

(19) 日本国特許庁(JP)

再公表特許(A1)

(11) 国際公開番号

W02007/026396

発行日 平成21年3月5日(2009.3.5)

(43) 国際公開日 平成19年3月8日(2007.3.8)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	

審査請求 有 予備審査請求 未請求 (全 59 頁)

出願番号	特願2007-533069 (P2007-533069)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社
(21) 国際出願番号	PCT/JP2005/015782		東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 国際出願日	平成17年8月30日(2005.8.30)	(74) 代理人	100086586 弁理士 安富 康男
(81) 指定国	AP (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OA (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, A G, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, L S, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW	(74) 代理人	100112025 弁理士 玉井 敬憲
		(72) 発明者	岡田 和生 日本国東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機、遊技制御方法及び遊技システム

(57) 【要約】

本発明は、多数のコインを消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止し得る遊技機を提供することを目的とするものであり、本発明の遊技機は、画像又は音の出力が可能な出力手段と、抽選により役を決定する役決定手段と、決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な第1特別遊技状態を発生させる手段と、遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技回数との比較対象となる設定値に達したとき、遊技者にとって有利であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする。

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

画像又は音の出力が可能な出力手段と、
抽選により役を決定する役決定手段と、
決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第 1 特別遊技状態を発生させる手段と、
遊技が行われるごとに累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、前記遊技回数との比較対象となる設定値に達したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第 2 特別遊技状態を発生させる手段と、
前記第 2 特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第 2 特別遊技状態が発生していることを、前記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

複数の遊技機の夫々における遊技回数を遊技機ごとに累積的に計数する制御装置と通信回線を介して接続される遊技機であって、
画像又は音の出力が可能な出力手段と、
抽選により役を決定する役決定手段と、
決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第 1 特別遊技状態を発生させる手段と、
遊技が行われるごとに、前記通信回線を介して遊技機の識別情報を前記制御装置に送信する手段と、
前記遊技機の識別情報に基づいて前記制御装置によって累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、前記遊技回数との比較対象となる設定値に達したときに前記制御装置から送信される指令信号を受信する手段と、
前記指令信号に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第 2 特別遊技状態を発生させる手段と、
前記第 2 特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第 2 特別遊技状態が発生していることを、前記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

20

30

【請求項 3】

画像又は音の出力が可能な出力手段と、
抽選により役を決定する役決定手段と、
決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第 1 特別遊技状態を発生させる手段と、
遊技が行われるごとに、遊技回数を累積的に計数する手段と、
前記遊技回数との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する手段と、
前記遊技回数が前記設定値に達しているか否かを判定する手段と、
前記遊技回数が前記設定値に達していると判定されたとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第 2 特別遊技状態を発生させる手段と、
前記第 2 特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第 2 特別遊技状態が発生していることを、前記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

40

【請求項 4】

前記第 2 特別遊技状態を発生させる手段は、前記遊技回数が達した設定値が大きいほど、大きな有利さの度合いが定められた第 2 特別遊技状態を発生させることを特徴とする請求項 1～3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【請求項 5】

50

1回の遊技に対して所定の上限値まで遊技媒体の投入を受け入れることが可能な受入手段を備え、

前記第2特別遊技状態を発生させる手段は、前記遊技回数が前記設定値に達したとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が前記上限値であった場合に、第2特別遊技状態を発生させることを特徴とする請求項1～3のいずれか1に記載の遊技機。

【請求項6】

演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備えた遊技機であって、前記演算処理装置は、

前記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、前記遊技回数との比較対象となる設定値に達したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、

前記第2特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを前記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて前記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項7】

演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備え、複数の遊技機の夫々における遊技回数を遊技機ごとに累積的に計数する制御装置と通信回線を介して接続される遊技機であって、

前記演算処理装置は、

前記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに、前記通信回線を介して、前記記憶装置に記憶された遊技機の識別情報を前記制御装置に送信する処理と、

前記遊技機の識別情報に基づいて前記制御装置によって累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、前記遊技回数との比較対象となる設定値に達したときに、前記制御装置から送信される指令信号を受信する処理と、前記指令信号に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、

前記第2特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを前記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて前記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項8】

演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備えた遊技機であって、前記演算処理装置は、

前記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに、遊技回数を累積的に計数する処理と、

遊技回数との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する処理と、
遊技回数が設定値に達しているか否かを判定する処理と、
遊技回数が設定値に達していると判定されたとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、
前記第2特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを前記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて前記出力装置に画像又は音を出力する処理と
を実行することを特徴とする遊技機。

10

【請求項9】

前記演算処理装置は、
遊技回数が達した設定値が大きいほど、大きな有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを実行することを特徴とする請求項6～8のいずれか1に記載の遊技機。

【請求項10】

前記演算処理装置は、
前記遊技回数が前記設定値に達したとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が、予め定められた1回の遊技に対する遊技媒体の投入数の上限値であった場合に、第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを実行することを特徴とする請求項6～8のいずれか1に記載の遊技機。

20

【請求項11】

画像又は音の出力が可能な出力手段と、
抽選により役を決定する役決定手段と、
決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させる手段と、
遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、前記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値以下になったとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、
前記第2特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、前記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

30

【請求項12】

複数の遊技機の夫々における遊技媒体の収支を遊技機ごとに累積的に計数する制御装置と通信回線を介して接続される遊技機であって、
画像又は音の出力が可能な出力手段と、
抽選により役を決定する役決定手段と、
決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させる手段と、
遊技が行われるごとに、前記通信回線を介して、その回の遊技における遊技媒体の収支を遊技機の識別情報とともに、前記制御装置に送信する手段と、
前記遊技機の識別情報とその回における遊技媒体の収支とに基づいて前記制御装置によって累積的に計数される遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、前記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値に達したときに前記制御装置から送信される指令信号を受信する手段と、
前記指令信号に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、
前記第2特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、前記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段と

40

50

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 1 3】

画像又は音の出力が可能な出力手段と、

抽選により役を決定する役決定手段と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第 1 特別遊技状態を発生させる手段と、

遊技が行われるごとに、遊技媒体の収支を累積的に計数する手段と、

遊技媒体の収支との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する手段と、

遊技媒体の収支が設定値以下になったか否かを判定する手段と、

遊技媒体の収支が設定値以下になったと判定したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第 2 特別遊技状態を発生させる手段と、

前記第 2 特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第 2 特別遊技状態が発生していることを、前記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 1 4】

前記第 2 特別遊技状態を発生させる手段は、前記遊技媒体の収支が達した前記設定値が小さいほど、大きな有利さの度合いが定められた第 2 特別遊技状態を発生させることを特徴とする請求項 1 1 ~ 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【請求項 1 5】

1 回の遊技に対して所定の上限値まで遊技媒体の投入を受け入れることが可能な受入手段を備え、

前記第 2 特別遊技状態を発生させる手段は、前記遊技媒体の収支が前記設定値以下になったとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が前記上限値であった場合に、第 2 特別遊技状態を発生させることを特徴とする請求項 1 1 ~ 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【請求項 1 6】

演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備えた遊技機であって、

前記演算処理装置は、

前記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される 1 つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第 1 特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、

遊技が行われるごとに累積的に計数される遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、前記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値以下になったとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第 2 特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、

前記第 2 特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第 2 特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを前記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて前記出力装置に画像又は音を出力する処理と

40

を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 1 7】

演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備え、複数の遊技機の夫々における遊技媒体の収支を遊技機ごとに累積的に計数する制御装置と通信回線を介して接続される遊技機であって、

前記演算処理装置は、

前記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される 1 つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第 1 特別遊技

50

状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに、前記通信回線を介して、前記記憶装置に記憶された当該遊技における遊技媒体の投入数及び払出数を遊技機の識別情報とともに、前記制御装置に送信する処理と、

前記遊技機の識別情報と当該遊技における遊技媒体の投入数及び払出数とに基づいて前記制御装置によって累積的に計数される遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、前記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値以下になったときに、前記制御装置から送信される指令信号を受信する処理と、

前記指令信号に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、

前記第2特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを前記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて前記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項18】

演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備えた遊技機であって、前記演算処理装置は、

前記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに、遊技媒体の収支を累積的に計数する処理と、

遊技媒体の収支との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する処理と、

遊技媒体の収支が設定値以下になったか否かを判定する処理と、

遊技媒体の収支が設定値以下になったと判定したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ前記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、前記記憶装置から読み出して実行する処理と、

前記第2特別遊技状態が発生しているときに、前記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを前記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて前記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項19】

前記演算処理装置は、

遊技媒体の収支が達した設定値が小さいほど、大きな有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを実行することを特徴とする請求項16～18のいずれか1に記載の遊技機。

【請求項20】

前記演算処理装置は、

前記遊技媒体の収支が前記設定値以下になったとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が、予め定められた1回の遊技に対する遊技媒体の投入数の上限値であった場合、第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを実行することを特徴とする請求項16～18のいずれか1に記載の遊技機。

【請求項21】

遊技者が行った遊技回数に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与する手段と、前記遊技回数に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項22】

10

20

30

40

50

遊技者の遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与する手段と、前記遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技媒体の収支に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2 3】

遊技者が行った遊技回数に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与するステップと、前記遊技回数に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知するステップとを含むことを特徴とする遊技制御方法。

10

【請求項 2 4】

遊技者の遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与するステップと、前記遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技媒体の収支に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知するステップとを含むことを特徴とする遊技制御方法。

【請求項 2 5】

遊技機と制御装置とを備えた遊技システムであって、前記制御装置は、前記遊技機において遊技者が行った遊技回数に応じて前記遊技機に信号を送信する手段を備え、前記遊技機は、前記制御装置から受信した前記信号に基づいて、前記遊技回数に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与する手段と、前記遊技回数に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技システム。

20

【請求項 2 6】

遊技機と制御装置とを備えた遊技システムであって、前記制御装置は、前記遊技機における遊技者の遊技媒体の収支に応じて前記遊技機に信号を送信する手段を備え、前記遊技機は、前記制御装置から受信した前記信号に基づいて、前記遊技媒体の収支に応じて異なる利益をその遊技者に付与する手段と、前記遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技媒体の収支に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技システム。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【0001】

本発明は、コイン等の遊技媒体（遊技価値）を用いて遊技を行うスロットマシン等の遊技機、該遊技機に係る遊技制御方法、及び、該遊技機と制御装置とを備えた遊技システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、スロットマシン等の遊技機が設置された施設においては、コインや現金等の各種の遊技媒体を遊技機に投入することにより、遊技を行うことができる。そして、各遊技機は、遊技の進行によって発生する入賞状態（遊技の結果）によって配当を払い出すようになっている。

50

【 0 0 0 3 】

複数のスロットマシンを配置したカジノでは、各スロットマシンで消費されたクレジットの一部を保留しておき、その保留額がある金額に達した場合に、いずれかのスロットマシンに対して、通常の当たりでは払い出されないような多額の払出しを行なう所謂「ジャックポット」と呼ばれるものがある（例えば、特許文献1参照）。このようなスロットマシンでは、通常の場合、それぞれ設定された確率で当たりが発生するようになっており、遊技者は当該当たりが発生することを期待してゲームを進める。そして、スロットマシンに設定された当該確率を基にした通常の当たりの抽選とは別の抽選により、あるタイミングでいずれかのスロットマシンにジャックポット当たりが発生することになる。また、「ジャックポット」時における払出額を多額にするため、一般に、複数のカジノ間がネットワークで結ばれる。

10

【 0 0 0 4 】

また、ホストコンピュータと複数の遊技機とがネットワーク接続されたシステムであって、遊技機におけるボーナスの発生をホストコンピュータが制御するシステムが存在する（例えば、特許文献2参照）。このシステムにおいて、ホストコンピュータは、各遊技機におけるコイン投入数を積算するとともに、複数の遊技機におけるコイン投入数の一部をボーナスプールとして積算する。また、ホストコンピュータは、コイン投入数が所定数に達した遊技機に対してボーナス資格を付与する。そして、ホストコンピュータは、ボーナスプールの値が所定の閾値に達したとき、ボーナス資格を付与した遊技機の中から選ばれる1の遊技機に対してコマンドを送信する。コマンドを受信した遊技機では、ギャンブル性の高いボーナスゲームが行われる。

20

【 0 0 0 5 】

【特許文献1】特開2003-117053号公報

【特許文献2】米国特許第5820459号明細書

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献1に記載のスロットマシンにおいて「ジャックポット」の利益を享受することができるのは、抽選に当選した遊技機で遊技を行っている遊技者である。そのため、多数のコインを消費した遊技者が、全く「ジャックポット」の利益を享受することができず、遊技を開始したばかりの遊技者が「ジャックポット」の利益を享受する場合があった。

30

【 0 0 0 7 】

また、特許文献2に記載のシステムでも、ボーナスゲームの利益を享受する機会が付与されるのは、コイン投入数が所定数に達した遊技機のいずれかである。必ずしも、ボーナスゲームの利益を享受する機会が、多数のコインを消費した遊技者に付与されるとは限らない。そのため、特許文献2に記載のシステムにおいても、特許文献1に記載のスロットマシンと同様に、多数のコインを消費した遊技者が、ボーナスゲームの利益を享受することができず、遊技を開始したばかりの遊技者がボーナスゲームの利益を享受する場合があった。

40

【 0 0 0 8 】

また、特許文献2に記載のシステムでは、複数の遊技機におけるコイン投入数の一部がボーナスプールとして積算される。そのため、システム内の遊技機の稼働率が低い場合等には、或る遊技者が多数のコインを消費してもボーナスプールの値が所定の閾値に到達せず、ボーナスゲームの利益を享受することができない場合があった。さらに、特許文献2に記載のシステムにおいて行われるボーナスゲームは、ギャンブル性の高いものであるため、ボーナスゲームの利益を享受し得る機会が付与されても、その利益を充分に得ることができない場合があった。

【 0 0 0 9 】

上述したような事態が生じると、多数のコインを消費した遊技者が、遊技に対して不快感

50

や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりするおそれがある。

【0010】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、多数のコイン等の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止し得る遊技機、該遊技機に係る遊技制御方法、及び、該遊技機と制御装置とを備えた遊技機システムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0011】

上述した課題を解決するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) 画像又は音の出力が可能な出力手段と、

抽選により役を決定する役決定手段と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させる手段と、

遊技が行われるごとに累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技回数との比較対象となる設定値に達したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0012】

(1)の発明によれば、遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値(例えば、“500”、“1000”、“2000”)の中から選択された、上記遊技回数との比較対象となる設定値に達したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる。従って、長期間にわたって第1特別遊技状態が発生せずに多数の遊技媒体を消費した場合等であっても、遊技回数が設定値に達するまで遊技を行えば、第2特別遊技状態が発生し、遊技者はその利益を得ることができる。

【0013】

さらに、第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する。従って、どの設定値に基づいて第2特別遊技状態が発生しているのか、すなわち、どの設定値に遊技回数が達するまで遊技を行ったから第2特別遊技状態が発生しているのかを、遊技者に対して、上記画像又は音により、認識させることができる。その結果、設定値に遊技回数が達するまで遊技を行ったことに対する還元が行われたことを、遊技者に印象付けることができる。

【0014】

従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0015】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(2) 複数の遊技機の夫々における遊技回数を遊技機ごとに累積的に計数する制御装置と通信回線を介して接続される遊技機であって、

画像又は音の出力が可能な出力手段と、

抽選により役を決定する役決定手段と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させる手段と、

遊技が行われるごとに、上記通信回線を介して遊技機の識別情報を上記制御装置に送信する手段と、

上記遊技機の識別情報に基づいて上記制御装置によって累積的に計数される遊技回数が、

10

20

30

40

50

予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技回数との比較対象となる設定値に達したときに上記制御装置から送信される指令信号を受信する手段と、上記指令信号に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0016】

(2)の発明によれば、制御装置において計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値に達したときに上記制御装置から送信される指令信号を受信すると、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

10

【0017】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(3)画像又は音の出力が可能な出力手段と、

抽選により役を決定する役決定手段と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させる手段と、

20

遊技が行われるごとに、遊技回数を累積的に計数する手段と、

上記遊技回数との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する手段と、

上記遊技回数が上記設定値に達しているか否かを判定する手段と、

上記遊技回数が上記設定値に達していると判定されたとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

30

【0018】

(3)の発明によれば、遊技回数との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択し、遊技が行われるごとに、遊技回数を累積的に計数する。また、遊技回数が設定値に達したか否かを判定し、遊技回数が設定値に達したと判定したときには、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0019】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

40

(4)上記(1)~(3)のいずれか1の遊技機であって、

上記第2特別遊技状態を発生させる手段は、上記遊技回数が達した設定値が大きいほど、大きな有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させることを特徴とする。

【0020】

(4)の発明によれば、多くの遊技を行うほど、第2特別遊技状態において大きな利益を得ることができるため、遊技者が行った遊技回数に見合った利益を第2特別遊技状態において遊技者に付与することができる。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0021】

50

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(5) 上記(1)～(3)のいずれか1の遊技機であって、
1回の遊技に対して所定の上限値まで遊技媒体の投入を受け入れることが可能な受入手段を備え、

上記第2特別遊技状態を発生させる手段は、上記遊技回数が上記設定値に達したとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が上記上限値であった場合に、第2特別遊技状態を発生させることを特徴とする。

【0022】

(5)の発明によれば、遊技者が上限値まで遊技媒体の投入を行うことを促すことができ、カジノ等の施設は収益の増大を図ることができる。

【0023】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(6)演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備えた遊技機であって、

上記演算処理装置は、

上記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、
遊技が行われるごとに累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技回数との比較対象となる設定値に達したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを上記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて上記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【0024】

(6)の発明によれば、遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技回数との比較対象となる設定値に達したとき、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データに基づいて上記出力装置に画像又は音を出力する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0025】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(7)演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備え、複数の遊技機の夫々における遊技回数を遊技機ごとに累積的に計数する制御装置と通信回線を介して接続される遊技機であって、

上記演算処理装置は、

上記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、
遊技が行われるごとに、上記通信回線を介して、上記記憶装置に記憶された遊技機の識別情報を上記制御装置に送信する処理と、

上記遊技機の識別情報に基づいて上記制御装置によって累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技回数との比較対象となる設定値に達したときに、上記制御装置から送信される指令信号を受信する処理と、

10

20

30

40

50

上記指令信号に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを上記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて上記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【0026】

(7)の発明によれば、制御装置において計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値に達したときに上記制御装置から送信される指令信号を受信すると、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力装置に画像又は音を出力することにより報知する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

10

【0027】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(8)演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備えた遊技機であって、

上記演算処理装置は、

上記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

20

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、

遊技が行われるごとに、遊技回数を累積的に計数する処理と、

遊技回数との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する処理と、

遊技回数が設定値に達しているか否かを判定する処理と、

遊技回数が設定値に達していると判定されたとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、

30

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを上記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて上記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【0028】

(8)の発明によれば、遊技回数との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択し、遊技が行われるごとに、遊技回数を累積的に計数する。また、遊技回数が設定値に達したか否かを判定し、遊技回数が設定値に達したと判定したときには、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力装置に画像又は音を出力することにより報知する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

40

【0029】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(9)上記(6)~(8)のいずれか1の遊技機であって、

上記演算処理装置は、

遊技回数が達した設定値が大きいほど、大きな有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを実行することを特徴とする。

【0030】

(9)の発明によれば、多くの遊技を行うほど、第2特別遊技状態において大きな利益を

50

得ることができるため、遊技者が行った遊技回数に見合った利益を第2特別遊技状態において遊技者に付与することができる。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0031】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(10) 上記(6)~(8)のいずれか1の遊技機であって、

上記演算処理装置は、

上記遊技回数が上記設定値に達したとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が、予め定められた1回の遊技に対する遊技媒体の投入数の上限値であった場合に、第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを実行することを特徴とする。

10

【0032】

(10)の発明によれば、遊技者が上限値まで遊技媒体の投入を行うことを促すことができ、カジノ等の施設は収益の増大を図ることができる。

【0033】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(11) 画像又は音の出力が可能な出力手段と、

抽選により役を決定する役決定手段と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させる手段と、

20

遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値以下になったとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0034】

(11)の発明によれば、遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値(例えば、“-500”、“-1000”、“-2000”)の中から選択された、上記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値以下になったとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる。従って、多数の遊技媒体を消費して遊技媒体の収支が設定値以下になると、第2特別遊技状態が発生し、遊技者はその利益を得ることができる。

30

【0035】

さらに、第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する。従って、どの設定値に基づいて第2特別遊技状態が発生しているのか、すなわち、遊技媒体の収支がどの設定値以下になるまで遊技を行ったから第2特別遊技状態が発生しているのかを、遊技者に対して、上記画像又は音により、認識させることができる。その結果、遊技媒体の収支が設定値以下になるまで遊技を行ったことに対する還元が行われたことを、遊技者に印象付けることができる。

40

【0036】

従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0037】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(12) 複数の遊技機の夫々における遊技媒体の収支を遊技機ごとに累積的に計数する制御装置と通信回線を介して接続される遊技機であって、

画像又は音の出力が可能な出力手段と、

50

抽選により役を決定する役決定手段と、
 決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させる手段と、
 遊技が行われるごとに、上記通信回線を介して、その回の遊技における遊技媒体の収支を遊技機の識別情報とともに、上記制御装置に送信する手段と、
 上記遊技機の識別情報とその回における遊技媒体の収支とに基づいて上記制御装置によって累積的に計数される遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値に達したときに上記制御装置から送信される指令信号を受信する手段と、
 上記指令信号に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、
 上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0038】

(12)の発明によれば、制御装置において計数される遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値以下になったときに上記制御装置から送信される指令信号を受信すると、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

20

【0039】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(13)画像又は音の出力が可能出力手段と、

抽選により役を決定する役決定手段と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させる手段と、

遊技が行われるごとに、遊技媒体の収支を累積的に計数する手段と、

遊技媒体の収支との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する手段と、

30

遊技媒体の収支が設定値以下になったか否かを判定する手段と、

遊技媒体の収支が設定値以下になったと判定したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させる手段と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0040】

(13)の発明によれば、遊技媒体の収支との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択し、遊技が行われるごとに、遊技媒体の収支を累積的に計数する。また、遊技媒体の収支が設定値以下になったか否かを判定し、遊技媒体の収支が設定値以下になったと判定したときには、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音を出力することにより報知する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

40

【0041】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(14) 上記(11)~(13)のいずれか1の遊技機であって、

50

上記第2特別遊技状態を発生させる手段は、上記遊技媒体の収支が達した上記設定値が小さいほど、大きな有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させることを特徴とする。

【0042】

(14)の発明によれば、遊技媒体の収支が低いほど、第2特別遊技状態において大きな利益を得ることができるため、遊技者の損失を補填するような利益を第2特別遊技状態において遊技者に付与することができる。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0043】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(15) 上記(11)~(13)のいずれか1の遊技機であって、

1回の遊技に対して所定の上限値まで遊技媒体の投入を受け入れることが可能な受入手段を備え、

上記第2特別遊技状態を発生させる手段は、上記遊技媒体の収支が上記設定値以下になったとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が上記上限値であった場合に、第2特別遊技状態を発生させることを特徴とする。

【0044】

(15)の発明によれば、遊技者が上限値まで遊技媒体の投入を行うことを促すことができ、カジノ等の施設は収益の増大を図ることができる。

【0045】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(16)演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備えた遊技機であって、

上記演算処理装置は、

上記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、

遊技が行われるごとに累積的に計数される遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値以下になったとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを上記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて上記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【0046】

(16)の発明によれば、遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技回数との比較対象となる設定値以下になったとき、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データに基づいて上記出力装置に画像又は音を出力する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0047】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(17)演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備え、複数の遊技機の夫々における遊技媒体の収支を遊技機ごとに累積的に計数する制御装置と通信回線を介して接続される遊技機であって、

10

20

30

40

50

上記演算処理装置は、

上記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに、上記通信回線を介して、上記記憶装置に記憶された当該遊技における遊技媒体の投入数及び払出数を遊技機の識別情報とともに、上記制御装置に送信する処理と、

上記遊技機の識別情報と当該遊技における遊技媒体の投入数及び払出数とに基づいて上記制御装置によって累積的に計数される遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された、上記遊技媒体の収支との比較対象となる設定値以下になったときに、上記制御装置から送信される指令信号を受信する処理と、

上記指令信号に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを上記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて上記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【0048】

(17)の発明によれば、制御装置において計数される遊技媒体の収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値以下になったときに上記制御装置から送信される指令信号を受信すると、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力装置に画像又は音を出力することにより報知する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0049】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(18)演算処理装置、記憶装置、及び、画像若しくは音の出力装置を備えた遊技機であって、

上記演算処理装置は、

上記記憶装置に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、

決定された役が特別の役であるとき、遊技者にとって有利な遊技状態である第1特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに、遊技媒体の収支を累積的に計数する処理と、

遊技媒体の収支との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する処理と、

遊技媒体の収支が設定値以下になったか否かを判定する処理と、

遊技媒体の収支が設定値以下になったと判定したとき、遊技者にとって有利な遊技状態であり且つ上記設定値に応じた有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを、上記記憶装置から読み出して実行する処理と、

上記第2特別遊技状態が発生しているときに、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データを上記記憶装置から読み出し、該報知用データに基づいて上記出力装置に画像又は音を出力する処理と

を実行することを特徴とする遊技機。

【0050】

(18)の発明によれば、遊技媒体との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択し、遊技が行われるごとに、遊技媒体の収支を累積的に計数

10

20

30

40

50

する。また、遊技媒体の収支が設定値以下になったか否かを判定し、遊技媒体の収支が設定値以下になったと判定したときには、第2特別遊技状態を発生させる。そして、上記設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力装置に画像又は音を出力することにより報知する。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0051】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(19) 上記(16)~(18)のいずれか1の遊技機であって、
上記演算処理装置は、

遊技媒体の収支が達した設定値が小さいほど、大きな有利さの度合いが定められた第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを実行することを特徴とする。

【0052】

(19)の発明によれば、遊技媒体の収支が低いほど、第2特別遊技状態において大きな利益を得ることができるため、遊技者の損失を補填するような利益を第2特別遊技状態において遊技者に付与することができる。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0053】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(20) 上記(16)~(18)のいずれか1の遊技機であって、
上記演算処理装置は、

上記遊技媒体の収支が上記設定値以下になったとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が、予め定められた1回の遊技に対する遊技媒体の投入数の上限値であった場合、第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムを実行することを特徴とする。

【0054】

(20)の発明によれば、遊技者が上限値まで遊技媒体の投入を行うことを促すことができ、カジノ等の施設は収益の増大を図ることができる。

【0055】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(21) 遊技者が行った遊技回数に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与する手段と、

前記遊技回数に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知する手段と
を備えたことを特徴とする遊技機。

【0056】

(21)の発明によれば、遊技回数に応じて段階的に異なる利益が付与される。また、遊技回数に応じて段階的に異なる利益が付与されることが、上記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知される。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0057】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(22) 遊技者の遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与する手段と、

前記遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技媒体の収支に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知する手段と
を備えたことを特徴とする遊技機。

【0058】

(22)の発明によれば、遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益が付与される。ま

10

20

30

40

50

た、遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益が付与されることが、上記遊技媒体の収支に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知される。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0059】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(23) 遊技者が行った遊技回数に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与するステップと、

前記遊技回数に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知するステップと

を含むことを特徴とする遊技制御方法。

【0060】

(23)の発明によれば、遊技回数に応じて段階的に異なる利益が付与される。また、遊技回数に応じて段階的に異なる利益が付与されることが、上記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知される。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0061】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(24) 遊技者の遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与するステップと、

前記遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技媒体の収支に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知するステップと

を含むことを特徴とする遊技制御方法。

【0062】

(24)の発明によれば、遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益が付与される。また、遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益が付与されることが、上記遊技媒体の収支に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知される。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0063】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(25) 遊技機と制御装置とを備えた遊技システムであって、

前記制御装置は、

前記遊技機において遊技者が行った遊技回数に応じて前記遊技機に信号を送信する手段を備え、

前記遊技機は、

前記制御装置から受信した前記信号に基づいて、前記遊技回数に応じて段階的に異なる利益をその遊技者に付与する手段と、

前記遊技回数に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知する手段とを備えた

ことを特徴とする遊技システム。

【0064】

(25)の発明によれば、遊技回数に応じて段階的に異なる利益が付与される。また、遊技回数に応じて段階的に異なる利益が付与されることが、上記遊技回数に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知される。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【0065】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

10

20

30

40

50

(26)遊技機と制御装置とを備えた遊技システムであって、
前記制御装置は、
前記遊技機における遊技者の遊技媒体の収支に応じて前記遊技機に信号を送信する手段を
備え、
前記遊技機は、
前記制御装置から受信した前記信号に基づいて、前記遊技媒体の収支に応じて異なる利益
をその遊技者に付与する手段と、
前記遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益を付与することを、前記遊技媒体の収支
に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知する手段とを備えた
ことを特徴とする遊技システム。

10

【0066】

(26)の発明によれば、遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益が付与される。また、遊技媒体の収支に応じて段階的に異なる利益が付与されることが、上記遊技媒体の収支に応じて異なる画像又は音により、その遊技者に報知される。従って、多数の遊技媒体を消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

【発明の効果】**【0067】**

本発明によれば、多数のコインを消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

20

【発明を実施するための最良の形態】**【0068】**

図1は、本発明の一実施形態に係る遊技システムの全体構成を示す概略図である。遊技システム100は、複数の遊技機10と、これらの遊技機10と所定の通信回線101を介して接続された制御装置200とを備えている。このような遊技システム100は、パーやカジノ等の様々な遊技を行うことが可能な1つの遊技施設内に構築されてもよく、複数の遊技施設間に構築されてもよい。また、1つの遊技施設内に構築される場合には、該遊技施設のフロアやセクションごとに遊技システム100が構築されてもよい。通信回線101は、特に限定されるものではなく、有線であっても無線であってもよく、専用回線や交換回線等を採用することが可能である。

30

【0069】

本実施形態において、遊技機10は、スロットマシンである。ただし、本発明において、遊技機としては、スロットマシンに限定されず、例えば、ビデオスロットマシン、ビデオカードゲーム機等の所謂シングルゲーム機であってもよく、競馬ゲームやビンゴゲームや宝くじ等のように結果が表示されるまでに所定の時間を要するゲームを行う所謂マスゲーム機(マルチ・ターミナル・ゲーミングマシン)等であってもよい。

【0070】

遊技機10では、遊技媒体として、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報が用いられるものである。ただし、本発明において、遊技媒体としては、特に限定されるものではなく、例えば、メダル、トークン、電子マネー、チケットを挙げることができる。なお、上記チケットとしては、特に限定されるものではなく、例えば、後述するようなバーコード付きチケット等を挙げることができる。

40

【0071】

制御装置200は、複数の遊技機10を制御するものである。特に、本実施形態において、制御装置200は、各遊技機10における還元モードへの移行を制御するものである。還元モードは、本発明における第2特別遊技状態に相当するものであり、還元モードにおいては多数のコインが払い出される。なお、制御装置200は、還元モードへ移行を制御することによって、還元率を制御するものであってもよい。このようにする場合、制御装置200は、遊技機10の還元率を個別に制御するものであってもよく、複数の遊技機10全体における還元率を制御するものであってもよい。

50

【 0 0 7 2 】

制御装置 2 0 0 は、複数の遊技機 1 0 を有する遊技施設に設置されている所謂ホールサーバや、複数の遊技施設を一括管理するサーバ等としての機能を有するものであってもよい。なお、各遊技機 1 0 にはそれぞれ固有の識別番号が付されていて、制御装置 2 0 0 は、当該識別番号により、各遊技機 1 0 から送られてくるデータの出所を判別している。また、制御装置 2 0 0 から遊技機 1 0 にデータを送信する場合にも、識別番号を用いて送信先を指定している。

【 0 0 7 3 】

遊技機の識別番号は、本発明における遊技機の識別情報に相当するものである。本発明において、遊技機の識別情報は、特に限定されるものではなく、例えば、文字、記号、数字、これらの組合せ等を挙げることができる。

10

【 0 0 7 4 】

図 2 は、本発明の一実施形態に係る遊技機を模式的に示す斜視図である。

遊技機 1 0 は、キャビネット 1 1 と、キャビネット 1 1 の上側に設置されたトップボックス 1 2 と、キャビネット 1 1 の前面に設けられたメインドア 1 3 とを備えている。キャビネット 1 1 の内部には、3 個のリール 1 4 (1 4 L、1 4 C、1 4 R) が回転可能に設けられている。各リール 1 4 の外周面には、2 2 個の図柄 (以下、シンボルともいう) からなるシンボル列が描かれている。

【 0 0 7 5 】

メインドア 1 3 における各リール 1 4 の前方には、下側画像表示パネル 1 6 が設けられている。下側画像表示パネル 1 6 は、透明液晶パネルを備えていて、遊技中には、遊技に関する各種の情報や演出画像等が表示される。下側画像表示パネル 1 6 は、画像の出力装置であり、画像の出力が可能で出力手段として機能するものである。

20

下側画像表示パネル 1 6 には、クレジット数表示部 3 1 及びペイアウト数表示部 3 2 が設定されている。クレジット数表示部 3 1 には、クレジットされたコインの枚数が画像によって表示される。ペイアウト表示部 3 2 には、入賞ライン L 上に停止表示されたシンボルの組合せが所定の組合せであった場合に払い出されるコインの数が画像によって表示される。

【 0 0 7 6 】

下側画像表示パネル 1 6 には、その背面を視認可能な 3 個の表示窓 1 5 (1 5 L、1 5 C、1 5 R) が形成されていて、各表示窓 1 5 を介して各リール 1 4 の外周面に描かれたシンボルが夫々 3 個ずつ表示される。下側画像表示パネル 1 6 には、3 個の表示窓 1 5 を水平に横切る 1 本の入賞ライン L が形成されている。入賞ライン L は、シンボルの組合せを規定するものである。入賞ライン L 上に停止表示されたシンボルの組合せが所定の組合せであった場合に、その組合せとコインの投入数 (B E T 数) とに応じた枚数のコインが払い出される。

30

【 0 0 7 7 】

なお、本発明においては、例えば、3 個の表示窓 1 5 を水平に又は斜めに横切る複数本の入賞ライン L が形成されていて、コインの投入数に応じた数の入賞ライン L が有効化され、有効化された入賞ライン L 上に停止表示されたシンボルの組合せが所定の組合せであった場合に、その組合せに応じた枚数のコインが払い出されることとしてもよい。

40

【 0 0 7 8 】

さらに、下側画像表示パネル 1 6 の前面には、図示しないが、タッチパネル 6 9 が設けられていて、遊技者はタッチパネル 6 9 を操作して各種の指示を入力することができる。

【 0 0 7 9 】

下側画像表示パネル 1 6 の下方には、遊技者によって遊技進行に係る指示が入力される複数のボタン 2 3 ~ 2 7 からなるコントロールパネル 2 0 と、コインをキャビネット 1 1 内に受け入れるコイン受入口 2 1 と、紙幣識別器 2 2 とが設けられている。

【 0 0 8 0 】

コントロールパネル 2 0 には、スピンボタン 2 3 と、チェンジボタン 2 4 と、キャッシュ

50

アウトボタン 25 と、1 - BET ボタン 26 と、最大 BET ボタン 27 とが設けられている。スピンボタン 23 は、リール 14 の回転を開始させる指示を入力するためのものである。チェンジボタン 24 は、遊技施設の係員に両替を要求する際に用いられるものである。キャッシュアウトボタン 25 は、クレジットされているコインをコイントレイ 18 に払い出す指示を入力するためのものである。

【0081】

1 - BET ボタン 26 は、クレジットされているコインのうち、1枚のコインを遊技に賭ける指示を入力するためのものである。最大 BET ボタン 27 は、クレジットされているコインのうち、1回の遊技に賭けることが可能な最大枚数（本実施形態では50枚）のコインを遊技に賭ける指示を入力するためのものである。

10

【0082】

なお、本発明において、遊技媒体の投入とは、遊技媒体が遊技に賭けられることをいう。例えば、コイン受入口 21 に投入されたコインが、直接遊技に賭けられる場合、コイン受入口 21 へのコインの投入が、遊技媒体の投入に相当する。ただし、本実施形態のように、コイン受入口 21 へコインが投入されると、一旦クレジットされ、1 - BET ボタン 26 又は最大 BET ボタン 27 が操作されると、クレジットされたコインが遊技に賭けられる場合、クレジットされたコインが遊技に賭けられることが、遊技媒体の投入に相当する。

【0083】

紙幣識別器 22 は、紙幣の適否を識別するとともに正規の紙幣をキャビネット 11 内に受け入れるものである。なお、紙幣識別器 22 は、後述するバーコード付チケット 39 を読み取ることができるように構成されていてもよい。メインドア 13 の下部前面、すなわち、コントロールパネル 20 の下方には、遊技機 10 のキャラクタ等が描かれたペリーガラス 34 が設けられている。

20

【0084】

トップボックス 12 の前面には、上側画像表示パネル 33 が設けられている。上側画像表示パネル 33 は、液晶パネルを備えていて、例えば、遊技内容の紹介や遊技のルールの説明を表す画像が表示される。本実施形態においては、下側画像表示パネル 16 が、画像の出力装置であり、出力手段として機能するものであるが、本発明においては、上側画像表示パネル 33 が、画像の出力装置であり、出力手段として機能するものであってもよい。

30

【0085】

また、トップボックス 12 には、スピーカ 29 が設けられている。スピーカ 29 は、音の出力装置であり、音の出力が可能な出力手段として機能する。上側画像表示パネル 33 の下側には、チケットプリンタ 35 と、カードリーダー 36 と、データ表示器 37 と、キーパッド 38 とが設けられている。チケットプリンタ 35 は、クレジット数や日時や遊技機 10 の識別番号等のデータがコード化されたバーコードをチケットに印刷し、バーコード付チケット 39 として出力するものである。遊技者は、バーコード付チケット 39 を他の遊技機に読み取らせて該遊技機で遊技を行ったり、バーコード付チケット 39 を遊技施設の所定箇所（例えばカジノ内のキャッシャ）で紙幣等に交換したりすることができる。

【0086】

カードリーダー 36 は、スマートカードからのデータの読み取り及びスマートカードへのデータの書き込みを行うものである。スマートカードは、遊技者が所持するカードであり、例えば、遊技者を識別するためのデータ、遊技者が行った遊技の履歴に関するデータが記憶される。スマートカードには、コイン、紙幣又はクレジットに相当するデータが記憶されることとしてもよい。また、スマートカードにかえて、磁気ストライプカードを採用してもよい。データ表示器 37 は、蛍光ディスプレイ等からなり、例えば、カードリーダー 36 が読み取ったデータや、遊技者によってキーパッド 38 を介して入力されたデータを表示するものである。キーパッド 38 は、チケット発行等に関する指示やデータを入力するためのものである。

40

【0087】

50

図3は、各リールの外周面に描かれたシンボルの列を示した模式図である。

左リール14L、中リール14C及び右リール14Rの外周面には、夫々22個のシンボルが描かれている。各リール14に描かれたシンボルの列は、互いに異なっている。各シンボルの列は、「JACKPOT 7」、「BLUE 7」、「BELL」、「CHERRY」、「STRAWBERRY」、「PLUM」、「ORANGE」、「APPLE」のシンボルが組み合わされて構成されている。

【0088】

「JACKPOT 7」、「BLUE 7」、「BELL」、「CHERRY」、「STRAWBERRY」、「PLUM」、「ORANGE」は、入賞ラインL上に3つ停止表示された場合に、予め定められたクレジット数が遊技者の所有するクレジットとして追加される(図14参照)。また、「CHERRY」、「ORANGE」については、入賞ライン上に1つ又は2つ停止表示された場合であっても、その数に応じて、予め定められたクレジット数が遊技者の所有するクレジットとして追加される(図14参照)。

10

【0089】

「APPLE」は、ボーナスゲームトリガー(ボーナスゲームに移行するためのシンボル)である。「APPLE」が入賞ラインL上に3つ停止表示された場合には、ボーナスゲームに移行することができる。ボーナスゲームは、第1特別遊技状態に相当するものである。本実施形態において、ボーナスゲームは、フリーゲーム(コインをBETすることなく所定回数にわたって遊技を行うことができるゲーム)である。

20

【0090】

本発明において、第1特別遊技状態は、遊技者にとって有利な遊技状態であれば、特に限定されるものではない。また、遊技者にとって有利な遊技状態としては、通常の遊技状態(第1特別遊技状態又は第2特別遊技状態以外の遊技状態)より有利であれば、特に限定されるものではなく、例えば、通常の遊技状態より多くの遊技媒体を獲得し得る状態、通常の遊技状態より高い確率で遊技媒体を獲得し得る状態、通常の遊技状態より遊技媒体の消費数が少なくなる状態等を挙げることができる。具体的に、第1特別遊技状態としては、フリーゲーム、セカンドゲーム、ミステリーボーナス等を挙げることができる。

【0091】

各リール14に描かれたシンボルの列は、1-BETボタン26又は最大BETボタン27が押下された後にスピンボタン23が押下されてゲームが開始されると、リール14の回転に伴って、表示窓15において上方向から下方向へとスクロール表示され、所定時間経過後に、リール14の回転の停止に伴って、表示窓15において停止表示される。さらに、各シンボルの組合せに基づき各種の役(図14参照)が予め定められていて、役に対応するシンボルの組合せが入賞ラインL上で停止した際には、役に応じたコインの払出数が、遊技者が所有するクレジットに加算される。また、ボーナスゲームトリガーが成立したときには、ボーナスゲームが発生する。

30

【0092】

さらに、後述する還元モードフラグが“ON”にセットされている場合には、上述したようにシンボルが停止表示された後、還元モードに移行する。なお、ボーナスゲームが発生した場合には、ボーナスゲームが終了した後に、還元モードに移行する。還元モードは、第2特別遊技状態に相当するものである。本実施形態では、還元モードに移行すると、所定の払出数のコインが払いだされる。本実施形態においては、還元モードにおけるコインの払出数は、後述する設定値に応じて設定される。

40

【0093】

本発明において、第2特別遊技状態は、遊技者にとって有利な遊技状態であれば、特に限定されるものではない。そのような遊技状態としては、例えば、通常の遊技状態により多くの遊技媒体を獲得し得る状態、通常の遊技状態より高い確率で遊技媒体を獲得し得る状態、通常の遊技状態より遊技媒体の消費数が少なくなる状態等を挙げることができる。具体的に、第2特別遊技状態としては、フリーゲーム、セカンドゲーム、ミステリーボーナス等を挙げることができる。

50

【 0 0 9 4 】

本発明において、第2特別遊技状態は、第1特別遊技状態と同じ種類の遊技状態であってもよいが、本実施形態のように、第1特別遊技状態とは異なる種類の遊技状態であってもよい。第2特別遊技状態を第1特別遊技状態とは異なる種類の遊技状態とした場合、遊技に多様性を持たせることができ、第2特別遊技状態に対する期待感を高めることができる。また、第2特別遊技状態の遊技状態は、第2特別遊技状態が発生したときにのみ生じる専用の遊技状態であってもよい。このようにした場合、第2特別遊技状態に対する期待感をさらに高めることができる。

【 0 0 9 5 】

図4は、図2に示した遊技機の内部構成を示すブロック図である。

ゲーミングボード50は、内部バスによって互い接続されたCPU (Central Processing Unit) 51、ROM 55及びブートROM 52と、メモ리카ード53に対応したカードスロット53Sと、GAL (Generic Array Logic) 54に対応したICソケット54Sとを備えている。

【 0 0 9 6 】

メモ리카ード53は、コンパクトフラッシュ (登録商標) 等の不揮発性メモリからなり、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを記憶している。ゲームプログラムには、抽選プログラムが含まれている。上記抽選プログラムは、入賞ラインL上に停止表示される各リール14のシンボル (シンボルに対応するコードNo.) を決定するためのプログラムである。上記抽選プログラムには、複数種類のペイアウト率 (例えば、80%、84%、88%) の夫々に対応したシンボル重み付けデータが含まれている。シンボル重み付けデータは、3つのリール14の夫々について、各シンボルのコードNo. (図3参照) と、所定の数値範囲 (0~256) に属する1又は複数の乱数値との対応関係を示すデータである。ペイアウト率は、GAL 54から出力されるペイアウト率設定用データに基づいて定められるものであり、このペイアウト率に対応したシンボル重み付けデータに基づいて抽選が行われる。

【 0 0 9 7 】

また、カードスロット53Sは、メモ리카ード53を挿抜可能なように構成されていて、IDEバスによってマザーボード40に接続されている。従って、カードスロット53Sからメモ리카ード53を抜き取り、メモ리카ード53に別のゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを書き込み、そのメモ리카ード53をカードスロット53Sに差し込むことにより、遊技機10で行われる遊技の種類や内容を変更することができる。また、一のゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを記憶したメモ리카ード53を、別のゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを記憶したメモ리카ード53に交換することによって、遊技機10で行われる遊技の種類や内容を変更することも可能である。ゲームプログラムには、遊技進行に係るプログラム、第1特別遊技状態を発生させるためのプログラム、第2特別遊技状態を発生させるためのプログラムが含まれる。また、ゲームプログラムには、遊技中に出力される画像データや音データ、報知用データとしての画像データや音データが含まれる。

【 0 0 9 8 】

GAL 54は、OR固定型アレイ構造を有するPLDの一種である。GAL 54は、複数の入力ポートと出力ポートとを備えていて、入力ポートに所定のデータが入力されると、該データに対応したデータを出力ポートから出力する。この出力ポートから出力されたデータが、上述したペイアウト率設定用データである。

また、ICソケット54Sは、GAL 54を着脱可能なように構成されていて、PCIバスによってマザーボード40に接続されている。従って、ICソケット54SからGAL 54を抜き取り、GAL 54に格納されるプログラムを書き換えて、そのGAL 54をICソケット54Sに取り付けることにより、GAL 54から出力されるペイアウト率設定用データを変更することができる。また、GAL 54を、別のGAL 54に交換することによって、ペイアウト率設定用データを変更することも可能である。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

内部バスによって互いに接続されたCPU51、ROM55及びブートROM52は、PCIバスによってマザーボード40に接続されている。PCIバスは、マザーボード40とゲーミングボード50との間の信号伝達を行うとともに、マザーボード40からゲーミングボード50への電力供給を行う。ROM55には、国識別情報及び認証プログラムが記憶される。ブートROM52には、予備認証プログラム及びCPU51が予備認証プログラムを起動するためのプログラム（ブートコード）等が記憶されている。

【 0 1 0 0 】

認証プログラムは、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを認証するためのプログラム（改竄チェックプログラム）である。認証プログラムは、認証取込処理の対象となるゲームプログラム及びゲームシステムプログラムが改竄されていないことの確認及び証明、すなわち、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムの認証を行う手順（認証手順）に沿って記述されている。予備認証プログラムは、上述した認証プログラムを認証するためのプログラムである。予備認証プログラムは、認証処理の対象となる認証プログラムが改竄されていないことの証明、すなわち、認証プログラムの認証を行う手順（認証手順）に沿って記述されている。

10

【 0 1 0 1 】

マザーボード40は、市販の汎用マザーボード（パーソナルコンピュータの基本部品を実装したプリント配線板）を用いて構成され、メインCPU41と、ROM（Read Only Memory）42と、RAM（Random Access Memory）43と、通信用インターフェイス44とを備えている。メインCPU41は、本発明における演算処理装置である。

20

【 0 1 0 2 】

ROM42には、フラッシュメモリ等のメモリデバイスからなり、メインCPU41により実行されるBIOS（Basic Input/Output System）等のプログラムと、恒久的なデータが記憶されている。メインCPU41によってBIOSが実行されると、所定の周辺装置の初期化処理が行われるとともに、メモリカード53に記憶されているゲームプログラム及びゲームシステムプログラムのゲーミングボード50を介した取込処理が開始される。なお、本発明において、ROM42は、内容の書き換えが可能なものであってもよく、不可能なものであってもよい。

【 0 1 0 3 】

RAM43には、メインCPU41が作動する際に用いられるデータやプログラムが記憶される。また、RAM43は、ゲーミングボード50を介して読み出される認証プログラムと、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムとを記憶することができる。RAM43は、本発明における記憶装置である。

30

【 0 1 0 4 】

また、RAM43には、還元モードフラグの記憶領域が設けられている。還元モードフラグは、第2特別遊技状態としての還元モードに移行するか否かを選択する際に参照されるフラグである。還元モードフラグの記憶領域は、例えば、所定ビット数の記憶領域からなり、該記憶領域における記憶内容に応じて還元モードフラグが“ON”又は“OFF”となる。還元モードフラグが“ON”にセットされると、その後、必ず還元モードに移行する。さらに、RAM43には、クレジット数や、1回の遊技における投入数や払出数等のデータが記憶される。

40

【 0 1 0 5 】

通信用インターフェイス44は、通信回線101を介して制御装置200との通信を行うためのものである。メインCPU41は、1回の遊技が行われるごとに、該遊技におけるコインの投入数及び払出数を、遊技機10の遊技機識別番号とともに、制御装置200に送信する。制御装置200では、各遊技機識別番号に対応付けて、遊技回数、累積投入数及び累積払出数が記憶される。制御装置200においては、各遊技機識別番号に対応付けて、遊技回数との比較対象となる設定値が定められていて、或る遊技機10における遊技回数が、その遊技機10に定められた設定値に達した場合には、制御装置200から還元指

50

令信号が送信される。メインCPU 41は、通信インターフェイス 44を介して還元指令信号を受信すると、還元モードフラグを“ON”にセットする。

【0106】

また、マザーボード 40には、後述する本体PCB (Printed Circuit Board) 60及びドアPCB 80とが、夫々USBによって接続されている。さらに、マザーボード 40には、電源ユニット 45が接続されている。電源ユニット 45からマザーボード 40に電力が供給されると、マザーボード 40のメインCPU 41が起動するとともに、PCIバスを介してゲーミングボード 50に電力が供給されてCPU 51が起動される。

【0107】

本体PCB 60及びドアPCB 80には、メインCPU 41に入力される入力信号を発生させる機器や装置と、メインCPU 41から出力される制御信号により動作が制御される機器や装置とが接続されている。メインCPU 41は、メインCPU 41に入力された入力信号に基づいて、RAM 43に記憶されたゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを実行することにより、所定の演算処理を行ってその結果をRAM 43に記憶したり、各機器や装置に対する制御処理として各機器や装置に制御信号を送信したりする。

【0108】

本体PCB 60には、ランプ 30、サブCPU 61、ホッパー 66、コイン検出部 67、グラフィックボード 68、出力装置としてのスピーカ 29、タッチパネル 69、紙幣識別器 22、チケットプリンタ 35、カードリーダー 36、キースイッチ 38S及びデータ表示器 37が接続されている。ランプ 30は、メインCPU 41から出力される制御信号に基づいて、所定のパターンで点灯する。

【0109】

サブCPU 61は、リール 14 (14L、14C、14R)の回転及び停止の制御を行うものである。サブCPU 61には、FPGA (Field Programmable Gate Array) 63及びドライバ 64を備えたモータ駆動回路 62が接続されている。FPGA 63は、プログラミング可能なLSI等の電子回路であり、ステッピングモータ 70の制御回路として機能するものである。ドライバ 64は、ステッピングモータ 70に入力するパルスの増幅回路として機能するものである。モータ駆動回路 62には、各リール 14の回転を行うステッピングモータ 70 (70L、70C、70R)が接続されている。ステッピングモータ 70は、1 - 2相励磁方式のステッピングモータである。

【0110】

本発明において、ステッピングモータの励磁方式は、特に限定されるものではなく、例えば、2相励磁方式、1相励磁方式等を採用することも可能である。また、ステッピングモータにかえて、DCモータを採用することとしてもよい。DCモータが採用される場合、サブCPU 61には、偏差カウンタ、D/A変換器、サーボ増幅器が順に接続され、サーボ増幅器にDCモータが接続されることになる。また、DCモータの回転位置は、ロータリエンコーダによって検出され、ロータリエンコーダから偏差カウンタに対してDCモータの現在の回転位置がデータとして供給される。

【0111】

また、サブCPU 61には、インデックス検出回路 65と、位置検出変更回路 71とが接続されている。インデックス検出回路 65は、回転中のリール 14の位置 (後述するインデックス)を検出するものであり、さらに、リール 14の脱調を検出可能である。なお、リール 14の回転及び停止の制御については、後で図面を用いて詳述することにする。

【0112】

位置変更検出回路 71は、リール 14の回転が停止した後におけるリール 14の停止位置の変更を検出する。例えば、位置変更検出回路 71は、実際には入賞態様となるシンボルの組合せではないにも拘わらず、遊技者により強制的に入賞態様となるシンボルの組合せになるように停止位置が変更された場合等に係るリール 14の停止位置の変更を検出する。位置変更検出回路 71は、例えば、リール 14の内側部分に所定間隔で取り付けられたフィン (図示せず)を検出することにより、リール 14の停止位置の変更を検出可能に構

10

20

30

40

50

成されている。

【0113】

ホッパー66は、キャビネット11内に設置されていて、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて、所定数のコインをコイン払出口19からコイントレイ18に払い出す。コイン検出部67は、コイン払出口19の内部に設けられていて、コイン払出口19から所定枚数のコインが払い出されたことを検出した場合には、メインCPU41に対して入力信号を出力する。

【0114】

グラフィックボード68は、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて、上側画像表示パネル33及び出力装置としての下側画像表示パネル16における画像表示を制御する。下側画像表示パネル16のクレジット数表示部31には、RAM43に記憶されているクレジット数が表示される。また、下側画像表示パネル16のペイアウト数表示部31には、コインの払出数が表示される。

10

グラフィックボード68は、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて画像データを生成するVDP (Video Display Processor) や、VDPによって生成される画像データを一時的に記憶するビデオRAM等を備えている。なお、VDPによって画像データを生成する際に用いられる画像データは、メモ리카ード53から読み出されてRAM43に記憶されたゲームプログラム内に含まれている。

【0115】

紙幣識別器22は、紙幣の適否を識別するとともに正規の紙幣をキャビネット11内に受け入れる。紙幣識別器22は、正規の紙幣を受け入れたとき、その紙幣の額に基づいてメインCPU41に対して入力信号を出力する。メインCPU41は、該入力信号により伝達された紙幣の額に応じたクレジット数をRAM43に記憶する。

20

【0116】

チケットプリンタ35は、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて、RAM43に記憶されたクレジット数、日時や遊技機10の識別番号等のデータがコード化されたバーコードをチケットに印刷し、バーコード付チケット39として出力する。

カードリーダー36は、スマートカードからのデータを読み取ってメインCPU41へ送信したり、メインCPU41からの制御信号に基づいてスマートカードへのデータの書き込みを行ったりする。キースイッチ38Sは、キーパッド38に設けられていて、キーパッド38が遊技者によって操作されたとき、所定の入力信号をメインCPU41へ出力する。データ表示器37は、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて、カードリーダー36が読み取ったデータや遊技者によってキーパッド38を介して入力されたデータを表示する。

30

【0117】

ドアPCB80には、コントロールパネル20、リバータ21S、コインカウンタ21C及び冷陰極管81が接続されている。コントロールパネル20には、スピンボタン23に対応したスピンスイッチ23S、チェンジボタン24に対応したチェンジスイッチ24S、CASHOUTボタン25に対応したCASHOUTスイッチ25S、1-BETボタン26に対応した1-BETスイッチ26S、及び、最大BETボタン27に対応した最大BETスイッチ27Sが設けられている。各スイッチ23S~27Sは、対応するボタン23~27が遊技者によって操作されたとき、メインCPU41に対して入力信号を出力する。

40

【0118】

コインカウンタ21Cは、コイン受入口21の内部に設けられていて、遊技者によってコイン受入口21に投入されたコインの適否を識別する。正規のコイン以外のものは、コイン払出口19から排出される。また、コインカウンタ21Cは、正規のコインを検出したときにメインCPU41に対して入力信号を出力する。

【0119】

リバータ21Sは、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて動作するもので

50

あり、コインカウンタ21Cによって正規のコインとして認識されたコインを、遊技機10内に設置されたキャッシュボックス(図示せず)又はホッパー66に振り分ける。すなわち、ホッパー66がコインで満たされている場合、正規のコインはリバータ21Sによってキャッシュボックスに振り分けられる。一方、ホッパー66がコインで満たされていない場合には、正規のコインはホッパー66に振り分けられる。冷陰極管81は、下側画像表示パネル16と、上側画像表示パネル33との背面側に設置されるバックライトとして機能するものであり、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて点灯する。

【0120】

図5は、本発明の一実施形態に係る制御装置の内部構成を示すブロック図である。

制御装置200は、演算処理装置としてのCPU201と、ROM202と、一時記憶装置としてのRAM203と、通信インターフェイス204と、ハードディスクドライブ205とを備えている。通信インターフェイス204は、通信回線101を介して、各遊技機10の通信インターフェイス44と接続されている。ROM202は、制御装置の動作を制御するためのシステムプログラムや恒久的なデータ等が記憶されている。また、RAM203は、各遊技機10から受信したデータや、演算結果等のデータを一時的に記憶する。また、ハードディスクドライブ205には、各遊技機10の遊技機識別番号に対応付けて、その遊技機10における遊技履歴が記憶される。

10

【0121】

図6は、遊技機識別番号と遊技履歴との対応表の一例を模式的に示す図である。

各遊技機識別番号には、遊技履歴としての遊技回数、コインの累積投入数、コインの累積払出数、コインの収支及びコインの還元率が対応付けられている。

20

【0122】

さらに、各遊技機識別番号には、遊技回数との比較対象となる設定値が定められている。この設定値は、予め段階的に定められた複数の候補値“600”、“1200”、“2400”の中から選択されたものである。遊技機識別番号“001”の遊技機10には、設定値“600”が設定されている。遊技機識別番号“002”の遊技機10には、設定値“600”が設定されている。遊技機識別番号“003”の遊技機10には、設定値“1200”が設定されている。なお、本発明において、候補値の値及びその数は、特に限定されるものではなく、適宜設定することが可能である。また、各遊技機10に個別に設定値を設定せずに、複数の遊技機10に対して一括して設定値を設定することとしてもよい。

30

【0123】

CPU201は、通信インターフェイス204を介して、遊技機10から、投入数及び払出数と遊技機識別番号とを受信すると、その遊技機識別番号に対応した遊技履歴を更新する。具体的には、遊技回数を1加算し、投入数を累積投入数に加算し、払出数を累積払出数に加算する。さらに、累積投入数及び累積払出数に基づいて、コインの収支と還元率とを算出する。そして、CPU201は、更新後の遊技回数が、設定値に達したと判断した場合には、その設定値に基づいて、還元モードにおけるコインの払出数を決定する。

【0124】

図7は、設定値と払出数との対応表の一例を模式的に示す図である。

40

設定値“600”には、還元モードにおける払出数“1000”が設定されている。設定値“1200”には、還元モードにおける払出数“2000”が設定されている。設定値“2400”には、還元モードにおける払出数“4000”が設定されている。このように、本実施形態では、設定値が大きいほど、還元モードにおける払出数が多く設定されているため、遊技者が行った遊技回数に見合った利益を還元モードにおいて遊技者に付与することができる。従って、多数のコインを消費した遊技者が、遊技に対し不信感や不快感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。なお、図7に示した対応表は、ハードディスクドライブ205にデータとして記憶される。

【0125】

本発明では、必ずしも、設定値に対応付けて設定される払出数が一定である必要はなく、

50

例えば、設定値に対応付けて設定される払出数が、遊技履歴等に応じて変化するものであってもよい。

図8は、設定値と払出数との対応表の他の一例を模式的に示す図である。

設定値“600”には、還元モードにおける払出数として“(- 収支) × 50% (但し、収支 0 のとき、払出数 = 1000)”が設定されている。従って、遊技回数が600に達したとき、収支が“-2000”であれば、払出数は1000であり、収支が“-4000”であれば、払出数は2000である。設定値“1200”には、還元モードにおける払出数として“(- 収支) × 60% (但し、収支 0 のとき、払出数 = 2000)”が設定されている。設定値“2400”には、還元モードにおける払出数として“(- 収支) × 70% (但し、収支 0 のとき、払出数 = 4000)”が設定されている。

10

【0126】

次に、遊技機10において行われる処理について説明する。

図9は、図4に示したマザーボード40とゲーミングボード50とによるゲームプログラム及びゲームシステムプログラムの認証読取処理の手順を示したチャートである。なお、ゲーミングボード50におけるカードスロット53Sには、メモリカード53が差し込まれ、ICソケット54Sには、GAL54が取り付けられているものとする。

【0127】

まず、電源ユニット45において電源スイッチの投入(電源の投入)が行われると、マザーボード40及びゲーミングボード50を起動する(ステップS1-1、S2-1)。マザーボード40及びゲーミングボード50が起動すると、それぞれ別個の処理が並行して行われる。すなわち、ゲーミングボード50では、CPU51が、ブートROM52に格納されている予備認証プログラムの読み出しを行い、その読み出した予備認証プログラムに従い、マザーボード40への取込前に予め認証プログラムの改竄が行われていないことを確認及び証明する予備認証を行う(ステップS2-2)。一方、マザーボード40では、メインCPU41が、ROM42に格納されているBIOSを実行して、BIOSに組み込まれている圧縮データをRAM43に展開する(ステップS1-2)。そして、メインCPU41は、RAM43に展開されたBIOSを実行し、各種周辺装置の診断と初期化とを行う(ステップS1-3)。

20

【0128】

すると、メインCPU41には、PCIバスを介して、ゲーミングボード50のROM55が接続されているので、メインCPU41は、ROM55に格納されている認証プログラムの読み出しを行うとともに、読み出した認証プログラムをRAM43に記憶させる処理を行う(ステップS1-4)。このとき、メインCPU41は、BIOSの標準BIOSの機能に従い、ADD SUM方式(標準チェック機能)によるチェックサムを取り、格納が間違いなく行われるか否かの確認処理を行いながら、認証プログラムをRAM43に記憶させる。

30

【0129】

次に、メインCPU41は、IDEバスに何が接続されているのかを確認した上で、IDEバスを介してカードスロット53Sに差し込まれているメモリカード53にアクセスし、メモリカード53から、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムの読み出しを行う。この場合、メインCPU41は、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを構成するデータを4バイトずつ読み出す。続いて、メインCPU41は、RAM43に記憶された認証プログラムに従い、読み出したゲームプログラム及びゲームシステムプログラムの改竄が行われていないことを確認及び証明する認証を行う(ステップS1-5)。この認証処理が正常に終了すると、メインCPU41は、認証対象となった(認証された)ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムをRAM43に書き込み記憶させる(ステップS1-6)。次に、メインCPU41は、PCIバスを介してICソケット54Sに取り付けられているGAL54にアクセスし、GAL54から、ペイアウト率設定用データを読み込み、RAM43に書き込み記憶させる(ステップS1-7)。次に、メインCPU41は、PCIバスを介して、ゲーミングボード50のROM55に格納され

40

50

ている国識別情報の読み出しを行うとともに、読み出した国識別情報をRAM43に記憶させる処理を行う(ステップS1-8)。

【0130】

上述した処理を行った後、メインCPU41は、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを順次読み出して実行することにより、遊技を進行させる。

【0131】

図9に示した処理が行われた後、メインCPU41は、遊技モード選択処理を行う。

図10は、遊技モード選択処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

なお、メインCPU41は、このサブルーチンを実行している間に、コイン受入口21に投入されたコインがコインカウンタ21Cによって検出された際にコインカウンタ21Cから出力される検出信号を受信したとき、割込処理として、RAM43に記憶されたクレジット数を加算する処理を行う。

図11(a)~(b)は、遊技モード選択処理が実行されるときに下側画像表示パネルに表示される画像を示す図である。

【0132】

まず、メインCPU41は、遊技モードの選択を遊技者に対して要求するための画像を下側画像表示パネル16に表示する処理を行う(ステップS3)。この処理において、メインCPU41は、遊技モード選択画像の描画命令をグラフィックボード68に送信する。グラフィックボードでは、上記描画命令に基づいて、VDPが画像データをRAM43から抽出してビデオRAMに展開し、1フレームの画像データを生成し、この画像データを下側画像表示パネル16に出力する。その結果、下側画像表示パネル16には、例えば、図11(a)に示すような画像が表示される。

【0133】

図11(a)は、下側画像表示パネルに表示される遊技モード選択画像の一例を示す図である。図中、15(15L、15C、15R)は、表示窓を示している。下側画像表示パネル16の上部には、「Select a mode!!」を示す画像が表示されている。この画像は、遊技者に遊技モードの選択を要求するための画像である。また、下側画像表示パネル16の下部には、「INSURANCE」、「NO INSURANCE」を示す画像が表示されている。これらの画像は、遊技モードの選択肢を示す画像であり、遊技者は、いずれかの画像の表示領域に対応するタッチパネル69の所定箇所に触れることにより、遊技モードを選択する旨の指示を入力することができる。

【0134】

選択肢「INSURANCE」は、保険有モードに対応している。保険有モードを選択するためには、所定(例えば1ドル相当)のクレジット数が必要となる。なお、クレジット数にかえて、それに相当する紙幣又はコインが投入されてもよい。保険有モードが選択された場合、その後、ボーナスゲームが発生することなく遊技回数が設定値(例えば600)に達すると、還元モードフラグが“ON”にセットされ、還元モードに移行する。還元モードでは、遊技者は、設定値に応じたコインの払い出しを受けることができる。すなわち、保険有モードでは、長時間にわたってボーナスゲームが発生しなかった場合に生じる損失の全部又は一部を補填するための保険を掛けた状態で、遊技を行うことができるのである。一方、選択肢「NO INSURANCE」は、保険無モードに対応している。保険無モードが選択された場合、その後、長期間にわたってボーナスゲームが発生しなかったとしても、還元モードフラグが“ON”にセットされることはなく、還元モードに移行することもない。

【0135】

ステップS3の処理の後、メインCPU41は、保険有モードが選択されたか否かを判断する(ステップS4)。保険有モードが選択されたと判断した場合には、メインCPU41は、RAM43に記憶されたクレジット数から所定数を減算する処理を行う(ステップS5)。その後、保険有モード時における遊技実行処理を行う(ステップS6)。

この処理については後で図12を用いて詳述するが、保険有モードでは、図11(b)に

10

20

30

40

50

示すように、下側画像表示パネル16の左上に、「INSURED」を示す画像が表示される。この画像は、遊技モードが保険有モードであることを示す画像である。

【0136】

一方、ステップS4において、保険無モードが選択されたと判断した場合、メインCPU41は、保険無モード時における遊技実行処理を行う(ステップS7)。この処理は、還元モード移行に係る処理と、遊技回数の計数に係る処理とが行われないことを除いて、保険有モード時における遊技実行処理(図12参照)と略同様の処理であるから、ここでの説明は省略する。ステップS6又はS7の処理を実行した場合には、その後、ステップS3に処理を戻す。

【0137】

図12は、図10に示したサブルーチンのステップS6において呼び出されて実行される保険有モード時の遊技実行処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

遊技実行処理においては、まず、メインCPU41は、コインがBETされたか否かを判断する(ステップS10)。この処理において、メインCPU41は、1-BETボタン26が操作された際に1-BETスイッチ26Sから出力される入力信号、又は、最大BETボタン27が操作された際に最大BETスイッチ27Sから出力される入力信号を受信したか否かを判断する。コインがBETされていないと判断した場合、ステップS10に処理を戻す。

【0138】

一方、ステップS10において、コインがBETされたと判断した場合、メインCPU41は、BETされたコインの枚数に応じて、RAM43に記憶されたクレジット数を減算する処理を行う(ステップS11)。なお、BETされるコインの枚数がRAM43に記憶されたクレジット数より多い場合には、RAM43に記憶されたクレジット数を減算する処理を行わずに、ステップS10に処理を戻す。また、BETされるコインの枚数が、1回の遊技にBETすることが可能な上限値(本実施形態では50枚)を超える場合には、RAM43に記憶されたクレジット数を減算する処理を行わずに、ステップS12に処理を進める。

【0139】

次に、メインCPU41は、スピンボタン23がONされたか否かを判断する(ステップS12)。この処理において、メインCPU41は、スピンボタン23が押下された際にスピンスイッチ23Sから出力される入力信号を受信したか否かを判断する。

スピンボタン23がONされていないと判断した場合、ステップS10に処理を戻す。なお、スピンボタン23がONされなかった場合(例えば、スピンボタン23がONされずに遊技を終了する旨の指示が入力された場合)には、メインCPU41は、ステップS11における減算結果をキャンセルする。

【0140】

本実施形態では、コインがBETされた後(ステップS10)、スピンボタン23がONされたか否かの判断(ステップS12)を行う前に、クレジット数を減算する処理(ステップS11)を行う場合について説明する。ただし、本発明は、この例に限定されるものではない。例えば、コインがBETされた後(ステップS10)、スピンボタン23がONされたか否かの判断(ステップS12)を行い、スピンボタン23がONされたと判断した場合(ステップS12:YES)、クレジット数を減算する処理(ステップS11)を行うこととしてもよい。

【0141】

一方、図12のステップS12において、スピンボタン23がONされたと判断した場合、メインCPU41は、抽選処理を行う(ステップS13)。この抽選処理において、メインCPU41(演算処理装置)は、RAM43(記憶装置)に記憶された抽選プログラムを実行することにより、各リール14の停止時におけるコードNo.を決定する。これにより、停止表示されるシンボルの組合せが決定される。この処理については、後で図13~図14を用いて詳述することにする。ステップS13の処理を実行するとき、メイン

10

20

30

40

50

C P U 4 1 は、抽選により役を決定する役決定手段として機能する。なお、本実施形態では、停止表示されるシンボルの組合せを決定することにより、複数種類の役の中から1つの役を決定する場合について説明するが、本発明においては、例えば、先ず抽選によって、複数種類の役の中から選ばれる1つの役を決定し、その後、停止表示されるシンボルの組合せを上記役に基づいて決定することとしてもよい。

【0142】

次に、メインC P U 4 1 は、リールの回転制御処理を行う（ステップS 1 4）。この処理は、全リール1 4 の回転を開始した後、ステップS 1 3 において決定された役に対応したシンボルの組合せが入賞ラインL 上に停止表示されるように、各リールの回転を停止させる処理である。この処理については、後で図1 5 ~ 図1 7 を用いて詳述することにする。

10

【0143】

次に、メインC P U 4 1 は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否か、すなわち、表示窓1 5 内に「A P P L E」が停止表示されたか否かを判断する（ステップS 1 5）。ボーナスゲームトリガーが成立したと判断した場合には、メインC P U 4 1（演算処理装置）は、ボーナスゲームを行うためのプログラムをR A M 4 3（記憶装置）から読み出してボーナスゲーム処理を実行する（ステップS 1 6）。このとき、第1特別遊技状態が発生したことになる。ボーナスゲーム処理については、後で図1 8 を詳述することにする。ステップS 1 6 の処理を実行するとき、メインC P U 4 1 は、第1特別遊技状態を発生させる手段として機能する。

【0144】

一方、ボーナスゲームトリガーが成立していないと判断した場合、メインC P U 4 1 は、役が成立したか否かを判断する（ステップS 1 7）。役が成立したと判断した場合、メインC P U 4 1 は、投入数及び役に応じたコインの払い出しを行う（ステップS 1 8）。コインの貯留を行う場合、メインC P U 4 1 は、R A M 4 3 に記憶されたクレジット数を加算する処理を行う。一方、コインの払い出しを行う場合には、メインC P U 4 1 は、ホッパー6 6 に制御信号を送信して所定数のコインの払い出しを行う。その際、コイン検出部6 7 は、ホッパー6 6 から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、払出完了信号をメインC P U 4 1 に送信する。これにより、メインC P U 4 1 は、ホッパー6 6 の駆動を停止し、コインの払出処理を終了する。

20

【0145】

ステップS 1 6 若しくはS 1 8 の処理を実行した場合、又は、ステップS 1 7 において、いずれの役も成立していないと判断した場合（ハズレであると判断した場合）、メインC P U 4 1 は、R A M 4 3 に格納された還元モードフラグが“O N”にセットされているか否かを判断する（ステップS 1 9）。還元モードフラグが“O N”にセットされていると判断した場合、メインC P U 4 1（演算処理装置）は、還元モードに移行するためのプログラムをR A M 4 3（記憶装置）から読み出して還元モード処理を実行し、還元モードに移行する（ステップS 2 0）。このとき、第2特別遊技状態が発生したことになる。還元モード処理については、後で図1 9 を用いて詳述することにする。ステップS 2 0 の処理を実行するとき、メインC P U 4 1 は、第2特別遊技状態を発生させる手段として機能する。

30

40

【0146】

ステップS 2 0 の処理を実行した場合、又は、ステップS 1 9 において還元モードフラグが“O N”にセットされていないと判断した場合、メインC P U 4 1 は、ボーナスゲーム実行（ステップS 1 6）又は還元モード移行（ステップS 2 0）を行ったか否かを判断する（ステップS 2 1）。

【0147】

ボーナスゲーム実行又は還元モード移行を行っていないと判断した場合、メインC P U 4 1 は、計数処理を実行する（ステップS 2 2）。計数処理は、遊技機1 0 と制御装置2 0 0 との間で行われる処理である。遊技機1 0 から、1回の遊技における投入数及び払出数を遊技機識別番号とともに制御装置2 0 0 に送信

50

する。制御装置 200 においては、遊技機識別番号ごとに遊技回数、累積投入数、累積払出数等が更新される。そして、遊技回数が設定値に達した場合には、還元モードにおけるコインの払出数が設定値に応じて決定され、設定値及び払出数を示す還元指令信号が制御装置 200 から遊技機 10 に送信される。メイン CPU 41 は、上記還元指令信号を受信すると、還元モードフラグを“ON”にセットする。なお、計数処理については、後で図 21 を用いて詳述することにする。ステップ S 22 の処理を実行した後、メイン CPU 41 は、ステップ S 10 に処理を戻し、引き続いて保険有モードにおいて遊技を実行する。

【0148】

一方、ボーナスゲーム実行又は還元モード移行を行ったと判断した場合、本サブルーチンを終了し、図 10 に処理を戻す。その結果、遊技者は、再度、遊技モードを保険有モードとするか保険無モードとするかの選択を行うことができる。

10

【0149】

図 13 は、図 12 に示したサブルーチンのステップ S 13 において呼び出されて実行される抽選処理のサブルーチンを示すフローチャートである。この処理は、RAM 43 に記憶された抽選プログラムをメイン CPU 41 が実行することによって行われる処理である。まず、メイン CPU 41 は、抽選プログラムに含まれる乱数発生用プログラムを実行することにより、0 ~ 255 の数値範囲の中から、3つのリール 14 の夫々に対応する乱数値を選択する(ステップ S 31)。本実施形態では、プログラム上で乱数を発生させる場合(所謂ソフトウェア乱数を用いる場合)について説明する。ただし、本発明においては、乱数発生器を設けておいて該乱数発生器から乱数を抽出する(所謂ハードウェア乱数を用いる)こととしてもよい。

20

【0150】

次に、メイン CPU 41 (演算処理装置)は、GAL 54 から出力されて RAM 43 (記憶装置)に記憶されたペイアウト率設定用データに応じたシンボル重み付けデータを参照し、選択された3つの乱数値に基づいて、各リール 14 のコード No. (図 3 参照)を決定する(ステップ S 32)。各リール 14 のコード No. は、入賞ライン L 上に停止表示されるシンボルのコード No. に対応している。メイン CPU 41 は、各リール 14 のコード No. を決定することにより、役を決定する。例えば、各リール 14 のコード No. を“00”、“00”、“00”に決定した場合、メイン CPU 41 は、役を「JACK POT 7」に決定したことになる。なお、このリールのコード No. に基づいて、後述するリールの回転制御処理が行われる。このとき、メイン CPU 41 は、役決定手段として機能する。

30

【0151】

ここで、本実施形態における役について説明する。

図 14 は、本実施形態における複数種類の役と各役の成立可能性及び払出数との関係を説明するための図である。図 14 に示す各役の成立可能性は、ボーナスゲーム以外におけるペイアウト率が 88% である場合のものである。なお、図中に示す成立可能性は、シンボル重み付けデータを参照して3つの乱数値に基づいて、各リール 14 のコード No. を決定した場合に、当該役が成立する可能性を示すものである。すなわち、各役に対して乱数値が対応付けられているものではない。

40

【0152】

ボーナスゲームトリガーの成立可能性は、0.5% である。ボーナスゲームトリガーに当選すると、「APPLE」のシンボルが入賞ライン上に3つ停止表示され、ボーナスゲームが発生する。ボーナスゲームでは、抽選によって定められた回数のフリーゲームを実行する。

【0153】

「JACK POT 7」の成立可能性は 0.5% である。この役が成立すると、「JACK POT 7」のシンボルが入賞ライン L 上に3つ停止表示され、コイン投入数 1 枚あたり 30 枚のコインが払い出される。成立可能性は低い役ほど、払出数は多く設定されている。

50

ただし、図14に示した役のいずれの組合せにもならないシンボルの組合せが停止表示された場合は、ハズレであり、コインの払い出しは行われない。

【0154】

図15は、図12に示したサブルーチンのステップS15において呼び出されて実行されるリール回転制御処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、メインCPU41とサブCPU61との間で行われる処理である。

【0155】

まず、メインCPU41は、サブCPU61に対して、リールの回転を開始させる旨のスタート信号を送信する(ステップS40)。サブCPU61は、メインCPU41からスタート信号を受信すると、リール回転処理を行う(ステップS51)。この処理において、サブCPU61は、モータ駆動回路62にパルスを供給する。サブCPU61から出力されたパルスは、ドライバ64によって増幅され、各ステッピングモータ70(70L、70C、70R)に供給される。その結果、各ステッピングモータ70が回転し、それに伴って各リール14(14L、14C、14R)が回転する。1-2相励磁方式のステッピングモータ70は、ステップ角が0.9°であり、1回転あたりのステップ数が400である。従って、400個のパルスがステッピングモータ70に供給されると、リール14は1回転する。

10

【0156】

リール14の回転開始時には、サブCPU206は、周波数が低いパルスをモータ駆動回路62に供給し、次第にパルスの周波数を高くしていく。それに伴って、リール14の回転速度が大きくなる。そして、所定の時間が経過すると、パルスの周波数を一定にする。その結果、リール14が定速で回転する。

20

【0157】

ここで、リール14の回転動作について図16を用いて説明する。

図16(a)~(d)は、リール14の回転動作について説明するための側面図である。図16(a)に示すように、リール14の側面には、半円形状の金属板14aが設けられている。金属板14aは、リール14とともに回転する。また、リール14の周面には22個のシンボル(図3参照)が設けられている。リール14の周面に描かれた22個のシンボルのうち、3個のシンボルが、リール14の前方に形成された表示窓15を介して視認可能となる。図中、太線の矢印は、リール14の回転方向を示している。また、リール14の側方には、近接センサ65aが設けられている。近接センサ65aは、金属板14aを検出するためのものである。近接センサ65aは、リール14が回転しても、移動したり回転したりすることはない。

30

【0158】

図16(a)には、近接センサ65aによって金属板14aが検出され始める時点の金属板14aの位置(以下、位置Aともいう)を示している。金属板14aが位置Aにあるときにリール14が回転すると、金属板14aは、図16(b)に示した位置に移動する。図16(b)には、近接センサ65aによって金属板14aが検出されているときの金属板14aの位置(以下、位置Bともいう)を示している。金属板14aが位置Bにあるときにリール14が回転すると、金属板14aは、図16(c)に示した位置に移動する。図16(c)には、近接センサ65aによって金属板14aが検出されなくなる時点の金属板14aの位置(以下、位置Cともいう)を示している。

40

【0159】

金属板14aが位置Cにあるときにリール14が回転すると、金属板14aは、図16(d)に示した位置に移動する。図16(d)には、近接センサ65aによって金属板14aが検出されていないときの金属板14aの位置(以下、位置Dともいう)を示している。さらにリール14が回転すると、金属板14aの位置は、位置Aに戻る。上述したように、リール14の回転に伴って、金属板14aの位置は、位置A、位置B、位置C、位置D、位置A、・・・の順に変化する。

【0160】

50

近接センサ65aは、インデックス検出回路65(図3参照)を構成するものである。近接センサ65aが金属板14aを検出している状態を“High”、近接センサ65aが金属板14aを検出していない状態を“Low”とすると、金属板14aが位置A 位置B 位置Cにあるとき、インデックス検出回路65の状態は“High”であり、金属板14aが位置C 位置D 位置Aにあるとき、インデックス検出回路65の状態は“Low”である。なお、サブCPU61は、“Low”から“High”への立ち上がりインデックス(原点)1とし、“High”から“Low”への立下りをインデックス(原点)2として、リール14の回転位置を認識する。

【0161】

メインCPU40は、ステップS40においてサブCPU61に対してスタート信号を送信した後、リール回転時の演出を実行する(ステップS41)。この処理は、抽選処理(図12、ステップS13)の結果等に応じて定められる期間(例えば3秒)にわたって、下側画像表示パネル16への画像の表示や、スピーカ29からの音の出力等を行う処理である。

10

【0162】

次に、メインCPU40は、リール14の回転の停止を指示するタイミングであるか否かを判断する(ステップS42)。

ここで、リール14の回転の停止を指示するタイミングは、リール回転時の演出を終了する時点から、リール14の回転を停止させるために最低限必要な時間だけ前のタイミングである。なお、リール14の回転を停止させるために最低限必要な時間は、予め定められている。

20

【0163】

ステップS42において、リール14の回転の停止を指示するタイミングではないと判断した場合、ステップS42に処理を戻し、引き続きリール回転時の演出を行う。一方、ステップS42において、リール14の回転の停止を指示するタイミングであると判断した場合、メインCPU41は、RAM43に記憶されたリールのコードNo.をサブCPU61に送信する(ステップS43)。サブCPU61は、メインCPU41からリールのコードNo.を受信すると、サブCPU61が備えるROM(図示せず)に記憶されたステップ数とコードNo.との対応表に基づいて、コードNo.を、インデックスからのリールの停止位置(ステップ数)に換算する(ステップS52)。

30

【0164】

図17は、ステップ数とコードNo.との対応表を示した模式図である。各コードNo.には、インデックスと、ステップ数とが対応付けられている。

なお、各コードNo.は、リール14の外周面に描かれたシンボルに対応していて(図3参照)、コードNo.“00”~“10”のシンボルは、インデックス1に対応している。また、コードNo.“11”~“21”のシンボルは、インデックス2に対応している。また、図17に示す対応表におけるステップ数は、インデックス1を基準としたステップ数である。例えば、コードNo.が“08”であれば、インデックス1から145ステップが、リールの停止位置である。また、コードNo.が“12”であれば、インデックス1から218ステップが、リールの停止位置である。

40

【0165】

次に、サブCPU61は、リール停止処理を実行する(ステップS53)。この処理において、サブCPU61は、インデックス検出回路65における“Low”から“High”への立ち上がり(インデックス1)の検出を各リール14に対して行い、インデックス1を検出したタイミングで、ステップS52においてコードNo.から換算されたステップ数に相当するパルスをもータ駆動回路65に供給し、その後、パルスの供給を停止する。

【0166】

例えば、ステップS52において、リールの停止位置が、インデックス1から145ステップであると決定された場合、サブCPU61は、インデックス1を検出したタイミング

50

で、145個のパルスをモータ駆動回路65に供給し、その後、パルスの供給を停止する。また、ステップS52において、リールの停止位置が、インデックス1からの218ステップであると決定された場合、サブCPU61は、インデックス1を検出したタイミングで、218個のパルスをモータ駆動回路65に供給する。その結果、リール14が、図13のステップS32において決定されたコードNo.のとおり停止し、入賞ライン上には、図13のステップS32において決定された役に対応するシンボルの組合せが停止表示される。一方、メインCPU41は、リール回転時の演出を終了する。ステップS44及びS53の処理を終了した後、本処理を終了する。

【0167】

なお、ステップS43において送信されたコードNo.に対応するインデックスと、リール14の回転が停止したときにインデックス検出回路65によって検出されるインデックスとが異なる場合、リール14に脱調が生じているので、メインCPU41は、エラーメッセージを下側画像表示パネル16に表示する等の処理を行い、遊技を中断する。

例えば、インデックス2に対応するコードNo.12でリール14Lを停止させる処理を行ったにも拘わらず、リール14Lの回転が停止したときにインデックス検出回路65によってインデックス1が検出された場合には、遊技を中断する。

【0168】

図18は、図12に示したサブルーチンのステップS16において呼び出されて実行されるボーナスゲーム処理のサブルーチンを示すフローチャートである。ボーナスゲーム処理においては、まず、メインCPU41は、RAM43に記憶された抽選プログラムに含まれる乱数発生プログラムを実行して得られた乱数値に基づいて、10～25ゲームのいずれかの中から決定する(ステップS60)。メインCPU41は、決定したボーナスゲームのゲーム数をデータとしてRAM43に記憶する。

【0169】

続いて、メインCPU41は、抽選処理(ステップS61)及びリール回転制御処理(ステップS63)を行う。ステップS61の処理は、図13を用いて説明した処理と略同様の処理である。また、ステップS63の処理は、図15を用いて説明した処理と略同様の処理である。これらの処理については、既に説明済であるから、ここでの説明は省略する。

【0170】

次に、メインCPU41は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否か、すなわち、表示窓15内に「APPLE」が停止表示されたか否かを判断する(ステップS64)。ボーナスゲームトリガーが成立したと判断した場合には、ボーナスゲームの繰り返し回数tが新たに抽選により決定され(ステップS65)、その決定された繰り返し回数tは、現在のボーナスゲームのゲーム数Tに加算される(ステップS66)。これにより、ボーナスゲーム中にボーナスゲームに当選すると、ボーナスゲームの残り回数が増える。具体的に言えば、例えば、20回のボーナスゲームに初めて移行した場合に、そのボーナスゲームの12回目で17回のボーナスゲームに当選したときには、その後、25回(20回-12回+17回)のボーナスゲームが行われる。

【0171】

ボーナスゲームトリガーが成立しなかった場合、メインCPU41は、役が成立したか否かを判断する(ステップS67)。役が成立したと判断した場合、メインCPU41は、投入数及び役に応じたコインの払い出しを行う(ステップS68)。この処理は、ステップS18の処理と同様であり、既に説明済であるから、ここでの説明は省略する。

【0172】

ステップS66若しくはS68の処理を実行した場合、又は、ステップS67において、いずれの役も成立していないと判断した場合(ハズレであると判断した場合)、メインCPU61は、RAM43に記憶されたボーナスゲームのゲーム数Tを読み出し、読み出したゲーム数Tの値を1減算する。そして、減算後のゲーム数Tを再びRAM43に格納する(ステップS69)。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 3 】

次に、メインCPU 41は、ボーナスゲームの回数Tが、ステップS 60で決定された回数に到達したか否かを判断する(ステップS 70)。具体的には、RAM 43に記憶されたゲーム数Tが0となったか否かにより判断し、ゲーム数Tが0でない場合、すなわちボーナスゲームの実行回数が、ステップS 60で決定された回数に到達していないと判断する場合、ステップS 61に処理を戻し、上述した処理を繰り返す。一方、ゲーム数Tが0である場合、すなわち、ステップS 60で決定された回数に到達したと判断した場合には、制御装置200へ遊技回数リセット信号を送信し(ステップS 71)、その後、本サブルーチンを終了する。遊技回数リセット信号は、その遊技機10の遊技機識別情報を含むものであり、制御装置200のCPU 201は、遊技回数リセット信号を受信すると、該遊技回数リセット信号に含まれる遊技機識別情報に対応付けてハードディスクドライブ205に記憶された遊技回数を0にリセットする。

10

【 0 1 7 4 】

図19は、図12に示したサブルーチンのステップS 20において呼び出されて実行される還元モード処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

まず、メインCPU 41(演算処理装置)は、RAM 43(記憶装置)に記憶された報知用データとしての画像データの中から、設定値に応じた画像データを抽出し、該画像データに基づいて設定値に応じた画像を下側画像表示パネル16(出力装置)に表示する処理を行い、還元モードへの移行を画像により報知する(ステップS 80)。設定値は、図12のステップS 22において制御装置200から遊技機10にデータとして送信されてRAM 43に記憶されている。還元モードへの移行を報知するための画像データは、メモリカード53から読み出されてRAM 43に記憶されたゲームプログラムに含まれている。このゲームプログラムには、還元モードへの移行を報知するための画像データとして、設定値に対応付けられた複数種類の画像データが含まれている。

20

【 0 1 7 5 】

メインCPU 41は、RAM 43に記憶された設定値に基づいて、下側画像表示パネル16に表示する画像を決定する。そして、メインCPU 41は、決定結果に基づく描画命令をグラフィックボード68に送信する。グラフィックボード68では、上記描画命令に基づいて、VDPが、設定値に応じた画像データをRAM 43から抽出してビデオRAMに展開し、1フレームの画像データを生成し、この画像データを下側画像表示パネル16に出力する。その結果、下側画像表示パネル16には、例えば、図20(a)~(c)に示すような画像が表示される。

30

【 0 1 7 6 】

図20(a)~(c)は、還元モード移行時(第2特別遊技状態発生時)に下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示す図である。図中、15(15L、15C、15R)は、表示窓を示している。図20(a)に示す画像は、設定値が600である場合に還元モードに移行したとき、下側画像表示パネル16に表示される画像を示している。下側画像表示パネル16には「BONUS!!」を示す画像とともに、花火を示す画像が2つ表示されている。また、下側画像表示パネル16の下部には、「TIME OF PLAY 600」を示す画像が表示されている。この画像は、遊技回数が設定値である600に達したことを示す画像である。

40

【 0 1 7 7 】

図20(b)に示す画像は、設定値が1200である場合に還元モードに移行したとき、下側画像表示パネル16に表示される画像を示している。下側画像表示パネル16には「BONUS!!」を示す画像とともに、花火を示す画像が4つ表示されている。また、下側画像表示パネル16の下部には、「TIME OF PLAY 1200」を示す画像が表示されている。この画像は、遊技回数が設定値である1200に達したことを示す画像である。

【 0 1 7 8 】

図20(c)に示す画像は、設定値が2400である場合に還元モードに移行したとき、

50

下側画像表示パネル16に表示される画像を示している。下側画像表示パネル16には「BONUS!!」を示す画像とともに、花火を示す画像が6つ表示されている。また、下側画像表示パネル16の下部には、「TIME OF PLAY 2400」を示す画像が表示されている。

【0179】

このように、遊技機10においては、還元モードに移行したとき、どの設定値に基づいて上記還元モードが発生しているかを示す画像が、下側画像表示パネル16に表示される。ステップS80の処理を実行するとき、メインCPU41は、どの設定値に基づいて第2特別遊技状態が発生しているかを、出力手段としての下側画像表示パネル16に画像を出力することにより報知する手段として機能する。

10

【0180】

次に、メインCPU41(演算処理装置)は、RAM43(記憶装置)に記憶された報知用データとしての音データの中から、設定値に応じた音データを抽出し、該音データに基づいて設定値に応じた音をスピーカ29(出力装置)から出力する処理を行い、還元モードへの移行を音声により報知する(ステップS81)。

還元モードへの移行を報知するための音データは、メモリカード53から読み出されてRAM43に記憶されたゲームプログラムに含まれている。このゲームプログラムには、還元モードへの移行を報知するための音データとして、設定値に対応付けられた複数種類の音データが含まれている。

20

【0181】

メインCPU41は、RAM43に記憶された設定値に基づいて、スピーカ29から出力する音声を決定する。そして、メインCPU41は、決定結果に基づいてRAM43から音データを抽出し、該音データを音信号に変換してスピーカ29に供給する。その結果、どの設定値に基づいて還元モードが発生しているかを示す音声が、スピーカ29から出力される。ステップS81の処理を実行するとき、メインCPU41は、どの設定値に基づいて第2特別遊技状態が発生しているかを、出力手段としてのスピーカ29に音を出力することにより報知する手段として機能する。

【0182】

次に、メインCPU41は、設定値に応じて定められた数のコインの払い出しを行う(ステップS82)。ステップS82におけるコインの払出数は、還元モードにおけるコインの払出数であり、制御装置200によって設定値に応じて決定されるものである。還元モードにおけるコインの払出数は、図12のステップS22において制御装置200から遊技機10に送信される還元指令信号にデータとして含まれている。また、還元モードにおけるコインの払出数は、還元指令信号を受信した遊技機10のRAM43にデータとして記憶される。

30

【0183】

コインの貯留を行う場合、メインCPU41は、RAM43に記憶されたクレジット数を加算する処理を行う。一方、コインの払い出しを行う場合には、メインCPU41は、ホッパー66に制御信号を送信して所定数のコインの払い出しを行う。その際、コイン検出部67は、ホッパー66から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、払出完了信号をメインCPU41に送信する。これにより、メインCPU41は、ホッパー66の駆動を停止し、コインの払出処理を終了する。その後、還元モードフラグを“OFF”にセットし(ステップS83)、本サブルーチンを終了する。

40

【0184】

図21は、図12に示したサブルーチンのステップS23において呼び出されて実行される計数処理を示すフローチャートである。

この処理は、遊技機10のメインCPU41と、制御装置200のCPU201との間で行われる処理である。なお、ここでは、予め段階的に定められた複数種類の候補値“600”、“1200”、“2400”の中から選ばれる1の設定値が、複数の遊技機10の

50

夫々に設定されていることとする（図6参照）。

【0185】

まず、メインCPU41は、RAM43に記憶されたコインの投入数及び払出数を遊技機識別番号とともに、通信インターフェイス44により、通信回線101を介して、制御装置200に送信する（ステップS90）。遊技機10から制御装置200に送信されるコインの投入数及び払出数は、その回の遊技におけるものである。

ステップS90における処理は、メインCPU41（演算処理装置）が、遊技が行われるごとに、通信回線101を介して、RAM43（記憶装置）に記憶された遊技機10の識別情報を、制御装置200に送信する処理である。ステップS90の処理を実行するとき、メインCPU41は、通信回線101を介して遊技機10の識別情報を制御装置200に送信する手段として機能する。

10

【0186】

一方、制御装置200のCPU201は、遊技機10から、通信回線101を介して、インターフェイス回路204により、コインの投入数及び払出数と遊技機識別番号とを受信すると、ハードディスクドライブ205において各遊技機識別番号に対応付けて記憶されている遊技回数、累積投入数及び累積払出数のうち（図6参照）、受信した遊技機識別番号に対応付けられた遊技回数、累積投入数及び累積払出数を更新する（ステップS100）。

【0187】

次に、CPU201は、更新後の遊技回数が、設定値に達したか否かを判断する（ステップS101）。更新後の遊技回数が、設定値に達していないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

20

【0188】

一方、ステップS101において、更新後の遊技回数が、設定値に達していると判断した場合、CPU201は、ハードディスクドライブ205に記憶された設定値と払出数との対応表（図7参照）に基づいて、設定値に応じた払出数を決定する（ステップS102）。

【0189】

次に、CPU201は、設定値及び払出数を示す還元指令信号を、インターフェイス回路204により、通信回線101を介して、遊技回数が設定値に達した遊技機10に送信する（ステップS103）。その後、CPU201は、その遊技機10の遊技機識別番号に対応付けてハードディスクドライブ205に記憶された遊技回数を0にリセットする（ステップS104）。続いて、CPU201は、抽選により新たな設定値を選択し、選択された設定値を、その遊技機10の遊技機識別番号に対応付けてハードディスクドライブ205に記憶する（ステップS105）。

30

【0190】

遊技機10のメインCPU41は、ステップS103において制御装置200から送信される還元指令信号を受信すると、還元モードフラグを“ON”にセットする（ステップS91）。ステップS91における処理は、遊技機10の識別情報に基づいて制御装置200によって累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値に達したときに制御装置200から送信される指令信号を受信する処理である。ステップS91において、メインCPU41は、制御装置200から送信される指令信号を受信する手段として機能する。その後、メインCPU41は、上記還元指令信号に含まれる設定値及び払出数を示すデータをRAM43に記憶する（ステップS92）。その後、本処理を終了する。

40

【0191】

本実施形態では、遊技回数が設定値に達すると還元モードへ移行する場合について説明した（図21参照）。ただし、本発明は、この例に限定されるものではない。例えば、遊技回数が設定値に達したとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が、1回の遊技に対して受け入れることが可能な上限値であった場合に、第2特別遊技状態を発生させる（還

50

元モードへ移行する)こととしてもよい。このようにした場合、遊技者が上限値まで遊技媒体の投入を行うことを促すことができ、カジノ等の施設は収益の増大を図ることができるからである。

また、遊技媒体の投入数が上限値であった場合に第2特別遊技状態を発生させることとする場合、遊技回数が設定値に達したときではなく、遊技媒体の投入が上限値まで行われた遊技の回数が設定値に達したとき、その回の遊技に対する遊技媒体の投入数が上限値であった場合に第2特別遊技状態を発生させることとしてもよい。このようにした場合、各遊技において少数の遊技媒体が投入され、合計として少数の遊技媒体が消費されただけで、第2特別遊技状態を発生させることを防止することができるからである。

【0192】

以上、本実施形態に係る遊技機10は、メインCPU41(演算処理装置)と、RAM43(記憶装置)と、下側画像表示パネル16(出力装置)と、スピーカ29(出力装置)とを備え、複数の遊技機10の夫々における遊技回数を遊技機10ごとに累積的に計数する制御装置200と通信回線101を介して接続される遊技機10であって、メインCPU41は、RAM43に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理(図13参照)と、決定された役が特別の役「ボーナスゲームトリガー」であるとき、ボーナスゲーム(第1特別遊技状態)を発生させるためのプログラムをRAM43から読み出して実行する処理(図18参照)と、遊技が行われるごとに、通信回線を介して、RAM43に記憶された遊技機10の識別情報を制御装置200に送信する処理(図21、ステップS90)と、遊技機の識別情報に基づいて制御装置200によって累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値に達したときに、制御装置から送信される指令信号を受信する処理(図21、ステップS91)と、上記指令信号に基づいて、還元モードへの移行(第2特別遊技状態の発生)を行うためのプログラムをRAM43から読み出して実行する処理(図19参照)と、第2特別遊技状態が発生しているときに、設定値に基づいて第2特別遊技状態が発生していることを報知するための報知用データをRAM43から読み出し、報知用データに基づいて、下側画像表示パネル16に画像を出力し、スピーカ29から音を出力する処理(図19参照)とを実行する遊技機である。

【0193】

また、遊技機10は、複数の遊技機10の夫々における遊技回数を遊技機10ごとに累積的に計数する制御装置200と通信回線101を介して接続される遊技機10であって、画像又は音の出力が可能な出力手段(例えば下側画像表示パネル16、スピーカ29)と、抽選により役を決定する役決定手段(例えばメインCPU41)と、決定された役が特別の役「ボーナスゲームトリガー」であるとき、ボーナスゲーム(第1特別遊技状態)を発生させる手段(例えばメインCPU41)と、遊技が行われるごとに、通信回線101を介して遊技機10の識別情報を制御装置200に送信する手段(例えばメインCPU41)と、遊技機の識別情報に基づいて制御装置200によって累積的に計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値に達したときに制御装置200から送信される指令信号を受信する手段(例えばメインCPU41)と、上記指令信号に基づいて、第2特別遊技状態を発生させる手段(例えばメインCPU41)と、第2特別遊技状態が発生しているときに、設定値に基づいて該第2特別遊技状態が発生していることを、上記出力手段に画像又は音声を出力することにより報知する手段(例えばメインCPU41)とを備えたことを特徴とする。

【0194】

遊技機10によれば、制御装置200において計数される遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値に達したときに制御装置200から送信される指令信号を受信すると、必ず、還元モードに移行する。従って、長期間にわたって第1特別遊技状態が発生せず多数のコインを消費した場合等であっても、遊技回数が設定値に達するまで遊技を行えば、必ず、還元モードに移行し、遊技者はその利益を得ることができる。

10

20

30

40

50

【0195】

さらに、還元モードに移行しているときに、設定値に基づいて還元モードに移行していることを、下側画像表示パネル16への画像の出力と、スピーカ29からの音の出力とにより、報知する。従って、どの設定値に遊技回数が達するまで遊技を行ったから還元モードに移行しているのかを、遊技者に対して認識させることができる。その結果、設定値に遊技回数が達するまで遊技を行ったことに対する還元が行われたことを、遊技者に印象付けることができる。

【0196】

従って、多数のコインを消費した遊技者が、遊技に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

10

【0197】

本実施形態に係る遊技機10は、通信回線101を介して制御装置200と接続され、制御装置200によって、遊技機10における遊技回数の計数と、還元モードに移行するかどうか(第2特別遊技状態を発生させるかどうか)の判定とが行われる。ただし、遊技機10は、必ずしも、ネットワークを利用したものである必要はなく、スタンドアロンであってもよい。

【0198】

本発明に係るスタンドアロンの遊技機10としては、メインCPU41(演算処理装置)と、RAM43(記憶装置)と、下側画像表示パネル16(出力装置)と、スピーカ29(出力装置)とを備えた遊技機10であって、メインCPU41は、RAM43に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、決定された役が特別の役「ボーナスゲームトリガー」であるとき、ボーナスゲーム(第1特別遊技状態)を発生させるためのプログラムをRAM43から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに遊技回数を累積的に計数する処理と、設定値を予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する処理と、遊技回数が設定値に達しているかどうかを判定する処理と、遊技回数が設定値に達していると判定されたとき、還元モードへの移行(第2特別遊技状態の発生)を実行するためのプログラムをRAM43から読み出して実行する処理と、還元モードへ移行しているときに、設定値に基づいて還元モードへ移行していることを報知するための報知用データをRAM43から読み出し、報知用データに基づいて、下側画像表示パネル16への画像の出力又はスピーカ29からの音の出力を行う処理とを実行する遊技機を挙げることができる。

20

30

【0199】

この遊技機10は、画像又は音の出力が可能な出力手段(例えば下側画像表示パネル16、スピーカ29)と、抽選により役を決定する役決定手段(例えばメインCPU41)と、決定された役が特別の役「ボーナスゲームトリガー」であるとき、ボーナスゲームを発生させる手段(例えばメインCPU41)と、遊技が行われるごとに、遊技回数を累積的に計数する手段(例えばメインCPU41)と、設定値を予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する手段(例えばメインCPU41)と、遊技回数が設定値に達しているかどうかを判定する手段(例えばメインCPU41)と、遊技回数が設定値に達していると判定されたとき、還元モードへの移行(第2特別遊技状態の発生)を行う手段(例えばメインCPU41)と、還元モードに移行しているときに、設定値に基づいて還元モードに移行していることを、下側画像表示パネル16への画像の出力又はスピーカ29からの音の出力により報知する手段(例えばメインCPU41)と備えている。

40

【0200】

また、本実施形態に係る遊技機10は、遊技回数が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値に達したとき、還元モードへの移行(第2特別遊技状態の発生)が行われるものであるが、本発明は、この例に限定されるものではない。

本発明の遊技機10は、コインの収支が、予め定められた複数の候補値の中から選択された設定値以下になったとき、還元モードへの移行(第2特別遊技状態の発生)が行われるものであってもよい。

50

【0201】

このような遊技機10は、メインCPU41（演算処理装置）と、RAM43（記憶装置）と、下側画像表示パネル16（出力装置）と、スピーカ29（出力装置）とを備え、複数の遊技機10におけるコインの収支を遊技機10ごとに累積的に計数する制御装置200と通信回線101を介して接続される遊技機10であって、メインCPU41は、RAM43に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、決定された役が特別の役「ボーナスゲームトリガー」であるとき、ボーナスゲーム（第1特別遊技状態）を発生させるためのプログラムをRAM43から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに、通信回線101を介して、RAM43に記憶された当該遊技におけるコインの投入数及び払出数を、遊技機10の識別情報とともに、制御装置200に送信する処理と、遊技機10の識別情報と当該遊技におけるコインの投入数及び払出数とに基づいて制御装置200によって累積的に計数されるコインの収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値以下になったときに制御装置200から送信される指令信号を受信する処理と、上記指令信号に基づいて、還元モードへの移行（第2特別遊技状態の発生）を行うためのプログラムをRAM43から読み出して実行する処理と、還元モードへ移行しているときに、上記設定値に基づいて還元モードへ移行していることを報知するための報知用データをRAM43から読み出し、該報知用データに基づいて、下側画像表示パネル16への画像の出力、又は、スピーカ29からの音の出力を行う処理とを実行する。

10

【0202】

この遊技機10は、画像又は音の出力が可能な出力手段（例えば下側画像表示パネル16、スピーカ29）と、抽選により役を決定する役決定手段（例えばメインCPU41）と、決定された役が特別の役「ボーナスゲームトリガー」であるとき、ボーナスゲーム（第1特別遊技状態）を発生させる手段（例えばメインCPU41）と、遊技が行われるごとに、通信回線101を介して、その回の遊技におけるコインの収支を遊技機10の識別情報とともに、制御装置200に送信する手段（例えばメインCPU41）と、遊技機10の識別情報とその回におけるコインの収支とに基づいて制御装置200によって累積的に計数されるコインの収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値に達したときに制御装置200から送信される指令信号を受信する手段（例えばメインCPU41）と、上記指令信号に基づいて、還元モードへの移行（第2特別遊技状態の発生）を行う手段（例えばメインCPU41）と、還元モードに移行しているときに、上記設定値に基づいて還元モードに移行していることを、下側画像表示パネルへの画像の出力、又は、スピーカ29からの音の出力により報知する手段（例えばメインCPU41）とを備えている。

20

30

【0203】

このような遊技機10によれば、制御装置200において計数されるコインの収支が、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択された設定値以下になったときに制御装置200から送信される指令信号を受信すると、必ず、還元モードに移行する。そして、上記設定値に基づいて還元モードに移行していることを、下側画像表示パネル16への画像の出力、又は、スピーカ29からの音の出力により報知する。従って、多数のコインを消費した遊技者が、有機に対して不快感や不信感を募らせたり、遊技に対する興味や関心を失ったりすることを防止することができる。

40

【0204】

上述した遊技機10は、通信回線101を介して制御装置200と接続され、制御装置200によって、遊技機10におけるコインの収支の計数と、還元モードに移行するか否か（第2特別遊技状態を発生させるか否か）の判定とが行われる。ただし、遊技機10は、必ずしも、ネットワークを利用したものである必要はなく、スタンドアロンであってもよい。

【0205】

このような遊技機10としては、メインCPU41（演算処理装置）と、RAM43（記

50

憶装置)と、下側画像表示パネル16(出力装置)と、スピーカ29(出力装置)とを備えた遊技機10であって、メインCPU41は、RAM43に記憶された抽選プログラムを実行することにより、予め定められた複数種類の役の中から選択される1つの役を決定する処理と、決定された役が特別の役「ボーナスゲームトリガー」であるとき、ボーナスゲーム(第1特別遊技状態)を発生させるためのプログラムをRAM43から読み出して実行する処理と、遊技が行われるごとに遊技媒体の収支を累積的に計数する処理と、遊技媒体の収支との比較対象となる設定値を、予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する処理と、遊技媒体の収支が設定値以下になったか否かを判定する処理と、遊技媒体の収支が設定値以下になったと判定したとき、還元モードへの移行(第2特別遊技状態の発生)を行うためのプログラムをRAM43から読み出して実行する処理と、還元モードに移行しているときに、上記設定値に基づいて還元モードに移行していることを報知するための報知用データをRAM43から読み出し、該報知用データに基づいて、下側画像表示パネル16への画像の出力又はスピーカ29からの音の出力を行う処理とを実行することを特徴とする遊技機10を挙げることができる。

10

20

30

40

50

【0206】

この遊技機10は、画像又は音の出力が可能な出力手段(例えば下側画像表示パネル16、スピーカ29)と、抽選により役を決定する役決定手段(例えばメインCPU41)と、決定された役が特別の役「ボーナスゲームトリガー」であるとき、ボーナスゲーム(第1特別遊技状態)を発生させる手段(例えばメインCPU41)と、遊技が行われるごとに、遊技媒体の収支を累積的に計数する手段(例えばメインCPU41)と、設定値を予め段階的に定められた複数の候補値の中から選択する手段(例えばメインCPU41)と、遊技媒体の収支が設定値以下になったか否かを判定する手段(例えばメインCPU41)と、遊技媒体の収支が設定値以下になったと判定したとき、還元モードへの移行(第2特別遊技状態の発生)を行う手段(例えばメインCPU41)と、還元モードへ移行しているときに、設定値に基づいて還元モードに移行していることを、下側画像表示パネル16への画像の出力又はスピーカ29からの音の出力を行うことにより報知する手段(例えばメインCPU41)とを備えている。

【0207】

また、本実施形態では、還元モードが“ON”にセットされると、その後、何らかの条件の成立を契機とすることなく、還元モードに移行する場合について説明した。ただし、本発明は、この例に限定されず、例えば、還元モードフラグが“ON”にセットされた後、所定の条件が満たされたときに、還元モードへ移行することとしてもよい。このようにする場合、還元モードへ移行する契機となる所定の条件としては、特に限定されるものではなく、例えば、ボーナストリガーが成立したこと、シンボルが所定の組合せで停止表示されたこと等を挙げることができる。

【0208】

また、本実施形態では、還元モードフラグが“ON”にセットされると、その後、停止表示されるシンボルの組合せに拘わらず、還元モードに移行する場合について説明した。ただし、本発明は、この例に限定されるものではない。例えば、還元モードへの移行を示すシンボルの組合せを予め設定しておき、当該組合せでシンボルを停止表示させた後に、還元モードに移行することとしてもよい。

【0209】

本実施形態では、シンボルが停止表示され(図12、ステップS14)、停止表示されたシンボルの組合せに基づく処理(図12、ステップS15~S20)が行われた後、遊技回数の計数(図12、ステップS22)が行われる場合について説明した。しかし、本発明において、遊技回数の計数が行われるタイミングは、特に限定されるものではない。例えば、コインのBETが行われたタイミング(図12、ステップS10又はS11の後)であってもよく、スピンボタンがONされたタイミング(図12、ステップS12の後)であってもよい。また、シンボルの変動表示が開始されてから、シンボルが停止表示され、停止表示されたシンボルの組合せに基づく処理が行われるまでの所定のタイミング(例

えば、シンボルが停止表示されたタイミング)で、遊技回数の計数が行われることとしてもよい。なお、遊技媒体の収支を計数するタイミングについても、上述したものを採用することが可能である。

【0210】

本実施形態では、還元モードフラグが“ON”にセットされてから(図12、ステップS22)、還元モードへの移行(図12、ステップS20)が行われるまでの間に、特別の役「ボーナスゲームトリガー」が成立した場合(図12、ステップS15)、ボーナスゲームが発生させた後(図12、ステップS16)、さらに還元モードへの移行を行う遊技機10について説明した。すなわち、本実施形態に係る遊技機は、遊技回数が設定値に達してから、第2特別遊技状態を発生させるまでの間に、特別の役が成立した場合には、上記特別の役に基づく第1特別遊技状態を発生させ、さらに第2特別遊技状態を発生させるものである。

10

【0211】

ただし、本発明は、この例に限定されるものではない。例えば、遊技回数が設定値に達してから、第2特別遊技状態を発生させるまでの間に、特別の役が成立した場合には、第1特別遊技状態のみを発生させることとしてもよい。上記形態を採用した場合、遊技者は、遊技回数が設定値に達するまで遊技を行ったとき、必ず、第1特別遊技状態又は第2特別遊技状態によって利益を得ることができる。上記形態も、本発明の形態の一つである。上記形態を遊技機10に採用する場合、図12に示した処理にかえて、例えば、以下の処理を行うこととすればよい。

20

【0212】

図22は、遊技実行処理のサブルーチンの他の一例を示すフローチャートである。図22に示したフローチャートにおいて、図12に示したフローチャートのステップと同様の処理をするステップには同一の符号を付した。

【0213】

ステップS10～ステップS14の処理を実行した後、メインCPU41は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否かを判断し(ステップS15)、ボーナスゲームトリガーが成立したと判断した場合には、ボーナスゲーム処理を実行する(ステップS16)。その後、還元モードフラグが“ON”にセットされているか否かを判断し(ステップS25)、還元モードフラグが“ON”にセットされている場合には、還元モードフラグを“OFF”にセットする(ステップS26)。そして、ステップS21の処理を行い、本サブルーチンを終了する。他の処理については、図12を用いて説明した処理と同様の処理であるから、ここでの説明は省略する。なお、図22に示すサブルーチンにおいても、図12に示したサブルーチンと同様に、コインがBETされた後(ステップS10)、スピンボタン23がONされたか否かの判断(ステップS12)を行い、スピンボタン23がONされたと判断した場合(ステップS12: YES)、クレジット数を減算する処理(ステップS11)を行うこととしてもよい。

30

【0214】

ここで、設定値が600であるとして、図22に示した処理について具体的に説明する。ステップS22において、遊技回数が600回に達し、還元モードフラグが成立した場合、601回目の遊技でボーナスゲームトリガーが成立すると(ステップS15)、ボーナスゲームが発生するが(ステップS16)、還元モードへの移行は行われない(ステップS25、S26)。一方、601回目の遊技でボーナスゲームトリガーが成立しなかった場合には、還元モードへの移行が行われる(ステップS19、S20)。従って、図22に示した処理が行われる場合、遊技回数が設定値に達すると、必ず、ボーナスゲームが発生するか又は還元モードへの移行が行われるのである。

40

【0215】

また、本発明においては、遊技回数が設定値に達してから、第2特別遊技状態を発生させるまでの間に、特別の役が成立した場合には、第2特別遊技状態のみを発生させることとしてもよく、第1特別遊技状態及び第2特別遊技状態のいずれか1を遊技状況等に応じて

50

選択し、発生させることとしてもよい。

【0216】

なお、遊技媒体の収支に応じて第2特別遊技状態を発生させる場合についても、上述した形態と同様の形態を採用することができる。すなわち、遊技媒体の収支が設定値以下となつてから、第2特別遊技状態を発生させるまでの間に、特別の役が成立した場合には、第1特別遊技状態のみを発生させることとしてもよく、第2特別遊技状態のみを発生させることとしてもよく、第1特別遊技状態及び第2特別遊技状態のいずれか1を遊技状況等に応じて選択し、発生させることとしてもよいのである。

【0217】

繰り返しになるが、第2特別遊技状態としての還元モードにおける遊技者への還元形態としては、単に、遊技回数が設定値に達したとき、所定数の遊技媒体の払い出しを行うこととしてもよい(図19参照)。また、遊技回数が設定値に達したとき、フリーゲーム、セカンドゲーム、ミステリーボーナス等の第1特別遊技状態と同様の形態での特典を遊技者に付与する第2特別遊技状態としての還元モードを設定可能に構成し、これらの形態のいずれかによって、所定数の遊技媒体の払い出しを行うこととしてもよい。

前述した実施形態においては、これらの両態様を例示している。これらの両態様が、本発明における第2特別遊技状態に相当する。

【0218】

また、所定数の遊技媒体の払い出しを行うタイミングとしては、前述したようなミステリーボーナスのように、単位ゲームが終了してシンボルが停止表示されたタイミングに限定されるものではなく、例えば、遊技回数が設定値に達したとき、直ちに遊技媒体の払い出しを行うこととしてもよい。

【0219】

さらに、所定数の遊技媒体の払い出し方法としても、特に限定されるものではなく、例えば、実際にコインを払い出すこととしてもよく、クレジット数を増加させることとしてもよく、バーコード付きチケット等のチケットを発行することとしてもよい。

【0220】

しかしながら、遊技者が通常の遊技やボーナスゲーム(第1特別遊技状態)による払い出しを受けたのか、還元モード(第2特別遊技状態)による払い出しを受けたのかを区別して認識することができるようにするためには、以下のようにする必要がある。すなわち、還元モード(第2特別遊技状態)におけるミステリーボーナスで実際にコインを払い出す場合には、そのタイミングを、通常の遊技やボーナスゲーム(第1特別遊技状態)とは異なるタイミングで払い出す必要がある。また、通常の遊技やボーナスゲーム(第1特別遊技状態)での払い出しを実際のコインで行い、還元モード(第2特別遊技状態)での払い出しを前述したようなチケットで行う必要がある。このようにすることによって、通常の遊技やボーナスゲーム(第1特別遊技状態)の遊技での払い出しと、還元モード(第2特別遊技状態)での払い出しとを差別化することができる。

【0221】

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【0222】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技システムの全体構成を示す概略図である。

【図2】本発明の一実施形態に係る遊技機を模式的に示す斜視図である。

【図3】各リールの外周面に描かれたシンボルの列を示した模式図である。

【図4】図2に示した遊技機の内部構成を示すブロック図である。

【図5】本発明の一実施形態に係る制御装置の内部構成を示すブロック図である。

【図6】遊技機識別番号と遊技履歴との対応表の一例を模式的に示す図である。

10

20

30

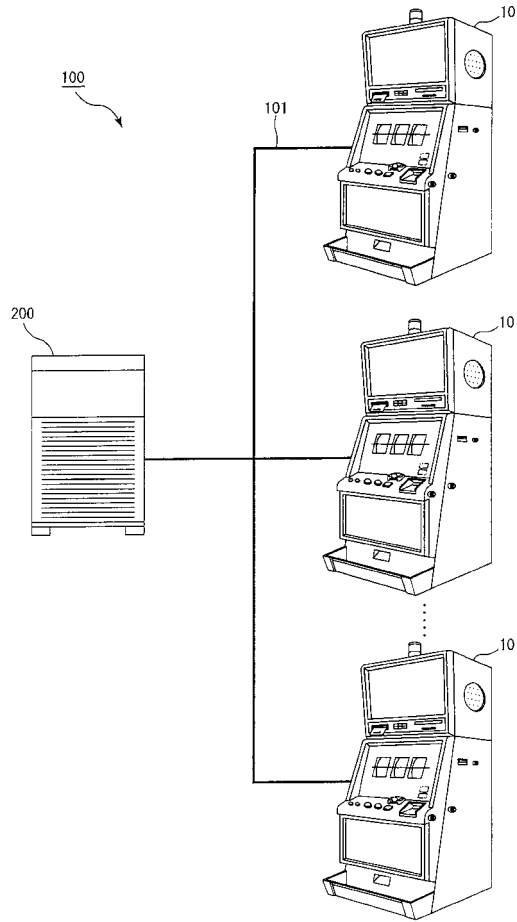
40

50

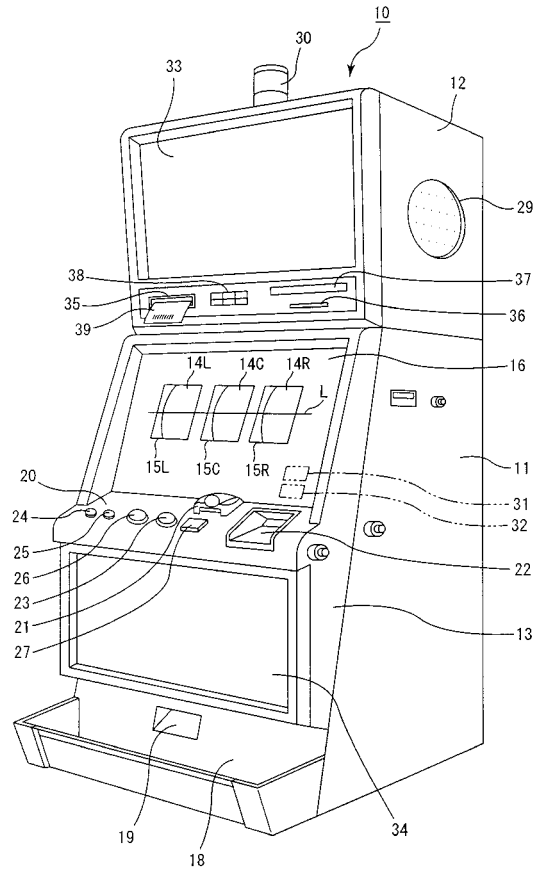
- 【図7】設定値と払出数との対応表の一例を模式的に示す図である。
- 【図8】設定値と払出数との対応表の一例を模式的に示す図である。
- 【図9】図4に示したマザーボードとゲーミングボードとによるゲームプログラム及びゲームシステムプログラムの認証読取処理の手順を示したチャートである。
- 【図10】遊技モード選択処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図11】(a)～(b)は、遊技モード選択処理が実行されるときに下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示す図である。
- 【図12】遊技実行処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図13】抽選処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図14】本実施形態における複数種類の役と各役の成立可能性及び払出数との関係を説明するための図である。 10
- 【図15】リール回転制御処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図16】(a)～(d)は、リールの回転動作について説明するための側面図である。
- 【図17】ステップ数とコードNo.との対応表を示した模式図である。
- 【図18】ボーナスゲーム処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図19】還元モード処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図20】(a)～(c)は、還元モード移行時(第2特別遊技状態発生時)に下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示す図である。
- 【図21】計数処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図22】遊技実行処理のサブルーチンの他の一例を示すフローチャートである。 20
- 【符号の説明】
- 【0223】
- | | | |
|----|---------------|-----|
| 10 | 遊技機(スロットマシン) | |
| 11 | キャビネット | |
| 12 | トップボックス | |
| 13 | メインドア | |
| 14 | (14L、14C、14R) | リール |
| 15 | (15L、15C、15R) | 表示窓 |
| 16 | 下側画像表示パネル | |
| 18 | コイントレイ | 30 |
| 19 | コイン払出口 | |
| 20 | コントロールパネル | |
| 21 | コイン受入口 | |
| 22 | 紙幣識別器 | |
| 23 | スピンプタン | |
| 24 | チェンジボタン | |
| 25 | キャッシュアウトボタン | |
| 26 | 1-BETボタン | |
| 27 | 最大BETボタン | |
| 29 | スピーカ | 40 |
| 30 | ランプ | |
| 31 | クレジット数表示部 | |
| 32 | ペイアウト数表示部 | |
| 33 | 上側画像表示パネル | |
| 34 | ベリガラス | |
| 35 | チケットプリンタ | |
| 36 | カード受入口 | |
| 37 | データ表示器 | |
| 38 | キーパッド | |
| 39 | バーコード付チケット | 50 |

4 0	マザーボード	
4 1	メインCPU	
4 2	ROM	
4 3	RAM	
4 4	通信インターフェイス	
4 5	電源ユニット	
5 0	ゲーミングボード	
5 1	CPU	
5 2	ブートROM	
5 3	メモリカード	10
5 4	GAL	
6 0	本体PCB	
6 1	サブCPU	
6 2	モータ駆動回路	
6 3	FPGA	
6 4	ドライバ	
6 5	インデックス検出回路	
6 6	ホッパー	
6 7	コイン検出部	
6 8	グラフィックボード	20
6 9	タッチパネル	
7 0	(70L、70C、70R) ステッピングモータ	
7 1	位置変更検出回路	
8 0	ドアPCB	
8 1	冷陰極管	
1 0 0	遊技システム	
2 0 0	制御装置	

【図1】



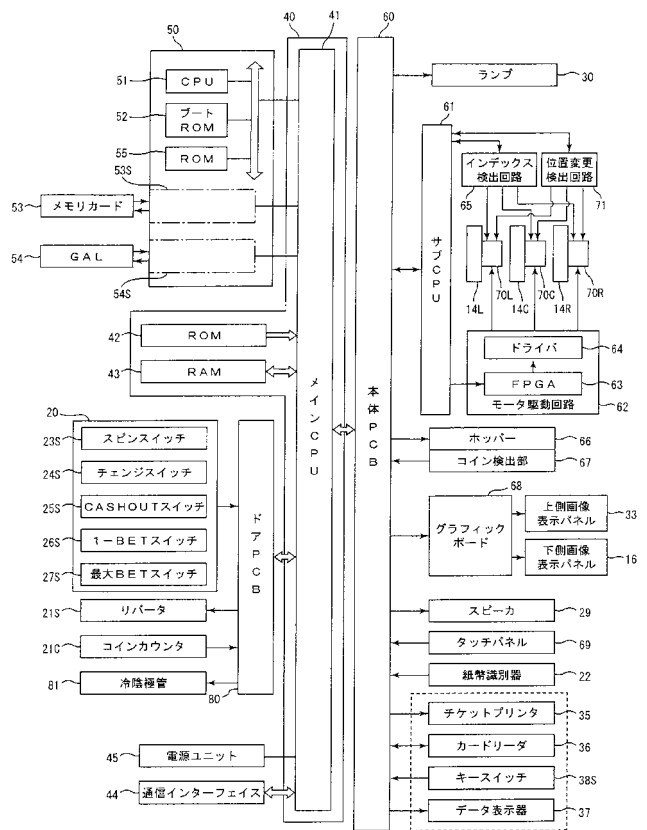
【図2】



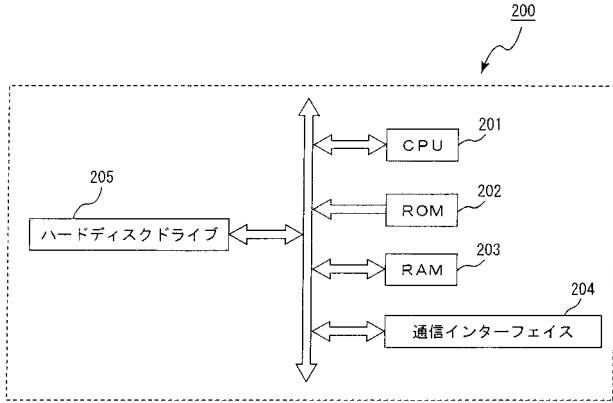
【図3】

コードNo.	左リール シンボル	中リール シンボル	右リール シンボル
00	JACKPOT 7	JACKPOT 7	JACKPOT 7
01	PLUM	BELL	CHERRY
02	ORANGE	APPLE	ORANGE
03	PLUM	BELL	APPLE
04	ORANGE	CHERRY	ORANGE
05	PLUM	ORANGE	PLUM
06	ORANGE	PLUM	ORANGE
07	PLUM	CHERRY	PLUM
08	BLUE 7	BELL	ORANGE
09	CHERRY	APPLE	PLUM
10	ORANGE	BELL	ORANGE
11	BELL	STRAWBERRY	PLUM
12	ORANGE	PLUM	BELL
13	STRAWBERRY	BLUE 7	STRAWBERRY
14	BLUE 7	BELL	BLUE 7
15	ORANGE	APPLE	BELL
16	APPLE	BELL	CHERRY
17	PLUM	STRAWBERRY	PLUM
18	ORANGE	PLUM	ORANGE
19	PLUM	CHERRY	PLUM
20	BLUE 7	BELL	ORANGE
21	CHERRY	APPLE	PLUM

【図4】



【図5】



【図6】

遊技機識別番号	遊技回数	累積投入数	累積払出数	収支	還元率(%)	設定値
001	600	30000	27000	-3000	90	600
002	600	30000	33000	3000	110	600
003	1200	60000	45000	-15000	75	1200
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

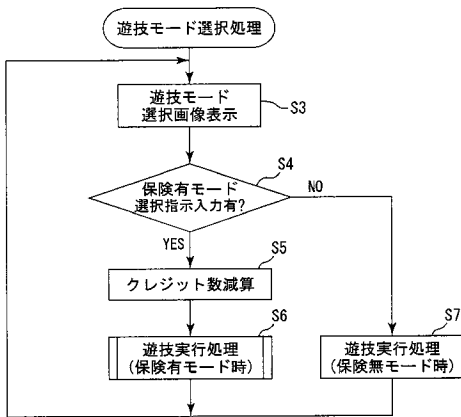
【図7】

設定値	払出数
600	1000
1200	2000
2400	4000

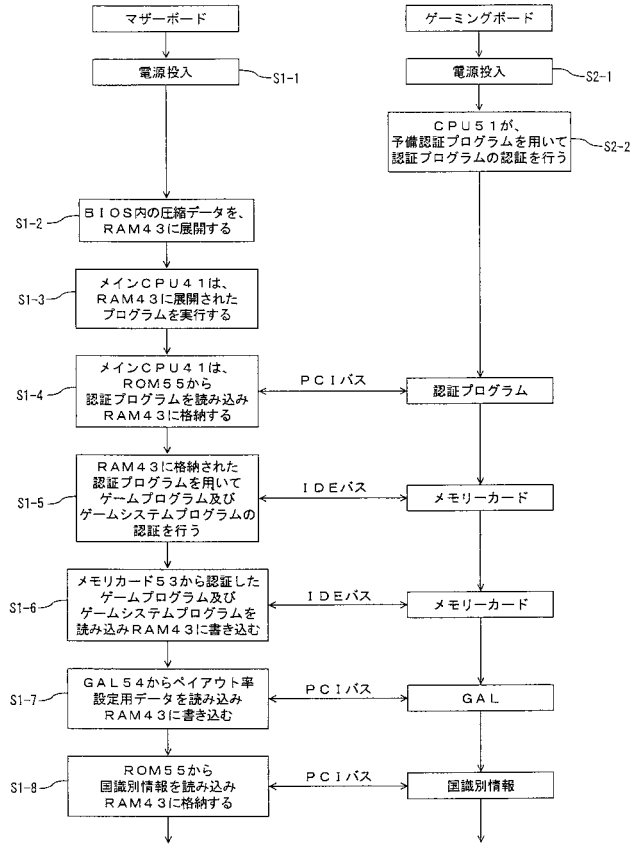
【図8】

設定値	払出数
600	(-収支) × 50% (但し、収支 ≥ 0 のとき、払出数 = 1000)
1200	(-収支) × 60% (但し、収支 ≥ 0 のとき、払出数 = 2000)
2400	(-収支) × 70% (但し、収支 ≥ 0 のとき、払出数 = 4000)

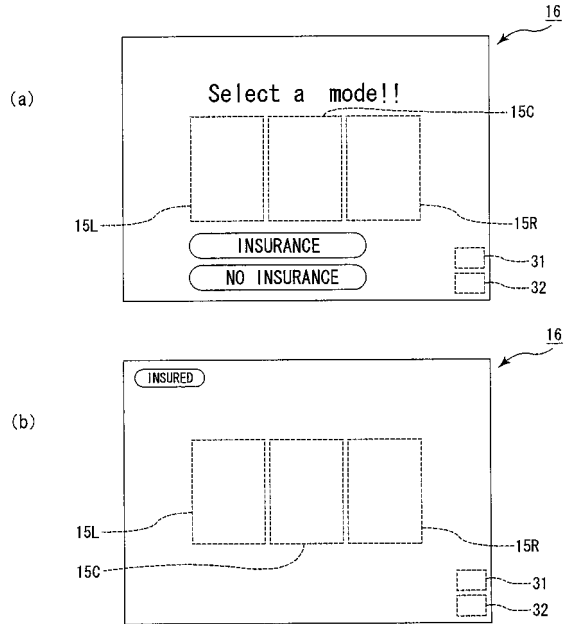
【図10】



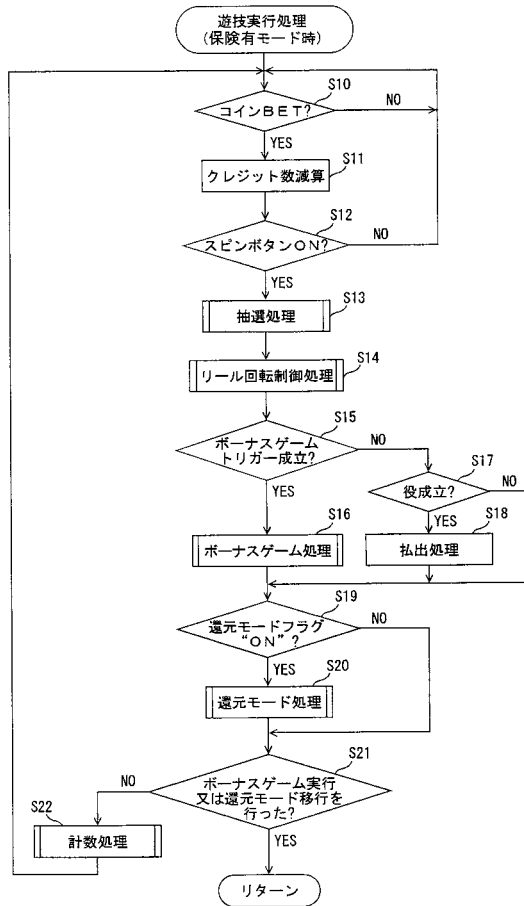
【図9】



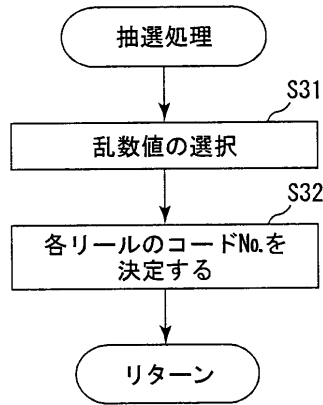
【図11】



【図12】



【図13】

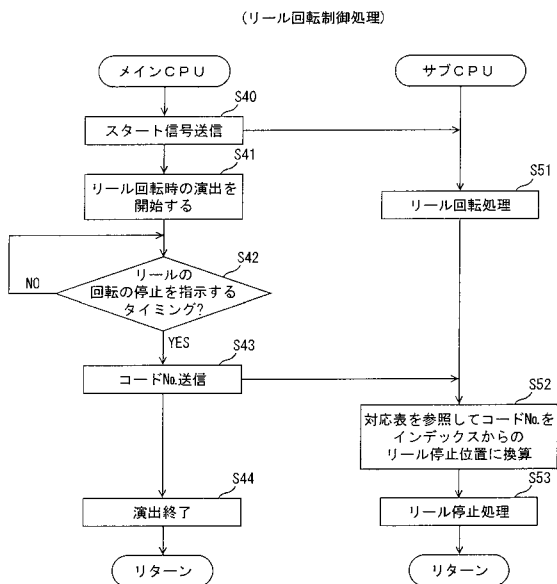


【図14】

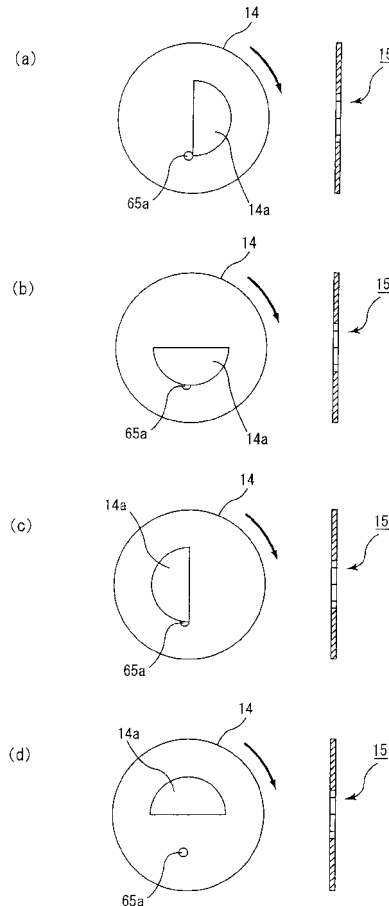
役			成立可能性 (%)	払出数 (※1)
ボーナスゲームトリガー			0.5	(※2)
JACKPOT 7	JACKPOT 7	JACKPOT 7	0.5	30
BLUE 7	BLUE 7	BLUE 7	0.8	10
BELL	BELL	BELL	1.1	8
CHERRY	CHERRY	CHERRY	1.5	5
STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	1.5	5
PLUM	PLUM	PLUM	1.8	4
ORANGE	ORANGE	ORANGE	2.3	3
CHERRY	CHERRY	(ANY)	3.0	2
ORANGE	ORANGE	(ANY)	3.0	2
CHERRY	(ANY)	(ANY)	7.5	1
ORANGE	(ANY)	(ANY)	7.5	1

※1 コイン投入数1あたりのコインの払出数
 ※2 抽選によって定められた回数のフリーゲームが行われる

【図15】



【図16】

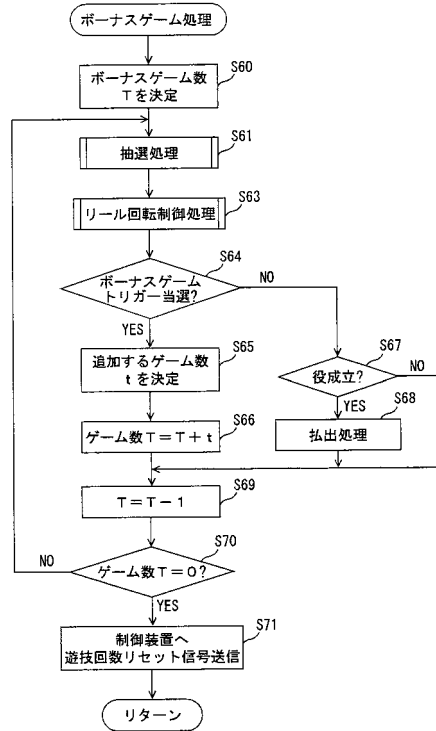


【 図 1 7 】

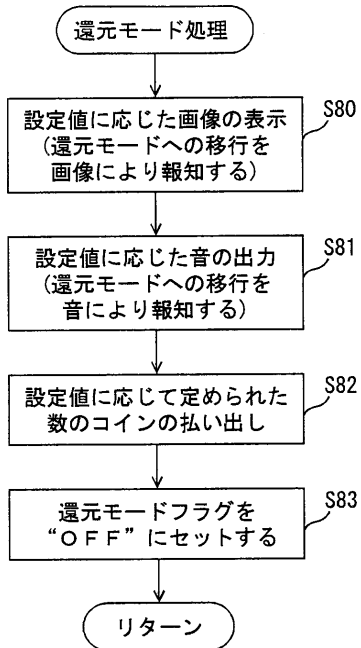
コードNo.	インデックス	ステップ数(※)
00	1	0
01		18
02		36
03		54
04		72
05		91
06		109
07		127
08		145
09		163
10	182	
11	2	200
12		218
13		236
14		254
15		273
16		291
17		309
18		327
19		345
20		364
21		382

※ インデックス1を基準としたステップ数

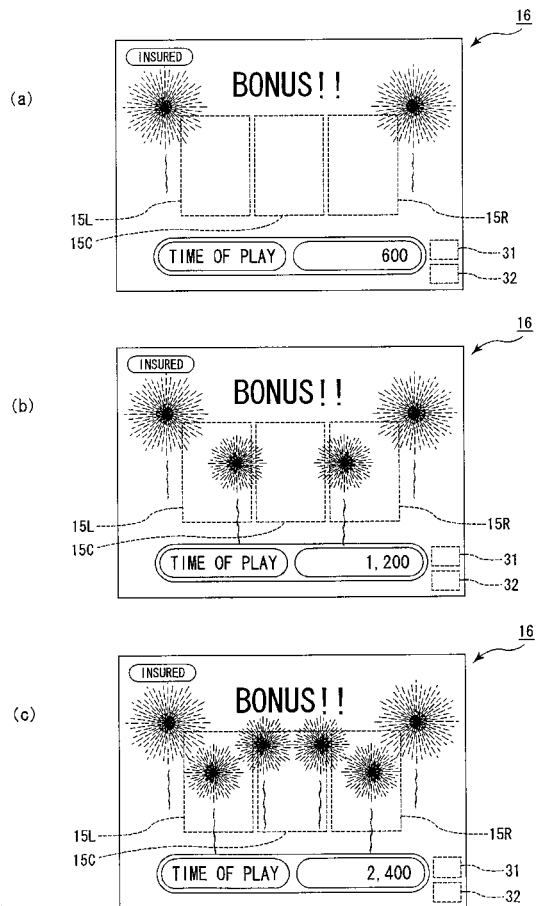
【 図 1 8 】



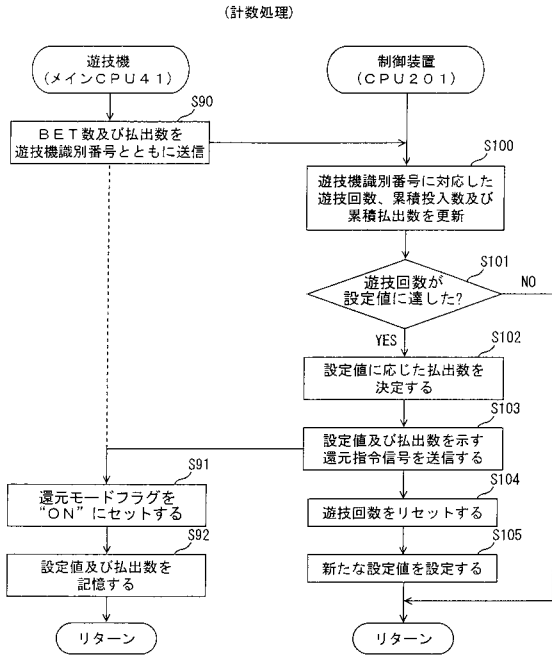
【 図 1 9 】



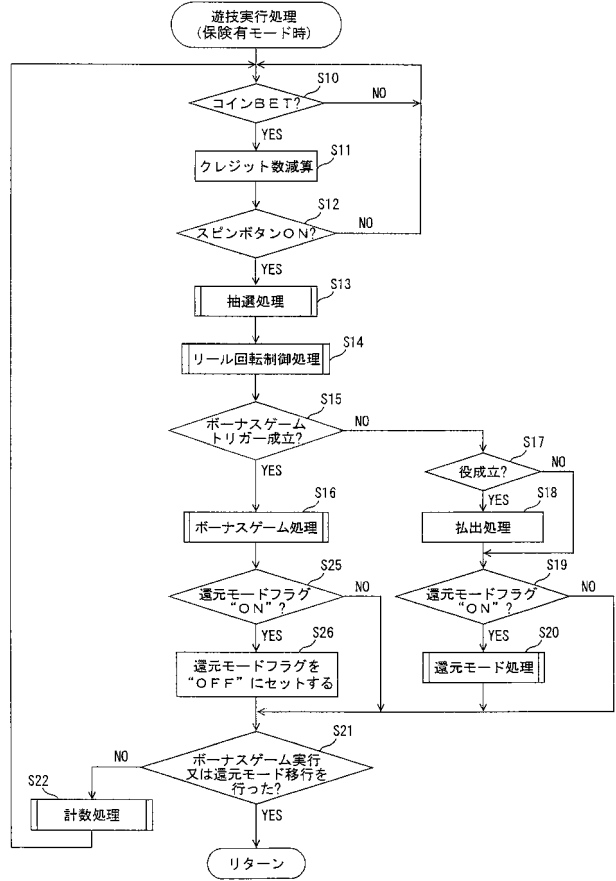
【 図 2 0 】



【図 2 1】



【図 2 2】



【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/JP2005/015782
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F5/04 (2006.01)		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F5/04 (2006.01)		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2005 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2005 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2005		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2001-149524 A (Aruze Corp.), 05 June, 2001 (05.06.01), Par. Nos. [0075] to [0129]; all drawings & US 6695697 B1 & EP 1129749 A1 & AU 775198 B & WO 2001/019471 A1	1-26
Y	JP 2003-111890 A (Aruze Corp.), 15 April, 2003 (15.04.03), Full text; all drawings & US 2003-69073 A1 & EP 1300815 A2	1-26
Y	JP 2005-192660 A (Heiwa Corp.), 21 July, 2005 (21.07.05), Par. Nos. [0046], [0102], [0107], [0128]; all drawings (Family: none)	1-26
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents:		
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention	
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone	
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art	
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	"&" document member of the same patent family	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed		
Date of the actual completion of the international search 25 November, 2005 (25.11.05)	Date of mailing of the international search report 06 December, 2005 (06.12.05)	
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office	Authorized officer	
Facsimile No.	Telephone No.	

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2005/015782

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2005-66182 A (Abiritto Kabushiki Kaisha), 17 March, 2005 (17.03.05), Par. Nos. [0070] to [0071]; Fig. 7 (Family: none)	1-20
Y	JP 2000-354685 A (Konami Co., Ltd.), 26 December, 2000 (26.12.00), Par. Nos. [0035], [0045]; all drawings & EP 1192975 A1 & CN 1367709 A & WO 2000/076608 A1 & AU 759277 B & TW 548123 B	5, 10, 15, 20

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2005/015782

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

Claims 1-10 relate to a game machine wherein a second special game mode is brought about when the number of games played reaches a set value and the player is told that the mode is changed to the second special game mode. Claims 11-20 relate to a game machine wherein a second special game mode is brought about when the balance reaches a set value and the player is told that the mode is changed to the second special game mode. Claims 21, 23, 25 relate to a game machine wherein a profit stepwise varying with the number of games played is given and the player is told that a different profit is given.

(Continued to extra sheet.)

1. As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.
3. As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest
the

- The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, payment of a protest fee..
- The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2005/015782

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet(2)

Claims 22, 24, 26 relate to a game machine wherein a profit stepwise varying with the balance is given and the player is told that a different profit is given.

国際調査報告		国際出願番号 PCT/JP2005/015782									
A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F5/04 (2006.01)											
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F5/04 (2006.01)											
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0" style="width: 100%;"> <tr><td>日本国実用新案公報</td><td>1922-1996年</td></tr> <tr><td>日本国公開実用新案公報</td><td>1971-2005年</td></tr> <tr><td>日本国実用新案登録公報</td><td>1996-2005年</td></tr> <tr><td>日本国登録実用新案公報</td><td>1994-2005年</td></tr> </table>				日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2005年	日本国実用新案登録公報	1996-2005年	日本国登録実用新案公報	1994-2005年
日本国実用新案公報	1922-1996年										
日本国公開実用新案公報	1971-2005年										
日本国実用新案登録公報	1996-2005年										
日本国登録実用新案公報	1994-2005年										
国際調査で使用了電子データベース (データベースの名称、調査に使用了用語)											
C. 関連すると認められる文献											
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号									
Y	JP 2001-149524 A (アルゼ株式会社) 2001.06.05, 段落【0075】-【0129】, 全図 & US 6695697 B1 & EP 1129749 A1 & AU 775198 B & WO 2001/019471 A1	1-26									
<input checked="" type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。		<input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。									
* 引用文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願		の日の後に公表された文献 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献									
国際調査を完了した日 25.11.2005		国際調査報告の発送日 06.12.2005									
国際調査機関の名称及びびて先 日本国特許庁 (ISA/JP) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		特許庁審査官 (権限のある職員) 瀬津 太郎	2N 8911 電話番号 03-3581-1101 内線 3277								

国際調査報告		国際出願番号 PCT/JP2005/015782
C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 2003-111890 A (アルゼ株式会社) 2003. 04. 15, 全文, 全図 & US 2003-69073 A1 & EP 1300815 A2	1-26
Y	JP 2005-192660 A (株式会社平和) 2005. 07. 21, 段落【0046】, 【0102】, 【0107】, 【0128】, 全図 (ファミリーなし)	1-26
Y	JP 2005-66182 A (アビリット株式会社) 2005. 03. 17, 段落【0070】-【0071】, 第7図 (ファミリーなし)	1-20
Y	JP 2000-354685 A (コナミ株式会社) 2000. 12. 26, 段落【0035】, 【0045】, 全図 & EP 1192975 A1 & CN 1367709 A & WO 2000/076608 A1 & AU 759277 B & TW 548123 B	5, 10, 15, 20

国際調査報告

国際出願番号 PCT/J P 2005/015782

第II欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見 (第1ページの2の続き)

法第8条第3項 (PCT17条(2)(a))の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

- 1. 請求の範囲 _____ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。つまり、
- 2. 請求の範囲 _____ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
- 3. 請求の範囲 _____ は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第III欄 発明の単一性が欠如しているときの意見 (第1ページの3の続き)

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるこの国際調査機関は認めた。
 請求の範囲1-10は、遊技回数が設定値になったとき第2特別遊技状態が発生すると共に、第2特別遊技状態が発生したことを報知する遊技機に関するものである。
 請求の範囲11-20は、収支が設定値になったとき第2特別遊技状態が発生すると共に、第2特別遊技状態が発生したことを報知する遊技機に関するものである。
 請求項21, 23, 25は、遊技回数に応じて段階的に異なる利益を付与するとともに、異なる利益を付与することを報知する遊技機に関するものである。
 請求項22, 24, 26は、収支に応じて段階的に異なる利益を付与するとともに、異なる利益を付与することを報知する遊技機に関するものである。

- 1. 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
- 2. 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
- 3. 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
- 4. 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- 追加調査手数料の納付を伴う異議申立てがなかった。

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA03 AA06 AB08 AB12 AB16 BA02 BA22 BA32 BB02 BB35
BB44 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CA04 CA06 CA27
CB07 CB33 CB42 CC01 CC12 CD03 CD12 CD17 CD23 CD55
DA29 DA52 DA55 DA68 EA05 EA07

(注)この公表は、国際事務局(WIPO)により国際公開された公報を基に作成したものである。なおこの公表に係る日本語特許出願(日本語実用新案登録出願)の国際公開の効果は、特許法第184条の10第1項(実用新案法第48条の13第2項)により生ずるものであり、本掲載とは関係ありません。