

(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2004-195032

(P2004-195032A)

(43) 公開日 平成16年7月15日(2004.7.15)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

A63F 5/04

F I

A63F 7/02 320

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 86 頁)

(21) 出願番号 特願2002-369063 (P2002-369063)

(22) 出願日 平成14年12月19日 (2002.12.19)

(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 AA35 AA36 AA39 AA42 AA54
BC23 CA09 CA27 CA31 EB55

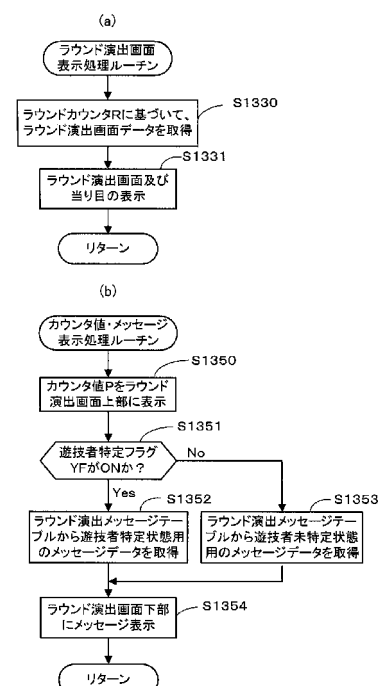
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に関する情報の入力の有無に応じて演出内容を変化させることにより、効果的な顧客対応の演出を実現可能な遊技機を提供する。

【解決手段】ラウンド演出表示において、携帯電話機200からの遊技者特定パスワードの送信により遊技者特定フラグYFがOFFとなっている場合は(ステップS1351:No)、ラウンド演出メッセージテーブル25の遊技者未特定状態用メッセージテーブル25aから遊技者未特定状態用のメッセージを取得し(ステップS1353)、一方、遊技者特定フラグYFがONとなっている場合は(ステップS1351:Yes)、遊技者特定状態用メッセージテーブル25bから遊技者特定状態用のメッセージを取得し(ステップS1352)、それぞれラウンド演出画面下部にメッセージ表示する(ステップ1354)。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段を備えた遊技機であって、
遊技者に関する情報の入力が可能であると共に、その遊技者に関する情報の入力の有無に応じて、前記演出手段による演出内容を変化させるように構成されたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

10

本発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

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

20

【0003】

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

30

【0004】

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

40

【0005】

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

50

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

【0006】

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

【0007】

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

【0008】

【特許文献1】

特開2002-119642号公報

【特許文献2】

特開2002-200283号公報

【0009】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述した本願出願人提案による遊技機では、遊技者の特定を行うことなく遊技情報の送信を行う構成であるため、遊技機側において遊技者を識別することができず、遊技者管理等を行うことができないという問題がある。また、不特定の遊技者に対して情報を送信するため、情報の内容が画一的なものにならざるを得ないという問題がある。また、どの携帯通信端末を通信ユニットの赤外線受信部へ対向させても遊技情報の受信が可能であるため、未送信の遊技情報が残存している状態で当該遊技機における遊技を終了した場合や遊技者がトイレ等に行くために当該遊技機を離れている場合等に、当該遊技機の遊技者以外の者によって遊技情報の不正受信を防止する必要がある。また、遊技中、気づかない内に情報を抜き取られることを防止する必要もある。さらに、遊技者の交替があった場合に、前の遊技者の遊技情報と新たな遊技者による遊技情報との混在を防止する必要もある。 30 40

【0010】

そこで、遊技者に関する情報（例えば、遊技者を特定するためのパスワード等）の入力を条件として携帯通信端末への情報送信を行うように構成することが考えられるが、図柄変動表示装置等における演出が遊技者に関する情報の入力の有無とは無関係に行われたのでは、遊技者にとって遊技機の現在の状態がわかりにくいだけでなく、効果的な顧客対応の演出を実現することも困難であるという問題がある。例えば、遊技者に関する情報の入力を行っていない遊技者に対しては、遊技者情報入力によるメリットを報知する必要があり、一方、遊技者情報入力を既に行っている遊技者に対しては、より有益な情報を提供して遊技意欲の向上を図る必要がある。

【0011】

本発明は、かかる課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技者に関する情報の入力の有無に応じて演出内容を変化させることにより、効果的な顧客対応の演出を実現可能な遊技機を提供することである。

【0012】

【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。

【0013】

1. 遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段を備えた遊技機であって、

10

遊技者に関する情報の入力が可能であると共に、その遊技者に関する情報の入力の有無に応じて、前記演出手段による演出内容を変化させるように構成されたことを特徴とする遊技機。

【0014】

手段1によれば、遊技者に関する情報の入力の有無に応じて、演出手段による演出内容が変化するので、遊技者に対して効果的な顧客対応の演出を実現することができる。尚、演出とは、遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能に表現されるものを意味しており、例えば、図柄変動表示装置における表示、遊技盤上に設けられた可動部材の動作、装飾ランプの点灯・点滅、音声の発生等が含まれる。

【0015】

20

2. 携帯通信端末から情報を取得するための情報取得手段を備え、その情報取得手段を介して前記遊技者に関する情報を入力させるように構成されたことを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0016】

手段2によれば、携帯通信端末から情報を取得するための情報取得手段を介して前記遊技者に関する情報が確実に入力される。情報取得手段は、例えば、遊技者の操作によって携帯通信端末から赤外線信号等として送信される情報を受信可能な赤外線受信装置、或いは、携帯通信端末に設けられた端子を介して携帯通信端末内のメモリの記憶内容を読み出し可能な装置等により構成することが可能である。

【0017】

30

3. 遊技者の操作により情報の入力が可能な入力手段を備え、その入力手段を介して前記遊技者に関する情報を入力させるように構成されたことを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0018】

手段3によれば、遊技者の操作により情報の入力が可能な入力手段を介して前記遊技者に関する情報が確実に入力される。入力手段は、例えば、遊技機の枠等に設けたキーボード、タッチパネル等の入力装置により構成することが可能である。

【0019】

40

4. 玉貸しに関する機能を有する台間装置より出力される情報を入力させるためのインタフェース手段を備え、そのインタフェース手段を介して前記遊技者に関する情報を入力させるように構成されたことを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0020】

手段4によれば、玉貸しに関する機能を有する台間装置より出力される情報を入力させるためのインタフェース手段を介して前記遊技者に関する情報が確実に入力される。例えば、台間装置にタッチパネル等の入力装置又は赤外線受信装置等を設け、これらの装置によって入力された遊技者に関する情報が、インタフェース手段を介して入力される構成することが可能である。或いは、台間装置によって磁気カード又はICカードから遊技者に関する情報を読み取り、インタフェース手段を介して入力させる構成としてもよい。

【0021】

50

5. 前記演出手段は、文字や図柄等を視覚的に表示可能な表示手段を備えた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。

【0022】

手段5によれば、表示手段によって表示される文字や図柄等が、遊技者に関する情報の入力の有無に応じて変化することにより、視覚による効果的な演出を実現することができる。尚、表示手段は、液晶ディスプレイやLEDディスプレイ等の各種の表示装置によって構成され、遊技機の構成部材のいずれか（例えば、遊技盤、遊技機の枠等）に設けられる。また、表示される文字には、漢字、カタカナ、ひらがな、英字等の各種の文字が含まれる。

【0023】

6. 前記表示手段は、遊技盤に設けられた図柄変動表示装置であることを特徴とする手段5に記載の遊技機。

【0024】

手段6によれば、遊技中に遊技者によって注視される遊技盤に設けられた図柄変動表示装置における演出が、遊技者に関する情報の入力の有無に応じて変化することにより、極めて効果的な顧客対応の演出を実現することができる。尚、図柄変動表示装置は、例えば、液晶ディスプレイ装置からなり、複数（例えば、3列）の図柄列の各々を変動表示させることにより、遊技者に複数のリールがあたかも回転しているように見せるように構成された表示装置等である。

【0025】

7. 前記演出手段は、音声出力が可能な音声発生手段を備えたことを特徴とする手段1乃至6のいずれかに記載の遊技機。

【0026】

手段7によれば、音声発生手段による音声出力が、遊技者に関する情報の入力の有無に応じて変化することにより、聴覚による効果的な演出を実現することができる。

【0027】

8. 前記遊技者に関する情報の入力が無い場合に、前記演出手段が第一の演出を実行すると共に、前記遊技者に関する情報の入力がある場合に、前記演出手段が前記第一の演出とは演出内容の異なる第二の演出を実行するように構成されたことを特徴とする手段1乃至7のいずれかに記載の遊技機。

【0028】

手段8によれば、前記遊技者に関する情報の入力が無い場合に、前記演出手段が第一の演出を実行すると共に、前記遊技者に関する情報の入力がある場合に、前記演出手段が前記第一の演出とは演出内容の異なる第二の演出を実行するので、効果的な顧客対応の演出を実現することができる。

【0029】

9. 前記演出手段によって前記第一の演出が実行されている状態で前記遊技者に関する情報の入力が行われた場合に、前記演出手段によって実行される演出内容が前記第一の演出から前記第二の演出へと切り換えられるように構成されたことを特徴とする手段8に記載の遊技機。

【0030】

手段9によれば、前記演出手段によって前記第一の演出が実行されている状態で前記遊技者に関する情報の入力が行われた場合に、前記演出手段によって実行される演出内容が前記第一の演出から前記第二の演出へと直ちに切り換えられるので、前記遊技者に関する情報の入力を受け付けられたことを遊技者に認識させることができると共に、前記第二の演出が直ちに実行されることによって遊技意欲のさらなる向上を図ることができる。

【0031】

10. 前記演出手段は、視覚又は聴覚により認識可能なメッセージを出力するように構成され、

前記メッセージの内容が前記遊技者に関する情報の入力の有無に応じて切り換えられるこ

10

20

30

40

50

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。

【0032】

手段 10 によれば、前記演出手段より出力されるメッセージの内容が前記遊技者に関する情報の入力の有無に応じて切り換えられるので、極めて効果的な顧客対応の演出を実現することができる。

【0033】

11. 第一のメッセージを記憶する第一のメッセージ記憶手段と、
前記第一のメッセージとは異なる第二のメッセージを記憶する第二のメッセージ記憶手段と、

を備え、

前記遊技者に関する情報の入力がない場合には、前記第一のメッセージ記憶手段から前記第一のメッセージを読み出して出力し、

前記遊技者に関する情報の入力がある場合には、前記第二のメッセージ記憶手段から前記第二のメッセージを読み出して出力するように構成されたことを特徴とする手段 8 に記載の遊技機。

【0034】

手段 11 によれば、第一のメッセージ記憶手段が第一のメッセージを記憶すると共に、第二のメッセージ記憶手段が前記第一のメッセージとは異なる第二のメッセージを記憶する。そして、前記遊技者に関する情報の入力がない場合には、前記第一のメッセージ記憶手段から前記第一のメッセージを読み出して出力し、前記遊技者に関する情報の入力がある場合には、前記第二のメッセージ記憶手段から前記第二のメッセージを読み出して出力する。よって、遊技者の有無に応じて極めて効果的な顧客対応の演出を実現することができる。例えば、第一のメッセージ記憶手段は、遊技者に関する情報の入力を行っていない遊技者向けのメッセージとして、遊技者に関する情報の入力を行うことを促したり、遊技者に関する情報の入力によって得られるメリットを報知するための第一のメッセージを記憶するように構成してもよい。また、第二のメッセージ記憶手段は、既に遊技者に関する情報の入力を行っている遊技者向けのメッセージとして、遊技者に関する情報の入力を行った場合にのみ提供される有益な情報を第二のメッセージとして記憶する構成としてもよい。

【0035】

12. 前記演出手段によって前記第一のメッセージが出力されている状態で前記遊技者に関する情報の入力が行われた場合に、前記演出手段によって出力されるメッセージが、前記第一のメッセージから前記第二のメッセージへと切り換えられるように構成されたことを特徴とする手段 11 に記載の遊技機。

【0036】

手段 12 によれば、前記演出手段によって前記第一のメッセージが出力されている状態で前記遊技者に関する情報の入力が行われた場合に、前記演出手段によって出力されるメッセージが、前記第一のメッセージから前記第二のメッセージへと直ちに切り換えられるので、前記遊技者に関する情報の入力を受け付けられたことを遊技者に認識させることができると共に、前記第二のメッセージが直ちに出力されることによって遊技意欲のさらなる向上を図ることができる。

【0037】

13. 前記演出手段による演出が、前記遊技者に関する情報の入力の有無に応じて、前記遊技者の名前を用いた演出と前記遊技者の名前を用いない演出とで切り換えられることを特徴とする手段 1 乃至 12 のいずれかに記載の遊技機。

【0038】

手段 13 によれば、前記遊技者に関する情報の入力がない場合には、前記演出手段によって前記遊技者の名前を用いない演出が行われ、前記遊技者に関する情報の入力がある場合には、前記演出手段によって前記遊技者の名前を用いた演出が行われるように切り換えられるので、いずれの場合も適切な演出を行うことができる。特に、遊技者に関する情報が

10

20

30

40

50

入力された状態では、遊技者の名前を用いて効果的な顧客対応の演出を実現することができる。尚、遊技者の名前には、遊技者の氏名、姓、名、及びニックネーム等が含まれる。

【0039】

14. 前記遊技者に関する情報は、当該遊技者の名前に関する情報を含んでいると共に、前記遊技者に関する情報の入力がある場合に、前記入力された遊技者に関する情報に含まれる遊技者の名前に関する情報に基づいて遊技者の名前を用いた演出を行うことを特徴とする手段13に記載の遊技機。

【0040】

手段14によれば、前記入力された遊技者に関する情報に含まれる遊技者の名前に関する情報（例えば、名前を表す文字列データ等）に基づいて遊技者の名前を用いた演出を行うので、効果且つ大規模な遊技者管理用データベース装置等を用いることなく遊技者の名前を用いた演出を行うことができる。 10

【0041】

15. 特定の遊技状態において、前記遊技者に関する情報の入力の有無に応じて、前記演出手段による演出内容を変化させる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。

【0042】

手段15によれば、特定の遊技状態の演出において前記遊技者に関する情報の入力の有無に応じて前記演出手段による演出内容が変化するので、特定の遊技状態の演出をより効果的な内容とし、これにより遊技意欲の向上を図ることが可能となる。 20

【0043】

16. 前記特定の遊技状態は、大当り遊技状態であることを特徴とする手段15に記載の遊技機。

【0044】

手段16によれば、大当り遊技状態の演出において前記遊技者に関する情報の入力の有無に応じて前記演出手段による演出内容が変化するので、大当り遊技状態における演出をより効果的な内容とすることができる。すなわち、大当り遊技状態は、遊技者が最も喜びや興奮等を感じる遊技状態であるので、大当り遊技状態において遊技者に関する情報の入力の有無に応じた演出を行うことにより遊技意欲の向上を図ることが可能となる。例えば、図柄変動表示装置における大当り遊技状態の演出において、遊技者に関する情報が未入力の場合は大当り発生を報知する通常の動画表示を行い、遊技者に関する情報が入力済みの場合は大当り発生を報知する動画表示において遊技者の名前を表示する演出を行うように構成することができる。 30

【0045】

17. 前記特定の遊技状態は、大当り遊技状態に先立って発生するリーチ遊技状態であることを特徴とする手段15又は16に記載の遊技機。

【0046】

手段17によれば、リーチ遊技状態における演出において前記遊技者に関する情報の入力の有無に応じて前記演出手段による演出内容が変化するので、リーチ遊技状態における演出をより効果的な内容とすることができる。すなわち、リーチ遊技状態は、遊技者が大当りの獲得に対して期待を膨らませる遊技状態であるので、リーチ遊技状態の演出において遊技者に関する情報の入力の有無に応じた演出を行うことにより遊技意欲の向上を図ることが可能となる。例えば、図柄変動表示装置におけるリーチ遊技状態の演出において、遊技者に関する情報が未入力の場合はリーチ発生を報知する通常の動画表示を行い、遊技者に関する情報が入力済みの場合はリーチ発生を報知する動画表示において遊技者の名前を表示する演出を行うように構成することができる。 40

【0047】

18. 前記遊技者に関する情報は、当該遊技者を特定するための遊技者特定情報を含んでおり、

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、

その遊技者特定情報記憶手段に記憶された遊技者特定情報によって遊技者が特定されているか否かに応じて、前記演出手段による演出内容を変化させ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、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か否かに応じて、前記演出手段による演出内容を変化するので、効果的な顧客対応の演出を容易に実現することができる。尚、遊技者を特定するための遊技者特定情報には、遊技者特定用のパスワード、登録番号や会員番号等の番号、遊技者の名前（氏名、ニックネーム等を含む）、又はこれらの組み合わせ等が含まれる。

【0049】

19. 前記遊技者特定情報によって遊技者が特定されているか否かに応じて、前記演出手段による遊技者確認をする演出と遊技者確認をしない演出とを切り換え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、遊技者が特定されていない場合は遊技者確認をする演出を行うことにより、確実に遊技者の特定を行うことができ、一方、遊技者が既に特定されている場合は遊技者確認をしない演出を行うので、不要な遊技者確認を行うことにより遊技者に煩わしい思いをさせる等の弊害が生じることがない。

【0051】

20. 携帯通信端末へ送信するための送信情報を記憶する送信情報記憶手段と、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、前記送信情報記憶手段に記憶された前記送信情報を、前記遊技者特定情報に対応づけられた前記携帯通信端末に対して送信する情報送信手段と、を備えたことを特徴とする手段 18 又は 19 に記載の遊技機。

【0052】

手段 20 によれば、遊技者特定情報記憶手段が、入力された遊技者特定情報を記憶し、送信情報記憶手段が携帯通信端末へ送信するための送信情報を記憶し、情報送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よって遊技者が特定されている状態で、前記送信情報記憶手段に記憶された前記送信情報を、前記遊技者特定情報に対応づけられた前記携帯通信端末に対して送信するので、遊技者が所持する携帯通信端末において確実に遊技機からの送信情報を受信することができる。

【0053】

21. 前記送信情報は、特定の遊技状態の発生を表す遊技状態データを含んでいることを特徴とする手段 20 に記載の遊技機。

【0054】

手段 21 によれば、前記送信情報が特定の遊技状態の発生を表す遊技状態データを含んでいるので、遊技状態データが携帯通信端末に送信されることにより、その携帯通信端末において遊技状態の発生状況の把握をすることができると共に、携帯通信端末より遊技状態データを遊技ホールや遊技機メーカー等のコンピュータへ送信することにより特定の遊技状態の発生に関するランキングへの参加やサービスポイントの付与等を実現することができる。また、所定条件成立時に、送信情報記憶手段に記憶された遊技状態データが消去されることにより、送信が不要となった遊技状態データが残存することに起因してランキングへの参加やサービスポイントの付与において不正が行われる等の弊害の発生を確実に防止することができる。

【0055】

22. 前記送信情報は、遊技の進行状況を表す遊技進行データを含んでいることを特徴とする手段 20 に記載の遊技機。

【0056】

手段 22 によれば、前記送信情報が遊技の進行状況を表す遊技進行データを含んでいるので、遊技進行データが携帯通信端末に送信されることにより、その携帯通信端末において

10

20

30

40

50

遊技の進行状況の把握をすることができると共に、携帯通信端末より遊技進行データを遊技ホールや遊技機メーカー等のコンピュータへ送信することにより遊技の進行状況に関するランキングへの参加やサービスポイントの付与等を実現することができる。また、所定条件成立時に、送信情報記憶手段に記憶された遊技進行データが消去されることにより、送信が不要となった遊技進行データが残存することに起因してランキングへの参加やサービスポイントの付与において不正が行われる等の弊害の発生を確実に防止することができる。

【0057】

23. 前記送信情報は、遊技者に付与されるサービスポイントに関する情報を含んでいることを特徴とする手段20に記載の遊技機。

10

【0058】

手段23によれば、前記送信情報が、遊技者に付与されるサービスポイントに関する情報を含んでいるので、サービスポイントが携帯通信端末に送信された後、その携帯通信端末から遊技ホールや遊技機メーカー等のコンピュータへサービスポイントを送信することにより、遊技者は賞品の獲得やサービスの提供を受けること等を実現することができる。また、所定条件成立時に、送信情報記憶手段に記憶されたサービスポイントに関する情報が消去されることにより、送信が不要となった情報が残存することに起因してサービスポイントが不正に受信される等の弊害の発生を確実に防止することができる。尚、サービスポイントは、金銭と同様に価値を有し且つ直接使用することが可能であるため、所定条件が成立する場合にサービスポイントに関する情報を含む送信情報を確実に消去することが重要となる。

20

【0059】

24. 前記サービスポイントに関する情報は、遊技者に付与されるサービスポイントの価値を表すポイント数データであることを特徴とする手段23に記載の遊技機。

【0060】

手段24によれば、前記サービスポイントに関する情報は、遊技者に付与されるサービスポイントの価値を表すポイント数データであるので、そのポイント数データに基づくサービスポイントが携帯通信端末に送信された後、その携帯通信端末から遊技ホールや遊技機メーカー等のコンピュータへサービスポイントを送信することにより、遊技者はポイント数に応じた賞品の獲得やサービスの提供を受けること等を実現することができる。また、所定条件成立時に、送信情報記憶手段に記憶されたポイント数データが消去されることにより、送信が不要となったポイント数データが残存することに起因してサービスポイントが不正に受信される等の弊害の発生を確実に防止することができる。

30

【0061】

25. 前記ポイント数データは、特定の遊技状態の発生の検出毎に算出された個々のポイント数を表すことを特徴とする手段24に記載の遊技機。

【0062】

手段25によれば、前記ポイント数データが、特定の遊技状態の発生の検出毎に算出された個々のポイント数を表すので、所定条件成立時に、送信情報記憶手段に記憶されたポイント数データが消去されることにより、送信が不要となった個々のポイント数を表すポイント数データが残存することに起因した弊害の発生を確実に防止することができる。

40

【0063】

26. 前記ポイント数データは、特定の遊技状態の発生の検出毎に算出された個々のポイント数が積算された累積ポイント数を表すことを特徴とする手段24に記載の遊技機。

【0064】

手段26によれば、前記ポイント数データは、特定の遊技状態の発生の検出毎に算出された個々のポイント数が積算された累積ポイント数を表すので、所定条件成立時に、送信情報記憶手段に記憶されたポイント数データが消去されることにより、送信が不要となった累積ポイント数を表すポイント数データが残存することに起因した弊害の発生を確実に防止することができる。

50

【0065】

27. 前記情報送信手段は、前記送信情報と共に各送信情報を個々に識別可能に表す識別情報を送信することを特徴とする手段20乃至26のいずれかに記載の遊技機。

【0066】

手段27によれば、前記情報送信手段が、前記送信情報と共に各送信情報を個々に識別可能に表す識別情報を送信するので、今回とは別の時間帯に送信された送信情報や他の遊技者に対して送信された送信情報と識別可能であるので、携帯通信端末にて受信した送信情報を多様な方法で活用することが可能となる。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

28. 前記識別情報は、遊技機を識別するための遊技機識別情報と、前記送信情報毎に設定される固有情報からなることを特徴とする手段27に記載の遊技機。

【0070】

手段28によれば、識別情報が遊技機を識別するための遊技機識別情報を含んでいるので、各地の遊技ホールに設置されたどの遊技機における送信情報であるかを確実に識別することができる。さらに、識別情報が前記送信情報毎に設定される固有情報を含んでいるので、別の日或いは時間帯における送信情報と確実に識別することができる。

【0071】

29. 前記情報送信手段は、無線通信によって前記送信情報を送信するように構成されたことを特徴とする手段20乃至28のいずれかに記載の遊技機。

【0072】

手段29によれば、前記情報送信手段が、無線通信によって前記送信情報を送信するので、携帯通信端末との間で通信ケーブルの接続等の煩雑な作業を行う必要がなく、携帯通信端末において極めて簡単に送信情報を受信することができる。

【0073】

30. 前記情報送信手段は、電磁波或いは光を指向性を有して出力可能に構成されていることを特徴とする手段29に記載の遊技機。

【0074】

手段30によれば、隣接して配置された複数の遊技機の各情報送信手段より出力される電磁波或いは光が指向性を有して出力されるようになるため、これら双方の電磁波が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】

31. 前記情報送信手段は、赤外線を媒介として前記送信情報を送信するように構成され

たことを特徴とする手段 30 に記載の遊技機。

【0076】

手段 31 によれば、情報送信手段が赤外線を媒介として前記送信情報を送信するように構成されているので、指向性を有する無線通信を簡単な構成で安価に実現することができる。尚、情報の送信は、例えば、遊技者特定情報の入力は、例えば、遊技者が所持する携帯通信端末から遊技者特定情報を赤外線信号等として送信し、遊技機に設けた赤外線受光部で受信することにより入力するように構成してもよい。

【0077】

32. 前記情報送信手段は、有線通信によって前記送信情報を送信するように構成されたことを特徴とする手段 20 乃至 28 のいずれかに記載の遊技機。

10

【0078】

手段 32 によれば、情報送信手段が有線通信によって前記送信情報を送信するように構成されているので、情報送信手段を簡単且つ安価に構成できるとともに、高い信頼性で送信情報を確実に携帯通信端末へ送信することができる。

【0079】

【発明の実施の形態】

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

第一の実施の形態のパチンコ機 1 は、遊技ホールに設置されたパチンコ島台のカウンタ台の上部にて複数横方向に並べられて設けられる。パチンコ機 1 は、図 1 に示すように、前部には前枠 2 が設けられ、さらにその前枠 2 にガラス扉枠 3 が取付けられている。ガラス扉枠 3 は、軸により前枠 2 に開閉可能に支持され、かつガラスが嵌め込まれた金属製の枠と、その枠に嵌め込まれる合成樹脂製の枠（以下「樹脂枠」という）とを備えている。ガラス扉枠 3 の後方には、図 2 に示す遊技盤 7 が配置されている。遊技盤 7 は略円形の遊技領域を有し、その遊技領域には第 1 種始動口 4、特別図柄表示装置（以下、単に「表示装置」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。尚、表示装置 5 が本発明の表示手段、及び図柄変動表示装置を構成するものである。

20

【0080】

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。

30

【0081】

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

40

【0082】

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

50

なる画面 5 a を備えている。画面 5 a には多種類の画像が表示されるが、その 1 つとして、左図柄列 8、中図柄列 9 及び右図柄列 10 が表示される。図柄列の数は前述したもの（3 列）に限られず、1 列、2 列、4 列以上であってもよい。各図柄列 8 乃至 10 は、数字、記号等からなる複数の図柄によって構成されている。尚、表示装置 5 は、サブ基板の一つである図柄表示制御基板 22 によって駆動制御される。

【0083】

表示装置 5 では、図柄列 8 乃至 10 での図柄変動が、遊技球 B の第 1 種始動口 4 への入賞により開始される。図柄変動は左図柄列 8、右図柄列 10、中図柄列 9 の順に停止されるが、これは一例にすぎず、別の順序で停止されてもよい。全ての図柄列 8 乃至 10 での図柄変動が停止したとき、表示されている図柄（以下「停止図柄」という）の組合せが、予め定められた組合せ（特定表示結果、以下「大当りの組合せ」という）、すなわち、同一種類の図柄が大当たりラインに沿って並んでいるときの同図柄の組合せ（例えば、777）、となる場合がある。この停止図柄の組合せを、以下「大当たり図柄」という。本実施形態では、大当たりラインとして、水平方向へ延びるもの（上・中・下の 3 種類）と、斜め方向へ延びるもの（右下がり・左下がりの 2 種類）の合計 5 種類存在するが、これに限られない。例えば、大当たりラインの数が 1 つであり、通常、「1 ライン」と呼ばれているものであってもよい。そして、大当りの組合せが成立すると特別電動役物が作動し、遊技者にとって有利な特別遊技状態としての大当たり遊技状態が到来し、より多くの賞球を獲得することが可能となる。

10

【0084】

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

20

【0085】

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。

30

【0086】

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 22 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 22 は、サブ基板の一つであり、CPU 23、ROM 24、RAM 26 を主要な構成要素として構成され（図 3 参照）、メイン基板や通信制御基板 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。また、ROM 24 には、図柄表示用のデータ、演出用の動画データ、各種のメッセージデータからなるメッセージテーブルが記憶されると共に、後述するように遊技者未特定状態用メッセージテーブル 25 a と遊技者特定状態用メッセージテーブル 25 b とからなるラウンド演出メッセージテーブル 25 等が記憶されている。尚、遊技者未特定状態用メッセージテーブル 25 a が本発明の第一のメッセージ記憶手段を、遊技者特定状態用メッセージテーブル 25 b が第二のメッセージ記憶手段をそれ

40

50

ぞれ構成するものである。

【0087】

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。 10

【0088】

CPUによる制御の1つとして、大当り遊技状態の発生確率を条件に応じて変動させる、いわゆる確率変動がある。具体的には、1/300程度の低確率で大当り遊技状態を発生させる低確率モードと、その約5倍である1/60程度の高確率で大当り遊技状態を発生させる高確率モードとが用意されており、大当り図柄の種類に応じて確率モードが切替えられる。すなわち、大当り図柄が、予め定められた特別図柄（例えば奇数図柄）であると高確率モードに設定され、予め定められた通常図柄（例えば偶数図柄）であると低確率モードに設定される。なお、低確率モードでの発生確率に対する高確率モードでの発生確率の倍数は、前述した値（約5）以外の値であってもよい。 20

【0089】

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。

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。 30

【0090】

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ランプ31、情報送信手段としての赤外線発光部33、遊技者特定情報受信手段及び送信要求受信手段としての赤外線受光部34がそれぞれ接続されている。 40

【0091】

報知ランプ31は、遊技情報の送信が可能な状態となったことを遊技者に視覚的に報知するためのランプである。報知ランプ31は、送信可能な遊技情報が有る場合に点灯し、無い場合には消灯されている。また、赤外線発光部33から遊技情報の送信が行われている間は報知ランプ31が点滅し、送信が終了すると消灯する。

【0092】

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 50

検知するための公知の赤外線センサによって構成されている。表示装置 5 において遊技者による ” はい ” 又は ” いいえ ” 等の選択を求めるメッセージが表示された状態で (図 2 8 (d) , (e) 参照) 、いずれかの赤外線センサに手がかざされると、第 1 赤外線センサ 3 2 a 又は第 2 赤外線センサ 3 2 b は手がかざされたことを検知し、これにより遊技者による選択が行われる。尚、第 1 赤外線センサ 3 2 a 及び第 2 赤外線センサ 3 2 b 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。

【 0 0 9 3 】

赤外線発光部 3 3 は、携帯電話機 2 0 0 に対して遊技情報等を赤外線信号として送信するための発光デバイスである。

赤外線受光部 3 4 は、携帯電話機 2 0 0 から送信される遊技者特定パスワードや遊技情報の送信要求信号としての赤外線信号を受信するための受光デバイスである。尚、赤外線信号は指向性を有しているため、携帯電話機 2 0 0 の赤外線受光部 2 0 8 及び赤外線発光部 2 0 9 を、パチンコ機 1 側の赤外線発光部 3 3 及び赤外線受光部 3 4 に対向させた状態で、パチンコ機 1 と携帯電話機 2 0 0 との間で赤外線通信が行われる。また、赤外線発光部 3 3 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 3 4 が、本発明における携帯通信端末から情報を取得するための情報取得手段を構成するものである。

【 0 0 9 4 】

インタフェース部 3 5 は、通信線を介して外部接続端子板 1 6 の通信制御基板用の出力端子 1 6 a ~ e と接続され、各端子よりそれぞれ出力される「確変中信号」、「大当り信号」、「確変大当り信号」、「発射スイッチ信号」及び「図柄変動信号」を C P U 3 6 に入力する電子回路である。

【 0 0 9 5 】

C P U 3 6 は、通信制御基板 3 0 各部を制御するための制御装置であり、R O M 3 7 から制御プログラムを読み出して実行する。

【 0 0 9 6 】

R O M 3 7 は、通信制御基板 3 0 各部を制御するための制御プログラムや各種のデータを記憶する読み出し専用の記憶媒体である。

【 0 0 9 7 】

R A M 3 8 は、C P U 3 6 によって使用されるワーク領域、遊技状態バッファ 3 8 a 、遊技状態記憶領域 3 8 b 、遊技者特定パスワード記憶領域 3 8 c 及び遊技情報送信用の送信バッファ 3 8 d を有する書き換え可能な記憶媒体である。尚、遊技状態バッファ 3 8 a 及び遊技状態記憶領域 3 8 b が、本発明の送信情報記憶手段を、遊技者特定パスワード記憶領域 3 8 c が遊技者特定情報記憶手段をそれぞれ構成するものであり、遊技者特定パスワードが、本発明における遊技者に関する情報に相当するものである。

【 0 0 9 8 】

不揮発性メモリ 3 9 は、後述する遊技情報カウンタ 3 9 a を不揮発的に記憶するための書き込み可能な不揮発性の記憶媒体である。不揮発性メモリ 3 9 に記憶される遊技情報カウンタ 3 9 a の値は、パチンコ機 1 の電源遮断後も記憶保持される。

【 0 0 9 9 】

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 2 0 0 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 2 0 0 は、図 4 の正面図に示すように、ケース 2 0 2 、キー操作部 2 0 4 、液晶パネル (表示部) 2 0 6 、赤外線受光部 2 0 8 、及び赤外線発光部 2 0 9 から構成されている。キー操作部 2 0 4 は、ケース 2 0 2 の正面ケース部 2 0 3 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 2 0 6 は、ケース 2 0 2 に形成された開口部 2 0 2 a の内側に配置されている。赤外線受光部 2 0 8 は、赤外線発光部 2 0 9 とともに、ケース 2 0 2 の左側部 2 0 2 b に配置されている。

【 0 1 0 0 】

10

20

30

40

50

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。

【0101】

レシーバー 214 は、音声回路 212 から出力された受信信号を受信音声に変換して出力し、マイク 216 は、操作者から発せられた送信音声を受信音声に変換して音声回路 212 に出力する。不揮発性メモリ 220 は、各種データや、各種のプログラムを不揮発的に記憶する。二次電池 224 は、各回路に電力を供給する。制御部 222 は、CPU、ROM 及び RAM を含むマイクロコンピュータ等から構成されたもので、電話の発着信処理、電子メールの作成送受信処理、インターネット処理を行う。

【0102】

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

【0103】

次に、前記のように構成されたパチンコ機 1 の作用及び効果について説明する。図 6 乃至図 8 及び図 16 のフローチャートは、制御装置 21 によって実行される各種ルーチンを示している。これらのルーチンの各処理は、カウンタ群及びフラグ F に基づいて実行される。

【0104】

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。

【0105】

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

10

20

30

40

50

、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。

【０１０６】

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。

10

【０１０７】

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

20

【０１０８】

ステップＳ３２の判定条件が満たされていると、ステップＳ３３において、大当たり値に対応する大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。一方、ステップＳ３２の判定条件が満たされていないと、ステップＳ３４において、外れリーチ乱数カウンタの値が予め定められた外れリーチ値と同一である否かを判定する。この判定条件が満たされていると、ステップＳ３５において、外れリーチ値に対応する図柄（以下「外れリーチ図柄」という）を停止図柄としてメモリに記憶する。なお、ステップＳ３４の判定条件が満たされていないと、ステップＳ３６において、前記ステップＳ２０での外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。そして、上記ステップＳ３３，Ｓ３５，Ｓ３６で停止図柄を記憶した後、図柄変動開始処理ルーチンを終了する。

30

【０１０９】

前記のようにステップＳ３０の処理（図柄変動開始処理）を実行した後、図６のステップＳ４０において左右両図柄列８，１０における図柄を、前記ステップＳ３３，Ｓ３５，Ｓ３６のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。差替え後の図柄によって左右両図柄列８，１０での図柄変動を停止させる。

40

【０１１０】

ステップＳ４３では、左右両図柄列８，１０における図柄の組合わせがリーチの組合わせ（同一図柄）であるか否かを判定する。この判定条件が満たされていないと特別電動役物制御ルーチンを終了し、満たされていると、ステップＳ４５において、リーチ演出表示処理を行う。詳しくは、図柄表示制御基板２２において実行される図９に示すリーチ演出表示処理ルーチンにおいて、まず、ステップＳ４５０で遊技者特定フラグＹＦがＯＮしているか否かを判定する。ここで遊技者特定フラグＹＦは、携帯電話機２００から送信された遊技者特定パスワードを赤外線受光部３４において受信して、遊技者が特定されている場合にＯＮとなっており、遊技者が未特定である場合にＯＦＦとなっているフラグであり、通信制御基板３０において管理される。この判定が満たされていない場合（ステップＳ４

50

50 : No)、ステップS453において遊技者未特定状態用のリーチ演出表示を行う。図10(a)は、遊技者未特定状態用のリーチ演出表示の一例を示している。一方、この判定が満たされている場合(ステップS450 : Yes)、ステップS451において、遊技者特定パスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードに含まれる氏名データ(文字コード列)を取得し、ステップS452において、その取得した氏名データを用いて遊技者特定状態用のリーチ演出表示を行う。図10(b)は、氏名データを用いた遊技者特定状態用のリーチ演出表示の一例を示している。尚、図柄表示制御基板22にはキャラクタジェネレータ(図示せず)が設けられており、遊技者特定パスワードより取得した遊技者氏名の文字コード列を用いて、キャラクタジェネレータを介して表示装置5において氏名表示が行われる。尚、図10(a)の画面表示が本発明の第一の演出に、図10(b)の画面表示が第二の演出に相当するものである。 10

【0111】

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

【0112】

ステップS50では、中図柄列9での図柄変動を停止させる。続いて、ステップS60において、図柄の組合せが大当りの組合せであるか否かを判定する。この判定条件が満たされていないと特別電動役物制御ルーチンを終了し、満たされていると、ステップS70において、大当り信号ONを出力端子16B及び16bに出力する。さらに、ステップS80において、大当り図柄が特別図柄(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S80 : Yes)、ステップS90において確変大当り信号ONを出力端子16C及び16cに出力する。 20

【0113】

続いて、ステップS95において、大当り演出表示処理を行う。詳しくは、図柄表示制御基板22において実行される図11に示す大当り演出表示処理において、まず、ステップS950で遊技者特定フラグYFがONしているか否かを判定する。この判定が満たされていない場合(ステップS950 : No)、ステップS953において遊技者未特定状態用の大当り演出表示を行う。図12(a)は、表示装置5における遊技者未特定状態用の大当り演出表示の一例を示している。一方、この判定が満たされている場合(ステップS950 : Yes)、ステップS951において、遊技者特定パスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードより氏名データを取得し、ステップS952において、その取得した氏名データを用いて遊技者特定状態用の大当り演出表示を行う。図12(b)は、氏名データを用いた遊技者特定状態用の大当り演出表示の一例を示している。尚、図12(a)の画面表示が本発明の第一の演出に、図12(b)の画面表示が第二の演出に相当するものである。 30 40

【0114】

ここで、図12(a)の遊技者未特定状態用の大当り演出表示では、メッセージが、「大当り!」となっており、大当り発生をメッセージ表示にて報知している。これに対し、図12(b)の遊技者特定状態用の大当り演出表示では、「ヤマダタロウさん大当り!」(「ヤマダタロウ」は、遊技者特定パスワードから取得した氏名データ)となっており、大当り発生を示すメッセージ中に遊技者の氏名が組み込まれ、自分の氏名が表示装置5上に表示されることによって遊技者の注意をより一層引きつける演出内容となっている。

【0115】

続いて、ステップS100において、ラウンドカウンタRをリセットする。ステップS110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 50

いて、図7のステップS120においてソレノイド15を励磁する。すると、シャッタ14が倒れ、大入賞口6の通路入口が開放される。この開放により、遊技球BのVゾーン11及び通路12, 13への入賞が可能となる。ステップS130でラウンドカウンタRを「1」インクリメントする。

【0116】

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

10

【0117】

詳しくは、図13(b)におけるカウンタ値・メッセージ表示ルーチンにおいて、まず、ステップS1350で、カウンタPの値をラウンド演出画面上部の所定位置に表示する。次に、ステップS1351で遊技者特定フラグYFがONしているか否かを判定する。この判定が満たされていない場合(ステップS1351: No)、ステップS1353において、図柄表示制御基板22に搭載されたROM上に設けられたラウンド演出メッセージテーブル25の遊技者未特定状態用メッセージテーブル25a(図3参照)からラウンドカウンタRに対応する遊技者未特定状態用のメッセージを取得し、ステップS1354において、ラウンド演出画面の下部にその取得したメッセージを表示する。尚、ラウンド演出メッセージテーブル25は、遊技者未特定状態用メッセージテーブル25aと遊技者特定状態用メッセージテーブル25bとからなり、それぞれ、「第1ラウンド用メッセージ、第2ラウンド用メッセージ、第3ラウンド用メッセージ、・・・」のように、各ラウンドにおいて表示されるメッセージデータを格納するデータテーブルである。図14(a)は、遊技者未特定状態用のラウンド演出表示の一例(第1ラウンドの表示例)を示しており、図15(a)は、他の例(第3ラウンドの表示例)を示している。尚、図14(a)、図15(a)の画面表示が、それぞれ本発明の第一の演出に相当するものである。

20

【0118】

一方、この判定が満たされている場合(ステップS1351: Yes)、ステップS1352において、ラウンド演出メッセージテーブル25の遊技者特定状態用メッセージテーブル25bからラウンドカウンタRに対応する遊技者特定状態用のメッセージを取得し、ステップS1354において、ラウンド演出画面の下部にその取得したメッセージを表示する。図14(b)は、メッセージデータを用いた遊技者特定状態用のラウンド演出表示の一例(第1ラウンドの表示例)を示しており、図15(b)は他の一例(第3ラウンドの表示例)を示している。尚、図14(b)、図15(b)の画面表示が、それぞれ本発明の第二の演出に相当するものである。

30

【0119】

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

40

50

5 (a)と同様の図柄表示と共に、「○○○ポイントでXXゲーム機、○○○○ポイントで電動バイク・・・などなど景品は盛りだくさん。詳しくは当社ホームページを見てね。」とのメッセージが表示されている。

【0120】

このように、遊技者が特定されていない場合には、遊技者特定パスワードの送信を促すと共に、パスワードを送信して遊技情報を受信することにより得られるメリットをメッセージにて報知する。一方、既に遊技者特定パスワードが送信されて遊技者が特定されている場合には、特定された遊技者に対する有益且つより具体的な情報をメッセージにて報知する。つまり、遊技者特定を行っているか否かで表示装置5における演出内容を変化させ、遊技者特定状況に応じてより効果的な演出を行うように構成されている。尚、遊技者特定パスワードが未入力で大当たり遊技状態が発生した場合には、遊技者未特定状態用のメッセージ表示(図14(a)、図15(a))が行われるが、大当たり遊技状態の最中(すなわち、ラウンド演出画面表示中)に遊技者特定パスワードが携帯電話機200から送信されてパチンコ機1にて遊技者が特定された場合は、図13(b)のカウンタ値・メッセージ表示処理が特別電動役物制御ルーチン内で繰り返し呼び出されて実行される間に、ステップS1351の判定がNoからYesへと変わるため、遊技者未特定状態用のメッセージ表示(図14(a)、図15(a))から遊技者特定状態用のメッセージ表示(図14(b)、図15(b))へ、直ちにメッセージ表示の切り換えが行われる。よって、遊技者特定パスワードの入力が受け付けられたことを遊技者に認識させることができると共に、遊技者特定状態用のメッセージ表示が直ちに実行されることによって遊技意欲のさらなる向上を図ることができる。

【0121】

次に、ステップS140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S150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S150:Yes)、ステップS140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。

【0122】

ステップS170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 R_{max} 回入賞するまでは、大入賞口6が開閉のサイクルを繰り返す。例えば、所定値 P_{max} が「10」に設定され、大入賞口6の開放時間が「約29.5」秒に設定され、所定値 R_{max} が「16」に設定されている場合には、大入賞口6の開放後、(1)遊技球Bが大入賞口6へ10個入賞すること、(2)約29.5秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口6が閉鎖される。この大入賞口6の開放・閉鎖のサイクルが、遊技球BのVゾーン11への入賞を条件に最大で16回繰返されることとなる。ステップ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。

【0123】

図16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(ステップ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。

【0124】

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。

【0125】

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)。

【0126】

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

【0127】

本実施の形態は、パチンコ機1において遊技者が特定されていることを条件として、その特定された遊技者が所持する携帯電話機200に対して遊技情報を送信するものである。従って、一般的な遊技パターンとして、遊技者は、遊技ホールにおいてパチンコ機1の前に席に着くと、当該パチンコ機1における遊技を開始する前又は遊技開始後速やかに、自己が所持する携帯電話機200の赤外線発光部209より遊技者特定パスワードを赤外線信号としてパチンコ機1の赤外線受光部34に対して送信し、これによりパチンコ機1において遊技者の特定が行われる。そして、遊技中に大当り遊技状態等の特定の遊技状態が

10

20

30

40

50

発生すると、出力端子16a～eを介して大当り遊技状態等の発生が検出され、遊技状態データがパチンコ機1内に記憶される。これ以後、自己が所持する携帯電話機200より送信要求信号を赤外線信号としてパチンコ機1に送信することにより、パチンコ機1の赤外線発光部33から遊技情報が送信され、携帯電話機200において遊技情報を受信することができる。また、大当り遊技状態終了までに送信要求が行われなかった場合には、大当り遊技状態終了時点より情報送信タイムが形成されて、送信要求を行うことを遊技者に促すメッセージが表示装置5にて表示される。そして、情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合には、今回の大当り発生による遊技状態データがパチンコ機1内に蓄積される。従って、情報送信タイムは、大当り遊技状態の終了を契機に所定時間に亘って遊技者に遊技情報の受信を促すことを目的として形成されるものであり、これ以外のタイミングでも遊技情報の受信は可能である。 10

【0128】

但し、遊技者特定パスワードが送信されず、遊技者の特定が行われていない状態で大当り遊技が発生する事態も生じうるが、本実施の形態では、大当り遊技状態の発生検出後においても遊技者特定パスワードを送信して遊技者の特定を行うことが可能に構成されている。すなわち、大当り遊技状態の終了時に遊技者が特定されていない場合は、遊技者の特定を行うことを遊技者が選択することにより、遊技者特定タイムが形成されて、遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージを表示装置5にて表示する。そして、遊技者特定タイム中に遊技者が特定された場合には情報送信タイムに移行して遊技情報の送信を可能とする。一方、遊技者特定タイム中に遊技者が特定されなかった場合には、パチンコ機1内に記憶された遊技状態データが消去され、遊技情報の送信が行われないようにしている。従って、遊技者特定タイムは、遊技者が特定されていない状態において、今回の大当り発生による遊技状態データの受信を行う機会を遊技者に与えることを目的として形成されるものである。 20

【0129】

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り遊技状態中等、いつでも遊技者特定パスワードを受信し、後述する遊技者特定処理を実行することができる。また、携帯電話機200から送信される送信要求信号としての赤外線信号も、常時受信することが可能であり、遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bに遊技状態データが記憶されている場合には、遊技者が特定されていることを条件にいつでも遊技情報が送信される。 30

【0130】

次に、通信制御基板30において実行される遊技状態記憶処理ルーチンについて、図17のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、通信制御基板30のCPU36がROM37より所定周期で繰り返し呼び出して実行するものである。また、電源投入時の初期化処理において、RAM38内の遊技状態バッファ38aの先頭アドレスがポインタAPに、遊技状態記憶領域38bの先頭アドレスがポインタCPにそれぞれ設定されると共に、確変連続回数カウンタLに初期値として「0」が設定される。 40

【0131】

最初に、ステップS300において、I/F回路35より、「確変中信号」、「大当り信号」及び「確変大当り信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップS310において、「大当り信号」がOFFからONに変化したか否かを判定する。「大当り信号」がOFFからONに変化したと判定された場合は（ステップS310：Yes）、ステップS320において、「確変大当り信号」がOFFからONに変化したか否かを判定する。「確変大当り信号」がOFFからONに変化したと判定された場合は（ステップS320：Yes）、ステップS330において、確変大当りの発生を表す遊技状態コード”B00”を、遊技状態バッファ38aのポインタAPが示すアドレスへ記憶する。続き 50

て、ステップ S 3 4 0 において、確変連続回数カウンタ L をインクリメントし、さらに、ステップ S 3 9 5 において、ポインタ A P を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

【0132】

ステップ S 3 2 0 において、「確変大当たり信号」が O F F から O N に変化しなかったと判定された場合（ステップ S 3 2 0 : N o ）、ステップ S 3 5 0 において、通常大当たりの発生を表す遊技状態コード " A 0 0 " を、遊技状態バッファ 3 8 a のポインタ A P が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S 3 6 0 において、「確変中信号」が O N 状態であるか否かを判定する。「確変中信号」が O N 状態である場合は（ステップ S 3 6 0 : Y e s ）、ステップ S 3 4 0 において、確変連続回数カウンタ L をインクリメントする。そして、ステップ S 3 9 5 において、ポインタ A P を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

10

【0133】

ステップ S 3 1 0 において、「大当たり信号」が O F F から O N に変化しなかったと判定された場合は（ステップ S 3 1 0 : N o ）、ステップ S 3 7 0 において、「確変中信号」が O N から O F F へ変化したか否かを判定する。「確変中信号」が O N から O F F に変化したと判定された場合（ステップ S 3 7 0 : Y e s ）、ステップ S 3 8 0 において、確率変動遊技の連続回数（以下、確変連続回数）を表す遊技状態コード " C 0 0 " に確変連続回数カウンタ L の値を加算した結果を、遊技状態バッファ 3 8 a のポインタ A P が示すアドレスへ記憶する。そして、ステップ S 3 9 0 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 S 3 9 5 において、ポインタ A P を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。一方、ステップ S 3 7 0 において、「確変中信号」が O N から O F F に変化しなかったと判定された場合は（ステップ S 3 7 0 : N o ）、本ルーチンの処理を終了してリターンする。

20

【0134】

尚、「通常大当たりの発生」、「確変大当たりの発生」、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。

【0135】

ここで、「確変中信号」、「大当たり信号」及び「確変大当たり信号」の具体的な出力例に基づいて、遊技状態バッファ 3 8 a 及び遊技状態記憶領域 3 8 b へどのように遊技状態データが記憶されるかについて図 1 8 及び図 1 9 を参照しつつ説明する。尚、図 1 8 は、「確変中信号」、「大当たり信号」及び「確変大当たり信号」の一出力例を時系列的に示すチャートであって、確変大当たりの発生によって確率変動モードに入り、続いて、通常大当たり、確変大当たり、通常大当たりが順に発生し、さらに通常大当た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 1 9 は、遊技状態バッファ 3 8 a 及び遊技状態記憶領域 3 8 b のにおける記憶例を模式的に示す図である。尚、これらの途中で遊技情報の送信は行われていないものとする。

30

【0136】

まず、大当たり信号 ▲ 1 ▼ が O N になった時、確変大当たり信号 ▲ 1 ▼ も O N になっているので、「確変大当たり発生」を表す遊技状態コード " B 0 0 " を、ポインタ A P が示す遊技状態バッファ 3 8 a の 1 番目の記憶領域へ記憶し（ステップ S 3 3 0 ）、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 S 3 4 0 ）（図 1 9 （ a ）右側参照）。その後、大当たり遊技終了後の情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合、遊技状態バッファ 3 8 a の内容が遊技状態記憶領域 3 8 b のポインタ C P が示す領域へ蓄積記憶され（図 1 9 （ a ）左側参照）、ポインタ A P に遊技状態バッファ 3 8 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。

40

【0137】

次に、大当たり信号 ▲ 2 ▼ が O N になった時、確変大当たり信号は O N になっていないので、「通常大当たり発生」を表す遊技状態コード " A 0 0 " を、ポインタ A P が示す遊技状態バッファ 3 8 a の 1 番目の記憶領域へ記憶する（ステップ S 3 5 0 ）。この時、「確変中信号

50

号▲1▼」がON状態であるので（ステップS360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて2となる（ステップS340）（図19（b）右側参照）。その後、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合、遊技状態バッファ38aの内容が遊技状態記憶領域38bのポイントCPが示す領域へ蓄積記憶され（図19（b）左側参照）、ポイントAPに遊技状態バッファ38aの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントCPが更新される。

【0138】

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

【0139】

次に、大当り信号▲4▼がONになった時、確変大当り信号はONになっていないので、「通常大当り発生」を表す遊技状態コード”A00”を、ポイントAPが示す遊技状態バッファ38aの1番目の記憶領域へ記憶する（ステップS350）。この時、「確変中信号▲1▼」がON状態であるので（ステップS360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて4となる（ステップS340）（図19（d）右側参照）。その後、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技情報の送信が行われなかった場合、遊技状態バッファ38aの内容が遊技状態記憶領域38bへ蓄積記憶され（図19（d）左側参照）、ポイントAPに遊技状態バッファ38aの先頭アドレスがセットされると共に、ポイントCPが更新される。

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

次に、通信制御基板30において実行される情報通信処理について、図20及び図21に示す情報通信処理メインルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0143】

尚、後述する遊技者特定フラグYFは、遊技者が遊技を中止したとき、すなわち、出力端子16dより出力される発射スイッチ信号がONからOFFになったことを検出したときにOFFされ、情報通信処理において遊技者特定パスワードを受信して遊技者が特定されたときにONされるフラグである。また、携帯電話機200からの遊技者特定パスワード

10

20

30

40

50

又は送信要求信号の送信は、携帯電話機 200 において上述した遊技情報受信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。

【0144】

最初に、ステップ 400 において、遊技状態データが遊技状態バッファ 38a 又は遊技状態記憶領域 38b に記憶されているか否かを判定する。ここで、遊技状態バッファ 38a は、今回の大当り発生によって生成された遊技状態データを記憶するバッファである。一方、遊技状態記憶領域 38b は、大当り遊技終了後の情報送信タイム中に遊技状態バッファ 38a に記憶された遊技状態データについて遊技情報の送信が行われなかった場合に、遊技状態データを蓄積記憶するための記憶領域である。遊技状態データが記憶されていない場合は（ステップ S400：No）、ステップ S401 において、赤外線受光部 34 によって遊技者特定パスワードが受信されたか否かを判定する。遊技者特定パスワードが受信されなかった場合は（ステップ S401：No）、本ルーチンを終了する。 10

【0145】

遊技者特定パスワードが受信された場合は（ステップ S401：Yes）、ステップ S402 において、図 22 に示す遊技者特定処理ルーチンを実行する。以下、図 22 を参照しつつ、遊技者特定処理ルーチンの処理内容について説明する。

【0146】

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、遊技状態記憶領域 38b に蓄積記憶された遊技状態データを消去する。 20

【0147】

すなわち、直前に遊技を行った遊技者が遊技情報の受信を行わずに遊技を終了した場合、遊技状態記憶領域 38b に遊技状態データが蓄積されたままの状態となる。このような状態で、当該パチンコ機 1 において新しい遊技者が遊技者特定パスワードを送信すると、パスワード記憶領域 38c に記憶されたパスワードと一致しないので、ステップ S4001 において、前の遊技者によって遊技状態記憶領域 38b に蓄積記憶された遊技状態データの消去が行われる。これにより、後の遊技者は前の遊技者によって遊技状態記憶領域 38b に蓄積された遊技状態データについての遊技情報の受信を行うことができないため、遊技情報の不正受信を防止することができる。一方、遊技状態バッファ 38a の記憶内容は消去されないで、今回の大当り発生に伴う遊技状態データについての遊技情報の受信を確実に行うことができる。 30

【0148】

続いて、ステップ S4002 において、遊技状態データが遊技状態バッファ 38a に記憶されているか否かを判定し、記憶されていない場合は（ステップ 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パスワード記憶領域 38c に記憶する。 40

【0149】

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 28（a）参照）。これにより、遊技者は、自分が遊技者として特定されたことを表示装置 5 によるメッセージ表示 50

を見ることにより確認することができる。

【0150】

情報通信処理メインルーチンにおいて、遊技状態データが遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bに記憶されている場合は（ステップS400：Yes）、ステップS403において、報知ランプ31が点灯される。これにより、遊技者は、パチンコ機1に遊技状態データが記憶され、携帯電話機200によって遊技情報の受信が可能であることを知ることができる。次に、ステップ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。

10

【0151】

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

20

【0152】

送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致する場合は（ステップS405：Yes）、ステップS406において遊技者特定フラグYFがONされているか否かを判定し、ONされていない場合は（ステップS406：No）、ステップS407において、遊技者特定フラグYFをONし、ステップS408において、遊技者が特定されたことを表示装置5へのメッセージ表示を行うことにより遊技者に報知する。このとき、上述した遊技者特定処理ルーチンと同様に、受信した遊技者特定パスワード中に含まれる遊技者の氏名を表す文字列を読み出して、遊技者の氏名やニックネーム等を表す文字列をメッセージ中に表示する（図28（a）参照）。

30

【0153】

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S410において、携帯電話機200からリターン信号を受信する。これにより、通信制御基板30と携帯電話機200との間で、赤外線通信が可能な状態となる。続いて、ステップS411において、報知ランプ32の点滅を開始する。そして、ステップS412において、遊技状態バッファ38aに記憶された遊技状態データに基づいて遊技情報の作成及び送信処理を行う。続いて、ステップS413において、遊技状態記憶領域38bに記憶された遊技状態データに基づいて遊技情報の作成及び送信処理を行う。ここで、ステップS412及びS413における遊技情報の作成及び送信処理は、図23に示す遊技情報作成・送信処理ルーチンと呼び出して実行することにより行われる。

40

【0154】

ここで、図23を参照しつつ、遊技情報作成・送信処理ルーチンの処理内容について説明する。尚、図23のフローチャートでは、ステップS413（遊技状態記憶領域38bに基づく遊技情報の作成及び送信）がステップS412（遊技状態バッファ38aに基づく遊技情報の作成及び送信）と異なる部分については、ステップS413における内容を括弧書きにて示す。

50

【0155】

遊技情報作成・送信処理ルーチンでは、ステップS471において、ポインタBPに遊技状態バッファ38a（ステップS413では遊技状態記憶領域38b）の先頭アドレスを設定する。

【0156】

次に、ステップS472において、遊技状態バッファ38a（遊技状態記憶領域38b）に記憶されたすべての遊技状態データについて遊技情報の送信が終了したか否かを判定し、終了した場合は（ステップS472：Yes）、メインルーチンへリターンする。従って、遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bに遊技状態データが記憶されていない場合は、ステップS473以降に示す送信処理を行うことなくリターンする。

10

【0157】

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

20

【0158】

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

30

【0159】

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

【0160】

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

40

【0161】

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

【0162】

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

50

て、遊技状態バッファ38a、遊技状態記憶領域38b及び送信バッファ38dの記憶内容を消去して、本ルーチンの処理を終了する。

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

遊技者特定フラグYFがONである場合は（ステップS501：Yes）、ステップS502において、遊技情報の送信が可能な状態である旨を報知すると共に遊技情報の受信を促すメッセージを表示装置5に表示する。例えば、図28(c)に示すように、「情報の送信が可能です。送信要求を行って、情報を受信してください。受信しない場合は、そのまま蓄積されます。」とのメッセージを表示する。続いて、ステップS503において、遊技情報の送信が完了したか否かを判定する。遊技情報の送信が完了している場合は（ステップS503：Yes）、本ルーチンを終了する。遊技情報の送信が完了していない場合は（ステップS503：No）、ステップS504において、情報送信タイムが終了したか否か（情報送信タイムが開始してから所定時間が経過したか否か）を判定する。情報送信タイムが終了していない場合は（ステップS504：No）、ステップS503へ戻る。情報送信タイムが終了した場合は（ステップS504：Yes）、ステップS505において、遊技状態バッファ38aの内容を、遊技状態記憶領域38bのポイントCPが示す領域へ蓄積すると共にポイントCPを更新し、本ルーチンを終了する。

【0168】

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28（d）参照）。そして、遊技者は自分の氏名が表示されている場合は、“はい”を、他人の氏名が表示されている場合は、“いいえ”を、第1赤外線センサ32a（“はい”の場合）又は第2赤外線センサ32b（“いいえ”の場合）に手をかざすことにより選択する。尚、表示装置5及びステップS507～S508の処理が、本発明の表示手段を構成するものであり、第1赤外線センサ32a、第2赤外線センサ32b及びステップS509の処理が確認入力手段を構成するものである。

【0169】

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。

【0170】

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28（e）参照）。そして、遊技者は、遊技者の特定を希望する場合は、“はい”を、希望しない場合は、“いいえ”を、第1赤外線センサ32a（“はい”の場合）又は第2赤外線センサ32b（“いいえ”の場合）に手をかざすことにより選択する。

【0171】

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

【0172】

そして、ステップS515において、遊技者特定フラグYFがONされたか否かが判定され、遊技者特定フラグYFがONされた場合は（ステップS515：Yes）、ステップS502へ移行する。尚、遊技者特定タイム中に携帯電話機200から遊技者特定パスワードが送信されることにより、所定時間間隔で呼び出される図20～図21の情報通信処理メインルーチン内において遊技者特定処理（図22）が実行された場合に、遊技者特定フラグYFがONされる。遊技者特定フラグYFがONされていない場合は（ステップS515：No）、ステップS516において、遊技者特定タイムが終了したか否か（すなわち、ステップS514で遊技者特定タイムが開始してから所定時間が経過したか否か）

が判定される。遊技者特定タイムが終了していない場合は（ステップS516：No）、ステップS515へ戻り、遊技者特定タイムが終了した場合は（ステップS516：Yes）、ステップS517において、遊技状態バッファ38a及び遊技状態記憶領域38bの記憶内容を消去し、ステップS518において、遊技状態データが消去された旨のメッセージを表示装置5に表示する。例えば、「蓄積情報が消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図28（g）参照）。そして、ステップS519において、報知ランプ31を消灯した後、本ルーチンの処理を終了する。

【0173】

次に、通信制御基板30において実行される遊技終了処理について、図27に示す遊技終了処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。 10

【0174】

最初に、ステップS600において、出力端子16dより出力される発射スイッチ信号がONからOFFになったか否かが判定される。発射スイッチ信号がONからOFFになった場合以外は（ステップS600：No）、本ルーチンの処理を終了する。すなわち、発射スイッチ信号がOFFからONになった場合は遊技開始を、ON状態が継続している場合は遊技継続中を、OFF状態が継続している場合は遊技中止状態が継続していることをそれぞれ意味する。一方、発射スイッチ信号がONからOFFになった場合は、遊技操作が停止された場合であり、当該遊技者による遊技が終了した可能性が高い状態である。 20

【0175】

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

【0176】

所定時間が経過した場合は（ステップS601：Yes）、ステップS602において、遊技状態データが遊技状態バッファ38a又は遊技状態記憶領域38bに記憶されているか否かを判定する。遊技状態データが記憶されていない場合は（ステップS602：No）、本ルーチンの処理を終了する。 30

【0177】

遊技状態データが記憶されている場合、すなわち、未送信の遊技状態データが残存している場合は（ステップS602：Yes）、ステップS603において、遊技状態データの消去を行うことを表示装置5におけるメッセージ表示により予告的に報知する。例えば、図28（h）に示すように、「蓄積情報を消去します。よろしいですか？はい／いいえ」と表示される。そして、ステップS604において、第1赤外線センサ32aに手がかざされたことが検出された場合は、「はい」が入力されたと認識して、ステップS605において、遊技状態バッファ38a及び遊技状態記憶領域38bの記憶内容（すなわち、遊技状態データ）の消去、及び遊技者特定パスワード記憶領域38cの記憶内容（すなわち、遊技者特定パスワード）の消去を実行する。続いて、ステップS606において、遊技状態データが消去された旨のメッセージを表示装置5に表示する。例えば、「蓄積情報が消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図28（g）参照）。そして、ステップS607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

【0178】

一方、ステップS604において、第2赤外線センサ32bに手がかざされたことが検出された場合又はいずれの赤外線センサによっても手のかざしが検出されなかった場合は、「いいえ」が入力されたと認識して、遊技状態データの消去を実行することなく、ステップS600へ戻る。従って、「いいえ」を選択してから所定時間以内に遊技球の発射を再開すれば、遊技状態データの蓄積が続行され、再開しない場合は、所定時間後に再び消去確認メッセージ（図28（h）参照）が表示される。 50

【0179】

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、遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段としての表示装置5、遊技盤7上に設けられた可動部材、装飾ランプ、音声発生装置等を備えたパチンコ機において、遊技者に関する情報としての遊技者特定パスワードの入力が可能であると共に、その遊技者特定パスワードの入力の有無に応じて、表示装置5等による演出内容を変化させるように構成されているので、遊技者に対して効果的な顧客対応の演出を実現することができる（図9及び図10、図11及び図12、図13、図14及び図15参照）。

【0180】

また、本実施の形態によれば、携帯通信端末としての携帯電話機200から情報を取得するための情報取得手段としての赤外線受光部34を介して遊技者特定パスワードが確実に入力される。 10

【0181】

また、本実施の形態によれば、演出手段として、文字や図柄等を視覚的に表示可能な表示手段である表示装置5を備え、表示装置5において表示される文字や図柄等が、遊技者特定の有無に応じて変化することにより、視覚による効果的な演出を実現することができる。また、表示装置5は、遊技中に遊技者によって注視される遊技盤に設けられた図柄変動表示装置であるので、極めて効果的な顧客対応の演出を実現することができる。表示装置5より表示出力される視覚により認識可能なメッセージの内容が遊技者特定の有無に応じて切り換えられるので、極めて効果的な顧客対応の演出を実現することができる。 20

【0182】

また、本実施の形態によれば、図柄表示制御基板22のROM24上のラウンド演出メッセージテーブル25において、遊技者未特定状態用のメッセージ（第一のメッセージ）を記憶する遊技者未特定状態用メッセージテーブル25a（第一のメッセージ記憶手段）と、遊技者特定状態用のメッセージ（第二のメッセージ）を記憶する遊技者特定状態用メッセージテーブル25bとを備え（図3参照）、遊技者未特定の場合には、遊技者未特定状態用メッセージテーブル25aから遊技者未特定状態用のメッセージを読み出して表示出力し、遊技者が特定されている場合には、遊技者特定状態用メッセージテーブル25bから遊技者特定状態用のメッセージを読み出して表示出力するように構成されている（図13、図14及び図15参照）。 30

【0183】

よって、遊技者特定の有無に応じて極めて効果的な顧客対応の演出を実現することができる。更に、表示装置5によって第一の演出としての遊技者未特定状態用のメッセージ表示が行われている状態で携帯電話機200から遊技者特定パスワードが送信されてパチンコ機1に入力された場合に、表示装置5による表示内容が、遊技者未特定状態用メッセージの表示から遊技者特定状態用メッセージの表示へと直ちに切り換えられる（図14（a）から（b）へ、図15（a）から（b）へそれぞれ切り換えられる）ので、遊技者特定パスワードの入力が受け付けられたことを遊技者に認識させることができると共に、第二の演出としての遊技者特定状態用のメッセージ表示が直ちに実行されることによって遊技意欲のさらなる向上を図ることができる。 40

【0184】

また、本実施の形態によれば、遊技者特定パスワードが当該遊技者の名前に関する情報（例えば、名前を表す文字列データ等）を含んでいると共に、遊技者が特定されている場合に、入力された遊技者特定情報に含まれる遊技者の名前に関する情報に基づいて遊技者の名前を用いた演出を行うので、効果且つ大規模な遊技者管理用データベース装置等を用いることなく遊技者の名前を用いた演出を行うことができる。

【0185】

また、本実施の形態によれば、表示装置5における特定の遊技状態の演出において、遊技者特定の有無に応じて、遊技者の名前を用いた演出と遊技者の名前を用いない演出とで切り換えられることにより演出内容が変化するので、特定の遊技状態の演出をより効果的な 50

内容とし、これにより遊技意欲の向上を図ることが可能となる。すなわち、大当たり遊技状態は、遊技者が最も喜びや興奮等を感じる遊技状態であるので、大当たり遊技状態において遊技者特定の有無に応じた演出を行うことにより遊技意欲の向上を図ることが可能となる。また、リーチ遊技状態は、遊技者が大当たりの獲得に対して期待を膨らませる遊技状態であるので、リーチ遊技状態の演出において遊技者特定の有無に応じた演出を行うことにより遊技意欲の向上を図ることが可能となる。尚、遊技者未特定の場合の演出処理は、図9のステップS453及び図10(a)、図11のステップS953及び図12(a)に示される通りであり、遊技者特定済みの場合の演出処理は、図9のステップS452及び図10(b)、図11のステップS952及び図12(b)参照に示される通りである。

【0186】

また、本実施の形態によれば、遊技者特定パスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードによって遊技者が特定されているか否かに応じて、表示装置5による遊技者確認をする演出と遊技者確認をしない演出とが切り換える(図24~25参照)。よって、遊技者が特定されていない場合は遊技者確認をする演出を行うことにより(ステップS507~S509)、確実に遊技者の特定を行うことができ、一方、遊技者が既に特定されている場合は遊技者確認をしない演出を行うので、不要な遊技者確認を行うことにより遊技者に煩わしい思いをさせる等の弊害が生じることがない。また、遊技者確認の演出において、遊技者は、表示された遊技者の名前についての確認結果を確認入力手段としての第1赤外線センサ32a(肯定的な回答の場合)又は第2赤外線センサ32b(否定的な回答の場合)に手をかざすことによって確実に入力することができる。

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

これにより、遊技者は、ホームページに自分の成績や名前が掲載されることを励みにして、遊技機における遊技をより一層楽しむことができる。また、遊技ホールで遊技を楽しもうと考えている一般の人々は、ホームページに掲載されたランキング結果を参照して遊技店を選ぶ際の参考にすることができる。さらに、遊技機メーカーは、大規模で高価なネット

10

20

30

40

50

ワーク設備を新たに構築することなく、遊技者が所持する携帯通信端末を利用して全国から遊技情報を収集し、マーケティング活動を展開する際の重要な情報源とすることが可能となる。

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

10

20

30

40

50

本実施の形態におけるパチンコ機 101 では、図 33 の正面図及び図 34 の通信制御基板のブロック図に示すように、前枠 2 の窓孔より下方の左右中央部に人体検知センサ 40 が設けられている。人体検知センサ 40 は、赤外線を利用してセンサ前方における人体の存在の有無を検知するセンサであり、前枠 2 の窓孔より下方の左右中央部に設けられることにより、遊技者用椅子に着座した遊技者の体に対向するので、遊技者の存在の有無を確実に検出することができる。人体検知センサ 40 は、人体の存在を検知した場合に人体検知信号を ON し、人体の存在が検知されない場合は人体検知信号を OFF する。また、図 34 に示すように、人体検知センサ 40 は CPU 36 に接続されており、人体検知信号が CPU 36 に入力されるようになっている。

【0196】

10

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

【0197】

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

20

30

【0198】

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

40

【0199】

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

【0200】

50

本実施の形態は、遊技進行データとしての図柄変動の累積発生回数HC（以下、変動回数HCと称する）によって遊技の進行状況を管理するとともに、変動回数HCデータを含む遊技情報を、遊技者が所持する携帯電話機200によって受信可能な赤外線信号として送信するものである。遊技者は、遊技ホールにおいてパチンコ機1の前方に設置された席に着くと、当該パチンコ機101における遊技を開始する前に、自己が所持する携帯電話機200の赤外線発光部209より、”機種ID+遊技者特定パスワード+開始データ”を赤外線信号としてパチンコ機101の赤外線受光部34に対して送信する。ここで、機種IDとは、パチンコ機1の機種を識別するための識別情報である。また、開始データは、今回の遊技開始時における変動回数データである。尚、開始データが、本発明における遊技者の遊技に関する情報に相当するものである。パチンコ機101では、受信した機種IDによって機種の確認が、遊技者特定パスワードによって遊技者の特定がそれぞれ行われると共に、受信した開始データが現在の変動回数として設定される。

10

20

30

40

50

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

ステップS1500において、遊技者特定フラグYFがONであるか否かを判定する。遊技者特定フラグYFがONである場合は（ステップS1500：Yes）、本ルーチンの処理を終了する。遊技者特定フラグYFがOFFである場合は（ステップS1500：No）、ステップS1501において、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されているか否かを判定する。尚、遊技者特定フラグYFがOFFであり且つパスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されている場合とは、遊技者を特定して遊技を行った後に遊技を中止し、再び同一の遊技者が遊技を再開した場合や、遊技者を特定して遊技を行った後に遊技を終了し、その後、別の遊技者が遊技を開始した場合等である。遊技者特定パスワードが記憶されている場合は（ステップS1501：Yes）、ステップS1502において、遊技者特定パスワードより遊技者氏名の文字列（例えば、”ヤマダタロウ”）を読み出し、ステップS1503において、現在特定されている遊

技者の氏名を確認するためのメッセージを表示装置 5 に表示する。メッセージは、例えば、「現在の遊技者はヤマダタロウ様です。よろしいですか？はい／いいえ」のように表示される（図 28（d）に示す第一の実施の形態の表示例参照）。そして、遊技者は自分の氏名が表示されている場合は、“はい”を、他人の氏名が表示されている場合は、“いいえ”を、第 1 赤外線センサ 32 a（“はい”の場合）又は第 2 赤外線センサ 32 b（“いいえ”の場合）に手をかざすことにより選択する。尚、表示装置 5 及びステップ S 1502～S 1503 の処理が、本発明の表示手段を構成するものであり、第 1 赤外線センサ 32 a、第 2 赤外線センサ 32 b 及びステップ S 1504 の処理が確認入力手段を構成するものである。

【0205】

10

ここで、第 1 赤外線センサ 32 a 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 S 1504 において、“はい”が入力されたと判断され、ステップ S 1505 において、遊技者特定フラグ Y F が ON された後、本ルーチンの処理を終了する。一方、第 2 赤外線センサ 32 b 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 S 1504 において、“いいえ”が入力されたと判断され、ステップ S 1506 においてパスワード記憶領域 38 c の内容を消去した後、ステップ S 1507 へ移行する。

【0206】

20

ステップ S 1501 において、パスワード記憶領域 38 c 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 S 1501：No）、ステップ S 1507 において、遊技者が未特定である旨を報知すると共に遊技者の特定を行うか否かの選択メッセージを表示装置 5 に表示する。メッセージは、例えば、「現在、遊技者は特定されていません。遊技者の特定を行いますか？はい／いいえ」のように表示される（図 28（e）に示す第一の実施の形態の表示例参照）。そして、遊技者は、遊技者の特定を希望する場合は、“はい”を、希望しない場合は、“いいえ”を、第 1 赤外線センサ 32 a（“はい”の場合）又は第 2 赤外線センサ 32 b（“いいえ”の場合）に手をかざすことにより選択する。

【0207】

30

ここで、第 1 赤外線センサ 32 a 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 S 1508 において、“はい”が入力されたと判断され、ステップ S 1509 において、遊技者特定タイムが形成され、遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促すメッセージを表示装置 5 に表示する。メッセージは、例えば、「＜遊技者特定タイム＞パスワードを送信して遊技者の特定を行ってください。」のように表示される（図 28（f）に示す第一の実施の形態の表示例参照）。一方、第 2 赤外線センサ 32 b 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 S 1508 において、“いいえ”が入力されたと判断され、本ルーチンの処理を終了する。従って、遊技者の特定を希望しない場合は遊技者特定タイムへ移行することなく直ちに通常の遊技状態へ戻ることができ、遊技者の特定を希望する場合には確実に遊技者 40 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。

【0208】

そして、ステップ S 1510 において、遊技者特定フラグ Y F が ON されたか否かが判定され、遊技者特定フラグ Y F が ON された場合は（ステップ S 1510：Yes）、本ルーチンの処理を終了する。尚、遊技者特定タイム中に携帯電話機 200 から遊技者特定パスワードが送信されることにより、所定時間間隔で呼び出される図 39～図 40 の情報通信処理メインルーチン内において遊技者特定処理（ステップ S 1406）が実行された場合に、遊技者特定フラグ Y F が ON される。遊技者特定フラグ Y F が ON されていない場合は（ステップ S 1510：No）、ステップ S 1511 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 S 1509 で遊技者特定タイムが開始してから所定 50

時間が経過したか否か)が判定される。遊技者特定タイムが終了していない場合は(ステップS1511:No)、ステップS1510へ戻り、遊技者特定タイムが終了した場合は(ステップS1511:Yes)、本ルーチンの処理を終了する。

【0209】

次に、通信制御基板30において実行される変動回数記憶処理ルーチンについて、図37のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、通信制御基板30のCPU36がROM37より所定周期で繰り返し呼び出して実行するものである。また、電源投入時の初期化処理において、変動回数HCに初期値として「0」が設定される。

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

図39~図40のフローチャートで、最初に、ステップS1400において、赤外線受光部34によって”機種ID+遊技者特定パスワード+開始データ”が受信されたか否かを判定する。”機種ID+遊技者特定パスワード+開始データ”が受信された場合は(ステップS1400:Yes)、ステップS1401において、受信した機種IDが、ROM37に記憶される当該パチンコ機101の機種IDと一致するか否かを判定する。受信した機種IDが当該パチンコ機101の機種IDと一致する場合は(ステップS1401:Yes)、ステップS1402において、受信した開始データの値を遊技進行データ記憶

領域 38e の変動回数 HC へ書き込む。ここで、開始データは前回遊技の終了時における変動回数の値であるので、ステップ S1402 の処理により、パチンコ機 101 には前回遊技終了時の進行状況が設定される。

【0215】

受信した機種 ID が当該パチンコ機 101 の機種 ID と一致しない場合は（ステップ S1401：No）、ステップ S1403 において、受信した機種 ID が所定のダミー ID と一致するか否かを判定する。受信した機種 ID が所定のダミー ID と一致する場合は（ステップ S1403：Yes）、ステップ S1404 において、数値 "0" を遊技進行データ記憶領域 38e の変動回数 HC へ書き込む。ここで、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、変動回数 HC に "0" が設定されることにより、パチンコ機 101 の新規に遊技を開始する遊技進行状況となる。 10

【0216】

また、受信した機種 ID が当該パチンコ機 101 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 43（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。

【0217】

ステップ S1402 又はステップ S1404 において変動回数 HC 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 に記憶すると共に、遊技者特定フラグ YF を ON する。続いて、ステップ S1407 において、図 43（b）に示すように、「ヤマダタロウ様が遊技者として特定されました。変動回数〇〇回より遊技を開始します。」とのメッセージを表示装置 5 に表示する。さらに、ステップ S1408 において、変動回数 HC の値が図柄表示制御基板 22 へ送信され、本ルーチンの処理を終了する。 20

【0218】

一方、表示装置 5 では、図柄表示制御基板 22 によって制御されることにより、変動回数の値に対応するストーリー画面による演出表示が行われる。例えば、図 44 に示すように、変動回数が 100 回増加する毎に、ストーリー▲1▼（100 回）、ストーリー▲2▼（200 回）、ストーリー▲3▼（300 回）、ストーリー▲4▼（400 回）・・・とストーリー展開の演出が実行される。尚、図 44 では、前回の遊技でストーリー▲1▼からストーリー▲2▼の途中まで遊技した後、変動回数データを含む遊技情報を携帯電話機 200 にて受信し、今回の遊技開始時に、前回の変動回数データを開始データとして携帯電話機 200 からパチンコ機 101 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。 30

【0219】

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。 40

【0220】

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 43（c）に示すように、「パスワードが一致しないか未入力のため、情報を送信できません。」とのメッセージを表示装置 5 に表示し、本ルーチンの処理を終了する 50

。

【0221】

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、遊技情報の送信は行われない。このため、遊技開始時に特定された遊技者以外の者によって遊技情報が不正に受信されることを防止することができる。

【0222】

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、コネクト信号を送信し、ステップS1413において、携帯電話機200からリターン信号を受信する。これにより、通信制御基板30と携帯電話機200との間で、赤外線通信が可能な状態となる。続いて、ステップS1414において、報知ランプ32の点滅を開始する。そして、ステップS1415において、遊技進行データとしての変動回数データを含む遊技情報の作成及び送信処理を行う。ここで、ステップS1415における遊技情報の作成及び送信処理は、図41に示す遊技情報作成・送信処理ルーチン呼び出して実行することにより行われる。

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

情報通信処理メインルーチン（図40）にリターンすると、ステップS1416において、送信終了信号を送信する。一方、携帯電話機200においてパチンコ機1から送信終了信号を受信すると、携帯電話機200の液晶パネル206には、図42(c)に示すよう

に、「情報の受信が完了しました」とのメッセージが表示され、遊技情報受信プログラムの実行を終了する。

【0228】

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

【0229】

上述した情報通信処理メインルーチンにおいて送信された遊技情報は、携帯電話機200によって受信されると、遊技機ID、遊技情報カウンタ値、遊技進行データ識別コード及び遊技進行データ（すなわち、変動回数データ）からなる遊技情報が、携帯電話機200に内蔵されたメモリ220に順次、記憶蓄積される。尚、図47は、携帯電話機200のメモリ220における遊技情報の記憶例を示すものである。

【0230】

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

【0231】

次に、通信制御基板30において実行される遊技終了処理について、図46に示す遊技終了処理ルーチンのフローチャートを参照しつつ説明する。本ルーチンは、ROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

変動回数HCデータが記憶されている場合、すなわち、未送信の変動回数HCデータが残

存している場合は（ステップS1602：Yes）、ステップS1603において、変動回数データの消去を行うことを表示装置5におけるメッセージ表示により予告的に報知する。例えば、図43（e）に示すように、「変動回数データを消去します。よろしいですか？はい／いいえ」と表示される。そして、ステップS1604において、第1赤外線センサ32aに手がかざされたことが検出された場合又はいずれの赤外線センサによっても手のかざしが検出されなかった場合は、「はい」が入力されたと認識して、ステップS1605において、遊技進行データ記憶領域38eの記憶内容（すなわち、変動回数HCデータ）の消去、及び遊技者特定パスワード記憶領域38cの記憶内容（すなわち、遊技者特定パスワード）の消去を実行する。続いて、ステップS1606において、変動回数データが消去された旨のメッセージを表示装置5に表示する。例えば、「蓄積情報が消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図43（d）参照）。そして、ステップS1607において、報知ランプ31を消灯した後、本ルーチンの処理を終了する。 10

【0236】

一方、ステップS1604において、第2赤外線センサ32bに手がかざされたことが検出された場合は、「いいえ」が入力されたと認識して、変動回数HCデータの消去を実行することなく、ステップS1608において、図43（f）に示すように、表示装置5に「情報の送信が可能です。送信要求を行って情報を受信してください。」とのメッセージを表示し、ステップS1600へ戻る。よって、遊技者は、遊技終了後に遊技情報の受信を行うことを忘れて短時間の間、席を離れた場合であっても、所定時間内に携帯電話機200から送信要求を送信することにより、変動回数データを受信することができる。 20

【0237】

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、図柄変動の累積発生回数を表す変動回数HCを遊技進行データとして算出することによって遊技進行状況が管理され、情報送信手段としての赤外線発光部33が、遊技進行データとしての変動回数HCデータを含む遊技情報を携帯電話機200によって受信可能な赤外線信号として送信する。

【0238】

よって、遊技者は、自己が所持する携帯電話機200を用いて、パチンコ機101から遊技情報を受信することにより、遊技の進行状況に関する情報を簡単に取得することができる。そして、携帯電話機200にて受信した遊技情報を、多様な方法で活用することが可能となる。 30

【0239】

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

【0240】

また、本実施の形態によれば、遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段としての表示装置5、遊技盤7上に設けられた可動部材、装飾ランプ、音声発生装置等を備えたパチンコ機において、遊技者に関する情報としての遊技者特定パスワードの入力が可能であると共に、その遊技者特定パスワードの入力の有無に応じて、表示装置5等による演出内容を変化させるように構成されているので（図9及び図10、図11及び図12、図13、図14及び図15参照）、遊技者に対して効果的な顧客対応の演出を実現することができる等前記第一の実施の形態において述べたのと同様の種々の効果を奏する。 40

【0241】

また、本実施の形態によれば、遊技者特定パスワードと共に入力された当該遊技者の遊技に関する情報としての開始データから前回遊技終了時における変動回数の情報を取得して 50

、遊技者の名前と共に表示するので、遊技者の名前に加えて今回の遊技開始時における変動回数の値をも確認することができる（図４３（b）参照）。

【０２４２】

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

10

【０２４３】

次に、第二の実施の形態の第二の変形例について、図面を参照しつつ説明する。前記第二の実施の形態では、パチンコ機１０１の前枠２に設けた人体検知センサ４０によって遊技者の有無を検知する構成としたが、本変形例では、図５０に示すように、各パチンコ機に対応する遊技者用椅子５０の着座部分に設けられた着座センサ５１によって遊技者の有無を検知するように構成している。ここで、着座センサ５１は、遊技者用椅子５０の着座部分５０aにおける荷重を検出可能な歪み式荷重センサによって構成され、荷重検出信号が伝送線５２を介してＣＰＵ３６へ伝送されるようになっている。そして、前記第二の実施の形態では、図４６の遊技終了処理ルーチンにおいて、ステップＳ１６００で人体検知信号がＯＮからＯＦＦに変化した場合に、遊技者有りから遊技者無しに変化した（すなわち、遊技終了）と判定したが、本変形例では、ステップＳ１６００において荷重検出値が所定値（例えば、３５ｋｇ）以上から所定値未満に変化した場合に、遊技者有りから遊技者無しに変化した（すなわち、遊技終了）と判定してステップＳ１６０１以降の遊技終了処理において遊技進行データ記憶領域３８eの記憶内容の消去を実行するように構成されている。

20

【０２４４】

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

30

【０２４５】

本実施の形態におけるパチンコ機１０２では、図５１の正面図及び図５２の通信制御基板のブロック図に示すように、前枠２の発射ハンドル１７近傍に終了ボタン４１が設けられている。終了ボタン４１は、ボタンの押下によって電気信号を発生する押しボタンであって、図５２に示すように、ＣＰＵ３６に電氣的に接続されている。終了ボタン４１が、遊技終了時に遊技者によって押下されることにより、ＣＰＵ３６において遊技終了が認識されるようになっている。

40

【０２４６】

本実施の形態のＲＯＭ３７には、図５２に示すように、特定の遊技状態の種類とポイント数との対応を設定したポイント数参照テーブル３７aが記憶されている。また、本実施の形態のＲＡＭ３８には、第一の実施形態と同様に遊技者特定パスワード記憶領域３８c及び送信バッファ３８dが設けられると共に、遊技状態バッファ３８a及び遊技状態記憶領

50

域 3 8 b に代えて、送信情報記憶手段としてのポイントバッファ 3 8 f 及びポイント蓄積領域 3 8 g が設けられている。さらに、不揮発性メモリ 3 9 には、遊技情報カウンタ 3 9 a に代えて、サービスポイントの送信が行われる度にカウントアップされるサービスポイントカウンタ 3 9 b が記憶されている。

【0247】

また、本実施の形態では、通信制御基板 3 0 の CPU 3 6 が、図 1 7 の遊技状態記憶処理ルーチンに代えて、図 5 3 に示すポイント数データ記憶処理ルーチンを ROM 3 7 より所定周期で繰り返し呼び出して実行する。また、電源投入時の初期化処理において、RAM 3 8 内のポイントバッファ 3 8 f の先頭アドレスがポインタ A P に、ポイント蓄積領域 3 8 g の先頭アドレスがポインタ C P にそれぞれ設定されると共に、確変連続回数カウンタ L に初期値として「0」が設定される。 10

【0248】

最初に、ステップ S 2 3 0 0 において、I / F 回路 3 5 より、「確変中信号」、「大当たり信号」及び「確変大当たり信号」の各信号状態をそれぞれ読み込む。続いて、ステップ S 2 3 1 0 において、「大当たり信号」が OFF から ON に変化したか否かを判定する。「大当たり信号」が OFF から ON に変化したと判定された場合は（ステップ S 2 3 1 0 : Y e s ）、ステップ S 2 3 2 0 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 S 2 3 2 0 : Y e s ）、ステップ S 2 3 3 0 において、図 5 4 に示すポイント数参照テーブル 3 7 a より「確変大当たり」に対応するポイント数 " 2 0 " を読み出して、ポイントバッファ 3 8 f のポインタ A P が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S 2 3 4 0 において、確変連続回数カウンタ L をインクリメントし、さらに、ステップ S 2 3 9 5 において、ポインタ A P を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。 20

【0249】

ステップ S 2 3 2 0 において、「確変大当たり信号」が OFF から ON に変化しなかったと判定された場合（ステップ S 2 3 2 0 : N o ）、ステップ S 2 3 5 0 において、図 5 4 に示すポイント数参照テーブル 3 7 a より「通常大当たり」に対応するポイント数 " 1 0 " を読み出して、ポイントバッファ 3 8 f のポインタ A P が示すアドレスへ記憶する。続いて、ステップ S 2 3 6 0 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 S 2 3 6 0 : Y e s ）、ステップ S 2 3 4 0 において、確変連続回数カウンタ L をインクリメントする。そして、ステップ S 2 3 9 5 において、ポインタ A P を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。 30

【0250】

ステップ S 2 3 1 0 において、「大当たり信号」が OFF から ON に変化しなかったと判定された場合は（ステップ S 2 3 1 0 : N o ）、ステップ S 2 3 7 0 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 S 2 3 7 0 : Y e s ）、ステップ S 2 3 8 0 において、図 5 4 に示すポイント数参照テーブル 3 7 a より確率変動遊技の連続回数（以下、確変連続回数）に対応するポイント数 " 5 " に確変連続回数カウンタ L の値を乗じた結果を、ポイントバッファ 3 8 f のポインタ A P が示すアドレスへ記憶する。そして、ステップ S 2 3 9 0 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 S 2 3 9 5 において、ポインタ A P を更新し、本ルーチンの処理を終了してリターンする。一方、ステップ S 2 3 7 0 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 S 2 3 7 0 : N o ）、本ルーチンの処理を終了してリターンする。 40

【0251】

ここで、「確変中信号」、「大当たり信号」及び「確変大当たり信号」の具体的な出力例に基づいて、ポイントバッファ 3 8 f 及びポイント蓄積領域 3 8 g へどのようにポイント数データが記憶されるかについて、「確変中信号」、「大当たり信号」及び「確変大当たり信号」の一出力例を時系列的に示す第一の実施形態の説明において参照した図 1 8 のチャート及 50

び図55を参照しつつ説明する。ここで、図55は、ポイントバッファ38f及びポイント蓄積領域38gにおけるポイント数データの記憶例を模式的に示す図である。尚、これらの途中でサービスポイントの送信は行われていないものとする。

【0252】

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

10

【0253】

次に、大当たり信号▲2▼がONになった時、確変大当たり信号はONになっていないので、「通常大当たり発生」に対応するポイント数データ"10"を、ポインタAPが示すポイントバッファ38fの1番目の記憶領域へ記憶する（ステップS2350）。この時、「確変中信号▲1▼」がON状態であるので（ステップS2360：Yes）、確変連続回数カウンタLがインクリメントされて2となる（ステップS2340）（図55（b）右側参照）。その後、大当たり遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38fの内容がポイント蓄積領域38gのポインタCPが示す領域へ蓄積記憶され（図55（b）左側参照）、ポインタAPにポイントバッファ38fの先頭アドレスがセットされると共に、ポインタCPが更新される。

20

【0254】

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

30

【0255】

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

40

【0256】

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

50

【0257】

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APが示すポイントバッファ38fの2番目の記憶領域へ記憶する（ステップS2380）。また、確変連続回数カウンタLには初期値「0」が設定される（ステップS2390）（図55（f）右側参照）。その後、大当り遊技終了後のサービスポイント送信タイム中にサービスポイントの送信が行われなかった場合、ポイントバッファ38fの内容がポイント蓄積領域38gへ蓄積記憶され（図55（f）左側参照）、ポインタAPにポイントバッファ38fの先頭アドレスがセットされると共に、ポインタCPが更新される。

10

【0258】

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

【0259】

尚、後述する遊技者特定フラグYFは、遊技者が遊技を中止したとき、すなわち、出力端子16dより出力される発射スイッチ信号がONからOFFになったことを検出したときにOFFされ、情報通信処理において遊技者特定パスワードを受信して遊技者が特定されたときにONされるフラグである。また、携帯電話機200からの遊技者特定パスワード又は送信要求信号の送信は、携帯電話機200において上述した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。

20

【0260】

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

30

【0261】

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

【0262】

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

40

【0263】

すなわち、直前に遊技を行った遊技者がサービスポイントの受信を行わずに遊技を終了した場合、ポイント蓄積領域38gにポイント数データが蓄積されたままの状態となる。こ

50

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 38 c に記憶されたパスワードと一致しないので、ステップ S 2 4 0 0 1 において、前の遊技者によってポイント蓄積領域 38 g 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 38 g 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 38 f 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。

【0264】

10

続いて、ステップ S 2 4 0 0 2 において、ポイント数データがポイントバッファ 38 f に記憶されているか否かを判定し、記憶されていない場合は（ステップ S 2 4 0 0 2 : N o）、ステップ S 2 4 0 0 3 において、報知ランプ 31 を消灯する。次に、ステップ S 2 4 0 0 4 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 38 c に記憶する。

【0265】

続いて、ステップ S 2 4 0 0 5 において、遊技者特定フラグ Y F を O N し、ステップ S 2 4 0 0 6 において、遊技者が特定されたことを表示装置 5 へのメッセージ表示を行うことにより遊技者に報知し、本ルーチンの処理を終了してメインルーチンへリターンする。このとき、受信した遊技者特定パスワード中に含まれる遊技者の氏名を表す文字列を読み出して、例えば、「ヤマダタロウ様が遊技者として特定されました。」のように遊技者の氏名やニックネーム等を表す文字列を含むメッセージを表示する（図 6 4 (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。

20

【0266】

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 38 f 又はポイント蓄積領域 38 g に記憶されている場合は（ステップ S 2 4 0 0 : Y e s）、ステップ S 2 4 0 3 において、報知ランプが点灯される。これにより、遊技者は、パチンコ機 1 0 2 にポイント数データが記憶され、携帯電話機 2 0 0 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 S 2 4 0 4 において、赤外線受

30

【0267】

送信要求信号及び遊技者特定パスワードが受信された場合（ステップ S 2 4 0 4 : Y e s）、ステップ S 2 4 0 5 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 38 c に記憶された遊技者特定パスワードとが一致するか否かを判定する。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 38 c に記憶された遊技者特定パスワードとが一致しない場合は（ステップ S 2 4 0 5 : N o）、ステップ S 2 4 1 7 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 6 4 (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 38 c に記憶された遊技者特定パスワードと一致しない場合には、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。

40

【0268】

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 38 c に記憶さ

50

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S 2 4 0 5：Y e s）、ステップS 2 4 0 6において遊技者特定フラグY FがO Nされているか否かを判定し、O Nされていない場合は（ステップS 2 4 0 6：N o）、ステップS 2 4 0 7において、遊技者特定フラグY FをO Nし、ステップS 2 4 0 8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6 4（a）参照）。

【0 2 6 9】

続いて、ステップS 2 4 0 9において、コネクト信号を送信し、ステップS 2 4 5 0において、携帯電話機2 0 0からリターン信号を受信する。これにより、通信制御基板3 0と携帯電話機2 0 0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S 2 4 1 1において、報知ランプ3 2の点滅を開始する。そして、ステップS 2 4 1 2において、ポイントバッファ3 8 f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S 2 4 1 3において、ポイント蓄積領域3 8 g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S 2 4 1 2及びS 2 4 1 3におけるサービスポイントの作成及び送信処理は、図5 9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。

【0 2 7 0】

ここで、図5 9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5 9のフローチャートでは、ステップS 2 4 1 3（ポイント蓄積領域3 8 gに基づくサービスポイントの作成及び送信）がステップS 2 4 1 2（ポイントバッファ3 8 f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S 2 4 1 3における内容を括弧書きにて示す。

【0 2 7 1】

サービスポイント作成・送信処理ルーチンでは、ステップS 2 4 7 1において、ポインタB Pにポイントバッファ3 8 f（ステップS 2 4 1 3ではポイント蓄積領域3 8 g）の先頭アドレスを設定する。

【0 2 7 2】

次に、ステップS 2 4 7 2において、ポイントバッファ3 8 f（ポイント蓄積領域3 8 g）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S 2 4 7 2：Y e s）、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3 8 f又はポイント蓄積領域3 8 g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S 2 4 7 3以降に示す送信処理を行うことなくリターンする。

【0 2 7 3】

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S 2 4 7 2：N o）、ステップS 2 4 7 3において、当該パチンコ機1 0 2を他と識別する遊技機識別情報としての遊技機I Dが、R A M 3 8上の送信バッファ3 8 dの1番目の格納領域に格納される。ここで、図6 2（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3 8 d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S 4 7 4において、不揮発性メモリ3 9よりサービスポイントカウンタ3 9 bの値を読み出して送信バッファの2番目の領域に格納する。更に、ステップS 4 7 5において、ポイントバッファ3 8 f（ポイント蓄積領域3 8 g）におけるポインタB Pが示すアドレスより、本発明の送信情報としてのポイント数データを読み出して、送信バッファ3 8 d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I D＋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I D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。

【0274】

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

【0275】

一方、赤外線発光部33からサービスポイントが送信されている間、携帯電話機200の液晶パネル206には、図65(a)に示すように、「サービスポイントを受信しています」とのメッセージが表示される。尚、上記説明より明らかなように、ポイントバッファ38f又はポイント蓄積領域38gに複数のポイント数データが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。

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

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

【0279】

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66は、携帯電話機200のメモリ220におけるサービスポイントの記憶例を示すものである。

【0280】

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

【0281】

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

10

20

30

40

50

P U 3 6 が R O M 3 7 より本ルーチンを読み出して実行する。

【0282】

最初に、ステップ S 2 5 0 0 において、ポイント数データがポイントバッファ 3 8 f 又はポイント蓄積領域 3 8 g 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 (S 2 5 0 0 : N o) 、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 (S 2 5 0 0 : Y e s) 、ステップ S 2 5 0 1 において、遊技者特定フラグが O N であるか否かを判定する。

【0283】

遊技者特定フラグが O N である場合は (ステップ S 2 5 0 1 : Y e s) 、ステップ S 2 5 0 2 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 6 4 (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 S 2 5 0 3 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 S 2 5 0 3 : Y e s) 、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 S 2 5 0 3 : N o) 、ステップ S 2 5 0 4 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 S 2 5 0 4 : N o) 、ステップ S 2 5 0 3 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 S 2 5 0 4 : Y e s) 、ステップ S 2 5 0 5 において、ポイントバッファ 3 8 f の記憶内容を、ポイント蓄積領域 3 8 g のポイント C P が示す領域へ蓄積すると共にポイント C P を更新し、本ルーチンを終了する。

【0284】

遊技者特定フラグ Y F が O F F である場合は (ステップ S 2 5 0 1 : N o) 、ステップ S 2 5 0 6 において、パスワード記憶領域 3 8 c に遊技者特定パスワードが記憶されているか否かを判定する。尚、遊技者特定フラグが O F F であり且つパスワード記憶領域 3 8 c に遊技者特定パスワードが記憶されている場合とは、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 S 2 5 0 6 : Y e s) 、ステップ S 2 5 0 7 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 S 2 5 0 8 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 6 4 (d) 参照) 。そして、遊技者は自分の氏名が表示されている場合は、" はい " を、他人の氏名が表示されている場合は、" いいえ " を、第 1 赤外線センサ 3 2 a (" はい " の場合) 又は第 2 赤外線センサ 3 2 b (" いいえ " の場合) に手をかざすことにより選択する。尚、表示装置 5 及びステップ S 2 5 0 7 ~ S 2 5 0 8 の処理が、本発明の表示手段を構成するものであり、第 1 赤外線センサ 3 2 a 、第 2 赤外線センサ 3 2 b 及びステップ S 2 5 0 9 の処理が確認入力手段を構成するものである。

【0285】

ここで、第 1 赤外線センサ 3 2 a 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 S 2 5 0 9 において、" はい " が入力されたと判断され、ステップ S 2 5 1 0 において、遊技者特定フラグ Y F が O N された後、ステップ S 2 5 0 2 へ移行する。一方、第 2 赤外線センサ 3 2 b 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 S 2 5 0 9 において、" いいえ " が入力されたと判断され、ステップ S 2 5 1 1 においてパスワード記憶領域 3 8 c の内容を消去した後、後述するステップ S 2 5 1 2 へ移行する。

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

10

20

30

40

50

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

【0292】

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

10

20

【0293】

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

【0294】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、出力端子16a～eを介して大当り等の特定の遊技状態の発生を検出し、その検出結果に基づいて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。そして、サービスポイントはポイント数に応じた価値を有しているため、携帯電話機200より遊技ホールや遊技機メーカー等にサービスポイントを送ることによって、遊技者がポイント数に応じた賞品を獲得したり、サービスの提供を受けること等が実現でき、遊技者における遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

30

40

【0295】

また、本実施の形態によれば、遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段としての表示装置5、遊技盤7上に設けられた可動部材、装飾ランプ、音声発生装置等を備えたパチンコ機において、遊技者に関する情報としての遊技者特定パスワードの入力が可能であると共に、その遊技者特定パスワードの入力の有無に応じて、表示装置5等による演出内容を変化させるように構成されているので（図9及び図10、図11及び図12、図13、図14及び図15参照）、遊技者に対して効果的な顧客対応の演出を実現することができる等前記第一の実施の形態において述べたのと同様の種々の効果を奏する。

50

【0296】

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

【0297】

次に、第三の実施の形態の第二の変形例について、図69乃至図70を参照しつつ説明する。前記各実施の形態では、サービスポイントをそれぞれ固有の値とするためにサービスポイントカウンタ値を用いる構成としたが、これには限られない。要するに、特定の遊技状態の発生を個々に識別可能に表すサービスポイントを作成し、携帯通信端末によって受信可能な信号として送信する構成とすればよいのである。例えば、通信制御基板30に時計を内蔵させ、個々の遊技状態の発生時点を表す時点データを、サービスポイントの構成要素として用いる構成としてもよい。図69は、本変形例において、ポイントバッファ38fにおけるポイント数データ及び時点データの記憶例を、図70は携帯電話機200によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である。この変形例によれば、遊技状態の発生時点を表す時点データによって、重複が生じない固有情報を簡単且つ確実に作成することができる。さらに、時点データを用いることにより、どのようなタイミングで各特定の遊技状態が発生したかを、受信したサービスポイントに基づいて解析することができる。尚、本変形例において、遊技機ID及び時点データが、各サービスポイントを個々に識別するための識別情報に相当するものである。

【0298】

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

【0299】

本実施の形態におけるパチンコ機103では、図71の正面図及び図72の通信制御基板

のブロック図に示すように、遊技球 B を発射するための発射ハンドル 17 において、遊技者の手で把持される外周部分に指紋センサ 42 が設けられている。指紋センサ 42 は、C P U 36 に接続されており、発射ハンドル 17 において検出した指紋データが C P U 36 に伝送される。また、C P U 36 に伝送された指紋データは、R A M 38 の指紋データ記憶領域 38 i に記憶されるとともに、今回検出された指紋データと、指紋データ記憶領域 38 i に記憶された前回の指紋データとが比較照合される。両指紋データが一致する場合には、同一遊技者が遊技を継続していると判定され、一致しない場合には、遊技者の交替があったと判定される。

【0300】

本実施の形態の R A M 38 には、図 72 に示すように、第三の実施形態と同様に遊技者特定パスワード記憶領域 38 c 及び送信バッファ 38 d が設けられると共に、ポイントバッファ 38 f 及びポイント蓄積領域 38 g に代えて、送信情報記憶手段としての累積ポイント記憶領域 38 h が設けられている。累積ポイント記憶領域 38 h は、出力端子 16 e 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 R P を記憶する領域である。さらに、R A M 38 には、指紋センサ 42 によって検出された指紋データを記憶する指紋データ記憶領域 38 i が設けられている。尚、R O M 37 におけるポイント数参照テーブル 37 a は、本実施の形態では使用されない。

【0301】

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 S 30 において、第一の実施の形態における図 8 のフローチャートに代えて、第二の実施の形態と同様に図 35 のフローチャートに示す図柄変動開始処理が実行される。

【0302】

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

【0303】

本実施の形態は、図柄変動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。遊技者は、遊技ホールにおいてパチンコ機 103 の前方に設置された席に着くと、当該パチンコ機 103 における遊技を開始する前に、自己が所持する携帯電話機 200 の赤外線発光部 209 より、”機種 I D + 遊技者特定パスワード + 開始データ” を赤外線信号としてパチンコ機 103 の赤外線受光部 34 に対して送信する。ここで、機種 I D とは、パチンコ機 103 の機種を識別するための識別情報である。また、開始データは、携帯電話機 200 におけるポイント数残高である。パチンコ機 103 では、受信した機種 I D 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。

【0304】

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

【0305】

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 16 e 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 38 h の累積ポイント数

R Pにポイント数が1ずつ加算される。その後、遊技者は遊技を終了する時に、携帯電話機200より”送信要求信号+遊技者特定パスワード”を赤外線信号としてパチンコ機103に送信すると、パチンコ機103に記憶された遊技者特定パスワードと受信した遊技者特定パスワードとが一致することを条件に、パチンコ機103の赤外線発光部33から累積ポイント数データを含むサービスポイントが送信され、携帯電話機200によって受信及び記憶される。携帯電話機200において受信したサービスポイントは、賞品の獲得等のために使用することができ、ポイント数残高を次回遊技の開始時に開始データとしてパチンコ機103に送信することができる。

【0306】

次に、通信制御基板30において実行されるポイント累積処理ルーチンについて、図73のフローチャートを参照しつつ説明する。尚、本ルーチンは、第三の実施の形態における図53に示すルーチンに代えて、通信制御基板30のCPU36がROM37より所定周期で繰り返し呼び出して実行するものである。また、電源投入時の初期化処理において、累積ポイント数R Pに初期値として「0」が設定される。

【0307】

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

【0308】

ここで、累積ポイント数R Pの推移について、図74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R P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R Pの値は変化しない。すなわち、高確率モード中における図柄変動信号の発生はポイント数の算出から除外し、低確率モードにおける図柄変動信号の発生のみをカウントして累積ポイント数R Pを算出する。

【0309】

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75～図76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56乃至図57に示す第三の実施の形態におけるルーチンに代えてROM37に記憶されており、CPU36がROM37より所定周期で繰り返し当該ルーチンを読み出して実行する。

【0310】

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77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。

【0311】

図75乃至図76のフローチャートで、最初に、ステップS3400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S3400：Yes）、ステップS3401において、受信した機種IDが、ROM37に記憶される当該パチンコ機103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103の機種IDと一致する場合は（ステップS3401：Yes）、ステップS3402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38h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S3402の処理により、パチンコ機103における累積ポイント記憶領域38h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。 10

【0312】

受信した機種IDが当該パチンコ機103の機種IDと一致しない場合は（ステップS3401：No）、ステップS3403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S3403：Yes）、ステップS3404において、数値”0”を累積ポイント記憶領域38h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103において新規に遊技を開始する遊技進行状況となる。 20

【0313】

また、受信した機種IDが当該パチンコ機103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S3403：No）、ステップS3405において、図78（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。

【0314】

ステップS3402又はステップS3404において累積ポイント数RPに開始データが設定された後、ステップS3406において、受信した遊技者特定パスワードをパスワード記憶領域38cに記憶すると共に、遊技者特定フラグYFをONする。続いて、ステップS3407において、図78（b）に示すように、「ヤマダタロウ様が遊技者として特定されました。現在のポイント数残高は〇〇〇ポイントです。」とのメッセージを表示装置5に表示する。さらに、ステップS3408において、累積ポイント数RPの値が図柄表示制御基板22へ送信され、本ルーチンの処理を終了する。 30

【0315】

一方、表示装置5では、図柄表示制御基板22によって制御されることにより、累積ポイント数の値に対応するストーリー画面による演出表示が行われる。例えば、図79に示すように、累積ポイント数が100ポイント増加する毎に図柄表示制御基板22へ制御指令が送信されることにより、ストーリー▲1▼（100ポイント）、ストーリー▲2▼（200ポイント）、ストーリー▲3▼（300ポイント）、ストーリー▲4▼（400ポイント）・・・のようにストーリー展開の演出が実行される。尚、図79では、前回の遊技でストーリー▲1▼からストーリー▲2▼の途中まで遊技した後、サービスポイントを携帯電話機200にて受信し、今回の遊技開始時に、携帯電話機200のメモリ220に記憶されたサービスポイントのポイント数残高を開始データとしてパチンコ機103に送信して、ストーリー▲2▼の続きから遊技が開始された例を示している。 40

【0316】

ステップS3400において”機種ID+遊技者特定パスワード+開始データ”が受信されなかったと判定された場合は（ステップS3400：No）、ステップS3409において、”送信要求信号+遊技者特定パスワード”が受信されたか否かを判定する。”送信要求信号+遊技者特定パスワード”が受信されなかったと判定された場合は（ステップS 50

3409:No)、本ルーチンの処理を終了する。

【0317】

ステップS3409において、“送信要求信号+遊技者特定パスワード”が受信された場合は(ステップS3409:Yes)、ステップS3410において、送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致するか否かを判定する。尚、パスワード記憶領域38cに遊技者特定パスワードが記憶されていない場合も、一致しない場合として判定される。送信要求信号と共に受信した遊技者特定パスワードとパスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードとが一致しない場合は(ステップS3410:No)、ステップS3411において、図78(c)に示すように、「パスワードが一致しないか未入力のため、サービスポイントを送信できません。」とのメッセージを表示装置5に表示し、本ルーチンの処理を終了する。 10

【0318】

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。

【0319】

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

【0320】

サービスポイント作成・送信処理ルーチンでは、ステップS3471において、当該パチンコ機103を他と識別する遊技機識別情報としての遊技機IDが、RAM38上の送信バッファ38dの1番目の格納領域に格納される。ここで、図81(a)は、サービスポイント送信用の送信バッファ38dのフォーマットを、同図(b)はサービスポイントの格納例をそれぞれ示している。続いて、ステップS3472において、不揮発性メモリ39よりサービスポイントカウンタ39bの値を読み出して送信バッファの2番目の領域に格納する。更に、ステップS3473において、累積ポイント記憶領域38hに記憶された本発明の送信情報としての累積ポイント数RPの値を送信バッファ38dの3番目の領域に格納する。つまり、サービスポイントは、“遊技機ID+サービスポイントカウンタ値+累積ポイント数データ”というデータ構造を有する。尚、遊技機IDの上3桁は機種IDであり、開始データとともに送信される機種IDは遊技機IDに基づいて設定される。尚、遊技機ID及びサービスポイントカウンタ値が、各サービスポイントを個々に識別するための識別情報に相当するものである。 30 40

【0321】

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

【0322】

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

【0323】

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

10

【0324】

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

【0325】

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

20

【0326】

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

【0327】

累積ポイント数RPが記憶されている場合、すなわち、未送信の累積ポイント数RPデータが残存している場合は（ステップS3601：Yes）、ステップS3602において、累積ポイント記憶領域38hの記憶内容（すなわち、累積ポイント数RP）の消去、及び遊技者特定パスワード記憶領域38cの記憶内容（すなわち、遊技者特定パスワード）の消去を実行する。続いて、ステップS3603において、累積ポイント数RPデータが消去された旨のメッセージを表示装置5に表示する。例えば、「累積ポイントが消去されました。」のようにメッセージ表示を行う（図78（d）参照）。そして、ステップS3604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。

30

【0328】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、上述した第三の実施の形態において奏される効果に代えて（或いは加えて）、以下に示す種々の作用効果が奏される。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38cが、携帯電話機200から入力された遊技者特定情報としての遊技者特定パスワードを記憶し、送信情報記憶手段としての累積ポイント記憶領域38hが携帯電話機200へ送信するための送信情報としての累積ポイント数RPデータを記憶し、情報送信手段としての赤外線発光部33が遊技者特定パスワード記憶領域38cに記憶された遊技者特定パスワードによって遊技者が特定されている状態で、累積ポイント記憶領域38hに記憶された累積ポイント数RPデータを含むサービスポイントを、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。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

40

50

機 2 0 0 より遊技ホールや遊技機メーカー等にサービスポイントを送ることによって、遊技者がポイント数に応じた賞品を獲得したり、サービスの提供を受けること等が実現でき、遊技者における遊技意欲を向上させて、他の遊技ホール又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【0329】

また、本実施の形態によれば、遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段としての表示装置 5、遊技盤 7 上に設けられた可動部材、装飾ランプ、音声発生装置等を備えたパチンコ機において、遊技者に関する情報としての遊技者特定パスワードの入力が可能であると共に、その遊技者特定パスワードの入力の有無に応じて、表示装置 5 等による演出内容を変化させるように構成されているので（図 9 及び図 10、図 11 及び図 12、図 13、図 14 及び図 15 参照）、遊技者に対して効果的な顧客対応の演出を実現することができる等前記第一の実施の形態において述べたのと同様の種々の効果を奏する。 10

【0330】

また、本実施の形態によれば、遊技者特定パスワードと共に入力された当該遊技者の遊技に関する情報としての開始データからポイント数残高データを取得して、遊技者の名前と共に表示するので、遊技者の名前に加えて今回の遊技開始時におけるポイント数残高の値をも確認することができる（図 78（b）参照）。

【0331】

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。 20

【0332】

（a）前記各実施の形態では、表示装置 5 における演出内容を遊技者特定パスワードの入力による遊技者特定の有無に応じて変化させる構成としたが、他の演出手段における演出内容を変化させる構成としてもよい。例えば、音声出力が可能な音声発生手段を設け、音声出力の内容が遊技者特定の有無に応じて変化させる構成としてもよい。これにより、聴覚による効果的な演出を実現することができる。また、遊技機のいずれかの構成部材（例えば、遊技盤、遊技機の枠等）に設けられる表示装置 5 以外の表示手段（例えば、パチンコ機の上方に設けられることが多い LED 表示装置、玉貸しに関する機能を有する台間装置に設けられた液晶表示装置又はタッチパネル等）による演出内容を変化させるように構成してもよい。さらに、遊技盤 7 上に設けられた可動部材の動作、装飾ランプの点灯・点滅等による演出内容を変化させるように構成してもよい。 30

【0333】

（b）前記各実施の形態では、リーチ遊技状態等の演出において、遊技者が特定されている場合は、表示装置 5 において遊技者の氏名を表示するように構成したが、遊技者の姓、名、ニックネーム等を表示するように構成してもよい。また、遊技者の名前に代えて、或いは遊技者の名前に加えて、会員番号等を表示するように構成してもよい。これにより、同姓同名の遊技者が存在している場合にも確実に遊技者を識別可能に表示することができる。また、前記各実施形態では、遊技者特定パスワードから取得したカタカナの文字列により遊技者の氏名を表示する例を示したが、ひらがな、アルファベット、漢字等のいかなる文字で表示するように構成してもよい。さらに、遊技者の氏名表示のタイミングは、前記各実施形態において示したものに限らず、いかなるタイミングで表示するように構成してもよい。 40

【0334】

（c）前記各実施の形態では、遊技者の操作によって携帯電話機 2 0 0 から赤外線信号として送信される遊技者特定パスワードを入力させる構成としたが、携帯電話機 2 0 0 に設けられた端子を介して携帯電話機 2 0 0 内のメモリの記憶内容を読み出し可能な装置を設ける構成としてもよい。また、遊技者の操作により情報の入力が可能な入力手段、例えば、パチンコ機の枠等に設けたキーボード、タッチパネル等の入力装置を介して遊技者特定 50

パスワードを入力する構成としてもよい。また、玉貸しに関する機能を有する台間装置より出力される情報を入力させるためのインタフェース基板（インタフェース手段）を介して遊技者特定パスワードを入力させる構成としてもよい。この場合、例えば、台間装置にタッチパネル等の入力装置又は赤外線受信装置等を設け、これらの装置によって入力された遊技者特定パスワードが、インタフェース基板を介して入力される構成としてもよい。或いは、台間装置によって磁気カード又はＩＣカードから遊技者特定パスワードを読み取り、インタフェース基板を介して入力させる構成としてもよい。

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

（ｆ）前記第二の実施の形態では、遊技進行データとして図柄変動の累積発生回数である変動回数ＨＣを用いたが、例えば、大当り遊技の累積発生回数（以下、大当り回数と称する）を遊技進行データとして用いる構成としてもよい。また、この場合、表示装置５において大当り回数に応じた演出を行うように構成してもよい。図４４の縦軸におけるカッコ内に示す回数は、遊技進行データとして大当り回数を用いた場合におけるストーリー展開との対応を表している。

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

また、所定時間間隔で遊技者特定の報知を行う構成としてもよい。これにより、所定時間間隔で繰り返し表示されるメッセージによって、遊技者は、遊技者が特定された状態であ

ることを常に確認することができる。

【0342】

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

10

【0343】

(j) 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。

20

【0344】

(k) 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遊技情報が受信されることを防止するために、パチンコ機1前面において、着座した遊技者の上半身に対向する領域に赤外線発光部33及び受光部34を設けることが望ましく、より好ましくはパチンコ機1の左右方向中央部付近である。

【0345】

30

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

【0346】

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

40

【0347】

(n) また、状態検出手段、情報作成手段及びデータ送信手段の内、いずれか一つ又は二つをパチンコ機1本体に設け、残りを玉貸しに関する機能を有する台間装置に内蔵させる構成としてもよい。パチンコ機1本体と台間装置とで機能を分担することにより、設計上

50

或いは使用上に最適な構成とすることができる。

【0348】

例えば、状態検出手段をパチンコ機1本体に設け、情報作成手段及びデータ送信手段を台間装置に内蔵させてもよい。この構成によれば、状態検出手段がパチンコ機1本体に設けられているので、必要な状態検出を簡単な構成で行うことができると共に、情報作成手段及びデータ送信手段が台間装置に内蔵されているので、パチンコ機1本体を従来仕様より大きく変更する必要がない。

【0349】

或いは、状態検出手段及び情報作成手段をパチンコ機1本体に設け、データ送信手段を台間装置に内蔵させてもよい。この構成によれば、電子回路等によって実現される状態検出手段及び情報作成手段が、パチンコ機1本体（例えば、パチンコ機1本体裏側の基板取付け部）に設けられる。また、データ送信手段が台間装置に内蔵されているので、台間装置においてデータ送信手段の取付けスペースを十分に確保しつつ遊技者に対向するように設けることができ、更に、パチンコ機1本体の前面部については従来仕様より変更する必要がない。

【0350】

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

【0351】

より具体的には、図84に示すように、上述した実施形態における赤外線発光部33及び赤外線受光部34に代えて、例えば、本変形例のパチンコ機104若しくはパチンコ機104に隣接して設置される玉貸しに関する機能を有するカードユニット内に、2.47GHz帯の約1mW以下である微弱電波のやり取りを可能とするブルートゥースモジュール501を設けると共に、略垂直方向に指向性を有するアンテナモジュール502をパチンコ機104と対応する遊技者用椅子50との間の床上、遊技者用椅子50の内部、又は遊技島に設置されているパチンコ機1の下部位置に突設形成された膳板上に設ける。また、ブルートゥースモジュール501とアンテナモジュール502とは、伝送線503によって電氣的に接続されている。尚、図84では、遊技者用椅子50の内部にアンテナモジュール502を設けた例を示しており、（a）は携帯電話機200がアンテナモジュール502に通信圏内にある場合、（b）は通信圏外にある場合をそれぞれ示している。

【0352】

そして、本変形例における動作について説明すると、まず、ブルートゥース通信が可能な携帯通信端末としての携帯電話機200を所持する遊技者が、遊技者用椅子50に着座してアンテナモジュール502の通信圏内に携帯電話機200が入圏した際には（図84（a）参照）、パチンコ機104若しくはカードユニットは、ブルートゥースIDの送受等のブルートゥース規格に伴う通常の認証手続きを前記入圏した携帯電話機200との間において実施するとともに、その携帯電話機200の電話番号をブルートゥースユニットを介して非接触にて受信、入手する。その入手した携帯電話機200の電話番号データは、通信対象の情報端末として登録されるとともに、ホール管理コンピュータに送信される。この際、何らかの理由により、近接する複数のパチンコ機1若しくはカードユニットにて同一の電話番号データが誤って入手された場合には、既に登録済みとなっている電話番号と重複が生じていないかを確認し、重複が生じている場合は電話番号の再送信を要求して通信対象の登録をやり直す。このようにして通信対象登録された携帯電話機200に対して、2.47GHz帯の微弱電波により遊技情報の送信が行われる。

【0353】

本変形例によれば、遊技者は、携帯電話機200を衣服のポケット等に入れたまま、或いは膳板上に設けられたフォルダに載置した状態で遊技情報を受信することができる。従って、特定の遊技状態の発生を検出する度に遊技情報を送信し、携帯電話機200において

遊技情報を受信するように構成することが可能である。また、アンテナモジュール502から上面方向に垂直に電波が放射され、アンテナ上面の所定角度範囲内に電波放射が集中してなされ、その所定角度範囲外には電波放射が殆どなされないようになっているため、隣接するアンテナモジュール同士の電波干渉が生じることが防止される。

【0354】

また、本変形例においては、遊技者がパチンコ機104から離れることに伴って、携帯電話機200がアンテナモジュール502の通信圏内から通信圏外へ移動したことをブルートゥースモジュール501が検出することに基づいて、当該遊技者の遊技終了を検出するように構成してもよい（図84（b）参照）。さらに、ブルートゥースモジュール501からホール管理コンピュータへ遊技終了を通知し、ホール管理コンピュータから携帯電話機200へ、パチンコ機104に残存している情報の消去を行ってよいか否かを確認するための電子メールを送信するように構成してもよい。尚、本変形例において、ブルートゥースモジュール502が本発明の通信状態検出手段を構成するものである。

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

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

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

（u）前記第一の実施の形態では、遊技状態バッファ38aに遊技状態データが記憶蓄積されている場合にはいつでも遊技情報の送信が可能な構成としたが、特定の遊技状態の発生に伴う所定の動作終了時（大当たり遊技状態の終了時等）のみに、遊技情報の送信が可能

な構成としてもよい。また、遊技中止時のみに遊技情報の送信が可能な構成としてもよい。

【0362】

(v) 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。

【0363】

(w) 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。

【0364】

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

【0365】

(y) 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。

【0366】

(z1) 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85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85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。

【0367】

(z2) 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 8 6 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 4 0 1 の外観を示す正面図である。図 8 6 に示されるように、遊技機 4 0 1 には、可変表示手段 4 0 5 下方の左側に赤外線発光部 4 3 3 及び赤外線受光部 4 3 4 と、第 1 赤外線センサ 4 3 2 a とが、右側に報知ランプ 4 3 1 と、第 2 赤外線センサ 4 3 2 b とがそれぞれ設けられている。

【0368】

【発明の効果】

以上詳述したように、本発明によれば、遊技者に関する情報の入力が可能であると共に、遊技者に関する情報の入力の有無に応じて、遊技者の視覚、聴覚等によって認識可能な演出を行うための演出手段による演出内容が変化するので、遊技者に対して効果的な顧客対応の演出を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2】 パチンコ機の遊技盤の概略構成図である。

【図 3】 通信制御基板のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図 4】 携帯電話機の正面図である。

【図 5】 携帯電話機のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図 6】 特別電動役物制御ルーチンを説明するフローチャートである。

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

【図 8】 図柄変動開始処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 9】 リーチ演出表示処理ルーチンを説明するフローチャートである。

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

【図 11】 大当たり演出表示処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 12】 (a) は遊技者未特定の場合における大当たり演出表示の一例を、(b) は遊技者が特定されている場合における大当たり演出表示の一例を示す図である。

【図 13】 (a) はラウンド演出画面表示処理ルーチンを、(b) はカウンタ値・メッセージ表示処理ルーチンをそれぞれ説明するフローチャートである。

【図 14】 (a) は遊技者未特定の場合における第 1 ラウンド演出表示の一例を、(b) は遊技者が特定されている場合における第 1 ラウンド演出表示の一例を示す図である。

【図 15】 (a) は遊技者未特定の場合における第 3 ラウンド演出表示の一例を、(b) は遊技者が特定されている場合における第 3 ラウンド演出表示の一例を示す図である。

【図 16】 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 17】 遊技状態記憶処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 18】 確変中信号、大当たり信号及び確変大当たり信号の検出例を示すチャートである。

【図 19】 遊技状態記憶領域における遊技状態データの記憶例を示す図である。

【図 20】 情報通信処理メインルーチンを説明するフローチャートである。

【図 21】 図 20 に示す情報通信処理メインルーチンの続きを説明するフローチャートである。

【図 22】 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 23】 遊技情報作成・送信処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 24】 大当たり遊技終了後処理ルーチンを説明するフローチャートである。

【図 25】 図 24 に示す大当た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 26】 (a) は送信バッファのフォーマット（遊技情報のデータ構造）を、(b) は送信バッファの格納例を示す図である。

【図 27】 遊技終了処理ルーチン（第一の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 28】遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a)は遊技者の特定が行われた時に、(b)はパスワードの送信を促す場合に、(c)は遊技情報の受信を促す場合に、(d)は現在特定されている遊技者の氏名を確認する場合に、(e)は遊技者が未特定である旨の報知すると共に遊技者の特定を行うか否かを選択させる場合に、(f)は遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促す場合に、(g)は蓄積情報が消去された旨を報知する場合に、(h)は蓄積情報の消去を確認する場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している。

【図 29】携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a)は遊技情報受信中に、(b)は遊技情報の受信終了時におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している。

10

【図 30】携帯電話機によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である。

【図 31】変形例において遊技状態記憶領域に遊技状態データ及び時点データが記憶された例を示す図である。

【図 32】変形例において携帯電話機によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である。

【図 33】第二の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 34】第二の実施の形態における通信制御基板のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図 35】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。

20

【図 36】遊技者確認処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 37】変動回数記憶処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 38】変動回数の推移を示すグラフである。

【図 39】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 40】図 39 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 41】遊技情報作成・送信処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

30

【図 42】携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a)は機種選択&開始データ送信画面の表示例を、(b)は遊技情報受信中に、(c)は遊技情報の受信終了時におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している（第二の実施の形態）。

【図 43】遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、(a)機種IDが一致しないことを報知する場合に、(b)は遊技者の特定及び遊技開始を報知する場合に、(c)はパスワードが一致しないことを報知する場合に、(d)は蓄積情報が消去された旨を報知する場合に、(e)は情報の消去を確認する場合に、(f)は送信要求を促す場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している（第二の実施の形態）。

【図 44】変動回数（大当たり回数）とストーリー展開との関係を示すグラフである。

40

【図 45】(a)は送信バッファのフォーマット（遊技情報のデータ構造）を、(b)は送信バッファの格納例を示す図である（第二の実施の形態）。

【図 46】遊技終了処理ルーチン（第二の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 47】携帯電話機によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である（第二の実施の形態）。

【図 48】(a)は第二の実施の形態の第一の変形例における送信バッファのフォーマット（遊技情報のデータ構造）を、(b)は送信バッファの格納例を示す図である。

【図 49】第二の実施の形態の第一の変形例において携帯電話機によって受信された遊技情報の記憶例を示す図である。

50

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

【図 5 1】第三の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

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

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

【図 5 4】ポイント数参照テーブルの設定例を説明する図である。

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

【図 6 4】遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、（a）は遊技者の特定が行われた時に、（b）はパスワードの送信を促す場合に、（c）はサービスポイントの受信を促す場合に、（d）は現在特定されている遊技者の氏名を確認する場合に、（e）は遊技者が未特定である旨の報知すると共に遊技者の特定を行うか否かを選択させる場合に、（f）は遊技者特定タイム中である旨を報知すると共に遊技者特定パスワードの送信を促す場合に、（g）はポイント数データが消去された旨を報知する場合に、（h）はポイント数データの消去を確認する場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している（第三の実施の形態）。

30

【図 6 5】携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、（a）はサービスポイント受信中に、（b）はサービスポイントの受信終了時におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している（第三の実施の形態）。

【図 6 6】携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である（第三の実施の形態）。

【図 6 7】第三の実施の形態の第一の変形例におけるポイント数参照テーブルの設定例を説明する図である。

40

【図 6 8】第三の実施の形態の第一の変形例において変化後のポイント数を報知する場合の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図である。

【図 6 9】第三の実施の形態の第二の変形例においてポイントバッファにポイント数データ及び時点データが記憶された例を示す図である。

【図 7 0】第三の実施の形態の第二の変形例において携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である。

【図 7 1】第四の実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 7 2】第四の実施の形態における通信制御基板のハードウェア構成を示すブロック図である。

50

【図 7 3】ポイント累積処理ルーチン（第四の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 7 4】累積ポイント数 R P の推移を示すグラフである。

【図 7 5】情報通信処理メインルーチン（第四の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 7 6】図 7 5 に示す情報通信処理メインルーチン（第四の実施の形態）の続きを説明するフローチャートである。

【図 7 7】携帯電話機におけるメッセージ表示例を示す図であり、機種選択及び開始データ送信画面の表示例を示している（第四の実施の形態）。

【図 7 8】遊技盤の表示装置におけるメッセージ表示例を示す図であり、（a）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、（d）は累積ポイント数データの消去を確認する場合におけるメッセージの表示例をそれぞれ示している（第四の実施の形態）。

【図 7 9】累積ポイント数とストーリー展開との関係を示すグラフである（第四の実施の形態）。

【図 8 0】サービスポイント作成・送信処理ルーチン（第四の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 8 1】（a）は送信バッファのフォーマット（サービスポイントのデータ構造）を、（b）は送信バッファの格納例を示す図である（第四の実施の形態）。

【図 8 2】遊技終了処理ルーチン（第四の実施の形態）を説明するフローチャートである。

【図 8 3】携帯電話機によって受信されたサービスポイントの記憶例を示す図である（第四の実施の形態）。

【図 8 4】Bluetooth を採用した変形例におけるパチンコ機の側面図であり、（a）は携帯電話機がアンテナモジュールの通信圏内にある場合を、（b）は通信圏外にある場合をそれぞれ示している。

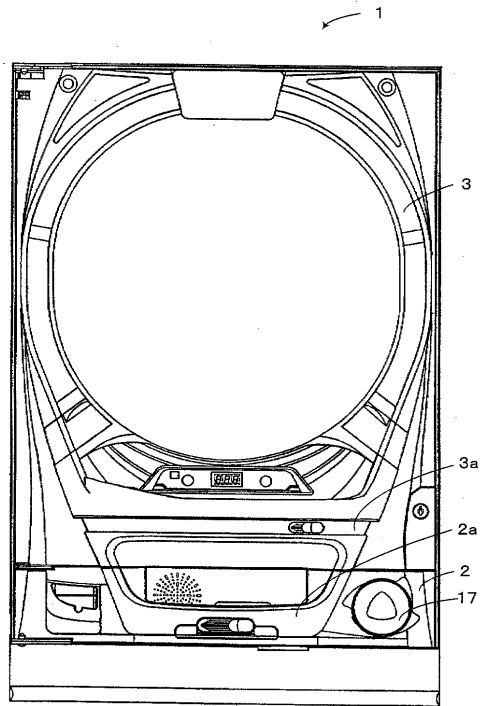
【図 8 5】本発明をスロットマシンに適用した一実施の形態を示す正面図である。

【図 8 6】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。

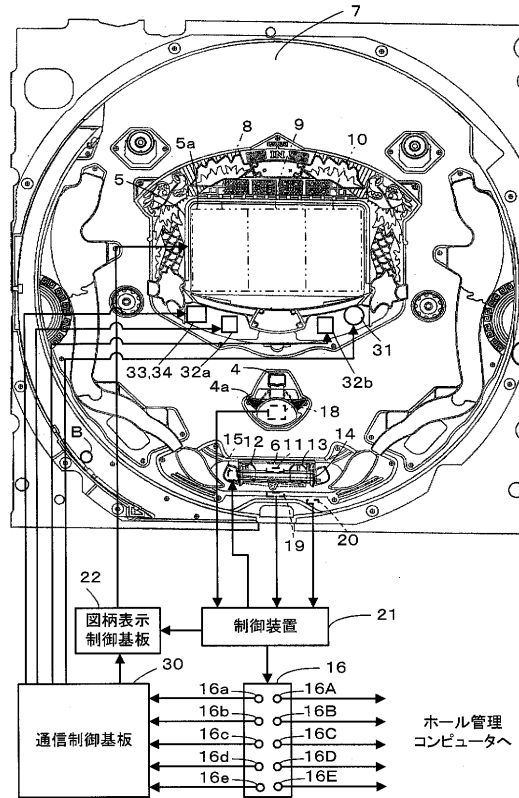
【符号の説明】

1, 1 0 1, 1 0 2, 1 0 3, 1 0 4 …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（表示手段、図柄変動表示装置）、1 6 …外部接続端子板、1 6 a ~ e …出力端子、2 5 …ラウンド演出メッセージテーブル、2 5 a …遊技者未特定状態用メッセージテーブル（第一のメッセージ記憶手段）、2 5 b …遊技者特定状態用メッセージテーブル（第二のメッセージ記憶手段）、3 0 …通信制御基板、3 2 a, 3 3 2 a, 4 3 2 a …第 1 赤外線センサ（確認入力手段）、3 2 b, 3 3 2 b, 4 3 2 b …第 2 赤外線センサ（確認入力手段）、3 3, 3 3 3, 4 3 3 …赤外線発光部（情報送信手段）、5 0 1 …Bluetooth モジュール（情報送信手段）、3 4 …赤外線受光部（情報取得手段）、3 8 a …遊技状態バッファ（送信情報記憶手段）、3 8 b …遊技状態記憶領域（送信情報記憶手段）、3 8 e …遊技進行データ記憶領域（送信情報記憶手段）、3 8 f …ポイントバッファ（送信情報記憶手段）、3 8 g …ポイント蓄積領域（送信情報記憶手段）、3 8 h …累積ポイント記憶領域（送信情報記憶手段）、2 0 0 …携帯電話機（携帯通信端末）、3 6 …C P U（表示手段、確認入力手段）。

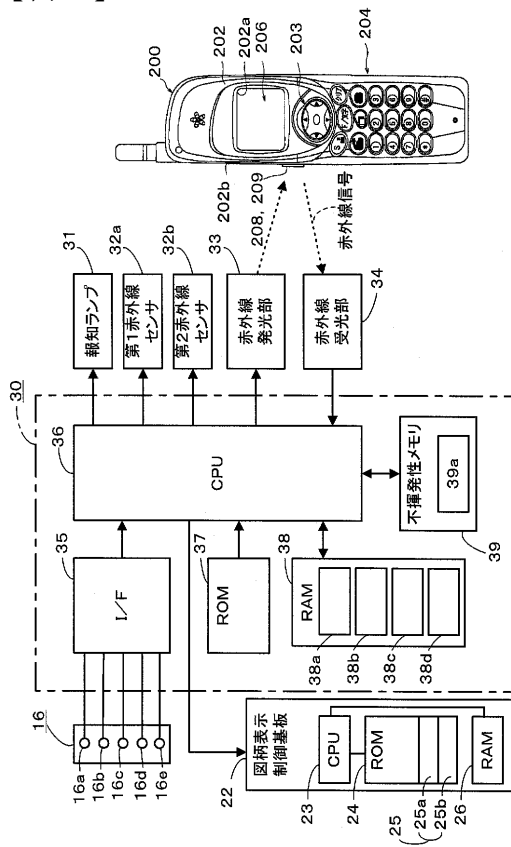
【図 1】



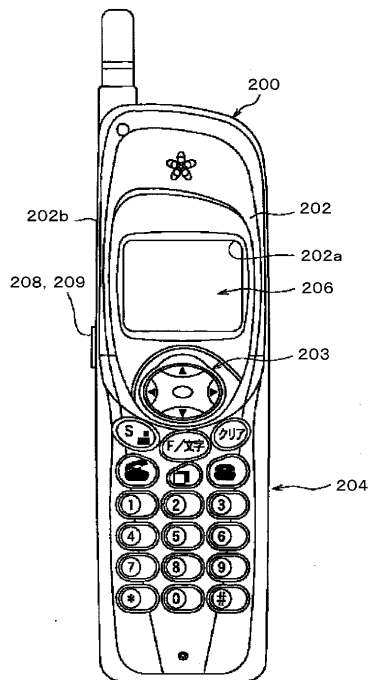
【図 2】



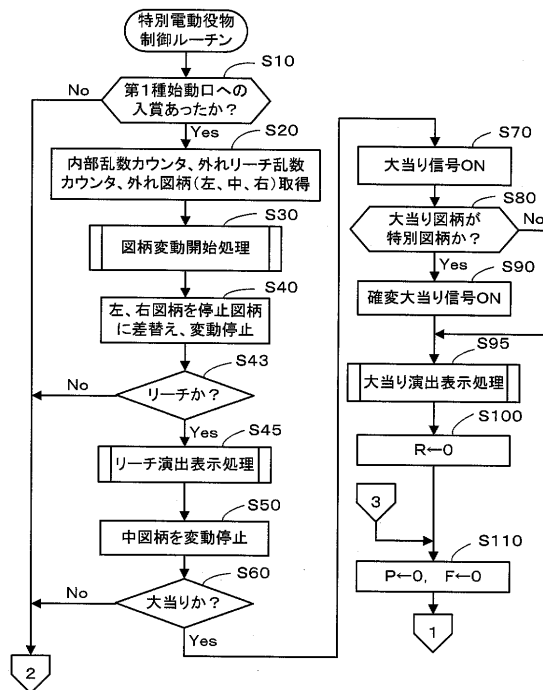
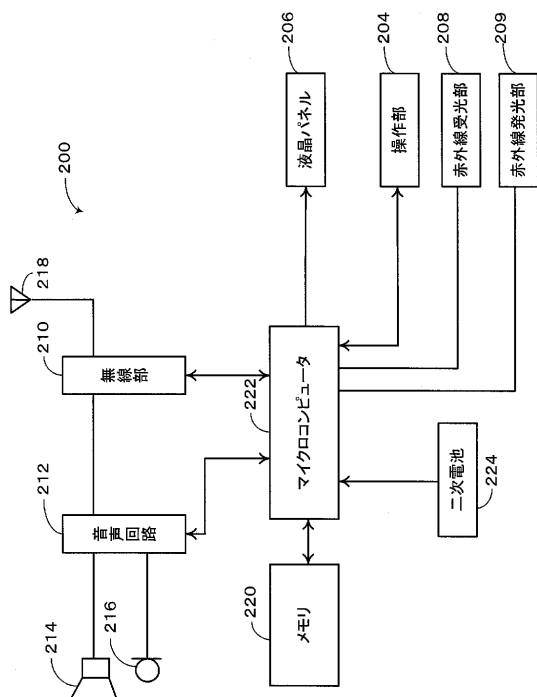
【図 3】



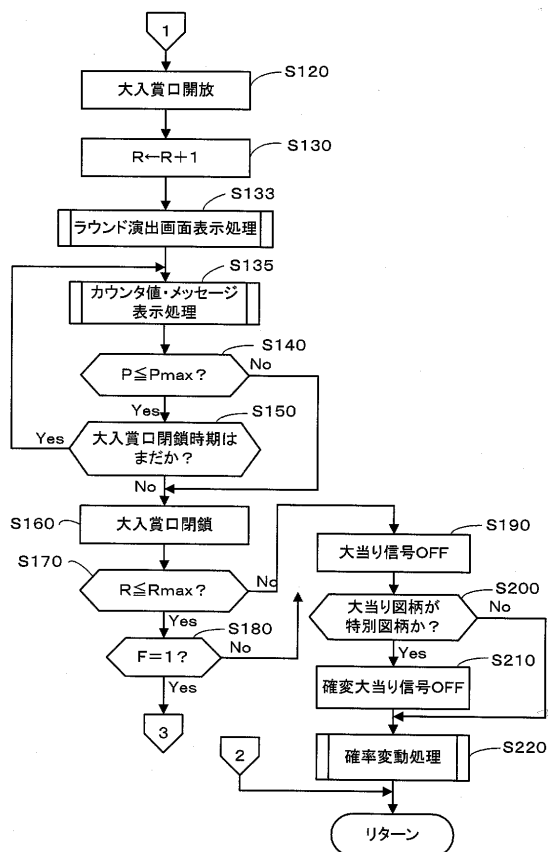
【図 4】



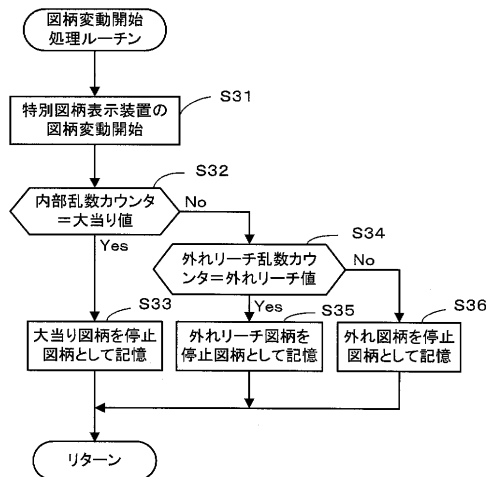
【图 6】



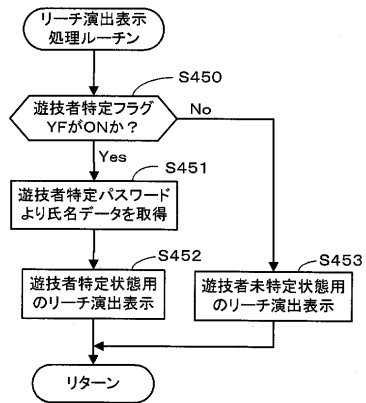
【图 7】



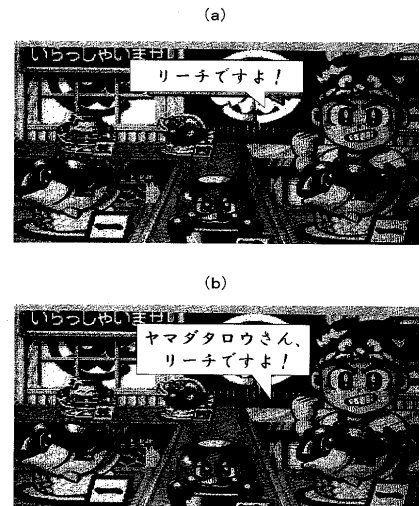
【图 8】



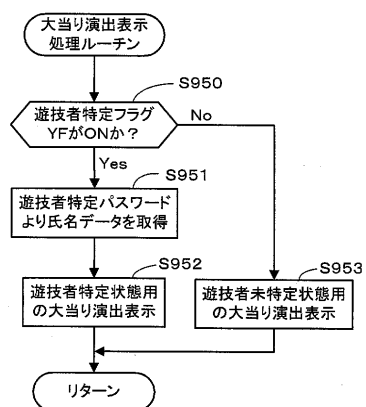
【図 9】



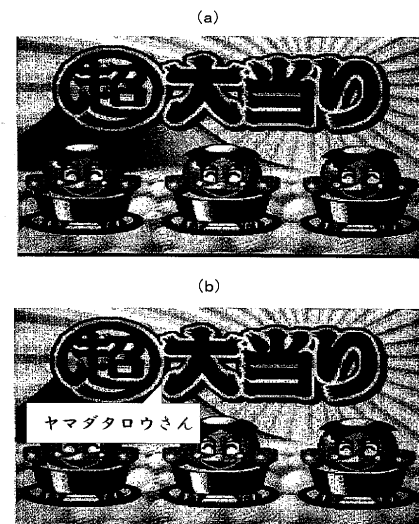
【図 10】



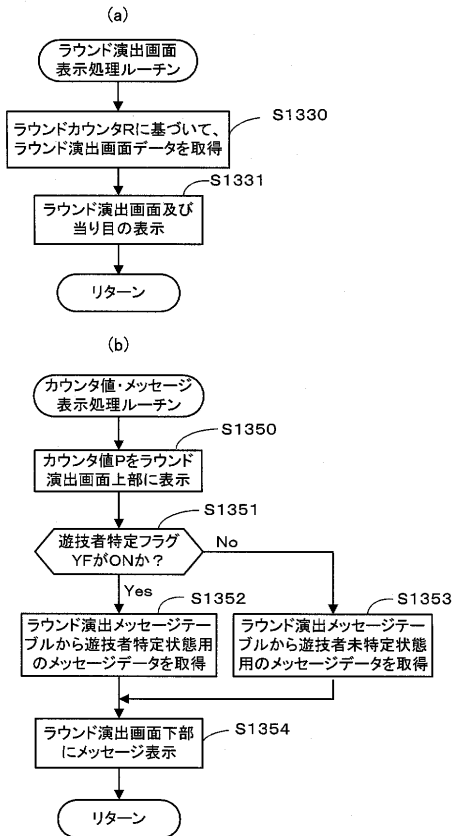
【図 11】



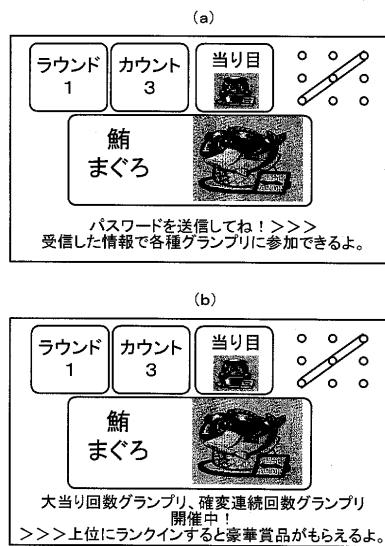
【図 12】



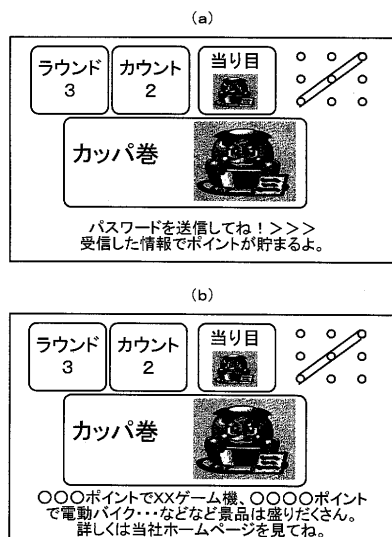
【図 13】



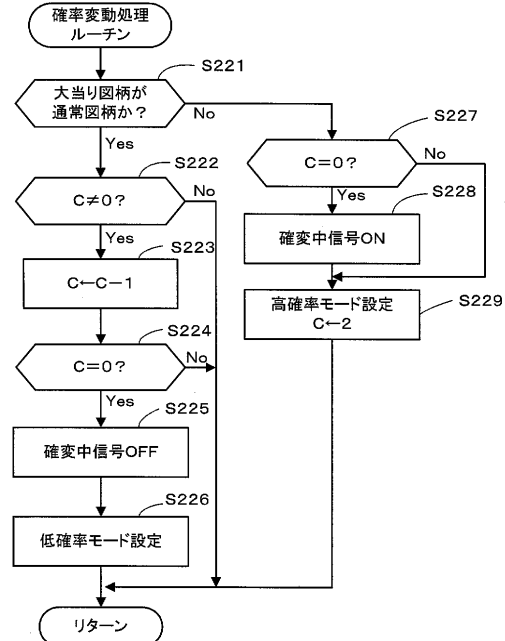
【図 14】



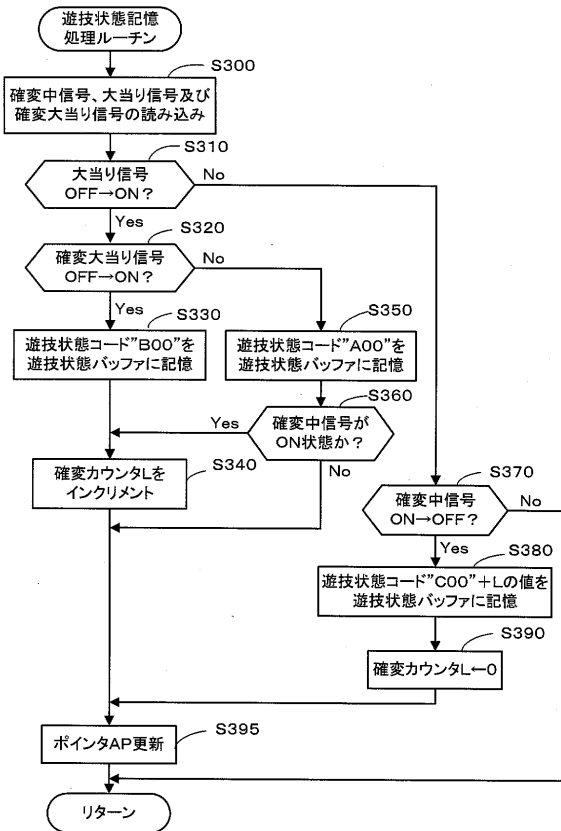
【図 15】



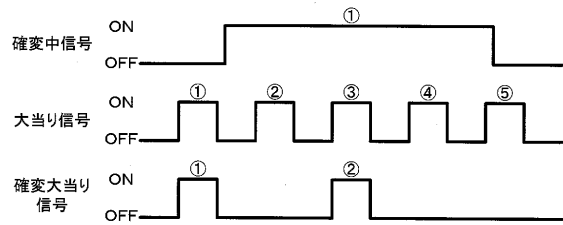
【図 16】



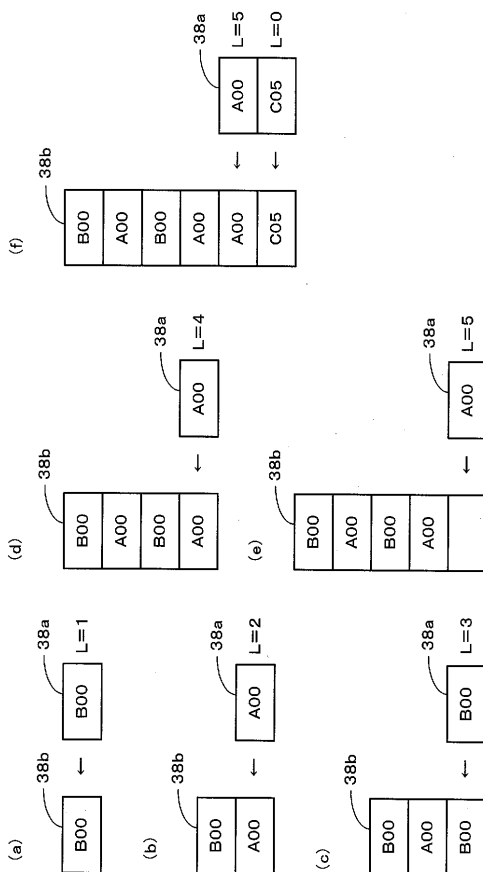
【図 17】



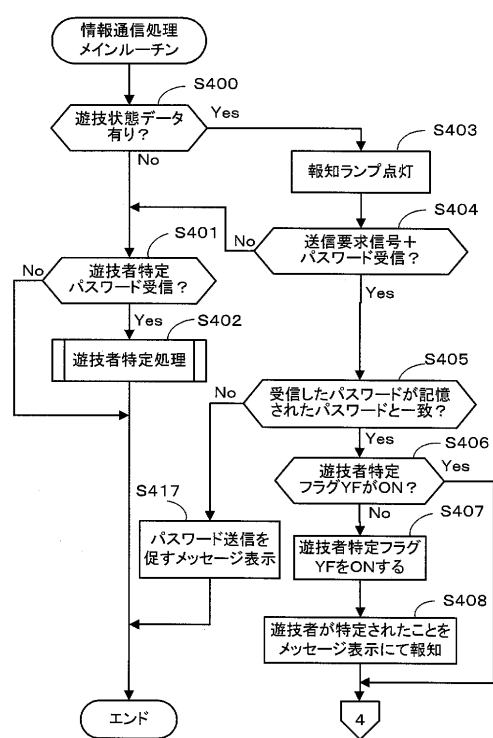
【図 18】



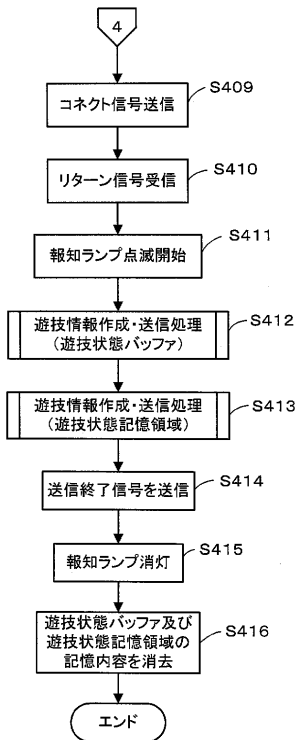
【図 19】



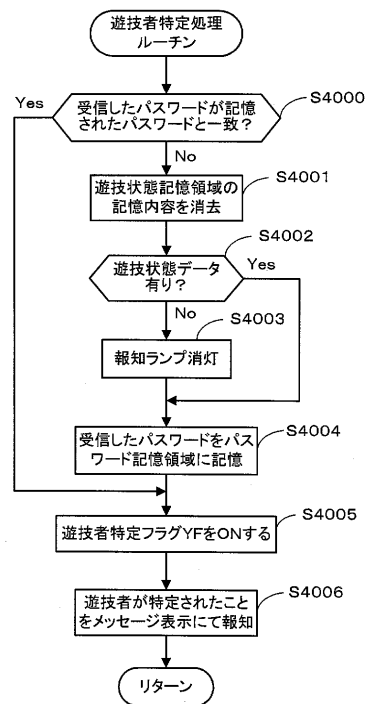
【図 20】



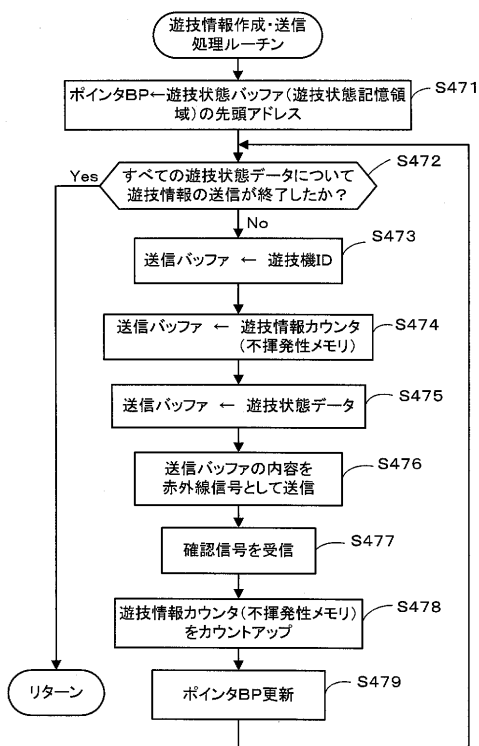
【図 2 1】



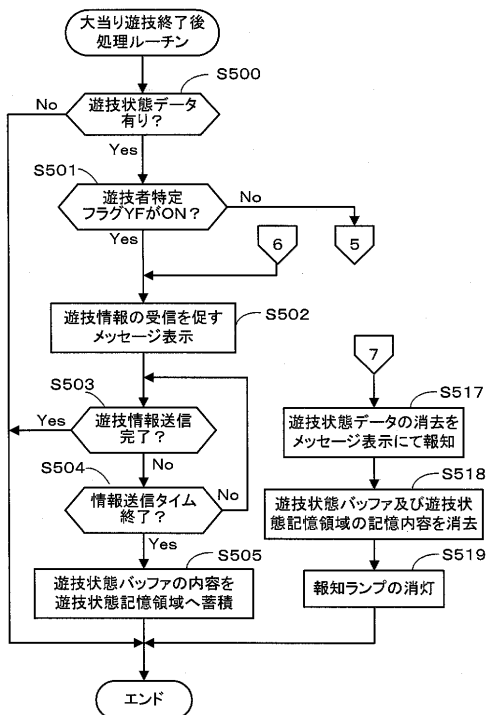
【図 2 2】



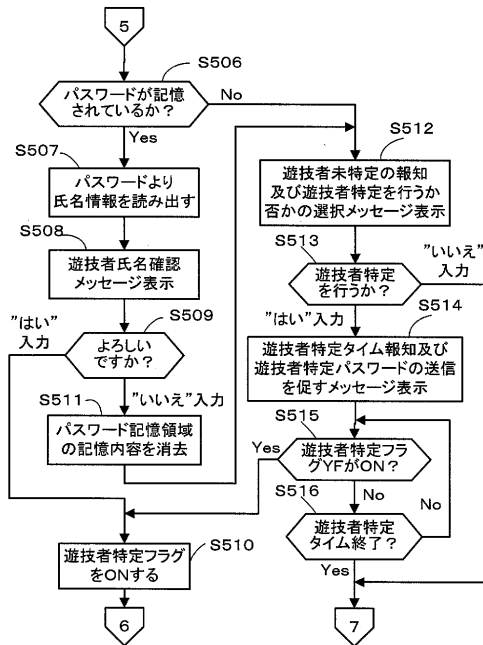
【図 2 3】



【図 2 4】

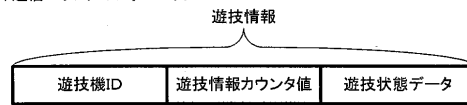


【図 25】

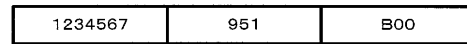


【図 26】

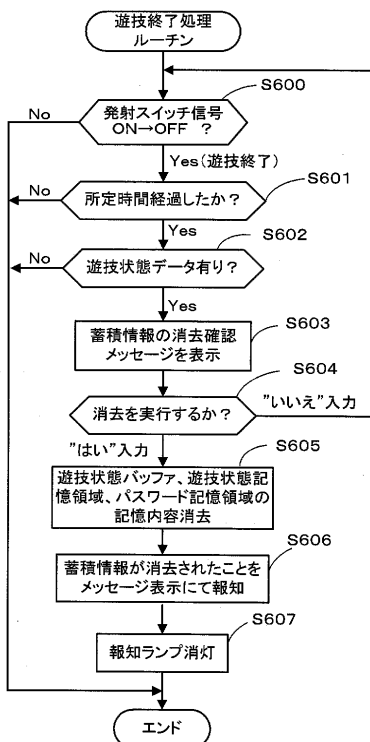
(a) 送信バッファのフォーマット



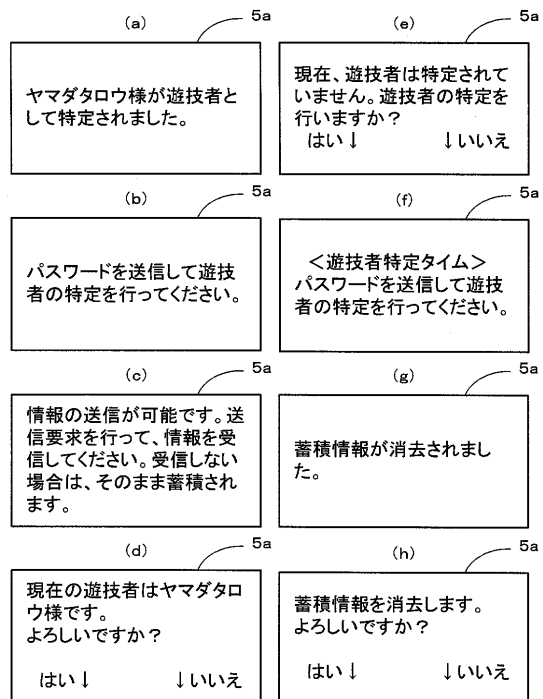
(b) 送信バッファの格納例



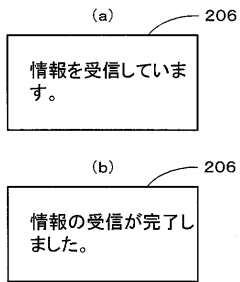
【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 30】

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

【図 31】

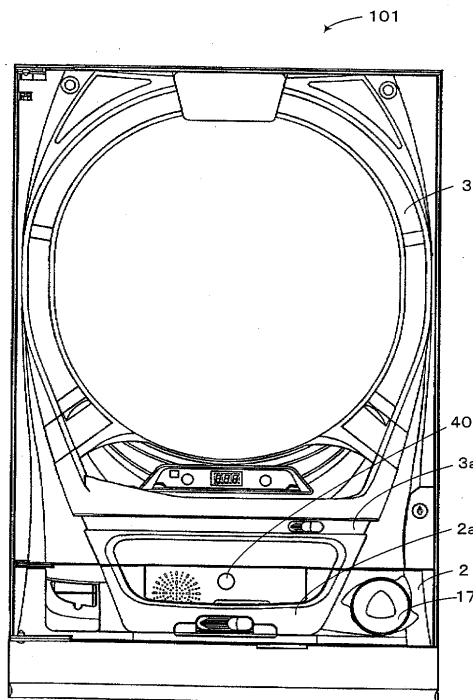
38a(38b)

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

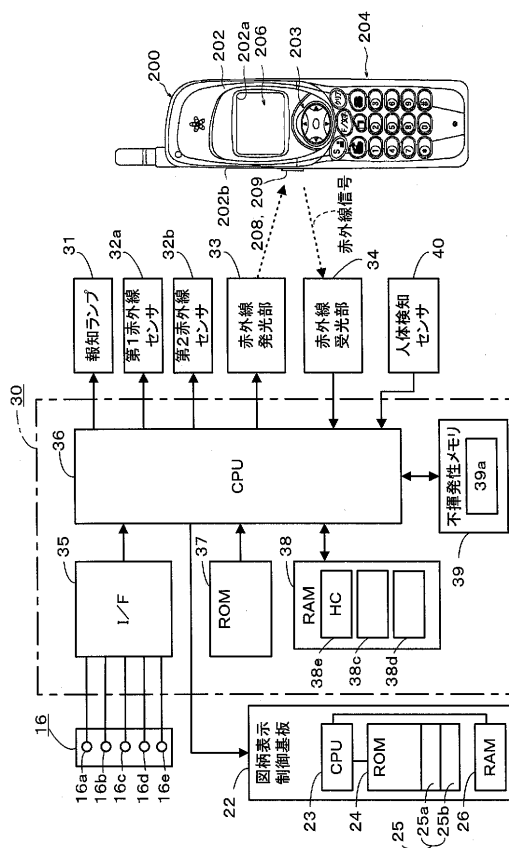
【図 32】

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

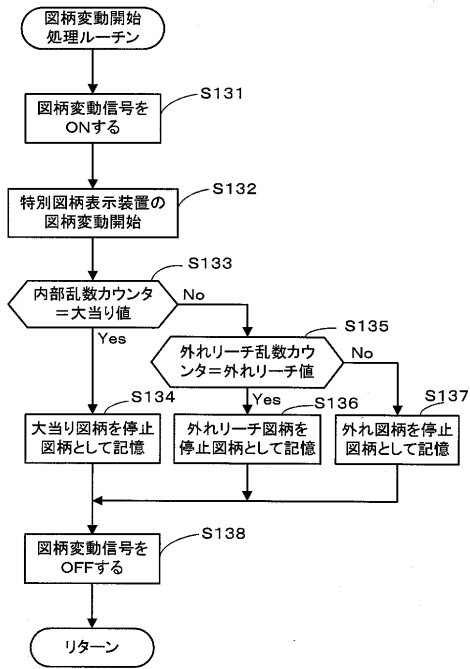
【図 33】



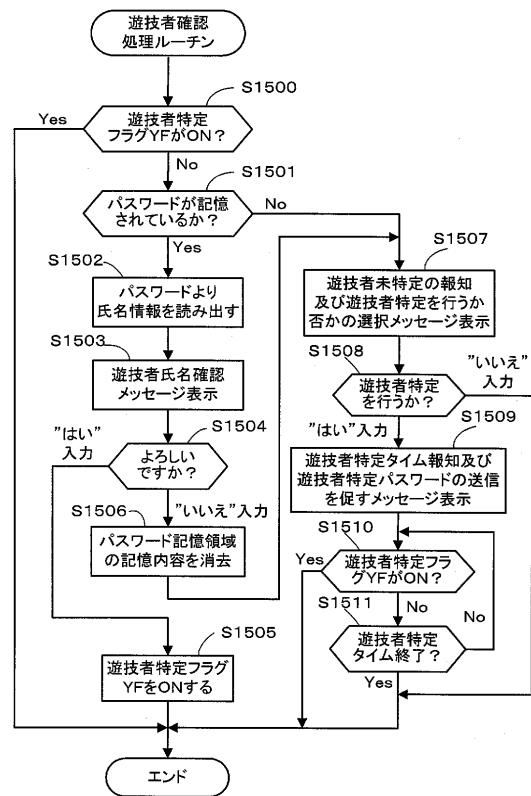
【図 34】



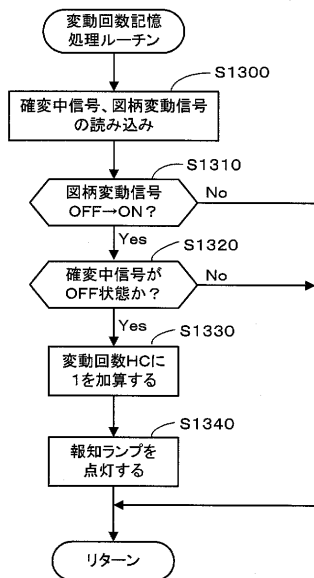
【図 35】



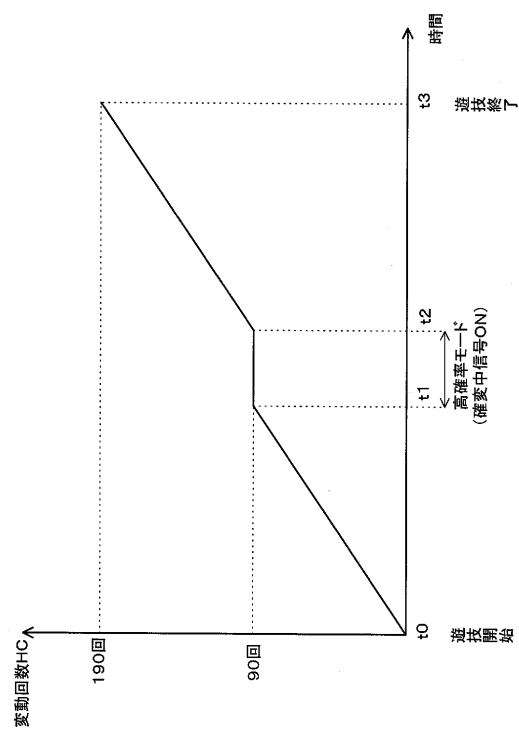
【図 36】



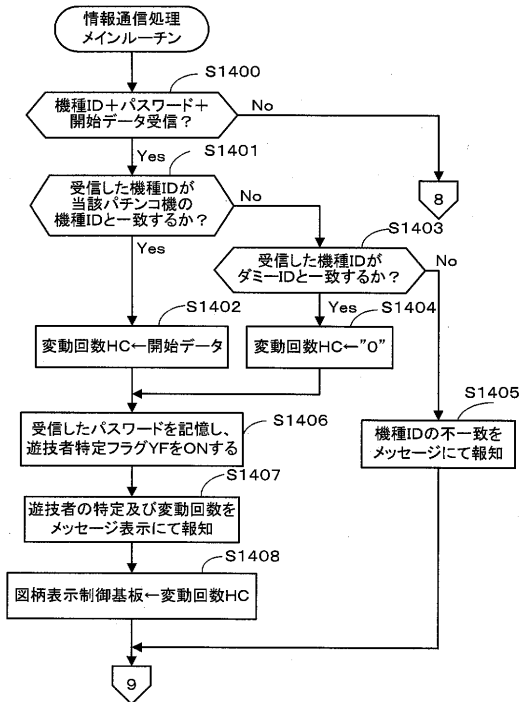
【図 37】



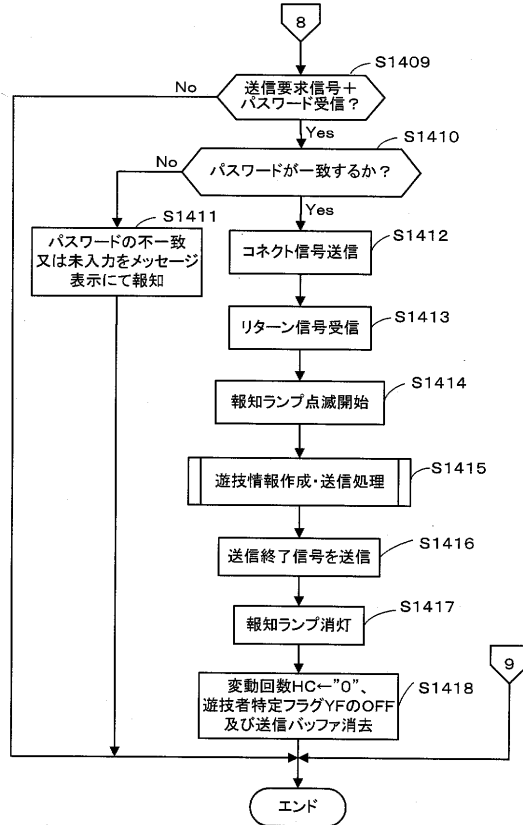
【図 38】



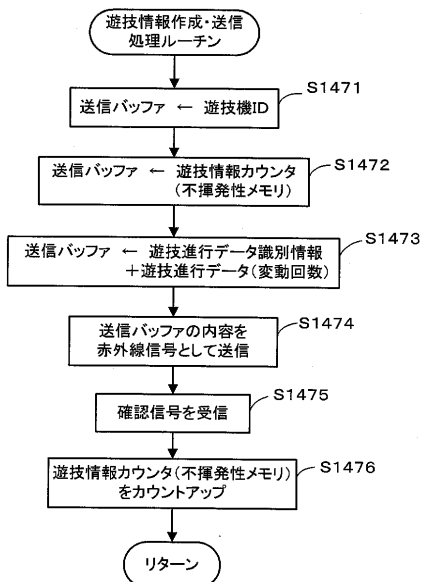
【図 39】



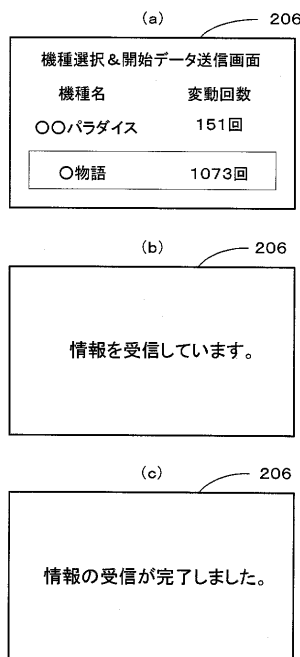
【図 40】



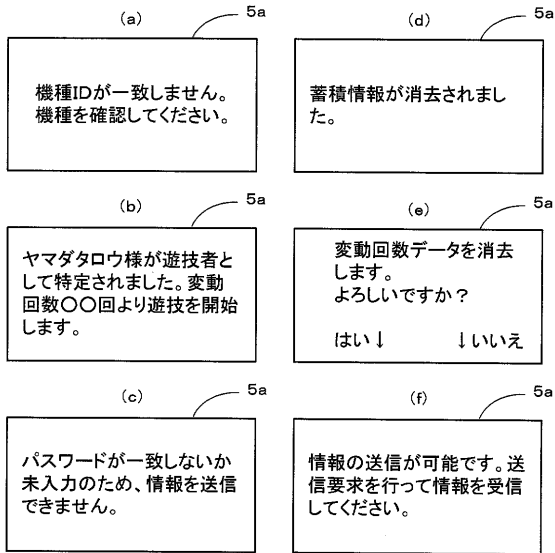
【図 41】



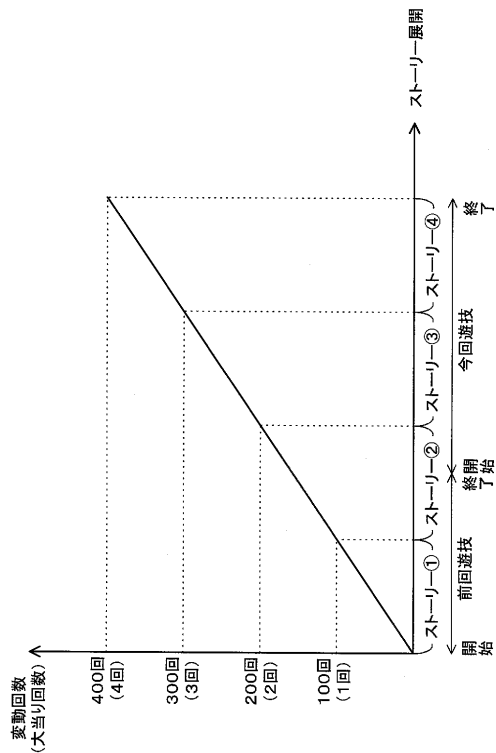
【図 42】



【図 4 3】



【図 4 4】

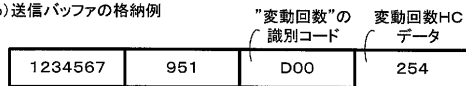


【図 4 5】

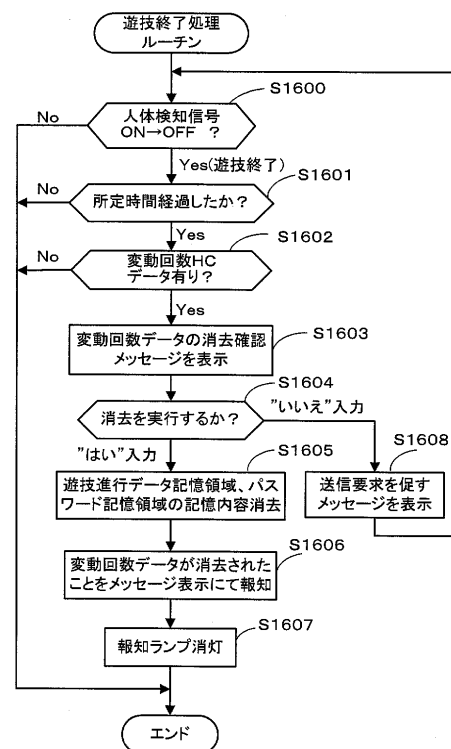
(a) 送信バッファのフォーマット



(b) 送信バッファの格納例



【図 4 6】



【図 47】

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

【図 48】

(a)送信バッファのフォーマット

遊技情報			
遊技機ID	遊技情報 送信時点データ	遊技進行データ 識別コード	遊技進行データ

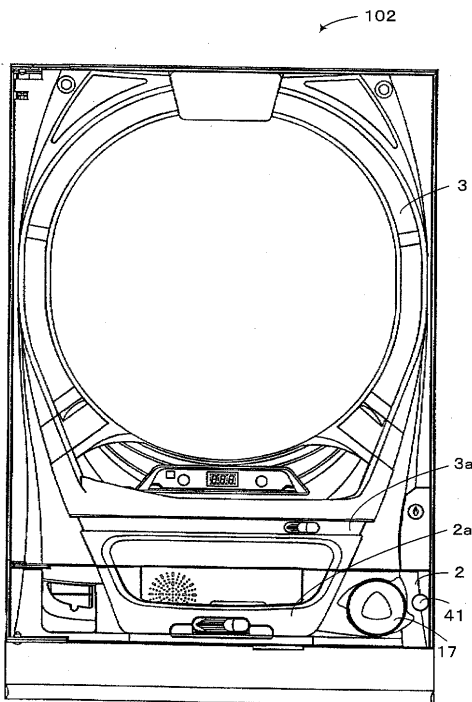
(b)送信バッファの格納例

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

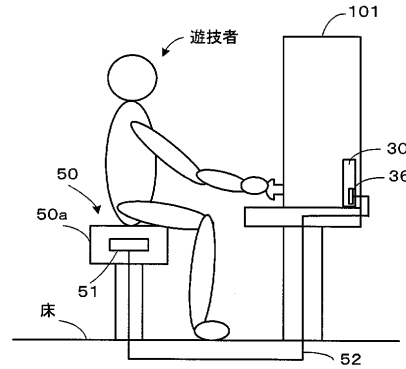
【図 49】

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

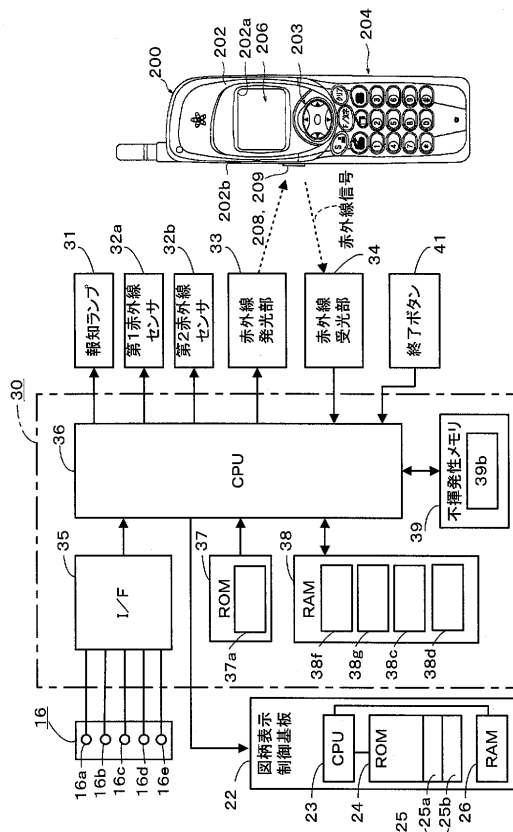
【図 51】



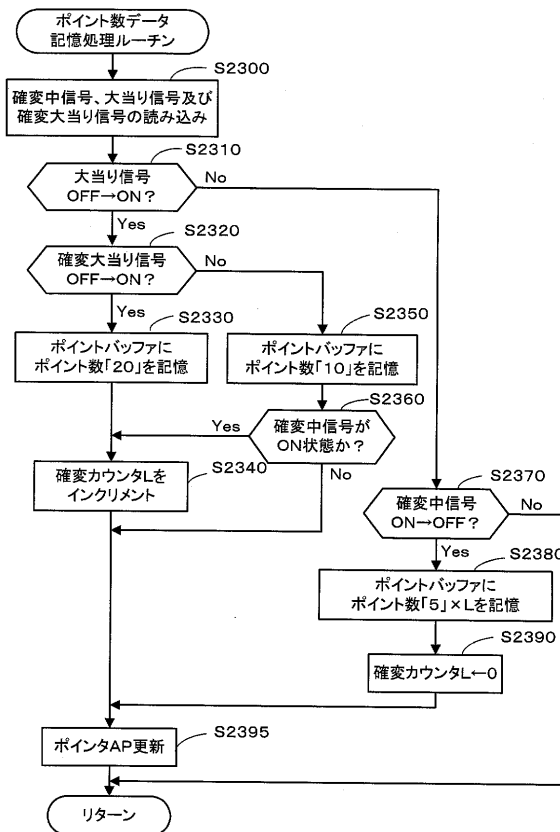
【図 50】



【図 52】



【図 5 3】

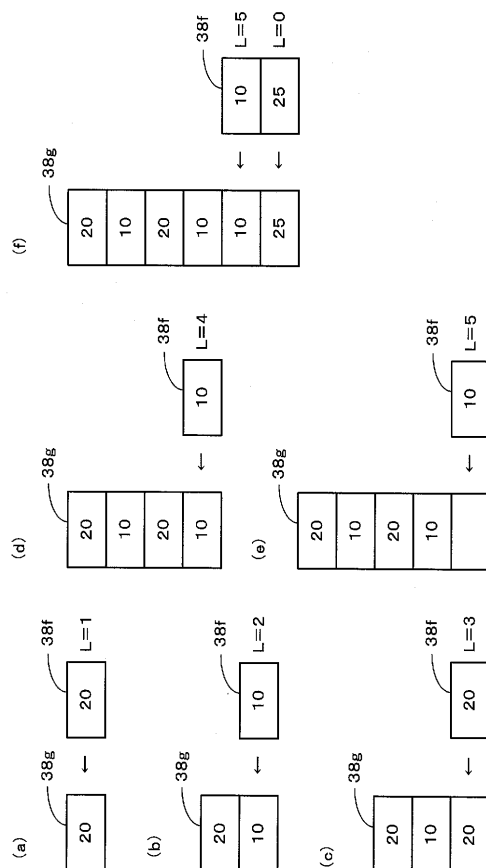


【図 5 4】

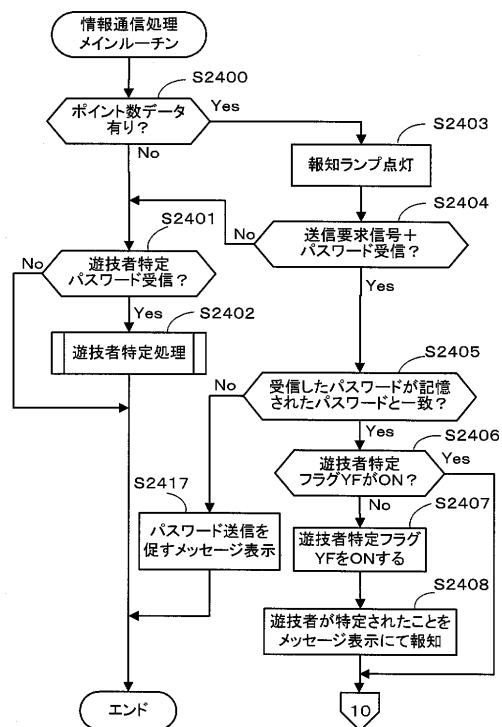
37a

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回当り)

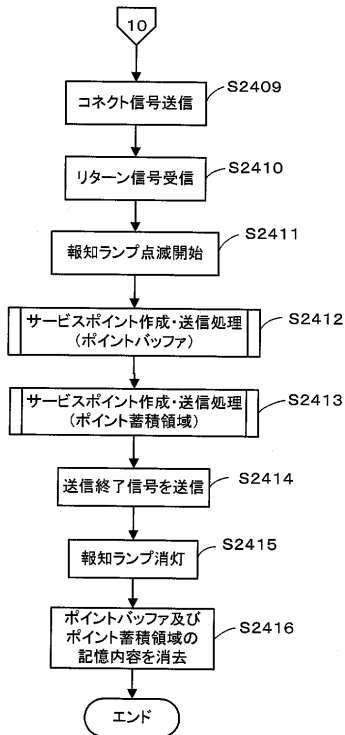
【図 5 5】



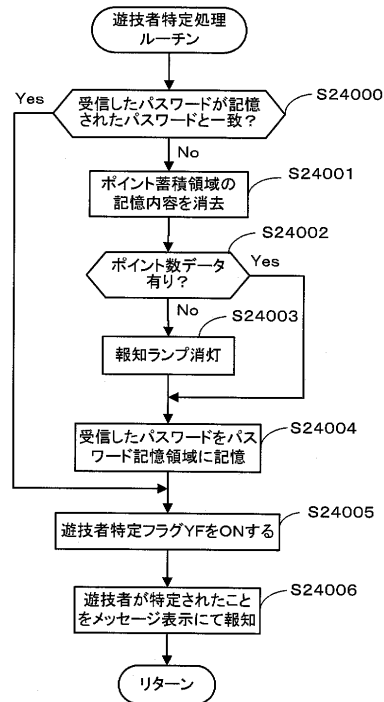
【図 5 6】



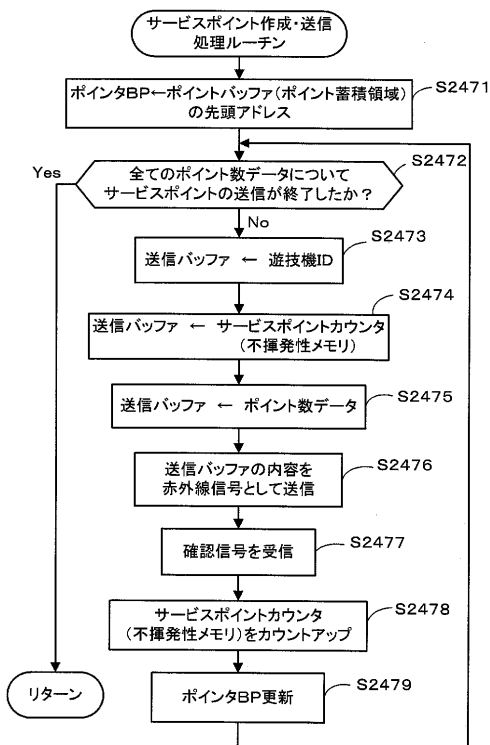
【図 57】



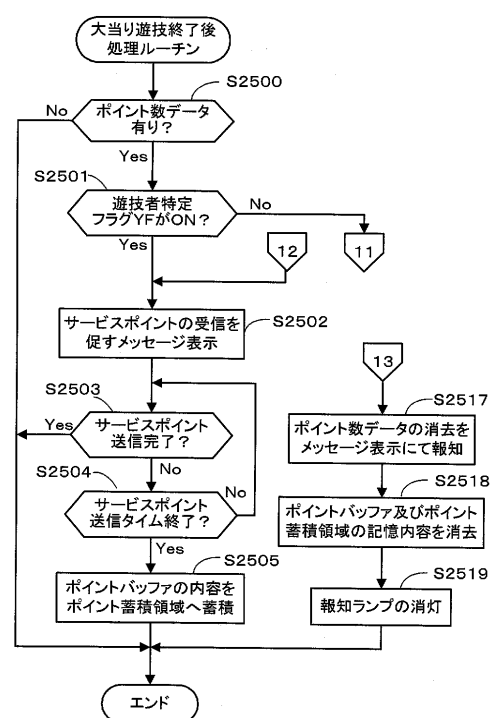
【図 58】



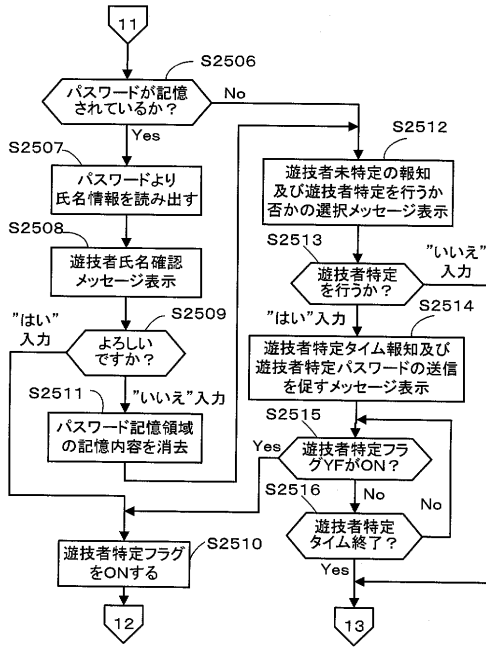
【図 59】



【図 60】

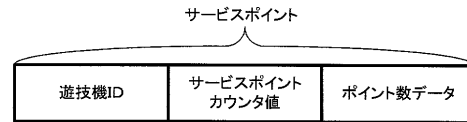


【図 6 1】

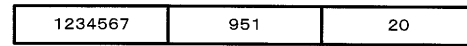


【図 6 2】

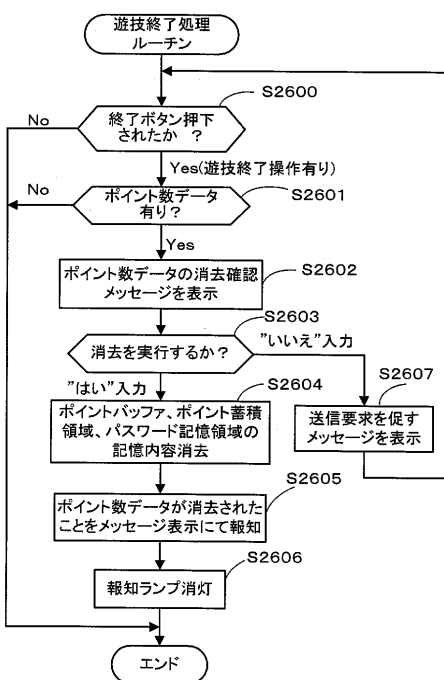
(a) 送信バッファのフォーマット



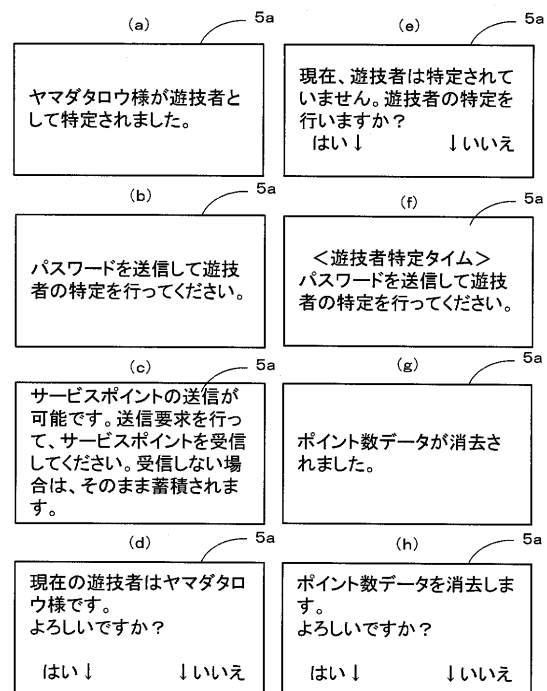
(b) 送信バッファの格納例



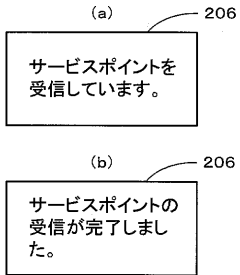
【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 5】



【図 6 7】

37a

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 6 6】

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

【図 6 8】

5a

	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 6 9】

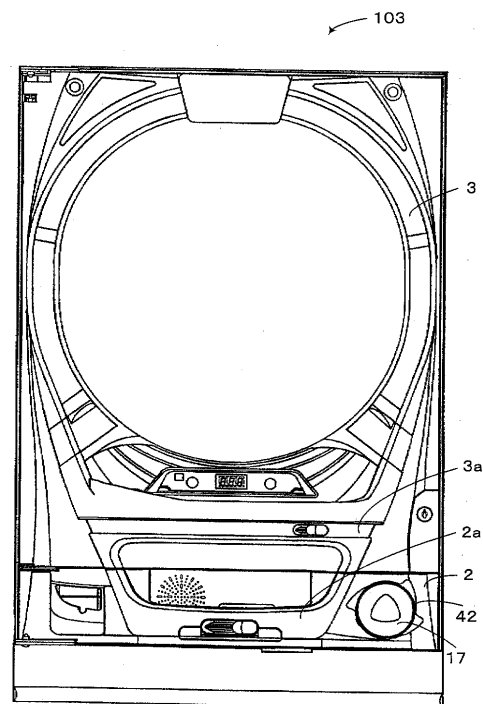
38f(38g)

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

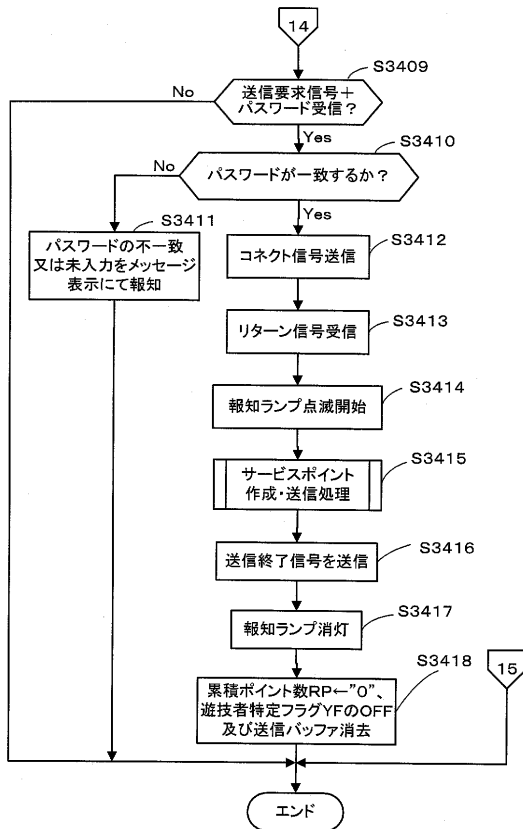
【図 7 0】

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
....		

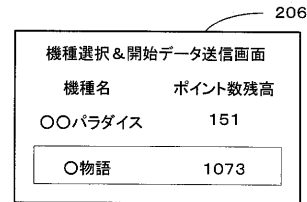
【図 7 1】



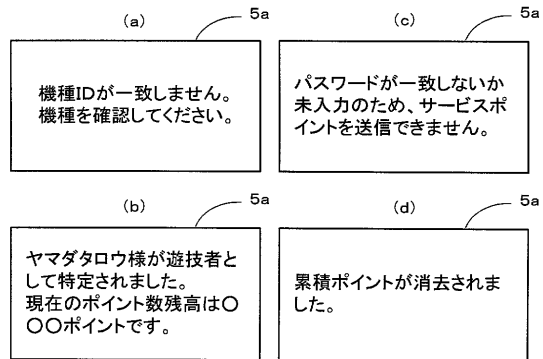
【図 76】



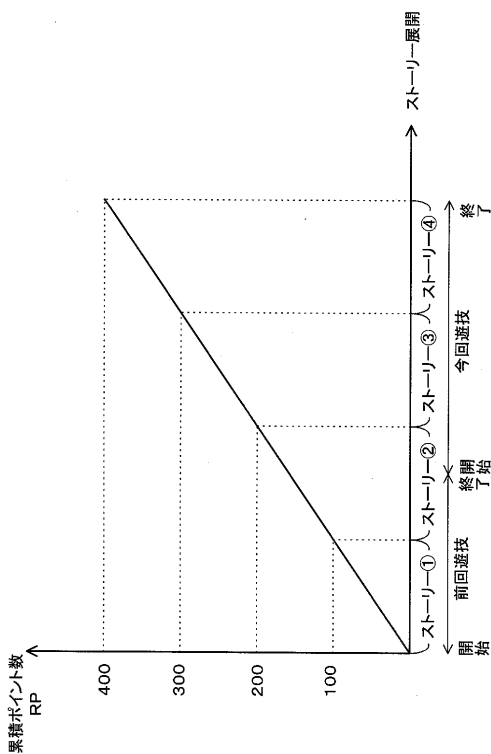
【図 77】



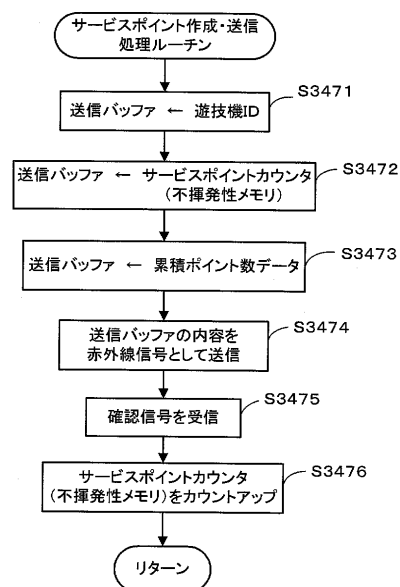
【図 78】



【図 79】



【図 80】



【図 8 6】

