

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-218171

(P2006-218171A)

(43) 公開日 平成18年8月24日(2006.8.24)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2005-35928 (P2005-35928)
 (22) 出願日 平成17年2月14日 (2005.2.14)

(71) 出願人 598098526
 アルゼ株式会社
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (74) 代理人 100086586
 弁理士 安富 康男
 (74) 代理人 100128956
 弁理士 藪 慎吾
 (72) 発明者 大島 正靖
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 須藤 智
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 大内 孝夫
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 奈良 俊臣
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 最終頁に続く

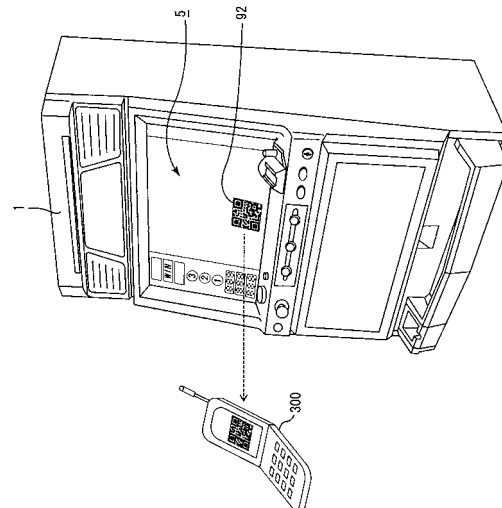
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 景品画像データや着信メロディデータを取得する手間やコストを低減することができるとともに、これらのデータの提供に必要な手間やコストを低減することが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 携帯電話機で使用可能な景品画像データ又は着信メロディデータを複数種類記憶する第1記憶手段と、遊技者からの所定の遊技入力に応じて、遊技結果に関する抽選を行う抽選手段と、抽選手段による抽選の結果に基づいて、第1記憶手段に記憶された複数種類の景品画像データ又は着信メロディデータのなかから、1つの景品画像データ又は着信メロディデータを抽出する抽出手段と、抽出手段により抽出された1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードを記憶する第2記憶手段と、第2記憶手段に記憶された複数の2次元コードを表示する表示手段とを備えた遊技機。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

携帯電話機で使用可能な景品画像データ又は着信メロディデータを複数種類記憶する第 1 記憶手段と、
遊技者からの所定の遊技入力に応じて、遊技結果に関する抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて、前記第 1 記憶手段に記憶された複数種類の景品画像データ又は着信メロディデータのなかから、1 つの景品画像データ又は着信メロディデータを抽出する抽出手段と、
前記抽出手段により抽出された 1 つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の 2 次元コードを記憶する第 2 記憶手段と、
前記第 2 記憶手段に記憶された複数の 2 次元コードを表示する表示手段と
を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記抽出手段により抽出された 1 つの景品画像データ又は着信メロディデータを分割して複数の 2 次元コードに変換し、変換した複数の 2 次元コードを前記第 2 記憶手段に記憶させるデータ変換手段を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

複数の識別情報を変動表示する変動表示手段と、
少なくとも前記抽選手段による抽選の結果に基づいて、前記変動表示手段による識別情報の変動表示を停止させる停止制御手段とを備え、
前記表示手段は、前記複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、1 つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の 2 次元コードに含まれる 1 つの 2 次元コードを表示することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

複数の識別情報を変動表示する変動表示手段と、
遊技者からの所定の遊技入力に応じて、遊技結果に関する抽選を行う抽選手段と、
少なくとも前記抽選手段による抽選の結果に基づいて、前記変動表示手段による識別情報の変動表示を停止させる停止制御手段と、
携帯電話機で使用可能な 1 つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の 2 次元コードを記憶する記憶手段と、
前記複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、1 つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の 2 次元コードに含まれる 1 つの 2 次元コードを表示する表示手段と
を備えたことを特徴とする遊技機。

30

【請求項 5】

前記表示手段による 2 次元コードの表示履歴を示す表示履歴データを記憶する表示履歴データ記憶手段と、
前記表示履歴データ記憶手段に記憶された表示履歴データに基づいて、1 つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の 2 次元コードのうち、未だ表示していない 2 次元コードを選択する選択手段と
を備え、
前記表示手段は、前記複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、前記選択手段により選択された 2 次元コードを表示することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

40

【請求項 6】

前記記憶手段は、複数種類の景品画像データ又は着信メロディデータの夫々に対応した複数の 2 次元コードを、前記複数の識別情報の入賞態様に対応付けて記憶し、
前記表示手段は、前記複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となったことを契機として、該入賞態様に対応付けられた複数の 2 次元コードに含まれる 1 つの 2 次元コードを表示することを特徴とする請求項 4 又は 5 に記載の遊技機。

50

【請求項7】

前記複数の2次元コードは、携帯電話機に読み取られた際に該携帯端末機によって連結されて1つの景品画像データ又は着信メロディデータに変換されるものであることを特徴とする請求項1～6に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、例えば、パチスロ遊技装置、パチンコ遊技装置、スロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

10

【0002】

従来の遊技機としては、例えば、所定のURLがエンコードされたQRコード（登録商標）等の2次元コードを、LCD等の表示装置に表示する遊技機が存在する（例えば、特許文献1、2参照）。このような遊技機では、遊技者は、CCDカメラ等のデジタルスチルカメラを備えた携帯電話機で2次元コードを撮像し、撮像した2次元コードから得られるURLに基づいてサーバにアクセスすることにより、例えば、待受画像用の景品画像データや、所謂着メロに使用される着信メロディデータ等を取得することができる。

【0003】

【特許文献1】特開2004-267327号公報

【特許文献2】特開2004-236902号公報

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1、2に記載された遊技機によれば、遊技者は、一旦サーバにアクセスしなければ、景品画像データや着信メロディデータを取得することができないため、煩わしいという問題がある。また、例えば、携帯電話機からサーバへのアクセスに課金される場合には、サーバへアクセスしなければならないことが、このようなサービスの利用に対する障害となってしまうという問題がある。一方、景品画像データや着信メロディデータを提供する事業者等にとってみても、これらのデータを提供するサーバの管理や運営をしなければならないという問題がある。

30

【0005】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、景品画像データや着信メロディデータを取得する手間やコストを低減することができるとともに、これらのデータの提供に必要な手間やコストを低減することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) 携帯電話機で使用可能な景品画像データ又は着信メロディデータを複数種類記憶する第1記憶手段と、

遊技者からの所定の遊技入力に応じて、遊技結果に関する抽選を行う抽選手段と、

40

上記抽選手段による抽選の結果に基づいて、上記第1記憶手段に記憶された複数種類の景品画像データ又は着信メロディデータのなかから、1つの景品画像データ又は着信メロディデータを抽出する抽出手段と、

上記抽出手段により抽出された1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードを記憶する第2記憶手段と、

上記第2記憶手段に記憶された複数の2次元コードを表示する表示手段と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【0007】

(1)の発明によれば、遊技結果に関する抽選の結果に基づいて、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードが表示されるため、遊技者は、例

50

例えば、遊技機に表示される複数の２次元コードを撮像して読み取ることにより、これらの２次元コードに対応した１つの景品画像データ又は着信メロディデータを取得することができる。従って、サーバにアクセスしなくても景品画像データや着信メロディデータを取得し得るため、これらのデータを取得する手間やコストを低減することが可能であり、さらに、事業者等がデータの提供に必要な手間やコストも低減することができる。さらに、１つの景品画像データ又は着信メロディデータを複数の２次元コードに含めて表示するため、１つの２次元コードに表示する場合と比べて、データ容量の大きな景品画像データや着信メロディデータを提供することも可能である。

【０００８】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

10

(２) 上記(１)の遊技機であって、

上記抽出手段により抽出された１つの景品画像データ又は着信メロディデータを分割して複数の２次元コードに変換し、変換した複数の２次元コードを上記第２記憶手段に記憶させるデータ変換手段を備えたことを特徴とする。

【０００９】

(２)の発明によれば、１つの景品画像データ又は着信メロディデータが分割されて複数の２次元コードに変換され、その後に表示手段によって表示されるため、例えば、遊技状況等に応じて景品画像データ又は着信メロディデータの分割数を変更することが可能であり、遊技に多様性を付加することが可能となる。

【００１０】

20

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(３) 上記(１)又は(２)の遊技機であって、

複数の識別情報を変動表示する変動表示手段と、

少なくとも上記抽選手段による抽選の結果に基づいて、上記変動表示手段による識別情報の変動表示を停止させる停止制御手段とを備え、

上記表示手段は、上記複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、１つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の２次元コードに含まれる１つの２次元コードを表示することを特徴とする。

【００１１】

(３)の発明によれば、複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、１つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の２次元コードに含まれる１つの２次元コードが表示されるため、同じ入賞態様を発生させようとする遊技者の努力を誘引することができ、遊技者に対して新たな趣向性を付加することができる。

30

【００１２】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(４) 複数の識別情報を変動表示する変動表示手段と、

遊技者からの所定の遊技入力に応じて、遊技結果に関する抽選を行う抽選手段と、

少なくとも上記抽選手段による抽選の結果に基づいて、上記変動表示手段による識別情報の変動表示を停止させる停止制御手段と、

携帯電話機で使用可能な１つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の２次元コードを記憶する記憶手段と、

40

上記複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、１つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の２次元コードに含まれる１つの２次元コードを表示する表示手段と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【００１３】

(４)の発明によれば、１つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の２次元コードが表示されるため、遊技者は、例えば、遊技機に表示される複数の２次元コードを撮像して読み取ることにより、これらの２次元コードに対応した１つ景品画像データ又は着信メロディデータを取得することができる。従って、サーバにアクセスしなくて

50

も景品画像データや着信メロディデータを取得し得るため、これらのデータを取得する手間やコストを低減することが可能であり、さらに、事業者等がデータの提供に必要な手間やコストも低減することができる。さらに、1つの景品画像データ又は着信メロディデータを複数の2次元コードに含めて表示するため、1つの2次元コードに表示する場合と比べて、データ容量の大きな景品画像データや着信メロディデータを提供することも可能である。

【0014】

また、複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、1つの景品データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードに含まれる1つの2次元コードが表示されるため、同じ入賞態様を発生させようとする遊技者の努力を誘引することができる。遊技者に対して新たな趣向性を付加することができる。

10

【0015】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(5) 上記(4)の遊技機であって、

上記表示手段による2次元コードの表示履歴を示す表示履歴データを記憶する表示履歴データ記憶手段と、

上記表示履歴データ記憶手段に記憶された表示履歴データに基づいて、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードのうち、未だ表示していない2次元コードを選択する選択手段と

を備え、

20

上記表示手段は、上記複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、上記選択手段により選択された2次元コードを表示することを特徴とする。

【0016】

(5)の発明によれば、2次元コードの表示履歴を示す表示履歴データが表示履歴データ記憶手段に記憶され、2次元コードを表示するときには、この表示履歴データに基づいて、未だ表示されていない2次元コードを選択して表示するため、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードを重複することなく表示することができる。従って、同じ2次元コードが繰り返し表示されて遊技者が苛立ちや不快感を抱くことを防止することができる。

【0017】

30

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(6) 上記(4)又は(5)の遊技機であって、

上記記憶手段は、複数種類の景品画像データ又は着信メロディデータの夫々に対応した複数の2次元コードを、上記複数の識別情報の入賞態様に対応付けて記憶し、

上記表示手段は、上記複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となったことを契機として、該入賞態様に対応付けられた複数の2次元コードに含まれる1つの2次元コードを表示することを特徴とする。

【0018】

(6)の発明によれば、入賞態様に応じて、異なる景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードに含まれる1つの2次元コードが表示されるため、例えば、BB(ビッグボーナス)やRB(レギュラーボーナス)に対応した景品画像データ又は着信メロディデータを、希少価値の高いものとすることができる。従って、このような希少価値の高いデータを得ようとする遊技者の努力を誘引することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【0019】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(7) 上記(1)~(6)の遊技機であって、

上記複数の2次元コードは、携帯電話機に読み取られた際に該携帯電話機によって連結されて1つの景品画像データ又は着信メロディデータに変換されるものであることを特徴とする。

50

【0020】

(7)の発明によれば、遊技者は、複数の2次元コードを携帯電話機によって読み取ることにより1つの景品画像データ又は着信メロディデータを自動的に取得し得るため、景品画像データや着信メロディデータを取得する手間をより低減することができる。

【発明の効果】

【0021】

本発明によれば、景品画像データや着信メロディデータを取得する手間やコストを低減することができるとともに、これらのデータの提供に必要な手間やコストを低減することもできる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

図1は、本発明の一実施形態に係るパチスロ遊技装置と携帯電話機との一例を模式的に示す図である。

パチスロ遊技装置1では、所定の入賞役(例えばBB、RB等)が成立するごとに、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した3つの2次元コードのうち、いずれか1の2次元コードが液晶表示装置5に表示される。この景品画像データ又は着信メロディデータは、各入賞役に対応しており、これら3つの2次元コードは、1つの景品画像データ又は着信メロディデータが分割されて2次元コードに変換されたものである。

図中、92は、液晶表示装置5に表示された2次元コードを示している。遊技者は、携帯電話機300が備えるCCDカメラ308(図示せず、図18参照)により、2次元コード92を撮像することができる。

【0023】

遊技者は、所定の入賞役が成立するごとに液晶表示装置5に表示される2次元コード92を撮像することによって、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した3つの2次元コードの全てを撮像することができる。1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した3つの2次元コードの全てを撮像すると、各2次元コードがデコードされたデータが携帯電話機300によって連結され、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに変換される。この景品画像データ又は着信メロディデータは、携帯電話機300で使用可能なデータであり、例えば、景品画像データは待受画像として使用可能であり、着信メロディデータは着信音(所謂着メロ)として使用可能である。

【0024】

パチスロ遊技装置1は、本発明の遊技機に相当するものである。本発明の遊技機は、この例に限定されず、例えば、パチンコ遊技装置、スロットマシン等を挙げることができる。本実施形態では、2次元コードとしてQRコード(登録商標)を用いる場合について説明するが、本発明はこの例に限定されず、従来公知の2次元コードを採用することができる。

【0025】

なお、本発明においては、携帯電話機300にかえて、遊技機に表示される2次元コードの読み取りが可能な装置、例えば、パーソナル・デジタル・アシスタント、携帯ゲーム装置等を用いることも可能である。

【0026】

また、本実施形態では、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応する2次元コードの数が3つである場合について説明するが、本発明において、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応する2次元コードの数は、特に限定されるものではない。また、景品画像データ又は着信メロディデータごとに、対応する2次元コードの数を異ならせてもよい。

【0027】

図2は、図1に示したパチスロ遊技装置の一例を模式的に示す斜視図である。

このパチスロ遊技装置1は、コイン、メダル又はトークン等の他、遊技者に付与されたか、若しくは、付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技を行

10

20

30

40

50

うことが可能な遊技機であるが、以下においては、メダルを用いるものとして説明することとする。

【0028】

パチスロ遊技装置1の全体を形成している筐体2の正面には、液晶表示装置5が設置されている。この液晶表示装置5は、透明液晶パネル34(図示せず)を備えており、この透明液晶パネル34は、その一部又は全部を透明/非透明の状態に切り替えることが可能であるとともに、2次元コード92を表示することが可能である。

液晶表示装置5は、複数の2次元コードを表示する表示手段として機能するものである。

【0029】

本実施形態においては、所定の入賞役が成立するごとに、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した3つの2次元コードのうち、いずれか1の2次元コードが表示される場合、すなわち、所定の入賞役が成立するごとに、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した3つの2次元コードが順に表示される場合について説明するが、本発明は、この例に限定されず、例えば、所定の入賞役が1回成立したときに、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した3つの2次元コードの全てを同時に又は順次に表示することとしてもよい。

10

【0030】

本実施形態においては、表示手段としての液晶表示装置5が、回転リール3の前面に設けられている場合について説明するが、本発明において、表示手段が設けられる位置は、特に限定されるものではない。また、本実施形態においては、表示手段としての液晶表示装置5に、演出画像等も表示される場合について説明するが、本発明においては、演出画像等が表示される表示装置と、2次元コードを表示する表示手段とが個別に設けられることとしてもよい。

20

【0031】

また、液晶表示装置5の背面側には、変動表示手段としての3個の回転リール3L、3C、3Rが設けられている。3個の回転リール3L、3C、3Rは、それぞれその外周面に複数の図柄等の識別情報が表示されており、回転可能に横一列に設けられている。

【0032】

液晶表示装置5の下方には、水平面を有する台座部10が形成されており、台座部10の右側には、メダル投入口22が設けられ、台座部10の左側には、1-BETスイッチ11及び最大BETスイッチ13が設けられている。

30

【0033】

台座部10の前面部の左寄りには、遊技者が遊技で獲得したメダルのクレジット/払い出しを押し操作により切り替える貯留メダル精算スイッチ14が設けられている。

この貯留メダル精算スイッチ14の切り替えにより「払い出し」が選択された場合には、正面下部のメダル払出口15からメダルが払い出され、払い出されたメダルはメダル受部16に溜められる。一方、「クレジット」が選択された場合には、パチスロ遊技装置1が備えるメモリ(例えば、後述するRAM43等)にメダル数がクレジットとして記憶される。

【0034】

貯留メダル精算スイッチ14の右側には、遊技者の操作により回転リール3L、3C、3Rを回転させるためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。スタートレバー6が操作されたことを契機として、遊技結果に関する抽選、すなわち、内部当選役を決定する抽選が行われる。このように、本実施形態においては、スタートレバー6によって、遊技者からの所定の遊技入力が行われる。

40

【0035】

台座部10の前面部中央には、3個の回転リール3L、3R、3Cの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン7L、7C、7Rが設けられている。

台座部10の前面部の右寄りには、決定ボタン26及び取消ボタン27が設けられている。この決定ボタン26及び取消ボタン27を操作することにより、液晶表示装置5の表示

50

画面の切替や指示の入力等を行うことができる。

台座部 10 の前面部の右寄りには、さらに、ドア開閉及び打ち止め解除装置 29 が設けられており、このドア開閉及び打ち止め解除装置 29 は、所定の鍵を用いて、右に回すことにより前面ドアの開閉を行い、左に回すことにより打ち止め解除を行う。

【0036】

筐体 2 の上方の左右には、スピーカ 21 L、21 R が設けられ、その 2 台のスピーカ 21 L、21 R の間には、入賞図柄の組合せ及びメダルの配当枚数等を示す配当表パネル 23 が設けられている。

【0037】

図 3 は、回転リール 3 上に配列された図柄列を示した図である。

10

各回転リール 3 L、3 C、3 R に表された複数種類の図柄が 21 個配列されている。各図柄には“00”～“20”のコードナンバーが付され、データテーブルとして、パチスロ遊技装置 1 が備えるメモリ（例えば、ROM）に格納されている。各回転リール 3 L、3 C、3 R 上には、「青 7」、「赤 7」、「BAR」、「ベル」、「プラム」、「リプレイ（Replay）」及び「チェリー」の図柄で構成される図柄列が表されている。各回転リール 3 L、3 C、3 R は、図柄列が矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0038】

図 4 に示した表は、各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する入賞役及び払い出し枚数を示したものである。

遊技状態は、一般遊技状態、BB 中一般遊技状態、RB 遊技状態の 3 つの状態に区分されている。一般的には、一般遊技状態を BB 又は RB に内部当選しているか否かによって更に区分することもあるが、内部当選する可能性のある入賞役については同様であることから、この表における区分は表中の 3 状態で区分している。

20

【0039】

なお、内部当選する可能性のある入賞役の種類は、いわゆる確率抽選テーブル（確率抽選テーブルについては後述する）によって定まるものであり、この確率抽選テーブルは、各遊技状態に設けられている。すなわち、同一の遊技状態のゲームでは、内部当選する可能性のある役の種類が同一となる。

【0040】

図 4 に示すように、一般遊技状態において、有効ラインに沿って「青 7 - 青 7 - 青 7」又は「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」が並んだときは、BB の入賞が成立し、15 枚のメダルが払い出されると共に、次のゲームの遊技状態が「BB 遊技状態」となる。

30

【0041】

「RB 遊技状態」は、「一般遊技状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが「BAR - BAR - BAR」であるとき、又は、「BB 中一般遊技状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが「Replay - Replay - Replay」であるとき（いわゆる「JAC IN」）に発生し、15 枚のメダルが払い出される。「一般遊技状態」から始まる RB を通常 RB、「BB 中一般遊技状態」から始まる RB を BB 中の RB と区別する場合もある。

【0042】

40

「RB 遊技状態」は、メダルを 1 枚賭けることにより所定の図柄組合せ「Replay - Replay - Replay」が揃い、15 枚のメダルを獲得できる役物に当たりやすい遊技状態である。1 回の「RB 遊技状態」において遊技可能な最大のゲーム回数（これを「RB ゲーム可能回数」という）は、12 回である。また、この RB 遊技状態において、入賞できる回数（これを「RB ゲーム入賞可能回数」という）は、8 回までである。すなわち、この「RB 遊技状態」は、ゲーム回数が 12 回に達するか、又は入賞回数が 8 回に達した場合に終了する。そして、RB 遊技状態が終了すると、一般遊技状態に移行する。

【0043】

一回の BB は、BB 中一般遊技状態を 30 ゲーム遊技した場合、又は、RB 遊技状態に 3 回移行し、3 回目の RB が終了したところで終了する。そして、BB 遊技状態が終了する

50

と、一般遊技状態に移行する。

【0044】

一般遊技状態において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが「Replay - Replay - Replay」であるときは、再遊技の入賞が成立する。再遊技の入賞が成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者は、メダルを消費することなく遊技を行うことができる。

【0045】

一般遊技状態又はBB中一般遊技状態において、有効ラインに沿って図柄組合せ「ベル - ベル - ベル」が並ぶことにより、「ベルの小役」の入賞が成立する。

一般遊技状態において「ベルの小役」に内部当選したとき、入賞が成立するか否かは、遊技者の停止ボタン7L、7C、7Rの停止順序が所定の順序であるか否かにより決定される。

【0046】

BB中一般遊技状態において、内部当選役「ベルの小役」と、内部当選役「RB (JAC IN)」とはグループ役であり、同一のフラグでその成否が判断される。どちらの入賞が成立するかは、停止ボタン7 (7L、7C、7R)の停止順序によって決定される。

また、一般遊技状態及びBB中一般遊技状態では、「プラムの小役」や「チェリーの小役」等の入賞成立を実現することが可能であるが、その払い出し枚数は図示のとおりである。

【0047】

上述したような内部当選役は、所定のタイミング（例えば、スタートレバー6の操作時等）に、所定の数値範囲（例えば0～16383）のなかから乱数のサンプリングを行い、サンプリングされた乱数値に基づいて、図5に示すような確率抽選テーブルを参照することにより決定される。図5は、一般遊技状態用の確率抽選テーブルであり、このテーブルは、パチスロ遊技装置1が備えるメモリ（例えば、ROM等）にデータとして格納される。なお、パチスロ遊技装置1が備えるメモリには、その他にも、BB中一般遊技状態用の確率抽選テーブルと、RB遊技状態用の確率抽選テーブルとが、それぞれデータとして格納される。また、パチスロ遊技装置1が備えるメモリには、3つの回転リール3 (3L、3C、3R)の停止図柄、すなわち、停止用当選役を決定するための停止用当選役決定テーブルが、データとして格納される。

【0048】

図6は、液晶表示装置に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

図6に示すように、液晶表示装置5の背面側には、各々の外周面に複数の識別情報である図柄が描かれた3個の回転リール3 (3L、3C、3R)が回転可能に横一列に設けられている。

【0049】

液晶表示装置5は、正面パネル31と、正面パネル31の裏面に設けられた透明液晶パネル34（図示せず）とを備えている。正面パネル31は、透明な表示窓31aと、絵柄が描かれた絵柄形成領域31bとからなり、正面パネル31の裏面に設けられた透明液晶パネル34に表示される画面画像は、正面パネル31の表示窓31aを介して視認可能である。

【0050】

図6に示す透明液晶パネル34の中央下側には、2次元コード92が表示されている。液晶表示装置5の左側の背面側には、遊技開始表示ランプ25、WINランプ17、メダル投入ランプ24、最大BETランプ9c、2-BETランプ9b及び1-BETランプ9aの各種ランプと、払出枚数表示部18、メダル貯留枚数表示部19及び役物作動回数表示部20の各種表示部とが設けられている。なお、正面パネル31の絵柄形成領域31bは、上述した各種ランプと各種表示部との前方部分が透明であり、各種ランプと各種表示部とを視認可能となっている。

【0051】

10

20

30

40

50

1 - B E Tランプ 9 a、2 - B E Tランプ 9 b、最大 B E Tランプ 9 c は、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下、B E T数ともいう）に応じて点灯する。一のゲームは、全ての回転リールが停止したとき、又は、メダルの払い出しが行われる場合には、メダルが払い出されたときに終了する。

【 0 0 5 2 】

W I Nランプ 1 7 は、B B（ビッグボーナス）又は R B（レギュラーボーナス）に内部当選した場合に所定確率で点灯し、また、B B 又は R B の入賞が成立した場合にも点灯する。遊技メダル投入ランプ 2 4 は、メダルの投入が受け付け可能であるときに点滅する。遊技開始表示ランプ 2 5 は、少なくとも 1 本のラインが有効化されたときに点灯する。

【 0 0 5 3 】

払出枚数表示部 1 8 は、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示するものであり、メダル貯留枚数表示部 1 9 は、貯留されているメダルの枚数を表示するものであり、役物作動回数表示部 2 0 は、R B ゲーム可能回数及び R B ゲーム入賞可能回数等を表示する。これらの表示部は、7 セグメント表示器からなるものである。

【 0 0 5 4 】

図 7 は、図 1 に示したパチスロ遊技装置が備える液晶表示装置の概略構成を示す斜視図である。図 8 は、図 7 に示した液晶表示装置の一部の構成の展開図である。

液晶表示装置 5 は、保護ガラス 3 2 と表示板 3 3 とからなる正面パネル 3 1、透明液晶パネル 3 4、導光板 3 5、反射フィルム 3 6、所謂白色光源である蛍光ランプ 3 7 a、3 7 b、3 8 a、3 8 b、ランプホルダ 3 9 a ~ 3 9 h、及び、透明液晶パネル駆動用の I C を搭載したテーブルキャリアパッケージ（T C P）からなり、T C P は、透明液晶パネル 3 4 の端子部に接続したフレキシブル基板（図示せず）等により構成される。

【 0 0 5 5 】

この液晶表示装置 5 は、回転リール 3 L、3 C、3 R により手前側に設けられている。また、この回転リール 3 L、3 C、3 R と液晶表示装置 5 とは、所定の間隔をあけて設けられている。

【 0 0 5 6 】

保護ガラス 3 2 及び表示板 3 3 は、透明な部材で構成されている。表示板 3 3 には、B E Tランプ 9 a ~ 9 c に対応する位置等に絵柄等が形成されている。すなわち、表示板 3 3 の絵柄等が形成されている領域が、正面パネル 3 1 における絵柄形成領域 3 1 b であり、表示板 3 3 の絵柄等が形成されていない領域が、正面パネル 3 1 における表示窓 3 1 a である（図 2 参照）。なお、正面パネル 3 1 に絵柄形成領域 3 1 b を形成せず、正面パネル 3 1 の全面を表示窓 3 1 a としてもよい。この場合、表示板 3 3 に絵柄を形成しないか、又は、表示板 3 3 を省略すればよい。

なお、表示板 3 3 の裏面側に配置される各種ランプ及び各種表示部を動作させる電気回路等は図示していない。

【 0 0 5 7 】

透明液晶パネル 3 4 は、薄膜トランジスタ層が形成されたガラス板等の透明な基板と、これに対向する透明な基板との間隙部に液晶が封入されて形成されている。

この透明液晶パネル 3 4 の表示モードは、ノーマリーホワイトに設定されている。ノーマリーホワイトとは、液晶を駆動していない状態で白表示（表示面側に透過した光が外部より視認可能である）となる構成である。ノーマリーホワイトに構成された透明液晶パネル 3 4 を採用することにより、液晶を駆動することができない事態が生じた場合であっても、回転リール 3 L、3 C、3 R に表示された図柄等の識別情報の可変表示及び停止表示を視認することができ、遊技を継続することができる。すなわち、そのような事態が発生した場合でも、回転リール 3 L、3 C、3 R に表示された識別情報の変動表示態様及び停止表示態様を中心とした遊技を行うことができる。

【 0 0 5 8 】

導光板 3 5 は、蛍光ランプ 3 7 a、3 7 b からの光を透明液晶パネル 3 4 へ導き出す（透明液晶パネル 3 4 を照明する）ためのものであり、透明液晶パネル 3 4 の裏側に設けられ

10

20

30

40

50

、例えば、2 cm程度の厚さを有するアクリル系樹脂等の透明部材（導光機能を有する）で構成されている。

【0059】

反射フィルム36は、例えば、白色のポリエステルフィルムやアルミ薄膜に銀蒸着膜を形成したものが用いられ、導光板35に導入された光を導光板35の正面側へ向けて反射させる。この反射フィルム36は、反射領域36A及び非反射領域（透過領域）36Bにより構成されている。

【0060】

蛍光ランプ37a、37bは、導光板35の上端部及び下端部に沿って配置され、両端はランプホルダ39（図6参照）により支持されている。この蛍光ランプ37a、37bから照射される光は、反射フィルム36の反射領域36Aで反射して透明液晶パネル34を照明する。

10

【0061】

蛍光ランプ38a、38bは、反射フィルム36の裏側の上方位置及び下方位置に回転リール3L、3C、3Rに向かって配置されている。この蛍光ランプ38a、38bから出て回転リール3L、3C、3Rの表面で反射して非反射領域36Bへ入射した光は、透明液晶パネル34を照明する。

【0062】

このように、液晶表示装置5においては、蛍光ランプ37a、37bから照射され、反射フィルム36の反射領域36Aで反射した光と、蛍光ランプ38a、38bから照射され、回転リール3L、3C、3Rの表面で反射して非反射領域36Bへ入射した光とが、透明液晶パネル34を照明するのである。

20

従って、反射フィルム36の非反射領域36Bに対応する液晶表示装置5の領域は、液晶を駆動しているか否かによって、透明/非透明の状態に切り替わる領域であり、反射フィルム36の反射領域36Aに対応する液晶表示装置の領域は、液晶を駆動しているか否かに拘わらず非透明状態となる。

【0063】

パチスロ遊技装置1では、液晶表示装置の一部の領域のみが、透明/非透明の状態に切り替わる領域であるが、本発明の遊技機において、液晶表示装置の表示画面は、その全領域が透明/非透明の状態に切り替わる領域であってもよい。この場合、パチスロ遊技装置1において、液晶表示装置5の全領域を透過状態又は非透過状態に切り替わる領域とする場合、反射フィルム36を全て非反射領域36Bとするか、反射フィルム36を省略すればよい。

30

【0064】

図9は、図1に示したパチスロ遊技装置の内部構成を示すブロック図である。

主制御回路81は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ40を主たる構成要素とするものである。マイクロコンピュータ40は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU41と、ROM42及びRAM43とを含む。CPU41には、基準クロックパルスを設定するクロックパルス発生回路144及び分周器145と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器146及びサンプリング回路147とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、CPU41の動作プログラム上で乱数のサンプリングを実行するように構成してもよい。

40

【0065】

ROM42には、副制御回路82へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。当該コマンドとしては、例えば、液晶表示装置5に対する表示制御に関するコマンド等が格納されている。

【0066】

液晶表示装置5に対する表示制御に関するコマンドとしては、例えば、演出開始コマンド、終了演出コマンド等を挙げることができる。

演出開始コマンドは、3つの回転リール3の回転開始時に液晶表示装置5に演出画像を表

50

示させるためのコマンドである。終了演出コマンドは、3つの回転リール3が全て停止した際に液晶表示装置5に演出画像を表示させるためのコマンドである。

また、RB、BBの設定又は解除に関するコマンドも、ROM42に格納されており、当該コマンドによってRB又はBBの設定又は解除が副制御回路82に通知される。なお、RB、BBの設定又は解除に関するコマンドにかえて、液晶表示装置5に対する表示制御に関する各種のコマンドに、RB又はBBの実行中であることを示すデータを含めることとしてもよい。

【0067】

上述したような各種のコマンドは、所定条件の成立を契機としてCPU41によってROM42から呼び出されてRAM43にセットされる。そして、RAM43にセットされたコマンドは所定のタイミングで副制御回路82に供給される。副制御回路82は、供給されたコマンドに基づいて各種の処理を実行する。

10

【0068】

なお、副制御回路82が主制御回路81へコマンド等を入力することはなく、主制御回路81から副制御回路82への一方向で通信が行われる。また、ROM42には、回転リール3L、3C、3Rの回転位置と回転リール外周面上に描かれた図柄とを対応付けるために、図柄テーブル(図3参照)が格納されており、また、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表す入賞判定コードとが対応付けられた入賞図柄組合せテーブルや、内部当選役を決定する抽選を行うために必要な抽選確率テーブル等が格納される。RAM43には、上述したコマンド以外に、例えば、メダルの数に相当するクレジット数等、遊技進行に係る変数やフラグ等が格納される。

20

【0069】

マイクロコンピュータ40からの制御信号により動作が制御される主要な周辺装置(アクチュエータ)としては、各種ランプ(1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、WINランプ17、遊技メダル投入ランプ24、遊技開始表示ランプ25)と、各種表示部(払出枚数表示部18、メダル貯留枚数表示部19、役物作動回数表示部20)と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路51の命令により所定枚数のメダルの払い出しを行うホッパー(払い出しのための駆動部を含む)50と、回転リール3L、3C、3Rを回転駆動するステッピングモータ59L、59C、59Rとがある。

【0070】

さらに、ステッピングモータ59L、59C、59Rを駆動制御するモータ駆動回路49、ホッパー50を駆動制御するホッパー駆動回路51、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路55、及び、各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路58が、I/Oポート48を介してCPU41の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU41から出力される駆動指令等の制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

30

モータ駆動回路49及びステッピングモータ59(59L、59C、59R)は、変動表示手段としてのリール3(3L、3C、3R)による識別情報の変動表示を停止させる停止制御手段として機能する。

【0071】

また、マイクロコンピュータ40が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生させる主な入力信号発生装置としては、スタートスイッチ6S、1-BETスイッチ11、最大BETスイッチ13、貯留メダル精算スイッチ14、投入メダルセンサ22S、リセットスイッチ62、設定用鍵型スイッチ63、リール停止信号回路56、リール位置検出回路60、払い出し完了信号回路61がある。これらもI/Oポート48を介してCPU41に接続されている。

40

【0072】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出する。投入メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路56は、各停止ボタン7L、7C、7Rの操作に応じて停止信号を発生する。決定ボタン26及び取消

50

ボタン 27 は、これらの操作により、液晶表示装置 5 の表示画面の切替や指示の入力等を行うことができる。

【0073】

リール位置検出回路 60 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各回転リール 3 L、3 C、3 R の位置を検出するための信号を CPU 41 に送信する。

払出完了信号回路 61 は、メダル検出部 50 S の計数値（ホッパー 50 から払い出されたメダルの枚数）が指定された枚数に達したとき、メダル払出完了信号を発生する。CPU 41 がこのメダル払出完了信号を受信すると、ホッパー駆動回路 51 を介してホッパー 50 の駆動を停止し、メダルの払出を完了させる。このメダル検出部 50 S は、ホッパー 50 から払い出されるメダルを検出するための物理センサ等からなるメダルセンサを備えており、このメダルセンサにより払い出されるメダルの枚数の計数を行うことができる。

10

【0074】

図 9 に示した回路において、CPU 41 は、乱数発生器 46 によって、一定の数値範囲に属する乱数を発生させ、サンプリング回路 47 によって、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び ROM 42 内に格納されている確率抽選テーブル（図 5 参照）に基づいて、内部当選役を決定する。内部当選役が決定された後、「停止制御テーブル」を選択するために再び乱数のサンプリングが行われる。CPU 41 は、スタートレバー 6 を介した遊技者からの所定の遊技入力に応じて、内部当選役を決定する抽選、すなわち、遊技結果に関する抽選を行う抽選手段として機能する。

20

【0075】

リール 3 L、3 C、3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 59 L、59 C、59 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は RAM 43 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L、3 C、3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 60 を介して CPU 41 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM 43 で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、RAM 43 内には、各リール 3 L、3 C、3 R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0076】

上記のようなリール 3 L、3 C、3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、ROM 42 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3 L、3 C、3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

30

【0077】

更に、ROM 42 内には、入賞図柄組合せテーブルが格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表す入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L、中央のリール 3 C、右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

40

【0078】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合には、CPU 41 は、遊技者が停止ボタン 7 L、7 C、7 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 56 から送られる操作信号、及び、選択された「停止制御テーブル」に基づいて、リール 3 L、3 C、3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 49 に送る。

【0079】

リール 3 L、3 C、3 R による複数の識別情報の変動表示が停止された際、CPU 41 は、入賞役データを副制御回路 82 に供給する。また、内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となった場合、貯留メダル精算スイッチ 14 の切り替えにより「払い出し」が選択されているときには、CPU 41 は、払い出し指令信号をホッパー駆動回路 51 に供給し

50

てホッパー 50 から所定個数のメダルの払い出しを行う。その際、メダル検出部 50 S は、ホッパー 50 から払い出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、メダル払い出し完了信号が CPU 41 に入力される。これにより、CPU 41 は、ホッパー駆動回路 51 を介してホッパー 50 の駆動を停止し、「メダルの払い出し処理」を終了する。

一方、貯留メダル精算スイッチ 14 の切り替えにより「クレジット」が選択されているときには、払い出されるべきメダルの数がクレジットとして RAM 43 に記憶されることになる。

【0080】

CPU 41 を備えた主制御回路 81 には、副制御回路 82 が接続されている。

副制御回路 82 は、主制御回路 81 からの制御指令（コマンド）に基づいて、液晶表示装置 5 の表示制御及びスピーカ 21 L、21 R からの音の出力制御を行う。

【0081】

図 10 は、図 9 に示した副制御回路の構成を示すブロック図である。尚、本実施形態においては、主制御回路 81 から副制御回路 82 に対してコマンドを供給するとともに、副制御回路 82 から主制御回路 81 に対して信号を供給できないように構成したが、これに限らず、副制御回路 82 から主制御回路 81 に対して信号を送信できるように構成してもよい。

【0082】

副制御回路 82 は、サブ CPU 206、プログラム ROM 208 及びワーク RAM 210 を備えている。また、副制御回路 82 には、インターフェイス回路 240 を介して、決定ボタン 26 及び取消ボタン 27 が接続されている。

また、副制御回路 82 は、液晶表示装置 5 における表示制御を行う表示制御回路 250 と、スピーカ 21 から発生させる音に関する制御を行う音声制御回路 230 とを備えている。

【0083】

サブ CPU 206 には、プログラム ROM 208 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有し、CPU 41 から供給される各種のコマンドに従って、副制御回路 82 の制御を行う。

【0084】

特に、サブ CPU 206 は、表示制御回路 250 に対する表示制御を行う。また、サブ CPU 206 は、主制御回路 81 から入賞役データを受信した場合、この入賞役データに基づいて、複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞役であるか否かを判断し、所定の入賞役であると判断した場合には、後述するプログラム ROM 208 に記憶されている複数種類の景品画像データ又は着信メロディデータのなかから、その入賞役に対応した 1 つの景品画像データ又は着信メロディデータを抽出する。そして、サブ CPU 206 は、抽出した景品画像データ又は着信メロディデータを分割して 3 つの 2 次元コードに変換し、変換した 3 つの 2 次元コードをワーク RAM 210 に記憶させる。続いて、サブ CPU 206 は、ワーク RAM 210 に記憶されている 2 次元コードの表示履歴を示す表示履歴データに基づいて、未だ表示されていない 2 次元コードを選択し、その選択結果に基づいてプログラム ROM 208 から 2 次元コード表示パターンを抽出して VDP 212 に送信する。2 次元コード表示パターンには、例えば、表示する 2 次元コードを指定するデータや、2 次元コードを表示する位置や期間等を指定するデータ等、2 次元コードを表示するために必要な各種のデータが含まれる。さらに、一度表示した 2 次元コードが繰り返し表示されないように、表示履歴データを更新する。

【0085】

2 次元コード表示パターンを受信した VDP 212 は、後述するように、上記 2 次元コード表示パターンに基づいて、ワーク RAM 210 から 2 次元コードを抽出し、液晶表示装置 5 に表示させる処理を行う。本実施形態では、プログラム ROM 208 に記憶された景品画像データ又は着信メロディデータを分割して複数の 2 次元コードに変換し、変換した

10

20

30

40

50

2次元コードをワークRAM210に記憶する場合、すなわち、プログラムROM208が第1記憶手段として機能するとともに、ワークRAM210が第2記憶手段として機能する場合について説明するが、本発明はこの例に限定されず、景品画像データ又は着信メモディデータに対応した複数の2次元コードが、予め後述する画像データROM216に記憶されることとしてもよい。

【0086】

プログラムROM208には、サブCPU206により、液晶表示装置5における遊技演出を制御するためのプログラムが記憶されており、その他には、演出に関する決定を行うためのテーブル、2次元コードを表示するか否かを決定する抽選が行われる際に参照されるテーブル等の各種のテーブルも記憶されている。また、プログラムROM208には、液晶表示装置5に表示される画面画像に対応した複数種類の演出パターンと、全てのリール3が停止した際に液晶表示装置5に表示される画面画像に対応した複数種類の終了演出パターンとが記憶されている。また、プログラムROM208には、複数種類の景品画像データ及び着信メモディデータが記憶されるとともに、各景品画像データ及び着信メモディデータと入賞役との対応関係を示す景品データテーブルとが記憶されている。さらに、プログラムROM208には、2次元コードを表示するための各種のデータを含む2次元コード表示パターンが記憶されている。プログラムROM208は、第1記憶手段として機能するものである。

10

【0087】

なお、本実施形態においては、プログラム、テーブル等を記憶する記憶媒体としてプログラムROM208を用いるように構成したが、これに限らず、CPU等を備えたコンピュータにより読み取り可能な記憶媒体であれば別態様であってもよく、例えば、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD-ROM、ROMカートリッジ等の記憶媒体に記録されていてもよい。もちろん、プログラムROM208に記憶されるものをROM42に記憶することとしてもよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にこれらのプログラムをダウンロードし、ワークRAM210等に記録されるものでもよい。更にまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

20

【0088】

また、本実施形態において、CPU41及びROM42を含む主制御回路81と、サブCPU206及びプログラムROM208を含む副制御回路82と、を別々に構成したが、これに限らず、CPU41及びROM42を含む主制御回路81のみで構成してもよく、この場合には、上述したプログラムROM208に記憶されているプログラムをROM42に記憶させ、CPU41により実行されるように構成してもよい。もちろん、サブCPU206及びプログラムROM208を含む副制御回路82のみで構成するようにしてもよく、この場合には、上述したROM42に記憶されているプログラムをプログラムROM208に記憶させ、サブCPU206により実行されるように構成してもよい。

30

【0089】

ワークRAM210は、サブCPU206の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。また、ワークRAM210は、サブCPU206によって生成された2次元コードを記憶する。さらに、ワークRAM210は、2次元コードの表示履歴を示す表示履歴データを記憶する。

40

尚、本実施形態においては、サブCPU206の一時記憶領域としてワークRAM210を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。ワークRAM210は、第2記憶手段として機能し、さらに、表示履歴データ記憶手段として機能する。

【0090】

また、音声制御回路230は、音声に関する制御を行う音源IC232、各種の音声データを記憶する音声データROM234、音声信号を増幅するための増幅器236（以下、AMPと称する。）から構成されている。

【0091】

50

この音源 I C 2 3 2 は、サブ C P U 2 0 6、音声データ R O M 2 3 4、A M P 2 3 6 と接続されている。この音源 I C 2 3 2 は、スピーカ 2 1 から発生させる音声の制御を行う。

【 0 0 9 2 】

サブ C P U 2 0 6 は、C P U 4 1 から供給されるコマンドに基づいて、音声データ R O M 2 3 4 に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。その後、サブ C P U 2 0 6 は、選択された音声データを音声データ R O M 2 3 4 から読み出し、音源 I C 2 3 2 に供給する。音声データを受け取った音源 I C 2 3 2 は、その音声データを所定の音声信号に変換し、その音声信号を A M P 2 3 6 に供給する。A M P 2 3 6 は、音声信号を増幅させ、スピーカ 2 1 (2 1 L 及び 2 1 R) から音声を発生させる。

【 0 0 9 3 】

表示制御回路 2 5 0 は、C P U 4 1 により決定された遊技結果、又は、各種ボタン 2 6、2 7 により入力された指示に応じて、画面画像を生成し、液晶表示装置 5 に上記画面画像を表示する制御を行うものであり、画像データプロセッサ (以下、V D P と称する。) 2 1 2、各種の画像データを記憶する画像データ R O M 2 1 6、画像データを画像信号として変換する D / A コンバータ 2 1 8 から構成されている。V D P 2 1 2 は、サブ C P U 2 0 6、画像データが記憶されている画像データ R O M 2 1 6、画像データを画像信号に変換する D / A コンバータ 2 1 8 と接続されている。

【 0 0 9 4 】

この V D P 2 1 2 は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の各種の回路を含み、液晶表示装置 5 に画面画像を表示させるための種々の処理を行うことができる装置である。つまり、V D P 2 1 2 は、液晶表示装置 5 に対する表示制御を行う。また、V D P 2 1 2 には、液晶表示装置 5 の透明液晶パネル 3 4 に画面画像を表示するためのバッファとしての記憶媒体 (例えば、ビデオ R A M) を備えている。この記憶媒体の所定の記憶領域に画像データを記憶することによって、所定のタイミングで液晶表示装置 5 の透明液晶パネル 3 4 に画面画像が表示されることとなる。

【 0 0 9 5 】

画像データ R O M 2 1 6 には、例えば、背景画像、キャラクタを表すキャラクタ画像等が記憶される。本実施形態では、景品画像データ又は着信メロディデータから 2 次元コードを生成する場合について説明するが、本発明においては、予め 2 次元コードが画像データ R O M 2 1 6 に記憶されることとしてもよい。

【 0 0 9 6 】

V D P 2 1 2 は、サブ C P U 2 0 6 から供給される画像表示命令 (コマンド) に応じて、画像データ R O M 2 1 6 から、演出画像を抽出する。また、V D P 2 1 2 は、サブ C P U 2 0 6 から 2 次元コード表示パターンを受信したとき、該 2 次元コード表示パターンに基づいて、ワーク R A M 2 1 0 から 2 次元コードを抽出する。

【 0 0 9 7 】

V D P 2 1 2 は、画像データ R O M 2 1 6 又はワーク R A M 2 1 0 から抽出した各種画像を、後方に位置する画像から順に、例えば、背景画像、キャラクタ画像、2 次元コードの順に、重ね合わせてバッファ (例えば、ビデオ R A M 等) に記憶することにより画面画像を合成し、所定のタイミングで D / A コンバータ 2 1 8 に供給する。D / A コンバータ 2 1 8 は、この画面画像を画像信号として変換し、この画像信号を液晶表示装置 5 に供給する。その結果、液晶表示装置 5 に、2 次元コード 9 2 が表示される (図 2 参照) 。

遊技者は、液晶表示装置 5 に表示された 2 次元コード 9 2 を、携帯電話機 3 0 0 が備える C C D カメラ 3 0 8 により撮像することができる。このとき、液晶表示装置 5 は、表示手段として機能する。

【 0 0 9 8 】

以下においては、パチスロ遊技装置 1 は起動しており、C P U 4 1 において用いられる変数は所定の値に初期化されるとともに、設定値も所定の値に設定された状態で定常動作しているものとする。

【 0 0 9 9 】

10

20

30

40

50

図 1 1 は、主制御回路において行われる遊技実行処理のメインルーチンを示すフローチャートである。

【 0 1 0 0 】

まず、CPU 4 1 は、メダルの自動投入の要求があるか否かを判断する（ステップ S 1 2 0）。なお、自動投入の要求がある場合とは、先の遊技において再遊技（リプレイ）の入賞が成立した場合である。メダルの自動投入の要求があるときには、投入要求分のメダルを自動投入し（ステップ S 1 2 2）、副制御回路 8 2 にメダル投入コマンドを送信する（ステップ S 1 2 3）。

【 0 1 0 1 】

一方、ステップ S 1 2 0 において、メダルの自動投入の要求がないと判断した場合、CPU 4 1 は、メダルが投入されたか否かを判断する（ステップ S 1 2 1）。すなわち、CPU 4 1 は、メダル投入口 2 2 にメダルが投入されたことを検知した投入メダルセンサ 2 2 S により発せられる検知信号を受信したか否か、又は、BET スイッチ（1 - BET スイッチ 1 1 又は最大 BET スイッチ 1 3）により発せられる検知信号を受信したか否かを判断することにより、メダルが投入されたか否かを判断する。なお、BET スイッチ（1 - BET スイッチ 1 1 又は最大 BET スイッチ 1 3）により発せられる検出信号を受信したと判断した場合、CPU 4 1 は、RAM 4 3 に記憶されたクレジット数から、BET されたメダルの数に相当するクレジット数を減算する処理を行う。

【 0 1 0 2 】

ステップ S 1 2 1 において、メダルが投入されていないと判断した場合、CPU 4 1 は、処理をステップ S 1 2 0 に戻す。

また、ステップ S 1 2 1 において、メダルが投入されたと判断した場合、又は、ステップ S 1 2 3 の処理が実行された場合には、CPU 4 1 は、スタートレバー 6 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 2 4）。すなわち、CPU 4 1 は、スタートスイッチ 6 S からの入力信号を受信したか否かを判断するのである。

【 0 1 0 3 】

ステップ S 1 2 4 において、スタートレバー 6 が操作されていないと判断した場合、CPU 4 1 は、処理をステップ S 1 2 0 に戻す。一方、ステップ S 1 2 4 において、スタートレバー 6 が操作されたと判断した場合、CPU 4 1 は、各種設定に係る処理を行う（ステップ S 1 2 5）。この各種設定処理では、スタートレバー 6 が操作されたタイミングで、乱数発生器 1 4 6 から乱数のサンプリングを行い、当該サンプリングされた乱数値と、RAM 4 3 に設定されている抽選確率テーブルとに基づいて内部当選役（当選フラグ）を生成する抽選処理が行われる。また、この各種設定処理では、例えば、WIN ランプ点灯抽選処理、回転リールを停止させるための停止制御テーブルの選択に係る処理、リール回転用に初期化する処理等を行い、回転リール 3（3 L、3 C、3 R）の回転を開始させる。このとき、CPU 4 1 は、抽選手段として機能する。

【 0 1 0 4 】

回転リール 3 L、3 C、3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 5 9 L、5 9 C、5 9 R の各々に送信される駆動パルス数が計数され、その計数値は RAM 4 3 に記憶される。回転リール 3 L、3 C、3 R から一回転ごとにリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 6 0 を介して CPU 4 1 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM 4 3 で計数されている駆動パルスに計数値が「0」にクリアされる。このようにすることにより、RAM 4 3 内には、各回転リール 3 L、3 C、3 R についての一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【 0 1 0 5 】

また、回転リール 3 L、3 C、3 R の回転位置と回転リール外周面上に描かれた図柄とを対応付けるために ROM 4 2 に格納された図柄テーブルでは、上述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各回転リール 3 L、3 C、3 R の一定の回転ピッチごとに順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバーごとに対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応付けられている。また、ROM 4 2 に格納された入賞図

柄組合せテーブルは、各回転リール 3 L、3 C、3 R の停止制御時、及び、全回転リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

ステップ S 1 2 5 の処理を実行した後、CPU 4 1 は、処理をステップ S 1 2 6 に移す。

【0106】

ステップ S 1 2 6 において、CPU 4 1 は、RAM 4 3 に演出開始コマンドをセットする。この演出開始コマンドは、液晶表示装置 5 への所定の演出画像の表示を開始させるためのコマンドであり、上記抽選処理により決定された内部当選役に関するデータを含んでいる。演出開始コマンドは、所定のタイミングで副制御回路 8 2 に供給される。

ステップ S 1 2 6 の処理を実行した後、CPU 4 1 は、処理をステップ S 1 2 8 に移す。

【0107】

ステップ S 1 2 8 において、CPU 4 1 は、リール停止信号回路 5 6 からの入力信号の有無により、停止ボタン 7 (7 L、7 C、7 R) が「オン」であるか否かを判断する(ステップ S 1 2 8)。停止ボタン 7 が「オン」ではないと判断した場合、CPU 4 1 は、自動停止タイマの値が「0」であるか否かを判断し(ステップ S 1 2 9)、「0」ではないと判断した場合には、処理をステップ S 1 2 8 に戻す。

【0108】

一方、ステップ S 1 2 8 において、停止ボタン 7 が「オン」であると判断した場合、又は、ステップ S 1 2 9 において、自動停止タイマの値が「0」であると判断した場合、CPU 4 1 は、停止ボタン 7 に対応した回転リール 3 の回転を停止させるのであるが、その際、当選要求(内部当選役のこと)、図柄位置(操作時における回転リール 3 の回転位置)、選択されている停止制御テーブル等から滑りコマ数を決定する(ステップ S 1 3 0)。

【0109】

次に、CPU 4 1 は、モータ駆動回路 4 9 によってステッピングモータ 5 9 (5 9 L、5 9 C、5 9 R) を駆動制御し、ステップ S 1 3 0 において決定された滑りコマ数分、回転リール 3 を回転させて停止させる処理を行う(ステップ S 1 3 1)。このとき、モータ駆動回路 4 9 及びステッピングモータ 5 9 (5 9 L、5 9 C、5 9 R) は、停止制御手段として機能する。その後、一の回転リール 3 についての停止要求をセットする(ステップ S 1 3 2)。

【0110】

次に、CPU 4 1 は、3 つの回転リール 3 (3 L、3 C、3 R) の全てが停止したか否かを判断する(ステップ S 1 3 4)。全ての回転リール 3 が停止していないと判断した場合、処理をステップ S 1 2 8 に戻す。一方、全ての回転リール 3 が停止したと判断した場合、CPU 4 1 は入賞検索を行う(ステップ S 1 3 5)。このとき、ROM 4 2 に格納された入賞図柄組合せテーブル等が参照されることになる。また、入賞フラグが正常であるか否かを判断し、正常でない場合には、イリーガルエラーの表示を行って処理を中断することとしてもよい。

【0111】

次に、CPU 4 1 は、複数の識別情報の停止表示態様がどの入賞態様であったかを示す入賞役データを、副制御回路 8 2 に送信し(ステップ S 1 3 6)、次に、CPU 4 1 は、RAM 4 3 に終了演出コマンドをセットする(ステップ S 1 3 7)。この終了演出コマンドは、遊技結果に応じた遊技終了時の演出画像を表示させるためのコマンドである。終了演出コマンドは、所定のタイミングで副制御回路 8 2 に供給される。

【0112】

次に、CPU 4 1 は、メダルの払出があるか否か、すなわち、入賞枚数の有無を判断する(ステップ S 1 3 8)。

メダルの払出があると判断した場合、CPU 4 1 は、遊技状態及び入賞役に応じた枚数のメダルの貯留又は払出を行う(ステップ S 1 3 9)。メダルの貯留を行う場合には、CPU 4 1 は、RAM 4 3 に記憶されたクレジット数を加算する処理を行う。一方、メダルの払出を行う場合には、CPU 4 1 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 5 1 に送信してホッパー 5 0 から所定枚数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部 5 0 S は、ホッパ

10

20

30

40

50

ー 50 から払い出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、メダル払出完了信号が CPU 41 に入力される。これにより、CPU 41 は、ホッパー駆動回路 51 を介してホッパー 50 の駆動を停止し、メダルの払出処理を終了する。

【0113】

次に、CPU 41 は、RB に入賞したか否かを判断する（ステップ S 140）。RB に入賞したと判断すると、CPU 41 は、RB 設定に係る処理を行う（ステップ S 141）。このステップ S 141 において、CPU 41 は、RB 用の抽選確率テーブルや、RB 用の入賞図柄組合せテーブルの設定に係る処理を行う。また、このステップ S 141 において、CPU 41 は、RB ゲーム入賞回数等の計数を開始し、その計数値を役物作動回数表示部 20 に表示させる処理を開始する。ステップ S 141 の処理を実行した後、CPU 41 は、処理をステップ S 142 に移す。

10

【0114】

ステップ S 142 において、CPU 41 は、RAM 43 に RB 設定コマンドをセットする。RB 設定コマンドは、画面画像としての RB 用の演出画像を液晶表示装置 5 に表示させるためのコマンドであり、所定のタイミングで副制御回路 82 に供給される。

【0115】

ステップ S 140 において RB に入賞していないと判断された場合、又は、ステップ S 142 の処理が実行された場合、CPU 41 は、BB に入賞したか否かを判断する（ステップ S 143）。BB に入賞したと判断すると、CPU 41 は、BB 設定に係る処理を行う（ステップ S 144）。このステップ S 144 において、CPU 41 は、BB 用の抽選確率テーブルや、BB 用の入賞図柄組合せテーブル等の設定に係る処理を行う。また、このステップ S 146 において、CPU 41 は、BB ゲーム消化回数等の計数や、その計数値の役物動作回数表示部 20 への表示や、払い出されたメダルの計数等を開始する。その後、CPU 41 は、処理をステップ S 145 へ移す。

20

【0116】

ステップ S 145 において、CPU 41 は、RAM 43 に BB 設定コマンドをセットする。BB 設定コマンドは、画面画像としての BB 用の演出画像を液晶表示装置 5 に表示させるためのコマンドであり、所定のタイミングで副制御回路 82 に供給される。

【0117】

ステップ S 143 において、BB に入賞していないと判断された場合、又は、ステップ S 145 の処理を実行した場合、CPU 41 は、RB が終了したか否かを判断する（ステップ S 146）。RB が終了したと判断すると、次に、CPU 41 は、RB 設定解除に係る処理を行う（ステップ S 147）。ステップ S 148 において、CPU 41 は、ステップ S 141 の処理で設定した RB 用の抽選確率テーブルや、RB 用の入賞図柄組合せテーブル等から、通常の遊技状態（RB 又は BB 以外）に用いられる抽選確率テーブルへの設定変更に係る処理を行う。その後、CPU 41 は、処理をステップ S 148 へ移す。

30

【0118】

ステップ S 148 において、CPU 41 は、RAM 43 に RB 解除コマンドをセットする。RB 解除コマンドは、画面画像としての RB 用の演出画像の表示を停止し、通常（RB 又は BB 以外）の演出画像を液晶表示装置 5 に表示させるためのコマンドである。RB 解除コマンドは、所定のタイミングで副制御回路 82 に供給される。

40

【0119】

ステップ S 146 において、RB が終了したと判断されなかった場合、又は、ステップ S 148 の処理を実行した場合、CPU 41 は、BB が終了したか否かを判断する（ステップ S 149）。BB が終了したと判断すると、次に、CPU 41 は、BB 設定解除に係る処理を行う（ステップ S 150）。ステップ S 150 において、CPU 41 は、ステップ S 144 の処理で設定した BB 用の抽選テーブルや、BB 用の入賞図柄組合せテーブル等から、通常の遊技状態（RB 又は BB 以外）に用いられる抽選確率テーブルへの設定変更に係る処理を行う。その後、CPU 41 は、処理をステップ S 151 へ移す。

【0120】

50

ステップS151において、CPU41は、RAM43にBB解除コマンドをセットする。BB解除コマンドは、画面画像としてのBB用の演出画像の表示を停止し、通常(RB又はBB以外)の演出画像を液晶表示装置5に表示させるためのコマンドである。BB解除コマンドは、所定のタイミングで副制御回路82に供給される。

ステップS149において、RBが終了していないと判断した場合、又は、ステップS151の処理を実行した場合、本サブルーチンを終了する。

【0121】

図12は、副制御回路において行われるコマンド受信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

まず、ステップS200において、サブCPU206は、演出開始コマンドを受信したか否かを判断する。演出開始コマンドを受信していないと判断した場合、処理をステップS210に移す。

一方、演出開始コマンドを受信したと判断した場合、ステップS201において、サブCPU206は、プログラムROM208に記憶された複数種類の演出パターンのなかから、当該コマンドに対応した演出パターンを選択する。

サブCPU206は、RBフラグがセットされている場合には、RB用の演出パターンを選択する。また、BBフラグがセットされている場合には、BB用の演出パターンを選択する。次に、ステップS202において、演出パターンを示すデータである演出パターンデータを表示制御回路250に供給する。

ステップS202の処理を実行した後、ステップS210に処理を移す。

【0122】

ステップS210において、サブCPU206は、終了演出コマンドを受信したか否かを判断する。終了演出コマンドを受信していないと判断した場合、処理をステップS220に移す。

一方、終了演出コマンドを受信したと判断した場合、ステップS211において、サブCPU206は、プログラムROM208に記憶された複数種類の終了演出パターンのなかから、当該コマンドに対応した終了演出パターンを選択する。

次に、ステップS212において、終了演出パターンデータを表示制御回路250に供給する。ステップS210の処理を実行した後、処理をステップS220に移す。

【0123】

ステップS220において、サブCPU206は、RB設定コマンドを受信したか否かを判断する。RB設定コマンドを受信していないと判断した場合、処理をステップS230に移す。一方、RB設定コマンドを受信したと判断した場合、サブCPU206は、ステップS221において、RBフラグをセットする。ステップS221の処理を実行した後、処理をステップS230に移す。なお、RBフラグは、RB開始時にセットされ、RB終了時にクリアされるフラグである。

【0124】

ステップS230において、サブCPU206は、BB設定コマンドを受信したか否かを判断する。BB設定コマンドを受信していないと判断した場合、処理をステップS240に移す。一方、BB設定コマンドを受信したと判断した場合、サブCPU206は、ステップS231において、BBフラグをセットする。BBフラグは、BB開始時にセットされ、BB終了時にクリアされるフラグである。ステップS231の処理を実行した後、ステップS240に処理を移す。

【0125】

ステップS240において、サブCPU206は、RB解除コマンドを受信したか否かを判断する。RB解除コマンドを受信したと判断した場合、RBフラグをクリアする(ステップS241)。

ステップS240において、RB解除コマンドを受信していないと判断した場合、又は、ステップS241の処理を実行した場合、サブCPU206は、BB解除コマンドを受信したか否かを判断する(ステップS250)。

10

20

30

40

50

BB解除コマンドを受信していないと判断した場合、ステップS260に処理を移す一方、BB解除コマンドを受信したと判断した場合、サブCPU206は、BBフラグをクリアする(ステップS251)。

【0126】

ステップS260において、サブCPU206は、主制御回路81から入賞役データを受信したか否かを判断する(ステップS260)。入賞役データを受信したと判断した場合、後述する2次元コード生成処理を実行する(ステップS261)。ステップS260において、入賞役データを受信していないと判断した場合、又は、ステップS261の処理を実行した場合、本サブルーチンを終了する。

【0127】

図13は、図12に示したサブルーチンのステップS261において呼び出されて実行される2次元コード生成処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

サブCPU206は、まず、プログラムROM208に記憶された景品データテーブル(図14参照)を参照し、主制御回路81から受信した入賞役データに基づいて、入賞役に対応した景品画像データ又は着信メロディデータをプログラムROM208から抽出する(ステップS280)。このとき、サブCPU206は、抽出手段として機能する。

【0128】

図14は、景品データテーブルの一例を示す図である。

この景品データテーブルは、副制御回路82のサブCPU206が、主制御回路81から受信したコマンド(本実施形態では、入賞役データ)に従い、入賞役に応じた景品データ(景品画像データ又は着信メロディデータ)を選択する際に参照されるテーブルである。入賞役“BB”、“RB”には、夫々着信メロディデータA、Bが対応付けられている。また、入賞役“ベルの小役”、“プラムの小役”、“チェリーの小役”には、夫々景品画像データX、Y、Zが対応付けられている。一方、入賞役“再遊技”、“ハズレ”には、景品画像データ又は着信メロディデータは対応付けられていない。なお、本実施形態においては、着信メロディデータA、B及び景品画像データX、Y、Zは、2次元コードに変換される際に3つに分割される。

【0129】

次に、抽出するデータが存在するか否かを判断する(ステップS281)。図14に示すように、入賞役が“BB”、“RB”、“ベルの小役”、“プラムの小役”、“チェリーの小役”である場合、抽出するデータが存在するので、ステップS282に処理を移す。一方、入賞役が“再遊技”、“ハズレ”である場合には、抽出するデータが存在しないので、本サブルーチンを終了する。ステップS281において抽出するデータが存在すると判断された場合、サブCPU206は、ステップS280において抽出された1つの景品画像データ又は着信メロディデータを複数のデータに分割して2次元コードにエンコードする(ステップS282)。なお、エンコード処理については、後述することにする。ステップS282のエンコード処理を実行するとき、サブCPU206は、データ変換手段として機能する。次に、サブCPU206は、ステップS282において生成された2次元コードをワークRAM210に記憶させる(ステップS283)。次に、サブCPU206は、ワークRAM210に記憶された表示履歴データテーブル(図15参照)を参照し、未だ表示されていない2次元コードを、次に表示する2次元コードとして選択する(ステップS284)。

【0130】

図15は、表示履歴データテーブルの一例を示す図である。

表示履歴データテーブルでは、着信メロディデータA、B、景品画像データX、Y、Zの夫々について、どの2次元コードが表示済であるかが示されている。図中、「」は、2次元コードが表示済であることを示し、「」は、2次元コードが表示されていないことを示す。例えば、図15に示す表示履歴データテーブルによれば、着信メロディデータAについては、A1の2次元コードは表示済であるが、A2、A3の2次元コードは未だ表示されていないということになる。この場合、次に表示する2次元コードとしては、A2

10

20

30

40

50

の2次元コードが選択される。ステップS284において、サブCPU206は、選択手段として機能する。

【0131】

続いて、サブCPU206は、プログラムROM208から2次元コード表示パターンを読み出して表示制御回路250に供給する(ステップS285)。次に、サブCPU206は、ワークRAM210に記憶された表示履歴データを更新する(ステップS286)。例えば、図15に示した表示履歴データテーブルがワークRAM210に記憶されているときに、ステップS284においてA2の2次元コードが選択された場合、サブCPU206は、A2の2次元コードを表示済とする(「-」を「」とする)。また、ステップS284においてZ3の2次元コードが選択された場合に、サブCPU206は、Z3の2次元コードを表示済(「-」を「」とする)が、このように1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応する全ての2次元コードが表示済となった場合には、表示履歴データをリセットする(「」を「-」とする)。ワークRAM210は、表示履歴データ記憶手段として機能するものである。その後、本サブルーチンを終了する。

10

【0132】

なお、パチスロ遊技装置1では、副制御回路82が、図15に示したような表示履歴データテーブルを参照して、液晶表示装置5に表示する2次元コードを選択するため、以下のような問題を解決することができる。

すなわち、所定の規制等によって、主制御回路81及び副制御回路82間の通信は、主制御回路81から副制御回路82への単方向通信としなければならないと定められているため、主制御回路81は、副制御回路82によってどのような2次元コードが表示されたか認識することができないという問題がある。従って、副制御回路82は、主制御回路81から供給されるコマンドのみに基づいて2次元コードを表示すると、同じ2次元コードが繰り返し表示されたり、異なる種類の景品画像データ又は着信メロディデータばかりが表示されたりするおそれがあり、このような場合には、遊技者は、一向に景品画像データ又は着信メロディデータを取得することができないという問題がある。

20

しかしながら、パチスロ遊技装置1では、副制御回路82が、図15に示したような表示履歴データテーブルを参照して、液晶表示装置5に表示する2次元コードを選択するため、表示履歴に応じて適切な2次元コードを表示することが可能であり、同じ2次元コードが繰り返し表示されたり、異なる種類の景品画像データ又は着信メロディデータばかりが表示されたりすることを防止することができる。

30

【0133】

また、液晶表示装置5に表示する2次元コードを選択する際、例えば、着信メロディデータAの2次元コードを表示し始めた場合には、着信メロディデータAの全ての2次元コード(A1~A3の2次元コード)を表示するまで、他の2次元コード(例えば、景品画像データZ)を表示しないように、表示履歴データに基づいて2次元コードの選択に制限を加えてもよい。複数の2次元コードから得られたデータを連結するときに各2次元コードを連続して受け付けなければならない携帯電話機であっても、上述したような制限を加えることにより、複数の2次元コードから確実に景品画像データ又は着信メロディデータを取得することが可能になる。

40

【0134】

図16は、図13に示したサブルーチンのステップS282において呼び出されて実行されるエンコード処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0135】

まず、サブCPU206は、図13に示したサブルーチンのステップS280において抽出した景品画像データ又は着信メロディデータを3つに分割し、いずれか1のデータにデータ連結用のヘッダデータ及びフッタデータを付加し、ワークRAM210にセットする(ステップS400)。

次に、サブCPU206は、ワークRAM210に、そのデータの文字種(例えば、数字、英文字等)に応じたモード識別子を作成する(ステップS401)。次に、サブCPU

50

206は、ワークRAM210に、データ文字数に応じた文字数識別子を作成する(ステップS402)。次に、データを2進化する処理を行う(ステップS403)。次に、サブCPU206は、ステップS401~S403により得られたデータに終端パターンを付加する処理を行う(ステップS404)。

【0136】

次に、サブCPU206は、ステップS404により得られたデータのコード語変換を行い(ステップS405)、さらに、ステップS405により得られたデータに基づいてエラー訂正コード語を作成し、ステップS405により得られたデータに付加する(ステップS406)。次に、サブCPU206は、ステップS406により得られたデータを2進化し、マトリックス状に配置する処理を行う(ステップS407)。

10

次に、サブCPU206は、ステップS407により得られたデータに対して所定パターンのマスクをかける処理を行う(ステップS408)。次に、エラー訂正レベルとマスク識別子とを含む形式情報を付加する処理を行い(ステップS409)、2次元コードを生成する(ステップS410)。生成された2次元コードは、ワークRAM210に記憶される。その後、本サブルーチンを終了する。

なお、サブCPU206は、景品画像データ又は着信メロディデータを分割した3つのデータの全てに対して、図16に示したエンコード処理を順次実行する。図16に示したサブルーチンを実行するとき、サブCPU206は、データ変換手段として機能する。

【0137】

なお、本実施形態では、1つの景品画像データ又は着信メロディデータを分割した全てのデータに対してエンコードすることにより3つの2次元コードを生成し、そのなかから表示する1つの2次元コードを選択する場合について説明したが、本発明は、この例に限定されず、例えば、表示する1つの2次元コードのみを生成することとしてもよい。

20

【0138】

図17は、表示制御回路において行われる表示制御処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

VDP212は、サブCPU206から供給される各種のデータに対応した画面画像を生成する。VDP212は、サブCPU206から演出パターンデータの供給を受けていない場合には(ステップS300:NO)、画像データROM216からデモ画像を抽出し、バッファに記憶する(ステップS301)。

30

【0139】

VDP212は、サブCPU206から演出パターンデータの供給を受けており(ステップS300:YES)、終了演出パターンデータの供給を受けていない場合には(ステップS304:NO)、画像データROM216から演出画像を抽出し、バッファに記憶する(ステップS305)。

【0140】

VDP212は、サブCPU206から演出パターンデータの供給を受け(ステップS300:YES)、終了演出パターンデータの供給を受けている場合(ステップS304:YES)、画像データROM216から、終了時の演出画像を抽出し、バッファに記憶する(ステップS306)。

40

ステップS301、S305又はS306の処理を実行した後、VDP212は、2次元コード表示パターンデータの供給を受けた場合には(ステップS320:YES)、ワークRAM210から2次元コードを抽出し、バッファに記憶する(ステップS321)。このとき、ステップS301、S305又はS306において抽出されてバッファに記憶された演出画像に重ね合わせて2次元コードを記憶する。

その後、2次元コードの表示を終了するタイミングであれば(ステップS323:YES)、2次元コード表示パターンデータをクリアする(ステップS324)。

【0141】

次に、所定のタイミング毎(例えば、1/30秒毎)に(ステップS307:YES)、バッファに記憶された画面画像を液晶表示装置5に出力する(ステップS308)。その

50

結果、液晶表示装置 5 には、図 2 に示すように、2 次元コード 9 2 が表示されることになる。一方、所定のタイミングではない場合には（ステップ S 3 0 7 : N O）、処理をステップ S 3 0 7 に戻す。

【 0 1 4 2 】

その後、演出が終了していない場合には（ステップ S 3 1 0 : N O）、ステップ S 3 0 0 に処理を戻す。一方、演出が終了した場合には（ステップ S 3 1 0 : Y E S）、パターンデータをクリアし（ステップ S 3 1 1）、処理をステップ S 3 0 0 に戻す。

【 0 1 4 3 】

本実施形態では、所定の入賞役が成立した際に 2 次元コードが表示される場合について説明したが、本発明において、2 次元コードが表示される条件は、特に限定されるものではなく、例えば、所定の入賞役が成立した後に抽選を行って、その抽選に当選した場合に、2 次元コードを表示することとしてもよい。また、所定の入賞役に当選した回数が所定数に達した際に、2 次元コードを表示することとしてもよい。

10

【 0 1 4 4 】

図 1 8 は、図 1 に示した携帯電話機の内部構成を示すブロック図である。

携帯電話機 3 0 0 は、操作部 3 0 4、液晶パネル 3 0 6、撮像手段としての C C D カメラ 3 0 8、無線部 3 1 0、音声回路 3 1 2、スピーカ 3 1 4、マイク 3 1 6、送受信アンテナ 3 1 8、不揮発性メモリ 3 2 0、マイクロコンピュータ 3 2 2 及び二次電池 3 2 4 を備えている。

【 0 1 4 5 】

無線部 3 1 0 は、マイクロコンピュータ 3 2 2 により制御されて、送受信アンテナ 3 1 8 を通じて電波を媒体として基地局に対して送受信する。音声回路 3 1 2 は、無線部 3 1 0 からマイクロコンピュータ 3 2 2 を通じて出力された受信信号をスピーカ 3 1 4 に出力するとともに、マイク 3 1 6 から出力された音声信号を送信信号としてマイクロコンピュータ 3 2 2 を通じて無線部 3 1 0 に出力する。

20

【 0 1 4 6 】

スピーカ 3 1 4 は、音声回路 3 1 2 から出力された受信信号を受信音声に変換して出力し、マイク 3 1 6 は、操作者から発せられた送信音声を受信音声に変換して音声回路 3 1 2 に出力する。

C C D カメラ 3 0 8 は、パチスロ遊技装置 1 の液晶表示装置 5 に表示される 2 次元コード 9 2 を撮像可能であり、撮像して得られた画像データは不揮発性メモリ 3 2 0 に記憶される。本実施形態では、撮像手段として C C D カメラを用いる場合について説明するが、本発明における撮像手段は、特に限定されるものではなく、例えば、C M O S センサカメラ等を挙げることができる。

30

【 0 1 4 7 】

不揮発性メモリ 3 2 0 は、例えば、C C D カメラ 3 0 8 が 2 次元コード 9 2 を撮像して得られた画像データ、景品画像データ、着信メロディデータ等を不揮発的に記憶する。

二次電池 3 2 4 は、各回路に電力を供給する。マイクロコンピュータ 3 2 2 は、C P U、R O M 及び R A M から構成されたもので、例えば、電話の発着信処理、電子メールの作成送受信処理、インターネット処理等を行う。なお、電子メールの送受信及びインターネットによるデータの送受信は、マイクロコンピュータ 3 2 2 が無線部 3 1 0 及び送受信アンテナ 3 1 8 を介して行う。

40

【 0 1 4 8 】

マイクロコンピュータ 3 2 2 は、不揮発性メモリ 3 2 0 に格納されたプログラムを読み出して実行することにより、下記 (A) ~ (B) のように機能する。

(A) マイクロコンピュータ 3 2 2 は、C C D カメラ 3 0 8 が 2 次元コード 9 2 を撮像した際に得られる画像データから 2 次元コードを認識し、この認識した 2 次元コードから、1 つの景品画像データ又は着信メロディデータを構成する 1 のデータを生成し、不揮発性メモリ 3 2 0 に記憶する。

(B) マイクロコンピュータ 3 2 2 は、1 つの景品画像データ又は着信メロディデータを

50

構成するデータが全て不揮発性メモリ320に記憶されたときには、これらのデータを連結することにより、1つの景品画像データ又は着信メロディデータを生成する。

【0149】

図19は、携帯電話機において実行される2次元コード認識処理を示すフローチャートである。

まず、マイクロコンピュータ322は、操作部304を介して入力された指示に基づいて、撮像手段としてのCCDカメラ308を駆動させ、CCDカメラ308は、パチスロ遊技装置1の液晶表示装置5に表示された画面画像に含まれる2次元コード92を撮像する(ステップS700)。

【0150】

その後、マイクロコンピュータ322は、ステップS700において得られた画像データを不揮発性メモリ320に記憶させる(ステップS701)。次に、マイクロコンピュータ322は、不揮発性メモリ320に記憶された画像データに対して画像変換処理を行う(ステップS702)。画像変換処理は、撮像されて得られた画像データから、2次元コードが表示されている領域の画像データを抜き出し、傾きや歪みを補正し、所定の閾値によりモノクロ画像に変換し、正面視した2次元コードを含む画像データを得る処理である。

【0151】

次に、マイクロコンピュータ322は、ステップS702において得られた画像データから2次元コードを抽出し、ノイズ除去等の補正を行う(ステップS703)。次に、マイクロコンピュータ322は、ステップS703において得られた2次元コードの2値化処理を行い、2次元コードを構成する各ドットを“0”又は“1”に置き換え(ステップS704)、2値化マトリクスデータを生成する(ステップS705)。次に、マトリクスデータを生成する(ステップS706)。次に、マイクロコンピュータ322は、2値化マトリクスデータをデコードし、得られたデータを不揮発性メモリ320に記憶する(ステップS707)。

次に、不揮発性メモリ320に、1つの景品画像データ又は着信メロディデータを構成するデータの全てが記憶されているか否かを判断し(ステップS708)、全てのデータが記憶されていると判断した場合には、各データのヘッダデータ及びフッタデータに基づいて、全てのデータを連結し(ステップS709)、景品画像データ又は着信メロディデータを生成する(ステップS710)。

【0152】

図19に示した処理が行われた結果、景品画像データが生成されたときには、例えば、携帯電話機300の液晶パネル306には、図20に示すように、景品画像データに基づく待受画像が表示される。

【0153】

以上、パチスロ遊技装置1によれば、抽選によって決定された内部当選役に入賞したときには、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードが表示されるため、遊技者は、例えば、遊技機に表示される複数の2次元コードを撮像して読み取ることにより、これらの2次元コードに対応した1つの景品画像データ又は着信メロディデータを取得することができる。従って、サーバにアクセスしなくても景品画像データや着信メロディデータを取得し得るため、これらのデータを取得する手間やコストを低減することが可能であり、さらに、事業者等がデータの提供に必要な手間やコストも低減することができる。さらに、1つの景品画像データ又は着信メロディデータを複数の2次元コードに含めて表示するため、1つの2次元コードを表示する場合と比べて、データ容量の大きな景品画像データや着信メロディデータを提供することも可能である。

【0154】

また、複数の識別情報の停止表示態様が所定の入賞態様となるごとに、すなわち、所定の入賞役が成立するごとに、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応する複数の2次元コードに含まれる1つの2次元コードが表示されるため、同じ入賞態様を発生さ

10

20

30

40

50

せようとする遊技者の努力を誘引することができ、遊技者に対して新たな趣向性を付加することができる。また、BBやRBに対応したデータを、希少価値の高いものとするのが可能であり、このような希少価値の高いデータを得ようとする遊技者の努力を誘引することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0155】

さらに、2次元コードを表示するときには、2次元コードの表示履歴を示す表示履歴データに基づいて、未だ表示されていない2次元コードを選択して表示するため、1つの景品画像データ又は着信メロディデータに対応した複数の2次元コードを重複することなく表示することができる。従って、同じ2次元コードが繰り返し表示されて遊技者が苛立ちや不快感を抱くことを防止することができる。

10

【0156】

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

【図面の簡単な説明】

【0157】

【図1】本発明の一実施形態に係るパチスロ遊技装置と携帯電話機との一例を模式的に示す図である。

【図2】図1に示したパチスロ遊技装置の一例を模式的に示す斜視図である。

20

【図3】リール上に配列された図柄列を示した図である。

【図4】入賞図柄組合せに対応する入賞役及び払い出し枚数を示す図である。

【図5】確率抽選テーブルを示した図である。

【図6】液晶表示装置に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

【図7】図1に示したパチスロ遊技装置が備える液晶表示装置の概略構成を示す斜視図である。

【図8】図7に示した液晶表示装置の一部の構成の展開図である。

【図9】図1に示したパチスロ遊技装置の内部構成を示すブロック図である。

【図10】図9に示した副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図11】主制御回路において行われる遊技実行処理のメインルーチンを示すフローチャートである。

30

【図12】副制御回路において行われるコマンド受信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図13】副制御回路において行われる2次元コード生成処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図14】図13に示したサブルーチンのステップS280において用いられる景品データテーブルを示す図である。

【図15】表示履歴データテーブルの一例を示す図である。

【図16】副制御回路において行われるエンコード処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

40

【図17】表示制御回路において行われる表示制御処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図18】図1に示した携帯電話機の内部構成を示すブロック図である。

【図19】携帯電話機において実行される2次元コード認識処理を示すフローチャートである。

【図20】携帯電話機の液晶パネルに表示される画像の一例を示す図である。

【符号の説明】

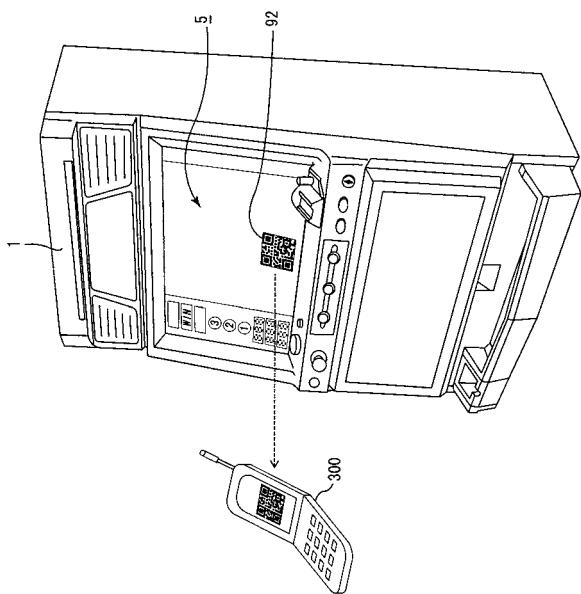
【0158】

- 1 パチスロ遊技装置
- 2 筐体

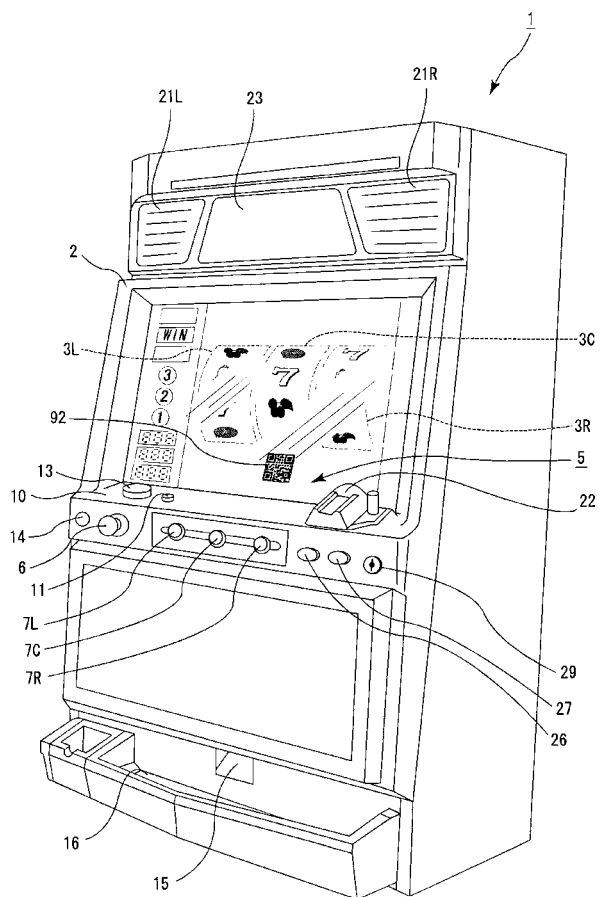
50

- 3 (3 L、3 C、3 R) 回転リール
- 5 液晶表示装置
- 3 4 透明液晶パネル
- 3 6 反射フィルム
- 4 1 C P U
- 4 2 R O M
- 4 3 R A M
- 8 2 副制御回路
- 9 2 2次元コード
- 3 0 0 携帯電話機
- 3 0 8 C C Dカメラ
- 3 2 0 不揮発性メモリ
- 3 2 2 マイクロコンピュータ

【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】

	左リール	中リール	右リール
00	赤7	赤7	赤7
01	チェリー	プラム	ベル
02	青7	リプレイ	リプレイ
03	ベル	ベル	BAR
04	リプレイ	チェリー	プラム
05	赤7	リプレイ	ベル
06	チェリー	チェリー	リプレイ
07	青7	ベル	チェリー
08	ベル	BAR	青7
09	リプレイ	チェリー	チェリー
10	プラム	リプレイ	ベル
11	ベル	ベル	リプレイ
12	リプレイ	青7	チェリー
13	BAR	リプレイ	プラム
14	赤7	チェリー	ベル
15	ベル	ベル	リプレイ
16	プラム	BAR	チェリー
17	リプレイ	プラム	青7
18	プラム	リプレイ	ベル
19	ベル	ベル	リプレイ
20	リプレイ	チェリー	チェリー

【 図 4 】

遊技状態毎の配当表

各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する役および払出枚数

図柄組合せ	一般遊技状態	BB中 一般遊技状態	RB 遊技状態
赤7-赤7-赤7	BB 15枚	-	-
青7-青7-青7	BB 15枚	-	-
BAR-BAR-BAR	RB 15枚	-	-
ベル-ベル-ベル	ベルの小役 15枚	ベルの小役 15枚	-
プラム-プラム-プラム	プラムの小役 6枚	プラムの小役 6枚	-
Replay-Replay-Replay	再遊技 0枚	RB(JAC IN) 15枚	役物 15枚
チェリー-ANY-ANY	チェリーの小役 2又は4枚	チェリーの小役 2又は4枚	-

【 図 5 】

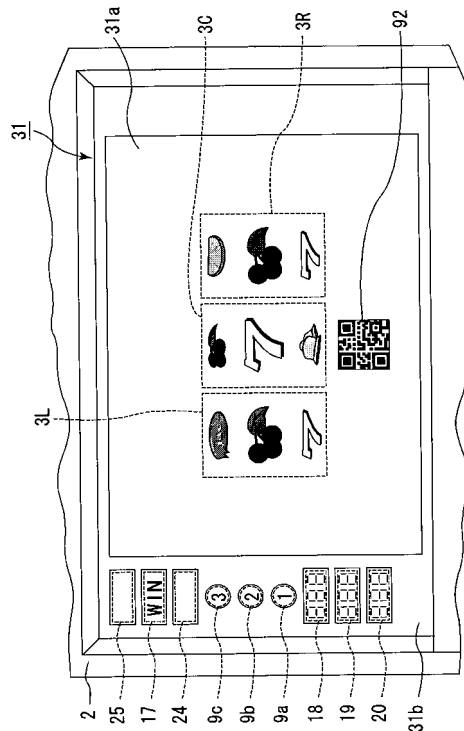
確率抽選テーブル

一般遊技状態用の確率抽選テーブル

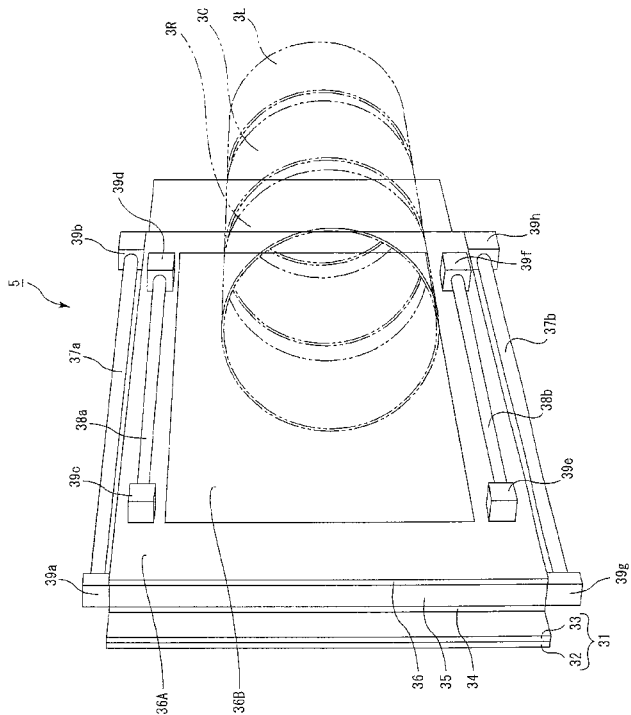
(乱数抽出範囲:0~16383)

入賞役	当選乱数値範囲 BET数=3	内部当選確率
BB	0 ~ 54	55/16384
RB	55 ~ 82	28/16384
再遊技	83 ~ 2327	2245/16384
ベルの小役	2328 ~ 3759	1432/16384
プラムの小役	3760 ~ 3887	128/16384
チェリーの小役	3888 ~ 4215	328/16384
ハズレ	4216 ~ 16383	12168/16384

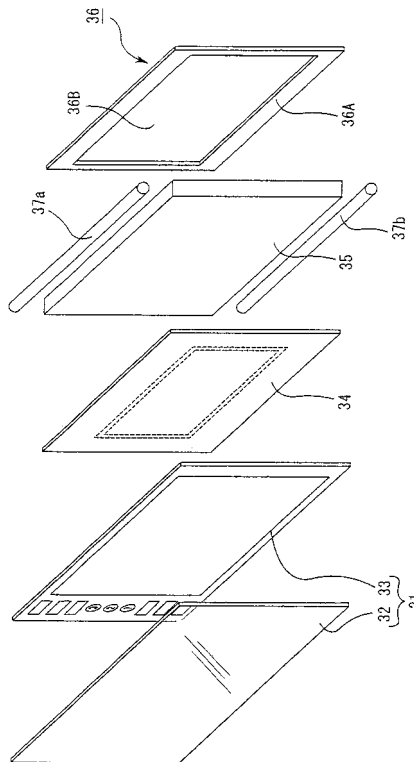
【 図 6 】



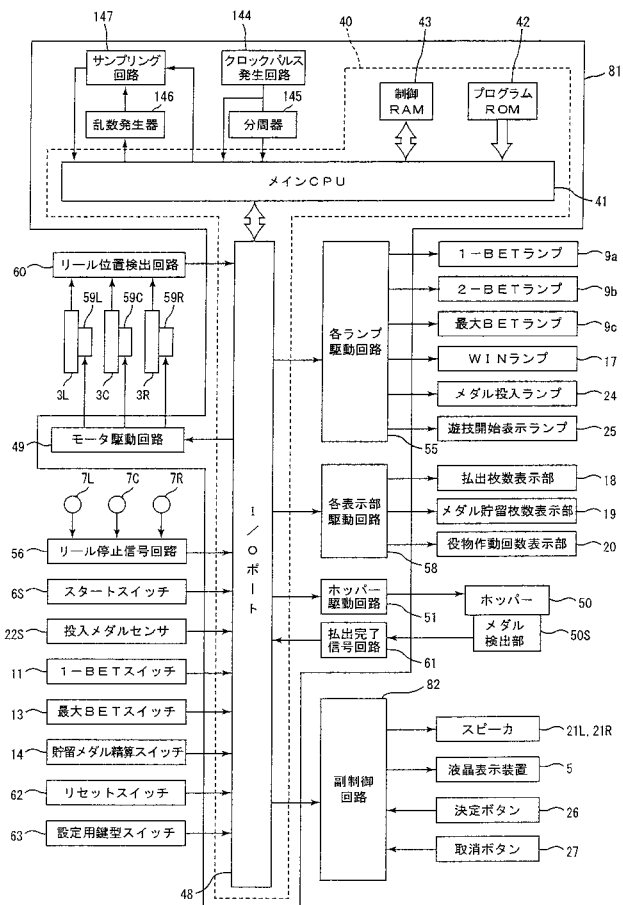
【図7】



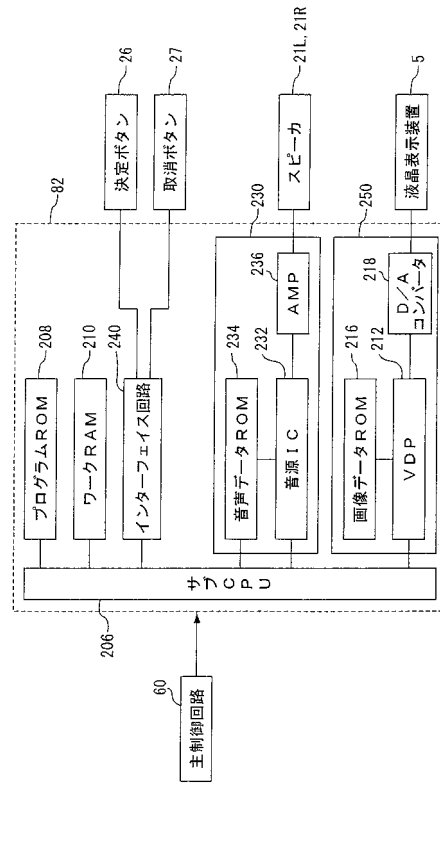
【図8】



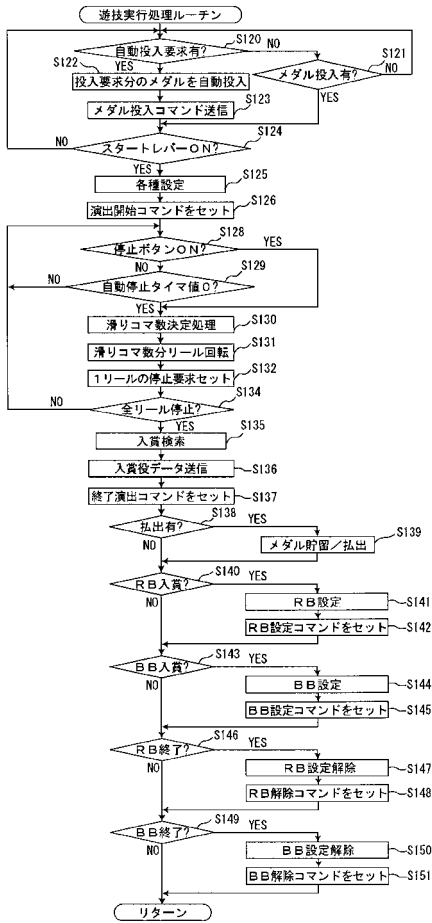
【図9】



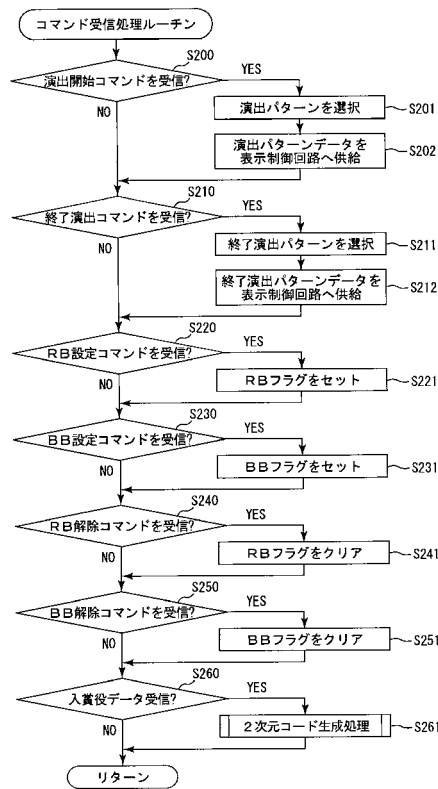
【図10】



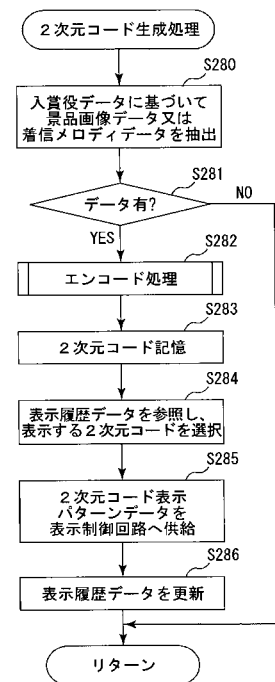
【図11】



【図12】



【図13】



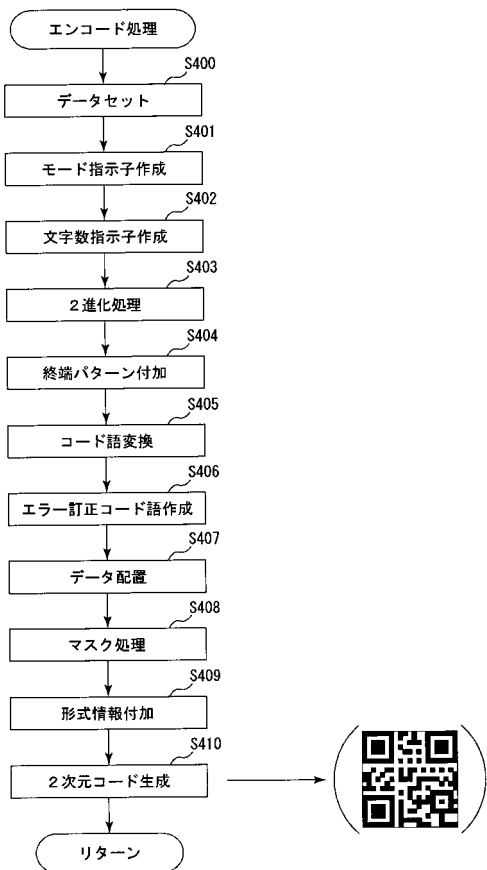
【図14】

入賞役	景品データ			
	元データ	分割後データ		
BB	着信メロディデータA	A1	A2	A3
RB	着信メロディデータB	B1	B2	B3
再遊技	無	-	-	-
ベルの小役	景品画像データX	X1	X2	X3
プラムの小役	景品画像データY	Y1	Y2	Y3
チェリーの小役	景品画像データZ	Z1	Z2	Z3
ハズレ	無	-	-	-

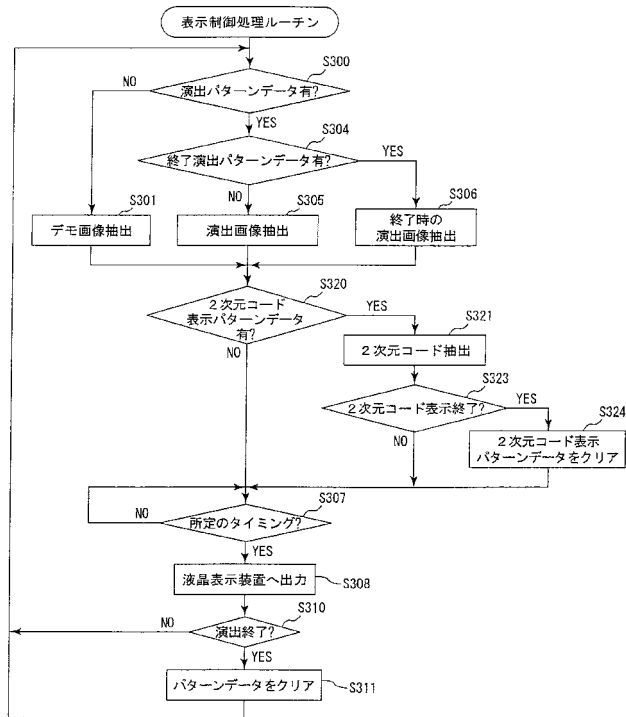
【図15】

景品データ	表示済2次元コード		
	1	2	3
着信メロディデータA	○	-	-
着信メロディデータB	○	-	-
景品画像データX	-	-	-
景品画像データY	○	-	-
景品画像データZ	○	○	-

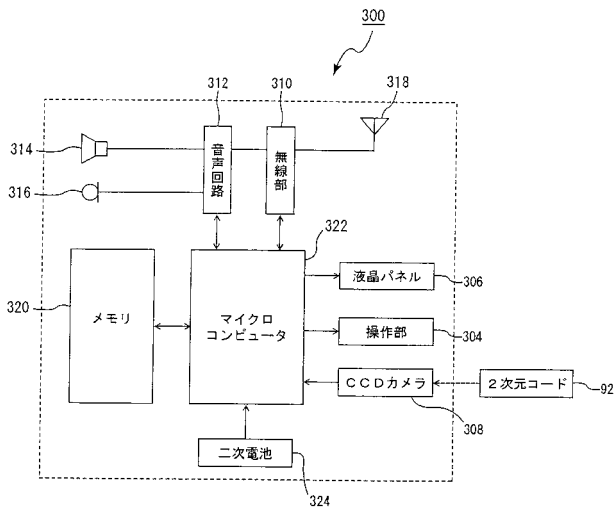
【図16】



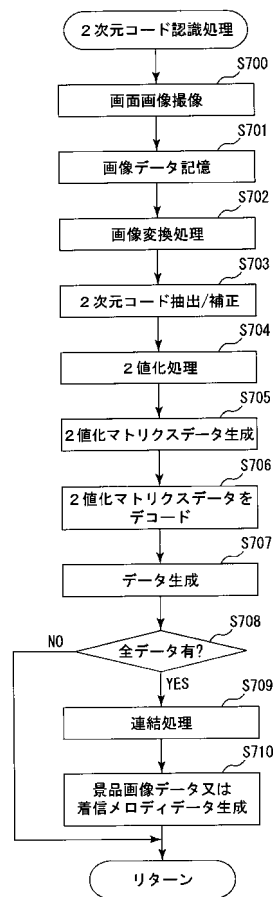
【図17】



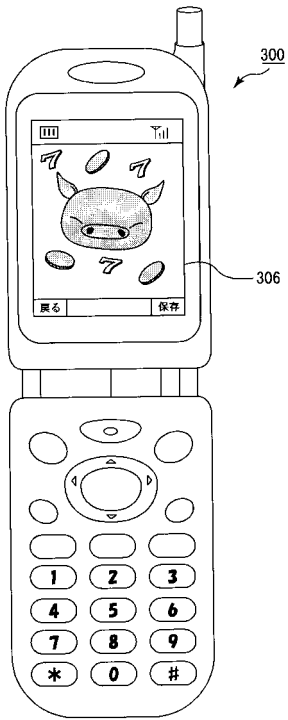
【図18】



【図19】



【図 20】



フロントページの続き

- (72)発明者 國房 伊織
東京都江東区有明3丁目1番地25
- (72)発明者 汲田 敦司
東京都江東区有明3丁目1番地25
- (72)発明者 竹内 寿
東京都江東区有明3丁目1番地25