

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6016361号
(P6016361)

(45) 発行日 平成28年10月26日 (2016.10.26)

(24) 登録日 平成28年10月7日 (2016.10.7)

(51) Int.Cl.		F I			
A 6 3 F	5/04	(2006.01)	A 6 3 F	5/04	5 1 2 B
A 6 3 F	7/02	(2006.01)	A 6 3 F	7/02	3 2 8
			A 6 3 F	7/02	3 5 2 Z

請求項の数 6 (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2011-289779 (P2011-289779)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成23年12月28日 (2011.12.28)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-138710 (P2013-138710A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成25年7月18日 (2013.7.18)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成26年11月17日 (2014.11.17)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技システム、遊技機及び管理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者に関連する遊技者情報を発行する遊技者情報発行手段を含む管理装置と、
 所定の遊技を行うことが可能であって、遊技者情報を入力可能な遊技者情報入力手段と
、前記遊技者情報入力手段にて入力された遊技者情報に基づく所定の処理を実行する所定
処理実行手段と、遊技者情報が入力されてからの遊技を行った結果である遊技履歴を特定
可能な遊技履歴情報を出力する遊技履歴情報出力手段と、を含む遊技機と、

を備え、

前記管理装置が、遊技履歴情報から特定される遊技履歴を受け付ける遊技履歴受付手段
を含む遊技システムであって、

前記遊技機は、課題を遊技者に対して提示する課題提示手段を含み、

前記管理装置は、前記遊技履歴受付手段により受け付けた遊技履歴が課題を達成したこと
を条件に特典を付与する特典付与手段を含み、

課題は、予め設定された通常課題と特定条件が成立することで設定される特別課題とを
含み、

前記課題提示手段は、前記遊技者情報入力手段にて遊技者情報が入力されたことを契機
に通常課題及び特別課題のうち特別課題のみを提示する

ことを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】

所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技者に関連する遊技者情報を入力可能な遊技者情報入力手段と、
前記遊技者情報入力手段にて入力された遊技者情報に基づく所定の処理を実行する所定
処理実行手段と、

遊技を行った結果である遊技履歴が課題を達成したことを条件に特典を付与することが
可能な管理装置にて受け付けられる遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報を出力する遊技履
歴情報出力手段と、

課題を遊技者に対して提示する課題提示手段と、
を備え、

課題は、予め設定された通常課題と特定条件が成立することで設定される特別課題とを
含み、

前記課題提示手段は、前記遊技者情報入力手段にて遊技者情報が入力されたことを契機
に通常課題及び特別課題のうち特別課題のみを提示する
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

遊技者に関連する遊技者情報を発行する遊技者情報発行手段と、
所定の遊技を行うことが可能であって、遊技者情報が入力されてからの遊技を行った結
果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報を出力することが可能な遊技機から出力され
た遊技履歴情報から特定される遊技履歴を受け付ける遊技履歴受付手段と、

前記遊技履歴受付手段により受け付けた遊技履歴が課題を達成したことを条件に特典を
付与する特典付与手段と、

を備え、
課題は、予め設定された通常課題と特定条件が成立することで設定される特別課題とを
含み、

前記遊技者情報発行手段は、前記遊技機に遊技者情報が入力されたことを契機に該遊技
機にて通常課題及び特別課題のうち特別課題のみを提示させることが可能な遊技者情報を
発行する

ことを特徴とする管理装置。

【請求項 4】

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な
遊技履歴情報を出力する遊技履歴情報出力手段と、を含む遊技機と、

前記遊技機から出力された遊技履歴情報から特定される遊技履歴を受け付ける遊技履歴
受付手段を含む管理装置と、

を備える遊技システムであって、

前記遊技機は、課題を遊技者に対して提示する課題提示手段を含み、

前記管理装置は、前記遊技履歴受付手段により受け付けた遊技履歴が課題を達成したこ
とを条件に特典を付与する特典付与手段を含み、

課題は、予め設定された通常課題と特定条件が成立することで設定される特別課題とを
含み、

前記課題提示手段は、前記遊技履歴情報出力手段により遊技履歴情報が出力されたこと
を契機に通常課題及び特別課題のうち特別課題のみを提示する

ことを特徴とする遊技システム。

【請求項 5】

所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技を行った結果である遊技履歴が課題を達成したことを条件に特典を付与することが
可能な管理装置にて受け付けられる遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報を出力する遊技履
歴情報出力手段と、

課題を遊技者に対して提示する課題提示手段と、
を備え、

課題は、予め設定された通常課題と特定条件が成立することで設定される特別課題とを
含み、

10

20

30

40

50

前記課題提示手段は、前記遊技履歴情報出力手段により遊技履歴情報が出力されたことを契機に通常課題及び特別課題のうち特別課題のみを提示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報を出力することが可能な遊技機から出力された遊技履歴情報から特定される遊技履歴を受け付ける遊技履歴受付手段と、

前記遊技履歴受付手段により受け付けた遊技履歴が課題を達成したことを条件に特典を付与する特典付与手段と、

課題を遊技者所有の端末に対して通知する課題通知手段と、

を備え、

課題は、予め設定された通常課題と特定条件が成立することで設定される特別課題とを含み、

前記課題通知手段は、前記遊技履歴受付手段にて遊技履歴が受け付けられたことを契機に通常課題及び特別課題のうち特別課題のみを通知する

ことを特徴とする管理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技場に設置されるパチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機、該遊技機での遊技に関する情報を管理する管理装置、これら遊技機と管理装置とを備える遊技システムに関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技システムでは、遊技機において遊技者が遊技を行った結果を2次元コード化して出力するとともに、出力された2次元コードを携帯電話などで読み取って遊技履歴を管理するサーバに送信することで、遊技履歴を受信したサーバ側で遊技者毎に遊技履歴を蓄積することができる一方で、サーバ側では遊技者が設定した演出内容を特定可能なパスワードを発行し、当該遊技者の携帯電話などに送信し、送信されたパスワードを遊技機に入力することで、パスワードから特定される演出内容を遊技機の演出内容に反映させることができるものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-195327号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の遊技システムでは、サーバ側において遊技機に関連するミッションを設定し、2次元コードから読み取った遊技履歴が設定されたミッションを達成することで、サーバ側に蓄積されている当該遊技者に関するミッションの達成情報を更新して記録することができるようになっているが、これらミッションは、サーバ側で予め設定したものであり、ミッションの設定により遊技者の遊技意欲を効果的に高められるものではなかった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技者に対して課題を提示することにより遊技機での遊技意欲を効果的に高めることができる遊技システム、遊技機及び管理装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

10

20

30

40

50

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技システムは、
遊技者に関連する遊技者情報（パスワード）を発行する遊技者情報発行手段を含む管理装置（管理サーバ 1200）と、

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技者情報（パスワード）を入力可能な遊技者情報入力手段と、前記遊技者情報入力手段にて入力された遊技者情報（パスワード）に基づく所定の処理（遊技履歴の蓄積等）を実行する所定処理実行手段と、遊技者情報（パスワード）が入力されてからの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（2次元コード）を出力する遊技履歴情報出力手段と、を含む遊技機（スロットマシン 1）と、

を含み、

10

前記管理装置（管理サーバ 1200）が、遊技履歴情報（2次元コード）から特定される遊技履歴を受け付ける遊技履歴受付手段を含む遊技システムであって、

前記遊技機は、課題（通常ミッション、特定ミッション）を遊技者に対して提示する課題提示手段を含み、

前記管理装置は、前記遊技履歴受付手段により受け付けた遊技履歴が課題（通常ミッション、特定ミッション）を達成したことを条件に特典（特典データ）を付与する特典付与手段を含み、

課題は、予め設定された通常課題（通常ミッション）と特定条件が成立することで設定される特別課題（特定ミッション）とを含み、

前記課題提示手段は、前記遊技者情報入力手段にて遊技者情報（パスワード）が入力されたことを契機に通常課題及び特別課題のうち特別課題のみ（特定ミッション）を提示する

20

ことを特徴としている。

【0007】

本発明の請求項 2 に記載の遊技機は、

所定の遊技を行うことが可能な遊技機（スロットマシン 1）であって、

遊技者に関連する遊技者情報（パスワード）を入力可能な遊技者情報入力手段と、

前記遊技者情報入力手段にて入力された遊技者情報（パスワード）に基づく所定の処理（遊技履歴の蓄積等）を実行する所定処理実行手段と、

を含み、

30

遊技を行った結果である遊技履歴が課題を達成したことを条件に特典（特典データ）を付与することが可能な管理装置（管理サーバ 1200）にて受け付けられる遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（2次元コード）を出力する遊技履歴情報出力手段と、

課題（通常ミッション、特定ミッション）を遊技者に対して提示する課題提示手段と、
を備え、

課題は、予め設定された通常課題（通常ミッション）と特定条件が成立することで設定される特別課題（特定ミッション）とを含み、

前記課題提示手段は、前記遊技者情報入力手段にて遊技者情報（パスワード）が入力されたことを契機に通常課題（通常ミッション）及び特別課題（特定ミッション）のうち特別課題（特定ミッション）のみを提示する

40

ことを特徴としている。

【0008】

本発明の請求項 3 に記載の管理装置は、

遊技者に関連する遊技者情報（パスワード）を発行する遊技者情報発行手段と、

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技者情報（パスワード）を入力可能な遊技者情報入力手段と、前記遊技者情報入力手段にて入力された遊技者情報（パスワード）が入力されてからの遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（2次元コード）を出力することが可能な遊技機（スロットマシン 1）から出力された遊技履歴情報（2次元コード）から特定される遊技履歴を受け付ける遊技履歴受付手段と、

前記遊技履歴受付手段により受け付けた遊技履歴が課題（通常ミッション、特定ミッシ

50

ョン)を達成したことを条件に特典(特典データ)を付与する特典付与手段と、
を備え、
課題は、予め設定された通常課題(通常ミッション)と特定条件が成立することで設定
される特別課題(特定ミッション)とを含み、

前記遊技者情報発行手段は、前記遊技機に入力されたことを契機に該遊技機にて通常課
題及び特別課題のうち特別課題のみを提示させることが可能な遊技者情報(パスワード)
ことを特徴としている。

【0009】

請求項1～3の特徴によれば、遊技者が遊技を開始するにあたって遊技者情報の発行を
受けたこと、または発行された遊技者情報を遊技機に対して入力したことを契機に課題設
定手段により設定された遊技履歴に関連する課題が提示されることとなるため、遊技の開
始にあたって、提示された課題を達成するという目的が加わることで遊技者の遊技意欲を
効果的に高めることができる。

【0010】

尚、請求項1～3において遊技者に関連する遊技者情報とは、遊技者を特定可能な情報
であっても良いし、遊技者が過去に遊技を行った結果である遊技履歴等の情報、遊技者に
個人に対して付与された価値を特定可能な情報などであっても良い。

また、請求項1～3において遊技者情報は、文字データでも良いし、バーコードや2次
元コードなどのようにコード化したデータでも良いし、さらには、有線接続、無線接続、
赤外線接続などにより外部から読み取り可能なデータでも良い。

また、請求項1～3において遊技者情報入力手段は、携帯端末等を介して遊技者に出力
された文字データ等の遊技者情報を遊技者による入力操作にて入力する構成でも良いし、
携帯端末等を介して遊技者に出力されたコード化したデータを遊技機側で読み取ることで
入力する構成でも良いし、記録媒体に記録された遊技者情報を遊技機側で読み取ることで
入力する構成でも良い。さらには、管理装置から有線接続、無線接続、赤外線通信など
により遊技者情報を受信することで入力する構成でも良い。

また、請求項1～3において前記遊技者情報入力手段にて入力された前記遊技者情報に
基づく所定の処理とは、例えば、遊技者情報に基づく特定の演出を実行する処理や、遊技
者情報に基づいて演出や特典に関するパラメータを設定する処理、遊技の開始を特定する
処理、遊技の開始を特定した場合にその時点から遊技履歴を蓄積する処理などが該当する
。

また、請求項1～3において遊技履歴情報出力手段は、遊技履歴を文字データとして表
示することで出力する構成でも良いし、バーコードや2次元コードなどのようにコード
化したデータを表示することで遊技履歴を出力する構成でも良いし、有線接続、無線接続
、赤外線接続などにより外部から読み取り可能に出力することで遊技履歴を出力する構成
でも良い。

また、請求項1～3において遊技履歴受付手段は、遊技履歴情報を有線接続、無線接続
、赤外線通信などにより直接遊技機から受信し、受信した遊技履歴情報から特定される遊
技履歴を受け付ける構成でも良いし、携帯端末などの端末装置を介して受け付ける構成で
も良い。

また、請求項1～3において遊技履歴とは、遊技回数や大当たり、ボーナス回数などの直
接的な履歴でも良いし、遊技に基づく演出内容、課題に対する遊技や演出の成立状況など
の間接的な履歴でも良い。

また、請求項1～3において課題設定手段が設定する課題は、少なくとも遊技履歴に関
連する課題を含むものであれば良く、他の遊技履歴に関連しない課題を含むものでも良い
。

また、請求項1～3において特典付与手段が、前記遊技履歴が前記課題設定手段により
設定された課題を達成したことを条件に特典を付与するとは、課題を達成した場合に特典
を付与する構成でも良いし、課題を達成した場合に抽選を行い、当選した場合に特典を付
与する構成でも良いし、課題を達成した場合に付与される価値が一定の条件を満たす場合

10

20

30

40

50

に特典を付与する構成でも良い。

また、請求項 1 ～ 3 においては、課題提示手段が、前記遊技者情報発行手段により前記遊技者情報が発行されたことまたは前記遊技者情報入力手段にて前記遊技者情報が入力されたことを契機に前記課題設定手段により設定された課題を提示する構成であれば良く、課題設定手段は、前記遊技者情報発行手段により前記遊技者情報が発行されたことまたは前記遊技者情報入力手段にて前記遊技者情報が入力されたことを契機に課題を設定するものでも良いし、それよりも前に課題を設定するものでも良い。

【 0 0 1 1 】

本発明の請求項 4 に記載の遊技システムは、

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（２次元コード）を出力する遊技履歴情報出力手段を含む遊技機（スロットマシン１）と、

前記遊技機（スロットマシン１）から出力された遊技履歴情報（２次元コード）から特定される遊技履歴を受け付ける遊技履歴受付手段を含む管理装置（管理サーバ１２００）と、

を備える遊技システムであって、

前記遊技機は、課題（通常ミッション、特定ミッション）を遊技者に対して提示する課題提示手段を含み、

前記管理装置は、前記遊技履歴受付手段により受け付けた遊技履歴が課題（通常ミッション、特定ミッション）を達成したことを条件に特典（特典データ）を付与する特典付与手段を含み、

課題は、予め設定された通常課題と特定条件が成立することで設定される特別課題とを含み、

前記課題提示手段は、前記遊技履歴情報出力手段により遊技履歴情報（２次元コード）が出力されたことを契機に通常課題及び特別課題のうち特別課題（特定ミッション）のみを提示する

ことを特徴としている。

【 0 0 1 2 】

本発明の請求項 5 に記載の遊技機は、

所定の遊技を行うことが可能な遊技機（スロットマシン１）であって、

遊技を行った結果である遊技履歴が課題を達成したことを条件に特典を付与することが可能な管理装置にて受け付けられる遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（２次元コード）を出力する遊技履歴情報出力手段と、

課題を遊技者に対して提示する課題提示手段と、

を備え、

課題は、予め設定された通常課題（通常ミッション）と特定条件が成立することで設定される特別課題（特定ミッション）とを含み、

前記課題提示手段は、前記遊技履歴情報出力手段により遊技履歴情報が出力されたことを契機に通常課題（通常ミッション）及び特別課題（特定ミッション）のうち特別課題（特定ミッション）のみを提示する

ことを特徴としている。

【 0 0 1 3 】

本発明の請求項 6 に記載の管理装置は、

所定の遊技を行うことが可能であって、遊技を行った結果である遊技履歴を特定可能な遊技履歴情報（２次元コード）を出力することが可能な遊技機（スロットマシン１）から出力された遊技履歴情報（２次元コード）から特定される遊技履歴を受け付ける遊技履歴受付手段と、

前記遊技履歴受付手段により受け付けた遊技履歴が課題（通常ミッション、特定ミッション）を達成したことを条件に特典（特典データ）を付与する特典付与手段と、

課題を遊技者所有の端末に対して通知する課題通知手段と、

10

20

30

40

50

を含み、

課題は、予め設定された通常課題（通常ミッション）と特定条件が成立することで設定される特別課題（特定ミッション）とを含み、

前記課題通知手段は、前記遊技履歴情報出力手段にて遊技履歴が受け付けられたこと（更新要求を受信したこと）を契機に通常課題（通常ミッション）及び特別課題（特定ミッション）のうち特別課題（特定ミッション）のみを通知する課題を提示する

ことを特徴としている。

【0014】

請求項4～6の特徴によれば、遊技者が遊技を終了するにあたって遊技履歴情報が出力されたこと、または管理装置側で遊技履歴を受け付けたことを契機に課題設定手段により設定された遊技履歴に関連する課題が提示されることとなるため、遊技の終了にあたって、新たな課題が提示されることで遊技者が再び遊技を行うことに対する意欲を効果的に高めることができる。

【0015】

尚、請求項4～6において遊技履歴情報出力手段は、遊技履歴を文字データとして表示することで出力する構成でも良いし、バーコードや2次元コードなどのようにコード化したデータを表示することで遊技履歴を出力する構成でも良いし、有線接続、無線接続、赤外線接続などにより外部から読み取り可能に出力することで遊技履歴を出力する構成でも良い。

また、請求項4～6において遊技履歴受付手段は、遊技履歴情報を有線接続、無線接続、赤外線通信などにより直接遊技機から受信し、受信した遊技履歴情報から特定される遊技履歴を受け付ける構成でも良いし、携帯端末などの端末装置を介して受け付ける構成でも良い。

また、請求項4～6において遊技履歴とは、遊技回数や大当たり、ボーナス回数などの直接的な履歴でも良いし、遊技に基づく演出内容、課題に対する遊技や演出の成立状況などの間接的な履歴でも良い。

また、請求項4～6において課題設定手段が設定する課題は、少なくとも遊技履歴に関連する課題を含むものであれば良く、他の遊技履歴に関連しない課題を含むものでも良い。

また、請求項4～6において特典付与手段が、前記遊技履歴が前記課題設定手段により設定された課題を達成したことを条件に特典を付与するとは、課題を達成した場合に特典を付与する構成でも良いし、課題を達成した場合に抽選を行い、当選した場合に特典を付与する構成でも良いし、課題を達成した場合に付与される価値が一定の条件を満たす場合に特典を付与する構成でも良い。

また、請求項4～6においては、課題提示手段が、前記遊技履歴情報出力手段により前記遊技履歴情報が出力されたことまたは前記遊技履歴受付手段にて前記遊技履歴が受け付けられたことを契機に前記課題設定手段により設定された課題を提示する構成であれば良く、課題設定手段は、前記遊技者情報発行手段により前記遊技者情報が発行されたことまたは前記遊技者情報入力手段にて前記遊技者情報が入力されたことを契機に課題を設定するものでも良いし、それよりも前に課題を設定するものでも良い。

【0016】

本発明の手段1に記載の遊技システム、遊技機及び管理装置は、請求項1～3に記載の遊技システム、遊技機及び管理装置であって、

前記課題設定手段により設定される課題は、前記遊技者情報発行手段により前記遊技者情報（パスワード）が発行されたことまたは前記遊技者情報入力手段にて前記遊技者情報（パスワード）が入力されたことを契機に提示される第1の課題（特定ミッション）と、前記遊技者情報発行手段により前記遊技者情報（パスワード）が発行されたことまたは前記遊技者情報入力手段にて前記遊技者情報（パスワード）が入力されたことには関連せずに提示される第2の課題（通常ミッション）と、を含み、

前記第1の課題（特定ミッション）を達成したことを条件に付与される特典（特典デー

10

20

30

40

50

タ)は、前記第2の課題(通常ミッション)を達成したことを条件に付与される特典とは異なる特典(特殊特典データ)を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が遊技を開始するにあたって遊技者情報の発行を受けたこと、または発行された遊技者情報を遊技機に対して入力したことを契機に課題提示手段により提示された第1の課題を達成することで、上記の契機とは関連せずに提示される第2の課題を達成した場合に付与される特典とは異なる特典が付与されることとなるので、遊技の開始にあたっての遊技意欲をさらに効果的に高めることができる。

【0017】

本発明の手段2に記載の遊技システム、遊技機及び管理装置は、請求項4～6に記載の遊技システム、遊技機及び管理装置であって、

前記課題設定手段により設定される課題は、前記遊技履歴情報出力手段により前記遊技履歴情報(2次元コード)が出力されたことまたは前記遊技履歴受付手段にて前記遊技履歴が受け付けられたこと(更新要求の受信)を契機に提示される第1の課題(特定ミッション)と、前記遊技履歴情報出力手段により前記遊技履歴情報(2次元コード)が出力されたことまたは前記遊技履歴受付手段にて前記遊技履歴が受け付けられたこと(更新要求の受信)には関連せずに提示される第2の課題(通常ミッション)と、を含み、

前記第1の課題(特定ミッション)を達成したことを条件に付与される特典(特典データ)は、前記第2の課題(通常ミッション)を達成したことを条件に付与される特典とは異なる特典(特殊特典データ)を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が遊技を終了するにあたって遊技履歴情報が出力されたこと、または管理装置側で遊技履歴を受け付けたことを契機に課題提示手段により提示された第1の課題を達成することで、上記の契機とは関連せずに提示される第2の課題を達成した場合に付与される特典とは異なる特典が付与されることとなるので、遊技の終了にあたって、新たな課題が提示されることで遊技者が再び遊技を行うことに対する意欲をさらに効果的に高めることができる。

【0018】

本発明の手段3に記載の遊技システム、遊技機及び管理装置は、請求項1～6、手段1、2のいずれかに記載の遊技システム、遊技機及び管理装置であって、

前記課題提示手段により提示された課題(通常ミッション、特定ミッション)を達成したことを報知する報知手段(携帯端末1300に対するミッションクリア通知)を含むことを特徴としている。

この特徴によれば、提示された課題を達成したことを確実に認識させることが可能となり、課題を達成したことによる遊技者の達成感を効果的に高めることができる。

【0019】

本発明の手段4に記載の遊技システム、遊技機及び管理装置は、請求項1～6、手段1～3のいずれかに記載の遊技システム、遊技機及び管理装置であって、

前記遊技履歴受付手段により受け付けた前記遊技履歴を遊技者毎に記憶する遊技履歴記憶手段(遊技者テーブル)と、

一の遊技者(主遊技者)に対して他の遊技者(サポート遊技者)を関連付ける遊技者関連付手段(特定ミッションテーブル)と、

を含み、

前記特典付与手段は、前記一の遊技者(主遊技者)に対応して前記遊技履歴記憶手段(遊技者テーブル)に記憶されている遊技履歴と該一の遊技者(主遊技者)に対して前記遊技者関連付手段(特定ミッションテーブル)により関連付けられた前記他の遊技者(サポート遊技者)に対応して前記遊技履歴記憶手段(遊技者テーブル)に記憶されている遊技履歴とを合算した遊技履歴が前記課題設定手段により設定された課題(特定ミッション)を達成したことを条件に前記特典(特典データ)を付与し、

前記遊技履歴関連付手段(特定ミッションテーブル)は、前記一の遊技者(主遊技者)

10

20

30

40

50

に対応して前記遊技履歴記憶手段（遊技者テーブル）に記憶されている遊技履歴に基づく遊技実績（レベル）が特定の条件を満たす場合（例えば、５以上の場合）に、該特定の条件を満たさない場合（例えば、５未満の場合）よりも多数の前記他の遊技者（サポート遊技者）を前記一の遊技者（主遊技者）に対して関連付けることが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技者の遊技履歴と該一の遊技者に関連付けられた他の遊技者の遊技履歴とを合算した遊技履歴が所定の付与条件を満たすことで特典が付与されるようになっており、他の遊技者が協力して遊技を行った結果、他の遊技者の協力を得ない場合よりも容易に特典の付与を受けることが可能となる。この際、一の遊技者の遊技履歴に基づく遊技実績が特定の条件を満たす場合、特定の条件を満たさない場合よりも多数の他の遊技者の協力が得られることとなる。すなわち遊技者による遊技のやり込み度が高い方が、多数の遊技者の協力を得られるので、遊技者の遊技意欲を高めることもできる。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【図１】本発明が適用された遊技システムの一例を示す図である。

【図２】本発明が適用された遊技機の一例としてのスロットマシンの正面図である。

【図３】スロットマシンの内部構造図である。

【図４】リールの図柄配列を示す図である。

【図５】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図６】入賞として定められた役の構成を示す図である。

【図７】遊技状態別の内部抽選の対象役及び当選確率を示す図である。

【図８】レベル別、ゲーム数別のポイント付与数を示す図である。

【図９】メインメニュー画面の遷移を示す図である。

【図１０】パスワードの入力状況を示す図である。

【図１１】パスワードの入力状況を示す図である。

【図１２】２次元コードの出力状況を示す図である。

【図１３】（ａ）はパスワード解析テーブルを示す図であり、（ｂ）はパスワードの解析手順を示す図である。

【図１４】ビットシャッフルテーブルの一例を示す図である。

【図１５】２次元コードの構成を示す図である。

【図１６】本発明を適用した管理装置である管理サーバが備える遊技者テーブル及び遊技履歴テーブルの構成を示す図である。

【図１７】管理サーバが備える仲間テーブル、通常ミッションテーブル、特定ミッションテーブル及び特典抽選テーブルの構成を示す図である。

【図１８】会員登録時に携帯端末、管理サーバのやり取りを示す図である。

【図１９】仲間検索時に携帯端末、管理サーバのやり取りを示す図である。

【図２０】パスワードを入力して遊技を行う場合のスロットマシン、携帯端末、管理サーバのやり取りを示す図である。

【図２１】特定ミッション設定時の管理サーバの動作状況を示す図である。

【図２２】ミッションクリア時の管理サーバの動作状況を示す図である。

【図２３】（ａ）は、パチンコ遊技機の正面図であり、（ｂ）は、打球供給皿（上皿）の上面に設けられた操作部の上面図である。

【図２４】大当たり及び小当たりを含む当り種別の制御の特徴を表形式で説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【００２１】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例１】

【００２２】

本実施例の遊技システムは、図１に示すように、遊技場に設置された本発明の遊技機の一例であるスロットマシン１と、インターネットに接続された本発明の管理装置の一例で

10

20

30

40

50

ある管理サーバ1200と、から構成され、スロットマシン1と、管理サーバ1200と、は2次元コード読み取り機能及びインターネットへの接続機能を備える携帯端末1300を介してデータのやり取りを行うことが可能とされている。

【0023】

本実施例のスロットマシン1は、図2及び図3に示すように、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。

【0024】

本実施例のスロットマシン1の筐体1aの内部には、図3に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図2に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1bに設けられた透視窓3から見えるように配置されている。

10

【0025】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図4に示すように、それぞれ「黒7」、「網7（図中網掛け7）」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、透視窓3において各々上中下三段に表示される。

【0026】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられリールモータ32L、32C、32R（図5参照）によって回転させることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール2L、2C、2Rの回転を停止させることで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

20

【0027】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2Rそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ33L、33C、33Rと、リール2L、2C、2Rを背面から照射するリールLED55と、が設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する12のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

30

【0028】

前面扉1bにおける各リール2L、2C、2Rに対応する位置には、リール2L、2C、2Rを前面側から透視可能とする横長長形状の透視窓3が設けられており、該透視窓3を介して遊技者側から各リール2L、2C、2Rが視認できるようになっている。

【0029】

前面扉1bには、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例ではいずれの遊技状態においても3）を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、演出に用いるための演出用スイッチ56が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

40

【0030】

また、前面扉1bには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED1

50

6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

【0031】

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21（図5参照）が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップス

10

【0032】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、後述のBB終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ36a、後述のBB終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ36

20

【0033】

筐体1a内部には、図3に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（図5参照）からなるリールユニット2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、ホッパーモータ34bの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ34cからなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

30

【0034】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ35aが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク35内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

40

【0035】

電源ボックス100の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースwitch37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ38、電源をon/offする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

【0036】

50

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには MAX BET スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L 1 ~ L 5 (図 2 参照) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず 3 枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ライン L 1 ~ L 5 が有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【 0 0 3 7 】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図 2 に示すように、各リール 2 L、2 C、2 R の中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 1、各リール 2 L、2 C、2 R の上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 2、各リール 2 L、2 C、2 R の下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 3、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がり

10

に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 4、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がり

に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 5 の 5 種類が入賞ラインとして定められている。

【 0 0 3 8 】

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

20

【 0 0 3 9 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、有効化され入賞ライン上に予め定められた図柄の組み合わせ (以下、役とも呼ぶ) が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数 (本実施例では 50) に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9 (図 2 参照) から払い出されるようになっている。尚、有効化され複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組み合わせが揃った場合には、有効化され入賞ラインに揃った図柄の組み合わせそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1 ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限 (本実施例では 15 枚) が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化され入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

30

【 0 0 4 0 】

図 5 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 5 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 101 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

40

【 0 0 4 1 】

電源基板 101 には、外部から AC 100V の電源が供給されるとともに、この AC 100V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 40 及び遊技制御基板 40 を介して接続された演出制御基板 90 に供給されるようになっている。

【 0 0 4 2 】

また、電源基板 101 には、前述したホッパーモータ 34b、払出センサ 34c、満タ

50

ンセンサ 35 a、設定キースイッチ 37、リセット / 設定スイッチ 38、電源スイッチ 39 が接続されている。

【 0 0 4 3 】

遊技制御基板 40 には、前述した MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36 a、自動精算スイッチ 36 b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33 L、33 C、33 R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34 c、満タンセンサ 35 a、設定キースイッチ 37、リセット / 設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

10

【 0 0 4 4 】

また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1 ~ 3 B E T L E D 14 ~ 16、投入要求 L E D 17、スタート有効 L E D 18、ウェイト中 L E D 19、リプレイ中 L E D 20、B E T スイッチ有効 L E D 21、左、中、右停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32 L、32 C、32 R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述したホッパーモータ 34 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 4 5 】

遊技制御基板 40 には、メイン CPU 41 a、ROM 41 b、RAM 41 c、I / O ポート 41 d を備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部 41、所定範囲（本実施例では 0 ~ 65535）の乱数を生成する乱数回路 42、一定周波数のクロック信号を乱数回路 42 に供給するパルス発振器 43、遊技制御基板 40 に直接または電源基板 101 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 44、リールモータ 32 L、32 C、32 R の駆動制御を行うモータ駆動回路 45、流路切替ソレノイド 30 の駆動制御を行うソレノイド駆動回路 46、遊技制御基板 40 に接続された各種表示器や L E D の駆動制御を行う L E D 駆動回路 47、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 41 に対して出力する電断検出回路 48、電源投入時またはメイン CPU 41 a からの初期化命令が入力されないときにメイン CPU 41 a にリセット信号を与えるリセット回路 49、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

20

30

【 0 0 4 6 】

メイン CPU 41 a は、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM 41 b に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ROM 41 b は、メイン CPU 41 a が実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。RAM 41 c は、メイン CPU 41 a がプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I / O ポート 41 d は、メイン制御部 41 が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【 0 0 4 7 】

また、メイン制御部 41 には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 41 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

40

【 0 0 4 8 】

メイン CPU 41 a は、基本処理として遊技制御基板 40 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン CPU 41 a は、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路 48 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 56 m

50

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

【0049】

メインCPU41aは、I/Oポート41dを介して演出制御基板90に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板40から演出制御基板90へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、演出制御基板90から遊技制御基板40へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板40から演出制御基板90へ送信されるコマンドの伝送ラインは、

10

【0050】

演出制御基板90には、演出用スイッチ56が接続されており、この演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。

【0051】

また、演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉1bに配置された液晶表示器51(図2参照)、演出効果LED52、スピーカ53、54(図20参照)、前述したリールLED55等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。

20

【0052】

尚、本実施例では、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板90または他の基板に搭載し、サブ制御部91がメイン制御部41からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部91が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部91及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

【0053】

30

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

【0054】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にサブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続された演出用スイッチ56から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブCPU91aに対して出力する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

40

【0055】

50

サブCPU91aは、メインCPU41aと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部91の割込端子の1つは、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部41がコマンドを送信する際に出力するストローブ（INT）信号線に接続されており、サブCPU91aは、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部41からのコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブCPU91aは、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部91の割込端子の1つは、電断検出回路98と接続されており、サブCPU91aは、電断検出回路98から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（サブ）を実行する。また、サブCPU91aにおいても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

10

【0056】

また、サブ制御部91にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM91cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0057】

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

20

【0058】

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

30

【0059】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をON状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をON状態とすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をOFF状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0060】

40

本実施例のスロットマシン1においては、メインCPU41aが電断検出回路48からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述するRAM41cのスタックに退避し、RAM41cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データ（本実施例では、5AH）、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM41cに格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM41cの該当する領域（本実施例では、全ての領域）の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM41c

50

の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

【0061】

そして、メインCPU41aは、その起動時においてRAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM41cに記憶されているデータに基づいてメインCPU41aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

10

【0062】

尚、本実施例では、RAM41cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メインCPU41aは、電源投入時においてRAM41cのデータが正常であると判定した場合に、RAM41cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM41cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

20

【0063】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

【0064】

また、サブCPU91aも電断検出回路98からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理(サブ)を実行する。電断割込処理(サブ)では、レジスタを後述するRAM91cのスタックに退避し、RAM91cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データを格納するとともに、RAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM91cに格納する処理を行うようになっている。

30

【0065】

そして、サブCPU91aは、その起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)には、RAM異常と判定し、RAM91cを初期化するようになっている。この場合、サブCPU91aと異なり、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

40

【0066】

尚、本実施例では、RAM91cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブCPU91aは、電源投入時においてRAM91cのデータが正常であると判定した場合に、RAM91cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM91cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

【0067】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断

50

前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。例えば、ＢＢ中か、通常遊技状態か、などの遊技状態を示すデータのみをバックアップするとともに、遊技状態に対応する演出（ＢＢ中であればＢＢ中演出、通常遊技状態であれば通常演出）以外の特定の演出（小役告知など）の実行中に電断が発生した場合に、次回電源投入時において電断時に実行されていた特定の演出を再開するのではなく、電源投入時においてバックアップされている遊技状態に対応する演出を最初から実行するようにしても良い。

【００６８】

次に、メイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃの初期化について説明する。メイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃの格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、停止相ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【００６９】

重要ワークは、各種表示器やＬＥＤの表示用データ、Ｉ／Ｏポート４１ｄの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、ＢＢ終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、ＢＢ中のメダル払出総数等、ＢＢ終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、演出制御基板９０へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において０が格納された後、１に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。停止相ワークは、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メインＣＰＵ４１ａのレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【００７０】

本実施例においてメインＣＰＵ４１ａは、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＮの状態での起動時、ＲＡＭ異常エラー発生時、設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態での起動時、ＢＢ終了時、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＦＦの状態での起動時においてＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されていないとき、１ゲーム終了時の６つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる５種類の初期化を行う。

【００７１】

初期化０は、起動時において設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化、またはＲＡＭ異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化０では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）が初期化される。初期化１は、起動時において設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化１では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、使用中スタック領域及び停止相ワークを除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）が初期化される。初期化２は、ＢＢ終了時に行う初期化であり、初期化２では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化３は、起動時に

て設定キースイッチ 37、リセット / 設定スイッチ 38 の双方が OFF の状態であり、かつ RAM 41c のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化 3 では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化 4 では、RAM 41c の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

【0072】

尚、本実施例では、初期化 0、初期化 1 を設定変更モードの移行前に行っているが、設定変更モードの終了時、すなわち設定が確定した後に行うようにしても良い。この場合、設定値ワークを初期化してしまうと確定した設定値が失われてしまうこととなるので、設定値ワークの初期化は行われない。

10

【0073】

本実施例のスロットマシン 1 は、前述のように遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。本実施例では、後に説明するが、遊技状態として、レギュラーボーナス（以下では RB と称す）、通常遊技状態があり、いずれの遊技状態であっても賭数の規定数として 3 が定められており、遊技状態に関わらず、賭数として 3 が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン L1 ~ L5 の全てが有効化されることとなる。

【0074】

20

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2L、2C、2R が停止した際に、有効化された入賞ライン（以下、単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが RAM 41c に設定されている必要がある。

【0075】

30

尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【0076】

このスロットマシン 1 における役としては、図 6 に示すように、特別役としてレギュラーボーナス（以下ではレギュラーボーナスを RB とする）、ビッグボーナス（1）（2）（以下ではビッグボーナスを BB（1）（2）とする）が、小役としてスイカ、チェリー、ベルが、再遊技役としてリプレイが定められている。

40

【0077】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー - ANY - ベル」または「チェリー - ANY - リプレイ」の組み合わせが揃ったとき、すなわち左リールにおいて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出され、右リールの、左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに「ベル」または「リプレイ」の図柄が導出されたときに入賞となり、2 枚のメダルが払い出される。

【0078】

スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「スイカ - スイカ - ス

50

イカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。

【0079】

ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、12枚のメダルが払い出される。

【0080】

リプレイは、通常遊技状態において入賞ラインに「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイが入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した3枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

10

【0081】

RBは、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7 - 網7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、遊技状態がRBに移行する。RBは、小役、特にベルの当選確率が高まることによって他の遊技状態よりも遊技者にとって有利となる遊技状態であり、RBが開始した後、12ゲームを消化したとき、または4ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したとき、のいずれか早いほうで終了する。

【0082】

BB(1)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒7 - 黒7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB(2)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7 - 網7 - 網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

20

【0083】

BB(1)(2)が入賞すると、遊技状態がBBに移行するとともに同時にRBに移行し、RBが終了した際に、BBが終了していなければ、再度RBに移行し、BBが終了するまで繰り返しRBに制御される。すなわちBB中は、常にRBに制御されることとなる。そして、BBは、当該BB中において遊技者に払い出したメダルの総数が480枚を超えたときに終了する。BBの終了時には、RBの終了条件が成立しているか否かに関わらずRBも終了する。

【0084】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）が取得される。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

30

【0085】

本実施例では、図7に示すように、遊技状態が、通常遊技状態であるか、RB(BB)であるか、によって内部抽選の対象となり役が異なり、さらに通常遊技状態においては、特別役の持ち越中か否か（通常：特別役の持ち越されていない通常遊技状態、当選中：特別役の持ち越されている通常遊技状態）によっても内部抽選の対象が異なる。

40

【0086】

遊技状態が通常遊技状態であり、特別役が持ち越されていない状態であれば、RB、BB(1)、BB(2)、RB+スイカ、RB+チェリー、BB(1)+スイカ、BB(1)+チェリー、BB(2)+スイカ、BB(2)+チェリー、リプレイ、スイカ、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0087】

遊技状態が通常遊技状態であり、特別役が持ち越されている状態であれば、リプレイ、スイカ、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0088】

遊技状態がRB(BB)であれば、スイカ、チェリー、ベルが内部抽選の対象役として

50

順に読み出される。

【 0 0 8 9 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 6 5 5 3 6）で役が当選することとなる。

【 0 0 9 0 】

内部抽選において、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグを R A M 4 1 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【 0 0 9 1 】

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。

【 0 0 9 2 】

メイン C P U 4 1 a は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、R O M 4 1 b に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御を行う。

【 0 0 9 3 】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

【 0 0 9 4 】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

【 0 0 9 5 】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、

リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

【 0 0 9 6 】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、3 3 6 ステップ (0 ~ 3 3 5) の周期で 1 周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 3 3 6 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、リール 1 周に対して 1 6 ステップ (1 図柄が移動するステップ数) 毎に分割した 2 1 の領域 (コマ) が定められており、これらの領域には、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の領域番号が割り当てられている。一方、1 リールに配列された図柄数も 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の図柄番号が割り当てられているので、0 番図柄から 2 0 番図柄に対して、それぞれ 0 ~ 2 0 の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

10

【 0 0 9 7 】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置 (本実施例では、透視窓 3 の下段図柄の領域) に位置するタイミング (リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング) でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

20

【 0 0 9 8 】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時には、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

30

【 0 0 9 9 】

また、いずれか 1 つのリールが停止したとき、またはいずれか 2 つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

40

【 0 1 0 0 】

次に、メイン CPU 4 1 a がストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数が

50

ら、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0101】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0102】

また、本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【0103】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役をいずれかの入賞ライン上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役がいずれの入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も入賞ライン上に揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、いずれかの入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

【0104】

図4に示すように、ベルを構成する左リールの「ベル」、中リールの「ベル」、右リールの「ベル」は、それぞれ4コマ以内の間隔で配置されており、ベルの当選時には、各リールの停止操作をどのタイミングで行った場合でも、必ず「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが入賞ラインに揃い、ベルが入賞することとなる。また、リプレイを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」も、それぞれ4コマ以内の間隔で配置されており、リプレイの当選時には、各リールの停止操作をどのタイミングで行った場合でも、必ず「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが入賞ラインに揃い、リプレイが入賞することとなる。

【0105】

一方で、チェリーを構成する右リールの「ベル」、「リプレイ」は、4コマ以内の間隔にて配置されているものの、チェリーを構成する左リールの「チェリー」は、7コマを超える間隔にて配置されており、チェリーの当選時には、「チェリー」の引込範囲となるタイミングで左リールの停止操作を行えば「チェリー - A N Y - ベル」または「チェリー - A N Y - リプレイ」の組み合わせが入賞ラインに揃ってチェリーが入賞することとなるが

10

20

30

40

50

、「チェリー」の引込範囲外となるタイミングで右リールの停止操作を行えば、チェリーは入賞せず、取りこぼすこととなる。

【0106】

また、スイカを構成する左リールの「スイカ」、中リールの「スイカ」、右リールの「スイカ」も、4コマを超える間隔にて配置された箇所があり、スイカの当選時には、「スイカ」の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作を行えば「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが入賞ラインに揃ってスイカが入賞することとなるが、いずれか1つのリールでも「スイカ」の引込範囲外となるタイミングで停止操作を行えば、スイカは入賞せず、取りこぼすこととなる。

【0107】

また、BB(1)~(3)も構成図柄が4コマを超える間隔にて配置された箇所があり、BB(1)~(3)のいずれかが当選しても、当選したBBの構成図柄の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作を行えば当選したBBが入賞することとなるが、いずれか1つのリールでも当選したBBの構成図柄の引込範囲外となるタイミングで停止操作を行えば、BBは入賞せず、取りこぼすこととなる。尚、BBは、前述のように取りこぼしても次ゲームに持ち越されることから、1度BBに当選すれば、例え、取りこぼしても次ゲーム以降で適切なタイミングで停止操作を行うことで入賞させることが可能となる。

【0108】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や特別役が持ち越されていない状態で特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズして停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を有効させることが可能となる。

【0109】

尚、本実施例では、特別役と小役が同時に当選している場合に、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる構成であるが、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞させることが可能となる構成としても良い。

【0110】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合や特別役が持ち越されていない状態で特別役と再遊技役が同時に当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。

【0111】

10

20

30

40

50

本実施例においてメインCPU 41aは、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

【0112】

10

尚、本実施例では、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

【0113】

次に、メインCPU 41aが演出制御基板90に対して送信するコマンドについて説明する。

20

【0114】

本実施例では、メインCPU 41aが演出制御基板90に対して、BETコマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定開始コマンド、確認開始コマンド、確認終了コマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0115】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示す1バイトの拡張データとからなり、サブCPU 91aは、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

30

【0116】

BETコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、MAX BETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、BETコマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

【0117】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

40

【0118】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ7が操作されたことを特定可能である。

【0119】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール2

50

L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。

【0120】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたことを特定可能である。

【0121】

入賞判定コマンドは、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

10

【0122】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【0123】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態を特定可能なコマンドであり、設定変更状態の終了時及びゲームの終了時に送信される。

【0124】

20

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

【0125】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、BB終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0126】

30

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生及びその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

【0127】

復帰コマンドは、メインCPU41aが電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メインCPU41aの起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【0128】

設定開始コマンドは、設定変更状態の開始を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する際に送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメインCPU41aの制御状態が初期化されるため、設定開始コマンドによりメインCPU41aの制御状態が初期化されたことを特定可能である。

40

【0129】

確認開始コマンドは、設定確認状態の開始を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に送信される。確認終了コマンドは、設定確認状態の終了を示すコマンドであり、設定確認状態の終了時に送信される。

【0130】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R）の検出状態（ON/OFF）を示すコマンドであ

50

り、一定間隔毎に送信される。

【0131】

これらコマンドのうち設定開始コマンド、RAM異常を示すエラーコマンド、復帰コマンドは、起動処理において割込が許可される前の段階で生成され、RAM 41cの特別ワークに割り当てられた特定コマンド送信用バッファに格納され、直ちに送信される。

【0132】

設定開始コマンド、RAM異常を示すエラーコマンド、復帰コマンド、操作検出コマンド以外のコマンドは、ゲーム処理においてゲームの進行状況に応じて生成され、RAM 41cの特別ワークに設けられた通常コマンド送信用バッファに一時格納され、タイマ割込処理(メイン)において送信される。

10

【0133】

本実施例では、ゲーム処理においてコマンドが生成され、通常コマンド送信用バッファに格納される。タイマ割込2内のコマンド送信処理においてコマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンドが検知されると、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンドが送信される。

【0134】

また、通常コマンド送信用バッファには、複数のコマンドを格納可能な領域が設けられており、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンドの送信を待たずに、新たに生成したコマンドを通常コマンド送信用バッファの空き領域に格納することが可能とされている。すなわち通常コマンド送信用バッファには複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

20

【0135】

また、ゲーム処理において通常コマンド送信用バッファにコマンドを格納する際に、これらコマンドをその生成順に格納するとともに、コマンド送信処理では通常コマンド送信用バッファに生成・格納された順番でコマンドを送信するようになっている。すなわち通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンドは、生成・格納された順番で送信されるようになっている。

【0136】

操作検出コマンドは、コマンド送信処理が5回実行される毎に生成され、前述の特定コマンド送信用バッファに格納され、直ちに送信される。また、通常コマンド送信用バッファに未送信のコマンドが格納されている状態で操作検出コマンドの送信時期に到達した場合には、操作検出コマンドの送信を優先し、通常コマンド送信用バッファに格納されている未送信のコマンドは、次のコマンド送信処理において送信されるようになっており、1度のコマンド送信処理において複数のコマンドが送信されることがないようになっている。

30

【0137】

次に、メインCPU 41aが演出制御基板90に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。

【0138】

サブCPU 91aは、メインCPU 41aからのコマンドの送信を示すストロブ信号を入力した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM 91cに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

40

【0139】

サブCPU 91aは、タイマ割込処理(サブ)において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM 91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED 52、スピーカ53、54、リールLED 55等の各種演出装置の出力制御を行う。

50

【 0 1 4 0 】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器 5 1 の表示パターン、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール L E D の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ C P U 9 1 a は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて R A M 9 1 c に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【 0 1 4 1 】

尚、サブ C P U 9 1 a は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【 0 1 4 2 】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ C P U 9 1 a が、賭数が設定された旨を示す B E T コマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ C P U 9 1 a が、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【 0 1 4 3 】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、R A M 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、R O M 9 1 b に格納された演出テーブルに登録されており、サブ C P U 9 1 a は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果、後述するレベル及び演出設定に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとして R A M 9 1 c に設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【 0 1 4 4 】

本実施例では、メイン C P U 4 1 a が、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたことを特定可能な操作検出コマンドをサブ C P U 9 1 a に対して送信することで、サブ C P U 9 1 a が、それぞれの制御状態においてゲームの進行制御に関与する操作スイッチであるか否かに関わらず、メイン C P U 4 1 a により検出される操作スイッチが操作されたことが特定できるようになっており、ゲームの進行制御に関与しない操作スイッチの操作に応じて演出を実行したり、後述するメインメニュー画面の操作を行うことが可能である。

【 0 1 4 5 】

また、メイン C P U 4 1 a は、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたか否かに関わらず、M A X B E T ス

10

20

30

40

50

イッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R それぞれの ON / OFF の状態を特定可能な操作検出コマンドを定期的送信することで、サブ CPU 9 1 a は、これら操作スイッチの ON / OFF の状態を定期的特定できるようになっており、サブ CPU 9 1 a が操作検出コマンドを取りこぼした場合であっても、次回送信される操作検出コマンドに基づいて全ての操作スイッチについて最新の検出状態を特定することが可能となり、ゲームの進行制御に関与しない操作スイッチの操作に応じた演出を確実に実行することができる。

【 0 1 4 6 】

また、操作検出コマンドから、MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 全ての検出状態を特定することが可能であるため、サブ CPU 9 1 a 側で、複数のスイッチの同時操作や特定のスイッチのみの操作といった複数の操作スイッチの操作状況を反映した演出を行うことが可能となり、操作スイッチの操作を用いた演出を多様なものにできる。

【 0 1 4 7 】

尚、本実施例では、メイン CPU 4 1 a が、MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたか否かに関わらず、MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R それぞれの ON / OFF の状態を特定可能な操作検出コマンドを一定間隔毎に送信する構成であるが、いずれかの操作スイッチの検出状態 (ON / OFF) が変化したときのみ、その旨を示す操作検出コマンドを送信するようにしても良く、このような構成とすることで、操作検出コマンドの送信を極力減らすことが可能となり、操作検出コマンドの送信に係る制御の負荷を軽減できるうえに、サブ CPU 9 1 a 側でも必要以上に操作検出コマンドを受信せずに済む。

【 0 1 4 8 】

また、いずれかの操作スイッチの検出状態 (ON / OFF) が変化したときに、当該操作スイッチの検出状態に加えて他の操作スイッチの検出状態も特定可能な操作検出コマンドをサブ CPU 9 1 a に対して送信する構成としても良く、このような構成とすることで、操作検出コマンドの送信を極力減らすことが可能となるうえに、サブ CPU 9 1 a は、操作検出コマンドから検出状態の変化した操作スイッチの検出状態だけでなく、他の操作手段の検出状態も特定できるようになり、サブ CPU 9 1 a 側で複数の操作手段の操作状況を反映した演出を行うことが可能となり、操作スイッチの操作を用いた演出を多様なものにできる。

【 0 1 4 9 】

サブ制御部 9 1 の RAM 9 1 c には、操作スイッチの検出状態の変化状況が操作スイッチ毎に格納される検出状態格納領域と、操作スイッチの操作状態が変化した旨を示す操作検出フラグが操作スイッチ毎に格納される操作検出フラグ格納領域と、が割り当てられている。さらに検出状態格納領域には、操作検出コマンドを受信する前 (前回) の検出状態と、操作検出コマンドを受信した後 (今回) の検出状態と、が割り当てられており、それぞれに操作検出コマンドの受信前後の各操作スイッチの検出状態が格納されるようになっている。

【 0 1 5 0 】

サブ CPU 9 1 a は、タイマ割込処理 (サブ) において受信用バッファに未処理のコマンドが格納されていると判定した場合に、操作検出処理を行う。操作検出処理では、未処理のコマンドが操作検出コマンドか否かを判定し、操作検出コマンドであると判定した場合に、検出状態格納領域に格納されている今回の検出状態を前回の検出状態に移動し、操作検出コマンドが示す各操作スイッチの検出状態を今回の検出状態として格納するとともに、前回の検出状態と今回の検出状態とが異なる操作スイッチがある場合に、OFF から ON に変化した場合には、その操作スイッチに対応する操作検出フラグとして立上りフラグを設定し、ON から OFF に変化した場合には、その操作スイッチに対応する操作検出フラグとして立下りフラグを設定する。

【 0 1 5 1 】

このように本実施例では、メインCPU 41aが、操作スイッチの検出状態が変化した場合に関わらず、定期的に全ての操作スイッチの検出状態を特定可能な操作検出コマンドを送信するとともに、サブCPU 91aは、操作検出コマンドを受信した際に、検出状態格納領域に格納されている操作検出コマンドの受信前後の各操作スイッチの検出状態を更新し、検出状態が異なる操作スイッチがある場合に、その操作スイッチに対応する操作検出フラグを設定するようになっており、サブCPU 91aは、操作検出フラグの有無を確認することで、操作スイッチの検出状態が変化した旨に加え、操作検出コマンドの受信前後で各操作スイッチの検出状態がどのように変化したか、すなわちOFFからONに変化したのか、ONからOFFに変化したのか、を判別できるようになっている。

10

【 0 1 5 2 】

本実施例においてサブCPU 91aは、遊技開始時に後述するパスワードが入力された場合に、予め定められた達成条件が成立したことを条件にポイントを付与し、10ポイント獲得する毎にレベルを加算するようになっている。そしてレベルの値が一定値を超える毎に、実行される可能性のある演出の種類数を増加させるようになっている。詳しくは、レベル1～30の場合に用いる演出テーブル1、レベル31～60の場合に用いる演出テーブル2、レベル61～99の場合に用いる演出テーブル3を備えており、演出テーブル2には、演出テーブル1に登録されている演出パターンに加えて演出テーブル1に登録されていない演出パターンが定められており、演出テーブル3には、演出テーブル1、2に登録されている演出パターンに加えて演出テーブル1、2に登録されていない演出パターンが定められており、演出テーブル1～3のうち現在のレベルに応じた演出テーブルを用いて演出パターンを選択することにより、レベルが30を超えた場合、60を超えた場合にそれぞれ演出パターンが増加することとなる。

20

【 0 1 5 3 】

また、レベルの値が一定値を超える毎に、選択できるキャラクタ及び演出設定として選択可能な項目を増加させるようになっている。詳しくは、演出の頻度（演出設定4）、演出の背景デザイン（演出設定2）、遊技者の選択したキャラクタ（演出設定3）、キャラクタの衣装（演出設定4）、を選択可能とされており、これら演出設定においてレベルが30を超えたとき、レベルが60を超えたときに、それぞれ選択可能な項目が増加することとなる。

30

【 0 1 5 4 】

ポイントが付与される達成条件としては、例えば、図8に示すように、特別役の当選可能性を示す連続演出が実行され、かつ特別役が当選した場合または外れた場合、ボーナス確定画面が表示された場合などが定められており、各達成条件の難易度、現在のレベル、ゲームを開始してからのゲーム数に応じて付与されるポイント数が定められ、達成条件が成立した時点の状況に応じたポイント数が付与されることとなる。

【 0 1 5 5 】

図8に示す連続演出Bは、連続演出Aに比較して特別役に当選している可能性が高い旨を示す演出、すなわち特別役の当選時に選択される比率が連続演出Aよりも高い演出であり、かつ連続演出Aより出現率の低い演出である。

40

【 0 1 5 6 】

そして、連続演出Aが実行され、かつ特別役に当選していない場合と、連続演出Bが実行され、かつ特別役に当選していない場合と、を比較すると後者の方が多くのポイントが付与されるようになっており、特別役に当選している可能性が高いにも関わらず、特別役が当選していない場合には、より多くのポイントが付与されるようになっている。

【 0 1 5 7 】

また、連続演出Aが実行され、かつ特別役に当選していない場合と、連続演出Aが実行され、かつ特別役に当選している場合と、を比較すると後者の方が多くのポイントが付与されるようになっており、特別役に当選している可能性が低いにも関わらず、特別役が当選していた場合には、より多くのポイントが付与されるようになっている。

50

【 0 1 5 8 】

また、同じ達成条件が成立した場合でも、0 ~ 4 9 9 G と、5 0 0 ~ 6 9 9 G と、7 0 0 G 以上と、で付与されるポイントが異なり、ゲーム数が多いほどより多くのポイントが付与されるようになっている。

【 0 1 5 9 】

また、レベルの値が一定の値を超える毎に、付与されるポイントが少なくなり、付与されるポイントは少なくなる。詳しくは、レベル 3 0 を超えた場合、レベル 6 0 を超えた場合に、それぞれ付与されるポイントが減少するようになっており、達成条件によっては、ポイントが付与されなくなる。このため、レベルが一定の値を超える毎に、さらなるレベルの上昇が困難となる。

10

【 0 1 6 0 】

このように本実施例のスロットマシン 1 では、遊技を行った結果に応じた達成条件が成立することでポイントが付与され、そのポイント数に応じてレベルが上昇するようになっている。すなわちレベルは、遊技者によるスロットマシン 1 のやり込み度の指標となり得る。そして、このレベルが上昇することで、演出パターンが増加したり、演出の設定項目が増加するようになっており、遊技者が遊技を行う意欲を効果的に高めることができる。

【 0 1 6 1 】

また、一定以上のレベルであることや累積ゲーム数や累積ボーナス回数などが一定数以上であることを条件に実行される演出が用意されており、さらに前述のミッションとしてこのような一定以上のレベル、累積ゲーム数や累積ボーナス回数などが一定数以上でなければ出現しない演出が実行されることにより達成されるミッション、すなわち一定以上のレベル、累積ゲーム数や累積ボーナス回数などが一定数以上でなければ達成できないミッションが定められており、遊技者が遊技を行い、レベルを上昇させることへの意欲も効果的に高めることができる。

20

【 0 1 6 2 】

また、サブ CPU 9 1 a は、遊技開始時に後述するパスワードが入力された場合に、ゲーム数に応じて液晶表示器 5 1 にて複数段階からなるストーリーが順次進行するようになっている。詳しくは、ゲーム数に応じてストーリーがある段階まで到達すると、次の段階のストーリーが展開されることとなる。

【 0 1 6 3 】

また、サブ CPU 9 1 a は、遊技開始時に後述するパスワードが入力された場合に、入力されたパスワードから特定される記念日が、特定の記念日を示す場合には、その記念日にちなんだ記念日演出（例えば、遊技者の誕生日が特定される場合には、ある条件を満たすことで遊技者を祝福する演出が実行されるなど）を実行することが可能となる。

30

【 0 1 6 4 】

また、入力されたパスワードから後述する特定ミッションの実行中である旨が特定される場合には、特定ミッション中である旨が報知されるとともに、特定ミッション中以外には実行されることのない特定ミッション用の演出（特定ミッション用のプレミアム告知等）を実行することが可能となる。

【 0 1 6 5 】

また、レベルの値は、1 台のスロットマシン 1 において上昇した値のみならず、他のスロットマシン 1 において上昇した値を引き継ぐことも可能である。また、レベルの値だけでなく、他のスロットマシン 1 において進展したストーリーの段階や他のスロットマシン 1 において遊技者が演出設定を変更した場合、その設定内容も引き継ぐことが可能である。

40

【 0 1 6 6 】

具体的には、図 9 (a) に示すメインメニュー画面から「パスワード入力」を選択し、管理サーバ 1 2 0 0 にて発行されたパスワードを入力することにより、以前の遊技履歴に応じたレベル、ストーリーの段階及び演出設定を引き継いで遊技を行うことが可能となる。

50

【 0 1 6 7 】

パスワードは、後に詳述するが、後述する管理サーバ 1 2 0 0 にて管理されている遊技者個人の遊技履歴に応じた記念日（または特定ミッション中か否か）、レベル、ストーリーの段階、演出設定を特定可能な 8 文字からなる文字データである。

【 0 1 6 8 】

メインメニュー画面は、ゲーム終了後（設定変更後）から賭数が設定されるまでの制御状態において、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち左、右のストップスイッチ 8 L、8 R が同時に操作されたとき、すなわち操作検出コマンドが示す操作スイッチの検出状態が、ストップスイッチ 8 C、8 R の検出状態のいずれかが O F F の状態で、ストップスイッチ 8 L、8 R の検出状態がともに O N、ストップスイッチ 8 L の検出状態が O F F に変化した場合に、液晶表示器 5 1 に表示される。

10

【 0 1 6 9 】

メインメニュー画面が表示されている状態では、図 9（a）（b）に示すように、ストップスイッチ 8 L が操作されることで、左側のメニュー項目に移動し、ストップスイッチ 8 R が操作されることで右側のメニュー項目に移動する。そして、演出用スイッチ 5 6 が操作されることで手前に表示されているメニュー項目が選択される。また、メニュー項目として「終了」が手前に表示されている状態で演出用スイッチ 5 6 が操作されるか、ストップスイッチ 8 C が一定時間以上操作されると、図 9（c）に示すように、「Y E S」「N O」を選択可能な終了確認画面が表示され、終了確認画面にてストップスイッチ 8 L、8 R、演出用スイッチ 5 6 を操作し、「Y E S」「N O」のうち「Y E S」を選択することで、基本画面（メインメニュー画面に移行する前の通常画面）に戻るようになっている。また、何も操作されずに画面毎に定められた時間が経過することでも基本画面に戻る。

20

【 0 1 7 0 】

パスワード入力前や後述する簡単スタートによる遊技開始前のメインメニュー画面では、図 9（a）に示すように、「簡単スタート」「パスワード入力」「会員登録」「終了」のメニュー項目が表示されるようになっており、このパスワード入力前や後述する簡単スタートによる遊技開始前のメインメニュー画面にてストップスイッチ 8 L、8 R 及び演出用スイッチ 5 6 を操作してパスワードメニューを選択することにより、図 1 0（b）に示すパスワード入力画面が表示される。パスワード入力画面では、図 1 0（c）に示すように、ストップスイッチ 8 L、8 R を操作することで文字が移動し、図 1 1（a）に示すように、演出用スイッチ 5 6 を操作することで、手前に表示されている文字が選択されることとなる。

30

【 0 1 7 1 】

1 文字選択する毎に、次の文字が選択可能となる。また、「1 文字戻る」が手前に表示されている状態で演出用スイッチ 5 6 を操作することで、手前の文字を再度選択可能となる。そして、8 文字のパスワードを選択すると、決定欄に移動し、図 1 1（b）に示すように、「1 文字戻る」以外の文字が手前に表示されている状態で演出用スイッチ 5 6 を操作することで、パスワードが決定される。

【 0 1 7 2 】

そして、入力したパスワードが正規のパスワードであると認証された場合には、図 1 1（c）に示すように、パスワード入力 O K 画面が表示される。パスワード入力 O K 画面は、演出用スイッチ 5 6 を操作するか、画面毎に定められた時間が経過することで基本画面に切り替わる。尚、パスワードが正規のパスワードであると認証されなかった場合には、パスワード入力 N G 画面（図示略）が表示される。パスワード入力 N G 画面も、演出用スイッチ 5 6 を操作するか、画面毎に定められた時間が経過することで基本画面に切り替わる。

40

【 0 1 7 3 】

パスワードが正規のパスワードであると認証されると、R A M 9 1 c に割り当てられた個人履歴格納領域（総ゲーム数、B B 回数、R B 回数、達成ミッション）の値が初期化されるとともに、パスワードから解析される記念日（または特定ミッション中か否か）が R

50

RAM 9 1 c に割り当てられた記念日格納領域に、パスワードから解析されるレベルが RAM 9 1 c に割り当てられたレベル格納領域に、パスワードから解析されるストーリーが RAM 9 1 c に割り当てられたストーリー格納領域に、パスワードから解析される演出設定 1 ~ 4 が RAM 9 1 c に割り当てられた演出設定格納領域に設定され、これに伴い以前の遊技履歴に応じたレベル、ストーリー及び演出設定が引き継がれることとなるとともに、特定ミッション中である旨が特定された場合には、その旨が報知されることとなる。また、この際、入力されたパスワードそのものが RAM 9 1 c に割り当てられたパスワード格納領域に格納されるようになっている。

【 0 1 7 4 】

次に、パスワードの解析手順について説明すると、ROM 9 1 b には、図 1 3 (a) に示すように、パスワードを構成する文字（ローマ字：26種類、記号6種類の32種類）に対応して0~31の数値が定められたパスワード解析テーブルが記憶されており、まずは、図 1 3 (b) に示すように、パスワード解析テーブルを参照し、入力されたパスワードを該当する数値に置き換える。例えば、図 1 3 (b) に示すようにパスワードが「D V U H J F V I」であれば、図 1 3 (a) に示すパスワード解析テーブルに従って、「3 - 2 1 - 2 0 - 7 - 9 - 5 - 2 1 - 8」となる。

【 0 1 7 5 】

次いで、置き換えた数値を2進数に変換し、下位6ビット目、下位13目、下位20目、下位27目、下位34目の合計5ビットの値をランダム値（管理サーバ1200にてパスワード発行時に0~31の範囲で取得したランダム値）として特定し、ランダム値を除いた35ビットの値をランダム値分右方向にシフトする。例えば、図 1 3 (b) に示すように、ランダム値が0011 (= 3) であればランダム値を除いた35ビットの値を3ビット分右方向にシフトする。この際、右方向にオーバーフローした値は、上位ビットにシフトする。

【 0 1 7 6 】

次いで、シフト後の35ビットの各ビット毎の値をビットシャッフルテーブルに従って変換する。ビットシャッフルテーブルは、図 1 4 に示すように、0~31のランダム値に対応してパスワードから2進数に変換された値のうちランダム値を除いた値を構成する0~34ビット毎に変換後のビットの位置が定められたテーブルであり、ランダム値に対応する行に指定されたビットの位置に、該当するビットの値を移動させることで変換を行う。例えば、ランダム値が0011 (= 3) であれば、下位0ビット目の値が下位18ビット目に移動し、下位1ビット目の値が下位11ビット目に移動することとなる。

【 0 1 7 7 】

次いで、ビットシャッフルテーブルによる変換によって得られた35ビットの値から記念日（または特定ミッション中か否か）、レベル、ストーリーの段階及び演出設定を解析する。

【 0 1 7 8 】

この35ビットの値のうち、下位5ビットはハッシュ値（（管理サーバ1200にてパスワードにばらつきを持たせるために付与された乱数）を示し、下位6~8ビットは記念日（または特定ミッション中か否か）を示し、下位9ビットから下位16ビットまでがレベルを示し、下位17ビットから下位21ビットまでがストーリーの段階を示し、下位22ビットより上位のビットが演出設定1~4を示す値であり、それぞれ4ビット、4ビット、3ビット、3ビットが割り当てられており、これらの値から特定される記念日（または特定ミッション中か否か）、レベル、ストーリーの段階、演出設定がそれぞれ記念日格納領域、レベル格納領域、ストーリー格納領域、演出設定格納領域に設定されることとなる。

【 0 1 7 9 】

また、前述のようにRAM 9 1 c には、個人履歴格納領域が割り当てられており、パスワードを入力し、正規のパスワードと認証されてからの遊技履歴（総ゲーム数、BB回数、RB回数）が蓄積されるようになっている。さらに予めスロットマシンに設定されたミ

10

20

30

40

50

ッション（課題）を達成した場合には、達成したミッションの種類を示す達成ミッションの履歴も蓄積されるようになっている。また、前述のようにポイントを10ポイント獲得する毎に、レベル格納領域に格納されたレベルが上昇するようになっている。また、ゲーム数に応じてストーリーが進展し、ある決められたゲーム数に到達することで次の段階に進展するようになっている。

【0180】

そして、遊技者が遊技を終える場合には、当該遊技者の遊技履歴、現在のレベル、ストーリーの段階、演出設定、達成ミッションの履歴を特定可能な2次元コードが生成され、液晶表示器51に表示されることで、この2次元コードを取得し、2次元コードから特定される内容を管理サーバ1200が備える後述の遊技者テーブルの内容に反映させることができるようになっている。

10

【0181】

図9（b）に示すように、パスワード入力後のメインメニュー画面では、図9（a）に示すように、「データクリア」「本日のゲームデータ」「ボーナス履歴」「終了」のメニュー項目が表示されるようになっており、このパスワード入力後のメインメニュー画面にて図12（a）に示すように、「本日のゲームデータ」のメニュー項目を選択することにより、本日の遊技履歴等を特定可能な2次元コードが生成され、図12（b）に示すように、生成された2次元コードが液晶表示器51に表示される。出力される2次元コードには、図15に示すように、管理サーバ1200上の更新ページの所在を示すURLと、ゲーム開始時に入力されたパスワードと、個人履歴格納領域に記憶されている総ゲーム数、BB回数、RB回数、達成ミッションの種類と、レベル格納領域に格納されているレベル値と、ストーリー格納領域に格納されているストーリーの段階と、演出設定格納領域に格納されている演出設定1～4と、2次元コード作成毎に取得されるランダムな値である遊技乱数（本実施例では、32ビットの乱数）と、が格納されている。

20

【0182】

そして、この2次元コードを携帯端末1300により読み取り、2次元コードから特定される管理サーバ1200のURLにアクセスすることで、2次元コードから特定される本日の遊技履歴等が管理サーバ1200が備える遊技者テーブルの内容に反映されるようになっている。

【0183】

また、パスワードが認証されてから本日のゲームデータが選択され、本日の遊技履歴等を特定可能な2次元コードが表示されるまでの間は、新たなパスワードの入力が禁止されるようになっており、本日の遊技履歴等を特定可能な2次元コードが表示され、その表示がクリアされると、パスワード格納領域に格納されているパスワード、個人履歴格納領域に記憶されている総ゲーム数、BB回数、RB回数、達成ミッションの種類、レベル格納領域に格納されているレベル値、ストーリー格納領域に格納されているストーリーの段階、演出設定格納領域に格納されている演出設定1～4の内容が全てクリアされ、再びパスワードの入力が許可されるようになっている。

30

【0184】

このように本実施例のスロットマシン1では、遊技を開始する際にパスワードを入力することで、以前遊技を行った際のレベルやストーリー、演出設定など、過去の遊技履歴を反映した演出を実行させることが可能となり、長期間にわたり継続性のある演出を行わせることができる。また、新たな遊技履歴を特定するために出力される2次元コードに、パスワードが含まれるため、パスワードを発行する管理サーバ1200にて2次元コードに含まれるパスワードを認証することで、パスワードの発行を受けた遊技者であるかを判別することが可能となり、第三者が他人のパスワードを入手して遊技を行い2次元コードを取得したり、他人の2次元コードを取得したりしても、この2次元コードから特定される遊技履歴を自らのものに反映させることはできず、パスワードの発行を受けた遊技者による新たな遊技履歴を引き継ぐことは可能となる一方でパスワードの発行を受けた遊技者以外の遊技者が遊技履歴を引き継ぐことが不可能となる。これによりパスワードや2次元コ

40

50

ードを流用したり盗用したりしても意味がなくなるため、パスワード及び２次元コードの流用や盗用を防止することができる。

【０１８５】

また、パスワードが、当該パスワードが管理サーバ１２００によって発行される毎に変化するランダム値によって変化するため、同一内容の遊技履歴が特定される場合であっても同一パスワードとなる訳ではなく、パスワードを推測することが困難となる。

【０１８６】

次に、本発明の管理装置の一例である管理サーバ１２００について説明すると、管理サーバ１２００は、ＣＰＵ、ＲＡＭなどを備えた一般的なサーバコンピュータにて構成されており、インターネットを介して携帯端末１３００からアクセス可能とされており、遊技履歴の管理、パスワードの発行、特典の付与などを行う。尚、本実施例の管理サーバ１２００は、端末識別情報（ＳＩＭデータ）が付与された端末のみからアクセスが可能とされており、端末識別情報が付与されていない端末や端末識別情報は付与されているものの、端末識別情報の送信を拒否した端末についてはアクセスを拒否するようになっている。

【０１８７】

ここで、管理サーバ１２００にて遊技者に対して付与される特典には、例えば、楽曲、壁紙、待ち受け画面、ムービーデータ、ゲームアプリケーションデータ等のコンテンツデータ、あるいは、所定の物品と交換できる交換券を示すデータ（例えば、交換券として機能するデータを特定可能な２次元コード）等が含まれる。

【０１８８】

管理サーバ１２００は、遊技者の個人情報（メールアドレス等）などを管理する会員情報テーブル、遊技者の累積的な遊技履歴を管理する遊技者テーブル、遊技毎の遊技履歴を管理する遊技履歴テーブル、遊技者のリクエストに応じて許可された仲間の遊技者等を管理する仲間テーブル、予め管理サーバ１２００側で設定された通常ミッションを管理する通常ミッションテーブル、パスワードの発行または遊技履歴の更新時に設定される特定ミッションを管理する特定ミッションテーブル、通常ミッションまたは特定ミッションをクリアした際に実行される特典抽選に用いられる特典抽選テーブルを備えている。

【０１８９】

会員情報テーブルは、図１６（ａ）に示すように、遊技者の所有する携帯端末を識別可能な端末識別情報（ＳＩＭデータ）に対応して、遊技者の氏名、属性情報（性別、生年月日等）、メールアドレスからなる個人情報が格納されている。

【０１９０】

遊技者テーブルは、図１６（ｂ）に示すように、遊技者の所有する携帯端末の端末識別情報に対応して、現在のステータス（待機中、遊技中）、パスワード（最後に発行されたもの）、現在までの総ゲーム数、総ＢＢ回数、総ＲＢ回数、現在のレベル、現在のストーリーの段階、演出設定１～４の設定内容、スロットマシン１側で設定されたミッション別の達成状況（達成済みのミッションは１、未達成のミッションは０）が格納されている。

【０１９１】

遊技履歴テーブルは、図１６（ｃ）に示すように、遊技を行った遊技者の所有する携帯端末の端末識別情報及び遊技日時に対応して、当該遊技に用いられたパスワード、当該遊技の遊技終了時にスロットマシン１にてランダムに取得される遊技乱数、当該遊技でのゲーム数、当該遊技でのＢＢ回数、当該遊技でのＲＢ回数、当該遊技の遊技終了時のレベル値、当該遊技の遊技終了時のストーリーの段階、当該遊技の遊技終了時の演出設定１～４の設定内容、当該遊技でのミッション別達成状況が格納されている。

【０１９２】

仲間テーブルは、図１７（ａ）に示すように、遊技を行った遊技者の所有する携帯端末の端末識別情報に対応して、当該遊技者が仲間遊技者として登録可能な仲間上限数、当該遊技者のリクエストに対して仲間登録を許可した仲間遊技者（当該遊技者の所有する携帯端末の端末識別情報）、特定ミッションにおいて遊技履歴を合算できる遊技者数の上限であるサポート上限数、当該遊技者が達成した特定ミッションの達成回数が格納されている

。仲間上限数及びサポート上限数は、当初それぞれ10人、5人に設定されており、レベルが5上昇する毎に1人ずつ増加するように設定されている。また、レベルの上昇だけでなく、特定ミッションを10回達成する毎に1人ずつ増加するように設定されている。

【0193】

通常ミッションテーブルは、図17(b)に示すように、通常ミッションを識別可能な通常ミッションIDに対応して、当該通常ミッションの達成条件、当該通常ミッションをクリアした際に実行する特典抽選に際して基準となる特典レベル(本実施例では、特典レベルに対応して特典データが定められており、特典レベルが高いほど遊技者にとって価値の高い特典データが選択される割合が高い。)が格納されている。通常ミッションは、管理サーバ1200の管理者(サイト運営者)がアクセスすることで新たな通常ミッションを設定したり、既存の通常ミッションの達成条件や特典レベルを変更することが可能とされている。また、通常ミッションテーブルに設定されたミッションの種類や達成条件については、遊技者が管理サーバ1200にアクセスすることで、常時閲覧できるようになっている。

【0194】

特定ミッションテーブルは、図17(c)に示すように、特定ミッションを識別可能な特定ミッションIDに対応して、当該特定ミッションの開始時期(年/月/日/時刻)、終了時期(年/月/日/時刻)、当該ミッションのステータス(実行中、成功または失敗)、当該ミッションを提示した主遊技者(当該遊技者の所有する携帯端末の端末識別情報)、主遊技者の依頼に応じてサポートを許可したサポート遊技者(当該遊技者の所有する携帯端末の端末識別情報)、特定ミッションの難易度を示す条件レベル、条件レベルに応じて決定される達成条件、当該特定ミッションをクリアした際に実行する特典抽選に際して基準となる特典レベルが格納されている。特定ミッションは、遊技者が遊技を開始するにあたりパスワードの発行要求を行ったとき、または遊技者が遊技を終了するにあたり遊技履歴の更新要求を行ったときに、管理サーバ1200がミッション抽選を行い、特定ミッションに当選した場合に当該遊技者を主遊技者として設定される。この際、条件レベルが高い特定ミッションほど、高い特典レベルが設定されるようになっている。また、達成条件には、1人の遊技者による遊技履歴のみでも達成可能な達成条件が設定される場合もあるが、複数の遊技者による遊技履歴を合算しなければ達成不可能な達成条件(指定期間から換算して明らかに1人の遊技履歴では達成不可能な達成条件など)また、特定ミッションテーブルに設定されたミッションの種類や達成条件については、ミッションが提示された主遊技者、当該ミッションのサポート遊技者のみ閲覧できるようになっている。

【0195】

特典抽選テーブルは、図17(d)に示すように、通常ミッションに対しては、貢献度に関わらず、当該通常ミッションの特典レベル-1の特典レベルに対応する特典データの当選確率、当該通常ミッションの特典レベルに対応する特典データの当選確率、当該通常ミッションの特典レベル+1の特典レベルに対応する特典データの当選確率、特殊特典データの当選確率が定められている。また、特定ミッションに対しては、貢献度が10%未満の場合、10~29%の場合、30%以上の場合について、それぞれ、当該通常ミッションの特典レベル-1の特典レベルに対応する特典データの当選確率、当該通常ミッションの特典レベルに対応する特典データの当選確率、当該通常ミッションの特典レベル+1の特典レベルに対応する特典データの当選確率、特殊特典データの当選確率が定められている。貢献度とは、特定ミッションの達成に貢献した遊技履歴の比率であり、例えば、達成条件が合計10000ゲーム消化であれば、特定ミッション実行中に消化したゲーム数が1000ゲーム未満であれば貢献度が10%未満となり、1000ゲーム以上3000ゲーム未満であれば貢献度が10~29%未満となり、3000ゲーム以上であれば貢献度が30%以上となる。

【0196】

本実施例では、通常ミッションに対して、特典レベル-1に対応する特典データの当選確率が30%、特典レベル±0に対応する特典データの当選確率が40%、特典レベル+

1に対応する特典データの当選確率が30%、特殊特典データの当選確率が0%に定められている。すなわち通常ミッションの特典レベルに対応する特典データが最も当選する確率が高いが、当該特典レベル-1や+1に対応する特典データも当選し得る。尚、通常ミッションをクリアしても特殊特典データが当選することはない。

【0197】

また、特定ミッションに対して、貢献度が10%未満の場合には、特典レベル-1に対応する特典データの当選確率が80%、特典レベル±0に対応する特典データの当選確率が10%、特典レベル+1に対応する特典データの当選確率が5%、特殊特典データの当選確率が5%に定められており、貢献度が10~29%の場合には、特典レベル-1に対応する特典データの当選確率が30%、特典レベル±0に対応する特典データの当選確率が30%、特典レベル+1に対応する特典データの当選確率が30%、特殊特典データの当選確率が10%に定められており、貢献度が30%以上の場合には、特典レベル-1に対応する特典データの当選確率が10%、特典レベル±0に対応する特典データの当選確率が30%、特典レベル+1に対応する特典データの当選確率が40%、特殊特典データの当選確率が20%に定められている。すなわち特定ミッションでは、クリアした際の貢献度が高いほど、特典レベルの高い特典データが当選する確率が高く、また、通常ミッションをクリアしても当選することのない特殊特典データについても、クリアした際の貢献度が高いほど当選する確率が高くなる。

【0198】

次に、携帯端末1300から管理サーバにアクセスして会員登録を行う際の、管理サーバ1200の動作を、図18に基づいて説明する。

【0199】

図18に示すように、携帯端末1300で会員登録を行う場合には、まず携帯端末1300から管理サーバ1200の会員登録ページにアクセスする。そして会員登録ページにて氏名などの会員情報を入力し、入力された会員情報及び携帯端末1300の端末識別情報を含む会員登録要求を管理サーバ1200に対して送信する。

【0200】

携帯端末1300から会員登録要求がなされると、管理サーバ1200は、会員登録要求を行った携帯端末1300の端末識別情報及び会員登録要求から特定される会員情報に対応付けて会員情報テーブルに新規に登録し、さらに当該携帯端末1300の端末識別情報を遊技者テーブルに新規に登録し、会員登録要求を行った携帯端末に対して登録結果を通知する。

【0201】

登録結果を受けた携帯端末1300では、登録結果が表示され、遊技者にその旨が通知される。

【0202】

次に、仲間遊技者を探して仲間遊技者を登録する際の管理サーバ1200の動作を、図19に基づいて説明する。

【0203】

図19に示すように、携帯端末1300から管理サーバ1200の仲間検索ページにアクセスする。そして、仲間検索ページにてリクエスト種別(メールアドレスなどの遊技者特定情報に一致する遊技者や指定した属性に該当する遊技者を検索する特定遊技者、ランダムに検索するランダムのいずれか)を選択し、さらにリクエスト種別として特定遊技者を選択した場合には、遊技者特定情報や希望する属性等を入力し、選択されたリクエスト種別、入力された遊技者特定情報、属性等及び携帯端末1300の端末識別情報を含む仲間検索要求を管理サーバ1200に対して送信する。

【0204】

携帯端末1300から仲間検索要求がなされると、管理サーバ1200は、仲間検索要求から特定されるリクエスト種別が特定遊技者であれば、該当する遊技者(遊技者特定情報に一致する遊技者、指定された属性に該当する遊技者)を会員情報テーブルから検索し

10

20

30

40

50

、一致する遊技者を抽出し、抽出した遊技者のメールアドレスに対して仲間になってほしい旨の仲間リクエストメールを送信する。

【0205】

また、仲間検索要求から特定されるリクエスト種別がランダムであれば、仲間検索要求を行った遊技者のレベル±10の遊技者からランダムに抽出し、抽出した遊技者のメールアドレスに対して仲間になってほしい旨の仲間リクエストメールを送信する。

【0206】

そして、仲間リクエストメールを受信した遊技者が管理サーバ1200にアクセスし、仲間登録を許可した場合に、管理サーバ1200は、仲間テーブルにおいて仲間検索要求を行った遊技者の端末識別情報に対応付けて、仲間登録を許可した遊技者の端末識別情報を仲間遊技者として登録し、仲間遊技者が登録された旨のメールを仲間検索要求を行った遊技者の携帯端末1300に対して送信し、その旨を通知する。

10

【0207】

前述のように、仲間テーブルには、遊技者のレベルや特定ミッションの達成回数に応じて仲間遊技者として登録できる仲間上限数が定められており、仲間上限数の範囲内で仲間遊技者を登録できるようになっている。

【0208】

次に、パスワードを発行し、スロットマシン1にて遊技を行う際の管理サーバ1200及びスロットマシン1の動作を、図20に基づいて説明する。

【0209】

20

図20に示すように、携帯端末1300から新たなパスワードの発行要求がなされると、管理サーバ1200は、特定ミッションテーブルを確認し、発行要求を行った端末識別情報の遊技者が特定ミッション中か否かを判定する。特定ミッション中か否かは、特定ミッションテーブルにおいてステータスが実行中の特定ミッションIDに対応する主遊技者またはサポート遊技者として、発行要求を行った端末識別情報が登録されているか否かによって判定する。

【0210】

そして、発行要求を行った端末識別情報の遊技者が特定ミッション中でなければ、特定ミッションを実行するか否か及び実行する場合にはそのミッションの条件レベル、条件レベルに応じた達成条件及び特典レベルを決定するミッション抽選を行う。ミッション抽選では、パスワードの発行要求を行った遊技者のレベルが高いほど、条件レベルの高い特定ミッションが当選する確率が高く、また、パスワードの発行要求を行った遊技者の特定ミッション達成回数が多いほど、条件レベルの高い特定ミッションが当選する確率が高くなるように設定されている。また、特典レベルは、当選した条件レベルが高いほど、遊技者にとって価値の高い特典レベルが決定されるようになっている。

30

【0211】

ミッション抽選にて特定ミッションに当選し、特定ミッションを実行する旨が決定されると、特定ミッションに対して一意に設定される特定ミッションIDが付与され、特定ミッションテーブルに、付与された特定ミッションIDに対応付けて、開始時期、達成条件に応じた終了時期、ミッション抽選で当選した条件レベル、達成条件及び特典レベルが登録されるとともに、ステータスとして実行中が、主遊技者としてパスワードの発行要求を行った遊技者がそれぞれ登録される。

40

【0212】

さらに、発行要求を行った端末識別情報に対応するレベル、ストーリーの段階及び演出設定を遊技者テーブルから取得してパスワードを発行し、ミッション発動通知とともに、発行要求を行った携帯端末1300に送信する。

【0213】

ミッション発動通知とともにパスワードを受信した携帯端末1300では、特定ミッション発動報知画面が表示され、特定ミッションに当選した旨、特定ミッションの条件レベル、特典レベル等が遊技者に通知され、その後、遊技者の操作により受信したパスワード

50

が表示されるようになっている。

【0214】

一方、発行要求を行った端末識別情報の遊技者が特定ミッション中である場合や、発行要求を行った端末識別情報の遊技者が特定ミッション中ではなかったが、前述したミッション抽選に当選しなかった場合には、発行要求を行った端末識別情報に対応するレベル、ストーリーの段階及び演出設定を遊技者テーブルから取得してパスワードを発行し、発行要求を行った携帯端末1300に送信し、これを受けて携帯端末1300では、受信したパスワードが表示されるようになっている。

【0215】

パスワードは、図13に示す手順と逆の手順にて生成される。まずは、該当する端末識別情報のレベル、ストーリーの段階及び演出設定を取得し、取得したデータに基づいて30ビットの値を作成する。この際、遊技者の誕生日である場合や登録から1ヶ月などの記念日に当たる場合には、記念日データも設定して30ビットの値を作成する。次いで、5ビットの乱数値を取得し、取得した値をハッシュ値として、下位5ビットの値として付加し、35ビットの値とする。

【0216】

次いで、前述したハッシュ値の取得に用いる更新周期とは異なる5ビットの乱数値をランダム値として取得し、取得したランダム値と図14に示すビットシャッフルテーブルとを用いてスロットマシン1が行うのと逆の変換を行う。すなわち管理サーバ1200は、スロットマシン1が備えるものと同一のビットシャッフルテーブルを備えており、ビットシャッフルテーブルの取得したランダム値に対応する行に指定されたビットの値に対応するビットの位置に移動させる変換を行う。例えば、取得したランダム値が0011(=3)であれば、下位18ビット目の値が0ビット目に移動し、下位11ビット目の値が1ビット目に移動することとなる。

【0217】

次いで、ビットシャッフルテーブルとランダム値とを用いて変換した35ビットの値をランダム値のビット分左方向にシフトする。この際、左方向にオーバーフローした値は、下位ビットにシフトする。

【0218】

次いで、ビットシフトに用いた値、すなわちランダム値の各ビットの値を、ビットシフト後の35ビットの値の下位のビットから下位5ビット目と下位6ビット目の間、下位11ビット目と下位12ビット目の間、下位17ビット目と下位18ビット目の間、下位23ビット目と下位24ビット目の間、下位29ビット目と下位30ビット目の間にそれぞれ付加し、40ビットの値とする。次いで、作成した40ビットの値を5ビット毎に分断し、10進数に置き換え、置き換えた値を図13(a)に示すパスワード解析テーブルに基づいて文字に置き換えることにより、8文字のパスワードを生成する。

【0219】

次いで、遊技者テーブルの該当する端末識別情報に登録されているパスワード、すなわち前回発行されたパスワードと一致するか否かを判定し、一致する場合には、前述した手順にて前回のパスワードと一致しないと判定されるまで、再度パスワードを生成する。

【0220】

管理サーバ1200は、上記のようにして前回のパスワードと一致しないパスワードを発行し、発行要求を行った携帯端末1300に送信した場合に、遊技者テーブルにおいて発行要求を行った携帯端末の端末識別情報に対応するパスワードを今回発行したパスワードに更新し、該当する端末識別情報のステータスを遊技中に更新する。尚、パスワードの発行要求を受け付けた際に、該当する端末識別情報のステータスが遊技中であってもパスワードの発行が禁止されることはなく、このような状況で新たにパスワードの発行要求を受け付けた場合でも、新たにパスワードが発行され、前回のパスワードは無効となる。

【0221】

パスワードの発行要求に応じてパスワードが発行されると携帯端末1300には、発行

10

20

30

40

50

されたパスワードが表示されることとなり、遊技者は表示されたパスワードをスロットマシン 1 に入力する。そしてパスワードが入力されたスロットマシン 1 では、前述のように入力されたパスワードを解析し、パスワードが認証されると、パスワードから特定されるレベル、ストーリーの段階及び演出設定がスロットマシン 1 側に設定されることにより、管理サーバ 1200 にて管理されているレベル、ストーリーの段階、演出設定を引き継いだ特定演出モードに制御される。この際、パスワードがパスワード格納領域に格納されるとともに、個人履歴格納領域の更新が開始される。

【0222】

尚、パスワードには、前述のように記念日データを設定することが可能とされており、記念日データとして特定の記念日が設定されている場合には、記念日に特有の演出を実行させることが可能となる。

10

【0223】

また、記念日データとして特定ミッションの実行中を示す値が設定されている場合には、通常の特定制演出モード（特定制演出モード N）ではなく、特定制ミッション中である旨が報知されるとともに、特定制ミッション中以外には実行されることのない特定制ミッション用の演出（特定制ミッション用のプレミアム告知等）が実行され得る特定制演出モード M に制御される。

【0224】

そして遊技者が遊技を終了し、メインメニュー画面から「2次元コード作成」を選択することでパスワード格納領域に格納されているパスワード、個人履歴格納領域に記憶されている総ゲーム数、BB回数、RB回数、達成ミッションの種類と、レベル格納領域に格納されているレベル値、ストーリー格納領域に格納されているストーリーの段階、演出設定格納領域に格納されている演出設定 1～4 と、からなる遊技履歴、一定の範囲で更新される乱数から遊技乱数を取得し、これらのデータと、更新ページの所在を示すURLと、から2次元コードが生成され、液晶表示器 51 に表示されるとともに、個人履歴格納領域が初期化される。

20

【0225】

遊技者は、携帯端末 1300 にて表示された2次元コードを読み取り、2次元コードから解析された遊技履歴、パスワード、遊技乱数及び携帯端末 1300 の端末識別情報を含む更新要求を管理サーバ 1200 に対して行うことにより、2次元コードにて取得した遊技履歴を管理サーバ 1200 の遊技者テーブルに反映させることができる。

30

【0226】

携帯端末 1300 から更新要求がされると、管理サーバ 1200 は、更新要求から特定されるパスワードを、更新要求から特定される端末識別情報に対応付けて遊技者テーブルに登録されているパスワードと照合する。そして、更新要求から特定されるパスワードと、遊技者テーブルに登録されているパスワードと、が一致した場合には、パスワードを発行した遊技者であると認証し、さらに更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、遊技履歴テーブルにおいて更新要求から特定される端末識別情報に対応付けて登録されているパスワード及び遊技乱数と、を照合し、一致するか否かを判定し、一致しない場合には、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新するとともに、該端末識別情報及び遊技日時（現在の日時データ）に対応付けて更新要求から特定される遊技履歴及び遊技乱数を遊技履歴テーブルに登録し、該当する端末識別情報のステータスを待機中に更新する。

40

【0227】

また、更新要求から特定されるパスワードを、更新要求から特定される端末識別情報に対応付けて遊技者テーブルに登録されているパスワードと照合した結果、双方のパスワードが一致しなかった場合には、いずれか1文字のみパスワード入力時の配列上前後1字違いの相違であるか、を判定する。パスワード入力時の配列上前後1字違いとは、図10(b)に示すパスワード入力画面の前後1文字であり、例えば、正規のパスワードが「Z」であれば、その前後1字とは「Y」と「=」が該当する。

50

【 0 2 2 8 】

そして、いずれか 1 文字のみ前後 1 字違いの相違以外の相違である場合、すなわち 2 文字以上相違する場合や相違するのは 1 文字であるが、前後 1 字違いにあたらない場合には、更新不可としてその旨を携帯端末に対して通知する。一方で、いずれか 1 文字のみ前後 1 字違いの相違である場合には、入力ミスの条件を満たすとして、パスワードを発行した遊技者であると一応認証し、さらに更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、遊技履歴テーブルにおいて更新要求から特定される端末識別情報に対応付けて登録されているパスワード及び遊技乱数と、を照合し、一致するか否かを判定し、一致しない場合には、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新するとともに、該端末識別情報及び遊技日時（現在の日時データ）に対応付けて更新要求から特定される遊技履歴及び遊技乱数を遊技履歴テーブルに登録し、該当する端末識別情報のステータスを待機中に更新する。

10

【 0 2 2 9 】

この際、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目の全てを更新するのではなく、このうち総ゲーム数、B B 回数、R B 回数、遊技者テーブルに登録されている該当する端末識別情報のレベル値で出現しうる達成ミッションの種類など、遊技履歴の連続性に影響のない項目のみ更新し、レベル、ストーリーの段階、演出設定、該当する端末識別情報のレベル値では出現しない達成ミッションの種類など、遊技履歴の連続性に影響する項目の更新は行われなくなっている。この場合には、パスワードが完全には一致しなかったが入力ミスの範囲であったこと、そのため、連続性に影響のない一部の項目しか更新されなかったことを通知するようになっている。

20

【 0 2 3 0 】

また、パスワードが認証された場合でも、更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、遊技履歴テーブルに更新要求から特定される端末識別情報に対応付けて登録されているパスワード及び遊技乱数と、が一致した場合には、以前の更新要求に用いられたのと同じの 2 次元コードによる更新要求である可能性が極めて高いので、更新不可としてその旨を携帯端末に対して通知する。

【 0 2 3 1 】

また、管理サーバ 1 2 0 0 は、携帯端末 1 3 0 0 からの更新要求に伴い遊技履歴の更新等が終了した後、更新後の遊技履歴に基づいて、通常ミッションまたは実行中の特定ミッションをクリアしたか否かを判定する。通常ミッションについては、更新要求を行った遊技者の遊技履歴が、通常ミッションテーブルに登録されている通常ミッションの達成条件を満たすか否かを判定すれば良く、特定ミッションについては、更新要求を行った遊技者の端末識別情報が、特定ミッションテーブルにおいて実行中の特定ミッション ID に対応する主遊技者またはサポート遊技者として登録されており、かつ更新要求を行った遊技者の更新後の遊技履歴と同一の特定ミッション ID に対応する主遊技者及びサポート遊技者の遊技履歴との合算値が、当該特定ミッションの達成条件を満たすか否かを判定すれば良い。

30

【 0 2 3 2 】

そして、通常ミッションまたは実行中の特定ミッションをクリアした場合には、遊技履歴の更新結果とともに、通常ミッションにクリアした旨または特定ミッションにクリアした旨を示すミッションクリア通知を併せて更新要求を行った携帯端末 1 3 0 0 に対して送信し、その旨を通知する。

40

【 0 2 3 3 】

また、通常ミッションまたは実行中の特定ミッションをクリアしていない場合には、特定ミッションテーブルを確認し、更新要求を行った端末識別情報の遊技者が特定ミッション中か否かを判定する。

【 0 2 3 4 】

そして、更新要求を行った端末識別情報の遊技者が特定ミッション中でなければ、パス

50

ワード発行時と同様のミッション抽選を行う。

【 0 2 3 5 】

ミッション抽選にて特定ミッションに当選し、特定ミッションを実行する旨が決定されると、前述の特定ミッションIDが付与され、特定ミッションテーブルに、付与された特定ミッションIDに対応付けて、開始時期、達成条件に応じた終了時期、ミッション抽選で当選した条件レベル、達成条件及び特典レベルが登録されるとともに、ステータスとして実行中が、主遊技者としてパスワードの更新要求を行った遊技者がそれぞれ登録される。

【 0 2 3 6 】

次いで、更新要求を行った携帯端末1300に対して、遊技履歴の更新結果とともに、ミッション発動通知を併せて更新要求を行った携帯端末1300に対して送信し、これを受けた携帯端末1300では、特定ミッション発動報知画面が表示され、特定ミッションに当選した旨、特定ミッションの条件レベル、特典レベル等が遊技者に通知されるようになっている。

10

【 0 2 3 7 】

一方、更新要求を行った端末識別情報の遊技者が特定ミッション中である場合や、発行要求を行った端末識別情報の遊技者が特定ミッション中ではなかったが、前述したミッション抽選に当選しなかった場合には、更新要求を行った携帯端末1300に対して、遊技履歴の更新結果を送信し、これを受けて携帯端末1300では、遊技履歴の更新結果が通知されることとなる。

20

【 0 2 3 8 】

また、遊技終了時に2次元コードを取得するのを忘れてしまった場合に、ステータスが遊技中のままであっても、前述のように更新要求を行わずとも新たなパスワードの発行が許可されるようになっている。

【 0 2 3 9 】

このように、本実施例では、遊技者が遊技を開始するにあたってパスワードの発行を受けるタイミング、または遊技者が遊技を終了するにあたって取得した遊技履歴を更新するタイミングにおいてミッション抽選が行われ、特定ミッションの発動が遊技者に対して通知されるようになっている。

【 0 2 4 0 】

次に、特定ミッションが設定された際の管理サーバ1200の動作を、図21に基づいて説明する。

30

【 0 2 4 1 】

パスワードの発行要求または遊技履歴の更新要求を契機に、特定ミッションに当選した場合には、前述のように特定ミッションに対して一意に設定される特定ミッションIDが付与され、特定ミッションテーブルに、付与された特定ミッションIDに対応付けて、開始時期、達成条件に応じた終了時期、ミッション抽選で当選した条件レベル、達成条件及び特典レベルが登録されるとともに、ステータスとして実行中が、主遊技者としてパスワードの発行要求を行った遊技者がそれぞれ登録される。

【 0 2 4 2 】

そして、発行要求または更新要求を行った携帯端末1300に対してミッション発動通知を送信し、これを受けた携帯端末1300では、特定ミッション発動報知画面が表示され、特定ミッションに当選した旨、特定ミッションの条件レベル、特典レベル等が遊技者に通知される。特定ミッション発動報知画面では、サポート種別として仲間またはランダム of いずれかを選択可能とされており、いずれか一方のサポート種別を選択することでその選択結果が管理サーバ1200に送信される。

40

【 0 2 4 3 】

特定ミッションの発動通知の後、サポート種別の選択結果の返信を受けた管理サーバ1200は、サポート種別として仲間が選択された場合には、仲間テーブルにおいて当該特定ミッションの主遊技者の端末識別情報に対応して登録されているサポート上限数に対し

50

て不足する人数の仲間遊技者をランダムに抽出し、抽出した仲間遊技者のメールアドレスに対して特定ミッションをサポートしてほしい旨のサポート依頼メールを送信する。

【0244】

一方、サポート種別としてランダムが選択された場合には、当該特定ミッションの主遊技者のレベル±10の遊技者からランダムに抽出し、抽出した遊技者のメールアドレスに対して特定ミッションをサポートしてほしい旨のサポート依頼メールを送信する。

【0245】

そして、これらサポート依頼メールを受信した遊技者が管理サーバ1200にアクセスし、サポート依頼を許可した場合に、管理サーバ1200は、特定ミッションテーブルにおいて該当する特定ミッションIDに対応付けて、サポート依頼を許可した遊技者の端末識別情報をサポート遊技者として登録するようになっている。そして、サポート遊技者として登録されている遊技者数がサポート上限数に到達していれば、その時点でサポート依頼を終了する。

【0246】

また、サポート依頼メールを送信した後、サポート遊技者として登録されている遊技者数がサポート上限数に到達せずに制限時間が経過した場合には、改めてサポート種別に応じて主遊技者の仲間遊技者または主遊技者のレベル±10の遊技者からサポート上限数に対して不足する人数の遊技者をランダムに抽出し、抽出した遊技者のメールアドレスに対してサポート依頼メールを送信する。この際、一度、サポート依頼メールを送信して返信のなかった遊技者を登録しておくとともに、登録されている遊技者からサポート依頼メールを送信する遊技者を抽出することで、サポート遊技者として登録する意志のない遊技者に対して何度もサポート依頼メールが送信されてしまうことを防止できる。

【0247】

次に、通常ミッションまたは特定ミッションをクリアした場合の管理サーバ1200の動作を、図21に基づいて説明する。

【0248】

管理サーバ1200は、前述のように携帯端末1300からの更新要求に伴い遊技履歴の更新等が終了した後、更新後の遊技履歴に基づいて、通常ミッションまたは実行中の特定ミッションをクリアしたか否かを判定する。

【0249】

そして、通常ミッションをクリアした場合には、図17(d)に示す特典抽選テーブルに示す通常ミッションに対応する確率を適用して特典抽選を実行し、クリアした通常ミッションの特典レベルを基準とした特典レベルに対応する特典データ、すなわちクリアした通常ミッションの特典レベル-1に対応する特典データ、特典レベル±0の特典データ、+1の特典データのいずれかを決定し、特典抽選の結果、すなわち当選した特典データを更新要求を行った携帯端末1300に対して送信する。

【0250】

また、特定ミッションをクリアした場合には、仲間テーブルにおいて、当該特定ミッションの主遊技者に対応する特定ミッション達成回数を1加算し、さらに特定ミッションテーブルにおいてクリアした特定ミッションに対応するステータスを成功に更新する。次いで、特定ミッションテーブルにおいてクリアした特定ミッションに対応する主遊技者及びサポート遊技者の当該特定ミッション中の遊技履歴を遊技履歴テーブルから取得し、当該特定ミッションの達成条件に対する貢献度を算出し、主遊技者及びサポート遊技者それぞれに対して、図17(d)に示す特典抽選テーブルに示す特定ミッションの該当する貢献度に対応する確率を適用して特典抽選を実行し、クリアした特定ミッションの特典レベルを基準とした特典レベルに対応する特典データ、すなわちクリアした特定ミッションの特典レベル-1に対応する特典データ、特典レベル±0の特典データ、+1の特典データのいずれかを決定し、特典抽選の結果、すなわち当選した特典データをそれぞれの遊技者に対して通知する。この際、更新要求を行った遊技者に対しては、特典抽選の結果を返信するのに対して、それ以外の遊技者に対しては特定ミッションをクリアした旨及び特典抽選

10

20

30

40

50

の結果を含むメールを送信することで、その旨を通知するようになっている。

【0251】

以上説明したように、本実施例の遊技システムでは、携帯端末1300にてパスワードの発行要求を行うことで、過去の遊技履歴を特定するためのパスワードを取得し、スロットマシン1にて遊技を開始する際に入力することで、過去の遊技履歴、すなわち他のスロットマシンなどで行った際のレベル、ストーリーの段階、演出設定を反映した演出を実行させることが可能となり、遊技の終了時に携帯端末1300にて2次元コードを取得して更新要求を行うことにより管理サーバ1200で管理されている当該遊技者の遊技履歴を新たな遊技履歴に更新し、次回新たな遊技履歴を特定するためのパスワードを取得できるようになるため、長期間にわたり継続性のある演出を行わせることができる。

10

【0252】

特に本実施例では、スロットマシン1が、遊技者によって入力されたパスワードを解析し、過去の遊技履歴を特定する構成であるため、スロットマシン1などの個々の遊技機と、他の遊技機、管理サーバ1200と接続することなく、他の遊技機で遊技を行った過去の遊技履歴を反映した演出を行うことも可能となる。

【0253】

尚、本実施例では、レベル、ストーリーの段階などがスロットマシン1等の遊技機において遊技を行った場合のみ進行する構成であるが、管理サーバ1200にアクセスし、管理サーバ1200が配信するゲーム等を実行することによってもレベル、ストーリーの段階などを進行させることができ、さらに管理サーバ1200が配信するゲーム等を実行することによって進行したレベル、ストーリーの段階などを特定可能なパスワードを発行し、当該パスワードを入力することで遊技機におけるレベル、ストーリーの段階などに反映させることができる構成としても良く、このような構成とすることで、遊技機で遊技を行った場合だけでなく、例えば、遊技場が営業していない時間などに管理サーバ1200にアクセスしてゲームを行うことにより、レベル、ストーリーの段階を進めておくなど、新たな遊技性を提供することができる。

20

【0254】

また、管理サーバ1200が発行するパスワードがパスワードの発行要求を行った端末識別情報に対応付けて登録されるとともに、さらにスロットマシン1で遊技を終え、新たな遊技履歴を特定するために出力される2次元コードにも、遊技開始時に入力されたパスワードが含まれ、更新要求には2次元コードから特定されたパスワードが含まれ、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードを照合することで、当該遊技者がパスワードを発行した遊技者であることを認証し、認証したことを条件に当該遊技者の遊技履歴が新たな遊技履歴に更新されるようになっており、第三者が他人のパスワードを入手して遊技を行い2次元コードを取得したり、他人の2次元コードを取得したりしても、その2次元コードから特定される遊技履歴を自らの遊技履歴に反映させることはできず、パスワードの発行を受けた遊技者による新たな遊技履歴を引き継ぐことは可能となる一方でパスワードの発行を受けた遊技者以外の遊技者が遊技履歴を引き継ぐことが不可能となる。これによりパスワードや2次元コードを流用したり盗用したりしても意味がなくなるため、パスワード及び2次元コードの流用や盗用を防止することができる。

30

40

【0255】

また、管理サーバ1200では、携帯端末1300からパスワードの発行要求を受けてパスワードを発行する毎に、ランダム値を用いて生成するので、同一内容の遊技履歴が特定される場合であって同一のパスワードとなる訳ではなく、パスワードを推測した改竄することは困難となるため、パスワード及び2次元コードの流用や盗用をさらに確実に防止することができる。

【0256】

また、管理サーバ1200は、携帯端末1300から更新要求を受けた場合に、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードを照合し、双

50

方のパスワードが一致した場合に、更新要求を行った遊技者を当該パスワードの発行を受けた遊技者として認証し、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新することとなる。

【0257】

一方、スロットマシン1では、パスワードの入力時に入力ミスがあっても、パスワードから解析されたデータが正常であれば、パスワードは認証され、特定演出モードに移行することとなるが、遊技終了時に出力された2次元コードに格納されたパスワードも入力ミスによるパスワードであることから、この2次元コードを読み取って管理サーバ1200に対して更新要求を行った場合、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードが一致しないこととなり、遊技履歴が更新されなくなってしまう虞がある。

10

【0258】

このため、本実施例の管理サーバ1200では、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードが一致しない場合でも、いずれか1文字のみ前後1字違いの相違である場合には、入力ミスと推測される特定の条件を満たすとして、パスワードの発行を受けた遊技者であると一応認証し、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新するようになり、遊技者がパスワードの入力を誤った場合であっても、入力ミスと推測される特定の条件を満たす範囲の誤りであれば、遊技履歴を更新させることが可能となり、その間に遊技を行った遊技履歴が無駄となってしまうことを防止できる。

20

【0259】

また、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードが一致して更新要求を行った遊技者を当該パスワードの発行を受けた遊技者として認証した場合には、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する全ての項目を更新するのに対して、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードが一致せず、いずれか1文字のみ前後1字違いの相違であり、入力ミスと推測される特定の条件を満たすとして、更新要求を行った遊技者を当該パスワードの発行を受けた遊技者として認証した場合には、遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目のうち、総ゲーム数、BB回数、RB回数、遊技者テーブルに登録されている該当する端末識別情報のレベル値で出現しうる達成ミッションの種類など、遊技履歴の連続性に影響のない項目のみ更新し、レベル、ストーリーの段階、演出設定、該当する端末識別情報のレベル値では出現しない達成ミッションの種類など、遊技履歴の連続性に影響する項目の更新は行われなくなっており、例えば、レベル値が本来のレベル値よりも下がってしまったり、ストーリーの段階を飛ばしたり、演出設定や達成ミッションの種類に矛盾が生じるなど、誤ったパスワードにて遊技を行った結果、連続性に支障のある遊技履歴が更新されてしまうことを防止できる。

30

【0260】

また、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードが一致せず、いずれか1文字のみ前後1字違いの相違であり、入力ミスと推測される特定の条件を満たすとして、更新要求を行った遊技者を当該パスワードの発行を受けた遊技者として認証した場合には、更新要求を行った携帯端末1300に対しての更新完了の通知において、パスワードが完全には一致しなかったが入力ミスの範囲であったこと、そのため、連続性に影響のない一部の項目しか更新されなかったことが併せて通知されるので、遊技者がパスワードの入力をミスしたが、遊技履歴は無事更新されたことを認識させることができるうえに、更新されていない遊技履歴があっても、その原因を特定することが可能となる。

40

【0261】

尚、本実施例では、パスワードが入力ミスと推測される特定の条件として、いずれか1文字のみ前後1字違いの相違であることとしているが、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードから双方に類似性があり、入力ミスであ

50

る可能性が高いと推測されるものであれば良く、双方のパスワードが1文字だけしか異なることのみをもって特定の条件として適用しても良いし、2文字まで前後1字違いの相違であることををもって特定の条件として適用しても良い。また、双方のパスワードで異なる文字が「0」と「0」のように見間違える可能性の高い文字である場合、大文字と小文字の違いなど類似性が高いことを特定の条件として適用しても良い。

【0262】

また、本実施例のようにこれらのうちいずれが複数以上が満たされることで、更新要求に含まれるパスワードを認証するものでも良いし、いずれか1つでも満たされることで、更新要求に含まれるパスワードを認証するものでも良い。

【0263】

また、本実施例では、管理サーバ1200にて管理される遊技履歴としてレベル、ストーリーの段階、演出設定など、連続性に支障を来す虞のあるデータを含んでおり、遊技終了時には、これら連続性に支障を来す虞のあるデータを含む遊技履歴を特定可能な2次元コードが出力されることとなるため、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードが一致せず、入力ミスと推測される特定の条件を満たすとして、更新要求を行った遊技者を当該パスワードの発行を受けた遊技者として認証した場合には、遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目のうち、総ゲーム数、BB回数、RB回数、遊技者テーブルに登録されている該当する端末識別情報のレベル値で出現しうる達成ミッションの種類など、遊技履歴の連続性に影響のない項目のみ更新されるようになっているが、管理サーバ1200にて管理される遊技履歴が全て連続性に支障を来す虞のないデータであれば、上記のような制限を設けることなく、管理サーバ1200に登録されているパスワードと更新要求に含まれるパスワードが一致せず、入力ミスと推測される特定の条件を満たすとして、更新要求を行った遊技者を当該パスワードの発行を受けた遊技者として認証した場合にも、遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する全ての項目について更新することが可能となる。

【0264】

本実施例の管理サーバ1200では、パスワードの発行要求を受け付けた際に、該当する端末識別情報のステータスが遊技中であってもパスワードの発行が禁止されることはなく、このような状況で新たにパスワードの発行要求を受け付けた場合でも、新たにパスワードが発行されるようになっており、パスワードの発行を受けたものの、遊技を行わなかった場合や、遊技を行ったものの2次元コードを取得しなかった場合、2次元コードを取得したものの更新要求を行わなかった場合でも、パスワードを解放するためのアクセスを行うことなく、新たにパスワードの発行を受けることが可能となっている。

【0265】

また、パスワードの発行後、遊技を行って取得した2次元コードから特定される遊技履歴を管理サーバ1200にて管理されている遊技履歴に反映させても、次回パスワード発行時に反映されるレベルやストーリーの段階、演出設定などは、変化せず、全く同一のパスワードが発行される可能性もある。

【0266】

上記のように、パスワードの発行要求を受け付けた際に、該当する端末識別情報のステータスが遊技中であってもパスワードの発行が禁止されることのない構成であると、レベルやストーリーの段階、演出設定などが変化する前に遊技を終えて2次元コードを取得した場合、同じ2次元コードで何度でも更新要求を行うことが可能となり、遊技は1度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やBB回数、RB回数などの遊技履歴を何度も更新できることになってしまうという問題が生じ得る。

【0267】

このため、本実施例では、管理サーバ1200がパスワードを発行する際に、遊技者テーブルの該当する端末識別情報に登録されているパスワード、すなわち前回発行されたパスワードと一致するか否かを判定し、一致する場合には、前述した手順にて前回のパスワードと一致しないと判定されるまで、再度パスワードを生成することで、同じ遊技者に対

10

20

30

40

50

して連続して同じパスワードを発行しないようになっているとともに、管理サーバ1200が更新要求を受けた際に、更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、遊技履歴テーブルに更新要求から特定される端末識別情報に対応付けて登録されているパスワード及び遊技乱数、すなわち過去の更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、を照合し、一致しない場合にのみ、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新するようになっている。前述のように、パスワードは連続して同一のパスワードが発行されることはないものの、連続しなければ、同一のパスワードが発行されることは起こり得る。しかしながら、同一のパスワードが発行されることはあっても、2次元コードに付加された遊技乱数とパスワードとの組み合わせが同一になることはほぼあり得ない(32ビットの遊技乱数が一致する確率は、1/4294967296であり、遊技履歴が同じでも遊技乱数とパスワードが一致する確率は、それよりさらに低い)。そして、上記のように更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、遊技履歴テーブルに更新要求から特定される端末識別情報に対応付けて登録されているパスワード及び遊技乱数、すなわち過去の更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、が一致しないことを条件に、遊技履歴の更新が行われるので、パスワードの発行要求を受け付けた際に、該当する端末識別情報のステータスが遊技中であってもパスワードの発行が禁止されることのない構成であっても、同じ2次元コードで何度でも更新要求を行うことにより、遊技は1度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やBB回数、RB回数などの遊技履歴を何度も更新できてしまうことはない。

10

【0268】

20

尚、本実施例では、管理サーバ1200が更新要求を受けた際に、更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、遊技履歴テーブルに更新要求から特定される端末識別情報に対応付けて登録されているパスワード及び遊技乱数、すなわち過去の更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、を照合し、一致しない場合にのみ、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新する構成としており、同じ2次元コードで何度でも更新要求を行うことにより、遊技は1度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やBB回数、RB回数などの遊技履歴を何度も更新できてしまうことを確実に防止できる点から好ましいが、管理サーバ1200が更新要求を受けた際に、今回の更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、前回の更新要求から特定されるパスワード及び遊技乱数と、を照合し、一致しない場合にのみ、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新する構成であっても、パスワードの発行要求を受け付けた際に、該当する端末識別情報のステータスが遊技中であってもパスワードの発行が禁止されることのない構成であっても、同じ2次元コードで何度でも更新要求を行うことにより、遊技は1度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やBB回数、RB回数などの遊技履歴を何度も更新できてしまうことを防止できる。

30

【0269】

また、上記のように管理サーバ1200がパスワードを発行する際に、同じ遊技者に対して連続して同じパスワードを発行しないようにする構成であれば、管理サーバ1200が更新要求を受けた際に、今回の更新要求から特定されるパスワードと、前回の更新要求から特定されるパスワードと、を照合し、一致しない場合にのみ、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新する構成としても良く、このような構成とした場合でも、パスワードの発行要求を受け付けた際に、該当する端末識別情報のステータスが遊技中であってもパスワードの発行が禁止されることのない構成であっても、同じ2次元コードで何度でも更新要求を行うことにより、遊技は1度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やBB回数、RB回数などの遊技履歴を何度も更新できてしまうことを防止できる。

40

【0270】

また、上記のように管理サーバ1200がパスワードを発行する際に、遊技履歴だけではなく、乱数(ランダム値及びハッシュ値)を用いてパスワードを生成しており、特に、

50

前回のパスワードと比較して同じであるか否かを確認せずとも、連続して同じパスワードが発行される確率は非常に低い。このため、連続して同じパスワードが発行されることを制限しない構成であっても、乱数（ランダム値及びハッシュ値）を用いてパスワードを生成するとともに、管理サーバ１２００が更新要求を受けた際に、今回の更新要求から特定されるパスワードと、前回の更新要求から特定されるパスワードと、を照合し、一致しない場合にのみ、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新する構成とすることで、パスワードの発行要求を受け付けた際に、該当する端末識別情報のステータスが遊技中であってもパスワードの発行が禁止されることのない構成であっても、同じ２次元コードで何度でも更新要求を行うことにより、遊技は１度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やＢＢ回数、ＲＢ回数などの遊技履歴を何度も更新できてしまうことを防止できる。尚、今回の更新要求から特定されるパスワードを、前回の更新要求から特定されるパスワードだけでなく、同一遊技者（端末識別情報の携帯端末）に対して過去に発行されたパスワードの全てと照合し、一致しないことを条件に、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新する構成とすれば、同じ２次元コードで何度でも更新要求を行うことにより、遊技は１度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やＢＢ回数、ＲＢ回数などの遊技履歴を何度も更新できてしまうことをさらに確実に防止できる。

10

【０２７１】

また、上記のように２次元コードを発行する毎にランダムな遊技乱数が付加される構成であれば、管理サーバ１２００にて遊技履歴に加え乱数を付加したり、同じパスワードが連続して発行されることを規制したりせずとも、管理サーバ１２００が更新要求を受けた際に、今回の更新要求から特定される遊技乱数と、前回の更新要求から特定される遊技乱数と、を照合し、一致しない場合にのみ、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新する構成としても良く、このような構成とした場合でも、パスワードの発行要求を受け付けた際に、該当する端末識別情報のステータスが遊技中であってもパスワードの発行が禁止されることのない構成であっても、同じ２次元コードで何度でも更新要求を行うことにより、遊技は１度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やＢＢ回数、ＲＢ回数などの遊技履歴を何度も更新できてしまうことを防止できる。尚、今回の更新要求から特定される遊技乱数を、前回の更新要求から特定される遊技乱数だけでなく、同一遊技者（端末識別情報の携帯端末）が更新要求を行った際の遊技履歴における遊技乱数の全てと照合し、一致しないことを条件に、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者テーブルの該当する端末識別情報の対応する項目を更新する構成とすれば、同じ２次元コードで何度でも更新要求を行うことにより、遊技は１度しか行っていないにも関わらず、ゲーム数やＢＢ回数、ＲＢ回数などの遊技履歴を何度も更新できてしまうことをさらに確実に防止できる。

20

30

【０２７２】

また、本実施例では、遊技履歴を設定することで作成された複数ビットの値の変換後の位置を特定可能なデータ列が複数定められたビットシャッフルテーブルを備え、パスワードを発行する際に、乱数（ランダム値）を取得し、取得したランダム値に対応するデータ列に従って遊技履歴を設定することで作成された複数ビットの値が変換されるようになっており、この変換後のデータに基づいてパスワードが生成されるので、パスワードを解析したり、改竄したりすることが困難となる。

40

【０２７３】

また、ビットシャッフルテーブルにより変換した複数ビットのデータをランダム値分シフトさせたうえで、シフト後のデータにランダム値を付加するようになっており、遊技履歴の項目を構成するビットが発行毎に変化し得る構成であるため、遊技履歴が同一の場合でもパスワードが同一のものになりづらくなるので、パスワードを解析したり、改竄したりすることが困難となる。

【０２７４】

また、ビットシフト後のデータにおけるビット同士の間、ランダム値を構成する値を

50

挿入して得られたデータに基づいてパスワードが生成されるので、遊技履歴が類似する場合でもパスワードが似通ったものになりづらくなるので、パスワードを解析したり、改竄したりすることが一層困難となる。

【0275】

また、ビットシフトに用いるランダム値及びビット同士の間挿入されるランダム値としてビットシャッフルテーブルのデータ列を選択するために抽出されたランダム値が用いられるので、乱数を用いて複数行程の処理を行うことにより、パスワードの解析や改竄を困難とする場合でも、抽出する乱数が少なく済むため、パスワードの発行に係る処理負荷を軽減したうえで、パスワードを解析したり、改竄したりすることが困難なパスワードの生成が可能となる。

10

【0276】

また、本実施例では、管理サーバ1200がパスワードを発行する際に、遊技履歴を設定することで作成された複数ビットのデータを図13(a)に示すパスワード解析テーブルに従って、文字に変換するようになっているが、パスワード解析テーブルにおける数値と文字の関係を、図13(a)に示すような規則的な順番ではなく、例えば、「A」「B」「C」「D」「E」...に対応する文字を規則的な「0」「1」「2」「3」「4」...の順番ではなく、「10」「3」「22」「8」「5」...といったように不規則な順番とすることで、パスワードを数値化することも困難となり、一層パスワードの解析や改竄が困難となる。

【0277】

20

また、この種の遊技システムでは、従来、サーバ側において遊技機に関連するミッションを設定し、2次元コードなどから読み取った遊技履歴が、設定されたミッションを達成することで、サーバ側に蓄積されている当該遊技者に関するミッションの達成情報を更新して記録することができるものであったが、これらミッションは、サーバ側で予め設定したものであり、ミッションの設定により遊技開始時における遊技者の遊技意欲を効果的に高められるものではなかった。

【0278】

これに対して本実施例では、遊技者が遊技を開始するにあたってパスワードの発行を受けるタイミングで管理サーバ1200が、特定ミッションを実行するか否かを決定するミッション抽選を行い、ミッション抽選にて特定ミッションを実行する旨が決定された場合に、特定ミッションが発動した旨をパスワードの発行要求を行った遊技者に対して提示するようになっており、遊技の開始にあたって、提示された特定ミッションを達成するという目的が加わることで遊技者の遊技意欲を効果的に高めることができる。

30

【0279】

尚、本実施例では、遊技者が遊技を開始するにあたってパスワードの発行を受けるタイミングで、特定ミッションを実行するか否かを決定し、かつ特定ミッションを実行すると決定した場合に、直ちに特定ミッションの発動を提示する構成であるが、少なくとも遊技者が遊技を開始するにあたってパスワードの発行を受けるタイミングで特定ミッションの発動を提示する構成であれば、特定ミッションを実行するか否かの決定は、それよりも前のタイミングで行われる構成であっても上記と同様の効果が得られる。

40

【0280】

また、本実施例では、特定ミッションが設定され、提示された時点から当該特定ミッションの指定期間が開始する構成であり、当該特定ミッションをクリアするために、直ちに遊技を行うことを促すことができることから好ましいが、特定ミッションの指定期間が開始する時期を特定ミッションが設定され、提示された時点よりも後とする構成としても良く、このような構成とすることで、特定の時間帯（来店する遊技客が比較的少ない時間帯や、当該遊技者が遊技する頻度の高い時間帯）に合わせて遊技者が遊技を行う意欲を高めることができる。

【0281】

また、本実施例では、特定ミッションとして複数の遊技者の遊技履歴を合算した結果が

50

達成条件を満たすことで特典データが付与されるミッションを適用しているが、遊技者自らの遊技履歴のみが達成条件を満たすことで特典データが付与されるミッションを特定ミッションとして適用しても良い。

【0282】

また、本実施例では、パスワードの発行要求がされた場合に管理サーバ1200で特定ミッションを実行するか否かを決定し、特定ミッションを実行すると決定した場合に、管理サーバ1200がパスワードの発行要求を行った携帯端末1300に対して特定ミッションの発動を提示する構成、すなわち管理サーバ1200が特定ミッションの設定及び提示の双方を行う構成であるが、遊技を開始するあたり、パスワードの発行要求がされた場合に、管理サーバ1200で特定ミッションを実行するか否かを決定し、特定ミッション
10
を実行する旨を特定可能な情報が格納されたパスワードを発行し、遊技者がスロットマシン1で遊技を開始するにあたりパスワードを入力したことを契機に、スロットマシン1側で特定ミッションの発動を提示する構成、すなわち管理サーバ1200が特定ミッションを設定し、スロットマシン1が特定ミッションを提示する構成としたり、遊技者がスロットマシン1で遊技を開始するにあたりパスワードを入力したことを契機にスロットマシン1が特定ミッションを実行するか否かを決定し、特定ミッションを実行すると決定した場合に、当該スロットマシン1において特定ミッションの発動を提示する構成、すなわちス
20
ロットマシン1が特定ミッションの設定及び提示の双方を行う構成としたり、遊技者がスロットマシン1で遊技を開始するにあたりパスワードを入力したことを契機にスロットマシン1が特定ミッションを実行するか否かを決定し、特定ミッションを実行すると決定した場合に、その旨を管理サーバ1200に通知し、これに伴い管理サーバ1200から遊技者に対してメールを送信することなどにより、特定ミッションの発動を提示する構成、すなわちスロットマシン1が特定ミッションを設定し、管理サーバ1200が特定ミッションを提示する構成とした場合でも、上記と同様の効果が得られる。

【0283】

また、前述のようにこの種の遊技システムでは、従来、サーバ側において遊技機に関連するミッションを設定し、2次元コードなどから読み取った遊技履歴が、設定されたミッションを達成することで、サーバ側に蓄積されている当該遊技者に関するミッションの達成情報を更新して記録することができるものであったが、これらミッションは、サーバ側
30
で予め設定したものであり、ミッションの設定により遊技終了時において遊技者が次回遊技を行う意欲を効果的に高められるものではなかった。

【0284】

これに対して本実施例では、遊技者が遊技を終了するにあたって取得した遊技履歴を更新するタイミングにおいても管理サーバ1200が、特定ミッションを実行するか否かを決定するミッション抽選を行い、ミッション抽選にて特定ミッションを実行する旨が決定された場合に、特定ミッションが発動した旨をパスワードの発行要求を行った遊技者に対して提示するようになっており、遊技の終了にあたって、新たな特定ミッションが提示されることで遊技者が再び遊技を行うことに対する意欲を効果的に高めることができる。

【0285】

尚、本実施例では、遊技者が遊技を終了するにあたって取得した遊技履歴を更新するタイミングで、特定ミッションを実行するか否かを決定し、かつ特定ミッションを実行すると決定した場合に、直ちに特定ミッションの発動を提示する構成であるが、少なくとも遊技者が遊技を終了するにあたって取得した遊技履歴を更新するで特定ミッションの発動を提示する構成であれば、特定ミッションを実行するか否かの決定は、それよりも前のタイミングで行われる構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【0286】

また、本実施例では、遊技履歴が更新された場合に管理サーバ1200で特定ミッションを実行するか否かを決定し、特定ミッションを実行すると決定した場合に、管理サーバ1200が遊技履歴の更新要求を行った携帯端末1300に対して特定ミッションの発動を提示する構成、すなわち管理サーバ1200が特定ミッションの設定及び提示の双方を
50

行う構成であるが、スロットマシン 1 において遊技を終了するあたり 2 次元コードの出力要求がされた場合に、特定ミッションを実行するか否かを決定し、特定ミッションを実行する旨を特定可能な情報が格納された 2 次元コードを出力し、2 次元コードに格納された特定ミッションを実行する旨を特定可能な情報を含む遊技履歴の更新要求を携帯端末 1 3 0 0 から行うことで、これを受けた管理サーバ 1 2 0 0 において、遊技履歴の更新要求から特定ミッションを実行する旨が特定された場合に、特定ミッションを実行する旨を遊技履歴の更新要求を行った携帯端末 1 3 0 0 に対して特定ミッションの発動を提示する構成、すなわちスロットマシン 1 が特定ミッションを設定し、管理サーバ 1 2 0 0 が特定ミッションを提示する構成としたり、スロットマシン 1 において遊技を終了するあたり 2 次元コードの出力要求がされた場合に、特定ミッションを実行するか否かを決定し、特定ミッションを実行する場合には、特定ミッションの発動を提示するとともに、特定ミッションを実行する旨を特定可能な情報が格納された 2 次元コードを出力し、2 次元コードに格納された特定ミッションを実行する旨を特定可能な情報を含む遊技履歴の更新要求を携帯端末 1 3 0 0 から行うことで、これを受けた管理サーバ 1 2 0 0 において、遊技履歴の更新要求から特定ミッションを実行する旨が特定された場合に、その旨を特定ミッションテーブルに登録する構成、すなわちスロットマシン 1 が特定ミッションの設定及び提示の双方を行う構成としたり、スロットマシン 1 において遊技を終了するあたり 2 次元コードの出力要求がされた場合に、その旨を管理サーバ 1 2 0 0 に通知し、これに基づいて特定ミッションを実行するか否かを決定し、特定ミッションを実行する場合には、その旨をスロットマシン 1 に返信し、スロットマシン 1 にて 2 次元コードを出力する際に特定ミッションの発動を提示する構成、すなわち管理サーバ 1 2 0 0 が特定ミッションを設定し、スロットマシン 1 が特定ミッションを提示する構成とした場合でも、上記と同様の効果が得られる。

【 0 2 8 7 】

また、本実施例では、遊技者が遊技を開始するタイミング、または遊技者が遊技を終了するタイミングのいずれのタイミングにおいても、特定ミッションの発動が提示され得る構成であり、双方のタイミングによって相乗的に遊技者の遊技を行うことに対する意欲を効果的に高めることができるから好ましいが、特定ミッションの発動が提示され得るタイミングがいずれか一方のみの構成であっても良い。

【 0 2 8 8 】

また、遊技者が遊技を開始するタイミング、遊技者が遊技を終了するタイミング以外のタイミング、例えば、遊技開始後、遊技終了までのタイミングにおいてスロットマシン 1 で特定ミッションが提示される構成としたり、遊技開始後、遊技終了までのタイミングにおいて管理サーバ 1 2 0 0 から該当する遊技者の携帯端末 1 3 0 0 に対してメールの送信などにより特定ミッションが提示される構成としたり、遊技終了後、次回パスワードの発行が要求されるまでのタイミングで、該当する遊技者の携帯端末 1 3 0 0 に対してメールの送信などにより特定ミッションが提示される構成としたり、遊技者が遊技履歴の確認や関連サイトの閲覧等、パスワードの発行や遊技履歴の更新以外で管理サーバ 1 2 0 0 に対してアクセスしたことを契機に特定ミッションが提示される構成としても良い。

【 0 2 8 9 】

また、本実施例では、遊技者が遊技を開始するタイミング、または遊技者が遊技を終了するタイミングで提示される特定ミッションとは別に、遊技の開始や遊技の終了とは関連せず、管理サーバ 1 2 0 0 側で予め設定された通常ミッションが設定されており、通常ミッションをクリアした場合にも、遊技者に対して特典データが付与されるようになっている。そして、通常ミッションをクリアした場合にも、特定ミッションをクリアした場合に付与される特典データが付与され得るが、特殊特典データについては、特定ミッションをクリアした場合のみ付与され得る構成としている。

【 0 2 9 0 】

このように、特定ミッションをクリアした場合には、通常ミッションをクリアした場合には、付与されることのない特殊特典データが付与される可能性があるため、遊技の開始

または遊技の終了にあたって、新たな課題が提示されることで遊技者の遊技を行うことに対する意欲をさらに効果的に高めることができる。

【 0 2 9 1 】

また、本実施例では、遊技履歴の更新に伴って更新後の遊技履歴に基づいて特定ミッションまたは通常ミッションをクリアした場合に、その旨が遊技履歴の更新を行った携帯端末 1 3 0 0 に対して送信され、特定ミッションまたは通常ミッションをクリアした旨が遊技者に対して通知されるようになっており、これらミッションを達成したことを対象となる遊技者に対して確実に認識させることが可能となり、ミッションを達成したことによる遊技者の達成感を効果的に高めることができる。

【 0 2 9 2 】

本実施例では、特定ミッションが発動した場合に、特定ミッションが提示された主遊技者が他の遊技者に対してサポート依頼を行い、サポート依頼が許可された遊技者がサポート遊技者として登録され、主遊技者の遊技履歴と、サポート遊技者の遊技履歴と、の合算値が当該特定ミッションの達成条件を満たす場合に、特典データが付与されるようになっており、他の遊技者と協力して遊技を行った結果、他の遊技者の協力を得ない場合よりも容易に特典データの付与を受けることが可能となる。

【 0 2 9 3 】

また、主遊技者のレベルの上昇に応じて、サポート遊技者として登録可能なサポート上限数が加算されるようになっており、主遊技者のスロットマシン 1 におけるやり込み度が高いほど、多くのサポート遊技者の登録が可能となり、より多くのサポート遊技者の協力が得られることとなる。すなわちスロットマシン 1 におけるやり込み度が高いほど、より多くの遊技者の協力を得ることが可能となり、その分特定ミッションをクリアする確率も高まるので、レベルを上昇させるために遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【 0 2 9 4 】

尚、本実施例では、特定ミッションの開始後、主遊技者及びサポート遊技者のいずれかが遊技履歴を更新した際に、その時点の主遊技者及びサポート遊技者の遊技履歴を合算し、特定ミッションをクリアしたか否かが判定される構成であるが、特定ミッションの指定期間の終了時において、その時点の主遊技者及びサポート遊技者の遊技履歴を合算し、特定ミッションをクリアしたか否かが判定される構成としても良く、このような構成とすることで、指定期間の終了前に特定ミッションがクリアされることで、その時点で遊技中の主遊技者またはサポート遊技者の遊技履歴が反映されなくなってしまうこと、すなわち特定ミッションのクリアに対する貢献度に反映されなくなってしまうことを防止できる。

【 0 2 9 5 】

また、特定ミッションの指定期間の終了時において、その時点の主遊技者及びサポート遊技者の遊技履歴を合算し、特定ミッションをクリアしたか否かが判定される構成とした場合には、指定期間が到達する前に、指定期間が到達するまでの時間やクリアするのに要する残りの条件等をメールなどで主遊技者やサポート遊技者に通知することが好ましく、このようにすることで、指定期間到達までにミッションをクリアするために遊技を行う意欲を効果的に高めることができる。

【 0 2 9 6 】

また、特定ミッションの開始後、主遊技者及びサポート遊技者が遊技を行っている遊技機から管理サーバ 1 2 0 0 に対してリアルタイムに遊技履歴が送信され、管理サーバ 1 2 0 0 の該当する遊技者の遊技履歴が更新されるようにし、主遊技者及びサポート遊技者の遊技履歴を合算した結果に基づいてリアルタイムに特定ミッションをクリアしたか否かが判定される構成としても良く、このような構成とした場合にも、指定期間の終了前に特定ミッションがクリアされることで、その時点で遊技中の主遊技者またはサポート遊技者の遊技履歴が反映されなくなってしまうこと、すなわち特定ミッションのクリアに対する貢献度に反映されなくなってしまうことを防止できる。

【 0 2 9 7 】

また、本実施例では、サポート上限数に影響することとなる主遊技者のやり込み度の指

10

20

30

40

50

標として主遊技者のレベルを利用しているが、主遊技者のやり込み度の指標となり得る遊技履歴であれば良く、例えば、総ゲーム数、B B回数、R B回数などを主遊技者のやり込み度の指標として利用し、これに基づいてサポート上限数を決定する構成としても良い。

【0298】

また、本実施例では、レベルの上昇だけでなく、特定ミッションの達成回数、すなわち複数の遊技者の協力を得ることで達成が容易となるミッションを達成することで、さらに多くの遊技者の協力を得ることが可能となるので、遊技者が他の遊技者と協力して遊技を行うことに対する意欲を一層高めることができる。

【0299】

また、本実施例では、1人の遊技者の遊技履歴が達成条件を満たすことで特典データが付与される通常ミッションと、複数の遊技者の遊技履歴を合算した結果が達成条件を満たすことで特典データが付与される特定ミッションと、を備えている。そして、特定ミッションをクリアした場合には、通常ミッションをクリアした場合には付与されることのない特殊特典データが付与されることがある。このように複数の遊技者が協力して遊技を行った結果に基づいて達成される特定ミッションをクリアした場合のみ付与される特殊特典データを備えることにより、遊技者が他の遊技者と協力して遊技を行うことに対する意欲を一層高めることができる。

【0300】

また、特定ミッションの達成条件として、他の遊技者と協力せずとも達成可能な達成条件が設定されることもあるが、指定期間から換算して明らかに1人の遊技履歴では達成不可能な達成条件など1人の遊技履歴では達成不可能な達成条件が設定されることもある。このような特定ミッションは、必ず複数の遊技者が遊技を行ってその結果を合算しなければクリアすることができないため、さらに遊技者が他の遊技者と協力して遊技を行うことに対する意欲を一層高めることができる。この際、必ず複数の遊技者が遊技を行ってその結果を合算しなければクリアすることができない特定ミッションをクリアした場合のみ付与され得る特典データを備えることが好ましく、これにより遊技者が他の遊技者と協力して遊技を行うことに対する意欲をさらに効果的に高めることができる。

【0301】

また、本実施例では、スロットマシン1によりパスワードから特定ミッション中である旨が特定された場合に、通常の特典演出モード（特定演出モードN）ではなく、特定ミッション中である旨が報知されるとともに、特定ミッション中以外には実行されることのない特定ミッション用の演出（特定ミッション用のプレミアム告知等）が実行され得る特典演出モードMに制御されるようになっていく。このように特定ミッション中にのみ実行され得る演出を備えることにより、遊技者が他の遊技者と協力して遊技を行うことに対する意欲を一層高めることができる。

【0302】

また、本実施例では、特定ミッションの発動時において、主遊技者のサポート遊技者を仲間遊技者以外から選択する場合に、主遊技者のレベル±10の遊技者からサポート依頼する遊技者が選択されるようになっていく。このため、主遊技者のやり込み度に近いやり込み度の遊技者からサポート依頼する遊技者が選択されるので、主遊技者に対して極端にやり込み度の低いサポート遊技者や、サポート遊技者に対して極端にやり込み度の低い主遊技者が優遇されてしまうようなことを極力回避することが可能となり、特定ミッションをクリアした際に遊技者間に不公平が生じてしまうことを防止できる。

【0303】

尚、本実施例では、主遊技者のレベル±10の遊技者からサポート依頼する遊技者が選択される構成であるが、少なくとも主遊技者のやり込み度に応じて、それに見合ったサポート遊技者が選択される構成であれば良く、例えば、主遊技者がサポート依頼する遊技者を選択可能な構成であれば、主遊技者のやり込み度+（0でも可）の遊技者からサポート依頼する遊技者を選択可能な構成であっても特定ミッションをクリアした際に遊技者間に不公平が生じてしまうことを防止できる。

【0304】

また、本実施例では、特定ミッションをクリアした場合に、主遊技者及びサポート遊技者それぞれに対して付与する特典を決定するための特典抽選を行い、特典抽選で当選した特典データがそれぞれに対して付与されることとなるが、この際、主遊技者及びサポート遊技者それぞれの遊技履歴に基づく当該特定ミッションに対する貢献度が高い遊技者ほど、より高い価値の特典データが当選しやすくなるよう、特典抽選の当選確率が定められている。このため、主遊技者及びサポート遊技者の貢献度に関わらず同等に特典データが付与される結果、特定ミッションに対する貢献度の低い遊技者が相対的に優遇されてしまうようなことを極力回避することが可能となり、特定ミッションをクリアした際に遊技者間に不公平が生じてしまうことを防止できる。

10

【0305】

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

【0306】

例えば、前記実施例1では、遊技機としてスロットマシンを適用しているが、遊技機での遊技履歴を特定可能な情報を出力する出力手段を備える遊技機であれば良く、後述の実施例2で説明するパチンコ遊技機を適用しても良い。

【0307】

また、遊技機の一例であるスロットマシンとして、遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンを適用しているが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンを適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例1で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

20

【0308】

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

30

【0309】

前記実施例1のスロットマシン1では、可変表示装置として3つのリール2L、2C、2Rを適用した例について説明しているが、1つのみリールを備え、この1つのリールの表示結果に応じて入賞が判定されるものでも良いし、2つのリールを備え、2つのリールの表示結果の組み合わせに応じて入賞が判定されるものでも良いし、4つ以上のリールを備え、これらリールの表示結果の組み合わせに応じて入賞が判定されるものでも良い。

【0310】

40

前記実施例1では、遊技機に入力する遊技履歴を特定可能なパスワード等の情報を入力することで、入力された情報に基づく処理が遊技機側でなされる一方、遊技終了時に遊技履歴を特定可能な2次元コード等の情報を出力し、出力された情報に基づいて管理サーバ1200側の遊技履歴が更新される遊技システムを適用しているが、少なくとも遊技終了時に遊技履歴を特定可能な2次元コード等の情報を出力し、出力された情報に基づいて管理サーバ1200側の遊技履歴が更新される遊技システムであれば良い。

【0311】

また、前記実施例では、外部から情報を入力するために専用の読み取り装置などを備える必要のないことから好ましいが、バーコードや2次元コードなどのようにコード化され、コードリーダにて読み取り可能なデータ、有線接続、無線接続、赤外線接続などによっ

50

て入力可能なデータであっても良く、このような構成とすることでこれらデータの入力を簡単に行うことができる。

【0312】

また、前記実施例1では、遊技機に入力する遊技履歴を特定可能な情報としてパスワードを適用しており、外部から情報を入力するために専用の読み取り装置などを備える必要のないことから好ましいが、バーコードや2次元コードなどのようにコード化され、コードリーダーにて読み取り可能なデータ、有線接続、無線接続、赤外線接続などによって入力可能なデータであっても良く、このような構成とすることでこれらデータの入力を簡単に行うことができる。

【0313】

また、前記実施例1では、遊技機から出力する遊技履歴を特定可能な情報やボーナス情報を特定可能な情報として2次元コードを適用しており、遊技者が2次元コードリーダーをかざすのみで簡単にデータを取得できることから好ましいが、バーコードなどのコードリーダーにて読み取り可能な他のコードデータにて出力するようにしても良いし、有線接続、無線接続、赤外線接続などによって出力可能なデータであっても良く、さらには、遊技機へ入力する情報と同様にパスワードを適用しても良い。

【0314】

前記実施例1では、端末識別情報が付与された携帯端末であり、かつ端末識別情報の送信が許可された携帯端末のみ、管理サーバ1200にてアクセスを許可するようになっていたが、少なくとも携帯端末を識別可能な情報(Cookie)にて遊技者を識別したり、管理サーバ1200側で付与した遊技者IDにて遊技者を識別したりできる場合には、端末識別情報が付与された端末や、端末識別情報の送信が許可されていない端末からもアクセスを許可する構成としても良い。

【0315】

また、前記実施例1では、端末識別情報に対応付けて遊技者に関する情報(遊技履歴など)を管理しているが、遊技者を識別可能な遊技者IDに対応付けて遊技者に関する情報を管理する構成でも良い。

【0316】

前記実施例では、スロットマシン1において遊技を行った結果に基づいて特典データが付与される構成であるが、スロットマシン1等の遊技機で遊技を行った結果だけでなく、管理サーバ1200にアクセスすることで配信されるゲーム等の結果に基づいても特典データが付与される構成としても良く、このような構成とすることで、特典の付与を受けることができる機会を増やすことができる。また、このような構成を採用した場合には、一の遊技者の遊技機での遊技を行った結果、管理サーバ1200から配信されるゲーム等の結果だけでなく、一の遊技者に関連付けられた他の遊技者の遊技機での遊技を行った結果管理サーバ1200から配信されるゲーム等の結果を合算した結果に基づいて特典データが付与される構成としても良く、このような構成とすることにより、例えば、遊技機でしか遊技を行わない遊技者と、管理サーバ1200から配信されるゲーム等でしか遊技を行わない遊技者と、が協力した結果、特典の付与を受けることも可能となる。

【0317】

また、前記実施例1では、特典として、楽曲、壁紙、待ち受け画面、ムービーデータ、ゲームアプリケーションデータ等のコンテンツデータ、あるいは、所定の物品と交換できる交換券を示すデータ(例えば、交換券として機能するデータを特定可能な2次元コード)等を例示しているが、これらの特典と交換可能なコイン等のサイト内通貨や、特典を得るための抽選を行うための権利などを適用しても良い。

【実施例2】

【0318】

実施例2においては、遊技機の一例であるパチンコ遊技機700について説明する。尚、遊技システムは実施例1と同一の遊技システムを用いるものとし、ここでの説明は省略する。また、パチンコ遊技機700は、一部スロットマシン1と同一の構成を含んでおり

10

20

30

40

50

、同一の構成についても説明を省略する。

【0319】

パチンコ遊技機700は、図23(a)に示すように、縦長の方形状に形成された外枠(図示せず)と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機700は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠702を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠(図示せず)と、機構部品等が取付けられる機構板(図示せず)と、それらに取付けられる種々の部品(後述する遊技盤706を除く)とを含む構造体である。

【0320】

ガラス扉枠702の下部表面には打球供給皿(上皿)703がある。打球供給皿703の上面には遊技者が操作可能な操作部7111が設けられている。操作部7111には、図23(b)に示すように、演出用スイッチ7111aから演出用スイッチ7111cが設けられており、これら演出用スイッチ7111a~cは、演出図柄(飾り図柄)の変動表示において特定の演出が実行されるときに操作されたり、前述した実施例1で説明したように、パスワードを入力したり、メニュー項目を選択して2次元コードを表示させたりする場合に操作されるものである。尚、実施例1で説明したように、パスワードを入力したり、メニュー画面にてメニュー項目を選択して2次元コードを表示させたりする場合の操作に用いる場合には、実施例1のメニュー画面表示時における演出用スイッチ56の操作が演出用スイッチ7111aの操作に相当し、ストップスイッチ8Lの操作が演出用スイッチ7111bの操作に相当し、ストップスイッチ8Rの操作が演出用スイッチ7111cの操作に相当する。

【0321】

打球供給皿703の下部には、打球供給皿703に収容しきれない遊技媒体としての遊技球を貯留する余剰球受皿704や、打球(遊技球)を発射する打球操作ハンドル(操作ノブ)705が設けられている。また、ガラス扉枠702の背面には、遊技盤706(図3参照)が着脱可能に取付けられている。尚、遊技盤706は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤706の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域707が形成されている。遊技領域707には、遊技球を誘導するための、多数の釘が植設されている。

【0322】

遊技領域707の中央付近には、液晶表示装置(LCD)で構成された演出表示装置709が設けられている。演出表示装置709では、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄(飾り図柄)の変動表示(可変表示、更新表示、または、巡回表示ともいう)が行われる。演出図柄の変動表示は、スクロール表示及びその場切替え表示等の各種の変動態様で実行される。演出表示装置709は、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄(飾り図柄)の変動表示を行う変動表示装置に相当する。演出表示装置709では、表示画面上で演出図柄を表示する演出図柄表示領域が設けられており、当該演出図柄表示領域に、例えば「左」、「中」、「右」の3つ(複数)の演出図柄を変動表示する表示領域としての図柄表示エリアがある。これら3つの演出図柄のそれぞれは、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄である。演出表示装置709は、演出制御基板90に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器708aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置709で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器708bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置709で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0323】

遊技盤706における演出表示装置709の上部の左側には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器(第1変動表示手段)708aが設けられている。本実施例では、第1特別図柄表示器708aは、0~9

の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第１特別図柄表示器７０８ａは、０～９の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。遊技盤７０６における演出表示装置７０９の上部の右側には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第２特別図柄を変動表示する第２特別図柄表示器（第２変動表示手段）７０８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器７０８ｂは、０～９の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器７０８ｂは、０～９の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。

【０３２４】

本実施例では、第１特別図柄の種類と第２特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに０～９の数字）であるが、種類が異なっても良い。また、第１特別図柄表示器７０８ａ及び第２特別図柄表示器７０８ｂは、それぞれ、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を変動表示するように構成されていても良い。

【０３２５】

以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄表示器７０８ａと第２特別図柄表示器７０８ｂとを特別図柄表示器と総称することがある。第１特別図柄は、第２特別図柄表示器７０８ｂで第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを条件に変動表示が実行される。第２特別図柄は、第１特別図柄表示器７０８ａで第１特別図柄の変動表示が実行されていないことを条件に変動表示が実行される。つまり、第１特別図柄と第２特別図柄とは、同時に変動表示されることなく、どちらか一方が変動表示される。

【０３２６】

第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第１始動条件または第２始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口７１３または第２始動入賞口７１４に入賞したこと）した後、変動表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。尚、入賞とは、入賞口等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したこと（遊技球が入ったこと）である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【０３２７】

以下の説明においては、遊技球が第１始動入賞口７１３に入賞したことを第１始動入賞と呼ぶ場合があり、遊技球が第２始動入賞口７１４に入賞したことを第２始動入賞と呼ぶ場合がある。始動条件は成立しているが開始条件が成立していない変動表示に関するデータは、開始条件が成立するまで特別図柄の変動表示を行う権利である保留記憶データとして保留して記憶される。具体的に、保留記憶データは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ７５６０のＲＡＭ７５５の所定領域に記憶される。第１始動入賞の保留記憶データは所定数（例えば、４個）を上限として第１保留記憶データとして第１保留記憶バッファに記憶され、第２始動入賞の保留記憶データは所定数（例えば、４個）を上限として第２保留記憶データとして第２保留記憶バッファに記憶される。

【０３２８】

パチンコ遊技機７００には、遊技者が打球操作ハンドル７０５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７０７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７０７を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域７０７に入り、その後、遊技領域７０７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口７１３に入り第１始動口スイッチ７１３ａで検出されると、第１特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器７０８ａにおいて第１特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出

表示装置 709 において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄及び演出図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 713 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【0329】

遊技球が第 2 始動入賞口 714 に入り第 2 始動口スイッチ 714a で検出されると、第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 708b において第 2 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 709 において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄及び演出図柄の変動表示は、第 2 始動入賞口 714 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【0330】

演出表示装置 709 は、第 1 特別図柄表示器 708a での第 1 特別図柄の変動表示時間中、及び第 2 特別図柄表示器 708b での第 2 特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄）の変動表示を行う。第 1 特別図柄表示器 708a における第 1 特別図柄の変動表示と、演出表示装置 709 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 708b における第 2 特別図柄の変動表示と、演出表示装置 709 における演出図柄の変動表示とは同期している。同期とは、変動表示の開始時点及び終了時点がほぼ同じ（全く同じでも良い。）であって、変動表示の期間がほぼ同じ（全く同じでも良い。）であることをいう。また、第 1 特別図柄表示器 708a において大当り図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 708b において大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 709 において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。前述した第 1 特別図柄表示器 708a、第 2 特別図柄表示器 708b、及び、演出表示装置 709 は、識別情報の変動表示を行い表示結果を導出表示する変動表示装置であり、変動表示部として用いられる。

【0331】

演出表示装置 709 では、変動表示を開始するときに、例えば、左、中、右の演出図柄のすべてが変動表示を開始する。そして、変動表示している左、中、右の演出図柄が基本的に所定の順番（例えば、左演出図柄、右演出図柄、中演出図柄の順番のような予め定められた順番）で停止し、変動表示の開始から予め定められた変動時間が経過したときに、左、中、右の全演出図柄が停止して表示結果が確定する。尚、左、中、右の演出図柄が停止する順番は、左、右、中の図柄の順番以外の順番であっても良い。また、左、中、右の演出図柄は、同時に停止しても良い。

【0332】

演出表示装置 709 の下方には、第 1 始動入賞口 713 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 713 に入賞した遊技球は、遊技盤 706 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 713a によって検出される。

【0333】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）713 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 714（第 2 始動口）を有する可変入賞球装置（電動チューリップ）715 が設けられている。第 2 始動入賞口 714 に入賞した遊技球は、遊技盤 706 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 714a によって検出される。可変入賞球装置 715 は、ソレノイド 716 によって開状態とされる。可変入賞球装置 715 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 714 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 715 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 713 よりも、第 2 始動入賞口 714 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 715 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 714 に入賞しない。尚、可変入賞球装置 715 が閉状態になっている状態において、入賞はし

づらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていても良い。このように、可変入賞球装置 7 1 5 が閉状態になっている状態は、遊技球が第 2 始動入賞口 7 1 4 に入賞しにくいまたは入賞しない状態であれば良い。

【 0 3 3 4 】

以下、第 1 始動入賞口 7 1 3 と第 2 始動入賞口 7 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【 0 3 3 5 】

可変入賞球装置 7 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 7 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 7 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 7 1 3 は演出表示装置 7 0 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 7 0 9 の下端と第 1 始動入賞口 7 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 7 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 7 1 3 の周辺での釘の配列を遊技球を第 1 始動入賞口 7 1 3 に導きやすくして、第 2 始動入賞口 7 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 7 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしても良い。

【 0 3 3 6 】

第 1 特別図柄表示器 7 0 8 a の下部には、第 1 始動入賞口 7 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 7 1 8 a（図示せず）が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 7 1 8 a は、有効始動入賞があるごとに、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 7 0 8 a での変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 3 3 7 】

第 2 特別図柄表示器 7 0 8 b の下部には、第 2 始動入賞口 7 1 4 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器（例えば、LED）からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 7 1 8 b（図示せず）が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 7 1 8 b は、有効始動入賞があるごとに、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 7 0 8 b での変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 3 3 8 】

また、演出表示装置 7 0 9 の表示画面には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 7 1 8 c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 7 1 8 d とが設けられている（それぞれの表示領域が設けられている）。尚、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしても良い。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。

【 0 3 3 9 】

尚、本実施例では、図 2 3（a）に示すように、第 2 始動入賞口 7 1 4 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 7 1 5 が設けられているが、第 1 始動入賞口 7 1 3 及び第 2 始動入賞口 7 1 4 のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であっても良い。

【 0 3 4 0 】

演出表示装置 7 0 9 における演出図柄の変動表示中には、リーチ状態が生じる場合がある。ここで、リーチ状態は、演出表示装置 7 0 9 の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり図柄の組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり図柄の組み合わせの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動領域が変動表示中である状態をいう。本実施例において、リーチ状態は、例えば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エ

リアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるとき左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【0341】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行われることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置709の背景画像の表示態様（例えば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチ（ノーマルリーチ）に比べて、大当たりが発生しやすいように設定され、大当たりとなる信頼度が高いものがある。このような特別（特定）のリーチをスーパーリーチという。

10

【0342】

また、図23(a)に示すように、可変入賞球装置715の下方には、特別可変入賞球装置720が設けられている。特別可変入賞球装置720は、開閉板を備え、遊技球が入賞可能な開状態（第1の状態）と、遊技球が入賞しない閉状態（第2の状態）とに変化可能である可変入賞装置である。尚、特別可変入賞球装置720は、閉状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていても良い。このように、特別可変入賞球装置720が閉状態になっている状態は、遊技球が特別可変入賞球装置720に入賞しにくいまたは入賞しない状態であればよい。

20

【0343】

特別可変入賞球装置720は、第1特別図柄表示器708aまたは第2特別図柄表示器708bに特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド721によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ723で検出される。

【0344】

大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置720が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置720が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。本実施例では、大当たりの種別が複数設けられており、大当たりとすることが決定されたときには、いずれかの大当たり種別が選択される。尚、本実施例では、1ラウンドで1回だけ特別可変入賞球装置720を開放状態とする制御例を示したが、これに限らず、1ラウンドで2回等の複数回、特別可変入賞球装置720を開放状態とする制御を行うようにしても良い。

30

【0345】

演出表示装置709の下部には、普通図柄表示器710（図示せず）が設けられている。普通図柄表示器710は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「」及び「×」）を変動表示する。

【0346】

遊技球がゲート732を通過しゲートスイッチ732aで検出されると、普通図柄表示器710の表示の変動表示が開始される。本実施例では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行われ、例えば、変動表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器710における停止図柄が所定の図柄（当り図柄「」）である場合に、可変入賞球装置715が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置715の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口714に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。

40

【0347】

普通図柄表示器710の近傍には、ゲート732を通過した入賞球数を表示する4つの

50

表示器（例えば、ＬＥＤ）を有する普通図柄保留記憶表示器 7 4 1（図示せず）が設けられている。ゲート 7 3 2 への遊技球の通過があるごとに、すなわちゲートスイッチ 7 3 2 a によって遊技球が検出されるごとに、普通図柄保留記憶表示器 7 4 1 は点灯する表示器を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 7 1 0 の変動表示が開始されるごとに、点灯する表示器を 1 減らす。普通図柄保留記憶数の上限値は 4 つであり、普通図柄保留記憶表示器 7 4 1 においては、この 4 つを上限値として表示器を点灯する。

【 0 3 4 8 】

遊技盤 7 0 6 の遊技領域 7 0 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 ＬＥＤ 7 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 7 2 6 がある。また、遊技領域 7 0 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 7 2 7 R , 7 2 7 L が設けられている。遊技領域 7 0 7 の外周上部、外周左部及び外周右部には、前面枠に設けられた天枠 ＬＥＤ 7 2 8 a、左枠 ＬＥＤ 7 2 8 b 及び右枠 ＬＥＤ 7 2 8 c が設けられている。例えば、天枠 ＬＥＤ 7 2 8 a、左枠 ＬＥＤ 7 2 8 b 及び右枠 ＬＥＤ 7 2 8 c は、繰返し変動パターンとしての擬似連の演出（ 1 回の変動期間中におけるそれぞれの再変動期間（初回変動の期間も含む。）において関連する表示演出が実行されるような演出）が実行されるときには、点滅する制御が行われる。

【 0 3 4 9 】

繰返し変動パターンとは、特別図柄及び演出図柄の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに特定の演出表示を所定回数繰返し実行した後リーチ演出を実行するような変動パターンをいう。ここで、特定の演出表示は、例えば、再変動をする演出表示等の演出表示であり、所定回数繰返し実行可能な演出表示であれば、例えば予告表示等の再変動表示以外の演出表示であっても良い。本実施例では、繰返し変動パターンの一例として、再変動を特定の演出表示として所定回数繰返し実行可能である擬似連の変動パターンを用いる例を説明する。

【 0 3 5 0 】

ここで、擬似連とは、本来は 1 つの保留記憶に対応する 1 回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行われているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

【 0 3 5 1 】

また、擬似連とは、 1 の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示（可変表示）が実行されたかのように見せるために、 1 の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列（左，中，右）について仮停止と、再変動とを所定回数実行する特殊な変動パターン（変動表示パターンともいう）のことを指す。例えば、再変動の繰返し実行回数（擬似連再変動回数ともいう）が多い程、大当たりとなる信頼度（大当たりとなる時とはずれとなる時を含むすべての選択割合に対して大当たりとなる時に選択される割合の度合い、大当たりとなる割合の程度、すなわち、大当たりとなる信頼性の度合い）が高くなる。より具体的には、大当たりと決定された時に選択される割合が高くなる。擬似連の変動パターンにおいては、演出表示装置 7 0 9 において仮停止される図柄の組み合わせが、仮停止図柄の組み合わせと呼ばれる。仮停止図柄の組合せは、大当たり図柄の組合せ以外の図柄の組合せよりなる複数種類のチャンス目（以下、擬似連チャンス目という）のうちからいずれかの擬似連チャンス目に決定される。また、擬似連変動を実行した場合には、必ず最終的にリーチ状態として何らかのリーチ演出を実行するようにしても良い。

【 0 3 5 2 】

また、左枠 ＬＥＤ 7 2 8 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球 ＬＥＤ 7 5 1 が設けられ、右枠 ＬＥＤ 7 2 8 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れ ＬＥＤ 7 5 2 が設けられている。天枠 ＬＥＤ 7 2 8 a、左枠 ＬＥＤ 7 2 8 b 及び右枠 ＬＥＤ 7 2 8 c 及び装飾 ＬＥＤ 7 2 5 は、パチンコ遊技機 7 0 0 に設けられている演出用の発光体の一例である。尚、上述した演出用（装飾用）の各種 ＬＥＤ の他にも演出のための ＬＥＤ やランプが設置されている。

【 0 3 5 3 】

図 2 4 においては、(A) に大当たり及び小当たりを含む当り種別の制御の特徴を示す当り種別表が示され、(B) に突確大当たりの大当たり遊技状態の終了後におけるベース及び変動時間状態を決定するために用いられる突確大当たり後ベース・変動時間状態選択テーブルが示されている。

【 0 3 5 4 】

図 2 4 の当り種別表においては、大当たり及び小当たりにおける当りの種別ごとに、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了後の大当たり確率、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了後のベース、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了後の変動時間、大当たりにおける開放回数(ラウンド数)、及び、各ラウンドの開放時間が示されている。図 2 4 に示すように、ラウンド数が異なる大当たり遊技状態としては、1 5 ラウンドの大当たり遊技状態と 2 ラウンドの大当たり遊技状態との複数種類の大当たり遊技状態が設けられている。小当たりにおいては、2 ラウンドの大当たり遊技状態と同様の開放回数及び開放時間の小当たり遊技状態となる。

10

【 0 3 5 5 】

具体的に、1 5 ラウンドの大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件(開放状態において所定期間(例えば 2 9 秒間)が経過したこと、または、所定個数(例えば 1 0 個)の入賞球が発生したという開放終了条件)が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 2 0 の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 1 5 ラウンド(最終ラウンド)に達するまで繰返される。

20

【 0 3 5 6 】

また、2 ラウンドの大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件(開放状態において所定期間(例えば 0 . 5 秒間)が経過したこと、または、所定個数(例えば 1 0 個)の入賞球が発生したという開放終了条件)が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 2 0 の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 2 ラウンド(最終ラウンド)に達するまで繰返される。

【 0 3 5 7 】

30

このように、2 ラウンドの大当りは、大入賞口の開放回数が 1 5 ラウンドよりも少ない回数(本実施例では 2 回)まで許容されるが、大入賞口の開放時間が短い(例えば、0 . 5 秒間)大当たり種類(種別)である。また、本実施例の場合は、2 ラウンドの大当たりとして、大入賞口の開放時間が極めて短く(0 . 5 秒間)、実質的に賞球(入賞に対して払出される景品球)が得られない当りが設けられている。

【 0 3 5 8 】

尚、2 ラウンドの大当たりとしては、実質的に賞球が得られない当りのみを設けても良く、賞球を得ることができる当りのみを設けても良く、実質的に賞球が得られない当りと賞球を得ることができる当りとの両方を設けても良い。

【 0 3 5 9 】

40

「大当たり」のうち、1 5 ラウンドまたは 2 ラウンドの大当たり遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態(確変状態でない通常の遊技状態)に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態(確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう)に移行する大当たりの種類(種別)は、「確変大当たり」と呼ばれる。また、本実施例では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間(変動表示期間)が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。尚、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしても良い。

【 0 3 6 0 】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮

50

されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0361】

尚、「大当たり」のうち、15ラウンドまたは2ラウンドの大当たり遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当たりの種類（種別）は、「通常大当たり」と呼ばれる。本実施例では、15ラウンドの大当たりについて通常大当たりが設けられている例を示す。また、15ラウンドの大当たり、及び、2ラウンドの大当たりのいずれか一方、または、両方について「通常大当たり」を設けても良い。また、15ラウンドの大当たり、及び、2ラウンドの大当たりの両方について通常大当たりが設けられていなくても良い。

【0362】

また、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、可変入賞球装置715が開状態になる頻度を高くして可変入賞球装置715への入賞を容易化（高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。尚、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して電チューサポート制御状態に制御される場合があるようにしても良い。

【0363】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置715の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、及び、可変入賞球装置715の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行われる。このような制御が行われると、当該制御が行われていないときと比べて、可変入賞球装置715が開状態となっている時間比率が高くなるので、第2始動入賞口714への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器708a、708bや演出表示装置709における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。また、このような制御によって第2始動入賞口714への入賞頻度が高まることにより、第2始動条件の成立頻度及び／または第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

【0364】

このような電チューサポート制御により第2始動入賞口714への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行われないうときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行われないうときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置715、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置715への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【0365】

さらに、電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御状態、普通図柄確変制御状態、開放時間延長制御状態、及び、開放回数増加制御状態のうちのいずれか複数を組合せた状態に移行させることによって、高ベース状態に移行するようにしても良い。また、電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御状態、普通図柄確変制御状態、開放時間延長制御状態、及び、開放回数増加制御状態のうちのいずれか1つの状態に移行させることによって、高ベース状態に移行するようにしても良い。このように、電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御状態、普通図柄確変制御状態、開放時間延長制御状態、及び、開放回数増加制御状態のうちのいずれか1つの状態、いずれか複数（すべての組み合わせを除く）を組合せた状態、または、すべてを組合せた状態に制御するものであれば、どのような制御を行うようにしても良い。

【0366】

本実施例では、特別遊技状態として、確変状態に付随して、時短状態及び電チューサポート制御状態に制御される場合がある。尚、特別遊技状態として、確変状態とは独立して時短状態及び電チューサポート制御状態に制御される場合があるようにしても良い。その

10

20

30

40

50

他、特別遊技状態における時短状態と電チューサポート制御状態との関係としては、時短状態に付随して電チューサポート制御状態に制御されるようにしても良く、時短状態に独立して電チューサポート制御状態に制御されるようにしても良い。

【0367】

本実施例の場合は、大当たり遊技状態の終了後において、特別遊技状態として、確変状態に制御されたときに電チューサポート制御状態に制御される場合と、確変状態に制御されたときに電チューサポート制御状態に制御されない場合とがある。尚、大当たりの遊技状態の終了後において、確変状態に制御されず通常状態となるときは、変動表示回数により期間が制限された電チューサポート制御状態に制御されるようにしても良い。

【0368】

本実施例においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組み合わせを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【0369】

また、本実施例においては、大当たり確率の状態及びベースの状態の組み合わせを示す用語として、「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」、及び、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。高確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。尚、前述の通常大当たりのように、大当たり遊技状態終了後に大当たり確率の状態が低確率状態となるものについて、例えば電チューサポート制御を行う場合には、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である「低確高ベース状態」となる。

【0370】

図24に示すように、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと、確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。また、2ラウンドの大当たりとしては、突確大当たりが設けられている。

【0371】

通常大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、及び、電チューサポート制御状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。確変大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、及び、電チューサポート制御状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行われる大当たりである。確変大当たりにおいては、確変状態、時短状態、及び、電チューサポート制御状態が、次回の大当たりが発生するまでという条件が成立するまでの期間継続する。

【0372】

また、通常大当たりにおいては、時短状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。このように時短状態が継続する変動表示の回数は、時短回数とも呼ばれる。

【0373】

突確大当たりは、2ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、非時短状態、及び、非電チューサポート制御状態（高確低ベース状態）に移行する制御が行われる大当たりである。突確大当たりにおいては、確変状態が、次回の大当たりが発生するまでという条件が成立するまでの期間継続する。

【0374】

突確大当たりは、ラウンド数が少なく（2回）、大入賞口の開放時間が極めて短い態様（0.5秒間開放）で大入賞口が開放されることにより、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となったことを報知する場合には、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように

10

20

30

40

50

見せることが可能なものであり、「突然確変大当り」と呼ばれる。「突然確変大当り」は、「突確大当り」または「突確」という略称で呼ばれる場合もある。本実施例では、２ラウンドの確変大当りを、「突確大当り」と呼ぶ。このような突確大当りは、大当り遊技状態において、０．５秒間の開放が２回しか行われないため、実質的に賞球が得られない当りである。

【０３７５】

小当りは、小当りとなったときの遊技状態（小当り遊技状態）において、突確大当りと同様の開放回数及び開放時間で特別可変入賞球装置７２０を開放する当り（有利状態）である。小当りとなったときには、小当り遊技状態終了後に、大当り確率とベース状態とがともに、小当り遊技状態の開始前に対して変更されない。このように、小当りは、小当り遊技状態終了後に、小当り遊技状態の開始前における大当り確率及びベース状態のような遊技状態が維持される当りである。尚、本実施例において、小当りは、小当り遊技状態において、突確大当りと同一の開放回数及び同一の開放時間で特別可変入賞球装置７２０を開放する当りである例を示すが、これに限らず、小当りとしては、特別可変入賞球装置７２０の開放態様が、突確大当りのときの開放態様と完全に一致するものでないが、突確大当りのときの開放態様と区別しにくいように見えるものであっても良い。つまり、小当りとしては、特別可変入賞球装置７２０の開放態様が、突確大当りと略同一の開放回数及び略同一の開放時間で特別可変入賞球装置７２０を開放する当りであれば良い。

【０３７６】

低確低ベース状態において突確大当りとしてすることが決定されると、当該突確大当りの大当り遊技状態の終了後においては、高確低ベース状態となるので、ベース状態が、低確低ベース状態において小当りとしてすることが決定されたときの小当り遊技状態終了後の状態と同じ低ベース状態となる。これにより、低確低ベース状態において、大入賞口が２回開放される当りが生じたときに、突確大当りであるのか、小当りであるのかを遊技者が識別しにくいようにすることが可能となり、遊技の面白味が向上する。

【０３７７】

尚、通常大当りとしては、非確変状態、非時短状態、及び、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）とする制御が行われる大当りであっても良い。また、確変大当りとしては、確変状態、非時短状態、及び、非電チューサポート制御状態（高確低ベース状態）とする制御が行われる大当りであっても良い。また、突確大当りとしては、確変状態、時短状態、及び、電チューサポート制御状態（高確高ベース状態）とする制御が行われる大当りであっても良い。

【０３７８】

また、突確大当りとしては、大当り遊技状態の終了後において、ベース状態を低ベース状態として変動時間状態を非時短状態とする第１の突確大当りと、大当り遊技状態の終了後において、ベース状態を高ベース状態として変動時間状態を時短状態とする第２の突確大当りとを別個に設け、所定の割合でこれら突確大当りが選択されるようにしても良い。

【０３７９】

このように第１の突確大当りと第２の突確大当りとを設ける場合には、例えば、第２特別図柄の方が、第１特別図柄と比べて、時短状態とする第２の突確大当りが選択される割合を高く設定すれば良い。このようにすれば、電チューサポート制御状態においては、可変入賞球装置７１５が開状態に変化する頻度が高いため、第２特別図柄表示器７０８ｂで変動表示が実行される頻度が高くなる。２ラウンドの突確大当りは、特別可変入賞球装置７２０の開放態様に起因して、１５ラウンドの通常大当り及び確変大当りと比べて、得られる賞球数の点で遊技者にとって不利な当りであり、遊技者が落胆しやすい。そこで、確変状態及び電チューサポート制御状態において、１５ラウンドの通常大当り及び確変大当りよりも得られる賞球数の点で遊技者にとって不利な２ラウンドの突確大当りが第２特別図柄表示器７０８ｂの変動表示結果により発生した場合でも、時短状態に制御される割合が高くなるようにすれば、非時短状態に制御されるときのように単に遊技者を落胆させるだけでなく、時短状態に制御される場合があることにより保留記憶データが早期に消化さ

れることで遊技者に満足感を与えることができる。

【0380】

また、突確大当りのような実質的に賞球が得られない当りとしては、15ラウンドの大当りであるが、1ラウンドあたりの開放時間が例えば0.1秒間のように極めて短いことにより、実質的に賞球が得られないものであっても良い。また、実質的に賞球が得られない当りとしては、ラウンド数が少ないこと、または、1ラウンドあたりの開放時間が短いことのうち少なくとも一方が実行されることにより実質的に賞球が得られないものであれば良い。具体的に、実質的に賞球が得られない大当り（小当りも同様）については、開放回数が2回で開放時間が0.5秒、または、開放回数が15回で開放時間が0.1秒のように設定すれば良い。また、実質的に賞球が得られない大当り（小当りも同様）の代わりに、例えば、開放回数が2回で開放時間が29秒という大当りのように、15ラウンドの大当りよりも大当り遊技状態における開放時間の合計値が短いことにより、15ラウンドの大当りよりも得られる賞球が少ない大当りを設けても良い。

10

【0381】

また、大当りとしては、ラウンド数が同じであるが、1回の開放時間が長い開放パターンの大当りと、1回の開放時間が短い開放パターンの大当りとを設ける等、ラウンド数が同じであるが開放パターンが異なるものを複数設け、第1特別図柄の変動表示で大当りとなったときと、第2特別図柄の変動表示で大当りとなったときとで異なる選択割合で選択して実行されるようにしても良い。

【0382】

20

突確大当りと、小当りとは、特別可変入賞球装置720の開放回数及び開放時間が同じであるので、突確大当りであるか小当りであるかを遊技者が認識しにくい。さらに、突確大当りは、大当り遊技状態の終了後に、時短状態に制御されず、電チューサポート制御が行われないので、小当り遊技状態の終了後に大当り確率とベースが変化しない小当りと比べると、低確低ベース状態において、突確大当りの大当り遊技状態の終了後と、小当り遊技状態の終了後とで遊技者が動作状況を区別しにくい。これにより、これら突確大当りの大当り遊技状態の終了後、及び、小当り遊技状態の終了後において、確変状態となっていることを報知しない共通の演出が行われるときには、確変状態となっているか否かを遊技者が認識しにくい。このような制御状態は、確変状態が潜伏しているような状態であるので潜伏演出状態と呼ばれ、このような潜伏演出状態にする制御が潜伏演出制御と呼ばれる。突確大当りまたは小当りの終了後に、共通の演出を実行することで確変状態と非確変状態とのどちらであるかが特定不可能な潜伏演出制御が行われるので、実際の遊技状態が確変状態であるか否かを煽れるため、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

30

【0383】

尚、突確大当りについては、確変状態、時短状態、及び、電チューサポート制御状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行われるようにしても良い。このような制御を行う場合には、小当りを設けなくても良く、さらに、前述の潜伏演出を実行せずに高確高ベース状態であることを示す演出状態に移行させる制御を行うようにしても良い。

【0384】

本実施例によるパチンコ遊技機700においては、突確大当りの大当り遊技状態の終了後及び小当り遊技状態の終了後のそれぞれにおいて、確変状態となっていることを報知しない共通の演出を行う潜伏演出制御が行われる。このような潜伏演出制御が行われることにより、遊技者に対して確変状態であるか否かについての期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0385】

尚、15ラウンドの大当りについて本実施例のような「通常大当り」を設ける場合には、ラウンド数が同じ確変大当りと同様の時短状態に制御されるので、突確大当りであるか小当りであるかを遊技者が認識しにくい。そこで、確変大当りと通常大当りとで、確変状態となっていることを報知しない共通の演出を行うことにより、前述のような潜伏演出状態に制御するようにしても良い。

50

【 0 3 8 6 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 7 0 0 においては、演出用スイッチ 7 1 1 1 a から演出用スイッチ 7 1 1 1 c の操作により、演出表示装置 7 0 9 にメインメニュー画面を表示させることで、パスワードの入力が可能となり、前述した実施例 1 と同様に、遊技開始時にパスワードが入力されてから遊技履歴が蓄積されるようになっている。

【 0 3 8 7 】

尚、ここでいう遊技履歴とは、変動表示数、通常大当たり数、確変大当たり数、突確大当たり数、小当たり数などが該当する。

【 0 3 8 8 】

そして、遊技者が遊技を終える場合には、当該遊技者の遊技履歴、現在のレベル、ストーリーの段階、演出設定、達成ミッションの履歴を特定可能な 2 次元コードが生成され、演出表示装置 7 0 9 に表示されることで、この 2 次元コードを取得し、2 次元コードから特定される内容を管理サーバ 1 2 0 0 が備える遊技者テーブルの内容に反映させることができるようになっている。

10

【 0 3 8 9 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 7 0 0 においても実施例 1 と同様に、パスワードから特定ミッション中である旨が特定された場合に、通常の設定演出モード（特定演出モード N）ではなく、特定ミッション中である旨が報知されるとともに、特定ミッション中以外には実行されることのない特定ミッション用の演出（特定ミッション用のプレミアム告知等）が実行され得る特定演出モード M に制御されるようになっている。このように特定ミッション中にのみ実行され得る演出を備えることにより、遊技者が他の遊技者と協力して遊技を行うことに対する意欲を一層高めることができる。

20

【 0 3 9 0 】

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

【 0 3 9 1 】

前記実施例 1 のパチンコ遊技機 7 0 0 では、識別情報（特別図柄や演出図柄）の可変表示を行い、その可変表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となったことに基づいて特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御するいわゆる可変表示ゲームを行う遊技機に適用する場合を示したが、本実施例で示した態様は、いわゆる可変表示ゲームを行う遊技機以外にも適用可能である。例えば、遊技領域において開放状態と閉鎖状態とに制御可能な可変入賞装置（役物）を備え、役物内に遊技球が進入し、役物内に設けられた特定入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御するいわゆる役物遊技を行う遊技機であっても良い。

30

【 0 3 9 2 】

前記実施例 1 のパチンコ遊技機 7 0 0 では、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報により特定される大きさの遊技用価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

40

【 0 3 9 3 】

すなわち、始動領域を遊技媒体（遊技球）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であるが、遊技得点が 0

50

でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用することができる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていても良い。

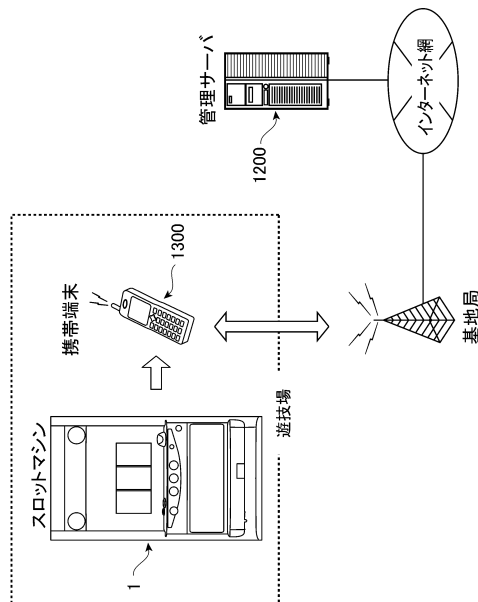
【符号の説明】

【 0 3 9 4 】

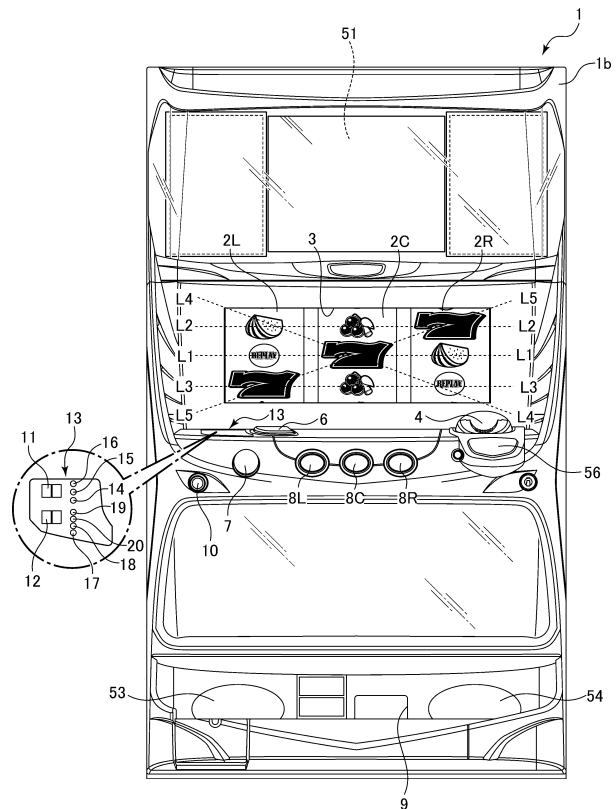
- 1 スロットマシン
2 L、2 C、2 R リール
6 MAX BET スイッチ
7 スタートスイッチ
8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
4 1 メイン制御部
9 1 サブ制御部
7 0 0 パチンコ遊技機
1 2 0 0 管理サーバ
1 3 0 0 携帯端末

10

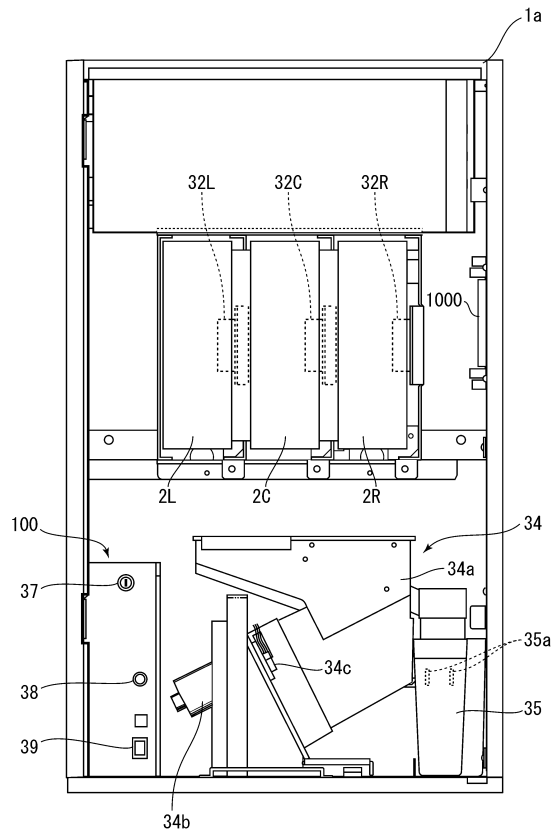
【 図 1 】



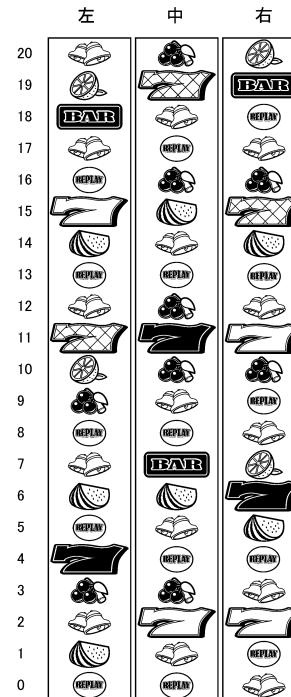
【圖 2】



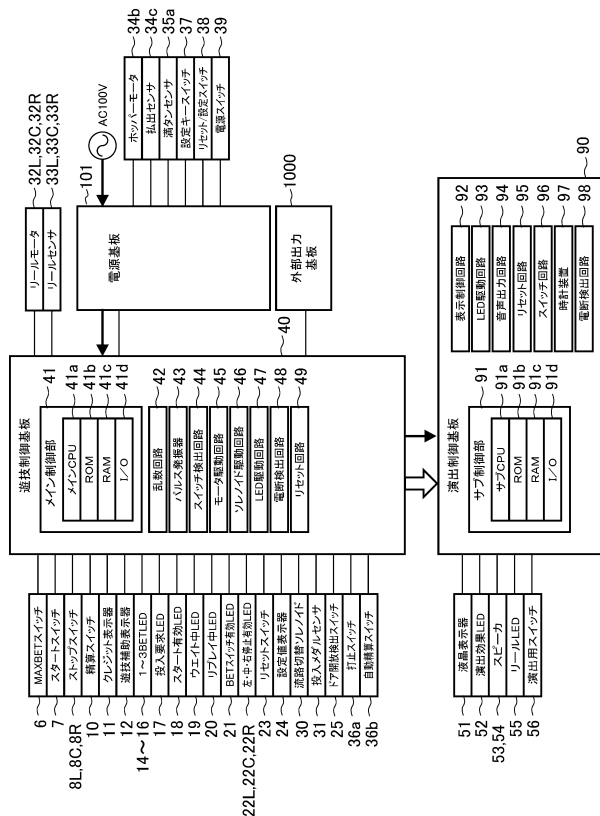
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

役	図柄組み合わせ
RB	網7-網7-黒7
BB(1)	黒7-黒7-黒7
BB(2)	網7-網7-網7
リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ
スイカ	スイカ-スイカ-スイカ
チェリー	チェリー-ANY-ベル/リプレイ
ベル	ベル-ベル-ベル

【図7】

抽選役	遊技状態		
	通常	当選中	RB
RB	○	×	×
BB(1)	○	×	×
BB(2)	○	×	×
RB+スイカ	○	×	×
RB+チェリー	○	×	×
BB(1)+スイカ	○	×	×
BB(1)+チェリー	○	×	×
BB(2)+スイカ	○	×	×
BB(2)+チェリー	○	×	×
リプレイ	×	○	×
スイカ	○	○	○
チェリー	○	○	○
ベル	○	○	○

【図 8】

連敗条件	レベル1~30			レベル31~60			レベル61~99		
	0~499G	500~999G	700G~	0~499G	500~999G	700G~	0~499G	500~999G	700G~
連敗演出ハズレ	2	4	6	2	4	6	0	0	0
連敗演出ハズレ	4	8	12	1	2	3	0	0	0
連敗演出ハズレ	8	16	24	4	8	12	1	2	3
連敗演出ハズレ	4	8	12	2	4	6	1	2	3
ボーナス確定画面	2	4	6	1	2	3	0	0	0

【図 9】

(a) メインメニュー



(b) パスワード入力後

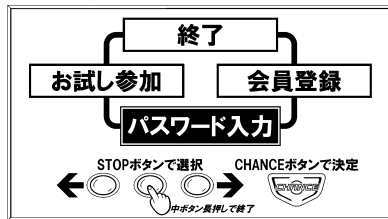


(c) 終了確認画面

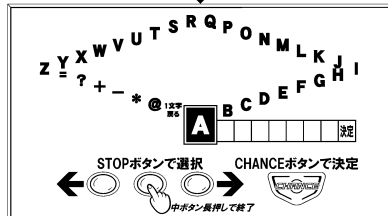


【図 10】

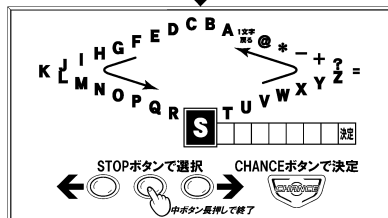
(a) パスワード入力



(b) デフォルト画面

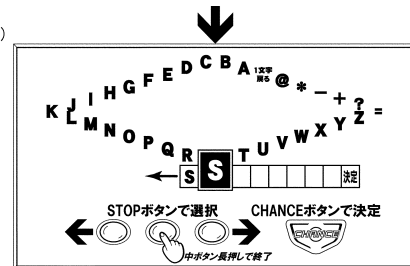


(c)

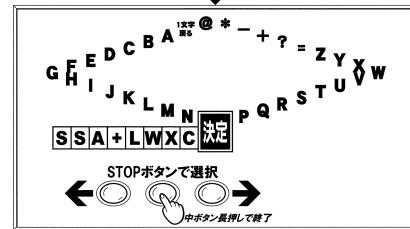


【図 11】

(a)



(b)

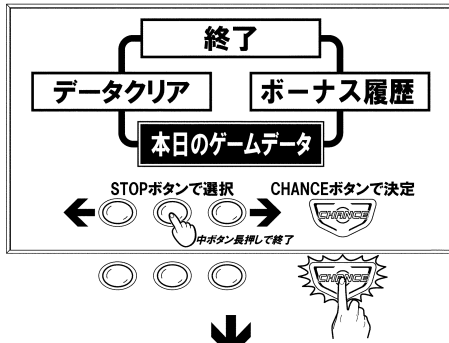


(c)



【 図 1 2 】

(a) 本日のゲームデータ



(b)

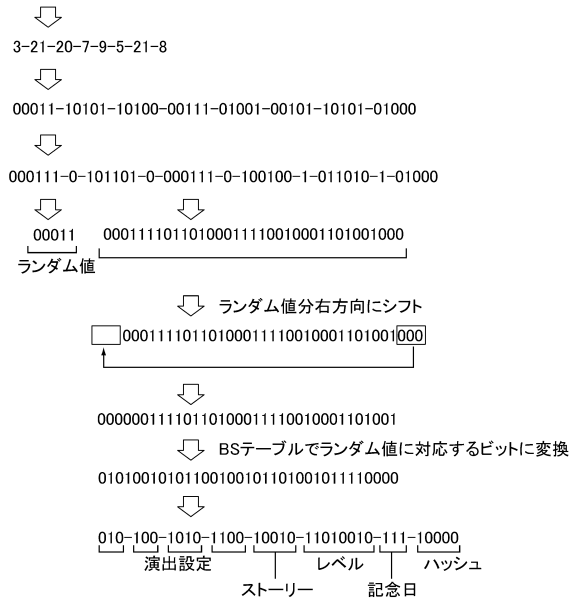


【 図 1 3 】

(a)

A	B	C	D	E	F	G	H
0	1	2	3	4	5	6	7
I	J	K	L	M	N	O	P
8	9	10	11	12	13	14	15
Q	R	S	T	U	V	W	X
16	17	18	19	20	21	22	23
Y	Z	=	?	+	-	*	@
24	25	26	27	28	29	30	31

(b) DVUHJFVI



【 図 1 4 】

R\c	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0	12	23	15	25	26	32	27	34	3	0	18	16	4	14	20	22	17	24	1	21	8	7	6	30	33	26	31	29	9	2	13	11	5	10	19
1	6	12	2	24	14	8	16	25	28	32	27	34	13	5	0	10	7	1	20	9	19	18	11	23	4	17	22	30	33	26	31	29	9	2	13
2	9	10	3	30	33	26	31	29	21	22	17	5	13	2	15	12	10	19	24	16	14	25	28	32	27	34	3	0	18	16	4	14	20	22	
3	4	13	29	6	8	32	27	34	5	24	13	23	1	2	14	19	7	0	21	22	10	17	3	30	33	26	31	29	9	2	13	11	5	10	19
⋮																																			
⋮																																			
⋮																																			
31	11	15	6	30	34	26	31	29	14	21	20	14	5	9	22	33	12	0	16	18	1	24	8	25	10	32	27	13	17	19	23	3	28	2	7

【 図 1 5 】

URL
+
パスワード
+
総ゲーム数
+
BB回数
+
RB回数
+
キャラクタ別ゲーム数
+
達成ミッション
+
レベル
+
ストーリー
+
演出設定
+
遊技乱数



【図 16】

(a) 会員情報テーブル

携帯端末情報	氏名	性別	生年月日	メールアドレス
*****	*****	男	*****/**/****	*****@*****.*****
..

(b) 遊技者テーブル

携帯端末情報	ステータス	バスワード	ゲーム数	BB回数	RB回数	レベル	ストーリー	進捗度1	...	ミッション1	...
*****	遊技中	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
..

(c) 遊技履歴テーブル

携帯端末情報	遊技日時	バスワード	遊技回数	ゲーム数	BB回数	RB回数	レベル	ストーリー	進捗度1	...	ミッション1	...
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
..

【図 17】

(a) 仲間テーブル

携帯端末情報	仲間ID	仲間名	仲間レベル	仲間経験値	仲間ステータス	仲間スキル	仲間属性	仲間職業	仲間レベル	仲間経験値	仲間ステータス	仲間スキル	仲間属性	仲間職業
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
..

(b) 通常ミッションテーブル

携帯端末情報	ミッションID	ミッション名	ミッションレベル	ミッション経験値	ミッションステータス	ミッションスキル	ミッション属性	ミッション職業	ミッションレベル	ミッション経験値	ミッションステータス	ミッションスキル	ミッション属性	ミッション職業
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
..

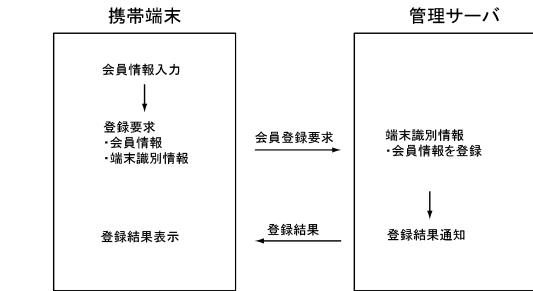
(c) 特定ミッションテーブル

携帯端末情報	ミッションID	開始時間	終了時間	ステータス	主役技者	サポート技者	条件レベル	達成条件	特典レベル
*****	*****	*****	*****	終了	*****	*****	*****	*****	*****
..

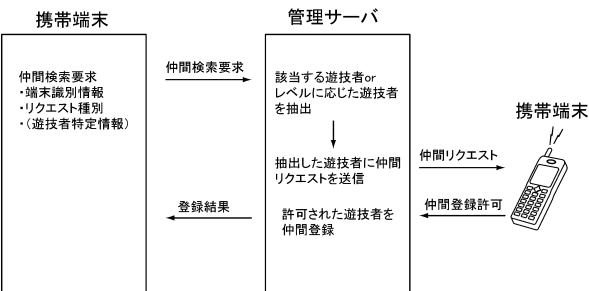
(d) 特典抽選テーブル

種別	賞率	-1	0	+1	特殊
通常	-	30%	40%	30%	0%
特定	10未満	80%	10%	5%	5%
特定	10~24%	30%	30%	30%	10%
特定	30以上	10%	30%	40%	20%

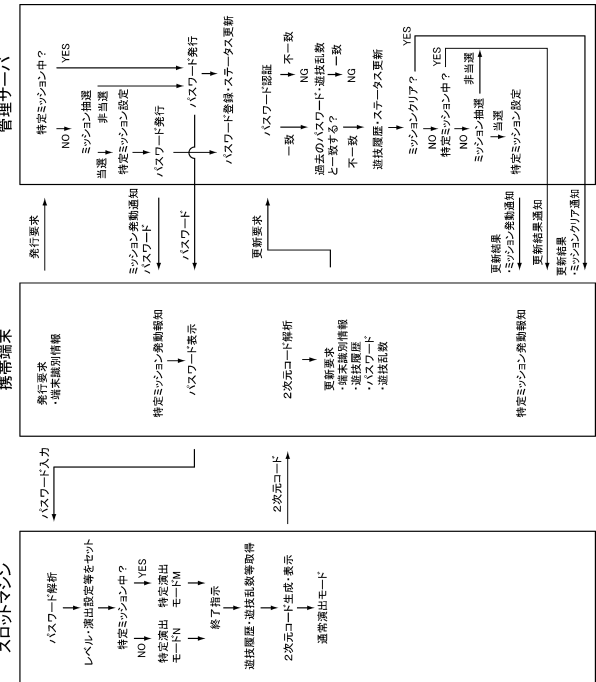
【図 18】



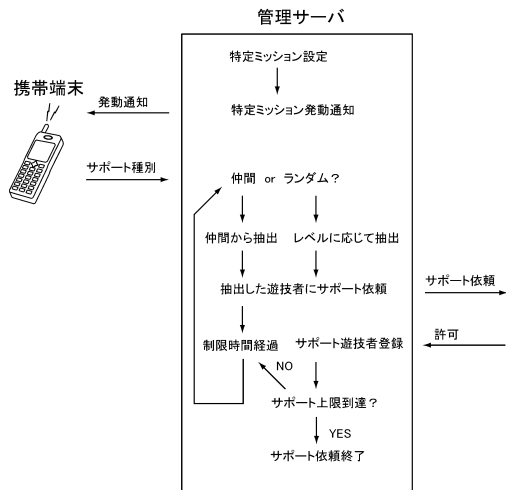
【図 19】



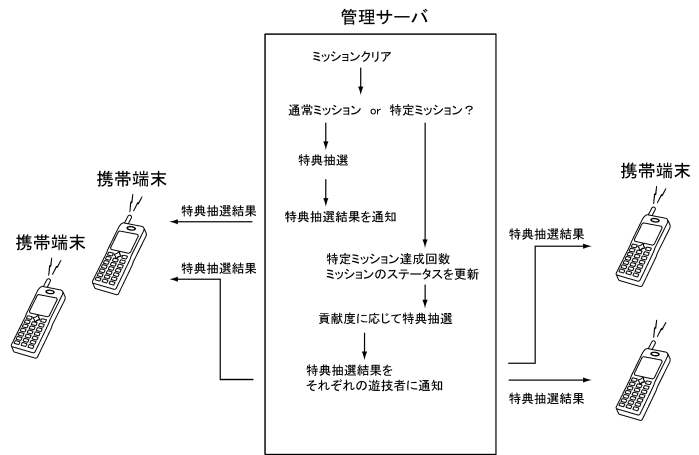
【図 20】



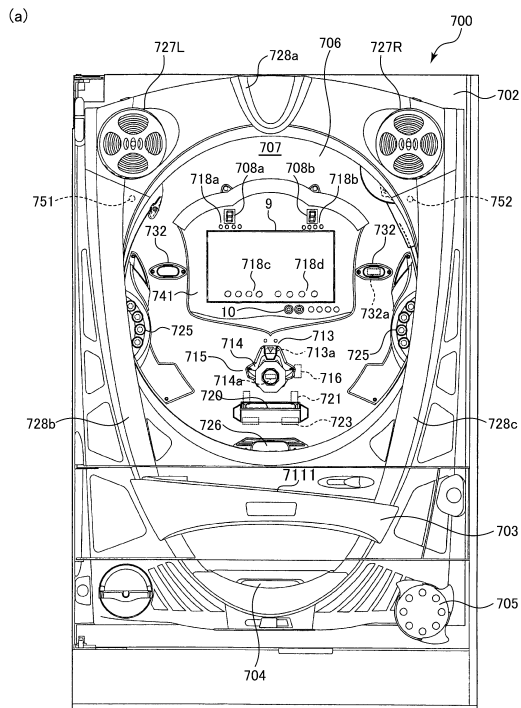
【図 2 1】



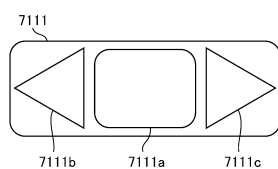
【図 2 2】



【図 2 3】



(b)



【図 2 4】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常大当り	低確率	高ベース	時短	15回	29秒
確変大当り	高確率	高ベース	時短	15回	29秒
突確大当り	高確率	低ベース	通常	2回	0.5秒
小当り	大当り確率 変更なし	ベース変更なし	変更なし	2回	0.5秒

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 浦田 皓州
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

審査官 佐藤 史彬

- (56)参考文献 特開２０１１－１６７４５４（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２０１６７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０６２５１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－００５８５６（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－２１８１７０（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－０９５４６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２３９５５９（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
- | | |
|---------|---------|
| A 6 3 F | 5 / 0 4 |
| A 6 3 F | 7 / 0 2 |