

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4539046号
(P4539046)

(45) 発行日 平成22年9月8日(2010.9.8)

(24) 登録日 平成22年7月2日(2010.7.2)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 7 (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2003-276591 (P2003-276591)
 (22) 出願日 平成15年7月18日(2003.7.18)
 (65) 公開番号 特開2005-34524 (P2005-34524A)
 (43) 公開日 平成17年2月10日(2005.2.10)
 審査請求日 平成18年7月5日(2006.7.5)

(73) 特許権者 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
 審査官 石塚 良一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄列が変動表示される表示手段を備えた遊技機であって、
 前記表示手段にて所定の演出を実行する演出制御手段と、
 遊技者によって入力操作が行われる入力操作手段と、
 を備え、

前記演出制御手段は、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段
 による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の演出の進行を停止させて
、遊技者によって撮影される撮影対象画像を前記表示手段にて表示させるものであり、
 前記撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を前記表示手段にて前記撮影対象画
 像と共に表示する識別情報表示制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、前記入力操作手段による所定の入力操作を検出した時点から一定
 時間に亘り前記所定の演出の進行を一時的に停止させた後、前記所定の演出の進行を再開
 することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、前記所定の演出の進行が停止している間に、前記入力操作手段に
 よる他の所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の演出の進行を再開する
 ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

10

20

前記演出制御手段は、前記所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、前記所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて前記所定の画像を前記撮影対象画像として表示することを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

複数の図柄列が変動表示される表示手段を備えた遊技機であって、
前記表示手段にて所定の演出を実行する演出制御手段と、
遊技者によって入力操作が行われる入力操作手段と、
を備え、

10

前記演出制御手段は、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、遊技者によって撮影される撮影対象画像を前記表示手段にて表示させるものであって、前記所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、前記所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて前記所定の画像を前記撮影対象画像として表示するものであり、

前記撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を前記表示手段にて前記撮影対象画像と共に表示する識別情報表示制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

20

前記演出制御手段は、前記所定の画像の少なくとも一部が停止させると共に、前記所定の画像を個々に識別するための識別情報を前記所定の画像と共に表示させることを特徴とする請求項 4 又は 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記演出制御手段は、前記所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、前記所定の画像の少なくとも一部を拡大表示することを特徴とする請求項 4 乃至 6 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

30

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。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ機等の遊技機において、例えば、複数の図柄列が変動表示される図柄変動表示装置を備えた遊技機において、その図柄変動表示装置に変動表示される複数の図柄列の停止時の組合せが予め定めた大当り図柄の組合せとなったときに大当り遊技状態となると共に、複数の図柄列のうち、1つを除く他の図柄列の停止時の組合せが大当り図柄の組合せであるリーチ遊技状態となったときに、図柄変動表示装置にてリーチ演出を行うように構成されたものがある。そして、近年、この種の遊技機においては多種多様のリーチ演出が行われるようになり、一台で複数のリーチ演出を行うものも出てきている。また、これら複数のリーチ演出のうち、他のリーチ演出と比較して非常に稀にしか行われないリーチ演出（いわゆる「プレミアムリーチ」）を行う遊技機もあり（例えば、特許文献 1 参照。）、プレミアムリーチでしか見られない特定のキャラクタ（いわゆる「プレミアムキャラクタ」）を画面表示することにより遊技の興趣を向上させようとする遊技機も提案されている。

40

【0003】

一方、近年、撮影機能付きの携帯電話機が広く普及するようになったため、遊技機の図柄変動表示装置において表示されたプレミアムキャラクタを撮影機能付きの携帯電話機で撮影し、撮影した画像データを電子メールに添付して友人の携帯電話機に送信することにより、非常に稀にしか見られないプレミアムキャラクタを登場させたことを自慢して楽し

50

むことも可能となってきた。このため、遊技者が撮影したプレミアムキャラクタの画像を遊技機メーカーに送信してもらい、送信してきた遊技者に対して景品やサービスポイントを提供する等のキャンペーンを展開することも考えられる。

【 0 0 0 4 】

しかしながら、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタの表示が行われるタイミングが遊技者にとってわかりにくい場合には、遊技者が撮影を行うことが困難となる場合もある。また、演出効果を高めるためにプレミアムキャラクタの表示が動きを伴っている場合、プレミアムキャラクタが動いたままの状態での撮影を行うことは困難である。さらに、上述したようなプレミアムキャラクタの撮影キャンペーンを展開した場合でも、撮影機能付きの携帯電話機を所持していない遊技者はプレミアムキャラクタの撮影を行うことができないため、このような遊技者にとってはプレミアムキャラクタの撮影を行わせるような演出表示がかえって煩わしいものとなり、遊技意欲を減退させてしまう可能性がある。また、プレミアムキャラクタの撮影を希望する遊技者に対して、プレミアムリーチの開始から大当たり遊技の終了に至る一連の演出の中でプレミアムキャラクタを複数回登場させてプレミアムキャラクタの撮影を確実に行わせることも考えられるが、前回表示時に既に撮影を完了している場合にプレミアムキャラクタが再度表示されることは遊技者にとって煩わしく感じられるものである。

【特許文献 1】特開 2 0 0 2 - 1 0 2 4 7 5 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

解決しようとする問題点は、遊技機の表示手段において遊技者にとってわかりにくいタイミングで撮影対象画像の表示が行われたり、撮影対象画像が動きを伴う状態で表示された場合に撮影が困難である点等である。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

以下、上記課題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。

(請求項 1) 複数の図柄列が変動表示される表示手段を備えた遊技機であって、前記表示手段にて所定の演出を実行する演出制御手段と、遊技者によって入力操作が行われる入力操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の演出の進行を停止させて、遊技者によって撮影される撮影対象画像を前記表示手段にて表示させるものであり、

前記撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を前記表示手段にて前記撮影対象画像と共に表示する識別情報表示制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

請求項 1 に記載の発明によれば、演出制御手段が、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、遊技者によって撮影される撮影対象画像を表示手段にて表示させる。よって、撮影機能付きの携帯通信端末等による撮影対象画像の撮影を希望する遊技者は、入力操作手段による所定の入力操作を行うことによって所望のタイミングで撮影対象画像の撮影を行う機会が与えられるので、遊技の興趣を高めることにより遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。また、撮影対象画像の撮影に興味がない遊技者は、入力操作手段による所定の入力操作を行わずにそのまま待つことにより、当該遊技者にとって無用な撮影対象画像の表示が行われることが回避されるので、煩わしい思いを抱くことなく遊技に興ずることができる。特に、演出制御手段が、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、所定の演出の進行を停止させて撮影対象画像の表示を行うので、遊技者は所望のタイミングで撮影対象画像の撮影を行うことができる。

さらに、識別情報表示制御手段が、撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を表示手段にて撮影対象画像と共に表示するので、撮影対象画像を携帯通信端末等の撮影機能で撮影した場合に、撮影された画像データを個々に識別可能である。よって、同一の撮影画像データを重複して使用する等の不正使用を防止することができ、それにより画像データを多様な方法で活用することが可能となる。例えば、特定のキャラクタを撮影した画像データをインターネット等を介して遊技機メーカーに送信することにより、特定のキャラクタの獲得ランキングへの参加、サービスポイントの付与等のサービスを実現することができる。

【0007】

(請求項2) 前記演出制御手段は、前記入力操作手段による所定の入力操作を検出した時点から一定時間に亘り前記所定の演出の進行を一時的に停止させた後、前記所定の演出の進行を再開することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

10

請求項2に記載の発明によれば、演出制御手段が、入力操作手段による所定の入力操作を検出した時点から一定時間に亘り所定の演出の進行を一時的に停止させた後、所定の演出の進行を再開するので、遊技者は、所定の演出の進行が一時的に停止した一定時間内に、表示手段にて表示された撮影対象画像を撮影機能付きの携帯通信端末等により確実に撮影できると共に、一定時間経過後はそのまま待つだけで所定の演出に戻ることができる。

【0008】

(請求項3) 前記演出制御手段は、前記所定の演出の進行が停止している間に、前記入力操作手段による他の所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の演出の進行を再開することを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

20

請求項3に記載の発明によれば、演出制御手段が、所定の演出の進行が停止している間に、入力操作手段による他の所定の入力操作が検出されたことに基づいて所定の演出の進行を再開するので、遊技者は、所定の演出の進行が一時的に停止した状態で表示手段にて表示された撮影対象画像を撮影機能付きの携帯通信端末等により確実に撮影することができると共に、撮影が終了した後に入力操作手段による他の所定の入力操作を行うことにより、所望のタイミングで所定の演出に戻ることができる。

【0009】

(請求項4) 前記演出制御手段は、前記所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、前記所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて前記所定の画像を前記撮影対象画像として表示することを特徴とする請求項1乃至3のいずれかに記載の遊技機。

30

請求項4に記載の発明によれば、演出制御手段が、所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて所定の画像を撮影対象画像として表示するので、遊技者は、少なくとも一部の動きが停止して撮影がし易い状態となった所定の画像を撮影機能付きの携帯通信端末等により確実に撮影することができる。

【0010】

40

(請求項5) 複数の図柄列が変動表示される表示手段を備えた遊技機であって、
前記表示手段にて所定の演出を実行する演出制御手段と、
遊技者によって入力操作が行われる入力操作手段と、
を備え、

前記演出制御手段は、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、遊技者によって撮影される撮影対象画像を前記表示手段にて表示させるものであって、前記所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、前記所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて前記所定の画像を前記撮影対象画像として表示するも

50

のであり、

前記撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を前記表示手段にて前記撮影対象画像と共に表示する識別情報表示制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

請求項 5 に記載の発明によれば、演出制御手段が、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、遊技者によって撮影される撮影対象画像を表示手段にて表示させる。よって、撮影機能付きの携帯通信端末等による撮影対象画像の撮影を希望する遊技者は、入力操作手段による所定の入力操作を行うことによって所望のタイミングで撮影対象画像の撮影を行う機会が与えられるので、遊技の興趣を高めることにより遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。また、撮影対象画像の撮影に興味がない遊技者は、入力操作手段による所定の入力操作を行わずにそのまま待つことにより、当該遊技者にとって無用な撮影対象画像の表示が行われることが回避されるので、煩わしい思いを抱くことなく遊技に興ずることができる。特に、演出制御手段が、所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて所定の画像を撮影対象画像として表示するので、遊技者は、少なくとも一部の動きが停止して撮影がし易い状態となった所定の画像を撮影機能付きの携帯通信端末等により確実に撮影することができる。

さらに、識別情報表示制御手段が、撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を表示手段にて撮影対象画像と共に表示するので、撮影対象画像を携帯通信端末等の撮影機能で撮影した場合に、撮影された画像データを個々に識別可能である。よって、同一の撮影画像データを重複して使用する等の不正使用を防止することができ、それにより画像データを多様な方法で活用することが可能となる。例えば、特定のキャラクタを撮影した画像データをインターネット等を介して遊技機メーカーに送信することにより、特定のキャラクタの獲得ランキングへの参加、サービスポイントの付与等のサービスを実現することができる。

【 0 0 1 1 】

(請求項 6) 前記演出制御手段は、前記所定の画像の少なくとも一部が停止させると共に、前記所定の画像を個々に識別するための識別情報を前記所定の画像と共に表示させることを特徴とする請求項 4 又は 5 に記載の遊技機。

請求項 6 に記載の発明によれば、演出制御手段が、所定の画像の少なくとも一部が停止した時、所定の画像を個々に識別するための識別情報を所定の画像と共に表示させるので、撮影機能付きの携帯通信端末等により撮影した所定の画像を確実に個々に識別することができる。

【 0 0 1 2 】

(請求項 7) 前記演出制御手段は、前記所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、前記所定の画像の少なくとも一部を拡大表示することを特徴とする請求項 4 乃至 6 のいずれかに記載の遊技機。

請求項 7 に記載の発明によれば、演出制御手段が、所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、所定の画像の少なくとも一部を拡大表示するので、遊技者は、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて所定の画像を大きくはっきりと撮影することができる。

【発明の効果】

【 0 0 1 3 】

本発明によれば、演出制御手段が、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、遊技者によって撮影される撮影対象画像を表示手段にて表示させるので、撮影機能付きの携帯通信端末等による撮影対象画像の撮影を希望する遊技者は、入力操作手段による所定の入力操作を行うことによって所望のタイミングで撮影対象画像の撮影を行う機会が与えられ、遊技の興趣を高めることにより遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。また、撮影対象画像の撮影に興味がない遊技者は、入力操作手段による所定の入力操作を行わずにその

まま待つことにより、当該遊技者にとって無用な撮影対象画像の表示が行われることが回避されるので、煩わしい思いを抱くことなく遊技に興ずることができる。

特に、請求項 1 に記載の発明によれば、演出制御手段が、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、所定の演出の進行を停止させて撮影対象画像の表示を行うので、遊技者は所望のタイミングで撮影対象画像の撮影を行うことができる。また、請求項 5 に記載の発明によれば、演出制御手段が、所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて所定の画像を撮影対象画像として表示するので、遊技者は、少なくとも一部の動きが停止して撮影がし易い状態
となった所定の画像を撮影機能付きの携帯通信端末等により確実に撮影することができる

10

さらに、識別情報表示制御手段が、撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を表示手段にて撮影対象画像と共に表示するので、撮影対象画像を携帯通信端末等の撮影機能で撮影した場合に、撮影された画像データを個々に識別可能である。よって、同一の撮影画像データを重複して使用する等の不正使用を防止することができ、それにより画像データを多様な方法で活用することが可能となる。例えば、特定のキャラクタを撮影した画像データをインターネット等を介して遊技機メーカーに送信することにより、特定のキャラクタの獲得ランキングへの参加、サービスポイントの付与等のサービスを実現することができる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

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。

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、図柄変動表示装置 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。尚、図柄変動表示装置 5 が、本発明の表示手段を構成するものである。

30

【0015】

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。

40

【0016】

図柄変動表示装置 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、上図柄列 8、中図柄列 9 及び下図柄列 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 1

50

0 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、図柄変動表示装置 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。図柄変動表示装置 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。図柄変動は上図柄列 8、下図柄列 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」といい、停止図柄の組合せが大当たり図柄となることを「大当たり条件が成立した」と表現することとする。本実施形態では、大当たりラインとして、垂直方向へ延びるもの（左・中・右の 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。

【0017】

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、下図柄列 10 での図柄変動が、大当たりライン上において上図柄列 8 での停止図柄と同一種類の図柄で停止し、かつ、その後に中図柄列 9 での図柄変動が上下両図柄列 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。すなわち、リーチ遊技状態とは、複数の図柄列のうち、1 つを除く他の図柄列の停止時の組合せが大当たり図柄の組合せである状態をいい、リーチ遊技状態が発生する停止図柄の組合せとなることを「リーチ条件が成立した」と表現することとする。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。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。

【0018】

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 を駆動制御される。そして、遊技盤 3 各部を制御するために、メイン基板 21 と、サブ基板の一つである図柄表示制御基板 22 と、音量調整基板、LED 基板、払出し制御基板等の各種サブ基板 23 が設けられている。また、図柄変動表示装置 5 の下方左右に、赤外線センサ式の停止スイッチ 25a と再開スイッチ 25b とが設けられている。

【0019】

メイン基板 21 は、パチンコ機 1 の主制御を行う制御基板であり、図 3 に示すように、CPU 21a、ROM 21b、RAM 21c を主要な構成要素として構成され、CPU 21a 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

10

20

30

40

50

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。また、ROM 21bには、遊技機IDが記憶されている。

【0020】

図柄表示制御基板22は、サブ基板の一つであり、図3に示すように、CPU 22a, ROM 22b, RAM 22c、不揮発性メモリ22dを主要な構成要素として構成され、CPU 22aがメイン基板21から入力される信号に基づいて図柄変動表示装置5を駆動制御する。また、ROM 22bには、図柄表示用のデータやリーチ演出パターンデータ等が記憶される。不揮発性メモリ22dは、後述するプレミアムキャラクタ・カウンタPC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り、プレミアムキャラクタ・カウンタPCの値はパチンコ機1の電源遮断後も記憶保持される。

10

【0021】

次に、前記のように構成されたパチンコ機1各部の作用及び効果について説明する。図4乃至図6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。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を含む。尚、内部乱数カウンタ及びリーチ種別カウンタが、本発明の抽選手段として機能するものである。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。

20

30

【0022】

さて、遊技者による遊技が開始されると、メイン基板21のCPU 21aは、まず図4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RAM 21cに記憶する処理を指す。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6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図柄変動表示装置5で変動表示させる。この表示により、遊技者には上・中・下の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り値と同一であるか否かを判定する。大当り値としては、2種類の値（低確率用大当り値、高確率用大当り値）が用意されている。前者は大当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」を低確率用大当り値とし、「7」、「17」、「27」、「37」、「47」を高確率用大当り値とする。すると、大当り遊技状態が発生する確率は、低確率用大当り値を大当り値として用いた場合には1/300となり、高確率用大当り値を大当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、低確率用大当り

40

50

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。

【 0 0 2 3 】

ステップ S 3 2 の判定条件が満たされていると、ステップ S 3 3 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 S 3 2 の判定条件が満たされていないと、ステップ S 3 4 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 S 3 5 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 S 3 4 の判定条件が満たされていないと、ステップ S 3 6 において、前記ステップ S 2 0 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 S 3 3 , S 3 5 , S 3 6 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 S 3 0 の処理（図柄変動開始処理）を実行した後、図 4 のステップ S 4 0 において上下両図柄列 8 , 1 0 における図柄を、前記ステップ S 3 3 , S 3 5 , S 3 6 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上下両図柄列 8 , 1 0 での図柄変動を停止させる。ステップ S 5 0 では、上下両図柄列 8 , 1 0 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 S 6 0 において、リーチ演出処理を行う。

【 0 0 2 4 】

詳しくは、図 7 (a) に示すリーチ演出処理ルーチンにおいて、まず、ステップ S 6 0 1 で、リーチ種別カウンタの値に応じてリーチ演出パターンを決定する。すなわち、図 7 (b) に示すリーチ種別参照テーブルを参照して、内部乱数カウンタの値が大当たり値である場合には、リーチ種別カウンタの値が「 0 」乃至「 1 4 」の場合はノーマルリーチ演出パターンを、「 1 5 」乃至「 9 9 」の場合はスペシャルリーチ A 演出パターンを、「 1 0 0 」乃至「 1 2 9 」の場合はスペシャルリーチ B 演出パターンを、「 1 3 0 」の場合はプレミアムリーチ演出パターンを、それぞれ今回実行されるリーチ演出パターンとして決定する。ここで、プレミアムリーチ演出パターンがリーチ演出パターンとして決定された場合が、本発明の「特定のリーチ条件が成立した場合」に相当するものである。一方、内部乱数カウンタの値が大当たり値でない場合には（すなわち、外れリーチの場合）、リーチ種別カウンタの値が「 0 」乃至「 8 9 」の場合はノーマルリーチ演出パターンを、「 9 0 」乃至「 1 0 9 」の場合はスペシャルリーチ A 演出パターンを、「 1 1 0 」乃至「 1 3 0 」の場合はスペシャルリーチ B 演出パターンを、それぞれ今回実行されるリーチ演出パターンとして決定する。尚、図 7 (b) より明らかなように、プレミアムリーチは大当たりが確定したリーチ演出である（プレミアムリーチの条件成立により常に大当たり条件が成立する）ので、外れリーチにおいてプレミアムリーチ演出が実行されることはない。続いて、ステップ S 6 0 2 において、各リーチ演出パターンに対応するリーチ演出コマンド及び遊技機 I D を図柄表示制御基板 2 2 に送出する。

【 0 0 2 5 】

図柄表示制御基板 2 2 では、メイン基板 2 1 からリーチ演出コマンドを受け取ると、図 8 に示すリーチ演出表示処理ルーチンに示すように、ステップ S 6 5 1 で、リーチ演出コマンドがプレミアムリーチの表示指令であるか否かを判断し、プレミアムリーチのリーチ演出の表示指令である場合は（ステップ S 6 5 1 : Y e s ）、ステップ S 6 5 2 でプレミアムフラグを O N し、プレミアムリーチ以外のリーチ演出の表示指令である場合は（ステップ S 6 5 1 : N o ）、ステップ S 6 5 3 において、プレミアムフラグを O F F する。次に、ステップ S 6 5 4 において、各リーチ演出コマンドに対応するリーチ演出パターンデータを R O M 2 2 b から読み出して、図柄変動表示装置 5 へリーチ演出表示制御を行った後、本ルーチンの処理を終了する。尚、図 9 (a) はノーマルリーチ演出画面の表示例を、同図 (b) はスペシャルリーチ A 演出画面の表示例を、同図 (c) はスペシャルリーチ B 演出画面の表示例を、図 1 0 はプレミアムリーチ演出画面の表示例をそれぞれ表してい

る。ここで、低確率モードにおける大当たり発生確率は $1/300$ であり、大当たり時のリーチ演出でプレミアムリーチとなる確率が $1/131$ であるため、プレミアムリーチの発生確率はこれらを乗じた結果、すなわち、 $1/39300$ という極めて低い確率となっている。従って、このような稀にしか発生しないプレミアムリーチ演出が実行されることによって、遊技者に大きな驚きと喜びとが与えられ、パチンコ機 1 における遊技の興趣がより一層向上される。尚、ステップ S 6 5 3 の処理が、本発明のリーチ演出制御手段として機能するものである。

【0026】

リーチ演出処理（ステップ S 6 0）が終了すると、ステップ S 7 0 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 8 0 において、図柄の組合せが大当た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 9 0 において、大当たり開始演出処理を行う。尚、大当たり開始演出とは、遊技者にとって有利な遊技状態である大当たり遊技状態が開始される直前に行われ、大当たり遊技状態がまもなく開始されることを遊技者に報知して遊技意欲を向上させる演出である。また、本明細書では、大当たり遊技状態の発生に関連して実行される一連の演出（大当たり開始演出、後述するラウンド演出、インターバル演出及び大当たり終了演出）を大当たり演出と称することとする。

【0027】

詳しくは、図 1 1 に示す大当たり開始演出処理ルーチンにおいて、まず、ステップ S 9 0 1 で、大当たり開始演出コマンドを図柄表示制御基板 2 2 に送出する。次に、ステップ S 9 0 2 で、プレミアムフラグが ON であるか否かを判断する。プレミアムフラグが OFF である場合（ステップ S 9 0 2 : No）、本ルーチンの処理を終了してリターンする。一方、プレミアムフラグが ON である場合（ステップ S 9 0 2 : Yes）、ステップ S 9 0 3 で、大当たり遊技状態終了後に実行される大当たり終了演出において、停止スイッチ 2 5 a に手をかざすことにより、プレミアムキャラクタ撮影用画面が表示されることを予告的に報知するための予告メッセージ表示コマンドを図柄表示制御基板 2 2 に送出し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【0028】

図柄表示制御基板 2 2 では、メイン基板 2 1 から大当たり開始演出コマンドを受け取ると、図 1 2 に示す大当たり開始演出表示処理ルーチンに示すように、ステップ S 9 5 1 で、大当たり開始演出パターンデータを ROM 2 2 b から読み出して、図柄変動表示装置 5 へ大当たり開始演出表示制御を行う。次に、ステップ S 9 5 2 で、メッセージコマンドを受け取ったか否かを判断する。メッセージコマンドを受け取っていない場合（ステップ S 9 5 2 : No）、本ルーチンの処理を終了する。図 1 3 は、メッセージコマンドを受け取っていない場合（すなわち、直前がプレミアムリーチ以外の場合）の大当たり開始演出画面の表示例を示している。一方、メッセージコマンドを受け取っている場合（ステップ S 9 5 2 : Yes）、コマンドにより指定された予告メッセージを図柄変動表示装置 5 の下部に表示した後、本ルーチンの処理を終了する。図 1 4 は、予告メッセージを受け取った場合における大当たり開始演出画面の表示例を示しており、大当たり開始演出画面下部には、「大当たり遊技終了後、停止スイッチに手をかざすとプレミアムキャラクタ撮影用画面が表示されます。バッチリ撮ってね。」との予告メッセージが表示される。これにより、遊技者は、大当たり遊技終了後に、停止スイッチ 2 5 a の入力操作によりプレミアムキャラクタ撮影用画面が表示されることを認識し、携帯電話機 2 0 0 における撮影の準備をすることができる。

【0029】

ステップ S 9 0 の大当たり開始演出処理が終了すると、図 4 のステップ 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。続いて、図 5 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。次に、

ステップS 1 4 0 で、ラウンド演出処理を実行する。尚、ラウンド演出とは、大入賞口 6 が所定時間開放されて閉鎖されるまでの遊技状態（ラウンド遊技）において実行される演出である。また、本明細書では、大当り遊技状態において実行されるラウンド演出と後述するインターバル演出との繰り返しを大当り継続演出と称することとする。

【 0 0 3 0 】

詳しくは、図 1 5 に示すラウンド演出処理ルーチンにおいて、まず、ステップ S 1 4 0 1 で、ラウンド演出コマンド及びラウンド数（R の値）を図柄表示制御基板 2 2 に送出する。次に、ステップ S 1 4 0 2 で、最終ラウンド（R = 1 6）であり且つプレミアムフラグが ON であるか否かを判断する。ステップ S 1 4 0 2 の判定条件が満たされている場合は（ステップ S 1 4 0 2 : Y e s）、ステップ S 1 4 0 3 で、当該最終ラウンド終了後に実行される大当り終了演出において、停止スイッチ 2 5 a に手をかざすことにより、プレミアムキャラクタ撮影用画面が表示されることを予告的に報知するための予告メッセージ表示コマンドを図柄表示制御基板 2 2 に送出し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。ステップ S 1 4 0 2 の判定条件が満たされていない場合（ステップ S 1 4 0 2 : N o）、ステップ S 1 4 0 3 をスキップし、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【 0 0 3 1 】

図柄表示制御基板 2 2 では、メイン基板 2 1 からラウンド演出コマンドを受け取ると、図 1 6 に示すラウンド演出表示処理ルーチンに示すように、ステップ S 1 4 5 1 で、ラウンド演出パターンデータを ROM 2 2 b から読み出して、図柄変動表示装置 5 へラウンド演出表示制御を行う。次に、ステップ S 1 4 5 2 で、予告メッセージを受け取ったか否かを判断する。予告メッセージを受け取っていない場合（ステップ S 1 4 5 2 : N o）、本ルーチンの処理を終了する。ここで、図 1 7（a）は、通常の場合（予告メッセージを受け取っていない場合）における第 1 6 ラウンドのラウンド演出画面の表示例を示している。一方、予告メッセージを受け取っている場合（ステップ S 1 4 5 2 : Y e s）、図柄変動表示装置 5 の下部に予告メッセージを表示した後、本ルーチンの処理を終了する。ここで、図 1 7（b）は、予告メッセージを受け取っている場合（すなわち、第 1 6 ラウンドであり且つプレミアムフラグが ON である場合）のラウンド演出画面の表示例を示している。ラウンド演出画面下部には、図 1 7（b）に示すように、「最終ラウンドです。このラウンド終了後、停止スイッチに手をかざすと、プレミアムキャラクタ撮影用画面が表示されます。撮影の準備はいいかな？」との予告メッセージが表示される。これにより、遊技者は、最終ラウンド終了後に停止スイッチ 2 5 a に手をかざすことにより、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ 5 b を含むプレミアムキャラクタ撮影用画面が表示されることを認識し、携帯電話機 2 0 0 における撮影の準備をすることができる。

【 0 0 3 2 】

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。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）、ステップ S 2 0 0 でインターバル演出処理を行う。インターバル演出とは、大当り遊技状態におけるラウンド遊技とラウンド遊技との間に設けられたインターバル期間（ラウンド遊技間で大入賞口 6 が閉鎖される期間）に実行される演出であり、次のラウンドへ進行することを報知する効果を奏する。

【 0 0 3 3 】

詳しくは、図 18 に示すインターバル演出処理ルーチンにおいて、ステップ S 2 0 0 1 で、インターバル演出コマンドを図柄表示制御基板 2 2 に送出してリターンする。図柄表示制御基板 2 2 では、メイン基板 2 1 からインターバル演出コマンドを受け取ると、図 19 に示すインターバル演出表示処理ルーチンに示すように、ステップ S 2 0 5 1 で、インターバル演出パターンデータを ROM 2 2 b から読み出して、図柄変動表示装置 5 ヘインターバル演出表示制御を行い、本ルーチンの処理を終了する。ここで、図 20 は、インターバル演出画面の表示例を示している。

【 0 0 3 4 】

ステップ S 2 0 0 のインターバル演出処理が終了すると、図 4 のステップ S 1 1 0 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 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。そして、遊技球 B の V ゾーン 1 1 への入賞が次のラウンドへ進行するための継続条件として設定されており、この継続条件が満たされることにより、大入賞口 6 の開放・閉鎖のサイクル(ラウンド遊技及びインターバル期間)が、最大で 1 6 回(すなわち、第 1 ラウンドから第 1 6 ラウンドまで)繰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 2 1 0 で大当たり終了演出処理を実行する。尚、大当たり終了演出は、大当たり遊技状態の終了直後に実行される演出であり、大当たり遊技状態が終了して通常の遊技状態に戻ることを遊技者に報知する効果を有する。

【 0 0 3 5 】

詳しくは、図 21 に示す大当たり終了演出処理ルーチンにおいて、まず、ステップ S 2 1 0 1 で、大当たり終了演出コマンドを図柄表示制御基板 2 2 に送出する。次に、ステップ S 2 1 0 2 で、プレミアムフラグが ON であるか否かを判断する。ステップ S 2 1 0 2 の判定条件が満たされていない場合は(ステップ S 2 1 0 2 : N o)、本ルーチンの処理を終了してリターンする。従って、プレミアムフラグが OFF である場合、大当たり終了演出が終了すると直ちに通常遊技へ戻る。ステップ S 2 1 0 2 の判定条件が満たされている場合は(ステップ S 2 1 0 2 : Y e s)、ステップ S 2 1 0 3 で、プレミアムキャラクタ 5 b を表示させるための停止スイッチ 2 5 a の入力操作を促すメッセージコマンドを図柄表示制御基板 2 2 に送出する。

【 0 0 3 6 】

図柄表示制御基板 2 2 では、メイン基板 2 1 から大当たり終了演出コマンドを受け取ると、図 22 に示す大当たり終了演出表示処理ルーチンに示すように、ステップ S 2 1 5 1 で、大当たり終了演出パターンデータを ROM 2 2 b から読み出して、図柄変動表示装置 5 へ大当たり終了演出表示制御を行う。ここで、ステップ S 2 1 5 1 における大当たり終了演出表示制御の実行時間は所定時間 t 1 である。さらに、ステップ S 2 1 5 2 で、メッセージコマンドを受け取ったか否かを判断する。メッセージコマンドを受け取っていない場合(ステップ S 2 1 5 2 : N o)、本ルーチンの処理を終了する。図 23 は、プレミアムキャラクタ 5 b を表示させるための操作入力を促すメッセージを受け取っていない場合(プレミアムリーチ以外のリーチ演出後)における大当たり終了演出画面の表示例を示しており、図 23 (a) は大当たり終了演出の開始直後の状態、同図 (b) は大当たり終了演出が半分程度進行した状態、同図 (c) は大当たり終了演出の終了直前の状態をそれぞれ示している。図 23 (a) ~ (c) に示されるように、大当たり終了演出の進行に従って、画面 5 a においてプレミアムキャラクタが右から左へ動きを伴う表示が行われる。

【 0 0 3 7 】

一方、メッセージコマンドを受け取っている場合(ステップ S 2 1 5 2 : Y e s)、ステップ S 2 1 5 3 において、コマンドにより指定されたプレミアムキャラクタ 5 b を表示させるための停止スイッチ 2 5 a の入力操作を促すメッセージを画面 5 a 下部のメッセー

ジ表示領域 5 f に表示した後、本ルーチンの処理を終了する。図 2 4 は、プレミアムキャラクタ 5 b を表示させるための停止スイッチ 2 5 a の入力操作を促すメッセージを受け取った場合（プレミアムリーチ演出後）における大当り終了演出画面の表示例を示しており、大当り終了演出画面下部には、「停止スイッチに手をかざすと、プレミアムキャラクタ撮影用画面が表示されます。」とのメッセージが表示される。また、図 2 4 (a) は大当り終了演出の開始直後の状態、同図 (b) は大当り終了演出が半分程度進行した状態、同図 (c) は大当り終了演出の終了直前の状態をそれぞれ示している。

【 0 0 3 8 】

次に、図 2 1 に示す大当り終了演出処理ルーチンのステップ S 2 1 0 4 で、停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことが検出されたか否かを判別する。停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことが検出されない場合（ステップ S 2 1 0 4 : N o ）、ステップ S 2 1 0 5 で、所定時間 t 1 が経過したか否かが判定される。所定時間 t 1 が経過した場合（ステップ S 2 1 0 5 : Y e s ）、本ルーチンの処理を終了してリターンする。所定時間 t 1 が経過していない場合（ステップ S 2 1 0 5 : N o ）、ステップ S 2 1 0 4 へ戻る。ステップ S 2 1 0 4 で、停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことが検出された場合（ステップ S 2 1 0 4 : Y e s ）、ステップ S 2 1 0 6 において、大当り終了演出一時停止コマンドを図柄表示制御基板 2 2 に送出する。次に、ステップ S 2 1 0 7 において、プレミアムキャラクタ撮影用画面表示コマンド及び遊技機 I D を図柄表示制御基板 2 2 に送出する。続いて、ステップ S 2 1 0 8 で、再開スイッチ 2 5 b に手がかざされたことが検出されたか、或いは、プレミアムキャラクタ撮影用画面の実行時間である時間 t 2 が経過したかを判別する。この判定が満たされない場合（ステップ S 2 1 0 8 : N o ）、ステップ S 2 1 0 8 の判定を繰り返す。ステップ S 2 1 0 8 の判定が満たされた場合（ステップ S 2 1 0 8 : Y e s ）、ステップ S 2 1 0 9 で、大当り終了演出再開コマンドを図柄表示制御基板 2 2 に送出した後、本ルーチンを終了してリターンする。従って、大当り終了演出の実行中に停止スイッチ 2 5 a が入力操作されると、大当り終了演出が一時停止してプレミアムキャラクタ画面が表示され、その後、再開スイッチ 2 5 b の操作入力又は時間 t 2 の経過によって大当り終了演出が再開される。

【 0 0 3 9 】

図柄表示制御基板 2 2 では、メイン基板 2 1 から通常の大当り終了演出一時停止コマンドを受け取ると、図 2 5 に示す大当り終了演出停止処理ルーチンに示すように、ステップ S 2 1 6 1 において、大当り終了演出の進行状況を R A M 2 2 c に退避し、続いて、ステップ S 2 1 6 2 において、大当り終了演出の実行を一時的に停止してリターンする。

【 0 0 4 0 】

次に、図柄表示制御基板 2 2 では、メイン基板 2 1 からプレミアムキャラクタ撮影用画面表示コマンドを受け取ると、図 2 6 に示すプレミアムキャラクタ撮影用画面表示処理ルーチンに示すように、ステップ S 2 1 7 1 において、プレミアムキャラクタ 5 b の略全体を含む撮影対象領域を長形状に点線枠 5 c で囲む表示を行うと共に、その点線枠 5 c 内のプレミアムキャラクタ 5 b を矢印 5 d で指し示す表示を行う。尚、図 2 8 はプレミアムキャラクタ撮影用画面の表示例を表している。また、矢印 5 d 上には、「これを撮影」とのメッセージが文字表示される。従って、点線枠 5 c 及び矢印 5 d の表示によって、プレミアムキャラクタ 5 b が撮影対象画像であることが明示される。尚、ステップ S 2 1 7 1 の処理が、本発明の明示手段として機能するものである。続いて、ステップ S 2 1 7 2 において、プレミアムキャラクタ撮影用画面表示コマンドと共にメイン基板 2 1 から受け取った遊技機 I D を、プレミアムキャラクタ 5 b の略中央に設けられた識別情報表示領域 5 e 内に表示する。次に、ステップ S 2 1 7 3 において、プレミアムキャラクタ・カウンタ P C をカウントアップする。さらに、ステップ S 2 1 7 4 において、不揮発性メモリ 2 2 d よりプレミアムキャラクタ・カウンタ P C の値を読み出して、識別情報表示領域 5 e 内に表示された遊技機 I D に続けて表示する。例えば、図 2 8 では、識別情報表示領域 5 e 内の数値「 1 2 3 4 5 」が遊技機 I D を、ハイフン以降の数値「 9 5 1 」がプレミアムキャラクタ・カウンタ P C の値を表している。従って、識別情報表示領域 5 e 内に表示され

た識別情報は、どの遊技機において表示されたプレミアムキャラクタ 5 b であるかを遊技機 ID によって表すと共に、当該パチンコ機 1 において何回目に表示されたプレミアムキャラクタ 5 b であるかをプレミアムキャラクタ・カウンタ PC 値によって表している。尚、プレミアムキャラクタ・カウンタ PC 値が、所定の規則に従って付与される固有情報に相当するものであり、ステップ S 2 1 7 2 ~ S 2 1 7 4 の処理が、本発明の識別情報表示制御手段として機能するものである。

【 0 0 4 1 】

さらに、ステップ S 2 1 7 5 において、遊技者に対して、プレミアムキャラクタ撮影用画面に表示されたプレミアムキャラクタ 5 b の撮影を促すと共に、画面上のどの画像が撮影対象（プレミアムキャラクタ 5 b）であるかを明示するメッセージをプレミアムキャラクタ撮影用画面下部のメッセージ表示領域 5 f に表示する。例えば、図 2 8 に示すように、「点線枠内のプレミアムキャラクタを撮影してね！」とのメッセージが文字表示されることにより、プレミアムキャラクタ 5 b が点線枠 5 c 内に表示されていることが明示され、且つプレミアムキャラクタ 5 b の撮影を行うことが遊技者に対して促される。更に、ステップ S 2 1 7 6 において、プレミアムキャラクタ 5 b の撮影画像データの送信先メールアドレス（具体的には、遊技機メーカーの電子メールアドレス）をメッセージ表示領域 5 f に表示する。ここで、ステップ S 2 1 7 5 ~ S 2 1 7 6 の処理が、本発明の報知手段として機能するものである。尚、プレミアムキャラクタ撮影用画面では、プレミアムキャラクタ 5 b が静止した状態で所定時間以上に亘って継続して表示される。これにより、遊技者が携帯電話機 2 0 0 による撮影の準備及び撮影を行うのに十分な時間が確保され、静止したプレミアムキャラクタ 5 b を確実に撮影することができる。上述した各処理ステップを実行した後、本ルーチンを終了する。尚、識別情報の表示を伴うプレミアムキャラクタ 5 b（図 2 8、図 2 9（b）参照）が、本発明の撮影対象画像に相当するものである。

【 0 0 4 2 】

ここで、低確率モードにおける大当たり発生確率は $1 / 300$ であり、大当たり時のリーチ演出でプレミアムリーチとなる確率が $1 / 131$ であるため、プレミアムキャラクタの登場確率はこれらを乗じた結果、すなわち、 $1 / 39300$ という極めて低い確率となっている。従って、このような稀にしか登場しないプレミアムキャラクタ撮影用画面が図柄変動表示装置 5 にて表示されることによって、遊技者に大きな驚きと喜びとが与えられ、パチンコ機 1 における遊技の興趣がより一層向上される。尚、大当たり終了演出表示処理ルーチン及びプレミアムキャラクタ撮影用画面表示処理ルーチンの処理が、本発明の大当たり演出制御手段として機能するものである。また、プレミアムリーチから大当たり遊技状態となった場合における大当たり終了演出中であることが、本発明の「所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態」に相当するものである。

【 0 0 4 3 】

次に、図柄表示制御基板 2 2 では、メイン基板 2 1 から大当たり終了演出の再開コマンドを受け取ると、図 2 7 に示す大当たり終了演出再開処理ルーチンに示すように、ステップ S 2 1 8 1 において、大当たり終了演出の停止時における進行状況を RAM 2 2 c より読み出し、続いて、ステップ S 2 1 8 2 において、大当たり終了演出の再開を実行してリターンする。尚、大当たり終了演出再開後の画面では、停止スイッチ 2 5 a の入力操作を促すメッセージの表示は行わない。

ここで、大当たり終了演出の実行中に停止スイッチ 2 5 a に手がかざされることにより大当たり終了演出の実行が一時的に停止されてプレミアムキャラクタ撮影用画面が表示され、所定時間 t 2 経過後に大当たり終了演出の実行が再開される場合の画面表示例を図 2 9 に示す。図 2 9（a）は、大当たり終了演出開始直後（停止スイッチの入力操作前）の状態を、同図（b）はプレミアムキャラクタ表示画面を、同図（c）は大当たり終了演出が再開後の状態をそれぞれ表している。

【 0 0 4 4 】

ステップ S 2 1 0 の大当たり終了演出処理が終了すると、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。図 3 0 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：No）、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 6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 6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。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、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。

【0045】

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）。

【0046】

次に、上述した本実施の形態のパチンコ機1及び撮影機能付き携帯通信端末を利用した遊技者サービス提供システム100の全体構成について、図31を参照しつつ説明する。遊技者サービス提供システム100は、パチンコ機1と、撮影機能付きの携帯電話機200と、遊技機メーカーに設けられたサーバー装置101と、携帯電話機200とサーバー装置101とが通信接続される通信網としてのインターネット102とから構成されている。

携帯電話機200は、近年、広く普及するに至ったCCDカメラを搭載した撮影機能付きの携帯通信端末であって、遊技者によって所持され且つ使用される。以下、携帯電話機200の構成について、図32及び図33を参照しつつ説明する。携帯電話機200は、図柄変動表示装置5において表示されるプレミアムキャラクタ画像を撮影すると共に、撮影画像データを遊技機メーカーのサーバー装置101へ送信するために用いられ、図32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、赤外線発光部209、及びCCDカメラ230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。更に、ケース2

02の上部には、CCDカメラ230の一部であって被写体からの光を集光するための集光レンズ230aが配置されている。

【0047】

次に、携帯電話機200の電気回路構成につき図33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、二次電池224、及びCCDカメラ230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音声信号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。CCDカメラ230は、被写体からの光を集光レンズ230aを介してCCD(電荷結合素子)へ集光し、光電変換並びにA/D変換を経て、デジタルデータとしての画像データをメモリ220に保存する。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、電子メールの作成及び送受信処理、インターネット・ホームページの閲覧を含むインターネット処理を行う。

10

20

【0048】

サーバー装置101は、遊技機メーカーに設けられ、インターネット102に接続されたコンピュータである。サーバー装置101は、遊技機メーカーの会員に関する各種のデータを記憶・管理しており、例えば、プレミアムキャラクタの獲得ランキングや各メーカー会員へ付与されるサービスポイントのポイント数データ等の記憶・管理が行われる。

【0049】

次に、上述した遊技者サービス提供システム100において提供される遊技者サービス(具体的には、プレミアムキャラクタ撮影キャンペーン)の流れについて説明する。遊技者が遊技ホールに設置されたパチンコ機1で遊技をしている間にプレミアムリーチが到来し、図柄変動表示装置5にプレミアムキャラクタ5bが表示された場合、遊技者は携帯電話機200の撮影機能(CCDカメラ230)を用いてプレミアムキャラクタ5bの撮影を行う(図31<1>)。次に、遊技者は、携帯電話機200に保存されたプレミアムキャラクタ5bの撮影画像データを電子メールに添付して遊技機メーカーのサーバー装置101へ送信する(図31<2>)。

30

【0050】

サーバー装置101は、電子メールに添付されたプレミアムキャラクタ5bの撮影画像データをインターネット102を介して受信すると共に(図31<3>)、電子メール送信者である当該メーカー会員(遊技者)に関する各種データの更新を行う(図31<4>)。例えば、当該会員のプレミアムキャラクタ獲得数データに「1」を加算する。この時、プレミアムキャラクタ獲得ランキングの順位に変更が生じた場合は、プレミアムキャラクタ獲得ランキングの順位データを更新し、遊技機メーカーのインターネット・ホームページで公開する。また、プレミアムキャラクタの画像データを遊技機メーカーに送信した遊技者への特典として、当該遊技者に与えられるサービスポイントのポイント数残高に所定ポイントを追加する。

40

【0051】

従って、遊技者サービス提供システム100によれば、遊技者が所持する撮影機能付き携帯電話機200及びインターネット102を利用して、プレミアムキャラクタ獲得数のランキングやプレミアムキャラクタを獲得した遊技者に対してサービスポイントを付与する等の種々のサービスを容易に実現することができる。そして、プレミアムキャラクタの

50

獲得を遊技目標の一つとして認識させることによって、当該パチンコ機 1 の人気を高めると共に、遊技者における遊技意欲をより一層向上させることが可能となるのである。

【 0 0 5 2 】

そして、本実施の形態のパチンコ機 1 によれば、図 2 1 乃至図 2 9 及び図 3 4 (図柄変動後のプレミアムリーチから大当り遊技状態の終了までの一連の演出の流れを示すチャート図) に示されるように、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態に相当するプレミアムリーチ後の大当り終了演出実行中に、停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことが検出されたことに基づいて、大当り終了演出の進行が一時的に停止され、遊技者によって撮影される撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ撮影用画面を表示させる。従って、携帯電話機 2 0 0 によるプレミアムキャラクタ 5 b の撮影を希望する遊技者は、停止ス

10

【 0 0 5 3 】

また、停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことを検出した時点から一定時間 (t 2) に亘り通常の大当り終了演出の進行を一時的に停止させてプレミアムキャラクタ撮影用画面の表示を行った後、通常の大当り終了演出の進行を再開するので、遊技者は、大当り終了演出の進行が一時的に停止した一定時間内に、プレミアムキャラクタ 5 b を携帯電話機 2 0 0 により確実に撮影できると共に、一定時間経過後はそのまま待つだけで大当り終了演出を経て通常遊技に戻るることができる。さらに、再開スイッチ 2 5 b の入力操作によっても大当り終了演出が再開されるので、撮影が終了した後に再開スイッチ 2 5 b による入力操作を行うことにより、所望のタイミングで大当り終了演出に戻るることができる。また、プレミアムキャラクタ撮影用画面では、プレミアムキャラクタ 5 b が所定時間継続して表示されることにより、遊技者による撮影及び準備のための時間が確保されるので、遊技者は確実に撮影を行うことができる。

20

また、大当り終了演出においてプレミアムキャラクタを動きのある態様で表示させると共に、停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことが検出されたことに基づいて、プレミアムキャラクタ 5 b の動きが停止し且つ識別情報を伴ったプレミアムキャラクタ撮影用画面を表示させるので、遊技者は、撮影対象画像としてプレミアムキャラクタ 5 b を容易且つ確実に撮影することができる。

30

【 0 0 5 4 】

また、プレミアムリーチ後の大当り終了演出が開始されてプレミアムキャラクタ 5 b の表示条件が成立したことがメッセージにより報知され且つ停止スイッチ 2 5 a に手がかざすことが促されることにより、遊技者は、プレミアムキャラクタ撮影用画面の表示条件が成立したことを確実に認識し、停止スイッチ 2 5 a に手をかざしてプレミアムキャラクタ 5 b を表示させるための入力操作を行うことができる。

また、大当り開始画面及び最終ラウンドのラウンド演出画面において、大当り遊技終了後にプレミアムキャラクタ撮影用画面の表示条件が成立することが予告的に報知されることにより、遊技者は、プレミアムキャラクタ 5 b の表示条件が成立することを予め認識することができる。

40

【 0 0 5 5 】

また、大当り条件を抽選する内部乱数カウンタ及びリーチ種別の抽選を実行するリーチ種別カウンタ (抽選手段) を備え、内部乱数カウンタによる抽選に当選し且つリーチ種別カウンタによる抽選にてプレミアムリーチが当選したに基づいて、大当り終了演出においてプレミアムキャラクタ撮影用画面が表示可能となる。すなわち、大当り終了演出においてプレミアムキャラクタ撮影用画面の表示を行うか否かが、抽選結果によって決定されるため、大当り演出の表示内容が意外性・偶然性に富むものとなり、大当り遊技状態に

50

おける遊技の興趣を確実に高め、遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。また、内部乱数カウンタとリーチ種別カウンタとを用いるので、大当たり条件の抽選と同時に撮影対象画像の表示に関する抽選を行うことができる。

【 0 0 5 6 】

また、大当たり終了演出でプレミアムキャラクタ撮影用画面が表示される場合には、複数回の予告報知、すなわち、プレミアムリーチ後の大当たり開始演出及び第 1 6 ラウンド（最終ラウンド）の演出画面においてそれぞれ予告報知が行われるので（図 1 4、図 1 7（b）参照）、遊技者は、大当たり遊技状態の終了までに携帯電話機 2 0 0 における撮影準備を行うことができる。より具体的には、遊技者は、大当たり開始演出画面における予告報知に従って携帯電話機 2 0 0 を取り出す等の準備を行い、大当たり終了演出の開始直前に実行される最終ラウンドのラウンド演出画面における予告報知により、タイミングを逃さずにプレミアムキャラクタ 5 b を撮影するための心の準備をすることができる。

10

【 0 0 5 7 】

また、ステップ S 2 1 5 1 の処理において遊技者によって撮影される撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ 5 b を図柄変動表示装置 5 にて画面表示させると共に、ステップ S 2 1 7 2 ～ S 2 1 7 4 の処理（識別情報表示制御手段）において、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ 5 b を個々に識別するための識別情報を図柄変動表示装置 5 にてプレミアムキャラクタ 5 b と共に点線枠 5 c 内に表示するので、プレミアムキャラクタ 5 b を携帯電話機 2 0 0 の撮影機能で撮影した場合に、撮影画像データを受け取った遊技機メーカー側で画像データを個々に識別することができる。よって、同一の撮影画像データを重複して使用する等の不正使用を防止することができる。

20

【 0 0 5 8 】

また、識別情報が文字等の並びとして表示されるので、表示された識別情報の内容を遊技者自身や、撮影画像データを受け取った遊技機メーカー等の担当者が目視により認識することができる。また、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 が表示されるので、プレミアムキャラクタ 5 b がどの遊技機において表示されたものであるかを確実に識別することができる。また、識別情報が所定の規則に従って付与される固有情報としてのプレミアムキャラクタ・カウンタ値を含んでいるので、プレミアムキャラクタ 5 b を確実に個々に識別することができる。尚、プレミアムキャラクタ 5 b の表示毎にカウンタアップされるカウンタ値を用いるので、重複が生じることなく容易且つ確実に固有情報を作成することができる。また、識別情報はプレミアムキャラクタ 5 b の表示中に継続して表示されるので、プレミアムキャラクタ 5 b が表示されている間はいつでもプレミアムキャラクタ 5 b と共に識別情報を確実に撮影することができる。

30

【 0 0 5 9 】

また、大当たり終了演出実行中の停止スイッチ 2 5 a の入力操作によって、ステップ S 2 1 7 1 の処理（明示手段）において、図柄変動表示装置 5 にて画面表示されたプレミアムキャラクタ 5 b の略全体を含む撮影対象領域を囲む点線枠 5 c の表示が行われ、さらに、プレミアムキャラクタ 5 b が矢印 5 d によって指し示されることによりプレミアムキャラクタ 5 b が確実に明示される。また、画面下部のメッセージ表示領域 5 f における「点線枠内のプレミアムキャラクタ・・・」とのメッセージや、矢印 5 d 上における「これを撮影」とのメッセージが表示されることによって、より一層確実にプレミアムキャラクタ 5 b が明示される。よって、遊技者は、表示画面 5 a においてどの画像が撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ 5 b であるかを確実に把握して撮影機能付きの携帯電話機 2 0 0 を用いて撮影を行うことができる。従って、上述した遊技機メーカーによって展開されるプレミアムキャラクタの撮影キャンペーンを実効あるものとすることが可能となる。

40

【 0 0 6 0 】

また、大当たり終了演出実行中の停止スイッチ 2 5 a の入力操作によって、ステップ S 2 1 7 5 ～ S 2 1 7 6 の処理（報知手段）において図柄変動表示装置 5 にて画面表示されたプレミアムキャラクタ 5 b の撮影に関するメッセージ報知を行うので、遊技者は、報知されたメッセージに基づいて、撮影機能付きの携帯電話機 2 0 0 を用いてプレミアムキャラ

50

クタ 5 b の撮影を確実に行うことができる。

【 0 0 6 1 】

また、大当り終了演出実行中の停止スイッチ 2 5 a の入力操作によって、ステップ S 2 1 7 5 ~ S 2 1 7 6 の処理（報知手段）において、プレミアムキャラクタ 5 b の撮影に関するメッセージが図柄変動表示装置 5 にて文字表示されるので、遊技者は、文字表示されたメッセージを読むことにより、報知内容を確実に把握して撮影を行うことができる。また、プレミアムキャラクタ 5 b の撮影が可能なプレミアムキャラクタ 5 b 表示中のタイミングでメッセージ表示が行われるので、遊技者は、メッセージに従って直ちに撮影を行うことができる。

【 0 0 6 2 】

また、大当り終了演出実行中の停止スイッチ 2 5 a の入力操作によって、ステップ S 2 1 7 5 の処理（報知手段）において、プレミアムキャラクタの撮影を遊技者に促すメッセージが報知されるので、遊技者はメッセージによって確実に撮影タイミングを知り、撮影を行うことができる。また、ステップ S 2 1 7 6 の処理（報知手段）において、プレミアムキャラクタ 5 b を撮影した画像データの送信先である遊技機メーカーの電子メールアドレスの報知を行うので、報知された電子メールアドレスを携帯電話機 2 0 0 の電子メール送信画面において入力し、画像データを電子メールに添付して遊技機メーカーへ確実に送信することができる。

【 0 0 6 3 】

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、前記実施の形態において、大当り終了演出実行中の停止スイッチ 2 5 a の入力操作によってプレミアムキャラクタ 5 b の動きを停止させると共に、プレミアムキャラクタ 5 b の少なくとも一部を拡大表示するように構成してもよい。本変形例によれば、遊技者は、携帯電話機 2 0 0 を用いてプレミアムキャラクタ 5 b の所定部分（例えば、顔）を大きくはっきりと撮影することができる。

また、前記実施の形態では、大当り終了演出実行中の停止スイッチ 2 5 a の入力操作によってプレミアムキャラクタ 5 b を表示可能としたが、一連の大当り演出を構成する他の演出、すなわち、大当り開始演出、特定のラウンドにおけるラウンド演出又はインターバル演出において停止スイッチ 2 5 a の入力操作の検出に基づいてプレミアムキャラクタ撮影用画面を表示するように構成してもよい。例えば、図 3 5 に示す第 1 の変形例のように、大当り開始画面において停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことを検出し、大当り開始演出を一時的に停止してプレミアムキャラクタ撮影用画面を表示するように構成してもよい。尚、図 3 6 は、大当り開始演出の停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面の表示例を示している。尚、本変形例において、プレミアムリーチから大当り遊技状態となった場合における大当り開始演出中であることが、本発明の「所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態」に相当するものである。

【 0 0 6 4 】

また、例えば、図 3 7 に示す第 2 の変形例のように、特定のラウンド（例えば、第 4 ラウンド）終了後のインターバル演出の実行中に停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことの検出に基づいて、インターバル演出の進行を一時的に停止して、プレミアムキャラクタ撮影用画面を表示するように構成してもよい。尚、図 3 8 は、特定のラウンド終了後のインターバル演出の停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面の表示例を示している。尚、本変形例において、プレミアムリーチから大当り遊技状態となった場合におけるインターバル演出中であることが、本発明の「所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態」に相当するものである。

【 0 0 6 5 】

また、プレミアムリーチ演出中にプレミアムキャラクタ 5 b を表示し、さらに大当り演出の実行中に停止スイッチ 2 5 a に手がかざされたことの検出に基づいて、大当り演出を一時的に停止して再度プレミアムキャラクタ 5 b を含むプレミアムキャラクタ撮影用画面

10

20

30

40

50

を表示する構成としてもよい。例えば、図39に示す第3の変形例のように、通常のリーチ演出よりも長い実行時間が設定されたプレミアムリーチ演出中にプレミアムキャラクタ5bを表示し、大当り終了演出中に停止スイッチ25aに手がかざされたことの検出に基づいて、大当り終了演出を一時的に停止してプレミアムキャラクタ撮影用画面を表示するように構成してもよい。尚、図40は、本変形例におけるプレミアムキャラクタ5bが表示されたプレミアムリーチ画面の表示例である。本変形例によれば、プレミアムリーチ演出においてプレミアムキャラクタの撮影機会が与えられ、さらに大当り演出において再度撮影機会が与えられることによって、大当り遊技状態における遊技の興趣を確実に高め、遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。或いは、プレミアムリーチ演出中にのみ、停止スイッチ25aに手がかざされたことの検出に基づいてプレミアムキャラクタ5bを表示する構成としてもよい。

10

【0066】

また、プレミアムキャラクタ5bの表示を行うか否かを予め選択可能な選択手段を設ける構成としてもよい。例えば、プレミアムキャラクタ5bの表示を行うか否かを、パチンコ機1に設けた図示しない押しボタン式の表示選択スイッチにより予め選択させ、表示選択スイッチがON（表示を行うことが選択）されている場合にのみ、大当り終了演出実行中に停止スイッチ25aに手がかざされたことの検出に基づいてプレミアムキャラクタ撮影用画面を表示するように構成してもよい。尚、遊技者による選択結果を入力するための入力操作手段として、遊技者の身体部位の動きを検知する非接触センサ、タッチパネル、押しボタン、キーボード、又は音声入力装置のいずれを用いる構成としてもよい。また、

20

【0067】

また、前記実施の形態では、プレミアムキャラクタ5bが大当り終了演出において表示される旨の予告を大当り開始演出及び最終ラウンドのラウンド演出中に行うように構成したが、他のタイミングで予告報知を行うように構成してもよい。例えば、リーチ演出中に予告報知を行うようにしてもよい。また、少なくとも一部のラウンドにおけるラウンド遊技終了後のインターバル演出において予告報知を行うようにしてもよい。また、ラウンド遊技中であって遊技球BがVゾーン11へ入賞して次のラウンドへの継続条件が成立した時点で予告報知を行うようにしてもよい。Vゾーン11への入賞によって次のラウンドへ進行することが確定してから次のラウンド開始までは、遊技者がVゾーン入賞を気にする必要がない時間であるので、このタイミングで予告報知を行うことが効果的である。

30

また、前記実施の形態では、内部乱数カウンタの値が大当り値であり且つリーチ種別カウンタの値がプレミアムリーチに対応づけられた値である場合に、大当り演出においてプレミアムキャラクタ5bを表示するように構成したが、リーチ種別の抽選とは別個に抽選を実行し、その抽選に当選した場合に大当り演出においてプレミアムキャラクタ5bを表示するように構成してもよい。

【0068】

また、前記実施の形態では、プレミアムキャラクタの表示用データを図柄表示制御基板22のROM22bに記憶する構成としたが、プレミアムキャラクタの表示用データを外部から更新可能な構成としてもよい。例えば、プレミアムキャラクタの表示用データを不揮発性メモリ22dに記憶して外部から書き換え可能な構成としてもよく、或いは、プレミアムキャラクタの表示用データをホール管理コンピュータを介して外部から通信によってRAM22c上へダウンロードするように構成してもよい。本変形例によれば、撮影キャンペーン実施中などの必要な期間においてのみプレミアムキャラクタを表示させたり、プレミアムキャラクタの絵柄の変更等を容易に行うことができる。

40

【0069】

また、前記実施の形態では、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ5bを個々に識別するための識別情報を文字表示する構成としたが、識別情報を機械読み取り可能なシ

50

ンボル（例えば、一次元若しくは二次元のバーコード）として表示するようにしてもよい。例えば、図柄表示制御基板 22 の ROM 22 b に二次元バーコード生成プログラムを搭載し、識別情報（遊技機 ID とプレミアムキャラクタ・カウンタ値）としての文字列データに基づいて二次元バーコードシンボルを生成し、図 26 に示すプレミアムキャラクタ撮影用画面表示処理ルーチンのフローチャートにおけるステップ S 2172 ~ S 2174 の処理においてプレミアムキャラクタ 5 b と共に表示するように構成することができる。図 41 は、識別情報を二次元バーコード化してプレミアムキャラクタ 5 b の略中央部分に表示した第 4 の変形例を示している。本変形例によれば、識別情報が機械読み取り可能なシンボルとして表示されるので、シンボルの種類に対応した読み取り装置を用いて、プレミアムキャラクタ 5 b の撮影画像データより迅速且つ確実に識別情報を読み取ることができる。よって、撮影画像データが真正なものであるか否か等を機械的に判別して、画像データの不正使用を確実に防止することができる。また、遊技機メーカーが撮影画像データを送信させるという先に述べたキャンペーンを運営するにあたって、撮影画像データを受信してチェックする業務の省力化を図ることができる。尚、二次元バーコードは情報を高密度に表現可能であるため、識別情報の表示態様として二次元バーコードを採用した場合、画面上での大きさを小さくすることができ、識別情報の表示がプレミアムキャラクタ 5 b による効果的な演出表示の妨げにならないという利点がある。

【0070】

また、前記実施の形態では、識別情報として遊技機 ID とプレミアムキャラクタ・カウンタ値 PC とを表示する構成としたが、プレミアムキャラクタ・カウンタ値 PC に代えて、プレミアムキャラクタ 5 b が表示された日時を遊技機 ID と共に表示するように構成してもよい。具体的には、図 42 に示す第 5 の変形例のように、図柄表示制御基板 22 に現在の日時を計数するリアルタイムクロック 22 e と、リアルタイムクロック 22 e に電源を供給する電池 22 f とを搭載させると共に、図 26 に示すプレミアムキャラクタ撮影用画面表示処理ルーチンのフローチャートにおけるステップ S 2172 ~ S 2174 の処理に代えて、リアルタイムクロック 22 e から現在の日時情報を取得して表示する処理を実行する。そして、本変形例によれば、例えば、図 43 に示すように、プレミアムキャラクタ撮影用画面において、プレミアムキャラクタ 5 b と共に遊技機 ID とプレミアムキャラクタ 5 b が表示された日時情報とが表示される。ここで、識別情報表示領域 5 e 内には、上から順に遊技機 ID 「12345」、日時情報「2003.5.21/20:30」が表示されている。図 43 の表示例では、日時情報が年月日のみならず、時分情報「20:30」まで含んでいるため、同一遊技機において表示されたプレミアムキャラクタ 5 b を日時情報のみで確実に個々に識別することができる。

【0071】

或いは、さらに別の変形例として、識別情報として、遊技機 ID と、日時情報及びプレミアムキャラクタ・カウンタ値とを表示する構成としてもよい。例えば、図 44 に示す第 6 の変形例のように、プレミアムキャラクタ 5 b が表示された年月日と、その日にプレミアムキャラクタ 5 b が何回目に表示されたかを表すプレミアムキャラクタ・カウンタ値とを表示するようにしてもよい。ここで、識別情報表示領域 5 e 内には、上から順に遊技機 ID 「12345」、年月日「2003.5.21」及びカウンタ値「03」（ハイフン以降の数値）が表示されている。この場合、カウンタ値のデータサイズは、1日にプレミアムキャラクタ 5 b が表示される回数の最大値を表現可能であればよく、先に述べたようにプレミアムリーチの発生確率が極めて小さいことから、比較的小さなデータサイズ（例えば、2桁）とすることができる。尚、リアルタイムクロック 22 e が、本発明の時計手段を構成するものである。また、リアルタイムクロック 22 e に代えて、所定の機関から送出される標準時を表す標準電波を受信可能な電波時計を時計手段として用いる構成としてもよい。この構成によれば、常に正確な日時情報を表示することができる。

【0072】

また、識別情報として、遊技機 ID とプレミアムキャラクタ・カウンタ値 PC に加えて、或いは、これらに代えて、遊技者を識別するための遊技者識別情報を表示する構成とし

てもよい。具体的には、外部装置として、図４５に示すように、カード読み取り部５２を備えた玉貸しに関する機能を有する台間玉貸し装置５１をパチンコ機１に隣接して設置すると共に、図４６に示す第７の変形例のように、パチンコ機１にはインタフェース基板２４を搭載し、通信線５０を介して台間玉貸し装置５１とインタフェース基板２４とを接続する。台間玉貸し装置５１は、カード読み取り部５２によって会員カードとしての磁気カード等より遊技者識別情報としての会員ＩＤ（例えば、遊技機メーカーより付与される会員番号等）を読み取ると、通信線５０を介して会員ＩＤをパチンコ機１のインタフェース基板２４へ送信する。インタフェース基板２４は、受信した会員ＩＤを図柄表示制御基板２２へ送出し、図柄表示制御基板２２は、受け取った会員ＩＤをＲＡＭ２２ｃに記憶させておく。そして、図２６に示すプレミアムキャラクタ撮影用画面表示処理ルーチンのフローチャートの処理（例えば、ステップＳ２１７１とＳ２１７２との間）において、会員ＩＤを識別情報表示領域５e内に表示する処理を行う。図４７は、本変形例におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面の表示例を示しており、識別情報表示領域５e内において、上から順に、会員ＩＤ「X１１０７４」、遊技機ＩＤ「１２３４５」、プレミアムキャラクタ・カウンタ値ＰＣ「９５１」（ハイフン以降の数値）が表示されている。

【００７３】

本変形例によれば、識別情報が遊技者識別情報としての会員ＩＤを含んでいるので、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ５bを撮影した画像データにおいて遊技者を確実に認識することができ、撮影画像データのセキュリティ性の向上を図ることができる。尚、インタフェース基板２４が、本発明の遊技者識別情報入力手段及びインタフェース手段を構成するものである。或いは、さらに、別の変形例として、遊技者識別情報（例えば、会員ＩＤ）の入力操作を行うための入力操作手段をパチンコ機１に設ける構成としてもよい。入力操作手段は、例えば、タッチパネル、キーボード、赤外線入力装置等によって構成することができる。本変形例によれば、外部装置としての台間装置等を用いることなく、パチンコ機１単体で遊技者識別情報の入力が可能であるという利点がある。

【００７４】

また、識別情報として、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ５bの種類を識別するための種類識別情報を表示する構成としてもよい。具体的には、図２６に示すプレミアムキャラクタ撮影用画面表示処理ルーチンのフローチャートの処理（例えば、ステップＳ２１７１とＳ２１７２との間）において、プレミアムキャラクタ５bの種類を表す文字列を識別情報表示領域５e内に表示する処理を行う。図４８は、第８の変形例におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面の表示例を示しており、識別情報表示領域５e内において、上から順に、種類識別情報「ＳＡＭ」（プレミアムキャラクタ５bがＳＡＭ（サム）であることを表す）、遊技機ＩＤ「１２３４５」、プレミアムキャラクタ・カウンタ値ＰＣ「９５１」（ハイフン以降の数値）が表示されている。本変形例によれば、例えば、プレミアムキャラクタ５bを撮影した撮影画像データにプレミアムキャラクタ５bの全体が完全には含まれていない場合でも、種類識別情報が撮影画像データ中に含まれている場合は、種類識別情報によってプレミアムキャラクタ５bの種類を識別することができる。本変形例は、同一遊技機において複数種類のプレミアムキャラクタが登場する場合等に特に有効である。

【００７５】

また、前記実施の形態では、プレミアムキャラクタ５b表示中に継続して識別情報を表示する構成としたが、識別情報を所定の撮影タイミング中にのみ表示するように構成してもよい。本変形例によれば、所定の撮影タイミング以外では識別情報が非表示とされることにより、プレミアムキャラクタ５bによる効果的な演出表示の妨げとなることが防止され、所定の撮影タイミング中は確実に識別情報が表示されるので、プレミアムキャラクタ５bと共に識別情報を確実に撮影することができる。

【００７６】

また、遊技者の撮影動作を検知するための動作検知手段を設け、その動作検知手段によって撮影動作が検知された場合に識別情報を表示するように構成してもよい。ここで、動

10

20

30

40

50

作検知手段とは、例えば、携帯通信端末等の接近を検知可能な赤外線センサ等により構成することができる。本変形例によれば、常には識別情報が非表示とされることにより、プレミアムキャラクタ 5 b による効果的な演出表示の妨げとなることが防止され、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いた撮影動作が検知された場合には識別情報が表示されるので、プレミアムキャラクタ 5 b と共に識別情報を確実に撮影することができる。

【0077】

また、遊技者により操作されるスイッチ手段を設け、スイッチ手段が遊技者によって操作された場合に識別情報を表示するように構成してもよい。ここで、スイッチ手段とは、例えば、押しボタン式スイッチ等により構成することができる。本変形例によれば、常には識別情報が非表示とされることにより、プレミアムキャラクタ 5 b による効果的な演出表示の妨げとなることが防止され、遊技者による撮影の意思表示としてスイッチ手段が操作された場合には識別情報が表示されるので、プレミアムキャラクタ 5 b と共に識別情報を確実に撮影することができる。さらに、例えば、プレミアムキャラクタ 5 b の撮影キャンペーン実施期間中にのみスイッチ手段を有効とし、それ以外の期間ではスイッチ手段を無効とすることによって、必要な期間中にのみ識別情報、点線枠 5 c 及び矢印 5 d 等の表示を行えるように構成してもよい。

【0078】

また、前記実施の形態では識別情報を常に一定の大きさで表示する構成としたが、所定のタイミングで識別情報を拡大又は縮小表示するように構成してもよい（第 9 の変形例）。ここで、図 49（a）は識別情報を拡大表示した例を、図 49（b）は識別情報を縮小表示した例をそれぞれ示している。例えば、所定の撮影タイミング以外では識別情報を縮小表示することにより（図 49（b）参照）、プレミアムキャラクタ 5 b による効果的な演出表示の妨げとなることが防止される。一方、所定の撮影タイミング中は識別情報を拡大表示することにより（図 49（a）参照）、遊技者は撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて、プレミアムキャラクタ 5 b と共に識別情報を大きく且つ鮮明に撮影することができる。そして、拡大表示された識別情報を撮影した撮影画像データによれば、識別情報の読み取りを容易且つ正確に行うことができる。

【0079】

また、前記実施の形態では、プレミアムキャラクタ 5 b の略全体を含む撮影対象領域を点線枠 5 c で囲む表示を行う構成としたが、点線枠に代えて実線や鎖線等の枠線で囲む表示を行うように構成してもよい。

また、前記実施の形態では、点線枠 5 c 及び矢印 5 d の表示によって撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ 5 b を明示する構成としたが、これに代えて、或いはこれに加えて、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ 5 b 若しくはその周囲を点滅表示する構成としてもよい。例えば、図 50 に示す第 10 の変形例は、プレミアムキャラクタ 5 b が点滅表示される様子を表している。本変形例によれば、点滅表示によって撮影対象画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であるかを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

【0080】

また、点線枠 5 c や矢印 5 d の表示を行うことなく、撮影対象画像を明示するためのメッセージ表示のみによって撮影対象画像を明示する構成としてもよい。具体的には、画面内における撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタの表示位置やプレミアムキャラクタの特徴等を表す内容を含むメッセージを表示する。例えば、図 51 に示す第 11 の変形例は、撮影対象画像を明示するためのメッセージとして、「画面中央のサム君（海パン姿の青年）を撮影してね！」とのメッセージを文字表示するようにした画面表示例を示している。本変形例によれば、撮影対象画像を明示するためのメッセージが文字表示されることにより撮影対象画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であるかを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。また、音声発生装置を設けて撮影対象画像を明示するためのメッセージを音声出力する構成としてもよい。さらに、プレミアムキャラクタ 5 b の撮影に関するそ

の他のメッセージも音声出力する構成としてもよい。

【0081】

また、前記実施の形態では、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ5bが画面5a上で静止している例を示したが、プレミアムキャラクタ5bが画面5a上での移動を伴う態様で表示させると共に、プレミアムキャラクタ5bの移動に合わせて点線枠5c及び矢印5dを移動表示するように構成してもよい(第12の変形例)。例えば、図52(a)は、プレミアムキャラクタ5bが画面5a中央に表示されている状態を示しており、図52(b)は、プレミアムキャラクタ5bが画面5a上を左寄りに移動した状態を示している。図52(b)に示されるように、点線枠5c及び矢印5dは、プレミアムキャラクタ5bが左へ移動するのに伴って左へ移動表示されている。本変形例によれば、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ5bが画面5a上で移動することにより、移動するプレミアムキャラクタ5bを追いかけて撮影しなければならないという静止画像の撮影よりも難易度の高い撮影を行わせることによって、遊技の興趣を一層向上させることができる。また、プレミアムキャラクタ5bの移動に合わせて点線枠5c及び矢印5dが移動表示されるので、遊技者は、画面5a上を移動するプレミアムキャラクタ5bを確実に撮影対象として認識して撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。そして、本変形例を用いることにより、遊技機メーカーにおいて、例えば、「移動するプレミアムキャラクタを撮影しよう!」というキャンペーンを展開することも可能となる。

10

【0082】

また、上述した変形例において、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタ5bの移動に合わせて識別情報が移動表示されるので、遊技者は、画面上を移動するプレミアムキャラクタ5bと共に識別情報を確実に撮影することができる。或いは、プレミアムキャラクタ5bが点線枠5cで示される撮影対象領域内で移動する場合には、識別情報を撮影対象領域内の固定位置に表示するように構成してもよい。

20

【0083】

また、前記実施の形態では、プレミアムキャラクタの撮影画像データの送信先である遊技機メーカーの電子メールアドレスを報知する構成としたが、図53に示す第13の変形例のように、遊技機メーカーのホームページアドレス(URL)を報知する構成としてもよい。本変形例では、報知されたURLを携帯電話機200のインターネット閲覧画面において入力し、画像データ送信先である遊技機メーカー等のインターネットホームページにアクセスして撮影画像データの送信を行うことができる。

30

【0084】

また、前記実施の形態又は変形例では、プレミアムキャラクタの撮影画像データの送信先である遊技機メーカーの電子メールアドレス又は遊技機メーカーのURLをリーチ演出画面下部のメッセージ表示領域5fに表示する構成としたが、図54に示す第14の変形例のように、送信先に関する情報(URL、電子メールアドレス等)を点線枠5cで囲まれた撮影対象領域内の領域5gにて表示する構成としてもよい。本変形例によれば、撮影機能付き携帯通信端末によって、撮影対象画像であるプレミアムキャラクタ5bと共に送信先に関する情報も撮影される。従って、遊技者は、プレミアムキャラクタ5bと共に撮影された送信先のURLや電子メールアドレスを携帯通信端末等の画面上で参照しながら画像データの送信作業を容易且つ確実に行うことができる。

40

【0085】

また、前記実施の形態では、撮影対象画像としてのプレミアムキャラクタの撮影を遊技者に促すメッセージの報知を行う構成としたが、図55に示す第15の変形例のように、撮影画像データを所定の送信先へ送信することによって得られる利益に関する情報等(例えば、プレゼントの贈呈に関する情報)を含む詳細情報の報知を行う構成としてもよい。遊技者は、画像データの送信によって得られる利益を確実に認識することができ、これにより撮影対象画像の撮影及び送信に対する意欲向上が図られる。尚、詳細情報がメッセージ表示領域5f内に一度に表示しきれない場合は、メッセージを左右若しくは上下にスクロールすることによりメッセージ文全体を表示することが可能となる。或いは、図56に

50

示す第16の変形例のように、このような詳細情報の参照先に関する報知を行うように構成してもよい。本変形例によれば、遊技者は、報知された参照先（例えば、インターネット・ホームページのURL）にアクセスすることにより、画像データの送信によって得られる利益を確実に認識することができ、これにより撮影対象画像の撮影及び送信に対する意欲向上が図られる。

【0086】

また、前記実施の形態では、遊技機識別情報として遊技機IDをプレミアムキャラクタ5b上に表示するようにしたが、遊技機の主制御を行うためのメイン基板21の管理情報（例えば、基板管理番号等）を識別情報として表示するようにしてもよい。本変形例によれば、メイン基板21のCPU21a等が不正に交換されていないこと、換言すれば、真正なメイン基板21がパチンコ機1に搭載されていることを確実に認識することができる。

10

【0087】

また、前記実施の形態ではプレミアムキャラクタ5bの撮影を促すためのメッセージを報知する構成としたが、プレミアムキャラクタ5bの撮影に関するアドバイス情報の報知を行う構成としてもよい。例えば、プレミアムキャラクタ5bを上手に撮影するためのアドバイス情報として、撮影対象画像であるプレミアムキャラクタ5bのどの部分を撮影範囲の中心として撮影すればよいに関する注意事項等を報知することにより、遊技者はアドバイス情報を参考にして正確にプレミアムキャラクタの撮影を行うことができる。

【0088】

20

また、前記実施の形態では、プレミアムキャラクタ5bの略中央部分に識別情報を表示する構成としたが、プレミアムキャラクタ5bの近傍、より好ましくは点線枠5cで囲まれた撮影対象領域内に表示するようにしてもよい。例えば、図57は、点線枠5cで囲まれた撮影対象領域内の右下に識別情報表示領域5eを設けて識別情報を表示した第17の変形例を示している。本変形例によれば、点線枠5cで囲まれたプレミアムキャラクタ5b及びその周辺を含む撮影対象領域を撮影することによりプレミアムキャラクタ5bと共に識別情報を確実に撮影することができる。

【0089】

また、前記実施の形態ではプレミアムキャラクタ画像を大当り終了演出中に所定時間以上継続して表示する構成としたが、これに加えて、或いはこれに代えて、プレミアムキャラクタ画像を大当り終了演出中に複数回表示するように構成してもよい。本変形例によれば、例えば、プレミアムキャラクタ画像が1回目に登場した際にうまく撮影できなかった場合でも、2回目以降に登場するまでに撮影準備を整えて確実に撮影を行うことができる。

30

【0090】

前記実施の形態では、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。

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。

40

【0091】

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

50

れるものが挙げられる。

【0092】

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58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58に示されるように、スロットマシン301には、略中央部に可変表示手段305が設けられている。

10

【0093】

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59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59に示されるように、遊技機401には、略中央部に可変表示手段405が設けられている。

20

【0094】

（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。

- 1．複数の図柄列が変動表示される表示手段を備えた遊技機であって、
前記表示手段にて所定の演出を実行する演出制御手段と、
遊技者によって入力操作が行われる入力操作手段と、
を備え、

30

前記演出制御手段は、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、遊技者によって撮影される撮影対象画像を前記表示手段にて表示させることを特徴とする遊技機。

手段1によれば、演出制御手段が、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、遊技者によって撮影される撮影対象画像を表示手段にて表示させる。よって、撮影機能付きの携帯通信端末等による撮影対象画像の撮影を希望する遊技者は、入力操作手段による所定の入力操作を行うことによって所望のタイミングで撮影対象画像の撮影を行う機会が与えられるので、遊技の興趣を高めることにより遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。また、撮影対象画像の撮影に興味がない遊技者は、入力操作手段による所定の入力操作を行わずにそのまま待つことにより、当該遊技者にとって無用な撮影対象画像の表示が行われることが回避されるので、煩わしい思いを抱くことなく遊技に興ずることができる。

40

【0095】

2．前記演出制御手段は、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の演出の進行を停止させて前記撮影対象画像の表示を行うことを特徴とする手段1に記載の遊技機。

手段2によれば、演出制御手段が、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力

50

操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、所定の演出の進行を停止させて撮影対象画像の表示を行うので、遊技者は所望のタイミングで撮影対象画像の撮影を行うことができる。

【 0 0 9 6 】

3. 前記演出制御手段は、前記入力操作手段による所定の入力操作を検出した時点から一定時間に亘り前記所定の演出の進行を一時的に停止させた後、前記所定の演出の進行を再開することを特徴とする手段2に記載の遊技機。

手段3によれば、演出制御手段が、入力操作手段による所定の入力操作を検出した時点から一定時間に亘り所定の演出の進行を一時的に停止させた後、所定の演出の進行を再開するので、遊技者は、所定の演出の進行が一時的に停止した一定時間内に、表示手段にて表示された撮影対象画像を撮影機能付きの携帯通信端末等により確実に撮影できると共に、一定時間経過後はそのまま待つだけで所定の演出に戻ることができる。

【 0 0 9 7 】

4. 前記演出制御手段は、前記所定の演出の進行が停止している間に、前記入力操作手段による他の所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の演出の進行を再開することを特徴とする手段2又は3のいずれかに記載の遊技機。

手段4によれば、演出制御手段が、所定の演出の進行が停止している間に、入力操作手段による他の所定の入力操作が検出されたことに基づいて所定の演出の進行を再開するので、遊技者は、所定の演出の進行が一時的に停止した状態で表示手段にて表示された撮影対象画像を撮影機能付きの携帯通信端末等により確実に撮影することができると共に、撮影が終了した後に入力操作手段による他の所定の入力操作を行うことにより、所望のタイミングで所定の演出に戻ることができる。

【 0 0 9 8 】

5. 前記演出制御手段は、前記所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、前記所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で前記入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて前記所定の画像を前記撮影対象画像として表示することを特徴とする手段1乃至4のいずれかに記載の遊技機。

手段5によれば、演出制御手段が、所定の演出において所定の画像を動きのある態様で表示させると共に、所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて、所定の画像の少なくとも一部の動きを停止させて所定の画像を撮影対象画像として表示するので、遊技者は、少なくとも一部の動きが停止して撮影がし易い状態となった所定の画像を撮影機能付きの携帯通信端末等により確実に撮影することができる。

【 0 0 9 9 】

6. 前記演出制御手段は、前記所定の画像の少なくとも一部が停止させると共に、前記所定の画像を個々に識別するための識別情報を前記所定の画像と共に表示させることを特徴とする手段5に記載の遊技機。

手段6によれば、演出制御手段が、所定の画像の少なくとも一部が停止した時、所定の画像を個々に識別するための識別情報を所定の画像と共に表示させるので、撮影機能付きの携帯通信端末等により撮影した所定の画像を確実に個々に識別することができる。

【 0 1 0 0 】

7. 前記演出制御手段は、前記所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、前記所定の画像の少なくとも一部を拡大表示することを特徴とする手段5又は6に記載の遊技機。

手段7によれば、演出制御手段が、所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、所定の画像の少なくとも一部を拡大表示するので、遊技者は、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて所定の画像を大きくはっきりと撮影することができる。

【 0 1 0 1 】

8. 前記演出制御手段は、前記所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、前記

10

20

30

40

50

所定の画像の少なくとも一部を明示することを特徴とする手段 5 乃至 7 のいずれかに記載の遊技機。

手段 8 によれば、演出制御手段が、所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、所定の画像の少なくとも一部を明示するので、遊技者は所定の画像が撮影対象画像であることを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて確実に撮影することができる。

【 0 1 0 2 】

9 . 前記演出制御手段は、前記所定の画像の略全体が含まれる撮影対象領域を囲む枠線を表示することを特徴とする手段 8 に記載の遊技機。

手段 9 によれば、所定の画像の略全体が含まれる撮影対象領域が枠線によって囲まれることにより所定の画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であることを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

【 0 1 0 3 】

1 0 . 前記演出制御手段は、前記所定の画像若しくはその周囲を点滅表示することを特徴とする手段 8 又は 9 に記載の遊技機。

手段 1 0 によれば、所定の画像若しくはその周囲が点滅表示されることにより所定の画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であることを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

【 0 1 0 4 】

1 1 . 前記演出制御手段は、前記所定の画像を指し示す所定の図形を表示することを特徴とする手段 8 乃至 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

手段 1 1 によれば、所定の画像が所定の図形（例えば、矢印）によって指し示されることにより所定の画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であることを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

【 0 1 0 5 】

1 2 . 前記演出制御手段は、前記所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、前記所定の画像の撮影に関して所定の報知を行うことを特徴とする手段 5 乃至 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

手段 1 2 によれば、演出制御手段が、所定の画像の少なくとも一部を停止させると共に、所定の画像の撮影に関して所定の報知を行うので、遊技者は、報知された情報に基づいて撮影機能付き携帯端末等を用いて所定の画像の撮影を確実に行うことができる。

【 0 1 0 6 】

1 3 . 前記所定の報知は、前記所定の画像の撮影を遊技者に促すメッセージの報知であることを特徴とする手段 1 2 に記載の遊技機。

手段 1 3 によれば、所定の画像の撮影を遊技者に促すメッセージが報知されるので、遊技者はメッセージによって確実に撮影タイミングを知り所定の画像の撮影を行うことができる。

【 0 1 0 7 】

1 4 . 前記所定の報知は、前記所定の画像を撮影した画像データの送信に関する報知であることを特徴とする手段 1 3 に記載の遊技機。

手段 1 4 によれば、所定の画像を撮影した画像データの送信に関する報知が行われるので、遊技者は、報知内容に基づいて画像データを携帯通信端末等から遊技機メーカー等へ確実に送信することができる。

【 0 1 0 8 】

1 5 . 前記演出制御手段は、前記所定の演出において前記撮影対象画像を所定時間以上継続して表示することを特徴とする手段 1 乃至 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

手段 1 5 によれば、所定の演出中に撮影対象画像が所定時間以上継続して表示されることにより、遊技者による撮影及び準備のための時間が確保されるので、遊技者は確実に撮

10

20

30

40

50

影を行うことができる。

【 0 1 0 9 】

1 6 . 所定の抽選を行う抽選手段を備え、

前記所定の撮影対象画像表示条件には、前記抽選手段による所定の抽選に当選すること
が含まれることを特徴とする手段 1 乃至 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

手段 1 6 によれば、演出制御手段は、抽選手段による所定の抽選に当選することを所定
の撮影対象画像表示条件の一つとして撮影対象画像の表示を行うので、所定の演出におけ
る表示内容が意外性・偶然性に富むものとなり、遊技の興趣を確実に高め、遊技者におけ
る遊技意欲の一層の向上を図ることができる。

【 0 1 1 0 】

1 7 . 前記演出制御手段は、前記表示手段に変動表示される複数の図柄列のうち、1 つ
を除く他の図柄列の停止時の組合せが大当たり図柄の組合せとなるリーチ条件が成立した場
合に、前記表示手段にてリーチ演出を実行すると共に、特定のリーチ条件が成立した場合
に、前記撮影対象画像の表示を伴う特定のリーチ演出を実行するリーチ演出制御手段であ
り、

前記所定の撮影対象画像表示条件には、前記特定のリーチ演出の実行中であることが含
まれる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。

手段 1 7 によれば、リーチ演出制御手段は、特定のリーチ演出の実行中であることを所
定の撮影対象画像表示条件の一つとして撮影対象画像の表示を行うので、特定のリーチ演
出において撮影対象画像が表示されて撮影機会が与えられることによって、リーチ遊技状
態における遊技の興趣を確実に高め、遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることが
できる。

【 0 1 1 1 】

1 8 . 前記表示手段に変動表示される複数の図柄列のうち、1 つを除く他の図柄列の停
止時の組合せが前記大当たり図柄の組合せとなるリーチ条件が成立した場合に、前記表示手
段にてリーチ演出を実行すると共に、特定のリーチ条件が成立した場合に、前記撮影対象
画像の表示を伴う特定のリーチ演出を実行するリーチ演出制御手段、

を備え、

前記演出制御手段は、前記大当たり条件が成立した場合に、前記大当たり遊技状態の発生に
関連して前記表示手段にて大当たり演出を実行する大当たり演出制御手段であり、

前記所定の撮影対象画像表示条件には、前記特定のリーチ演出実行後における前記大当
り演出の実行中であることが含まれることを特徴とする手段 1 乃至 1 7 のいずれかに記載
の遊技機。

手段 1 8 によれば、大当たり演出制御手段は、特定のリーチ演出実行後における大当たり
演出の実行中であることを撮影対象画像表示条件の一つとして撮影対象画像の表示を行うの
で、特定のリーチ演出において撮影対象画像の撮影機会が与えられ、さらに大当たり演出に
おいて再度撮影機会が与えられることによって、大当たり遊技状態における遊技の興趣を確
実に高め、遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。

【 0 1 1 2 】

1 9 . 前記特定のリーチ条件が成立したとき、必ず大当たり条件が成立するように設定さ
れたことを特徴とする手段 1 7 又は 1 8 に記載の遊技機。

手段 1 9 によれば、特定のリーチ条件が成立することによって大当たり遊技状態の発生が
確定し、遊技者は、特定のリーチ演出において大当たりの確定を楽しみつつ、大当たり演出
において撮影対象画像の撮影を行うことができる。

【 0 1 1 3 】

2 0 . 前記表示手段における前記複数の図柄列の停止時の組合せが予め定めた大当たり図
柄の組合せとなる大当たり条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態
が発生するように構成され、

前記演出制御手段は、前記大当たり条件が成立した場合に前記大当たり遊技状態の発生に関
連して前記表示手段にて大当たり演出を実行する大当たり演出制御手段であり、

10

20

30

40

50

前記所定の撮影対象画像表示条件には、前記大当り演出の実行中であることが含まれることを特徴とする手段 1 乃至 1 9 のいずれかに記載の遊技機。

手段 2 0 によれば、大当り演出制御手段は、大当り演出の実行中であることを所定の撮影対象画像表示条件の一つとして撮影対象画像の表示を行うので、大当り演出において撮影対象画像が表示されることによって、大当り遊技状態における遊技の興趣を確実に高め、遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。

【 0 1 1 4 】

2 1 . 前記所定の撮影対象画像表示条件には、特定の条件で前記大当り条件が成立した場合が含まれることを特徴とする手段 2 0 に記載の遊技機。

手段 2 1 によれば、大当り演出制御手段は、特定の条件で前記大当り条件が成立したことを所定の撮影対象画像表示条件の一つとして撮影対象画像の表示を行うので、大当り演出において撮影対象画像が表示されることによって、大当り遊技状態における遊技の興趣を確実に高め、遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。

【 0 1 1 5 】

2 2 . 前記大当り演出制御手段は、前記大当り演出の一態様として前記大当り遊技状態の開始直前に大当り開始演出を実行するものであり、

前記大当り開始演出実行中に前記入力操作手段による前記所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記撮影対象画像の表示を行うことを特徴とする手段 1 8 乃至 2 1 のいずれかに記載の遊技機。

手段 2 2 によれば、大当り演出制御手段は、大当り開始演出実行中に入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて撮影対象画像の表示を行うので、遊技者は、大当り開始演出における所望のタイミングで撮影機能付き携帯通信端末等を用いて撮影対象画像の撮影を確実に行うことができる。

【 0 1 1 6 】

2 3 . 前記大当り演出制御手段は、前記大当り演出の一態様として前記大当り遊技状態の継続中に大当り継続演出を実行するものであり、

前記大当り継続演出実行中に前記入力操作手段による前記所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記撮影対象画像の表示を行うことを特徴とする手段 1 8 乃至 2 2 のいずれかに記載の遊技機。

手段 2 3 によれば、大当り演出制御手段は、大当り継続演出実行中に入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて撮影対象画像の表示を行うので、遊技者は、大当り継続演出における所望のタイミングで撮影機能付き携帯通信端末等を用いて撮影対象画像の撮影を確実に行うことができる。

【 0 1 1 7 】

2 4 . 前記大当り遊技状態は、所定の継続条件の成立に基づいて進行する所定回のラウンド遊技と各ラウンド遊技間のインターバル期間によって構成され、

前記大当り継続演出は、前記各ラウンド遊技において実行されるラウンド演出と前記各インターバル期間において実行されるインターバル演出とからなり、

少なくとも一部のラウンド又はインターバル期間におけるラウンド演出又はインターバル演出実行中に前記入力操作手段による前記所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記撮影対象画像の表示を行うことを特徴とする手段 2 3 に記載の遊技機。

手段 2 4 によれば、大当り演出制御手段は、少なくとも一部のラウンド又はインターバル期間におけるラウンド演出又はインターバル演出実行中に入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて撮影対象画像の表示を行うので、遊技者は、ラウンド演出又はインターバル演出における所望のタイミングで撮影機能付き携帯通信端末等を用いて撮影対象画像の撮影を確実に行うことができる。

【 0 1 1 8 】

2 5 . 前記大当り演出制御手段は、前記大当り演出の一態様として前記大当り遊技状態の終了直後に大当り終了演出を実行するものであり、

前記選択手段は、前記大当り終了演出において前記撮影対象画像の表示を行うか否かを

10

20

30

40

50

選択可能であり、

前記大当り終了演出実行中に前記入力操作手段による前記所定の入力操作が検出されたことに基づいて、前記撮影対象画像の表示を行うことを特徴とする手段 1 8 乃至 2 4 のいずれかに記載の遊技機。

手段 2 5 によれば、大当り演出制御手段は、大当り終了演出実行中に入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて撮影対象画像の表示を行うので、遊技者は、大当り終了演出における所望のタイミングで撮影機能付き携帯通信端末等を用いて撮影対象画像の撮影を確実に行うことができる。

【 0 1 1 9 】

2 6 . 前記入力操作手段は、遊技者の身体部位の動きを検知する非接触センサ、タッチパネル、押しボタン、キーボード、又は音声入力装置のいずれかによって構成されることを特徴とする手段 1 乃至 2 5 のいずれかに記載の遊技機。

10

手段 2 6 によれば、遊技者は、遊技者の身体部位の動きを検知する非接触センサ、タッチパネル、押しボタン、キーボード、又は音声入力装置のいずれかによって所定の入力操作を行うことができ、その入力操作の検出に基づいて撮影対象画像の表示を行うことができる。

【 0 1 2 0 】

2 7 . 前記所定の撮影対象画像表示条件が成立し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 2 6 のいずれかに記載の遊技機。

手段 2 7 によれば、所定の撮影対象画像表示条件が成立したことが報知されることにより、遊技者は、所定の撮影対象画像表示条件が成立したことを確実に認識し、入力操作手段により所定の入力操作を行うことができる。

20

【 0 1 2 1 】

2 8 . 前記所定の撮影対象画像表示条件が成立することを予告的に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 2 7 のいずれかに記載の遊技機。

手段 2 8 によれば、所定の撮影対象画像表示条件が成立することが予告的に報知されることにより、遊技者は、所定の撮影対象画像表示条件が成立することを予め認識し、入力操作手段による所定の入力操作を行うための準備を行うことができる。

【 0 1 2 2 】

2 9 . 前記入力操作手段により所定の入力操作を行うことを促すメッセージ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 2 8 のいずれかに記載の遊技機。

30

手段 2 9 によれば、入力操作手段により所定の入力操作を行うことを促すメッセージが報知されることにより、遊技者は、確実に入力操作手段による所定の入力操作を行って表示手段にて表示された撮影対象画像の撮影を行うことができる。

【 0 1 2 3 】

3 0 . 前記所定の演出において遊技者によって撮影される撮影対象画像の表示を行うか否かを遊技者に選択させる選択手段、

を備えたことを特徴とする手段 1 乃至 2 9 のいずれかに記載の遊技機。

手段 3 0 によれば、選択手段は、所定の演出において遊技者によって撮影される撮影対象画像の表示を行うか否かを遊技者に選択させ、演出制御手段は、選択手段によって撮影対象画像の表示を行うことが選択されている場合であって所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力操作手段による所定の入力操作が検出されたことに基づいて撮影対象画像を表示手段にて表示させる。一方、選択手段によって撮影対象画像の表示を行うことが選択されなかった場合、所定の撮影対象画像表示条件が成立した場合であっても撮影対象画像の表示は行われない。

40

従って、撮影機能付きの携帯通信端末等による撮影対象画像の撮影を希望する遊技者は、選択手段により撮影対象画像の表示を行うことを選択することによって所定の演出において撮影対象画像の撮影を行う機会が与えられるので、遊技の興趣を高めることにより遊技者における遊技意欲の一層の向上を図ることができる。また、撮影対象画像の撮影に興味がない遊技者が選択手段によって撮影対象画像の表示を行わないことを選択することに

50

より、所定の演出において当該遊技者にとって無用な撮影対象画像の表示が行われることが回避されるので、煩わしい思いを抱くことなく遊技に興ずることができる。

【 0 1 2 4 】

3 1 . 前記選択手段は、前記所定の撮影対象画像表示条件が成立する前に、前記所定の演出において前記撮影対象画像の表示を行うか否かを予め選択可能であることを特徴とする手段 3 0 に記載の遊技機。

手段 3 1 によれば、所定の撮影対象画像表示条件が成立する前に所定の演出において撮影対象画像の表示を行うか否かを予め選択しておくことができ、表示を行うことを選択した場合は所定の撮影対象画像表示条件が成立した状態で入力操作手段による所定の入力操作が検出された場合に撮影対象画像の表示が行われ、表示を行わないことを選択した場合は所定の撮影対象画像表示条件が成立しても撮影対象画像の表示が行われない。

10

【 0 1 2 5 】

3 2 . 前記撮影対象画像は、特定のキャラクタ画像であることを特徴とする手段 1 乃至 3 1 のいずれかに記載の遊技機。

手段 3 2 によれば、特定のキャラクタ画像（例えば、極めて低い確率で登場するプレミアムキャラクタ画像）が所定の演出において表示手段にて表示されるので、遊技者は、自己が所持する撮影機能付き携帯通信端末等を用いて確実に特定のキャラクタ画像の撮影を行うことができる。

【 0 1 2 6 】

3 3 . 前記撮影対象画像の表示用データを外部から更新可能に構成されたことを特徴とする手段 1 乃至 3 2 のいずれかに記載の遊技機。

20

手段 3 3 によれば、撮影対象画像の表示用データが外部から更新可能であるので、必要な期間においてのみ撮影対象画像を表示させたり、撮影対象画像の絵柄の変更等を行うことができる。

【 0 1 2 7 】

3 4 . 前記撮影対象画像の表示用データが、外部から書き換え可能な不揮発性記憶媒体に記憶されたことを特徴とする手段 1 乃至 3 3 のいずれかに記載の遊技機。

手段 3 4 によれば、撮影対象画像の表示用データが、外部から書き換え可能な不揮発性記憶媒体に記憶されているので、簡単な構成で撮影対象画像の表示用データを外部から更新可能とすることができる。

30

【 0 1 2 8 】

3 5 . 前記撮影対象画像の表示用データが外部から通信によってダウンロードされるように構成されたことを特徴とする手段 1 乃至 3 4 のいずれかに記載の遊技機。

手段 3 5 によれば、撮影対象画像の表示用データが外部から通信によってダウンロードされることによって更新される。

【 0 1 2 9 】

3 6 . 前記撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を前記表示手段にて前記撮影対象画像と共に表示する識別情報表示制御手段を備えたことを特徴とする手段 1 乃至 3 5 のいずれかに記載の遊技機。

40

手段 3 6 によれば、識別情報表示制御手段が、撮影対象画像を個々に識別するための識別情報を表示手段にて撮影対象画像と共に表示するので、撮影対象画像を携帯通信端末等の撮影機能で撮影した場合に、撮影された画像データを個々に識別可能である。よって、同一の撮影画像データを重複して使用する等の不正使用を防止することができ、それにより画像データを多様な方法で活用することが可能となる。例えば、特定のキャラクタを撮影した画像データをインターネット等を介して遊技機メーカに送信することにより、特定のキャラクタの獲得ランキングへの参加、サービスポイントの付与等のサービスを実現することができる。

【 0 1 3 0 】

3 7 . 前記識別情報は、文字等の並びとして表示されることを特徴とする手段 3 6 に記載の遊技機。

50

手段 3 7 によれば、識別情報が文字等の並びとして表示されるので、表示された識別情報の内容を遊技者自身や、撮影画像データを受信した遊技機メーカーの担当者等が目視により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。

【 0 1 3 1 】

3 8 . 前記識別情報は、機械読み取り可能なシンボルとして表示されることを特徴とする手段 3 6 又は 3 7 に記載の遊技機。

手段 3 8 によれば、識別情報が機械読み取り可能なシンボルとして表示されるので、シンボルの種類に対応した読み取り装置を用いて、撮影対象画像を撮影した画像データより簡単且つ確実に識別情報を読み取ることができる。よって、撮影画像データの識別情報を機械的に正確且つ迅速に判別することができる。

10

【 0 1 3 2 】

3 9 . 前記識別情報は、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 3 8 に記載の遊技機。

手段 3 9 によれば、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、バーコードの種類に対応した読み取り装置を用いて、撮影対象画像を撮影した画像データより迅速且つ確実に識別情報の読み取りを行うことができる。

【 0 1 3 3 】

4 0 . 前記識別情報は、所定の規則に従って付与される固有情報を含んでいることを特徴とする手段 3 6 乃至 3 9 のいずれかに記載の遊技機。

20

手段 4 0 によれば、画面識別情報が所定の規則に従って付与される固有情報を含んでいるので、撮影対象画像を撮影した画像データを確実に個々に識別することができる。

【 0 1 3 4 】

4 1 . 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を含んでいることを特徴とする手段 3 6 乃至 4 0 のいずれかに記載の遊技機。

手段 4 1 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、撮影対象画像がどの遊技機において表示されたものであるかを撮影対象画像の撮影画像データにおいて確実に識別することができる。

【 0 1 3 5 】

4 2 . 前記識別情報は、前記遊技機識別情報及び所定の規則に従って付与される固有情報を含んでいることを特徴とする手段 4 1 に記載の遊技機。

30

手段 4 2 によれば、識別情報が遊技機識別情報及び所定の規則に従って付与される固有情報を含んでいるので、撮影対象画像がどの遊技機において表示されたものであるかを撮影対象画像の撮影画像データにおいて識別可能であるのに加えて、同一遊技機において表示された撮影対象画像についても個々に識別可能である。

【 0 1 3 6 】

4 3 . 前記遊技機識別情報は、遊技機の主制御を行うためのメイン基板の管理情報を含んでいることを特徴とする手段 4 1 又は 4 2 に記載の遊技機。

手段 4 3 によれば、遊技機識別情報が遊技機の主制御を行うためのメイン基板の管理情報（例えば、基板管理番号等）を含んでいるので、メイン基板の CPU 等が不正に交換されていないこと、換言すれば、真正なメイン基板が遊技機に搭載されていることを確実に認識することができる。

40

【 0 1 3 7 】

4 4 . 前記固有情報は、所定条件でカウントアップされるカウンタ値を含むことを特徴とする手段 4 2 又は 4 3 に記載の遊技機。

手段 4 4 によれば、固有情報が所定条件で（例えば、撮影対象画像の表示が実行される毎に）カウントアップされるカウンタ値であるので、重複が生じることなく容易且つ確実に固有情報を作成することができる。

【 0 1 3 8 】

4 5 . 日時を計数する時計手段を備え、

50

前記固有情報は、前記時計手段により計数された日時情報を含むことを特徴とする手段 4 2 又は 4 3 に記載の遊技機。

手段 4 5 によれば、固有情報が時計手段により計数された日時情報を含んでいるので、撮影対象画像が表示された日時を撮影対象画像を撮影した画像データにおいて認識することができる。例えば、日時情報が、撮影対象画像としてのキャラクタ画像が表示された年月日情報及び時分情報を含んでいる場合は、同一遊技機において表示された撮影対象画像を日時情報のみで確実に個々に識別することができる。

【 0 1 3 9 】

4 6 . 前記時計手段は、標準時に基づく標準電波を受信可能な電波時計であることを特徴とする手段 4 5 に記載の遊技機。

手段 4 6 によれば、電波時計が標準電波を受信することにより正確な日時情報を撮影対象画像と共に表示することができる。

【 0 1 4 0 】

4 7 . 前記固有情報は、前記日時情報と所定条件でカウントアップされるカウンタ値とを含むことを特徴とする手段 4 5 又は 4 6 に記載の遊技機。

手段 4 7 によれば、固有情報が日時情報とカウンタ値とを含むので、重複が生じない固有情報を容易且つ確実に作成することができる。例えば、撮影対象画像としてのキャラクタ画像が表示された年月日と、その日にキャラクタ画像が何回目に表示されたかを表すカウンタ値との組み合わせにより固有情報を作成してもよい。この場合、カウンタ値のデータサイズは、1 日にキャラクタ画像が表示される回数の最大値を表現可能であればよく、比較的小さなデータサイズとすることができる。

【 0 1 4 1 】

4 8 . 遊技者を識別するための遊技者識別情報を入力させる遊技者識別情報入力手段を備え、

前記識別情報は、前記遊技者識別情報入力手段によって入力された遊技者識別情報を含んでいることを特徴とする手段 3 6 乃至 4 7 のいずれかに記載の遊技機。

手段 4 8 によれば、識別情報が遊技者識別情報入力手段によって入力された遊技者識別情報を含んでいるので、撮影対象画像を撮影した画像データにおいて遊技者を確実に認識することができ、撮影画像データのセキュリティ性の向上を図ることができる。尚、遊技者識別情報とは、例えば、遊技機メーカーが遊技者に対して付与する会員番号や会員 I D 等である。

【 0 1 4 2 】

4 9 . 前記遊技者識別情報入力手段は、当該遊技機に接続された外部装置より前記遊技者識別情報を入力させるインターフェース手段からなることを特徴とする手段 4 8 に記載の遊技機。

手段 4 9 によれば、会員カード等のカード型記録媒体等からの情報の読み取り又はキー操作等によって外部装置に入力された遊技者識別情報が、インターフェース手段を介して確実に遊技機へ入力される。尚、外部装置とは、例えば、遊技機に隣接配置される台間装置であって、遊技媒体の貸し出しに関する機能を有する台間玉貸し装置や各種の情報表示を行う機能を有する端末装置等である。

【 0 1 4 3 】

5 0 . 前記遊技者識別情報入力手段は、前記遊技者識別情報の入力操作を行うための入力操作手段からなることを特徴とする手段 4 9 に記載の遊技機。

手段 5 0 によれば、遊技者が入力操作手段において入力操作を行うことによって、遊技者識別情報が確実に遊技機へ入力される。尚、入力操作手段は、例えば、タッチパネル、キーボード、赤外線入力装置等によって構成することができる。

【 0 1 4 4 】

5 1 . 前記識別情報は、前記撮影対象画像の種類を識別するための種類識別情報を含んでいることを特徴とする手段 3 6 乃至 5 0 のいずれかに記載の遊技機。

手段 5 1 によれば、識別情報が撮影対象画像の種類を識別するための種類識別情報を含

10

20

30

40

50

んでいるので、例えば、撮影対象画像を撮影した撮影画像データに撮影対象画像の全体が完全には含まれていない場合でも、種類識別情報が撮影画像データ中に含まれている場合は、種類識別情報によって撮影対象画像の種類を識別することができる。特に、同一遊技機において複数種類の撮影対象画像が表示される場合等に有効である。尚、撮影対象画像の種類とは、例えば、撮影対象画像がキャラクタ画像である場合はキャラクタの種類である。

【0145】

52．前記識別情報は、前記撮影対象画像上に表示されることを特徴とする手段36乃至51のいずれかに記載の遊技機。

手段52によれば、識別情報が撮影対象画像上に表示されるので、撮影対象画像と共に識別情報を確実に撮影することができる。

10

【0146】

53．前記識別情報は、前記撮影対象画像の略中央部分に表示されることを特徴とする手段52に記載の遊技機。

手段53によれば、識別情報が撮影対象画像の略中央部分に表示されるので、撮影対象画像を撮影する際に識別情報が撮影範囲外にはみ出すことが防止される。

【0147】

54．前記識別情報は、前記撮影対象画像の近傍に表示されることを特徴とする手段36乃至51のいずれかに記載の遊技機。

手段54によれば、識別情報が撮影対象画像の近傍に表示されるので、撮影対象画像とその周辺を含む画面領域を撮影することにより撮影対象画像と共に識別情報を確実に撮影することができる。

20

【0148】

55．前記識別情報表示制御手段は、前記識別情報を前記撮影対象画像の表示中に継続して表示することを特徴とする手段36乃至54のいずれかに記載の遊技機。

手段55によれば、識別情報が撮影対象画像の表示中に継続して表示されるので、撮影対象画像が表示されている間はいつでも撮影対象画像と共に識別情報を確実に撮影することができる。

【0149】

56．前記識別情報表示制御手段は、前記識別情報を所定の撮影タイミング中にのみ表示することを特徴とする手段36乃至54のいずれかに記載の遊技機。

手段56によれば、所定の撮影タイミング以外では識別情報が非表示とされることにより、撮影対象画像の効果的な演出表示の妨げとなることが防止され、所定の撮影タイミング中は確実に識別情報が表示されるので、撮影対象画像と共に識別情報を確実に撮影することができる。

30

【0150】

57．遊技者の撮影動作を検知するための動作検知手段を備え、

前記識別情報表示制御手段は、前記動作検知手段によって撮影動作が検知された場合に前記識別情報を表示することを特徴とする手段36乃至54のいずれかに記載の遊技機。

手段57によれば、常には識別情報が非表示とされることにより、撮影対象画像の効果的な演出表示の妨げとなることが防止され、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いた撮影動作が検知された場合には識別情報が表示されるので、撮影対象画像と共に識別情報を確実に撮影することができる。

40

【0151】

58．遊技者により操作されるスイッチ手段を備え、

前記識別情報表示制御手段は、前記スイッチ手段が遊技者によって操作された場合に前記識別情報を表示することを特徴とする手段36乃至54のいずれかに記載の遊技機。

手段58によれば、常には識別情報が非表示とされることにより、撮影対象画像の効果的な演出表示の妨げとなることが防止され、遊技者による撮影の意思表示としてスイッチ手段が操作された場合には識別情報が表示されるので、撮影対象画像と共に識別情報を確

50

実際に撮影することができる。さらに、例えば、撮影対象画像の撮影キャンペーン実施期間中にのみスイッチ手段を有効とし、それ以外の期間ではスイッチ手段を無効とすることによって、必要な期間中にのみ識別情報の表示を行えるように構成してもよい。

【 0 1 5 2 】

59．前記大当り演出制御手段は、前記撮影対象画像を画面上での移動を伴う態様で表示させると共に、

前記識別情報表示制御手段は、前記撮影対象画像の移動に合わせて前記識別情報の移動表示することを特徴とする手段36乃至58のいずれかに記載の遊技機。

手段59によれば、撮影対象画像が、大当り演出制御手段によって移動を伴う態様で表示されるので、移動する撮影対象画像を追いかけて撮影しなければならないという静止画像の撮影よりも難易度の高い撮影を行わせることによって、遊技の興趣を一層向上させることができる。また、識別情報表示制御手段によって撮影対象画像の移動に合わせて識別情報が移動表示されるので、遊技者は、画面上を移動する撮影対象画像と共に識別情報を確実に撮影することができる。

10

【 0 1 5 3 】

60．前記大当り演出制御手段は、前記撮影対象画像を画面上での移動を伴う態様で表示させると共に、

前記識別情報表示制御手段は、前記識別情報を所定の固定位置に表示することを特徴とする手段36乃至58のいずれかに記載の遊技機。

手段60によれば、撮影対象画像が、大当り演出制御手段によって移動を伴う態様で表示されるので、移動する撮影対象画像を追いかけて撮影しなければならないという静止画像の撮影よりも難易度の高い撮影を行わせることによって、遊技の興趣を一層向上させることができる。ここで、例えば、撮影対象画像が所定の撮影対象領域内で移動する場合には、識別情報表示制御手段によって識別情報が撮影対象領域内の固定位置に表示されることにより、遊技者は、撮影対象画像と共に識別情報を確実に撮影することができる。

20

【 0 1 5 4 】

61．前記識別情報表示制御手段は、所定のタイミングで前記識別情報を拡大又は縮小表示することを特徴とする手段36乃至60のいずれかに記載の遊技機。

手段61によれば、例えば、所定の撮影タイミング以外では識別情報を縮小表示することにより撮影対象画像の効果的な演出表示の妨げとなることが防止され、所定の撮影タイミング中は識別情報を拡大表示することにより、遊技者は、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて、撮影対象画像と共に識別情報を大きく且つ鮮明に撮影することができる。そして、拡大表示された識別情報を撮影した撮影画像データによれば、識別情報の読み取りを容易且つ正確に行うことができる。

30

【 0 1 5 5 】

62．前記表示手段にて画面表示された撮影対象画像を明示する明示手段、
を備えたことを特徴とする手段1乃至61のいずれかに記載の遊技機。

手段62によれば、表示手段にて画面表示された撮影対象画像が明示手段によって明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であるかを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

40

【 0 1 5 6 】

63．前記大当り演出制御手段は、前記撮影対象画像を画面上での移動を伴う態様で表示させると共に、

前記明示手段は、前記撮影対象画像の移動に合わせて前記撮影対象画像を明示することを特徴とする手段62に記載の遊技機。

手段63によれば、撮影対象画像が、大当り演出制御手段によって移動を伴う態様で表示されるので、移動する撮影対象画像を追いかけて撮影しなければならないという静止画像の撮影よりも難易度の高い撮影を行わせることによって、遊技の興趣を一層向上させることができる。また、明示手段によって撮影対象画像の移動に合わせて撮影対象画像が明示されるので、遊技者は、画面上を移動する撮影対象画像を確実に認識して撮影機能付き

50

の携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

【 0 1 5 7 】

6 4 . 前記明示手段は、前記撮影対象画像の略全体が含まれる撮影対象領域を囲む枠線を表示することを特徴とする手段 6 2 又は 6 3 に記載の遊技機。

手段 6 4 によれば、撮影対象画像の略全体が含まれる撮影対象領域が枠線によって囲まれることにより撮影対象画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であるかを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

【 0 1 5 8 】

6 5 . 前記大当り演出制御手段は、前記撮影対象画像が画面上での移動を伴う態様で表示させると共に、

前記明示手段は、前記撮影対象画像の移動に合わせて前記枠線を移動表示することを特徴とする手段 6 4 に記載の遊技機。

手段 6 5 によれば、大当り演出制御手段によって撮影対象画像が画面上での移動を伴う態様で表示されるので、移動する撮影対象画像を追いかけて撮影しなければならないという静止画像の撮影よりも難易度の高い撮影を行わせることによって、遊技の興趣を一層向上させることができる。また、明示手段によって撮影対象画像の移動に合わせて枠線が移動表示されるので、遊技者は、画面上を移動する撮影対象画像を確実に認識して撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

【 0 1 5 9 】

6 6 . 前記識別情報表示制御手段は、前記枠線で囲まれた前記撮影対象領域内に前記識別情報を表示することを特徴とする手段 6 2 又は 6 5 に記載の遊技機。

手段 6 6 によれば、枠線で囲まれた撮影対象領域内に撮影対象画像を個々に識別するための識別情報が表示され、撮影対象画像を携帯通信端末等の撮影機能で撮影した場合に撮影対象画像と共に識別情報も確実に撮影される。

【 0 1 6 0 】

6 7 . 前記枠線で囲まれた前記撮影対象領域内に、前記撮影対象画像を撮影した画像データの送信先に関する情報を表示するように構成されたことを特徴とする手段 6 2 乃至 6 6 のいずれかに記載の遊技機。

手段 6 7 によれば、枠線で囲まれた前記撮影対象領域内に撮影対象画像を撮影した画像データの送信先に関する情報が表示されるので、撮影機能付き携帯通信端末によって、撮影対象画像と共に送信先に関する情報も確実に撮影される。従って、遊技者は、撮影対象画像と共に撮影された送信先に関する情報（例えば、URL や電子メールアドレス）を携帯通信端末等の画面上で参照しながら画像データの送信作業を容易且つ確実に行うことができる。遊技者は、送信先に関する情報に基づいて画像データを携帯通信端末等から遊技機メーカー等へ確実に送信することができる。

【 0 1 6 1 】

6 8 . 前記明示手段は、前記撮影対象画像若しくはその周囲を点滅表示することを特徴とする手段 6 2 乃至 6 7 のいずれかに記載の遊技機。

手段 6 8 によれば、撮影対象画像若しくはその周囲が点滅表示されることにより撮影対象画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であるかを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

【 0 1 6 2 】

6 9 . 前記明示手段は、前記撮影対象画像を指し示す所定の図形を表示することを特徴とする手段 6 2 乃至 6 8 のいずれかに記載の遊技機。

手段 6 9 によれば、撮影対象画像が所定の図形（例えば、矢印）によって指し示されることにより撮影対象画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であるかを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 3 】

70. 前記大当り演出制御手段は、前記撮影対象画像を画面上での移動を伴う態様で表示させると共に、

前記明示手段は、前記撮影対象画像の移動に合わせて前記所定の図形を移動表示することを特徴とする手段69に記載の遊技機。

手段70によれば、大当り演出制御手段によって撮影対象画像が画面上での移動を伴う態様で表示されるので、移動する撮影対象画像を追いかけて撮影しなければならないという静止画像の撮影よりも難易度の高い撮影を行わせることによって、遊技の興趣を一層向上させることができる。また、明示手段によって撮影対象画像の移動に合わせて撮影対象画像を指し示す所定の図形が移動表示されるので、遊技者は、画面上を移動する撮影対象画像を確実に認識して撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。

10

【 0 1 6 4 】

71. 前記明示手段は、前記撮影対象画像を明示するためのメッセージを文字表示することを特徴とする手段62乃至70のいずれかに記載の遊技機。

手段71によれば、撮影対象画像を明示するためのメッセージが文字表示されることにより撮影対象画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であるかを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。ここで、撮影対象画像を明示するためのメッセージとは、具体的には、画面内における撮影対象画像の表示位置や撮影対象画像の特徴等を表す内容を含むメッセージである。

20

【 0 1 6 5 】

72. 前記明示手段は、前記撮影対象画像を明示するためのメッセージを音声出力することを特徴とする手段62乃至71のいずれかに記載の遊技機。

手段72によれば、撮影対象画像を明示するためのメッセージが音声出力されることにより撮影対象画像が確実に明示されるので、遊技者は、表示画面においてどの画像が撮影対象画像であるかを確実に把握し、撮影機能付きの携帯通信端末等を用いて撮影を行うことができる。ここで、撮影対象画像を明示するためのメッセージとは、具体的には、画面内における撮影対象画像の表示位置や撮影対象画像の特徴等を表す内容を含むメッセージである。

【 0 1 6 6 】

73. 前記表示手段にて画面表示される前記撮影対象画像の撮影に関して所定の報知を行う報知手段を備えたことを特徴とする手段1乃至72のいずれかに記載の遊技機。

手段73によれば、大当り演出制御手段が、遊技者によって撮影される撮影対象画像を表示手段にて画面表示し、報知手段が、表示手段にて画面表示される撮影対象画像の撮影に関して所定の報知を行うので、遊技者は、報知された情報に基づいて自己が所持する撮影機能付き携帯端末等を用いて撮影対象画像の撮影を確実に行うことができる。尚、撮影対象画像とは、例えば、リーチ演出や大当り演出において表示されるキャラクタ画像等である。

30

【 0 1 6 7 】

74. 前記報知手段は、前記撮影対象画像の撮影に関するメッセージを文字表示する文字表示手段によって構成されたことを特徴とする手段73に記載の遊技機。

手段74によれば、文字表示手段が、撮影対象画像の撮影に関するメッセージを文字表示するので、遊技者は、文字表示手段によって文字表示されたメッセージを読むことにより、報知内容を確実に把握して撮影対象画像の撮影を行うことができる。

40

【 0 1 6 8 】

75. 前記報知手段は、前記撮影対象画像の撮影に関するメッセージを音声出力する音声発生手段によって構成されたことを特徴とする手段73又は74に記載の遊技機。

手段75によれば、音声発生手段が撮影対象画像の撮影に関するメッセージを音声出力するので、遊技者は、音声メッセージにより報知内容を確実に把握して撮影対象画像の撮影を行うことができる。

50

【 0 1 6 9 】

7 6 . 前記報知手段は、前記撮影対象画像の撮影に関する報知を前記撮影対象画像の画面表示中に行うことを特徴とする手段 7 3 乃至 7 5 のいずれかに記載の遊技機。

手段 7 6 によれば、撮影対象画像の撮影に関する報知が、撮影対象画像の撮影が可能なタイミングで行われるので、遊技者は、報知された情報に基づいて直ちに撮影対象画像の撮影を行うことができる。

【 0 1 7 0 】

7 7 . 前記報知手段は、前記撮影対象画像の撮影に関する報知を前記撮影対象画像の画面表示前に予告的に行うことを特徴とする手段 7 3 乃至 7 6 のいずれかに記載の遊技機。

手段 7 7 によれば、撮影対象画像の撮影に関する報知が撮影対象画像の画面表示前に予告的に行われるので、遊技者は、撮影対象画像の画面表示前に携帯通信端末等の準備を事前に行うことができ、タイミングを逃すことなく確実に撮影を行うことができる。

【 0 1 7 1 】

7 8 . 前記報知手段は、前記撮影対象画像の撮影を遊技者に促すメッセージの報知を行うことを特徴とする手段 7 3 乃至 7 7 のいずれかに記載の遊技機。

手段 7 8 によれば、撮影対象画像の撮影を遊技者に促すメッセージが報知されるので、遊技者はメッセージによって確実に撮影タイミングを知り撮影対象画像の撮影を行うことができる。

【 0 1 7 2 】

7 9 . 前記報知手段は、前記撮影対象画像の撮影に関するアドバイス情報の報知を行うことを特徴とする手段 7 3 乃至 7 8 のいずれかに記載の遊技機。

手段 7 9 によれば、撮影対象画像の撮影に関するアドバイス情報が報知されるので、遊技者はアドバイス情報を参考にして正確に撮影対象画像の撮影を行うことができる。ここで、撮影に関するアドバイス情報とは、例えば、撮影対象画像のどの部分を撮影範囲の中心とすればよいかに関する注意事項等である。

【 0 1 7 3 】

8 0 . 前記報知手段は、前記撮影対象画像を撮影した画像データの送信に関する報知を行うことを特徴とする手段 7 3 乃至 7 9 のいずれかに記載の遊技機。

手段 8 0 によれば、撮影対象画像を撮影した画像データの送信に関する報知が行われるので、遊技者は、報知内容に基づいて画像データを携帯通信端末等から遊技機メーカー等へ確実に送信することができる。

【 0 1 7 4 】

8 1 . 前記報知手段は、前記撮影対象画像を撮影した画像データの送信先に関する情報の報知を行うことを特徴とする手段 8 0 に記載の遊技機。

手段 8 1 によれば、撮影対象画像を撮影した画像データの送信先に関する情報が報知されるので、遊技者は、送信先に関する情報に基づいて画像データを携帯通信端末等から遊技機メーカー等へ確実に送信することができる。

【 0 1 7 5 】

8 2 . 前記画像データの送信先に関する情報を前記撮影対象画像上に表示することを特徴とする手段 6 7 又は 8 1 に記載の遊技機。

手段 8 2 によれば、撮影対象画像上に送信先に関する情報が表示されるので、撮影機能付き携帯通信端末によって、撮影対象画像と共に送信先に関する情報も撮影される。従って、遊技者は、撮影対象画像と共に撮影された送信先に関する情報（例えば、URL や電子メールアドレス）を携帯通信端末等の画面上で参照しながら画像データの送信作業を容易且つ確実に行うことができる。

【 0 1 7 6 】

8 3 . 前記画像データの送信先に関する情報は、画像データ送信先の URL (u n i f o r m r e s o u r c e l o c a t o r) であることを特徴とする手段 6 7 , 8 1 又は 8 2 に記載の遊技機。

手段 8 3 によれば、報知された URL を携帯通信端末等のインターネット閲覧画面にお

10

20

30

40

50

いて入力し、画像データ送信先である遊技機メーカー等のインターネットホームページにアクセスし、撮影対象画像を撮影した画像データを確実に送信することができる。

【0177】

84．前記画像データの送信先に関する情報は、画像データ送信先の電子メールアドレスであることを特徴とする手段67，81又は82に記載の遊技機。

手段84によれば、報知された電子メールアドレスを携帯通信端末等の電子メール送信画面において入力し、画像データ送信先である遊技機メーカー等へ電子メールとして画像データを確実に送信することができる。

【0178】

85．前記報知手段は、前記画像データを所定の送信先へ送信することによって得られる利益に関する情報等を含む詳細情報の報知を行うことを特徴とする手段80乃至84のいずれかに記載の遊技機。

10

手段85によれば、画像データを所定の送信先へ送信することによって得られる利益に関する情報等（例えば、プレゼントの贈呈に関する情報）を含む詳細情報が報知されるので、遊技者は、画像データの送信によって得られる利益を確実に認識することができ、これにより撮影対象画像の撮影及び送信に対する意欲向上が図られる。

【0179】

86．前記報知手段は、前記画像データを所定の送信先へ送信することによって得られる利益に関する情報等を含む詳細情報の参照先に関する報知を行うことを特徴とする手段80乃至84のいずれかに記載の遊技機。

20

手段86によれば、画像データを所定の送信先へ送信することによって得られる利益に関する情報等（例えば、プレゼントの贈呈に関する情報）を含む詳細情報の参照先が報知されるので、遊技者は、報知された参照先（例えば、インターネット・ホームページのURL）にアクセスすることにより、画像データの送信によって得られる利益を確実に認識することができ、これにより撮影対象画像の撮影及び送信に対する意欲向上が図られる。

【産業上の利用可能性】

【0180】

パチンコ機だけでなくスロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとを融合した遊技機等の表示装置を備えたあらゆる遊技機に適用できる。

【図面の簡単な説明】

30

【0181】

【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】図柄表示制御基板及びメイン基板のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図4】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5】特別電動役物制御ルーチンの図4の続き部分を説明するフローチャートである。

【図6】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7】(a)はリーチ演出処理ルーチンを説明するフローチャートであり、(b)はリーチ種別参照テーブルの一例を示す表である。

【図8】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。

40

【図9】(a)はノーマルリーチ演出画面の表示例を、(b)はスペシャルリーチA演出画面の表示例を、(c)はスペシャルリーチB演出画面の表示例をそれぞれ表す図である。

【図10】プレミアムリーチ演出画面の表示例を表す図である。

【図11】大当たり開始演出処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図12】大当たり開始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13】通常の大当たり開始演出画面の表示例を表す図である。

【図14】プレミアムキャラクタの予告メッセージが表示された大当たり開始演出画面の表示例をそれぞれ表す図である。

【図15】ラウンド演出処理ルーチンを説明するフローチャートである。

50

- 【図 16】ラウンド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 17】(a) は通常の第 16 ラウンド演出画面の表示例を、(b) はプレミアムキャラクターの予告メッセージが表示された第 16 ラウンド演出画面をそれぞれ表す図である。
- 【図 18】インターバル演出処理ルーチンを説明するフローチャートである。
- 【図 19】インターバル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 20】インターバル演出画面の表示例を表す図である。
- 【図 21】大当たり終了演出処理ルーチンを説明するフローチャートである。
- 【図 22】大当たり終了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 23】プレミアムリーチ以外のリーチ演出後における通常の大当たり終了演出画面の表示例であり、(a) は大当たり終了演出の開始直後の状態、(b) は大当たり終了演出が半分程度進行した状態、(c) は大当たり終了演出の終了直前の状態をそれぞれ示している。 10
- 【図 24】プレミアムキャラクターの予告メッセージが表示されたプレミアムリーチ演出後における大当たり終了演出画面の表示例であり、(a) は大当たり終了演出の開始直後の状態、(b) は大当たり終了演出が半分程度進行した状態、(c) は大当たり終了演出の終了直前の状態をそれぞれ示している。
- 【図 25】大当たり終了演出一時停止ルーチンを説明するフローチャートである。
- 【図 26】プレミアムキャラクター撮影用画面表示処理ルーチンを説明するフローチャートである。
- 【図 27】大当たり終了演出再開ルーチンを説明するフローチャートである。
- 【図 28】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクター撮影用画面の表示例である。 20
- 【図 29】(a) は大当たり終了演出の開始直後の状態、(b) は大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクター撮影用画面が表示された状態、(c) は大当たり終了演出が再開された状態の表示例をそれぞれ示している。
- 【図 30】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 31】撮影機能付き携帯電話機を利用した遊技者サービス提供システムの全体構成図である。
- 【図 32】携帯電話機の正面図である。
- 【図 33】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 34】図柄変動後のプレミアムリーチから大当たり遊技状態の終了までの一連の演出の流れを示すチャート図である。 30
- 【図 35】第 1 の変形例における図柄変動後のプレミアムリーチから大当たり遊技状態の終了までの一連の演出の流れを示すチャート図である。
- 【図 36】第 1 の変形例における大当たり開始演出の停止中におけるプレミアムキャラクター画面の表示例である。
- 【図 37】第 2 の変形例における図柄変動後のプレミアムリーチから大当たり遊技状態の終了までの一連の演出の流れを示すチャート図である。
- 【図 38】第 2 の変形例における第 4 ラウンド終了後のインターバル演出の停止中におけるプレミアムキャラクター画面の表示例である。
- 【図 39】第 3 の変形例における図柄変動後のプレミアムリーチから大当たり遊技状態の終了までの一連の演出の流れを示すチャート図である。 40
- 【図 40】第 3 の変形例におけるプレミアムキャラクターが表示されたプレミアムリーチ画面の表示例である。
- 【図 41】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクター撮影用画面において識別情報を二次元バーコード表示した第 4 の変形例を表す図である。
- 【図 42】識別情報として日時情報を表示するようにした第 5 の変形例における図柄表示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 43】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクター撮影用画面において識別情報として遊技機 ID 及び日時情報を表示した第 5 の変形例を表す図である。
- 【図 44】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクター撮影用画面において識別 50

情報として遊技機 I D、年月日及びカウンタ値を表示した第 6 の変形例を表す図である。

【図 4 5】パチンコ機に接続される台間玉貸し装置の外観を示す斜視図である。

【図 4 6】台間玉貸し装置を介して遊技者識別情報としての会員 I Dを入力するようにした第 7 の変形例におけるハードウェア構成を示すブロック図である。

【図 4 7】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面において識別情報として会員 I D、遊技機 I D 及びカウンタ値を表示した第 7 の変形例を表す図である。

【図 4 8】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面において識別情報として種類識別情報、遊技機 I D 及びカウンタ値を表示した第 8 の変形例を表す図である。

10

【図 4 9】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面において識別情報を拡大・縮小表示するようにした第 9 の変形例を表す図であり、(a) は拡大表示した例を、(b) は縮小表示した例をそれぞれ表している。

【図 5 0】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面においてプレミアムキャラクタの周囲を点滅表示するようにした第 1 0 の変形例を表す図である。

【図 5 1】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面においてプレミアムキャラクタを明示するためのメッセージを文字表示するようにした第 1 1 の変形例を表す図である。

【図 5 2】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面においてプレミアムキャラクタを移動表示するようにした第 1 2 の変形例を表す図であり、(a) はプレミアムキャラクタが画面中央に表示された状態を、(b) はプレミアムキャラクタが画面左寄りに表示された状態をそれぞれ表している。

20

【図 5 3】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面において遊技機メーカーの URL を報知するようにした第 1 3 の変形例を表す図である。

【図 5 4】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面において遊技機メーカーの URL をプレミアムキャラクタ上に表示するようにした第 1 4 の変形例を表す図である。

【図 5 5】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面において詳細情報を表示するようにした第 1 5 の変形例を表す図である。

【図 5 6】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面において詳細情報の参照先 URL を表示するようにした第 1 6 の変形例を表す図である。

30

【図 5 7】大当たり終了演出停止中におけるプレミアムキャラクタ撮影用画面において識別情報の表示位置を変更した第 1 7 の変形例を表す図である。

【図 5 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 5 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。

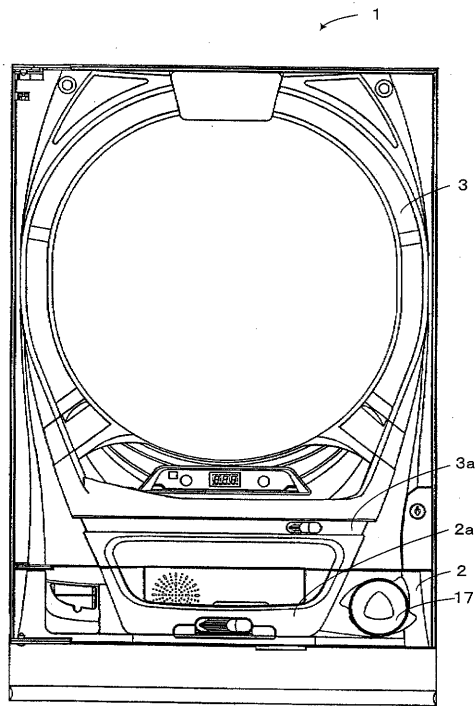
【符号の説明】

【 0 1 8 2 】

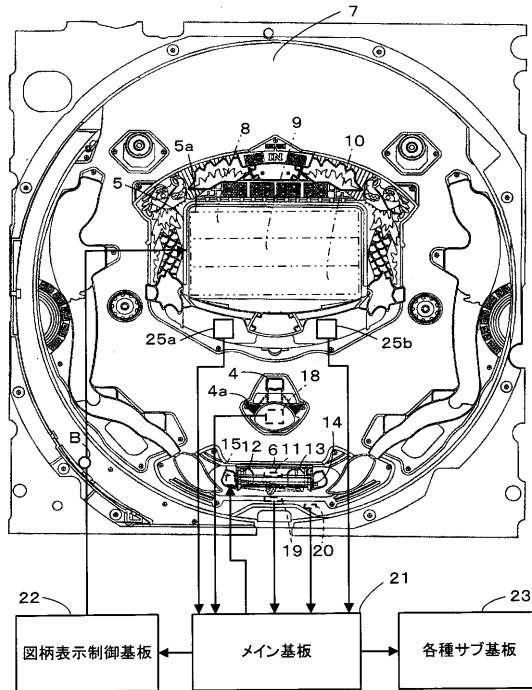
1 ... パチンコ機 (遊技機)、3 0 1 ... スロットマシン (遊技機)、4 0 1 ... パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機 (遊技機)、5 ... 図柄変動表示装置 (表示手段)、5 b ... プレミアムキャラクタ (撮影対象画像)、5 c ... 点線枠 (明示手段)、5 d ... 矢印 (明示手段)、5 e ... 識別情報表示領域、5 f ... メッセージ表示領域、2 1 ... メイン基板、2 2 ... 図柄表示制御基板、2 2 e ... リアルタイムクロック (時計手段)、2 4 ... インタフェース基板 (インタフェース手段)、2 5 a ... 停止スイッチ (入力操作手段)、2 5 b ... 再開スイッチ (入力操作手段)、5 1 ... 台間玉貸し装置 (外部装置)、2 0 0 ... 携帯電話機 (携帯通信端末)、S 6 5 3 ... (リーチ演出制御手段)、S 2 1 5 1 ~ S 2 1 5 3、S 2 1 7 1 ~ S 2 1 7 6 ... (演出制御手段、大当たり演出制御手段)、S 2 1 7 1 ... (明示手段)、S 2 1 7 2 ~ S 2 1 7 4 (識別情報表示制御手段)、S 2 1 7 5 ~ S 2 1 7 6 ... (報知手段)。

40

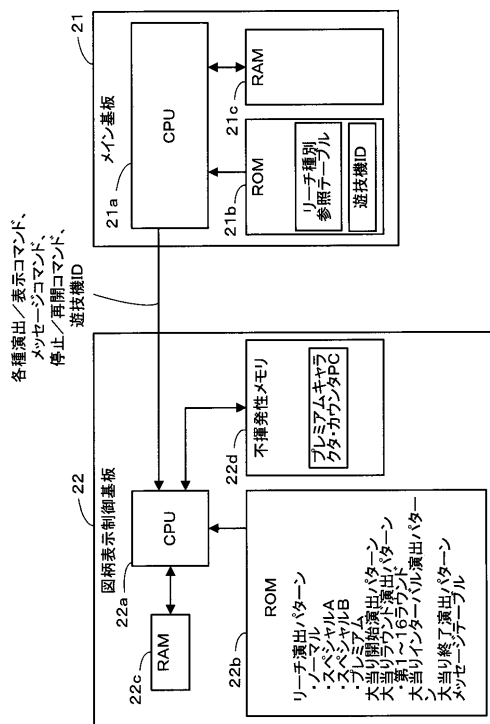
【図 1】



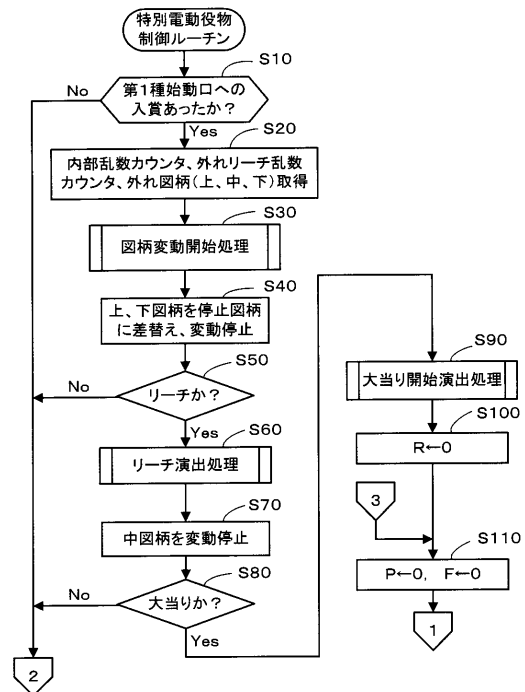
【図 2】



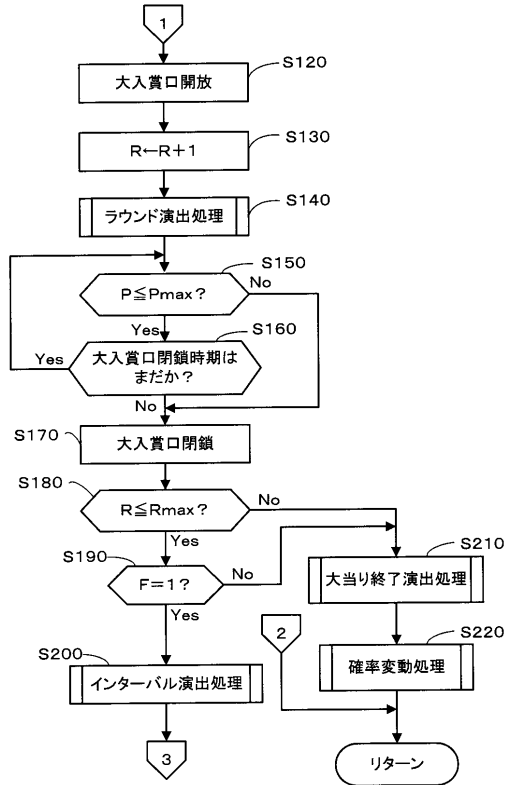
【図 3】



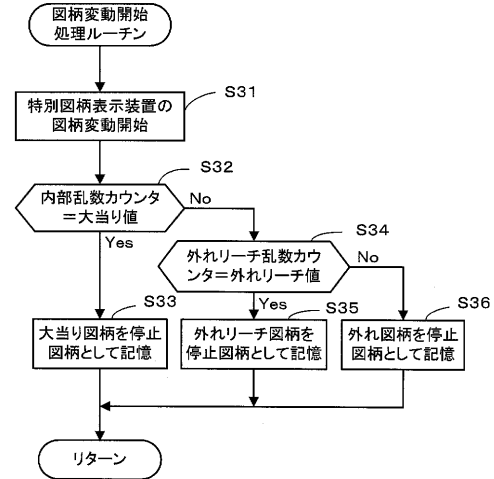
【図 4】



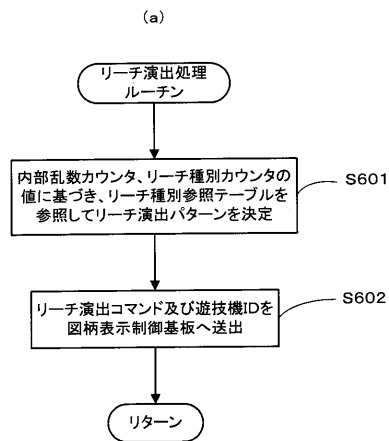
【図 5】



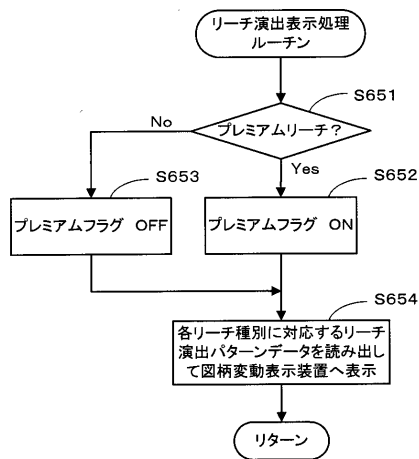
【図 6】



【図 7】



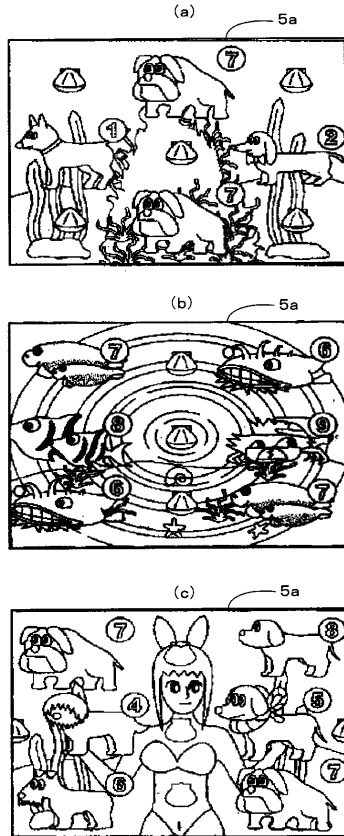
【図 8】



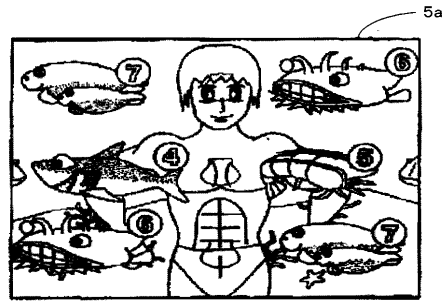
(b) リーチ種別参照テーブル

| 内部乱数カウンタの値 | リーチ種別カウンタの値 | リーチ演出パターン |
|------------|-------------|-----------|
| 大当たり値 | 0～14 | ノーマルリーチ |
| | 15～99 | スペシャルリーチA |
| | 100～129 | スペシャルリーチB |
| | 130 | プレミアムリーチ |
| 大当たり値以外 | 0～89 | ノーマルリーチ |
| | 90～109 | スペシャルリーチA |
| | 110～130 | スペシャルリーチB |

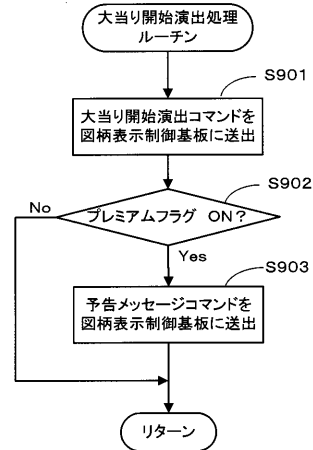
【図 9】



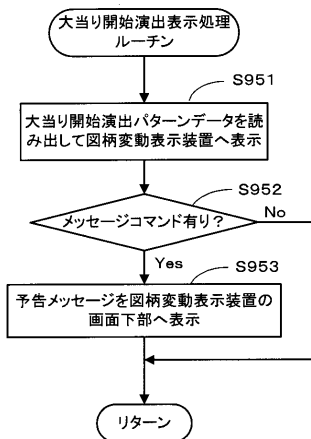
【図 10】



【図 11】



【図 12】



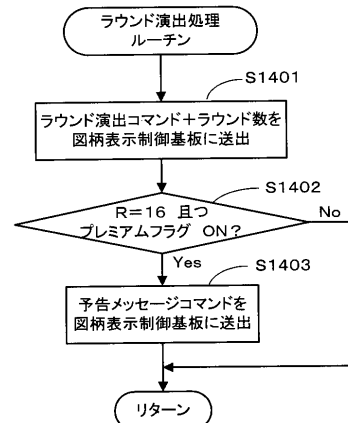
【図 14】



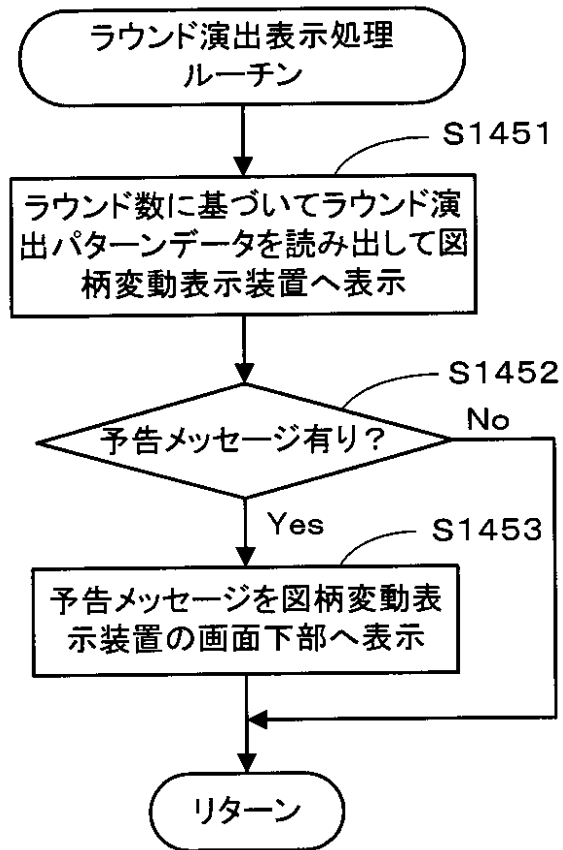
【図 13】



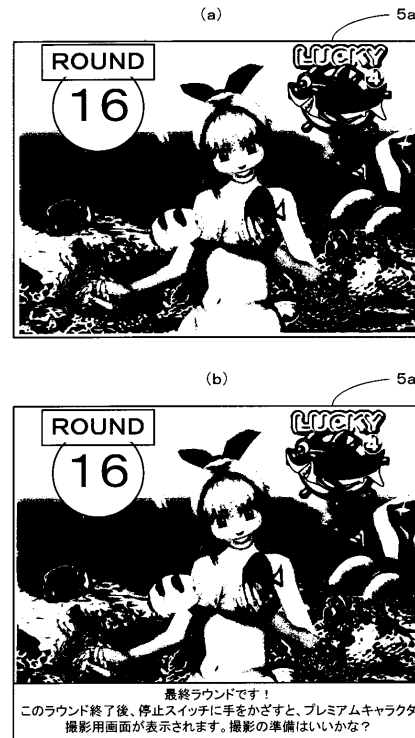
【図 15】



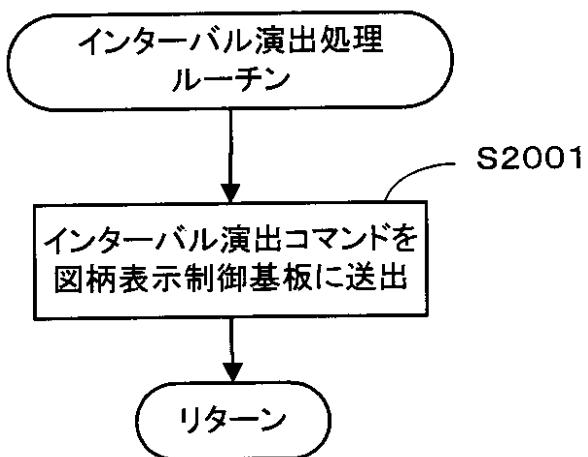
【図 16】



【図 17】



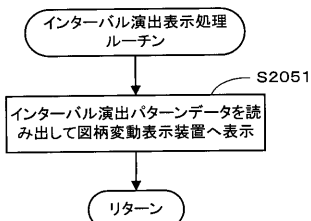
【図 18】



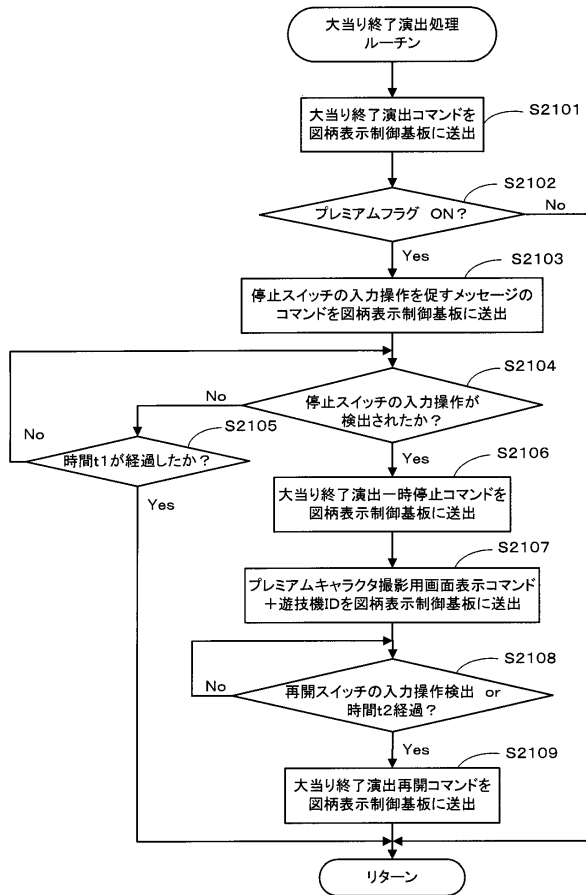
【図 20】



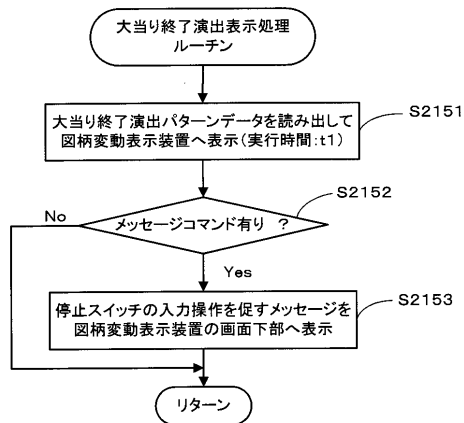
【図 19】



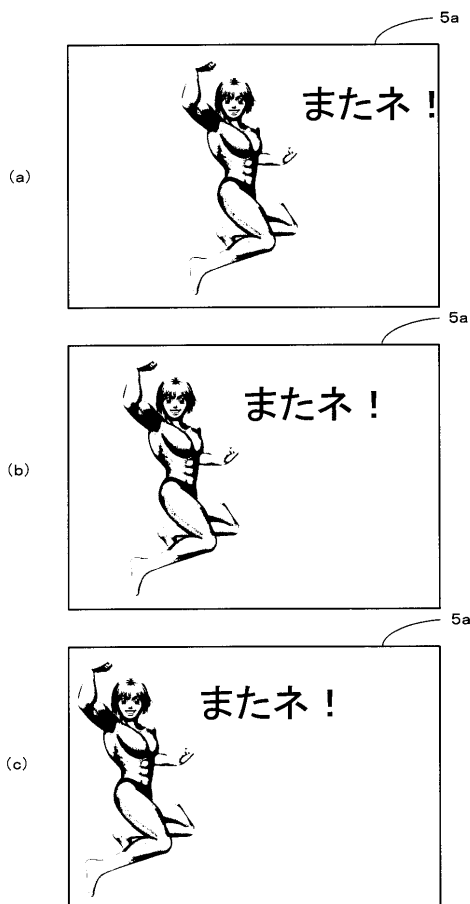
【図 2 1】



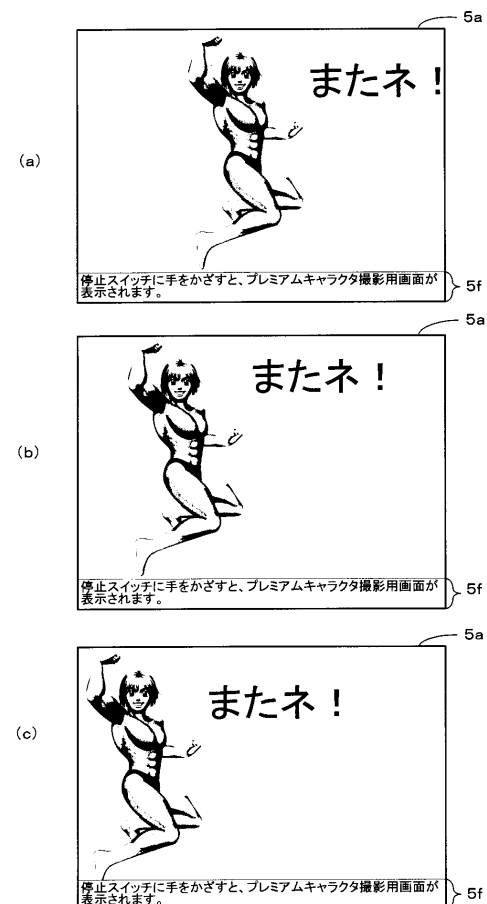
【図 2 2】



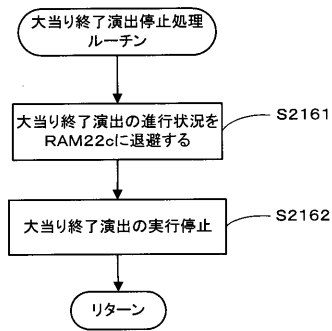
【図 2 3】



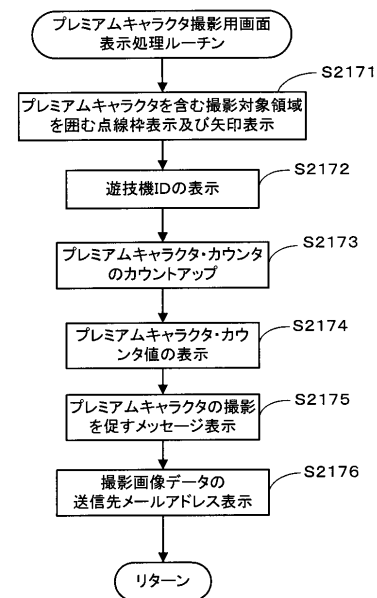
【図 2 4】



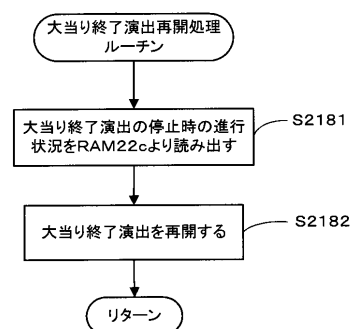
【図 25】



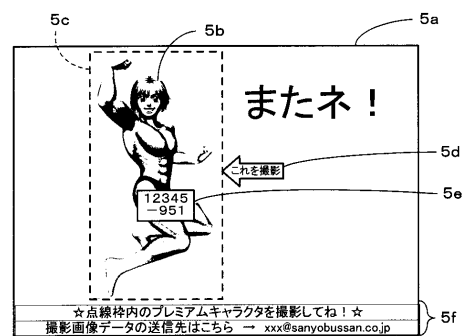
【図 26】



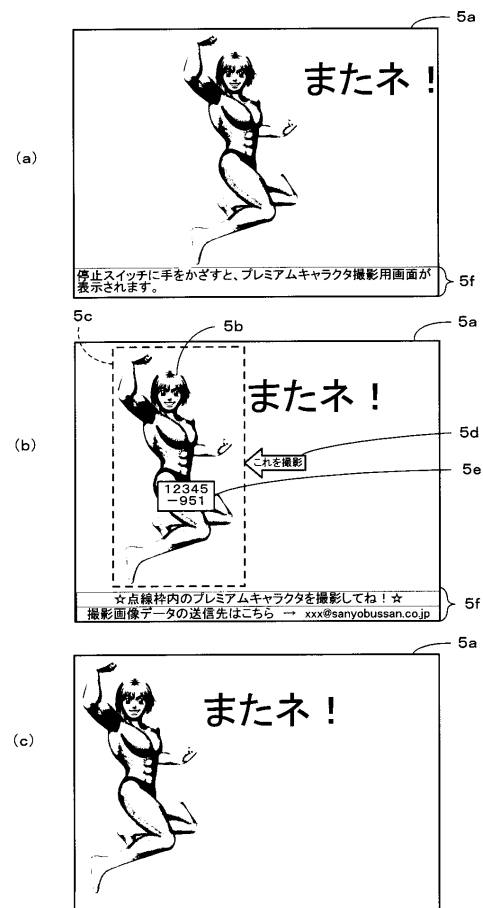
【図 27】



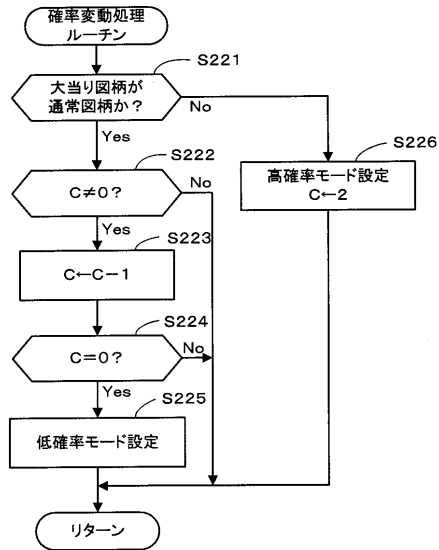
【図 28】



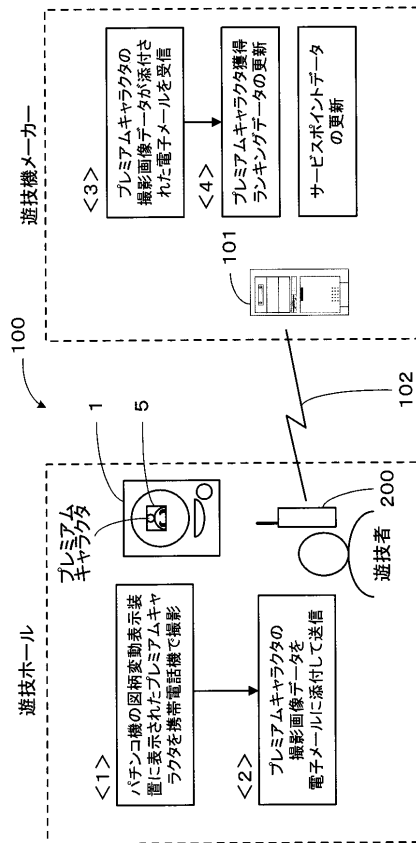
【図 29】



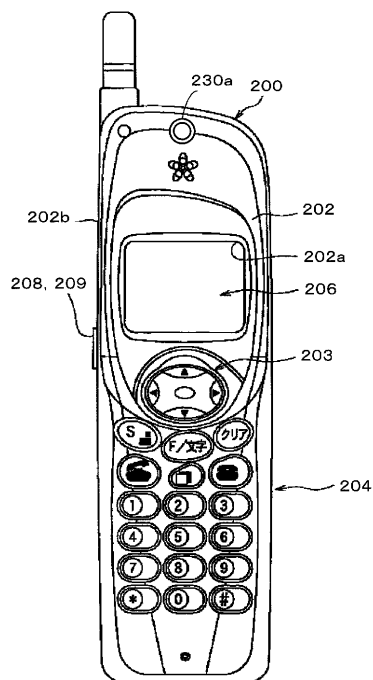
【図 30】



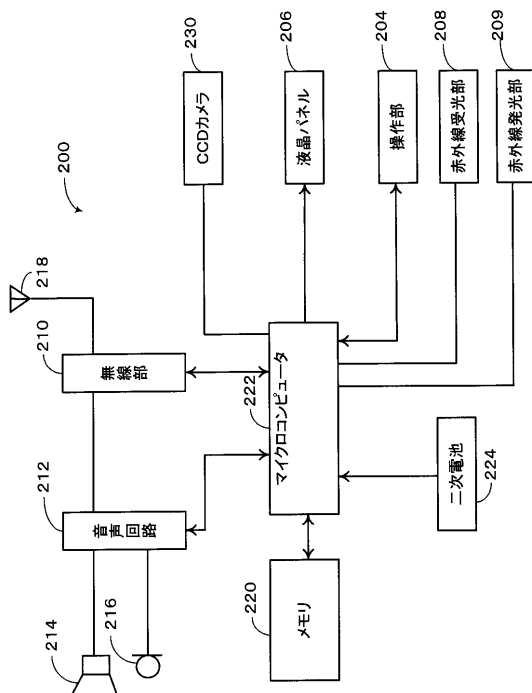
【図 31】



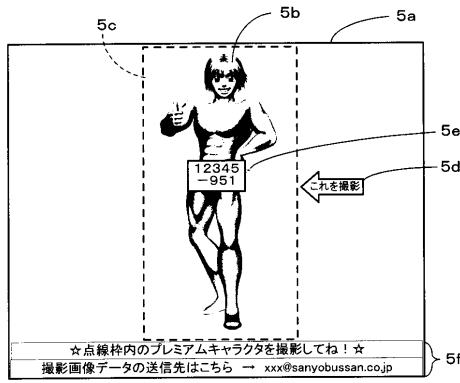
【図 32】



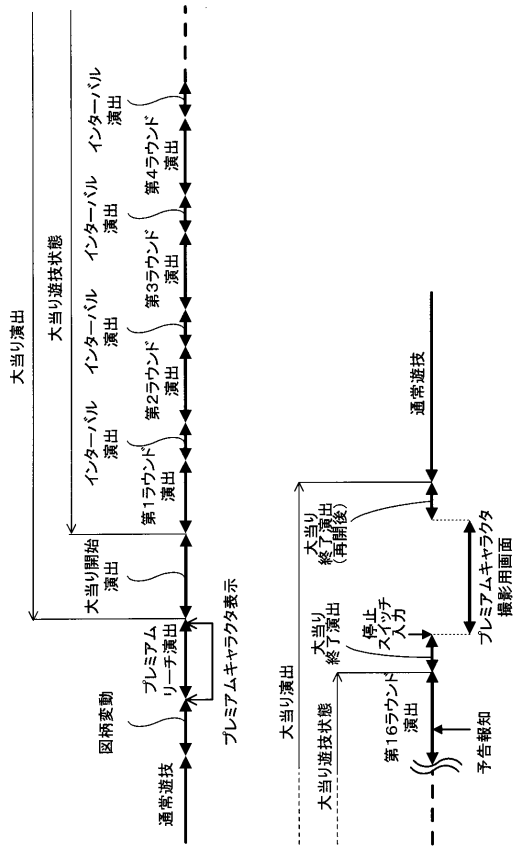
【図 33】



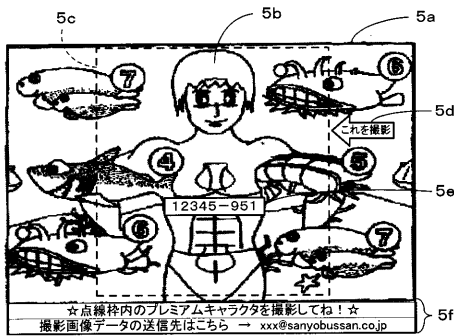
【図 38】



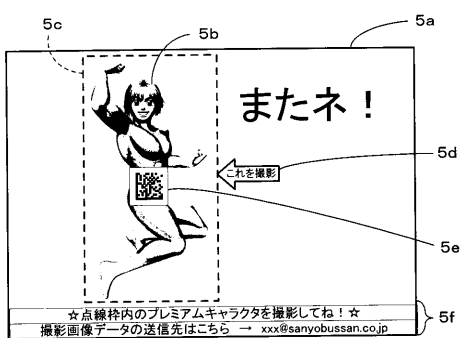
【図 39】



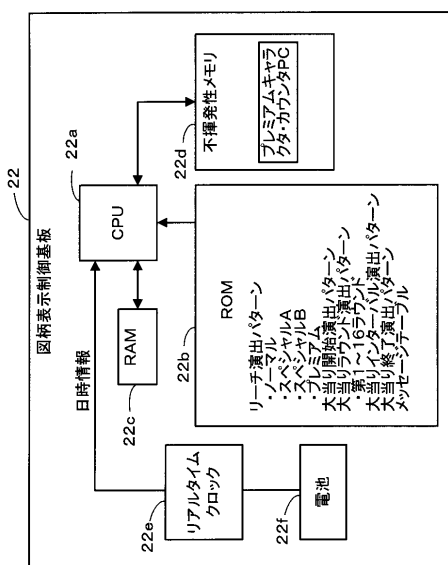
【図 40】



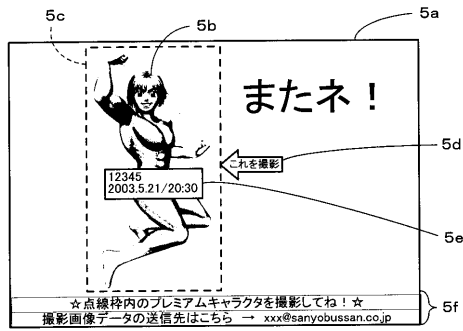
【図 41】



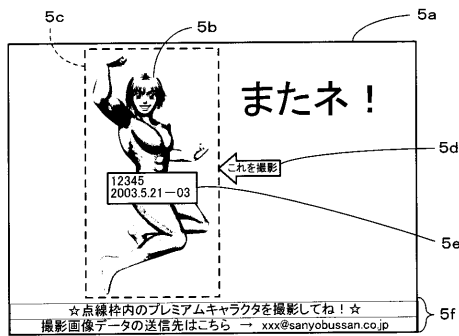
【図 42】



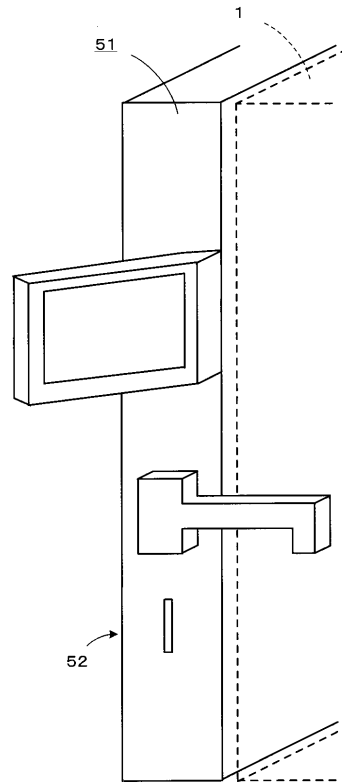
【図 4 3】



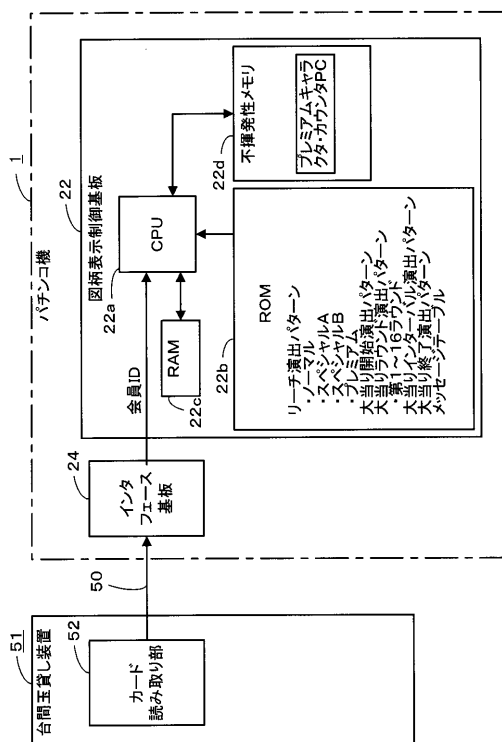
【図 4 4】



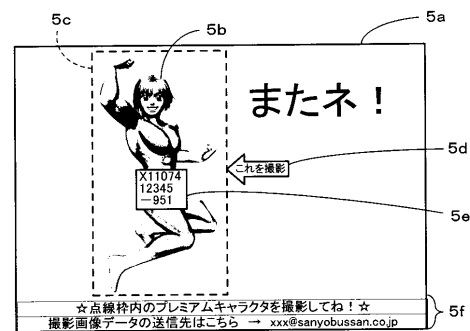
【図 4 5】



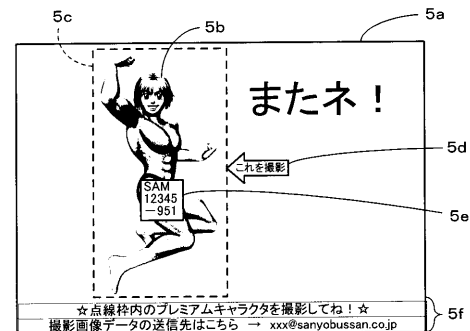
【図 4 6】



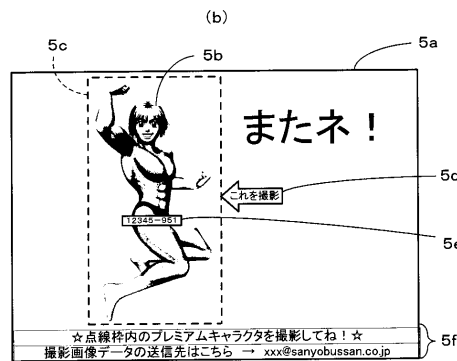
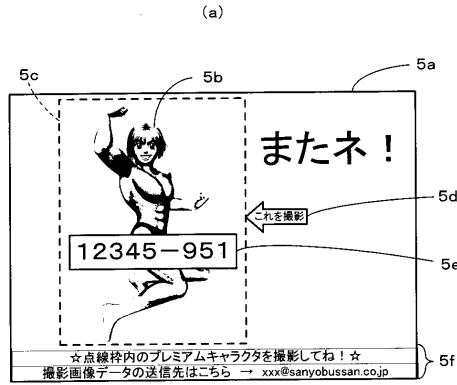
【図 4 7】



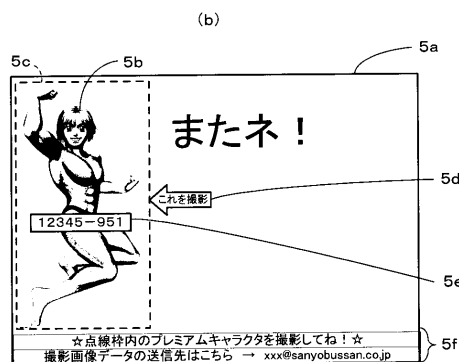
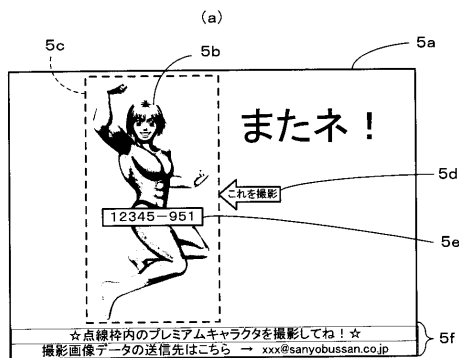
【図 4 8】



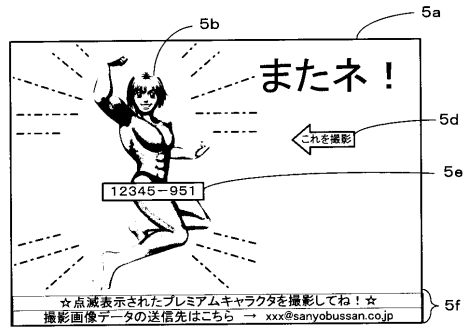
【図 49】



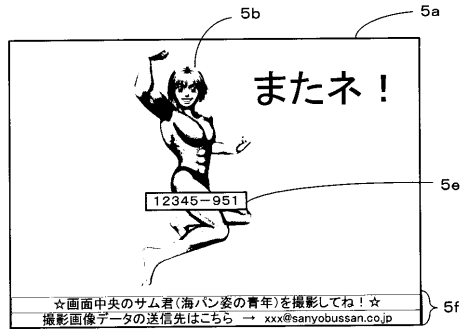
【図 52】



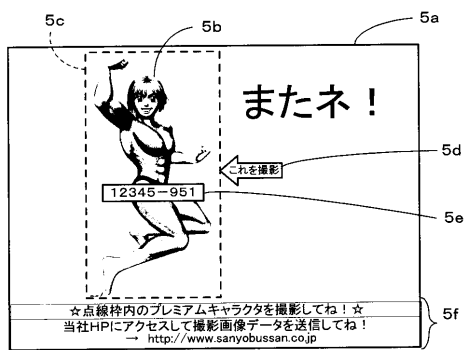
【図 50】



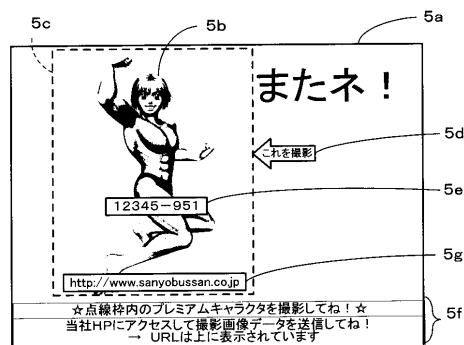
【図 51】



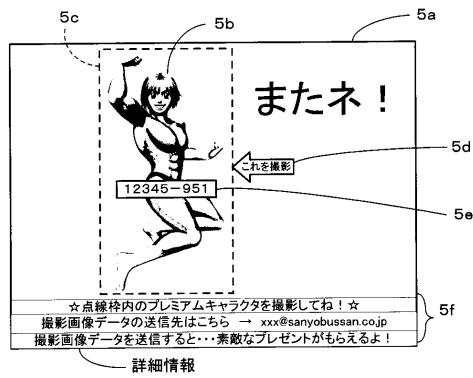
【図 53】



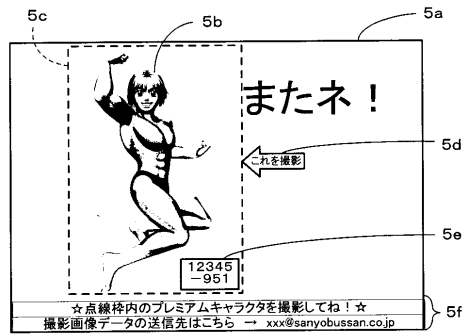
【図 54】



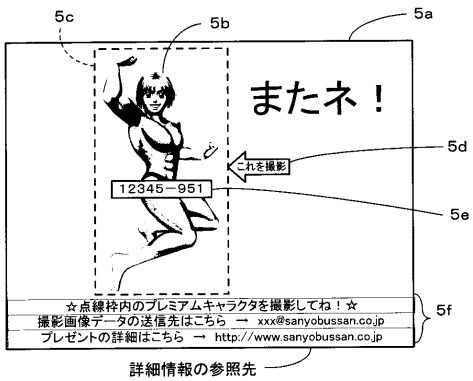
【図 55】



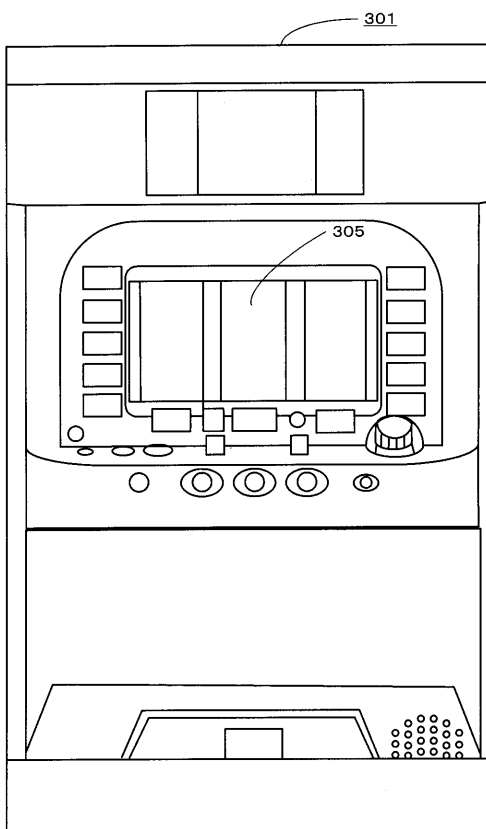
【図 57】



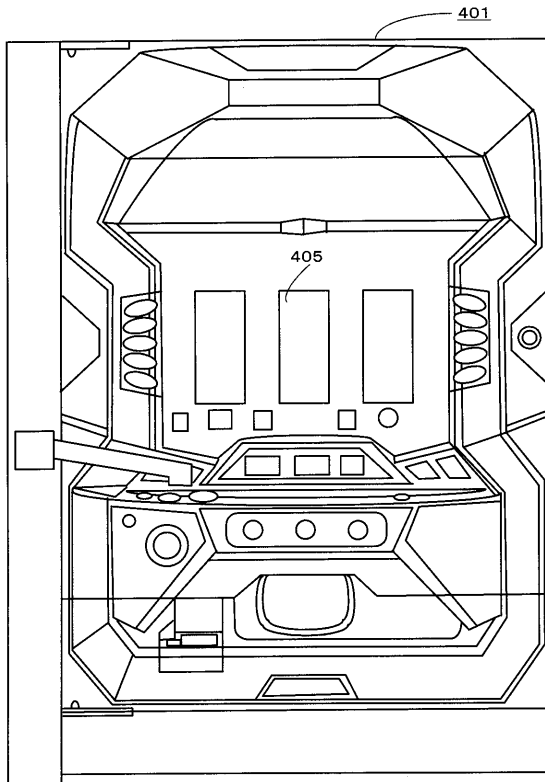
【図 56】



【図 58】



【図 59】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-027897(JP,A)
特開2003-181097(JP,A)
特開2003-085625(JP,A)
特開2002-325962(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02