

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-154367

(P2004-154367A)

(43) 公開日 平成16年6月3日(2004.6.3)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

A63F 5/04

F I

A63F 7/02

350Z

A63F 5/04

512D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2002-323213 (P2002-323213)

(22) 出願日 平成14年11月6日 (2002.11.6)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100110744

弁理士 藤川 敬知

(72) 発明者 早川 圭一

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

Fターム(参考) 2C088 CA27 CA31 DA07

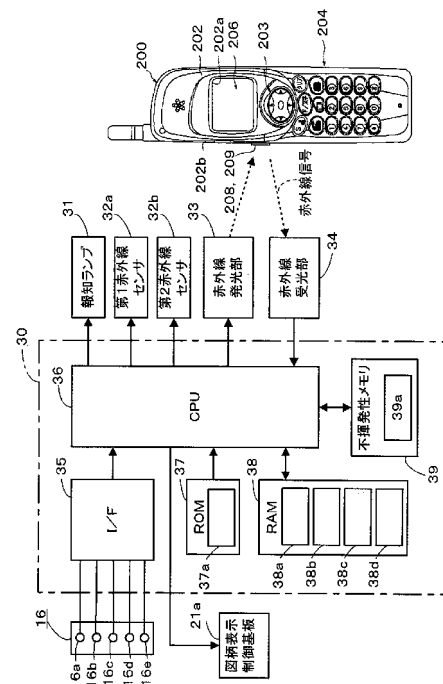
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特定の遊技状態の発生を検出に基づいて遊技者が所持する携帯通信端末へサービスポイントを送信することによって遊技意欲の向上を可能とした遊技機を提供する。

【解決手段】 出力端子16a～eを介して大当り等の特定の遊技状態の発生を検出し、その検出結果に基づいてポイント数参照テーブル37aを用いてポイント数を算出し、赤外線発光部33がポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを携帯電話機200によって受信可能な赤外線信号として送信する。よって、遊技者は、遊技を行うことによって発生する特定の遊技状態の検出結果に基づいて、自己が所持する携帯電話機200の赤外線受光部208によってサービスポイントを容易且つ確実に受信することができる。

【選択図】 図3



【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、
その状態検出手段による検出結果に基づいてポイント数を算出するポイント数算出手段と、
前記ポイント数に応じた価値を有するサービスポイント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ポイント送信手段と、
を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

10

【発明の属する技術分野】

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サービスポイントを送信するようにした遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

パチンコ機などの遊技機では、遊技機の状態に変化が生じると、その遊技機の状態が変化したことが遊技者に報知される。例えば、パチンコ機では、遊技者が多数個の賞球を獲得可能な大当たり遊技状態に突入したときに、その旨が遊技者に報知される。

【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応答して内部抽選が行われる。この内部抽選で特別入賞が当選すると、遊技機内に設けられた特別入賞フラグに「1」がセットされる。また、この内部抽選において、特別入賞にかかる図柄配列が有効ライン上に並ぶ前に特別入賞が当選したことを報知するか否かが決定される。報知を行うことが決定されると、遊技機からホール管理コンピュータに報知要求信号が送信される。報知要求信号をホール管理コンピュータが受信すると、ホール管理コンピュータは、報知要求信号を送信した遊技機の台番号と対応づけて記憶している携帯電話機の呼出電話番号を読み出し、その読み出した呼出電話番号により特定される携帯電話機を呼び出す。そして、このような報知態様は、遊技機の前面に配置されたランプを点灯させたり、スピーカから所定の報知音を出力させたりするという従来の報知態様とは異なる斬新なものであり、従来の報知態様に飽きがきている遊技者を満足させることができるという効果を奏する。

【0005】

40

【特許文献1】

特開2002-119642号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

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。このため、遊技者の遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等に結びつけることができないという問題がある。

50

【0007】

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、特定の遊技状態の発生の検出に基づいて遊技者が所持する携帯通信端末へサービスポイントを送信することによって遊技意欲の向上を可能とした遊技機を提供することである。

【0008】

【課題を解決するための手段】

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

【0009】

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、
その状態検出手段による検出結果に基づいてポイント数を算出するポイント数算出手段と、
前記ポイント数に応じた価値を有するサービスポイント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ポイント送信手段と、
を備えたことを特徴とする遊技機。

【0010】

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、ポイント数算出手段がその状態検出手段による検出結果に基づいてポイント数を算出し、ポイント送信手段が前記ポイント数に応じた価値を有するサービスポイント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。

【0011】

よって、遊技者は、遊技を行うことによって発生する特定の遊技状態の検出結果に基づいて自己が所持する携帯通信端末によってサービスポイントを容易且つ確実に受信することができる。そして、サービスポイントはポイント数に応じた価値を有しているため、携帯通信端末より遊技ホールや遊技機メーカー等にサービスポイントを送ることによって遊技者がポイント数に応じた賞品を獲得したり、サービスの提供を受けること等を実現でき、遊技者における遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【0012】

2. 前記ポイント数算出手段は、前記特定の遊技状態の種類に応じて各々所定のポイント数を算出することを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0013】

手段2によれば、前記ポイント数算出手段が、前記特定の遊技状態の種類に応じて各々所定のポイント数を算出し、そのポイント数に応じた価値を有するサービスポイントがポイント送信手段によって送信される。よって、特定の遊技状態の種類に応じたポイント数が獲得できることで、遊技者における遊技に対する興味を増大させて、より一層遊技意欲の向上を図ることが可能となる。

【0014】

3. 前記ポイント数算出手段は、所定条件が成立した場合に、算出されるポイント数を変化させることを特徴とする手段1又は2に記載の遊技機。

【0015】

手段3によれば、前記ポイント数算出手段が、所定条件が成立した場合に、算出されるポイント数を変化させるので、遊技者に対してポイント数の変化に対する期待感を与えることができ、遊技意欲をより一層増大させることができる。尚、所定条件とは、例えば、図柄変動回数、大当たり回数又は確率変動遊技の連続回数等が所定回数に到達することや、出玉数又は遊技球の発射数が所定数に到達すること、表示画面に特定のキャラクタが登場すること等である。また、変化後のポイント数は、変化前のポイント数に対して増大するように設定されることが好ましい。

【0016】

4. 前記ポイント数算出手段による変化後のポイント数を報知するように構成されたこと

を特徴とする手段 3 に記載の遊技機。

【0017】

手段 4 によれば、前記ポイント数算出手段による変化後のポイント数が報知されるので、遊技者に前記所定条件の成立を遊技目標として意識させることによって、遊技意欲の向上を図ることができる。

【0018】

5. 前記ポイント数算出手段は、前記特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出し、
前記ポイント送信手段は、前記各ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信する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。

10

【0019】

手段 5 によれば、前記ポイント数算出手段が、前記特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出し、前記ポイント送信手段が、前記各ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信するので、遊技者は、携帯通信端末において各ポイント数に応じた価値を有する各々のサービスポイントを確実に受信して蓄積することができる。

【0020】

6. 前記ポイント数算出手段は、前記特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出すると共に、前記各ポイント数を積算して累積ポイント数を算出し、
前記ポイント送信手段は、前記累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信する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。

20

【0021】

手段 6 によれば、前記ポイント数算出手段は、前記特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出すると共に、前記各ポイント数を積算して累積ポイント数を算出し、
前記ポイント送信手段は、前記累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信するので、遊技者は、携帯通信端末において累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを確実に受信して記憶することができる。

【0022】

7. 遊技開始時における累積ポイント数を表す開始データを前記携帯通信端末より受信するための開始データ受信手段を備え、
前記ポイント数算出手段は、前記開始データ受信時点から前記特定の遊技状態の発生の検出毎に個々に算出された各ポイント数を前記開始データへ積算することによって前記累積ポイント数を算出することを特徴とする手段 6 に記載の遊技機。

30

【0023】

手段 7 によれば、開始データ受信手段が、遊技開始時における累積ポイント数を表す開始データを前記携帯通信端末より受信し、前記ポイント数算出手段は、前記開始データ受信時点から前記特定の遊技状態の発生の検出毎に個々に算出された各ポイント数を前記開始データへ積算することによって前記累積ポイント数を算出する。

【0024】

よって、開始データ受信時点以降の各ポイント数が開始データに積算されて累積ポイント数が算出されるので、複数回に亘って行われる遊技においてサービスポイントを累積していくことができる。

40

【0025】

8. 前記開始データ受信手段によって受信された前記開始データ又は前記ポイント数算出手段によって算出される累積ポイント数に応じた演出を行うように構成されたことを特徴とする手段 7 に記載の遊技機。

【0026】

手段 8 によれば、前記開始データ受信手段によって受信された前記開始データ又は前記ポイント数算出手段によって算出される累積ポイント数に応じた演出によって、遊技者は開始時における累積ポイント数又は遊技開始後のポイント数の累積状況を容易に把握することができ、遊技者における遊技意欲をより一層向上させることができる。尚、演出とは、

50

遊技者が視覚、聴覚等によって認識可能なものを意味しており、例えば、図柄変動表示装置における表示、遊技盤上に設けられた可動部材の動作、装飾ランプの点灯・点滅、音声の発生等が含まれる。

【0027】

9. 前記開始データ受信手段によって受信された前記開始データの値を報知するように構成されたことを特徴とする手段7又は8に記載の遊技機。

【0028】

手段9によれば、前記開始データ受信手段によって受信された前記開始データの値が報知されるので、遊技者は、遊技開始時における累積ポイント数を確実に知ることができる。

【0029】

10. 前記ポイント数算出手段によって算出される個々のポイント数及び／又はそれらを積算した累積ポイント数を報知する報知手段を備えたことを特徴とする手段1乃至9のいずれかに記載の遊技機。

【0030】

手段10によれば、報知手段が、前記ポイント数算出手段によって算出される個々のポイント数及び／又はそれらを積算した累積ポイント数を報知するので、遊技者は、個々のポイント数及び／又は累積ポイント数を確実に知ることができ、遊技者における遊技意欲をより一層向上させることができる。

【0031】

11. 前記報知手段は、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10に記載の遊技機。

【0032】

手段11によれば、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が行われることにより、遊技者は、前記個々のポイント数及び／又は累積ポイント数を確実に知ることができる。

【0033】

12. 前記ポイント数算出手段によって算出された個々のポイント数又はそれらを積算した累積ポイント数を記憶するポイント数記憶手段を備え、
前記サービスポイント送信手段は、所定のタイミングで前記ポイント数記憶手段から個々のポイント数又は積算ポイント数を読み出してサービスポイントの送信を行うことを特徴とする手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機。

【0034】

手段12によれば、ポイント数記憶手段が、前記ポイント数算出手段によって算出された個々のポイント数又はそれらを積算した累積ポイント数を記憶し、前記サービスポイント送信手段は、所定のタイミングで前記ポイント数記憶手段から個々のポイント数又は積算ポイント数を読み出してサービスポイントの送信を行うので、携帯通信端末において確実にサービスポイントの受信を行うことができる。

【0035】

13. 遊技者が所持する携帯通信端末から通信により前記サービスポイントの送信要求を受信する送信要求受信手段を備え、
前記サービスポイント送信手段は、前記送信要求受信手段により送信要求を受信したことに基づいてサービスポイントの送信を行うことを特徴とする手段12に記載の遊技機。

【0036】

手段13によれば、送信要求受信手段が、遊技者が所持する携帯通信端末から通信により前記サービスポイントの送信要求を受信したことに基づいて、前記サービスポイント送信手段がサービスポイントの送信を行うので、遊技者が所望のタイミングで携帯通信端末から送信要求を送信することにより遊技機よりサービスポイントを受信することができる。

【0037】

14. 前記ポイント数記憶手段の記憶内容が所定のタイミングで消去されるように構成されたことを特徴とする手段12又は13に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【0038】

手段14によれば、前記ポイント数記憶手段の記憶内容が所定のタイミングで消去されるので、複数の遊技者の遊技によって算出されて記憶されたポイント数が混在することや他の遊技者によるサービスポイントの不正受信を防止することができる。

【0039】

15. 外部から入力された遊技者特定情報を記憶する遊技者特定情報記憶手段を備え、前記ポイント送信手段は、前記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サービスポイントの送信を行うことを特徴とする手段1乃至14のいずれかに記載の遊技機。

10

【0040】

手段15によれば、遊技者特定情報記憶手段が、外部から入力された遊技者特定情報を記憶し、ポイント送信手段が、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サービスポイントの送信を行う。

【0041】

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

20

【0042】

16. 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ように構成されたことを特徴とする手段15に記載の遊技機。

【0043】

手段16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。尚、遊技者特定タイムは、例えば、パチンコ機において、大当り遊技状態発生の検出後若しくは大当り遊技状態終了後に所定時間に亘って形成されるように構成することができる。

30

【0044】

17. 前記ポイント数算出手段によって算出された個々のポイント数又はそれらを積算した累積ポイント数を記憶するポイント数記憶手段と、遊技者が所持する携帯通信端末から通信により前記サービスポイントの送信要求を受信する送信要求受信手段と、を備え、

40

前記サービスポイント送信手段は、前記送信要求受信手段が前記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対応づけられた携帯通信端末から送信要求を受信した場合に、前記ポイント数記憶手段に記憶された個々のポイント数又は累積ポイント数に基づいてサービスポイントの送信を行うことを特徴とする手段16に記載の遊技機。

【0045】

手段17によれば、ポイント数記憶手段が、前記ポイント数算出手段によって算出された個々のポイント数又はそれらを積算した累積ポイント数を記憶し、送信要求受信手段は、遊技者が所持する携帯通信端末からサービスポイントの送信要求を受信し、前記ポイント

50

送信手段は、前記送信要求受信手段が前記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対応づけられた携帯通信端末から送信要求を受信した場合に、前記ポイント数記憶手段に記憶された個々のポイント数又は累積ポイント数に基づいてサービスポイントの送信を行う。

【0046】

よって、送信要求の受信により携帯通信端末側におけるサービスポイントの受信準備が完了したことを遊技機が認識した状態でサービスポイントの送信が行われるので、携帯通信端末側で確実にサービスポイントの受信を行うことができる。また、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対応づけられた携帯通信端末以外ではサービスポイントの受信をすることができないため、当該遊技機における遊技者以外の者によってサービスポイントの不正受信が行われることを防止することができる。 10

【0047】

18. 前記サービスポイントは、ポイント数データと各サービスポイントを個々に識別するための識別情報とからなることを特徴とする手段1乃至17のいずれかに記載の遊技機。

【0048】

手段18によれば、前記サービスポイントは、ポイント数データと各サービスポイントを個々に識別するための識別情報とからなるので、携帯通信端末にて受信したサービスポイントは、今回とは別の時間帯に受信したサービスポイントや他の遊技者が受信したサービスポイントと識別可能である。よって、例えば、同一のサービスポイントが2回以上遊技機メーカー等に送信された場合でも、既に受信済みのサービスポイント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、賞品の贈答やサービスの提供等に悪影響が生じることを防止することができる。 20

【0049】

19. 前記識別情報は、遊技機を識別するための遊技機識別情報と、前記サービスポイント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18に記載の遊技機。

【0050】

手段19によれば、識別情報が、遊技機を識別するための遊技機識別情報を含んでいるので、受信したサービスポイントが各地の遊技ホールに設置されたどの遊技機におけるサービスポイントであるかを確実に識別することができる。さらに、識別情報がサービスポイント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サービスポイントと確実に識別することができる。 30

【0051】

20. 前記固有情報は、個々のサービスポイントに対して付与される固有のコードであることを特徴とする手段19に記載の遊技機。

【0052】

手段20によれば、前記固有情報が、個々のサービスポイントに対して付与される固有のコードであるので、サービスポイントを簡単且つ確実に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、サービスポイント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。 40

【0053】

21. 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19に記載の遊技機。

【0054】

手段21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、受信したサービスポイントに基づいて解析することができる。

【0055】

２２．前記状態検出手段、前記ポイント数算出手段及び前記ポイント送信手段は、遊技機本体に内蔵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。

【００５６】

手段２２によれば、前記状態検出手段、前記ポイント数算出手段及び前記ポイント送信手段が、遊技機本体に内蔵されているので、配線等を行う必要がなく、且つ遊技機本体以外の設置スペースが別途必要とされないという利点がある。

【００５７】

２３．前記ポイント送信手段は、遊技機本体の遊技盤に設けられたことを特徴とする手段１乃至２２のいずれかに記載の遊技機。

【００５８】

手段２３によれば、前記ポイント送信手段が、遊技者が遊技中に注目している遊技機本体の遊技盤に設けられているので、遊技者はポイント送信手段の配設位置を容易に認識して、携帯通信端末による受信操作等を確実に行うことができる。

【００５９】

２４．前記ポイント送信手段は、遊技機本体の枠に設けられたことを特徴とする手段１乃至２２のいずれかに記載の遊技機。

【００６０】

手段２４によれば、遊技機本体の枠内のスペースを有効に利用してデータ送信手段を配設することができる。

【００６１】

２５．前記状態検出手段、前記ポイント数算出手段及び前記ポイント送信手段は、遊技機本体とは別体の通信ユニット内に設けられたことを特徴とする手段１乃至２２のいずれかに記載の遊技機。

【００６２】

手段２５によれば、前記状態検出手段、前記ポイント数算出手段及び前記ポイント送信手段が、遊技機本体とは別体の通信ユニット内に設けられているので、既存の遊技機本体の変更無く或いは少ない変更で本発明の遊技機を実現することができる。

【００６３】

２６．前記通信ユニットは、玉貸しに関する機能を有する台間装置に内蔵されたことを特徴とする手段２５に記載の遊技機。

【００６４】

手段２６によれば、前記通信ユニットが、遊技ホールにおける各遊技機間に設けられた玉貸しに関する機能を有する台間装置に内蔵されているので、通信ユニット用の設置スペースを別途設けることなく設置が可能である。

【００６５】

２７．前記状態検出手段、前記ポイント数算出手段及び前記ポイント送信手段の内、いずれか一つが遊技機本体に設けられ、残りが玉貸しに関する機能を有する台間装置に内蔵されたことを特徴とする手段１乃至２２のいずれかに記載の遊技機。

【００６６】

手段２７によれば、前記状態検出手段、前記ポイント数算出手段及び前記ポイント送信手段を、遊技機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。

【００６７】

２８．前記状態検出手段が遊技機本体に設けられ、前記ポイント数算出手段及び前記ポイント送信手段が前記台間装置に内蔵されたことを特徴とする手段２７に記載の遊技機。

【００６８】

手段２８によれば、前記状態検出手段が遊技機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、前記ポイント数算出手段及び前記ポイント送信手段が前記台間装置に内蔵されているので、遊技機本体を従来仕様より大きく変更する必要がない。また、電子回路等によって実現される前記状態検出手段が、遊技機本体（例

10

20

30

40

50

えば、遊技機本体裏側の基板取付け部)に設けられる。また、前記ポイント送信手段が前記台間装置に内蔵されているので、台間装置において前記ポイント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、遊技機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。

【0069】

29. 前記状態検出手段は、外部接続端子から出力される信号に基づいて前記特定の遊技状態の検出を行うように構成されたことを特徴とする手段1乃至28のいずれかに記載の遊技機。

【0070】

手段29によれば、前記状態検出手段は、ホール管理コンピュータへ出力される信号と同一の信号を外部接続端子を介して取得して前記特定の遊技状態を検出することができる。また、ホール管理コンピュータへ出力するために従来より設けられる場合が多い外部接続端子を利用するので、既存の遊技機から大きな変更を行うことなく容易に本発明の遊技機を製造することが可能である。

【0071】

30. 前記ポイント送信手段は、無線通信によって前記サービスポイント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29のいずれかに記載の遊技機。

【0072】

手段30によれば、前記ポイント送信手段が、無線通信によって前記サービスポイントを送信するので、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サービスポイントを受信することができる。

【0073】

31. 前記ポイント送信手段は、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30に記載の遊技機。

【0074】

手段31によれば、隣接して配置された複数の遊技機の各ポイント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。

【0075】

32. 前記ポイント送信手段は、赤外線を媒介として前記サービスポイントを送信するように構成されたことを特徴とする手段31に記載の遊技機。

【0076】

手段32によれば、ポイント送信手段が赤外線を媒介として前記サービスポイント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。

【0077】

33. 前記携帯通信端末の前記ポイント送信手段への接近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、前記ポイント送信手段によって前記サービスポイントの送信が開始されるように構成されたことを特徴とする手段30乃至32のいずれかに記載の遊技機。

【0078】

手段33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、前記ポイント送信手段によって前記サービスポイントの送信が開始されるので、遊技者は携帯通信端末をポイント送信手段に近づけるだけでサービスポイント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。

【0079】

34. 前記ポイント送信手段は、有線通信によって前記サービスポイントを送信するよう

に構成されたことを特徴とする手段 1 乃至 29 のいずれかに記載の遊技機。

【0080】

手段 34 によれば、ポイント送信手段が有線通信によって前記サービスポイントを送信するように構成されているので、ポイント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、高い信頼性でサービスポイントを確実に携帯通信端末へ送信することができる。

【0081】

【発明の実施の形態】

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

10

【0082】

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。

20

【0083】

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。

【0084】

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 が回転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 の回転操作によってモータが回転され、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 の回転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。

30

40

【0085】

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。

【0086】

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

50

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「大当り図柄」という。本実施形態では、大当りラインとして、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。 10

【0087】

さらに、パチンコ機 1 は大当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、その後の中図柄列 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。 20

【0088】

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。

【0089】

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 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。 30

【0090】

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。 40

【0091】

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 50

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。

【００９２】

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～Ｅ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～ｅとを備えている。

10

【００９３】

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。また、出力端子１６Ｅ及び１６ｅは、遊技球Ｂが第１種始動口４へ入賞することにより表示装置５における図柄変動が発生したことを示す「図柄変動信号」を出力する。

20

【００９４】

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、ＣＰＵ３６と、ＲＯＭ３７と、ＲＡＭ３８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いる。

30

【００９５】

報知ランプ３１は、サービスポイント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、送信可能なサービスポイントが有る場合に点灯し、無い場合には消灯されている。また、赤外線発光部３３からサービスポイント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。

【００９６】

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。

40

【００９７】

赤外線発光部３３は、携帯電話機２００に対してサービスポイント等の情報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。尚、赤外線発光部３３及び後述する図１７（第一の実施の形態）又は図３３（第二の実施の形態）に示すサービスポイント作成・送信処理ルーチンが、本発明のポイント送信手段を構成するものである。

【００９８】

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サービス

50

ポイント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。尚、赤外線受光部 34 が、本発明の遊技者特定情報受信手段、送信要求受信手段及び開始データ受信手段（第二の実施の形態）を構成するものである。

【0099】

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～e と接続され、各端子よりそれぞれ出力される「確変中信号」、「大当り信号」、「確変大当り信号」、「発射スイッチ信号」及び「図柄変動信号」を CPU 36 に入力する電子回路である。 10

【0100】

CPU 36 は、通信制御基板 30 各部を制御するための制御装置であり、ROM 37 から制御プログラムを読み出して実行する。

【0101】

ROM 37 は、通信制御基板 30 各部を制御するための制御プログラムや後述するポイント数参照テーブル 37a を含む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。 20

【0102】

RAM 38 は、CPU 36 によって使用されるワーク領域、ポイントバッファ 38a、ポイント蓄積領域 38b、遊技者特定パスワード記憶領域 38c 及びサービスポイント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、ポイントバッファ 38a 及びポイント蓄積領域 38b が、本発明のポイント数記憶手段を、遊技者特定パスワード記憶領域 38c が遊技者特定情報記憶手段をそれぞれ構成するものである。

【0103】

不揮発性メモリ 39 は、後述するサービスポイントカウンタ 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 に記憶されるサービスポイントカウンタ 39a の値は、パチンコ機 1 の電源遮断後も記憶保持される。 30

【0104】

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、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。 40

【0105】

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。 50

【0106】

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。

【0107】

尚、パチンコ機1からサービスポイントの受信を行うためのサービスポイント受信用プログラムは、例えば、遊技機メーカー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、遊技機メーカー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へサービスポイント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。

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

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

【0111】

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。

【0112】

10

20

30

40

50

次に、ステップ S 3 0 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 S 3 1 において、図柄列 8 乃至 1 0 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 S 3 2 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。

【0113】

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 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。

【0114】

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 6 のステップ S 4 0 において左右両図柄列 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左右両図柄列 8, 1 0 での図柄変動を停止させる。

【0115】

ステップ S 5 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 6 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 7 0 において、大当たり信号 ON 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 8 0 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 において確変大当たり信号 ON 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。

【0116】

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。

【0117】

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 m a x 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 m a x 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S140, S150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S160においてソレノイド15を消磁する。すると、シャッタ14が起こされ、大入賞口6の通路入口が閉鎖される。

【0118】

ステップS170において、ラウンドカウンタRの値が所定値Rmax以下であるか否かを判定する。この判定条件が満たされていると、ステップS180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S180の判定条件が満たされていると（ステップS180：Yes）、図6のステップS110へ戻る。従って、一旦大当たり遊技状態が発生すると、遊技球BがVゾーン11に最大Rmax回入賞するまでは、大入賞口6が開閉のサイクルを繰り返す。例えば、所定値Pmaxが「10」に設定され、大入賞口6の開閉時間が「約29.5」秒に設定され、所定値Rmaxが「16」に設定されている場合には、大入賞口6の開放後、（1）遊技球Bが大入賞口6へ10個入賞すること、（2）約29.5秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口6が閉鎖される。この大入賞口6の開放・閉鎖のサイクルが、遊技球BのVゾーン11への入賞を条件に最大で16回繰り返されることとなる。ステップS170, S180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S190で「大当たり信号OFF」を出力端子16B及び16bに出力する。さらに、ステップS200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S200：Yes）、ステップS210において確変大当たり信号OFFを出力端子16C及び16cに出力する。続いて、ステップS220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。

【0119】

図9の確率変動処理ルーチンでは、ステップS221において、大当たり図柄が通常図柄（この場合偶数図柄）であるか否かを判定する。この判定条件が満たされていないと（ステップS221：No）、すなわち、大当たり図柄が特別図柄（奇数図柄）であると、ステップS227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（S227：Yes）、ステップS228において、確変中信号ONを出力端子16A及び16aに出力する。続いて、ステップS229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S229の処理を実行した後、確率変動処理ルーチンを終了する。このように、高確率中に特別図柄（奇数図柄）で大当たり遊技状態が連続して発生した場合には、高確率モードが継続することとなる。

【0120】

一方、前記ステップS221の判定条件が満たされていると、すなわち、大当たり図柄が通常図柄（偶数図柄）であると、ステップS222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S223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S224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S225において、確変中信号OFFを出力端子16A及び16aに出力し、ステップS226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回大当た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、偶数図柄での大当たり遊技状態が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。

【0121】

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S31）を停止図柄の記憶処理（ステップS33, S35, S36）の後に行うようにしてもよい。

【0122】

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 R m a x 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。

【0123】

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）。 10

【0124】

次に、通信制御基板 30 において実行される各処理の詳細説明に先立って、パチンコ機 1 における遊技者の特定から携帯電話機 200 へのサービスポイント送信までの流れの概略について説明する。

【0125】

本実施の形態におけるパチンコ機 1 は、特定の遊技状態の発生を検出した結果に基づいてポイント数を算出すると共に、ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを携帯電話機 200 によって受信可能な赤外線信号として送信するように構成されたものである。 20

【0126】

本パチンコ機 1 において想定される典型的な遊技パターンとして、遊技者は、遊技ホールにおいてパチンコ機 1 の前に席に着くと、当該パチンコ機 1 における遊技を開始する前又は遊技開始後速やかに、自己が所持する携帯電話機 200 の赤外線発光部 209 より遊技者特定パスワードを赤外線信号としてパチンコ機 1 の赤外線受光部 34 に対して送信し、これによりパチンコ機 1 において遊技者の特定が行われる。そして、遊技中に大当り遊技状態等の特定の遊技状態が発生して出力端子 16 a ~ e を介して大当り遊技状態等の発生が検出される度に、その検出された個々の遊技状態の種類に応じた所定のポイント数が算出されて R A M 38 のポイントバッファ 38 a に記憶される。以後、自己が所持する携帯電話機 200 より送信要求信号を赤外線信号としてパチンコ機 1 に送信すると、これに対応してパチンコ機 1 のポイントバッファ 38 a からポイント数データを読み出して赤外線発光部 33 からサービスポイントが赤外線信号として送信され、携帯電話機 200 の赤外線受光部 208 においてサービスポイント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サービスポイント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、サービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合には、今回の大当り発生によるポイント数データが R A M 38 のポイント蓄積領域 38 b に蓄積される。従って、サービスポイント送信タイムは、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サービスポイントの受信を促すことを目的として形成されるものであり、これ以外のタイミングでもサービスポイントの受信は可能である。 30 40

【0127】

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 50

ム中に遊技者が特定された場合にはサービスポイント送信タイムに移行してサービスポイント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 内に記憶されたサービスポイントが消去され、サービスポイントの送信が行われないようにしている。従って、遊技者特定タイムは、遊技者が特定されていない状態において、今回の大当たり発生によるサービスポイント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。

【0128】

尚、本実施の形態では、赤外線受光部 34 は、パチンコ機 1 の電源がオンされている間は、常に赤外線信号の受信待機状態となっており、携帯電話機 200 から送信される遊技者特定パスワードとしての赤外線信号を、常時受信することが可能である。すなわち、遊技を開始する前或いは遊技終了後において遊技球の発射が停止している状態、遊技状態における通常動作中や大当たり遊技状態中等、いつでも遊技者特定パスワードを受信し、後述する遊技者特定処理を実行することができる。また、携帯電話機 200 から送信される送信要求信号としての赤外線信号も、常時受信することが可能であり、ポイントバッファ 38a 又はポイント蓄積領域 38b にポイント数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サービスポイントが送信される。

10

【0129】

次に、通信制御基板 30 において実行されるポイント数データ記憶処理ルーチンについて、図 10 のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、通信制御基板 30 の CPU 36 が ROM 37 より所定周期で繰り返し呼び出して実行するものである。また、電源投入時の初期化処理において、RAM 38 内のポイントバッファ 38a の先頭アドレスがポインタ AP に、ポイント蓄積領域 38b の先頭アドレスがポインタ CP にそれぞれ設定されると共に、確変連続回数カウンタ L に初期値として「0」が設定される。

20

【0130】

最初に、ステップ S300 において、I/F 回路 35 より、「確変中信号」、「大当たり信号」及び「確変大当たり信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップ S310 において、「大当たり信号」が OFF から ON に変化したか否かを判定する。「大当たり信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S310：Yes）、ステップ S320 において、「確変大当たり信号」が OFF から ON に変化したか否かを判定する。「確変大当たり信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S320：Yes）、ステップ S330 において、図 11 に示すポイント数参照テーブル 37a より「確変大当たり」に対応するポイント数「20」を読み出して、ポイントバッファ 38a のポインタ AP が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S340 において、確変連続回数カウンタ L をインクリメントし、さらに、ステップ 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。

30

【0131】

ステップ S320 において、「確変大当たり信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合（ステップ S320：No）、ステップ S350 において、図 11 に示すポイント数参照テーブル 37a より「通常大当たり」に対応するポイント数「10」を読み出して、ポイントバッファ 38a のポインタ AP が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S360 において、「確変中信号」が ON 状態であるか否かを判定する。「確変中信号」が ON 状態である場合は（ステップ S360：Yes）、ステップ S340 において、確変連続回数カウンタ L をインクリメントする。そして、ステップ 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。

40

【0132】

ステップ S310 において、「大当たり信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S310：No）、ステップ S370 において、「確変中信号」が ON から OFF へ変化したか否かを判定する。「確変中信号」が ON から OFF に変化したと判定された場合（ステップ S370：Yes）、ステップ S380 において、図 11 に示すポイント数参照テーブル 37a より確率変動遊技の連続回数（以下、確変連続回数

50

）に対応するポイント数”5”に確変連続回数カウンタLの値を乗じた結果を、ポイントバッファ38aのポイントA P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、ポイント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。一方、ステップS370において、「確変中信号」がONからOFFに変化しなかったと判定された場合は（ステップS370：No）、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【0133】

尚、出力端子16a～e、ステップS300、S310、S320及びS370が、本発明の状態検出手段として、ポイント数参照テーブル37a、ステップS330、S350及びS380がポイント数算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。 10

【0134】

ここで、「確変中信号」、「大当り信号」及び「確変大当り信号」の具体的な出力例に基づいて、ポイントバッファ38a及びポイント蓄積領域38bへどのようにポイント数データが記憶されるかについて図12及び図13を参照しつつ説明する。尚、図12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13は、ポイントバッファ38a及びポイント蓄積領域38bにおけるポイント数データの記憶例を模式的に示す図である。尚、これらの途中でサービスポイントの送信は行われていないものとする。 20

【0135】

まず、大当り信号▲1▼がONになった時、確変大当り信号▲1▼もONになっているので、「確変大当り発生」に対応するポイント数データ”20”を、ポイントA Pが示すポイントバッファ38aの1番目の記憶領域へ記憶し（ステップS330）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて1となる（ステップS340）（図13（a）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38aの内容がポイント蓄積領域38bのポイントC Pが示す領域へ蓄積記憶され（図13（a）左側参照）、ポイントA Pにポイントバッファ38aの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントC Pが更新される。 30

【0136】

次に、大当り信号▲2▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」に対応するポイント数データ”10”を、ポイントA Pが示すポイントバッファ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13（b）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38aの内容がポイント蓄積領域38bのポイントC Pが示す領域へ蓄積記憶され（図13（b）左側参照）、ポイントA Pにポイントバッファ38aの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントC Pが更新される。 40

【0137】

次に、大当り信号▲3▼がONになった時、確変大当り信号▲2▼もONになっているので、「確変大当り発生」に対応するポイント数データ”20”を、ポイントA Pが示すポイントバッファ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（ステップS340）（図13（c）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38aの内容がポイント蓄積領域38bへ蓄積記憶され（図13（c）左側参照）、ポイントA Pにポイントバッファ38aの先頭 50

アドレスがセットされると共に、ポインタC Pが更新される。

【0138】

次に、大当り信号▲4▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」に対応するポイント数データ"10"を、ポインタA Pが示すポイントバッファ38 aの1番目の記憶領域へ記憶する(ステップS 350)。この時、「確変中信号▲1▼」がON状態であるので(ステップS 360: 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S 340)(図13(d)右側参照)。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38 aの内容がポイント蓄積領域38 bへ蓄積記憶され(図13(d)左側参照)、ポインタA Pにポイントバッファ38 aの先頭アドレスがセットされると共に、ポインタC Pが更新される。 10

【0139】

次に、大当り信号▲5▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」に対応するポイント数データ"10"を、ポインタA Pが示すポイントバッファ38 aの1番目の記憶領域へ記憶する(ステップS 350)。この時、「確変中信号▲1▼」がON状態であるので(ステップS 360: Yes)、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて5となる(ステップS 340)(図13(e)参照)。

【0140】

続いて、「確変中信号▲1▼」がOFFになると、「確変連続回数」に対応するポイント数"5"に確変連続回数カウンタLの値「5」を乗じて得られたポイント数データ"25"を、ポインタA Pが示すポイントバッファ38 aの2番目の記憶領域へ記憶する(ステップS 380)。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S 390)(図13(f)右側参照)。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38 aの内容がポイント蓄積領域38 bへ蓄積記憶され(図13(f)左側参照)、ポインタA Pにポイントバッファ38 aの先頭アドレスがセットされると共に、ポインタC Pが更新される。 20

【0141】

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14及び図15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、ROM 37に記憶されており、CPU 36がROM 37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。 30

【0142】

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

【0143】

最初に、ステップ400において、ポイント数データがポイントバッファ38 a又はポイント蓄積領域38 bに記憶されているか否かを判定する。ここで、ポイントバッファ38 aは、今回の大当り発生の検出によって算出されたポイント数データを記憶するバッファである。一方、ポイント蓄積領域38 bは、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にポイントバッファ38 aに記憶されたポイント数データに基づくサービスポイントの送信が行われなかった場合に、ポイント数データを蓄積記憶するための記憶領域である。ポイント数データが記憶されていない場合は(ステップS 400: No)、ステップS 401において、赤外線受光部34によって遊技者特定パスワードが受信されたか否かを判定する。遊技者特定パスワードが受信されなかった場合は(ステップS 401: No)、本ルーチンを終了する。 40

【0144】

遊技者特定パスワードが受信された場合は（ステップS401：Yes）、ステップS402において、図16に示す遊技者特定処理ルーチンを実行する。以下、図16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。

【0145】

遊技者特定処理ルーチンでは、最初に、ステップS4000において、受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶されたパスワードとが一致するか否かを判定する。そして、両パスワードが一致する場合は（ステップS4000：Yes）、ステップS4005において、遊技者特定フラグYFをONし、ステップS4006において、遊技者が特定されたことを表示装置5におけるメッセージ表示により遊技者に報知した後、本ルーチンの処理を終了する。受信したパスワードとパスワード記憶領域38cに記憶されたパスワードとが一致しない場合は（ステップS4000：No）、ステップS4001において、ポイント蓄積領域38bに蓄積記憶されたポイント数データを消去する。

10

【0146】

すなわち、直前に遊技を行った遊技者がサービスポイントの受信を行わずに遊技を終了した場合、ポイント蓄積領域38bにポイント数データが蓄積されたままの状態となる。このような状態で、当該パチンコ機1において新しい遊技者が遊技者特定パスワードを送信すると、パスワード記憶領域38cに記憶されたパスワードと一致しないので、ステップS4001において、前の遊技者によってポイント蓄積領域38bに蓄積記憶されたポイント数データの消去が行われる。これにより、後の遊技者は、前の遊技者における遊技によってポイント蓄積領域38bに蓄積されたポイント数データに基づくサービスポイントの受信を行うことができないため、サービスポイントの不正受信を防止することができる。一方、ポイントバッファ38aの記憶内容は消去されないため、今回の大当たり発生に伴って算出されたポイント数データに基づくサービスポイントの受信を確実に行うことができる。

20

【0147】

続いて、ステップS4002において、ポイント数データがポイントバッファ38aに記憶されているか否かを判定し、記憶されていない場合は（ステップS4002：No）、ステップS4003において、報知ランプ31を消灯する。次に、ステップS4004において、受信したパスワードを遊技者特定パスワード記憶領域38cに記憶する。

30

【0148】

続いて、ステップS4005において、遊技者特定フラグYFをONし、ステップS4006において、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21（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。

40

【0149】

情報通信処理メインルーチンにおいて、ポイント数データがポイントバッファ38a又はポイント蓄積領域38bに記憶されている場合は（ステップS400：Yes）、ステップS403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にポイント数データが記憶され、携帯電話機200によってサービスポイントの受信が可能であることを知ることができる。次に、ステップS404において、赤外線受光部34によって送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信されたか否かを判定する。送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信されなかった場合は（ステップS404：No）、ステップS401以降を実行する。

【0150】

50

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21（b）に示す通り、「パスワードを送信して遊技者の特定を行ってください。」のように表示される。従って、ポイント数データが記憶されている状態で送信要求が行われた場合であっても、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードがパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードと一致しない場合には、サービスポイントの送信は行われない。このため、サービスポイントの受信前に特定された遊技者以外の者によってサービスポイントが不正に受信されることを防止することができる。

10

20

30

40

50

【0151】

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21（a）参照）。

【0152】

続いて、ステップS409において、コネクト信号を送信し、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、ポイントバッファ38aに記憶されたポイント数データを含むサービスポイントの作成及び送信処理を行う。続いて、ステップS413において、ポイント蓄積領域38bに記憶されたポイント数データを含むサービスポイントの作成及び送信処理を行う。ここで、ステップS412及びS413におけるサービスポイントの作成及び送信処理は、図17に示すサービスポイント作成・送信処理ルーチンと呼ば出して実行することにより行われる。

【0153】

ここで、図17を参照しつつ、サービスポイント作成・送信処理ルーチンの処理内容について説明する。尚、図17のフローチャートでは、ステップS413（ポイント蓄積領域38bに基づくサービスポイントの作成及び送信）がステップS412（ポイントバッファ38aに基づくサービスポイントの作成及び送信）と異なる部分については、ステップS413における内容を括弧書きにて示す。

【0154】

サービスポイント作成・送信処理ルーチンでは、ステップS471において、ポイントBにポイントバッファ38a（ステップS413ではポイント蓄積領域38b）の先頭アドレスを設定する。

【0155】

次に、ステップS472において、ポイントバッファ38a（ポイント蓄積領域38b）に記憶されたすべてのポイント数データについてサービスポイントの作成及び送信が終了したか否かを判定し、終了した場合は（ステップS472：Yes）、メインルーチンへリターンする。従って、ポイントバッファ38a又はポイント蓄積領域38bにポイント数データが記憶されていない場合は、ステップS473以降に示す送信処理を行うことなくリターンする。

【0156】

サービスポイントの送信が終了していないポイント数データがある場合は（ステップS472：No）、ステップS473において、当該パチンコ機1を他と識別する遊技機識別情報としての遊技機IDが、RAM38上の送信バッファ38dの1番目の格納領域に格納される。ここで、図20（a）は、ポイント数データを含むサービスポイント送信用の送信バッファ38dのフォーマットを、同図（b）はサービスポイントの格納例をそれぞれ示している。続いて、ステップS474において、不揮発性メモリ39よりサービスポイントカウンタ39aの値を読み出して送信バッファの2番目の領域に格納する。更に、ステップS475において、ポイントバッファ38a（ポイント蓄積領域38b）におけるポイントBPが示すアドレスよりポイント数データを読み出して、送信バッファ38dの3番目の領域に格納する。つまり、サービスポイントは、「遊技機ID＋サービスポイントカウンタ値＋ポイント数データ」というデータ構造を有する。尚、遊技機ID及びサービスポイントカウンタ値が、各サービスポイントを個々に識別するための識別情報に相当するものである。

【0157】

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

【0158】

一方、赤外線発光部33からサービスポイントが送信されている間、携帯電話機200の液晶パネル206には、図22（a）に示すように、「サービスポイントを受信しています」とのメッセージが表示される。尚、上記説明より明らかなように、ポイントバッファ38a又はポイント蓄積領域38bに複数のポイント数データが記憶蓄積されている場合は、複数のサービスポイントが連続して送信されるため、一回の受信操作で複数のサービスポイントを一括して受信することができる。

【0159】

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

【0160】

情報通信処理メインルーチン（図15）にリターンすると、ステップS414において、送信終了信号を送信する。一方、携帯電話機200においてパチンコ機1から送信終了信号を受信すると、携帯電話機200の液晶パネル206には、図22（b）に示すように、「サービスポイントの受信が完了しました」とのメッセージが表示され、サービスポイント受信プログラムの実行を終了する。

【0161】

続いて、ステップS415において、報知ランプ31を消灯し、ステップS416において、ポイントバッファ38a、ポイント蓄積領域38b及び送信バッファ38dの記憶内容を消去して、本ルーチンの処理を終了する。

【0162】

上述した情報通信処理メインルーチンにおいて送信されたサービスポイントは、携帯電話機200によって受信されると、遊技機ID、サービスポイントカウンタ値及びポイント数データが、携帯電話機200に内蔵されたメモリ220に順次、記憶蓄積される。尚、図23は、携帯電話機200のメモリ220におけるサービスポイントの記憶例を示すものである。

10

20

30

40

50

【0163】

ここで、携帯電話機200に記憶されたサービスポイントは、個々のサービスポイントを識別可能に表している。すなわち、遊技機IDによって、全国の遊技店に設置された多数の遊技機の中で、どの遊技機によって付与されたサービスポイントであるかが識別される。さらに、サービスポイントカウンタ値によって、当該パチンコ機1において何回目に出力されたサービスポイントであるかが識別される。上述したように、サービスポイントカウンタ値はサービスポイントの送信毎にカウントアップされるので、同一の値が存在することはない。従って、“遊技機ID+サービスポイントカウンタ値”のデータの並びはそれぞれ固有のものであって、同じデータが2つ存在することがないため、各遊技機における個々のサービスポイントを確実に識別することができる。

10

【0164】

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18及び図19に示す大当り遊技終了後処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。尚、大当り遊技終了後処理ルーチンは、ROM37に記憶されており、大当り遊技状態の終了直後にCPU36がROM37より本ルーチンを読み出して実行する。

【0165】

最初に、ステップS500において、ポイント数データがポイントバッファ38a又はポイント蓄積領域38bに記憶されているか否かを判定する。ポイント数データが記憶されていない場合は(S500:No)、本ルーチンを終了する。ポイント数データが記憶されている場合は(S500:Yes)、ステップS501において、遊技者特定フラグが

20

【0166】

ONであるか否かを判定する。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、サービスポイントの送信が可能な状態である旨を報知すると共にサービスポイントの受信を促すメッセージを表示装置5に表示する。例えば、図21(c)に示すように、「サービスポイントの送信が可能です。送信要求を行って、サービスポイントを受信してください。受信しない場合は、そのまま蓄積されます。」とのメッセージを表示する。続いて、ステップS503において、サービスポイントの送信が完了したか否かを判定する。サービスポイントの送信が完了している場合は(ステップS503:Yes)、本ルーチンを終了する。サービスポイントの送信が完了していない場合は(ステップS503:No)、ステップS504において、サービスポイント送信タイムが終了したか否か(サービスポイント送信タイムが開始してから所定時間が経過したか否か)を判定する。サービスポイント送信タイムが終了していない場合は(ステップS504:No)、ステップS503へ戻る。サービスポイント送信タイムが終了した場合は(ステップS504:Yes)、ステップS505において、ポイントバッファ38aの記憶内容を、ポイント蓄積領域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。

30

【0167】

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21(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

40

50

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。

【0168】

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。 10

【0169】

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21(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。

【0170】

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21(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。 30

【0171】

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14~図15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16)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、ポイントバッファ38a及びポイント蓄積領域38bの記憶内容を消去し、ステップS518において、ポイント数データが消去された旨のメッセージを表示装置5に表示する。例えば、「ポイント数データが消去されました。」のようにメッセージ表示を行う(図21(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。 40

【0172】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、出力端子16a~eを介 50

して大当り等の特定の遊技状態の発生を検出し、その検出結果に基づいてポイント数を算出し、赤外線発光部 33 がポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを携帯電話機 200 によって受信可能な赤外線信号として送信する。

【0173】

よって、遊技者は、遊技を行うことによって発生する特定の遊技状態の検出結果に基づいて、自己が所持する携帯電話機 200 の赤外線受光部 208 によってサービスポイントを容易且つ確実に受信することができる。そして、サービスポイントはポイント数に応じた価値を有しているため、携帯電話機 200 より遊技ホールや遊技機メーカ等にサービスポイントを送ることによって、遊技者がポイント数に応じた賞品を獲得したり、サービスの提供を受けること等が実現でき、遊技者における遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。 10

【0174】

また、本実施の形態によれば、特定の遊技状態の種類に応じて各々所定のポイント数を算出し、そのポイント数に応じた価値を有するサービスポイントが赤外線発光部 33 によって赤外線信号として送信される。よって、特定の遊技状態の種類に応じたポイント数が獲得できることで、遊技者における遊技に対する興味を増大させて、より一層遊技意欲の向上を図ることが可能となる。

【0175】

また、本実施の形態によれば、特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出し、赤外線発光部 33 が、各ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを赤外線信号として送信するので、遊技者は、携帯電話機 200 において各ポイント数に応じた価値を有する各々のサービスポイントを赤外線受光部 208 において確実に受信し、メモリ 220 に蓄積することができる。 20

【0176】

また、本実施の形態によれば、算出された個々のポイント数データがポイントバッファ 38 a 又はポイント蓄積領域 38 b にて記憶され、遊技者が所持する携帯電話機 200 よりサービスポイントの送信要求を受信したに基づいてサービスポイントの送信を行うので、遊技者は所望のタイミングで携帯電話機 200 から送信要求を送信することによりパチンコ機 1 よりサービスポイントを受信することができる。

【0177】

また、本実施の形態によれば、ポイントバッファ 38 a 又はポイント蓄積領域 38 b の記憶内容がサービスポイント送信後等の所定のタイミングで消去されるので、複数の遊技者の遊技によって算出されて記憶されたポイント数データが混在することや他の遊技者によるサービスポイントの不正受信を防止することができる。 30

【0178】

また、本実施の形態によれば、遊技者特定情報記憶手段としての遊技者特定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サービスポイント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サービスポイント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サービスポイント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 に対してサービスポイント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サービスポイントの不正受信が行われることを防止することができる。 40

【0179】

また、本実施の形態によれば、遊技者特定情報が未入力状態で大当り遊技状態となった場合に、遊技者特定パスワードの入力を待機するための遊技者特定タイムが大当り遊技状態終了後に形成されるので、遊技者特定パスワードの入力をすることなく大当り遊技状態等の特定の遊技状態となった場合でも、遊技者特定タイム内に遊技者特定パスワードの入 50

力を確実に行うことができる。

【0180】

また、本実施の形態によれば、サービスポイントが、ポイント数データと各サービスポイントを個々に識別するための識別情報とからなり、赤外線発光部33が、サービスポイントを赤外線信号として送信するので、携帯電話機200は、サービスポイントと共に識別情報を赤外線受光部208において受信する。よって、今回とは別の時間帯に受信したサービスポイントや他の遊技者が受信したサービスポイントと識別可能であるので、仮に同一のサービスポイントが2回以上遊技機メーカー等に送信された場合でも、既に受信済みのサービスポイント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、賞品の贈答やサービスの提供等に悪影響が生じることを防止することができる。

10

【0181】

また、本実施の形態によれば、サービスポイントを構成する識別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サービスポイントであるかを確実に識別することができる。さらに、識別情報がサービスポイント毎に設定される固有情報としてのサービスポイントカウンタ値を含んでいるので、別の日或いは時間帯に受信したサービスポイントと確実に識別することができる。

【0182】

次に、本発明の第二の実施の形態について、図面を参照しつつ説明する。第一の実施形態では、特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出し、赤外線発光部33より各ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信する構成としたが、本実施の形態では、特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出すると共に、各ポイント数を積算して累積ポイント数を算出し、赤外線発光部33より累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信する構成としたものである。尚、上述した第一の実施の形態と共通する構成については同一の符号を付し、それらについての詳細な説明を省略する。また、図1乃至図7、及び図9は第一の実施の形態と共に本実施の形態の内容をも表すものとする。

20

【0183】

本実施の形態におけるパチンコ機1の通信制御基板30のハードウェア構成は、RAM38を除いて上述した図3に示すとおりである。本実施の形態のRAM38には、図24に示すように、第一の実施形態と同様に遊技者特定パスワード記憶領域38c及び送信バッファ38dが設けられると共に、ポイントバッファ38a及びポイント蓄積領域38bに代えて、ポイント数記憶手段としての累積ポイント記憶領域38eが設けられている。累積ポイント記憶領域38eは、出力端子16eを介して表示装置5における図柄変動の発生が検出される度に、ポイント数「1」が順次積算されて算出される累積ポイント数RPを記憶する領域である。尚、ROM37におけるポイント数参照テーブル37aは、本実施の形態では使用されない。

30

【0184】

また、本実施の形態では、図6乃至図7の特別電動役物制御ルーチンのステップS30において、第1の実施の形態における図8のフローチャートに代えて、図25のフローチャートに示す図柄変動開始処理が実行される。

40

【0185】

すなわち、ステップS131において、まず、図柄変動信号がONされる。続いて、ステップS132において、図柄列8乃至10の各図柄をそれぞれ表示装置5で変動表示させる。この表示により、遊技者には左・中・右の3つのリールがあたかも回転しているように見える。ステップS133において、内部乱数カウンタの値が大当たり値と同一であるか否かを判定する。大当たり値としては、2種類の値（低確率用大当たり値、高確率用大当たり値）が用意されている。前者は大当たり遊技状態を前述した低確率で発生させるための値であり、後者は高確率で発生させるための値である。例えば、内部乱数カウンタが、「0」乃至「299」の範囲で所定時間毎に値を更新するものである場合、そのうちの「7」を低

50

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、低確率用大当り値が大当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、高確率用大当り値が大当り値として選択される。

【0186】

ステップS133の判定条件が満たされていると、ステップS134において、大当り値に対応する大当り図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。一方、ステップS133の判定条件が満たされていないと、ステップS135において、外れリーチ乱数カウンタの値が予め定められた外れリーチ値と同一である否かを判定する。この判定条件が満たされていると、ステップS136において、外れリーチ値に対応する図柄（以下「外れリーチ図柄」という）を停止図柄としてメモリに記憶する。なお、ステップS135の判定条件が満たされていないと、ステップS137において、前記ステップS20での外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。そして、上記ステップS134、S136、S137で停止図柄を記憶し、ステップS138で、図柄変動信号をOFFした後、図柄変動開始処理ルーチンを終了する。 10

【0187】

次に、通信制御基板30において実行される各処理の詳細説明に先立って、パチンコ機1における遊技の開始から携帯電話機200へのサービスポイント送信までの流れの概略について説明する。 20

【0188】

本実施の形態は、図柄変動発生を検出毎にポイント数を個々に算出すると共に、各ポイント数を積算して累積ポイント数を算出し、赤外線発光部33より累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを送信する構成としたものである。遊技者は、遊技ホールにおいてパチンコ機1の前方に設置された席に着くと、当該パチンコ機1における遊技を開始する前に、自己が所持する携帯電話機200の赤外線発光部209より、「機種ID＋遊技者特定パスワード＋開始データ」を赤外線信号としてパチンコ機1の赤外線受光部34に対して送信する。ここで、機種IDとは、パチンコ機1の機種を識別するための識別情報である。また、開始データは、携帯電話機200におけるポイント数残高である。 30
パチンコ機1では、受信した機種IDによって機種の確認が、遊技者特定パスワードによって遊技者の特定がそれぞれ行われると共に、受信した開始データが現在の累積ポイント数として設定される。

【0189】

ここで、当該機種のパチンコ機で初めて遊技を行う場合、機種IDとしては所定のダミーIDが、開始データとしては「0」が携帯電話機200から送信される。一方、同一機種での2回目以降の遊技の場合、機種IDは当該パチンコ機1の機種IDであり、開始データは当該機種におけるポイント数残高となっている。そして、初めて遊技する場合は開始データが0であるので、表示装置5における演出が最初のストーリーから開始されるのに対し、2回目以降に遊技をする場合は、受信された開始データが現在の累積ポイント数として設定されることにより、パチンコ機1における遊技の進行状況が携帯電話機200におけるポイント数残高に基づいて設定される。 40

【0190】

そして、遊技中に遊技球Bが第1種始動口へ入賞して図柄変動が発生する度に、出力端子16eを介して図柄変動信号が検出され、累積ポイント記憶領域38eの累積ポイント数RPにポイント数が1ずつ加算される。その後、遊技者は遊技を終了する時に、携帯電話機200より「送信要求信号＋遊技者特定パスワード」を赤外線信号としてパチンコ機1に送信すると、パチンコ機1に記憶された遊技者特定パスワードと受信した遊技者特定パスワードとが一致することを条件に、パチンコ機1の赤外線発光部33から累積ポイント数データを含むサービスポイントが送信され、携帯電話機200によって受信及び記憶さ 50

れる。携帯電話機 200 において受信したサービスポイントは、賞品の獲得等のために使用することができ、ポイント数残高を次回遊技の開始時に開始データとしてパチンコ機 1 に送信することができる。

【0191】

次に、通信制御基板 30 において実行されるポイント累積処理ルーチンについて、図 26 のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、第一の実施の形態における図 10 に示すルーチンに代えて、通信制御基板 30 の CPU 36 が ROM 37 より所定周期で繰り返し呼び出して実行するものである。また、電源投入時の初期化処理において、累積ポイント数 RP に初期値として「0」が設定される。

【0192】

最初に、ステップ S1300 において、I/F 回路 35 より、「確変中信号」及び「図柄変動信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップ S1310 において、「図柄変動信号」が OFF から ON に変化したか否かを判定する。「図柄変動信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S1310：Yes）、ステップ S1320 において、「確変中信号」が OFF 状態であるか否かを判定する。「確変中信号」が OFF 状態である場合は（ステップ S1320：Yes）、ステップ S1330 において、累積ポイント記憶領域 38e の累積ポイント数 RP をカウントアップ（すなわち、ポイント数 "1" を加算）するとともに、ステップ S1340 において、報知ランプ 31 を点灯した後、本ルーチンの処理を終了してリターンする。一方、「確変中信号」が ON 状態である場合（高確率モード中）は（ステップ S1320：No）、累積ポイント数 RP の値をカウントアップすることなく、本ルーチンの処理を終了してリターンする。尚、ステップ S1320 の処理が本発明のポイント数算出手段として機能するものである。

【0193】

ここで、累積ポイント数 RP の推移について、図 27 のグラフを参照しつつ説明する。グラフでは、時間の経過に伴って「図柄変動信号」が所定の確率で発生しているものとする。「確変中信号」が OFF の間（時間 t0～t1 及び t2～t3）、「図柄変動信号」が 1 回発生する毎に累積ポイント数 RP が 1 ずつ増加する。一方、「確変中信号」が ON の間（高確率モード中、時間 t1～t2）、「図柄変動信号」が発生しても累積ポイント数 RP の値は変化しない。すなわち、高確率モード中における図柄変動信号の発生はポイント数の算出から除外し、低確率モードにおける図柄変動信号の発生のみをカウントして累積ポイント数 RP を算出する。

【0194】

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 28 及び図 29 に示す情報通信処理メインルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、図 14 乃至図 16 に示す第一の実施の形態におけるルーチンに代えて ROM 37 に記憶されており、CPU 36 が ROM 37 より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0195】

尚、携帯電話機 200 からの開始データ、遊技者特定パスワード、送信要求信号等の送信は、携帯電話機 200 において上述したサービスポイント受信用プログラムを起動した状態でボタン 204 を操作することにより行われるものとする。例えば、開始データ送信の際には、図 30 に示すように、パチンコ機の機種名及びサービスポイント残高を液晶パネル 206 に表示させ、ボタン 204 を操作して選択することにより、選択された機種の機種 ID、遊技者特定パスワード及び開始データとしてのサービスポイント残高がメモリ 220 から読み出されて赤外線発光部 209 より赤外線信号として送信される。

【0196】

図 28 乃至図 29 のフローチャートで、最初に、ステップ 1400 において、赤外線受光部 34 によって "機種 ID + 遊技者特定パスワード + 開始データ" が受信されたか否かを判定する。"機種 ID + 遊技者特定パスワード + 開始データ" が受信された場合は（ステップ S1400：Yes）、ステップ S1401 において、受信した機種 ID が、ROM

10

20

30

40

50

37に記憶される当該パチンコ機1の機種IDと一致するか否かを判定する。受信した機種IDが当該パチンコ機1の機種IDと一致する場合は（ステップS1401：Yes）、ステップS1402において、受信した開始データの値を累積ポイント記憶領域38eの累積ポイント数RPへ書き込む。ここで、開始データは、携帯電話機200のメモリ220に記憶されたサービスポイントのポイント数残高であるので、ステップS1402の処理により、パチンコ機1における累積ポイント記憶領域38eの累積ポイント数RPには、携帯電話機200に記憶されたサービスポイントのポイント数残高が設定される。

【0197】

受信した機種IDが当該パチンコ機1の機種IDと一致しない場合は（ステップS1401：No）、ステップS1403において、受信した機種IDが所定のダミーIDと一致するか否かを判定する。受信した機種IDが所定のダミーIDと一致する場合は（ステップS1403：Yes）、ステップS1404において、数値”0”を累積ポイント記憶領域38eの累積ポイント数RPへ書き込む。ここで、ダミーIDが送信されるのは当該機種において初めて遊技をする場合であるので、累積ポイント数RPに”0”が設定されることにより、パチンコ機1において新規に遊技を開始する遊技進行状況となる。

【0198】

また、受信した機種IDが当該パチンコ機1の機種ID及び所定のダミーIDのいずれとも一致しない場合は（ステップS1403：No）、ステップS1405において、図31（a）に示すように、「機種IDが一致しません。機種を確認して下さい。」とのメッセージを表示装置5に表示した後、本ルーチンの処理を終了する。

【0199】

ステップS1402又はステップS1404において累積ポイント数RPに開始データが設定された後、ステップS1406において、受信した遊技者特定パスワードをパスワード記憶領域38cに記憶する。続いて、ステップS1407において、図31（b）に示すように、「ヤマダタロウ様が遊技者として特定されました。現在のポイント数残高は〇〇ポイントです。」とのメッセージを表示装置5に表示する。さらに、ステップS1408において、累積ポイント数RPの値が図柄表示制御基板21aへ送信され、本ルーチンの処理を終了する。

【0200】

一方、表示装置5では、図柄表示制御基板21aによって制御されることにより、累積ポイント数の値に対応するストーリー画面による演出表示が行われる。例えば、図32に示すように、累積ポイント数が100ポイント増加する毎に図柄表示制御基板21aへ制御指令が送信されることにより、ストーリー▲1▼（100ポイント）、ストーリー▲2▼（200ポイント）、ストーリー▲3▼（300ポイント）、ストーリー▲4▼（400ポイント）・・・のようにストーリー展開の演出が実行される。尚、図32では、前回の遊技でストーリー▲1▼からストーリー▲2▼の途中まで遊技した後、サービスポイントを携帯電話機200にて受信し、今回の遊技開始時に、携帯電話機200のメモリ220に記憶されたサービスポイントのポイント数残高を開始データとしてパチンコ機1に送信して、ストーリー▲2▼の続きから遊技が開始された例を示している。

【0201】

ステップS1400において”機種ID＋遊技者特定パスワード＋開始データ”が受信されなかったと判定された場合は（ステップS1400：No）、ステップS1409において、”送信要求信号＋遊技者特定パスワード”が受信されたか否かを判定する。”送信要求信号＋遊技者特定パスワード”が受信されなかったと判定された場合は（ステップS1409：No）、本ルーチンの処理を終了する。

【0202】

ステップS1409において、”送信要求信号＋遊技者特定パスワード”が受信された場合は（ステップS1409：Yes）、ステップS1410において、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致するか否かを判定する。尚、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パ

スワードが記憶されていない場合も、一致しない場合として判定される。送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域 38c に記憶された遊技者特定パスワードとが一致しない場合は（ステップ S1410：No）、ステップ S1411 において、図 31（c）に示すように、「パスワードが一致しないか未入力のため、サービスポイントを送信できません。」とのメッセージを表示装置 5 に表示し、本ルーチンの処理を終了する。

【0203】

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

10

【0204】

送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域 38c に記憶された遊技者特定パスワードとが一致する場合は（ステップ S1410：Yes）、ステップ S1412 において、コネクタ信号を送信し、ステップ S1413 において、携帯電話機 200 からリターン信号を受信する。これにより、通信制御基板 30 と携帯電話機 200 との間で、赤外線通信が可能な状態となる。続いて、ステップ S1414 において、報知ランプ 32 の点滅を開始する。そして、ステップ S1415 において、サービスポイントの作成及び送信処理を行う。ここで、ステップ S1415 におけるサービスポイントの作成及び送信処理は、図 17 に示す第一の実施の形態におけるルーチンに代えて、図 33 に示すサービスポイント作成・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。

20

【0205】

サービスポイント作成・送信処理ルーチンでは、ステップ S1471 において、当該パチンコ機 1 を他と識別する遊技機識別情報としての遊技機 ID が、RAM 38 上の送信バッファ 38d の 1 番目の格納領域に格納される。ここで、図 34（a）は、サービスポイント送信用の送信バッファ 38d のフォーマットを、同図（b）はサービスポイントの格納例をそれぞれ示している。続いて、ステップ S1472 において、不揮発性メモリ 39 よりサービスポイントカウンタ 39a の値を読み出して送信バッファの 2 番目の領域に格納する。更に、ステップ S1473 において、累積ポイント記憶領域 38e に記憶された累積ポイント数 RP の値を送信バッファ 38d の 3 番目の領域に格納する。つまり、サービスポイントは、“遊技機 ID + サービスポイントカウンタ値 + 累積ポイント数データ” というデータ構造を有する。尚、遊技機 ID の上 3 桁は機種 ID であり、開始データとともに送信される機種 ID は遊技機 ID に基づいて設定される。尚、遊技機 ID 及びサービスポイントカウンタ値が、各サービスポイントを個々に識別するための識別情報に相当するものである。

30

【0206】

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

40

【0207】

情報通信処理メインルーチン（図 29）にリターンすると、ステップ S1416 において、送信終了信号を送信する。続いて、ステップ S1417 において、報知ランプ 31 を消灯し、ステップ S1418 において、累積ポイント数 RP に “0” を設定するとともに、遊技者特定パスワード記憶領域 38c 及び送信バッファ 38d の記憶内容を消去して、本ルーチンの処理を終了する。従って、サービスポイントの送信終了後は、遊技者特定パスワードが未入力の状態となる。

50

【0208】

上述した情報通信処理メインルーチンにおいて送信されたサービスポイントは、携帯電話機200によって受信されると、遊技機ID、サービスポイントカウンタ値、累積ポイント数データが、携帯電話機200に内蔵されたメモリ220に記憶される。尚、図35は、携帯電話機200のメモリ220における記憶例を示すものである。

【0209】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、上述した第一の実施の形態において奏される効果に代えて（或いは加えて）、以下に示す種々の作用効果が奏される。

【0210】

本実施の形態によれば、図柄変動の発生等の特定の遊技状態の発生の検出毎にポイント数を個々に算出すると共に、各ポイント数を積算して累積ポイント数を算出し、赤外線発光部33が、累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを赤外線信号として送信するので、遊技者は、携帯電話機200において累積ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを確実に受信して記憶することができる。

【0211】

また、本実施の形態によれば、赤外線受光部34が、携帯電話機200におけるポイント数残高、すなわち、遊技開始時における累積ポイント数を表す開始データを携帯電話機200より赤外線信号として受信し、開始データ受信時点から図柄変動の発生等の特定の遊技状態の発生の検出毎に個々に算出された各ポイント数を開始データへ積算することによって累積ポイント数を算出する。よって、開始データ受信時点以降の各ポイント数が開始データに積算されて累積ポイント数が算出されるので、複数回に亘って行われる遊技においてサービスポイントを累積していくことができる。そして、サービスポイントを貯める楽しみを遊技者に与えることにより、遊技者における遊技意欲を増大させることができる。

【0212】

また、本実施の形態によれば、表示装置5において累積ポイント数に応じた演出が行われることによって、遊技者はポイント数の累積状況を容易に把握することができ、遊技者における遊技意欲をより一層向上させることができる。尚、演出とは、遊技者が視覚、聴覚等によって認識可能なものを意味しており、例えば、図柄変動表示装置における表示、遊技盤上に設けられた可動部材の動作、装飾ランプの点灯・点滅、音声の発生等が含まれる。

【0213】

また、本実施の形態によれば、表示装置5においてメッセージ表示により累積ポイント数が報知されるので、遊技者は、累積ポイント数を確実に知ることができ、遊技者における遊技意欲をより一層向上させることができる。

【0214】

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。

【0215】

(a) 前記第一の実施の形態では、特定の遊技状態の種類とポイント数との対応を図11に示すポイント数参照テーブルに示すように設定したが、これには限られず、ポイント数の設定を適宜変更して実施することが可能である。また、前記第二の実施の形態では、図柄変動の発生毎にポイント数を累積ポイント数RPにポイント数を1ずつ加算する構成としたが、1以外のいかなる数値を加算するようにしても構わない。また、図柄変動の発生以外に、大当り遊技状態等の特定の遊技状態の発生の検出毎に所定のポイント数を加算する構成としてもよい。

【0216】

(b) 前記第一の実施の形態では、図11にポイント数参照テーブル37aにおいて、特

10

20

30

40

50

定の遊技状態の種類とポイント数との対応を固定的に設定した例を示したが、所定条件が成立した場合にポイント数を変化させる構成としてもよい。例えば、出力端子16eから出力される図柄変動信号を検出することにより図柄変動の発生をカウントするとともに、図36に示すように、図柄変動回数を400回、800回、1200回…のように達成したことを条件として、各遊技状態の種類に対応するポイント数を所定ポイントずつ増加させるようにポイント数参照テーブル37aを設定してもよい。尚、図36の例では、通常大当りに対するポイント数は10ポイントずつ、確変大当りに対するポイント数は20ポイントずつ、確変遊技連続に対しては5ポイントずつ増加させるようにした例を示している。このように、所定条件の成立によってポイント数が増加することにより、遊技者に対してポイント数の変化に対する期待感を与えることができ、遊技意欲をより一層向上させることができる。さらに、所定のタイミングで、上述した変化後のポイント数を表示装置5において報知するように構成してもよい。例えば、図37に示すように、現在のポイント数及び変化後のポイント数を表示装置5においてメッセージ表示するようにしてもよい。このように変化後のポイント数が報知されることにより、遊技者に所定条件の成立（例えば、図柄変動の所定回数達成）を遊技目標として意識させ、これにより遊技意欲の向上を図ることができる。尚、ポイント数を変化させる所定条件としては、図柄変動回数が所定回数に到達したこと以外に、例えば、大当り回数又は確率変動遊技の連続回数等が所定回数に到達することや、出玉数又は遊技球の発射数が所定数に到達すること、表示画面に特定のキャラクタが登場すること等であってもよい。

10

20

【0217】

(c) 前記第二の実施の形態では、パチンコ機1が開始データを受信すると、表示装置5においてポイント数残高を表示するように構成としたが、図柄変動の発生によりポイント数“1”が累積ポイント数に加算される度に、加算後の累積ポイント数を表示装置5において表示するようにしてもよい。また、前記第一の実施の形態においても、特定の遊技状態の発生が検出されて個々のポイント数が算出される度に、そのポイント数を表示装置5において表示するように構成してもよい。

【0218】

(d) 前記第二の実施の形態では、開始データと共に機種IDを送信して機種確認を行い、携帯電話機200へ機種毎に累積ポイント数を送信する構成としたが、機種確認を行うことなく複数機種において共通の累積ポイント数を送信する構成としてもよい。これにより、携帯電話機200において機種選択をする手間が省けるだけでなく、複数機種の遊技機で遊技を楽しむことにより累積ポイント数を効率よく貯めることができるため、当該遊技機メーカーの遊技機に対する遊技意欲をより一層向上させることができる。

30

【0219】

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

40

【0220】

(f) 前記第一の実施の形態では、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、大当り遊技状

50

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。

【0221】

(g) 前記各実施の形態では、通信制御基板 30 が、外部接続端子板 16 に設けられた各出力端子 16a～e を介して大当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。

【0222】

10

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

【0223】

(i) 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サービスポイントの受信を行う。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サービスポイントが受信されることが確実に防止される。

20

【0224】

(j) 前記各実施の形態では、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。

30

【0225】

(k) また、パチンコ機 1 における特定の遊技状態の検出手段、サービスポイントの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。

40

【0226】

例えば、状態検出手段をパチンコ機 1 本体に設け、サービスポイント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、サービスポイント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。

【0227】

或いは、状態検出手段及びサービスポイント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

50

れる状態検出手段及びサービスポイント作成手段が、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。

【0228】

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

10

【0229】

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33及び赤外線受光部34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、2.47GHz帯の約1mW以下である微弱電波のやり取りを可能とするブルートゥースモジュールを設けると共に、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。

【0230】

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IDの送受等のブルートゥース規格に伴う通常の認証手続きを前記入圏した携帯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、2.47GHz帯の微弱電波によりサービスポイントの送信が行われる。

20

30

【0231】

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サービスポイント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サービスポイントを送信し、携帯通信端末においてサービスポイント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たため、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。

【0232】

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

40

【0233】

（m）前記各実施の形態では、携帯電話機200との間で無線通信によりサービスポイントを伝送する構成としたが、これには限られず、有線通信により携帯電話機200へサービスポイント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

50

た携帯電話ホルダを設け、その携帯電話ホルダに携帯電話機 200 を載置することにより、携帯電話ホルダの接続端子と携帯電話機 200 の接続端子とが接続されて有線通信を行うことが可能となる構成としてもよい。

【0234】

(n) 前記各実施の形態では、携帯通信端末として携帯電話機 200 を用いた例を示したが、携帯電話機以外に 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。

【0235】

(o) 前記各実施の形態では、サービスポイントをそれぞれ固有の値とするためにサービスポイントカウンタ値を用いる構成としたが、これには限られない。要するに、特定の遊技状態の発生を個々に識別可能に表すサービスポイントを作成し、携帯通信端末によって受信可能な信号として送信する構成とすればよいのである。例えば、通信制御基板 30 に時計を内蔵させ、個々の遊技状態の発生時点を表す時点データを、サービスポイントの構成要素として用いる構成としてもよい。図 38 は、第一の実施の形態の変形例において、ポイントバッファ 38a におけるポイント数データ及び時点データの記憶例を、図 39 は携帯電話機 200 によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である。この変形例によれば、遊技状態の発生時点を表す時点データによって、重複が生じない固有情報を簡単且つ確実に作成することができる。さらに、時点データを用いることにより、どのようなタイミングで各特定の遊技状態が発生したかを、受信したサービスポイントに基づいて解析することができる。尚、本変形例において、遊技機 ID 及び時点データが、各サービスポイントを個々に識別するための識別情報に相当するものである。

【0236】

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

【0237】

(q) 前記各実施の形態では、パチンコ機 1 に報知ランプ 31 を設ける構成としたが、報知ランプ 31 を省略して、表示装置 5 の画面 5a によるメッセージ表示のみにより、サービスポイントが送信可能であることを報知する構成としてもよい。

【0238】

(r) 前記各実施の形態では、ポイント数データのみを RAM 38 にて記憶する構成としたが、遊技機 ID 及びサービスポイントカウンタ値が付加された送信時と同一内容のサービスポイントを RAM 38 上に記憶蓄積する構成としてもよい。

【0239】

(s) 前記第一の実施の形態では、ポイントバッファ 38a 又はポイント蓄積領域 38b にポイント数が記憶されている場合にはいつでもサービスポイント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、サービスポイントの送信が可能な構成としてもよい。また、遊技中止時のみにサービスポイントの送信が可能な構成としてもよい。

【0240】

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

【0241】

(u) 前記各実施の形態では、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。

10

20

30

40

50

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

(x) 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40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40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。

【0245】

(y) 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41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41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。

【0246】

【発明の効果】

以上詳述したように、本発明によれば、状態検出手段が特定の遊技状態の発生を検出し、ポイント数算出手段がその状態検出手段による検出結果に基づいてポイント数を算出し、ポイント送信手段が前記ポイント数に応じた価値を有するサービスポイントを携帯通信端

10

20

30

40

50

末によって受信可能な信号として送信する。よって、遊技者は、遊技を行うことによって発生する特定の遊技状態の検出結果に基づいて自己が所持する携帯通信端末によってサービスポイントを容易且つ確実に受信することができる。そして、サービスポイントはポイント数に応じた価値を有しているため、携帯通信端末より遊技ホールや遊技機メーカー等にサービスポイントを送ることによって遊技者がポイント数に応じた賞品を獲得したり、サービスの提供を受けること等を実現でき、遊技者における遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

- 【図 1】 本発明の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。 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】 ポイント数データ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】 ポイント数参照テーブルの設定例を説明する図である。 20
- 【図 12】 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。
- 【図 13】 ポイントバッファ及びポイント蓄積領域におけるポイント数データの記憶例を示す図である。
- 【図 14】 情報通信処理メインルーチン（第一の実施の形態）を説明するフローチャートである。
- 【図 15】 図 14 に示す情報通信処理メインルーチン（第一の実施の形態）の続きを説明するフローチャートである。
- 【図 16】 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 17】 サービスポイント作成・送信処理ルーチンを説明するフローチャートである。
- 【図 18】 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。 30
- 【図 19】 図 18 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 20】 (a) は送信バッファのフォーマット（サービスポイントのデータ構造）を、(b) は送信バッファの格納例を示す図である（第一の実施の形態）。
- 【図 21】 遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a) は遊技者の特定が行われた時に、(b) はパスワードの送信を促す場合に、(c) はサービスポイントの受信を促す場合に、(d) は現在特定されている遊技者の氏名を確認する場合に、(e) は遊技者が未特定である旨の報知すると共に遊技者の特定を行うか否かを選択させる場合に、(f) は遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促す場合に、(g) はポイント数データが消去された旨を報知する場合における 40
- メッセージの表示例をそれぞれ示している。
- 【図 22】 携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a) はサービスポイント受信中に、(b) はサービスポイントの受信終了時におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している。
- 【図 23】 携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である（第一の実施の形態）。
- 【図 24】 第二の実施の形態における RAM 38 の詳細を示す説明図である。
- 【図 25】 図柄変動開始処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。
- 【図 26】 ポイント累積処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートで 50

ある。

【図 2 7】累積ポイント数 R P の推移を示すグラフである。

【図 2 8】情報通信処理メインルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 2 9】図 2 8 に示す情報通信処理メインルーチン（第二の実施の形態）の続きを説明するフローチャートである。

【図 3 0】携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、機種選択及び開始データ送信画面の表示例を示している。

【図 3 1】遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、（a）機種 I D が一致しないことを報知する場合に、（b）は遊技者の特定及び遊技開始を報知する場合に、（c）はパスワードが一致しないことを報知する場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している。 10

【図 3 2】累積ポイント数とストーリー展開との関係を示すグラフである。

【図 3 3】サービスポイント作成・送信処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 3 4】（a）は送信バッファのフォーマット（サービスポイントのデータ構造）を、（b）は送信バッファの格納例を示す図である（第二の実施の形態）。

【図 3 5】携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である（第二の実施の形態）。

【図 3 6】第一の実施の形態の変形例におけるポイント数参照テーブルの設定例を説明する図である。 20

【図 3 7】第一の実施の形態の変形例において変化後のポイント数を報知する場合の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図である。

【図 3 8】第一の実施の形態の他の変形例においてポイントバッファにポイント数データ及び時点データが記憶された例を示す図である。

【図 3 9】第一の実施の形態の他の変形例において携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である。

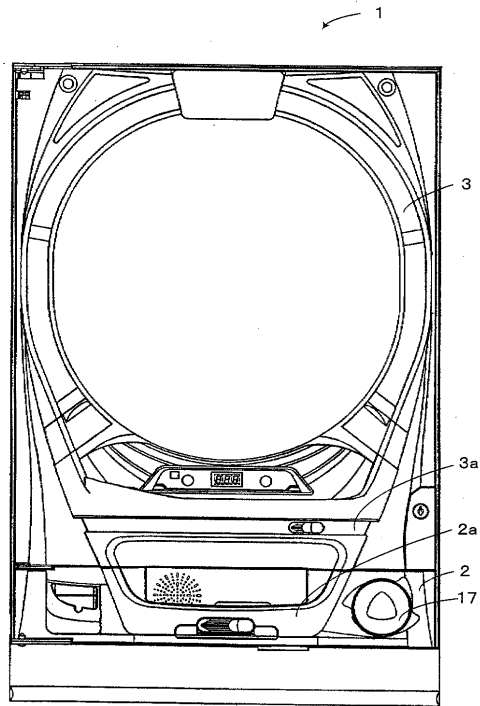
【図 4 0】本発明をスロットマシンに適用した一実施の形態を示す正面図である。

【図 4 1】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。 30

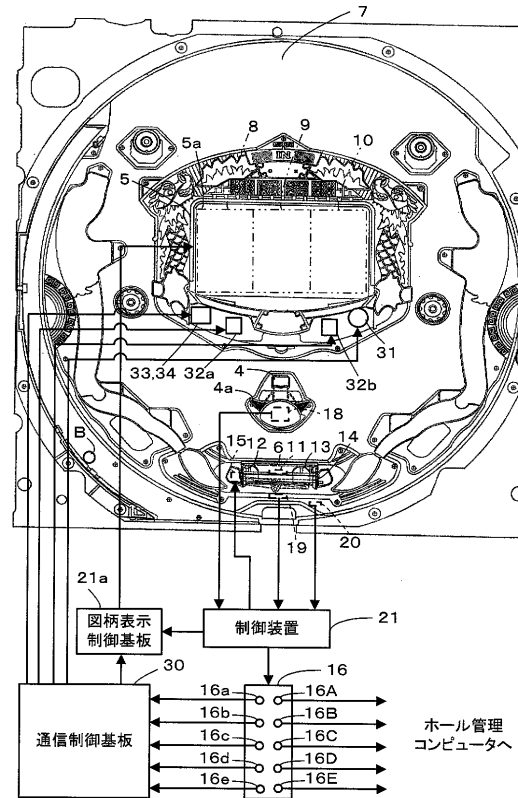
【符号の説明】

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 … 表示装置（報知手段）、1 6 … 外部接続端子板、1 6 a ~ e … 出力端子（状態検出手段）、3 0 … 通信制御基板、3 1 … 報知ランプ（報知手段）、3 3, 3 3 3, 4 3 3 … 赤外線発光部（ポイント送信手段）、3 4, 3 3 4, 4 3 4 … 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、開始データ受信手段）、3 7 a … ポイント数参照テーブル（ポイント数算出手段）、3 8 a … ポイントバッファ（ポイント数記憶手段）、3 8 b … ポイント蓄積領域（ポイント数記憶手段）、3 8 c … パスワード記憶領域（遊技者特定情報記憶手段）、3 8 e … 累積ポイント記憶領域（ポイント数記憶手段）、2 0 0 … 携帯電話機（携帯通信端末）、3 6 … C P U （状態検出手段、ポイント数算出手段、ポイント送信手段）。 40

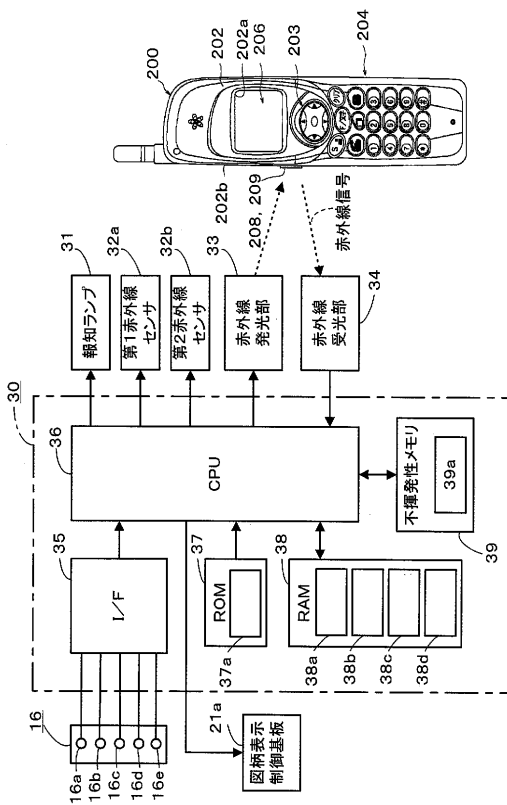
【 図 1 】



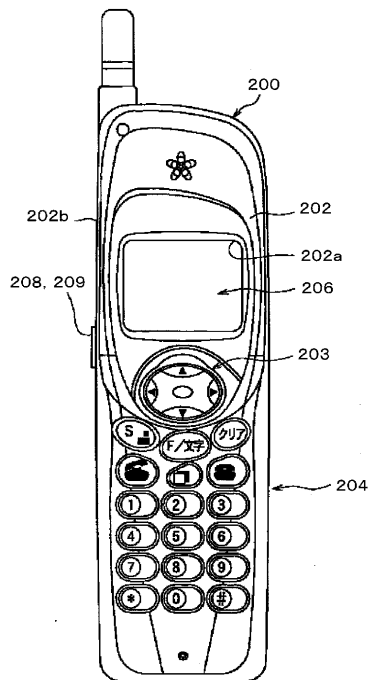
【圖 2】



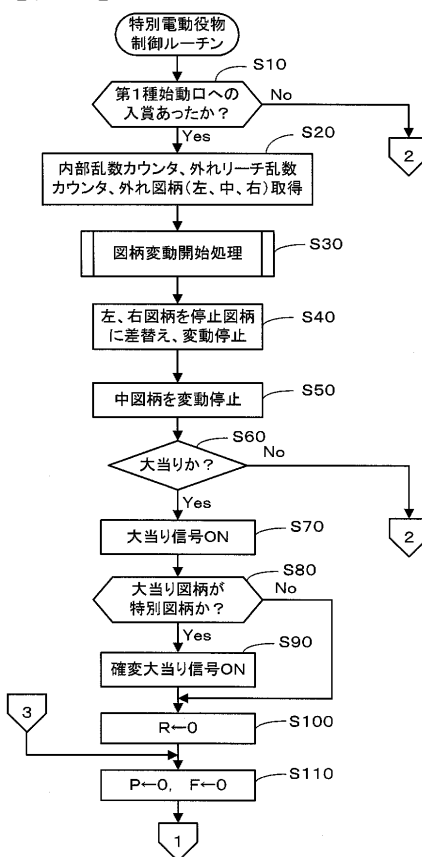
【 図 3 】



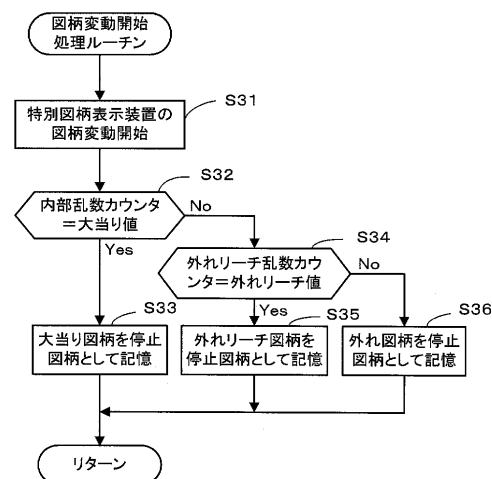
【図 4】



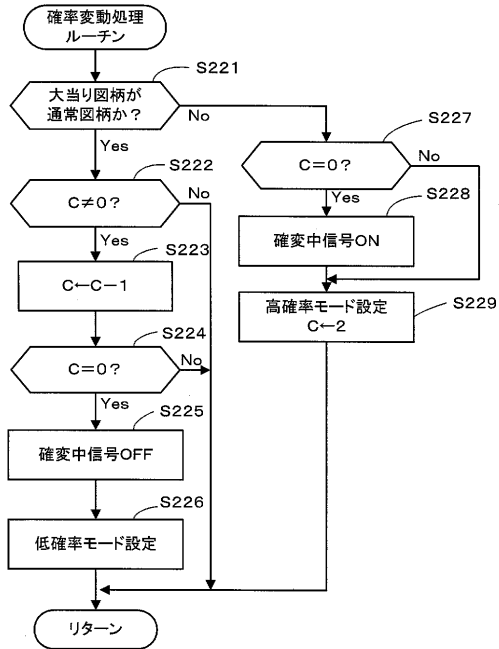
【图 6】



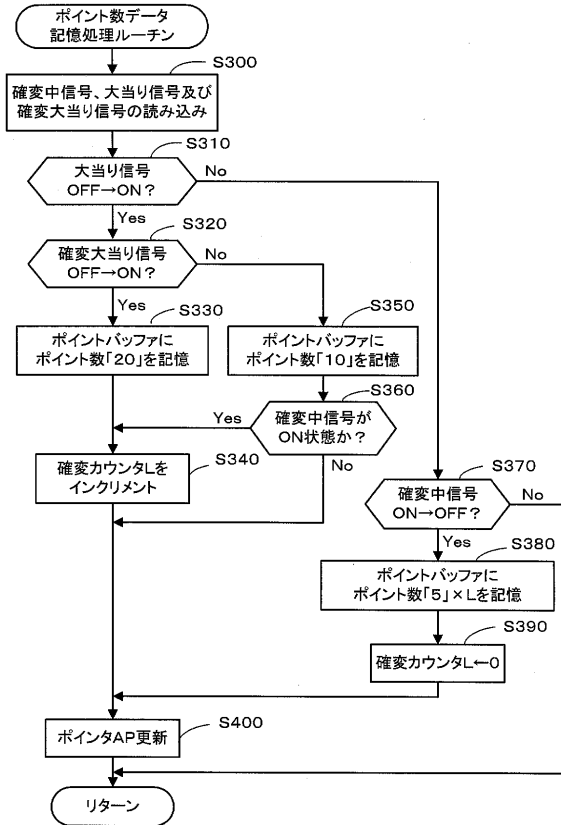
【图 8】



【図 9】



【図 10】

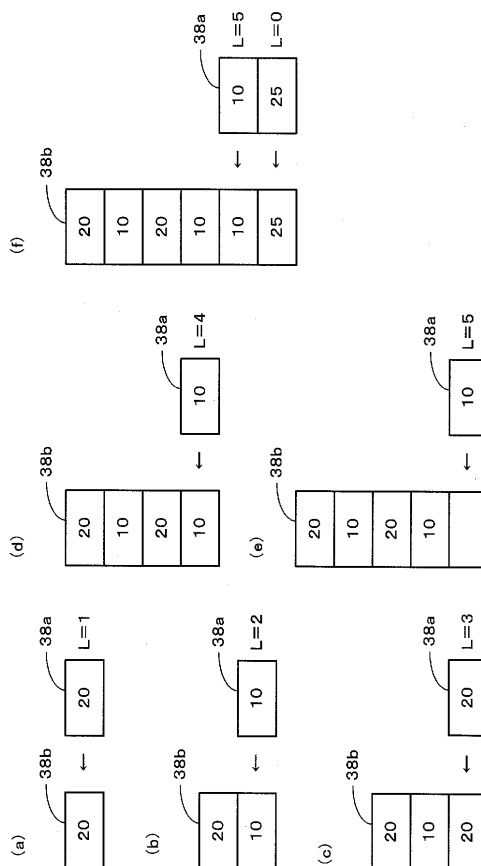


【図 11】

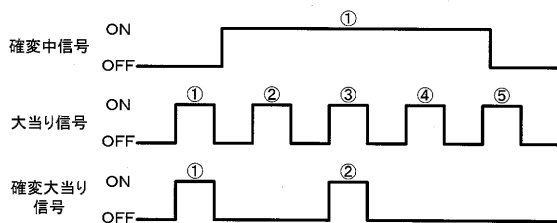
37a

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

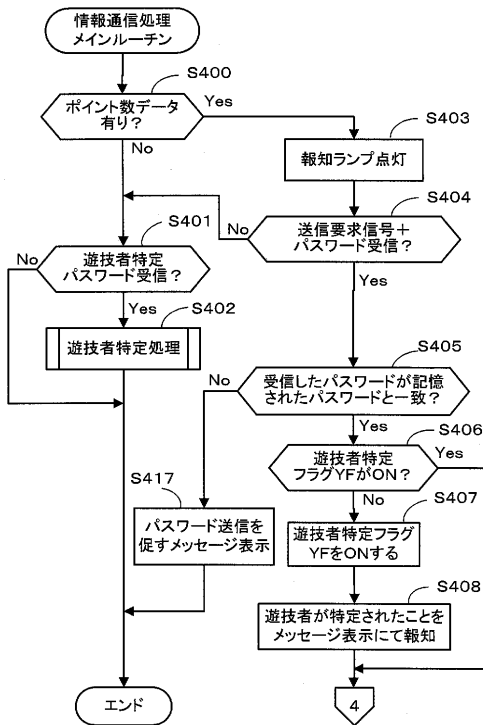
【図 13】



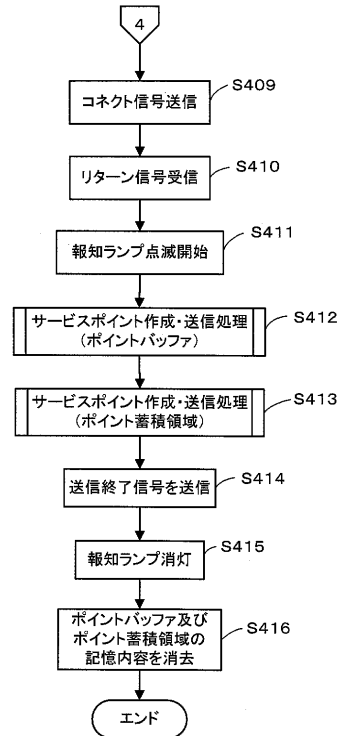
【図 12】



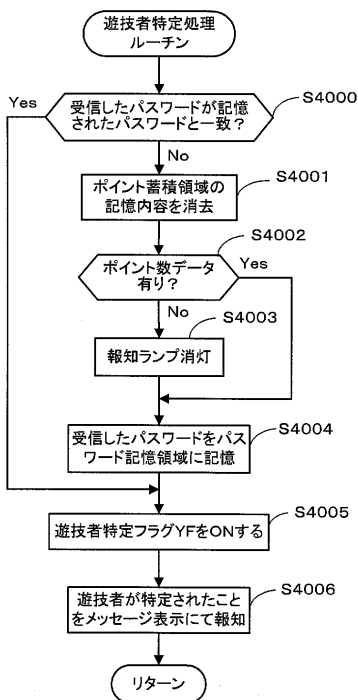
【図 14】



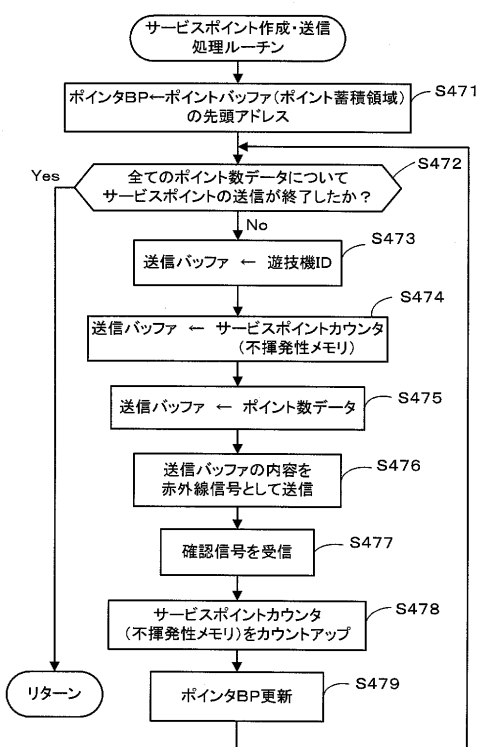
【図 15】



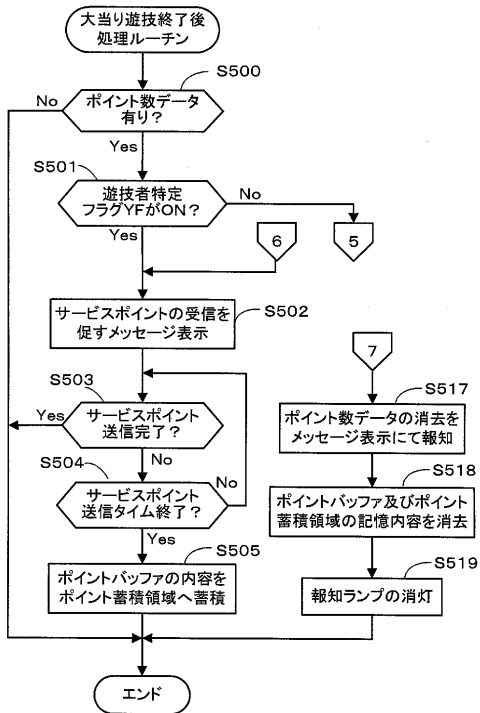
【図 16】



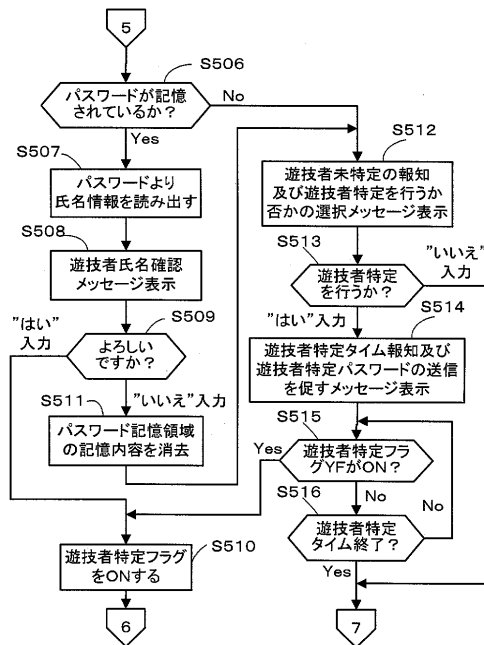
【図 17】



【図 18】

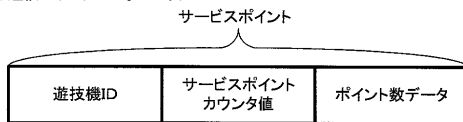


【図 19】

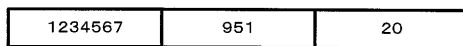


【図 20】

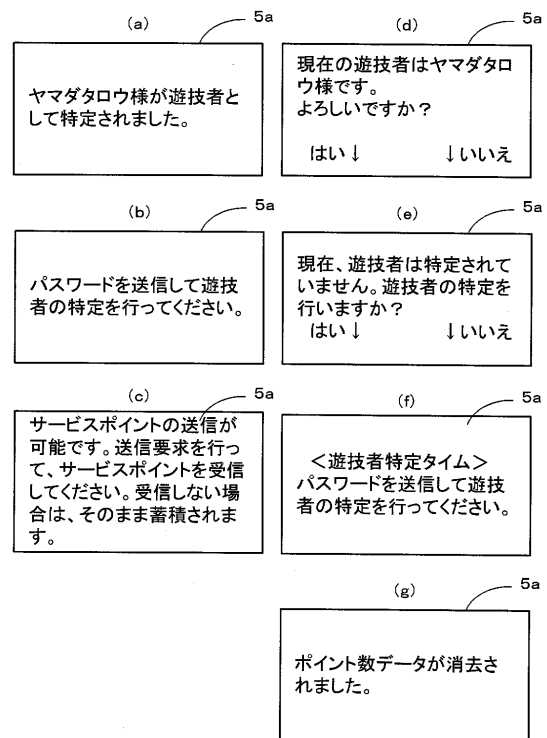
(a) 送信バッファのフォーマット



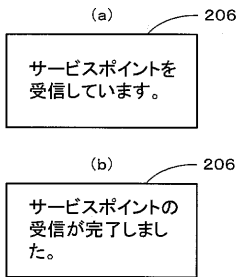
(b) 送信バッファの格納例



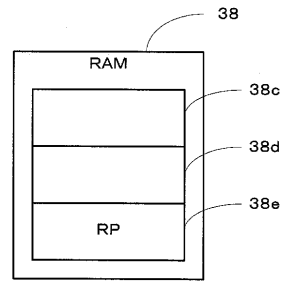
【図 21】



【図 2 2】



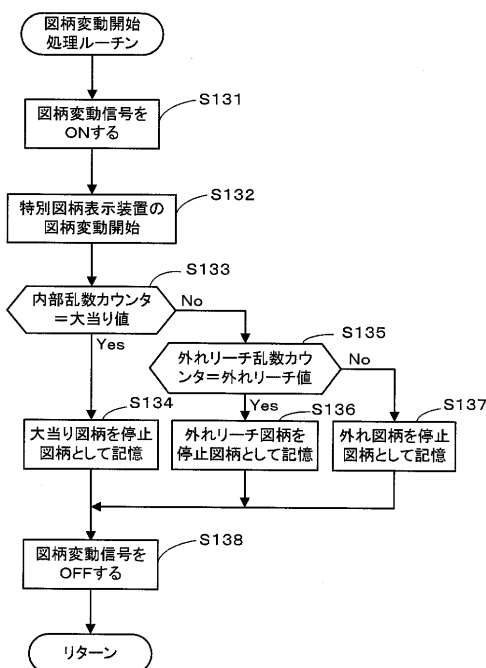
【図 2 4】



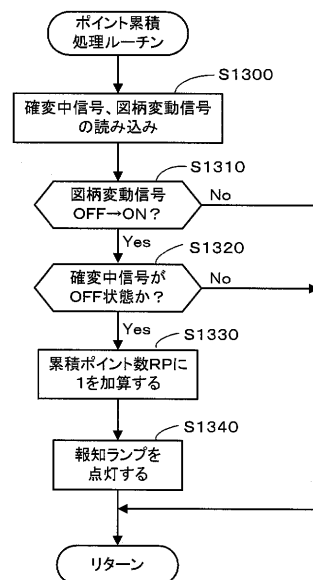
【図 2 3】

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

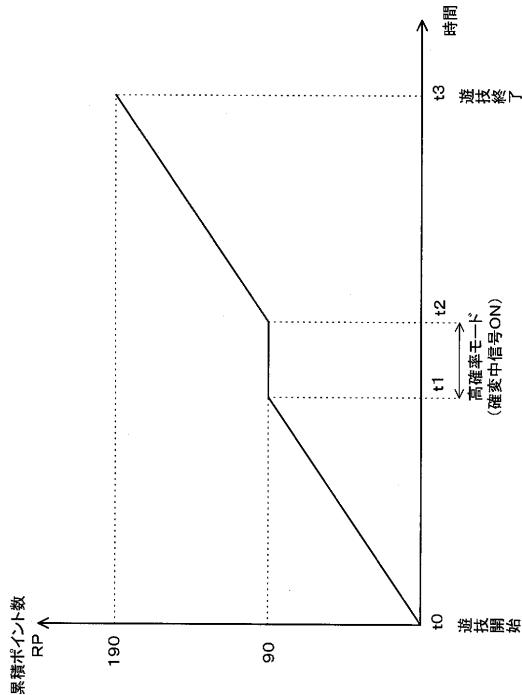
【図 2 5】



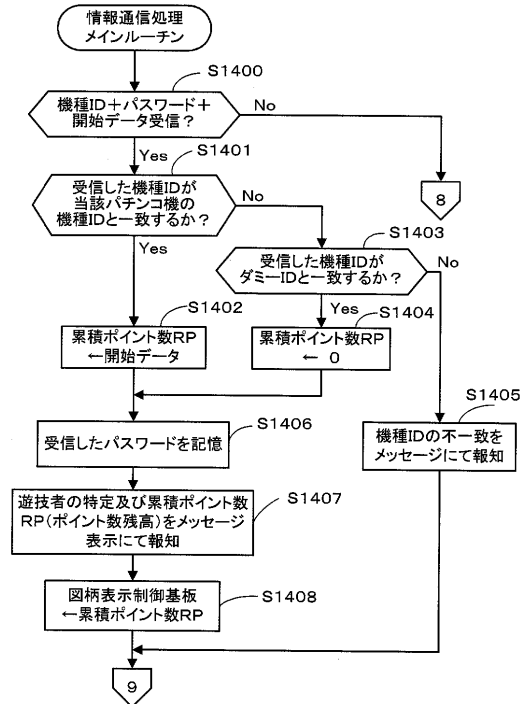
【図 2 6】



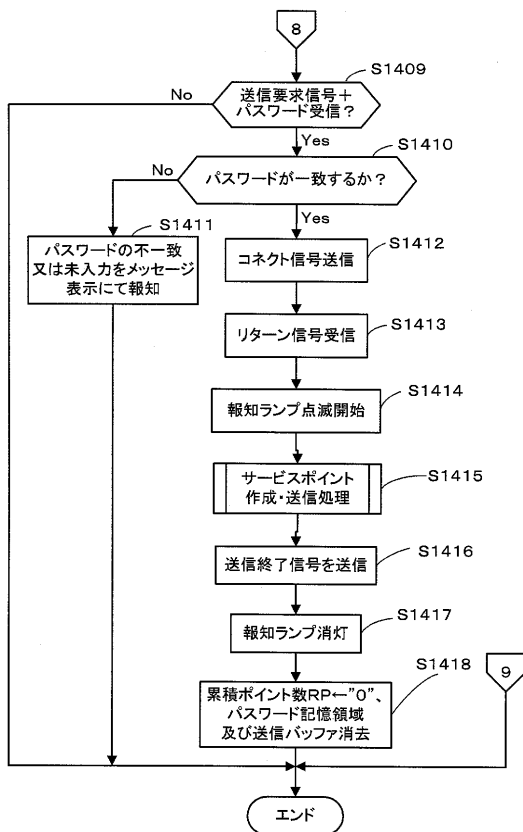
【図 27】



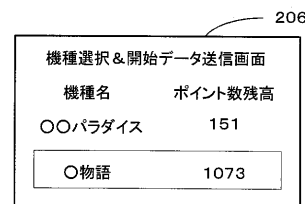
【図 28】



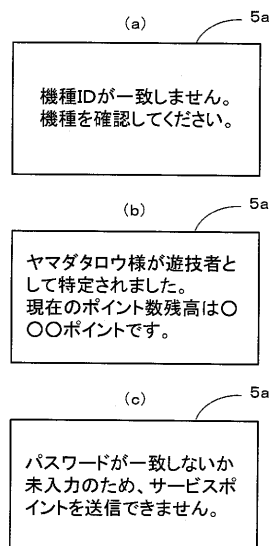
【図 29】



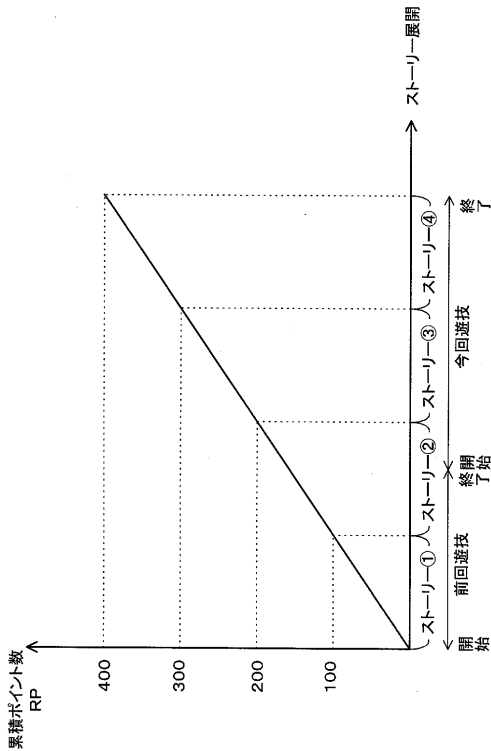
【図 30】



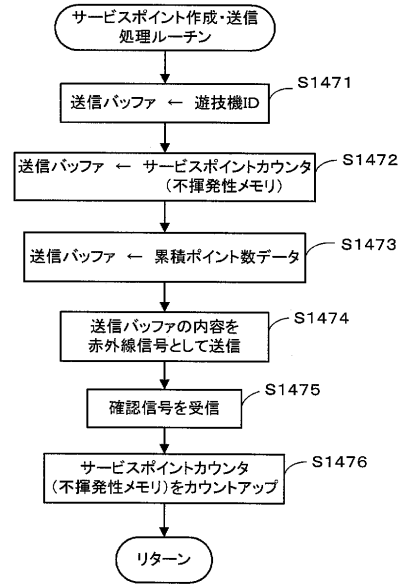
【図 31】



【図 3 2】

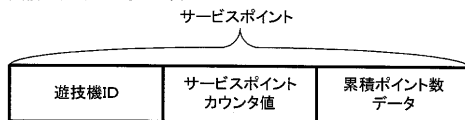


【図 3 3】



【図 3 4】

(a) 送信バッファのフォーマット



(b) 送信バッファの格納例

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

【図 3 6】

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

【図 3 5】

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

【図 3 7】

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

【図 38】

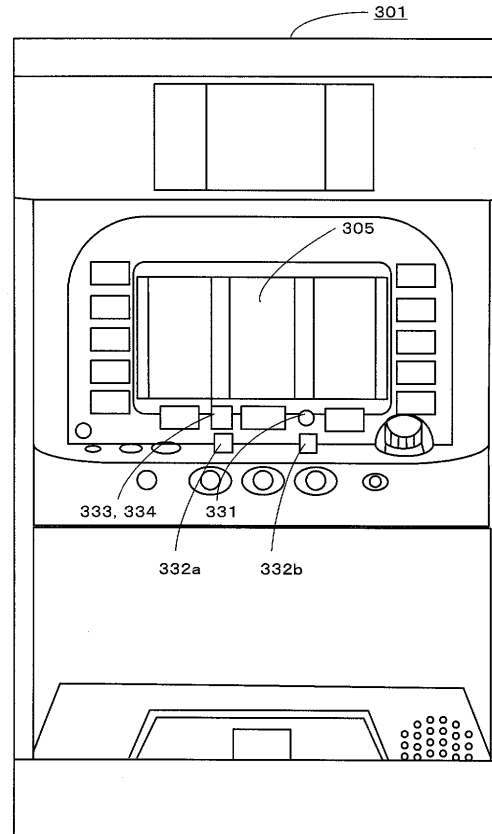
38a(38b)

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

【図 39】

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

【図 40】



【図 41】

