

(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2009-45497

(P2009-45497A)

(43) 公開日 平成21年3月5日 (2009.3.5)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b> 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z	2 C 0 8 2
<b>A 6 3 F</b> 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 4 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 B	
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2008-306472 (P2008-306472)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成20年12月1日 (2008.12.1)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2002-301496 (P2002-301496) の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成14年10月16日 (2002.10.16)	(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)	2C082 AA02 CB02 CB23 2C088 CA02 CA06 CA27 CA31

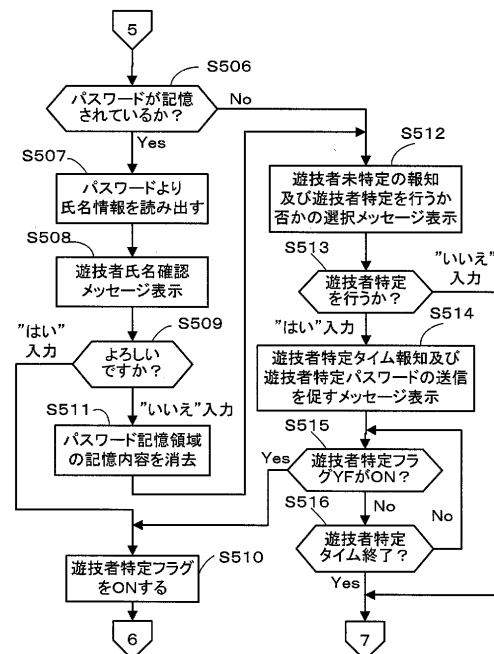
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者未特定状態で大当たり遊技状態等の特定の遊技状態が発生した場合でも、確実に遊技者の特定及び携帯通信端末への遊技状態データの送信を可能とした遊技機を提供する。

【解決手段】大当たり遊技状態終了時に遊技者が未特定であり且つパスワードが記憶されていない場合 (S506: No)、遊技者の特定を行うことを選択することにより (S513: "はい" 入力)、所定時間に亘って遊技者特定タイムが形成され (S514 ~ S516)、携帯電話機200から遊技者特定パスワードの送信を行うことができる。よって、遊技者未特定で大当たり遊技状態が発生しても、確実に遊技者の特定を行い、さらに携帯電話機200における遊技情報の受信を行うことができる。

【選択図】 図18



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

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、  
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と、  
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、前記状態検出手段による検出結果を遊技状態データとして送信するデータ送信手段と、  
を備え、  
前記特定の遊技状態発生の検出後においても前記遊技者特定情報の入力が可能に構成されたことを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関し、特に、携帯通信端末に対して遊技状態に関する情報を送信するようにした遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

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。

20

**【0003】**

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のが現状である。

**【0004】**

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 응답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

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

50

ることができないという問題がある。

【 0 0 0 6 】

そこで、このような問題点に鑑みて、本願出願人は、特願 2 0 0 2 - 2 6 7 4 5 6 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。

【 0 0 0 7 】

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、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。

【特許文献 1】特開 2 0 0 2 - 1 1 9 6 4 2 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 8 】

しかしながら、上述した本願出願人提案による遊技機では、遊技者の特定を行うことなく遊技情報の送信を行う構成であるため、遊技機側において遊技者を識別することができず、遊技者管理等を行うことができないという問題がある。また、不特定の遊技者に対して情報を送信するため、情報の内容が画一的なものにならざるを得ないという問題がある。また、どの携帯通信端末を通信ユニットの赤外線受信部へ対向させても遊技情報の受信が可能であるため、未送信の遊技情報が残存している状態で当該遊技機における遊技を終了した場合や遊技者がトイレ等に行くために当該遊技機を離れている場合等に、当該遊技機の遊技者以外の者によって遊技情報の不正受信を防止する必要がある。さらに、遊技中、気づかない内に情報を抜き取られることを防止する必要もある。

【 0 0 0 9 】

そこで、上述した問題点を解決するために、遊技者が遊技を開始する前に携帯通信端末から遊技機に対してパスワード等を送信することにより遊技者を特定し、特定された遊技者が所持する携帯通信端末に対して遊技情報を送信する構成とすることが考えられる。しかし、遊技開始前に必ず遊技者の特定操作を行わなければならないとすると、遊技開始前に何ら操作を行うことなく遊技を開始することができた従来の遊技機に慣れている遊技者にとって、遊技開始前に遊技者特定操作を行うことは極めて煩わしいという問題がある。一方、遊技開始前に遊技者特定操作が行われないうまま大当り遊技状態等の特定の遊技状態の発生に至る場合もあり、このような場合にも、遊技者にとって不利益とならないようにする必要がある。

【 0 0 1 0 】

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、遊技者未特定の状態で大当り遊技状態等の特定の遊技状態が発生した場合でも、確実に遊技者の特定及び携帯通信端末への遊技状態データの送信を可能とした遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 1 】

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

【 0 0 1 2 】

(請求項 1) 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、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と、

10

20

30

40

50

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、前記状態検出手段による検出結果を遊技状態データとして送信するデータ送信手段と、

を備え、

前記特定の遊技状態発生の検出後においても前記遊技者特定情報の入力が可能に構成されたことを特徴とする遊技機。

#### 【0013】

請求項1によれば、状態検出手段が、特定の遊技状態の発生を検出し、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、データ送信手段が、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、前記状態検出手段による検出結果を遊技状態データとして送信する。そして、前記特定の遊技状態発生の検出後においても前記遊技者特定情報の入力が可能に構成されているので、前記遊技者特定情報の入力がされていない状態で前記特定の遊技状態が発生した場合でも、前記特定の遊技状態発生後に遊技者特定情報の入力を行って、データ送信手段によって送信される遊技状態データを携帯通信端末において受信することができる。よって、遊技者は特定の遊技状態が発生した時点で遊技者を特定していなくても遊技状態データの受信ができるので、安心して遊技に興ずることができる。また、特定の遊技状態の発生前に遊技者の特定を行っていなかった遊技者に対しても不利益を与えることがない。

#### 【発明の効果】

#### 【0014】

以上詳述したように、本発明によれば、特定の遊技状態発生の検出後においても遊技者特定情報の入力が可能に構成されているので、遊技者特定情報の入力がされていない状態で特定の遊技状態が発生した場合でも、特定の遊技状態発生後に遊技者特定情報の入力を行って、データ送信手段によって送信される遊技状態データを携帯通信端末において受信することができる。よって、遊技者は特定の遊技状態が発生した時点で遊技者を特定していなくても遊技状態データの受信ができるので、安心して遊技に興ずることができる。また、特定の遊技状態の発生前に遊技者の特定を行っていなかった遊技者に対しても不利益を与えることがない。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0015】

以下、本発明の遊技機をパチンコ機において具体化した一実施の形態につき図面を参照しつつ説明する。

#### 【0016】

本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4aが開閉可能に支持されている。

#### 【0017】

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32a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32aと同様の第2赤外線センサ32b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32a、第2赤外線センサ32b、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。

【0018】

ガラス扉枠 3 の下部には、賞球が払い出される上受け皿 3a 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 2a が装着されている。下受け皿 2a は、前記上受け皿 3a に入りきらない賞球や、上受け皿 3a 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 2a 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。

10

【0019】

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 5a を備えている。画面 5a 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 21a によって駆動制御される。

20

【0020】

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。

30

【0021】

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。

40

【0022】

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 11、2 つの通路 12、13 及びシャッタ 14 を備えている。シャッタ 14 は大入賞口用ソレノイド（以下、単に「ソレノイド」という）15 により作動させられ、V ゾーン 11 及び通路 12、13 の各入口を開閉する。

【0023】

図 2 に示すように、遊技盤 3 には、始動口用スイッチ 18、V ゾーン用スイッチ 19 及

50

びカウントスイッチ 20 が取付けられている。始動口用スイッチ 18 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 19 は遊技球 B の V ゾーン 11 への入賞を検出し、カウントスイッチ 20 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 18 乃至 20 の検出結果に基づきソレノイド 15 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 21、図柄表示制御基板 21a 及び通信制御基板 30 が設けられている。制御装置 21 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 21a は、サブ基板の一つであり、メイン基板や通信制御基板 30 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。

#### 【0024】

10

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 30 が設けられており、赤外線発光部 33 及び赤外線受光部 34 を介して携帯電話機 200 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 30 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。

#### 【0025】

20

CPU による制御の 1 つとして、大当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。

#### 【0026】

また、CPU の出力ポートには、外部接続端子板 16 が接続されている。また、外部接続端子板 16 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 16A ~ D と、通信制御基板 30 に接続される通信制御基板用の出力端子 16a ~ d とを備えている。

30

#### 【0027】

ここで、出力端子 16A 及び 16a 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 16B 及び 16b は、大当りの発生中であることを示す「大当り信号」を出力する。また、出力端子 16C 及び 16c は、予め定められた特別図柄 (例えば奇数図柄) による大当りの発生中であることを示す「確変大当り信号」を出力する。また、出力端子 16D 及び 16d 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。

40

#### 【0028】

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手段としての報知ランプ 31、データ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

50

いる。

【0029】

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ある場合に点灯し、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。

【0030】

第1赤外線センサ32a及び第2赤外線センサ32b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20(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32a又は第2赤外線センサ32b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。尚、第1赤外線センサ32a及び第2赤外線センサ32bが、本発明の遊技者の特定を行うか否かを選択するための選択手段を構成するものである。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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16a~d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」及び「発射スイッチ信号」をCPU36に入力する電子回路である。

【0034】

CPU36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、ROM37から制御プログラムを読み出して実行する。

【0035】

ROM37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。

【0036】

RAM38は、CPU36によって使用されるワーク領域、遊技状態バッファ38a、遊技状態記憶領域38b、遊技者特定パスワード記憶領域38c及び遊技情報送信用の送信バッファ38dを有する書き換え可能な記憶媒体である。尚、遊技状態バッファ38a及び遊技状態記憶領域38bが、本発明のデータ記憶手段を、遊技者特定パスワード記憶領域38cが遊技者特定パスワード記憶手段をそれぞれ構成するものである。

【0037】

不揮発性メモリ39は、後述する遊技情報カウンタ39a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39aの値は、パチンコ機1の電源遮断後も記憶保持される。

【0038】

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5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、

10

20

30

40

50

及び赤外線発光部 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。

#### 【0039】

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。

#### 【0040】

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。

#### 【0041】

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。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。

#### 【0042】

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 9 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。

#### 【0043】

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。

#### 【0044】

そのほかにもカウンタ群は、大当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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0045】

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み取り、その値をメモリに記憶する処理を指す。

#### 【0046】

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。

#### 【0047】

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。

#### 【0048】

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。

#### 【0049】

ステップS50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S60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S70において、大当たり信号ONを出力端子16B及び16bに出力する。さらに、ステップS80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 8 0：Y e s）、ステップS 9 0において確変大当り信号O Nを出力端子1 6 C及び1 6 cに出力する。続いて、ステップS 1 0 0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 1 1 0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。

#### 【0050】

続いて、図7のステップS 1 2 0においてソレノイド1 5を励磁する。すると、シャッタ1 4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1 1及び通路1 2, 1 3への入賞が可能となる。ステップS 1 3 0でラウンドカウンタRを「1」インクリメントする。

#### 【0051】

次に、ステップS 1 4 0において、入賞カウンタPの値が所定値P max 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 1 5 0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 1 5 0：Y e s）、ステップS 1 4 0へ戻る。その結果、大入賞口6の開放開始後にP max 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 1 4 0, S 1 5 0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 1 6 0においてソレノイド1 5を消磁する。すると、シャッタ1 4が起こされ、大入賞口6の通路入口が閉鎖される。

#### 【0052】

ステップS 1 7 0において、ラウンドカウンタRの値が所定値R max 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 1 8 0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 1 8 0の判定条件が満たされていると（ステップS 1 8 0：Y e s）、図6のステップS 1 1 0へ戻る。従って、一旦大当り遊技状態が発生すると、遊技球BがVゾーン1 1に最大R max 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P max が「1 0」に設定され、大入賞口6の開放時間が「約2 9 . 5」秒に設定され、所定値R max が「1 6」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1 0個入賞すること、（2）約2 9 . 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1 1への入賞を条件に最大で1 6回繰り返されることとなる。ステップS 1 7 0, S 1 8 0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 1 9 0で「大当り信号O F F」を出力端子1 6 B及び1 6 bに出力する。さらに、ステップS 2 0 0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 2 0 0：Y e s）、ステップS 2 1 0において確変大当り信号O F Fを出力端子1 6 C及び1 6 cに出力する。続いて、ステップS 2 2 0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。

#### 【0053】

図9の確率変動処理ルーチンでは、ステップS 2 2 1において、大当り図柄が通常図柄（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 2 2 1：N o）、すなわち、大当り図柄が特別図柄（奇数図柄）であると、ステップS 2 2 7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（S 2 2 7：Y e s）、ステップS 2 2 8において、確変中信号O Nを出力端子1 6 A及び1 6 aに出力する。続いて、ステップS 2 2 9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 2 2 9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。

#### 【0054】

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

10

20

30

40

50

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 1 6 A 及び 1 6 a 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。

10

#### 【0055】

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。

#### 【0056】

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 1 0 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 1 1 に最大 R max 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。

20

#### 【0057】

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)。

#### 【0058】

次に、通信制御基板 3 0 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 2 0 0 への遊技情報送信までの流れの概略について説明する。

30

#### 【0059】

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 2 0 0 に対して遊技情報を送信するものである。従って、最も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 2 0 0 の赤外線発光部 2 0 9 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 3 4 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 1 6 a ~ d 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 2 0 0 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 3 3 から遊技情報が送信され、携帯電話機 2 0 0 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

40

50

以外のタイミングでも遊技情報の受信は可能である。

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

尚、本実施の形態では、赤外線受光部 3 4 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 2 0 0 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 2 0 0 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 3 8 a 又は遊技状態記憶領域 3 8 b 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。

【 0 0 6 2 】

次に、通信制御基板 3 0 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 1 0 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 3 0 の C P U 3 6 が R O M 3 7 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、R A M 3 8 内の遊技状態バッファ 3 8 a の先頭アドレスがポインタ A P に、遊技状態記憶領域 3 8 b の先頭アドレスがポインタ C P 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。

【 0 0 6 3 】

最初に、ステップ S 3 0 0 において、I / F 回路 3 5 より、「確変中信号」、「大当り信号」及び「確変大当り信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップ S 3 1 0 において、「大当り信号」が O F F から O N に変化したか否かを判定する。「大当り信号」が O F F から O N に変化したと判定された場合は ( ステップ S 3 1 0 : Y e s ) 、ステップ S 3 2 0 において、「確変大当り信号」が O F F から O N に変化したか否かを判定する。「確変大当り信号」が O F F から O N に変化したと判定された場合は ( S 3 2 0 : Y e s ) 、ステップ S 3 3 0 において、確変大当りの発生を表す遊技状態コード " B 0 0 " を、遊技状態バッファ 3 8 a のポインタ A P が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S 3 4 0 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 S 4 0 0 において、ポインタ A P を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【 0 0 6 4 】

ステップ S 3 2 0 において、「確変大当り信号」が O F F から O N に変化しなかったと判定された場合 ( S 3 2 0 : N o ) 、ステップ S 3 5 0 において、通常大当りの発生を表す遊技状態コード " A 0 0 " を、遊技状態バッファ 3 8 a のポインタ A P が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S 3 6 0 において、「確変中信号」が O N 状態であるか否かを判定する。「確変中信号」が O N 状態である場合は ( S 3 6 0 : Y e s ) 、ステップ S 3 4 0 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 S

400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。

【0065】

ステップS310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(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は(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 "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S400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(S370:No)、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

10

【0066】

尚、出力端子16a~d、ステップS300, S310, S320及びS370が、本発明の状態検出手段として機能するものである。また、「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。

【0067】

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11及び図12を参照しつつ説明する。尚、図11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12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。

20

【0068】

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(S340)(図12(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12(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。

30

【0069】

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12(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12(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。

40

【0070】

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

50

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12(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12(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。

【0071】

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" A 0 0 "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4となる(ステップS340)(図12(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12(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。

【0072】

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" A 0 0 "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(S340)(図12(e)参照)。

【0073】

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" C 0 0 "に確変連続回数カウンタLの値「5」を加算した結果" C 0 5 "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12(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12(f)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。

【0074】

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13及び図14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。

【0075】

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。

【0076】

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

10

20

30

40

50

ない場合は（ステップ S 4 0 0 : N o ）、ステップ S 4 0 1 において、赤外線受光部 3 4 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 S 4 0 1 : N o ）、本ルーチンを終了する。

【 0 0 7 7 】

遊技者特定パスワードが受信された場合は（ステップ S 4 0 1 : Y e s ）、ステップ S 4 0 2 において、図 1 5 に示す遊技者特定処理ルーチンを実行する。以下、図 1 5 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。

【 0 0 7 8 】

遊技者特定処理ルーチンでは、最初に、ステップ S 4 0 0 0 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 3 8 c 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 S 4 0 0 0 : Y e s ）、ステップ S 4 0 0 5 において、遊技者特定フラグ Y F を O N 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 3 8 c 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 4 0 0 0 : N o ）、ステップ S 4 0 0 1 において、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消去する。

【 0 0 7 9 】

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 3 8 b 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 3 8 c に記憶されたパスワードと一致しないので、ステップ S 4 0 0 1 において、前の遊技者によって遊技状態記憶領域 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 3 8 b 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 3 8 a の記憶内容は消去されないで、今回の大当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。

【 0 0 8 0 】

続いて、ステップ S 4 0 0 2 において、遊技状態データが遊技状態バッファ 3 8 a 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 4 0 0 2 : N o ）、ステップ S 4 0 0 3 において、報知ランプ 3 1 を消灯する。次に、ステップ S 4 0 0 4 において、受信したパスワードをパスワード記憶領域 3 8 c に記憶する。

【 0 0 8 1 】

続いて、ステップ S 4 0 0 5 において、遊技者特定フラグ Y F を O N し、ステップ S 4 0 0 6 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 2 0 ( 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。

【 0 0 8 2 】

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 3 8 a 又は遊技状態記憶領域 3 8 b に記憶されている場合は（ステップ S 4 0 0 : Y e s ）、ステップ S 4 0 3 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 1 に遊技状態データが記憶され、携帯電話機 2 0 0 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 4 0 4 において、赤外線受光部 3 4 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 4 0 4 : N o ）、ステップ S 4 0 1 以降を実行する。

【 0 0 8 3 】

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S404：Yes）、ステップS405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S405：No）、ステップS417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20（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。

10

20

30

40

50

#### 【0084】

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20（a）参照）。

#### 【0085】

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S450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16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。

#### 【0086】

ここで、図16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16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。

#### 【0087】

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。

#### 【0088】

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。

#### 【0089】

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S 4 7 2：N o）、ステップS 4 7 3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、RAM 3 8上の送信バッファ3 8 dの1番目の格納領域に格納される。ここで、図1 9（a）は、遊技情報送信用の送信バッファ3 8 d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S 4 7 4において、不揮発性メモリ3 9より遊技情報カウンタ3 9 a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S 4 7 5において、遊技状態バッファ3 8 a（遊技状態記憶領域3 8 b）におけるポインタBPが示すアドレスより、状態識別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3 8 d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。

10

#### 【0 0 9 0】

そして、ステップS 4 7 6において、送信バッファ3 8 dに格納された遊技情報を赤外線発光部3 3より赤外線信号として送信する。続いて、ステップS 4 7 7において、赤外線受光部3 4にて携帯電話機2 0 0より確認信号を受信し、ステップS 4 7 8において、不揮発性メモリ3 9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S 4 7 9において、ポインタBPの値を更新してステップS 4 7 2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S 4 7 2：Y e s）、ステップS 4 7 3～S 4 7 9の処理を繰り返す。

20

#### 【0 0 9 1】

一方、赤外線発光部3 3から遊技情報が送信されている間、携帯電話機2 0 0の液晶パネル2 0 6には、図2 1（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3 8 a又は遊技状態記憶領域3 8 bに複数の遊技状態データが記憶蓄積されている場合は、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。

#### 【0 0 9 2】

尚、ステップS 4 7 3～S 4 7 5が、本発明の情報作成手段として機能するものであり、遊技情報カウンタ3 9 a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。

30

#### 【0 0 9 3】

情報通信処理メインルーチン（図1 4）にリターンすると、ステップS 4 1 4において、送信終了信号を送信する。一方、携帯電話機2 0 0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2 0 0の液晶パネル2 0 6には、図2 1（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。

#### 【0 0 9 4】

続いて、ステップS 4 1 5において、報知ランプ3 1を消灯し、ステップS 4 1 6において、遊技状態バッファ3 8 a、遊技状態記憶領域3 8 b及び送信バッファ3 8 dの記憶内容を消去して、本ルーチンの処理を終了する。

40

#### 【0 0 9 5】

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2 0 0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2 0 0に内蔵されたメモリ2 2 0に順次、記憶蓄積される。尚、図2 2は、携帯電話機2 0 0のメモリ2 2 0における遊技情報の記憶例を示すものである。

#### 【0 0 9 6】

ここで、携帯電話機2 0 0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

50

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。

#### 【0097】

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 17 及び図 18 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、ROM 37 に記憶されており、大当り遊技状態の終了直後に CPU 36 が ROM 37 より本ルーチンを読み出して実行する。

#### 【0098】

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 (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 (S500: Yes)、ステップ S501 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。

#### 【0099】

遊技者特定フラグが ON である場合は (ステップ S501: Yes)、ステップ S502 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 20 (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。尚、表示装置 5 及びステップ S502 の処理が本発明の送信可能報知手段を構成するものである。

#### 【0100】

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、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 20 (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。

#### 【0101】

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。

#### 【0102】

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。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20（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。

#### 【0103】

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。」のように表示される（図20（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。

#### 【0104】

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13～図14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15）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20（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。尚、表示装置5及びステップS514の処理が、本発明の遊技者特定タイム報知手段を構成するものである。

#### 【0105】

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、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よって遊技者が特定されていることを遊技情報

10

20

30

40

50

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遊技状態データと共に遊技者特定パスワード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 から携帯電話機 200 に対して遊技者別に異なる付加価値情報を遊技情報に付加して送信することが可能となる。さらに、遊技者特定パスワードに対応づけられた携帯電話機 200 に対して遊技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遊技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。

#### 【0106】

また、本実施の形態によれば、大当り遊技状態発生の検出後においても携帯電話機 200 からの遊技者特定パスワードの受信が可能に構成されているので、遊技者特定パスワードの受信がされていない状態で大当り遊技状態が発生した場合でも、大当り遊技状態発生後に遊技者特定パスワードの受信を行って、赤外線発光部 33 によって送信される遊技情報を携帯電話機 200 において受信することができる。よって、遊技者は大当り遊技状態が発生した時点で遊技者を特定していなくても遊技情報の受信ができるので、安心して遊技に興ずることができる。また、大当り遊技状態の発生前に遊技者の特定を行っていなかった遊技者に対しても不利益を与えることがない。

#### 【0107】

また、本実施の形態によれば、遊技者特定パスワードが未入力状態で大当り遊技状態が終了した場合に、大当り遊技状態の終了後に所定時間に亘って遊技者特定パスワードの受信を待機するための遊技者特定タイムが形成されるので、遊技者特定タイム中に確実に携帯電話機 200 より遊技者特定パスワードの送信を行うことができる。また、大当り遊技状態継続中は集中して遊技に興ずることができ、大当り遊技終了後に遊技者特定パスワードの入力を確実に行うことができる。また、大当り遊技状態中は遊技を継続するために発射ハンドル 17 から手を離すことができないため、遊技者特定パスワードの入力操作を行うことが困難であるが、本実施の形態によれば、両手を自由に使うことが可能となる大当り遊技終了後に、遊技者特定パスワードの送信操作を容易且つ確実に行うことができる。

#### 【0108】

さらに、遊技者特定タイムが形成されている場合に、遊技者特定タイム中であることが表示手段 5 におけるメッセージ表示により報知されるので（図 20（f）参照）、遊技者は遊技者特定タイム中であることを確実に認識して遊技者特定パスワードの送信を行うことができる。特に、大当り遊技状態の終了時に遊技者特定パスワードによって遊技者が特定されていない場合に、遊技者が未特定であることが表示装置 5 によって報知されるので（図 20（e）参照）、遊技者は、遊技者が未特定であることを確実に認識することができる。また、遊技者特定タイム内に遊技者特定パスワードが送信されて遊技者の特定が行われた場合に、遊技情報の送信が可能な状態となったことが表示装置 5 によって報知されるので（図 20（c）参照）、遊技者は遊技情報の送信が可能な状態であることを確実に認識し、携帯電話機 200 において遊技情報の送信要求並びに遊技情報の受信を行うことができる。

#### 【0109】

また、本実施の形態によれば、大当り遊技状態の終了時に遊技者が特定されていない場合、遊技者の特定を行うか否かを第 1 赤外線センサ 32a 又は第 2 赤外線センサ 32b によって選択可能としたので（ステップ S513、図 20（e）参照）、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る、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することができる（ステップ S514～S516）。また、第 1 赤外線センサ 32a 又は第 2 赤外線センサ 32b に手をかざすだけの簡単な操作で、遊技者の特定を行うか否かを極めて容易且つ確実に選択することができる。

#### 【0110】

また、本実施の形態によれば、遊技者特定タイム中に遊技者特定パスワードの入力が行われなかった場合に、遊技状態バッファ 38 a 及び遊技状態記憶領域 38 b の記憶内容を消去するので、遊技者未特定の遊技状態データ遊技状態バッファ 38 a 及び遊技状態記憶領域 38 b に記憶された状態で遊技が継続されることを防止することができる。

【0111】

また、本実施の形態によれば、遊技者が所持する携帯電話機 200 から赤外線信号として遊技者特定パスワードを受信して、パスワード記憶領域 38 c へ記憶するので、遊技者が所持する携帯電話機 200 を用いて遊技者特定パスワードを正確且つ確実にパチンコ機 1 へ入力し、記憶させることができる。

【0112】

また、本実施の形態によれば、パスワード記憶領域 38 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表示装置 5 におけるメッセージ表示によって報知するので、遊技者は確実に遊技者が特定されていることを確認することができる。また、遊技者特定パスワード送信によって遊技者が特定された時に前記メッセージが表示されるので、遊技者はパスワード送信によって遊技者が特定されたことを直ちに確認することができる。さらに、表示されるメッセージには、現在特定されている遊技者を識別可能な態様で報知するための情報（例えば、遊技者の会員番号や氏名等）が含まれているので、誰が遊技者として特定されているかを確実に知ることができる。尚、遊技者を識別可能な態様で報知するための情報は、携帯電話機 200 より送信された遊技者特定パスワード中に含まれる会員番号や遊技者氏名情報より取得するので、予めパチンコ機 1 内にて遊技者に関する情報を蓄積しておく必要がない。

【0113】

また、本実施の形態によれば、送信要求の受信により携帯電話機 200 側における遊技情報の受信準備が完了したことをパチンコ機 1 が認識した状態で遊技情報の送信が行われるので、携帯電話機 1 側で確実に遊技情報の受信を行うことができる。また、パスワード記憶領域 38 c に記憶された遊技者特定パスワードに対応づけられた携帯電話機 200 以外では遊技情報の受信をすることができない。

【0114】

また、本実施の形態によれば、赤外線受光部 34 が送信要求信号と共に遊技者特定パスワードを受信した場合、その遊技者特定パスワードがパスワード記憶領域 38 c に記憶された遊技者特定パスワードと一致するとき、パスワード記憶領域 38 c に記憶された遊技者特定パスワードに対応づけられた携帯電話機 200 からの送信要求であると判定して、赤外線発光部 33 より遊技情報の送信を実行する。一方、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 38 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、赤外線発光部 33 より遊技情報の送信を実行しない。よって、当該パチンコ機 1 の遊技者が所持する携帯電話機 200 へ確実に遊技情報の送信が可能であると共に、当該パチンコ機 1 における遊技者以外の者が所持する携帯通信端末によって遊技情報の不正受信が行われることを確実に防止することができる。

【0115】

また、本実施の形態によれば、パスワード記憶領域 38 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た状態で大当り遊技が終了し、情報受信タイム中に遊技情報の受信が行われなかった場合、遊技状態記憶領域 38 b に遊技状態データを蓄積するので遊技状態データが失われることがなく、その後、携帯電話機 200 において遊技状態記憶領域 38 b に蓄積された複数の遊技状態データを一括して受信することができる。

【0116】

また、本実施の形態によれば、赤外線発光部 33 による遊技情報の送信終了後に、遊技状態バッファ 38 a 及び遊技状態記憶領域 38 b の記憶内容が消去されるので、同一の遊技状態データの二重受信が防止されると共に、当該パチンコ機 1 の遊技者以外の者によって不正に遊技情報が受信されることを防止することができる。

【0117】

10

20

30

40

50

また、本実施の形態によれば、新しい遊技者に交替して遊技者特定パスワードが入力された場合等、新たに外部から入力され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異なる場合に、遊技状態バッファ 38a 及び遊技状態記憶領域 38b の記憶内容が消去されるので、前の遊技者によって受信されずに残存した遊技状態データが、他の遊技者によって不正に受信されることを防止することができる。

#### 【0118】

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。

10

#### 【0119】

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。

#### 【0120】

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。

20

#### 【0121】

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。

30

#### 【0122】

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も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。

40

#### 【0123】

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

50

、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。

【0124】

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。

10

【0125】

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。

【0126】

20

（a）前記実施の形態では、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。

【0127】

（b）前記実施の形態では、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。

30

【0128】

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。

40

【0129】

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。

（c）前記実施の形態では、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、及び遊技者が未特定であることを表示装置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20参照）、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、

50

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。

【0130】

(d) 前記実施の形態では、遊技者氏名の確認や遊技者特定を行うか否かの選択を行うための選択手段として、遊技盤 7 に第 1 赤外線センサ 32a 及び第 2 赤外線センサ 32b を設ける構成としたが、赤外線センサに代えて押しボタンやタッチパネル等を設ける構成としてもよい。また、遊技者の特定を行うか否かの選択メッセージを(図 20(e) 参照)、大当り遊技状態等の特定の遊技状態の発生検出時に表示装置 5 へ表示し、選択を行わせるようにしてもよい。

10

【0131】

(e) 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 に設けられた各出力端子 16a ~ d を介して大当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。

【0132】

20

(f) 前記実施の形態では、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 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。

【0133】

30

(g) 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。

【0134】

40

(h) 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。

【0135】

(i) 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。

50

## 【 0 1 3 6 】

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。

## 【 0 1 3 7 】

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。

## 【 0 1 3 8 】

（ j ）前記実施の形態では、携帯電話機 2 0 0 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。

## 【 0 1 3 9 】

より具体的には、上述した実施形態における赤外線発光部 3 3 及び赤外線受光部 3 4 に代えて、例えば、パチンコ機 1 若しくはパチンコ機 1 に隣接して設置される玉貸しに関する機能を有するカードユニット内に、2 . 4 7 G H z 帯の約 1 m W 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をパチンコ機 1 と対応する椅子との間の床上、椅子の内部、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。

## 【 0 1 4 0 】

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を所持する遊技者が、椅子に着座してアンテナモジュールの通信圏内に携帯通信端末が入圏した際には、パチンコ機 1 若しくはカードユニットは、ブルートゥース I D 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通信端末との間において実施するとともに、その携帯通信端末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。その入手した携帯通信端末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通信端末に対して、2 . 4 7 G H z 帯の微弱電波により遊技情報の送信が行われる。

## 【 0 1 4 1 】

本変形例によれば、遊技者は、携帯通信端末を衣服のポケット等に入れたまま、或いは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、携帯通信端末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。

## 【 0 1 4 2 】

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

10

20

30

40

50

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 2 1 のサブ基板の一つである図柄表示制御基板 2 1 a へ入力することにより、表示装置 5 の画面 5 a 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。

【0143】

(k) 前記実施の形態では、携帯電話機 2 0 0 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 2 0 0 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 2 0 0 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 2 0 0 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。

10

【0144】

(l) 前記実施の形態では、携帯通信端末として携帯電話機 2 0 0 を用いた例を示したが、携帯電話機以外に P D A (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。

【0145】

(m) 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、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遊技情報を作成し、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 3 0 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てもよい。図 2 3 は、本変形例において遊技状態記憶領域 3 8 a における遊技状態データ及び時点データの記憶例を、図 2 4 は携帯電話機 2 0 0 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。

20

【0146】

(n) 前記実施の形態では、通信制御基板 3 0 から遊技情報のみを携帯電話機 2 0 0 に対して送信する構成としたが、通信制御基板 3 0 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。

30

【0147】

(o) 前記実施の形態では、パチンコ機 1 に報知ランプ 3 1 を設ける構成としたが、報知ランプ 3 1 を省略して、表示装置 5 の画面 5 a 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。

【0148】

(p) 前記実施の形態では、遊技状態データのみを R A M 3 8 上の遊技状態記憶領域 3 8 a に記憶蓄積する構成としたが、遊技状態データに遊技機 I D 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 R A M 3 8 上に記憶蓄積する構成としてもよい。

40

【0149】

(q) 前記実施の形態では、遊技状態記憶領域 3 8 a に遊技状態データが記憶蓄積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。

【0150】

(r) 前記実施の形態では、赤外線受光部 3 4 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 2 0 0 の通信ユニット 3 0 への接近を検知するセンサ手段を設

50

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。

【0151】

（s）前記実施の形態では、高確率モード中に通常大当たりが 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。

【0152】

（t）前記実施の形態では、遊技を中止した場合には、未送信の遊技状態データ及び遊技者特定パスワードが、それぞれ遊技状態記憶領域 38b 又はパスワード記憶領域 38c に残存する構成としたが、遊技中止後（発射スイッチ信号が ON から OFF になった後）、所定時間経過を条件として全ての情報を消去するようにしてもよい。

【0153】

（u）前記実施の形態では、大当た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、大当た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た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。

【0154】

（v）本発明は、前記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）が付与されるものが挙げられる。

【0155】

（w）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 25 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 25 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。

【0156】

（x）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26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26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。

【0157】

(付記)

上述した実施形態から、以下に示す本発明の各手段を抽出することができる。以下、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。

10

【0158】

1. 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、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と、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、前記状態検出手段による検出結果を遊技状態データとして送信するデータ送信手段と、

を備え、

前記特定の遊技状態発生の検出後においても前記遊技者特定情報の入力が可能に構成されたことを特徴とする遊技機。

20

【0159】

手段1によれば、状態検出手段が、特定の遊技状態の発生を検出し、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、データ送信手段が、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、前記状態検出手段による検出結果を遊技状態データとして送信する。そして、前記特定の遊技状態発生の検出後においても前記遊技者特定情報の入力が可能に構成されているので、前記遊技者特定情報の入力がされていない状態で前記特定の遊技状態が発生した場合でも、前記特定の遊技状態発生後に遊技者特定情報の入力を行って、データ送信手段によって送信される遊技状態データを携帯通信端末において受信することができる。よって、遊技者は特定の遊技状態が発生した時点で遊技者を特定していなくても遊技状態データの受信ができるので、安心して遊技に興ずることができる。また、特定の遊技状態の発生前に遊技者の特定を行っていなかった遊技者に対しても不利益を与えることがない。

30

【0160】

2. 前記遊技者特定情報が未入力の状態で前記特定の遊技状態が検出された場合に、前記遊技者特定情報の入力を待機するための遊技者特定タイムが所定のタイミングで形成されることを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0161】

手段2によれば、前記遊技者特定情報が未入力の状態で前記特定の遊技状態となった場合に、前記遊技者特定情報の入力を待機するための遊技者特定タイムが所定のタイミングで形成されるので、遊技者特定情報の入力をすることなく前記特定の遊技状態となった場合でも、前記遊技者特定タイム内に遊技者特定情報の入力を確実に行うことができる。

40

【0162】

3. 前記遊技者特定情報が未入力の状態で前記特定の遊技状態が終了した場合、前記特定の遊技状態の終了後に所定時間に亘って前記遊技者特定タイムが形成されることを特徴とする手段2に記載の遊技機。

【0163】

手段3によれば、前記遊技者特定情報が未入力の状態で前記特定の遊技状態が終了した場合、前記特定の遊技状態の終了後に所定時間に亘って前記遊技者特定タイムが形成されるので、前記特定の遊技状態継続中は集中して遊技に興ずることができるとともに、前記

50

特定の遊技状態終了後に遊技者特定情報の入力を実行することができる。

【0164】

4. 前記特定の遊技状態は、遊技者にとって有利な特別遊技状態としての大当たり遊技状態であることを特徴とする手段3に記載の遊技機。

【0165】

手段4によれば、前記遊技者特定情報が未入力状態で、遊技者にとって有利な特別遊技状態としての大当たり遊技状態の発生が検出された場合に、前記大当たり遊技状態の終了後に所定時間に亘って前記遊技者特定タイムが形成されるので、大当たり遊技状態継続中は集中して遊技に興ずることができ、大当たり遊技終了後に遊技者特定情報の入力を実行することができる。

10

【0166】

例えば、遊技機がパチンコ機である場合、大当たり遊技状態中は遊技を継続するために遊技球発射用ハンドルから手を離すことができないため、遊技者特定情報の入力操作を行うことが困難であるが、手段4によれば、両手を自由に使うことが可能となる大当たり遊技終了後に、遊技者特定情報の入力操作を容易且つ確実に実行することができる。

【0167】

5. 前記遊技者特定タイムが形成されている場合に、遊技者特定タイム中であることを報知する遊技者特定タイム報知手段を備えたことを特徴とする手段2乃至4のいずれかに記載の遊技機。

【0168】

手段5によれば、遊技者特定タイム中であることが遊技者特定タイム報知手段によって報知されるので、遊技者は遊技者特定タイム中であることを確実に認識して遊技者特定情報の入力を行うことができる。

20

【0169】

6. 前記遊技者特定タイム報知手段は、メッセージ等の表示、光、音声、携帯通信端末への情報送信の内、少なくとも一つを媒介として報知を行うことを特徴とする手段5に記載の遊技機。

【0170】

手段6によれば、遊技者特定タイム中であることがメッセージ等の表示、光、音声、携帯通信端末への情報送信（例えば、電子メール送信等）の内、少なくとも一つを媒介として報知されることにより、遊技者は遊技者特定タイム中であることを確実に認識して遊技者特定情報の入力を行うことができる。

30

【0171】

7. 前記遊技者特定タイム内に前記遊技者特定情報の入力が行われた場合に、前記遊技状態データの送信が可能な状態となったことを報知する送信可能報知手段を備えたことを特徴とする手段2乃至6のいずれかに記載の遊技機。

【0172】

手段7によれば、送信可能報知手段が、前記遊技者特定タイム内に前記遊技者特定情報の入力が行われた場合に前記遊技状態データの送信が可能な状態となったことを報知するので、遊技者は遊技状態データの送信が可能な状態であることを確実に認識し、携帯通信端末において遊技状態データの受信を行うことができる。

40

【0173】

8. 前記送信可能報知手段は、メッセージ等の表示、光、音声、携帯通信端末への情報送信の内、少なくとも一つを媒介として報知を行うことを特徴とする手段7に記載の遊技機。

【0174】

手段8によれば、前記遊技者特定タイム内に前記遊技者特定情報の入力が行われた場合に前記遊技状態データの送信が可能な状態となったことがメッセージ等の表示、光、音声、携帯通信端末への情報送信（例えば、電子メール送信等）の内、少なくとも一つを媒介として報知されることにより、遊技者は遊技状態データの送信が可能な状態であることを

50

確実に認識して遊技者特定情報の入力を行うことができる。

【 0 1 7 5 】

9 . 前記状態検出手段による検出結果を遊技状態データとして記憶するデータ記憶手段を備え、

前記遊技者特定タイム内に前記遊技者特定情報の入力が行われなかった場合に、前記データ記憶手段によって記憶された前記遊技状態データを消去することを特徴とする手段 2 乃至 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 1 7 6 】

手段 9 によれば、前記遊技者特定タイム内に前記遊技者特定情報の入力が行われなかった場合に、前記データ記憶手段によって記憶された前記遊技状態データを消去するので、遊技者未特定の遊技状態データが前記データ記憶手段に記憶された状態で遊技が継続されることを防止することができる。

10

【 0 1 7 7 】

1 0 . 前記特定の遊技状態の終了後に遊技者の特定を行うか否かを選択するための選択手段を備えたことを特徴とする手段 2 乃至 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 1 7 8 】

手段 1 0 によれば、遊技者は、前記特定の遊技状態の終了後に遊技者の特定を行うか否かを選択手段によって選択することができるので、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情報を入力するための時間が確保される。

20

【 0 1 7 9 】

1 1 . 前記特定の遊技状態発生の検出後に遊技者の特定を行うか否かを選択するための選択手段を備えたことを特徴とする手段 2 乃至 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 1 8 0 】

手段 1 1 によれば、遊技者は、前記特定の遊技状態発生の検出後に遊技者の特定を行うか否かを選択手段によって選択することができるので、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情報を入力するための時間が確保される。

30

【 0 1 8 1 】

1 2 . 前記選択手段は、遊技者の手がかざされたことを検知可能なセンサ、押しボタン、又はタッチパネルのいずれかによって構成されたことを特徴とする手段 1 0 又は 1 1 に記載の遊技機。

【 0 1 8 2 】

手段 1 2 によれば、前記選択手段が、遊技者の手がかざされたことを検知可能なセンサ、押しボタン、又はタッチパネルのいずれかによって構成されているので、遊技者は、センサ近傍への手のかざし、押しボタンの押下、又はタッチパネルへの接触のいずれかを行うことによって、遊技者の特定を行うか否かを容易に選択することができる。

40

【 0 1 8 3 】

1 3 . 前記遊技者特定情報によって遊技者が特定されていない場合に、遊技者が未特定であることを報知する未特定報知手段を備えたことを特徴とする手段 1 乃至 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 1 8 4 】

手段 1 3 によれば、遊技者が未特定であることが未特定報知手段によって報知されるので、遊技者は、遊技者が未特定であることを確実に認識し、遊技者特定情報の入力を行うことができる。

【 0 1 8 5 】

1 4 . 前記未特定報知手段は、前記特定の遊技状態発生の検出時に前記遊技者特定情報が未入力である場合に報知を行うことを特徴とする手段 1 3 に記載の遊技機。

50

## 【 0 1 8 6 】

手段 1 4 によれば、前記特定の遊技状態発生の検出時に前記遊技者特定情報が未入力である場合に、遊技者が未特定であることが前記未特定報知手段によって報知されるので、遊技者は、前記特定の遊技状態発生時に遊技者が未特定であったことを確実に認識し、遊技者特定情報の入力を行うことができる。

## 【 0 1 8 7 】

1 5 . 前記未特定報知手段は、前記特定の遊技状態の終了時に前記遊技者特定情報が未入力である場合に報知を行うことを特徴とする手段 1 3 に記載の遊技機。

## 【 0 1 8 8 】

手段 1 5 によれば、前記特定の遊技状態の終了時に前記遊技者特定情報が未入力である場合に、遊技者が未特定であることが前記未特定報知手段によって報知されるので、遊技者は、前記特定の遊技状態終了時に遊技者が未特定であったことを確実に認識し、遊技者特定情報の入力を行うことができる。

10

## 【 0 1 8 9 】

1 6 . 前記未特定報知手段は、メッセージ等の表示、光、音声、携帯通信端末への情報送信の内、少なくとも一つを媒介として報知を行うことを特徴とする手段 1 5 に記載の遊技機。

## 【 0 1 9 0 】

手段 1 6 によれば、前記遊技者特定情報によって遊技者が特定されていない場合に、遊技者が未特定であることがメッセージ等の表示、光、音声、携帯通信端末への情報送信（例えば、電子メール送信等）の内、少なくとも一つを媒介として報知されることにより、遊技者は、遊技者が未特定であることを確実に認識して遊技者特定情報の入力を行うことができる。

20

## 【 0 1 9 1 】

1 7 . 遊技者が所持する携帯通信端末から通信により前記遊技者特定情報を受信する遊技者特定情報受信手段を備え、

前記遊技者特定情報記憶手段は、その遊技者特定情報受信手段によって受信された前記遊技者特定情報を記憶するように構成されたことを特徴とする手段 1 乃至 1 6 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 1 9 2 】

手段 1 7 によれば、遊技者特定情報受信手段が、遊技者が所持する携帯通信端末から前記遊技者特定情報を受信し、前記遊技者特定情報記憶手段は、その受信手段によって受信された前記遊技者特定情報を記憶する。

30

## 【 0 1 9 3 】

1 8 . 前記遊技者特定情報受信手段は、無線通信によって遊技者特定情報を受信するように構成されたことを特徴とする手段 1 7 に記載の遊技機。

## 【 0 1 9 4 】

手段 1 8 によれば、前記遊技者特定情報受信手段は、無線通信によって遊技者特定情報を受信するので、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、遊技機において極めて簡単に情報を受信することができる。

40

## 【 0 1 9 5 】

1 9 . 前記遊技者特定情報受信手段は、赤外線を媒介として遊技者特定情報を受信するように構成されたことを特徴とする手段 1 8 に記載の遊技機。

## 【 0 1 9 6 】

手段 1 9 によれば、前記遊技者特定情報受信手段が、赤外線を媒介として遊技者特定情報を受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。

## 【 0 1 9 7 】

2 0 . 前記遊技者特定情報受信手段は、常に遊技者特定情報の受信待機状態となっていることを特徴とする手段 1 8 又は 1 9 に記載の遊技機。

50

## 【0198】

手段20によれば、前記遊技者特定情報受信手段は、常に遊技者特定情報の受信待機状態となっているので、いつでも携帯通信端末から送信される情報を受信することができる。

## 【0199】

21．前記携帯通信端末が前記遊技者特定情報受信手段へ接近したことを検知するセンサ手段を更に備え、

そのセンサ手段が前記携帯通信端末の接近を検出したときに、前記遊技者特定情報受信手段が受信待機状態となるように構成されたことを特徴とする手段18又は19に記載の遊技機。

10

## 【0200】

手段21によれば、センサ手段が前記携帯通信端末の接近を検出したときに、前記遊技者特定情報受信手段が受信待機状態となるので、遊技者が遊技者特定情報の送信を行うために携帯通信端末を接近させたときには確実に遊技者特定情報を受信することができる。尚、センサ手段としては、種々の方式による公知の物体検知用センサ（例えば、赤外線センサ等）を採用することが可能である。

## 【0201】

22．前記遊技状態データに基づいて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を備え、

前記データ送信手段は、前記遊技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21のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【0202】

手段22によれば、遊技機から送信される遊技情報が、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。

## 【0203】

例えば、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ー等に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。

30

## 【0204】

尚、仮に同一の遊技情報が2回以上遊技機メーカー等に送信された場合でも、既に受信済みの遊技情報であることを、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。

## 【0205】

23．前記遊技情報は、遊技機を識別するための遊技機識別情報と、前記特定の遊技状態の発生毎に設定される固有情報とを含んで構成されることを特徴とする手段22に記載の遊技機。

40

## 【0206】

手段23によれば、遊技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を含んでいるので、別の日或いは時間帯に受信した遊技情報と確実に識別することができる。

## 【0207】

24．前記固有情報は、個々の前記特定の遊技状態の発生に対して付与される固有のこ

50

ードであることを特徴とする手段 2 2 又は 2 3 に記載の遊技機。

【0208】

手段 2 4 によれば、前記固有情報が、個々の前記特定の遊技状態の発生に対して付与される固有のコードであるので、簡単且つ確実に特定の遊技状態の発生を個々に識別可能に表すことができる。尚、固有のコード付与方法としては、例えば、遊技情報の作成毎にカウントアップされるカウンタ値を固有のコードとして付与するようにしてもよい。

【0209】

2 5 . 前記固有情報は、個々の前記特定の遊技状態の発生時点を表す時点データであることを特徴とする手段 2 3 又は 2 4 に記載の遊技機。

【0210】

手段 2 5 によれば、前記固有情報が、個々の前記特定の遊技状態の発生時点を表す時点データであるので、簡単且つ確実に固有情報を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。

【0211】

2 6 . 前記遊技情報は、前記特定の遊技状態の種類を識別するための状態識別情報を含んで構成されることを特徴とする手段 2 2 乃至 2 5 のいずれかに記載の遊技機。

【0212】

手段 2 6 によれば、前記遊技情報が前記特定の遊技状態の種類を識別するための状態識別情報を含んで構成されるので、遊技情報を参照することにより、発生した遊技状態の種類を確実に認識することができる。

【0213】

2 7 . 前記状態検出手段は、複数種類の特定の遊技状態の発生若しくはその連続回数を検出するように構成されたことを特徴とする手段 2 6 に記載の遊技機。

【0214】

手段 2 7 によれば、状態検出手段によって複数種類の特定の遊技状態の発生若しくはその連続回数が検出された場合に、特定の遊技状態の種類を状態識別情報により確実に認識することができる。

【0215】

2 8 . 前記データ送信手段は、無線通信によって前記遊技状態データ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 2 7 のいずれかに記載の遊技機。

【0216】

手段 2 8 によれば、前記データ送信手段が、無線通信によって前記遊技状態データを送信するので、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、携帯通信端末において極めて簡単に遊技状態データを受信することができる。

【0217】

2 9 . 前記データ送信手段は、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 2 8 に記載の遊技機。

【0218】

手段 2 9 によれば、隣接して配置された複数の遊技機の各データ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。

【0219】

3 0 . 前記データ送信手段は、赤外線を媒介として前記遊技状態データを送信するように構成されたことを特徴とする手段 2 9 に記載の遊技機。

【0220】

手段 3 0 によれば、データ送信手段が赤外線を媒介として前記遊技状態データ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。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 1 】

31. 前記データ送信手段は、有線通信によって前記遊技状態データ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30のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 2 2 2 】

手段31によれば、データ送信手段が有線通信によって前記遊技状態データを送信するように構成されているので、データ送信手段を簡単且つ安価に構成することができるとともに、高い信頼性で遊技状態データを確実に携帯通信端末へ送信することができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 2 2 3 】

【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。

10

【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】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10】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11】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。

20

【図12】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13】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14】図13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15】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16】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17】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18】図17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19】(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。

30

【図20】遊技盤の画面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おけるメッセージの表示例をそれぞれ示している。

【図21】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。

40

【図22】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23】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24】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25】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26】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。

## 【 符号の説明 】

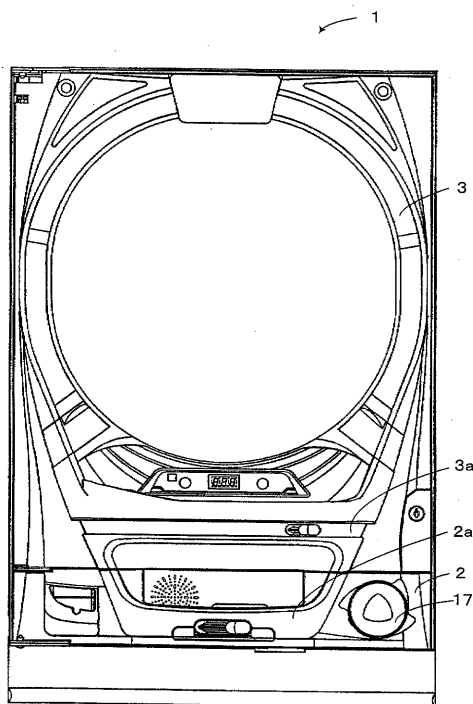
50

## 【 0 2 2 4 】

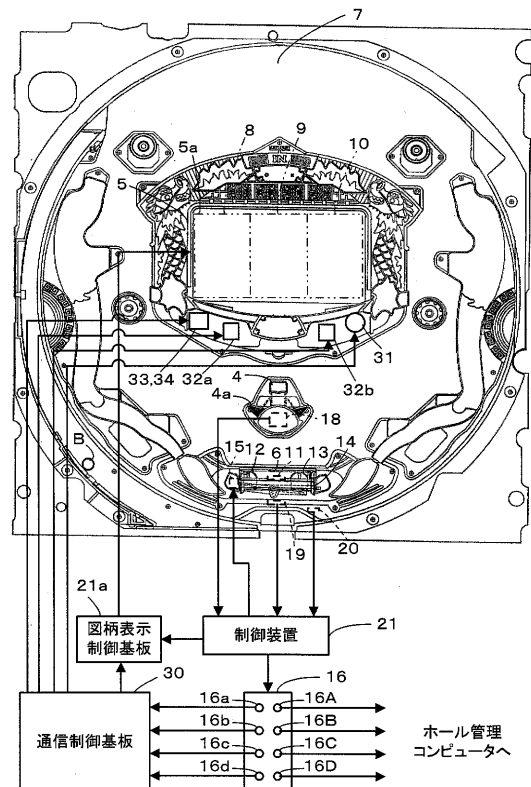
1 ... パチンコ機（遊技機）、301 ... スロットマシン（遊技機）、401 ... パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機（遊技機）、5 ... 表示装置（遊技者報知手段、遊技者特定タイム報知手段、送信可能報知手段、未特定報知手段）、16 ... 外部接続端子板、16a ~ d ... 出力端子（状態検出手段）、30 ... 通信制御基板、31 ... 報知ランプ、32a, 332a, 432a ... 第1赤外線センサ（選択手段）、32b, 332b, 432b ... 第2赤外線センサ（選択手段）、33, 333, 433 ... 赤外線発光部（データ送信手段）、34, 334, 434 ... 赤外線受光部（遊技者特定情報受信手段、送信要求受信手段）、38a ... 遊技状態パuffa（データ記憶手段）、38b ... 遊技状態記憶領域（データ記憶手段）、38c ... パスワード記憶領域（遊技者特定情報記憶手段）、200 ... 携帯電話機（携帯通信端末）、36 ... CPU（情報作成手段）、S472 ~ S474 ...（情報作成手段）。

10

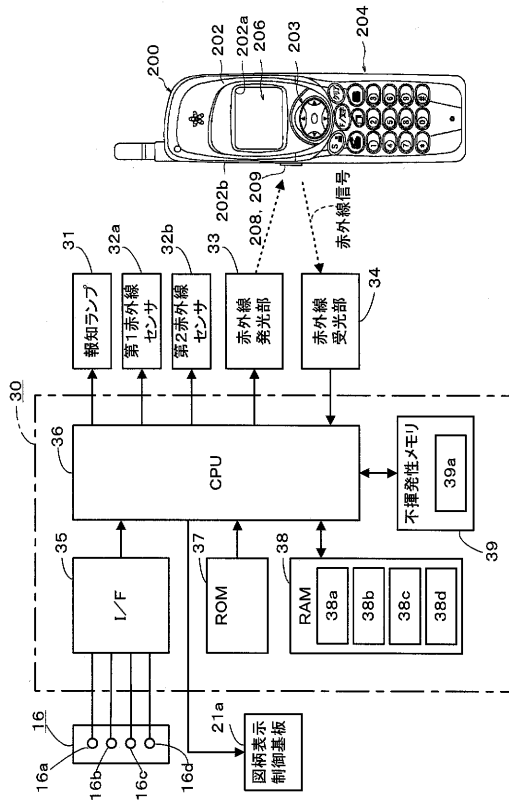
【 図 1 】



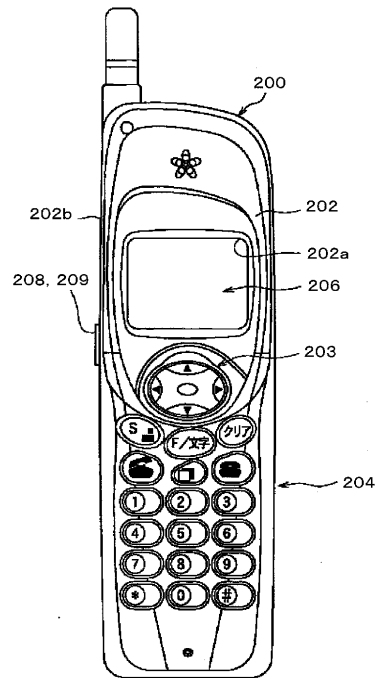
【 図 2 】



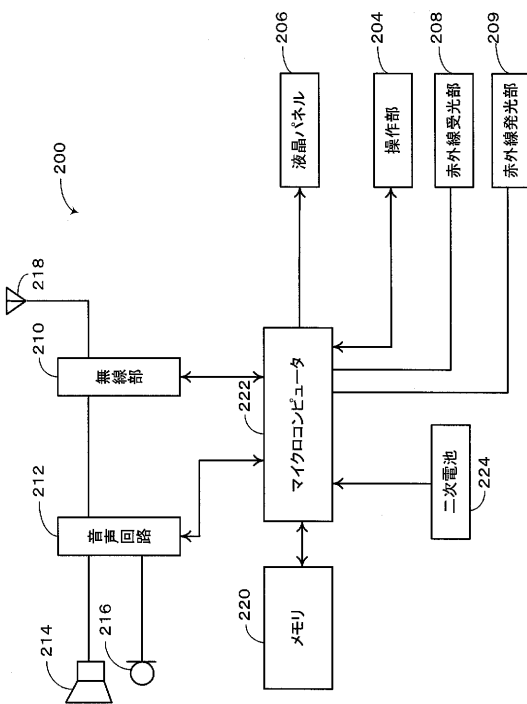
【図 3】



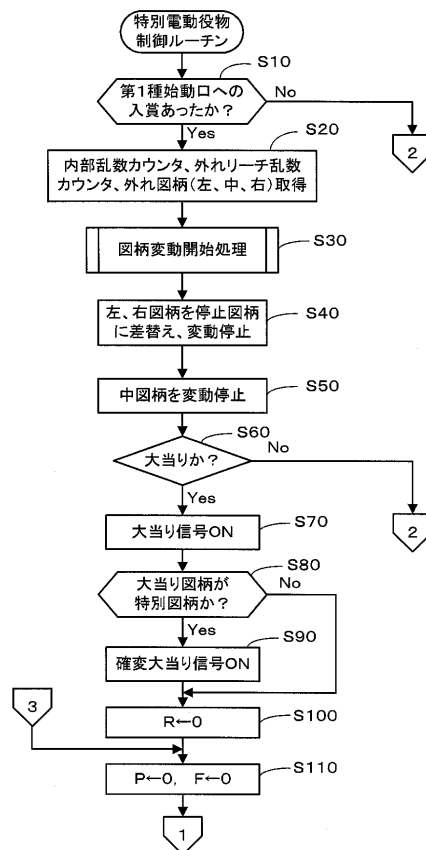
【図 4】



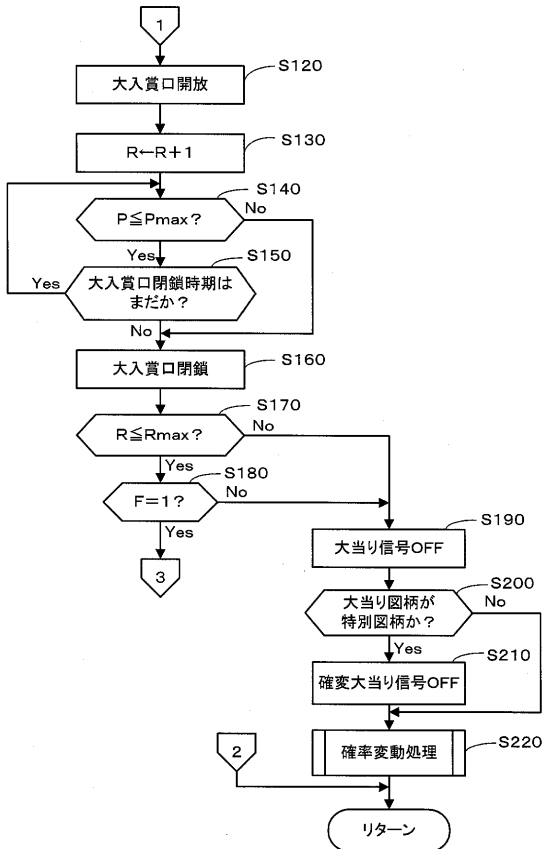
【図 5】



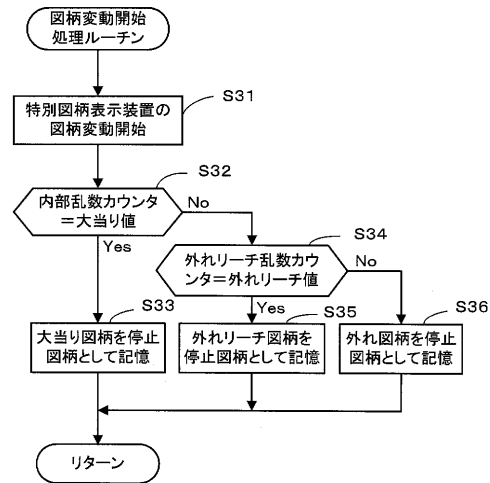
【図 6】



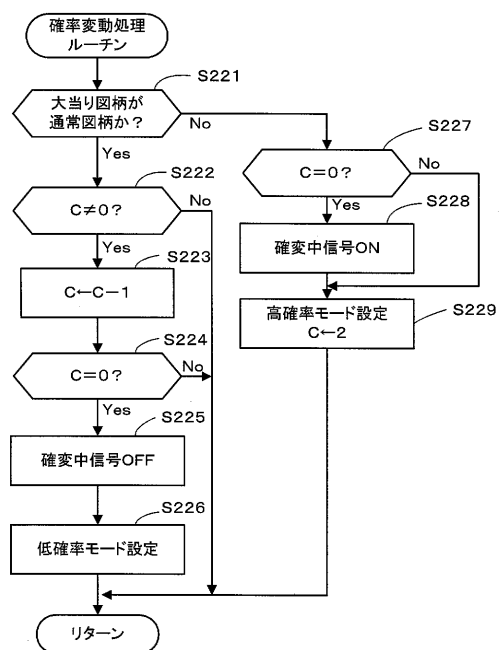
【図 7】



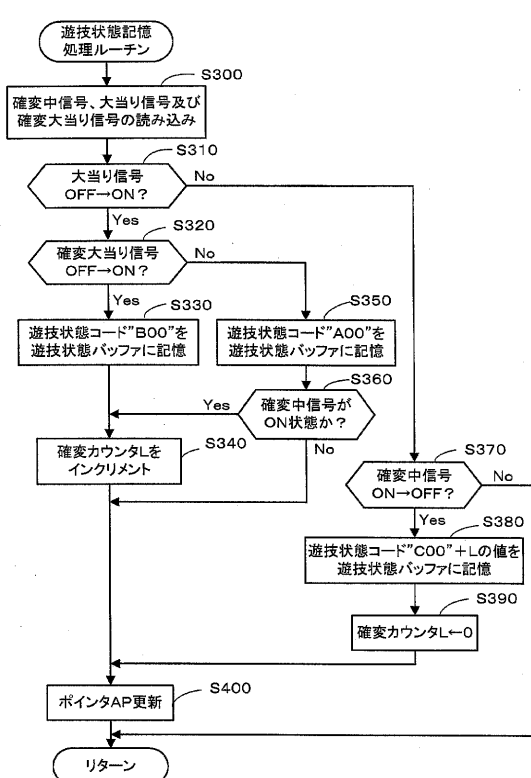
【図 8】



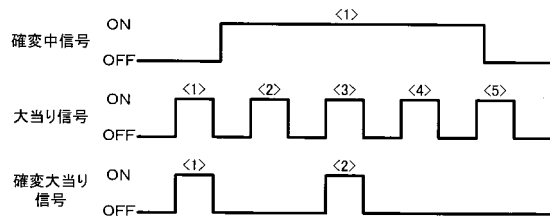
【図 9】



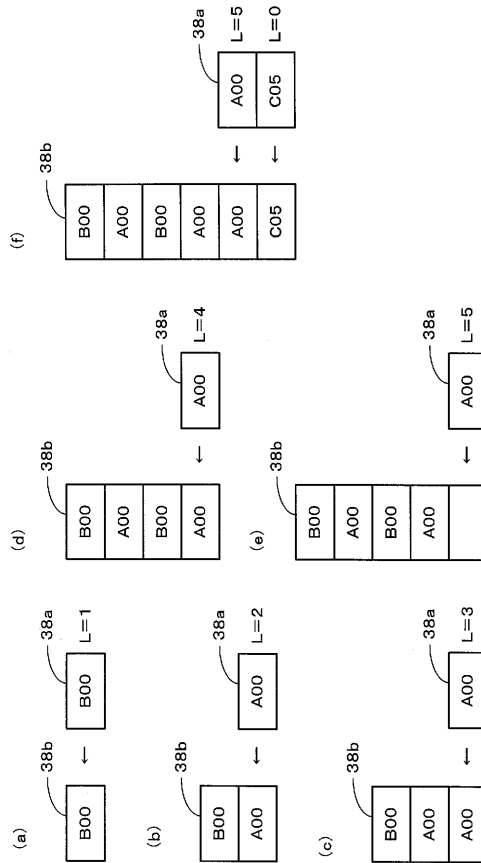
【図 10】



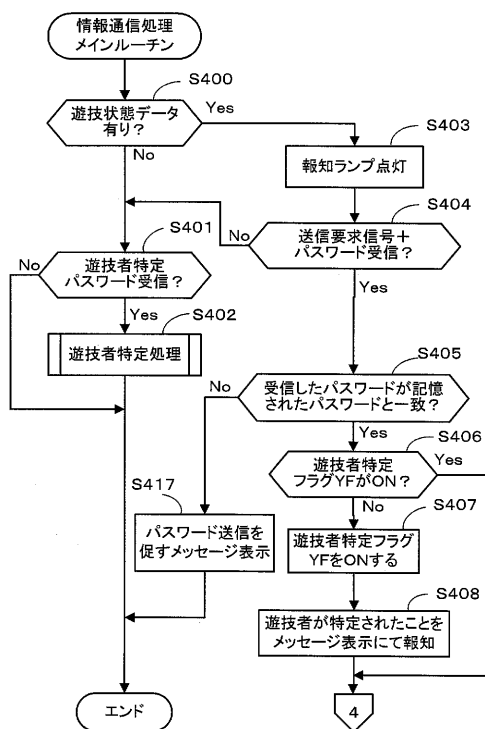
【図 1 1】



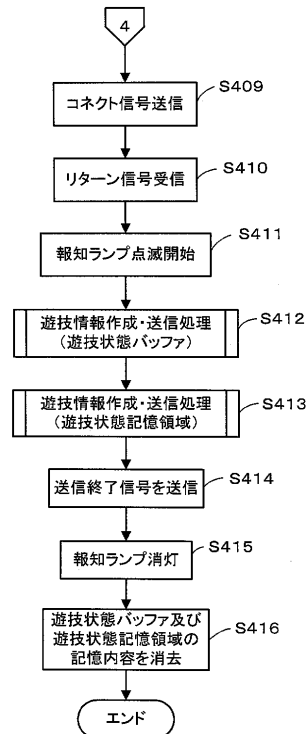
【図 1 2】



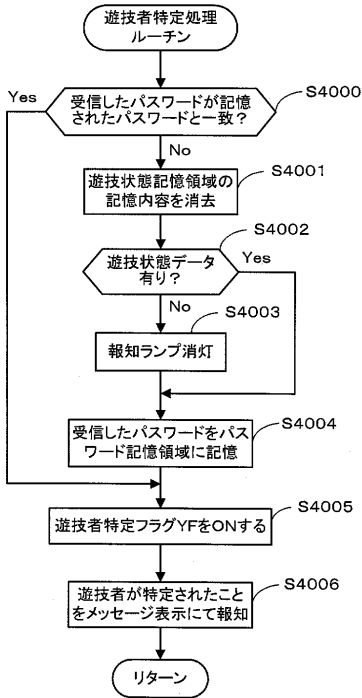
【図 1 3】



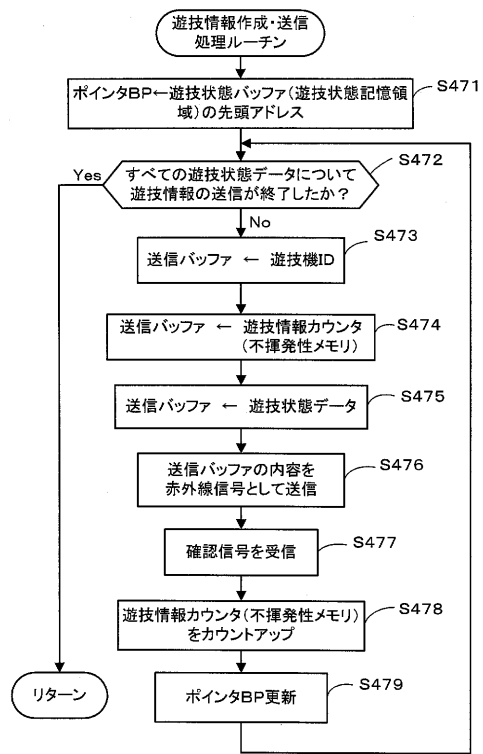
【図 1 4】



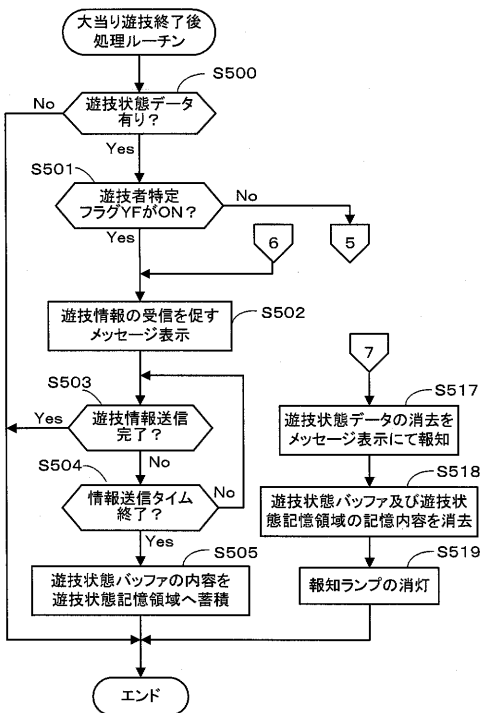
【図 15】



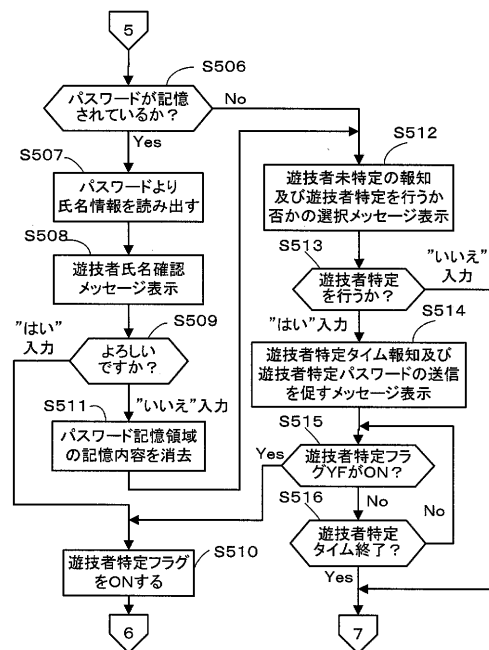
【図 16】



【図 17】

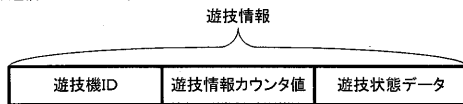


【図 18】



【図 19】

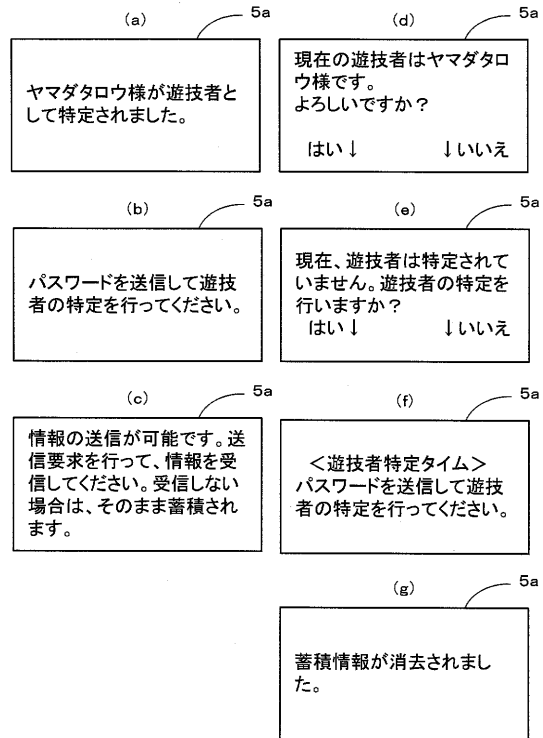
(a)送信バッファのフォーマット



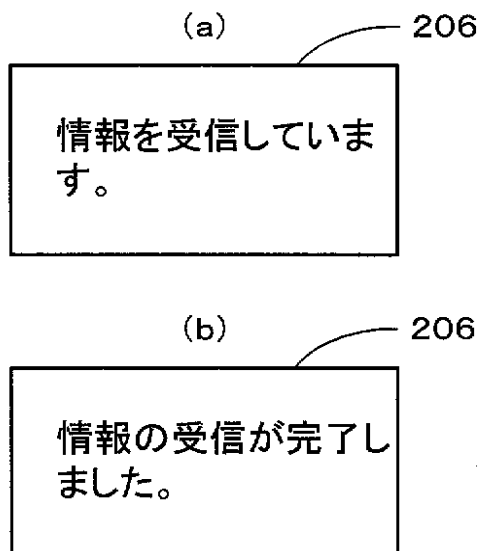
(b)送信バッファの格納例

1234567	951	B00
---------	-----	-----

【図 20】



【図 21】



【図 22】

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 23】

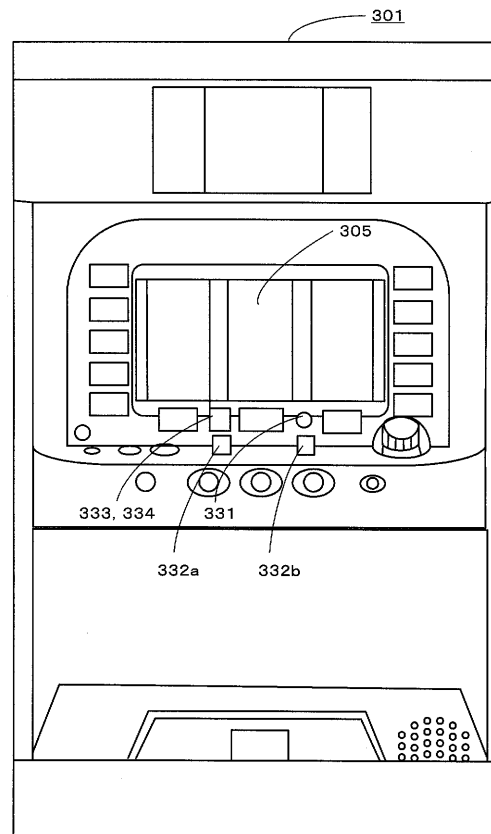
38a(38b)

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 2 4】

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 2 5】



【図 2 6】

