

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6155751号  
(P6155751)

(45) 発行日 平成29年7月5日 (2017.7.5)

(24) 登録日 平成29年6月16日 (2017.6.16)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 ( 2 0 0 6 . 0 1 )

F 1

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 B

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 75 頁)

(21) 出願番号	特願2013-66670 (P2013-66670)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成25年3月27日 (2013.3.27)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2014-188186 (P2014-188186A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成26年10月6日 (2014.10.6)		シャイン60
審査請求日	平成28年2月3日 (2016.2.3)	(74) 代理人	110001508
			特許業務法人 津国
		(74) 代理人	100078662
			弁理士 津国 肇
		(74) 代理人	100132540
			弁理士 生川 芳徳
		(72) 発明者	木村 正人
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内
		審査官	高木 亨
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行を制御する制御手段と、前記遊技の演出を行う演出手段と、前記演出手段を制御する演出制御手段と、前記遊技に関する履歴を示す遊技履歴情報を管理する外部の遊技履歴管理手段にアクセスするためのアクセス情報を生成するアクセス情報生成手段と、外部からの操作に応じてパスワードを入力するためのコマンド入力手段と、前記コマンド入力手段に基づいて入力されたパスワードが有効か否かを判定するパスワード入力判定手段と、を有する遊技機であって、

前記演出制御手段は、  
前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報を記憶する遊技履歴記憶手段と、  
前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報の記憶を開始し、前記パスワードが入力されなくても作動する第1の遊技履歴情報制御手段と、  
前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報の記憶を開始し、前記パスワードが入力されかつ前記パスワードが有効と判定されたときに作動する第2の遊技履歴情報制御手段と、を備え、

遊技媒体が投入されているときは前記パスワードを入力できないようにし、  
所定の連続演出を行っているときは前記パスワードを入力できないようにし、  
前記第1の遊技履歴情報制御手段が前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報を記憶している場合に、前記第2の遊技履歴情報制御手段の作動要件が満たされたことにより前記第2の遊技履歴情報制御手段が作動したときは、前記第1の遊技履歴情報制御手段

10

20

が記憶している遊技履歴情報をクリアすることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の図柄が描かれたリールを停止させたときに表示された図柄の組合せに応じて結果が定まる単位遊技を行うスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から遊技機の1つとして、スロットマシンが広く知られている。この種のスロットマシンは、遊技者によりメダルや遊技球などの遊技媒体が規定数投入されると、スタートスイッチの操作が有効になる。これにより、遊技者がスタートスイッチを操作すると、遊技が開始され、役抽選を行うとともに、各々複数の図柄が描かれた複数のリールを回転させる。リールの回転速度が一定の速度に達すると、各リールに対応して設けられたストップスイッチの操作が有効になり、遊技者がストップスイッチを操作するごとに、役抽選の結果に沿うように、対応するリールを停止していき、全てのリールが停止したときに、1回の遊技結果が定まる。そして、リールの表示窓内に定められている有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、何らかの役に対応していた場合は、その役が入賞したことになり、その役に対応する特典が遊技者に付与されて、1回の遊技が終了する。一方、役が入賞しなかった場合は特典が付与されることなく1回の遊技が終了する。なお、以下では、上述した1回の遊技を単位遊技という。

【0003】

また、この種のスロットマシンでは、遊技の興趣を向上させるために、役抽選の結果に応じた画像や音声を用いた演出が行われている。そして、発生頻度の稀な演出の発生や役の当選等をミッションとして、遊技者の興趣を向上させているスロットマシンもある。例えば、特許文献1に記載されているスロットマシンでは、遊技者の遊技に対する興味を持続させるために、ボーナス回数やミッション達成に関する履歴を遊技履歴情報として記録し、記録した遊技履歴情報を二次元コードに変換してスロットマシンが具備する表示装置に表示することができるよう構成されている。これにより、遊技者が携帯電話機によって表示された二次元コードを取得すると、スロットマシンにおいて記録された遊技履歴の内容が、携帯電話機の表示装置に表示される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【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】

【0005】

スロットマシンには、サブボーナス（特定遊技期間：内容はART）を実行するものがあり、サブボーナスには、比較的短い期間継続するサブレギュラーボーナス（サブRB）と、比較的長い期間継続するサブビッグボーナス（サブBB）とがあり、表示上サブRBがサブBBに昇格するものがある。そして、サブBBを実行中の背景画像には、サブBBが実行されていることが報知されるまで、サブRBが実行されていることを示す背景画像が表示される場合がある。このとき、遊技者は、サブBBが実行されていることが報知されるまで、サブBB、サブRBのいずれが実際に実行されているかを判別することができない。そのため、サブRBがサブBBに昇格するか否かは遊技者の興味の一つとなっている。

【0006】

ところで、背景画像の表示ではサブRBが実行されているときに、二次元コードを取得すると、携帯電話機の表示装置には、内部的にサブBBが実行されているときには、サブBB回数が更新されて表示され、内部的にサブRBが実行されているときには、サブRB

10

20

30

40

50

回数が更新されて表示されていた。そのため、サブＢＢの報知前に二次元コードを取得すると、実行されているサブボーナスの種類を判別できるという不具合があった。

【０００７】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、特定遊技期間の種類を報知前に、特定遊技期間の種類を判別できることを防止するスロットマシンの提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

上述した課題を解決するために、本発明は、複数の図柄が描かれた複数のリールと、該複数のリールが回転して停止したときに表示された図柄の表示態様によって結果が定まる単位遊技を繰り返し行う遊技を、外部からの操作に応じて制御する制御手段と、画像および音声によって前記遊技の演出を行う演出手段と、を有し、前記遊技に関する履歴を示す遊技履歴情報を管理する外部の遊技履歴管理手段にアクセスするためのアクセス情報（ＱＲコード）を生成する遊技機であって、

前記遊技機は、

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報を記憶する遊技履歴記憶手段と、

特定操作態様に基づいて、前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報の記憶を開始する遊技履歴情報制御手段（通常マイスロ）と、を備え、

前記特定遊技期間は、第１の終了条件で終了する第１の特定遊技期間（サブＲＢ）と、第２の終了条件で終了する第２の特定遊技期間（サブＢＢ）と、を含み、

前記第２の特定遊技期間（サブＢＢ）が決定されている状態で、前記第１の特定遊技期間（サブＲＢ）が実行されていることを報知する特定遊技期間が開始されたとき、前記第１の特定遊技期間（サブＲＢ）の実行に係る、前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報が更新され（サブＲＢ回数）、

前記第２の特定遊技期間（サブＢＢ）が決定されていることが報知されたとき、前記第２の特定遊技期間（サブＢＢ）の実行に係る、前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報が更新されること（サブＢＢ回数）、を特徴とする。

【０００９】

上述した発明によれば、第２の特定遊技期間（サブＢＢ）が決定されている状態で、第１の特定遊技期間（サブＲＢ）が実行されていることを報知する特定遊技期間が開始されたとき、第１の特定遊技期間（サブＲＢ）の実行に係る、アクセス情報を生成するための遊技履歴情報が更新され（サブＲＢ回数）、第２の特定遊技期間（サブＢＢ）が決定されていることが報知されたとき、第２の特定遊技期間（サブＢＢ）の実行に係る、アクセス情報を生成するための遊技履歴情報が更新される（サブＢＢ回数）ため、特定遊技期間の種類を報知前に、特定遊技期間の種類を判別できることを防止できる。

【００１０】

また本発明は、第１の特定遊技期間の実行に係る、前記アクセス情報を生成するための遊技履歴情報は、第１の特定遊技期間（サブＲＢ）が実行された回数であること、を特徴とする。

【発明の効果】

【００１１】

以上のように、本発明のスロットマシンによれば、特定遊技期間の種類を報知前に、特定遊技期間の種類を判別できることを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】本発明の実施形態における遊技システム全体の概略構成を説明するための説明図である。

【図２】同遊技システムを構成する携帯電話機の構成を示すブロック図である。

【図３】同遊技システムを構成する遊技サーバの構成を示すブロック図である。

【図４】遊技サーバの管理用データベースに保存される情報の内容を説明するための説明図である。

【図５】本発明の実施形態における遊技システムを構成するスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図６】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

【図７】同スロットマシンを制御する主制御回路の構成を示すブロック図である。

【図８】同スロットマシンを制御する副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図９】同スロットマシンの制御の機能を示す機能ブロック図である。

【図１０】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せおよび配当を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。

10

【図１１】同スロットマシンにおいて役抽選で参照される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図１２】同スロットマシンにおいて役抽選で参照される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図１３】同スロットマシンにおいて役抽選で参照される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図１４】同スロットマシンにおいて役抽選で参照される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図１５】同スロットマシンの役抽選で所定の抽選結果となったときの、ストップスイッチの操作順序と、特定のリール上における特定の図柄の停止位置との対応を説明するための説明図である。

20

【図１６】同スロットマシンにおける遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【図１７】同スロットマシンで実施されるサブボーナス関係の抽選で参照される抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図１８】同スロットマシンで実施される演出を決定する際に参照される演出抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図１９】同スロットマシンにおける簡易マイスロの内容を説明する説明図である。

【図２０】同スロットマシンにおける簡易マイスロの有効期間とカウンタ値との詳細な関係を示すタイムチャートである。

【図２１】同スロットマシンにおける簡易マイスロの有効期間とカウンタ値との詳細な関係を示すタイムチャートである。

30

【図２２】同スロットマシンにおける副制御回路のＲＡＭの記憶領域を説明する説明図である。

【図２３】同スロットマシンにおけるサブＢＢ中に特定のミッションのクリアをＲＡＭ ２１０に記憶しない期間の説明をするタイムチャートである。

【図２４】同スロットマシンにおけるサブＢＢ中にＱＲコードを取得したときに、携帯電話機 ２１００の表示装置に表示されるサブＲＢ回数およびサブＢＢ回数の説明をする図である。

【図２５】同スロットマシンの主制御回路で実行されるメインルーチンの内容を示すフローチャートである。

40

【図２６】同メインルーチン内で実行される役抽選処理の内容を示すフローチャートである。

【図２７】同メインルーチン内で実行されるリール変動・停止処理の内容を示すフローチャートである。

【図２８】同メインルーチン内で実行される入賞判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図２９】同入賞判定処理内で実行される一般遊技中処理の内容を示すフローチャートである。

【図３０】本発明の実施形態におけるスロットマシンの副制御回路で実行される情報受信処理の内容を示すフローチャートである。

50

【図 3 1】同情報受信処理内で実行される A R T 報知処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 2】同情報受信処理内で実行される P B 中報知処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 3】同情報受信処理内で実行される演出抽選処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 4】同情報受信処理内で実行される A R T 実行制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 5】同情報受信処理内で実行される遊技履歴更新処理の内容を示すフローチャートである。

10

【図 3 6】同情報受信処理内で実行されるミッションクリア表示処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 7】本発明の実施形態におけるスロットマシンの副制御回路で実行される入力コマンド処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 8】同入力コマンド処理内で実行されるパスワード入力コマンド処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 9】同入力コマンド処理を実行する過程で、スロットマシンの表示装置に表示される各種画面の内容を説明するための説明図である。

【図 4 0】同入力コマンド処理内で実行されるパスワード入力処理の内容を示すフローチャートである。

20

【図 4 1】本発明の実施形態におけるスロットマシンの電源をオンおよびオフする際に実行される処理を示すフローチャートであり、( a ) は電源断処理の内容を示すフローチャート、( b ) は電源投入処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 2】本発明の実施形態における携帯電話機と、遊技サーバとの間でデータ通信が行われる際に、各々で実行される処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 3】本発明の実施形態における携帯電話機と、遊技サーバとの間でデータ通信が行われる際に、各々で実行される処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 4】本発明の実施形態における携帯電話機と、遊技サーバとの間でデータ通信が行われる際に、各々で実行される処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 5】本発明の実施形態における携帯電話機と、遊技サーバとの間でデータ通信が行われる過程で、携帯電話機の表示装置に表示される画面の内容を説明するための説明図である。

30

【図 4 6】本発明の実施形態における携帯電話機と、遊技サーバとの間でデータ通信が行われる過程で、携帯電話機の表示装置に表示される画面の内容を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。

【 0 0 1 4 】

( 1 ) 遊技システムの全体構成

40

本発明の実施形態に係る遊技システムの全体構成の概略を図 1 に示す。この図に示すように、本実施形態の遊技システムは、スロットマシン 1 0 0 0 と、携帯電話システム 2 0 0 0 と、遊技サーバシステム 3 0 0 0 とにより構成されている。

スロットマシン 1 0 0 0 は、遊技場に設置され、所定数のメダルを投入することで 1 回の遊技が可能となり、その遊技の結果に応じてメダルが払い出される単位遊技を、遊技者に提供する。

携帯電話システム 2 0 0 0 は、携帯電話機 2 1 0 0 a , 2 1 0 0 b 間の会話や、携帯電話機と固定電話機 ( 各家庭などに固定的に設置される電話機。図示略 ) との間の会話を可能とし、さらには携帯電話機 2 1 0 0 a , 2 1 0 0 b などから後述するネットワーク 3 2 0 0 に接続されているサーバとの各種データ通信も可能になっている。なお、以下、携帯

50

電話機 2 1 0 0 a および 2 1 0 0 b をまとめていう場合は、単に携帯電話機 2 1 0 0 と記載する。

遊技サーバシステム 3 0 0 0 は、例えばインターネットなどのネットワーク 3 2 0 0 を介して、各種情報端末（例えば、パソコン、固定または携帯電話機、携帯情報端末（いわゆる P D A ））、通信機能を有する家庭用電気器具、家庭用ゲーム機など）間のデータ通信を可能とする。

#### 【 0 0 1 5 】

##### （ 1 - a ）携帯電話システムの構成

図 1 に示すように、携帯電話システム 2 0 0 0 は、携帯電話機 2 1 0 0 と、基地局 2 2 0 0 と、パケット網 2 3 0 0 と、センターサーバ 2 4 0 0 とを含む。

携帯電話機 2 1 0 0 は、基地局 2 2 0 0 を介してパケット網 2 3 0 0 に接続され、パケット網 2 3 0 0 を介して他の携帯電話機や固定電話機と、音声データ、文字データおよび画像データなどを送受信できる。特に後述するように、携帯電話機 2 1 0 0 は、スロットマシン 1 0 0 0 の表示装置 7 0 に表示された Q R コード（登録商標）（クイックレスポンスコード）を取得し、当該 Q R コードに含まれている各種情報に基づいて、スロットマシン 1 0 0 0 で行われた遊技に関する情報を、パケット網 2 3 0 0 を介して遊技サーバ 3 1 0 0 へ送信する。Q R コードは、縦方向と横方向との二方向に情報を持たせた 2 次元コードの一種である。また、携帯電話機 2 1 0 0 は、遊技サーバ 3 1 0 0 によって生成されたパスワードを、パケット網 2 3 0 0 を介して受信する。なお、パスワードについては、後で詳述する。

#### 【 0 0 1 6 】

##### （ 1 - a - 1 ）携帯電話システムの各部の構成

携帯電話機 2 1 0 0 は、無線通信を利用した、持ち運び可能な電話機であり、後述する基地局 2 2 0 0 によって構成されるパケット網 2 3 0 0 との間で無線通信を行う。なお、携帯電話機 2 1 0 0 の具体的な構成については後述する。なお、本実施形態の遊技システムにおいて、携帯電話機 2 1 0 0 の代わりに、携帯情報端末や、データ通信機能を有するゲーム機等を用いてもよい。また、携帯電話システム 2 0 0 0 が外部との通信を行う外部機器は携帯電話機 2 1 0 0 に限らず、パソコンやデジタルカメラ等の遊技サーバ 3 1 0 0 へネットワークを介して通信することが可能なものも考えられる。

#### 【 0 0 1 7 】

基地局 2 2 0 0 は、携帯電話機 2 1 0 0 と無線で接続するための拠点であり、後述するパケット網 2 3 0 0 の末端にあたる装置である。基地局 2 2 0 0 は、電柱やビルの屋上などに設置されている。基地局 2 2 0 0 は、互いに有線または無線のネットワークで結ばれて、後述するパケット網 2 3 0 0 を構成する。

#### 【 0 0 1 8 】

パケット網 2 3 0 0 は、携帯電話機 2 1 0 0 によるデータ通信を行うときに、送受信されるデータを複数のパケットに分割して、これらをつつひとつ送受信する（以下、パケット通信と称する）ためのデータ通信網である。複数のパケットの各々は、パケット網 2 3 0 0 上の、空いている回線を用いて伝送される。

#### 【 0 0 1 9 】

センターサーバ 2 4 0 0 は、携帯電話機 2 1 0 0 からの要求に応じて、後述するネットワーク 3 2 0 0 に接続されている遊技サーバ 3 1 0 0 と通信し、携帯電話機 2 1 0 0 からの要求に応じた種々の情報を遊技サーバ 3 1 0 0 から取得し、取得した情報を要求元の携帯電話機 2 1 0 0 に受け渡す。これにより、携帯電話機 2 1 0 0 の操作者は、パケット網 2 3 0 0 およびセンターサーバ 2 4 0 0 を介して、外出先等、その居場所に拘わらず、遊技サーバ 3 1 0 0 と、所望する情報をやりとりすることができる。

#### 【 0 0 2 0 】

センターサーバ 2 4 0 0 は、携帯電話機 2 1 0 0 の各々に予め割り当てられた携帯電話番号と、その携帯電話機 2 1 0 0 の所有者を識別するためのユーザ ID とを対応させたデータベース（図示せず）を備えている。そして、携帯電話機 2 1 0 0 からの要求に応じて

10

20

30

40

50

、遊技サーバ3100とのデータ通信を実行するときには、まず、上述した携帯電話機2100の携帯電話番号が、携帯電話機2100からセンターサーバ2400へ送信される。次いで、センターサーバ2400は、送信された携帯電話番号に基づいて、上述したデータベースを検索し、その携帯電話機2100のユーザIDを得て、得られたユーザIDを遊技サーバ3100に送信する。このようにすることで、遊技サーバ3100は、携帯電話機2100からアクセスされるときには、携帯電話機2100のユーザIDを取得し、取得した携帯電話機2100のユーザIDに基づいて、携帯電話機2100からの要求に応じた処理を実行することができる。

#### 【0021】

なお、携帯電話機2100の所有者を特定するための情報は、上述したユーザIDや電話番号のほか、特定し得る携帯電話機2100の製造番号等、その所有者に固有の識別情報であればよい。また、本実施形態における遊技サーバ3100は、センターサーバ2400から送信されたユーザIDを管理用データベースサーバ（後述する）に記憶させる。

#### 【0022】

##### （1-a-2）携帯電話機のハードウェア構成

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

#### 【0023】

図2に示すように、入出力バス2140には、中央処理装置（以下、CPUと称する。）2102、ROM2104、RAM2106が接続されている。ROM2104は、遊技サーバ3100とデータ通信を行うためのプログラムや、WEBサイトを閲覧するためのブラウザや、携帯電話機2100に組み込まれている表示装置やデジタルカメラ等（後述する）の各種装置を制御するためのプログラムや、携帯電話機2100に予め割り当てられている固有の携帯電話番号などを記憶している。また、RAM2106は、他の携帯電話機の携帯電話番号、メール等の文字データ、受信した画像データ、いわゆる着信音に用いられる音声データ等の各種のデータ、および、遊技サーバ3100とデータ通信を行ったときに用いられる変数の値などを記憶する。

#### 【0024】

また、入出力バス2140には液晶ディスプレイからなる表示装置2110を制御する表示制御回路2112、マイク2114及びスピーカ2116を制御する音声信号処理回路2118、テンキーやいわゆる方向キーなどを含むキー2120を制御する入力インターフェイス（以下、入力I/Fと称する）2122、アンテナ2124を介して基地局2200との間で情報の送受信を行う通信インターフェイス（以下、通信I/Fと称する）2126、および、デジタルカメラ機能を実現するための撮像制御回路2130が接続されている。

#### 【0025】

さらに、キー2120は、数字などを入力するためのテンキーと、上下左右方向を指定可能なカーソルキーと、例えば、これらカーソルキーによって操作者が何らかの選択を行ったときに、その選択内容を確定する確定キーなどがあり、携帯電話機2100の操作者によって操作される。また、通信I/F2126は、操作者によるキー2120の入力操作に基づく入力情報及び携帯電話機2100に予め割り当てられている電話番号を上述したパケット網2300やネットワーク3200を通じて送信する。さらに、通信I/F2126は、パケット網2300やネットワーク3200を通じて送信されてきた情報を受信する。表示装置2110は、操作者がキー2120を操作することによって入力された入力情報や、パケット網2300やネットワーク3200を通じて取得した情報を表示する。

#### 【0026】

撮像制御回路2130には、撮像素子2128が接続されている。撮像素子2128は、例えば、CCD（Charge Coupled Device）イメージセンサやC-MOSイメージセン

10

20

30

40

50

サなどから構成されている。撮像素子 2 1 2 8 は、携帯電話機 2 1 0 0 の背面に設けられ、携帯電話機 2 1 0 0 の操作者が所定のキー 2 1 2 0 を操作することによって、対象物を撮像してその像を示す電気信号に変換して出力する。そして、出力された電気信号は、撮像した対象物の画像を示す画像データとして R A M 2 1 0 6 などの記憶手段に記憶される。この携帯電話機 2 1 0 0 のデジタルカメラ機能によって、後述するスロットマシン 1 0 0 0 の表示装置 7 0 に表示された Q R コードが撮影され、撮影された Q R コードに含まれている各種データに基づいて、遊技サーバ 3 1 0 0 とのデータ通信が行われる。

#### 【 0 0 2 7 】

##### ( 1 - b ) 遊技サーバシステムの構成

サーバシステム 3 0 0 0 は、遊技サーバ 3 1 0 0 と、ネットワーク 3 2 0 0 とを含む。遊技サーバ 3 1 0 0 は、スロットマシン 1 0 0 0 の表示装置 7 0 に表示された Q R コードに含まれている情報に基づいて、パケット網 2 3 0 0 やネットワーク 3 2 0 0 を介して携帯電話機 2 1 0 0 からアクセスされる。そして遊技サーバ 3 1 0 0 は、当該携帯電話機 2 1 0 0 から送信されてきた各種情報（詳しくは後述する）を保存し管理する。

#### 【 0 0 2 8 】

また、携帯電話機 2 1 0 0 から送信されたパスワード発行要求に応じてパスワードを生成し、生成したパスワードを携帯電話機 2 1 0 0 に送信する。詳しくは後述するが、このパスワードには、パスワードの発行を要求した携帯電話機を特定し得る情報、スロットマシン 1 0 0 0 でこれまでにやってきた遊技の履歴に関する情報（以下、遊技履歴情報という）、スロットマシン 1 0 0 0 で行われる演出の内容に関する情報などが含まれている。

#### 【 0 0 2 9 】

##### ( 1 - b - 1 ) 遊技サーバのハードウェア構成

図 3 に、遊技サーバ 3 1 0 0 のハードウェア構成を示す。この図に示すように、遊技サーバ 3 1 0 0 は、会員登録された遊技者に提供する遊技に関する情報や、遊技者に配布する音声データおよび画像データを、提供する W E B ・コンテンツサーバ 3 1 2 0 と、会員登録された遊技者に関する各種情報を管理する管理用サーバ 3 1 4 0 とからなる。

#### 【 0 0 3 0 】

##### ( 1 - b - 1 - 1 ) W E B ・コンテンツサーバの構成

図 3 に示す W E B ・コンテンツサーバ 3 1 2 0 の入出力バス 3 1 2 2 には、C P U 3 1 2 4、R O M 3 1 2 6、R A M 3 1 2 8 が接続されている。R O M 3 1 2 6 は、携帯電話機 2 1 0 0 とデータ通信を行い、携帯電話機 2 1 0 0 から受信した要求を処理するためのプログラムや、後述するウェブデータベース（以下、ウェブ D B という）3 1 3 0 やコンテンツデータベース（以下、コンテンツ D B という）3 1 3 2 等の各種の装置を制御するためのプログラムなどを記憶する。

#### 【 0 0 3 1 】

ウェブ D B 3 1 3 0 およびコンテンツ D B 3 1 3 2 は、ハードディスクドライブ等の大容量のデータを記憶することができる記憶媒体からなり、各々、入出力バス 3 1 2 2 に接続されている。ウェブ D B 3 1 3 0 は、主として会員登録された遊技者に閲覧される文字データや画像データを記憶する。これらのデータは、いわゆる H T M L (Hyper Text Markup Language) のサブセットである Compact H T M L に準じた言語で作成されており、文字情報のみならず画像データや他の W E B サーバの所在を示す U R L (Uniform Resource Locator) の情報を組み込むことができる。また、コンテンツ D B 3 1 3 2 は、主として、携帯電話機 2 1 0 0 にダウンロードされるための画像データおよび音声データ、および、携帯電話機 2 1 0 0 とデータ通信を行い、携帯電話機 2 1 0 0 から受信した要求を処理するためのプログラム等のコンテンツを記憶する。

#### 【 0 0 3 2 】

さらに、入出力バス 3 1 2 2 には、外部接続用インターフェイス（以下、外部接続用 I / F と称する。）3 1 3 4 や、内部接続用インターフェイス（以下、内部接続用 I / F と称する。）3 1 3 6 も接続されている。外部接続用 I / F 3 1 3 4 は、図 1 に示したネットワーク 3 2 0 0 に接続するための通信用のインターフェイスである。この外部接続用 I

10

20

30

40

50



/ F 3 1 3 4 によって、携帯電話機 2 1 0 0 とのデータの送受信や、センターサーバ 2 4 0 0 とのデータの送受信が行われる。また、後述する管理用データベース（以下、管理用 DB という）3 1 5 0 に記憶されている管理用のデータは、内部接続用 I / F 3 1 3 6 を介して、WEB・コンテンツサーバ 3 1 2 0 へ送受信される。

#### 【 0 0 3 3 】

##### （ 1 - b - 1 - 2 ）管理用サーバの構成

管理用サーバ 3 1 4 0 の入出力バス 3 1 4 2 には、CPU 3 1 4 4、ROM 3 1 4 6、RAM 3 1 4 8 が接続されている。ROM 3 1 4 6 は、WEB・コンテンツサーバ 3 1 2 0 の指令に応じて受信した管理用のデータの新規登録や更新などの管理を行うためのプログラムを記憶している。また、入出力バス 3 1 4 2 には、ハードディスクドライブ等の大容量のデータを記憶可能な記憶媒体からなる管理用 DB 3 1 5 0 が接続されている。この管理用 DB 3 1 5 0 には、携帯電話機 2 1 0 0 の識別情報（例えば携帯電話番号）が保存されると共に、当該識別情報に対応付けられた各種の情報（詳しくは後述する）が保存される。

10

#### 【 0 0 3 4 】

さらに、入出力バス 3 1 4 2 には、内部接続用 I / F 3 1 5 2 も接続されており、これにより、WEB・コンテンツサーバ 3 1 2 0 の内部接続用 I / F 3 1 3 6 から送信された各種情報を管理用 DB 3 1 5 0 に記憶し、管理用 DB 3 1 5 0 に記憶されている情報を WEB・コンテンツサーバ 3 1 2 0 に送信する。

20

#### 【 0 0 3 5 】

##### （ 1 - b - 1 - 3 ）管理用 DB に保存される情報の内容

図 4 に、上述した管理用 DB 3 1 5 0 に記憶されている各種情報の内容を示す。図 4（a）に示すように、管理用 DB 3 1 5 0 には、会員登録された携帯電話番号に対応付けて、ランダム ID、遊技履歴情報、通常ポイント、演出設定情報が記憶されている。携帯電話番号は、図 1 の携帯電話機 2 1 0 0 a、2 1 0 0 b に固有に付与された番号であり、前述したように図 2 の ROM 2 1 0 4 に記憶されている情報である。なお、遊技サーバ 3 1 0 0 に新規にアクセスしてきた携帯電話機 2 1 0 0 の所有者を、会員として登録する（換言すると、当該携帯電話機に関する各種情報を保存するための保存領域を作成する）会員登録処理の内容については、後に詳しく説明する。

30

#### 【 0 0 3 6 】

ランダム ID は、携帯電話機 2 1 0 0 からの要求に応じて遊技サーバ 3 1 0 0 がパスワードを発行する際に、0 ~ 2 5 5（10 進法）の数値範囲内で任意に生成される 1 つの数字である。このランダム ID は、上述したパスワードおよび QR コードの各々に含められ、さらに QR コードに含められている遊技履歴情報および演出設定情報が、適正なものであるか否かを判断する際に参照される。遊技履歴情報は、スロットマシン 1 0 0 0 で行われた遊技の履歴に関する情報であり、QR コードに含められている遊技履歴情報には、スロットマシンで行われた単位遊技の回数、サブビッグボーナス（以下、サブ BB または SBB という）の回数、サブレギュラーボーナス（以下、サブ RB または SRB という）の回数、プレミアムボーナス（以下、PB という）の回数、達成したミッション（後述する）の種類、および、ミッションの達成率が含められている。なお、本実施形態のスロットマシン 1 0 0 0 は、QR コードに含める、上述した項目以外の遊技履歴情報についても収集を行っているが、その内容については後述する。

40

#### 【 0 0 3 7 】

そして、管理用サーバ 3 1 4 0 の CPU 3 1 4 4 は、携帯電話機 2 1 0 0 から送信されてきた上述した遊技履歴情報に基づいて、図 4（b）に示すように、総遊技回数、総サブ BB 回数、総サブ RB 回数、総 PB 回数、達成ミッションの種類、および、ミッション達成率という 6 項目の遊技履歴について更新または累計し、管理用 DB 3 1 5 0 に保存している。これら遊技履歴に関する情報の更新等は、携帯電話機 2 1 0 0 からの要求に応じてパスワードを発行する際に行われる。

#### 【 0 0 3 8 】

50

図4(a)に戻り、通常ポイントは、上述した遊技履歴情報のうち、予め定められている項目の遊技履歴に基づいて算出されるものであり、通常ポイントの値に応じて図3に示したコンテンツDB3132から携帯電話機2100にダウンロードすることができる音声データおよび画像データの種類が定められている。例えば、図4(b)に示す各項目の遊技履歴の値に各々予め定めた係数を乗じ、各々得られた値を適宜加算または減算する所定の計算式を定めておき、当該計算式によって通常ポイントを算出するようにしてもよい。

#### 【0039】

##### (1-c) スロットマシンの構成

図5(a)に、スロットマシン1000の正面図を示す。同図において、スロットマシン1000の筐体の前面部には、フロントパネル20が設けられている。このフロントパネル20の略中央には、表示窓22が形成されており、スロットマシン1000の内部に回転自在に設けられている3個のリール40L、40C及び40Rの外周面に印刷された図柄が表示される。リール40L、40C及び40Rは、各回転軸が、水平方向の同一直線上に並ぶように設けられ、各々リング状の形状を有し、その外周面には21個の図柄が等間隔で印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、表示窓22からは、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに、各リールに印刷された21個の図柄のうち、各リールの回転方向に沿って連続する3つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓22には、3[図柄]×3[リール]=合計9つの図柄が停止表示される。ここで、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに表示される連続する3つの図柄のうち、最も上側の停止表示位置を上段U、中央の停止表示位置を中段M、最も下側の停止表示位置を下段Lとする。

#### 【0040】

また、表示窓22には、リール40L、40C及び40Rを横切る4本の入賞ラインが定められている。この4本の入賞ラインは、表示窓22内において、各リールの上段Uを通過する上段水平入賞ラインL1と、左リール40Lの下段L、中リール40Cの中段M、および、右リール40Rの上段Uを通過する右上がりの斜め入賞ラインL2と、各リールの中段Mを通過する中段水平入賞ラインL3と、左リール40Lの上段U、中リール40Cの中段M、右リール40Rの下段Lを通過する斜め右下がり斜め入賞ラインL4と、によって構成されている。このように各入賞ラインは、リール40L、40C、40Rの、各々3つの停止表示位置(上段U、中段M、下段L)のうち、いずれか1つを通過している。

#### 【0041】

入賞ラインL1~L4は、各々、予め定められた複数種類の役(後述する)に対応する図柄組合せを判定する際の基準となるラインであり、リール40L、40C及び40Rが停止したときに、4本の入賞ラインのうち、有効とみなされた入賞ライン(以下、有効ラインという)が通過する停止表示位置に各々停止表示された3つの図柄の組合せが、いずれかの役に対応していたときに、その役が入賞したことになる。

#### 【0042】

フロントパネル20には、表示窓22の他に、遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプおよび表示器が設けられている。まず、表示窓22の左側には、図5(a)中、上から順に、操作指示ランプ24L、24C、24Rが設けられている。これら操作指示ランプ24L、24C、24Rは、リール40L、40C、40Rが回転しているときに、遊技者に対して後述するストップスイッチ37L、37C、37Rの操作順序を指示するものである。すなわち、操作指示ランプ24Lが点灯したときは左ストップスイッチ37Lを、操作指示ランプ24Cが点灯したときは中ストップスイッチ37Cを、操作指示ランプ24Rが点灯したときは右ストップスイッチ37Rを、各々操作すべきであることを示す。

#### 【0043】

表示窓22の下側には、図5(a)中、左から順に、ベット数(賭け枚数)表示ランプ

10

20

30

40

50

26a, 26b, 26c、クレジット数表示器27、および、獲得枚数表示器28が設けられている。ベット数表示ランプ26a, 26b, 26cは、1回の遊技に投入されるメダルの枚数を表示するものである。すなわち、1枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26aのみが点灯し、2枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26aおよび26bが点灯し、3枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26a, 26b, 26cが点灯する。ここで、スロットマシン1000は、3枚のメダルを投入することで1回の遊技が可能となり、入賞ラインL1~L4が全て有効ラインとなる、いわゆる3枚賭専用機となっている。クレジット数表示器27は、2桁の7セグメント表示器からなり、スロットマシン1000にクレジット(貯留)されている(より具体的には、後述するRAM110に記憶されている)メダルの枚数を表示する。獲得枚数表示器28は、2桁の7セグメント表示器からなり、スロットマシン1000において遊技の結果に応じて遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。

10

#### 【0044】

上述したフロントパネル20の下側には、概略水平の操作パネル部30が設けられている。操作パネル部30の上面右側には、スロットマシン1000へメダルを投入するためのメダル投入口32が設けられている。このメダル投入口32の内部には、メダルセンサ(図示略)が設けられており、メダル投入口32から投入されたメダルを検出すると、メダル検出信号を出力する。このメダル検出信号の出力回数を計数することで、投入されたメダルの枚数を認識することができる。また、操作パネル部30の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン10へ投入することができる1-ベットスイッチ34および最大ベットスイッチ35が設けられている。また、メダル投入口32と、最大ベットスイッチ35との間には、後述するパスワードを入力するためのパスワード入力画面を表示装置70に表示させ、または、前述した遊技サーバ3100にアクセスするためのQRコードを表示装置70に表示させる操作を行う、方向ボタンスイッチ38および決定ボタンスイッチ39が設けられている。

20

#### 【0045】

1-ベットスイッチ34は、1回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち1枚だけを遊技の賭けの対象としてスロットマシン10へ投入するためのスイッチである。最大ベットスイッチ35は、クレジットされているメダルのうち3枚を遊技の賭けの対象としてスロットマシン1000へ投入するためのスイッチである。メダル投入口32から、または、各種ベットスイッチ34, 35を操作することにより、スロットマシン1000に3枚のメダルを投入すると、メダルが投入されるごとにベット数表示ランプ26a, 26b, 26cが順次点灯していき、入賞ラインL1~L4が有効ラインとなる。また、各種ベットスイッチ34, 35を操作してメダルを投入した場合は、後述するRAM110に記憶されているクレジット数から、投入されたメダルの枚数が減算され、これに伴ってクレジット数表示器27に表示されている値も減算される。規定枚数(3枚)のメダルが既に投入されている状態で、さらにメダル投入口32からメダルが投入されると、当該投入されたメダルの枚数が、RAM110に記憶されているクレジット数に加算されるとともに、クレジット数表示器27に表示されている値に加算される。

30

#### 【0046】

また、図5(b)の平面図によって示すように、方向ボタンスイッチ38は、上方向を指示する上方向スイッチ38U、右方向を指示する右方向スイッチ38R、下方向を指示する下方向スイッチ38D、および左方向を指示する左方向スイッチ38Lの、4つのボタンスイッチによって構成されている。また、決定ボタンスイッチ39の上面(操作面)には“PUSH”の文字が印刷されているとともに、その材質は光が透過する部材からなり、決定ボタンスイッチ39の内部にはLEDなどの光源が設けられ、当該光源は、点灯/消灯/点滅などの駆動制御が可能になっている。

40

#### 【0047】

操作パネル部30の正面左側には、スタートスイッチ36が傾動可能に設けられており、さらにスタートスイッチ36の左側には、クレジットされたメダルを後述するメダル払

50

出口 60 から排出させるための精算スイッチ 33 が設けられている。遊技者がスロットマシン 1000 に規定枚数（3 枚）のメダルを投入した後、スタートスイッチ 36 を傾動操作すると、前述した 3 つのリール 40 L、40 C 及び 40 R が一斉に回転を開始する。これにより、リール 40 L、40 C 及び 40 R の各外周面に印刷された図柄は、表示窓 22 において上から下へと移動（スクロール）表示される。操作パネル部 30 の正面中央部には、3 つのストップスイッチ 37 L、37 C 及び 37 R が設けられている。ここで、左ストップスイッチ 37 L は左リール 40 L に対応し、中ストップスイッチ 37 C は中リール 40 C に対応し、右ストップスイッチ 37 R は右リール 40 R に対応している。ストップスイッチ 37 L、37 C 及び 37 R は、3 つのリール 40 L、40 C 及び 40 R の回転速度が所定の定常回転速度（例えば、80 回転/分）に達したときに、遊技者による操作が有効となる。

10

#### 【0048】

そして、左ストップスイッチ 37 L を遊技者が押動操作したときには、左リール 40 L が停止し、中ストップスイッチ 37 C を押動操作したときには、中リール 40 C が停止し、右ストップスイッチ 37 R を押動操作したときには、右リール 40 R が停止する。このとき、3 つのリール 40 L、40 C 及び 40 R の各々は、各リールの外周面に描かれている図柄のうち、連続するいずれか 3 つの図柄の各中心位置が、表示窓 22 内の上段 U、中段 M、および、下段 L の各中央に位置付けられるように停止制御される。ここで、図柄の中心と、停止表示位置の中央とが一致する位置を定位置という。スロットマシン 1000 においては、遊技者がストップスイッチを操作したことによって対応するリールを停止させる際に、図柄が必ず定位置で停止するように、リール停止制御が行われる。

20

#### 【0049】

操作パネル部 30 の下側には、スロットマシン 1000 の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル 50 が配設されている。下部パネル 50 の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口 60 が設けられている。すなわち、リール 40 L、40 C 及び 40 R が停止したときに、有効ラインに沿って停止表示された 3 つの図柄の組合せが、小役に対応していた場合、スロットマシン 1000 の内部に設置されたホッパー（図示略）が作動してその小役に対応した枚数のメダルが払い出される。そして、払い出されたメダルは、メダル払出口 60 から排出されて受け皿 61 に貯留される。メダル払出口 60 の右側および左側には、各々、スロットマシン 1000 内部に収納されたスピーカ 64 R、64 L（後述する）から発せられた音を外部へ通すための透音孔 62 R、62 L が設けられている。

30

#### 【0050】

フロントパネル 20 の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される表示装置 70 が設けられている。なお、表示装置 70 は、上述した液晶ディスプレイパネルに限られず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる画像表示装置を用いることが可能である。この表示装置 70 は、遊技履歴を表示したり、特別遊技中に表示される演出画像、役抽選の結果を報知するための演出画像、遊技の進行（メダル投入 スタートスイッチ 36 の操作 リールの回転 ストップスイッチ 37 L、37 C、37 R の操作 全リール回転停止）に応じた演出画像等を表示したりすることができる。表示装置 70 の上方には、リール 40 L、40 C、40 R が停止し、何らかの役が入賞した場合、入賞した役に応じたパターンで点滅する上部演出ランプ 72 が設けられている。

40

#### 【0051】

次に、図 2 を参照して、リール 40 L、40 C 及び 40 R の各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。前述したように、リール 40 L、40 C 及び 40 R の各外周面には 21 個の図柄が印刷されているが、各図柄は、リールテープの長手方向において、21 等分に区画した各図柄表示領域に 1 つの図柄が印刷されている。また、各図柄表示領域に表示される図柄の種類は、10 種類あり、各種類に応じて種別コード（図示略）が予め定められている。本実施形態における図柄の種類には、各

50

々数字の7を赤色および青色で表した「赤7」図柄、「青7」図柄と、棒状の塊をモチーフとした「BAR」図柄と、サクランボをモチーフとして各々赤色、青色、黒色で表した「赤チェリー」図柄、「青チェリー」図柄および「黒チェリー」図柄と、スイカをモチーフとした「スイカ」図柄と、ベルをモチーフとした「ベル」図柄、プラムをモチーフとした「プラム」図柄と、所定のキャラクタを描いた「キャラクタ」図柄とがある。

#### 【0052】

また、リール40L、40C及び40Rの各々に貼り付けられるリールテープの各図柄表示領域には、「1」～「21」の図柄番号が予め定められており、図6に示すように、各図柄番号には、当該図柄番号に対応する図柄表示領域に印刷された図柄の種別コードが対応付けられ、後述するROM108に記憶されている。これらの情報は、スロットマシン1000が、表示窓22の各停止表示位置（上段U、中段M、下段L）に表示された図柄を識別する際に参照される。以下では、図柄番号および種別コードをまとめて図柄識別情報という。図6に示した内容のリールテープを、各々対応するリール40L、40C及び40Rの外周面に貼り付けると、図6に示す図柄配列において、図柄番号「1」と「21」の図柄が連続することになる。

#### 【0053】

また、リール40L、40C及び40Rが回転すると、表示窓22内に表示される各リールの3つの図柄は、連続する3つの図柄番号の値が増加する方向にスクロール表示されることになる。たとえば、表示窓22の下段Lから上段Uに向かって、図柄番号「1」, 「2」, 「3」の図柄が表示されていた場合、それ以降、表示される図柄は、図柄番号「2」, 「3」, 「4」 図柄番号「3」, 「4」, 「5」 図柄番号「4」, 「5」, 「6」 .....と変化する。そして、図柄番号「19」, 「20」, 「21」が表示されると、引き続き、図柄番号図柄番号「20」, 「21」, 「1」 図柄番号「21」, 「1」, 「2」 図柄番号「1」, 「2」, 「3」 .....と変化していき、以下、リールが停止するまで図柄番号「1」から「21」のうち連続する3つの図柄が循環的にスクロール表示される。

#### 【0054】

##### (1-c-1) 制御回路の構成

スロットマシン1000を制御する制御回路は、主制御回路100と副制御回路200とで構成されている。ここで、主制御回路100のブロック図を図7に示し、これに電氣的に接続されている副制御回路200のブロック図を図8に示す。

#### 【0055】

##### (1-c-1-1) 主制御回路の構成

図7に示すCPU106は、入出力バス104を介して入力される各種情報に応じて、ROM108に記憶されている各種制御プログラムを実行することで、スロットマシン1000における遊技を制御する。ROM108は、スロットマシン1000における単位遊技を制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行する際に参照される各種データを記憶する。ROM108に記憶されているデータとしては、前述した図柄識別情報の他、例えば、後述する各種の役に対応する図柄組合せおよび配当（以下、配当情報という。図10参照）、後述する役抽選を行う際に参照される役抽選テーブル（図示略）、および、役抽選の結果に応じてストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序と入賞する役の種類との対応を定めた情報（図15参照）などがある。また、ROM108に記憶される制御プログラムとしては、図25に示すメインルーチンおよび図26～図29に示すサブルーチンの処理を実行するためのプログラムなどがある。

#### 【0056】

入出力バス104には、RAM110も接続されており、CPU106が、上述した制御プログラムの処理を行う過程で参照する各種フラグ（たとえば、後述する役抽選による当選役に対応した当選フラグ、再遊技入賞フラグなど）や、変数の値（表示窓22に表示されている図柄番号、メダル投入枚数、クレジット枚数、メダル払出枚数、各種遊技状態における遊技回数などの値など）が一時的に記憶される。また、RAM110には、スロ

10

20

30

40

50

ットマシン１０００の遊技状態を示す遊技状態情報も記憶される。この遊技状態情報には、「通常遊技」、「ＲＢ遊技（ＰＢ遊技）」という２つの遊技状態を示す情報と、通常遊技中におけるＲＴ状態（「非ＲＴ」／「ＲＴ１」／「ＲＴ２」）を示す情報がある。スロットマシン１０００では、これらの遊技状態に応じて、前述した役抽選テーブルの選択や、各遊技状態間の移行に関する処理を行っている。なお、上述した各遊技状態については後に詳しく説明する。

#### 【００５７】

また、前述した役抽選テーブルは、図１０に示した各役に対して、０～６５５３５の範囲内で適宜、数値範囲を割り当てたものであり、上述した遊技状態およびＲＴ状態の各々に対応する複数種類の役抽選テーブルが、ＲＯＭ１０８に記憶されている。なお、１つの役に対して１つの数値範囲を割り当てても良いし、複数の役に対して同じ数値範囲を割り当てても良い。

#### 【００５８】

ＣＰＵ１０６に入力される各種情報には、図５（ａ）に示した１－ベットスイッチ３４、最大ベットスイッチ３５、スタートスイッチ３６およびストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒから出力される信号があり、これらの信号は、入出力バス１０４に接続されたインターフェイス回路１０２を介してＣＰＵ１０６に入力される。さらに、ＣＰＵ１０６に入力される情報には、乱数発生器１１２によって０～６５５３５（２の１６乗）の数値範囲内で発生される乱数（整数）があり、この乱数は、入出力バス１０４を介してＣＰＵ１０６へ入力される。

#### 【００５９】

ＣＰＵ１０６は、ＲＯＭ１０８に記憶されている制御プログラムを実行することで、入出力バス１０４に接続された各種装置を制御する。まず、ＣＰＵ１０６は、モータ駆動回路１１４に対して駆動パルスを出し、ステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒの回転制御を行う。ステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒの各々は、３つのリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの内周側に設けられ、ステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒの回転シャフトにリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの回転中心が取り付けられている。モータ駆動回路１１４は、ステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒと接続されており、ＣＰＵ１０６から駆動パルスが出力されるごとに、各ステッピングモータを１ステップずつ回転駆動する。

#### 【００６０】

また、ＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されているクレジット数の値をＬＥＤ駆動回路１１６へ送信し、これにより、ＬＥＤ駆動回路１１６は、受信した数値に対応する数字を表示するように、クレジット数表示器２７の各セグメントを点灯させる。また、ＣＰＵ１０６は、１回の遊技が行われた結果、遊技者にメダルを払い出すこととなったときに、そのメダルの枚数の数値をＬＥＤ駆動回路１１６へ送信し、これにより、ＬＥＤ駆動回路１１６は、受信した数値に対応する数字を表示するように、獲得枚数表示器２８の各セグメントを点灯させる。

#### 【００６１】

さらに、ＣＰＵ１０６は、投入されたメダルに関する情報、役抽選の結果に関する情報、操作されたストップスイッチに関する情報、単位遊技の結果に関する情報など、単位遊技に関する各種の情報を、インターフェイス回路１０２から接続線１２０を介して次に説明する副制御回路２００へ送信する。

#### 【００６２】

（１－ｃ－１－２）副制御回路の構成

次に、図８を参照して副制御回路２００の構成について説明する。上述した接続線１２０は、副制御回路２００の入出力バス２０４に接続されているインターフェイス回路２０２に接続される。主制御回路１００から副制御回路２００へ送信された各種情報は、インターフェイス回路２０２において所定の信号に変換された後、入出力バス２０４に供給され、ＲＡＭ２１０に一旦格納される。この入出力バス２０４には、ＲＯＭ２０８、ＲＡＭ

10

20

30

40

50

２１０、ランプ駆動回路２１８、表示駆動回路２２０、スピーカ駆動回路２２２、入力インターフェイス（以下、入力Ｉ／Ｆという）回路２２４が接続されている。

【００６３】

ＲＯＭ２０８は、ランプ駆動回路２１８、表示駆動回路２２０、および、スピーカ駆動回路２２２を制御する制御プログラムや、各種制御プログラムを実行する際に参照される各種データを記憶している。また、ＲＯＭ２０８は、表示装置７０に表示するための種々の画像データ、スピーカ６４Ｌ、６４Ｒから発音するための楽音データ、上部演出ランプ７２を駆動する点滅パターンデータなども記憶している。ここで、ＲＯＭ２０８に記憶されている制御プログラムとしては、スロットマシン１０００の単位遊技で行われる演出および報知に関する制御プログラム、遊技履歴情報の更新処理に関する制御プログラム、遊技システム１０に関連する各種処理を行うための制御プログラムなどがある。

10

【００６４】

また、各種制御プログラムを実行する際に参照される各種データとしては、遊技者が遊技システム１０に関連するコマンドを入力する際に表示装置７０に表示する各種画面（図３９参照）の画像データなどがある。ＲＡＭ２１０には、上述した各種制御プログラムを実行する過程で生成／更新される各種データや、フラグのオン／オフ状態の他、主制御回路１００から送信されてきた各種の情報、および、当該各種の情報に基づいて計数された遊技履歴情報（詳しくは後述する）も記憶される。

【００６５】

ランプ駆動回路２１８は、主制御回路１００から供給される各種情報信号に基づいてＣＰＵ２０６から出力される駆動指令に応じて、操作指示ランプ２４Ｌ、２４Ｃ、２４Ｒおよび上部演出ランプ７２を点灯／点滅駆動する。表示駆動回路２２０は、主制御回路１００から供給される情報信号に基づいてＣＰＵ２０６がＲＯＭ２０８から読み出した画像データや文字データ等を、表示装置７０に表示させる。これにより、表示装置７０には、画像データに基づく各種演出画像（静止画または動画）として表示され、もしくは、文字データが文字メッセージとして表示される。スピーカ駆動回路２２２は、主制御回路１００から供給される情報に基づいてＣＰＵ２０６がＲＯＭ２０８から読み出した音声データに応じてスピーカ６４Ｒ、６４Ｌを駆動し、図５（ａ）に示した透音孔６２Ｒ、６２Ｌから音声を出力させる。

20

【００６６】

入力Ｉ／Ｆ回路２２４は、図５（ｂ）に示した方向ボタンスイッチ３８Ｕ、３８Ｄ、３８Ｌ、３８Ｒと、決定ボタンスイッチ３９が遊技者に操作されたことによって出力される信号を、所定の信号に変換して入出力バス２０４に供給する。これにより、ＣＰＵ２０６は、方向ボタンスイッチ３８および決定ボタンスイッチ３９が操作されたことを認識することができる。

30

【００６７】

（１－ｃ－２）機能ブロック図の説明

次に、スロットマシン１０００の制御回路の機能ブロック図を図９に示す。この図において、図５、図７および図８に示した各部と同じ構成については、同一の符号を付し、その詳しい説明を省略する。まず、制御回路として主制御回路１００と副制御回路２００とがあり、両者は電氣的に接続されている。ここで、主制御回路１００から副制御回路２００へは、図７および図８に示した接続線１２０を介して、スロットマシン１０００における遊技に関する各種情報（詳しくは後述する）が送信される。ここで、主制御回路１００と副制御回路２００との間で通信される各種情報は、主制御回路１００から副制御回路２００への一方向に限られており、副制御回路２００から主制御回路１００に対して何らかの情報が送信されることはない。

40

【００６８】

主制御回路１００には、操作手段３００およびモータ駆動回路１１４が電氣的に接続されている。副制御回路２００には、スピーカ６４Ｌ、６４Ｒ、表示装置７０、および、上部演出ランプ７２Ｒを備える演出手段６００と、操作手段３００のうち後述するコマンド

50

入力手段 340 とが電氣的に接続されている。操作手段 300 は、スタートスイッチ 36 からなる回転指示手段 310 と、3つのストップスイッチ 37L、37C 及び 37R からなる停止指示手段 320 と、1 - ベットスイッチ 34、最大ベットスイッチ 35 およびメダル投入口 32 から投入されたメダルを検出するメダルセンサ 332 (図示略) からなる遊技媒体投入手段 330 と、方向ボタンスイッチ 38 及び決定ボタンスイッチ 39 からなるコマンド入力手段 340 とを有している。この操作手段 300 は、スイッチに限らず、遊技者の四肢を用いた操作に基づいて操作信号を発生させるものであれば、あらゆる手段が適用できる。また、報知出力手段 600 は、音や光など遊技者の聴覚的、視覚的に報知を行うものに限らず、たとえば、スロットマシン 1000 の内部にバイブレータなどの振動発生装置を設けて特定の部位を振動させ、遊技者の触覚によって認知される報知を行うようにしても良い。

10

#### 【0069】

(1 - c - 2 - 1) 主制御回路のブロック図の説明

主制御回路 100 は、投入枚数判断手段 410 と、役抽選手段 420 と、リール制御手段 430 と、入賞判定手段 440 と、入賞処理手段 450 と、を含む。投入枚数判断手段 410 は、遊技媒体投入手段 330 から出力される各信号に基づいて、単位遊技が行われる際に投入されたメダルの枚数を判断する。役抽選手段 420 は、役抽選を行うことによって、予め定められた役のうち、いずれか1つまたは複数の役に当選したか否かを定めるものである。

#### 【0070】

20

上述した予め定められた役には、大別すると、小役、再遊技(リプレイともいう)役、ボーナス役(特別役)の3種類がある。小役は、入賞すると予め定められた枚数のメダルが遊技者に払い出されることとなる役であり、対応する図柄組合せに応じて複数種類の小役が定められている。再遊技役は、入賞すると次の遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技を行うことができる役である。この再び行うことができる遊技を再遊技(リプレイ)といい、再遊技における有効ラインは、再遊技役が入賞した遊技における有効ラインと同一となる。

#### 【0071】

ボーナス役は、通常遊技中に入賞すると、次の遊技から所定の終了条件が満たされるまで、各遊技においてメダルを獲得できる可能性が高くなる特別遊技が開始されることとなる役である。スロットマシン 1000 における特別遊技には、RB 遊技(PB 遊技)がある。RB 遊技(PB 遊技)は、遊技を所定回数(例えば8回)行くと、RB 遊技(PB 遊技)の終了条件が成立して通常遊技に戻る。なお、RB 遊技(PB 遊技)が開始されることとなる役を RB 役(PB 役)という。

30

#### 【0072】

< 役抽選手段の説明 >

役抽選手段 420 は、例えば、図9に示した乱数発生器 112 (ハード乱数等)と、この乱数発生器 112 が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段 422 と、乱数抽出手段 422 が抽出した乱数値を、ROM 108 に記憶された役抽選テーブルと照合することで、当選した役の有無及び当選した役を判定する乱数判定手段 424 とを備えている。この役抽選手段 420 による制御処理は、後述する役抽選処理サブルーチン(図26参照)に示される。ここで、図10を参照してスロットマシン 1000 において成立し得る役の種類について説明する。図10は、各役の名称と、役が成立することとなる図柄組合せと、役が成立したときに遊技者へ払い出されるメダルの枚数とを対応付けた、配当情報の内容を示している。この配当情報は、図7に示した主制御回路 100 の ROM 108 に記憶されている。

40

#### 【0073】

図10に示すように、スロットマシン 1000 で成立し得る各役には、それぞれ左リール 40L、中リール 40C、右リール 40R に描かれた図柄からなる図柄組合せが対応付けられている。この図柄組合せは、有効ライン L1 ~ L4 のいずれかに沿って停止表示さ

50



れた図柄組合せを意味しており、後述する入賞判定手段 440 が入賞判定を行う際に参照される。また、これらの図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示されると、対応する役が成立したことになり、各々の役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【0074】

すなわち、PB 役が成立すると、次の遊技から前述した PB 遊技が開始される。また、再遊技役が成立した場合は、特典として次の遊技が再遊技となる。小役が成立した場合は、特典として成立した小役の種類に応じた枚数のメダルが遊技者へ払い出される。より詳細には、小役 1 が成立した場合は 1 枚のメダルが払い出され、小役 2a ~ 2c のいずれかが成立した場合は 3 枚のメダルが払い出され、小役 3 が成立した場合には、6 枚のメダルが払い出される。対応した役に対する特典を付与することを入賞ともいう。

10

#### 【0075】

次に、ROM 108 に記憶されている役抽選テーブルの内容について図 11 ~ 図 14 を参照して説明する。まず、図 11 は遊技状態が一般遊技になっており、かつ、RT 状態が「非 RT」のときに用いられる役抽選テーブルの内容を示している。図 12 は遊技状態が一般遊技になっており、かつ、RT 状態が「RT1」のときに用いられる役抽選テーブルの内容を示している。また、図 13 は遊技状態が一般遊技になっており、かつ、RT 状態が「RT2」のときに用いられる役抽選テーブルの内容を示している。図 14 は遊技状態が特別遊技（PB 遊技）になっているときに用いられる役抽選テーブルの内容を示している。

#### 【0076】

20

役抽選テーブルは、乱数発生器 112 が発生し得る乱数値（0 ~ 65535）と、抽選結果とを対応付けたものであり、乱数判定手段 424 は、乱数抽出手段 422 によって抽出された乱数値が、役抽選テーブルのどの数値範囲に属するかによって、1 つの抽選結果（抽選結果番号）が導出される。そして、導出された抽選結果番号に対応する役が、役抽選で当選した役（当選役）となる。ただし、導出された抽選結果番号にハズレが対応付けられていた場合は、いずれの役にも当選しなかったことになる。なお、各抽選結果番号に対応する数値範囲（置数）を 65536 で割った値が、各抽選結果番号が導出される確率（各役の当選確率と同義）となる。

#### 【0077】

例えば、図 11 に示す役抽選テーブルの場合、抽出された乱数が「0」~「41739」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「8」が導出され、役抽選の結果はハズレとなる。また、抽出された乱数値が「41740」~「50718」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「7」が導出され、役抽選の結果は再遊技役 d の当選となる。また、複数の役が対応付けられた抽選結果番号が導出された場合は、当該対応付けられたすべての役が当選したことになる。たとえば、図 11 に示す役抽選テーブルにおいて、抽出された乱数が「51377」~「55744」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「5」が導出され、小役 2a、小役 2b および小役 2c が当選したことになる。

30

#### 【0078】

役抽選の結果、何らかの役に当選したときは、乱数判定手段 424 によって、当選した役に対応するフラグ（以下、このフラグを当選フラグという）がオン（「1」）にされる。各役に対応する当選フラグのオン/オフ状態は、図 7 に示した RAM 110 に記憶される。そして、1 回の遊技が終了すると、後述する入賞判定手段 440 によって、再遊技役および各小役のいずれかに対応する当選フラグがオンになっていた場合は、その当選フラグに対応する役が成立したか否かに関係なく、その当選フラグがオフにされる。これに対して、一般遊技中に PB 役のいずれかの当選フラグがオンになった場合は、その遊技が終了してもオフにされず、その役が成立するまでオンの状態が維持される。このように、当選フラグのオン状態が維持されている状態を、「ボーナスフラグの持ち越し中」ともいう。

40

#### 【0079】

50

また、ボーナスフラグの持ち越し中の遊技において、役抽選でいずれかの小役または再遊技役が当選した場合は、当選した役に対応する当選フラグがオンになる。よって、このときの各役に対応する当選フラグは、当該役抽選で当選した役と、オン状態が保持されている特別役とに対応する当選フラグがオン状態になっている。さらに、ボーナスフラグの持ち越し中の遊技において、いずれかの特別役が当選したときは、その特別役に対応する当選フラグはオンにされない。よって、特別役に対応する複数の当選フラグが並行してオン状態になることはない。

#### 【 0 0 8 0 】

次に、図 1 4 に示す役抽選テーブルにおいては、各抽選結果番号に P B 役が対応付けられていない。よって、P B 遊技中に、P B 役が当選することはない。また、図 1 4 に示すように、P B 遊技中は、再遊技役の合成当選確率が 1 / 1 と非常に高くなっていることから、P B 遊技中は遊技者にとって有利な遊技状態になっているといえる。

10

#### 【 0 0 8 1 】

次に、図 1 2 および図 1 3 に示す「R T 1」および「R T 2」用の役抽選テーブルについて説明する。図 1 2 ( a ) および図 1 3 ( a ) に示すように、上述した各 R T 状態における役抽選テーブルでは、抽選結果番号「1」～「6」に各々対応付けられた役の種類、および、各抽選結果番号に対応付けられた数値範囲は、図 1 1 に示した「非 R T」用の役抽選テーブルと全く同じである。しかしながら再遊技役については、図 1 1 に示した役抽選テーブルにおいては、1 回の役抽選で 1 種類の再遊技役のみ当選し得る内容になっているのに対して、図 1 2 および図 1 3 に示す役抽選テーブルでは、同時に複数種類の再遊技役が当選し得る内容になっている。すなわち、図 1 2 ( b ) および図 1 3 ( b ) に示す通り、再遊技役 a ~ f ( 図 1 0 参照 ) のいずれか複数が、同時に当選し得るようになっている。図 1 2 ( b ) および図 1 3 ( b ) においては、抽選結果番号「9」～「14」の各々について、同時に当選し得る再遊技役を「」印で示している。例えば、抽選結果番号「9」が導出された場合は、再遊技役 a , c , d が同時に当選し、抽選結果番号「10」が導出された場合は、再遊技役 a , b , c , e が同時に当選することになる。

20

#### 【 0 0 8 2 】

なお、「非 R T」および「R T 1」用の役抽選テーブルでは、再遊技役の（合成）当選確率が約 1 / 7 . 3 になっている（図 1 1 の数値範囲、図 1 2 の数値範囲参照）のに対して、「R T 2」用の役抽選テーブルでは、約 1 / 1 . 2 9 になっている（図 1 3 の数値範囲参照）。よって、一般遊技中で、かつ R T 状態が「R T 2」になっているときは、いずれかの再遊技役が当選しやすい状態になっているといえる。

30

#### 【 0 0 8 3 】

図 9 に戻り、乱数判定手段 4 2 4 は、図 1 1 ~ 図 1 4 に示した役抽選テーブルの中から、現在の遊技状態、および、一般遊技中においては R T 状態に応じた役抽選テーブルを選択し、乱数抽出手段 4 2 2 によって抽出された乱数の値と、選択した役抽選テーブルとに基づいて当選役を決定している。

#### 【 0 0 8 4 】

図 1 1、1 2、1 3 の役抽選テーブルにおいて、「非 R T」、「R T 1」及び「R T 2」毎に複数存在する役抽選テーブルの中から所定の条件を満たした時（特定の図柄組合せ表示、P B 終了時）に、一の役抽選テーブルに切り替えて抽選を行うように説明したが、これに限らず、役抽選テーブルを 1 つに設定してもよい。1 つの役抽選テーブルは、全ての R T 状態に共通する一つの小役抽選領域と、R T 状態に応じた複数の抽選領域を有する R T 状態別抽選領域とを有する。そして、役抽選手段 4 2 0 は、小役当選時には、全ての R T 状態に共通する一つの小役抽選領域を参照し、小役当選時以外には、R T 状態に対応する R T 状態別抽選領域を参照し、役を抽選するようにしてもよい。上述の R T 状態別抽選領域は、R T 状態別に、「非 R T」に対応する非 R T 用抽選領域、「R T 1」に対応する R T 1 用抽選領域、「R T 2」に対応する R T 2 用抽選領域、を有する。

40

具体的には、乱数値が「5 0 7 1 9」～「6 5 5 2 6」のときには、全ての R T 状態に共通する一つの小役抽選領域を参照して役の抽選を行う。そして、乱数値が「0」～「5

50

0718」のときは、RT状態を参照し、「非RT」ならば非RT用抽選領域、RT状態が「RT1」ならばRT1用抽選領域、RT状態が「RT2」ならばRT2用抽選領域、を参照して再遊技役等の抽選を行う。これにより、役抽選テーブルに関する記憶容量の削減ができる。

#### 【0085】

<リール制御手段の説明>

リール制御手段430は、リール停止制御手段432を有し、リール40L, 40C, 40Rの回転駆動に関する制御を行う。すなわち、スタートスイッチ36から発信されたリール回転開始信号を受信すると、モータ駆動回路114を介してステッピングモータ80L, 80C, 80Rを駆動する。これによりリール40L, 40C, 40Rを回転させた後、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rからリール停止信号が発信されると、リール停止制御手段432により、リールの停止制御を行わせる。

#### 【0086】

リール停止制御手段432は、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rからリール停止信号が発信されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転を190ミリ秒以内に停止させる。すなわち、定常回転速度が80回転/分であり、1リール当たりの図柄数を21とすると、リール停止制御手段432は、ストップスイッチが操作されたときのリールの回転位置から、最大でも5図柄分、回動するまでの間に、当選役に対応した図柄組合せ(図10参照)を構成している図柄(以下、当選図柄という)が、有効ラインが通過する停止表示位置(以下、有効ラインの位置という)に到達し得るときは、その当選図柄が有効ラインの位置に達したときにリールを停止させる。ここで、リールの回転位置とは、リールの回転方向における位置(例えば、図柄番号「21」の図柄が中段Mの定位置にあるときの位置を基準位置としたときに、当該基準位置からの位置)をいう。また、既に他のリールが停止しており、そのリールの当選図柄がいずれかの有効ラインの位置に停止しているときは、停止させようとしているリールの当選図柄が、その有効ラインの位置で停止するように、上述した範囲内で移動(回動)させた後、リールを停止させる。例えば、左リール40Lにおける当選図柄が上段Uに停止しているときに、右リール40Rの停止制御を行うときは、右リール40Rにおける当選図柄を、上段U(有効ラインL1の位置)または下段L(有効ラインL4の位置)のうち、いずれか停止可能な方に停止させる。

#### 【0087】

これに対して、対応するリールを5図柄分、回動させても、当選図柄を有効ラインの位置に到達させることができないときは、5図柄分、回動させる間の適宜定められた図柄が停止表示されるように(ただし、何らかの役が成立してしまわないように)リールを停止させる。この場合、役抽選で何らかの役が当選していたとしても、その役に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示されることがないため、その役は成立しない。以下では、このような遊技結果を「取りこぼし」という。

#### 【0088】

ここで、図10には小役1の図柄組合せが「キャラクタ - 青チェリー - 赤チェリー」、小役2aの図柄組合せが「ANY - ベル - ANY」と図示されているが、この「ANY」は、任意の図柄でよいことを示している。小役2aも同様に、中リール40Cの「ベル」図柄が中段Mに停止したときは、有効ラインL2, L3, L4に、各々「ANY - ベル - ANY」の図柄組合せの図柄組合せが停止したことになるため、小役2aが3重に入賞し、払出枚数は3(枚)×3(本)=9枚となる。これに対して、中リール40Cの「ベル」図柄が上段Uで停止したときは、小役2aの図柄組合せは有効ラインL1にのみ停止したことになるため、払出枚数は3枚のみとなる。

#### 【0089】

ここで、上述したリール停止制御を前提として図6に示した各リールの図柄配列を見ると、全リールにおける「ベル」図柄および「プラム」図柄は、その配置間隔から、ストップスイッチをどのようなタイミングで操作しても、上段U、中段M、下段Lのいずれにも

停止させることができる。また、右リール40Rについては、「スイカ」図柄も同様である。このため、図10に示した配当情報によれば、小役2a(図柄組合せ:ANY-ベル-ANY)、再遊技役a(図柄組合せ:プラム-プラム-プラム)、再遊技役b(図柄組合せ:プラム-プラム-スイカ)、再遊技役c(図柄組合せ:プラム-プラム-ベル)、再遊技役d(図柄組合せ:ベル-プラム-ベル)、再遊技役e(図柄組合せ:ベル-プラム-プラム)、再遊技役f(図柄組合せ:ベル-プラム-プラム)は、役抽選で当選すれば、上述したリール停止制御によって取りこぼしが生じない。これに対して、上述した役以外の役については、上述したリール停止制御を行ったとしても、ストップスイッチの操作タイミングによっては、有効ラインの位置に停止させることができない図柄を含んだ図柄組合せになっている。すなわち、取りこぼしが生じる可能性がある。再遊技役eは、後述するサブBBの作動図柄であり、再遊技役fは、後述するサブBBまたはサブRBの作動図柄となっている。サブBBは、小役2aが3重に入賞する操作順序等を60ゲーム間報知するARTである。またサブRBは、小役2aが3重に入賞する操作順序等を30ゲーム間報知するARTである。

10

#### 【0090】

また、役抽選の結果がハズレとなったときは、リール停止制御手段432は、いかなるタイミングでストップスイッチ37L, 37C, 37Rが操作されたとしても、何らかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示されることがないように、リール40L, 40C, 40Rを停止させる。リール停止制御手段432は、このようなリール停止制御を行うことによって、役抽選で何らかの役に当選した場合は、決められた範囲内で当選役が成立するように、また、それができない場合は当選役以外の役が成立しないように、各リールを停止させている。また、役抽選の結果がハズレだった場合は、いずれの役も成立しないように、各リールを停止させている。

20

#### 【0091】

また、前述したように、ボーナスフラグの持ち越し中に役抽選が行われた結果、小役または再遊技役が当選した場合は、当該当選した役の当選フラグと、持ち越し中の特別役の当選フラグとの双方がオン状態となり、これらのうち、いずれか役を成立させることができる状態となる。この場合、リール停止制御手段432は、特別役の当選図柄よりも、当選した小役または再遊技役の当選図柄を、優先的に有効ラインの位置へ停止させるリール停止制御を行う。このため、ボーナスフラグ持ち越し中に遊技者が特別役を成立させることができる可能性が生じるのは、役抽選においてハズレになったとき、または、取りこぼしが生じる可能性がある役が当選した場合において、その役を成立させることができないタイミング(換言すると、リールの回転位置)でストップスイッチを操作したとき、となる。

30

#### 【0092】

なお、ボーナスフラグの持ち越し中における役抽選で、小役または再遊技役が当選した場合、上述したリール停止制御とは逆に、持ち越し中の特別役を優先的に成立させるようなリール停止制御を行うように定めてもよい。この場合、リール停止制御手段432は、特別役の当選図柄を有効ラインの位置に停止させることができないタイミングで操作されたときにのみ、当選した小役または再遊技役の当選図柄を有効ラインの位置に停止させるようなリール停止制御を行う。

40

#### 【0093】

さらに、リール停止制御手段432は、役抽選で複数の小役2が当選した場合または複数の再遊技役が当選した場合は、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序に応じて、予め定められた1つの役が成立するようにリール停止制御を行う。ここで、役抽選で複数の小役2が同時に当選した時に、入賞させるべくリール停止制御が行われる小役2の種類と、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序との対応を図15(a)に示す。また、複数の再遊技役が同時に当選した時に、成立させるべくリール停止制御が行われる再遊技役の種類と、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序との対応を図15(b)に示す。

50

## 【 0 0 9 4 】

また、リール制御手段 4 3 0 は、役抽選手段 4 2 0 によって 1 回の役抽選で複数の小役 2 が当選役に定められた場合は、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作順序に応じて、中リール 4 0 C における「ベル」図柄の停止位置が異なるようなリール停止制御を行う。ここで、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作順序と、中リール 4 0 C における「ベル」図柄の停止位置との関係を図 1 5 ( a ) に示す。

なお、スロットマシン 1 0 0 0 は、3 つのストップスイッチが設けられているため、その操作順序は 6 通りあり、以下では、左ストップスイッチ 3 7 L 中ストップスイッチ 3 7 C 右ストップスイッチ 3 7 R の操作順序を操作順序 1 という。また、左ストップスイッチ 3 7 L 右ストップスイッチ 3 7 R 中ストップスイッチ 3 7 C の操作順序を操作順序 2、中ストップスイッチ 3 7 C 左ストップスイッチ 3 7 L 右ストップスイッチ 3 7 R の操作順序を操作順序 3、中ストップスイッチ 3 7 C 右ストップスイッチ 3 7 R 左ストップスイッチ 3 7 L の操作順序を操作順序 4、右ストップスイッチ 3 7 R 左ストップスイッチ 3 7 L 中ストップスイッチ 3 7 C の操作順序を操作順序 5、右ストップスイッチ 3 7 R 中ストップスイッチ 3 7 C 左ストップスイッチ 3 7 L の操作順序を操作順序 6 という。

## 【 0 0 9 5 】

図 1 0 に示したように、小役 2 には、小役 2 a ~ 2 c の 3 種類があるが、1 回の役抽選で重複して当選する小役 2 の組合せ（重複当選役）は、図 1 5 ( a ) に示すように 3 通り定められている。そして、重複当選役が定められたときの、操作順序と、中リール 4 0 C の「ベル」図柄の停止位置との関係は、各重複当選役で異なっている。また、この図 1 5 ( a ) において「第 1 停止操作」とは、1 回の遊技において、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R が回転を開始してから最初に行われるストップスイッチの操作をいう。

例えば、小役 2 a と小役 2 b が重複当選役に定められたときは、第 1 停止操作が左ストップスイッチ 3 7 L だったとすると（すなわち、結果として操作順序が左 中 右または左 右 中となる場合）で操作されると、中リール 4 0 C の「ベル」図柄が中段 M に停止して、小役 2 a が 3 重入賞する（払出枚数が 9 枚）ことになる。これに対して、第 1 停止操作が中ストップスイッチ 3 7 C または右ストップスイッチ 3 7 R だった場合は、中リール 4 0 C の「ベル」図柄が上段 U に停止して、小役 2 a が単一入賞する（払出枚数が 3 枚）ことになる。

## 【 0 0 9 6 】

また、他の重複当選役についても同様に、3 通りの操作順序のうち 1 つの操作順序でストップスイッチが操作された時に小役 2 a を 3 重入賞させ、それ以外の操作順序で操作されたときは単一入賞させるような、リール停止制御が行われるように定められている。このように、1 回の役抽選で複数の小役 2 が当選したときは、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作順序に応じて払い出されるメダルの枚数が異なっている。

## 【 0 0 9 7 】

さらに、役抽選手段 4 2 0 は、1 回の役抽選で複数の再遊技役が当選役に定められるような役抽選も行っている。すなわち、図 1 0 に示したように、再遊技役には、再遊技役 a ~ f の 6 種類があるが、重複当選役として定められる再遊技役の組合せは、図 1 5 ( b ) に示すように 6 通り定められている。そして、各重複当選役に対して、操作順序に応じて入賞する再遊技役の種類が異なるようなリール停止制御が行われるように定められている。ここで、図 1 5 ( b ) は、操作順序に応じて再遊技役のいずれかが入賞する重複当選役のグループを示している。

## 【 0 0 9 8 】

図 1 5 ( b ) に示す再遊技役に関する 6 種類の重複当選役は、各々、6 通りの操作順序のうち、予め定められた 1 つの操作順序でストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R が操作されると再遊技役 a、b、c、e、f のいずれかが入賞するリール停止制御が行われることを示している。

再遊技役 f の図柄組合せは、( B A R - B A R - B A R )、( ブラム - B A R - B A R

10

20

30

40

50

）、（プラム - プラム - B A R ）、（プラム - B A R - プラム）、（ベル - プラム - プラム）がある（図 10 参照）。例えば、抽選結果番号「14」が導出されたとき、遊技者が操作順序 6 により右ストップスイッチ 37 R 中ストップスイッチ 37 C 左ストップスイッチ 37 L の順序でストップスイッチ 37 の押動操作を行った場合、「B A R」図柄を表示窓 22 内に停止させることができるタイミングでストップスイッチ 37 の押動操作を行うと、「B A R」図柄が 3 個揃う状態で、「B A R」図柄が表示窓 22 内に表示される。しかし、「B A R」図柄を表示窓 22 内に停止させることができないタイミングでストップスイッチ 37 の押動操作を行うと、（プラム - B A R - B A R ）、（プラム - プラム - B A R ）、（プラム - B A R - プラム）、（ベル - プラム - プラム）のいずれかの図柄組合せが表示窓 22 内に表示される。また、再遊技役 e に関しても同様の停止制御が行われる。

10

#### 【0099】

また詳しくは後述するが、スロットマシン 1000 においては、再遊技役の入賞は R T 状態の移行条件になっており、現在の R T 状態と、入賞した再遊技役の種類とによって、移行先の R T 状態が異なるように定められている。すなわち、1 回の役抽選で複数の再遊技役が当選したときは、ストップスイッチ 37 L , 37 C , 37 R の操作順序に応じて移行先の R T 状態が異なるように定められている。

#### 【0100】

< 入賞判定手段の説明 >

入賞判定手段 440 は、遊技状態制御手段 442 を有し、リール 40 L , 40 C , 40 R がすべて停止すると、何らかの役が入賞したか否かを判定する入賞判定を行うとともに、遊技状態制御手段 442 に、入賞判定の結果などに応じて前述した遊技状態および R T 状態の移行制御を行わせる。入賞判定手段 440 は、図 6 に示した各リールの図柄番号に対応する種別コードを記憶しており、リール 40 L , 40 C , 40 R が停止したときに表示窓 22 に表示された 9 つの図柄の種類を特定する。そして、特定した 9 つの図柄に基づいて、有効ライン L1 ~ L4 の各々に沿って停止表示された各図柄組合せを認識し、図 10 に示した配当情報に基づいて、何らかの役が入賞したか否かを判定する。また、当該判定後に、入賞したか否かに関わらず、オン状態になっている小役または再遊技役に対応する当選フラグをオフ状態にし、特別役が入賞したときは、当該特別役に対応する当選フラグをオフ状態にする。

20

30

#### 【0101】

遊技状態制御手段 442 は、P B 役の入賞および P B 遊技の終了に応じて、遊技状態（「P B 遊技」）の移行を制御する。また、通常遊技中において、入賞した再遊技役の種類および実行した遊技回数（以下、遊技回数の単位を「ゲーム」という）に応じて、R T 状態（「非 R T」、「R T 1」、「R T 2」）の移行を制御する。ここで、図 16 に示す状態遷移図を参照して、各遊技状態および R T 状態の遷移について説明する。まず、遊技開始当初の遊技状態は「通常遊技」になっており、かつ、R T 状態は「非 R T」になっている。この状態にいるときに、小役 1 取りこぼし時の図柄組合せ（例えば、ベルーリブスイカ）が表示されると、遊技状態制御手段 442 は、R T 状態を「R T 1」へ移行させる。また、「R T 1」において再遊技役 e、f が入賞すると、遊技状態制御手段 442 は、R T 状態を「R T 2」へ移行させる。

40

#### 【0102】

さらに R T 状態が「R T 2」のときに再遊技役 c が入賞、または、小役 1 取りこぼし時の図柄組合せ（例えば、ベルーリブスイカ）が表示されると、遊技状態制御手段 442 は、R T 状態を「R T 1」へ移行させる。そして、R T 状態が「R T 2」のときに小役 1 が当選すると、小役 1 取りこぼし時の図柄組合せ（例えば、ベルーリブスイカ）が表示されて、「R T 2」が終了する可能性がある。このため、R T 状態が「R T 2」のときは、小役 1 が入賞する図柄組合せ「キャラクタ - 青チェリー - 赤チェリー」を画像表示装置 70 に表示することにより、遊技者に小役 1 が入賞する図柄組合せを揃えるよう指示し、小役 1 取りこぼし時の図柄組合せ（例えば、ベルーリブスイカ）が表示されないように

50

する。または、操作順序に基づき、小役 1 が入賞し、小役 1 取りこぼし時の図柄組合せ（例えば、ベルーリプスイカ）の図柄組合せが表示されないようにしてもよい。

#### 【0103】

このように、スロットマシン 1000 の電源投入後、RT 状態が「非 RT」から「RT 1」へ移行した後は、入賞した再遊技役の種類に応じて、RT 状態が「RT 1」、「RT 2」の間で遷移する。また、通常遊技中は、いずれの RT 状態にいても特別役（PB 役）が入賞すると、遊技状態制御手段 442 は、遊技状態を「通常遊技」から入賞した特別役に応じた遊技状態（「PB 遊技」）へ移行させる。そして、対応する特別遊技が終了すると、遊技状態を再び「通常遊技」に戻し、RT 状態を「非 RT」とする。

#### 【0104】

ここで、「非 RT」、「RT 1」、「RT 2」の各 RT 状態においては、役抽選における再遊技役の合成当選確率（いずれかの再遊技役が当選する確率）が異なっている。すなわち、図 11～図 14 に示すように、「非 RT」および「RT 1」における再遊技役の合成当選確率は、各々  $1/7.2988$  および  $1/7.2963$  であるのに対して、「RT 2」における再遊技役の合成当選確率は、各々  $1/1.2922$  である。よって RT 状態が、「非 RT」または「RT 1」のときよりも、「RT 2」のときの方が、より少ないメダル枚数で多くの単位遊技を行うことができる可能性が高く、遊技者にとって有利な状態といえる。

#### 【0105】

なお、RT 状態は、「非 RT」、「RT 1」、「RT 2」の 3 種類としたが、特別役（PB 役等）の持ち越し中の RT 状態である、再遊技役の合成当選確率が相対的に高い「RT 5」と、特別役（PB 役等）の終了後の RT 状態である、再遊技役の合成当選確率が相対的に低い「RT 6」との 2 種類としてもよい。このとき、ほぼ全ての遊技中において、RT 状態は、「RT 5」に滞在する。

上記の場合、ほぼ全ての遊技中において、RT 状態が「RT 5」に滞在するため、RT 状態を遊技者に有利な RT 状態に変更する必要が無い。そのため、AT（アシストタイム：後述するサブボーナス）に当選し、即 AT を開始させると、再遊技役の合成当選確率が相対的に高く小役 2a が 3 重入賞する操作順序が報知される遊技者に有利な状態を即開始でき、AT を終了させるときも即終了させることができる。

#### 【0106】

AT（アシストタイム：後述するサブボーナス）は、副制御回路 200 によって制御され、例えば、所定の役に当選すると開始され、ナビ報知回数、ゲーム数、払い出し数、差枚数（純増枚数）等を消化すると終了する。終了条件がナビ報知回数である場合、AT（アシストタイム）は、所定の役に対応する操作順序を報知するナビ報知回数を消化することで終了する。終了条件がゲーム数である場合、AT（アシストタイム）は、所定のゲーム数を消化することで終了する。終了条件が払い出し数である場合、AT（アシストタイム）は、メダルを所定の枚数払い出すことで終了する。終了条件が差枚数（純増枚数）である場合、AT（アシストタイム）は、メダルの純増枚数が所定数に達したことで終了する。

#### 【0107】

また、後述するように、サブ RB（AT または ART）が、サブ BB（AT または ART）に昇格する場合がある。このとき、サブボーナス（AT または ART）が当選したときに、サブ RB またはサブ BB のいずれかを実行するかが決定されるため、サブボーナスの終了条件は初めから定められている。しかしながら、サブ RB 中にサブ BB への昇格を決定するスロットマシンもあり、そのようなスロットマシンにおいては、副制御回路 200 は、サブ BB への昇格が決定されると、ナビ報知回数、ゲーム数、払い出し数、差枚数（純増枚数）等の終了条件の数値を、サブ BB の終了条件の数値に変更する処理を行う。

#### 【0108】

また、AT（アシストタイム：後述するサブボーナス）は、例えば、再遊技役 f 当選時に、操作順序 6 により右ストップスイッチ 37R 中ストップスイッチ 37C 左ストップ

10

20

30

40

50

プスイッチ 37L の順序でストップスイッチ 37 の押動操作を行うことで開始されてもよい。このとき、ストップスイッチ 37 の操作タイミングが適切であれば、BAR 図柄を有効ラインに揃えることができる。

#### 【0109】

また、AT (アシストタイム：後述するサブボーナス) は、再遊技役 f が当選した遊技で AT 遊技を開始することが決定されているときは、操作順序や操作タイミングが適切でなく BAR 図柄を有効ラインに揃えなくても、当該遊技又は次遊技から AT を開始するようにしてもよい。

これにより、再遊技役 f 当選時に、操作順序 6 の押動操作を行うことで AT を開始したときと比べて、AT の開始タイミングが一定となる。

例えば、再遊技役 f 当選時に、操作順序 6 の押動操作を行うことで AT を開始するときは、操作順序 6 以外の操作順序で押動操作を行うことで AT 開始タイミングを遅らせることが可能となり、AT 開始までの状態により有利な状態を延長することができてしまうが、再遊技役 f 当選時に、AT の開始を決定する (操作順序 6 の操作順序を報知する) ことを条件とし、その後の押動操作の操作順序を AT の開始条件としないときは、AT を決定した遊技 (操作順序 6 の操作順序を報知した遊技) の次遊技から AT を開始することになるので、AT 開始までの状態を延長することができなくなる。ここで RT5 はリプレイ確率が高い状態であるので、延長させることで、出玉設計上意図しない払い出しや有利な抽選結果を遊技者に与えてしまう可能性があり、AT を素早く開始することで、出玉設計通りの遊技を行うことができる。

#### 【0110】

##### < 入賞処理手段の説明 >

入賞処理手段 450 は、入賞判定手段 440 によりいずれかの小役が入賞したと判定された場合、スロットマシン 1000 の内部に設けられているホッパー (図示略) を駆動して、入賞した小役に対応する枚数のメダル (図 10 参照) を払い出すための制御を行う。

#### 【0111】

##### (1 - c - 2 - 2) 副制御回路のブロック図の説明

副制御回路 200 は、主に演出制御手段 500 と、情報記憶制御手段 510 と、報知制御手段 520 と、遊技履歴更新手段 530 と、アクセス情報生成手段 540 と、コマンド入力禁止手段 550 と、報知期間制御手段 560 とからなっている。

#### 【0112】

##### < 演出制御手段の説明 >

演出制御手段 500 は、演出データ記憶手段 502 と、演出選択手段 504 と、移行判断手段 506 とを有し、演出手段 600 において、単位遊技中に実行される演出を制御する。演出データ記憶手段 502 は、各種演出を実行するための、画像 (動画または静止画) データ、効果音または楽音データ、上部演出ランプ 72 の点滅パターンデータを記憶している。演出選択手段 504 は、主制御回路 100 から送信されてくる役抽選の結果および遊技状態に応じて、図 18 に示す演出抽選テーブルに基づいて乱数抽選を行い、実行する演出の内容を決定する。

#### 【0113】

ここで、図 18 の演出抽選テーブルによって決定され得る各演出の種類について説明する。図 18 の演出抽選テーブルにおける「演出種類」において、キャラクタ演出は、表示装置 70 に表示されるキャラクタの表示態様によって、当選役の種類を示唆する演出である。ここで、表示態様の具体例としては、例えば、表示されたキャラクタが着ている服の色がある。すなわち、各役に対応する色を予め定めておき、キャラクタ演出が選択された場合は、当選役に対応する色の服を着たキャラクタを表示装置 70 に表示させる。

#### 【0114】

セリフ演出は、表示装置 70 に表示されるキャラクタが喋る内容によって当選役の種類を示唆する演出である。具体的には、予め各役に対応するセリフを定めておき、セリフ演出が選択された場合は、当選役に対応するセリフを、表示装置 70 に表示したキャラクタ

10

20

30

40

50



の声で、スピーカ 6 4 L , 6 4 R から発声させる。また、セリフを表示装置 7 0 に表示してもよい。

連続演出は、連続する複数回の単位遊技に亘って行われる一連の演出である。ここで、役抽選により、P B 役が当選役に定められているときに連続演出が行われた場合は、連続演出が終了した時に、P B 役が当選したことを明示した画像を表示装置 7 0 に表示させる。また、演出制御手段 5 0 0 は、連続演出が行われているときに、スロットマシン 1 0 0 0 の電源が一旦オフにされ、再度電源がオンにされた場合は、電源がオフにされた時点で連続演出を終了し、電源がオンにされても、連続演出を再開させることはない。

#### 【 0 1 1 5 】

バトル演出は、表示装置 7 0 に、あるキャラクタ A と、これに対向するキャラクタ B とが互いに格闘する様子を表示させる演出である。そして、全リールの停止後に、当該格闘の決着が表示されるようになっており、キャラクタ A が勝ったときはサブボーナスが開始されることが確定していることを示し、キャラクタ A が負けたときは、ストックが記憶されておらず、サブボーナスが開始されないことを示す。ここで、バトル演出には、全リールの停止後にキャラクタ A が一旦負けるが、しばらくすると再びキャラクタ A がキャラクタ B を攻撃し、勝利するという逆転パターンも存在している。

#### 【 0 1 1 6 】

ボタン使用演出は、全てのリールが停止した後に、表示装置 7 0 に決定ボタンスイッチ 3 9 を連打するよう指示するメッセージが表示され、これにより遊技者が決定ボタンスイッチ 3 9 を連打すると、表示装置 7 0 に表示されたキャラクタが走り出して、他のキャラクタと競走する演出が開始される。ここで、決定ボタンスイッチ 3 9 を連打する間隔が短いほど表示されたキャラクタが速く走るようになっており、そのキャラクタが一着でゴールしたときは、サブボーナスが開始されることを意味する演出である。

#### 【 0 1 1 7 】

そして、演出制御手段 5 0 0 は、演出選択手段 5 0 4 によって決定された演出内容に対応する画像（動画または静止画）データ、効果音または楽音データ、点滅パターンデータなどの各種データを、演出データ記憶手段 5 0 2 から読み出し、読み出した各種データに基づいて、報知出力手段 6 0 0 の表示装置 7 0 、スピーカ 6 4 L , 6 4 R 、上部演出ランプ 7 2 を駆動する。

#### 【 0 1 1 8 】

移行判断手段 5 0 6 は、サブボーナスを開始するストックが、図 8 に示した R A M 2 1 0 に記憶されているか否かを判断する。そして、演出制御手段 5 0 0 は、図 1 8 に示す演出抽選テーブルに基づく演出抽選によって選択した演出がバトル演出だった場合に、移行判断手段 5 0 6 が R A M 2 1 0 にストックが記憶されていると判断したときは、キャラクタ A が勝利するパターン（逆転パターンを含む）のバトル演出を行う。また、演出制御手段 5 0 0 は、移行判断手段 5 0 6 が R A M 2 1 0 にストックが記憶されていないと判断したときは、キャラクタ A が敗北するパターンのバトル演出を行う。

#### 【 0 1 1 9 】

##### < 情報記憶制御手段の説明 >

情報記憶制御手段 5 1 0 は、所定事象発生記憶手段 5 1 2 と、未報知情報記憶手段 5 1 4 とを有し、これら各記憶手段に所定の情報を記憶させ、必要に応じて記憶させた情報の消去を行う。所定事象発生記憶手段 5 1 2 は、予め適宜定められた複数種類の事象（出来事）の各々について、スロットマシン 1 0 0 0 で単位遊技が行われる過程で発生したか否かを記憶するものである。以下では、上述した予め定められた個々の事象を、ミッションと称する。情報記憶制御手段 5 1 0 は、あるミッションに対応する事象が発生すると、そのミッションが達成（クリア）されたものとして、そのことを所定事象発生記憶手段 5 1 2 に記憶する。具体的には、例えば、各ミッションに対応してミッションクリアフラグを設定し、各ミッションクリアフラグのオン / オフ状態を記憶するための記憶領域を、図 8 に示した R A M 2 1 0 に設けておく。そして、あるミッションが達成された場合は、情報記憶制御手段 5 1 0 が、対応するミッションクリアフラグをオン状態にする。

## 【 0 1 2 0 】

未報知情報記憶手段 5 1 4 は、いずれかのミッションが達成されたときに、そのことを遊技者に対して報知したか否かを示す情報を記憶する。具体的には、例えば、上述した各ミッションに対応してクリア未報知フラグを設定し、各クリア未報知フラグのオン/オフ状態を記憶するための記憶領域を、図 8 に示した R A M 2 1 0 に設けておく。そして、あるミッションが達成されると、情報記憶制御手段 5 1 0 は、そのミッションに対応するクリア未報知フラグをオン状態にし、そのミッションの達成が遊技者に報知されたときに、そのクリア未報知フラグをオフ状態にする。

## 【 0 1 2 1 】

< 報知制御手段の説明 >

10

報知制御手段 5 2 0 は、遊技者に対して行われる各種の報知を制御するものであり、上述したミッションが達成されたことを報知する事象発生報知手段 5 2 2 と、前述した A R T 中に、役抽選で複数の小役 2 が重複当選役として定められたときに、その重複当選役について小役 2 a が 3 重入賞する操作順序（図 1 5 参照）を報知する操作情報報知手段 5 2 4 と、遊技者がスロットマシン 1 0 0 0 に対して遊技システム 1 0 に関連するコマンド（例えば、スロットマシン 1 0 0 0 に Q R コードを表示させ、または、遊技者が後述するパスワードを入力するためのコマンド）を入力することができる状態か否かを報知するコマンド受付状態報知手段 5 2 6 とを含む。

## 【 0 1 2 2 】

事象発生報知手段 5 2 2 は、いずれかのミッションが達成された場合、そのミッションに対して予め定められているタイミング（後述する）に従って、そのミッションが達成されたことを遊技者に報知する。具体的な報知の態様としては、例えば、「ミッション達成！！」という文字列を表示装置 7 0 に表示させ、または、音声によってスピーカ 6 4 L , 6 4 R から報知する。

20

## 【 0 1 2 3 】

操作情報報知手段 5 2 4 は、サブボーナス中に、役抽選で、図 1 5 ( a ) に示したいずれかの小役 2 に関する重複当選役が定められた場合、その重複当選役について、小役 2 a が 3 重入賞することとなる操作順序を報知する。具体的な報知の態様としては、例えば、役抽選で重複当選役が当選した直後に、図 5 ( a ) に示した操作指示ランプ 2 4 L , 2 4 C , 2 4 R のうち、最初に操作すべきストップスイッチに対応するランプを点灯させる。また、役抽選で重複当選役が当選した直後に、小役 2 a が 3 重入賞するストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作順序を明示した画像（例えば、第 1 停止操作を左ストップスイッチ 3 7 L とすべきことを報知する場合は、「左」という内容の文字と矢印）を、表示装置 7 0 に表示するようにしてもよい。なお、操作順序は、スピーカ 6 4 L , 6 4 R から発する音声によっても報知が可能である。

30

## 【 0 1 2 4 】

また、報知制御手段 5 2 0 は、通常遊技中に、サブ B B の実行が決定された状態で役抽選手段 4 2 0 により抽選結果番号「1 0」が導出された場合は、再遊技役 e が成立する操作順序（図 1 5 ( b ) 参照）を報知する。また、サブ B B またはサブ R B が決定された状態で役抽選手段 4 2 0 により抽選結果番号「1 1」～「1 4」が導出された場合は、再遊技役 f が成立する操作順序（図 1 5 ( b ) 参照）を報知する。また、報知制御手段 5 2 0 は、P B 中またはサブ B B 中に、B A R 図柄揃いの実行が決定されると、再遊技役 f が成立する操作順序（図 1 5 ( b ) 参照）を報知する。

40

## 【 0 1 2 5 】

コマンド受付状態報知手段 5 2 6 は、前述した決定ボタンスイッチ 3 9 の内部に設けられた光源を点滅させることによって、遊技者が上述したコマンドを入力することができる状態（以下、コマンド受付状態という）であることを報知する。なお、どのようなときにコマンド受付状態になるのかについては、後に詳しく説明する。

## 【 0 1 2 6 】

< 遊技履歴更新手段の説明 >

50

遊技履歴更新手段 530 は、遊技履歴記憶手段 532 を有し、予め定められた項目についての遊技履歴を記憶し、更新する。遊技履歴記憶手段 532 は、例えば図 8 に示した RAM 210 によって実現される。また、記憶される遊技履歴の項目としては、サブ RB が行われた回数（以下、サブ RB 実行回数という）、サブ BB が行われた回数（以下、サブ BB 実行回数という）、PB 遊技が行われた回数（以下、PB 実行回数という）、PB 役が入賞するまでに行われた通常遊技中の単位遊技回数（以下、PB 間遊技回数という）、通常遊技中に実行された単位遊技の合計回数（以下、総遊技回数という）、遊技者に払い出されたメダルの合計枚数（以下、総獲得枚数（総払い出し数）という）、遊技者が投入したメダルの合計枚数（以下、総投入枚数という）、および、総獲得枚数と総投入枚数との差である差枚数（以下、総差枚数という）といった項目がある。これらの遊技履歴情報は、QR コードを読み込むことにより、携帯電話機 2100 の表示装置に表示される。これらの遊技履歴情報は、携帯電話機 2100 を介して遊技サーバ 3100 へ送信し、または、後述する各ミッションが達成されたか否かを判断するために記憶される。また、遊技者の操作に応じてこれら遊技履歴情報を表示装置 70 に表示するようにしても良い。

10

#### 【0127】

< RAM 210 の記憶領域の説明 >

図 22 は、副制御回路 200 の RAM 210 の記憶領域の内容を示している。RAM 210 は、電断または設定変更時にもクリアされない A 領域、設定変更時及び RAM クリア時のみクリアされる B 領域、電断毎に初期化される C 領域を有する。後述する通常マイスロが作動しているときは、遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態は、A 領域に記憶される。また、後述する簡易マイスロが作動しているときは、遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態は、C 領域に記憶される。

20

そして、簡易マイスロが作動しているときに、通常マイスロが起動されると、C 領域に記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態は、C 領域から A 領域に移動される（C 領域から削除し、A 領域に記憶する）。

#### 【0128】

< パスワード入力制御手段の説明 >

パスワード入力制御手段 535 は、遊技サーバ 3100 が発行したパスワードが有効なものであるか否かを判断し、入力されたパスワードから、遊技サーバ 3100 で生成されたランダム ID、ミッションの達成度に関する情報、演出設定情報などの各種情報を抽出する。

30

そして、パスワード入力制御手段 535 は、パスワードが有効と判断すると、RAM 210 の A 領域に、QR コード（アクセス情報）の内容に含められる、遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態の記録を開始する。以下、パスワードの入力により開始されるマイスロを通常マイスロという。

また、後述する簡易マイスロによって、RAM 210 の C 領域に記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態は、通常マイスロが起動されると、RAM 210 の A 領域に移動され、引き続き遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態が記憶される。

40

#### 【0129】

< アクセス情報生成手段の説明 >

アクセス情報生成手段 540 は、方向ボタンスイッチ 38 および決定ボタンスイッチ 39 からなるコマンド入力手段 340 によって、遊技者から携帯電話機 2100 から遊技サーバ 3100 へアクセスするための QR コード（アクセス情報）の生成を指示するコマンドが入力されると、予め記憶していた遊技サーバ 3100 の URL、所定事象発生記憶手段 512 においてオン状態になっているミッションクリアフラグの種類を示す情報（例えば、各ミッションクリアフラグに付与された個別の番号など）、遊技履歴記憶手段 532

50

に記憶されている所定項目の遊技履歴情報、および、後述する演出設定情報などの、各種情報を含むQRコードを生成し、表示装置70に表示する。

アクセス情報生成手段540は、通常マイスロが作動しているときQRコード表示コマンドの入力があると、RAM210のA領域に記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態の情報を含むQRコードを生成する。また、簡易マイスロが作動しているときQRコード表示コマンドの入力があると、RAM210のC領域に記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態の情報を含むQRコードを生成する。

#### 【0130】

なお、遊技者が後述するパスワードをスロットマシン1000に入力した後に、単位遊技を開始した場合は、そのパスワードに含まれていたランダムID(図4(a)に示したランダムIDと同じもの)に関する情報も、生成するQRコードに含められる。さらに、QRコードに含められる遊技履歴情報の項目は、総遊技回数、サブBB実行回数、サブRB実行回数、PB実行回数、差枚数、払い出し数等である。

#### 【0131】

アクセス情報生成手段540によってQRコードが生成されると、前述した情報記憶制御手段510は、RAM210のA領域またはC領域に記憶されているミッションクリアフラグおよびクリア未報知フラグのオン/オフ状態を全てリセットする(ここではオフ状態にする)。また、遊技履歴更新手段530は、RAM210のA領域またはC領域に記憶されている全項目の遊技履歴情報を消去する。このようにすることで、先に単位遊技を行っていた遊技者がQRコードを生成させた後に、他の遊技者が単位遊技を行った場合、当該他の遊技者による遊技履歴などの情報が、先に単位遊技を行っていた遊技者による遊技履歴などの情報に影響されることがない。

#### 【0132】

<コマンド入力禁止手段の説明>

コマンド入力禁止手段550は、スロットマシン1000が予め定められた状態になっている場合、遊技者が、コマンド入力手段340によって何らかのコマンドを入力できないようにする。詳しくは後述するが、本実施形態のスロットマシン1000では、コマンドの入力を、表示装置70に表示されたメニュー画面(図39(a)参照)から行うようになっている。そして、このメニュー画面は、コマンド受付状態になっているときに決定ボタンスイッチ39が操作されると表示装置70へ表示される。通常は、単位遊技が行われていないときであれば、コマンド受付状態になるが、コマンド入力禁止手段550は、以下に示す(i)~(iii)の場合は単位遊技が行われていなくても、コマンド受付状態とはせずにコマンドの入力を禁止している。

#### 【0133】

(i)メダルが投入されているとき(1枚投入から)。

(ii)再遊技役が入賞してから、それによる再遊技が開始されるまでの間。

(iii)前述した連続演出、バトル演出またはボタン使用演出が行われているとき。

なお、連続演出、バトル演出、ボタン使用演出を含めて特定演出とする。また、特定演出は、演出抽選の結果、異なるキャラクタが異なる内容を喋る演出が、偶然、数ゲームに亘って連続する同系統演出や、演出抽選の結果、同一のキャラクタが同一の内容を喋る演出等が、偶然、数ゲームに亘って連続する演出被り等を含んでもよい。

#### 【0134】

ここで、上述した(i)および(ii)のときにコマンドの入力を禁止するのは、表示装置70にQRコードが表示されているときに、誤ってスタートスイッチ36に触れてしまったために意図せず次の単位遊技が開始してしまうためである。この場合、新たな単位遊技が開始されたことにより、表示装置70の表示はQRコードから演出画像に切り替わってしまい、そのQRコードを携帯電話機2100で撮影し損ねることになる。前述したように、一旦、QRコードが生成されると、それまで蓄積されていた遊技履歴情報および達

10

20

30

40

50

成したミッションの種類を示す情報は、全て消去されてしまう。したがって、表示されたQRコードを携帯電話機2100で撮影し損ねてしまった場合は、そのQRコードに含まれていた遊技履歴情報等を再生する術がない。よって、このような事態を避けるため、上述した(i)および(ii)の場合、コマンド入力禁止手段550は、コマンドの入力を禁止する。

【0135】

また、上述した(iii)については、例えば、連続演出の場合、連続して行われる複数の単位遊技にまたがって一連の演出が行われるため、その途中でコマンドを入力するためのメニュー画面を表示させてしまうと、演出の連続性が損なわれてしまうという問題がある。また、表示装置70で連続演出を行っている途中でメニュー画面を表示させると、再び連続演出の表示に戻るときに、連続演出を実行するためのプログラムを作成する上で、メニュー画面が表示される直前の状態に復帰させるのが、非常に煩雑な処理を行う必要が生じる場合がある。このため、コマンド入力禁止手段550は、連続演出が行われている間はコマンドの入力を禁止する。

10

【0136】

また、遊技者にバトル演出を最後まで見てもらうために、バトル演出中のコマンド入力を禁止している場合において、バトル演出の最後に前述したキャラクタAが負けたときに直ちにコマンド受付状態にしてしまうと、逆転パターンが発生しないことが明白となり、バトル演出の興味が低下してしまう。そこで、コマンド入力禁止手段550は、バトル演出の最後にキャラクタAが負けた場合は、たとえ逆転パターンのバトル演出でなくとも、しばらくの間(逆転パターンのバトル演出において、キャラクタAが再びキャラクタBを攻撃し、勝利するまでの時間)はコマンドの入力を禁止する。

20

【0137】

さらに、ボタン使用演出の場合は、演出で遊技が操作するスイッチと、コマンドを入力するためのメニュー画面を表示させるために操作するスイッチとが、いずれも決定ボタンスイッチ39であるため、ボタン使用演出中にコマンド受付状態にしてしまうと、実質的にボタン使用演出が行えないことになる。よって、コマンド入力禁止手段550は、ボタン使用演出が行われている間はコマンドの入力を禁止する。

【0138】

<簡易マイスロ制御手段の説明>

30

簡易マイスロ制御手段545は、方向ボタンスイッチ38および決定ボタンスイッチ39からなるコマンド入力手段340によって、簡易マイスロの起動を指示するコマンドが入力されると、RAM210のC領域に、QRコード(アクセス情報)の内容に含められる、遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態の記録を開始する。

カウンタ制御手段547は、簡易マイスロが有効に機能する期間の計数を行う。具体的には、カウンタ制御手段547は、簡易マイスロが起動されるとカウンタ値(終了契機)を301(300ゲームに相当)に設定し、所定の状態を除き1ゲーム消化される毎に、カウンタ値を1減算する。そして、カウンタ値が1の状態、メダルが投入(ベット操作も含む)されたことが認識されると、遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態の記録を終了し、RAM210のC領域に記憶された情報をクリアする。

40

【0139】

また、カウンタ制御手段547は、後述するコマンド入力禁止手段550がコマンド受付状態とはせずにコマンドの入力を禁止しているとき、すなわち(i)メダルが投入されているとき(1枚投入から)(ii)再遊技役が入賞してから、それによる再遊技が開始されるまでの間(iii)前述した連続演出、バトル演出またはボタン使用演出が行われているとき(前述したコマンド入力禁止手段550がコマンドの入力を禁止する場合と同じとき)、カウンタ値の減算を行わない。

なお、カウンタ値の減算を行わない期間は、簡易マイスロが作動している全ての期間に

50

において上記条件が成立しているときとしたが、カウンタ値の減算を行わない期間を、簡易マイスロの終了直前又は間近の期間（例えば、カウンタ値が5～10になったとき等）において上記条件が成立しているときとして、簡易マイスロの終了直前又は間近以外のときは、再遊技役当選時、連続演出時等でもカウンタ値の減算を行うようにしてもよい。

以上のように簡易マイスロは、画面でコマンドを指定するだけの簡単な操作で起動できるため、通常マイスロのような面倒なパスワード入力の手間が省ける。このため、簡易マイスロは、遊技店の開店時等にボーナス当選の高確率状態等を探すために、数ゲーム毎に遊技機を渡り歩く遊技者が、その数ゲーム間に達成が稀なミッションをクリアした場合等に、時間を要する面倒なパスワード入力があるため通常マイスロを起動していなかったため、ミッションのクリアを記憶できなかったという不具合を防止できる。

10

#### 【0140】

なお、副制御回路200が簡易マイスロおよび通常マイスロに関する記憶、制御を行うものとしたが、主制御回路100が簡易マイスロおよび通常マイスロに関する記憶、制御を行うようにしてもよい。

#### 【0141】

図19は、簡易マイスロの概念図を示す。図19(a)は、簡易マイスロにおいて記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態が、通常マイスロに引き継がれる場合を示す図である。

まず、簡易マイスロが起動されると、簡易マイスロの有効期間が300ゲームに設定される。ここで、150ゲームが終了したときに、通常マイスロが起動されると、簡易マイスロの有効期間内であるため、RAM210のC領域に記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態は、A領域に移動される。

20

#### 【0142】

図19(b)は、簡易マイスロにおいて記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態が、通常マイスロに引き継がれない場合を示す図である。

簡易マイスロが起動して、簡易マイスロの有効期間300ゲームが経過すると、RAM210のC領域に記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態は、クリアされる。その後、簡易マイスロが起動してから320ゲーム目に通常マイスロが起動されても、RAM210のC領域に記憶された情報はクリアされているため、通常マイスロによって記憶できる情報は、320ゲーム以降の情報となる。なお、簡易マイスロの有効期間は300ゲームとしたが、再遊技役が入賞または特定演出の実行等によりコマンドの入力を禁止しているゲームがあるときは、そのゲーム数だけ有効期間は延長される。例えば、コマンドの入力を禁止しているゲームが40ゲームあったならば、簡易マイスロの有効期間は340ゲームとなる。

30

#### 【0143】

<簡易マイスロのカウンタ値>

図20は、簡易マイスロの有効期間とカウンタ値との詳細な関係を示すタイムチャートである。まず、時刻T1において、簡易マイスロの起動を指示するコマンドが入力されると、簡易マイスロが起動され、有効期間としてカウンタ値が6（5ゲームに相当）に設定される。実際の有効期間は、300ゲームに相当するカウンタ値301であるが、ここでは、理解し易いように、有効期間を5ゲームに相当するカウンタ値6としている。

40

時刻T2において、ベット操作またはメダル投入が行われると、コマンド受付状態が終了する。ここで、図上、コマンド受付可能期間を示す線上で、太い実線はコマンドの受付が可能な期間を示し、点線はコマンドの受付が不可能な期間を示す。時刻T3において、スタートスイッチ36の有効操作が検知されると、1ゲームが開始される。時刻T4において、全てのリール40が停止し、1ゲームが終了するとカウンタ値が1減算されカウンタ値は5となる。同様に、1ゲームが終了する度に、カウンタ値が1減算される。

#### 【0144】

50

5 ゲーム目が終了した後の、時刻 T 5 において、ベット操作、または、メダル投入が行われると、簡易マイルスの有効期間は終了し、R A M 2 1 0 の C 領域に記憶された遊技履歴情報、ミッションクリアフラグのオン/オフ状態、クリア未報知フラグのオン/オフ状態はクリアされる。簡易マイルスの有効期間は、時刻 T 3 において、スタートスイッチ 3 6 の有効操作が検知されてから、時刻 T 5 において、ベット操作またはメダル投入が行われるまでの期間となり、この期間中に通常マイルスが起動されると R A M 2 1 0 の C 領域に記憶された情報は、通常マイル所に引き継がれ、R A M 2 1 0 の A 領域に記憶される。そして、時刻 T 6 において、1 ゲームが終了するとカウンタ値が 1 減算されカウンタ値は 0 となっているため、6 ゲーム目の情報は簡易マイル所に記憶されない。なお、簡易マイルスの有効期間が終了するときは、ベット操作、メダル投入が行われたときとしたが、リールの停止操作が行われたとき、図 2 0 の 6 ゲーム目のスタートスイッチ 3 6 の有効操作があったとき等としてもよい。

10

#### 【 0 1 4 5 】

図 2 1 ( a ) は、再遊技役当選時の簡易マイルスの有効期間とカウンタ値との詳細な関係を示すタイムチャートである。時刻 T 1 から T 4 までの処理は図 2 0 と同じであるため説明を省略し、また図 2 0 と同様の箇所についても説明を省略する。

時刻 T 7 において、再遊技役が当選し、時刻 T 8 において、全てのリール 4 0 が停止して再遊技役が入賞したとき、カウンタ値の減算は行われない。このとき、時刻 T 8 において、カウンタ値は 2 のまま維持される。このため、時刻 T 5 において、簡易マイルスの有効期間が終了したときには、6 ゲーム分の遊技履歴情報が記憶されることになる。

20

#### 【 0 1 4 6 】

図 2 1 ( b ) は、連続演出実行時の簡易マイルスの有効期間とカウンタ値との詳細な関係を示すタイムチャートである。時刻 T 1 から T 4 までの処理は図 2 0 と同じであるため説明を省略し、また図 2 0 と同様の箇所についても説明を省略する。

時刻 T 9 において、小役 3 及び連続演出が当選し、時刻 T 1 0 において、全てのリール 4 0 が停止したとき、カウンタ値の減算は行われない。このとき、時刻 T 1 0 において、カウンタ値は 2 のまま維持される。このため、時刻 T 5 において、簡易マイルスの有効期間が終了したときには、6 ゲーム分の遊技履歴情報が記憶されることになる。

なお、上記では、連続演出の実行時にカウンタ値の減算は行われないものとしたが、連続演出、バトル演出、ボタン使用演出を含めた特定演出の実行時にも同様の処理が行われる。また、連続演出は 2 ゲームに渡るゲームとしたが、3 ゲーム以上に渡る連続演出においても同様の処理が行われる。

30

#### 【 0 1 4 7 】

上記のように、簡易マイルスの有効期間の最終ゲームで、特定演出（連続演出、バトル演出、ボタン使用演出、同系統演出、演出被り）が実行されているとき、または、再遊技役が当選したとき、カウンタ値の減算は行われない。そのため、通常マイル所を起動する機会を失い、簡易マイル所により一時的に記録されたミッション達成に関する遊技履歴情報がクリアされてしまうことを防げる。また、簡易マイル所の有効期間の途中のゲームにおいても、特定演出が実行されているとき、または、再遊技役が当選したとき、カウンタ値の減算は行われない。

40

#### 【 0 1 4 8 】

また、カウンタ値は、画像表示装置 7 0 に表示され、カウンタ値が減算されると画像表示装置 7 0 に表示された数字も減算されて表示される。そのため、遊技者は、簡易マイル所が有効な残存期間を、画像表示装置 7 0 に表示されたカウンタ値から確認できる。

#### 【 0 1 4 9 】

##### < 報知期間制御手段の説明 >

報知遊技制御手段 5 6 0 は、操作情報報知期間の開始および終了を制御するものであり、開始可能条件判定手段 5 6 2 を含む。ここで、操作情報報知期間とは、現在の遊技状態において、遊技者に有利な単位遊技の結果が得られることとなる操作情報が報知される遊技期間をいう。なお、以下では操作情報報知期間のことをサブボーナス（A R T または A

50

T)という。また、「遊技者に有利な単位遊技の結果が得られることとなる操作情報」とは、例えば、通常遊技中において、小役2に関するいずれかの重複当選役が定められたときに、小役2aが3重入賞する操作順序(図15(a)参照)、および、再遊技役に関するいずれかの重複当選役が定められたときに、現在のRT状態から、より有利なRT状態へ移行する、または不利なRT状態へ移行しない再遊技役が入賞する操作順序(図15(b)参照)をいう(詳しくは後述する)。なお、これらの操作順序の報知は、前述した操作情報報知手段524によって行われる。

#### 【0150】

開始可能条件判定手段562は、上述したサブボーナス(ARTまたはAT)を開始させることができる開始可能条件が満たされたか否かを判定する。ここで、本実施形態における開始可能条件は、RAM210にサブボーナス(ARTまたはAT)の実行権利のストックがあること、である。ストックは、小役3に当選したときに行われるストック抽選処理(設定毎に40%~60の割合で当選)、および、サブボーナス(ARTまたはAT)中又はPB中のBAR図柄揃い(再遊技役fの入賞)したときに行われるストック抽選処理(図17(b)、(c)参照)によって、発生が決定される。

サブボーナス(ARTまたはAT)は、操作情報を報知する期間が60ゲームのサブビッグボーナス(サブBB)と30ゲームのサブレギュラーボーナス(サブRB)とがある。サブBBとサブRBとは、ストックが消費されるとき、サブBBが10%、サブRBが90%の割合で振り分けられる(図17(a)参照)。基本的に、サブRB中には、画像表示装置70に所定のキャラクタが海にいる背景画像RBが表示され、サブBB中には、所定のキャラクタが月にいる背景画像BBが表示される。

#### 【0151】

ストックが消費されるとき、サブBBまたはサブRBのいずれかを実行するかが決定される。サブBBが決定されている状態でも、抽選結果番号「11」~「14」が導出されたときは、サブRBに対応する再遊技役fが成立する操作順序が報知される。そして、再遊技役fに対応する図柄が停止表示されると、画像表示装置70に背景画像RBが表示されたサブボーナスが開始される。また、サブBBが決定されている状態で、画像表示装置70に背景画像RBが表示されたサブボーナスが実行されている場合、サブボーナス開始から30ゲーム以内にサブBBが実行されていることが報知される。サブBBが実行されていることが報知されると、画像表示装置70に背景画像BBが表示される。

#### 【0152】

図17(b)は、ボーナス中のBAR図柄揃い(再遊技役fの入賞)の当選確率を示す。ボーナス中のBAR図柄揃い(再遊技役fの入賞)は、サブRB中は抽選結果番号「11」~「14」導出時の1%、サブBB中は抽選結果番号「11」~「14」導出時の10%、PB中は抽選結果番号「14」導出時の50%の確率で発生する。BAR図柄揃い(再遊技役fの入賞)が発生する確率は、サブBB中、PB中はサブRB中と比べて高くなっている。このためミッションの一つであるBAR図柄揃い(再遊技役fの入賞)が2連続以上することは、サブBB中、PB中では、特に発生し易くなっている。

図17(c)は、BAR図柄揃い(再遊技役fの入賞)が発生した時のストック個数の振り分け率を示す。BAR図柄揃い(再遊技役fの入賞)が1回発生すると、90%の割合で1個、9%の割合で2個、1%の割合で3個のストックが発生する。またBAR図柄揃い(再遊技役fの入賞)が連続して発生する度に、20%の割合で1個、30%の割合で2個、50%の割合で3個のストックが発生する。

#### 【0153】

<ミッションクリアの不記録期間>

図23は、サブBB中に特定のミッションのクリアをRAM210に記憶しない期間の説明をするタイムチャートである。

図23では、サブBBが開始される5ゲーム前にサブBBが当選し、サブBBが開始された時には通常マイスロが作動している場合を示す。また、サブBBが開始されるとサブBB作動中フラグがオンされる。



B A R 揃いが 2 連続以上することは、サブ B B 中、P B 中以外では達成が稀なプレミアムなミッションとなっており（図 1 7（b）参照）、サブ B B が開始後 1 0 ゲーム目及び 1 1 ゲーム目終了時に B A R 図柄揃い（再遊技役 f の入賞）が 2 連続以上することが達成されたことを示す。そして、通常マイスロを起動したときに、サブ B B 作動中フラグがオンでないこと（サブ B B が開始されたとき、通常マイスロが作動していること）を条件に、B A R 揃いが 2 連続以上するミッションのクリアは、R A M 2 1 0 に記憶される。そして、1 6 ゲーム目終了時に、通常マイスロが終了され、上記条件を満たす場合、B A R 揃いが 2 連続以上するミッションのクリア情報は、Q R コードの情報に含まれる遊技履歴情報（第 2 の遊技履歴情報）に含まれる。そのため、遊技者は、Q R コードを携帯電話機 2 1 0 0 で読み込むことにより、センターサーバ 2 4 0 0 に B A R 揃いが 2 連続以上するミ

10

#### 【 0 1 5 4 】

一方、通常マイスロを起動したときに、サブ B B 作動中フラグがオンしていると、B A R 揃いが 2 連続以上するミッションのクリアは、R A M 2 1 0 に記憶されない。具体的には、2 0 ゲーム目終了時に通常マイスロを起動したとき、サブ B B 作動中フラグはオンの状態となっている。このため 4 0 ゲーム目及び 4 1 ゲーム目終了時に B A R 図柄揃い（再遊技役 f の入賞）が達成されても、B A R 揃いが 2 連続以上するミッションのクリアは、R A M 2 1 0 に記憶されない。

これは、通常マイスロを起動した遊技者が、他の遊技者が当選させたサブ B B において、サブ B B 中または P B 中以外では達成が稀な B A R 揃いが 2 連続以上するミッションのクリア情報を容易に取得することを防止するためである。これにより、達成が稀なミッションのクリア情報が誰でも達成可能なミッションのクリア情報となることを防止できる。

20

#### 【 0 1 5 5 】

また、遊技状態から影響を受けにくい遊技履歴情報（差枚数、払い出し数等）は、サブ B B 作動中フラグがオンしているか否かに係らず、通常マイスロを起動すると、Q R コードの情報に含まれる遊技履歴情報（第 1 の遊技履歴情報）として、R A M 2 1 0 に記憶される。また、サブ B B 中の P B 役当選等、発生は稀でも遊技状態毎に発生率が変化しない遊技履歴情報は、自力要素が強く他者の遊技結果を利用していない。そのため、発生は稀でも遊技状態毎に発生率が変化しない遊技履歴情報は、サブ B B 作動中フラグがオンしているか否かに係らず、通常マイスロを起動すると、Q R コードの情報に含まれる遊技履歴

30

#### 【 0 1 5 6 】

なお、サブ B B におけるミッションのクリアを対象として説明したが、P B においても同様の処理が行われる。また、ミッションのクリア情報を記憶しない条件として、通常マイスロが起動したときに、サブ B B が開始されていることを条件としたが、通常マイスロが起動したときに、サブ B B が当選していることを条件としてもよい（図 2 3 の - 5 ゲーム目参照）。

#### 【 0 1 5 7 】

なお、通常マイスロを起動したときに、サブ B B 作動中フラグがオンしていると、B A R 揃いが 2 連続以上するミッションのクリア情報は、R A M 2 1 0 に記憶されないものとしたが、ミッションのクリア情報は、R A M 2 1 0 に記憶されるが、Q R コードの情報に含まれない遊技履歴情報とする処理を行ってもよい。

40

#### 【 0 1 5 8 】

< Q R コード取得時のサブ R B 回数表示 >

図 2 4 は、サブ B B 中に Q R コードを取得したときに、携帯電話機 2 1 0 0 の表示装置に表示されるサブ R B 回数およびサブ B B 回数の説明をする図である。

図 2 4（a）は、サブ B B が開始される 5 ゲーム前にサブ B B が当選し、サブ B B が開始された時には通常マイスロが作動している場合を示す。また、サブ B B が決定されている状態で、画像表示装置 7 0 に背景画像 R B が表示されたサブボーナスが実行されている場合を示している。この図では、2 5 ゲーム目終了時に、サブ B B が実行されていること

50

が報知されている。サブＢＢの報知は、ゲーム毎に１／１０の確率で抽選される。

【０１５９】

図２４（ｂ）は、サブボーナスが開始される前にＱＲコードを取得して通常マイスロを終了させ、ＱＲコードを読み取ったとき、携帯電話機２１００に表示される情報を示す。携帯電話機２１００の画面には、サブＲＢ回数が１０回、サブＢＢ回数が２回と表示されている。

ところで、サブＢＢの報知前においては、遊技者は内部的にサブＢＢまたはサブＲＢのいずれが実行されているかを判別することはできない。サブＢＢの報知前の１６ゲーム目終了時に、ＱＲコードを取得して通常マイスロを終了させ、ＱＲコードを読み取ったとき、携帯電話機２１００に表示される情報が図２４（ｃ）に示される。携帯電話機２１００の画面には、サブＲＢ回数が１１回、サブＢＢ回数が２回と表示されている。このように、内部的には、サブＢＢが実行されているにも係わらず、背景画像ＲＢが示唆するように、サブＲＢ回数が更新されている。

【０１６０】

このとき、内部的には、サブＢＢが実行されているため、実際に作動しているサブＢＢのフラグを用いてＱＲコードを生成すると、表示上サブＲＢが実行されているにも係らず、携帯電話機２１００がＱＲコードを読み取ったときに表示される情報は、サブＢＢ回数が更新される。そのため、上述のように背景画像ＲＢが示唆するように、サブＲＢ回数が更新されようにして、遊技者にサブＲＢがサブＢＢに昇格することが判ってしまう不具合を防止している。

【０１６１】

サブＢＢの報知後の４６ゲーム目終了時に、ＱＲコードを取得して通常マイスロを終了させ、ＱＲコードを読み取ったとき、携帯電話機２１００に表示される情報が図２４（ｄ）に示される。携帯電話機２１００の画面には、サブＲＢ回数が１０回、サブＢＢ回数が３回と表示されている。このように、背景画像ＢＢが示唆するように、サブＢＢ回数が更新される。

このように、サブＢＢの報知状況に応じて、ＱＲコードに含まれるサブＲＢ回数およびサブＢＢ回数が修正されるので、ＱＲコードを読み取ることにより、実際に行われているサブボーナスの種類が、遊技者に判別されてしまうことを防げる。

【０１６２】

[ 制御処理の説明 ]

次に、上述した制御回路において行われる各種の制御について、フローチャートを参照して詳細に説明する。

図２５は、主制御回路１００で行われる制御処理を示すメインルーチンのフローチャートである。図２６から図２９は、このメインルーチンで実行される各サブルーチンのフローチャートである。これらサブルーチンのうち、図２６は、図９に示した役抽選手段４２０による役抽選および役抽選テーブルの選択を行う役抽選処理サブルーチンのフローチャートである。図２７は、リール制御手段４２０により、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒの回転、停止のための制御を行うリール変動・停止サブルーチンのフローチャートである。図２８は、入賞判定手段４４０により、成立した役の有無、および、成立した役の種類  
40  
の判定ならびに遊技状態およびＲＴ状態の移行制御を行う入賞判定処理サブルーチンのフローチャートである。図２９は、図２８の入賞判定処理サブルーチンの一部をなし、一般遊技中処理サブルーチンのフローチャートである。

【０１６３】

[ 主制御回路における制御処理の説明 ]

メインルーチンの説明

まず、主制御回路１００のＣＰＵ１０６によって実行されるメインルーチンの制御処理の説明を、図２５のフローチャートを用いながら説明する。このメインルーチンでは、遊技者が遊技媒体を投入して、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを回転させて停止させるまでの１工程を１回とする遊技を行うときの制御処理を示す。

## 【 0 1 6 4 】

図 25 のフローチャートにおいて、例えば遊技場の経営者等によってスロットマシン 1000 の電源が投入されると、CPU 106 は、所定の初期化処理を行い、RAM 110 に記憶される各種フラグや制御データの初期値を設定する（ステップ S 10）。次に、CPU 106 は、RAM 110 に記憶されている再遊技入賞フラグがオンになっているか否かを判断する（ステップ S 12）。この再遊技入賞フラグは、前回の遊技で再遊技役が入賞したときにオンにされるフラグである。再遊技入賞フラグがオフになっている（NO）と判断した場合、CPU 106 は単位遊技を開始するためのメダル投入処理を、遊技者の操作に応じて行う（ステップ S 14）。

## 【 0 1 6 5 】

このメダル投入処理では、遊技者によってベットスイッチ 34 または 35 が操作されると、CPU 106 は、RAM 110 に記憶されているクレジット数の値が、操作されたベットスイッチに対応するメダル枚数（以下、投入枚数という）の値以上であった場合に、RAM 110 に記憶されているクレジット数の値から、投入枚数の値を減算する。そして、CPU 106 は、投入枚数の値を、RAM 110 に記憶されているベット数の値に加算し、加算後のベット数の値に応じて、図 5 に示したベット数表示ランプ 26a, 26b, 26c の点灯状態を更新する。また、併せて、ベット数の値を表す投入枚数情報を、接続線 120（図 7, 図 8 参照）を介して主制御回路 100 から副制御回路 200 へ送信する。ここで、一旦投入されたメダルが、例えば精算ボタン（図示略）が操作される等して遊技者に返却され、メダル投入枚数が「0」に更新された場合などは、メダル投入枚数が 0 枚になっていることを示す投入枚数情報が副制御回路 200 へ送信される。

## 【 0 1 6 6 】

また、ベットスイッチ 34 または 35 が操作されなかった場合、CPU 106 は、メダルセンサ 332（図 9 参照）によってメダル投入口 32 から投入されたメダルが検出されたか否かを判断し、メダルが検出された場合は、RAM 110 に記憶されているベット数の値に「1」を加算するとともに、その値を表す投入枚数情報を副制御回路 200 へ送信する。このように、ステップ S 14 のメダル投入処理を行う CPU 106 は、図 9 に示した投入枚数判断手段 410 に相当する。

## 【 0 1 6 7 】

以上のメダル投入処理を行うと、次に CPU 106 は、RAM 110 に記憶されているベット数の値が規定数（3 枚）になったか否かを判断し（ステップ S 16）、規定数に達していない（NO）と判断した場合は、ステップ S 14 へ戻り、達した（YES）と判断した場合は、遊技場の経営者等によって設定された設定値（「1」～「6」のいずれか）を副制御回路 200 へ送信する（ステップ S 18）。次に CPU 106 は、遊技者によってスタートスイッチ 36 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 20）。なお、メダルの投入枚数が規定数に達している状態で（ステップ S 16 / YES）、メダル投入口 32 からメダルが投入された場合は、CPU 106 は、ステップ S 14 のメダル投入処理において、RAM 110 に記憶されているクレジット数の値に投入されたメダルの枚数を加算する。

## 【 0 1 6 8 】

一方、前述したステップ S 12 において、CPU 106 が、再遊技入賞フラグがオンになっている（YES）と判断した場合は、直ちにステップ S 18 へ進み、設定値を副制御回路 200 へ送信した後、ステップ S 20 へ移行して、遊技者によってスタートスイッチ 36 が操作されたか否かを判断する。これにより、再遊技役が入賞した次の遊技では、メダルを新たに投入し、またはクレジットされているメダルを消費することなく、再び遊技を行うことができる。なお、再遊技におけるベット数は、RAM 110 に記憶されている前回の遊技で投入されたベット数となる。

## 【 0 1 6 9 】

ステップ S 20 において、CPU 106 は、遊技者の操作に応じてスタートスイッチ 36 から出力される遊技開始信号を受信したか否かを判断する。遊技開始信号を受信してお

10

20

30

40

50

らず、遊技者によってスタートスイッチ36が操作されていない( NO )と判断した場合は、再度ステップS12の処理へ戻る。このように、遊技者によってスタートスイッチが操作されるまで、ステップS12 S14 S16 S18 S20( 再遊技の場合はステップS12 S18 S20 )の処理を繰り返し行う。

#### 【0170】

ステップS20において、CPU106が遊技開始信号を受信したことにより、遊技者によってスタートスイッチ36が操作された( YES )と判断すると、CPU106は再遊技入賞フラグをオフにして( ステップS22 )、副制御回路200へ遊技状態情報を送信する( ステップS24 )。ここで、送信される遊技状態情報の内容は、現在の遊技状態( 「通常遊技」または「PB( RB )遊技」のいずれか )およびRT状態( 「非RT」、  
「RT1」または「RT2」のいずれか )である。

10

#### 【0171】

次にCPU106は、図9に示した乱数発生装置112から乱数を取得して役抽選処理を行う( ステップS26 )。すなわち、CPU106は、ROM108に記憶されている役抽選テーブルの中から、現在の設定値、遊技状態およびRT状態に応じた役抽選テーブルを選択し、選択した役抽選テーブルと、乱数発生装置112から取得した抽選用乱数と、に基づいて役抽選を行う。そして、役抽選の結果、何らかの当選役が定められた場合は、RAM110に記憶されている各役に対応する当選フラグのうち、当選役となった役の当選フラグをオンにする。また、CPU106は、役抽選の結果( ハズレまたは当選役の種類 )を示す役抽選結果情報を、副制御回路200へ送信する。このように、ステップS26の役抽選処理を行うCPU106は、図9に示した役抽選手段420に相当する。

20

#### 【0172】

次にCPU106は、リール40L, 40C, 40Rを回転させた後、遊技者によるストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作に応じて、ステップS26で行われた役抽選の結果に基づき、各リールの停止制御を行うリール変動・停止処理を行う( ステップS28 )。このリール変動・停止処理において、CPU106は、まず、モータ駆動回路114( 図9参照 )への駆動パルスの出力を開始し、ステッピングモータ80L, 80C、および80Rを駆動し、リール40L, 40C, 40Rを一斉に回転させる。ただし、この時点で、前回の単位遊技でリールが回転を開始してから所定の待機時間( 4.1秒間とする )が経過していなかった場合は、当該待機時間が経過してからリール40L, 40C  
, 40Rを一斉に回転させる。そして、リール回転速度が所定の定常回転速度( 例えば、約80回転/分 )に達すると、遊技者によるストップスイッチ37L, 37C, 37Rに対する操作を受け付ける。

30

#### 【0173】

そして、遊技者によってストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが操作されると、CPU106は、操作されたストップスイッチに対応するリールについて、各当選フラグのオン/オフ状態と、ストップスイッチが操作されたタイミングとに応じたリール停止制御を行う。なお、このリール停止制御の内容は、図9に示したリール停止制御手段432が行うリール停止制御と同様である。また、CPU106は、遊技者によってストップスイッチが操作されるごとに、どのストップスイッチが操作されたのかを表す停止  
操作情報を、副制御回路200へ送信し、すべてのリールが停止したときには、その旨を示す全リール停止情報を副制御回路200へ送信する。このように、ステップS28のリール変動・停止処理を行うCPU106は、図9に示したリール制御手段430に相当する。

40

#### 【0174】

ステップS28のリール変動・停止処理が行われたことによって、リール40L, 40C, 40Rがすべて停止すると、次にCPU106は、何らかの役が入賞したか否かを判定し、その判定結果に応じて遊技状態の移行処理などを行う入賞判定処理を行う( ステップS30 )。すなわち、CPU106は、リール表示窓22に停止表示された9つの図柄を識別し、有効ラインL1~L4に停止表示された各図柄組合せを認識する。そして、図

50

10に示した配当情報に基づいて、何らかの役が入賞したか否かを判断する。そして、入賞したか否か、入賞した役の種類、払出枚数などを示す単位遊技結果情報を副制御回路200へ送信する。

#### 【0175】

ここで、通常遊技中にPB役が入賞したときは、遊技状態を「通常遊技」から入賞した役に応じて「PB遊技」へ移行させる。また、「通常遊技」において再遊技役が入賞した場合は、RAM110に記憶されている再遊技入賞フラグのオン/オフ状態をオンにする。さらに、遊技状態が「PB遊技」だった場合は、実行中の特別遊技の終了条件が成立したか否かを判断し、終了条件が成立した場合は、遊技状態を「通常遊技」に更新する。また、小役が入賞したと判定された場合は、入賞した小役に対応する払出枚数(図10参照)を、RAM110の所定の記憶領域に記憶する。このように、ステップS30の入賞判定処理を行うCPU106は、図9に示した入賞判定手段440に相当する。

10

#### 【0176】

以上のように、入賞判定および遊技状態の移行制御を行うと、CPU106は、RAM110に記憶されている各小役および再遊技役に対応する当選フラグをオフ状態にする。これに対して、PB役に対応する当選フラグがオンになっている場合は、その当選フラグに対応するPB役が入賞するまでオン状態を維持し、そのPB役が入賞したときにオフにする。これによってボーナスフラグの持越しが実現される。

#### 【0177】

次にCPU106は、ステップS30の入賞判定処理において、RAM110の所定の記憶領域にメダルの払出枚数が記憶されていたときは、その枚数のメダルを遊技者へ払い出すための払い出し処理(ステップS32)を行う。この払い出し処理は、スロットマシン1000の内部に収容されたホッパーを駆動して、メダルをメダル払出口60から払い出してもよいし、払い出すメダルの枚数をRAM110に記憶されているクレジット数に加算して、クレジットしてもよい。なお、ステップS32の払い出し処理を行うCPU106は、図9に示した入賞処理手段450に相当する。そして、ステップS12の払い出し処理を終えると、1回分の単位遊技が終了し、CPU106は再びステップS2の処理へ戻る。このように、メインルーチンに示される制御処理を繰り返すことにより、遊技者は単位遊技を繰り返し行うことができる。

20

#### 【0178】

<役抽選処理サブルーチンの説明>

次に、メインルーチンのステップS26で行われる役抽選処理サブルーチンについて、図26に示すフローチャートを用いながら詳細に説明する。

30

#### 【0179】

まず、CPU106は、RAM110に記憶されている現在の遊技状態を参照し、現在の遊技状態がPB遊技であるか否かを判断する(ステップS40)。現在の遊技状態がPB遊技である(YES)と判断した場合は、ROM108に記憶されている各役抽選テーブルのうち、図14に示した役抽選テーブルを選択する(ステップS42)。これに対して、現在の遊技状態がPB遊技ではない(NO)と判断した場合は、現在の遊技状態が一般遊技であるみなし、RAM110に記憶されている現在のRT状態(「非RT」、「RT1」または「RT」)に対応する役抽選テーブル(図11、図12および図13参照)をROM108から選択する(ステップS48)。

40

#### 【0180】

上述したステップS40~S48の処理によって役抽選テーブルを選択すると、CPU106は、乱数発生器112が発生した乱数を取得し、選択した役抽選テーブルと照らし合わせて何れかの役に当選したか、または、ハズレたかの判定を行う(ステップS50)。すなわち、取得した乱数と、選択した役抽選テーブルの各数値範囲とを順次比較し、取得した乱数が含まれる数値範囲に対応した抽選結果番号が、役抽選の結果として導出される。このステップS50の処理は、図9に示した乱数抽出手段422および乱数判定手段424に相当する。

50

## 【0181】

次にCPU106は、役抽選により導出された抽選結果番号に対応する役の当選フラグをオンにしていく。なお、各役に対応する当選フラグのオン/オフ状態は、RAM110の所定の記憶領域に記憶されている。まずCPU106は、導出された抽選結果番号から小役1、小役2a~2c、小役3のいずれかが当選したか否かを判断する(ステップS52)。いずれかの小役が当選した(YES)と判断した場合は、CPU106は、RAM110に記憶されている当選した小役に対応する当選フラグの状態をオンにする(ステップS54)。さらに、複数の小役2が1回の役抽選で同時に当選した場合、役抽選によって導出された抽選結果番号に応じた、小役2aが3重入賞することとなる操作順序(左、中または右。図15(a)参照)を認識する(ステップS56)。なお、一般遊技中のときは、抽選結果番号「3」~「5」が導出されたときに、ステップS56の処理を行う。

10

## 【0182】

ステップS52において、いずれの小役にも当選しなかった(NO)と判断した時は、次にいずれかの再遊技役が当選したか否かを判断する(ステップS58)。そして、いずれかの再遊技役が当選した(YES)と判断した場合は、CPU106は、当選した再遊技役に対応する再遊技当選フラグをオンにする(ステップS60)。さらに、複数の再遊技役が同時に当選した場合は、役抽選によって導出された抽選結果番号に応じた有利な操作順序(図15(b)参照)を認識する(ステップS62)。

## 【0183】

ステップS58において、いずれの再遊技役にも当選しなかった(NO)と判断した時は、次にRAM110に記憶されているPB役に対応する当選フラグがオンになっているか否か、すなわち、ボーナスフラグの持ち越し中であるか否かを判断する(ステップS64)。ボーナスフラグの持ち越し中ではなかった(NO)と判断した場合は、CPU106は、PB役が当選したか否かを判断する(ステップS66)。PB役が当選した(YES)と判断した場合は、当選したPB役に対応する当選フラグの状態をオンにする(ステップS68)。これに対して、PB役が当選しなかった(ステップS66/NO)と判断した時は、役抽選の結果がハズレだったとみなし、そのままステップS74へ移行する。

20

## 【0184】

以上の処理によって、役抽選の結果、当選役に対応する当選フラグをオンにすると、次にCPU106は、役抽選で導出された抽選結果番号をRAM110に記憶する(ステップS74)。なお、上述したステップS64で、ボーナスフラグの持ち越し中であつた(YES)と判断したときは、そのままステップS74の処理を行う。

30

## 【0185】

次にCPU106は、導出された抽選結果番号を含む役抽選情報を、副制御回路200へ送信し(ステップS76)、役抽選処理サブルーチンを終了して、図25に示したメインルーチンのステップS28の処理へ進む。

## 【0186】

<リール変動・停止サブルーチンの説明>

図25に示したメインルーチンにおいて、上述の役抽選処理サブルーチン(ステップS26)が終了すると、次にCPU106は、リール変動・停止サブルーチン(ステップS28)の処理を行う。以下、図27に示すフローチャートを参照して、リール変動・停止サブルーチンの詳細な説明を行う。

40

## 【0187】

まず、CPU106は、RAM110に記憶されている各役の当選フラグのオン/オフ状態を認識する(ステップS80)。そして、前回の遊技でリール40L、40C、40Rが回転を開始してから、予め定められた最短時間(たとえば4.1秒間)を経過したか否かを判断する(ステップS82)。もし、最短時間が経過していない(NO)と判断したときには、このステップS82の判断処理を繰り返し実行する。つまり、最短時間が経過するまでは、次の工程であるリールの回転開始が行われないようにすることで、一定時間内に行われる遊技で消費されるメダルが、所定枚数を越えないような制御を行っている

50

。最短時間が経過した（ＹＥＳ）と判断すると、ＣＰＵ１０６は、モータ駆動回路１１４へ駆動パルスを順次出力して、ステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ、および８０Ｒを駆動し、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを一斉に回転させる（ステップＳ８４）。

【０１８８】

次に、ＣＰＵ１０６は、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒがすべて定速回転しているか、すなわち、全リールの回転速度が定常回転速度に達したか否かを判断する（ステップＳ８６）。リールの回転速度が定常回転速度に達していない（ＮＯ）と判断したときには、ステップＳ８６の判断処理を繰り返す。これにより、リールの回転速度が定常回転速度に達するまでは、たとえ遊技者がストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒを操作したとしても、リールの停止制御が行われないようになっている。そして、ＣＰＵ１０６が、すべてのリールの回転速度が定常回転速度に達した（ＹＥＳ）と判断した場合は、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒから、リール停止信号を受信したか否かを判断する（ステップＳ８８）。このリール停止信号は、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの各々から、遊技者によって押動操作されたときに発信される。そして、リール停止信号を受信した（ＹＥＳ）と判断すると、ＣＰＵ１０６は、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒのうち、リール停止信号を発信したストップスイッチを示す停止操作情報を副制御回路２００へ送信する（ステップＳ９０）。この停止操作情報は、たとえば、前述した入賞報知情報の報知などに利用される。

10

【０１８９】

次に、ＣＰＵ１０６は、ステップＳ８０で認識した各役の当選フラグのオン／オフ状態に基づいて、オン状態になっている当選フラグに対応する役が成立するように、図柄組合せ制御を行う（ステップＳ９２）。この図柄組合せ制御は、図９に示したリール停止制御手段４３２が行うリール停止制御と同様であるため、詳しい説明は省略する。なお、複数の小役２または再遊技役が当選したときは、図２６のステップＳ５６またはＳ６２で認識した、ストップスイッチの操作順序に応じて成立させる役が成立するように図柄組合せ制御を行う。

20

【０１９０】

ステップＳ９２の処理により、リール停止信号を発信したストップスイッチに対応するリールを停止させると、ＣＰＵ１０６は、すべてのリールを停止させたか否かを判断する（ステップＳ９４）。すべてのリールが停止していない（ＮＯ）と判断した場合は、ステップＳ８８へ戻り、再びリール停止信号に応じて、役抽選の結果に則した図柄組合せ制御を行う。また、ステップＳ８８において、リール停止信号を受信していない（ＮＯ）と判断した場合は、直接ステップＳ９４へ進み、すべてのリールを停止させたか否かを判断する。このように、すべてのリールを停止させるまで、ステップＳ８８～Ｓ９４の処理を繰り返し行い、ステップＳ９４で、ＣＰＵ１０６がすべてのリールが停止した（ＹＥＳ）と判断すると、ＣＰＵ１０６は、全てのリールが停止したことを示す全リール停止信号を副制御回路２００へ送信する（ステップＳ９６）。そして、リール変動・停止処理を終了し、図２５に示したメインルーチンのステップＳ３０へ進む。

30

【０１９１】

< 入賞判定処理サブルーチンの説明 >

40

図２５のメインルーチンにおいて、上述したリール変動・停止サブルーチン（ステップＳ２８）が終了すると、次に、ＣＰＵ１０６は、入賞判定処理サブルーチン（ステップＳ３０）を行う。以下、図２８に示す入賞判定処理サブルーチンのフローチャートを用いての詳細な説明を行う。

【０１９２】

まず、ＣＰＵ１０６は、表示窓２２に停止表示された９つの図柄の種類を認識する（ステップＳ１００）。そして、ＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されている現在の遊技状態を示す情報を参照し、現在の遊技状態が「ＰＢ遊技」であるか否かを判断する（ステップＳ１０２）。ＰＢ遊技中である（ＹＥＳ）と判断した場合、ＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されているＧＣＮＴの値から「１」を減算する（ステップＳ１０４）。この

50

G C N Tは、R B遊技中に行われた遊技回数を計数するための変数であり、初期値である「8」は、後述する図29のステップS168でセットされる。

#### 【0193】

次に、G C N Tの値が「0」になったか否かを判断する(ステップS114)。そして、G C N TまたはW C N Tのいずれかの値が「0」(Y E S)だった場合は、R B遊技の終了条件が成立したものとみなして、R A M 110に記憶されている現在の遊技状態を「R B遊技」から「一般遊技」へ更新する(ステップS116)。さらにC P U 106は、R A M 110に記憶されている現在のR T状態を「非R T」に更新し(ステップS117)、P B中フラグをオフにする(ステップS118)。次にC P U 106は、R A M 110に記憶されているすべての小役および再遊技役の当選フラグのみをオフにする(ステップS120)。すなわち、このステップS120の処理によって、P B役の当選フラグはオフにされない。

10

#### 【0194】

次にC P U 106は、今回の遊技の遊技結果情報、現在の遊技状態情報を、副制御回路200へ送信する(ステップS122)。ここで、遊技結果情報には、ステップS100で認識した、各リールにおいて表示窓22に停止表示された図柄番号を示す情報が含まれている。また、遊技状態情報には、現在の遊技状態およびR T状態を示す情報が含まれている。そして、このステップS122の処理により、副制御回路200へ遊技結果情報および遊技状態情報を送信すると、C P U 106は、図28に示す入賞判定処理を終了して、図25に示したステップS32の処理へ進む。

20

#### 【0195】

前述したステップS102において、C P U 106は、現在の遊技状態が「P B遊技」ではない(N O)と判断したときは、現在の遊技状態が「一般遊技」とであるとみなして、後に詳しく説明する一般遊技中処理を行う(ステップS128)。そして、ステップS128の処理を終了すると、上述したステップS120へ移行して、R A M 110に記憶されているすべての小役および再遊技役の当選フラグのみをオフにする。その後、C P U 106は、ステップS122へ移行して、今回の遊技の遊技結果情報、現在の遊技状態情報を、副制御回路200へ送信して、図28に示す入賞判定処理を終了する。

#### 【0196】

<一般遊技中処理サブルーチンの説明>

30

次に、図28に示した入賞判定処理サブルーチンのステップS128で実行される一般遊技中処理サブルーチンの内容について、図29に示すフローチャートを用いて説明する。まず、C P U 106は、図28のステップS100で認識した9つの図柄に基づいて、いずれかの再遊技役が成立したか否かを判断する(ステップS132)。そして、いずれかの再遊技役が成立していた(Y E S)ときは、C P U 106は、R A M 110に記憶されている再遊技成立フラグの状態をオンにする(ステップS134)。次にC P U 106は、R A M 110に記憶されている現在のR T状態が「R T 2」であるか否かを判断する(ステップS136)。C P U 106が、「R T 2」である(Y E S)と判断したときは、成立した再遊技役が再遊技役c、または、表示された図柄組合せが小役1取りこぼし時図柄組合せであるか否かを判断し(ステップS138)、再遊技役cが成立していた、または、表示された図柄組合せが小役1取りこぼし時の図柄組合せであった(Y E S)場合は、現在のR T状態を「R T 1」に更新する(ステップS140)。

40

#### 【0197】

また、上述したステップS136で、C P U 106が、現在のR T状態は「R T 2」でない(N O)と判断したときは、次に現在のR T状態が「R T 1」であるか否かを判断する(ステップS148)。現在のR T状態が「R T 1」であったとき(Y E S)は、C P U 106は、成立した再遊技役が再遊技役e、fであるか否かを判断する(ステップS150)。そして、再遊技役e、fが成立していた(Y E S)と判断した場合は、現在のR T状態を「R T 2」に更新する(ステップS152)。なお、C P U 106が、ステップS148で、現在のR T状態が「R T 1」でないと判断し、ステップS154で小役1取

50



りこぼし時の図柄組合せ（例えば、ベルーリブスイカ）が表示された（ＹＥＳ）と判断したときは、現在のＲＴ状態を「ＲＴ１」に更新する（ステップＳ１５６）。

【０１９８】

以上のように、ステップＳ１３６～Ｓ１５６の処理により、成立した再遊技役の種類に応じて、適宜ＲＴ状態を移行させると、ＣＰＵ１０６は、払出枚数カウン트의値をクリア（ステップＳ１４２）する。

【０１９９】

次に、前述したステップＳ１３２で、いずれの再遊技役も成立していない（ＮＯ）とＣＰＵ１０６が判断すると、次に小役１、小役２ａ～２ｃおよび小役３のいずれかが成立したか否かを判断する（ステップＳ１５８）。いずれかの小役が成立した（ＹＥＳ）と判断した場合は、ＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶された払出枚数カウン트의値を、図１０に示した配当情報に従って成立した小役に対応するメダルの払出枚数の値に更新して（ステップＳ１６０）、ＲＴ移行処理を終了する。これに対して、ステップＳ２２４でＣＰＵ１０６が、いずれの小役も成立しておらず、遊技の結果がハズレだった（ＮＯ）と判断した場合は、ＣＰＵ１０６は、ＰＢ役が成立したか否かを判断する（ステップＳ１６２）。

【０２００】

ＣＰＵ１０６が、ＰＢ役が成立していた（ＹＥＳ）と判断したときは、ＰＢ当選フラグをオフ（ステップＳ１６６）にし、ＧＣＮＴの値を「８」に設定する。そして、ＣＰＵ１０６は、払出枚数カウン트의値をクリアした後（ステップＳ１４２）、ＲＴ移行処理サブルーチンを終了して図２８のステップＳ１２０の処理へ移行する。

【０２０１】

以上のように、ＣＰＵ１０６は、図２５～図２９に示した処理を繰り返し行うことで、スロットマシン１０における遊技の制御を行っている。また、１回の遊技が行われる過程で、主制御回路１００から副制御回路２００に対して、まず、役抽選情報が送信され（図２６，ステップＳ７６）、次に、ストップスイッチが操作されるごとに停止操作情報が送信され（図２７，ステップＳ９０）、全てのリールが停止すると全リール停止信号が送信されてから（図２７，ステップＳ９６）、遊技結果情報、遊技状態情報が順次送信される（図２８，ステップＳ１２２）。

【０２０２】

[ 副制御回路２００による情報受信処理の説明 ]

まず、図３０に示すフローチャートを参照して、主制御回路１００から情報を受信したときに、副制御回路２００のＣＰＵ２０６が実行する情報受信処理について説明する。この情報受信処理は、予め定められた周期で定期的に行われる処理である。まず、ＣＰＵ２０６は、主制御回路１００から何らかの情報を受信したか否かを判断する（ステップＳ２００）。ＣＰＵ２０６が、主制御回路１００から何も情報を受信していない（ステップＳ２００／ＮＯ）と判断したときは、図３０の情報受信処理を直ちに終了して、他の処理を行う。これに対し、ＣＰＵ２０６が、主制御回路１００から何らかの情報を受信した（ステップＳ２００／ＹＥＳ）と判断したときは、以下に述べるように、受信した情報に応じた各種の処理を行う。

【０２０３】

(ア) 投入枚数情報を受信したときの処理

まず、ＣＰＵ２０６は、主制御回路１００から受信した情報が、図２５のステップＳ１４のメダル投入処理によって送信された投入枚数情報であるか否かを判断する（ステップＳ２０２）。受信した情報が投入枚数情報である（ステップＳ２０２／ＹＥＳ）と判断したときは、ＣＰＵ２０６は、その投入枚数情報が示すメダル投入枚数が１枚以上であるか否かを判断する（ステップＳ２０４）。そして、受信した投入枚数情報が、１枚以上であることを示している（ステップＳ２０４／ＹＥＳ）と判断したときは、ＣＰＵ２０６は、ＲＡＭ２１０に記憶されている操作受付フラグのオン／オフ状態をオフにする（ステップＳ２０６）。この操作受付フラグは、遊技者がスロットマシン１０００に対して、遊技システム１０に関する処理を指示するコマンドを入力するための操作が有効であるか否か

10

20

30

40

50

を示すフラグである。操作受付フラグがオンになっているときは、上述したコマンドの入力操作が有効になっていることを示し、オフになっているときは無効になっていることを示す。

#### 【0204】

次にCPU206は、決定ボタンスイッチ39の内部に設けられた光源を消灯し（ステップS208）、上述したコマンドの入力操作を受け付けていないことを遊技者に報知する。そして、CPU206は、簡易マイスロのカウンタ値（KANG）が1であるか否かを判断する（ステップS209）。そして、簡易マイスロのカウンタ値（KANG）が1であるとき（ステップS209 / YES）、簡易マイスロフラグをオフにして（ステップS210）、簡易マイスロを終了する。簡易マイスロフラグは、簡易マイスロが起動されるとオンされ（図37、ステップS1016参照）、簡易マイスロのカウンタ値（KANG）が1のときメダルの投入（ベット操作も含む）があったとき、通常マイスロが起動されたとき、QRコードを表示したとき、オフされる。そして、RAM210のC領域に記録された遊技履歴情報をクリアし（ステップS211）、簡易マイスロのカウンタ値（KANG）を0にする（ステップS212）。次いでCPU206は、投入されたメダルの枚数に応じてメダルの投入音を発生させ、または、メダルの投入を契機として開始される演出が予定されていた場合は、その演出を開始するなどの、演出制御処理を行う（ステップS214）。

10

#### 【0205】

そして、CPU206は、図30の情報受信処理を終了し、他の処理を行う。これに対して、前述したステップS204の判断処理で、CPU206が、受信した投入枚数情報が0枚のメダル投入枚数であることを示している（ステップS204 / NO）と判断したときは、演出制御処理を行う（ステップS214）。そしてCPU206は、上述したステップS214の演出制御処理を行った後、図30の情報受信処理を終了し、他の処理を行う。

20

#### 【0206】

このようにCPU206は、1枚以上のメダルが投入されているときは、操作受け付けフラグをオフにして、コマンドの入力を禁止している。

#### 【0207】

##### （イ）設定値情報を受信したときの処理

30

上述したステップS202の判断処理で、CPU206が、受信した情報が投入枚数情報ではない（ステップS202 / NO）と判断すると、次にCPU206は、図25のステップS18の処理によって送信された設定値情報であるか否かを判断する（ステップS216）。そしてCPU206が、受信した情報は設定値情報である（ステップS216 / YES）と判断したときは、受信した設定値情報を、RAM210の所定の記憶領域に記憶した後（ステップS218）、図30の情報受信処理を終了し、他の処理を行う。RAM210に記憶した設定値情報は、後述するストック抽選を行う際にCPU206によって参照され、設定値情報によって示させる設定値に対応するストック抽選テーブルに基づいて、ストック抽選が行われる。

#### 【0208】

40

##### （ウ）遊技状態情報を受信したときの処理

上述したステップS216の判断処理で、CPU206が、受信した情報が設定値情報ではない（ステップS216 / NO）と判断すると、次にCPU206は、図25のステップS24の処理によって送信された遊技状態情報であるか否かを判断する（ステップS220）。そしてCPU206が、受信した情報は遊技状態情報である（ステップS220 / YES）と判断したときは、受信した遊技状態情報を、RAM210の所定の記憶領域に記憶した後（ステップS222）、図30の情報受信処理を終了し、他の処理を行う。RAM210に記憶した遊技状態情報は、後述するART中における操作順序の報知、ARTの終了判断、演出抽選処理および遊技履歴の更新処理など、随所にわって参照される。

50

## 【0209】

(エ) 役抽選結果情報を受信したときの処理

上述したステップS220の判断処理で、CPU206が、受信した情報は遊技状態情報ではない(ステップS220/NO)と判断すると、次にCPU206は、図25のステップS26の役抽選処理で送信された役抽選結果情報であるか否かを判断する(ステップS224)。そしてCPU206が、受信した情報は役抽選結果情報である(ステップS224/YES)と判断したときは、ストック抽選を行うとともに、サブボーナス中(ART中)であった場合は役抽選で定められた重複当選役の内容に応じて操作順序を報知するART報知処理を行う(ステップS226)。次いでCPU206は、役抽選で定められた当選役に応じて、実行する演出の内容を決定するための演出抽選処理を行うと(ステップS228)、図30の情報受信処理を終了し、他の処理を行う。ここで、ステップS226のART報知処理およびステップS228の演出抽選処理の内容については、各処理のフローチャートを参照して後に詳しく説明する。

10

## 【0210】

(オ) 停止操作情報を受信したときの処理

上述したステップS224の判断処理で、CPU206が、受信した情報は役抽選結果情報ではない(ステップS224/NO)と判断すると、次にCPU206は、図25のステップS28のリール変動・停止処理で送信された停止操作情報であるか否かを判断する(ステップS230)。そして、受信した情報は停止操作情報である(ステップS230/YES)と判断すると、CPU206は、受信した停止操作情報から、単位遊技が開始されてから何番目に操作されたどのストップスイッチであるかを認識し、その情報を、RAM210の所定の記憶領域に記憶する(ステップS234)。次いでCPU206は、受信した停止操作情報から、停止制御されたリールにおいて、表示窓22に表示された3つの図柄の各図柄番号を、RAM210の所定の記憶領域に記憶する(ステップS234)。そして、CPU206は、図30の情報受信処理を終了し、他の処理を行う。

20

## 【0211】

(カ) 単位遊技結果情報を受信したときの処理

上述したステップS230の判断処理で、CPU206が、受信した情報は停止操作情報ではない(ステップS230/NO)と判断すると、次にCPU206は、図28のステップS132の処理によって送信された単位遊技結果情報であるか否かを判断する(ステップS236)。そして、受信した情報は単位遊技結果情報である(ステップS236/YES)と判断すると、CPU206は、まず、サブボーナスの開始と終了とを制御するとともに、サブボーナスに関連する遊技履歴を更新するためのART実行制御処理を行う(ステップS238)。次にCPU206は、単位遊技の結果に応じて各項目の遊技履歴を更新するための遊技履歴更新処理を行い(ステップS240)、さらに、何らかのミッションが達成された場合は、そのことを遊技者に報知するためのミッションクリア表示処理を行う(ステップS242)。ここで、ステップS238のART実行制御処理、ステップS240の遊技履歴更新処理およびステップS242のミッションクリア表示処理については、各処理のフローチャートを参照して後に詳しく説明する。

30

## 【0212】

上述したステップS242までの処理を行うと、次にCPU206は、単位遊技が行われた結果、いずれかの再遊技役が入賞したか否かを判断する(ステップS244)。また、上述したステップS244の判断処理で、再遊技役が入賞していない(ステップS244/NO)とCPU206が判断したときは、次に、特定演出フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS246)。特定演出フラグは、特定演出を行っている最中にオンされ、特定演出が終了するとオフされる。特定演出は、連続演出、バトル演出、ボタン使用演出等を含む演出である。ステップS246の判断処理で、特定演出フラグがオンでないとCPU206が判断したとき(ステップS246/NO)、CPU206は、ステップS206でオフにした操作受付フラグをオンにした後(ステップS248)、決定ボタンスイッチ39の内部に設けられた光源を点滅させて(ステップS250)、コマンド入

40

50

力が可能であることを遊技者に報知する。

【0213】

次に、CPU206は、簡易マイスロフラグがオンか否かを判断し(ステップS251)、簡易マイスロフラグがオンであるとき(ステップS251/YES)、簡易マイスロのカウンタ値(KANG)を1減算する(ステップS252)。

【0214】

一方、ステップS244の判断処理で、再遊技役が入賞したとCPU206が判断したとき(ステップS244/YES)、簡易マイスロのカウンタ値(KANG)を減算することなく、そのまま維持する(ステップS266)。そして、操作受付フラグをオフにして、コマンド入力を不可能にする(ステップS268)。そして、図30の情報受信処理を終了し、他の処理を行う。

10

【0215】

また、ステップS246の判断処理で、特定演出フラグがオンであると判断したとき(ステップS246/YES)、CPU206は、特定演出ゲーム数(RENG)を1減算する(ステップS260)。ここで、特定演出ゲーム数(RENG)は、特定演出が実行されるゲーム数を示す。そして、CPU206は、特定演出ゲーム数(RENG)が0より大きいと判断したとき(ステップS262)、特定演出ゲーム数(RENG)が0より大きいと判断したとき(ステップS262/YES)、簡易マイスロのカウンタ値(KANG)を減算することなく、そのまま維持する(ステップS266)。特定演出ゲーム数(RENG)が0より大きくないと判断したとき(ステップS262/NO)、特定演出フラグをオフにし(ステップS264)、ステップS248の処理を行う。

20

【0216】

<ART報知処理の説明>

次に、図31に示すフローチャートを参照して、図30のステップS226で行われるART報知処理の詳細な内容について説明する。

まず、CPU206は、RAM210に記憶されている現在の遊技状態が通常遊技であるか否かを判断する(ステップS300)。CPU206は、現在の遊技状態が通常遊技ではないと判断したとき(ステップS300/NO)、PB中報知処理を行い(ステップS338)、図31のART報知処理を終了して、図30におけるステップS228の演出抽選処理を行う。これに対して、現在の遊技状態が通常遊技である(YES)と判断した場合、CPU206は、役抽選により小役3が当選役に定められたか否かを判断する(ステップS302)。CPU206は、小役3が当選役に定められていた(ステップS302/YES)と判断した場合、擬似乱数を発生させ、設定値に応じたストック抽選テーブル(不図示)を読み出して、発生した乱数値に基づいてストック抽選を行う(ステップS304)。

30

【0217】

そして、ステップS304のストック抽選により、ストックが発生したか否かを判断し(ステップS306)、発生したと判断したとき(ステップS306/YES)、RAM210に記憶されているストック数を表す変数STの値に「1」を加算する(ステップS308)。次にCPU206は、RAM210に記憶されているサブボーナスフラグの状態がオンになっているか否かを判断する(ステップS310)。このサブボーナスフラグは、ストックが消費されたときオンされ、ストックが0になるとオフされるフラグである。なお、ステップS302の判断処理で、CPU206が小役3が当選役として定められていないと判断したとき(ステップS302/NO)、または、ステップS306の判断処理で、ストックが発生しなかったと判断したとき(ステップS306/NO)、直ちにステップS310の判断処理へ移行する。

40

【0218】

そして、CPU206が、サブボーナスフラグはオフになっている(ステップS310/NO)と判断した時は、図31のART報知処理を終了して、図30におけるステップS228の演出抽選処理を行う。一方、CPU206が、サブボーナスフラグがオンにな

50

っていると判断したとき（ステップS 3 1 0 / Y E S）、当選役として定められた役の種類を認識する（ステップS 3 1 2）。そして、C P U 2 0 6 は、R T 状態が「R T 2」であるか否かを判断する（ステップS 3 1 4）。R T 状態が「R T 2」であるとき（ステップS 3 1 4 / Y E S）、抽選結果番号が「1 1」～「1 4」のいずれかであるか否かを判断する（ステップS 3 1 6）。抽選結果番号が「1 1」～「1 4」であるとき（ステップS 3 1 6 / Y E S）、B A R 図柄揃いが成立する操作順序を報知するか否かを、図 1 7（b）に示す抽選テーブルを用いて抽選する（ステップS 3 1 8）。

#### 【 0 2 1 9 】

次に、B A R 図柄揃いが成立する操作順序を報知することが当選したとき（ステップS 3 2 0 / Y E S）、図 1 7（c）に示す抽選テーブルを用いて1回の当選におけるストック当選個数を抽選し（ステップS 3 2 2）、当選したストック個数を加算する処理を行う（ステップS 3 2 6）。そして、再遊技役 f が入賞する操作順序を、図 1 5（b）の対応表に基づき報知し（ステップS 3 2 8）、B A R 図柄揃いの連続回数（B A R）を1加算する処理を行う（ステップS 3 3 0）。このとき、B A R 図柄揃いが必ずしも入賞する必要はなく、再遊技役 f の図柄組合せのいずれかが入賞すればB A R 図柄揃いが成立したものとみなす。

#### 【 0 2 2 0 】

次に、B A R 図柄揃いの連続回数（B A R）が2回以上か否かを判断する（ステップS 3 3 2）。B A R 図柄揃いの連続回数（B A R）が2回以上と判断すると（ステップS 3 3 2 / Y E S）、特殊通常ミスロフラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 3 4）。特殊通常ミスロフラグは、サブB B中またはP B中に通常ミスロが起動されると、オンされるフラグである（図 3 7のステップS 1 0 1 6参照）。特殊通常ミスロフラグがオンでないと判断すると（ステップS 3 3 4 / N O）、B A R揃い連続成立ミッションクリアフラグをR A M 2 1 0に記録する（ステップS 3 3 6）。

#### 【 0 2 2 1 】

そして、B A R 図柄揃いの連続回数（B A R）が2回以上でない（ステップS 3 3 2 / N O）、特殊通常ミスロフラグがオンであると判断したとき（ステップS 3 3 4 / Y E S）、A R T 報知処理を終了する。

#### 【 0 2 2 2 】

一方、抽選結果番号が「1 1」～「1 4」でないとき（ステップS 3 1 6 / N O）、抽選結果番号が「9」～「1 0」のいずれかであるか否かを判断する（ステップS 3 5 9）。C P U 2 0 6 は、抽選結果番号が「9」～「1 0」であるとき（ステップS 3 5 8 / Y E S）、再遊技役 a が入賞する操作順序を報知する（ステップS 3 6 0）。C P U 2 0 6 は、抽選結果番号が「9」～「1 0」でないとき（ステップS 3 5 9 / N O）、抽選結果番号が「3」～「5」のいずれかであるか否かを判断する（ステップS 3 6 4）。C P U 2 0 6 は、抽選結果番号が「3」～「5」であるとき（ステップS 3 6 4 / Y E S）、小役 2 a が3重入賞する操作順序を報知する（ステップS 3 6 6）。

#### 【 0 2 2 3 】

そして、C P U 2 0 6 は、抽選結果番号が「3」～「5」でないとき（ステップS 3 6 4 / N O）、B A R 図柄揃いが成立する操作順序を報知することが当選していないとき（ステップS 3 2 0 / N O）、ステップS 3 6 0、ステップS 3 6 6の処理後には、B A R 図柄揃いの連続回数（B A R）を0にする（ステップS 3 6 2）。

#### 【 0 2 2 4 】

また、R T 状態が「R T 2」でないとき、すなわちR T 状態が「非R T」または「R T 1」であるとき（ステップS 3 1 4 / N O）、抽選結果番号が「1 0」であるか否かを判断する（ステップS 3 4 0）。C P U 2 0 6 は、抽選結果番号が「1 0」であるとき（ステップS 3 4 0 / Y E S）、サブB Bフラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 4 2）。このサブB Bフラグは、ストックが消費されたとき、サブB Bが決定されたときオンされ、サブB Bが終了するとオフされるフラグである。サブB Bフラグがオンであるとき（ステップS 3 4 2 / Y E S）、再遊技役 e が入賞する操作順序を報知し（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 3 4 3 )、サブ B B 作動中フラグをオンにする (ステップ S 3 4 4 )。このサブ B B 作動中フラグは、サブ B B が開始されたときオンされ、サブ B B が終了するとオフされるフラグである。そして、サブ B B 回数 ( B B S B ) を 1 加算し (ステップ S 3 4 5 )、画像表示装置 7 0 に、サブ B B が実行されていることを示唆する背景画像 B B を表示する (ステップ S 3 4 6 )。サブ B B フラグがオンでないとき (ステップ S 3 4 2 / N O )、ステップ S 3 4 6 の処理終了後、A R T 報知処理を終了する。

#### 【 0 2 2 5 】

一方、C P U 2 0 6 は、抽選結果番号が「 1 0 」でないとき (ステップ S 3 4 0 / N O )、抽選結果番号が「 1 1 」～「 1 4 」のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 3 4 7 )。抽選結果番号が「 1 1 」～「 1 4 」のいずれかであるとき (ステップ S 3 4 7 / Y E S )、再遊技役 f が入賞する操作順序を報知し (ステップ S 3 4 8 )、サブ B B フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 5 0 )。サブ B B フラグがオンであるとき (ステップ S 3 5 0 / Y E S )、擬似表示フラグをオンにする (ステップ S 3 5 2 )。擬似表示フラグは、内部的にはサブ B B が実行されている状態で、画像表示装置 7 0 に所定のキャラクタが海にいる背景画像 R B が表示されていることを示すフラグである。

#### 【 0 2 2 6 】

そして、C P U 2 0 6 は、サブ R B 回数 ( R B S B ) を 1 加算し (ステップ S 3 5 4 )、サブ B B 作動中フラグをオンにする (ステップ S 3 5 7 )。そして、画像表示装置 7 0 に、サブ R B が実行されていることを示唆する背景画像 R B を表示する (ステップ S 3 5 8 )。このとき、Q R コードを表示して、携帯電話機 2 1 0 0 で Q R コードを読み込むと、サブ B B が実行されているにもかかわらず、携帯電話機 2 1 0 0 の表示装置にはサブ R B 回数が更新されて表示される。C P U 2 0 6 は、抽選結果番号が「 1 1 」～「 1 4 」のいずれかでないとき (ステップ S 3 4 7 / N O )、サブ B B フラグがオンでないとき (ステップ S 3 5 0 / N O )、ステップ S 3 6 2 の処理を行う。

#### 【 0 2 2 7 】

< P B 中報知処理の説明 >

次に、図 3 2 に示すフローチャートを参照して、図 3 1 のステップ S 3 3 8 で行われる P B 中報知処理の詳細な内容について説明する。

まず、C P U 2 0 6 は、当選役として定められた役の種類を認識し (ステップ S 4 0 0 )、抽選結果番号が「 1 4 」であるか否かを判断する (ステップ S 4 0 2 )。抽選結果番号が「 1 4 」であるとき (ステップ S 4 0 2 / Y E S )、B A R 図柄揃いが成立する操作順序を報知するか否かを、図 1 7 ( b ) に示す抽選テーブルを用いて抽選する (ステップ S 4 0 4 )。

#### 【 0 2 2 8 】

次に、B A R 図柄揃いが成立する操作順序を報知することが当選したとき (ステップ S 4 0 6 / Y E S )、図 1 7 ( c ) に示す抽選テーブルを用いて 1 回の当選におけるストック当選個数を抽選し (ステップ S 4 0 8 )、当選したストック個数を加算する処理を行う (ステップ S 4 1 2 )。そして、再遊技役 f が入賞する操作順序を、図 1 5 ( b ) の対応表に基づき報知し (ステップ S 4 1 4 )、B A R 図柄揃いの連続回数 ( B A R ) を 1 加算する処理を行う (ステップ S 4 1 6 )。

#### 【 0 2 2 9 】

次に、B A R 図柄揃いの連続回数 ( B A R ) が 2 回以上か否かを判断する (ステップ S 4 1 8 )。B A R 図柄揃いの連続回数 ( B A R ) が 2 回以上と判断すると (ステップ S 4 1 8 / Y E S )、特殊通常マイスロフラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 )。特殊通常マイスロフラグは、サブ B B 中または P B 中に通常マイスロが起動されると、オンされるフラグである。特殊通常マイスロフラグがオンでないと判断すると (ステップ S 4 2 0 / N O )、B A R 揃い連続成立ミッションクリアフラグを R A M 2 1 0 に記録する (ステップ S 4 2 2 )。

#### 【 0 2 3 0 】

そして、抽選結果番号が「 1 4 」でないとき (ステップ S 4 0 2 / N O )、B A R 図柄

10

20

30

40

50

揃いが成立する操作順序を報知することが当選していないとき（ステップS406 / NO）、BAR図柄揃いの連続回数（BAR）を0にし（ステップS424）、PB中報知処理を終了する。

#### 【0231】

< 演出抽選処理の説明 >

次に、図33に示すフローチャートを参照して、図30のステップS228で行われる演出抽選処理の詳細な内容について説明する。

まず、CPU206は、現在、特定演出が行われているか否かを判断する（ステップS500）。そして、特定演出が行われている（ステップS500 / YES）と判断したときは、図33の演出抽選処理を終了する。これに対して、ステップS500の判断処理で、CPU206が特定演出中ではないと判断したとき（ステップS500 / NO）、CPU206は、抽選用乱数を発生する（ステップS502）。

10

この乱数は、所定のアルゴリズムに従って0～255の数値範囲で生成される擬似乱数である。次にCPU206は、図18に示した演出抽選テーブルを参照して、役抽選で定められた当選役の種類に応じて生成した擬似乱数に基づき、実行する演出を抽選により決定する（ステップS504）。なお、連続演出、バトル演出、ボタン使用演出を含めて特定演出とする。

#### 【0232】

そして、CPU206は、演出抽選によって「演出なし」と決定されたか否かを判断する（ステップS506）。CPU206は、いずれかの演出を行うことが定められたと判断したときは（ステップS506 / NO）、その演出が行われることがミッションとして定められているか否か、すなわち、決定された演出がミッションの対象になっている演出（ミッション対象演出）であるか否かを判断する（ステップS508）。CPU206は、演出抽選によって決定された演出がミッション対象演出であると判断したときは（ステップS508 / YES）、RAM210に記憶されている各ミッションに対応するミッションクリアフラグのうち、対応するミッションクリアフラグをオン状態にする（ステップS510）。これにより、1つのミッションが達成されたことになる。次いでCPU206は、オンにしたミッションクリアフラグに対応するクリア未報知フラグをオンにする（ステップS512）。

20

#### 【0233】

そして、CPU206は、特定演出が当選したか否かを判断する（ステップS514）。特定演出が当選したと判断したとき（ステップS514 / YES）、特定演出ゲーム数（RENG）を2ゲームに設定し（ステップS516）、特定演出フラグをオンにする（ステップS518）。特定演出が当選していないと判断したとき（ステップS514 / NO）、演出抽選処理を終了する。なお、特定演出ゲーム数（RENG）は2ゲームに限らず、3以上のゲーム数に設定されることもある。

30

#### 【0234】

一方、CPU206は、いずれかの演出を行うことが定められてないと判断したときは（ステップS506 / YES）、擬似表示フラグがオンか否かを判断する（ステップS520）。擬似表示フラグがオンであると判断したとき（ステップS520 / YES）、サブBBが実行されていることを報知するか否かを抽選する（ステップS522）。サブBBの報知は1 / 10の確率で抽選される。サブBBの報知に当選したとき（ステップS524 / YES）、擬似表示フラグをオフにし（ステップS526）、背景画像を背景画像RBから背景画像BBに変更する（ステップS528）。

40

#### 【0235】

そして、擬似的に回数が1加算されていたサブRB回数（RBSB）を1減算し（ステップS530）、サブBB回数（BBSB）を1加算する（ステップS532）。この処理により、擬似表示するために更新されていたサブRB回数及びサブBB回数を、本来の状態に戻すことができる。このとき、QRコードを表示して、携帯電話機2100でQRコードを読み込むと、携帯電話機2100の表示装置にはサブRB回数が更新されて表示

50

される(図24(d))。

また、サブBBの報知に当選してないとき(ステップS524/NO)、サブBBゲーム数(BBSBG)が30ゲームであるか否かを判断する(ステップS534)。サブBBの残りゲーム数(BBSBG)が30ゲームであるとき(ステップS534/YES)、擬似表示フラグをオフにする(ステップS526)。これは、サブRBのゲーム数は30ゲームであり、サブボーナスのゲーム数が30ゲームを超えるとサブBBが実行されていることが確定するためである。

【0236】

そして、CPU206は、擬似表示フラグがオンでないと判断したとき(ステップS520/NO)、サブBBの残りゲーム数(BBSBG)が30ゲームでないとき(ステップS534/NO)、図33の演出抽選処理を終了する。

10

【0237】

(ART実行制御処理の説明)

次に、図34に示すフローチャートを参照して、図30のステップS238で行われるART実行制御処理の詳細な内容について説明する。

まず、CPU206は、RAM210に記憶されている現在の遊技状態が通常遊技であるか否かを判断する(ステップS600)。CPU206は、現在の遊技状態が通常遊技ではないと判断したときは(ステップS600/NO)、図34のART実行処理を終了して、図30におけるステップS240の遊技履歴更新処理を行う。これに対して、現在の遊技状態が通常遊技であると判断した場合(ステップS600/YES)、CPU206は、今回の単位遊技でPB役が入賞したか否かを判断する(ステップS602)。CPU206がPB役に入賞したと判断したときは(ステップS602/YES)、次にRAM210に記憶されているサブボーナスフラグの状態がオンになっているか否かを判断する(ステップS604)。

20

【0238】

CPU206が、サブボーナスフラグがオンでないと判断したときは(ステップS604/NO)、RAM210に記憶されている変数ST(ストック)の値が1以上であるか否か、すなわち、RAM210に記憶されているストックの数が1以上であるか否かを判断する(ステップS606)。そして、RAM210に記憶されているストックの数が0であると判断したときは(ステップS606/NO)、図34のART実行処理を終了して、図30におけるステップS240の遊技履歴更新処理を行う。

30

【0239】

これに対して、RAM210に記憶されているストックの数が1以上であると判断したときは(ステップS606/YES)、CPU206は、RAM210に記憶されているサブボーナスフラグの状態をオンにし(ステップS608)、変数STの値を「1」減算する(ステップS610)。そして、CPU206は、図17(a)の振り分け率に基づいて、サブボーナスの種類をサブRBまたはサブBBにするかを決定し(ステップS612)、サブRBが決定されたか否かを判断する(ステップS614)。サブRBが決定されたと判断したときは(ステップS614/YES)、サブRBフラグをオンにする(ステップS616)。そして、サブRBゲーム数(RBSBG)の実行ゲーム数を30ゲームに設定し(ステップS618)、図34のART実行制御処理を終了する。

40

【0240】

サブRBが決定されていないと判断したときは(ステップS614/NO)、サブBBフラグをオンにする(ステップS622)。そして、サブBBゲーム数(BBSBG)の実行ゲーム数を60ゲームに設定し(ステップS624)、図34のART実行制御処理を終了する。

【0241】

一方、CPU206が、サブボーナスフラグがオンであると判断したときは(ステップS604/YES)、RT状態が「RT2」であるか否かを判断する(ステップS632)。RT状態が「RT2」でないと判断したときは(ステップS632/NO)、ART

50



実行制御処理を終了する。R T 状態が「R T 2」であると判断したときは(ステップS 6 3 2 / Y E S)、サブR B フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS 6 3 4)。そして、サブR B フラグがオンでないと判断したときは(ステップS 6 3 4 / N O)、サブB B ゲーム数(B B S B G)を1減算する(ステップS 6 3 6)。

【0 2 4 2】

次に、サブB B ゲーム数(B B S B G)が0より大きいと判断する(ステップS 6 3 8)。サブB B ゲーム数(B B S B G)が0より大きいときは(ステップS 6 3 8 / Y E S)、A R T 実行制御処理を終了する。サブB B ゲーム数(B B S B G)が0であるときは(ステップS 6 3 8 / N O)、サブB B フラグおよびサブB B 作動中フラグをオフにする(ステップS 6 4 0)。そして、サブR B フラグがオンであると判断したときは(ステップS 6 3 4 / Y E S)、サブR B ゲーム数(R B S B G)を1減算する(ステップS 6 5 2)。そして、サブR B ゲーム数(R B S B G)が0より大きいときは(ステップS 6 5 4 / Y E S)、A R T 実行制御処理を終了する。また、サブR B ゲーム数(R B S B G)が0であるときは(ステップS 6 5 4 / N O)、サブR B フラグおよびサブR B 作動中フラグをオフにし(ステップS 6 5 6)、R A M 2 1 0 に記憶されているストックの数が1以上であるか否かを判断する(ステップS 6 5 8)。

10

【0 2 4 3】

R A M 2 1 0 に記憶されているストックの数が1以上であると判断したときは(ステップS 6 5 8 / Y E S)、変数S T の値を「1」減算する(ステップS 6 1 0)。R A M 2 1 0 に記憶されているストックの数が1以上でないと判断したときは(ステップS 6 5 8 / N O)、R A M 2 1 0 に記憶されているサブボーナスフラグの状態をオフにし(ステップS 6 6 0)、サブB B 作動中フラグまたはP B 中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS 6 6 2)。サブB B 作動中フラグまたはP B 中フラグがオンであると判断したときは(ステップS 6 6 2 / Y E S)、特殊通常マイスロフラグをオフにし(ステップS 6 6 4)、サブB B 作動中フラグをオフにする(ステップS 6 6 6)。

20

【0 2 4 4】

C P U 2 0 6 がP B 役に入賞したと判断したときは(ステップS 6 0 2 / Y E S)、次にR A M 2 1 0 に記憶されているサブボーナスフラグの状態がオンであるか否かを判断する(ステップS 6 2 8)。C P U 2 0 6 が、サブボーナスフラグがオンになっている(ステップS 6 2 8 / Y E S)と判断したときは、サブボーナスフラグの状態をオフにして(ステップS 6 3 0)、図3 4 のA R T 実行制御処理を終了する。

30

【0 2 4 5】

< 遊技履歴更新処理の説明 >

次に、図3 5 に示すフローチャートを参照して、図3 0 のステップS 2 4 0 で行われる遊技履歴更新処理の詳細な内容について説明する。

まず、C P U 2 0 6 は、今回の単位遊技の結果、何れかの小役が入賞したか否かを判断する(ステップS 7 0 0)。そして、いずれの小役も入賞していない(ステップS 7 0 0 / N O)と判断したときは、現在の遊技状態が通常遊技であるか否かを判断し(ステップS 7 0 2)、現在の遊技状態が特別遊技中である(ステップS 7 0 2 / N O)と判断したときは、図3 5 に示す遊技履歴更新処理を終了して、図3 0 のステップS 2 4 2 におけるミッションクリア表示処理を行う。

40

【0 2 4 6】

一方、ステップS 7 0 2 の判断処理で、C P U 2 0 6 が、現在の遊技状態が通常遊技中であると判断したときは(ステップS 7 0 2 / Y E S)、P B 役が入賞したか否かを判断する(ステップS 7 0 4)。ステップS 7 0 4 の判断処理で、C P U 2 0 6 が、今回の単位遊技でP B 役が入賞したと判断したとき(ステップS 7 0 4 / Y E S)、R A M 2 1 0 に記憶されている、P B 遊技の実行回数を示す変数P B \_ C N T の値に「1」を加算する(ステップS 7 0 6)。そして、C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている、通常遊技中に行われた単位遊技の合計回数(総遊技回数)を示す変数G \_ C N T の値に「1」を加算する(ステップS 7 1 0)。そして、図3 5 に示す遊技履歴更新処理を終了して、図3 0 のス

50

ステップS 2 4 2におけるミッションクリア表示処理を行う。前述したステップS 7 0 4の判断処理で、CPU 2 0 6が、今回の単位遊技でPB役が入賞していないと判断したとき（ステップS 7 0 4 / NO）、RAM 2 1 0に記憶されている、通常遊技中に行われた単位遊技の合計回数（総遊技回数）を示す変数G\_CNTの値に「1」を加算する（ステップS 7 1 0）。

#### 【0 2 4 7】

さて、前述したステップS 7 0 0の判断処理において、CPU 2 0 6が、何らかの小役が入賞したと判断したときは（ステップS 7 0 0 / YES）、ROM 2 0 8に記憶されている各小役の配当を参照し、入賞した小役の配当（メダル払出枚数）を認識する（ステップS 7 1 2）。そして、RAM 2 1 0に記憶されている、遊技者に対して払い出されたメダル枚数の合計値を示す変数T\_GETにステップS 7 1 2で認識したメダルの払い出し枚数を加算する（ステップS 7 1 4）。次にCPU 2 0 6は、現在の遊技状態が通常遊技であるか否かを判断し（ステップS 7 1 6）、通常遊技であると判断したときは（ステップS 7 1 6 / YES）、ステップS 7 1 0の処理へ進み、総遊技回数C\_CNTの値に「1」を加算して、図3 5の遊技履歴更新処理を終了する。なお、上述したステップS 7 1 6の判断処理で、CPU 2 0 6が現在の遊技状態を通常遊技中ではないと判断した場合（ステップS 7 1 6 / NO）、図3 5に示す遊技履歴更新処理を、直ちに終了する。

このように、副制御回路2 0 0では、主制御回路1 0 0から単位遊技の結果についての情報を受信するごとに、各項目の遊技履歴情報を更新している。

#### 【0 2 4 8】

<ミッションクリア表示処理の説明>

次に、図3 6 (a)に示すフローチャートを参照して、図3 0のステップS 2 4 2で行われるミッションクリア表示処理の詳細な内容について説明する。

まず、CPU 2 0 6は、RAM 2 1 0に記憶され、各々、対応するミッションが達成されたか否かを示すミッションクリアフラグのオン/オフ状態をチェックし、オン状態になっているミッションクリアフラグがあるか否かを判断する（ステップS 8 0 0）。そして、CPU 2 0 6は、オン状態になっているミッションクリアフラグがないと判断したときは（ステップS 8 0 0 / NO）、図3 6 (a)のミッションクリア表示処理を終了し、図3 0のステップS 2 4 4における判断処理へ移行する。

#### 【0 2 4 9】

また、ステップS 8 0 0の判断処理で、CPU 2 0 6が、オン状態になっているミッションクリアフラグがあると判断したときは（ステップS 8 0 0 / YES）、次に、RAM 2 1 0に記憶され、オン状態になっているミッションクリアフラグに対応するクリア未報知フラグが、オン状態になっているか否かを判断する（ステップS 8 0 2）。ここで、CPU 2 0 6が、オン状態になっているクリア未報知フラグがないと判断したときは（ステップS 8 0 2 / NO）、図3 6 (a)のミッションクリア表示処理を終了する。これに対して、オン状態になっているクリア未報知フラグがあると（ステップS 8 0 2 / YES）、CPU 2 0 6が判断したときは、次に当該クリア未報知フラグに対応するミッションに予め定められているクリア表示条件が成立したか否かを判断する（ステップS 8 0 4）。

#### 【0 2 5 0】

ここで、各ミッションの一例と、各ミッションに対応して定められているクリア表示条件の一例とを、図3 6 (b)に示す。この図において、「No.」欄に記されている数字は、各ミッションに固有に付与された番号（ミッション番号）であり、各ミッション番号に対応して、「ミッションの内容」欄に記載されている内容のミッションが予め定められている。さらに、各ミッションには、そのミッションが達成された際に、そのことを遊技者に報知するタイミングを規定した「クリア表示条件」が定められている。例えば、図3 6 (b)において、ミッション番号「1」は、サブボーナスまたはPB中にBAR揃い（再遊技役f）が2回以上連続した場合に、達成されるミッションである。そして、2連続回目のBAR揃い（再遊技役f）が入賞するとクリア表示条件が成立し、ミッション番号「1」のミッションを達成したことが、図3 6 (a)に示すミッションクリア表示処理によ

って遊技者に報知される。

#### 【0251】

すなわち、例えば図36(b)のミッション番号「1」に対応するミッションクリアフラグがオン状態になっており(ステップS800/YES)、さらに、そのクリア未報知フラグがオン状態になっていたときは(ステップS802/YES)、全てのストップスイッチ37が停止したか否かを判断する(ステップS804)。そして、全てのストップスイッチ37が停止すると、ステップS804の判断結果がYESとなり、表示装置70に、ミッション番号「1」のミッションを達成したことを遊技者に報知する画像(ミッションクリア画面)が表示される(ステップS806)。そして、CPU206は、対応するクリア報知フラグをオフ状態にして、図36(a)のミッションクリア表示処理を終了する。

10

#### 【0252】

なお、詳しくは後述するが、遊技者によって入力されたコマンドにより、QRコードを生成する際には、生成されるQRコードに、オン状態になっているミッションクリアフラグに対応するミッション番号(以下、達成ミッション番号という)を示す情報が含まれる。

#### 【0253】

<入力コマンド処理の説明>

次に、図37に示すフローチャートを参照して、遊技者が遊技システム10に関連する処理を行うために、スロットマシン1000に対して所望するコマンドを入力する際に行われる、入力コマンド処理の内容について説明する。この図に示す入力コマンド処理も、情報受信処理と同様に、予め定められた周期で定期的に行われる処理である。

20

まず、CPU206は、RAM210に記憶されている操作受付フラグがオン状態になっているか否かを判断する(ステップS1000)。ここで、操作受付フラグがオフ状態になっているとCPU206が判断したときは(ステップS1000/NO)、図37の入力コマンド処理を終了する。一方、操作受付フラグがオン状態になっているとCPU206が判断したときは(ステップS1000/YES)、次にCPU206は、遊技者によって決定ボタンスイッチ39(図5(b)参照)がオンにされたか否かを判断する(ステップS1002)。

#### 【0254】

30

このとき、CPU206が、決定ボタンスイッチ39がオンになっていないと判断したときは(ステップS1002/NO)、図37の入力コマンド処理を終了する。これに対して、CPU206が、決定ボタンスイッチ39がオンになっていると判断したときは(ステップS1002/YES)、図39(a)に示すメニュー画面を表示装置70に表示させる(ステップS1004)。この図に示すメニュー画面は、遊技者が選択可能なコマンドとして、図中、上から順に、「簡易マイスロ」コマンドC0、「会員登録」コマンドC1、「パスワード入力」コマンドC2、「QRコード表示」コマンドC3、「データクリア」コマンドC4および「終了」コマンドC5の、5つのコマンドが表示されている。また、コマンドC0~C5の左側には、三角形のカーソルKが1つ表示され、表示された5つのコマンドのうちいずれか1つのコマンドに対応して表示されるようになっている。ここで、図39(a)においては、カーソルKが「簡易マイスロ」コマンドC0に対応して表示されている。

40

#### 【0255】

次にCPU206は、遊技者が決定ボタンスイッチ39をオンにしたか否かを判断する(ステップS1006)。そして、CPU206が、決定ボタンスイッチ39はオンにされていないと判断すると(ステップS1006/NO)、次にCPU206は、上方向スイッチ38Uまたは下方向スイッチ38D(図5(b)参照)が遊技者によってオンにされたか否かを判断する(ステップS1010)。そして、上方向スイッチ38Uまたは下方向スイッチ38Dがオンにされたと判断したときは(ステップS1010/YES)、オンにされた方向スイッチに応じてカーソルKの表示を移動させる(ステップS1012

50

）。例えば、図39(a)のようなメニュー画面が行われているときに、上方向スイッチ38Uがオンにされた場合は、CPU206は、カーソルKの画像を「終了」コマンドC5の左側に移動させ、下方向スイッチ38Dがオンにされた場合は、カーソルKの画像を「会員登録」コマンドC1の左側に移動させる。

#### 【0256】

ステップS1012の処理が終了すると、または、ステップS1010の判断処理で上方向スイッチ38Uおよび下方向スイッチ38Dがオンにされていない(ステップS1010/NO)と判断した場合は、ステップS1006の処理に戻る。このように、ステップS1004でメニュー画面が表示された後は、遊技者によって決定ボタンスイッチ39がオンにされるまで、ステップS1006～S1012の処理を繰り返し行い、遊技者の上方向スイッチ38Uおよび下方向スイッチ38Dに対する操作に応じて、カーソルKの表示を各コマンドの表示位置に対応させつつ移動させる。そして、CPU206が、ステップS1006の判断処理において、遊技者によって決定ボタンスイッチ39がオンにされたと判断すると(ステップS1006/YES)、そのときにメニュー画面に表示されていたカーソルKの位置から、遊技者が選択したコマンドを認識する(ステップS1013)。すなわち、CPU206は、カーソルKの表示位置に対応するコマンドを、遊技者が選択したコマンドとして認識する。以下、遊技者が選択したコマンドの種類毎に、CPU206が行う処理の内容を説明する。

#### 【0257】

(ア)「簡易マイスロ」コマンドC0が選択された場合

まず、CPU206は、RAM210のC領域に遊技履歴情報、ミッションクリアフラグおよびクリア未報知フラグのオン/オフ状態の記録を開始する(ステップS1014)。そして、簡易マイスロフラグをオンにし(ステップS1016)、簡易マイスロのカウント値(KANG)を301に設定する。そして、表示装置70に所定の演出画像を表示して(ステップS1020)。

#### 【0258】

(イ)「QRコード表示」コマンドC3が選択された場合

まず、CPU206は、RAM210から所定の項目の遊技履歴情報を読み出す(ステップS1022)。ここで、所定の項目の遊技履歴情報としては、スロットマシンで行われた単位遊技の回数、サブBBの回数、サブRBの回数、PBの回数、達成したミッション(後述する)の種類、および、ミッションの達成率が含まれている(図36(b)参照)。

#### 【0259】

次にCPU206は、ROM208から図1の遊技サーバ3100のURLを表す情報を読み出す(ステップS1024)。そして、CPU206は、ステップS1022の処理で読み出した各種の情報を含むQRコードを生成し、表示装置70に表示する(ステップS1026)。ここで、後述するパスワードが入力されてからスロットマシン1000で単位遊技が行われていた場合は、入力されたパスワードに含まれていた情報(ランダムIDおよび演出設定情報)をさらに含めてQRコードを生成する。図39(b)にQRコード表示画面の一例を示す。この図に示す例では、表示装置70の画面中央に生成したQRコードQRを表示させている。また、表示したQRコードQRの下側には、図39(a)に示したメニュー画面の表示に戻るための画像ボタン(以下、「戻る」ボタンという)S1が表示されている。

#### 【0260】

ステップS1026の処理で表示装置70にQRコードを表示すると、CPU206は、RAM210に記憶されている全ての遊技履歴情報を消去し(ステップS1028)、各ミッションクリアフラグのオン/オフ状態をすべてリセットし(ステップS1030)、さらに、各クリア未報知フラグのオン/オフ状態をすべてリセットする(ステップS1032)。そして、CPU206は、図39(b)に示すQRコード表示画面において、遊技者によって「戻る」ボタンS1が操作されたか否かを判断する(ステップS1034

）。具体的は、図39(b)のQRコード表示画面が表示装置70に表示されているときに、下方向スイッチ38Dが操作されると、「戻る」ボタンS1の「戻る」という文字の色と、その背景の色とが入れ替われる。そして、この状態で決定ボタンスイッチ39が操作されると、CPU206は、「戻る」ボタンS1が操作されたと見なす。

#### 【0261】

ステップS1034の判断処理において、CPU206が「戻る」ボタンS1は操作されていないと判断したときは(ステップS1034/NO)、再びステップS1034へ戻り、画像ボタンS1が操作されるまで待機状態となる。なお、この待機状態の間は、表示装置70には図39(b)に示すQRコード表示画面が表示され続ける。そして、CPU206が、「戻る」ボタンS1が操作されたと見なすと、前述したステップS1004の処理へ移行し、図39(a)に示したメニュー画面を表示装置70に表示する。

10

#### 【0262】

(ウ)「会員登録」コマンドC1が選択された場合

まず、CPU206は、初期状態の遊技履歴情報などを生成する(ステップS1036)。ここで、初期状態の遊技履歴情報とは、例えば、前述したステップS1022の処理によって、読み出した所定の項目の遊技履歴情報について、各々の値が「0」を示す遊技履歴情報とする。また、後述するように、本来、遊技サーバ3100において生成されるランダムIDおよび、会員登録済みの遊技者によって設定される演出設定情報なども、この段階では存在していないことから、これらの情報についても、予め定められた初期状態の内容のものを生成する。そして、以降の処理として、前述したステップS1024~S1034の処理を行う。これにより、遊技サーバ3100に未登録の遊技者であっても、携帯電話機2100から遊技サーバ3100にアクセス可能なQRコードが生成・表示される。

20

#### 【0263】

(エ)「データクリア」コマンドC4が選択された場合

まず、CPU206は、RAM210に記憶されている遊技履歴情報を消去し、ミッションクリアフラグおよびクリア未報知フラグのオン/オフ状態をリセットすることを表示した消去実行画面を表示装置70に表示する(ステップS1038)。この消去実行画面は、例えば、「これから遊技履歴情報を消去します」といったメッセージを表示すると共に、図39(b)に示したQRコード表示画面の画像ボタンS1と同様の画像ボタンを表示している。そして、以降の処理として、前述したステップS1028~S1034の処理を行う。これにより、メニュー画面の「データクリア」コマンドC4が選択された場合は、直ちに遊技履歴情報などを消去する処理が行われる。なお、ステップS1038で表示装置70に表示する消去実行画面において、遊技者に遊技履歴情報などを消去する意思を確認するための画像ボタンを併せて表示し、当該画像ボタンが操作されたときに、ステップS1028の処理へ移行するようにしてもよい。

30

#### 【0264】

(オ)「パスワード入力」コマンドC2が選択された場合

「パスワード入力」コマンドC2が選択されると、CPU206は、パスワード入力コマンド処理を行う(ステップS1040)。次に、図38に示すフローチャートを参照して、図37のステップS1040で行われるパスワード入力コマンド処理の詳細な内容について説明する。

40

まず、CPU206は、図39(c)に示すパスワード入力画面を表示装置70に表示させる(ステップS1200)。このパスワード入力画面の略中央に位置するキャラクタ領域CHRには、A~Zまでのアルファベット26文字と、=, ?, +, -, \*, @の6種類の記号が表示されている。そして、キャラクタ領域CHRには、四角形の枠状のカーソルKがいずれか1つの文字または記号を囲むようにして表示されている。そして、キャラクタ領域CHRの上側には、5文字分の表示位置(アンダーバーで示している位置)が定められている、パスワードを入力するためのパスワード入力領域PASが形成されている。また、キャラクタ領域CHRの下側には、図39(b)のQRコード表示画面に表示

50

された「戻る」ボタン S 1 と同じ役割を持つ「戻る」ボタン S 1 と、パスワード入力領域 P A S に入力した 5 文字のパスワードを確定させるための画像ボタン（以下、「確定」ボタンという）S 2 と、パスワード入力領域 P A S に誤った文字または記号を入力してしまった場合に、その文字または記号を削除するための画像ボタン（以下、「削除」ボタンという）S 3 とが表示されている。

#### 【 0 2 6 5 】

次に、C P U 2 0 6 は、遊技者による方向ボタンスイッチ 3 8 の操作に応じて、カーソル K の表示位置を移動させる（ステップ S 1 2 0 2 ）。例えば、図 3 9（c）に示すパスワード入力画面では、カーソル K は文字「A」を囲む位置に表示されている。この状態で、遊技者が右方向スイッチ 3 8 R を操作すると、C P U 2 0 6 は、カーソル K の表示位置を文字「B」を囲む位置に移動させる。このように、操作された方向ボタンスイッチに応じて、カーソル K の表示位置を移動させる。

10

#### 【 0 2 6 6 】

次に、C P U 2 0 6 は、遊技者によって決定ボタンスイッチ 3 9 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 2 0 4 ）。C P U 2 0 6 は、決定ボタンスイッチ 3 9 が操作されたと判断したときは（ステップ S 1 2 0 4 / Y E S ）、そのときにカーソル K によって囲まれている文字または記号を、パスワード入力領域 P A S に表示する（ステップ S 1 2 0 6 ）。ここで、カーソル K で指定された文字または記号を、パスワード入力領域 P A S に表示させる場合は、最も左側の表示位置から順次右側に表示させていく。そして、ステップ S 1 2 0 2 の処理に戻り、再び方向ボタンスイッチ 3 8 に対する操作に応じて、カーソル K の表示位置を移動させる。

20

#### 【 0 2 6 7 】

また、ステップ S 1 2 0 4 の判断処理において、C P U 2 0 6 が、決定ボタンスイッチ 3 9 が操作されていないと判断したときは（ステップ S 1 2 0 4 / N O ）、次に「削除」ボタン S 3 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 2 0 8 ）。ここで、「削除」ボタン S 3 を操作する方法としては、例えばキャラクタ領域 C H R において、カーソル K が「D」または「E」の位置にあるときに上方向スイッチ 3 8 U が操作されたとき、または、カーソル K が「？」または「+」の位置にあるときに下方向スイッチ 3 8 D が操作されたときに、「削除」ボタン S 3 の文字色と背景色とを入れ替えて表示する。そして、その状態で決定ボタンスイッチ 3 9 が操作されたときに、「削除」ボタン S 3 が操作されたものと見なす。なお、他の画像ボタン（「戻る」ボタン S 1 および「確定」ボタン S 2 ）の操作についても、同様の操作によって行うことができる。

30

#### 【 0 2 6 8 】

そして、ステップ S 1 2 0 8 の判断処理において、C P U 2 0 6 が、「削除」ボタン S 3 が操作されたと判断したときは（ステップ S 1 2 0 8 / Y E S ）、パスワード入力領域 P A S に表示されている文字のうち、最も右側の表示位置に表示されている文字を画面から消去する（ステップ S 1 2 1 0 ）。そして、ステップ S 1 2 0 2 の処理に戻り、再び方向ボタンスイッチ 3 8 に対する操作に応じて、カーソル K の表示位置を移動させる。また、ステップ S 1 2 0 8 の判断処理において、C P U 2 0 6 が、「削除」ボタン S 3 が操作されていないと判断したときは（ステップ S 1 2 0 8 / N O ）、次に「戻る」ボタン S 1 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 2 1 2 ）。そして、C P U 2 0 6 が、「戻る」ボタン S 1 が操作されたと判断したときは（ステップ S 1 2 1 2 / Y E S ）、前述した図 3 7 のステップ S 1 0 0 4 の処理へ移行し、図 3 9（a）に示したメニュー画面を表示装置 7 0 に表示する。

40

#### 【 0 2 6 9 】

一方、ステップ S 1 2 1 2 の判断処理で、C P U 2 0 6 が、「戻る」ボタン S 1 が操作されていないと判断したときは（ステップ S 1 2 1 2 / N O ）、次に「確定」ボタン S 2 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 2 1 4 ）。そして、C P U 2 0 6 が、「確定」ボタン S 2 は操作されていないと判断したときは（ステップ S 1 2 1 4 / N O ）、ステップ S 1 2 0 2 の処理に戻り、再び方向ボタンスイッチ 3 8 に対する操作に応じて、カ

50

ーソルKの表示位置を移動させる。これに対して、「確定」ボタンS2が操作されたときCPU206が判断したときは(ステップS1214/YES)、後述するパスワード入力処理を行った後(ステップS1216)、単位遊技を再開すべく、表示装置70に所定の演出画像を表示して(ステップS1218)、簡易マイスロフラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1220)。

#### 【0270】

CPU206は、簡易マイスロフラグがオンであると判断したときは(ステップS1220/YES)、RAM210のC領域に記録された遊技履歴情報をRAM210のA領域に記録し(ステップS1222)、簡易マイスロフラグをオフにする(ステップS1224)。簡易マイスロフラグがオンでないと判断したとき(ステップS1220/NO)、ステップS1224の処理後には、PB中フラグまたはサブBBフラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1226)。PB中フラグまたはサブBBフラグがオンであるとき(ステップS1226/YES)、特殊通常マイスロフラグがオンされる(ステップS1228)。

10

#### 【0271】

前述したように、特殊通常マイスロフラグがオンされているときは、BAR揃いが2連続するミッションがクリアされても、ミッションクリア情報は、RAM210に記憶されることはない。従って、QRコードを表示して、遊技者が携帯電話機2100でQRコードを読み込んでも、BAR揃いが2連続するミッションがミッション達成リストに追加されることはない。CPU206は、PB中フラグまたはサブBBフラグがオンでないと判断したとき(ステップS1226/NO)、ステップS1228の処理後には、図38に示すパスワード入力コマンド処理を終了する。

20

#### 【0272】

(カ)「終了」コマンドC5が選択された場合

この場合、CPU206は、直ちに上述したステップS1042の処理を行う。これにより、表示装置70に所定の演出画像が表示された後、図37のコマンド入力処理が終了して、スロットマシン1000において単位遊技が開始できる状態となる。

#### 【0273】

<パスワード入力処理の説明>

次に、図40に示すフローチャートを参照して、図38のステップS1216で行われるパスワード入力処理の詳細な内容について説明する。

30

まず、CPU206は、図39(c)に示したパスワード入力画面のパスワード入力領域PASに入力されたパスワードが、有効なものであるか否かを判断する(ステップS1400)。この判断処理は、パスワードとして意味を有する文字列が入力されているか否かを調べる処理であり、この判断処理をすることによって、スロットマシン1000に対する不正な行為を未然に防止することができる。CPU206が、入力されたパスワードが有効なものでないと判断したときは(ステップS1400/NO)、入力されたパスワードが無効なものであることを遊技者に報知するメッセージを表示装置70に表示してから(ステップS1410)、図40のパスワード入力処理を終了し、図37のステップS1004の処理へ移行して、図39(a)に示したメニュー画面を表示装置70に表示する。

40

#### 【0274】

これに対して、CPU206が、入力されたパスワードは有効なものであると判断したときは(ステップS1400/YES)、入力されたパスワードから、遊技サーバ3100で生成されたランダムID、ミッションの達成度に関する情報、後述する演出設定情報などの各種情報を抽出する(ステップS1402)。次いで、パスワードから抽出したランダムIDをRAM210に保存する(ステップS1404)。また、パスワードから抽出した遊技履歴情報を、RAM210の所定の記憶領域に記憶し(ステップS1406)、さらにパスワードから抽出した演出設定情報の内容に従って、単位遊技中に行う演出の内容を変更する(ステップS1408)。そして、図40のパスワード入力処理を終了し

50

、図38のステップS1218の処理へ移行する。

【0275】

ここで、演出設定情報の内容に従って変更される演出の例としては、例えば図18に示したキャラクタ演出およびセリフ演出を行う際に、演出設定情報によって指定されるキャラクタを表示装置70に表示させる。すなわち、ROM208には、予め複数種類のキャラクタによるキャラクタ演出およびセリフ演出を実行することができる演出用データを記憶しておき、例えば、パスワードに含まれていた演出設定情報によって指定されたキャラクタによって、キャラクタ演出およびセリフ演出を行うようにする。

【0276】

<電源断処理および電源投入処理の説明>

10

次に、図41に示すフローチャートを参照して、遊技場の管理者等がスロットマシン1000の電源をオフにしたときに実行される電源断処理、および、スロットマシン1000の電源をオンにしたときに実行される電源投入処理の内容について説明する。ここで、図41(a)は上述した電源断処理の内容を示すフローチャートであり、図41(b)は上述した電源投入処理の内容を示すフローチャートである。

【0277】

(ア)電源断処理の説明

スロットマシン1000の電源がオフにされると、図41(a)のフローチャートにおいて、CPU206は、予め定められた周期で定期的に行われる割込処理を禁止する(ステップS1500)。そして、CPU206は、RAM210のA領域に記憶されている遊技履歴情報、全ミッションに対応するミッションクリアフラグのオン/オフ状態など、および、パスワードを入力した後に遊技を開始していた場合は、ランダムIDの情報も含めて、図示せぬ不揮発性メモリ(例えばフラッシュメモリなど)に保存する(ステップS1502)。一方、簡易マイスロ作動時には、RAM210のC領域に記憶されている遊技履歴情報、全ミッションに対応するミッションクリアフラグのオン/オフ状態などは、クリアされる。次に、上述した不揮発性メモリに保存したデータについて、チェックサムを算出し、その結果を上述した不揮発性メモリに保存する(ステップS1504)。そして、以後のRAM210への書き込みを禁止する。

20

【0278】

(イ)電源投入処理の説明

30

スロットマシン1000の電源がオンにされると、図41(b)のフローチャートにおいて、CPU206は、RAM210において、スタックエリア、スタックポインタ退避エリアおよびワークエリア以外の記憶領域のうち、使用されていないアドレスに、仮のスタックポインタを設定する(ステップS1508)。このように、仮のスタックポインタを設定することで、以降の処理を行うことができるようにする。次にCPU206は、ROM208の全記憶領域についてのチェックサムを算出し(ステップS1510)、その算出結果が、予め記憶していた値と一致するか否かを判断する(ステップS1512)。ステップS1510で算出したチェックサムの値が、予め記憶していた値と一致しなければ、ROM208に異常が生じているとみなし(ステップS1512/NO)、以下の処理を中止する。これに対して、ステップS1510で算出したチェックサムの値と、予め記憶していた値とが、一致したときは(ステップS1512/YES)、ROM208は正常であるとみなす。

40

【0279】

次にCPU208は、RAM210の全記憶領域をクリアし(ステップS1514)、前述した不揮発性メモリから、電源をオフにする際に保存した遊技履歴情報、全ミッションクリアフラグのオン/オフ状態などを読み出して、RAM210のA領域に格納する(ステップS1516)。そして、CPU208は、RAM210に格納した全ミッションクリアフラグのオン/オフ状態について、チェックサムを算出し(ステップS1518)、その値と、前述した不揮発性メモリに保存されていた、図41(a)のステップS1504の処理で算出したチェックサムの値と比較する(ステップS1520)。そして、

50



双方の値が一致しなかった場合は（ステップS 1 5 2 0 / N O）、R A M 1 1 0に異常が生じているとみなし、その旨を示すエラーコードを図5（a）に示した獲得枚数表示器28に表示して（ステップS 1 5 2 6）、以下の処理を中止する。

#### 【0280】

これに対して、双方の値が一致した場合（ステップS 1 5 2 0 / Y E S）、C P U 2 0 6は、R A M 2 1 0のスタックポインタ退避エリアに保存されていた値をスタックポインタとして使用する（ステップS 1 5 2 2）。次にC P U 2 0 6は、外部から供給される割込信号に従った割込処理を許可し（ステップS 1 5 2 4）、図41（b）に示した電源投入処理を終了し、以下、単位遊技を行うための処理へ移行する。

#### 【0281】

<携帯電話機および遊技サーバにおける制御処理の説明>

次に、図42～図44に示すフローチャートと、図45および図46に示す携帯電話機2100の画面表示される内容を示す図と、を参照して携帯電話機2100と、遊技サーバ3100との間で各種データの授受を行う際に実行される処理について説明する。

ここで、図42は遊技サーバ3100に新規に会員登録をする場合などに、携帯電話機2100と、遊技サーバ3100とで行われる処理の内容を示すフローチャートである。図43は、スロットマシン1000で行われる演出の内容について、遊技者の好みに応じて変更を加えるための演出設定処理を行う際に、携帯電話機2100と、遊技サーバ3100とで行われる処理の内容を示すフローチャートである。図44は、遊技者が、遊技サーバ3100から、携帯電話機2100に表示する待受画面や着信ボイス等のコンテンツデータをダウンロードする際に、携帯電話機2100と、遊技サーバ3100とで行われる処理の内容を示すフローチャートである。また、図45および図46は、上述した図42～図44のフローチャートに示す処理を行う過程で、携帯電話機2100の画面に表示される内容を示している。

#### 【0282】

<会員登録処理および遊技履歴更新処理>

まず、図42に示すフローチャートを参照して、遊技サーバ3100に新規会員登録を行う場合、または、遊技サーバ3100に保存されている遊技履歴を更新する場合に、携帯電話機2100と、遊技サーバ3100とで行われる処理について説明する。

まず、図39（a）に示したメニュー画面において、遊技者が「会員登録」コマンドC1または「QRコード表示」コマンドC3を選択したことによって、スロットマシン1000の表示装置70にQRコードが表示される。これにより、遊技者が、表示されたQRコードを携帯電話機2100で撮影し（ステップS 1 6 0 0）、携帯電話機2100のバーコードリーダ機能によって、撮影したQRコードに含まれている遊技サーバ3100のURL、遊技履歴情報、達成ミッション番号に関する情報、演出設定情報など、各種情報が抽出される（ステップS 1 6 0 2）。

#### 【0283】

そして、携帯電話機2100のデータ通信機能により、遊技者が、抽出されたURLに基づいて遊技サーバ3100にアクセスすると（ステップS 1 6 0 4）、携帯電話機2100から遊技サーバ3100に対して、携帯電話機2100を特定することができる情報および撮影したQRコードから抽出された各種情報と共に、図39（a）に示すメインメニュー画面を携帯電話機2100に表示するための表示用データの要求が送信される。なお、携帯電話機2100を特定することができる情報としては、例えば、携帯電話番号およびメールアドレスなどがあるが、ここでは携帯電話番号が用いられるものとする。これにより、遊技サーバ3100がこの要求を受信すると、遊技サーバ3100は、メインメニュー画面の表示用データを生成して送信する（ステップS 1 7 0 0）。この表示用データは、いわゆるH T M L（Hyper Text Markup Language）のサブセットであるCompact H T M Lに準じた言語で作成されており、文字情報のみならず画像データや他のW E Bサーバの所在を示すU R L（Uniform Resource Locator）の情報を組み込むことができる。

#### 【0284】

そして、携帯電話機 2 1 0 0 は、遊技サーバ 3 1 0 0 からメインメニュー画面の表示用データを受信すると、携帯電話機 2 1 0 0 の表示装置 2 1 1 0 に、図 3 9 ( a ) に示すメインメニュー画面を表示する ( ステップ S 1 6 0 6 ) 。ここで、図 3 9 ( a ) に示すメインメニュー画面は、携帯電話機 2 1 0 0 の画面に収まらないため、携帯電話機 2 1 0 0 のカーソルキーを上下方向に操作することでメインメニュー画面をスクロールさせることで、画面の全貌を把握することができる。ここで、メインメニュー画面全体のうち、どの範囲が表示されているかは、画面右側に表示されたスクロールバー S b の濃色部分によって示される。

#### 【 0 2 8 5 】

図 4 5 ( a ) に示すように、メインメニュー画面には、遊技サーバ 3 1 0 0 に対して種々の要求を送信するための複数の画像ボタンと、スロットマシン 1 0 0 0 で直近に行った遊技履歴が表示されている。表示される複数の画像ボタンには、「お知らせ一覧」ボタン b 1、「パスワード発行」ボタン b 2、「遊技履歴」ボタン b 3、「ミッション達成リスト」ボタン b 4、「演出カスタム」ボタン b 5、「コンテンツ D L」ボタン b 6 および「ゲーム情報」ボタン b 7 がある。また、表示される遊技履歴としては、通常遊技で行った単位遊技の回数 ( ゲーム数 )、P B 遊技が行われた回数 ( P B 回数 )、サブ B B 遊技が行われた回数 ( サブ B B 回数 )、サブ R B 遊技が行われた回数 ( サブ R B 回数 ) およびミッション達成率がある。なお、差枚数、払い出し数等を表示してもよい。

#### 【 0 2 8 6 】

これらの遊技履歴は、前述したステップ S 1 6 0 4 の処理で携帯電話機 2 1 0 0 が遊技サーバ 3 1 0 0 にアクセスした際に送信された、撮影した Q R コードから抽出された遊技履歴情報および達成ミッション番号に基づいて、メインメニュー画面の表示用データに組み込まれる。なお、図 3 9 ( a ) に示すメニュー画面で「会員登録」コマンド C 1 を選択したことによって生成された Q R コードに基づいて、遊技サーバ 3 1 0 0 にアクセスした場合は、メインメニュー画面に表示される遊技履歴が、図 3 7 のステップ S 1 0 2 2 の処理によって生成された初期状態の遊技履歴となる。

#### 【 0 2 8 7 】

そして、遊技者が携帯電話機 2 1 0 0 のカーソルキーを操作して、表示されている各画像ボタンのうち、「パスワード発行」ボタン b 2 を選択すると、選択された「パスワード発行」ボタン b 2 に表示されている文字とその背景との色が入れ替わり ( 図 4 5 ( a ) の状態 )、この状態で遊技者が携帯電話機 2 1 0 0 の確定キーを操作すると、携帯電話機 2 1 0 0 から遊技サーバ 3 1 0 0 に対してパスワード発行要求が送信される ( ステップ S 1 6 0 8 )。遊技サーバ 3 1 0 0 は、携帯電話機 2 1 0 0 からパスワード発行要求を受信すると、携帯電話機 2 1 0 0 から受信した演出設定情報を参照し、その内容を組み込んだパスワード発行確認画面の表示用データを生成して、携帯電話機 2 1 0 0 へ送信する ( ステップ S 1 7 0 4 )。

#### 【 0 2 8 8 】

携帯電話機 2 1 0 0 は、遊技サーバ 3 1 0 0 からパスワード発行確認画面の表示用データを受信すると、携帯電話機 2 1 0 0 の表示装置に、図 4 5 ( b ) に示すパスワード発行確認画面を表示する ( ステップ S 1 6 1 0 )。この図に示すパスワード発行確認画面においては、現在の演出設定情報の内容が、「演出カスタム状態」として表示される。図 4 5 ( b ) に示す例では、後述する演出カスタム処理が行われていない「初期状態」になっている。また、演出カスタム状態の下側には、遊技者の意思を確認するメッセージが表示され、さらにその下側には「最新パスワード発行」ボタン b a 1 が表示されている。また、パスワード発行確認画面の最下部には、図 4 5 ( a ) のメインメニュー画面へ移動する ( 戻る ) 場合に指定する画面移動指示領域 m a が設けられている。そして、遊技者がパスワード発行確認画面の「最新パスワード発行」ボタン b a 1 を選択し、携帯電話機 2 1 0 0 の確定キーを操作することで、遊技サーバ 3 1 0 0 に対して、最新パスワード発行要求が送信される ( ステップ S 1 6 1 2 )。

#### 【 0 2 8 9 】

これにより、遊技サーバ3100が上述した最新パスワード発行要求を受信すると、まず、携帯電話機2100から受信した携帯電話番号（以下、受信した携帯電話番号という）が、図3に示した管理用DB3150に登録されているものであるか否かを確認する（ステップS1706）。ここで、遊技サーバ3100が、受信した携帯電話番号が管理用DB3150に登録されていないと判断したときは（ステップS1706/NO）、新規会員登録を行うべく、受信した携帯電話番号に初期状態のランダムID、遊技履歴、通常ポイント、イベント情報および演出設定情報（図4（a）参照）を対応付けて、新たに管理用DB3150に追加、保存する（ステップS1708）。

#### 【0290】

一方、ステップS1706の判断処理で、遊技サーバ3100が、受信した携帯電話番号が管理用DB3150に登録されていると判断したときは（ステップS1706/YES）、その携帯電話番号に対応付けて管理用DB3150に保存されているランダムIDと、ステップS1604の処理によって携帯電話機2100から送信されてきたランダムIDとを比較する（ステップS1710）。そして、双方のランダムIDが一致したと判断したときは（ステップS1710/YES）、その携帯電話番号に対応付けて管理用DB3150に保存されている各種情報（図4（a）参照）を、ステップS1604の処理によって携帯電話機2100から送信されてきた情報に更新する（ステップS1712）。このとき、今までにクリアされたミッション番号（達成ミッション）の数と、全ミッション数とに基づいて、図4（b）に示した「ミッション達成率」の値が改めて計算されて更新される。これに対して、ステップS1710の判断処理で、遊技サーバ3100が双方のランダムIDは一致しないと判断したときは（ステップS1710/NO）、図4（a）に示した各種情報を更新しない旨のメッセージを生成する（ステップS1714）。

#### 【0291】

上述したステップS1708、S1710またはS1712の処理を終え、次に遊技サーバ3100は、0～255の数値範囲内で1つの数字を任意に発生させ、これをランダムIDとする（ステップS1716）。ここで、発生した数字が、初期状態のランダムIDの数字と一致した場合は、一致しなくなるまで繰り返し任意の数字を発生させる。次に遊技サーバ3100は、受信した携帯電話番号に対応付けて管理用DB3150に保存されているランダムIDを、ステップS1716で生成したランダムIDに更新する（ステップS1718）。次に、遊技サーバ3100は、受信した携帯電話番号に対応付けて管理用DB3150に記憶されている各種情報の中から、演出設定情報と、予め定められている項目の遊技履歴情報を読み出す（ステップS1720）。

#### 【0292】

次に遊技サーバ3100は、ステップS1716の処理で生成したランダムID、ステップS1720の処理で読み出した演出設定情報および遊技履歴情報などに基づいて、公知のアルゴリズムに従ってパスワードを生成する（ステップS1722）。なお、生成されたパスワードは、図39（c）に示したパスワード入力画面のキャラクタ領域CHRに表示されている文字および記号の中の、いずれか5つの文字または記号によって表される。そして、遊技サーバ3100は、携帯電話機2100の表示装置2110に、ステップS1722の処理によって生成したパスワードを表示するための、パスワード発行画面の表示用データを生成して携帯電話機2100へ送信すると（ステップS1724）、図42に示す処理を終了して他の処理を行う。なお、ステップS1714の処理によって、遊技履歴情報等を更新しない旨のメッセージを生成していた場合は、ステップS1724の処理において、パスワード発行画面に、生成したメッセージが表示される表示用データが生成される。

#### 【0293】

一方、携帯電話機2100は、遊技サーバ3100からパスワード発行画面の表示用データを受信すると、当該表示用データに基づいて図39（c）に示すパスワード発行画面を表示装置に表示する（ステップS1614）。この図に示すパスワード発行画面には、「ABCDE」という内容のパスワードが表示されている。そして、パスワード発行画面

に表示されたパスワードをスロットマシン 1 0 0 0 に入力すると、パスワードに含まれていた項目の遊技履歴情報が R A M 2 1 0 に保存される（図 4 0 のステップ S 1 4 0 6 参照）。これにより、その状態で単位遊技を開始した場合は、当該項目の遊技履歴情報については、前回までにスロットマシン 1 0 0 0 で行った遊技履歴情報の内容が受け継がれることになる。

#### 【 0 2 9 4 】

##### < 演出設定処理 >

次に、図 4 3 に示すフローチャートを参照して、遊技者が、スロットマシン 1 0 0 0 で実行される演出の内容を所望する内容に変更する際に、携帯電話機 2 1 0 0 と、遊技サーバ 3 1 0 0 とで行われる処理について説明する。なお、図 4 3 において、携帯電話機 2 1 0 0 の表示装置 2 1 1 0 に、図 3 9 ( a ) に示したメインメニュー画面を表示するまでの処理については、図 4 2 に示した会員登録処理および遊技履歴更新処理と同様であるため、それらに関する処理については図 4 2 と同じステップ番号を付与し、詳しい説明を省略する。

#### 【 0 2 9 5 】

まず、遊技者が携帯電話機 2 1 0 0 の表示装置 2 1 1 0 に表示されているメインメニュー画面において、「演出カスタム」ボタン b 5 を選択すると、携帯電話機 2 1 0 0 は、遊技サーバ 3 1 0 0 に対して演出カスタム要求を送信する（ステップ S 1 6 2 0 ）。これにより、遊技サーバ 3 1 0 0 が演出カスタム要求を受信すると、まず、アクセスしてきた携帯電話機 2 1 0 0 の携帯電話番号を認識し、その携帯電話番号に対応付けて管理用 D B 3 1 5 0 に記憶されている演出設定情報（図 4 ( a ) ）の内容を参照する（ステップ S 1 7 3 0 ）。次に遊技サーバ 3 1 0 0 は、受信した携帯電話番号に対応付けて管理用 D B 3 1 5 0 に記憶されているミッション達成率に応じて、遊技者が選択することができる演出設定情報を決定する（ステップ S 1 7 3 2 ）。

#### 【 0 2 9 6 】

例えば、図 1 8 に示した演出抽選テーブルに示されている各々の演出について、表示されるキャラクタの種類やキャラクタの数などが異なる複数種類の態様があり、スロットマシン 1 0 0 0 の R O M 2 0 8 には、各態様に応じた演出を行うための画像データおよび音声データが記憶されている。ここでは、図 1 8 の演出抽選テーブルに示されている各演出について、第 1 ～ 第 5 演出態様が存在するものとする。そして、これらの演出態様のうち、どの演出態様によって演出を行うのかを指定するのが演出設定情報である。ここで、ステップ S 1 7 3 2 の処理は、例えばミッション達成率が 1 ～ 1 0 % 未満の範囲内であれば、初期状態を指定する演出設定情報または第 1 演出態様を指定する演出設定情報のいずれかを選択することができると決定する。また、ミッション達成率が 1 0 ～ 4 0 % 未満であれば、初期状態、第 1 ～ 第 2 演出態様を各々指定する 3 つの演出設定情報のうち、いずれか 1 つを選択することができると決定する。ミッション達成率が 4 0 ～ 7 0 % 未満であれば、初期状態、第 1 ～ 第 3 演出態様を各々指定する 4 つの演出設定情報のうち、いずれか 1 つを選択することができると決定する。ミッション達成率が 7 0 ～ 9 0 % 未満であれば、初期状態、第 1 ～ 第 4 演出態様を各々指定する 5 つの演出設定情報のうち、いずれか 1 つを選択することができると決定する。ミッション達成率が 9 0 ～ 1 0 0 % であれば、初期状態、第 1 ～ 第 5 演出態様を各々指定する 6 つの演出設定情報のうち、いずれか 1 つを選択することができると決定する。

#### 【 0 2 9 7 】

そして、遊技サーバ 3 1 0 0 は、ステップ S 1 7 3 0 および S 1 7 3 2 の処理に基づいて演出カスタム設定画面の表示用データを生成し、携帯電話機 2 1 0 0 へ送信する（ステップ S 1 7 3 4 ）。携帯電話機 2 1 0 0 が、この演出カスタム設定画面の表示用データを受信すると、その表示用データに基づいて携帯電話機 2 1 0 0 の表示装置 2 1 1 0 に演出カスタム設定画面を表示する（ステップ S 1 6 2 2 ）。ここで、演出カスタム設定画面の一例を図 4 5 ( d ) に示す。この図に示す演出カスタム設定画面は、「初期状態」、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」、「第 3 演出態様」、「第 4 演出態様」、「第 5 演出態

様」という6種類の演出態様の各々について、「 」、「×」、「-」という3種類の記号のうちいずれか1つを対応付けて表示するものである。ここで、3種類の記号の意味は、「 」は現在選択している演出態様を意味し、「×」は選択されていない演出態様を意味し、「-」は選択することができない演出態様を意味している。よって、図45(d)に示す演出カスタム設定画面は、ミッション達成率が1~10%未満の範囲内であり、現在、初期状態を選択している遊技者のものであることを示している。

#### 【0298】

次に携帯電話機2100は、遊技者の操作に応じて図45(d)に示す演出カスタム設定画面の内容を変更する(ステップS1624)。例えば、上下方向を指定するカーソルキーの操作に応じて、現在選択している演出態様の種類を変更する。ここで、演出カスタム設定画面に表示されている演出態様のうち、「×」の記号が対応付けられている演出態様のみ選択することができる。そして、遊技者が所望する演出態様が選択されている状態で、左右方向を指定するカーソルキーが操作されると、携帯電話機2100は、遊技者が、選択されている演出態様に変更しようとしているとみなし、その確認画面を表示する(ステップS1626)。例えば、図45(d)に示す演出カスタム設定画面において、遊技者が上下方向を指定するカーソルキーを操作して、「第1演出態様」を選択した状態にし、この状態で遊技者が右または左方向を指定するカーソルキーを操作すると、図45(e)に示す確認画面が携帯電話機2100の表示装置2110に表示される。

#### 【0299】

そして、図45(e)に示す確認画面において、遊技者が、カーソルキーを操作してパスワード発行指定領域paを指定して、確定キーを操作すると、携帯電話機2100は、ステップS1624の処理によって選択された演出態様を指定する演出設定情報を遊技サーバ3100へ送信する(ステップS1628)。これにより、遊技サーバ3100が、携帯電話機2100から送信された演出設定情報を受信すると、その携帯電話機2100の携帯電話番号に対応付けて管理用DB3150に保存されている演出設定情報を、ステップS1628の処理によって送信された演出設定情報に更新する(ステップS1736)。そして、遊技サーバ3100は、図42のステップS1704の処理へ移行して、更新した演出設定情報によって指定される演出態様を表示したパスワード発行確認画面の表示用データを携帯電話機2100に送信する。

#### 【0300】

一方、携帯電話機2100においては、上述したステップS1628の処理を行った後、遊技サーバ3100からパスワード発行確認画面の表示用データを受信すると、図42のステップS1610の処理へ移行して、その表示用データに基づくパスワード発行確認画面を表示装置に表示する。このときに表示されるパスワード発行確認画面では、図45(f)に示すように、「<演出カスタム状態>」として表示される演出態様が「第1演出態様」となっている。そして、携帯電話機2100は、遊技者の操作に応じて図42のステップS1612以降の処理を行い、また、遊技サーバ3100は、図42のステップS1706以降の処理を行って、新たなパスワードを生成して、携帯電話機2100の表示装置2110に表示されるように処理を行う。

#### 【0301】

##### <コンテンツDL処理>

次に、図44に示すフローチャートを参照して、遊技者が、遊技サーバ3100から所望する携帯電話機用の待受画像や着信ボイスをダウンロードする際に、携帯電話機2100と、遊技サーバ3100とで行われる処理について説明する。なお、図44において、図45(a)に示したメインメニュー画面を携帯電話機2100の表示装置2110に表示するまでの処理については、図42に示した会員登録処理および遊技履歴更新処理と同様であるため、それらに関する処理については図42と同じステップ番号を付与し、詳しい説明を省略する。

#### 【0302】

まず、遊技者が携帯電話機2100の表示装置2110に表示されているメインメニュ

10

20

30

40

50

一画面において、「コンテンツDL」ボタンb6を選択すると、携帯電話機2100は、遊技サーバ3100に対してコンテンツDL要求を送信する(ステップS1630)。これにより、遊技サーバ3100がコンテンツDL要求を受信すると、まず、アクセスしてきた携帯電話機2100の携帯電話番号を認識し、その携帯電話番号に対応付けて管理用DB3150に記憶されているミッション達成率を参照し、そのミッション達成率に応じて、遊技者が選択することができるコンテンツ(待受画面および着信ボイス)を決定する(ステップS1740)。そして、携帯電話機2100へ、コンテンツ選択画面の表示用データを送信する(ステップS1742)。

#### 【0303】

これにより、携帯電話機2100は、遊技サーバ3100から送信されてきた表示用データに基づいて、遊技者が所望するコンテンツを選択するためのコンテンツ選択画面を表示装置に表示し(ステップS1632)、遊技者による選択操作に応じて表示装置に表示する画面を変更する(ステップS1634)。ここで、図46(a)~(d)を参照して携帯電話機2100の表示装置2110に表示されるコンテンツ選択画面について説明する。まず、ステップS1742の処理によって遊技サーバ3100からコンテンツ選択画面の表示用データが送信されてくると、ステップS1632の処理によって、まず、図46(a)に示す画面が携帯電話機2100の表示装置2110に表示される。この図に示すコンテンツ選択画面では、画面上方に選択ウィンドウswおよび入力ボタンebが表示されており、所望するコンテンツの種類(待受画面または着信ボイス)を選択できるようになっている。

#### 【0304】

すなわち、遊技者が携帯電話機2100のカーソルキーによって選択ウィンドウswを選択した後、確定キーを操作すると、選択ウィンドウswの表示領域が拡張して、待受画面(「待受け」)または着信ボイス(「着ボイス」)のいずれかを選択できるようになる(図46(b))。この状態で遊技者が、上下方向のカーソルキーを操作することで、待受画面または着信ボイスのうち、所望するコンテンツを選択できる。そして、待受画面を選択した状態で入力ボタンebが操作されると、携帯電話機2100の表示装置2110には、図46(c)の画面が表示される。この画面には、遊技者のミッション達成率に応じて選択可能な待受画面がサムネイル画像snで表示されており、現在選択しているサムネイル画像の周囲には、カーソルcsが表示されている。ここで、図46(c)の画面では、No.1のサムネイル画像が選択されていることを示している。そして、上下方向にカーソルキーを操作することで、カーソルcsを上下方向に移動させることができ、これにより遊技者の所望するサムネイル画像snをカーソルcsによって指定し、携帯電話機2100の確定キーを操作すると、指定したサムネイル画像の待受画面のダウンロード要求が遊技サーバ3100へ送信される(ステップS1636)。

#### 【0305】

また、図46(b)に示すコンテンツ選択画面において、遊技者が、着信ボイスを選択した状態で入力ボタンebを操作すると、携帯電話機2100の表示装置2110には、図46(d)の画面が表示される。この画面には、No.1~No.5の着信ボイス(同図中、「ボイスセット」と表記)のうち、遊技者がダウンロード可能な着信ボイスに対応して「DL」の文字が表示され、遊技者の現時点におけるミッション達成率ではダウンロードすることができない着信ボイスには、「N/A」の文字が対応して表示されている。また、遊技者がダウンロード可能な着信ボイスのうち、対応して表示される「DL」の文字の色が、背景部分の色と入れ替わっている着信ボイスは、遊技者によって選択されていることを示している。例えば、図45(d)の画面においては、No.1の着信ボイスが選択されていることを示している。そして、この画面において、遊技者が上下方向にカーソルキーを操作することによって、選択する着信ボイスを変更することができ、所望する着信ボイスを選択して状態で携帯電話機2100の確定キーを操作すると、選択した着信ボイスのダウンロード要求が遊技サーバ3100へ送信される(ステップS1636)。

#### 【0306】

これにより、遊技サーバ 3 1 0 0 が携帯電話機 2 1 0 0 からダウンロード要求を受信すると、要求されたコンテンツを図 3 のコンテンツ DB 3 1 3 2 から読み出して、携帯電話機 2 1 0 0 へ送信する（ステップ S 1 7 4 4）。そして、携帯電話機 2 1 0 0 は、遊技サーバ 3 1 0 0 からダウンロードしたコンテンツを受信すると、図 2 の R A M 2 1 0 6 などに保存する（ステップ S 1 6 3 8）。

#### 【 0 3 0 7 】

なお、上述したステップ S 1 7 4 0 の処理において、選択可能なコンテンツをミッション達成率に応じて決定していたが、ミッション達成率の代わりに、図 4 ( a ) に示した通常ポイントの値に応じて選択可能なコンテンツを決定してもよい。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 3 0 8 】

3 6    スタートスイッチ  
 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R    ストップスイッチ  
 3 8    方向ボタンスイッチ  
 3 9    決定ボタンスイッチ  
 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R    リール  
 6 4 L 、 6 4 R    スピーカ  
 7 0    画像表示装置  
 1 0 0    主制御回路  
 1 0 6 、 2 0 6    C P U  
 1 0 8 、 2 0 8    R O M  
 1 1 0 、 2 1 0    R A M  
 2 0 0    副制御回路  
 3 4 0    コマンド入力手段  
 4 1 0    投入枚数判断手段  
 4 2 0    役抽選手段  
 4 3 0    リール制御手段  
 4 4 0    入賞判定手段  
 4 5 0    入賞処理手段  
 5 0 0    演出制御手段  
 5 0 2    演出データ記憶手段  
 5 0 4    演出選択手段  
 5 0 6    移行判断手段  
 5 1 0    情報記憶制御手段  
 5 1 2    所定事象発生記憶手段  
 5 1 4    未報知情報記憶手段  
 5 2 0    報知制御手段  
 5 2 2    事象発生報知手段  
 5 2 4    操作情報報知手段  
 5 2 6    コマンド受付状態報知手段  
 5 3 0    遊技履歴更新手段  
 5 3 2    遊技履歴記憶手段  
 5 3 5    パスワード入力制御手段  
 5 4 0    アクセス情報生成手段  
 5 5 0    コマンド入力禁止手段  
 5 6 0    報知期間制御手段  
 5 6 2    開始可能条件判定手段  
 1 0 0 0    スロットマシン  
 2 0 0 0    携帯電話システム  
 2 1 0 0 a , 2 1 0 0 b    携帯電話機

10

20

30

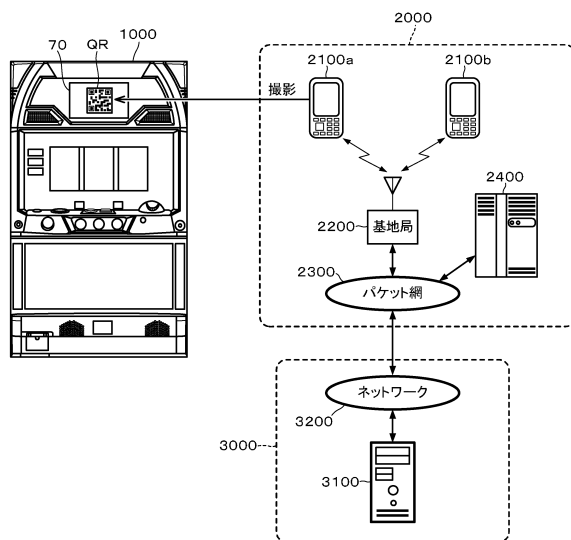
40

50

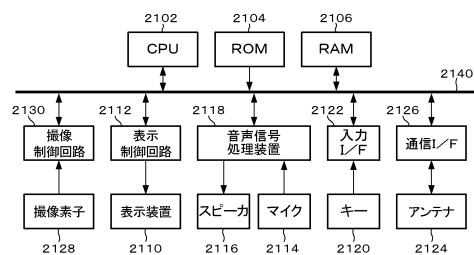
2 1 1 0 表示装置  
 2 1 2 0 キー  
 2 2 0 0 基地局  
 2 3 0 0 パケット網  
 2 4 0 0 センターサーバ  
 3 0 0 0 サーバシステム  
 3 1 0 0 遊技サーバ  
 3 1 3 0 ウェブデータベース  
 3 1 3 2 コンテンツデータベース  
 3 1 5 0 管理用データベース  
 3 2 0 0 ネットワーク

10

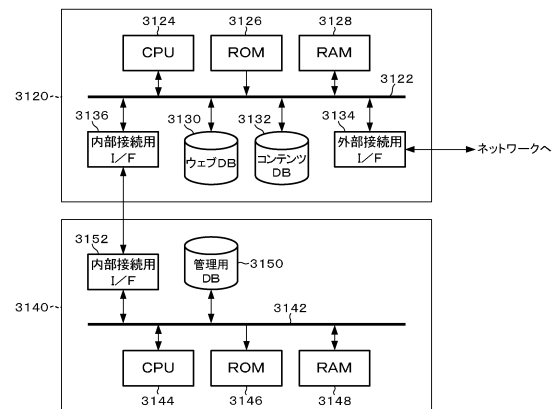
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(a)

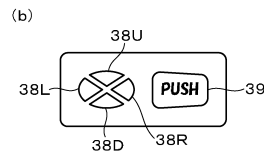
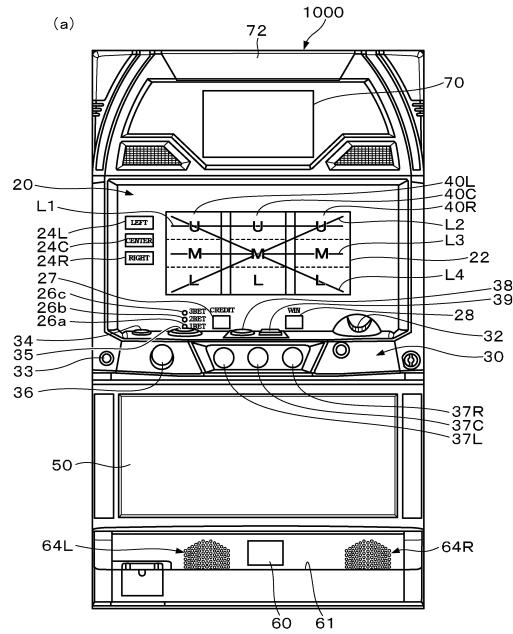
携帯電話番号	ランダムID	遊技履歴情報	通常ポイント	演出設定情報
090xxxxxxx	53		54	第3演出態様
090xxxxxxx	16		78	第1演出態様
090xxxxxxx	158		3	初期状態
...	...	...	...	...

(b)

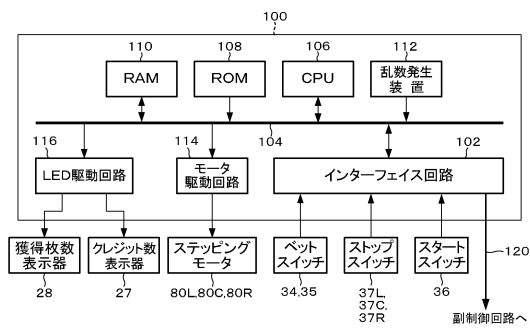
遊技履歴情報					
総遊技回数	総サブBB回数	総サブRB回数	総PB回数	達成ミッション	ミッション達成率
...	...	...	...	...	...



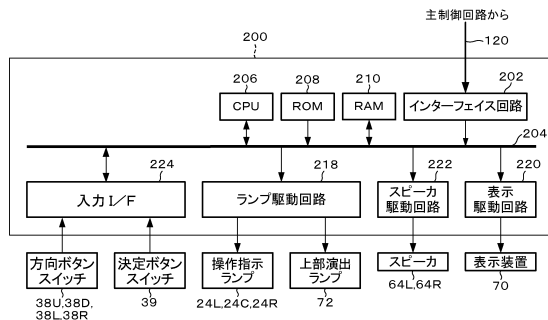
【図 5】



【図 7】



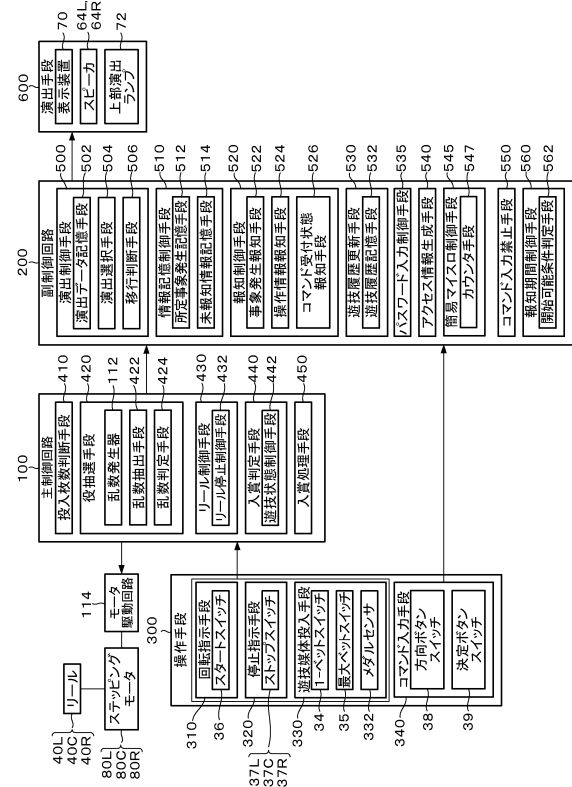
【図 8】



【図 6】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
21	ブラム	スイカ	ブラム
20	赤7	赤7	赤7
19	赤7	ベル	スイカ
18	スイカ	赤チェリー	ベル
17	ベル	ブラム	ブラム
16	ブラム	青チェリー	BAR
15	キャラクタ	ベル	スイカ
14	赤チェリー	キャラクタ	BAR
13	ベル	ブラム	ベル
12	ブラム	スイカ	ブラム
11	スイカ	ベル	青7
10	青7	赤チェリー	スイカ
9	ベル	ブラム	ベル
8	ブラム	青7	ブラム
7	スイカ	ベル	キャラクタ
6	ベル	赤チェリー	スイカ
5	ブラム	ブラム	ベル
4	BAR	スイカ	ブラム
3	黒チェリー	ベル	赤チェリー
2	BAR	BAR	スイカ
1	ベル	ブラム	ベル

【図 9】



【図 10】

役名称	図柄組合せ			配当	備 考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	キャラクタ	青チェリー	赤チェリー	1	
小役2a	ANY	ベル	ANY	3	取りこぼし無し
小役2b	黒チェリー	キャラクタ	青7		
小役2c	青7	青チェリー	赤7		
小役3	スイカ	スイカ	スイカ	6	
再遊技役a	ブラム	ブラム	ブラム	0	取りこぼし無し
再遊技役b	ブラム	ブラム	スイカ		
再遊技役c	ブラム	ブラム	ベル		
再遊技役d	ベル	ブラム	ベル		
再遊技役e	赤7	赤7	赤7	0	サブBB
	ブラム	赤7	赤7		
	ブラム	ブラム	赤7		
	ベル	ブラム	ブラム		
再遊技役f	BAR	BAR	BAR	0	サブRB
	ブラム	BAR	BAR		
	ブラム	ブラム	BAR		
	ベル	BAR	ブラム		
PB役	青7	青7	青7	0	次回遊技からPB遊技開始

【図 11】

(非RT用抽選テーブル)

抽選結果		[数値範囲]
番号		
1	PB役	65535
2	小役1	65527 65526
3	小役2a 小役2b	64481 64480
4	小役2a 小役2c	60113 60112
5	小役2a 小役2b 小役2c	55745 55744
6	小役3	51377 51376
7	再遊技役d	50719 50718
8	ハズレ	41740 41739
		0

【図 12】

(RT1用抽選テーブル)

抽選結果		[数値範囲]
番号		
1	PB役	65535
2	小役1	65527 65526
3	小役2a 小役2b	64481 64480
4	小役2a 小役2c	60113 60112
5	小役2a 小役2b 小役2c	55745 55744
6	小役3	51377 51376
9	再遊技役a	50719 50718
14	再遊技役f	41737 (41736)
8	ハズレ	0 (0)

抽選結果番号	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役c	再遊技役d	再遊技役e	再遊技役f	[数値範囲]
9	○		○	○			50718
10	○	○	○		○		49222 49221
11	○	○	○			○	47725 47724
12	○		○			○	46228 46227
13	○	○	○	○		○	44731 44730
14	○		○		○	○	43234 43233
							41737

【図 13】

(RT2用抽選テーブル)

抽選結果		[数値範囲]
番号		
1	レア役	65535
2	小役1	65527 65526
3	小役2a 小役2b	64481 64480
4	小役2a 小役2c	60113 60112
5	小役2a 小役2b 小役2c	55745 55744
6	小役3	51377 51376
9	再遊技役a	50719 50718
14	再遊技役f	41737 (41736)
8	ハズレ	0 (0)

抽選結果番号	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役c	再遊技役d	再遊技役e	再遊技役f	[数値範囲]
9	○		○	○			50718
10	○	○	○		○		48535 48534
11	○	○	○			○	46351 33812
12	○		○			○	25360 25359
13	○	○	○	○		○	16907 16906
14	○		○		○	○	8554 8453
							1

【図 1 4】

(PB用抽選テーブル)

抽選結果 番号	[数値範囲]
9	再遊技役a 再遊技役c 再遊技役d
14	再遊技役a 再遊技役c 再遊技役e 再遊技役f
0	

65535  
32768  
32767  
0

【図 1 5】

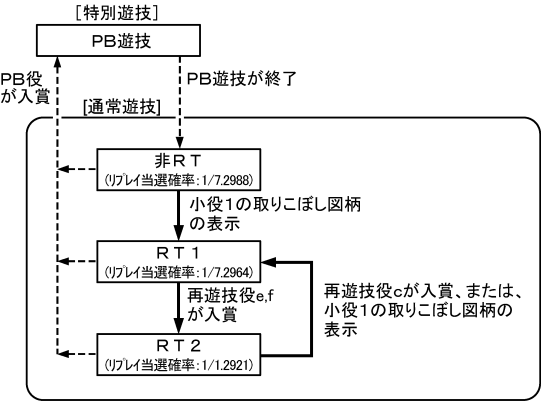
(a) (小役2押し順)

重複当選役	第1停止操作が「左」	第1停止操作が「中」	第1停止操作が「右」
小役2a,2b	中段	中段	上段
小役2a,2c	上段	中段	上段
小役2a,2b,2c	上段	上段	中段

(b) 再遊技役e, f:RT2へ昇格/再遊技役c:RT1へ転落

抽選結果 番号	同時当選	成立する再遊技役	操作順序1 (左→中→右)	操作順序2 (左→中→右)	操作順序3 (左→中→右)	操作順序4 (左→中→右)	操作順序5 (左→中→右)	操作順序6 (左→中→右)
9	再遊技役a,c,d	再遊技役a	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c
10	再遊技役a,b,c,e	再遊技役b	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c
11	再遊技役a,b,c,f	再遊技役b	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c
12	再遊技役a,c,f	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c
13	再遊技役a,b,c,d,f	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c
14	再遊技役a,c,e,f	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c	再遊技役c

【図 1 6】



【図 1 7】

(a) (サブボーナス振り分け率)

	BB	RB
振り分け率	10%	90%

(b) (BAR図柄揃い当選率)

サブBR中	抽選結果番号「11」～「14」導出時の1%
サブBB中	抽選結果番号「11」～「14」導出時の10%
PB中	抽選結果番号「14」導出時の50%

(c) (BAR図柄揃い時 ストック個数振り分け率)

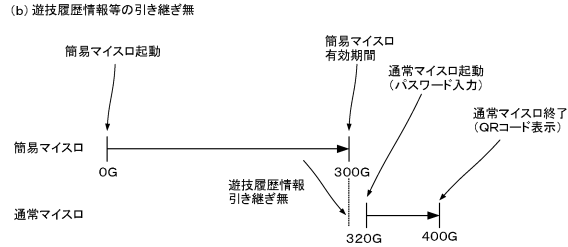
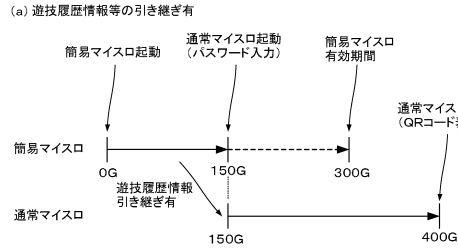
ストック個数 連続数	1	2	3
1回目	90%	9%	1%
2連続以上	20%	30%	50%

【図 1 8】

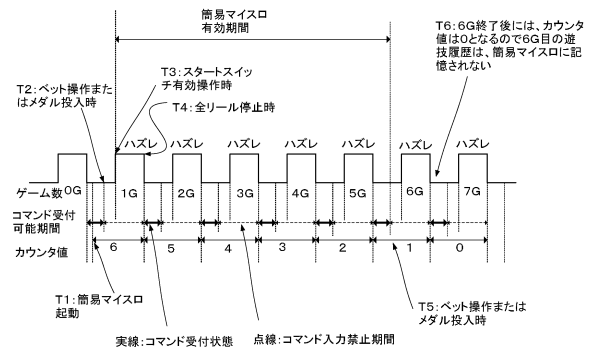
演出種類	当選役						備 考
	小役1	小役2	小役3	再遊技役	BB役	ハズレ	
キャラクタ演出	31	26	26	26	5	18	
セリフ演出	15	26	13	26	33	23	
連続演出	10	0	7	0	38	5	
バトル演出	13	0	18	0	51	26	入力不可演出
ボタン使用演出	7	0	13	0	38	5	
演出なし	180	204	179	204	91	179	

(乱数範囲:0～255)

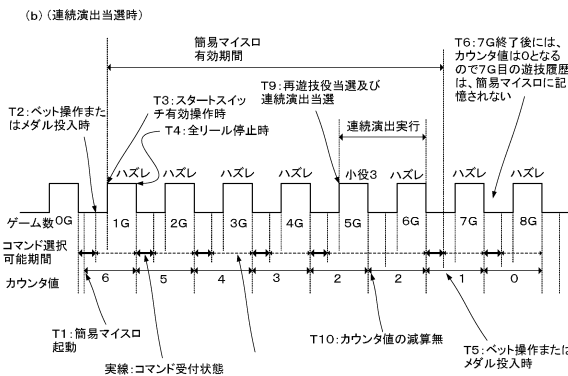
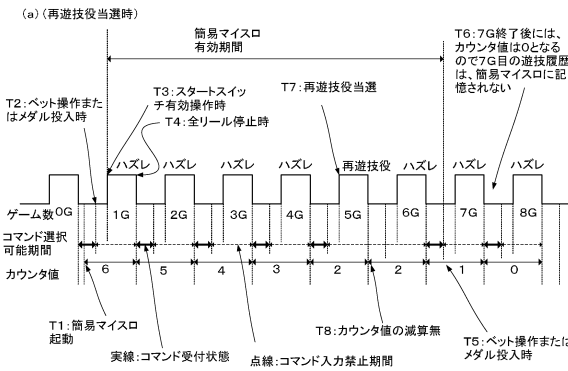
【図 19】



【図 20】



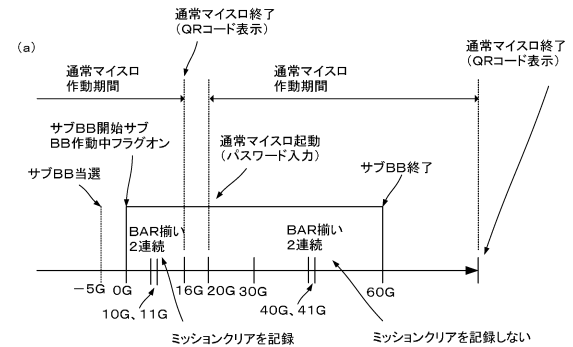
【図 21】



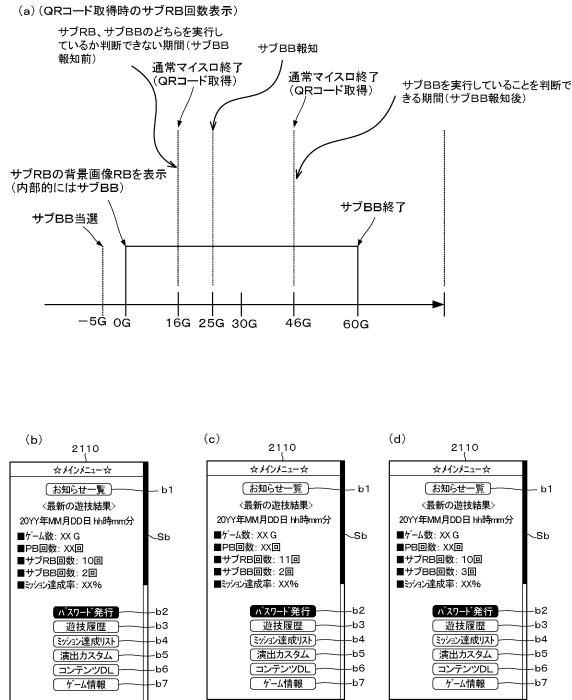
【図 22】

RAM領域	内容	
A領域	設定変更時にもクリアされない領域	通常マイスロ 遊技履歴記憶領域
B領域	設定変更時及びRAMクリア時のみ クリアされる領域	
C領域	電断毎に初期化される領域	簡易マイスロ 遊技履歴記憶領域

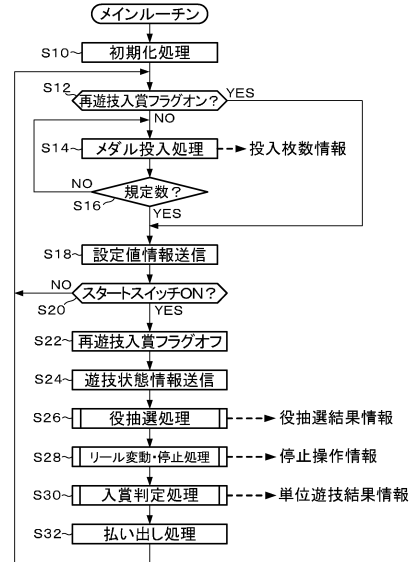
【図 23】



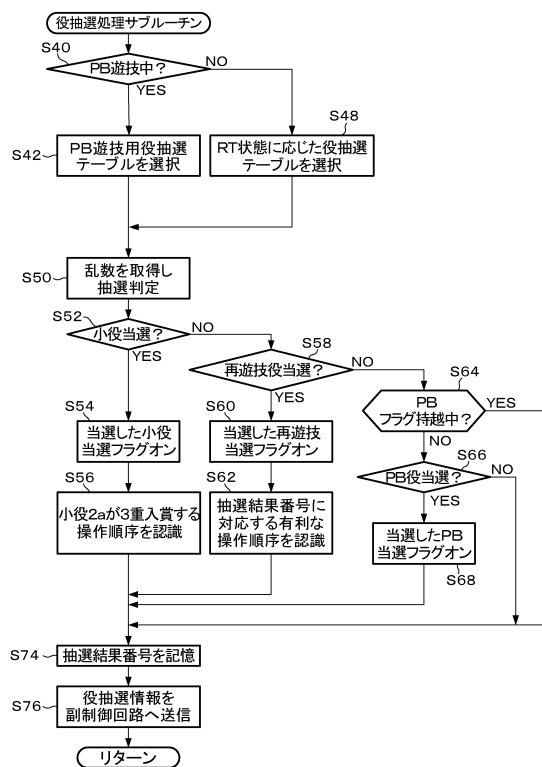
【図 24】



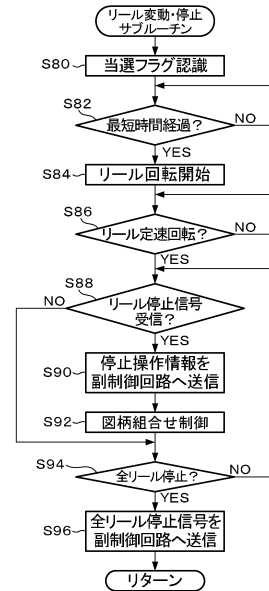
【図 25】



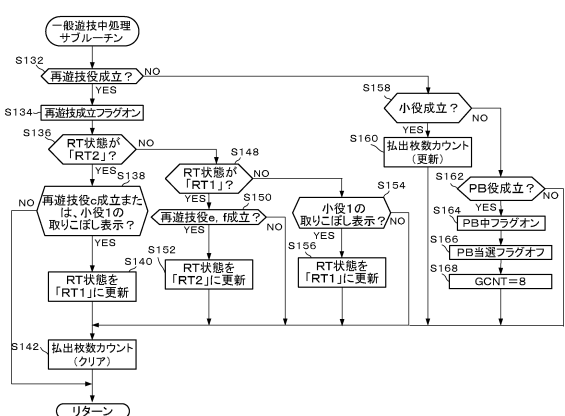
【図 26】



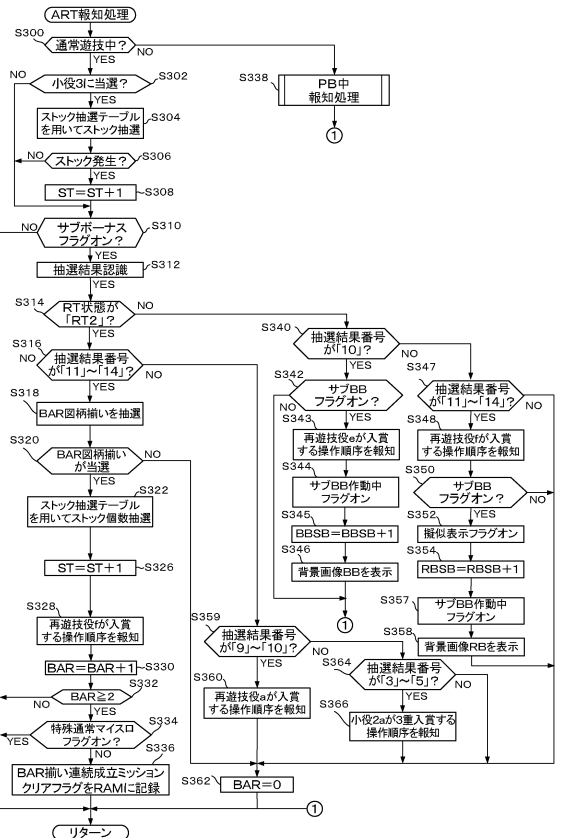
【図 27】



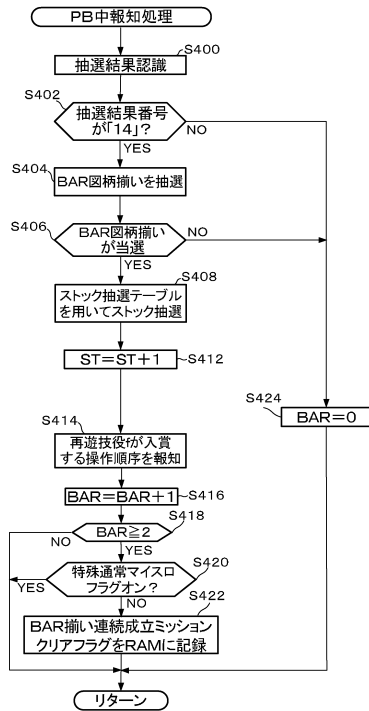
【 ㊦ 2 9 】



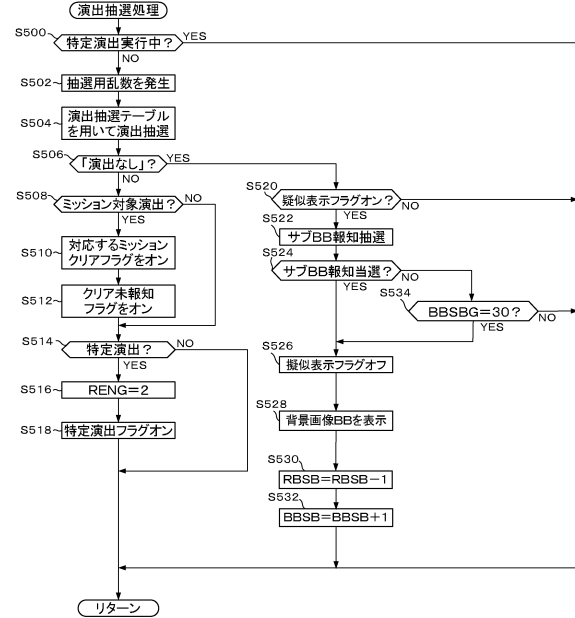
【 図 3 1 】



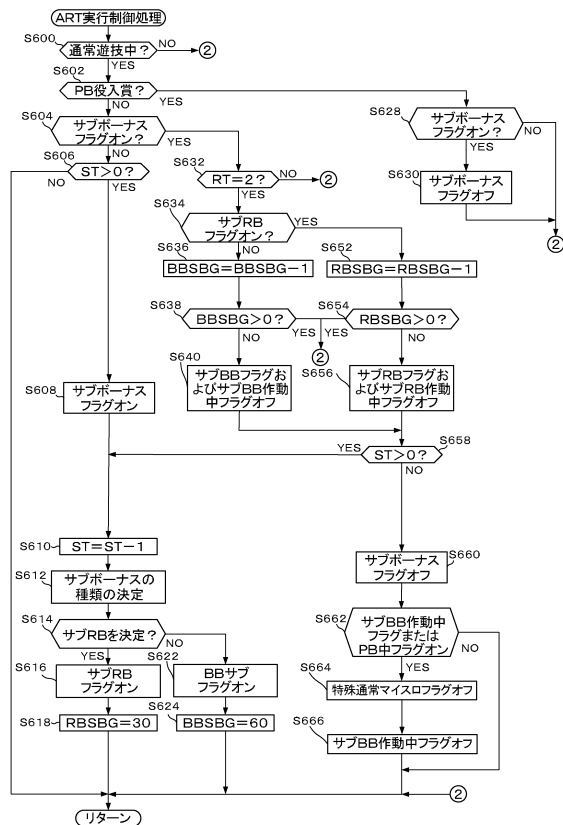
【図 3 2】



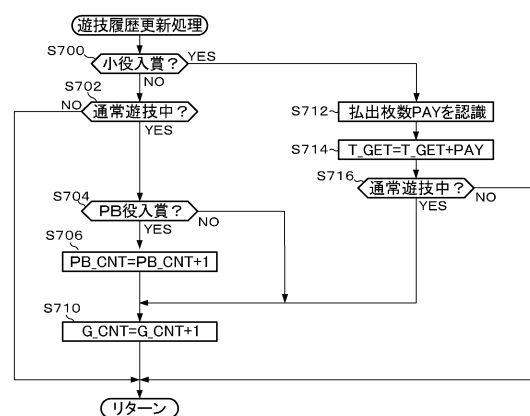
【図 3 3】



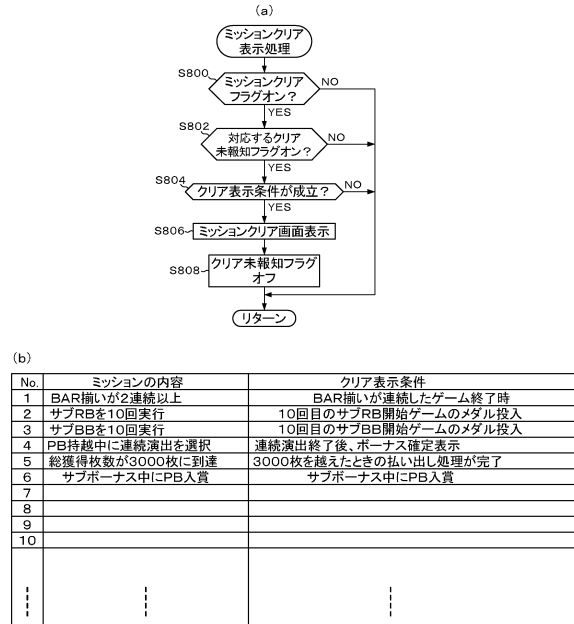
【図 3 4】



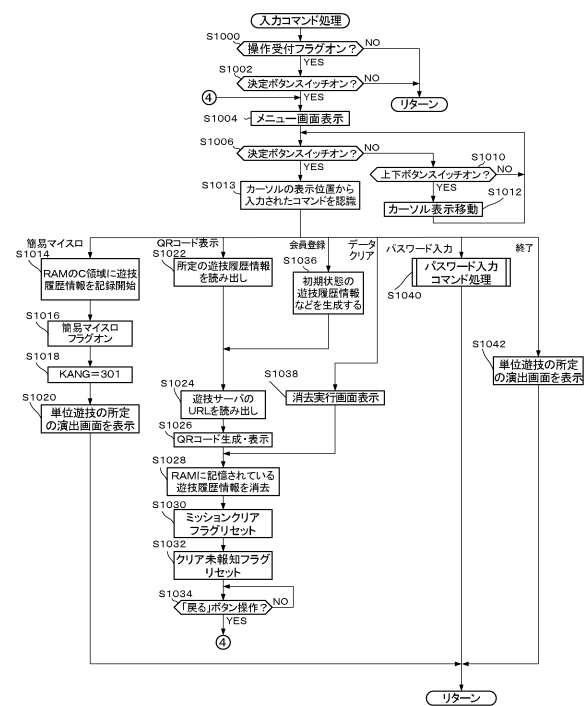
【図 3 5】



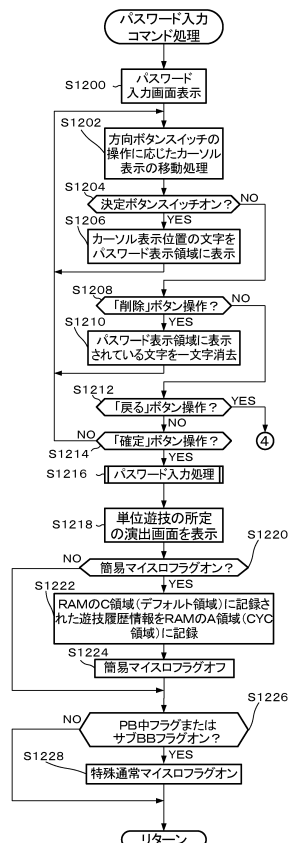
【図 36】



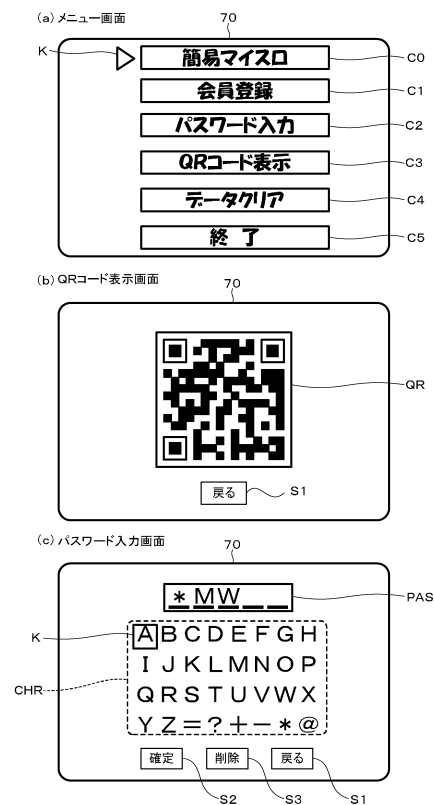
【図 37】



【図 38】

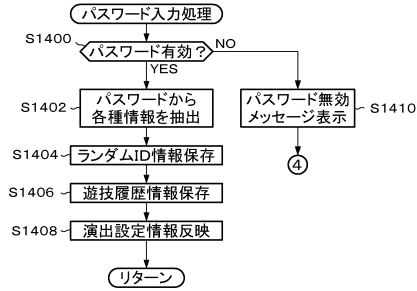


【図 39】

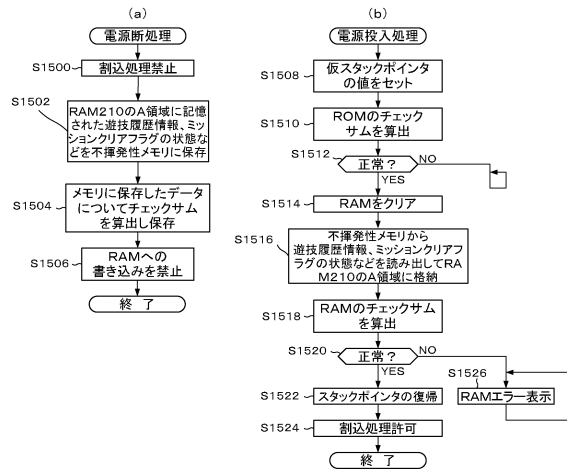




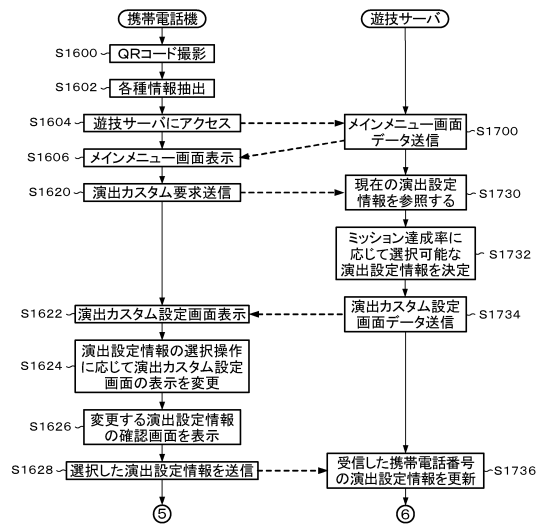
【図 40】



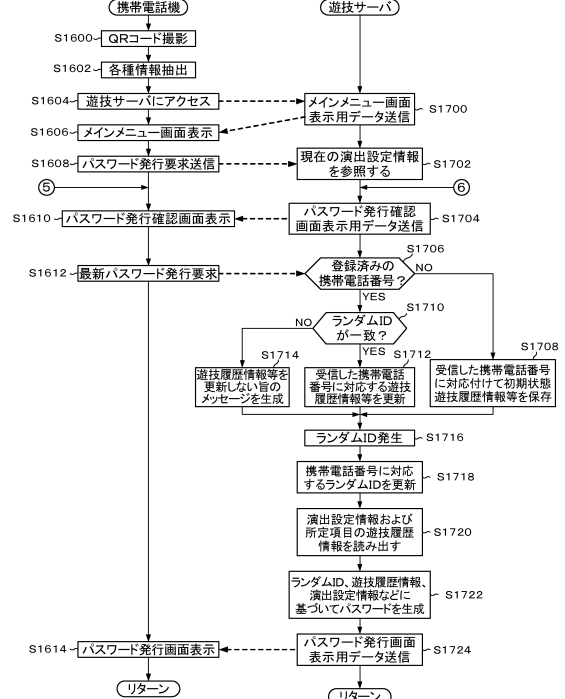
【図 41】



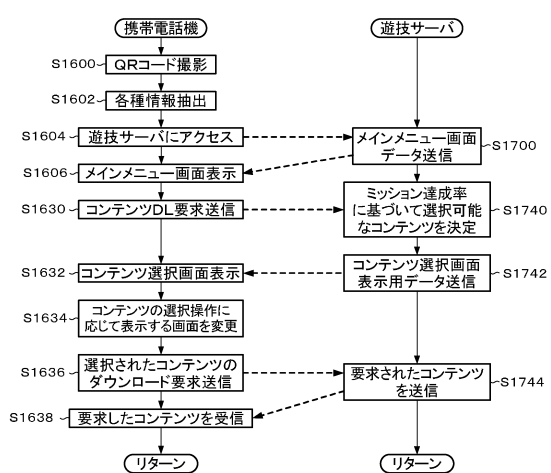
【図 43】



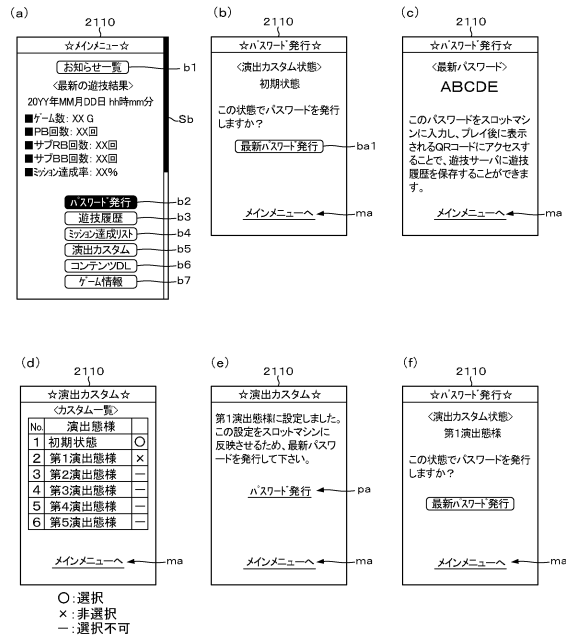
【図 42】



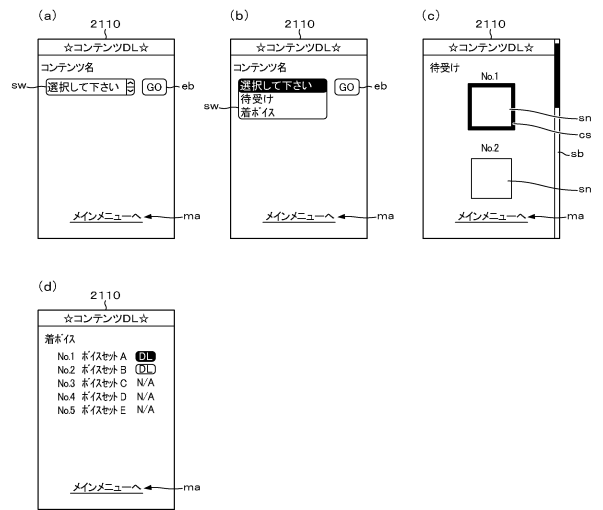
【図 44】



【図 45】



【図 46】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 2 3 9 5 5 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 2 0 0 3 1 4 ( J P , A )

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