

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-75876

(P2012-75876A)

(43) 公開日 平成24年4月19日 (2012.4.19)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 5 5 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 154 頁)

(21) 出願番号 特願2011-197059 (P2011-197059) (22) 出願日 平成23年9月9日 (2011.9.9) (31) 優先権主張番号 特願2010-202750 (P2010-202750) (32) 優先日 平成22年9月10日 (2010.9.10) (33) 優先権主張国 日本国 (JP) (特許庁注：以下のものは登録商標) 1. QRコード	(71) 出願人 390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60 (74) 代理人 100105315 弁理士 伊藤 温 (72) 発明者 庄子 大樹 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内 (72) 発明者 石田 文吾 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内 (72) 発明者 堀江 範郎 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内 最終頁に続く
--	---

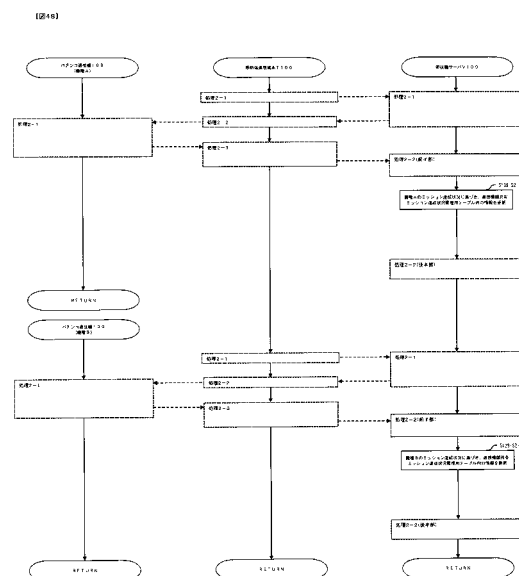
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技媒体に関連しない特典に趣向を凝らすことによって、遊技者の射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図る手段の提供。

【解決手段】複数種の遊技機毎に複数設定されている課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能な遊技機毎課題クリア状況情報を一時記憶可能であり、且つ、異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一群化し共通課題として管理し、更には、一群化された当該複数の課題のいずれかがクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みである旨の共通課題クリア済み情報を一時記憶可能に構成された遊技機システムの一部を構成し得る遊技機。

【選択図】 図48



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

情報の出力制御を実行可能な遊技機と、
無線又は有線により情報を送受信可能なユーザ端末と、
ユーザ端末と対応したユーザに関する情報を管理する外部サーバと
を含む遊技機システムであって、
遊技機は、
ユーザを特定するためのユーザ特定情報、遊技結果の監視を開始する旨の監視開始情報
及び遊技結果の監視を終了する旨の監視終了情報を入力可能な情報入力手段と、
情報入力手段により入力されたユーザ特定情報を一時記憶するユーザ特定情報一時記憶
手段と、
情報入力手段による監視開始情報を受信した後から監視終了情報を受信するまでの遊技
結果の推移に関する情報を、遊技進行に伴い更新して一時記憶する遊技進行推移一時記憶
手段と、
情報入力手段による監視終了情報を受信した後、ユーザ特定情報一時記憶手段に一時記
憶されたユーザ特定情報と当該遊技機の種類を特定するための遊技機特定情報と遊技進行
推移一時記憶手段に一時記憶された遊技結果の推移に関する情報とに基づき、コード情報
を生成して出力するコード情報出力制御手段と
を有しており、
ユーザ端末は、
遊技機のコード情報出力制御手段により出力されたコード情報を取得するコード情報取
得手段と、
外部サーバに対し、コード情報取得手段が取得したコード情報に基づき、コード情報と
対応したコード情報対応情報を外部サーバに送信するコード情報対応情報送信制御手段と
を有しており、
外部サーバは、
複数種の遊技機に関する遊技結果の推移に関する情報をユーザ毎に一時記憶するための
手段であって、遊技結果の推移に関する情報として、前記複数種の遊技機毎に複数設定さ
れている課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能な遊技機毎課題ク
リア状況情報を一時記憶可能であり、且つ、異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一
群化しある共通課題として管理し、更には、一群化された当該複数の課題のいずれかがク
リア済みである場合には当該ある共通課題についてもクリア済みである旨の共通課題ク
リア済情報を一時記憶可能な遊技結果推移管理手段と、
ユーザ端末のコード情報対応情報送信制御手段からのコード情報対応情報に基づき、ユ
ーザ特定情報と遊技機特定情報と遊技結果の推移に関する情報とを導出し、遊技結果推移
管理手段における当該ユーザに関する当該遊技機での遊技結果の推移に関する情報を更新
する遊技結果推移情報更新制御手段と、
遊技結果推移管理手段に一時記憶されている共通課題クリア済情報に基づき、ユーザに
対して特典情報を送信する特典情報送信制御手段と
を有しており、
ユーザ端末は、
外部サーバの特典情報送信制御手段から送信された特典情報を受信する特典情報受信制
御手段
を更に有する、ユーザが遊技機で遊技することにより蓄積された遊技結果と対応して当該
ユーザに特典情報が付与され得る遊技機システムの一部を構成し得る遊技機であって、前
記情報入力手段と、前記ユーザ特定情報一時記憶手段と、前記遊技進行推移一時記憶手段
と、前記コード情報出力制御手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技結果推移管理手段は、
異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一群化し前記ある共通課題として管理する

に際し、ある遊技機における課題と当該ある遊技機とは異なる遊技機における課題との課題内容が相違する課題を当該複数の課題とする、請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技結果推移管理手段は、

異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一群化し前記ある共通課題とは異なる共通課題として管理するに際し、一群化された当該複数の課題の全てがクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みである旨の共通課題クリア済情報を一時記憶可能である、請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記異なる複数種の遊技機とは、遊技者にとって有利な特別遊技への移行確率である当選確率が相違する及び／又は一の特別遊技の実行にて遊技者に付与される出球量の平均値が相違する及び／又は特別遊技の実行後における遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技への移行確率が相違する遊技機であって、同一の課題であったとしても、ある遊技機でのクリア確率と当該ある遊技機と異なる遊技機でのクリア確率が相違し得る、請求項 1～3 の何れか一項記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者へ遊技媒体に関連しない特典が付与され得る遊技機システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従前、パチンコ遊技機やスロットマシンのような遊技機は、ハイリスクハイリターンの出玉スペックを以て、遊技者の射幸心を煽り遊技機の稼働率向上を図る、所謂射幸性（ギャンブル性）の追求が大きなテーマとなっている。しかしながら、出玉スペックを追求するあまり過剰な射幸性を有する遊技機が生み出され続けていることが大きな問題となっている。このような問題を解決するためには、遊技媒体に関連しない特典を以て、遊技者の射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図るという、新たな興趣性の創出を大きなテーマとする必要がある。現在、このような新たな興趣性の創出テーマに基づき、携帯電話等の移動体通信端末と遊技機及びウェブサイトを連携させたサービス（所謂、「マイスロ」と呼ばれるサービスが存在するが、ここでは以下、遊技機連動サービスと呼ぶ）が提供されているが、このサービスは大きく 2 種類のサービスに分かれている。第 1 のサービスは、遊技機での遊技結果に基づいて、ウェブサイトから移動体通信端末へ特定の画像データや音声データ等を段階的に配信するサービス（以下、コンテンツ段階配信サービスと呼ぶ）である。第 2 のサービスは、ウェブサイト上に登録されている遊技者のパーソナルデータに基づいて、遊技機上で発生する各種演出で用いられる画像データや音声データを遊技者が任意に変更できるサービス（以下、遊技機演出カスタムサービスと呼ぶ）である。この遊技機連動サービスでは、あくまでも遊技媒体に関連しない特典を遊技者へ提供するものであり、遊技者の射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図ることができるため、遊技機における新たな興趣性を創出できるサービスとなっている。（特許文献 1）

【特許文献 1】特開 2009-195327

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、コンテンツ段階配信サービスによって配信される画像データや音声データが、例えば、遊技機機種のもちーフとなっている画像や楽曲に係るもののみである場合、該もちーフに興味を持たないユーザにとっては、コンテンツ段階配信サービス自体に興味を示さないことが考えられる。また、遊技機演出カスタムサービスにおいても、遊技機機種のもちーフとなっている画像データや音声データに係るもののみを変更できる場合には同様のことが考えられる。そこで、本発明は、携帯電話等の移動体通信端末と遊技機及

びウェブサイトを連携させ、遊技機での遊技結果に基づいて遊技媒体に関連しない特典を遊技者へ提供する遊技機連動システムにおいて、遊技媒体に関連しない特典に趣向を凝らすことによって、遊技者の射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図ることを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0004】

本態様に係る遊技機は、

情報の出力制御を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機100）と、

無線又は有線により情報を送受信可能なユーザ端末（移動体通信端末T100）と、

ユーザ端末（移動体通信端末T100）と対応したユーザに関する情報を管理する外部サーバ（遊技機サーバV100）と

を含む遊技機システム（遊技機システム10）であって、

遊技機（パチンコ遊技機100）は、

ユーザを特定するためのユーザ特定情報、遊技結果の監視を開始する旨の監視開始情報及び遊技結果の監視を終了する旨の監視終了情報を入力可能な情報入力手段（演出操作装置4000）と、

情報入力手段（演出操作装置4000）により入力されたユーザ特定情報を一時記憶するユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段2322h-1）と、

情報入力手段（演出操作装置4000）による監視開始情報を受信した後から監視終了情報を受信するまでの遊技結果の推移に関する情報を、遊技進行に伴い更新して一時記憶する遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1）と、

情報入力手段（演出操作装置4000）による監視終了情報を受信した後、ユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段2322h-1）に一時記憶されたユーザ特定情報と当該遊技機の種類を特定するための遊技機特定情報と遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1）に一時記憶された遊技結果の推移に関する情報とに基づき、コード情報（QRコード）を生成して出力するコード情報出力制御手段（QRコード発行制御手段2322g）と

を有しており、

ユーザ端末（移動体通信端末T100）は、

遊技機（パチンコ遊技機100）のコード情報出力制御手段（QRコード発行制御手段2322g）により出力されたコード情報（QRコード）を取得するコード情報取得手段（2次元コード信号撮込制御手段T1111）と、

外部サーバ（遊技機サーバV100）に対し、コード情報取得手段（2次元コード信号撮込制御手段T1111）が取得したコード情報（QRコード）に基づき、コード情報（QRコード）と対応したコード情報対応情報を外部サーバ（遊技機サーバV100）に送信するコード情報対応情報送信制御手段（2次元コード情報移送制御手段T1110）とを有しており、

外部サーバ（遊技機サーバV100）は、

複数種の遊技機に関する遊技結果の推移に関する情報をユーザ毎に一時記憶するための手段であって、遊技結果の推移に関する情報として、前記複数種の遊技機毎に複数設定されている課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能な遊技機毎課題クリア状況情報を一時記憶可能であり、且つ、異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一群化しある共通課題として管理し、更には、一群化された当該複数の課題のいずれかがクリア済みである場合には当該ある共通課題についてもクリア済みである旨の共通課題クリア済情報を一時記憶可能な遊技結果推移管理手段（遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段V1314a）と、

ユーザ端末（移動体通信端末T100）のコード情報対応情報送信制御手段（2次元コード情報移送制御手段T1110）からのコード情報対応情報に基づき、ユーザ特定情報と遊技機特定情報と遊技結果の推移に関する情報とを導出し、遊技結果推移管理手段（遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段V1314a）における当該ユーザに関する

10

20

30

40

50

当該遊技機での遊技結果の推移に関する情報を更新する遊技結果推移情報更新制御手段（遊技機間遊技履歴共有管理手段V1314）と、

遊技結果推移管理手段（遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段V1314a）に一時記憶されている共通課題クリア済情報に基づき、ユーザに対して特典情報を送信する特典情報送信制御手段（遊技機連動サービス供給制御手段V1150）とを有しており、

ユーザ端末（移動体通信端末T100）は、

外部サーバ（遊技機サーバV100）の特典情報送信制御手段（遊技機連動サービス供給制御手段V1150）から送信された特典情報を受信する特典情報受信制御手段（レスポンス信号受信制御手段T1130）

を更に有する、ユーザが遊技機（パチンコ遊技機100）で遊技することにより蓄積された遊技結果と対応して当該ユーザに特典情報が付与され得る遊技機システム（遊技機システム10）の一部を構成し得る遊技機（パチンコ遊技機100）であって、前記情報入力手段（演出操作装置4000）と、前記ユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段2322h-1）と、前記遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1）と、前記コード情報出力制御手段（QRコード発行制御手段2322g）と、を有することを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機100）である。

【発明の効果】

【0005】

本態様に係る遊技機によれば、遊技媒体に関連しない特典に趣向を凝らすことによって、遊技者の射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図ることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図1】図1は、本発明の最良形態に係る遊技機システムの全体図である。

【図2】図2は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図3】図3は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図4】図4は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図5】図5は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図6】図6は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での乱数取得処理のフローチャートである。

【図7】図7は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図8】図8は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図9】図9は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電チュー駆動判定処理のフローチャートである。

【図10】図10は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での図柄表示処理・特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図11】図11は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図12】図12は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動開始条件充足判定処理のフローチャートである。

【図13】図13は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図14】図14は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理フローチャートである。

【図15】図15は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側で

10

20

30

40

50

の特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 1 6】図 1 6 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 7】図 1 7 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 1 8】図 1 8 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図 1 9】図 1 9 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での遊技履歴更新開始処理である。

【図 2 0】図 2 0 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での保留情報管理・保留表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 2 2】図 2 2 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 3】図 2 3 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での遊技履歴情報更新処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での遊技履歴更新終了処理（QRコード発行制御処理）のフローチャートである。

【図 2 6】図 2 6 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのエラー時QRコード保全処理のフローチャートである。

【図 2 7】図 2 7 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメイン検知致命的エラー時QRコード強制発行処理のフローチャートである。

【図 2 8】図 2 8 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのサブ検知致命的エラー時QRコード強制発行処理のフローチャートである。

【図 2 9】図 2 9 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのハード検知致命的エラー時QRコード原情報精査処理のフローチャートである。

【図 3 0】図 3 0 は、本発明の最良形態に係る移動体通信端末のパチンコ遊技機における基本構造図である。

【図 3 1】図 3 1 は、本発明の最良形態に係る移動体通信端末のブロック図である。

【図 3 2】図 3 2 は、本発明の最良形態に係る遊技機サーバの基本構造図である。

【図 3 3】図 3 3 は、本発明の最良形態に係る遊技機サーバのブロック図である。

【図 3 4】図 3 4 は、本発明の最良形態に係る遊技機システムのシステムフロー図である。

【図 3 5】図 3 5 は、本発明の最良形態に係る遊技機システムのシステムフロー図である。

【図 3 6】図 3 6 は、本発明の最良形態に係る遊技機システムのシステムフロー図である。

【図 3 7】図 3 7 は、本発明の最良形態に係る遊技機システムのシステムフロー図である。

【図 3 8】図 3 8 は、本発明の最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機における、遊技履歴更新開始処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本発明の最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機における、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 4 0 は、本発明の最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機における、アバター演出処理のフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、本発明の最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機における、遊技履歴更新終了処理（QRコード発行制御処理）のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図４２】図４２は、本発明の最良形態の変更例に係るアバターサービスのシステムフロー図である。

【図４３】図４３は、本発明の最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機おける、遊技履歴更新開始処理のフローチャートである。

【図４４】図４４は、本発明の最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機おける、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図４５】図４５は、本発明の最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機おける、バーチャルペット演出処理のフローチャートである。

【図４６】図４６は、本発明の最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機おける、遊技履歴更新終了処理（ＱＲコード発行制御処理）のフローチャートである。

10

【図４７】図４７は、本発明の最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのシステムフロー図である。

【図４８】図４８は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスのシステムフロー図である。

【図４９】図４９は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスのシステムフロー図である。

【図５０】図５０は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービス（グループ管理）のシステムフロー図である。

【図５１】図５１は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービス（グループミッション１）のシステムフロー図である。

20

【図５２】図５２は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービス（グループミッション２）のシステムフロー図である。

【図５３】図５３は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービス（グループミッション３及び４）のシステムフロー図である。

【図５４】図５４は、本発明の最良形態の変更例に係る特殊サービス（ホール管理）のシステムフロー図である。

【図５５】図５５は、本発明の最良形態の変更例に係る特殊サービス（遊技機演出特殊カスタムサービス）のシステムフロー図である。

【図５６】図５６は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスにおける、パチンコ遊技機の表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定処理にて参照されるテーブル構成図である。

30

【図５７】図５７は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスにおける、パチンコ遊技機の表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図５８】図５８は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスにおける、パチンコ遊技機の表示制御装置側での遊技履歴情報更新処理のフローチャートである。

【図５９】図５９は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスにおける、パチンコ遊技機の表示制御装置側での遊技履歴更新終了処理（ＱＲコード発行制御処理）のフローチャートである。

40

【図６０】図６０は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技履歴情報復元サービスにおける、パチンコ遊技機の表示制御装置側での遊技履歴更新開始処理のフローチャートである。

【図６１】図６１は、本発明の最良形態の変更例に係る遊技履歴情報復元サービスにおける、パチンコ遊技機の表示制御装置側での遊技履歴更新終了処理（ＱＲコード発行制御処理）のフローチャートである。

【図６２】図６２は、本発明の最良形態の変更例に係る特殊サービスにおける、パチンコ遊技機の表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図６３】図６３は、本発明の最良形態の変更例に係る特殊サービスにおける、パチンコ

50

遊技機の表示制御装置側でのホール I D 設定処理のフローチャートである。

【図 6 4】図 6 4 は、本発明の最良形態の変更例に係る特殊サービスにおける、パチンコ遊技機の表示制御装置側での遊技履歴更新終了処理（Q R コード発行制御処理）のフローチャートである。

【図 6 5】図 6 5 は、本発明の最良形態の変更例に係る特殊サービスにおける、遊技機サーバ側にて参照されるホール情報管理用テーブルのテーブル構成図である。

【発明を実施するための最良形態】

【0007】

次に、本特許請求の範囲及び本明細書における各用語の定義を説明することとする。「ユーザに関する情報」とは、自然人、法人を問わず本発明を利用する全ての人に関する情報であり、個人的な情報（例えば、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、趣味、自己 P R コメント等）だけでなく、管理用の情報（例えば、ユーザ I D、検索インデックス等）をも含み、人為的に入力された情報であるか機械的に入力された情報であるかには限定されない。「遊技結果の推移」とは、遊技に関連した履歴一切を指し、例えば、パチンコ遊技機であれば、主制御基板側での遊技、例えば、回数情報 {例えば、当選回数、抽選回数、所定の変動時間（通常よりも長い変動時間）に係る変動態様が選択された回数}、クリア（目標達成）情報（例えば、当り図柄が X 種存在する場合に n 種類クリアしたとか、変動態様が X 種存在する場合に n 種類クリアした等）、時間情報（例えば、発射ハンドルで遊技球の発射が確認されている時間を計時）；副制御基板側での遊技、例えば、回数情報（例えば、スーパーリーチの回数、所定予告の出現回数）、クリア情報（例えば、当り図柄が X 種存在する場合に n 種類クリアしたとか、リーチが X 種存在する場合に n 種類クリアした等）、時間情報（例えば、所定の予告が表示されている時間を計時）、を挙げることができる。「遊技結果の監視を開始する」とは、遊技者の意思に従った契機、例えば、操作手段（例えばサブ入力ボタン、タッチセンサ等）を操作した場合、発射ハンドルを操作した場合等を挙げることができ、更には、遊技者の意思に従わない契機、例えば、電源がオンになった場合、遊技履歴開始契機の抽選に当選した場合等を挙げることができる。「遊技結果の監視を終了する」とは、遊技者の意思に従った契機、例えば、操作手段（例えばサブ入力ボタン、タッチセンサ等）を操作した場合、発射ハンドルの操作を止めた場合等を挙げることができ、更には、遊技者の意思に従わない契機、例えば、遊技履歴の一パラメータがリミッタに到達した場合、遊技履歴終了契機の抽選に当選した場合等を挙げることができる。「コード情報」とは、バーコードや Q R コード等の読み取り装置に入力されるもののみではなく、パスワード等の文字列や単なるバイナリ信号であってもよい。「コード情報・・・出力」とは、コード情報を視覚的に表示（例えば、副遊技部側で管理する画像表示装置上に Q R コードを表示）する場合のみならず、赤外線等の無線情報を送信する場合や、音響により出力する場合を含む。「コード情報対応情報」とは、コード情報によって表現される全ての情報を含み、例えば、Q R コードであれば Q R コードによって表現可能（規格によって変わるが、例えばバイナリであれば 2 9 5 3 バイトで表現できる）な情報全てである。「特典情報」とは、ユーザが特典と認識できるもの全てを含み、例えば、文章、画像、音声等の所謂コンテンツ或いはコンテンツの一部や、機器類の利便性を高めるための機能の提供といったものが挙げられる。「ユーザ端末」とは、携帯電話や携帯情報端末（P D A）のみならず、無線通信機能を搭載したゲーム機等も含まれる。「遊技機」とは、遊技媒体として遊技球が払い出される遊技機（例えば、パチンコ遊技機）や遊技媒体としてメダルが払い出される遊技機（例えば、スロットマシン）のみならず、仮想的に遊技媒体が払い出されるゲーム機等も含む概念である。

【0008】

（システム全体構成）

以下、本発明の最良形態について図面を用いて説明する。まず、図 1 を参照しながら、本最良形態に係る遊技機システム 1 0（遊技機連動システム 1 0）のシステム全体構成について説明する。はじめに、遊技機システム 1 0 は、遊技者へ遊技媒体に関連しない特典（非遊技媒体特典）を付与すると共に、非遊技媒体特典を活用した新たな興趣性を生み出

10

20

30

40

50

すサービス（遊技機連動サービス）を遊技者へ提供するためのシステムである。ここで、遊技機システム１０は、遊技機連動サービスとして２種類のサービス（コンテンツ段階配信サービス、遊技機演出カスタムサービス）を提供する。コンテンツ段階配信サービスとは、遊技機での遊技結果に基づいて、ウェブ（Web）サイトから移動体通信端末へ特定の画像データや音声データ等を段階的に配信するサービスである。また、遊技機演出カスタムサービスとは、ウェブサイト上に登録されている遊技者のパーソナルデータに基づいて、遊技機上で発生する各種演出で用いられる画像データや音声データを遊技者が任意に変更できるサービスである。尚、これらサービスの詳細については後述する。まず、図示するように、遊技機連動システム１０は、非遊技媒体特典を付与すると共に、遊技者へ遊技媒体に関連する特典（遊技媒体特典）をも付与するパチンコ遊技機１００と、パチンコ遊技機１００と後述するサーバシステム８００との間で非遊技媒体特典及び遊技機連動サービスの送受を中継する移動体通信システム６００と、非遊技媒体特典の管理及び非遊技媒体特典に基づく遊技機連動サービスを提供するサーバシステム８００と、から構成されている。尚、パチンコ遊技機１００の具体的構成については後述する。

10

【０００９】

（システム全体構成／移動体通信システム６００）

次に、移動体通信システム６００は、非遊技媒体特典をパチンコ遊技機１００からパチンコ遊技機１００の外部へ移送すると共にサーバシステム８００から提供される遊技機連動サービスを受領する移動体通信端末Ｔ１００と、移動体通信端末Ｔ１００と無線で接続するための拠点である基地局６２０と、移動体通信端末Ｔ１００を用いたパケット通信を可能とするためのパケット網６３０と、移動体通信端末Ｔ１００からのリクエストを受け移動体通信端末Ｔ１００からサーバシステム８００へのアクセス制御を行うセンターサーバ６４０と、から構成されている。以下、各構成要素について詳述する。

20

【００１０】

（システム全体構成／移動体通信システム６００／移動体通信端末Ｔ１００）

移動体通信端末Ｔ１００は、無線通信を利用した持ち運び可能な端末機であり、携帯電話機や携帯情報端末（ＰＤＡ）、無線通信機能を搭載したゲーム機等が挙げられる。尚、移動体通信端末システムＴ１００の具体的な構成については後述する。

【００１１】

（システム全体構成／移動体通信システム６００／基地局６２０）

基地局６２０は、移動体通信端末Ｔ１００と無線で接続するための拠点であり、電柱やビルの上等々に設置されている。また、後述するパケット網６３０の末端にあたる装置であり、基地局６２０同士を互いに有線または無線のネットワークで結ぶことによってパケット網６３０を構成している。

30

【００１２】

（システム全体構成／移動体通信システム６００／パケット網６３０）

パケット網６３０は、移動体通信端末Ｔ１００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、これらを一つ一つ送受信する（パケット通信）ためのデータ通信網であり、分割されたパケットは夫々パケット網上の空いている回線を通して伝送される。

40

【００１３】

（システム全体構成／移動体通信システム６００／センターサーバ６４０）

センターサーバ６４０は、移動体通信端末Ｔ１００からのリクエストに応じて、後述するネットワーク８２０に接続されている遊技機サーバＶ１００と通信し、移動体通信端末Ｔ１００からのリクエストに応じた種々の情報を遊技機サーバＶ１００から取得し、該取得した情報をリクエスト元の移動体通信端末Ｔ１００へ送信する。これにより、移動体通信端末Ｔ１００の操作者は、パケット網６３０やセンターサーバ６４０を介して、外出先等、その居場所に係らず、所望する情報を遊技機サーバＶ１００から取得することができる。また、センターサーバ６４０は、移動体通信端末Ｔ１００の夫々を一意に特定するためのデータベース（ユーザ登録データベース）を有している（図示せず）。ユーザ登録デ

50

ータベースには、移動体通信端末 T 1 0 0 夫々に予め割り当ててある端末識別情報（製品番号、電話番号、メールアドレス等）と、その移動体通信端末 T 1 0 0 の所有者（ユーザ）を識別するための所有者識別情報（ユーザ ID）とが登録されている。そして、センターサーバ 6 4 0 は、移動体通信端末 T 1 0 0 からのリクエストに応じて、遊技機サーバ V 1 0 0 へのアクセスを許可するときには、（１）センターサーバ 6 4 0 は、移動体通信端末 T 1 0 0 から端末識別情報を受信し、（２）センターサーバ 6 4 0 は、受信した移動体通信端末 T 1 0 0 の端末識別情報に基づいて、ユーザ登録データベースを検索して、該当する移動体通信端末 T 1 0 0 の所有者識別情報を得て、（３）センターサーバ 6 4 0 は、得られた所有者識別情報を遊技機サーバ V 1 0 0 へ送信する。これら（１）～（３）の処理により、遊技機サーバ V 1 0 0 は、移動体通信端末 T 1 0 0 からアクセスされるときは、移動体通信端末 T 1 0 0 の所有者識別情報に基づき、移動体通信端末 T 1 0 0 の所有者を一意に特定した上で、移動体通信端末 T 1 0 0 からのリクエストに応じた処理を実行することができる。

10

【0014】

（システム全体構成／サーバシステム 8 0 0）

次に、サーバシステム 8 0 0 は、非遊技媒体特典の管理及び非遊技媒体特典に基づく遊技機連動サービスを提供する遊技機サーバ V 1 0 0 と、パケット網 6 3 0 と遊技機サーバ V 1 0 0 間の情報送受信を介するネットワーク 8 2 0 と、から構成されている。以下、各構成要素について詳述する。

【0015】

20

（システム全体構成／サーバシステム 8 0 0 ／遊技機サーバ V 1 0 0）

遊技機サーバ V 1 0 0 は、遊技機連動サービスを提供するサーバ機器であり、ネットワーク 8 2 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 からアクセスされる。また、遊技機サーバ V 1 0 0 は、移動体通信端末 T 1 0 0 の所有者識別情報ごとに遊技機連動サービスに係る全ての情報が記憶されると共に、複数の移動体通信端末 T 1 0 0 へ同時に遊技機連動サービスを提供できるよう構成しておく必要があるため、処理性能が高く記憶容量の大きなサーバ機器を設置しておくことが好適である。尚、遊技機サーバ V 1 0 0 の具体的な構成については後述する。

【0016】

（システム全体構成／サーバシステム 8 0 0 ／ネットワーク 8 2 0）

30

ネットワーク 8 2 0 は、遊技機サーバ V 1 0 0 から送信される各種情報の伝送路であるが、遊技機サーバ V 1 0 0 からは大容量のデータ（例えば、動画像データ）が送信される場合があるため、伝送路はデジタル伝送路であることが好適である。

【0017】

（システム構成要素）

次に、遊技機システム 1 0 における構成要素の内、本発明との関わりが大きな構成要素である、パチンコ遊技機 1 0 0、移動体通信端末 T 1 0 0 及び遊技機サーバ V 1 0 0 の具体的な構成について詳述する。

【0018】

（システム構成要素／パチンコ遊技機 1 0 0）

40

はじめに、本最良形態におけるパチンコ遊技機 1 0 0 について説明する。以下の最良形態におけるパチンコ遊技機 1 0 0 は、従来の第 1 種パチンコ遊技機を二つ混在させたような機種（第 1 種第 1 種複合機）である。但し、本最良形態に係る第 1 種第 1 種複合機には何ら限定されず、他のパチンコ遊技機（例えば、従来の第 1 種、第 2 種、第 3 種等）に応用された場合も本発明の範囲内である。尚、本形態は、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した最良形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある最良形態についての変更例は、別の最良形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の

50

変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本最良形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

【0019】

(システム構成要素／パチンコ遊技機100／基本構造)

【0020】

まず、図2を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機100の前面側の基本構造を説明する。パチンコ遊技機100は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

10

【0021】

はじめに、パチンコ遊技機100の遊技機枠は、外枠102、前枠104、透明板106、扉108、上球皿110、下球皿112及び発射ハンドル116を含む。まず、外枠102は、パチンコ遊技機100を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠104は、外枠102の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠102に開閉可能に取り付けられる。前枠104は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板106は、ガラス等により形成され、扉108により支持される。扉108は、図示しないヒンジ機構を介して前枠104に開閉可能に取り付けられる。上球皿110は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿112への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿112は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿110と下球皿112の間にはスピーカ114が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

20

【0022】

次に、遊技盤は、外レール122と内レール124とにより区画された遊技領域120が形成されている。そして、当該遊技領域120には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第1主遊技始動口2210、第2主遊技始動口2110、補助遊技始動口2410、第1大入賞口2120、第2大入賞口2220、第1主遊技図柄表示装置2130、第2主遊技図柄表示装置2230、演出表示装置2310、補助遊技図柄表示装置2420、センター飾り192及びアウト口142が設置されている。

30

以下、各要素を順番に詳述する。

【0023】

次に、第1主遊技始動口2210は、第1主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口2210は、第1主遊技始動口入球検出装置2211を備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置2211は、第1主遊技始動口2210への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

【0024】

次に、第2主遊技始動口2110は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口2110は、第2主遊技始動口入球検出装置2111と、第2主遊技始動口電動役物2112と、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置2111は、第2主遊技始動口2110への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物2112は、第2主遊技始動口2110に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

40

【0025】

ここで、図2に示すように、第1主遊技始動口2210と第2主遊技始動口2110とは、上下に重なる位置に配されており、通常時は第1主遊技始動口2210の存在により、第2主遊技始動口2110の上部が塞がれている。そして、後述するように、通常遊技時には、第2主遊技始動口2110へは殆ど遊技球が入球しないように構成されている。

50

【0026】

尚、本最良形態では、第2主遊技始動口側に電動役物を設けるよう構成したが、第1主遊技始動口側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本最良形態では、第1主遊技始動口と第2主遊技始動口とを重ねるように配置したがこれにも限定されず、第1主遊技始動口と第2主遊技始動口とを離隔して設けるよう構成してもよい。例えば、第1主遊技始動口と第2主遊技始動口との入球割合が略同一となるよう構成してもよい。

【0027】

次に、補助遊技始動口2410は、補助遊技始動口入球検出装置2411を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置2411は、補助遊技始動口2410への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口2410への遊技球の入球は、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口電動役物2112を拡開させるための抽選の契機となる。

【0028】

次に、第1大入賞口2120及び第2大入賞口2220は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄や小当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口142の左上方（右上方）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口2120（第2大入賞口2220）は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置2121（第2大入賞口入賞検出装置2221）と、第1大入賞口電動役物2122（第2大入賞口電動役物2222）と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置2121（第2大入賞口入賞検出装置2221）は、第1大入賞口2120（第2大入賞口2220）への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報（第2大入賞口入球情報）を生成する。第1大入賞口電動役物2122（第2大入賞口電動役物2222）は、第1大入賞口2120（第2大入賞口2220）に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口2120（第2大入賞口2220）を可変させる。尚、本最良形態では、大入賞口は二つ存在するが、第1主遊技に基づく特別遊技と第2主遊技に基づく特別遊技を一つの大入賞口で実行するよう構成してもよい。

【0029】

次に、第1主遊技図柄表示装置2130（第2主遊技図柄表示装置2230）は、第1主遊技（第2主遊技）に対応する第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置2130（第2主遊技図柄表示装置2230）は、第1主遊技図柄表示部2131（第2主遊技図柄表示部2231）と、第1主遊技図柄保留表示部2132（第2主遊技図柄保留表示部2232）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部2132（第2主遊技図柄保留表示部2232）は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技（第2主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部2131（第2主遊技図柄表示部2231）は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は、「0」～「9」の10種類の数字及びハズレの「ー」で表示される。

【0030】

尚、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無い場合、本最良形態では、第1主遊技図柄表示装置2130（第2主遊技図柄表示装置2230）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第1装飾図柄（第2装飾図柄）を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置2310のような液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【0031】

次に、演出表示装置2310は、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成とし

ては、演出表示装置 2 3 1 0 は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される装図表示部 2 3 1 1 と、装図保留表示部 2 3 1 2 とを備える。ここで、装図表示部 2 3 1 1 は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。尚、演出表示装置 2 3 1 0 は、本最良形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、装図保留表示部 2 3 1 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【0 0 3 2】

次に、補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 は、補助遊技図柄表示部 2 4 2 1 と、補助遊技図柄保留表示部 2 4 2 2 とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 2 4 2 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【0 0 3 3】

最後に、センター飾り 1 9 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2 3 1 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 1 9 0 は、遊技領域 1 2 0 又は遊技領域 1 2 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0 0 3 4】

次に、図 3 を参照しながら、パチンコ遊技機の背面側における基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、パチンコ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 （第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 ）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御装置（メイン基板）1 0 0 0 と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部 2 3 1 1 上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン基板）2 3 2 0 と、遊技の興趣性を高める演出が表示される演出表示装置（サブサブ基板）2 3 1 0 と、賞球タンク 2 1 2、賞球ルール 2 1 4 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 2 1 2 から供給される遊技球を上球皿 1 1 0 へ払い出す払出ユニット 2 1 6 等を備える賞球払出機構（セット基盤）2 1 0 と、払出ユニット 2 1 6 による払出動作を制御する賞球払出制御装置 3 0 0 0 と、上球皿 1 1 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 1 2 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 2 3 2 と、発射装置 2 3 2 の発射動作を制御する発射制御基板 2 3 0 と、パチンコ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 2 9 0 と、パチンコ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ 2 9 2 等が、前枠 1 0 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【0 0 3 5】

（システム構成要素／パチンコ遊技機 1 0 0 ／ブロック図）

次に、図 4 のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機 1 0 0 の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、遊技に係る遊技周辺機器 2 0 0 0 と、主制御装置 1 0 0 0 からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御装置 3 0 0 0 と、情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、発射装置 2 3 2、各種遊技効果ランプ 1 9 0 （例えばサイドランプ）やスピーカ 1 1 4 等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1 0 0 0、副制御装置（演出表示制御手段 2 3 2 0 等）、賞球払出制御装置 3 0 0 0 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御装置 1 0 0 0 に含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0）に含まれるとする各手段を主制御装置 1 0 0 0 に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【0 0 3 6】

まず、主制御装置 1 0 0 0 は、主遊技（第 1 主遊技、第 2 主遊技、特別遊技）・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段 1 1 0 0 と、遊技周辺機器 2 0 0 0

側に各種遊技情報 {例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報 {例えば、15R大当り (出球あり)、2R大当り (出球無し)、小当り、ハズレ}、変動態様に関する情報 (例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等} を送信するための情報送信手段1300と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御装置3000を制御する賞球払出決定手段1400と、電断時に主制御装置1000のRAMにバックアップ電源を供給し且つ電源立ち上げ時に電断直前の遊技状態に復帰 (RAMクリアボタン操作時にはRAMクリアして初期化) させる処理を司る電断時・電源立ち上げ時処理制御手段1600と、を有している。

【0037】

ここで、遊技制御手段1100は、各入球口 (始動口等) への遊技球の流入を判定するための入球判定手段1110と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段1120と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段1130と、後述する第1主遊技側乱数・第2主遊技側乱数・補助遊技側乱数に基づき特別遊技の当否及び第2主遊技始動口電動役物2112の開放可否を抽選する当否抽選手段1135と、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動開始条件 {特別遊技中でないこと、主遊技図柄の変動中でないこと等} を充足したか否かの判定処理を司る図柄変動開始条件充足判定手段1138と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様 (変動時間等) を決定するための図柄内容決定手段1140と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段1150と、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口電動役物2112の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電チュー開閉制御手段1160と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段1170と、第1主遊技及び第2主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段1180と、現在及び過去の遊技状態 [例えば、主遊技に関する状態 {通常遊技状態、特定遊技状態 (確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、限定頻度遊技状態)、特別遊技状態}、補助遊技に関する状態 (易開放状態、非易開放状態)、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態 (例えばラウンド数や入賞個数情報)] 等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段1190と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【0038】

まず、入球判定手段1110は、第1主遊技始動口2210へ遊技球が入球したか否かを判定する第1主遊技始動口入球判定手段1111と、第2主遊技始動口2110へ遊技球が入球したか否かを判定する第2主遊技始動口入球判定手段1112と、補助遊技始動口2410に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段1113とを有している。

【0039】

次に、乱数取得判定実行手段1120は、第1主遊技始動口2210への遊技球の入球に基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 (例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等) を取得する第1主遊技乱数取得判定実行手段1121と、第2主遊技始動口2110への遊技球の入球に基づき第2主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 (例えば、第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数等) を取得する第2主遊技乱数取得判定実行手段1122と、補助遊技側選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段1123とを有している。

【0040】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類 (例えば、当選乱数や変動態様決定乱数) により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、

乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【0041】

次に、保留制御手段1130は、第1主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第1主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aに保留するための第1主遊技図柄保留手段1131と、第2主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第2主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aに保留するための第2主遊技図柄保留手段1132と、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aに保留するための補助遊技図柄保留手段1133と、を有している。ここで、第1主遊技図柄保留手段1131、第2主遊技図柄保留手段1132及び補助遊技図柄保留手段1133は、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aを夫々有している。

【0042】

次に、当否抽選手段1135は、当否抽選の結果、大当たりや小当たりである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に特別遊技実行許可フラグをオンにする）特別遊技移行決定手段1135aと、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル1135bと、第2主遊技始動口電動役物2112を開放させるか否かを決定する電チュー開放可否決定手段1135cと、第2主遊技始動口電動役物2112の開放抽選の際に参照される電チュー開放当否抽選テーブル1135dと、を有している。以下、特別遊技の当否抽選の際に参照される当否抽選用テーブル1135bと第2主遊技始動口電動役物2112の開放抽選の際に参照される電チュー開放当否抽選テーブル1135dとを詳述する。

【0043】

まず、特別遊技の当否抽選の際に参照される当否抽選用テーブル1135bは、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブル1135b-1と、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブル1135b-3と、を有している。尚、本最良形態では、大当たりと小当たりとを同一テーブルに構成したが、これには限定されず、別テーブルで大当たりと小当たりを決定するよう構成してもよい。ここで、表1は、当否抽選用テーブル1135bの一例である。この表から分かるように、大当たり確率は第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とで同じであるが、小当たり確率は第1主遊技図柄の方が第2主遊技図柄よりも高く設定されている。尚、以下での大当たり及び小当たりの確率はあくまで例示である。

【表 1】

(表1)

【当否抽選用テーブルの一例】

＜第1主遊技用当否抽選用テーブル＞
(非確率変動遊技時)

種別	乱数値
大当たり	0～3
小当たり	4～104
ハズレ	105～1023

＜第2主遊技用当否抽選用テーブル＞
(非確率変動遊技時)

種別	乱数値
大当たり	0～3
小当たり	4～25
ハズレ	26～1023

＜第1主遊技用当否抽選用テーブル＞
(確率変動遊技時)

種別	乱数値
大当たり	0～29
小当たり	30～130
ハズレ	131～1023

＜第2主遊技用当否抽選用テーブル＞
(確率変動遊技時)

種別	乱数値
大当たり	0～29
小当たり	30～51
ハズレ	52～1023

【0044】

次に、表2は、第2主遊技始動口電動役物2112の開放抽選の際に参照される電チュー開放当否抽選テーブル1135dの一例を示したものである。ここで、当該表から分かるように、本最良形態では、補助遊技図柄時間短縮（時短）フラグがオンである場合の方が、電チュー開放当選確率が高く構成されている。

【表2】

(表2) 【電チュー開放当否抽選テーブル】

補助遊技図柄 時間短縮フラグ	当選 乱数値	ハズレ 乱数値
オン	0～250	251～255
オフ	0～1	2～255

【0045】

次に、図柄内容決定手段1140は、取得した第1主遊技側乱数（特に、主遊技図柄決定用乱数及び変動態様決定用乱数）に基づき、第1主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技内容決定手段1141と、取得した第2主遊技側乱数（特に、主遊技図柄決定用乱数及び変動態様決定用乱数）に基づき、第2主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技内容決定手段1142と、取得した補助遊技側乱数（特に、補助遊技図柄決定用乱数及び変動態様決定用乱数）に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技内容決定手段1143と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【0046】

まず、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a（第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a）を有している。そして、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a（第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a）は、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1142a-1）と、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の変動態様（変動時間）を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル1141a-2（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル1142a-2）と、を有している。以下、これらを詳述する。

【0047】

まず、表3は、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1及び第2主遊技

10

20

30

40

50

停止図柄決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a-1 の一例を示したものである。下記例から分かるように、本最良形態では、大当たり図柄として複数存在している。そして、後述するように、この図柄の種類や遊技状態等に基づいて、特別遊技時の利益状態や特別遊技後の遊技状態が決まるよう構成されている（これについては後述する）。

【表 3】

(表3)

【第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル(大当たり時)】

乱数	停止図柄
0~75	1A
76~150	3A
151~255	7A

【第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル(大当たり時)】

乱数	停止図柄
0~75	1B
76~99	3B
100~255	7B

【第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル(小当たり時)】

乱数	停止図柄
0~127	2A
128~255	4A

【第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル(小当たり時)】

乱数	停止図柄
0~127	2B
128~255	4B

【第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル(ハズレ時)】

乱数	停止図柄
0~255	—

【第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル(ハズレ時)】

乱数	停止図柄
0~255	—

【0048】

次に、表 4 は、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a-2 及び第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a-2 の一例を示したものである。尚、本最良形態では両者のテーブル構成は共通するので一纏めにしてある。当該表から分かるように、まず、時短遊技でハズレの場合には、他のハズレテーブルと比較して相対的に短い変動時間が選択されるよう構成されている。更には、保留球数に応じて、異なる変動態様が選択されるよう構成してもよい（例えば、保留消化時に保留が 3 個又は 4 個存在している場合には、短い変動時間が選択されるよう構成してもよい）。

【表 4】

(表4)

【主遊技変動態様決定用抽選テーブル1-1(大当たり・小当たり時)】
通常遊技・確変遊技(時短無し)

乱数	変動態様(変動時間)
0~10	10秒
11~100	30秒
101~255	60秒

【主遊技変動態様決定用抽選テーブル2-1(ハズレ時)】
通常遊技・確変遊技(時短無し)

乱数	変動態様(変動時間)
0~225	10秒
226~254	30秒
255	60秒

【主遊技変動態様決定用抽選テーブル1-2(大当たり・小当たり時)】
通常遊技・確変遊技(時短有り)

乱数	変動態様(変動時間)
0~10	10秒
11~100	30秒
101~255	60秒

【主遊技変動態様決定用抽選テーブル2-2(ハズレ時)】
通常遊技・確変遊技(時短有り)

乱数	変動態様(変動時間)
0~254	10秒
—	30秒
255	60秒

【0049】

次に、補助遊技内容決定手段 1 1 4 3 は、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a を有している。更に、補助遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a は、補助遊技図柄の停止図柄を決定する際に参照される補助遊技停止図柄決定用参照テーブル 1 1 4 3 a-1 と、補助遊技図柄の変動態様（変動態様）を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用参照テーブル 1 1 4 3 a-2 とを有している。以下、表を参照しながら各テーブルを説明する。

【0050】

まず、表 5 は、補助遊技停止図柄決定用参照テーブル 1 1 4 3 a-1 の一例を示したものである。この表から分かるように、本最良形態では、補助遊技側乱数（当選乱数）に基づき当選が決定された場合には、所定の当り図柄「7」が割り当てられる一方、ハズレが決定された場合には、所定のハズレ図柄「—」が割り当てられるように構成されている。

10

20

30

40

【表 5】

(表5)

【補助遊技停止図柄決定用抽選テーブル】

当否	停止図柄
当選	7
ハズレ	—

【0051】

次に、表 6 は、補助遊技変動態様決定用参照テーブル 1 1 4 3 a-2 の一例を示したものである。補助遊技図柄時短フラグがオンである状況下で補助遊技図柄が変動する場合、当該フラグがオフである状況下で当選した場合と比較して短時間開放するように構成されている（例えば、変動時間 X = 1 秒、変動時間 Y = 30 秒）。

【表 6】

(表6) 【補助遊技変動態様決定用参照テーブル】

補助遊技図柄 時間短縮フラグ	変動時間
オン	変動時間X (短時間)
オフ	変動時間Y (長時間)

【0052】

次に、表示制御手段 1 1 5 0 は、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 の第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1 上で、所定時間第 1 主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第 1 主遊技図柄制御手段 1 1 5 1 と、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 の第 2 主遊技図柄表示部 2 2 3 1 上で、所定時間第 2 主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第 2 主遊技図柄制御手段 1 1 5 2 と、補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 の補助遊技図柄表示部 2 4 2 1 上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段 1 1 5 4 とを有している。

【0053】

ここで、第 1 主遊技図柄制御手段 1 1 5 1 は、前記第 1 主遊技内容決定手段 1 1 4 1 により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第 1 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 1 a を更に有している。また、第 1 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、ゼロクリア可能な第 1 主遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 1 a-1（デクリメントカウンタ）を更に有している。次に、第 2 主遊技図柄制御手段 1 1 5 2 は、前記第 2 主遊技内容決定手段 1 1 4 2 により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第 2 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a を更に有している。また、第 2 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、ゼロクリア可能な第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a-1（デクリメントカウンタ）を更に有している。更に、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 4 は、補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 の補助遊技図柄表示部 2 4 2 1 上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 4 a を有している。また、補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 4 a は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 4 a-1 を更に備えている。

【0054】

次に、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段 1 1 6 1 と、第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放時間を決定する

際に参照される電チュー開放時間決定用参照テーブル 1 1 6 3 と、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放時間を管理する電チュー開放時間管理用タイマ 1 1 6 2 と、を有している。

【0055】

ここで、表 7 は、電チュー開放時間決定用参照テーブル 1 1 6 3 の一例を示したものである。当該表から分かるように、補助遊技図柄時短フラグがオンである状況下で電チュー開放抽選に当選した場合、当該フラグがオフである状況下で当選した場合と比較して長い時間開放するように構成されている（例えば、開放時間 $\alpha = 3$ 秒、開放時間 $\beta = 0.1$ 秒）。

【表 7】

（表 7）【電チュー開放時間決定用参照テーブル】

補助遊技図柄 時間短縮フラグ	開放時間
オン	開放時間 α (長時間)
オフ	開放時間 β (短時間)

【0056】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 は、特別遊技（大当たり）に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、大当たりに当選している {特別遊技（大当たり）実行許可フラグが発生している} か否かを判定する条件判定手段 1 1 7 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 中にセットする特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 と、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を所定条件で開状態にするという特別遊技（大当たり）を実行するための特別遊技実行手段 1 1 7 3 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第 1 大入賞口 2 1 2 0 及び第 2 大入賞口 2 2 2 0 の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、ラウンド時間を管理するラウンド実行用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c にセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル 1 1 7 2 a を更に有している。

【0057】

ここで、表 8 は、特別遊技内容参照テーブルの一例である。この表から分かるように、当り図柄「7 A 及び 7 B」は、多くの出球を獲得できる高利益特別遊技である。他方、「1 A、1 B、3 A、3 B、2 A、2 B、4 A、4 B」は、殆ど出球を獲得できない低利益特別遊技である。また、当り図柄「7 A、7 B」と当り図柄「1 A、1 B、3 A、3 B」の場合、開放時間が異なる（前者は 30 秒、後者は 0.25 秒）ものの、ラウンド中は開放し続ける特別遊技が実行されるという点で共通する。他方、当り図柄「2 A、2 B、4 A、4 B」の場合は、1 ラウンド中に開閉する開放パターンの特別遊技が実行される。このように、前述した当り図柄「1 A、1 B、3 A、3 B」と当り図柄「2 A、2 B、4 A、4 B」とを比較すると、内部的には相違するものの、一回の開閉時間（0.25 秒）が同じ点及び開閉回数が同一である点（前者が 1 ラウンド当り 1 開閉を 2 ラウンドの 2 回、後者が 1 ラウンド当り 2 開閉を 1 ラウンドの 2 回）で共通するので、見た目上は全く同一の開放時間・開放パターンの特別遊技が繰り広げられる。

【表 8】

(表8)

【特別遊技内容参照テーブル】

当たり図柄	開放対象の 大入賞口	ラウンド数	1ラウンド 最大入賞個数	開放パターン	最大開放時間
7A、7B	第2大入賞口	15R	10個	開放	30秒
1A、1B、3A、3B	第1大入賞口	2R	10個	開放	0.25秒
2A、2B、4A、4B	第1大入賞口	1R	10個	開閉(2回)	0.25秒×2

【0058】

次に、特定遊技制御手段1180は、特定遊技の内容を決定する特定遊技可否・内容決定手段1183と、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段1181と、を有している。ここで、特定遊技可否・内容決定手段1183は、主遊技図柄に関する特定遊技への移行可否及びその内容を決定する際に参照される主遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブル1183aと、補助遊技図柄に関する特定遊技の移行可否及びその内容を決定する際に参照される補助遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブル1183bと、を更に有している。以下、これらについて詳述する。

【0059】

まず、表9は、主遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブル1183a（特に遊技状態決定用参照テーブル）の一例を示したものである。ここで、表9の内容を説明する前に本最良形態における各遊技状態を整理する。まず、本最良形態における「主遊技確変遊技状態」とは、特別遊技への移行当選確率が「主遊技通常遊技状態」のそれよりも高い状態（主遊技確変フラグがオン）を指す。また、「主遊技時短遊技状態」とは、主遊技図柄の変動時間が「主遊技通常遊技状態」よりも相対的に短い状態（主遊技図柄時短フラグがオン）を指す。尚、主遊技時短遊技状態の状況下では、本最良形態では、「補助遊技図柄時短フラグ」もオンになる。

【表 9】

(表9) 【主遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブル(特に遊技状態決定用参照テーブル)の一例】

当たり時の遊技状態		当たり図柄	当たり後の遊技状態	
主遊技図柄 確変フラグ	主遊技図柄 時短フラグ		主遊技図柄 確変フラグ	主遊技図柄 時短フラグ
オフ	オフ	2A、2B	オフ	オフ
オフ	オフ	4A、4B	オフ	オフ
オフ	オフ	1A、1B	オフ	オフ
オフ	オフ	3A	オン	オフ
オフ	オフ	3B	オン	オフ
オフ	オフ	7A、7B	オン	オン
オフ	オン	2A、2B	オフ	オン
オフ	オン	4A、4B	オフ	オン
オフ	オン	1A、1B	オフ	オフ
オフ	オン	3A	オン	オン
オフ	オン	3B	オン	オン
オフ	オン	7A、7B	オン	オン
オン	オフ	2A、2B	オン	オフ
オン	オフ	4A、4B	オン	オフ
オン	オフ	1A、1B	オフ	オン
オン	オフ	3A	オン	オン
オン	オン	3A	オン	オン
オン	オン	3B	オン	オン
オン	オン	7A、7B	オン	オン

【0060】

次に、表10は、遊技状態が切り替わったときに当該遊技状態の回数を決定する際に参照される、主遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブル1183a（特に回数決定用参照テーブル）の一例を示したものである。表10から分かるように、主遊技確率変動遊技の場合には、次の大当たりまで当該遊技が継続するよう回数には制限が課せられていない（時短付の場合には時短遊技についても次の大当たりまで）。他方、時短付の通常遊技の場合

には、所定回数だけ当該遊技が継続するように構成されている。

【表 10】

(表10)

主遊技側フラグ	
フラグ種	回数
主遊技図柄確変フラグ	
主遊技図柄時短フラグ (主遊技図柄 確変フラグオン)	
主遊技図柄時短フラグ (主遊技図柄 確変フラグオフ)	100回

10

【0061】

次に、表 11 は、補助遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブル 1183b の一例である。表 11 から分かるように、主遊技図柄の時短フラグと連動して補助遊技図柄の時短フラグもオンとなるように構成されている。尚、処理の欄で詳述するように、主遊技図柄時短フラグがオフになった場合、補助遊技図柄時短フラグもオフになるように構成されている。

20

【表 11】

(表11)【補助遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブルの一例】

主遊技図柄フラグ	補助遊技図柄フラグ
主遊技図柄時短フラグオン	補助遊技図柄時短フラグオン

【0062】

次に、特定遊技終了条件判定手段 1181 は、主遊技図柄時短回数をカウント可能な主遊技図柄時短回数カウンタ 1181b を更に有している。

30

【0063】

次に、遊技関連情報一時記憶手段 1190 は、主遊技図柄に関する制御や特別遊技に関する制御等の主遊技に関連した処理の際の情報を一時記憶するための主遊技関連情報一時記憶手段 1191 と、補助遊技図柄に関する制御や第 2 主遊技始動口電動役物 2112 に関する制御等の補助遊技に関連した処理の際の情報を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段 1192 と、を有している。

【0064】

ここで、主遊技関連情報一時記憶手段 1191 は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の表示制御に関する情報を一時記憶するための第 1 主遊技・第 2 主遊技関連情報一時記憶手段 1191a と、主遊技側の遊技状態に関する情報を一時記憶するための主遊技側遊技状態一時記憶手段 1191b と、特別遊技の処理に関する情報を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段 1191c と、を有している。

40

【0065】

また、補助遊技関連情報一時記憶手段 1192 は、補助遊技図柄の表示制御に関する情報を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段 1192a と、補助遊技側の遊技状態に関する情報を一時記憶するための補助遊技側遊技状態一時記憶手段 1192b と、を有している。

【0066】

次に、遊技周辺機器 2000 について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳

50

細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器 2000 は、第 1 主遊技側の周辺機器である第 1 主遊技周辺機器と、第 2 主遊技側の周辺機器である第 2 主遊技周辺機器と、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側の共用周辺機器である第 1・第 2 主遊技共用周辺機器と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 2400 とを有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【0067】

まず、第 1 主遊技周辺機器は、特別遊技移行の契機となる第 1 主遊技始動口 2210 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 2130 とを有している。

【0068】

次に、第 2 主遊技周辺機器は、特別遊技移行の契機となる第 2 主遊技始動口 2110 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 2230 とを有している。

【0069】

次に、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器は、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当たり）の際には所定条件下で開状態となる第 1 大入賞口 2120 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当たり）の際には所定条件下で開状態となる第 2 大入賞口 2220 と、装飾図柄の停止表示及び変動表示や特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置（サブサブ制御基板と称される演出表示制御基板）2310 と、演出に係る一切の表示制御を司る演出制御手段 2320（サブメイン基板と称される副制御基板）とを有する。尚、演出は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。

【0070】

ここで、演出制御手段 2320 は、主制御装置 1000 側からの各種情報を受信するための情報受信手段 2321 と、主制御装置 1000 側からの前記情報に基づき、演出表示装置 2310 上で演出表示制御を行う表示制御手段 2322 と、を有している。また、遊技者によって操作可能であり、遊技者の操作に基づき演出制御手段 2320 へ指示を与え、演出表示装置 2310 に表示される演出内容进行操作する演出操作装置 4000 と情報伝達可能に接続されている。以下、上記各手段を詳述する。

【0071】

まず、情報受信手段 2321 は、主制御装置 1000 側からの主遊技に関する図柄情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 2321a を有している。尚、メイン側情報一時記憶手段 2321a に一時記憶された図柄情報は、以下で説明する各処理において、後述の各種手段により必要に応じ適宜参照される。また、演出操作装置 4000（例えばサブ入力ボタン）からの情報（信号）も当該情報受信手段 2321 に送られる。

【0072】

次に、表示制御手段 2322 は、演出表示装置 2310 の装図表示部 2311 上での装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装飾図柄表示制御手段 2322a と、演出表示装置 2310 の装図保留表示部 2312 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2322b と、副制御基板（サブメイン基板及びサブサブ基板）側で実行される処理に関する情報（フラグも含む）を一時記憶するための演出表示関連情報一時記憶手段 2322c と、遊技履歴に関する情報（大当たり図柄や当該大当たり発生までに要した変動回数等）の更新処理を司る遊技履歴更新制御手段 2322f と、例えば演出操作装置 4000 により入力された暗号化情報（例えばパスワード）を解析する入力情報解析制御手段 2322h と、例えば演出操作装置 4000 による操作を契機として遊技履歴に関する情報に基づき移動体通信端末へ移送可能な情報（例えば、QRコード）を発行する QRコード発行制御手段 2322g と、入力情報解析制御手段 2322h によって解析された情報の内、例えば遊技機の演出内容変更に係る指示内容を遊技機へ反映する入力情報反映制御手段 2322j と、を有している。ここで、本最良形態では、

電断時に演出制御手段（副制御手段）２３２０上のＲＡＭにバックアップ電源を供給し且つ電源立ち上げ時に電断直前の遊技状態に復帰させる処理を有していないため、電断時には演出制御手段（副制御手段）２３２０が有する一時記憶手段やテーブル等に一時的に記憶されている内容は全てクリアされるよう構成されている。

【００７３】

ここで、装飾図柄表示制御手段２３２２ａは、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａ内に一時記憶された主制御装置１０００側からの図柄情報に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装図表示内容決定手段２３２２ａ－１と、装飾図柄や装飾図柄の変動態様に関するデータ（各種オブジェクトデータ、動画像データ、音声データ等）を含め演出に関する一切のデータを記憶するための装図変動態様記憶手段２３２２ａ－２と、後述する演出カスタム指示に基づき演出内容の変更操作を行う装図表示内容変更手段２３２２ａ－７と、演出変更内容を一時記憶する装図表示内容変更関連情報一時記憶手段２３２２ａ－３と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段２３２２ａ－１は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための装図変動内容決定用抽選テーブル２３２２ａ－１－１と、装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照するための停止図柄決定用抽選テーブル２３２２ａ－１－２と、演出の構成要素となる画像データや音声データ（演出態様）を決定する際に参照される演出態様決定用参照テーブル２３２２ａ－１－３と、を更に有している。また、装図表示内容変更関連情報一時記憶手段２３２２ａ－３は、後述する演出カスタム指示内容を登録するための演出カスタム内容登録用テーブル２３２２ａ－３－１を更に有している。

【００７４】

ここで、表１２は、装図変動内容決定用抽選テーブル２３２２ａ－１－１の一例である。本例に示されるように、装図変動内容決定用抽選テーブル２３２２ａ－１－１には、主遊技側で決定された変動態様（本例では、変動時間）に基づき、装飾図柄の変動態様を抽選して決定するよう構成されている。

【表１２】

(表12)

【装図変動内容決定用抽選テーブル１－１(大当たり・小当たり時)】 通常遊技・確変遊技(時短無し)			【装図変動内容決定用抽選テーブル２－１(ハズレ時)】 通常遊技・確変遊技(時短無し)		
主遊技変動態様	取得乱数値	装図変動内容	主遊技変動態様	取得乱数値	装図変動内容
10秒	0～99	リーチなしA	10秒	0～99	リーチなしA
	100～199	リーチなしB		100～199	リーチなしB
	200～255	リーチなしC		200～255	リーチなしC
30秒	0～99	ノーマルリーチA	30秒	0～99	ノーマルリーチA
	100～199	ノーマルリーチB		100～199	ノーマルリーチB
	200～255	ノーマルリーチC		200～255	ノーマルリーチC
60秒	0～99	スーパーリーチA	60秒	0～99	スーパーリーチA
	100～199	スーパーリーチB		100～199	スーパーリーチB
	200～255	スーパーリーチC		200～255	スーパーリーチC

【装図変動内容決定用抽選テーブル１－２(大当たり・小当たり時)】 通常遊技・確変遊技(時短有り)			【装図変動内容決定用抽選テーブル２－２(ハズレ時)】 通常遊技・確変遊技(時短有り)		
主遊技変動態様	取得乱数値	装図変動内容	主遊技変動態様	取得乱数値	装図変動内容
10秒	0～99	リーチなしA	10秒	0～99	リーチなしA
	100～199	リーチなしB		100～199	リーチなしB
	200～255	リーチなしC		200～255	リーチなしC
30秒	0～99	ノーマルリーチA	30秒	0～99	ノーマルリーチA
	100～199	ノーマルリーチB		100～199	ノーマルリーチB
	200～255	ノーマルリーチC		200～255	ノーマルリーチC
60秒	0～99	スーパーリーチA	60秒	0～99	スーパーリーチA
	100～199	スーパーリーチB		100～199	スーパーリーチB
	200～255	スーパーリーチC		200～255	スーパーリーチC

【００７５】

次に、表１３は、停止図柄決定用抽選テーブル２３２２ａ－１－２の一例である。本例に示されるように、停止図柄決定用抽選テーブル２３２２ａ－１－２には、主遊技側で決定された停止図柄（本例では、７Ａ、７Ｂ等）に基づき、装飾図柄の停止図柄を抽選して決定するよう構成されている。

【表 1 3】

《表13》

【装飾図柄の停止図柄決定用参照テーブル】

主遊技図柄情報	取得乱数値	停止図柄
7A、7B	0～127	333
	128～255	777
3A、3B	0～85	111
	86～171	555
	172～255	999
1A、1B	0～50	222
	51～101	444
	102～152	666
	153～203	888
	204～255	000
×	下記参照	

主遊技図柄情報が「一」の場合、変動態様が非リーチ態様の場合にはバラケ目を抽選で決定し、変動態様がノーマルリーチ態様の場合にはリーチハズレを抽選で決定し、変動態様がスーパーリーチ態様の場合には±1のリーチハズレを抽選で決定。また、主遊技図柄情報が「2A、2B、4A、4B」(小当り)の場合には、「123」や「456」等の連続目を抽選で決定する。

【0076】

次に、表14は、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3の一例である。本例に示されるように、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3には、装飾図柄の変動態様に基づき演出を生起する際に、演出の構成要素となる画像データや音声データを指定(選択)できるよう構成されている。例えば、表中の装図変動内容「ノーマルリーチA」が選択された(即ち、装図変動内容決定用抽選テーブル2322a-1-1に基づき「ノーマルリーチA」が決定された)場合は、リーチ発生を示唆する演出(リーチ前予告演出)を構成する挿し込み画像(カットイン画像)として「カットイン画像NA-3」、リーチ発生時の掛け声等の音声(リーチ時音声)として「リーチ音声NA-2」に対応した画像データ及び音声データが装図変動態様記憶手段2322a-2から読み出されることとなる。尚、本テーブル内容がクリア(初期化)された場合には、表中の「(デフォルト)」と付記されている画像データ及び音声データが読み出し対象となる。

【表 1 4】

(表14)

【演出態様決定用参照テーブル】

装図変動内容	演出変動態様			
	リーチ前予告演出		リーチ時音声	
	カットイン画像	選択	リーチ時音声	選択
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.
ノーマルリーチA	カットイン画像(デフォルト)		リーチ音声(デフォルト)	
	カットイン画像NA-1		リーチ音声NA-1	
	カットイン画像NA-2		リーチ音声NA-2	○
	カットイン画像NA-3	○	リーチ音声NA-3	
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.
スーパーリーチA	カットイン画像(デフォルト)	○	リーチ音声(デフォルト)	
	カットイン画像SA-1		リーチ音声SA-1	
	カットイン画像SA-2		リーチ音声SA-2	○
	カットイン画像SA-3		リーチ音声SA-3	

【0077】

次に、表15は、演出カスタム内容登録用テーブル2322a-3-1の一例である。本例に示されるように、演出カスタム内容登録用テーブル2322a-3-1には、後述する演出カスタム指示内容と、該指示内容を一意に識別するための識別子(カスタムID)と、該指示内容が有効とされているか否かを示す記号(設定状況)が対になって登録されている。そして、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3における画像データや音声データの指定は、本テーブルにおける設定状況にて有効となっている演出カスタム指示内容に基づいて指定される。例えば、表中の設定状況が「○」となっている(カスタムIDがPA-C021の)演出カスタム指示内容が、「ノーマルリーチA時にカットイ

ン画像NA-3を再生」となっている場合には、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3における、表中の装図変動内容「ノーマルリーチA」の「カットイン画像」として「カットイン画像NA-3」が指定される処理がなされるよう構成されている。尚、本テーブルにおける設定状況は、後述する遊技機演出カスタムサービスのシステムフローに基づき、有効／無効を切り替えることができるよう構成されている。

【表15】

(表15)

【演出カスタム内容登録用テーブル】

カスタムID	演出カスタム操作内容	設定状況
.	.	.
.	.	.
PA-C019	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-1を再生	×
PA-C020	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-2を再生	×
PA-C021	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-3を再生	○
.	.	.
.	.	.
PA-C037	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-1を再生	×
PA-C038	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-2を再生	×
PA-C039	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-3を再生	×
.	.	.
.	.	.

10

20

【0078】

次に、装図保留情報表示制御手段2322bは、現在の保留球数を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段2322b-1を有している。

【0079】

次に、遊技履歴更新制御手段2322fは、遊技履歴に関する各種パラメータを一時記憶するための遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1を有している。ここで、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1は、遊技機での遊技履歴に関する情報を登録するための遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1と、後述するミッション達成状況を一時記憶しておくためのミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2と、を有している。ここで、表16は、遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1の一例である。表16に示されるように、遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1には、主制御基板（メイン）側で決定された大当りに係る主な情報（メイン側履歴情報）と、副制御基板（サブ）側で決定された大当りに係る主な情報（サブ側履歴情報）とが登録されるよう構成されている。尚、上段例は、大当たり毎に履歴を記録している例、下段例は、各種パラメータ毎に回数等をカウントしている例である。

30

【表 16】

(表16)

【遊技履歴登録用テーブルの一例】

大当たり回数	図柄変動回数	当たり図柄	大当たり種	大当たり時の 主遊技遊技状態	大当たり後の 主遊技遊技状態	大当たり時の演出	大当たり中の演出
1	450回	「3A」	2R大当たり	非確変・非時短	確変・非時短	スーパーリーチA	通常演出B
2	50回	「7A」	15R大当たり	確変・非時短	確変・時短	ノーマルリーチB	通常演出A
3	130回	「7B」	15R大当たり	確変・時短	確変・時短	リーチなしA	通常演出A
4	3回	「1B」	2R大当たり	確変・時短	非確変・時短	ノーマルリーチC	通常演出C
5	120回	「7B」	15R大当たり	非確変・非時短	確変・時短	リーチなしB	通常演出A
6	35回	「7B」	15R大当たり	確変・時短	確変・時短	スーパーリーチA	通常演出A
7	45回	「1B」	2R大当たり	確変・時短	非確変・時短	スーパーリーチB	通常演出C
8	300回	「7A」	15R大当たり	非確変・非時短	確変・時短	ノーマルリーチA	プレミア画像B
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

メイン側履歴情報

サブ側履歴情報

【遊技履歴登録用テーブルの他例】

メイン側パラメータ	値
大当たり回数	6
図柄変動回数	3212
総遊技時間	64h30min
⋮	⋮

サブ側パラメータ	値
リーチ回数	254
予告A表示回数	2
総リーチ時間	13h30min
⋮	⋮

【0080】

次に、表17は、ミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2の一例である。表17に示されるように、ミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2には、後述するミッション内容と、ミッション内容を一意に識別するための識別子（ミッションID）と、夫々のミッション内容が達成されたか否かを示す記号（達成状況）が対になって登録されている。そして、遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1に登録されている遊技履歴に基づき、夫々のミッション内容の達成状況が更新されるよう構成されている。例えば、ミッションIDがPA-M001のミッション内容は、「スーパーリーチAで大当たり」となっているが、遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1における、表中の「大当たり時の演出」を参照し「スーパーリーチA」が登録されている場合には、該ミッション内容が達成されたと見做して「達成状況」に「○」を登録する処理がなされるよう構成されている。尚、本テーブルにおける達成状況は、後述する遊技履歴情報復元サービスのシステムフローに基づき、達成／未達成を切り替えることができるよう構成されている。

【表 17】

(表17)

【ミッション達成状況登録用テーブル】

ミッションID	ミッション内容	達成状況
PA-M001	スーパーリーチAで大当たり	○
PA-M002	スーパーリーチBで大当たり	○
PA-M003	スーパーリーチCで大当たり	×
⋮	⋮	⋮
PA-M051	大当たり後10回転以内に再度大当たり	○
PA-M052	大当たり後50回転以内に再度大当たり	○
PA-M053	大当たり後100回転以内に再度大当たり	○
⋮	⋮	⋮
PA-M121	大当たり時にプレミア画像Aが表示された	×
PA-M122	大当たり時にプレミア画像Bが表示された	○
PA-M123	大当たり時にプレミア画像Cが表示された	×
⋮	⋮	⋮

【0081】

次に、入力情報解析制御手段 2 3 2 2 h は、当該情報入力を行った遊技者を一意に特定するための情報を一時記憶するユーザ特定情報一時記憶手段 2 3 2 2 h-1 と、当該入力された情報に含まれる遊技機の演出内容変更指示に係る情報を一時記憶するための遊技機カスタム情報一時記憶手段 2 3 2 2 h-2 と、を更に有している。

【0082】

次に、QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g は、遊技の続行を不能とするエラーが発生した場合に QRコードの保全処理を実行するエラー時 QRコード保全手段 2 3 2 2 g-1 を更に有している。ここで、エラー時 QRコード保全手段 2 3 2 2 g-1 は、遊技の続行を不能とするエラーが発生した場合に、演出操作装置 4 0 0 0 による操作を契機とせず、QRコードを強制的に発行して表示する QRコード強制発行手段 2 3 2 2 g-1-1 と、遊技の続行を不能とするエラーが発生した場合に、QRコードの原情報となる遊技履歴に関する情報を精査する QRコード原情報精査手段 2 3 2 2 g-1-2 と、を更に有している。また、QRコード強制発行手段 2 3 2 2 g-1-1 は、QRコードの表示猶予期間を計時するためのリセット猶予期間管理用タイマ 2 3 2 2 g-1-1-1 を更に有している。

【0083】

尚、演出制御手段 2 3 2 0 は、その他にも、遊技効果ランプ 1 9 0 の点灯及び消灯や、スピーカ 1 1 4 からの音声出力等の演出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本最良形態においては、演出制御手段 2 3 2 0 が、装飾図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

【0084】

最後に、補助遊技周辺機器 2 4 0 0 は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放の契機となる補助遊技始動口 2 4 1 0 と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 とを有している。

【0085】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 が、主制御装置 1 0 0 0 と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置 2 3 1 0 が、演出制御手段 2 3 2 0 と情報伝達可能に接続されている。即ち、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 により制御され、演出表示装置 2 3 1 0 は、演出制御手段 2 3 2 0 により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置 1 0 0 0 と片方向通信により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0086】

(システム構成要素／パチンコ遊技機 1 0 0 ／処理フロー)

次に、図 5～図 2 9 のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図 5～図 1 7 のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。まず、図 5 は、主制御装置 1 0 0 0 が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。ここで、図 5 (左) のフローチャートは、電源立ち上げ後の、通常時における主制御装置 1 0 0 0 で実行される処理である。また、図 5 (右) のフローチャートは、電源電圧が所定値を下回ると発せられる NMI 信号を契機として実行される電源断時処理である。

【0087】

まず、図 5 (左) は、主制御装置 1 0 0 0 が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。まず、ステップ 1 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、特別遊技移行に係る始動口 (間接的に寄与する補助遊技始動口も含む) への入賞に関する処理を行う入賞処理 1 0 を実行する。次に、ステップ 1 2 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の電チュー駆動判定処理を実行する。次に、ステップ 1 4 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の通常遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1 6 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特別

遊技制御処理を実行し、ステップ5000に移行する。そして、ステップ5000で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1400）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御装置3000に対してコマンドを送信して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ10に戻る。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【0088】

次に、図6は、図5におけるステップ10のサブルーチンに係る、入賞処理のフローチャートである。まず、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の補助遊技側乱数取得処理を実行する。そして、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述の主遊技側乱数取得処理を実行し、ステップ1200に移行する。

【0089】

次に、図7は、図6におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段1113は、補助遊技始動口2410に遊技球が入球（流入、通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段1123は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段1123は、補助遊技側乱数を取得する。そして、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段1133は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aにセットする形で保留球を1加算し、次の処理（主遊技側乱数取得処理1300）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（主遊技側乱数取得処理1300）に移行する。

【0090】

次に、図8は、図6におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段1111は、第1主遊技始動口2210の第1主遊技始動口入球検出装置2211から第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段1121は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306及びステップ1308で、第1主遊技乱数取得判定実行手段1121は、第1主遊技側乱数（第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等）を取得し、第1主遊技図柄保留手段1131が、第1主遊技図柄について何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該第1主遊技側乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aにセットする。次に、ステップ1309で、情報送信手段1300は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aを参照し、当該乱数が第1主遊技図柄について何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出制御手段2320側に送信する。次に、ステップ1310で、第2主遊技始動口入球判定手段1112は、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口入球検出装置2111から第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合、ステップ1312で、第2主遊技乱数取得判定実行手段1122は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314及びステップ1316で、第2主遊技乱数取得判定実行手段1122は、第2主遊技側乱数（第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数）を取得し、第2主遊技図柄保留手段1132が、第2主遊技図柄について何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該第2主遊技側乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aにセットする。次に、ステップ1317で、情報送信手段1300は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、当該乱数が第2主遊技図柄について何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を表示制御手段2320側に送信し、次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。尚

10

20

30

40

50

、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合はステップ1310に移行し、ステップ1310及びステップ1312でNoの場合は次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。

【0091】

次に、図9は、図5におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電チュー駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照して、電チュー開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aを参照し、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1208で、電チュー開放可否決定手段1135cは、補助遊技関連情報一時記憶手段1192を参照して補助遊技側の遊技状態情報を取得した上、今回消化される補助遊技側乱数に基づき、電チュー開放可否抽選テーブル1135dを参照して可否を決定し、続いて、補助遊技内容決定手段1143は、可否結果に基づき、補助遊技停止図柄決定用参照テーブル1143a-1を参照して停止図柄を決定する。次に、ステップ1210で、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192を参照して補助遊技側の遊技状態情報を取得した上、補助遊技変動態様決定用参照テーブル1143a-2を参照し、補助遊技図柄の変動時間を決定する。そして、ステップ1212で、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a内の補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、補助遊技図柄保留手段1133は、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技図柄変動管理用タイマ1154a-1をスタートした後、補助遊技図柄表示部2421上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1216で、補助遊技図柄変動時間管理手段1154aは、補助遊技図柄変動管理用タイマ1154a-1を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1216でYesの場合、ステップ1218で、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技図柄表示部2421上で、前記ステップ1208で補助遊技内容決定手段1143が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a内の補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1222で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ1222でYesの場合、ステップ1224で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192を参照して補助遊技側の遊技状態情報を取得した上、当該遊技状態に基づき、電チュー開放時間決定用参照テーブル1163を参照し、第2主遊技始動口電動役物2112の開放時間を決定した上、補助遊技関連情報一時記憶手段1193に開放時間をセットする。次に、ステップ1226で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aのフラグ領域内の電チュー開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1228で、電チュー開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口電動役物2112を開放する。

【0092】

次に、ステップ1230で、電チュー開閉制御手段1160は、電チュー開放期間管理用タイマ1162を参照し、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aに一時記憶した開放時間の終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、電チュー開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口電動役物2112を閉鎖する。次に、ステップ1234で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aのフラグ領域内の電チュー開放中フラグをオフにし、次の処理（通常遊技処理14）に移行する。

【0093】

尚、ステップ1202でN oの場合はステップ1230に移行し、ステップ1204でN oの場合はステップ1216に移行し、ステップ1206、ステップ1216、ステップ1222及びステップ1230でN oの場合は次の処理（通常遊技処理14）に移行する。

【0094】

次に、図10は、図5におけるステップ14のサブルーチンに係る、通常遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1400（1）で、主制御装置1000は、後述する第1主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1400（2）で、主制御装置1000は、後述する第2主遊技図柄表示処理を実行する。そして、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述する特別遊技作動条件判定処理を実行し、次のステップ（特別遊技制御処理16）に移行する。

【0095】

次に、図11は、図10におけるステップ1400（1）及び（2）のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理及び第2主遊技図柄表示処理のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側及び第2主遊技図柄側で共通するため、特記する場合を除き、第1主遊技図柄側を主に記載することとし、第2主遊技図柄側は括弧書きで記載する。まず、ステップ1800で、主制御装置1000は、後述する変動開始条件充足判定処理を実行する。次に、ステップ1402で、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に係る変動開始許可フラグがオンであるか否かを判定する。尚、「変動開始許可フラグ」とは、後述する変動開始条件充足判定処理においてオンとなる、特別遊技中や主遊技図柄変動中でないこと等を条件としてオンになるフラグである。ステップ1402でY e sの場合、ステップ1403で、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に係る変動開始許可フラグをオフにする。

【0096】

次に、ステップ1404で、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技側乱数（第2主遊技側乱数）を読み出す。次に、ステップ1406で、当否抽選手段1135は、第1主遊技側乱数（第1当選乱数）{第2主遊技側乱数（第2当選乱数）}及び遊技状態に基づき、第1主遊技用当否抽選テーブル1135b-1（第2主遊技用当否抽選テーブル1135b-3）を参照し、主遊技図柄当否（大当り、小当り）抽選を実行する。尚、本最良形態では、同一の抽選テーブルで大当り及び小当りの抽選を実行したがこれには限定されない。例えば、当否抽選に際しては、先に大当り抽選テーブルを参照して大当り抽選を実行し、大当り抽選にはずれた場合、更に小当り抽選テーブルを参照して小当り抽選を実行するように構成してもよい。更には、先に小当り抽選テーブルを参照して小当り抽選を実行し、小当り抽選にはずれた場合又は当たった場合でも重ねて大当り抽選を実行してもよい。そして、ステップ1408で、特別遊技移行決定手段1135aは、抽選結果が当りか否かを判定する。ステップ1408でY e sの場合、ステップ1410で、特別遊技移行決定手段1135aは、第1フラグー時記憶手段1191a（第2フラグー時記憶手段1192a）内の当りフラグをオンにする。他方、ステップ1408でN oの場合には、ステップ1410をスキップする。

【0097】

そして、ステップ1412で、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a（第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a）内の各抽選テーブルを参照し、第1主遊技側乱数（例えば、第1主遊技図柄決定乱数、第1変動態様決定乱数）{第2主遊技側乱数（例えば、第2主遊技図柄決定乱数、第2変動態様決定乱数）}に基づいて第1主遊技図柄（第2主遊技図

柄)に関する停止図柄及び変動態様を決定し、これらを第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、当否結果・遊技状態(確率変動遊技状態や限定頻度遊技状態)に基づいて決定される(以下も同様)。次に、ステップ1414で、情報送信手段1300は、ステップ1412で決定した第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)に関する図柄情報(停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等)を演出制御手段2320側に送信する。次に、ステップ1416で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a(第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a)が、所定時間{前記ステップ1412で決定した変動態様に係る変動時間}を第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1(第2主遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1)にセットする。そして、ステップ1418で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1主遊技図柄表示装置2130の第1主遊技図柄表示部2131(第2主遊技図柄表示装置2230の第2主遊技図柄表示部2231)上で、第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1420で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)内の変動中フラグをオンする。

10

【0098】

そして、ステップ1422で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a(第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a)が、所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ1422でNoの場合には、次の処理(特別遊技作動条件判定処理1500)に移行する。他方、ステップ1422でYesの場合、ステップ1424で、情報送信手段1300は、所定時間に到達した旨のコマンドを演出制御手段2320側に送信する。次に、ステップ1426で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1主遊技図柄表示装置2130の第1主遊技図柄表示部2131(第2主遊技図柄表示装置2230の第2主遊技図柄表示部2231)上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。

20

【0099】

次に、ステップ1438で、遊技制御手段1100は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)を参照し、当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1440で、遊技制御手段1100は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)内の当りフラグをオフにする。次に、ステップ1446で、遊技制御手段1100は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技実行許可フラグをオンにし、ステップ1428に移行する。尚、ステップ1438でNoの場合にも、ステップ1428に移行する。

30

【0100】

次に、ステップ1428で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ1430で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a(第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a)は、第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1(第2主遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1)をリセットする。次に、ステップ1450で、主制御装置1000は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理(特別遊技作動条件判定処理1500)に移行する。

40

【0101】

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1432で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合にはステップ1422に移行し、Noの場合には次の処理(特別遊技作動条件判定処理1500)に移行する。

【0102】

50

次に、図12は、図11におけるステップ1800(1)及び(2)のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄に係る変動開始条件充足判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194をそれぞれ参照し、特別遊技中でないか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、遊技状態一時記憶手段1190にアクセスし、現在第1主遊技図柄も第2主遊技図柄も変動中でないか否かを判定する。ステップ1804でYesの場合、ステップ1808で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、優先消化側の保留、即ち、本例では第2主遊技図柄側の保留が存在するか否かを判定する。ステップ1808でYesの場合、ステップ1810で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、優先消化側の第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aにアクセスし、優先消化側の第2主遊技図柄に係る変動開始許可フラグをオンにし、次の処理(ステップ1402)に移行する。他方、ステップ1808でNoの場合(優先消化側の保留が無い場合)には、ステップ1812で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、非優先消化側の保留が存在するか否かを判定する。ステップ1812でYesの場合、ステップ1814で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、非優先消化側の第1主遊技図柄に係る変動許可フラグをオンにし、次の処理(ステップ1402)に移行する。尚、ステップ1802又はステップ1804でNoの場合にも次の処理(ステップ1402)に移行する。

10

【0103】

次に、図13は、図11におけるステップ1450(1)及び(2)のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域を参照し、主遊技図柄確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、特定遊技制御手段1180は、主遊技図柄時短回数カウンタ1181bを参照して、主遊技図柄時短回数カウンタ値が0よりも大きいかな否か、即ち、非確変時短遊技中であるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段1180は、主遊技図柄時短回数カウンタ1181bの時短回数カウンタ値を1減算する。次に、ステップ1456で、特定遊技制御手段1180は、主遊技図柄時短回数カウンタ1181bを参照して、主遊技図柄時短回数が0であるか否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1457で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の主遊技図柄時間短縮フラグをオフにする。そして、ステップ1458で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の補助遊技図柄時間短縮フラグをオフにし、次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。尚、ステップ1451、ステップ1452及びステップ1456及びNoの場合にも、次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

20

30

【0104】

次に、図14は、図10におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段1171は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、条件判定手段1171は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ1506で、特別遊技内容決定手段1172は、各種パラメータに基づき、特別遊技内容参照テーブル1172aを参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段1194にセットする。そして、ステップ1507で、特定遊技制御手段1180は、遊技関連情報一時記憶手段1190(遊技内容決定用情報記憶領域)に一時記憶されている過去の当選図柄及び遊技状態に関する情報を、今回の当選図柄及び現在の遊技状態に関する情報に更新する。尚、この遊技状態情報は、特別遊技終了後の遊技状態を決定する際に利用される。以上で、特別遊技内容のセット処理を終了する。

40

50

【0105】

次に、ステップ1508で、特定遊技終了条件判定手段1181は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、今回の当りが小当りでないか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1510で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、主遊技図柄確変フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域内の主遊技図柄確変フラグをオフにする。

【0106】

次に、ステップ1516で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、主遊技図柄時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1516でYesの場合、ステップ1518で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、主遊技図柄時短フラグをオフにする。そして、ステップ1519で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、主遊技図柄時短フラグをオフにする。そして、ステップ1520で、特定遊技終了条件判定手段1181は、主遊技図柄時短回数カウンタ1181bをクリアして時短回数を0回にする。そして、ステップ1528で、条件判定手段1171は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技移行許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行する。尚、ステップ1502でNoの場合にも次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行し、ステップ1508でNoの場合及びステップ1516でNoの場合にはステップ1528に移行し、ステップ1510でNoの場合にはステップ1516に移行する。

【0107】

次に、図15は、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1608で、情報送信手段1300は、演出制御手段2320側に特別遊技開始信号を送信し、ステップ1612に移行する。他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、特別遊技実行手段1173は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（賞球払出処理5000）に移行する。

【0108】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ1614～1622の処理を行うことなく、ステップ1626に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194に一時記憶されている開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド数カウンタに1を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段1194に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後

(初期値)は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1622で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220のいずれを開放するかを確認した上で、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220の第1大入賞口電動役物2122又は第2大入賞口電動役物2222を駆動して、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を開放し、ステップ1626に移行する。

【0109】

次に、ステップ1626で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して当該ラウンドで所定球(例えば10球)の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1630に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1628で、特別遊技実行手段1173は、ラウンド実行用タイマ1174a(特に開放時間タイマ)を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1628でYesの場合にも、ステップ1630に移行し、Noの場合には、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。

【0110】

次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段1173は、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220の第1大入賞口電動役物2122又は第2大入賞口電動役物2222の駆動を停止して、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、ラウンド実行用タイマ1174aをリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して、当該ラウンドが最終ラウンド(例えば、大当たりであれば15ラウンド、小当たりであれば1ラウンド)であるか否かを判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1640で、情報送信手段1300は、演出制御手段2320側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ9000で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。

【0111】

次に、図16は、図15におけるステップ9000のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。ステップ9002で、特定遊技制御手段1180は、遊技関連情報一時記憶手段1190(遊技内容決定用情報一時記憶領域)を参照して今回の当りの契機となった図柄情報及び遊技状態情報を取得した上、主遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブル1183aを参照して主遊技遊技状態を決定し、遊技状態一時記憶手段1190に当該決定した主遊技遊技状態をセットする。次に、ステップ9004で、特定遊技制御手段1180は、遊技関連情報一時記憶手段1190(遊技内容決定用情報一時記憶領域)を参照して今回の当りの契機となった図柄情報及び遊技状態情報を取得した上、補助遊技特定遊技可否・内容決定用参照テーブル1183bを参照して補助遊技遊技状態を決定し、遊技状態一時記憶手段1190に当該決定した補助遊技遊技状態をセットし、次の処理(ステップ5000の賞球払出処理)に移行する。

【0112】

次に、図5(右)フローチャートを参照しながら、NMI信号を受信した際の主制御装置1000で実行される処理を説明する。NMI信号を受信した場合、ステップ1700で、電源断時・電源立ち上げ時処理制御手段1600は、後述する電源断時処理を実行する。尚、NMI信号を受信した場合には、他の処理が実行中であっても他の処理を中断して当該処理を優先実行するように構成されている。以下、図5(右)のフローチャートに

10

20

30

40

50

における各サブルーチンに係る処理について詳述する。ここで、図17は、図5におけるステップ1700のサブルーチンに係る、RAMバックアップ電源供給処理のフローチャートである。NMI信号を受信した主制御手段側では、ステップ1702で、電源断時・電源立ち上げ時処理制御手段1600は、主制御基板1000のRAMに対してバックアップ電源を供給し、当該処理をループする。

【0113】

次に、図18～図29のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のサブ基板側での処理の流れを説明する。まず、図18は、演出制御手段2320が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。ここで、演出制御手段2320が行うメインフローチャートには、図5の主制御装置1000が行うメインフローチャートとは異なり、電源電圧が所定値を下回ると発せられるNMI信号を契機として実行される電源断時処理が存在しない。即ち、主制御装置1000は、NMI信号を契機としてステップ1700でバックアップ処理を実行するが、演出制御手段2320は、同様のバックアップ処理を実行しないよう構成されている。

【0114】

まず、図18は、演出制御手段2320が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。はじめに、ステップ6400で、演出制御手段2320は、後述する遊技履歴更新開始処理を実行する。次に、ステップ6500で、演出制御手段2320は、後述する保留情報管理・保留表示処理を実行する。次に、ステップ6100(1)及び(2)で、演出制御手段2320は、後述する第1及び第2装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ6200(1)及び(2)で、演出制御手段2320は、後述する第1及び第2装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ6300で、演出制御手段2320は、後述する特別遊技中(大当たり中)表示制御処理を実行する。次に、ステップ6700で、演出制御手段2320は、後述する遊技履歴情報更新処理を実行する。次に、ステップ6800で、演出制御手段2320は、後述する遊技履歴更新終了処理(QRコード発行制御処理)を実行する。次に、ステップ6900で、演出制御手段2320は、後述するエラー時QRコード保全処理を実行し、ステップ6400に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【0115】

はじめに、図19は、図18のステップ6400のサブルーチンに係る、遊技履歴更新開始処理のフローチャートである。まず、ステップ6402で、遊技履歴更新制御手段2322fは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグ領域を参照し、遊技履歴更新フラグがオフであるか否かを判定する。尚、遊技履歴更新フラグは後述するステップ6408でオンになるフラグであり、このフラグがオンである状況下では遊技履歴が逐次更新される。そして、ステップ6402でYesの場合、ステップ6404で、遊技履歴更新制御手段2322fは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグ領域を参照し、現在遊技が実行されていないか(具体的には、特別遊技中フラグ、図柄変動中フラグがいずれもオフで、保留も存在しない状況)であるか否か、即ち、デモ表示中であるか否かを判定する。ステップ6404でYesの場合、ステップ6406で、遊技履歴更新制御手段2322fは、情報受信手段2321を参照し、演出操作装置4000を介して所定の入力操作(例えばパスワード入力)があったか否かを判定する。ステップ6406でYesの場合、ステップ6408で、遊技履歴更新制御手段2322fは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグ領域を参照し、遊技履歴更新フラグをオンにする。次に、ステップ6409で、入力情報解析制御手段2322hは、演出操作装置4000を介して入力された情報(例えばパスワード入力)に、遊技履歴に関する情報が含まれているか否かを判定する。ステップ6409でYesの場合、ステップ6410で、入力情報解析制御手段2322hは、演出操作装置4000を介して入力された情報(例えばパスワード入力)から、当該情報入力を行ったユーザを特定するための情報(例えば、ユーザID)を導出し、当該情報をユーザ特定情報一時記憶手段2322h-1に一時記憶すると共に、各パラメータ(遊技の進行に伴い、遊技履歴として更新されるパラメータ)

の初期値（当該遊技者がこれまで積み上げてきたパラメータ値）を導出し、当該初期値を遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1に登録する。次に、ステップ6411で、入力情報解析制御手段2322hは、演出操作装置4000を介して入力された情報（例えばパスワード入力）に、ミッション達成状況に関する情報が含まれているか否かを判定する。ステップ6411でYesの場合、ステップ6412で、入力情報解析制御手段2322hは、演出操作装置4000を介して入力された情報（例えばパスワード入力）からミッション達成状況の初期値（後述する遊技機サーバV100で管理されているミッション達成状況と同等の内容）を導出し、当該初期値を遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内のミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2に登録する。次に、ステップ6413で、入力情報解析制御手段2322hは、演出操作装置4000を介して入力された情報（例えばパスワード入力）に、演出カスタム指示内容に関する情報が含まれているか否かを判定する。ステップ6413でYesの場合、ステップ6414で、入力情報解析制御手段2322hは、演出操作装置4000を介して入力された情報（例えばパスワード入力）から演出カスタム指示内容の初期値（後述する遊技機サーバV100で管理されている演出カスタム指示内容と同等の内容）を導出し、当該初期値を遊技機カスタム情報一時記憶手段2322h-2に一時記憶する。そして、ステップ6416で、入力情報反映制御手段2322jは、遊技機カスタム情報一時記憶手段2322h-2に一時記憶されている内容に基づき、装図表示内容変更関連情報一時記憶手段2322a-3の内容を更新すると共に、装図表示内容変更手段2322a-7は、装図表示内容変更関連情報一時記憶手段2322a-3の内容に基づき、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3の内容を変更し、次の処理（ステップ6500の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。尚、ステップ6402、ステップ6404又はステップ6406でNoの場合にも、次の処理（ステップ6500の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。また、ステップ6409でNoの場合には、ステップ6411へ移行し、ステップ6411でNoの場合には、ステップ6413へ移行し、ステップ6413でNoの場合には、次の処理（ステップ6500の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。

【0116】

次に、図20は、図18でのステップ6500のサブルーチンに係る、保留情報管理・保留表示処理のフローチャートである。まず、ステップ6502で、装図保留情報表示制御手段2322bは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ6502でYesの場合、ステップ6504で、装図保留情報表示制御手段2322bは、装図保留情報一時記憶手段2322b-1の装図保留カウンタ値に1を加算する。そして、ステップ6505で、装図保留情報表示制御手段2322bは、装図保留情報一時記憶手段2322b-1の装図保留カウンタ値と同数の保留表示をし、次の処理〔ステップ6100（1）の第1装飾図柄表示内容決定処理〕に移行する。他方、ステップ6502でNoの場合、ステップ6506で、装図保留情報表示制御手段2322bは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ6506でYesの場合、ステップ6508で、装図保留情報表示制御手段2322bは、装図保留情報一時記憶手段2322b-1の装図保留カウンタ値に1を減算する。そして、ステップ6510で、演出制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアにアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ6505に移行する。

【0117】

次に、図21は、図18でのステップ6100のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。ここで、第1装飾図柄に係るステップ6100（1）と第2装飾図柄に係るステップ6100（2）とは処理が共通するので、両者を一纏めにして説明することとする。まず、ステップ6102で、装図表示内容決定手段2322a-1は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御基板1000側から新

たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、装図表示内容決定手段2322a-1は、ステップ6102で受信した図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル2322a-1-1及び停止図柄決定用抽選テーブル2322a-1-2を参照し、装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定する。そして、ステップ6106で、装図表示内容決定手段2322a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアにアクセスし、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理〔ステップ6200(1)の第1装飾図柄表示制御処理〕に移行する。

【0118】

次に、図22は、図18でのステップ6200(1)及び(2)のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。ここで、第1装飾図柄に係るステップ6200(1)と第2装飾図柄に係るステップ6200(2)とは処理が共通するので、両者を一纏めにして説明することとする。まず、ステップ6202で、装飾図柄表示制御手段2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6202でYesの場合、ステップ6204で、装飾図柄表示制御手段2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6204でYesの場合、ステップ6206及びステップ6208で、装飾図柄表示制御手段2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオンにすると共に、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ6210で、装飾図柄表示制御手段2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容に従い、演出表示装置2310の装図表示部2311上で装飾図柄の変動表示を開始する。

【0119】

そして、ステップ6212で、装飾図柄表示制御手段2322aは、メイン側情報一時記憶手段2121aを参照し、主制御装置1000側から確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ6212でYesの場合、ステップ6214で、装飾図柄表示制御手段2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容(停止図柄)に従い、演出表示装置2310の装図表示部2311上で装飾図柄の停止図柄を確定表示する。そして、ステップ6216で、装飾図柄表示制御手段2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオフにし、次の処理(ステップ6300の特別遊技中表示制御処理)に移行する。

【0120】

尚、ステップ6202でNoの場合はステップ6212に移行し、ステップ6204及びステップ6212でNoの場合は次の処理(ステップ6300の特別遊技中表示制御処理)に移行する。

【0121】

次に、図23は、図18でのステップ6300のサブルーチンに係る、特別遊技中(大当たり中)表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6302で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6302でYesの場合、ステップ6304で、表示制御手段2322は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技開始信号を受信したか否かを判定する。ステップ6304でYesの場合、ステップ6306及びステップ6308で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置2310上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ6358で、表示制御手段2322は、演出表示装置2310上で、ステップ1624で主制御装置1000側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する。次に、ステップ6312で、表示制御手段2322は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技終了信号を受信した

か否かを判定する。ステップ6312でYesの場合、ステップ6314で、表示制御手段2322は、演出表示装置2310上で、大当り終了表示を行う。そして、ステップ6316で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ7100の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。

【0122】

尚、ステップ6302、ステップ6304及びステップ6312でNoの場合は次の処理（ステップ7100の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。

【0123】

次に、図24は、図18でのステップ6700のサブルーチンに係る、遊技履歴情報更新処理のフローチャートである。まず、ステップ6702で、遊技履歴更新制御手段2322fは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグ領域を参照し、遊技履歴更新フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6702でYesの場合、ステップ6704で、遊技履歴更新制御手段2322fは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、遊技履歴に係るメイン側情報が更新されたか否かを判定する。ステップ6702でYesの場合、ステップ6706で、遊技履歴更新制御手段2322fは、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1にアクセスし、該当するパラメータに関する遊技履歴を更新する。ここで、遊技履歴に係るメイン側情報とは、表12の左側ブロックで示されるような情報であり、例えば、表12の「図柄変動回数」であれば、メイン側情報一時記憶手段2321a内の主遊技図柄の変動開始（もしくは変動終了）情報を契機として、「図柄変動回数」を1インクリメントする処理が実行される。次に、ステップ6708で、遊技履歴更新制御手段2322fは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cを参照し、遊技履歴に係るサブ側情報が更新されたか否かを判定する。ステップ6708でYesの場合、ステップ6710で、遊技履歴更新制御手段2322fは、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1にアクセスし、該当するパラメータに関する遊技履歴を更新する。ここで、遊技履歴に係るサブ側情報とは、表12の右側ブロックで示されるような情報であり、例えば、表12の「大当り時の演出」であれば、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内の大当り時に選択された演出種別を、「大当り時の演出」に記憶する処理が実行される。次に、ステップ6712で、遊技履歴更新制御手段2322fは、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1の内容に基づき、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内のミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2内の何れかのミッション内容を達成しているか否かを判定する。ステップ6712でYesの場合、ステップ6714で、遊技履歴更新制御手段2322fは、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内のミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2にアクセスし、該当するミッション内容に関するミッション達成状況を更新して、次の処理（ステップ6800の遊技履歴更新終了処理）に移行する。尚、ステップ6702又はステップ6712でNoの場合には次の処理（ステップ6800の遊技履歴更新終了処理）に移行し、ステップ6704でNoの場合にはステップ6708に移行し、ステップ6708でNoの場合にはステップ6712に移行する。

【0124】

次に、図25は、図18でのステップ6800のサブルーチンに係る、遊技履歴更新終了処理（QRコード発行制御処理）のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、コンテンツ段階配信サービスを実現するため、遊技者による所定操作を契機として、遊技機側から遊技結果に係る情報を発行することにある。例えば、本最良形態において、所定条件を満たしたプレミア動画像等が表示された場合には、プレミア動画像等が表示された事実を遊技履歴として残しておき、その遊技履歴に基づき遊技結果に係る情報をQRコードへ盛り込み発行する。このようにして発行されたQRコードを遊技者所有の移動体通信端末を介してウェブサイト側へ送信し、ウェブサイト上で登録されると、ウェブサイト側では受信したQRコードを解析し、遊技機側でプレミア動画像等が表示された事実を認

10

20

30

40

50

識する。そして、ウェブサイト側において、遊技機側でプレミア動画像等が表示された事実を認識できた場合のみ、QRコード送信元となる移動体通信端末へ各種コンテンツ（例えば、遊技機で表示されたプレミア動画像と同等の画像データ）の配信を行うことで、遊技結果に応じて段階的に各種コンテンツを配信することが可能となるのである。

【0125】

まず、ステップ6801で、QRコード発行制御手段2322gは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、遊技履歴更新フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ6802～ステップ6806にかけて、現在デモ演出中であるか否かが判定される。具体的には、まず、ステップ6802で、QRコード発行制御手段2322gは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6802でYesの場合、ステップ6804で、QRコード発行制御手段2322gは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6804でYesの場合、ステップ6806で、QRコード発行制御手段2322gは、装図保留情報一時記憶手段2322b-1の装図保留カウンタ値が0であるか否かを判定する。ここで、ステップ6802、ステップ6804及びステップ6806で示されるように、QRコード発行処理（後述のステップ6810）は、デモ演出（非遊技状態）中のみ実行されるよう構成されている。その理由は、QRコード発行処理には比較的長時間の処理時間を要するので、他の処理への影響の少ない非遊技状態中であることが好適となるのである。ステップ6806でYesの場合、ステップ6808で、QRコード発行制御手段2322gは、演出操作装置4000により所定手順の操作が行われたか否かを判定する。ここで、所定手順の操作内容については特に限定されず、例えば、QRコード発行を指示する専用の操作ボタンを演出操作装置4000に設け、該操作ボタンの押圧を契機としてQRコード発行処理を実行することが挙げられる。特に、パチンコ遊技機の場合は、遊技者層は高年齢層が多く占めるため、簡易な操作内容を設けておくことが好適となる。ステップ6808でYesの場合、ステップ6810で、QRコード発行制御手段2322gは、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1及びミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2の内容に基づきQRコード情報を生成して演出表示装置2310上に表示する。次に、ステップ6812で、QRコード発行制御手段2322gは、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1の内容、ミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2の内容、遊技機カスタム情報一時記憶手段2322h-1及び装図表示内容変更関連情報一時記憶手段2322a-3内の演出カスタム内容登録用テーブル2322a-3-1の内容をクリアすると共に、装図表示内容変更手段2322a-7は、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3の内容をデフォルト値へと更新する。そして、ステップ6814で、QRコード発行制御手段2322gは、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアにアクセスし、遊技履歴更新フラグをオフにし、次の処理（ステップ6900のエラー時QRコード保全処理）に移行する。他方、ステップ6801、ステップ6802、ステップ6804及びステップ6806でNoの場合、ステップ6820で、QRコード発行制御手段2322gは、演出表示装置2310上にQRコードが表示されているか否かを判定する。ステップ6820でYesの場合、ステップ6822で、QRコード発行制御手段2322gは、表示されているQRコードを消去し、次の処理（ステップ6900のエラー時QRコード保全処理）に移行する。ここで、ステップ6820及びステップ6822の処理には限定されず、例えば、QRコード表示時からの所定時間の経過を以て、表示されているQRコードを消去してもよい。尚、ステップ6808及びステップ6820でNoの場合にも、次の処理（ステップ6900のエラー時QRコード保全処理）に移行する。

【0126】

次に、図26は、図18でのステップ6900のサブルーチンに係る、エラー時QRコード保全処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、遊技機において遊技

10

20

30

40

50

続行に係る致命的なエラーが発生した場合には、QRコード発行処理に必要となる遊技履歴を保全することである。ここで、本最良形態では、電断時に演出制御手段2320上のRAMにバックアップ電源を供給し且つ電源立ち上げ時に電断直前の遊技状態に復帰させる処理を有していないため、電断時には遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1に一時的に記憶されている内容は全てクリアされるよう構成されている。そのため、遊技機において遊技続行に係る致命的なエラーが発生し、エラー解除のために遊技機の電断を要するような場合には、遊技機の電断前に遊技者の所定手順の操作に依らずQRコードを強制的に発行して表示することが主な保全処理となる。本最良形態では、遊技続行に係る致命的なエラーとして3種類のエラーを概念しており、夫々のエラー発生時において実行される保全処理が異なる。その3種類のエラーとは、(1)メイン側のプログラム処理(遊技制御手段1100下で動作する各種手段)によって検知された遊技続行を不能とすべきエラー(以下、メイン検知致命的エラーと呼ぶ)、(2)サブ側のプログラム処理(演出制御手段2320下で動作する各種手段)によって検知された遊技続行を不能とすべきエラー(以下、サブ検知致命的エラーと呼ぶ)、(3)副制御基板を構成するハードウェア内に設けられたタイマ回路(所謂、ウォッチドックタイマ)によって検知された遊技続行を不能とすべきエラー(以下、ハード検知致命的エラー)、である。

10

【0127】

まず、ステップ6900-1で、エラー時QRコード保全手段2322g-1は、メイン検知致命的エラー発生時に実行されることとなるQRコードの保全処理に係る、後述のメイン検知致命的エラー時QRコード強制発行処理を実行する。次に、ステップ6900-2で、エラー時QRコード保全手段2322g-1は、サブ検知致命的エラー発生時に実行されることとなるQRコードの保全処理に係る、後述のサブ検知致命的エラー時QRコード強制発行処理を実行する。そして、ステップ6900-3で、エラー時QRコード保全手段2322g-1は、ハード検知致命的エラー発生時に実行されることとなるQRコードの保全処理に係る、後述のハード検知致命的エラー時QRコード原情報精査処理を実行し、次の処理(ステップ6400の遊技履歴更新開始処理)に移行する。

20

【0128】

次に、図27は、図26でのステップ6900-1のサブルーチンに係る、メイン検知致命的エラー時QRコード強制発行処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、メイン検知致命的エラー発生時には、遊技者による所定操作を契機とせず、QRコードを強制的に発行して表示することである。ここで、本最良形態では、メイン検知致命的エラー発生時には、遊技球の発射を強制的に停止させるために、主制御装置1000により発射装置232を動作不能とすることで、遊技者による発射ハンドル116の操作を無効とするよう構成されている(図示せず)。そして、電源スイッチ292を操作して電源をオフにし再度電源をオン(電断復帰)するまでは、メイン検知致命的エラーを解除することができないよう構成されている(図示せず)。即ち、遊技を再開できる状態とするためには、遊技機の電断復帰を要することとなるのである。尚、本最良形態では、メイン検知致命的エラー発生時には、主制御装置1000により実行される各種処理(図5におけるステップ10、ステップ1200、ステップ14、ステップ1600及びステップ5000)は、処理を中断することなくメイン検知致命的エラー発生前と同様の処理が実行されるが、これには限定されない。例えば、メイン検知致命的エラー発生時には、主制御装置1000により実行される各種処理を全て中断してもよく、主制御装置1000により実行される各種処理の一部のみを中断してもよい。

30

40

【0129】

まず、ステップ6902-1で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、メイン検知致命的エラー信号を受信したか否かを判定する。ここで、メイン検知致命的エラー信号の種類は特に限定されないが、例えば、主制御基板側で検知された磁石検知、電波検知、乱数異常(同一乱数値が所定回数連続して発生した場合や、所定範囲外の乱数値が発生した場合等)、断線・短絡エラー等が挙げられる。ステップ6902-1でYesの場合、ステップ6904-1で、QRコー

50

ド強制発行手段2322g-1-1は、受信したメイン検知致命的エラー信号の種類に基づきエラー内容を通知するメッセージと共にエラー発生画面を演出表示装置2310へ表示し、各種遊技効果ランプ190（例えばサイドランプ）やスピーカ114を駆使してエラー発生を報知する。次に、ステップ6905-1で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、遊技履歴更新フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6905-1でYesの場合、ステップ6906-1で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1の遊技履歴内容に基づきQRコード情報を生成し、表示制御手段2322は、演出表示装置2310上に表示されているエラー発生画面上の所定位置に当該QRコード情報を表示する。ここで、ステップ6906-1が実行された以降は、無限ループ処理へと移行するため、電断復帰するまではサブ側の他の処理は一切実行されることはない。ここで、ステップ6906-1以降に無限ループ処理を行っている理由は、メイン検知致命的エラー信号を受信した場合には、演出操作装置4000からの操作信号を受け付けたり、サブ側での他の処理が実行されることを回避するためである。しかしながら、これには限定されず、サブ側での処理は必要に応じて処理を続行するよう構成してもよい。尚、ステップ6902-1でNoの場合には次の処理（ステップ6900-2のサブ検知致命的エラー時QRコード強制発行処理）に移行し、ステップ6905-1でNoの場合には無限ループ処理へと移行する。

【0130】

次に、図28は、図26でのステップ6900-2のサブルーチンに係る、サブ検知致命的エラー時QRコード強制発行処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、サブ検知致命的エラー発生時には、サブリセット（演出制御手段2320のリセット処理）前にQRコードを強制的に発行して表示することである。ここで、本最良形態では、サブ検知致命的エラー発生時には、演出制御手段2320のリセット処理が実行され、演出制御手段2320上のRAMに一時記憶されている情報が全てクリアされた上で、演出制御手段2320の処理が再実行されるよう構成されている。即ち、サブ検知致命的エラー発生時は、遊技を続行できる状態ではあるが、演出表示装置2310上に表示される内容の信頼性が低まった状態であり、遊技を続行することで遊技者へ誤った情報を提供する（例えば、ハズレ時に大当り表示する）可能性が高いため、サブリセットによる情報のクリアを要するのである。

【0131】

まず、ステップ6902-2で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cを参照し、サブ検知致命的エラー信号を受信したか否かを判定する。ここで、サブ検知致命的エラー信号には複数種類あり、例えば、副制御基板側で検知されたプログラム異常（RAM上で動作しているプログラム内容が、該プログラムの読み出し元となるROM上に格納されているプログラム内容と異なる等）、乱数異常、断線・短絡エラー等が挙げられる。ステップ6902-2でYesの場合、ステップ6904-2で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、受信したサブ検知致命的エラー信号の種類に基づきエラー内容を通知するメッセージと共にエラー発生画面を演出表示装置2310へ表示し、各種遊技効果ランプ190（例えばサイドランプ）やスピーカ114を駆使してエラー発生を報知する。次に、ステップ6905-2で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、遊技履歴更新フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6905-2でYesの場合、ステップ6906-2で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1の内容に基づきQRコード情報を生成し、表示制御手段2322は、演出表示装置2310上に表示されているエラー発生画面上の所定位置に当該QRコード表示する。次に、ステップ6908-2及びステップ6910-2で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、リセット猶予期間管理用タイマ2322g-1-1-1をスタートさせると共に、ステップ6906-2で表示されたQRコードが所定期間経過後に消去される旨のメッセージを、演出表示装置23

10 上に表示されているエラー発生画面上の所定位置に表示する。そして、ステップ6912-2で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、リセット猶予期間管理用タイマ2322g-1-1-1を参照し、所定期間が経過したか否かを判定する。ここで、リセット猶予期間管理用タイマ2322g-1-1-1で計時する所定期間としては、遊技者が演出表示装置2310上に表示されているQRコードを、遊技者所有の移動体通信端末へ移送するのに十分な期間が設定される。ステップ6912-2でYesの場合、ステップ6914-2で、QRコード強制発行手段2322g-1-1は、サブリセット処理を実行する。ここで、ステップ6914-2が実行された場合は、演出制御手段2320上のRAMに一時記憶されている情報が全てクリアされた上で、ステップ6400へ移行する。尚、ステップ6912-2でNoの場合には、再度ステップ6912-2が実行されることで、無限ループ処理へと移行するため、サブ側の他の処理は一切実行されることはない。ステップ6912-2以降に無限ループ処理を行っている理由は、サブ検知致命的エラー信号を受信した場合には、演出操作装置4000からの操作信号を受け付けたり、サブ側での他の処理が実行されることを回避するためである。しかしながら、これには限定されず、サブ側での処理は必要に応じて処理を続行するよう構成してもよい。また、ステップ6902-2でNoの場合には次の処理（ステップ6900-3のハード検知致命的エラー時QRコード強制発行処理）に移行し、ステップ6905-2でNoの場合にはステップ6914-2に移行する。

【0132】

次に、図29は、図26でのステップ6900-3のサブルーチンに係る、ハード検知致命的エラー時QRコード原情報精査処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、ハード検知致命的エラー発生時には、ハードリセット（副制御基板を構成するハードウェアによるリセット処理）後に、QRコード発行処理に必要な遊技履歴が正常に記憶されているか否かを精査することである。ここで、本最良形態では、ハード検知致命的エラー発生時には、副制御基板を構成するハードウェアによるリセット処理が実行されるが、演出制御手段2320上のRAMに一時記憶されている情報はクリアされることなく、演出制御手段2320の処理が再実行されるよう構成されている。即ち、ハード検知致命的エラー発生時は、演出制御手段2320の処理が暴走（例えば、存在しないアドレスへの不正アクセスによるプログラム誤動作等）している可能性があり、演出制御手段2320での誤った処理を続行することで、演出制御手段2320上のRAMに一時記憶されている情報が破壊されることが考えられるため、演出制御手段2320へ事前に通知することなく強制的にリセット処理が実行されるのである。

【0133】

まず、ステップ6902-3で、QRコード原情報精査手段2322g-1-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cを参照し、ハードリセット信号を受信したか否かを判定する。ここで、ハードリセット信号は、副制御基板を構成するハードウェアによりリセット処理実行後にサブ側に発行される信号であるため、以降の処理は全てサブ側のリセット処理後に実行されるものである。ステップ6902-3でYesの場合、ステップ6904-3で、QRコード原情報精査手段2322g-1-2は、サブ側のリセット処理が実行された旨のメッセージを演出表示装置2310へ表示し、所定期間経過後（例えば、5秒後）に該表示されたメッセージを消去する。ここで、メッセージを「所定期間経過後に消去」する理由は、ハードリセット処理実行後は、メイン側での遊技進行状況にあわせてサブ側の処理が復帰し、演出表示装置2310上の表示内容も正常遊技時と同様の演出が復帰表示されているため、継続して表示しておく意味がないためである。次に、ステップ6906-3で、QRコード原情報精査手段2322g-1-2は、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1及びミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2のデータ内容について、リセット処理前のチェックサム値（例えば、全データ個数）とリセット処理後のチェックサム値を取得する。次に、ステップ6908-3で、QRコード原情報精査手段2322g-1-2は、ステップ6906-3で取得した、リセット処理前のチェックサム値とリセット処理後の

チェックサム値を比較し、同一の値であるか否かを判定する。ステップ6908-3でYesの場合、ステップ6910-3で、QRコード原情報精査手段2322g-1-2は、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内のデータが正常である旨のメッセージを演出表示装置2310へ表示し、所定期間経過後に該表示されたメッセージを消去し、次の処理（ステップ6400の遊技履歴更新開始処理）に移行する。他方、ステップ6908-3でNoの場合、ステップ6912-3で、QRコード原情報精査手段2322g-1-2は、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1及びミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2の全データをクリアする。そして、ステップ6914-3で、QRコード原情報精査手段2322g-1-2は、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内のデータをクリアした旨のメッセージを演出表示装置2310へ表示し、所定期間経過後に該表示されたメッセージを消去し、次の処理（ステップ6400の遊技履歴更新開始処理）に移行する。尚、ステップ6902-3でNoの場合には、次の処理（ステップ6400の遊技履歴更新開始処理）に移行する。

10

【0134】

（システム構成要素／移動体通信端末T100）

次に、本最良形態における移動体通信端末T100について説明する。以下の最良形態における移動体通信端末T100は、持ち運び可能な電話機（所謂携帯電話機）である。携帯電話機は、基地局620との間の通信方式によって大きく3種類に分かれている。第1の種類は、FDMA通信方式を採用した所謂アナログ携帯電話機であり、第1世代携帯電話（1G）と呼ばれている。第2の種類は、TDMA通信方式を採用した所謂デジタル携帯電話機であり、第2世代携帯電話（2G）と呼ばれている。第3の種類は、CDMA通信方式を採用した第2世代携帯電話よりも高速なデータ通信を可能としたデジタル携帯電話機であり、第3世代携帯電話（3G）と呼ばれている。ここで、第1世代携帯電話及び第2世代携帯電話においては、電話機を用いて通話するサービス（通話サービス）の提供が主となっており、第2世代携帯電話の一部において通話サービスとは異なるサービスが提供されているものの、携帯電話機同士で短い文字メッセージを送受信するサービス〔所謂ショートメッセージサービス（SMS）〕の提供に留まっている。他方、第3世代携帯電話では、Webサイトの閲覧サービスや電子メール（インターネットメール）の送受信サービス等、携帯電話機からインターネットに接続した上でのサービス提供が普及している。また、通話とは直接関係しない、デジタルカメラ機能やアプリケーションソフト実行機能、或いはGPS機能といった機能が搭載された機種も存在している。本最良形態では、移動体通信端末T100として第3世代携帯電話を対象としており、第3世代携帯電話において提供されているサービスやデジタルカメラ機能等を利用して新たなサービスの提供を図ることを目的としている。但し、本発明はこの第3世代携帯電話に限定されるものではなく、送受信される情報の種類や量に応じ、他の世代も使用可能である。尚、本形態は、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した最良形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある最良形態についての変更例は、別の最良形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本最良形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

20

30

40

【0135】

（システム構成要素／移動体通信端末T100／基本構造）

次に、図30を参照しながら、本最良形態に係る移動体通信端末T100の基本構造を説明する。移動体通信端末T100は、中央処理装置（CPU）T110と、一次記憶装

50

置（RAM）T 1 1 2と、二次記憶装置（ROM）T 1 1 4と、入出力バスT 1 8 0と、周辺機器と、から構成される。以下、これらを順に説明する。

【0136】

入出力バスT 1 8 0は、移動体通信端末T 1 0 0内部の装置や回路間でのデータ送受経路であり、入出力バスT 1 8 0には、中央処理装置T 1 1 0、一次記憶装置T 1 1 2、二次記憶装置T 1 1 4及び周辺機器が接続されている。ここで、一次記憶装置T 1 1 2には、受信した画像データや音声データ等の各種データや中央処理装置T 1 1 0での処理結果が記憶されている。また、二次記憶装置T 1 1 4には、後述する各手段を実現するためのプログラムやWebサイトを閲覧するためのブラウザソフト、移動体通信端末T 1 0 0の端末識別情報（製品番号、電話番号等）等が記憶されている。

10

【0137】

次に、周辺機器として、入出力バスT 1 8 0には、液晶ディスプレイやドット表示器から構成される表示装置T 1 2 2を制御する表示制御回路T 1 2 0と、スピーカT 1 6 2及びマイクT 1 6 4を制御する音声信号処理回路T 1 6 0と、テンキーや各種機能呼び出しキーから構成される操作キーT 1 3 2を制御する入力インターフェース（入力I / F）T 1 3 0と、アンテナT 1 4 2を介して無線通信を行う通信インターフェース（通信I / F）T 1 4 0と、撮像制御回路T 1 5 0と、が接続されている。ここで、撮像制御回路T 1 5 0には、CCDイメージセンサやC-MOSイメージセンサ等から構成される撮像素子T 1 5 2が接続されている。撮像素子T 1 5 2は、対象物から光を検出することで対象物を撮像し、その像を表す電気信号に変換して出力することができる半導体素子であり、レンズと共に移動体通信端末T 1 0 0の表面に設けられている。そのため、移動体通信端末T 1 0 0は、撮像素子T 1 5 2により対象物を静止画像や動画として撮像することができ、撮像して出力された電気信号を、撮像制御回路T 1 5 0及び入出力バスT 1 8 0を介して、一次記憶装置T 1 1 2等に記憶することができるのである。

20

【0138】

（システム構成要素／移動体通信端末T 1 0 0／ブロック図）

次に、図31のブロック図を参照しながら、本最良形態に係る移動体通信端末T 1 0 0の各種機能について説明する。はじめに、移動体通信端末T 1 0 0は、中央処理装置T 1 1 0、一次記憶装置T 1 1 2、二次記憶装置T 1 1 4等の素子等から構成される中央制御装置T 1 1 0 0と、表示装置T 1 2 2や表示制御回路T 1 2 0等から構成される情報表示装置T 1 2 0 0と、操作キーT 1 3 2や入力インターフェースT 1 3 0等から構成される情報入力装置T 1 3 0 0と、アンテナT 1 4 2や通信インターフェースT 1 4 0等から構成される無線通信装置T 1 4 0 0と、撮像素子T 1 5 2や撮像制御回路T 1 5 0等から構成される画像撮影装置T 1 5 0 0と、から構成されており、各装置は電氣的に接続されている。その他、図示しないが、スピーカT 1 6 2やマイクT 1 6 4及び音声信号処理回路T 1 6 0といった通話装置等とも電氣的に接続されている。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

30

【0139】

まず、中央制御装置T 1 1 0 0は、画像撮影装置T 1 5 0 0により撮像された2次元コードに含まれる情報を移動体通信端末T 1 0 0内部へ移送する2次元コード情報移送制御手段T 1 1 1 0と、無線通信装置T 1 4 0 0を介してのセンターサーバ640への接続や遊技機サーバV100へのサービス提供に係る要求信号（リクエスト）を発信するリクエスト信号送信制御手段T 1 1 2 0と、無線通信装置T 1 4 0 0を介して遊技機サーバV100から送信されるコンテンツ（文字、画像、音声等により表現される情報内容）信号（レスポンス）を受信するレスポンス信号受信制御手段T 1 1 3 0と、コンテンツ信号送受信制御手段T 1 1 3 0が受信したコンテンツや各種情報の情報表示装置T 1 2 0 0への表示制御を行う情報表示制御手段T 1 1 4 0と、センターサーバ640や遊技機サーバV100等の所在位置を示す情報（URL）や各種情報を保存する情報保存手段T 1 1 5 0と、を有している。

40

【0140】

50

次に、２次元コード情報移送制御手段Ｔ１１１０は、画像撮影装置Ｔ１５００により撮像された２次元コードの電気信号を受信する２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１と、２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１が受信した２次元コードの電気信号に含まれる情報を解析して取り出す２次元コード信号解析手段Ｔ１１１２と、２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１が受信した２次元コードの電気信号を一時記憶する２次元コード信号撮込情報一時記憶手段Ｔ１１１３と、を更に有している。ここで、２次元コード信号解析手段Ｔ１１１２は、２次元コードの電気信号を解析して取り出された情報を一時記憶する２次元コード信号解析結果情報一時記憶手段Ｔ１１１２ａを更に有している。

【０１４１】

次に、リクエスト信号送信制御手段Ｔ１１２０は、移動体通信端末Ｔ１００から送信される各種情報を一時記憶するリクエスト送信情報一時記憶手段Ｔ１１２１を更に有している。

【０１４２】

次に、レスポンス信号受信制御手段Ｔ１１３０は、移動体通信端末Ｔ１００により受信されるコンテンツや各種情報を一時記憶するレスポンス送信情報一時記憶手段Ｔ１１３１を更に有している。

【０１４３】

次に、情報保存手段Ｔ１１５０は、リクエスト信号の発信先となるＵＲＬを保存するためのＵＲＬ情報記憶手段Ｔ１１５１と、移動体通信端末Ｔ１００の端末識別情報を保存するための端末識別情報記憶手段Ｔ１１５２と、送受信情報一時記憶手段Ｔ１１３１に一時記憶されているコンテンツを保存するためのコンテンツ記憶手段Ｔ１１５３と、を更に有している。

【０１４４】

（システム構成要素／遊技機サーバＶ１００）

次に、本最良形態における遊技機サーバＶ１００について説明する。以下の最良形態における遊技機サーバＶ１００は、一般的なクライアントサーバモデルに基づき、クライアントとなる移動体通信端末Ｔ１００へサービスを提供するサーバ機能を有している。サーバ機能とは、ファイルサーバ機能やプリントサーバ機能等の情報やリソースの共有サービスに供されるものや、ＤＮＳサーバ機能やプロキシサーバ機能等のインターネット接続の利便性、安全性の向上サービスに供されるもの等様々であるが、遊技機サーバＶ１００は主に、クライアントが有するブラウザソフトに対する、ＨＴＭＬ文書、画像データや音声データ等のコンテンツ提供サービスに供される、所謂Ｗｅｂサーバ機能を発揮する。即ち、遊技機サーバＶ１００は、移動体通信端末Ｔ１００が有するブラウザソフトに対して、移動体通信端末Ｔ１００からの要求に応じて、文章、画像、音声等で表現される情報を提供することができるのである。尚、本形態は、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した最良形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある最良形態についての変更例は、別の最良形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本最良形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

【０１４５】

（システム構成要素／遊技機サーバＶ１００／基本構造）

次に、図３２を参照しながら、本最良形態に係る遊技機サーバＶ１００の基本構造を説明する。遊技機サーバＶ１００は、Ｗｅｂサーバ機能を発揮するＷｅｂ・コンテンツサーバ部Ｖ２００と、サービス提供先となる移動体通信端末Ｔ１００を特定するための情報及び提供するサービス内容を特定するための情報をＷｅｂ・コンテンツサーバ部Ｖ２００へ

供給する管理用サーバ部V300と、から構成される。以下、これらを順に説明する。

【0146】

まず、Web・コンテンツサーバ部V200は、中央処理装置(CPU)V210と、一次記憶装置(RAM)V212と、二次記憶装置(ハードディスクドライブ)V214と、外部接続用インターフェースV220と、内部接続用インターフェースV230と、外部記憶装置(ハードディスクドライブ)V240と、入出力バスV280と、から構成される。入出力バスV280は、Web・コンテンツサーバ部V200内部の装置や回路間でのデータ送受経路であり、入出力バスV280には、中央処理装置V210と、一次記憶装置V212と、二次記憶装置V214と、外部接続用インターフェースV220と、内部接続用インターフェースV230と、外部記憶装置V240が接続されている。ここで、一次記憶装置T112には、移動体通信端末T100へ送信する各種情報や中央処理装置V210での処理結果が記憶されており、二次記憶装置V214には、後述する各手段を実現するためのプログラムが記憶されている。また、外部記憶装置V240には、移動体通信端末T100へ送信するHTML文書、画像データや音声データ等のコンテンツが記憶されている。そして、外部接続用インターフェースV220はネットワーク820と接続されており、内部接続用インターフェースV230は、後述する管理用サーバ部V300と接続されている。

10

【0147】

次に、管理用サーバ部V300は、中央処理装置(CPU)V310と、一次記憶装置(RAM)V312と、二次記憶装置(ハードディスクドライブ)V314と、内部接続用インターフェースV320と、外部記憶装置(ハードディスクドライブ)V340と、入出力バスV380と、から構成される。入出力バスV380は、管理用サーバ部V300内部の装置や回路間でのデータ送受経路であり、入出力バスV380には、中央処理装置V310と、一次記憶装置V312と、二次記憶装置V314と、内部接続用インターフェースV320と、外部記憶装置V340が接続されている。ここで、一次記憶装置T112には、Web・コンテンツサーバ部V200へ送信する各種情報や中央処理装置V310での処理結果が記憶されており、二次記憶装置V314には、後述する各手段を実現するためのプログラムが記憶されている。また、外部記憶装置V340には、Web・コンテンツサーバ部V200へ送信する移動体通信端末T100の所有者情報や該所有者情報に基づくサービス内容を特定するための情報が記憶されている。そして、内部接続用インターフェースV320は、Web・コンテンツサーバ部V200と接続されている。

20

30

【0148】

(システム構成要素／遊技機サーバV100／ブロック図)

次に、図33のブロック図を参照しながら、本最良形態に係る遊技機サーバV100の各種機能について説明する。はじめに、遊技機サーバV100は、中央処理装置V210、一次記憶装置V212、二次記憶装置V214、中央処理装置V310、一次記憶装置V312、二次記憶装置V314、等の素子等から構成される中央制御装置V1100と、外部記憶装置V240等から構成されるコンテンツ管理装置V1200と、外部記憶装置V340等から構成されるユーザ情報管理装置V1300と、外部接続用インターフェースV220等から構成される情報通信装置V1400と、から構成されており、各装置は電氣的に接続されている。その他、図示しないが、遊技機サーバV100の電源装置やメンテナンス装置(液晶ディスプレイ、入力装置、情報バックアップ用記憶装置や記憶媒体等)といった装置等とも電氣的に接続されている。以下、上記各手段(装置)の詳細を説明する。

40

【0149】

まず、中央制御装置V1100は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されるサービス提供に係るリクエスト信号を受信するリクエスト信号受信制御手段V1110と、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信するコンテンツ等のレスポンス信号を送信するレスポンス信号送信制御手段V1120と、移動体通信端末T100の所有者(ユーザ)情報の登録、変更、削除等のサービス(ユ

50

ーザ管理サービス)を移動体通信端末T100へ提供するユーザ管理サービス供給制御手段V1130と、パチンコ遊技機100側で管理されている遊技履歴情報を復元するサービス(遊技履歴情報復元サービス)を提供(例えば、過去の遊技履歴を踏まえて遊技者に提供されるパスワードを生成)する遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140と、遊技機連動サービスを提供する遊技機連動サービス供給制御手段V1150と、を有している。ここで、リクエスト信号受信制御手段V1110は、受信したリクエスト信号を一時記憶するためのリクエスト受信情報一時記憶手段V1111を更に有している。また、レスポンス信号送信制御手段V1120は、送信するレスポンス信号を一時記憶するためのレスポンス送信情報一時記憶手段V1121を更に有している。

【0150】

次に、ユーザ管理サービス供給制御手段V1130は、移動体通信端末T100の所有者情報の登録要求に係る雛型(フォーム)を生成するユーザ情報登録要求フォーム生成手段V1131を更に有している。その他、図示しないが、ユーザ管理サービス供給制御手段V1130は、移動体通信端末T100の所有者情報の変更もしくは削除に係るフォームを生成する手段等も有している。ここで、フォームとはHTML仕様の一部として組み込まれている所謂HTMLフォームのことであり、テキストボックスやラジオボタンといった部品を組み合わせることで、クライアント側での入力操作を促す情報を提供するものである。また、テキストボックスやラジオボタンといった部品には、サーバ側での操作内容(アクション属性、メソッド属性と呼ばれる)がリンクされており、サーバ側で生成され送信されたフォームに従ってクライアント側で情報を入力し、該フォームを再度サーバ側へ送り返すことで、クライアント側で入力した情報をサーバ側のデータベースへ登録したり削除したりする操作を実行することができるのである。

【0151】

次に、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、パチンコ遊技機100側での遊技履歴に係る情報を暗号化する遊技履歴情報暗号化手段V1141と、パチンコ遊技機100側での演出に用いられる画像データや音声データの変更(演出カスタム)内容に係る情報を暗号(パスワード)化する遊技機演出カスタム情報暗号化手段V1142と、を更に有している。

【0152】

次に、遊技機連動サービス供給制御手段V1150は、コンテンツ段階配信サービスを提供するコンテンツ段階配信サービス供給手段V1151と、遊技機演出カスタムサービスを提供する遊技機演出カスタムサービス供給手段V1152と、を更に有している。ここで、コンテンツ段階配信サービス供給手段V1151は、移動体通信端末T100へ配信可能なコンテンツの一覧を示すと共にコンテンツの配信要求に係るフォームを生成するコンテンツ配信要求フォーム生成手段V1151aを更に有している。また、コンテンツ配信要求フォーム生成手段V1151aは、該フォームを生成する際に配信可能なコンテンツを決定するために参照される段階配信毎要求フォーム生成用参照テーブルV1151a-1を更に有している。そして、遊技機演出カスタムサービス供給手段V1152は、移動体通信端末T100へ遊技機側での演出カスタム指示が可能な指示一覧を示すと共にパチンコ遊技機100での演出カスタム処理を実行するための暗号化情報の配信要求に係るフォームを生成する遊技機演出カスタム情報要求フォーム生成手段V1152aを更に有している。ここで、遊技機演出カスタム情報要求フォーム生成手段V1152aは、該フォームを生成する際に遊技機演出のカスタム指示可否を決定するために参照されるカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1152a-1を更に有している。

【0153】

ここで、表18は、段階配信毎要求フォーム生成用参照テーブルV1151a-1の一例である。本例に示されるように、移動体通信端末T100への配信対象となっているコンテンツ(表中のコンテンツID及びコンテンツ名で示される)には夫々、移動体通信端末T100への配信可否指定が登録されている(表中の「○」が配信可、「×」が配信不可)。そして、配信可否指定は「配信レベル(LV)」ごとに異なっており、配信レベル

10

20

30

40

50

が高くなるにつれて、配信可となる指定が増えていくよう構成されている。そして、配信可となっている指定に係るコンテンツのみを選択できるようフォームが生成されるよう構成されている。ここで、本最良形態では、配信レベルは後述するミッション達成率（百分率）に基づき決定されるよう構成されているが、ミッション達成率と配信レベルとの相関関係は特に限定されず、例えば、算術的な相関関係（例えば、ミッション達成率の10の位を配信レベルとする）としてもよいし、ミッション達成率と配信レベルとの相関関係を定めたテーブルを設けるよう構成してもよい。また、ミッション達成率のみではなく、他の遊技履歴（例えば、総回転数や大当たり回数）と配信レベルとの相関関係があってもよい。

【表18】

10

(表18)

【段階配信毎要求フォーム生成用参照テーブル】

機種ID	コンテンツID	コンテンツ名	配信可否指定			
			配信LV0	配信LV1	...	配信LV10
PA	PA-W101	パチンコ機Aの機種説明情報1	○	○	...	○
PA	PA-W102	パチンコ機Aの機種説明情報2	×	○	...	○
PA	PA-W103	パチンコ機Aの機種説明情報3	×	×	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
PA	PA-P101	パチンコ機Aの大当たり画面1	×	○	...	○
PA	PA-P102	パチンコ機Aの大当たり画面2	×	×	...	○
PA	PA-P103	パチンコ機Aの大当たり画面3	×	×	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
PA	PA-S101	パチンコ機Aの大当たり時ファンファーレA	×	○	...	○
PA	PA-S102	パチンコ機Aの大当たり時ファンファーレB	×	×	...	○
PA	PA-S103	パチンコ機Aの大当たり時ファンファーレC	×	×	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
PB	PB-W101	パチンコ機Bの機種説明情報1	○	○	...	○
PB	PB-W102	パチンコ機Bの機種説明情報2	×	○	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
PB	PB-P101	パチンコ機Bの大当たり画面1	×	○	...	○
PB	PB-P102	パチンコ機Bの大当たり画面2	×	×	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
PB	PB-S101	パチンコ機Aの大当たり時ファンファーレA	×	○	...	○
PB	PB-S102	パチンコ機Aの大当たり時ファンファーレB	×	×	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

20

【0154】

30

次に、表19は、カスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1152a-1の一例である。本例に示されるように、パチンコ遊技機100の演出をカスタマイズできる内容（演出カスタム内容）には夫々、移動体通信端末T100での指示可否指定が登録されている（表中の「○」が指示可、「×」が指示不可）。そして、指示可否指定は後述する「カスタムレベル（LV）」ごとに異なっており、カスタムレベルが高くなるにつれて、指示可となる指定が増えていくよう構成されている。そして、指示可となっている指定に係る演出カスタム内容のみを選択できるようフォームが生成されるよう構成されている。ここで、本最良形態では、カスタムレベルは後述するミッション達成率（百分率）に基づき決定されるよう構成されているが、ミッション達成率とカスタムレベルとの相関関係は特に限定されず、例えば、算術的な相関関係（例えば、ミッション達成率の10の位をカスタムレベルとする）としてもよいし、ミッション達成率とカスタムレベルとの相関関係を定めたテーブルを設けるよう構成してもよい。また、ミッション達成率のみではなく、他の遊技履歴（例えば、総回転数や大当たり回数）と配信レベルとの相関関係があってもよい。

40

【表 19】

(表19)

【カスタム可能範囲毎要求フォーム生成参照テーブル】

機種ID	カスタムID	演出カスタム内容	指示可否指定			
			カスタムLV0	カスタムLV1	...	カスタムLV10
PA	PA-C019	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-1を再生	×	○	...	○
PA	PA-C020	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-2を再生	×	×	...	○
PA	PA-C021	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-3を再生	×	×	...	○
.	.	.	.	.	.	.
PA	PA-C037	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-1を再生	×	○	...	○
PA	PA-C038	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-2を再生	×	×	...	○
PA	PA-C039	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-3を再生	×	×	...	○
.	.	.	.	.	.	.
PB	PB-C001	スーパーリーチA時に音声パターン1を再生	×	○	...	○
PB	PB-C002	スーパーリーチA時に音声パターン2を再生	×	×	...	○
PB	PB-C003	スーパーリーチA時に音声パターン3を再生	×	×	...	○
.	.	.	.	.	.	.
PB	PB-C021	大当たり時に動画画像パターン1を再生	×	○	...	○
PB	PB-C022	大当たり時に動画画像パターン2を再生	×	×	...	○
PB	PB-C023	大当たり時に動画画像パターン3を再生	×	×	...	○
.	.	.	.	.	.	.

10

【0155】

次に、コンテンツ管理装置V1200は、コンテンツ管理装置V1200に記憶されているコンテンツを分類して管理するためのコンテンツ管理手段V1210を更に有している。ここで、コンテンツ管理手段V1210は、遊技機機種の仕様説明書（大当たり確率、遊技方法等）のような文章によって表現される情報（文字コンテンツ）を管理するために参照される文字コンテンツ管理用テーブルV1211と、静止画像や動画画像によって表現される情報（画像コンテンツ）を管理するために参照される画像コンテンツ管理用テーブルV1212と、楽曲や音声によって表現される情報（音声コンテンツ）を管理するために参照される音声コンテンツ管理用テーブルV1213と、を更に有している。

20

【0156】

ここで、表20～表22は、文字コンテンツ管理用テーブルV1211、画像コンテンツ管理用テーブルV1212及び音声コンテンツ管理用テーブルV1213の一例である。本例に示されるように、各コンテンツを構成するデータ（実データ）には夫々、コンテンツを一意に識別するための識別情報（コンテンツID）が割り当てられて管理されている。

【表 20】

30

(表20)

【文字コンテンツ管理用テーブル】

機種ID	コンテンツID	コンテンツ名	実データ
PA	PA-W101	パチンコ機Aの機種説明情報1	(PA-W101の文字データ)
PA	PA-W102	パチンコ機Aの機種説明情報2	(PA-W102の文字データ)
PA	PA-W103	パチンコ機Aの機種説明情報3	(PA-W103の文字データ)
.	.	.	.
PB	PB-W112	パチンコ機Bの機種説明情報1	(PB-W112の文字データ)
PB	PB-W113	パチンコ機Bの機種説明情報2	(PB-W113の文字データ)
.	.	.	.

【表 21】

40

(表21)

【画像コンテンツ管理用テーブル】

機種ID	コンテンツID	コンテンツ名	実データ
PA	PA-P101	パチンコ機Aの大当たり画面1	(PA-P101の画像データ)
PA	PA-P102	パチンコ機Aの大当たり画面2	(PA-P102の画像データ)
PA	PA-P103	パチンコ機Aの大当たり画面3	(PA-P103の画像データ)
.	.	.	.
PB	PB-P112	パチンコ機Bの大当たり画面1	(PB-P112の画像データ)
PB	PB-P113	パチンコ機Bの大当たり画面2	(PB-P113の画像データ)
.	.	.	.

50

【表 2 2】

(表22)

【音声コンテンツ管理用テーブル】

機種ID	コンテンツID	コンテンツ名	実データ
PA	PA-S101	パチンコ機Aの大当たり時ファンファーレA	(PA-S101の音声データ)
PA	PA-S102	パチンコ機Aの大当たり時ファンファーレB	(PA-S102の音声データ)
PA	PA-S103	パチンコ機Aの大当たり時ファンファーレC	(PA-S103の音声データ)
⋮	⋮	⋮	⋮
PB	PB-S112	パチンコ機Bの大当たり時ファンファーレA	(PB-S112の音声データ)
PB	PB-S113	パチンコ機Bの大当たり時ファンファーレB	(PB-S113の音声データ)
⋮	⋮	⋮	⋮

10

【0157】

次に、ユーザ情報管理装置 V 1 3 0 0 は、ユーザ情報管理装置 V 1 3 0 0 に記憶されている各種情報を分類して管理するためのユーザ情報管理手段 V 1 3 1 0 を更に有している。ここで、ユーザ情報管理手段 V 1 3 1 0 は、氏名やニックネーム、住所といった個人に係る情報（個人情報）を一時記憶するためのユーザ情報一時記憶手段 V 1 3 1 1 と、パチンコ遊技機 1 0 0 での遊技履歴や非遊技媒体特典の付与状況といった遊技機側での履歴情報（遊技履歴情報）を一時記憶するためのユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段 V 1 3 1 2 と、パチンコ遊技機 1 0 0 での演出をカスタマイズしている場合にそのカスタマイズ内容を一時記憶するためのユーザ毎カスタム情報一時記憶手段 V 1 3 1 3 と、を更に有している。次に、ユーザ情報一時記憶手段 V 1 3 1 1 は、個人情報を登録するための個人情報管理

20

【0158】

ここで、表 2 3 は、個人情報管理用テーブル V 1 3 1 1 a の一例である。本例に示されるように、個人情報管理用テーブル V 1 3 1 1 a には、ユーザの氏名や住所といった移動体通信端末 T 1 0 0 の所有者によって入力をする個人情報だけでなく、ユーザ夫々におけるユーザ ID や遊技機機種ごとの配信レベル及びカスタムレベルといった遊技機サーバ V 1 0 0 によって入力された管理情報が記憶されている。そして、配信レベル及びカスタムレベルの数値は後述する処理に基づき、パチンコ遊技機 1 0 0 での遊技履歴や非遊技媒体特典の付与状況にあわせて遊技機サーバ V 1 0 0 側で随時数値が更新されていくよう構成されている。

30

【表 2 3】

(表23)

【個人情報管理用テーブル】

ユーザID	ニックネーム	年齢(歳)	性別	住所(都道府県)	遊技歴(年)	配信LV				カスタムLV			
						PA	PB	PC	PD	PA	PB	PC	PD
21745	プレイヤーA	25	女	東京都	1	1	1	3	1	0	0	2	0
21746	プレイヤーB	31	男	神奈川県	7	0	0	4	1	0	0	3	0
21747	プレイヤーC	28	男	北海道	2	2	2	0	1	1	0	0	0
21748	プレイヤーD	40	男	大阪府	10	3	4	5	3	2	2	5	2
21749	プレイヤーE	37	女	東京都	7	0	2	2	1	0	1	1	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

40

【0159】

次に、表 2 4 は、ユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル V 1 3 1 2 a の一例である。本例に示されるように、ユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル V 1 3 1 2 a には、遊技機機種ごとの遊技履歴が記憶されている。ここで、遊技履歴としては、パチンコ遊技機 1 0 0 における図柄変動回数の合計値（総回転数）や大当たり回数といった情報の他に、遊技機機

50

種ごとのミッション達成率も記憶されている。ここで、本最良形態では、ミッション達成率は後述する遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bにおける達成状況（ミッション達成状況）に基づき決定されるよう構成されているが、ミッション達成率とミッション達成状況との相関関係は特に限定されず、例えば、算術的な相関関係（例えば、ミッション達成割合＝ミッション達成総数÷ミッション総数×100＝ミッション達成率）、としてもよいし、ミッション達成率とミッション達成状況との相関関係を定めたテーブルを設けるよう構成してもよい。また、ミッション達成状況のみではなく、他の遊技履歴（例えば、総回転数や大当たり回数）とミッション達成率との相関関係があってもよい。尚、表25は、ミッション達成率とミッション達成状況との相関関係を定めたテーブルの一例である。本例で示されるような構成にしておくことで、ミッション達成状況に応じてミッション達成率を細かく設定することが可能であり、ミッションごとに達成難易度が大きく異なるような場合に好適である（例えば、達成難易度が非常に高いミッションが達成された場合には、ミッション達成率を大幅に上昇させる、等）。

【表24】

(表24)

【ユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル】

ユーザID	機種ID	機種名	総回転数(回)	大当たり回数(回)	ミッション達成率(%)
21745	PA	パチンコ機A	1030	3	12
21745	PB	パチンコ機B	502	0	5
21745	PC	パチンコ機C	5334	18	43
21745	PD	パチンコ機D	2492	7	21

【表25】

(表25)

【ミッション達成率変換テーブル例】

ミッション達成率(%)	ミッション達成状況
10	ミッションIDがPA-M001～PA-M050が全て達成された
20	ミッションIDがPA-M001～PA-M060が全て達成された
30	ミッションIDがPA-M001～PA-M100が全て達成された
.	.
.	.
90	ミッションIDがPA-M001～PA-M300が全て達成された
100	ミッションIDがPA-M001～PA-M500が全て達成された

【0160】

次に、表26は、遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bの一例である。本例に示されるように、遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bには、遊技機機種ごとの全てのミッション内容が記憶されており、ミッション内容を一意に識別するための識別情報（ミッションID）が割り当てられて管理されている。また、夫々のミッションを達成したか否かの情報（ミッション達成状況）も記憶されており、達成状況の内容は後述する処理に基づき、パチンコ遊技機100での非遊技媒体特典の付与状況と同一の内容となるよう随時更新されていくよう構成されている。

【表 2 6】

(表26)

【遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル】

ユーザID	機種ID	機種名	ミッションID	ミッション内容	達成状況
21745	PA	パチンコ機A	PA-M001	スーパーリーチAで大当たり	○
21745	PA	パチンコ機A	PA-M002	スーパーリーチBで大当たり	○
21745	PA	パチンコ機A	PA-M003	スーパーリーチCで大当たり	×
.	.	.	.	.	.
21745	PA	パチンコ機A	PA-M051	大当たり後10回転以内に再度大当たり	○
21745	PA	パチンコ機A	PA-M052	大当たり後50回転以内に再度大当たり	○
21745	PA	パチンコ機A	PA-M053	大当たり後100回転以内に再度大当たり	○
.	.	.	.	.	.
21745	PA	パチンコ機A	PA-M121	大当たり時にプレミア画像Aが表示された	×
21745	PA	パチンコ機A	PA-M122	大当たり時にプレミア画像Bが表示された	○
21745	PA	パチンコ機A	PA-M123	大当たり時にプレミア画像Cが表示された	×
.	.	.	.	.	.

10

【0161】

次に、表 2 7 は、遊技機毎演出カスタム状態管理用テーブル V 1 3 1 3 a の一例である。本例に示されるように、遊技機毎演出カスタム状態管理用テーブル V 1 3 1 3 a には、遊技機機種ごとの全ての演出カスタマイズ内容が記憶されており、カスタマイズ内容を一意に識別するための識別情報（カスタム ID）が割り当てられて管理されている。また、夫々のカスタマイズ内容を設定したか否かの情報（設定状況）も記憶されており、設定状況の内容は後述する処理に基づき暗号化情報（パスワード）へ組込まれるよう構成されている。

20

【表 2 7】

(表27)

【遊技機毎演出カスタム状態管理用テーブル】

ユーザID	機種ID	対象機種名	カスタムID	演出カスタム指示内容	設定状況
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.
21763	PA	パチンコ機A	PA-C019	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-1を再生	×
21764	PA	パチンコ機A	PA-C020	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-2を再生	×
21765	PA	パチンコ機A	PA-C021	ノーマルリーチA時にカットイン画像NA-3を再生	○
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.
21783	PA	パチンコ機A	PA-C037	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-1を再生	×
21784	PA	パチンコ機A	PA-C038	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-2を再生	×
21785	PA	パチンコ機A	PA-C039	スーパーリーチA時にカットイン画像SA-3を再生	×
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.

30

【0162】

(システムフロー)

次に、図 3 4～図 3 7 のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係る遊技機システム 1 0 の処理の流れを説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム 1 0 は、非遊技媒体特典を取り扱うための 2 種類の基本的なサービスである（1）ユーザ管理サービス、（2）遊技履歴情報復元サービスを提供する。また、これら基本的なサービスが提供されていることを前提として、非遊技媒体特典を活用した 2 種類のサービスである（3）コンテンツ段階配信サービス、（4）遊技機演出カスタムサービスを提供する。以下、（1）～（4）のサービスについて詳述する。

40

【0163】

(システムフロー／ユーザ管理サービス／パチンコ遊技機 1 0 0 の処理 1-1)

次に、図 3 4 は、本最良形態に係る遊技機システム 1 0 の、ユーザ管理サービスのシステムフローである。はじめに、パチンコ遊技機 1 0 0 の処理を実行する。まず、ステップ 1 0 2-S 1 及びステップ 1 0 4-S 1 で、QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g は、ユーザ情報登録用の QRコード発行処理を実行し、ユーザ情報登録用の QRコードを生成して演出表示装置 2 3 1 0 に表示する。ここで、図示しないが、ステップ 1 0 2-S 1 及び 1

50

04-S1は、図25のステップ6810と同一のタイミングで実行される処理であり、QRコード発行制御手段2322gに予め記憶されているユーザ情報登録用のQRコードを表示するのみの処理であるため、以降のステップ6812及びステップ6814の処理を実行することはない。

【0164】

(システムフロー／ユーザ管理サービス／移動体通信端末T100の処理1-1)

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S1で、画像撮影装置T1500は、パチンコ遊技機100の演出表示装置2310に表示されているユーザ情報登録用のQRコードを撮像すると共に、2次元コード信号撮込制御手段T1111は、該撮像したユーザ情報登録用のQRコードを、2次元コード信号撮込情報一時記憶手段T1113に一時記憶する。ここで、画像撮影装置1500は、情報入力装置T1200の所定操作（例えば、任意のキーの押圧等）により撮像を行う。次に、ステップ108-S1で、2次元コード信号解析手段T1112は、2次元コード信号撮込情報一時記憶手段T1113に一時記憶されたユーザ情報登録用のQRコードを解析し、ユーザ情報登録要求のリクエスト発信先となる遊技機サーバV100のURLを取得して、該取得したURLを2次元コード信号解析結果情報一時記憶手段T1112aに一時記憶する。次に、ステップ110-S1で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、2次元コード信号解析結果情報一時記憶手段T1112aに一時記憶された遊技機サーバV100のURLを取得し、URLによって示される遊技機サーバV100に対して、ユーザ情報登録要求のリクエストを送信する。

【0165】

(システムフロー／ユーザ管理サービス／遊技機サーバV100の処理1-1)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ112-S1で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されたユーザ情報の登録を要求するリクエスト（ユーザ情報登録要求リクエスト）を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ114-S1で、ユーザ管理サービス供給制御手段V1130は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたユーザ情報登録要求リクエストに基づき、ユーザ情報登録要求フォーム生成手段V1131を実行して、ユーザ情報登録要求フォームを生成すると共に、ユーザ情報登録要求フォーム生成手段V1131は、該生成したユーザ情報登録要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、ユーザ情報登録要求フォームとは、個人情報管理用テーブルV1311a（表20参照）の項目の内、移動体通信端末T100側からの提供を要するユーザの個人情報（本例では、ニックネーム、年齢、性別、住所、遊技履歴）について、移動体通信端末T100側での入力を促すフォームである。次に、ステップ116-S1で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているユーザ情報登録要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0166】

(システムフロー／ユーザ管理サービス／移動体通信端末T100の処理1-2)

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ118-S1で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたユーザ情報登録要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ120-S1で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたユーザ情報登録要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ122-S1で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている）ユーザ情報登録要求フォームの内容に従って、入力を要する各種項目に情報を入力する。次に、ステップ124-S1で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ122-S1で入力された情報を含

むユーザ情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）をリクエスト送信情報一時記憶手段 T 1 1 2 1 に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置 T 1 4 0 0 を介して遊技機サーバ V 1 0 0 へ送信する。

【0167】

（システムフロー／ユーザ管理サービス／遊技機サーバ V 1 0 0 の処理 1 - 2）

次に、遊技機サーバ V 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 2 6 - S 1 で、リクエスト信号受信制御手段 V 1 1 1 0 は、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 から送信されたユーザ情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）を、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 2 8 - S 1 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶されたユーザ情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報を取り出すと共に、ユーザ情報管理手段 V 1 3 1 0 は、該入力情報をユーザ情報一時記憶手段 V 1 3 1 1 内の個人情報管理用テーブル V 1 3 1 1 a に記憶（登録）する。次に、ステップ 1 3 0 - S 1 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、ユーザ専用 Web ページへのアクセスするための URL（ユーザ専用 Web ページ URL）をレスポンス送信情報一時記憶手段 V 1 1 2 1 に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段 V 1 1 2 0 は、該一時記憶されている URL を、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 へ送信する。ここで、ユーザ専用 Web ページとは、後述する各種サービスの提供を受けることができるページであり、ページ内には遊技機サーバ V 1 0 0 側で管理されている最新のユーザ情報が表示され、遊技機サーバ V 1 0 0 側に各種サービスを要求するためのメニュー項目が表示されている。

【0168】

（システムフロー／ユーザ管理サービス／移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 1 - 3）

次に、移動体通信端末 T 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 3 2 - S 1 で、レスポンス信号受信制御手段 T 1 1 3 0 は、無線通信装置 T 1 4 0 0 を介して遊技機サーバ V 1 0 0 から送信されたユーザ専用 Web ページ URL を、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 3 4 - S 1 で、情報保存手段 T 1 1 5 0 は、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶されたユーザ専用 Web ページ URL を、URL 情報記憶手段 T 1 1 5 1 に登録する。次に、リクエスト信号送信制御手段 T 1 1 2 0 は、URL 情報記憶手段 T 1 1 5 1 に登録されたユーザ専用 Web ページ URL を参照し、該 URL によって示される遊技機サーバ V 1 0 0 に対して、ユーザ専用 Web ページの配信を要求するリクエスト（ユーザ専用 Web ページ配信要求リクエスト）を送信する。

【0169】

（システムフロー／ユーザ管理サービス／遊技機サーバ V 1 0 0 の処理 1 - 3）

次に、遊技機サーバ V 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 3 8 - S 1 で、リクエスト信号受信制御手段 V 1 1 1 0 は、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 から送信されたユーザ専用 Web ページ配信要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 4 0 - S 1 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶されたユーザ専用 Web ページ配信要求リクエストに基づき、ユーザ情報一時記憶手段 V 1 3 1 1 内の個人情報管理用テーブル V 1 3 1 1 a からユーザの個人情報（本例では、ニックネーム、年齢、性別、住所、遊技履歴であり、ステップ 1 2 2 - S 1 において移動体通信端末 T 1 0 0 側で入力されている）及び遊技機種ごとの配信レベル及びカスタムレベル（現段階では初期値であり、本例では、初期のレベル値として 0 がセットされる）を取得する。次に、ステップ 1 4 2 - S 1 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、ユーザ専用 Web ページを生成すると共に、取得したユーザの個人情報、遊技機種ごとの配信レベル及びカスタムレベルを該ユーザ専用 Web ページに埋め込む。次に、ステップ 1 4 4 - S 1 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、生成したユーザ専用 Web ページをレスポンス送信情報一時記憶手段 V 1 1 2 1 に一時記憶すると

共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているユーザ専用Webページを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0170】

(システムフロー／ユーザ管理サービス／移動体通信端末T100の処理1-4)

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ146-S1で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたユーザ専用Webページを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。そして、ステップ148-S1で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたユーザ専用Webページを、情報表示装置T1200に表示する。

10

【0171】

以上の処理により、移動体通信端末T100の所有者に係る個人情報が、遊技機サーバV100へユーザ情報として登録され、以降、移動体通信端末T100はユーザ専用Webページに表示されている各種サービスを要求するためのメニュー項目が選択されることで、各種サービスに係るリクエスト信号を遊技機サーバV100へ送信することができるようになる。尚、本最良形態では、ユーザ情報登録用のQRコードをパチンコ遊技機100にて表示するよう構成されているが、これには限定されず、各種雑誌やWebページ等に表示するよう構成してもよい。

【0172】

(システムフロー／遊技履歴情報復元サービス／移動体通信端末T100の処理2-1)

次に、図35は、本最良形態に係る遊技機システム10の、遊技履歴情報復元サービスのシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100の処理を実行する。まず、ステップ102-S2で、移動体通信端末T100は、ユーザ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S2の処理は、ユーザ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S1、遊技機サーバV100の処理1-3、移動体通信端末T100の処理1-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S2で、移動体通信端末T100は、遊技機サーバV100に対して遊技履歴情報に係るパスワード(遊技履歴パスワード)の配信を要求するリクエスト(遊技履歴パスワード配信要求リクエスト)を送信する。ここで、遊技履歴パスワード配信要求リクエストは、ユーザ専用Webページに表示されている遊技履歴情報復元サービスを要求するためのメニュー項目が選択されることで送信されるが、メニュー項目は遊技機機種ごと(本例では、パチンコ機A、パチンコ機B、パチンコ機C、パチンコ機Dの何れか)に分かれて表示されている。即ち、遊技履歴パスワード配信要求リクエスト送信時には、遊技履歴情報を復元する対象となる遊技機機種を識別するための情報(本例では、機種ID)も同時に送信される。

20

30

【0173】

(システムフロー／遊技履歴情報復元サービス／遊技機サーバV100の処理2-1)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S2で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信された遊技履歴パスワード配信要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S2で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶された遊技履歴パスワード配信要求リクエストに基づき、遊技履歴情報暗号化手段V1141を実行して、遊技履歴パスワードを生成する。ここで、遊技履歴パスワードを生成するために、遊技履歴情報暗号化手段V1141は、ユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブルV1311aを参照してユーザを一意に識別する情報(本例では、ユーザID)を取得すると共に、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内のユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブルV1312a及び遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bを参照して、遊技履歴情報を復元する対象となる遊技機機種の遊技履歴(本例では、総回転数、大当たり回数等)及びミッション達成状況を取得し

40

50

、これら取得した情報に基づき遊技履歴パスワードを生成する。次に、ステップ110-S2で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、ステップ108-S2で生成した遊技履歴パスワードを表示するためのWebページ（パスワード表示用Webページ）を生成すると共に、生成した遊技履歴パスワードを該パスワード表示用Webページに埋め込む。次に、ステップ112-S2で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、生成したパスワード表示用Webページをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているパスワード表示用Webページを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0174】

（システムフロー／遊技履歴情報復元サービス／移動体通信端末T100の処理2-2）

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ114-S2で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたパスワード表示用Webページを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。そして、ステップ116-S2で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたパスワード表示用Webページを、情報表示装置T1200に表示する。

【0175】

（システムフロー／遊技履歴情報復元サービス／パチンコ遊技機100の処理2-1）

次に、パチンコ遊技機100の処理へ移行する。まず、ステップ118-S2及びステップ120-S2で、遊技履歴更新制御手段2322fは、所定の入力操作による入力操作内容に基づき、遊技履歴情報及びミッション達成状況を導出し、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1及びミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2にセットする。ここで、ステップ118-S2及びステップ120-S2は、図19のステップ6406、ステップ6410及びステップ6412と同一の処理である。次に、ステップ122-S2で、パチンコ遊技機100は、遊技者の所定の操作に基づき遊技を進行すると共に、図24のステップ6700に係る一連の処理により遊技履歴情報及びミッション達成状況を更新する。次に、ステップ124-S2及びステップ126-S2で、QRコード発行制御手段2322gは、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1及びミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2の内容に基づきQRコード情報を生成して演出表示装置2310上へする。ここで、ステップ124-S2及びステップ126-S2は、図25のステップ6810と同一の処理である。

【0176】

（システムフロー／遊技履歴情報復元サービス／移動体通信端末T100の処理2-3）

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ128-S2で、画像撮影装置T1500は、パチンコ遊技機100の演出表示装置2310に表示されている遊技履歴情報登録用のQRコードを撮像すると共に、2次元コード信号撮込制御手段T1111は、該撮像した遊技履歴情報登録用のQRコードを、2次元コード信号撮込情報一時記憶手段T1113に一時記憶する。ここで、画像撮影装置1500は、情報入力装置T1200の所定操作（例えば、任意のキーの押圧等）により撮像を行う。次に、ステップ130-S2で、2次元コード信号解析手段T1112は、2次元コード信号撮込情報一時記憶手段T1113に一時記憶された遊技履歴情報登録用のQRコードを解析し、遊技履歴情報登録要求のリクエスト発信先となる遊技機サーバV100のURLと、ユーザID及びミッション達成状況を取得して、該取得した情報を2次元コード信号解析結果情報一時記憶手段T1112aに一時記憶する。次に、ステップ132-S2で、2次元コード情報移送制御手段T1110は、遊技履歴情報登録要求フォームを生成すると共に、2次元コード信号解析結果情報一時記憶手段T1112aを参照して、ユーザID及びミッション達成状況を取得し、該生成したフォームに情報を入力した上で、リクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶する。次に、ステップ134-S2で、リクエ

10

20

30

40

50

スト信号送信制御手段 T 1 1 2 0 は、2 次元コード信号解析結果情報一時記憶手段 T 1 1 1 2 a に一時記憶された遊技機サーバ V 1 0 0 の URL を取得し、該 URL によって示される遊技機サーバ V 1 0 0 に対して、遊技履歴情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）を送信する。

【0177】

（システムフロー／遊技履歴情報復元サービス／遊技機サーバ V 1 0 0 の処理 2-2）

次に、遊技機サーバ V 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 3 6-S 2 で、リクエスト信号受信制御手段 V 1 1 1 0 は、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 から送信された遊技履歴情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）を、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 3 8-S 2 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶された遊技履歴情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報を取り出すと共に、ユーザ情報管理手段 V 1 3 1 0 は、該入力情報の内、遊技履歴（本例では、総回転数、大当たり回数）をユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段 V 1 3 1 2 内のユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル V 1 3 1 2 a に記憶し、ミッション達成状況を遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル V 1 3 1 2 b に記憶する。次に、ステップ 1 4 0-S 2 で、ユーザ情報管理手段 V 1 3 1 0 は、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段 V 1 3 1 2 内のユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル V 1 3 1 2 a を参照し、ミッション達成状況に基づきユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル V 1 3 1 2 a 内のミッション達成率を更新すると共に、該更新されたミッション達成率に基づき、ユーザ情報一時記憶手段 V 1 3 1 1 内の個人情報管理用テーブル V 1 3 1 1 a の配信レベル及びカスタムレベルを更新する。次に、ステップ 1 4 2-S 2 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、ユーザ情報一時記憶手段 V 1 3 1 1 内の個人情報管理用テーブル V 1 3 1 1 a を参照してユーザの個人情報と遊技機機種ごとの配信レベル及びカスタムレベルを取得する。次に、ステップ 1 4 4-S 2 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、ユーザ専用 Web ページを生成すると共に、取得したユーザの個人情報、遊技機機種ごとの配信レベル及びカスタムレベルを該ユーザ専用 Web ページに埋め込む。次に、ステップ 1 4 6-S 1 で、ユーザ管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、生成したユーザ専用 Web ページをレスポンス送信情報一時記憶手段 V 1 1 2 1 に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段 V 1 1 2 0 は、該一時記憶されているユーザ専用 Web ページを、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 へ送信する。

【0178】

（システムフロー／遊技履歴情報復元サービス／移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 2-4）

次に、移動体通信端末 T 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 4 8-S 2 で、レスポンス信号受信制御手段 T 1 1 3 0 は、無線通信装置 T 1 4 0 0 を介して遊技機サーバ V 1 0 0 から送信されたユーザ専用 Web ページを、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶する。そして、ステップ 1 5 0-S 2 で、情報表示制御手段 T 1 1 4 0 は、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶されたユーザ専用 Web ページを、情報表示装置 T 1 2 0 0 に表示する。

【0179】

以上の処理により、パチンコ遊技機 1 0 0 における遊技履歴を遊技機サーバ V 1 0 0 にて記憶すること、及び遊技機サーバ V 1 0 0 に記録されている遊技履歴をパチンコ遊技機 1 0 0 にて復元することが可能となる。そして、これら遊技履歴の記憶と復元を繰り返すことによって、遊技履歴及びミッション達成率が蓄積されていくと共に、配信レベル及びカスタムレベルが上昇していくこととなる。

【0180】

（システムフロー／コンテンツ段階配信サービス／移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 3-1）

次に、図 3 6 は、本最良形態に係る遊技機システム 1 0 の、コンテンツ段階配信サービスのシステムフローである。はじめに、移動体通信端末 T 1 0 0 の処理を実行する。まず

、ステップ102-S3で、移動体通信端末T100は、ユーザ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S3の処理は、ユーザ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S1、遊技機サーバV100の処理1-3、移動体通信端末T100の処理1-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S3で、移動体通信端末T100は、遊技機サーバV100に対して各種コンテンツの配信を要求するリクエスト（コンテンツ配信要求リクエスト）を送信する。ここで、コンテンツ配信要求リクエストは、ユーザ専用Webページに表示されているコンテンツ配信サービスを要求するためのメニュー項目が選択されることで送信されるが、メニュー項目は遊技機機種ごと（本例では、パチンコ機A、パチンコ機B、パチンコ機C、パチンコ機Dの何れか）に分かれて表示されている。即ち、コンテンツ配信要求リクエスト送信時には、コンテンツ配信対象となる遊技機機種を識別するための情報（本例では、機種ID）も同時に送信される。

10

【0181】

（システムフロー／コンテンツ段階配信サービス／遊技機サーバV100の処理3-1）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S3で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されたコンテンツ配信要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S3で、遊技機連動サービス供給制御手段V1150は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたコンテンツ配信要求リクエストに基づき、コンテンツ配信要求フォーム生成手段V1151aを実行して、コンテンツ配信要求フォームを生成すると共に、コンテンツ段階配信サービス供給手段V1151は、該生成したコンテンツ配信要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、コンテンツ配信要求フォームとは、コンテンツ管理手段V1210に記憶されている各種コンテンツの内、移動体通信端末T100側で配信を所望するコンテンツの指定を促すフォームである。また、コンテンツ配信要求フォームを生成する際には、まず、（1）コンテンツ段階配信サービス供給手段V1151は、ユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブルV1311aを参照して、コンテンツ配信対象となる遊技機機種における配信レベルを取得する。次に、（2）コンテンツ段階配信サービス供給手段V1151は、取得した配信レベルに基づき段階配信毎要求フォーム生成用参照テーブルV1151a-1を参照し、「配信可」と指定されているコンテンツIDを全て取得する。そして、（3）コンテンツ配信要求フォーム生成手段V1151aは、コンテンツ配信要求フォームを生成する際に、コンテンツ段階配信サービス供給手段V1151が取得したコンテンツIDのみを該フォームに埋め込む。以上の（1）～（3）の処理により、コンテンツ配信要求フォームは、コンテンツ配信対象となる遊技機機種における配信レベルに応じた種類のコンテンツIDを有する形で生成されることとなる。次に、ステップ110-S3で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているコンテンツ配信要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

20

30

【0182】

（システムフロー／コンテンツ段階配信サービス／移動体通信端末T100の処理3-2）

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ112-S3で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたコンテンツ配信要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ114-S3で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたコンテンツ配信要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ116-S3で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている）コンテンツ配信要求フォームの内

40

50

容に従って、配信を所望するコンテンツを指定入力する。ここで、コンテンツ配信要求フォームにはステップ108-S3で埋め込まれたコンテンツIDによって示されるコンテンツのみ選択することができるため、それら選択可能なコンテンツの中から指定入力することとなる。次に、ステップ118-S3で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ116-S3で入力された情報を含むコンテンツ配信要求フォーム（入力済みフォーム）をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

【0183】

（システムフロー／コンテンツ段階配信サービス／遊技機サーバV100の処理3-2）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ120-S3で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されたコンテンツ配信要求フォーム（入力済みフォーム）を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ122-S3で、コンテンツ段階配信サービス供給手段V1151は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたコンテンツ配信要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報（指定されたコンテンツID）を取り出すと共に、コンテンツ管理手段V1310は、該入力情報に基づきコンテンツ管理手段V1210からコンテンツの実データを読み出し、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。次に、ステップ124-S3で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているコンテンツの実データを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0184】

（システムフロー／コンテンツ段階配信サービス／移動体通信端末T100の処理3-3）

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ126-S3で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたコンテンツの実データを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。そして、ステップ128-S3で、情報保存手段T1150は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたコンテンツの実データを、コンテンツ保存手段T1152に記憶する。

【0185】

以上の処理により、遊技機サーバV100側で管理されている各種コンテンツを、ユーザの配信レベルに応じて段階的に移動体通信端末T100へ配信することが可能となる。そして、遊技履歴情報復元サービスによって、配信レベルが上昇していくことで配信可能となるコンテンツの種類が増加していくこととなる。

【0186】

（システムフロー／遊技機演出カスタムサービス／移動体通信端末T100の処理4-1）

次に、図37は、本最良形態に係る遊技機システム10の、遊技機演出カスタムサービスのシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100の処理を実行する。まず、ステップ102-S4で、移動体通信端末T100は、ユーザ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S4の処理は、ユーザ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S1、遊技機サーバV100の処理1-3、移動体通信端末T100の処理1-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S4で、移動体通信端末T100は、遊技機サーバV100に対してパチンコ遊技機100の演出カスタム指示に係る情報を要求するリクエスト（遊技機演出カスタム情報要求リクエスト）を送信する。ここで、遊技機演出カスタム情報要求リクエストは、ユーザ専用Webページに表示されている遊技機演出カスタム情報を要求するためのメニュー項目が選択されることで送信されるが、メニュー項目は遊技機機種ごと（本例では、パチンコ機A、パチンコ機B、パチンコ機C、パチンコ機Dの何れか）に分かれて表

示されている。即ち、遊技機演出カスタム情報要求リクエスト送信時には、遊技機演出カスタム対象となる遊技機機種を識別するための情報（本例では、機種ID）も同時に送信される。

【0187】

（システムフロー／遊技機演出カスタムサービス／遊技機サーバV100の処理4-1）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S4で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信された遊技機演出カスタム情報要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S4で、遊技機連動サービス供給制御手段V1150は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶された遊技機演出カスタム情報要求リクエストに基づき、遊技機演出カスタム情報要求フォーム生成手段V1151aを実行して、遊技機演出カスタム情報要求フォームを生成すると共に、遊技機演出カスタムサービス供給手段V1152は、該生成した遊技機演出カスタム情報要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、遊技機演出カスタム情報要求フォームとは、パチンコ遊技機100に記憶されている各種演出の内、演出で用いられる画像データや音声データの変更指示の指定を促すフォームである。また、遊技機演出カスタム情報要求フォームを生成する際には、まず、（1）遊技機演出カスタムサービス供給手段V1152は、ユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブルV1311aを参照して、演出カスタム対象となる遊技機機種におけるカスタムレベルを取得する。次に、（2）遊技機演出カスタムサービス供給手段V1152は、取得したカスタムレベルに基づきカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1152a-1を参照し、「指示可」と指定されているカスタムIDを全て取得する。そして、（3）遊技機演出カスタム情報要求フォーム生成手段V1152aは、遊技機演出カスタム情報要求フォームを生成する際に、遊技機演出カスタムサービス供給手段V1152が取得したカスタムIDのみを該フォームに埋め込む。以上の（1）～（3）の処理により、遊技機演出カスタム情報要求フォームは、演出カスタム対象となる遊技機機種におけるカスタムレベルに応じた種類のカスタムIDを有する形で生成されることとなる。次に、ステップ110-S4で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されている遊技機演出カスタム情報要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0188】

（システムフロー／遊技機演出カスタムサービス／移動体通信端末T100の処理4-2）

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ112-S4で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信された遊技機演出カスタム情報要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ114-S4で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶された遊技機演出カスタム情報要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ116-S4で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている）遊技機演出カスタム情報要求フォームの内容に従って、演出カスタム内容を指定入力する。ここで、遊技機演出カスタム情報要求フォームにはステップ108-S4で埋め込まれたカスタムIDによって示される演出カスタム内容のみ選択することができるため、それら選択可能な演出カスタム内容の中から指定入力することとなる。次に、ステップ118-S4で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ116-S4で入力された情報を含む遊技機演出カスタム情報要求フォーム（入力済みフォーム）をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

【0189】

(システムフロー／遊技機演出カスタムサービス／遊技機サーバV100の処理4-2)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ120-S4で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信された遊技機演出カスタム情報要求フォーム（入力済みフォーム）を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ122-S4で、遊技機演出カスタムサービス供給手段V1152は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶された遊技機演出カスタム情報要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報（指定されたカスタムID）を取り出し、これら取得した情報に基づき演出カスタムパスワードを生成する。次に、ステップ126-S4で、遊技機演出カスタムサービス供給手段V1152は、生成した演出カスタムパスワードを表示するためのWebページ（パスワード表示用Webページ）を生成すると共に、生成した演出カスタムパスワードを該パスワード表示用Webページに埋め込む。次に、ステップ128-S4で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、生成したパスワード表示用Webページをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているパスワード表示用Webページを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

10

【0190】

(システムフロー／遊技機演出カスタムサービス／移動体通信端末T100の処理4-3)

20

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ130-S4で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたパスワード表示用Webページを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。そして、ステップ132-S4で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたパスワード表示用Webページを、情報表示装置T1200に表示する。

【0191】

(システムフロー／遊技機演出カスタムサービス／パチンコ遊技機100の処理4-1)

次に、パチンコ遊技機100の処理へ移行する。まず、ステップ134-S4及びステップ136-S4で、入力情報解析制御手段2322hは、所定の入力操作による入力操作内容に基づき、演出カスタム指示内容を導出し、遊技機カスタム情報一時記憶手段2322h-2に一時記憶する。ここで、ステップ134-S4及びステップ136-S4は、図19のステップ6406、ステップ6414と同一の処理である。次に、ステップ138-S4で、入力情報反映制御手段2322Jは、当該一時記憶された情報を、装図表示内容変更関連情報一時記憶手段2322a-3内の演出カスタム内容登録用テーブル2322a-3-1にセットすると共に、装図表示内容変更手段2322a-7は、装図表示内容変更関連情報一時記憶手段2322a-3内の演出カスタム内容登録用テーブル2322a-3-1の内容に基づき、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3の内容を更新する。ここで、ステップ138-S4は、図19のステップ6416と同一の処理である。そして、パチンコ遊技機100は、遊技者の所定の操作に基づき遊技を進行する。

30

40

【0192】

以上の処理により、パチンコ遊技機100の演出カスタム指示を移動体通信端末T100側で操作できると共に、該演出カスタム指示内容を遊技機サーバV100側で記憶しておくことができる。そして、遊技履歴情報復元サービスによって、カスタムレベルが上昇していくことで指示可能となる演出カスタムの種類が増加していくこととなる。尚、本最良形態では説明の便宜上、遊技履歴パスワードと演出カスタムパスワードは異なる処理によって生成されているが、これには限定されない。その場合には、遊技履歴に係る情報と演出カスタムに係る情報を纏めて同一のパスワードとし、遊技履歴情報復元サービスにおけるステップ108-S2と遊技機演出カスタムサービスにおけるステップ124-S4

50

を同一の処理とすればよい。

【0193】

本発明（１）によれば、ユーザが遊技機で遊技することにより蓄積された遊技機結果と対応して当該ユーザに特典情報が付与され得るよう構成されているため、ユーザの遊技機結果を蓄積することへの興味を高めることができるので、射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図ることができるという効果を奏する。

【0194】

（複合サービス）

次に、本最良形態に係る変更例として、遊技機システム１０の複合サービスについて説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム１０が提供するコンテンツ段階配信サービスでは、表２０～表２２の一例で示されるように、配信されるコンテンツが単独で意味を成すものである場合、コンテンツ段階配信サービスのステップ１２８－Ｓ３（図３７参照）以降は、移動体通信端末Ｔ１００に保存されている夫々のコンテンツを適宜視聴してユーザ自身が個人的に楽しむことができる。しかし、配信されるコンテンツが、例えば、遊技機機種のモチーフとなっている画像や楽曲に係るものである場合、該モチーフに興味を持たないユーザにとっては、コンテンツ段階配信サービス自体に興味を示さないことが考えられる。また、遊技機演出カスタムサービスにおいても、演出カスタム指示により変更される画像データや音声データが、遊技機機種のモチーフとなっている場合には同様のことが考えられる。そこで、このような問題を解決するためのサービスであり、幅広くユーザに受け入れられるコンテンツを配信すると共に、コンテンツ段階配信サービスと遊技機演出カスタムサービスを複合させることで、配信するコンテンツの価値を高めるサービスである「アバターサービス」及び「バーチャルペットサービス」について詳述する。

【0195】

（複合サービス／アバターサービス／概要）

次に、本最良形態の変更例に係るアバターサービスの概要について説明する。現在、Ｗｅｂ上でのコミュニケーションツールとして、ユーザ自身の姿を模したアイコン（アバター）が多く用いられている。ここで、アバターを構成するパーツ（髪型、顔、服装等の部分的な画像データ）はユーザが自由にカスタマイズ（アバターカスタマイズ）することができるため、例えば、アバターの容姿をユーザ自身と類似させたり、或いは逆に全くかけ離れた容姿としたりして、そのカスタマイズ要素をＷｅｂコミュニケーションにおける興趣性の一つとしている。また、カスタマイズに用いられるパーツ（カスタマイズアイテム）の配信が有料化（所謂、アイテム課金）されることも多いため、アバターカスタマイズの興趣性は幅広く認知されており、カスタマイズアイテムのコンテンツとしての価値は高いものといえる。そこで、アバターカスタマイズの特長を利用し、本最良形態における、コンテンツ段階配信サービスにて、カスタマイズアイテムを配信すると共に、遊技機演出カスタムサービスによって、Ｗｅｂ上のみならずパチンコ遊技機１００や移動体通信端末Ｔ１００上にも第三者へアバターを公開する場を設けることが主なサービス内容である。

【0196】

（複合サービス／アバターサービス／ブロック図）

まず、本最良形態の変更例に係るアバターサービスのブロック図について説明する。尚、本最良形態からの変更点は、パチンコ遊技機１００及び遊技機サーバＶ１００におけるブロック図についてであり、図４及び図３３の点線囲み部で示してある。以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

【0197】

（複合サービス／アバターサービス／ブロック図／パチンコ遊技機１００）

パチンコ遊技機１００における、装飾図柄表示制御手段２３２２ａは、アバター画像の表示内容を決定するアバター表示内容決定手段２３２２ａ－４を有している。ここで、アバター表示内容決定手段２３２２ａ－４は、装飾図柄の変動態様にあわせたアバター画像の表示内容（アバター演出態様）を決定する際に参照されるアバター演出態様決定用参照

テーブル 2 3 2 2 a-4-1 と、後述する遊技機サーバ V 1 0 0 側でのアバターカスタム指示の内容を一時記憶しておくためのアバターカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-4-2 と、を更に有している。

【0198】

ここで、表 2 8 は、アバター演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-4-1 の一例である。本例に示されるように、アバター演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-4-1 には、装飾図柄の変動態様に基づき演出を生起する際に、アバター演出態様の構成要素となるアバター画像を指定できるよう構成されている。例えば、表中の装図変動内容「ノーマルリーチ A (ハズレ時)」が選択された（即ち、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a-1-1 に基づき「ノーマルリーチ A」が決定され、且つハズレである）場合は、リーチ発生を示唆する演出（リーチ前予兆演出）を構成するアバター画像として「普通の表情」、リーチ演出を煽る付加演出（リーチ中煽り演出）を構成するアバター画像として「祈りのアクション」、リーチ後の当り／ハズレの結果を報知する演出（リーチ後結果演出）を構成するアバター画像として「落胆したアクション」に対応した画像データが装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2 から読み出されることとなる。尚、アバター画像を構成するパーツ画像は、後述するアバターカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-3-1 によって指定される。

【表 2 8】

(表28)

【アバター演出態様決定用参照テーブル】

装図変動内容	アバター演出変動態様		
	リーチ前予兆演出	リーチ中煽り演出	リーチ後結果演出
.	.	.	.
.	.	.	.
ノーマルリーチA(ハズレ時)	普通の表情	祈りのアクション	落胆したアクション
ノーマルリーチA(当たり時)	普通の表情	祈りのアクション	喜びのアクション
.	.	.	.
.	.	.	.
スーパーリーチA(ハズレ時)	驚きの表情	激しい祈りのアクション	落胆したアクション
スーパーリーチA(当たり時)	驚きの表情	激しい祈りのアクション	喜びのアクション
.	.	.	.
.	.	.	.

【0199】

次に、表 2 9 は、アバターカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-4-2 の一例である。本例に示されるように、アバターカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-4-2 には、アバター画像のカスタマイズアイテムとなるコンテンツ名、該コンテンツ内容を一意に識別するための識別子（コンテンツ ID）と、該アイテム内容の表示可否を示す記号（表示可否）が対になって登録されている。そして、アバター演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-4-1 におけるアバター画像を構成するパーツ画像は、本テーブルにおける表示可否にて表示可となっているカスタマイズアイテムに基づいて指定される。例えば、表中の設定状況が「○」となっている（コンテンツ ID が A V-A 0 0 3 の）カスタマイズアイテムが、「顔の輪郭デザイン 3」となっている場合には、アバター演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-4-1 における、アバター演出変動態様として「顔の輪郭デザイン 3」に対応したパーツ画像データが選択される処理がなされるよう構成されている。尚、本テーブルにおける表示可否は、後述するアバターサービスのシステムフローに基づき、表示可否を切り替えることができるよう構成されている。

【表 29】

(表29)

【アバターカスタム内容登録用テーブル】

コンテンツID	コンテンツ名	表示可否
AV-A001	顔の輪郭デザイン1	×
AV-A002	顔の輪郭デザイン2	×
AV-A003	顔の輪郭デザイン3	○
.	.	.
.	.	.
AV-G001	服(上)デザイン1	×
AV-G002	服(上)デザイン2	○
AV-G003	服(上)デザイン3	×
.	.	.
.	.	.
AV-J001	装飾品デザイン1	○
AV-J002	装飾品デザイン2	×
AV-J003	装飾品デザイン3	×
.	.	.
.	.	.

10

【0200】

(複合サービス／アバターサービス／ブロック図／遊技機サーバV100)

次に、遊技機サーバV100における、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、アバターカスタム内容を暗号化するためのアバターカスタム情報暗号化手段V1143を有している。次に、遊技機サーバV100における、遊技機連動サービス供給制御手段V1150は、アバターサービスを供給するアバターサービス供給手段V1153を有している。ここで、アバターサービス供給手段V1153は、移動体通信端末T100へ配信可能なアバターカスタマイズアイテムの一覧を示すと共にアバターカスタマイズ指示要求に係るフォームを生成するアバターカスタム情報要求フォーム生成手段V1153aを更に有している。また、アバターカスタム情報要求フォーム生成手段V1153aは、該フォームを生成する際に配信可能であり且つカスタマイズ指示可能なコンテンツを決定するために参照されるアバターカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1153a-1を更に有している。次に、遊技機サーバV100における、コンテンツ管理手段V1210は、アバター画像のカスタマイズアイテムを記憶するためのカスタマイズアイテム管理用テーブルV1214を有している。次に、遊技機サーバV100における、ユーザ毎カスタム情報一時記憶手段V1313は、個々のユーザのアバターカスタマイズ指示内容を記憶するためのアバターカスタマイズ状態管理用テーブルV1313bを更に有している。

20

30

【0201】

ここで、表30は、アバターカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1153a-1の一例である。本例に示されるように、アバターカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1153a-1には、移動体通信端末T100への配信対象となっているアバター画像のカスタマイズアイテムとなるコンテンツ(表中のコンテンツID及びコンテンツ名で示される)と、夫々のコンテンツにおける移動体通信端末T100への配信可否指定が対になって登録されている(表中の「○」が配信可、「×」が配信不可)。そして、配信可否指定は「配信レベル(LV)」ごとに異なっており、配信レベルが高くなるにつれて、配信可となる指定が増えていくよう構成されている。そして、配信可となっている指定に係るコンテンツのみを選択できるようフォームが生成されるよう構成されている。ここで、本最良形態におけるアバターサービスで用いられる配信レベルは、コンテンツ段階配信サービスで用いられる配信レベルと兼用しているが、これには限定されず、両者を別々に管理してもよい。

40

【表 3 0】

(表30)

【アバターカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブル】

コンテンツID	コンテンツ名	配信可否指定			
		配信LV0	配信LV1	...	配信LV10
AV-A001	顔の輪郭デザイン1	○	○	...	○
AV-A002	顔の輪郭デザイン2	○	○	...	○
AV-A003	顔の輪郭デザイン3	○	○	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
AV-G001	服(上)デザイン1	○	○	...	○
AV-G002	服(上)デザイン2	×	○	...	○
AV-G003	服(上)デザイン3	×	×	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
AV-J001	装飾品デザイン1	×	○	...	○
AV-J002	装飾品デザイン2	×	×	...	○
AV-J003	装飾品デザイン3	×	×	...	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

10

【0202】

次に、表 3 1 は、カスタマイズアイテム管理用テーブル V 1 2 1 4 の一例である。本例に示されるように、カスタマイズアイテム管理用テーブル V 1 2 1 4 には、カスタマイズアイテム画像を構成するデータ（実データ）には夫々、カスタマイズアイテムを一意に識別するための識別情報（コンテンツ ID）が割り当てられて管理されている。この点においては、画像コンテンツ管理用テーブル V 1 2 1 2 等の他のコンテンツ管理用テーブルと同一であるが、カスタマイズアイテム管理用テーブル V 1 2 1 4 にはコンテンツ ID とは別に、アバター画像の一部としての識別情報（パーツ番号）が割り当てられている点において、他のコンテンツ管理用テーブルとは異なる。即ち、カスタマイズアイテム画像は、それ単体では意味を成さず、他のカスタマイズアイテム画像と組み合わせることによって初めて意味を成すのである。

20

【表 3 1】

(表31)

【カスタマイズアイテム管理用テーブル】

パーツ部位	パーツ番号	コンテンツID	コンテンツ名	実データ
輪郭	A1	AV-A001	顔の輪郭デザイン1	(AV-A001のパーツ画像データ)
輪郭	A2	AV-A002	顔の輪郭デザイン2	(AV-A002のパーツ画像データ)
輪郭	A3	AV-A003	顔の輪郭デザイン3	(AV-A003のパーツ画像データ)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
服(上)	G1	AV-G001	服(上)デザイン1	(AV-G001のパーツ画像データ)
服(上)	G2	AV-G002	服(上)デザイン2	(AV-G002のパーツ画像データ)
服(上)	G3	AV-G003	服(上)デザイン3	(AV-G003のパーツ画像データ)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
装飾品	J1	AV-J001	装飾品デザイン1	(AV-J001のパーツ画像データ)
装飾品	J2	AV-J002	装飾品デザイン2	(AV-J002のパーツ画像データ)
装飾品	J3	AV-J003	装飾品デザイン3	(AV-J003のパーツ画像データ)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

30

【0203】

次に、表 3 2 は、アバターカスタマイズ状態管理用テーブル V 1 3 1 3 b の一例である。本例に示されるように、アバターカスタマイズ状態管理用テーブル V 1 3 1 3 b には、アバターを一意に識別するための識別情報（アバター ID、アバター名）と、アバターの所有者であるユーザを示すための識別情報（ユーザ ID）と、アバター画像を構成するカスタマイズアイテムのパーツ番号が対になって登録されている。ここで、カスタマイズアイテムのパーツ番号は、カスタマイズアイテム管理用テーブル V 1 2 1 4 のパーツ番号と同一である。即ち、本テーブルへパーツ番号を指定することによって、カスタマイズアイテム管理用テーブル V 1 2 1 4 内から該当するパーツ画像の実データが読みだされ、夫々のパーツ画像を所定の位置に表示、組み合わせることによって一つのアバター画像が構成

40

50

されるのである。また、本テーブルで示されるように、一のユーザが複数のアバター I D（及びアバター名）を登録できるように構成しておいてもよく、遊技機機種ごとのモチーフにあわせた複数のアバターカスタマイズ内容を登録できるようなサービスを提供する際には好適である。

【表 3 2】

(表32)

【ユーザ毎アバターカスタマイズ状態管理用テーブル】

ユーザID	アバターID	アバター名	指定パーツ番号									
			輪郭	髪型	目	耳	鼻	口	服(上)	服(下)	装飾品	背景
21745	21745-1	ユーザAの分身1	A4	B1	C7	D3	E3	F7	G3	H2	J1	K1
21745	21745-2	ユーザAの分身2	A4	B2	C7	D1	E3	F2	G1	H2	J1	K1
21745	21745-3	ユーザAの分身3	A1	B5	C3	D6	E4	F3	G8	H7	J2	K9
21745	21745-4	ユーザAの分身4	A2	B2	C1	D6	E2	F9	G3	H1	J2	K7

10

【0204】

(複合サービス／アバターサービス／パチンコ遊技機100／処理フロー)

まず、図38～図41を参照しながら、本最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機100の処理フローについて説明する。以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

【0205】

はじめに、図38は、本最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機100における、図18のステップ6400のサブルーチンに係る、遊技履歴更新開始処理のフローチャートである。本最良形態からの変更点は、ステップ6418～ステップ6424についてである。即ち、ステップ6418で、入力情報解析制御手段2322hは、演出操作装置4000を介して入力された情報（例えばパスワード入力）に、アバターカスタム指示内容に関する情報が含まれているか否かを判定する。ステップ6418でYesの場合、ステップ6420で、入力情報解析制御手段2322hは、演出操作装置4000を介して入力された情報（例えばパスワード入力）からアバターカスタム指示内容の初期値（後述する遊技機サーバV100で管理されているアバターカスタム指示内容と同等の内容）を導出すると共に、入力情報反映制御手段2322jは、当該初期値をアバターカスタム内容登録用テーブル2322a-4-2に登録する。次に、ステップ6422で、アバター表示内容決定手段2322a-4は、アバターカスタム内容登録用テーブル2322a-4-2の内容に基づき、アバター演出態様決定用参照テーブル2322a-4-1の内容を更新する。そして、ステップ6424で、アバター表示内容決定手段2322a-4は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内のアバター表示フラグをオンにし、次の処理（ステップ6500の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。ここで、アバター表示フラグとは、アバターカスタム指示が行われていた場合にオンとなるフラグであり、該フラグがオンの場合には、後述するアバター演出処理において、カスタマイズされたアバター画像の表示処理が実行されることとなる。

20

30

【0206】

次に、図39は、本最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機100における、図18でのステップ6200(1)及び(2)のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。ここで、第1装飾図柄に係るステップ6200(1)と第2装飾図柄に係るステップ6200(2)とは処理が共通するので、両者を一纏めにして説明することとする。本最良形態からの変更点は、ステップ6250についてである。即ち、ステップ6250で、装飾図柄表示制御手段2322aは、後述するアバター演出処理を実行する。

40

【0207】

次に、図40は、本最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機100における、図39でのステップ6250のサブルーチンに係る、アバター演出処理のフローチャートである。まず、ステップ6252で、装飾図柄表示制御手段2322a（特にアバター表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cを参照し、装図変動内容がリーチ演出（本例では、ノーマル

50

リーチもしくはスーパーリーチ)か否かを判定する。ステップ6252でYesの場合、ステップ6254で、装飾図柄表示制御手段2322a(特にアバター表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段)は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内のアバター表示フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6254でYesの場合、ステップ6256で、装飾図柄表示制御手段2322a(特にアバター表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段)は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cを参照し、アバター演出の表示タイミングであるか否かを判定する。ここで、アバター演出の表示タイミングとは、アバター演出態様決定用参照テーブル2322a-4-1内の項目(リーチ前、リーチ中、リーチ後)と同一のタイミングであり、装図変動態様にあわせて予め決められた時間的タイミングのことである。ステップ6256でYesの場合、ステップ6258で、装飾図柄表示制御手段2322a(特にアバター表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段)は、アバター演出態様決定用参照テーブル2322a-4-1の内容に基づき、当該アバター演出態様を決定すると共に、アバター画像(即ち、アバターカスタム内容登録用テーブル2322a-4-2に登録されている、カスタマイズされたアバター画像)を所定の位置に表示し、ステップ6212へ移行する。尚、ステップ6252、ステップ6254及びステップ6256でNoの場合にもステップ6212へ移行する。

10

【0208】

次に、図41は、本最良形態の変更例に係るアバターサービスのパチンコ遊技機100における、図18でのステップ6800のサブルーチンに係る、遊技履歴更新終了処理(QRコード発行制御処理)のフローチャートである。本最良形態からの変更点は、ステップ6816及びステップ6818についてである。即ち、ステップ6816で、QRコード発行制御手段2322gは、アバターカスタム内容登録用テーブル2322a-4-2の内容をクリアする。次に、ステップ6816で、QRコード発行制御手段2322gは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内のアバター表示フラグをオフにする。

20

【0209】

(複合サービス／アバターサービス／システムフロー)

次に、本最良形態の変更例に係るアバターサービスにおける遊技機システム10の処理の流れを説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム10は、コンテンツ段階配信サービス及び遊技機演出カスタムサービスを複合することで、アバターサービスを提供する。

30

【0210】

(複合サービス／アバターサービス／システムフロー／移動体通信端末T100の処理5-1)

次に、図42は、本最良形態に係る遊技機システム10の、アバターサービスのシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100の処理を実行する。まず、ステップ102-S5で、移動体通信端末T100は、ユーザ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S5の処理は、ユーザ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S1、遊技機サーバV100の処理1-3、移動体通信端末T100の処理1-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S5で、移動体通信端末T100は、遊技機サーバV100に対してアバターカスタマイズを要求するリクエスト(アバターカスタム要求リクエスト)を送信する。ここで、アバターカスタム要求リクエストは、ユーザ専用Webページに表示されているアバターサービスを要求するためのメニュー項目が選択されることで送信されるが、本例のように、一のユーザが複数種類のアバターを登録できるように構成している場合には、メニュー項目はアバターごとに分かれて表示されていることとなる。即ち、アバターカスタム要求リクエスト送信時には、アバターカスタマイズ対象となるアバターを識別するための情報(本例では、アバターID)も同時に送信される。

40

【0211】

(複合サービス／アバターサービス／システムフロー／遊技機サーバV100の処理5-

50

1)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S5で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されたアバターカスタム要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S5で、遊技機連動サービス供給制御手段V1150は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたアバターカスタム要求リクエストに基づき、アバターカスタム情報要求フォーム生成手段V1153aを実行して、アバターカスタム情報要求フォームを生成すると共に、アバターサービス供給手段V1153は、該生成したアバターカスタム情報要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、アバターカスタム情報要求フォームとは、カスタマイズアイテム管理用テーブルV1214に記憶されているカスタマイズアイテム（コンテンツ）の内、移動体通信端末T100側で配信を所望するコンテンツの指定を促すフォームである。また、アバターカスタム情報要求フォームを生成する際には、まず、（１）アバターサービス供給手段V1153は、ユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブルV1311aを参照して、配信レベル値を取得する。次に、（２）アバターサービス供給手段V1153は、取得した配信レベルに基づきアバターカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1153a-1を参照し、「配信可」と指定されているコンテンツIDを全て取得する。そして、（３）アバターカスタム情報要求フォーム生成手段V1153aは、アバターカスタム情報要求フォームを生成する際に、アバターサービス供給手段V1153が取得したコンテンツIDのみを該フォームに埋め込む。以上の（１）～（３）の処理により、アバターカスタム情報要求フォームは、配信レベルに応じた種類のコンテンツIDを有する形で生成されることとなる。次に、ステップ110-S5で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているアバターカスタム情報要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

10

20

【0212】

（複合サービス／アバターサービス／システムフロー／移動体通信端末T100の処理5-2）

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ112-S5で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたアバターカスタム情報要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ114-S5で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたアバターカスタム情報要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ116-S5で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている）アバターカスタム情報要求フォームの内容に従って、配信を所望するコンテンツを指定入力する。ここで、アバターカスタム情報要求フォームにはステップ108-S5で埋め込まれたコンテンツIDによって示されるコンテンツのみ選択することができるため、それら選択可能なコンテンツの中から指定入力することとなる。次に、ステップ118-S5で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ116-S5で入力された情報を含むアバターカスタム情報要求フォーム（入力済みフォーム）をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

30

40

【0213】

（複合サービス／アバターサービス／システムフロー／遊技機サーバV100の処理5-2）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ120-S5で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されたアバターカスタム情報要求フォーム（入力済みフォーム）を、リ

50

クエスト受信情報一時記憶手段V 1 1 1 1に一時記憶する。次に、ステップ1 2 2－S 5で、ユーザ情報管理手段V 1 3 1 0は、リクエスト受信情報一時記憶手段V 1 1 1 1に一時記憶されたコンテンツ配信要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報（指定されたコンテンツID）を取り出すと共に、該取り出したコンテンツIDに基づきカスタマイズアイテム管理用テーブルを参照してパーツ番号を取得し、該取得したパーツ番号を、ユーザ毎カスタム情報一時記憶手段V 1 3 1 3内のアバターカスタマイズ状態管理用テーブルV 1 3 1 3 bに記憶する。次に、ステップ1 2 4－S 5で、アバターサービス供給手段V 1 1 5 3は、アバターカスタマイズ状態管理用テーブルV 1 3 1 3 bを参照して、パーツ番号を取得すると共に、カスタマイズアイテム管理用テーブルV 1 2 1 4から該パーツ番号に該当するコンテンツの実データを全て読み出し、一のアバター画像データを組み立てた上で、レスポンス送信情報一時記憶手段V 1 1 2 1に一時記憶する。次に、ステップ1 2 4－S 3で、レスポンス信号送信制御手段V 1 1 2 0は、レスポンス送信情報一時記憶手段V 1 1 2 1に一時記憶されているコンテンツ（アバター画像）の実データを、情報通信装置V 1 4 0 0を介して移動体通信端末T 1 0 0へ送信する。

【0 2 1 4】

（複合サービス／アバターサービス／システムフロー／移動体通信端末T 1 0 0の処理5－3）

次に、移動体通信端末T 1 0 0の処理へ移行する。まず、ステップ1 3 0－S 5で、レスポンス信号受信制御手段T 1 1 3 0は、無線通信装置T 1 4 0 0を介して遊技機サーバV 1 0 0から送信されたコンテンツ（アバター画像）の実データを、レスポンス受信情報一時記憶手段T 1 1 3 1に一時記憶する。そして、ステップ1 2 8－S 3で、情報保存手段T 1 1 5 0は、レスポンス受信情報一時記憶手段T 1 1 3 1に一時記憶されたコンテンツの実データを、コンテンツ保存手段T 1 1 5 2に記憶する。以降は、コンテンツ段階配信サービスのステップ1 2 8－S 3（図3 7参照）以降と同様に、移動体通信端末T 1 0 0に保存されているアバター画像を適宜視聴してユーザ自身が個人的に楽しむことができる。また、該アバター画像は遊技機サーバV 1 0 0で生成することができるため、例えば、ユーザ専用Webページに生成したアバター画像を表示させ、ユーザ専用Webページを他のユーザに公開する等の処理を遊技機サーバ側で実行することで、アバター画像をWeb上で他のユーザに公開することができる。

【0 2 1 5】

（複合サービス／アバターサービス／システムフロー／遊技機サーバV 1 0 0の処理5－3）

次に、遊技機サーバV 1 0 0の処理へ移行する。まず、ステップ1 4 0－S 5で、アバターカスタム情報暗号化手段V 1 1 4 3は、アバターカスタム内容に係る暗号（パスワード）化情報（アバターカスタムパスワード）を生成する。ここで、アバターカスタムパスワードを生成するために、アバターカスタム情報暗号化手段V 1 1 4 3は、ユーザ毎カスタム情報一時記憶手段V 1 3 1 3内のアバターカスタマイズ状態管理用テーブルV 1 3 1 3 bを参照して、アバターカスタマイズ対象となるカスタマイズアイテムのパーツ番号を取得し、これら取得した情報に基づきアバターカスタムパスワードを生成する。次に、ステップ1 4 2－S 5で、アバターサービス供給手段V 1 1 5 2は、生成したアバターカスタムパスワードを表示するためのWebページ（パスワード表示用Webページ）を生成すると共に、生成したアバターカスタムパスワードを該パスワード表示用Webページに埋め込む。次に、ステップ1 4 4－S 5で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V 1 1 4 0は、生成したパスワード表示用Webページをレスポンス送信情報一時記憶手段V 1 1 2 1に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V 1 1 2 0は、該一時記憶されているパスワード表示用Webページを、情報通信装置V 1 4 0 0を介して移動体通信端末T 1 0 0へ送信する。

【0 2 1 6】

（複合サービス／アバターサービス／システムフロー／移動体通信端末T 1 0 0の処理5－4）

次に、移動体通信端末 T 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 4 6 - S 5 で、レスポンス信号受信制御手段 T 1 1 3 0 は、無線通信装置 T 1 4 0 0 を介して遊技機サーバ V 1 0 0 から送信されたパスワード表示用 Web ページを、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶する。そして、ステップ 1 4 8 - S 5 で、情報表示制御手段 T 1 1 4 0 は、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶されたパスワード表示用 Web ページを、情報表示装置 T 1 2 0 0 に表示する。

【0217】

〔複合サービス／アバターサービス／システムフロー／パチンコ遊技機 1 0 0 の処理 5 - 1〕

次に、パチンコ遊技機 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 5 0 - S 5 及びステップ 1 5 2 - S 5 で、入力情報解析制御手段 2 3 2 2 h は、所定の入力操作による入力操作内容に基づき、アバターカスタム指示内容を導出すると共に、入力情報反映制御手段 2 3 2 2 j は、当該導出された情報をアバターカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a - 4 - 2 にセットする。ここで、ステップ 1 5 0 - S 5 及びステップ 1 5 2 - S 5 は、図 3 8 のステップ 6 4 2 0 と同一の処理である。次に、ステップ 1 5 4 - S 5 で、アバター表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 4 は、アバターカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a - 4 - 2 の内容に基づき、アバター演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a - 4 - 1 の内容を更新する。ここで、ステップ 1 5 4 - S 5 は、図 3 8 のステップ 6 4 2 2 と同一の処理である。そして、ステップ 1 5 6 - S 5 で、パチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技者の所定の操作に基づき遊技を進行し、ステップ 6 2 5 0 の処理が実行されることで、カスタマイズされたアバター画像が表示され、装飾図柄の変動内容にあわせて演技する様子が表示されることとなる。

【0218】

以上の処理により、コンテンツ段階配信サービスを利用して、アバター画像のカスタマイズアイテムを段階的に配信すると共に、遊技機演出カスタムサービスによって、Web 上のみならずパチンコ遊技機 1 0 0 や移動体通信端末 T 1 0 0 上にも、所定の操作に基づきカスタマイズされたアバター画像を表示することが可能となる。そして、遊技履歴情報復元サービスによって、配信レベルが上昇していくことでカスタマイズアイテムの種類が増加していくこととなる。尚、本最良形態では説明の便宜上、アバターカスタムパスワードは、遊技履歴パスワード及び演出カスタムパスワードとは異なる処理によって生成されているが、これには限定されない。その場合には、アバターカスタム内容に係る情報と、遊技履歴に係る情報及び演出カスタムに係る情報を纏めて同一のパスワードとし、アバターサービスにおけるステップ 1 4 0 - S 5 と、遊技履歴情報復元サービスにおけるステップ 1 0 8 - S 2 及び遊技機演出カスタムサービスにおけるステップ 1 2 4 - S 4 を同一の処理とすればよい。また、アバター画像は、装飾図柄の変動内容にあわせたタイミングに基づき表示されるよう構成されているが、これには限定されず、アバター画像は所定の位置に常時表示しておいてもよいし、装飾図柄の変動内容とは非同期するタイミングで演技させてもよい。

【0219】

本最良形態の変更例に係るアバターサービスを提供する遊技機システム 1 0 によれば、遊技機での遊技結果の推移に関する情報（大当たり回数やミッション達成状況等）に基づき、外部サーバにおいて一又は複数のコンテンツを選択できると共に、該一又は複数のコンテンツの中から新たな一のコンテンツの組み合わせを選択することができる。また、選択した該新たな一のコンテンツの組み合わせに係る情報を外部サーバから遊技機へ移送することが可能であり、遊技機において該新たな一のコンテンツの組み合わせに係る情報に基づき、演出内容を決定することができるよう構成されているため、遊技者のコンテンツに対する収集意欲を高めることができ、延いては遊技機での遊技結果の推移に関する情報への興味を高めることができるので、遊技者の射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図ることができるという効果を奏する。

【0220】

(複合サービス／バーチャルペットサービス／概要)

次に、本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスの概要について説明する。現在、コンピュータソフトウェアの一つとして、コンピュータの画面上に動物等の姿を模したアイコンを表示して楽しむソフト（バーチャルペット）が存在している。ここで、バーチャルペットは、現実の動物と同様に、ユーザが所定のコマンドを実行することで、餌を与えたり、排泄処理をしたりして飼育することによって成長していく。そして、バーチャルペットの成長にあわせて、例えば、アイコン画像を変化させる等によって、その成長の過程を通知することができ、ユーザはその成長過程を見て楽しむことができるのである。また、バーチャルペットの中には、成長過程を楽しむだけでなく、コンピュータソフトウェアとしての他の機能（例えば、メールの送受信通知機能、マウスカーソルの操作補助機能等）を発揮するものもあり、成長過程にあわせて機能が拡張されるようなものもある。これらバーチャルペットの配信は有料化されることも多いため、バーチャルペットの興趣性は幅広く認知されており、コンテンツとしての価値は高いものといえる。そこで、バーチャルペットの特長を利用し、本最良形態における、遊技履歴情報復元サービスにて、バーチャルペットの飼育要素を盛り込むと共に、遊技機演出カスタムサービスによってソフトウェアとしての機能、即ち、パチンコ遊技機100の演出機能の変更を可能とすることが主なサービス内容である。尚、アバターサービスと同様に、カスタマイズアイテムを用いたカスタマイズ要素を盛り込むことも可能である。

10

【0221】

(複合サービス／バーチャルペットサービス／ブロック図)

20

まず、本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのブロック図について説明する。尚、本最良形態からの変更点は、パチンコ遊技機100及び遊技機サーバV100におけるブロック図についてであり、図4及び図33の一点鎖線囲み部で示してある。以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

【0222】

(複合サービス／バーチャルペットサービス／ブロック図／パチンコ遊技機100)

パチンコ遊技機100における、装飾図柄表示制御手段2322aが有する装図表示内容決定手段2322a-1（特に予告内容決定手段として機能する装飾図柄付随演出表示内容決定手段）は、各種演出における機能内容（例えば、演出操作装置4000による操作に基づく演出内容等）を決定する際に参照される演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4を有している。また、装飾図柄表示制御手段2322aが有する装図表示内容変更関連情報一時記憶手段2322a-3は、後述する遊技機サーバV100側での演出機能カスタム指示の内容を一時記憶しておくための演出機能カスタム内容登録用テーブル2322a-3-2を有している。また、装飾図柄表示制御手段2322a（特に予告内容表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、バーチャルペット画像の表示内容を決定するバーチャルペット表示内容決定手段2322a-5と、演出実行時の特定状況下において演出操作装置4000からの操作内容を有効とすると共に該操作内容に基づき演出の操作制御を実行する演出操作制御手段2322a-6と、を有している。ここで、バーチャルペット表示内容決定手段2322a-5は、装飾図柄の変動態様にあわせたバーチャルペット画像の表示内容（バーチャルペット演出態様）を決定する際に参照されるバーチャルペット演出態様決定用参照テーブル2322a-5-2と、後述する遊技機サーバV100側でのバーチャルペットカスタム指示の内容を一時記憶しておくためのバーチャルペットカスタム内容登録用テーブル2322a-5-3と、を更に有している。また、演出操作制御手段2322a-6は、演出実行時の特定状況下で演出操作装置4000からの入力指示を自動的に繰り返す（オートリピート）制御を行う入力操作オートリピート制御手段2322a-6-1を更に有している。

30

40

【0223】

次に、表33は、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4の一例である。本例に示されるように、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4には、装飾図柄の変動態様に基づき演出を生起した際に、演出の構成要素となる機能（リーチ前予兆演出の実

50

行可否決定機能や該演出を実行する場合の発生頻度調整機能等）を指定（選択）できるよう構成されている。例えば、表中の装図変動内容「ノーマルリーチA」が選択された（即ち、装図変動内容決定用抽選テーブル2322a-1-1に基づき「ノーマルリーチA」が決定された）場合は、リーチ発生を示唆する演出（リーチ前予告演出）の表示頻度として「低」、演出操作装置4000の操作が実行された際にオートリピート機能が「オン」となり、夫々の指定に基づき各機能が実行されることとなる。尚、本テーブル内容がクリア（初期化）された場合には、表中の「（デフォルト）」と付記されている機能が選択される。

【表33】

(表33)

【演出機能決定用参照テーブル】

装図変動内容	演出機能			
	リーチ前予告演出表示頻度調整機能	選択	入力オートリピート機能	選択
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.
ノーマルリーチA	リーチ前予告演出を必ず表示（デフォルト）		入力オートリピートオフ（デフォルト）	
	リーチ前予告演出の表示頻度を低	○	入力オートリピートオン	○
	リーチ前予告演出の表示頻度を中			
	リーチ前予告演出の表示頻度を高			
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.
スーパーリーチA	リーチ前予告演出を必ず表示（デフォルト）		入力オートリピート（デフォルト）	
	リーチ前予告演出の表示頻度を低		入力オートリピートオン	○
	リーチ前予告演出の表示頻度を中			
	リーチ前予告演出の表示頻度を高	○		

【0224】

次に、表34は、演出機能カスタム内容登録用テーブル2322a-3-2の一例である。本例に示されるように、演出機能カスタム内容登録用テーブル2322a-3-2には、後述する演出機能カスタム指示内容と、該指示内容を一意に識別するための識別子（カスタムID）と、該指示内容が有効とされているか否かを示す記号（設定状況）が対になって登録されている。そして、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4における各演出機能の指定は、本テーブルにおける設定状況にて有効となっている演出機能カスタム指示内容に基づいて指定される。例えば、表中の設定状況が「○」となっている（カスタムIDがPA-C019の）演出機能カスタム指示内容が、「ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を低に設定」となっている場合には、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4における、表中の装図変動内容「ノーマルリーチA」の「カットイン画像表示頻度調整機能」として「カットイン画像の表示頻度を低」が指定される処理がなされるよう構成されている。尚、本テーブルにおける設定状況は、後述するバーチャルペットサービスのシステムフローに基づき、有効／無効を切り替えることができるよう構成されている。

10

20

30

【表 3 4】

(表34)

【演出機能カスタム内容登録用テーブル】

カスタムID	演出機能カスタム指示内容	設定状況
.	.	.
.	.	.
VP-C019	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「低」に設定	○
VP-C020	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「中」に設定	×
VP-C021	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「高」に設定	×
.	.	.
.	.	.
VP-C037	演出操作装置の入力オートリピートをオン	○
VP-C038	演出操作装置の入力オートリピートをオフ	×
.	.	.
.	.	.

10

【0 2 2 5】

次に、表 3 5 は、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-5-2 の一例である。本例に示されるように、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-5-2 には、装飾図柄の変動態様に基づき演出を生起する際に、バーチャルペット演出態様の構成要素となるバーチャルペット画像を指定できるよう構成されている。例えば、表中の装図変動内容「ノーマルリーチ A（ハズレ時）」が選択された（即ち、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a-1-1 に基づき「ノーマルリーチ A」が決定され、且つハズレである）場合は、リーチ発生を示唆する演出（リーチ前予兆演出）を構成するバーチャルペット画像として「寝転ぶアクション」、リーチ演出を煽る付加演出（リーチ中煽り演出）を構成するバーチャルペット画像として「吠えるアクション」、リーチ後の当り／ハズレの結果を報知する演出（リーチ後結果演出）を構成するバーチャルペット画像として「落胆したアクション」に対応した画像データが装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2 から読み出されることとなる。この点については、アバター演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-4-1 と同様であるが、演出操作装置 4 0 0 0 の操作が実行された際にオートリピート機能が動作した場合の演出（入力オートリピート作動時演出）が存在している点で異なる。本例では、入力オートリピート作動時には「ボタンを連打するアクション」演出がバーチャルペット画像を用いて表示されるが、入力オートリピート非作動時には表示されないよう構成されている。即ち、バーチャルペット演出態様は、演出機能カスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-3-2 で指定されている機能に基づき演出態様が変化するのである。尚、バーチャルペット画像を構成するパーツ画像は、後述するバーチャルペットカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-5-3 によって指定される。

20

30

【表 3 5】

(表35)

【バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル】

装図変動内容	バーチャルペット演出変動態様			
	リーチ前予兆演出	リーチ中煽り演出	入力オートリピート作動時演出	リーチ後結果演出
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.
ノーマルリーチA(ハズレ時)	寝転ぶアクション	吠えるアクション	ボタンを連打するアクション	落胆したアクション
ノーマルリーチA(当たり時)	寝転ぶアクション	吠えるアクション	ボタンを連打するアクション	喜びのアクション
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.
スーパーリーチA(ハズレ時)	跳びはねるアクション	激しく吠えるアクション	ボタンを連打するアクション	落胆したアクション
スーパーリーチA(当たり時)	跳びはねるアクション	激しく吠えるアクション	ボタンを連打するアクション	喜びのアクション
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.

40

【0 2 2 6】

次に、表 3 6 は、バーチャルペットカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-5-3 の一例である。本例に示されるように、バーチャルペットカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-5-3 には、バーチャルペット画像のカスタマイズアイテムとなるコンテンツ名、該コンテンツ内容を一意に識別するための識別子（コンテンツ ID）と、該アイテム内

50

容の表示可否を示す記号（表示可否）が対になって登録されている。そして、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル2322a-5-2におけるバーチャルペット画像を構成するパーツ画像は、本テーブルにおける表示可否にて表示可となっているカスタマイズアイテムに基づいて指定される。例えば、表中の設定状況が「○」となっている（コンテンツIDがVP-PA003の）カスタマイズアイテムが、「ペットの成長度3のデザイン」となっている場合には、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル2322a-5-2における、バーチャルペット演出変動態様として「ペットの成長度3のデザイン」に対応したパーツ画像データが選択される処理がなされるよう構成されている。尚、本テーブルにおける表示可否は、後述するバーチャルペットサービスのシステムフローに基づき、表示可否を切り替えることができるよう構成されている。

10

【表36】

(表36)

【バーチャルペットカスタム内容登録用テーブル】

コンテンツID	コンテンツ名	表示可否
VP-PA001	ペットの成長度1のデザイン	×
VP-PA002	ペットの成長度2のデザイン	×
VP-PA003	ペットの成長度3のデザイン	○
.	.	.
.	.	.
VP-PB001	ペット用装飾品デザイン1	×
VP-PB002	ペット用装飾品デザイン2	○
VP-PB003	ペット用装飾品デザイン3	×
.	.	.
.	.	.

20

【0227】

（複合サービス／バーチャルペットサービス／ブロック図／遊技機サーバV100）

次に、遊技機サーバV100における、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、バーチャルペットカスタム内容を暗号化するためのバーチャルペットカスタム情報暗号化手段V1144を有している。次に、遊技機サーバV100における、遊技機連動サービス供給制御手段V1150は、バーチャルペットサービスを提供するバーチャルペットサービス供給手段V1154を有している。ここで、バーチャルペットサービス供給手段V1154は、移動体通信端末T100へ配信可能なバーチャルペットカスタマイズアイテムの一覧を示すと共にバーチャルペットカスタマイズ指示要求に係るフォームを生成するバーチャルペットカスタム情報要求フォーム生成手段V1154aを更に有している。また、バーチャルペットカスタム情報要求フォーム生成手段V1154aは、該フォームを生成する際に配信可能であり且つカスタマイズ指示可能なコンテンツを決定するために参照されるバーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1154a-1を更に有している。次に、遊技機サーバV100における、コンテンツ管理手段V1210は、バーチャルペット画像のカスタマイズアイテムを記憶するためのカスタマイズアイテム（ペット用）管理用テーブルV1215を有している。次に、遊技機サーバV100における、ユーザ毎カスタム情報一時記憶手段V1313は、個々のユーザのバーチャルペットカスタマイズ指示内容を記憶するためのバーチャルペットカスタマイズ状態管理用テーブルV1313cと、パチンコ遊技機100における演出機能のカスタマイズ内容を参照するための遊技機演出機能カスタム参照用テーブルV1313dを更に有している。

30

40

【0228】

ここで、表37は、バーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1154a-1の一例である。まず、本例に示されるように、バーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1154a-1には、配信レベルが

50

指定されているテーブル（コンテンツ指定用）と、カスタムレベルが指定されているテーブル（演出機能カスタム指定用）の両方を有している。これらの内、バーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブル（コンテンツ指定用）V1154a-1には、移動体通信端末T100への配信対象となっているバーチャルペット画像のカスタマイズアイテムとなるコンテンツ（表中のコンテンツID及びコンテンツ名で示される）と、夫々のコンテンツにおける移動体通信端末T100への配信可否指定が対になって登録されている（表中の「○」が配信可、「×」が配信不可）。そして、配信可否指定は「配信レベル（LV）」ごとに異なっており、配信レベルが高くなるにつれて、配信可となる指定が増えていくよう構成されている。ただし、バーチャルペットの成長度を示すコンテンツ（表中のコンテンツIDがVP-PA001～VP-PA003）に関しては、配信レベルに応じた一のコンテンツのみ配信するよう構成しておき、ユーザに該コンテンツを選択できないようにしておくことが、バーチャルペットの成長に係る興趣性を向上させるという点では好適である。そして、配信可となっている指定に係るコンテンツのみを選択できるようフォームが生成されるよう構成されている。ここで、本最良形態におけるバーチャルペットサービスで用いられる配信レベルは、コンテンツ段階配信サービスで用いられる配信レベルと兼用しているが、これには限定されず、両者を別々に管理してもよい。

【表37】

（表37）

【バーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブル】
（コンテンツ指定用）

コンテンツID	コンテンツ名	配信可否指定				
		配信LV0	配信LV1	配信LV2	...	配信LV10
VP-PA001	ペットの成長度1のデザイン	○	×	×	...	×
VP-PA002	ペットの成長度2のデザイン	×	○	×	...	×
VP-PA003	ペットの成長度3のデザイン	×	×	○	...	×
...	...	...	...	...	...	...
VP-PB001	ペット用装飾品デザイン1	○	○	○	...	○
VP-PB002	ペット用装飾品デザイン2	×	○	○	...	○
VP-PB003	ペット用装飾品デザイン3	×	×	○	...	○
...	...	...	...	...	...	...
VP-PC001	ペット用アイテムデザイン1	×	○	○	...	○
VP-PC002	ペット用アイテムデザイン2	×	×	○	...	○
VP-PC003	ペット用アイテムデザイン3	×	×	×	...	○
...	...	...	...	...	...	...

【バーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブル】
（演出機能カスタム指定用）

カスタムID	演出機能カスタム名	指示可否指定				
		カスタムLV0	カスタムLV1	カスタムLV2	...	カスタムLV10
...	...	...	...	...	...	...
VP-C019	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「低」に設定	×	×	×	...	○
VP-C020	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「中」に設定	×	×	×	...	○
VP-C021	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「高」に設定	×	×	×	...	○
...	...	...	...	...	...	...
VP-C037	リーチ演出時の演出操作装置の入力オードリビートをオン	×	×	○	...	○
VP-C038	リーチ演出時の演出操作装置の入力オードリビートをオフ	×	×	○	...	○
...	...	...	...	...	...	...

【0229】

他方、バーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブル（演出機能カスタム指定用）V1154a-1には、パチンコ遊技機100の演出機能をカスタマイズできる内容（演出機能カスタム内容）の夫々に対応した形での、移動体通信端末T100での指示可否指定が登録されている（表中の「○」が指示可、「×」が指示不可）。そして、指示可否指定は「カスタムレベル（LV）」ごとに異なっており、カスタムレベルが高くなるにつれて、指示可となる指定が増えていくよう構成されている。そして、指示可となっている指定に係る演出カスタム内容のみを選択できるようフォームが生成されるよう構成されている。ここで、本最良形態におけるバーチャルペットサービスで用いられるカスタムレベルは、遊技機演出カスタムサービスで用いられるカスタムレベルと兼用しているが、これには限定されず、両者を別々に管理してもよい。

【0230】

次に、表38は、カスタマイズアイテム（ペット用）管理用テーブルV1215の一例

である。本例に示されるように、カスタマイズアイテム（ペット用）管理用テーブルV1215には、カスタマイズアイテム画像を構成するデータ（実データ）の夫々に対応した、カスタマイズアイテムを一意に識別するための識別情報（コンテンツID）が割り当てられると共に、コンテンツIDとは別に、バーチャルペット画像の一部としての識別情報（パーツ番号）が割り当てられて管理されている。即ち、バーチャルペットサービスはアバターサービスと同様に、カスタマイズアイテム画像を組み合わせることができるよう構成されている。

【表38】

(表38)

【カスタマイズアイテム(ペット用)管理用テーブル】

パーツ部位	パーツ番号	コンテンツID	コンテンツ名	実データ
成長度	PA1	VP-PA001	ペットの成長度1のデザイン	(VP-PA001のパーツ画像データ)
成長度	PA2	VP-PA002	ペットの成長度2のデザイン	(VP-PA002のパーツ画像データ)
成長度	PA3	VP-PA003	ペットの成長度3のデザイン	(VP-PA003のパーツ画像データ)
⋮		⋮	⋮	⋮
装飾品	PB1	VP-PB001	ペット用装飾品デザイン1	(VP-PB001のパーツ画像データ)
装飾品	PB2	VP-PB002	ペット用装飾品デザイン2	(VP-PB002のパーツ画像データ)
装飾品	PB3	VP-PB003	ペット用装飾品デザイン3	(VP-PB003のパーツ画像データ)
⋮		⋮	⋮	⋮
アイテム	PC1	VP-PC001	ペット用アイテムデザイン1	(VP-PC001のパーツ画像データ)
アイテム	PC2	VP-PC002	ペット用アイテムデザイン2	(VP-PC002のパーツ画像データ)
アイテム	PC3	VP-PC003	ペット用アイテムデザイン3	(VP-PC003のパーツ画像データ)
⋮		⋮	⋮	⋮

【0231】

次に、表39は、バーチャルペットカスタマイズ状態管理用テーブルV1313cの一例である。本例に示されるように、バーチャルペットカスタマイズ状態管理用テーブルV1313cには、バーチャルペットを一意に識別するための識別情報（ペットID、ペット名）と、バーチャルペットの所有者であるユーザを示すための識別情報（ユーザID）と、バーチャルペット画像を構成するカスタマイズアイテムのパーツ番号と、パチンコ遊技機100の演出機能をカスタマイズするカスタム番号が対になって登録されている。ここで、カスタマイズアイテムのパーツ番号は、カスタマイズアイテム（ペット用）管理用テーブルV1215のパーツ番号と同一である。即ち、本テーブルへパーツ番号を指定することによって、カスタマイズアイテム（ペット用）管理用テーブルV1215内から該当するパーツ画像の実データが読みだされ、夫々のパーツ画像を所定の位置に表示、組み合わせることによって一つのバーチャルペット画像が構成されるのである。また、パチンコ遊技機100の演出機能をカスタマイズするカスタム番号は、後述する遊技機演出機能カスタム状態管理用テーブルV1313dのカスタムIDと同一である。即ち、本テーブルへカスタムIDを指定することによって、パチンコ遊技機100側での演出機能をカスタマイズすることができ、複数の演出機能カスタム指示を登録することによって、より遊技者の趣向に沿った演出機能へとカスタマイズできるのである。ここで、カスタム番号の登録数については特に限定されない。また、カスタム番号の登録数をバーチャルペットの成長度（即ち、配信レベル）に応じて増加させてもよく、バーチャルペットの成長に係る興味性を向上させるという点では好適である。尚、本テーブルで示されるように、一のユーザが複数のペットID（及びペット名）を登録できるように構成しておいてもよく、遊技機機種ごとのモチーフや演出機能特性にあわせた複数のバーチャルペットカスタマイズ内容を登録できるようなサービスを提供する際には好適である。

【表 3 9】

(表39)

【ユーザ毎バーチャルペットカスタマイズ状態管理用テーブル】

ユーザID	ペットID	ペット名	カスタマイズアイテムのパーツ番号			演出機能カスタマイズのカスタム番号		
			成長度	装飾品	アイテム	能力1	能力2	能力3
21745	21745-P1	ユーザAのペット1	PA2	PB1	PC3	VP-C019	VP-C037	
21745	21745-P2	ユーザAのペット2	PA1	PB2	PC4	VP-C037		
21745	21745-P3	ユーザAのペット3	PA2	PB1	PC2	VP-C019		
21745	21745-P4	ユーザAのペット4	PA2	PB3	PC1			

【0 2 3 2】

次に、表 4 0 は、遊技機演出機能カスタム参照用テーブル V 1 3 1 3 d の一例である。本例に示されるように、遊技機演出機能カスタム参照用テーブル V 1 3 1 3 d には、パチンコ遊技機 1 0 0 の演出機能カスタマイズ内容が記憶されており、該カスタマイズ内容を一意に識別するための識別情報（カスタム I D）が割り当てられて管理されている。

【表 4 0】

(表40)

【遊技機演出機能カスタム参照用テーブル】

カスタムID	演出機能カスタム指示内容
.	.
.	.
VP-C019	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「低」に設定
VP-C020	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「中」に設定
VP-C021	ノーマルリーチA時にカットイン画像の表示頻度を「高」に設定
.	.
.	.
VP-C037	リーチ演出時の演出操作装置の入力オートリピートをオン
VP-C038	リーチ演出時の演出操作装置の入力オートリピートをオフ
.	.
.	.

【0 2 3 3】

（複合サービス／バーチャルペットサービス／パチンコ遊技機 1 0 0 ／処理フロー）

まず、図 4 3 ～図 4 6 を参照しながら、本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機 1 0 0 の処理フローについて説明する。以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

【0 2 3 4】

はじめに、図 4 3 は、本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機 1 0 0 における、図 1 8 のステップ 6 4 0 0 のサブルーチンに係る、遊技履歴更新開始処理のフローチャートである。本最良形態からの変更点は、ステップ 6 4 2 6 ～ステップ 6 4 3 4 についてである。即ち、ステップ 6 4 2 6 で、入力情報解析制御手段 2 3 2 2 h は、演出操作装置 4 0 0 0 を介して入力された情報（例えばパスワード入力）に、バーチャルペットカスタム指示内容に関する情報が含まれているか否かを判定する。ステップ 6 4 2 6 で Y e s の場合、ステップ 6 4 2 8 で、入力情報解析制御手段 2 3 2 2 h は、演出操作装置 4 0 0 0 を介して入力された情報（例えばパスワード入力）からバーチャルペットカスタム指示内容の初期値（後述する遊技機サーバ V 1 0 0 で管理されているバーチャルペットカスタム指示内容と同等の内容）を導出すると共に、入力情報反映制御手段 2 3 2 2 j は、当該初期値をバーチャルペットカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a - 5 - 3 及び演出機能カスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a - 3 - 2 に登録する。次に、ステップ 6 4 3 0 で、バーチャルペット表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 5 は、バーチャルペットカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a - 5 - 3 の内容に基づき、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a - 5 - 2 の内容を更新する。次に、ステップ 6 4 3 2 で、バーチャルペット表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 5 は、演出機能カスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a - 3 - 2 の内容に基づき、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2

2 a-1-4の内容を更新する。次に、ステップ6 4 3 4で、バーチャルペット表示内容決定手段2 3 2 2 a-5は、演出表示関連情報一時記憶手段2 3 2 2 c内のバーチャルペット表示フラグをオンにし、次の処理（ステップ6 5 0 0の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。ここで、バーチャルペット表示フラグとは、バーチャルペットカスタム指示が行われていた場合にオンとなるフラグであり、該フラグがオンの場合には、後述するバーチャルペット演出処理において、カスタマイズされたバーチャルペット画像の表示処理が実行されることとなる。

【0 2 3 5】

次に、図4 4は、本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機1 0 0における、図1 8でのステップ6 2 0 0（1）及び（2）のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。ここで、第1装飾図柄に係るステップ6 2 0 0（1）と第2装飾図柄に係るステップ6 2 0 0（2）とは処理が共通するので、両者を一纏めにして説明することとする。本最良形態からの変更点は、ステップ6 2 7 0についてである。即ち、ステップ6 2 7 0で、装飾図柄表示制御手段2 3 2 2 a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、後述するバーチャルペット演出処理を実行する。

【0 2 3 6】

次に、図4 5は、本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機1 0 0における、図3 9でのステップ6 2 7 0のサブルーチンに係る、バーチャルペット演出処理のフローチャートである。まず、ステップ6 2 7 2で、装飾図柄表示制御手段2 3 2 2 a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、演出表示関連情報一時記憶手段2 3 2 2 cを参照し、装図変動内容がリーチ演出（本例では、ノーマルリーチもしくはスーパーリーチ）か否かを判定する。ステップ6 2 7 2でY e sの場合、ステップ6 2 7 4で、装飾図柄表示制御手段2 3 2 2 a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、演出表示関連情報一時記憶手段2 3 2 2 c内のバーチャルペット表示フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6 2 7 4でY e sの場合、ステップ6 2 7 6で、装飾図柄表示制御手段2 3 2 2 a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、演出表示関連情報一時記憶手段2 3 2 2 cを参照し、バーチャルペット演出の表示タイミングであるか否かを判定する。ここで、バーチャルペット演出の表示タイミングとは、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル2 3 2 2 a-5-2内の項目（リーチ前、リーチ中、リーチ後）と同一のタイミングであり、装図変動態様にあわせて予め決められた時間的タイミングのことである。ステップ6 2 7 6でY e sの場合、ステップ6 2 7 8で、装飾図柄表示制御手段2 3 2 2 a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル2 3 2 2 a-5-2内容に基づき、当該バーチャルペット演出態様を決定すると共に、バーチャルペット画像（即ち、バーチャルペットカスタム内容登録用テーブル2 3 2 2 a-5-3に登録されている、カスタマイズされたバーチャルペット画像）を所定の位置に表示し、ステップ6 2 8 0へ移行する。尚、ステップ6 2 7 4及びステップ6 2 7 6でN oの場合には、ステップ6 2 8 0へ移行し、ステップ6 2 7 2でN oの場合には、ステップ6 2 1 2へ移行する。

【0 2 3 7】

次に、ステップ6 2 8 0で、装飾図柄表示制御手段2 3 2 2 a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、演出機能決定用参照テーブル2 3 2 2 a-1-4を参照し、リーチ前予兆演出表示頻度調整の指定があるか否か（即ち、表3 3における表中の「（デフォルト）」と付記されている機能以外が指定されているか否か）を判定する。ステップ6 2 8 0でY e sの場合、ステップ6 2 8 2で、装飾図柄表示制御手段2 3 2 2 a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、リーチ前予兆演出表示頻度調整の指定に基づき、リーチ前予兆演出の表示／非表示を抽選して決定する（例えば、リーチ前予兆演出表示頻度調整として「低」が指定されている場合には、1 0 %の確率で表示といった任意の抽選に置き換えられるが、リーチ前予

10

20

30

40

50

兆演出表示頻度調整として「10%の確率で表示」といった指定内容によって、表示確率を遊技者に直接指定させる構成であってもよく、特に細やかな指定を望む上級者に対して好適である）。次に、ステップ6284で、装飾図柄表示制御手段2322aは、ステップ6282の抽選の結果に基づきリーチ前予兆演出が非表示であるか否かを判定する。ステップ6284でYesの場合、ステップ6286で、装飾図柄表示制御手段2322a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、表示される予定であったリーチ前予兆演出（例えば、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3に基づき決定された、リーチ前予兆演出を構成するカットイン画像の表示や、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル2322a-5-2に基づき決定されたリーチ前予兆演出の表示）を全て非表示へと変更し、ステップ6288へ移行する。尚、ステップ6280及びステップ6284でNoの場合にも、ステップ6288へ移行する。

10

【0238】

次に、ステップ6288で、演出操作制御手段2322a-6は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cを参照し、当該リーチ演出における演出操作装置4000からの入力操作受け付けタイミングであるか否かを判定する。ここで、演出操作装置4000からの入力操作受け付けタイミングとは、装図変動内容に基づき予め定められた時間的タイミングのことであり、例えば、リーチ演出発生時からの所定時間経過時（例えば10秒後）に演出操作装置4000からの入力操作を受け付け可能とすると共に、装飾図柄表示制御手段2322aは、「ボタンを連打せよ!」といったメッセージ画像を演出表示装置2310上に表示して、演出操作装置4000の操作を促すような処理が実行される。ステップ6288でYesの場合、ステップ6290で、演出操作制御手段2322a-6は、演出操作装置4000からの入力信号がオン（例えば、演出操作装置4000に設けられたボタンの押圧）であるか否かを判定する。ステップ6290でYesの場合、ステップ6292で、演出操作制御手段2322a-6は、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4を参照し、入力オートリピート機能の指定が有効（即ち、表33における表中の「入力オートリピートオン」の項目を選択）であるか否かを判定する。ステップ6292でYesの場合、ステップ6294で、入力操作オートリピート制御手段2322a-6-1は、演出操作装置4000からの入力信号がオフ（例えば、演出操作装置4000に設けられたボタンの押圧解除）になるまで、一定間隔（例えば、0.1秒間隔）で演出操作装置4000からの入力信号のオン／オフの切り替え処理を実行し、該信号を装飾図柄表示制御手段2322a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）へ送信する。ここで、例えば、装図表示内容決定手段2322a-1（特に予告表示内容決定手段として機能する装飾図柄付随演出表示内容決定手段）の機能として、所定期間中（例えば、5秒間）に演出操作装置4000からの入力信号を所定回数（例えば、10回）受信したことを条件として、以降の演出態様を変更する処理がされ得るとすると、ステップ6294の処理によって、演出操作装置4000に設けられたボタンの押圧を継続することで、該演出態様を変更する条件を満たしやすくなるのである。そして、ステップ6296で、装飾図柄表示制御手段2322a（特に予告表示制御手段として機能する装飾図柄付随演出表示制御手段）は、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル2322a-5-2の内容に基づき、所定態様のバーチャルペット画像（即ち、表35の表中「入力オートリピート作動時演出」における演出態様）を所定の位置に表示し、ステップ6212へ移行する。尚、ステップ6288、ステップ6290及びステップ6292でNoの場合にも、ステップ6212へ移行する。

20

30

40

【0239】

次に、図46は、本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスのパチンコ遊技機100における、図18でのステップ6800のサブルーチンに係る、遊技履歴更新終了処理（QRコード発行制御処理）のフローチャートである。本最良形態からの変更点は、ステップ6820及びステップ6822についてである。即ち、ステップ6820で、QRコード発行制御手段2322gは、バーチャルペットカスタム内容登録用テーブル2322a-4-2及び演出機能カスタム内容登録用テーブル2322a-5-1の内容を

50

クリアする。次に、ステップ6822で、QRコード発行制御手段2322gは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内のバーチャルペット表示フラグをオフにする。

【0240】

(複合サービス／バーチャルペットサービス／システムフロー)

次に、本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスにおける遊技機システム10の処理の流れを説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム10は、コンテンツ段階配信サービス及び遊技機演出カスタムサービスを複合することで、バーチャルペットサービスを提供する。

【0241】

(複合サービス／バーチャルペットサービス／システムフロー／移動体通信端末T100の処理6-1)

10

次に、図47は、本最良形態に係る遊技機システム10の、バーチャルペットサービスのシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100の処理を実行する。まず、ステップ102-S6で、移動体通信端末T100は、ユーザ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S6の処理は、ユーザ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S1、遊技機サーバV100の処理1-3、移動体通信端末T100の処理1-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S6で、移動体通信端末T100は、遊技機サーバV100に対してバーチャルペットカスタマイズを要求するリクエスト(バーチャルペットカスタム要求リクエスト)を送信する。ここで、バーチャルペットカスタム要求リクエストは、ユーザ専用Webページに表示されているバーチャルペットサービスを要求するためのメニュー項目が選択されることで送信されるが、本例のように、一のユーザが複数種類のバーチャルペットを登録できるように構成している場合には、メニュー項目はバーチャルペットごとに分かれて表示されていることとなる。即ち、バーチャルペットカスタム要求リクエスト送信時には、バーチャルペットカスタマイズ対象となるバーチャルペットを識別するための情報(本例では、ペットID)も同時に送信される。

20

【0242】

(複合サービス／バーチャルペットサービス／システムフロー／遊技機サーバV100の処理6-1)

30

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S6で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されたバーチャルペットカスタム要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S6で、遊技機連動サービス供給制御手段V1150は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたバーチャルペットカスタム要求リクエストに基づき、バーチャルペットカスタム情報要求フォーム生成手段V1154aを実行して、バーチャルペットカスタム情報要求フォームを生成すると共に、バーチャルペットサービス供給手段V1154は、該生成したバーチャルペットカスタム情報要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、バーチャルペットカスタム情報要求フォームとは、カスタマイズアイテム(ペット用)管理用テーブルV1215に記憶されているカスタマイズアイテム(コンテンツ)の内、移動体通信端末T100側で配信を所望するコンテンツの指定を促すフォームであると共に、遊技機演出機能カスタム参照用テーブルV1313dに記憶されているパチンコ遊技機100の演出機能カスタマイズ指示の内、移動体通信端末T100側で指示を所望するカスタマイズ指示の指定を促すフォームである。また、バーチャルペットカスタム情報要求フォームを生成する際には、まず、(1-1)バーチャルペットサービス供給手段V1154は、ユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブルV1311aを参照して、配信レベルを取得する。次に、(1-2)バーチャルペットサービス供給手段V1154は、取得した配信レベルに基づきバーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブル(コンテンツ指定用)V1153a-1を参照し、「配信可」と指定されているコンテンツIDを全て取得する。そし

40

50

て、(1-3) バーチャルペットカスタム情報要求フォーム生成手段V1154aは、バーチャルペットカスタム情報要求フォームを生成する際に、バーチャルペットサービス供給手段V1154が取得したコンテンツIDのみを該フォームに埋め込む。また、(2-1) バーチャルペットサービス供給手段V1154は、ユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブルV1311aを参照して、カスタムレベルを取得する。次に、(2-2) バーチャルペットサービス供給手段V1154は、取得したカスタムレベルに基づきバーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブル(演出機能カスタム指定用)V1153a-1を参照し、「指示可」と指定されているカスタムIDを全て取得する。そして、(2-3) バーチャルペットカスタム情報要求フォーム生成手段V1154aは、バーチャルペットカスタム情報要求フォームを生成する際に、バーチャルペットサービス供給手段V1154が取得したカスタムIDのみを該フォームに埋め込む。以上の(1-1)~(2-3)の処理により、バーチャルペットカスタム情報要求フォームは、配信レベルに応じた種類のコンテンツID及びカスタムレベルに応じた種類のカスタムIDを有する形で生成されることとなる。次に、ステップ110-S6で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているバーチャルペットカスタム情報要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0243】

(複合サービス／アバターサービス／システムフロー／移動体通信端末T100の処理6-2)

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ112-S6で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたバーチャルペットカスタム情報要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ114-S6で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたバーチャルペットカスタム情報要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ116-S6で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている(即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている)バーチャルペットカスタム情報要求フォームの内容に従って、配信を所望するコンテンツを指定入力する。ここで、バーチャルペットカスタム情報要求フォームにはステップ108-S6で埋め込まれたコンテンツIDによって示されるコンテンツのみを選択することができるため、それら選択可能なコンテンツの中から指定入力することとなる。次に、ステップ117-S6で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている(即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている)バーチャルペットカスタム情報要求フォームの内容に従って、指示を所望するカスタム指示内容を指定入力する。ここで、バーチャルペットカスタム情報要求フォームにはステップ108-S6で埋め込まれたカスタムIDによって示されるカスタム指示内容のみを選択することができるため、それら選択可能なカスタム指示内容の中から指定入力することとなる。次に、ステップ118-S6で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ116-S6及びステップ117-S6で入力された情報を含むバーチャルペットカスタム情報要求フォーム(入力済みフォーム)をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

【0244】

(複合サービス／バーチャルペットサービス／システムフロー／遊技機サーバV100の処理6-2)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ120-S6で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されたバーチャルペットカスタム情報要求フォーム(入力済みフォーム)を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ12

2-S6で、ユーザ情報管理手段V1310は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたバーチャルペットカスタム情報要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報（指定されたコンテンツID及びカスタムID）を取り出すと共に、該取り出したコンテンツIDに基づきカスタマイズアイテム（ペット用）管理用テーブルV1215を参照してパーツ番号を取得し、該取得したパーツ番号及びカスタムIDを、バーチャルペットカスタマイズ状態管理用テーブルV1313cに記憶する。次に、ステップ124-S6で、バーチャルペットサービス供給手段V1154は、バーチャルペットカスタマイズ状態管理用テーブルV1313cを参照して、パーツ番号を取得すると共に、カスタマイズアイテム（ペット用）管理用テーブルV1215から該パーツ番号に該当するコンテンツの実データを全て読み出し、一のバーチャルペット画像データを組み立てた上で、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。次に、ステップ124-S6で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているコンテンツ（バーチャルペット画像）の実データを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

10

【0245】

（複合サービス／バーチャルペットサービス／システムフロー／移動体通信端末T100の処理6-3）

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ130-S6で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたコンテンツ（バーチャルペット画像）の実データを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。そして、ステップ128-S3で、情報保存手段T1150は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたコンテンツの実データを、コンテンツ保存手段T1152に記憶する。以降は、コンテンツ段階配信サービスのステップ128-S3（図37参照）以降と同様に、移動体通信端末T100に保存されているバーチャルペット画像を適宜視聴してユーザ自身が個人的に楽しむことができる。また、該バーチャルペット画像は遊技機サーバV100で生成することができるため、例えば、ユーザ専用Webページに生成したバーチャルペット画像を表示させ、ユーザ専用Webページを他のユーザに公開する等の処理を遊技機サーバ側で実行することで、バーチャルペット画像をWeb上で他のユーザに公開することができる。

20

30

【0246】

（複合サービス／バーチャルペットサービス／システムフロー／遊技機サーバV100の処理6-3）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ140-S6で、バーチャルペットカスタム情報暗号化手段V1144は、バーチャルペットカスタム内容に係る暗号（パスワード）化情報（バーチャルペットカスタムパスワード）を生成する。ここで、バーチャルペットカスタムパスワードを生成するために、バーチャルペットカスタム情報暗号化手段V1144は、ユーザ毎カスタム情報一時記憶手段V1313内のバーチャルペットカスタマイズ状態管理用テーブルV1313cを参照して、バーチャルペットカスタマイズ対象となるカスタマイズアイテムのパーツ番号及び演出機能カスタム指示対象となるカスタムIDを取得し、これら取得した情報に基づきバーチャルペットカスタムパスワードを生成する。次に、ステップ142-S6で、バーチャルペットサービス供給手段V1154は、生成したバーチャルペットカスタムパスワードを表示するためのWebページ（パスワード表示用Webページ）を生成すると共に、生成したバーチャルペットカスタムパスワードを該パスワード表示用Webページに埋め込む。次に、ステップ144-S6で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、生成したパスワード表示用Webページをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているパスワード表示用Webページを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

40

【0247】

50

(複合サービス／バーチャルペットサービス／システムフロー／移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 6-4)

次に、移動体通信端末 T 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 4 6-S 6 で、レスポンス信号受信制御手段 T 1 1 3 0 は、無線通信装置 T 1 4 0 0 を介して遊技機サーバ V 1 0 0 から送信されたパスワード表示用 Web ページを、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶する。そして、ステップ 1 4 8-S 6 で、情報表示制御手段 T 1 1 4 0 は、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶されたパスワード表示用 Web ページを、情報表示装置 T 1 2 0 0 に表示する。

【0248】

(複合サービス／バーチャルペットサービス／システムフロー／パチンコ遊技機 1 0 0 の処理 6-1)

次に、パチンコ遊技機 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 5 0-S 6 及びステップ 1 5 2-S 6 で、入力情報解析制御手段 2 3 2 2 h は、所定の入力操作による入力操作内容に基づき、バーチャルペットカスタム指示内容を導出すると共に、入力情報反映制御手段 2 3 2 2 j は、当該導出した情報をバーチャルペットカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-5-3 及び演出機能カスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-3-2 にセットする。ここで、ステップ 1 5 0-S 6 及びステップ 1 5 2-S 6 は、図 4 3 のステップ 6 4 2 8 と同一の処理である。次に、ステップ 1 5 4-S 6 で、バーチャルペット表示内容決定手段 2 3 2 2 a-5 は、バーチャルペットカスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-5-3 の内容に基づき、バーチャルペット演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-5-2 の内容を更新する。ここで、ステップ 1 5 4-S 6 は、図 4 3 のステップ 6 4 3 0 と同一の処理である。次に、ステップ 1 5 5-S 6 で、バーチャルペット表示内容決定手段 2 3 2 2 a-5 は、演出機能カスタム内容登録用テーブル 2 3 2 2 a-3-2 の内容に基づき、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4 の内容を更新する。ここで、ステップ 1 5 5-S 6 は、図 4 3 のステップ 6 4 3 2 と同一の処理である。そして、ステップ 1 5 6-S 6 で、パチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技者の所定の操作に基づき遊技を進行し、ステップ 6 2 7 0 の処理が実行されることで、カスタマイズされたバーチャルペット画像が表示され、装飾図柄の変動内容にあわせて演技する様子が表示されると共に、カスタマイズされた演出機能が実行されることとなる。

【0249】

以上の処理により、コンテンツ段階配信サービスを利用して、バーチャルペット画像のカスタマイズアイテムを段階的に配信すると共に遊技機演出カスタムサービスによって、Web 上のみならずパチンコ遊技機 1 0 0 や移動体通信端末 T 1 0 0 上にも、所定の操作に基づきカスタマイズされたバーチャルペット画像を表示することと、パチンコ遊技機 1 0 0 の演出機能を変更することが可能となる。そして、遊技履歴情報復元サービスによって、配信レベル及びカスタムレベルが上昇していくことでカスタマイズアイテムの種類及び演出機能カスタム指示内容の種類が増加していくこととなる。尚、本最良形態では説明の便宜上、バーチャルペットカスタムパスワードは、遊技履歴パスワード、演出カスタムパスワード及びアバターカスタムパスワードとは異なる処理によって生成されているが、これには限定されない。その場合には、バーチャルペットカスタム内容に係る情報と、遊技履歴に係る情報及び演出カスタムに係る情報を纏めて同一のパスワードとし、バーチャルペットサービスにおけるステップ 1 4 0-S 6 と、遊技履歴情報復元サービスにおけるステップ 1 0 8-S 2、遊技機演出カスタムサービスにおけるステップ 1 2 4-S 4 及びアバターサービスにおけるステップ 1 4 0-S 5 を同一の処理とすればよい。また、バーチャルペット画像は、装飾図柄の変動内容にあわせたタイミングに基づき表示されるよう構成されているが、これには限定されず、バーチャルペット画像は所定の位置に常時表示しておいてもよいし、装飾図柄の変動内容とは非同期するタイミングで演技させてもよい。また、演出機能のカスタマイズ要素として、リーチ演出に係る演出機能についてカスタマイズできるよう構成されているが、これには限定されず、非リーチ演出に係る演出機能についてのカスタマイズ（例えば、非リーチ時における装飾図柄のスベリの実行可否及び

10

20

30

40

50

発生頻度調整や、所謂保留先読み演出、擬似連続演出の実行可否及び発生頻度調整、等）であってもよいし、遊技進行には直接的に関係しない演出機能（例えば、遊技履歴の閲覧機能、等）であってもよい。

【0250】

本最良形態の変更例に係るバーチャルペットサービスを提供する遊技機システム10によれば、遊技機での遊技結果の推移に関する情報（大当たり回数やミッション達成状況等）に基づき、外部サーバにおいて一又は複数の演出機能に係る情報を選択できる。また、選択した一又は複数の演出機能に係る情報を外部サーバから遊技機へ移送することが可能であり、遊技機において該一又は複数の演出機能に係る情報に基づき、演出機能を決定することができるよう構成されているため、遊技者の遊技機での遊技結果の推移に関する情報への興味を更に高めることができるので、遊技者の射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図ることができるという効果を奏する。

10

【0251】

（特典共有サービス）

次に、本最良形態に係る変更例として、遊技機システム10の特典共有サービスについて説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム10が提供する遊技履歴情報復元サービスでは、表23～表25の一例で示されるように、遊技履歴に係る非遊技媒体特典をユーザ毎、或いは遊技機毎の特典として管理しており、それら特典が互いに関連性をもたないため、「個別の遊技機」について「個別の遊技者」が非遊技媒体特典の恩恵を受けることができる。しかし、遊技機の製品ライフサイクルが短い場合には、「個別の遊技機」に対して付された非遊技媒体特典が無駄になってしまうこと起因して、非遊技媒体特典自体の価値が下がってしまうことが考えられる。また、移動体通信端末の端末同士でインターネットを介したコミュニケーションを可能としている場合には、「個別の遊技者」に対して非遊技媒体特典を付すことは、端末同士、即ち遊技者同士でのコミュニケーションの必要性が低くなってしまうことが考えられる。そこで、特典共有サービスは、このような問題を解決することを目的とし、非遊技媒体特典を「遊技機間で共有」、「遊技者間で共有」することができるサービスとして、「遊技機間特典共有サービス」、「遊技者間特典共有サービス」を提供する。

20

【0252】

（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／ブロック図）

30

まず、本最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスのブロック図について説明する。尚、本最良形態からの変更点は、遊技機サーバV100におけるブロック図についてであり、図33の二点鎖線囲み部で示してある。以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

【0253】

（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／ブロック図／遊技機サーバV100）

遊技機サーバV100における、ユーザ情報管理装置V1300が有するユーザ情報管理手段V1310は、非遊技媒体特典を遊技機間で共有するための遊技機間遊技履歴共有管理手段V1314を有している。ここで、遊技機間遊技履歴共有管理手段V1314は、非遊技媒体特典を遊技機間で共有するための情報が一時記憶される遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段V1314aを更に有している。また、遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段V1314aは、遊技機間でのミッション達成状況を共有化して登録する遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1を更に有している。

40

【0254】

次に、表41は、遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1の一例である。本例に示されるように、遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1には、非遊技媒体特典の所有者を一意に識別するための識別子（ユーザID）と、非遊技媒体特典の付与条件であり且つ遊技機間で共通となるミッション内容（遊技機間共有ミッション内容）と、遊技機間共有ミッション内容を一意に識別するための識

50

別子（遊技機間共有ミッションID）と、夫々のミッション内容が達成されたか否かを示す記号（達成状況）が対になって登録されている。また、夫々のミッション内容が達成されたか否かを判定するための参照先（リンク先ミッションID）が登録されており、後述する遊技機間特典共有サービスのシステムフローに基づき、これらリンク先ミッションIDの参照先でのミッション達成状況を踏まえた上で、本テーブルの達成状況が更新されるよう構成されている。また、新たな機種が登場した場合や新規ミッションが登場した場合には、当該機種や当該新規ミッションは「リンク先ミッションID」及び「遊技機間共有ミッションID」に夫々追加される。

【表41】

(表41)

【遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブル】

ユーザID	遊技機間共有ミッションID	遊技機間共有ミッション内容	達成状況	リンク先ミッションID		
				機種A(PA)	機種B(PB)	機種C(PC)
21745	P-M001	スーパーリーチAの発生頻度に相当するリーチで大当たり	○	PA-M001	PB-M001	PC-M001
21745	P-M002	スーパーリーチBの発生頻度に相当するリーチで大当たり	○	PA-M002	PB-M002	PC-M002
21745	P-M003	スーパーリーチCの発生頻度に相当するリーチで大当たり	×	PA-M003	PB-M003	PC-M003
21745	P-M051	大当たり後10回転以内に再度大当たり	○	PA-M051	PB-M051	PC-M051
21745	P-M052	大当たり後50回転以内に再度大当たり	○	PA-M052	PB-M052	PC-M052
21745	P-M053	大当たり後100回転以内に再度大当たり	○	PA-M053	PB-M053	PC-M053
21745	P-M121	大当たり時にプレミアム画像Aが表示された	×	PA-M121	PB-M121	PC-M121
21745	P-M122	大当たり時にプレミアム画像Bが表示された	○	PA-M122	PB-M122	PC-M122
21745	P-M123	大当たり時にプレミアム画像Cが表示された	×	PA-M123	PB-M123	PC-M123

【0255】

（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／システムフロー）

次に、本最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスにおける遊技機システム10の処理の流れを説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム10は、遊技履歴情報復元サービスにおける遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1を設けることで、遊技機間特典共有サービスを提供する。尚、以下の処理の流れは、遊技履歴情報復元サービスと略同一であるため適宜説明を省略する。

【0256】

次に、図48は、本最良形態の変更例に係る遊技機システム10の、遊技機間特典共有サービスのシステムフローである。はじめに、遊技履歴情報復元サービスにおける、移動体通信端末T100の処理2-1、遊技機サーバV100の処理2-1、移動体通信端末T100の処理2-2、パチンコ遊技機100（機種A）の処理2-1、移動体通信端末T100の処理2-3、遊技機サーバV100の処理2-2（ステップ136-S2～ステップ138-S2）を順次実行する。ここまでの処理を実行することで、遊技機サーバV100におけるユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bの、機種A（本例では、機種IDが「PA」）におけるミッション達成状況が更新されることとなる。次に、ステップ139-S2-1で、ユーザ情報管理手段V1310は、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bを参照し、機種Aにおけるミッション達成状況を取得する（本例では、機種IDが「PA」であり且つ達成状況が「○」である項目のミッションIDを取得する）と共に、取得したミッション達成状況に基づき遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段V1314a内の遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1の達成状況を更新する（本例では、取得したミッションIDに該当するリンク先ミッションIDを検索し、合致した項目の達成状況を「○」へ変更する）。そして、処理2-2（ステップ136-S2～ステップ146-S2）を実行して、パチンコ遊技機100の機種Aに関する処理を終了する。また略同一の処理により、パチンコ遊技機100の機種Bに関する処理を実行した場合には、ステップ139-S2-3で、ユーザ情報管理手段V1310は、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bを参照し、機種Bにおけるミッション達成状況を取得する（本例では、機種IDが「PB」であり且つ達成状況が「○」である項目のミッションIDを取得する）と共に、取得したミッション達

10

20

30

40

50

成状況に基づき遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段V1314a内の遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1の達成状況を更新する（本例では、取得したミッションIDに該当するリンク先ミッションIDを検索し、合致した項目の達成状況を「○」へ変更する）。

【0257】

以上の処理により、遊技機間でミッション達成状況を共有することができると共に、遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1内のリンク先ミッションIDの項目を追加（例えば、機種A～Cの他に機種D、機種Eに係る項目を追加）できるよう構成しておけば、遊技機機種の製品ライフサイクルに左右されず、蓄積されたミッション達成状況を損失することがなくなるのである。尚、遊技機間特典共有サービスは、本例に限定されるものではなく、他のサービス態様も可能である。以下、その点について詳述する。

10

【0258】

（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例）

次に、遊技機間特典共有サービスの変更例について説明する。はじめに、遊技機間特典共有サービスにおいては、遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1内の「遊技機間共有ミッション内容」と、遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312b内の「ミッション内容」の設定方法により、（1）パチンコ遊技機とスロットマシン間でのミッション達成状況の共有、（2）パチンコ遊技機とスロットマシン間での遊技者の誘導、が可能である。また、ステップ139-S2-1及びステップ139-S2-2の処理内容を変更することで、（3）複数機種への遊技者の誘導が可能である。また、（4）非遊技媒体特典のポイント化、によって、遊技機間特典共有サービスの提供を円滑にすることが可能である。

20

【0259】

（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例1）

まず、遊技機間特典共有サービスの変更例として、パチンコ遊技機とスロットマシン間でのミッション達成状況の共有（変更例1）について説明する。遊技機間共有ミッション達成状況管理用テーブルV1314a-1及び遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bにおいて本例では、ミッション内容として「大当たり時にプレミア画像Aが表示される」という設定内容が存在している。このように、所定条件を満たしたことを契機として特定の画像が表示されるようなミッション内容は、パチンコ遊技機とスロットマシン間でのゲーム性の相違や演出態様の違いの影響を受けにくく、所定条件を満たす事象の確率（ミッション達成確率）をパチンコ遊技機とスロットマシン間で同一確率に設定することが容易である（本例における、「スーパーリーチAで大当たり」や「大当たり後10回転以内に再度大当たり」は、大当たり確率の相違、機種毎の演出態様の相違によって左右されやすい）。そこで、遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312b内に、パチンコ遊技機とスロットマシンの両者を登録すると共に、夫々の機種におけるミッションを共通化するように構成することで、遊技機間特典共有サービスによりパチンコ遊技機とスロットマシン間でのミッション達成状況の共有が可能となる。但し、上記演出は略同一価値という観点からの例示であり、パチンコ遊技機とスロット遊技機における相互に異なる事象（相互に価値が相違する事象例として、前者が確率変動大当たり、後者がBB）を同一ミッションとして割り当ててもよい。

30

40

【0260】

（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例2）

次に、遊技機間特典共有サービスの変更例として、特定機種への遊技者の誘導（変更例2）について説明する。変更例1では、ミッション内容をパチンコ遊技機とスロットマシン間で共通化し、ミッション達成確率をパチンコ遊技機とスロットマシン間で同一確率としたが、この確率を大きく異ならせるよう構成してもよい。例えば（パチンコにおいては、図柄の1変動、スロットマシンにおいては1ゲームに1度抽選するものとして）、パチンコ遊技機とスロットマシン間で共通化された任意のミッションにおいて、パチンコ機種A

50

におけるミッション達成確率を1000分の1、スロットマシン機種Bにおけるミッション達成確率を10万分の1と設定しておけば、遊技機間特典共有サービスを利用している遊技者は、パチンコ機種Aにおいてミッションを達成しようとするため、そのような遊技者をパチンコ機種Aに誘導することができるのである。

【0261】

(特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例3)

次に、遊技機間特典共有サービスの変更例として、複数機種への遊技者の誘導(変更例3)について説明する。遊技機間特典共有サービスにおけるステップ139-S2-1及びステップ139-S2-2では、一の遊技機機種(例えば、機種A)において、あるミッションが達成された場合、遊技機間共有ミッション内容も達成され、他の遊技機機種(例えば、機種Bや機種C)においても、同等のミッションが達成されたと見做す処理が実行されるが、複数機種において(例えば、機種A、機種B、機種C全て)ミッションが達成された場合に、遊技機間共有ミッション内容が達成されるよう構成してもよい。その場合には、遊技機間共有ミッション内容が達成されると、遊技者に特別な特典(例えば、配信レベルやカスタムレベルが大幅に上昇する等)を付与するよう構成しておくことで、遊技者の複数機種への誘導が可能となる。特に、複数機種の組み合わせとして、製品ライフサイクルにおける導入期にある機種と、衰退期にある機種を混合させておくことで、衰退期にある機種の延命を図ることも可能となる。また、当該ミッションが設定されている複数の遊技機を同一の遊技機メーカーの機種に限定することで、当該遊技機メーカーの遊技機市場におけるシェア率を引き上げることも可能となる。

【0262】

(特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例4)

次に、遊技機間特典共有サービスの変更例として、非遊技媒体特典のポイント化(変更例4)について説明する。まず、本最良形態においては、個人情報管理用テーブルV1311a及びユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブルV1312aに示されるように、配信レベル及びカスタムレベルは遊技機機種ごとに管理されていると共に、各遊技機機種の配信レベル及びカスタムレベルは、遊技機機種毎のミッション達成率に基づいて決定されるよう構成されている。即ち、非遊技媒体特典は機種毎に独立して管理されているが、非遊技媒体特典をポイント化することによって、全ての機種を跨いだ特典として扱うことができる。例えば、表42に示されるように、遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bの内容を変更し、夫々のミッション内容の達成難易度を考慮して数値化(ポイント)し、ミッション内容が達成された際には該当するポイントを付与する(例えば、ミッションIDがPA-M051のミッション内容が達成された場合は、10ポイントを付与)。また、表43に示されるように、ユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブルV1312aの内容を変更し、遊技機毎に付与されたポイントの合計値(機種毎ポイント)を記憶しておく。そして、表44に示されるように、個人情報管理用テーブルV1311aの内容を変更し、機種毎ポイントから導出されたユーザ毎のポイント(配信／カスタムポイント)を記憶しておく。このように、非遊技媒体特典をポイント化することによって、全ての遊技機機種における非遊技媒体特典を画一して管理することができるのである。尚、表45に示されるように、非遊技媒体特典をポイント化した場合には、コンテンツ段階配信サービスで配信されるコンテンツ等もポイント化し、コンテンツが配信された場合には、該当するポイント分を配信／カスタムポイントから減算するよう構成しておく必要がある。

【表 4 2】

(表42)

【遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル】(ポイント化対応)

ユーザID	機種ID	機種名	ミッションID	ミッション内容	達成状況	ポイント
21745	PA	パチンコ機A	PA-M001	スーパーリーチAで大当たり	○	5
21745	PA	パチンコ機A	PA-M002	スーパーリーチBで大当たり	○	3
21745	PA	パチンコ機A	PA-M003	スーパーリーチCで大当たり	×	1
.	.	.	.	.	.	.
21745	PA	パチンコ機A	PA-M051	大当たり後10回転以内に再度大当たり	○	10
21745	PA	パチンコ機A	PA-M052	大当たり後50回転以内に再度大当たり	○	5
21745	PA	パチンコ機A	PA-M053	大当たり後100回転以内に再度大当たり	○	1
.	.	.	.	.	.	.
21745	PA	パチンコ機A	PA-M121	大当たり時にプレミア画像Aが表示された	×	50
21745	PA	パチンコ機A	PA-M122	大当たり時にプレミア画像Bが表示された	○	25
21745	PA	パチンコ機A	PA-M123	大当たり時にプレミア画像Cが表示された	×	10
.	.	.	.	.	.	.

10

【表 4 3】

(表43)

【ユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル】(ポイント化対応)

ユーザID	機種ID	機種名	総回転数(回)	大当たり回数(回)	機種毎ポイント
21745	PA	パチンコ機A	1030	3	12
21745	PB	パチンコ機B	502	0	5
21745	PC	パチンコ機C	5334	18	43
21745	PD	パチンコ機D	2492	7	21

【表 4 4】

(表44)

【個人情報管理用テーブル】(ポイント化対応)

ユーザID	ニックネーム	年齢(歳)	性別	住所(都道府県)	遊技歴(年)	配信／カスタムポイント
21745	プレイヤーA	25	女	東京都	1	532
21746	プレイヤーB	31	男	神奈川県	7	104
21747	プレイヤーC	28	男	北海道	2	110
21748	プレイヤーD	40	男	大阪府	10	1119
21749	プレイヤーE	37	女	東京都	7	342
.	.	.	.	.	.	.

20

【表 4 5】

(表45)

【段階配信毎要求フォーム生成用参照テーブル】(ポイント化対応)

機種ID	コンテンツID	コンテンツ名	消費配信／カスタムポイント
PA	PA-W101	パチンコ機Aの機種説明情報1	10
PA	PA-W102	パチンコ機Aの機種説明情報2	20
PA	PA-W103	パチンコ機Aの機種説明情報3	30
・	・	・	・
PA	PA-P101	パチンコ機Aの大当り画面1	100
PA	PA-P102	パチンコ機Aの大当り画面2	200
PA	PA-P103	パチンコ機Aの大当り画面3	300
・	・	・	・
PA	PA-S101	パチンコ機Aの大当り時ファンファーレA	50
PA	PA-S102	パチンコ機Aの大当り時ファンファーレB	100
PA	PA-S103	パチンコ機Aの大当り時ファンファーレC	150
・	・	・	・
PB	PB-W101	パチンコ機Bの機種説明情報1	10
PB	PB-W102	パチンコ機Bの機種説明情報2	20
・	・	・	・
PB	PB-P101	パチンコ機Bの大当り画面1	100
PB	PB-P102	パチンコ機Bの大当り画面2	200
・	・	・	・
PB	PB-S101	パチンコ機Aの大当り時ファンファーレA	50
PB	PB-S102	パチンコ機Aの大当り時ファンファーレB	100
・	・	・	・

10

20

【0263】

(特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例4／システムフロー)

次に、本最良形態の変更例4に係る遊技機間特典共有サービスにおける遊技機システム10の処理の流れを説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム10は、表42～表45で示されるような非遊技媒体特典のポイント化に対応したテーブルを設けると共に、遊技機サーバV100の各手段において非遊技媒体特典のポイント化処理を実行可能に構成することで、非遊技媒体特典のポイント化に対応したコンテンツ段階配信サービスを提供することが可能である。尚、以下の処理の流れは、遊技履歴情報復元サービス及びコンテンツ段階配信サービスと略同一であるため適宜説明を省略する。

30

【0264】

次に、図49は、本最良形態の変更例に係る遊技機システム10の、非遊技媒体特典のポイント化に対応したコンテンツ段階配信サービスのシステムフローである。はじめに、遊技履歴情報復元サービスにおける、パチンコ遊技機100(機種A)の処理2-1、移動体通信端末T100の処理2-3、遊技機サーバV100の処理2-2(ステップ136-S2～ステップ138-S2)を順次実行する。ここまでの処理を実行することで、遊技機サーバV100におけるユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル(ポイント化対応)V1312bの、機種A(本例では、機種IDが「PA」)におけるミッション達成状況が更新されることとなる。次に、ステップ140-S2-1で、ユーザ情報管理手段V1310は、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル(ポイント化対応)V1312bを参照し、機種Aにおけるミッション達成状況に基づきミッション毎のポイント値を取得する(本例では、機種IDが「PA」であり且つ達成状況が「○」である項目のポイント欄に登録されている値を取得する)。ここで、ステップ140-S2-1実行後は、機種Aにおけるミッション達成状況をクリア(即ち、全ての達成状況を「×」)するよう構成してもよく、同一のミッションを再度達成した際には、当該ポイント値を再度付与したい場合に好適である。次に、ステップ140-S2-2で、ユーザ情報

40

50

管理手段V1310は、ステップ140-S2-1で取得したミッション毎のポイント値の合計値を算出し、当該合計値をユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内のユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル（ポイント化対応）V1312aにおける機種Aの機種毎ポイントに加算する。次に、ステップ140-S2-3で、ユーザ情報管理手段V1310は、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内のユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル（ポイント化対応）V1312aを参照し、機種毎ポイントの合計値を算出して、当該合計値をユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブル（ポイント化対応）V1311aにおける当該ユーザの配信／カスタムポイントを更新する。

【0265】

次に、遊技履歴情報復元サービスにおける、パチンコ遊技機100（機種C）の処理2-1、移動体通信端末T100の処理2-3、遊技機サーバV100の処理2-2（ステップ136-S2～ステップ138-S2）を順次実行する。ここまでの処理を実行することで、遊技機サーバV100におけるユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル（ポイント化対応）V1312b内の、機種Cにおけるミッション達成状況（図示せず）が更新されることとなる。次に、ステップ140-S2-3で、ユーザ情報管理手段V1310は、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル（ポイント化対応）V1312bを参照し、機種Cにおけるミッション達成状況に基づきミッション毎のポイント値を取得する。次に、ステップ140-S2-4で、ユーザ情報管理手段V1310は、ステップ140-S2-3で取得したミッション毎のポイント値の合計値を算出し、当該合計値をユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内のユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル（ポイント化対応）V1312aにおける機種Cの機種毎ポイントに加算する。次に、ステップ140-S2-3で、ユーザ情報管理手段V1310は、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内のユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル（ポイント化対応）V1312aを参照し、機種毎ポイントの合計値を算出して、当該合計値をユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブル（ポイント化対応）V1311aにおける当該ユーザの配信／カスタムポイントを更新する。そして、遊技履歴情報復元サービスにおける、遊技機サーバV100の処理2-2（ステップ142-S2～ステップ146-S2）、移動体通信端末T100の処理2-4を順次実行することで、当該ユーザの配信／カスタムポイント値 {即ち、本例では、パチンコ遊技機100（機種A）及びパチンコ遊技機100（機種C）の遊技後におけるミッション達成状況に基づき付与されたポイントの合計値} が、当該ユーザに通知されることとなる。

【0266】

次に、コンテンツ段階配信サービスにおける、移動体通信端末T100の処理3-1、遊技機サーバV100の処理3-1（ステップ106-S3）を順次実行する。次に、ステップ107-S3-1で、コンテンツ段階配信サービス供給手段V1151は、要求元である当該ユーザの配信／カスタムポイント値に基づき、段階配信毎要求フォーム生成用参照テーブル（ポイント化対応）V1151a-1を参照して、配信可能（即ち、消費配信／カスタムポイント値が当該ユーザの配信／カスタムポイント値以下）であるコンテンツのコンテンツIDを全て取得する。次に、ステップ108-S3-1で、コンテンツ配信要求フォーム生成手段V1151aは、ステップ107-S3-1で取得したコンテンツIDをコンテンツ配信要求フォームに埋め込む。ここまでの処理を実行することで、当該ユーザの配信／カスタムポイント値に基づき、配信可能なコンテンツの一覧が生成されることとなる。

【0267】

次に、コンテンツ段階配信サービスにおける、遊技機サーバV100の処理3-1（ステップ110-S3）、移動体通信端末T100の処理3-2、遊技機サーバV100の処理3-2（ステップ120-S3～ステップ122-S3）を順次実行する。ここまでの処理を実行することで、当該ユーザによって指定された配信対象となるコンテンツ及びコンテンツIDが確定することとなる。次に、ステップ123-S3-1で、コンテンツ

段階配信サービス供給手段V1151は、当該配信対象となるコンテンツのコンテンツIDに基づき、段階配信毎要求フォーム生成用参照テーブル（ポイント化対応）V1151a-1を参照して、当該コンテンツIDの消費配信／カスタムポイント値を取得すると共に、ユーザ情報一時記憶手段V1311内の個人情報管理用テーブル（ポイント化対応）V1311aにおける当該ユーザの配信／カスタムポイント値を減算して更新する。そして、遊技機サーバV100の処理3-2（ステップ124-S3）、移動体通信端末T100の処理3-3を順次実行する。

【0268】

以上の処理により、パチンコ遊技機100（機種A）及びパチンコ遊技機100（機種C）の遊技後におけるミッション達成状況に基づき付与されたポイントの合計値を非遊技媒体特典として取り扱うことができるため、夫々の遊技機間で非遊技媒体特典を共通化できることとなる。尚、本例では、非遊技媒体特典のポイント化に対応したコンテンツ段階配信サービスについてのみ説明したが、これに限定されるものではなく、遊技機演出カスタムサービス、アバターサービス、バーチャルペットサービスといった各種サービスを非遊技媒体特典のポイント化に対応させることも可能である。その場合には、カスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1152a-1、アバターカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1153a-1、バーチャルペットカスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1154a-1に登録されている項目毎に消費配信／カスタムポイント値を設定しておけばよい。

【0269】

また、本システムフローにおいては、パチンコ遊技機100の態様に限定されるものではない。例えば、パチンコ遊技機100（機種A）と比較して当たり確率等が異なる機種が混在してもよく（例えば、機種Aが1/300、機種Dが1/100に設定）、その場合には、夫々の機種における遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル（ポイント化対応）V1312bのポイント値が異なる（例えば、機種Aにおける「大当り後10回転以内に再度大当り」のミッションを達成した場合には10ポイントであり、他方、機種Dにおける「大当り後10回転以内に再度大当り」のミッションを達成した場合には3ポイントに設定）よう構成することで、1ポイントあたりの価値を均等化しておくことが好適である。また、変更例1、2と組み合わせることで、パチンコ遊技機のみならず、スロットマシンにおいても非遊技媒体特典を共通化できることとなる。更に、ネットワーク820を介して、仮想的に遊技媒体が払い出されるゲーム機等が接続されている場合には、当該ゲーム機においても非遊技媒体特典を共通化するよう構成することも可能である。

【0270】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／ブロック図）

次に、本最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービスのブロック図について説明する。尚、本最良形態からの変更点は、遊技機サーバV100におけるブロック図についてであり、図33の二重線囲み部で示してある。以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

【0271】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／ブロック図／遊技機サーバV100）

まず、遊技機サーバV100における、中央制御装置V1100は、任意の複数ユーザのまとめ（グループ）を管理するサービスを提供するグループ管理サービス供給制御手段V1160を有している。ここで、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、グループ情報の登録要求に係る雛型（フォーム）を生成するグループ情報登録要求フォーム生成手段V1161と、グループメンバ情報の登録要求に係る雛型（フォーム）を生成するグループメンバ情報登録要求フォーム生成手段V1162と、後述する課題ミッションの配信要求に係る雛型（フォーム）を生成する課題ミッション配信要求フォーム生成手段V1163と、後述するグループ内でのミッション分配要求に係る雛型（フォーム）を生成するグループ内ミッション分配要求フォーム生成手段V1164と、を更に有している。次に、遊技機サーバV100における、ユーザ情報管理装置V1300は、グループ

に係る情報の登録や参照処理等を実行するグループ情報管理手段V1320を有している。ここで、グループ情報管理手段V1320は、グループに関する情報を一時記憶するためのグループ情報一時記憶手段V1321と、非遊技媒体特典を遊技者間で共有管理するための遊技者間遊技履歴情報共有管理手段V1322と、を有している。また、グループ情報一時記憶手段V1321は、グループに関する情報を登録するためのグループ情報管理用テーブルV1321aと、夫々のグループに所属しているユーザ（メンバ）に関する情報を登録するためのグループメンバ情報管理用テーブルV1321bと、を更に有している。次に、遊技者間遊技履歴情報共有管理手段V1322は、後述するグループミッション1に係る達成状況を更新管理するグループミッション1達成状況更新制御手段V1322aと、後述するグループミッション2に係る達成状況を更新管理するグループミッション2達成状況更新制御手段V1322bと、後述するグループミッション3に係る達成状況を更新管理するグループミッション3達成状況更新制御手段V1322cと、後述するミッション分配に係る更新管理を行うミッション分配更新制御手段V1322dと、を有している。ここで、グループミッション1達成状況更新制御手段V1322aは、グループミッション1の達成状況を一時記憶するためのグループミッション1達成状況一時記憶手段V1322a-1を更に有している。また、グループミッション1達成状況一時記憶手段V1322a-1は、グループミッション1の達成状況に係る情報を管理するためのグループミッション1達成状況管理用テーブルV1322a-1-1を更に有している。次に、グループミッション2達成状況更新制御手段V1322bは、グループミッション2の達成状況を一時記憶するためのグループミッション2達成状況一時記憶手段V1322b-1と、グループミッション2のメンバへの割り振り制御を行うグループミッション2割り振り手段V1322b-2と、グループミッション2のメンバへの実行許可を制御するグループミッション2許可手段V1322b-3と、を有している。また、グループミッション2達成状況一時記憶手段V1322b-1は、グループミッション2の達成状況に係る情報を管理するためのグループミッション2達成状況管理用テーブルV1322b-1-1を更に有している。次に、グループミッション3達成状況更新制御手段V1322cは、グループミッション3の達成状況を一時記憶するためのグループミッション3達成状況一時記憶手段V1322c-1と、グループミッション3におけるグループ内の任意のメンバが他のメンバに対して課すミッション（課題ミッション）を創出するためのグループ内課題ミッション創出制御手段V1322c-2と、創出された課題ミッションをグループミッション3達成状況一時記憶手段V1322c-1へ追加登録するためのグループ内課題ミッション創出更新制御手段V1322c-3と、を有している。また、グループミッション3達成状況一時記憶手段V1322c-1は、グループミッション3の達成状況に係る情報を管理するためのグループミッション3達成状況管理用テーブルV1322c-1-1を更に有している。そして、グループ内課題ミッション創出制御手段V1322c-2は、課題ミッションを創出する際に参照されるグループ内課題ミッション創出用参照テーブルV1322c-2-1と、を更に有している。

【0272】

ここで、表46は、グループ情報管理用テーブルV1321aの一例である。本例に示されるように、グループ情報管理用テーブルV1321aは、グループを一意に識別するための識別子（グループID、グループ名）と、任意のユーザが夫々のグループへメンバとして参加するために必要となる暗号（参加パスワード）と、夫々のグループにおけるグループミッションの達成率（グループミッション達成率）と、から構成されている。ここで、グループミッション達成率とは、後述するメンバ毎グループミッション達成率に基づき決定されるが、グループミッション達成率とメンバ毎グループミッション達成率との相関関係は特に限定されず、例えば、算術的な相関関係（例えば、グループミッション達成率＝メンバ毎グループミッション達成率の平均値）であってもよいし、グループミッション達成率とメンバ毎グループミッション達成率との相関関係を定めたテーブルを設けるよう構成してもよい。尚、本例では、グループミッションには複数種類存在 {グループ（G）ミッション1～3} しているが、これについては後述する。

【表 4 6】

(表46)

【グループ情報管理用テーブル】

グループID	参加パスワード	グループ名	グループミッション達成率(%)		
			Gミッション1	Gミッション2	Gミッション3
G0001	XLSOW	チームA	25	65	
G0002	394KDI	チームB	5	43	
G0003	3SKLE9KDI	チームC	43	23	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
G0123	ALLA2CN	チームS	86	75	
G0124	DKAOE	チームT	13	23	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

10

【0 2 7 3】

次に、表 4 7 は、グループメンバ情報管理用テーブル V 1 3 2 1 b の一例である。本例に示されるように、グループメンバ情報管理用テーブル V 1 3 2 1 b は、メンバをグループ内で一意に識別するための識別子（所属メンバ番号）と、メンバとなるユーザを一意に識別するための識別子（所属ユーザID）と、夫々のグループ内におけるグループミッションのメンバごとの達成率（メンバ毎グループミッション達成率）と、から構成されている。ここで、所属ユーザIDには、個人情報管理用テーブル V 1 3 1 1 a におけるユーザIDが登録される。また、メンバ毎グループミッション達成率は、後述するメンバ毎のグループミッション達成状況に基づき決定され、グループミッションの種類によって両者の相関関係が決定されるよう構成されているが、これについては後述する。

20

【表 4 7】

(表47)

【グループメンバ情報管理用テーブル】

グループID	所属メンバ番号	所属ユーザID	メンバ毎グループミッション達成率(%)		
			Gミッション1	Gミッション2	Gミッション3
G0001	1	21745	25	56	
G0001	2	21734	25	25	
G0001	3	324	25	14	
G0001	4	44536	25	8	
G0001	5	3453	25	2	
G0001	6	2327	25	1	
G0001	7	658	25	0	
G0001	8	7425	25	0	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

30

【0 2 7 4】

次に、表 4 8 は、グループミッション1達成状況管理用テーブル V 1 3 2 2 a-1-1、グループミッション2達成状況管理用テーブル V 1 3 2 2 b-1-1、グループミッション3達成状況管理用テーブル V 1 3 2 2 c-1-1 の一例である。本例に示されるように、夫々のテーブルには、グループミッションの種類を表す（グループ（G）ミッション種別）と、グループミッションが課せられているメンバを表すメンバ番号（所属メンバ番号）と、夫々のグループミッションを一意に識別するための識別子（グループ（G）ミッションID）と、夫々のグループミッションのミッション内容（グループミッション内容）と、夫々のミッションを達成したか否かの情報（グループミッション達成状況）から構成されている。ここで、本例では、グループミッション種別として3種類（グループミッション1、グループミッション2、グループミッション3）存在しており、グループミッションの種類によってミッションを課せられるメンバが異なるよう構成されている。以下、グループミッション種別について詳述する。

40

【表 48】

(表48)

【グループミッション1達成状況管理用テーブル】

グループID	Gミッション種別	所属メンバ番号	GミッションID	グループミッション内容	Gミッション達成状況
G0001	Gミッション1	0(メンバ全員)	GM1-M001	大当たり時にプレミアム画像SAが表示される	○
G0001	Gミッション1	0(メンバ全員)	GM1-M002	大当たり時にプレミアム画像SBが表示される	○
G0001	Gミッション1	0(メンバ全員)	GM1-M003	大当たり時にプレミアム画像SCが表示される	×
.	.	.	.	.	.

【グループミッション2達成状況管理用テーブル】

グループID	Gミッション種別	所属メンバ番号	GミッションID	グループミッション内容	Gミッション達成状況
G0001	Gミッション2	1	GM2-M001	3時間以内に1000回転以上図柄変動を行う	○
G0001	Gミッション2	1	GM2-M002	3時間以内に「X」回転の図柄変動を行う	○
G0001	Gミッション2	1	GM2-M003	.	.
.	.	.	.	.	.
G0001	Gミッション2	2	GM2-M001	メンバ1がGM1-M001達成後、 1000回転以内に3回以上大当たりする	○
G0001	Gミッション2	2	GM2-M002	「X」回転以内に「Y」回のリーチを発生させる	○
G0001	Gミッション2	2	GM2-M003	.	.
.	.	.	.	.	.
G0001	Gミッション2	3	GM2-M001	メンバ2がGM1-M001達成後、 1000回転以内に3回以上大当たりする	×
G0001	Gミッション2	3	GM2-M002	リーチ「Y」回以内に大当たりする	×
G0001	Gミッション2	3	GM2-M003	.	.
.	.	.	.	.	.

【グループミッション3達成状況管理用テーブル】

グループID	Gミッション種別	所属メンバ番号	GミッションID	グループミッション内容	Gミッション達成状況
G0001	Gミッション3	1	GM3-M001	.	.
G0001	Gミッション3	1	GM3-M002	.	.
G0001	Gミッション3	1	GM3-M003	.	.
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.
G0001	Gミッション3	2	GM3-M001	大当たり後1回転で再度大当たりする	×
G0001	Gミッション3	2	GM3-M002	.	.
G0001	Gミッション3	2	GM3-M003	.	.
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.
G0001	Gミッション3	3	GM3-M001	大当たり後1回転で再度大当たりする	○
G0001	Gミッション3	3	GM3-M002	大当たり後1000回転以内に再度大当たりしない	×
G0001	Gミッション3	3	GM3-M003	.	.
.	.	.	.	.	.

【0275】

まず、グループミッション1は、メンバ協同型のミッションである。メンバ協同型とは、グループ内の全てのメンバに対して共通に課せられるミッションであり、何れかのメンバがミッションを達成した際には、グループ内の他のメンバもクリアしたものと見做されるミッションである。そして、課せられたミッションを全て達成することで、グループミッションが達成されたと見做される。本例では、所属メンバ番号が「0（メンバ全員）」に該当するグループミッションがメンバ全員に課せられ、何れかのメンバがミッションを達成した際には、達成状況に「○」が登録されることとなる。そして、グループミッション1に該当する全てのミッションが達成された場合には、当該グループミッションが達成されることとなる。即ち、グループメンバ情報管理用テーブルV1321bにおけるメンバ毎ミッション達成率は、全てのメンバで同一の数値となると共に、グループ情報管理用テーブルV1321aにおけるグループミッション達成率とも同一の数値となる。

【0276】

次に、グループミッション2は、ボタンリレー型のミッションである。ボタンリレー型とは、あるメンバに課されたミッションが達成されたことを条件として次のメンバにミッションが課されるという、ボタンリレー的にグループ内の全てもしくは一部のメンバに対して課せられるミッションである。本例では、まず（1）グループミッション種別「Gミッション2」且つ所属メンバ番号が「1」に該当するグループミッションが、所属メンバ番号「1」のメンバに課せられる。次に、（2）（1）のミッションが達成された場合に限り、グループミッション種別「Gミッション2」且つ所属メンバ番号が「2」に該当するグループミッションが、所属メンバ番号「2」のメンバに課せられる。次に、（3）（

2) のミッションが達成された場合に限り、グループミッション種別「Gミッション2」且つ所属メンバ番号が「3」に該当するグループミッションが、所属メンバ番号「3」のメンバに課せられる。そして、(1)～(3)の全てのミッションが達成された場合には、当該グループミッションが達成されることとなる。更に、パトンリレー型の別の態様として、前任者のミッション達成度合いが後任者のミッション達成難易度に影響を及ぼす態様を概念することもできる。例えば、グループミッション2達成状況管理用テーブルV1322b-1-1における「GM2-M002」の一連のミッション内容を挙げる事ができる。本例では、まず(1)所属メンバ番号「1」のメンバに対して、「3時間以内に「X」回転の図柄変動を行う」ミッションが課せられる。次に、(2)(1)のミッションの達成度合いとして、「X」が引き継がれ、「「X」回転以内に「Y」回のリーチを発生させる」ミッション内容が、所属メンバ番号「2」のメンバに課せられる。次に、(3)(2)のミッションの達成度合いとして、「Y」が引き継がれ、「リーチ「Y」回以内に大当たりする」ミッションが、所属メンバ番号「3」のメンバに課せられる。そして、(1)～(3)の全てのミッションが達成された場合には、当該グループミッションが達成されることとなる。より具体的には、本例では、所属メンバ番号「1」のメンバは、遊技時間が3時間を超過すればミッション達成となる。ここで、当該遊技における図柄変動の回転数が100回であった場合には、所属メンバ番号「2」のメンバは、図柄変動が100回を超過すればミッション達成となる。しかしながら、当該遊技におけるリーチ回数が10回であった場合には、所属メンバ番号「3」のメンバは、リーチ回数が10回を超過するまでに大当たりを発生させなければならなくなる。他方、所属メンバ番号「1」のメンバが、図柄変動の回転数が500回でミッション達成、所属メンバ番号「2」のメンバが、リーチ回数50回でミッション達成した場合には、所属メンバ番号「3」のメンバは、リーチ回数が50回を超過するまでに大当たりを発生すればよいということになる。即ち、前任者のミッション達成度合いが良好であればあるほど、後任者のミッション達成難易度が下がっていくこととなる。

10

20

【0277】

次に、グループミッション3は、課題型のミッションである。課題型とは、グループ内の任意のメンバが他のメンバに対して課すミッションである。本例では、まず(1)所属メンバ番号が「1」に該当するメンバが、課題となるミッション(課題ミッション)を指定する。ここで、課題ミッションを設定する際には、表49に示すような、グループ内課題ミッション創出用参照テーブルV1322c-2-1を参照して指定できるよう構成しておく。ここでは、仮に「GM3-KM015」が指定されたとする。次に、(2)グループ内課題ミッション創出用参照テーブルV1322c-2-1内の「GM3-KM015」に該当する「ミッション内容」「対象所属メンバ番号」に基づき、所属メンバ番号が「2」及び所属メンバ番号が「3」に該当するメンバに対してミッション内容「大当たり後1回転で再度大当たりする」が課せられる。そして、(3)ミッションを課せられたメンバがミッションを達成すれば、達成状況に「○」が登録されることとなる。即ち、グループミッション3は、グループミッション1及びグループミッション2とは異なり、グループ内のメンバでの協同を要するミッションではないので、グループメンバ情報管理用テーブルV1321bにおけるメンバ毎ミッション達成率及び、グループ情報管理用テーブルV1321aにおけるグループミッション達成率を算出しないよう構成されている。そのため、当該グループミッションが達成された際には、グループ内のメンバに対して何ら報酬が付与されないよう構成されているので、例えば、課題ミッションを指定したメンバは、課題ミッションを達成したメンバに対して報酬を付与できる(例えば、夫々のメンバが所有している配信/カスタムポイントを他のメンバへ分配する)よう構成しておくことが、興趣性の向上という観点からは好適である。

30

40

【表 4 9】

(表49)

【グループ内課題ミッション指定用参照テーブル】

ミッション種別	ミッションID	ミッション内容	対象所属メンバ番号
Gミッション3	GM3-KM015	大当たり後1回転で再度大当たりする	2, 3
Gミッション3	GM3-KM016	大当たり後1000回転以内に再度大当たりしない	1, 3

【0278】

(特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー)

10

次に、本最良形態の変更例に係る遊技機間特典共有サービスにおける遊技機システム10の処理の流れを説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム10は、遊技機連動サービスを提供している任意のユーザに対して遊技者間特典共有サービスとして、グループ管理サービスを提供する。また、グループ管理サービスが提供されていることを前提として、グループミッション1～3、及び後述するグループミッション4に係るサービスを提供する。以下、これらサービスについて詳述する。

【0279】

(特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／移動体通信端末T100の処理7-1)

20

次に、図50は、本最良形態の変更例に係る遊技機システム10の、グループ管理サービスのシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100（ユーザ1）の処理を実行する。ここで、移動体通信端末T100（ユーザ1）とは、ユーザ1が所有している移動体通信端末T100であることを意味している。また、ユーザ1とは、遊技機連動サービスを受領している任意のユーザであり、後述するユーザ2～Nとは異なり、新規にグループを創設するユーザのことである。まず、ステップ102-S7で、移動体通信端末T100（ユーザ1）は、ユーザ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S7の処理は、ユーザ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S1、遊技機サーバV100の処理1-3、移動体通信端末T100の処理1-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S7で、移動体通信端末T100（ユーザ1）は、遊技機サーバV100に対して、新規グループの創設及びグループ情報の登録を要求するリクエスト（グループ情報登録要求リクエスト）を送信する。ここで、グループ情報登録要求リクエストは、ユーザ専用Webページに表示されているグループ管理サービスを要求するためのメニュー項目の内、新規グループの創設メニューが選択されることで送信される。

30

【0280】

(特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／遊技機サーバV100の処理7-1)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ112-S7で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）から送信されたグループ情報登録要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ114-S7で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたグループ情報登録要求リクエストに基づき、グループ情報登録要求フォーム生成手段V1161を実行して、グループ情報登録要求フォームを生成すると共に、グループ情報登録要求フォーム生成手段V1161は、該生成したグループ情報登録要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、グループ情報登録要求フォームとは、グループ情報管理用テーブルV1321a（表46参照）の項目の内、移動体通信端末T100（ユーザ1）側からの提供を要するグループ情報（本例では、グループ名、参加パスワード）について、移動体通信端末T100（ユーザ1）側での入力を促すフォームである。次に、ステップ116-S7で、レスポンス信号送

40

50

信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているグループ情報登録要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）へ送信する。

【0281】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／移動体通信端末T100の処理7-2）

次に、移動体通信端末T100（ユーザ1）の処理へ移行する。まず、ステップ118-S7で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたグループ情報登録要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ120-S7で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたグループ情報登録要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ122-S7で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている）グループ情報登録要求フォームの内容に従って、入力を要する各種項目にグループ情報を入力する。次に、ステップ124-S7で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ122-S7で入力された情報を含むグループ情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

【0282】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／遊技機サーバV100の処理7-2）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ126-S7で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）から送信されたグループ情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ128-S7で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたグループ情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報を取り出すと共に、グループ情報管理手段V1610は、該入力情報をグループ情報一時記憶手段V1321内のグループ情報管理用テーブルV1321aに記憶（登録）する。次に、ステップ130-S7で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、グループ専用WebページへアクセスするためのURL（グループ専用WebページURL）をレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているURLを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）へ送信する。ここで、グループ専用Webページとは、後述する各種グループミッションに係るサービスの提供を受けることができるページであり、ページ内には遊技機サーバV100側で管理されている最新のグループ情報が表示され、遊技機サーバV100側に各種サービスを要求するためのメニュー項目が表示されている。また、創設されたグループ毎に異なるURLが付されるよう構成されているため、当該グループを創設したユーザもしくはグループメンバーのみがグループ専用Webページへアクセスすることができる。

【0283】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／移動体通信端末T100の処理7-3）

次に、移動体通信端末T100（ユーザ1）の処理へ移行する。まず、ステップ132-S7で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたグループ専用WebページURLを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ134-S7で、情報保存手段T1150は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたグループ専用WebページURLを、URL情報記憶手段T1151に登録する。次に、リク

エスト信号送信制御手段 T 1 1 2 0 は、U R L 情報記憶手段 T 1 1 5 1 に登録されたグループ専用 W e b ページ U R L を参照し、該 U R L によって示される遊技機サーバ V 1 0 0 に対して、グループ専用 W e b ページの配信を要求するリクエスト（グループ専用 W e b ページ配信要求リクエスト）を送信する。

【0284】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／遊技機サーバ V 1 0 0 の処理 7-3）

次に、遊技機サーバ V 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 3 8-S 7 で、リクエスト信号受信制御手段 V 1 1 1 0 は、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 1）から送信されたグループ専用 W e b ページ配信要求リクエストを、
10 リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 4 0-S 7 で、グループ管理サービス供給制御手段 V 1 1 6 0 は、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶されたグループ専用 W e b ページ配信要求リクエストに基づき、グループ情報一時記憶手段 V 1 3 2 1 内のグループ情報管理用テーブル V 1 3 2 1 a から当該グループに関する情報（本例では、グループ名であり、ステップ 1 2 2-S 7 において移動体通信端末 T 1 0 0 側（ユーザ 1）で入力されている）及びグループミッション達成率（現段階では初期値である 0 がセットされる）を取得する。次に、ステップ 1 4 2-S 7 で、グループ管理サービス供給制御手段 V 1 1 6 0 は、グループ専用 W e b ページを生成すると共に、取得した当該グループに関する情報及びグループミッション達成率をグループ専用 W e b ページに埋め込む。次に、ステップ 1 4 4-S 7 で、グループ管理サービス供給制御手段 V 1 1 6 0 は、生成したグループ専用 W e b ページをレスポンス送信情報一時記憶手段 V 1 1 2 1 に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段 V 1 1 2 0 は、該一時記憶されているグループ専用 W e b ページを、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 1）へ送信する。
20

【0285】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 7-4）

次に、移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 1）の処理へ移行する。まず、ステップ 1 4 6-S 7 で、レスポンス信号受信制御手段 T 1 1 3 0 は、無線通信装置 T 1 4 0 0 を介して遊技機サーバ V 1 0 0 から送信されたグループ専用 W e b ページを、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶する。そして、ステップ 1 4 8-S 7 で、情報表示制御手段 T 1 1 4 0 は、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶されたグループ専用 W e b ページを、情報表示装置 T 1 2 0 0 に表示する。
30

【0286】

以上の処理により、移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 1）が新規に創設したグループに係る情報が、遊技機サーバ V 1 0 0 へグループ情報として登録され、以降、移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 1）はグループ専用 W e b ページに表示されている各種サービスを要求するためのメニュー項目を選択することで、各種サービスに係るリクエスト信号を遊技機サーバ V 1 0 0 へ送信することができるようになる。尚、ステップ 1 2 2-S 7 で、移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 1）によって入力された当該グループへの参加パスワードは、他のユーザが当該グループへ参加するために必要となるため、ユーザ 1 から他のユーザへ任意の伝達手段（例えば、メール、電子掲示板、電話等）を用いて伝達される。
40

【0287】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 7-5）

次に、移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 2～N）の処理を実行する。ここで、移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 2～N）とは、ユーザ 1 以外のユーザが所有している移動体通信端末 T 1 0 0 であることを意味し、ユーザ 2～N とは遊技機連動サービスを受領している任意のユーザであり、ユーザ 1 によって創設されたグループへの所属を所望するユーザのことである。まず、ステップ 1 5 2-S 7 で、移動体通信端末 T 1 0 0（ユーザ 2～N）
50

は、ユーザ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ152-S7の処理は、ユーザ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S1、遊技機サーバV100の処理1-3、移動体通信端末T100の処理1-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ154-S7で、移動体通信端末T100（ユーザ2～N）は、遊技機サーバV100に対して、グループメンバとしてユーザ1が創設したグループへ参加を要求するリクエスト（グループメンバ情報登録要求リクエスト）を送信する。ここで、グループメンバ情報登録要求リクエストは、ユーザ専用Webページに表示されているグループ管理サービスを要求するためのメニュー項目の内、ユーザ1が創設したグループへの参加メニューが選択されることで送信される。

【0288】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／遊技機サーバV100の処理7-4）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ162-S7で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ2～N）から送信されたグループメンバ情報登録要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ164-S7で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたグループメンバ情報登録要求リクエストに基づき、グループメンバ情報登録要求フォーム生成手段V1162を実行して、グループメンバ情報登録要求フォームを生成すると共に、グループメンバ情報登録要求フォーム生成手段V1162は、該生成したグループメンバ情報登録要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、グループメンバ情報登録要求フォームとは、グループ情報管理用テーブルV1321a（表46参照）の項目の内、移動体通信端末T100（ユーザ2～N）側からの提供を要するグループ情報（本例では、参加パスワード）について、移動体通信端末T100（ユーザ2～N）側での入力を促すフォームである。また、グループメンバ情報登録要求フォームには、後述するグループメンバ情報の登録処理で必要となる情報（即ち、ユーザ1によって創設されたグループのグループID及び当該ユーザのユーザID）が埋め込まれている。次に、ステップ166-S7で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているグループメンバ情報登録要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ2～N）へ送信する。

【0289】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／移動体通信端末T100の処理7-6）

次に、移動体通信端末T100（ユーザ2～N）の処理へ移行する。まず、ステップ168-S7で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたグループメンバ情報登録要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ170-S7で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたグループメンバ情報登録要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ172-S7で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている）グループメンバ情報登録要求フォームの内容に従って、入力を要する各種項目に情報（本例では、参加パスワード）を入力する。次に、ステップ174-S7で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ172-S7で入力された情報を含むグループメンバ情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

【0290】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループ管理／遊技

10

20

30

40

50

機サーバV100の処理7-5)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ176-S7で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100(ユーザ2~N)から送信されたグループメンバ情報登録要求フォーム(入力済みフォーム)を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ178-S7で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたグループメンバ情報登録要求フォーム(入力済みフォーム)の入力情報を取り出すと共に、グループ情報管理手段V1610は、該入力情報をグループ情報一時記憶手段V1321内のグループメンバ情報管理用テーブルV1321bに記憶(登録)する。ここで、当該入力情報の内、参加パスワードに関しては、グループ情報管理用テーブルV1321に登録されている参加パスワードと文字列を比較し、文字列が一致することを確認するために用いられる。尚、図示しないが、参加パスワード文字列の比較によって、文字列が一致しない場合にはステップ166-S7を再度実行するよう構成すればよい。次に、ステップ180-S7で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、グループ専用WebページへアクセスするためのURL(グループ専用WebページURL)をレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているURLを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100(ユーザ2~N)へ送信する。以降は、移動体通信端末T100(ユーザ1)の処理7-3、遊技機サーバV100の処理7-3及び移動体通信端末T100(ユーザ1)の処理7-4と同様の処理を実行することで、ユーザ1~Nの全てのユーザが同一グループのグループ専用Webページへアクセスすることが可能となる。

【0291】

(特典共有サービス/遊技者間特典共有サービス/システムフロー/グループミッション1/移動体通信端末T100の処理8-1)

次に、図51は、本最良形態の変更例に係る遊技機システム10の、グループミッション1に係るシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100(ユーザ1~N)の処理を実行する。ここで、移動体通信端末T100(ユーザ1~N)とは、当該グループに所属している全てのユーザが所有している夫々の移動体通信端末T100であることを意味している。まず、ステップ102-S8で、移動体通信端末T100(ユーザ1~N)は、グループ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S8の処理は、グループ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S7、遊技機サーバV100の処理7-3、移動体通信端末T100の処理7-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S8で、移動体通信端末T100(ユーザ1~N)は、遊技機サーバV100に対して、グループミッション1の達成状況に係るパスワード(グループミッション1達成状況パスワード)の配信を要求するリクエスト(グループミッション1達成状況パスワード配信要求リクエスト)を送信する。ここで、グループミッション1達成状況パスワード配信要求リクエストは、グループ専用Webページに表示されているグループミッションに係るサービスを要求するためのメニュー項目の内、グループミッション1の配信要求メニューが選択されることで送信される。

【0292】

(特典共有サービス/遊技者間特典共有サービス/システムフロー/グループミッション1/遊技機サーバV100の処理8-1)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S8で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100(ユーザ1~N)から送信されたグループミッション1達成状況パスワード配信要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S8で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたグループミッション1達成状況パ

10

20

30

40

50

スワード配信要求リクエストに基づき、遊技履歴情報暗号化手段V1141を実行して、遊技履歴パスワードを生成する。ここで、遊技履歴パスワードを生成するために、遊技履歴情報暗号化手段V1141は、グループミッション1達成状況一時記憶手段V1322a-1内のグループミッション1達成状況管理用テーブルV1322a-1-1を参照して、グループミッション種別が「グループミッション1（Gミッション1）」であるグループミッションID及びグループミッション達成状況を取得し、これら取得した情報に基づき遊技履歴パスワードを生成する。次に、ステップ110-S8で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、ステップ108-S8で生成した遊技履歴パスワードを表示するためのWebページ（パスワード表示用Webページ）を生成すると共に、生成した遊技履歴パスワードを該パスワード表示用Webページに埋め込む。次に、ステップ112-S8で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、生成したパスワード表示用Webページをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているパスワード表示用Webページを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1～N）へ送信する。そして、遊技履歴情報復元サービスにおける、移動体通信端末T100の処理2-2、パチンコ遊技機100の処理2-1、移動体通信端末T100の処理2-3を順次実行する。

10

【0293】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション1／遊技機サーバV100の処理8-2）

20

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ114-S8で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1～N）から送信された遊技履歴情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ116-S8で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶された遊技履歴情報登録要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報を取り出すと共に、グループミッション1達成状況更新制御手段V1322aは、該入力情報におけるグループミッション1の達成状況に基づき、グループミッション1達成状況一時記憶手段V1322a-1内のグループミッション1達成状況管理用テーブルV1322a-1-1を更新する。次に、ステップ118-S8で、グループミッション1達成状況更新制御手段V1322aは、グループミッション1達成状況一時記憶手段V1322a-1内のグループミッション1達成状況管理用テーブルV1322a-1-1を参照し、グループミッション1の達成状況に基づきグループ情報一時記憶手段V1321内のグループメンバ情報管理用テーブルV1321bのメンバ毎グループミッション達成率を更新すると共に、該更新されたミッション達成率に基づき、グループ情報管理用テーブルV1321a内のグループミッション達成率を更新する。次に、ステップ120-S8で、グループミッション1達成状況更新制御手段V1322aは、グループミッション1達成状況一時記憶手段V1322a-1内のグループミッション1達成状況管理用テーブルV1322a-1-1を参照して、グループミッション1に係る全てのミッション項目が達成されたか否かを判定する。ステップ120-S8でYesの場合、グループ情報管理手段V1320は、当該グループメンバ全員（即ち、ユーザ1～N）に対して報酬を付与する。ここで、付与される報酬態様には特に限定されず、例えば、本最良形態における配信レベル、カスタムレベルの上昇や、遊技者間特典共有サービスの変更例4における配信／カスタムポイント値を付与するよう構成しておくことが、興趣性の向上という観点からは好適である。特に、配信／カスタムポイント値を付与する構成であれば、各ユーザ間での配信レベルやカスタムレベルのレベル差を考慮せず、全てのユーザに一定の値を付与するだけの簡易な処理となるため、サービス運用が容易になるという利点がある。

30

40

【0294】

本最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービス（特にグループミッション1）に

50

よれば、グループ内における各ユーザに対して課されている複数の課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能であり、且つ、グループに属する複数のユーザに跨って課されている複数の共通した課題を一群化し共通課題として管理し、更には、一群化された当該複数の課題のいずれかがクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みとなるよう構成されているため、グループ内のユーザ（即ち、遊技者）が協同して共通課題を達成しようとする意識が働き、共通課題達成のため当該複数の遊技者が遊技機で遊技することを促すこととなり、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果を奏する。

【0295】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション2／移動体通信端末T100の処理9-1）

次に、図52は、本最良形態の変更例に係る遊技機システム10の、グループミッション2に係るシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100（ユーザ1）の処理を実行する。ここで、移動体通信端末T100（ユーザ1）とは、当該グループに所属しているユーザであり、ボタンリレー型のミッションであるグループミッション2において、最初にミッションを課せられるユーザ（本例では、表47における所属メンバ番号が1のユーザ）が所有している移動体通信端末T100であることを意味している。まず、ステップ102-S9で、移動体通信端末T100（ユーザ1）は、グループ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S9の処理は、グループ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S7、遊技機サーバV100の処理7-3、移動体通信端末T100の処理7-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S9で、移動体通信端末T100（ユーザ1）は、遊技機サーバV100に対して、グループミッション2の達成状況に係るパスワード（グループミッション2達成状況パスワード）の配信を要求するリクエスト（グループミッション2達成状況パスワード配信要求リクエスト）を送信する。ここで、グループミッション2達成状況パスワード配信要求リクエストは、グループ専用Webページに表示されているグループミッションに係るサービスを要求するためのメニュー項目の内、グループミッション2の配信要求メニューが選択されることで送信される。

【0296】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション2／遊技機サーバV100の処理9-1）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S9で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）から送信されたグループミッション2達成状況パスワード配信要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S9で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたグループミッション2達成状況パスワード配信要求リクエストに基づき、遊技履歴情報暗号化手段V1141を実行して、遊技履歴パスワードを生成する。ここで、遊技履歴パスワードを生成するために、遊技履歴情報暗号化手段V1141は、グループミッション2達成状況一時記憶手段V1322b-1内のグループミッション2達成状況管理用テーブルV1322b-1-1を参照して、当該ユーザ（所属メンバ番号が1のユーザ）におけるグループミッション種別が「グループミッション2（Gミッション2）」であるグループミッション内容及びミッション達成状況を取得し、これら取得した情報に基づき遊技履歴パスワードを生成する。次に、ステップ110-S9で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、ステップ108-S9で生成した遊技履歴パスワードを表示するためのWebページ（パスワード表示用Webページ）を生成すると共に、生成した遊技履歴パスワードを該パスワード表示用Webページに埋め込む。次に、ステップ112-S9で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、生成したパスワード表示用Webページをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V112

0 は、該一時記憶されているパスワード表示用 Web ページを、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 へ送信する。そして、遊技履歴情報復元サービスにおける、移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 2 - 2、パチンコ遊技機 1 0 0 の処理 2 - 1、移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 2 - 3 を順次実行する。

【0297】

(特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション 2／遊技機サーバ V 1 0 0 の処理 9 - 2)

次に、遊技機サーバ V 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 1 4 - S 9 で、リクエスト信号受信制御手段 V 1 1 1 0 は、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 (ユーザ 1) から送信された遊技履歴情報登録要求フォーム (入力済みフォーム) を、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 1 6 - S 9 で、グループ管理サービス供給制御手段 V 1 1 6 0 は、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶された遊技履歴情報登録要求フォーム (入力済みフォーム) の入力情報を取り出すと共に、グループミッション 2 達成状況更新制御手段 V 1 3 2 2 b は、該入力情報におけるグループミッション 2 の達成状況に基づき、グループミッション 2 達成状況一時記憶手段 V 1 3 2 2 b - 1 内のグループミッション 2 達成状況管理用テーブル V 1 3 2 2 b - 1 - 1 の当該ユーザ (所属メンバ番号 1 のユーザ) におけるグループミッション 2 の達成状況を更新する。次に、ステップ 1 1 8 - S 9 で、グループミッション 2 達成状況更新制御手段 V 1 3 2 2 b は、グループミッション 2 達成状況一時記憶手段 V 1 3 2 2 b - 1 内のグループミッション 2 達成状況管理用テーブル V 1 3 2 2 b - 1 - 1 を参照し、グループミッション 2 の達成状況に基づきグループ情報一時記憶手段 V 1 3 2 1 内のグループメンバ情報管理用テーブル V 1 3 2 1 b の当該ユーザにおけるメンバ毎グループミッション達成率を更新すると共に、該更新されたミッション達成率に基づき、グループ情報管理用テーブル V 1 3 2 1 a 内のグループミッション達成率を更新する。次に、ステップ 1 2 0 - S 9 で、グループミッション許可手段 V 1 3 2 2 b - 3 は、グループミッション 2 達成状況一時記憶手段 V 1 3 2 2 b - 1 内のグループミッション 2 達成状況管理用テーブル V 1 3 2 2 b - 1 - 1 を参照して、グループミッション 2 に係る所定のミッション項目 (本例では、表 4 8 における所属メンバ番号 1 の GM 2 - M 0 0 1 の項目) が達成されたか否かを判定する。ステップ 1 2 0 - S 9 で Yes の場合、ステップ 1 2 2 - S 9 で、グループミッション割り振り手段 V 1 3 2 2 b - 2 は、当該ユーザが所定のミッションを達成したことを条件としてミッションが課せられるユーザ (本例では、所属メンバ番号 2) に対して新たなミッション (本例では、表 4 8 における所属メンバ番号 2 の GM 2 - M 0 0 2 の項目) を付与する。尚、ステップ 1 2 0 - S 9 で No の場合には、ステップ 1 0 6 - S 9 へ移行する (即ち、再度ユーザ 1 に対して所定のミッションが課せられることとなる)。

【0298】

次に、移動体通信端末 T 1 0 0 (ユーザ 2) の処理を実行する。ここで、移動体通信端末 T 1 0 0 (ユーザ 2) とは、当該グループに所属しているユーザであり、ボタンリレー型のミッションであるグループミッション 2 において、ユーザ 1 が所定のミッションを達成したことを条件としてミッションを課せられるユーザ (本例では、表 4 7 における所属メンバ番号 2 のユーザ) が所有している移動体通信端末 T 1 0 0 であることを意味している。尚、移動体通信端末 T 1 0 0 (ユーザ 2) の処理は、移動体通信端末 T 1 0 0 (ユーザ 1) における一連の処理の流れと略同一であるため、説明を省略するが、相違点としては、ステップ 1 2 2 - S 9 で課せられたミッションに基づき、遊技履歴パスワードが生成されると共に、遊技履歴情報における当該ミッションの達成状況に基づき、グループミッション 2 達成状況一時記憶手段 V 1 3 2 2 b - 1 内のグループミッション 2 達成状況管理用テーブル V 1 3 2 2 b - 1 - 1 の当該ユーザ (所属メンバ番号 2 のユーザ) におけるグループミッション 2 の達成状況が更新される点である。尚、当該ユーザ (所属メンバ番号 2 のユーザ) におけるグループミッション 2 の達成状況において、前任者 (所属メンバ番号 1 のユーザ) のミッションクリアを要する場合には、当該前任者のミッションクリア状

況を参照して当該ユーザの達成状況更新可否が決定される。例えば、本例では当該ユーザに対して「メンバ1がGM1-M001達成後、1000回転以内に3回以上大当たりする」というミッション内容が課せられているため、メンバ1がGM1-M001を達成する前に当該ユーザがミッションをクリアしたとしても、当該ユーザのミッション達成状況は達成した旨が更新されない。そして、ステップ140-S9で、グループミッション許可手段V1322b-3は、グループミッション2達成状況一時記憶手段V1322b-1内のグループミッション2達成状況管理用テーブルV1322b-1-1を参照して、グループミッション2に係る所定のミッション項目（本例では、表48における所属メンバ番号2のGM2-M001の項目）が達成されたか否かを判定する。ステップ140-S9でYesの場合、ステップ142-S9で、グループミッション割り振り手段V1322b-2は、当該ユーザが所定のミッションを達成したことを条件としてミッションが課せられるユーザ（本例では、所属メンバ番号3のユーザ）に対して新たなミッション（本例では、表48における所属メンバ番号3のGM2-M001の項目）を付与する。尚、ステップ140-S9でNoの場合には、再度ユーザ2に対して所定のミッションが課せられることとなる。

【0299】

次に、移動体通信端末T100（ユーザ3）の処理を実行する。ここで、移動体通信端末T100（ユーザ3）とは、当該グループに所属しているユーザであり、パトシリレー型のミッションであるグループミッション2において、ユーザ2が所定のミッションを達成したことを条件として、パトシリレーの最後のミッションを課せられるユーザ（本例では、表47における所属メンバ番号3のユーザ）が所有している移動体通信端末T100であることを意味している。尚、移動体通信端末T100（ユーザ3）の処理は、移動体通信端末T100（ユーザ1）及び移動体通信端末T100（ユーザ2）における一連の処理の流れと略同一であるため、説明を省略するが、相違点としては、ステップ142-S9で課せられたミッションに基づき、遊技履歴パスワードが生成されると共に、遊技履歴情報における当該ミッションの達成状況に基づき、グループミッション2達成状況一時記憶手段V1322b-1内のグループミッション2達成状況管理用テーブルV1322b-1-1の当該ユーザ（所属メンバ番号3のユーザ）におけるグループミッション2の達成状況が更新される点である。また、当該ユーザ（所属メンバ番号3のユーザ）におけるグループミッション2の達成状況において、前任者（所属メンバ番号2のユーザ）のミッションクリアを要する場合には、当該前任者のミッションクリア状況を参照して当該ユーザの達成状況更新可否が決定される。そして、ステップ160-S9で、グループミッション2許可手段V1322b-3は、グループミッション2達成状況一時記憶手段V1322b-1内のグループミッション2達成状況管理用テーブルV1322b-1-1を参照して、グループミッション2に係る所定のミッション項目（本例では、表48における所属メンバ番号3のGM2-M001の項目）が達成されたか否かを判定する。ステップ160-S9でYesの場合、ステップ162-S9で、グループ情報管理手段V1320は、当該グループミッション2に係るメンバ全員（即ち、ユーザ1～3）に対して報酬を付与する。即ち、ユーザ1からユーザ2へ、ユーザ2からユーザ3へパトシリレー的に課せられたミッションを全て達成した際には、当該パトシリレーに係ったユーザ全員に対して報酬が付与されるのである。尚、パトシリレーの順番やパトシリレーに係るユーザ数には何ら限定されるものではない。また、パトシリレーの態様においても、ある一のユーザから他の一のユーザへの1対1でのパトシリレーに限定されるものではなく、ある一のユーザから他の複数のユーザへの1対多でのパトシリレー（例えば、ユーザ1がミッションを達成したことを条件として、ユーザ2及びユーザ3に同時にミッションが生起する）や、複数のユーザから他の一のユーザへの多対1でのパトシリレー（例えば、ユーザ2及びユーザ3がミッションを達成したことを条件として、ユーザ4にミッションが生起する）であってもよい。

【0300】

本最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービス（特にグループミッション2）に

よれば、グループに対して課されている複数の課題のそれぞれについて、課題を課す順番とどのユーザに割り振るかを決定すると共に、二番目の課題以降については、前回の課題が課されたユーザが当該前回の課題をクリアしたか否かを判定し、当該前回の課題がクリアされたと判定した場合には、次の課題を次のユーザに課することを許可するよう構成されているため、グループ内における前回の課題が課されたユーザ（即ち、遊技者）が、次の課題を課されるユーザに貢献しようとする意識が働き、課題達成のため当該課題に係る複数の遊技者が遊技機で遊技することを促すこととなり、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果を奏する。

【0301】

更に、前記効果に加え、グループ内における前回の課題が課されたユーザ（即ち、遊技者）の課題達成度合いに応じて、次の課題の達成難易度が変化するよう構成されているため、グループ内における前回の課題が課されたユーザ（即ち、遊技者）が、次の課題を課されるユーザに貢献しようとする意識を更に強めることが可能となるという効果を奏する。

【0302】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション3／移動体通信端末T100の処理10-1）

次に、図53は、本最良形態の変更例に係る遊技機システム10の、グループミッション3に係るシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100（ユーザ1）の処理を実行する。ここで、移動体通信端末T100（ユーザ1）とは、当該グループに所属しているユーザであり、課題型のミッションであるグループミッション3において、他のユーザに対してミッションを課す役割を担うユーザ（本例では、表47における所属メンバー番号が1のユーザ）が所有している移動体通信端末T100であることを意味している。まず、ステップ102-S10で、移動体通信端末T100（ユーザ1）は、グループ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S10の処理は、グループ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S7、遊技機サーバV100の処理7-3、移動体通信端末T100の処理7-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S10で、移動体通信端末T100（ユーザ1）は、遊技機サーバV100に対して、グループミッション3における課題ミッションを設定するための情報配信を要求するリクエスト（課題ミッション配信要求リクエスト）を送信する。ここで、課題ミッション配信要求リクエストは、グループ専用Webページに表示されているグループミッションに係るサービスを要求するためのメニュー項目の内、課題ミッションの配信要求メニューが選択されることで送信される。

【0303】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション3／遊技機サーバV100の処理10-1）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S10で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）から送信された課題ミッション配信要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S10で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶された課題ミッション配信要求リクエストに基づき、課題ミッション配信要求フォーム生成手段V1163を実行して、課題ミッション配信要求フォームを生成すると共に、該生成した課題ミッション配信要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、課題ミッション配信要求フォームを生成するために、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、グループ内課題ミッション創出参照テーブルV1322c-2-1を参照して、当該テーブルに登録されているミッション内容及びミッションIDを取得し、これら取得した情報を課題ミッション配信要求フォームに埋め込む。次に、ステップ110-S10で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されている課題ミッシ

ョン配信要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）へ送信する。

【0304】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション3／移動体通信端末T100の処理10-2）

次に、移動体通信端末T100（ユーザ1）の処理へ移行する。まず、ステップ112-S10で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信された課題ミッション配信要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ114-S10で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶された課題ミッション配信要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ114-S10で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている）課題ミッション配信要求フォームの内容に従って、任意の課題ミッションを指定入力する。例えば、表49におけるGM3-KM015に相当する課題ミッションを指定した場合には、後述する処理によって、ミッション内容「大当り後1回転で再度大当りする」が、所属メンバ番号2及び3のユーザに対してグループミッション3として課せられることとなる。次に、ステップ118-S10で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ116-S10で入力された情報を含む課題ミッション配信要求フォーム（入力済みフォーム）をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

【0305】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション3／遊技機サーバV100の処理10-2）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ120-S10で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）から送信された課題ミッション配信要求フォーム（入力済みフォーム）を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ122-S10で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶された課題ミッション配信要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報を取り出すと共に、当該入力情報に基づき新たなミッションが創出される。ここで、新たなミッションを創出するために、グループ内課題ミッション創出制御手段V1322c-2は、当該入力情報に基づき、グループ内課題ミッション創出用参照テーブルV1322c-2-1を参照して、ミッション内容とミッションを課すユーザを導出すると共に、グループ内課題ミッション創出更新制御手段V1322c-3は、当該導出された情報に基づきグループミッション3達成状況一時記憶手段V1322c-1内のグループミッション3達成状況管理用テーブルV1322c-1-1の内容を更新する。例えば、入力情報にGM3-KM015が含まれている場合には、表48における所属メンバ番号2もしくは3であり、グループミッション種別が「グループミッション3（Gミッション3）」である項目に対して、ミッション内容「大当り後1回転で再度大当りする」が設定される。

【0306】

次に、移動体通信端末T100（ユーザ2～N）の処理を実行する。ここで、移動体通信端末T100（ユーザ2～N）とは、当該グループに所属しているユーザであり、課題型のミッションであるグループミッション3において、ユーザ1からミッションを課せられたユーザ（本例では、表47における所属メンバ番号が1以外のユーザ）が所有している移動体通信端末T100であることを意味している。尚、移動体通信端末T100（ユーザ2～N）の処理は、グループミッション2の移動体通信端末T100（ユーザ1～3）における一連の処理の流れと略同一であるため、説明を省略するが、相違点としては、ステップ122-S10で課せられたミッションに基づき、遊技履歴パスワードが生成さ

10

20

30

40

50

れると共に、遊技履歴情報における当該ミッションの達成状況に基づき、グループミッション3達成状況一時記憶手段V1322c-1内のグループミッション3達成状況管理用テーブルV1322c-1-1の当該ユーザにおけるグループミッション3の達成状況が更新される点である。

【0307】

本最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービス（特にグループミッション3）によれば、当該グループに属するユーザからの指示に基づき、当該グループに属する一又は複数の他のユーザに対して、特定の課題を設定すると共に、当該設定された特定の課題を新たな課題として登録することができるよう構成されているため、グループ内であれば課題を課す相手となるユーザの遊技者としての技量（遊技時間や遊技機に対する知識等）にあわせて課題を設定することが可能となる。特に、遊技時間に長い時間を割けない遊技者や、遊技初心者等に対して達成容易な課題を設定できることは、遊技者層の幅を広げることへとつながるため、遊技機市場の活性化を促すことが可能となるという効果を奏する。

【0308】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション4／移動体通信端末T100の処理11-1）

次に、移動体通信端末T100（ユーザ1）の処理を実行する。ここで、以下の処理は、グループミッション3と関連した処理として、課題ミッションを課したメンバが、課題ミッションを達成したメンバに対して報酬を付与できるよう構成した一例であるが、グループミッション3との関連がなく、単なるグループ内での非遊技媒体特典の交換機能として構成することも可能である（以下、グループミッション4と呼ぶ）。まず、ステップ102-S11で、移動体通信端末T100（ユーザ1）は、グループ専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S11の処理は、グループ管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S7、遊技機サーバV100の処理7-3、移動体通信端末T100の処理7-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S11で、移動体通信端末T100（ユーザ1）は、遊技機サーバV100に対して、グループ内での非遊技媒体特典の分配サービスを要求するリクエスト（グループ内ミッション分配要求リクエスト）を送信する。ここで、グループ内ミッション分配要求リクエストは、グループ専用Webページに表示されているグループミッションに係るサービスを要求するためのメニュー項目の内、グループ内でのミッション分配要求メニューが選択されることで送信される。

【0309】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション4／遊技機サーバV100の処理11-1）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S11で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）から送信されたグループ内ミッション分配要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S11で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたグループ内ミッション分配要求リクエストに基づき、グループ情報管理手段V1320を実行すると共に、グループ情報管理手段V1320は、グループミッション3達成状況一時記憶手段V1322c-1内のグループミッション3達成状況管理用テーブルV1322c-1-1を参照し、グループミッション3の達成状況において当該ユーザ1が課した課題ミッションを達成したユーザに関する情報を取得する。次に、ステップ110-S11で、ユーザ情報管理手段V1310は、当該ユーザ1におけるユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312bを参照し、当該ユーザ1が達成しているミッション内容を全て取得する。次に、ステップ112-S11で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、グループ内ミッション分配要求フォーム生成手段V1164を実行して、グループ内ミッション分配要求フォームを生成すると共に、該生成したグループ内ミッション分

配要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、グループ内ミッション分配要求フォームを生成するために、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、ステップ108-S11及びステップ110-S11で取得した情報をグループ内ミッション分配要求フォームに埋め込む。次に、ステップ114-S11で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているグループ内ミッション分配要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）へ送信する。

【0310】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション4／移動体通信端末T100の処理11-2）

次に、移動体通信端末T100（ユーザ1）の処理へ移行する。まず、ステップ116-S11で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたグループ内ミッション分配要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ118-S11で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたグループ内ミッション分配要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ120-S10で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている）グループ内ミッション分配要求フォームの内容に従って、課題ミッションを達成したユーザと当該ユーザ1が達成しているミッション内容の任意の組合せを指定入力する。例えば、表48におけるGM3-KM015に相当する課題ミッションを達成したユーザ（本例では、所属メンバ番号3のユーザ）と、表25におけるPA-M121に相当するミッション内容を指定する。次に、ステップ122-S11で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ120-S11で入力された情報を含むグループ内ミッション分配要求フォーム（入力済みフォーム）をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

【0311】

（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス／システムフロー／グループミッション4／遊技機サーバV100の処理11-2）

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ124-S11で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100（ユーザ1）から送信されたグループ内ミッション分配要求フォーム（入力済みフォーム）を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ126-S11で、グループ管理サービス供給制御手段V1160は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたグループ内ミッション分配要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報を取り出すと共に、ミッション分配更新制御手段V1322dは、該入力情報に基づき、ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段V1312内の遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312aの内容を更新する。例えば、ステップ120-S10で、所属メンバ番号3のユーザと、PA-M121に相当するミッション内容が指定されている場合には、所属メンバ番号3のユーザにおける遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルV1312a内のPA-M121「大当たり時にプレミア画像Bが表示された」ミッション内容に「○」が更新される。

【0312】

本最良形態の変更例に係る遊技者間特典共有サービス（特にグループミッション4）によれば、当該グループ内の一のユーザにおけるユーザ毎課題クリア状況情報の内、クリア済みである課題については、当該グループ内の他のユーザについても当該クリア済みである課題をクリアしたと見做すことができるよう構成されているため、グループ内のユーザ（即ち、遊技者）が他のユーザを補助（課題クリアを肩代わり）しようとする意識が働き、課題達成のため当該補助しようとする遊技者が遊技機で遊技することを促すこととなり

10

20

30

40

50

、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果を奏する。

【0313】

(特殊サービス)

次に、本最良形態に係る変更例として、遊技機システム10の特殊サービスについて説明する。はじめに、現在、遊技機内のサブ基板上に設けられたスイッチ部材(ディップスイッチ等)を用いて、遊技機の演出態様を選択(変更)できる機能(演出切り替えスイッチ機能)を有した機種が存在している。このような機能は、遊技機の演出態様を適宜変更することで遊技者が演出態様に飽きてしまうことを防ぎ、以て遊技機の稼働率向上を図ることを目的としている。即ち、遊技者の射幸心を煽ることなく遊技機の稼働率向上を図るという点においては、本最良形態における遊技機連動サービスと同一の目的である。ここで、遊技場(ホール)の運営において、遊技機内のサブ基板上に設けられたスイッチ機構を操作できるのは、主として遊技場の運営者である。しかしながら、演出態様の変更を演出切り替えスイッチによって実現する構成では、操作性や機能性にいくつかの難点があるため、ホール側で十分活用されていないという問題がある。その難点としては、例えば、スイッチ部材では切り替え可能な組み合わせ数を増やすことが困難である、スイッチ部材の操作方法及び演出態様の変更機能の活用方法をホール側に伝達することが困難である、スイッチ部材の操作に伴う部材破損のリスクが大きい、等が挙げられる。そこで、本最良形態における遊技機システム10が提供する全てのサービスは、遊技者を対象としたサービスであるが、同様のサービスをホール側に対して提供することで、このような問題を解決することが可能である。

10

20

【0314】

(特殊サービス/ブロック図)

まず、本最良形態の変更例に係る特殊サービスのブロック図について説明する。尚、本最良形態からの変更点は、遊技機サーバV100におけるブロック図についてであり、図33の太字点線囲み部で示してある。以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

【0315】

(特殊サービス/ブロック図/遊技機サーバV100)

遊技機サーバV100における、中央制御装置V1100は、ホール側にホール情報を管理するサービスを供給するホール管理サービス供給制御手段V1170を有している。ここで、ホール管理サービス供給制御手段V1170は、ホール情報の登録要求に係る雛型(フォーム)を生成するホール情報登録要求フォーム生成手段V1171を有している。次に、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、後述する遊技機演出特殊カスタムサービスに係る暗号化情報を生成するための遊技演出特殊カスタム情報暗号化手段V1145を有している。次に、遊技機連動サービス供給制御手段V1150は、後述する遊技機演出特殊カスタムサービスを供給する遊技機演出特殊カスタムサービス供給手段V1155を有している。ここで、遊技機演出特殊カスタムサービス供給手段V1155は、遊技機演出特殊カスタムサービスの供給要求に係る雛型(フォーム)を生成する遊技機演出特殊カスタム情報要求フォーム生成手段1155aを更に有している。また、遊技機演出特殊カスタム情報要求フォーム生成手段1155aは、遊技機演出特殊カスタムサービスの供給要求に係るフォームを生成する際に参照される特殊カスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1155a-1を更に有している。次に、遊技機サーバV100における、ユーザ情報管理装置V1300は、ホール情報管理手段V1330を有している。ここで、ホール情報管理手段V1330は、ホールに関する情報を一時記憶するためのホール情報一時記憶手段V1331を有している。また、ホール情報一時記憶手段V1331は、ホール情報を登録するためのホール情報管理用テーブルV1331aと、夫々のホールにおける遊技機の設置状況を管理するためのホール毎遊技機設置履歴情報管理用テーブルV1331bと、を更に有している。

30

40

【0316】

ここで、表50は、ホール情報管理用テーブルV1331aの一例である。本例に示さ

50

れるように、ホール情報管理用テーブルV1331aは、ホールを一意に識別するための識別子（ホールID、ホール名）と、ホールに関する各種情報（本例では、所在地）と、夫々のホールにおいて遊技機機種ごとの演出機能カスタム操作可能範囲（ホールカスタムレベル（HカスタムLV））と、から構成されている。尚、ホールカスタムレベルは、後述するホール毎遊技機設置履歴情報管理用テーブルV1331b内の設置期間に基づき決定されるよう構成されているが、ホールカスタムレベルと設置期間との相関関係は特に限定されず、例えば、算術的な相関関係（例えば、設置期間÷10（小数点以下切り捨て）＝ホールカスタムレベル）、としてもよいし、ホールカスタムレベルと設置期間との相関関係を定めたテーブルを設けるよう構成してもよい。

【表50】

（表50）

【ホール情報管理用テーブル】

ホールID	ホール名	所在地(都道府県)	HカスタムLV			
			PA	PB	PC	PD
H0001	ホールA	東京都	2	1	0	2
H0002	ホールB	神奈川県	0	0	3	0
H0003	ホールC	北海道	1	0	0	0
H0004	ホールD	大阪府	2	2	5	2
H0005	ホールE	東京都	0	1	1	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【0317】

次に、表51は、ホール毎遊技機設置履歴情報管理用テーブルV1331bの一例である。本例に示されるように、ホール毎遊技機設置履歴情報管理用テーブルV1331bは、遊技機機種を一意に識別するための識別子（機種ID、機種名）と、夫々の遊技機機種におけるホールでの設置期間（例えば、遊技機のリリース日から起算して算出）と、から構成されている。

【表51】

（表51）

【ホール毎遊技機設置履歴情報管理用テーブル】

ホールID	機種ID	機種名	設置期間(日)
H0001	PA	パチンコ機A	20
H0001	PB	パチンコ機B	10
H0001	PC	パチンコ機C	0
H0001	PD	パチンコ機D	22

【0318】

次に、表52は、特殊カスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1155a-1の一例である。本例に示されるように、ホールでのパチンコ遊技機100の演出機能をカスタマイズできる内容（演出特殊カスタム内容）には夫々、移動体通信端末T100での指示可否指定が登録されている（表中の「○」が指示可、「×」が指示不可）。そして、指示可否指定はホールカスタムごとに異なっており、ホールカスタムレベルが高くなるにつれて、指示可となる指定が増えていくよう構成されている。即ち、ホールにおける遊技機機種の設置期間が長期間となるにつれて、指示可となる演出特殊カスタム内容が多種多様に増加していくこととなる。また、本テーブルには、演出特殊カスタム内容の用途となる内容（イベント内容）があわせて登録されているため、演出特殊カスタム内容を選択する際に、ホール側での運営方法を通知することも可能である。即ち、遊技機システム10を介して、本サービスの提供元（例えば、遊技機メーカー）からホール側に対して、本サービスを活用した運営方法を提案できるのである。ここで、ホール側によって設定される遊技機演出特殊カスタム内容（表52参照）は、遊技者によって設定される前述の

10

20

30

40

50

遊技機演出カスタム内容（表 1 5 参照）及び遊技機演出機能カスタム内容（表 4 0 参照）に含まれないよう構成されている。その理由としては、ホール側で設定したカスタム内容が遊技者によって設定されるカスタム内容によって変更されてしまうことによって、ホール側で意図している運用方法が阻害されることを回避するためである。しかしながら、これには限定されず、遊技機演出特殊カスタム内容が遊技機演出カスタム内容又は遊技機演出機能カスタム内容に含まれていてもよい。その場合には、ホール側によって設定されている遊技機演出特殊カスタム内容と同一のカスタマイズ内容は、遊技者によって設定不可とするよう構成しておけばよい。そして、演出特殊カスタム内容の特筆すべき点は、遊技機演出機能カスタム内容において、デフォルト値として選択確率（選択頻度）が「無」である演出態様が含まれている（即ち、パチンコ遊技機 1 0 0 内に予め設けられてはいるものの、当該演出が表示されない）点である。これら演出の目的は、同一の遊技機が長期間設置された場合において、遊技者が演出態様に飽きてしまうことを防ぐため、遊技機のリリース当初には当該演出を一切表示させず、所定の設置期間が経過（即ち、ホールカスタムレベルが所定値に到達）したことを契機として、演出特殊カスタム内容として選択可能とし、ホール側によって設定されて初めて表示されるのである。即ち、遊技機の製品ライフサイクルにあわせて適宜新たな演出態様を遊技者に公開することで、遊技機の延命を図ることを狙いとしているのである。更に、本サービスの提供元（例えば、遊技機メーカー）は、当該所定の設置期間として任意の期間を設定することが可能であるため、遊技機メーカーが主体となって遊技機の製品ライフサイクルをコントロールすることも可能となるのである。

【表 5 2】

(表 52)

【遊技機演出特殊カスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブル】

機種ID	イベント内容	カスタムID	演出カスタム内容	指示可否指定（「○」は指示可、「×」は指示不可）			
				HカスタムLV0	HカスタムLV1	...	HカスタムLV10
PA	「7」の付く日はサービスデー	HPA-C019	大当たり時に「7」図柄の表示頻度を「高」に設定	○	○	...	○
PA	「3」の付く日はサービスデー	HPA-C020	大当たり時に「3」図柄の表示頻度を「高」に設定	×	○	...	○
PA	キャラクタAの日	HPA-C037	キャラクタAが表示されるスーパーリーチAの信頼度を「高」に設定	×	○	...	○
PA	キャラクタBの日	HPA-C038	キャラクタBが表示されるスーパーリーチBの信頼度を「高」に設定	×	×	...	○
PA	新演出ステージA解禁日	HPA-C057	演出ステージAへの移行頻度を「無」から「高」に設定	×	×	...	○
PA	新演出ステージB解禁日	HPA-C058	演出ステージBへの移行頻度を「無」から「高」に設定	×	×	...	○
PA	新リーチ演出A解禁日	HPA-C077	リーチ演出Aの選択頻度を「無」から「高」に設定	×	×	...	○
PA	新リーチ演出B解禁日	HPA-C078	リーチ演出Bの選択頻度を「無」から「高」に設定	×	×	...	○
PA	新キャラクタA解禁日	HPA-C097	キャラクタAが表示されるリーチAの信頼度を「無」から「高」に設定	×	×	...	○
PA	新キャラクタB解禁日	HPA-C098	キャラクタBが表示されるリーチAの信頼度を「無」から「高」に設定	×	×	...	○
PB	「7」の付く日はサービスデー	HPB-C001	大当たり時に「7」図柄の表示頻度を「高」に設定	×	○	...	○
PB	「3」の付く日はサービスデー	HPB-C002	大当たり時に「3」図柄の表示頻度を「高」に設定	×	○	...	○
PB	キャラクタCの日	HPB-C021	キャラクタCが表示されるスーパーリーチCの信頼度を「高」に設定	×	○	...	○
PB	キャラクタDの日	HPB-C022	キャラクタDが表示されるスーパーリーチDの信頼度を「高」に設定	×	×	...	○

【0 3 1 9】

（特殊サービス／システムフロー）

次に、本最良形態に係る遊技機システム 1 0 の処理の流れを説明する。はじめに、本最良形態における遊技機システム 1 0 は、ホール側に対する特殊サービスとしてホールの店舗情報を取り扱うためのホール管理サービスを提供する。また、ホール管理サービスが提供されていることを前提として、遊技機演出特殊カスタムサービスを提供する。以下、これらサービスについて詳述する。

【0 3 2 0】

（特殊サービス／システムフロー／ホール管理／パチンコ遊技機 1 0 0 の処理 1 2 - 1）

次に、図 5 4 は、本最良形態の変更例に係る遊技機システム 1 0 の、ホール管理サービスのシステムフローである。はじめに、パチンコ遊技機 1 0 0 の処理を実行する。まず、ステップ 1 0 2 - S 1 2 及びステップ 1 0 4 - S 1 2 で、QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g は、ユーザ情報登録用の QRコード発行処理を実行し、ユーザ情報登録用の QRコードを生成して演出表示装置 2 3 1 0 に表示する。ここで、図示しないが、ステップ 1 0 2 - S 1 2 及び 1 0 4 - S 1 2 は、図 2 5 のステップ 6 8 1 0 とは異なるタイミングで実行

される処理であり、QRコード発行制御手段2322gに予め記憶されているホール情報登録用のQRコードを表示するのみの処理である。また、当該QRコードの表示処理を実行するタイミングとしては、遊技者が操作困難なタイミングであることがセキュリティを高める点において好適であり、例えば、電源投入直後もしくは電源投入直後において演出操作装置4000による所定手順の操作時等を挙げることができる。

【0321】

(特殊サービス／システムフロー／ホール管理／移動体通信端末T100の処理12-1)

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S12で、画像撮影装置T1500は、パチンコ遊技機100の演出表示装置2310に表示されているホール情報登録用のQRコードを撮像すると共に、2次元コード信号撮込制御手段T1111は、該撮像したホール情報登録用のQRコードを、2次元コード信号撮込情報一時記憶手段T1113に一時記憶する。ここで、画像撮影装置1500は、情報入力装置T1200の所定操作（例えば、任意のキーの押圧等）により撮像を行う。次に、ステップ108-S12で、2次元コード信号解析手段T1112は、2次元コード信号撮込情報一時記憶手段T1113に一時記憶されたホール情報登録用のQRコードを解析し、ホール情報登録要求のリクエスト発信先となる遊技機サーバV100のURLを取得して、該取得したURLを2次元コード信号解析結果情報一時記憶手段T1112aに一時記憶する。次に、ステップ110-S12で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、2次元コード信号解析結果情報一時記憶手段T1112aに一時記憶された遊技機サーバV100のURLを取得し、URLによって示される遊技機サーバV100に対して、ホール情報登録要求のリクエストを送信する。

【0322】

(特殊サービス／システムフロー／ホール管理／遊技機サーバV100の処理12-1)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ112-S12で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信されたホール情報の登録を要求するリクエスト（ホール情報登録要求リクエスト）を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ114-S12で、ホール管理サービス供給制御手段V1170は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶されたホール情報登録要求リクエストに基づき、ホール情報登録要求フォーム生成手段V1171を実行して、ホール情報登録要求フォームを生成すると共に、ホール情報登録要求フォーム生成手段V1171は、該生成したホール情報登録要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、ホール情報登録要求フォームとは、ホール情報管理用テーブルV1331a（表50参照）の項目の内、移動体通信端末T100側からの提供を要するホールの店舗情報（本例では、ホール名、所在地）について、移動体通信端末T100側での入力を促すフォームである。次に、ステップ116-S12で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されているホール情報登録要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0323】

(特殊サービス／システムフロー／ホール管理／移動体通信端末T100の処理12-2)

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ118-S12で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたホール情報登録要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ120-S12で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたホール情報登録要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ122-S12で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている（即ち、レスポ

ンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶されている) ホール情報登録要求フォームの内容に従って、入力をする各種項目に情報を入力する。次に、ステップ 1 2 4 - S 1 2 で、リクエスト信号送信制御手段 T 1 1 2 0 は、ステップ 1 2 2 - S 1 2 で入力された情報を含むホール情報登録要求フォーム(入力済みフォーム)をリクエスト送信情報一時記憶手段 T 1 1 2 1 に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置 T 1 4 0 0 を介して遊技機サーバ V 1 0 0 へ送信する。

【0324】

(特殊サービス/システムフロー/ホール管理/遊技機サーバ V 1 0 0 の処理 1 2 - 2)

次に、遊技機サーバ V 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 2 6 - S 1 2 で、リクエスト信号受信制御手段 V 1 1 1 0 は、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 から送信されたホール情報登録要求フォーム(入力済みフォーム)を、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 2 8 - S 1 2 で、ホール管理サービス供給制御手段 V 1 1 7 0 は、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶されたホール情報登録要求フォーム(入力済みフォーム)の入力情報を取り出すと共に、ホール情報管理手段 V 1 3 3 0 は、該入力情報をホール情報一時記憶手段 V 1 3 3 1 内のホール情報管理用テーブル V 1 3 3 1 a に記憶(登録)する。次に、ステップ 1 3 0 - S 1 2 で、ホール管理サービス供給制御手段 V 1 1 3 0 は、ホール専用 Web ページへアクセスするための URL (ホール専用 Web ページ URL) をレスポンス送信情報一時記憶手段 V 1 1 2 1 に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段 V 1 1 2 0 は、該一時記憶されている URL を、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 へ送信する。ここで、ホール専用 Web ページとは、後述する各種サービスの提供を受けることができるページであり、ページ内には遊技機サーバ V 1 0 0 側で管理されている最新のホール情報が表示され、遊技機サーバ V 1 0 0 側に各種サービスを要求するためのメニュー項目が表示されている。

【0325】

(特殊サービス/システムフロー/ホール管理/移動体通信端末 T 1 0 0 の処理 1 2 - 3)

次に、移動体通信端末 T 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 3 2 - S 1 2 で、レスポンス信号受信制御手段 T 1 1 3 0 は、無線通信装置 T 1 4 0 0 を介して遊技機サーバ V 1 0 0 から送信されたホール専用 Web ページ URL を、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 3 4 - S 1 2 で、情報保存手段 T 1 1 5 0 は、レスポンス受信情報一時記憶手段 T 1 1 3 1 に一時記憶されたホール専用 Web ページ URL を、URL 情報記憶手段 T 1 1 5 1 に登録する。次に、リクエスト信号送信制御手段 T 1 1 2 0 は、URL 情報記憶手段 T 1 1 5 1 に登録されたホール専用 Web ページ URL を参照し、該 URL によって示される遊技機サーバ V 1 0 0 に対して、ホール専用 Web ページの配信を要求するリクエスト(ホール専用 Web ページ配信要求リクエスト)を送信する。

【0326】

(特殊サービス/システムフロー/ホール管理/遊技機サーバ V 1 0 0 の処理 1 2 - 3)

次に、遊技機サーバ V 1 0 0 の処理へ移行する。まず、ステップ 1 3 8 - S 1 2 で、リクエスト信号受信制御手段 V 1 1 1 0 は、情報通信装置 V 1 4 0 0 を介して移動体通信端末 T 1 0 0 から送信されたホール専用 Web ページ配信要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶する。次に、ステップ 1 4 0 - S 1 2 で、ホール管理サービス供給制御手段 V 1 1 7 0 は、リクエスト受信情報一時記憶手段 V 1 1 1 1 に一時記憶されたホール専用 Web ページ配信要求リクエストに基づき、ホール情報一時記憶手段 V 1 3 3 1 内のホール情報管理用テーブル V 1 3 3 1 a からホールの店舗情報(本例では、ホール名、所在地であり、ステップ 1 2 2 - S 1 2 において移動体通信端末 T 1 0 0 側で入力されている)及びホールカスタムレベル(現段階では初期値であり、本例では、初期のレベル値として 0 がセットされる)を取得する。次に、ステップ 1 4 2 - S 1 2 で、ホール管理サービス供給制御手段 V 1 1 7 0 は、ホール専用 Web ページを生成

すると共に、取得したホールの店舗情報、遊技機機種ごとのホールカスタムレベルを該ホール専用Webページに埋め込む。次に、ステップ144-S12で、ホール管理サービス供給制御手段V1170は、生成したホール専用Webページをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているホール専用Webページを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0327】

(特殊サービス／システムフロー／ホール管理／移動体通信端末T100の処理12-4)

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ146-S12で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたホール専用Webページを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。そして、ステップ148-S12で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたホール専用Webページを、情報表示装置T1200に表示する。

【0328】

以上の処理により、移動体通信端末T100から送信されたホールの店舗情報が、遊技機サーバV100へホール情報として登録され、以降、移動体通信端末T100はホール専用Webページに表示されている各種サービスを要求するためのメニュー項目が選択されることで、各種サービスに係るリクエスト信号を遊技機サーバV100へ送信することができるようになる。尚、本最良形態では、ホール情報登録用のQRコードをパチンコ遊技機100にて表示するよう構成されているが、これには限定されない。例えば、ステップ128-S12で、本サービスの提供元が直接遊技機サーバV100を操作することにより、ホール情報をホール情報管理用テーブルV1331aに登録することも可能であり、セキュリティ性を高める観点からは好適である。

【0329】

(特殊サービス／システムフロー／遊技機演出特殊カスタム／移動体通信端末T100の処理13-1)

次に、図55は、本最良形態の変更例に係る遊技機システム10の、遊技機演出特殊カスタムサービスのシステムフローである。はじめに、移動体通信端末T100の処理を実行する。まず、ステップ102-S13で、移動体通信端末T100は、ホール専用Webページを情報表示装置T1200に表示する。ここで、ステップ102-S13の処理は、ホール管理サービスのシステムフローにおけるステップ136-S12、遊技機サーバV100の処理12-3、移動体通信端末T100の処理12-4と同等であることを補足しておく。次に、ステップ104-S13で、移動体通信端末T100は、遊技機サーバV100に対してパチンコ遊技機100の演出カスタム指示に係る情報を要求するリクエスト(遊技機演出特殊カスタム情報要求リクエスト)を送信する。ここで、遊技機演出特殊カスタム情報要求リクエストは、ホール専用Webページに表示されている遊技機演出特殊カスタム情報を要求するためのメニュー項目が選択されることで送信されるが、メニュー項目は遊技機機種ごと(本例では、パチンコ機A、パチンコ機B、パチンコ機C、パチンコ機Dの何れか)に分かれて表示されている。即ち、遊技機演出特殊カスタム情報要求リクエスト送信時には、カスタマイズ対象となる遊技機機種を識別するための情報(本例では、機種ID)も同時に送信される。

【0330】

(特殊サービス／システムフロー／遊技機演出特殊カスタム／遊技機サーバV100の処理13-1)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ106-S13で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信された遊技機演出特殊カスタム情報要求リクエストを、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ108-S13で、遊技

機連動サービス供給制御手段V1150は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶された遊技機演出特殊カスタム情報要求リクエストに基づき、遊技機演出特殊カスタム情報要求フォーム生成手段V1155aを実行して、遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームを生成すると共に、遊技機演出特殊カスタムサービス供給手段V1155は、該生成した遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶する。ここで、遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームとは、パチンコ遊技機100に記憶されている各種演出の内、演出で用いられる画像データや音声データの変更指示や、パチンコ遊技機100における演出発生頻度の変更指示等の指定を促すフォームである。また、遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームを生成する際には、まず、(1)遊技機演出特殊カスタムサービス供給手段V1155は、ホール情報一時記憶手段V1331内のホール情報管理用テーブルV1331aを参照して、カスタマイズ対象となる遊技機機種におけるホールカスタムレベルを取得する。次に、(2)遊技機演出特殊カスタムサービス供給手段V1155は、取得したホールカスタムレベルに基づき特殊カスタム可能範囲毎要求フォーム生成用参照テーブルV1155a-1を参照し、「指示可」と指定されている全てのカスタム情報(即ち、カスタムID、イベント内容、演出カスタム内容)を取得する。そして、(3)遊技機演出特殊カスタム情報要求フォーム生成手段V1155aは、遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームを生成する際に、遊技機演出特殊カスタムサービス供給手段V1155が取得したカスタム情報のみを該フォームに埋め込む。以上の(1)～(3)の処理により、遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームは、カスタマイズ対象となる遊技機機種におけるホールカスタムレベルに応じたカスタム情報を有する形で生成されることとなる。次に、ステップ110-S13で、レスポンス信号送信制御手段V1120は、レスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶されている遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

【0331】

(特殊サービス／システムフロー／遊技機演出特殊カスタム／移動体通信端末T100の処理13-2)

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ112-S13で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信された遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。次に、ステップ114-S13で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶された遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームを情報表示装置T1200に表示する。次に、ステップ116-S13で、情報入力装置T1300は、情報表示装置T1200に表示されている(即ち、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されている)遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームの内容に従って、カスタマイズ内容を指定入力する。ここで、遊技機演出特殊カスタム情報要求フォームにはステップ108-S13で埋め込まれたカスタム情報のみ選択することができるため、それら選択可能なカスタマイズ内容の中から指定入力することとなる。次に、ステップ118-S13で、リクエスト信号送信制御手段T1120は、ステップ116-S13で入力された情報を含む遊技機演出特殊カスタム情報要求フォーム(入力済みフォーム)をリクエスト送信情報一時記憶手段T1121に一時記憶すると共に、該一時記憶された情報を、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100へ送信する。

【0332】

(特殊サービス／システムフロー／遊技機演出特殊カスタム／遊技機サーバV100の処理13-2)

次に、遊技機サーバV100の処理へ移行する。まず、ステップ120-S13で、リクエスト信号受信制御手段V1110は、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100から送信された遊技機演出特殊カスタム情報要求フォーム(入力済みフォーム)を、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶する。次に、ステップ12

2-S13で、遊技機演出特殊カスタムサービス供給手段V1155は、リクエスト受信情報一時記憶手段V1111に一時記憶された遊技機演出特殊カスタム情報要求フォーム（入力済みフォーム）の入力情報（指定されたカスタムID）を取り出すと共に、遊技演出特殊カスタム情報暗号化手段V1145は、当該取得した情報に基づき演出特殊カスタムパスワードを生成する。次に、ステップ126-S13で、遊技機演出特殊カスタムサービス供給手段V1155は、生成した演出特殊カスタムパスワードを表示するためのWebページ（パスワード表示用Webページ）を生成すると共に、生成した演出特殊カスタムパスワードを該パスワード表示用Webページに埋め込む。次に、ステップ128-S13で、遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140は、生成したパスワード表示用Webページをレスポンス送信情報一時記憶手段V1121に一時記憶すると共に、レスポンス信号送信制御手段V1120は、該一時記憶されているパスワード表示用Webページを、情報通信装置V1400を介して移動体通信端末T100へ送信する。

10

【0333】

（特殊サービス／システムフロー／遊技機演出特殊カスタム／移動体通信端末T100の処理13-3）

次に、移動体通信端末T100の処理へ移行する。まず、ステップ130-S13で、レスポンス信号受信制御手段T1130は、無線通信装置T1400を介して遊技機サーバV100から送信されたパスワード表示用Webページを、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶する。そして、ステップ132-S13で、情報表示制御手段T1140は、レスポンス受信情報一時記憶手段T1131に一時記憶されたパスワード表示用Webページを、情報表示装置T1200に表示する。

20

【0334】

（特殊サービス／システムフロー／遊技機演出特殊カスタム／パチンコ遊技機100の処理13-1）

次に、パチンコ遊技機100の処理へ移行する。まず、ステップ134-S13及びステップ136-S13で、入力情報解析制御手段2322hは、所定の入力操作による入力操作内容に基づき、演出特殊カスタム指示内容を導出すると共に、入力情報反映制御手段2322jは、同該導出した内容に基づき演出カスタム内容登録用テーブル2322a-3-1及び演出機能カスタム内容登録用テーブル2322a-3-2にセットする。次に、ステップ138-S13で、装図表示内容変更手段2322a-7は、演出カスタム内容登録用テーブル2322a-3-1の内容に基づき、演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3の内容を更新すると共に、演出機能カスタム内容登録用テーブル2322a-3-2の内容に基づき、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4を更新する。そして、パチンコ遊技機100は、遊技者の所定の操作に基づき遊技を進行する。

30

【0335】

本最良形態の変更例に係る特殊サービスによれば、複数存在している演出内容決定用テーブル（即ち、演出パターンの出現頻度等の使用候補が内在）及び／又は演出内容記憶手段（即ち、演出で用いられる画像データや音声データ等の使用候補が内在）の内、どれを使用可能とするかを、外部サーバが出力した演出強制設定情報に基づき決定できるよう構成されているため、例えば、遊技場運営者（ホール）に対して当該演出強制設定情報を供給することにより、ホール側で容易に遊技機の演出態様を適宜変更することが可能となり、遊技者が演出態様に飽きてしまうことを防ぐことができるため、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果を奏する。

40

【0336】

更に、前記効果に加え、外部サーバから出力される演出強制設定情報は、当該演出強制設定情報を用いたホール側での運営方法に係る情報に基づき決定されるよう構成されているため、演出態様の変更に係る活用方法をホール側に伝達することが可能となるという効果を奏する。

【0337】

更に、前記効果に加え、演出強制設定情報の供給先を遊技者とホールとで異ならせると

50

共に、演出強制設定情報に基づく演出態様の変更内容を異ならせることができるよう構成されているため、ホール側でのみ変更可能な演出態様を設けることが可能となる。即ち、当該ホール側によって変更された演出態様は、遊技者からは変更不可となることで、ホール側で意図している運用方法が阻害されることを回避することが可能となるという効果を奏する。

【0338】

更に、前記効果に加え、夫々のホールにおける遊技機の設置期間等に応じて使用可能となる演出態様が新たに追加されるよう外部サーバから演出強制設定情報を発信できるよう構成することも可能であるため、外部サーバの運営者（例えば、遊技機メーカー）側が、使用可能となる演出態様の種類をコントロールすることができ、遊技機の製品ライフサイクルにあわせて適宜変更可能な演出態様を増加させることで、遊技機メーカーが主体となって遊技機のライフサイクルの延命を図ることが可能となるという効果を奏する。

10

【0339】

（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例4-2）

尚、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例4）」において示したように、非遊技媒体特典をポイント化することによって、全ての機種を跨いだ特典として扱うよう構成することが可能である。ここで、本例においては、非遊技媒体特典をポイント化するに際して、あるミッション内容が達成された場合において、当該あるミッション内容に対して割り当てられた所定のポイントがユーザに付与されるよう構成（表42にて例示）されているが、このようなポイント割り当て方法には何ら限定されない。特に、このようなポイント割り当て方法においては、パチンコ遊技機100又は遊技機サーバV100側にてミッション内容が予め定められたテーブルを備える必要があると共に、遊技履歴に基づくミッション内容の達成可否の管理、並びに、ミッション内容の達成状況に基づくポイントへの変換処理等が行えるよう構成しておく必要がある。そこで、このような構成よりも簡易な構成にてポイント割り当て及びポイント付与が実現可能となる構成の一例を、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例4-2）」とし、以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

20

【0340】

次に、図56は、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例4-2）」における、装図変動内容決定用抽選テーブル2322a-1-1の一例である。はじめに、本最良形態からの変更点は、当該テーブルにおいて「ポイント」欄が追加されている点であり、その目的は、主遊技図柄の変動態様に基づき決定される装飾図柄の変動態様（変動内容）の夫々に対応した所定のポイントを割り当てることである。例えば、通常遊技状態（時短無し）でのハズレ時における装飾図柄の変動態様「リーチなしA」には「ポイント=1」が対応しており、通常遊技状態（時短無し）での当り時における装飾図柄の変動態様「リーチなしA」には、「ポイント=300」が対応している。即ち、一の図柄変動において選択率が高い装飾図柄の変動態様には低いポイント値が割り当てられている一方、当該選択率が低い装飾図柄の変動態様には高いポイント値が割り当てられているのである。

30

【0341】

次に、図57は、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例4-2）」における、図21のステップ6100（1）及びステップ6200（2）のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。はじめに、本最良形態からの変更点は、ステップ6108（変）についてであり、その目的は、装飾図柄の変動態様を決定した際、当該決定した装飾図柄の変動態様に割り当てられたポイント値を取得することである。即ち、ステップ6108（変）で、装図表示内容決定手段2322a-1は、ステップ6104で決定された装飾図柄の変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル2322a-1-1の「ポイント」欄を参照してポイント値を取得すると共に、当該取得したポイント値を演出表示関連情報一時記憶手段2322cに一時記憶する。

40

【0342】

50

次に、図 5 8 は、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例 4-2）」における、図 2 4 のステップ 6 7 0 0 のサブルーチンに係る、遊技履歴情報更新処理のフローチャートである。はじめに、本最良形態からの変更点は、ステップ 6 7 1 1-1（変）及びステップ 6 7 1 1-2（変）についてであり、その目的は、遊技履歴更新フラグがオンである状況下、換言すれば、遊技履歴情報復元サービスを利用して遊技を進行している状況下（図 3 5 参照）、装飾図柄の変動態様に基づき取得したポイント値を累積することである。即ち、ステップ 6 7 1 1-1（変）で、遊技履歴更新制御手段 2 3 2 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリア内を参照し、当該図柄変動が終了したか否か（例えば、オンであった図柄変動中フラグがオフとなったか否か）を判定する。ステップ 6 7 1 1-1（変）で Yes の場合、ステップ 6 7 1 1-2（変）で、遊技履歴更新制御手段 2 3 2 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c に一時記憶されたポイント値（換言すれば、当該図柄変動において取得したポイント値）を、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の取得ポイント累積カウンタに加算する。

10

【0 3 4 3】

次に、図 5 9 は、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例 4-2）」における、図 2 5 のステップ 6 8 0 0 のサブルーチンに係る、遊技履歴更新終了処理（QRコード発行制御処理）のフローチャートである。はじめに、本最良形態からの変更点は、ステップ 6 8 1 0（変）及びステップ 6 8 1 2（変）についてであり、その目的は、累積されたポイント値に係る情報を QRコードへ盛り込み発行することである。即ち、ステップ 6 8 1 0（変）で、QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の取得ポイント累積カウンタのカウント値に基づき QRコード情報を生成して（遊技履歴やミッション達成状況等の情報に含めた形で生成して）演出表示装置 2 3 1 0 上に表示する。次に、ステップ 6 8 1 2（変）で、QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の取得ポイント累積カウンタをクリア（遊技履歴やミッション達成状況等の情報も併せてクリア）する。尚、図示しないが、このようにして生成された QRコード情報は、図 4 9 に示すようなシステムフローによって遊技機サーバ V 1 0 0 側へ移送され、ユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル V 1 3 1 2 a（表 4 3 参照）における、遊技機毎に付与されたポイントの合計値（機種毎ポイント）として累積されることとなる。即ち、パチンコ遊技機 1 0 0 側では、遊技履歴更新フラグがオンとなったことを契機として、ポイント値 = 0 の状況下からポイント値が累積されると共に、QRコード情報を生成して表示したことを契機として、ポイント値 = 0 の状況へとリセットされる一方、遊技機サーバ V 1 0 0 側では、このようなりセット処理を実行しないため、移送されたポイント値は累積され記憶され続けることとなる。

20

30

【0 3 4 4】

以上のような構成とすることで、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例 4-2）」によれば、装飾図柄の変動態様ごとに割り当てられたポイント値が、一の図柄変動が終了する度に加算されていくと共に、当該ポイント値の合計値を非遊技媒体特典として付与することが可能となるため、全ての遊技機機種を跨いだ特典として扱うよう構成することができるのである。更に、遊技機機種に本来備わっているテーブル及び処理ルーチンを利用してポイント割り当て及びポイント付与が実現可能となるため、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例 4）」よりも簡易な構成にて実現可能となるのである。尚、本例では、一の図柄変動において付与されるポイント値は、遊技の状況に応じて一義的に決定される（固定値となる）よう構成されているが、これには限定されず、特定の条件を充足した際には、当該付与されるポイント値を増減させるよう構成してもよい。より具体的には、例えば、遊技機サーバ V 1 0 0 側から発行されるパスワードにポイント値を増減させる情報（例えば、付与されるポイント値を 2 倍にする旨の指示情報）を含ませておき、パチンコ遊技機 1 0 0 側では、当該パスワードの入力に基づき遊技履歴更新フラグがオンとしてポイント値を累積する場合には、当該ポイント値を増減させる（例えば、当該ポイント値を 2 倍にする）よう構成する例を挙げることができる。

40

【0 3 4 5】

50

(遊技履歴情報復元サービス／変更例１)

尚、「(システムフロー／遊技履歴情報復元サービス／遊技機サーバV100の処理2-2)」において示したように(図35参照)、あるユーザの遊技履歴情報が遊技機サーバV100側に送信された場合、遊技機サーバV100において当該あるユーザに係るミッション達成状況が更新されると共に、当該更新されたミッション達成状況から導出されたミッション達成率に基づき、配信レベル及びカスタムレベルが更新される。そして、当該あるユーザのユーザ専用Webページには、更新された配信レベル及びカスタムレベルが表示される構成について例示されている。このような構成は、換言すれば、遊技機サーバV100側に送信された遊技履歴情報を、当該送信された時点で遊技機サーバV100にて配信レベル及びカスタムレベルという遊技履歴情報の蓄積度合いを示す指標へと変換する構成である。しかしながら、これには限定されず、当該送信された時点では遊技機サーバV100にて遊技履歴情報をそのまま保存しておき、詳細な遊技履歴情報をユーザに提供するように構成してもよい。その場合には、図25のS6810で、遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1の内容に基づきQRコード情報を生成するに際して、遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1の内容(表16参照)を全て盛り込んだ上で生成するように構成しておく。そして、当該生成されたQRコード情報に基づき、あるユーザの遊技履歴情報が遊技機サーバV100側に送信された場合、遊技機サーバV100において当該遊技履歴情報(換言すれば、表16の内容と同等の情報)を個人情報として保存するように構成しておくのである。このように構成することで、当該あるユーザのユーザ専用Webページ上にて、個人情報として保存された詳細な遊技履歴情報を閲覧可能なサービス(又は第三者に公開可能なサービス)を提供することができるのである。

【0346】

また、あるユーザの遊技履歴情報が遊技機サーバV100側に送信された際、遊技機サーバV100側において当該送信された遊技履歴情報を受信した日時(タイムスタンプ)を併せて保存しておくことで、詳細な遊技履歴情報を日毎に分けて表示(例えば、ユーザ専用Webページ上にて日記形式で表示)するように構成することも可能である。尚、このような構成とする場合には、パチンコ遊技機100側において現在時刻を取得できるよう構成しておく(例えば、サブ基板側にリアルタイムクロックを設けておき)、図25のS6810で、遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1の内容に基づきQRコード情報を生成するに際して、当該生成時の現在時刻をQRコード情報に盛り込むよう構成しておくことで、より正確なタイムスタンプを保存することができる。また、パチンコ遊技機100側において現在時刻を取得できるよう構成した場合には、遊技を開始したタイミング(例えば、図19のS6406終了時のタイムスタンプ)や大当たりが発生したタイミング(例えば、図23のS6308終了時のタイムスタンプ)等、様々なタイミングでの現在時刻を遊技履歴情報として保存しておくことが可能となるため、ユーザ専用Webページ上にて、より日記形式に近い形で遊技履歴情報を表示することができるのである。尚、このような遊技履歴情報を閲覧可能なサービスを、コンテンツ段階配信サービスの一つとして提供するように構成してもよい。即ち、遊技履歴情報の蓄積度合いを導出する機能(本例では、配信レベルを導出する機能)と連動させ、配信レベルに応じて提供するサービスを異ならしめる(例えば、配信レベルが所定値に到達するまでは、遊技履歴情報が日記形式で表示されるサービスが提供されない、等)よう構成することも可能である。

【0347】

(遊技履歴情報復元サービス／変更例２)

尚、図35に示されるシステムフローにおいて、遊技機サーバV100は常時通電状態に維持され、移動体通信端末T100に対して常時サービス提供可能な状態にあると共に、移動体通信端末T100と遊技機サーバV100との通信も常時確立可能な状態にあるのが一般的な運用方法である。他方、パチンコ遊技機100は遊技場の営業時間内において通電状態にあるため、遊技場に設置されているパチンコ遊技機100にて遊技している限りにおいては、遊技者は当該営業時間内においてのみ遊技履歴情報を蓄積可能となり、遊技者間での遊技履歴情報の蓄積度合いの違いは、期間的な観点において公正な条件下で

生じたものであることが担保される。しかしながら、近年、パチンコ遊技機は個人で所有されることが少なくないため、パチンコ遊技機100を個人で所有しており、遊技場の営業時間外においても遊技履歴情報を蓄積可能とする遊技者が存在する場合には、遊技者間での遊技履歴情報の蓄積度合いの違いが、期間的な観点において公正な条件下で生じたものではなくなる恐れがある。このような事態を回避するための方法として、あるユーザの遊技履歴情報が遊技機サーバV100側に送信された際、遊技機サーバV100側において当該送信された遊技履歴情報が、遊技場に設置されているパチンコ遊技機100にて蓄積されたものであるか否かを判定する方法が考えられる。例えば、図25のS6810で、遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1の内容に基づきQRコード情報を生成するに際して、遊技機毎に割り振られた識別子（例えば、パチンコ遊技機100の製品ID）をQRコード情報に盛り込むよう構成すると共に、遊技機サーバV100側では当該識別子が割り当てられた遊技機が遊技場に設置された遊技機であるか否かを判定する方法を挙げることができる。しかしながら、このような方法では、遊技機サーバV100側にて遊技機の流通情報を把握しておく必要があるため、サービス提供に係るシステム構成の複雑化や運用コストの増大等を招いてしまう。そこで、このような構成よりも簡易な構成にて、前述のような事態を回避するための構成を、「（遊技履歴情報復元サービス／変更例2）」とし、以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

【0348】

次に、図60は、「（遊技履歴情報復元サービス／変更例2）」における、図19のステップ6400のサブルーチンに係る、遊技履歴更新開始処理のフローチャートである。はじめに、本最良形態からの変更点は、ステップ6405-1（変）及びステップ6405-2（変）についてであり、その目的は、パチンコ遊技機100において遊技機サーバV100側から発行されたパスワード入力可能期間を設けることである。即ち、ステップ6405-1（変）で、遊技履歴更新制御手段2322fは、任意の手法に基づき（例えば、サブ基板側にリアルタイムクロックを設けておき）現在時刻（例えば、時分秒）を取得する。次に、ステップ6405-2（変）で、遊技履歴更新制御手段2322fは、当該取得した現在時刻が所定の時間内（例えば、9:00～23:00）であるか否かを判定する。ステップ6405-2（変）でYesの場合には、ステップ6406以降の処理にて、遊技履歴情報の蓄積開始指示情報となる、演出操作装置4000を介しての所定の入力操作（例えばパスワード入力）を受付可能とする。他方、ステップ6405-2（変）でNoの場合には、ステップ6406以降の処理が実行されないため、当該所定の入力操作が受付不可となり、遊技履歴情報の蓄積が開始されないこととなる。

【0349】

次に、図61は、「（遊技履歴情報復元サービス／変更例2）」における、図25のステップ6800のサブルーチンに係る、遊技履歴更新終了処理（QRコード発行制御処理）のフローチャートである。はじめに、本最良形態からの変更点は、ステップ6803-1（変）及びステップ6803-2（変）についてであり、その目的は、パチンコ遊技機100においてQRコード情報の発行終了時期を設けることである。即ち、ステップ6803-1（変）で、QRコード発行制御手段2322gは、任意の手法に基づき（例えば、サブ基板側にリアルタイムクロックを設けておき）現在時刻（例えば、時分秒）を取得する。次に、ステップ6803-2（変）で、QRコード発行制御手段2322gは、当該取得した現在時刻が所定の時間内（例えば、9:00～23:00）であるか否かを判定する。ステップ6803-2（変）でYesの場合には、ステップ6802以降の処理にて、QRコードの発行指示情報となる、演出操作装置4000による所定手順の操作（例えば、QRコード発行を指示する専用の操作ボタンの操作）待ち状態となる。他方、ステップ6803-2（変）でNoの場合には、ステップ6810に移行し、演出操作装置4000による所定手順の操作を介することなくQRコードの発行処理が実行されることとなる。

【0350】

以上のような構成とすることで、「（遊技履歴情報復元サービス／変更例2）」によれ

ば、所定時間内（本例では、9：00～23：00）においては、遊技機サーバV100側から発行されたパスワードをパチンコ遊技機100へ入力可能であり、パチンコ遊技機100へのQRコードの発行指示操作も可能である一方、所定時間外（例えば、23：00～9：00）においては、遊技機サーバV100側から発行されたパスワードをパチンコ遊技機100へ入力不可となる。そして、当該所定時間外となったことを契機として、パチンコ遊技機100において、それまでに蓄積した遊技履歴情報に基づくQRコードが強制的に発行されると共に、当該蓄積した遊技履歴情報がクリアされることとなる。その結果、パチンコ遊技機100において発行されたQRコードに含まれる遊技履歴情報は、当該所定時間内に蓄積されたものであることが担保されるのである。よって、遊技者間での遊技履歴情報の蓄積度合いの違いが、期間的な観点において公正な条件下で生じたものであることを担保すると共に、パチンコ遊技機100側の処理のみで実現できるため、サービス提供に係るシステム構成の複雑化や運用コストの増大等を招いてしまう事態を回避することができることとなる。尚、このような構成とする場合、当該所定時間を変更可能とするよう構成（例えば、サブ入力ボタンを操作することで変更可能とするよう構成）しておくことで、遊技場ごとの営業時間の差異を吸収できるが、パチンコ遊技機100を個人で所有している場合も変更可能となってしまうため、当該所定時間の変更許容範囲を設けておく（例えば、遊技場の営業時間として法的に許容されている範囲内で変更可能とする）ことが望ましい。

10

【0351】

また、パチンコ遊技機100において発行されたQRコードに含まれる遊技履歴情報が、遊技場での営業時間内に蓄積されたものであるか否かを、遊技機サーバV100側で判定するよう構成してもよい。より具体的には、「（遊技履歴情報復元サービス／変更例1）」にて前述したように、QRコード情報に現在時刻を盛り込むよう構成し、遊技履歴の蓄積を開始するタイミング（例えば、図19のS6406終了時のタイムスタンプ）及び遊技履歴の蓄積を終了するタイミング（例えば、図25のS6810実行時のタイムスタンプ）での現在時刻をQRコード情報に盛り込むのである。そして、当該QRコード情報を受信した遊技機サーバV100側では、遊技履歴の蓄積を開始したタイミング及び遊技履歴の蓄積を終了したタイミングが何れも遊技場の営業時間内であるか否かを判定するよう構成すればよい。

20

【0352】

（特殊サービス／変更例1）

尚、「（特殊サービス）」において示したように（図55参照）、パチンコ遊技機100での演出にて用いられる画像データや音声データ等を遊技場運営者側で適宜変更可能とするサービスを提供するよう構成することが可能である。また、その場合には、遊技機の設置期間に応じて当該サービス内容が異なるよう構成（設置期間が長期間となるに伴い、変更可能となる内容が増加）する点について例示した。しかしながら、遊技機の設置期間とは異なるファクタに応じて当該サービス内容が異なるよう構成してもよい。そこで、このような構成の一例を、「（特殊サービス／変更例1）」とし、以下、本最良形態からの変更点についてのみ説明する。

30

【0353】

次に、図62は、「（特殊サービス／変更例1）」における、図18の演出制御手段2320が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。はじめに、本最良形態からの変更点は、ステップ7000（変）についてであり、その目的は、パチンコ遊技機100が設置されている遊技場を特定するための識別子（ホールID）を設定可能にすることである。即ち、ステップ7000（変）で、演出制御手段2320は、後述するホールID設定処理を実行する。

40

【0354】

次に、図63は、「（特殊サービス／変更例1）」における、図62のステップ7000（変）のサブルーチンに係る、ホールID設定処理のフローチャートである。まず、ステップ7002（変）で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段23

50

22c内のホールID設定済みフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ7002(変)でYesの場合、ステップ7004(変)で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグ領域を参照し、現在遊技が実行されていないか否か(本例では、デモ表示中であるか否か)を判定する。ステップ7004(変)でYesの場合、ステップ7006(変)で、表示制御手段2322は、情報受信手段2321を参照し、演出操作装置4000を介して所定の入力操作(例えば、ホールID設定用メニューの選択操作)があったか否かを判定する。ステップ7006(変)でYesの場合、ステップ7008(変)で、表示制御手段2322は、サブメイン基板側のROMに記憶された遊技場に係る情報(ホール名、所在地等の遊技場を特定するための情報)を読み出し、演出表示装置2310上に表示する。尚、当該サブメイン基板側のROMに記憶された遊技場に係る情報は、遊技機サーバV100側に設けられているホール情報管理用テーブル(表50参照)における遊技場に係る情報(本例では、ホールID、ホール名、所在地)と同一の情報である{但し、パチンコ遊技機100の製品出荷後(ROM封印後)において、遊技機サーバV100側に遊技場に係る情報が追加された場合には、その限りではない}。次に、ステップ7010(変)で、表示制御手段2322は、情報受信手段2321を参照し、演出操作装置4000を介して遊技場を特定するための入力操作(例えば、ホール名の選択操作)があったか否かを判定する。ステップ7010(変)でYesの場合、ステップ7012(変)で、表示制御手段2322は、当該選択されたホール名に対応したホールIDを、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内にセットする。次に、ステップ7014(変)で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内のホールID設定済みフラグをオンにし、次の処理(ステップ6400の遊技履歴更新開始処理)に移行する。尚、ステップ7002(変)、ステップ7004(変)、ステップ7006(変)又はステップ7010(変)でNoの場合には、次の処理(ステップ6400の遊技履歴更新開始処理)に移行する。

10

20

【0355】

次に、図64は、「(特殊サービス/変更例1)」における、図25のステップ6800のサブルーチンに係る、遊技履歴更新終了処理(QRコード発行制御処理)のフローチャートである。はじめに、本最良形態からの変更点は、ステップ6809-1(変)、ステップ6809-2(変)及びステップ6810(変)についてであり、その目的は、ある遊技者の遊技履歴情報及びホールIDに基づき、遊技場ごとに特典を付与するための情報(ホール特典ポイント情報)をQRコードに盛り込むことである。即ち、ステップ6809-1(変)で、QRコード発行制御手段2322gは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内のホールID設定済みフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6809-1(変)でYesの場合、ステップ6809-2(変)で、QRコード発行制御手段2322gは、遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1内の遊技履歴登録用テーブル2322f-1-1及びミッション達成状況登録用テーブル2322f-1-2の内容に基づき、所定の変換ルールに則り(例えば、表42や図56に示されるような変換ルール)、遊技履歴情報をポイント化すると共に、ホールIDを付与した(ホールIDと対にした)ホール特典ポイント情報を導出する。次に、ステップ6810(変)で、QRコード発行制御手段2322gは、当該導出したホール特典ポイント情報に基づきQRコード情報を生成して(遊技履歴やミッション達成状況等の情報に含めた形で生成して)演出表示装置2310上に表示する。尚、図示しないが、このようにして生成されたQRコード情報は、図49に示すようなシステムフローによって遊技機サーバV100側へ移送されると共に、遊技機サーバV100側ではホールIDに基づき、ホール特典ポイント情報を遊技場ごと(及び遊技機ごと)に累積して加算可能なテーブル(例えば、図66に示すようなホール情報管理用テーブル)にて蓄積されることとなる。

30

40

【0356】

以上のような構成とすることで、「(特殊サービス/変更例1)」によれば、例えば、当該蓄積されたホール特典ポイント情報に応じて、表52に示されるような演出カスタム内容を異ならせることで、ある遊技場に設置されている遊技機の稼働状況というファクタ

50

に応じて、当該ある遊技場の運営者側に提供するサービス（本例では、パチンコ遊技機 100 での演出にて用いられる画像データや音声データ等を遊技場運営者側で適宜変更可能とするサービス）を異ならせるよう構成することが可能となる。また、遊技場ごとに蓄積されたホール特典ポイント情報を遊技機ごとに比較し、ランキング形式にて遊技者に公表することで、当該遊技機の稼働状況に係る情報を遊技者に提供することも可能である。尚、その場合には、より多くのホール特典ポイント情報が蓄積された遊技場の運営者側に対して、より多くのサービスを提供できる {例えば、当該遊技機における演出カスタム内容を豊富にする、ポイントを消費して遊技場運営に係るアメニティ商品（カタログ、小冊子、POP 広告等の電子データ）をダウンロード可能とする} よう構成しておき、遊技場運営者側の参加意欲を高めることが好適である。また、本例のような構成とした場合、ホール特典ポイントは、何れの遊技者が何れの遊技場にて蓄積したものであるかを特定することも可能であるため、ランキング上位の遊技場にてポイントを蓄積した遊技者に対しても、より多くのサービスを提供できるよう構成しておき、遊技者側の参加意欲をも高めることが更に好適である。

10

【0357】

尚、「（特典共有サービス／遊技機間特典共有サービス／変更例 1～3）」において前述したように、遊技性が異なる複数種類の遊技機機種間においてミッション内容及びミッション達成状況を共有することで、遊技機の稼働状況をコントロールすることが可能となり得る。ここで、近年においては、遊技性は同一であるが大当たり確率や特別遊技時に獲得できる出玉等を異ならせた複数種類の遊技機（所謂、ミドルスペック、ライトスペック等のスペック違い機種）が存在しており、これらスペック違い機種の遊技機機種間においてもミッション内容及びミッション達成状況を共有することは可能である。このような場合、当該スペック違い機種の遊技機において、共有された同一のミッション内容を割り当てた際には、大当たり確率が高いスペック機種の方が、当該共有された同一のミッションを達成容易となり得る {例えば、表 4 1 を参照して説明すると、ミッション ID = P - M053、ミッション内容 = 「大当たり後 100 回転以内に再度大当たり」に着目し、大当たり確率が低いスペック機種 = 機種 A (PA) 及び大当たり確率が高いスペック機種 = 機種 B (PB) と仮定すると、機種 B にて当該ミッションを達成する（機種 B におけるリンク先ミッション ID = PB - M053、ミッション内容 = 「大当たり後 100 回転以内に再度大当たり」を達成する）ことで、機種 A でも当該ミッションを達成したと見做される}。

20

30

【0358】

よって、（1）当該スペック違い機種の遊技機へ均等に遊技者を誘導したい場合には（換言すれば、稼働状況を均等に維持したい場合には）、当該ミッション達成確率が同等となるよう調整すればよい（例えば、前述のケースである場合、ミッション ID = P - M053 に対応した、機種 B におけるリンク先ミッション ID 「PB - M053」のミッション内容を、「大当たり後 50 回転以内に再度大当たり」とする、又は機種 B におけるリンク先ミッション ID 「PB - M053」を、「PB - M052」に変更する）。他方、（2）当該ミッション達成確率が相違するよう調整した場合には、スペック違い機種の遊技機において、当該ミッションが達成容易である特定の遊技機へ遊技者を誘導することができることとなる。尚、スペック違い機種の遊技機は、時間差を設けてリリースされることが多いため、前述した（1）と（2）を遊技機のリリース後の期間に基づき切り替えるよう構成することが好適となる場合がある。より具体的には、例えば、大当たり確率が高いスペック機種のリリース後の 3 週間後に大当たり確率が低いスペック機種をリリースする流れであった場合、大当たり確率が高いスペック機種のリリース後において 3 週間が経過するまでは、前述した（1）の方法を採用し、当該リリース後の 3 週間経過時においては、前述した（2）の方法を採用することで、先にリリースした大当たり確率が高いスペック機種の稼働状況が低下してしまうことを回避し得るのである。尚、当該共有されたミッション達成確率の調整操作は、遊技機サーバ V100 側において操作可能である（換言すれば、パチンコ遊技機 100 内に記憶されているミッション内容を変更することなく調整可能である）ため、当該調整操作を遊技場運営者側が実行できるよう構成することも可能である。その

40

50

場合には、遊技場運営者側での操作性を高めることが好適であるため、例えば、当該共有されたミッションの達成難易度を予め定めておき、当該達成難易度に基づく遊技場運営者側での調整操作（選択操作）に基づき、遊技機サーバV100側において前述の（１）や（２）を自動的に実行するよう構成してもよい。また、スペック違い機種種の遊技機の内の何れの遊技機に対する調整操作であるかを遊技場運営者側に指定させ、当該指定に基づき遊技機サーバV100側において前述の（１）や（２）を実行するよう構成してもよい。

【0359】

尚、「（特典共有サービス／遊技者間特典共有サービス）」において前述したように、ある特定のユーザが主催者となってグループを作成することが可能であると共に、グループ内に所属するメンバが協同してミッションを達成させる（グループミッション1を実行する）よう構成することが可能である。ここで、前述したように、グループミッション1とは、あるグループに対して複数種類のミッションが課せられ、当該複数種類のミッションの内のあるミッション内容を、「当該あるグループ内に所属する何れかのメンバが達成した際」には、当該あるグループ内の他のメンバも達成したものと見做されるミッションである。そして、当該あるグループに対して課せられた複数種類のミッションを全て達成することで、当該あるグループ内に所属する全てのメンバに特典が付与されるのである。しかしながら、「当該あるグループ内に所属する何れかのメンバが達成した際」との条件とした場合、当該あるグループに所属しており且つ何れのミッションも達成していないメンバに対しても特典が付与されるため、メンバ間での協同意識が低下してしまう恐れがある。

【0360】

そこで、「当該あるグループ内に所属する何れかのメンバが達成した際」との条件を、「当該あるグループ内に所属する所定人数のメンバが達成した際」との条件とするよう構成することで、メンバ間での協同意識を向上させることが可能となる。より具体的には、例えば、表48を参照して説明すると、グループミッションID=GM1-M001、グループミッション内容「大当たり時にプレミアム画像SAが表示される」とのミッション内容は、ミッション達成難易度が低く（大当たり時に表示される確率が高く）、グループミッションID=GM1-M003、グループミッション内容「大当たり時にプレミアム画像SCが表示される」とのミッション内容は、ミッション達成難易度が低く（大当たり時に表示される確率が低く）なるよう構成されていた場合、前者（ミッション達成難易度低）においては「当該あるグループ内に所属する全員のメンバが達成した際」に、グループミッション達成状況に「○」が登録されるよう構成する一方、後者（ミッション達成難易度高）においては「当該あるグループ内に所属する半数以上のメンバが達成した際」に、グループミッション達成状況に「○」が登録されるよう構成するのである。このように、ミッション達成難易度に応じて「所定人数」を異ならせることで、グループとして達成すべきミッション達成難易度を適宜調整可能となると共に、メンバ間での協同意識を向上することが可能となるのである。尚、「ある特定のユーザが主催者となってグループを作成することが可能」との構成において、当該ある特定のユーザは遊技者であることには限定されず、法人（例えば、遊技機に係る情報誌の出版社、遊技場運営者等）が主催者となってグループを作成することも可能であることを補足しておく。

【0361】

ここで、本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Aは、
情報の出力制御を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機100）と、
無線又は有線により情報を送受信可能なユーザ端末（移動体通信端末T100）と、
ユーザ端末（移動体通信端末T100）と対応したユーザに関する情報を管理する外部サーバ（遊技機サーバV100）と
を含む遊技機システム（遊技機システム10）であって、
遊技機（パチンコ遊技機100）は、

ユーザを特定するためのユーザ特定情報、遊技結果の監視を開始する旨の監視開始情報及び遊技結果の監視を終了する旨の監視終了情報を入力可能な情報入力手段（演出操作装

10

20

30

40

50

置 4 0 0 0) と、

情報入力手段 (演出操作装置 4 0 0 0) により入力されたユーザ特定情報を一時記憶するユーザ特定情報一時記憶手段 (ユーザ特定情報一時記憶手段 2 3 2 2 h-1) と、

情報入力手段 (演出操作装置 4 0 0 0) による監視開始情報を受信した後から監視終了情報を受信するまでの遊技結果の推移に関する情報を、遊技進行に伴い更新して一時記憶する遊技進行推移一時記憶手段 (遊技履歴情報一時記憶手段 2 3 2 2 f-1) と、

情報入力手段 (演出操作装置 4 0 0 0) による監視終了情報を受信した後、ユーザ特定情報一時記憶手段 (ユーザ特定情報一時記憶手段 2 3 2 2 h-1) に一時記憶されたユーザ特定情報と当該遊技機の種類を特定するための遊技機特定情報と遊技進行推移一時記憶手段 (遊技履歴情報一時記憶手段 2 3 2 2 f-1) に一時記憶された遊技結果の推移に関する情報とに基づき、コード情報 (QRコード) を生成して出力するコード情報出力制御手段 (QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g) と

を有しており、

ユーザ端末 (移動体通信端末 T 1 0 0) は、

遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) のコード情報出力制御手段 (QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g) により出力されたコード情報 (QRコード) を取得するコード情報取得手段 (2次元コード信号撮込制御手段 T 1 1 1 1) と、

外部サーバ (遊技機サーバ V 1 0 0) に対し、コード情報取得手段 (2次元コード信号撮込制御手段 T 1 1 1 1) が取得したコード情報 (QRコード) に基づき、コード情報 (QRコード) と対応したコード情報対応情報を外部サーバ (遊技機サーバ V 1 0 0) に送信するコード情報対応情報送信制御手段 (2次元コード情報移送制御手段 T 1 1 1 0) とを有しており、

外部サーバ (遊技機サーバ V 1 0 0) は、

複数種の遊技機に関する遊技結果の推移に関する情報をユーザ毎に一時記憶するための手段であって、遊技結果の推移に関する情報として、前記複数種の遊技機毎に複数設定されている課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能な遊技機毎課題クリア状況情報を一時記憶可能であり、且つ、異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一群化し共通課題として管理し、更には、一群化された当該複数の課題のいずれかがクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みである旨の共通課題クリア済情報を一時記憶可能な遊技結果推移管理手段 (遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段 V 1 3 1 4 a) と、

ユーザ端末 (移動体通信端末 T 1 0 0) のコード情報対応情報送信制御手段 (2次元コード情報移送制御手段 T 1 1 1 0) からのコード情報対応情報に基づき、ユーザ特定情報と遊技機特定情報と遊技結果の推移に関する情報とを導出し、遊技結果推移管理手段 (遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段 V 1 3 1 4 a) における当該ユーザに関する当該遊技機での遊技結果の推移に関する情報を更新する遊技結果推移情報更新制御手段 (遊技機間遊技履歴共有管理手段 V 1 3 1 4) と、

遊技結果推移管理手段 (遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段 V 1 3 1 4 a) に一時記憶されている共通課題クリア済情報に基づき、ユーザに対して特典情報を送信する特典情報送信制御手段 (遊技機連動サービス供給制御手段 V 1 1 5 0) とを有しており、

ユーザ端末 (移動体通信端末 T 1 0 0) は、

外部サーバ (遊技機サーバ V 1 0 0) の特典情報送信制御手段 (遊技機連動サービス供給制御手段 V 1 1 5 0) から送信された特典情報を受信する特典情報受信制御手段 (レスポンス信号受信制御手段 T 1 1 3 0)

を更に有する、ユーザが遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) で遊技することにより蓄積された遊技結果と対応して当該ユーザに特典情報が付与され得る遊技機システム (遊技機システム 1 0) の一部を構成し得る遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) であって、前記情報入力手段 (演出操作装置 4 0 0 0) と、前記ユーザ特定情報一時記憶手段 (ユーザ特定情報一時記憶手段 2 3 2 2 h-1) と、前記遊技進行推移一時記憶手段 (遊技履歴情報一時記憶

10

20

30

40

50

手段 2 3 2 2 f-1) と、前記コード情報出力制御手段 (QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g) と、を有することを特徴とする遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) である。

又は、より好適には、

遊技結果推移管理手段 (遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段 V 1 3 1 4 a) は、

異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一群化し前記ある共通課題として管理するに際し、ある遊技機における課題と当該ある遊技機とは異なる遊技機における課題との課題内容が相違する課題を当該複数の課題とする。

又は、より好適には、

遊技結果推移管理手段 (遊技機間共有ミッション達成状況一時記憶手段 V 1 3 1 4 a) は、

異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一群化し前記ある共通課題とは異なる共通課題として管理するに際し、一群化された当該複数の課題の全てがクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みである旨の共通課題クリア済情報を一時記憶可能である。

又は、より好適には、

前記異なる複数種の遊技機とは、遊技者にとって有利な特別遊技への移行確率である当選確率が相違する及び／又は一の特別遊技の実行にて遊技者に付与される出球量の平均値が相違する及び／又は特別遊技の実行後における遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技への移行確率が相違する遊技機 (例えば、所謂スペック違い機種の遊技機) であって、同一の課題であったとしても、ある遊技機でのクリア確率と当該ある遊技機と異なる遊技機でのクリア確率が相違し得る。

【0362】

また、本発明が適用される好適なパチンコ遊技機 B は、

情報の出力制御を実行可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) と、

無線又は有線により情報を送受信可能なユーザ端末 (移動体通信端末 T 1 0 0) と、

ユーザ端末 (移動体通信端末 T 1 0 0) と対応したユーザに関する情報を管理する外部サーバ (遊技機サーバ V 1 0 0) と

を含む遊技機システム (遊技機システム 1 0) であって、

遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) は、

複数のグループの中から一のグループを特定するためのグループ特定情報、一のグループ内の複数のユーザの中から一のユーザを特定するためのユーザ特定情報、遊技結果の監視を開始する旨の監視開始情報及び遊技結果の監視を終了する旨の監視終了情報を入力可能な情報入力手段 (演出操作装置 4 0 0 0) と、

情報入力手段 (演出操作装置 4 0 0 0) により入力されたグループ特定情報とユーザ特定情報を一時記憶するユーザ特定情報一時記憶手段 (ユーザ特定情報一時記憶手段 2 3 2 2 h-1) と、

情報入力手段 (演出操作装置 4 0 0 0) による監視開始情報を受信した後から監視終了情報を受信するまでの遊技結果の推移に関する情報を、遊技進行に伴い更新して一時記憶する遊技進行推移一時記憶手段 (遊技履歴情報一時記憶手段 2 3 2 2 f-1) と、

情報入力手段 (演出操作装置 4 0 0 0) による監視終了情報を受信した後、ユーザ特定情報一時記憶手段 (ユーザ特定情報一時記憶手段 2 3 2 2 h-1) に一時記憶されたグループ特定情報とユーザ特定情報と遊技進行推移一時記憶手段 (遊技履歴情報一時記憶手段 2 3 2 2 f-1) に一時記憶された遊技結果の推移に関する情報とに基づき、コード情報 (QRコード) を生成して出力するコード情報出力制御手段 (QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g) と

を有しており、

ユーザ端末 (移動体通信端末 T 1 0 0) は、

遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) のコード情報出力制御手段 (QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g) により出力されたコード情報 (QRコード) を取得するコード情報取得手段

10

20

30

40

50

(２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１)と、

外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)に対し、コード情報取得手段(２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１)が取得したコード情報(ＱＲコード)に基づき、コード情報(ＱＲコード)と対応したコード情報対応情報を外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)に送信するコード情報対応情報送信制御手段(２次元コード情報移送制御手段Ｔ１１１０)とを有しており、

外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)は、

グループ毎且つユーザ毎に設けられた、グループ内におけるユーザの遊技結果の推移を一時記憶するための手段であって、各ユーザに対して課されている複数の課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能なユーザ毎課題クリア状況情報を一時記憶可能であり、且つ、グループに属する複数のユーザに跨って課されている複数の共通した課題を一群化し共通課題として管理し、更には、一群化された当該複数の課題のいずれかがクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みである旨の共通課題クリア済情報を一時記憶可能な遊技結果推移管理手段(グループミッション１達成状況一時記憶手段Ｖ１３２２ａ－１)と、

ユーザ端末(移動体通信端末Ｔ１００)のコード情報対応情報送信制御手段(２次元コード情報移送制御手段Ｔ１１１０)からのコード情報対応情報に基づき、グループ特定情報とユーザ特定情報と遊技結果の推移に関する情報とを導出し、当該グループ内の当該ユーザに関する遊技結果の推移に関する情報を更新する遊技結果推移情報更新制御手段(グループミッション１達成状況更新制御手段Ｖ１３２２ａ)と、

遊技結果推移管理手段(グループミッション１達成状況一時記憶手段Ｖ１３２２ａ－１)に一時記憶されている共通課題クリア済情報に基づき、グループ及び／又はユーザに対して特典情報を送信する特典情報送信制御手段(遊技機連動サービス供給制御手段Ｖ１１５０)と

を有しており、

ユーザ端末(移動体通信端末Ｔ１００)は、

外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)の特典情報送信制御手段(遊技機連動サービス供給制御手段Ｖ１１５０)から送信された特典情報を受信する特典情報受信制御手段(レスポンス信号受信制御手段Ｔ１１３０)

を更に有する、ユーザが遊技機(パチンコ遊技機１００)で遊技することにより蓄積された遊技結果と対応して当該ユーザに特典情報が付与され得る遊技機システム(遊技機システム１０)の一部を構成し得る遊技機(パチンコ遊技機１００)であって、前記情報入力手段(演出操作装置４０００)と、前記ユーザ特定情報一時記憶手段(ユーザ特定情報一時記憶手段２３２２ｈ－１)と、前記遊技進行推移一時記憶手段(遊技履歴情報一時記憶手段２３２２ｆ－１)と、前記コード情報出力制御手段(ＱＲコード発行制御手段２３２２ｇ)と、を有することを特徴とする遊技機(パチンコ遊技機１００)である。

又は、より好適には、

遊技結果推移管理手段(グループミッション１達成状況一時記憶手段Ｖ１３２２ａ－１)は、

グループに属する複数のユーザに跨って課されている複数の共通した課題を一群化し前記ある共通課題とは異なる共通課題として管理するに際し、一群化された当該複数の課題の内の所定数がクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みである旨の共通課題クリア済情報を一時記憶可能である。

又は、より好適には、

外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)は、

遊技結果推移管理手段(グループミッション１達成状況一時記憶手段Ｖ１３２２ａ－１)における前記所定数を変更可能である。

【０３６３】

また、本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Ｃは、

情報の出力制御を実行可能な遊技機(パチンコ遊技機１００)と、

無線又は有線により情報を送受信可能なユーザ端末（移動体通信端末 T 1 0 0）と、
ユーザ端末（移動体通信端末 T 1 0 0）と対応したユーザに関する情報を管理する外部
サーバ（遊技機サーバ V 1 0 0）と
を含む遊技機システム（遊技機システム 1 0）であって、
遊技機（パチンコ遊技機 1 0 0）は、

複数のグループの中から一のグループを特定するためのグループ特定情報、一のグルー
プ内の複数のユーザの中から一のユーザを特定するためのユーザ特定情報、遊技結果の監
視を開始する旨の監視開始情報及び遊技結果の監視を終了する旨の監視終了情報を入力可
能な情報入力手段（演出操作装置 4 0 0 0）と、

情報入力手段（演出操作装置 4 0 0 0）により入力されたグループ特定情報とユーザ特
定情報を一時記憶するユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段 2 3 2
2 h - 1）と、

情報入力手段（演出操作装置 4 0 0 0）による監視開始情報を受信した後から監視終了
情報を受信するまでの遊技結果の推移に関する情報を、遊技進行に伴い更新して一時記憶
する遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段 2 3 2 2 f - 1）と、

情報入力手段（演出操作装置 4 0 0 0）による監視終了情報を受信した後、ユーザ特定
情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段 2 3 2 2 h - 1）に一時記憶されたグル
ープ特定情報とユーザ特定情報と遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段
2 3 2 2 f - 1）に一時記憶された遊技結果の推移に関する情報とに基づき、コード情報
（Q Rコード）を生成して出力するコード情報出力制御手段（Q Rコード発行制御手段 2
3 2 2 g）と
を有しており、

ユーザ端末（移動体通信端末 T 1 0 0）は、

遊技機（パチンコ遊技機 1 0 0）のコード情報出力制御手段（Q Rコード発行制御手段
2 3 2 2 g）により出力されたコード情報（Q Rコード）を取得するコード情報取得手段
（2次元コード信号撮込制御手段 T 1 1 1 1）と、

外部サーバ（遊技機サーバ V 1 0 0）に対し、コード情報取得手段（2次元コード信号
撮込制御手段 T 1 1 1 1）が取得したコード情報（Q Rコード）に基づき、コード情報（
Q Rコード）と対応したコード情報対応情報を外部サーバ（遊技機サーバ V 1 0 0）に送
信するコード情報対応情報送信制御手段（2次元コード情報移送制御手段 T 1 1 1 0）と
を有しており、

外部サーバ（遊技機サーバ V 1 0 0）は、

グループ毎且つユーザ毎に設けられた、グループ内におけるユーザの遊技結果の推移を
一時記憶するための手段であって、グループに対して課されている複数の課題のそれぞれ
についてクリア済みであるか否かを把握可能なグループ毎課題クリア状況情報を一時記憶
可能である遊技結果推移一時記憶手段（グループミッション2達成状況一時記憶手段 V 1
3 2 2 b - 1）と、

ユーザ端末（移動体通信端末 T 1 0 0）のコード情報対応情報送信制御手段（2次元コ
ード情報移送制御手段 T 1 1 1 0）からのコード情報対応情報に基づき、グループ特定情
報とユーザ特定情報と遊技結果の推移に関する情報とを導出し、当該グループ内の当該ユ
ーザに関する遊技結果の推移に関する情報を更新する遊技結果推移情報更新制御手段（グ
ループミッション2達成状況更新制御手段 V 1 3 2 2 b）と、

グループに対して課されている複数の課題のそれぞれについて、課題を課す順番とどの
ユーザに割り振るかを決定する課題割り振り手段（グループミッション2割り振り手段 V
1 3 2 2 b - 2）と、

二番目の課題以降については、前回の課題が課されたユーザが当該前回の課題をクリア
したか否かを判定し、当該前回の課題がクリアされたと判定した場合には、課題割り振り
手段（グループミッション2割り振り手段 V 1 3 2 2 b - 2）の決定に基づき、次の課題
を次のユーザに課することを許可する課題許可手段（グループミッション2許可手段 V 1 3
2 2 b - 3）と、

10

20

30

40

50

遊技結果推移一時記憶手段（グループミッション2達成状況一時記憶手段V1322b-1）に一時記憶されているグループ毎課題クリア状況情報に基づき、グループ及び／又はユーザ（例えば課題をクリアしたユーザのみ）に対して特典情報を送信する特典情報送信制御手段（遊技機連動サービス供給制御手段V1150）とを有しており、

ここで、遊技結果推移情報更新制御手段（グループミッション2達成状況更新制御手段V1322b）は、課題割り振り手段（グループミッション2割り振り手段V1322b-2）が決定した課題について、課題割り振り手段（グループミッション2割り振り手段V1322b-2）が決定した順番及び課題振り分け手段（グループミッション2割り振り手段V1322b-2）が決定したユーザが当該課題をクリアした場合にのみ、グループ毎課題クリア状況情報を更新し、

ユーザ端末（移動体通信端末T100）は、

外部サーバ（遊技機サーバV100）の特典情報送信制御手段（遊技機連動サービス供給制御手段V1150）から送信された特典情報を受信する特典情報受信制御手段（レスポンス信号受信制御手段T1130）

を更に有する、ユーザが遊技機（パチンコ遊技機100）で遊技することにより蓄積された遊技結果と対応して当該ユーザに特典情報が付与され得る遊技機システム（遊技機システム10）の一部を構成し得る遊技機（パチンコ遊技機100）であって、前記情報入力手段（演出操作装置4000）と、前記ユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段2322h-1）と、前記遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1）と、前記コード情報出力制御手段（QRコード発行制御手段2322g）と、を有することを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機100）である。

【0364】

また、本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Dは、

情報の出力制御を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機100）と、

無線又は有線により情報を送受信可能なユーザ端末（移動体通信端末T100）と、

ユーザ端末（移動体通信端末T100）と対応したユーザに関する情報を管理する外部サーバ（遊技機サーバV100）と

を含む遊技機システム（遊技機システム10）であって、

遊技機（パチンコ遊技機100）は、

複数のグループの中から一のグループを特定するためのグループ特定情報、一のグループ内の複数のユーザの中から一のユーザを特定するためのユーザ特定情報、遊技結果の監視を開始する旨の監視開始情報及び遊技結果の監視を終了する旨の監視終了情報を入力可能な情報入力手段（演出操作装置4000）と、

情報入力手段（演出操作装置4000）により入力されたグループ特定情報とユーザ特定情報を一時記憶するユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段2322h-1）と、

情報入力手段（演出操作装置4000）による監視開始情報を受信した後から監視終了情報を受信するまでの遊技結果の推移に関する情報を、遊技進行に伴い更新して一時記憶する遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1）と、

情報入力手段（演出操作装置4000）による監視終了情報を受信した後、ユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段2322h-1）に一時記憶されたグループ特定情報とユーザ特定情報と遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段2322f-1）に一時記憶された遊技結果の推移に関する情報とに基づき、コード情報（QRコード）を生成して出力するコード情報出力制御手段（QRコード発行制御手段2322g）と

を有しており、

ユーザ端末（移動体通信端末T100）は、

遊技機（パチンコ遊技機100）のコード情報出力制御手段（QRコード発行制御手段2322g）により出力されたコード情報（QRコード）を取得するコード情報取得手段

10

20

30

40

50

(２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１)と、

外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)に対し、コード情報取得手段(２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１)が取得したコード情報(ＱＲコード)に基づき、コード情報(ＱＲコード)と対応したコード情報対応情報を外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)に送信するコード情報対応情報送信制御手段(２次元コード情報移送制御手段Ｔ１１１０)とを有しており、

外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)は、

グループ毎且つユーザ毎に設けられた、グループ内におけるユーザの遊技結果の推移を一時記憶するための手段であって、各ユーザに対して課されている一又は複数の課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能な課題クリア状況情報を一時記憶可能である遊技結果推移一時記憶手段(グループミッション３達成状況一時記憶手段Ｖ１３２２ｃ－１)と、

ユーザ端末(移動体通信端末Ｔ１００)のコード情報対応情報送信制御手段(２次元コード情報移送制御手段Ｔ１１１０)からのコード情報対応情報に基づき、グループ特定情報とユーザ特定情報と遊技結果の推移に関する情報とを導出し、当該グループ内の当該ユーザに関する遊技結果の推移に関する情報を更新する遊技結果推移情報更新制御手段(グループミッション３達成状況更新制御手段Ｖ１３２２ｃ)と、

当該グループに属するユーザからの指示に基づき、当該グループに属する一又は複数の他のユーザに対して、特定の課題を設定する特定課題設定創出制御手段(グループ内課題ミッション創出制御手段Ｖ１３２２ｃ－２)と、

特定課題設定創出制御手段(グループ内課題ミッション創出制御手段Ｖ１３２２ｃ－２)が設定した前記特定の課題を新たな課題とした課題クリア状況情報を遊技結果推移一時記憶手段(グループミッション３達成状況更新制御手段Ｖ１３２２ｃ)に登録する遊技結果推移条件創出更新制御手段(グループ内課題ミッション創出更新制御手段Ｖ１３２２ｃ－３)と、

遊技結果推移一時記憶手段(グループミッション３達成状況一時記憶手段Ｖ１３２２ｃ－１)に一時記憶されている遊技結果の推移に関する情報に基づき、前記特定の課題がクリアされているか否かを判定し、当該特定の課題がクリアされている場合には、当該特定の課題が課されていたユーザに対して特典情報を送信する特典情報送信制御手段(遊技機連動サービス供給制御手段Ｖ１１５０)と、

を有しており、

ユーザ端末(移動体通信端末Ｔ１００)は、

外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)の特典情報送信制御手段(遊技機連動サービス供給制御手段Ｖ１１５０)から送信された特典情報を受信する特典情報受信制御手段(レスポンス信号受信制御手段Ｔ１１３０)

を更に有する、ユーザが遊技機(パチンコ遊技機１００)で遊技することにより蓄積された遊技結果と対応して当該ユーザに特典情報が付与され得る遊技機システム(遊技機システム１０)の一部を構成し得る遊技機(パチンコ遊技機１００)であって、前記情報入力手段(演出操作装置４０００)と、前記ユーザ特定情報一時記憶手段(ユーザ特定情報一時記憶手段２３２２ｈ－１)と、前記遊技進行推移一時記憶手段(遊技履歴情報一時記憶手段２３２２ｆ－１)と、前記コード情報出力制御手段(ＱＲコード発行制御手段２３２２ｇ)と、を有することを特徴とする遊技機(パチンコ遊技機１００)である。

【０３６５】

また、本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Ｅは、

情報の出力制御を実行可能な遊技機(パチンコ遊技機１００)と、

無線又は有線により情報を送受信可能なユーザ端末(移動体通信端末Ｔ１００)と、

ユーザ端末(移動体通信端末Ｔ１００)と対応したユーザに関する情報を管理する外部サーバ(遊技機サーバＶ１００)と

を含む遊技機システム(遊技機システム１０)であって、

遊技機(パチンコ遊技機１００)は、

ユーザを特定するためのユーザ特定情報、遊技結果の監視を開始する旨の監視開始情報及び遊技結果の監視を終了する旨の監視終了情報を入力可能な情報入力手段（演出操作装置４０００）と、

情報入力手段（演出操作装置４０００）により入力されたユーザ特定情報を一時記憶するユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段２３２２ｈ－１）と、

情報入力手段（演出操作装置４０００）による監視開始情報を受信した後から開始終了情報を受信するまでの遊技結果の推移に関する情報を、遊技進行に伴い更新して一時記憶する遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段２３２２ｆ－１）と、

情報入力手段（演出操作装置４０００）による監視終了情報を受信した後、ユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一時記憶手段２３２２ｈ）に一時記憶されたユーザ特定情報と遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段２３２２ｆ－１）に一時記憶された遊技結果の推移に関する情報とに基づき、コード情報（ＱＲコード）を生成して出力するコード情報出力制御手段（ＱＲコード発行制御手段２３２２ｇ）とを有しており、

ユーザ端末（移動体通信端末Ｔ１００）は、

遊技機（パチンコ遊技機１００）のコード情報出力制御手段（ＱＲコード発行制御手段２３２２ｇ）により出力されたコード情報（ＱＲコード）を取得するコード情報取得手段（２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１）と、

外部サーバ（遊技機サーバＶ１００）に対し、コード情報取得手段（２次元コード信号撮込制御手段Ｔ１１１１）が取得したコード情報（ＱＲコード）に基づき、コード情報（ＱＲコード）と対応したコード情報対応情報を外部サーバ（遊技機サーバＶ１００）に送信するコード情報対応情報送信制御手段（２次元コード情報移送制御手段Ｔ１１１０）とを有しており、

外部サーバ（遊技機サーバＶ１００）は、

ユーザ毎に設けられた、ユーザの遊技結果の推移を一時記憶するための手段であって、遊技結果の推移に関する情報として、各ユーザに対して課されている一又は複数の課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能なユーザ毎課題クリア状況情報を一時記憶可能である遊技結果推移一時記憶手段（ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段Ｖ１３１２における遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルＶ１３１２ｂ）と、

ユーザ端末（移動体通信端末Ｔ１００）のコード情報対応情報送信制御手段（２次元コード情報移送制御手段Ｔ１１１０）からのコード情報対応情報に基づき、ユーザ特定情報と遊技結果の推移に関する情報とを導出し、当該ユーザに関する遊技結果の推移に関する情報を更新する遊技結果推移情報更新制御手段（ユーザ情報管理手段Ｖ１３１０）と、

当該グループ内の一のユーザにおけるユーザ毎課題クリア状況情報の内、クリア済みである課題については、当該グループ内の他のユーザについても当該クリア済みである課題をクリアした旨、当該他のユーザに関するユーザ毎課題クリア状況情報を更新する課題強制クリア制御手段（ミッション分配更新制御手段Ｖ１３２２ｄ）と、

遊技結果推移一時記憶手段（ユーザ毎遊技履歴情報一時記憶手段Ｖ１３１２における遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブルＶ１３１２ｂ）に一時記憶されているユーザ毎課題クリア状況情報に基づき、ユーザに対して特典情報を送信する特典情報送信制御手段（遊技機連動サービス供給制御手段Ｖ１１５０）とを有しており、

ユーザ端末（移動体通信端末Ｔ１００）は、

外部サーバ（遊技機サーバＶ１００）の特典情報送信制御手段（遊技機連動サービス供給制御手段Ｖ１１５０）から送信された特典情報を受信する特典情報受信制御手段（レスポンス信号受信制御手段Ｔ１１３０）

を更に有する、ユーザが遊技機（パチンコ遊技機１００）で遊技することにより蓄積された遊技結果と対応して当該ユーザに特典情報が付与され得る遊技機システム（遊技機システム１０）の一部を構成し得る遊技機（パチンコ遊技機１００）であって、前記情報入力手段（演出操作装置４０００）と、前記ユーザ特定情報一時記憶手段（ユーザ特定情報一

10

20

30

40

50

時記憶手段 2 3 2 2 h-1) と、前記遊技進行推移一時記憶手段 (遊技履歴情報一時記憶手段 2 3 2 2 f-1) と、前記コード情報出力制御手段 (QRコード発行制御手段 2 3 2 2 g) と、を有することを特徴とする遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) である。

【0366】

また、本発明が適用される好適なパチンコ遊技機 F は、
 情報の入力制御を実行可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) と、
 当該遊技機を所有するユーザ (例えばホール) に関する情報を管理すると共に、情報の出力制御を実行可能な外部サーバ (遊技機サーバ V 1 0 0) と
 を含む遊技機システム (遊技機システム 1 0) であって、
 遊技機 (パチンコ遊技機 1 0 0) は、

演出内容 (例えば、主制御装置側で管理される主遊技図柄と同期して変動・停止する演出用図柄の変動内容や停止図柄、演出用図柄の変動内容や変動結果を報知又は示唆する予告等) を決定する際に使用される、演出内容を特定するための一又は複数の演出内容 ID 情報候補が記憶されている演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) と、

演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) に記憶されている一又は複数の演出内容 ID 情報候補と対応した、一又は複数の演出内容データが記憶されている演出内容記憶手段 (装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2) と、

遊技開始条件の充足 (例えば始動口へ遊技球が入球して乱数が取得された場合) を契機として、演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) を用いて演出の実行可否及び／又は実行される演出に係る演出内容 ID を決定する演出関連決定手段 (装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a-1) と、

演出関連決定手段 (装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a-1) での決定に基づき、演出を実行する場合には演出内容 ID に係る演出データを演出内容記憶手段 (装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2) から読み出し、当該演出データを出力する演出出力制御手段 (装図図柄表示制御手段 2 3 2 2 a) と
 を有しており、

ここで、演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) 及び／又は演出内容記憶手段 (装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2) は複数存在しており、一の演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) と一の演出内容記憶手段 (装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2) とが一对対応しているか、複数の演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) と一の演出内容記憶手段 (装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2) とが多対一对対応しているか、或いは、一の演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) と複数の演出内容記憶手段 (装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2) とが一对多対応しているか、であり、

遊技機は、

演出の実行可否及び／又は実行される演出を決定する際、複数存在している演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) 及び／又は演出内容記憶手段 (装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2) の内、どの演出内容決定用テーブル (演出態様決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル 2 3 2 2 a-1-4) 及び／又はどの演出内容記憶手段 (装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a-2) を使用可能とするかの使用可能演出関連情報を一時記憶する使用可能演出関連情報一時記憶手段 (装図表示内容変更関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 a-3) と、

使用可能演出関連情報一時記憶手段 (装図表示内容変更関連情報一時記憶手段 2 3 2 2

10

20

30

40

50

a-3)を参照し、どの演出内容決定用テーブル(演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4)及び/又はどの演出内容記憶手段(装図変動態様記憶手段2322a-2)を使用可能であるかを把握した上で、演出の実行可否、実行される演出に係る演出内容ID及び/又は実行される演出に係る演出データを決定する演出内容変更手段(装図表示内容変更手段2322a-7)を更に有しており、

外部サーバは、

ユーザに対し、使用可能演出関連情報に対応した演出強制設定情報(遊技機演出特殊カスタム情報暗号化手段V1145によって生成された暗号化情報)を出力する演出強制設定情報出力制御手段(遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140)

を更に有しており、

遊技機は、

外部サーバが出力した演出強制設定情報(遊技機演出特殊カスタム情報暗号化手段V1145によって生成された暗号化情報)に基づき、使用可能演出関連情報一時記憶手段(装図表示内容変更関連情報一時記憶手段2322a-3)における使用可能演出関連情報を更新する使用可能演出関連情報更新制御手段(入力情報反映制御手段2322J)

を更に有している遊技機システムの一部を構成し得る遊技機(パチンコ遊技機100)であって、一又は複数の前記演出内容決定用テーブル(演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4)及び/又は前記演出内容記憶手段(装図変動態様記憶手段2322a-2)と、前記演出関連決定手段(装図表示内容決定手段2322a-1)と、前記演出出力制御手段(装飾図柄表示制御手段2322a)と、前記使用可能演出関連情報一時記憶手段(装図表示内容変更関連情報一時記憶手段2322a-3)と、前記使用可能演出関連情報更新制御手段(入力情報反映制御手段2322J)と

を有することを特徴とする遊技機である。

又は、より好適には、

演出強制設定情報出力制御手段(遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140)は、

どの演出内容決定用テーブル(演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4)及び/又はどの演出内容記憶手段(装図変動態様記憶手段2322a-2)を使用可能とするかの選択肢をユーザが選択可能に構成されていると共に、ユーザによる選択の際、夫々の選択肢に対応した付加情報をユーザに対して出力する。

又は、より好適には、

外部サーバ(遊技機サーバV100)は、

遊技機の所有者となるユーザである所有者ユーザに関する情報を管理するに際して、ある所有者ユーザがある遊技機を遊技場に設置している期間である遊技機設置期間を管理するよう構成されており、

演出強制設定情報出力制御手段(遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V1140)は、

当該ある所有者ユーザに対し、使用可能演出関連情報に対応した演出強制設定情報を出力するに際して、当該ある所有者ユーザに係る遊技機設置期間が長期間となるに伴い、当該ある遊技機において、どの演出内容決定用テーブル(演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4)及び/又はどの演出内容記憶手段(装図変動態様記憶手段2322a-2)を使用可能とするかの選択肢を増加させ得る。

又は、より好適には、

外部サーバ(遊技機サーバV100)は、

遊技機の所有者となるユーザである所有者ユーザとは異なる、遊技者となるユーザである遊技者ユーザに関する情報をも管理するよう構成されており、

10

20

30

40

50

演出強制設定情報出力制御手段（遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V 1 1 4 0）は、

使用可能演出関連情報に対応した演出強制設定情報を出力するに際して、所有者ユーザと遊技者ユーザとでは、どの演出内容決定用テーブル（演出態様決定用参照テーブル2 3 2 2 a-1-3、演出機能決定用参照テーブル2 3 2 2 a-1-4）及び／又はどの演出内容記憶手段（装図変動態様記憶手段2 3 2 2 a-2）を使用可能とするかの選択肢を異ならせ得る。

又は、より好適には、

遊技機システム（遊技機システム1 0）は、

無線又は有線により情報を送受信可能なユーザ端末（移動体通信端末T 1 0 0）を更に含み、

遊技機（パチンコ遊技機1 0 0）は、

遊技機の所有者となるユーザである所有者ユーザを特定するための所有者ユーザ特定情報、当該遊技機の遊技結果の監視を開始する旨の監視開始情報及び遊技結果の監視を終了する旨の監視終了情報を入力可能な情報入力手段（演出操作装置4 0 0 0）と、

情報入力手段（演出操作装置4 0 0 0）により入力された所有者ユーザ特定情報を一時記憶する所有者ユーザ特定情報一時記憶手段（演出表示関連情報一時記憶手段2 3 2 2 c内のホールIDセット領域）と、

情報入力手段（演出操作装置4 0 0 0）による監視開始情報を受信した後から監視終了情報を受信するまでの遊技結果の推移に関する情報を、遊技進行に伴い更新して一時記憶する遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段2 3 2 2 f-1）と、

情報入力手段（演出操作装置4 0 0 0）による監視終了情報を受信した後、所有者ユーザ特定情報一時記憶手段（演出表示関連情報一時記憶手段2 3 2 2 c内のホールIDセット領域）に一時記憶された所有者ユーザ特定情報と遊技進行推移一時記憶手段（遊技履歴情報一時記憶手段2 3 2 2 f-1）に一時記憶された遊技結果の推移に関する情報とに基づき、コード情報を生成して出力するコード情報出力制御手段（QRコード発行制御手段2 3 2 2 g）と

を有しており、

ユーザ端末（移動体通信端末T 1 0 0）は、

遊技機のコード情報出力制御手段（QRコード発行制御手段2 3 2 2 g）により出力されたコード情報を取得するコード情報取得手段（2次元コード信号撮込制御手段T 1 1 1 1）と、

外部サーバ（遊技機サーバV 1 0 0）に対し、コード情報取得手段（2次元コード信号撮込制御手段T 1 1 1 1）が取得したコード情報に基づき、コード情報と対応したコード情報対応情報を外部サーバに送信するコード情報対応情報送信制御手段（2次元コード情報移送制御手段T 1 1 1 0）と

を有しており、

外部サーバ（遊技機サーバV 1 0 0）は、

遊技結果の推移に関する情報を、所有者ユーザ毎に累積して一時記憶可能な遊技結果推移管理手段（例えば、図6 6に示すようなホール情報管理用テーブル）と、

ユーザ端末のコード情報対応情報送信制御手段（2次元コード情報移送制御手段T 1 1 1 0）からのコード情報対応情報に基づき、所有者ユーザ特定情報と遊技結果の推移に関する情報とを導出し、当該所有者ユーザに関する遊技結果の推移に関する情報として遊技結果推移管理手段（例えば、図6 6に示すようなホール情報管理用テーブル）に累積して更新する遊技結果推移情報更新制御手段と

を有しており、

演出強制設定情報出力制御手段（遊技履歴情報復元サービス供給制御手段V 1 1 4 0）は、

ある所有者ユーザに対し、使用可能演出関連情報に対応した演出強制設定情報を出力するに際して、当該ある所有者ユーザに係る遊技結果推移管理手段（例えば、図6 6に示す

10

20

30

40

50

ようなホール情報管理用テーブル)に一時記憶されている遊技結果の推移に関する情報の累積量が増大するに伴い、どの演出内容決定用テーブル(演出態様決定用参照テーブル2322a-1-3、演出機能決定用参照テーブル2322a-1-4)及び/又はどの演出内容記憶手段(装図変動態様記憶手段2322a-2)を使用可能とするかの選択肢を増加させ得る。

又は、より好適には、

コード情報出力制御手段(QRコード発行制御手段2322g)は、

所有者ユーザ特定情報と遊技結果の推移に関する情報と当該遊技機の種類を特定するための遊技機特定情報とに基づき、コード情報を生成して出力し、

遊技結果推移情報更新制御手段は、

コード情報対応情報に基づき、所有者ユーザ特定情報と遊技結果の推移に関する情報と遊技機特定情報とを導出すると共に、当該所有者ユーザに関する遊技結果の推移に関する情報として遊技結果推移管理手段(例えば、図66に示すようなホール情報管理用テーブル)に累積して更新するに際し、遊技機特定情報に基づき遊技機の種類が異なると判定した場合には遊技結果推移管理手段(例えば、図66に示すようなホール情報管理用テーブル)への累積量を異ならせ得る。

又は、より好適には、

遊技機(パチンコ遊技機100)は、

現在時刻を計時可能な時刻計時手段(例えば、リアルタイムクロック)

を有しており、

情報入力手段(演出操作装置4000)は、

時刻計時手段(例えば、リアルタイムクロック)により計時されている現在時刻に基づき、所定期間内においてのみ監視開始情報及び監視終了情報の入力を可能とする。

【0367】

本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Aによれば、遊技結果の推移に関する情報として、複数種の遊技機毎に複数設定されている課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能であり、且つ、異なる複数種の遊技機に跨った複数の課題を一群化し共通課題として管理し、更には、一群化された当該複数の課題のいずれかがクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みとなるよう構成されているため、複数種の遊技機夫々で設定されている課題を共有化することが可能となり、蓄積された遊技機毎の課題クリア状況を損失することがなくなるという効果を奏する。

【0368】

更に、前記効果に加え、遊技機としてパチンコ遊技機のみならず、パチンコ遊技機とは態様の異なる遊技機(例えば、スロットマシン)における課題クリア状況をも共有化することができるよう構成されているため、蓄積された遊技機毎の課題クリア状況を更に損失することがなくなるという効果を奏する。

【0369】

更に、前記効果に加え、遊技機毎に設定されている課題の内、任意の課題を共通課題として管理できるよう構成されているため、遊技機毎の課題においてクリア難易度の異なる課題を共通課題として設定した場合には、クリア難易度の低い(クリア容易である)課題を共通課題としている遊技機への遊技者の誘導が可能となるという効果を奏する。特に、遊技者層の違いが大きい遊技機間(例えば、パチンコ遊技機とスロットマシンの遊技者層の違い)において、クリア難易度の差別化を行った場合、パチンコ遊技機の遊技者をスロットマシンへ、逆にスロットマシンの遊技者をパチンコ遊技機へと誘導することが可能となり、遊技者層の相違という壁を取り除くことで遊技機市場の活性化を促すことが可能となるという効果を奏する。

【0370】

更に、前記効果に加え、一群化された複数の課題の全てがクリア済みである場合には、当該共通課題についてもクリア済みとなるよう構成(同時に、当該共通課題がクリア済みとなったことを契機として、更なる特典付与を行うよう構成)することも可能であり、そ

10

20

30

40

50

の場合には、当該課題が設定されている複数の遊技機への遊技者の誘導が可能となるという効果を奏する。特に、製品ライフサイクルにおける導入期にある機種と、衰退期にある機種を混合させておくことで、衰退期にある機種の延命を図ることが可能となり、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果をも奏する。また、当該課題が設定されている複数の遊技機を同一の遊技機メーカーの機種に限定することで、当該遊技機メーカーの遊技機市場におけるシェア率を引き上げることが可能となるという効果を奏する。

【0371】

本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Bによれば、グループ内における各ユーザーに対して課されている複数の課題のそれぞれについてクリア済みであるか否かを把握可能であり、且つ、グループに属する複数のユーザーに跨って課されている複数の共通した課題を一群化し共通課題として管理し、更には、一群化された当該複数の課題のいずれかがクリア済みである場合には当該共通課題についてもクリア済みとなるよう構成されているため、グループ内のユーザー（即ち、遊技者）が協同して共通課題を達成しようとする意識が働き、共通課題達成のため当該複数の遊技者が遊技機で遊技することを促すこととなり、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果を奏する。

10

【0372】

本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Cによれば、グループに対して課されている複数の課題のそれぞれについて、課題を課す順番とどのユーザーに割り振るかを決定すると共に、二番目の課題以降については、前回の課題が課されたユーザーが当該前回の課題をクリアしたか否かを判定し、当該前回の課題がクリアされたと判定した場合には、次の課題を次のユーザーに課することを許可するよう構成されているため、グループ内における前回の課題が課されたユーザー（即ち、遊技者）が、次の課題を課されるユーザーに貢献しようとする意識が働き、課題達成のため当該課題に係る複数の遊技者が遊技機で遊技することを促すこととなり、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果を奏する。

20

【0373】

更に、前記効果に加え、グループ内における前回の課題が課されたユーザー（即ち、遊技者）の課題達成度合いに応じて、次の課題の達成難易度が変化するよう構成されているため、グループ内における前回の課題が課されたユーザー（即ち、遊技者）が、次の課題を課されるユーザーに貢献しようとする意識を更に強めることが可能となるという効果を奏する。

30

【0374】

本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Dによれば、当該グループに属するユーザーからの指示に基づき、当該グループに属する一又は複数の他のユーザーに対して、特定の課題を設定すると共に、当該設定された特定の課題を新たな課題として登録することができるよう構成されているため、グループ内であれば、課題を課す相手となるユーザーの遊技者としての技量（遊技時間や遊技機に対する知識等）にあわせて課題を設定することが可能となる。特に、遊技時間に長い時間を割けない遊技者や、遊技初心者等に対して達成容易な課題を設定できることは、遊技者層の幅を広げることへとつながるため、遊技機市場の活性化を促すことが可能となるという効果を奏する。

40

【0375】

本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Eによれば、当該グループ内の一のユーザーにおけるユーザー毎課題クリア状況情報の内、クリア済みである課題については、当該グループ内の他のユーザーについても当該クリア済みである課題をクリアしたと見做すことができるよう構成されているため、グループ内のユーザー（即ち、遊技者）が他のユーザーを補助（課題クリアを肩代わり）しようとする意識が働き、課題達成のため当該補助しようとする遊技者が遊技機で遊技することを促すこととなり、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果を奏する。

【0376】

本発明が適用される好適なパチンコ遊技機Fによれば、複数存在している演出内容決定

50

用テーブル（即ち、演出パターンの出現頻度等の使用候補が内在）及び／又は演出内容記憶手段（即ち、演出で用いられる画像データや音声データ等の使用候補が内在）の内、どれを使用可能とするかを、外部サーバが出力した演出強制設定情報に基づき決定できるよう構成されているため、例えば、遊技場運営者（ホール）に対して当該演出強制設定情報を供給することにより、ホール側で容易に遊技機の演出態様を適宜変更することが可能となり、遊技者が演出態様に飽きてしまうことを防ぐことができるため、以て遊技機の稼働率向上を図ることが可能となるという効果を奏する。

【0377】

更に、前記効果に加え、外部サーバから出力される演出強制設定情報は、当該演出強制設定情報を用いたホール側での運営方法に係る情報に基づき決定されるよう構成されているため、演出態様の変更に係る活用方法をホール側に伝達することが可能となるという効果を奏する。

10

【0378】

更に、前記効果に加え、演出強制設定情報の供給先を遊技者とホールとで異ならせると共に、演出強制設定情報に基づく演出態様の変更内容を異ならせることができるよう構成されているため、ホール側でのみ変更可能な演出態様を設けることが可能となる。即ち、当該ホール側によって変更された演出態様は、遊技者からは変更不可となることで、ホール側で意図している運用方法が阻害されることを回避することが可能となるという効果を奏する。

【0379】

20

更に、前記効果に加え、夫々のホールにおける遊技機の設置期間等に応じて使用可能となる演出態様が新たに追加されるよう外部サーバから演出強制設定情報を発信できるよう構成することも可能であるため、外部サーバの運営者（例えば、遊技機メーカー）側が、使用可能となる演出態様の種類をコントロールすることができ、遊技機の製品ライフサイクルにあわせて適宜変更可能な演出態様を増加させることで、遊技機メーカーが主体となって遊技機のライフサイクルの延命を図ることが可能となるという効果を奏する。

【符号の説明】

【0380】

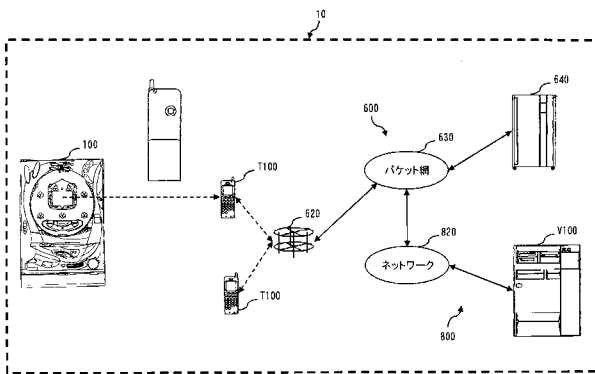
- 10 遊技機システム
- 100 パチンコ遊技機
- 2322 f-1 遊技履歴登録用テーブル
- 2322 f-2 ミッション達成状況登録用テーブル
- 2322 g QRコード発行制御手段
- 4000 演出操作装置
- T100 移動体通信端末
- T1110 2次元コード情報移送制御手段
- T1111 2次元コード信号撮込制御手段
- T1130 レスpons信号受信制御手段
- V100 遊技機サーバ
- V1150 遊技機連動サービス供給制御手段
- V1312 ユーザ毎遊技履歴情報管理用テーブル
- V1312 a 遊技機毎ミッション達成状況管理用テーブル

30

40

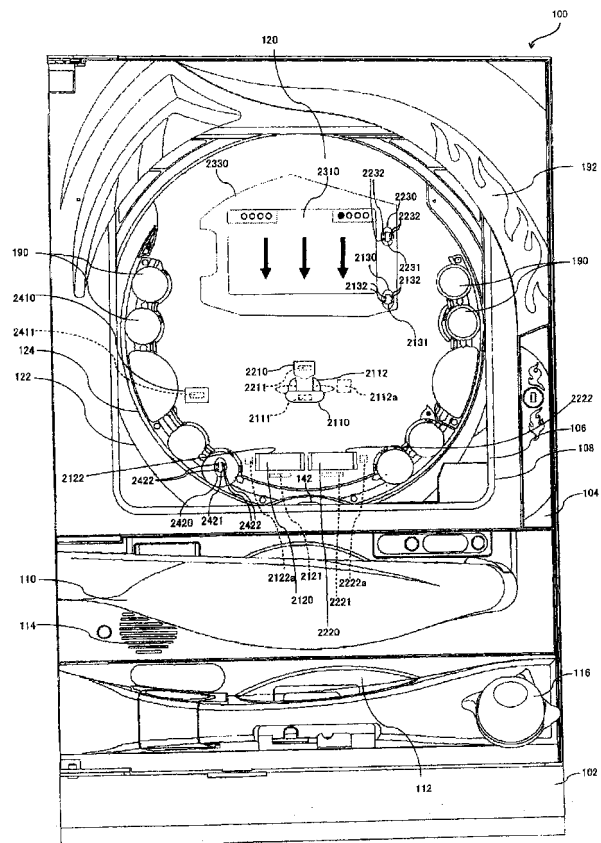
【 図 1 】

【图 1】



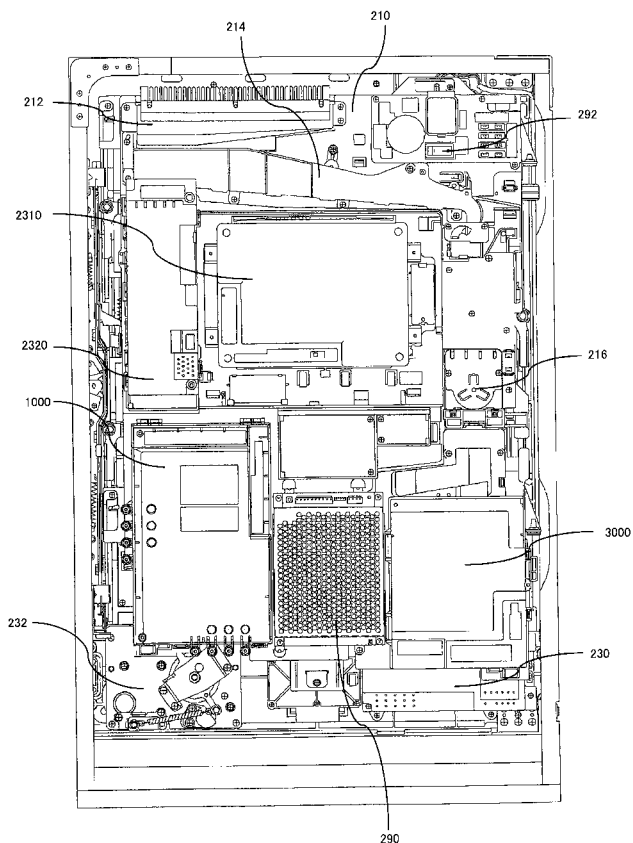
【図 2】

【圖 2】



【 図 3 】

【圖 3】



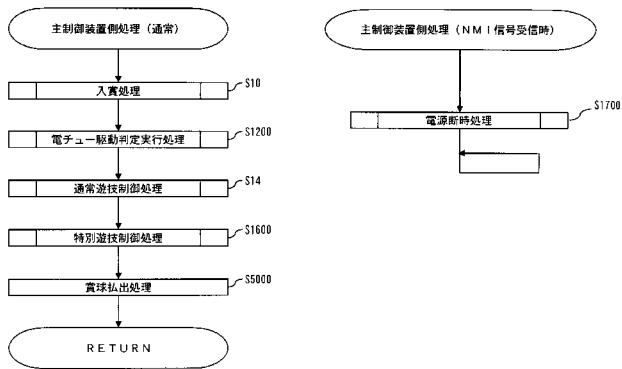
【図 4】

【図 4】

[illegible]

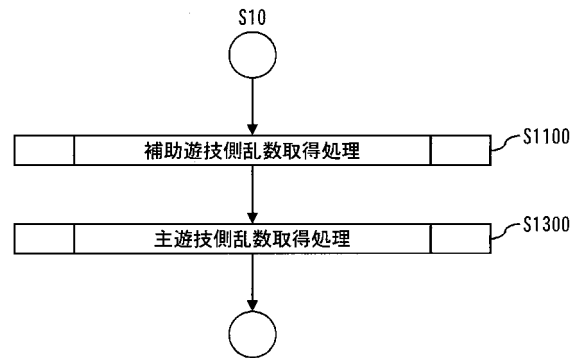
【図 5】

【図5】



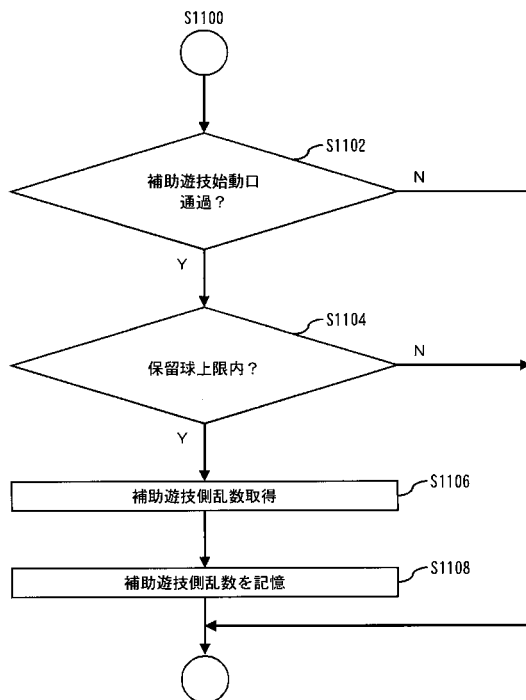
【図 6】

【図6】



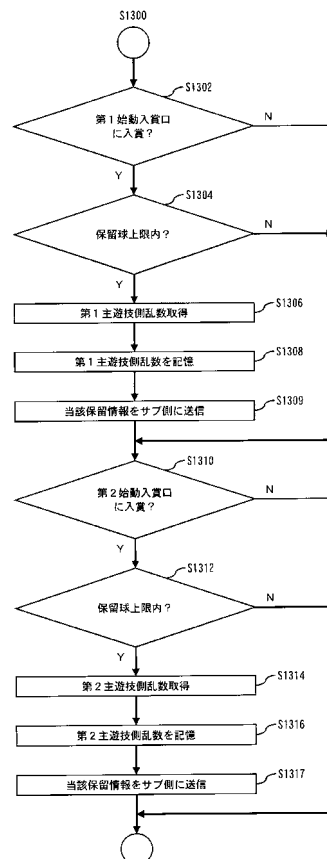
【図 7】

【図7】



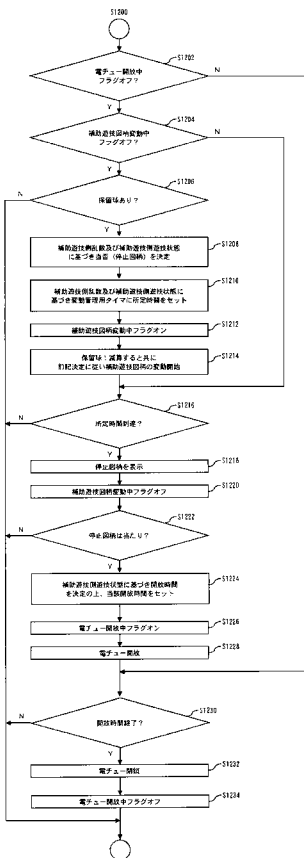
【図 8】

【図8】



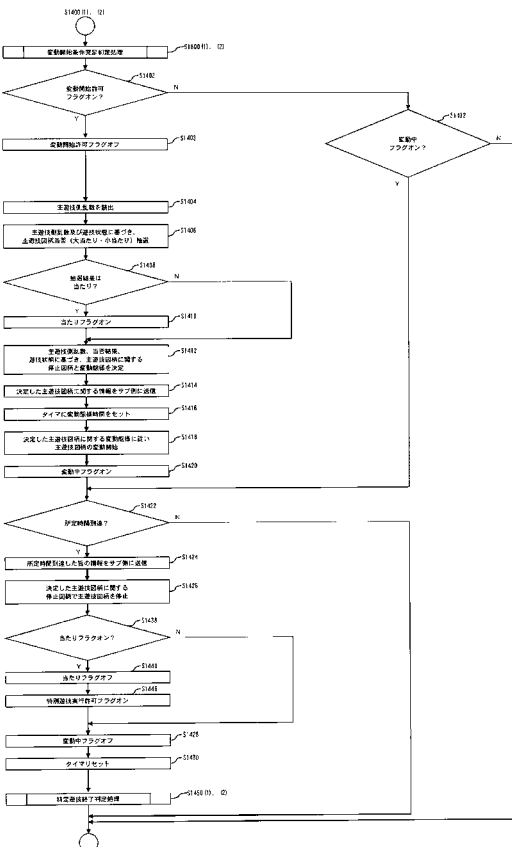
【図 9】

【図9】



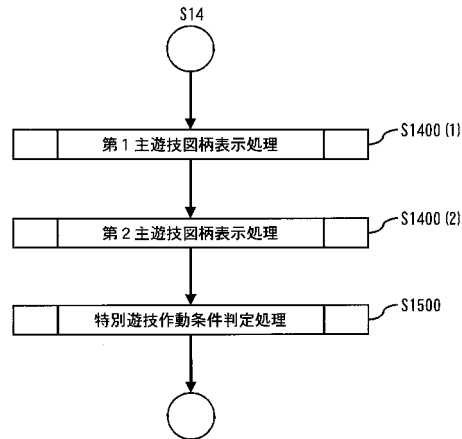
【図 11】

【図11】



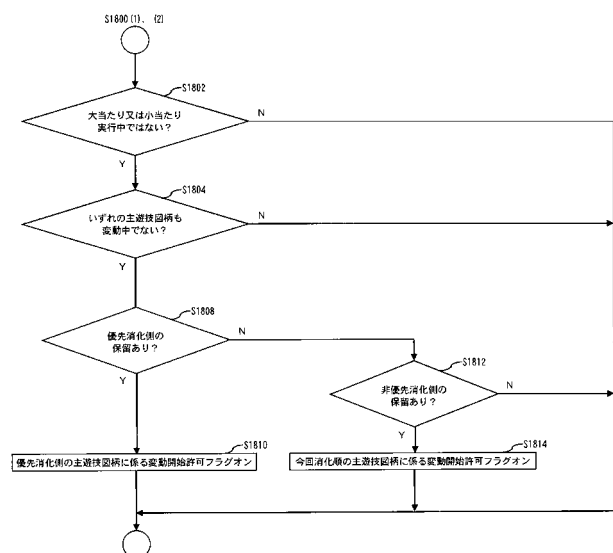
【図 10】

【図10】



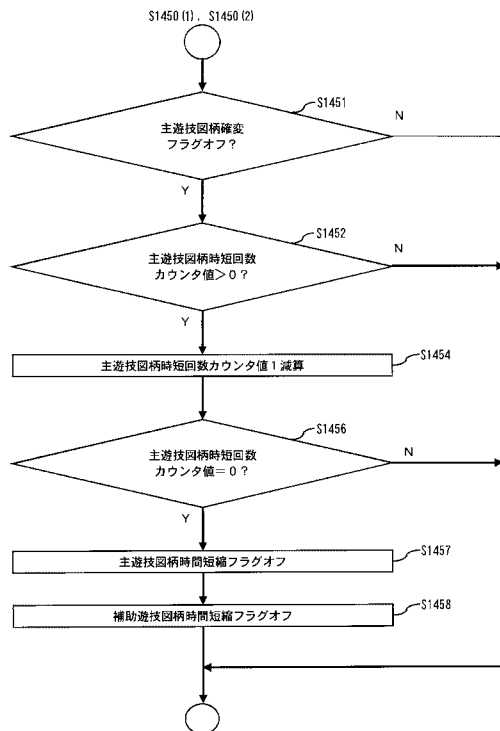
【図 12】

【図12】



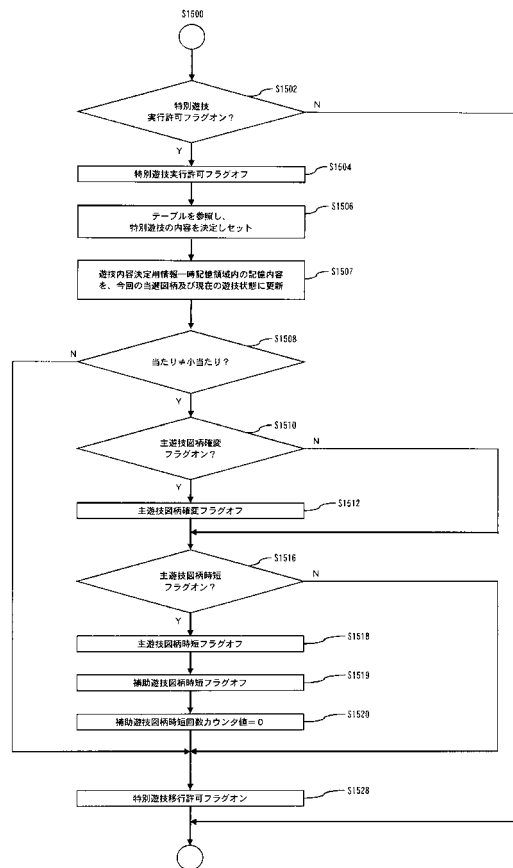
【図 13】

【図13】



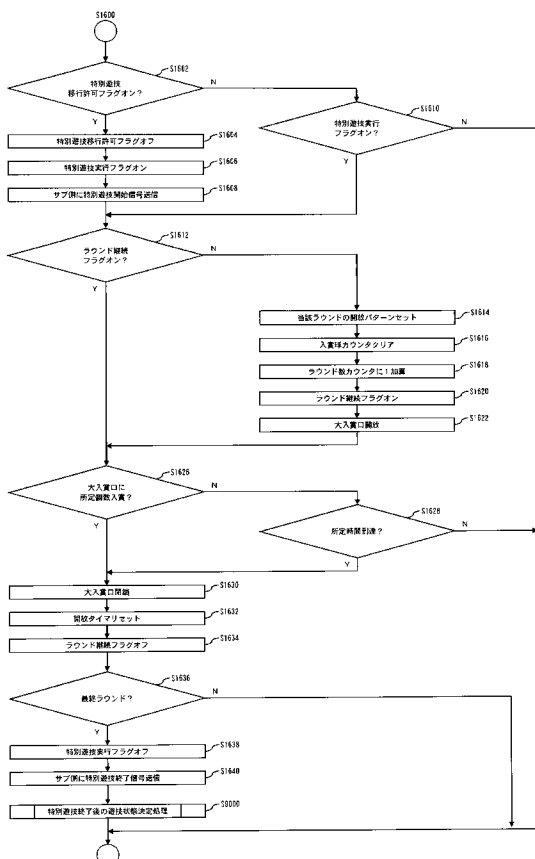
【図 14】

【図14】



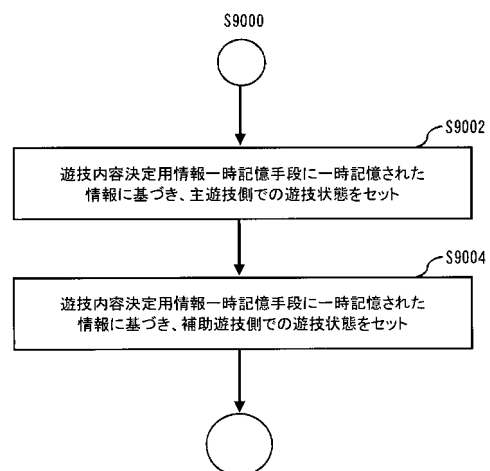
【図 15】

【図15】



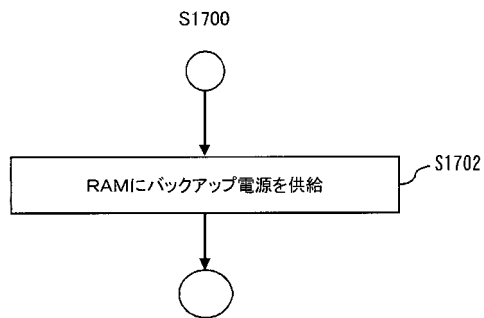
【図 16】

【図16】



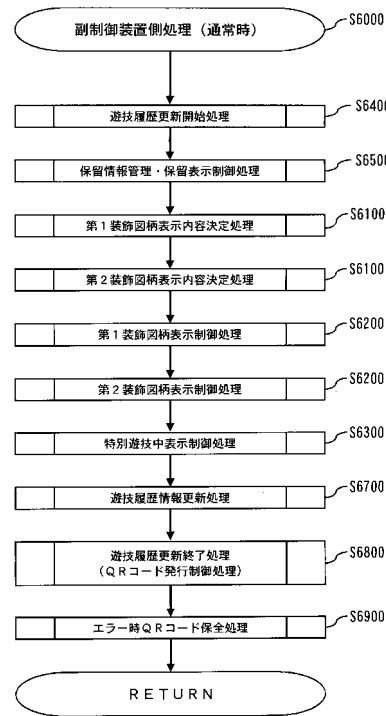
【図 17】

【図17】



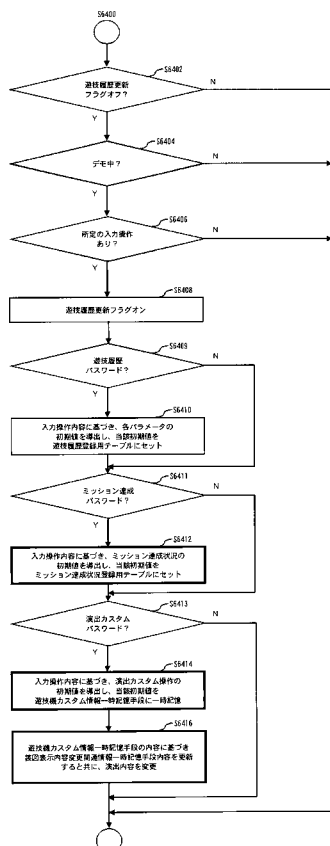
【図 18】

【図18】



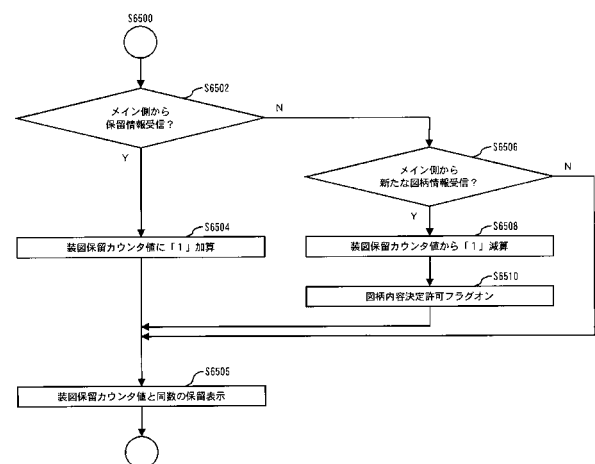
【図 19】

【図19】



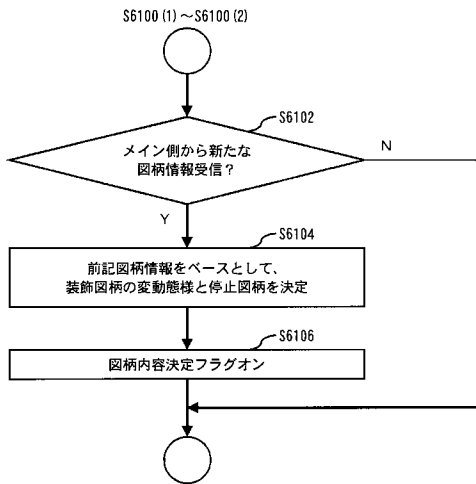
【図 20】

【図20】



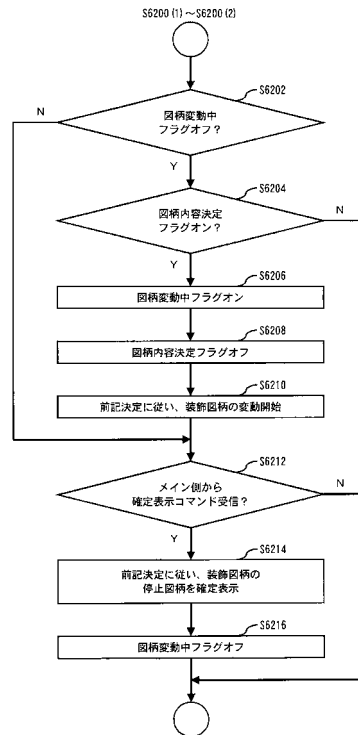
【図 2 1】

【図21】



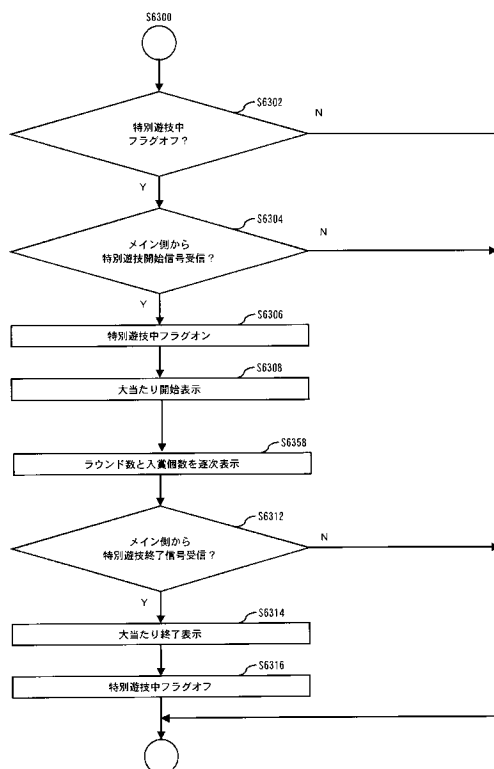
【図 2 2】

【図22】



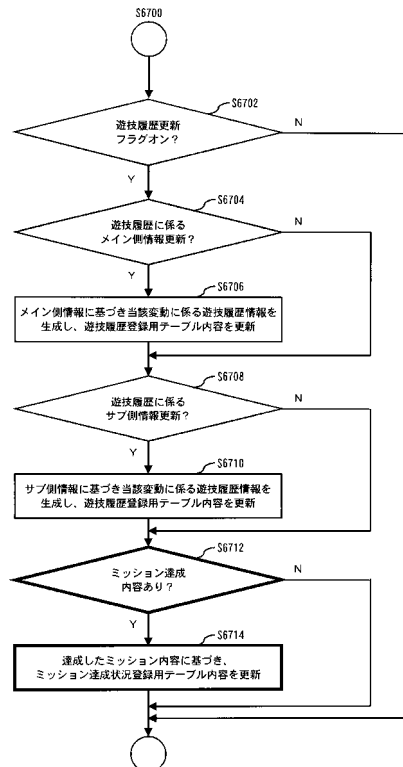
【図 2 3】

【図23】



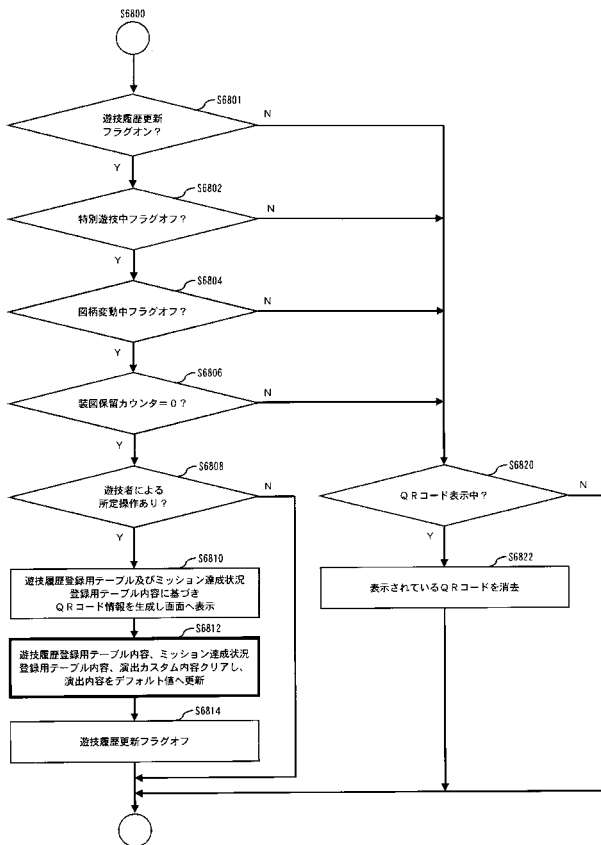
【図 2 4】

【図24】



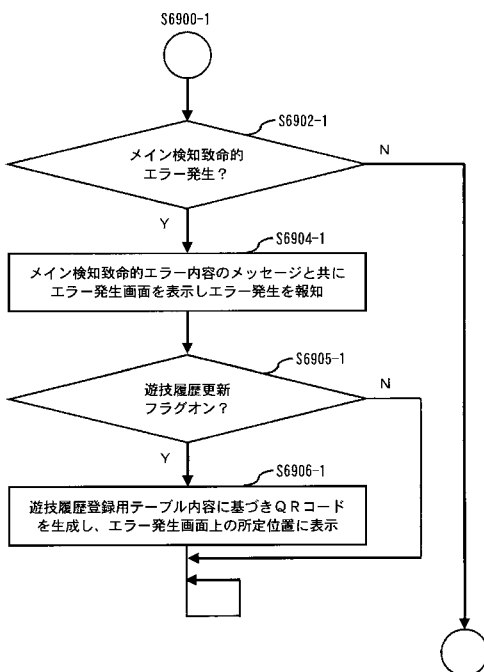
【図 25】

【図25】



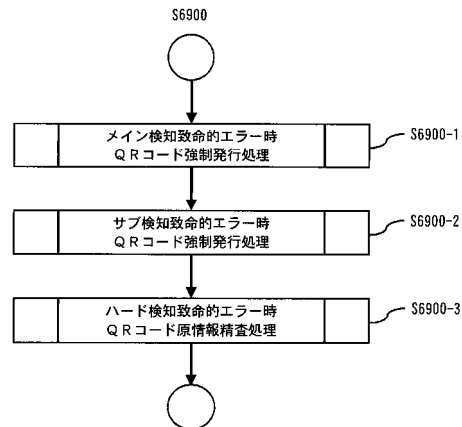
【図 27】

【図27】



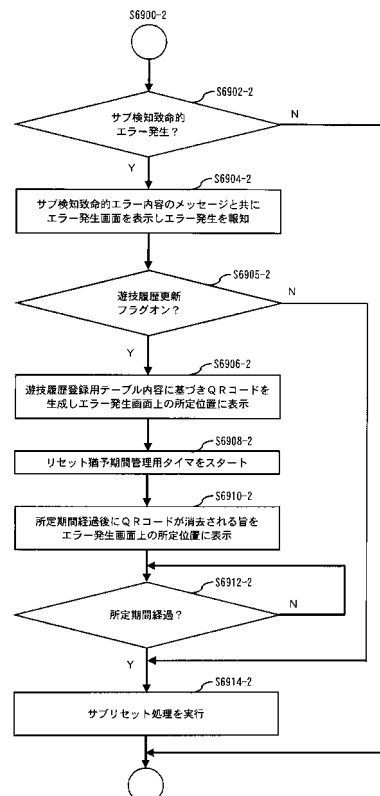
【図 26】

【図26】



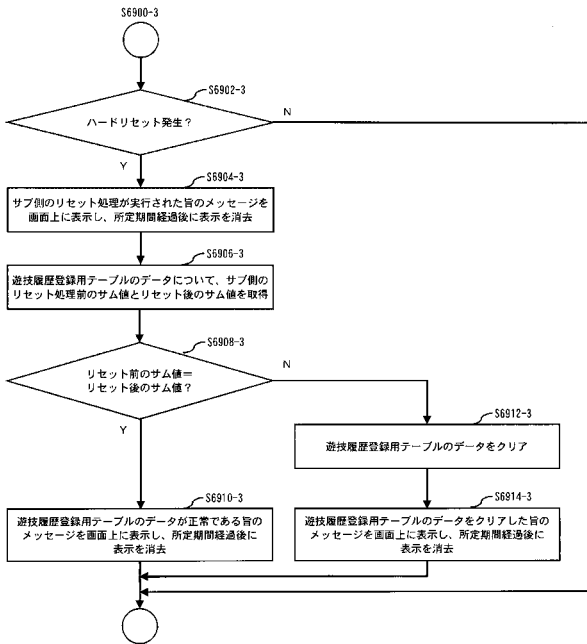
【図 28】

【図28】



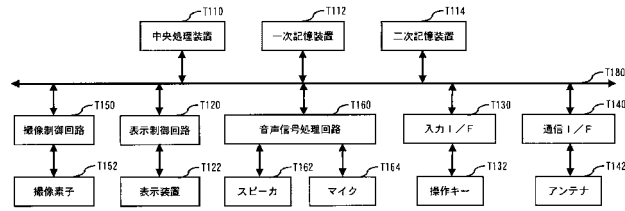
【図 29】

【図29】



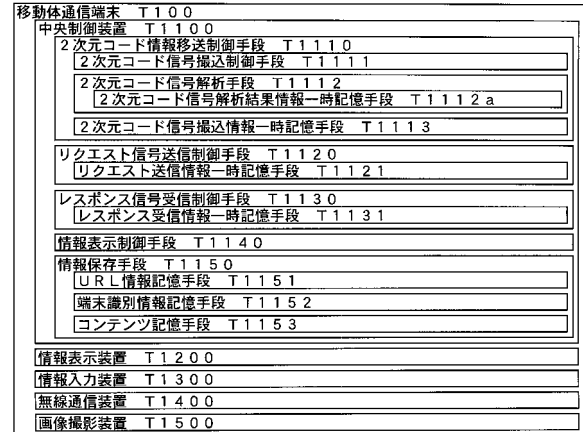
【図 30】

【図30】



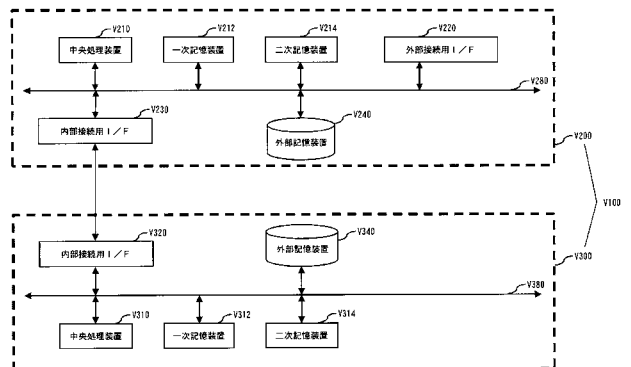
【図 31】

【図31】



【図 32】

【図32】



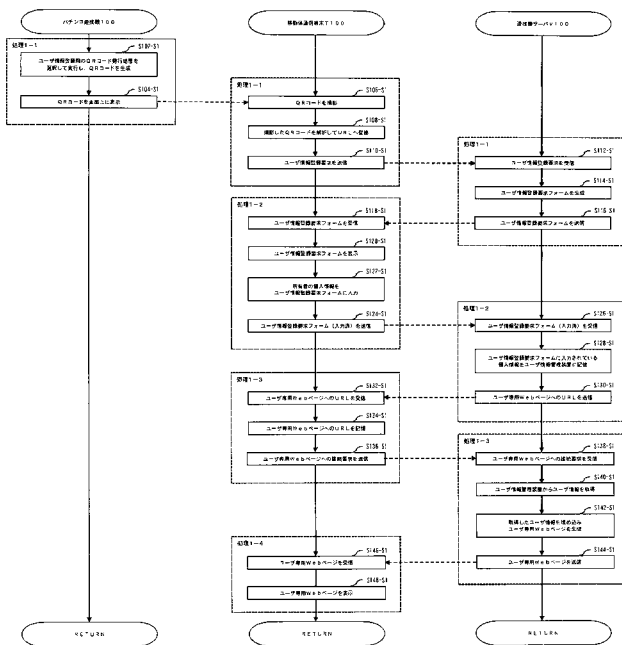
【図 33】

(図33)



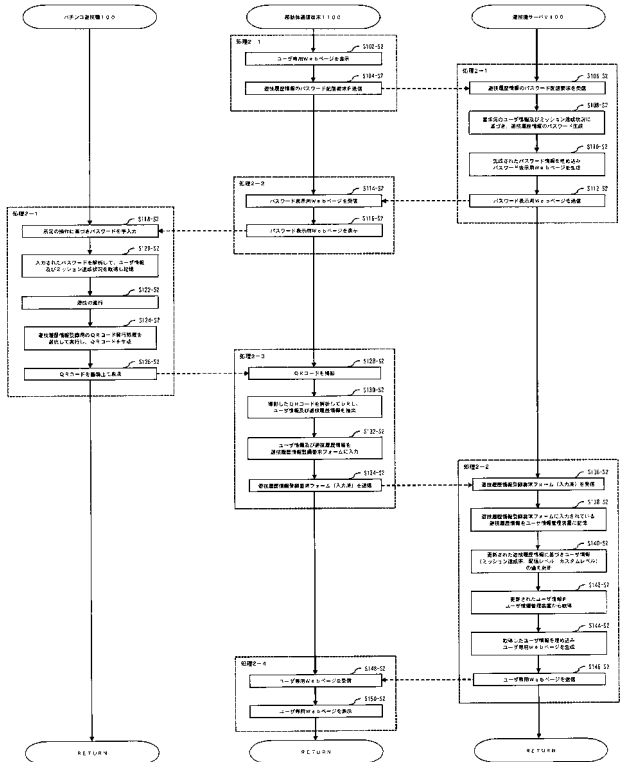
【図 34】

【図94】



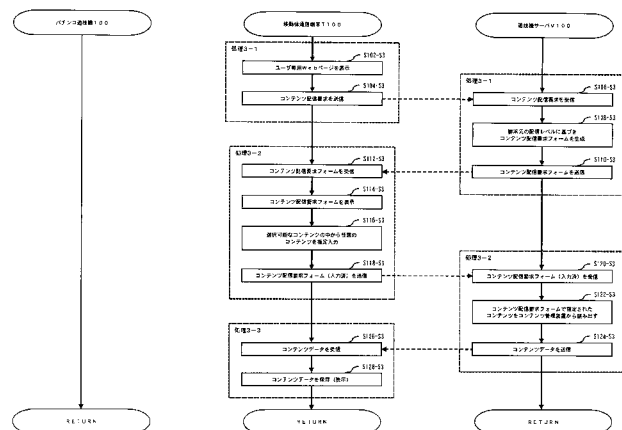
【図 35】

【図95】



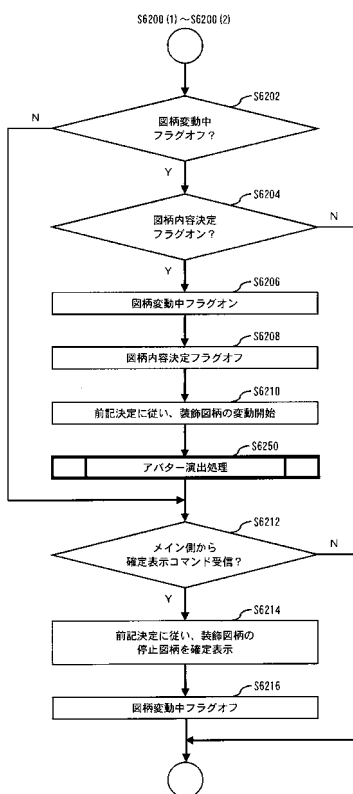
【図 36】

【図96】



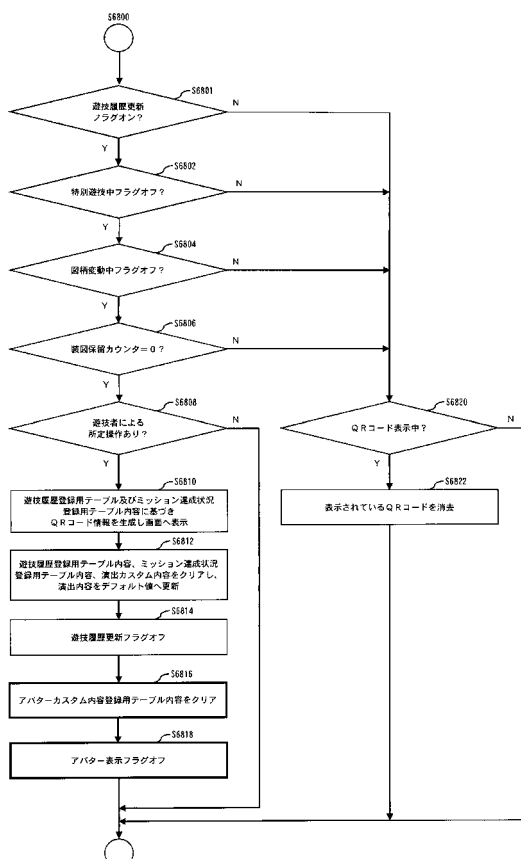
【图 3 9】

【图39】



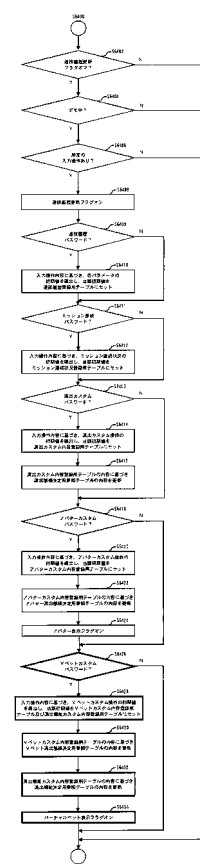
【図 4 1】

【图41】



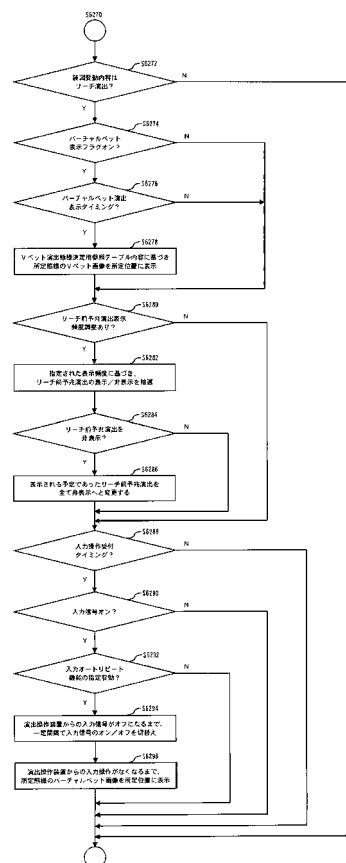
【図 4 3】

【附-4-3】



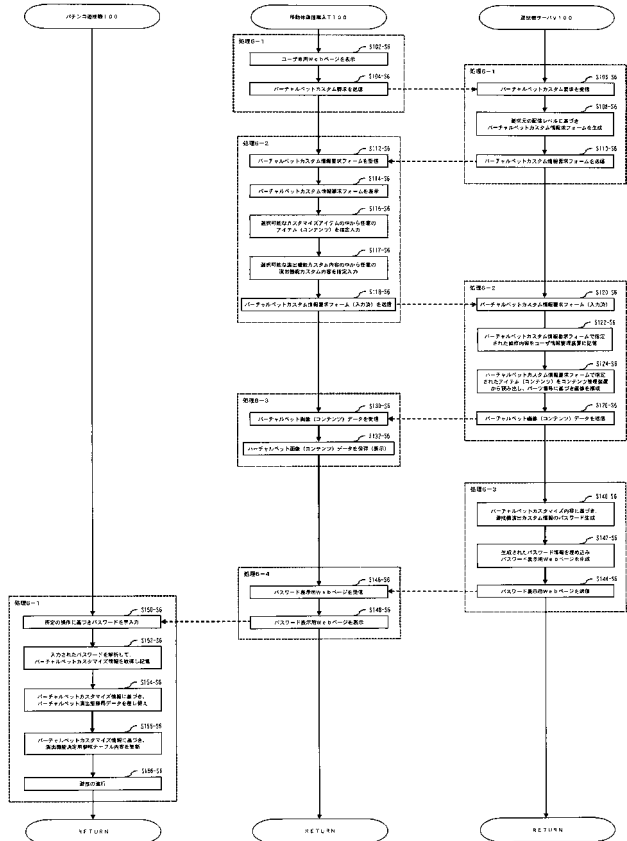
【図 4 5】

【圖45】



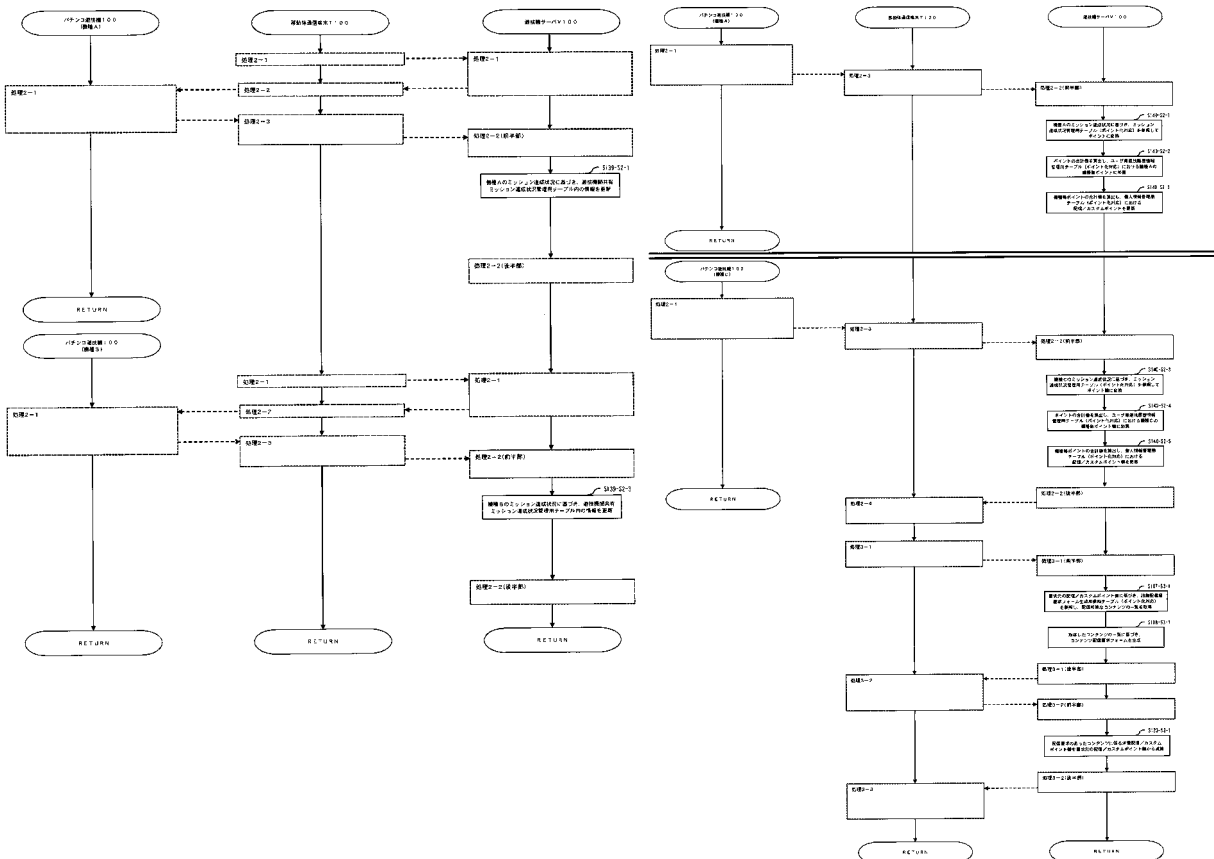
【図 4 7】

【圖47】



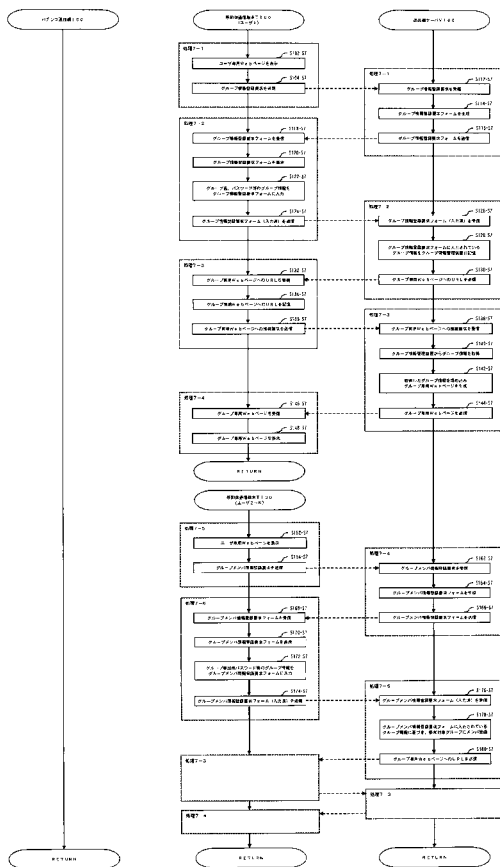
【 図 4 9 】

[249]



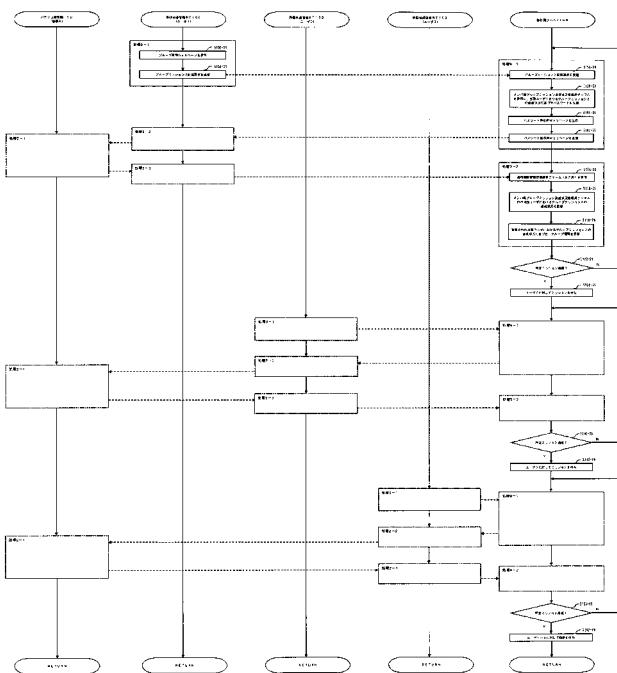
【図 50】

【図50】



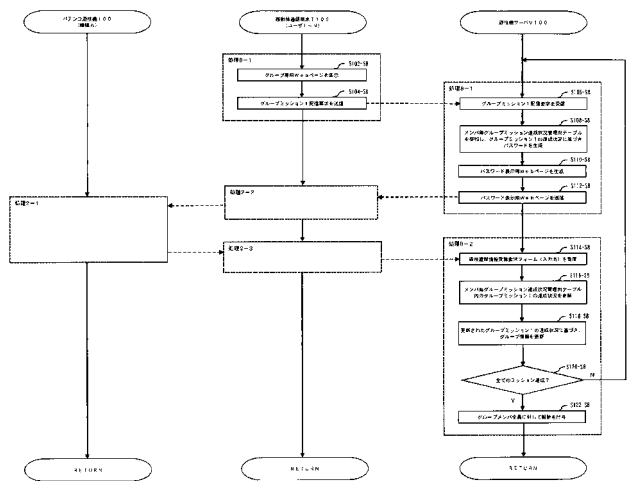
【図 52】

【図52】



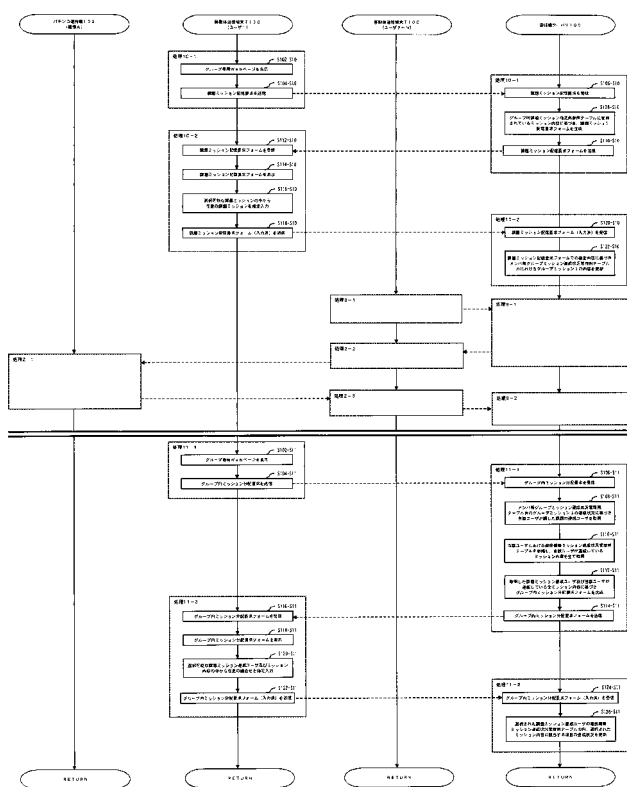
【図 51】

【図51】

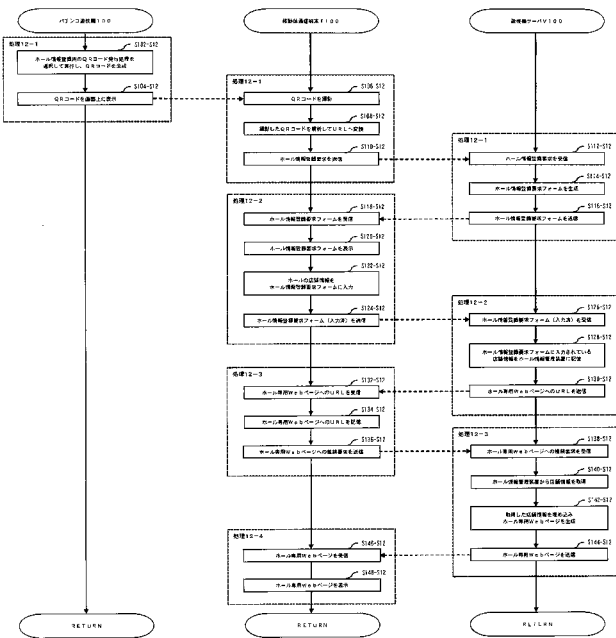


【図 53】

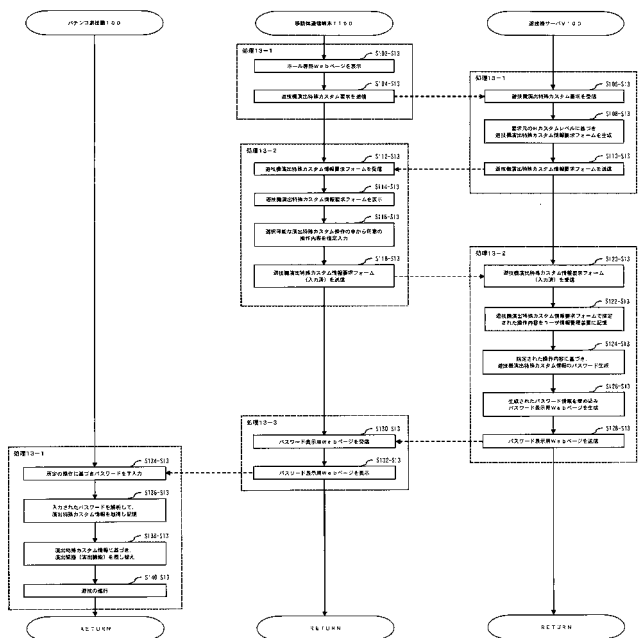
【図53】



【図54】



【図55】



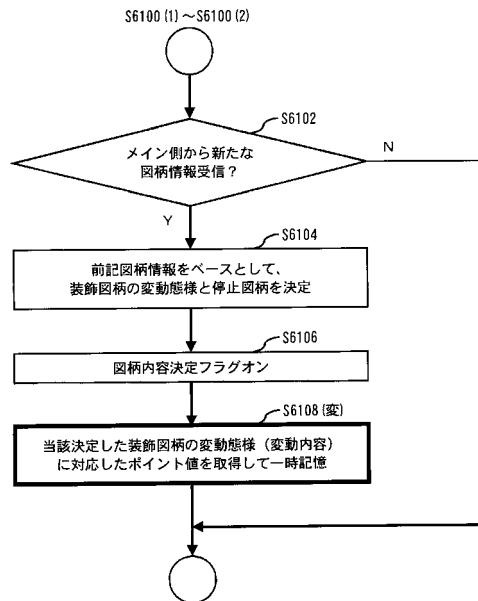
【図56】

【装飾図柄決定処理用共通テーブル1（共通）】			
装飾図柄番号	装飾図柄名	装飾図柄色	ポイント
1	リバーシブル	0~99	1
2	リバーシブル	100~199	2
3	リバーシブル	200~255	3
4	リバーシブル	0~99	4
5	リバーシブル	100~199	5
6	リバーシブル	200~255	6
7	リバーシブル	0~99	7
8	リバーシブル	100~199	8
9	リバーシブル	200~255	9
10	リバーシブル	0~99	10
11	リバーシブル	100~199	11
12	リバーシブル	200~255	12
13	リバーシブル	0~99	13
14	リバーシブル	100~199	14
15	リバーシブル	200~255	15
16	リバーシブル	0~99	16
17	リバーシブル	100~199	17
18	リバーシブル	200~255	18
19	リバーシブル	0~99	19
20	リバーシブル	100~199	20

【装飾図柄決定処理用共通テーブル2（共通）】			
装飾図柄番号	装飾図柄名	装飾図柄色	ポイント
1	リバーシブル	0~99	1
2	リバーシブル	100~199	2
3	リバーシブル	200~255	3
4	リバーシブル	0~99	4
5	リバーシブル	100~199	5
6	リバーシブル	200~255	6
7	リバーシブル	0~99	7
8	リバーシブル	100~199	8
9	リバーシブル	200~255	9
10	リバーシブル	0~99	10
11	リバーシブル	100~199	11
12	リバーシブル	200~255	12
13	リバーシブル	0~99	13
14	リバーシブル	100~199	14
15	リバーシブル	200~255	15
16	リバーシブル	0~99	16
17	リバーシブル	100~199	17
18	リバーシブル	200~255	18
19	リバーシブル	0~99	19
20	リバーシブル	100~199	20

【図57】

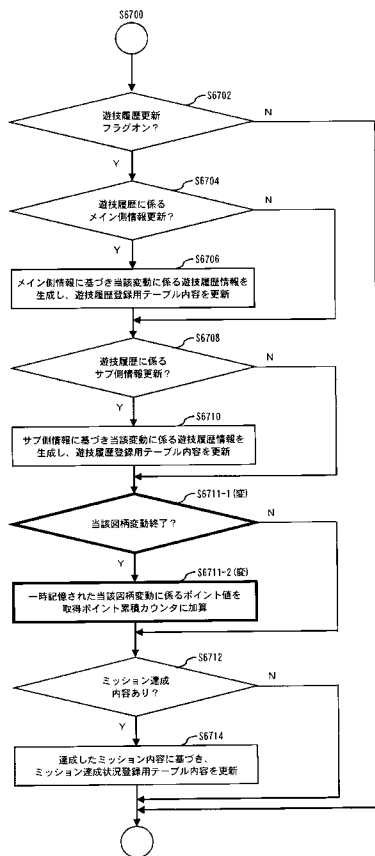
（特典共有サービス/遊技機間特典共有サービス/変更例4-2）



【図58】

【図58】

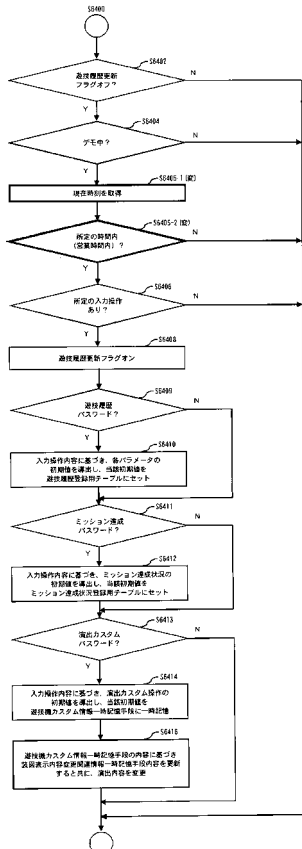
(特典共有サービス/遊技機間特典共有サービス/変更例4-2)



【図60】

【図60】

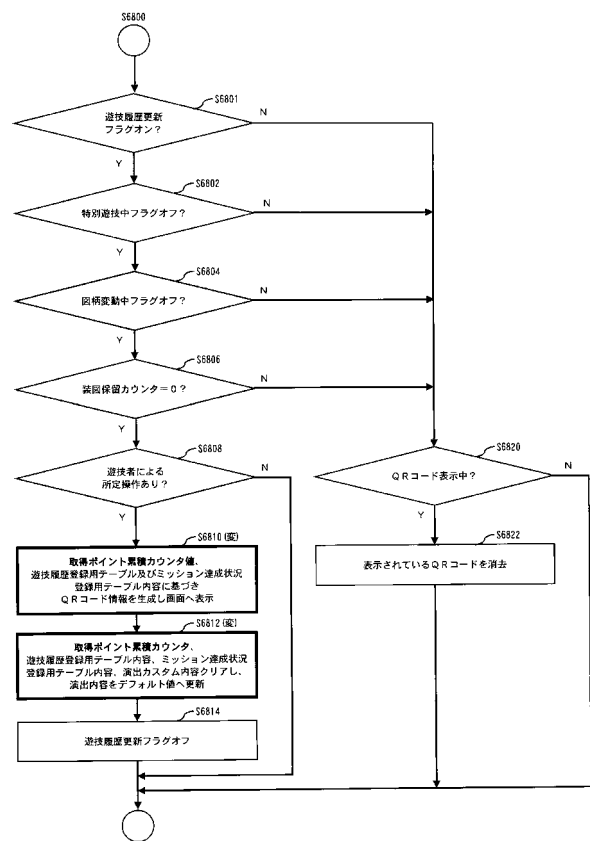
(遊技履歴情報復元サービス/変更例2)



【図59】

【図59】

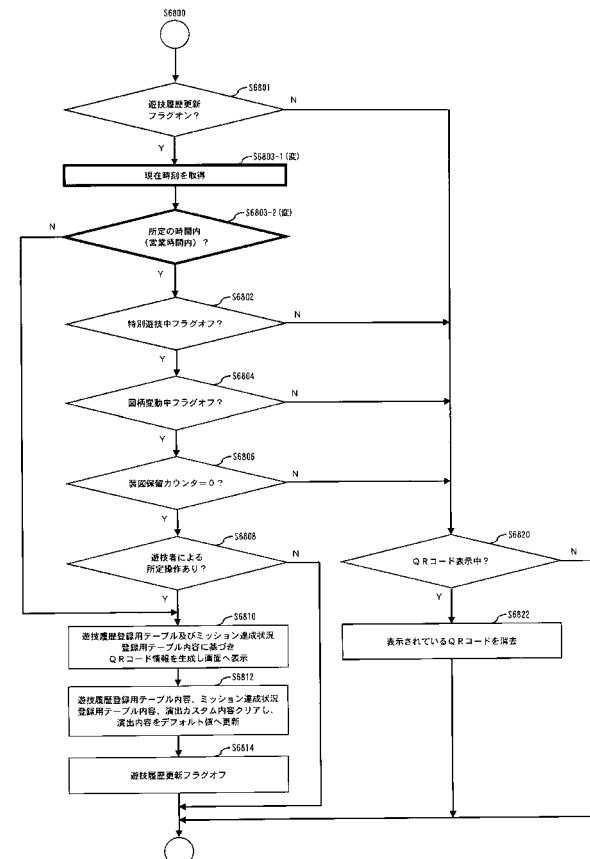
(特典共有サービス/遊技機間特典共有サービス/変更例4-2)



【図61】

【図61】

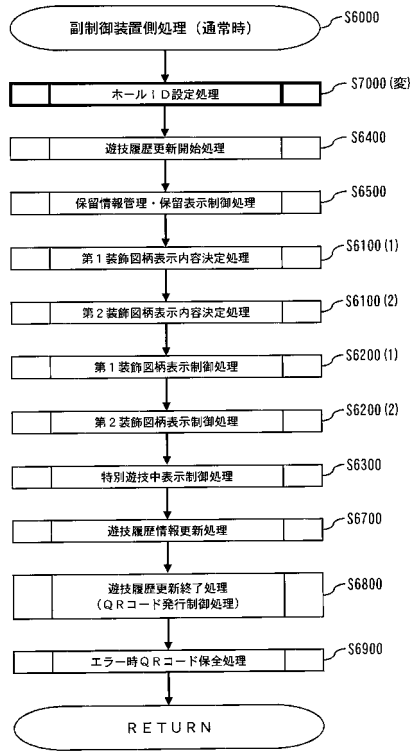
(遊技履歴情報復元サービス/変更例2)



【図 6 2】

【図62】

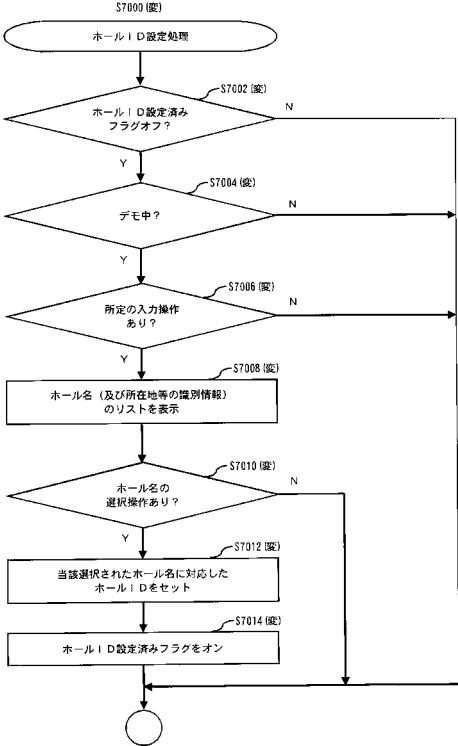
(特殊サービス/変更例1)



【図 6 3】

【図63】

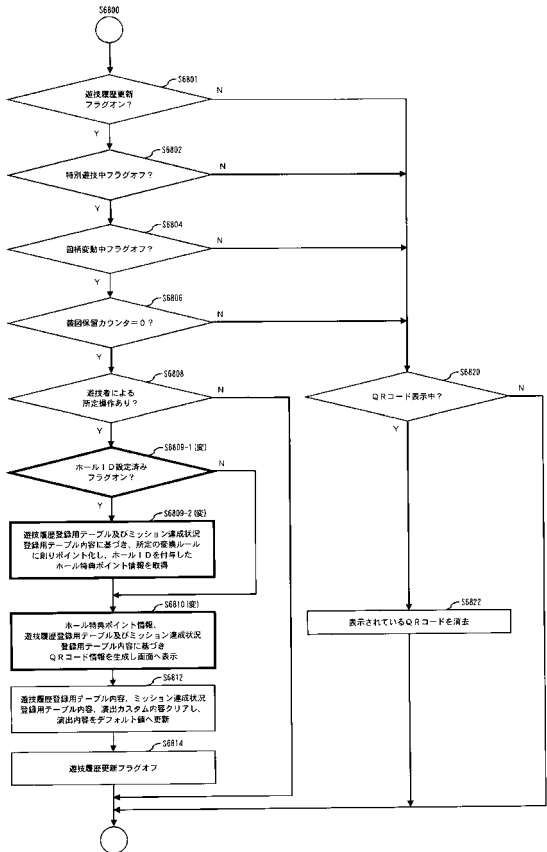
(特殊サービス/変更例1)



【図 6 4】

【図64】

(特殊サービス/変更例1)



【図 6 5】

【図65】

(特殊サービス/変更例1)

【ホール情報管理用テーブル】						
ホールID	ホール名	所在地(都道府県)	ホール特異ポイント(累積)			
			PA(パチンコ機A)	PB(パチンコ機B)	PC(パチンコ機C)	PD(パチンコ機D)
H0001	ホールA	東京都	5230	3020	250	13200
H0002	ホールB	神奈川県	3420	4010	320	23400
H0003	ホールC	北海道	3320	2400	140	17920
H0004	ホールD	大阪府	2200	5500	700	30250
H0005	ホールE	東京都	1350	4600	830	41700

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 CA02 CA27 FA01
2C333 AA11 FA05 FA19