

(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2014-100246

(P2014-100246A)

(43) 公開日 平成26年6月5日(2014. 6. 5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 352F

A63F 7/02 328

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2012-253586 (P2012-253586)
(22) 出願日 平成24年11月19日 (2012. 11. 19)

(71) 出願人 000241234
豊丸産業株式会社
愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
(74) 代理人 100078721
弁理士 石田 喜樹
(74) 代理人 100121142
弁理士 上田 恭一
(74) 代理人 100124419
弁理士 井上 敬也
(74) 代理人 100124420
弁理士 園田 清隆
(72) 発明者 森岡 一男
名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
豊丸産業株式会社内

最終頁に続く

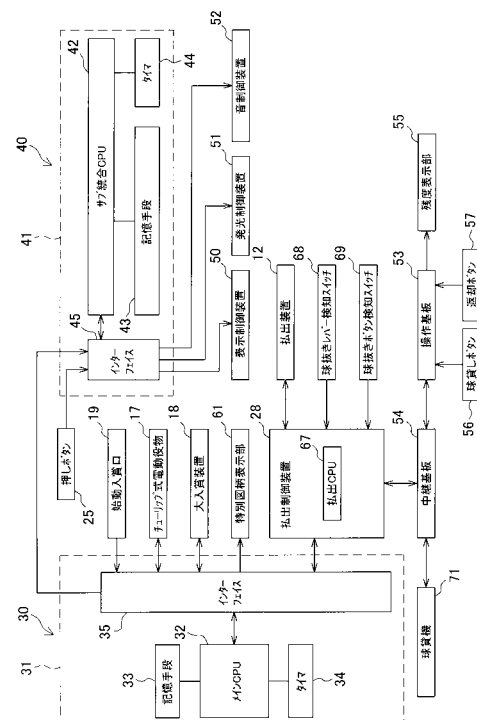
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】プリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れることを防止することができるパチンコ機を提供する。

【解決手段】払出制御装置28に搭載されている払出CPU67が、球抜きレバー検知スイッチ68によって球抜きレバー58の操作を検知したり、球抜きボタン検知スイッチ69によって球抜きボタン59の操作を検知したりすると、球抜き操作検知信号(レバー操作検知信号若しくはボタン操作検知信号)をメインCPU32へ送信する。一方、メインCPU32は、球抜き操作検知信号を受信すると、その旨を含んだ注意喚起信号をサブ統合CPU42へ送信する。そして、サブ統合CPU42では、注意喚起信号を受信すると、遊技者にプリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起メッセージ表示66を図柄表示部6に表示する。

【選択図】図5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

残額を記憶したプリペイド媒体を挿入／排出可能で、遊技者により挿入された前記プリペイド媒体の残額にもとづき貸し球の払い出しに係る制御を実行する一方、所定の操作に応じて前記プリペイド媒体を排出して遊技者に返却する球貸機と電氣的に接続されているとともに、

遊技球が入賞可能な入賞部材と、遊技に係る動作を制御する制御装置と、遊技球を貯留可能な第 1 の貯留部材と、前記第 1 の貯留部材よりも下方に設けられ、前記第 1 の貯留部材から溢れた遊技球を貯留可能な第 2 の貯留部材とを備えており、前記入賞部材へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として前記第 1 の貯留部材へ払い出すパチンコ機であって、

10

前記第 1 の貯留部材に貯留されている遊技球を前記第 2 の貯留部材へ球抜きするための球抜き手段と、前記球抜き手段の操作を検知する検知手段と、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段とを備えており、

前記制御装置は、前記球抜き手段の操作を検知すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させることを特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

残額を記憶したプリペイド媒体を挿入／排出可能で、遊技者により挿入された前記プリペイド媒体の残額にもとづき貸し球の払い出しに係る制御を実行する一方、所定の操作に応じて前記プリペイド媒体を排出して遊技者に返却する球貸機と電氣的に接続されているとともに、

20

遊技球が入賞可能な入賞部材と、遊技に係る動作を制御する制御装置と、遊技球を貯留可能な第 1 の貯留部材と、前記第 1 の貯留部材よりも下方に設けられ、前記第 1 の貯留部材から溢れた遊技球を貯留可能な第 2 の貯留部材とを備えており、前記入賞部材へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として前記第 1 の貯留部材へ払い出すパチンコ機であって、

前記第 2 の貯留部材に貯留されている遊技球をパチンコ機外へ球抜きするための球抜き手段と、前記球抜き手段の操作を検知する検知手段と、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段とを備えており、

前記制御装置は、前記球抜き手段の操作を検知すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させることを特徴とするパチンコ機。

30

【請求項 3】

残額を記憶したプリペイド媒体を挿入／排出可能で、遊技者により挿入された前記プリペイド媒体の残額にもとづき貸し球の払い出しに係る制御を実行する一方、所定の操作に応じて前記プリペイド媒体を排出して遊技者に返却する球貸機と電氣的に接続されているとともに、

遊技球が入賞可能な入賞部材と、遊技に係る動作を制御する制御装置と、遊技球を貯留可能な貯留部材とを備えており、前記入賞部材へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として前記貯留部材へ払い出すパチンコ機であって、

前記貯留部材に貯留されている遊技球をパチンコ機外へ球抜きするための球抜き手段と、前記球抜き手段の操作を検知する検知手段と、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段とを備えており、

40

前記制御装置は、前記球抜き手段の操作を検知すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させることを特徴とするパチンコ機。

【請求項 4】

所定の図柄を変動／確定表示する図柄表示部を備えており、所定の条件が成立すると、前記制御装置による制御のもと、前記図柄表示部において前記図柄の変動を開始させ、所定の変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させるパチンコ機であって、

前記注意喚起手段が前記図柄表示部であり、

50

前記制御装置は、前記球抜き手段の操作を検知すると、前記図柄表示部に所定の注意喚起メッセージ表示を表示することを特徴とする請求項１～３の何れかに記載のパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、プリペイド媒体対応の球貸機と電氣的に接続されるパチンコ機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

従来、残額を記憶したプリペイドカードやプリペイドコイン等といったプリペイド媒体を挿入／排出する出入口を備えた球貸機に隣設され、球貸機へと挿入されたプリペイド媒体の残額を使用して遊技を行うようなパチンコ機（たとえば特許文献１）が多数考案されている。そして、そのようなパチンコ機では、残額がある状況においてたとえばパチンコ機に備えられている返却ボタンを操作等すると、現在の残額を記憶したプリペイド媒体が出入口から排出され、プリペイド媒体を遊技者に返却するようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１０－１２１２８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、遊技者が遊技を終了したり中断したりする際、依然として残額がある状況であるにも拘わらず、プリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうことがあり、問題となっていた。

【０００５】

そこで、本発明は、上記問題に鑑みなされたものであって、プリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れることを防止することができるパチンコ機を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

上記目的を達成するために、本発明のうち請求項１に記載の発明は、残額を記憶したプリペイド媒体を挿入／排出可能で、遊技者により挿入された前記プリペイド媒体の残額にもとづき貸し球の払い出しに係る制御を実行する一方、所定の操作に応じて前記プリペイド媒体を排出して遊技者に返却する球貸機と電氣的に接続されているとともに、遊技球が入賞可能な入賞部材と、遊技に係る動作を制御する制御装置と、遊技球を貯留可能な第１の貯留部材と、前記第１の貯留部材よりも下方に設けられ、前記第１の貯留部材から溢れた遊技球を貯留可能な第２の貯留部材とを備えており、前記入賞部材へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として前記第１の貯留部材へ払い出すパチンコ機であって、前記第１の貯留部材に貯留されている遊技球を前記第２の貯留部材へ球抜きするための球抜き手段と、前記球抜き手段の操作を検知する検知手段と、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段とを備えており、前記制御装置は、前記球抜き手段の操作を検知すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させることを特徴とする。

また、上記目的を達成するために、本発明のうち請求項２に記載の発明は、残額を記憶したプリペイド媒体を挿入／排出可能で、遊技者により挿入された前記プリペイド媒体の残額にもとづき貸し球の払い出しに係る制御を実行する一方、所定の操作に応じて前記プリペイド媒体を排出して遊技者に返却する球貸機と電氣的に接続されているとともに、遊技球が入賞可能な入賞部材と、遊技に係る動作を制御する制御装置と、遊技球を貯留可能

10

20

30

40

50

な第 1 の貯留部材と、前記第 1 の貯留部材よりも下方に設けられ、前記第 1 の貯留部材から溢れた遊技球を貯留可能な第 2 の貯留部材とを備えており、前記入賞部材へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として前記第 1 の貯留部材へ払い出すパチンコ機であって、前記第 2 の貯留部材に貯留されている遊技球をパチンコ機外へ球抜きするための球抜き手段と、前記球抜き手段の操作を検知する検知手段と、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段とを備えており、前記制御装置は、前記球抜き手段の操作を検知すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させることを特徴とする。

さらに、上記目的を達成するために、本発明のうち請求項 3 に記載の発明は、残額を記憶したプリペイド媒体を挿入 / 排出可能で、遊技者により挿入された前記プリペイド媒体の残額にもとづき貸し球の払い出しに係る制御を実行する一方、所定の操作に応じて前記プリペイド媒体を排出して遊技者に返却する球貸機と電氣的に接続されているとともに、遊技球が入賞可能な入賞部材と、遊技に係る動作を制御する制御装置と、遊技球を貯留可能な貯留部材とを備えており、前記入賞部材へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として前記貯留部材へ払い出すパチンコ機であって、前記貯留部材に貯留されている遊技球をパチンコ機外へ球抜きするための球抜き手段と、前記球抜き手段の操作を検知する検知手段と、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段とを備えており、前記制御装置は、前記球抜き手段の操作を検知すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させることを特徴とする。

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 ~ 3 の何れかに記載の発明において、所定の図柄を変動 / 確定表示する図柄表示部を備えており、所定の条件が成立すると、前記制御装置による制御のもと、前記図柄表示部において前記図柄の変動を開始させ、所定の変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させるパチンコ機であって、前記注意喚起手段が前記図柄表示部であり、前記制御装置は、前記球抜き手段の操作を検知すると、前記図柄表示部に所定の注意喚起メッセージ表示を表示することを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、制御装置が、球抜き手段の操作を検知すると、所定のタイミングで注意喚起手段を作動させることによって、遊技者にプリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起するため、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を効果的に防止することができる。

また、特に請求項 4 に記載の発明によれば、図柄表示部を注意喚起手段としているため、注意喚起手段として別途専用の部材を設ける必要がなく、部材の増加に伴う遊技として使用可能なスペースの低減等といった事態も生じない。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】パチンコ機及び球貸機を前面側から模式的に示した説明図である。

【図 2】パチンコ機を前面側から示した説明図である。

【図 3】遊技盤を前面側から示した説明図である。

【図 4】パチンコ機を後面側から示した説明図である。

【図 5】パチンコ機の制御機構を示したブロック図である。

【図 6】d カウンタの数値と「基本変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図 7】「基本変動パターン」と「詳細変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図 8】供給皿を上側から示した説明図である。

【図 9】図柄表示部に注意喚起メッセージ表示を表示した状態を示した説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の一実施形態となるパチンコ機について、図面にもとづき詳細に説明する。

【0010】

(パチンコ機及び球貸機の全体的な説明)

図 1 は、パチンコ機 1 及び球貸機 7 1 を前面側から模式的に示した説明図である。また、図 2 は、パチンコ機 1 を前面側から示した説明図である。さらに、図 3 は、遊技盤 2 を前面側から示した説明図である。加えて、図 4 は、パチンコ機 1 を後面側から示した説明図である。

球貸機 7 1 は、パチンコ機 1 (特に後述する払出制御装置 2 8) と電氣的に接続され、パチンコ機 1 における貸球の払い出しの可否を制御するものであって、パチンコ機 1 毎に隣設されている。そして、球貸機 7 1 の前面には、紙幣や硬貨を投入するための投入口 7 2、残額を記憶したプリペイド媒体を挿入/排出するための出入口 7 3、残額等を表示する球貸機表示部 7 4、各種操作を行う操作部 7 5 等が設けられている。

10

【0011】

一方、パチンコ機 1 は、遊技盤 2 の前面に形成された遊技領域 1 6 内へ遊技球を打ち込み、遊技領域 1 6 内を流下させて遊技するものであって、遊技盤 2 は、支持体として機能する機枠 3 の前面上部に、金属製のフレーム部材であるミドル枠 5 を介して設置されている。また、遊技盤 2 の前方には、ガラス板を嵌め込み設置してなる前扉 4 が、左端縁を軸として片開き可能に機枠 3 に蝶着されており、該前扉 4 によって閉塞される遊技盤 2 の前方空間が遊技領域 1 6 とされている。

【0012】

当該遊技領域 1 6 は、遊技盤 2 の前面に円弧状に配設された外レール 2 3 及び内レール 2 4 等によって囲まれており、遊技領域 1 6 に左部における両レール 2 3、2 4 間が遊技球を遊技領域 1 6 内へ打ち込むための発射通路 1 3 とされている。また、遊技領域 1 6 の略中央には、「0」～「9」の数字からなる装飾図柄を表示するための図柄表示部 6 が設けられている。さらに、図柄表示部 6 を囲むように LED を内蔵した種々の発光部材 6 2、6 2・・を備えたセンター部材 2 6 が遊技盤 2 に設置されており、該センター部材 2 6 の左方には、遊技球が通過可能なゲート部材 6 0 が設けられている。加えて、遊技領域 1 6 におけるセンター部材 2 6 の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口 1 9 と、一对の翼片を開閉動作可能に備えたチューリップ式電動役物 1 7 と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置 1 8 とが設置されている。なお、発光部材 6 2、6 2・・の内の一部は、電動役物として構成されている。

20

【0013】

さらに、遊技領域 1 6 外となる遊技盤 2 の右下部には、保留情報の数を表示する 4 つの LED からなる保留表示部 2 0 と、特別図柄を表示するための 7 セグメント表示器からなる特別図柄表示部 6 1 とが設けられている。なお、保留表示部 2 0 や特別図柄表示部 6 1 は、前扉 4 を閉塞したとしても、前扉 4 の前方にいる遊技者から視認可能な位置に設けられている。

30

【0014】

また、機枠 3 の前面側であって上記遊技盤 2 の下方には、遊技球を発射装置 1 0 へ供給するための供給皿 7、及び供給皿 7 から溢れた遊技球を貯留するための貯留皿 8 が取り付けられており、供給皿 7 は前扉 4 の開放に伴い、貯留皿 8 はミドル枠 5 の開放に伴い夫々機枠 3 に対して片開き可能となっている。さらに、貯留皿 8 の右側には、発射装置 1 0 を作動させるためのハンドル 9 が回動操作可能に設置されている。さらにまた、供給皿 7 の前方には、遊技者が任意に押し込み操作可能な押しボタン 2 5 が設けられている。加えて、供給皿 7 には、供給皿 7 に溜まっている遊技球を貯留皿 8 へと球抜きするための球抜きレバー 5 8 が設けられているとともに、貯留皿 8 には、貯留皿 8 に溜まっている遊技球をパチンコ機 1 外へと球抜きするための球抜きボタン 5 9 が設けられている。

40

さらに、前扉 4 の上部には、効果音や各種メッセージ等を報音する一对のスピーカ 1 4、1 4 が設けられており、前扉 4 の側部には、パチンコ機 1 の遊技状態等に応じて点灯・点滅する複数の LED を備えたランプ部材 1 5、1 5 が設けられている。

【0015】

一方、機枠 3 の後面側には、供給皿 7 へ貸球や賞品球として払い出される遊技球を貯留

50

するための貯留タンク 11、当該貯留タンク 11 と連結された払出装置 12、払出装置 12 における払い出し動作を制御する払出制御装置 28、及び各制御基板や装置・部材に電源電圧を供給するための電源装置 29 等が設置されている。また、21 は、合成樹脂製のカバー状に形成されたセンターカバーであって、当該センターカバー 21 の内部には、遊技に係る主たる制御（たとえば、所謂「大当たり抽選」等）を実行するためのメイン制御装置 30（図 5 に示す）、図柄表示部 6 における表示動作等を制御する表示制御装置 50（図 5 に示す）、ランプ部材 15 の点灯 / 点滅動作等を制御する発光制御装置 51（図 5 に示す）、スピーカ 14 からの報音動作を制御する音制御装置 52（図 5 に示す）、及び表示制御装置 50 や音制御装置 52 等の動作を統合的に制御するサブ制御装置 40（図 5 に示す）等が設置されている。尚、22 は、パチンコ機 1 をトランスに接続するためのプラグであり、27 は、アースである。

10

【0016】

次に、パチンコ機 1 の制御機構について、図 5 をもとに説明する。図 5 は、パチンコ機 1 の制御機構を示したブロック図である。

メイン制御装置 30 には、「大当たり抽選」の実行とともに下記部材の動作を制御するメイン CPU 32、ROM や RAM 等といった記憶手段 33、タイマ 34、及びインターフェイス 35 等が搭載されたメイン制御基板 31 が内蔵されている。そして、該メイン制御基板 31 は、インターフェイス 35 を介して、始動入賞口 19 やチューリップ式電動役物 17、大入賞装置 18、払出制御装置 28、電源装置 29、及び特別図柄表示部 61 等と接続されている。また、メイン制御基板 31 は、サブ制御装置 40 内に内蔵されたサブ統合基板 41 とともに電氣的に接続されている。

20

【0017】

記憶手段 33 には、「大当たり抽選」に使用する c カウンタ（大当たり判定用乱数）、及び主に特別図柄や装飾図柄の変動時間である基本変動パターン（図柄変動パターン）を決定する d カウンタ（変動時間決定用乱数）等の複数のカウンタが内蔵されている。各カウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間（たとえば 1 割込 2.000ms）のうちに 1 ずつ加算しながらループカウントするループカウンタであって、当該カウンタを用いた数値の取得は、乱数からの数値の取得とみなすことができる。また、c カウンタは 0 ~ 700（701 通り）の間を、d カウンタは 0 ~ 30（31 通り）の間を夫々ループカウントするようになっている。そして、メイン CPU 32 は、遊技球の始動入賞口 19 又はチューリップ式電動役物 17 への入賞検出を契機として、c カウンタ及び d カウンタから夫々 1 つの数値を取得する（所謂「大当たり抽選」を実行する）。

30

【0018】

また、記憶手段 33 には、特別図柄表示部 61 に表示する特別図柄と、図 6 に示す如く d カウンタの数値と基本変動パターンとを対応づけた基本変動パターン決定テーブルとが記憶されている。この基本変動パターンとは、主に特別図柄及び装飾図柄の変動時間（変動開始から確定表示までの時間）を規定するものである。さらに、記憶手段 33 には、たとえば特別図柄表示部 61 において特別図柄が変動表示中に始動入賞口 19 へ遊技球が入賞したような場合に、当該入賞に伴う c カウンタ及び d カウンタからの取得数値を保留情報として最大 4 つまで記憶する保留情報記憶領域が設けられている。尚、保留情報記憶領域に記憶されている保留情報の数は、後述するようにサブ統合基板 41 による制御のもと、保留表示部 20 で点灯表示されて遊技者に報知される。また、保留情報は、特別図柄及び装飾図柄が確定表示される度に記憶した順番で順次消化され、該消化に伴って新たな保留情報が記憶可能となる。

40

【0019】

一方、サブ制御装置 40 には、サブ統合 CPU 42、記憶手段 43、タイマ 44、及びインターフェイス 45 等が搭載されたサブ統合基板 41 が内蔵されている。該サブ統合基板 41 は、インターフェイス 45 を介してメイン制御基板 31 と電氣的に接続されているとともに、表示制御装置 50、発光制御装置 51、及び音制御装置 52 と電氣的に接続さ

50

れており、サブ統合CPU42は、後述するようにメイン制御基板31から大当たり抽選に係る信号を受信すると、その信号の内容に応じて各制御装置を制御し、スピーカ14やランプ部材15の動作や、図柄表示部6における装飾図柄の表示動作を制御するようになっている。さらに、サブ統合基板41には、インターフェイス45を介して、押しボタン25、及び保留表示部20等も接続されている。

【0020】

また、記憶手段43には、図柄表示部6に表示する装飾図柄を記憶する図柄記憶領域（図示せず）と、該装飾図柄の詳細な変動表示態様やキャラクターの動画を用いたキャラクター演出等からなる複数の詳細変動パターンを記憶した図柄変動パターン記憶領域（図示せず）とが設けられており、種々の詳細変動パターンが図7に示す如くメイン制御基板31で決定される基本変動パターンと対応づけて記憶されている。

【0021】

そして、上記パチンコ機1における基本的な遊技動作について、以下簡略に説明する。

遊技者によってハンドル9が回動操作されると、発射装置10が作動し、発射通路13を介して遊技球が遊技領域16内へ打ち込まれる。そして、遊技領域16内を流下する遊技球が始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17へ入賞すると、当該入賞がメインCPU32により検出される。すると、メインCPU32は、所定個数（たとえば4個）の遊技球を賞球として供給皿7へ払い出す一方、入賞検出のタイミングでcカウンタ及びdカウンタから夫々1つの数値を取得するとともに、特別図柄表示部61において特別図柄を変動表示中であるか否か、及び保留情報の有無を確認する。そして、特別図柄表示部61において特別図柄が変動中でなく、且つ、保留情報が1つも存在しない場合、予め記憶手段33に設定されている大当たり判定用テーブルを参照し、今回cカウンタから取得した数値が所定の「大当たり数値（たとえば“0”又は“300”）」であるか否か、すなわち今回の「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否かを判定する。そして、「大当たり抽選」の結果、「大当たり」である（すなわち、大当たり判定用乱数から取得した数値が「大当たり数値」である）と、図6（b）に示す基本変動パターン決定テーブルを用い、dカウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す（変動時間決定用乱数から取得した数値をもとに図柄変動時間を決定する）。一方、「大当たり抽選」の結果、「外れ」である（すなわち、大当たり判定用乱数から取得した数値が「大当たり数値」以外の数値である）と、図6（a）に示す基本変動パターン決定テーブルを用い、dカウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す。その後、メインCPU32は、「大当たり抽選」の結果（「大当たり」であるか「外れ」であるか）、及び読み出した基本変動パターン（特に変動時間）の種類を示す情報を含んだ開始コマンドを作成するとともに、当該開始コマンドをサブ統合CPU42へと送信する。また、特別図柄表示部61において特別図柄を所定の態様で変動させるとともに、タイマ34による計時を開始する。そして、読み出した基本変動パターンの変動時間が経過すると、「大当たり抽選」の結果に対応する特別図柄を確定表示させる（「大当たり」の場合には大当たり特別図柄表示態様である“3”又は“7”で、「外れ」の場合には“-”で夫々確定表示させる）とともに、停止信号を含んだ停止コマンドをサブ統合CPU42へと送信する。

【0022】

一方、特別図柄表示部61において特別図柄を変動表示中であつたり、保留情報の有無を確認した際に保留情報が存在した場合には、当該入賞に伴うcカウンタ及びdカウンタからの取得数値を保留情報として保留情報記憶領域に記憶する。このとき、メインCPU32は、当該保留情報に係るcカウンタからの取得数値が「大当たり数値」であるか否かといった結果や、dカウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンはどれであるかといったことまでもを記憶することはなく、ただ取得数値のみを記憶する。また、保留情報記憶領域に記憶されている保留情報の数が既に最大値に達している、cカウンタ及びdカウンタからの取得数値を保留情報として記憶せずに削除する。

なお、チューリップ式電動役物17の開閉動作に関しては、ゲート部材60への遊技球の通過をもって、「大当たり抽選」同様の乱数からの数値の取得による「抽選」を実行し

10

20

30

40

50

、当選した場合にのみチューリップ式電動役物 17 の翼片を所定の設定時間だけ開動作させるようになっている。

【0023】

一方、サブ統合CPU42では、開始コマンドを受信すると、該開始コマンドに含まれている「大当たり抽選」の結果に応じて最終的に確定表示する装飾図柄を決定するとともに、図柄変動パターン記憶領域から基本変動パターンに対応する詳細変動パターンを読み出し、タイマ44により計時しながら、読み出した詳細変動パターンにしたがって図柄表示部6における装飾図柄を変動表示させる。そして、停止コマンドの受信に伴い、上記決定した装飾図柄を図柄表示部6に確定表示する。つまり、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると、同一の装飾図柄を3つ並べる大当たり装飾図柄表示態様（たとえば“2・2・2”や“7・7・7”）で確定表示させる。また、「大当たり抽選」の結果が「外れ」であると、3つのうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる外れ装飾図柄表示態様（たとえば“1・2・3”）で確定表示させる。

10

【0024】

そして、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると、装飾図柄及び特別図柄の確定表示後、メインCPU32は、「大当たり状態」の開始を報知する開始デモ、大入賞装置18の扉部材の所定回数にわたる断続的な開成、及び「大当たり状態」の終了を報知する終了デモからなる「大当たり状態」を生起させる。このとき、メインCPU32は、大当たり状態において開成中の大入賞装置18への遊技球の入賞を検知すると、払出制御装置28を介して所定個数（たとえば15個）の遊技球を賞球として供給皿7へ払い出す。

20

一方、「大当たり抽選」の結果が「外れ」であると、装飾図柄及び特別図柄の確定表示後、保留情報が存在する場合には、メインCPU32が、記憶している保留情報のうち最も古い保留情報について、特別図柄の変動を開始する直前に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否かを判定するとともに図柄変動時間を決定し、開始コマンドを送信する等の上記同様の制御を実行するとともに、当該最も古い保留情報を保留情報記憶領域から削除する。また、保留情報が存在しない場合には、次の始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への遊技球の入賞をもって「大当たり抽選」及びその結果の判定等を実行する。

【0025】

（パチンコ機と球貸機との間での球貸しに係る制御の説明）

30

次に、パチンコ機1と球貸機71との間での球貸しに係る制御について、図5及び図8をもとに説明する。図8は、供給皿7を上側から示した説明図である。

パチンコ機1の供給皿7の上面右側には、プリペイド媒体の残額を所定の態様で表示するための残度表示部55が設けられているとともに、該残度表示部55を挟んで貸し球の払い出しを要求するための球貸しボタン56、及びプリペイド媒体の返却を要求するための返却ボタン57が設けられている。そして、残度表示部55、球貸しボタン56、及び返却ボタン57は、パチンコ機1に内蔵された操作基板53に接続されており、両ボタン56、57の操作は、操作基板53により検出される。また、操作基板53は、中継基板54を介して払出制御装置28及び球貸機71と電氣的に接続されている。

40

【0026】

そして、球貸機71に紙幣や硬貨を投入、若しくは、残額が記憶されているプリペイド媒体を挿入すると、球貸機71は、投入された金額（投入された時点で残額となる）、若しくは、プリペイド媒体の残額を検出し、当該残額に係る情報を含んだ残額信号を操作基板53へ送信する。一方、操作基板53は、残額信号を受信すると、残額信号に含まれた残額に係る情報を参照し、残額に応じた残度を残度表示部55に表示する。

【0027】

ここで、遊技者により球貸しボタン56が操作されると、操作基板53は当該操作を検出し、球貸し要求信号を球貸機71へ送信する。球貸機71は、球貸し要求信号を受信すると、残額を確認するとともに、所定個数の遊技球を貸し球として払い出すことを指令する払出指令信号を払出制御装置28へ送信する。該払出指令信号の受信に伴い、払出制御

50

装置 28 に搭載された払出 CPU 67 は、払出装置 12 の動作を制御して所定個数の払い出しを実行するとともに、貸し球の払い出しが完了すると、払出完了信号を球貸機 71 へ送信する。球貸機 71 は、該払出完了信号を受信すると、貸し球の払い出しに伴う残額の再演算（残額の減算）を行い、演算後の残額にかかる情報を含んだ新たな残額信号を操作基板 53 へ送信し、操作基板 53 は、新たな残額に応じた残度を残度表示部 55 に表示する。なお、貸し球の払い出しに伴い残額が「0」になると、残額が「0」であることを含んだ残額信号を操作基板 53 へ送信し、操作基板 53 は、残額が「0」であることを示す残度を残度表示部 55 に表示したり、残度表示部 55 に何も表示させないといった制御を行う。

【0028】

一方、残額がある（残額が「0」でない）状況において遊技者により返却ボタン 57 が操作されると、操作基板 53 は当該操作を検出し、返却信号を球貸機 71 へ送信する。球貸機 71 は、返却信号を受信すると、返却ボタン 57 の操作時の残額を記憶したプリペイド媒体を排出して遊技者へ返却するとともに、残額が「0」であることを含む残額信号を操作基板 53 へ送信する。そして、操作基板 53 は、上記残額が「0」になった場合と同じく、残額が「0」であることを示す残度を残度表示部 55 に表示したり、残度表示部 55 に何も表示させないといった制御を行う。

【0029】

（プリペイド媒体の返却忘れの防止に係る制御の説明）

ここで、本発明の要部となるプリペイド媒体の返却忘れの防止に係る制御について、詳細に説明する。

遊技者によるプリペイド媒体の返却忘れがどのような状況で起こりやすいかを考えると、まず大当たり状態が生じたことにより、貸し球を使わずとも賞球のみによって遊技を継続することが可能になったという状況が考えられる。そこで、パチンコ機 1 では、サブ統合 CPU 42 による制御のもと、大当たり状態の終了時（すなわち終了デモ中）に、タイマ 44 によって計時しながら所定の表示時間（たとえば 2 秒間）にわたり図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示領域 6a を設けるとともに、図 9（a）に示す如く注意喚起メッセージ表示領域 6a に所定の注意喚起メッセージ表示（たとえば「カードの取り忘れにご注意下さい」等）65 を表示する。すなわち、図柄表示部 6 を注意喚起手段として作動させ、遊技者に対してプリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する。なお、注意喚起メッセージ表示 65 は、記憶手段 43 に記憶されている。

【0030】

また、球抜きボタン 59 による遊技球の球抜き操作に応じて注意喚起を行うことも、遊技者によるプリペイド媒体の返却忘れ防止に効果的であると考えられる。すなわち、たとえば遊技者が球抜きボタン 59 を操作するという状況は、大当たり状態が生じた場合や、大当たり状態の終了後に所謂確変状態や時短状態が生起している場合に起こりやすいため、上記同様に貸し球を使わずとも賞球のみによって遊技を継続することが可能になっていると考えられる。また、パチンコ機 1 での遊技を終了する場合にも、球抜きボタン 59 が操作されるという状況が起こりやすい。そこで、パチンコ機 1 では、貯留皿 8 に球抜きボタン 59 の操作を検知可能な球抜きボタン検知スイッチ 69 を設け、該球抜きボタン検知スイッチ 69 を払出制御装置 28 と電気的に接続し、払出制御装置 28 に搭載されている払出 CPU 67 によって球抜きボタン 59 の操作を検知可能としている。そして、払出 CPU 67 が、球抜きボタン検知スイッチ 69 によって遊技者による球抜きボタン 59 の操作を検知すると、ボタン操作検知信号（球抜き操作検知信号）をメイン CPU 32 へ送信する。一方、メイン CPU 32 は、ボタン操作検知信号を受信すると、その旨を含んだ注意喚起信号をサブ統合 CPU 42 へ送信する。そして、サブ統合 CPU 42 では、注意喚起信号を受信すると、図柄表示部 6 の下部で図柄の変動表示領域の外側となる位置に注意喚起メッセージ表示領域 6b を設けて注意喚起メッセージ表示（たとえば「カードの取り忘れにご注意下さい」等）66 を所定の表示時間（たとえば 2 秒間）にわたり表示する。

【 0 0 3 1 】

さらに、球抜きレバー 5 8 による遊技球の球抜き操作に応じて注意喚起を行うことも、遊技者によるプリペイド媒体の返却忘れ防止に効果的であると考えられる。すなわち、遊技者が球抜きレバー 5 8 を操作するという状況は、遊技を終了する際に起こりやすい。そこで、パチンコ機 1 では、供給皿 7 の内部に球抜きレバー 5 8 の操作を検知可能な球抜きレバー検知スイッチ 6 8 を設け、該球抜きレバー検知スイッチ 6 8 を払出制御装置 2 8 と電氣的に接続し、払出制御装置 2 8 に搭載されている払出 CPU 6 7 によって球抜きレバー 5 8 の操作を検知可能としている。そして、払出 CPU 6 7 が、球抜きレバー検知スイッチ 6 8 によって遊技者による球抜きレバー 5 8 の操作を検知すると、レバー操作検知信号（球抜き操作検知信号）をメイン CPU 3 2 へ送信する。一方、メイン CPU 3 2 は、レバー操作検知信号を受信すると、その旨を含んだ注意喚起信号をサブ統合 CPU 4 2 へ送信する。そして、サブ統合 CPU 4 2 では、注意喚起信号を受信すると、球抜きボタン 5 9 が操作された場合と同様に、図柄表示部 6 の下部で図柄の変動表示領域の外側となる位置に注意喚起メッセージ表示領域 6 b を設けて注意喚起メッセージ表示 6 6 を所定の表示時間（たとえば 2 秒間）にわたり表示する。なお、注意喚起メッセージ表示 6 6 についても、サブ制御装置 4 0 の記憶手段 4 3 に記憶されている。また、球抜きレバー検知スイッチ 6 8 や球抜きボタン検知スイッチ 6 9 としては、光センサ等の従来周知の検知スイッチを採用すればよい。

10

【 0 0 3 2 】

（本実施形態のパチンコ機による効果）

20

以上のような構成を有するパチンコ機 1 によれば、大当たり状態の終了時に、図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示 6 5 を所定の表示時間にわたって表示することによって、遊技者にプリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する。したがって、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を効果的に防止することができる。

また、遊技者による球抜きレバー 5 8 や球抜きボタン 5 9 の操作を検知すると、図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示 6 6 を所定の表示時間にわたり表示することによって、遊技者にプリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する。したがって、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を更に効果的に防止することができる。

30

加えて、図柄表示領域 6 を注意喚起手段としているため、注意喚起手段として別途専用の部材を設けたりする必要がない。したがって、部材の増加に伴う遊技として使用可能なスペースの低減等といった事態も生じない。

【 0 0 3 3 】

（本発明の変更例について）

なお、本発明の遊技機に係る構成は、上記実施形態に何ら限定されるものではなく、遊技機全体の構成は勿論、プリペイド媒体の返却忘れの注意喚起に係る構成についても、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で必要に応じて適宜変更可能である。

【 0 0 3 4 】

たとえば、上記実施形態では、球抜きレバー 5 8、及び球抜きボタン 5 9 の何れが操作された場合であっても注意喚起メッセージ表示 6 6 を表示するように構成しているが、何れか一方が操作された場合にのみ注意喚起メッセージ表示 6 6 を表示するように構成してもよい。

40

また、球抜きレバー 5 8 が操作された場合と、球抜きボタン 5 9 が操作された場合とで注意喚起メッセージ表示 6 6 の表示時間を異なせたり、注意喚起メッセージ表示の内容を異ならせる等しても何ら問題はない。

【 0 0 3 5 】

さらに、貯留皿 8 に満タン検知スイッチを設け、払出 CPU 6 7 により貯留皿 8 が満タンである旨を検知した際にも、注意喚起メッセージ表示 6 6 を表示するように構成することも可能であるし、その際には満タンが解除となるまで注意喚起メッセージ表示 6 6 する

50

等の構成が考えられる。

さらにまた、上記実施形態では供給皿 7 と貯留皿 8 との 2 つの貯留部材を設けているが、貯留部材として供給皿 7 のみしか設けないように構成しても何ら問題はなく、その場合には、球抜きボタン 5 9 も供給皿 7 に設け、球抜きレバー 5 8 と球抜きボタン 5 9 との 2 つの球抜き手段により供給皿 7 から遊技球をパチンコ機 1 外へ球抜きするようにしてもよいし、球抜きレバー 5 8 と球抜きボタン 5 9 との何れか一方の球抜き手段しか設けないようにしてもよい。

【 0 0 3 6 】

またさらに、球抜きレバー 5 8 及び球抜きボタン 5 9 の操作を検知した際、図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示 6 6 を表示するのみならず（若しくは注意喚起メッセージ表示 6 6 を表示せず）、スピーカ 1 4、1 4 を注意喚起手段として作動させ、所定の注意喚起メッセージを報音させるように構成しても何ら問題はない。

また、図柄表示部 6 やスピーカ 1 4 以外にも、たとえばランプ部材 1 5、押しボタン 2 5 等を注意喚起手段として作動させても何ら問題はなく、ランプ部材 1 5、1 5 を点滅させる、押しボタン 2 5 を振動させる等して、遊技者にプリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起するように構成することも可能である。なお、それらを組み合わせることも当然可能である。

さらに、図柄表示部 6 やスピーカ 1 4、1 4 等ではなく、別途専用の注意喚起手段（注意喚起メッセージ表示用の表示手段等）を設けることも可能である。加えて、図柄表示部 6 におけるどこに注意喚起メッセージ表示領域 6 a、6 b を設けるかについては設計事項であるし、図柄表示部 6 の特定の領域を常に注意喚起メッセージ表示領域として確保するように構成しても何ら問題はない。

【 0 0 3 7 】

さらにまた、上記実施形態では、注意喚起メッセージ表示として常に同じ内容のものを表示するように構成しているが、大当たり状態の終了時に表示する注意喚起メッセージ表示と、球抜きレバー 5 8 や球抜きボタン 5 9 の操作に応じて表示する注意喚起メッセージ表示との内容を夫々異ならせても何ら問題はない。

またさらに、上記実施形態では、遊技に係る制御をメイン制御装置とサブ制御装置との 2 つの制御装置に分けて制御するように構成しているが、メイン制御装置 1 つで制御するように構成してもよく、メイン制御装置の記憶手段に図柄変動パターン記憶領域等を設けてもよいし、メイン制御装置 1 つで制御する際には、注意喚起信号等を作成する必要はない。

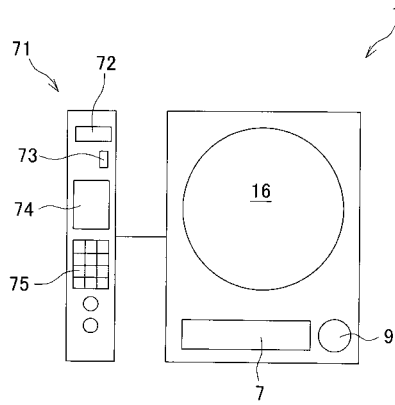
加えて、特別図柄と装飾図柄との 2 つの図柄を用いるのではなく、特別図柄のみを用い、図柄表示部に特別図柄を表示するように構成することも可能である。そして、払出制御装置をメイン制御装置と一体に構成しても何ら問題はない。

【 符号の説明 】

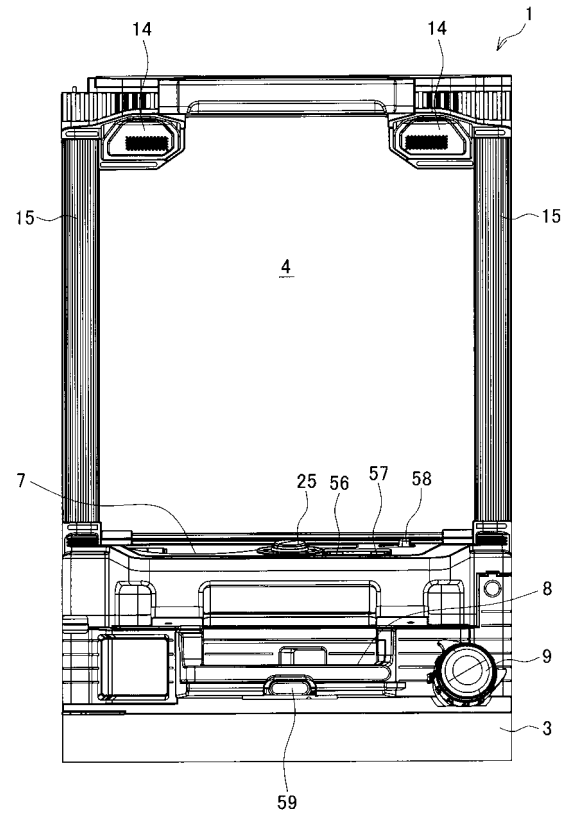
【 0 0 3 8 】

1・・・パチンコ機、6・・・図柄表示部（注意喚起手段）、6 a、6 b・・・注意喚起メッセージ表示領域、7・・・供給皿（第 1 の貯留部材）、8・・・貯留皿（第 2 の貯留部材）、2 8・・・払出制御装置（制御装置）、3 0・・・メイン制御装置（制御装置）、4 0・・・サブ制御装置（制御装置）、4 3・・・記憶手段、5 3・・・操作基板、5 4・・・中継基板、5 5・・・残度表示部、5 6・・・球貸しボタン、5 7・・・返却ボタン、5 8・・・球抜きレバー（球抜き手段）、5 9・・・球抜きボタン（球抜き手段）、6 5、6 6・・・注意喚起メッセージ表示、6 7・・・払出 CPU、6 8・・・球抜きレバー検知スイッチ（検知手段）、6 9・・・球抜きボタン検知スイッチ（検知手段）、7 1・・・球貸機。

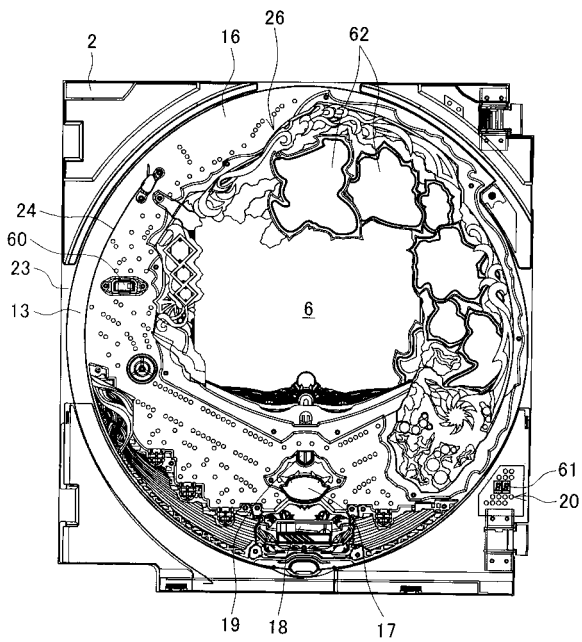
【図 1】



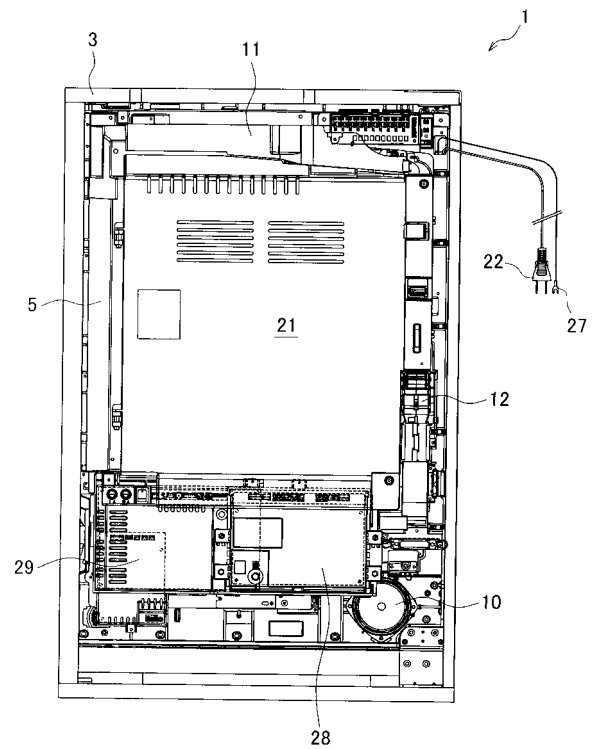
【図 2】



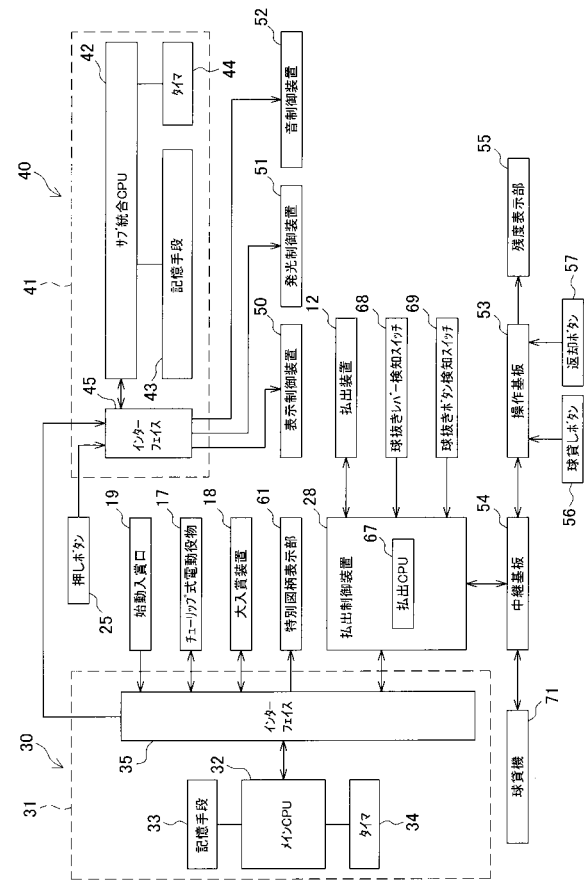
【図 3】



【図 4】



【図5】



【図6】

(a)はずれ時用

dカウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～17	A (8秒)
18～24	B (12秒)
25～28	C (20秒)
29,30	D (32秒)

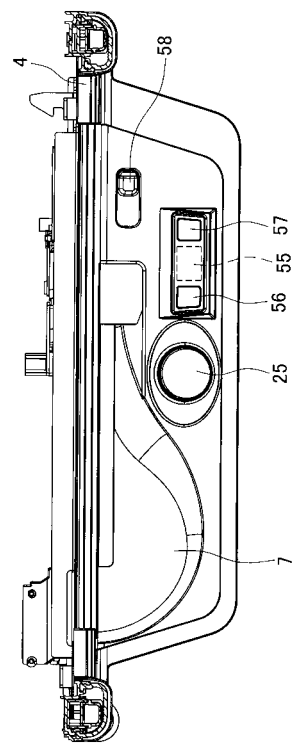
(b)大当たり時用

dカウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～3	B (12秒)
4～15	C (20秒)
16～30	D (32秒)

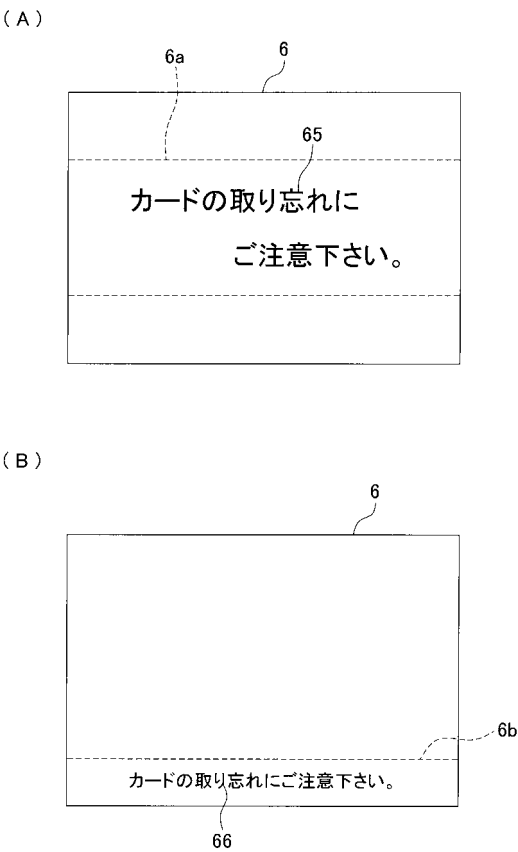
【図7】

基本変動パターン	詳細変動パターン
A	ノーマル外れ
B	ノーマルリーチ
C	ロングリーチ
D	スーパーリーチ

【図8】



【図9】



フロントページの続き

(72)発明者 佐藤 修誠

名古屋市中村区長戸井町 3 丁目 1 2 番地 豊丸産業株式会社内

F ターム(参考) 2C088 BA86 BB06 BB07 BB15 BB21 BB29 BB33 BC77 CA31