は、精算コマンド（終了）を受信した後に、後述の流路切替え待ち期間（図 1 3 参照）が経過したことを条件として、精算報知を終了させてデモ演出を開始させる。その後、デモ演出を行っている状態で、いずれかのスイッチ類の操作が検出されたことが各種コマンドに基づいて特定されるとき、または賭数の設定がされたことがコマンドに基づいて特定されるときに、デモ演出を終了させて、当該デモ演出及び精算報知を行う前に行っていたゲーム間演出に移行させる。尚、サブ制御部 9 1 は、計時カウンタに基づき所定時間が経過している場合にも（図 1 1（b）参照）、当該所定時間が経過していない場合にも（図 1 2 参照）、精算コマンド（終了）を受信した以降に、精算報知を終了させてデモ演出を開始させるようになっている。

【 0 1 5 1 】

また、図 1 1（c）に示すように、例えば、1 ゲームの終了後、遊技がされない状態かつ賭数の設定がされない状態で所定時間が経過する前に、店員等により前面扉 1 b が開放されることで、メイン制御部 4 1 は、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が o f f（閉鎖状態）から o n（開放状態）に変化したことが特定可能なドアコマンド（開放）をサブ制御部 9 1 に対して送信する。その後、店員等により前面扉 1 b が閉鎖されることで、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が o n（開放状態）から o f f（閉鎖状態）に変化したことが特定可能なドアコマンド（閉鎖）をサブ制御部 9 1 に対して送信する。尚、本実施例のメイン制御部 4 1 は、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が o f f（閉鎖状態）から o n（開放状態）に変化した場合、すなわち前面扉 1 b が開放状態である場合には、ドアコマンド（開放）を送信するのみであり、精算処理のように、流路切替ソレノイド 3 0 によりメダルの流路をメダル払出口 9 側に制御せず、後述のようなエラー状態にも制御しない。

【 0 1 5 2 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、ドアコマンド（開放）を受信することで、前面扉 1 b が開放状態である旨を報知するドア開放報知の制御を開始する。ドア開放報知中には、前面扉 1 b が開放状態である旨を示す報知画面（例えば、「扉が開いています。」の文字画像等）を液晶表示器 5 1 に表示させ、前面扉 1 b が開放状態である旨を示すドア開放報知音（例えば、「扉が開いています。」の音声等）をスピーカ 5 3、5 4 より出力させる。また、ドア開放報知中においても計時カウンタによる計時を継続させ、当該ドア開放報知中において、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態で所定時間が経過したことが

10

20

30

40

50

特定される場合には、上述の精算報知中に計時カウンタに基づき所定時間が経過したことが特定される場合と同様に、デモ演出の開始タイミングを当該ドア開放報知が終了されるタイミングまで遅延させるデモ演出遅延制御を行う。

【0153】

そして、ドア開放報知を開始させた後、ドアコマンド（終了）を受信したことを条件として、ドア開放報知を終了させてデモ演出を開始させる。その後、デモ演出を行っている状態で、いずれかのスイッチ類の操作が検出されたことが各種コマンドに基づいて特定されるとき、または賭数の設定がされたことがコマンドに基づいて特定されるときに、デモ演出を終了させて、当該デモ演出及びドア開放報知を行う前に行っていたゲーム間演出に移行させる。尚、本実施例では、前面扉1bが開放されている状態では、メイン制御部41により流路切替ソレノイド30によるメダルの流路の切り替えが行われないので、サブ制御部91は、計時カウンタに基づき所定時間が経過している場合にも（図11（c）参照）、当該所定時間が経過していない場合にも（図示略）、ドアコマンド（終了）を受信したときに、ドア開放報知を終了させてデモ演出を開始させるようになっている。

10

【0154】

また、図11（d）に示すように、例えば、1ゲームの終了後、遊技がされない状態かつ賭数の設定がされない状態で所定時間が経過する前において、投入メダルセンサ31によりメダルの異常な通過が検知されることで、メイン制御部41は、遊技の進行を不能化するエラー状態に制御するエラー処理（メダル投入エラー）を開始する。

20

【0155】

エラー処理では、当該エラー処理を開始したときにエラー状態に制御した後、店員等により所定のリセット操作（リセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23の操作）が行われることで、エラー状態を解除して、エラー処理を終了する。また、エラー処理中においては、上述の精算処理中と同様に、当該エラー処理を開始する際に、メダル投入部4から投入されたメダルの流路をメダル払出口9側に切り替えるように流路切替ソレノイド30を制御し、当該エラー処理を終了する際に、メダル投入部4から投入されたメダルの流路をホッパータンク34a側に切り替えるように流路切替ソレノイド30を制御する。また、エラー処理の開始時に、当該エラー処理が開始された旨及びエラー処理の種類（メダル投入エラー）を特定可能なエラーコマンド（開始）をサブ制御部91に対して送信し、エラー処理の終了時に、当該エラー処理を終了する旨を特定可能なエラーコマンド（終了）をサブ制御部91に対して送信する。

30

【0156】

これに対して、サブ制御部91は、エラーコマンド（開始）を受信することで、メイン制御部41側にてエラー処理が行われている旨を報知するエラー報知の制御を開始する。エラー報知中には、エラー処理が行われている旨を示す報知画面（例えば、現在行われているエラー処理で制御されているエラー状態（発生中エラー状態）の種類を示す文字画像や、エラー処理において制御されるすべてのエラー状態の種類を一覧で表示し、当該一覧中において発生中エラー状態を反転表示させることにより、発生中エラー状態の種類を示すエラー画像等）を液晶表示器51に表示させ、エラー処理が行われている旨を報知するエラー報知音（例えば、「係員をお呼び下さい。」の音声等）をスピーカ53、54より出力させる。また、エラー報知中においても計時カウンタによる計時を継続させ、当該エラー報知中において、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態で所定時間が経過したことが特定される場合には、上述の精算報知中やドア開放報知中に計時カウンタに基づき所定時間が経過したことが特定される場合と同様に、デモ演出の開始タイミングを当該精算報知が終了されるタイミングまで遅延させるデモ演出遅延制御を行う。

40

【0157】

そして、エラー報知を開始させた後、エラーコマンド（終了）を受信した場合には、精算処理の場合と同様に、流路切替待ち期間が経過したことを条件として、エラー報知を終了させてデモ演出を開始させる。その後、デモ演出を行っている状態で、いずれかのス

50

イッチ類の操作が検出されたことが各種コマンドに基づいて特定されるとき、または賭数の設定がされたことがコマンドに基づいて特定されるときに、デモ演出を終了させて、当該デモ演出及びエラー報知を行う前に行っていたゲーム間演出に移行させる。尚、サブ制御部 91 は、計時カウンタに基づき所定時間が経過している場合にも（図 11（d）参照）、当該所定時間が経過していない場合にも（図示略）、エラーコマンド（終了）を受信した後、所定の流路切替え待ち期間が経過したときに、エラー報知を終了させてデモ演出を開始させるようになっている。

【0158】

図 12 に示すように、例えば、1 ゲームの終了後、遊技がされない状態かつ賭数の設定がされない状態で所定時間が経過する前において、精算スイッチ 10 の操作が検出されることで、メイン制御部 41 により精算処理が開始された後、計時カウンタに基づいて所定時間が経過する前に、当該精算処理が終了された場合には、サブ制御部 91 は、精算コマンド（終了）を受信した後に、流路切替え待ち制御が終了したことを条件として、精算報知を終了して、当該精算報知を行う前に行っていたゲーム間演出に移行させる。また、サブ制御部 91 は、精算報知中においても計時カウンタによる計時を継続させ、精算報知を終了させてゲーム間演出を開始した後も計時カウンタによる計時を継続させる。

【0159】

そして、精算報知を終了させてゲーム間演出を開始した後、計時カウンタに基づいて 1 ゲームの終了後から遊技がされない状態かつ賭数の設定がされない状態で所定時間が経過したことが特定されるときに、デモ演出を開始させる。

【0160】

尚、サブ制御部 91 は、ドア開放報知、エラー報知を行う場合にも、精算報知を行う場合と同様に、計時カウンタに基づいて遊技がされない状態かつ賭数の設定がされない状態で所定時間が経過する前に、当該ドア開放報知、エラー報知が開始され、これらの報知が、計時カウンタに基づいて所定時間が経過する前に終了したときには、ゲーム間演出に移行させ、その後、計時カウンタに基づいて 1 ゲームの終了後、所定時間が経過したことが特定されるときに、デモ演出を開始する。

【0161】

本実施例のサブ制御部 91 は、遊技が行われない状態（リール 2L、2C、2R がすべて停止している状態）であり、かつ賭数の設定（メダルの投入によるもの、MAX BET スwitch 6 の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む）がされていない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させる構成であり、1 ゲームの終了時に再遊技役の図柄組合せがリール 2L、2C、2R に停止しており、再遊技役が入賞したことで再遊技が付与された場合には、次のゲームが開始されるまでの期間において、計時カウンタによる時間の計測が進行されることがなく、計時カウンタが所定時間に達することがないので、当該計時カウンタに基づいて所定時間が経過したことを特定されることがないようになっている。これにより、1 ゲームの終了時に再遊技役の図柄組合せがリール 2L、2C、2R に停止した場合には、1 ゲームの終了時から所定時間が経過する前に特定処理（例えば、メイン制御部 41 での精算処理、エラー処理、サブ制御部 91 での精算報知、エラー報知、ドア開放報知等）が開始され、該特定処理中に実際には所定時間が経過していても、特定処理中も、該特定処理が終了した後も、デモ演出を行うことがないようになっている。

【0162】

尚、本実施例では、サブ制御部 91 は、特定処理中においても計時カウンタによる計時を継続して行う構成であり、サブ制御部 91 は、計時カウンタに基づいて所定時間が経過する前に、特定処理が開始され、当該特定処理中に所定時間が経過した場合には、当該特定処理後にデモ演出を行い、特定処理中に所定時間が経過する前に、当該特定処理が終了された場合には、ゲーム間演出に移行させるとともに、特定処理を行う前及び特定処理中において継続している計時カウンタによる計時を特定処理後も継続して行い、その後、当該計時カウンタに基づいて前回のゲームの終了後から所定時間が経過したことが特定され

10

20

30

40

50

るときにデモ演出を行う構成であるが、サブ制御部 9 1 は、計時カウンタに基づいて所定時間が経過したことが特定される前に、特定処理が開始された場合には、その後、特定処理中に所定時間が経過したことが特定されるか否かにかかわらず、特定処理が終了したときに、デモ演出を開始する構成としても良い。

【0163】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態、かつ賭数の設定（メダルの投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む）がされていない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させる構成であり、遊技が行われない場合でも、賭数の設定がされている場合には、遊技者により遊技が行われる可能性が、賭数の設定がされていない場合に比較して高いので、例外的に、計時カウンタによる計時を進行させず、デモ演出を行わない構成であるが、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態において計時カウンタによる計時を進行させる構成、すなわち賭数の設定がされているか否かにかかわらず、遊技が行われない状態（すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されている状態）において、計時カウンタによる計時を進行させる構成としても良い。このような構成では、1 ゲームの終了後、次のゲームが開始されない場合には、賭数の設定がされているか否かにかかわらず、サブ制御部 9 1 は、1 ゲームの終了後、所定時間が経過したときにデモ演出を開始することとなる。

10

【0164】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、精算報知、ドア開放報知、エラー報知の特定処理を、液晶表示器 5 1 及びスピーカ 5 3、5 4 を用いて行う構成であるが、液晶表示器 5 1 やスピーカ 5 3、5 4 以外の報知手段を用いて特定処理を行う構成でも良く、例えば、スロットマシン 1 の外部から視認可能なランプ等の発光装置を備え、報知内容に応じた所定の発光態様（例えば、色彩、発光間隔、発光パターン等）に制御することで特定処理として所定の報知を行う構成等でも良い。

20

【0165】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 を用いて、スロットマシン 1 において遊技が行われていない旨を示すデモ演出を行う構成であるが、液晶表示器 5 1 以外の演出手段を用いてデモ演出を行う構成でも良く、例えば、演出手段としてスロットマシン 1 の外部から視認可能な所定ランプ等の発光装置を用い、当該発光装置を所定の発光態様に制御することでデモ演出を行う構成、演出手段としてスピーカ 5 3、5 4 を用いて、当該スピーカ 5 3、5 4 からデモ演出用の音声等を出力させることでデモ演出を行う構成等でも良い。

30

【0166】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、特定処理が行われている旨を示す特定処理中報知（精算報知、ドア開放報知、エラー報知）を液晶表示器 5 1 を用いて行い、デモ演出を液晶表示器 5 1 を用いて行う構成、すなわち特定処理中報知及びデモ演出を共通の演出装置である液晶表示器 5 1 を用いて行う構成であるが、特定処理中報知及びデモ演出を異なる演出装置（異なる種類の演出装置のもし、同じ種類の演出装置でも良い）を用いて行う構成でも良い。

【0167】

次に、メイン制御部 4 1 が行う精算処理及びサブ制御部 9 1 が行う精算報知の関係について、図 1 3 に基づいて説明する。

40

【0168】

図 1 3 に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技が行われない状態において、遊技者等により精算スイッチ 1 0 が操作されたことが検出されたときに、精算処理を開始して、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をメダル払出口 9 側に切り替えるようにソレノイド駆動信号を出力し、精算コマンド（開始）をサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【0169】

その後、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が、メダル払出口 9 側に切り替えられるまで待機し当該メダルの流路が、メダル払出口 9 側に切り替えられた後に、クレジ

50

ット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）に記憶されているメダル枚数に応じた払出期間にわたり、ホッパーモータ 3 4 b を駆動させ、クレジット分の枚数のメダルをメダル払出口 9 より払い出す。また、ホッパーモータ 3 4 b の駆動を開始させる際に、メダルの払出開始を通知する払出コマンド（開始）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、ホッパーモータ 3 4 b の駆動を終了させる際に、メダルの払出終了を通知する払出コマンド（終了）をサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 1 7 0 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、精算コマンド（開始）を受信することで、精算報知を開始して、演出状態を精算報知に移行させ、報知画面を液晶表示器 5 1 に表示させる。その後、払出コマンド（開始）を受信することで、メダル払出口 9 からメダルの払い出しが行われている旨を示す払出音をスピーカ 5 3、5 4 から出力させる制御を開始し、払出コマンド（終了）を受信するまで、当該払出音を継続して出力させる。尚、精算処理が行われていることを報知する精算報知音（例えば、「精算中です～」等）を、スピーカ 5 3、5 4 から払出音とは別に出力させてもよい。

【 0 1 7 1 】

メイン制御部 4 1 は、ホッパーモータ 3 4 b の駆動を終了させたとき、すなわちクレジットの最後のメダルの返却が終了したときに、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をホッパータンク 3 4 a 側に切り替えるようにソレノイド駆動信号を出力し、払出コマンド（終了）及び精算コマンド（終了）をサブ制御部 9 1 に対して送信して、精算処理を終了させる。

【 0 1 7 2 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、払出コマンド（終了）を受信することで、払出音の出力を終了させる。また、精算コマンド（終了）を受信することで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が、ホッパータンク 3 4 a 側に完全に切り替えられるまでの所定時間（例えば、2 秒間等）にわたり待機する制御（以下、流路切替え待ち制御と呼ぶ）を行う。そして、流路切替え待ち制御の終了後、精算報知を終了させてデモ演出に移行する。これにより、上述のように精算処理中に計時カウンタに基づいて所定時間が経過することでデモ演出開始遅延制御が行われる場合には、流路切替え待ち制御が終了して精算処理が終了されることで、デモ演出が開始されることとなる。

【 0 1 7 3 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、精算スイッチ 1 0 が操作されたことが検出されたときに、精算処理を開始して、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をメダル払出口 9 側に切り替えるようにソレノイド駆動信号を出力し、精算コマンド（開始）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、当該メダルの流路がメダル払出口 9 側に切り替えられた後に、クレジットのメダルの払い出しを開始する構成であり、サブ制御部 9 1 は、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から精算コマンド（開始）を受信したときに、精算報知を開始させる構成、すなわちメダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をメダル払出口 9 側に切り替えられたか否かにかかわらず、精算報知を開始させる構成であるが、例えば、図 2 2 に示すように、サブ制御部 9 1 は、精算コマンド（開始）を受信することで、流路切替え待ち制御を行って、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側に切り替えるまで待機し、当該メダル投入部 4 がメダル払出口 9 側に切り替えられ、メイン制御部 4 1 側においてクレジットのメダルの払い出しが開始されるタイミングとなったときに、精算報知を開始させる構成でも良い。このような構成では、サブ制御部 9 1 は、精算報知を開始するタイミングと、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側に切替えられるタイミングとを一致させることができる。そして、上述の本実施例と同様に精算コマンド（終了）を受信し、流路切替え待ち制御を行った後に、精算報知を終了させる構成とすることで、精算報知を終了するタイミングと、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がホッパータンク 3 4 a 側に切替えられるタイミングとを一致させることができ、精算処理により、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側に切替えられた状態である期間と、精算報知を行う期間とを一致させること

ができる。

【 0 1 7 4 】

次に、メイン制御部 4 1 が行う精算処理及びサブ制御部 9 1 が行う精算報知の変形例 2 について、図 1 4 に基づいて説明する。

【 0 1 7 5 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、精算報知中に精算コマンド（終了）を受信した後、流路切替え待ち制御を行って、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が、ホッパータンク 3 4 a 側に完全に切り替えられるまでの所定時間にわたり待機し、当該メダルの流路がホッパータンク 3 4 a 側に完全に切り替えられた後に、精算報知を終了させてデモ演出を開始する構成、すなわちサブ制御部 9 1 において流路切替え待ち制御を行う構成であるが、メイン制御部 4 1 において流路切替え待ち制御を行う構成でも良い。

10

【 0 1 7 6 】

メイン制御部 4 1 において流路切替え待ち制御を行う構成として、例えば、図 1 4 に示すように、メイン制御部 4 1 は、精算処理において、クレジットの最後のメダルの返却が終了することで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をホッパータンク 3 4 a 側に切り替えるようにソレノイド駆動信号を出力し、払出コマンド（終了）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、流路切替え待ち制御を行う。そして、流路切替え待ち制御が終了した後に、精算コマンド（終了）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、精算処理を終了させる構成でも良い。このような構成では、サブ制御部 9 1 は、精算報知中に精算コマンド（終了）を受信することで、流路切替え待ち制御を行うことなく、当該精算報知を終了させてデモ演出を開始させる構成とすることで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がホッパータンク 3 4 a 側に切り替えられた後に、デモ演出を開始することができ、当該流路がホッパータンク 3 4 a 側に完全に切り替えられていない状態で、デモ演出が開始されてしまうことがない。

20

【 0 1 7 7 】

また、メイン制御部 4 1 が 1 ゲームの終了後、遊技が行われない状態での経過時間を計時するための計時カウンタを備え、精算処理中に計時カウンタに基づき所定時間が経過したことが特定される場合には、精算処理を終了する際に、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をホッパータンク 3 4 a 側に切り替えるようにソレノイド駆動信号を出力した後、流路切替え待ち制御を行い、当該流路切替え待ち制御が終了したときに、デモ演出を開始するタイミングである旨を特定可能なデモコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成としても良い。このような構成では、サブ制御部 9 1 は、デモコマンドを受信したことに基づいて、デモ演出を開始することができる。

30

【 0 1 7 8 】

次に、メイン制御部 4 1 が行エラー処理の変形例 3 について、図 1 5 に基づいて説明する。

【 0 1 7 9 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、1 ゲームの終了後、遊技がされない状態で所定時間が経過する前に、店員等により前面扉 1 b が開放されることで、ドアコマンド（開放）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、その後、店員等により前面扉 1 b が閉鎖されることで、ドアコマンド（閉鎖）をサブ制御部 9 1 に対して送信する。ドアコマンド（開放）を送信した後からドアコマンド（閉鎖）を送信するまでの期間、すなわち前面扉 1 b が開放状態であるときに、メイン制御部 4 1 は、エラー状態に制御しない構成であるが、図 1 5 に示すように、メイン制御部 4 1 は、前面扉 1 b が開放状態であるときに、エラー状態に制御するドア開放エラー処理を行う構成としても良い。このような構成では、メイン制御部 4 1 は、ドア開放エラー処理を開始するときにドアコマンド（開放）をサブ制御部 9 1 に送信し、ドア開放エラー処理を終了するときにドアコマンド（閉鎖）をサブ制御部 9 1 に送信することで、ドア開放エラー処理を行っている期間にわたり、メイン制御部 4 1 によりドア開放報知を行わせる構成とすることで、ドア開放エラー処理が行われていることをドア開放報知により認識させることができる。

40

50

【 0 1 8 0 】

また、メイン制御部 4 1 は、ドア開放エラー処理を行っているときに、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、メダル払出口 9 側に切り替えて、ドア開放エラー処理を終了する際に、当該メダルの流路をホッパータンク 3 4 a 側に切り替える構成としても良い。このような構成では、ドア開放エラー処理を終了する際に、メイン制御部 4 1 において流路切替え待ち制御を行った後、ドアコマンド（閉鎖）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、サブ制御部 9 1 は、当該ドアコマンド（閉鎖）を受信することでデモ演出を開始する構成や、ドア開放エラー処理を終了する際に、メイン制御部 4 1 は、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、ホッパータンク 3 4 a 側に切り替えるソレノイド駆動信号を出力する制御を行ったときに、ドアコマンド（閉鎖）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、サブ制御部 9 1 は、当該ドアコマンド（閉鎖）を受信することで、流路切替え待ち制御を行い、その後、デモ演出を開始する構成とすることで、ドア開放エラー処理中にデモ演出が実行されることがないため、ドア開放エラー処理の実行中であることを容易に認識させることができ、ドア開放エラー処理が終了した後にデモ演出が実行されるので、ドア開放エラー処理の終了後は、遊技が行われていないことをデモ演出により認識させることができる。

10

【 0 1 8 1 】

従来の遊技機であるスロットマシンでは、遊技が行われない状態が所定時間経過したときにデモ演出を実行することで、遊技が行われていないことを認識させることができる構成のものがある。このような遊技機では、遊技が行われない状態が継続していてもクレジットの精算、エラー処理などが行われ得るが、遊技が行われた後、所定時間が経過する前にクレジットの精算やエラー処理が行われた後、これらクレジットの精算中やエラー処理の実行中に所定時間が経過した場合にどのように取り扱われるかについては何ら鑑みられていない。

20

【 0 1 8 2 】

これに対して、本実施例の遊技機であるスロットマシン 1 は、遊技が行われない状態において、特定処理（例えば、メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理、サブ制御部 9 1 による精算報知、エラー報知、ドア開放報知）を実行可能であり、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態を計時する計時カウンタを備え、当該計時カウンタに基づいて遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定されることで、遊技が行われない状態である旨を示す非遊技状態演出としてデモンストレーション演出（デモ演出）を実行可能な構成であり、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始され、該特定処理中に計時カウンタに基づいて所定時間が経過したことが特定される場合に、デモ演出開始遅延制御を行って、特定処理中にはデモ演出を実行せず、該特定処理が終了した後に、デモ演出を実行するように制御する構成である。このような構成では、特定処理中にデモ演出が実行されることがないため、特定処理の実行中であることを容易に認識させることができ、特定処理が終了した後にデモ演出が実行されるので、特定処理の終了後は、遊技が行われていないことをデモ演出により認識させることができる。

30

【 0 1 8 3 】

また、本実施例のサブ制御部 9 1 は、特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）の実行中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出（精算報知、ドア開放報知、エラー報知）を実行する構成である。このような構成では、特定処理中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出が実行されるので、特定処理の実行中であることを明確に認識させることができる。

40

【 0 1 8 4 】

尚、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）の実行中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出（精算報知、ドア開放報知、エラー報知）を実行する構成であり、特定処理の終了条件（精算処理では、精算コマンド（終了）を受信すること、ドア開放報

50

知では、ドアコマンド（閉鎖）を受信すること、エラー処理では、エラーコマンド（終了）を受信すること）が成立した際に、特定処理報知演出を終了させて、デモ演出に移行可能な構成であるが、サブ制御部 91 は、特定処理中において特定処理報知演出を行い、当該特定処理報知演出を当該特定処理の終了条件の成立後、すなわちメイン制御部 41 側においてゲームを行うことが可能な状態となった後にも、当該特定処理報知演出を所定の延長時間（少なくとも、特定処理が行われたことを店員等が認識することが可能な時間、例えば、30 秒間や 60 秒間等）にわたり延長して行うように制御し、当該延長時間が経過することで、特定処理報知演出からデモ演出に移行するようにデモ演出開始遅延制御を行う構成でも良い。このような構成では、不正な操作により特定処理が行われる場合（例えば、不正な操作により精算が行われた場合、不正に前面扉 1b が開放状態とされた場合、不正なメダル投入が検出されてエラー状態（セクターエラー）に制御された場合等）において、当該特定処理が終了された後にも、サブ制御部 91 は、特定処理報知演出を所定の延長時間にわたり継続して行うので、不正に特定処理が行われたことを、スロットマシン 1 が設置された店舗の店員等に認識させ易くすることができる。

10

【0185】

このようにサブ制御部 91 が特定処理報知演出を特定処理の終了条件の成立後にも所定の延長時間にわたり延長して行う構成では、例えば、サブ制御部 91 は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始され、該特定処理中及び特定処理報知演出中に当該所定時間が経過したことが特定される場合に、特定処理の終了条件が成立した後、所定の延長時間が経過することで、特定処理報知演出からデモ演出に移行させるようにデモ演出開始遅延制御を行う構成でも良いし、例えば、サブ制御部 91 は、遊技が行われない状態になってから所定時間が経過する前に、特定処理及び特定処理報知演出を行い、さらに特定処理報知演出を所定の延長時間にわたり延長して行っているとき、すなわち延長された特定処理報知演出中に、当該所定時間が経過したことが特定される場合には、当該延長された特定処理報知演出の終了条件（所定の延長時間が経過すること）が成立することで、特定処理報知演出からデモ演出に移行させるようにデモ演出開始遅延制御を行う構成でも良い。

20

【0186】

また、本実施例のサブ制御部 91 は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始され、該特定処理中に計時カウンタに基づいて所定時間が経過したことが特定される場合に、デモ演出開始遅延制御を行って、特定処理中にはデモ演出を実行せず、該特定処理が終了した後に、デモ演出を実行するように制御し、再遊技役が入賞して再遊技が付与されている場合には、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始され、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中も、該特定処理が終了した後も、デモ演出を実行しない構成である。このような構成では、メダルやクレジットを用いることなくゲームを行うことが可能となる再遊技が付与されている場合には、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中も、該特定処理が終了した後も、デモ演出を実行しないので、特定処理の終了後に、メダルやクレジットを用いることなく次のゲームを行うことが可能であることを認識させることができる。

30

40

【0187】

また、本実施例のサブ制御部 91 は、遊技が行われない状態、かつ賭数の設定（メダルの投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む）がされていない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させ、当該計時カウンタにより所定時間が経過したことが特定される場合に、デモ演出を行う構成であり、遊技が行われない状態であっても、再遊技の付与により次のゲームを行うことが可能な賭数の設定がされている場合には、計時カウンタが所定時間に達することがなく、デモ演出を行わない構成である。このような構成では、再遊技の付与により賭数が設定されている場合に、デモ演出が行われることがないので、遊技者により意図的に設定されていない賭数が、再遊技の付与により設定されていることを認識させることができる。

50

【 0 1 8 8 】

また、本実施例のサブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態、かつ賭数の設定（メダルの投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む）がされていない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させ、当該計時カウンタにより所定時間が経過したことが特定される場合に、デモ演出を行う構成であり、遊技が行われない状態であっても、遊技者等によるメダルの投入や MAX BET スイッチ 6 の操作が行われることで、賭数の設定がされている場合には、計時カウンタが所定時間に達することがなく、デモ演出を行わない構成である。このような構成では、遊技者がメダル投入や MAX BET スイッチ 6 の操作を意図的に行うことで賭数の設定がされて、遊技が開始される可能性が高い状態である場合に、デモ演出が行われることがないので、遊技者による遊技の開始をデモ演出により妨げてしまうことを防止できる。

10

【 0 1 8 9 】

尚、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態である旨を示す非遊技状態演出としてデモ演出を実行可能な構成であるが、非遊技状態演出として、スロットマシン 1 が備える LED（例えば、リール LED 5 5、演出用 LED 5 6 a 等）を発光させる光度を、非遊技状態演出が行われない場合よりも低下させること等により消費電力を抑えたエコ演出等を実行可能な構成でも良い。

【 0 1 9 0 】

また、本実施例では、特定処理として、メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、サブ制御部 9 1 による精算報知、エラー報知、ドア開放報知を適用する構成であるが、特定処理は、遊技が行われていない状態においても実行され得る処理であれば良く、これの処理及び報知以外にメイン制御部 4 1 やサブ制御部 9 1 により行われる処理や報知でも良い。

20

【 0 1 9 1 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、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 の内部に設けられたホッパータンク 3 4 a 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 3 0 を備え、メイン制御部 4 1 は、特定処理（メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理、）の実行中においては、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、ホッパータンク 3 4 a 側からメダル払出口 9 側に切り替え、特定処理の終了によりメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替える構成であり、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了される際に、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が切り替えられるまで待機する流路切替待ち制御を行って、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替わった後に、デモ演出を実行する構成である。このような構成では、特定処理の終了後も、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替わるまでは、投入されたメダルがメダル払出口 9 を介してスロットマシン 1 の外に排出されてしまうこととなるが、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合には、該特定処理が終了し、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替わった後に、デモ演出が実行されるので、デモ演出が実行されている状況であれば、メダル投入部 4 から投入されたメダルをスロットマシン 1 の内部のホッパータンク 3 4 a に確実に取り込むことが可能となる。

30

40

【 0 1 9 2 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、特定処理の終了時に、当該特定処理を終了させる旨を特定可能な所定コマンド（例えば、精算コマンド（終了）、エラーコマンド（終了）等）を直ちにサブ制御部 9 1 に対して送信し、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、所定コマンドに基づいて特定処理が終了されたことが特定される際に、

50

流路切替待ち制御を行って、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が切り替えられるまで待機し、流路切替待ち制御の終了後にデモ演出を行う構成、すなわち特定処理が終了される際に、サブ制御部 9 1 側において流路切替待ち制御を行う構成であるが、メイン制御部 4 1 側において流路切替待ち制御を行う構成でも良い。

【0193】

メイン制御部 4 1 側において流路切替待ち制御を行う構成として、例えば、メイン制御部 4 1 は、特定処理の終了時に、特定処理を終了させる旨を特定可能な所定コマンド（例えば、精算コマンド（終了）、エラーコマンド（終了）等）を直ちに送信せずに、流路切替待ち制御を行って、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が切り替えられるまで待機し、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替わった後に、当該所定コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、サブ制御部 9 1 は、当該所定コマンドを受信したときにデモ演出を行う構成でも良く、このような構成でも、特定処理が終了し、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替わった後に、デモ演出を実行することができる。

10

【0194】

また、メイン制御部 4 1 側において流路切替待ち制御を行う構成として、例えば、メイン制御部 4 1 は、特定処理の終了時に、流路切替待ち制御を行って、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がホッパータンク 3 4 a 側に切り替えられるまで待機した後、当該メダルの流路のホッパータンク 3 4 a 側への切り替えが完了してデモ演出を実行可能なタイミングである旨を特定可能なデモコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成とし、サブ制御部 9 1 は、当該デモコマンドを受信することで、デモ演出を行う構成でも良く、このような構成でも、特定処理が終了し、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替わった後に、デモ演出を実行することができる。

20

【0195】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技が行われない状態において実行可能な特定処理として、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）を精算して、当該クレジットに記憶されている枚数のメダルをメダル払出口 9 から払い出すことで遊技者に返却する精算処理を含み、サブ制御部 9 1 は、当該精算処理中に、遊技が行われない状態で所定時間が経過した場合でもデモ演出を行わず、精算処理後にデモ演出を行う構成である。このような構成では、精算処理中にデモ演出が実行されることがないため、精算処理の実行中であることを容易に認識させることができる。

30

【0196】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技が行われない状態において実行可能な特定処理として、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）を精算して、当該クレジットに記憶されている枚数のメダルをメダル払出口 9 から払い出すことで遊技者に返却する精算処理を含み、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 による精算処理の実行中にメダルの払出音を出力する構成であり、サブ制御部 9 1 は、払出コマンド（開始）を受信してから、払出コマンド（終了）を受信するまでの期間、すなわち精算処理に伴いメダルの払い出しが終了するまでの期間を超えない期間にわたりメダルの払出音を出力する構成である。このような構成では、精算処理に伴い出力するメダルの払出音が、精算処理の終了後に行われるデモ演出に被らないため、デモ演出の邪魔になることがない。

40

【0197】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技が行われない状態において実行可能な特定処理として、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）を精算して、当該クレジットに記憶されている枚数のメダルをメダル払出口 9 から払い出すことで遊技者に返却する精算処理を含み、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 による精算処理の実行中にメダルの払出音を出力する構成であり、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に精算処理が開始され、該精算処理中に所定時間が経過した場合に、

50

該精算処理に伴う最後のメダルの払出が終了された際に、デモ演出を行う構成である。このような構成では、精算処理に伴うメダルの払出音がデモ演出に被ることがなく、かつ精算処理の後にスムーズにデモ演出を開始させることができる。

【 0 1 9 8 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態において実行可能な特定処理として、スロットマシン 1 の前面扉 1 b が開放されたことに伴うドア開放報知を含み、サブ制御部 9 1 は、当該ドア開放報知中に、遊技が行われない状態で所定時間が経過した場合でもデモ演出を行わず、ドア開放報知後にデモ演出を行う構成である。このような構成では、ドア開放報知中にデモ演出が実行されることがないため、ドア開放報知の実行中であることを容易に認識させることができる。

10

【 0 1 9 9 】

尚、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態において実行可能な特定処理として、ドア開放報知を行うことが可能である一方で、メイン制御部 4 1 では前面扉 1 b の開放に伴いエラー状態に制御するエラー処理（ドア開放エラー処理）を行わない構成であるが、メイン制御部 4 1 は、遊技が行われない状態において実行可能な特定処理として、前面扉 1 b の開放に伴いエラー状態に制御するドア開放エラー処理を行うことが可能であり、ドア開放エラー処理を開始した後は、解除条件として前面扉 1 b が閉鎖されることで、当該ドア開放エラー処理を終了させる構成でも良く、このような構成では、サブ制御部 9 1 は、ドア開放エラー処理中に、遊技が行われない状態で所定時間が経過した場合でもデモ演出を行わず、ドア開放エラー処理後にデモ演出を行う構成とすることで、ドア開放エラー処理中にデモ演出が実行されることがないため、ドア開放エラー処理の実行中であることを容易に認識させることができる。

20

【 0 2 0 0 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技が行われない状態において実行可能な特定処理として、投入メダルセンサ 3 1 によりメダルの異常な通過が検知されることで、遊技の進行を不能化するエラー状態に制御するエラー処理（メダル投入エラー）を含み、サブ制御部 9 1 は、当該エラー処理（メダル投入エラー）中に、遊技が行われない状態で所定時間が経過した場合でもデモ演出を行わず、エラー処理（メダル投入エラー）後にデモ演出を行う構成である。このような構成では、エラー処理（メダル投入エラー）中にデモ演出が実行されることがないため、エラー処理（メダル投入エラー）の実行中であることを容易に認識させることができる。

30

【 0 2 0 1 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理（例えば、メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理、サブ制御部 9 1 による精算報知、エラー報知、ドア開放報知等）が開始され、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了したときに、デモ演出の制御を開始して、デモ演出用の動画データを最初から再生させて液晶表示器 5 1 に表示させるように制御することで、デモ演出を最初から実行する構成である。このような構成では、特定処理中に所定時間が経過した場合において、特定処理中はデモ演出を実行せず、特定処理が終了したときにデモ演出が実行される場合でも、最初からデモ演出を開始させ、デモ演出用の動画データを最初から液晶表示器 5 1 に表示させることができる。

40

【 0 2 0 2 】

本実施例のスロットマシン 1 は、遊技が行われない状態において、特定処理（例えば、メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理、サブ制御部 9 1 による精算報知、エラー報知、ドア開放報知）を実行可能であり、サブ制御部 9 1 は、特定処理中において当該特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出を実行すること、遊技が行われない状態が所定時間経過したことでデモ演出を実行することが可能な構成であり、デモ演出と特定処理報知演出を共通の液晶表示器 5 1 にて実行する構成である。このような構成では、デモ演出に用いられる演出手段と、特定処理報知演出に用いられる演出手段と、を共用することができる。

50

【 0 2 0 3 】

以上、本発明の実施例 1 を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【 0 2 0 4 】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、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に適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として 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。

10

【 0 2 0 5 】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか 1 種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいず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、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

【 0 2 0 6 】

20

また、前記実施例及び変形例では、本発明が遊技機の一例であるスロットマシン 1 に適用された例が示されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機他の一例であり、遊技領域に遊技球を発射することにより遊技を行うパチンコ遊技機であって、遊技が行われていない状態が所定時間経過することでデモ演出を行うことが可能であり、遊技が行われていない状態において特定処理を行うことが可能な遊技機等においても適用可能である。

【 0 2 0 7 】

例えば、パチンコ遊技機において、遊技が行われない状態とは、最後に入賞口に遊技球が進入してから所定時間（例えば、1 分）が経過した状態や、最後の変動が終了してから所定時間が経過した状態、遊技球を発射させる際に操作する操作手段から手が離されてから所定時間が経過した状態、これらの組合せ等が該当し、特定処理とは、遊技が行われていない状態において異常が検出されたときに行われるエラー処理（例えば、遊技機して不正な行為が行われていることが検出されることで行うエラー処理、遊技機内での球技球の詰まりが検出されることで行うエラー処理、遊技機の扉等が開放されていることが検出されることで行うエラー報知等）やエラー報知（遊技機して不正な行為が行われていることが検出された旨の報知、遊技機内での球技球の詰まりの報知、遊技機の扉等が開放状態である旨の報知等）が該当する。

30

【 実施例 2 】

【 0 2 0 8 】

本発明が適用された遊技機の実施例 2 について説明する。尚、本実施例の遊技機の構成は、前述した実施例 1 と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

40

【 0 2 0 9 】

実施例 1 のサブ制御部 91 は、1 ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過したときに、デモ演出を行うことが可能であり、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に、特定処理（例えば、メイン制御部 41 での精算処理、エラー処理、サブ制御部 91 での精算報知、エラー報知、ドア開放報知等）が開始され、該特定処理中に該所定時間が経過した場合には、特定処理中にはデモ演出を行わず、該特定処理が終了した後に、デモ演出を行う構成であり、該特定処理が終了した後にデモ演出を開始させるように制御する構成であるのに対して、本実施例 2 のサブ制御部 91 は、特定処理

50

中に所定時間が経過した場合には、当該特定処理中にバックグラウンドでデモ演出の制御を開始し、該特定処理が終了した後に、フォアグラウンドでデモ演出を行うように制御することで、特定処理中にはデモ演出を行わず、該特定処理が終了した後に、デモ演出を行う構成である。

【0210】

具体的には、図16(a)に示すように、サブ制御部91は、1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態で所定時間経過する前に、精算報知を開始し、当該精算報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定される場合には、当該所定時間が経過したことが特定されたときに、バックグラウンド制御を適用してデモ演出の制御を開始する。バックグラウンド制御を適用したデモ演出では、当該デモ演出の制御の開始後、デモ演出用の動画データを液晶表示器51に表示させずに、最初から再生するように制御する。その後、精算コマンド(終了)を受信した後、流路切替え待ち期間(図13参照)が経過したことを条件として、精算報知及びバックグラウンド制御を終了させて、フォアグラウンドでデモ演出を行う。バックグラウンド制御が終了されることで、再生中の動画データを、バックグラウンド制御及び精算報知が終了されたときの途中の状態から液晶表示器51に表示させるように制御する。

10

【0211】

また、図16(b)に示すように、サブ制御部91は、1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過する前に、ドア開放報知を開始し、当該ドア開放報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定される場合にも、バックグラウンド制御を適用してデモ演出の制御を開始する。その後、ドアコマンド(閉鎖)を受信することで、ドア開放報知及びバックグラウンド制御を終了させて、上述の精算報知の場合と同様に、フォアグラウンドでデモ演出を行う。

20

【0212】

また、図16(c)に示すように、1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過する前に、エラー報知を開始し、当該エラー報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定される場合にも、バックグラウンド制御を適用してデモ演出の制御を開始する。その後、エラーコマンド(終了)を受信した後、流路切替え待ち期間(図13参照)が経過したことを条件として、エラー報知及びバックグラウンド制御を終了させて、上述の精算報知及びドア開放報知の場合と同様に、フォアグラウンドでデモ演出を行う。

30

【0213】

このように、本実施例のサブ制御部91は、デモ演出用の動画データを液晶表示器51に表示させずに再生する制御を行うこと、再生した動画データを液晶表示器51に表示させる制御を行うことが可能な構成であり、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理(例えば、メイン制御部41による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理、サブ制御部91による精算報知、エラー報知、ドア開放報知等)が開始され、該特定処理中に所定時間が経過したときに、デモ演出用の動画データを液晶表示器51に表示させずに再生する制御を開始し、該特定処理が終了したときに、液晶表示器51に表示させずに再生している動画データを液晶表示器51に表示させる制御を開始する構成である。このような構成では、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過したときには、特定処理中か否かに関わらず一律にデモ演出用の動画データの再生を開始すれば良いため、デモ演出に伴う処理を簡素化しつつ、特定処理中はデモ演出を液晶表示器51を用いて実行せず、特定処理が終了したときにデモ演出を液晶表示器51を実行させることができる。

40

【0214】

以上、本発明の実施例2を説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形

50

例についても実施例 2 に適用可能である。

【実施例 3】

【0215】

本発明が適用された遊技機の実施例 3 について説明する。尚、本実施例の遊技機の構成は、前述した実施例 1 と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

【0216】

実施例 1 のサブ制御部 9 1 は、1 ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過したときに、デモ演出を行うことが可能であり、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に、特定処理（例えば、メイン制御部 4 1 での精算処理、エラー処理、サブ制御部 9 1 での精算報知、エラー報知、ドア開放報知等）が開始され、該特定処理中に該所定時間が経過した場合には、特定処理中にはデモ演出を行わず、該特定処理が終了した後に、デモ演出を行う構成であり、該特定処理が終了した後直ちにデモ演出を開始させるように制御する構成であるのに対して、本実施例 3 のサブ制御部 9 1 は、特定処理中に該所定時間が経過した場合には、特定処理中にはデモ演出を行わず、該特定処理が終了した後に、デモ演出を行う構成であり、該特定処理が終了した後は、特定処理が行われる前に行われていた演出を一旦行い、該特定処理が終了した後に遊技が行われない状態がさらに所定時間経過したときに、デモ演出を行う構成である。

【0217】

具体的には、図 1 7 (a) に示すように、サブ制御部 9 1 は、1 ゲームが終了した後、計時カウンタに基づいて、遊技が行われない状態が所定時間経過する前に、精算報知を開始し、当該精算報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定されても、デモ演出開始遅延制御やデモ演出を開始させない。

【0218】

そして、精算コマンド（終了）を受信したことに基づいて精算報知を終了させることで、精算報知を行う前に行っていたゲーム間演出に演出状態を戻す。また、精算報知を終了させる際に、計時カウンタをリセットして 0 に設定し、精算報知の終了から遊技が行われない状態の経過時間の計時を新たに開始する。その後、精算報知が行われる前と同様に、遊技が行われない状態、すなわちリール 2 L、2 C、2 R がすべて停止している状態、かつ賭数の設定（メダルの投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む）がされてない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させる。その後、精算報知の終了によりリセットされた計時カウンタに基づいてさらに所定時間（本実施例では、1 分間）が経過したことが特定されるときに、デモ演出を開始させる。

【0219】

また、図 1 7 (b) に示すように、サブ制御部 9 1 は、1 ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過する前に、ドア開放報知を開始し、当該ドア開放報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定されても、デモ演出開始遅延制御やデモ演出を開始させない。

【0220】

そして、ドアコマンド（閉鎖）を受信したことに基づいてドア開放報知を終了させることで、ドア開放報知を行う前に行っていたゲーム間演出に演出状態を戻す。また、ドア開放報知を終了させる際に、計時カウンタをリセットして 0 に設定し、ドア開放報知の終了から遊技が行われない状態の経過時間の計時を新たに開始する。その後、ドア開放報知が行われる前と同様に、遊技が行われない状態、すなわちリール 2 L、2 C、2 R がすべて停止している状態、かつ賭数の設定（メダルの投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む）がされてない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させる。その後、ドア開放報知の終了によりリセットされた計時カウンタに基づいてさらに所定時間（本実施例では、1 分間）が経過したことが特定されるときに、デモ演出を開始させる。

【 0 2 2 1 】

また、図 1 7 (c) に示すように、サブ制御部 9 1 は、1 ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過する前に、エラー報知を開始し、当該エラー報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定されても、デモ演出開始遅延制御やデモ演出を開始させない。

【 0 2 2 2 】

そして、エラーコマンド (終了) を受信したことに基づいてエラー報知を終了させることで、エラー報知を行う前に行っていたゲーム間演出に演出状態を戻す。また、エラー報知を終了させる際に、計時カウンタをリセットして 0 に設定し、エラー報知の終了から遊技が行われない状態の経過時間の計時を新たに開始する。その後、エラー報知が行われる前と同様に、遊技が行われない状態、すなわちリール 2 L、2 C、2 R がすべて停止している状態、かつ賭数の設定 (メダルの投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む) がされてない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させる。その後、エラー報知の終了によりリセットされた計時カウンタに基づいてさらに所定時間 (本実施例では、1 分間) が経過したことが特定されるときに、デモ演出を開始させる。

10

【 0 2 2 3 】

また、図 1 8 に示すように、例えば、1 ゲームの終了後、遊技がされない状態で所定時間が経過する前において、精算報知が開始された後、計時カウンタに基づいて所定時間が経過する前に、当該精算報知が終了された場合には、サブ制御部 9 1 は、精算コマンド (終了) を受信したことに基づいて精算報知を終了させることで、精算報知を行う前に行っていたゲーム間演出に演出状態を戻す。また、精算報知を終了させる際に、計時カウンタをリセットして 0 に設定し、精算報知の終了から遊技が行われない状態の経過時間の計時を新たに開始する。その後、精算報知が行われる前と同様に、遊技が行われない状態、すなわちリール 2 L、2 C、2 R がすべて停止している状態、かつ賭数の設定 (メダルの投入によるもの、MAX BET スイッチ 6 の操作によるもの、再遊技の付与によるものを含む) がされてない状態において、計時カウンタによる時間の計測を進行させる。その後、精算報知の終了によりリセットされた計時カウンタに基づいてさらに所定時間 (本実施例では、1 分間) が経過したことが特定されるときに、デモ演出を開始させる。尚、精算報知を終了させる際に、計時カウンタをリセットせず、精算報知中及び精算報知後も精算報知を行う前からの計時カウンタによる計時を継続させる構成とし、当該計時カウンタに基づいて所定時間が経過したことが特定されるとき、すなわち 1 ゲームの終了後から遊技が行われない状態が所定時間経過したときに、デモ演出を開始するようにしても良い。

20

30

【 0 2 2 4 】

このように、本実施例のサブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態においてゲーム間演出を行うことが可能であり、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理 (例えば、メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理、サブ制御部 9 1 による精算報知、エラー報知、ドア開放報知) が開始され、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了したときに該特定処理が実行される前に実行されていたゲーム間演出を実行して、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が切り替えられるまで待機し、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替わった後に、デモ演出を行う構成である。このような構成、特定処理の終了後、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が切り替えられるまでの期間、すなわちデモ演出が実行されるまでの期間において、特定処理が実行される前に実行されていたゲーム間演出を実行することで、特定処理の終了後、デモ演出が実行されるまでの期間における演出の空白期間をなくすることができる。

40

【 0 2 2 5 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理 (例えば、メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理、サブ制御部 9 1 による精算報知、エラー報知、ドア開放報知) が開始され、該特定

50

処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中にはデモ演出を実行せず、該特定処理が終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過することでデモ演出を行う構成である。このような構成では、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合には、その特定処理が終了した後、さらに遊技が行われない状態が所定時間経過することでデモ演出を実行するので、確実に遊技が行われていない状況においてデモ演出を実行させることができる。

【0226】

本実施例のサブ制御部91は、遊技が行われない状態においてゲーム間演出を行うことが可能であり、特定処理（例えば、メイン制御部41による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理等）の実行中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出（例えば、精算報知、エラー報知、ドア開放報知等）を実行する構成であり、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了したときに該特定処理が実行される前に実行されていたゲーム間演出を実行した後に、デモ演出を実行する構成である。このような構成では、特定処理中に所定時間が経過した場合でも、特定処理の終了に伴い特定処理報知演出が終了してもすぐにデモ演出が実行されるのではなく、特定処理が実行される前に実行されていたゲーム間演出が実行された後に、デモ演出が実行されるので、特定処理の終了時に特定処理が実行される前に実行されていた演出を確認することができる。

【0227】

以上、本発明の実施例3を説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例3に適用可能である。

【実施例4】

【0228】

本発明が適用された遊技機の実施例4について説明する。尚、本実施例の遊技機の構成は、前述した実施例1と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

【0229】

実施例1のサブ制御部91は、1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過したときに、デモ演出を行うことが可能であり、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に、特定処理（例えば、メイン制御部41での精算処理、エラー処理、サブ制御部91での精算報知、エラー報知、ドア開放報知等）が開始され、該特定処理中に該所定時間が経過した場合には、特定処理中にはデモ演出を行わず、該特定処理が終了した後に、デモ演出を行う構成であり、該特定処理が終了した後直ちにデモ演出を開始させるように制御する構成であるのに対して、本実施例4のサブ制御部91は、特定処理中に該所定時間が経過した場合には、特定処理中にはデモ演出を行わず、該特定処理が終了した後にデモ演出を行う構成であり、該特定処理が終了した後は、メダル投入部4から投入されたメダルの流路が、ホッパータンク34a側に完全に切り替えられるまでの所定時間（例えば、2秒間等）において、特定処理が行われる前に行われていた演出を一旦行い、その後、デモ演出を行う構成である。

【0230】

具体的には、図19(a)に示すように、サブ制御部91は、1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過する前に、精算報知を開始し、当該精算報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定される場合には、当該精算処理の終了後、メダル投入部4から投入されたメダルの流路が、ホッパータンク34a側に完全に切り替えられるまでの所定時間（例えば、2秒間等）にわたり待機する流路切替待ち制御が終了されるまで、デモ演出を開始させるタイミングを遅延させるデモ演出開始遅延制御を行う。

10

20

30

40

50

【0231】

そして、精算コマンド（終了）を受信したことに基づいて精算報知を終了させて、流路切替待ち制御を行う。また、精算報知を終了させたときには、精算報知を行う前に行っていたゲーム間演出に演出状態を戻す。その後、流路切替待ち制御が終了することを条件として、デモ演出開始遅延制御を終了させて、デモ演出を開始させる。

【0232】

また、図19（b）に示すように、サブ制御部91は、1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過する前に、ドア開放報知を開始し、当該ドア開放報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定される場合には、当該ドア開放報知の終了後、さらに流路切替待ち制御が終了されるまで、デモ演出を開始させるタイミングを遅延させるデモ演出開始遅延制御を行う。

10

【0233】

そして、ドアコマンド（閉鎖）を受信したことに基づいてドア開放報知を終了させて、流路切替待ち制御を行う。また、ドア開放報知を終了させたときには、ドア開放報知を行う間に行っていたゲーム間演出に演出状態を戻す。その後、流路切替待ち制御が終了することを条件として、デモ演出開始遅延制御を終了させて、デモ演出を開始させる。

【0234】

また、図19（c）に示すように、サブ制御部91は、1ゲームが終了した後、遊技が行われない状態が所定時間経過する前に、エラー報知を開始し、当該エラー報知中に、計時カウンタに基づき遊技が行われない状態が所定時間経過したことが特定される場合には、当該エラー報知の終了後、さらに流路切替待ち制御が終了されるまで、デモ演出を開始させるタイミングを遅延させるデモ演出開始遅延制御を行う。

20

【0235】

そして、エラーコマンド（終了）を受信したことに基づいてエラー報知を終了させて、流路切替待ち制御を行う。また、エラー報知を終了させたときには、エラー報知を行う前に行っていたゲーム間演出に演出状態を戻す。その後、流路切替待ち制御が終了することを条件として、デモ演出開始遅延制御を終了させて、デモ演出を開始させる。

【0236】

次に、メイン制御部41が行う精算処理及びサブ制御部91が行う精算報知の関係について、図20に基づいて説明する。

30

【0237】

図20に示すように、メイン制御部41は、精算処理を開始して、クレジット分のメダルの払出を開始した後、最後のメダルの払い出しが終了するときに、メダル投入部4から投入されたメダルの流路をホッパータンク34a側に切り替えるようにソレノイド駆動信号を出力し、精算コマンド（終了）をサブ制御部91に対して送信する。その後、メダル投入部4から投入されたメダルの流路は、ソレノイド駆動信号に基づいて流路切替ソレノイド30が駆動することで、ホッパータンク34a側に切り替えられる。

【0238】

これに対して、サブ制御部91は、払出コマンド（終了）を受信することで、精算報知を終了させ、ゲーム間演出に演出状態を戻す。また、精算コマンド（終了）を受信することで、流路切替待ち制御を開始して、メダル投入部4から投入されたメダルの流路が、ホッパータンク34a側に完全に切り替えられるまでの所定時間（例えば、2秒間等）にわたり待機する。そして、流路切替待ち制御の終了後、デモ演出を開始させる。

40

【0239】

このような構成とすることで、メダル投入部4から投入されたメダルの流路がホッパータンク34a側に切り替えられた後に、デモ演出を開始することができ、当該流路がホッパータンク34a側に完全に切り替えられていない状態で、デモ演出が開始されてしまうことがない。また、精算報知を終了させた後、流路切替待ち制御を行っている期間において、ゲーム間演出を行うことで、精算報知とデモ演出との間に演出上の空白が生じてしまうことがない。

50

【 0 2 4 0 】

次に、メイン制御部 4 1 が行う精算処理及びサブ制御部 9 1 が行う精算報知の変形例 4 について、図 2 1 に基づいて説明する。

【 0 2 4 1 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、精算報知中に精算コマンド（終了）を受信することで、精算報知を終了させてゲーム間演出に移行させた後、流路切替え待ち制御を行って、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が、ホッパータンク 3 4 a 側に完全に切り替えられるまでの所定時間にわたり待機し、当該メダルの流路がホッパータンク 3 4 a 側に完全に切り替えられた後に、デモ演出を開始する構成、すなわちサブ制御部 9 1 において流路切替え待ち制御を行う構成であるが、メイン制御部 4 1 において流路切替え待ち制御を行う構成でも良い。

10

【 0 2 4 2 】

メイン制御部 4 1 において流路切替え待ち制御を行う構成として、例えば、図 2 1 に示すように、メイン制御部 4 1 は、精算処理において、クレジットの最後のメダルの返却が終了することで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をホッパータンク 3 4 a 側に切り替えるようにソレノイド駆動信号を出力し、精算払出コマンド（終了）をサブ制御部 9 1 に対して送信して、精算処理を終了させる。また、メイン制御部 4 1 が備える計時カウンタに基づいて、1 ゲームの終了後、遊技が行われない状態で所定時間が精算処理中に経過したことが特定される場合には、精算処理を終了させた際に、流路切替え待ち制御を行う。そして、流路切替え待ち制御が終了したときに、デモ演出を開始可能なタイミングである旨を特定可能なデモコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成としても良い。このような構成では、サブ制御部 9 1 は、デモコマンドを受信したことに基づいてデモ演出を開始することで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がホッパータンク 3 4 a 側に完全に切り替えられた後に、デモ演出を開始することができ、当該流路がホッパータンク 3 4 a 側に完全に切り替えられていない状態で、デモ演出が開始されてしまうことがない。

20

【 0 2 4 3 】

このように、本実施例のサブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態においてゲーム間演出を行うことが可能であり、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理（例えば、メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理、サブ制御部 9 1 による精算報知、エラー報知、ドア開放報知）が開始され、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了したときに該特定処理が実行される前に実行されていたゲーム間演出を実行して、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が切り替えられるまで待機し、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路がメダル払出口 9 側からホッパータンク 3 4 a 側に切り替わった後に、デモ演出を行う構成である。このような構成、特定処理の終了後、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路が切り替えられるまでの期間、すなわちデモ演出が実行されるまでの期間において、特定処理が実行される前に実行されていたゲーム間演出が実行することで、特定処理の終了後、デモ演出が実行されるまでの期間における演出の空白期間をなくすることができる。

30

【 0 2 4 4 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、遊技が行われない状態においてゲーム間演出を行うことが可能であり、特定処理（例えば、メイン制御部 4 1 による精算処理、エラー処理、ドア開放エラー処理等）の実行中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出（例えば、精算報知、エラー報知、ドア開放報知等）を実行する構成であり、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、該特定処理が終了したときに該特定処理が実行される前に実行されていたゲーム間演出を実行した後に、デモ演出を実行する構成である。このような構成では、特定処理中に所定時間が経過した場合でも、特定処理の終了に伴い特定処理報知演出が終了してもすぐにデモ演出が実行されるのではなく、特定処理が実行される前に実行されていたゲーム間演出が実行された後に、デモ演出が実行されるので、特定処理の終了時に特定

40

50

処理が実行される前に実行されていた演出を確認することができる。

【 0 2 4 5 】

以上、本発明の実施例 4 を説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例 1 と同一もしくは類似する構成については、実施例 1 で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例 1 について例示した変形例についても実施例 4 に適用可能である。

【 符号の説明 】

【 0 2 4 6 】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 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
- 4 1 メイン制御部
- 9 1 サブ制御部

10

20

30

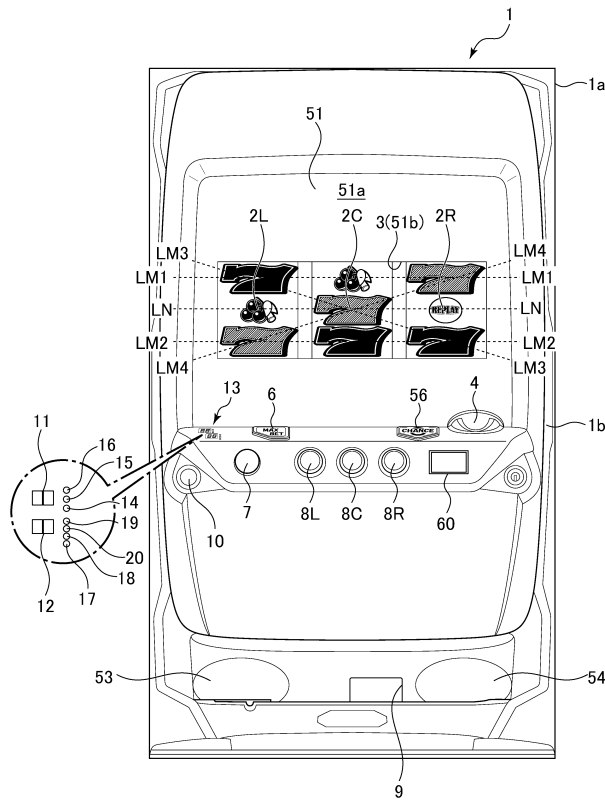
40

50

【図面】

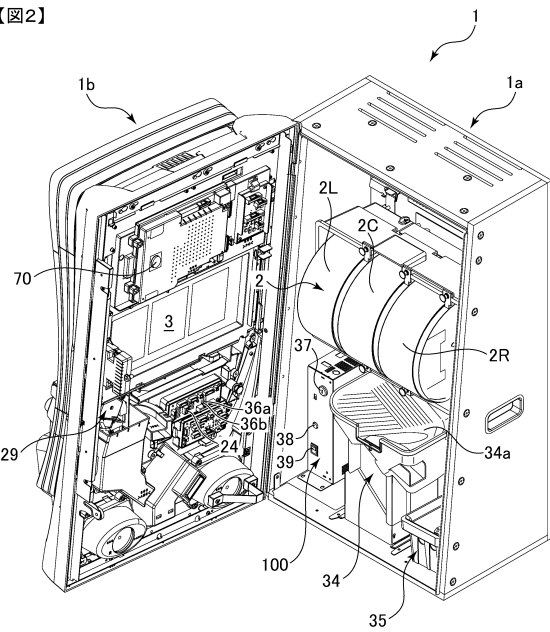
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】

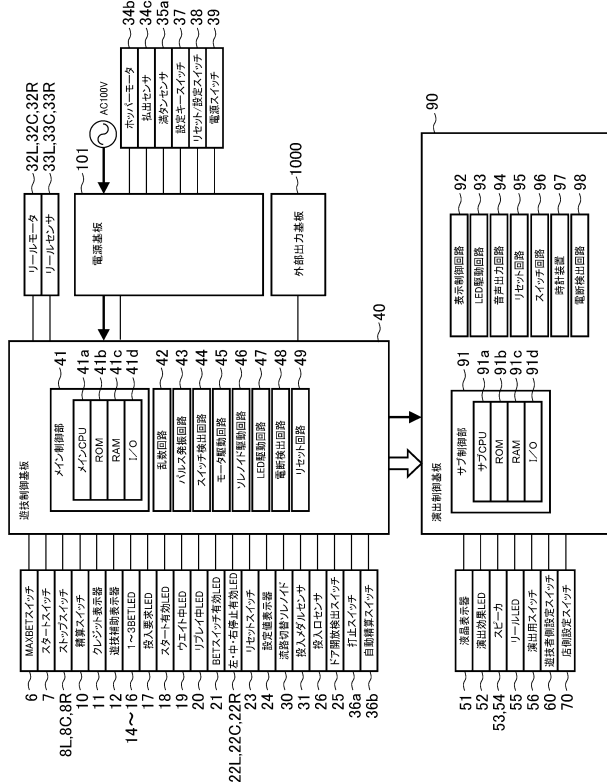


10

20

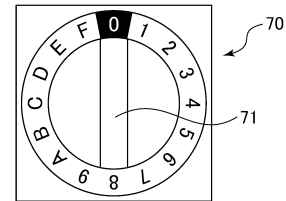
【図3】

【図3】



【図4】

【図4】



30

40

50

【図 5】

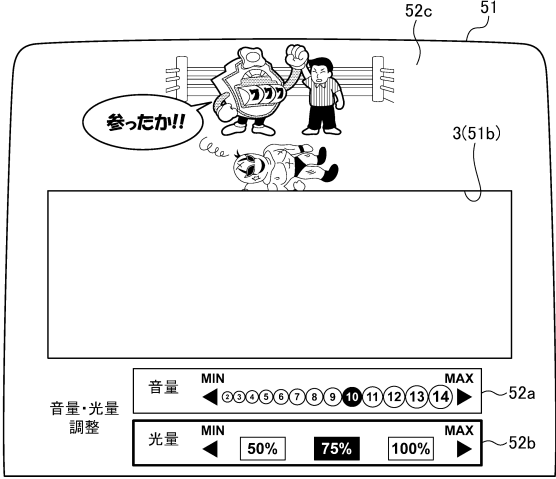
【図5】

店側設定 スイッチ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
初期表示 (音量)	2	3	4	6	8	10	11	12	13	14
実際の 音量範囲	2(2)～14(14)					10(2)～22(14)				
初期表示 (光量)	30%		65%		50%		75%		100%	
実際の 光量範囲	30%, 65%, 100%				50%, 75%, 100%					

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

【図 6】

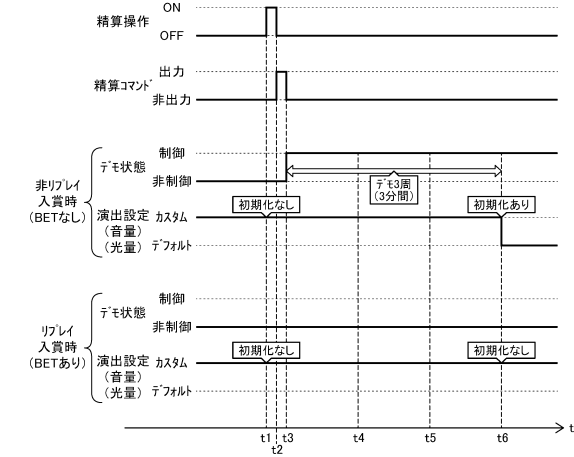
【図6】



10

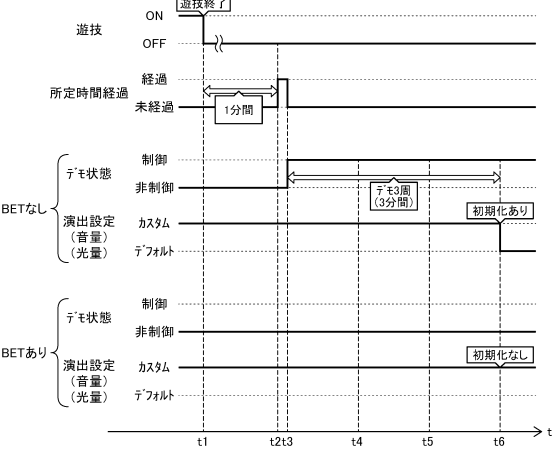
【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】



20

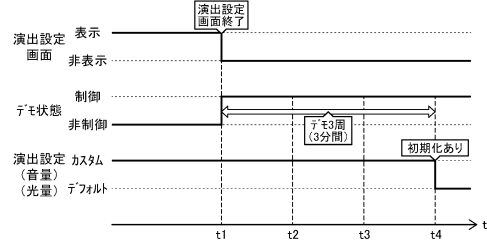
30

40

50

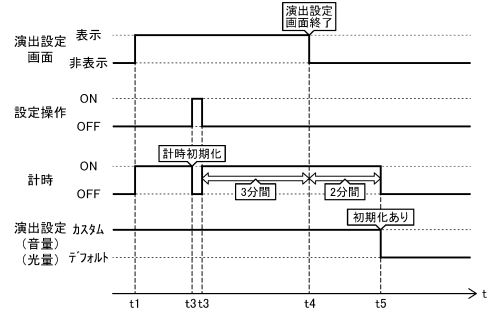
【図 9】

【図9】



【図 10】

【図10】

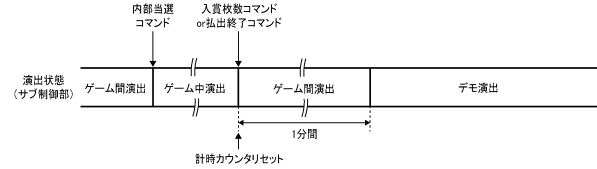


10

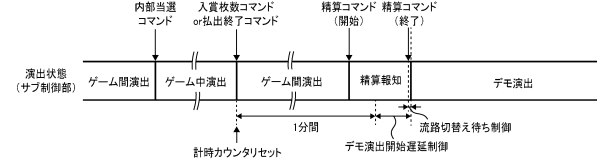
【図 11】

【図11】

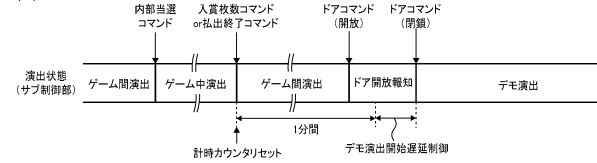
(a)



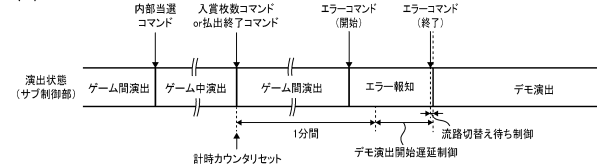
(b)



(c)



(d)



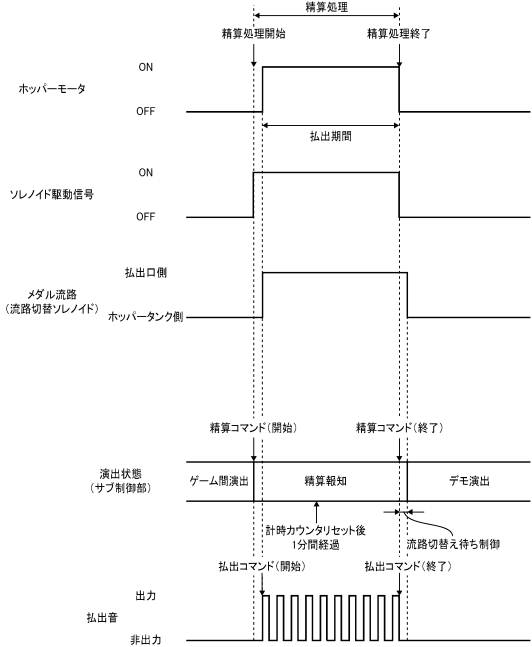
20

30

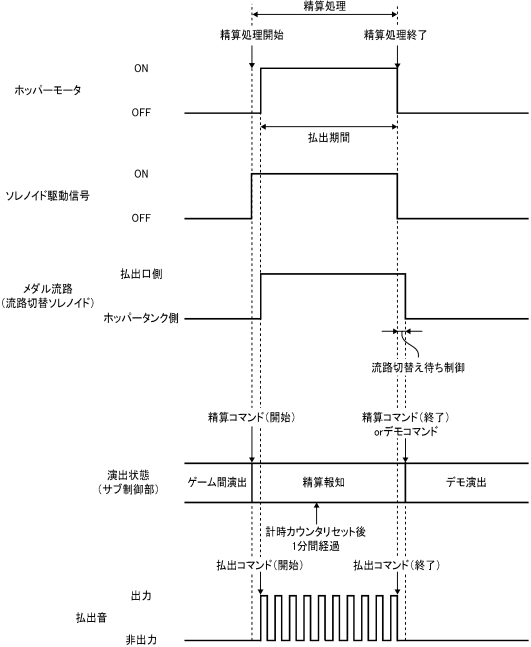
40

50

【図 13】



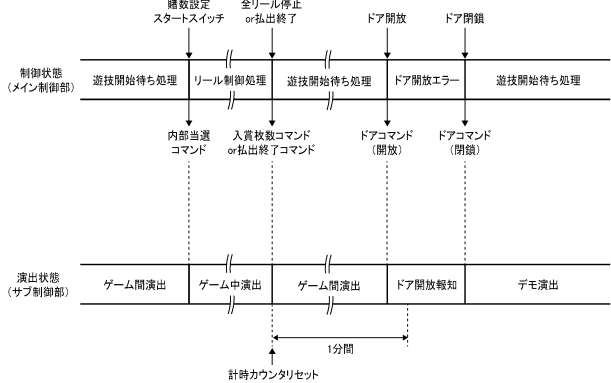
【図 14】



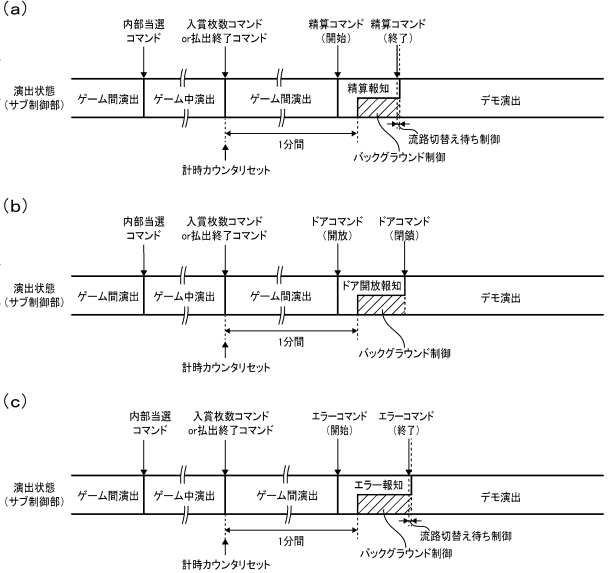
10

20

【図 15】



【図 16】



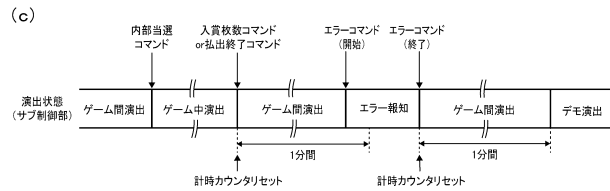
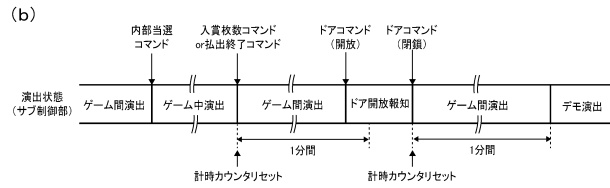
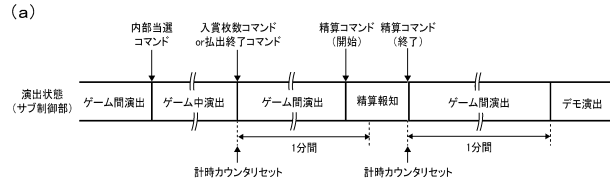
30

40

50

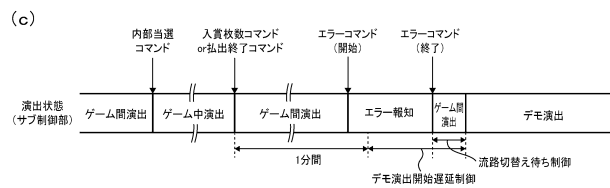
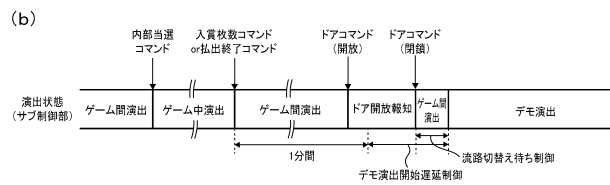
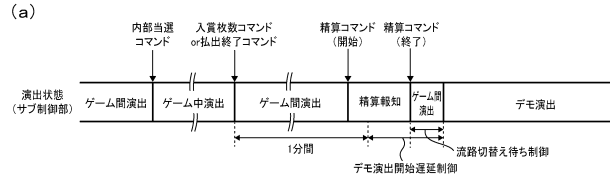
【図 17】

【図17】



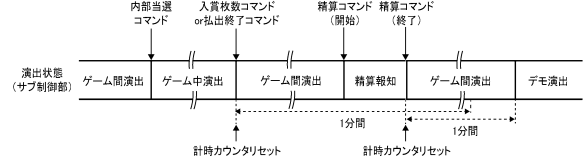
【図 19】

【図19】



【図 18】

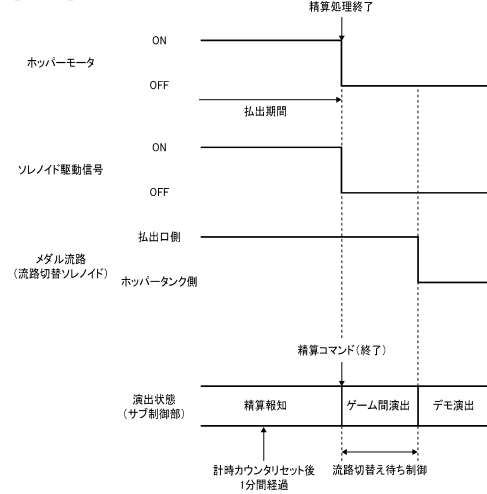
【図18】



10

【図 20】

【図20】



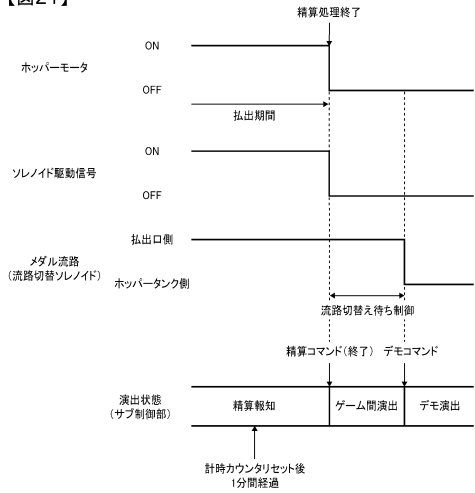
20

30

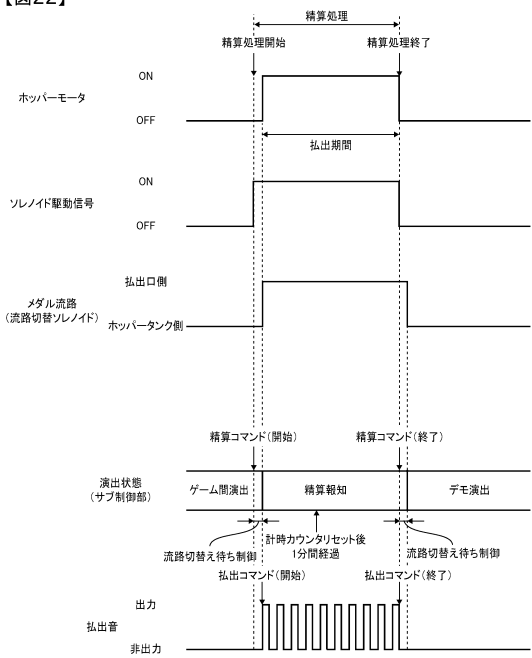
40

50

【図 2 1】
【図21】



【図 2 2】
【図22】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 0 - 1 6 7 3 1 4 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 2 3 7 4 2 5 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 4 7 1 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 5 5 0 6 0 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 2 3 5 0 6 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 0 7 1 9 0 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 1 2 2 9 9 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4