

(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 1

A 6 3 F 7/02 3 5 2 F
A 6 3 F 7/02 3 2 8

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

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

番地

100078721

弁理士 石田 喜樹

100121142

弁理士 上田 恒一

100124419

弁理士 井上 敬也

100124420

弁理士 園田 清隆

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

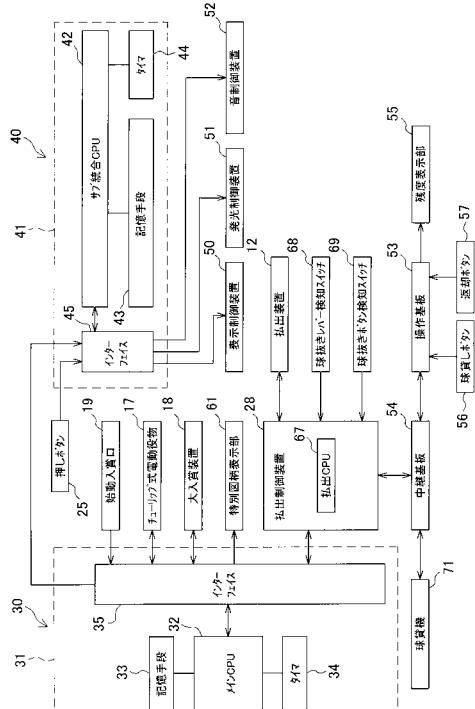
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(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気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気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。

【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気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、

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気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

10

【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。

20

【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気的に接続されるとともに、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。

40

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気的に接続されるとともに、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

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気的に接続されるとともに、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】

10

20

30

40

50

(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71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71は、パチンコ機1(特に後述する払出制御装置28)と電気的に接続され、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71の前面には、紙幣や硬貨を投入するための投入口72、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73、残額等を表示する球貸機表示部74、各種操作を行う操作部75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16内へ遊技球を打ち込み、遊技領域16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16とされている。

【0012】

当該遊技領域16は、遊技盤2の前面に円弧状に配設された外レール23及び内レール24等によって囲まれており、遊技領域16に左部における両レール23、24間が遊技球を遊技領域16内へ打ち込むための発射通路13とされている。また、遊技領域16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62、62・・を備えたセンター部材26が遊技盤2に設置されており、該センター部材26の左方には、遊技球が通過可能なゲート部材60が設けられている。加えて、遊技領域16におけるセンター部材26の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口19と、一対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17と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置18とが設置されている。なお、発光部材62、62・・の内の一一部は、電動役物として構成されている。

20

【0013】

さらに、遊技領域16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20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61とが設けられている。なお、保留表示部20や特別図柄表示部61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10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10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25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58が設けられるとともに、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59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対のスピーカ14、14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15、15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 C P U 32、R O M や R A M 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とも電気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 2.000 m s）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 C P U 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 C P U 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と電気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と電気的に接続さ

50

れており、サブ統合 C P U 4 2 は、後述するようにメイン制御基板 3 1 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 1 4 やランプ部材 1 5 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 4 1 には、インターフェイス 4 5 を介して、押しボタン 2 5 、及び保留表示部 2 0 等も接続されている。

【 0 0 2 0 】

また、記憶手段 4 3 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 3 1 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。

10

【 0 0 2 1 】

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 1 0 が作動し、発射通路 1 3 を介して遊技球が遊技領域 1 6 内へ打ち込まれる。そして、遊技領域 1 6 内を流下する遊技球が始動入賞口 1 9 又はチューリップ式電動役物 1 7 へ入賞すると、当該入賞がメイン C P U 3 2 により検出される。すると、メイン C P U 3 2 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 6 1 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 6 1 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 3 3 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“ 3 0 0 ”）」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 C P U 3 2 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 C P U 4 2 へと送信する。また、特別図柄表示部 6 1 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 3 4 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 C P U 4 2 へと送信する。

20

【 0 0 2 2 】

一方、特別図柄表示部 6 1 において特別図柄を変動表示中であったり、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 C P U 3 2 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ではなく、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と、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。

30

なお、チューリップ式電動役物 1 7 の開閉動作に関しては、ゲート部材 6 0 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

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 C P U 4 2 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 4 4 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 C P U 3 2 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 C P U 3 2 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 C P U 3 2 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。

20

【0025】

30

（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）

次に、パチンコ機 1 と球貸機 7 1 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 5 5 が設けられるとともに、該残度表示部 5 5 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 5 6 、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 5 7 が設けられている。そして、残度表示部 5 5 、球貸しボタン 5 6 、及び返却ボタン 5 7 は、パチンコ機 1 に内蔵された操作基板 5 3 に接続されており、両ボタン 5 6 、5 7 の操作は、操作基板 5 3 により検出される。また、操作基板 5 3 は、中継基板 5 4 を介して払出制御装置 28 及び球貸機 7 1 と電気的に接続されている。

40

【0026】

そして、球貸機 7 1 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 7 1 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 5 3 へ送信する。一方、操作基板 5 3 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 5 5 に表示する。

【0027】

50

ここで、遊技者により球貸しボタン 5 6 が操作されると、操作基板 5 3 は当該操作を検出し、球貸し要求信号を球貸機 7 1 へ送信する。球貸機 7 1 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

装置28に搭載された払出CPU67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】

10

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】

20

（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起したことにより、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CPU42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。

30

【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、大当たり状態が生起した場合や、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CPU67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CPU67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CPU32へ送信する。一方、メインCPU32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、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。

40

50

【0031】

さらに、球抜きレバー58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58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58の操作を検知可能な球抜きレバー検知スイッチ68を設け、該球抜きレバー検知スイッチ68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CPU67によって球抜きレバー58の操作を検知可能としている。そして、払出CPU67が、球抜きレバー検知スイッチ68によって遊技者による球抜きレバー58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CPU32へ送信する。一方、メインCPU32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、球抜きボタン59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6bを設けて注意喚起メッセージ表示66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66についても、サブ制御装置40の記憶手段43に記憶されている。また、球抜きレバー検知スイッチ68や球抜きボタン検知スイッチ69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

【0032】

20

（本実施形態のパチンコ機による効果）

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65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58や球抜きボタン59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66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。

【0033】

40

（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。

【0034】

50

たとえば、上記実施形態では、球抜きレバー58、及び球抜きボタン59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66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66を表示するように構成してもよい。

また、球抜きレバー58が操作された場合と、球抜きボタン59が操作された場合とで注意喚起メッセージ表示66の表示時間を異ならせたり、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。

【0035】

さらに、貯留皿8に満タン検知スイッチを設け、払出CPU67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66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66する

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59も供給皿7に設け、球抜きレバー58と球抜きボタン59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58と球抜きボタン59との何れか一方の球抜き手段しか設けないようにしてよい。

【0036】

またさらに、球抜きレバー58及び球抜きボタン59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66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66を表示せず）、スピーカ14、14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14以外にも、たとえばランプ部材15、押しボタン25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15、15を点滅させる、押しボタン25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14、14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6a、6b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。

【0037】

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58や球抜きボタン59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】

【0038】

1···パチンコ機、6···図柄表示部（注意喚起手段）、6a、6b···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）、28···払出制御装置（制御装置）、30···メイン制御装置（制御装置）、40···サブ制御装置（制御装置）、43···記憶手段、53···操作基板、54···中継基板、55···残度表示部、56···球貸しボタン、57···返却ボタン、58···球抜きレバー（球抜き手段）、59···球抜きボタン（球抜き手段）、65、66···注意喚起メッセージ表示、67···払出CPU、68···球抜きレバー検知スイッチ（検知手段）、69···球抜きボタン検知スイッチ（検知手段）、71···球貸機。

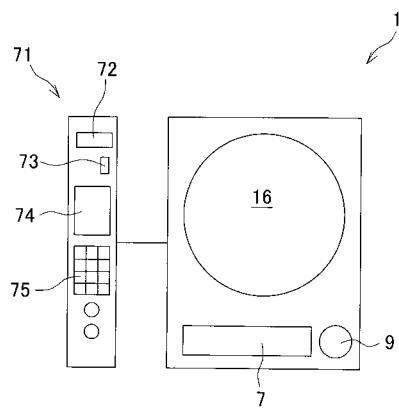
10

20

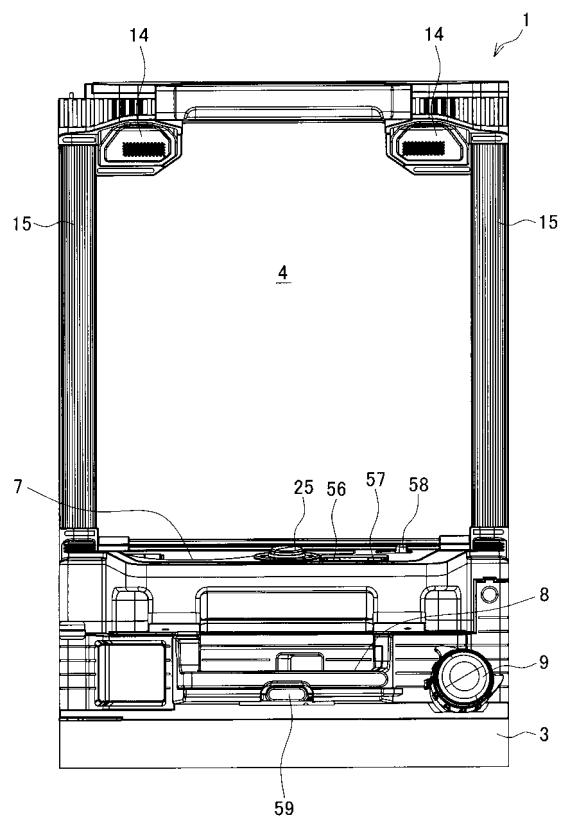
30

40

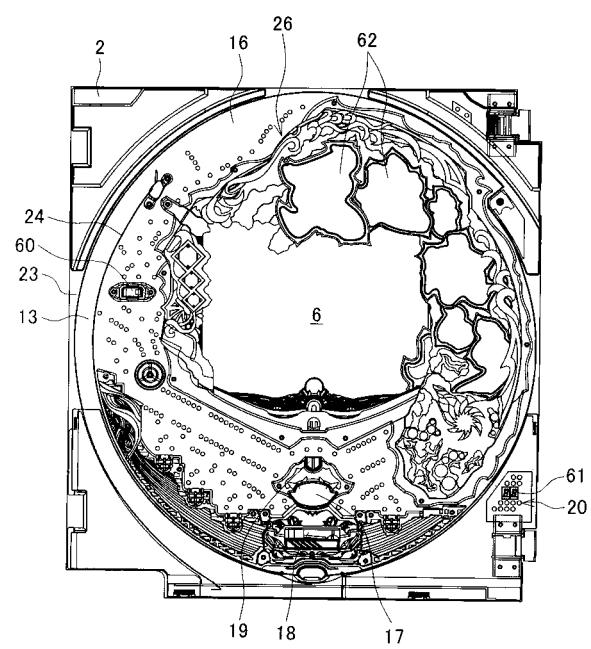
【図1】



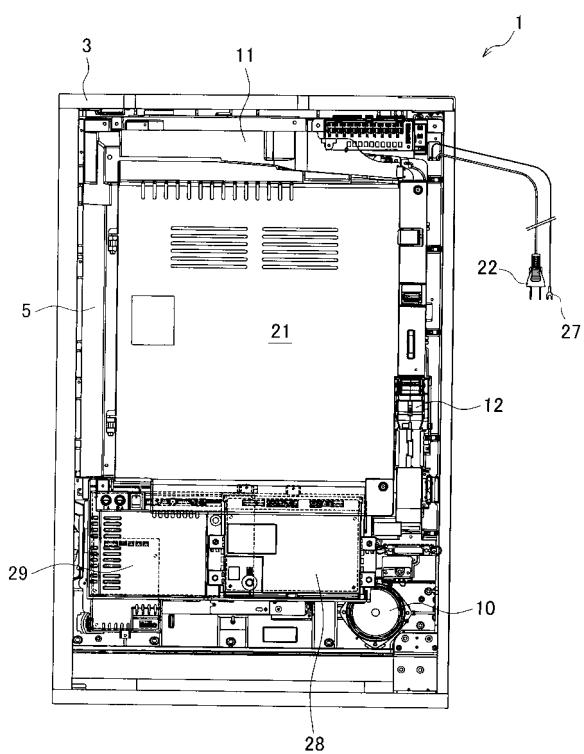
【図2】



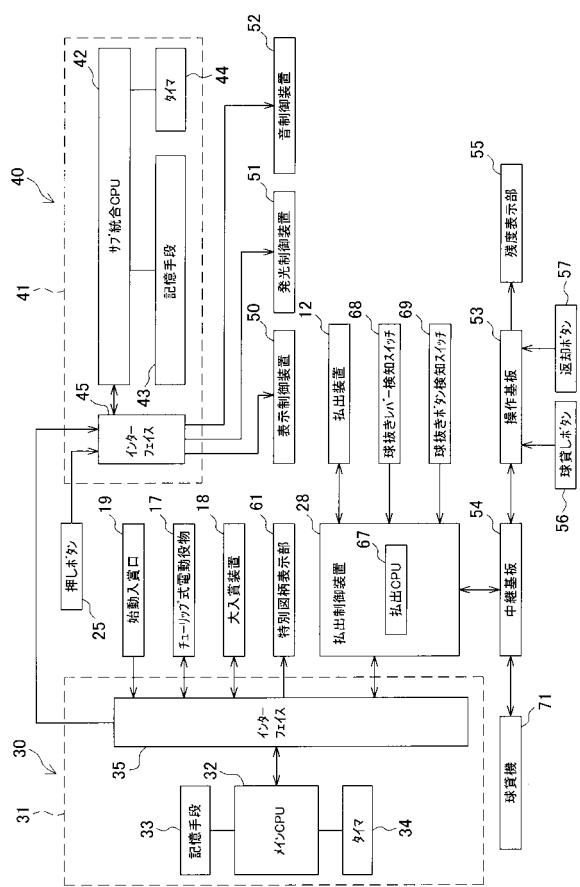
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

(a) はすれ時用

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)

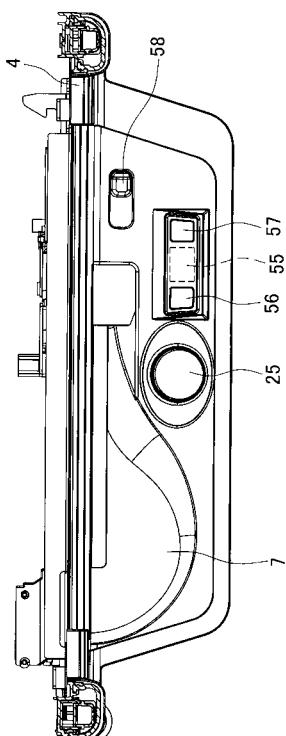
(b) 大当たり時用

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】

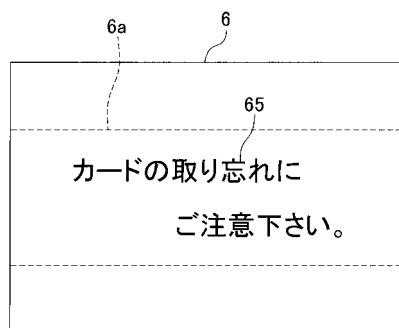
基本変動パターン	詳細変動パターン
A	ノーマル外れ
B	ノーマルリーチ
C	ロングリーチ
D	スーパーリーチ

【図8】

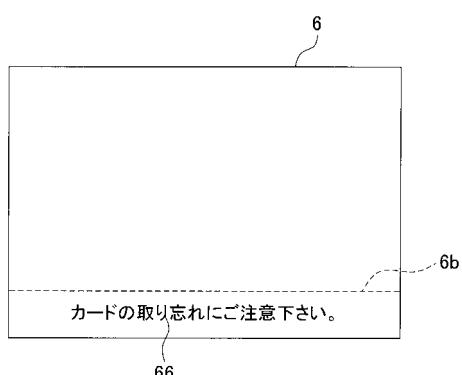


【図9】

(A)



(B)



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12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