

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7216964号

(P7216964)

(45)発行日 令和5年2月2日(2023.2.2)

(24)登録日 令和5年1月25日(2023.1.25)

(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 3

A 6 3 F 5/04 6 7 2

A 6 3 F 5/04 6 5 0

請求項の数 2 (全104頁)

(21)出願番号 特願2019-212914(P2019-212914)

(22)出願日 令和1年11月26日(2019.11.26)

(65)公開番号 特開2021-83545(P2021-83545A)

(43)公開日 令和3年6月3日(2021.6.3)

審査請求日 令和4年4月26日(2022.4.26)

(73)特許権者 500553844

ネット株式会社

大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番
17号

(72)発明者 ▲繹▼田 尚弥

大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番
17号 ネット株式会社内

(72)発明者 原 周祐

大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番
17号 ネット株式会社内

(72)発明者 森本 章太

大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番
17号 ネット株式会社内

(72)発明者 向井 章人

大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機及び遊技システム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

役抽選処理を行うときに用いる抽選用データを決定する為の1つの設定値が、複数の設定値の中から選択して設定されると共に、遊技実行用情報を生成可能な外部処理手段の所在を示す所在情報と、遊技を行う為に実際に設定された設定値に関する設定値情報とを少なくとも含むアクセス情報を生成し、該外部処理手段にアクセス可能な第1情報媒介手段により取得できる態様で、該アクセス情報を表示可能な遊技機において、前記遊技機は、遊技者側から視認可能な位置に前記設定値に関連する情報を表示する表示部と、演出を制御する演出制御手段と、を備えており、前記複数の設定値は、奇数の値又は偶数の値の何れかであり、前記表示部は、前記設定値が奇数の値の場合には第一の表示態様で、前記設定値に関連する情報を表示する一方、前記設定値が偶数の値の場合には前記第一の表示態様と異なる第二の表示態様で、前記設定値に関連する情報を表示し、前記第1情報媒介手段は、

前記外部処理手段によって、設定値告知ミッションに選定されたことを示す通知であって、対象機種及び最大告知回数を含む選定通知を受信する選定通知受信手段と、

前記設定値告知ミッションに選定された場合に、前記対象機種に対する遊技実行用情報の発行操作によって前記外部処理手段にアクセスすると、該外部処理手段が該対象機種に対して作成した前記設定値告知ミッションに関する情報及び特定の遊技実行用情報を含む特定情報を、該外部処理手段から入手する特定情報入手手段と、を具備しており、

前記設定値告知ミッションに関する情報中には、前記対象機種に対する複数のミッションが含まれており、

前記演出制御手段は、前記特定の遊技実行用情報が入力され、前記複数のミッション中の何れかのミッションが達成されたことを条件に、前記設定値情報を含むアクセス情報を生成して、前記第1情報媒介手段及び他の情報媒介手段により取得できる態様で表示し、

前記外部処理手段は、前記第1情報媒介手段が前記設定値情報を含むアクセス情報に基づいてアクセスしてきた場合、実際に設定された設定値を表示可能な情報を、前記最大告知回数に至るまで送信可能とし、

前記第1情報媒介手段は、前記外部処理手段から、実際に設定された設定値を表示可能な情報を受信すると、該設定値に関する情報を表示可能とすること、
を特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

演出を制御する演出制御手段を備える遊技機と、外部処理手段と、第1情報媒介手段とを含む遊技システムにおいて、

前記遊技機は、役抽選処理を行うときに用いる抽選用データを決定する為の1つの設定値が、複数の設定値の中から選択して設定されると共に、遊技実行用情報を生成可能な外部処理手段の所在を示す所在情報と、遊技を行う為に実際に設定された設定値に関する設定値情報とを少なくとも含むアクセス情報を生成し、該外部処理手段にアクセス可能な第1情報媒介手段により取得できる態様で、該アクセス情報を表示可能であって、

前記遊技機は、遊技者側から視認可能な位置に前記設定値に関連する情報を表示する表示部と、演出を制御する演出制御手段と、を備えており、

20

前記複数の設定値は、奇数の値又は偶数の値の何れかであり、

前記表示部は、前記設定値が奇数の値の場合には第一の表示態様で、前記設定値に関連する情報を表示する一方、前記設定値が偶数の値の場合には前記第一の表示態様と異なる第二の表示態様で、前記設定値に関連する情報を表示し、

前記第1情報媒介手段は、

前記外部処理手段によって、設定値告知ミッションに選定されたことを示す通知であって、対象機種及び最大告知回数を含む選定通知を受信する選定通知受信手段と、

前記設定値告知ミッションに選定された場合に、前記対象機種に対する遊技実行用情報の発行操作によって前記外部処理手段にアクセスすると、該外部処理手段が該対象機種に対して作成した前記設定値告知ミッションに関する情報及び特定の遊技実行用情報を含む特定情報を、該外部処理手段から入手する特定情報入手手段と、を具備しており、

30

前記設定値告知ミッションに関する情報中には、前記対象機種に対する複数のミッションが含まれており、

前記演出制御手段は、前記特定の遊技実行用情報が入力され、前記複数のミッション中の何れかのミッションが達成されたことを条件に、前記設定値情報を含むアクセス情報を生成して、前記第1情報媒介手段及び他の情報媒介手段により取得できる態様で表示し、

前記外部処理手段は、前記第1情報媒介手段が前記設定値情報を含むアクセス情報に基づいてアクセスしてきた場合、実際に設定された設定値を表示可能な情報を、前記最大告知回数に至るまで送信可能とし、

40

前記第1情報媒介手段は、前記外部処理手段から、実際に設定された設定値を表示可能な情報を受信すると、該設定値に関する情報を表示可能とすること、

を特徴とする遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

外部処理手段を用いて遊技者が行った遊技の履歴を管理する遊技機システム、及び該システムにおける遊技機そのものに関する。特に、遊技の履歴において、遊技者がプレイした遊技機の設定値（又は、「段階設定値」とも云う。）の通知機能、及び設定値に基づく停止制御機能に関する。

50

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技店に設置される遊技機には、遊技者が遊技をしようとする遊技機を選択の判断を容易にするために、その遊技機の過去の履歴を示すための装置を遊技機の近傍に設けて、いわゆるスランプグラフなどを表示させるようにしていた。

【0003】

また、従来の遊技機には、遊技者が直接操作したり管理したりすることができる記憶媒体を搭載することは、不正行為を防止する等の観点から好ましくない。このため、遊技の履歴を遊技者ごとに振り分けたり管理したりすることはありえなかった。況してや、遊技者がプレイした遊技機の本当の設定値（又は、段階設定値）を通知することなど有り得なかった（特許文献1～特許文献4参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2002-000808

特開2011-218195

特開2016-039939

特開2013-144147

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

本発明の目的は、遊技機で行われる遊技に伴って実行される演出を、遊技者の意思に応じてカスタマイズすることができる遊技機を提供することにある。特に、遊技の履歴において、遊技者が実際にプレイした遊技機の設定値（又は、段階設定値）を通知する機能に関する。なお、特許文献1～特許文献4は、発明の保護を目的とし、特許庁が公開する技術資料であって、これらの技術資料には著作権は認められておらず、公知技術として参照することで、本願発明の説明を行う。即ち、これらの公知文献である技術文書及び付属図面は、全て著作権フリーであることが大前提であり、容認されるものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

30

請求項1に係る本発明の遊技機は、上記の目的を達成する為に、役抽選処理を行うときに用いる抽選用データを決定する為の1つの設定値が、複数の設定値の中から選択して設定されると共に、遊技実行用情報を生成可能な外部処理手段の所在を示す所在情報と、遊技を行う為に実際に設定された設定値に関する設定値情報とを少なくとも含むアクセス情報を生成し、該外部処理手段にアクセス可能な第1情報媒介手段により取得できる態様で、該アクセス情報を表示可能な遊技機において、前記遊技機は、遊技者側から視認可能な位置に前記設定値に関連する情報を表示する表示部と、演出を制御する演出制御手段と、を備えており、前記複数の設定値は、奇数の値又は偶数の値の何れかであり、前記表示部は、前記設定値が奇数の値の場合には第一の表示態様で、前記設定値に関連する情報を表示する一方、前記設定値が偶数の値の場合には前記第一の表示態様と異なる第二の表示態様で、前記設定値に関連する情報を表示し、前記第1情報媒介手段は、前記外部処理手段によって、設定値告知ミッションに選定されたことを示す通知であって、対象機種及び最大告知回数を含む選定通知を受信する選定通知受信手段と、前記設定値告知ミッションに選定された場合に、前記対象機種に対する遊技実行用情報の発行操作によって前記外部処理手段にアクセスすると、該外部処理手段が該対象機種に対して作成した前記設定値告知ミッションに関する情報及び特定の遊技実行用情報を含む特定情報を、該外部処理手段から入手する特定情報入手手段と、を具備しており、前記設定値告知ミッションに関する情報中には、前記対象機種に対する複数のミッションが含まれており、前記演出制御手段は、前記特定の遊技実行用情報が入力され、前記複数のミッション中の何れかのミッションが達成されたことを条件に、前記設定値情報を含むアクセス情報を生成して、前記第1情

40

50

報媒介手段及び他の情報媒介手段により取得できる態様で表示し、前記外部処理手段は、前記第1情報媒介手段が前記設定値情報を含むアクセス情報に基づいてアクセスしてきた場合、実際に設定された設定値を表示可能な情報を、前記最大告知回数に至るまで送信可能とし、前記第1情報媒介手段は、前記外部処理手段から、実際に設定された設定値を表示可能な情報を受信すると、該設定値に関する情報を表示可能とすることを特徴とする。

【0007】

請求項2に係る本発明の遊技システムは、演出を制御する演出制御手段を備える遊技機と、外部処理手段と、第1情報媒介手段とを含む遊技システムにおいて、前記遊技機は、役抽選処理を行うときに用いる抽選用データを決定する為の1つの設定値が、複数の設定値の中から選択して設定されると共に、遊技実行用情報を生成可能な外部処理手段の所在を示す所在情報と、遊技を行う為に実際に設定された設定値に関する設定値情報とを少なくとも含むアクセス情報を生成し、該外部処理手段にアクセス可能な第1情報媒介手段により取得できる態様で、該アクセス情報を表示可能であって、前記遊技機は、遊技者側から視認可能な位置に前記設定値に関連する情報を表示する表示部と、演出を制御する演出制御手段と、を備えており、前記複数の設定値は、奇数の値又は偶数の値の何れかであり、前記表示部は、前記設定値が奇数の値の場合には第一の表示態様で、前記設定値に関連する情報を表示する一方、前記設定値が偶数の値の場合には前記第一の表示態様と異なる第二の表示態様で、前記設定値に関連する情報を表示し、前記第1情報媒介手段は、前記外部処理手段によって、設定値告知ミッションに選定されたことを示す通知であって、対象機種及び最大告知回数を含む選定通知を受信する選定通知受信手段と、前記設定値告知ミッションに選定された場合に、前記対象機種に対する遊技実行用情報の発行操作によって前記外部処理手段にアクセスすると、該外部処理手段が該対象機種に対して作成した前記設定値告知ミッションに関する情報及び特定の遊技実行用情報を含む特定情報を、該外部処理手段から入手する特定情報入手手段と、を具備しており、前記設定値告知ミッションに関する情報中には、前記対象機種に対する複数のミッションが含まれており、前記演出制御手段は、前記特定の遊技実行用情報が入力され、前記複数のミッション中の何れかのミッションが達成されたことを条件に、前記設定値情報を含むアクセス情報を生成して、前記第1情報媒介手段及び他の情報媒介手段により取得できる態様で表示し、前記外部処理手段は、前記第1情報媒介手段が前記設定値情報を含むアクセス情報に基づいてアクセスしてきた場合、実際に設定された設定値を表示可能な情報を、前記最大告知回数に至るまで送信可能とし、前記第1情報媒介手段は、前記外部処理手段から、実際に設定された設定値を表示可能な情報を受信すると、該設定値に関する情報を表示可能とすることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技機で行われる遊技に伴って実行される演出を、遊技者の意思に応じてカスタマイズすることができる。更に、遊技の履歴において、遊技者が実際にプレイした遊技機の真の設定値（又は、実際の設定値）を知ることが可能となる。

【0009】

更に、本発明によれば、遊技機の真の設定値が奇数の値又は偶数の値の何れか1つであることを知ることが可能となる。また、目押し図柄の引き込み範囲が変化するので、遊技機の真の設定値が奇数の値又は偶数の値の何れかであることを知ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明に係る遊技機を含む遊技機システム1000の全体の構成を示す概略図である。

【図2】携帯電話2100のハードウェア構成を示す概略図である。

【図3】遊技機サーバ3100のハードウェア構成を示す概略図である。

【図4】本実施形態に係るスロットマシン1010の前面を示す正面図である。

【図5】スロットマシン1010の内部構造を示す図である。

- 【図 6】 3つのリール 1030L～1030Rの各々に付された図柄の例を示す図である。
- 【図 7】 スロットマシン 1010における主要な機能の概略を示す機能ブロック図である。
- 【図 8】 複数の遊技状態と役の種類とに対応した置数の関係を示す図である。
- 【図 9】 抽選テーブルの概念を示す例 (a) と、当選フラグの例 (b) とを示す図である。
- 【図 10】 メイン制御手段 1100における制御のフローチャートである。
- 【図 11】 図 10のサブルーチンのステップ S1005で呼び出されて実行される役抽選処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 12】 図 10のサブルーチンのステップ S1011で呼び出されて実行されるリール停止制御処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図 13】 図 10のサブルーチンのステップ S1012で呼び出されて実行されるリール停止制御処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図 14】 図 10に示したサブルーチンの続きの処理が実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 15】 遊技者が精算ボタン 1054を操作したときに実行される処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 16】 サブ制御手段 1200において、メイン制御手段 1100から受信した情報を処理するためのサブルーチンの概略を示すフローチャートである。
- 【図 17】 会員登録処理の概略を示すフローチャートである。この図 17に示すフローチャートは、スロットマシン 1010と、携帯電話 2100と、遊技機サーバ 3100との各々で実行される処理と、これらの処理の対応関係と、これらの機器の間で送信又は受信される情報との概要を示すフローチャートである。
- 【図 18】 遊技者がスロットマシン 1010で遊技を行ったときに、そのスロットマシン 1010で行った遊技に関する遊技関連情報を遊技機サーバ 3100に保存するための処理の概略を示すフローチャートである。
- 【図 19】 スロットマシン 1010で行われる遊技に伴う行われる演出をカスタマイズするための処理の概略を示すフローチャートであり、スロットマシン 1010と、携帯電話 2100と、遊技機サーバ 3100との各々で実行される処理と、これらの処理の対応関係と、これらの機器の間で送信又は受信される情報との概要を示すフローチャートである。
- 【図 20】 スロットマシン 1010のサブ制御手段 1200で実行される処理を選択作するための処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】 スロットマシン 1010のサブ制御手段 1200で実行されるパスワードを入力するための処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】 サブ制御手段 1200で実行されるQRコード・パスワード生成処理であり、上述した図 20のステップ S2012で呼び出されて実行されるサブルーチンである。
- 【図 23】 スロットマシン 1010のサブ制御手段 1200で実行される達成状態情報の値を加算するための処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】 スロットマシン 1010のサブ制御手段 1200のミッション・加算値対応テーブル記憶手段 1290に記憶され、各種のミッションと、それらの各々に対応させた加算値との関係を定めるミッション・加算値対応テーブルを概念的に示す表である。
- 【図 25】 遊技機サーバ 3100で実行される達成状態情報の値を加算するための処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】 遊技機サーバ 3100の管理用データベースサーバ 3178に記憶され、各種のミッションと、それらの各々に対応させた加算値との関係を定めるミッション・加算値対応テーブルを概念的に示す表である。
- 【図 27】 遊技機サーバ 3100で実行されるパスワードに関連した処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】 携帯電話 2100や家庭用ゲーム機などのスロットマシン 1010とは異なる装置で、達成状態情報の加算値が生成されたときに、遊技機サーバ 3100で、加算値を処理するためのサブルーチンである。
- 【図 29】 携帯電話 2100や家庭用ゲーム機などのスロットマシン 1010とは異なる

10

20

30

40

50

装置で、遊技者がゲームを行うことで、達成状態情報の加算値を定めるための処を示すサブルーチンである。

【図 3 0】主従演出を実行するための処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 3 1】複数演出を実行するための処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 3 2】連続演出を実行するための処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 3 3】主従演出を実行したときに、実行される単位演出の概略を示すタイムチャートである。

【図 3 4】複数演出を実行したときに、実行される単位演出の概略を示すタイムチャートである。

【図 3 5】連続演出を実行したときに、実行される単位演出の概略を示すタイムチャートである。

10

【図 3 6】スマートフォンとインストールされているアプリケーションを示している。

【図 3 7】携帯電話通信システム 2 0 0 0 を示している。

【図 3 8】スマートフォンの表示画面を示している。

【図 3 9】スマートフォンの表示画面を示している。

【図 4 0】スマートフォンの表示画面を示している。

【図 4 1】スマートフォンの表示画面を示している。

【図 4 2】スマートフォンの表示画面を示している。

【図 4 3】スマートフォンの表示画面を示している。

【図 4 4】スマートフォンの表示画面を示している。

20

【図 4 5】本実施形態（変形実施例）に係るスロットマシン 1 0 1 0 の前面を示す正面図である。

【図 4 6】ドラムの図柄配置図等である。

【図 4 7】ドラムの図柄配置図である。

【図 4 8】抽選テーブルの概念である。

【図 4 9】目押し用の役（再遊技役又は小役）の詳細説明図である。

【図 5 0】目押し用の役（再遊技役又は小役）の詳細説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

以下に、本発明の実施例について図面に基づいて説明する。

30

<<<<遊技機システム 1 0>>>>

図 1 は、本発明に係る遊技機を含む遊技機システム 1 0 の全体の構成の概略を示す。遊技機システム 1 0 は、図 1 に示すように、スロットマシン 1 0 1 0 と、携帯電話通信システム 2 0 0 0 と、サーバシステム 3 0 0 0 とを含む。

<<<携帯電話通信システム 2 0 0 0>>>

携帯電話通信システム 2 0 0 0 は、携帯電話 2 1 0 0 と、基地局 2 2 0 0 と、パケット網 2 3 0 0 と、センターサーバ 2 4 0 0 とを含む。

【0 0 1 2】

図 1 に示す携帯電話通信システム 2 0 0 0 では、携帯電話 2 1 0 0 は、基地局 2 2 0 0 を介してパケット網 2 3 0 0 に接続されるようになされている。携帯電話 2 1 0 0 は、パケット網 2 3 0 0 を介して互いに音声データや文字データや画像データを互いに送受信できる。特に、後述するように、携帯電話 2 1 0 0 は、パケット網 2 3 0 0 を介して、スロットマシン 1 0 1 0 の Q R コード（なお、二次元バーコードの Q R コードは、株式会社デンソーウェーブの登録商標である。）に含まれた遊技関連情報（「段階設定値」を含む）を遊技機サーバ 3 1 0 0 に送信できる。また、携帯電話 2 1 0 0 は、遊技機サーバ 3 1 0 0 によって生成されたパスワードを、パケット網 2 3 0 0 を介して受信できる。なお、パスワードについては、後で詳述する。

40

<<携帯電話 2 1 0 0>>

携帯電話 2 1 0 0 は、無線通信を利用した、持ち運び可能な電話機であり、後述する基地局 2 2 0 0 によって構成されるパケット網 2 3 0 0 との間で無線通信をする電話機であ

50

る。なお、携帯電話 2100 の具体的な構成については後述する。

【0013】

また、携帯電話 2100 の代わりに、携帯情報端末（いわゆる、PDA、スマートフォン）や、通信可能なゲーム機等を用いてもよい。

<<基地局 2200>>

基地局 2200 は、携帯電話 2100 と無線で接続するための拠点であり、後述するパケット網 2300 の末端にあたる装置である。基地局 2200 は、電柱やビルの屋上などに設置されている。基地局 2200 は、互いに有線または無線のネットワークで結ばれており、後述するパケット網 2300 を構成する。

<<パケット網 2300>>

パケット網 2300 は、携帯電話 2100 を用いたデータ通信をするときに、送受信するデータをパケットに一旦分割して、これらを一つひとつ送受信する（以下、パケット通信と称する。）ためのデータ通信網である。複数のパケットの各々は、パケット網上の空いている回線を通して伝送される。

<<センターサーバ 2400>>

携帯電話 2100 は、パケット網 2300 を介してパケット通信により、センターサーバ 2400 にアクセスすることができる。センターサーバ 2400 は、携帯電話 2100 からの要求に応じて、後述するネットワーク 3200 に接続されている遊技機サーバ 3100 と通信をして、携帯電話 2100 からの要求に応じた種々の情報を遊技機サーバ 3100 から取得し、取得した情報を要求元の携帯電話 2100 に受け渡す。これにより、携帯電話 2100 の操作者は、パケット網 2300 やセンターサーバ 2400 を介して、外出先等、その居場所に拘わらず、所望する情報を遊技機サーバ 3100 から取得することができる。

【0014】

上述したセンターサーバ 2400 には、携帯電話 2100 の各々に予め割り当ててある電話番号と、その携帯電話 2100 の所有者を識別するためのユーザ ID とを対応させたデータベース（図示せず）が予め記憶されている。携帯電話 2100 からの要求に応じて、携帯電話 2100 を遊技機サーバ 3100 に接続するときには、まず、上述した携帯電話 2100 の電話番号が、携帯電話 2100 からセンターサーバ 2400 へ送信される。次いで、センターサーバ 2400 は、送信された電話番号に基づいて、上述したデータベースを検索して、その携帯電話 2100 のユーザ ID を得て、得られたユーザ ID を遊技機サーバ 3100 に送信する。このようにすることで、遊技機サーバ 3100 は、携帯電話 2100 からアクセスされるときには、携帯電話 2100 のユーザ ID を取得し、取得した携帯電話 2100 のユーザ ID に基づいて、携帯電話 2100 からの要求に応じた処理を実行することができる。

【0015】

なお、携帯電話 2100 の操作者を特定するための情報は、上述したユーザ ID や電話番号のほか、その操作者を特定し得る携帯電話 2100 の製造番号等の固有の識別情報であればよい。また、遊技機サーバ 3100 は、センターサーバ 2400 から送信されたユーザ ID を管理用データベースサーバ 3178 に記憶させる。

<<<サーバシステム 3000>>>

サーバシステム 3000 は、遊技機サーバ 3100 と、ネットワーク 3200 とを含んでいる。

<<遊技機サーバ 3100>>

遊技機サーバ 3100 は、上述したように、パケット網 2300 やネットワーク 3200 を介して、携帯電話 2100 からアクセスされることができる。

【0016】

遊技機サーバ 3100 は、スロットマシン 1010 で表示された QR コードに含まれる遊技関連情報が携帯電話 2100 から送信される。遊技機サーバ 3100 は、送信された遊技関連情報を所定の記憶手段に記憶させる。なお、遊技関連情報については、後で詳述

10

20

30

40

50

する。

【0017】

また、携帯電話2100から送信されたパスワード送信要求に応じてパスワードを生成し、生成したパスワードを携帯電話2100に送信する。

【0018】

さらに、遊技機サーバ3100は、スロットマシン1010における演出を設定するための条件が、携帯電話2100から送信されたときには、設定された条件に応じてパスワードを生成し、生成されたパスワードを携帯電話2100に送信する。

【0019】

なお、遊技機サーバ3100で実行される各種の処理については後述する。また、遊技機サーバ3100の詳細な構成についても後述する。

<<<携帯電話2100の構成>>>

図2は、上述した携帯電話2100のハードウェア構成を示す。なお、本実施の形態では、図1に示したように、携帯電話2100が複数ある場合であっても、それらの各々は、同様の構成を有するものとする。

【0020】

図2に示すように、入出力バス2140には、中央処理装置（以下、CPUと称する。）2102、ROM（リードオンリーメモリ）2104、RAM（ランダムアクセスメモリ）2106が接続されている。ROM2104は、後述する図17、図18及び図19に示すプログラムや、WEBサイトを閲覧するためのブラウザや、後述する表示装置等の各種の装置を制御するためのプログラムや、携帯電話2100に予め割り当てられている電話番号を記憶する。また、RAM2106は、電話番号やメール等の文字データや、受信した画像データや、着信したときに発するための音声データ等の各種のデータや、図17、図18及び図19に示すプログラムを実行したときに用いられる変数の値などを記憶する。

【0021】

また、入出力バス2140には液晶ディスプレイからなる表示装置2110を制御する表示制御回路2112や、マイク2114及びスピーカ2116を制御する音声信号処理回路2118や、テンキーや操作キーからなるキー2120を制御する入力インターフェース（以下、入力I/Fと称する。）2122や、アンテナ2124を介してパケット網2300との間で情報の送受信を行う通信インターフェース（以下、通信I/Fと称する。）2126や、撮像制御回路2130が接続されている。

【0022】

さらに、キー2120は、携帯電話2100の操作者によって操作される。また、通信I/F2126は、操作者によるキー2120の入力操作に基づく入力情報及び携帯電話2100に予め割り当てられている電話番号を上述したパケット網2300やネットワーク3200を通じて送信する。さらに、通信I/F2126は、パケット網2300やネットワーク3200を通じて送信されてきた情報を受信する。表示装置2110は、操作者がキー2120を操作することによって入力された入力情報や、パケット網2300やネットワーク3200を通じて送信されてきた情報を表示する。

【0023】

撮像制御回路2130には、撮像素子2128が接続されている。撮像素子2128は、例えば、CCDイメージセンサ（Charge Coupled Device Image Sensor）やCMOSイメージセンサ（シーモスイメージセンサ）などから構成されている。撮像素子2128は、対象物から光を検出することにより、対象物を撮像してその像を示す電気信号に変換して出力する。撮像素子2128は、図1（b）に示すように、携帯電話2100の背面に設けられている。撮像素子2128は、携帯電話2100の背面から対象物を撮像することができる。携帯電話2100の操作者が所定のキー2120を操作することによって、対象物を静止画像や動画像として撮像することができ、その撮像データをRAM2106などの記憶手段に記憶することができる。特に、本実施の形態では、撮像素子21

10

20

30

40

50

28は、後述するスロットマシン1010の画像表示装置1034に表示されたQRコードを撮影する。

<<遊技機サーバ3100の構成>>>

図3は、上述した遊技機サーバ3100のハードウェア構成を示す。

【0024】

図3に示すように、遊技機サーバ3100は、WEB・コンテンツサーバ3120と、管理用サーバ3140とからなる。

<<WEB・コンテンツサーバ3120>>

WEB・コンテンツサーバ3120の入出力バス3150には、中央処理装置（以下、CPUと称する）3152、ROM（リードオンリーメモリ）3154、RAM（ランダムアクセスメモリ）3156が接続されている。ROM3154は、後述する図17、図18、図19、図25、図27又は図28に示すプログラムや、後述するWEBサーバ3158やコンテンツサーバ3160等の各種の装置を制御するためのプログラムを記憶する。

【0025】

また、入出力バス3150には、WEBサーバ3158やコンテンツサーバ3160も接続されている。WEBサーバ3158やコンテンツサーバ3160は、ハードディスクドライブ等の大容量のデータを記憶することができる記憶媒体からなる。後述するように、WEBサーバ3158は、主として閲覧用の文字データや画像データを記憶する。これらの表示用のデータは、いわゆるHTML（Hyper Text Markup Language）のサブセットであるCompact HTMLに準じた言語で作成されており、文字情報のみならず画像データや他のWEBサーバの所在を示すURL（Uniform Resource Locator）の情報を組み込むことができる。

【0026】

また、コンテンツサーバ3160は、主として、携帯電話2100へダウンロードするための画像データや音声データや、図17、図18、図19、図25、図27又は図28に示すアプリケーションプログラム等のコンテンツを記憶する。

【0027】

さらに、入出力バス3150には、外部接続用インターフェース（以下、外部接続用I/Fと称する。）3162や、内部接続用インターフェース（以下、内部接続用I/Fと称する。）3164も接続されている。外部接続用I/F3162は、図1に示したネットワーク3200に接続するための通信用のインターフェースである。この外部接続用I/F3162によって、携帯電話2100とのデータの送受信や、センターサーバ2400とのデータの送受信が行われる。また、内部接続用I/F3164を介して、後述する管理用データベースサーバ3178に記憶されている管理用のデータが、WEB・コンテンツサーバ3120と送受信される。

<<管理用サーバ3140>>

管理用サーバ3140の入出力バス3170には、中央処理装置（以下、CPUと称する）3172、ROM（リードオンリーメモリ）3174、RAM（ランダムアクセスメモリ）3176が接続されている。ROM3174は、WEB・コンテンツサーバ3120の指令に応じて管理用のデータを送信したり受信したりするためのプログラムを記憶する。

【0028】

また、入出力バス3170には、管理用データベースサーバ3178が接続されている。管理用データベースサーバ3178は、ハードディスクドライブ等の大容量のデータを記憶することができる記憶媒体からなる。後述するように、管理用データベースサーバ3178は、主としてユーザID等の携帯電話2100の操作者の個人情報等の管理用データベースを記憶する。

【0029】

さらに、入出力バス3170には、内部接続用I/F3180も接続されている。内部

10

20

30

40

50

接続用 I / F 3 1 8 0 は、WEB・コンテンツサーバ 3 1 2 0 の内部接続用 I / F 3 1 6 4 にも接続されており、WEB・コンテンツサーバ 3 1 2 0 から送信された情報を管理用データベースサーバ 3 1 7 8 に記憶したり、管理用データベースサーバ 3 1 7 8 に記憶されている情報を WEB・コンテンツサーバ 3 1 2 0 に送信したりできる。

<<<スロットマシン 1 0 1 0>>>

<<スロットマシン 1 0 1 0 の構成>>

図 4 は、本実施形態に係るスロットマシン 1 0 1 0 の前面を示す正面図である。また、図 5 は、スロットマシン 1 0 1 0 の内部構造を示す図である。

【0030】

図 4 及び図 5 に示すように、スロットマシン 1 0 1 0 は、箱形状の基体部 1 0 2 0 と、前面扉 1 0 4 0 とを含む。前面扉 1 0 4 0 は、基体部 1 0 2 0 の左側側部で枢支されて、基体部 1 0 2 0 の前面側で開閉可能に設けられている。図 4 は、前面扉 1 0 4 0 を基体部 1 0 2 0 に対して閉じた状態を示し、図 5 は、前面扉 1 0 4 0 を基体部 1 0 2 0 に対して略 1 8 0 度開放した状態で視認できる内部構造を示す。

<前面扉 1 0 4 0 の前面>

前面扉 1 0 4 0 は、閉じられたときに基体部 1 0 2 0 の前面を覆うように、基体部 1 0 2 0 に開閉可能に取り付けられている。図 4 に示すように、前面扉 1 0 4 0 の前面には、主に、操作に関する部材と、表示に関する部材とが設けられている。また、前面扉 1 0 4 0 の背面には、主に、制御用の回路基板が設けられている。

<操作に関する部材>

図 4 に示すように、前面扉 1 0 4 0 の前面側（遊技者側）の略中央には、水平方向に伸長する操作パネル 1 0 4 1 が設けられている。操作パネル 1 0 4 1 の前面側には、スタートスイッチ 1 0 4 2 や、3 つのストップスイッチ 1 0 4 4 a、1 0 4 4 b 及び 1 0 4 4 c が設けられている。操作パネル 1 0 4 1 の上面側には、1 ベットスイッチ 1 0 6 2、2 ベットスイッチ 1 0 6 4 及び最大ベットスイッチ 1 0 6 6 や、メダル投入口 1 0 4 6 が設けられている。前面扉 1 0 4 0 の下部には、単位遊技の結果に基づいて払い出されたメダルを受け取るための受け皿 1 0 4 8 も設けられている。なお、本明細書においては、後述する 3 つのリールに付された図柄の表示の態様によって進行が定まる遊技を単位遊技と称する。この単位遊技については、後で詳述する。

<スタートスイッチ 1 0 4 2>

上述したスタートスイッチ 1 0 4 2 は、単位遊技を進めるために遊技者によって操作されるスイッチである。スタートスイッチ 1 0 4 2 を遊技者が操作することによって、スタートスイッチ 1 0 4 2 から始動信号が発せられる。スタートスイッチ 1 0 4 2 から発せられた始動信号は、後述するメイン制御基板 1 0 3 2 に供給される。メイン制御基板 1 0 3 2 は、始動信号を検出することによって、後述する 3 つのリール 1 0 3 0 L、1 0 3 0 C 及び 1 0 3 0 R の回転駆動の制御を開始する。

<ストップスイッチ 1 0 4 4 a、1 0 4 4 b 及び 1 0 4 4 c>

上述した 3 つのストップスイッチ 1 0 4 4 a、1 0 4 4 b 及び 1 0 4 4 c も、単位遊技を進めるために遊技者によって操作されるスイッチである。3 つのストップスイッチ 1 0 4 4 a、1 0 4 4 b 及び 1 0 4 4 c を遊技者が操作することによって、3 つのストップスイッチ 1 0 4 4 a、1 0 4 4 b 及び 1 0 4 4 c の各々から別個に停止信号が発せられる。3 つのストップスイッチ 1 0 4 4 a、1 0 4 4 b 及び 1 0 4 4 c の各々から発せられた停止信号は、後述するメイン制御基板 1 0 3 2 に供給される。メイン制御基板 1 0 3 2 は、停止信号を検出することによって、後述する 3 つのリール 1 0 3 0 L、1 0 3 0 C 及び 1 0 3 0 R の停止駆動の制御を別個に開始する。

<リール表示窓 1 0 5 1 とリール 1 0 3 0 L、1 0 3 0 C、1 0 3 0 R>

図 4 及び図 5 に示すように、前面扉 1 0 4 0 には、前面枠 1 0 5 0 が形成されている。前面枠 1 0 5 0 の略中央部には、リール表示窓 1 0 5 1 が形成されている。図 5 に示すように、3 つのリール 1 0 3 0 L、1 0 3 0 C、1 0 3 0 R は、リールユニット 1 0 2 8 内に回転可能に收容されている。リールユニット 1 0 2 8 は、前面 1 0 2 9 が開放されてお

10

20

30

40

50

り、後述するように、遊技者はリールユニット１０２８の前面１０２９に位置した図柄の種類を視認することができる。リールユニット１０２８は、基体部１０２０に固定された支持板１０２６によって支持されている。前面扉１０４０が閉じられたときには、リール表示窓１０５１は、リールユニット１０２８の前面１０２９の前方に位置する。リール表示窓１０５１は、透明な部材で覆われており、前面扉１０４０が閉じられたときには、遊技者は、リール表示窓１０５１を介して３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒに描かれている図柄の種類を視認することができる。

【００３１】

３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々は、複数のスポーク部と円環状の枠体とを有する。複数のスポーク部の各々は、３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々の回転中心となる軸部から外周に向かって半径方向に伸びるように形成されている。円環状の枠体は、樹脂等からなり、２１個の図柄が描かれた帯が、枠体に貼り付けられている。このようにすることで、３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々に２１個の図柄を付すことができる。

【００３２】

３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々は、軸部がモータ１０８６ａ，１０８６ｂ，１０８６ｃに回転可能に設けられている。モータ１０８６ａ，１０８６ｂ，１０８６ｃの各々は、ステッピングモータからなり、１個のパルスからなるパルス信号が供給されると所定の角度だけ回転し、５０４個のパルスからなるパルス信号が供給されることで１回転する。モータ１０８６ａの回転シャフトにリール１０３０Ｌの軸部が連結され、モータ１０８６ｂの回転シャフトにリール１０３０Ｃの軸部が連結され、モータ１０８６ｃの回転シャフトにリール１０３０Ｒの軸部が連結されている。このようにしたことにより、モータ１０８６ａが１回転することによって、リール１０３０Ｌも１回転でき、モータ１０８６ｂが１回転することによって、リール１０３０Ｃも１回転でき、モータ１０８６ｃが１回転することによって、リール１０３０Ｒも１回転できる。

【００３３】

３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々のスポーク部の一つには、検出用突出片（図示せず）が取り付けられている。検出用突出片は、３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々の回転位置を検出するためのものである。３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒが回転することによって、検出用突出片も回転移動する。３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々の近傍には、回転位置センサ１０８３ａ，１０８３ｂ，１０８３ｃが設けられている。回転位置センサ１０８３ａ，１０８３ｂ，１０８３ｃは、発光部と受光部と（図示せず）からなり、回転移動する検出用突出片が、発光部と受光部と間を通過したときに、１個のパルスからなるパルス信号（以下、インデックス信号と称する。）が発せられるように構成されている。このようにすることで、３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々が１回転するたびに、１個のパルスからなるパルス信号を発するようにすることができる。上述した検出用突出片が設けられた位置を、３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々の回転位置の原点とすることができる。回転位置センサ１０８３ａ，１０８３ｂ，１０８３ｃは、後述するメイン制御基板１０３２と電気的に接続されており、回転位置センサ１０８３ａ，１０８３ｂ，１０８３ｃから発せられたインデックス信号は、メイン制御基板１０３２に供給される。メイン制御基板１０３２は、回転位置センサ１０８３ａ，１０８３ｂ，１０８３ｃからインデックス信号に含まれるパルスを検出することによって、３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々が原点に位置したときを判別することができる。

【００３４】

また、３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々の内側には、発光ダイオード（図示せず）がバックライトとして設けられており、３つのリール１０３０Ｌ，１０３０Ｃ，１０３０Ｒの各々の内側から光を照射できるようになっている。

【００３５】

上述したように、3つのリール1030L～1030Rの各々には、21個の図柄が等間隔に付されている。これらの図柄の種類は、例えば、数字の「赤7」や、果物の「チェリー」等の遊技者が識別できるものである。3つのリール1030L～1030Rの各々に付された図柄の例を、図6に示す。図6に示した例では、左側から順に、第1列が図柄番号を示し、第2列が、リール1030Lに付された図柄を示し、第3列が、リール1030Cに付された図柄を示し、第4列が、リール1030Rに付された図柄を示す。後述するように、第1列に示した図柄番号は、リール1030L～1030Rの回転位置に対応するものであると共に、3つのリール1030L～1030Rの各々に付された21個の図柄を特定するための0番目から20番目の番号である。図6に示した例では、左リール1030Lの0番目の図柄は、「レバー」であり、8番目の図柄は、「赤7」であり、19番目の図柄は、「チェリー」である。

10

【0036】

なお、上述した図6は、3つのリール1030L～1030Rの各々に付された図柄の例を示すと共に、図柄番号と、3つのリール1030L～1030Rの各々に付された図柄との対応関係を模式的に示す表でもある。後述するメイン制御手段1100では、この図柄番号と、3つのリール1030L～1030Rの各々に付された図柄との対応関係をテーブルとして記憶しておき、この対応関係を参照することによって、停止した図柄を取得することができる。なお、この対応関係に関しては後述する。

【0037】

また、後述するように、3つのリール1030L～1030Rが停止したときには、リール表示窓1051において、9個の図柄が視認可能に停止表示される。

20

【0038】

このリール表示窓1051によって形成される領域が、「図柄表示領域」に対応する。＜リール1030L，1030C，1030Rとストップスイッチ1044a，1044b，1044c＞

左リール1030Lは、左側のストップスイッチ1044aに対応する。遊技者が、左側のストップスイッチ1044aを操作したときには左リール1030Lが停止する。中リール1030Cは、中央のストップスイッチ1044bに対応する。遊技者が、中央のストップスイッチ1044bを操作したときには中リール1030Cが停止する。右リール1030Rは、右側のストップスイッチ1044cに対応する。遊技者が、右側のストップスイッチ1044cを操作したときには右リール1030Rが停止する。

30

＜リール表示窓1051と入賞ラインL1～L5＞

上述したように、リール表示窓1051は透明な部材で覆われている。図4に示すように、リール表示窓1051には、5本の入賞ラインL1～L5が描かれている。このようにすることで、遊技者は、リール表示窓1051を介して図柄の種類を視認することができると共に、リール表示窓1051上の5本の入賞ラインL1～L5をも視認することができる。

【0039】

入賞ラインL1は、水平方向に延びる中段の直線であり、入賞ラインL2は、水平方向に延びる上段の直線であり、入賞ラインL3は、水平方向に延びる下段の直線である。また、入賞ラインL4は、左上から右下へ向かって延びる直線であり、入賞ラインL5は、左下から右上へ向かって延びる直線である。本明細書では、入賞ラインL1の位置を中段と称し、入賞ラインL2の位置を上段と称し、入賞ラインL3の位置を下段と称する場合もある。

40

【0040】

なお、図4に示した例では、5本の入賞ラインL1～L5が、リール表示窓1051上に描かれているものを示したが、遊技者に入賞ラインが明確であれば、リール表示窓1051上に入賞ラインが描かれていなくてもよい。

＜ベットスイッチ1062，1064及び1066と入賞ラインL1～L5＞

上述した操作パネル1041のメダル投入口1046に規定枚数以上のメダルが投入さ

50

れると、メダルカウンタ（図示せず）により投入されたメダルの枚数が計数され、その枚数はクレジット数として記憶される。上述した1ベットスイッチ1062は、記憶されたクレジット数のうちの1枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。また、2ベットスイッチ1064は、クレジット数のうちの2枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチであり、最大ベットスイッチ1066は、クレジット数のうちの3枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。

【0041】

上述したように、リール表示窓1051には5本の入賞ラインL1～L5が描かれている。1ベットスイッチ1062を遊技者が操作したときには、5本の入賞ラインのうちの1本、例えば入賞ラインL1が有効化される。2ベットスイッチ1064を操作したときには、5本の入賞ラインのうちの3本、例えば入賞ラインL1～L3が有効化される。最大ベットスイッチ1066を操作したときには、5本の入賞ラインの全て、すなわち、L1～L5が有効化される。このように3つのベットスイッチ1062、1064及び1066は、遊技の賭けの対象となるメダルの枚数を定めると共に、入賞ラインL1～L5を有効化する有効ライン化手段として機能する。

<有効ライン>

上述したように、3つのベットスイッチ1062、1064及び1066は、遊技者が操作することにより、入賞ラインL1～L5を有効化する遊技媒体数設定手段として機能する。1ベットスイッチ1062を遊技者が操作したときには、入賞ラインL1が有効化され、2ベットスイッチ1064を操作したときには、入賞ラインL1～L3が有効化され、最大ベットスイッチ1066を操作したときには、入賞ラインL1～L5の全てが有効化される。上述したように、有効化された入賞ラインを有効ラインと称する。

【0042】

有効ライン上に停止した図柄の並びが、入賞したか否かの判断の対象となる。例えば、上述した有効ラインL1上に「赤7」－「赤7」－「赤7」の並びが揃ったときには、ビッグボーナスという役に入賞したと判断される。なお、役の種類については、後述する。また、有効ラインL1上に役を構成しない図柄の並びが停止したときには、入賞しなかったと判断される。これに対して、入賞ラインであっても、その入賞ラインが有効化されていないときには、その入賞ライン上に「赤7」－「赤7」－「赤7」の並びが揃った場合であっても、その入賞ラインは入賞したか否かの判断の対象とはされない。

<画像表示装置1034>

前面扉1040の上部には、画像表示装置1034が設けられている。画像表示装置1034には、演出画像が表示される。演出画像は、遊技が進行するに従って表示される画像であり、主に、その遊技に関する各種の情報が含まれた画像である。例えば、一の単位遊技においては、後述する役抽選手段1120によって抽選処理が行われる。この抽選処理の抽選結果に基づいてその抽選結果を示唆する演出画像が画像表示装置1034に表示される。

【0043】

スロットマシン1010で行われる単位遊技は、単一の行程の遊技が繰り返され得る遊技である。この単一の行程の遊技を単位遊技と称する。なお、単位遊技については、後で詳述する。

【0044】

画像表示装置1034に表示される演出画像には、各種の情報を文字の態様で表示するものと、文字以外の図画の態様で表示するものとがある。文字の態様で表示される情報は、主として、直接的に各種の情報を遊技者に視認させるために用いられる。この場合には、数値、アルファベット、平仮名、カタカナ、漢字等の人間の意思・感情の伝達手段としての言葉を視覚的に表した記号が文字として使用される。また、図画の態様で表示される情報は、主として、間接的に各種の情報を遊技者に視認させるために用いられる。この場合には、人物や動物等の生き物やロボット等の擬似生命体等を示すキャラクタの画像や、その他の機械類や建築物や風景等を示す画像が含まれる。

【0045】

本実施の形態では、後述するように、画像表示装置1034で行われる演出は、役の抽選結果に関する情報を報知する。例えば、後述する役抽選手段1120によって所定の役に当選したことを示す情報が画像表示装置1034に表示される。特に、本実施の形態では、小役に当選したときに、そのことを遊技者に示す情報が画像表示装置1034に表示される。

<スピーカ1036>

スピーカ1036は、図4に示すように、上述した画像表示装置1034の左右の両側に設けられている。スピーカ1036によって、音声による演出が遊技の進行に応じて行われる。後述するサブ制御基板1052において所定の条件を満たしたときに、その条件に応じた音声が発せられる。例えば、後述する役抽選手段1120によって行われる抽選処理の抽選結果に基づいて、その抽選結果を示唆する効果音や音楽等がスピーカ1036から発せられる。

<ランプ1038>

ランプ1038は、図4に示すように、前面扉1040の上部に設けられている。ランプ1038によって、光による演出が遊技の進行に応じて行われる。後述するサブ制御基板1052において所定の条件を満たしたときに、その条件に応じてランプ1038の点灯や点滅が行われる。例えば、後述する役抽選手段1120によって行われる抽選処理の抽選結果に基づいて、その抽選結果を示唆するように、ランプ1038は、その役の種類に応じて所定の色で点灯したり所定のパターンで点滅したりする。

【0046】

尚、光による演出は、上述したランプ1038のみならず、3つのリール1030L、1030C、1030Rの内側に配置されたバックランプ（図示せず）等によるものもある。

<基体部1020>

図5に示す基体部1020は、木材等によって組み立てられて、前面が開口された箱形に形成されている。基体部1020の内部の下部には、スロットマシン1010に搭載された種々の装置に電源を供給する電源ユニット1022や、メダルを貯留しておくホッパーを含むメダル払出し装置1024が設けられている。また、これらの電源ユニット1022及びメダル払出し装置1024の上方には、支持板1026が設けられている。この支持板1026によって、リール1030L、1030C及び1030Rを回転可能に収容するリールユニット1028が支持されている。さらに、基体部1020の内部の上部には、スロットマシン1010で行われる遊技を全体的に制御するメイン制御基板1032が設けられている。

<設定スイッチ1027>

前面扉1040の背面には、設定スイッチ1027が配置されている。設定スイッチ1027は、スロットマシン1010の管理者等の者によって操作されるスイッチである。管理者等の者による操作によって、後述する役抽選手段1120による役抽選処理を行うときに用いる抽選テーブルを設定するための設定値が設定される。

【0047】

設定値を、設定したり変更したりするためには、スロットマシン1010に設けられている他のスイッチを操作することによって、設定スイッチ1027からの入力を受け付ける状態にする。管理者等の者は、設定スイッチ1027を少なくとも1回押動操作することによって、所望する設定値にする。例えば、設定値（「段階設定値」又は「設定情報」とも言う）が1～6であるときには、設定スイッチ1027を1回押動操作するたびに、「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「1」→・・・のように設定値が1ずつ変化するようにするものが好ましい。設定値を確定して、その設定値を記憶させるために、スロットマシン1010に設けられている他のスイッチを操作する。なお、確定された設定値は、後述する設定値記憶手段1170に記憶される。

<メイン制御基板1032>

メイン制御基板１０３２は、３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒの回転の開始及び停止制御をすると共に、スロットマシン１０１０で行われる遊技の進行等の遊技全体を制御するための制御基板である。

【００４８】

このメイン制御基板１０３２は、演算等を行うＣＰＵ（中央処理装置）（図示せず）、遊技プログラムを記憶したＲＯＭ（リードオンリーメモリ）（図示せず）、及び各データを一時的に記憶するＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）（図示せず）等を含む。

【００４９】

例えば、ＲＯＭは、後述する図１０～図１４に示すフローチャートを実行するためのプログラムを記憶する。また、ＲＡＭは、このプログラムで用いられる変数の値を記憶する。これらのＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭは、入出力バスによって電氣的に接続されており、データ信号やアドレス信号が入出力できるようになされている。

【００５０】

また、メイン制御基板１０３２は、上述したベットスイッチ１０６２、１０６４及び１０６６と電氣的に接続されている。ベットスイッチ１０６２、１０６４及び１０６６を遊技者が操作したときには、ベット指示信号がベットスイッチ１０６２、１０６４及び１０６６の各々からメイン制御基板１０３２へ発せられる。

【００５１】

さらに、メイン制御基板１０３２は、上述したスタートスイッチ１０４２や、３つのストップスイッチ１０４４ａ、１０４４ｂ及び１０４４ｃと電氣的に接続されている。上述したように、スタートスイッチ１０４２を遊技者が操作したときには、スタートスイッチ１０４２から始動信号が発せられてメイン制御基板１０３２に供給される。また、３つのストップスイッチ１０４４ａ、１０４４ｂ及び１０４４ｃを遊技者が操作したときには、３つのストップスイッチ１０４４ａ、１０４４ｂ及び１０４４ｃの各々から停止信号が発せられメイン制御基板１０３２に供給される。スタートスイッチ１０４２から発せられた始動信号がメイン制御基板１０３２に供給されたときには、メイン制御基板１０３２は、３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒの回転制御をする。また、ストップスイッチ１０４４ａ、１０４４ｂ又は１０４４ｃから発せられた停止信号がメイン制御基板１０３２に供給されたときには、メイン制御基板１０３２は、３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒのうち、操作されたストップスイッチに対応したリールの停止制御をする。

<サブ制御基板１０５２>

サブ制御基板１０５２は、図５に示すように、前面扉１０４０の背面の上部に配置されている。サブ制御基板１０５２は、主に、遊技中における演出を制御する基板である。例えば、画像表示装置１０３４に演出画像を表示したり、スピーカ１０３６から効果音や音楽を発したり、ランプ１０３８の点灯や点滅をしたりする制御を行う。サブ制御基板１０５２には、演算等を行うＣＰＵ（図示せず）、演出プログラム及び演出データを記憶したＲＯＭ（図示せず）、及び各データを一時的に記憶するＲＡＭ（図示せず）等を含む。

【００５２】

例えば、ＲＯＭは、図１６～図１５に示す演出を制御するための演出制御プログラムや、演出のための画像データや音声データを記憶する。また、ＲＡＭは、上述した演出制御プログラムで用いる変数の値を記憶する。これらのＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭは、入出力バスによって電氣的に接続されており、データ信号やアドレス信号が入出力できるようになされている。

【００５３】

サブ制御基板１０５２は、メイン制御基板１０３２に、図示しないハーネスにより電氣的に接続されている。メイン制御基板１０３２は、サブ制御基板１０５２に対して命令や情報等を送信する。上述したメイン制御基板１０３２は、遊技全体を統括的に制御するのに対して、サブ制御基板１０５２は、メイン制御基板１０３２の下位に属し、メイン制御基板１０３２から送られた命令や情報等に基づいて、演出の全体を制御する。

<<スロットマシン１０１０における単位遊技の概要>>

３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒが停止したときには、入賞ラインＬ１～Ｌ５上に、図柄が位置する。スロットマシン１０１０における単位遊技は、有効化された入賞ライン上に位置した図柄の並びによって、遊技の結果が定まる遊技である。このため、遊技者は、回転しているリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒ上の図柄を目視し、所定の役を構成する図柄の並びが、有効化された入賞ライン上に揃うように、最適と判断したタイミングで、３つのストップスイッチ１０４４ａ、１０４４ｂ及び１０４４ｃを操作して、リール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ又は１０３０Ｒを停止させる。

【００５４】

役は、後述するように、複数の種類のものが予め定められている。後述する役抽選手段１１２０の役抽選処理によって、少なくとも１つの種類の役が定められる。このように、少なくとも１つの種類の役が定められることを、「当り」と称する。また、役抽選処理によっては、いずれの種類の役も定められない場合もあり、この場合を「外れ」と称する。

【００５５】

また、スロットマシン１０１０で行われる単位遊技は、単一の行程の遊技が繰り返される遊技である。この単一の行程の遊技を単位遊技と称する。単位遊技は、遊技者によってスタートスイッチ１０４２が操作されたことに基づいて開始され、３つのストップスイッチ１０４４ａ、１０４４ｂ及び１０４４ｃが操作されたことに基づいて終了する。遊技者の観点から見た場合には、単位遊技は、スタートスイッチ１０４２を操作して３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒが回転し始めてから、３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒの全てが停止するまでの単一の行程の遊技である。このように、単位遊技は、遊技者がスタートスイッチ１０４２を操作する毎に開始される。なお、本明細書では、単位遊技と表現した場合には、単位遊技が繰り返される遊技を意味する場合と、１つの単位遊技を意味する場合との、双方の場合がある。

【００５６】

上述したように、単位遊技は、遊技者がスタートスイッチ１０４２を操作することに基づいて開始される。この単位遊技の開始の時点は、より詳細には、遊技者がスタートスイッチ１０４２を操作することによって、スタートスイッチ１０４２から始動信号が発せられ、スタートスイッチ１０４２から発せられた始動信号をメイン制御基板１０３２が検出したときとするのが好ましい。また、この単位遊技の開始の時点を、３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒが回転し始めたことを視認できたときとしてもよい。

【００５７】

また、上述したように、単位遊技は、３つのストップスイッチ１０４４ａ、１０４４ｂ及び１０４４ｃを操作することによって終了する。この単位遊技の終了の時点は、より詳細には、遊技者が３つのストップスイッチ１０４４ａ、１０４４ｂ及び１０４４ｃを操作することによって３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒが停止して、メイン制御基板１０３２において、入賞処理等の終了処理を終えたときとするのが好ましい。また、単位遊技の終了の時点を、３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒが停止したことをメイン制御基板１０３２が検出したときとしてもよい。さらに、単位遊技の終了の時点を、３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒが停止したことを視認できたときとしてもよい。

<遊技状態>

単位遊技は、各種の遊技状態において実行される。遊技状態は、遊技者に与える利益が相違するように定められたものである。例えば、遊技状態には、通常遊技状態や特別遊技状態等がある。

【００５８】

この特別遊技状態には、後述するように、第１種ＢＢ遊技状態、第２種ＢＢ遊技状態、ＲＢ遊技状態、ＳＢ遊技状態、ＣＢ遊技状態がある。第１種ＢＢ遊技状態は、第１種ＢＢ役に当選したとき移行できる遊技状態である。第２種ＢＢ遊技状態は、第２種ＢＢ役に当選したとき移行できる遊技状態である。ＲＢ遊技状態は、ＲＢ役に当選したとき移行でき

10

20

30

40

50

る遊技状態である。S B 遊技状態は、S B 役に当選したとき移行できる遊技状態である。C B 遊技状態は、C B 役に当選したとき移行できる遊技状態である。

【0059】

上述した通常遊技状態には、通常一般遊技状態、第1種B B 当選一般遊技状態、第2種B B 当選一般遊技状態、R B 当選一般遊技状態がある。第1種B B 当選一般遊技状態は、第1種B B 役に当選した通常遊技状態である。第2種B B 当選一般遊技状態は、第2種B B 役に当選した通常遊技状態である。R B 当選一般遊技状態は、R B 役に当選した通常遊技状態である。通常一般遊技状態は、第1種B B 役と第2種B B 役とR B 役とのいずれにも当選していない通常遊技状態である。

【0060】

さらに、上述した遊技状態のほかに、再遊技高確率遊技状態（以下、R T 遊技状態と称する。）もある。このR T 遊技状態は、後述する再遊技役に当選しやすいように定められた遊技状態、すなわち、再遊技役の当選確率を高くして役抽選処理を行う遊技状態である。例えば、再遊技役の当選確率を10／73よりも高くした遊技状態である。

【0061】

このR T 遊技状態への移行は、後述する第1種B B 役や第2種B B 役やR B 役に当選したときや、上述した第1種B B 遊技状態や第2種B B 遊技状態やR B 遊技状態に遊技状態が移行したときや、第1種B B 遊技状態や第2種B B 遊技状態やR B 遊技状態が終了したときや、第1種B B 役や第2種B B 役やR B 役に当選していない場合又は第1種B B 遊技状態や第2種B B 遊技状態やR B 遊技状態でない場合に特定の図柄の並びが揃ったときなどに行うことができる。

【0062】

さらに、上述したように、R T 遊技状態は、再遊技役の当選確率を高くして役抽選処理を行えばよく、また、上述した条件を満たしたときにR T 遊技状態へ移行させればよいので、複数のR T 遊技状態を設けることができる。これらの複数のR T 遊技状態の各々で、再遊技に当選する確率を異ならしめるようにできる。

【0063】

上述したように、単位遊技は、これらの遊技状態のうちの1つが定められて行われる。遊技状態は、フラグとしてメイン制御手段1100の記憶手段に記憶される。フラグは、後述する図11のステップS1122の処理でセットされる。なお、上述した遊技状態の全てを定める必要はなく、スロットマシン1010で進行させたり展開させたりする単位遊技に応じて適宜選択して定めればよい。

<役の種類>

上述した役の種類には、例えば、小役や、再遊技役や、特別役等の種類がある。

【0064】

小役は、予め定めた枚数のメダルの払い出しを行う役である。小役には、さらに、複数の種類の役がある。小役は、3つのリール1030L、1030C又は1030Rに付された図柄の種類を用いて役の名称とする場合が多い。例えば、図柄の種類には、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」等がある。このため、有効ライン上に図柄「スイカ」が揃う小役をスイカ役と称し、有効ライン上に図柄「ベル」が揃う小役をベル役と称する。また、左リール1030Lの図柄「チェリー」が有効ライン上に停止表示されたときには、中リール1030C及び右リール1030Rの図柄の種類に拘らず入賞したとする。この役をチェリー役と称する。

【0065】

上述したように、小役には、スイカ役やベル役やチェリー役のように、複数種類のものを含ませることができる。さらに、これらの複数種類ごとに、これらの役に当選する確率や払い出すメダルの枚数を異ならしめることができる。

【0066】

再遊技役は、現在行われた単位遊技における賭数（ベット枚数）を維持したまま、更なる所定の枚数のメダルを賭けの対象とすることなく、再び単位遊技を行えるようにした役

10

20

30

40

50

である。なお、本明細書では、再遊技役を、リプレイ役又はR P役とも称し、また、再遊技役に当選したときに行われる単位遊技を再遊技（リプレイ又はR Pとも称する。）と称する。

【0067】

特別役は、単位遊技の遊技状態を通常一般遊技状態から特別遊技状態（遊技者にとって有利な遊技）に移行させることができる役である。この特別役には、例えば、シングルボーナス（以下、S B役と称する。）や、レギュラーボーナス役（以下、R B役と称する。）や、第1種ビッグボーナス役（以下、第1種B B役と称する。）や、チャレンジボーナス役（以下、C B役と称する。）や、第2種ビッグボーナス役（以下、第2種B B役と称する。）がある。また、特別遊技状態には、後述するように、シングルボーナス遊技状態や、レギュラーボーナス遊技状態や、第1種ビッグボーナス遊技状態や、チャレンジボーナス遊技状態や、第2種ビッグボーナス遊技状態がある。

10

【0068】

S B役は、単位遊技の遊技状態をシングルボーナス遊技状態（普通役物）（以下、S B遊技状態と称する。）に移行させるための役である。S B役に対応した図柄の並びが有効ラインに揃ったときに、単位遊技の遊技状態をS B遊技状態に移行させる。S B遊技状態に移行させるときには、メダルの払い出しはない。S B遊技状態における単位遊技は、所定の役が高確率で当選する遊技であり、1回の単位遊技で終了する。

【0069】

R B役は、単位遊技の遊技状態をレギュラーボーナス遊技状態（第1種特別役物）（以下、R B遊技状態と称する。）に移行させるための役である。R B役に対応した図柄の並びが有効ラインに揃ったときに、単位遊技の遊技状態をR B遊技状態に移行させる。R B遊技状態に移行させるときには、メダルの払い出しはない。R B遊技状態における単位遊技は、所定の役が高確率で当選する遊技である。R B遊技状態は、単位遊技の回数が、所定回数（例えば、12回）を超えたとき、また、所定役が所定回数（例えば、8回）入賞したときに終了する。

20

【0070】

第1種B B役は、単位遊技の遊技状態を第1種ビッグボーナス遊技状態（第1種特別役物に係る役物連続作動装置）（以下、第1種B B遊技状態と称する。）に移行させるための役である。第1種B B役に対応した図柄の並びが有効ラインに揃ったときに、単位遊技の遊技状態を第1種B B遊技状態に移行させる。第1種B B遊技状態に移行させるときには、メダルの払い出しはない。第1種B B遊技状態は、上述したR B遊技状態の遊技状態からなり、このR B遊技状態で少なくとも1回の単位遊技を行うことができる。また、1回の第1種B B遊技状態では、複数回のR B遊技状態を繰り返すことが可能な遊技状態である。第1種B B遊技状態は、第1種B B遊技状態で払い出したメダルの枚数が、所定枚数（例えば、300枚など）に達したときに終了する。この第1種B B役も複数種類のものを含ませることができる。さらに、これらの複数種類ごとに、これらの役に当選する確率を異ならしめることができる。

30

【0071】

C B役は、単位遊技の遊技状態をチャレンジボーナス遊技状態（第2種特別役物）（以下、C B遊技状態と称する。）に移行させるための役である。C B役に対応した図柄の並びが有効ラインに揃ったときに、単位遊技の遊技状態をC B遊技状態に移行させる。C B遊技状態に移行させるときには、メダルの払い出しはない。遊技状態がC B遊技状態となったときには、3つのリール1030L、1030C及び1030Rのうちの一定のリールの停止制御を変更することができる。具体的には、その一定のリールに対応したストップスイッチが遊技者によって操作されたときを基準にして75ミリ秒以内（通常は、190ミリ秒）に、そのリールを停止させるように制御する。さらに、遊技状態がC B遊技状態となったときには、所定の小役については、後述する役抽選手段1120による抽選処理の結果に拘らず、所定の小役に対応した図柄の並びを有効ラインに揃えることができる。C B遊技状態は、1回の単位遊技を行うことで終了する。

40

50

【0072】

第2種BB役は、単位遊技の遊技状態を第2種ビッグボーナス遊技状態（第2種特別役物に係る役物連続作動装置）（以下、第2種BB遊技状態と称する。）に移行させるための役である。第2種BB役に対応した図柄の並びが有効ラインに揃ったときに、単位遊技の遊技状態を第2種BB遊技状態に移行させる。第2種BB遊技状態に移行させるときには、メダルの払い出しはない。第2種BB遊技状態は、上述したCB役が高確率で当選するCB高確率当選状態と、上述したCB遊技状態と、の2つの遊技状態からなり、その各々で単位遊技を行うことができる。また、遊技状態がCB高確率当選状態からCB遊技状態へ移行したときには、その後、CB遊技状態からCB高確率当選状態へ再び戻すことができる。第2種BB遊技状態は、第2種BB遊技状態で払い出したメダルの枚数が、所定枚数（例えば、286枚など）に達したときに終了する。また、遊技状態が第2種BB遊技状態であるときに、上述したSB役やRB役を、役抽選手段1120の抽選処理によって当選できるようにした場合には、SB役やRB役に当選したときに、第2種BB遊技状態は終了する。

10

【0073】

この第2種BB役も複数種類のものを含ませることができる。さらに、これらの複数種類ごとに、これらの役に当選する確率を異ならしめることができる。

<<スロットマシン1010の機能>>

図7は、スロットマシン1010における主要な制御機能の概略を示す機能ブロック図である。図7に示すように、スロットマシン1010は、主に、操作手段1500と、遊技媒体数設定手段1600と、設定値設定手段1700と、メイン制御手段1100と、サブ制御手段1200と、図柄表示手段1400と、演出手段1300とを含む。

20

<操作手段1500>

操作手段1500は、遊技者によって操作されるもので、操作されたことを示す信号を後述するメイン制御手段1100に遊技者の操作に基づいて発する。操作手段1500は、スタートスイッチ1042と、ストップスイッチ1044a～1044cと、を含むものが好ましい。スタートスイッチ1042は、遊技者によって操作されたときに、操作されたことを示す始動信号を後述するメイン制御手段1100に発する。また、ストップスイッチ1044a～1044cの各々も、遊技者によって操作されたときに、操作されたことを示す停止信号をメイン制御手段1100に発する。

30

【0074】

上述したように、スタートスイッチ1042からメイン制御手段1100に発せられた始動信号によって、3つのリール1030L、1030C及び1030Rの回転が始まり、上述した単位遊技の開始の契機が定められる。

【0075】

また、ストップスイッチ1044a～1044cの各々からメイン制御手段1100に発せられた停止信号によって、3つのリール1030L、1030C及び1030Rのうち対応したリールが停止する。3つのストップスイッチ1044a～1044cの全てが操作されて、3つのリール1030L、1030C及び1030Rの全てが停止したことに基づいて、単位遊技の終了の契機が定められる。このように、上述した始動信号が発せられたことに基づいて単位遊技が開始され、最後に停止させるリールに対応したストップスイッチから停止信号が発せられたことに基づいて単位遊技が終了する。

40

【0076】

3つのストップスイッチ1044a～1044cの操作には、複数の種類の操作態様がある。例えば、3つのストップスイッチ1044a～1044cを操作する順番や操作するタイミングが異なるようにして操作することができる。具体的には、ストップスイッチ1044a→1044b→1044cや、1044b→1044a→1044c、1044c→1044b→1044aのように、操作する順番が異なるように操作することができる。

【0077】

50

上述したように、ストップスイッチ1044a～1044cの各々からメイン制御手段1100に停止信号が発せられ、ストップスイッチ1044a～1044cの操作には、複数の種類の操作態様がある。このため、停止信号は操作態様に基づいて発せられることになり、停止信号が発せられるメイン制御手段1100では、停止信号が発せられた順番や発せられたタイミングを検出することで、操作態様を得ることができる。

＜遊技媒体数設定手段1600（有効ライン化手段）＞

遊技媒体数設定手段1600も、操作手段1500と同様に、遊技者によって操作されるもので、遊技者の操作に基づいて操作された旨のベット指示信号を後述するメイン制御手段1100に発する。遊技媒体数設定手段1600からメイン制御手段1100へ発せられたベット指示信号に基づいて、複数の入賞ラインL1～L5のうちのいずれのものを有効化するかが定められる。

10

【0078】

遊技媒体数設定手段1600も、遊技者によって操作されるものであればよい。遊技媒体数設定手段1600は、好ましくは、上述した1ベットスイッチ1062、2ベットスイッチ1064及び最大ベットスイッチ1066からなる。

【0079】

1ベットスイッチ1062、2ベットスイッチ1064又は最大ベットスイッチ1066からメイン制御手段1100へ発せられたベット指示信号によって、遊技の賭けの対象とするメダルの枚数が定められる。例えば、1ベットスイッチ1062からメイン制御手段1100へ発せられた1ベット指示信号によって、1枚のメダルを遊技の賭けの対象とし、2ベットスイッチ1064からメイン制御手段1100へ発せられた2ベット指示信号によって、2枚のメダルを遊技の賭けの対象とし、最大ベットスイッチ1066からメイン制御手段1100へ発せられた最大ベット指示信号によって、3枚のメダルを遊技の賭けの対象とする。

20

【0080】

また、上述したように、リール表示窓1051には5本の入賞ラインL1～L5が描かれている。1ベットスイッチ1062を遊技者が操作したときには、入賞ラインL1が有効化される。2ベットスイッチ1064を操作したときには、入賞ラインL1～L3が有効化される。最大ベットスイッチ1066を操作したときには、L1～L5が有効化される。このように3つのベットスイッチ1062、1064及び1066は、遊技の賭けの対象となるメダルの枚数を定めると共に、入賞ラインL1～L5を有効化する有効ライン化手段として機能する。

30

＜設定値設定手段1700（役抽選テーブル指定手段）＞

設定値設定手段1700は、スロットマシン1010の管理者等の者によって操作される。管理者等の者によって設定値設定手段1700が操作されることにより、設定値設定手段1700は、後述する役抽選手段1120による役抽選処理を行うときに用いる抽選テーブルを、複数の役抽選テーブルのうちから指定するための指定情報をメイン制御手段1100に発する。指定情報は、いわゆる設定値を示す情報である。例えば、設定値が1～6であるときには、「1」～「6」の値を示す指定情報がメイン制御手段1100へ発せられる。後述するように、メイン制御手段1100に送られた指定情報が示す設定値は、設定値記憶手段1170に記憶される。なお、設定値に基づいて、通知される設定値関連情報が作成される。なお、設定値（例えば、6という数値）そのものが、通知される設定値関連情報が等しい値（例えば、6という数値）でもよく、他には数値6を示す画像情報や音声情報でもよい。

40

【0081】

設定値設定手段1700は、上述した設定スイッチ1027からなるものが好ましい。

＜メイン制御手段1100（遊技制御手段）＞

メイン制御手段1100には、上述した操作手段1500や遊技媒体数設定手段1600のほか、サブ制御手段1200や、図柄表示手段1400が電氣的に接続されている。メイン制御手段1100は、遊技の進行等の遊技全体を制御する。このメイン制御手段1

50

１００は、上述したメイン制御基板１０３２からなるのが好ましい。

【００８２】

上述したように、メイン制御手段１１００には操作手段１５００が電氣的に接続されている。操作手段１５００のスタートスイッチ１０４２からは、メイン制御手段１１００に始動信号が発せられる。これにより、スタートスイッチ１０４２が遊技者によって操作されたことを検出することができる。操作手段１５００のストップスイッチ１０４４ａ～１０４４ｃの各々からは、メイン制御手段１１００に停止信号が発せられる。これにより、ストップスイッチ１０４４ａ～１０４４ｃの各々から発せられた停止信号の順番やタイミングを検出することができる。

【００８３】

また、メイン制御手段１１００には遊技媒体数設定手段１６００が電氣的に接続されている。遊技媒体数設定手段１６００の１ベットスイッチ１０６２、２ベットスイッチ１０６４及び最大ベットスイッチ１０６６の各々からは、メイン制御手段１１００にベット指示信号が発せられる。発せられたベット指示信号を検出することによって、賭けの対象とするメダルの枚数や、有効ラインの設定の制御をする。

【００８４】

メイン制御手段１１００は、役抽選手段１１２０と、リール駆動制御手段１１３０と、リール回転位置取得手段１１４０と、有効ライン記憶手段１１６０とを含む。

<役抽選手段１１２０（役抽選手段）>

役抽選手段１１２０は、予め定められている種類の役の抽選を行う。役には、上述したように、例えば、小役や、再遊技役や、特別役等の種類がある。このように、役抽選手段１１２０の役抽選処理によって、少なくとも１つの種類の役が定められることを、「当り」と称し、いずれの種類の役も定められないことを、「外れ」と称する。

【００８５】

上述した小役は、予め定めた枚数のメダルの払い出しを行う役である。

【００８６】

また、再遊技役は、現在行われた単位遊技における賭数を維持したまま、更なる所定の枚数のメダルを賭けの対象とすることなく、再遊技を行えるようにした役である。

【００８７】

上述した特別役とは、通常一般遊技状態から特別遊技状態に移行させる役である。特別遊技状態は、通常一般遊技状態における単位遊技で獲得できるメダルの数よりも多くのメダルを獲得できる可能性が高くなった遊技状態であり、遊技者にとって有利となる遊技状態である。特別役は、例えば、上述したように、ＳＢ役や、ＲＢ役や、第１種ＢＢ役や、ＣＢ役や、第２種ＢＢ役がある。ＳＢ役は、単位遊技の遊技状態をＳＢ遊技状態に移行させるための役である。ＲＢ役は、単位遊技の遊技状態をＲＢ遊技状態に移行させるための役である。第１種ＢＢ役は、単位遊技の遊技状態を第１種ＢＢ遊技状態に移行させるための役である。ＣＢ役は、単位遊技の遊技状態をＣＢ遊技状態に移行させるための役である。第２種ＢＢ役は、単位遊技の遊技状態を第２種ＢＢ遊技状態に移行させるための役である。

【００８８】

さらに、本実施の形態では、上述した各種の役に単独に当選させるだけでなく、少なくとも２つの役に同時に当選させる、いわゆる重複当選させることもできる。重複当選したときには、当選した複数の役のうちのいずれか１つの役に入賞させることができる。重複当選したとしても、入賞させることができる役は、当選した複数の役のうちのいずれか１つの役のみである。例えば、小役と特別役とが重複当選するようにしたり、複数の小役が重複当選するようにしたりするようにできる。

【００８９】

役抽選手段１１２０は、例えば、乱数発生手段１１２２と、乱数抽出手段１１２４と、乱数判定手段１１２６とを含む。乱数発生手段１１２２は、役抽選処理用の乱数（ハードウェア乱数等）を発生させる。乱数抽出手段１１２４は、乱数発生手段１１２２によって

10

20

30

40

50

発せられた乱数を抽出する。乱数判定手段 1126 は、乱数抽出手段 1124 が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する。この役抽選手段 1120 によって、「役抽選手段」が構成され、「役抽選処理」が行われる。

【0090】

「役抽選処理」は、遊技についての「当り」又は「外れ」を定める処理である。具体的には、後述する図 10 のステップ S1006 で呼び出される図 11 に示すサブルーチンの処理で実行される。

＜乱数発生手段 1122＞

乱数発生手段 1122 は、所定の正の整数の範囲（例えば 10 進法で 0～65535）の乱数を、所定のタイミング毎に継続的に発生させる。

10

＜乱数抽出手段 1124＞

乱数抽出手段 1124 は、乱数発生手段 1122 によって発生させた乱数を、所定のタイミングで抽出する。例えば、本実施の形態では遊技者によってスタートスイッチ 1042 が操作されたときに乱数を抽出する。

＜乱数判定手段 1126＞

乱数判定手段 1126 は、乱数抽出手段 1124 によって抽出された乱数値を、後述する抽選テーブル記憶手段 1128 に記憶された抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。

＜抽選テーブル記憶手段 1128（役記憶手段）＞

抽選テーブル記憶手段 1128 は、複数の遊技状態と役の種類とに応じて、抽選確率が記憶された抽選テーブルを有する。

20

【0091】

単位遊技の遊技状態は、例えば、上述したように、通常一般遊技状態、第 1 種 BB 当選一般遊技状態、第 2 種 BB 当選一般遊技状態、RB 当選一般遊技状態、SB 遊技状態、RB 遊技状態、第 1 種 BB 遊技状態、CB 遊技状態、第 2 種 BB 遊技状態等がある。これらの複数の遊技状態と役の種類とに対応した置数の関係の表を図 8 に示す。図 8 に示した例では、具体的な置数については空欄で省略して示した。また、遊技状態によっては、抽選することができない役もあり、その役については置数を 0 として示した。これらの置数を適宜定めることによって、役に当選する確率を定めることができる。上述したように、乱数発生手段 1122 によって、0～65535 の範囲の乱数を発生させたときには、役の各々に当選する確率は、置数／65535 により定めることができる。

30

【0092】

抽選テーブルは、これらの遊技状態に対応して、通常一般遊技状態抽選テーブル、第 1 種 BB 当選一般遊技状態抽選テーブル、第 2 種 BB 当選一般遊技状態抽選テーブル、RB 当選一般遊技状態抽選テーブル、SB 遊技状態抽選テーブル、RB 遊技状態抽選テーブル、第 1 種 BB 遊技状態抽選テーブル、CB 遊技状態抽選テーブル、第 2 種 BB 遊技状態抽選テーブル等の抽選テーブルからなる。

【0093】

また、図 8 の例には示していないが、再遊技高確率遊技状態にするための抽選テーブルもある。抽選テーブルは、通常遊技状態抽選テーブルや特別遊技状態抽選テーブルとは別個に構成されている。

40

【0094】

これらの抽選テーブルの各々は、例えば、0～65535 の範囲の整数を所定の範囲ごとに分割した複数の領域を有する。複数の領域の各々は、役の種類に対応する。例えば、0～65535 の範囲の整数を、小役に対応した領域や、再遊技役に対応した領域や、RB 役に対応した領域や、第 1 種 BB 役に対応した領域や、外れに対応した領域等の複数の領域に分割する。

【0095】

抽選テーブルの概念を示す例を図 9（a）に示す。この図 9（a）に示した例は、通常一般遊技状態抽選テーブルであり、0～65535 の範囲の整数を所定の範囲ごとに分割

50

し、その各々の領域を第1種BB役、第2種BB役、RB役、CB役、SB役、小役、再遊技役、重複当選役、外れに割り当てたものである。これらの領域の大きさは、上述した図8に定めた置数に基づいて決定したものである。

【0096】

上述した乱数判定手段1126は、乱数抽出手段1124が抽出した乱数の値が、これらの領域のうちのいずれの領域に含まれるかを判断して、役の種類を判定する。例えば、乱数抽出手段1124が抽出した乱数の値が、第1種BB役に対応した領域に含まれたときには、乱数判定手段1126は、第1種BB役に当選したと判定する。また、乱数抽出手段1124が抽出した乱数の値が、外れに対応した領域に含まれたときには、乱数判定手段1126は、外れたと判定する。

10

【0097】

なお、上述したように、通常一般遊技状態抽選テーブル、第1種BB当選一般遊技状態抽選テーブル、第2種BB当選一般遊技状態抽選テーブル、RB当選一般遊技状態抽選テーブル、SB遊技状態抽選テーブル、RB遊技状態抽選テーブル、第1種BB遊技状態抽選テーブル、CB遊技状態抽選テーブル、第2種BB遊技状態抽選テーブル等の全ての抽選テーブルについて、全ての役に対応した領域を設ける必要はない。その遊技状態で当選し得る役についてのみ領域を設ければよい。例えば、遊技状態がRB遊技状態であるときに、SB役やRB役や第1種BB役やCB役や第2種BB役が当選しないように、RB遊技状態抽選テーブルには、これらの役に対応した領域を設けないようにする。また、遊技状態が第1種BB遊技状態であるときに、SB役や第1種BB役やCB役や第2種BB役が当選しないように、第1種BB遊技状態抽選テーブルには、これらの役に対応した領域を設けないようにする。さらに、遊技状態が第2種BB遊技状態であるときに、第1種BB役や第2種BB役が当選しないように、第2種BB遊技状態抽選テーブルには、これらの役に対応した領域を設けないようにする。

20

【0098】

上述した役抽選手段1120の役抽選処理によって、少なくとも1つの種類の役が定められる。このように、少なくとも1つの種類の役が定められることを、「当り」と称する。また、役抽選処理によって、いずれの種類の役も定められなかったことを、「外れ」と称する。

【0099】

上述した役抽選処理によって当選した役は、当選フラグとして記憶される。当選フラグの例を図9(b)に示す。当選フラグは、1つの役について1ビットを用い、全体で、16ビットからなる。役に当選したときには、その役に対応する1ビットの値を「1」にし、当選しなかったときには、値を「0」にする。

30

<リール駆動制御手段1130>

リール駆動制御手段1130は、上述したスタートスイッチ1042から発せられた始動信号や、ストップスイッチ1044a~1044cから発せられた停止信号に基づいて、3つのリール1030L~1030Rの回転制御と停止制御とを行う。リール駆動制御手段1130は、リール回転制御手段1132とリール停止制御手段1134とからなる。

<リール回転制御手段1132>

40

リール回転制御手段1132は、上述した操作手段1500、好ましくはスタートスイッチ1042から発せられた始動信号を検出したことに基づいて、モータ1086a、1086b及び1086cに回転制御信号を発する。なお、リール回転制御手段1132は、スタートスイッチ1042からの始動信号を検出して、直ちに、回転制御信号を発するのではなく、他の条件、例えば、ウェイト時間を経過していることなどの回転開始条件を満たしたことを判別して回転制御信号を発する。

【0100】

後述するように、モータ1086aは左リール1030Lを駆動し、モータ1086bは中リール1030Cを駆動し、モータ1086cは右リール1030Rを駆動する。モータ1086a、1086b及び1086cの各々は、ステッピングモータからなり、1

50

個のパルスからなるパルス信号が供給されると所定の角度だけ回転し、504個のパルスからなるパルス信号が供給されることで1回転する。モータ1086aが1回転することによって、リール1030Lも1回転し、モータ1086bが1回転することによって、リール1030Cも1回転し、モータ1086cが1回転することによって、リール1030Rも1回転する。

【0101】

リール回転制御手段1132は、スタートスイッチ1042から発せられた始動信号を検出したことに基づいて、モータ1086aを回転させるためのモータ1086a用パルス信号と、モータ1086bを回転させるためのモータ1086b用パルス信号と、モータ1086cを回転させるためのモータ1086c用パルス信号とを生成し、リール回路駆動手段1136に供給する。

10

【0102】

リール回路駆動手段1136は、供給されたモータ1086a用パルス信号に応じてモータ1086a用回転駆動信号を生成し、供給されたモータ1086b用パルス信号に応じてモータ1086b用回転駆動信号を生成し、供給されたモータ1086c用パルス信号に応じてモータ1086c用回転駆動信号を生成し、これらの回転駆動信号をモータ1086a、1086b及び1086cの各々に供給する。回転駆動信号は、リール回転制御手段1132から供給されたパルス信号のパルスの数に応じた回転位置だけモータ1086a、1086b又は1086cを回転させるための信号である。モータ1086a、1086b及び1086cは、各々に対して供給された回転駆動信号によって回転を開始する。

20

【0103】

この処理は、後述する図10のフローチャートに示すステップS1011で実行される。

【0104】

また、後述するように、リール回転制御手段1132が生成したモータ1086a用パルス信号と、モータ1086b用パルス信号と、モータ1086c用パルス信号とは、3つのリール1030L、1030C及び1030Rの回転位置を検出するためにも用いられる。

<リール停止制御手段1134>

リール停止制御手段1134は、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが遊技者によって操作されたときのタイミングと、上述した役抽選手段1120の抽選処理の結果とに基づいて、モータ1086a、1086b又は1086cへ停止制御信号を発して、左リール1030L、中リール1030C又は右リール1030Rの停止制御をする。

30

【0105】

上述したように、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが遊技者によって操作されたときには、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cから停止信号が発せられる。リール停止制御手段1134は、このストップスイッチ1044a、1044b又は1044cから発せられた停止信号を検出する。

【0106】

40

リール停止制御手段1134は、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cから発せられた停止信号を検出したときには、後述する候補図柄を得る。この候補図柄は、後述するように、リール1030L、1030C又は1030Rが停止したときに、回転基準位置に位置させることができるものとして選ばれた少なくとも1つ以上の図柄である。なお、この少なくとも1つ以上の図柄とは、後述する制御コマ数分の図柄である。また、本実施の形態では、回転基準位置は、後述するように、入賞ラインL3とするのが好ましい。

【0107】

以下では、制御コマ数と、候補図柄とについて説明する。

【0108】

50

リール停止制御手段1134は、ストップスイッチ1044a, 1044b及び1044cが操作されてから、リール1030L, 1030C及び1030Rがある程度回転してから停止するように制御する。しかし、リール1030L, 1030C及び1030Rが停止するまでの時間を余りに長くした場合には、リール1030L, 1030C及び1030Rが停止するまでの態様が不自然なものとなる。このようなことから、ストップスイッチ1044a, 1044b及び1044cから発せられた停止信号を検出したときからリールが停止するまでの時間を、原則、190ミリ秒以下に設定している。なお、上述したCB遊技状態で説明したように、遊技状態がCB遊技状態となったときには、3つのリール1030L, 1030C及び1030Rのうちの一定のリールについては、その停止制御を変更することができる。その一定のリールに対応したストップスイッチから発せられた停止信号を検出したときを基準にして75ミリ秒以内に、そのリールを停止させるように制御する。

10

【0109】

また、リール1030L, 1030C及び1030Rが一定の速度で回転しているときには、リール1030L, 1030C及び1030Rに付された図柄を遊技者がおおむね識別できるようにする必要もある。このため、リール1030L, 1030C及び1030Rが1分間に80回転以上回転しないように、リール1030L, 1030C及び1030Rの回転速度が定められている。

【0110】

なお、一般的なスロットマシンの場合には、リール1030L, 1030C及び1030Rの各々に付されている図柄の数は21個である。

20

【0111】

このように、ストップスイッチ1044a, 1044b及び1044cが操作されてから190ミリ秒以内に、21個の図柄が付されたリール1030L, 1030C及び1030Rが停止するように停止制御するという第1の制御条件と、リール1030L, 1030C及び1030Rが1分間に80回転以上回転しないように回転制御するという第2の制御条件とから、ストップスイッチ1044a, 1044b及び1044cが操作されてからリール1030L~1030Rが停止するまでの間に、回転基準位置を最も多く通過できる図柄の数（以下、最大通過図柄数と称する。）は、4個となる。回転基準位置を通過できる図柄の数には、ストップスイッチ1044a, 1044b又は1044cが操作されたときに回転基準位置を通過している最中の図柄も含まれる。

30

【0112】

本明細書では、最大通過図柄数と、リールが停止して回転基準位置に位置した図柄との総和を制御コマ数と称する。上述したように、最大通過図柄数は4個である。また、リールが停止することによって回転基準位置に位置する図柄は、1個である。したがって、本実施の形態では、制御コマ数は5個となる。この制御コマ数分の図柄が、回転基準位置に位置する可能性がある図柄であり、後述する候補図柄である。

【0113】

リール停止制御手段1134は、ストップスイッチ1044a, 1044b及び1044cが操作されたときを基準にして、その後、回転基準位置を通過する図柄の数が、最大通過図柄数以下となるように、リール1030L, 1030C及び1030Rの停止制御をする。回転基準位置は、例えば、入賞ラインL3とするのが好ましい。回転基準位置を入賞ラインL3とした場合には、ストップスイッチ1044a, 1044b及び1044cが操作された後、入賞ラインL3を通過する図柄の数が、最大通過図柄数以下となるように、リールの停止制御をする。すなわち、上述した例では、リール停止制御手段1134は、ストップスイッチ1044a, 1044b又は1044cが操作されたときから、入賞ラインL3を通過する図柄の数が4個になるまで、リール1030L, 1030C及び1030Rを回転させるようにして、リール1030L, 1030C及び1030Rを停止させる制御をする。

40

【0114】

50

なお、基準にする回転基準位置は、本実施の形態では、水平方向に延びる入賞ライン L1～L3のいずれかにするのが好ましい。また、リール 1030L、1030C 及び 1030R のうちの 1 つのリールに着目すれば、ストップスイッチが操作されたときから、そのリールが停止するまでの間に入賞ライン L1～L3 を通過する図柄の数は、いずれの入賞ラインでも同じである。例えば、ストップスイッチ 1044a が操作されたときからリール 1030L が停止するまでの間に、入賞ライン L1～L3 を通過する図柄の数は、いずれの入賞ラインでも同じである。

【0115】

また、リール停止制御手段 1134 は、上述した役抽選手段 1120 の抽選処理の結果にも基づいて、左リール 1030L、中リール 1030C 又は右リール 1030R の停止制御をする。

【0116】

例えば、役抽選手段 1120 の抽選処理によって所定の役に当選した場合には、リール停止制御手段 1134 は、当選したその役に対応する図柄の並びが有効化された入賞ライン上に容易に揃うように 3 つのリール 1030L、1030C 及び 1030R の停止制御を行う。すなわち、候補図柄の中に、当選した役に対応した図柄が含まれている場合には、その図柄が、有効化された入賞ライン上に位置するように、3 つのリール 1030L、1030C 及び 1030R の停止制御を行う。このように、当選した所定の役に対応する図柄の並びが有効化された入賞ライン上に揃うようにリールの停止制御を行うことを「引き込み制御」と称する。

【0117】

一方、役抽選手段 1120 の抽選処理によっていずれの役にも当選しなかった場合、すなわち、外れた場合には、リール停止制御手段 1134 は、いずれかの役に対応する図柄の並びが有効化された入賞ライン上に揃わないように 3 つのリール 1030L、1030C 及び 1030R の停止制御を行う。すなわち、候補図柄を構成する図柄が、有効化された入賞ライン上に位置しても、いずれかの役に対応する図柄の並びとならないように、3 つのリール 1030L、1030C 及び 1030R の停止制御を行う。このように、いずれかの役に対応する図柄の並びが有効化された入賞ライン上に揃わないようにリールの停止制御を行うことを「蹴飛ばし制御」と称する。

【0118】

上述したように、本実施の形態では、回転基準位置を下段の入賞ライン L3 とした。この入賞ライン L3 に所定の図柄を位置づけて、3 つのリール 1030L、1030C 及び 1030R を停止させたときには、中段の入賞ライン L1 及び上段の入賞ライン L2 の各々にも他の図柄が位置づけられるように構成されている。すなわち、3 つの入賞ライン L1、L2 及び L3 の間隔は、3 つのリール 1030L、1030C 及び 1030R の各々に配置された 21 個の図柄の隣り合う間隔におおよそ一致するようにされている。

【0119】

上述したように、本実施の形態では、役抽選手段 1120 によって、複数の役に重複当選する場合もある。複数の役に重複当選したときには、その役の種類に応じて、3 つのリール 1030L、1030C 又は 1030R の停止制御をする優先順位を予め定めている。

【0120】

重複当選したときの役への入賞は、以下のように制御される。まず、重複当選した役に再遊技役が含まれている場合には、重複当選した他の役が特別役であっても、再遊技役が入賞するように 3 つのリール 1030L、1030C 又は 1030R の停止制御を実行する。また、重複当選した役に、特別役と少なくとも 1 つ以上の小役とが含まれている場合には、小役よりも特別役を優先して停止制御を実行する。

【0121】

重複当選した場合であっても、最終的に入賞できる役は 1 つのみであるが、3 つのリール 1030L、1030C 又は 1030R の停止制御をする過程においては、重複当選した役のうちの複数の役になるべく入賞するように行う。このような停止制御は、3 つのリ

10

20

30

40

50

ール1030L, 1030C又は1030Rに付された図柄の配置の仕方と、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが操作されたタイミングとによって、可能になる場合がある。

【0122】

例えば、小役と特別役とに重複当選したときには、小役に対応する図柄と特別役に対応する図柄との双方が、いずれかの有効ラインになるべく並ぶように、3つのリール1030L, 1030C又は1030Rの停止制御を行う。停止制御は、3つのリール1030L, 1030C及び1030Rの各々に対して行われる。以下では、最初に停止させる（以下、第1停止と称する。）リールの停止制御と、2番目に停止させる（以下、第2停止と称する。）リールの停止制御と、最後に停止させる（以下、第3停止と称する。）リールの停止制御とについて説明する。

10

【0123】

まず、第1停止では、小役に対応する図柄と特別役に対応する図柄との双方が、いずれかの有効ラインになるべく位置するように停止制御をする。小役に対応する図柄と特別役に対応する図柄との双方を有効ラインに位置づけることができないときには、特別役を優先して、特別役に対応する図柄が有効ラインに位置するように停止制御を行う。この場合には、第2停止と第3停止とは、特別役に対応する図柄が有効ラインに位置するように停止制御を行う。

【0124】

一方、第1停止で、特別役を優先できないときには、小役に対応する図柄が有効ラインに位置するように停止制御を行い、第2停止や第3停止も、小役に対応する図柄が有効ラインに位置するように停止制御を行う。

20

【0125】

また、第1停止の停止制御で、小役に対応する図柄と特別役に対応する図柄との双方を有効ラインに位置づけることができたときには、第2停止においても、小役と特別役との双方に入賞する可能性が生ずるように停止制御をする。小役と特別役との双方に入賞する可能性が生ずるように停止制御できないときには、第1停止と同様に、特別役を優先して停止制御をおこなう。

【0126】

さらに、第2停止で、小役と特別役との双方に入賞する可能性が生ずるように停止制御できたときには、第3停止では、特別役を優先して停止制御を行う。特別役に入賞させることができないときには、小役に入賞するように停止制御する。

30

【0127】

上述したような停止制御を行うことで、特別役と小役とに重複当選した場合には、特別役と小役との双方に入賞する可能性をなるべく残しつつ、最終的には、特別役と小役とのうちのいずれか一方の役に入賞するようにする。上述した例では、特別役と小役とに重複当選した場合を示したが、他の役に重複当選した場合も、予め定められた優先順位に従って、同様の停止制御が行われる。

【0128】

上述したリール停止制御手段1134における処理は、後述する図10に示すフローチャートのステップS1012の処理で呼び出される図12のリール停止制御処理で実行される。

40

<リール回転位置取得手段1140>

リール回転位置取得手段1140は、リール1030L, 1030C及び1030Rの回転位置を取得する。上述したように、リール回転制御手段1132は、モータ1086a、1086b及び1086cの各々を駆動するためのリール回路駆動手段1136に、パルス信号を供給する。リール回路駆動手段1136は、リール回転制御手段1132から供給されたパルス信号に含まれるパルスの数に応じた回転位置だけモータ1086a、1086b又は1086cが回転するように、モータ1086a用回転駆動信号、モータ1086b用回転駆動信号及びモータ1086c用回転駆動信号を生成し、モータ108

50

6 a、1086 b及び1086 cの各々に供給する。このため、リール回路駆動手段1136に供給したパルス信号に含まれるパルスの数を計数することで、リール1030 L、1030 C及び1030 Rの回転位置を取得することができる。上述したように、504個のパルスからなるパルス信号をリール回路駆動手段1136に供給することで、モータ1086 a、1086 b、1086 cの各々を1回転させることができる。モータ1086 a、1086 b、1086 cが1回転することによって、3つのリール1030 L、1030 C、1030 Rの各々も1回転することができる。

【0129】

また、上述したように、回転位置センサ1083 a、1083 b、1083 cから発せられたインデックス信号は、メイン制御手段1100に供給される。リール回転位置取得手段1140は、インデックス信号を受信するたびに、計数したパルスの数を初期化、例えば0に設定する。このようにすることで、モータ1086 a、1086 b、1086 cの各々が1回転するたびに計数したパルスの数を初期化することができる。このように、1回転するたびに計数したパルスの数を初期化するので、計数したパルスの数によって、3つのリール1030 L、1030 C、1030 Rの回転位置を得ることができる。また、1回転するたびに計数したパルスの数を初期化することによって、モータ1086 a、1086 b、1086 cが回転しているときに脱調などの不具合が生じて、直ちに的確なパルスの数に訂正することができる。

【0130】

回転位置センサ1083 a、1083 b、1083 cから発するインデックス信号は、図柄番号0の図柄が、所定の回転基準位置、例えば、入賞ラインL3に位置したときに発せられるようにするのが好ましい。上述したように、3つのリール1030 L、1030 C、1030 Rの各々のスポーク部の一つには、検出用突出片（図示せず）が取り付けられている。したがって、図柄番号0の図柄が入賞ラインL3に位置したときにインデックス信号が発せられるように、検出用突出片を取り付けるのが好ましい。

【0131】

このようにすることで、例えば、図6に示した例では、左リール1030 Lの場合には、図柄番号0の図柄「レバー」が、入賞ラインL3に位置したときにインデックス信号が発せられる。また、中リール1030 Cの場合には、図柄番号0の図柄「RP」が、入賞ラインL3に位置したときにインデックス信号が発せられる。さらに、右リール1030 Rの場合には、図柄番号0の図柄「ベル」が、入賞ラインL3に位置したときにインデックス信号が発せられるようにする。

【0132】

計数したパルスの数は、左リール1030 L、中リール1030 C及び右リール1030 Rの各々について、リール回転位置取得手段1140のパルス数記憶手段1142に記憶される。リール回転位置取得手段1140は、パルスの数を計数するたびに、計数したパルス数をパルス数記憶手段1142に記憶させて更新するので、パルス数記憶手段1142に記憶されているパルスの数を読み出すことによって、最新のパルスの数を取得することができる。

【0133】

さらにまた、計数したパルスの数によって、図柄番号を算出することができる。例えば、図6に示す例の場合には、左リール1030 Lが停止しているときに、計数したパルスの数が0であれば、図柄番号0の図柄が入賞ラインL3に位置していることを示し、計数したパルスの数が24であれば、図柄番号1の図柄が入賞ラインL3に位置していることを示し、計数したパルスの数が48であれば、図柄番号2の図柄が入賞ラインL3に位置していることを示す。また、中リール1030 Cが停止しているときに、計数したパルスの数が192であれば、図柄番号8の図柄が入賞ラインL3に位置していることを示し、計数したパルスの数が216であれば、図柄番号9の図柄が入賞ラインL3に位置していることを示し、計数したパルスの数が240であれば、図柄番号10の図柄が入賞ラインL3に位置していることを示す。右リール1030 Rについても同様である。

【0134】

このように、3つのリール1030L、1030C及び1030Rの各々について、計数したパルスの数によって、図柄番号0～20の21個の図柄のうちのいずれの図柄が入賞ラインL3に位置しているかを取得することができる。

【0135】

また、3つのリール1030L、1030C及び1030Rが回転しているときも同様に、計数したパルスの数によって、図柄番号を得ることができる。例えば、図6に示す例の場合に、左リール1030Lが回転しているときに、計数したパルス数が492～12であれば、図柄番号0の図柄が移動して入賞ラインL3を通過している最中であることを示し、計数したパルス数が276～300であれば、図柄番号12の図柄が移動して入賞ラインL3を通過している最中であることを示す。中リール1030C及び右リール1030Rについても同様である。

10

【0136】

このように、左リール1030L、中リール1030C及び右リール1030Rについて、計数したパルスの数によって、入賞ラインL3に位置している図柄や、入賞ラインL3を通過している最中の図柄の図柄番号を取得することができる。

【0137】

取得した図柄番号は、左リール1030L、中リール1030C及び右リール1030Rの各々について、リール回転位置取得手段1140の図柄番号記憶手段1144に記憶される。この図柄番号も増えるたびに、図柄番号記憶手段1144に記憶させて更新するので、図柄番号記憶手段1144に記憶されている図柄番号を読み出すことによって、最新の図柄番号を取得することができる。

20

【0138】

図6に示した中リール1030C及び右リール1030Rの各々についての図柄番号と図柄との対応関係は、図柄番号－図柄対応関係記憶手段1146に記憶されている。なお、図6に示した表は、視認できるように、図柄を模式的に表したが、図柄番号－図柄対応関係記憶手段1146に記憶されている図柄番号と図柄との対応関係は、図柄を識別するために数値化されたデータがテーブルとして記憶されている。

【0139】

図柄番号記憶手段1144に記憶された図柄番号を読み出し、読み出した図柄番号を、図柄番号－図柄対応関係記憶手段1146に記憶されている対応関係を参照することによって、左リール1030L、中リール1030C及び右リール1030Rの各々について、入賞ラインL3に位置する図柄や、入賞ラインL3を通過している最中の図柄を取得することができる。例えば、左リール1030Lの場合に、計数したパルス数が384ステップである場合には、図柄番号は16であり、図柄番号と図柄との対応関係を参照することによって、図柄は、「スイカ」である。したがって、入賞ラインL3に位置する図柄は、「スイカ」であることを取得できる。

30

【0140】

上述したように、図柄番号記憶手段1144に記憶させる図柄番号は、随時、更新されるので、リール1030L、1030C及び1030Rの各々が回転しているときにも、図柄番号記憶手段1144に記憶されている図柄番号を読み出すことによって、回転基準位置である入賞ラインL3を通過している最中の図柄を取得することができる。また、回転基準位置である入賞ラインL3を通過している最中の図柄を取得して、図柄番号－図柄対応関係記憶手段1146に記憶されている対応関係を参照することによって、回転基準位置である入賞ラインL3に位置する可能性がある図柄を取得することもできる。上述したように、回転基準位置に位置する可能性がある図柄とは、候補図柄であり、リール1030L、1030C及び1030Rが停止したときに、回転基準位置に位置する可能性がある図柄である。リール1030L、1030C及び1030Rが停止しているときにも、図柄番号記憶手段1144に記憶されている図柄番号を読み出すことによって、回転基準位置に停止して位置している図柄を取得することができる。

40

50

【0141】

上述した候補図柄の取得は、以下のようにして行われる。

【0142】

ストップスイッチが操作されたときに、図柄番号記憶手段1144に記憶された図柄番号を読み出し、読み出した図柄番号を、図柄番号－図柄対応関係記憶手段1146に記憶されている対応関係を参照することによって、回転基準位置、例えば、入賞ラインL3を通過している最中の図柄を得ることができる。さらに、上述したように、本実施の形態では、制御コマ数は、最大通過図柄数と、リールが停止して回転基準位置に位置した図柄との総和である。回転基準位置を通過している最中の図柄を得た後、さらに、図柄番号－図柄対応関係を参照することによって、制御コマ数分の図柄も得ることができる。上述したように、本明細書では、制御コマ数分の図柄を候補図柄と称する。リール停止制御手段1134は、上述したようにして候補図柄を得て、操作されたストップスイッチに対応したリールの停止制御を開始する。取得された候補図柄は、上述したリール停止制御手段1134が引き込み制御や蹴飛ばし制御を行うときに、参照される。

10

【0143】

上述したように、候補図柄を取得することにより、回転基準位置に対する候補図柄の位置を決めることもできる。すなわち、候補図柄に含まれる所定の図柄が、回転基準位置に対して、どの程度離れているのか、すなわち、候補図柄に含まれる所定の図柄が、回転基準位置に対して、何コマ分離れているのかを定めることができる。

【0144】

また、上述したように、リール1030L、1030C又は1030Rが既に停止しているときに、回転基準位置、例えば、入賞ラインL3に位置している図柄も取得できる。この処理は、図柄番号記憶手段1144に記憶された図柄番号を読み出すことによって行うことができる。既に停止しているリールについて、回転基準位置に位置している図柄の取得は、入賞処理や、上述したリール停止制御手段1134が引き込み制御や蹴飛ばし制御を行うときにも必要となる。

20

【0145】

入賞処理は、有効化された入賞ラインに並んだ図柄の並びを取得する必要がある。この場合には、まず、回転基準位置である入賞ラインL3に位置している図柄も取得し、その図柄から図柄番号－図柄対応関係記憶手段1146に記憶されている対応関係を参照して、有効化された入賞ラインに並んだ図柄を取得する。

30

【0146】

また、引き込み制御や蹴飛ばし制御を行う場合には、役抽選手段1120の抽選処理によって所定の役に当選しているときには、リール停止制御手段1134は、既に停止しているリールの図柄と、これから停止しようとするリールの候補図柄とから、当選した役に対応した図柄の並びが、有効化された入賞ライン上に並ぶように、停止しようとしているリールの停止制御を行う。また、役抽選手段1120の抽選処理によっていずれの役にも当選しなかった場合には、リール停止制御手段1134は、既に停止しているリールの図柄と、これから停止しようとするリールの候補図柄とから、いずれかの役に対応する図柄の並びが有効化された入賞ライン上に揃わないように、停止しようとしているリールの停止制御を行う。

40

【0147】

上述した図柄の取得は、図10のステップS1012のリール停止制御の処理を行うときや、図10のステップS1013の入賞処理においても参照される。

<有効ライン記憶手段1160>

上述したように、遊技媒体数設定手段1600（有効ライン化手段）によって、5本の入賞ラインL1～L5のうちのいずれかが有効化される。有効ライン記憶手段1160は、この遊技媒体数設定手段1600（有効ライン化手段）によって、有効化された入賞ラインを有効ラインとして記憶する。

【0148】

50

例えば、1ベットスイッチ1062を遊技者が操作したときには、入賞ラインL1が有効化され、有効ライン記憶手段1160は、入賞ラインL1を有効ラインとして記憶する。2ベットスイッチ1064を操作したときには、入賞ラインL1～L3が有効化され、有効ライン記憶手段1160は、入賞ラインL1～L5を有効ラインとして記憶する。最大ベットスイッチ1066を操作したときには、L1～L5が有効化され、有効ライン記憶手段1160は、入賞ラインL1～L5を有効ラインとして記憶する。

＜設定値記憶手段1170＞

設定値記憶手段1170は、設定値設定手段1700から発せられた信号が示す設定値を記憶する。例えば、設定値が1～6であるときには、設定値記憶手段1170には、1～6のいずれかの値が記憶される。設定値記憶手段1170に記憶された設定値は、抽選テーブル記憶手段1128に記憶された抽選テーブルを選択するときに読み出される。

【0149】

また、設定値記憶手段1170に記憶された設定値は、所定のタイミングで、後述するサブ制御手段1200に送信される。

＜図柄表示手段1400＞

図柄表示手段1400は、3つのリール1030L、1030C及び1030Rを含む。本実施の形態では、上述したように、リール1030L、1030C及び1030Rの各々には、所定数、例えば21個の図柄がリールの回転方向に沿って配置されている。図柄表示手段1400は、上述したリールユニット1028からなるものが好ましい。

【0150】

リール1030Lは、リール1030Lを回転駆動するためのモータ1086aと、リール1030Lの回転位置を検出するための回転位置センサ1083aとからなる。リール1030Cは、リール1030Cを回転駆動するためのモータ1086bと、リール1030Cの回転位置を検出するための回転位置センサ1083bとからなる。リール1030Rは、リール1030Rを回転駆動するためのモータ1086cと、リール1030Rの回転位置を検出するための回転位置センサ1083cとからなる。本実施の形態では、モータ1086a、1086b及び1086cの回転軸に、リール1030L、1030C及び1030Rの中心部が連結されており、モータ1086a、1086b及び1086cが1回転することによって、リール1030L、1030C及び1030Rも1回転するように構成されている。

【0151】

本実施の形態では、モータ1086a、1086b及び1086cの各々は、ステッピングモータからなる。モータ1086a、1086b及び1086cの各々には、モータ1086a、1086b及び1086cを駆動するためのリール回路駆動手段1136（図7参照）が電氣的に接続されている。リール回路駆動手段1136は、メイン制御手段1100に電氣的に接続されている。

【0152】

上述したように、リール回路駆動手段1136は、リール回転制御手段1132からパルス信号が供給されると、供給されたパルス信号に基づいて、モータ1086a用回転駆動信号、モータ1086b用回転駆動信号及びモータ1086c用回転駆動信号を生成し、モータ1086a、1086b及び1086cの各々に発する。リール回路駆動手段1136は、メイン制御手段1100から供給されるパルス信号のパルスの数に応じた回転位置だけモータ1086a、1086b又は1086cが回転するように、モータ1086a用回転駆動信号、モータ1086b用回転駆動信号及びモータ1086c用回転駆動信号を生成する。本実施の形態では、モータ1086a、1086b又は1086cの1回転分、すなわち、360度を504個のステップに等分に分割した構成としている。すなわち、メイン制御手段1100から504個のパルスからなるパルス信号が、リール回路駆動手段1136に供給されると、リール回路駆動手段1136は、モータ1086a、1086b又は1086cが1回転するように、モータ1086a用回転駆動信号、モータ1086b用回転駆動信号及びモータ1086c用回転駆動信号を生成する。

【0153】

メイン制御手段1100のリール回転位置取得手段1140は、リール回転制御手段1132からリール回路駆動手段1136に供給するパルス信号に含まれるパルスの数を計数する。このパルスの数を計数することによって、モータ1086a、1086b又は1086cの回転位置を取得することができる。

【0154】

上述したように、回転位置センサ1083a、1083b及び1083cは、3つのリール1030L、1030C、1030Rの各々が1回転するたびに、1個のパルスからなるインデックス信号を発する。パルスが発せられた回転位置を3つのリール1030L、1030C、1030Rの原点とすることができる。回転位置センサ1083a、1083b、1083cは、メイン制御手段1100と電氣的に接続されており、回転位置センサ1083a、1083b、1083cから発せられたパルス信号は、メイン制御手段1100に供給される。メイン制御手段1100は、回転位置センサ1083a、1083b、1083cからパルス信号が発せられたときを検出することによって、3つのリール1030L、1030C、1030Rの各々が原点に位置したときを判別することができる。上述したリール回転位置取得手段1140は、インデックス信号を受信するたびに、計数したパルスの数を初期化、例えば0に設定する。

<サブ制御手段1200（演出制御手段）>

上述したように、メイン制御手段1100には、サブ制御手段1200が電氣的に接続されており、メイン制御手段1100から発せられた各種の情報は、サブ制御手段1200に供給される。

【0155】

メイン制御手段1100から発せられる各種の情報には、役抽選手段1120によって行われる抽選処理の抽選結果を示す情報や、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが操作されたことを示すストップ情報等がある。これらの情報は、後述する図11のフローチャートのステップS1007又は図12のフローチャートのS1202等の処理で、メイン制御手段1100から送信される。

【0156】

サブ制御手段1200は、これらの情報を受信して、後述する演出手段1300で行う演出の制御をする。

【0157】

このサブ制御手段1200は、上述したサブ制御基板1052からなるのが好ましい。サブ制御手段1200は、情報送信手段1270と演出抽選テーブル記憶手段1280とを含む。

<情報送信手段1270>

情報送信手段1270は、演出に関する情報を、演出手段1300に送信する。演出決定手段（図示せず）によって、演出をすると決定されたときには、演出手段1300で行う演出に関する情報、例えば画像データ等が演出手段1300に送信される。一方、演出をしないと決定されたときには、演出に関する情報は、演出手段1300に送信されない。

<演出抽選テーブル記憶手段1280>

演出抽選テーブル記憶手段1280は、指定情報に対応して定められた演出抽選テーブルが記憶されている。

<演出手段1300>

演出手段1300では、遊技に関する情報の報知が演出として行われる。本実施の形態では、単位遊技に関する情報を報知するための演出が、演出手段1300で行われる。

【0158】

演出手段1300は、上述したサブ制御手段1200の情報送信手段1270と電氣的に接続されている。演出手段1300は、情報送信手段1270から発せられた情報を遊技者が認識できるように報知する。この演出手段1300は、画像表示装置1034、スピーカ1036又はランプ1038からなるのが好ましい。上述した遊技に関する情報を

10

20

30

40

50

報知するための遊技は、画像表示装置 1034 で行われるのが好ましい。上述したように、演出は、サブ制御手段 1200 によって制御されて進められる。

<<制御処理>>

以下に、上述したスロットマシン 1010 のメイン制御手段 1100（メイン制御基板 1032）及びサブ制御手段 1200（サブ制御基板 1052）において行われる制御について説明する。図 10～図 15 は、メイン制御手段 1100 における制御処理を実行するためのサブルーチンである。また、図 16 は、サブ制御手段 1200 における制御処理を実行するためのサブルーチンである。なお、後述するように、サブ制御手段 1200 では、遊技機システム 10 における制御処理も実行される。

【0159】

以下では、スロットマシン 1010 は予め起動されており、上述したメイン制御手段 1100 においては、制御に用いられる種々の変数の初期化等の起動処理を終えて、スロットマシン 1010 は定常動作しているものとする。また、この図 10～図 15 や図 16 に示すフローチャートは、メイン制御手段 1100 やサブ制御手段 1200 における制御処理を実行するための 1 つの例を示したにすぎず、この処理手順には限られない。

<メイン制御手段 1100 における制御>

図 10 は、メイン制御手段 1100 における制御を示すフローチャートである。

【0160】

最初に、今回行う単位遊技が再遊技であるか否かを判断する（ステップ S1001）。今回行う単位遊技を再遊技にするか否かは、後述する図 13 のステップ S1307 の処理によって決定される。この図 13 のステップ S1307 の処理は、前回行われた単位遊技で処理されるものである。再遊技は、前回行われた単位遊技における賭数を維持したまま、更なる所定の枚数のメダルを賭けの対象とすることなく行うことができる単位遊技である。

【0161】

ステップ S1001 の判断処理で、今回行う単位遊技が再遊技でないと判別したとき（NO）には、上述した 1 ベットスイッチ 1062、2 ベットスイッチ 1064 又は最大ベットスイッチ 1066 を遊技者が操作することによって発せられたベット指示信号に基づいて、投入枚数を決定する（ステップ S1002）。この投入枚数は、1 回の単位遊技をするために賭けの対象とされたメダルの数を示し、上述したクレジット数として一時的に蓄積されてから賭けの対象とされたメダルの数のみならず、メダル投入口 1046 から投入されて直接賭けの対象とされたメダルの数も含む。

【0162】

なお、上述したように、1 ベットスイッチ 1062、2 ベットスイッチ 1064 又は最大ベットスイッチ 1066 は、入賞ラインを有効化する機能も有し、1 ベットスイッチ 1062 を遊技者が操作したときには、入賞ライン L1 が有効化される。2 ベットスイッチ 1064 を操作したときには、入賞ライン L1～L3 が有効化される。最大ベットスイッチ 1066 を操作したときには、L1～L5 が有効化される。

【0163】

上述したステップ S1001 の判断処理で、今回行う単位遊技が再遊技であると判別したとき（YES）、又はステップ S1002 の処理を実行したときには、設定値設定手段 1700 によって設定された設定値を示す情報（以下、設定値情報と称する。）をサブ制御手段 1200 に送信する（ステップ S1003）。

【0164】

次いで、スタートスイッチ 1042 が遊技者によって操作されたか否かを判断する（ステップ S1004）。この判断処理は、スタートスイッチ 1042 から始動信号が発せられたか否かによって判断する。スタートスイッチ 1042 が操作されていないと判別したとき（NO）には、このステップ S1004 の判断処理を繰り返す。一方、遊技者によってスタートスイッチ 1042 が操作されたと判別したとき（YES）には、遊技状態を示す情報（以下、遊技状態情報と称する。）をサブ制御手段 1200 に送信し（ステップ S

10

20

30

40

50

1005)、後述する図11に示す役抽選手段1120による役抽選処理を呼び出して実行し(ステップS1006)、役抽選手段1120による役抽選処理の結果を示す情報(以下、抽選結果情報と称する。)をサブ制御手段1200に送信する(ステップS1007)。

【0165】

次に、ウエイトをするか否かを判断する(ステップS1008)。ウエイトは、遊技者が短時間に多くの遊技メダルを消費することを防ぐために待機させるもので、1回の単位遊技に要する時間が所定時間、例えば4.1秒以上になるようにするものである。ステップS1008の判断処理で、ウエイトをすると判別したとき(YES)、後述するステップS1010で起動したウエイト用タイマーのタイマー値が所定値以上になったか否かを判断して、ウエイトを終了するか否かを判断する(ステップS1009)。ステップS1010の処理は、前回の単位遊技で実行されたものである。ステップS1009の判断処理で、ウエイトを終了させないと判別したとき(NO)には、このステップS1009の処理を繰り返す。

【0166】

ステップS1008の判断処理で、ウエイトをしないと判別したとき(NO)、又はステップS1009の判断処理で、ウエイトを終了させると判別したとき(YES)には、ウエイト用のタイマーを起動する(ステップS1010)。このステップS1010の処理で起動されたウエイト用のタイマーのタイマー値は、次に行われる単位遊技で、上述したステップS1009の判断処理で用いられる。

【0167】

次いで、上述したリール駆動制御手段1130のリール回転制御手段1132によって、3つのリール1030L、1030C及び1030Rの回転制御を開始する(ステップS1011)。さらに、後述する図11に示す停止制御のサブルーチンを呼び出して、リール駆動制御手段1130のリール停止制御手段1134によって、3つのリール1030L、1030C及び1030Rの停止制御を実行する(ステップS1012)。

【0168】

ステップS1012の処理を実行した後、後述する図12に示す入賞処理のサブルーチンを呼び出して、今回行われた単位遊技の入賞処理を実行し(ステップS1013)、本サブルーチンを終了する。

<役抽選処理>

図11は、上述した図10のサブルーチンのステップS1006で呼び出されて実行される役抽選処理のサブルーチンを示す。この処理は、上述した役抽選手段1120によって実行される処理である。なお、以下に説明する遊技状態は、フラグの値として記憶されており、フラグの値を読み出すことで、遊技状態を得ることができる。フラグの値は、後述する図11のステップS1122の処理によって変更されて記憶される。

【0169】

最初に、遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する(ステップS1101)。上述したように、通常遊技状態には、通常一般遊技状態、第1種BB当選一般遊技状態、第2種BB当選一般遊技状態、RB当選一般遊技状態がある。ステップS1101の判断処理で、遊技状態が通常遊技状態であると判別したとき(YES)には、遊技状態が、第1種BB当選一般遊技状態であるか否かを判断する(ステップS1102)。遊技状態が、第1種BB当選一般遊技状態であると判別したとき(YES)には、第1種BB当選遊技状態抽選テーブルを選択する(ステップS1103)。

【0170】

ステップS1102の判断処理で、遊技状態が、第1種BB当選一般遊技状態でないと判別したとき(NO)には、遊技状態が、第2種BB当選一般遊技状態であるか否かを判断する(ステップS1104)。遊技状態が、第2種BB当選一般遊技状態であると判別したとき(YES)には、第2種BB当選遊技状態抽選テーブルを選択する(ステップS1105)。

【0171】

ステップS1104の判断処理で、遊技状態が、第2種BB当選一般遊技状態でないと判別したとき（NO）には、遊技状態が、RB当選一般遊技状態であるか否かを判断する（ステップS1106）。遊技状態が、RB当選一般遊技状態であると判別したとき（YES）には、RB当選遊技状態抽選テーブルを選択する（ステップS1107）。

【0172】

ステップS1106の判断処理で、遊技状態が、RB当選一般遊技状態でないと判別したとき（NO）には、通常一般遊技状態抽選テーブルを選択する（ステップS1108）。

【0173】

上述したステップS1101の判断処理で、遊技状態が通常遊技状態でないと判別したとき（NO）には、遊技状態が、第1種BB遊技状態であるか否かを判断する（ステップS1109）。上述したように、特別遊技状態には、後述するように、第1種BB遊技状態、第2種BB遊技状態、RB遊技状態、SB遊技状態、CB遊技状態がある。ステップS1109の判断処理で、遊技状態が、第1種BB遊技状態であると判別したときには、第1種BB遊技状態抽選テーブルを選択する（ステップS1110）。

10

【0174】

上述したステップS1109の判断処理で、遊技状態が、第1種BB遊技状態でないと判別したときには、遊技状態が、第2種BB遊技状態であるか否かを判断する（ステップS1111）。遊技状態が、第2種BB遊技状態であると判別したとき（YES）には、第2種BB遊技状態抽選テーブルを選択する（ステップS1112）。

20

【0175】

上述したステップS1111の判断処理で、遊技状態が、第2種BB遊技状態でないと判別したときには、遊技状態が、RB遊技状態であるか否かを判断する（ステップS1113）。遊技状態が、RB遊技状態であると判別したとき（YES）には、RB遊技状態抽選テーブルを選択する（ステップS1114）。

【0176】

上述したステップS1103、S1105、S1107、S1108、S1110、S1112又はS1114の処理を実行した後、遊技状態が、RT遊技状態であるか否かを判断する（ステップS1115）。遊技状態が、RT遊技状態であると判別したとき（YES）には、RT遊技状態抽選テーブルを選択する（ステップS1116）。上述したように、RT遊技状態は、通常一般遊技状態や特別遊技状態のような独立した遊技状態ではなく、これらの遊技状態に重畳することができる遊技状態であり、ステップS1101～S1114の処理を実行した後、ステップS1115の判断処理によって、遊技状態が、RT遊技状態であるか否かを改めて判断する。このように、上述した例では、RT遊技状態をステップS1115で独立した判断するようにしたが、上述したステップS1101～S1114の処理と併せて、RT遊技状態であるか否かを判断するようにしてもよい。

30

【0177】

上述したステップS1113の判断処理で、遊技状態が、RB遊技状態でないと判別したとき（NO）には、遊技状態が、SB遊技状態であるか否かを判断する（ステップS1117）。遊技状態が、SB遊技状態であると判別したとき（YES）には、SB遊技状態抽選テーブルを選択し（ステップS1118）、遊技状態が、SB遊技状態でないと判別したとき（YES）には、CB遊技状態抽選テーブルを選択する（ステップS1119）。

40

【0178】

上述したステップS1115の判断処理で、遊技状態が、RT遊技状態でないと判別したとき（NO）、又はステップS1116、S1118若しくはS1119の処理を実行したときには、上述した乱数抽出手段1124によって乱数を抽出する（ステップS1120）。乱数判定手段1126は、ステップS1103、S1105、S1107、S1108、S1110、S1112、S1114、S1116、S1118又はS1119の各々の処理で選択した抽選テーブルのデータと、ステップS1120の処理で抽出した

50

乱数の値を照合して、役の種類を定める（ステップS1121）。ステップS1121で
定めた役の種類を応じて当選フラグの値をセットし（ステップS1122）、本サブルー
チンを終了する。

＜リール停止制御処理＞

図12は、上述した図10のサブルーチンのステップS1012で呼び出されて実行さ
れるリール停止制御処理のサブルーチンを示す。

【0179】

最初に、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが遊技者によって操
作されたか否かを判断する（ステップS1201）。この判断処理は、ストップスイッチ
1044a、1044b又は1044cから停止信号が発せられたか否かによって判断す
る。ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが操作されていないと判別
したとき（NO）には、ステップS1201の判断処理を繰り返す。

【0180】

一方、遊技者によって、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが操
作されたと判別したとき（YES）には、ストップスイッチ1044a、1044b又は
1044cが操作されたことを示す情報（以下、ストップ情報と称する。）をサブ制御手
段1200に送信し（ステップS1202）する。なお、このストップ情報には、ストッ
プスイッチ1044a、1044b又は1044cのうちの操作されたストップスイッチ
に対応するリールを識別するための情報が含まれる。例えば、ストップスイッチ1044
aが遊技者によって操作されて、ストップ情報が送信されたときには、リール1030L
を識別する情報であり、ストップスイッチ1044bが遊技者によって操作されて、スト
ップ情報が送信されたときには、リール1030Cを識別する情報であり、ストップスイ
ッチ1044cが遊技者によって操作されて、ストップ情報が送信されたときには、リール
1030Rを識別する情報である。

【0181】

また、ストップ情報には、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが
操作されたときに、回転基準位置に位置する図柄を示す図柄番号も含まれる。回転基準位
置に位置する図柄とは、例えば、入賞ラインL3の直上を移動しつつある図柄である。図
柄番号は、3つのリール1030L、1030C及び1030Rの各々に付されている2
1個の図柄を識別するための0～20の番号（図6参照）である。このステップS120
2の処理では、ストップ情報が、ストップスイッチ1044a、1044b又は1044
cが操作される度にサブ制御手段1200に送信される。このようにすることで、サブ制
御手段1200は、3つのストップスイッチ1044a、1044b及び1044cが操
作された順番を得ることができる。

【0182】

次いで、上述した図10のステップS1006の役抽選処理で、役に当選しているか否
かを判断する（ステップS1203）。役に当選していると判別したときには、当選した
役に対応した図柄をいずれかの有効化された入賞ラインに引き込むことができるか否かを
判断する（ステップS1204）。この判断は、上述した図柄番号記憶手段1144に記
憶された図柄番号を読み出すことによって判断することができる。当選した役に対応した
図柄をいずれかの有効化された入賞ラインに引き込むことができる判別したときには、当
選した役に対応した図柄の並びが揃うように、有効化された入賞ラインに停止させる図柄
を決定して、リールの引き込み制御用停止位置を定める（ステップS1205）。

【0183】

上述したステップS1203の判断処理で、役に当選していないと判別したとき、又は
ステップS1204の判断処理で、当選した役に対応した図柄をいずれかの有効化された
入賞ラインに引き込むことができないと判別したときには、役に対応した図柄の並びが揃
わないように、有効化された入賞ラインに停止させる図柄を決定して、リールの蹴飛ばし
制御用停止位置を定める（ステップS1206）。

【0184】

ステップS 1 2 0 5又はS 1 2 0 6の処理を実行した後、ステップS 1 2 0 5で決定した引き込み制御用停止位置、又はステップS 1 2 0 6で決定した蹴飛ばし制御用停止位置になるように、リール駆動制御手段1 1 3 0のリール停止制御手段1 1 3 4によって、3つのリール1 0 3 0 L、1 0 3 0 C及び1 0 3 0 Rの停止制御を実行する（ステップS 1 2 0 7）。3つのリール1 0 3 0 L、1 0 3 0 C及び1 0 3 0 Rの停止制御は、リール1 0 3 0 Lを駆動するためのモータ1 0 8 6 aや、リール1 0 3 0 Cを駆動するためのモータ1 0 8 6 bや、リール1 0 3 0 Rを駆動するためのモータ1 0 8 6 cは、これらのモータの各々の全ての相を励磁させることで、停止させることができる。例えば、モータ1 0 8 6 a、1 0 8 6 b及び1 0 8 6 cの各々が3相励磁によって駆動される場合には、各々のモータの3相の全てを同時に励磁させることによって、そのモータを停止させることができる。上述したステップS 1 2 0 3、S 1 2 0 4及びS 1 2 0 5の処理を実行することにより、引き込み制御を行うことができる。一方、ステップS 1 2 0 3、S 1 2 0 4及びS 1 2 0 6の処理を実行することにより、蹴飛ばし制御を行うことができる。

【0 1 8 5】

上述したステップS 1 2 0 7の処理を実行した後、有効化された入賞ラインに停止させた図柄の図柄番号を、図柄番号記憶手段1 1 4 4に記憶させ（ステップS 1 2 0 8）、3つのリール1 0 3 0 L、1 0 3 0 C及び1 0 3 0 Rの全てが停止したか否かを判断する（ステップS 1 2 0 9）。上述したように、リール1 0 3 0 Lを駆動するためのモータ1 0 8 6 aや、リール1 0 3 0 Cを駆動するためのモータ1 0 8 6 bや、リール1 0 3 0 Rを駆動するためのモータ1 0 8 6 cは、これらのモータの各々の全ての相を励磁させることで、停止させることができる。ステップS 1 2 0 9の判断処理は、このようなモータを停止させるための励磁制御を、3つのモータ1 0 8 6 a、モータ1 0 8 6 b、及びモータ1 0 8 6 cの全てに対して行ったか否かを判断する処理である。

【0 1 8 6】

上述したステップS 1 2 0 9の判断処理で、3つのリール1 0 3 0 L、1 0 3 0 C及び1 0 3 0 Rの全てが停止していないと判別したとき、すなわち、3つのリール1 0 3 0 L、1 0 3 0 C及び1 0 3 0 Rのうちの少なくとも1つのリールが停止していないと判別したとき（N O）には、上述したステップS 1 2 0 1に処理を戻す。一方、3つのリール1 0 3 0 L、1 0 3 0 C及び1 0 3 0 Rの全てが停止したと判別したとき（Y E S）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

<入賞処理>

図1 3は、上述した図1 0のサブルーチンのステップS 1 0 1 3で呼び出されて実行されるリール停止制御処理のサブルーチンを示す。

【0 1 8 7】

最初に、変数C_ALL_gameの値を1だけ増やす（ステップS 1 3 0 1）。変数C_ALL_gameは、スロットマシン1 0 1 0が起動されたり、初期化されたりしたときに、初期化される変数であり、これまでに行われた単位遊技の回数を記憶する変数である。

【0 1 8 8】

次に、変数C_spec_gameの値を1だけ増やす（ステップS 1 3 0 2）。この変数C_spec_gameは、遊技状態が変更されると初期化される変数であり、一の遊技状態で行われた単位遊技の回数を記憶する変数である。この変数C_spec_gameは、遊技状態の終了条件を満たしたか否かの判断に用いることができる。

【0 1 8 9】

次いで、有効化された入賞ラインに停止させた図柄（以下、停止図柄と称する。）を読み出す（ステップS 1 3 0 3）。この停止図柄は、上述した図1 2のステップS 1 2 0 8で記憶されたものである。この停止図柄を読み出すことによって、当選した役に入賞したか否かを判断することができる。

【0 1 9 0】

ステップS 1 3 0 3の処理で読み出した停止図柄から、小役に入賞したか否かを判断する（ステップS 1 3 0 4）。小役に入賞したと判別したとき（Y E S）には、メダルの払

10

20

30

40

50

い出しの処理を実行する（ステップ S 1 3 0 5）。このステップ S 1 3 0 5 の処理は、入賞した小役に応じた枚数のメダルを払い出す処理と、払い出したメダルを計数する処理とを実行する。このメダルの計数は、遊技状態に応じて行われ、遊技状態の終了条件を満たしたか否かの判断に用いることができる。

【0191】

ステップ S 1 3 0 4 の判断処理で、小役に入賞していないと判別したとき（N O）には、再遊技役に入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 6）。再遊技役に入賞したと判別したとき（Y E S）には、再遊技フラグをセットする（ステップ S 1 3 0 7）。このステップ S 1 3 0 7 で再遊技フラグをセットすることによって、上述した図 1 0 のステップ S 1 0 0 1 の判断処理で、再遊技にするか否かを判断することができる。

10

【0192】

ステップ S 1 3 0 6 の判断処理で、再遊技役に入賞していないと判別したとき（N O）には、第 1 種 B B 役に入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 8）。第 1 種 B B 役に入賞したと判別したとき（Y E S）には、第 1 種 B B 遊技フラグをセットする（ステップ S 1 3 0 9）。

【0193】

ステップ S 1 3 0 8 の判断処理で、第 1 種 B B 役に入賞していないと判別したとき（N O）には、第 2 種 B B 役に入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 3 1 0）。第 2 種 B B 役に入賞したと判別したとき（Y E S）には、第 2 種 B B 遊技フラグをセットする（ステップ S 1 3 1 1）。

20

【0194】

ステップ S 1 3 1 0 の判断処理で、第 2 種 B B 役に入賞していないと判別したとき（N O）には、R B 役に入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 3 1 2）。R B 役に入賞したと判別したとき（Y E S）には、R B 遊技フラグをセットする（ステップ S 1 3 1 3）。

【0195】

ステップ S 1 3 1 2 の判断処理で、R B 役に入賞していないと判別したとき（N O）には、S B 役に入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 3 1 4）。S B 役に入賞したと判別したとき（Y E S）には、S B 遊技フラグをセットする（ステップ S 1 3 1 5）。

【0196】

ステップ S 1 3 1 4 の判断処理で、S B 役に入賞していないと判別したとき（N O）には、C B 役に入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 3 1 6）。C B 役に入賞したと判別したとき（Y E S）には、C B 遊技フラグをセットする（ステップ S 1 3 1 7）。

30

【0197】

上述したステップ S 1 3 0 5、S 1 3 0 7、S 1 3 0 9、S 1 3 1 1、S 1 3 1 3、S 1 3 1 5 又は S 1 3 1 7 の処理を実行した後、R T 遊技状態を開始する条件を満たしたか否かを判断する（ステップ S 1 3 1 8）。この R T 遊技状態を開始する条件は、第 1 種 B B 役や第 2 種 B B 役や R B 役に当選したときや、上述した第 1 種 B B 遊技状態や第 2 種 B B 遊技状態や R B 遊技状態に遊技状態が移行したときや、第 1 種 B B 遊技状態や第 2 種 B B 遊技状態や R B 遊技状態が終了したときや、第 1 種 B B 役や第 2 種 B B 役や R B 役に当選していない場合又は第 1 種 B B 遊技状態や第 2 種 B B 遊技状態や R B 遊技状態でない場合に特定の図柄の並びが揃ったときなどがある。R T 遊技状態を開始する条件を満たしたと判別したとき（Y E S）には、R T 遊技フラグをセットする（ステップ S 1 3 1 9）。ステップ S 1 3 1 8 の判断処理で、R T 遊技状態を開始する条件を満たしていないと判別したとき（N O）、又はステップ S 1 3 1 9 の処理を実行したときには、上述した S 1 3 0 5、S 1 3 0 7、S 1 3 0 9、S 1 3 1 1、S 1 3 1 3、S 1 3 1 5 又は S 1 3 1 7 の処理を実行することによって、フラグをセットしたか否かを判断する（ステップ S 1 3 2 0）。フラグをセットしたと判別したとき（Y E S）には、変数 C_spec_game の値を初期化、例えば、0 に設定する（ステップ S 1 3 2 1）。

40

【0198】

上述したステップ S 1 3 2 0 の判断処理で、フラグをセットしていないと判別したとき

50

(NO)、又はステップS1321の処理を実行したときには、入賞した役の種類を示す入賞情報をサブ制御手段1200に送信し(ステップS1322)、本サブルーチンを終了する(後述する図14参照)。上述した入賞情報には、有効された入賞ラインに停止した図柄の並びを示す情報も含まれる。

【0199】

上述したステップS1316の判断処理で、CB役に入賞していないと判別したとき(NO)には、後述する図14のステップS1401に処理を移し、第1種BB遊技状態を終了する条件を満たしたか否かを判断する(ステップS1401)。

【0200】

第1種BB遊技状態を終了する条件を満たしたと判別したとき(YES)には、第1種BB遊技フラグをクリアする(ステップS1402)。

【0201】

ステップS1401の判断処理で、第1種BB遊技状態を終了する条件を満たしていないと判別したとき(NO)には、第2種BB遊技状態を終了する条件を満たしたか否かを判断する(ステップS1403)。第2種BB遊技状態を終了する条件を満たしたと判別したとき(YES)には、第2種BB遊技フラグをクリアする(ステップS1404)。

【0202】

ステップS1403の判断処理で、第2種BB遊技状態を終了する条件を満たしていないと判別したとき(NO)には、RB遊技状態を終了する条件を満たしたか否かを判断する(ステップS1405)。RB遊技状態を終了する条件を満たしたと判別したとき(YES)には、RB遊技フラグをクリアする(ステップS1406)。

【0203】

ステップS1405の判断処理で、RB遊技状態を終了する条件を満たしていないと判別したとき(NO)には、SB遊技状態を終了する条件を満たしたか否かを判断する(ステップS1407)。SB遊技状態を終了する条件を満たしたと判別したとき(YES)には、SB遊技フラグをクリアする(ステップS1408)。

【0204】

ステップS1407の判断処理で、SB遊技状態を終了する条件を満たしていないと判別したとき(NO)には、CB遊技状態を終了する条件を満たしたか否かを判断する(ステップS1409)。CB遊技状態を終了する条件を満たしたと判別したとき(YES)には、CB遊技フラグをクリアする(ステップS1410)。

【0205】

ステップS1409の判断処理で、CB遊技状態を終了する条件を満たしていないと判別したとき(NO)には、RT遊技状態を終了する条件を満たしたか否かを判断する(ステップS1411)。RT遊技状態を終了する条件を満たしたと判別したとき(YES)には、RT遊技フラグをクリアする(ステップS1412)。

【0206】

上述したステップS1402、S1404、S1406、S1408、S1410若しくはS1412の処理を実行したとき、又はステップS1411の判断処理で、RT遊技状態を終了する条件を満たしていないと判別したとき(NO)には、終了した遊技状態の種類を示す終了情報をサブ制御手段1200に送信し(ステップS1413)、本サブルーチンを終了する。

<精算ボタン操作処理>

図15は、遊技者が精算ボタン1054を操作したときに実行される処理のサブルーチンを示す。このサブルーチンは、所定のタイミング毎に呼び出されて実行されるサブルーチンである。

【0207】

最初に、遊技者によって精算ボタン1054が操作されたか否かを判断する(ステップS1501)。遊技者によって精算ボタン1054が操作されていないと判別したとき(NO)には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0208】

一方、遊技者によって精算ボタン1054が操作されたと判別したとき（YES）には、払い出すべきメダルが存在するか否かを判断する（ステップS1502）。払い出すべきメダルが存在すると判別したとき（YES）には、受け皿1048にメダルを払い出し（ステップS1503）、本サブルーチンを終了する。このステップS1503の処理を実行することによって、通常のメダルの払出しの処理を実行することができる。

【0209】

払い出すべきメダルが存在しないと判別したとき（NO）には、精算情報をサブ制御手段1200に送信する（ステップS1504）。精算情報は、遊技者によって精算ボタン1054が操作されたことを示す情報である。

10

【0210】

次に、遊技者によって、1ベットスイッチ1062、2ベットスイッチ1064又は最大ベットスイッチ1066が操作されたか否かを判断する（ステップS1505）。遊技者によって、1ベットスイッチ1062、2ベットスイッチ1064又は最大ベットスイッチ1066が操作されたと判別したとき（YES）には、ベット操作情報をサブ制御手段1200に送信し（ステップS1506）、本サブルーチンを終了する。このベット操作情報は、遊技者によって、1ベットスイッチ1062、2ベットスイッチ1064又は最大ベットスイッチ1066が操作されたことを示すと共に、操作されたベットスイッチを示す情報である。

【0211】

20

一方、遊技者によって、1ベットスイッチ1062、2ベットスイッチ1064又は最大ベットスイッチ1066が操作されていないと判別したとき（NO）には、3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが、遊技者によって、操作されたか否かを判断する（ステップS1507）。3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが、遊技者によって、操作されていないと判別したとき（NO）には、上述したステップS1505に処理を戻す。

【0212】

一方、3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが、遊技者によって、操作されていないと判別したとき（NO）には、ストップ情報をサブ制御手段1200に送信し（ステップS1508）、本サブルーチンを終了する。このストップ情報は、3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが、遊技者によって、操作されたことを示すと共に、操作されたストップスイッチを示す情報である。

30

【0213】

この処理を実行することによって、遊技者によって精算ボタン1054が操作されたことや、遊技者によって、1ベットスイッチ1062、2ベットスイッチ1064又は最大ベットスイッチ1066が操作されたことや、3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが、遊技者によって操作されたことを、サブ制御手段1200に伝えることができる。

<<サブ制御側処理>>

図16は、サブ制御手段1200において実行される制御プログラムを示すフローチャートである。

40

<情報受信処理>

図16は、サブ制御手段1200において、メイン制御手段1100から受信した情報を処理する為のサブルーチンの概略を示すフローチャートである。このサブルーチンは、所定のタイミングごとに、例えば、割り込み処理等によって、呼び出されて実行される。

【0214】

最初に、メイン制御手段1100から情報を受信したか否かを判断する（ステップS1601）。メイン制御手段1100から情報を受信していないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0215】

50

一方、メイン制御手段 1100 から情報を受信していないと判別したとき (YES) には、フラグ F_adjustment の値が 1 であるか否かを判断する (ステップ S1620)。フラグ F_adjustment は、メイン制御手段 1100 から送信された精算情報を受信したか否かを示すフラグで、精算情報を受信したときには、値が 1 であり、精算情報を受信していないときには、値が 0 である。

【0216】

ステップ S1620 の判断処理で、フラグ F_adjustment の値が 1 であると判別したとき (YES) には、メイン制御手段 1100 から送信されたストップ情報を受信したか否かを判断する (ステップ S1621)。メイン制御手段 1100 からストップ情報を受信していないと判別したとき (NO) には、直ちに、本サブルーチンを終了する。一方、メイン制御手段 1100 からストップ情報を受信したと判別したとき (YES) には、送信されたストップ情報から、操作されたストップスイッチを記憶し (ステップ S1622)、本サブルーチンを終了する。

【0217】

上述したステップ S1620 の判断処理で、フラグ F_adjustment の値が 1 でないと判別したとき (NO) には、受信した情報が遊技状態情報であるか否かを判断する (ステップ S1602)。この遊技状態情報は、上述した図 10 に示したサブルーチンのステップ S1005 の処理によって、メイン制御手段 1100 から送信された情報である。受信した情報が遊技状態情報であると判別したとき (YES) には、フラグ F_game_run の値を 1 に設定する (ステップ S1603)。このフラグ F_game_run は、メイン制御手段 1100 の制御によって、単位遊技が行われているか否かを示すフラグである。フラグ F_game_run の値が 1 であるときには、単位遊技が行われていることを示し、フラグ F_game_run の値が 0 であるときには、単位遊技が行われていないことを示す。

【0218】

次に、送信された遊技状態情報が示す遊技状態を記憶させ (ステップ S1604)、その遊技状態に応じて、変数 C_game の値を 1 だけ増加させ (ステップ S1605)、本サブルーチンを終了する。この変数 C_game は、メイン制御手段 1100 の制御によって行われた単位遊技の回数を遊技状態ごとに計数するものである。ここで、遊技状態は、上述したように、通常遊技状態や、第 1 種 BB 遊技状態、第 2 種 BB 遊技状態、RB 遊技状態、SB 遊技状態、CB 遊技状態のほか、再遊技高確率遊技状態等である。

【0219】

上述したステップ S1602 の判断処理で、受信した情報が遊技状態情報でないと判別したとき (NO) には、受信した情報が、役抽選結果情報であるか否かを判断する (ステップ S1606)。この役抽選結果情報は、上述した図 10 に示したサブルーチンのステップ S1007 の処理によって、メイン制御手段 1100 から送信された情報である。受信した情報が、役抽選結果情報であると判別したとき (YES) には、受信した役抽選結果情報が示す役抽選結果を記憶させ (ステップ S1607)、本サブルーチンを終了する。

【0220】

上述したステップ S1606 の判断処理で、受信した情報が役抽選結果情報でないと判別したとき (NO) には、受信した情報が、ストップ情報であるか否かを判断する (ステップ S1608)。このストップ情報は、上述した図 12 に示したサブルーチンのステップ S1202 の処理によって、メイン制御手段 1100 から送信された情報である。受信した情報が、ストップ情報であると判別したとき (YES) には、受信したストップ情報が示す停止リール情報を記憶させ (ステップ S1609)、受信したストップ情報が示す図柄番号を記憶させ (ステップ S1610)、本サブルーチンを終了する。

【0221】

ステップ S1609 で記憶させる停止リール情報は、3 つのリール 1030L、1030C 及び 1030R を識別する情報である。例えば、ストップスイッチ 1044a が遊技者によって操作されて、ストップ情報が送信されたときには、リール 1030L を識別する情報を記憶させる。ストップスイッチ 1044b が遊技者によって操作されて、ストッ

10

20

30

40

50

ブ情報が送信されたときには、リール１０３０Ｃを識別する情報を記憶させる。ストップスイッチ１０４４ｃが遊技者によって操作されて、ストップ情報が送信されたときには、リール１０３０Ｒを識別する情報を記憶させる。また、ステップＳ１６１０で記憶させる図柄番号は、３つのリール１０３０Ｌ、１０３０Ｃ及び１０３０Ｒの各々に付されている２１個の図柄を識別するための０～２０の番号（図６参照）である。

【０２２２】

上述したステップＳ１６０８の判断処理で、受信した情報が、ストップ情報でないと判別したとき（ＮＯ）には、受信した情報が、入賞情報であるか否かを判断する（ステップＳ１６１１）。この入賞情報は、上述した図１３に示したサブルーチンのステップＳ１３２２の処理によって、メイン制御手段１１００から送信された情報である。受信した情報が、入賞情報であると判別したとき（ＹＥＳ）には、入賞情報が示す停止図柄の情報を記憶させ（ステップＳ１６１２）、フラグＦ_game_runの値を０に設定し（ステップＳ１６１３）、本サブルーチンを終了させる。受信した入賞情報には、入賞した役の種類を示す情報や、有効された入賞ラインに停止した図柄の並びを示す情報が含まれる。また、ステップＳ１６１３の処理によって、フラグＦ_game_runの値を０に設定することにより、メイン制御手段１１００の制御により行われていた単位遊技が終了したことにして、サブ制御手段１２００における制御を実行することができる。

【０２２３】

上述したステップＳ１６１１の判断処理で、受信した情報が、入賞情報でないと判別したとき（ＮＯ）には、受信した情報が、終了情報であるか否かを判断する（ステップＳ１６１４）。この終了情報は、上述した図１３に示したサブルーチンのステップＳ１４１３の処理によって、メイン制御手段１１００から送信された情報である。この終了情報は、各種の遊技状態が終了したことを示す情報である。例えば、第１種ＢＢ遊技状態が終了したことを示す情報が、終了情報としてメイン制御手段１１００から送信される。受信した情報が、終了情報であると判別したとき（ＹＥＳ）には、上述したステップＳ１６０４の処理で記憶させた遊技状態をクリアし（ステップＳ１６１５）、本サブルーチンを終了させる。

【０２２４】

上述したステップＳ１６１４の判断処理で、受信した情報が、終了情報でないと判別したとき（ＮＯ）には、受信した情報が、設定値情報であるか否かを判断する（ステップＳ１６１６）。受信した情報が、設定値情報であると判別したときには、設定値情報を記憶させ（ステップＳ１６１７）、本サブルーチンを終了させる。この設定値情報は、上述した図１０に示したサブルーチンのステップＳ１００３の処理によって、メイン制御手段１１００から送信された情報である。

【０２２５】

一方、受信した情報が、設定値情報でないと判別したときには、受信した情報が、精算情報であるか否かを判断する（ステップＳ１６１８）。受信した情報が、精算情報であると判別したとき（ＹＥＳ）には、フラグＦ_adjustmentの値を１に設定し（ステップＳ１６１９）、本サブルーチンを終了させる。このフラグＦ_adjustmentは、上述したステップＳ１６２０の判断処理で用いるものである。一方、受信した情報が、精算情報でないと判別したとき（ＮＯ）には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【０２２６】

上述した処理を実行することによって、メイン制御手段１１００から送信されてくる各種の情報を、サブ制御手段１２００の制御のために処理することができる。

<<<遊技機システム１０における制御処理>>>

以下では、遊技機システム１０における制御処理について説明する。遊技機システム１０は、上述したように、スロットマシン１０１０と、携帯電話２１００と、遊技機サーバ３１００とからなり、これらの各々で実行される処理や、これらの間で送受信される各種の情報について説明する。

【０２２７】

10

20

30

40

50

以下では、スロットマシン１０１０と、携帯電話２１００と、遊技機サーバ３１００とは予め起動されており、これらは、制御に用いられる種々の変数の初期化等の起動処理を終えて、定常動作しているものとする。

<<会員登録処理>>

図１７は、会員登録処理の概略を示すフローチャートである。この図１７に示すフローチャートは、スロットマシン１０１０と、携帯電話２１００と、遊技機サーバ３１００との各々で実行される処理と、これらの処理の対応関係と、これらの機器の間で送信又は受信される情報との概要を示すフローチャートである。

<スロットマシン１０１０における処理>

スロットマシン１０１０では、遊技者の操作によって、遊技が実行されている（ステップＳ１７１０１）。この遊技は、上述した少なくとも１回行われる単位遊技である。次いで、遊技者によって所定の操作が行われたか否かを判断する（ステップＳ１７１０２）。この所定の操作は、遊技者が操作できるスイッチやボタン等の操作部の操作であり、遊技の進行に直接的に関係しない操作が好ましい。本実施の形態では、この遊技者による所定の操作は、例えば、遊技者による精算ボタン１０５４の操作であるものが好ましい。この精算ボタン１０５４が操作されたことによって実行される処理は、上述した図１５の処理により実行される。このステップＳ１７１０２の判断処理で、遊技者による所定の操作が行われていないと判別したとき（ＮＯ）には、処理をステップＳ１７１０１に戻し、引き続き遊技を実行する。

【０２２８】

一方、ステップＳ１７１０２の判断処理で、遊技者による所定の操作が行われたと判別したとき（ＹＥＳ）には、ＱＲコード（クイックレスポンスコード）を生成し（ステップＳ１７１０３）、生成したＱＲコードをスロットマシン１０１０の表示装置１０３４に表示して（ステップＳ１７１０４）、本サブルーチンを終了する。上述したステップＳ１７１０３で生成するＱＲコードには、遊技機サーバ３１００の所在を示すＵＲＬ（Uniform Resource Locator）の情報が含まれている。ＱＲコードは、縦方向と横方向との二方向に情報を持たせた２次元コードの一種で、スロットマシン１０１０の表示装置１０３４に画像として表示できるものである。上述したＱＲコードが、「アクセス情報」に対応し、ＵＲＬが、「所在情報」に対応する。

【０２２９】

なお、本実施の形態では、後述するように、スロットマシン１０１０の表示装置１０３４に表示されたＱＲコードは、携帯電話２１００によって、撮像されて解析される。したがって、表示装置１０３４に表示するものは、ＱＲコードに限られず、携帯電話２１００によって、撮像して内容を解析することができるものであればよい。

<携帯電話２１００における処理>

携帯電話２１００では、まず、遊技者が操作することにより、スロットマシン１０１０の表示装置１０３４に表示されたＱＲコードが、撮像素子２１２８によって撮像される（ステップＳ１７２０１）。このＱＲコードは、スロットマシン１０１０において、上述したステップＳ１７１０４の処理が実行されることによって、スロットマシン１０１０の表示装置１０３４に表示されたものである。

【０２３０】

次いで、撮像したＱＲコードを解析して、ＱＲコードに含まれているＵＲＬを示す文字情報に変換することによって、遊技機サーバ３１００の所在を示すＵＲＬを取得する（ステップＳ１７２０２）。

【０２３１】

次に、取得したＵＲＬが示す遊技機サーバ３１００にアクセスして、パスワードを生成するためのフォームを送信することを示すフォーム要求を遊技機サーバ３１００に送信する（ステップＳ１７２０３）。このパスワードは、遊技者を識別してスロットマシン１０１０で遊技を行うことができるようにするためのもので、スロットマシン１０１０で行われる遊技のための各種の情報が含まれた文字情報であり、遊技機サーバ３１００で生成さ

れる。なお、パスワードの詳細については、後述する。このパスワードが、「遊技実行用情報」に対応する。

【0232】

次いで、遊技機サーバ3100から送信された各種情報入力用フォームを受信し（ステップS17204）、受信した各種情報入力用フォームを携帯電話2100の表示装置2110に表示し（ステップS17205）、遊技者によるキー2120の操作によって、遊技者特定情報が入力され（ステップS17206）、入力された遊技者特定情報と携帯電話特定情報とを遊技機サーバ3100に送信する（ステップS17207）。上述した遊技者特定情報は、遊技者に関する情報であり、パスワードを生成するときに用いられる情報である。例えば、氏名やハンドルネームなどの情報や、メールアドレス、住所、性別などの情報がある。また、携帯電話特定情報は、携帯電話2100を特定するために予め割り振られた情報であり、1つの携帯電話特定情報によって1つの携帯電話2100を特定することができる。この携帯電話特定情報も、その携帯電話2100を所有している遊技者を特定するための情報として用いることができる。この携帯電話2100特定情報が、「媒介手段特定情報」に対応する。

【0233】

次いで、遊技機サーバ3100で生成されて送信されたパスワードを受信し（ステップS17208）、本サブルーチンを終了する。後述するように、遊技機サーバ3100から送信されたパスワードは、携帯電話2100の表示装置2110に表示される。

<遊技機サーバ3100における処理>

遊技機サーバ3100では、上述したステップS17203の処理によって、携帯電話2100から送信されたフォーム要求を受信し（ステップS17301）、受信したフォーム要求に応じて、所定の各種情報入力用フォームを携帯電話2100に送信する（ステップS17302）。この処理によって、携帯電話2100では、上述したように、携帯電話2100の表示装置2110に、各種情報入力用フォームが表示される。

【0234】

次いで、携帯電話2100から送信された遊技者特定情報を受信し（ステップS17303）、受信した遊技者特定情報に基づいて、パスワードを生成し（ステップS17304）、生成したパスワードを携帯電話2100に送信し（ステップS17305）、本サブルーチンを終了する。このステップS17303の処理によって送信されたパスワードは、上述したステップS17204の処理により、携帯電話2100によって受信される。

【0235】

この会員登録処理によって、遊技機サーバ3100は、携帯電話2100から送信された遊技者特定情報と携帯電話特定情報とに基づいてパスワードを生成し、生成したパスワードを携帯電話2100に送信する。会員登録処理によって生成されるパスワードは、会員登録した後で、遊技者がスロットマシン1010で遊技を行うときに、その遊技者を特定したり識別したりした上で、遊技者毎に遊技を進められるようにするための情報である。また、パスワードは、遊技を行った後に、その遊技の進行の程度や状況を遊技機サーバ3100に記憶させるために用いる情報でもある。

【0236】

さらに、上述した会員登録処理では、携帯電話2100を遊技機サーバ3100とアクセス可能に接続するために、遊技機サーバ3100の所在を示すURLを取得できればよく、スロットマシン1010の表示装置1034にQRコードとしてURLを表示させずに、URLの文字情報を直接的に表示装置1034に表示させるようにしてもよい。この場合には、表示装置1034に表示されたURLの文字情報を携帯電話2100に遊技者が入力することによって、携帯電話2100を遊技機サーバ3100にアクセス可能に接続することができる。

【0237】

また、遊技機サーバ3100の所在を示すURLを含んだQRコードや、URLの文字情報を、スロットマシン1010の表示装置1034に表示させるだけでなく、雑誌など

10

20

30

40

50

の他のメディアに表示するようにしてもよい。

【0238】

なお、上述したように、本実施の形態では、遊技機サーバ3100においてパスワードを生成するように処理するが、パスワードは、遊技者が視認できる文字列からなる情報であるものが好ましい。

【0239】

また、上述したように、会員登録時のパスワードの生成は、遊技機サーバ3100において、携帯電話2100から送信された遊技者特定情報と携帯電話特定情報とに基づいて行う。会員登録後に、スロットマシン1010で遊技が行われて、パスワードを生成するときには、遊技機サーバ3100は、スロットマシン1010で行った遊技に関する遊技関連情報に基づいてパスワードを生成する。この遊技関連情報や、遊技関連情報に基づいてパスワードを生成する処理の詳細については、図27で説明する。

10

<<遊技関連情報保存処理>>

図18は、遊技者がスロットマシン1010で遊技を行ったときに、そのスロットマシン1010で行った遊技に関する遊技関連情報を遊技機サーバ3100に保存するための処理の概略を示すフローチャートである。この図18に示すフローチャートも、スロットマシン1010と、携帯電話2100と、遊技機サーバ3100との各々で実行される処理と、これらの処理の対応関係と、これらの機器の間で送信又は受信される情報との概要を示すフローチャートである。

【0240】

20

ここで、遊技関連情報とは、QRコードを生成するために、スロットマシン1010の遊技関連情報記憶手段1282に記憶された情報であり、スロットマシン1010にパスワードが入力された時点を基準にして、遊技の進行に伴って変化した遊技に関する情報である。遊技関連情報には、遊技の履歴を示す情報も含まれる。さらに、遊技関連情報は、遊技の進行に基づいていればよく、遊技の進行によって変化する情報のみならず、遊技の進行を契機にして行われた演出の進行によって変化する情報も含まれ、少なくとも1種類の情報が含まれる。

【0241】

後述するように、この図18の遊技関連情報保存処理によって、遊技機サーバ3100に保存された遊技関連情報を、再び、スロットマシン1010に復元することによって、その遊技者が過去に行った遊技の進行の程度や状況を復元することができ、その復元した状態から遊技を遊技者毎に再開することができる。このようにすることで、遊技機を変更して改めて遊技を行う場合や、日を改めて遊技を行うような場合でも、過去に行った遊技の進行の程度や状況を復元してから、その続きの遊技を行うことができる。

30

<遊技機サーバ3100における処理>

遊技機サーバ3100は、図17のフローチャートで説明したように、パスワードを生成し（ステップS17304）、生成したパスワードを携帯電話2100に送信する（ステップS17305）。

【0242】

なお、この図18におけるステップS17304におけるパスワードの生成の処理は、会員登録時のものでも、会員登録後のものでもよい。

40

【0243】

上述したように、会員登録時のパスワードの生成は、携帯電話2100から送信された遊技者特定情報と携帯電話特定情報に基づいて行う。会員登録時に生成したパスワードは、遊技者がスロットマシン1010で遊技を行うときに、その遊技者を特定したり識別したりした上で、遊技者毎に遊技を進められるようにするための情報である。したがって、会員登録時に生成したパスワードには、会員ID情報（遊技者識別情報）が含まれていればよい。

【0244】

一方、会員登録後のパスワードの生成は、スロットマシン1010で行った遊技に関す

50

る遊技関連情報に基づいて行う。会員登録後に生成したパスワードは、遊技者がスロットマシン１０１０で遊技を行うときに、その遊技者を特定したり識別したりした上で、過去にその遊技者が行った遊技の進行の程度や状況を復元して、復元した状態から遊技を遊技者毎に再開できるようにするための情報である。したがって、会員登録後に生成したパスワードには、会員ＩＤ情報（遊技者識別情報）だけでなく、達成状態情報や演出カスタマイズ設定情報（演出制御情報）が含まれている。なお、達成状態情報や演出カスタマイズ設定情報（演出制御情報）は、後述するスロットマシン１０１０で実行されるステップＳ１８１０８～Ｓ１８１１０の処理と、携帯電話２１００で実行されるステップＳ１８２０３～Ｓ１８２０６の処理と、遊技機サーバ３１００で実行されるステップＳ１８３０１及びＳ１８３０２の処理とによって、遊技機サーバ３１００に記憶される。

10

＜携帯電話２１００における処理＞

上述した遊技機サーバ３１００で実行されたステップＳ１７３０５の処理に対応し、携帯電話２１００では、遊技機サーバ３１００から送信されたパスワードを受信する（ステップＳ１７２０８）。次いで、携帯電話２１００では、受信したパスワードをＲＡＭ２１０６に記憶すると共に（ステップＳ１８２０１）、表示装置２１１０に表示させる（ステップＳ１８２０２）。後述するように、遊技者は、表示装置２１１０に表示されたパスワードを見ながら、パスワードをスロットマシン１０１０に手動で入力する。なお、パスワードは、スロットマシン１０１０のサブ制御手段１２００に入力されて処理される。

＜スロットマシン１０１０における処理＞

遊技者は、所定の操作をすることによって、スロットマシン１０１０にパスワードを入力できる状態にすることができる。上述した所定の操作と同様に、本実施の形態では、遊技者による所定の操作は、遊技者による精算ボタン１０５４の操作であるものが好ましい。スロットマシン１０１０にパスワードを入力できる状態にしたときに、遊技者は、携帯電話２１００を遊技機サーバ３１００に接続して、上述したステップＳ１８２０２の処理によって、パスワードを表示装置２１１０に表示させる。遊技者は、表示装置２１１０に表示されたパスワードを視認して、手動でスロットマシン１０１０に入力する。この遊技者の手動操作によって、パスワードがスロットマシン１０１０に入力される（ステップＳ１８１０１）。上述したように、パスワードの入力の処理は、スロットマシン１０１０のサブ制御手段１２００によって実行される。

20

【０２４５】

次に、入力されたパスワードに含まれている各種の情報を抽出する（ステップＳ１８１０２）。パスワードから抽出した各種の情報には、例えば、会員ＩＤ情報と、達成状態情報と、演出カスタマイズ設定情報とが含まれている。なお、上述したように、会員登録時に生成されたパスワード生成には、会員ＩＤ情報のみが含まれている。

30

【０２４６】

会員ＩＤ情報は、スロットマシン１０１０で遊技を行うときに、遊技者を特定したり識別したりするために用いる情報である。主として、携帯電話２１００に記憶されている携帯電話２１００を特定するための情報や識別するための情報に基づいて、会員ＩＤ情報を生成することによって、遊技者を特定したり識別したりするための情報とすることができる。上述した遊技者特定情報や携帯電話特定情報（媒介手段特定情報）に基づいて生成されるものが好ましい。この会員ＩＤ情報が、「遊技者識別情報」に対応する。

40

【０２４７】

達成状態情報は、「遊技進行情報」の変更と、「進行成立条件」のクリアとのうちの少なくとも一方によって変更される情報である。例えば、「遊技の履歴」の状態と、「ミッションのクリア」とのうちの少なくとも一方によって変更されるパラメータである。なお、本実施の形態では、達成状態情報をキュンキュンメータとも称する。

【０２４８】

上述した「遊技進行情報」は、行われた遊技に関する履歴を示す履歴情報であり、遊技が進行することによって必然的に変化する情報をいう。例えば、単位遊技が行われた回数や、特別役に当選した回数などがある。また、「進行成立条件」は、遊技の進行と、遊技

50

の進行に基づいて行われる演出の進行と、のうちの少なくとも一方に応じて定められた条件をいう。本実施の形態では、「進行成立条件」をミッションと称する場合もある。遊技や演出が進められたときに、このミッションとして定められた条件を充足したと判別されることによって、ミッションをクリアしたとされ、充足情報が生成される。

【0249】

演出カスタマイズ設定情報は、演出手段1300（例えば、画像表示装置1034、スピーカ1036）で行う演出の内容を設定するための情報で、演出制御手段（サブ制御手段1200）は、この演出カスタマイズ設定情報に基づいて、演出の内容を定める。この演出カスタマイズ設定情報が、「演出制御情報」に対応する。例えば、スロットマシン1010のスピーカ1036から発せられる音楽等の音声を演出カスタマイズ設定情報に従って設定したり変更したり、画像表示装置1034で表示される画像を演出カスタマイズ設定情報に従って設定したり変更したりすることができる。

10

【0250】

上述したステップS18102の処理を実行した後、パスワードから抽出した会員ID情報をサブ制御手段1200の会員ID情報記憶手段1284に記憶させ（ステップS18103）、パスワードから抽出した達成状態情報を反映させ（ステップS18104）、パスワードから抽出した演出カスタマイズ設定情報に従って演出をカスタマイズする（ステップS18105）。

【0251】

なお、上述したステップS18101～S18105の処理については、図21に示すサブルーチンでさらに詳述する。

20

【0252】

ステップS18105の処理を実行した後、スロットマシン1010で遊技が実行され（ステップS18106）、遊技者によって所定の操作がされたか否かを判断する（ステップS18107）。ステップS18106の処理で実行される遊技は、スロットマシン1010のメイン制御手段1100によって制御されて進行する遊技であり、上述した図17のステップS17101の処理で行われるものと同じである。また、ステップS18107の判断処理は、上述した図17のステップS17102の判断処理と同じである。したがって、このステップS18107の判断処理における所定の操作は、遊技者が操作できるスイッチやボタン等の操作部の操作であり、遊技の進行に直接的に関係しない操作が好ましい。所定の操作は、例えば、予め投入されて貯留されたメダルを払い出すための精算ボタン1054の操作が好ましい。

30

【0253】

ステップS18107の判断処理で、所定の操作がされていないと判別したとき（NO）には、上述したステップS18106に処理を戻す。一方、所定の操作がされたと判別したとき（YES）には、所定の操作がされたことに基づいて、遊技関連情報をスロットマシン1010のサブ制御手段1200の遊技関連情報記憶手段1282から読み出して（ステップS18108）、読み出した遊技関連情報に基づいてQRコードを生成して（ステップS18109）、生成したQRコードを画像表示装置1034に表示し（ステップS18110）、本サブルーチンを終了する。

40

【0254】

上述したように、遊技関連情報は、QRコードを生成するための情報である。上述した図17に示した会員登録時におけるQRコードには、遊技機サーバ3100の所在を示すURLが含まれていればよい。この図18の遊技関連情報保存処理では、遊技者によって遊技が行われた後の処理であるので、遊技機サーバ3100の所在を示すURLの情報のほかに、遊技の進行の程度や状況を示す情報である遊技関連情報もQRコードに含められる。

【0255】

上述したように、遊技関連情報は、遊技の進行の程度や状況を示す情報であるので、遊技の進行の程度や状況を示す各種の情報が含まれる。例えば、イラスト取得情報（演出進

50

行情報)、ミッション達成情報、パスワード入力から生成までに行われた単位遊技の回数や当選したボーナス回数(遊技進行情報)、キュンキュンメータのレベル(達成状態情報)会員ID情報(遊技者識別情報)、設定値(設定情報)、出玉情報(遊技媒体情報)等がある。

【0256】

イラスト取得情報は、遊技の進行に基づいて行われる演出の進行の程度や状況を示す演出進行情報の一種である。イラスト取得情報は、スロットマシン1010の表示装置1034に演出画像として表示されたイラストを記憶する情報であり、この情報を参照することによって、所定のイラストが既に表示されたか、未だに表示されていないかを判断することができ、演出の進行の程度や状況判断することができる。

10

【0257】

ミッション達成情報(充足情報)は、ミッション(進行成立条件)をクリアしたと判別されたときに生成される情報である。ミッション(進行成立条件)は、遊技の進行と、遊技の進行に基づいて行われる演出の進行と、のうちの少なくとも一方に応じて定められた条件である。遊技や演出が進められたときに、ミッションとして定められた条件を充足したと判別されることによって、ミッション(進行成立条件)をクリアしたとされ、充足情報が生成される。このミッション達成情報(充足情報)によって、遊技の進行の程度や状況や、演出の進行の程度や状況判断することができる。

【0258】

パスワードが入力されたときから次にパスワードを生成するまでに行われた単位遊技の回数や、その間に特別役(ボーナス)に当選した回数などの遊技の履歴を示す情報によって、遊技の進行の程度や状況判断することができる。本実施の形態では、このような単位遊技の回数や特別役に当選した回数など、行われた遊技に関する履歴を示す履歴情報であり、遊技が進行することによって必然的に変化する情報を「遊技進行情報」と称する。

20

【0259】

達成状態情報は、「遊技進行情報」の変更と、「進行成立条件」のクリアとのうちの少なくとも一方によって変更される情報である。例えば、「遊技の履歴」の状態と、「ミッションのクリア」(のようなもの)とのうちの少なくとも一方によって変更される情報である。本実施の形態では、「キュンキュンメータ」とも称する。

【0260】

会員ID情報は、上述したように、スロットマシン1010で遊技を行うときに、遊技者を特定したり識別したりするために用いる情報である。

30

【0261】

スロットマシン1010の設定値は、スロットマシン1010の管理者等が指定値設定手段1027を操作することによって定められる値であり、遊技で実行される抽選処理を行うための条件を定めるものであり、結果として遊技の難易度に影響を与える値である。

【0262】

メダルの出玉情報は、遊技を進めるために用いる遊技媒体の収支に関する情報である。

【0263】

遊技者は、ステップS18110の処理によって、画像表示装置1034に表示されたQRコードを、携帯電話2100の撮像素子2128で撮像することで、QRコードに含まれた情報を取得することができる。

40

<携帯電話2100における処理>

上述したように、画像表示装置1034にQRコードが表示されたときには、遊技者は、画像表示装置1034に表示されたQRコードを携帯電話2100の撮像素子2128で撮像する。この遊技者の操作によって、QRコードは、携帯電話2100の撮像素子2128によって撮像される(ステップS18203)。

【0264】

次いで、撮像したQRコードの画像を解析することによって、QRコードに含まれているURLを示す文字情報に変換すると共に(ステップS18204)、QRコードに含ま

50

れている遊技関連情報を抽出する（ステップS18205）。次いで、文字情報に変換されたURLが示す遊技機サーバ3100にアクセスして、抽出した遊技関連情報を遊技機サーバ3100に送信し（ステップS18206）、本サブルーチンを終了する。ステップS18204の処理によって、QRコードからURLを取得でき、ステップS18205の処理によって、QRコードから遊技関連情報を取得できる。

【0265】

なお、図18に示した携帯電話2100における処理のサブルーチンでは、ステップS18202の処理の後に続いて、ステップS18203の処理を実行するようにしたが、ステップS18208、ステップS18201、ステップS18202の処理と、ステップS18203～ステップS18206の処理とを別個に呼び出して実行するようにしてもよい。このようにすることで処理を独立させることができるので、携帯電話2100における処理や制御を容易にしたり簡潔にしたりすることができる。

10

<遊技機サーバ3100における処理>

上述した携帯電話2100における処理のステップS18206によって、遊技関連情報が携帯電話2100から送信される。遊技機サーバ3100では、これに対応して、携帯電話2100から送信された遊技関連情報を受信し（ステップS18301）、受信した遊技関連情報を遊技機サーバ3100の遊技関連情報記憶手段1282に記憶させ（ステップS18302）、本サブルーチンを終了する。

【0266】

遊技機サーバ3100において、上述したステップS18301によって、遊技機サーバ3100の遊技関連情報記憶手段1282に遊技関連情報が記憶された後、再び、上述したステップS17304の処理が実行されてパスワードを生成するときには、記憶された遊技関連情報を読み出して、読み出した遊技関連情報に基づいて、パスワードが生成される。遊技機サーバ3100において、このような処理を実行することによって、遊技者が、スロットマシン1010で遊技を行うに従って、遊技関連情報が順次更新され、それに伴って、更新された遊技関連情報に基づいて生成されるパスワードも順次更新されることになる。このように、遊技機サーバ3100に遊技関連情報を保存するように構成することによって、遊技関連情報をスロットマシン1010に再び復元させることができる。遊技関連情報をスロットマシン1010に復元させることによって、その遊技者が過去に行った遊技の進行の程度や状況を復元することができ、その復元した状態から遊技を遊技者毎に再開することができる。このようにすることで、遊技機を変更して改めて遊技を行う場合や、日を改めて遊技を行うような場合であっても、これから遊技を行おうとするスロットマシン1010に過去に行った遊技の進行の程度や状況を復元させて、その続きの遊技を行うことができる。

20

30

【0267】

なお、図18に示した遊技機サーバ3100における処理のサブルーチンでは、ステップS17305の処理の後に続いて、ステップS18301の処理を実行するようにしたが、ステップS17304及び17305の処理と、ステップS18301及びステップS18302の処理とを別個に呼び出して実行するようにしてもよい。このようにすることで処理を独立させることができるので、遊技機サーバ3100における処理を、容易にしたり簡潔にしたりすることができる。

40

<<演出カスタマイズ処理>>

図19は、スロットマシン1010で行われる遊技に伴う行われる演出をカスタマイズするための処理の概略を示すフローチャートであり、スロットマシン1010と、携帯電話2100と、遊技機サーバ3100との各々で実行される処理と、これらの処理の対応関係と、これらの機器の間で送信又は受信される情報との概要を示すフローチャートである。

【0268】

演出のカスタマイズとは、例えば、スロットマシン1010で行われる遊技に伴う行われる演出を、遊技者の意思に基づいて設定するものである。例えば、スロットマシン10

50

10の表示装置1034に表示される画像を設定したり、スピーカ1036から発せられる音声を設定したりするものである。遊技者が、携帯電話2100を操作することによって、カスタマイズの内容を設定し、その内容を示す演出カスタマイズ指定情報を遊技機サーバ3100に送信することで、遊技機サーバ3100は、演出カスタマイズ指定情報に基づいて演出カスタマイズ設定情報を生成する。さらに、遊技機サーバ3100は、生成した演出カスタマイズ設定情報をパスワードに含めて、パスワードを生成する。

【0269】

したがって、本実施の形態では、スロットマシン1010で行われる遊技に伴って行われる演出をカスタマイズするための演出カスタマイズ設定情報は、遊技機サーバ3100で生成されるパスワードに含まれている。このようにパスワードに含めて情報を一体化することによって、取り扱うべき情報を単一化でき、送受信などの処理を簡素化したり容易にしたりすることができる。

<携帯電話2100における処理>

まず、遊技者が携帯電話2100を操作することによって、携帯電話2100から遊技機サーバ3100に演出カスタマイズ設定フォーム要求を送信する（ステップS19201）。この演出カスタマイズ設定フォーム要求は、演出のカスタマイズの内容を設定するために表示装置2110に表示するフォームを、遊技機サーバ3100に要求するものである。

【0270】

次に、このステップS19201の処理に応じて遊技機サーバ3100から送信された演出カスタマイズ設定フォームを受信し（ステップS19202）、受信した演出カスタマイズ設定フォームを表示装置2110に表示する（ステップS19203）。表示装置2110に表示された演出カスタマイズ設定フォームに従って、遊技者が携帯電話2100を操作することによって、演出のカスタマイズの内容が設定される（ステップS19204）。ステップS19204の処理によって設定された演出のカスタマイズの内容を示す演出カスタマイズ指定情報を生成して、遊技機サーバ3100に送信する（ステップS19205）。

【0271】

後述するように、遊技機サーバ3100は、携帯電話2100から送信された演出カスタマイズ指定情報に基づいて、パスワードを生成して、生成したパスワードを携帯電話2100に送信する。携帯電話2100は、遊技機サーバ3100から送信されたパスワードを受信し（ステップS17208）、受信したパスワードをRAM2106に記憶させると共に（ステップS18201）、表示装置2110に表示させる（ステップS18202）。なお、このステップS17208と、ステップS18201と、ステップS18202との処理は、図18における処理と同じものである。

<遊技機サーバ3100における処理>

遊技機サーバ3100では、上述した携帯電話2100において実行されたステップS19201の処理に対応して、携帯電話2100から遊技機サーバ3100に送信された演出カスタマイズ設定フォーム要求を受信し（ステップS19301）、受信した演出カスタマイズ設定フォーム要求に応じて、演出カスタマイズ設定フォームを携帯電話2100に送信する（ステップS19302）。

【0272】

さらに、上述した携帯電話2100において実行されたステップS19205の処理に対応して、演出カスタマイズ指定情報を受信して（ステップS19303）、受信した演出カスタマイズ指定情報に基づいてパスワードを生成し（ステップS19304）、生成したパスワードを携帯電話2100に送信する（ステップS19305）。このステップS19304及びステップS19305の処理は、上述した図18のステップS17304及びステップS17305の処理と同様である。

<スロットマシン1010における処理>

携帯電話2100において、上述したステップS18202の処理によって、パスワー

10

20

30

40

50

ドが表示装置 2 1 1 0 に表示されることにより、遊技者は、表示装置 2 1 1 0 に表示されたパスワードを見ながら、パスワードをスロットマシン 1 0 1 0 に手動で入力する（ステップ S 1 8 1 0 1）。パスワードをスロットマシン 1 0 1 0 に入力することによって、入力されたパスワードに含まれている各種の情報を抽出し（ステップ S 1 8 1 0 2）、パスワードから抽出した会員 ID 情報をサブ制御手段 1 2 0 0 の会員 ID 情報記憶手段 1 2 8 4 に記憶させ（ステップ S 1 8 1 0 3）、パスワードから抽出した達成状態情報を反映させ（ステップ S 1 8 1 0 4）、パスワードから抽出した演出カスタマイズ設定情報に従って演出をカスタマイズする（ステップ S 1 8 1 0 5）。これらのステップ S 1 8 1 0 1 ～ S 1 8 1 0 5 の処理は、上述した図 1 8 に示した処理と同じである。

【0273】

このように、本実施の形態では、遊技機サーバ 3 1 0 0 で生成されたパスワードからカスタマイズ情報を抽出して、抽出したカスタマイズ情報によって、演出に要する変数の内容やフラグの値を変更することで、カスタマイズ情報を反映させ、スロットマシン 1 0 1 0 で行われる遊技に伴って行われる演出を遊技者の意思に応じてカスタマイズすることができる。

【0274】

この図 1 9 に示した処理を実行することによって、携帯電話 2 1 0 0 に表示されたパスワードを、遊技者がスロットマシン 1 0 1 0 に入力することにより、スロットマシン 1 0 1 0 で実行される演出の内容をカスタマイズすることができる。カスタマイズできる演出は、スロットマシン 1 0 1 0 の表示装置 1 0 3 4 に表示される画像を設定したり、スピーカ 1 0 3 6 から発せられる音声を設定したりするものが好ましい。

<<処理選択操作処理>>

図 2 0 は、スロットマシン 1 0 1 0 のサブ制御手段 1 2 0 0 で実行される処理を選択操作するための処理を示すフローチャートである。

【0275】

この精算情報受信の処理は、遊技者が精算ボタン 1 0 5 4 を操作したことに応じて、スロットマシン 1 0 1 0 の表示装置 1 0 3 4 にメニューを表示して、そのメニューから、会員登録の処理や、パスワードの入力の処理や、パスワードの生成及び表示の処理を実行するための処理である。

【0276】

最初に、フラグ F_adjustment の値が 1 であるか否かを判断する（ステップ S 2 0 0 1）。フラグ F_adjustment は、遊技者によって精算ボタン 1 0 5 4 が操作されたか否かを示すフラグで、フラグ F_adjustment の値が 1 であるときには、遊技者によって精算ボタン 1 0 5 4 が操作されたことを示し、フラグ F_adjustment の値が 0 であるときには、遊技者によって精算ボタン 1 0 5 4 が操作されていないことを示す。このステップ S 2 0 0 1 の判断処理は、図 1 7 に示したステップ S 1 7 1 0 2 の判断処理と同等のものである。

【0277】

ステップ S 2 0 0 1 の判断処理で、フラグ F_adjustment の値が 1 でない、すなわち、フラグ F_adjustment の値が 0 であると判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。一方、フラグ F_adjustment の値が 1 であると判別したとき（YES）には、スロットマシン 1 0 1 0 の表示装置 1 0 3 4 にメニューを表示する（ステップ S 2 0 0 2）。このメニューには、「会員登録の処理」と、「パスワードの入力の処理」と、「処理終了」とが表示される（図示せず）。後述するように、遊技者は、このメニューに表示された処理を選択するために、3つのストップスイッチ 1 0 4 4 a、1 0 4 4 b 及び 1 0 4 4 c を操作する。

【0278】

ステップ S 2 0 0 2 の処理を実行した後、ベット情報を受信したか否かを判断する（ステップ S 2 0 0 3）。ベット情報は、1ベットスイッチ 1 0 6 2、2ベットスイッチ 1 0 6 4 又は最大ベットスイッチ 1 0 6 6 が操作されたことを示す情報である。1ベットスイッチ 1 0 6 2、2ベットスイッチ 1 0 6 4 又は最大ベットスイッチ 1 0 6 6 が操作された

10

20

30

40

50

ときには、ベット情報がメイン制御手段1100からサブ制御手段1200に送信される。ステップS2003の判断処理は、メイン制御手段1100から送信されたベット情報を、サブ制御手段1200が受信したか否かを判断する処理である。

【0279】

ステップS2003の判断処理で、ベット情報を受信していないと判別したとき（NO）には、3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが操作されたか否かを判断する（ステップS2004）。上述したように、スロットマシン1010の表示装置1034にメニューが表示されているときに、遊技者が3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cを操作することによって、表示されたメニューの処理を選択することができる。ステップS2004の判断処理で、3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが操作されていないと判別したとき（NO）には、上述したステップS2002に処理を戻す。

【0280】

一方、ステップS2004の判断処理で、3つのストップスイッチ1044a、1044b又は1044cが操作されたと判別したとき（YES）には、何らかの処理が選択されたか否かを判断する（ステップS2005）。いずれの処理も選択されていないと判別したとき（NO）には、上述したステップS2002に処理を戻す。ステップS2005の判断処理で、何らかの処理が選択されたと判別したとき（YES）には、選択された処理が、「会員登録の処理」であるか否かを判断する（ステップS2006）。「会員登録の処理」が選択されたと判別したとき（YES）には、スロットマシン1010のサブ制御手段1200のURL情報記憶手段1286に予め記憶されている所定のURLの情報から、そのURLを示すQRコードを生成し（ステップS2007）、生成したQRコードをスロットマシン1010の表示装置1034に表示し（ステップS2008）、上述したステップS2002に処理を戻す。この所定のURLの情報は、遊技機サーバ3100の所在を示すものである。上述したステップS2007の処理が、図17のステップS17103の処理と同じものであり、ステップS2008の処理が、図17のステップS17104の処理と同じものである。

【0281】

上述したステップS2006の判断処理で、選択された処理が、「会員登録の処理」でないと判別したとき（NO）には、選択された処理が、「パスワードの入力の処理」であるか否かを判断する（ステップS2009）。「パスワードの入力の処理」が選択されたと判別したとき（YES）には、後述するパスワード入力のサブルーチンを呼び出して実行し（ステップS2010）、上述したステップS2002に処理を戻す。

【0282】

さらに、上述したステップS2009の判断処理で、選択された処理が、「パスワードの入力の処理」でないと判別したとき（NO）には、処理終了が選択されたか否かを判断する（ステップS2011）。処理終了が選択されたと判別したとき（YES）には、後述するQRコード・パスワード生成のサブルーチンを呼び出して実行し（ステップS2012）、上述したステップS2002に処理を戻す。

【0283】

上述した処理を実行することによって、遊技者は、「会員登録の処理」と、「パスワードの入力の処理」と、「処理終了」とのうちのいずれかの処理を実行することができる。

【0284】

上述したステップS2003の判断処理で、ベット情報を受信したと判別したとき（YES）には、フラグF_adjustmentの値を0に設定し（ステップS2013）、本サブルーチンを終了する。このようにすることで、遊技者が精算ボタン1054を操作した後に、1ベットスイッチ1062、2ベットスイッチ1064又は最大ベットスイッチ1066が操作されたときには、メイン制御手段1100で制御される遊技を開始するために、処理を通常の制御に戻す。

<<パスワード入力処理>>

10

20

30

40

50

図21は、スロットマシン1010のサブ制御手段1200で実行されるパスワードを入力するための処理を示すフローチャートである。

【0285】

遊技者は、携帯電話2100の表示装置2110に表示されたパスワードを視認しつつ、そのパスワードをスロットマシン1010のサブ制御手段1200に手動で入力する。入力操作は、ストップスイッチ1044a、1044b及び1044c等の遊技者が操作できるスイッチやボタンを利用するものであればよい。

【0286】

このように、パスワードは、スロットマシン1010のサブ制御手段1200に手動で入力するためのものである。パスワードは、遊技者に視認できる文字や文字列からなるものが好ましい。特に、アルファベットや数値などの、1文字を1バイトで表現できかつ遊技者が認識できる文字によってパスワードを構成するものが好ましい。

【0287】

パスワードは、遊技機サーバ3100で生成されるものであり、上述したように、会員登録時に生成されたパスワードには、会員ID情報（遊技者識別情報）が含まれている。また、会員登録後に生成されたパスワードには、会員ID情報（遊技者識別情報）だけでなく、達成状態情報や演出カスタマイズ設定情報（演出制御情報）が含まれている。

【0288】

最初に、スロットマシン1010のサブ制御手段1200にパスワードを入力するための画像を、スロットマシン1010の表示装置1034に表示する（ステップS2101）。次いで、遊技者による3つのストップスイッチ1044a、1044b及び1044cの操作に応じて所定の1つの文字が入力され（ステップS2102）、3つのストップスイッチ1044a、1044b及び1044cの操作が、入力終了のものであるか否かを判断する（ステップS2103）。3つのストップスイッチ1044a、1044b及び1044cの操作が、入力終了するためのものでないと判別したとき（NO）には、上述したステップS2102に、処理を戻し、次の文字を入力する処理を実行する。このステップS2102を繰り返し実行することによって、スロットマシン1010のサブ制御手段1200に、パスワードとして、少なくとも1つの文字を入力することができる。

【0289】

このように、機械や機器によらずに手動で、スロットマシン1010のサブ制御手段1200にパスワードを入力させるように構成したことによって、スロットマシン1010に対する不正な行為を未然に防止することができる。また、上述したステップS2102の処理は、図18又は図19のステップS18101の処理と同じものである。

【0290】

一方、3つのストップスイッチ1044a、1044b及び1044cの操作が、入力終了するためのものであると判別したとき（YES）には、入力されたパスワードが有効なものであるか否かを判断する（ステップS2104）。この判断処理は、パスワードとして適正な文字列が入力されているか否かを調べる処理であり、この判断処理をすることによって、スロットマシン1010に対する不正な行為を未然に防止することができる。入力されたパスワードが有効なものでないと判別したとき（NO）には、上述したステップS2102に、処理を戻す。

【0291】

入力されたパスワードが有効なものであると判別したとき（YES）には、入力されたパスワードから、達成状態情報や、会員ID情報や、演出カスタマイズ設定情報等の情報を抽出する（ステップS2105）。次いで、パスワードから抽出した会員IDを、会員ID記憶手段1284に記憶させ（ステップS2106）、パスワードから抽出した達成状態情報を達成状態情報記憶手段1288に記憶させると共に、達成状態情報の内容に応じて、達成状態情報に関する変数の値や内容や、達成状態情報に関するフラグの値などを更新し（ステップS2107）、パスワードから抽出した演出カスタマイズ設定情報の内容に応じて、演出に関する各種の変数の値や内容や、演出に関するフラグの値などを更新

10

20

30

40

50

し（ステップS2108）、遊技進行情報を初期化し（ステップS2109）、本サブルーチンを終了する。

【0292】

このように、ステップS2107の処理によって、達成状態情報の内容に応じて、達成状態情報に関する変数の値や内容や、達成状態情報に関するフラグの値などを更新することができる。このようにすることによって、遊技者が過去に行った遊技の進行の程度や状況を復元することができ、その復元した状態から遊技を遊技者毎に再開することができる。このようにすることで、遊技機を変更して改めて遊技を行う場合や、日を改めて遊技を行うような場合でも、過去に行った遊技の進行の程度や状況を復元してから、その続きの遊技を行うことができる。

10

【0293】

また、ステップS2109の処理によって、遊技進行情報を初期化する。例えば、単位遊技が行われた回数や、特別役に当選した回数などの値を初期化する。このように、それまでに、他の者がその遊技機で遊技が行っていた場合であっても、その遊技進行情報は初期化されるので、その後、ある遊技者が行う遊技の遊技進行情報を、その遊技者のみの情報とすることができ、会員登録をした遊技者が遊技を行うときには、遊技進行情報を的確に記録させることができると共に、遊技の進行の程度や状況を的確に復元することができる。

【0294】

上述したステップS2105の処理が、図18又は図19のステップS18102の処理と同じものであり、ステップS2106の処理が、図18又は図19のステップS18103の処理と同じものであり、ステップS2107の処理が、図18又は図19のステップS18104の処理と同じものであり、ステップS2108の処理が、図18又は図19のステップS18105の処理と同じものである。

20

<<スロットマシン側QRコード・パスワード生成処理>>

図22は、サブ制御手段1200で実行されるQRコード・パスワード生成処理であり、上述した図20のステップS2012で呼び出されて実行されるサブルーチンである。この図22に示すサブルーチンは、スロットマシン1010の画像表示装置1034にQRコードやパスワードを表示するためのものである。

【0295】

30

上述したように、QRコード（クイックレスポンスコード）は、縦方向と横方向との二方向に情報を持たせた2次元コードの一種である。QRコードは、遊技関連情報によって生成される。遊技関連情報には、例えば、イラスト取得情報（演出進行情報）、ミッション達成情報（充足情報）、パスワード入力から生成までに行われた単位遊技の回数や当選したボーナス回数（遊技進行情報）、キュンキュンメータのレベル（達成状態情報）会員ID情報（遊技者識別情報）、設定値（設定情報）、出玉情報（遊技媒体情報）等がある。

【0296】

最初に、スロットマシン1010のサブ制御手段1200の遊技関連情報記憶手段1282から遊技関連情報を読み出す（ステップS2201）。遊技者がスロットマシン1010で遊技を行うに従って、メイン制御手段1100からサブ制御手段1200に各種の情報が送信される。サブ制御手段1200では、これらの情報に基づいて各種の処理を実行する。これらの、メイン制御手段1100から送信された情報や、サブ制御手段1200で実行された処理によって、遊技が進行するに従って遊技関連情報が更新される。更新された遊技関連情報は、サブ制御手段1200の遊技関連情報記憶手段1282に順次記憶される。上述したステップS18108の処理は、更新されて記憶された最新の遊技関連情報を読み出す処理である。

40

【0297】

次に、読み出した遊技関連情報に基づいてQRコードを生成する（ステップS2202）。この処理は、QRコードを生成するために予め定められた手順（図示せず）に従って、遊技関連情報に基づいてQRコードを生成すればよい。次いで、生成したQRコードを

50

画像表示装置 1034 に表示する（ステップ S2203）。

【0298】

さらに、読み出した遊技関連情報に基づいてパスワードも生成し（ステップ S2204）、生成したパスワードも画像表示装置 1034 に表示して（ステップ S2205）、本サブルーチンを終了する。

【0299】

スロットマシン 1010 においては、QRコードを生成して表示すれば、上述したように、図 18 の処理を実行することによって、表示された QRコードを携帯電話 2100 で撮像することで、遊技機サーバ 3100 に遊技関連情報を保存することができる。したがって、スロットマシン 1010 において、パスワードを生成して画像表示装置 1034 に表示する必要は、原則としてない。しかしながら、遊技者が携帯電話 2100 を所持せずに遊技店に行って遊技を行うことも十分に想定される。すなわち、遊技者が遊技を行ったにも拘らず、なんら遊技に関する情報を記録できない場合には、遊技者を失望させ、遊技への興味を急激に低下させることになる。このため、最低限の遊技の履歴をパスワードに残すことによって、このような不都合を防止することができる。上述したように、パスワードは、達成状態情報を含めているので、パスワードを遊技者が紙などに書きとめておくことによって、達成状態情報については、保存することができる。次回、遊技者が、スロットマシン 1010 で遊技をするときには、その紙などに書きとめておいたパスワードをスロットマシン 1010 に入力することによって、達成状態情報については、復元することができ、復元した達成状態情報から遊技を再開することができる。

【0300】

なお、本実施の形態では、QRコードを用いて、スロットマシン 1010 から携帯電話 2100 に遊技関連情報を伝達する場合を示したが、QRコードに限られず、スロットマシン 1010 で更新されて記憶された遊技関連情報を、携帯電話 2100 に伝達させることができるものを用いればよい。

【0301】

上述したステップ S2201 の処理は、図 18 のステップ S18108 の処理と同じであり、ステップ S2202 の処理は、図 18 のステップ S18109 の処理と同じであり、ステップ S2203 の処理は、図 18 のステップ S18110 の処理と同じである。

<<達成状態情報値加算処理 1>>

図 23 は、スロットマシン 1010 のサブ制御手段 1200 で実行される達成状態情報の値を加算するための処理を示すフローチャートである。この処理を実行することによって、スロットマシン 1010 で遊技が進むに従って、すなわち、繰り返し単位遊技が行われるに従って、達成状態情報の値を加算することができる。

【0302】

最初に、スロットマシン 1010 のメイン制御手段 1100 の制御処理によって単位遊技を終了させたか否かを判断する（ステップ S2301）。この判断処理は、メイン制御手段 1100 からの終了情報を受信したか否かを判断することによって処理することができる。単位遊技を終了させていないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。このステップ S2301 の判断処理を実行することによって、単位遊技を終了させる度に、以下のステップ S2302～S2306 の処理を実行することができる。

【0303】

一方、単位遊技を終了させたと判別したとき（YES）には、単位遊技の回数や、特別役に当選した回数に応じて加算値を決定し（ステップ S2302）、達成状態情報の値を加算値だけ増やす（ステップ S2303）。例えば、単位遊技を 100 回行う毎に、加算値を 1 にして、達成状態情報の値を 1 だけ増やしたり、第 1 種 BB 役に当選する毎に、加算値を 3 にして、達成状態情報の値を 3 だけ増やしたりする。この加算値は、予め条件に応じて定められて記憶されている値である。

【0304】

次いで、ミッションをクリアしたか否かを判断する（ステップ S2304）。ミッショ

10

20

30

40

50

ン（進行成立条件）は、上述したように、遊技の進行と、遊技の進行に基づいて行われる演出の進行と、のうちの少なくとも一方に応じて定められた条件である。遊技や演出が進められたときに、ミッションとして定められた条件を充足したと判別されることによって、ミッションをクリアしたとされる。

【0305】

ミッションは、遊技の進行や演出の進行に応じて定められた条件である。ミッションの例を図24に示す。例えば、RT遊技状態であるときに、特別役に当選したことや、特別役に連続して当選したことなどのように、遊技の進行に応じて定められた条件がある。また、体育祭演出を実行しているときに、特別役に当選したことや、水泳演出を実行しているときに、特別役に当選したことなどのように、演出の進行に応じて定められた条件もある。

10

【0306】

ステップS2303の判断処理で、ミッションをクリアしていないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。一方、ミッションをクリアしたと判別したとき（YES）には、図24に示すようなテーブルを参照して、クリアしたミッションに対応した加算値を読み出し（ステップS2305）、達成状態情報の値を読み出した加算値だけ増やし（ステップS2306）、達成状態情報の値を記憶させて（ステップS2307）、本サブルーチンを終了する。図24は、各種のミッションと、それらの各々に対応させた加算値との関係を定めるミッションー加算値対応テーブルを概念的に示す表であり、ミッションー加算値対応テーブルは、スロットマシン1010のサブ制御手段1200のミッションー加算値対応テーブル記憶手段1290に予め記憶されている。

20

【0307】

具体的には、ステップS2303の判断処理で、ミッションをクリアしたと判別したときには、ステップS2305の処理で、ミッションー加算値対応テーブルを参照して、クリアしたミッションに対応した加算値を読み出して、ステップS2306の処理で、読み出した加算値だけ達成状態情報の値を増やす。

【0308】

例えば、クリアしたミッションが、テニス演出を実行しているときに、特別役に当選したというものであった場合には、このミッションは、図24に示すミッションー加算値対応テーブルの47番のミッションであるので、ステップS2305の処理で、加算値2を読み出す。ステップS2306の処理では、読み出した加算値2だけ達成状態情報の値を増やす。

30

【0309】

なお、上述した図23に示したように、この達成状態情報の値を加算するための処理では、ステップS2302で、単位遊技の回数や、特別役に当選した回数に応じて加算値を決定するようにしたが、単位遊技の回数や、特別役に当選した回数も、ミッションの種類に含めることによって、ステップS2302とS2303の処理を省くように構成してもよい。このようにすることで、構成を簡素にでき、処理を迅速に実行することができる。

<<達成状態情報値加算処理2>>

上述したように、図23に示した達成状態情報の値を加算するための処理は、スロットマシン1010のサブ制御手段1200で実行されるものであった。この達成状態情報の値を加算するための処理は、スロットマシン1010のみで行う必要はなく、遊技機サーバ3100でも実行することができる。図25は、遊技機サーバ3100で実行される達成状態情報の値を加算するための処理を示すフローチャートである。

40

【0310】

スロットマシン1010は、遊技店に納入した後では、制御処理を変更することは極めて困難であるが、遊技機サーバ3100での制御処理を変更することは容易である。このため、ミッションの内容を変更したり、ミッションの種類を減らしたり増やしたりするような処理を実行するためのプログラムの変更を容易に行うことができる。このように構成することで、遊技者が獲得する達成状態情報の値の変化に応じて、適宜、遊技機サーバ3

50

100で実行できる処理を変更でき、スロットマシン1010の処理に変更を加えることなく、遊技者の興味を継続的に惹かせることができる。

【0311】

最初に、遊技機サーバ3100の管理用データベースサーバ3178に、遊技関連情報が既に記憶されているか否かを判断する（ステップS2501）。遊技関連情報が未だに記憶されていないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0312】

一方、遊技関連情報が既に記憶されていると判別したとき（YES）には、遊技関連情報から、クリアしたミッションが存在するか否かを判断する（ステップS2502）。上述したように、遊技関連情報には、ミッション達成情報が含まれているので、このミッション達成情報によって、クリアしたミッションが存在するか否かを判断することができる。クリアしたミッションが存在しないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0313】

一方、クリアしたミッションが存在すると判別したとき（YES）には、図26に示すようなテーブルを参照して、クリアしたミッションに対応した加算値を読み出して（ステップS2503）、達成状態情報の値を読み出した加算値だけ増やす（ステップS2504）。このステップS2503の処理は、上述した図24のステップS2305の処理と同等であり、ステップS2504の処理は、上述した図24のステップS2306の処理と同等である。図26は、各種のミッションと、それらの各々に対応させた加算値との関係を定めるミッションー加算値対応テーブルを概念的に示す表であり、このミッションー加算値対応テーブルは、遊技機サーバ3100の管理用データベースサーバ3178に予め記憶されている。図26に示したミッションー加算値対応テーブルは、図24に示したミッションー加算値対応テーブルと同等のものである。なお、図26に示すように、ミッションの条件に設定値を含めることができる。図23の処理は、スロットマシン1010のサブ制御手段1200で実行されるものであるので、遊技者がスロットマシン1010で遊技を行っているときに、即時に、スロットマシン1010の設定値が遊技者に認識されるのは、スロットマシン1010を設置する遊技店としては好ましいものではない。このため、スロットマシン1010の設定値を遊技者に認識させるように構成しても、設定値を遊技者に認識させることができるタイミングを遅延させるようにするのが好ましい。すなわち、設定値の条件を含むミッションについては、遊技機サーバ3100で判断するように構成することで、遊技者が設定値を認識できるタイミングを調整することができる。

【0314】

例えば、クリアしたミッションが、設定値が4であるときに、達成状態値が40以上増加したというものであった場合には、このミッションは、図26に示すミッションー加算値対応テーブルの14番のミッションであるので、ステップS2503の処理で、加算値3を読み出す。ステップS2504の処理では、読み出した加算値3だけ達成状態情報の値を増やす。

【0315】

ステップS2504の処理を実行した後、達成状態情報の値を記憶させて（ステップS2505）、クリアしたミッションの種類を遊技機サーバ3100の管理用データベースサーバ3178に記憶させ（ステップS2506）、クリアしたミッションは、設定値に関するものであるか否かを判断する（ステップS2507）。なお、図26に示したミッションー加算値対応テーブルには、設定値に関するミッションのみを示したが、設定値とは関係のないミッションも定められており、ステップS2507の判断処理は、定められているミッションのうち、クリアしたミッションが、設定値に関するものであるか否かを判断する処理である。

【0316】

クリアしたミッションが、設定値に関するものでないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。一方、クリアしたミッションが、設定値に関するもので

あると判別したとき（ＹＥＳ）には、設定値に関するミッションをクリアしたことを示す情報（以下、充足情報と称する。）を生成し（ステップＳ２５０８）、携帯電話２１００の表示装置２１１０に充足情報を表示できる表示許可日を決定し（ステップＳ２５０９）、本サブルーチンを終了する。

【０３１７】

本サブルーチンを終了した後、遊技機サーバ３１００でパスワードを生成するときには、ステップＳ２５０８で生成した充足情報と、ステップＳ２５０９で決定した表示許可日とをパスワードに含むように生成する。生成されたパスワードを携帯電話２１００に送信することで、決定された表示許可日に、充足情報が携帯電話２１００の表示装置２１１０に表示される。遊技者は、その充足情報が報知されたことによって、そのミッションの内容から、ミッションをクリアしたときの設定値を知得したり、類推したりすることができる。

10

【０３１８】

ステップＳ２５０８で生成する充足情報は、文字情報などによってミッションをクリアしたことを直接的又は明示的に報知するようなものでも、所定の種類の画像を表示したり画像の色を変化させたりするように間接的又は暗示的に報知するようなものでもよい。直接的又は明示的に報知すれば、遊技者に設定値を知得させることができ、間接的又は暗示的に報知すれば、遊技者に設定値を類推させることができる。

【０３１９】

また、例えば、図２６に示したように、設定値が１であることもミッションの一部に含めることができる。設定値が１である状態は、一般的に、特別役に当選する確率が低く定められているので、遊技者に敬遠されるような状態である。しかし、設定値が１であることをミッションの一部に含めることによって、設定値が１であっても、ミッションをクリアするために、遊技をせざるを得ないようにできる。このように、遊技者に敬遠されるような状態であっても、遊技者に積極的に遊技させることができるので、遊技機の稼働率を維持させたり向上させたりすることができる。

20

【０３２０】

さらに、上述したように、遊技者がスロットマシン１０１０で遊技を行っているときに、スロットマシン１０１０の設定値が、直ちに、遊技者に認識できるのは、遊技店としては好ましいものではない。このため、遊技者がスロットマシン１０１０で遊技を行っているときよりも、遅れるように、表示許可日を定めるのが好ましい。具体的には、遊技者がスロットマシン１０１０で遊技を行っている年月日の翌日以降の年月日を、表示許可日にするのがより好ましい。

30

【０３２１】

さらに、上述したステップＳ２５０７の判断処理では、設定値に関する全てのミッションについて判別するのではなく、所定の範囲に含まれる設定値に関するミッションのみについて判別するようにしてもよい。例えば、設定値が１又は２であることをミッションの一部に含むミッションのみを判断の対象とするようにしてもよい。

<<サーバ側パスワード関連処理>>

図２７は、遊技機サーバ３１００で実行されるパスワードに関連した処理を示すフローチャートである。この処理によって、遊技機サーバ３１００は、パスワードを生成すると共に、生成されたパスワードを携帯電話２１００に送信することができる。

40

【０３２２】

上述した図２２の処理を実行することに基づいて、携帯電話２１００を介して、遊技関連情報をスロットマシン１０１０から遊技機サーバ３１００に伝えて、遊技機サーバ３１００に遊技関連情報を記憶させることができる。また、この図２７の処理を実行することに基づいて、遊技機サーバ３１００から遊技関連情報を読み出して、携帯電話２１００を介して、遊技関連情報を遊技機サーバ３１００からスロットマシン１０１０に伝えることができる。このように、図２２及び図２７に示した処理を実行することによって、遊技関連情報を記憶させるための外部記憶手段や一時記憶手段や補助記憶手段や副記憶手段とし

50

て、遊技機サーバ3100を扱うことができる。

【0323】

最初に、携帯電話2100から遊技者特定情報と携帯電話特定情報とを受信したか否かを判断する(ステップS2701)。遊技者特定情報と携帯電話特定情報とを受信したと判別したとき(YES)には、受信した遊技者特定情報と携帯電話特定情報とを遊技機サーバ3100の管理用データベースサーバ3178に記憶させ(ステップS2702)、遊技者特定情報と携帯電話特定情報とに基づいて、会員ID情報を生成して、それをパスワードとする(ステップS2703)。会員ID情報の生成は、遊技者特定情報と携帯電話特定情報とから一義的に定まる情報となるようなルールを予め定めておき、そのルールに従って生成すればよい。上述したように、会員登録時のパスワードは、会員ID情報(遊技者識別情報)が含まれていればよいので、携帯電話2100から送信された遊技者特定情報と携帯電話特定情報に基づいて、会員ID情報を生成すればよい。

10

【0324】

次に、遊技機サーバ3100にアクセスしてきた携帯電話2100に、生成したパスワードを送信し(ステップS2704)、本サブルーチンを終了する。

【0325】

上述したステップS2703の処理は、図17のステップS17304の処理と同じであり、ステップS2704の処理は、図17のステップS17305の処理と同じである。

【0326】

上述したステップS2701の判断処理で、遊技者特定情報と携帯電話特定情報とを受信していないと判別したとき(NO)には、演出カスタマイズ指定情報を受信したか否かを判断する(ステップS2705)。演出カスタマイズ指定情報を受信したと判別したとき(YES)には、受信した演出カスタマイズ指定情報に基づいて、演出カスタマイズ設定情報を生成し(ステップS2706)、生成した演出カスタマイズ設定情報を記憶させる(ステップS2707)。例えば、演出カスタマイズ設定情報は、スロットマシン1010のサブ制御手段1200が、演出を制御するための情報であり、例えば、演出手段1300(画像表示装置1034、スピーカ1036)で行う演出の内容を定めるための情報である。例えば、演出カスタマイズ設定情報には、演出として表示する画像の画像データを指定するための画像データ指定情報や、演出として出力する音声の音声データを指定するための音声データ指定情報などがある。

20

30

【0327】

上述したステップS2705の判断処理で、演出カスタマイズ指定情報を受信していないと判別したとき(NO)、又はステップS2707の処理を実行したときには、遊技機サーバ3100の管理用データベースサーバ3178に記憶されている遊技関連情報を読み出す(ステップS2708)。

【0328】

なお、上述したステップS2705の判断処理で、演出カスタマイズ指定情報を受信していないと判別したときとは、遊技者が、会員登録の処理を済ませた後、スロットマシン1010で遊技を開始するために、携帯電話2100を操作して、パスワード送信の要求を携帯電話2100から送信したような場合がある。

40

【0329】

次いで、演出カスタマイズ設定情報が、遊技機サーバ3100の管理用データベースサーバ3178に記憶されているか否かを判断する(ステップS2709)。演出カスタマイズ設定情報が記憶されていないと判別したとき(NO)には、ステップS2708の処理で読み出した遊技関連情報に含まれている会員ID情報と、達成状態情報と、からなる情報を生成して、それパスワードとする(ステップS2710)。一方、演出カスタマイズ設定情報が記憶されていると判別したとき(YES)には、演出カスタマイズ設定情報を読み出し(ステップS2711)、ステップS2708の処理で読み出した遊技関連情報に含まれている会員ID情報及び達成状態情報と、ステップS2711の処理で読み出した演出カスタマイズ設定情報とからなる情報を生成して、それパスワードとする(ステ

50

ップ S 2 7 1 2)。

【0330】

上述したステップ S 2 7 1 0 又は S 2 7 1 2 の処理を実行した後、上述したステップ S 2 7 0 4 に処理を移し、本サブルーチンを終了する。

【0331】

上述したように、会員登録後のパスワードは、会員 ID 情報だけでなく、少なくとも、達成状態情報も含める必要がある。さらに、遊技者が演出をカスタマイズする設定をしたときには、演出カスタマイズ設定情報（演出制御情報）も会員登録後のパスワードに含める必要がある。

【0332】

会員登録時に生成したパスワードは、遊技者がスロットマシン 1 0 1 0 で遊技を行うときに、その遊技者を特定したり識別したりした上で、遊技者毎に遊技を進められるようにするための情報である。したがって、会員登録時に生成したパスワードには、会員 ID 情報（遊技者識別情報）が含まれていればよい。

【0333】

一方、会員登録後のパスワードの生成は、スロットマシン 1 0 1 0 で行った遊技に関する遊技関連情報に基づいて行う。会員登録後に生成したパスワードは、遊技者がスロットマシン 1 0 1 0 で遊技を行うときに、その遊技者を特定したり識別したりした上で、過去にその遊技者が行った遊技の進行の程度や状況を復元して、復元した状態から遊技を遊技者毎に再開できるようにするための情報である。したがって、会員登録後に生成したパスワードには、会員 ID 情報（遊技者識別情報）だけでなく、達成状態情報を少なくとも含める必要がある。

【0334】

この図 2 7 の処理によって生成されたパスワードは、上述したように、遊技者に視認させて、スロットマシン 1 0 1 0 に手動で入力させるものである。通常の文字列からなる文字情報にするのが好ましい。例えば、数値やアルファベットや簡単な記号から構成される文字情報にするのが好ましい。なお、パスワードは、遊技者が視認でき手動で入力できる文字情報であればよい。

<<達成状態情報値加算処理 3>>

上述した達成状態情報値加算処理 1 の処理や、達成状態情報値加算処理 2 の処理は、スロットマシン 1 0 1 0 で遊技を行うことに基づいて達成状態情報の値を加算するための処理であった。達成状態情報の値は、スロットマシン 1 0 1 0 以外の装置によっても変更できるようにしてもよい。例えば、上述した携帯電話 2 1 0 0 でゲームなどを実行できるようにして、遊技者が、携帯電話 2 1 0 0 でゲームを実行したことに基づいて、達成状態情報の値を加算するようにしてもよい。さらに、家庭用ゲーム機などで、遊技者が、携帯電話 2 1 0 0 でゲームを実行したことに基づいて、達成状態情報の値を加算するようにしてもよい。なお、家庭用ゲーム機などで、遊技者が、携帯電話 2 1 0 0 でゲームを実行したときには、家庭用ゲーム機などの表示装置に QR コードを表示して、その QR コードを携帯電話 2 1 0 0 で撮影するようにすることで、スロットマシン 1 0 1 0 で遊技を行ったときと同様の処理で達成状態情報を遊技機サーバ 3 1 0 0 に送信して記憶させることができる。

【0335】

このようにスロットマシン 1 0 1 0 とは異なる装置で、達成状態情報の値を加算できるようにすることによって、スロットマシン 1 0 1 0 で行う遊技に、気づかせたり興味を持たせたりすることができる。

【0336】

なお、不正行為を防止するために、携帯電話 2 1 0 0 や家庭用ゲーム機などのスロットマシン 1 0 1 0 とは異なる装置で、達成状態情報の値を加算するときには、達成状態情報の値を直接変更するのではなく、達成状態情報の値に加算する加算値のみを扱うようにするのが好ましい。このようにすることで、扱える加算値に制限を加えることにより、不正

10

20

30

40

50

行為を防止することができる。

【0337】

図28は、携帯電話2100や家庭用ゲーム機などのスロットマシン1010とは異なる装置で、達成状態情報の加算値が生成されたときに、遊技機サーバ3100で、加算値を処理するためのサブルーチンである。

【0338】

最初に、携帯電話2100や家庭用ゲーム機などのスロットマシン1010とは異なる装置から送信された達成状態情報の加算値を受信したか否かを判断する（ステップS2801）。達成状態情報の加算値を受信していないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0339】

一方、達成状態情報の加算値を受信したと判別したとき（YES）には、達成状態情報の加算値を送信してきた装置の種類ごとに応じて、達成状態情報の加算値を、遊技機サーバ3100の管理用データベースサーバ3178に記憶させる（ステップS2802）。装置の種類とは、携帯電話2100であるか、家庭用ゲーム機であるか程度の大まかな種類を分類するものでよい。装置の種類ごとに応じて達成状態情報の加算値を記憶させることによって、不成行為の有無を判別しやすくでき、達成状態情報の加算値の管理を容易にすることができる。

【0340】

次に、現在の達成状態情報の値に、達成状態情報の加算値を加えて、新たな達成状態情報の値にして（ステップS2803）、本サブルーチンを終了する。

<<達成状態情報値加算処理4>>

図29は、携帯電話2100や家庭用ゲーム機などのスロットマシン1010とは異なる装置で、遊技者がゲームを行うことで、達成状態情報の加算値を定めるための処理を示すサブルーチンである。

【0341】

最初に、遊技者の操作に基づいてゲームが実行され（ステップS2901）、そのゲームの結果に応じて達成状態情報の加算値が定められる（ステップS2902）。次いで、達成状態情報の加算値が所定値を超えたか否かを判断する（ステップS2903）。達成状態情報の加算値が所定値を超えていないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0342】

一方、達成状態情報の加算値が所定値を超えていると判別したとき（YES）には、達成状態情報の加算値を所定値にし（ステップS2904）、達成状態情報の加算値が所定値を超えた旨を示すメッセージを表示装置に表示する（ステップS2905）。

【0343】

このように、携帯電話2100や家庭用ゲーム機などのスロットマシン1010とは異なる装置で、遊技者がゲームを行ったときには、達成状態情報の加算値が、所定値を超えないようにすることで、スロットマシン1010で遊技を行うときと差別化を図ることができ、達成状態情報に興味を持たせた者をスロットマシン1010で積極的に遊技を行わせる動機を与えることができるので、スロットマシン1010を設置した遊技店の稼働率を向上させることができる。

<<<演出実行処理>>>

スロットマシン1010のサブ制御手段1200の制御処理によって、各種の演出が、遊技の進行に伴って進められる。遊技は、遊技者の操作に基づいて、スロットマシン1010のメイン制御手段1100の制御処理により、単位遊技が繰り返し実行され得るものである。このため、スロットマシン1010のサブ制御手段1200の制御処理によって実行される演出も単位遊技に応じて実行されるものが好ましい。1つの単位遊技に応じて実行できるように1つの単位演出が定められたものが好ましい。なお、1回の単位遊技に要する時間は、遊技者の操作の仕方によって伸縮するので、各々の単位演出も、時間を伸

10

20

30

40

50

縮できるように構成するのが好ましい。例えば、メイン制御手段 1100 から所定の信号が発せられるまで、所定のタイミングで待機するような演出を少なくとも 1 つ含むように、各々の単位演出を構成するのが好ましい。

【0344】

上述したように、単位遊技が繰り返し実行され得るものであるので、単位演出も複数種類のものを予め用意されている場合が多い。これらの複数種類の単位演出は、単位遊技の進行に応じて、単独に選択されて実行されるものもある。例えば、前後に実行される単位遊技の内容や、その単位演出が実行されるタイミングから独立して単位演出が行われるような独立的な演出や単発的な演出もある。

【0345】

一方、このような独立的な演出や単発的な演出のほかに、繰り返し実行される単位遊技のうちの複数回の単位遊技が行われている間にわたって、関連した複数の単位演出を連続的、間歇的、継続的に行うようにすることもできる。このように構成することによって、物語性のある演出を行ったり、所定のテーマに基づいた演出を行ったりすることができる。この関連した複数の単位演出には、例えば、主従演出や、複数演出や、連続演出などがある。

【0346】

主従演出は、例えば、少なくとも 1 つの主演出と、主演出に従属した少なくとも 1 つの従演出とからなる演出である。このような主従演出を行うことによって、起承転結のある演出を実行することができる。この主従演出の場合には、従演出の全てを実行したことを、ミッションの条件とすることができる。

【0347】

また、複数演出は、複数の単位演出が、所定のテーマによってグループ化されて関連付けられた演出である。例えば、一定のキャラクタが常に登場するようにしたり、一定のモチーフで表現された演出を行ったりすることができる。この複数演出では、複数の単位演出を行う順番を予め決めておいても、単位演出を実行するときに、実行するものをその都度決めるようにしてもよい。また、複数の単位演出を前半の演出と後半の演出とに分け、前半の演出を終えたことを、後半の演出を実行するための条件とするのが好ましい。さらに、この複数演出の場合には、実行した単位演出の数を、ミッションの条件とすることができる。例えば、全ての単位演出を実行したことを、ミッションの条件とすることができる。

【0348】

さらに、連続演出は、複数の単位演出が、実行される順番が予め定められて、関連付けられた演出である。実行される順番のみが定められているだけであり、常に実行される演出と、稀に実行される演出（以下、レア演出と称する。）とを含めることができる。連続演出の場合には、このレア演出を実行したことを、ミッションの条件とすることができる。

【0349】

以下では、主従演出と、複数演出と、連続演出との各々の処理について説明する。

<<主従演出実行処理>>

図 30 は、主従演出を実行するための処理を示すサブルーチンである。上述したように、主従演出は、例えば、少なくとも 1 つの主演出と、主演出に従属した少なくとも 1 つの従演出とからなる演出である。

【0350】

最初に、単位遊技が開始されたタイミングであるか否かを判断する（ステップ S3001）。単位遊技が開始されたタイミングであると判別したとき（YES）には、既に、この主従演出の処理を実行しているか否かを判断する（ステップ S3002）。未だ、主従演出の処理を実行していないと判別したとき（NO）には、メイン制御手段 1100 の役抽選手段 1120 の役抽選処理によって、所定の役に当選したか否かを判断する（ステップ S3003）。所定の役に当選していないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

10

20

30

40

50

【0351】

一方、所定の役に当選したと判別したとき（YES）には、ミッションの内容が未だに決まっていないか否かを判断する（ステップS3004）。ミッションの内容が未だに決まっていないと判別したとき（YES）には、当選した役に応じてミッションの内容を決定する（ステップS3005）。

【0352】

上述したステップS3004の判断処理で、ミッションの内容が既に決まっていると判別したとき（NO）、又はステップS3005の処理を実行したときには、主従演出を実行することが決定したか否かを判断する（ステップS3006）。主従演出を実行することが決定していないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

10

【0353】

一方、主従演出を実行することが決定したと判別したとき（YES）、又は上述したステップS3002の判断処理で、主従演出の処理を既に実行していると判別したとき（YES）には、フラグF_sub_effect_permissionの値が1であるか否かを判断する（ステップS3007）。フラグF_sub_effect_permissionは、従演出の実行を許可するか否かを示すフラグであり、フラグF_sub_effect_permissionの値が1であるときには、従演出の実行を許可することを示し、フラグF_sub_effect_permissionの値が0であるときには、従演出の実行を許可しないことを示す。

【0354】

ステップS3007の判断処理で、フラグF_sub_effect_permissionの値が1であると判別したとき（YES）には、従演出の実行を開始し（ステップS3008）、フラグF_sub_effect_permissionの値が0であると判別したとき（NO）には、主演出の実行を開始する（ステップS3009）。上述したステップS3008又はS3009の処理を実行したときには、本サブルーチンを終了する。

20

【0355】

上述したステップS3001の判断処理で、単位遊技が開始されたタイミングでないと判別したとき（NO）には、単位遊技が終了したタイミングであるか否かを判断する（ステップS3010）。単位遊技が終了したタイミングでないと判別したとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0356】

一方、単位遊技が終了したタイミングであると判別したとき（YES）には、主従演出のうち、既に終了した単位演出が存在するか否かを判断する（ステップS3011）。終了した単位演出が存在しないと判別したとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

30

【0357】

既に終了した単位演出が存在すると判別したとき（YES）には、フラグF_sub_effect_permissionの値が1であるか否かを判断する（ステップS3012）。フラグF_sub_effect_permissionの値が1でないと判別したとき（NO）には、主演出が終了したか否かを判断する（ステップS3013）。この判断処理では、主演出が、複数の単位演出からなる場合には、それらの全ての複数の単位演出を終了したか否かを判断する。主演出が終了していないと判別したとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

40

【0358】

主演出が終了したと判別したとき（YES）には、フラグF_main_effect_endの値を1に設定し（ステップS3014）、本サブルーチンを終了する。フラグF_main_effect_endは、主演出が終了したか否かを示すフラグであり、フラグF_main_effect_endの値が1であるときには、主演出が終了したことを示し、フラグF_main_effect_endの値が0であるときには、主演出が終了していないことを示す。

【0359】

上述した処理を実行することによって、主演出が終了したときには、フラグF_main_effect_endの値を1にする。上述したステップS3014の処理を実行した後、QRコード

50

を生成するときには、主演出が終了したことを示す情報を、上述したQRコードに含める。QRコードに主演出が終了したことを示す情報を含めることで、遊技機サーバ3100に、主演出が終了したことを取得することができる。遊技機サーバ3100では、主演出が終了したことを取得することに基づいて、上述したフラグF_sub_effect_permissionの値を1に設定するための許可情報をパスワードに含めて、パスワードを生成する。遊技者によってパスワードが入力されたときには、スロットマシン1010のサブ制御手段1200は、パスワードに含まれている許可情報に基づいて、フラグF_sub_effect_permissionの値を1に設定する。

【0360】

このように処理することで、主演出が終了した後、直ちに従演出の実行を許可するのではなく、一旦、遊技機サーバ3100にアクセスした後に、従演出の実行を許可することになる。特に、遊技機サーバ3100にアクセスした日の翌日以降に、従演出の実行を許可するように設定することで、翌日以降に、スロットマシン1010での遊技を行わせるようにすることができ、継続的に遊技を行わせることができる。遊技者を遊技店に足を運ばせる機会を増やしたり、契機を作ったりすることができ、遊技店におけるスロットマシン1010の稼働率を向上させたり安定化させたりすることができる。

【0361】

上述したステップS3012の判断処理で、フラグF_sub_effect_permissionの値が1であると判別したとき（YES）には、従演出が終了したか否かを判断する（ステップS3015）。この判断処理では、従演出が、複数の単位演出からなる場合には、それらの全ての複数の単位演出を終了したか否かを判断する。従演出が終了していないと判別したとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0362】

従演出が終了したと判別したとき（YES）には、従演出が終了したというミッションをクリアしたので、このミッションに対応した加算値を、スロットマシン1010のサブ制御手段1200の加算値記憶手段1292から読み出し（ステップS3016）、読み出した加算値を、現在の達成状態情報の値に加えて（ステップS3017）、本サブルーチンを終了する。

【0363】

図33は、主従演出を実行したときの、実行される単位演出の概略を示すタイムチャートである。この図33の例では、スロットマシン1010のメイン制御手段1100で、10回の単位遊技が実行されたときに、これらの10回の単位遊技の各々に対応して、スロットマシン1010のサブ制御手段1200の制御によって単位演出が実行される。

【0364】

図33に示した例では、スロットマシン1010のメイン制御手段1100では、10回の単位遊技が実行され、その間、スロットマシン1010のサブ制御手段1200では、主演出として6回の単位演出と、従演出として4回の単位演出とが実行される。

【0365】

まず、スロットマシン1010のメイン制御手段1100で特別役に当選したことに基づいて、主従演出を実行することが決定される（図30のステップS3003及びS3005）。スロットマシン1010のメイン制御手段1100で、6回の単位遊技が実行されることに基づいて、スロットマシン1010のサブ制御手段1200で、主演出1～主演出6の6個の単位演出が実行される。主演出6が実行されたときに、主演出が終了したと判別されて、フラグF_main_effect_endの値が1に設定される（図30のステップS3013及びS3014）。

【0366】

上述したように、フラグF_main_effect_endの値が1に設定された後に、QRコードを生成するときには、主演出が終了したことを示す情報を、上述したQRコードに含められる。その後、そのQRコードに含まれた情報が、携帯電話2100を介して遊技機サーバ3100に送信される。このようにすることで、遊技機サーバ3100は、主演出が終

10

20

30

40

50

了したことを取得することができる。

【0367】

その後、遊技機サーバ3100では、主演出が終了したことを取得することに基づいて、従演出を許可するための情報をパスワードに含めて、パスワードを生成する。遊技者によって、そのパスワードが、スロットマシン1010のサブ制御手段1200に入力されたときには、スロットマシン1010のサブ制御手段1200は、パスワードに含む従演出を許可するための情報に基づいて、フラグF_sub_effect_permissionの値を1に設定する。フラグF_sub_effect_permissionの値が1に設定されたことに基づいて、従演出の実行が開始される（図30のステップS3008）。

【0368】

このように構成することによって、主演出が終了した後、直ちに従演出を実行するのではなく、遊技機サーバ3100へアクセスして、遊技機サーバ3100で従演出の実行が許可され、その後に、従演出が実行される。このように、遊技機サーバ3100へのアクセスを、従演出の実行の条件に加えることによって、スロットマシン1010で遊技を行う機会を増やしたり、契機を作ったりすることができ、スロットマシン1010を設置した遊技店における稼働率を高めることができる。

<<複数演出実行処理>>

図31は、複数演出を実行するための処理を示すサブルーチンである。上述したように、複数演出では、複数の単位演出を行う順番を予め決めておいても、単位演出を実行するときに、実行するものをその都度決めるようにしてもよい。

【0369】

最初に、単位遊技が開始されたタイミングであるか否かを判断する（ステップS3101）。単位遊技が開始されたタイミングであると判別したとき（YES）には、既に、この複数演出の処理を実行しているか否かを判断する（ステップS3102）。未だ、複数演出の処理を実行していないと判別したとき（NO）には、メイン制御手段1100の役抽選手段1120の役抽選処理によって、所定の役に当選したか否かを判断する（ステップS3103）。所定の役に当選していないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0370】

一方、所定の役に当選したと判別したとき（YES）には、ミッションの内容が未だに決まっていないか否かを判断する（ステップS3104）。ミッションの内容が未だに決まっていないと判別したとき（YES）には、当選した役に応じてミッションの内容を決定する（ステップS3105）。

【0371】

上述したステップS3104の判断処理で、ミッションの内容が既に決まっていると判別したとき（NO）、又はステップS3105の処理を実行したときには、複数演出を実行することが決定したか否かを判断する（ステップS3106）。複数演出を実行することが決定していないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0372】

一方、複数演出を実行することが決定したと判別したとき（YES）、又は上述したステップS3102の判断処理で、複数演出の処理を既に実行していると判別したとき（YES）には、終了した単位演出の数が所定数以上になったか否かを判断する（ステップS3107）。すなわち、前半の単位演出が終了したか否かを判断することができる。終了した単位演出の数が所定数以上になったと判別したとき（YES）には、フラグF_remain_effect_permissionの値が1であるか否かを判断する（ステップS3108）。フラグF_remain_effect_permissionは、残った単位演出、すなわち、後半の単位演出の実行を許可するか否かを示すフラグであり、フラグF_remain_effect_permissionの値が1であるときには、残った単位演出の実行を許可することを示し、フラグF_remain_effect_permissionの値が0であるときには、残った単位演出の実行を許可しないことを示す。ステップS3108の判断処理で、フラグF_remain_effect_permissionの値が1でないと判

10

20

30

40

50

別しとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0373】

一方、フラグF_remain_effect_permissionの値が1であると判別しとき（YES）、又は上述したステップS3107の判断処理で、終了した単位演出の数が所定数以上になっていないと判別したとき（NO）には、残った単位演出のうちの1つを選択して実行を開始し（ステップS3109）、本サブルーチンを終了する。

【0374】

上述したステップS3101の判断処理で、単位遊技が開始されたタイミングでないと判別したとき（NO）には、単位遊技が終了したタイミングであるか否かを判断する（ステップS3110）。単位遊技が終了したタイミングでないと判別したとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

10

【0375】

一方、単位遊技が終了したタイミングであると判別したとき（YES）には、複数演出のうち、既に終了した単位演出が存在するか否かを判断する（ステップS3111）。終了した単位演出が存在しないと判別したとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0376】

一方、終了した単位演出が存在すると判別したとき（YES）には、終了した単位演出の数を計数し（ステップS3112）、その数を、スロットマシン1010のサブ制御手段1200の記憶手段に記憶させ（ステップS3113）、終了した単位演出の数が、所定数以上であるか否かを判断する（ステップS3114）。終了した単位演出の数が、所定数以上でないと判別したとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

20

【0377】

一方、終了した単位演出の数が、所定数以上であると判別したとき（YES）には、フラグF_remain_effect_permissionの値が1であるか否かを判断する（ステップS3115）。フラグF_remain_effect_permissionの値が1でないと判別したとき（NO）には、フラグF_part_effect_endの値を1に設定し（ステップS3116）、本サブルーチンを終了する。

【0378】

上述した処理を実行することによって、前半の演出が終了したときには、フラグF_remain_effect_permissionの値を1にする。上述したステップS3116の処理を実行した後、QRコードを生成するときには、前半の演出が終了したことを示す情報を、上述したQRコードに含める。QRコードに主演出が終了したことを示す情報を含めることで、遊技機サーバ3100に、前半の演出が終了したことを取得することができる。遊技機サーバ3100では、前半の演出が終了したことを取得することに基づいて、上述したフラグF_remain_effect_permissionの値を1に設定するための許可情報をパスワードに含めて、パスワードを生成する。遊技者によってパスワードが入力されたときには、スロットマシン1010のサブ制御手段1200は、パスワードに含まれている許可情報に基づいて、フラグF_remain_effect_permissionの値を1に設定する。

30

【0379】

このように処理することで、前半の演出が終了した後、直ちに後半の演出の実行を許可するのではなく、一旦、遊技機サーバ3100にアクセスした後に、後半の演出の実行を許可することになる。特に、遊技機サーバ3100にアクセスした日の翌日以降に、後半の演出の実行を許可するように設定することで、翌日以降に、スロットマシン1010での遊技を行わせるようにすることができ、継続的に遊技を行わせることができる。遊技者を遊技店に足を運ばせる機会を増やしたり、契機を作ったりすることができ、遊技店におけるスロットマシン1010の稼働率を向上させたり安定化させたりすることができる。

40

【0380】

一方、フラグF_remain_effect_permissionの値が1であると判別したとき（YES）には、単位演出の全てを実行したか否かを判断する（ステップS3117）。単位演出の

50

全てを実行していないと判別したとき（NO）には、直ちに、本サブルーチンを終了する。一方、単位演出の全てを実行したと判別したとき（YES）には、単位演出の全てを実行したというミッションをクリアしたので、このミッションに対応した加算値を、スロットマシン1010のサブ制御手段1200の加算値記憶手段1292から読み出し（図示せず）、読み出した加算値を、現在の達成状態情報の値に加えて（ステップS3118）、本サブルーチンを終了する。

【0381】

図34は、複数演出を実行したときの、実行される単位演出の概略を示すタイムチャートである。図34（a）の例でも、図34（b）の例でも、スロットマシン1010のメイン制御手段1100で、10回の単位遊技が実行されたときに、これらの10回の単位遊技の各々に対応して、スロットマシン1010のサブ制御手段1200の制御によって単位演出が実行される。

【0382】

図34（a）に示した例は、スロットマシン1010のメイン制御手段1100で、10回の単位遊技が実行され、その間に、スロットマシン1010のサブ制御手段1200で、第1～第10の単位演出が順に実行される例である。図34（b）に示した例は、スロットマシン1010のメイン制御手段1100で、10回の単位遊技が実行され、その間に、スロットマシン1010のサブ制御手段1200で、第1～第10の単位演出のうちから、実行すべき1つの単位演出が決められ、その単位演出が実行される例である。

【0383】

まず、図34（a）の例においても、図34（b）の例においても、スロットマシン1010のメイン制御手段1100で特別役に当選したことに基づいて、複数演出を実行することが決定される（図31のステップS3103及びS3105）。

【0384】

図34（a）に示した例では、スロットマシン1010のメイン制御手段1100で、6回の単位遊技が実行されることに基づいて、スロットマシン1010のサブ制御手段1200で、第1～第6の6個の単位演出が、前半の演出として順に実行される。第6の単位演出が実行されたときに、前半の演出が終了したとして、フラグF_part_effect_endの値が1に設定される（図31のステップS3114及びS3116）。

【0385】

また、図34（b）に示した例では、スロットマシン1010のメイン制御手段1100で、6回の単位遊技が実行されることに基づいて、スロットマシン1010のサブ制御手段1200で、1番目～6番目の6個の単位演出が、前半の演出として実行される。上述したように、1番目～6番目の6個の単位演出は、第1～第10の単位演出のうちから、実行すべき1つの単位演出がその都度決められたものである。6番目の単位演出が実行されたときに、前半の演出が終了したとして、フラグF_part_effect_endの値が1に設定される（図31のステップS3114及びS3116）。

【0386】

上述したように、フラグF_part_effect_endの値が1に設定された後に、QRコードを生成するときには、前半の演出が終了したことを示す情報を、上述したQRコードに含められる。その後、そのQRコードに含まれた情報が、携帯電話2100を介して遊技機サーバ3100に送信される。このようにすることで、遊技機サーバ3100は、前半の演出が終了したことを取得することができる。

【0387】

その後、遊技機サーバ3100では、前半の演出が終了したことを取得することに基づいて、後半の演出を許可するための情報をパスワードに含めて、パスワードを生成する。遊技者によって、そのパスワードが、スロットマシン1010のサブ制御手段1200に入力されたときには、スロットマシン1010のサブ制御手段1200は、パスワードに含む後半の演出を許可するための情報に基づいて、フラグF_remain_effect_permissionの値を1に設定する。フラグF_remain_effect_permissionの値が1に設定されたことに

10

20

30

40

50

基づいて、後半の演出の実行が開始される（図 3 1 のステップ S 3 1 0 9）。

【0388】

このように構成することによって、前半の演出が終了した後、直ちに後半の演出を実行するのではなく、遊技機サーバ 3 1 0 0 へアクセスして、遊技機サーバ 3 1 0 0 で後半の演出の実行が許可され、その後に、後半の演出が実行される。このように、遊技機サーバ 3 1 0 0 へのアクセスを、後半の演出の実行の条件に加えることによって、スロットマシン 1 0 1 0 で遊技を行う機会を増やしたり、契機を作ったりすることができ、スロットマシン 1 0 1 0 を設置した遊技店における稼働率を高めることができる。

<<連続演出実行処理>>

図 3 2 は、連続演出を実行するための処理を示すサブルーチンである。上述したように、連続演出は、複数の単位演出が、実行される順番が予め定められて、関連付けられた演出であり、稀に実行される可能性のあるレア演出を複数の単位演出に含めることができる。

10

【0389】

最初に、遊技者によってベット操作が行われたか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 1）。この判断は、遊技者によって、1ベットスイッチ 1 0 6 2、2ベットスイッチ 1 0 6 4 又は最大ベットスイッチ 1 0 6 6 が操作されたか否かを判断する処理である。

【0390】

ベット操作が行われたと判別したとき（YES）には、前回の演出を続行している最中であるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 2）。前回の演出を続行していると判別したときには、その演出を中断する（ステップ S 3 2 0 3）。

20

【0391】

上述したステップ S 3 2 0 2 の判断処理で、前回の演出を続行していないと判別したとき（NO）、又はステップ S 3 2 0 3 の処理を実行したときには、直ちに、本サブルーチンを終了する。このように、遊技者がベット操作をすることによって、別の演出が既に行われている場合であっても、直ちに、連続演出を開始できるように準備して、待機することができる。

【0392】

上述したステップ S 3 2 0 1 の判断処理で、遊技者によってベット操作が行われていないと判別したとき（NO）には、単位遊技が開始されたタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 4）。単位遊技が開始されたタイミングであると判別したとき（YES）には、既に、この連続演出の処理を実行しているか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 5）。未だ、連続演出の処理を実行していないと判別したとき（NO）には、メイン制御手段 1 1 0 0 の役抽選手段 1 1 2 0 の役抽選処理によって、所定の役に当選したか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 6）。所定の役に当選していないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

30

【0393】

一方、所定の役に当選したと判別したとき（YES）には、ミッションの内容が未だに決まっていないか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 7）。ミッションの内容が未だに決まっていないと判別したとき（YES）には、当選した役に応じてミッションの内容を決定する（ステップ S 3 2 0 8）。

40

【0394】

上述したステップ S 3 2 0 7 の判断処理で、ミッションの内容が既に決まっていると判別したとき（NO）、又はステップ S 3 2 0 8 の処理を実行したときには、連続演出を実行することが決定したか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 9）。連続演出を実行することを決定していないと判別したとき（NO）には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0395】

一方、連続演出を実行することを決定したと判別したとき（YES）には、稀に実行するレア演出を実行するか否かを決定する（ステップ S 3 2 1 0）。この処理は、例えば、乱数を発生させて、その乱数の値に応じて、レア演出を実行するか否かを決定すればよい

50

。また、このステップ S 3 2 1 0 の処理では、レア演出を実行すると決定したときには、レア演出を実行するタイミングも決定する。

【 0 3 9 6 】

上述したステップ S 3 2 0 5 の判断処理で、連続演出の処理を既に実行していると判別したとき (Y E S)、又はステップ S 3 2 1 0 の処理を実行したときには、レア演出を実行するタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 3 2 1 1)。レア演出を実行するタイミングでないと判別したとき (N O) には、次回行う演出として通常の演出を選択し (ステップ S 3 2 1 2)、本サブルーチンを終了する。

【 0 3 9 7 】

一方、レア演出を実行するタイミングであると判別したとき (Y E S) には、次回行う演出としてレア演出を選択し (ステップ S 3 2 1 3)、本サブルーチンを終了する。

【 0 3 9 8 】

上述したステップ S 3 2 0 4 の判断処理で、単位遊技が開始されたタイミングでないと判別したとき (N O) には、単位遊技が終了したタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 3 2 1 4)。単位遊技が終了したタイミングでないと判別したとき (N O) には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【 0 3 9 9 】

単位遊技が終了したタイミングであると判別したとき (Y E S) には、連続演出の全てを実行したか否かを判断する (ステップ S 3 2 1 5)、連続演出の全てを実行していないと判別したとき (N O) には、直ちに、本サブルーチンを終了する。一方、連続演出の全てを実行したと判別したとき (Y E S) には、連続演出が終了したというミッションをクリアしたので、このミッションに対応した加算値を、スロットマシン 1 0 1 0 のサブ制御手段 1 2 0 0 の加算値記憶手段 1 2 9 2 から読み出し、読み出した加算値を、現在の達成状態情報の値に加えて (ステップ S 3 2 1 6)、本サブルーチンを終了する。

【 0 4 0 0 】

図 3 5 は、連続演出を実行したときの、実行される単位演出の概略を示すタイムチャートである。図 3 5 (a) の例でも、図 3 5 (b) の例でも、スロットマシン 1 0 1 0 のメイン制御手段 1 1 0 0 で、1 0 回の単位遊技が実行されたときに、これらの 1 0 回の単位遊技の各々に対応して、スロットマシン 1 0 1 0 のサブ制御手段 1 2 0 0 の制御によって単位演出が実行される。

【 0 4 0 1 】

図 3 5 (a) に示した例は、スロットマシン 1 0 1 0 のサブ制御手段 1 2 0 0 で、通常演出 (演出 7 ~ 演出 1 0) が後半に実行される例である。この図 3 5 (a) の例の場合には、スロットマシン 1 0 1 0 のメイン制御手段 1 1 0 0 で特別役に当選したことに基づいて、連続演出を実行することが決定されるが (図 3 2 のステップ S 3 2 0 6 及び S 3 2 0 8)、その後、ステップ S 3 2 1 0 の処理で、レア演出を実行しないと決定されたときのものである。

【 0 4 0 2 】

一方、図 3 5 (b) に示した例は、スロットマシン 1 0 1 0 のサブ制御手段 1 2 0 0 で、レア演出 (演出 7 ' ~ 演出 1 0 ') が後半に実行される例である。この図 3 5 (b) の例の場合には、スロットマシン 1 0 1 0 のメイン制御手段 1 1 0 0 で特別役に当選したことに基づいて、連続演出を実行することが決定され (図 3 2 のステップ S 3 2 0 6 及び S 3 2 0 8)、その後、ステップ S 3 2 1 0 の処理で、レア演出を実行すると決定されたときのものである。

【 0 4 0 3 】

このような処理を実行することによって、レア演出を実行したことをミッションの条件にすることができ、レア演出が実行されるまで、遊技者は遊技を継続して行う必要があるため、遊技者に積極的に遊技させることによって、遊技機の稼働率を維持させたり向上させたりすることができる。

<付記>

10

20

30

40

50

本願の出願当初の請求項に係る発明（当初発明）に係る発明が解決しようとする課題、課題を解決するための手段および当初発明の効果は、以下の通りである。

（a）当初発明が解決しようとする課題

従来、遊技機には、スランプグラフなどが表示できるようにしていたが、スランプグラフが示すデータは、その遊技機で行われた過去の遊技の結果を単に示したり、若干の統計処理をしたものを示したりするものであり、遊技者について又は遊技者ごとに表示できるものではなかった。また、遊技者が直接操作したり管理したりすることができる記憶媒体が搭載されていなかったために、スランプグラフとして表示した結果でさえ保存することができず、遊技者が、長時間にわたって遊技を行っても、その遊技の履歴を記録媒体などに保存することは、当然できず、遊技者の各人の過去の遊技の履歴を、自分で振り返って見直したり、別の機会に改めて遊技機に反映させ直したりすることが極めて困難であった。

【0404】

例えば、1つの遊技店内に設置されている同機種の遊技機であっても、一の遊技機で遊技を行った遊技の履歴を他の異なる遊技機に移すことができず、一の遊技機で長時間にわたって遊技を行って、一の遊技機での遊技履歴を十分に蓄積したとしても、その遊技履歴を他の遊技機に反映させることができず、他の遊技機では、新たに遊技を進めなければならなかった。このため、遊技者が、その遊技機について、十分に熟練していることや、十分に経験を積んだことなどを他の遊技者に知らしめることができず、遊技者として欲求不満に陥りやすかった。

【0405】

しかしながら、単に、記憶媒体などを介在させて、遊技者が各種の情報を遊技機に入出力できるように構成した場合には、記憶媒体に記憶させた情報を加工することによって、何らかの不正行為ができる可能性が生じるため、遊技者間に不公平が生じ、好ましくない状態になることも十分に想定される。

【0406】

また、物語性のある連続的な演出を行うことによって、遊技者を遊技に継続的に惹きつけようとしたものもあるが、単に、遊技の進行と演出とを比較したときに、遊技の結果を犠牲にしてまで、演出を実行させようとする遊技者は、数少ないと思われる。

【0407】

当初発明は、上述の点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、一の遊技機で遊技を行った遊技の履歴を他の異なる遊技機に移すことができるように、遊技の履歴を管理すると共に、不正行為を未然に防止して、遊技者間に不公平が生じないようにし、さらに、継続的な演出や連続的な演出を行うことで、遊技も継続的に行い遊技機の稼働率を維持することができる遊技機システムを提供することにある。

（b）課題を解決するための手段

以上のような目的を達成するために、当初発明においては、終了情報が送信されたことに応じて、関連付けられた演出のうちの所定の演出に続いて実行される後継の演出の実行を許可する後継演出許可情報を生成する。

【0408】

具体的には、当初発明に係る遊技機システムは、
遊技者の操作に基づいて遊技を進めることができる遊技機と、前記遊技機で行われた遊技に関する処理が実行される外部処理手段と、を含む遊技機システムであって、

前記遊技機は、

前記遊技に関する遊技情報を報知するための演出手段と、

前記遊技の進行に基づいて、所定の関係で関連付けられた演出を前記演出手段において実行する演出制御手段と、

前記関連付けられた演出のうちの所定の演出を実行したことに基づく終了情報を生成する終了情報生成手段と、を含み、

前記外部処理手段は、前記終了情報が送信されたことに応じて、前記関連付けられた演出のうちの前記所定の演出に続いて実行される後継の演出の実行を許可する後継演出許可

10

20

30

40

50

情報を生成する許可情報生成手段を含むことを特徴とする。

【0409】

上述した当初発明に係る遊技機システムは、遊技機と外部処理手段とを含む。遊技機は、遊技を進めることができるものであり、遊技は、遊技者の操作に基づいて行われるものである。外部処理手段は、遊技機で行われた遊技に関する処理を実行する。

【0410】

遊技機は、演出手段と演出制御手段と終了情報生成手段とを含む。演出手段は、遊技に関する遊技情報を報知するためのものである。遊技情報は、遊技に関するものであればよく、遊技者にとって明示的なものでも、暗示的なものでもよい。演出制御手段は、遊技の進行に基づいて、演出を演出手段において実行する制御をする。この演出は、所定の関係で関連付けられたものである。終了情報生成手段は、関連付けられた演出のうちの所定の演出を実行したことに基づいて終了情報を生成する。

【0411】

外部処理手段は、後継演出許可情報を生成する許可情報生成手段を含む。後継演出許可情報は、終了情報が送信されたことに応じて、関連付けられた演出のうちの所定の演出に続いて実行される後継の演出の実行を許可するための情報である。すなわち、関連付けられた演出は、所定の演出と、この所定の演出に続いて実行される後継の演出とを含む。処理の順序は、まず、遊技機において、所定の演出が実行され、それによって、終了情報が生成される。次に、終了情報は、遊技機から外部処理手段へ送信される。外部処理手段は、送信された終了情報を受信して、後継演出許可情報を生成し、遊技機に送信する。遊技機は、送信された後継演出許可情報を受信して、所定の演出に続いて実行されるべき後継の演出を実行する。このように、後継の演出は、終了情報が外部処理手段に送信されて、外部処理手段で後継演出許可情報が生成されない限り実行されることはない。

【0412】

このようにしたことにより、所定の演出が実行されない限り、後継の演出が実行されることはない。また、後継の演出は、所定の演出に関連付けられているので、後継の演出を遊技者に視認したり認識したりするためには、まず、所定の演出を実行し、その後、一旦、外部処理手段から後継演出許可情報を受信しなければならない。このように、所定の演出を認識できるタイミングと、後継の演出を認識できるタイミングとを、異なるようにしたこと、遊技者は、後継の演出を認識するために、改めて遊技しなければならないようにでき、遊技者が遊技店に足を運ぶ機会を増やすことができるので、遊技店の稼働率を高めることができる。

【0413】

また、当初発明に係る遊技機システムは、
前記外部処理手段が、遊技者によって操作できる情報媒介手段によってアクセスされることができ、

前記情報媒介手段が、遊技者の操作に基づいて、前記終了情報を前記遊技機から取得し、前記外部処理手段に送信するものが好ましい。

【0414】

情報媒介手段を介して、終了情報を遊技機から外部処理手段に送信するので、容易にかつ簡便に終了情報を送信することができる。

【0415】

さらに、当初発明に係る遊技機システムは、
前記遊技機が、前記外部処理手段の所在を示す所在情報と前記終了情報とを含むアクセス情報を生成し、

前記情報媒介手段が、遊技者の操作に基づいて、前記アクセス情報を前記遊技機から取得し、前記所在情報が示す前記外部処理手段にアクセスするものが好ましい。

【0416】

アクセス情報に所在情報と終了情報とを含めるので、処理を簡素にでき、情報の取り扱いを簡便にできる。

10

20

30

40

50

【0417】

さらにまた、当初発明に係る遊技機システムは、

前記外部処理手段が、前記情報媒介手段からアクセスされたことに応じて、前記後継演出許可情報を前記情報媒介手段に送信するものが好ましい。

【0418】

後継演出許可情報も情報媒介手段を介して送受信されるので、処理を容易にかつ簡便にすることができる。

【0419】

また、当初発明に係る遊技機システムは、

前記情報媒介手段に送信された前記後継演出許可情報が、遊技者の操作によって前記遊技機に入力されることができ、

前記後継演出許可情報が入力された後に行われた遊技の進行に基づいて、前記後継の演出が実行されるものが好ましい。

【0420】

後継演出許可情報は、遊技者の操作によって遊技機に入力されるので、後継演出許可情報が、直接、遊技機に送信されたりすることがないので、取り扱う情報の量を制限できるので、不正な情報を大量に入力することを困難にして、不正な行為を未然に防止することができる。

【0421】

さらに、当初発明に係る遊技機システムは、

前記外部処理手段が、

前記遊技の達成状態を示す情報であって、前記遊技の進行に応じて定められている所定の達成条件を満たしたことによって変更される達成状態情報を記憶する達成状態情報記憶手段と、

前記後継の演出を実行し終わったときに、前記達成条件を満たしたと判別し、前記達成状態情報を変更する達成状態情報変更手段と、を含むものが好ましい。

【0422】

外部処理手段は、達成状態情報記憶手段と達成状態情報変更手段とを含む。達成状態情報記憶手段は、達成状態情報を記憶する。達成状態情報は、後述する「遊技進行情報」の変更と、「進行成立条件」のクリアとのうちの少なくとも一方によって変更される情報である。例えば、「遊技の履歴」の状態と、「ミッションのクリア」とのうちの少なくとも一方によって変更されるパラメータである。

【0423】

上述した「遊技進行情報」は、行われた遊技に関する履歴を示す履歴情報であり、遊技が進行することによって必然的に変化する情報をいう。特に、遊技の進行に伴って即時に変更されるものが好ましい。このようにすることで、遊技の進行を即座に反映させることができる。例えば、単位遊技が行われた回数や、特別役に当選した回数などがある。また、「進行成立条件」は、遊技の進行と、遊技の進行に基づいて行われる演出の進行と、のうちの少なくとも一方に応じて定められた条件をいう。遊技や演出が進められたときに、この「進行成立条件」として定められた条件を充足したと判別されることによって、「進行成立条件」をクリアしたとされ、充足情報が生成される。

【0424】

達成状態情報変更手段は、後継の演出を実行し終わったときには、所定の達成条件を満たしたとする。このことによって、達成状態情報を変更する。このように、後継の演出を実行し終わったことを達成条件とすることで、全ての演出が終わって始めて、達成状態情報が変更されるので、達成状態情報を変更させるために、遊技者は、全ての演出を終わらせるために継続的に遊技を行うので、遊技店における遊技機の稼働率を向上させたり維持させたりすることができる。

【0425】

さらにまた、当初発明に係る遊技機システムは、

10

20

30

40

50

前記関連付けられた演出が、所定の順番で実行される複数の単位演出を含み、
前記演出制御手段が、前記複数の単位演出のうちの所定の一の単位演出を前記所定の演出として実行し、
前記終了情報生成手段が、前記一の単位演出を実行したときに前記終了情報を生成し、
前記演出制御手段が、前記後継演出許可情報に基づいて、前記一の単位演出に続いて実行する他の単位遊技を前記後継の演出として実行するものが好ましい。

【0426】

また、当初発明に係る遊技機システムは、
前記関連付けられた演出が、複数の単位演出を含み、
前記演出制御手段が、前記複数の単位演出のうち選択したものを実行し、
前記終了情報生成手段が、前記演出制御手段が実行した単位演出の数が所定数になったときに終了情報を生成するものが好ましい。

10

【0427】

単位演出は、演出を構成するための基本単位となる演出である。なお、1つの単位遊技が行われるときに、1つの単位演出が行われるように構成しても、1つの単位遊技が行われるときに、2つ以上の単位演出が行われるように構成してもよい。このように、単位遊技と単位演出とは、対応が明確に定められていれば、構成する単位演出の数の関係によって限定されるものではない。例えば、ある一の単位遊技では、1つの単位演出が実行され、ある他の単位遊技では、2つ以上の単位演出が実行されるようにしてもよい。例えば、役への当選又は非当選によって、対応する単位演出の種類や数を異ならしめても、また、当選した役の種類によって、対応する単位演出の種類や数を異ならしめてもよい。

20

【0428】

このように、単位演出の数によって、終了情報を生成するようにすることで、実行した単位演出の数を計数すればよいので、終了情報の生成の処理を容易にすることができる。

【0429】

さらに、当初発明に係る遊技機システムは、
前記関連付けられた演出が、複数の単位演出を含み、
前記達成状態情報変更手段が、前記複数の単位演出の全てを実行し終わったときに、前記達成条件を満たしたと判別し、前記達成状態情報を変更するものが好ましい。

【0430】

このように、全ての単位演出を実行しなければ、達成条件を満たさないので、達成状態情報を変更しようとする遊技者は、全ての単位演出が終わるまで、遊技を継続して行うので、遊技店における遊技機の稼働率を高めたり維持したりすることができる。

30

【0431】

さらに、当初発明に係る遊技機システムは、
前記遊技で用いる役の抽選処理を行う役抽選手段を含み、
前記演出制御手段が、
所定の役に当選した状態が維持されているときには、前記関連付けられた演出を継続的に実行し、

所定の役に当選した状態が維持されていないときには、前記関連付けられた演出の継続的な実行を中断するものが好ましい。

40

【0432】

このようにすることで、当選した状態が維持されていないときには、演出の継続的な実行が中断されるので、演出を最後まで続けるとき、例えば、演出を最後まで終わったことで、達成状態情報を変更できるようなときには、遊技者は、当選した状態が維持されるように、遊技を継続的に行うようにするので、遊技する回数を増やすことによって、遊技機の稼働率を維持することができる。

【0433】

さらにまた、当初発明に係る遊技機システムは、
前記遊技で用いる役の抽選処理を行う役抽選手段を含み、

50

前記演出制御手段が、

所定の役に当選した状態が維持されて前記遊技が行われているときには、前記所定の順番に従って前記複数の単位演出を実行し、

所定の役に当選した状態から当選していない状態へ移行して前記遊技が行われたときには、前記複数の単位演出の実行を中断するものが好ましい。

【0434】

ここで、「所定の役に当選した状態から当選していない状態へ移行」とは、例えば、所定に役に入賞したようなときがある。このようにすることで、遊技者は、当選した状態が維持されるように、遊技を継続的に行うようにすることで、遊技する回数を増やすことによって、遊技機の稼働率を維持することができる。

【0435】

また、単位遊技が終わっても（3つのリールが停止して、払い出し処理が終わっている）、演出は、続行している場合がある。このような場合には、遊技者の意思で途中で中断できるようにするのが好ましい。たとえば、遊技者がベットスイッチを操作することで、次の単位遊技を開始させる準備に入るので、続行していた演出を終了させることができる。このように、演出を中断させることができるので、単位遊技を順次行うことができるので、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【0436】

さらに、連続した演出を行うときに、途中から稀に実行されるいわゆるレア演出に分岐させて、そのレア演出を終えたことを、達成状態情報の変更の達成条件にしてもよい。このようにすることで、レア演出が実行されるまで、遊技を行う事になるので、遊技機の稼働率を向上させることができる。

（c）当初発明の効果

一の遊技機で遊技を行った遊技の履歴を他の異なる遊技機に移すことができるように、遊技の履歴を管理すると共に、不正行為を未然に防止して、遊技者間に不公平が生じないようにし、さらに、継続的な演出や連続的な演出を行うことで、遊技も継続的に行い遊技機の稼働率を維持することができる。

【0437】

応用実施例1（変形実施例1）：

図36は、スマートフォンとインストールされているアプリケーションを示している。図37は、図1に示す携帯電話通信システム2000の携帯電話2100が、複数のスマートフォン2101a～スマートフォン2101nに変更になったことを示している。従って、携帯電話2100について既に説明した機能は、複数のスマートフォン2101a～スマートフォン2101nにそのまま置き換えることができるので、それら全ての説明を援用する。

【0438】

図36（A）に示すスマートフォン2101は、上述した携帯電話2100の機能を全て有しており、インストールされているアプリケーションは複数のアイコンという形式で液晶画面に表示されている。本願出願人が提供しているアプリケーション・ソフトとしては「俺のロット」があり、当該ソフトがスマートフォン2101にインストールされているので、俺のロット・アイコン2101Aが画面上に表示されている（図36（A）下段左から3つ目のアイコン）。

【0439】

図36（B）は、スマートフォン2101にインストールされている俺のロット・アイコン2101Aを示している。上述した遊技機サーバ3100は、パケット網2300やネットワーク3200を介して、プッシュ通知をスマートフォン2101に送信可能であり、設定値告知ミッションが当選したことを通知する。スマートフォン2101は、プッシュ通知を受けると、液晶画面の上段にライン通知を表示すると共に、その後プッシュ通知を受けたことを表示する。図36（B）右図は、俺のロット・アイコン2101A右肩の数値によって、遊技機サーバ3100からプッシュ通知を1つだけ受信したことを

10

20

30

40

50

示している。

【0440】

図38～図44は、スマートフォンの表示画面を示している。

【0441】

遊技機サーバ3100は、俺スロ・システムに登録しているユーザにスロットマシンの実際の設定が分かるようになったこと（設定値告知ミッションが抽選で当選したこと、又は、所定の方法で設定値告知ミッションが決定されたこと）をプッシュ通知によって告知する。スマートフォン2101の所有者が、図36（B）右図に示すアイコンをタップすると、俺のスロット・アプリのお知らせ画面（図38（A）参照）に移行し、上から新しい順に受信したお知らせを表示する。所定の方法としては、俺スロにアクセスした場合に告知をするようにしてもよい。その場合には、スリープユーザの発掘につながるので、毎日アクセスさせることで、当該機種の意識付けを行う様にしてもよい。最新のお知らせとして、俺スロ「パチスロ 新機種の設定値告知ミッション当選」について、が表示されている。

10

【0442】

スマートフォン2101の所有者が、図38（A）の状態、「最新のお知らせ」をタップすると、当該お知らせの詳細が表示される（図38（B）参照）。俺スロからのお知らせとして、「パチスロ 新機種の設定値告知ミッションが当選」しました。下記の機種毎のミッションを達成すると本当の設定値（実際に設定された設定値）を最大で6回告知します。

20

- 「闇芝居2」 ミッション1
- 「十字架5」 ミッション2
- 「GATE2」 ミッション3
- 「シンデレラブレイド4」 ミッション4、とのお知らせ内容である。

【0443】

スマートフォン2101の所有者が、図38（B）の状態、パスワード発行・アイコンをタップすると、図39へ移行する。図39（A）は、パスワード発行対象機種一覧画面であり、複数のパチスロ機種が上から順に、「闇芝居2」、「十字架5」、「GATE2」、「シンデレラブレイド4」と、発売日が新しい機種が上方から下方の順で表示される。

30

【0444】

スマートフォン2101の所有者が、図39（A）の状態、一番上の闇芝居2・アイコンをタップすると、図39（B）へ移行する。スマートフォン2101と遊技機サーバ3100は、基地局2200、パケット網2300、及びネットワーク3200を経由して、所定のパスワード発行プロトコル及びミッション発行プロトコルに従って通信を行って、遊技機サーバ3100がパスワードとミッションを通知する。当然ながら、遊技機サーバ3100は、アクセスしてきたスマートフォン2101が4機種について、設定値告知ミッションに当選していることを認識しており、パスワードとミッションを発行する際に、4機種毎に異なるパスワードとミッションを個々に作成するのである。例えば、遊技機サーバ3100は、「闇芝居2」について、パスワード「をねろひ」及びミッションとして、（1）256ゲーム消化、（2）BB当選、又は（3）RB当選を作成すると、スマートフォン2101に送信する。

40

【0445】

スマートフォン2101は、遊技機サーバ3100からパスワードとミッションを受信すると、俺スロ・アプリによって、「闇芝居2」に関する設定値告知ミッションが、パスワード「をねろひ」及びミッション条件として、（1）256ゲーム消化、（2）BB当選、又は（3）RB当選の何れか達成であることを表示する。

【0446】

同様に、スマートフォン2101の所有者が、図39（A）の状態、上から2番目の十字架5・アイコンをタップすると、図40（A）へ移行する。スマートフォン2101

50

と遊技機サーバ3100は、上述した所定の通信を行って、パスワードとミッションを通知する。「十字架5」に関する設定値告知ミッションが、パスワード「ヨマヌヲ」及びミッション条件として、(1)300ゲーム消化、(2)チェリー当選10回、又は(3)スイカ当選20回の何れか達成であることを表示する。

【0447】

また同様に、スマートフォン2101の所有者が、図39(A)の状態、一番下のシンデレラブレイド4・アイコンをタップすると、図40(B)へ移行する。スマートフォン2101と遊技機サーバ3100は、上述した所定の通信を行って、パスワードとミッションを通知する。「シンデレラブレイド4」に関する設定値告知ミッションが、パスワード「マサツホハ」及びミッション条件として、(1)256ゲーム消化、(2)疑似BB当選1回、又は(3)疑似RB当選2回の何れか達成であることを表示する。なお、図示していないが、GATE2・アイコンをタップすると、「GATE2」に関する設定値告知ミッションが、パスワード「メメメメラ」及びミッション条件として、(1)200ゲーム消化、(2)BB当選1回、又は(3)RB当選1回の何れか達成であることを表示する。

【0448】

携帯のアプリケーションの1つとして、例えば、LINE(ライン)があり、スマートフォン2101にダウンロードすることによって、ラインを持っている人同士でのメッセージのやり取りが可能になる。スマートフォン2101の所有者とその友人A~友人Nがパチスログループを構成している。スマートフォン2101の所有者は、LINE(ライン)を用いて友人A~友人Nに、「ネット社のパチスロ設定値告知ミッションが当選したよ。設定値を最大6回教えてください。今日みんなで、ネット社のパチスロを打ちましよう。」と連絡する。

【0449】

また、スマートフォン2101の所有者は、「パチスロ 闇芝居2」について、パスワード「をねろひ」及びミッションとして、(1)256ゲーム消化、(2)BB当選、又は(3)RB当選を作成すると、スマートフォン2101に連絡する。「十字架5」について、パスワード「ヨマヌヲ」及びミッション条件として、(1)300ゲーム消化、(2)チェリー当選10回、又は(3)スイカ当選20回の何れか達成であることを連絡する(図41(A)参照)。

【0450】

そして、スマートフォン2101の所有者は、「GATE2」について、パスワードが「メメメメラ」及びミッション条件として、(1)200ゲーム消化、(2)BB当選1回、又は(3)RB当選1回の何れか達成であることを連絡する。「シンデレラブレイド4」について、パスワードが「マサツホハ」及びミッション条件として、(1)256ゲーム消化、(2)疑似BB当選1回、又は(3)疑似RB当選2回の何れか達成であることを連絡する(図41(B)参照)。

【0451】

最後に、スマートフォン2101の所有者は、「ミッションを達成したメンバーは、ここにQRコード又はURLを貼ってください。」と連絡する(図42(A)参照)。パチスログループを構成している友人A~友人Nは、それぞれスマートフォン2101の所有者が当選した「ネット社のパチスロ設定値告知ミッション」に参加することを表明している(図42(A)参照)。当然ながら、友人A~友人Nが所有するスマートフォンの表示画面には、同様のやり取りが表示されるので、各機種に対応するパスワードを各人が認識可能である。

【0452】

スマートフォン2101の所有者とその友人A~友人Nは、既に会員登録を行って、プロフィールを入力しているので「俺のスロット」を遊技可能であり、設定値告知ミッションに当選した機種「闇芝居2」、「十字架5」、「GATE2」又は「シンデレラブレイド4」の何れかを決め、発行されたパスワードをパチスロ機に入力して、遊技を開始す

10

20

30

40

50

る。なお、スマートフォン2101の所有者だけではなく、その友人A～友人Nは、発行されたパスワードを各機種毎に入力すれば、設定値告知ミッションを遊技可能である。

【0453】

4つの各パチスロ機は、設定値告知ミッション用のパスワードが入力されると、遊技者によってミッションが達成されたことを条件に、遊技実行用情報を生成可能な遊技機サーバ3100（外部処理手段）の所在を示す所在情報と、遊技を行う為に実際に設定された設定値に関する設定値情報とを少なくとも含むアクセス情報（例えば、URL）を生成して、スマートフォン2101（情報媒介手段）により取得できる態様（例えば、QRコード）で画像表示装置1034に表示する。簡単に言うと、QRコードには、少なくともURLと「実際の設定値」が含まれている。

10

【0454】

友人Kは、十字架5でチェリー当選10回達成したことでミッションクリアし、QRコードをそのまま貼り付けている。また、友人Cは、シンブレ4で256ゲーム消化したことでミッションクリアし、QRコードをURLに変換して貼り付けている（図42（A）参照）。

【0455】

スマートフォン2101の所有者が、十字架5のQRコードをURLに変換し、遊技機サーバ3100にアクセスしてデータを転送すると、遊技機サーバ3100は、設定値告知ミッションが当選したスマートフォン2101の所有者であることを認識すると共に、転送されたデータ中の設定値を認識して、この設定値情報を含めたプッシュ通知を送信する。また、スマートフォン2101の所有者が、シンブレ4のURLによって、遊技機サーバ3100にアクセスしてデータを転送すると、遊技機サーバ3100は、設定値告知ミッションが当選したスマートフォン2101の所有者であることを認識すると共に、転送されたデータ中の設定値を認識し、この設定値情報を含めたプッシュ通知を送信する。

20

【0456】

図43（A）は、図36（A）に示すスマートフォン2101と同様であり、スマートフォン2101は、プッシュ通知を2件受けると、液晶画面の上段にライン通知を表示すると共に、その後プッシュ通知を受けたことを表示する。図43（B）右図は、俺のロット・アイコン2101A右肩の数値によって、遊技機サーバ3100からプッシュ通知を2つ受信したことを示している。このプッシュ通知を開くと、当該機種に関して、実際に設定された設定値を表示可能な情報を送信する。

30

【0457】

なお、俺のロット・アプリが立ち上がっている場合には、十字架5のQRコードをURLに変換又はシンブレ4のURLを読み取って、遊技機サーバ3100にアクセスしてデータを転送すると、上記した手順を経て、図44（B）又は図44（C）で後述する様に、「俺スロからのお知らせ」画面が直接表示される様にもできる。

【0458】

遊技機サーバ3100は、設定値告知ミッションが当選したスマートフォン2101の所有者に、該当するロットマシンの実際の設定が分かるようになったことをプッシュ通知によって告知する（図44（A）参照）。最初に来たプッシュ通知は上から2つ目の通知であり、「俺スロ「パチスロ 十字架5の設定値告知」について」と表示されている。最後に来たプッシュ通知は一番上の通知であり、「俺スロ「パチスロ シンデレラブレイド4の設定値告知」について」と表示されている。

40

【0459】

最初に来たプッシュ通知アイコンをタップすると、通知の内容が表示され、「俺スロからのお知らせ [お知らせ] 俺スロ「パチスロ 十字架5の設定値告知」について」、「設定値告知の残り回数は5回です。」及び「● 「十字架5」 設定値1」という内容であることが分かる。特に、遊技機サーバ3100は、最大の通知回数6回を記憶しており、1回通知したので、1を減算して残り回数が5回と通知する（残り回数5回を記憶する）。また、遊技者の最大の関心事である十字架5の設定値が1と最低値であることが判明する

50

。当選者である所有者は、友人A～友人Nに対して、友人Kが実際に遊技している十字架5は設定値1であることを連絡する。友人Kは、4機種の中から他のパチスロ機に直ぐさま移動すると考えられる。

【0460】

最後に来たプッシュ通知アイコンをタップすると、通知の内容が表示され、「俺スロからのお知らせ [お知らせ] 俺スロ「パチスロ シンデレラブレイド4の設定値告知」について」、「設定値告知の残り回数は4回です。」、及び「● 「シンデレラブレイド4」設定値6」という内容であることが分かる。特に、遊技機サーバ3100は、残りの通知回数5回を記憶しており、1回通知したので、1を減算して残り回数が4回と通知する。また、遊技者の最大の関心事であるシンデレラブレイド4の設定値が6と最大値であることが判明する。当選者である所有者は、友人A～友人Nに対して、友人Cが実際に遊技しているシンデレラブレイド4は設定値6であることを連絡する。友人Cは、このシンデレラブレイド4を安心して打ち続けると考えられる。

10

【0461】

なお、友人Kや友人Cが、スマートフォン2101の所有者が行ったように、URLにアクセスしても、友人Kや友人Cのスマートフォン（第1情報媒介手段と異なる他の情報媒介手段）がスマートフォン2101と異なっているので、遊技機サーバ3100は、実際に設定された設定値を表示できないようにする。例えば、「貴方は、設定値告知ミッションに当選していませんので、設定値を通知できません。」と画面に表示する。即ち、遊技機サーバ3100は、設定値を通知しないのである。

20

【0462】

以下、説明すると、特定の遊技者だけ内部状態の判別がしやすくなる仕組みである。

【0463】

必要なものは携帯連動システム（俺スロ）であり、俺スロ内でのパスワード読み込み時のユーザー判別ができる。狙いとしては、遊技者に有利に働くようなパスワードを発行する事で、遊技動機を高めることにある。

【0464】

一連の流れとして、俺スロからランダムで遊技者に内部状態の判別がしやすくなる事を告知する。遊技者が設定判別をし易くなる。当日限り、確率でなかなか選ばれない事が遊技動機に繋がる。遊技者はいつも通り俺スロからパスワードを発行して遊技を行う。遊技を行うと、一定の確率で内部状態の判別が出来た事を告知（ミッションでの告知）する。確率自体はパスによって変えられるようにすることができる。告知を受けた後に実機からパスを読み取ると実機の内部状態が判別可能となる。パスを読み取って俺スロにアクセスすると打っていた機種の設定を示唆してくれる。

30

【0465】

俺スロサーバー：俺スロから俺スロ登録しているユーザーに設定が分かるようになった事を告知（抽せん）する。告知方法は、PUSH告知みたいにアクセスしなくても通知できる仕組みである。スリープユーザーの発掘ができ、俺スロにアクセスした場合に告知をする。毎日アクセスさせて、その機種の意識付けを行う。ユーザーはホールに行って俺スロに特定のパスワードを入力するが、特定のパスワードが入力された機種は条件に応じてミッション達成を告知する。その際、吐き出されるQRコードに設定情報を付与する。ユーザーはQRコードを読み込んで俺スロサーバーにアクセスする。俺スロサーバー内でユーザーとの紐づけを行い、紐付け出来た場合に設定情報を告知する。

40

【0466】

ログインアカウントの回しづかい等が出来ない様に回数制限を俺スロサーバー内に設定されている。ミッション達成の難易度を複数用意することでより特別なユーザーを選別する。100分の1で告知する場合と、50分の1で告知する場合など、これだったらやってみようと思える。特定のユーザーに当日だけ有効なパスを与える事が出来る。俺スロサーバー内と紐づけを行う事で特定のユーザー以外は弾く事が出来る。俺スロサーバーが流れのスタートになるため、稼働状況や反応に応じて当せん数の調整が出来る。末尾が0の

50

日とか、毎週金曜は当せん者が倍とか、又は朝、夕の2回抽せんで告知する。

【0467】

応用実施例2（実施例1に下記の機能を加えた変形実施例2）：

上記の実施例1に下記の機能を加えた実施例2を詳細に説明するが、実施例2だけでも新規かつ進歩性を有している。

【0468】

図45は、図4と同様に、本実施形態（変形実施例）に係るスロットマシン1010の前面を示す正面図である。図4との相違点は前面扉1040の前面側（遊技者側）の下パネル1040aに設定モード表示部1040bが設けられている点であるので、他の説明は図4の説明を援用する。

【0469】

設定モード表示部1040b（図45（A）参照）は、上述した通り、管理者等の者による操作によって、役抽選処理を行うときに用いる抽選テーブルを設定するための設定値（又は、設定値に関連する情報）を表示する表示部であり、LEDやLCE等の表示器が用いられている。メイン制御手段1100は、設定変更がなされる毎に、また、スタート操作によって1ゲームを開始する毎に、設定値（又は、段階設定値）を、サブ制御手段1200に送信している。メイン制御手段1100は、設定値をエラー検出する為にチェックサムをつけてサブ制御手段1200に送信し、サブ制御手段1200は受信してエラーチェックした正しい設定値（真の設定値）を値1～値6の6段階で記憶している。

【0470】

サブ制御手段1200は、設定値が1、3、5の何れかであって奇数の値と、設定値が2、4、6の何れかであって偶数の値である場合に、その2つの状態を区別して設定モード表示部1040bの発光色を異なる色に制御する。具体的には、設定値が奇数の値のときに、LEDを青色（第1の色）で発光させると、青色光が透過することにより、設定モード表示部1040bは、青色の文字で「Standard Mode」と表示する（図45（B）参照）。一方、設定値が偶数の値のときに、LEDを赤色（第1の色と異なる第2の色）で発光させると、赤色光が透過することにより、設定モード表示部1040bは、赤色の文字で「Professional Mode」と表示する（図45（C）参照）。即ち、サブ制御手段1200は、メイン制御手段1100から受信した設定値が偶数又は奇数の何れかを判断し、設定値が奇数のときにLEDを青色で発光させることによって、標準（初心者モード）を意味する青色の文字を浮かび上がらせる一方、設定値が偶数のときにLEDを赤色で発光させることによって、熟練（プロフェッショナルモード）を意味する赤色の文字を浮かび上がらせるようになっている。後述する様に、設定値が奇数又は偶数によって、目押しの難易度が異なっており、目押しの成功又は不成功に応じて獲得する特典に差がつくので、指示機能が連続して発動することで出玉を大量に獲得可能な疑似ボーナス（特別遊技：第3のボーナスと称されるART（アシストリプレイタイム）又はAT（アシストタイム））の当選確率や、ゲーム数の上乗せ性能又は獲得枚数の上乗せ性能が左右されることになる。なお、疑似ボーナスは当業者によって技術常識のため、詳細な説明を援用又は省略する。また、サブ制御手段1200は、設定値が1、2、3の何れかであって低い値（低設定）と、設定値が4、5、6の何れかであって高い値（高設定）である場合に、その2つの状態を区別して設定モード表示部1040bの発光色を異なる色に制御するようにしてもよい。例えば、低設定を赤色で、高設定を青色で表示すれば、遊技者は青色で輝く遊技機を選択するので、高設定の遊技機を探す必要がなくなる。

【0471】

図46及び図47は、ドラムの図柄配置図等である。

【0472】

図46（A）及び図47は、図6とは図柄そのものとコマ数が20コマで異なっているものの、左ドラム2a（第1回胴）、中ドラム2b（第2回胴）及び右ドラム2c（第3回胴）のそれぞれには、左ドラム図柄、中ドラム図柄及び右ドラム図柄が描かれた回胴帯（図示せず）が、各ドラムの外周部において一周するように張り付けられている。図6

10

20

30

40

50

で説明したステップとコマ位置との関係は、 $21/20$ 倍すれば良いだけなので、説明を援用する。例えば、図柄番号15の360ステップであれば、378ステップである（他も同様）。

【0473】

図46（B）は、各リールの図柄の種類を示しており、図柄の種類数は全部で10種類である。左ドラム2a（第1回胴）には中無しチェリー図柄を除く9種類の図柄が、中ドラム2b（第2回胴）には上パイ図柄と下パイ図柄を除く8種類の図柄が、及び右ドラム2c（第3回胴）にはロケブラ図柄（ロケットのブランク図柄）を除く9種類の図柄が図46（A）に示すように配置されている。メイン制御手段1100は、遊技者が3つのストップスイッチ1044a、1044b及び1044cの何れかを操作すると、サブ制御手段1200に各リールの中段位置にある図柄の番号0～19を送信する。

【0474】

ここで特に重要なのは、左ドラム2a（第1回胴）及び右ドラム2c（第3回胴）に配置されている上パイ図柄と下パイ図柄であり、この図柄は2つのコマで1つの図柄（デカパイ図柄）を構成している様な図柄である。具体的には、主人公の顔と体を表す1つのピンク色の図柄があり、それを上下半分に割って、上パイ図柄と下パイ図柄の2図柄で1つの図柄を構成することで、1組の目押し用の図柄（目押し図柄）としている。後述する様に、目押し用の役（小役又は再遊技役）があり、設定値が奇数の値のときには、奇数用の目押し役は当選するが、偶数用の目押し役は当選しない。その一方、設定値が偶数の値のときには、偶数用の目押し役は当選するが、奇数用の目押し役は当選しないようになっている。設定値が奇数の値のときには、標準モード（初心者モード）であるから、引き込みコマ数を1コマ滑りまで許容するが、設定値が偶数の値のときには、熟練モード（プロフェッショナルモード）であるから、引き込みコマ数をビタ押しの0コマ滑りしか許容しないようになっている。なお、標準モードの引き込みコマ数を2コマ滑りまで許容し、熟練モードの引き込みコマ数を1コマ滑りまで許容する様にしてもよい。また、標準モードの引き込みコマ数を3コマ滑りまで許容し、熟練モードの引き込みコマ数を0コマ滑りまで許容する様にしてもよい。即ち、標準モードの引き込みコマ数の方が、熟練モードの引き込みコマ数よりも多ければよいのである。

【0475】

図46（C）及び図46（D）は図柄の組合せ表示判定図であり、メイン制御手段1100は、ドラム部2のリール3個が全て停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた窓部3の有効ライン上（この場合、投入枚数が常に3枚で、変則ラインのみ）で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。即ち、全ての遊技において、常に3枚投入で、有効ラインが変則第1ラインである（左ドラム2aが中段、中ドラム2bが上段、右ドラム2cが下段）。

【0476】

図48は、抽選テーブルの概念である。

【0477】

図9（a）に示した抽選テーブルとの相違点としては、第1種BB役、第2種BB役、RB役、CB役、SB役の単独当選領域全てが無くなり、再遊技役の当選領域と小役の当選領域になり、一部の小役の当選領域でRB役が同時に当選する様になっている点である（図48（A）参照）。RB役が同時に当選する小役として、レア小役（チェリー役、スイカ役、チャンス目役：それぞれ強弱あり）、重複当選役としての押し順1枚小役、及び重複当選役としての目押し用1枚小役がある。RB役が内部当選している状態でも、再遊技役の当選確率は変動することなく、約 $1/7.3$ （ $8978/65536$ ）のままであり、RB役の抽選を実行しない（図48（B）参照）。何れかの小役の当選確率は、約 86.3% （ $56558/65536$ ）である。図には明記していないが、他の小役としては、押し順ベル1～押し順ベル12や共通ベル等があり、ベル役が入賞すると9枚の配当がある。押し順ベルで、不正解操作することでベル役を取りこぼすと、阻害小役である1枚小役が入賞（1枚配当）又は非入賞となる。これらの領域の大きさは、図8で説明した

置数に基づいて決定される。

【0478】

図49及び図50は、目押し用の役（再遊技役又は小役）の詳細説明図である。

【0479】

図49（A）は、目押し用の再遊技役（目押し再遊技役）を示しており、リプレイ1～リプレイ4は設定値が奇数で当選する（置数あり）一方、設定値が偶数で当選しない（置数なし。図50（A）参照）。逆に、リプレイ5～リプレイ8は設定値が偶数で当選する（置数あり）一方、設定値が奇数で当選しない（置数なし。図50（A）参照）。図49（B）は、目押し用の1枚小役（目押し小役）を示しており、1枚小役1～1枚小役2は設定値が奇数で当選する（置数あり）一方、設定値が偶数で当選しない（置数なし。図50（B）参照）。逆に、1枚小役3～1枚小役4は設定値が偶数で当選する（置数あり）一方、設定値が奇数で当選しない（置数なし。図50（B）参照）。

【0480】

リプレイ1は、複数の再遊技役（REPLAY）が同時に当選する役であり、REPLAY1、REPLAY2、REPLAY3、REPLAY4、REPLAY5、REPLAY6、REPLAY7の7種類のREPLAYで構成されている。REPLAY1の図柄は、第1回胴がリプレイ図柄、第2回胴がスイカ図柄、第3回胴がセブン図柄／上パイ図柄／中無しチェリー図柄／弾ブラ図柄（なお、「／」は、又はを意味する）の何れかであり、図46（C）及び図46（D）で示した有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとREPLAY1が作動する。リプレイ1が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、REPLAY1が作動する。

【0481】

REPLAY2の図柄は、第1回胴がスイカ図柄、第2回胴がベル図柄、第3回胴が下パイ図柄であって、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとREPLAY2が作動する。リプレイ1が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（中段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作されると、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。

【0482】

デカパイ図柄が第3回胴の右下に停止するので、遊技者に大きなインパクトを与えることができる。その後の停止操作によって、第1回胴にスイカ図柄、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させ、REPLAY2が作動する。即ち、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が成功の場合、その後の停止操作でREPLAY2が作動する。メイン制御手段1100は、リプレイ1が当選し、ストップスイッチ1044cが第1停止操作（最初の停止操作）されると、第3回胴の停止操作コマ位置をサブ制御手段1200に送信する。例えば、サブ制御手段1200に、第3回胴の中段位置にある停止操作コマ位置が、図柄番号14（ビタの位置）又は図柄番号15（1コマ滑りの位置）を送信する。サブ制御手段1200は、現在の設定値が奇数値か偶数値かを事前に確認しており、設定値が奇数の値のときには1コマ滑りまで許容される一方、設定値が偶数の値のときには、引き込みコマ数をビタ押しの0コマ滑りしか許容されないことを認識している。サブ制御手段1200は、現在の設定値、リプレイ1の当選と、第1停止操作が第3回胴で、その停止操作コマ位置により、デカパイ図柄が第3回胴の右下に停止したか否かを認識し、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させる。

【0483】

一方、サブ制御手段1200は、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示する。例えば、遊技者の停止操作が、許容される1コマよりも更に1コマ早く操作されることで、図柄番号16を受信した場合に、許容1コマに対して「1コマ早く操作されました」とコマ数のズレ分を画像表示装置1034に表示し、「プ

ッスン」又は「ピロピロピロ」等の気が滅入る様な効果音をスピーカから発生させる。同様に、図柄番号17を受信した場合、許容1コマに対して「2コマ早く操作されました」とコマ数のズレ分を画像表示装置1034に表示し、効果音をスピーカから発生させる。逆に、遊技者の停止操作が、許容される0コマよりも1コマ遅く操作されることで、図柄番号13を受信した場合、許容0コマに対して「1コマ遅く操作されました」とコマ数のズレ分を画像表示装置1034に表示し、効果音を発生させる。同様に、図柄番号12を受信した場合、許容0コマに対して「2コマ遅く操作されました」とコマ数のズレ分を画像表示装置1034に表示し、効果音を発生させる。

【0484】

REPLAY3の図柄は、第1回胴がベル図柄／上パイ図柄、第2回胴がベル図柄、第3回胴がスイカ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとREPLAY3が作動する。リプレイ1が当選して、3つの回胴が回転している状態で、逆押し操作で技術介入が不成功の場合、メイン制御手段1100は、スイカ図柄を有効ライン上に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作でREPLAY3を作動させる。即ち、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、その後の停止操作でREPLAY3が作動する。

【0485】

REPLAY4の図柄は、第1回胴が上パイ図柄、第2回胴がベル図柄及び第3回胴が下パイ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとREPLAY4が作動する。リプレイ1が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（中段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作されると、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段位置）に停止する様にリールの停止制御を実行する。デカパイ図柄が第3回胴の右下に停止するので、遊技者に大きなインパクトを与えることができる。その後、ストップスイッチ1044bの停止操作によって、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させ、ストップスイッチ1044aの最終操作で、デカパイ図柄を狙っても、メイン制御手段1100は、蹴飛ばし制御によって、上パイ図柄を有効ライン上に停止させることなく、第1回胴にスイカ図柄を必ず引き込んで停止させ、REPLAY2を作動させる。即ち、メイン制御手段1100は、リプレイ1が当選しても、REPLAY4が作動しない様にリールの停止制御を実行する。但し、メイン制御手段1100は、第3回胴からの逆押し停止操作が、有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置で、遊技者の技術介入が成功したか否かに拘わらず、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、リプレイ1が当選すると、遊技者の技術介入の結果に拘わらず、特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。この特典（得点やポイント）によって、上述した疑似ボーナス（特別遊技：第3のボーナスと称されるART又はAT）の当落抽選や、ゲーム数の上乘せ抽選又は獲得枚数抽選、天井ゲーム数までのゲーム数減算、敵のヒットポイントを減算、継続抽選など、遊技者にとって有利となるあらゆる抽選が獲得した特典に基づいて実行されるので、遊技者の技術介入結果によって出玉が大きく左右されることになる。最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、REPLAY3が作動する。

【0486】

REPLAY5の図柄は、第1回胴がリプレイ図柄、第2回胴がベル図柄、第3回胴が中有チェ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとREPLAY5が作動する。REPLAY6の図柄は、第1回胴がリプレイ図柄、第2回胴がベル図柄、第3回胴がスイカ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとREPLAY6が作動する。REPLAY7の図柄は、第1回胴がセブン／ベル図柄、第2回胴がベル図柄、第3回胴が中有チェ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとREPLAY7が作動する。REPLAY5～REPLAY7は、REPLAY4と同様に、リプレイ1が当選しても、これらのREPLAYは作動（入賞）しないが、当選役を他の役と区

10

20

30

40

50

別し、停止制御を異ならせる為に必要な再遊技役である。

【0487】

リプレイ2は、複数の再遊技役（REPLAY）が同時に当選する役であり、上述したREPLAY1、REPLAY2、REPLAY6の3種類のREPLAYで構成されている。リプレイ2が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、REPLAY1が作動する。リプレイ2が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（中段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作された場合、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作によって、第1回胴にスイカ図柄、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させ、REPLAY2が作動する。即ち、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が成功の場合、その後の停止操作でREPLAY2が作動する。メイン制御手段1100は、第3回胴からの逆押し停止操作が、有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置で、遊技者の技術介入が成功した場合に、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、リプレイ1が当選して、遊技者の技術介入が成功の場合に限って、特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。一方、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、その後の停止操作でREPLAY6が作動するが、メイン制御手段1100は、特典を付与しない（0ポイント）。サブ制御手段1200は、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させるが、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示して、効果音を発生させる。

【0488】

リプレイ3は、複数の再遊技役（REPLAY）が同時に当選する役であり、REPLAY1、REPLAY2、REPLAY3、REPLAY4の4種類のREPLAYで構成されている。リプレイ3が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、REPLAY1が作動する。リプレイ3が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（中段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作された場合、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。続く第2停止操作がストップスイッチ1044bの場合、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させる。最後の第3停止操作でデカパイ図柄を狙い、上パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（上段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044aが操作された場合、メイン制御手段1100は、上パイ図柄を有効ライン上（表示窓の中段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。遊技者による2回の技術介入が成功した場合に、指示機能に関する特典を2点（2ポイント）付与する。換言すると、リプレイ3が当選して、遊技者の技術介入が全て成功の場合には、特典を2点（2ポイント）付与するようにしている。

【0489】

一方、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、その後の停止操作でREPLAY3が作動するが、メイン制御手段1100は、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。また、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が成功の場合、その後のストップスイッチ1044aの停止操作で技術介入が不成功のときに、REPLAY2が作動するが、メイン制御手段1100は、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、リプレイ3が当選して、遊技者の技術介入が不成功の場合、及び、遊技者の技術介入が1回成功の場合、共に特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。サブ制御手段1200は、正しく停

止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させるが、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示して、効果音を発生させる。メイン制御手段1100は、リプレイ3が当選した場合、停止操作の操作順序やタイミングに応じて、REPLAY1、REPLAY2、REPLAY3、REPLAY4の4種類のREPLAYの何れも作動可能に停止制御を行う。

【0490】

リプレイ4は、複数の再遊技役（REPLAY）が同時に当選する役であり、上述したREPLAY1、REPLAY2、REPLAY6、REPLAY4、REPLAY5の5種類のREPLAYで構成されている。リプレイ4が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、REPLAY1が作動する。リプレイ4が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（中段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作された場合、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。続く第2停止操作がストップスイッチ1044bの場合、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させる。最後の第3停止操作でデカパイ図柄を狙い、上パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（上段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044aが操作された場合には、メイン制御手段1100は、上パイ図柄を有効ライン上（表示窓の中段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。遊技者による2回の技術介入が成功した場合に、指示機能に関する特典を2点（2ポイント）付与する。換言すると、リプレイ4が当選して、遊技者の技術介入が全て成功の場合には、特典を2点（2ポイント）付与するようにしている。

【0491】

一方、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、その後の停止操作でREPLAY6が作動するが、メイン制御手段1100は、指示機能に関する特典を付与しない（0ポイント）。また、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が成功の場合に、その後のストップスイッチ1044aの停止操作で技術介入が不成功のときに、REPLAY2が作動するが、メイン制御手段1100は、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、リプレイ3が当選して、遊技者によるストップスイッチ1044cの技術介入が不成功の場合には、特典を付与しない（0ポイント）が、遊技者によるストップスイッチ1044cの技術介入が成功で、ストップスイッチ1044aの技術介入が不成功の場合には、特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。サブ制御手段1200は、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させるが、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示して、効果音を発生させる。メイン制御手段1100は、リプレイ3が当選した場合には、停止操作の操作順序やタイミングに応じて、REPLAY1、REPLAY2、REPLAY4、REPLAY6の4種類のREPLAYは作動可能に停止制御を行う一方、REPLAY5は作動（入賞）させないが、当選役を他の役と区別し、停止制御を異ならせる為に必要な再遊技役である。

【0492】

リプレイ5は、複数の再遊技役（REPLAY）が同時に当選する役であり、上述したREPLAY1、REPLAY2、REPLAY3、REPLAY7の4種類のREPLAYで構成されている。リプレイ5が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、REPLAY1が作動する。リプレイ5が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作された場合に、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する

様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作によって、第1回胴にスイカ図柄、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させ、REPLAY2が作動する。即ち、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入がビタ押し成功の場合、その後の停止操作でREPLAY2が作動する。但し、メイン制御手段1100は、第3回胴からの逆押し停止操作が、有効ライン上（ビタの位置）の位置であり、遊技者の技術介入が成功したか否かに拘わらず、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、リプレイ1が当選すると、遊技者の技術介入の結果に拘わらず、特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。この特典（得点やポイント）によって、上述した疑似ボーナス（特別遊技：第3のボーナスと称されるART又はAT）の当落抽選や、ゲーム数の上乗せ抽選又は獲得枚数抽選、天井ゲーム数までのゲーム数減算、敵のヒットポイントを減算、継続抽選など、遊技者にとって有利となるあらゆる抽選が獲得した特典に基づいて実行されるので、遊技者の技術介入結果により出玉が大きく左右されることになる。最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、REPLAY3が作動する。サブ制御手段1200は、正しく停止操作された場合に、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させるが、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示して、効果音を発生させる。REPLAY7は、リプレイ5が当選しても作動（入賞）しないが、当選役を他の役と区別し、停止制御を異ならせる為に必要な再遊技役である。

【0493】

リプレイ6は、複数の再遊技役（REPLAY）が同時に当選する役であり、上述したREPLAY1、REPLAY2、REPLAY6、REPLAY7の4種類のREPLAYで構成されている。リプレイ6が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、REPLAY1が作動する。リプレイ6が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作された場合に、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作によって、第1回胴にスイカ図柄、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させ、REPLAY2が作動する。即ち、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入がビタ押し成功の場合、その後の停止操作でREPLAY2が作動する。メイン制御手段1100は、第3回胴からの逆押し停止操作が、有効ライン上（ビタの位置）の位置で、遊技者の技術介入が成功した場合に、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、リプレイ6が当選して、遊技者の技術介入が成功の場合に限って、特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。一方、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合には、その後の停止操作でREPLAY6が作動するが、メイン制御手段1100は、特典を付与しない（0ポイント）。サブ制御手段1200は、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させるが、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にビタ位置からズレたコマ数を表示して、失敗したことを示す効果音を発生させる。

【0494】

リプレイ7は、複数の再遊技役（REPLAY）が同時に当選する役であり、REPLAY1、REPLAY2、REPLAY3、REPLAY4、REPLAY7の4種類のREPLAYで構成されている。リプレイ7が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、REPLAY1が作動する。リプレイ7が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作された場合、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。続く第2停止操作がストップスイッチ1044

10

20

30

40

50

bの場合、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させる。最後の第3停止操作でデカパイ図柄を狙い、上パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044aが操作された場合、メイン制御手段1100は、上パイ図柄を有効ライン上（表示窓の中段）に停止する様にリールの停止制御を実行し、REPLAY4が作動する。遊技者による2回の技術介入が成功した場合に、指示機能に関する特典を2点（2ポイント）付与する。換言すると、リプレイ3が当選して、遊技者の技術介入が全てビタ押し成功の場合には、特典を2点（2ポイント）付与するようにしている。

【0495】

一方、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、その後の停止操作でREPLAY3が作動するが、メイン制御手段1100は、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。また、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入がビタ押し成功の場合、その後のストップスイッチ1044aの停止操作で技術介入が不成功のときに、REPLAY2が作動するが、メイン制御手段1100は、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、リプレイ3が当選して、遊技者の技術介入が不成功の場合、及び、遊技者の技術介入が1回成功の場合、共に特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。サブ制御手段1200は、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させるが、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示して、効果音を発生させる。メイン制御手段1100は、リプレイ3が当選した場合、停止操作の操作順序やタイミングに応じて、REPLAY1、REPLAY2、REPLAY3、REPLAY4の4種類のREPLAYの何れも作動可能に停止制御を行う一方、REPLAY7は作動（入賞）させないが、当選役を他の役と区別し、停止制御を異ならせる為に必要な再遊技役である。

【0496】

リプレイ8は、複数の再遊技役（REPLAY）が同時に当選する役であり、REPLAY1、REPLAY2、REPLAY6、REPLAY4、REPLAY5、REPLAY7の6種類のREPLAYで構成されている。リプレイ8が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、REPLAY1が作動する。リプレイ8が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作された場合、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。続く第2停止操作がストップスイッチ1044bの場合、第2回胴にベル図柄を必ず引き込んで停止させる。最後の第3停止操作でデカパイ図柄を狙い、上パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044aが操作された場合、メイン制御手段1100は、上パイ図柄を有効ライン上（表示窓の中段）に停止する様にリールの停止制御を実行し、REPLAY4が作動する。遊技者による2回の技術介入が成功した場合に、指示機能に関する特典を2点（2ポイント）付与する。換言すると、リプレイ3が当選して、遊技者の技術介入が全てビタ押しが2回成功の場合には、特典を2点（2ポイント）付与するようにしている。

【0497】

一方、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、その後の停止操作でREPLAY6が作動するが、メイン制御手段1100は、指示機能に関する特典を付与しない（0ポイント）。また、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入がビタ押し成功の場合、その後のストップスイッチ1044aの停止操作で技術介入が不成功のときに、REPLAY2が作動するが、メイン制御手段1100は、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、リプレイ8が当選して、遊技者によるストップスイッチ1044cの技術介入が不成功の場合には、特典を付与しない（0ポイント）が、遊技者によるストップスイッチ1044cの技術介入

が成功で、ストップスイッチ1044aの技術介入が不成功の場合には、特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。サブ制御手段1200は、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させるが、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示して、気持ちが萎える様な効果音を発生させる。メイン制御手段1100は、リプレイ3が当選した場合、停止操作の操作順序や操作タイミングに応じて、REPLAY1、REPLAY2、REPLAY4、REPLAY6の4種類のREPLAYの何れも作動可能に停止制御を行う一方、REPLAY7は作動（入賞）させないが、当選役を他の役と区別し、停止制御を異ならせる為に必要な再遊技役である。

【0498】

1枚小役1は、複数の小役（1枚配当の入賞役）が同時に当選する役であり、FRU7（FRUは、「フルーツ」を意味する。）、FRU10、FRU8、FRU6の4種類の小役で構成されている。FRU7図柄は、第1回胴がリプレイ図柄／セブン図柄（なお、「／」は、又はを意味する）、第2回胴がリプレイ図柄／スイカ図柄、第3回胴がスイカ図柄であり、図46（C）及び図46（D）で示した有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとFRU7が入賞して、配当が1枚となる（メダルが1枚払い出されるか、又は、クレジットのデジタル数値に1加算される）。1枚小役1が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、FRU7が入賞する。

【0499】

FRU10図柄は、第1回胴がベル図柄、第2回胴がセブン図柄／ロケブラ図柄／弾ブラ図柄／中無チェ図柄、第3回胴が下パイ図柄／中有チェ図柄／スイカ図柄であり、図46（C）及び図46（D）で示した有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとFRU10が入賞して、配当が1枚となる。1枚小役1が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（中段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作されると、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作で、FRU10が入賞する。

【0500】

デカパイ図柄が第3回胴の右下に停止するので、遊技者に大きなインパクトを与えることができる。その後の停止操作によって、第1回胴にベル図柄、第2回胴にセブン図柄／ロケブラ図柄／弾ブラ図柄／中無チェ図柄のいずれかを必ず引き込んで停止させ、FRU10が入賞して、配当が1枚となる。即ち、最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が成功の場合、その後の停止操作でFRU10が入賞する。メイン制御手段1100は、1枚小役1が当選し、ストップスイッチ1044cが第1停止操作（最初の停止操作）されたことを契機にして、第3回胴の停止操作コマ位置をサブ制御手段1200に送信する。例えば、サブ制御手段1200に、第3回胴の中段位置にある停止操作コマ位置が、図柄番号14（ビタの位置）又は図柄番号15（1コマ滑りの位置）を送信する。サブ制御手段1200は、現在の設定値が奇数値か偶数値の何れかを事前に確認しており、設定値が奇数の値のときには1コマ滑りまで許容される一方、設定値が偶数の値のときには、引き込みコマ数をビタ押しの0コマ滑りしか許容されないことを認識している。サブ制御手段1200は、現在の設定値、1枚小役1の当選と、第1停止操作が第3回胴で、その停止操作コマ位置により、デカパイ図柄が第3回胴の右下に停止したか否かを認識し、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させる。

【0501】

一方、サブ制御手段1200は、正しく停止操作されなかった場合、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示する。例えば、遊技者の停止操作が、許容される1コマよりも更に1コマ早く操作されることで、図柄番号16を受信した場合に、許容1コマに対して

10

20

30

40

50

「1コマ早く操作されました」とコマ数のズレ分を画像表示装置1034に表示し、「ブッスン」又は「ピロピロピロ」等の気が滅入る様な効果音をスピーカから発生させる。同様に、図柄番号17を受信した場合、許容1コマに対して「2コマ早く操作されました」とコマ数のズレ分を画像表示装置1034に表示し、効果音をスピーカから発生させる。逆に、遊技者の停止操作が、許容される0コマよりも1コマ遅く操作されることで、図柄番号13を受信した場合、許容0コマに対して「1コマ遅く操作されました」とコマ数のズレ分を画像表示装置1034に表示し、効果音を発生させる。同様に、図柄番号12を受信した場合、許容0コマに対して「2コマ遅く操作されました」とコマ数のズレ分を画像表示装置1034に表示し、効果音を発生させる。

【0502】

FRU8図柄は、第1回胴が上パイ図柄／スイカ図柄、第2回胴がリプレイ図柄、第3回胴がスイカ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとFRU8が入賞して、配当が1枚となる。1枚小役1が当選して、3つの回胴が回転している状態で、逆押し操作で技術介入が不成功の場合に、メイン制御手段1100は、スイカ図柄を有効ライン上に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作でFRU8を入賞させる。但し、メイン制御手段1100は、第3回胴からの逆押し停止操作が、有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置で、遊技者の技術介入が成功したか否かに拘わらず、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する。換言すると、1枚小役1が当選すると、遊技者の技術介入の結果に拘わらず、特典を1点（1ポイント）付与するようにしている。この特典（得点やポイント）によって、上述した疑似ボーナス（特別遊技：第3のボーナスと称されるART又はAT）の当落抽選や、ゲーム数の上乗せ抽選又は獲得枚数抽選、天井ゲーム数までのゲーム数減算、敵のヒットポイントを減算、継続抽選など、遊技者にとって有利となるあらゆる抽選が獲得した特典に基づいて実行されるので、遊技者の技術介入結果によって出玉が大きく左右されることになる。最初の停止操作がストップスイッチ1044cで、技術介入が不成功の場合、その後の停止操作でFRU8が入賞する。FRU6図柄は、第1回胴がベル図柄／中有チェ図柄、第2回胴がリプレイ図柄、第3回胴がスイカ図柄／リプレイ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとFRU6が入賞して、配当が1枚となる。但し、FRU6は、1枚小役1が当選しても入賞しないが、当選役を他の役と区別して、停止制御を異ならせる為に必要な小役である。

【0503】

1枚小役2は、複数の小役（1枚配当の入賞役）が同時に当選する役であって、FRU7、FRU10、FRU6、FRU19の4種類の小役で構成されている。FRU19図柄は、第1回胴がリプレイ図柄／弾ブラ図柄／下パイ図柄、第2回胴がセブン図柄、第3回胴がセブン図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとFRU19が入賞して、配当が1枚となる。1枚小役2が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ1044a又はストップスイッチ1044bの場合、FRU7が入賞する。1枚小役1が当選して、3つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第3回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）又は1コマ滑りの位置（中段位置）にあるタイミングでストップスイッチ1044cが操作されると、メイン制御手段1100は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作で、FRU10が入賞する。サブ制御手段1200は、現在の設定値、1枚小役2の当選と、第1停止操作が第3回胴で、その停止操作コマ位置により、デカパイ図柄が第3回胴の右下に停止したか否かを認識し、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させる。

【0504】

一方、1枚小役2が当選して、3つの回胴が回転している状態で、逆押し操作で技術介入が不成功の場合に、メイン制御手段1100は、スイカ図柄／リプレイ図柄を有効ライン上に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作でFRU6を入賞さ

10

20

30

40

50

せる。サブ制御手段１２００は、正しく停止操作されなかった場合、上記と同様に、画像表示装置１０３４にズレたコマ数を表示する。なお、ＦＲＵ１９は、１枚小役２が当選しても入賞しないが、当選役を他の役と区別して、停止制御を異ならせる為に必要な小役である。

【０５０５】

メイン制御手段１１００は、第３回胴からの逆押し停止操作が、有効ライン上（ビタの位置）又は１コマ滑りの位置で、遊技者の技術介入が成功した場合には、指示機能に関する特典を１点（１ポイント）付与する一方、技術介入が不成功の場合には、指示機能に関する特典を付与しない（０点：０ポイント）。

【０５０６】

１枚小役３は、複数の小役（１枚配当の入賞役）が同時に当選する役であって、ＦＲＵ７、ＦＲＵ１０、ＦＲＵ８、ＦＲＵ６、ＦＲＵ２０の５種類の小役で構成されている。ＦＲＵ２０の図柄は、第１回胴がリプレイ図柄／弾ブラ図柄／下パイ図柄、第２回胴がセブン図柄、第３回胴が上パイ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとＦＲＵ２０が入賞して、配当が１枚となる。１枚小役３が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ１０４４ａ又はストップスイッチ１０４４ｂの場合、ＦＲＵ７が入賞する。１枚小役３が当選して、３つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第３回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）にあるタイミングでストップスイッチ１０４４ｃが操作されると、メイン制御手段１１００は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作で、ＦＲＵ１０が入賞する。サブ制御手段１２００は、現在の設定値、１枚小役３の当選と、第１停止操作が第３回胴で、その停止操作コマ位置により、デカパイ図柄が第３回胴の右下に停止したか否かを認識しており、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから発生させる。

【０５０７】

一方、１枚小役３が当選して、３つの回胴が回転している状態で、逆押し操作で技術介入が不成功の場合に、メイン制御手段１１００は、スイカ図柄を有効ライン上に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作でＦＲＵ８を入賞させる。サブ制御手段１２００は、正しく停止操作されなかった場合、上記と同様に、画像表示装置１０３４にズレたコマ数を表示する。なお、ＦＲＵ６及びＦＲＵ２０は、１枚小役３が当選しても入賞しないが、当選役を他の役と区別して、停止制御を異ならせる為に必要な小役である。メイン制御手段１１００は、第３回胴からの逆押し停止操作が、有効ライン上（ビタの位置）の位置で、遊技者の技術介入が成功したか否かに拘わらず、指示機能に関する特典を１点（１ポイント）付与する。

【０５０８】

１枚小役４は、複数の小役（１枚配当の入賞役）が同時に当選する役であって、ＦＲＵ７、ＦＲＵ１０、ＦＲＵ６、ＦＲＵ２１の４種類の小役で構成されている。ＦＲＵ２１の図柄は、第１回胴がリプレイ図柄／弾ブラ図柄／下パイ図柄、第２回胴がセブン図柄、第３回胴が弾ブラ図柄であり、有効ライン上にこれらの図柄が表示されるとＦＲＵ２１が入賞して、配当が１枚となる。１枚小役４が当選して、最初の停止操作がストップスイッチ１０４４ａ又はストップスイッチ１０４４ｂの場合、ＦＲＵ７が入賞する。１枚小役４が当選して、３つの回胴が回転している状態で、デカパイ図柄（上パイ図柄及び下パイ図柄で構成される図柄）を逆押し（第３回胴からの停止操作）で狙い、下パイ図柄が有効ライン上（ビタの位置）にあるタイミングでストップスイッチ１０４４ｃが操作されると、メイン制御手段１１００は、下パイ図柄を有効ライン上（表示窓の下段）に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作で、ＦＲＵ１０が入賞する。サブ制御手段１２００は、現在の設定値、１枚小役４の当選と、第１停止操作が第３回胴で、その停止操作コマ位置により、デカパイ図柄が第３回胴の右下に停止したか否かを認識しており、正しく停止操作された場合、「バン」又は「ドカーン」等の大きな効果音をスピーカから

10

20

30

40

50

発生させる。

【0509】

一方、1枚小役4が当選して、3つの回胴が回転している状態で、逆押し操作で技術介入が不成功の場合に、メイン制御手段1100は、スイカ図柄／リプレイ図柄を有効ライン上に停止する様にリールの停止制御を実行する。その後の停止操作でFRU6を入賞させる。サブ制御手段1200は、正しく停止操作されなかった場合、上記と同様に、画像表示装置1034にズレたコマ数を表示する。なお、FRU21は、1枚小役4が当選しても入賞しないが、当選役を他の役と区別して、停止制御を異ならせる為に必要な小役である。メイン制御手段1100は、第3回胴からの逆押し停止操作が、有効ライン上（ビタの位置）の位置で、遊技者の技術介入が成功した場合には、指示機能に関する特典を1点（1ポイント）付与する一方、技術介入が不成功の場合には、指示機能に関する特典を付与しない（0点：0ポイント）。

10

【0510】

すなわち、役の抽選処理を行うときに用いる抽選用データ（複数の抽選テーブルの中から1つ）を決定する為の1つの設定値（設定1～6）が、複数の設定値の中から選択して設定される遊技機において、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴（3つのリール）と、遊技毎に役の抽選を行って、役の当否を決定する役抽選手段（メイン制御部による役抽選）と、遊技毎に複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けたことを契機にして、対応する回胴を個々に停止させ、決定された役に応じた態様で図柄を表示する図柄表示制御手段（メイン制御部によるリールの回転制御、当選結果に応じたストップスイッチの操作によるリールの停止制御）と、を具備している。前記役抽選手段が決定する役の中には、目押し用の役があり、該目押し用の役には、前記設定値が奇数の値のときには当選可能で、偶数の値のときには当選不能な奇数用の目押し役と、前記設定値が偶数の値のときには当選可能で、奇数の値のときには当選不能な偶数用の目押し役があり、前記役抽選手段は、前記設定値が奇数の値のときには、前記奇数用の目押し役の当否を決定する一方、前記偶数用の目押し役を当選不能とし、且つ、前記設定値が偶数の値のときには、前記偶数用の目押し役の当否を決定する一方、前記奇数用の目押し役を当選不能とし、前記図柄表示制御手段は、前記奇数用の目押し役が当選した場合と、前記偶数用の目押し役が当選した場合とで、少なくとも1つの回胴に対する停止制御をビタ押し又は1コマ引き込みと異ならせることで、目押し図柄の引き込み範囲を変化（0コマと1コマで変化）させている。

20

30

【符号の説明】

【0511】

- 1010 スロットマシン（遊技機）
- 1034 画像表示装置（表示手段）
- 1040 a 下パネル
- 1040 b 設定モード表示部
- 1054 精算ボタン（操作手段）
- 1300 演出手段
- 1034 画像表示装置（演出手段、表示手段）
- 1036 スピーカ（演出手段、音声出力手段）
- 1038 ランプ（演出手段）
- 1200 サブ制御手段（演出制御手段）
- 2000 携帯電話通信システム
- 2100 携帯電話（情報媒介手段）
- 2102 CPU（変換手段）
- 2124 アンテナ（通信手段）
- 2126 通信I/F（通信手段）
- 2128 撮像素子（撮像手段）
- 2300 パケット網

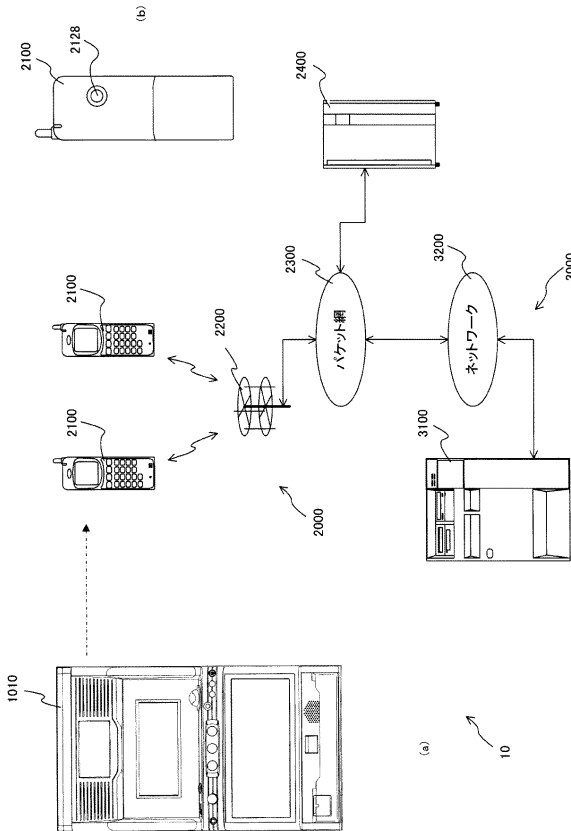
40

50

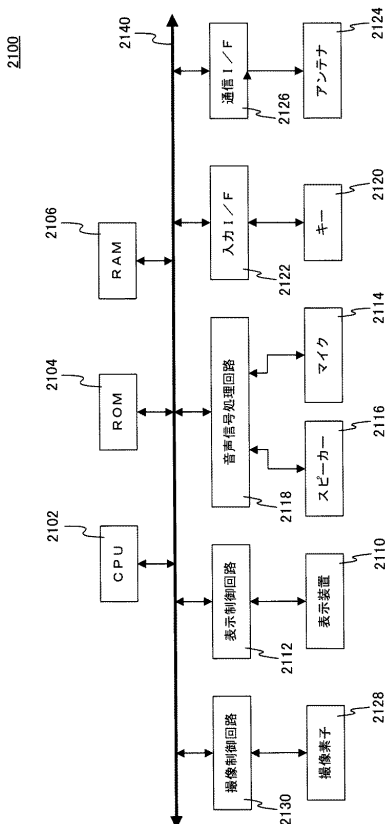
- 3 0 0 0 サーバシステム
- 3 1 0 0 遊技機サーバ（外部処理手段）
- 3 1 5 2 CPU（遊技実行用情報生成手段）
- 3 1 5 4 ROM（遊技実行用情報生成手段）
- 3 1 5 6 RAM（遊技実行用情報生成手段）
- 3 1 6 2 外部接続用I／F（通信手段）
- 3 2 0 0 ネットワーク

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

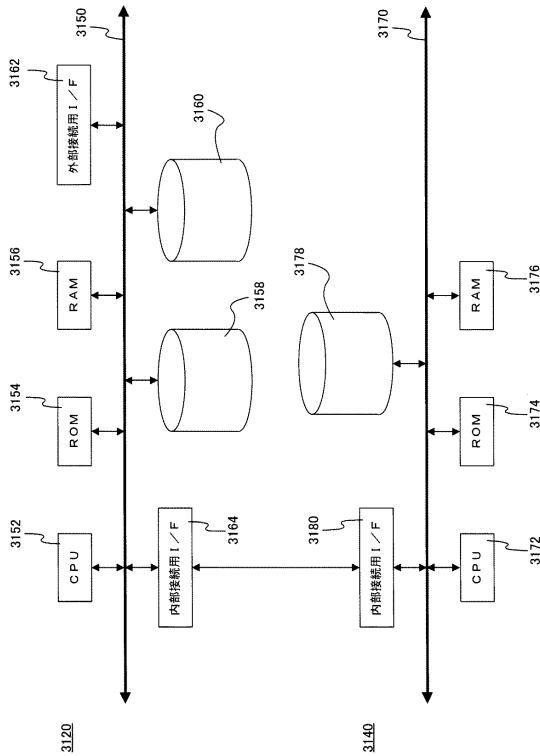
30

40

50

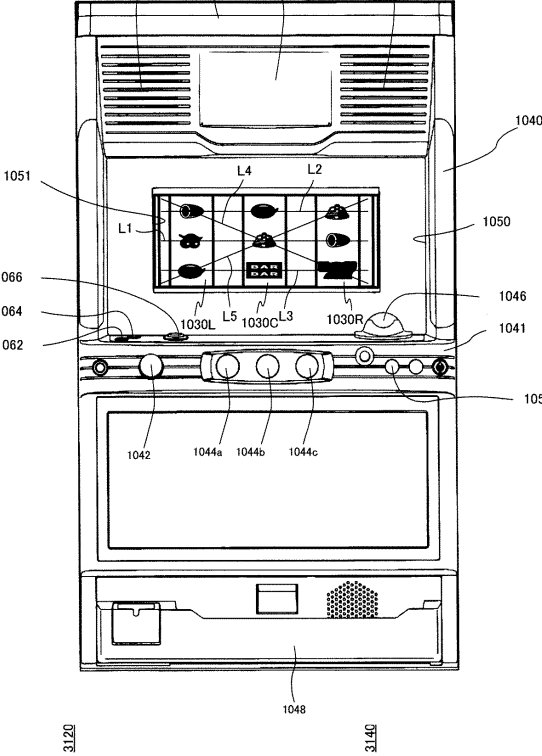
【図 3】

3100



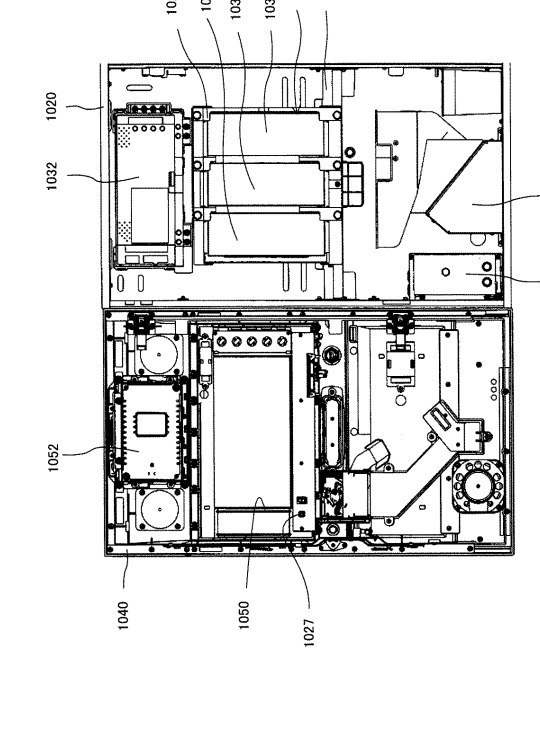
【図 4】

10



【図 5】

20



【図 6】

30

図柄番号	左リール30L	中リール30C	右リール30R	
0	レバー	RP	ベル	492ステップ
1	VF	VF	VF	0ステップ
2	RP	ベル	RP	12ステップ
3	パンダ	パンダ	ダイヤ	24ステップ
4	ベル	RP	ベル	36ステップ
5	RP	チェリー	スイカ	48ステップ
6	ベル	ベル	RP	60ステップ
7	スイカ	チェリー	チェリー	72ステップ
8	赤7	RP	ベル	84ステップ
9	RP	赤7	赤7	96ステップ
10	ダイヤ	ベル	RP	108ステップ
11	チェリー	チェリー	ダイヤ	120ステップ
12	ダイヤ	RP	ベル	132ステップ
13	ベル	スイカ	スイカ	144ステップ
14	RP	ベル	RP	156ステップ
15	カード	ダイヤ	カード	168ステップ
16	スイカ	カード	ベル	180ステップ
17	ダイヤ	RP	スイカ	192ステップ
18	RP	スイカ	チェリー	204ステップ
19	チェリー	ベル	RP	216ステップ
20	ベル	チェリー	パンダ	228ステップ

10

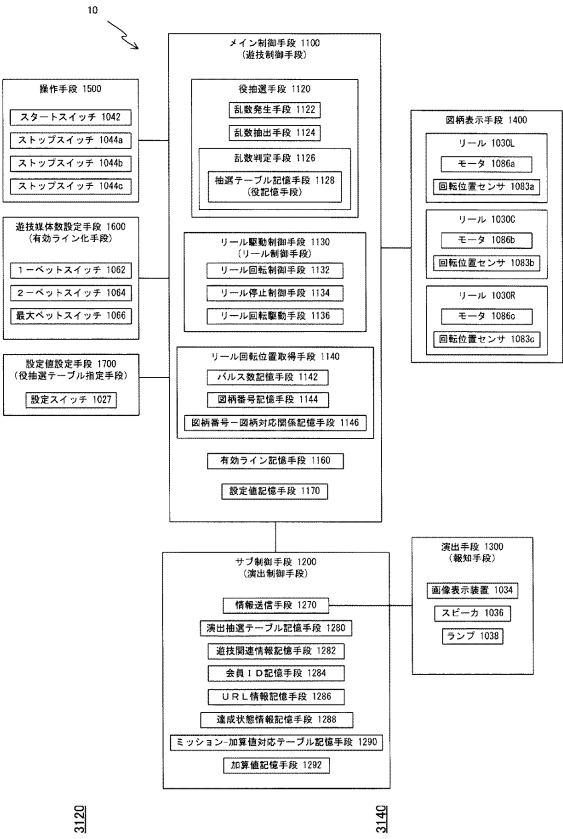
20

30

40

50

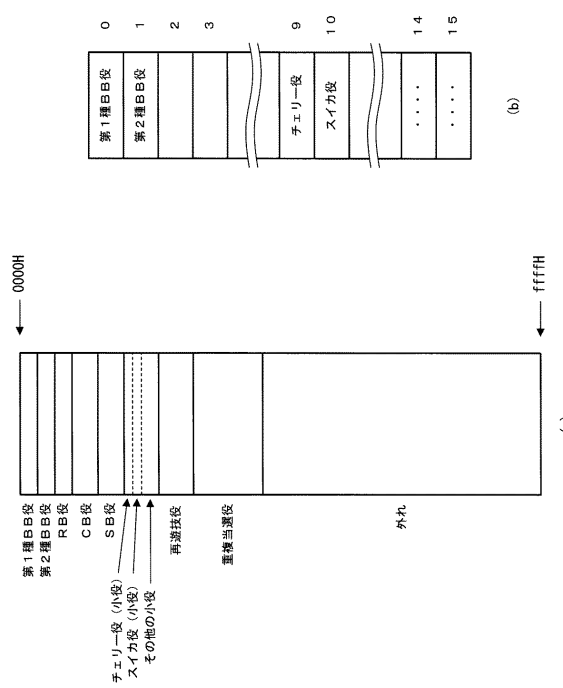
【図 7】



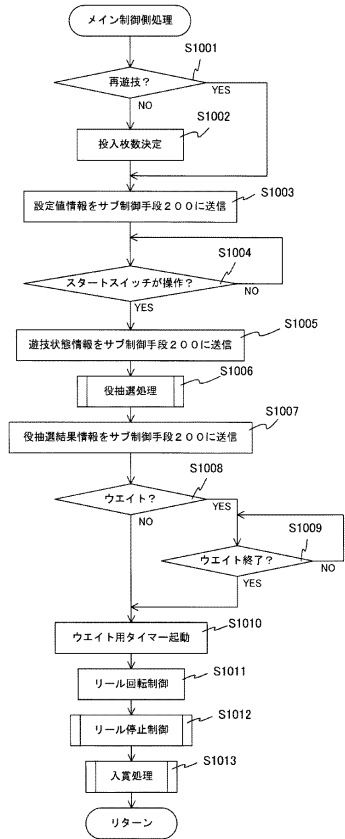
【図 8】

遊技状態 役の種類	第1種B役 遊技状態	第2種B役 遊技状態	第3種B役 遊技状態	CB 遊技状態	R 遊技状態	R D 遊技状態	S B 遊技状態	通常一般 遊技状態
小説	(0でも可)	(0でも可)	(0でも可)	(0でも可)	(0でも可)	(0でも可)	(0でも可)	(0でも可)
再遊技役	0	0	0	0	0	0	0	0
S B 役	0	0	0	0	0	0	0	0
R B 役	0	0	0	0	0	0	0	0
第1種B役	0	0	0	0	0	0	0	0
CB役	0	0	0	0	0	0	0	0
第2種B役	0	0	0	0	0	0	0	0
重複当選役	0	0	0	0	0	0	0	0
外れ	0	0	0	0	0	0	0	0

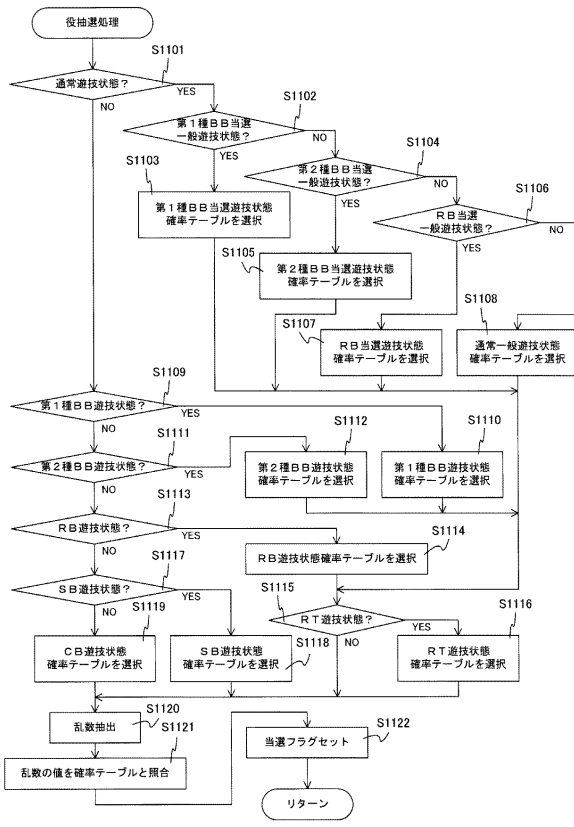
【図 9】



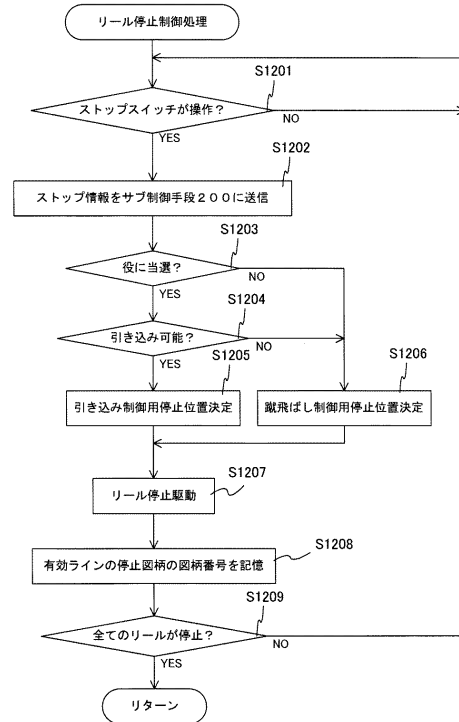
【図 10】



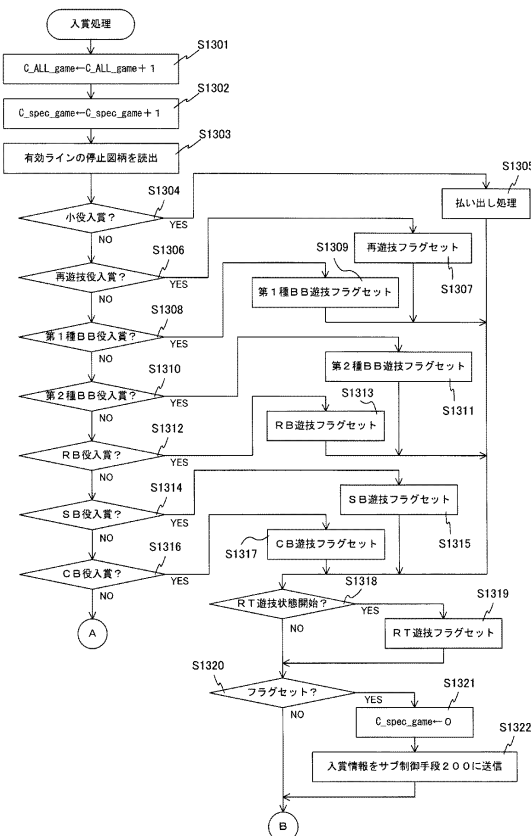
【図 1 1】



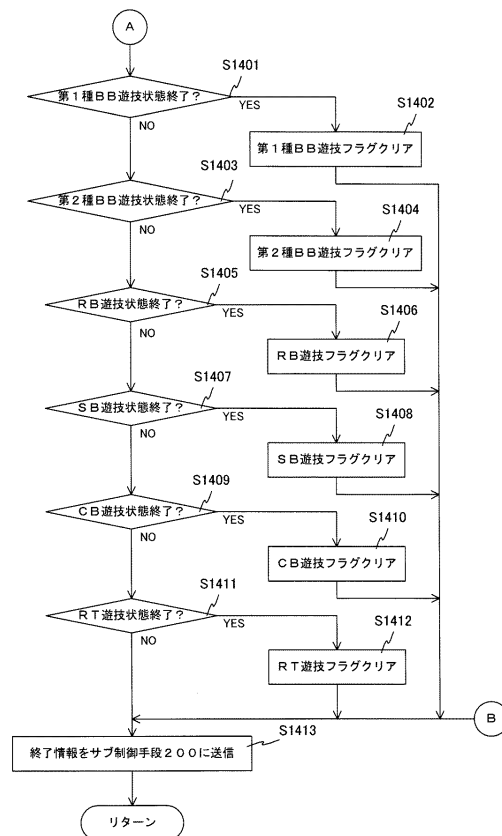
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

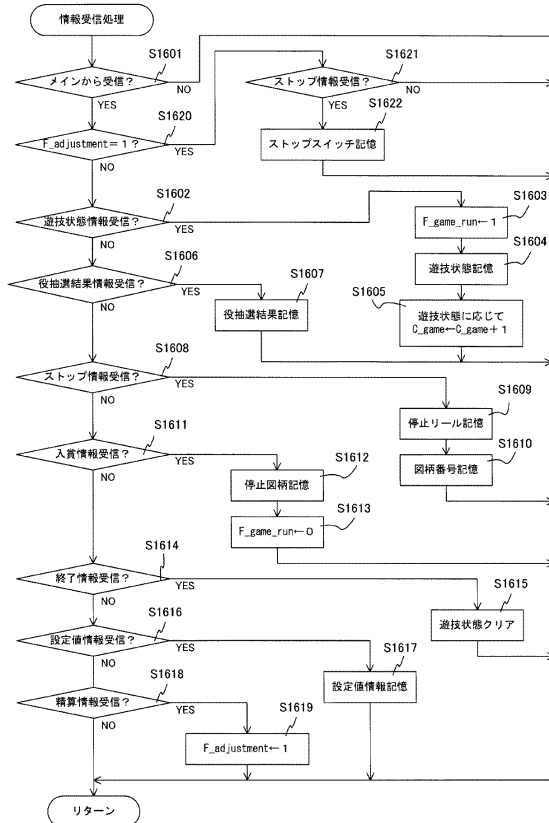
20

30

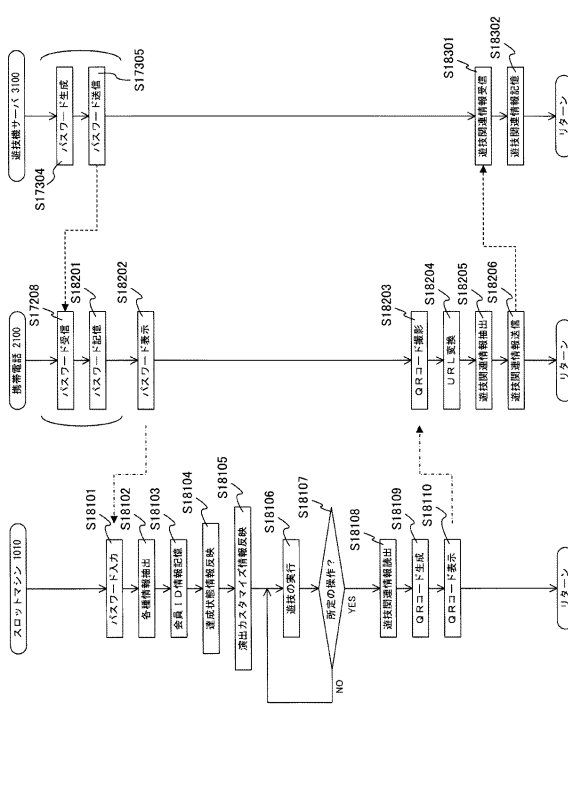
40

50

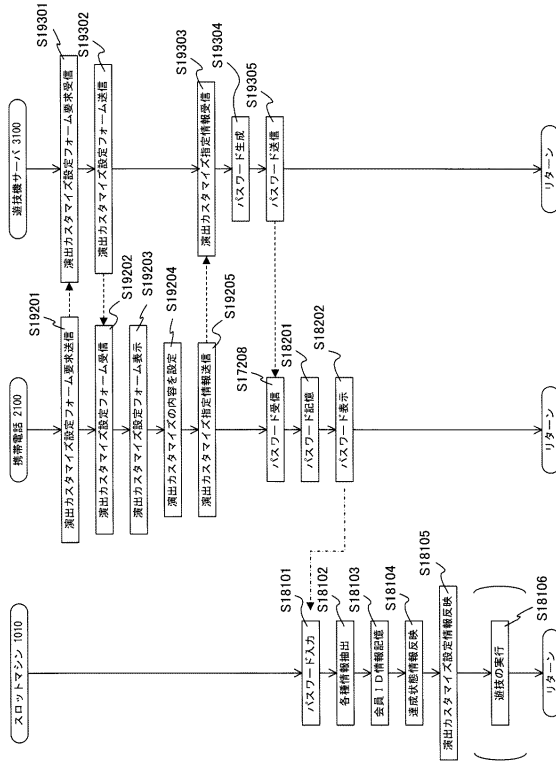
【図 16】



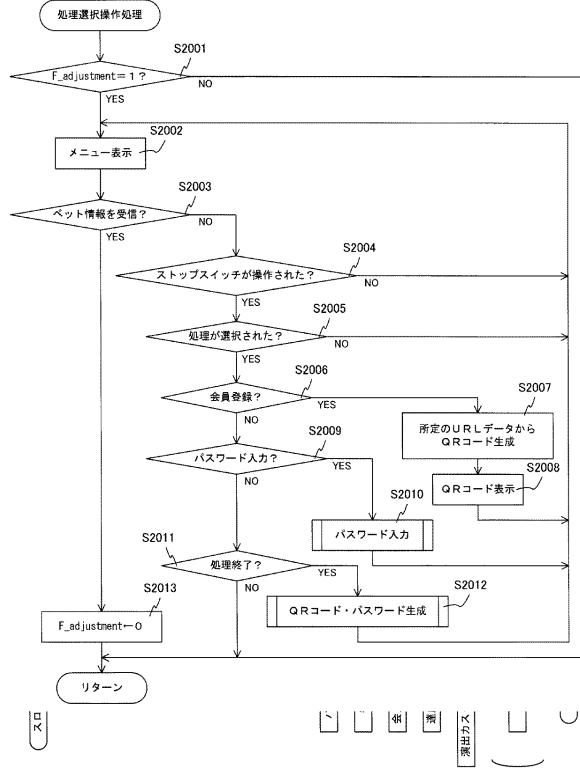
【図 18】



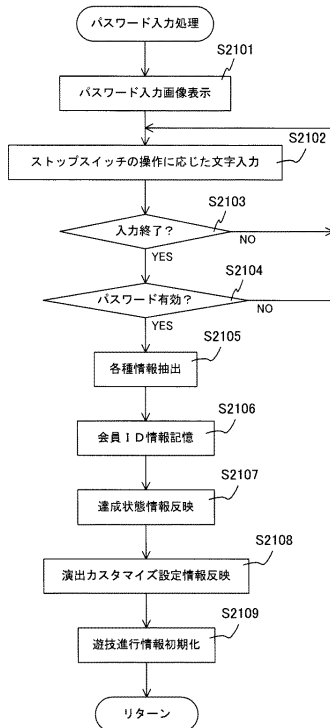
【図 19】



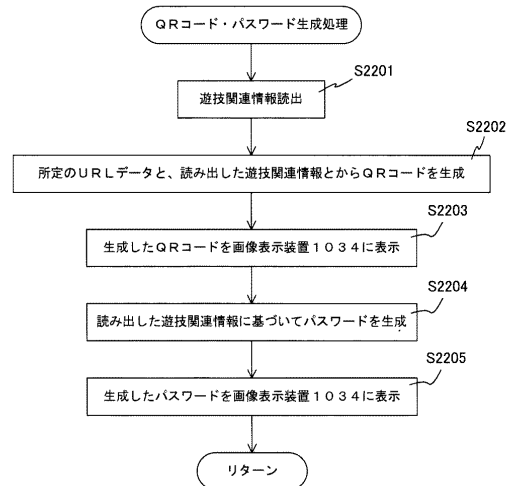
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

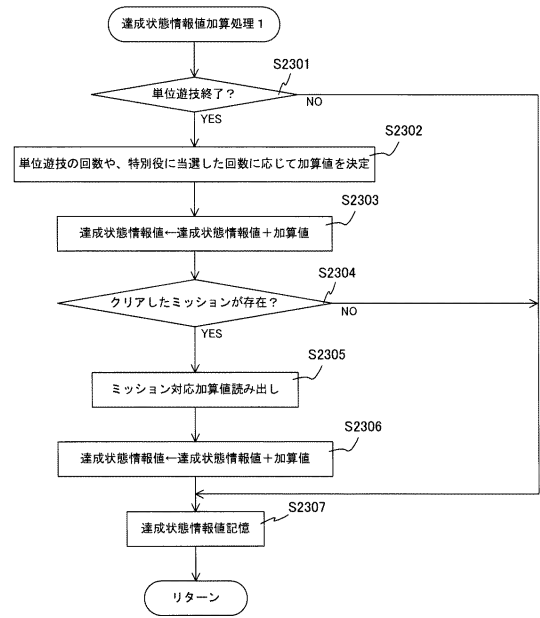
20

30

40

50

【図 2 3】



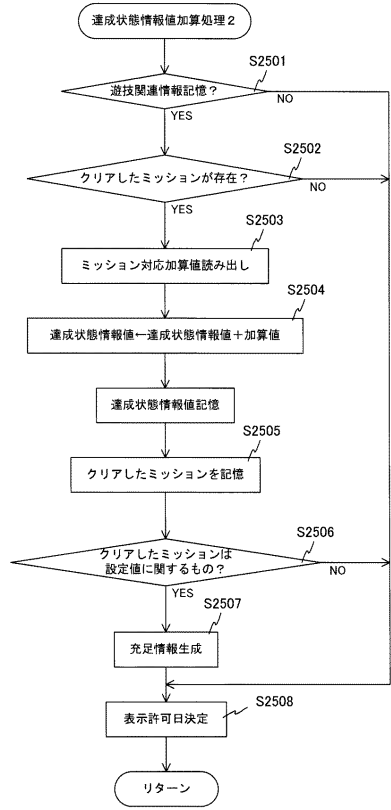
【図 2 4】

ミッションの種類	加算値
1 R T 中ボーナス当選	1
2 1 G 連でボーナス当選	5
3 5 0 0 G 以上 1 0 0 0 G 以下でボーナス当選	3
4 1 0 0 0 G 以上 1 5 0 0 G 以下でボーナス当選	3
5 1 5 0 0 G 以上でボーナス当選	2
≡ ≡ ≡	
41 体育祭演出でボーナス確定	2
42 臨海学校演出でボーナス確定	2
43 学園祭演出でボーナス確定	2
44 修学旅行演出でボーナス確定	2
45 水泳演出でボーナス確定	2
46 弓道演出でボーナス確定	2
47 テニス演出でボーナス確定	2
48 下校演出でボーナス確定	2
49 快盗演出でボーナス確定	2
≡ ≡ ≡	

10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

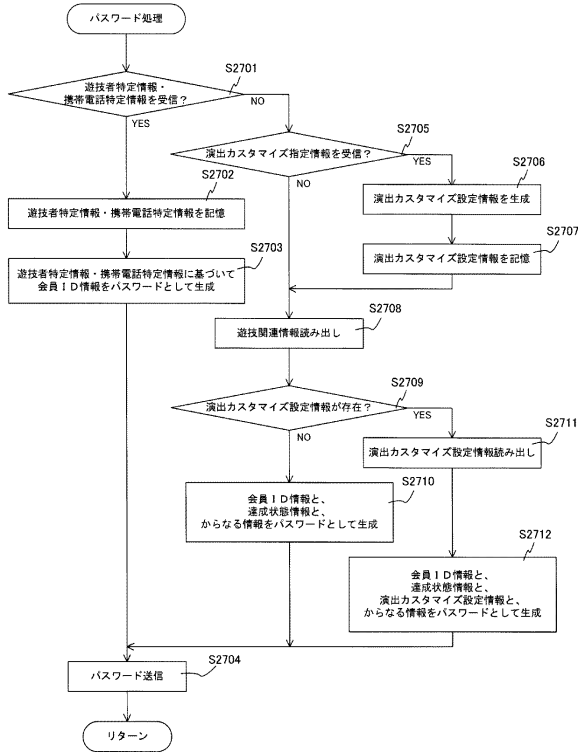
ミッションの種類	加算値
1 設定 1 で 1 0 0 0 G 以上行って出玉率 1 0 0 % 以上	7
2 設定 2 で 1 0 0 0 G 以上行って出玉率 1 1 0 % 以上	6
3 設定 3 で 1 0 0 0 G 以上行って出玉率 1 2 0 % 以上	5
4 設定 4 で 1 0 0 0 G 以上行って出玉率 1 3 0 % 以上	4
5 設定 5 で 1 0 0 0 G 以上行って出玉率 1 4 0 % 以上	3
6 設定 6 で 1 0 0 0 G 以上行って出玉率 2 0 0 % 以上	2
≡ ≡ ≡	
11 設定 1 で達成状態値が 1 0 以上増加	5
12 設定 2 で達成状態値が 2 0 以上増加	5
13 設定 3 で達成状態値が 3 0 以上増加	4
14 設定 4 で達成状態値が 4 0 以上増加	3
15 設定 5 で達成状態値が 5 0 以上増加	2
16 設定 6 で達成状態値が 1 0 0 以上増加	1
≡ ≡ ≡	
21 設定 1 でボーナス当選積算回数が 3 0 以上増加	10
22 設定 2 でボーナス当選積算回数が 3 0 以上増加	8
23 設定 3 でボーナス当選積算回数が 3 0 以上増加	6
24 設定 4 でボーナス当選積算回数が 3 0 以上増加	5
25 設定 5 でボーナス当選積算回数が 3 0 以上増加	4
26 設定 6 でボーナス当選積算回数が 3 0 以上増加	3
≡ ≡ ≡	

30

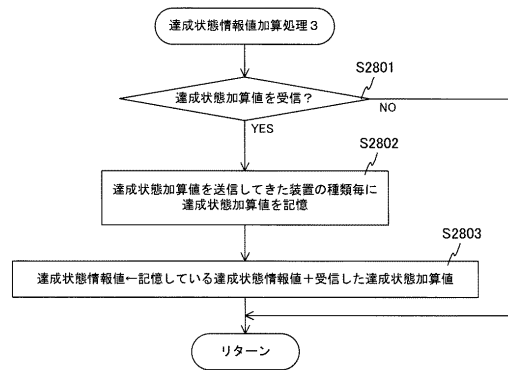
40

50

【図 27】



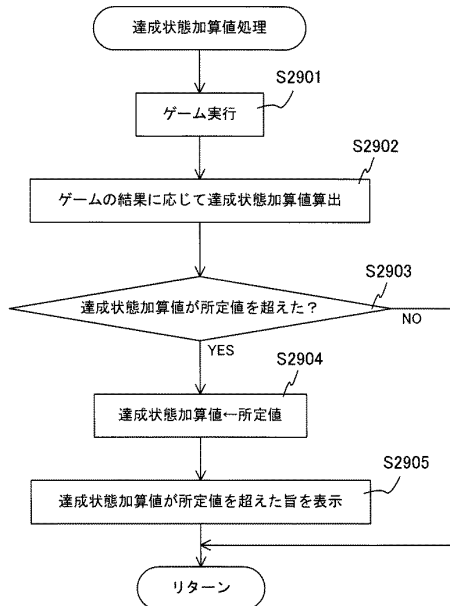
【図 28】



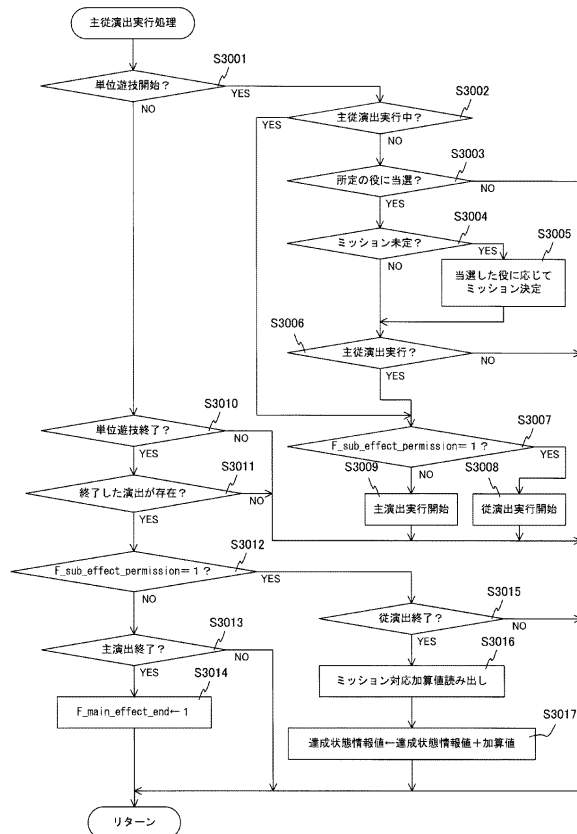
10

20

【図 29】



【図 30】

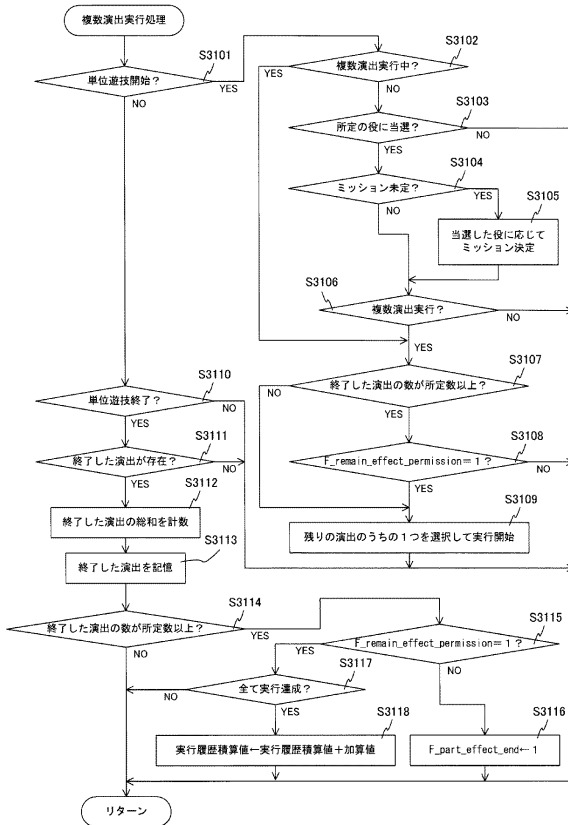


30

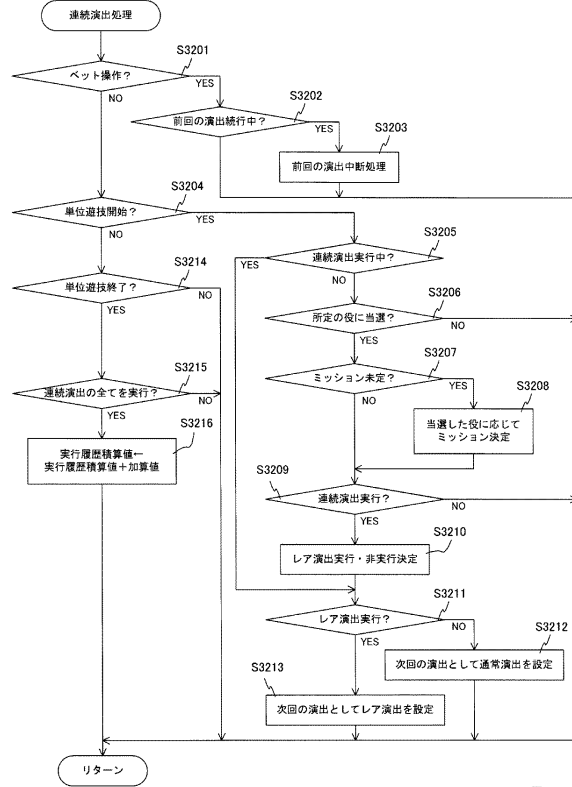
40

50

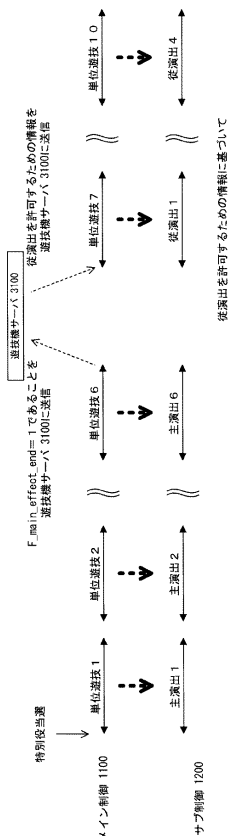
【図 3 1】



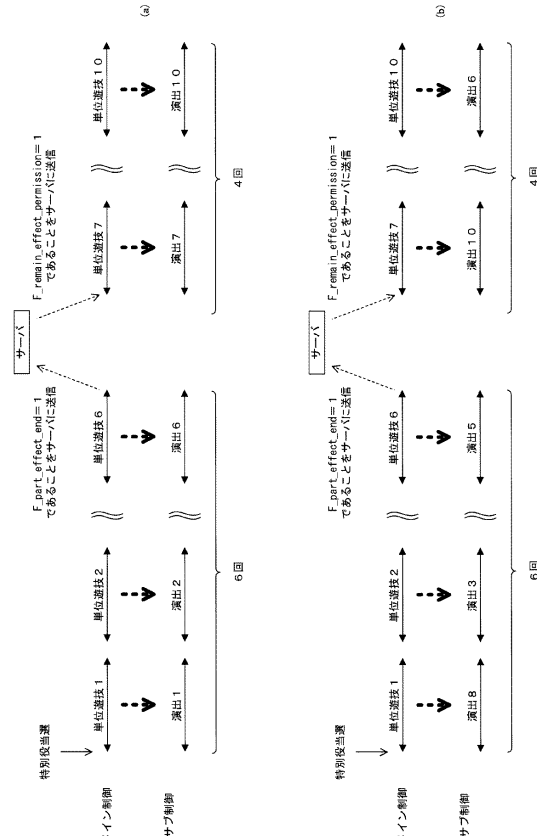
【図 3 2】



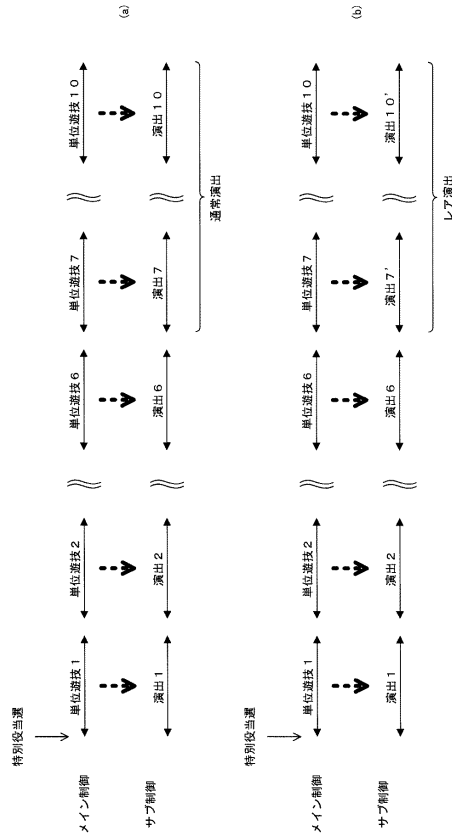
【図 3 3】



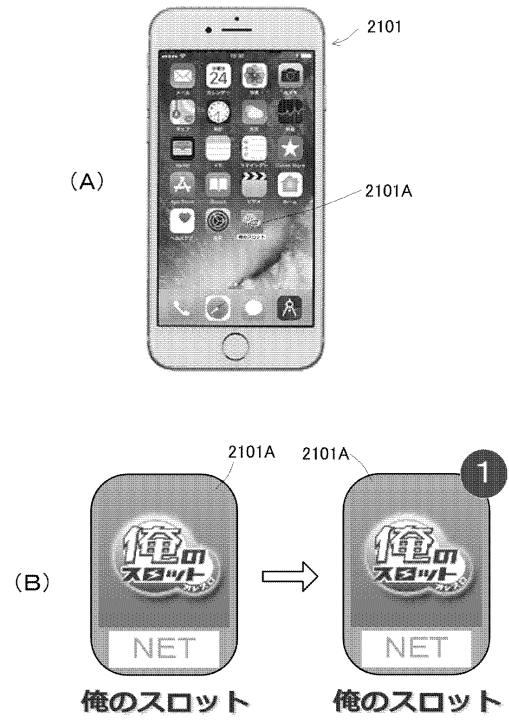
【図 3 4】



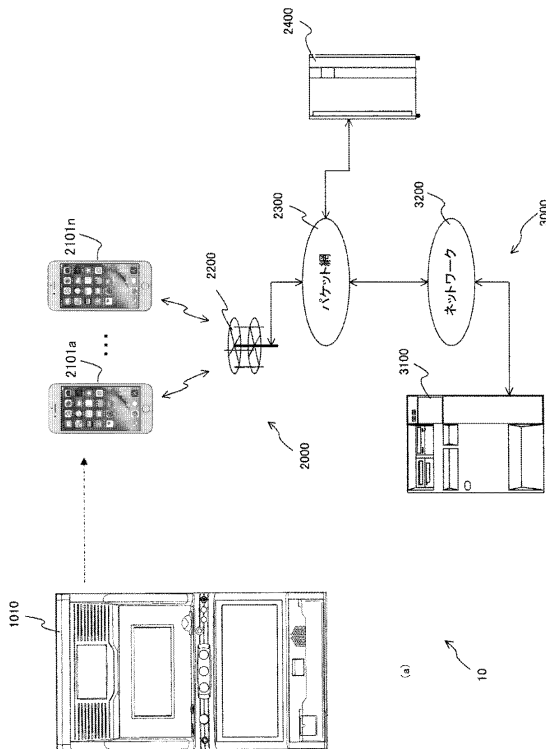
【図 3 5】



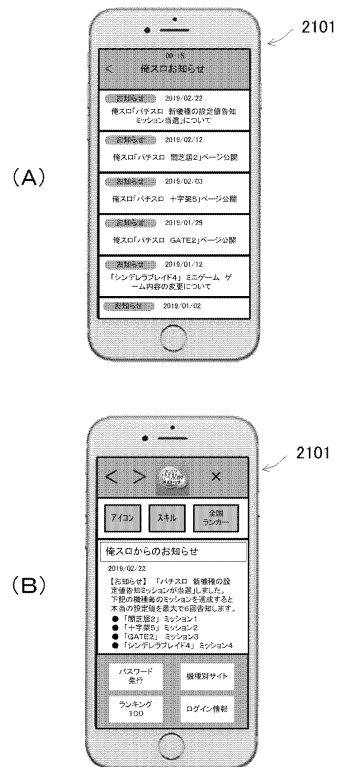
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



10

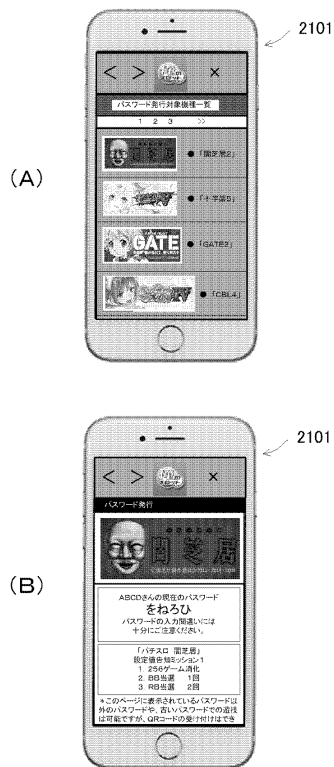
20

30

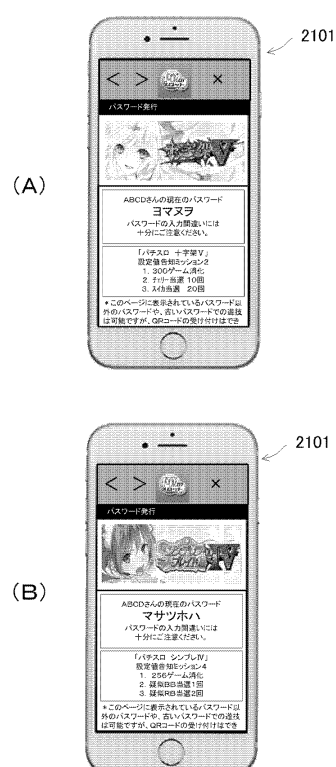
40

50

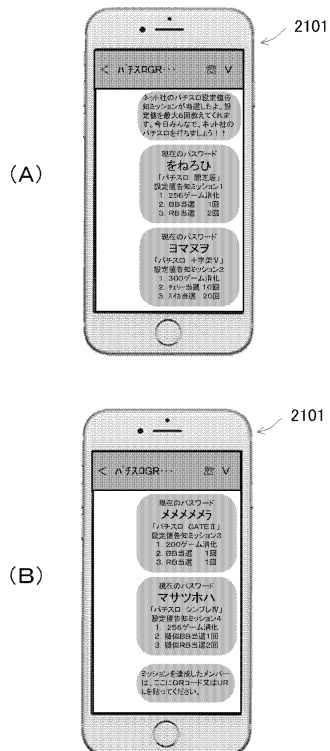
【図 39】



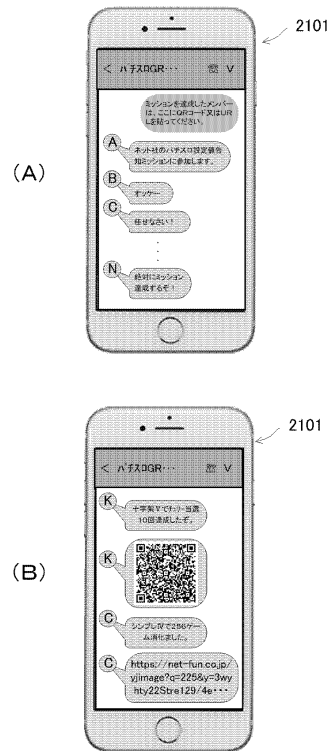
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

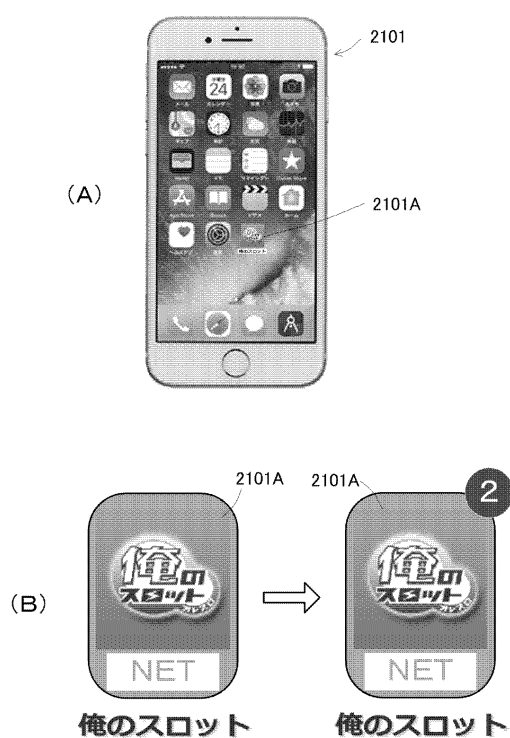
20

30

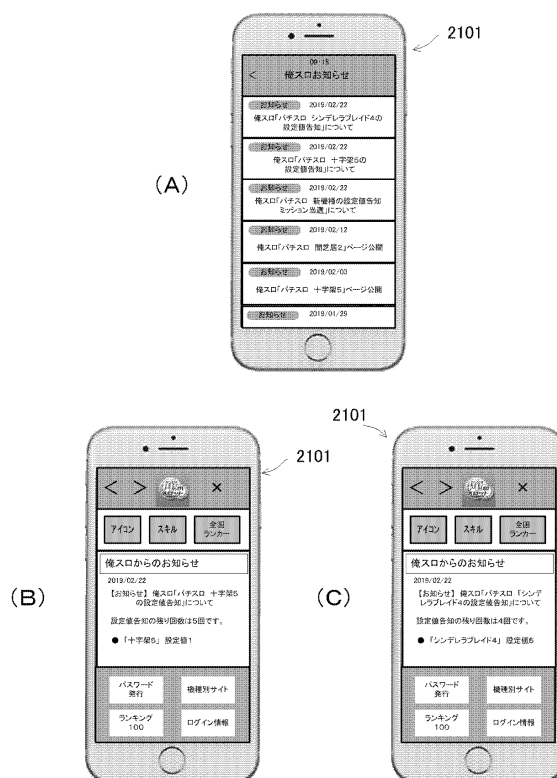
40

50

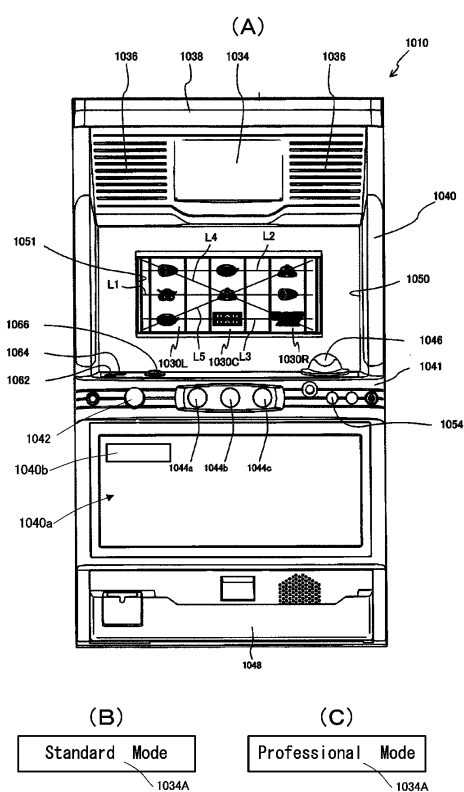
【図 4 3】



【圖 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

(A)

No	第1回	第2回	第3回	第4回	竹芝番号(号)
0	ワレ	ワレ	ワレ	中野五	0
1	ワレ	中野五	ハル	スカ	1
2	ワレ	ワレ	ワレ	スカ	2
3	スカ	ワレ	ワレ	ワレ	3
4	ハル	スカ	ワレ	ワレ	4
5	ワレ	ワレ	中野五	中野五	5
6	中野五	中野五	ハル	スカ	6
7	中野五	ハル	スカ	ワレ	7
8	スカ	中野五	ワレ	ワレ	8
9	ハル	スカ	中野五	中野五	9
10	ワレ	ワレ	ワレ	中野五	10
11	上ノイ	中野五	ハル	スカ	11
12	下ノイ	ハル	スカ	ワレ	12
13	スカ	中野五	ワレ	ワレ	13
14	ハル	スカ	上ノイ	下ノイ	14
15	ワレ	ワレ	下ノイ	ハル	15
16	中野五	中野五	ハル	スカ	16
17	中野五	ハル	スカ	ワレ	17
18	スカ	ワレ	ワレ	ハル	18
19	ハル	スカ	中野五	中野五	19

(B)

No	第1回	第2回	第3回	第4回
1	セツ	1	1	1
2	上ノイ	1	0	1
3	下ノイ	1	0	1
4	中野五	1	4	3
5	ワレ	4	4	4
6	ワレ	1	1	0
7	中野五	3	1	1
8	中野五	0	1	1
9	スカ	4	4	4
10	ハル	4	4	4
合計	20	20	20	20

(C)

No	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回
1	○	○	○	上	下
2				中	
3					
4					
5					

(D)

左ドラム2a 中ドラム2b 右ドラム2c

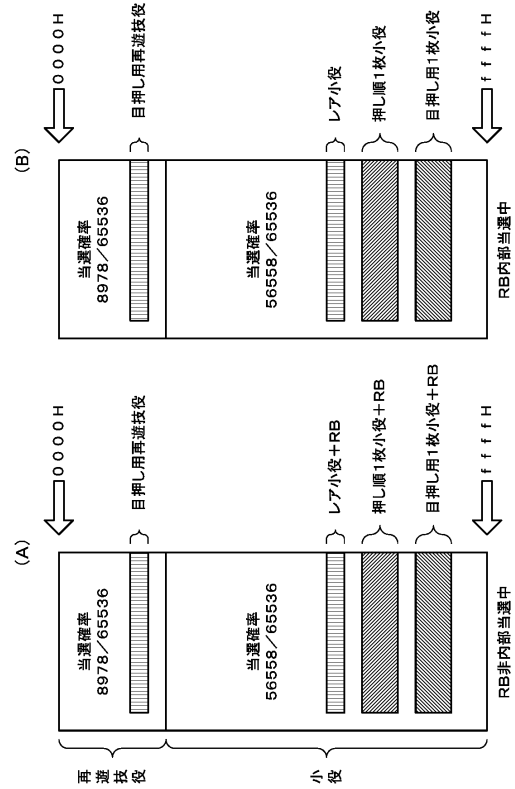
③

①

【図 47】

No	第1回胴	第2回胴	第3回胴
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

【図 48】



10

20

【図 49】

置数	役割	第1回胴	第2回胴	第3回胴	名称
設定値が奇数で当選する(置数あり)、設定値が偶数で当選しない(置数なし。)	リプレイ1	ワッパ	スロ	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	RPL1
		スロ	スロ	ワッパ	RPL2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	RPL3
		上ハ	スロ	ワッパ	RPL4
	リプレイ2	ワッパ	スロ	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	RPL1
		スロ	スロ	ワッパ	RPL2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	RPL3
		上ハ	スロ	ワッパ	RPL4
	リプレイ3	ワッパ	スロ	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	RPL1
		スロ	スロ	ワッパ	RPL2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	RPL3
		上ハ	スロ	ワッパ	RPL4
	リプレイ4	ワッパ	スロ	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	RPL1
		スロ	スロ	ワッパ	RPL2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	RPL3
		上ハ	スロ	ワッパ	RPL4
設定値が奇数で当選する(置数あり)、設定値が偶数で当選しない(置数なし。)	リプレイ5	ワッパ	スロ	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	RPL1
		スロ	スロ	ワッパ	RPL2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	RPL3
		上ハ	スロ	ワッパ	RPL4
	リプレイ6	ワッパ	スロ	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	RPL1
		スロ	スロ	ワッパ	RPL2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	RPL3
		上ハ	スロ	ワッパ	RPL4
	リプレイ7	ワッパ	スロ	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	RPL1
		スロ	スロ	ワッパ	RPL2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	RPL3
		上ハ	スロ	ワッパ	RPL4
	リプレイ8	ワッパ	スロ	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	RPL1
		スロ	スロ	ワッパ	RPL2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	RPL3
		上ハ	スロ	ワッパ	RPL4
置数	役割	第1回胴	第2回胴	第3回胴	名称
設定値が奇数で当選する(置数あり)、設定値が偶数で当選しない(置数なし。)	共通一校1	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	スロ	ワッパ	FRB1
		スロ	スロ	ワッパ	FRB2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	FRB3
		上ハ	スロ	ワッパ	FRB4
	共通一校2	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	スロ	ワッパ	FRB1
		スロ	スロ	ワッパ	FRB2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	FRB3
		上ハ	スロ	ワッパ	FRB4
	共通一校3	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	スロ	ワッパ	FRB1
		スロ	スロ	ワッパ	FRB2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	FRB3
		上ハ	スロ	ワッパ	FRB4
	共通一校4	ワッパ/上ハ/中勝ハ/勝ワ	スロ	ワッパ	FRB1
		スロ	スロ	ワッパ	FRB2
		ハ/上ハ	スロ	ワッパ	FRB3
		上ハ	スロ	ワッパ	FRB4

【図 50】

条件装置の組合せ		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
遊技状態 (注1)							
リプレイ1条件装置	非R T	1/31.21	0	1/31.21	0	1/31.21	0
リプレイ2条件装置	非R T	1/10.40	0	1/10.40	0	1/10.40	0
リプレイ3条件装置	非R T	1/478.36	0	1/478.36	0	1/478.36	0
リプレイ4条件装置	非R T	1/160.23	0	1/160.23	0	1/160.23	0
リプレイ5条件装置	非R T	0	1/31.21	0	1/31.21	0	1/31.21
リプレイ6条件装置	非R T	0	1/10.40	0	1/10.40	0	1/10.40
リプレイ7条件装置	非R T	0	1/478.36	0	1/478.36	0	1/478.36
リプレイ8条件装置	非R T	0	1/160.23	0	1/160.23	0	1/160.23

条件装置の組合せ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1枚小役1条件装置	1/30.64	0	1/30.64	0	1/30.64	0
1枚小役2条件装置	1/10.22	0	1/10.22	0	1/10.22	0
1枚小役3条件装置	0	1/30.64	0	1/30.64	0	1/30.64
1枚小役4条件装置	0	1/10.22	0	1/10.22	0	1/10.22

30

40

50

フロントページの続き

- 17号 ネット株式会社内
- (72)発明者 増田 竜一
大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番17号 ネット株式会社内
- (72)発明者 西田 佳師
大阪府大阪市中央区島之内一丁目22番17号 ネット株式会社内
- 審査官 佐藤 洋允
- (56)参考文献 特開2013-183930 (JP, A)
特開2013-240389 (JP, A)
特開2011-147488 (JP, A)
特開2006-254988 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02