

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-106497

(P2009-106497A)

(43) 公開日 平成21年5月21日(2009.5.21)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b> 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 4 G	
	A 6 3 F 5/04 5 1 1 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号	特願2007-281623 (P2007-281623)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成19年10月30日(2007.10.30)	(74) 代理人	100089196 弁理士 梶 良之
		(74) 代理人	100104226 弁理士 須原 誠
		(72) 発明者	西岡 豊文 東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

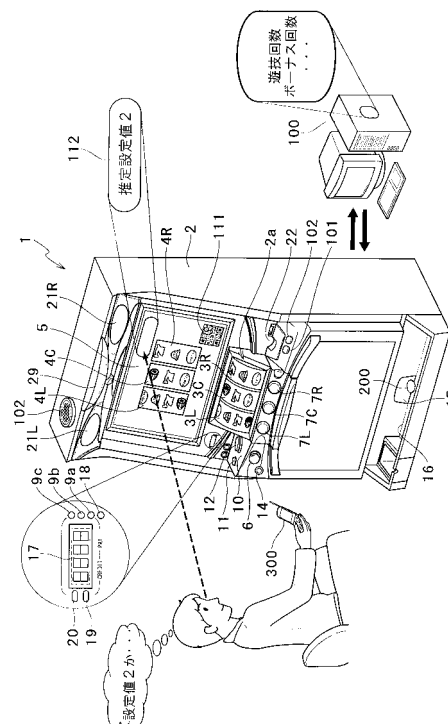
(54) 【発明の名称】 遊技機、及び遊技システム

(57) 【要約】

【課題】遊技者のストレスを軽減させることが可能な遊技機及び遊技システムを提供することを目的とする。

【解決手段】遊技者自身が携帯端末機300を用いて遊技機1の表示画面に出力される2次元コード111を撮像し、取得したURL情報から外部記憶装置100にアクセス可能となる。外部記憶装置100には遊技機1から遊技情報が累積されて記憶されているが、これにより外部記憶装置100が割り出した推定設定値は、遊技機1に送信され液晶表示装置5の右上に小窓112として表示される。

【選択図】 図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者の所定の入力により実行された抽籤に当籤した結果に応じて、複数種類の遊技状態の下で遊技を実行し、遊技の実行結果に応じて遊技価値を付与する遊技実行手段と、前記当籤の確率を決定する複数の設定値から一を選択出来る設定値切り替え手段と、累積するのに従って前記設定値の状態に近づく遊技情報を外部記憶装置に記憶させる外部記憶装置記憶手段と、前記遊技に関する情報を表示する表示手段と、前記外部記憶装置と通信するURL情報に対応した2次元コードを作成する2次元コード作成手段と、前記2次元コードを携帯端末機の撮像手段により外部から撮像可能な態様で前記表示手段に表示させる2次元コード出力手段と、前記携帯端末機と前記外部記憶装置との通信により前記外部記憶装置が割り出した推定設定値を前記外部記憶装置から受信する推定設定値受信手段と、前記推定設定値受信手段により受信した前記推定設定値を前記表示手段に表示させる推定設定値出力手段と、を有することを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

前記外部記憶装置に累積された前記遊技情報を初期化させるリセット信号を送信することにより、前記リセット信号を受信した前記外部記憶装置が、累積された前記遊技情報を初期化するリセット手段をさらに備えたことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

20

**【請求項 3】**

請求項1または2記載の遊技機と、該遊技機と通信接続された外部記憶装置とを備えた遊技システムであって、

前記外部記憶装置は前記遊技機の前記外部記憶装置記憶手段により前記遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段と、

前記携帯端末機との通信により累積された前記遊技情報から前記遊技機の前記設定値を割り出す推定設定値割り出し手段と、

割り出された前記推定設定値の情報を前記遊技機に送信する推定設定値送信手段と、を備えていることを特徴とする遊技システム。

30

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技媒体を用いて遊技を行うことが可能なスロットマシンやパチンコ等の遊技機、及び該遊技機とサーバとを備えた遊技システムに関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、スロットマシンやパチンコ等の遊技機において、遊技者にとって有利な遊技状態を実現可能な当籤役として、ビッグボーナス（以下「BB」と記す）とレギュラーボーナス（以下「RB」と記す）とがある。また、このBB、RBの当籤確率は、遊技機ごとに異なる場合があるが、これは、遊技店がBB、RBの当籤確率の異なる複数種類（例えば、最低確率の設定値「1」から最高確率の設定値「6」まで）の設定値のいずれかを予め設定し、遊技機ごとに出玉率を調整したためである。

40

**【0003】**

一方、遊技者は、遊技機ごとに出玉率（換言すれば、遊技の有利さの度合である）が異なる場合があることから、前述の設定値を推測して出玉率のより高いものを選択しようとする。即ち、遊技者にとって遊技機の設定値は興味が高いものである。

**【0004】**

そこで、特許文献1には、BBゲーム終了時に遊技機の設定値を取得し、複数種類の演出の中から、設定値に応じた演出を所定の確率で実行する遊技機が開示されている。

50

## 【 0 0 0 5 】

また、特許文献 2 には、ある所定回数（例えば 5 0 0 回）の遊技が行われたことを条件に、遊技機の設定値に基づいて、設定値を示唆する演出を実行する遊技機が開示されている。

## 【 0 0 0 6 】

また、特許文献 3 には、遊技の結果に基づいて生成される QR コードを用いて、サーバにアクセスし、携帯端末機を通して遊技履歴情報を得たサーバ側から、設定値の予測値を遊技者の携帯端末機から取得することが可能な遊技システムが開示されている。

## 【 0 0 0 7 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 3 - 2 4 5 4 0 3 号公報

10

【特許文献 2】特開 2 0 0 7 - 1 4 3 9 2 8 号公報

【特許文献 3】特開 2 0 0 6 - 1 1 6 2 4 5 号公報

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【 0 0 0 8 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機と特許文献 2 に記載の遊技機は、ある一定の条件が成立しないと設定値を示唆する演出が始まらず、例えば、特許文献 1 では BB ゲーム終了が条件であり、特許文献 2 ではゲーム回数が 5 0 0 回に達しないと、演出がされない。これでは、条件を満たさない遊技者は設定値を推測することができず、例えば、設定値 6 と設定されている遊技機を遊技しているにも関わらず、知らずに遊技を止めてしま

20

う、また、設定値が 1, 2 といった低い段階に設定された遊技機にあるにも関わらず、高設定であることを信じて遊技を続けて損をする等、遊技者間で不公平を生じる問題があった。このような不公平さから、条件を満たさない遊技者は、設定値が推測されないまま遊技を続けることにストレスを感じていた。

## 【 0 0 0 9 】

また、特許文献 3 に記載の遊技システムでは、設定値を算出する遊技履歴情報を携帯端末機でアクセスすることにより初めてサーバに記憶されるが、これでは遊技履歴情報の情報量が膨大であれば、携帯端末機にかかる負担は大きくなり、遊技者がサーバにアクセスする時間が掛かる等の問題があった。これにより、早く設定値を推測したい遊技者はストレスを感じていた。

30

## 【 0 0 1 0 】

そこで、本発明の目的は、遊技者のストレスを軽減させることが可能な遊技機及び遊技システムを提供することである。

## 【課題を解決するための手段及び効果】

## 【 0 0 1 1 】

本発明に係る遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行うスロットマシンやパチンコ等の遊技機に関する。そして、本発明に係る遊技機は、上記目的を達成するために以下のようないくつかの特徴を有している。すなわち、本発明の遊技機は以下の特徴を単独で、もしくは、適宜組み合わせる備えている。

## 【 0 0 1 2 】

40

上記目的を達成するための本発明に係る遊技機における第 1 の特徴は、遊技者の所定の入力により実行された抽籤に当籤した結果に応じて、複数種類の遊技状態の下で遊技を実行し、遊技の実行結果に応じて遊技価値を付与する遊技実行手段と、前記当籤の確率を決定する複数の設定値から一を選択出来る設定値切り替え手段と、累積するのに従って前記設定値の状態に近づく遊技情報を外部記憶装置に記憶させる外部記憶装置記憶手段と、前記遊技に関する情報を表示する表示手段と、前記外部記憶装置と通信する URL 情報に対応した 2 次元コードを作成する 2 次元コード作成手段と、前記 2 次元コードを携帯端末機の撮像手段により外部から撮像可能な態様で前記表示手段に表示させる 2 次元コード出力手段と、前記携帯端末機と前記外部記憶装置との通信により前記外部記憶装置が割り出した推定設定値を前記外部記憶装置から受信する推定設定値受信手段と、前記推定設定値受

50

信手段により受信した前記推定設定値を前記表示手段に表示させる推定設定値出力手段と、を有することである。

【0013】

上記の構成によれば、遊技機は外部記憶装置に累積するのに従って当籤の確率を決定する設定値の状態に近づく遊技情報を記憶させる。そして、遊技者の所望のタイミングで、外部記憶装置に通信するURL情報に対応した2次元コードを作成し、遊技機がもつ表示手段に出力させる。さらに、遊技者が携帯端末機を用いて、前述したURL情報から外部記憶装置に通信し、外部記憶装置が割り出した推定設定値を受信し、該推定設定値が表示手段に出力される。これにより、遊技者が所望のタイミングで遊技機の推定設定値を得ることが可能である。この結果、遊技者は設定値が推測されないまま遊技を行うというストレスを軽減することができる場合がある。

10

【0014】

また、本発明に係る遊技機における第2の特徴は、前記外部記憶装置に累積された前記遊技情報を初期化させるリセット信号を送信することにより、前記リセット信号を受信した前記外部記憶装置が、累積された前記遊技情報を初期化するリセット手段をさらに備えていることである。

【0015】

上記の構成によれば、遊技機は外部記憶装置に記憶されている累積された遊技情報をリセットさせることができ、遊技者自身が決めた遊技期間において遊技情報を外部記憶装置に記憶させることが可能となる。

20

【0016】

また、本発明に係る遊技システムにおける特徴は、第1の特徴または第2の特徴をもつ遊技機と、該遊技機と通信接続された外部記憶装置とを備えた遊技システムであって、前記外部記憶装置は前記遊技機の前記外部記憶装置記憶手段により前記遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段と、前記携帯端末機との通信により累積された前記遊技情報から前記遊技機の前記設定値を割り出す推定設定値割り出し手段と、割り出された前記推定設定値の情報を前記遊技機に送信する推定設定値送信手段と、を備えていることである。

【0017】

上記の構成によれば、外部記憶装置は、遊技機からの遊技情報を累積記憶し、該遊技情報から推定設定値を割り出した後、遊技機に送信する。これにより、推定設定値を割り出すために必要とする遊技情報は、遊技機から外部記憶装置へ記憶されるため、遊技者が携帯端末機に遊技情報を取り込み、その遊技情報を外部記憶装置へ送信するよりも遊技者と外部記憶装置とのアクセス時間を短くすることが可能となる。この結果、アクセス時間が長いために、遊技者が感じるストレスを軽減することが出来る場合がある。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

本発明の実施の形態を図1ないし図16に基づいて以下に説明する。

【0019】

図1は、本実施形態に係る遊技システムの実施例を示す説明図である。

【0020】

図1に示すように、遊技機1は、所謂『パチスロ機』であり、遊技者の操作により図柄の変動表示を停止させて遊技を行うように構成されている。即ち、遊技機1は、複数の図柄の変動表示を入賞ライン上に停止して表示される図柄に基づいて特定の入賞態様が成立するように、遊技者の操作の検知により変動表示を停止可能に構成にされている。尚、遊技機1は、コインやメダル、遊技球等の他、遊技者に付与された、若しくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技するものであるが、以下の説明においては、遊技媒体や遊技価値としてメダルを用いて説明する。

40

【0021】

本実施の形態における遊技システムは、遊技機1と外部管理サーバ100とを備えている。外部管理サーバ100は、所謂『サーバ』であり、演算処理装置としてのCPUと、

50

ROMと、RAMと、外部と通信するための通信用インターフェイス回路と、ハードディスクドライブとを備えている。外部管理サーバ100は、図示しない通信用インターフェイス回路、及び、通信回線網等を介して、遊技機1と通信可能に設けられており、遊技機1から遊技回数、ボーナス当籤回数等を含む遊技情報を受信して、受信した遊技情報を累積して記憶することが出来る。また、累積した遊技情報から、遊技機1の設定値を割り出すことができ、その推定設定値を遊技機1に送信することも可能である。

#### 【0022】

また、遊技者が持つ携帯端末機300（以降、携帯電話機300という）は、所謂『携帯電話』であり、携帯電話機300は自身が備えるCCDカメラにより、後述する2次元コード111を撮像することでURL情報を取得し、外部管理サーバ100にアクセスすることが出来る。携帯電話機300と外部管理サーバ100との間で通信が確立すると、割り出された推定設定値が外部管理サーバ100から遊技機1に送信され、それを受けた遊技機1は液晶表示装置5の小窓112に出力する。これにより、遊技者は、自身の遊技する遊技機1の推定設定値を得ることが可能となる。

10

#### 【0023】

（設定値について）

尚、上述の設定値とは、内部当籤役の抽籤確率を設定する値であり、通常、遊技機管理者等によって、営業時間外に変更される。設定値は、1から6までの6段階あり、1から6へ設定値が上がるに従って、ボーナス遊技状態に移行する確率が高くなる。本実施の形態において、ボーナス遊技状態とは、後述の『BB遊技状態』又は『RB遊技状態』を示し、特定の入賞態様が成立することにより、メダルが払い出される確率を示す出玉率が通常よりも高い状態である。

20

#### 【0024】

（推定設定値について）

また、推定設定値とは、外部管理サーバ100に累積して記憶されているトータル遊技回数及びボーナス当籤回数等の遊技情報から、外部管理サーバ100によって割り出された遊技機1の設定値を推定する値である。この割り出された推定設定値は、実際の遊技機の設定値とは異なる場合もあるが、遊技情報が累積して記憶されればされる程、実際の遊技機の設定値に近い値が算出される。

30

#### 【0025】

（遊技機1と外部管理サーバ100との関係：ネットワーク図）

図2は本発明の遊技システムの構成を示した図である。ネットワークシステム500は、パチンコホールに設置された遊技機1、1・・・と、外部管理サーバ100と遊技機との中継の役目を果たすホールコンピュータ400、400・・・と、例えば外部の管理会社に設置された外部管理サーバ100と、をインターネットなどの通信回線を介して接続することによって構成されている。外部管理サーバ100は個々の遊技機1に関する遊技情報を累積して記憶出来るようになっており、遊技者の携帯電話機300からのアクセスがあった際には、この遊技情報からボーナス当籤確率値を算出し、所望の遊技機1の設定値を割り出している。また、外部管理サーバ100は、算出したボーナス当籤確率値が後述する図8のデータテーブルの判定基準で、『WARNING!』であると判別した場合、警察等監視機関600に連絡する仕組みになっている。これは裏ROM等の不正を防止することを目的とする。

40

#### 【0026】

ここで、裏ROMとはパチンコ・スロットマシン等に代表される遊技機の正規のROM基盤を不正に書き換え等行ったROMの名称であり、遊技機メーカーから販売された台に不正、非純正のROMを取り付けることで、ボーナス当籤確率が異常に上がる等、ギャンブル性が非常に高くなるものを言う。

#### 【0027】

（遊技機1の構成）

図1には遊技機1の外観を示す斜視図が示されている。遊技機1の全体を形成している

50

筐体であるキャビネット 2 の正面には、遊技に関する情報を表示する表示手段として、液晶表示装置 5 が設置されている。液晶表示装置 5 は、後述する 3 個のリール 3 L・3 C・3 R と同期する疑似リール 4 L・4 C・4 R による演出画像等を表示することが可能にされている。また、この液晶表示装置 5 は、後述する 2 次元コード 1 1 1、小窓 1 1 2 を表示することも可能である。

#### 【0028】

ここで、液晶表示装置 5 は、保護ガラスと表示板とからなる正面パネル、透明液晶パネル、導光板、反射フィルム、所謂白色光源である蛍光ランプ、ランプホルダ、及び、透明液晶パネル駆動用の IC を搭載したテーブルキャリアパッケージ (TCP) からなり、TCP は、透明液晶パネルの端子部に接続したフレキシブル基板等により構成される。

10

#### 【0029】

2 次元コード 1 1 1 は、文字、及び、数値等のデータを 2 次元の図形パターンにする技術を用いて暗号化したものである。また、本実施の形態において、2 次元コード 1 1 1 は、外部管理サーバ 1 0 0 と通信するための URL 情報に対応したデータを 2 次元コード化したものである。尚、2 次元コード 1 1 1 として QR コード (登録商標) を用いる場合について説明するが、これに限定されるものではなく、外部管理サーバ 1 0 0 等の外部記憶装置と通信するための URL 情報に対応した 2 次元コードを条件に限定されるものではない。

#### 【0030】

小窓 1 1 2 には、遊技者が携帯電話機 3 0 0 で外部管理サーバ 1 0 0 にアクセスすることにより、遊技機 1 が外部管理サーバ 1 0 0 から受信した推定設定値を表示される。

20

#### 【0031】

2 次元コード 1 1 1 は、液晶表示装置 5 の右下に携帯電話機 3 0 0 等の携帯端末機によって撮像可能な態様で表示され、小窓 1 1 2 は液晶表示装置 5 の右上に表示されるようになっている。

#### 【0032】

一方、液晶表示装置 5 の下方には、斜め上方に開口したリール表示窓 2 a が形成されている。リール表示窓 2 a の奥には、変動表示手段としての 3 個のリール 3 L・3 C・3 R が設けられている。3 個のリール 3 L・3 C・3 R は、それぞれその外周面に複数の図柄からなる図柄列が記されている。図柄列は、「00」～「20」のコードナンバーが付された複数種類の図柄からなっている。具体的には、「赤 7」、「青 7」、「下チリ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「Replay」及び「上チリ」の図柄からなっている。各リールは、定速回転 (例えば 80 回転 / 分) で回転する。上記の図柄列中における「赤 7」、「青 7」は、特定の入賞態様を構成するものとして設定されている。ここで、特定の入賞態様とは、後述の BB (ビッグボーナス) や RB (レギュラーボーナス) のボーナスが成立する入賞態様を意味する。

30

#### 【0033】

リール 3 L・3 C・3 R の各図柄は、図 3 に示すように、キャビネット 2 の正面から縦方向に 3 つずつ、合計 9 つの図柄が視認できるようになっている。また、視認可能な 9 つの図柄の停止位置に対応して、5 本の入賞ラインが設定されている。即ち、上下方向に 3 つ並ぶ図柄を水平に横切るトップライン 8 b、センターライン 8 c 及びボトムライン 8 d、斜め方向に横切るクロスダウンライン 8 a、クロスアップライン 8 e が設けられている。これら各入賞ラインは、遊技者に視認可能に表示してもよいし、表示しなくてもよい。

40

#### 【0034】

これらの入賞ラインは、後述の 1 - BET ボタン 1 1、最大 BET ボタン 1 2 を操作すること、或いはメダル投入口 2 2 にメダルを投入することにより、1 枚賭け時は 1 本 (センターライン 8 c のみ)、2 枚賭け時 (1 - BET ボタン 1 1 を 2 回操作 (押圧) 又は、メダルを 2 枚投入) は 3 本 (センターライン 8 c に加え、センターライン 8 c、ボトムライン 8 d)、最大枚数 (本実施例では 3 枚) 賭け時は 5 本 (2 枚賭け時の 3 本に加え、クロスダウンライン 8 a、クロスアップライン 8 e) が有効化される。入賞ライン 8 a ~ 8

50

e は、役の入賞の成否に関わる。具体的には、所定の役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が何れかの有効化された入賞ラインに対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役の入賞が成立することとなる。以下の説明において、有効化された入賞ラインを有効ラインと言う場合がある。

【0035】

図1に示すように、リール表示窓2aの左側には、払出枚数及びクレジット数を表示する表示部17が設けられている。表示部17は、7セグメント表示器からなり、最大4桁の数値が表示される。そして、左側2桁部分には、貯留されているメダルの枚数(クレジット数)が表示され、右側2桁部分には、入賞成立時のメダルの払出枚数が表示される。

【0036】

表示部17の右側には、メダル投入ランプ18、1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cが設けられている。メダル投入ランプ18は、メダルの投入が受け付け可能であるときに点滅する。1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、一のゲーム(単位遊技)を行うために賭けられたメダルの数(以下、BET数ともいう)に応じて点灯する。尚、一のゲームは、全てのリールが停止したとき、又は、メダルの払い出しが行われる場合には、メダルが払い出されたときに終了する。

【0037】

また、表示部17の左側には、遊技開始表示ランプ19及びリプレイランプ20が設けられている。遊技開始表示ランプ19は、入賞ライン8a~8eの少なくとも1本が有効化されたときに点灯する。リプレイランプ20は、後述の「リプレイ」に入賞したときに点灯する。即ち、リプレイランプ20が点灯している場合は、メダルを投入することなく、ゲームを開始できる。

【0038】

リール表示窓2a及び表示部17の下方には、水平面を有する台座部10が配置されている。台座部10の左側には、1-BETボタン11及び最大BETボタン12が設けられている。1-BETボタン11は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの1枚をゲームへの賭け枚数とし、2回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの2枚をゲームへの賭け枚数とする。最大BETボタン12は、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数(本実施例では、3枚)をゲームへの賭け枚数とする。このBETボタン11・12を操作することで、上述の入賞ライン8a~8eが有効化されるようになっている。

【0039】

また、台座部10の前面部の左寄りには、遊技者が遊技で獲得したメダルのクレジット/払い出しを押し操作により切り替える貯留メダル精算ボタン14(以下、C/Pボタン14と言う)が設けられている。このC/Pボタン14の切り替えにより「払い出し」が選択された場合には、正面下部のメダル払出口15からメダル200が払い出され、払い出されたメダル200はメダル受部16に溜められる。一方、「クレジット」が選択された場合には、遊技機1が備えるメモリ(例えば、後述するRAM33等)にメダル数がクレジットとして記憶される。

【0040】

C/Pボタン14の右側には、遊技者の操作によりリール3L・3C・3Rを回転させるためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。台座部10の前面部中央には、3個のリール3L・3C・3Rの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン7L・7C・7Rが設けられている。台座部10の右側には、メダル投入口22が設けられている。

【0041】

3個の停止ボタン7L・7C・7Rの右側には、遊技者の操作により、2次元コード111を液晶表示装置5に表示させる2次元コード出力手段として、2次元コード表示ボタン101が設けられている。また、2次元コード表示ボタン101の右横には遊技者の操

10

20

30

40

50

作により、外部管理サーバ100に累積して記憶されている遊技情報を初期化するリセット手段として、リセットボタン102が設けられている。

【0042】

また、キャビネット2の上方の左右には、BGMデータ等の各種の音データを演出音に変換して出力するスピーカ21L・21Rが設けられている。スピーカ21L・21Rの間には、LEDランプ29が設けられており、遊技状態に応じた演出に伴い点滅等するようになっている。

【0043】

また、遊技機1の内部には、内部当籤役の抽籤確率を決定する複数の設定値から一を選択出来る設定値切り替え手段として、図示しない設定キースイッチと、設定ボタン107とを備えており、設定値は設定キーがONの状態設定ボタン107が押下される度に変更されるようになっている。

10

【0044】

(遊技機1の電氣的構成：主制御回路71)

上記の遊技機1は、図4に示すように、主基板に設けられた遊技実行手段としての主制御回路71と、副基板に設けられた副制御回路72と、で動作が制御されている。

【0045】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU31と、主基板側記憶手段であるROM32及びRAM33を有している。

20

【0046】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。乱数発生器36は、一定の数値範囲に属する乱数を発生する。サンプリング回路37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで1個の乱数をサンプリングする。そして、CPU31は、これらの乱数発生器36及びサンプリング回路37でサンプリングされた乱数及びROM32内に格納されている確率抽籤テーブルに基づいて、内部当籤役を決定するようになっている。

【0047】

尚、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、即ち、CPU31の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

30

【0048】

上記のマイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各種ランプ(1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、メダル投入ランプ18、遊技開始表示ランプ19、リプレイランプ20)と、表示部17と、メダル200を収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダル200を払出す上述のホッパー(払出しのための駆動部を含む)40と、リール3L・3C・3Rを回転駆動するステッピングモータ49L・49C・49Rとがある。

40

【0049】

さらに、ステッピングモータ49L・49C・49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路45、及び表示部17を駆動制御する表示部駆動回路48がI/Oポート38を介してCPU31の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU31から出力される駆動指令等の制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0050】

また、主制御回路71は、制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する入力信

50

号発生手段に接続されている。主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ6S、設定スイッチ107S、1-BETスイッチ11S、最大BETスイッチ12S、C/Pスイッチ14S、リール停止信号回路46、リール位置検出回路47、払出完了信号回路51がある。これらもI/Oポート38を介してCPU31に接続されている。

#### 【0051】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出する。リール停止信号回路46は、各停止ボタン7L・7C・7Rの操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路47は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール3L・3C・3Rの位置を検出するための信号をCPU31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数値(ホッパー40から払出されたメダル200の枚数)が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

10

#### 【0052】

また、設定スイッチ107Sは、設定ボタン107の操作を検出する。設定スイッチ107Sで検出された入力信号に応じて、ROM32に格納されている確率抽籤テーブルが読み出されて、遊技機1が制御されるようになっている。つまり、設定ボタン107によって選択された設定値に対応した確率抽籤テーブルが選択されて、遊技機の内部当籤役の抽籤確率が変更されるようになっている。

#### 【0053】

また、主制御回路71のRAM33には、種々の情報が一時的に格納される。例えば、実行中の遊技状態や、投入されたメダル200の枚数、遊技に関する情報等が格納される。

20

#### 【0054】

一方、主制御回路71のROM32には、スタートレバー6を操作(スタート操作)する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽籤テーブル、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群等の各種のデータテーブル、設定ボタン107の操作で選択された設定値に対応する確率抽籤テーブル、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。さらに、ROM32には、図7のメインルーチン等のプログラムが格納されている。メインルーチンは、上述の遊技実行手段を主制御回路71に機能させるようになっている。

#### 【0055】

(遊技機1の電気的構成：副制御回路72)

上記の主制御回路71は、副制御回路72にコマンドや情報等を一方向に出力可能に接続されている。副制御回路72は、図5に示すように、主制御回路71からの制御指令(コマンド)に基づいて液晶表示装置5の表示制御及びスピーカ21L・21Rからの音の出力制御等を行なう。

30

#### 【0056】

副制御回路72は、主制御回路71を構成する主基板とは別の副基板上に構成され、マイクロコンピュータ(以下『サブマイクロコンピュータ』という)73を主たる構成要素とし、表示手段としての液晶表示装置5と、外部管理サーバ100と通信するURL情報に対応した2次元コード111を作成する2次元コード作成手段としての画像制御回路81、スピーカ21L・21Rにより出音される音を制御する音源IC78、及び増幅器としてのパワーアンプ79、LEDランプ29を駆動するLED駆動回路77、2次元コード表示ボタン101及びリセットボタン102から入力される信号を受信するインターフェイス回路105を備えている。

40

#### 【0057】

インターフェイス回路105は、2次元コード表示ボタン101及びリセットボタン102から信号が入力されると、サブCPU74が処理できる信号に変換し、サブCPU74に変換した信号を伝送するようになっている。

#### 【0058】

また、2次元コード作成手段としての画像制御回路81は、画像制御IC82、画像制

50

御ワークRAM 83、記憶手段としての画像ROM 86、及びビデオRAM 87で構成される。画像制御IC 82は、サブマイクロコンピュータ73で設定されたパラメータに基づき、画像制御プログラムに従って液晶表示装置5での表示内容を決定する。画像制御ワークRAM 83は、画像制御プログラムを画像制御IC 82で実行するときの一時記憶手段（バッファ）として構成される。また、サブCPU 74からは、2次元コード111を作成する信号、遊技機番号に関する信号、外部管理サーバ100が割り出した推定設定値に関する信号等、を受けるようになっている。画像ROM 86は、画像を形成するためのドットデータを格納する。ビデオRAM 87は、画像制御IC 82で画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。尚、副制御回路72は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブCPU 74の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

10

**【0059】**

サブマイクロコンピュータ73は、主制御回路71から送信された制御指令に従って制御動作を行なうサブCPU 74と、副基板側記憶手段としてのプログラムROM 75と、ワークRAM 76とを含んでおり、さらに、遊技情報を外部管理サーバ100に記憶させる外部記憶装置記憶手段と、外部管理サーバ100が割り出した推定設定値を外部管理サーバ100から受信する推定設定値受信手段と、リセットボタン102が押されることによりリセット信号を送信するリセット手段としての通信部106で構成されている。また、この通信部106は、外部管理サーバ100と通信する外部集中端子板103に接続されている。

20

**【0060】**

通信部106は、外部集中端子板103を介してサブCPU 74からの信号を受け、外部管理サーバ100に送信している。また、外部管理サーバ100から受信した信号をサブCPU 74に伝送する働きをもつ。

**【0061】**

ワークRAM 76は、上記制御プログラムをサブCPU 74で実行するときの一時記憶手段として構成される。また、ワークRAM 76は、予め外部管理サーバ100に接続された各遊技機1を一意に特定する遊技機固有の遊技機番号を記憶しており、さらに主制御回路71から出力される後述するリール回転信号をトータル遊技回数として、また同じく主制御回路71から出力される後述するボーナス開始信号をボーナス当籤回数として記憶するようになっている。また、プログラムROM 75は、サブCPU 74で実行する処理ルーチン等の制御プログラムを格納している。

30

**【0062】**

サブCPU 74は、2次元コード表示ボタン101が押されることで、インターフェイス回路105から信号を受ける。これにより、2次元コード111を作成する信号と、ワークRAM 76から取得した遊技機番号に関する信号とを画像制御ワークRAM 83に出力するようになっている。同様に、リセットボタン102が押されると、インターフェイス回路105から信号をうけて、リセット信号を通信部106に出力するようになっている。また、主制御回路71からリール回転信号と、ボーナス開始信号とを受けると、それぞれトータル遊技回数、ボーナス当籤回数としてワークRAM 76に格納すると共に、通信部106にそれらの信号を出力するようになっている。さらに、通信部106から出力された推定設定値に関する信号を受けると、画像制御ワークRAM 83に伝送する働きをもつ。

40

**【0063】**

（遊技状態）

以上のように構成された遊技機1は、『一般遊技状態』、『RB遊技状態』、『BB遊技状態』及び『リプレイタイム遊技状態』からなる4種類の遊技状態を出現させる。これら「4種類」の各遊技状態は、基本的に、内部当籤する可能性のある役の種類、再遊技に内部当籤する確率及び入賞成立を実現することが可能なボーナスの種類、内部当籤と入賞成立との関係により区別される。

50

## 【 0 0 6 4 】

『一般遊技状態』は、基本的に、所謂「出球率」（遊技に賭けられた単位遊技価値に対して遊技者に付与される遊技価値）の期待値が「1」よりも小さい遊技状態であり、他の遊技状態と比べて遊技者にとって最も不利な遊技状態である。

## 【 0 0 6 5 】

『BB遊技状態』は、『一般遊技状態』や『リプレイタイム遊技状態』において、BB（ビッグボーナス）に内部当籤し、BBに入賞した場合に発生する。BBの入賞は、『一般遊技状態』において「赤7 - 赤7 - 赤7」又は「青7 - 青7 - 青7」が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。『BB遊技状態』は、所定枚数のメダルの払い出しが完了すれば終了する。

10

## 【 0 0 6 6 】

『RB遊技状態』は、『一般遊技状態』よりも出玉率の期待値が高く、他の遊技状態と比べて遊技者にとって最も有利な遊技状態である。『RB遊技状態』は、『一般遊技状態』や『リプレイタイム遊技状態』又は『BB遊技状態』においてRB（レギュラーボーナス）に入賞した場合に発生する。RBの入賞は、一般遊技状態又はBB遊技状態において「赤7 - 赤7 - 青7」が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。なお、各遊技状態間の移行は、ボーナス図柄の組み合わせが入賞ライン上に表示されたとき等により移行する。

## 【 0 0 6 7 】

『リプレイタイム遊技状態』は、『BB遊技状態』又は『RB遊技状態』の後に発生する遊技状態である。『リプレイタイム遊技状態』は、メダルを投入しなくても次ゲームが行える再遊技に入賞する確率が『一般遊技状態』よりも高くなっている。即ち、『リプレイタイム遊技状態』では、『一般遊技状態』よりもメダルを減らすことなく遊技が行える可能性が高くなっているため、少しずつメダルを増やしていくことが可能となる。また、『リプレイタイム遊技状態』は、「チェリーの小役」に入賞すると終了し、『一般遊技状態』に移行する。

20

## 【 0 0 6 8 】

なお、『リプレイタイム遊技状態』では、遊技者に、「チェリーの小役」に入賞しないようにナビゲートする報知演出が実行されてもよい。

## 【 0 0 6 9 】

（図柄組み合わせと払い出し枚数）

次に、遊技状態と入賞成立を示す図柄組み合わせとメダルの払い出し枚数との関係について説明する。一般遊技状態及びRT遊技状態においては、『BB』と、『RB』と『再遊技（リプレイ）』と『すいかの小役』と『BARの小役』と『チェリーの小役』と『プラムの小役』とに入賞する可能性がある。『BB』は、「赤7 - 赤7 - 赤7」、又は、「青7 - 青7 - 青7」が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。『RB』は、「赤7 - 赤7 - 青7」が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。これらのメダルの払い出し枚数は「0枚」である。また、『再遊技（リプレイ）』は、「Replay - Replay」が並ぶことにより成立する。再遊技の入賞が成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。また、スイカ、BAR、チェリー、プラムの小役の場合、それぞれ6枚、10枚、6枚、6枚のメダルが払い出される。

30

40

## 【 0 0 7 0 】

BB遊技状態では、『RB』と『スイカの小役』と『ベルの小役』と『チェリーの小役』と『プラムの小役』とに入賞する可能性がある。また、RB遊技状態においては、『再遊技』、『スイカ』、『BAR』、『チェリー』、『プラム』の小役に入賞する可能性がある。スイカ、BAR、チェリーの小役の場合、それぞれ6枚、10枚、6枚、6枚のメダルが払い出される。

## 【 0 0 7 1 】

（携帯電話機300の構成）

50

次に、図 1 に示した携帯電話機 300 の内部構成を説明する。

【0072】

携帯電話機 300 は、操作部、液晶パネル、撮像手段としての CCD カメラ、無線部、音声回路、スピーカ、マイク、送受信アンテナ、不揮発性メモリ、マイクロコンピュータ及び二次電池を備えている。

【0073】

無線部は、マイクロコンピュータにより制御されて、送受信アンテナを通じて電波を媒体として基地局に対して送受信する。音声回路は、無線部からマイクロコンピュータを通じて出力された受信信号をスピーカに出力するとともに、マイクから出力された音声信号を送信信号としてマイクロコンピュータを通じて無線部に出力する。

10

【0074】

スピーカは、音声回路から出力された受信信号を受信音声に変換して出力し、マイクは、操作者から発せられた送信音声を音声信号に変換して音声回路に出力する。CCD カメラは、遊技機 1 の液晶表示装置 5 に表示される 2 次元コード 111 を撮像可能であり、撮像して得られた画像データは不揮発性メモリに記憶される。

【0075】

不揮発性メモリは、例えば、CCD カメラが 2 次元コード 111 を撮像して得られた画像データ等を不揮発的に記憶する。

【0076】

二次電池は、各回路に電力を供給する。マイクロコンピュータは、CPU、ROM 及び RAM から構成されたもので、例えば、電話の発着信処理、電子メールの作成送受信処理、インターネット処理等を行う。なお、電子メールの送受信及びインターネットによるデータの送受信は、マイクロコンピュータが無線部及び送受信アンテナを介して行う。

20

【0077】

(携帯電話機 300 の表示画面)

図 6 は携帯画面に表示された、2 次元コード 111 と、URL 情報と、端末識別コードの取得及び認証の選択と、端末識別コードの取得後と、端末識別コードの認証後と、を示した図である。

【0078】

表示 301 は携帯電話機 300 の表示画面に表示された、携帯電話機 300 の CCD カメラで撮像された 2 次元コード 111 を示している。表示 302 は携帯電話機 300 の表示画面に表示された、後述する図 12 で示された携帯端末機における本実施形態に係る 2 次元コードからの URL 情報取得処理により URL 情報を取得した際の表示画面である。表示 303 は携帯電話機 300 の表示画面に表示された、取得した URL 情報により外部管理サーバ 100 にアクセスした際の端末識別コードの取得及び認証の選択画面である。表示 304 は携帯電話機 300 の表示画面に表示された、後述する図 15 で示された携帯電話機 300 により、端末識別コードを取得する処理により端末識別コードを取得した際の表示画面である。表示 305 は携帯電話機 300 の表示画面に表示された、後述する図 16 で示された携帯電話機 300 により、端末識別コードを認証し、外部管理サーバ 100 から遊技機 1 の推定設定値を取得する処理により端末識別コードを認証した際の表示画面である。

30

40

【0079】

(外部管理サーバ 100 の構成)

次に、図 1 に示した外部管理サーバ 100 の内部構成を説明する。

【0080】

前述したように、外部管理サーバ 100 は、演算処理装置としての CPU と、ROM と、RAM と、携帯電話機 300 とインターネットを介して通信するための通信用インターフェイス回路と、ハードディスクドライブとを備えている。

【0081】

ハードディスクドライブには、携帯電話機 300 から受信する個々の遊技機番号、トー

50

タル遊技回数、ボーナス当籤回数等の情報が累積されて記憶される。

また、トータル遊技回数とボーナス回数から算出したボーナス当籤確率値により、CPUが所望の遊技機の設定値を割り出す、設定値割り出しプログラムを格納している。また、割り出した設定値を遊技者が取得する際に必要な端末識別コードの作成プログラムや認証プログラムも格納している。

#### 【0082】

CPUは、携帯電話機300からのアクセスにより、その携帯電話機300が2次元コード111を取得した遊技機1の遊技機番号と、電話番号等の携帯電話機固有の情報と、を受信する。さらに、携帯電話機300から端末識別コードの取得要求があった際には、ハードディスクドライブに格納している端末識別コードの作成プログラムを用いて処理をし、端末識別コードの認証要求があった際には、認証プログラムを用いてこれを処理する。また、認証が出来た際には、設定値割り出しプログラムにより、所望の遊技機1の設定値を割り出して、遊技機1に送信する。

10

#### 【0083】

(外部管理サーバ100のデータテーブル)

図7は外部管理サーバ100がハードディスクドライブに記憶する累積された遊技情報のデータテーブルを示した図である。また、図8はハードディスクドライブに予め格納されている、設定値の判定基準のデータテーブルを示した図である。

#### 【0084】

図7に示された累積された遊技情報のデータテーブルは外部管理サーバ100のハードディスクドライブに格納されている。累積された遊技情報のデータテーブルは、遊技店を示す欄と、遊技店毎に設置されている外部管理サーバと遊技機との中継を担うホールコンピュータを示す欄と、遊技機番号を示す欄と、遊技機情報を示す欄と、を有している。さらに、遊技機情報を示す欄には、トータル遊技回数と、BB当籤回数と、BB当籤確率と、RB当籤回数と、RB当籤確率と、推定設定値と、端末識別コードと、を含んでいる。

20

#### 【0085】

ここで、トータル遊技回数は、遊技機1が遊技を開始した回数であり、遊技機1のリセット手段により、リセットされるようになっていいる。またBB当籤回数は、遊技機1がBBに当籤した回数であり、RB当籤回数はRBに当籤した回数である。また、BB当籤確率はBB当籤回数からトータル遊技回数を割って算出され、RB当籤確率はRB当籤回数からトータル遊技回数を割って算出される。また、BB当籤確率とRB当籤確率を用いて、後述する図8の設定値判定基準のデータテーブルより割り出された推定設定値が推定設定値の欄に格納される。端末識別コードは遊技者の所有する携帯電話機300の電話番号と外部管理サーバ100のもつ時刻とで作成されて端末識別コード欄に格納されるようになっていいる。

30

#### 【0086】

また、図8に示された設定値の判定基準のデータテーブルも図7のデータテーブルと同様に、外部管理サーバ100のハードディスクドライブに格納されている。判定基準のデータテーブルは、6段階の設定値と警告を意味するWARNING!を示す欄と、BB当籤確率範囲を示す欄と、RB当籤確率を示す欄と、を有している。設定値欄に対応する欄毎にBB当籤確率範囲とRB当籤確率範囲が数値で格納されている。

40

#### 【0087】

(主制御回路71の動作)

次に、遊技機1の動作について説明する。

#### 【0088】

先ず、電源が投入されると、遊技機1は、主制御回路71において図9のメインルーチン等のプログラムをCPU31が実行することにより遊技を行うと共に、副制御回路72において図示しないリセットルーチン等をそれぞれ独立して実行することにより液晶表示装置5の演出画像の表示等を実施可能な状態になる。

#### 【0089】

50

(メインルーチン)

具体的には、主制御回路 7 1 においてメインルーチン等が実行されると、図 9 に示すように、ゲーム開始時の初期化が行われた後 ( S 1 )、ゲーム終了時の R A M 3 3 の所定の記憶内容が消去される ( S 2 )。

【 0 0 9 0 】

次に、投入メダルセンサ 2 2 S や B E T ボタン 1 1 ・ 1 2 からの入力があるまで待機状態となる。そして、入力があると、メダル投入信号が副制御回路 7 2 に送信される ( S 3 )。この後、スタートレバー 6 の操作によりスタートスイッチ 6 S がオンされたか否かが判定される ( S 4 )。スタートスイッチ 6 S がオンされなければ ( S 4 , N O )、S 4 が再実行され、スタートレバー 6 が操作されるまで待機される。一方、スタートスイッチ 6 S がオンされると ( S 4 , Y E S )、リール回転処理に実行が移行される ( S 5 )。この時、リール回転信号は I / O ポート 3 8 を介して副制御回路 7 2 のワーク R A M 7 6 にトータル遊技回数として格納される。また、このトータル遊技回数は後述するボーナス開始信号と共に、外部集中端子板 1 0 3 を介して外部管理サーバ 1 0 0 へ随時送信されている。次に、リール回転処理に実行が移行されると、続いて抽籤用の乱数が抽出される ( S 6 )。そして、遊技状態監視処理が実行されることによって、今回のゲームにおける B B 遊技状態・R B 遊技状態等のボーナス遊技状態、一般遊技状態及びリプレイタイム ( R T ) 遊技状態等の遊技状態が確認及びセットされる ( S 7 )。即ち、今回のゲームの遊技状態が B B 遊技状態・R B 遊技状態等のボーナス遊技状態、一般遊技状態及びリプレイタイム ( R T ) 遊技状態の何れかにセットされる。

【 0 0 9 1 】

今回のゲームの遊技状態が確認されると ( S 7 )、図示しない確率抽籤テーブルに基づく確率抽籤処理において遊技状態に対応した内部当籤役が抽籤され ( S 8 )、選択された内部当籤役の情報が副制御回路 7 2 に格納される。尚、本実施形態においては、小役、ボーナスの同時抽籤が可能であり、R T 遊技状態においては、リプレイ役の当籤確率が増大した値に設定される。

【 0 0 9 2 】

内部当籤役が決定されると、停止テーブル群選択処理が実行される ( S 9 )。そして、リール回転停止処理が実行され、何れかの停止ボタン 7 L ・ 7 C ・ 7 R が操作されたタイミングで滑りコマ数が決定された後、滑りコマ数分、リールが回転されてから停止される ( S 1 0 )。

【 0 0 9 3 】

この後、入賞判定 ( 入賞検索 ) によりリール 3 L ・ 3 C ・ 3 R の図柄の停止態様に基づいて入賞役 ( 入賞が成立した役 ) が識別される ( S 1 1 )。尚、本実施形態においては、ボーナスフラグの繰り越しはあるが、小役フラグの繰り越し及びボーナスフラグのストックは無いものとする。

【 0 0 9 4 】

そして、遊技状態に応じてメダルのクレジット又は払出しが行われる ( S 1 2 )。尚、ボーナス入賞時に払い出しは無く、小役入賞時だけ払い出しが行われる。

【 0 0 9 5 】

次に、現在の遊技状態が B B 遊技状態又は R B 遊技状態等のボーナス遊技状態であるかが判定される ( S 1 3 )。遊技状態が B B 遊技状態又は R B 遊技状態等のボーナス遊技状態でない場合には ( S 1 3 , N O )、『赤 7 - 赤 7 - 赤 7 』、『青 7 - 青 7 - 青 7 』等のボーナスに入賞したか否かが判定される ( S 1 4 )。ボーナスに入賞していれば ( S 1 4 , Y E S )、ボーナス開始信号が副制御回路 7 2 に出力され ( S 1 5 )、S 2 が再実行される。ここで、副制御回路 7 2 に出力されたボーナス開始信号は、ボーナス当籤回数としてワーク R A M 7 6 に格納され、トータル遊技回数とともに外部管理サーバ 1 0 0 へ随時送信されている。

なお、S 2 が再実行された場合、次ゲーム時の遊技状態監視処理の実行時においてボーナス遊技状態にセットされることになる ( S 7 参照 )。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 9 6 】

一方、ボーナスに入賞していなければ ( S 1 4 , N O )、R T 回数が『 0 』になる又はチェリーに入賞する等して R T が終了したか否かが判定される ( S 1 6 )。R T が終了していなければ ( S 1 6 , N O )、R A M 3 3 に記憶されている R T 回数が減算されて S 2 が再実行される。一方、R T が終了していれば ( S 1 6 , Y E S )、R T 終了信号が副制御回路 7 2 に出力され ( S 1 7 )、S 2 が再実行される。なお、再実行された場合、次ゲーム時の遊技状態監視処理の実行時において一般遊技状態にセットされることになる ( S 7 参照 )。

## 【 0 0 9 7 】

一方、S 1 3 において、遊技状態が B B 遊技状態又は R B 遊技状態等のボーナス遊技状態であると判定された場合には ( S 1 3 , Y E S )、ボーナスの『払出枚数のチェック処理』が行われる ( S 1 8 )。尚、ボーナスの『払出枚数のチェック処理』で所定の払出枚数に達するとボーナス遊技状態は終了となる。

10

## 【 0 0 9 8 】

この後、ボーナスの終了時であるか否かが判定され ( S 1 9 )、ボーナスの終了時でないと判定された場合には ( S 1 9 , N O )、S 2 が再実行される。一方、ボーナスの終了時であると判定された場合には ( S 1 9 , Y E S )、R T が開始されたか否かが判定される ( S 2 0 )。R T が開始されていない場合は ( S 2 0 , N O )、ボーナス終了信号が副制御回路 7 2 に出力され ( S 2 2 )、S 2 が再実行される。なお、再実行された場合、次ゲーム時の遊技状態監視処理の実行時において一般遊技状態にセットされることになる ( S 7 参照 )。一方、R T が開始された場合は ( S 2 0 , Y E S )、R T 開始信号が副制御回路 7 2 に出力され ( S 2 1 )、S 2 が再実行される。尚、ボーナスの種類に応じて所定の R T 回数が設定されることになる。また、S 2 が再実行された場合、次ゲーム時の遊技状態監視処理の実行時において R T 遊技状態にセットされることになる ( S 7 参照 )。

20

## 【 0 0 9 9 】

( 副制御回路 7 2 の動作 )

以上のようにして、遊技が実施されている場合等において、副制御回路 7 2 においては、図示しないリセットルーチンを実行することにより液晶表示装置 5 に対して演出画像を画面表示する。例えば、遊技の中断中であれば、デモ画面が演出画像として液晶表示装置 5 に表示され、遊技中であれば、擬似リールや遊技状態に応じた演出画像が液晶表示装置 5 に表示される。

30

## 【 0 1 0 0 】

また、副制御回路 7 2 においては、リセットルーチンを実行することによりスピーカ 2 1 L ・ 2 1 R に対して演出効果音を出力させる。例えば、遊技の中断中であれば、デモ効果音が演出効果音としてスピーカ 2 1 L ・ 2 1 R から発せられ、遊技中であれば、遊技状態に応じた演出効果音がスピーカ 2 1 L ・ 2 1 R から発せられる。

## 【 0 1 0 1 】

( 副制御回路 7 2 の動作 : 2 次元コード作成処理 )

また、副制御回路 7 2 においては、2次元コード作成処理を実行する。以下、図 1 0 に示す本実施形態における 2次元コード作成処理について説明する。

40

## 【 0 1 0 2 】

まず、サブマイクロコンピュータ 7 3 は、ワーク R A M 7 6 に記憶された遊技情報の中から、遊技機固有の遊技機番号の情報をセットする ( A 1 )。

## 【 0 1 0 3 】

次に、サブマイクロコンピュータ 7 3 は、ワーク R A M 7 6 に、変換用データの文字種 ( 例えば、数字、英数字、漢字等 ) に応じたモード識別子を作成する ( A 2 )。次に、サブマイクロコンピュータ 7 3 は、ワーク R A M 7 6 に、変換用データの文字数に応じた文字数識別子を作成する ( A 3 )。次に、サブマイクロコンピュータ 7 3 は、変換用データを 2 進化する処理を行う ( A 4 )。次に、サブマイクロコンピュータ 7 3 は、ステップ A 2 ~ A 4 により得られたデータに終端パターンを付加する処理を行う ( A 5 )。

50

## 【0104】

次に、サブマイクロコンピュータ73は、A5により得られたデータのコード語変換を行い(A6)、さらに、A6により得られたデータに基づいてエラー訂正コード語を作成し、A6により得られたデータに付加する(A7)。次に、サブマイクロコンピュータ73は、A7により得られたデータを2進化し、マトリックス状に配置する処理を行う(A8)。

## 【0105】

次に、サブマイクロコンピュータ73は、A8により得られたデータに対して所定パターンのマスクをかける処理を行う(A9)。次に、エラー訂正レベルとマスク識別子を含む形式情報を付加する処理を行い(A10)、2次元コード111を作成する(A11)。作成された2次元コード111は、記憶手段としての画像ROM86に記憶される。その後、本処理を終了する。

10

## 【0106】

(副制御回路72の動作：2次元コードの表示)

次に、図11は、2次元コード作成手段としての画像制御回路81において行われる2次元コード表示処理を示すフローチャートである。以下、図11に示す本実施形態における2次元コード表示処理について説明する。

## 【0107】

まず、遊技者から2次元コード表示ボタン101が押されると、サブCPU74は2次元コード表示ボタン101からの入力信号があったか否かの判定を行う(B1)。そして、入力信号がなければ(B1、NO)、入力信号待ちとなる。一方、入力信号があれば(B1、YES)、遊技機番号に対応する2次元コードを抽出する(B2)。

20

## 【0108】

ここで、遊技機番号とは遊技機1が固有に所有する番号であり、後述する外部管理サーバ100が遊技情報を管理する時に用いられる。他の遊技機1と区別出来る情報であれば良く、遊技機番号に限定されない。また、この2次元コード111は遊技機固有のURL情報を含んでおり、外部管理サーバ100に記憶されている遊技情報から、所望の遊技機1の遊技情報を検索するのに用いられる。

## 【0109】

次に、B2で抽出した2次元コード111を図1に示すように液晶表示装置5に表示出力する(B3)。これにより、遊技者が所有する携帯電話機300が備えるCCDカメラを用いて、表示された2次元コード111の撮影画像を取り込み、外部管理サーバ100へのアクセスが可能となるURL情報を取得出来る。

30

## 【0110】

その後、サブCPU74は、所定時間(所定時間は任意に設定できるものとする)が経過又は2次元コード表示ボタン101から入力信号があったか否かの判定を行う(B4)。そして、所定時間の経過又は入力信号がなければ(B4、NO)、B4を繰り返すことで、所定時間の経過又は入力信号待ちとなる。一方、所定時間の経過又は入力信号があれば(B4、YES)、2次元コード111の液晶表示装置5への表示出力を止める(B5)。これで、2次元コード表示処理が一旦終了する。

40

## 【0111】

尚、本実施形態では、2次元コード表示ボタン101からの入力操作によって2次元コード111の表示を要求する旨の指示が入力された際に表示される場合について説明するが、本発明において、2次元コード111が表示されるタイミングは、特に限定されるものではない。

## 【0112】

(携帯電話機300の動作：URL取得処理)

図12は、携帯電話機300の液晶パネルに外部管理サーバ100にアクセスするURL情報を表示させる処理を示すフローチャートである。以下、図12に示す本実施形態における2次元コードからのURL取得処理について説明する。

50

## 【 0 1 1 3 】

まず、携帯電話機 3 0 0 が備えるマイクロコンピュータは、操作部を介して入力された指示に基づいて、撮像手段としての C C D カメラを駆動させ、C C D カメラは、遊技機 1 の液晶表示装置 5 に表示された画面画像に含まれる 2 次元コード 1 1 1 を撮像する ( C 1 )。

## 【 0 1 1 4 】

その後、マイクロコンピュータは、C 1 において得られた画像データを不揮発性メモリに記憶させる ( C 2 )。マイクロコンピュータは、不揮発性メモリに記憶された画像データに対して画像変換処理を行う ( C 3 )。画像変換処理は、撮像されて得られた画像データから、2 次元コード 1 1 1 が表示されている領域の画像データを抜き出し、傾きや歪みを補正し、所定の閾値によりモノクロ画像に変換し、正面視した 2 次元コード 1 1 1 を含む画像データを得る処理である。

10

## 【 0 1 1 5 】

次に、マイクロコンピュータは、C 3 において得られた画像データから 2 次元コード 1 1 1 を抽出し、ノイズ除去等の補正を行う ( C 4 )。次に、マイクロコンピュータは、C 4 において得られた 2 次元コード 1 1 1 の 2 値化処理を行い、2 次元コード 1 1 1 を構成する各ドットを " 0 " 又は " 1 " に置き換え ( C 5 )、2 値化マトリックスデータを生成する ( C 6 )。

## 【 0 1 1 6 】

次に、マイクロコンピュータは、2 値化マトリックスデータをデコードし ( C 7 )、U R L 情報を生成する ( C 8 )。そして、生成された U R L 情報を携帯電話機 3 0 0 の液晶パネルの画面に表示させる ( C 9 )。その後、本処理を終了する。

20

## 【 0 1 1 7 】

( 外部管理サーバ 1 0 0 の動作 : 推定設定値の割り出し )

ここで、遊技機 1 から累積して記憶している遊技情報から設定値を割り出す方法について記載する。

## 【 0 1 1 8 】

図 7 の遊技機番号 A - 1 の一番上段 ( 端末識別コード : 1 2 3 4 5 A B C D E ) を例にとり説明する。遊技情報としては、それぞれトータル遊技回数 1 2 7 2 回、B B 当籤回数 4 回、R B 当籤回数 2 回である。B B 当籤回数からトータル遊技回数を割って算出した B B 当籤確率は  $1 / 3 1 8$  であり、R B 当籤回数からトータル遊技回数を割って算出した R B 当籤確率は  $1 / 6 3 6$  となる。つまり、3 1 8 回に 1 回の確率で B B に当籤し、6 3 6 回に 1 回の確率で R B に当籤していることになる。算出されたこれらの確率を用いて、図 8 の設定値判定基準から設定値を割り出すと、設定値 1 の状態であることが割り出される。

30

## 【 0 1 1 9 】

ここで、図 7 に示された遊技機番号 A - 3 は B B 当籤確率が  $1 / 1 5 0$ 、R B 当籤確率が  $1 / 2 0 0$  と算出されており、図 8 の判定基準上、『 W A R N I N G ! 』の状態にある。この様に、ボーナス当籤確率が異常に高い時は前述した裏 R O M の可能性が極めて高くなり、外部管理サーバは後述する警察等監視機関 6 0 0 に連絡するようになっている。尚、図 8 の判定基準は一例であり、遊技機メーカ、もしくは外部の管理会社等外部管理サーバ 1 0 0 を管理する所が決めた判定基準でも良い。

40

## 【 0 1 2 0 】

( 遊技機 1 と外部管理サーバ 1 0 0 との関係 : 遊技情報の累積 )

図 1 3 は遊技機 1 から外部管理サーバ 1 0 0 へ遊技情報を累積して記憶させる処理を示すフローチャートである。

## 【 0 1 2 1 】

まず、図 1 3 に示すように、遊技機 1 の副制御回路 7 2 のワーク R A M 7 6 に、主制御回路 7 1 の C P U 3 1 からトータル遊技回数、ボーナス当籤回数等の遊技情報が出力されたか否かの判定を行う ( D 1 )。そして、出力信号がなければ ( D 1、N O )、D 1 を繰

50

り返すことで、出力信号待ちとなる。一方、出力信号があれば(D1、YES)、ワークRAM76に予め格納されている遊技機番号とともに外部集中端子板103を介して外部管理サーバ100へ出力される(D2)。

#### 【0122】

次に、外部管理サーバ100は遊技機1から遊技情報信号を受信したか否かの判定を行う。受信しなかった場合は(D3、NO)、D3を繰り返すことで、遊技機1からの受信待ちとなる。受信した場合は(D3、YES)、受信した遊技情報をハードディスクドライブ等の記憶部に記憶する。この様に、遊技機1からの遊技情報は、このルーチンを繰り返すことで外部管理サーバ100に累積して記憶される。

#### 【0123】

(遊技機1と外部管理サーバ100との関係：遊技情報のリセット)

図14は外部管理サーバ100に累積して記憶された遊技情報をリセットする処理を示すフローチャートである。以下、図14に示す本実施形態における外部管理サーバ100に累積して記憶された遊技情報をリセットする処理について説明する。

#### 【0124】

まず、図14に示すように、遊技機1のリセットボタン102が押されて、リセット信号が入力されたか否かの判定を行う(E1)。そして、リセット信号が入力されなければ(E1、NO)、E1を繰り返すことで、入力信号待ちとなる。一方、出力信号があれば(E1、YES)、リセット信号が外部集中端子板103を介して外部管理サーバ100へ出力される。ここでリセット信号とは、遊技機番号等、遊技機を特定出来る情報を含んでおり、この信号により外部管理サーバ100に記憶されている膨大なデータから所望の遊技機1のデータのみをリセット出来る。

#### 【0125】

次に、外部管理サーバ100は遊技機1からリセット信号を受信したか否かの判定を行う。受信しなかった場合は(E3、NO)、E3を繰り返すことで、遊技機1からの受信待ちとなる。受信した場合は(E3、YES)、受信したリセット情報により所望の遊技機1のデータを検索し、リセットする(E4)。これで本処理が一旦終了する。

#### 【0126】

(携帯電話機300と外部管理サーバ100との関係：端末識別コードの取得)

図15は携帯電話機300により、端末識別コードを取得する処理を示すフローチャートである。以下、図15に示す本実施形態における端末識別コードを取得する処理について説明する。

#### 【0127】

まず、図15に示すように、携帯電話機300に表示されたURL情報から外部管理サーバ100へアクセスするか否かの判定を行う(F1)。そして、アクセスされなければ(F1、NO)、F1を繰り返すことで、アクセス待ちとなる。一方、アクセスがあれば(F1、YES)、外部管理サーバ100と通信が確立するかの判定を行う(F2)。また、外部管理サーバ100でも同様に携帯電話機300と通信が確立したかの判定を行う(F3)。通信が確立しなければ(F2、NO/F3、NO)、F2及びF3を繰り返すことで通信の確立待ちとなる。

#### 【0128】

一方、通信が確立した場合(F2、YES/F3、YES)、携帯電話機300では、端末識別コードの要求をするか否かの判定を行う(F4)。要求をしなかった場合は(F4、NO)、要求待ちでF4を繰り返し、要求をした場合は(F4、YES)、外部管理サーバ100へ端末識別コードの要求を行う(F5)。

#### 【0129】

これを受けて外部管理サーバ100では、携帯電話機300から端末識別コードの要求を受信したか否かの判定を行う(F6)。受信しなかった場合は(F6、NO)、受信待ちでF6を繰り返し、受信をした場合は(F6、YES)、携帯電話機300の電話番号と外部管理サーバ100の時刻により端末識別コードを作成する(F7)。作成された端

10

20

30

40

50

未識別コード情報は携帯電話機 300 へ送信される (F8)。

【0130】

F5で端末識別コードの要求をした携帯電話機300は、外部管理サーバ100から端末識別コード情報を受信したか否かの判定を行う(F9)。受信しなかった場合は(F9、NO)、受信待ちでF9を繰り返し、受信をした場合は(F9、YES)、端末識別コードを携帯電話機300の液晶パネルに表示する。これにより遊技者は外部管理サーバ100から遊技機1の設定値を得る端末識別コードを取得することが出来る。

【0131】

(携帯電話機300と外部管理サーバ100との関係：端末識別コードの認証)

図16は携帯電話機300により、端末識別コードを認証し、外部管理サーバ100から遊技機1の推定設定値を取得する処理を示すフローチャートである。以下、図16に示す本実施形態における推定設定値を取得する処理について説明する。

10

【0132】

まず、図16に示すように、携帯電話機300に表示されたURL情報から外部管理サーバ100へアクセスするか否かの判定を行う(G1)。そして、アクセスされなければ(G1、NO)、G1を繰り返すことで、アクセス待ちとなる。一方、アクセスがあれば(G1、YES)、外部管理サーバ100と通信が確立するかかの判定を行う(G2)。また、外部管理サーバ100でも同様に携帯電話機300と通信が確立したかの判定を行う(G3)。通信が確立しなければ(G2、NO/G3、NO)、G2及びG3を繰り返すことで通信の確立待ちとなる。

20

【0133】

一方、通信が確立した場合(G2、YES/G3、YES)、携帯電話機300は、端末識別コードの入力をするか否かの判定を行う(G4)。入力をしなかった場合は(G4、NO)、入力待ちでG4を繰り返し、入力をした場合は(G4、YES)、外部管理サーバ100へ端末識別コード情報の送信を行う(G5)。

【0134】

これを受けて外部管理サーバ100では、携帯電話機300から端末識別コード情報を受信したか否かの判定を行う(G6)。受信しなかった場合は(G6、NO)、受信待ちでG6を繰り返し、受信をした場合は(G6、YES)、端末識別コードの認証(G7)を行い、端末識別コードの認証が合っているか否かの判定を行う(G8)。

30

【0135】

端末識別コードの認証が合っていなかった場合は(G8、NO)、端末認証不可を伝える情報を携帯電話機300に送信する(G9)。端末識別コードの認証が合っている場合は(G8、YES)、端末識別コード取得1時間以内及びアクセス回数2回の範囲内か否かの判定を行う(G10)。

【0136】

端末識別コード取得1時間以内及びアクセス回数2回の範囲内の場合は(G10、NO)、端末認証不可を伝える情報を携帯電話機300に送信する(G9)。端末識別コード取得1時間以内及びアクセス回数2回の範囲内でない場合は(G10、YES)、端末認証完了を伝える情報を携帯電話機300に送信する(G11)。ここで、端末識別コード取得1時間以内及びアクセス回数2回の範囲内はこれに限定される必要は無く、その時点での遊技を行っている遊技者にのみアクセス出来る手段なら何れでも良い。

40

【0137】

次に、G9及びG11で外部管理サーバ100から端末認証可否の情報を受けた携帯電話機300では、認証可否の情報を受信したか否かの判定を行う(G12)。受信しなかった場合は(G12、NO)、受信待ちでG12を繰り返し、受信をした場合は(G12、YES)、端末認証可否を液晶パネルに表示する(G13)。

【0138】

一方、G11において、外部管理サーバ100で端末認証が完了した場合、累積された遊技機情報から設定値を割り出し(G14)、割り出された設定値情報を遊技機1に送信

50

する（G15）。

【0139】

外部管理サーバ100から設定値情報を受けた遊技機1では、外部管理サーバ100からのアクセスを受信したか否かの判定を行う（G16）。受信しなかった場合は（G16、NO）、受信待ちでG16を繰り返し、受信をした場合は（G16、YES）、受信した設定値情報を液晶表示装置に表示出力し、遊技者は所望の設定値を得ることが出来る。

【0140】

（本実施の形態の概要）

以上のように、本実施の形態の遊技機1の第1の特徴として、遊技者の所定の入力により実行された抽籤に当籤した結果に応じて、複数種類の遊技状態の下で遊技を実行し、遊技の実行結果に応じて遊技価値を付与する遊技実行手段（主制御回路71、マイクロコンピュータ30、図9のメインルーチン等）と、当籤の確率を決定する複数の設定値から一を選択出来る設定値切り替え手段（設定ボタン107、設定スイッチ107S等）と、累積するのに従って設定値の状態に近づく遊技情報を外部記憶装置（外部管理サーバ100）に記憶させる外部記憶装置記憶手段（サブCPU74、通信部106等）と、遊技に関する情報を表示する表示手段（液晶表示装置5、画像制御回路81等）と、外部記憶装置（外部管理サーバ100）と通信するURL情報に対応した2次元コード（2次元コード111）を作成する2次元コード作成手段（画像制御回路81、サブCPU74等）と、2次元コード（2次元コード111）を携帯端末機（携帯電話機300）の撮像手段により外部から撮像可能な態様で表示手段（液晶表示装置5、画像制御回路81等）に表示させる2次元コード出力手段（2次元コード表示ボタン101、インターフェイス回路105、サブマイクロコンピュータ73等）と、携帯端末機（携帯電話機300）と外部記憶装置（外部管理サーバ100）との通信により外部記憶装置（外部管理サーバ100）が割り出した推定設定値を外部記憶装置（外部管理サーバ100）から受信する推定設定値受信手段（サブCPU74、通信部106等）と、推定設定値受信手段により受信した推定設定値を表示手段（液晶表示装置5、画像制御回路81等）に表示させる推定設定値出力手段（画像制御回路81、サブCPU74等）と、を有することを特徴とする遊技機である。

10

20

【0141】

上記の構成によれば、遊技機は外部記憶装置に累積するのに従って当籤の確率を決定する設定値の状態に近づく遊技情報を記憶させる。そして、遊技者の所望のタイミングで、外部記憶装置に通信するURL情報に対応した2次元コードを作成し、遊技機がもつ表示手段に出力させる。さらに、遊技者が携帯端末機を用いて、前述したURL情報から外部記憶装置に通信し、外部記憶装置が割り出した推定設定値を受信し、該推定設定値が表示手段に出力される。これにより、遊技者が所望のタイミングで遊技機の推定設定値を得ることが可能である。この結果、遊技者は設定値が推測されないまま遊技を行うというストレスを軽減することができる場合がある。

30

【0142】

また、本発明に係る遊技機における第2の特徴として、外部記憶装置（外部管理サーバ100）に累積された遊技情報を初期化させるリセット信号を送信することにより、リセット信号を受信した外部記憶装置（外部管理サーバ100）が累積された遊技情報を初期化するリセット手段（2次元コード表示ボタン101、インターフェイス回路105、サブマイクロコンピュータ73等）をさらに備えていることである。

40

【0143】

上記の構成によれば、遊技機は外部記憶装置に記憶されている累積された遊技情報をリセットさせることができ、遊技者自身が決めた遊技期間において遊技情報を外部記憶装置に記憶させることが可能となる。

【0144】

また、本発明に係る遊技システムにおける特徴として、第1の特徴または第2の特徴をもつ遊技機と、該遊技機と通信接続された外部記憶装置（外部管理サーバ100）とを備

50

えた遊技システムであって、外部記憶装置（外部管理サーバ100）は遊技機の外部記憶装置記憶手段（通信部106、サブCPU74等）により遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（図7のデータテーブル等）と、携帯端末機（携帯電話機300）との通信により累積された遊技情報から遊技機の設定値を割り出す推定設定値割り出し手段（図7、図8のデータテーブル等）と、割り出された推定設定値の情報を遊技機に送信する推定設定値送信手段と、を備えていることである。

【0145】

上記の構成によれば、外部記憶装置は、遊技機からの遊技情報を累積記憶し、該遊技情報から推定設定値を割り出した後、遊技機に送信する。これにより、推定設定値を割り出すために必要とする遊技情報は、遊技機から外部記憶装置へ記憶されるため、遊技者が携帯端末機に遊技情報を取り込み、その遊技情報を外部記憶装置へ送信するよりも遊技者と外部記憶装置とのアクセス時間を短くすることが可能となる。この結果、アクセス時間が長いために、遊技者が感じるストレスを軽減することが出来る場合がある。

10

【0146】

（本実施形態の変形例）

以上、本発明を好適な実施の形態に基づいて説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機は、以下の構成を上述の実施の形態における構成に加えて、或いは重複、置き換えて備えていてもよい。

【0147】

例えば、副制御回路72において、2次元コード作成処理について説明したが、遊技機1の外部の装置で予め行ってもよい。この場合、2次元コード作成処理を行うプログラムをプログラムROM75に格納する必要が無く、記憶媒体の容量の節約をすることができる。

20

【0148】

また、本実施形態において、外部管理サーバ100に累積する遊技情報としては、本実施の形態に限定されるものではなく、例えばチェリー、ベル、スイカ、リプレイ等の小役のように、トータル遊技回数で割った際に、当籤確率が分かる役であれば何れでも良い。

【0149】

また、本実施形態において、外部管理サーバ100にアクセス可能なURL情報の取得手段として、2次元コードを用いているが、これに限定されることなく、例えばバーコードを表示し、バーコード読み取り手段でURL情報を取得しても良いし、遊技機1とは別に他の機械を設置し、URL情報を印字した紙で出力しても良い。

30

【0150】

また、外部管理サーバ100から割り出された設定値の表示は、本実施形態では遊技機1の液晶表示装置5に表示しているが、遊技者がもつ携帯電話機300の表示パネルに表示させても良い。その際、本実施形態では外部管理サーバ100から遊技機1に割り出した推定設定値を送信しているが、この場合は遊技機1ではなく、遊技者の携帯電話機300に送信する必要がある。

【0151】

また、遊技機は、所定の遊技結果が表示された場合に遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、遊技開始指令信号に基づいて所定の役を内部当籤役として決定する内部当籤役決定手段と、内部当籤役に基づいて変動表示手段に入賞態様を表示させる停止制御手段と、演出表示手段に遊技に関連した演出態様を表示させる演出表示制御手段と、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示される以前に、特定の遊技結果が表示される可能性があることを予告表示手段に予告態様を表示させる予告表示制御手段と、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示される以前に、特定の遊技結果が表示されることを告知表示手段に告知態様を表示させる予告表示制御手段と、遊技結果表示手段の表示制御を行なう表示制御手段と、遊技結果表示手段又は変動表示手段の一部又は全部の可変表示を停止させる停止指令信号を出力する遊技者による操作が可能な位置に設けられた表示停止指令手段と、所定の単位遊技で内部当籤役決定手段が内部当籤役として決定した特定の役を次回の

40

50

単位遊技にも内部当籤役として持ち越す内部当籤役持越手段と、内部当籤役決定手段が内部当籤役として決定した特定の役を蓄積して記憶する特定役蓄積手段と、特定役蓄積手段が蓄積して記憶している特定の役を内部当籤役とする蓄積特定役当籤手段とを少なくとも1つ以上備えていてもよい。

【0152】

ここで、上記の『遊技結果表示手段』は、まとめると変動表示手段、演出表示手段、告知表示手段等を含んで構成されている。それらが、別体の表示装置であってもよいし、単一の表示装置に設けられた所定の表示部（スプライト、深度の異なる3Dオブジェクト）でもよい。また、重なって表示されてもよい。さらには、1又は複数の音、1又は複数の光、1又は複数の色、1又は複数の画像、1又は複数の臭い等、1又は複数の感触（振動、圧力）のうちの何れかの、複数又は全部により遊技者に報知を行うようになっていてもよい。

10

【0153】

『遊技価値付与手段』は、遊技価値（コイン）を付与（払出）するプログラム等、有利状態発生手段を含み、賞媒体の払出、磁気カードへの記録、ゲームの得点加算も含む。

【0154】

『表示制御手段』は、まとめると停止制御手段、演出表示制御手段、告知表示制御手段等を含んで構成されている。単一の基板に設けられていても、別体の複数の基板に設けられてもよいし、停止制御手段は内部当籤役決定手段と同一の基板に設けられてもよい。（別体でもよい。）さらには、演出表示制御手段及び告知表示制御手段は、内部当籤役決定手段と別体の基板に設けられてもよい。（別体でもよい。）

20

【0155】

『変動表示手段』は、静止画像・動画像等を表示するものであり、リールやディスクによる移動表示、複数種類の図柄を可変表示または停止表示する1又は複数の図柄表示部から構成されている。例えばパチスロ機やビデオスロットの図柄、パチンコの特図、音図、判定図柄等を表示する。また、遊技結果として、特定の入賞態様を表示すれば何でもよい。

【0156】

『表示停止指令手段』は、演出表示手段、変動表示手段、告知表示手段等のうちの1つ、複数、全ての可変表示を停止させる信号を出力してもよいし、1つ又は複数の表示部に対応して1つ設けられていてもよい（表示部は、図柄表示部等）。或いは、1つの表示部に対応して複数設けられていてもよい（表示部は、図柄表示部等）。

30

【0157】

『有利状態発生手段』は、複数の遊技単位の間、継続して遊技者に有利な状態が続くものであれば何でもよい。例えば発生判定、継続判定、途中終了判定、発生、継続、終了等を行うプログラム等である。また、『内部当籤役決定手段』は、内部当籤役抽籤手段、内部当籤役持越手段、特定役蓄積手段、蓄積特定役当籤手段等から構成されている。

【0158】

尚、本実施の形態において、『遊技機』は、パチンコ、パチスロ機、ビデオスロット等を含む。『遊技結果』は、入賞態様、外れ態様、演出態様、告知態様等を含む。『特定の入賞態様』は、特定の図柄の表示（『3』、『7』等）や特定の図柄の組合せの表示（『777』、『776』等）、複数の図柄のうちに特定の図柄が含まれている（単チェリー、2連チェリー等）等を含む。

40

【0159】

『外れ態様』は、変動表示手段に表示される入賞態様以外の態様、演出態様、告知態様等を含む。『所定の遊技結果』は、入賞態様等を含む。『演出態様』は、客待ち中、遊技中、遊技間、入賞（前、中、後）、有利状態（前、中、後）等を盛り上げる態様、または、それらの遊技情報（遊技案内）の報知態様、その他の態様等を含み、『大当り』、『ボーナス』、『外れ』、有利状態の継続数等の文字も含む。

【0160】

50

『予告態様』は、所定の内部当籤役または特定の内部当籤役が決定されている可能性があることを遊技者に対して予告する態様や外れを予告する態様、また、その演出態様を含む。『外れ?』、『ベル?』、『大当り当籤?』、『ボーナス当籤?』、『遊技手順ナビゲート機能当籤?』等の文字も含む。『告知態様』は、所定の内部当籤役または特定の内部当籤役が決定されていることを遊技者に対して告知する態様や、所定の内部当籤役または特定の内部当籤役が決定されていないことを遊技者に対して告知する態様、また、その演出態様を含む。『大当り確定』、『ボーナス確定』、『外れ確定』、『ベル確定』、『遊技手順ナビゲート機能当籤?』等の文字も含む。

#### 【0161】

『態様』は、1又は複数の図柄（動/静止）画像、1又は複数のキャラクタ（動/静止）画像、1又は複数の背景（動/静止）画像、1又は複数の吹出し（動/静止）画像、1又は複数の文字、1図形、1又は複数の可動物の所定の動作等、1又は複数のランプの点灯、点滅等、1又は複数のスピーカの音等を含む。『遊技情報』は、遊技コンセプト（背景）、遊技のルール、操作説明、リーチ目、チャンス目、役・リプレイの説明、有利状態（BB, RB, SB等）の説明、有利状態（BB, RB等）、確率、所定時点（ボーナス、BB, RB、所定操作等）からの経過ゲーム数等を含む。

10

#### 【0162】

『遊技開始指令手段』は、スタートレバー、スピントタン等のスイッチ、遊技媒体投入、図柄始動口（ゲート）等を含む。『表示停止指令手段』は、ボタン、レバー、プログラム（計時手段）等を含む。『図柄表示手段』は、CRT, LCD、プラズマディスプレイ、7セグメント表示器、ドットマトリックス、ランプ、LED、蛍光灯、EL、電子ペーパー、フレキシブルLED、フレキシブル液晶、液晶プロジェクタ、リール、ディスク、可動物等を含む。それらが複数設けられたもの、それらが組合せられたもの等を含む。

20

#### 【0163】

『内部当籤役』は、複数の役から内部当籤役決定手段により内部当籤役として決定された1または複数の役を含む。『入賞役』は、内部当籤役に対応する入賞態様が表示された役を含む。『遊技価値』は、賞媒体（コイン、メダル、遊技球）の払出し、遊技結果記憶媒体（磁気カード等への所定の書き込み、リプレイ、得点の加算、有利状態の発生等を含む。『遊技媒体（賞媒体）』は、コイン、メダル、遊技球、貨幣、紙幣、磁気カード等を含む。

30

#### 【0164】

また、パチスロ等における役は、次のうちの1または複数を適用してもよい。外れ、所定枚数の賞媒体を払出す小役、内部当籤役決定手段が小役を内部当籤役と決定する確率を1単位遊技（1ゲーム）の間だけ高確率とするシングルボーナス、内部当籤役決定手段が小役を内部当籤役と決定する確率を複数単位遊技の間だけ高確率とするレギュラーボーナス、内部当籤役決定手段がレギュラーボーナスを内部当籤役に決定する確率を複数単位遊技の間だけ高確率とするビッグボーナス、内部当籤役決定手段が決定した内部当籤役に関する情報を遊技者による表示停止指令手段の操作より以前に報知する内部当籤役ナビゲート機能。停止パターン選択手段が選択した停止パターンに関する情報を遊技者による表示停止指令手段の操作より以前に報知する押順ナビゲート機能。遊技者にとって有利となる遊技手順を報知する遊技手順ナビゲート機能。

40

#### 【0165】

例えば、上述の内部当籤役ナビゲート機能は、左リール、中リール、右リールに対応する左、中、右リール停止ボタンを停止操作する以前に報知されるリール停止パターン（例えば、最初に左リールを停止し、次に中リールを停止、最後に右リールを停止するパターン、同様に左リール停止 右リール停止 中リール停止のパターン、中リール停止 右リール停止 左リール停止のパターン、中リール停止 左リール停止 右リール停止のパターン、右リール停止 左リール停止 中リール停止のパターン、右リール停止 中リール停止 左リール停止のパターンの6種類等）にしたがって、左、中、右リール停止ボタンを停止操作することで変動表示手段に所定の入賞態様が得られるリール停止ナビゲート機

50

能等を含む。リール停止ナビゲート機能は全てのリール（リール以外で図柄を可変表示する画像表示手段も含まれる）の停止順序をナビゲートしなくても、所定回目（例えば、最初、2番目、3番目等）に停止させるリールを遊技者に報知するようなナビゲート機能も含む。また、所定回目に停止させるリールに所定の図柄が表示されている状態でリールを停止させた場合に変動表示手段に所定の入賞態様を得られるものも含む。遊技者による表示停止指令手段からの停止指令信号の出力から最小移動（又は略最小変動）で図柄を停止させる機能や、遊技媒体の投入無しで1単位遊技の遊技を開始できるリプレイも含む。

【0166】

また、1回の単位遊技は、例えば次のようなもののうち何れかを適用してもよい。遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号の出力から遊技結果の表示まで。スタートレバーの操作から変動表示手段（所定の表示手段）に遊技結果が表示されるまで。スタートレバーの操作から所定の表示手段に特定の表示（例えば、特定の文字情報、特定のキャラクタ、特定の画像）が表示されるまで。ベットボタンが遊技者により操作されたこと、または遊技メダルが遊技者により投入されたこと、等により遊技開始指令信号を出力するように構成し、ベットボタンの操作または遊技メダルの投入から変動表示手段に遊技結果が表示されるまで。ベットボタンが遊技者により操作されたこと、または遊技メダルが遊技者により投入されたこと、等により遊技開始指令信号を出力するように構成し、ベットボタンの操作または遊技メダルの投入から所定の表示手段に特定の表示が表示されるまで。遊技開始指令信号を出力する図柄始動手段が遊技媒体（例えば遊技球）の入賞または通過を検出してから変動表示手段（所定の表示手段）に遊技結果が表示されるまで。遊技開始指令信号を出力する図柄始動手段が遊技媒体の入賞または通過を検出してから所定の表示手段に特定の表示（例えば、特定の文字情報、特定のキャラクタ、特定の画像）が表示されるまで。また、複数単位遊技は、連続的または間欠的な複数回の単位遊技を適用してもよい。

【0167】

本実施形態においては、本発明をパチスロ遊技装置に適用した場合について説明したが、本発明を他の遊技機（例えば、パチンコ遊技装置、スロットマシン等）に適用することも可能である。

【0168】

以上、本発明の実施例を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、具体的構成などは、適宜設計変更可能である。尚、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【0169】

【図1】本実施形態に係る遊技システムの実施例を示す説明図である。

【図2】本発明の遊技システムの構成を示す図である。

【図3】遊技機の液晶表示画面に推定設定値が表示されたことを示す図である。

【図4】遊技機の主制御回路のブロック図である。

【図5】遊技機の副制御回路のブロック図である。

【図6】携帯画面に表示された、2次元コードと、URL情報と、端末識別コードの取得及び認証の選択と、端末識別コードの取得後と、端末識別コードの認証後と、を示す図である。

【図7】外部管理サーバに累積して記憶された遊技情報のデータテーブルを示す図である。

【図8】外部管理サーバの設定値判定基準のデータテーブルを示す図である。

【図9】主制御回路のメインルーチンのフローチャートである。

【図10】本実施形態に係る2次元コード作成処理のフローチャートである。

【図11】本実施形態に係る2次元コード表示処理のフローチャートである。

【図12】携帯端末機における本実施形態に係る2次元コードからのURL情報取得処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 3】遊技機から外部管理サーバへ遊技情報を累積して記憶させる処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】外部管理サーバに累積して記憶された遊技情報をリセットする処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】携帯電話機により、端末識別コードを取得する処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】携帯電話機により、端末識別コードを認証し、外部管理サーバから遊技機の推定設定値を取得する処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

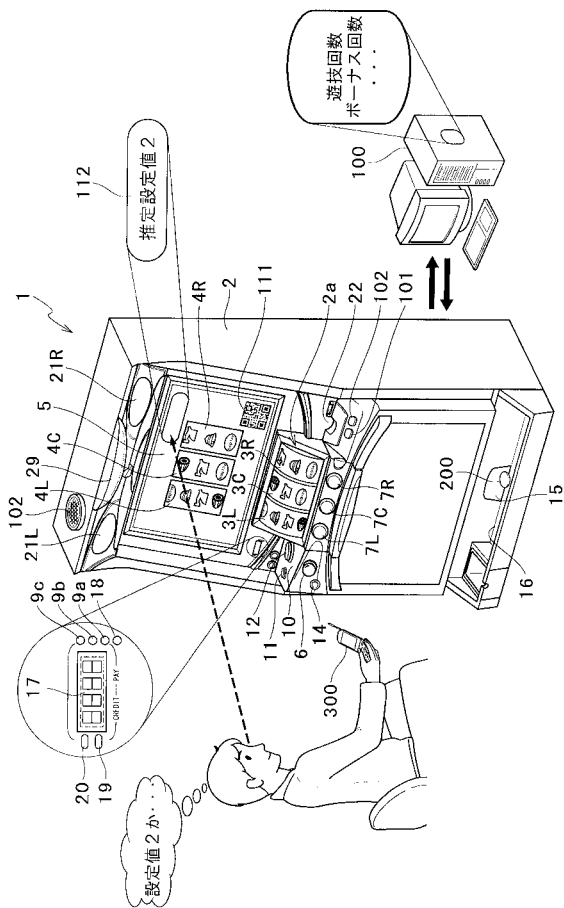
【 0 1 7 0 】

- 1 遊技機
- 5 液晶表示装置
- 3 0 マイクロコンピュータ
- 7 1 主制御回路
- 7 2 副制御回路
- 7 3 サブマイクロコンピュータ
- 7 4 サブCPU
- 8 1 画像制御回路
- 8 6 画像ROM
- 1 0 0 外部管理サーバ
- 1 0 1 2次元コード表示ボタン
- 1 0 2 リセットボタン
- 1 0 6 通信部
- 1 0 7 設定ボタン
- 1 0 7 S 設定スイッチ
- 1 1 1 2次元コード
- 1 1 2 小窓
- 3 0 0 携帯電話機

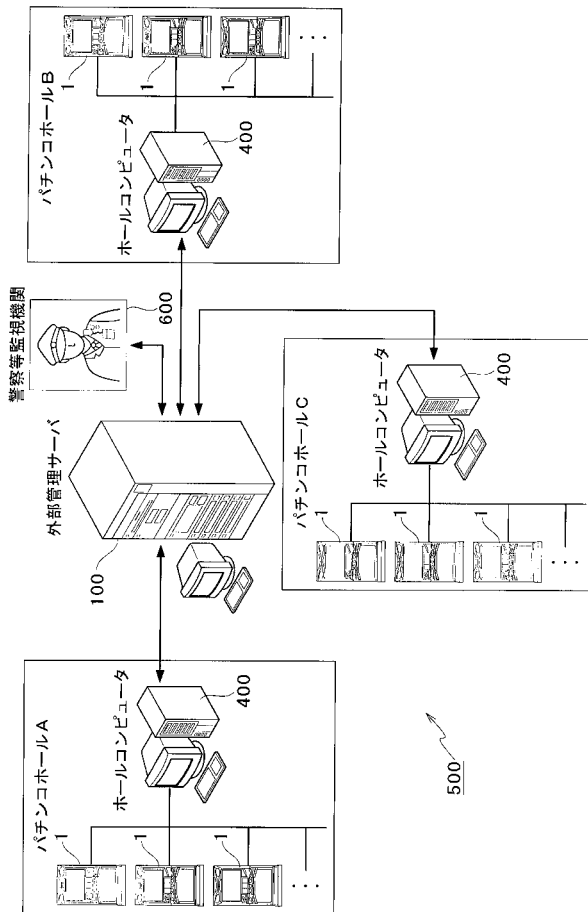
10

20

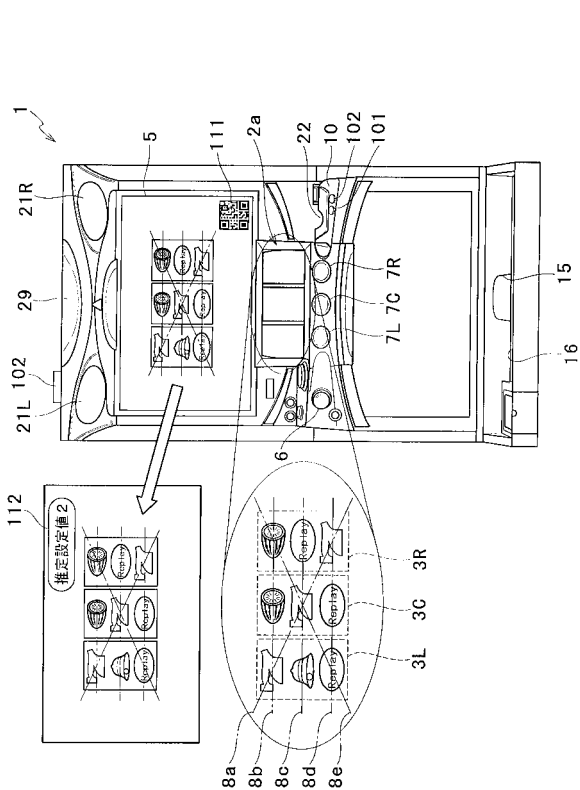
【図1】



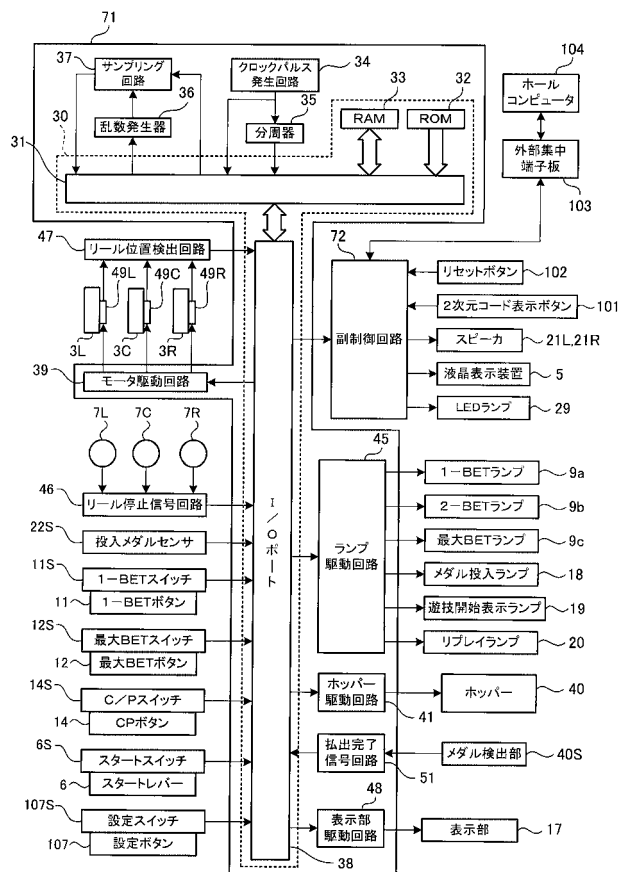
【図2】



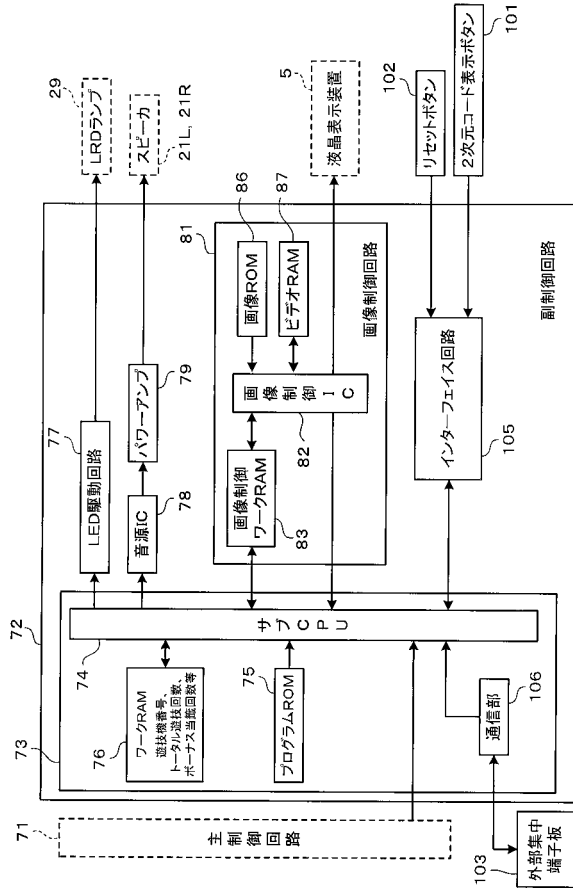
【図3】



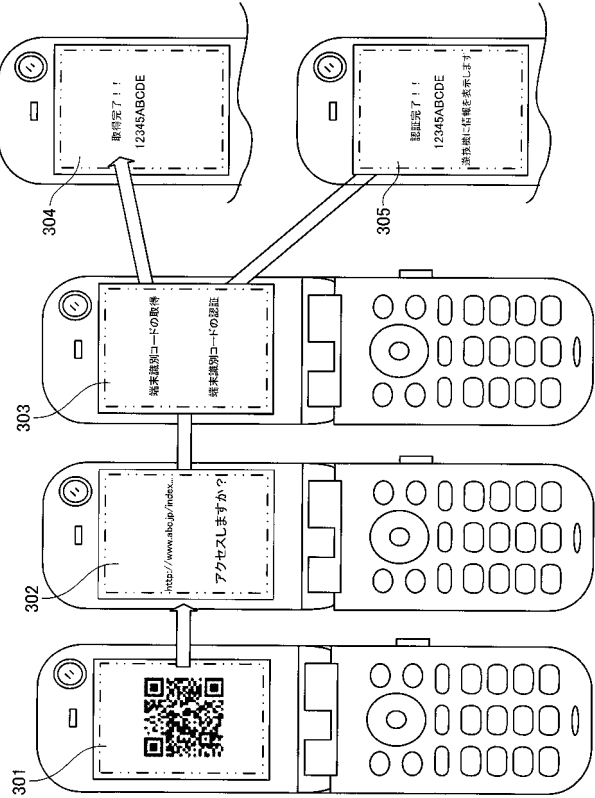
【図4】



【図5】



【図6】



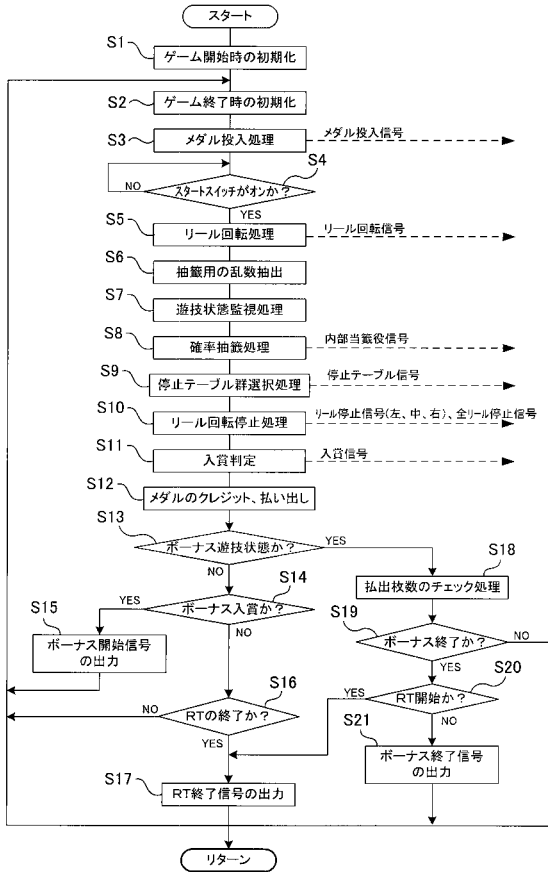
【図7】

遊技店	ホールコンピュータ	遊技機番号	遊技機情報						推奨識別コード
			トータル 遊技回数	BB 当籤回数	BB 当籤確率	RB 当籤回数	RB 当籤確率	推奨設定値	
A店	コンピュータ A	A-1	1272	4	1/318	2	1/636	1	12345ABCDE
			1550	5	1/310	2	1/775	2	23451BCDEA
			1692	6	1/282	3	1/564	3	51234EABCD
			900	3	1/300	1	1/900	2	32154EDCBA
B店	コンピュータ B	A-2	1020	5	1/204	3	1/340	6	43215CBAED
			1200	8	1/150	6	1/200	WARNING!	43215CBAED
B店	コンピュータ B	A-3							
B店	コンピュータ B	A-4							
B店	コンピュータ B	B-1							
B店	コンピュータ B	B-2							
B店	コンピュータ B	B-3							
B店	コンピュータ B	B-4							

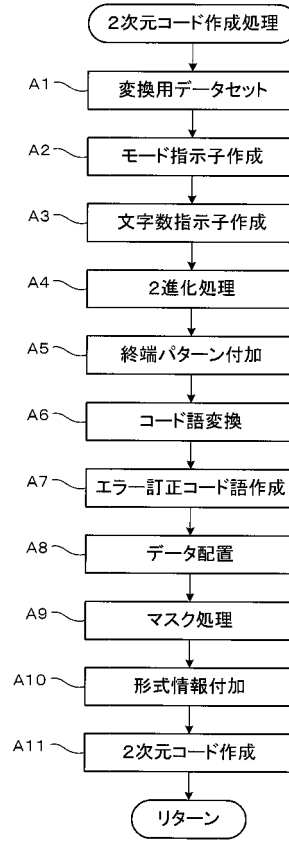
【図8】

設定値判定基準		
設定値	BB当籤確率範囲	RB当籤確率範囲
設定値1	~ 1/308	~ 1/632
設定値2	1/307 ~ 1/286	~ 1/632
設定値3	1/285 ~ 1/269	1/631 ~ 1/561
設定値4	1/268 ~ 1/261	1/560 ~ 1/491
設定値5	1/260 ~ 1/249	1/490 ~ 1/416
設定値6	1/248 ~ 1/201	1/415 ~ 1/251
WARNING !	1/200 ~	1/250 ~

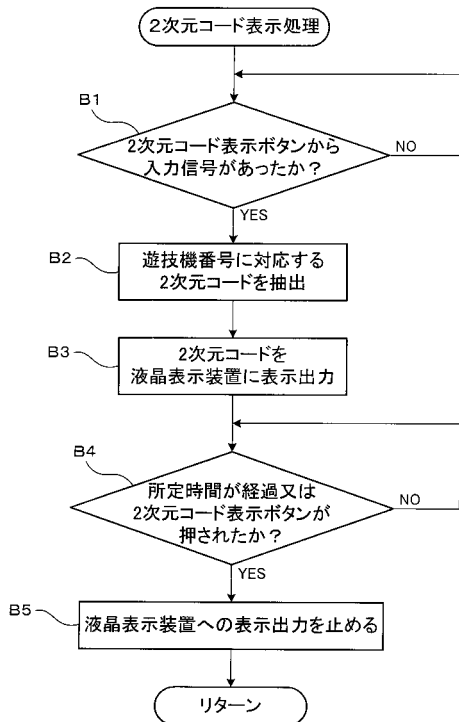
【 図 9 】



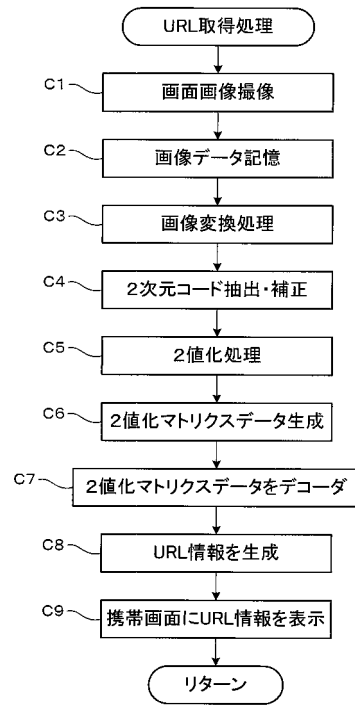
【 図 1 0 】



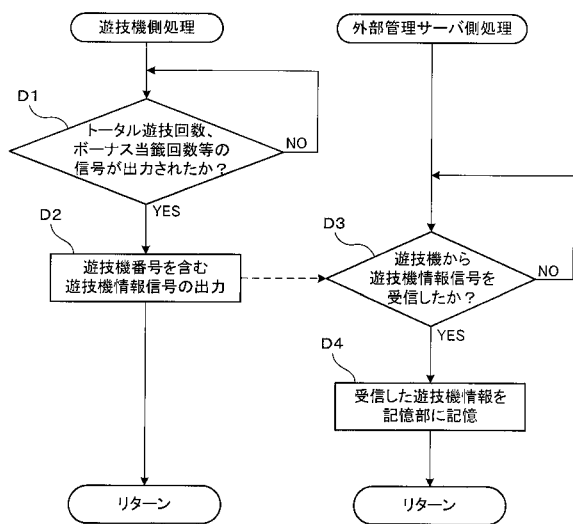
【 図 1 1 】



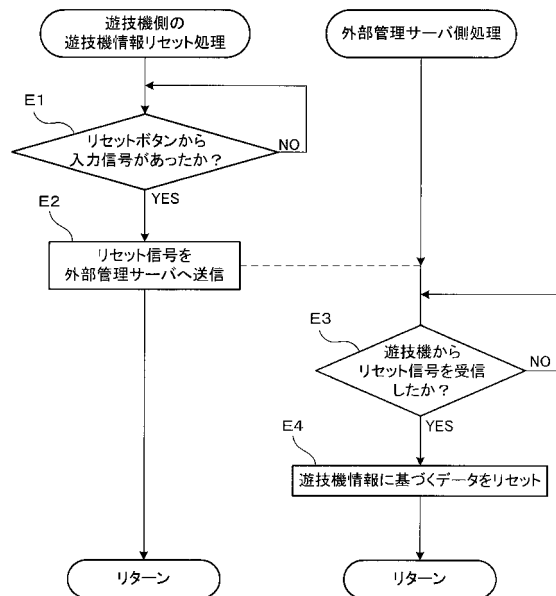
【 図 1 2 】



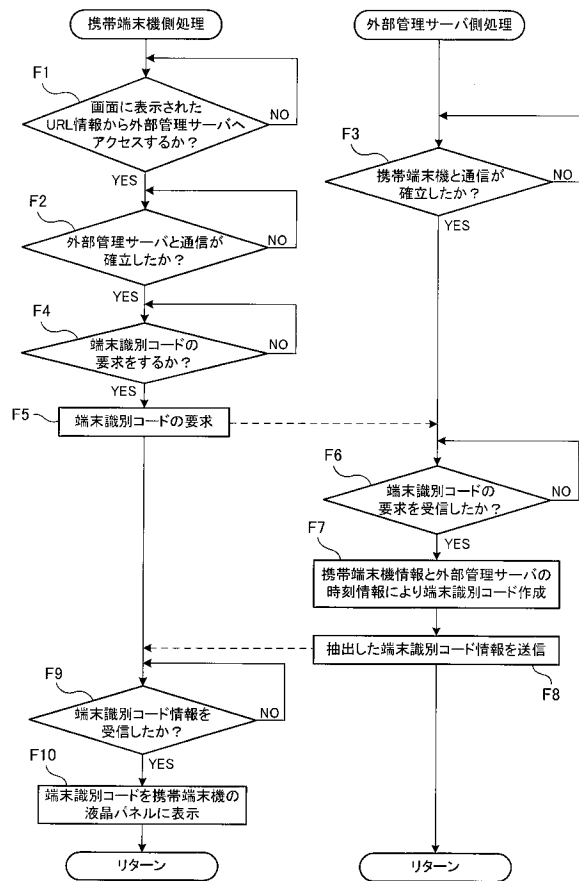
【 図 1 3 】



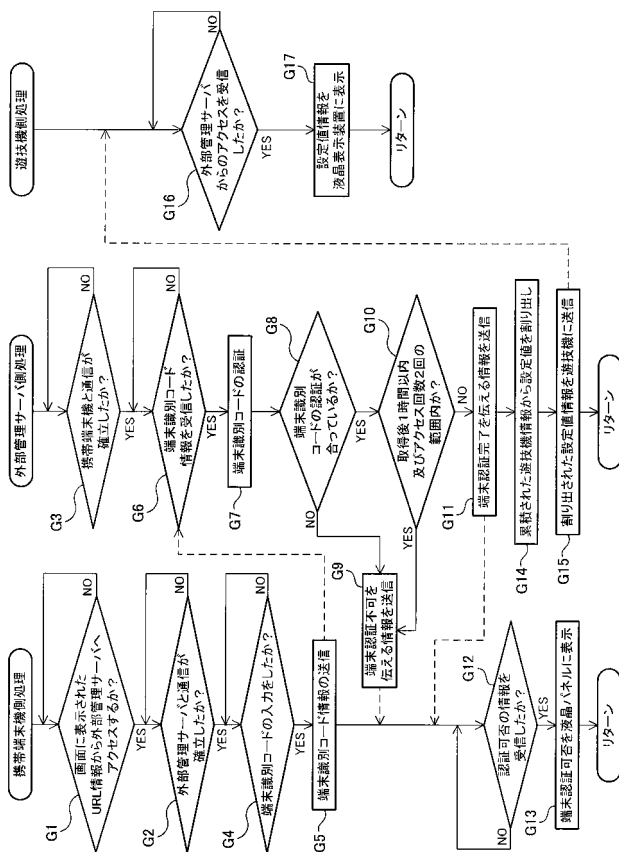
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AA05 AB03 AB05 AB12 AB15 AC23 AC34 AC82 BA02  
BA13 BA22 BA32 BA35 BB02 BB23 BB24 BB78 BB83 BB93  
BB94 BB96 CA02 CA23 CA25 CB04 CB23 CB33 CC12 CC13  
CC24 CC28 CD03 CD06 CD12 CD18 CD49 DA02 DA13 DA42  
DA44 DA52 DA55 DA63 EB03 EB12