

(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2004-236810

(P2004-236810A)

(43) 公開日 平成16年8月26日(2004.8.26)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 350Z

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 85 頁)

(21) 出願番号 特願2003-28408 (P2003-28408)

(22) 出願日 平成15年2月5日(2003.2.5)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100110744

弁理士 藤川 敬知

(72) 発明者 早川 圭一

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

Fターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 AA51
BC23 CA27 CA31 EA10 EB56
EB58

(54) 【発明の名称】 遊技機

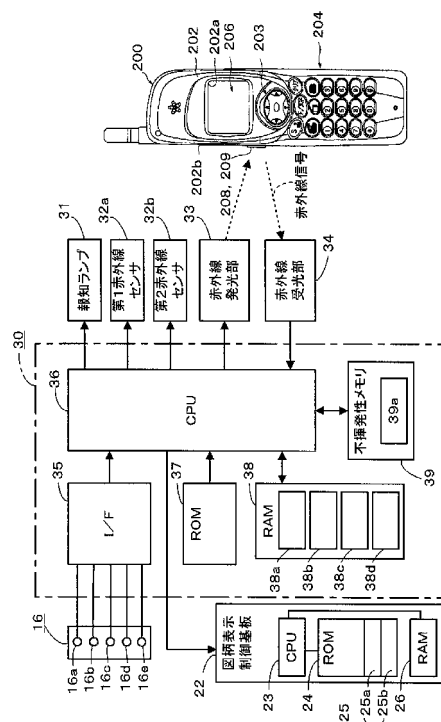
(57) 【要約】

【課題】 携帯通信端末に送信される情報を蓄積記憶することにより情報の一括送信が可能であると共に、蓄積状況に応じた演出や付加価値の提供等を可能とした遊技機を提供する。

【解決手段】 携帯電話機200に対して情報の送信を行うように構成されたパチンコ機1において、携帯電話機200へ送信するための個々の遊技状態データが遊技状態記憶領域38bに蓄積記憶され、赤外線発光部33が遊技状態記憶領域38bに蓄積記憶された遊技状態データを含む複数の遊技情報を携帯電話機200に対して一括して送信するので、遊技者は携帯電話機200を用いて、パチンコ機1に蓄積記憶された遊技情報を所望のタイミングで一括して受信することができ、受信操作の回数が低減されて操作の煩わしさが軽減される。

【選択図】

図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

携帯通信端末に対して情報の送信を行うように構成された遊技機において、前記携帯通信端末へ送信するための送信情報を蓄積記憶する送信情報記憶手段と、その送信情報記憶手段によって蓄積記憶された前記送信情報を前記携帯通信端末に対して送信する情報送信手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

10

本発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

パチンコ機などの遊技機では、遊技機の状態に変化が生じると、その遊技機の状態が変化したことが遊技者に報知される。例えば、パチンコ機では、遊技者が多数個の賞球を獲得可能な大当たり遊技状態に突入したときに、その旨が遊技者に報知される。遊技状態の変化は、遊技機の前面に配置されたランプを点灯させたり、LCDディスプレイの表示を変化させたり、スピーカから所定の報知音を出力させたりすることにより報知されるのが一般的である。しかし、遊技機の状態が変化したことの報知は従来から提供されている多くの遊技機で行われているため、上述のような一般的な報知方法に遊技者が飽きてきている

20

【0003】

このような状況に鑑みて、従来、遊技状態の変化が携帯通信端末を呼び出すことにより報知される旨の技術が提案されている（例えば、特許文献1参照。）。この従来技術のシステムにおける作用の概略は以下の通りである。すなわち、遊技者によって遊技機のスタートレバーが操作されると、そのスタートレバーの操作に応答して内部抽選が行われる。この内部抽選で特別入賞が当選すると、遊技機内に設けられた特別入賞フラグに「1」がセットされる。また、この内部抽選において、特別入賞にかかる図柄配列が有効ライン上に並ぶ前に特別入賞が当選したことを報知するか否かが決定される。報知を行うことが決定されると、遊技機からホール管理コンピュータに報知要求信号が送信される。報知要求信号をホール管理コンピュータが受信すると、ホール管理コンピュータは、報知要求信号を送信した遊技機の台番号と対応づけて記憶している携帯電話機の呼出電話番号を読み出し、その読み出した呼出電話番号により特定される携帯電話機を呼び出す。そして、このような報知態様は、遊技機の前面に配置されたランプを点灯させたり、スピーカから所定の報知音を出力させたりするという従来の報知態様とは異なる斬新なものであり、従来の報知態様に飽きがきている遊技者を満足させることができるという効果を奏する。

30

【0004】

一方、遊技機に隣接して設けられた台間装置に、携帯電話機の接続端子と係合可能な接続端子を有する携帯電話ホルダを設け、遊技機にて獲得されたポイント数が変化するたびに携帯電話ホルダにセットされた携帯電話機のメモリに、接続端子を介してポイント数データを書き込むようにする旨の従来技術が提案されている（例えば、特許文献2参照。）。 40

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載された従来技術は、単に、ランプの点灯等に代えて、携帯通信端末を介して遊技状態の変化を報知するという新規な報知方法を提供するに留まるものであり、携帯通信端末によって受信された遊技状態に関する情報を積極的に活用することはできなかった。すなわち、例えば、携帯通信端末によって受信された遊技状態に関する情報を、多数の遊技者間で遊技成績を競うランキングへの参加や、遊技結果に応じたサービスポイントの獲得等への利用等は全く想定されていないため、携帯通信端末にて受信した情報の十分な活用を図ることができず、従って、遊技者の遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等に結びつける 50

ことができないという問題がある。一方、特許文献2に記載された従来技術では、遊技機とは別に携帯電話ホルダを設ける必要があり、設置スペースを要すると共に、コストが高くなるという問題がある。さらに、遊技者が遊技を行っている間中、携帯電話ホルダに携帯電話機をセットしておく必要があるため、遊技中は携帯電話機を使用できないという問題があると共に、携帯電話機の置き忘れが発生し易いという問題がある。

【0006】

そこで、このような問題点に鑑みて、本願出願人は、特願2002-267456号において、特定の遊技状態の発生を検出するための状態検出手段と、その状態検出手段により検出された前記特定の遊技状態の発生を個々に識別可能に表す遊技情報を作成する情報作成手段と、その情報作成手段により作成された前記遊技情報を、携帯通信端末によって受信可能な赤外線信号として送信する情報送信手段と、を備えたことを特徴とする遊技機を提案している。 10

【0007】

そして、上記遊技機によれば、遊技者は、自己が所持する携帯電話等の携帯通信端末を用いて、赤外線信号を媒介として遊技機から遊技情報を受信することにより、当該遊技機における遊技結果に関する情報を簡単に取得することができるという効果を奏する。また、遊技機から送信される遊技情報は、特定の遊技状態の発生を個々に識別可能に表しており、今回とは別の時間帯に受信した遊技情報や他の遊技者が受信した遊技情報と識別可能であるので、携帯通信端末にて受信した遊技情報を、多様な方法で活用することが可能となるという効果をも奏する。さらに、送受信が必要な場合だけ携帯電話機を取り出して赤外線通信を行えばよいと、遊技中であっても情報の送受信時以外は自由に携帯電話機を使用できると共に、携帯電話機の置き忘れも発生しにくいという利点がある。 20

【0008】

【特許文献1】

特開2002-119642号公報

【特許文献2】

特開2002-200283号公報

【0009】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述した本願出願人提案による遊技機において、大当り遊技状態等の特定の遊技状態が発生する度に、自己が所持する携帯通信端末を取り出して個々の遊技情報を受信するのでは、遊技者にとって受信操作が煩わしいという問題があった。また、遊技機においては、図柄変動表示装置における表示、遊技盤上に設けられた可動部材の動作、装飾ランプの点灯・点滅、音声の発生等によって様々な演出が行われるが、従来、遊技機からの情報送信とは無関係に演出が行われており十分に遊技意欲の向上を図ることができないという問題もあった。 30

【0010】

本発明は、かかる課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、携帯通信端末に送信される情報を蓄積記憶することにより情報の一括送信が可能であると共に、蓄積状況に応じた演出や付加価値の提供等を可能とした遊技機を提供することである。 40

【0011】

【課題を解決するための手段】

以下、上記目的等を解決するのに適した各手段につき、必要に応じて作用効果等を付記しつつ説明する。

【0012】

1. 携帯通信端末に対して情報の送信を行うように構成された遊技機において、前記携帯通信端末へ送信するための送信情報を蓄積記憶する送信情報記憶手段と、その送信情報記憶手段によって蓄積記憶された前記送信情報を前記携帯通信端末に対して送信する情報送信手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。 50

【0013】

手段1によれば、携帯通信端末へ送信するための送信情報が送信情報記憶手段に蓄積記憶され、情報送信手段が送信情報記憶手段によって蓄積記憶された前記送信情報を前記携帯通信端末に対して送信するので、遊技者は自己が所持する携帯通信端末を用いて送信情報を所望のタイミングで一括して受信することができ、受信操作の回数が低減されて操作の煩わしさが軽減される。

【0014】

2. 前記送信情報記憶手段は、特定の遊技状態の発生を個々に表す遊技状態データを順次、蓄積記憶することを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0015】

手段2によれば、前記送信情報記憶手段は、特定の遊技状態の発生を個々に表す遊技状態データを順次、蓄積記憶し、複数の遊技状態データを携帯通信端末に対して一括送信することができ、特定の遊技状態が発生する度に煩わしい受信操作を行う必要がない。そして、遊技状態データを受信した携帯通信端末において遊技状態の発生状況の把握をすることができると共に、携帯通信端末より遊技状態データを遊技ホールや遊技機メーカー等のコンピュータへ送信することにより特定の遊技状態の発生に関するランキングへの参加やサービスポイントの付与等を実現することができる。尚、特定の遊技状態の発生とは、例えば、パチンコ機において、大当り遊技状態の発生や、遊技盤に設けられた図柄変動表示装置における図柄変動の発生等を意味する。

【0016】

3. 前記送信情報記憶手段は、特定の遊技状態の発生を累積的に表す遊技進行データを記憶することを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0017】

手段3によれば、前記送信情報記憶手段は、特定の遊技状態の発生を累積的に表す遊技進行データを記憶し、遊技進行データを携帯通信端末へ送信することができ、特定の遊技状態が発生する度に煩わしい受信操作を行う必要がない。そして、遊技進行データを受信した携帯通信端末において遊技の進行状況の把握をすることができると共に、携帯通信端末より遊技進行データを遊技ホールや遊技機メーカー等のコンピュータへ送信することにより遊技の進行状況に関するランキングへの参加やサービスポイントの付与等を実現することができる。

【0018】

4. 前記送信情報記憶手段は、遊技者に付与されるサービスポイントの価値を個々に表すポイント数データを順次、蓄積記憶することを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0019】

手段4によれば、前記送信情報記憶手段は、遊技者に付与されるサービスポイントの価値を個々に表すポイント数データを順次、蓄積記憶し、そのポイント数データに基づく個々のサービスポイントを携帯通信端末へ一括して送信することができ、個々のサービスポイントが発行される度に煩わしい受信操作を行う必要がない。そして、サービスポイントが携帯通信端末に送信された後、サービスポイントを受信した携帯通信端末から遊技ホールや遊技機メーカー等のコンピュータへサービスポイントを送信することにより、遊技者は賞品の獲得やサービスの提供を受けること等を実現することができる。

【0020】

5. 前記送信情報記憶手段は、遊技者に付与されるサービスポイントの価値が積算された累積ポイント数データを記憶することを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0021】

手段5によれば、前記送信情報記憶手段は、遊技者に付与されるサービスポイントの価値が積算された累積ポイント数データを記憶し、その累積ポイント数データに基づくサービスポイントを携帯通信端末へ送信することができ、個々のサービスポイントが発行される度に煩わしい受信操作を行う必要がない。そして、サービスポイントが携帯通信端末に送信された後、サービスポイントを受信した携帯通信端末から遊技ホールや遊技機メーカー等

10

20

30

40

50

のコンピュータへサービスポイントを送信することにより、遊技者は賞品の獲得やサービスの提供を受けること等を実現することができる。

【0022】

6. 遊技開始時における累積ポイント数を表す開始データが外部から入力可能に構成され、新たに付与されるサービスポイントの価値が前記開始データに対して積算されることを特徴とする手段5に記載の遊技機。

【0023】

手段6によれば、遊技開始時における累積ポイント数を表す開始データが外部から入力され、新たに付与されるサービスポイントの価値が前記開始データに対して積算されるので、複数回に亘って行われる遊技においてサービスポイントを累積していくことができる。 10

【0024】

7. 遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段を備え、その演出手段は、前記送信情報記憶手段における送信情報の蓄積状況に応じた演出を行うことを特徴とする手段1乃至6のいずれかに記載の遊技機。

【0025】

手段7によれば、遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段が、前記送信情報記憶手段における送信情報の蓄積状況に応じた演出を行うので、遊技者は演出を通じて送信情報の蓄積状況を確実に把握することができ、遊技者における遊技意欲を一層向上させることができる。演出とは、遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能に表現されるものを意味しており、例えば、図柄変動表示装置における表示、遊技盤上に設けられた可動部材の動作、装飾ランプの点灯・点滅、音声の発生等が含まれる。 20

【0026】

8. 前記送信情報の蓄積状況に応じた演出が、ストーリー性を有していることを特徴とする手段7に記載の遊技機。

【0027】

手段8によれば、前記送信情報の蓄積状況に応じた演出が、ストーリー性を有しているので、遊技者は演出を通じて送信情報の蓄積状況をより確実に把握することができ、遊技者における遊技意欲をより一層向上させることができる。ストーリー性とは、例えば、物語等における場面が進行する様子を意味する。 30

【0028】

9. 前記送信情報記憶手段における前記送信情報の蓄積状況に応じて付加価値情報が付与されるように構成されたことを特徴とする手段1乃至8のいずれかに記載の遊技機。

【0029】

手段9によれば、前記送信情報記憶手段における前記送信情報の蓄積状況に応じて付加価値情報が付与されるので、遊技者は付加価値情報の獲得を一つの遊技目標とすることができ、遊技意欲を一層向上させることができる。ここで、付加価値情報の付与とは、例えば、特定の遊技状態の発生毎にサービスポイントが付与される場合、送信情報の蓄積状況に応じて、通常よりも大きな値のポイント数、或いは通常のサービスポイントとは異なる特別な価値情報を付与すること等を意味する。 40

【0030】

10. 外部から入力された遊技者特定情報を記憶する遊技者特定情報記憶手段を備え、前記情報送信手段は、その遊技者特定情報記憶手段に記憶された遊技者特定情報によって遊技者が特定されている状態で、前記遊技者特定情報に対応づけられた携帯通信端末に対して前記送信情報を送信することを特徴とする手段1乃至9のいずれかに記載の遊技機。

【0031】

手段10によれば、遊技者特定情報記憶手段が外部から入力された遊技者特定情報を記憶し、前記情報送信手段は、その遊技者特定情報記憶手段に記憶された遊技者特定情報によって遊技者が特定されている状態で、前記遊技者特定情報に対応づけられた携帯通信端末に対して前記送信情報を送信する。よって、遊技者特定情報記憶手段に記憶された遊技者 50

特定情報によって遊技者が特定されていることを情報送信の条件とするため、遊技機側で遊技者を識別することが可能となる。これにより、例えば、遊技機からホール管理コンピュータへ送信情報と共に遊技者特定情報を送信することにより、ホール管理コンピュータにおいて遊技者管理を行うことが可能となる。また、遊技機から携帯通信端末に対して遊技者別に異なる付加価値情報を送信情報に付加して送信することが可能となる。さらに、遊技者特定情報に対応づけられた携帯通信端末に対して送信情報の送信が行われるので、当該遊技機における遊技者以外の者によって送信情報の不正受信が行われることを防止することができる。

【0032】

11. 前記送信情報の送信又は前記送信情報の蓄積を確認すると共に、送信又は蓄積の実行を選択可能に構成されたことを特徴とする手段1乃至10のいずれかに記載の遊技機。 10

【0033】

手段11によれば、送信情報の送信又は送信情報の蓄積の確認が行われ、遊技者が、自己の意思に基づいて、送信情報の送信又は蓄積の実行を選択することができる。

【0034】

12. 前記送信情報が蓄積されたことを報知するように構成されたことを特徴とする手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機。

【0035】

手段12によれば、送信情報が蓄積されたことが報知されるので、遊技者は確実に送信情報が蓄積されたことを把握することができる。 20

【0036】

13. 所定条件が成立する場合に、前記送信情報記憶手段の記憶内容を消去するように構成されたことを特徴とする手段1乃至12のいずれかに記載の遊技機。

【0037】

手段13によれば、所定条件が成立する場合に、前記送信情報記憶手段の記憶内容を消去するので、送信が不要となった送信情報が遊技機に残存することによる弊害の発生を確実に防止することができる。ここで、所定条件とは、例えば、送信情報記憶手段に蓄積記憶された内容の送信が終了した場合、遊技終了が検出されてから所定時間経過した場合、遊技者の交替が検出された場合等である。

【0038】

14. 前記送信情報記憶手段の記憶内容の消去を確認すると共に、消去の実行又は中止を選択可能に構成されたことを特徴とする手段13に記載の遊技機。 30

【0039】

手段14によれば、前記送信情報記憶手段の記憶内容の消去の確認が行われ、遊技者が、自己の意思に基づいて、消去の実行又は中止を選択することができる。

【0040】

15. 前記送信情報記憶手段の記憶内容が消去されたことを報知するように構成されたことを特徴とする手段13又は14に記載の遊技機。

【0041】

手段15によれば、前記送信情報記憶手段の記憶内容が消去されたことが報知されるので、遊技者は確実に送信情報記憶手段の記憶内容の消去を把握することができる。 40

【0042】

16. 所定の条件が成立している場合にのみ、前記送信情報記憶手段への送信情報の蓄積が実行されるように構成されたことを特徴とする手段1乃至15のいずれかに記載の遊技機。

【0043】

手段16によれば、所定の条件が成立している場合にのみ、前記送信情報記憶手段への送信情報の蓄積が実行され、その他の場合には送信情報の送信等が実行される。例えば、パチンコ機において、大当りの発生に基づいて送信情報が出力される場合に、短時間内に次回の大当り発生が期待され且つ遊技者交替のあり得ない確変遊技中の大当りでは送信情報 50

の蓄積を実行し、短時間内に次回の大当たり発生が期待できず、遊技者の交替もあり得る通常遊技中の大当たり発生では直ちに送信情報の送信を実行するように構成してもよい。

【0044】

17. 前記送信情報記憶手段に蓄積記憶された内容を報知するように構成されたことを特徴とする手段1乃至16のいずれかに記載の遊技機。

【0045】

手段17によれば、送信情報記憶手段に蓄積記憶された内容が報知されるので、遊技者は、送信情報記憶手段に蓄積記憶された内容を確実に把握することができ、より一層の遊技意欲の向上が図られる。例えば、送信情報が遊技状態データである場合は大当たり発生回数等を報知し、送信情報がサービスポイントである場合はポイント数を報知するように構成してもよい。 10

【0046】

18. 前記情報送信手段は、前記送信情報と共に各送信情報を個々に識別可能に表す識別情報を送信することの特徴とする手段1乃至17のいずれかに記載の遊技機。

【0047】

手段18によれば、前記情報送信手段が、前記送信情報と共に各送信情報を個々に識別可能に表す識別情報を送信するので、今回とは別の時間帯に送信された送信情報や他の遊技者に対して送信された送信情報と識別可能であるので、携帯通信端末にて受信した送信情報を多様な方法で活用することが可能となる。

【0048】

例えば、前記送信情報が特定の遊技状態の発生を表す遊技状態データ又は遊技の進行状況を表す遊技進行データを含んでいる場合、その遊技状態データ等が携帯通信端末へ送信された後、遊技状態データ等を当該通信端末から遊技機メーカー等のコンピュータへ送信することにより、多数の遊技者間で遊技成績を競うランキングへ参加することが実現可能となる。また、携帯通信端末にて受信した遊技状態データ等を当該携帯通信端末より遊技ホール或いは遊技機メーカー等に送信することにより、遊技結果に応じたサービスポイントの提供を受けることが実現可能となる。さらに、前記送信情報がポイント数データを含んでいる場合、ポイント数データに基づくサービスポイントを遊技ホール或いは遊技機メーカー等に送信することにより、ポイント数に応じた賞品の獲得やサービスの提供を受けることが実現可能となる。このように、携帯通信端末にて受信した情報の活用を可能とすることにより、遊技者の遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。 20 30

【0049】

尚、仮に同一の送信情報が2回以上遊技機メーカー等に送信された場合でも、既に受信済みの情報であることを、受信履歴との照合により確実に認識することができるので、ランキングの作成やサービスポイントの算出に悪影響を与えることを防止することができる。

【0050】

19. 前記識別情報は、遊技機を識別するための遊技機識別情報と、前記送信情報毎に設定される固有情報からなることを特徴とする手段18に記載の遊技機。

【0051】

手段19によれば、識別情報が遊技機を識別するための遊技機識別情報を含んでいるので、各地の遊技ホールに設置されたどの遊技機における送信情報であるかを確実に識別することができる。さらに、識別情報が前記送信情報毎に設定される固有情報を含んでいるので、別の日或いは時間帯における送信情報と確実に識別することができる。 40

【0052】

20. 前記情報送信手段は、無線通信によって前記送信情報を送信するように構成されたことを特徴とする手段1乃至19のいずれかに記載の遊技機。

【0053】

手段20によれば、前記情報送信手段が、無線通信によって前記送信情報を送信するので、携帯通信端末との間で通信ケーブルの接続等の煩雑な作業を行う必要がなく、携帯通信 50

端末において極めて簡単に送信情報を受信することができる。

【0054】

21. 前記情報送信手段は、電磁波或いは光を指向性を有して出力可能に構成されていることを特徴とする手段20に記載の遊技機。

【0055】

手段21によれば、隣接して配置された複数の遊技機の各情報送信手段より出力される電磁波或いは光が指向性を有して出力されるようになるため、これら双方の電磁波或いは光が互いに干渉することを回避でき、良好な信号の送受信をより安定して実施することができる。

【0056】

22. 前記情報送信手段は、赤外線を媒介として前記送信情報を送信するように構成されたことを特徴とする手段21に記載の遊技機。

【0057】

手段22によれば、情報送信手段が赤外線を媒介として前記送信情報を送信するように構成されているので、指向性を有する無線通信を簡単な構成で安価に実現することができる。尚、情報の送信は、例えば、遊技者特定情報の入力、例えば、遊技者が所持する携帯通信端末から遊技者特定情報を赤外線信号等として送信し、遊技機に設けた赤外線受光部で受信することにより入力するように構成してもよい。

【0058】

23. 前記情報送信手段は、前記送信情報を機械読み取り可能なシンボルとして表示する表示手段によって構成されたことを特徴とする手段21に記載の遊技機。

【0059】

手段23によれば、情報送信手段が前記送信情報を機械読み取り可能なシンボルとして表示する表示手段によって構成されているので、シンボルの種類に対応した読み取り機能を有する携帯電話機を用いて、確実に送信情報の受信を行うことができる。

【0060】

24. 前記表示手段は、遊技盤に設けられたことを特徴とする手段23に記載の遊技機。

【0061】

手段24によれば、前記表示手段が、遊技者にとって分かり易く表示出力が可能であると共に、携帯通信端末の撮影機能等によって容易に情報取得を行うことができる。

【0062】

25. 前記表示手段は、前記遊技盤に設けられた図柄変動表示装置であることを特徴とする手段24に記載の遊技機。

【0063】

手段25によれば、前記表示手段が前記遊技盤に設けられた図柄変動表示装置であるので、送信情報の表示出力のために表示装置を別途設ける必要が無く、コストを低く抑えることができる。

【0064】

26. 前記表示手段は、遊技盤外部の枠に設けられたことを特徴とする手段23に記載の遊技機。

【0065】

手段26によれば、前記表示手段が遊技盤外部の枠に設けられているので、図柄変動表示に影響を与えることが無いと共に、携帯通信端末の撮影機能等による情報取得操作が行いやすい位置や他の遊技者による不正取得が行われにくい位置に配置することができる。また、遊技盤のみが交換された場合に、遊技盤外部の枠に設けられた表示手段を再利用することができる。

【0066】

27. 前記表示手段は、遊技機本体と接続された玉貸しに関する機能を有する台間装置に内蔵されたことを特徴とする手段23に記載の遊技機。

【0067】

10

20

30

40

50

手段 27 によれば、前記表示手段が遊技機本体と接続された玉貸しに関する機能を有する台間装置に内蔵されているので、遊技機本体に送信情報の表示出力用の表示装置を設ける必要が無く、台間装置を介して送信情報の表示出力を行うことができる。

【0068】

28. 前記送信情報は、一次元若しくは二次元のバーコードとして表示されることを特徴とする手段 23 乃至 27 のいずれかに記載の遊技機。

【0069】

手段 28 によれば、前記送信情報が一次元若しくは二次元のバーコードとして表示されるので、一次元若しくは二次元のバーコード読み取り機能を備えた携帯通信端末を用いて、簡単且つ確実に非接触的に情報取得を行うことができる。例えば、前記送信情報が二次元バーコードとして表示される場合には、近年市販されるようになった二次元バーコード読み取り機能を有する携帯電話機を用いて、画面表示された二次元バーコードの読み取りを行うことにより、送信情報を簡単な操作で確実に取得することができる。

【0070】

29. 前記送信情報に基づいて一次元若しくは二次元のバーコードを生成するバーコード生成手段を備え、
前記表示手段は、前記バーコード生成手段によって生成されたバーコードを表示することを特徴とする手段 28 に記載の遊技機。

【0071】

手段 29 によれば、バーコード生成手段が、前記送信情報に基づいて一次元若しくは二次元のバーコードを生成し、前記表示手段が、前記バーコード生成手段によって生成されたバーコードを確実に表示することができる。

【0072】

30. 前記バーコード生成手段が、前記表示手段の制御を行う表示制御基板に設けられたことを特徴とする手段 29 に記載の遊技機。

【0073】

手段 30 によれば、前記バーコード生成手段が、前記表示手段の制御を行う表示制御基板に設けられているので、表示制御基板へコマンド等を送信することにより少ない処理負荷でバーコード表示を行うことができる。

【0074】

31. 前記バーコード生成手段が、携帯通信端末との通信を行うための通信ユニット内に設けられたことを特徴とする手段 29 に記載の遊技機。

【0075】

手段 31 によれば、前記バーコード生成手段が、携帯通信端末との通信を行うための通信ユニット内に設けられているので、当該遊技機が廃棄される場合等に通信ユニットを取り外して他の遊技機にて再利用することが可能である点で利便性が高い。

【0076】

32. 前記バーコード生成手段が、遊技機本体のメイン基板に設けられたことを特徴とする手段 29 に記載の遊技機。

【0077】

手段 32 によれば、前記バーコード生成手段が、遊技機本体にかしめ固定されたメイン基板に設けられているので、確実に不正防止を図ることができる。

【0078】

33. 前記バーコード生成手段は、蓄積された複数の送信情報を一つのバーコードとして生成し、
前記表示手段は、その生成された一つのバーコードを表示することを特徴とする手段 29 乃至 32 のいずれかに記載の遊技機。

【0079】

手段 33 によれば、前記バーコード生成手段は、複数の送信情報を一つのバーコードとして生成し、前記表示手段は、その生成された一つのバーコードを表示するので、複数の送

10

20

30

40

50

信情報を一つのバーコードにより一括して表示することができ、これにより送信情報を一括して取得することができる。

【0080】

34. 前記バーコード生成手段は、各送信情報毎にそれぞれバーコードとして生成し、前記送信情報記憶手段は、生成された前記各バーコードを蓄積記憶し、前記表示手段は、前記送信情報記憶手段に蓄積記憶された各バーコードを順次、表示することを特徴とする手段29乃至32のいずれかに記載の遊技機。

【0081】

手段34によれば、前記バーコード生成手段は、各送信情報毎にそれぞれバーコードとして生成し、前記送信情報記憶手段は、生成された前記各バーコードを蓄積記憶し、前記表示手段は、前記送信情報記憶手段に蓄積記憶された各バーコードを順次表示するので、蓄積された複数の送信情報を携帯通信端末により順次取得することができる。 10

【0082】

35. 前記送信情報に対応づけて一次元若しくは二次元のバーコードを予め記憶するバーコード記憶手段を備え、前記表示手段は、前記送信情報記憶手段に蓄積記憶された各送信情報について前記バーコード記憶手段よりバーコードを読み出して表示を行うことを特徴とする手段28に記載の遊技機。

【0083】

手段35によれば、前記バーコード記憶手段は、前記送信情報に対応づけて一次元若しくは二次元のバーコードを予め記憶しているので、処理負荷の大きいバーコード生成処理を行うことなく少ない処理負荷で、前記表示手段によって前記送信情報記憶手段に蓄積記憶された各送信情報について前記バーコード記憶手段よりバーコードを読み出して表示することができる。 20

【0084】

36. 前記送信情報は、文字等の並びとして表示されることを特徴とする手段23乃至27のいずれかに記載の遊技機。

【0085】

手段36によれば、前記送信情報が文字等の並びとして表示されるので、光学的文字認識機能を有する携帯通信端末を用いて、簡単且つ確実に非接触的に情報取得を行うことができると共に、表示された出力情報の内容を遊技者自身が認識することができる。尚、文字等には、英字、カタカナ、ひらがな、漢字、記号、数字等が含まれる。 30

【0086】

37. 前記情報送信手段は、有線通信によって前記送信情報を送信するように構成されたことを特徴とする手段1乃至19のいずれかに記載の遊技機。

【0087】

手段37によれば、情報送信手段が有線通信によって前記送信情報を送信するように構成されているので、情報送信手段を簡単且つ安価に構成できるとともに、高い信頼性で送信情報を確実に携帯通信端末へ送信することができる。

【0088】

40

【発明の実施の形態】

以下、本発明の遊技機をパチンコ機において具体化した各実施の形態につき図面を参照しつつ説明する。

第一の実施の形態のパチンコ機1は、遊技ホールに設置されたパチンコ島台のカウンタ台の上部にて複数横方向に並べられて設けられる。パチンコ機1は、図1に示すように、前部には前枠2が設けられ、さらにその前枠2にガラス扉枠3が取付けられている。ガラス扉枠3は、軸により前枠2に開閉可能に支持され、かつガラスが嵌め込まれた金属製の枠と、その枠に嵌め込まれる合成樹脂製の枠（以下「樹脂枠」という）とを備えている。ガラス扉枠3の後方には、図2に示す遊技盤7が配置されている。遊技盤7は略円形の遊技領域を有し、その遊技領域には第1種始動口4、特別図柄表示装置（以下、単に「表示装 50

置」という) 5 及び大入賞口 6 が設けられている。第 1 種始動口 4 は遊技球 B の通路を備え、その通路入口に羽根 4 a が開閉可能に支持されている。

【0089】

表示装置 5 下方には、図 2 に示すように、左右方向の中心を挟んで左側には遊技者が所持する携帯電話機 200 との間で赤外線通信を行うための赤外線発光部 33 及び赤外線受光部 34 と、遊技者の手がかざされたことを検知するための第 1 赤外線センサ 32 a とがそれぞれ設けられ、右側には遊技データの蓄積が行われたことを報知するための報知ランプ 31 と、第 1 赤外線センサ 32 a と同様の第 2 赤外線センサ 32 b とがそれぞれ設けられている。報知ランプ 31、第 1 赤外線センサ 32 a、第 2 赤外線センサ 32 b、赤外線発光部 33、及び赤外線受光部 34 は、後述する通信制御基板 30 に接続され且つ制御される。 10

【0090】

ガラス扉枠 3 の下部には、賞球が払い出される上受け皿 3 a が装着されている。また、前枠 2 の窓孔より下方には下受け皿 2 a が装着されている。下受け皿 2 a は、前記上受け皿 3 a に入りきらない賞球や、上受け皿 3 a から球抜きした抜き球や、或いはファウル球等の余剰球を、余剰球出口から排出させて貯留させるものである。前枠 2 における下受け皿 2 a の右側方には遊技球 B を発射するための発射ハンドル 17 が回動操作可能に装着されている。発射ハンドル 17 に対応する前枠 2 の裏側には駆動手段としてのモータ (図示せず) が装着されており、発射ハンドル 17 の回動操作によってモータが回動され、これにより打球杆 (図示せず) が間欠動作されるとともに、前記発射ハンドル 17 の回動角度に 20 応じた弾発力に調節される。従って、前記モータ及び打球杆等によって球発射装置が構成されている。

【0091】

表示装置 5 は第 1 種始動口 4 の上方に設けられており、液晶ディスプレイ (LCD) からなる画面 5 a を備えている。画面 5 a には多種類の画像が表示されるが、その 1 つとして、左図柄列 8、中図柄列 9 及び右図柄列 10 が表示される。図柄列の数は前述したもの (3 列) に限られず、1 列、2 列、4 列以上であってもよい。各図柄列 8 乃至 10 は、数字、記号等からなる複数の図柄によって構成されている。尚、表示装置 5 は、サブ基板の一つである図柄表示制御基板 22 によって駆動制御される。表示装置 5 では、図柄列 8 乃至 10 での図柄変動が、遊技球 B の第 1 種始動口 4 への入賞により開始される。図柄変動は 30 左図柄列 8、右図柄列 10、中図柄列 9 の順に停止されるが、これは一例にすぎず、別の順序で停止されてもよい。全ての図柄列 8 乃至 10 での図柄変動が停止したとき、表示されている図柄 (以下「停止図柄」という) の組合せが、予め定められた組合せ (特定表示結果、以下「大当りの組合せ」という)、すなわち、同一種類の図柄が大当たりラインに沿って並んでいるときの同図柄の組合せ (例えば、777)、となる場合がある。この停止図柄の組合せを、以下「大当たり図柄」という。本実施形態では、大当たりラインとして、水平方向へ延びるもの (上・中・下の 3 種類) と、斜め方向へ延びるもの (右下がり・左下がりの 2 種類) の合計 5 種類存在するが、これに限られない。例えば、大当たりラインの数が 1 つであり、通常、「1 ライン」と呼ばれているものであってもよい。そして、大当りの組合せが成立すると特別電動役物が作動し、遊技者にとって有利な特別遊技状態として 40 の大当たり遊技状態が到来し、より多くの賞球を獲得することが可能となる。

【0092】

さらに、パチンコ機 1 は大当たり遊技状態の発生に先立ちリーチ遊技状態となる。ここで、リーチ遊技状態とは大当たり遊技状態の直前の状態をいい、例えば、右図柄列 10 での図柄変動が、大当たりライン上において左図柄列 8 での停止図柄と同一種類の図柄で停止し、かつ、その後中図柄列 9 での図柄変動が左右両図柄列 8、10 での停止図柄と同一種類の図柄で停止されれば最終的に大当りの組合せとなる状態を含む。また、図柄変動が停止すると、大当たり遊技状態となる組合せで変動し、その図柄で停止されれば最終的に大当たり遊技状態となる場合において、その変動中の状態もリーチ遊技状態に含まれる。これは、通常、全回転 (全図柄) リーチと呼ばれているものである。 50

大入賞口 6 は第 1 種始動口 4 の下方に設けられており、1 つの V ゾーン 1 1、2 つの通路 1 2、1 3 及びシャッタ 1 4 を備えている。シャッタ 1 4 は大入賞口用ソレノイド（以下、単に「ソレノイド」という）1 5 により作動させられ、V ゾーン 1 1 及び通路 1 2、1 3 の各入口を開閉する。

【0093】

図 2 に示すように、遊技盤 3 には、始動口用スイッチ 1 8、V ゾーン用スイッチ 1 9 及びカウントスイッチ 2 0 が取付けられている。始動口用スイッチ 1 8 は、遊技球 B の第 1 種始動口 4 への入賞を検出する。V ゾーン用スイッチ 1 9 は遊技球 B の V ゾーン 1 1 への入賞を検出し、カウントスイッチ 2 0 は遊技球 B の大入賞口 6 への入賞を検出する。また、各スイッチ 1 8 乃至 2 0 の検出結果に基づきソレノイド 1 5 及び表示装置 5 をそれぞれ駆動制御するために、制御装置 2 1、図柄表示制御基板 2 2 及び通信制御基板 3 0 が設けられている。制御装置 2 1 は、パチンコ機 1 の主制御を行うメイン基板と、音量調整基板、LED 基板、払出し制御基板等の各種のサブ基板とから構成されている。図柄表示制御基板 2 2 は、サブ基板の一つであり、CPU 2 3、ROM 2 4、RAM 2 6 を主要な構成要素として構成され（図 3 参照）、メイン基板や通信制御基板 3 0 から入力される信号に基づいて表示装置 5 を駆動制御する。また、ROM 2 4 には、図柄表示用のデータ、演出用の動画データ、各種のメッセージデータからなるメッセージテーブルが記憶されると共に、後述するように遊技者未特定状態用メッセージテーブル 2 5 a と遊技者特定状態用メッセージテーブル 2 5 b とからなるラウンド演出メッセージテーブル 2 5 等が記憶されている。

10

20

【0094】

本実施の形態では、サブ基板の一つとして、さらに通信制御基板 3 0 が設けられており、赤外線発光部 3 3 及び赤外線受光部 3 4 を介して携帯電話機 2 0 0 との間で行われる通信処理の制御が行われる。通信制御基板 3 0 の具体的構成については後述する。各制御基板は、読出し専用メモリ（ROM）、中央処理装置（CPU）、ランダムアクセスメモリ（RAM）等を備え、ROM は所定の制御プログラムや初期データを予め記憶しており、CPU は ROM の制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。また、RAM は CPU による演算結果を一時的に記憶する。尚、不正信号がメイン基板へ入力されることを防止するために、信号の伝送方向は、メイン基板から各サブ基板への一方向のみとなっている。

30

【0095】

CPU による制御の 1 つとして、大当たり遊技状態の発生確率を条件に応じて変動させる、いわゆる確率変動がある。具体的には、1 / 300 程度の低確率で大当たり遊技状態を発生させる低確率モードと、その約 5 倍である 1 / 60 程度の高確率で大当たり遊技状態を発生させる高確率モードとが用意されており、大当たり図柄の種類に応じて確率モードが切替えられる。すなわち、大当たり図柄が、予め定められた特別図柄（例えば奇数図柄）であると高確率モードに設定され、予め定められた通常図柄（例えば偶数図柄）であると低確率モードに設定される。なお、低確率モードでの発生確率に対する高確率モードでの発生確率の倍数は、前述した値（約 5）以外の値であってもよい。

【0096】

また、CPU の出力ポートには、外部接続端子板 1 6 が接続されている。また、外部接続端子板 1 6 は、ホール管理コンピュータに接続されるホール管理コンピュータ用の出力端子 1 6 A ~ E と、通信制御基板 3 0 に接続される通信制御基板用の出力端子 1 6 a ~ e とを備えている。

40

ここで、出力端子 1 6 A 及び 1 6 a は、上述した高確率モード中であることを示す「確変中信号」を出力する。また、出力端子 1 6 B 及び 1 6 b は、大当たりの発生中であることを示す「大当たり信号」を出力する。また、出力端子 1 6 C 及び 1 6 c は、予め定められた特別図柄（例えば奇数図柄）による大当たりの発生中であることを示す「確変大当たり信号」を出力する。また、出力端子 1 6 D 及び 1 6 d は、球発射装置によって遊技球 B の発射が行われているか否かを示す「発射スイッチ信号」を出力する。尚、「発射スイッチ信号」が

50

オンである場合は遊技球 B が発射されている（換言すれば、遊技が行われている）ことを、オフである場合は遊技球 B の発射が中止されている（換言すれば、遊技が中止されている）ことをそれぞれ示している。また、出力端子 16 E 及び 16 e は、遊技球 B が第 1 種始動口 4 へ入賞することにより表示装置 5 における図柄変動が発生したことを示す「図柄変動信号」を出力する。

【0097】

通信制御基板 30 は、遊技者が所持する携帯通信端末としての携帯電話機 200 との間で赤外線通信を行うための電子制御回路を搭載した回路基板である。より詳細には、通信制御基板 30 は、図 3 のブロック図に示すように、インタフェース回路（I/F）35 と、CPU 36 と、ROM 37 と、RAM 38 とを備えて構成され、遊技盤 7 上に設けられた報知ランプ 31、情報送信手段としての赤外線発光部 33、遊技者特定情報受信手段及び送信要求受信手段としての赤外線受光部 34 がそれぞれ接続されている。 10

【0098】

報知ランプ 31 は、遊技情報の送信が可能な状態となったことを遊技者に視覚的に報知するためのランプである。報知ランプ 31 は、送信可能な遊技情報が有る場合に点灯し、無い場合には消灯されている。また、赤外線発光部 33 から遊技情報の送信が行われている間は報知ランプ 31 が点滅し、送信が終了すると消灯する。第 1 赤外線センサ 32 a 及び第 2 赤外線センサ 32 b は、赤外線を利用して物体の接近を検知するための公知の赤外線センサによって構成されている。表示装置 5 において遊技者による”はい”又は”いいえ”等の選択を求めるメッセージが表示された状態で（図 28（d）,（e）参照）、いずれかの赤外線センサに手がかざされると、第 1 赤外線センサ 32 a 又は第 2 赤外線センサ 32 b は手がかざされたことを検知し、これにより遊技者による選択が行われる。赤外線発光部 33 は、携帯電話機 200 に対して遊技情報等を赤外線信号として送信するための発光デバイスである。赤外線受光部 34 は、携帯電話機 200 から送信される遊技者特定パスワードや遊技情報の送信要求信号としての赤外線信号を受信するための受光デバイスである。尚、赤外線信号は指向性を有しているため、携帯電話機 200 の赤外線受光部 208 及び赤外線発光部 209 を、パチンコ機 1 側の赤外線発光部 33 及び赤外線受光部 34 に対向させた状態で、パチンコ機 1 と携帯電話機 200 との間で赤外線通信が行われる。また、赤外線発光部 33 から前方（遊技者側）に向かって赤外線信号が出力されるため、隣接配置されるパチンコ機同士で赤外線信号が干渉することはない。インタフェース部 35 は、通信線を介して外部接続端子板 16 の通信制御基板用の出力端子 16 a～e と接続され、各端子よりそれぞれ出力される「確変中信号」、「大当たり信号」、「確変大当たり信号」、「発射スイッチ信号」及び「図柄変動信号」を CPU 36 に入力する電子回路である。 20 30

【0099】

CPU 36 は、通信制御基板 30 各部を制御するための制御装置であり、ROM 37 から制御プログラムを読み出して実行する。ROM 37 は、通信制御基板 30 各部を制御するための制御プログラムや各種のデータ等を記憶する読み出し専用の記憶媒体である。RAM 38 は、CPU 36 によって使用されるワーク領域、遊技状態バッファ 38 a、遊技状態記憶領域 38 b、遊技者特定パスワード記憶領域 38 c 及び遊技情報送信用の送信バッファ 38 d を有する書き換え可能な記憶媒体である。尚、遊技状態記憶領域 38 b が本発明の送信情報記憶手段を、遊技者特定パスワード記憶領域 38 c が遊技者特定情報記憶手段をそれぞれ構成するものである。不揮発性メモリ 39 は、後述する遊技情報カウンタ 39 a を不揮発的に記憶するための書き込み可能な不揮発性の記憶媒体である。不揮発性メモリ 39 に記憶される遊技情報カウンタ 39 a の値は、パチンコ機 1 の電源遮断後も記憶保持される。 40

【0100】

次に、パチンコ機 1 との間で赤外線通信が行われる携帯電話機 200 の構成について、図 4 及び図 5 を参照しつつ説明する。携帯電話機 200 は、図 4 の正面図に示すように、ケース 202、キー操作部 204、液晶パネル（表示部）206、赤外線受光部 208、及 50

び赤外線発光部 209 から構成されている。キー操作部 204 は、ケース 202 の正面ケース部 203 に配設されたもので、十字キー、電源キー、ファンクションキー、オンフックキー（開始キー）、クリアキー、及び文字・数字キー（テンキー）等から構成されている。液晶パネル 206 は、ケース 202 に形成された開口部 202a の内側に配置されている。赤外線受光部 208 は、赤外線発光部 209 とともに、ケース 202 の左側部 202b に配置されている。

【0101】

次に、携帯電話機 200 の電気回路構成につき図 5 のブロック図を参照して説明する。携帯電話機 200 は、液晶パネル 206、赤外線受光部 208、及び赤外線発光部 209 に加えて、無線部 210、音声回路 212、レシーバー 214、マイク 216、送受信アンテナ 218、不揮発性メモリ 220、制御部（マイクロコンピュータ）222 及び二次電池 224 を有する。無線部 210 は、制御部 222 により制御されて、送受信アンテナ 218 を通し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 212 は、無線部 210 から制御部 222 を通して出力された受信信号をレシーバー 214 に出力するとともに、マイク 216 から出力された音声信号を送信信号として制御部 222 を通して無線部 210 に出力する。レシーバー 214 は、音声回路 212 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 216 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 212 に出力する。不揮発性メモリ 220 は、各種データや、各種のプログラムを不揮発的に記憶する。二次電池 224 は、各回路に電力を供給する。制御部 222 は、CPU、ROM 及び RAM を含むマイクロコンピュータ等から構成されたもので、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を行う。

【0102】

尚、パチンコ機 1 から遊技情報の受信を行うための遊技情報受信用プログラムは、例えば、遊技機メーカ等によって運営されるインターネット・ホームページ等からダウンロードして、不揮発性メモリ 220 に記憶される。また、このとき、遊技機メーカ等の会員登録をすることにより、遊技者特定情報として遊技者の氏名情報を含む遊技者特定パスワードが与えられ、不揮発性メモリ 220 に記憶される。遊技者特定パスワードは、例えば、“X0012345 ヤマダタロウ”のように与えられる。ここで、“X00”は、遊技者特定パスワードであることを示すヘッダ、“12345”は会員番号、“ヤマダタロウ”は遊技者の氏名をそれぞれ表している。尚、この例において、“ヤマダタロウ”が本発明の遊技者の名前に関する情報、及び遊技者の名前の文字列データに相当するものである。ここで、携帯電話機 200 からパチンコ機 1 へ遊技者の特定を行う場合には、赤外線発光部 209 より遊技者特定パスワードが赤外線信号として送信される。一方、パチンコ機 1 へ遊技情報の送信要求を行う場合には、赤外線発光部 209 より送信要求信号と共に遊技者特定パスワードが送信される。

【0103】

次に、前記のように構成されたパチンコ機 1 の作用及び効果について説明する。図 6 乃至図 8 及び図 16 のフローチャートは、制御装置 21 によって実行される各種ルーチンを示している。これらのルーチンの各処理は、カウンタ群及びフラグ F に基づいて実行される。カウンタ群は、ラウンドカウンタ R、入賞カウンタ P 及び確変カウンタ C を含む。ラウンドカウンタ R はラウンド回数をカウントするためのものであり、入賞カウンタ P はカウントスイッチ 20 の検出結果に基づき大入賞口 6 への遊技球 B の入賞個数をカウントするためのものである。確変カウンタ C は高確率モードの終了を判断するためのものであり、「2」、「1」、「0」の値を採る。なお、カウンタ R、P、C の初期値はいずれも「0」である。

【0104】

そのほかにもカウンタ群は、大当たり遊技状態発生を決定するための内部乱数カウンタと、外れリーチ等を決定するための外れリーチ乱数カウンタと、停止図柄等を決定するためのそれぞれの図柄カウンタと、リーチ動作の種類を決定するためのリーチ種別カウンタとを含む。ここで、外れリーチ乱数カウンタによる外れリーチとは、前述したリーチ遊技状態

の後に最終的に大当りの組合せとならない状態をいう。フラグFは、Vゾーン11への遊技球Bの入賞の有無を判定するためのものであり、Vゾーン用スイッチ19によって入賞が検出されない場合に「0」に設定され、入賞が検出されると「1」に設定される。なお、確率モードには低確率モードと高確率モードの2種類があることは既に説明したが、初期値には低確率モードが設定されている。

【0105】

さて、遊技者による遊技が開始されると、制御装置21は、まず図6の特別電動役物制御ルーチンのステップS10において、始動口用スイッチ18の検出結果に基づき、遊技球Bの第1種始動口4への入賞があったか否かを判定する。この判定条件が満たされていないと特別電動役物制御ルーチンを終了し、満たされているとステップS20において、内部乱数カウンタ、外れリーチ乱数カウンタの各値を取得するとともに、各図柄カウンタの値に基づき図柄列8乃至10毎に外れ図柄を取得する。ここでの取得とは、各カウンタの値を読取り、その値をメモリに記憶する処理を指す。

10

【0106】

次に、ステップS30で図柄変動開始処理を実行する。詳しくは、図8のステップS31において、図柄列8乃至10の各図柄をそれぞれ表示装置5で変動表示させる。この表示により、遊技者には左・中・右の3つのリールがあたかも回転しているように見える。ステップS32において、内部乱数カウンタの値が大当たり値と同一であるか否かを判定する。大当たり値としては、2種類の値（低確率用大当たり値、高確率用大当たり値）が用意されている。前者は大当たり遊技状態を前述した低確率で発生させるための値であり、後者は高確率で発生させるための値である。例えば、内部乱数カウンタが、「0」乃至「299」の範囲で所定時間毎に値を更新するものである場合、そのうちの「7」を低確率用大当たり値とし、「7」, 「17」, 「27」, 「37」, 「47」を高確率用大当たり値とする。すると、大当たり遊技状態が発生する確率は、低確率用大当たり値を大当たり値として用いた場合には $1/300$ となり、高確率用大当たり値を大当たり値として用いた場合には $1/60$ となる。そして、前回の制御周期で低確率モードが設定されている場合には、低確率用大当たり値が大当たり値として選択される。高確率モードが設定されている場合には、高確率用大当たり値が大当たり値として選択される。

20

【0107】

ステップS32の判定条件が満たされていると、ステップS33において、大当たり値に対応する大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。一方、ステップS32の判定条件が満たされていないと、ステップS34において、外れリーチ乱数カウンタの値が予め定められた外れリーチ値と同一である否かを判定する。この判定条件が満たされていると、ステップS35において、外れリーチ値に対応する図柄（以下「外れリーチ図柄」という）を停止図柄としてメモリに記憶する。なお、ステップS34の判定条件が満たされていないと、ステップS36において、前記ステップS20での外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。そして、上記ステップS33, S35, S36で停止図柄を記憶した後、図柄変動開始処理ルーチンを終了する。前記のようにステップS30の処理（図柄変動開始処理）を実行した後、図6のステップS40において左右両図柄列8, 10における図柄を、前記ステップS33, S35, S36のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。差替え後の図柄によって左右両図柄列8, 10での図柄変動を停止させる。

30

40

【0108】

ステップS43では、左右両図柄列8, 10における図柄の組合わせがリーチの組合わせ（同一図柄）であるか否かを判定する。この判定条件が満たされていないと特別電動役物制御ルーチンを終了し、満たされていると、ステップS45において、リーチ演出表示処理を行う。詳しくは、図柄表示制御基板22において実行される図9に示すリーチ演出表示処理ルーチンにおいて、まず、ステップS450で遊技者特定フラグYFがONしているか否かを判定する。ここで遊技者特定フラグYFは、携帯電話機200から送信された遊技者特定パスワードを赤外線受光部34において受信して、遊技者が特定されている場合にONとなっており、遊技者が未特定である場合にOFFとなっているフラグであり、

50

通信制御基板 30 において管理される。この判定が満たされていない場合（ステップ S 450：No）、ステップ S 453 において遊技者未特定状態用のリーチ演出表示を行う。図 10（a）は、遊技者未特定状態用のリーチ演出表示の一例を示している。一方、この判定が満たされている場合（ステップ S 450：Yes）、ステップ S 451 において、遊技者特定パスワード記憶領域 38c に記憶された遊技者特定パスワードに含まれる氏名データ（文字コード列）を取得し、ステップ S 452 において、その取得した氏名データを用いて遊技者特定状態用のリーチ演出表示を行う。図 10（b）は、氏名データを用いた遊技者特定状態用のリーチ演出表示の一例を示している。尚、図柄表示制御基板 22 にはキャラクタジェネレータ（図示せず）が設けられており、遊技者特定パスワードより取得した遊技者氏名の文字コード列を用いて、キャラクタジェネレータを介して表示装置 5 において氏名表示が行われる。

【0109】

ここで、図 10（a）の遊技者未特定状態用のリーチ演出表示では、画面右のキャラクタからの吹き出しメッセージが、「リーチですよ！」となっており、リーチとなったことをメッセージ表示にて報知している。これに対し、図 10（b）の遊技者特定状態用のリーチ演出表示では、「ヤマダタロウさん、リーチですよ！」（「ヤマダタロウ」は、遊技者特定パスワードから取得した氏名データ）となっており、リーチとなったことを示すメッセージ中に遊技者の氏名が組み込まれ、自分の氏名が表示装置 5 上に表示されることによって遊技者の注意をより一層引きつける演出内容となっている。

【0110】

ステップ S 50 では、中図柄列 9 での図柄変動を停止させる。続いて、ステップ S 60 において、図柄の組合せが大当りの組合せであるか否かを判定する。この判定条件が満たされていないと特別電動役物制御ルーチンを終了し、満たされていると、ステップ S 70 において、大当り信号 ON を出力端子 16B 及び 16b に出力する。さらに、ステップ S 80 において、大当り図柄が特別図柄（この場合、奇数図柄）であるか否かを判定し、特別図柄である場合は（ステップ S 80：Yes）、ステップ S 90 において確変大当り信号 ON を出力端子 16C 及び 16c に出力する。続いて、ステップ S 95 において、大当り演出表示処理を行う。詳しくは、図柄表示制御基板 22 において実行される図 11 に示す大当り演出表示処理において、まず、ステップ S 950 で遊技者特定フラグ YF が ON しているか否かを判定する。この判定が満たされていない場合（ステップ S 950：No）、ステップ S 953 において遊技者未特定状態用の大当り演出表示を行う。図 12（a）は、表示装置 5 における遊技者未特定状態用の大当り演出表示の一例を示している。一方、この判定が満たされている場合（ステップ S 950：Yes）、ステップ S 951 において、遊技者特定パスワード記憶領域 38c に記憶された遊技者特定パスワードより氏名データを取得し、ステップ S 952 において、その取得した氏名データを用いて遊技者特定状態用の大当り演出表示を行う。図 12（b）は、氏名データを用いた遊技者特定状態用の大当り演出表示の一例を示している。

【0111】

ここで、図 12（a）の遊技者未特定状態用の大当り演出表示では、メッセージが、「大当り」となっており、大当り発生をメッセージ表示にて報知している。これに対し、図 12（b）の遊技者特定状態用の大当り演出表示では、「ヤマダタロウさん大当り」（「ヤマダタロウ」は、遊技者特定パスワードから取得した氏名データ）となっており、大当り発生を示すメッセージ中に遊技者の氏名が組み込まれ、自分の氏名が表示装置 5 上に表示されることによって遊技者の注意をより一層引きつける演出内容となっている。続いて、ステップ S 100 において、ラウンドカウンタ R をリセットする。ステップ S 110 において入賞カウンタ P をリセットするとともに、フラグ F を「0」に設定する。続いて、図 7 のステップ S 120 においてソレノイド 15 を励磁する。すると、シャッタ 14 が倒れ、大入賞口 6 の通路入口が開放される。この開放により、遊技球 B の V ゾーン 11 及び通路 12，13 への入賞が可能となる。ステップ S 130 でラウンドカウンタ R を「1」インクリメントする。

【0112】

次に、ステップS135において、ラウンドカウンタRの値に応じてラウンド演出画面表示処理を行う。詳しくは、図柄表示制御基板22において実行される図13(a)に示すラウンド演出画面表示処理において、まず、ステップS1330で、ラウンドカウンタRの値に対応するラウンド演出画面データを図柄表示制御基板22に搭載されたROMより取得し、ステップS1331において、その取得したラウンド演出画面データ及び当り目データに基づいて、ラウンド演出画面(図14、図15の表示例におけるカウント値及び下部メッセージを除く画面構成部分)の表示を行った後、特別電動役物制御ルーチンへリターンする。続いて、ステップS135で、カウンタ値及びメッセージの表示を行う。

【0113】

詳しくは、図13(b)におけるカウンタ値・メッセージ表示ルーチンにおいて、まず、ステップS1350で、カウンタPの値をラウンド演出画面上部の所定位置に表示する。次に、ステップS1351で遊技者特定フラグYFがONしているか否かを判定する。この判定が満たされていない場合(ステップS1351:No)、ステップS1353において、図柄表示制御基板22に搭載されたROM上に設けられたラウンド演出メッセージテーブル25の遊技者未特定状態用メッセージテーブル25a(図3参照)からラウンドカウンタRに対応する遊技者未特定状態用のメッセージを取得し、ステップS1354において、ラウンド演出画面の下部にその取得したメッセージを表示する。尚、ラウンド演出メッセージテーブル25は、遊技者未特定状態用メッセージテーブル25aと遊技者特定状態用メッセージテーブル25bとからなり、それぞれ、「第1ラウンド用メッセージ、第2ラウンド用メッセージ、第3ラウンド用メッセージ、・・・」のように、各ラウンドにおいて表示されるメッセージデータを格納するデータテーブルである。図14(a)は、遊技者未特定状態用のラウンド演出表示の一例(第1ラウンドの表示例)を示しており、図15(a)は、他の例(第3ラウンドの表示例)を示している。一方、この判定が満たされている場合(ステップS1351:Yes)、ステップS1352において、ラウンド演出メッセージテーブル25の遊技者特定状態用メッセージテーブル25bからラウンドカウンタRに対応する遊技者特定状態用のメッセージを取得し、ステップS1354において、ラウンド演出画面の下部にその取得したメッセージを表示する。図14(b)は、メッセージデータを用いた遊技者特定状態用のラウンド演出表示の一例(第1ラウンドの表示例)を示しており、図15(b)は他の一例(第3ラウンドの表示例)を示している。

【0114】

ここで、図14(a)の遊技者未特定状態用のラウンド演出表示(第1ラウンド)では、ラウンド数、カウント数、当り目等の表示、及びラウンド毎に予め設定された図柄が表示されると共に、「パスワードを送信してね!>>>受信した情報で各種グランプリに参加できるよ。」とのメッセージが表示されている。これに対し、図14(b)の遊技者特定状態用のラウンド演出表示(第1ラウンド)では、図14(a)と同様の図柄表示と共に、「大当たり回数グランプリ&確変連続回数グランプリ開催中!>>>上位にランクインすると豪華賞品がもらえるよ。」とのメッセージが表示されている。また、図15(a)の遊技者未特定状態用のラウンド演出表示(第3ラウンド)ではラウンド数、カウント数、当り目等の表示、及びラウンド毎に予め設定された図柄が表示されると共に、「パスワードを送信してね!>>>受信した情報でポイントが貯まるよ。」とのメッセージが表示されている。これに対し、図15(b)の遊技者特定状態用のラウンド演出表示では、図15(a)と同様の図柄表示と共に、「〇〇〇ポイントでXXゲーム機、〇〇〇〇ポイントで電動バイク・・・などなど景品は盛りだくさん。詳しくは当社ホームページを見てね。」とのメッセージが表示されている。

【0115】

このように、遊技者が特定されていない場合には、遊技者特定パスワードの送信を促すと共に、パスワードを送信して遊技情報を受信することにより得られるメリットをメッセージにて報知する。一方、既に遊技者特定パスワードが送信されて遊技者が特定されている

10

20

30

40

50

場合には、特定された遊技者に対する有益且つより具体的な情報をメッセージにて報知する。つまり、遊技者特定を行っているか否かで表示装置 5 における演出内容を変化させ、遊技者特定状況に応じてより効果的な演出を行うように構成されている。尚、遊技者特定パスワードが未入力で大当たり遊技状態が発生した場合には、遊技者未特定状態用のメッセージ表示（図 14（a）、図 15（a））が行われるが、大当たり遊技状態の最中（すなわち、ラウンド演出画面表示中）に遊技者特定パスワードが携帯電話機 200 から送信されてパチンコ機 1 にて遊技者が特定された場合は、図 13（b）のカウンタ値・メッセージ表示処理が特別電動役物制御ルーチン内で繰り返し呼び出されて実行される間に、ステップ S 1351 の判定が No から Yes へと変わるため、遊技者未特定状態用のメッセージ表示（図 14（a）、図 15（a））から遊技者特定状態用のメッセージ表示（図 14（b）、図 15（b））へ、直ちにメッセージ表示の切り換えが行われる。よって、遊技者特定パスワードの入力が受け付けられたことを遊技者に認識させることができると共に、遊技者特定状態用のメッセージ表示が直ちに実行されることによって遊技意欲のさらなる向上を図ることができる。

【0116】

次に、ステップ S 140 において、入賞カウンタ P の値が所定値 Pmax 以下であるか否かを判定する。この判定条件が満たされていると、ステップ S 150 において、大入賞口 6 の閉鎖予定時期がまだか否かを判定する。この判定条件が満たされていると（ステップ S 150：Yes）、ステップ S 140 へ戻る。その結果、大入賞口 6 の開放開始後に Pmax 個よりも多くの遊技球 B が入賞するか、閉鎖予定時期が到来するかしらない限りは、大入賞口 6 が開放され続ける。これに対し、ステップ S 140、S 150 の判定条件のいずれか一方が満たされていないと、ステップ S 160 においてソレノイド 15 を消磁する。すると、シャッタ 14 が起こされ、大入賞口 6 の通路入口が閉鎖される。ステップ S 170 において、ラウンドカウンタ R の値が所定値 Rmax 以下であるか否かを判定する。この判定条件が満たされていると、ステップ S 180 においてフラグ F が「1」であるか否かを判定する。ステップ S 180 の判定条件が満たされていると（ステップ S 180：Yes）、図 6 のステップ S 110 へ戻る。従って、一旦大当たり遊技状態が発生すると、遊技球 B が Vゾーン 11 に最大 Rmax 回入賞するまでは、大入賞口 6 が開閉のサイクルを繰り返す。例えば、所定値 Pmax が「10」に設定され、大入賞口 6 の開放時間が「約 29.5」秒に設定され、所定値 Rmax が「16」に設定されている場合には、大入賞口 6 の開放後、（1）遊技球 B が大入賞口 6 へ 10 個入賞すること、（2）約 29.5 秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口 6 が閉鎖される。この大入賞口 6 の開放・閉鎖のサイクルが、遊技球 B の Vゾーン 11 への入賞を条件に最大で 16 回繰返されることとなる。ステップ S 170、S 180 の判定条件のいずれか一方が満たされていないと、ステップ S 190 で「大当たり信号 OFF」を出力端子 16B 及び 16b に出力する。さらに、ステップ S 200 において、大当たり図柄が特別図柄（この場合、奇数図柄）であるか否かを判定し、特別図柄である場合は（ステップ S 200：Yes）、ステップ S 210 において確変大当たり信号 OFF を出力端子 16C 及び 16c に出力する。続いて、ステップ S 220 で確率変動処理を実行し、その後、特別電動役物制御ルーチンを終了する。

【0117】

図 16 の確率変動処理ルーチンでは、ステップ S 221 において、大当たり図柄が通常図柄（この場合偶数図柄）であるか否かを判定する。この判定条件が満たされていないと（ステップ S 221：No）、すなわち、大当たり図柄が特別図柄（奇数図柄）であると、ステップ S 227 において確変カウンタ C が「0」であるか否か（高確率モード中であるか否か）が判定され、確変カウンタ C が「0」である（高確率モード中である）場合は（ステップ S 227：Yes）、ステップ S 228 において、確変中信号 ON を出力端子 16A 及び 16a に出力する。続いて、ステップ S 229 において高確率モードを設定し、確変カウンタ C に「2」を設定する。ステップ S 229 の処理を実行した後、確率変動処理ルーチンを終了する。このように、高確率中に特別図柄（奇数図柄）で大当たり遊技状態が連

続して発生した場合には、高確率モードが継続することとなる。一方、前記ステップS 2 2 1の判定条件が満たされていると、すなわち、大当り図柄が通常図柄（偶数図柄）であると、ステップS 2 2 2において確変カウンタCが「0」でないか否かを判定する。この判定条件が満たされていない（C=0）と確率変動処理ルーチンを終了し、満たされている（C=2, 1）とステップS 2 2 3において確変カウンタCを「1」デクリメントする。ステップS 2 2 4において確変カウンタCが「0」であるか否かを判定する。この判定条件が満たされていない（C=1）と確率変動処理ルーチンを終了し、満たされている（C=0）とステップS 2 2 5において、確変中信号OFFを出力端子16A及び16aに出力し、ステップS 2 2 6において、低確率モードを設定する。このように一旦高確率モードが設定されると、確変カウンタCが「0」となるまで、すなわち、高確率モード設定後、連続して偶数図柄で2回大当り遊技状態が発生するまでは高確率モードが継続する。そして、偶数図柄での大当り遊技状態が2回連続すると、高確率モードが終了し低確率モードに切替えられる。なお、本実施形態での処理手順は一例であり、適宜変更可能である。例えば、図柄変動処理（ステップS 3 1）を停止図柄の記憶処理（ステップS 3 3, S 3 5, S 3 6）の後に行うようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0118】

上述したように、本実施形態では、遊技球Bが第1種始動口4へ入賞したことが検出されると、各カウンタの値が取得されるとともに図柄列8乃至10が変動表示される。各カウンタの値に基づき停止図柄が記憶され、その停止図柄によって図柄変動が停止される。停止されたときに表示されている図柄の組合せが大当りの組合せであると、遊技者に有利な大当り遊技状態が発生し、遊技球BがVゾーン11に最大Rmax回入賞するまで、大入賞口6の開閉のサイクルが繰返される。一方、大当り図柄が特別図柄（奇数図柄）であると高確率モードが設定され、次回と、その次の回の2回にわたり大当り遊技状態の発生確率が高められる。すなわち、一旦高確率モードが設定されると、次回以降2回の大当り遊技状態の発生確率が高められるが、その期間中に再び奇数図柄で大当り遊技状態が発生すれば高確率モードが設定される。これに対し、前記期間経過後に通常図柄（偶数図柄）で大当り遊技状態が発生すれば高確率モードが終了する（低確率モードに切替えられる）。

【0119】

次に、通信制御基板30において実行される各処理の詳細説明に先立って、パチンコ機1における遊技者の特定から携帯電話機200への遊技情報送信までの流れの概略について説明する。本実施の形態は、パチンコ機1において遊技者が特定されていることを条件として、その特定された遊技者が所持する携帯電話機200に対して遊技情報を送信するものである。従って、一般的な遊技パターンとして、遊技者は、遊技ホールにおいてパチンコ機1の前に席に着くと、当該パチンコ機1における遊技を開始する前又は遊技開始後速やかに、自己が所持する携帯電話機200の赤外線発光部209より遊技者特定パスワードを赤外線信号としてパチンコ機1の赤外線受光部34に対して送信し、これによりパチンコ機1において遊技者の特定が行われる。そして、遊技中に大当り遊技状態等の特定の遊技状態が発生すると、出力端子16a～eを介して大当り遊技状態等の発生が検出され、遊技状態データがパチンコ機1内に記憶される。これ以後、自己が所持する携帯電話機200より送信要求信号を赤外線信号としてパチンコ機1に送信することにより、パチンコ機1の赤外線発光部33から遊技情報が送信され、携帯電話機200において遊技情報を受信することができる。また、大当り遊技状態終了までに送信要求が行われなかった場合には、大当り遊技状態終了時点より情報送信タイムが形成されて、送信要求を行うことを遊技者に促すメッセージが表示装置5にて表示される。そして、情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合には、今回の大当り発生による遊技状態データがパチンコ機1内に蓄積される。従って、情報送信タイムは、大当り遊技状態の終了を契機に所定時間に亘って遊技者に遊技情報の受信を促すことを目的として形成されるものであり、これ以外のタイミングでも遊技情報の受信は可能である。

【0120】

但し、遊技者特定パスワードが送信されず、遊技者の特定が行われていない状態で大当たり遊技が発生する事態も生じうるが、本実施の形態では、大当たり遊技状態の発生検出後においても遊技者特定パスワードを送信して遊技者の特定を行うことが可能に構成されている。すなわち、大当たり遊技状態の終了時に遊技者が特定されていない場合は、遊技者の特定を行うことを遊技者が選択することにより、遊技者特定タイムが形成されて、遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージを表示装置 5 にて表示する。そして、遊技者特定タイム中に遊技者が特定された場合には情報送信タイムに移行して遊技情報の送信を可能とする。一方、遊技者特定タイム中に遊技者が特定されなかった場合には、パチンコ機 1 内に記憶された遊技状態データが消去され、遊技情報の送信が行われないようにしている。従って、遊技者特定タイムは、遊技者が特定されていない状態において、今回の大当たり発生による遊技状態データの受信を行う機会を遊技者に与えることを目的として形成されるものである。尚、本実施の形態では、赤外線受光部 34 は、パチンコ機 1 の電源がオンされている間は、常に赤外線信号の受信待機状態となっており、携帯電話機 200 から送信される遊技者特定パスワードとしての赤外線信号を、常時受信することが可能である。すなわち、遊技を開始する前或いは遊技終了後において遊技球の発射が停止している状態、遊技状態における通常動作中や大当たり遊技状態中等、いつでも遊技者特定パスワードを受信し、後述する遊技者特定処理を実行することができる。また、携帯電話機 200 から送信される送信要求信号としての赤外線信号も、常時受信することが可能であり、遊技状態バッファ 38a 又は遊技状態記憶領域 38b に遊技状態データが記憶されている場合には、遊技者が特定されていることを条件にいつでも遊技情報が送信される。

10

20

【0121】

次に、通信制御基板 30 において実行される遊技状態記憶処理ルーチンについて、図 17 のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、通信制御基板 30 の CPU 36 が ROM 37 より所定周期で繰り返し呼び出して実行するものである。また、電源投入時の初期化処理において、RAM 38 内の遊技状態バッファ 38a の先頭アドレスがポインタ AP に、遊技状態記憶領域 38b の先頭アドレスがポインタ CP にそれぞれ設定されると共に、確変連続回数カウンタ L に初期値として「0」が設定される。最初に、ステップ S300 において、I/F 回路 35 より、「確変中信号」、「大当たり信号」及び「確変大当たり信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップ S310 において、「大当たり信号」が OFF から ON に変化したか否かを判定する。「大当たり信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S310：Yes）、ステップ S320 において、「確変大当たり信号」が OFF から ON に変化したか否かを判定する。「確変大当たり信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S320：Yes）、ステップ S330 において、確変大当たりの発生を表す遊技状態コード "B00" を、遊技状態バッファ 38a のポインタ AP が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S340 において、確変連続回数カウンタ L をインクリメントし、さらに、ステップ S395 において、ポインタ AP を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

30

40

【0122】

ステップ S320 において、「確変大当たり信号」が OFF から ON に変化しなかったと判定された場合（ステップ S320：No）、ステップ S350 において、通常大当たりの発生を表す遊技状態コード "A00" を、遊技状態バッファ 38a のポインタ AP が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S360 において、「確変中信号」が ON 状態であるか否かを判定する。「確変中信号」が ON 状態である場合は（ステップ S360：Yes）、ステップ S340 において、確変連続回数カウンタ L をインクリメントする。そして、ステップ S395 において、ポインタ AP を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。ステップ S310 において、「大当たり信号」が OFF から ON に変化しなかったと判定された場合は（ステップ S310：No）、ステップ S370 において、「確変中信号」が ON から OFF へ変化したか否かを判定する。「確変中信号」が ON から OFF に変化したと判定された場合（ステップ S370：Yes）、ステップ S380 において、確率変動遊技の連続回数（以下、確変連続回数）を表す遊技状態コード "C00" を、遊技状態バッファ 38a のポインタ AP が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S395 において、ポインタ AP を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

50

に確変連続回数カウンタLの値を加算した結果を、遊技状態バッファ38aのポインタAPが示すアドレスへ記憶する。そして、ステップS390において、確変連続回数カウンタLに初期値「0」を設定し、ステップS395において、ポインタAPを更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。一方、ステップS370において、「確変中信号」がONからOFFに変化しなかったと判定された場合は（ステップS370：No）、本ルーチンの処理を終了してリターンする。尚、「通常大当りの発生」、「確変大当りの発生」、及び「確率変動遊技の連続」が、本発明における「特定の遊技状態の発生」に相当するものである。

【0123】

ここで、「確変中信号」、「大当り信号」及び「確変大当り信号」の具体的な出力例に基づいて、遊技状態バッファ38a及び遊技状態記憶領域38bへどのように遊技状態データが記憶されるかについて図18及び図19を参照しつつ説明する。尚、図18は、「確変中信号」、「大当り信号」及び「確変大当り信号」の一出力例を時系列的に示すチャートであって、確変大当りの発生によって確率変動モードに入り、続いて、通常大当り、確変大当り、通常大当りが順に発生し、さらに通常大当りが発生することによって確率変動モードが終了する例を示している。この場合、確変連続回数は5回となる。また、図19は、遊技状態バッファ38a及び遊技状態記憶領域38bにおける記憶例を模式的に示す図である。尚、これらの途中で遊技情報の送信は行われていないものとする。

【0124】

まず、大当り信号▲1▼がONになった時、確変大当り信号▲1▼もONになっているので、「確変大当り発生」を表す遊技状態コード”B00”を、ポインタAPが示す遊技状態バッファ38aの1番目の記憶領域へ記憶し（ステップS330）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて1となる（ステップS340）（図19（a）右側参照）。その後、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合、遊技状態バッファ38aの内容が遊技状態記憶領域38bのポインタCPが示す領域へ蓄積記憶され（図19（a）左側参照）、ポインタAPに遊技状態バッファ38aの先頭アドレスがセットされると共に、ポインタCPが更新される。

【0125】

次に、大当り信号▲2▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」を表す遊技状態コード”A00”を、ポインタAPが示す遊技状態バッファ38aの1番目の記憶領域へ記憶する（ステップS350）。この時、「確変中信号▲1▼」がON状態であるので（ステップS360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて2となる（ステップS340）（図19（b）右側参照）。その後、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合、遊技状態バッファ38aの内容が遊技状態記憶領域38bのポインタCPが示す領域へ蓄積記憶され（図19（b）左側参照）、ポインタAPに遊技状態バッファ38aの先頭アドレスがセットされると共に、ポインタCPが更新される。

【0126】

次に、大当り信号▲3▼がONになった時、確変大当り信号▲2▼もONになっているので、「確変大当り発生」を表す遊技状態コード”B00”を、ポインタAPが示す遊技状態バッファ38aの1番目の記憶領域へ記憶し（ステップS330）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて2となる（S340）（図19（c）右側参照）。その後、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合、遊技状態バッファ38aの内容が遊技状態記憶領域38bへ蓄積記憶され（図19（c）左側参照）、ポインタAPに遊技状態バッファ38aの先頭アドレスがセットされると共に、ポインタCPが更新される。

【0127】

次に、大当り信号▲4▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」を表す遊技状態コード”A00”を、ポインタAPが示す遊技状態バッファ38aの1番目の記憶領域へ記憶する（ステップS350）。この時、「確変中信号

号▲1▼」がON状態であるので（ステップS360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて4となる（ステップS340）（図19（d）右側参照）。その後、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合、遊技状態バッファ38aの内容が遊技状態記憶領域38bへ蓄積記憶され（図19（d）左側参照）、ポインタAPに遊技状態バッファ38aの先頭アドレスがセットされると共に、ポインタCPが更新される。

【0128】

次に、大当り信号▲5▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」を表す遊技状態コード”A00”を、ポインタAPが示す遊技状態バッファ38aの1番目の記憶領域へ記憶する（ステップS350）。この時、「確変中信号▲1▼」がON状態であるので（ステップS360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて5となる（ステップS340）（図19（e）参照）。 10

【0129】

続いて、「確変中信号▲1▼」がOFFになると、「確変連続回数」を表す遊技状態コード”C00”に確変連続回数カウンタLの値「5」を加算した結果”C05”を、ポインタAPが示す遊技状態バッファ38aの2番目の記憶領域へ記憶する（ステップS380）。また、確変連続回数カウンタLには初期値「0」が設定される（ステップS390）（図19（f）右側参照）。その後、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合、遊技状態バッファ38aの内容が遊技状態記憶領域38bへ蓄積記憶され（図19（f）左側参照）、ポインタAPに遊技状態バッファ38aの先頭 20
アドレスがセットされると共に、ポインタCPが更新される。

【0130】

次に、通信制御基板30において実行される情報通信処理について、図20及び図21に示す情報通信処理メインルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。尚、後述する遊技者特定フラグYFは、遊技者が遊技を中止したとき、すなわち、出力端子16dより出力される発射スイッチ信号がONからOFFになったことを検出したときにOFFされ、情報通信処理において遊技者特定パスワードを受信して遊技者が特定されたときにONされるフラグである。また、携帯電話機200からの遊技者特定パスワード又は送信要求信号の送信は、携帯電話機200において上 30
述した遊技情報受信用プログラムを起動した状態でボタン204を操作することにより行われるものとする。

【0131】

最初に、ステップ400において、遊技状態データが遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bに記憶されているか否かを判定する。ここで、遊技状態バッファ38aは、今回の大当り発生によって生成された遊技状態データを記憶するバッファである。一方、遊技状態記憶領域38bは、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技状態バッファ38aに記憶された遊技状態データについて遊技情報の送信が行われなかった場合に、遊技状態データを蓄積記憶するための記憶領域である。遊技状態データが記憶されていない場合は（ステップS400：No）、ステップS401において、赤外線受光部34によ 40
って遊技者特定パスワードが受信されたか否かを判定する。遊技者特定パスワードが受信されなかった場合は（ステップS401：No）、本ルーチンを終了する。遊技者特定パスワードが受信された場合は（ステップS401：Yes）、ステップS402において、図22に示す遊技者特定処理ルーチンを実行する。以下、図22を参照しつつ、遊技者特定処理ルーチンの処理内容について説明する。

【0132】

遊技者特定処理ルーチンでは、最初に、ステップS4000において、受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶されたパスワードとが一致するか否かを判定する。そして、両パスワードが一致する場合は（ステップS4000：Yes）、ステップS4005において、遊技者特定フラグYFをONし、ステップS4006におい 50

て、遊技者が特定されたことを表示装置 5 におけるメッセージ表示により遊技者に報知した後、本ルーチンの処理を終了する。受信したパスワードとパスワード記憶領域 38c に記憶されたパスワードとが一致しない場合は（ステップ S 4000：No）、ステップ S 4001 において、遊技状態記憶領域 38b に蓄積記憶された遊技状態データを消去する。すなわち、直前に遊技を行った遊技者が遊技情報の受信を行わずに遊技を終了した場合、遊技状態記憶領域 38b に遊技状態データが蓄積されたままの状態となる。このような状態で、当該パチンコ機 1 において新しい遊技者が遊技者特定パスワードを送信すると、パスワード記憶領域 38c に記憶されたパスワードと一致しないので、ステップ S 4001 において、前の遊技者によって遊技状態記憶領域 38b に蓄積記憶された遊技状態データの消去が行われる。これにより、後の遊技者は前の遊技者によって遊技状態記憶領域 38b に蓄積された遊技状態データについての遊技情報の受信を行うことができないため、遊技情報の不正受信を防止することができる。一方、遊技状態バッファ 38a の記憶内容は消去されないで、今回の大当たり発生に伴う遊技状態データについての遊技情報の受信を確実に行うことができる。

【0133】

続いて、ステップ S 4002 において、遊技状態データが遊技状態バッファ 38a に記憶されているか否かを判定し、記憶されていない場合は（ステップ S 4002：No）、ステップ S 4003 において、報知ランプ 31 を消灯する。次に、ステップ S 4004 において、受信したパスワードをパスワード記憶領域 38c に記憶する。続いて、ステップ S 4005 において、遊技者特定フラグ YF を ON し、ステップ S 4006 において、遊技者が特定されたことを表示装置 5 へのメッセージ表示を行うことにより遊技者に報知し、本ルーチンの処理を終了してメインルーチンへリターンする。このとき、受信した遊技者特定パスワード中に含まれる遊技者の氏名を表す文字列を読み出して、例えば、「ヤマダ タロウ様が遊技者として特定されました。」のように遊技者の氏名やニックネーム等を表す文字列を含むメッセージを表示する（図 28（a）参照）。これにより、遊技者は、自分が遊技者として特定されたことを表示装置 5 によるメッセージ表示を見ることにより確認することができる。

【0134】

情報通信処理メインルーチンにおいて、遊技状態データが遊技状態バッファ 38a 又は遊技状態記憶領域 38b に記憶されている場合は（ステップ S 400：Yes）、ステップ S 403 において、報知ランプ 31 が点灯される。これにより、遊技者は、パチンコ機 1 に遊技状態データが記憶され、携帯電話機 200 によって遊技情報の受信が可能であることを知ることができる。次に、ステップ S 404 において、赤外線受光部 34 によって送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信されたか否かを判定する。送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信されなかった場合は（ステップ S 404：No）、ステップ S 401 以降を実行する。送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信された場合（ステップ S 404：Yes）、ステップ S 405 において、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域 38c に記憶された遊技者特定パスワードとが一致するか否かを判定する。送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域 38c に記憶された遊技者特定パスワードとが一致しない場合は（ステップ S 405：No）、ステップ S 417 において、遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージを表示装置 5 に表示し、本ルーチンの処理を終了する。遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージは、例えば、図 28（b）に示す通り、「パスワードを送信して遊技者の特定を行ってください。」のように表示される。従って、遊技状態データが記憶されている状態で送信要求が行われた場合であっても、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードがパスワード記憶領域 38c に記憶された遊技者特定パスワードと一致しない場合には、遊技情報の送信は行われず、このため、遊技情報の受信前に特定された遊技者以外の者によって遊技情報が不正に受信されることを防止することができる。

【0135】

送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域 38c に記憶さ

れた遊技者特定パスワードとが一致する場合は（ステップS405：Yes）、ステップS406において遊技者特定フラグYFがONされているか否かを判定し、ONされていない場合は（ステップS406：No）、ステップS407において、遊技者特定フラグYFをONし、ステップS408において、遊技者が特定されたことを表示装置5へのメッセージ表示を行うことにより遊技者に報知する。このとき、上述した遊技者特定処理ルーチンと同様に、受信した遊技者特定パスワード中に含まれる遊技者の氏名を表す文字列を読み出して、遊技者の氏名やニックネーム等を表す文字列をメッセージ中に表示する（図28（a）参照）。続いて、ステップS409において、コネクタ信号を送信し、ステップS410において、携帯電話機200からリターン信号を受信する。これにより、通信制御基板30と携帯電話機200との間で、赤外線通信が可能な状態となる。続いて、ステップS411において、報知ランプ32の点滅を開始する。そして、ステップS412において、遊技状態バッファ38aに記憶された遊技状態データに基づいて遊技情報の作成及び送信処理を行う。続いて、ステップS413において、遊技状態記憶領域38bに記憶された遊技状態データに基づいて遊技情報の作成及び送信処理を行う。ここで、ステップS412及びS413における遊技情報の作成及び送信処理は、図23に示す遊技情報作成・送信処理ルーチンを呼び出して実行することにより行われる。

10

【0136】

ここで、図23を参照しつつ、遊技情報作成・送信処理ルーチンの処理内容について説明する。尚、図23のフローチャートでは、ステップS413（遊技状態記憶領域38bに基づく遊技情報の作成及び送信）がステップS412（遊技状態バッファ38aに基づく遊技情報の作成及び送信）と異なる部分については、ステップS413における内容を括弧書きにて示す。遊技情報作成・送信処理ルーチンでは、ステップS471において、ポインタBPに遊技状態バッファ38a（ステップS413では遊技状態記憶領域38b）の先頭アドレスを設定する。次に、ステップS472において、遊技状態バッファ38a（遊技状態記憶領域38b）に記憶されたすべての遊技状態データについて遊技情報の送信が終了したか否かを判定し、終了した場合は（ステップS472：Yes）、メインルーチンへリターンする。従って、遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bに遊技状態データが記憶されていない場合は、ステップS473以降に示す送信処理を行うことなくリターンする。

20

【0137】

遊技情報の送信が終了していない遊技状態データがある場合は（ステップS472：No）、ステップS473において、当該パチンコ機1を他と識別する遊技機識別情報としての遊技機IDが、RAM38上の送信バッファ38dの1番目の格納領域に格納される。ここで、図26（a）は、遊技情報送信用の送信バッファ38dのフォーマットを、同図（b）は遊技情報の格納例をそれぞれ示している。続いて、ステップS474において、不揮発性メモリ39より遊技情報カウンタ39aの値を読み出して送信バッファの2番目の領域に格納する。更に、ステップS475において、遊技状態バッファ38a（遊技状態記憶領域38b）におけるポインタBPが示すアドレスより、本発明の送信情報としての遊技状態データを読み出して、送信バッファ38dの3番目の領域に格納する。つまり、遊技情報は、”遊技機ID＋遊技情報カウンタ値＋遊技状態データ”というデータ構造を有する。尚、遊技機ID及び遊技情報カウンタ値が、本発明における各送信情報を個々に識別可能に表す識別情報に相当するものである。

30

40

【0138】

そして、ステップS476において、送信バッファ38dに格納された遊技情報を赤外線発光部33より赤外線信号として送信する。続いて、ステップS477において、赤外線受光部34にて携帯電話機200より確認信号を受信し、ステップS478において、不揮発性メモリ39の遊技情報カウンタの値をカウントアップするとともに、ステップS479において、ポインタBPの値を更新してステップS472に戻る。従って、すべての遊技状態データについて遊技情報の送信処理が終了してリターンするまで（ステップS472：Yes）、ステップS473～S479の処理を繰り返す。

50

【0139】

一方、赤外線発光部33から遊技情報が送信されている間、携帯電話機200の液晶パネル206には、図29(a)に示すように、「情報を受信しています」とのメッセージが表示される。尚、上記説明より明らかなように、遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bに複数の遊技状態データが蓄積記憶されている場合は、複数の遊技情報が連続して送信されるため、一回の受信操作で複数の遊技情報を一括して受信することができる。

【0140】

尚、遊技情報カウンタ39aの値が「特定の遊技状態の発生毎に設定される固有情報」に相当するものである。また、赤外線信号が、本発明の「携帯通信端末によって受信可能な信号」に相当するものである。 10

【0141】

情報通信処理メインルーチン(図21)にリターンすると、ステップS414において、送信終了信号を送信する。一方、携帯電話機200においてパチンコ機1から送信終了信号を受信すると、携帯電話機200の液晶パネル206には、図29(b)に示すように、「情報の受信が完了しました」とのメッセージが表示され、遊技情報受信プログラムの実行を終了する。

【0142】

続いて、ステップS415において、報知ランプ31を消灯し、ステップS416において、遊技状態バッファ38a、遊技状態記憶領域38b及び送信バッファ38dの記憶内容を消去して、本ルーチンの処理を終了する。 20

【0143】

上述した情報通信処理メインルーチンにおいて送信された遊技情報は、携帯電話機200によって受信されると、遊技機ID、遊技情報カウンタ値及び遊技状態データからなる遊技情報が、携帯電話機200に内蔵されたメモリ220に順次、蓄積記憶される。尚、図30は、携帯電話機200のメモリ220における遊技情報の記憶例を示すものである。

【0144】

ここで、携帯電話機200に記憶された遊技情報は、個々の遊技状態の発生を識別可能に表している。すなわち、遊技機IDによって、全国の遊技店に設置された多数の遊技機の中で、どの遊技機における遊技情報であるかが識別される。さらに、遊技情報カウンタ値によって、当該パチンコ機1において何回目に出力された遊技情報であるかが識別される。上述したように、カウンタ値は遊技情報の送信毎にカウントアップされるので、同一の値が存在することはない。従って、“遊技機ID+遊技情報カウンタ値”のデータの並びはそれぞれ固有のものであって、同じデータが2つ存在することがないため、各遊技機における個々の遊技状態の発生を確実に識別することができる。さらに、遊技情報は、発生した遊技状態を識別するための遊技状態データを含んでいるので、どのような種類の遊技状態が発生したかを識別することが可能である。 30

【0145】

次に、通信制御基板30における大当り遊技終了後の処理について、図24及び図25に示す大当り遊技終了後処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。尚、大当り遊技終了後処理ルーチンは、ROM37に記憶されており、大当り遊技状態の終了直後にCPU36がROM37より本ルーチンを読み出して実行する。 40

【0146】

最初に、ステップS500において、遊技状態データが遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bに記憶されているか否かを判定する。遊技状態データが記憶されていない場合は(ステップS500:No)、本ルーチンを終了する。遊技状態データが記憶されている場合は(ステップS500:Yes)、ステップS501において、遊技者特定フラグYFがONであるか否かを判定する。

【0147】

遊技者特定フラグYFがONである場合は(ステップS501:Yes)、ステップS5 50

02において、遊技情報の送信が可能な状態である旨を報知すると共に遊技情報の受信を促すメッセージを表示装置5に表示する。例えば、図28(c)に示すように、「情報の送信が可能です。送信要求を行って、情報を受信してください。受信しない場合は、そのまま蓄積されます。」とのメッセージを表示する。続いて、ステップS503において、遊技情報の送信が完了したか否かを判定する。遊技情報の送信が完了している場合は(ステップS503:Yes)、本ルーチンを終了する。遊技情報の送信が完了していない場合は(ステップS503:No)、ステップS504において、情報送信タイムが終了したか否か(情報送信タイムが開始してから所定時間が経過したか否か)を判定する。情報送信タイムが終了していない場合は(ステップS504:No)、ステップS503へ戻る。情報送信タイムが終了した場合は(ステップS504:Yes)、ステップS505において、遊技状態バッファ38aの内容を、遊技状態記憶領域38bのポインタCPが示す領域へ蓄積すると共にポインタCPを更新し、本ルーチンを終了する。 10

【0148】

遊技者特定フラグYFがOFFである場合は(ステップS501:No)、ステップS506において、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されているか否かを判定する。尚、遊技者特定フラグがOFFであり且つパスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されている場合とは、遊技者を特定して遊技を行った後に遊技を中止し、再び同一の遊技者が遊技を再開した場合や、遊技者を特定して遊技を行った後に遊技を終了し、その後、別の遊技者が遊技を開始した場合等である。遊技者特定パスワードが記憶されている場合は(ステップS506:Yes)、ステップS507において 20、遊技者特定パスワードより遊技者氏名の文字列(例えば、「ヤマダタロウ」)を読み出し、ステップS508において、現在特定されている遊技者の氏名を確認するためのメッセージを表示装置5に表示する。メッセージは、例えば、「現在の遊技者はヤマダタロウ様です。よろしいですか?はい/いいえ」のように表示される(図28(d)参照)。そして、遊技者は自分の氏名が表示されている場合は、「はい」を、他人の氏名が表示されている場合は、「いいえ」を、第1赤外線センサ32a(「はい」の場合)又は第2赤外線センサ32b(「いいえ」の場合)に手をかざすことにより選択する。

【0149】

ここで、第1赤外線センサ32aによって遊技者の手がかざされたことが検知されると、ステップS509において、「はい」が入力されたと判断され、ステップS510において、遊技者特定フラグYFがONされた後、ステップS502へ移行する。一方、第2赤外線センサ32bによって遊技者の手がかざされたことが検知された場合又は所定時間内にいずれの赤外線センサによっても手がかざされたことが検知されなかった場合は、ステップS509において、「いいえ」が入力されたと判断され、ステップS511においてパスワード記憶領域38cの内容を消去した後、後述するステップS512へ移行する。 30

【0150】

ステップS506において、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されていないと判定された場合(ステップS506:No)、ステップS512において、遊技者が未特定である旨を報知すると共に遊技者の特定を行うか否かの選択メッセージを表示装置5に表示する。メッセージは、例えば、「現在、遊技者は特定されていません。 40遊技者の特定を行いますか?はい/いいえ」のように表示される(図28(e)参照)。そして、遊技者は、遊技者の特定を希望する場合は、「はい」を、希望しない場合は、「いいえ」を、第1赤外線センサ32a(「はい」の場合)又は第2赤外線センサ32b(「いいえ」の場合)に手をかざすことにより選択する。

【0151】

ここで、第1赤外線センサ32aによって遊技者の手がかざされたことが検知されると、ステップS513において、「はい」が入力されたと判断され、ステップS514において、遊技者特定タイムが形成され、遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージを表示装置5に表示する。メッセージは、例えば、「<遊技者特定タイム>パスワードを送信して遊技者の特定を行ってください。」のよ 50

うに表示される（図 28（f）参照）。一方、第 2 赤外線センサ 32b によって遊技者の手がかざされたことが検知された場合又は所定時間内にいずれの赤外線センサによっても手がかざされたことが検知されなかった場合は、ステップ S513 において、“いいえ”が入力されたと判断され、後述するステップ S517 へ移行する。従って、遊技者の特定を希望しない場合は遊技者特定タイムへ移行することなく直ちに通常の遊技状態へ戻ることができ、遊技者の特定を希望する場合には確実に遊技者特定タイムへ移行して遊技者特定パスワードの送信を行うための時間が確保される。

【0152】

そして、ステップ S515 において、遊技者特定フラグ YF が ON されたか否かが判定され、遊技者特定フラグ YF が ON された場合は（ステップ S515：Yes）、ステップ S502 へ移行する。尚、遊技者特定タイム中に携帯電話機 200 から遊技者特定パスワードが送信されることにより、所定時間間隔で呼び出される図 20～図 21 の情報通信処理メインルーチン内において遊技者特定処理（図 22）が実行された場合に、遊技者特定フラグ YF が ON される。遊技者特定フラグ YF が ON されていない場合は（ステップ S515：No）、ステップ S516 において、遊技者特定タイムが終了したか否か（すなわち、ステップ S514 で遊技者特定タイムが開始してから所定時間が経過したか否か）が判定される。遊技者特定タイムが終了していない場合は（ステップ S516：No）、ステップ S515 へ戻り、遊技者特定タイムが終了した場合は（ステップ S516：Yes）、ステップ S517 において、遊技状態バッファ 38a 及び遊技状態記憶領域 38b の記憶内容を消去し、ステップ S518 において、遊技状態データが消去された旨のメッセージを表示装置 5 に表示する。例えば、「蓄積情報が消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図 28（g）参照）。そして、ステップ S519 において、報知ランプ 31 を消灯した後、本ルーチンの処理を終了する。

【0153】

次に、通信制御基板 30 において実行される遊技終了処理について、図 27 に示す遊技終了処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM 37 に記憶されており、CPU 36 が ROM 37 より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0154】

最初に、ステップ S600 において、出力端子 16d より出力される発射スイッチ信号が ON から OFF になったか否かが判定される。発射スイッチ信号が ON から OFF になった場合以外は（ステップ S600：No）、本ルーチンの処理を終了する。すなわち、発射スイッチ信号が OFF から ON になった場合は遊技開始を、ON 状態が継続している場合は遊技継続中を、OFF 状態が継続している場合は遊技中止状態が継続していることをそれぞれ意味する。一方、発射スイッチ信号が ON から OFF になった場合は、遊技操作が停止された場合であり、当該遊技者による遊技が終了した可能性が高い状態である。

【0155】

発射スイッチ信号が ON から OFF になった場合は、ステップ S601 において、所定時間（例えば、5 分間）経過しているか否かが判定される。発射スイッチ信号が ON から OFF になってから所定時間以内である場合は（ステップ S601：No）、当該遊技者が遊技を再開する場合も想定されるため、ステップ S601 以降の処理を実行しない。

【0156】

所定時間が経過した場合は（ステップ S601：Yes）、ステップ S602 において、遊技状態データが遊技状態バッファ 38a 又は遊技状態記憶領域 38b に記憶されているか否かを判定する。遊技状態データが記憶されていない場合は（ステップ S602：No）、本ルーチンの処理を終了する。

【0157】

遊技状態データが記憶されている場合、すなわち、未送信の遊技状態データが残存している場合は（ステップ S602：Yes）、ステップ S603 において、遊技状態データの消去を行うことを表示装置 5 におけるメッセージ表示により予告的に報知する。例えば、

図 28 (h) に示すように、「蓄積情報を消去します。よろしいですか？はい／いいえ」と表示される。そして、ステップ S 6 0 4 において、第 1 赤外線センサ 3 2 a に手がかざされたことが検出された場合は、「はい」が入力されたと認識して、ステップ S 6 0 5 において、遊技状態バッファ 3 8 a 及び遊技状態記憶領域 3 8 b の記憶内容（すなわち、遊技状態データ）の消去、及び遊技者特定パスワード記憶領域 3 8 c の記憶内容（すなわち、遊技者特定パスワード）の消去を実行する。続いて、ステップ S 6 0 6 において、遊技状態データが消去された旨のメッセージを表示装置 5 に表示する。例えば、「蓄積情報が消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図 28 (g) 参照）。そして、ステップ S 6 0 7 において、報知ランプ 3 1 を消灯した後、本ルーチンの処理を終了する。

【0158】

一方、ステップ S 6 0 4 において、第 2 赤外線センサ 3 2 b に手がかざされたことが検出された場合又はいずれの赤外線センサによっても手のかざしが検出されなかった場合は、「いいえ」が入力されたと認識して、遊技状態データの消去を実行することなく、ステップ S 6 0 0 へ戻る。従って、「いいえ」を選択してから所定時間以内に遊技球の発射を再開すれば、遊技状態データの蓄積が続行され、再開しない場合は、所定時間後に再び消去確認メッセージ（図 28 (h) 参照）が表示される。

【0159】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、携帯電話機 2 0 0 に対して情報の送信を行うように構成されたパチンコ機 1 において、携帯電話機 2 0 0 へ送信するための送信情報としての遊技状態データが送信情報記憶手段としての遊技状態記憶領域 3 8 b に蓄積記憶され、情報送信手段としての赤外線発光部 3 3 が、遊技状態記憶領域 3 8 b に蓄積記憶された遊技状態データを含む複数の遊技情報を携帯電話機 2 0 0 に対して一括送信するので、遊技者は自己が所持する携帯電話機 2 0 0 を用いて、複数の遊技情報を所望のタイミングで一括して受信することができ、遊技情報を個々に受信する場合と比較して受信操作の回数が低減され、操作の煩わしさが軽減される。

【0160】

また、本実施の形態によれば、遊技状態記憶領域 3 8 b は、特定の遊技状態の発生を個々に表す遊技状態データを順次、蓄積記憶し、複数の遊技状態データを携帯通信端末に対して一括して送信することができ、大当り遊技状態等の特定の遊技状態が発生する度に煩わしい受信操作を行う必要がない。そして、携帯電話機 2 0 0 において遊技状態の発生状況の把握をすることができると共に、携帯電話機 2 0 0 より遊技状態データを遊技ホールや遊技機メーカー等のコンピュータへ送信することにより特定の遊技状態の発生に関するランキングへの参加やサービスポイントの付与等を実現することができる。

【0161】

また、本実施の形態によれば、遊技情報の送信又は遊技情報の蓄積の確認が行われ、遊技者が、自己の意思に基づいて、遊技情報の送信又は蓄積の実行を選択することができる。また、送信情報が蓄積されていることが表示装置 5 により報知されるので、遊技者は確実に送信情報の蓄積を把握することができる（図 28 (c) 参照）。

【0162】

また、本実施の形態によれば、携帯電話機 2 0 0 から赤外線受光部 3 4 を介して遊技者特定情報としての遊技者特定パスワードが確実に入力されて遊技者特定パスワード記憶領域 3 8 c に記憶され、情報送信手段としての赤外線発光部 3 3 は、その遊技者特定パスワード記憶領域 3 8 c に記憶された遊技者特定パスワードによって遊技者が特定されている状態で、遊技者特定パスワードに対応づけられた携帯電話機 2 0 0 に対して遊技情報を送信する。よって、遊技者特定パスワード記憶領域 3 8 c に記憶された遊技者特定パスワードによって遊技者が特定されていることを情報送信の条件とするため、パチンコ機 1 側で遊技者を識別することが可能となる。これにより、例えば、パチンコ機 1 からホール管理コンピュータへ送信情報と共に遊技者特定情報を送信することにより、ホール管理コンピュータにおいて遊技者管理を行うことが可能となる。また、パチンコ機 1 から携帯通信端末に対して遊技者別に異なる付加価値情報を送信情報に付加して送信することが可能となる

10

20

30

40

50

。さらに、遊技者特定情報に対応づけられた携帯通信端末に対して送信情報の送信が行われるので、当該パチンコ機 1 における遊技者以外の者によって送信情報の不正受信が行われることを防止することができる。

【0163】

また、本実施の形態によれば、遊技状態記憶領域 38b に蓄積記憶された内容の送信が終了した場合、遊技終了が検出されてから所定時間経過した場合、遊技者の交替が検出された場合等、所定条件が成立する場合に、遊技状態記憶領域 38b の記憶内容を消去するので、送信が不要となった遊技状態データがパチンコ機 1 に残存することによる弊害の発生を確実に防止することができる。

【0164】

また、本実施の形態によれば、遊技状態記憶領域 38b の記憶内容の消去の確認が行われ、遊技者が、自己の意思に基づいて、消去の実行又は中止を選択することができる（図 28（h）参照）。また、遊技状態記憶領域 38b の記憶内容が消去されたことが表示装置 5 により報知されるので、遊技者は確実に遊技状態記憶領域 38b の記憶内容の消去を把握することができる（図 28（g）参照）。

【0165】

また、本実施の形態によれば、パチンコ機 1 から送信される遊技情報は、特定の遊技状態の発生を個々に識別可能に表している。すなわち、遊技情報が遊技機を識別するための遊技機識別情報としての遊技機 ID を含んでいるので、各地の遊技ホールに設置されたどの遊技機における遊技情報であるかを確実に識別することができる。さらに、遊技情報が特定の遊技状態の発生毎に設定される固有情報としての遊技情報カウンタ値を含んでいるので、別の日或いは時間帯に同一或いは異なる遊技者が受信した遊技情報と確実に識別することができる。

【0166】

そして、携帯電話機 200 にて受信した特定の遊技状態の発生を個々に識別可能に表す遊技情報を利用して、遊技者に対して多様なサービスの提供が実現可能となる。例えば、通常大当たり回数、確変大当たり回数、又は確変連続回数等の遊技成績に関して、全国レベルでのランキングを実施することが考えられる。すなわち、遊技機メーカーに、遊技情報集計用コンピュータを設置する。遊技者は、遊技ホールに設置された遊技機の通信制御基板より自分が所持する携帯通信端末に遊技情報を取り込む。その後、遊技者は、携帯通信端末より遊技機メーカーへ遊技情報及び遊技者の識別情報（遊技者名や会員番号等）を電子メールとして送信する。遊技機メーカーの遊技情報集計用コンピュータは、遊技情報受信履歴を参照し、過去に受信済みの遊技情報と同一情報が重複して送信されたものであるか否かをチェックする。このとき、遊技情報は、上述したとおり遊技情報毎にそれぞれ固有であるため、上記チェックを確実に行うことができる。

【0167】

そして、受信した遊技情報が新規な遊技情報である場合、遊技情報集計用コンピュータは、受信した遊技情報を集計して、通常大当たり回数、確変大当たり回数及び確変連続回数のそれぞれについてランキングを作成し、例えば、上位 10 番目までの遊技者名や遊技店情報と共に自社のインターネットホームページ等へランキング結果を掲載する。

【0168】

これにより、遊技者は、ホームページに自分の成績や名前が掲載されることを励みにして、遊技機における遊技をより一層楽しむことができる。また、遊技ホールで遊技を楽しむようと考えている一般の人々は、ホームページに掲載されたランキング結果を参照して遊技店を選ぶ際の参考にすることができる。さらに、遊技機メーカーは、大規模で高価なネットワーク設備を新たに構築することなく、遊技者が所持する携帯通信端末を利用して全国から遊技情報を収集し、マーケティング活動を展開する際の重要な情報源とすることが可能となる。

【0169】

また、遊技成績に応じて、サービスポイントを付与するサービスを実施することが考えら

10

20

30

40

50

れる。遊技ホールがサービスポイントの付与を実施する場合には、例えば、遊技ホールのフロントに赤外線通信装置が接続されたコンピュータを設置する。遊技者は、遊技ホールに設置された遊技機の通信制御基板より自分が所持する携帯通信端末に遊技情報を取り込む。その後、遊技者は、携帯通信端末の赤外線発光部よりフロントの赤外線通信装置へ遊技情報を送信する。フロントのコンピュータは、赤外線通信装置において受信した遊技情報に基づいて、通常大当たり回数、確変大当たり回数、又は確変連続回数を求め、それぞれの成績に応じて遊技者のサービスポイントを算出する。そして、遊技者は、サービスポイントの点数に応じて、遊技ホールより景品等を受け取ることができる。従って、遊技者は、従来の賞球数に応じた景品交換とは別の機会において景品等の獲得が可能となり、遊技に対する意欲をより一層向上させることができる。

10

【0170】

或いは、遊技機メーカーがサービスポイントの付与を実施する場合には、例えば、遊技機メーカーに、遊技者（会員）毎のサービスポイントを記憶管理するサービスポイント管理用コンピュータを設置する。遊技者は、遊技ホールに設置された遊技機の通信制御基板より自分が所持する携帯通信端末に遊技情報を取り込む。その後、遊技者は、携帯通信端末より遊技機メーカーへ遊技情報及び遊技者の識別情報（遊技者名や会員番号等）を電子メールとして送信する。サービスポイント管理用コンピュータは、受信した遊技情報に基づいて、通常大当たり回数、確変大当たり回数、又は確変連続回数を求め、それぞれの成績に応じて算出したサービスポイントを、当該遊技者が過去に蓄積したサービスポイントに加算する。サービスポイントが一定の点数に到達した場合には、遊技機メーカーから、当該遊技者に対して景品等が贈られる。従って、遊技者は、従来の遊技ホールにおける賞球数に応じた景品交換とは別の機会において、遊技機メーカーからも景品等の獲得が可能となり、遊技に対する意欲をより一層向上させることができる。

20

【0171】

次に、第一の実施の形態の変形例について説明する。前記実施の形態では、遊技情報をそれぞれ固有の値とするために遊技情報カウンタ値を用いる構成としたが、本変形例では、通信制御基板30に時計を内蔵させ、個々の遊技状態の発生時点を表す時点データを、遊技情報の構成要素として用いる構成としたものである。図31は、本変形例において遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bにおける遊技状態データ及び時点データの記憶例を、図32は携帯電話機200によって受信されたメモリ206における遊技情報の記憶例を示す図である。この変形例によれば、遊技状態の発生時点を表す時点データによって、重複が生じない固有情報を簡単且つ確実に作成することができる。さらに、時点データを用いることにより、どのようなタイミングで各特定の遊技状態が発生したかを、受信した遊技情報に基づいて解析することができる。

30

【0172】

次に、本発明の第二の実施の形態について、図面を参照しつつ説明する。前記第一の実施形態では、特定の遊技状態の発生の検出毎に遊技状態データを記憶する構成としたが、本実施の形態では、遊技進行データとしての図柄変動の累積発生回数HC（以下、変動回数HCと称する）を記憶することによって遊技の進行状況を管理するとともに、変動回数HCデータを含む遊技情報を、遊技者が所持する携帯電話機200によって受信可能な赤外線信号として送信するものである。尚、上述した第一の実施の形態と共通する構成については同一の符号を付し、それらについての詳細な説明を省略する。また、図2、図4乃至図7、及び図9乃至図16は第一の実施の形態と共に本実施の形態の内容をも表すものとする。

40

【0173】

本実施の形態におけるパチンコ機101では、図33の正面図及び図34の通信制御基板のブロック図に示すように、前枠2の窓孔より下方の左右中央部に人体検知センサ40が設けられている。人体検知センサ40は、赤外線を利用してセンサ前方における人体の存在の有無を検知するセンサであり、前枠2の窓孔より下方の左右中央部に設けられることにより、遊技者用椅子に着座した遊技者の体に対向するので、遊技者の存在の有無を確実に

50

に検出することができる。人体検知センサ40は、人体の存在を検知した場合に人体検知信号をONし、人体の存在が検知されない場合は人体検知信号をOFFする。また、図34に示すように、人体検知センサ40はCPU36に接続されており、人体検知信号がCPU36に入力されるようになっている。

【0174】

また、本実施の形態のRAM38には、図34に示すように、第一の実施形態と同様に遊技者特定パスワード記憶領域38c及び送信バッファ38dが設けられると共に、遊技状態バッファ38a及び遊技状態記憶領域38bに代えて、送信情報記憶手段としての遊技進行データ記憶領域38eが設けられている。遊技進行データ記憶領域38eは、出力端子16eを介して表示装置5における図柄変動の発生が検出される度にカウントアップ（すなわち、1が加算）される変動回数HCを記憶する領域である。尚、遊技進行データ記憶領域38eが本発明の送信情報記憶手段を構成するものである。

【0175】

また、本実施の形態では、図6乃至図7の特別電動役物制御ルーチンのステップS30において、第一の実施の形態における図8のフローチャートに代えて、図35のフローチャートに示す図柄変動開始処理が実行される。図35に示すフローチャートのステップS131において、まず、図柄変動信号がONされる。続いて、ステップS132において、図柄列8乃至10の各図柄をそれぞれ表示装置5で変動表示させる。この表示により、遊技者には左・中・右の3つのリールがあたかも回転しているように見える。ステップS133において、内部乱数カウンタの値が大当たり値と同一であるか否かを判定する。大当たり値としては、2種類の値（低確率用大当たり値、高確率用大当たり値）が用意されている。前者は大当たり遊技状態を前述した低確率で発生させるための値であり、後者は高確率で発生させるための値である。例えば、内部乱数カウンタが、「0」乃至「299」の範囲で所定時間毎に値を更新するものである場合、そのうちの「7」を低確率用大当たり値とし、「7」, 「17」, 「27」, 「37」, 「47」を高確率用大当たり値とする。すると、大当たり遊技状態が発生する確率は、低確率用大当たり値を大当たり値として用いた場合には1/300となり、高確率用大当たり値を大当たり値として用いた場合には1/60となる。そして、前回の制御周期で低確率モードが設定されている場合には、低確率用大当たり値が大当たり値として選択される。高確率モードが設定されている場合には、高確率用大当たり値が大当たり値として選択される。

【0176】

ステップS133の判定条件が満たされていると、ステップS134において、大当たり値に対応する大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。一方、ステップS133の判定条件が満たされていないと、ステップS135において、外れリーチ乱数カウンタの値が予め定められた外れリーチ値と同一であるかを判定する。この判定条件が満たされていると、ステップS136において、外れリーチ値に対応する図柄（以下「外れリーチ図柄」という）を停止図柄としてメモリに記憶する。なお、ステップS135の判定条件が満たされていないと、ステップS37において、前記ステップS20での外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。そして、上記ステップS134, S136, S137で停止図柄を記憶し、ステップS138で、図柄変動信号をOFFした後、図柄変動開始処理ルーチンを終了する。

【0177】

次に、通信制御基板30において実行される各処理の詳細説明に先立って、パチンコ機101における遊技の開始から携帯電話機200への遊技情報送信までの流れの概略について説明する。

【0178】

本実施の形態は、遊技進行データとしての図柄変動の累積発生回数HC（以下、変動回数HCと称する）によって遊技の進行状況を管理するとともに、変動回数HCデータを含む遊技情報を、遊技者が所持する携帯電話機200によって受信可能な赤外線信号として送信するものである。遊技者は、遊技ホールにおいてパチンコ機1の前方に設置された席に

着くと、当該パチンコ機１０１における遊技を開始する前に、自己が所持する携帯電話機２００の赤外線発光部２０９より、”機種ＩＤ＋遊技者特定パスワード＋開始データ”を赤外線信号としてパチンコ機１０１の赤外線受光部３４に対して送信する。ここで、機種ＩＤとは、パチンコ機１の機種を識別するための識別情報である。また、開始データは、今回の遊技開始時における変動回数データである。尚、開始データが、本発明における遊技者の遊技に関する情報に相当するものである。パチンコ機１０１では、受信した機種ＩＤによって機種の確認が、遊技者特定パスワードによって遊技者の特定がそれぞれ行われると共に、受信した開始データが現在の変動回数として設定される。

【０１７９】

ここで、当該機種のパチンコ機で初めて遊技を行う場合、機種ＩＤとしては所定のダミーＩＤが、開始データとしては”０”が携帯電話機２００から送信される。一方、同一機種での２回目以降の遊技の場合、機種ＩＤは当該パチンコ機１０１の機種ＩＤであり、開始データは当該機種の前回遊技終了時における変動回数となっている。そして、初めて遊技する場合は開始データが０であるので、表示装置５における演出が最初のストーリーから開始されるのに対し、２回目以降に遊技をする場合は、受信された開始データ（＝前回遊技終了時における変動回数）が現在の変動回数として設定されることにより、パチンコ機１０１における遊技の進行状況が前回遊技の続きとして設定され、表示装置５における演出は前回遊技終了時におけるストーリーから開始される。

【０１８０】

そして、遊技中に遊技球Ｂが第１種始動口へ入賞して図柄変動が発生する度に、出力端子１６ｅを介して図柄変動信号が検出され、遊技進行データ記憶領域３８ｅの変動回数ＨＣに１ずつ加算される。その後、遊技者は遊技を終了する時に、携帯電話機２００より”送信要求信号＋遊技者特定パスワード”を赤外線信号としてパチンコ機１０１に送信すると、パチンコ機１０１に記憶された遊技者特定パスワードと受信した遊技者特定パスワードとが一致することを条件に、パチンコ機１０１の赤外線発光部３３から変動回数ＨＣデータを含む遊技情報が送信され、携帯電話機２００によって受信及び記憶される。携帯電話機２００において受信した遊技情報は、次回遊技の開始時に、今回遊技の続きから遊技を開始するための開始データとしてパチンコ機１０１に送信することができる。

【０１８１】

次に、通信制御基板３０において実行される遊技者確認処理ルーチンについて、図３６のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、遊技が開始された直後、すなわち、出力端子１６ｄから出力される「発射スイッチ信号」がＯＦＦからＯＮになったことの検出に基づいて、通信制御基板３０のＣＰＵ３６がＲＯＭ３７より呼び出して実行するものである。

【０１８２】

ステップＳ１５００において、遊技者特定フラグＹＦがＯＮであるか否かを判定する。遊技者特定フラグＹＦがＯＮである場合は（ステップＳ１５００：Ｙｅｓ）、本ルーチンの処理を終了する。遊技者特定フラグＹＦがＯＦＦである場合は（ステップＳ１５００：Ｎｏ）、ステップＳ１５０１において、パスワード記憶領域３８ｃに遊技者特定パスワードが記憶されているか否かを判定する。尚、遊技者特定フラグＹＦがＯＦＦであり且つパスワード記憶領域３８ｃに遊技者特定パスワードが記憶されている場合とは、遊技者を特定して遊技を行った後に遊技を中止し、再び同一の遊技者が遊技を再開した場合や、遊技者を特定して遊技を行った後に遊技を終了し、その後、別の遊技者が遊技を開始した場合等である。遊技者特定パスワードが記憶されている場合は（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１５０２において、遊技者特定パスワードより遊技者氏名の文字列（例えば、”ヤマダタロウ”）を読み出し、ステップＳ１５０３において、現在特定されている遊技者の氏名を確認するためのメッセージを表示装置５に表示する。メッセージは、例えば、「現在の遊技者はヤマダタロウ様です。よろしいですか？はい／いいえ」のように表示される（図２８（ｄ）に示す第一の実施の形態の表示例参照）。そして、遊技者は自分の氏名が表示されている場合は、”はい”を、他人の氏名が表示されている場合は、”いい

10

20

30

40

50

え”を、第1赤外線センサ32a(”はい”の場合)又は第2赤外線センサ32b(”いいえ”の場合)に手をかざすことにより選択する。

【0183】

ここで、第1赤外線センサ32aによって遊技者の手がかざされたことが検知されると、ステップS1504において、”はい”が入力されたと判断され、ステップS1505において、遊技者特定フラグYFがONされた後、本ルーチンの処理を終了する。一方、第2赤外線センサ32bによって遊技者の手がかざされたことが検知された場合又は所定時間内にいずれの赤外線センサによっても手がかざされたことが検知されなかった場合は、ステップS1504において、”いいえ”が入力されたと判断され、ステップS1506においてパスワード記憶領域38cの内容を消去した後、ステップS1507へ移行する 10

【0184】

ステップS1501において、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されていないと判定された場合(ステップS1501:No)、ステップS1507において、遊技者が未特定である旨を報知すると共に遊技者の特定を行うか否かの選択メッセージを表示装置5に表示する。メッセージは、例えば、「現在、遊技者は特定されていません。遊技者の特定を行いますか?はい/いいえ」のように表示される(図28(e)に示す第一の実施の形態の表示例参照)。そして、遊技者は、遊技者の特定を希望する場合は、”はい”を、希望しない場合は、”いいえ”を、第1赤外線センサ32a(”はい”の場合)又は第2赤外線センサ32b(”いいえ”の場合)に手をかざすことにより選択 20

【0185】

ここで、第1赤外線センサ32aによって遊技者の手がかざされたことが検知されると、ステップS1508において、”はい”が入力されたと判断され、ステップS1509において、遊技者特定タイムが形成され、遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージを表示装置5に表示する。メッセージは、例えば、「<遊技者特定タイム>パスワードを送信して遊技者の特定を行ってください。」のように表示される(図28(f)に示す第一の実施の形態の表示例参照)。一方、第2赤外線センサ32bによって遊技者の手がかざされたことが検知された場合又は所定時間内にいずれの赤外線センサによっても手がかざされたことが検知されなかった場合は、ス 30
テップS1508において、”いいえ”が入力されたと判断され、本ルーチンの処理を終了する。従って、遊技者の特定を希望しない場合は遊技者特定タイムへ移行することなく直ちに通常の遊技状態へ戻ることができ、遊技者の特定を希望する場合には確実に遊技者特定タイムへ移行して遊技者特定パスワードの送信を行うための時間が確保される。

【0186】

そして、ステップS1510において、遊技者特定フラグYFがONされたか否かが判定され、遊技者特定フラグYFがONされた場合は(ステップS1510:Yes)、本ルーチンの処理を終了する。尚、遊技者特定タイム中に携帯電話機200から遊技者特定パスワードが送信されることにより、所定時間間隔で呼び出される図39~図40の情報通信処理メインルーチン内において遊技者特定処理(ステップS1406)が実行された場 40
合に、遊技者特定フラグYFがONされる。遊技者特定フラグYFがONされていない場合は(ステップS1510:No)、ステップS1511において、遊技者特定タイムが終了したか否か(すなわち、ステップS1509で遊技者特定タイムが開始してから所定時間が経過したか否か)が判定される。遊技者特定タイムが終了していない場合は(ステップS1511:No)、ステップS1510へ戻り、遊技者特定タイムが終了した場合は(ステップS1511:Yes)、本ルーチンの処理を終了する。

【0187】

次に、通信制御基板30において実行される変動回数記憶処理ルーチンについて、図37のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、通信制御基板30のCPU36がROM37より所定周期で繰り返し呼び出して実行するものである。また、電源投 50

入時の初期化処理において、変動回数HCに初期値として「0」が設定される。

【0188】

最初に、ステップS1300において、I/F回路35より、「確変中信号」及び「図柄変動信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップS1310において、「図柄変動信号」がOFFからONに変化したか否かを判定する。「図柄変動信号」がOFFからONに変化したと判定された場合は（ステップS1310：Yes）、ステップS1320において、「確変中信号」がOFF状態であるか否かを判定する。「確変中信号」がOFF状態である場合は（ステップS1320：Yes）、ステップS1330において、遊技進行データ記憶領域38eの変動回数HCをカウントアップ（すなわち、1を加算）するとともに、ステップS1340において、報知ランプ31を点灯した後、本ルーチンの処理を終了してリターンする。一方、「確変中信号」がON状態である場合（高確率モード中）は（ステップS1320：No）、変動回数HCの値をカウントアップすることなく、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【0189】

ここで、変動回数HCの推移について、図38のグラフを参照しつつ説明する。グラフでは、時間の経過に伴って「図柄変動信号」が所定の確率で発生しているものとする。「確変中信号」がOFFの間（時間t0～t1及びt2～t3）、「図柄変動信号」が1回発生する毎に変動回数HCが1ずつ増加する。一方、「確変中信号」がONの間（高確率モード中、時間t1～t2）、「図柄変動信号」が発生しても変動回数HCの値は変化しない。すなわち、高確率モード中における図柄変動信号の発生は変動回数HCの算出から除外し、低確率モードにおける図柄変動信号の発生のみをカウントして変動回数HCを算出することにより、遊技の進行状況を適切に反映させるようにしている。

【0190】

次に、通信制御基板30において実行される情報通信処理について、図39～図40に示す情報通信処理メインルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0191】

尚、携帯電話機200からの開始データ、遊技者特定パスワード、送信要求信号等の送信は、携帯電話機200において上述した遊技情報受信プログラムを起動した状態でボタン204を操作することにより行われるものとする。例えば、開始データ送信の際には、図42（a）に示すように、パチンコ機の機種名及び前回遊技終了時の変動回数を液晶パネル206に表示させ、ボタン204を操作して選択することにより、選択された機種の機種ID、遊技者特定パスワード及び開始データがメモリ220から読み出されて赤外線発光部209より赤外線信号として送信される。

【0192】

図39～図40のフローチャートで、最初に、ステップS1400において、赤外線受光部34によって「機種ID+遊技者特定パスワード+開始データ」が受信されたか否かを判定する。「機種ID+遊技者特定パスワード+開始データ」が受信された場合は（ステップS1400：Yes）、ステップS1401において、受信した機種IDが、ROM37に記憶される当該パチンコ機101の機種IDと一致するか否かを判定する。受信した機種IDが当該パチンコ機101の機種IDと一致する場合は（ステップS1401：Yes）、ステップS1402において、受信した開始データの値を遊技進行データ記憶領域38eの変動回数HCへ書き込む。ここで、開始データは前回遊技の終了時における変動回数の値であるので、ステップS1402の処理により、パチンコ機101には前回遊技終了時の進行状況が設定される。

【0193】

受信した機種IDが当該パチンコ機101の機種IDと一致しない場合は（ステップS1401：No）、ステップS1403において、受信した機種IDが所定のダミーIDと一致するか否かを判定する。受信した機種IDが所定のダミーIDと一致する場合は（ス

テップ S 1 4 0 3 : Y e s) 、ステップ S 1 4 0 4 において、数値 " 0 " を遊技進行データ記憶領域 3 8 e の変動回数 H C へ書き込む。ここで、ダミー I D が送信されるのは当該機種において初めて遊技をする場合であるので、変動回数 H C に " 0 " が設定されることにより、パチンコ機 1 0 1 の新規に遊技を開始する遊技進行状況となる。

【 0 1 9 4 】

また、受信した機種 I D が当該パチンコ機 1 0 1 の機種 I D 及び所定のダミー I D のいずれとも一致しない場合は (ステップ S 1 4 0 3 : N o) 、ステップ S 1 4 0 5 において、図 4 3 (a) に示すように、「機種 I D が一致しません。機種を確認して下さい。」とのメッセージを表示装置 5 に表示した後、本ルーチンの処理を終了する。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 1 4 0 2 又はステップ S 1 4 0 4 において変動回数 H C に開始データが設定された後、ステップ S 1 4 0 6 において、受信した遊技者特定パスワードをパスワード記憶領域 3 8 c に記憶すると共に、遊技者特定フラグ Y F を O N する。続いて、ステップ S 1 4 0 7 において、図 4 3 (b) に示すように、「ヤマダタロウ様が遊技者として特定されました。変動回数〇〇回より遊技を開始します。」とのメッセージを表示装置 5 に表示する。さらに、ステップ S 1 4 0 8 において、変動回数 H C の値が図柄表示制御基板 2 2 へ送信され、本ルーチンの処理を終了する。

【 0 1 9 6 】

一方、表示装置 5 では、図柄表示制御基板 2 2 によって制御されることにより、変動回数の値に対応するストーリー画面による演出表示が行われる。例えば、図 4 4 に示すように、変動回数が 1 0 0 回増加する毎に、ストーリー▲ 1 ▼ (1 0 0 回) 、ストーリー▲ 2 ▼ (2 0 0 回) 、ストーリー▲ 3 ▼ (3 0 0 回) 、ストーリー▲ 4 ▼ (4 0 0 回) ・ ・ ・ とストーリー展開の演出が実行される。尚、図 4 4 では、前回の遊技でストーリー▲ 1 ▼ からストーリー▲ 2 ▼ の途中まで遊技した後、変動回数データを含む遊技情報を携帯電話機 2 0 0 にて受信し、今回の遊技開始時に、前回の変動回数データを開始データとして携帯電話機 2 0 0 からパチンコ機 1 0 1 に送信して、ストーリー▲ 2 ▼ の続きから遊技が開始された例を示している。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 1 4 0 0 において " 機種 I D + 遊技者特定パスワード + 開始データ " が受信されなかったと判定された場合は (ステップ S 1 4 0 0 : N o) 、ステップ S 1 4 0 9 において、 " 送信要求信号 + 遊技者特定パスワード " が受信されたか否かを判定する。 " 送信要求信号 + 遊技者特定パスワード " が受信されなかったと判定された場合は (ステップ S 1 4 0 9 : N o) 、本ルーチンの処理を終了する。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 1 4 0 9 において、 " 送信要求信号 + 遊技者特定パスワード " が受信された場合は (ステップ S 1 4 0 9 : Y e s) 、ステップ S 1 4 1 0 において、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域 3 8 c に記憶された遊技者特定パスワードとが一致するか否かを判定する。尚、パスワード記憶領域 3 8 c に遊技者特定パスワードが記憶されていない場合も、一致しない場合として判定される。送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域 3 8 c に記憶された遊技者特定パスワードとが一致しない場合は (ステップ S 1 4 1 0 : N o) 、ステップ S 1 4 1 1 において、図 4 3 (c) に示すように、「パスワードが一致しないか未入力のため、情報を送信できません。」とのメッセージを表示装置 5 に表示し、本ルーチンの処理を終了する。

【 0 1 9 9 】

従って、携帯電話機 2 0 0 から送信要求信号が送信された場合であっても、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードがパスワード記憶領域 3 8 c に記憶された遊技者特定パスワードと一致しない場合には、遊技情報の送信は行われない。このため、遊技開始時に特定された遊技者以外の者によって遊技情報が不正に受信されることを防止することができる。

10

20

30

40

50

【0200】

送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致する場合は（ステップS1410：Yes）、ステップS1412において、コネクタ信号を送信し、ステップS1413において、携帯電話機200からリターン信号を受信する。これにより、通信制御基板30と携帯電話機200との間で、赤外線通信が可能な状態となる。続いて、ステップS1414において、報知ランプ32の点滅を開始する。そして、ステップS1415において、遊技進行データとしての変動回数データを含む遊技情報の作成及び送信処理を行う。ここで、ステップS1415における遊技情報の作成及び送信処理は、図41に示す遊技情報作成・送信処理ルーチンと呼び出して実行することにより行われる。

10

【0201】

遊技情報作成・送信処理ルーチンでは、ステップS1471において、当該パチンコ機1を他と識別する遊技機識別情報としての遊技機IDが、RAM38上の送信バッファ38dの1番目の格納領域に格納される。ここで、図45（a）は、遊技情報送信用の送信バッファ38dのフォーマットを、同図（b）は遊技情報の格納例をそれぞれ示している。続いて、ステップS1472において、不揮発性メモリ39より遊技情報カウンタ39aの値を読み出して送信バッファの2番目の領域に格納する。更に、ステップS1473において、遊技進行データ識別コード（"D00"）、及び本発明の送信情報としての遊技進行データを送信バッファ38dの3番目の領域に格納する。つまり、遊技情報は、"遊技機ID＋遊技情報カウンタ値＋遊技進行データ識別コード＋遊技進行データ"というデータ構造を有する。尚、遊技機IDの上3桁は機種IDであり、開始データとともに送信される機種IDは遊技機IDに基づいて設定される。また、遊技進行データ識別コードは、遊技進行データの種別を識別するためのコードであり、"D00"は「変動回数」を表す。従って、遊技進行データ識別コードが"D00"である場合、遊技進行データは変動回数HCの値となる。

20

【0202】

そして、ステップS1474において、送信バッファ38dに格納された遊技情報を赤外線発光部33より赤外線信号として送信する。続いて、ステップS1475において、赤外線受光部34にて携帯電話機200より確認信号を受信し、ステップS1476において、不揮発性メモリ39の遊技情報カウンタの値をカウントアップした後、メインルーチンにリターンする。

30

一方、赤外線発光部33から遊技情報が送信されている間、携帯電話機200の液晶パネル206には、図42（b）に示すように、「情報を受信しています」とのメッセージが表示される。

尚、遊技情報カウンタ39aの値が「遊技情報の送信毎に設定される固有情報」に相当するものである。また、赤外線信号が、本発明の「携帯通信端末によって受信可能な信号」に相当するものである。

【0203】

情報通信処理メインルーチン（図40）にリターンすると、ステップS1416において、送信終了信号を送信する。一方、携帯電話機200においてパチンコ機1から送信終了信号を受信すると、携帯電話機200の液晶パネル206には、図42（c）に示すように、「情報の受信が完了しました」とのメッセージが表示され、遊技情報受信プログラムの実行を終了する。

40

続いて、ステップS1417において、報知ランプ31を消灯し、ステップS1418において、変動回数HCに"0"を設定するとともに、遊技者特定フラグYFをOFFし、送信バッファ38dの記憶内容を消去して、本ルーチンの処理を終了する。

【0204】

上述した情報通信処理メインルーチンにおいて送信された遊技情報は、携帯電話機200によって受信されると、遊技機ID、遊技情報カウンタ値、遊技進行データ識別コード及び遊技進行データ（すなわち、変動回数データ）からなる遊技情報が、携帯電話機200

50

に内蔵されたメモリ 220 に順次、蓄積記憶される。尚、図 47 は、携帯電話機 200 のメモリ 220 における遊技情報の記憶例を示すものである。

【0205】

ここで、携帯電話機 200 に記憶された遊技情報は、個々の遊技情報の送信を識別可能に表している。すなわち、遊技機 ID によって、全国の遊技店に設置された多数の遊技機の中で、どの遊技機における遊技情報であるかが識別される。さらに、遊技情報カウンタ値によって、当該パチンコ機 101 において何回目に出力された遊技情報であるかが識別される。上述したように、カウンタ値は遊技情報の送信毎にカウントアップされるので、同一の値が存在することはない。従って、“遊技機 ID + 遊技情報カウンタ値” のデータの並びはそれぞれ固有のものであって、同じデータが 2 つ存在することがないため、各遊技機における個々の遊技情報の送信を確実に識別することができる。さらに、遊技情報は、遊技進行データを識別するための識別コードを含んでいるので、どのような種類の遊技進行データであるかを識別することが可能である。 10

【0206】

次に、通信制御基板 30 において実行される遊技終了処理について、図 46 に示す遊技終了処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM 37 に記憶されており、CPU 36 が ROM 37 より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0207】

最初に、ステップ S1600 において、人体検知センサ 40 より出力される人体検知信号が ON から OFF になったか否かが判定される。人体検知信号が ON から OFF になった場合以外は（ステップ S1600：No）、本ルーチンの処理を終了する。すなわち、人体検知信号が OFF から ON になった場合は遊技開始を、ON 状態が継続している場合は遊技継続中を、OFF 状態が継続している場合は遊技中止状態が継続していることをそれぞれ意味する。一方、人体検知信号が ON から OFF になった場合は、遊技者がパチンコ機 101 の前方から存在しなくなったことを意味し、当該遊技者が遊技を終了してパチンコ機 101 から離れた可能性が高い。 20

【0208】

人体検知信号が ON から OFF になった場合は（ステップ S1600：Yes）、ステップ S1601 において、所定時間（例えば、5 分間）経過しているか否かが判定される。人体検知信号が ON から OFF になってから所定時間以内である場合は（ステップ S1601：No）、当該遊技者が遊技を再開する場合も想定されるため、ステップ S1601 以降の処理を実行しない。 30

【0209】

所定時間が経過した場合は（ステップ S1601：Yes）、ステップ S1602 において、変動回数 HC データが遊技進行データ記憶領域 38e に記憶されているか否かを判定する。変動回数 HC が記憶されていない場合は（ステップ S1602：No）、本ルーチンの処理を終了する。

【0210】

変動回数 HC データが記憶されている場合、すなわち、未送信の変動回数 HC データが残存している場合は（ステップ S1602：Yes）、ステップ S1603 において、変動回数データの消去を行うことを表示装置 5 におけるメッセージ表示により予告的に報知する。例えば、図 43（e）に示すように、「変動回数データを消去します。よろしいですか？ はい／いいえ」と表示される。そして、ステップ S1604 において、第 1 赤外線センサ 32a に手がかざされたことが検出された場合又はいずれの赤外線センサによっても手のかざしが検出されなかった場合は、「はい」が入力されたと認識して、ステップ S1605 において、遊技進行データ記憶領域 38e の記憶内容（すなわち、変動回数 HC データ）の消去、及び遊技者特定パスワード記憶領域 38c の記憶内容（すなわち、遊技者特定パスワード）の消去を実行する。続いて、ステップ S1606 において、変動回数データが消去された旨のメッセージを表示装置 5 に表示する。例えば、「蓄積情報が消去さ 40 50

れました。」のようにメッセージ表示を行う（図43（d）参照）。そして、ステップS1607において、報知ランプ31を消灯した後、本ルーチンの処理を終了する。

【0211】

一方、ステップS1604において、第2赤外線センサ32bに手がかざされたことが検出された場合は、「いいえ」が入力されたと認識して、変動回数HCデータの消去を実行することなく、ステップS1608において、図43（f）に示すように、表示装置5に「情報の送信が可能です。送信要求を行って情報を受信してください。」とのメッセージを表示し、ステップS1600へ戻る。よって、遊技者は、遊技終了後に遊技情報の受信を行うことを忘れて短時間の間、席を離れた場合であっても、所定時間内に携帯電話機200から送信要求を送信することにより、変動回数データを受信することができる。

10

【0212】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、特定の遊技状態としての図柄変動の累積発生回数を表す変動回数HCを遊技進行データとして算出して遊技進行データ記憶領域38eに記憶し、遊技進行データとしての変動回数HCデータを含む遊技情報を携帯電話機200によって受信可能な赤外線信号として送信することができ、図柄変動が発生する度に情報を受信する場合と比較して受信操作の回数が低減され、操作の煩わしさが軽減される。そして、遊技情報を受信した携帯電話機200において遊技の進行状況の把握をすることができると共に、携帯電話機200にて受信した遊技情報を、多様な方法で活用することが可能となる。

【0213】

すなわち、携帯電話機200等の携帯通信端末にて受信した遊技情報を当該携帯通信端末より遊技機メーカ等に送信することにより、多数の遊技者間で遊技進行状況を競うランキングへ参加することが考えられる。また、携帯通信端末にて受信した遊技情報を当該携帯通信端末より遊技ホール或いは遊技機メーカ等に送信することにより、遊技進行状況に応じたサービスポイントの提供を受けることも考えられる。このように、携帯通信端末にて受信した情報の活用を図ることにより、遊技者の遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

20

【0214】

また、本実施の形態によれば、演出手段としての表示装置5は、送信情報の蓄積状況、すなわち遊技進行データ記憶領域38eにおける変動回数HCに応じた演出を行うので、遊技者は表示装置5における演出を通じて遊技進行の度合い（送信情報の蓄積状況）を知ることができ、遊技者における遊技意欲を一層向上させることができる。また、表示装置5による変動回数HCに応じた演出が、ストーリー性を有しているので、遊技者は演出を通じて変動回数HCの値（送信情報の蓄積状況）をより確実に把握することができ、遊技者における遊技意欲をより一層向上させることができる。

30

【0215】

次に、第二の実施の形態の第一の変形例について図面を参照しつつ説明する。前記実施の形態では、遊技情報をそれぞれ固有の値とするために遊技情報カウンタ値を用いる構成としたが、本変形例では、通信制御基板30に時計を内蔵させ、個々の遊技情報の送信時点を表す時点データを、遊技情報の構成要素として用いる構成としたものである。図48（a）は、本変形例における送信バッファのフォーマットを、（b）は送信バッファの格納例を示す図である。また、図49は、携帯電話機200によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である。この変形例によれば、遊技情報の送信時点を表す時点データによって、重複が生じない固有情報を簡単且つ確実に作成することができる。さらに、時点データを用いることにより、どのようなタイミングで遊技情報が送信されたかを、受信した遊技情報に基づいて解析することができる。

40

【0216】

次に、第二の実施の形態の第二の変形例について、図面を参照しつつ説明する。前記第二の実施の形態では、パチンコ機101の前枠2に設けた人体検知センサ40によって遊技者の有無を検知する構成としたが、本変形例では、図50に示すように、各パチンコ機に

50

対応する遊技者用椅子 50 の着座部分に設けられた着座センサ 51 によって遊技者の有無を検知するように構成している。ここで、着座センサ 51 は、遊技者用椅子 50 の着座部分 50 a における荷重を検出可能な歪み式荷重センサによって構成され、荷重検出信号が伝送線 52 を介して CPU 36 へ伝送されるようになっている。そして、前記第二の実施の形態では、図 46 の遊技終了処理ルーチンにおいて、ステップ S 1600 で人体検知信号が ON から OFF に変化した場合に、遊技者有りから遊技者無しに変化した（すなわち、遊技終了）と判定したが、本変形例では、ステップ S 1600 において荷重検出値が所定値（例えば、35 kg）以上から所定値未満に変化した場合に、遊技者有りから遊技者無しに変化した（すなわち、遊技終了）と判定してステップ S 1601 以降の遊技終了処理において遊技進行データ記憶領域 38 e の記憶内容の消去を実行するように構成されている。 10

【0217】

次に、本発明の第三の実施の形態について、図面を参照しつつ説明する。第一乃至第二の実施形態では、遊技状態データ又は遊技進行データを記憶して遊技情報を送信する構成としたが、本実施の形態では、特定の遊技状態の発生の検出に基づいてポイント数を算出してポイント数データを記憶し、ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを、遊技者が所持する携帯電話機 200 によって受信可能な赤外線信号として送信するものである。また、上述した第一乃至第二の実施の形態と共通する構成については同一の符号を付し、それらについての詳細な説明を省略する。また、図 2、図 4 乃至図 16 は、第一の実施の形態と共に本実施の形態の内容をも表すものとする。 20

【0218】

本実施の形態におけるパチンコ機 102 では、図 51 の正面図及び図 52 の通信制御基板のブロック図に示すように、前枠 2 の発射ハンドル 17 近傍に終了ボタン 41 が設けられている。終了ボタン 41 は、ボタンの押下によって電気信号を発生する押しボタンであって、図 52 に示すように、CPU 36 に電氣的に接続されている。終了ボタン 41 が、遊技終了時に遊技者によって押下されることにより、CPU 36 において遊技終了が認識されるようになっている。

【0219】

本実施の形態の ROM 37 には、図 52 に示すように、特定の遊技状態の種類とポイント数との対応を設定したポイント数参照テーブル 37 a が記憶されている。また、本実施の形態の RAM 38 には、第一の実施形態と同様に遊技者特定パスワード記憶領域 38 c 及び送信バッファ 38 d が設けられると共に、遊技状態バッファ 38 a 及び遊技状態記憶領域 38 b に代えて、ポイントバッファ 38 f 及びポイント蓄積領域 38 g が設けられている。さらに、不揮発性メモリ 39 には、遊技情報カウンタ 39 a に代えて、サービスポイントの送信が行われる度にカウントアップされるサービスポイントカウンタ 39 b が記憶されている。尚、ポイント蓄積領域 38 g が、本発明の送信情報記憶手段を構成するものである。 30

【0220】

また、本実施の形態では、通信制御基板 30 の CPU 36 が、図 17 の遊技状態記憶処理ルーチンに代えて、図 53 に示すポイント数データ記憶処理ルーチンを ROM 37 より所定周期で繰り返し呼び出して実行する。また、電源投入時の初期化処理において、RAM 38 内のポイントバッファ 38 f の先頭アドレスがポインタ AP に、ポイント蓄積領域 38 g の先頭アドレスがポインタ CP にそれぞれ設定されると共に、確変連続回数カウンタ L に初期値として「0」が設定される。 40

【0221】

最初に、ステップ S 2300 において、I/F 回路 35 より、「確変中信号」、「大当たり信号」及び「確変大当たり信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップ S 2310 において、「大当たり信号」が OFF から ON に変化したか否かを判定する。「大当たり信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S 2310：Yes）、ステップ S 2320 において、「確変大当たり信号」が OFF から ON に変化したか否 50

かを判定する。「確変大当り信号」がOFFからONに変化したと判定された場合は（ステップS2320：Yes）、ステップS2330において、図54に示すポイント数参照テーブル37aより「確変大当り」に対応するポイント数”20”を読み出して、ポイントバッファ38fのポイントAPが示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップS2340において、確変連続回数カウンタLをインクリメントし、さらに、ステップS2395において、ポイントAPを更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【0222】

ステップS2320において、「確変大当り信号」がOFFからONに変化しなかったと判定された場合（ステップS2320：No）、ステップS2350において、図54に示すポイント数参照テーブル37aより「通常大当り」に対応するポイント数”10”を読み出して、ポイントバッファ38fのポイントAPが示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップS2360において、「確変中信号」がON状態であるか否かを判定する。「確変中信号」がON状態である場合は（ステップS2360：Yes）、ステップS2340において、確変連続回数カウンタLをインクリメントする。そして、ステップS2395において、ポイントAPを更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【0223】

ステップS2310において、「大当り信号」がOFFからONに変化しなかったと判定された場合は（ステップS2310：No）、ステップS2370において、「確変中信号」がONからOFFへ変化したか否かを判定する。「確変中信号」がONからOFFに変化したと判定された場合（ステップS2370：Yes）、ステップS2380において、図54に示すポイント数参照テーブル37aより確率変動遊技の連続回数（以下、確変連続回数）に対応するポイント数”5”に確変連続回数カウンタLの値を乗じた結果を、ポイントバッファ38fのポイントAPが示すアドレスへ記憶する。そして、ステップS2390において、確変連続回数カウンタLに初期値「0」を設定し、ステップS2395において、ポイントAPを更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。一方、ステップS2370において、「確変中信号」がONからOFFに変化しなかったと判定された場合は（ステップS2370：No）、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【0224】

ここで、「確変中信号」、「大当り信号」及び「確変大当り信号」の具体的な出力例に基づいて、ポイントバッファ38f及びポイント蓄積領域38gへどのようにポイント数データが記憶されるかについて、「確変中信号」、「大当り信号」及び「確変大当り信号」の一出力例を時系列的に示す第一の実施形態の説明において参照した図18のチャート及び図55を参照しつつ説明する。ここで、図55は、ポイントバッファ38f及びポイント蓄積領域38gにおけるポイント数データの記憶例を模式的に示す図である。尚、これらの途中でサービスポイントの送信は行われていないものとする。

【0225】

まず、大当り信号▲1▼がONになった時、確変大当り信号▲1▼もONになっているので、「確変大当り発生」に対応するポイント数データ”20”を、ポイントAPが示すポイントバッファ38fの1番目の記憶領域へ記憶し（ステップS2330）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて1となる（ステップS2340）（図55（a）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38fの内容がポイント蓄積領域38gのポイントCPが示す領域へ蓄積記憶され（図55（a）左側参照）、ポイントAPにポイントバッファ38fの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントCPが更新される。

【0226】

次に、大当り信号▲2▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」に対応するポイント数データ”10”を、ポイントAPが示すポイントバッファ38fの1番目の記憶領域へ記憶する（ステップS2350）。この時、「確

変中信号▲1▼」がON状態であるので（ステップS2360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて2となる（ステップS2340）（図55（b）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38fの内容がポイント蓄積領域38gのポイントCPが示す領域へ蓄積記憶され（図55（b）左側参照）、ポイントAPにポイントバッファ38fの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントCPが更新される。

【0227】

次に、大当り信号▲3▼がONになった時、確変大当り信号▲2▼もONになっているので、「確変大当り発生」に対応するポイント数データ"20"を、ポイントAPが示すポイントバッファ38fの1番目の記憶領域へ記憶し（ステップS2330）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて2となる（ステップS340）（図55（c）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38fの内容がポイント蓄積領域38gへ蓄積記憶され（図55（c）左側参照）、ポイントAPにポイントバッファ38fの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントCPが更新される。

10

【0228】

次に、大当り信号▲4▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」に対応するポイント数データ"10"を、ポイントAPが示すポイントバッファ38fの1番目の記憶領域へ記憶する（ステップS2350）。この時、「確変中信号▲1▼」がON状態であるので（ステップS2360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて4となる（ステップS2340）（図55（d）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38fの内容がポイント蓄積領域38gへ蓄積記憶され（図55（d）左側参照）、ポイントAPにポイントバッファ38fの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントCPが更新される。

20

【0229】

次に、大当り信号▲5▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」に対応するポイント数データ"10"を、ポイントAPが示すポイントバッファ38fの1番目の記憶領域へ記憶する（ステップS2350）。この時、「確変中信号▲1▼」がON状態であるので（ステップS2360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて5となる（ステップS2340）（図55（e）参照）。

30

【0230】

続いて、「確変中信号▲1▼」がOFFになると、「確変連続回数」に対応するポイント数"5"に確変連続回数カウンタLの値「5」を乗じて得られたポイント数データ"25"を、ポイントAPが示すポイントバッファ38fの2番目の記憶領域へ記憶する（ステップS2380）。また、確変連続回数カウンタLには初期値「0」が設定される（ステップS2390）（図55（f）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38fの内容がポイント蓄積領域38gへ蓄積記憶され（図55（f）左側参照）、ポイントAPにポイントバッファ38fの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントCPが更新される。

40

【0231】

次に、通信制御基板30において実行される情報通信処理について、図56～図57に示す情報通信処理メインルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0232】

尚、後述する遊技者特定フラグYFは、遊技者が遊技を中止したとき、すなわち、出力端

50

子16dより出力される発射スイッチ信号がONからOFFになったことを検出したときにOFFされ、情報通信処理において遊技者特定パスワードを受信して遊技者が特定されたときにONされるフラグである。また、携帯電話機200からの遊技者特定パスワード又は送信要求信号の送信は、携帯電話機200において上述したサービスポイント受信用プログラムを起動した状態でボタン204を操作することにより行われるものとする。

【0233】

最初に、ステップS2400において、ポイント数データがポイントバッファ38f又はポイント蓄積領域38gに記憶されているか否かを判定する。ここで、ポイントバッファ38fは、今回の大当り発生の検出によって算出されたポイント数データを記憶するバッファである。一方、ポイント蓄積領域38gは、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にポイントバッファ38fに記憶されたポイント数データに基づくサービスポイントの送信が行われなかった場合に、ポイント数データを蓄積記憶するための記憶領域である。ポイント数データが記憶されていない場合は（ステップS2400：No）、ステップS2401において、赤外線受光部34によって遊技者特定パスワードが受信されたか否かを判定する。遊技者特定パスワードが受信されなかった場合は（ステップS2401：No）、本ルーチンを終了する。 10

【0234】

遊技者特定パスワードが受信された場合は（ステップS2401：Yes）、ステップS2402において、図58に示す遊技者特定処理ルーチンを実行する。以下、図58を参照しつつ、遊技者特定処理ルーチンの処理内容について説明する。 20

【0235】

遊技者特定処理ルーチンでは、最初に、ステップS24000において、受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶されたパスワードとが一致するか否かを判定する。そして、両パスワードが一致する場合は（ステップS24000：Yes）、ステップS24005において、遊技者特定フラグYFをONし、ステップS24006において、遊技者が特定されたことを表示装置5におけるメッセージ表示により遊技者に報知した後、本ルーチンの処理を終了する。受信したパスワードとパスワード記憶領域38cに記憶されたパスワードとが一致しない場合は（ステップS24000：No）、ステップS24001において、ポイント蓄積領域38gに蓄積記憶されたポイント数データを消去する。 30

【0236】

すなわち、直前に遊技を行った遊技者がサービスポイントの受信を行わずに遊技を終了した場合、ポイント蓄積領域38gにポイント数データが蓄積されたままの状態となる。このような状態で、当該パチンコ機1において新しい遊技者が遊技者特定パスワードを送信すると、パスワード記憶領域38cに記憶されたパスワードと一致しないので、ステップS24001において、前の遊技者によってポイント蓄積領域38gに蓄積記憶されたポイント数データの消去が行われる。これにより、後の遊技者は、前の遊技者における遊技によってポイント蓄積領域38gに蓄積されたポイント数データに基づくサービスポイントの受信を行うことができないため、サービスポイントの不正受信を防止することができる。一方、ポイントバッファ38fの記憶内容は消去されないため、今回の大当り発生に伴って算出されたポイント数データに基づくサービスポイントの受信を確実に行うことができる。 40

【0237】

続いて、ステップS24002において、ポイント数データがポイントバッファ38fに記憶されているか否かを判定し、記憶されていない場合は（ステップS24002：No）、ステップS24003において、報知ランプ31を消灯する。次に、ステップS24004において、受信したパスワードを遊技者特定パスワード記憶領域38cに記憶する。

【0238】

続いて、ステップS24005において、遊技者特定フラグYFをONし、ステップS2 50

4006において、遊技者が特定されたことを表示装置5へのメッセージ表示を行うことにより遊技者に報知し、本ルーチンの処理を終了してメインルーチンへリターンする。このとき、受信した遊技者特定パスワード中に含まれる遊技者の氏名を表す文字列を読み出して、例えば、「ヤマダタロウ様が遊技者として特定されました。」のように遊技者の氏名やニックネーム等を表す文字列を含むメッセージを表示する（図64（a）参照）。これにより、遊技者は、自分が遊技者として特定されたことを表示装置5によるメッセージ表示を見ることにより確認することができる。

【0239】

情報通信処理メインルーチンにおいて、ポイント数データがポイントバッファ38f又はポイント蓄積領域38gに記憶されている場合は（ステップS2400：Yes）、ステップS2403において、報知ランプが点灯される。これにより、遊技者は、パチンコ機102にポイント数データが記憶され、携帯電話機200によってサービスポイントの受信が可能であることを知ることができる。次に、ステップS2404において、赤外線受光部34によって送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信されたか否かを判定する。送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信されなかった場合は（ステップS2404：No）、ステップS2401以降を実行する。

【0240】

送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信された場合（ステップS2404：Yes）、ステップS2405において、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致するか否かを判定する。送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致しない場合は（ステップS2405：No）、ステップS2417において、遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージを表示装置5に表示し、本ルーチンの処理を終了する。遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージは、例えば、図64（b）に示す通り、「パスワードを送信して遊技者の特定を行ってください。」のように表示される。従って、ポイント数データが記憶されている状態で送信要求が行われた場合であっても、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードがパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードと一致しない場合には、サービスポイントの送信は行われない。このため、サービスポイントの受信前に特定された遊技者以外の者によってサービスポイントが不正に受信されることを防止することができる。

【0241】

送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致する場合は（ステップS2405：Yes）、ステップS2406において遊技者特定フラグYFがONされているか否かを判定し、ONされていない場合は（ステップS2406：No）、ステップS2407において、遊技者特定フラグYFをONし、ステップS2408において、遊技者が特定されたことを表示装置5へのメッセージ表示を行うことにより遊技者に報知する。このとき、上述した遊技者特定処理ルーチンと同様に、受信した遊技者特定パスワード中に含まれる遊技者の氏名を表す文字列を読み出して、遊技者の氏名やニックネーム等を表す文字列をメッセージ中に表示する（図64（a）参照）。

【0242】

続いて、ステップS2409において、コネクタ信号を送信し、ステップS2450において、携帯電話機200からリターン信号を受信する。これにより、通信制御基板30と携帯電話機200との間で、赤外線通信が可能な状態となる。続いて、ステップS2411において、報知ランプ32の点滅を開始する。そして、ステップS2412において、ポイントバッファ38fに記憶されたポイント数データを含むサービスポイントの作成及び送信処理を行う。続いて、ステップS2413において、ポイント蓄積領域38gに記憶されたポイント数データを含むサービスポイントの作成及び送信処理を行う。ここで、ステップS2412及びS2413におけるサービスポイントの作成及び送信処理は、図

59に示すサービスポイント作成・送信処理ルーチンを呼び出して実行することにより行われる。

【0243】

ここで、図59を参照しつつ、サービスポイント作成・送信処理ルーチンの処理内容について説明する。尚、図59のフローチャートでは、ステップS2413（ポイント蓄積領域38gに基づくサービスポイントの作成及び送信）がステップS2412（ポイントバッファ38fに基づくサービスポイントの作成及び送信）と異なる部分については、ステップS2413における内容を括弧書きにて示す。

【0244】

サービスポイント作成・送信処理ルーチンでは、ステップS2471において、ポインタBPにポイントバッファ38f（ステップS2413ではポイント蓄積領域38g）の先頭アドレスを設定する。 10

【0245】

次に、ステップS2472において、ポイントバッファ38f（ポイント蓄積領域38g）に記憶されたすべてのポイント数データについてサービスポイントの作成及び送信が終了したか否かを判定し、終了した場合は（ステップS2472：Yes）、メインルーチンへリターンする。従って、ポイントバッファ38f又はポイント蓄積領域38gにポイント数データが記憶されていない場合は、ステップS2473以降に示す送信処理を行うことなくリターンする。

【0246】

サービスポイントの送信が終了していないポイント数データがある場合は（ステップS2472：No）、ステップS2473において、当該パチンコ機102を他と識別する遊技機識別情報としての遊技機IDが、RAM38上の送信バッファ38dの1番目の格納領域に格納される。ここで、図62（a）は、ポイント数データを含むサービスポイント送信用の送信バッファ38dのフォーマットを、同図（b）はサービスポイントの格納例をそれぞれ示している。続いて、ステップS474において、不揮発性メモリ39よりサービスポイントカウンタ39bの値を読み出して送信バッファの2番目の領域に格納する。更に、ステップS475において、ポイントバッファ38f（ポイント蓄積領域38g）におけるポインタBPが示すアドレスより、本発明の送信情報としてのポイント数データを読み出して、送信バッファ38dの3番目の領域に格納する。つまり、サービスポイントは、“遊技機ID＋サービスポイントカウンタ値＋ポイント数データ”というデータ構造を有する。尚、遊技機ID及びサービスポイントカウンタ値が、各サービスポイントを個々に識別するための識別情報に相当するものである。 20 30

【0247】

そして、ステップS2476において、送信バッファ38dに格納されたサービスポイントを赤外線発光部33より赤外線信号として送信する。続いて、ステップS2477において、赤外線受光部34にて携帯電話機200より確認信号を受信し、ステップS2478において、不揮発性メモリ39のサービスポイントカウンタの値をカウントアップするとともに、ステップS2479において、ポインタBPの値を更新してステップS2472に戻る。従って、すべてのポイント数データについてサービスポイントの送信処理が終了してリターンするまで（ステップS2472：Yes）、ステップS2473～S2479の処理を繰り返す。 40

【0248】

一方、赤外線発光部33からサービスポイントが送信されている間、携帯電話機200の液晶パネル206には、図65（a）に示すように、「サービスポイントを受信しています」とのメッセージが表示される。尚、上記説明より明らかなように、ポイントバッファ38f又はポイント蓄積領域38gに複数のポイント数データが蓄積記憶されている場合は、複数のサービスポイントが連続して送信されるため、一回の受信操作で複数のサービスポイントを一括して受信することができる。

【0249】

尚、サービスポイントカウンタ39bの値が、本発明の「特定の遊技状態の発生毎に設定される固有情報」に相当するものである。また、赤外線信号が、本発明の「携帯通信端末によって受信可能な信号」に相当するものである。

【0250】

情報通信処理メインルーチン（図57）にリターンすると、ステップS2414において、送信終了信号を送信する。一方、携帯電話機200においてパチンコ機102から送信終了信号を受信すると、携帯電話機200の液晶パネル206には、図65（b）に示すように、「サービスポイントの受信が完了しました」とのメッセージが表示され、サービスポイント受信プログラムの実行を終了する。

【0251】

続いて、ステップS2415において、報知ランプ31を消灯し、ステップS2416において、ポイントバッファ38f、ポイント蓄積領域38g及び送信バッファ38dの記憶内容を消去して、本ルーチンの処理を終了する。

【0252】

上述した情報通信処理メインルーチンにおいて送信されたサービスポイントは、携帯電話機200によって受信されると、遊技機ID、サービスポイントカウンタ値及びポイント数データが、携帯電話機200に内蔵されたメモリ220に順次、蓄積記憶される。尚、図66は、携帯電話機200のメモリ220におけるサービスポイントの記憶例を示すものである。

【0253】

ここで、携帯電話機200に記憶されたサービスポイントは、個々のサービスポイントを識別可能に表している。すなわち、遊技機IDによって、全国の遊技店に設置された多数の遊技機の中で、どの遊技機によって付与されたサービスポイントであるかが識別される。さらに、サービスポイントカウンタ値によって、当該パチンコ機102において何回目に出力されたサービスポイントであるかが識別される。上述したように、サービスポイントカウンタ値はサービスポイントの送信毎にカウントアップされるので、同一の値が存在することはない。従って、“遊技機ID＋サービスポイントカウンタ値”のデータの並びはそれぞれ固有のものであって、同じデータが2つ存在することがないため、各遊技機における個々のサービスポイントを確実に識別することができる。

【0254】

次に、通信制御基板30における大当り遊技終了後の処理について、図60～図61に示す大当り遊技終了後処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。尚、大当り遊技終了後処理ルーチンは、ROM37に記憶されており、大当り遊技状態の終了直後にCPU36がROM37より本ルーチンを読み出して実行する。

【0255】

最初に、ステップS2500において、ポイント数データがポイントバッファ38f又はポイント蓄積領域38gに記憶されているか否かを判定する。ポイント数データが記憶されていない場合は（S2500：No）、本ルーチンを終了する。ポイント数データが記憶されている場合は（S2500：Yes）、ステップS2501において、遊技者特定フラグがONであるか否かを判定する。

【0256】

遊技者特定フラグがONである場合は（ステップS2501：Yes）、ステップS2502において、サービスポイントの送信が可能な状態である旨を報知すると共にサービスポイントの受信を促すメッセージを表示装置5に表示する。例えば、図64（c）に示すように、「サービスポイントの送信が可能です。送信要求を行って、サービスポイントを受信してください。受信しない場合は、そのまま蓄積されます。」とのメッセージを表示する。続いて、ステップS2503において、サービスポイントの送信が完了したか否かを判定する。サービスポイントの送信が完了している場合は（ステップS2503：Yes）、本ルーチンを終了する。サービスポイントの送信が完了していない場合は（ステップS2503：No）、ステップS2504において、サービスポイント送信タイムが終

10

20

30

40

50

了したか否か（サービスポイント送信タイムが開始してから所定時間が経過したか否か）を判定する。サービスポイント送信タイムが終了していない場合は（ステップS2504：No）、ステップS2503へ戻る。サービスポイント送信タイムが終了した場合は（ステップS2504：Yes）、ステップS2505において、ポイントバッファ38fの記憶内容を、ポイント蓄積領域38gのポイントCPが示す領域へ蓄積すると共にポイントCPを更新し、本ルーチンを終了する。

【0257】

遊技者特定フラグYFがOFFである場合は（ステップS2501：No）、ステップS2506において、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されているか否かを判定する。尚、遊技者特定フラグがOFFであり且つパスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されている場合とは、遊技者を特定して遊技を行った後に遊技を中止し、再び同一の遊技者が遊技を再開した場合や、遊技者を特定して遊技を行った後に遊技を終了し、その後、別の遊技者が遊技を開始した場合等である。遊技者特定パスワードが記憶されている場合は（ステップS2506：Yes）、ステップS2507において、遊技者特定パスワードより遊技者氏名の文字列（例えば、“ヤマダタロウ”）を読み出し、ステップS2508において、現在特定されている遊技者の氏名を確認するためのメッセージを表示装置5に表示する。メッセージは、例えば、「現在の遊技者はヤマダタロウ様です。よろしいですか？はい／いいえ」のように表示される（図64（d）参照）。そして、遊技者は自分の氏名が表示されている場合は、“はい”を、他人の氏名が表示されている場合は、“いいえ”を、第1赤外線センサ32a（“はい”の場合）又は第2赤外線センサ32b（“いいえ”の場合）に手をかざすことにより選択する。

【0258】

ここで、第1赤外線センサ32aによって遊技者の手がかざされたことが検知されると、ステップS2509において、“はい”が入力されたと判断され、ステップS2510において、遊技者特定フラグYFがONされた後、ステップS2502へ移行する。一方、第2赤外線センサ32bによって遊技者の手がかざされたことが検知された場合又は所定時間内にいずれの赤外線センサによっても手がかざされたことが検知されなかった場合は、ステップS2509において、“いいえ”が入力されたと判断され、ステップS2511においてパスワード記憶領域38cの内容を消去した後、後述するステップS2512へ移行する。

【0259】

ステップS2506において、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されていないと判定された場合（ステップS2506：No）、ステップS2512において、遊技者が未特定である旨を報知すると共に遊技者の特定を行うか否かの選択メッセージを表示装置5に表示する。メッセージは、例えば、「現在、遊技者は特定されていません。遊技者の特定を行いますか？はい／いいえ」のように表示される（図64（e）参照）。そして、遊技者は、遊技者の特定を希望する場合は、“はい”を、希望しない場合は、“いいえ”を、第1赤外線センサ32a（“はい”の場合）又は第2赤外線センサ32b（“いいえ”の場合）に手をかざすことにより選択する。

【0260】

ここで、第1赤外線センサ32aによって遊技者の手がかざされたことが検知されると、ステップS2513において、“はい”が入力されたと判断され、ステップS2514において、遊技者特定タイムが形成され、遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージを表示装置5に表示する。メッセージは、例えば、「＜遊技者特定タイム＞パスワードを送信して遊技者の特定を行ってください。」のように表示される（図64（f）参照）。一方、第2赤外線センサ32bによって遊技者の手がかざされたことが検知された場合又は所定時間内にいずれの赤外線センサによっても手がかざされたことが検知されなかった場合は、ステップS2513において、“いいえ”が入力されたと判断され、後述するステップS2517へ移行する。従って、遊技者の特定を希望しない場合は遊技者特定タイムへ移行することなく直ちに通常の遊技状態

へ戻ることができ、遊技者の特定を希望する場合には確実に遊技者特定タイムへ移行して遊技者特定パスワードの送信を行うための時間が確保される。

【0261】

そして、ステップS2515において、遊技者特定フラグYFがONされたか否かが判定され、遊技者特定フラグYFがONされた場合は（ステップS2515：Yes）、ステップS2502へ移行する。尚、遊技者特定タイム中に携帯電話機200から遊技者特定パスワードが送信されることにより、所定時間間隔で呼び出される図56～図57の情報通信処理メインルーチン内において遊技者特定処理（図58）が実行された場合に、遊技者特定フラグYFがONされる。遊技者特定フラグYFがONされていない場合は（ステップS2515：No）、ステップS2516において、遊技者特定タイムが終了したか否か（すなわち、ステップS2514で遊技者特定タイムが開始してから所定時間が経過したか否か）が判定される。遊技者特定タイムが終了していない場合は（ステップS2516：No）、ステップS2515へ戻り、遊技者特定タイムが終了した場合は（ステップS2516：Yes）、ステップS2517において、ポイントバッファ38f及びポイント蓄積領域38gの記憶内容を消去し、ステップS2518において、ポイント数データが消去された旨のメッセージを表示装置5に表示する。例えば、「ポイント数データが消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図64（g）参照）。そして、ステップS2519において、報知ランプ31を消灯した後、本ルーチンの処理を終了する。

10

【0262】

次に、通信制御基板30において実行される遊技終了処理について、図63に示す遊技終了処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定時間間隔で当該ルーチンを読み出して実行する。

20

【0263】

最初に、ステップS2600において、終了ボタン41が押下されたか否かを判定する。尚、終了ボタン41の押下は、当該遊技者による遊技終了の意思表示としての遊技終了操作である。終了ボタン41が押下されなかった場合は（ステップS2600：No）、本ルーチンの処理を終了する。

【0264】

終了ボタン41が押下された場合、すなわち、遊技者によって遊技終了操作が行われた場合は（S2600：Yes）、ステップS2601において、ポイント数データがポイントバッファ38f又はポイント蓄積領域38gに記憶されているか否かを判定する。ポイント数データが記憶されていない場合は（ステップS2601：No）、本ルーチンの処理を終了する。

30

【0265】

ポイント数データが記憶されている場合、すなわち、未送信のポイント数データが残存している場合は（ステップS2601：Yes）、ステップS2602において、ポイント数データの消去を行うことを表示装置5におけるメッセージ表示により予告的に報知する。例えば、図64（h）に示すように、「変動回数データを消去します。よろしいですか？はい／いいえ」と表示される。そして、ステップS2603において、第1赤外線センサ32aに手がかざされたことが検出された場合又はいずれの赤外線センサによっても手のかざしが検出されなかった場合は、「はい」が入力されたと認識して、ステップS2604において、ポイントバッファ38f又はポイント蓄積領域38gの記憶内容（すなわち、ポイント数データ）の消去、及び遊技者特定パスワード記憶領域38cの記憶内容（すなわち、遊技者特定パスワード）の消去を実行する。続いて、ステップS2605において、ポイント数データが消去された旨のメッセージを表示装置5に表示する。例えば、「ポイント数データが消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図64（g）参照）。そして、ステップS2606において、報知ランプ31を消灯した後、本ルーチンの処理を終了する。

40

50

【0266】

一方、ステップS2603において、第2赤外線センサ32bに手がかざされたことが検出された場合は、「いいえ」が入力されたと認識して、ポイント数データの消去を実行することなく、ステップS2607において、図64(c)に示すように、表示装置5に「サービスポイントの送信が可能です。送信要求を行ってサービスポイントを受信してください。受信しない場合はそのまま蓄積されます。」とのメッセージを表示し、ステップS2600へ戻る。よって、遊技者は、サービスポイントの受信を行わずに終了ボタン41を押下してしまった場合であっても、携帯電話機200から送信要求を送信することにより、サービスポイントを受信することができる。

【0267】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、出力端子16a～eを介して大当り等の特定の遊技状態の発生を検出し、その検出結果に基づいて遊技者に付与されるサービスポイントの価値を個々に表すポイント数データを算出してポイント蓄積領域38gに順次蓄積し、赤外線発光部33がポイント数に応じた価値を有する複数のサービスポイントを、携帯電話機200によって受信可能な赤外線信号として一括送信することができ、個々のポイント数が算出される度に受信操作を行う場合と比較して受信操作の回数が低減され、操作の煩わしさが低減される。そして、サービスポイントはポイント数に応じた価値を有しているため、携帯電話機200より遊技ホールや遊技機メーカー等にサービスポイントを送ることによって、遊技者がポイント数に応じた賞品を獲得したり、サービスの提供を受けること等が実現でき、遊技者における遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【0268】

次に、第三の実施の形態の第一の変形例について、図67乃至図68を参照しつつ説明する。前記第三の実施の形態では、図54に示すポイント数参照テーブル37aにおいて、特定の遊技状態の種類とポイント数との対応を固定的に設定した例を示したが、所定条件が成立した場合にポイント数を変化させる構成としてもよい。例えば、出力端子16eから出力される図柄変動信号を検出することにより図柄変動の発生をカウントするとともに、図67に示すように、図柄変動回数を400回、800回、1200回…のように達成したことを条件として、各遊技状態の種類に対応するポイント数を所定ポイントずつ増加させるようにポイント数参照テーブル37aを設定してもよい。尚、図67の例では、通常大当りに対するポイント数は10ポイントずつ、確変大当りに対するポイント数は20ポイントずつ、確変遊技連続に対しては5ポイントずつ増加させるようにした例を示している。このように、所定条件の成立によってポイント数が変化することにより、遊技者に対してポイント数の変化に対する期待感を与えることができ、遊技意欲をより一層向上させることができる。さらに、所定のタイミングで、上述した変化後のポイント数を表示装置5において報知するように構成してもよい。例えば、図68に示すように、現在のポイント数及び変化後のポイント数を表示装置5においてメッセージ表示するようにしてもよい。このように変化後のポイント数が報知されることにより、遊技者に所定条件の成立（例えば、図柄変動の所定回数達成）を遊技目標として意識させ、これにより遊技意欲の向上を図ることができる。尚、ポイント数を変化させる所定条件としては、図柄変動回数が所定回数に到達したこと以外に、例えば、大当り回数又は確率変動遊技の連続回数等が所定回数に到達することや、出玉数又は遊技球の発射数が所定数に到達すること、表示画面に特定のキャラクタが登場すること等であってもよい。

【0269】

次に、第三の実施の形態の第二の変形例について、図69乃至図70を参照しつつ説明する。前記各実施の形態では、サービスポイントをそれぞれ固有の値とするためにサービスポイントカウンタ値を用いる構成としたが、これには限られない。要するに、特定の遊技状態の発生を個々に識別可能に表すサービスポイントを作成し、携帯通信端末によって受信可能な信号として送信する構成とすればよいのである。例えば、通信制御基板30に時

10

20

30

40

50

計を内蔵させ、個々の遊技状態の発生時点を表す時点データを、サービスポイントの構成要素として用いる構成としてもよい。図69は、本変形例において、ポイントバッファ38fにおけるポイント数データ及び時点データの記憶例を、図70は携帯電話機200によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である。この変形例によれば、遊技状態の発生時点を表す時点データによって、重複が生じない固有情報を簡単且つ確実に作成することができる。さらに、時点データを用いることにより、どのようなタイミングで各特定の遊技状態が発生したかを、受信したサービスポイントに基づいて解析することができる。尚、本変形例において、遊技機ID及び時点データが、各サービスポイントを個々に識別するための識別情報に相当するものである。

【0270】

10

次に、本発明の第四の実施の形態について、図面を参照しつつ説明する。前記第三の実施の形態では、特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出し、赤外線発光部33より各ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信する構成としたが、本実施の形態では、特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出すると共に、各ポイント数を積算して累積ポイント数を算出し、赤外線発光部33より累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信する構成としたものである。尚、上述した第三の実施の形態と共通する構成については同一の符号を付し、それらについての詳細な説明を省略する。また、図2、図4乃至図7、図9乃至図15、及び図23は第一の実施の形態と共に本実施の形態の内容をも表し、図35及び図36は第二の実施の形態と共に本実施の形態に内容をも表すものとする。

20

【0271】

本実施の形態におけるパチンコ機103では、図71の正面図及び図72の通信制御基板のブロック図に示すように、遊技球Bを発射するための発射ハンドル17において、遊技者の手で把持される外周部分に指紋センサ42が設けられている。指紋センサ42は、CPU36に接続されており、発射ハンドル17において検出した指紋データがCPU36に伝送される。また、CPU36に伝送された指紋データは、RAM38の指紋データ記憶領域38iに記憶されるとともに、今回検出された指紋データと、指紋データ記憶領域38iに記憶された前回の指紋データとが比較照合される。両指紋データが一致する場合には、同一遊技者が遊技を継続していると判定され、一致しない場合には、遊技者の交替があったと判定される。

30

【0272】

本実施の形態のRAM38には、図72に示すように、第三の実施形態と同様に遊技者特定パスワード記憶領域38c及び送信バッファ38dが設けられると共に、ポイントバッファ38f及びポイント蓄積領域38gに代えて、送信情報記憶手段としての累積ポイント記憶領域38hが設けられている。累積ポイント記憶領域38hは、出力端子16eを介して表示装置5における図柄変動の発生が検出される度に、ポイント数「1」が順次積算されて算出される累積ポイント数RPを記憶する領域である。さらに、RAM38には、指紋センサ42によって検出された指紋データを記憶する指紋データ記憶領域38iが設けられている。尚、累積ポイント記憶領域38hが本発明の送信情報記憶手段を構成するものである。また、ROM37におけるポイント数参照テーブル37aは、本実施の形態では使用されない。

40

【0273】

また、本実施の形態では、図6乃至図7の特別電動役物制御ルーチンのステップS30において、第一の実施の形態における図8のフローチャートに代えて、第二の実施の形態と同様に図35のフローチャートに示す図柄変動開始処理が実行される。

【0274】

次に、通信制御基板30において実行される各処理の詳細説明に先立って、パチンコ機103における遊技の開始から携帯電話機200へのサービスポイント送信までの流れの概略について説明する。

【0275】

50

本実施の形態は、図柄変動発生を検出毎にポイント数を個々に算出すると共に、各ポイント数を積算して累積ポイント数を算出し、赤外線発光部 33 より累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信する構成としたものである。遊技者は、遊技ホールにおいてパチンコ機 103 の前方に設置された席に着くと、当該パチンコ機 103 における遊技を開始する前に、自己が所持する携帯電話機 200 の赤外線発光部 209 より、”機種 ID + 遊技者特定パスワード + 開始データ” を赤外線信号としてパチンコ機 103 の赤外線受光部 34 に対して送信する。ここで、機種 ID とは、パチンコ機 103 の機種を識別するための識別情報である。また、開始データは、携帯電話機 200 におけるポイント数残高である。パチンコ機 103 では、受信した機種 ID によって機種の確認が、遊技者特定パスワードによって遊技者の特定がそれぞれ行われると共に、受信した開始データが現在の累積ポイント数として設定される。 10

【0276】

ここで、当該機種のパチンコ機で初めて遊技を行う場合、機種 ID としては所定のダミー ID が、開始データとしては”0”が携帯電話機 200 から送信される。一方、同一機種での 2 回目以降の遊技の場合、機種 ID は当該パチンコ機 103 の機種 ID であり、開始データは当該機種におけるポイント数残高となっている。そして、初めて遊技する場合は開始データが 0 であるので、表示装置 5 における演出が最初のストーリーから開始されるのに対し、2 回目以降に遊技をする場合は、受信された開始データが現在の累積ポイント数として設定されることにより、パチンコ機 103 における遊技の進行状況が携帯電話機 200 におけるポイント数残高に基づいて設定される。 20

【0277】

そして、遊技中に遊技球 B が第 1 種始動口へ入賞して図柄変動が発生する度に、出力端子 16e を介して図柄変動信号が検出され、累積ポイント記憶領域 38h の累積ポイント数 RP にポイント数が 1 ずつ加算される。その後、遊技者は遊技を終了する時に、携帯電話機 200 より”送信要求信号 + 遊技者特定パスワード”を赤外線信号としてパチンコ機 103 に送信すると、パチンコ機 103 に記憶された遊技者特定パスワードと受信した遊技者特定パスワードとが一致することを条件に、パチンコ機 103 の赤外線発光部 33 から累積ポイント数データを含むサービスポイントが送信され、携帯電話機 200 によって受信及び記憶される。携帯電話機 200 において受信したサービスポイントは、賞品の獲得等のために使用することができ、ポイント数残高を次回遊技の開始時に開始データとしてパチンコ機 103 に送信することができる。 30

【0278】

次に、通信制御基板 30 において実行されるポイント累積処理ルーチンについて、図 73 のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、第三の実施の形態における図 53 に示すルーチンに代えて、通信制御基板 30 の CPU 36 が ROM 37 より所定周期で繰り返し呼び出して実行するものである。また、電源投入時の初期化処理において、累積ポイント数 RP に初期値として「0」が設定される。

【0279】

最初に、ステップ S3300 において、I/F 回路 35 より、「確変中信号」及び「図柄変動信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップ S3310 において、「図柄変動信号」が OFF から ON に変化したか否かを判定する。「図柄変動信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S3310：Yes）、ステップ S3320 において、「確変中信号」が OFF 状態であるか否かを判定する。「確変中信号」が OFF 状態である場合は（ステップ S3320：Yes）、ステップ S3330 において、累積ポイント記憶領域 38h の累積ポイント数 RP をカウントアップ（すなわち、ポイント数”1”を加算）するとともに、ステップ S3340 において、報知ランプ 31 を点灯した後、本ルーチンの処理を終了してリターンする。一方、「確変中信号」が ON 状態である場合（高確率モード中）は（ステップ S3320：No）、累積ポイント数 RP の値をカウントアップすることなく、本ルーチンの処理を終了してリターンする。 40

【0280】

ここで、累積ポイント数 R P の推移について、図 7 4 のグラフを参照しつつ説明する。グラフでは、時間の経過に伴って「図柄変動信号」が所定の確率で発生しているものとする。「確変中信号」が O F F の間（時間 t 0 ～ t 1 及び t 2 ～ t 3 ）、「図柄変動信号」が 1 回発生する毎に累積ポイント数 R P が 1 ずつ増加する。一方、「確変中信号」が O N の間（高確率モード中、時間 t 1 ～ t 2 ）、「図柄変動信号」が発生しても累積ポイント数 R P の値は変化しない。すなわち、高確率モード中における図柄変動信号の発生はポイント数の算出から除外し、低確率モードにおける図柄変動信号の発生のみをカウントして累積ポイント数 R P を算出する。

【0281】

次に、通信制御基板 3 0 において実行される情報通信処理について、図 7 5 ～ 図 7 6 に示す情報通信処理メインルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、図 5 6 乃至図 5 7 に示す第三の実施の形態におけるルーチンに代えて R O M 3 7 に記憶されており、C P U 3 6 が R O M 3 7 より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0282】

尚、携帯電話機 2 0 0 からの開始データ、遊技者特定パスワード、送信要求信号等の送信は、携帯電話機 2 0 0 において上述したサービスポイント受信用プログラムを起動した状態でボタン 2 0 4 を操作することにより行われるものとする。例えば、開始データ送信の際には、図 7 7 に示すように、パチンコ機の機種名及びサービスポイント残高を液晶パネル 2 0 6 に表示させ、ボタン 2 0 4 を操作して選択することにより、選択された機種の機種 I D、遊技者特定パスワード及び開始データとしてのサービスポイント残高がメモリ 2 2 0 から読み出されて赤外線発光部 2 0 9 より赤外線信号として送信される。

【0283】

図 7 5 乃至図 7 6 のフローチャートで、最初に、ステップ S 3 4 0 0 において、赤外線受光部 3 4 によって「機種 I D + 遊技者特定パスワード + 開始データ」が受信されたか否かを判定する。「機種 I D + 遊技者特定パスワード + 開始データ」が受信された場合は（ステップ S 3 4 0 0 : Y e s）、ステップ S 3 4 0 1 において、受信した機種 I D が、R O M 3 7 に記憶される当該パチンコ機 1 0 3 の機種 I D と一致するか否かを判定する。受信した機種 I D が当該パチンコ機 1 0 3 の機種 I D と一致する場合は（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、ステップ S 3 4 0 2 において、受信した開始データの値を累積ポイント記憶領域 3 8 h の累積ポイント数 R P へ書き込む。ここで、開始データは、携帯電話機 2 0 0 のメモリ 2 2 0 に記憶されたサービスポイントのポイント数残高であるので、ステップ S 3 4 0 2 の処理により、パチンコ機 1 0 3 における累積ポイント記憶領域 3 8 h の累積ポイント数 R P には、携帯電話機 2 0 0 に記憶されたサービスポイントのポイント数残高が設定される。

【0284】

受信した機種 I D が当該パチンコ機 1 0 3 の機種 I D と一致しない場合は（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、ステップ S 3 4 0 3 において、受信した機種 I D が所定のダミー I D と一致するか否かを判定する。受信した機種 I D が所定のダミー I D と一致する場合は（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、ステップ S 3 4 0 4 において、数値「0」を累積ポイント記憶領域 3 8 h の累積ポイント数 R P へ書き込む。ここで、ダミー I D が送信されるのは当該機種において初めて遊技をする場合であるので、累積ポイント数 R P に「0」が設定されることにより、パチンコ機 1 0 3 において新規に遊技を開始する遊技進行状況となる。

【0285】

また、受信した機種 I D が当該パチンコ機 1 0 3 の機種 I D 及び所定のダミー I D のいずれとも一致しない場合は（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、ステップ S 3 4 0 5 において、図 7 8 (a) に示すように、「機種 I D が一致しません。機種を確認して下さい。」とのメッセージを表示装置 5 に表示した後、本ルーチンの処理を終了する。

【0286】

10

20

30

40

50

ステップS3402又はステップS3404において累積ポイント数RPに開始データが設定された後、ステップS3406において、受信した遊技者特定パスワードをパスワード記憶領域38cに記憶すると共に、遊技者特定フラグYFをONする。続いて、ステップS3407において、図78(b)に示すように、「ヤマダタロウ様が遊技者として特定されました。現在のポイント数残高は〇〇〇ポイントです。」とのメッセージを表示装置5に表示する。さらに、ステップS3408において、累積ポイント数RPの値が図柄表示制御基板22へ送信され、本ルーチンの処理を終了する。

【0287】

一方、表示装置5では、図柄表示制御基板22によって制御されることにより、累積ポイント数の値に対応するストーリー画面による演出表示が行われる。例えば、図79に示すように、累積ポイント数が100ポイント増加する毎に図柄表示制御基板22へ制御指令が送信されることにより、ストーリー▲1▼(100ポイント)、ストーリー▲2▼(200ポイント)、ストーリー▲3▼(300ポイント)、ストーリー▲4▼(400ポイント)・・・のようにストーリー展開の演出が実行される。尚、図79では、前回の遊技でストーリー▲1▼からストーリー▲2▼の途中まで遊技した後、サービスポイントを携帯電話機200にて受信し、今回の遊技開始時に、携帯電話機200のメモリ220に記憶されたサービスポイントのポイント数残高を開始データとしてパチンコ機103に送信して、ストーリー▲2▼の続きから遊技が開始された例を示している。

10

【0288】

ステップS3400において”機種ID+遊技者特定パスワード+開始データ”が受信されなかったと判定された場合は(ステップS3400:No)、ステップS3409において、”送信要求信号+遊技者特定パスワード”が受信されたか否かを判定する。”送信要求信号+遊技者特定パスワード”が受信されなかったと判定された場合は(ステップS3409:No)、本ルーチンの処理を終了する。

20

【0289】

ステップS3409において、”送信要求信号+遊技者特定パスワード”が受信された場合は(ステップS3409:Yes)、ステップS3410において、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致するか否かを判定する。尚、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されていない場合も、一致しない場合として判定される。送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致しない場合は(ステップS3410:No)、ステップS3411において、図78(c)に示すように、「パスワードが一致しないか未入力のため、サービスポイントを送信できません。」とのメッセージを表示装置5に表示し、本ルーチンの処理を終了する。

30

【0290】

従って、携帯電話機200から送信要求信号が送信された場合であっても、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードがパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードと一致しない場合には、サービスポイントの送信は行われない。このため、遊技開始時に特定された遊技者以外の者によってサービスポイントが不正に受信されることを防止することができる。

40

【0291】

送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致する場合は(ステップS3410:Yes)、ステップS3412において、コネクト信号を送信し、ステップS3413において、携帯電話機200からリターン信号を受信する。これにより、通信制御基板30と携帯電話機200との間で、赤外線通信が可能な状態となる。続いて、ステップS3414において、報知ランプ32の点滅を開始する。そして、ステップS3415において、サービスポイントの作成及び送信処理を行う。ここで、ステップS3415におけるサービスポイントの作成及び送信処理は、図59に示す第三の実施の形態におけるルーチンに代えて、図80

50

に示すサービスポイント作成・送信処理ルーチンを呼び出して実行することにより行われる。

【0292】

サービスポイント作成・送信処理ルーチンでは、ステップS3471において、当該パチンコ機103を他と識別する遊技機識別情報としての遊技機IDが、RAM38上の送信バッファ38dの1番目の格納領域に格納される。ここで、図81(a)は、サービスポイント送信用の送信バッファ38dのフォーマットを、同図(b)はサービスポイントの格納例をそれぞれ示している。続いて、ステップS3472において、不揮発性メモリ39よりサービスポイントカウンタ39bの値を読み出して送信バッファの2番目の領域に格納する。更に、ステップS3473において、累積ポイント記憶領域38hに記憶された本発明の送信情報としての累積ポイント数RPの値を送信バッファ38dの3番目の領域に格納する。つまり、サービスポイントは、”遊技機ID+サービスポイントカウンタ値+累積ポイント数データ”というデータ構造を有する。尚、遊技機IDの上3桁は機種IDであり、開始データとともに送信される機種IDは遊技機IDに基づいて設定される。尚、遊技機ID及びサービスポイントカウンタ値が、各サービスポイントを個々に識別するための識別情報に相当するものである。

10

【0293】

そして、ステップS3474において、送信バッファ38dに格納されたサービスポイントを赤外線発光部33より赤外線信号として送信する。続いて、ステップS3475において、赤外線受光部34にて携帯電話機200より確認信号を受信し、ステップS3476において、不揮発性メモリ39のサービスポイントカウンタの値をカウントアップした後、メインルーチンにリターンする。

20

【0294】

情報通信処理メインルーチン(図76)にリターンすると、ステップS3416において、送信終了信号を送信する。続いて、ステップS3417において、報知ランプ31を消灯し、ステップS3418において、累積ポイント数RPに”0”を設定するとともに、遊技者特定フラグYFをOFFし、送信バッファ38dの記憶内容を消去して、本ルーチンの処理を終了する。

【0295】

上述した情報通信処理メインルーチンにおいて送信されたサービスポイントは、携帯電話機200によって受信されると、遊技機ID、サービスポイントカウンタ値、累積ポイント数データが、携帯電話機200に内蔵されたメモリ220に記憶される。尚、図83は、携帯電話機200のメモリ220における記憶例を示すものである。

30

【0296】

次に、通信制御基板30において実行される遊技終了処理について、図82に示す遊技終了処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0297】

最初に、ステップS3600において、指紋センサ42より出力される今回の指紋データと指紋データ記憶領域38iに記憶された前回の指紋データとを比較照合し、指紋が一致するか否かが判定される。指紋が一致する場合は(ステップS3600:Yes)、本ルーチンの処理を終了する。すなわち、指紋が一致する場合は、同一遊技者による遊技が継続していることを意味するからである。

40

【0298】

指紋が一致しないと判定された場合、すなわち、遊技者が交替することにより交替前の遊技者による遊技が終了したと判定された場合は(ステップS3600:No)、ステップS3601において、累積ポイント数RPが累積ポイント記憶領域38hに記憶されているか否かを判定する。累積ポイント数RPが記憶されていない場合は(ステップS3601:No)、本ルーチンの処理を終了する。

50

【0299】

累積ポイント数 R P が記憶されている場合、すなわち、未送信の累積ポイント数 R P データが残存している場合は（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s）、ステップ S 3 6 0 2 において、累積ポイント記憶領域 3 8 h の記憶内容（すなわち、累積ポイント数 R P）の消去、及び遊技者特定パスワード記憶領域 3 8 c の記憶内容（すなわち、遊技者特定パスワード）の消去を実行する。続いて、ステップ S 3 6 0 3 において、累積ポイント数 R P データが消去された旨のメッセージを表示装置 5 に表示する。例えば、「累積ポイントが消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図 7 8 (d) 参照）。そして、ステップ S 3 6 0 4 において、報知ランプ 3 1 を消灯した後、本ルーチンの処理を終了する。

【0300】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、上述した第三の実施の形態において奏される効果に代えて（或いは加えて）、以下に示す種々の作用効果が奏される。すなわち、本実施の形態によれば、送信情報記憶手段としての累積ポイント記憶領域 3 8 h が遊技者に付与されるサービスポイントの価値が積算された累積ポイント数 R P データを記憶し、情報送信手段としての赤外線発光部 3 3 が、累積ポイント記憶領域 3 8 h に記憶された累積ポイント数 R P データを含むサービスポイントを携帯電話機 2 0 0 に対して送信することができ、個々のポイント数が算出される度に受信操作を行う場合と比較して受信操作の回数が低減され、操作の煩わしさが軽減される。そして、サービスポイントはポイント数に応じた価値を有しているため、携帯電話機 2 0 0 より遊技ホールや遊技機メーカー等にサービスポイントを送ることによって、遊技者がポイント数に応じた賞品を獲得したり、サービスの提供を受けること等が実現でき、遊技者における遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【0301】

尚、本発明は上述した各実施の形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲で種々の変更を施すことが可能である。例えば、次のように変更して実施してもよい。

【0302】

(a) 前記第二の実施の形態のパチンコ機 1 0 1 において、送信情報の蓄積状況としての変動回数 H C の値に応じたストーリー性を有する演出を行う構成としたが、前記第一の実施形態のパチンコ機 1 において、遊技状態記憶領域 3 8 b における遊技状態データの蓄積状況に応じたストーリー性を有する演出を行う構成としてもよい。同様に、前記第四の実施の形態のパチンコ機 1 0 3 において累積ポイント数 R P の値に応じたストーリー性を有する演出を行う構成としたが、前記第三の実施形態のパチンコ機 1 0 2 において、ポイント蓄積領域 3 8 g におけるポイント数データの蓄積状況に応じたストーリー性を有する演出を行う構成としてもよい。

【0303】

(b) 前記第四の実施の形態において、図柄変動の発生毎に 1 ポイントが付与されて累積ポイント記憶領域 3 8 h の累積ポイント数 R P に加算する構成としたが、累積ポイント記憶領域 3 8 h におけるポイント数の蓄積状況に応じて、2 以上のポイント数が付加価値情報として付与される構成としてもよい。これにより、遊技者は、付加価値情報の獲得を一つの遊技目標として遊技を行うことができ、遊技意欲を一層向上させることができる。或いは、ポイント蓄積状況に応じて通常のサービスポイントとは異なる種類の特別な価値情報を付与する構成としてもよい。

【0304】

(c) 大当りの発生に基づいて遊技状態データが作成される前記第一の実施の形態において、短時間内に次回の大当り発生が期待され且つ遊技者交替のあり得ない確変遊技中の大当りでは遊技状態データの蓄積を自動的に実行し、短時間内に次回の大当り発生が期待できず、遊技者の交替もあり得る通常遊技中の大当り遊技状態終了時に送信要求を促すメッセージ（図 2 8 (c)）を表示するように構成してもよい。本変形例によれば、確変遊技

10

20

30

40

50

中は送信要求を促すメッセージ（図 28（c））が表示されないため煩わしさが軽減され、通常遊技中は確実に送信要求を実行して遊技情報の受信を行うことができる。

【0305】

（d）前記各実施の形態において送信情報記憶手段に蓄積記憶された内容を報知するように構成してもよい。例えば、前記第一の実施の形態では、送信情報記憶手段としての遊技状態記憶領域 38b に蓄積記憶された内容（大当たり回数等）を、表示装置 5 にて表示するように構成してもよい（図 84（a）参照）。また、前記第二の実施の形態では、送信情報記憶手段としての遊技進行データ記憶領域 38e に蓄積記憶された内容（累積変動回数）を表示装置 5 にて表示するように構成してもよい（図 84（b）参照）。また、前記第三の実施の形態では、送信情報記憶手段としてのポイント蓄積領域 38g に蓄積記憶された内容（ポイント数）を表示装置 5 にて表示するように構成してもよい（図 84（c）参照）。さらに、前記第四の実施の形態では、送信情報記憶手段としての累積ポイント記憶領域 38h に蓄積記憶された内容（累積ポイント数）を表示装置 5 にて表示するように構成してもよい（図 84（d）参照）。このように構成することにより、遊技者は、送信情報記憶手段に蓄積記憶された内容（大当たり回数、ポイント数等）を確実に把握することができ、より一層の遊技意欲の向上が図られる。

10

【0306】

（e）前記各実施の形態では、赤外線送信部 33 から遊技情報又はサービスポイントを赤外線信号として出力し、携帯電話機 200 において赤外線信号を受信することにより、遊技情報又はサービスポイントを取得する構成としたが、図柄表示制御基板 22 の ROM 24 に二次元バーコード生成プログラムを内蔵し、表示装置 5 において遊技情報等を二次元バーコードとして表示出力する構成としてもよい。本変形例によれば、CCD カメラ及び二次元バーコード読取機能付きの携帯電話機 200 を用いて二次元バーコードを読み取ることにより遊技情報等を取得することが可能である。そして、遊技状態データ又はポイント数が蓄積された結果を一つの二次元バーコードにて表示することにより、複数の情報を一括して取得することができる。また、二次元バーコード生成プログラムが表示装置 5 の制御を行う図柄表示制御基板 22 に設けられているので、図柄表示制御基板 22 へコマンド等を送信することにより少ない処理負荷で二次元バーコード表示を行うことができる。図 85 は、表示装置 5 のラウンド表示画面における二次元バーコードの表示例を示している。尚、本変形例において表示装置 5 が本発明の情報送信手段を、二次元バーコード生成プログラムがバーコード生成手段をそれぞれ構成するものである。また、二次元バーコード生成プログラムを、図柄表示制御基板 22 に代えて通信制御基板 30 に設ける構成としてもよい。この構成によれば、当該パチンコ機 1 が廃棄される場合等に通信制御基板 30 を含む通信ユニットを取り外して他の遊技機にて再利用することが可能である点で利便性が高い。また、二次元バーコード生成プログラムを、パチンコ機 1 本体の制御装置 21 のメイン基板に設ける構成としてもよい。この構成によれば、二次元バーコード生成プログラムが、パチンコ機 1 本体にかしめ固定されたメイン基板に設けられているので、確実に不正防止を図ることができる。

20

30

【0307】

また、上述した変形例では、二次元バーコード生成プログラムが、蓄積された複数の送信情報を一つのバーコードとして生成し、表示装置 5 において、その生成された一つのバーコードを表示することにより、複数の送信情報を一つのバーコードにより一括して表示し、これにより送信情報を携帯電話機 200 にて一括して取得することができる構成としたが、これには限られない。例えば、二次元バーコード生成プログラムが、各送信情報毎にそれぞれバーコードとして生成し、生成された前記各バーコードを RAM 38（又は RAM 26）にて蓄積記憶し、蓄積記憶された各バーコードを表示装置 5 において、順次、読み出して表示するように構成してもよい。本変形例によれば、蓄積記憶された送信情報が表示装置 5 にて順次表示されるので、各送信情報を携帯電話機 200 により順次取得することができる。或いは、送信情報（例えば、大当たり遊技状態の発生を表す遊技状態データやサービスポイント等）に対応づけて一次元若しくは二次元のバーコードのパターンを予

40

50

め記憶するバーコード記憶手段（ROM）を備え、RAM 38に蓄積記憶された各送信情報についてバーコード記憶手段よりバーコードを読み出して表示するように構成してもよい。この変形例によれば、処理負荷の大きいバーコード生成処理を行うことなく、少ない処理負荷で表示装置5におけるバーコード表示を行うことができる。

【0308】

また、二次元バーコードに代えて、他の機械読み取り可能なシンボルを採用してもよい。例えば、一次元バーコードとして表示出力してもよく、文字等（英字、カタカナ、ひらがな、漢字、記号、数字等を含む）の並びとして表示してもよい。尚、光学的文字認識機能を有する携帯通信端末を用いて文字等の並びを認識して、情報取得を行うことが可能である。さらに、遊技盤7に設けられた図柄変動表示装置としての表示装置5とは別に、遊技盤7の他の位置、或いは遊技盤7外部の前枠2又はガラス扉枠3上に、二次元バーコード表示出力用の表示装置を情報送信手段として別途設ける構成としてもよい。例えば、図86は、前枠2の周縁部において、ガラス扉枠3の角部近傍に設けた開口部を介して二次元バーコード表示装置5b、報知ランプ31、及び赤外線受光部34を露出させるように配置した例を示している。本変形例によれば、表示装置5における図柄変動表示の表示領域に影響を与えることが無いという利点があると共に、携帯電話機200による読み取り操作がし易く、且つ他の遊技者による不正な読み取り操作が行われにくい位置に適宜配置が可能であるという利点がある。また、遊技盤7のみが交換された場合に、遊技盤7外部の前枠2に設けられた二次元バーコード表示装置5bを再利用することができる。また、パチンコ機に玉貸しに関する機能を有する台間装置が接続され且つ台間装置が表示装置を備えている場合には、台間装置にて二次元バーコード表示を行うように構成してもよい。

【0309】

（f）前記各実施の形態では、遊技者の操作によって携帯電話機200から赤外線信号として送信される遊技者特定パスワードを入力させる構成としたが、携帯電話機200に設けられた端子を介して携帯電話機200内のメモリの記憶内容を読み出し可能な装置を設ける構成としてもよい。また、遊技者の操作により情報の入力可能な入力手段、例えば、パチンコ機の枠等に設けたキーボード、タッチパネル等の入力装置を介して遊技者特定パスワードを入力する構成としてもよい。また、玉貸しに関する機能を有する台間装置より出力される情報を入力させるためのインタフェース基板（インタフェース手段）を介して遊技者特定パスワードを入力させる構成としてもよい。この場合、例えば、台間装置にタッチパネル等の入力装置又は赤外線受信装置等を設け、これらの装置によって入力された遊技者特定パスワードが、インタフェース基板を介して入力される構成としてもよい。或いは、台間装置によって磁気カード又はICカードから遊技者特定パスワードを読み取り、インタフェース基板を介して入力させる構成としてもよい。

【0310】

（g）前記各実施の形態では、第1赤外線センサ32a又は第2赤外線センサ32bに手をかざすことにより遊技者特定状況の確認結果を入力する構成としたがこれには限られない。例えば、押しボタン、タッチパネル、遊技者の身体部位のいずれかの動作を検出するセンサ、携帯電話機200から送信される情報の受信装置、又は音声認識装置のいずれかによって構成された確認入力手段を介して、遊技者特定状況の確認結果を入力するように構成してもよい。

【0311】

（h）また、前記各実施の形態では、遊技情報の送信終了後に、遊技状態バッファ38a及び遊技状態記憶領域38bの記憶内容を消去する構成としたが、これに加えて、パスワード記憶領域38cの記憶内容も消去する構成としてもよい。これにより、遊技情報の送信終了後に遊技状態バッファ38a、遊技状態記憶領域38b及びパスワード記憶領域38cを初期状態とすることができる。

【0312】

（i）前記第二の実施の形態では、遊技進行データとして図柄変動の累積発生回数である変動回数HCを用いたが、例えば、大当り遊技の累積発生回数（以下、大当り回数と称す

10

20

30

40

50

る)を遊技進行データとして用いる構成としてもよい。また、この場合、表示装置5において大当たり回数に応じた演出を行うように構成してもよい。図44の縦軸におけるカッコ内に示す回数は、遊技進行データとして大当たり回数を用いた場合におけるストーリー展開との対応を表している。

【0313】

(j)前記第二の実施の形態では、携帯電話機200より開始データと共に機種識別情報としての機種IDを送信したが、機種IDに代えて遊技ホールに設置された個々のパチンコ機を識別可能な各パチンコ機のID情報を送信し、同一のパチンコ機においてのみ連続性を有する遊技を実行可能としてもよい。

【0314】

(k)前記各実施の形態では、遊技者が特定されていることを携帯電話機200による遊技者特定パスワードの送信によって遊技者が特定された時、又は遊技者が特定されないまま大当たり遊技状態が終了した時に、表示装置5において報知する構成としたが、これら以外のタイミングで報知を行うように構成してもよい。例えば、遊技開始直後に報知を行うようにしてもよい。これにより、遊技者は、遊技開始後、直ぐに遊技者が特定されていることを知ることができる。尚、遊技が開始されたことの検出は、出力端子16dにおける発射スイッチ信号がオフからオンになったことを検出することにより行うことができる。

【0315】

また、特定の遊技状態の発生が検出された時に遊技者特定の報知を行う構成としてもよい。これにより、遊技者は、大当たり遊技状態等の特定の遊技状態の発生によって遊技状態データの受信が可能となった時点で、遊技者が特定されていることを確実に知ることができる。また、前記実施の形態では、大当たり遊技状態の終了時に遊技者が未特定である場合に、遊技者が未特定であることを報知する構成としたが、大当たり遊技状態等の特定の遊技状態の発生検出時に報知し、遊技者特定タイムを形成するように構成してもよい。また、所定時間間隔で遊技者特定の報知を行う構成としてもよい。これにより、所定時間間隔で繰り返し表示されるメッセージによって、遊技者は、遊技者が特定された状態であることを常に確認することができる。

【0316】

また、前記各実施の形態では、遊技者が特定されていること、遊技者特定タイム中であること、遊技情報の送信が可能な状態となったこと、遊技者が未特定であること、及び蓄積情報が消去されたことを表示装置5によるメッセージ表示により報知する構成としたが(図28等参照)、図柄表示によって報知してもよい。また、発光装置を用いて光の点灯や点滅等によって報知を行うようにしてもよい。尚、発光装置としては、電球や発光ダイオード等種々の方式で発光するものを用いることができる。或いは、音声発生装置を用いて音声によるメッセージによって、報知を行うようにしてもよい。さらに、各報知内容を表す情報を携帯電話機200へ送信することにより報知を行うように構成してもよい。例えば、遊技者が特定されたこと等の内容を表す情報を、電子メールとして送信する構成としてもよく、或いは赤外線信号として送信する構成としてもよい。これによれば、遊技者は、自己の携帯通信端末において遊技者が特定されたこと等を知ることができる。

【0317】

(l)前記各実施の形態では、通信制御基板30が、外部接続端子板16に設けられた各出力端子16a~eを介して大当たり信号等の遊技状態を表す信号を取得する構成としたが、制御装置21との間で別途専用の通信線を設けて大当たり信号等を取得する構成としてもよい。尚、本変形例における通信線は、制御装置21を構成するメイン基板からの出力専用の通信線若しくは、サブ基板との間に設けられる通信線とし、メイン基板へ不正な信号が入力されることを防止する構造とする。

【0318】

(m)前記各実施の形態では、赤外線発光部33、赤外線受光部34及び報知ランプ31を遊技盤7上に設ける構成としたが、これには限られず、パチンコ機1に備わる他の機能に支障を来さない範囲内でパチンコ機1のいかなる部位に配設してもよい。例えば、前枠

10

20

30

40

50

2の左下に設ける構成としてもよく、前枠2上の他の部位若しくは他の枠内に設けてもよい。尚、椅子に着座して遊技を行う遊技者の背後から不正に遊技情報が受信されることを防止するために、パチンコ機1前面において、着座した遊技者の上半身に対向する領域に赤外線発光部33及び受光部34を設けることが望ましく、より好ましくはパチンコ機1の左右方向中央部付近である。

【0319】

(n) また、前枠2上に赤外線発光部33、赤外線受光部34及び報知ランプ31を設ける場合には、より確実に不正受信を防止するために、赤外線発光部33及び受光部34の前面より手前（遊技者側）に所定間隔を離隔させて平行に樹脂等からなる板状部材を突出させる構造を設けてもよい。そして、携帯電話機200を赤外線発光部33及び受光部34と板状部材との間に挿入して遊技情報の受信を行う。このような構成によれば、赤外線発光部33から発せられる赤外線信号が板状部材によって遮断されるため、当該遊技者以外の者により不正に遊技情報が受信されることが確実に防止される。

10

【0320】

(o) 前記実施の形態では、通信制御基板30をパチンコ機1に内蔵させる構成としたが、通信制御基板30、報知ランプ31、赤外線発光部33、及び赤外線受光部34を内蔵する通信ユニットをパチンコ機1とは別体で設け、遊技島に設置されているパチンコ機1の下部位置に突設形成された膳板上に設置してもよい。或いは、パチンコ機1に隣接して設置される玉貸しに関する機能を備えた台間装置に通信ユニットを内蔵させる構成としてもよい。尚、前記実施の形態では、通信制御基板30が、外部接続端子板16を介して制御装置21と接続される構成であるため、通信ユニットを容易に別体化することが可能である。

20

【0321】

(p) また、状態検出手段、情報作成手段及びデータ送信手段の内、いずれか一つ又は二つをパチンコ機1本体に設け、残りを玉貸しに関する機能を有する台間装置に内蔵させる構成としてもよい。パチンコ機1本体と台間装置とで機能を分担することにより、設計上或いは使用上に最適な構成とすることができる。例えば、状態検出手段をパチンコ機1本体に設け、情報作成手段及びデータ送信手段を台間装置に内蔵させてもよい。この構成によれば、状態検出手段がパチンコ機1本体に設けられているので、必要な状態検出を簡単な構成で行うことができると共に、情報作成手段及びデータ送信手段が台間装置に内蔵されているので、パチンコ機1本体を従来仕様より大きく変更する必要がない。或いは、状態検出手段及び情報作成手段をパチンコ機1本体に設け、データ送信手段を台間装置に内蔵させてもよい。この構成によれば、電子回路等によって実現される状態検出手段及び情報作成手段が、パチンコ機1本体（例えば、パチンコ機1本体裏側の基板取付け部）に設けられる。また、データ送信手段が台間装置に内蔵されているので、台間装置においてデータ送信手段の取付けスペースを十分に確保しつつ遊技者に対向するように設けることができ、更に、パチンコ機1本体の前面部については従来仕様より変更する必要がない。

30

【0322】

(q) 前記実施の形態では、携帯電話機200との間で赤外線を媒介として無線通信を行う構成としたが、これには限られず、例えば、電波を媒介とする近距離通信技術として知られるブルートゥース通信が可能な携帯通信端末との間でブルートゥースによる無線通信を行う構成としてもよい。

40

【0323】

より具体的には、図87に示すように、上述した実施形態における赤外線発光部33及び赤外線受光部34に代えて、例えば、本変形例のパチンコ機104若しくはパチンコ機104に隣接して設置される玉貸しに関する機能を有するカードユニット内に、2.47GHz帯の約1mW以下である微弱電波のやり取りを可能とするブルートゥースモジュール501を設けると共に、略垂直方向に指向性を有するアンテナモジュール502をパチンコ機104と対応する遊技者用椅子50との間の床上、遊技者用椅子50の内部、又は遊技島に設置されているパチンコ機1の下部位置に突設形成された膳板上に設ける。また、

50

ブルートゥースモジュール501とアンテナモジュール502とは、伝送線503によって電氣的に接続されている。尚、図87では、遊技者用椅子50の内部にアンテナモジュール502を設けた例を示しており、(a)は携帯電話機200がアンテナモジュール502に通信圏内にある場合、(b)は通信圏外にある場合をそれぞれ示している。

【0324】

そして、本変形例における動作について説明すると、まず、ブルートゥース通信が可能な携帯通信端末としての携帯電話機200を所持する遊技者が、遊技者用椅子50に着座してアンテナモジュール502の通信圏内に携帯電話機200が入圏した際には(図87(a)参照)、パチンコ機104若しくはカードユニットは、ブルートゥースIDの送受等のブルートゥース規格に伴う通常の認証手続きを前記入圏した携帯電話機200との間に
10
において実施するとともに、その携帯電話機200の電話番号をブルートゥースユニットを介して非接触にて受信、入手する。その入手した携帯電話機200の電話番号データは、通信対象の情報端末として登録されるとともに、ホール管理コンピュータに送信される。この際、何らかの理由により、近接する複数のパチンコ機1若しくはカードユニットにて同一の電話番号データが誤って入手された場合には、既に登録済みとなっている電話番号と重複が生じていないかを確認し、重複が生じている場合は電話番号の再送信を要求して通信対象の登録をやり直す。このようにして通信対象登録された携帯電話機200に対して、2.47GHz帯の微弱電波により遊技情報の送信が行われる。

【0325】

本変形例によれば、遊技者は、携帯電話機200を衣服のポケット等に入れたまま、或いは
20
膳板上に設けられたフォルダに載置した状態で遊技情報を受信することができる。従って、特定の遊技状態の発生を検出する度に遊技情報を送信し、携帯電話機200において遊技情報を受信するように構成することが可能である。また、アンテナモジュール502から上面方向に垂直に電波が放射され、アンテナ上面の所定角度範囲内に電波放射が集中してなされ、その所定角度範囲外には電波放射が殆どなされないようになっているため、隣接するアンテナモジュール同士の電波干渉が生じることが防止される。

【0326】

また、本変形例においては、遊技者がパチンコ機104から離れることに伴って、携帯電話機200がアンテナモジュール502の通信圏内から通信圏外へ移動したことをブルートゥースモジュール501が検出することに基づいて、当該遊技者の遊技終了を検出する
30
ように構成してもよい(図87(b)参照)。さらに、ブルートゥースモジュール501からホール管理コンピュータへ遊技終了を通知し、ホール管理コンピュータから携帯電話機200へ、パチンコ機104に残存している情報の消去を行ってよいか否かを確認するための電子メールを送信するように構成してもよい。

【0327】

尚、本変形例においては、ホール管理コンピュータに送信された電話番号データに基づいて遊技者が特定される(例えば、登録済みの会員であることが特定される)ことを条件に遊技情報を出力するようにしてもよい。また、パチンコ機1若しくはカードユニットが、特定された遊技者の氏名情報を携帯通信端末から受信して、パチンコ機1の制御装置21のサブ基板の一つである図柄表示制御基板22へ入力することにより、表示装置5の画面
40
5aに遊技者の氏名入りのメッセージを、例えば、「田中様、いらっしゃいませ!」のように表示するように構成してもよい。

【0328】

(r)前記各実施の形態では、携帯電話機200との間で無線通信により遊技情報を伝送する構成としたが、これには限られず、有線通信により携帯電話機200へ遊技情報を送信するように構成してもよい。例えば、パチンコ機1に接続端子を備えた携帯電話ホルダを設け、その携帯電話ホルダに携帯電話機200を載置することにより、携帯電話ホルダの接続端子と携帯電話機200の接続端子とが接続されて有線通信を行うことが可能となる構成としてもよい。

【0329】

(s) 前記各実施の形態では、携帯通信端末として携帯電話機200を用いた例を示したが、携帯電話機以外にPHS（簡易型携帯電話、Personal Handyphone System）、PDA（Personal Digital Assistant）等の各種の携帯通信端末を利用することが可能である。

【0330】

(t) 前記実施の形態では、通信制御基板30から遊技情報のみを携帯電話機200に対して送信する構成としたが、通信制御基板30内で特定の遊技状態の発生毎に抽選を行って、当選した場合には付加価値情報を付与して遊技情報と共に送信するように構成してもよい。

【0331】

(u) 前記実施の形態では、パチンコ機1に報知ランプ31を設ける構成としたが、報知ランプ31を省略して、表示装置5の画面5aのメッセージ表示のみにより、送信可能な遊技情報があることを報知する構成としてもよい。

【0332】

(v) 前記第一の実施の形態では、遊技状態データのみをRAM38上の遊技状態バッファ38aに蓄積記憶する構成としたが、遊技状態データに遊技機ID及び遊技情報カウント値が付加された送信時と同一内容の遊技情報をRAM38上に蓄積記憶する構成としてもよい。

【0333】

(w) 前記第一の実施の形態では、遊技状態バッファ38aに遊技状態データが蓄積記憶されている場合にはいつでも遊技情報の送信が可能な構成としたが、特定の遊技状態の発生に伴う所定の動作終了時（大当り遊技状態の終了時等）のみに、遊技情報の送信が可能な構成としてもよい。また、遊技中止時のみに遊技情報の送信が可能な構成としてもよい。

【0334】

(x) 前記各実施の形態では、赤外線受光部34を常に赤外線信号の受信待機状態とする構成としたが、携帯電話機200の通信ユニット30への接近を検知するセンサ手段を設け、そのセンサ手段が携帯電話機200の接近を検出したときに、受信待機状態となるように構成してもよい。尚、センサ手段としては、種々の方式による公知の接近物検知用センサ（例えば、赤外線センサ等）を採用することが可能である。

【0335】

(y) 前記各実施の形態では、高確率モード中に通常大当りが2回連続して発生したことに起因して低確率モードへ遷移する構成としたが、通常大当たりが1回発生したことに起因して低確率モードへ遷移する構成としてもよい。

【0336】

(z) 前記各実施の形態では、大当り遊技終了時に遊技者特定の有無で異なる目セージ表示を行う構成としたが、大当り発生時における演出内容として、「遊技者特定有りの演出」、「遊技者特定無しの演出」、「途中で遊技者が特定されたときの演出」を用意し、それぞれの場合に異なる演出を行う構成としてもよい。例えば、遊技者が特定されないまま大当りが発生したときには、表示装置にて遊技者特定を促す演出を行うようにしてもよい。

【0337】

(A) 本発明は、前記各実施の形態とは異なる種々の遊技機にも適用可能である。例えば、本発明に適用される遊技機は、パチンコ遊技機であって、基本構成としては発射ハンドルを備え、その発射ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動ゲートを通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が

10

20

30

40

50

付与されるものが挙げられる。

【0338】

(B) また、本発明に適用される他の遊技機は、スロットマシンであって、基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。図88は、本発明をスロットマシンに適用した一実施の形態であるスロットマシン301の外観を示す正面図である。図88に示されるように、スロットマシン301には、可変表示手段305下方の左側に赤外線発光部333及び赤外線受光部334と、第1赤外線センサ332aとが、右側に報知ランプ331と、第2赤外線センサ332bとがそれぞれ設けられている。

【0339】

(C) また、本発明に適用されるさらに別の遊技機は、パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であって、基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。図89は、本発明をパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機に適用した一実施の形態である遊技機401の外観を示す正面図である。図89に示されるように、遊技機401には、可変表示手段405下方の左側に赤外線発光部433及び赤外線受光部434と、第1赤外線センサ432aとが、右側に報知ランプ431と、第2赤外線センサ432bとがそれぞれ設けられている。

【0340】

【発明の効果】

以上詳述したように、本発明によれば、携帯通信端末へ送信するための送信情報が送信情報記憶手段に蓄積記憶され、情報送信手段が送信情報記憶手段によって記憶された前記送信情報を前記携帯通信端末に対して送信するので、遊技者は自己が所持する携帯通信端末を用いて、遊技機に蓄積記憶された送信情報を所望のタイミングで一括して受信することができ、受信操作の回数が低減されることにより操作の煩わしさが軽減される。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図2】 パチンコ機の遊技盤の概略構成図である。

【図3】 通信制御基板のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図4】 携帯電話機の正面図である。

【図5】 携帯電話機のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図6】 特別電動役物制御ルーチンを説明するフローチャートである。

【図7】 特別電動役物制御ルーチンの図6の続き部分を説明するフローチャートである。

【図8】 図柄変動開始処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図9】 リーチ演出表示処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図10】 (a)は遊技者未特定の場合におけるリーチ演出表示の一例を、(b)は遊技者が特定されている場合におけるリーチ演出表示の一例を示す図である。

【図11】 大当たり演出表示処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図12】 (a)は遊技者未特定の場合における大当たり演出表示の一例を、(b)は遊技

者が特定されている場合における大当り演出表示の一例を示す図である。

【図 1 3】 (a) はラウンド演出画面表示処理ルーチンを、(b) はカウンタ値・メッセージ表示処理ルーチンをそれぞれ説明するフローチャートである。

【図 1 4】 (a) は遊技者未特定の場合における第 1 ラウンド演出表示の一例を、(b) は遊技者が特定されている場合における第 1 ラウンド演出表示の一例を示す図である。

【図 1 5】 (a) は遊技者未特定の場合における第 3 ラウンド演出表示の一例を、(b) は遊技者が特定されている場合における第 3 ラウンド演出表示の一例を示す図である。

【図 1 6】 確率変動処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 1 7】 遊技状態記憶処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 1 8】 確変中信号、大当り信号及び確変大当り信号の検出例を示すチャートである。 10

【図 1 9】 遊技状態記憶領域における遊技状態データの記憶例を示す図である。

【図 2 0】 情報通信処理メインルーチンを説明するフローチャートである。

【図 2 1】 図 2 0 に示す情報通信処理メインルーチンの続きを説明するフローチャートである。

【図 2 2】 遊技者特定処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 2 3】 遊技情報作成・送信処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 2 4】 大当り遊技終了後処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 2 5】 図 2 4 に示す大当り遊技終了後処理ルーチンの続きを説明するフローチャートである。

【図 2 6】 (a) は送信バッファのフォーマット（遊技情報のデータ構造）を、(b) は送信バッファの格納例を示す図である。 20

【図 2 7】 遊技終了処理ルーチン（第一の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 2 8】 遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a) は遊技者の特定が行われた時に、(b) はパスワードの送信を促す場合に、(c) は遊技情報の受信を促す場合に、(d) は現在特定されている遊技者の氏名を確認する場合に、(e) は遊技者が未特定である旨の報知すると共に遊技者の特定を行うか否かを選択させる場合に、(f) は遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促す場合に、(g) は蓄積情報が消去された旨を報知する場合に、(h) は蓄積情報の消去を確認する場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している。 30

【図 2 9】 携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a) は遊技情報受信中に、(b) は遊技情報の受信終了時におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している。

【図 3 0】 携帯電話機によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である。

【図 3 1】 変形例において遊技状態記憶領域に遊技状態データ及び時点データが記憶された例を示す図である。

【図 3 2】 変形例において携帯電話機によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である。

【図 3 3】 第二の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 3 4】 第二の実施の形態における通信制御基板のハードウェア構成を示すブロック図である。 40

【図 3 5】 図柄変動開始処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 3 6】 遊技者確認処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 3 7】 変動回数記憶処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 3 8】 変動回数の推移を示すグラフである。

【図 3 9】 情報通信処理メインルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 4 0】図 3 9 に示す情報通信処理メインルーチン（第二の実施の形態）の続きを説明するフローチャートである。

【図 4 1】遊技情報作成・送信処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 4 2】携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、（a）は機種選択&開始データ送信画面の表示例を、（b）は遊技情報受信中に、（c）は遊技情報の受信終了時におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している（第二の実施の形態）。

【図 4 3】遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、（a）機種 ID が一致しないことを報知する場合に、（b）は遊技者の特定及び遊技開始を報知する場合に、（c）はパスワードが一致しないことを報知する場合に、（d）は蓄積情報が消去された旨を報知する場合に、（e）は情報の消去を確認する場合に、（f）は送信要求を促す場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している（第二の実施の形態）。 10

【図 4 4】変動回数（大当たり回数）とストーリー展開との関係を示すグラフである。

【図 4 5】（a）は送信バッファのフォーマット（遊技情報のデータ構造）を、（b）は送信バッファの格納例を示す図である（第二の実施の形態）。

【図 4 6】遊技終了処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 4 7】携帯電話機によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である（第二の実施の形態）。 20

【図 4 8】（a）は第二の実施の形態の第一の変形例における送信バッファのフォーマット（遊技情報のデータ構造）を、（b）は送信バッファの格納例を示す図である。

【図 4 9】第二の実施の形態の第一の変形例において携帯電話機によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である。

【図 5 0】第二の実施の形態の第二の変形例におけるパチンコ機及び遊技者用椅子の側断面図である。

【図 5 1】第三の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 5 2】第三の実施の形態における通信制御基板のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図 5 3】ポイント数データ記憶処理ルーチン（第三の実施の形態）を説明するフローチャートである。 30

【図 5 4】ポイント数参照テーブルの設定例を説明する図である。

【図 5 5】ポイントバッファ及びポイント蓄積領域におけるポイント数データの記憶例を示す図である。

【図 5 6】情報通信処理メインルーチン（第三の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 5 7】図 5 6 に示す情報通信処理メインルーチン（第三の実施の形態）の続きを説明するフローチャートである。

【図 5 8】遊技者特定処理ルーチン（第三の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 5 9】サービスポイント作成・送信処理ルーチン（第三の実施の形態）を説明するフローチャートである。 40

【図 6 0】大当たり遊技終了後処理ルーチン（第三の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 6 1】図 6 0 に示す大当たり遊技終了後処理ルーチン（第三の実施の形態）の続きを説明するフローチャートである。

【図 6 2】（a）は送信バッファのフォーマット（サービスポイントのデータ構造）を、（b）は送信バッファの格納例を示す図である（第三の実施の形態）。

【図 6 3】遊技終了処理ルーチン（第三の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 6 4】遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、（a）は遊技者 50

の特定が行われた時に、(b)はパスワードの送信を促す場合に、(c)はサービスポイントの受信を促す場合に、(d)は現在特定されている遊技者の氏名を確認する場合に、(e)は遊技者が未特定である旨の報知すると共に遊技者の特定を行うか否かを選択させる場合に、(f)は遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促す場合に、(g)はポイント数データが消去された旨を報知する場合に、(h)はポイント数データの消去を確認する場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している(第三の実施の形態)。

【図65】携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a)はサービスポイント受信中に、(b)はサービスポイントの受信終了時におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している(第三の実施の形態)。

10

【図66】携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である(第三の実施の形態)。

【図67】第三の実施の形態の第一の変形例におけるポイント数参照テーブルの設定例を説明する図である。

【図68】第三の実施の形態の第一の変形例において変化後のポイント数を報知する場合の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図である。

【図69】第三の実施の形態の第二の変形例においてポイントバッファにポイント数データ及び時点データが記憶された例を示す図である。

【図70】第三の実施の形態の第二の変形例において携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である。

20

【図71】第四の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図72】第四の実施の形態における通信制御基板のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図73】ポイント累積処理ルーチン(第四の実施の形態)を説明するフローチャートである。

【図74】累積ポイント数RPの推移を示すグラフである。

【図75】情報通信処理メインルーチン(第四の実施の形態)を説明するフローチャートである。

【図76】図75に示す情報通信処理メインルーチン(第四の実施の形態)の続きを説明するフローチャートである。

30

【図77】携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、機種選択及び開始データ送信画面の表示例を示している(第四の実施の形態)。

【図78】遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a)機種IDが一致しないことを報知する場合に、(b)は遊技者の特定及び遊技開始を報知する場合に、(c)はパスワードが一致しないことを報知する場合に、(d)は累積ポイント数データの消去を確認する場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している(第四の実施の形態)。

【図79】累積ポイント数とストーリー展開との関係を示すグラフである(第四の実施の形態)。

【図80】サービスポイント作成・送信処理ルーチン(第四の実施の形態)を説明するフローチャートである。

40

【図81】(a)は送信バッファのフォーマット(サービスポイントのデータ構造)を、(b)は送信バッファの格納例を示す図である(第四の実施の形態)。

【図82】遊技終了処理ルーチン(第四の実施の形態)を説明するフローチャートである。

【図83】携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である(第四の実施の形態)。

【図84】表示装置にて蓄積内容を表示するようにした変形例を説明する図であり、(a)は第一の実施形態、(b)は第二の実施の形態、(c)は第三の実施の形態、(d)は第四の実施の形態における表示例を示している。

50

【図 8 5】第 1 ラウンド演出画面における二次元バーコードの表示の一例を示す図である。

【図 8 6】遊技盤外部の前枠に二次元バーコード表示用の表示装置を設けた変形例を示す正面図である。

【図 8 7】ブルートゥースを採用した変形例におけるパチンコ機の側面図であり、(a) は携帯電話機がアンテナモジュールの通信圏内にある場合を、(b) は通信圏外にある場合をそれぞれ示している。

【図 8 8】本発明をスロットマシンに適用した一実施の形態を示す正面図である。

【図 8 9】本発明をパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機に適用した一実施の形態を示す正面図である。

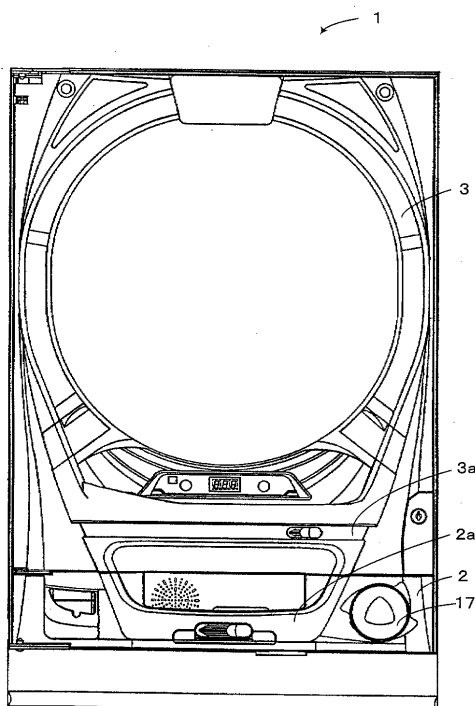
10

【符号の説明】

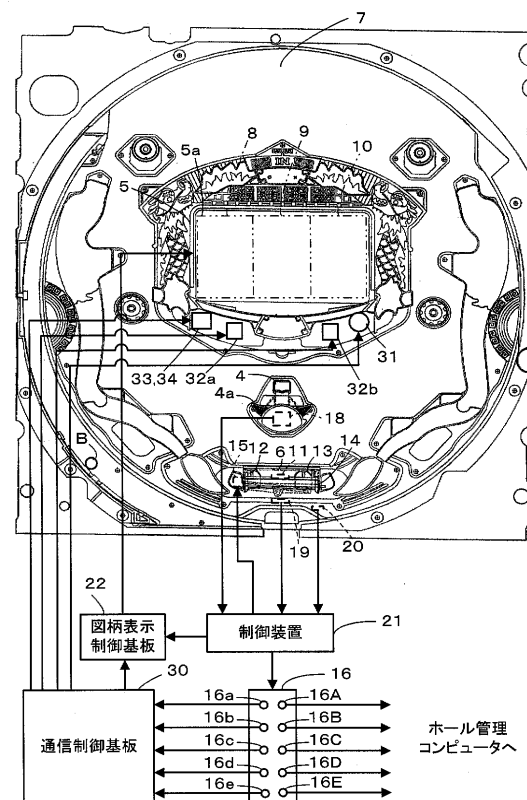
1, 101, 102, 103, 104…パチンコ機（遊技機）、301…スロットマシン（遊技機）、401…パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機（遊技機）、5…表示装置（演出手段、情報送信手段）、5b…二次元バーコード表示装置（情報送信手段）、16…外部接続端子板、16a～e…出力端子、30…通信制御基板、33, 333, 433…赤外線発光部（情報送信手段）、501…ブルートゥースモジュール（情報送信手段）、38b…遊技状態記憶領域（送信情報記憶手段）、38e…遊技進行データ記憶領域（送信情報記憶手段）、38g…ポイント蓄積領域（送信情報記憶手段）、38h…累積ポイント記憶領域（送信情報記憶手段）、200…携帯電話機（携帯通信端末）、36…CPU（情報送信手段、演出手段）。

20

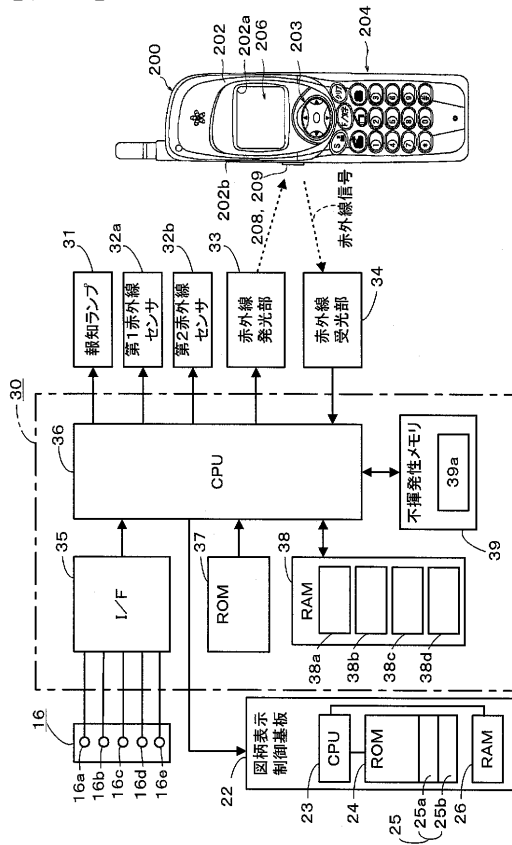
【図 1】



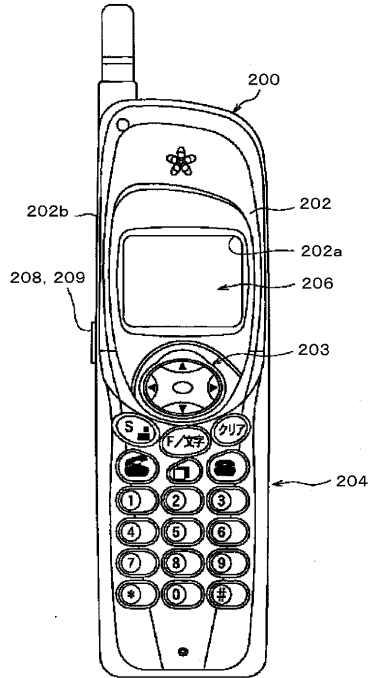
【図 2】



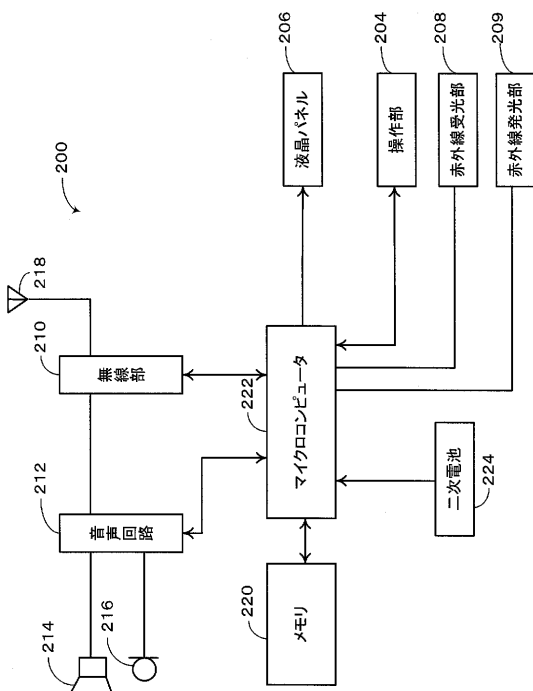
【図 3】



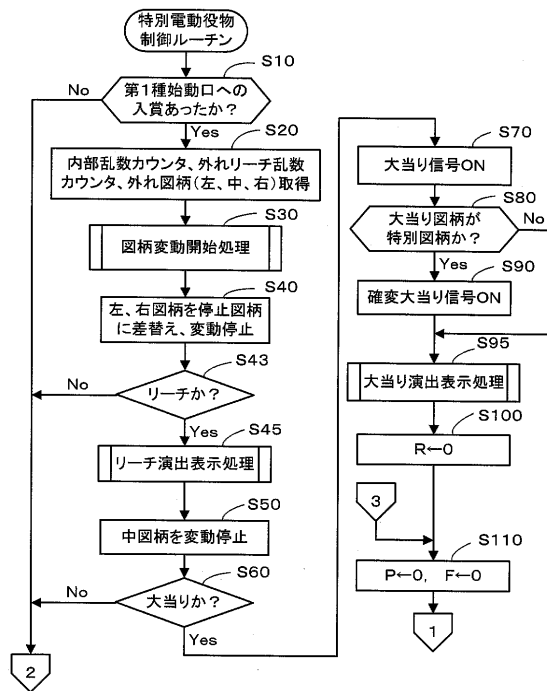
【図 4】



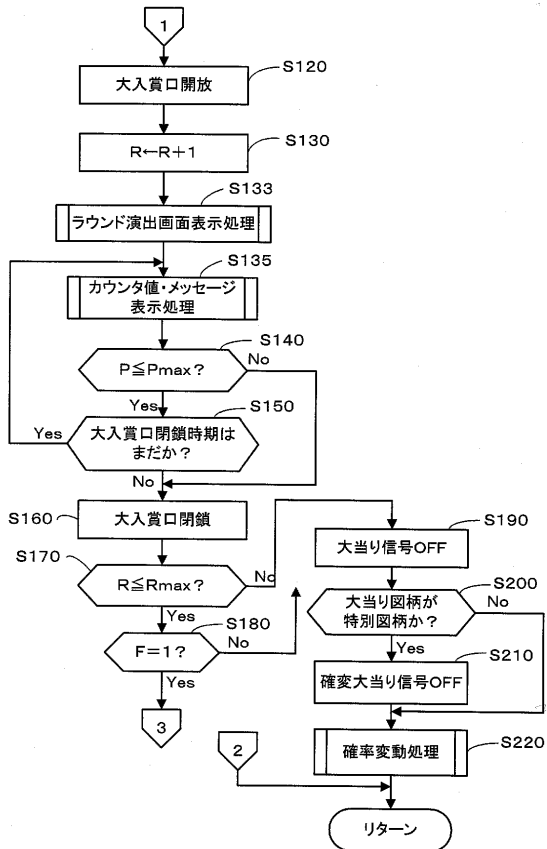
【図 5】



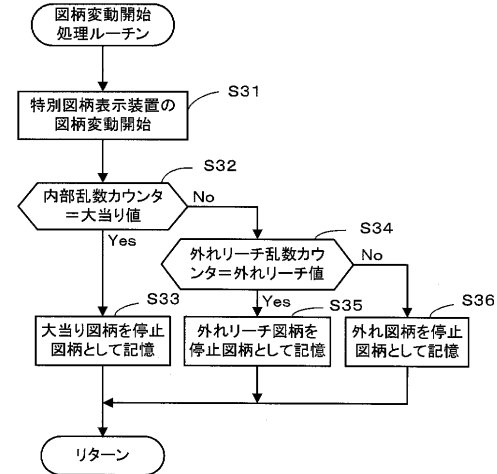
【図 6】



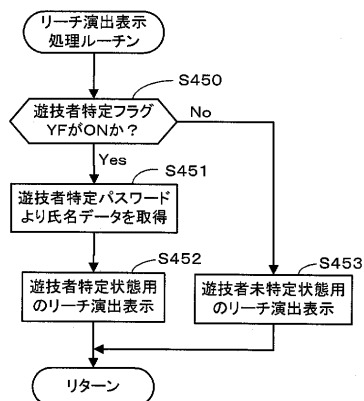
【図 7】



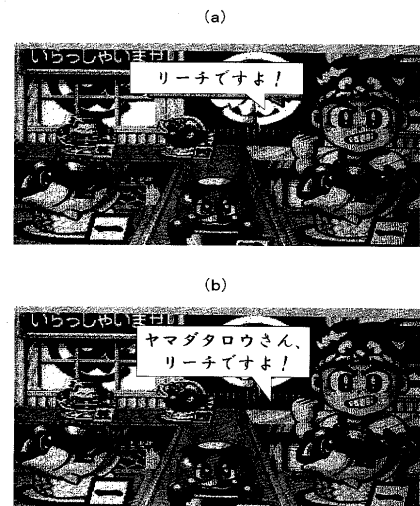
【図 8】



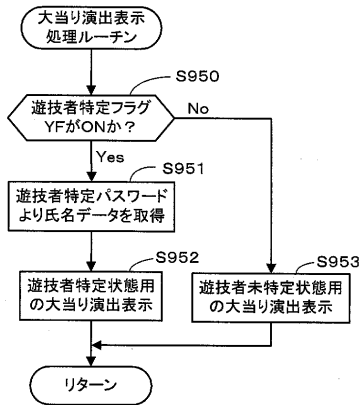
【図 9】



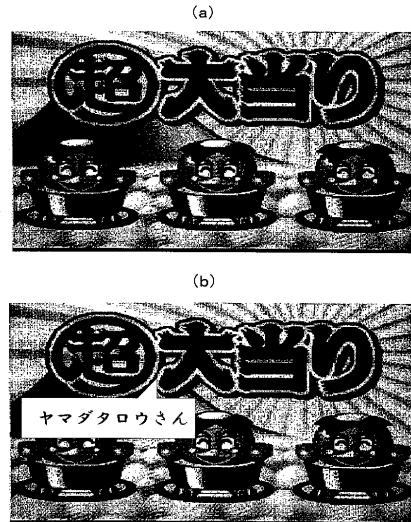
【図 10】



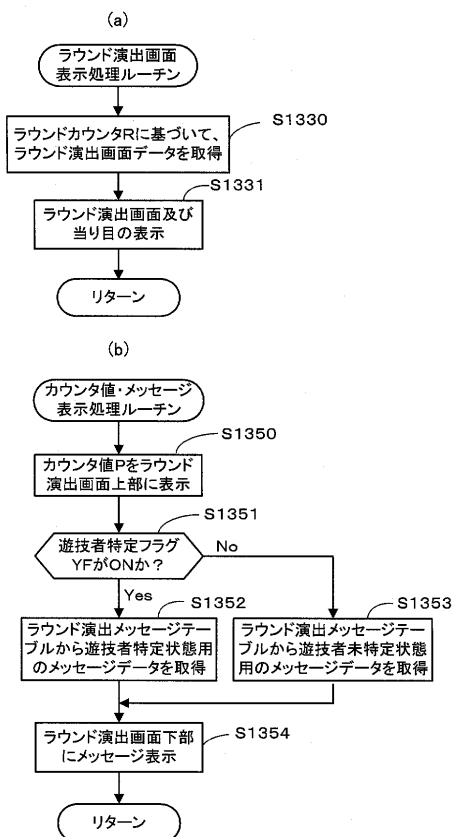
【図 1 1】



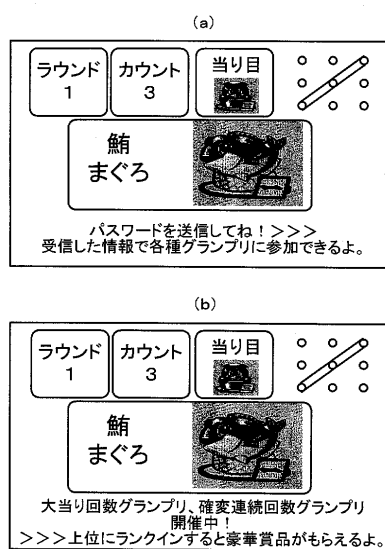
【図 1 2】



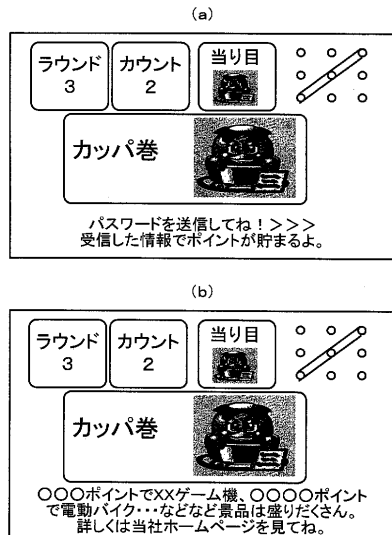
【図 1 3】



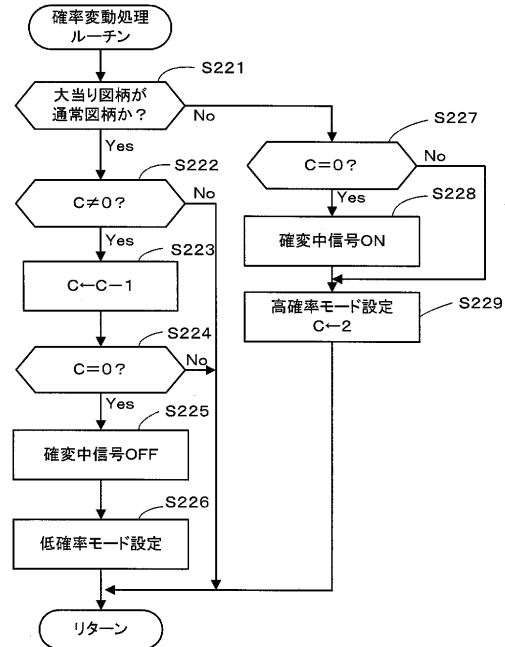
【図 1 4】



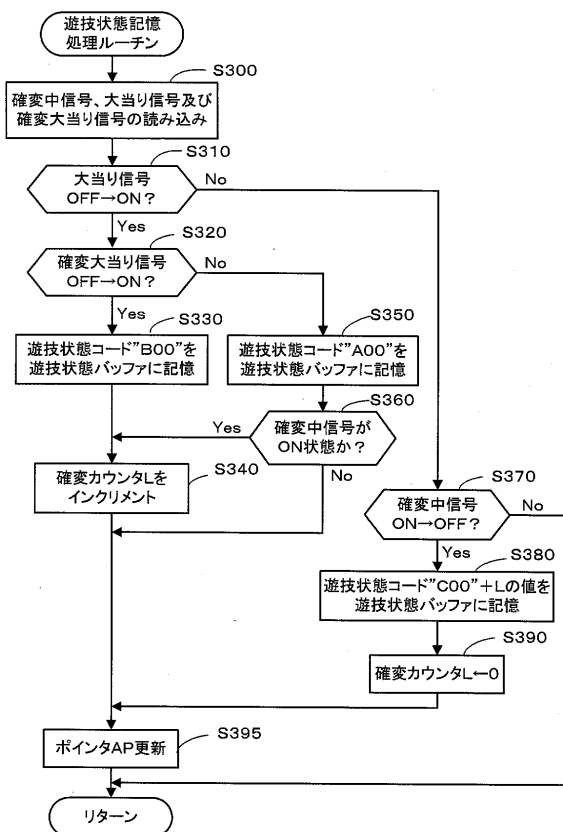
【図 15】



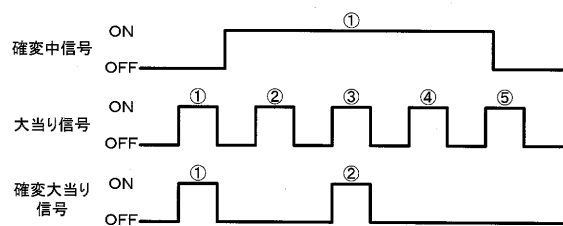
【図 16】



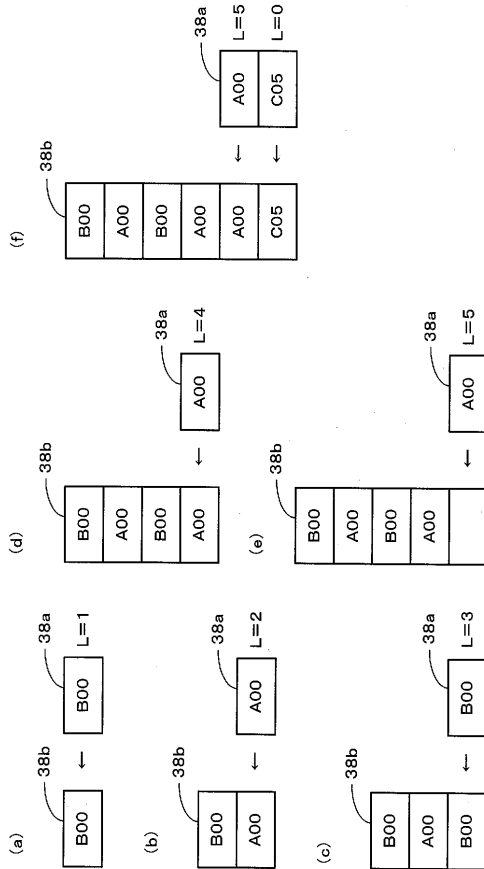
【図 17】



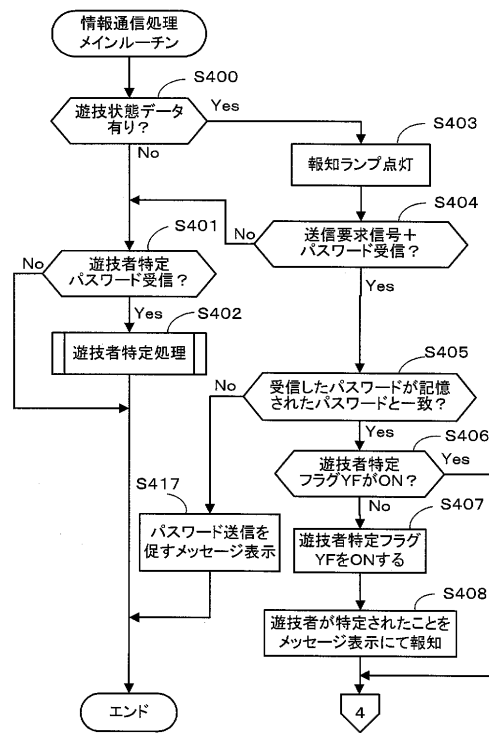
【図 18】



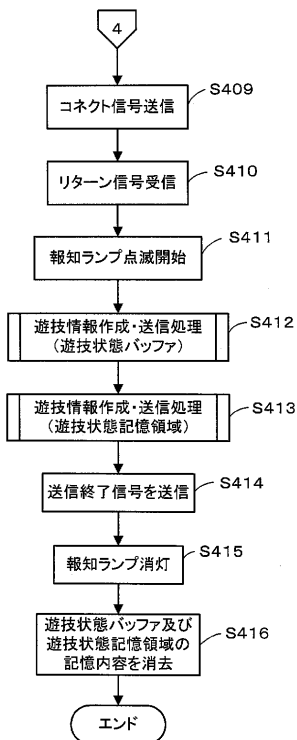
【図 19】



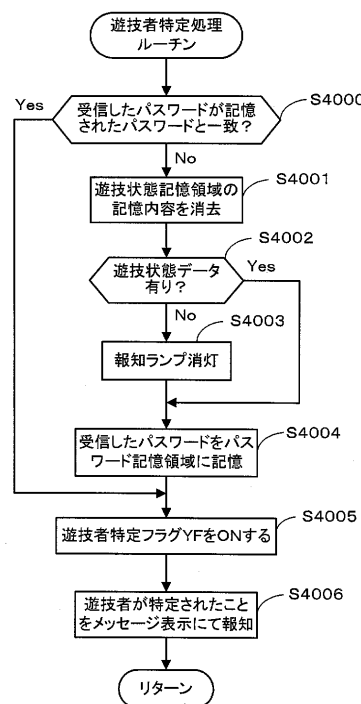
【図 20】



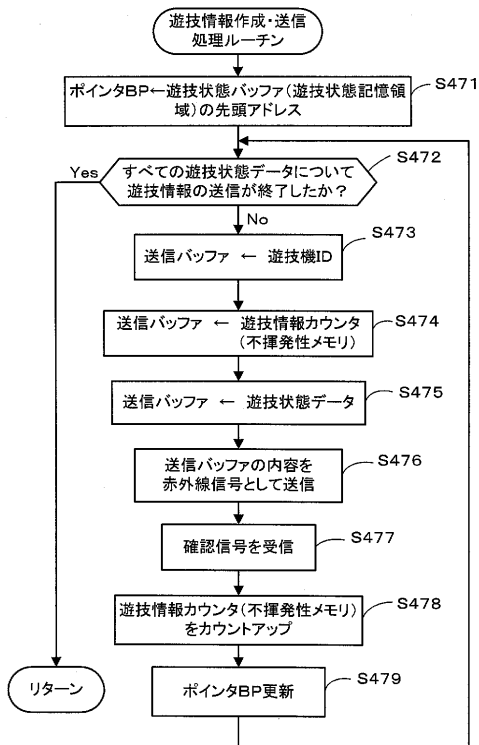
【図 21】



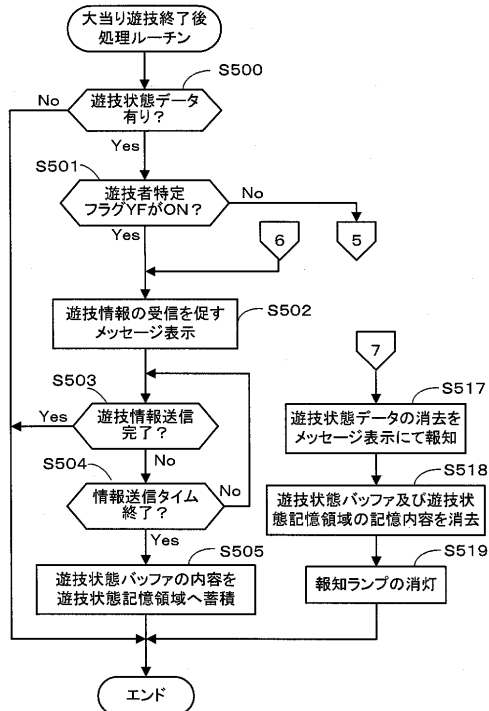
【図 22】



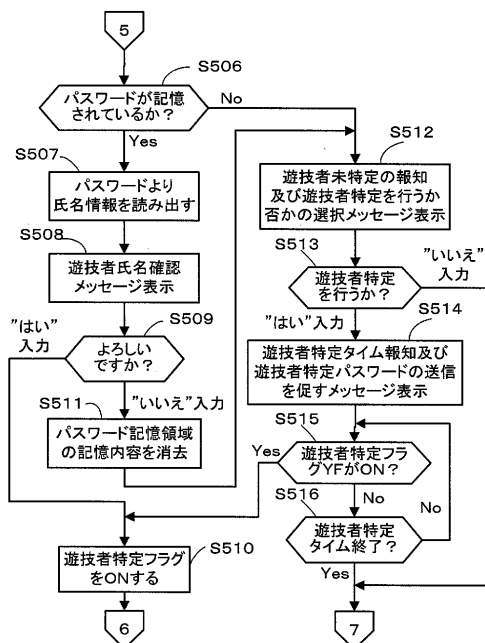
【図 2 3】



【図 2 4】

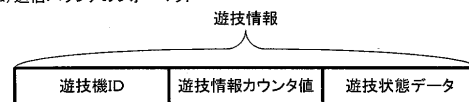


【図 2 5】

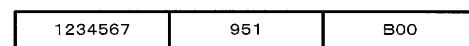


【図 2 6】

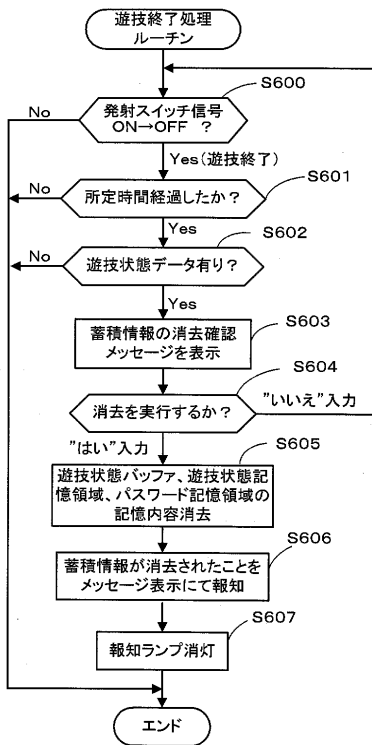
(a) 送信バッファのフォーマット



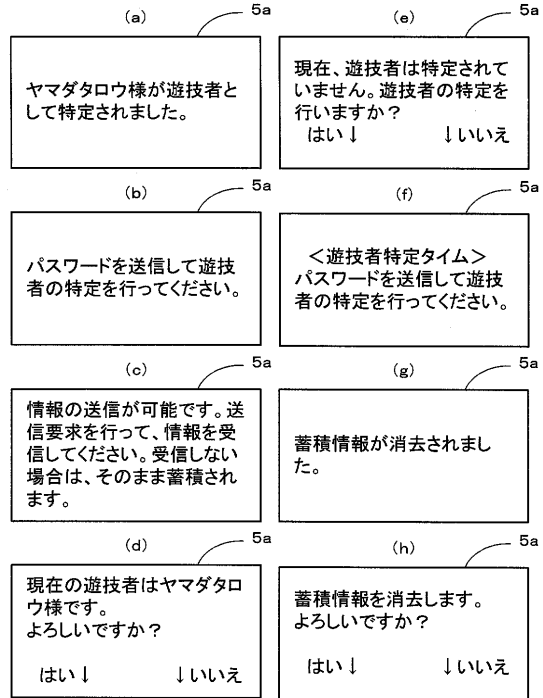
(b) 送信バッファの格納例



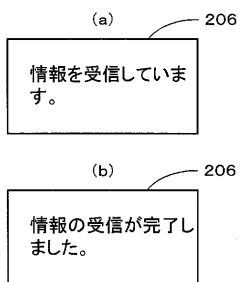
【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 31】

38a(38b)

時点データ	遊技状態データ
2002年8月31日 21時30分45秒	A00
2002年8月31日 21時41分20秒	A00
2002年8月31日 21時52分15秒	B00
2002年8月31日 22時08分30秒	C05
.....	

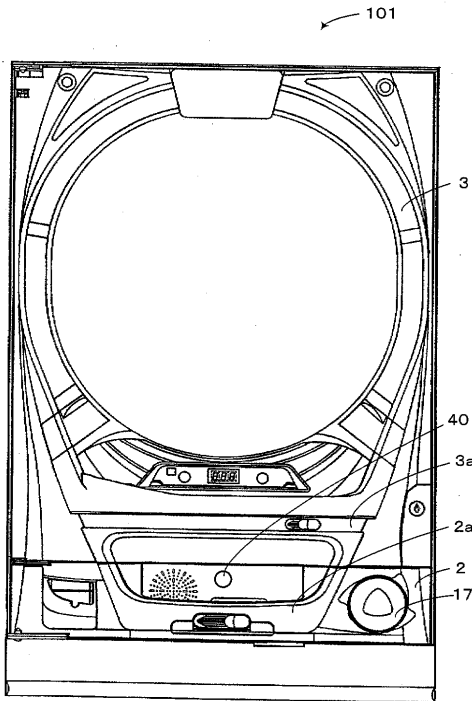
【図 30】

遊技機ID	遊技情報カウンタ値	遊技状態データ
1234567	951	B00
1234567	952	A00
1234567	953	B00
1234567	954	A00
1234567	955	A00
1234567	956	C05
4567890	243	A00
4567890	244	A00
.....		

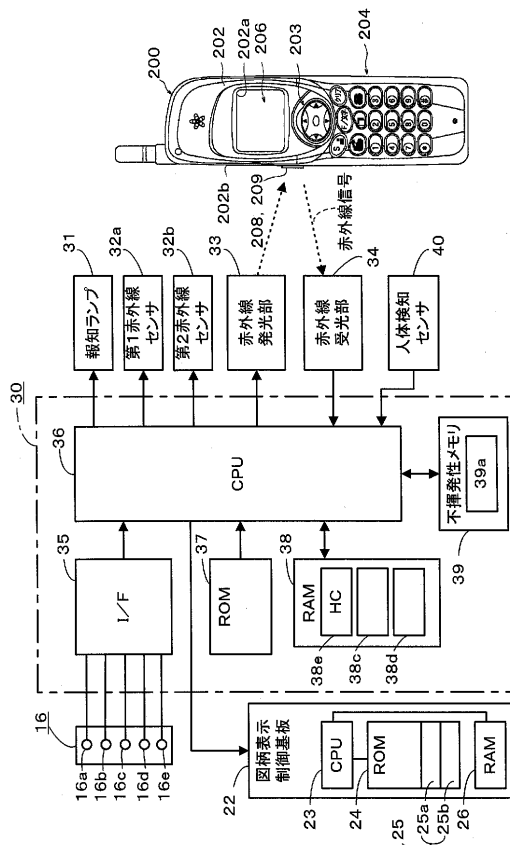
【図 32】

遊技機ID	時点データ	遊技状態データ
1234567	2002年8月31日 21時30分45秒	A00
1234567	2002年8月31日 21時41分20秒	A00
1234567	2002年8月31日 21時52分15秒	B00
1234567	2002年8月31日 22時08分30秒	C05
....		

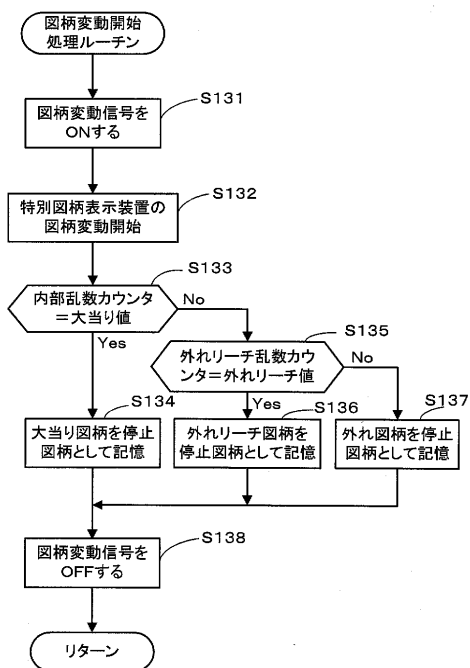
【図 3 3】



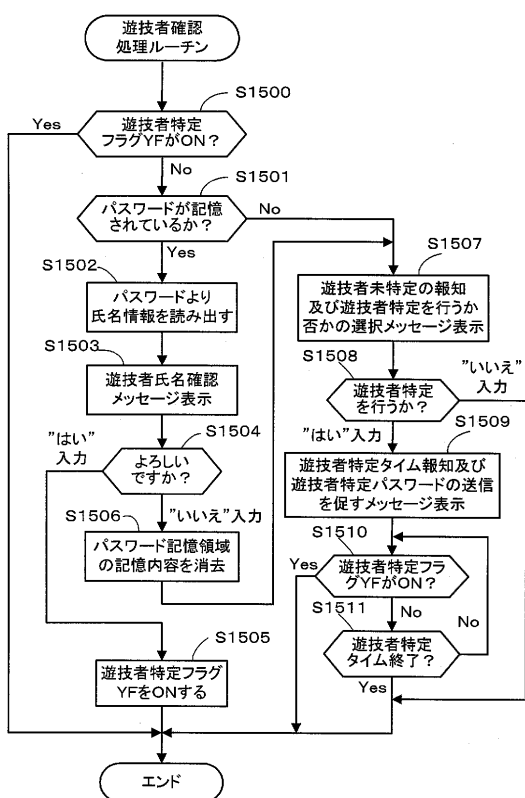
【図 3 4】



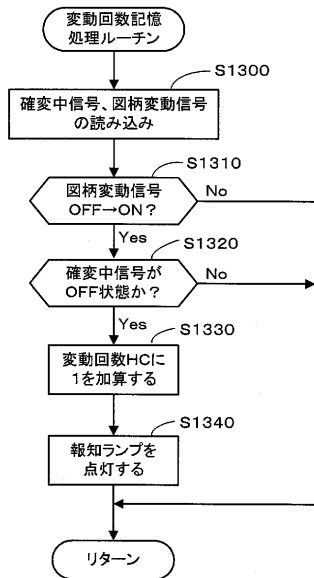
【図 3 5】



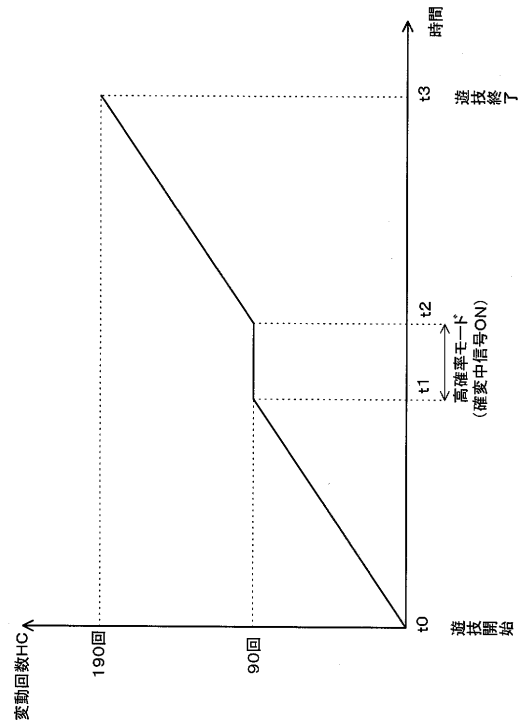
【図 3 6】



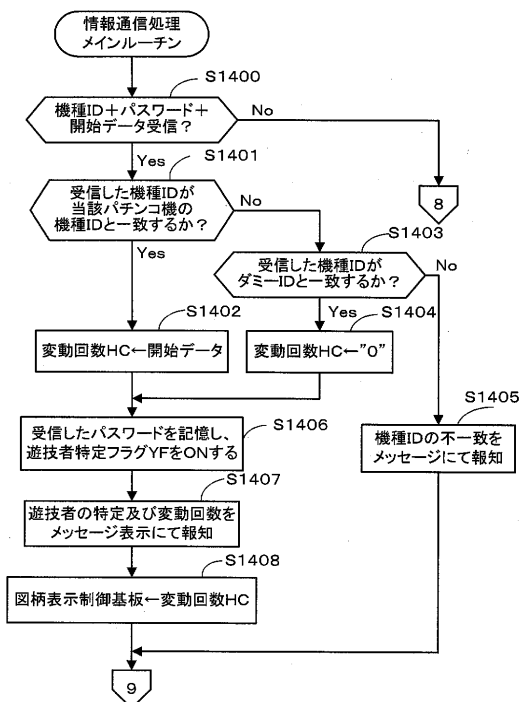
【図 37】



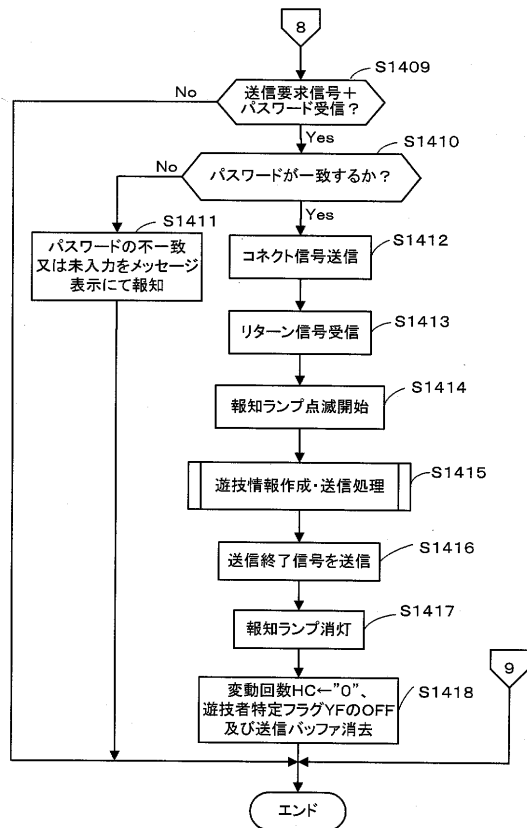
【図 38】



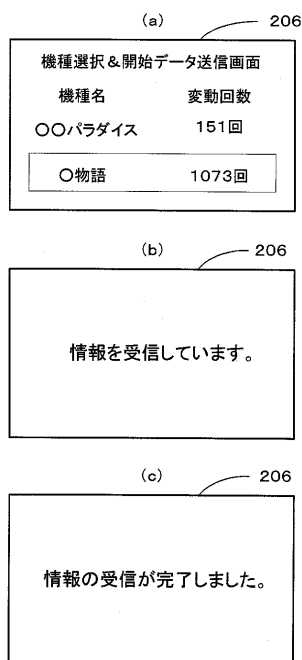
【図 39】



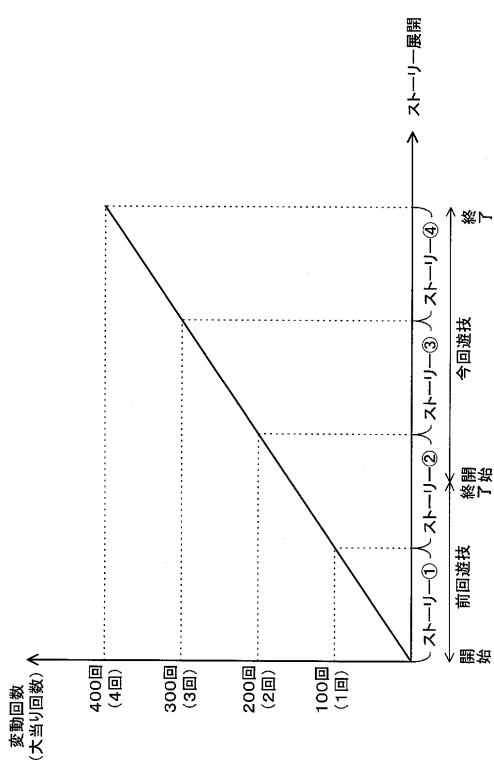
【図 40】



【图 4 2】

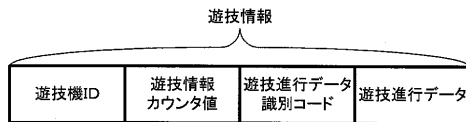


【图 4 4】



【図 4 5】

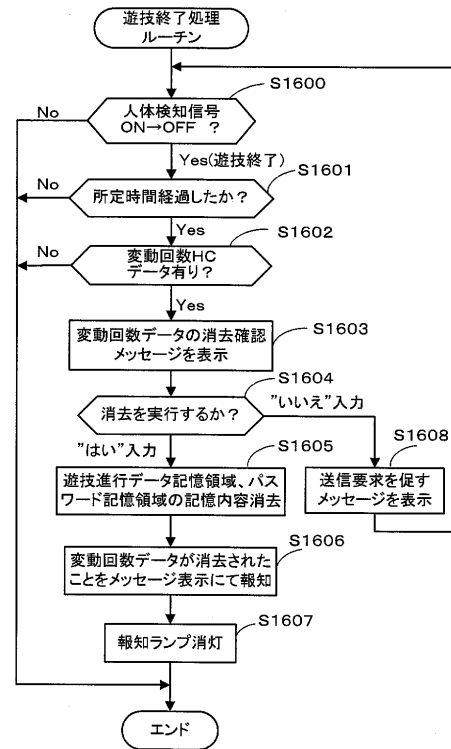
(a)送信バッファのフォーマット



(b)送信バッファの格納例

		"変動回数"の 識別コード	変動回数HC データ
1234567	951	D00	254

【図 4 6】

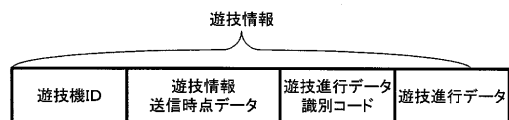


【図 4 7】

遊技機ID	遊技情報 カウンタ値	遊技進行データ 識別コード	遊技進行データ
1234567	951	D00	254
4567890	243	D00	453
.....			

【図 4 8】

(a)送信バッファのフォーマット



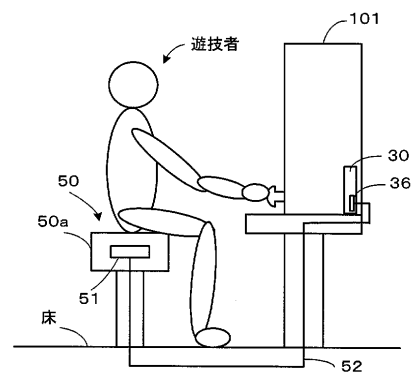
(b)送信バッファの格納例

		"変動回数"の 識別コード	変動回数HC データ
1234567	2002年8月31日 21時30分45秒	D00	254

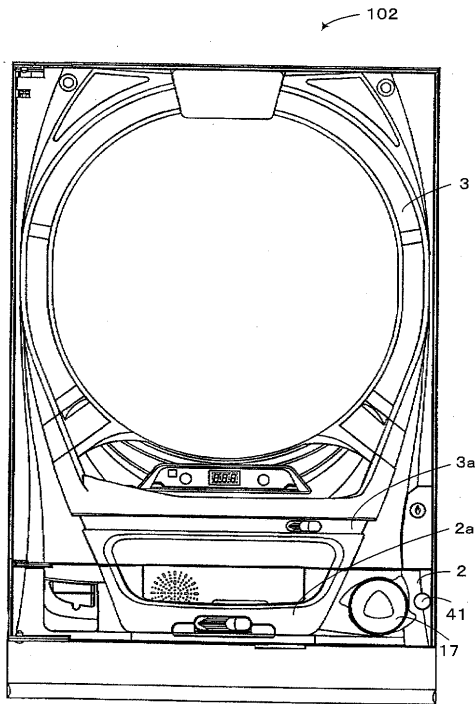
【図 4 9】

遊技機ID	遊技情報 送信時点データ	遊技進行データ 識別コード	遊技進行データ
1234567	2002年8月31日 21時30分45秒	D00	254
4567890	2002年10月3日 19時15分30秒	D00	453
.....			

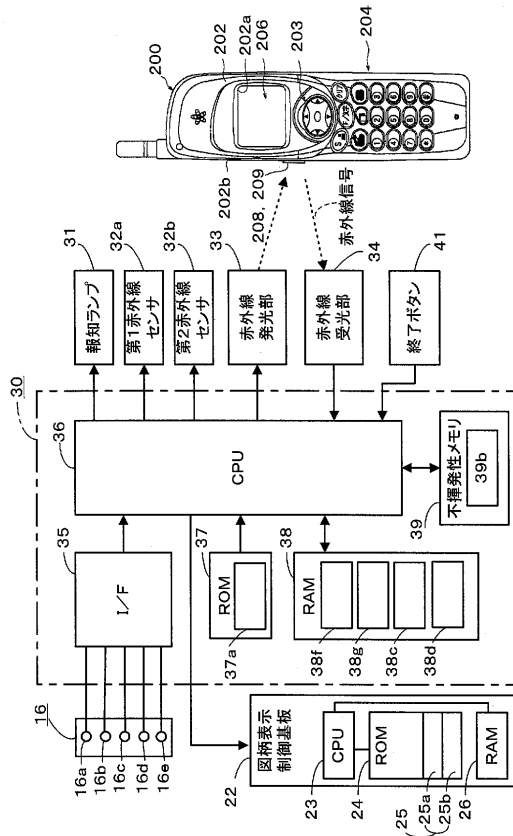
【図 5 0】



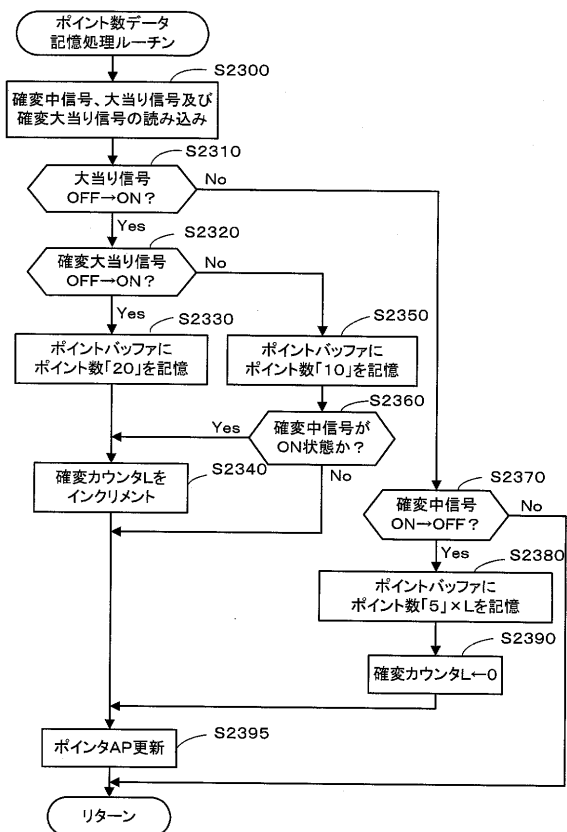
【図 5 1】



【図 5 2】



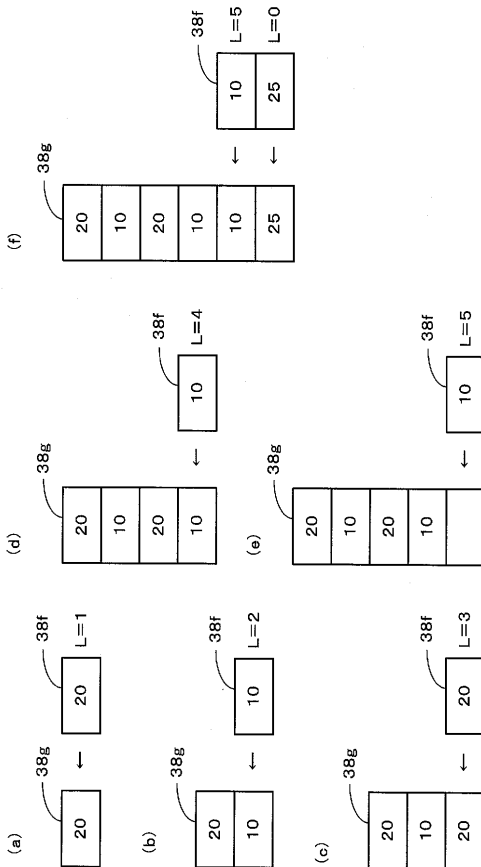
【図 5 3】



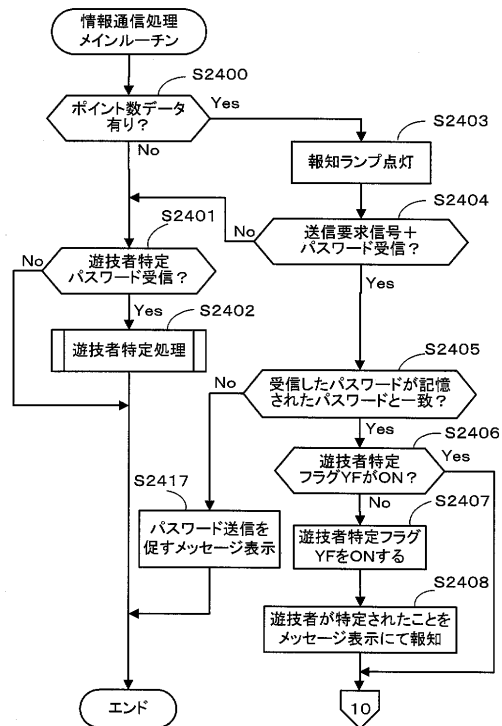
【図 5 4】

遊技状態の種類	ポイント数
通常大当り	10
確変大当り	20
確変遊技連続	5 (1回当たり)

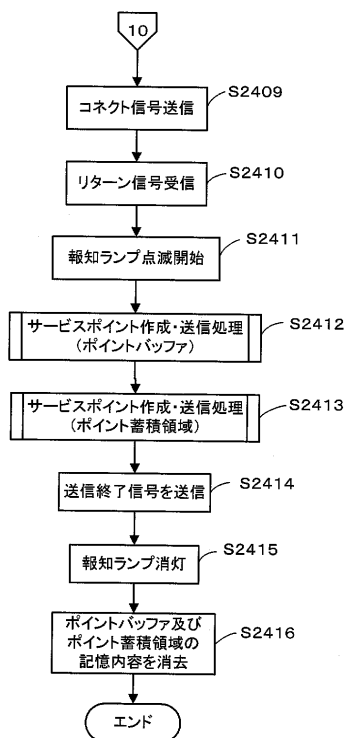
【図 55】



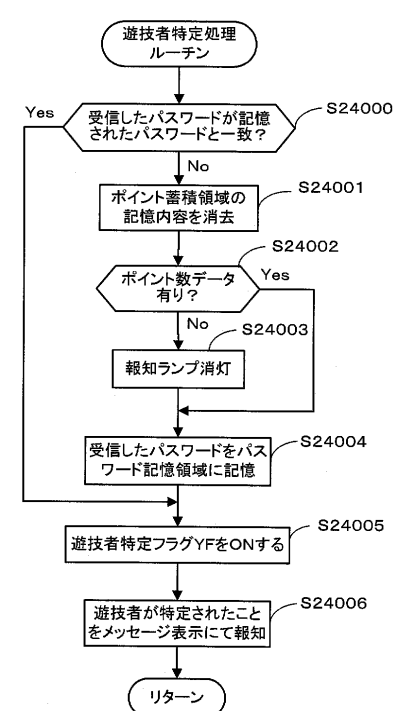
【図 56】



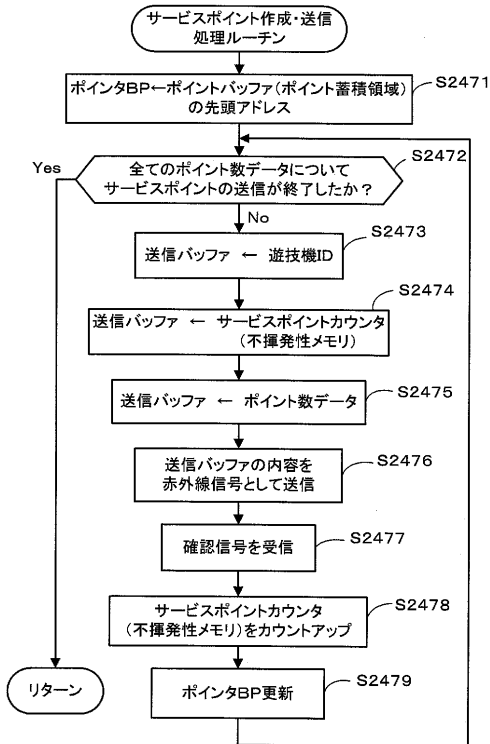
【図 57】



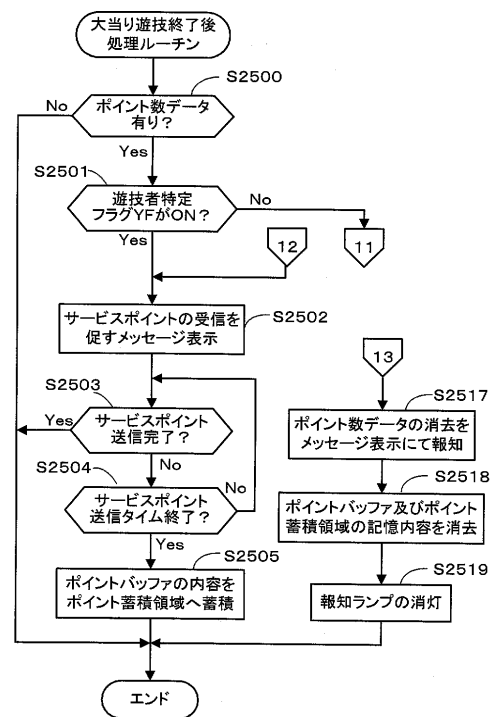
【図 58】



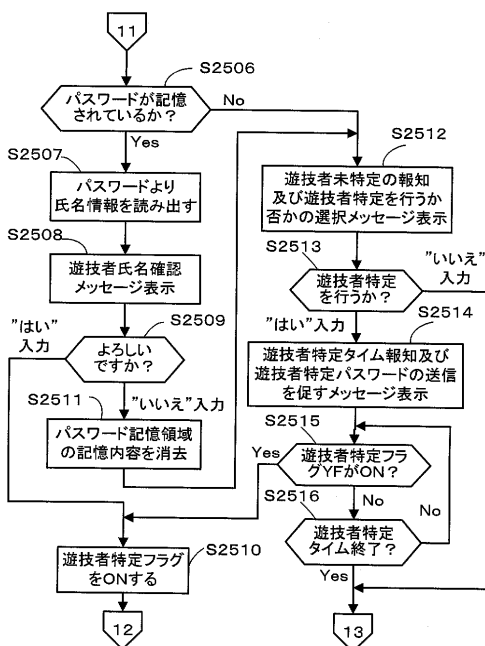
【図 59】



【図 60】

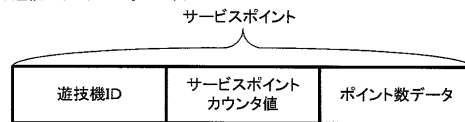


【図 61】

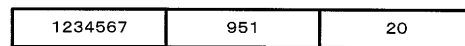


【図 62】

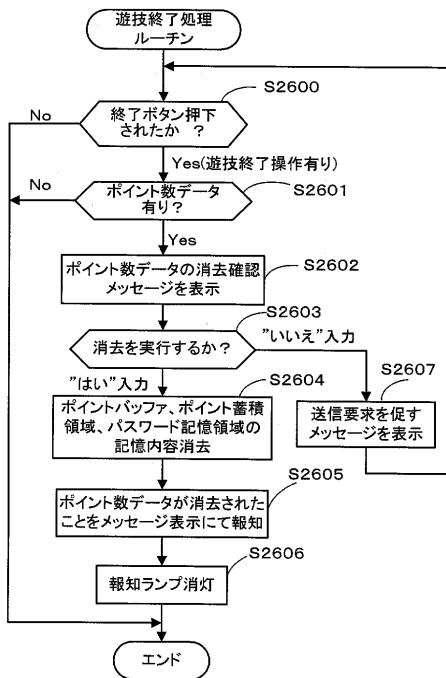
(a) 送信バッファのフォーマット



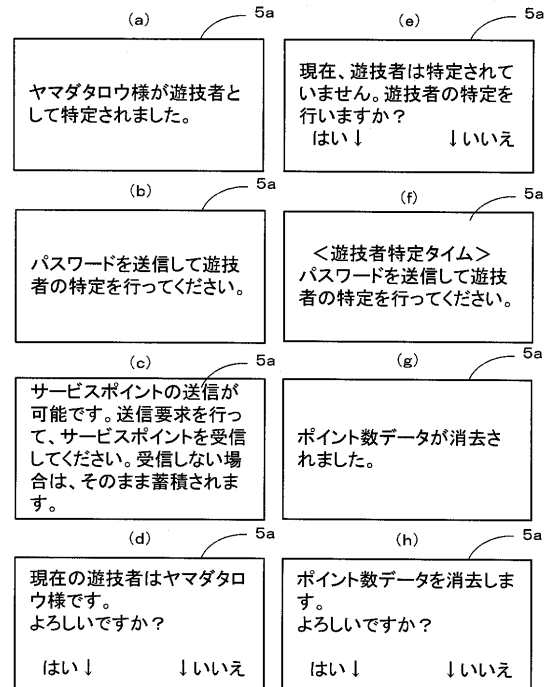
(b) 送信バッファの格納例



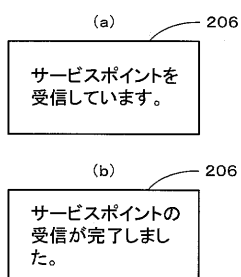
【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 5】



【図 6 7】

遊技状態の種類 変動回数	ポイント数				
	0~399	400~799	800~1199	1200~1599	1600~
通常大当たり	10	20	30	40	50
確変大当たり	20	40	60	80	100
確変遊技連続 (1回当たり)	5	10	15	20	25

【図 6 6】

遊技機ID	サービスポイント カウンタ値	ポイント数データ
1234567	951	20
1234567	952	10
1234567	953	20
1234567	954	10
1234567	955	10
1234567	956	25
4567890	243	10
4567890	244	10
.....		

【図 6 8】

	現在の ポイント数	変動400回達成 後のポイント数
通常大当たり	10	→ 20
確変大当たり	20	→ 40
確変遊技連続 (1回当たり)	5	→ 10

【図 69】

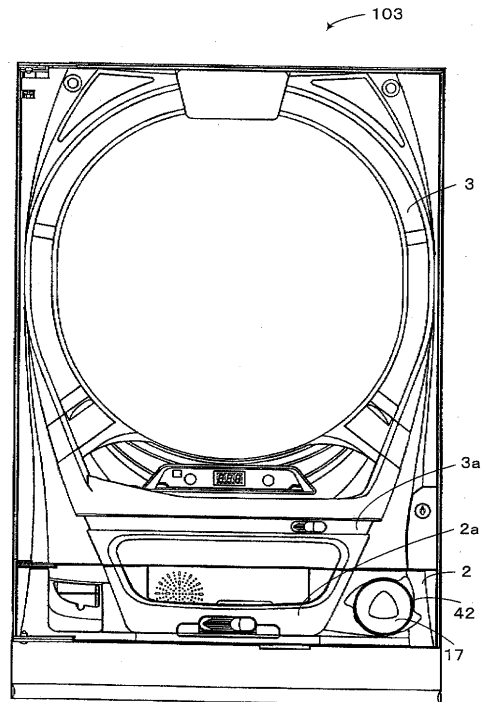
38f(38g)

時点データ	ポイント数データ
2002年8月31日 21時30分45秒	10
2002年8月31日 21時41分20秒	10
2002年8月31日 21時52分15秒	20
2002年8月31日 22時08分30秒	25
.....	

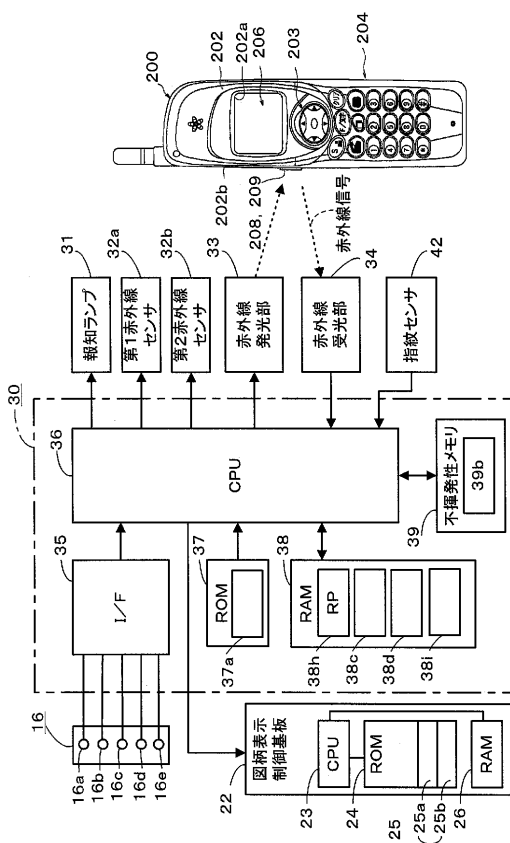
【図 70】

遊技機ID	時点データ	ポイント数データ
1234567	2002年8月31日 21時30分45秒	10
1234567	2002年8月31日 21時41分20秒	10
1234567	2002年8月31日 21時52分15秒	20
1234567	2002年8月31日 22時08分30秒	25
....		

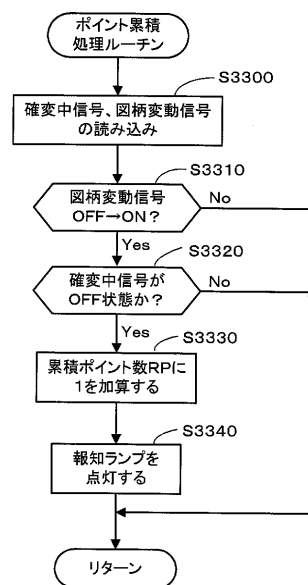
【図 71】



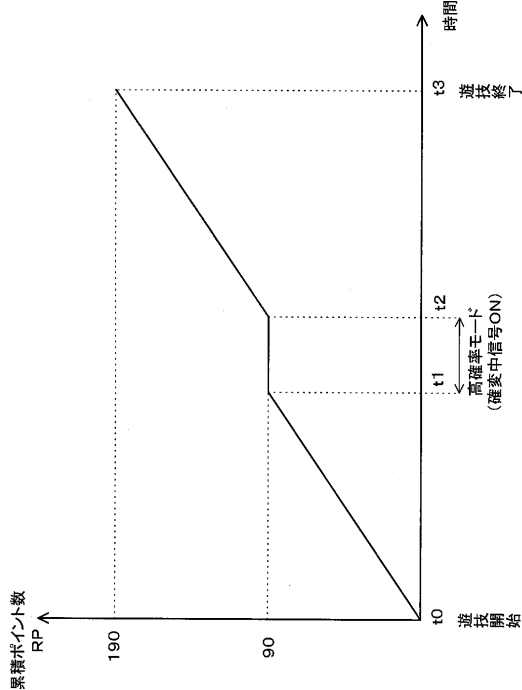
【図 72】



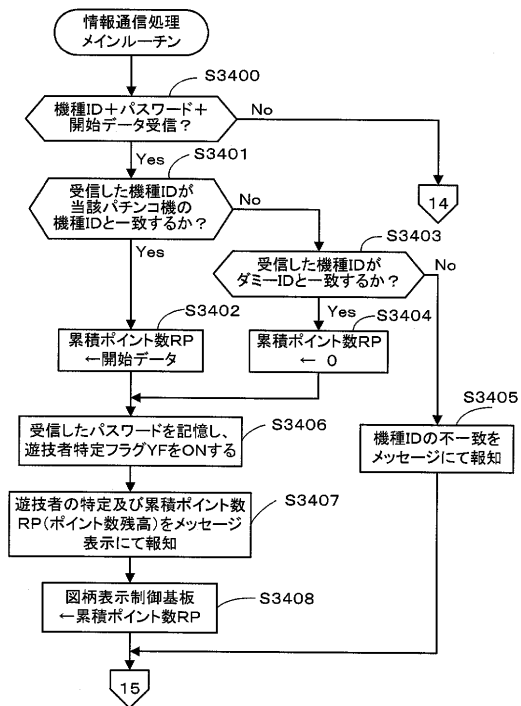
【図 73】



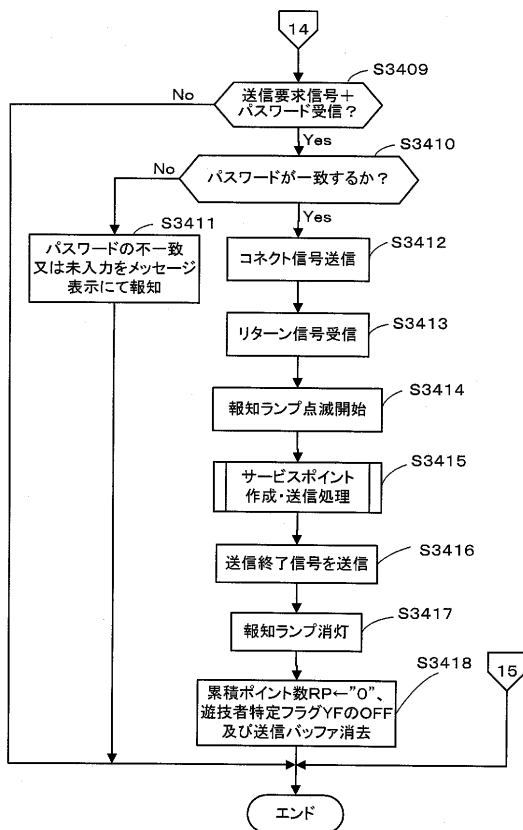
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】

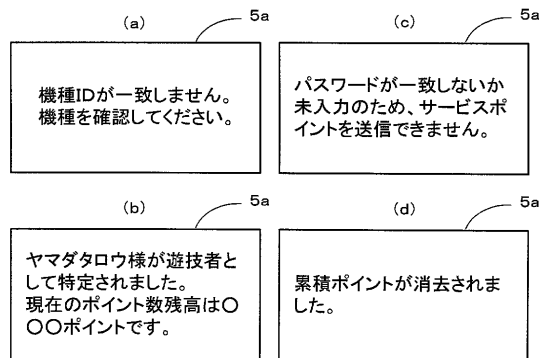


【図 7 7】

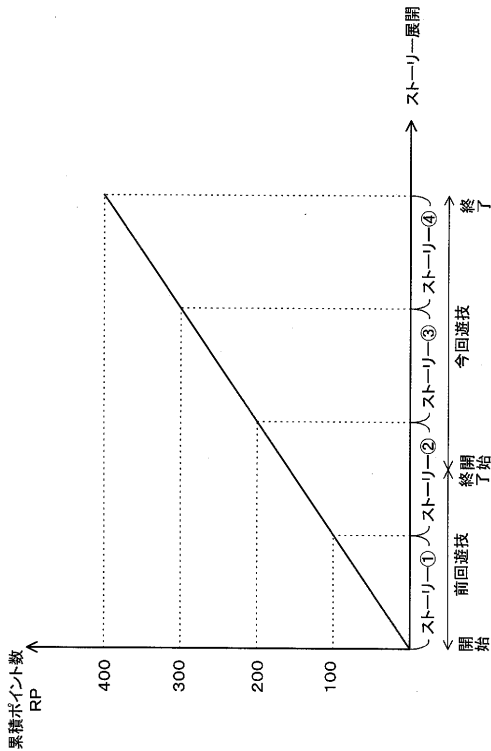
206

機種名	ポイント数残高
〇〇パラダイス	151
〇物語	1073

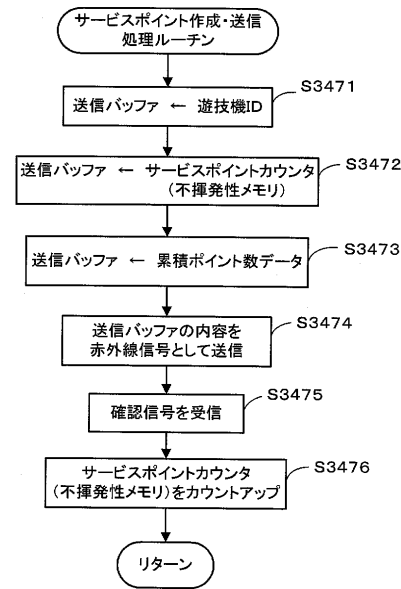
【図 7 8】



【図 79】

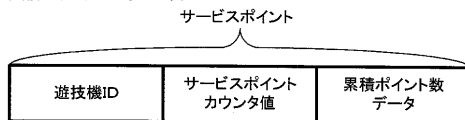


【図 80】



【図 81】

(a) 送信バッファのフォーマット



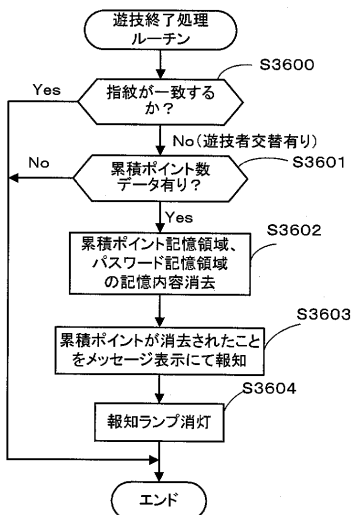
(b) 送信バッファの格納例

1234567	951	254
---------	-----	-----

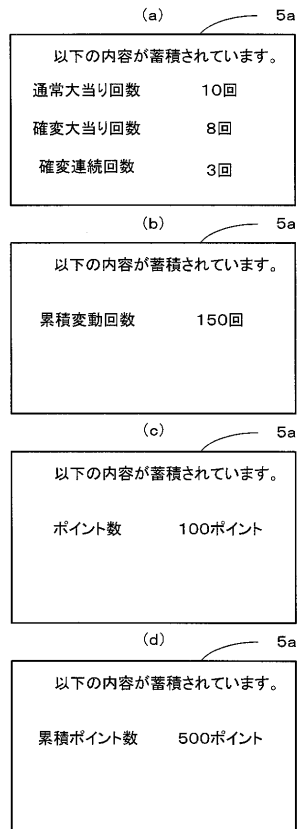
【図 83】

遊技機ID	サービスポイントカウンタ値	累積ポイント数データ
1234567	951	254
4567890	243	453
.....		

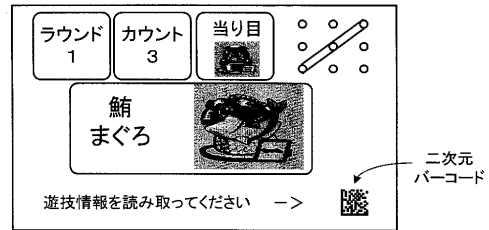
【図 82】



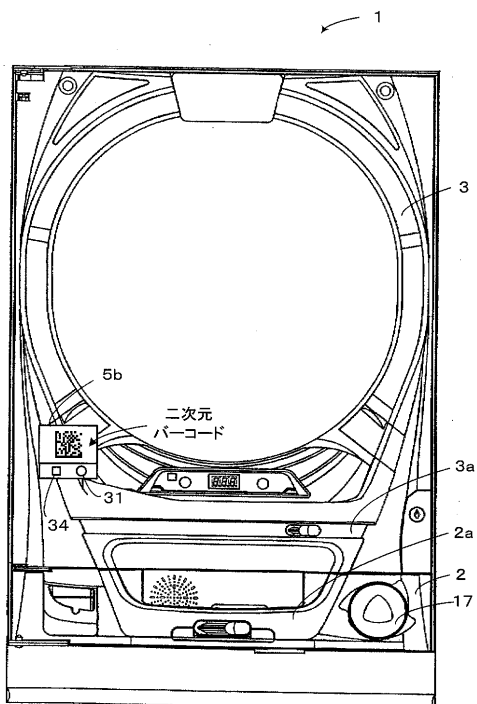
【図 8 4】



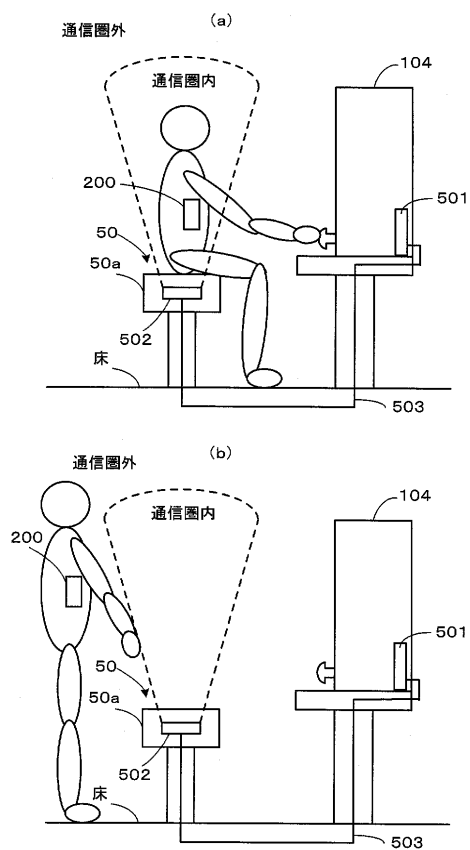
【図 8 5】



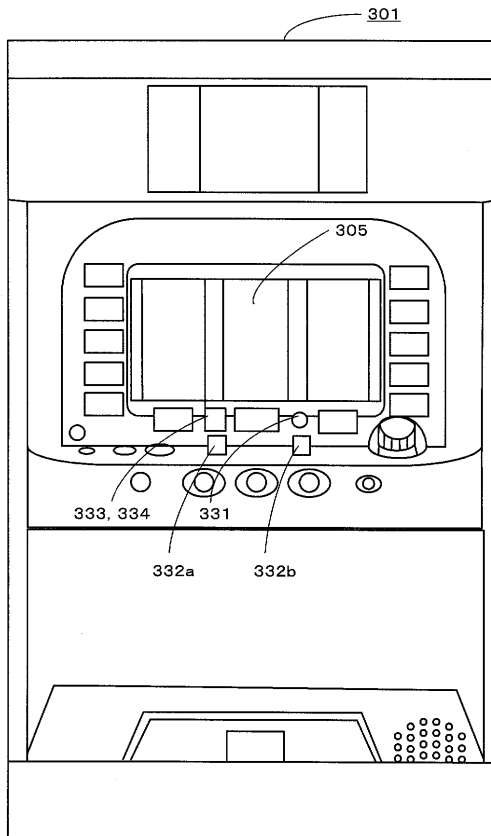
【図 8 6】



【図 8 7】



【図 88】



【図 89】

