

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6044656号
(P6044656)

(45) 発行日 平成28年12月14日 (2016.12.14)

(24) 登録日 平成28年11月25日 (2016.11.25)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F	7/02
7/02	3 5 4
(2006.01)	A 6 3 F
	7/02
	3 2 O
	A 6 3 F
	7/02
	3 2 3 A
	A 6 3 F
	7/02
	3 3 4

請求項の数 4 (全 235 頁)

(21) 出願番号	特願2015-17932 (P2015-17932)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成27年1月30日 (2015.1.30)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2014-250452 (P2014-250452)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
	の分割		
原出願日	平成20年12月26日 (2008.12.26)	(74) 代理人	110000534
(65) 公開番号	特開2015-77529 (P2015-77529A)		特許業務法人しんめいセンチュリー
(43) 公開日	平成27年4月23日 (2015.4.23)	(72) 発明者	加藤 正親
審査請求日	平成27年3月2日 (2015.3.2)		名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		審査官	渡辺 剛史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、該遊技において所定の払出条件を満たした場合に遊技価値の付与として前記遊技媒体を払い出す遊技機において、

前記遊技の主な制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段から受信したコマンドに応じた制御を行うサブ制御手段と、

表示手段と、を備え、

前記主制御手段は、

前記遊技媒体を検出した場合に始動条件の成立を判断する始動条件判断手段と、

該始動条件判断手段によって前記始動条件の成立が判断された場合に所定の当否判定を行う当否判定手段と、

該当否判定手段による前記当否判定の結果を示すコマンドを前記サブ制御手段に出力するコマンド出力手段と、

前記遊技において所定の特典付与条件を満たした場合に、前記遊技媒体とは異なる遊技関連特典を付与する遊技関連特典付与手段と、を備え、

前記サブ制御手段は、

前記始動条件判断手段によって前記始動条件の成立が判断されたことに基づいて前記表示手段に変動演出を表示する演出表示手段と、

前記始動条件判断手段によって前記始動条件の成立が判断されたことに基づいて前記表示手段において所定の変動表示を行う変動表示手段と、

10

20

該遊技関連特典付与手段により付与される前記遊技関連特典の種類を、遊技者に対する前記遊技関連特典の付与よりも前に判別可能な遊技関連特典判別手段と、

前記遊技における所定条件に基づいて、遊技者に対して前記遊技関連特典が付与されるより前に、前記遊技関連特典の種類を示唆又は報知が実行可能か否かを判定する実行可否判定手段と、

該実行可否判定手段により実行可能であると判定された場合に、遊技者に対して前記遊技関連特典が付与されるより前に、前記遊技関連特典判別手段による前記判別に基づいて、前記遊技関連特典の種類を示唆又は報知する手段と、を備え、

前記実行可否判定手段は、前記サブ制御手段が前記コマンド出力手段により出力された前記当否判定の結果を示すコマンドを受けた場合に、前記コマンドに基づき前記所定条件が成立することに基づいて、前記示唆又は報知が実行可能か否かを判定し、

前記示唆又は報知する手段は、前記演出表示手段により前記表示手段に表示する前記変動演出の表示内容を、前記遊技関連特典判別手段による前記判別に基づいて変化させることで前記示唆又は報知を実行し、

前記遊技関連特典付与手段は、前記変動表示手段による前記所定の変動表示が停止した後、前記遊技関連特典を付与することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等に代表される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

所定の遊技媒体を使用して遊技を行い、所定の払出条件が満たされた場合に遊技価値として遊技球や遊技メダルなどの遊技媒体を遊技者に付与する遊技機（パチンコ機やスロットマシンなど）が一般的な遊技機として知られている。

かかる一般的な遊技機に対し、所定の払出条件が満足された場合に遊技価値（遊技メダル）を遊技者に付与すると共に、所定の判定基準に基づき特典の付与が許可された場合には、当該遊技価値とは異なる所定の遊技情報に基いた遊技に関連した特典を遊技者に付与する遊技機（スロットマシン）も有る。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2002-224283 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、このような遊技機は、従来の一般的な遊技機において遊技価値とは異なる所定の遊技情報に基いた遊技に関連した特典を付与可能に構成したものに過ぎないので、従来の一般的な遊技機における問題点の一つであった遊技の興趣の乏しさを解決するには未だ不十分であった。よって、所定の遊技情報に基いた遊技に関連した特典の付与が確定されるまでは、その特典に対する興趣を高めることが困難であった。

【0005】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、所定の払出条

10

20

30

40

50

件が満足された場合に遊技価値を遊技者に付与し、所定の判定に基づき特典の付与が許可された場合には、当該遊技価値とは異なる所定の遊技情報に基いた遊技に関連した特典を遊技者に付与するだけでなく、特典の付与に対する興趣を付与が確定されるよりも前に高めることで遊技の興趣を高めた遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

この目的を達成するために、請求項1記載の遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、該遊技において所定の払出条件を満たした場合に遊技価値の付与として前記遊技媒体を払い出すものであって、前記遊技の主な制御を行う主制御手段と、前記主制御手段から受信したコマンドに応じた制御を行うサブ制御手段と、表示手段と、を備え、前記主制御手段は、前記遊技媒体を検出した場合に始動条件の成立を判断する始動条件判断手段と、該始動条件判断手段によって前記始動条件の成立が判断された場合に所定の当否判定を行う当否判定手段と、該当否判定手段による前記当否判定の結果を示すコマンドを前記サブ制御手段に出力するコマンド出力手段と、前記遊技において所定の特典付与条件を満たした場合に、前記遊技媒体とは異なる遊技関連特典を付与する遊技関連特典付与手段と、を備え、前記サブ制御手段は、前記始動条件判断手段によって前記始動条件の成立が判断されたことに基づいて前記表示手段に変動演出を表示する演出表示手段と、前記始動条件判断手段によって前記始動条件の成立が判断されたことに基づいて前記表示手段において所定の変動表示を行う変動表示手段と、該遊技関連特典付与手段により付与される前記遊技関連特典の種類を、遊技者に対する前記遊技関連特典の付与よりも前に判別可能な遊技関連特典判別手段と、前記遊技における所定条件に基づいて、遊技者に対して前記遊技関連特典が付与されるより前に、前記遊技関連特典の種類を示唆又は報知が実行可能か否かを判定する実行可否判定手段と、該実行可否判定手段により実行可能であると判定された場合に、遊技者に対して前記遊技関連特典が付与されるより前に、前記遊技関連特典判別手段による前記判別に基いて、前記遊技関連特典の種類を示唆又は報知する手段と、を備え、前記実行可否判定手段は、前記サブ制御手段が前記コマンド出力手段により出力された前記当否判定の結果を示すコマンドを受けた場合に、前記コマンドに基づき前記所定条件が成立することに基づいて、前記示唆又は報知が実行可能か否かを判定し、前記示唆又は報知する手段は、前記演出表示手段により前記表示手段に表示する前記変動演出の表示内容を、前記遊技関連特典判別手段による前記判別に基いて変化させることで前記示唆又は報知を実行し、前記遊技関連特典付与手段は、前記変動表示手段による前記所定の変動表示が停止した後に、前記遊技関連特典を付与する。

【0007】

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記遊技機はパチンコ機である。

【0008】

請求項3記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記遊技機はスロットマシンである。

【0009】

請求項4記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させたものである。

【0010】

【0011】

【発明の効果】

【0012】

本発明の遊技機によれば、遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、該遊技において所定の払出条件を満たした場合に遊技価値の付与として前記遊技媒体を払い出すものであり、前記遊技の主な制御を行う主制御手段と、前記主制御手段から受信したコマンドに応じた制御を行うサブ制御手段と、表示手段と、を備え、前記主制御手段は、前記遊技媒体を検出した場合に始動条件の成立を判断する始動条件判断手段と、該始動条件判断手段によって

前記始動条件の成立が判断された場合に所定の当否判定を行う当否判定手段と、該当否判定手段による前記当否判定の結果を示すコマンドを前記サブ制御手段に出力するコマンド出力手段と、前記遊技において所定の特典付与条件を満たした場合に、前記遊技媒体とは異なる遊技関連特典を付与する遊技関連特典付与手段と、を備え、前記サブ制御手段は、前記始動条件判断手段によって前記始動条件の成立が判断されたことに基づいて前記表示手段に変動演出を表示する演出表示手段と、前記始動条件判断手段によって前記始動条件の成立が判断されたことに基づいて前記表示手段において所定の變動表示を行う變動表示手段と、該遊技関連特典付与手段により付与される前記遊技関連特典の種類を、遊技者に対する前記遊技関連特典の付与よりも前に判別可能な遊技関連特典判別手段と、前記遊技における所定条件に基づいて、遊技者に対して前記遊技関連特典が付与されるより前に、前記遊技関連特典の種類を示唆又は報知が実行可能か否かを判定する実行可否判定手段と、該実行可否判定手段により実行可能であると判定された場合に、遊技者に対して前記遊技関連特典が付与されるより前に、前記遊技関連特典判別手段による前記判別に基づいて、前記遊技関連特典の種類を示唆又は報知する手段と、を備え、前記実行可否判定手段は、前記サブ制御手段が前記コマンド出力手段により出力された前記当否判定の結果を示すコマンドを受けた場合に、前記コマンドに基づき前記所定条件が成立することに基づいて、前記示唆又は報知が実行可能か否かを判定し、前記示唆又は報知する手段は、前記演出表示手段により前記表示手段に表示する前記變動演出の表示内容を、前記遊技関連特典判別手段による前記判別に基づいて変化させることで前記示唆又は報知を実行し、前記遊技関連特典付与手段は、前記變動表示手段による前記所定の變動表示が停止した後に、前記遊技関連特典を付与するので、所定の払出条件が満足された場合に遊技価値を遊技者に付与し、所定の判定に基づき特典の付与が許可された場合には、当該遊技価値とは異なる所定の遊技情報に基いた遊技に関連した特典を遊技者に付与するだけでなく、特典の付与に対する興趣を付与が確定されるよりも前に高めることができるという効果がある。

【0013】

【0014】

【0015】

【0016】

【0017】

【0018】

【0019】

【0020】

【0021】

【0022】

【0023】

【0024】

【0025】

【0026】

【0027】

【0028】

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図1】一実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】パチンコ機の背面図である。

【図4】特典コイン払出装置を模式的に示す断面図である。

【図5】(a)及び(b)は、特典コイン払出装置における底部材を示す斜視図であり、(c)は、待機部材を示す斜視図である。

【図6】特典コイン払出装置による特典コインの払い出しを説明するための模式的な断面図である。

10

20

30

40

50

【図 7】 (a) は、特典コインの正面図であり、(b) は、(a) における V I I b - V I I b 線における断面図である。

【図 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 9】各種カウンタの概要を示す図である。

【図 10】第 3 図柄表示装置における実際の画面及び有効ライン設定を示す模式図である。

【図 11】主制御装置の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 12】主制御装置の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 13】図 12 のメイン処理の中で実行される変動処理を示すフローチャートである。

【図 14】図 13 図柄変動処理の中で実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 15】主制御装置の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 16】図 15 のタイマ割込処理の中で実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 17】N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 18】音声ランプ制御装置の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 19】音声ランプ制御装置の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 20】図 19 のメイン処理の中で実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 21】図 19 のメイン処理の中で実行される装飾図柄変動表示処理を示すフローチャートである。

【図 22】図 20 の装飾図柄変動表示処理の中で実行されるコイン払出設定処理を示すフローチャートである。

【図 23】図 22 のコイン払出設定処理の中で実行される完全外れカウント処理を示すフローチャートである。

【図 24】図 20 の装飾図柄変動表示処理の中で実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 25】図 20 の装飾図柄変動表示処理の中で実行される停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図 26】図 25 の停止図柄設定処理の中で実行される外れ停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図 27】図 19 のメイン処理の中で実行されるコイン払出処理を示すフローチャートである。

【図 28】音声ランプ制御装置の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 29】図 28 のタイマ割込処理の中で実行される払出コイン検出処理を示すフローチャートである。

【図 30】図 28 のタイマ割込処理の中で実行される受部コイン検出処理を示すフローチャートである。

【図 31】表示制御装置の M P U により実行される外部割込処理を示すフローチャートである。

【図 32】表示制御装置の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 33】図 32 のメイン処理の中で実行される変動演出処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図34】第2実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図35】(a)は、カード情報読取装置を上面側から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、(b)は、カード情報読取装置を側面側から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、(c)は、カード情報読取装置に特典カードが装着された場合を模式的に示す断面図である。

【図36】(a)は、特典カード排出装置を側面側から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、(b)は、特典カード排出装置を排出口側から見た模式的な正面図であり、(c)は、特典カード排出装置を上面側から見た場合における内部構造を模式的に示す上面図である。

【図37】特典カード排出装置による特典カードの排出動作を説明するための模式的な断面図である。 10

【図38】(a)は、特典カードの正面図であり、(b)は、特典カードの裏面図であり、(c)は、(a)におけるX8c-X8c線における断面図である。

【図39】カード情報領域に形成されるコードパターンを説明するための模式図である。

【図40】第2実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図41】第2実施形態におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のRAMの構成を示すブロック図である。

【図42】音声ランプ制御装置のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図43】音声ランプ制御装置のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 20

【図44】図43のメイン処理の中で実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図45】図43のメイン処理の中で実行される表示設定処理を示すフローチャートである。

【図46】図45の表示設定処理の中で実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図47】図45の表示設定処理の中で実行される大当たり演出設定処理を示すフローチャートである。

【図48】図43のメイン処理の中で実行される付与条件成立確認処理を示すフローチャートである。 30

【図49】図43のメイン処理の中で実行されるカード排出処理を示すフローチャートである。

【図50】音声ランプ制御装置のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図51】図50のタイマ割込処理の中で実行される排出完了確認処理を示すフローチャートである。

【図52】図50のタイマ割込処理の中で実行される排出カード確認処理を示すフローチャートである。

【図53】図50のタイマ割込処理の中で実行される受部カード確認処理を示すフローチャートである。 40

【図54】図53の受部カード確認処理の中で実行される受部カード読取処理を示すフローチャートである。

【図55】第3実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図56】第3実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図57】第3実施形態におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のRAMの構成を示すブロック図である。

【図58】音声ランプ制御装置のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図59】図58のタイマ割込処理の中で実行される排出モード変更処理を示すフローチャートである。 50

ャートである。

【図60】図58のタイマ割込処理の中で実行される排出完了確認処理を示すフローチャートである。

【図61】第3実施形態の付与条件成立確認処理を示すフローチャートである。

【図62】図61の付与条件成立確認処理の中で実行される外れリーチ排出モード処理を示すフローチャートである。

【図63】(a)は、特典カード排出装置を正面から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、(b)は、特典カード排出装置のZb-Zb線における断面図であり、(c)は、特典カード排出装置における待機部材を上側から見た場合における内部構造を模式的に示す上面図である。

10

【図64】特典カード排出装置による特典カードの排出動作を説明するための模式的な断面図である。

【図65】(a)は、特典カードの正面図であり、(b)は、特典カードの裏面図である。

【図66】カード情報領域に形成されるコードパターンを説明するための模式図である。

【図67】第4実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図68】第4実施形態におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のRAMの構成を示すブロック図である。

【図69】音声ランプ制御装置のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図70】図69のメイン処理の中で実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図71】図70のコマンド判定処理の中で実行される示唆演出成立確認処理を示すフローチャートである。

【図72】図69のメイン処理の中で実行される表示設定処理を示すフローチャートである。

【図73】図72の表示設定処理の中で実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図74】図73の変動演出設定処理の中で実行される示唆演出設定処理を示すフローチャートである。

30

【図75】図73の変動演出設定処理の中で実行される停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図76】図75の停止図柄設定処理の中で実行される外れ停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図77】図69のメイン処理の中で実行される付与条件成立確認処理を示すフローチャートである。

【図78】図69のメイン処理の中で実行されるカード排出処理を示すフローチャートである。

【図79】音声ランプ制御装置のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

40

【図80】図79のタイマ割込処理の中で実行される排出完了確認処理を示すフローチャートである。

【図81】図79のタイマ割込処理の中で実行される排出カード確認処理を示すフローチャートである。

【図82】図79のタイマ割込処理の中で実行される受部カード確認処理を示すフローチャートである。

【図83】図82の受部カード確認処理の中で実行される受部カード読取処理を示すフローチャートである。

【図84】(a)は、第5実施形態において積重された複数の特典カードを模式的に示す上面図であり、(b)は、(a)の特典カードの状態を模式的に示す側断面図である。

50

【図 8 5】(a) は、第 6 実施形態で使用する特典カードを示す模式図であり、(b) は、第 6 実施形態において積重された複数の特典カードを模式的に示す上面図である。

【図 8 6】(a) は、第 7 実施形態の構成を説明するための模式的な側断面図であり、(b) は、第 8 実施形態の構成を説明するための模式的な側断面図である。

【図 8 7】第 9 実施形態の構成を説明するための模式的な側断面図である。

【図 8 8】(a) は、第 10 実施形態における特典カードの状態を説明するための断面図であり、(b) は、第 10 実施形態における特典カードの状態を説明するための分解斜視図である。

【図 8 9】(a) は、第 11 実施形態における特典カードを説明するための断面図であり、(b) は、第 11 実施形態における特典カードを説明するための分解斜視図である。

10

【図 9 0】(a) は、第 12 実施形態における特典カードの状態を説明するための断面図であり、(b) は、第 12 実施形態における特典カードの状態を説明するための分解斜視図であり、(c) は、第 12 実施形態において特典カードに貼付するシール部材の断面図である。

【図 9 1】カード排出装置において各特典カードに貼付されたシール部材の I C タグの情報を読み取る構成を説明するための模式的な側断面図である。

【図 9 2】第 12 実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 9 3】音声ランプ制御装置の M P U により実行される排出カード確認処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】(a) は、第 13 実施形態における特典カードの状態を説明するための断面図であり、(b) は、第 13 実施形態における特典カードの状態を説明するための分解斜視図である。

20

【図 9 5】第 14 実施形態における特典カード排出装置を側面側から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、(b) は、(a) における E x 部の拡大図である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の実施形態を、図面に基づいて説明する。まず、図 1 から図 33 を参照して、第 1 実施形態について説明する。図 1 は、第 1 実施形態におけるパチンコ機 10 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図であり、図 3 はパチンコ機 10 の背面図である。

30

【0031】

パチンコ機 10 は、図 1 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 11 と、その外枠 11 と略同一の外形形状に形成され外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 とを備えている。外枠 11 には、内枠 12 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 18 が取り付けられ、そのヒンジ 18 が設けられた側を開閉の軸として内枠 12 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【0032】

内枠 12 には、多数の釘や入賞口 63, 64 等を有する遊技盤 13（図 2 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 8 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

40

【0033】

内枠 12 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。前面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【0034】

50

前面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。前面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。

【0035】

上皿 17 の底面は正面視（図 1 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a へと案内される。また、上皿 17 の上面には、枠ボタン 22 が設けられている。この枠ボタン 22 は、例えば、第 3 図柄表示装置 81 で表示される変動表示の演出パターンを変更したり、リーチ演出時の演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

10

【0036】

加えて、前面枠 14 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様の変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 14c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 29～33 が設けられている。パチンコ機 10 においては、これら電飾部 29～33 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 29～33 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。

20

【0037】

また、前面枠 14 の正面視（図 1 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。また、右側の電飾部 32 下側には、前面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 前面の貼着スペース K1（図 2 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 10 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29～33 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。

30

【0038】

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。

【0039】

具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

40

【0040】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a の駆

50

動を許可するためのタッチセンサ（図示せず）と、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【００４１】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。

【００４２】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。かかる球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

10

【００４３】

下皿５０の左側には、後述する特典コインＣ（図７参照）を払い出すための開口５４が形成されており、開口５４の下方には、払い出された特典コインＣを受け取るためのコイン払出皿５３が上面を開放した略箱状に形成されている。なお、下皿ユニット１５の裏面側には、後述する特典コイン払出装置４５０（図４参照）が、開口５４から払い出される特典コインＣの払出装置として設けられている。

20

【００４４】

コイン払出皿５３の左側には、コイン情報読出装置３００が前方に張り出して形成されている。このコイン情報読出装置３００の上面には、凹状のコイン受部３００aが形成されており、かかるコイン受部３００aに特典コインＣを取り外し可能（着脱可能）に装着することができるように構成されている。

【００４５】

また、コイン情報読出装置３００は、受部用ＩＣタグリーダ３０２（図８参照）を有しており、コイン受部３００aに装着された特典コインＣの内部に埋め込まれているＩＣタグ６０２（図７参照）から、特別価値としてのコイン情報を、伝送媒体を用いる無線通信によって読み取ることができるように構成されている。

30

【００４６】

コイン情報読出装置３００の前面（正面視側の面）には、コイン演出ボタン３０１が設けられている。このコイン演出ボタン３０１は、コイン受部３００aに装着された特典コインＣを用いたリーチ演出の現出を遊技者が所望した場合、又は、特典としてのリーチ演出が現出される状態において該特典としてのリーチ演出の現出を不要とする場合に、遊技者によって操作できるボタンである。

【００４７】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１、６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。一般入賞口６３、第１入球口６４、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４cを通じて内枠１３の前面側から視認することができる。以下に、遊技盤１３の構成について説明する。

40

【００４８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６とにより前後が囲まれるこ

50

とにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1、6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域である。

【0049】

2 本のレール 6 1、6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 2 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 2 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

10

【0050】

遊技領域の正面視右側上部（図 2 の右側上部）には、発光手段である複数の LED 3 7 a と 7 セグメント表示器 3 7 b とが設けられた第 1 図柄表示装置 3 7 が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 は、主制御装置 1 1 0 で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。複数の LED 3 7 a は、パチンコ機 1 0 が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か通常大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すものである。7 セグメント表示装置 3 7 b は、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、LED 3 7 a は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

20

【0051】

なお、上述したパチンコ機 1 0 が確変中とは、大当たり確率がアップして特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態である。さらに、本実施形態における確変中は、第 2 図柄の当たり確率がアップして第 1 入球口 6 4（図 3 参照）へ球が入球し易い遊技の状態である。また、パチンコ機 1 0 が時短中とは、大当たり確率がそのまま第 2 図柄の当たり確率のみがアップして第 1 入球口 6 4（図 3 参照）へ球が入球し易い遊技の状態である。また、パチンコ機 1 0 が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第 2 図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。なお、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物（図示せず）が開放する時間や、1 回の当たりで電動役物が開放する回数を変更するものとしても良い。

30

【0052】

また、遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 入球口 6 4 への入賞をトリガとして第 3 図柄を変動表示する液晶ディスプレイ（以下単に「LCD」と略す。）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、第 2 入球口 6 7 の球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する発光ダイオード（以下、「LED」と略す。）で構成される第 2 図柄表示装置 8 2 とが設けられている。

40

【0053】

第 3 図柄表示装置 8 1 は、後述する表示制御装置 1 1 4 によって表示内容が制御され、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。また、本実施形態では、第 3 図柄表示装置 8 1 は 8 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成され、可変表示装置ユニット 8 0 には、この第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設

50

されている。本実施形態の第3図柄表示装置81は、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、その第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、LCDに代えて、例えば、リール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

【0054】

また、第1図柄表示装置37にて停止図柄（確変大当たり図柄、通常大当たり図柄、外れ図柄のいずれか1つ）が表示されるまでの間に球が第1入球口64へ入球した場合、その入球回数は最大4回まで保留され、その保留回数は第1図柄表示装置37により示されると共に保留ランプ85の点灯個数においても示される。保留ランプ85は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の上方に左右対称に配設されている。なお、本実施形態においては、第1入球口64への入賞は、最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、保留ランプ85を削除し、第1入球口64への入賞に基づく変動表示の保留回数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留回数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第1図柄表示装置37により保留回数が表示されるので、保留ランプ85により点灯表示を行わないものとしても良い。

10

【0055】

第2図柄表示装置82は、第2図柄の表示部83と保留ランプ84とを有し、球が第2入球口67を通過する毎に、表示部83において表示図柄（第2図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とが交互に点灯して変動表示が行われ、その変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第1入球口64が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。球の第2入球口67の通過回数は最大4回まで保留され、その保留回数が上述した第1図柄表示装置37により表示されると共に保留ランプ84においても点灯表示される。なお、第2図柄の変動表示は、本実施形態のように、表示部83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、第2入球口67の通過は、第1入球口64と同様に、最大保留回数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、第1図柄表示装置37により保留回数が表示されるので、保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

20

30

【0056】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ（各種スイッチ208の一部）がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37のLED37aで示される。また、第1入球口64は、球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

【0057】

第1入球口64の下方には可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）65aが設けられている。パチンコ機10においては、主制御装置110での抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置37のLED37aを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第3図柄表示装置81に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口65aが、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放される。

40

【0058】

この特定入賞口65aは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特

50

定入賞口65aが所定時間開放される。この特定入賞口65aの開閉動作は、最高で例えば16回（16ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【0059】

可変入賞装置65は、具体的には、特定入賞口65aを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（ソレノイド209（図8参照）の一部）とを備えている。特定入賞口65aは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

10

【0060】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置37において大当たりに対応したLED37aが点灯した場合に、特定入賞口65aが所定時間開放され、その特定入賞口65aの開放中に、球が特定入賞口65a内へ入賞することを契機として特定入賞口65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【0061】

遊技盤13の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1、K2が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35を通じて視認することができる。

20

【0062】

さらに、遊技盤13には、アウト口66と第2入球口（スルーゲート）67とが設けられている。いずれの入賞口63、64、65aにも入球しなかった球はアウト口66を通過して図示しない球排出路へと案内される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【0063】

図3に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90、91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板（主制御装置110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置113）と表示制御基板（表示制御装置114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板（払出制御装置111）と発射制御基板（発射制御装置112）と電源基板（電源装置115）とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。

30

【0064】

裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

40

【0065】

なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100～104に収納されている。基板ボックス100～104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【0066】

また、基板ボックス100（主制御装置110）及び基板ボックス102（払出制御装

50

置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2) は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット (図示せず) によって開封不能に連結 (かしめ構造による連結) している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール (図示せず) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。

【0067】

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 (図 8 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホルの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。

【0068】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には RAM 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 (図 8 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【0069】

次に、図 4 及び図 5 を参照して、特典コイン C を払い出す払出装置である特典コイン払出装置 4 5 0 について説明する。図 4 は、特典コイン払出装置 4 5 0 を模式的に示す断面図である。また、図 5 (a) 及び (b) は、特典コイン払出装置 4 5 0 における底部材 4 6 2 を示す斜視図であり、図 5 (c) は、待機部材 4 7 0 を示す斜視図である。

【0070】

図 4 に示すように、特典コイン払出装置 4 5 0 は、複数枚の特典コイン C を貯留可能な貯留部材 4 6 0 と、この貯留部材 4 6 0 から離間されて、特典コイン C を開口 5 4 から払い出す前の一時的な待機部位である待機部材 4 7 0 とから構成される。

【0071】

特典コイン払出装置 4 5 0 における貯留部材 4 6 0 は、筒状の周壁部材 4 6 1 と、その周壁部材 4 6 1 の下端側に位置し、周壁部材 4 6 1 に対して移動可能に設けられた底部材 4 6 2 と、周壁部材 4 6 1 の上端の開口を覆う蓋部材 4 6 3 と、底部材 4 6 2 を周壁部材 4 6 1 に対して前後方向 (矢印 F 方向及びその反対方向) に移動させる駆動源となるコイン供給ソレノイド 4 6 4 (図 8 参照) とを有している。

【0072】

周壁部材 4 6 1 と底部材 4 6 2 とにより形成される内部空間には、複数枚の特典コイン C を厚み方向に積重させて収容することができる。蓋部材 4 6 3 は、取り外し可能に構成されており、必要に応じて、例えば、周壁部材 4 6 1 と底部材 4 6 2 とにより形成される内部空間に特典コイン C を補充する場合に取り外すことができる。なお、蓋部材 4 6 3 には、特典コイン C の払い出しを安定にするべく、積重された特典コイン C を上方から付勢する付勢部材 4 6 3 a が設けられている。

【0073】

底部材 4 6 2 は、周壁部材 4 6 1 の内周壁に連通する内周壁を有する周壁部 4 6 2 a と、軸 4 6 2 c を中心とする回動により周壁部材 4 6 2 a に対して開閉可能に設けられてい

10

20

30

40

50

る底蓋部 4 6 2 b とを有している。

【0074】

底部材 4 6 2 は、底蓋部 4 6 2 b が閉鎖されている状態において、周壁部 4 6 2 a と底蓋部 4 6 2 b とから形成される内部空間の深さ（高さ）が、1 回に払い出す枚数（本実施形態では、1 枚）分の特典コイン C を収容可能に構成されている。

【0075】

具体的には、底蓋部 4 6 2 b が閉鎖されている状態において、周壁部 4 6 2 a と底蓋部 4 6 2 b とから形成される内部空間の深さ y は、特典コイン C の厚さを x とし、1 回に払い出される特典コイン C の枚数を a とした場合に、「 $(a-1)x < y \leq ax$ 」の関係が成立する深さとされる。なお、1 回に払い出される特典コイン C の枚数に影響しない程度に若干のオフセット α （例えば、 α が特典コイン C の厚さ x の $1/10$ 程度）を設け、周壁部 4 6 2 a と底蓋部 4 6 2 b とから形成される内部空間の深さ y を、「 $(a-1)x < y \leq a(x+\alpha)$ 」の関係を満たす深さとしてもよい。

【0076】

底蓋部 4 6 2 b は、自重によって軸 4 6 2 c 周りに回動して開放されて、閉鎖状態（図 5（a）に示す状態）から開放状態（図 5（b）に示す状態）へ移行するように構成されている。なお、図 4 に示すように、貯留部材 4 6 0 の下方には支持部材 4 6 5 が設けられており、貯留部材 4 6 0 が常態（図 4 に示す状態）にある場合には、支持部材 4 6 5 の上端 4 6 5 b が底蓋部 4 6 2 b を支持することにより、底蓋部 4 6 2 b の閉鎖状態が保たれるように構成されている。

【0077】

一方、底部材 4 6 2 が周壁部材 4 6 1 に対して前方（矢印 F 方向）に移動され、底部材 4 6 2 の底蓋部 4 6 2 b が支持部材 4 6 5 の上端 4 6 5 b より支持されない位置に到達すると、底部材 4 6 2 の底蓋部 4 6 2 b が自重により軸 4 6 2 c 周りに回動して開放され、その結果、底部材 4 6 2 に収容されていた 1 枚の特典コイン C が待機部材 4 7 0 へと供給（移送）される（図 6（a）参照）。

【0078】

なお、底部材 4 6 2 の底蓋部 4 6 2 b は、支持部材 4 6 5 の上端 4 6 5 b より支持から外れると、支持部材 4 6 5 における下皿ユニット 1 5 側へ向けて下降傾斜する斜面 4 6 5 a により支持されることになり、斜面 4 6 5 a の傾斜以上に開放されないように構成されている。

【0079】

また、底部材 4 6 2 は、周壁部材 4 6 1 に対して前方（矢印 F 方向）に移動された場合に、待機部材 4 7 0 へ供給される 1 枚の特典コイン C 以外の特典コイン、即ち、周壁部材 4 6 1 の内部空間に残される特典コイン C の移動を禁止する支持板 4 6 2 d を有している。

【0080】

一方、特典コイン払出装置 4 5 0 における待機部材 4 7 0 は、本体部 4 7 1 と、その本体部 4 7 1 を上下方向（矢印 U 方向及びその反対方向）に移動させる駆動源となるコイン払出ソレノイド 4 7 2（図 8 参照）とを有している。

【0081】

本体部 4 7 1 は、下皿ユニット 1 5 側へ向けて下降傾斜する傾斜面 4 7 1 a と、貯留部材 4 6 0 側の周囲に立設されるリブ 4 7 1 b とを有するものである。この本体部 4 7 1 は、常態（図 4 に示す状態）において、下皿ユニット 1 5 の開口 5 4 より下方に位置し、コイン払出ソレノイド 4 7 2（図 8 参照）による駆動によって上方（矢印 U 方向）へ移動されるように構成されている。

【0082】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、常態における待機部材 4 7 0 の側方に、払出用 IC タグリーダ 5 0 1 が配設されている（図 4 及び図 5（c）参照）。かかる払出用 IC タグリーダ 5 0 1 によって、待機部材 4 7 0 上に位置する特典コイン C、即ち、開口 5 4 から

10

20

30

40

50

次回に払い出される特典コインC内部に埋め込まれているICタグ602（図7参照）から、特別価値としてのコイン情報を、伝送媒体を用いる無線通信によって読み取ることができるように構成されている。

【0083】

ここで、待機部材470は、貯留部材460から離間されて配置されているので、払出用ICタグリーダ501が、貯留部材460に貯留される特典コインCのコイン情報を誤って読み込むことを抑制することができる。

【0084】

なお、待機部材470の本体部471は、コイン情報を安定に読み取ることができるよう、情報の読み取りに使用する伝送媒体（電波や電磁波など）の伝達を妨害しない材質、例えば、樹脂などの非金属の材質から構成することが好ましい。

10

【0085】

一方、貯留部材460は、ICタグ602（図7参照）からのコイン情報の読み取りに使用する伝送媒体（電波や電磁波など）の伝達を妨害する材質、例えば、金属から構成することが好ましい。

【0086】

貯留部材460を、ICタグ602からのコイン情報の読み取りに使用する伝送媒体の伝達を妨害する材質から構成することにより、払出用ICタグリーダ501が、貯留部材460の内部に貯留される特典コインCのコイン情報を読み取ることを防止することができる。その結果、払出用ICタグリーダ501が、待機部材470上に位置する特典コインCのコイン情報だけを確実に読み出すことができる。

20

【0087】

上述した通り、本実施形態における特典コイン払出装置450は、貯留部材460に貯留される複数枚の特典コインCを、1枚ずつ待機部材470へ供給（排出、移送）し、待機部材470上に位置する特典コインCのコイン情報を読み出す構成とされている。

【0088】

かかる構成により、貯留部材460の内部には、特典コインCの種類（即ち、特典コインCが有するコイン情報の内容）とは無関係に、各種類の特典コインCを雑多に貯留させることができる。

【0089】

そのため、特典コインCを管理する管理者（例えば、パチンコ機10のような特典コインCを払い出し可能な遊技機を設置しているホールの管理者）は、貯留部材460へ特典コインCを追加供給する際に、特典コインCを、その種類（即ち、コイン情報の内容）に応じて仕分けすることない。よって、特典コインCを管理する管理者の管理負荷が抑制（軽減）される。

30

【0090】

また、待機部材470には1枚の特典コインCのみが待機される構成であるので、払出用ICタグリーダ501による読み出しにより、開口54から次回に払い出される特典コインCのコイン情報の種類を認識させることができる。よって、後述する示唆条件が成立した（満足された）場合に、次回に払い出される特典コインCの種類に応じた態様の変動表示（動的表示）や停止表示を第3図柄表示装置81に表示させ、それにより、次回に払い出される特典コインCの種類を示唆（又は報知）することを可能にする。

40

【0091】

次に、図6を参照して、上述した特典コイン払出装置450が、特典コインCを開口54から払い出す動作について説明する。図6は、特典コイン払出装置450による特典コインCの払い出しを説明するための模式的な断面図である。

【0092】

貯留部材460から待機部材470へ1枚の特典コインCを供給する際には、まず、コイン供給ソレノイド464（図8参照）をオン（励磁）し、底部材462を前方（矢印F方向）へ移動させる。

50

【0093】

ここで、底部材462の底蓋部462bが支持部材465の上端465bより支持されない位置に到達すると、図6(a)に示すように、底部材462の底蓋部462bが自重により軸462c周りに回転して開放される。

【0094】

すると、底部材462に収容されていた1枚の特典コインCが矢印M1方向に滑動し、その結果として、特典コインCが待機部材470の本体部471に供給される。それによって、1枚の特典コインCが、本体部471にて、開口54からの払い出しを待機する状態とされる。

【0095】

ここで、底部材462が前方(矢印F方向)に移動した場合には、周壁部材461の下方に支持板462dが位置することになり、かかる支持板462dによる支持によって周壁部材461の内部空間に残される特典コインCの移動が生じないようにされている。

【0096】

そして、待機部材470の本体部471に特典コインCが供給されると、コイン供給ソレノイド464(図8参照)をオフし、底部材462を後方(矢印B方向)へ移動させる。その結果、貯留部材460は常態に戻り、それに伴って新たな特典コインCが底部材472内に収容される。

【0097】

一方、特典コインCを開口54から外部へ払い出す場合には、コイン払出ソレノイド472(図8参照)をオン(励磁)する。コイン払出ソレノイド472がオンされると、本体部471が上方(矢印U方向)に移動する。

【0098】

ここで、図6(b)に示すように、本体部471の傾斜面471aが開口54に到達すると、待機部材470(本体部471)にて待機されていた特典コインCが矢印M2方向に滑動し、その結果として、開口54を介して外部へと払い出される。その後、コイン払出ソレノイド472(図8参照)をオフし、本体部471を下方(矢印D方向)へ移動させる。その結果、本体部471が常態に戻り、貯留部材460から供給される新たな特典コインCを受容可能な状態とされる。

【0099】

ここで、図7を参照して、本実施形態のパチンコ機10で使用される特典コインCについて説明する。図7(a)は、特典コインCの正面図であり、図7(b)は、図7(a)におけるV I I b - V I I b線における断面図である。

【0100】

図7(a)及び(b)に示すように、特典コインCは、正面視が円形のコイン状に構成された媒体であり、樹脂などの非金属の材質から構成されるコイン本体601と、コイン本体601の内部に埋め込まれたICタグ602とから構成される。

【0101】

ICタグ602は、図示されない小型のIC(Integrated Circuit)チップと、内蔵アンテナ(図示せず)とを主に含んで構成される無線タグであり、一般的に、ICタグ、RFID(Radio Frequency Identification)タグ、又は、電子タグなどと称されるものである。

【0102】

なお、本実施形態の特典コインC(コイン本体601)の内部に埋め込まれるICタグ602は、バッテリー(電池)不要なパッシブタイプのICタグとして構成される。なお、バッテリーを内蔵するアクティブタイプのICタグをICタグ602として採用してもよい。

【0103】

ICタグ602のICチップ(図示せず)は、情報を不揮発的に記憶可能であると共に書き換え不能なメモリ(例えば、ROMや、WORM(Write Once ROM

10

20

30

40

50

）など）を有しており、本実施形態では、かかる書き換え不能なメモリに特別価値としてのコイン情報が記憶されている。

【0104】

なお、本実施形態のパチンコ機10にて使用される特典コインCのICタグ602に記憶されるコイン情報は、奇数番号（1，3，5，7，9）に対応する5種類の主図柄（識別情報）のうち、1つの主図柄を示す情報であり、かかるコイン情報によって特典コインCの種類が区別される。

【0105】

ここで、特典コインCのICタグ602に記憶されているコイン情報に対応する図柄は、コイン本体601の表面のデザインから認識することができる。例えば、図7（a）に示すように、コイン本体601の表面にタコ図柄がデザインされている特典コインCには、「1」に対応するタコ図柄を示す情報が記憶されており、遊技者は、コイン本体601の表面のデザインを視認することにより、特典コインCの種類（コイン情報の内容）を知ることができる。

【0106】

なお、詳細は後述するが、本実施形態では、1枚の特典コインCをコイン情報読出装置300に装着することにより、装着された特典コインCに記憶されるコイン情報に対応する図柄、即ち、奇数番号（1，3，5，7，9）に対応する5種類の主図柄（識別情報）のうちのいずれか1つの主図柄を用いたリーチ演出を表示できるように構成されている。

【0107】

次に、図8を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図8は、第1実施形態におけるパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

【0108】

主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方方向にのみ送信される。

【0109】

RAM203は、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを備えている。RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【0110】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図12参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図11参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図17参照）が即座に実行され、電源断の発生情報がRAM203に記憶され

10

20

30

40

50

る。

【0111】

主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、第1図柄表示装置37、第2図柄表示装置82や、保留ランプ84や、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ208や、特定入賞口65aの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド209が接続されている。

【0112】

払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを備えている。

【0113】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを備えている。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【0114】

なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図17参照）が即座に実行され、電源断の発生情報がRAM213に記憶される。

【0115】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

【0116】

発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサにより検出し、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、操作ハンドル51の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。

【0117】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33や表示ランプ34など）における点灯および消灯の出力、表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等

10

20

30

40

50

として使用されるRAM 223とを備えている。

【0118】

ここで、ROM 222は、コイン情報と、そのコイン情報が示すコインの種類（即ち、図柄）とを対応付けるコイン種別テーブル222aを有している。払出用ICタグリーダ501又は受部用ICタグリーダ302により読み出された特典コインCのコイン情報は、このコイン種別テーブル222aを参照することにより、その特典コインCの種類を識別することができる。

【0119】

RAM 223は、払出コインメモリ223aと、受部コインメモリ223bと、完全外れカウンタ223cと、コイン払出示唆フラグ223dと、コイン払出確定フラグ223eと、コイン払出フラグ223fと、コイン供給フラグ223gと、受部コインフラグ223hとを有している。

【0120】

払出コインメモリ223aは、特典コイン払出装置450における待機部材470（本体部471）上に位置する特典コインCの種類、即ち、次回に払い出される特典コインCの種類を記憶するためのメモリである。詳細は後述するが、示唆条件が成立し、次回に払い出される特典コインCの種類を示唆するための表示を第3図柄表示装置82において行う場合には、この払出コインメモリ223aに記憶される特典コインCの種類に基づいて表示の設定が行われる。

【0121】

受部コインメモリ223bは、コイン情報読出装置300のコイン受部300aに装着された特典コインCの種類を記憶するためのメモリである。詳細は後述するが、コイン受部300aに装着された特典コインCを用いたリーチ演出を行う場合には、この受部コインメモリ223bに記憶される特典コインCの種類に基づいてリーチ演出の設定が行われる。

【0122】

完全外れカウンタ223cは、次回に払い出される特典コインCの種類の示唆が行われていない状態（即ち、示唆条件が未成立の状態）において、主制御装置110から完全外れに対応する変動パターンコマンドを連続して受信した回数を計数するためのカウンタである。

【0123】

この完全外れカウンタ223cは、完全外れに対応する変動パターンコマンドの受信が途切れた場合、即ち、リーチ変動（通常又は確変大当たり時のリーチ変動、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）に対応する変動パターンコマンドを主制御装置110から受信した場合に、0クリアされる。また、完全外れカウンタ223cは、パチンコ機10の電源投入による初期化処理においても、0クリアされる。

【0124】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機10は、この完全外れカウンタ223cが30に到達した場合、即ち、完全外れが連続して30回生じた場合に、次回に払い出される特典コインCの種類の示唆（又は報知）を開始する条件である示唆条件が成立するものとして構成されている。

【0125】

コイン払出示唆フラグ223dは、次回に払い出される特典コインCの種類の示唆を開始する条件である示唆条件が成立したか否かを示すフラグである。このコイン払出示唆フラグ223dがオンであれば、示唆条件が成立していることを示す。

【0126】

このコイン払出示唆フラグ223dは、パチンコ機10の電源投入による初期化処理において初期化（オフ）され、示唆条件が成立した場合にオンされる。示唆条件の成立に伴ってオンされたコイン払出示唆フラグ223dは、その後、開口54からの特典コインCの払い出しに伴ってオフされる。

【0127】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、完全外れに対応する変動パターンコマンドを主制御装置110から30回連続して受信した場合、又は、完全外れに対応する変動パターンコマンドの受信とは無関係に特典コインの付与条件が成立した場合（本実施形態では、確変大当たりに対応するコマンドを主制御装置110から受信した場合）に、示唆条件が成立し、コイン払出示唆フラグ223dがオンされる。

【0128】

コイン払出確定フラグ223eは、特典コインCの払い出しが確定されたか否かを示すフラグである。このコイン払出確定フラグ223eがオンであれば、特典コインCの付与条件が成立したことにより特典コインCの払い出しが確定されたことを示す。

10

【0129】

このコイン払出確定フラグ223eは、パチンコ機10の電源投入による初期化処理において初期化（オフ）され、特典コインCの付与条件が成立した場合（本実施形態では、確変大当たりに対応するコマンドを主制御装置110から受信した場合）にオンされる。特典コインCの付与条件の成立に伴ってオンされたコイン払出確定フラグ223eは、その後、停止コマンドを主制御装置110から受信したことによりオンされる。

【0130】

コイン払出フラグ223fは、特典コインCの払い出し動作を行うか否かを示すフラグである。このコイン払出フラグ223fがオンであれば、後述するコイン払出処理（図27参照）において、コイン払出ソレノイド472がオン（励磁）されて、特典コイン払出装置450の待機部材470から特典コインCを払い出す動作が行われる。

20

【0131】

このコイン払出フラグ223fは、パチンコ機10の電源投入による初期化処理において初期化（オフ）され、特典コインCの払い出しに伴ってオンされる。より具体的には、確変大当たりに対応するコマンドを主制御装置110から受信したことにより特典コインCの払い出しが確定した後に、停止コマンドを主制御装置110から受信したことによりオンされる。そのようにオンされたコイン払出フラグ223fは、後述するコイン払出処理（図27参照）において、待機部材470から特典コインCを払い出す動作が完了するとオフされる。

【0132】

30

コイン供給フラグ223gは、貯留部材460から待機部材470への特典コインCの供給動作（移送）を行うか否かを示すフラグである。このコイン供給フラグ223gがオンであれば、後述するコイン払出処理（図27参照）において、コイン供給ソレノイド464がオン（励磁）されて、貯留部材460から待機部材470への特典コインCの供給動作が行われる。

【0133】

このコイン供給フラグ223gは、パチンコ機10の電源投入による初期化処理において初期化（オフ）され、特典コインCの払い出しの完了に伴ってオンされる。そして、そのようにオンされたコイン供給フラグ223gは、後述するコイン払出処理（図27参照）において、貯留部材460から待機部材470への特典コインCの供給動作が完了するとオフされる。

40

【0134】

受部コインフラグ223hは、コイン情報読出装置300のコイン受部300aに装着された特典コインCを用いたリーチ演出を行うか否かを示すフラグである。この受部コインフラグ223hがオンであれば、コイン受部300aに装着された特典コインCを用いたリーチ演出が実行される。

【0135】

このコイン受部フラグ223hは、コイン受部300aに特典コインCが装着された状態で客待ち演出（パチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に表示される演出）中にコイン演出ボタン301が押された場合に、状態がその都度

50

反転するように構成されている。具体的には、コイン受部300aに特典コインCが装着された状態下で客待ち演出中にコイン演出ボタン301が押された場合に、コイン受部フラグ223hがオフの状態であればオンされ、一方で、コイン受部フラグ223hがオンの状態であればオフされる。なお、コイン受部フラグ223hは、パチンコ機10の電源投入による初期化処理において初期化（オフ）される。

【0136】

RAM223は、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、変動表示を開始すべきか否かを示す変動開始フラグ（図示せず）を有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。後述するコマンド判定処理（図20参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、読み出されたコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

10

【0137】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、図示されないスピーカから音声を出力する音声出力装置226、電飾部29～33や表示ランプ34によるランプ表示を行うランプ表示装置227、払出用ICタグリーダ501、受部用ICタグリーダ302、コイン演出ボタン301、特典コイン払出装450におけるコイン供給ソレノイド464及びコイン払出ソレノイド472などがそれぞれ接続されている。

20

【0138】

表示制御装置114は、第3図柄表示装置（LCD）81における第3図柄の変動表示を制御するものである。表示制御装置114は、MPU231と、ROM（プログラムROM）232と、ワークRAM233と、ビデオRAM234と、キャラクタROM235と、画像コントローラ236と、入力ポート237と、出力ポート238と、バスライン239、240とを備えている。入力ポート237の入力側には音声ランプ制御装置113の出力側が接続され、入力ポート237の出力側には、MPU231、ROM232、ワークRAM233、画像コントローラ236が接続されている。画像コントローラ236には、ビデオRAM234、キャラクタROM235が接続されると共に、バスライン240を介して出力ポート238が接続されている。出力ポート238の出力側には、第3図柄表示装置81が接続されている。なお、パチンコ機10は、大当たりの抽選確率や1回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第3図柄表示装置81で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置114は共通部品化されコスト低減が図られている。

30

【0139】

表示制御装置114のMPU231は、音声ランプ制御装置113から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81の表示内容を制御する。ROM232は、MPU231により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリである。ワークRAM233は、MPU231による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、変動時間カウンタ（図示せず）を有している。

40

【0140】

ここで、図示されない変動時間カウンタは、第3図柄表示装置81において変動演出が実行されている場合に、変動演出が開始されてからの経過時間（変動経過時間）を計時するカウンタである。この変動時間カウンタは、20ミリ秒毎に実行される変動演出処理（図33参照）で、変動演出が開始される直前にゼロにリセットされ（図33のS1404参照）、第3図柄表示装置81で変動演出が行われている間、変動演出処理が実行される度に1加算することで更新される（図33のS1408参照）。即ち、変動時間カウンタ

50

は20ミリ秒を1カウントとしてカウントする。変動演出処理は、この変動時間カウンタの値に応じた変動演出データや連続予告演出データを後述するビデオRAM234から読み出して、第3図柄表示装置81にそれらの演出データに対応した画像を表示させる。

【0141】

その他、ワークRAM233は、図示されないフラグとして、演出許可がされているか否かを示す演出許可フラグ、変動表示を開始すべきか否かを示す変動開始フラグを有している。なお、演出許可フラグは、主制御装置110の初期設定の処理後に送信される演出許可コマンドを音声ランプ制御装置113を介して受信するとオンされ（図31のS1205参照）、電源断の発生によりオフされる（図示せず）。また、変動開始フラグは、音声ランプ制御装置113によって設定された変動演出や連続予告演出の態様を指示する表示用変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置113から受信した場合にオンされ（図31のS1206参照）、第3図柄表示装置81において変動表示が開始されるとオフされる（図33のS1403参照）。

【0142】

キャラクタROM235は、第3図柄表示装置81に表示される図柄（背景図柄や第3図柄）などの演出用のデータ（キャラクタ情報）を圧縮された形式で記憶したメモリである。

【0143】

ビデオRAM234は、第3図柄表示装置81に表示される解凍後の変動演出用のデータ（以下、「変動演出データ」と称する。）などを記憶するためのメモリである。このとき、ビデオRAM234は、変動演出データの内容を、それぞれ変動の開始から終了までの経過時間に対応させて記憶する。これにより、変動演出が開始されてからの経過時間（変動経過時間）に対応した変動演出データを抽出することができる。なお、特典コインCが有するコイン情報に対応する新たなリーチ演出を行うための変動演出データは、他の変動演出データと共に、このビデオRAM234に記憶されている。

【0144】

また、ビデオRAM234には、変動演出用領域（図示せず）が設けられている。この図示されない変動演出用領域は、第3図柄表示装置81に表示させる変動演出（変動表示）の変動演出データを記憶する領域である。表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113より表示用変動パターンコマンドを受信すると、ビデオRAM234に予め格納されている表示用変動パターンコマンドに示された態様の変動演出データから、変動経過時間に応じた変動演出データを読み出して、この変動演出用領域に格納する（図33のS1406参照）。変動演出用領域に記憶された変動演出データが第3図柄表示装置（LCD）81に表示される（図33のS1407）。そして、変動演出用領域の内容を変動経過時間に応じて書き換えることにより、第3図柄表示装置81の表示内容が変更される。

【0145】

画像コントローラ236は、MPU231、ビデオRAM234、出力ポート238のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオRAM234に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して第3図柄表示装置81に表示させるものである。

【0146】

電源装置115は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路252と、RAM消去スイッチ122（図3参照）とを有するRAM消去スイッチ回路253とを備えている。電源部251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置110～114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ208などの各種スイッチや、ソレノイド209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な

10

20

30

40

50

電圧を供給する。

【0147】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理（図17参照）を正常に実行し、電源断の発生情報をRAM203及びRAM213に記憶して完了することができる。

10

【0148】

RAM消去スイッチ回路253は、RAM消去スイッチ122が押下された場合に、主制御装置110へ、バックアップデータをクリアさせるためのRAM消去信号SG2を出力するための回路である。主制御装置110及び払出制御装置111は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号SG2を入力した場合に、それぞれのバックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置111においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置111に対して送信する。

20

【0149】

次に、図9を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第1図柄表示装置37の表示の設定、第2図柄表示装置82の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

【0150】

大当たり抽選や第1図柄表示装置37の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、大当たり図柄の選択に使用する第1当たり種別図柄カウンタC2と、停止パターン選択カウンタC3と、第1当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1、CS2、CS3とが用いられる。

30

【0151】

また、第2図柄表示装置82の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。

【0152】

各カウンタは、メイン処理（図12参照）の実行間隔である4ms間隔、またはタイマ割込処理（図15参照）の実行間隔である2ms間隔で更新され、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。

40

【0153】

RAM203には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる保留球格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、第1入球口64への球の入賞タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3の各値がそれぞれ格納される。

【0154】

各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC1は、例えば0～738の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり738）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱

50

数カウンタC I N I 1の値が当該第1当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。ここで、第1初期値乱数カウンタC I N I 1は、第1当たり乱数カウンタC 1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～738）、タイマ割込処理（図15参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図12参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【0155】

第1当たり乱数カウンタC 1の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入賞したタイミングでRAM203の保留球格納エリアに格納される。大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで2種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の数は2で、その値は「373, 727」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の数は14で、その値は「59, 109, 163, 211, 263, 317, 367, 421, 479, 523, 631, 683, 733」である。

10

【0156】

第1当たり種別カウンタC 2は、大当たりの際の第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、本実施形態では、0～4の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり4）に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC 2の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入賞したタイミングでRAM203の保留球格納エリアに格納される。なお、大当たり後に高確率状態となる乱数の値は「1, 2, 3」であり、大当たり後に低確率状態となる乱数の値は「0, 4」であり、2種類の当たり種別が決定される。よって、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、高確率状態と低確率状態との2種類の大当たりに対応した表示態様と、はずれに対応した1種類の表示態様との合計3種類の表示態様のうち、いずれか1つが選択される。

20

【0157】

なお、高確率状態とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動（確変）の時をいう。また、通常状態（低確率状態）とは、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。

【0158】

停止パターン選択カウンタC 3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。本実施形態では、停止パターン選択カウンタC 3によって、第3図柄表示装置81で表示される演出のパターンが選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」（例えば0～8の範囲）と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」（例えば9～38の範囲）と、リーチ発生しない「完全外れ」（例えば39～238の範囲）との3つの停止（演出）パターンが選択される。停止パターン選択カウンタC 3の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入賞したタイミングでRAM203の保留球格納エリアに格納される。

30

【0159】

また、停止パターン選択カウンタC 3には、停止パターンの選択される乱数値の範囲が異なる複数のテーブルが設けられている。これは、現在のパチンコ機10の状態が高確率状態であるか低確率状態であるか、保留球格納エリアのどのエリアに各乱数値が格納されているか（即ち保留個数）等に応じて、停止パターンの選択比率を変更するためである。

40

【0160】

例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止パターンに対応した乱数値の範囲が10～238と広いテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。このテーブルは、「前後外れリーチ」が0～5と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も6～9と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。また、低確率状態で保留球格

50

納エリアに各乱数値が格納されていなければ、第1入球口64への球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止パターンに対応した乱数値の範囲が51～238と狭いテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。このテーブルは、「前後外れ以外リーチ」の停止パターンに対応した乱数値の範囲が9～50と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、第1入球口64への球の入球時間を確保できるので、第3図柄表示装置81による変動表示が継続して行われ易くなる。

【0161】

2つの変動種別カウンタCS1, CS2のうち、一方の変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタCS2は、例えば0～240の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり240）に達した後0に戻る構成となっている。以下の説明では、CS1を「第1変動種別カウンタ」、CS2を「第2変動種別カウンタ」ともいう。

10

【0162】

第1変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。また、第2変動種別カウンタCS2によって、リーチ発生後に最終停止図柄（本実施形態では中図柄）が停止するまでの変動時間（言い換えれば、変動図柄数）が決定される。

20

【0163】

変動種別カウンタCS1, CS2により決定された変動時間に基づいて、表示制御装置114により第3表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタCS1, CS2を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現できる。また、第1変動種別カウンタCS1だけで図柄変動態様を決定したり、第1変動種別カウンタCS1と停止図柄との組み合わせで同じく図柄変動態様を決定したりすることも可能である。変動種別カウンタCS1, CS2の値は、後述するメイン処理（図8参照）が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。

【0164】

30

変動種別カウンタCS3の値は、例えば、0～162の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり162）に達した後0に戻る構成となっている。以下の説明では、CS3を「第3変動種別カウンタ」ともいう。本実施形態の第3図柄表示装置81は、第1図柄表示装置37の表示態様に応じた装飾的な演出を行うものであり、図柄の変動以外に、変動している図柄を滑らせたり、リーチ演出の発生を予告するための予告キャラクタを通過させるなどの予告演出が行われる。その予告演出の演出パターンが変動種別カウンタCS3により選択される。具体的には、予告演出に必要な時間を変動時間に加算したり、反対に変動表示される時間を短縮するために変動時間を減算したり、変動時間を加減算しない演出パターンが選択される。

【0165】

40

なお、変動種別カウンタCS3は、停止パターン選択カウンタC3と同様に、演出パターンが選択される乱数値の範囲が異なる複数のテーブルが設けられ、現在のパチンコ機10の状態が高確率状態であるか低確率状態であるか、保留球格納エリアのどのエリアに各乱数値が格納されているか等に応じて、各演出パターンの選択比率が異なるよう構成されている。

【0166】

上述した通り、変動種別カウンタCS1, CS2により図柄変動の変動時間が決定されると共に、変動種別カウンタCS3により変動時間に加減算される時間が決定される。よって、最終停止図柄が停止するまでの最終的な変動時間は、変動種別カウンタCS1, CS2, CS3により決定される。

50

【0167】

第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり250）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本実施形態ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの第2入球口（スルーゲート）67を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は149あり、その範囲は「5～153」となっている。なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～250）、タイマ割込処理（図15参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図12参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

10

【0168】

次に、図10を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図10は、第3図柄表示装置81における実際の画面及び有効ライン設定を示す模式図である。

【0169】

第3図柄は、「1」から「9」の数字に対応する9種類のキャラクタ図柄からなる9種類の主図柄と、この主図柄より小さく形成された1種類の副図柄（本実施形態では、貝の絵図柄）とにより構成されている。これらの主図柄及び副図柄は、数字の昇順又は降順に主図柄が配列されると共に各主図柄の間にそれぞれ副図柄が配列されることによって図柄列を構成している。

【0170】

20

また、本実施形態のパチンコ機10においては、主制御装置110による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。大当たり終了後に高確率状態（確変状態）に移行する場合は、奇数番号に対応する主図柄（「高確率図柄」に相当）が揃う変動表示が行われる。一方、大当たり終了後に低確率状態に移行する場合は、偶数番号に対応する主図柄（「低確率図柄」に相当）が揃う変動表示が行われる。

【0171】

本実施形態のパチンコ機10においては、図10に示すように、各図柄列毎に主図柄及び副図柄が周期性をもって右から左（矢印X方向）へスクロール（横スクロール）するように変動表示される。

30

【0172】

かかる横スクロールにおいて、各図柄列は、上・中・下の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。この場合、上図柄列Z1においては、主図柄列に対応する数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Z2及び下図柄列Z3においては、主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【0173】

図10に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面には、それぞれ、各図柄列（Z1～Z3）毎に左・中・右又は上・中・下の3段に第3図柄が表示される。従って、第3図柄表示装置81には、3段×3列の計9個の第3図柄が表示される。

【0174】

40

ここで、第3図柄表示装置81の表示画面には、横スクロール時のいずれの場合も5つの有効ラインが設定されている。具体的には、図10に示すように、左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右上がりラインL4、左上がりラインL5の5つのラインが有効ラインとして設定されている。

【0175】

そして、毎回の遊技に際して、横スクロールする変動表示の停止時にいずれかの有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして大当たり動画が表示される。このとき、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止する。

【0176】

50

次に、図 1 1 から図 1 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 m s 周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。

【0 1 7 7】

まず、図 1 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合の立ち上げ処理について説明する。図 1 1 は、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

10

【0 1 7 8】

図 1 1 に示すように、この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 1 0 1）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では 1 秒）を実行する。次いで、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する（S 1 0 3）。

【0 1 7 9】

その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 3 参照）がオンされているか否かを判別し（S 1 0 4）、オンされていれば（S 1 0 4：Y e s）、処理を S 1 1 1 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていなければ（S 1 0 4：N o）、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S 1 0 5）、記憶されていなければ（S 1 0 5：N o）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を S 1 1 1 へ移行する。

20

【0 1 8 0】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 0 5：Y e s）、R A M 判定値を算出し（S 1 0 6）、算出した R A M 判定値が正常でなければ（S 1 0 7：N o）、即ち算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 1 へ移行する。なお、図 1 2 の S 2 1 3 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

30

【0 1 8 1】

S 1 1 1 の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（S 1 1 1）。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 1 2、S 1 1 3）を実行する。

【0 1 8 2】

40

上述した通り、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 3 が押されていれば、R A M の初期化処理（S 1 1 2、S 1 1 3）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 1 2、S 1 1 3）を実行する。R A M の初期化処理（S 1 1 2、S 1 1 3）では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし（S 1 1 2）、その後、R A M 2 0 3 の初期値を設定する（S 1 1 3）。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、S 1 1 0 の処理へ移行する。

【0 1 8 3】

50

一方、RAM消去スイッチ123がオンされておらず(S104:No)、電源断の発生情報が記憶されており(S105:Yes)、更にRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S107:Yes)、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする(S108)。次に、サブ側の制御装置(周辺制御装置)を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し(S109)、S110の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。S110の処理では、割込みを許可して、図12を参照して後述するメイン処理に移行する。

【0184】

10

次に、図12を参照して、上記した立ち上げ処理後に実行されるメイン処理について説明する。図12は、主制御装置110のMPU201により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4ms周期の定期処理としてS201~S206の各処理が実行され、その残余時間でS209、S210のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0185】

メイン処理においては、まず、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置(周辺制御装置)や、外部出力端子板261を介してホールコンピュータ262へ送信(出力)する(S201)。この外部出力処理(S201)により、例えば、S501のスイッチ読み込み処理(図15参照)によって検出された入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、この外部出力処理(S201)により、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止図柄コマンド、停止コマンド等を音声ランプ制御装置113に送信したり、球の発射を行う場合には、発射制御装置112へ球発射信号を送信する。

20

【0186】

次に、変動種別カウンタCS1、CS2、CS3の各値を更新する(S202)。具体的には、変動種別カウンタCS1、CS2、CS3を1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施形態では198、240、162)に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1、CS2、CS3の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。

30

【0187】

変動種別カウンタCS1、CS2、CS3の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S203)、第1図柄表示装置37による表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する変動処理を実行する(S204)。なお、変動処理の詳細は図12を参照して後述する。

【0188】

変動処理の終了後は、大当たり状態である場合において可変入賞装置65の特定入賞口(大開放口)65aを開放又は閉鎖するための大当たり処理を実行する(S205)。即ち、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口65aを開放し、特定入賞口65aの最大開放時間が経過したか、又は特定入賞口65aに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口65aを閉鎖する。この特定入賞口65aの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

40

【0189】

次に、第2図柄表示装置82による第2図柄(例えば「○」又は「×」の図柄)の表示制御処理を実行する(S206)。簡単に説明すると、球が第2入球口(スルーゲート)67を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置82の表示部83にて第2図柄の変動表示が実施される。そして、第2当たり乱数カウンタC4の値により第2図柄の抽選が実施され、

50

第2図柄の当たり状態になると、第1入球口64に付随する電動役物が所定時間開放される。

【0190】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S207)、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S207:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち前回のメイン処理の開始から所定時間(本実施形態では4ms)が経過したか否かを判別し(S208)、既に所定時間が経過していれば(S208:Yes)、処理をS201へ移行し、前述したS201以降の各処理を繰り返し実行する。

10

【0191】

一方、前回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S208:No)、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1、CS2、CS3の更新を繰り返し実行する(S209、S210)。

【0192】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S209)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では738、250)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。

20

【0193】

次に、変動種別カウンタCS1、CS2、CS3の更新を実行する(S210)。具体的には、変動種別カウンタCS1、CS2、CS3を1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施形態では198、240、162)に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1、CS2、CS3の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。

【0194】

ここで、S201～S206の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値)をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、CS2、CS3についてもランダムに更新することができる。

30

【0195】

また、S207の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S207:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、NMI割込処理(図17参照)が実行されたので、S211以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し(S211)、電源が遮断されたことを示す電源遮断通知コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信する(S212)。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し(S213)、RAM203のアクセスを禁止して(S214)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

40

【0196】

なお、S207の処理は、S201～S206で行われる遊技の状態変化に対応した一

50

連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われる S 2 0 9 と S 2 1 0 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 2 0 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 2 0 1 の処理から開始することができる。

【0 1 9 7】

よって、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理 (S 1 0 1) において、スタックポインタが所定値 (初期値) に設定されることで、S 2 0 1 の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

10

【0 1 9 8】

次に、図 1 3 を参照して、変動処理 (S 2 0 4) について説明する。図 1 3 は、メイン処理 (図 1 2 参照) の中で実行される変動処理 (S 2 0 4) を示すフローチャートである。

【0 1 9 9】

図 1 3 に示すように、この変動処理では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する (S 3 0 1) 。大当たり中としては、大当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 1 図柄表示装置 3 7 で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば (S 3 0 1 : Y e s) 、そのまま本処理を終了する。

20

【0 2 0 0】

大当たり中でなければ (S 3 0 1 : N o) 、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中であるか否かを判別し (S 3 0 2) 、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中でなければ (S 3 0 2 : N o) 、作動保留球数 N が 0 よりも大きいか否かを判別する (S 3 0 3) 。作動保留球数 N が 0 であれば (S 3 0 3 : N o) 、そのまま本処理を終了する。

【0 2 0 1】

一方、作動保留球数 $N > 0$ であれば (S 3 0 3 : Y e s) 、作動保留球数 N を 1 減算し (S 3 0 4) 、保留球格納エリアに格納されたデータをシフト処理する (S 3 0 5) 。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア → 実行エリア、保留第 2 エリア → 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア → 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア → 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

30

【0 2 0 2】

データシフト処理の後には、第 1 図柄表示装置 3 7 の変動開始処理を実行する (S 3 0 6) 。なお、変動開始処理については、図 1 4 を参照して後述する。

【0 2 0 3】

S 3 0 2 の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中であると判別されると (S 3 0 2 : Y e s) 、変動時間が経過したか否かを判別する (S 3 0 7) 。第 1 図柄表示装置 3 7 の変動中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 により選択された変動パターンと変動種別カウンタ C S 3 により選択された加算時間とに応じて決められており、この変動時間が経過していなければ (S 3 0 7 : N o) 、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新する (S 3 0 8) 。

40

【0 2 0 4】

本実施形態では、第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a の内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している L E D が赤であれば、その赤の L E D を消灯すると共に緑の L E D を点灯させ、緑の L E D が点灯していれば、その緑の L E D を消灯すると共に青の L E D を点灯させ、青の L E D が点灯していれば、その青の L E

50

Dを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる表示態様が設定される。

【0205】

なお、変動処理は4ms毎に実行されるが、その変動処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるように、変動処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行っている。なお、カウンタの値は、LEDの点灯色が変更されたら、0にリセットされる。

【0206】

一方、第1図柄表示装置37の変動時間が経過していれば（S307：Yes）、第1図柄表示装置37の停止図柄に対応した表示態様が設定される（S309）。停止図柄の設定は、第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて大当たりか否かが決定されると共に、大当たりである場合には第1当たり種別カウンタC2の値により大当たり後に高確率状態となる図柄か低確率状態となる図柄かが決定される。本実施形態では、大当たり後に高確率状態になる場合には赤色のLEDを点灯させ、低確率状態になる場合には緑色のLEDを点灯させ、外れである場合には青色のLEDを点灯させる。なお、各LEDの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【0207】

S309の処理で停止図柄に対応した第1図柄表示装置37の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81の変動停止を第1図柄表示装置37におけるLEDの点灯と同調させるために停止コマンドが設定される（S310）。音声ランプ制御装置113は、この停止コマンドを受信すると、表示制御装置114に対して停止指示をする。第3図柄表示装置81は、変動時間が経過すると変動が停止し、停止コマンドを受信することで、第3図柄表示装置81における1の変動演出が終了する。

【0208】

次に、図14を参照して、変動開始処理について説明する。図14は、変動処理（図13参照）の中で実行される変動開始処理（S306）を示すフローチャートである。この変動開始処理（S306）では、まず、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第1当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する（S401）。

【0209】

大当たりか否かは第1当たり乱数カウンタC1の値とその時々モードとの関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる状態（モード）が通常低確率時には第1当たり乱数カウンタC1の数値0～699のうち「7, 307」が当たり値であり、高確率時には「28, 63, 90, 127, 154, 188, 210, 250, 278, 305, 343, 375, 400, 426, 471, 509, 535, 568, 598, 618」が当たり値である。

【0210】

大当たりであると判別された場合（S401：Yes）、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第1当たり種別カウンタC2の値を確認して、大当たり時の表示態様が設定される（S402）。

【0211】

S402の処理では、第1当たり種別カウンタC2の値に基づき、大当たり後に高確率状態へ移行するか（確変大当たりであるか）、低確率状態へ移行するか（通常大当たりであるか）が設定される。大当たり後の移行状態が設定されると、第1図柄表示装置37の表示態様（LED37aの点灯状態）が設定される。また、大当たり後の移行状態に基づいて、第3図柄表示装置81で停止表示される大当たりの停止図柄が設定される。

【0212】

即ち、S402の処理により大当たり後の移行状態を設定することで、第3図柄表示装置81における停止図柄が設定される。なお、第1当たり種別カウンタC2の数値0～4

10

20

30

40

50

のうち、「1, 2, 3」の場合は、以後、低確率状態（通常大当たり）に移行し、「0, 4」の場合は、以後、高確率状態（確変大当たり）に移行する。

【0213】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（S403）。S403の処理で変動パターンが設定されると、第1図柄表示装置37の表示時間が設定されると共に、第3図柄表示装置81において大当たり図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、RAM203のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1の値を確認し、変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ等の図柄変動の変動時間を決定する。なお、変動種別カウンタCS1の数値と変動時間との関係は、テーブル等により予め規定されている。

10

【0214】

一方、S401の処理で大当たりではないと判別された場合には（S401：No）、外れ時の表示態様が設定される（S404）。S404の処理では、第1図柄表示装置37の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出を、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。本実施形態では、上述の通り、高確率状態であるか、低確率状態であるかに応じて、停止パターン選択カウンタC3の各停止パターンに対応する値の範囲が異なるようテーブルが設定されている。

【0215】

20

次に、外れ時の変動パターンが決定され（S405）、第1図柄表示装置37の表示時間が設定されると共に、第3図柄表示装置81において外れ図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、S403の処理と同様に、RAM203のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1の値を確認し、変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ等の図柄変動の変動時間を決定する。

【0216】

S403の処理またはS405の処理後は、変動パターンコマンドを設定する（S406）。このS406の処理において、大当たり時の変動パターンコマンドは、S403の処理で決定された変動パターン（変動時間）と、第1当たり種別カウンタC2の値（即ち、通常大当たりであるか、確変大当たりであるか）とに応じて設定される。また、S406の処理において、外れ時の変動パターンコマンドは、S405の処理で決定された変動パターン（変動時間）と、停止パターン選択カウンタC3の値（即ち、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるか）に応じて設定される。

30

【0217】

S406の処理後は、S402又はS404の処理で設定された停止図柄に応じて停止図柄コマンドを設定し（S407）、その後、変動処理へ戻る。

【0218】

これらの変動パターンコマンドおよび停止図柄コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファ（図示せず）に記憶され、メイン処理（図12参照）のS201の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。

40

【0219】

次に、図15は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、主制御装置110のMPU201により例えば2ms毎に実行される。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S501）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【0220】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S502）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算する

50

と共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では738）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では250）に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。

【0221】

更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び第2当たり乱数カウンタC4の更新を実行する（S503）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び第2当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、738、4、238、250）に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。

10

【0222】

その後は、第1入球口64への入賞に伴う始動入賞処理（図16参照）を実行し（S504）、発射制御処理を実行して（S505）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサにより検出し、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。

20

【0223】

ここで、図16のフローチャートを参照して、S504の処理で実行される始動入賞処理を説明する。図16は、タイマ割込処理（図15参照）の中で実行される始動入賞処理（S504）を示すフローチャートである。

【0224】

この始動入賞処理が実行されると、まず、球が第1入球口64に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S601）。球が第1入球口64に入賞したと判別されると（S601：Yes）、第1入球口通過カウンタ203bの値に1加算する（S602）。

【0225】

S602の処理後、第1図柄表示装置37の作動保留球数Nが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判別する（S603）。第1入球口64への入賞があり、且つ作動保留球数N<4であれば（S603：Yes）、作動保留球数Nを1加算し（S604）、更に、前記ステップS503で更新した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3の各値を、RAM203の保留球格納エリアの空き保留エリアのうち最初のエリアに格納する（S605）。

30

【0226】

一方、第1入球口64への入賞がないか（S601：No）、或いは、第1入球口64への入賞があっても作動保留球数N<4でなければ（S603：No）、S604及びS605の各処理をスキップし、始動入賞処理を終了してタイマ割込処理へ戻る。

40

【0227】

図17は、NMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU201により実行される処理である。このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM203に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から主制御装置110のMPU201のNMI端子に出力される。すると、MPU201は、実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をRAM203に記憶し（S701）、NMI割込処理を終了する。

【0228】

50

なお、上述したNMI割込処理は、払出発射制御装置111でも同様に実行され、かかるNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM213に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から払出発射制御装置111内のMPU211のNMI端子に出力され、MPU211は実行中の制御を中断して、NMI割込処理を開始するのである。

【0229】

次に、図18から図30を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU221の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2ms周期で）起動されるタイマ割込処理とがある。

10

【0230】

まず、図18を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図18は、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートであり、この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【0231】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S2001）。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S2115の電源断処理（図19参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S2002）。図19を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から電源断コマンドを受信すると（図19のS2112参照）、S2115の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S2115の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

20

【0232】

電源断処理中フラグがオフであれば（S2002：No）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってS2115の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって（主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、RAM223のデータが破壊されているか否かを確認する（S2003）。

30

【0233】

RAM223のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM223の特定の領域には、S806の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であればRAM223のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければRAM223のデータ破壊を確認することができる。RAM223のデータ破壊が確認されれば（S2003：Yes）、S2004へ移行して、RAM223の初期化を開始する。一方、RAM223のデータ破壊が確認されなければ（S2003：No）、S2008へ移行する。

40

【0234】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってRAM223の記憶は喪失するから）、RAM223のデータ破壊と判断され（S2003：Yes）、S2004へ移行する。

【0235】

一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS2115の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置

50

1 1 3のMPU 2 2 1にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM 2 2 3の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、RAM 2 2 3のデータは正常と判断されて（S 2 0 0 5：N o）、S 2 0 0 8へ移行する。

【0 2 3 6】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 2 0 0 2：Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 2 1 1 5の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3のMPU 2 2 1にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM 2 2 3の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS 2 0 0 4へ移行して、RAM 2 2 3の初期化を開始する。

10

【0 2 3 7】

S 2 0 0 4の処理では、RAM 2 2 3の全範囲の記憶領域をチェックする（S 2 0 0 4）。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。このRAM 2 2 3の読み書きチェックにより、RAM 2 2 3のすべての記憶領域が0クリアされる。

【0 2 3 8】

RAM 2 2 3のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S 2 0 0 5：Y e s）、RAM 2 2 3の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する（S 2 0 0 6）。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、RAM 2 2 3にデータ破壊があるか否かがチェックされる。

20

【0 2 3 9】

一方、RAM 2 2 3のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S 2 0 0 5：N o）、RAM 2 2 3の異常を報知して（S 2 0 0 7）、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM 2 2 3の異常は、表示ランプ 3 4により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6により音声を出力してRAM 2 2 3の異常報知を行うようにしても良い。

【0 2 4 0】

30

S 2 0 0 8の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S 2 0 0 8）。電源断フラグはS 2 1 1 5の電源断処理の実行前にオンされる（図19のS 2 1 1 4参照）。つまり、電源断フラグは、S 2 1 1 5の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS 2 0 0 8の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS 2 1 1 5の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S 2 0 0 8：Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし（S 2 0 0 9）、RAM 2 2 3の初期値を設定する（S 2 0 1 0）。なお、RAM 2 2 3の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【0 2 4 1】

40

一方、電源断フラグがオフされた状態でS 2 0 0 8の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS 2 0 0 4からS 2 0 0 6の処理を経由してS 2 0 0 8の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3のMPU 2 2 1にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（S 2 0 0 8：N o）、RAM 2 2 3の作業領域のクリア処理であるS 2 0 0 9をスキップして、処理をS 2 0 1 0へ移行し、RAM 2 2 3の初期値を設定する（S 2 0 1 0）。

【0 2 4 2】

なお、S 2 0 0 9のクリア処理をスキップするのは、S 2 0 0 4からS 2 0 0 6の処理を経由してS 2 0 0 8の処理へ至った場合には、S 2 0 0 4の処理によって、既にRAM

50

2 2 3のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM 2 2 3の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置1 1 3の制御を継続できるからである。

【0 2 4 3】

S 2 0 1 0の処理によりRAM 2 2 3の初期値を設定した後、特典コイン払出装置4 5 0の設定を行い（S 2 0 1 1）、割込み許可を設定して（S 2 0 1 2）、メイン処理へ移行する。ここで、S 2 0 1 1の処理では、待機部材4 7 0の本体部4 7 1上に特典コインCが位置しているか否かを確認し、待機部材4 7 0の本体部4 7 1上に特典コインCが位置していない場合には、コイン供給ソレノイド4 6 4をオンすることにより、特典コインCを貯留部材4 6 0から待機部材4 7 0へ供給し、S 2 0 1 1の処理を終了する。一方で、待機部材4 7 0の本体部4 7 1上に特典コインCが位置している場合には、そのまま、S 2 0 1 1の処理を終了する。

10

【0 2 4 4】

次に、図1 9を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3の立ち上げ処理後に実行されるメイン処理について説明する。図1 9は、音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから1 ミリ秒（1 m s）以上が経過したか否かが判別され（S 2 1 0 1）、1 m s以上経過していなければ（S 2 1 0 1：N o）、S 2 1 0 2～S 2 1 0 9の処理を行わずにS 2 1 1 0の処理へ移行する。

20

【0 2 4 5】

ここで、S 2 1 0 1の処理で、1 m s経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2～S 2 1 0 9が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（1 m s以内）で編集する必要がないのに対して、S 2 1 1 0の装飾図柄変動表示処理における各カウンタの更新処理（図2 1のS 2 3 0 1参照）やS 2 1 1 1のコマンド判定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 1 1のコマンド判定処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置1 1 0から送信されるコマンドの受信洩れを防止できる。

【0 2 4 6】

S 2 1 0 1の処理で1 m s以上経過していれば（S 2 1 0 1：Y e s）、表示ランプ3 4の点灯態様の設定や後述するS 2 1 0 7の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S 2 1 0 2）、その後電源投入報知処理を実行する（S 2 1 0 3）。

30

【0 2 4 7】

電源投入報知処理（S 2 1 0 3）は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば3 0秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置2 2 6やランプ表示装置2 2 7により行われる。また、第3図柄表示装置8 1の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置1 1 4に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにS 2 1 0 4の処理へ移行する。

【0 2 4 8】

S 2 1 0 4の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（S 2 1 0 5）。客待ち演出では、パチンコ機1 0が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第3図柄表示装置8 1の表示をタイトル画面（デモ画面）に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置1 1 4に送信される。保留個数表示更新処理では、保留回数カウンタ2 2 3 aの値に応じて保留ランプ8 5を点灯させる処理が行われる。

40

【0 2 4 9】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S 2 1 0 6）。この枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 0 6）では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン2 2が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン2 2の入力が確認された場合に対応し

50

た演出を行うよう設定する処理である。例えば、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン 2 2 が配設されていない場合には、S 2 1 0 6 の処理は省略される。

【0 2 5 0】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理が実行され (S 2 1 0 7)、その後音編集・出力処理が実行される (S 2 1 0 8)。ランプ編集処理 (S 2 1 0 7) では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理 (S 2 1 0 8) では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

10

【0 2 5 1】

S 2 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され (S 2 1 0 9)、S 2 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 2 1 0 7 のランプ編集処理が実行される。なお、S 2 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

20

【0 2 5 2】

S 2 1 1 0 の処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出 (変動表示) の演出態様を設定し、表示制御装置 1 1 4 に対し、設定した態様を指示するコマンドを送信する処理である。この装飾図柄変動表示処理の詳細については、図 2 1 を参照して後述する。

【0 2 5 3】

装飾図柄変動表示処理 (S 2 1 1 0) の実行後は、特典コイン払出装置 4 5 0 から特典コイン C を払い出すコイン払出処理を実行する (S 2 1 1 1)。なお、このコイン払出処理 (S 2 1 1 1) の詳細な処理については、図 2 7 を参照して後述する。

【0 2 5 4】

S 2 1 1 1 の処理後、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う (S 2 1 1 2)。このコマンド判定処理 (S 2 1 1 2) の詳細については、図 2 0 を参照して後述する。

30

【0 2 5 5】

コマンド判定処理 (S 2 1 1 2) の実行後は、ワーク RAM 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 2 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 2 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 2 1 1 5)、電源断処理を実行する (S 2 1 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 2 1 1 7)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

40

【0 2 5 6】

一方、S 2 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 2 1 1 3 : N o)、RAM 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され (S 2 1 1 4)、RAM 2 2 3 が破壊されていなければ (S 2 1 1 4 : N o)、S 2 0 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。

【0 2 5 7】

S 2 1 1 4 の処理により確認した結果、RAM 2 2 3 が破壊されていれば (S 2 1 1 4 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、RAM 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図

50

柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼び、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、RAM 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により RAM 破壊の報知を行うものとしても良い。

【0 2 5 8】

次に、図 2 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 2 1 1 2) について説明する。図 2 0 は、上述したメイン処理 (図 1 9 参照) の中で実行されるコマンド判定処理 (S 2 1 1 2) を示すフローチャートである。

【0 2 5 9】

10

このコマンド判定処理 (S 2 1 1 2) では、まず、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域 (図示せず) から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信したかを確認する (S 2 2 0 1)。

【0 2 6 0】

S 2 2 0 1 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信した場合には (S 2 2 0 1 : Y e s)、RAM 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ (図示せず) をオンする (S 2 2 0 5)。

【0 2 6 1】

S 2 2 0 5 の処理後、変動パターンコマンドから変動時間を抽出する (S 2 2 0 6)。S 2 2 0 6 の処理により抽出された変動時間は、RAM 2 2 3 内の所定の領域に記憶され、後述する装飾図柄変動表示処理 (図 2 1 参照) において変動演出の態様を設定する場合に用いられる。

20

【0 2 6 2】

S 2 2 0 6 の処理後、変動パターンコマンドから表示態様 (通常大当たり、確変大当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ) を抽出して (S 2 2 0 7)、このコマンド判定処理 (S 2 1 1 2) を終了し、メイン処理に戻る。S 2 2 0 7 の処理により抽出された表示態様は、RAM 2 2 3 内の所定の領域に記憶され、後述する装飾図柄変動表示処理 (図 2 1 参照) において変動演出の態様を設定したり、特典コイン C の払い出しに関わる設定したりする場合に用いられる。

30

【0 2 6 3】

一方、S 2 2 0 1 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信していない場合には (S 2 2 0 1 : N o)、主制御装置 1 1 0 から停止図柄コマンドを受信したかを確認する (S 2 2 0 2)。

【0 2 6 4】

S 2 2 0 2 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止図柄コマンドを受信した場合には (S 2 2 0 2 : Y e s)、停止図柄コマンドから停止図柄 (通常大当たり、確変大当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれか) を抽出して (S 2 2 1 3)、このコマンド判定処理 (S 2 1 1 2) を終了し、メイン処理に戻る。S 2 2 1 3 の処理により抽出された停止図柄は、RAM 2 2 3 内の所定の領域に記憶され、後述する装飾図柄変動表示処理 (図 2 1 参照) において停止図柄を設定する場合に用いられる。

40

【0 2 6 5】

一方、S 2 2 0 2 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止図柄コマンドを受信していない場合には (S 2 2 0 2 : N o)、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信したかを確認する (S 2 2 0 3)。

【0 2 6 6】

S 2 2 0 3 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信した場合には (S 2 2 0 3 : Y e s)、受信した停止コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力する (S 2 2 0 8)。

50

【0267】

次いで、コイン払出確定フラグ223eがオンであるか、即ち、特典コインCの付与条件の成立によって特典コインCの払い出しが確定されているかを確認する（S2209）。即ち、処理中の停止コマンドが、特典コインCの付与条件である、確変大当たりに対応するコマンド（本実施形態では、確変大当たりに対応する変動パターンコマンド）の受信の後に受信した停止コマンドであるかを確認する。

【0268】

S2209の処理により確認した結果、コイン払出確定フラグ223eがオンであれば（S2209：Yes）、処理中の停止コマンドは、確変大当たりに対応するコマンドの受信の後に受信した停止コマンドであるので、コイン払出フラグ223fをオンする（S2210）。 10

【0269】

S2210の処理によりコイン払出フラグ223fがオンされると、後述するコイン払出処理（図27参照）において、確変大当たりの停止表示に同期して、特典コイン払出装置450の待機部材470上に位置していた特典コインCの払い出しが行われる。

【0270】

S2210の処理後は、コイン払出確定フラグ223eをオフし（S2211）、コイン払出示唆フラグ223dをオフして（S2212）、このコマンド判定処理（S2112）を終了し、メイン処理に戻る。

【0271】 20

一方、S2209の処理により確認した結果、コイン払出確定フラグ223eがオフ、即ち、特典コインCの付与条件が未成立である場合には（S2209：No）、S2210～S2212の処理をスキップして、このコマンド判定処理（S2112）を終了し、メイン処理に戻る。

【0272】

また、S2203の処理により確認した結果、主制御装置110から停止コマンドを受信していない場合には（S2203：No）、その他のコマンド（即ち、変動パターンコマンド、停止図柄コマンド、又は停止図柄コマンド以外のコマンド）を受信したか確認し、受信したコマンドに応じた処理を実行して（S2204）、このコマンド判定処理（S2112）を終了し、メイン処理に戻る。 30

【0273】

S2204の処理において、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置113で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をRAM233に記憶する。あるいは、受信したその他のコマンドが、表示制御装置114で用いるコマンドであれば、そのコマンドを表示制御装置114に送信する。

【0274】

次に、図21を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される装飾図柄変動表示処理（S2110）について説明する。図21は、上述したメイン処理（図19参照）の中で実行される装飾図柄変動表示処理（S2110）を示すフローチャートである。 40

【0275】

図21に示すように、この装飾図柄変動表示処理（S2110）では、まず、RAM223に設けられた図示されない各種カウンタ（変動演出の演出態様を設定するカウンタ、通常大当たり時の停止図柄を設定するカウンタ、外れ時の停止図柄を設定するカウンタなど）の更新処理を実行する（S2301）。

【0276】

S2301の処理後、RAM223に設けられた変動開始フラグ（図示せず）がオンであるかを判別する（S2302）。このS2302の処理により確認した結果、変動開始フラグがオンではない（即ち、オフである）場合には（S2302：No）、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、この装飾図柄変動表 50

示処理（S 2 1 1 0）を終了して、メイン処理に戻る。

【0 2 7 7】

一方、S 2 3 0 2 の処理により確認した結果、変動開始フラグ（図示せず）がオンである場合には（S 2 3 0 2 : Y e s）、変動開始フラグをオフし（S 2 3 0 3）、コイン払出設定処理を実行する（S 2 3 0 4）。ここで、コイン払出設定処理（S 2 3 0 4）では、S 2 2 1 2 の処理において停止図柄コマンドより抽出された停止図柄に基づいて、特典コインCの払い出しに関わる設定を行う。なお、このコイン払出設定処理（S 2 3 0 4）の詳細な処理については、図 2 2 を参照して後述する。

【0 2 7 8】

コイン払出設定処理（S 2 3 0 4）の実行後、コマンド判定処理（図 2 0 参照）の S 2 2 0 6 の処理において変動パターンコマンドより抽出された変動演出における変動時間を、RAM 2 2 3 より取得する（S 2 2 0 5）。 10

【0 2 7 9】

S 2 2 0 5 の処理後、S 2 2 0 6 の処理により取得した変動時間とコイン払出設定処理（S 2 3 0 4）による設定とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動表示（動的表示）の態様を設定する変動演出設定処理を実行する（S 2 3 0 6）。なお、この変動演出設定処理（S 2 3 0 6）の詳細な処理については、図 2 4 を参照して後述する。

【0 2 8 0】

変動演出設定処理（S 2 3 0 6）の実行後、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出終了時に表示される停止図柄を設定する停止図柄設定処理を実行する（S 2 3 0 7）。なお、この停止図柄設定処理（S 2 3 0 7）の詳細な処理については、図 2 5 を参照して後述する。 20

【0 2 8 1】

停止図柄設定処理（S 2 3 0 7）の実行後、変動演出設定処理（S 2 3 0 6）により設定された第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の演出態様を指示する表示用変動パターンコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力する（S 2 3 0 8）。 30

【0 2 8 2】

次いで、停止図柄設定処理（S 2 3 0 7）により設定された第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される停止図柄を指示する表示用停止図柄コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力して（S 2 3 0 9）、この変動表示処理を終了し、メイン処理に戻る。 30

【0 2 8 3】

表示制御装置 1 1 4 は、S 2 3 0 8 及び S 2 3 0 9 の処理により音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された表示用変動パターンコマンド及び表示用停止図柄コマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示（変動表示及び停止表示）を制御する。

【0 2 8 4】

次に、図 2 2 を参照して、上述したコイン払出設定処理（S 2 3 0 4）について説明する。図 2 2 は、装飾図柄変動表示処理（図 2 1 参照）の中で実行されるコイン払出設定処理（S 2 3 0 4）を示すフローチャートである。

【0 2 8 5】

図 2 2 に示すように、このコイン払出設定処理（S 2 3 0 4）では、まず、大当たりを示すコマンドを受信したかを確認する（S 2 4 0 1）。S 2 4 0 1 の処理では、コマンド判定処理（図 2 0 参照）の S 2 2 0 7 の処理によって変動パターンコマンドから抽出された表示態様が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）を示すものであるかを確認する（S 2 4 0 1）。 40

【0 2 8 6】

S 2 4 0 1 の処理により確認した結果、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）を示すものである場合には（S 2 4 0 1 : Y e s）、S 2 4 0 2 の処理へ移行する。

【0 2 8 7】

一方、S 2 4 0 1 の処理により確認した結果、変動パターンコマンドから抽出された表 50

示態様が外れを示す態様（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）である場合には（S 2 4 0 1 : N o）、それが外れリーチであるかを確認する（S 2 4 0 6）。

【0 2 8 8】

S 2 4 0 6 の処理により確認した結果、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）であれば（S 2 4 0 6 : Y e s）、S 2 4 0 2 の処理へ移行する。

【0 2 8 9】

よって、このコイン払出設定処理（S 2 3 0 4）では、変動パターンコマンドが完全外れ以外の表示態様を示すものであった場合には、S 2 4 0 2 の処理が実行される。S 2 4 0 2 の処理では、完全外れカウンタ 2 2 3 c を 0 クリアする（S 2 4 0 2）。

10

【0 2 9 0】

S 2 4 0 2 の処理後、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が確変大当たりを示すものであるかを確認し（S 2 4 0 3）、確変大当たりであれば（S 2 4 0 3 : Y e s）、特典コイン C の付与条件が成立したので、コイン払出確定フラグ 2 2 3 e をオンする（S 2 4 0 4）。

【0 2 9 1】

S 2 4 0 4 の処理によりコイン払出確定フラグ 2 2 3 e がオンされたことにより、受信した変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される変動表示の終了時（即ち、停止表示時）に、特典コイン払出装置 4 5 0 の待機部材 4 7 0 上に待機される特典コイン C が開口 5 4 から払い出されることになる。

20

【0 2 9 2】

S 2 4 0 4 の処理後、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d をオンして（S 2 4 0 5）、このコイン払出設定処理（S 2 3 0 4）を終了する。S 2 3 0 4 の処理によりコイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンされたことにより、受信した変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される変動表示（動的表示）が、次回に払い出される特典コイン C の種類を示唆（又は報知）する態様で行われることになる。

【0 2 9 3】

一方、S 2 4 0 6 の処理により確認した結果、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が外れリーチでない、即ち、完全外れである場合には（S 2 4 0 6 : Y e s）、完全外れを示す変動パターンコマンドの受信回数を計数する完全外れカウント処理を実行して（S 2 4 0 7）、このコイン払出設定処理（S 2 3 0 4）を終了する。

30

【0 2 9 4】

ここで、図 2 3 を参照して、上述した完全外れカウント処理（S 2 4 0 7）について説明する。図 2 3 は、コイン払出設定処理（図 2 2 参照）の中で実行される完全外れカウント処理（S 2 4 0 7）を示すフローチャートである。

【0 2 9 5】

図 2 3 に示すように、この完全外れカウント処理では、まず、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンであるかを確認する（S 2 5 0 1）。S 2 5 0 1 の処理により確認した結果、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオフであれば（S 2 5 0 1 : N o）、次回に払い出される特典コイン C の種類の示唆が第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われておらず、完全外れに対応する変動パターンコマンドの連続受信回数をカウントしている状態であるので、この場合には、完全外れカウンタ 2 2 3 c を 1 増加する（S 2 5 0 2）。

40

【0 2 9 6】

S 2 5 0 2 の処理後、完全外れカウンタ 2 2 3 c の値が 3 0 以上であるかを確認し（S 2 5 0 3）、完全外れカウンタ 2 2 3 c の値が 3 0 以上（完全外れカウンタ 2 2 3 c $\geq$ 3 0）であれば（S 2 5 0 3 : Y e s）、完全外れに対応する変動パターンコマンドを 3 0 回連続して受信したので、次回に払い出される特典コイン C の種類の示唆を開始する条件である示唆条件が成立したので、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d をオンし（S 2 5 0 4）、この完全外れカウント処理（S 2 4 0 7）を終了する。

【0 2 9 7】

50

詳細は後述するが、S 2 5 0 4 の処理によってコイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンされると、変動演出設定処理（図 2 4 参照）において、次回に払い出される特典コイン C の種類を示唆するリーチ演出態様（変動態様）の設定が可能になる。また、S 2 5 0 4 の処理によってコイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンされたことにより、停止図柄設定処理（図 2 5 参照）又は外れ停止図柄設定処理（図 2 6 参照）において、次回に払い出される特典コイン C の種類を示唆する停止図柄の設定が可能になる。

【0 2 9 8】

一般的に、遊技者は大当たり遊技が発生してほしいという願望を抱いているので、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動表示（又は、その停止時における停止表示）が大当たり状態への移行とは全く無縁な完全外れであることが続くと、それを目にした遊技者は次第に遊技に対して興味を失う傾向にある。

10

【0 2 9 9】

しかし、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、第 3 図柄表示装置 8 1 において完全外れを示す変動表示が所定回数（本実施形態では、3 0 回）連続すると、示唆条件が成立し、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンされる。その結果として、次回に払い出される特典コイン C の種類を示唆する停止図柄の設定が可能になるので、遊技者に特典コイン C の獲得への期待を抱かせることができる。

【0 3 0 0】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、賞球の獲得が期待できない遊技状態においても、別の価値（特典コイン C）に対する期待を抱かせることができるので、従来の一般的な遊技機にはなかった新たな遊技性を体験することができる。よって、かかる新たな遊技性が新たな付加価値となって、遊技者が抱く遊技への興味を長期に亘って維持させることを可能にする。

20

【0 3 0 1】

S 2 5 0 4 の処理によりコイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンされたことにより、受信した変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される変動表示（動的表示）が、次回に払い出される特典コイン C の種類を示唆する態様で行われることになる。

【0 3 0 2】

一方で、S 2 5 0 3 の処理により確認した結果、完全外れカウンタ 2 2 3 c の値が 3 0 未満であれば（S 2 5 0 3 : N o）、示唆条件は未だ成立していないので、S 2 5 0 4 の処理をスキップして、この完全外れカウント処理（S 2 4 0 7）を終了する。

30

【0 3 0 3】

また、S 2 5 0 1 の処理により確認した結果、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンであれば（S 2 5 0 1 : Y e s）、示唆条件が既に成立しており、次回に払い出される特典コイン C の種類の示唆が図柄表示装置 8 1 にて行われているので、S 2 5 0 2 ~ S 2 5 0 4 の処理をスキップして、この完全外れカウント処理（S 2 4 0 7）を終了する。

【0 3 0 4】

次に、図 2 4 を参照して、上述した変動演出設定処理（S 2 3 0 4）について説明する。図 2 4 は、装飾図柄変動表示処理（図 2 0 参照）の中で実行される変動演出設定処理（S 2 3 0 4）を示すフローチャートである。

40

【0 3 0 5】

図 2 4 に示すように、この変動演出設定処理（S 2 3 0 4）では、まず、コマンド判定処理（図 2 0 参照）の S 2 2 0 7 の処理によって変動パターンコマンドから抽出された表示態様が完全外れを示すものであるかを確認する（S 2 6 0 1）。

【0 3 0 6】

S 2 6 0 1 の処理により確認した結果、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が完全外れを示すものである場合には（S 2 6 0 1 : Y e s）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の演出態様として外れ変動演出態様を設定して（S 2 6 0 6）、この変動演出設定処理（S 2 3 0 6）を終了する。なお、この S 2 6 0 6 の処理では、外れ変動演

50

出に対応した複数の演出態様の中から、RAM 223に設けられた変動演出の演出態様を設定するカウンタ（図示せず）の値に基づいて、1つの演出態様を設定する。

【0307】

一方で、S2601の処理により確認した結果、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が完全外れを示すものでない場合、即ち、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）又は外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものである場合には（S2601：No）、S2602の処理へ移行する。

【0308】

S2602では、コマンド判定処理（図20参照）のS2207の処理によって変動パターンコマンドから抽出された表示態様が通常大当たりを示すものであるかを確認する（S2602）。

10

【0309】

S2602の処理により確認した結果、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が通常大当たりを示すものでない場合、即ち、受信した変動パターンコマンドが確変大当たり又は外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものである場合には（S2602：No）、受部コインフラグ223hがオンであるかを確認する（S2603）。即ち、遊技者が特典コインCを用いたリーチ演出を第3図柄表示装置81に表示することを所望したことに伴ってコイン演出ボタン301が操作されたか否かを確認する。

【0310】

20

S2603の処理により確認した結果、受部コインフラグ223hがオンであれば（S2603：Yes）、特典コインCを用いたリーチ演出を第3図柄表示装置81に表示することが所望されているので、かかる場合には、受部コインメモリ223bに記憶されている値と、リーチの種別（ノーマルリーチ、スペシャルリーチなど）を規定する変動時間とに基づき、リーチ演出態様を設定し（S2607）、この変動演出設定処理（S2306）を終了する。

【0311】

S2607の処理により設定されるリーチ演出態様は、受部コインメモリ223bに記憶されている値、即ち、コイン情報読出装置300に装着された特典コインCに埋め込まれているICタグ602に記憶されているコイン情報に対応する図柄を含む特典としてのリーチ演出態様である。

30

【0312】

例えば、受部コインメモリ223bに記憶されている値（コイン情報読出装置300に装着された特典コインCが有するコイン情報を示す値）がタコ図柄に対応するものである場合には、このタコ図柄を用いる新たなリーチ演出態様が特典としてのリーチ演出態様として設定される。

【0313】

なお、S2607の処理により設定されるリーチ演出態様の一例として、受部コインメモリ223bに記憶されている値に対応する図柄が3列中の2列に停止表示された状態で、残りの1列が変動すると共に、当該図柄が群れとなって（所謂、魚群として）通過する予告演出を含む通常にはない新たなリーチ演出態様が例示される。また、受部コインメモリ223bに記憶されている値に対応する図柄が3列中の2列に停止表示された状態で、残りの1列が変動すると共に、当該図柄が強調表示（拡大表示など）される通常にはない新たなリーチ演出態様などであってもよい。

40

【0314】

S2607の処理の結果、受部コインメモリ223bに記憶されている値に応じた特典としてのリーチ演出態様が第3図柄表示装置81に表示されることになる。例えば、受部コインメモリ223bに記憶されている値がタコ図柄に対応するものである場合には、タコ図柄を用いた新たなリーチ演出態様が第3図柄表示装置81に表示される。

【0315】

50

一方、S 2 6 0 3 の処理により確認した結果、受部コインフラグ 2 2 3 h がオフであれば (S 2 6 0 3 : N o)、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンであることを確認する (S 2 6 0 4)。即ち、次回に払い出される特典コイン C の種類の示唆を開始する条件である示唆条件が成立しているか否かを確認する。

【0 3 1 6】

S 2 6 0 4 の処理により確認した結果、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンであれば (S 2 6 0 4 ; Y e s)、示唆条件が成立しているので、かかる場合には、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値と、リーチの種別 (ノーマルリーチ、スペシャルリーチなど) を規定する変動時間とに基づき、リーチ演出態様を設定し (S 2 6 0 5)、この変動演出設定処理 (S 2 3 0 6) を終了する。

10

【0 3 1 7】

S 2 6 0 5 の処理により設定されるリーチ演出態様は、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値、即ち、特典コイン払出装装置 4 5 0 における待機部材 4 7 0 上に位置し、次回に払い出される特典コイン C の I C タグ 6 0 2 に記憶されているコイン情報に対応する図柄を含む新たなリーチ演出態様である。例えば、払出コインメモリ 2 2 3 b に記憶されている値がタコ図柄に対応するものである場合には、このタコ図柄を用いる新たなリーチ演出態様が設定される。

【0 3 1 8】

なお、S 2 6 0 5 の処理により設定されるリーチ演出態様としては、上述した S 2 6 0 7 の処理により設定されるリーチ演出態様と同様に、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値に対応する図柄が 3 列中の 2 列に停止表示された状態で、残りの 1 列が変動すると共に、当該図柄が群れとなって (所謂、魚群として) 通過する予告演出を含む通常にはない新たなリーチ演出態様や、受部コインメモリ 2 2 3 b に記憶されている値に対応する図柄が 3 列中の 2 列に停止表示された状態で、残りの 1 列が変動すると共に、当該図柄が強調表示 (拡大表示など) される通常にはない新たなリーチ演出態様などが例示される。

20

【0 3 1 9】

ここで、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、S 2 6 0 5 の処理により設定されるリーチ演出態様 (即ち、示唆条件が成立したことに基づいて設定されるリーチ演出態様) と、S 2 6 0 7 の処理により設定されるリーチ演出態様 (即ち、コイン情報読出装装置 3 0 0 に装着された特典コイン C に基づいて設定されるリーチ演出態様) とに対し、対象とされる特典コイン C のコイン情報が同じであれば、そのコイン情報に対応する図柄を用いた同じリーチ演出態様が設定される。例えば、S 2 6 0 5 及び S 2 6 0 7 の処理により設定されるリーチ演出態様が共に、受部コインメモリ 2 2 3 b に記憶されている値に対応する図柄が 3 列中の 2 列に停止表示された状態で、残りの 1 列が変動すると共に、当該図柄が群れとなって通過する予告演出を含むリーチ演出態様が設定される。

30

【0 3 2 0】

S 2 6 0 5 の処理の結果、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値に応じた新たなリーチ演出態様が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されることになる。例えば、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値がタコ図柄に対応するものである場合には、タコ図柄を用いた新たなリーチ演出態様が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。

40

【0 3 2 1】

払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値は、次回に払い出される特典コイン C が有するコイン情報を示す値であるので、S 2 6 0 5 の処理の結果として第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される新たなリーチ演出態様は、次回に払い出される特典コイン C の種類を示唆する変動態様 (変動表示の態様) である。

【0 3 2 2】

ここで、上述した通り、示唆条件が成立する要件の 1 つに、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される完全外れが所定回数 (本実施形態では、3 0 回) 連続して表示される場合がある。よって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、完全外れが続いたことに基づいて示唆

50

条件が成立すると、確変大当たり又は外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）に対する変動表示が第3図柄表示装置81にて行われる場合に、次回に払い出される特典コインCのICタグ602に記憶されているコイン情報に対応する図柄を含む新たなリーチ演出態様で変動表示が行われることになる。

【0323】

よって、示唆条件の成立後は、次回に払い出される特典コインCに対応する特定の図柄を含む新たなリーチ演出態様の現出頻度が増大する。特定の図柄を含む特別なリーチ演出態様の現出頻度が増大した結果、遊技者は、特定の図柄を含む特別なリーチ演出態様を、有意なリーチ演出態様として認識することになり、次回に払い出される特典コインCの獲得を期待しつつ遊技を行うことができる。

10

【0324】

このとき、遊技者は、有意な頻度で現出する特定の図柄を含む新たなリーチ演出態様から、特典コインCの種類を予想することができる。よって、獲得を所望する種類の特典コインCが次回に払い出されることが予想される場合には、遊技者は、獲得への期待感をより高めることになる。

【0325】

このように、本実施形態のパチンコ機10によれば、示唆条件の成立後は、第3図柄表示装置81に新たなリーチ演出態様を演出させることにより、特別価値としてのコイン情報（特別価値としての情報）を有する特典コインCに対する期待を遊技者に抱かせることができる。よって、本実施形態のパチンコ機10は、従来の一般的な遊技機に比べてより豊富な遊技性の変化（バリエーション）を提供可能に構成されており、その結果、遊技への興味が失われ難く、長期に亘る興趣の維持を可能にする。

20

【0326】

一方で、S2604の処理により確認した結果、コイン払出示唆フラグ223dがオフである場合には（S2604：No）、RAM223に設けられた変動演出の演出態様を設定するカウンタ（図示せず）の値と、リーチの種別を規定する変動時間とに基づいてリーチ演出態様を設定し（S2608）、この変動演出設定処理（S2306）を終了する。

【0327】

また、S2602の処理により確認した結果、変動パターンコマンドから抽出された表示態様が通常大当たりを示すものである場合には（S2602：Yes）、第3図柄表示装置81にて表示される変動表示が偶数番号に対応する主図柄で停止することになるので、かかる場合もまた、S2608の処理へ移行し、RAM223に設けられた変動演出の演出態様を設定するカウンタ（図示せず）の値と、リーチの種別を規定する変動時間とに基づいてリーチ演出態様を設定する。

30

【0328】

次に、図25を参照して、上述した停止図柄設定処理（S2307）について説明する。図25は、装飾図柄変動表示処理（図20参照）の中で実行される停止図柄設定処理（S2307）を示すフローチャートである。

【0329】

図25に示すように、この停止図柄設定処理（S2307）では、まず、コマンド判定処理（図20参照）のS2213の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）を示すものであるかを確認する（S2701）。

40

【0330】

S2701の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たりを示すものである場合には（S2701：Yes）、それが確変大当たりを示すものであるかを確認する（S2702）。

【0331】

S2702の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確

50

変大当たりを示すものである場合には（S 2 7 0 2 : Y e s）、受部コインフラグ 2 2 3 h がオンであるかを確認する（S 2 7 0 3）。

【0 3 3 2】

S 2 7 0 3 の処理により確認した結果、受部コインフラグ 2 2 3 h がオンであれば（S 2 7 0 3 : Y e s）、特典コイン C を用いたリーチ演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示することが所望されているので、かかる場合には、受部コインメモリ 2 2 3 b に記憶されている値に基づいて停止図柄を設定し（S 2 7 0 4）、この停止図柄設定処理（S 2 3 0 7）を終了する。

【0 3 3 3】

S 2 7 0 4 の処理が行われたことにより、コイン情報読出装置 3 0 0 に装着された特典コイン C に埋め込まれている I C タグ 6 0 2 に記憶されているコイン情報に対応する図柄（本実施形態では、奇数番号に対応する 5 種類の主図柄のうちの 1 図柄）が揃う停止図柄が、変動表示の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示されることになる。

【0 3 3 4】

一方で、S 2 7 0 3 の処理により確認した結果、受部コインフラグ 2 2 3 h がオフであれば（S 2 7 0 3 : N o）、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値に基づいて停止図柄を設定し（S 2 7 0 7）、この停止図柄設定処理（S 2 3 0 7）を終了する。

【0 3 3 5】

S 2 7 0 7 の処理が行われたことにより、特典コイン払出装置 4 5 0 から次回に払い出される特典コイン C に埋め込まれている I C タグ 6 0 2 に記憶されているコイン情報に対応する図柄（本実施形態では、奇数番号に対応する 5 種類の主図柄のうちの 1 図柄）が揃う停止図柄が、変動表示の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示されることになる。

【0 3 3 6】

一方、S 2 7 0 2 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりを示すものではなく、通常大当たりを示すものである場合には（S 2 7 0 2 : N o）、R A M 2 2 3 に設けられた大当たり時の停止図柄を設定するカウンタ（図示せず）の値に基づいて停止図柄を設定し（S 2 7 0 6）、この停止図柄設定処理（S 2 3 0 7）を終了する。

【0 3 3 7】

また、S 2 7 0 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たりを示すものではなく、外れ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示すものである場合には（S 2 7 0 1 : N o）、外れ時における停止図柄の設定を行う外れ停止図柄設定処理を実行し（S 2 7 0 5）、この停止図柄設定処理（S 2 3 0 7）を終了する。

【0 3 3 8】

ここで、図 2 6 を参照して、上述した外れ停止図柄設定処理（S 2 7 0 5）について説明する。図 2 6 は、停止図柄設定処理（図 2 5 参照）の中で実行される外れ停止図柄設定処理（S 2 7 0 5）を示すフローチャートである。

【0 3 3 9】

図 2 6 に示すように、この外れ停止図柄設定処理（S 2 7 0 5）では、まず、コマンド判定処理（図 2 0 参照）の S 2 2 1 3 の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものであるかを確認する（S 2 8 0 1）。

【0 3 4 0】

S 2 8 0 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものである場合には（S 2 8 0 1 : Y e s）、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンであるかを確認する（S 2 8 0 2）。

【0 3 4 1】

S 2 8 0 2 の処理により確認した結果、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンであれば (S 2 8 0 2 : Y e s)、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値に基づいて停止図柄を設定する (S 2 8 0 4)。

【0 3 4 2】

S 2 8 0 4 の処理が行われたことにより、特典コイン払出装置 4 5 0 から次回に払い出される特典コイン C のコイン情報に対応する図柄を待つリーチ (前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ) 状態の外れ停止図柄が、変動表示の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示されることになる。

【0 3 4 3】

一方、S 2 8 0 2 の処理により確認した結果、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオフであれば (S 2 8 0 2 : N o)、この場合には、R A M 2 2 3 に設けられた外れ時の停止図柄を設定するカウンタ (図示せず) の値に基づいて停止図柄を設定し (S 2 8 0 3)、この外れ停止図柄設定処理 (S 2 7 0 5) を終了する。

10

【0 3 4 4】

また、S 2 8 0 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチを示すものでない場合、即ち、完全外れを示すものである場合には (S 2 8 0 1 : N o)、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンであるかを確認し (S 2 8 0 5)、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオフであれば (S 2 8 0 5 : N o)、R A M 2 2 3 に設けられた外れ時の停止図柄を設定するカウンタ (図示せず) の値に基づいて停止図柄を設定し (S 2 8 0 6)、この外れ停止図柄設定処理 (S 2 7 0 5) を終了する。

20

【0 3 4 5】

一方、S 2 8 0 5 の処理により確認した結果、コイン払出示唆フラグ 2 2 3 d がオンであれば (S 2 8 0 6 : N o)、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値に応じたチャンス目を停止図柄として設定し (S 2 8 0 7)、この外れ停止図柄設定処理 (S 2 7 0 5) を終了する。

【0 3 4 6】

ここで、S 2 8 0 7 の処理により設定されるチャンス目は、特典コイン C の種類 (本実施形態では、奇数番号に対応する 5 種類の主図柄) 毎に予め規定されており、各種類に対応するチャンス目は、それぞれ、各種類に対応する図柄を 1 つ含む図柄の並びとして規定されている。例えば、特典コイン C の種類がタコ図柄 (「1」に対応する図柄) である場合には、「カメ (3) ・サメ (4) ・タコ (1)」が対応するチャンス目として規定されている。よって、例えば、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値がタコ図柄に対応するものである場合には、「カメ (3) ・サメ (4) ・タコ (1)」が対応するチャンス目が停止図柄として設定される。

30

【0 3 4 7】

S 2 8 0 7 の処理の結果、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値に応じた特定のチャンス目が、外れ変動演出 (変動表示) の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示されることになる。例えば、払出コインメモリ 2 2 3 a に記憶されている値がタコ図柄に対応するものである場合には、「カメ (3) ・サメ (4) ・タコ (1)」のチャンス目が、外れ変動演出の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示される。

40

【0 3 4 8】

よって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、示唆条件の成立後は、大当たり状態への移行を全く期待させない外れ変動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される場合であっても、外れ変動演出停止時に、次回に払い出される特典コイン C の種類を示唆する特定のチャンス目 (停止表示) が表示されるので、かかる特定のチャンス目を目にした遊技者は、次回に払い出される特典コイン C の獲得を期待しつつ遊技を行うことができる。

【0 3 4 9】

このとき、遊技者は、次回に払い出される特典コイン C の種類を示唆する特定のチャンス目から、特典コイン C の種類を予想することができる。よって、獲得を所望する種類の特典コイン C が次回に払い出されることが予想される場合には、遊技者は、獲得への期待

50

感をより高めることになる。

【0350】

このように、本実施形態のパチンコ機10によれば、示唆条件の成立後は、第3図柄表示装置81に次回に払い出される特典コインCの種類を示唆する特定のチャンス目を停止表示させることにより、特別価値としてのコイン情報（特別価値としての情報）を有する特典コインCに対する期待を遊技者に抱かせることができる。よって、本実施形態のパチンコ機10は、従来の一般的な遊技機に比べてより豊富な遊技性の変化（バリエーション）を提供可能に構成されており、その結果、遊技への興味が失われ難く、長期に亘る興趣の維持を可能にする。

【0351】

次に、図27を参照して、上述したコイン払出処理（S2111）について説明する。図27は、上述したメイン処理（図19参照）の中で実行されるコイン払出処理（S2111）を示すフローチャートである。

【0352】

図27に示すように、コイン払出処理（S2111）では、まず、コイン払出フラグ223fがオンであるかを確認し（S2901）、オンであれば（S2901：Yes）、コイン払出ソレノイド472がオン（励磁）されているかを確認する（S2902）。

【0353】

S2902の処理により確認した結果、コイン払出ソレノイド472がオン（励磁）されていなければ（S2902：No）、コイン払出ソレノイド472をオン（励磁）して（S2903）、このコイン払出処理（S2903）を終了する。S2903の処理の結果、常態にあった待機部材470（本体部471）は、開口54の位置まで上方へ移動する（図6（b）参照）。

【0354】

一方、S2902の処理により確認した結果、コイン払出ソレノイド472がオン（励磁）されている場合には（S2902：Yes）、コイン払出ソレノイド472がオンされてから所定時間が経過したかを確認する（S2904）。なお、S2904の確認処理における「所定時間」は、待機部材470（本体部471）上の特典コインCが開口54から払い出されるのに十分な時間であり、例えば、3秒程度に規定される。

【0355】

S2904の処理により確認した結果、コイン払出ソレノイド472がオンされてから所定時間が未だ経過していなければ（S2904：No）、このコイン払出処理（S2111）を終了する。

【0356】

一方で、S2904の処理により確認した結果、コイン払出ソレノイド472がオンされてから所定時間が経過した場合には（S2904：Yes）、待機部材470（本体部471）上の特典コインCは開口54から払い出されているので、コイン払出ソレノイド472をオフする（S2905）。S2905の処理の結果、常態にあった待機部材470（本体部471）は、開口54の位置から下方へ移動し、常態に戻る（図6（a）参照）。

【0357】

S2905の処理後、コイン払出フラグ223fをオフし（S2906）、コイン供給フラグ223gをオンして（S2907）、このコイン払出処理（S2903）を終了する。S2907の処理によりコイン供給フラグ223gがオンされたことにより、貯留部材460内に貯留される特典コインCが新たに待機部材470に供給（移送）される。

【0358】

また、S2901の処理により確認した結果、コイン払出フラグ223fがオフであれば（S2901：No）、コイン供給フラグ223gがオンであるかを確認する（S2908）。

【0359】

S 2 9 0 8 の処理により確認した結果、コイン供給フラグ 2 2 3 g がオフであれば (S 2 9 0 8 : N o)、コイン供給ソレノイド 4 6 4 がオン (励磁) されているかを確認する (S 2 9 0 9)。

【0 3 6 0】

ここで、S 2 9 0 9 の処理により確認した結果、コイン供給ソレノイド 4 6 4 がオン (励磁) されていなければ (S 2 9 0 9 : N o)、コイン供給ソレノイド 4 6 4 をオン (励磁) して (S 2 9 1 0)、このコイン払出処理 (S 2 9 0 3) を終了する。S 2 9 1 0 の処理の結果、常態にあった貯留部材 4 6 0 の底蓋部 4 6 2 は、周壁部材 4 6 1 に対して前方 (下皿ユニット 1 5 側) へ移動する (図 6 (a) 参照)。

【0 3 6 1】

一方、S 2 9 0 9 の処理により確認した結果、コイン供給ソレノイド 4 6 4 がオン (励磁) されている場合には (S 2 9 0 9 : Y e s)、コイン供給ソレノイド 4 6 4 がオンされてから所定時間が経過したかを確認する (S 2 9 1 1)。なお、S 2 9 1 1 の確認処理における「所定時間」は、底蓋部 4 6 2 に収容されていた特典コイン C が待機部材 4 7 0 に供給されるのに十分な時間であり、例えば、3 秒程度に規定される。

【0 3 6 2】

S 2 9 1 1 の処理により確認した結果、コイン供給ソレノイド 4 6 4 がオンされてから所定時間が未だ経過していなければ (S 2 9 1 1 : N o)、このコイン払出処理 (S 2 9 0 3) を終了する。

【0 3 6 3】

一方で、S 2 9 1 1 の処理により確認した結果、コイン供給ソレノイド 4 6 4 がオンされてから所定時間が経過した場合には (S 2 9 1 1 : Y e s)、新たな特典コイン C が待機部材 4 7 0 に供給されているので、コイン供給ソレノイド 4 6 4 をオフし (S 2 9 1 2)、コイン供給フラグ 2 2 3 g をオフして (S 2 9 1 3)、このコイン払出処理 (S 2 9 0 3) を終了する。ここで、S 2 9 1 2 の処理の結果、貯留部材 4 6 0 の底蓋部 4 6 2 は、周壁部材 4 6 1 に対して後方へ移動し、常態に戻る (図 6 (b) 参照)。

【0 3 6 4】

次に、図 2 8 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により 2 m s 毎に実行される。この音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行されるタイマ割込処理では、まず、特典コイン払出装置 4 5 0 の待機部材 4 7 0 上に位置する特典コイン C のコイン情報を読み取る払出コイン検出処理を実行する (S 3 0 0 1)。なお、払出コイン検出処理 (S 3 0 0 1) の詳細な処理については、図 2 9 を参照して後述する。

【0 3 6 5】

払出コイン検出処理 (S 3 0 0 1) の実行後は、コイン情報読出装置 3 0 0 のコイン受部 3 0 0 a に装着された特典コイン C のコイン情報を読み取る受部コイン検出処理を実行して (S 3 0 0 2)、タイマ割込処理を終了する。なお、受部コイン検出処理 (S 3 0 0 2) の詳細な処理については、図 3 0 を参照して後述する。

【0 3 6 6】

ここで、図 2 9 を参照して、上述した払出コイン検出処理 (S 3 0 0 1) について説明する。図 2 9 は、タイマ割込処理 (図 2 8 参照) の中で実行される払出コイン検出処理 (S 3 0 0 1) を示すフローチャートである。

【0 3 6 7】

図 2 9 に示すように、払出コイン検出処理 (S 3 0 0 1) では、まず、待機部材 4 7 0 上に位置する特典コイン C のコイン情報を払出用 I C タグリーダー 5 0 1 により読み込む (S 3 1 0 1)。

【0 3 6 8】

次いで、読み込んだコイン情報とコイン種別テーブル 2 2 2 a に記憶されている情報とに基づき、待機部材 4 7 0 上に位置する特典コイン C、即ち、次回に払い出される特典コイン C の種類を判別し (S 3 1 0 2)、判別されたコインの種類を示す値を払出コインメ

10

20

30

40

50

メモリ 223a に記憶して (S3103)、この払出コイン検出処理 (S3001) を終了する。

【0369】

次に、図30を参照して、上述した受部コイン検出処理 (S3002) について説明する。図30は、タイマ割込処理 (図28参照) の中で実行される受部コイン検出処理 (S3002) を示すフローチャートである。

【0370】

図30に示すように、受部コイン検出処理 (S3002) では、まず、コイン情報読出装置300のコイン受部300aに特典コインCが装着されているかを確認する (S3201)。なお、コイン情報読出装置300 (コイン受部300a) に特典コインCが装着されているか否かは、コイン受部300aに設けられた図示されない接触式のセンサにより検出される。

10

【0371】

S3201の処理により確認した結果、コイン情報読出装置300に特典コインCが装着されている場合には (S3201: Yes)、コイン情報読出装置300のコイン受部300aに装着された特典コインCを受部用ICタグリーダー302により読み込む (S3202)。

【0372】

S3202の処理後、読み込んだコイン情報とコイン種別テーブル222aに記憶されている情報とに基づき、コイン情報読出装置300に装着された特典コインCの種類を判別し (S3203)、判別されたコインの種類を示す値を受部コインメモリ223bに記憶する (S3204)。

20

【0373】

S3204の処理後、第3図柄表示装置80において客待ち演出 (デモ画面) の表示中であるかを確認する (S3205)。なお、「客待ち演出」とは、変動表示でも大当たり演出でもない、パチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に表示される演出であり、遊技状態とは無関係の表示 (例えば、タイトル表示やデモ表示など) がなされる演出である。

【0374】

S3205の処理により確認した結果、第3図柄表示装置80において客待ち演出の表示中である場合には (S3205: Yes)、コイン演出ボタン301が押されたかを確認する (S3206)。

30

【0375】

S3206の処理により確認した結果、コイン演出ボタン301が押された場合には (S3206: Yes)、受部コインフラグ223hがオンであるかを確認し (S3207)、受部コインフラグ223hがオフであれば (S3207: No)、受部コインフラグ223hをオンして (S3208)、この受部コイン検出処理 (S3002) を終了する。

【0376】

一方、S3207の処理により確認した結果、受部コインフラグ223hがオンであれば (S3207: No)、受部コインフラグ223hをオフして (S3208)、この受部コイン検出処理 (S3002) を終了する。

40

【0377】

また、S3205の処理により確認した結果、第3図柄表示装置80に表示される演出が客待ち演出でなく、変動表示又は大当たり演出が表示されている場合 (S3205: No)、あるいは、S3206の処理により確認した結果、コイン演出ボタン301が押されていない場合には (S3206: No)、S3207～S3209の処理を行うことなく、この受部コイン検出処理 (S3002) を終了する。

【0378】

また、S3201の処理により確認した結果、コイン情報読出装置300に特典コイン

50

Cが装着されていない場合にもまた（S 3 2 0 1：No）、受部コインフラグ2 2 3 hをオフして（S 3 2 0 8）、この受部コイン検出処理（S 3 0 0 2）を終了する。

【0 3 7 9】

このように、本実施形態のパチンコ機1 0によれば、コイン情報読出装置3 0 0に特典コインCが装着されている状態では、第3図柄表示装置8 1に客待ち演出が表示されている場合に、コイン演出ボタン3 0 1が操作される毎に、受部コインフラグ2 2 3 hの値が反転されるように構成されている。

【0 3 8 0】

次に、図3 1から図3 3を参照して、表示制御装置1 1 4のMPU 2 3 1により実行される各制御について説明する。かかるMPU 2 3 1の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、コマンドを受信した場合に実行される外部割込処理とがある。

【0 3 8 1】

まず、図3 1は、表示制御装置1 1 4のMPU 2 3 1により実行される外部割込処理を示すフローチャートである。この外部割込処理は、音声ランプ制御装置1 1 3からコマンドを受信した場合に実行される。

【0 3 8 2】

音声ランプ制御装置1 1 3からのコマンドの受信に伴って外部割込処理が実行されると、S 1 2 0 1、S 1 2 0 2、S 1 2 0 3において、受信したコマンドの判定を行う。具体的には、S 1 2 0 1では、受信したコマンドが演出コマンドであるかを確認する（S 1 2 0 1）。このとき、受信したコマンドが演出許可コマンドであれば（S 1 2 0 1：Yes）、ワークRAM 2 3 3に設けられている演出許可フラグ（図示せず）をオンして（S 1 2 0 2）、外部割込処理を終了する。

【0 3 8 3】

一方、受信したコマンドが演出コマンドでなければ（S 1 2 0 1：No）、受信したコマンドが表示用変動パターンコマンドであるかを確認する（S 1 2 0 2）。このとき、受信したコマンドが表示用変動パターンコマンドであれば（S 1 2 0 2：Yes）、ワークRAM 2 3 3に設けられている変動開始フラグ（図示せず）をオンし（S 1 2 0 6）、表示用変動パターンコマンドが含む変動態様（リーチ演出態様、外れ変動演出態様）を抽出し（S 1 2 0 7）、外部割込処理を終了する。なお、S 1 2 0 6の処理により抽出された変動態様は、ワークRAM 2 3 3内の所定の領域に記憶され、後述する変動演出処理（図3 3参照）において参照される。

【0 3 8 4】

また、受信したコマンドが表示用変動パターンコマンドでなければ（S 1 2 0 2：No）、受信したコマンドが表示用停止図柄コマンドであるかを確認する（S 1 2 0 3）。このとき、受信したコマンドが表示用停止図柄コマンドであれば（S 1 2 0 3：Yes）、表示用停止図柄コマンドが示す停止図柄を設定し（S 1 2 0 8）、外部割込処理を終了する。

【0 3 8 5】

最後に、受信したコマンドが表示用停止図柄コマンドでなければ（S 1 2 0 3：No）、即ち、受信したコマンドが、演出許可コマンド、表示用変動パターンコマンド、又は表示用停止図柄コマンドのいずれでもない場合には、その他の受信したコマンドに対応した処理を実行して（S 1 2 0 4）、外部割込処理を終了する。例えば、受信したコマンドが停止コマンドであれば、第3図柄表示装置8 1で行われている変動表示を停止する処理が実行される。

【0 3 8 6】

次に、図3 2を参照して、表示制御装置1 1 4により実行されるメイン処理について説明する。図3 2は、表示制御装置1 1 4のMPU 2 3 1により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【0 3 8 7】

図32に示すメイン処理は、電源投入時に起動する処理であり、起動すると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S1301）。具体的には、MPU231を初期設定し、ワークRAM233、ビデオRAM234の記憶をクリアする処理などが行われる。

【0388】

初期設定処理（S1301）の実行後、キャラクタROM235に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し（S1302）、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM234に記憶する（S1303）。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM234に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、S1303の処理で解凍したキャラクタ情報を記憶したビデオRAM234内の領域とは異なるビデオRAM234内の領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む（S1304）。 10

【0389】

S1304の処理後、ワークRAM233に設けられている演出許可フラグ（図示せず）がオンされているかを確認する（S1305）。S1305の処理により確認した結果、演出許可フラグがオフであれば（S1305：No）、主制御装置110から演出許可コマンドを未だ受信していないので、かかる場合には、演出許可コマンドが受信されるまで、即ち、演出許可フラグがオンされるまで、S1306以降の処理を待機する。

【0390】

S1305の処理により確認した結果、演出許可フラグがオンされていれば（S1305：Yes）、S1304の処理で抽出したキャラクタ情報を第3図柄表示装置81に表示させる。そして、S1306以降の処理に移行する。 20

【0391】

S1306の処理では、第3図柄表示装置81で実行されている表示が大当たり中であるか否かを判別し（S1306）、大当たり中でなければ（S1306：No）、第3図柄表示装置81に変動演出を表示させる変動演出処理を実行して（S1307）、S1308の処理へ移行する。なお、この変動演出処理（S1307）の詳細な処理については、図33を参照して後述する。

【0392】

一方、S1306により確認した結果、大当たり中であれば（S1306：Yes）、大当たりの演出処理が実行される（S1309）。大当たり演出処理では、ラウンド数を更新したり、賞球数を更新したり、ラウンド毎に異なる背景の画像などの更新（ビデオRAM234からのキャラクタ情報の新たな抽出と抽出されたキャラクタ情報のビデオRAM234への書き込み）を行う。大当たり演出処理（S1309）の終了後は、その処理をS1308の処理に移行する。 30

【0393】

S1308では、第3図柄表示装置81における演出を行う処理（S1306、S1307、S1309）を20ミリ秒（20ms）毎に実行するために、S1306の処理が開始されてから20ms以上が経過したか否かを確認する（S1308）。 40

【0394】

S1308の処理により確認した結果、未だ20msが経過していなければ（S1308：No）、20ms以上が経過するまで処理を待機し、その一方で、20ms以上が経過していれば（S1308：Yes）、その処理をS1306の処理へ移行する。そして、S1306からS1309の処理は、電源がオフ（あるいは遮断）されるまで、繰り返し実行される。

【0395】

次に、図33を参照して、上述した変動演出処理について説明する。図33は、メイン処理（図32参照）の中で実行される変動演出処理（S1307）を示すフローチャートである。

【0396】

図33に示すように、この変動表示処理では、まず、第3図柄表示装置81で実行されている表示が変動中であるかを確認し(S1401)、変動中でなければ(S1401:No)、ワークRAM233に設けられている変動開始フラグ(図示せず)がオンであるかを確認する(S1402)。

【0397】

S1402の処理により確認した結果、変動開始フラグがオンであれば(S1402:Yes)、変動開始フラグをオフし(S1403)、ワークRAM233に設けられた変動時間を計時するための変動時間カウンタ(図示せず)を0にリセットして(S1404)、S1405の処理へ移行する。

【0398】

一方、S1401の処理により確認した結果、変動中であれば(S1401:Yes)、変動時間カウンタ(図示せず)を更新して(S1408)、S1405の処理へ移行する。なお、変動時間カウンタの更新は、変動時間カウンタの値を読み出し、その値に1加算して、加算した値を変動時間カウンタに書き戻すことによって行われる。

【0399】

S1405では、主制御装置110からの停止コマンドの受信の有無を確認して、変動演出時間内であるか否かを判別する(S1405)。このとき、停止コマンドの受信がなく、変動演出時間内であると判別された場合には(S1405:Yes)、外部割込処理(図31参照)のS1207において表示用変動パターンコマンドから抽出された変動態様に対応する変動演出データから、変動時間カウンタに示される変動経過時間(変動演出が開始されてからの経過時間)に応じた変動演出データをビデオRAM234より読み出し、ビデオRAM234の変動演出用領域(図示せず)に記憶する(S1406)。次いで、変動演出用領域に記憶された変動演出データに対応する画像を第3図柄表示装置81のLCDに表示して(S1407)、この変動演出処理(S1307)を終了する。

【0400】

一方、S1405の処理の結果、停止コマンドの受信があり、変動開始からの経過時間が変動演出時間を越えたと判別された場合(S1405:No)、外部割込処理(図31参照)のS1208において設定された停止図柄で、第3図柄表示装置81に表示する図柄を停止して(S1411)、変動演出処理を終了する。

【0401】

また、S1402の処理により確認した結果、変動開始フラグがオフであれば(S1402:No)には、その他の表示処理、例えば、パチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に表示される客待ち演出などの表示を実行して(S1409)、この変動演出処理(S1307)を終了する。

【0402】

以上、説明したように、本実施形態のパチンコ機10は、音声ランプ制御装置130が主制御装置110から確変大当たりに対応するコマンドを受信した場合に、付与条件が成立して、賞球(遊技価値)とは異なる特別価値であるコイン情報を有する特典コインCの払い出し(付与)が行われるものとして構成される。

【0403】

この特典コインCは、コイン情報読出装置300に特典コインCを装着することによって、装着した特典コインCのコイン情報に応じた(即ち、受部コインメモリ223bに記憶されている値に応じた)特典としての新たなリーチ演出態様を第3図柄表示装置81に表示することができる。

【0404】

よって、本実施形態のパチンコ機10にて遊技を行う遊技者は、特典コインCを使用して体験できる新たな遊技性によって、高い興趣を遊技に対して抱くことができ、かかる新たな遊技性が新たな付加価値となって、遊技者が抱く遊技への興味を長期に亘って維持させることができる。また、新たな遊技性を体験可能な特典コインCを獲得することに対しても、遊技者の興味向けられることになり、その点においても、遊技性が向上し、遊技

10

20

30

40

50

者が抱く遊技への興味を長期に亘って維持させることができる。

【0405】

その上、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技状態が所定の示唆条件を満たした場合には、次回に払い出される特典コインCが有するコイン情報の種類（即ち、特典コインCの種類）が、第3図柄表示装置81で表示される変動表示又は停止表示の内容によって示唆（又は報知）される。

【0406】

このように、ある遊技状態（示唆条件を満たす遊技状態）になると次回に払い出される特典コインの種類が第3図柄表示装置81で表示される変動表示又は停止表示の内容によって示唆されるので、遊技者は、特典コインCの獲得前に、特典コインCが獲得できるかもしれないという期待感を持って遊技を続けることができる。

10

【0407】

特に、第3図柄表示装置81の表示内容（変動表示又は停止表示）により示唆される次回に付与される特典コインCの種類が、遊技者自身が獲得を熱望するものであった場合には、遊技者は、その特典コインCを獲得できることを待ち望みながら遊技を続けることができる。

【0408】

よって、本実施形態のパチンコ機10によれば、次回に付与される特典コインCの種類が第3図柄表示装置81の表示内容により示唆（又は報知）されるので、従来の一般的な遊技機にはなかった新たな遊技性を体験することができる。よって、かかる新たな遊技性が新たな付加価値となって、遊技者が抱く遊技への興味を長期に亘って維持させることができる。

20

【0409】

次に、図34から図54を参照して、第2実施形態について説明する。上述した第1実施形態では、所定の付与条件が成立した場合に、内部に埋め込まれたICタグ602に特別価値としてのコイン情報を記憶させた特典コインCが払い出される構成としたが、この第2実施形態は、所定の付与条件が成立した場合に、特別価値を有する特典カードCAが排出されるものとして構成される。なお、この第2実施形態において、上述した第1実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【0410】

30

図34は、第2実施形態におけるパチンコ機10Aの正面図である。図34に示すように、パチンコ機10Aにおける下皿50の左側には、後述する特典カードCA（図38参照）を払い出すための開口1054が形成されている。なお、下皿ユニット15の裏面側には、後述する特典カード排出装置1450（図36参照）が、開口1054から特典カードCAを排出するための装置として設けられている。

【0411】

下皿50や開口1054の左側には、カード情報読取装置1300（図35参照）が前方に張り出して形成されている。このカード情報読取装置1300は、上面が開口された箱状体であり、かかる開口から、遊技者が、必要に応じて、獲得済みの特典カードCAを縦方向（長軸方向）に投入することができるよう構成されている。

40

【0412】

詳細は後述するが、カード情報読取装置1300は、受部用カードリーダー1303（図35参照）を有しており、カード情報読取装置1300に投入された特典カードCAが装着ソレノイド1304（図35参照）によって装着されると、特典カードCAにおけるカード情報領域1602（図38参照）に記録されているカード情報を光学的に読み取ることができるように構成されている。

【0413】

カード情報読取装置1300の前面（正面視側の面）には、読込ボタン1301が設けられている。この読込ボタン1301は、カード情報読取装置1300に投入された特典カードCAを用いた特典としての演出（本実施形態では、大当たり演出又はリーチ演出）

50

の現出を遊技者が所望した場合、又は、特典としての演出が現出される状態において該特典としての演出の現出を不要とする場合に、遊技者によって操作できるボタンである。

【0414】

ここで、図35を参照して、上述したカード情報読取装置1300についてより具体的に説明する。図35(a)は、カード情報読取装置1300を上側から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、図35(b)は、カード情報読取装置1300を側面側から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、図35(c)は、カード情報読取装置1300に特典カードCAが装着された場合を模式的に示す断面図である。なお、発明の理解を容易にする目的で、図35(a)～(c)は、装着ソレノイド1304を含む断面図としている。

10

【0415】

図35(a)～(c)に示すように、カード情報読取装置1300は、筐体1302と、受部用カードリーダー1303と、装着ソレノイド1304と、装着ソレノイド1304の可動鉄心の先端に取り付けられている板部材1305と、読込ボタン1301とを有して構成される。

【0416】

筐体1302は、図35(a)～(c)に示すように、特典カードCAを縦方向（長軸方向）に投入できるように上面が開口されたホルダ部1302aと、ホルダ部1302aより前面側（パチンコ機10Aの正面視側）には、受部用カードリーダー1303が収容された室1302bとを有している。

20

【0417】

筐体1302におけるホルダ部1302aと室1302bとを仕切る壁には、特典カードCAのカード情報領域1602（図38参照）に相当する大きさの矩形の透明部1302cが形成されている。より具体的には、矩形の透明部1302cは、特典カードCAの装着時（図35(c)）において、特典カードCAのカード情報領域1602に相当する高さ形成されている。

【0418】

よって、室1302bの側から、透明部1302cを介して、特典カードCAのカード情報領域1602を臨むことができる。なお、詳細は後述するが、本実施形態では、特典カードCAのカード情報領域1602は、透明な（光透過性の）領域として構成されており、このカード情報領域1602内には、特典の内容を示すコードパターン（カード情報）が形成されている。そのため、室1302b内に収容される受部用カードリーダー1303は、透明部1302cを透過するかかるコードパターンを読み取ることになる。

30

【0419】

受部用カードリーダー1303は、CMOS（Complementary Metal Oxide Semiconductor）イメージセンサを用いたコードリーダーである。なお、CMOSイメージセンサではなく、CCD（Charge Coupled Device）イメージセンサを用いるコードリーダーを使用してもよい。

【0420】

この受部用カードリーダー1303は、透明部1302cを透過する被写体（本実施形態では、透明部1302cを透過するコードパターン）の画像を電気信号に変換し、音声ランプ制御装置113へ入力する。

40

【0421】

装着ソレノイド1304は、可動鉄心の先端に取り付けられる板部材1305と透明部1302cとが同じ高さとなる位置に設けられている。また、板部材1305は、透明部1302cより若干大きい略矩形であると共に、特典カードCAに接する側の面が白色の無地面に構成されている。

【0422】

図35(a)及び(b)に示すように、ホルダ部1302aは、一度に使用可能な特典カードCAの最大枚数（本実施形態では、5枚）をまとめて投入する場合であっても投入

50

し易いように、十分な奥行き（下皿ユニットからの突出長さ）となるよう構成されている。

【0423】

しかし、十分な奥行きを持たせたことにより、特典カードCAをホルダ部1302aへ投入し易い一方で、ホルダ部1302aに投入された特典カードCAが整然としないために、カード情報領域1602（図38参照）が透明部1302cに一致せず、コードパターンを受部用カードリーダー1303によって読み取ることができない。

【0424】

そこで、本実施形態では、遊技者によって読込ボタン1301が押された場合に、装着ソレノイド1304をオン（励磁）し、特典カードCAを、板部材1305によって透明部1302c側に押圧し、それによって、図35（c）に示すように、ホルダ部1302aに投入された特典カードCAを整列させ、受部用カードリーダー1303によるコードパターン（1又は複数枚の特典カードCAのカード情報）の読み取りを可能にしている。

【0425】

装着ソレノイド1304をオンしてホルダ部1302a内の特典カードCAを整列させた場合には、特典カードCAのカード情報領域1602（図38参照）は、透明部1302cと同じ高さ（即ち、カード情報領域1602と同じ高さ）に位置する板部材1305によりその全体が覆われた状態で透明部1302cに押し付けられる。

【0426】

装着ソレノイド1304及び板部材1305による押圧時には、板部材1305がカード情報領域1602を覆うので、受部用カードリーダー1303は、板部材1305の白色無地面を背景としてコードパターンを読み取ることができ、特典カードCAにおける透明なカード情報領域1602に形成されたコードパターン（カード情報）を確実に読み取ることができるのである。

【0427】

次に、図36を参照して、特典カードCAの排出装置である特典カード排出装置1450について説明する。図36（a）は、特典カード排出装置1450を側面側から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、図36（b）は、特典カード排出装置1450を排出口1451a側から見た模式的な正面図であり、図36（c）は、特典カード排出装置1450を上側から見た場合における内部構造を模式的に示す上面図である。なお、発明の理解を容易にする目的で、図36（a）では、隣接する特典カードCAの間に空間を設けている。また、図36（c）では、特典カードCAや、上蓋部材1452などの一部構成を省略している。

【0428】

図36（a）～（c）に示すように、特典カード排出装置1450は、複数枚の特典カードCAを貯留可能な貯留部材1451と、上蓋部材1452と、排出用カードリーダー1453とを有して構成される。

【0429】

貯留部材1451は、図36（a）及び（c）に示すように、上面が開口され、内部空間に特典カードCAを積重（重畳）させて収容（貯留）可能に構成された箱状体である。図36（a）及び（b）に示すように、この貯留部材1451の正面（下皿ユニット15側の面）には、下皿ユニット15に設けられた開口1054に対応する位置に、貯留部材1451に貯留されている特典カードCAのうち、最も底面側に位置する1枚の特典カードCAを排出するための排出口1451aが設けられている。

【0430】

一方、図36（a）及び（c）に示すように、貯留部材1451の底面には、略中央部に、特典カードCAのカード情報領域1602（図38参照）に相当する大きさである矩形状の透明部1451bが形成されている。また、図36（a）及び（c）に示すように、貯留部材1451の底面における排出口1451a側には、ステッピングモータである移送モータ1451c（図40参照）により駆動される移送ローラ1451dが取り付け

10

20

30

40

50

られている。

【0431】

上蓋部材1452は、取り外し可能に構成されており、必要に応じて、例えば、貯留部材1451の内部空間に特典カードCAを補充する場合に取り外すことができる。なお、上蓋部材1452には、特典カードCAの排出を安定にするべく、積重された特典カードCAを上方から付勢する付勢部材1455が設けられている。

【0432】

付勢部材1455は、一端側が上蓋部材1452に接続されるばね部材1455aと、そのばね部材1455aにおける他端側に接続される平板状の板部材1455bとから構成される。本実施形態では、付勢部材1455は、板部材1455bが、貯留部材1451の透明部1451b（図36（c））の上方に位置するように配設されている。また、板部材1455bは、透明部1451bより若干大きい略矩形であると共に、特典カードCAに接する側の面が白色無地面に構成されている。

10

【0433】

排出用カードリーダー1453は、上述した受部用カードリーダー1303と同じく、CMOSイメージセンサを用いたコードリーダーである。図35（a）及び（c）に示すように、排出用カードリーダー1453は、貯留部材1451の透明部1451bの下方に位置し、透明部1451bから見える被写体の画像を電気信号に変換し、音声ランプ制御装置113へ入力する。

【0434】

20

詳細は後述するが、本実施形態では、貯留部材1451の最も底面側に位置する1枚の特典カードCA、即ち、開口1054から次回に排出（付与）される特典カードCAは、貯留部材1451内における特典カードCAの初期位置から、カード情報領域1602（図38参照）が透明部1451b上に位置するまで、移送ローラ1451dによって移送されるように構成されており、排出用カードリーダー1453は、透明部1451bから見えるカード情報領域1602の画像を読み取るように構成されている。つまり、排出用カードリーダー1453は、開口1054から次回に排出される特典カードCAのカード情報領域1602を読み取るためのものである。

【0435】

ここで、図37を参照して、上述した特典カード排出装置1450が、特典カードCAを開口1054から排出する動作について説明する。図37は、特典カード排出装置1450による特典カードCAの排出動作を説明するための模式的な断面図である。

30

【0436】

図37（a）は、特典カード排出装置1450（貯留部材1451）に貯留されている特典カードCAの全てが初期位置に位置している状態を示す図である。1枚の特典カードCAを排出する場合には、移送モータ1451c（図40参照）の駆動によって移送ローラ1451dを矢印R方向に駆動（回転）し、貯留部材1451の最も底面側に位置する1枚の特典カードCAを、下皿ユニット15の開口1054へ向かう方向（矢印M方向）へ移送する。

【0437】

40

なお、本実施形態では、特典カードCAは全て、移送ローラ1451dによる矢印M方向への移送後に排出用カードリーダー1453によってカード情報領域1602（図38参照）を行うことができるように、カード情報領域1602を排出口1451aとは反対側（位置P）に位置させて貯留部材1451に貯留される。

【0438】

図37（b）は、貯留部材1451の最も底面側に位置する1枚の特典カードCAが確認位置に位置している状態を示す図である。この「確認位置」とは、特典カードCAにおけるカード情報領域1602（図38参照）が透明部1451b上に位置する特典カードCAの位置である。貯留部材1451の最も底面側に位置する特典カードCAは、移送ローラ1451dにより初期位置からM方向へ移送され、確認位置にて一旦停止される。な

50

お、図37(b)に示すように、確認位置において、特典カードCAは、開口1504を経て外部へ露出せず、遊技者により取り出すことはできない。

【0439】

詳細は後述するが、特典カードCAのカード情報領域1602は、透明な（光透過性の）領域であり、かかるカード情報領域1602内に、その特典カードCAが有する特典の内容を示すコードパターン（カード情報）が形成されている。本実施形態では、この確認位置に位置する特典カードCAのカード情報領域1602のコードパターンを排出用カードリーダー1453によって読み取り、読み取ったコードパターン（カード情報）の内容に応じて、次回に排出される特典カードCA（即ち、確認位置に位置する特典カードCA）に対する付与条件（カード排出条件）が変更されるように構成されている。

10

【0440】

本実施形態の特典カード排出装置1450において、初期位置から確認位置までの距離Lは、特典カードCAの光透過性領域であるカード情報領域1602における移送方向M1（即ち、初期位置から確認位置へ向かう方向）の長さLb（図38参照）より長く、かつ、特典カードCAの不透明領域（光不透過性領域）である本体部1601におけるカード情報領域1602より確認位置側の領域の移送方向M1の長さLa（図38参照）より短く構成されている。

【0441】

L, La, Lbの関係を上述のように規定することにより、確認位置に位置する特典カードCA（即ち、次回に排出される1枚の特典カードCA）のカード情報領域1602は、特典カードCAの不透明領域を背景として、排出用カードリーダー1453に読み取られることになる。ここで、特典カードCAの片面を白色無地面とし、その白色無地面を特典カード排出装置1450の底面側に向け、排出用カードリーダー1453に対向するように配置すると、白色無地面を背景としてカード情報領域1602のコードパターンを読み取ることができ、コードパターン（カード情報）を確実に読み取ることができる。

20

【0442】

また、本実施形態の特典カード排出装置1450において、移送ローラ1451dによる特典カードCAの移送限界位置から、開口1054の正面側（遊技者に対向する側）の開口端までの距離Lxは、特典カードCAの排出方向長さLc（図38参照）より短く構成されている。そのため、少なくとも、移送ローラ1451dによる移送限界位置にある特典カードCAは、開口1054から外部へと露出されることになる。よって、移送ローラ1451dによる移送のみにより、特典カードCAを、遊技者に取り出し可能な位置（即ち、外部へ露出される位置）に位置させることができる。

30

【0443】

また、カード情報領域1602の読み取り時に特典カードCAの一部を背景として利用するので、特典カード排出装置1450における初期位置と確認位置との間の距離を比較的短い距離に抑えることができる。その結果、特典カード排出装置1450を省スペースに構成することができる。

【0444】

なお、上述した通り、特典カード排出装置1450（貯留部材1451）に貯留されている特典カードCAを付勢する付勢部材1455の板部材1455bは、透明部1451bより若干大きい略矩形であると共に、特典カードCAに接する側の面が白色無地面に構成されているので、貯留部材1451に貯留される特典カードCAが最後の1枚になった場合にも、カード情報領域1602の背景を白色無地面とすることができ、カード情報領域1602に含まれるカード情報の読み取りを好適に行うことができる。

40

【0445】

また、本実施形態では、透明部1451bが特典カードCAのカード情報領域1602に相当する大きさに設けられているので、初期位置に位置する特典カードCAのカード情報領域1602を読み取ることなく、次回に排出される特典カードCAのカード情報領域1602のみを読み取ることができる。

50

【0446】

図37(c)は、貯留部材1451の最も底面側に位置する1枚の特典カードCAが排出位置に位置している状態を示す図である。なお、この「排出位置」とは、特典カードCAの一部が開口1054を経て外部へ露出し、遊技者により取り出し可能な位置である。特典カードCAを遊技者に付与するための条件（付与条件）が成立すると、確認位置にて停止されていた特典カードCAは、移送ローラ1451dの駆動（矢印R方向）により、確認位置から排出位置へと移送されて停止される。

【0447】

そして、遊技者により特典カードCAが取り出され、カードの排出が完了すると、再度図37(a)の状態に戻り、その時点において貯留部材1451の最も底面側に位置する1枚の特典カードCAの排出が開始される。

10

【0448】

詳細は後述するが、本実施形態では、図37に示すように、特典カード排出装置1450の排出口1451aと、開口1054との間には、配置された反射式の光電センサである有無検出センサ1461が設けられており、排出位置に位置する特典カードCAが遊技者により取り出されて、有無検出センサ1461がオンからオフされた場合に、カードの排出が完了したと判定される。

【0449】

上述の通り、本実施形態の特典カード排出装置1450では、移送ローラ1451dによる特典カードCAの移送限界位置から開口1054の正面側の開口端までの距離Lxが、特典カードCAの排出方向長さLc（図38参照）より短く構成されている。よって、移送モータ1451c（図40参照）による移送ローラ1451dの駆動のみによって、特典カードCAを、その一部が開口1054を経て外部へ露出される位置（即ち、排出位置）にて停止させ、遊技者により取り出させることができる。

20

【0450】

これに対し、遊技者の手を借りることなく、特典カードCAを開口1054から完全に排出させる場合には、排出口1451aと開口1054との間に、カード移送用のステッピングモータが移送モータ1451c以外にも必要となるが、本実施形態の特典カード排出装置1450によれば、1の移送モータ1451cのみで、初期位置から排出位置まで特典カードCAを移送することができ、その結果として、カードの排出を完了させることができるので、特典カード排出装置1450をコンパクトに構成できると共に、製造コストの上昇を抑制することができる。

30

【0451】

次に、図38を参照して、本実施形態のパチンコ機10Aで使用される特典カードCAについて具体的に説明する。図38(a)は、特典カードCAの正面図であり、図38(b)は、特典カードCAの裏面図であり、図38(c)は、図38(a)におけるX8c-X8c線における断面図である。

【0452】

図38(a)～(c)に示すように、特典カードCAは、矩形のカード状（薄板状）に構成された媒体であり、不透明な（光透過性の）材質（例えば、樹脂や紙など）からなる本体部1601と、透明な（光透過性の）材質（例えば、樹脂）からなるカード情報領域1602とを有して構成される。

40

【0453】

カード情報領域1602は、その内部にカード情報を示すコードパターンが形成されている。本実施形態では、カード情報領域1602の内部を4行×4列の区画に分割し、特典の内容に応じた区画を塗り潰すことにより、コードパターン（カード情報）を形成している。

【0454】

本体部1601の表面1601aには、カード情報領域1602に含まれているカード情報としてのコードパターンの内容（即ち、その特典カードCAが有する特典の内容）に

50

対応するデザイン 1601a1 (図38(a)の例では、ミスマリリンちゃん) が記されている。

【0455】

また、表面 1601a には、特典内容の区分を示すマーク 1601a2 が記されている。本実施形態では、特典内容の区分として、「金カード」と「銀カード」と「銅カード」とが設定されており、図38(a)の例では、その特典カード CA が「金カード」であることを意味する「金」の文字が記されている。一方、本体部 1601 の裏面 1601b は、白色の無地面とされている。

【0456】

ここで、上述した通り、特典カード排出装置 1450 においてカード情報領域 1602 10
より確認位置側に位置する本体部 1601 の移送方向 M の長さ La、及び、カード情報領域 1602 における移送方向 M の長さ Lb は、特典カード排出装置 1450 における初期位置から確認位置までの距離 L (図36参照) に対し、 $Lb < L < La$ となるように設計されている。

【0457】

よって、本体部 1601 の裏面 1601b が白色の無地面とされているので、かかる白色無地の裏面 1601b を特典カード排出装置 1450 の底面側に向けて配置することにより、排出用カードリーダー 1453 によるカード情報領域 1602 の読み取り時に、カード情報領域 1602 の背景を白色無地面とすることができ、カード情報領域 1602 に含まれるカード情報の読み取りを好適に行うことができる。 20

【0458】

また、図38(a)及び(b)に示すように、特典カード CA において、カード情報領域 1602 が特典カード CA の周縁側に偏向して形成されているので、白色無地面を形成するべく光不透過性の領域を広くとることが可能である。よって、排出用カードリーダー 1453 によるカード情報領域 1602 の読み取り時に、本体部 1601 の裏面 1601b を利用する場合において、特典カード排出装置 1450 内において隣接する特典カード CA (即ち、次回に排出される特典カード CA と、背景として裏面 1601b を利用する特典カード CA) のカード情報領域 1602 が重なり合うことを防止することができ、次回に排出される特典カード CA のコードパターン (カード情報) が誤検出されることを防止 30
することができる。

【0459】

ここで、図39を参照して、カード情報領域 1602 に形成されるコードパターン (カード情報) について説明する。図39は、カード情報領域 1602 に形成されるコードパターンを説明するための模式図である。なお、図39(a)～(d)に示すカード情報領域 1602 は、全て、特典カード CA の表面 1601a から見た状態である。

【0460】

図39(a)は、カード情報領域 1602 に形成された 4 行×4 列の区画における各区画が示す内容を説明するための模式図である。なお、図39(a)では、発明を明確にするために、領域 1602c を構成する 9 区画に対し、それぞれ「1」～「9」の数字を付している。 40

【0461】

カード情報領域 1602 に形成された 4 行×4 列の区画のうち、(行, 列) = (1, 4) の区画 1602a は、その特典カード CA が「金カード」であることを示すコードパターンである。また、(行, 列) = (2, 4) の区画 1602b は、その特典カード CA が「銀カード」であることを示すコードパターンである。

【0462】

また、(行, 列) = (1, 1)、(1, 2)、(1, 3)、(2, 1)、(2, 2)、(2, 3)、(3, 1)、(3, 2)、(3, 3) の 9 区画からなる領域 1602c は、その特典カード CA が「銅カード」であることを示すコードパターンである。本実施形態において、9 種類の主図柄に対応する 9 種類の銅カードが設定されており、各種類が領域 50

1602cを構成する9区画のいずれかに対応付けられている。

【0463】

例えば、(行, 列) = (1, 1) には、「1」に対する主図柄(タコ)が対応づけられており、この領域1602c1(図39(c)参照)が塗り潰されている場合には、その特典カードCAが、「銅カード」のうち、「1」に対する主図柄に対応するカードであることを示す。同様に(行, 列) = (1, 2)、(1, 3)、(2, 1)、(2, 2)、(2, 3)、(3, 1)、(3, 2)、(3, 3)には、それぞれ、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」に対する主図柄が対応付けられている。

【0464】

また、(行, 列) = (4, 1)の区画1602dは、特典カードCAの向き(裏表)を規定するための領域1602dであり、この領域1602dは、全ての特典カードCAに共通して塗り潰されている。

10

【0465】

なお、本実施形態のパチンコ機10Aは、1枚の特典カードCAに対して1種類の特典を得ることができるよう構成されているので、領域1602a、領域1602b、及び領域1602cを構成する11区画のうち、1区画のみが塗り潰されている。

【0466】

例えば、図39(b)は、「金カード」である特典カードCAにおけるカード情報領域1602を示す模式図である。特典カードCAが「金カード」である場合には、「金カード」に対応する領域1602aが塗り潰されると共に、全ての特典カードCAに共通する領域1602dが塗り潰されている。

20

【0467】

また、図39(c)は、「銀カード」である特典カードCAにおけるカード情報領域1602を示す模式図である。特典カードCAが「銀カード」である場合には、「銀カード」に対応する領域1602bが塗り潰されると共に、全ての特典カードCAに共通する領域1602dが塗り潰されている。

【0468】

また、図39(d)は、「1」に対する主図柄に対応する「銅カード」である特典カードCAにおけるカード情報領域1602を示す模式図である。特典カードCAが「銅カード」のうち「1」に対する主図柄に対応するカードである場合には、「銅カード」に対応する9区画からなる領域1602cのうち、「1」に対する主図柄に対応する領域1602c1が塗り潰されると共に、全ての特典カードCAに共通する領域1602dが塗り潰されている。

30

【0469】

図39(e)は、複数枚の特典カードCAを正しく重ねた状態におけるカード情報領域1602の一例を示す模式図である。上述した通り、本実施形態のパチンコ機10Aでは、遊技者が獲得した特典カードCAをカード情報読取装置1300に複数枚重ねて装着することができる。詳細は後述するが、カード情報読取装置1300に複数枚の特典カードCAが装着されると、受部用カードリーダー1302による読み取りの結果、特典としての演出が、特典カードCA毎に、装着された特典カードCAの枚数分だけ現出されるように構成されている。

40

【0470】

各特典カードCAのカード情報領域1602は光透過性に構成されているので、複数枚の特典カードCAを重ねた場合には、各特典カードCAにおいて塗り潰されている区画により、新たなコードパターンが構成される。

【0471】

ここで、図39(e)に示した例は、図39(b)～(d)に示した特典カード領域1602をそれぞれ有する3枚の特典カードCAを重ねた場合におけるカード情報領域1602である。そのため、「金カード」に由来する領域1602aと、「銀カード」に由来する領域1602bと、「1」に対する主図柄に対応する「銅カード」に由来する領域1

50

602c1と、全ての特典カードCAに共通して形成されている領域1602dとから、コードパターンが構成されている。

【0472】

図39(e)に示す特典カード領域1602のコードパターン(3枚の特典カードCAを重ねたことにより形成された新たなコードパターン)が、受部用カードリーダー1302に読み取られた場合には、領域1602aが塗り潰されていることにより、音声ランプ制御装置113のMPU221は、カード情報読取装置1300に装着された特典カードCAの中に、「金カード」の特典カードCAが含まれていると判定することができる。

【0473】

同様に、領域1602b及び領域1602c1が塗り潰されていることにより、MPU221は、カード情報読取装置1300に装着された特典カードCAの中に、「銀カード」及び「1」に対する主図柄に対応する「銅カード」の特典カードCAが含まれていると判定することができる。

【0474】

一方、領域1602dは、全ての特典カードCAに由来する。ここで、もし、裏表を反対にしてカード情報読取装置1300に装着された特典カードCAが1枚でも存在すれば、(行, 列) = (4, 4)の領域Eが塗り潰された状態となる。従って、受部用カードリーダー1302に読み取られたコードパターンに領域Eが含まれている場合には、音声ランプ制御装置113のMPU221は、裏表反対に誤って装着された特典カードCAの存在を把握することができる。

【0475】

このように、特典カードCAの向き(裏表)を規定するための領域1602dが全ての特典カードCAに共通して形成されているので、カード情報読取装置1300において受部用カードリーダー1302に対して向けるべき面を明確に規定することができ、反対面を向けたことによる誤検出や、本来現出すべき結果と異なる結果が生じること(誤作動)を防止することができる。

【0476】

次に、図40及び図41を参照して、第2実施形態のパチンコ機10Aの電氣的構成について説明する。図40は、第2実施形態におけるパチンコ機10Aの電氣的構成を示すブロック図であり、図41は、第2実施形態におけるパチンコ機10Aの音声ランプ制御装置113のRAM223の構成を示すブロック図である。なお、図40及び図41に示す第2実施形態のパチンコ機10Aと上述した第1実施形態のパチンコ機10(図8参照)との主な相違点は、音声ランプ制御装置113の構成である。

【0477】

まず、図40に示すように、第2実施形態のパチンコ機10Aにおける音声ランプ制御装置113に搭載されるMPU221のROM222は、特典カードCAが有するカード情報(コードパターン)と、そのカード情報が示すカードの種類(即ち、特典の内容)とを対応付けるカード種別テーブル222bを有している。排出用カードリーダー1453又は受部用カードリーダー1303により読み出された特典カードCAのコードパターン(カード情報)は、このカード種別テーブル222bを参照することにより、その特典カードCAの種類(特典の内容)を識別することができる。

【0478】

図41に示すように、第2実施形態の音声ランプ制御装置113におけるRAM223は、排出カードメモリ223jと、カード排出確定フラグ223kと、カード排出フラグ223lと、カード取出待ちフラグ223mと、カード移送フラグ223nと、カード読取フラグ223oと、カード装着フラグ223pと、金カードフラグ223qと、銀カードフラグ223rと、銅カードフラグ223sと、奇数銅カードフラグ領域223tと、偶数銅カードフラグ領域223uと、確変大当たりカウンタ223vとを有している。

【0479】

排出カードメモリ223jは、特典カード排出装置1450における確認位置(図37

10

20

30

40

50

(b) 参照) に位置する特典カード C A の種類、即ち、次回に排出される特典カード C A の種類を記憶するためのメモリである。詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機 1 0 A は、この排出カードメモリ 2 2 3 j に記憶される特典カード C A の種類に基づいて、その確認位置に位置する特典カード C A を遊技者へ付与するための条件 (付与条件) が変更される。

【0480】

カード排出確定フラグ 2 2 3 k は、特典カード C A の排出が確定されたか否かを示すフラグである。このカード排出確定フラグ 2 2 3 k がオンであれば、特典カード C A の付与条件が成立したことにより特典カード C A の排出が確定されたことを示す。

【0481】

このカード排出確定フラグ 2 2 3 k は、パチンコ機 1 0 A の電源投入による初期化処理において初期化 (オフ) され、特典カード C A の付与条件が成立した場合にオンされる。特典カード C A の付与条件の成立に伴ってオンされたカード排出確定フラグ 2 2 3 k は、その後、特典カード C A の排出を開始するに伴ってオフされる。

【0482】

カード排出フラグ 2 2 3 l は、確定位置から排出位置への特典カード C A の移送を行うか否かを示すフラグである。このカード排出フラグ 2 2 3 l がオンであれば、後述するカード排出処理 (図 4 9 参照) において、移送モータ 1 4 5 1 c が駆動されて、特典カード排出装置 1 4 5 0 の確認位置に位置する特典カード C A が排出位置へ移送される。

【0483】

このカード排出フラグ 2 2 3 l は、パチンコ機 1 0 A の電源投入による初期化処理において初期化 (オフ) され、特典カード C A の排出開始に伴ってオンされる。そのようにオンされたカード排出フラグ 2 2 3 l は、カード排出処理 (図 4 9 参照) において、次回に排出されるべき特典カード C A が排出位置へ移送されるとオフされる。

【0484】

カード取出待ちフラグ 2 2 3 m は、特典カード C A の排出が完了したか否か、即ち、特典カード排出装置 1 4 5 0 の排出位置に位置する特典カード C A が遊技者によって取り出されたか否かを示すフラグである。このカード取出待ちフラグ 2 2 3 m がオンであれば、特典カード排出装置 1 4 5 0 の排出位置に位置する特典カード C A が遊技者により未だ取り出されていないことを示す。

【0485】

このカード取出待ちフラグ 2 2 3 m は、パチンコ機 1 0 A の電源投入による初期化処理において初期化 (オフ) され、次回に排出されるべき特典カード C A が排出位置に位置するとオンされる。そのようにオンされたカード取出待ちフラグ 2 2 3 m は、有無検出センサ 1 4 6 1 がオンからオフされて特典カード C A の排出が完了するとオフされる。

【0486】

カード移送フラグ 2 2 3 n は、特典カード排出装置 1 4 5 0 内にて初期位置に位置する特典カード C A のうち、次回に排出する特典カード C A を確認位置へ移送させるか否かを示すフラグである。このカード移送フラグ 2 2 3 n がオンであれば、後述するカード排出処理 (図 4 9 参照) において、移送モータ 1 4 5 1 c が駆動されて、特典カード排出装置 1 4 5 0 の初期位置に位置する特典カード C A が確認位置へ移送される。

【0487】

このカード移送フラグ 2 2 3 n は、パチンコ機 1 0 A の電源投入による初期化処理において初期化 (オフ) され、特典カード C A の排出の完了に伴ってオンされる。そして、そのようにオンされたカード移送フラグ 2 2 3 n は、後述するカード排出処理 (図 4 9 参照) において、排出位置に位置する特典カード C A が遊技者により取り出されて特典カード C A の排出が完了するとオフされる。

【0488】

カード読取フラグ 2 2 3 o は、特典カード排出装置 1 4 5 0 内にて確認位置に位置する特典カード C A のカード情報 (カード情報領域 1 6 0 2 に形成されたコードパターン) の

10

20

30

40

50

読み取りを行うか否かを示すフラグである。このカード読取フラグ 2 2 3 o がオンであれば、排出用カードリーダー 1 4 5 3 によるカード情報の読み取りが行われる。

【0 4 8 9】

このカード読取フラグ 2 2 3 o は、パチンコ機 1 0 A の電源投入による初期化処理において初期化（オフ）され、次回に排出されるべき特典カード C A が確認位置に位置するとオンされる。そして、そのようにオンされたカード読取フラグ 2 2 3 o は、確認位置に位置する特典カード C A に対する排出用カードリーダー 1 4 5 3 によるカード情報の読み取りが行われた場合にオフされる。

【0 4 9 0】

カード装着フラグ 2 2 3 p は、カード情報読取装置 1 3 0 0 のホルダ部 1 3 0 2 a に特典カード C A が装着されたか否か、即ち、装着ソレノイド 1 3 0 4 がオン（励磁）されてホルダ部 1 3 0 2 a に投入された特典カード C A が整列された状態にあるか否かを示すフラグである。このカード装着フラグ 2 2 3 p がオンであれば、ホルダ部 1 3 0 2 a に投入された特典カード C A が整列された状態にあり、受部用カードリーダー 1 3 0 3 によるカード情報領域 1 6 0 2 に含まれるカード情報の読み取りが可能であることを示す。

10

【0 4 9 1】

このカード装着フラグ 2 2 3 p は、客待ち演出（パチンコ機 1 0 A が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に表示される演出）中に読込ボタン 1 3 0 1 が押された場合に、状態がその都度反転するように構成されている。即ち、カード装着フラグ 2 2 3 p がオンの状態であればオフされ、カード装着フラグ 2 2 3 p がオンの状態であれば

20

【0 4 9 2】

金カードフラグ 2 2 3 q は、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に、「金カード」である特典カード C A に由来するカード情報が含まれているか否かを示すフラグであり、この金カードフラグ 2 2 3 q がオンであれば、「金カード」である特典カード C A に由来するカード情報が受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に含まれていることを示す。

【0 4 9 3】

銀カードフラグ 2 2 3 r は、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に、「銀カード」である特典カード C A に由来するカード情報が含まれているか否かを示すフラグであり、この銀カードフラグ 2 2 3 r がオンであれば、「銀カード」である特典カード C A に由来するカード情報が受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に含まれていることを示す。

30

【0 4 9 4】

銅カードフラグ 2 2 3 s は、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に、「銅カード」である特典カード C A に由来するカード情報が含まれているか否かを示すフラグであり、この銅カードフラグ 2 2 3 s がオンであれば、「銅カード」である特典カード C A に由来するカード情報が受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に含まれていることを示す。

40

【0 4 9 5】

なお、金カードフラグ 2 2 3 q、銀カードフラグ 2 2 3 r、及び銅カードフラグ 2 2 3 s は、パチンコ機 1 0 A の電源投入による初期化処理において初期化（オフ）され、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に基づき、対応するカードが含まれている場合にオンされる。一方、これらのフラグ 2 2 3 q、2 2 3 r、2 2 3 s は、客待ち演出中に読込ボタン 1 3 0 1 が押されてカード装着フラグ 2 2 3 p がオフされたことに伴いオフされる。

【0 4 9 6】

奇数銅カードフラグ領域 2 2 3 t は、銅カードフラグ 2 2 3 s がオンである場合において、高確率図柄（奇数番号に対応する主図柄）に対応する銅カードの有無を記憶する領域

50

である。

【0497】

この奇数銅カードフラグ領域223tは、数字1フラグ223t1、数字3フラグ223t2、数字5フラグ223t3、数字7フラグ223t4、及び数字9フラグ223t5の5つのフラグを含み、これらのフラグ223t1～223t5が、それぞれ、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」に対する主図柄に対応する5種類の銅カードの有無を示す。例えば、数字5フラグ223t3がオンであれば、「5」に対する主図柄に対応する「銅カード」に由来するカード情報が受部用カードリーダー1303により読み取ったカード情報に含まれていることを示す。

【0498】

偶数銅カードフラグ領域223uは、銅カードフラグ223sがオンである場合において、低確率図柄（偶数番号に対応する主図柄）に対応する銅カードの有無を記憶する領域である。

【0499】

この偶数銅カードフラグ領域223uは、数字2フラグ223u1、数字4フラグ223u2、数字6フラグ223u3、及び数字8フラグ223u4の4つのフラグを含み、これらのフラグ223u1～223u4が、それぞれ、「2」、「4」、「6」、「8」に対する主図柄に対応する4種類の銅カードの有無を示す。例えば、数字2フラグ223u1がオンであれば、「2」に対する主図柄に対応する「銅カード」に由来するカード情報が受部用カードリーダー1303により読み取ったカード情報に含まれていることを示す。

【0500】

なお、奇数銅カードフラグ領域223t及び偶数銅カードフラグ領域223uに含まれる各フラグ223t1～223t5、223u1～223u4は、パチンコ機10Aの電源投入による初期化处理において初期化（オフ）され、受部用カードリーダー1303によってカード情報が読み取られる毎に、読み取ったカード情報に基づき、対応するカードが含まれていればオンされ、含まれていなければオフされる。

【0501】

確変大当たりカウンタ223vは、次回に排出される特典カードCAが特典カード排出装置1450における確認位置に移送されてから、確変大当たりが生じる回数を計数するためのカウンタである。

【0502】

この確変大当たりカウンタ223vは、主制御装置110から確変大当たりに対応するコマンド（本実施形態では、確変大当たりに対応する停止図柄コマンド）を受信する毎に1ずつ加算される。一方、遊技者によって特典カードCAが取り出される毎（即ち、特典カードCAが初期位置から確認位置へ移送される毎）に0クリアされる。また、確変大当たりカウンタ223vは、パチンコ機10Aの電源投入による初期化处理においても、0クリアされる。

【0503】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機10Aは、この確変大当たりカウンタ223vが、排出カードメモリ223jに記憶される特典カードCAの種類に基づいて設定された回数に到達した場合に、付与条件が成立し、確認位置に位置する特典カードCAが排出位置へと移送される。

【0504】

RAM223は、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、変動表示を開始すべきか否かを示す変動開始フラグ（図示せず）を有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。後述するコマンド判定処理（図44参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納

10

20

30

40

50

されたコマンドが読み出され、読み出されたコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0505】

再度、図40に戻って説明する。音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、排出用カードリーダー1453、移送ローラ1451dを駆動（回転）するための移送モータ1451c、有無検出センサ1461、受部用カードリーダー1302、装着ソレノイド1304、読込ボタン1301などがそれぞれ接続されている。

10

【0506】

第2実施形態のパチンコ機10Aにおける表示制御装置114は、基本的に第1実施形態のパチンコ機10と相違しないが、第2実施形態のパチンコ機10AにおけるビデオRAM234には、パチンコ機10Aでは、特典カードCAが有するカード情報に対応する演出（本実施形態では、リーチ演出又は大当たり演出）を行うための専用の変動演出データが、他の変動演出データと共に記憶されている。

【0507】

次に、図42から図54を参照して、第2実施形態のパチンコ機10Aにおける音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。まず、図42は、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

20

【0508】

この第2実施形態の立ち上げ処理は、第1実施形態の立ち上げ処理における特典コイン払出装置450を設定するS2011の処理を、特典カード排出装置1450を設定する処理（S2013）に変更した点で、上述した第1実施形態の立ち上げ処理（図18参照）と相違する。

【0509】

なお、S2013の処理では、特典カード排出装置1450における確認位置に特典カードCAが位置しているか否かを確認し、位置していない場合には、移送モータ1451cを駆動して、移送ローラ1451dを回転させ、初期位置に位置する特典カードCAを確認位置へ移送する。一方、確認位置に特典カードCAが位置している場合には、そのまま、S2013の処理を終了し、S2012の処理を実行する。

30

【0510】

図43は、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に実行されるメイン処理を示すフローチャートである。図43に示すように、メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから1ミリ秒（1ms）以上が経過したか否かが判別され（S2101）、1ms以上経過していなければ（S2101：No）、S2102～S2109の処理を行わずにS2113の処理へ移行する。

【0511】

一方、S2101の処理により確認した結果、メイン処理が開始されてから1ms以上経過していれば（S2101：Yes）、上述した第1実施形態と同様にS2102～S2109の処理を実行し、S2118の処理へ移行する。

40

【0512】

S2118の処理では、表示設定処理を実行する（S2118）。この表示設定処理（S2118）は、第1実施形態の装飾図柄変動表示処理（S2110）と同様に、第3図柄表示装置81における変動演出（変動表示）の演出態様を設定すると共に、大当たり演出の態様を設定した後、表示制御装置114に対し、設定した変動演出態様及び大当たり演出態様をそれぞれ指示するコマンドを送信する処理である。なお、表示設定処理（S2118）の詳細については、図45を参照して後述する。

【0513】

50

表示設定処理（S 2 1 1 8）の実行後は、特典カード排出装置 1 4 5 0 における確認位置に位置する特典カード C A（即ち、次回に排出される特典カード C A）に対する付与条件の成立を確認する付与条件成立確認処理を実行する（S 2 1 1 9）。なお、この付与条件成立確認処理（S 2 1 1 9）の詳細については、図 4 8 を参照して後述する。

【0 5 1 4】

付与条件成立確認処理（S 2 1 1 9）の実行後は、特典カード排出装置 1 4 5 0 から特典カード C A を排出するカード排出処理を実行する（S 2 1 2 0）。なお、このカード排出処理（S 2 1 2 0）の詳細な処理については、図 4 9 を参照して後述する。

【0 5 1 5】

カード排出処理（S 2 1 2 0）の実行後は、コマンド判定処理を実行する（S 2 1 2 1）。このコマンド判定処理（S 2 1 2 1）は、第 1 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 1 2）と同様に、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理である。なお、この第 2 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 1）の詳細については、図 4 4 を参照して後述する。

10

【0 5 1 6】

コマンド判定処理（S 2 1 2 1）の実行後は、上述した第 1 実施形態と同様に S 2 1 1 3 ～ S 2 1 1 7 の処理を実行する。即ち、ワーク R A M 2 2 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S 2 1 1 3）、電源断の発生情報が記憶されていれば（S 2 1 1 3 : Y e s）、S 2 1 1 5 ～ S 2 1 1 7 の処理を実行し、その後、処理を無限ループする。

20

【0 5 1 7】

S 2 1 1 3 の処理により確認した結果、電源断の発生情報が記憶されていない場合には（S 2 1 1 3 : N o）、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かを判別し（S 2 1 1 4）、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ（S 2 1 1 4 : N o）、S 2 0 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理を実行する。一方、S 2 1 1 3 の処理により確認した結果、R A M 2 2 3 が破壊されていれば（S 2 1 1 4 : Y e s）、処理を無限ループする。

【0 5 1 8】

次に、図 4 4 を参照して、第 2 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 1）について説明する。図 4 4 は、第 2 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 1）を示すフローチャートである。

30

【0 5 1 9】

第 2 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 1）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域（図示せず）から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信したかを確認する（S 2 2 0 1）。

【0 5 2 0】

S 2 2 0 1 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信した場合には（S 2 2 0 1 : Y e s）、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ（図示せず）をオンし（S 2 2 0 5）、変動パターンコマンドから変動時間を抽出して（S 2 2 0 6）、このコマンド判定処理（S 2 1 2 1）を終了し、メイン処理に戻る。

40

【0 5 2 1】

一方、S 2 2 0 1 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 1 : N o）、主制御装置 1 1 0 から停止図柄コマンドを受信したかを確認する（S 2 2 0 2）。

【0 5 2 2】

S 2 2 0 2 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止図柄コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 2 : Y e s）、上述した第 1 実施形態と同様に S 2 2 1 3 の処理を実行した後、コマンド判定処理（S 2 1 2 1）を終了して、メイン処理に戻る。

【0 5 2 3】

一方、S 2 2 0 2 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止図柄コマンド

50

を受信していない場合には（S 2 2 0 2 : N o）、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信したかを確認する（S 2 2 0 3）。

【0 5 2 4】

S 2 2 0 3 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 3 : Y e s）、受信した停止コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力する（S 2 2 0 8）。

【0 5 2 5】

次いで、カード排出確定フラグ 2 2 3 k がオンであるか、即ち、特典カード C A の付与条件の成立によって特典カード C A の排出が確定されているかを確認する（S 2 2 1 4）。

10

【0 5 2 6】

S 2 2 1 4 の処理により確認した結果、カード排出確定フラグ 2 2 3 k がオンであれば（S 2 2 1 4 : Y e s）、処理中の停止コマンドは、特典カード C A の付与条件の成立直後に受信した停止コマンドであるので、カード排出フラグ 2 2 3 l をオンする（S 2 2 1 5）。

【0 5 2 7】

S 2 2 1 5 の処理によりカード排出フラグ 2 2 3 l がオンされると、後述するカード排出処理（図 4 9 参照）において、対応する停止表示（本実施形態では、確変大当たりの停止表示）に同期して、特典カード排出装置 1 4 5 0 からの特典カード C A の排出（確認位置から排出位置への移送）が開始される。S 2 2 1 5 の処理後は、カード排出確定フラグ 2 2 3 l をオフし（S 2 2 1 6）、このコマンド判定処理（S 2 1 2 1）を終了し、メイン処理に戻る。

20

【0 5 2 8】

一方、S 2 2 1 4 の処理により確認した結果、カード排出確定フラグ 2 2 3 k がオフ、即ち、特典カード C A の付与条件が未成立である場合には（S 2 2 1 4 : N o）、S 2 2 1 5、S 2 2 1 6 の処理をスキップして、このコマンド判定処理（S 2 1 2 1）を終了し、メイン処理に戻る。

【0 5 2 9】

また、S 2 2 0 3 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 3 : N o）、上述した第 1 実施形態と同様に S 2 2 0 4 の処理を実行して、このコマンド判定処理（S 2 1 2 1）を終了し、メイン処理に戻る。

30

【0 5 3 0】

次に、図 4 5 を参照して、上述した表示設定処理（S 2 1 1 8）について説明する。図 4 5 は、第 2 実施形態のメイン処理（図 4 3 参照）の中で実行される表示設定処理（S 2 1 1 8）を示すフローチャートである。

【0 5 3 1】

図 4 5 に示すように、この表示設定処理（S 2 1 1 8）では、まず、上述した第 1 実施形態と同様に各種カウンタの更新処理を実行し（S 2 3 0 1）、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ（図示せず）がオンであるかを判別する（S 2 3 0 2）。

【0 5 3 2】

40

S 2 3 0 2 の処理により確認した結果、変動開始フラグがオンではない（即ち、オフである）場合には（S 2 3 0 2 : N o）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、この表示設定処理（S 2 1 1 8）を終了して、メイン処理に戻る。

【0 5 3 3】

一方、S 2 3 0 2 の処理により確認した結果、変動開始フラグ（図示せず）がオンである場合には（S 2 3 0 2 : Y e s）、変動開始フラグをオフし（S 2 3 0 3）、コマンド判定処理（図 4 4 参照）の S 2 2 0 6 の処理において変動パターンコマンドより抽出された変動演出における変動時間を、R A M 2 2 3 より取得する（S 2 3 0 5）。

【0 5 3 4】

50

S 2 3 0 5 の処理後、S 2 3 0 5 の処理により取得した変動時間に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動表示（動的表示）の態様を設定する変動演出設定処理を実行する（S 2 3 1 0）。なお、この変動演出設定処理（S 2 3 1 0）の詳細な処理については、図 4 6 を参照して後述する。

【0 5 3 5】

変動演出設定処理（S 2 3 1 0）の実行後、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出終了時に表示される停止図柄を設定する停止図柄設定処理を実行する（S 2 3 1 1）。具体的には、コマンド判定処理（図 4 4 参照）の S 2 2 1 3 の処理において停止図柄コマンドより抽出された停止図柄（確変大当たり、通常大当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れなど）の情報や、RAM 2 2 3 に設けられた大当たり時の停止図柄を設定するカウンタの値、外れ時の停止図柄を選択するカウンタの値などに基づいて、変動演出終了時に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される停止図柄を設定する。

10

【0 5 3 6】

S 2 3 1 1 の処理後、第 3 図柄表示装置 8 1 における大当たり演出の演出態様を設定する大当たり演出設定処理を実行する（S 2 3 1 2）。なお、この大当たり演出設定処理（S 2 3 1 2）の詳細については、図 4 7 を参照して後述する。

【0 5 3 7】

大当たり演出設定処理（S 2 3 1 2）の実行後は、変動演出設定処理（S 2 3 1 0）により設定された第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の演出態様を指示する表示用変動パターンコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力する（S 2 3 0 8）。

20

【0 5 3 8】

次いで、停止図柄設定処理（S 2 3 0 7）により設定された第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される停止図柄を指示する表示用停止図柄コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力する（S 2 3 0 9）。

【0 5 3 9】

S 2 3 0 9 の処理後、大当たり演出設定処理（S 2 3 1 2）により設定された大当たり演出の演出態様を指示する大当たり演出コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力し（S 2 3 1 3）、この表示設定処理（S 2 1 1 8）を終了して、メイン処理に戻る。

【0 5 4 0】

表示制御装置 1 1 4 は、S 2 3 0 8 及び S 2 3 0 9 の処理により音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された表示用変動パターンコマンド及び表示用停止図柄コマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示（変動表示及び停止表示）を制御する。

30

【0 5 4 1】

また、表示制御装置 1 1 4 は、S 2 3 1 2 の処理により音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された大当たり演出コマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される大当たり演出を制御する。

【0 5 4 2】

次に、図 4 6 を参照して、上述した変動演出設定処理（S 2 3 1 0）について説明する。図 4 6 は、表示設定処理（図 4 5 参照）の中で実行される変動演出設定処理（S 2 3 1 0）を示すフローチャートである。

40

【0 5 4 3】

図 4 6 に示すように、この変動演出設定処理（S 2 3 1 0）では、まず、コマンド判定処理（図 4 4 参照）の S 2 2 1 3 の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものであるかを確認する（S 2 6 2 1）。

【0 5 4 4】

S 2 6 2 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものである場合には（S 2 6 2 1 : Y e s）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の演出態様として外れ変動演出態様を設定して（S 2 6 2 5）、この変動演出設定処理（S 2 3 1 0）を終了する。なお、この S 2 6 2 5 の処理では、外れ変動演出に対応した複数の演出態様の中から、RAM 2 2 3 に設けられた変動演出の演出態様を設定

50

するカウンタ（図示せず）の値に基づいて、1つの演出態様を設定する。

【0545】

一方で、S2621の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものでない場合、即ち、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）又は外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものである場合には（S2621：No）、S2622の処理へ移行する。

【0546】

S2622では、コマンド判定処理（図44参照）のS2213の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）を示すものであるかを確認する（S2622）。 10

【0547】

S2622の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たりを示すものである場合には（S2622：Yes）、銅カードフラグ223sがオンであるか、即ち、受部用カードリーダー1303により読み取ったカード情報に「銅カード」である特典カードCAが含まれているかを確認する（S2623）。

【0548】

S2623の処理により確認した結果、銅カードフラグ223sがオフである場合、即ち、受部用カードリーダー1303により読み取ったカード情報に「銅カード」である特典カードCAが含まれていない場合には（S2623：No）、S2624の処理へ移行する。 20

【0549】

また、S2622の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たりを示すものでない場合、即ち、受信した停止図柄コマンドが外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものである場合（S2622：No）もまた、S2624の処理へ移行する。

【0550】

S2624の処理では、RAM223に設けられた変動演出の演出態様を設定するカウンタ（図示せず）の値と、リーチの種別（ノーマルリーチ、スペシャルリーチなど）を規定する変動時間とに基づいてリーチ演出態様を設定する（S2624）。そして、S2624の処理後、この変動演出設定処理（S2310）を終了する。 30

【0551】

一方で、S2623の処理により確認した結果、銅カードフラグ223sがオンである場合、即ち、受部用カードリーダー1303により読み取ったカード情報に「銅カード」である特典カードCAが含まれている場合には（S2623：Yes）、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりであるか否かを確認する（S2626）。

【0552】

S2626の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりであれば（S2626：Yes）、奇数銅カードフラグ領域223tに含まれているフラグ223t1～223t5の中にオンされているフラグがあるかを確認する（S2627）。 40

【0553】

S2627の処理により確認した結果、奇数銅カードフラグ領域223tに含まれているフラグ223t1～223t5の中にオンされているフラグがあれば（S2627：Yes）、奇数銅カードフラグ領域223tに含まれている各フラグ223t1～223t5の値と、リーチの種別を規定する変動時間とに基づき、リーチ演出態様を設定し（S2628）、この変動演出設定処理（S2310）を終了する。

【0554】

上述した通り、銅カードフラグ223sは、遊技者が銅カード（特典カードCA）を用いた特典としてのリーチ演出を第3図柄表示装置81に表示することを所望し、カード情 50

報読取装置 1 3 0 0 に銅カードである特典カード C A を投入し、読込ボタン 1 3 0 1 を操作した場合にオンされる。よって、S 2 6 2 8 の処理により設定されるリーチ演出態様は、特典カード C A による特典としてのリーチ演出態様である。

【0 5 5 5】

ここで、本実施形態では、例えば、奇数銅カードフラグ領域 2 2 3 t に含まれる 5 つのフラグ（フラグ 2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5）のうち、数字 1 フラグ 2 2 3 t 1 のみがオンである場合には、「1」に対する主図柄（タコ）を用いる新たなリーチ演出態様が特典としてのリーチ演出態様として設定される。

【0 5 5 6】

あるいは、奇数銅カードフラグ領域 2 2 3 t に含まれる 5 つのフラグ（フラグ 2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5）のうち、数字 1 フラグ 2 2 3 t 1 及び数字 7 フラグ 2 2 3 t 4 の 2 つがオンである場合には、「1」及び「7」に対応する 2 つの主図柄（タコ、ジュゴン）を用いる新たなリーチ演出態様が特典としてのリーチ演出態様として設定される。

【0 5 5 7】

さらに別の例として、奇数銅カードフラグ領域 2 2 3 t に含まれる 5 つのフラグ（フラグ 2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5）が全てオンである場合には、奇数番号（1, 3, 5, 7, 9）に対応する 5 つの主図柄（タコ、カメ、エビ、ジュゴン、カニ）を用いる新たなリーチ演出態様が特典としてのリーチ演出態様として設定される。

【0 5 5 8】

本実施形態では、S 2 6 2 8 の処理により設定されるリーチ演出態様として、奇数銅カードフラグ領域 2 2 3 t に含まれる 5 つのフラグ（フラグ 2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5）のうち、オンされているフラグに対応する図柄の 1 つが 3 列中の 2 列に停止表示された状態で、残りの 1 列が変動すると共に、オンされているフラグに対応する図柄（オンされているフラグの数に応じて 1 ～ 5 種類の図柄）が群れとなって（所謂、魚群として）通過する予告演出を含む通常にはない新たなリーチ演出態様が設定される。

【0 5 5 9】

なお、奇数銅カードフラグ領域 2 2 3 t に含まれる 5 つのフラグ（フラグ 2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5）のうち、オンされているフラグに対応する図柄の 1 つが 3 列中の 2 列に停止表示された状態で、残りの 1 列が変動すると共に、オンされているフラグに対応する図柄（オンされているフラグの数に応じて 1 ～ 5 種類の図柄）が強調表示（拡大表示など）される通常にはない新たなリーチ演出態様などであってもよい。

【0 5 6 0】

一方で、S 2 6 2 6 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりでない、即ち、通常大当たりである場合には（S 2 6 2 6 : N o）、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u に含まれているフラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4 の中にオンされているフラグがあるかを確認する（S 2 6 2 9）。

【0 5 6 1】

S 2 6 2 9 の処理により確認した結果、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u に含まれているフラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4 の中にオンされているフラグがあれば（S 2 6 2 9 : Y e s）、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u に含まれている各フラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4 の値と、リーチの種別を規定する変動時間とに基づき、リーチ演出態様を設定し（S 2 6 3 0）、この変動演出設定処理（S 2 3 1 0）を終了する。この S 2 6 3 0 の処理により設定されるリーチ演出態様もまた、S 2 6 2 8 の処理により設定されるリーチ演出態様と同様に、特典カード C A による特典としてのリーチ演出態様である。

【0 5 6 2】

ここで、本実施形態では、例えば、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u に含まれる 4 つのフラグ（フラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4）のうち、数字 4 フラグ 2 2 3 u 2 のみがオンである場合には、「4」に対する主図柄（サメ）を用いる新たなリーチ演出態様が特典としてのリーチ演出態様として設定される。

【0 5 6 3】

10

20

30

40

50

あるいは、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u に含まれる 4 つのフラグ（フラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4）のうち、数字 2 フラグ 2 2 3 u 2、数字 6 フラグ 2 2 3 u 3、及び数字 8 フラグ 2 2 3 u 4 の 3 つがオンである場合には、「2」、「6」、「8」に対応する 3 つの主図柄（ハリセンボン、アンコウ、エンゼルフィッシュ）を用いる新たなリーチ演出態様が特典としてのリーチ演出態様として設定される。

【0 5 6 4】

本実施形態では、S 2 6 3 0 の処理により設定されるリーチ演出態様として、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u に含まれる 4 つのフラグ（フラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4）のうち、オンされているフラグに対応する図柄の 1 つが 3 列中の 2 列に停止表示された状態で、残りの 1 列が変動すると共に、オンされているフラグに対応する図柄（オンされているフラグの数に応じて 1 ～ 4 種類の図柄）が群れとなって（所謂、魚群として）通過する予告演出を含む通常にはない新たなリーチ演出態様が設定される。

10

【0 5 6 5】

なお、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u に含まれる 4 つのフラグ（フラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4）のうち、オンされているフラグに対応する図柄の 1 つが 3 列中の 2 列に停止表示された状態で、残りの 1 列が変動すると共に、オンされているフラグに対応する図柄（オンされているフラグの数に応じて 1 ～ 4 種類の図柄）が強調表示（拡大表示など）される通常にはない新たなリーチ演出態様などであってもよい。

【0 5 6 6】

また、S 2 6 2 7 の処理により確認した結果、奇数銅カードフラグ領域 2 2 3 t に含まれているフラグ 2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5 の中にオンされているフラグがない場合（S 2 6 2 7 : N o）、又は、S 2 6 2 9 の処理により確認した結果、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u に含まれているフラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4 の中にオンされているフラグがない場合（S 2 6 2 9 : N o）には、RAM 2 2 3 に設けられた変動演出の演出態様を設定するカウンタ（図示せず）の値と、リーチの種別を規定する変動時間とに基づいてリーチ演出態様を設定し（S 2 6 3 1）、この変動演出設定処理（S 2 3 1 0）を終了する。

20

【0 5 6 7】

次に、図 4 7 を参照して、上述した大当たり演出設定処理（S 2 3 1 2）について説明する。図 4 7 は、表示設定処理（図 4 5 参照）の中で実行される大当たり演出設定処理（S 2 3 1 2）を示すフローチャートである。

30

【0 5 6 8】

図 4 7 に示すように、この大当たり演出処理（S 2 3 1 2）では、まず、コマンド判定処理（図 4 4 参照）の S 2 2 1 3 の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）を示すものであるかを確認する（S 4 0 0 1）。

【0 5 6 9】

S 4 0 0 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たりを示すものでない場合には（S 4 0 0 1 : N o）、この大当たり演出設定処理（S 2 3 1 2）を終了する。

【0 5 7 0】

一方、S 4 0 0 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たりを示すものであれば（S 4 0 0 1 : Y e s）、金カードフラグ 2 2 3 q がオンであるか、即ち、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に「金カード」である特典カード C A が含まれているかを確認する（S 4 0 0 2）。

40

【0 5 7 1】

S 4 0 0 2 の処理により確認した結果、金カードフラグがオンであれば（S 4 0 0 2 : Y e s）、続いて、銀カードフラグ 2 2 3 r がオンであるか、即ち、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に「金カード」だけでなく「銀カード」である特典カード C A が含まれているかを確認する（S 4 0 0 3）。

【0 5 7 2】

50

S 4 0 0 3 の処理により確認した結果、銀カードフラグ 2 2 3 r がオンであれば (S 4 0 0 3 : Y e s)、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に「金カード」である特典カード C A と「銀カード」である特典カード C A との両方が含まれているので、「金カード」と「銀カード」との 2 枚組に対して予め規定された大当たり演出である「金銀の大当たり演出」を設定し (S 4 0 0 4)、この大当たり演出設定処理 (S 2 3 1 2) を終了する。

【0 5 7 3】

一方で、S 4 0 0 3 の処理により確認した結果、銀カードフラグ 2 2 3 r がオフであれば (S 4 0 0 3 : N o)、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に「金カード」である特典カード C A が含まれているが、「銀カード」である特典カード C A は含まれていないので、「金カード」に対して予め規定された大当たり演出である「金の

10

大当たり演出」を設定し (S 4 0 0 8)、この大当たり演出設定処理 (S 2 3 1 2) を終了する。

【0 5 7 4】

また、S 4 0 0 2 の処理により確認した結果、金カードフラグ 2 2 3 q がオフであれば (S 4 0 0 2 : N o)、銀カードフラグ 2 2 3 r がオンであるか、即ち、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に「銀カード」である特典カード C A が含まれているかを確認する (S 4 0 0 5)。

【0 5 7 5】

S 4 0 0 5 の処理により確認した結果、銀カードフラグ 2 2 3 r がオンであれば (S 4 0 0 5 : Y e s)、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報に「金カード」である特典カード C A は含まれていないが、「銀カード」である特典カード C A が含まれているので、「銀カード」に対して予め規定された大当たり演出である「銀の大当たり演出」を設定し (S 4 0 0 6)、この大当たり演出設定処理 (S 2 3 1 2) を終了する。

20

【0 5 7 6】

一方、S 4 0 0 5 の処理により確認した結果、銀カードフラグ 2 2 3 q がオフであれば (S 4 0 0 5 : N o)、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報には「金カード」である特典カード C A も「銀カード」である特典カード C A も含まれていないので、通常の大当たり演出を設定し (S 4 0 0 7)、この大当たり演出設定処理 (S 2 3 1 2) を終了する。

30

【0 5 7 7】

上述した通り、金カードフラグ 2 2 3 q は、遊技者が金カード (特典カード C A) を用いた特典としての大当たり演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示することを所望し、カード情報読取装置 1 3 0 0 に金カードである特典カード C A を投入し、読込ボタン 1 3 0 1 を操作した場合にオンされる。

【0 5 7 8】

同様に、銀カードフラグ 2 2 3 r は、遊技者が銀カード (特典カード C A) を用いた特典としての大当たり演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示することを所望し、カード情報読取装置 1 3 0 0 に銀カードである特典カード C A を投入し、読込ボタン 1 3 0 1 を操作した場合にオンされる。

40

【0 5 7 9】

従って、金カード又は銀カードの特典カード C A がカード情報読取装置 1 3 0 0 に装着されたことに起因して S 4 0 0 4、S 4 0 0 6、又は S 4 0 0 8 の処理により設定される各大当たり演出態様は、特典カード C A による特典としての大当たり演出態様である。

【0 5 8 0】

なお、本実施形態では、金カード及び銀カードに対する特典としての大当たり演出態様を、それぞれ、特典カード C A を用いない通常の遊技において現出し難い演出 (例えば、大当たりを連続して所定回数発生させた場合に現出する演出) とする。

【0 5 8 1】

50

このように、金カード及び銀カードに対する特典としての大当たり演出態様を、特典カードC Aを用いない通常の遊技において現出し難い演出とすることにより、特典カードC Aを用いた遊技の遊技性を向上させることができる。また、特典カードC Aに対する遊技者の獲得意欲を増大させることができるので、遊技に対する遊技者の興味を長期に亘って維持させることができる。

【0582】

さらには、本実施形態では、金カードと銀カードとを比較した場合に、通常の遊技においてより現出し難い演出を、金カードに対する特典としての大当たり演出態様として設定することによって、金カードの方が銀カードに比べて高い価値を付している。このように、特典カードC Aの価値に優劣をつけることにより、遊技者はより高い価値を有する特典カードC Aの獲得に期待を寄せることとなり、遊技に対する興味が増大する。

10

【0583】

また、上述した通り、本実施形態では、金カード及び銀カードを同時にカード情報読取装置1300に装着させた場合に、金カードと銀カードとの2枚組に対して予め規定された特別な大当たり演出（金銀の大当たり演出）が設定される。本実施形態では、かかる大当たり演出（金銀の大当たり演出）を、特典カードC Aを用いない通常の遊技において現出し得ない専用の演出とする。

【0584】

このように、複数枚の特典カードC A（本実施形態では、金カードと銀カードの2枚組）を組み合わせて初めて現出する演出を設けることにより、複数枚の特典カードC Aを獲得することに対する価値を付加することができる。よって、多数の特典カードC Aの獲得に対する期待感を遊技者に抱かせることができるので、遊技に対する遊技者の興味を長期に亘って維持させることができる。

20

【0585】

なお、金カード又は銀カードを単独でカード情報読取装置1300に装着させた場合に現出させる大当たり態様を、特典カードC Aを用いない通常の遊技において現出される演出ではなく、特典カードC Aを用いない通常の遊技において現出し得ない専用の演出としてもよい。

【0586】

次に、図48を参照して、上述した付与条件成立確認処理（S2119）について説明する。図48は、第2実施形態のメイン処理（図43参照）の中で実行される付与条件成立確認処理（S2119）を示すフローチャートである。

30

【0587】

図48に示すように、この付与条件成立確認処理（S2119）では、まず、コマンド判定処理（図44参照）のS2213の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりを示すものであるかを確認する（S4101）。

【0588】

S4101の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりを示すものでない場合には（S4101：No）、この付与条件成立確認処理（S2119）を終了し、メイン処理に戻る。

40

【0589】

一方、S4101の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりを示すものである場合には（S4101：Yes）、確変大当たりカウンタ223vを1増加し（S4102）、排出カードメモリ223jに記憶されている値、即ち、特典カード排出装置1450の確認位置に位置して次回に排出される特典カードC Aのカード情報を読み出す（S4103）。

【0590】

S4103の処理後、排出カードメモリ223jから読み出した値が、次回に排出される特典カードC Aが「金カード」であることを示す値であるかを確認する（S4104）。

50

【0591】

S 4 1 0 4 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「金カード」であることを示す値であれば (S 4 1 0 4 : Y e s)、「金カード」である特典カード C A に対して設定されている付与条件が成立したか否かを確認するために S 4 1 0 5 の処理を実行する。

【0592】

本実施形態では、「金カード」である特典カード C A に対する付与条件が 1 0 回の確変大当たりの発生とされているので、S 4 1 0 5 の処理では、確変大当たりカウンタ 2 2 3 v の値が 1 0 以上であるかを確認する (S 4 1 0 5)。

【0593】

S 4 1 0 5 の処理により確認した結果、確変大当たりカウンタ 2 2 3 v の値が 1 0 以上であれば (S 4 1 0 5 : Y e s)、「金カード」である特典カード C A に対する付与条件が成立しているので、カード排出確定フラグ 2 2 3 k をオンして (S 4 1 0 6)、この付与条件成立確認処理 (S 2 1 1 9) を終了する。

【0594】

一方、S 4 1 0 5 の処理により確認した結果、確変大当たりカウンタ 2 2 3 v の値が 1 0 未満であれば (S 4 1 0 5 : N o)、「金カード」である特典カード C A に対する付与条件は未成立であるので、S 4 1 0 6 の処理をスキップして、この付与条件成立確認処理 (S 2 1 1 9) を終了する。

【0595】

また、S 4 1 0 4 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「金カード」であることを示す値でなければ (S 4 1 0 4 : Y e s)、排出カードメモリ 2 2 3 j から読み出した値が、次回に排出される特典カード C A が「銀カード」であることを示す値であるかを確認する (S 4 1 0 7)。

【0596】

S 4 1 0 7 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「銀カード」であることを示す値であれば (S 4 1 0 7 : Y e s)、「銀カード」である特典カード C A に対して設定されている付与条件が成立したか否かを確認するために S 4 1 0 8 の処理を実行する。

【0597】

本実施形態では、「銀カード」である特典カード C A に対する付与条件が 5 回の確変大当たりの発生とされているので、S 4 1 0 8 の処理では、確変大当たりカウンタ 2 2 3 v の値が 5 以上であるかを確認する (S 4 1 0 8)。

【0598】

S 4 1 0 8 の処理により確認した結果、確変大当たりカウンタ 2 2 3 v の値が 5 以上であれば (S 4 1 0 8 : Y e s)、「銀カード」である特典カード C A に対する付与条件が成立しているので、カード排出確定フラグ 2 2 3 k をオンして (S 4 1 0 6)、この付与条件成立確認処理 (S 2 1 1 9) を終了する。

【0599】

一方、S 4 1 0 8 の処理により確認した結果、確変大当たりカウンタ 2 2 3 v の値が 5 未満であれば (S 4 1 0 8 : N o)、「銀カード」である特典カード C A に対する付与条件は未成立であるので、S 4 1 0 6 の処理をスキップして、この付与条件成立確認処理 (S 2 1 1 9) を終了する。

【0600】

また、S 4 1 0 7 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「銀カード」であることを示す値でない場合には (S 4 1 0 7 : Y e s)、次回に排出される特典カード C A は「銅カード」であることになる。

【0601】

ここで、本実施形態では、「銅カード」である特典カード C A に対する付与条件が 1 回の確変大当たりの発生とされているので、今回、主制御装置 1 1 0 から受信した停止図柄

10

20

30

40

50

コマンドが確変大当たりに対応するものであったことにより、付与条件は成立している。よって、S 4 1 0 7 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「銀カード」であることを示す値でない場合には (S 4 1 0 7 : Y e s)、カード排出確定フラグ 2 2 3 k をオンして (S 4 1 0 9)、この付与条件成立確認処理 (S 2 1 1 9) を終了する。

【0602】

なお、S 4 1 0 6 又は S 4 1 0 9 の処理によりカード排出確定フラグ 2 2 3 k がオンされた結果、特典カード排出装置 1 4 5 0 の確認位置に位置する特典カード C A の排出位置への移送が行われ、特典カード C A の排出が行われる。

【0603】

この付与条件成立確認処理 (S 2 1 1 9) によれば、次回に付与される特典カード C A のカード情報に応じて、確変大当たりの回数を変更し、付与条件の成立難易度を変更させている。よって、遊技者が特典カード C A を獲得し易いと感じるか獲得し難いと感じるかによって (即ち、感覚的に)、カード情報 (特典の内容) の違いを捉えさせることができるので、遊技の進行に抑揚をつけることができる。

【0604】

また、一般的には、付与条件の成立難易度が高く、遊技者が獲得し難い特典カード C A である程、その特典カード C A は、希少性が高く価値の高いものと認識されるので、成立難易度が比較的高い付与条件に変更されたことによって、遊技者が特典カード C A を獲得し難い状況が生じたとしても、遊技者は、獲得し難いが、その分、希少性が高く価値の高い特別価値を獲得できることを待ち望みながら遊技を続けることができる。

【0605】

次に、図 4 9 を参照して、上述したカード排出処理 (S 2 1 2 0) について説明する。図 4 9 は、上述したメイン処理 (図 4 3 参照) の中で実行されるカード排出処理 (S 2 1 2 0) を示すフローチャートである。

【0606】

図 4 9 に示すように、カード排出処理 (S 2 1 2 0) では、まず、カード排出フラグ 2 2 3 l がオンであるかを確認し (S 4 2 0 1)、カード排出フラグ 2 2 3 l がオンであれば (S 4 2 0 1 : Y e s)、移送モータ 1 4 5 1 c が駆動中であるか、即ち、移送ローラ 1 4 5 1 d が駆動 (回転) 中であるかを確認する (S 4 2 0 2)。

【0607】

S 4 2 0 2 の処理により確認した結果、移送モータ 1 4 5 1 c が駆動中でなければ (S 4 2 0 2 : N o)、移送モータ 1 4 5 1 c の駆動を開始し (S 4 2 0 3)、このカード排出処理 (S 2 1 2 0) を終了し、メイン処理に戻る。S 4 2 0 3 の処理の結果、次回に排出される特典カード C A の確認位置から排出位置への移送が開始される。

【0608】

一方、S 4 2 0 2 の処理により確認した結果、移送モータ 1 4 5 1 c が駆動中であれば (S 4 2 0 2 : Y e s)、移送モータ 1 4 5 1 c が特典カード C A を確認位置から排出位置へ移送する所定量だけ駆動されたかを確認する (S 4 2 0 8)。

【0609】

S 4 2 0 8 の処理により確認した結果、移送モータ 1 4 5 1 c が所定量だけ駆動している場合には (S 4 2 0 8 : Y e s)、特典カード C A が排出位置へ到達したので、移送モータ 1 4 5 1 c の駆動を停止して移送ローラ 1 4 5 1 d の回転を止め (S 4 2 0 9)、カード排出フラグ 2 2 3 l をオフし (S 4 2 1 0)、カード取出待ちフラグ 2 2 3 m をオンして (S 4 2 1 1)、特典カード C A が遊技者によって特典カード排出装置 1 4 5 0 から取り出されるのを待機する状態で、このカード排出処理 (S 2 1 2 0) を終了し、メイン処理に戻る。

【0610】

一方、S 4 2 0 8 の処理により確認した結果、移送モータ 1 4 5 1 c の駆動量が未だ所定量に満たない場合には (S 4 2 0 8 : N o)、確認位置から移送中の特典カード C A が

10

20

30

40

50

未だ排出位置へ到達していないので、S 4 2 0 9～S 4 2 1 1の処理をスキップして、このカード排出処理（S 2 1 2 0）を終了し、メイン処理に戻る。

【0 6 1 1】

また、S 4 2 0 1の処理により確認した結果、カード排出フラグ2 2 3 1がオフであれば（S 4 2 0 1：N o）、カード移送フラグ2 2 3 nがオンであるかを確認する（S 4 2 0 5）。

【0 6 1 2】

S 4 2 0 5の処理により確認した結果、カード移送フラグ2 2 3 nがオフであれば（S 4 2 0 5；N o）、特典カードC Aの移送を行う状況ではないので、このカード排出処理（S 2 1 2 0）を終了してメイン処理に戻る。

10

【0 6 1 3】

一方、S 4 2 0 5の処理により確認した結果、カード移送フラグ2 2 3 nがオンである場合には（S 4 2 0 5：Y e s）、移送モータ1 4 5 1 cが駆動中であるか、即ち、移送ローラ1 4 5 1 dが駆動（回転）中であるかを確認する（S 4 2 0 6）。

【0 6 1 4】

S 4 2 0 6の処理により確認した結果、移送モータ1 4 5 1 cが駆動中でなければ（S 4 2 0 6：N o）、移送モータ1 4 5 1 cの駆動を開始し（S 4 2 0 7）、このカード排出処理（S 2 1 2 0）を終了し、メイン処理に戻る。S 4 2 0 7の処理の結果、次回に排出される特典カードC A（即ち、貯留部材1 4 5 1の最も底面側に位置する特典カードC A）の初期位置から確認位置への移送が開始される。

20

【0 6 1 5】

一方、S 4 2 0 6の処理により確認した結果、移送モータ1 4 5 1 cが駆動中であれば（S 4 2 0 6：Y e s）、移送モータ1 4 5 1 cが特典カードC Aを初期位置から確認位置へ移送する所定量だけ駆動されたかを確認する（S 4 2 1 2）。

【0 6 1 6】

S 4 2 1 2の処理により確認した結果、移送モータ1 4 5 1 cが所定量だけ駆動している場合には（S 4 2 1 2：Y e s）、特典カードC Aが確認位置へ到達したので、移送モータ1 4 5 1 cの駆動を停止して移送ローラ1 4 5 1 dの回転を止め（S 4 2 1 3）、カード移送フラグ2 2 3 nをオフし（S 4 2 1 4）、カード読取フラグ2 2 3 oをオンして（S 4 2 1 5）、このカード排出処理（S 2 1 2 0）を終了し、メイン処理に戻る。S 4 2 1 5の処理により、カード読取フラグ2 2 3 oがオンされると、排出用カードリーダー1 4 5 3による特典カードC Aのカード情報の読み取りが行われる。

30

【0 6 1 7】

一方、S 4 2 1 2の処理により確認した結果、移送モータ1 4 5 1 cの駆動量が未だ所定量に満たない場合には（S 4 2 1 2：N o）、初期位置から移送中の特典カードC Aが未だ確認位置へ到達していないので、S 4 2 1 3～S 4 2 1 5の処理をスキップして、このカード排出処理（S 2 1 2 0）を終了し、メイン処理に戻る。

【0 6 1 8】

図5 0は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、音声ランプ制御装置1 1 3のM P U 2 2 1により2 m s毎に実行される。この音声ランプ制御装置1 1 3のM P U 2 2 1により実行されるタイマ割込処理では、まず、特典カード排出装置1 4 5 0の排出位置に特典カードC Aが位置する場合に、その特典カードC Aが遊技者によって取り出されたか否かを確認する排出完了確認処理（S 3 0 0 3）を実行する。なお、この排出完了確認処理（S 3 0 0 3）の詳細な処理については、図5 1を参照して後述する。

40

【0 6 1 9】

排出完了確認処理（S 3 0 0 3）の実行後は、特典カード排出装置1 4 5 0の確認位置に位置する特典カードC Aのカード情報（カード情報領域1 6 0 2に形成されたコードパターン）を読み取る排出カード確認処理を実行する（S 3 0 0 4）。なお、排出カード確認処理（S 3 0 0 4）の詳細な処理については、図5 2を参照して後述する。

50

【0620】

排出カード確認処理（S3004）の実行後は、カード情報読取装置1300のホルダ部1302aに投入された特典カードCAのカード情報を読み取る受部カード確認処理を実行して（S3005）、タイマ割込処理を終了する。なお、受部カード確認処理（S3005）の詳細な処理については、図53を参照して後述する。

【0621】

ここで、図51を参照して、上述した排出完了確認処理（S3003）について説明する。図51は、タイマ割込処理（図50参照）の中で実行される排出完了確認処理（S3003）を示すフローチャートである。

【0622】

図51に示すように、この排出完了確認処理（S3003）では、まず、カード取出待ちフラグ223mがオンであるか否かを確認する（S3301）。このとき、カード取出待ちフラグ223mがオフであれば（S3301：No）、遊技者による特典カード排出装置1450からの特典カードCAの取り出し待ちの状態ではないので、この排出完了確認処理（S3003）を終了する。

【0623】

一方で、S3301の処理により確認した結果、カード取出待ちフラグ223mがオンであれば（S3301：Yes）、特典カードCAが特典カード排出装置1450の排出位置に位置し、遊技者による特典カードCAの取り出しを待機している状態であるので、かかる場合には、有無検出センサ1461がオフであるかを確認する（S3302）。

【0624】

S3302の処理により確認した結果、有無検出センサ1461がオンであれば（S3302：No）、特典カードCAは排出位置に位置したままであり、未だ取り出されていないので、この排出完了確認処理（S3003）を終了する。

【0625】

一方で、S3302の処理により確認した結果、有無検出センサ1461がオフであれば（S3302：No）、特典カードCAの取り出しが完了したので、次回に排出される特典カードCAに対する付与条件の要件である確変大当たりの回数を計数できるように確変大当たりカウンタ223vを0クリアする（S3303）。

【0626】

S3303の処理後、カード移送フラグ223nをオンし（S3304）、カード取出待ちフラグ223mをオフして（S3305）、この排出完了確認処理（S3003）を終了する。

【0627】

次に、図52を参照して、上述した排出カード確認処理（S3004）について説明する。図52は、タイマ割込処理（図50参照）の中で実行される排出カード確認処理（S3004）を示すフローチャートである。

【0628】

図52に示すように、この排出カード確認処理（S3004）では、まず、カード読取フラグ223oがオンであるかを確認し（S3401）、カード読取フラグ223oがオフであれば（S3401：No）、特典カードCAが確認位置に位置していないので、かかる場合には、排出カード確認処理（S3004）を終了する。

【0629】

一方で、S3401の処理により確認した結果、カード読取フラグ223oがオンであれば（S3401：Yes）、特典カードCAが確認位置に位置しているので、かかる確認位置に位置する特典カードCAのカード情報（カード情報領域1602内に形成されているコードパターン）を排出用カードリーダー1453により読み取る（S3402）。

【0630】

次いで、読み取ったカード情報とカード種別テーブル222bに記憶されている情報とに基づき、確認位置に位置する特典カードCA、即ち、次回に排出される特典カードCA

10

20

30

40

50

の種類（特典の内容）を判別する（S 3 4 0 3）。

【0 6 3 1】

S 3 4 0 3 の処理後、判別された特典カード C A の種類を示す値を排出カードメモリ 2 2 3 j に記憶し（S 3 4 0 4）、カード読取フラグ 2 2 3 o をオフして（S 3 4 0 5）、この排出カード確認処理（S 3 0 0 4）を終了する。

【0 6 3 2】

次に、図 5 3 を参照して、上述した受部カード確認処理（S 3 0 0 5）について説明する。図 5 3 は、タイマ割込処理（図 5 0 参照）の中で実行される受部カード確認処理（S 3 0 0 5）を示すフローチャートである。

【0 6 3 3】

図 5 3 に示すように、受部カード確認処理（S 3 0 0 5）では、まず、第 3 図柄表示装置 8 0 において客待ち演出（デモ画面）の表示中であるかを確認する（S 3 5 0 1）。なお、「客待ち演出」とは、変動表示でも大当たり演出でもない、パチンコ機 1 0 A が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に表示される演出であり、遊技状態とは無関係の表示（例えば、タイトル表示やデモ表示など）がなされる演出である。

【0 6 3 4】

S 3 5 0 1 の処理により確認した結果、第 3 図柄表示装置 8 0 において客待ち演出の表示中である場合には（S 3 5 0 1 : Y e s）、読込ボタン 1 3 0 1 が押されたかを確認する（S 3 5 0 2）。

【0 6 3 5】

S 3 5 0 2 の処理により確認した結果、読込ボタン 1 3 0 1 が押された場合には（S 3 5 0 2 : Y e s）、カード装着フラグ 2 2 3 p がオンであるかを確認する（S 3 5 0 3）。

【0 6 3 6】

S 3 5 0 3 の処理により確認した結果、カード装着フラグ 2 2 3 p がオンであれば（S 3 5 0 3 : Y e s）、装着ソレノイド 1 3 0 4 がオフされている（励磁されていない）ので、カード装着フラグ 2 2 3 p をオンし（S 3 5 0 4）、装着ソレノイド 1 3 0 4 をオンする（S 3 5 0 5）。

【0 6 3 7】

S 3 5 0 5 の処理後、特典カード C A のカード情報（カード情報領域 1 6 0 2 内に形成されているコードパターン）を受部用カードリーダー 1 3 0 3 によって読み取る受部カード読取処理を実行し（S 3 5 0 6）、この受部カード確認処理（S 3 0 0 5）を終了する。なお、この受部カード読取処理（S 3 5 0 6）の詳細な処理については、図 5 4 を参照して後述する。

【0 6 3 8】

一方、S 3 5 0 3 の処理により確認した結果、カード装着フラグ 2 2 3 p がオフであれば（S 3 5 0 3 : N o）、装着ソレノイド 1 3 0 4 がオン（励磁）されているので、カード装着フラグ 2 2 3 p をオフし（S 3 5 0 7）、装着ソレノイド 1 3 0 4 をオフする（S 3 5 0 8）。

【0 6 3 9】

S 3 5 0 8 の処理後、金カードフラグ 2 2 3 q をオフし（S 3 5 0 9）、銀カードフラグ 2 2 3 r をオフし（S 3 5 1 0）、銅カードフラグ 2 2 3 s をオフして（S 3 5 1 1）、この受部カード確認処理（S 3 0 0 5）を終了する。

【0 6 4 0】

また、S 3 5 0 1 の処理により確認した結果、第 3 図柄表示装置 8 0 に表示される演出が客待ち演出でなく、変動表示又は大当たり演出が表示されている場合（S 3 5 0 1 : N o）、あるいは、S 3 5 0 2 の処理により確認した結果、読込ボタン 1 3 0 1 が押されていない場合には（S 3 5 0 2 : N o）、S 3 5 0 3 ~ S 3 5 1 1 の処理を行うことなく、この受部カード確認処理（S 3 0 0 5）を終了する。

【0 6 4 1】

このように、本実施形態のパチンコ機10Aによれば、第3図柄表示装置81に客待ち演出が表示されている場合に、読込ボタン1301が操作される毎に、カード装着フラグ223pの値が反転されるように構成されている。

【0642】

次に、図54を参照して、上述した受部カード読取処理(S3506)について説明する。図54は、受部カード確認処理(S3005)の中で実行される受部カード読取処理(S3506)を示すフローチャートである。

【0643】

図54に示すように、この受部カード読取処理(S3506)では、まず、カード情報読取装置1300に装着された1又は複数枚の特典カードCAのカード情報(即ち、透明部1302cを透過するコードパターン)を受部用カードリーダー1303により読み取る(S3601)。

10

【0644】

S3601の処理後、読み取ったカード情報とカード種別テーブル222bに記憶されている情報とに基づき、カード情報読取装置1300に装着された1又は複数枚の特典カードCAに含まれている特典カードCAの種類を各々判別する(S3602)。

【0645】

S3602の処理後、特典カードCAの装着状態が悪いなどの理由により判別不能であったか否かを確認し(S3603)、判別不能でなければ(S3603:No)、特典カードCAの装着向きが正しいか否かを確認する(S3604)。

20

【0646】

なお、特典カードCAの装着向きが正しいか否かは、受部用カードリーダー1303により読み取った特典カード領域1602に、装着向きが反対であることを示す領域E(図39(e)参照)が塗り潰されているか否かにより判別することができる。より具体的には、領域Eが塗り潰されていなければ、カード情報読取装置1300に装着された特典カードCAの装着向きは全て正しく、領域Eが塗り潰されていれば、裏表を間違えて装着された特典カードCAが存在すると判別される。

【0647】

S3604の処理により確認した結果、特典カードCAの装着向きが正しければ(S3604:Yes)、「金カード」である特典カードCAが含まれているか、即ち、領域1602a(図39(a)参照)が塗り潰されているかを確認する(S3605)。S3605の処理により確認した結果、「金カード」である特典カードCAが含まれていれば(S3605:Yes)、金カードフラグ223qをオンし(S3606)、S3607の処理へ移行する。一方で、S3605の処理により確認した結果、「金カード」である特典カードCAが含まれていなければ(S3605:No)、S3606の処理をスキップして、S3607の処理へ移行する。

30

【0648】

S3607の処理では、「銀カード」である特典カードCAが含まれているか、即ち、領域1602b(図39(a)参照)が塗り潰されているかを確認する(S3607)。S3607の処理により確認した結果、「銀カード」である特典カードCAが含まれていれば(S3607:Yes)、銀カードフラグ223rをオンし(S3608)、S3609の処理へ移行する。一方で、S3607の処理により確認した結果、「銀カード」である特典カードCAが含まれていなければ(S3607:No)、S3608の処理をスキップして、S3609の処理へ移行する。

40

【0649】

S3609の処理では、「銅カード」である特典カードCAが含まれているか、即ち、領域1602c(図39(a)参照)内に塗り潰し区画があるかを確認する(S3609)。S3609の処理により確認した結果、「銅カード」である特典カードCAが含まれていれば(S3609:Yes)、銅カードフラグ223sをオンする(S3610)。

【0650】

50

S 3 6 1 0 の処理後、銅カードのうち、奇数番号に対応する主図柄に対応する銅カードの有無に応じて、奇数銅カードフラグ領域 2 2 3 t の各フラグ 2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5 の設定を行う (S 3 6 1 1)。

【0 6 5 1】

なお、S 3 6 1 1 の処理では、奇数番号に対する主図柄に対応する銅カードのうち、カード情報読取装置 1 3 0 0 に装着された特典カード C A として含まれているものについて、対応するフラグ (2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5) をオンする。

【0 6 5 2】

S 3 6 1 1 の処理後、銅カードのうち、偶数番号に対応する主図柄に対応する銅カードの有無に応じて、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u の各フラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4 の設定を行い (S 3 6 1 2)、この受部カード読取処理 (S 3 5 0 6) を終了する。

10

【0 6 5 3】

なお、S 3 6 1 2 の処理では、偶数番号に対する主図柄に対応する銅カードのうち、カード情報読取装置 1 3 0 0 に装着された特典カード C A として含まれているものについて、対応するフラグ (2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4) をオンする。

【0 6 5 4】

一方で、S 3 6 0 9 の処理により確認した結果、「銅カード」である特典カード C A が含まれていなければ (S 3 6 0 9 : N o)、S 3 6 1 1、S 3 6 1 2 の処理をスキップして、この受部カード読取処理 (S 3 5 0 6) を終了する。

【0 6 5 5】

20

また、S 3 6 0 3 の処理により確認した結果、判別不能である場合 (S 3 6 0 3 : N o)、又は、S 3 6 0 4 の処理により確認した結果、特典カード C A の装着向きが正しくない場合 (S 3 6 0 4 : Y e s) には、エラーを報知するエラー報知処理を実行し (S 3 6 1 3)、カード装着フラグ 2 2 3 p をオフし (S 3 6 1 4)、装着ソレノイド 1 3 0 4 をオフして (S 3 6 1 5)、この受部カード読取処理 (S 3 5 0 6) を終了する。

【0 6 5 6】

この受部カード読取処理 (S 3 5 0 6) によれば、受部用カードリーダー 1 3 0 3 により読み取ったカード情報が解析された上で、金カードフラグ 2 2 3 q、銀カードフラグ 2 2 3 r、銅カードフラグ 2 2 3 s、奇数銅カード領域 2 2 3 t の各フラグ 2 2 3 t 1 ～ 2 2 3 t 5、又は、偶数銅カードフラグ領域 2 2 3 u の各フラグ 2 2 3 u 1 ～ 2 2 3 u 4 が設定されるので、カード情報読取装置 1 3 0 0 に複数枚の特典カード C A が装着された場合であっても、装着された特典カード C A の数に応じた特典 (本実施形態では、大当たり演出又はリーチ演出) を付与することができる。

30

【0 6 5 7】

よって、遊技者の興味を、各種の特典カード C A を獲得することに向けることができ、その結果、遊技者が遊技に飽き難い状況を創出することができ、長期に亘って遊技への興味を維持させることができる。

【0 6 5 8】

以上、説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 A によれば、次回に付与される特典カード C A が有するカード情報 (特典の内容) を、排出用カードリーダー 1 4 5 3 によって付与前に予め読み出し (検出し)、読み出したカード情報に応じて、その特典カード C A (即ち、次回に付与される特典カード C A) の付与条件の変更を行う。

40

【0 6 5 9】

よって、特典カード C A の付与頻度がカード情報 (特典の内容) に応じて変化することになるので、遊技の進行に抑揚をつけることができ、その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることができる。

【0 6 6 0】

ここで、本実施形態では、次回に付与される特典カード C A のカード情報に応じて、付与条件を成立させるための要件 (本実施形態では、確変大当たりの回数) を変更し、特典カード C A の付与条件の成立難易度を変更させているので、カード情報 (特典の内容) の

50

違いを遊技者に感覚的に捉えさせることができる。

【0661】

特に、付与条件が、共通する遊技状態の発生（本実施形態では、確変大当たりの発生）に基づき、その発生回数の変更により付与条件が変更されるので、遊技者はカード情報の違いを感覚的に把握し易く、特典カードC Aの獲得に対する期待感を煽り易く、遊技者が遊技に飽き難い状況を創出し易く、長期に亘って遊技への興味を維持させることができる。

【0662】

ところで、本実施形態のパチンコ機10Aは、次回に排出される特典カードC Aの種類（特典の内容）を、その排出前に報知（示唆）しないように構成されているので、遊技者は、特典カードC Aが排出されるタイミングを予測できない上に、自身が次回に獲得できる特典カードC Aの種類も予測できない。遊技者は、獲得し難いと感じる程、希少性が高く価値が高いと認識する傾向にあるので、次回に排出される特典カードC Aの種類が予測できない場合には、特典カードC Aが排出されるまでの期間が長い程、価値の高い特典カードC Aの獲得に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

【0663】

また、本実施形態のパチンコ機10Aによれば、特典カードC Aのカード情報が、光透過性のカード情報領域1602に形成されたコードパターンとして構成される。よって、複数枚の特典カードC Aを重ねた場合には、各特典カードC Aのカード情報領域1602に形成されたコードパターンの組み合わせにより、新たなコードパターンを形成させることができる。

20

【0664】

ここで、本実施形態のパチンコ機10Aによれば、カード情報読取装置1300に装着された特典カードC Aの数に応じた特典（本実施形態では、大当たり演出又はリーチ演出）を付与するので、遊技者は、各種の特典カードC Aの獲得を期待するので、遊技者が遊技に飽き難い状況を創出することができ、長期に亘って遊技への興味を維持させることができる。

【0665】

ところで、上述の通り、本実施形態の特典カードC Aは、光透過性のカード情報領域1602にカード情報としてのコードパターンが形成されたものであるので、複数枚の特典カードC Aが同じ向きに重ねられて特典カード排出装置1450に貯留される場合には、初期位置にて、各特典カードC Aのカード情報領域1602が重なるため、次回に付与される1枚の特典カードC Aが有するカード情報（コードパターン）を読み取ることは困難となる。

30

【0666】

かかる問題に対し、隣接する特典カードC Aにおける各カード情報領域1602が交互の側となるように、各特典カードC Aを配置（てれこ配置）し、各側に位置するカード情報領域1602のコードパターンをそれぞれ読み取り可能なコードリーダを2箇所設ける構成とすることにより解決することもできる。

【0667】

しかし、かかる解決手段を採用した場合には、特典カードC Aを管理する管理者（例えば、特典カードC Aを付与可能なパチンコ機を設置しているホールの管理者）又は特典カードC Aの製造元は、特典カード排出装置1450に特典カードC Aを貯留させる際に、各特典カードC Aがてれこ配置となるように該特典カードC Aの向きを並べ替えたり、向きを確認する必要があるため、特典カードC Aの取り扱いに対する負荷が高い。

40

【0668】

また、コードリーダが2箇所が必要となるので、製造コストが増大する上に、2箇所のコードリーダのうちのいずれか一方によってコードパターンを読み取らせるための制御も複雑化する。

【0669】

50

これに対し、本実施形態のパチンコ機10Aによれば、次回に付与される特典カードCAが有するカード情報（コードパターン）が、その他の特典カードCAが貯留される初期位置から離間された確認位置へ移送された後に読み取られる（検出される）ように構成されているので、多数の特典カードCAをてれこ配置にすることなく、次回に付与される特典カードCAの透明なカード情報領域1602と、その他の特典カードCAの透明なカード情報領域1602とが重ならない状態を作ることができる。

【0670】

よって、次回に付与される特典カードCAが有するカード情報を1の排出用カードリーダー1453により検出することができる上に、特典カードCAの取り扱いに対する負荷も抑制することができるので、次回に付与される特典カードCAのカード情報を好適に検出

10

【0671】

次に、図55から図62を参照して、第3実施形態について説明する。上述した第2実施形態では、特典カードCAを遊技者に付与するための付与条件を、確変大当たりの発生回数に基づく条件であるとして構成した。

【0672】

これに対し、この第3実施形態では、特典カードCAを遊技者に付与するための付与条件が、確変大当たりの発生回数に基づく第1の付与条件と、外れリーチの発生回数に基づく第2の付与条件との2種類から構成される。なお、この第3実施形態において、上述した第2実施形態及び第1実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略

20

【0673】

図55は、第3実施形態におけるパチンコ機10Bの正面図である。図55に示すように、パチンコ機10Bにおける上皿17の前面には、排出モード変更ボタン1800が設けられている。この排出モード変更ボタン1800は、第1の付与条件（確変大当たりの発生回数に基づく付与条件）又は第2の付与条件（外れリーチの発生回数に基づく付与条件）を遊技者により選択させるためのボタンである。

【0674】

図56は、第3実施形態におけるパチンコ機10Bの電氣的構成を示すブロック図であり、図57は、第3実施形態における音声ランプ制御装置113のRAM223の構成を示すブロック図である。

30

【0675】

図56に示すように、音声ランプ制御装置113の入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示を行うランプ表示装置227、排出用カードリーダー1453、移送ローラ1451dを駆動（回転）するための移送モータ1451c、有無検出センサ1461、受部用カードリーダー1302、装着ソレノイド1304、読込ボタン1301などに加え、排出モード変更ボタン1800が接続されている。

【0676】

また、図57に示すように、第3実施形態の音声ランプ制御装置113におけるRAM223は、排出カードメモリ223jと、カード排出確定フラグ223kと、カード排出フラグ223lと、カード取出待ちフラグ223mと、カード移送フラグ223nと、カード読取フラグ223oと、カード装着フラグ223pと、金カードフラグ223qと、銀カードフラグ223rと、銅カードフラグ223sと、奇数銅カードフラグ領域223tと、偶数銅カードフラグ領域223uと、確変大当たりカウンタ223vと、確変排出モードフラグ223wと、外れリーチカウンタ223xとを有している。

40

【0677】

排出モードフラグ223wは、特典カードCAを遊技者に付与するモードが、確変大当たりの発生回数に基づく第1の付与条件を用いたモード（確変排出モード）であるか、外れリーチの発生回数に基づく第2の付与条件を用いたモード（外れリーチ排出モード）で

50

あるかを示すフラグである。

【0678】

この排出モードフラグ223wがオフであれば、特典カードCAを遊技者に付与するモードが確変排出モードであること示し、一方、排出モードフラグ223wがオンであれば、特典カードCAを遊技者に付与するモードが外れリーチ排出モードであることを示す。

【0679】

この排出モードフラグ223wは、パチンコ機10Bの電源投入による初期化処理において初期化（オフ）される。即ち、本実施形態のパチンコ機10Bは、電源入時に確変排出モードとされる。

【0680】

そして、客待ち演出（パチンコ機10Bが遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に表示される演出）中に排出モードボタン1800が押された場合に、その都度、状態がその都度反転するように構成されている。即ち、排出モードフラグ223wがオンの状態であればオフされ、排出モードフラグ223wがオンの状態であればオフされる。

【0681】

外れリーチカウンタ223xは、外れリーチ排出モードである場合に、外れリーチが生じる回数を計数するためのカウンタである。この外れリーチカウンタ223xは、パチンコ機10Bの電源投入による初期化処理において0クリアされ、その後、主制御装置110から外れに対応するコマンド（本実施形態では、外れリーチ（前後外れリーチ、前後以外外れリーチ）に対応する停止図柄コマンド）を受信する毎に1ずつ加算される。そして、遊技者によって特典カードCAが取り出される毎（即ち、特典カードCAが初期位置から確認位置へ移送される毎）に0クリアされる。

【0682】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機10Bは、外れリーチ排出モードである場合には、外れリーチカウンタ223xが、排出カードメモリ223jに記憶される特典カードCAの種類に基づいて設定された回数に到達した場合に、付与条件が成立し、確認位置に位置する特典カードCAが排出位置へと移送される。

【0683】

次に、図58は、第3実施形態におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、音声ランプ制御装置113のMPU221により2ms毎に実行される。

【0684】

図58に示すように、第3実施形態のタイマ割込処理では、まず、遊技者による排出モード変更ボタン1800の操作によって排出モード（確変排出モード又は外れリーチ排出モード）の変更指示があった場合に、排出モードを変更する排出モード変更処理を実行する（S3006）。なお、この排出モード変更処理（S3006）の詳細な処理については、図59を参照して後述する。

【0685】

排出モード変更処理（S3006）の実行後は、排出完了確認処理を実行する（S3007）。この排出完了確認処理（S3007）は、第1実施形態の排出完了確認処理（S3003）と同様に、特典カード排出装置1450の排出位置に特典カードCAが位置する場合に、その特典カードCAが遊技者によって取り出されたか否かを確認する処理である。なお、この排出完了確認処理（S3007）の詳細については、図60を参照して後述する。

【0686】

排出完了確認処理（S3007）の実行後は、上述した排出カード確認処理（図52参照）及び受部カード確認処理（図53参照）を実行し、タイマ割込処理を終了する。

【0687】

次に、図59を参照して、上述した排出モード変更処理（S3006）について説明す

10

20

30

40

50

る。図59は、タイマ割込処理（図58参照）の中で実行される排出モード変更処理（S3006）を示すフローチャートである。

【0688】

図59に示すように、排出モード変更処理（S3006）では、まず、第3図柄表示装置80において客待ち演出（デモ画面）の表示中であるかを確認し（S4301）。第3図柄表示装置80において客待ち演出の表示中である場合には（S4301：Yes）、排出モード変更ボタン1800が押されたかを確認する（S4302）。

【0689】

S4302の処理により確認した結果、排出モード変更ボタン1800が押された場合には（S4302：Yes）、排出モードフラグ223wがオンであるかを確認する（S4303）。

10

【0690】

S4303の処理により確認した結果、排出モードフラグ223wがオフである場合、即ち、確変大当たりの発生回数に基づく第1の付与条件を用いた確変排出モードである場合には（S4303：No）、排出モードを、外れリーチの発生回数に基づく第2の付与条件を用いた確変排出モードに変更すべく、排出モードフラグ223wをオンし（S4304）、S4305の処理へ移行する。

【0691】

一方で、S4303の処理により確認した結果、排出モードフラグ223wがオンである場合、即ち、外れリーチ排出モードである場合には（S4303：Yes）、排出モードを確変排出モードに変更すべく、排出モードフラグ223wをオフし（S4306）、S4305の処理へ移行する。

20

【0692】

S4305の処理では、排出モード変更コマンドを表示制御装置114へ出力する（S4305）。S4305の処理により排出モード変更コマンドが表示制御装置114へ出力されると、表示制御装置114は、排出モードが変更されたことを遊技者に示す表示を第3図柄表示装置81のLCDに表示する。S4305の処理後、この排出モード変更処理（S3006）を終了する。

【0693】

また、S4301の処理により確認した結果、第3図柄表示装置80に表示される演出が客待ち演出でなく、変動表示又は大当たり演出が表示されている場合（S4301：No）、あるいは、S4302の処理により確認した結果、排出モード変更ボタン1800が押されていない場合には（S4302：No）、S4303～S4305の処理を行うことなく、この排出モード変更処理（S3006）を終了する。

30

【0694】

このように、本実施形態のパチンコ機10Bによれば、第3図柄表示装置81に客待ち演出が表示されている場合に、排出モード変更ボタン1800が操作される毎に、排出モードフラグ223wの値が反転し、排出モードが変更されるように構成されている。

【0695】

次に、図60を参照して、上述した排出完了確認処理（S3007）について説明する。図60は、タイマ割込処理（図58参照）の中で実行される排出完了確認処理（S3007）を示すフローチャートである。

40

【0696】

図60に示すように、この排出完了確認処理（S3007）では、まず、カード取出待ちフラグ223mがオンであるか否かを確認する（S3301）。このとき、カード取出待ちフラグ223mがオフであれば（S3301：No）、この排出完了確認処理（S3007）を終了する。

【0697】

一方で、S3301の処理により確認した結果、カード取出待ちフラグ223mがオンであれば（S3301：Yes）、有無検出センサ1461がオフであるかを確認する（

50

S 3 3 0 2)。このとき、有無検出センサ 1 4 6 1 がオンであれば (S 3 3 0 2 : N o)、この排出完了確認処理 (S 3 0 0 3) を終了する。

【0 6 9 8】

一方で、S 3 3 0 2 の処理により確認した結果、有無検出センサ 1 4 6 1 がオフであれば (S 3 3 0 2 : N o)、確変大当たりカウンタ 2 2 3 v を 0 クリアし (S 3 3 0 3)、外れリーチカウンタ 2 2 3 x を 0 クリアする (S 3 3 0 6)。

【0 6 9 9】

S 3 3 0 3 の処理後、カード移送フラグ 2 2 3 n をオンし (S 3 3 0 4)、カード取出待ちフラグ 2 2 3 m をオフして (S 3 3 0 5)、この排出完了確認処理 (S 3 0 0 7) を終了する。

10

【0 7 0 0】

次に、図 6 1 を参照して、第 3 実施形態の付与条件成立確認処理 (S 2 1 2 2) について説明する。図 6 1 は、第 3 実施形態の付与条件成立確認処理 (S 2 1 2 2) を示すフローチャートである。

【0 7 0 1】

なお、この第 3 実施形態の付与条件成立確認処理 (S 2 1 2 2) は、上述した第 2 実施形態のメイン処理 (図 4 3 参照) の中で実行される付与条件成立確認処理 (S 2 1 1 9) に換えて実行される処理である。

【0 7 0 2】

図 6 1 に示すように、この付与条件成立確認処理 (S 2 1 2 2) では、まず、排出モードフラグ 2 2 3 w がオンであるかを確認する (S 4 1 1 0)。S 4 1 1 0 の処理により確認した結果、排出モードフラグ 2 2 3 w がオフである場合には (S 4 1 1 0 : N o)、上述した第 2 実施形態と同様に S 4 1 0 4 ~ S 4 1 0 9 の処理を実行し、付与条件成立確認処理 (S 2 1 2 2) を終了する。

20

【0 7 0 3】

従って、本実施形態のパチンコ機 1 0 B によれば、排出モードが、確変大当たりの発生回数に基づく第 1 の付与条件を用いた確変排出モードである場合には、確変大当たりの発生回数が、その時点において確認位置に位置する特典カード C A の種類に応じて設定されている回数に到達した場合に、付与条件 (第 1 の付与条件) が成立したものとして、カード排出確定フラグ 2 2 3 k をオンする。

30

【0 7 0 4】

一方で、S 4 1 1 0 の処理により確認した結果、排出モードフラグ 2 2 3 w がオン、即ち、外れリーチの発生回数に基づく第 2 の付与条件を用いた外れリーチ排出モードである場合には (S 4 1 1 0 : Y e s)、第 2 の付与条件の成立を確認するべく、外れリーチ排出モード処理を実行し (S 4 1 1 1)、付与条件成立確認処理 (S 2 1 2 2) を終了する。

【0 7 0 5】

ここで、図 6 2 を参照して、上述した外れリーチ排出モード処理 (S 4 1 1 1) について説明する。図 6 2 は、付与条件成立確認処理 (S 2 1 2 2) の中で実行される外れリーチ排出モード処理 (S 4 1 1 1) を示すフローチャートである。

40

【0 7 0 6】

図 6 2 に示すように、この外れリーチ排出モード処理 (S 4 1 1 1) では、まず、コマンド判定処理 (図 4 4 参照) の S 2 2 1 3 の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチ (前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ) を示すものであるかを確認する (S 4 4 0 1)。

【0 7 0 7】

S 4 4 0 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチを示すものでない場合には (S 4 4 0 1 : N o)、この外れリーチ排出モード処理 (S 4 1 1 1) を終了する。

【0 7 0 8】

50

一方、S 4 4 0 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチを示すものである場合には（S 4 4 0 1 : Y e s）、外れリーチカウンタ 2 2 3 x を 1 増加し（S 4 4 0 2）、排出カードメモリ 2 2 3 j に記憶されている値、即ち、特典カード排出装置 1 4 5 0 の確認位置に位置して次回に排出される特典カード C A のカード情報を読み出す（S 4 4 0 3）。

【0 7 0 9】

S 4 4 0 3 の処理後、排出カードメモリ 2 2 3 j から読み出した値が、次回に排出される特典カード C A が「金カード」であることを示す値であることを確認する（S 4 4 0 4）。

【0 7 1 0】

S 4 4 0 4 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「金カード」であることを示す値であれば（S 4 4 0 4 : Y e s）、「金カード」である特典カード C A に対して設定されている第 2 の付与条件が成立したか否かを確認するために S 4 4 0 5 の処理を実行する。

【0 7 1 1】

本実施形態では、「金カード」である特典カード C A に対する第 2 の付与条件が 3 0 0 回の外れリーチの発生とされているので、S 4 4 0 5 の処理では、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 3 0 0 以上であることを確認する（S 4 4 0 5）。

【0 7 1 2】

S 4 4 0 5 の処理により確認した結果、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 3 0 0 以上であれば（S 4 4 0 5 : Y e s）、「金カード」である特典カード C A に対する第 2 の付与条件が成立しているので、カード排出確定フラグ 2 2 3 k をオンして（S 4 4 0 6）、この外れリーチ排出モード処理（S 4 1 1 1）を終了する。

【0 7 1 3】

一方、S 4 4 0 5 の処理により確認した結果、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 3 0 0 未満であれば（S 4 1 0 5 : N o）、「金カード」である特典カード C A に対する第 2 の付与条件は未成立であるので、S 4 4 0 6 の処理をスキップして、この外れリーチ排出モード処理（S 4 1 1 1）を終了する。

【0 7 1 4】

また、S 4 4 0 4 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「金カード」であることを示す値でなければ（S 4 4 0 4 : Y e s）、排出カードメモリ 2 2 3 j から読み出した値が、次回に排出される特典カード C A が「銀カード」であることを示す値であることを確認する（S 4 4 0 7）。

【0 7 1 5】

S 4 4 0 7 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「銀カード」であることを示す値であれば（S 4 4 0 7 : Y e s）、「銀カード」である特典カード C A に対して設定されている第 2 の付与条件が成立したか否かを確認するために S 4 4 0 8 の処理を実行する。

【0 7 1 6】

本実施形態では、「銀カード」である特典カード C A に対する第 2 の付与条件が 1 5 0 回の外れリーチの発生とされているので、S 4 4 0 8 の処理では、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 1 5 0 以上であることを確認する（S 4 4 0 8）。

【0 7 1 7】

S 4 4 0 8 の処理により確認した結果、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 1 5 0 以上であれば（S 4 4 0 8 : Y e s）、「銀カード」である特典カード C A に対する第 2 の付与条件が成立しているので、カード排出確定フラグ 2 2 3 k をオンして（S 4 4 0 6）、この外れリーチ排出モード処理（S 4 1 1 1）を終了する。

【0 7 1 8】

一方、S 4 4 0 8 の処理により確認した結果、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 1 5 0 未満であれば（S 4 4 0 8 : N o）、「銀カード」である特典カード C A に対する第 2

10

20

30

40

50

の付与条件は未成立であるので、S 4 4 0 6 の処理をスキップして、この外れリーチ排出モード処理（S 4 1 1 1）を終了する。

【0 7 1 9】

また、S 4 4 0 7 の処理により確認した結果、次回に排出される特典カード C A が「銀カード」であることを示す値でない場合には（S 4 4 0 7 : Y e s）、次回に排出される特典カード C A は「銅カード」であるので、「銅カード」である特典カード C A に対して設定されている第 2 の付与条件が成立したか否かを確認するために S 4 4 0 9 の処理を実行する。

【0 7 2 0】

本実施形態では、「銅カード」である特典カード C A に対する第 2 の付与条件が 3 0 回の外れリーチの発生とされているので、S 4 4 0 9 の処理では、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 3 0 以上であるかを確認する（S 4 4 0 9）。

【0 7 2 1】

S 4 4 0 9 の処理により確認した結果、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 3 0 以上であれば（S 4 4 0 9 : Y e s）、「銅カード」である特典カード C A に対する第 2 の付与条件が成立しているので、カード排出確定フラグ 2 2 3 k をオンして（S 4 4 1 0）、この外れリーチ排出モード処理（S 4 1 1 1）を終了する。

【0 7 2 2】

一方、S 4 4 0 9 の処理により確認した結果、外れリーチカウンタ 2 2 3 x の値が 3 0 未満であれば（S 4 4 0 9 : N o）、「銅カード」である特典カード C A に対する第 2 の付与条件は未成立であるので、S 4 4 1 0 の処理をスキップして、この外れリーチ排出モード処理（S 4 1 1 1）を終了する。

【0 7 2 3】

従って、本実施形態のパチンコ機 1 0 B によれば、排出モードが、外れリーチの発生回数に基づく第 2 の付与条件を用いた外れリーチ排出モードである場合には、外れリーチの発生回数が、その時点において確認位置に位置する特典カード C A の種類に応じて設定されている回数に到達した場合に、付与条件（第 2 の付与条件）が成立したものとして、カード排出確定フラグ 2 2 3 k をオンする。

【0 7 2 4】

以上、説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 B によれば、遊技者による排出モード変更ボタン 1 8 0 0 の操作に応じて、特典コイン C A の付与条件を、第 1 の付与条件（確変大当たりの発生回数に基づく付与条件）又は第 2 の付与条件（外れリーチの発生回数に基づく付与条件）のいずれかとすることができる。

【0 7 2 5】

よって、複数の付与条件が設けられているので、遊技者が遊技に飽き難い状況を創出することができる。また、付与条件の選択（選定）を遊技者の意思に基づいて行うことができるので、付与条件の成立により特典コイン C A を獲得できる遊技を、遊技者自身の意思を反映した付与条件によって行うことができる。

【0 7 2 6】

従って、複数の付与条件が設けられていることにより、付与条件の成立により特典コイン C A を獲得できる遊技の遊技性を向上させることができ、長期に亘って遊技への興味を維持させることができる。また、付与条件の選択に遊技者の意思を反映させることができるので、遊技者の意識を特典カード C A の獲得へ向け易くすることができ、遊技者が遊技に飽きを感じ難い状況を創出することができる。

【0 7 2 7】

ここで、本実施形態のパチンコ機 1 0 B によれば、遊技者による排出モード変更ボタン 1 8 0 0 の操作に応じて特典コイン C A の付与条件が変更された後であっても、それ以前の付与条件に対して蓄積されていた情報（本実施形態では、確変大当たり又は外れリーチの発生回数）は、付与条件の変更時点において次回に排出予定となっている特典カード C A の排出が完了されるまで保持される。

10

20

30

40

50

【0728】

よって、遊技者による排出モード変更ボタン1800の操作に応じて特典コインCAの付与条件が変更された後に、再度、付与条件が元に戻されたとしても、変更前の続きから遊技を行うことができる。従って、状況に応じて最適だと思われる付与条件を使い分けることが可能となり、特典カードCAの獲得に対する遊技者の期待感が損なわれることを防ぐことができ、長期に亘って遊技への興味を維持させることができる。

【0729】

次に、図63から図83を参照して、第4実施形態について説明する。上述した第2実施形態では、次回に排出（付与）される特典カードCAが有するカード情報を読み取り、かかる次回に排出される特典カードCAのカード情報の内容（即ち、特典の内容）に応じた制御、具体的には、読み取ったカード情報に応じて特典カードの付与条件を成立させるための要件を変更する構成とした。

10

【0730】

これに対し、第4実施形態では、次回に排出される特典カードを含む複数枚の特典カードのカード情報を重ねることによってまとめて読み取り、それら複数枚の特典カードに由来する複数のカード情報に基づく演出を第3図柄表示装置81に表示できる構成とされている。なお、この第4実施形態において、上述した第2実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【0731】

図63は、第4実施形態における特典カード排出装置1450xを説明するための模式図である。この第4実施形態では、図63に示す特典カード排出装置1450xが、第2実施形態の特典カード排出装置1450に換えて、パチンコ機10A（図34参照）における下皿ユニット15の裏面側に設けられている。

20

【0732】

より具体的には、図63（a）は、特典カード排出装置1450xを正面（下皿ユニット15側の面）から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、図63（b）は、特典カード排出装置1450xのZb-Zb線における断面図であり、図63（c）は、特典カード排出装置1450xにおける待機部材1450xbを上側から見た場合における内部構造を模式的に示す上面図である。

【0733】

なお、発明の理解を容易にする目的で、図63（a）では、隣接する特典カードCA'の間に空間を設けている。また、図63（c）では、特典カードCA'や、上蓋部材1452xなどの一部構成を省略している。

30

【0734】

図63（a）に示すように、特典カード排出装置1450xは、複数枚の特典カードCA'を貯留する貯留部材1450xaと、その貯留部材1450xaに連設されて特典カードCA'の排出を行う待機部材1450xbとを有している。

【0735】

貯留部材1450xaは、図63（a）及び（b）に示すように、上面が開口され、内部空間に特典カードCA'を積重（重畳）させて収容（貯留）可能に構成された箱状体の筐体1451xを有している。

40

【0736】

筐体1451xの上面の開口には、上蓋部材1452が取り外し可能に取り付けられている。よって、必要に応じて、例えば、貯留部材1450xa（筐体1451x）の内部空間に特典カードCA'を補充する場合に上蓋部材1452を取り外すことができる。なお、上蓋部材1452には、特典カードCAの排出を安定にするべく、積重された特典カードCAを上方から付勢する付勢部材1455が設けられている。

【0737】

付勢部材1455は、一端側が上蓋部材1452に接続されるばね部材1455aと、そのばね部材1455aにおける他端側に接続される平板状の板部材1455bとから構

50

成される。

【0738】

図63(a)及び(b)に示すように、筐体1451xにおける待機部材1450xb側の面には、貯留部材1450xa(筐体1451x)に貯留されている特典カードCA'のうち、最も底面側に位置する1枚の特典カードCA'を、待機部材1556xへ移送するための開口1451xaが設けられている。

【0739】

また、図63(a)及び(b)に示すように、筐体1451xの底面には、貯留部材1450xa(筐体1451x)に貯留されている特典カードCA'(最も底面側に位置する1枚の特典カードCA')を待機部材1556x側へ移送する第1移送ローラ1451xdが取り付けられている。この第1移送ローラ1451xdは、第1移送モータ1451xc(図67参照)により駆動される。待機部材1450xbは、図63(a)に示すように、内部空間に特典カードCA'を積重(重畳)させて収容可能に構成された箱状体の筐体1456xを有している。待機部材1450xbにおける貯留部材1450xa側の面には、開口1451xaに対応する位置に、貯留部材1450xaから移送される特典カードCA'を受け入れるための開口1456xaが設けられている。

【0740】

図63(a)に示すように、待機部材1450xb(筐体1456x)の正面、即ち、下皿ユニット15側の面には、下皿ユニット15に設けられた開口1054(図34参照)に対応する位置に、待機部材1456xに待機されている複数枚(本実施形態では、2枚)の特典カードCA'のうち、最も底面側に位置する1枚の特典カードCA'を排出するための排出口1456xb(二点鎖線として表示)が設けられている。

【0741】

図63(c)に示すように、待機部材1450xb(筐体1456x)の底面には、排出口1456xbに対向する面側に、特典カードCA'のカード情報領域1602x(図65参照)に相当する大きさである矩形状の透明部1456xcが形成されている。この透明部1456xcの下方には、排出用カードリーダー1453が配置されている。また、図63(c)に示すように、待機部材1450xb(筐体1456x)の底面における排出口1456xb側には、ステッピングモータである排出モータ1456xd(図67参照)により駆動される排出ローラ1456xeが取り付けられている。

【0742】

また、図63(a)に示すように、待機部材1450xb(筐体1456x)の上面側には、固定用ソレノイド1456xfが取り付けられており、その固定用ソレノイド1456xfの可動鉄心の先端に取り付けられている板部材1456xgが取り付けられている。

【0743】

板部材1456xgは、特典カードCA'とほぼ同じ形状であると共に、特典カードCA'に接する側の面が白色無地面に構成されている。詳細は後述するが、固定用ソレノイド1456xfは、特典カードCA'が待機部材1450xbへ移送されるとオン(励磁)され、特典カードCA'を、板部材1456xgによって待機部材1450xbの底側に押し付けるよう構成されている。

【0744】

よって、待機部材1450xbに待機されている複数枚の特典カードCA'のカード情報領域1602x(図65参照)を重ね、まとめて排出用カードリーダー1453により読み取る場合に、読み取り対象とするカード情報領域1602xの背景を白色無地面とすることができ、カード情報領域1602xに含まれるカード情報の読み取りを好適に行うことができる。

【0745】

また、特典カードCA'が板部材1456xgにより押圧しながら排出用カードリーダー1453によるカード情報領域1602xの読み取りを行うことができるので、複数枚の

特典カードCA'に由来する複数のカード情報領域1602xを重ね、まとめて読み取る場合に、特典カードCA'の反りを防止することができ、カード情報の読み取り精度を高めることができる。

【0746】

貯留部材1450xaと待機部材1450xbとの間には、貯留部材1450xa（筐体1451x）の開口1451xaから送り出された特典カードCA'を待機部材1450xbへ送り込む第2移送ローラ1457xbと、第2移送ローラ1457xbに接する従動ローラ1457xcと、第2移送ローラ1457xbと従動ローラ1457xcとにより移送される特典カードCA'を待機部材1450xbへと排出する排出機構（図示せず）と、その排出機構による待機部材1450xbへの特典カードCA'の排出が完了したことを確認するための光電センサなどの移送完了確認センサ（図示せず）とが設けられている。なお、第2移送ローラ1457xbは、第2移送モータ1457xa（図67参照）により駆動される。第4実施形態における特典カード排出装置1450xは、第1移送モータ1451xc（図67参照）及び第2移送モータ1457xa（図67参照）を駆動することによって、第1移送ローラ1451xd及び第2移送ローラ1457xbを、それぞれ、矢印R1方向及び矢印R2方向に駆動し、貯留部材1450xa（筐体1451x）の最も底面側に位置する1枚の特典カードCA'を待機部材1450xbへ向かう方向（矢印M2方向）へ移送する。

10

【0747】

このように、第2移送ローラ1457xbと従動ローラ1457xcとによって矢印M2方向へ移送される特典カードCA'は、図示されない排出機構によって待機部材1450xbに排出され、貯留部材1450xaから待機部材1450xbへの移送（移動）が完了する。なお、図示されない排出機構としては、第2移送ローラ1457xbの両脇に、羽根を有する羽根車を設け、矢印M2方向へ移送される特典カードCA'を待機部材1450xb内へ向けて弾き飛ばす機構などが例示される。

20

【0748】

本実施形態では、2枚の特典カードCA'が待機部材1450xbに待機されるように構成されており、特典カードCA'に対する付与条件（カード排出条件）が成立すると、待機部材1450xb（筐体1456x）の底面側に位置する特典カードCA'が排出ローラ1456xeの回転によって矢印M3方向（図63（c）参照）へ移送され、排出口1456xbを介して開口1451から排出される。

30

【0749】

ここで、図64を参照して、第4実施形態の特典カード排出装置1450xにおける待機部材1450xbから、特典カードCA'が排出される動作について説明する。図64は、特典カード排出装置1450xによる特典カードCA'の排出動作を説明するための模式的な断面図である。

【0750】

図64に示すように、特典カード排出装置1450xの待機部材1450xbから1枚の特典カードCA'を排出する場合には、2枚の特典カードCA'が板部材1456xgによって押圧された状態で、排出モータ1456xd（図67参照）の駆動によって排出ローラ1456xeを矢印R3方向に駆動（回転）する。

40

【0751】

それにより、待機部材1450xb（筐体1456x）の底面側に位置する1枚の特典カードCA'は、下皿ユニット15の開口1054へ向かう方向（矢印M3方向）へ移送される。特典カードCA'を排出位置まで移送した後、排出モータ1456xdが停止される。なお、「排出位置」とは、特典カードCA'の一部が開口1054を経て外部へ露出し、遊技者により取り出し可能な位置である。

【0752】

そして、遊技者により特典カードCA'が取り出され、カードの排出が完了した場合には、固定用ソレノイド1456xfが励磁を解除して板部材1456xgを上方へ引き上

50

げた後、貯留部材 1 4 5 0 x a から 1 枚の特典カード C A ' を移送し、待機部材 1 4 5 0 x b に特典カード C A ' を補充する。

【0 7 5 3】

なお、図 6 4 に示すように、特典カード排出装置 1 4 5 0 x における待機部材 1 4 5 0 x b の排出口 1 4 5 6 x b と、開口 1 0 5 4 との間には、配置された反射式の光電センサである有無検出センサ 1 4 6 1 が設けられており、排出位置に位置する特典カード C A ' が遊技者により取り出されて、有無検出センサ 1 4 6 1 がオンからオフされた場合に、カードの排出が完了したと判定される。

【0 7 5 4】

次に、図 6 5 を参照して、第 4 実施形態において使用される特典カード C A ' について具体的に説明する。図 6 5 (a) は、特典カード C A ' の正面図であり、図 6 5 (b) は、特典カード C A ' の裏面図である。

10

【0 7 5 5】

図 6 5 (a) 及び図 6 5 (c) に示すように、特典カード C A ' は、矩形のカード状（板状）に構成された媒体であり、不透明な（光透過性の）材質（例えば、樹脂や紙など）からなる本体部 1 6 0 1 x と、透明な（光透過性の）材質（例えば、樹脂）からなるカード情報領域 1 6 0 2 x とを有して構成される。

【0 7 5 6】

カード情報領域 1 6 0 2 x は、その内部にカード情報を示すコードパターンが形成されている。詳細は図 6 6 を参照して後述するが、本実施形態では、カード情報領域 1 6 0 2 x の内部を、2 領域に分け、各領域をそれぞれ 5 行×10 列の区画に分割し、各領域内における 1 区画に対して 1 のカード情報に対応付け、カード情報に応じた区画を塗り潰すことにより、計 2 区画の塗り潰しからなるコードパターン（カード情報）を形成している。

20

【0 7 5 7】

本体部 1 6 0 1 x の表面 1 6 0 1 x a には、カード情報領域 1 6 0 2 x に含まれているカード情報としてのコードパターンの内容（即ち、その特典カード C A ' が有する特典の内容）に対応するデザイン 1 6 0 1 x a 1 （図 6 5 (a) の例では、タコ）が記されている。また、表面 1 6 0 1 x a には、特典カード C A ' をカード情報読取装置 1 3 0 0 （図 3 4 参照）に装着することによって得られる特典の内容を説明する説明部 1 6 0 1 x a 2 が設けられている。

30

【0 7 5 8】

一方、本体部 1 6 0 1 の裏面 1 6 0 1 x b は、白色の無地面とされており、表面 1 6 0 2 x a と区別できるように構成されている。なお、本体部 1 6 0 1 x の裏面 1 6 0 1 x b は、白色などの無地面に限定されず、表面 1 6 0 2 x a と区別可能な所定のデザインが施されていてよい。

【0 7 5 9】

ここで、図 6 6 を参照して、特典カード C A ' のカード情報領域 1 6 0 2 x に形成されるコードパターン（カード情報）について説明する。図 6 6 は、カード情報領域 1 6 0 2 x に形成されるコードパターンを説明するための模式図である。なお、図 6 6 (a) ～ (c) に示すカード情報領域 1 6 0 2 x は、全て、特典カード C A ' の表面 1 6 0 1 x a から見た状態である。

40

【0 7 6 0】

図 6 6 (a) は、カード情報領域 1 6 0 2 x を分割して形成された区画における各区画が示す内容を説明するための模式図である。図 6 6 (a) に示すように、カード情報領域 1 6 0 2 x は、領域 1 及び領域 2 の 2 領域に分割されており、各領域が 5 行×10 列の区画に分割されている。

【0 7 6 1】

領域 1 における 5 行×10 列の区画における各行には、特典を示す情報（本実施形態では、カード情報読取装置 1 3 0 0 に装着した場合に現出する特典としてのリーチ演出にて使用される奇数図柄）が割り当てられている。より具体的には、最上行から下へ向かって

50

順に、「1（即ち、タコ）」、「3（即ち、カメ）」、「5（即ち、エビ）」、「7（即ち、ジュゴン）」、「9（即ち、カニ）」が割り当てられている。

【0762】

また、領域1における5行×10列の区画のうち、第1列から第5列までの5列には、示唆演出としての追加演出Aが割り当てられており、第6列から第10列までの5列には、示唆演出としての追加演出Bが割り当てられている。なお、本実施形態では、追加演出Aは「スベリ予告」であり、追加演出Bは「群予告」である。

【0763】

また、領域1における5行×10列の区画のうち、第1列から第5列までの各列及び第6列から第10列までの各列には、それぞれ、示唆演出を現出させる頻度（確率）を規定する「レベル1」から「レベル5」までの5段階のレベルが割り当てられている。

10

【0764】

より具体的には、領域1における第1列から第5列までの各行には、第1列から第5列へ向かって順に、「レベル1」、「レベル2」、「レベル3」、「レベル4」、「レベル5」が割り当てられている。同様に、領域1における第6列から第10列までの各行には、第6列から第10列へ向かって順に、「レベル1」、「レベル2」、「レベル3」、「レベル4」、「レベル5」が割り当てられている。なお、本実施形態では、レベルの数値が高い程、示唆演出を現出させる頻度が高い。

【0765】

一方、領域2における5行×10列の区画における各行には、最上行から下へ向かって順に、「レベル1」から「レベル5」が割り当てられている。また、領域2における5行×10列の区画のうち、第1列から第5列までの5列には、示唆演出としての追加演出Bが割り当てられており、第6列から第10列までの5列には、示唆演出としての追加演出Aが割り当てられている。

20

【0766】

また、領域2における5行×10列の区画のうち、第1列から第5列までの各列には、第1列から第5列に向かって順に、カード情報読取装置1300に装着した場合に現出する特典としてのリーチ演出にて使用される奇数図柄として、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」が割り当てられている。同様に、領域2における第6列から第10列までの各列には、第6列から第10列へ向かって順に、特典となるリーチ演出時に使用される奇数図柄として、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」が割り当てられている。

30

【0767】

カード情報領域1602xを分割して形成された各区画に対して上述の通りに情報を割り当てた結果、各区画に、「図柄番号」の情報と「追加演出」の情報と「レベル」の情報との組み合わせを対応付けることができる。

【0768】

よって、カード情報領域1602xを分割して形成された区画のうち、1の区画を塗り潰すことによって、「図柄番号」の情報と「追加演出」の情報と「レベル」の情報を含むコードパターン（カード情報）を形成することができる。

【0769】

40

なお、図66（a）における各区画の内部に記した3文字からなる文字列は、カード情報領域1602xを分割して形成された各区画に割り当てられる情報を説明するためのものである。この3文字からなる文字列は、向かって左から、「図柄番号」、「追加演出」、「レベル」を表している。例えば、「1A1」である区画は、図柄が「1」であり、追加演出が「追加演出A」であり、レベルが「1」であることが割り当てられている。

【0770】

このように、カード情報領域1602xに形成された各区画には、それぞれ、複数の情報が含まれているので、排出用カードリーダー1453が少なくとも1区画の塗り潰しを読み取った場合に、音声ランプ制御装置113のMPU221は、読み取った1区画に対応する複数の情報（本実施形態では、「図柄番号」の情報、「追加演出」の情報、及び「レ

50

ベル」の情報)を認識することができる。

【0771】

よって、異なる情報を異なる位置に分散させてコードパターンを形成した場合に比べて、コードパターンの形成領域を小さくすることができ、その分、特典カードCA'の大型化を抑制しつつ、特典カードCA'が有し得るカード情報の数(換言すれば、特典カードCA'の種類)を増やすことができる。

【0772】

上述の通り、本実施形態では、カード情報領域1602xの内部を、2領域に分け、各領域をそれぞれ複数の区画に分割し、各領域内における1区画に対して1のカード情報に対応付け、カード情報に応じた区画を塗り潰すことにより、計2区画の塗り潰しからなるコードパターン(カード情報)を形成する。ここで、各領域の各区画に対するカード情報の割り当てを、特典カードCA'の表面1601xa側から見た場合の2箇所の区画と、裏面1601xb側から見た場合の2箇所の区画とで異なるように行くと、特典カードCA'の表裏を特定し易い。

【0773】

図66(b)及び図66(c)は、カード情報領域1602xに形成されたコードパターン(カード情報)の一例を示す模式図である。図66(b)は、「1A5」、即ち、特典の内容を示す図柄が「1(即ち、タコ)」であり、示唆演出としての追加演出が「追加演出A(即ち、スベリ予告)」であり、示唆演出の現出頻度が「レベル5」である場合を示し、図66(c)は、「3B3」、即ち、特典の内容を示す図柄が「3(即ち、カメ)」であり、示唆演出としての追加演出が「追加演出B(即ち、群予告)」であり、示唆演出の現出頻度が「レベル3」である場合を示す。

【0774】

このように、本実施形態の特典カードCA'におけるカード情報領域1602xは2領域に分割されており、各領域の1区画ずつに同じ情報を対応付けているので、情報の特定要素が増える。よって、排出用カードリーダー1453による読み取り精度が高まり、情報の誤検出を防ぐことができる。

【0775】

図66(d)は、複数枚の特典カードCAを正しく重ねた状態におけるカード情報領域1602xの一例を示す模式図である。詳細は後述するが、この第4実施形態では、次回に排出される特典カードCA'を含む複数枚の特典カードのカード情報を重ねることによってまとめて読み取り、それら複数枚の特典カードに由来する複数のカード情報に基づく演出を第3図柄表示装置81に表示する。

【0776】

各特典カードCA'のカード情報領域1602xは光透過性に構成されているので、複数枚の特典カードCA'を重ねた場合には、各特典カードCA'において塗り潰されている区画により、新たなコードパターンが構成される。

【0777】

ここで、図66(d)に示した例は、図66(b)及び図66(c)に示した特典カード領域1602xをそれぞれ有する2枚の特典カードCA'を重ねた場合におけるカード情報領域1602xである。そのため、図66(d)に示すカード情報領域1602xは、「1A5」又は「3B3」に対応する4つの区画が塗り潰されたコードパターンが形成されている。

【0778】

図66(d)に示す特典カード領域1602xのコードパターン(2枚の特典カードCA'を重ねたことにより形成された新たなコードパターン)を排出用カードリーダー1453により読み取った場合、音声ランプ制御装置113のMPU221は、「1A5」又は「3B3」である2種類のカード情報を認識することができる。

【0779】

上述した通り、各特典カードCA'のカード情報領域1602に形成された各区画には

、複数の情報の組み合わせ（即ち、「1 A 5」又は「3 B 3」）が対応付けられているので、MPU 2 2 1 が認識した2種類のカード情報は、それぞれ、重ね合わされた2枚の特典カードCA'のいずれかが有しているカード情報として特定することができる。

【0780】

このように、本実施形態の特典カードCA'によれば、カード情報とされる3種類全ての情報が1区画に対応付けられているので、複数枚の特典カードCA'を重ね合わせた場合において、各特典カードCA'が有する情報の組み合わせを混同することなく検出することができる。

【0781】

また、本実施形態の特典カードCA'は、1区画に複数の情報の組み合わせが対応付けられているので、異なる情報を異なる位置に分散させてコードパターンを形成した場合に比べて、コードパターンの形状が単純である。よって、複数枚の特典カードCA'を重ね合わせたことにより形成される新たなコードパターンも比較的単純な形状となり、排出用カードリーダー1453による誤検出を防止することができる。

【0782】

次に、図67及び図68を参照して、第4実施形態のパチンコ機10Aの電氣的構成について説明する。図67は、第4実施形態におけるパチンコ機10Aの電氣的構成を示すブロック図であり、図68は、第4実施形態におけるパチンコ機10Aの音声ランプ制御装置113のRAM223の構成を示すブロック図である。

【0783】

図67に示すように、第4実施形態のパチンコ機10Aにおける音声ランプ制御装置113のMPU221には、バスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、排出用カードリーダー1453、第1移送ローラ1451x dを駆動（回転）するための第1移送モータ1451x c、第2移送ローラ1457x bを駆動（回転）するための第2移送モータ1457x a、固定用ソレノイド1456x f、排出ローラ1456x eを駆動（回転）するための第2排出モータ1456x d、有無検出センサ1461、受部用カードリーダー1302、装着ソレノイド1304、読込ボタン1301などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、貯留部材1450x aから待機部材1450x bへの特典カードCA'の移送の完了を確認するための移送完了確認センサもまた、入出力ポート225に接続されている。

【0784】

図68に示すように、第4実施形態の音声ランプ制御装置113におけるRAM223は、排出カードAメモリ223x aと、排出カードBメモリ223x bと、カード排出示唆フラグ223x cと、カード排出確定フラグ223x dと、カード排出フラグ223x eと、カード取出待ちフラグ223x fと、カード移送フラグ223x gと、カード読取フラグ223x hと、受部カードメモリ223x iと、受部図柄フラグ領域223x jと、完全外れカウンタ223x kと、確変大当たりカウンタ223x lと、示唆演出カウンタ223x mとを有している。

【0785】

排出カードAメモリ223x a及び排出カードBメモリ223x bは、特典カード排出装置1450xの待機部材1450x bにて待機されている2枚の特典カードCA'、即ち、次回に排出される1枚の特典カードCA'を含む2枚の特典カードCA'のカード情報を記憶するためのメモリである。

【0786】

より具体的には、排出カードAメモリ223x aは、2枚の特典カードCA'のうち、一方の特典カードCA'のカード情報を記憶するメモリであり、排出カードBメモリ223x bは、他方の特典カードCA'のカード情報を記憶するメモリである。

【0787】

待機部材1450x bにて待機されている2枚の特典カードCA'のうち、どちらの特

10

20

30

40

50

典カードC A'が、排出カードAメモリ223x aに記憶されるかは、各特典カードC A'が有するレベル（カード情報の一部）に応じて決まり、レベルが高い方のカード情報が排出カードAメモリ223x aに記憶される。

【0788】

カード排出示唆フラグ223x cは、特典カード排出装置1450xの待機部材1450x bにて待機されている特典カードC A'の種類の示唆を開始する条件である示唆条件（報知条件ともいう）が成立したか否かを示すフラグである。このカード排出示唆フラグ223x cがオンであれば、示唆条件が成立していることを示す。

【0789】

このカード排出示唆フラグ223x cは、パチンコ機10Aの電源投入による初期化処理において初期化（オフ）され、示唆条件が成立した場合にオンされる。示唆条件の成立に伴ってオンされたカード排出示唆フラグ223x cは、その後、付与条件が成立して特典カードC A'の排出が確定され、主制御装置110から停止コマンドを受信した場合にオフされる。

10

【0790】

なお、本実施形態のパチンコ機10Aでは、完全外れに対応する停止図柄コマンドを主制御装置110から30回連続して受信した場合に、示唆条件が成立し、カード排出示唆フラグ223x cがオンされる。

【0791】

カード排出確定フラグ223x dは、特典カードC A'の排出が確定されたか否かを示すフラグである。このカード排出確定フラグ223x dがオンであれば、特典カードC A'の付与条件が成立したことにより特典カードC A'の排出が確定されたことを示す。

20

【0792】

このカード排出確定フラグ223x dは、パチンコ機10Aの電源投入による初期化処理において初期化（オフ）され、特典カードC A'の付与条件が成立した場合にオンされる。特典カードC A'の付与条件の成立に伴ってオンされたカード排出確定フラグ223x dは、その後、付与条件が成立して特典カードC A'の排出が確定され、主制御装置110から停止コマンドを受信した場合にオフされる。

【0793】

なお、本実施形態のパチンコ機10Aでは、確変大当たりに対応する停止図柄コマンドを主制御装置110から2回受信する毎に付与条件が成立し、カード排出確定フラグ223x dがオンされる。

30

【0794】

カード排出フラグ223x eは、特典カード排出装置1450xの待機部材1450x bから1枚の特典カードC A'を排出するか否かを示すフラグである。このカード排出フラグ223x eがオンであれば、後述するカード排出処理（図78参照）において、排出モータ1456x dが駆動されて、特典カード排出装置1450xにおける待機部材1456xの底面側に位置する特典カードC A'が排出位置へと移送される。

【0795】

このカード排出フラグ223x eは、パチンコ機10Aの電源入時による初期化処理において初期化（オフ）され、付与条件が成立して特典カードC A'の排出が確定され、主制御装置110から停止コマンドを受信した場合にオンされる。そのようにオンされたカード排出フラグ223x eは、カード排出処理（図78参照）において、次回に排出されるべき特典カードC A'が排出位置へ移送されるとオフされる。

40

【0796】

カード取出待ちフラグ223x fは、特典カードC A'の排出が完了したか否か、即ち、特典カード排出装置1450xの排出位置に位置する特典カードC A'が遊技者によって取り出されたか否かを示すフラグである。このカード取出待ちフラグ223x fがオンであれば、特典カード排出装置1450xの排出位置に位置する特典カードC A'が遊技者により未だ取り出されていないことを示す。

50

【0797】

このカード取出待ちフラグ223xfは、パチンコ機10Aの電源入時による初期化処理において初期化（オフ）され、次回に排出されるべき特典カードCA'が排出位置に位置するとオンされる。そのようにオンされたカード取出待ちフラグ223xfは、有無検出センサ1461がオンからオフされて特典カードCA'の排出が完了するとオフされる。

【0798】

カード移送フラグ223xgは、特典カード排出装置1450xにおける貯留部材1450xa内に位置する複数の特典カードCA'のうち、貯留部材1450xa（筐体1451x）の最も底面側に位置する1枚の特典カードCA'を、補充のために待機部材1450xbへ移送させるか否かを示すフラグである。このカード移送フラグ223xgがオンであれば、後述するカード排出処理（図78参照）において、第1移送モータ1451xc及び第2移送モータ1457xaが駆動されて、貯留部材1450xaに位置する1枚の特典カードCA'が待機部材1456へ移送される。

10

【0799】

このカード移送フラグ223xgは、パチンコ機10Aの電源入時による初期化処理において初期化（オフ）され、特典カードCA'の排出の完了に伴ってオンされる。そして、そのようにオンされたカード移送フラグ223xgは、後述するカード排出処理（図78参照）において、待機部材1450xbへの特典カードCA'の補充（移送）が完了するとオフされる。

20

【0800】

カード読取フラグ223xhは、特典カード排出装置1450xの待機部材1450xbに位置する特典カードCA'のカード情報（カード情報領域1602xに形成されたコードパターン）の読み取りを行うか否かを示すフラグである。このカード読取フラグ223xhがオンであれば、排出用カードリーダー1453によるカード情報の読み取りが行われる。

【0801】

このカード読取フラグ223xhは、パチンコ機10Aの電源入時による初期化処理において初期化（オフ）され、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理（図42参照）にて特典カード排出装置1450xの設定が行われた場合、又は、待機部材1450xbへの特典カードCA'の補充（移送）が完了してカード情報の読み取りが可能になった場合にオンされる。そして、そのようにオンされたカード読取フラグ223xhは、排出用カードリーダー1453によるカード情報の読み取りが行われた場合にオフされる。

30

【0802】

受部カードフラグ223xiは、カード情報読取装置1300のホルダ部1302aに特典カードCA'が装着されたか否か、即ち、装着ソレノイド1304がオン（励磁）されてホルダ部1302aに投入された特典カードCA'が整列された状態にあるか否かを示すフラグである。この受部カードフラグ223xiがオンであれば、ホルダ部1302aに投入された特典カードCA'が整列された状態にあり、受部用カードリーダー1303によるカード情報領域1602xに含まれるカード情報の読み取りが可能であることを示す。

40

【0803】

この受部カードフラグ223xiは、客待ち演出（パチンコ機10Aが遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に表示される演出）中に読込ボタン1301が押された場合に、状態がその都度反転するように構成されている。即ち、受部カードフラグ223xiがオンの状態であればオフされ、受部カードフラグ223xiがオンの状態であればオフされる。なお、この受部カードフラグ223xiは、パチンコ機10Aの電源入時による初期化処理において初期化（オフ）される。

【0804】

受部図柄フラグ領域223xjは、受部用カードリーダー1303により読み取ったカー

50

ド情報に含まれる図柄情報（本実施形態では、カード情報読取装置1300に装着した場合に現出する特典としてのリーチ演出にて現出する図柄（奇数番号に対応する主図柄）の情報）について、各図柄の有無を記憶する領域である。

【0805】

この受部図柄フラグ領域223xjは、数字1フラグ223xj1、数字3フラグ223xj2、数字5フラグ223xj3、数字7フラグ223xj4、及び数字9フラグ223xj5の5つのフラグを含み、これらのフラグ223xj1～223xj5が、それぞれ、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」に対する主図柄に対応する5種類の図柄の有無を示す。例えば、数字5フラグ223xj3がオンであれば、受部用カードリーダー1303により読み取ったカード情報の中に、特典としてのリーチ演出にて現出する図柄が「5」に対する主図柄であるカード情報が含まれていることを示す。

10

【0806】

なお、受部図柄フラグ領域223xjに含まれる各フラグ223xj1～223xj5は、パチンコ機10Aの電源入時による初期化处理において初期化（オフ）され、受部用カードリーダー1303によってカード情報が読み取られる毎に、読み取ったカード情報に基づき、対応するカードが含まれていればオンされ、含まれていなければオフされる。

【0807】

完全外れカウンタ223xkは、特典カード排出装置1450xの待機部材1450xbにて待機されている特典カードCA'の種類を示唆を開始する条件である示唆条件が未成立の状態において、主制御装置110から完全外れに対応する変動パターンコマンドを連続して受信した回数を計数するためのカウンタである。

20

【0808】

この完全外れカウンタ223xkは、完全外れに対応する図柄停止コマンドの受信が途切れた場合、即ち、リーチ変動（通常又は確変大当たり時のリーチ変動、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）に対応する図柄停止コマンドを主制御装置110から受信した場合に、0クリアされる。また、完全外れカウンタ223xkは、パチンコ機10Aの電源投入による初期化处理においても、0クリアされる。

【0809】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機10Aは、この完全外れカウンタ223xkが30に到達した場合、即ち、完全外れが連続して30回生じた場合に、示唆条件が成立するものとして構成されている。

30

【0810】

確変大当たりカウンタ223xlは、確変大当たりが生じる回数を計数するためのカウンタである。この確変大当たりカウンタ223xlは、主制御装置110から確変大当たりに対応するコマンド（本実施形態では、確変大当たりに対応する停止図柄コマンド）を受信すると1加算される。一方、遊技者によって特典カードCA'が取り出される毎に0クリアされる。また、確変大当たり223xlは、パチンコ機10Aの電源入時による初期化处理においても、0クリアされる。

【0811】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機10Aは、この確変大当たりカウンタ223xlが2に到達した場合、即ち、確変大当たりが2回生じた場合に、付与条件が成立し、待機部材1450xbに待機されている2枚の特典カードCA'のうち、1枚の特典カードCA'が排出位置へと移送される。

40

【0812】

示唆演出カウンタ223xmは、特典カード排出装置1450xの待機部材1450xbにて待機されている2枚の特典カードCA'の種類の示唆を行う場合に、どちらの特典カードCA'のカード情報に基づいて示唆を行うか、即ち、排出カードメモリA223xaに記憶されている内容に基づいて示唆を行うか、排出カードメモリB223xbに記憶されている内容に基づいて示唆を行うかを選択するために使用されるカウンタである。

【0813】

50

この示唆演出カウンタ 2 2 3 x m は、0 ～ 9 の範囲を取り得るループカウンタであり、所定の更新間隔で更新される毎に前回値に 1 が加算される。そして、最大値（値＝9）に達すると、次の更新により 0 に戻る。

【0814】

なお、本実施形態における示唆演出カウンタ 2 2 3 x m は、パチンコ機 1 0 A の電源入時による初期化処理において初期化（0 クリア）され、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 6 9 参照）にて 1 m s 毎に更新される。

【0815】

詳細は後述するが、本実施形態では、待機部材 1 4 5 0 x b にて待機されている 2 枚の特典カード C A ' が各々有する「レベル」の値に応じて、示唆の現出頻度（確率）が決定される。決定された現出頻度と示唆演出カウンタ 2 2 3 x m とに基づき、待機部材 1 4 5 0 x b にて待機されている 2 枚の特典カード C A ' の種類の示唆を行う。

【0816】

R A M 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、変動表示を開始すべきか否かを示す変動開始フラグ（図示せず）を有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式によってデータの読み書きが行われる。後述するコマンド判定処理（図 7 0 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、読み出されたコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0817】

図 6 7 に戻って説明する。第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 A における表示制御装置 1 1 4 は、基本的に第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違しないが、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 A におけるビデオ R A M 2 3 4 には、パチンコ機 1 0 A では、特典カード C A ' が有するカード情報に対応する演出（本実施形態では、スベリ予告を含むリーチ演出、群予告を含むリーチ演出）を行うための専用の変動演出データが、他の変動演出データと共に記憶されている。

【0818】

次に、図 6 9 から図 8 3 を参照して、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 A における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 A において、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理では、特典カード排出装置 1 4 5 0 を設定する処理（S 2 0 1 3）の内容が異なる以外は、図 4 2 と同様の処理が行われる。

【0819】

第 4 実施形態における S 2 0 1 3 の処理では、特典カード排出装置 1 4 5 0 x における待機部材 1 4 5 0 x b 内に特典カード C A ' があるかを確認し、待機部材 1 4 5 0 x b 内に特典カード C A ' がなければ、第 1 移送モータ 1 4 5 1 x c 及び第 2 移送モータ 1 4 5 7 x a を駆動して、第 1 移送ローラ 1 4 5 1 x d 及び第 2 移送ローラ 1 4 5 7 x b を回転させ、貯留手段 1 4 5 0 x a に貯留されている特典カード C A ' を、2 枚、待機部材 1 4 5 0 x b へ移送する。一方、待機部材 1 4 5 0 x b 内に特典カード C A ' があれば、そのまま、S 2 0 1 3 の処理を終了し、S 2 0 1 2 の処理を実行する。

【0820】

図 6 9 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 で実行される第 4 実施形態のメイン処理を示すフローチャートである。図 6 9 に示すように、メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから 1 ミリ秒（1 m s）以上が経過したか否かが判別され（S 2 1 0 1）、1 m s 以上経過していなければ（S 2 1 0 1：N o）、S 2 1 0 2 ～ S 2 1 0 9 の処理を行わずに S 2 1 1 3 の処理へ移行する。

【0821】

一方、S 2 1 0 1 の処理により確認した結果、メイン処理が開始されてから 1 m s 以上

10

20

30

40

50

経過していれば（S 2 1 0 1 : Y e s）、上述した第 1 実施形態と同様に S 2 1 0 2 ～ S 2 1 0 9 の処理を実行し、S 2 1 2 3 の処理へ移行する。

【0 8 2 2】

S 2 1 2 3 の処理では、表示設定処理を実行する（S 2 1 2 3）。この表示設定処理（S 2 1 2 3）は、第 2 実施形態の表示設定処理（S 2 1 1 8）と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出（変動表示）の演出態様を設定すると共に、大当たり演出の態様を設定した後、表示制御装置 1 1 4 に対し、設定した変動演出態様及び大当たり演出態様をそれぞれ指示するコマンドを送信する処理である。なお、第 4 実施形態の表示設定処理（S 2 1 2 3）の詳細については、図 7 1 を参照して後述する。

【0 8 2 3】

表示設定処理（S 2 1 2 3）の実行後は、特典カード排出装置 1 4 5 0 x から特典カード C A ' を排出する条件（付与条件）の成立を確認する付与条件成立確認処理を実行する（S 2 1 2 4）。なお、第 4 実施形態の付与条件成立確認処理（S 2 1 2 4）の詳細については、図 7 7 を参照して後述する。

【0 8 2 4】

付与条件成立確認処理（S 2 1 2 4）の実行後は、特典カード排出装置 1 4 5 0 x から特典カード C A ' を排出するカード排出処理を実行する（S 2 1 2 5）。なお、第 4 実施形態のカード排出処理（S 2 1 2 5）の詳細な処理については、図 7 8 を参照して後述する。

【0 8 2 5】

カード排出処理（S 2 1 2 5）の実行後は、コマンド判定処理を実行する（S 2 1 2 6）。このコマンド判定処理（S 2 1 2 6）は、第 2 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 1）と同様に、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理である。なお、第 4 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 6）の詳細については、図 7 0 を参照して後述する。

【0 8 2 6】

コマンド判定処理（S 2 1 2 6）の実行後は、上述した第 2 実施形態と同様に S 2 1 1 3 ～ S 2 1 1 7 の処理を実行する。即ち、ワーク R A M 2 2 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S 2 1 1 3）、電源断の発生情報が記憶されていれば（S 2 1 1 3 : Y e s）、S 2 1 1 5 ～ S 2 1 1 7 の処理を実行し、その後、処理を無限ループする。

【0 8 2 7】

S 2 1 1 3 の処理により確認した結果、電源断の発生情報が記憶されていない場合には（S 2 1 1 3 : N o）、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かを判別し（S 2 1 1 4）、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ（S 2 1 1 4 : N o）、S 2 0 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理を実行する。一方、S 2 1 1 3 の処理により確認した結果、R A M 2 2 3 が破壊されていれば（S 2 1 1 4 : Y e s）、処理を無限ループする。

【0 8 2 8】

次に、図 7 0 を参照して、第 4 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 6）について説明する。図 7 0 は、第 4 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 6）を示すフローチャートである。

【0 8 2 9】

第 4 実施形態のコマンド判定処理（S 2 1 2 6）では、まず、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信したかを確認し（S 2 2 0 1）、変動パターンコマンドを受信した場合には（S 2 2 0 1 : Y e s）、上述した第 2 実施形態と同様に S 2 2 0 5、S 2 2 0 6 の処理を実行して、このコマンド判定処理（S 2 1 2 6）を終了し、メイン処理に戻る。

【0 8 3 0】

一方、S 2 2 0 1 の処理により確認した結果、変動パターンコマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 1 : N o）、主制御装置 1 1 0 から停止図柄コマンドを受信したかを

10

20

30

40

50

確認する（S 2 2 0 2）。

【0 8 3 1】

S 2 2 0 2 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 2：Y e s）、上述した第 2 実施形態と同様に S 2 2 1 3 の処理を実行した後、受信した停止図柄コマンドに基づいて、特典カード排出装置 1 4 5 0 x の待機部材 1 4 5 0 x b にて待機されている特典カード C A ' の種類の示唆を開始する条件（示唆条件）の成立を確認する示唆条件成立確認処理を実行する（S 2 2 1 8）。なお、この示唆条件成立確認処理（S 2 2 1 8）の詳細な処理については、図 7 1 を参照して後述する。

【0 8 3 2】

示唆条件成立確認処理（S 2 2 1 8）の実行後、コマンド判定処理（S 2 1 2 6）を終了して、メイン処理に戻る。一方、S 2 2 0 2 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 2：N o）、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信したかを確認する（S 2 2 0 3）。

10

【0 8 3 3】

S 2 2 0 3 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 3：Y e s）、受信した停止コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力する（S 2 2 0 8）。

【0 8 3 4】

次いで、カード排出確定フラグ 2 2 3 x d がオンであるか、即ち、特典カード C A ' の付与条件の成立によって特典カード C A ' の排出が確定されているかを確認する（S 2 2 1 4）。

20

【0 8 3 5】

S 2 2 1 4 の処理により確認した結果、カード排出確定フラグ 2 2 3 x d がオンであれば（S 2 2 1 4：Y e s）、処理中の停止コマンドは、特典カード C A ' の付与条件の成立直後に受信した停止コマンドであるので、カード排出フラグ 2 2 3 x e をオンする（S 2 2 1 5）。

【0 8 3 6】

S 2 2 1 5 の処理によりカード排出フラグ 2 2 3 x e がオンされると、後述するカード排出処理（図 7 8 参照）において、対応する停止表示（本実施形態では、確変大当たりの停止表示）に同期して、特典カード排出装置 1 4 5 0 x からの特典カード C A ' の排出が開始される。S 2 2 1 5 の処理後は、カード排出確定フラグ 2 2 3 x d をオフし（S 2 2 1 6）、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c をオフして（S 2 2 1 7）、このコマンド判定処理（S 2 1 2 6）を終了し、メイン処理に戻る。

30

【0 8 3 7】

一方、S 2 2 1 4 の処理により確認した結果、カード排出確定フラグ 2 2 3 x d がオフ、即ち、特典カード C A ' の付与条件が未成立である場合には（S 2 2 1 4：N o）、S 2 2 1 5～S 2 2 1 7 の処理をスキップして、このコマンド判定処理（S 2 1 2 6）を終了し、メイン処理に戻る。

【0 8 3 8】

また、S 2 2 0 3 の処理により確認した結果、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 3：N o）、上述した第 2 実施形態と同様に S 2 2 0 4 の処理を実行して、このコマンド判定処理（S 2 1 2 6）を終了し、メイン処理に戻る。

40

【0 8 3 9】

次に、図 7 1 を参照して、上述した示唆演出成立確認処理（S 2 2 1 8）について説明する。図 7 1 は、第 4 実施形態のコマンド判定処理（図 7 0 参照）の中で実行される示唆演出成立確認処理（S 2 2 1 8）を示すフローチャートである。

【0 8 4 0】

図 7 1 に示すように、この示唆演出成立確認処理（S 2 2 1 8）では、まず、コマンド判定処理（図 7 0 参照）の S 2 2 1 3 の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものであるかを確認する（S 2 4 2 1）。

50

【0841】

S 2 4 2 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものである場合には (S 2 4 2 1 : Y e s)、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオンであるかを確認する (S 2 4 2 2)。

【0842】

S 2 4 2 2 の処理より確認した結果、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオフであれば (S 2 4 2 2 : N o)、待機部材 1 4 5 0 x b に待機されている特典カード C A ' の種類を示唆する示唆演出が第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われておらず、完全外れに対応する変動パターンコマンドの連続受信回数をカウントしている状態であるので、この場合には、完全外れカウンタ 2 2 3 x k を 1 増加する (S 2 4 2 3)。

10

【0843】

S 2 4 2 3 の処理後、完全外れカウンタ 2 2 3 c の値が 3 0 以上であるかを確認し (S 2 4 2 4)、完全外れカウンタ 2 2 3 c の値が 3 0 以上 (完全外れカウンタ 2 2 3 x k $\geq$ 3 0) であれば (S 2 4 2 4 : Y e s)、完全外れに対応する変動パターンコマンドを 3 0 回連続して受信したので、特典カード排出装置 1 4 5 0 x の待機部材 1 4 5 0 x b にて待機されている特典カード C A ' の種類を示唆を開始する条件である示唆条件が成立したので、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c をオンし (S 2 4 2 5)、この示唆演出成立確認処理 (S 2 2 1 8) を終了する。

【0844】

詳細は後述するが、S 2 4 2 5 の処理によってカード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオンされると、変動演出設定処理 (図 7 3 参照) において、待機部材 1 4 5 0 x b に待機されている特典カード C A ' の種類を示唆する示唆演出としてのリーチ演出態様 (変動態様) が設定される。また、S 2 4 2 5 の処理によってカード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオンされると、停止図柄設定処理 (図 7 5 参照) 又は外れ停止図柄設定処理 (図 7 6 参照) において、待機部材 1 4 5 0 x b に待機されている特典カード C A ' の種類を示唆する停止図柄の設定が可能になる。

20

【0845】

一方で、S 2 4 2 4 の処理により確認した結果、完全外れカウンタ 2 2 3 x の値が 3 0 未満であれば (S 2 4 2 4 : N o)、示唆条件は未だ成立していないので、S 2 4 2 5 の処理をスキップして、この示唆演出成立確認処理 (S 2 2 1 8) を終了する。

30

【0846】

また、S 2 4 2 2 の処理により確認した結果、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオンであれば (S 2 4 2 2 : Y e s)、示唆条件が既に成立しており、待機部材 1 4 5 0 x b に待機されている特典カード C A ' の種類を示唆する示唆演出が第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われているので、S 2 4 2 3 ~ S 2 4 2 5 の処理をスキップして、この示唆演出成立確認処理 (S 2 2 1 8) を終了する。

【0847】

一方で、S 2 4 2 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものでない場合、即ち、抽出された停止図柄が大当たり (通常大当たり、確変大当たり) 又は外れリーチ (前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ) を示すものであった場合には (S 2 4 2 1 : N o)、完全外れカウンタ 2 2 3 c を 0 クリアして (S 2 4 2 6)、この示唆演出成立確認処理 (S 2 2 1 8) を終了する。

40

【0848】

次に、図 7 2 を参照して、上述した表示設定処理 (S 2 1 2 3) について説明する。図 7 2 は、第 4 実施形態のメイン処理 (図 6 9 参照) の中で実行される表示設定処理 (S 2 1 2 3) を示すフローチャートである。

【0849】

図 7 2 に示すように、この表示設定処理 (S 2 1 2 3) では、まず、上述した第 2 実施形態と同様に各種カウンタの更新処理を実行する (S 2 3 0 1)。なお、第 4 実施形態において、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の更新は、この S 2 3 0 1 にて行われる。

50

【0850】

S 2 3 0 1 の処理後、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ（図示せず）がオンであるかを判別し（S 2 3 0 2）、変動開始フラグがオンではない（即ち、オフである）場合には（S 2 3 0 2 : N o）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、この表示設定処理（S 2 1 2 3）を終了して、メイン処理に戻る。

【0851】

一方、S 2 3 0 2 の処理により確認した結果、変動開始フラグ（図示せず）がオンである場合には（S 2 3 0 2 : Y e s）、変動開始フラグをオフし（S 2 3 0 3）、コマンド判定処理（図 7 0 参照）の S 2 2 0 6 の処理において変動パターンコマンドより抽出された変動演出における変動時間を、R A M 2 2 3 より取得する（S 2 3 0 5）。 10

【0852】

S 2 3 0 5 の処理後、S 2 3 0 5 の処理により取得した変動時間に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動表示（動的表示）の態様を設定する変動演出設定処理を実行する（S 2 3 1 4）。

【0853】

なお、変動演出設定処理（S 2 3 1 4）の詳細な処理については、図 7 3 を参照して後述するが、この変動演出設定処理（S 2 3 1 4）には、示唆条件が成立した場合に第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される示唆演出（待機部材 1 4 5 0 x b にて待機されている特典カード C A ' の種類を示唆する変動表示）の態様を設定する示唆演出設定処理が含まれている。 20

【0854】

変動演出設定処理（S 2 3 1 4）の実行後、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出終了時に表示される停止図柄を設定する停止図柄設定処理を実行する（S 2 3 1 5）。なお、この停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）の詳細な処理については、図 7 5 を参照して後述する。

【0855】

停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）の実行後、変動演出設定処理（S 2 3 1 4）により設定された第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の演出態様を指示する表示用変動パターンコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力する（S 2 3 0 8）。 30

【0856】

次いで、停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）により設定された第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される停止図柄を指示する表示用停止図柄コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力し（S 2 3 0 9）、この表示設定処理（S 2 1 2 3）を終了して、メイン処理に戻る。

【0857】

表示制御装置 1 1 4 は、S 2 3 0 8 及び S 2 3 0 9 の処理により音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された表示用変動パターンコマンド及び表示用停止図柄コマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示（変動表示及び停止表示）を制御する。

【0858】

ここで、図 7 3 を参照して、上述した変動演出設定処理（S 2 3 1 4）について説明する。図 7 3 は、第 4 実施形態の表示設定処理（図 7 2 参照）の中で実行される変動演出設定処理（S 2 3 1 4）を示すフローチャートである。 40

【0859】

図 7 3 に示すように、この変動演出設定処理（S 2 3 1 4）では、まず、コマンド判定処理（図 7 0 参照）の S 2 2 1 3 の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものであるかを確認する（S 2 6 4 1）。

【0860】

S 2 6 4 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものである場合には（S 2 6 4 1 : Y e s）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の演出態様として外れ変動演出態様を設定して（S 2 6 4 6）、この変動演出設定処理（S 2 3 1 4）を終了する。 50

【0861】

なお、このS2646の処理では、外れ変動演出に対応した複数の演出態様の中から、RAM223に設けられた変動演出の演出態様を設定するカウンタ（図示せず）の値に基づいて、1つの演出態様を設定する。

【0862】

一方で、S2641の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が完全外れを示すものでない場合、即ち、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）又は外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものである場合には（S2641：No）、S2642の処理へ移行する。

10

【0863】

S2642では、コマンド判定処理（図70参照）のS2213の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が通常大当たりを示すものであるかを確認する（S2642）。

【0864】

S2642の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が通常大当たりを示すものである場合には（S2642：Yes）、RAM223に設けられた変動演出の演出態様を設定するカウンタ（図示せず）の値と、リーチの種別（ノーマルリーチ、スペシャルリーチなど）を規定する変動時間とに基づいてリーチ演出態様を設定し（S2648）、この変動演出設定処理（S2314）を終了する。

20

【0865】

一方で、S2642の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が通常大当たりを示すものでない、即ち、確変大当たり又は外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものである場合には（S2642：No）、受部カードフラグ223xiがオンであるか、即ち、カード情報読取装置1300のホルダ部1302aに特典カードCA'が装着されているかを確認する（S2643）。

【0866】

S2643の処理により確認した結果、受部カードフラグ223xiがオンであれば（S2643：Yes）、受部カード演出設定処理を実行し（S2647）、この変動演出設定処理（S2314）を終了する。

30

【0867】

なお、受部カード演出設定処理（S2647）では、受部図柄フラグ領域223xjに含まれているフラグ223xj1～223xj5の値と、リーチの種別（ノーマルリーチ、スペシャルリーチなど）を規定する変動時間と、に基づいてリーチ演出態様を設定する。かかる受部カード演出設定処理（S2647）の結果として、遊技者は、特典カードCA'による特典としてのリーチ演出態様を見ることができる。

【0868】

S2643の処理により確認した結果、受部カードフラグ223xiがオフであれば（S2643：No）、カード排出示唆フラグ223xcがオンであるかを確認する（S2644）。

40

【0869】

S2644の処理により確認した結果、カード排出示唆フラグ223xcがオフであれば（S2644：No）、示唆条件が未だ成立していないので、かかる場合には、RAM223に設けられた変動演出の演出態様を設定するカウンタ（図示せず）の値と、リーチの種別を規定する変動時間とに基づいてリーチ演出態様を設定する（S2648）。そして、S2648の処理後、この変動演出設定処理（S2314）を終了する。

【0870】

一方で、S2644の処理により確認した結果、カード排出示唆フラグ223xcがオンであれば（S2644：Yes）、示唆条件が既に成立しているので、待機部材1450xbにて待機されている特典カードCA'の種類を示唆する変動表示（示唆演出）の態

50

様を設定する示唆演出設定処理を実行し（S 2 6 4 5）、この変動演出設定処理（S 2 3 1 4）を終了する。なお、この示唆演出設定処理（S 2 6 4 5）の詳細な処理については、図 7 4 を参照して後述する。

【0 8 7 1】

ここで、図 7 4 を参照して、上述した示唆演出設定処理（S 2 6 4 5）について説明する。図 7 4 は、変動演出設定処理（図 7 3 参照）の中で実行される示唆演出設定処理（S 2 6 4 5）を示すフローチャートである。

【0 8 7 2】

図 7 4 に示すように、この示唆演出設定処理（S 2 6 4 5）では、まず、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の値に基づいて、排出カード A メモリ 2 2 3 x a 及び排出カード B メモリ 2 2 3 x b のうち、示唆演出に使用する排出カードメモリを選定する（S 2 6 6 1）。

10

【0 8 7 3】

S 2 6 6 1 では、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の値が、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲であれば、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を使用する排出カードメモリとして選定する。一方で、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の値が、排出カード B メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲であれば、排出カード B メモリ 2 2 3 x b を使用する排出カードメモリとして選定する。

【0 8 7 4】

なお、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲、及び、排出カード B メモリ 2 2 3 x b を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲は、各排出カードメモリ（本実施形態では、排出カード A メモリ 2 2 3 x a 及び排出カード B メモリ 2 2 3 x b）に含まれるレベルの値に応じた選定確率に基づいて決定される。

20

【0 8 7 5】

本実施形態では、（排出カード A メモリ 2 2 3 x a に含まれるレベルの値）から（排出カード B メモリ 2 2 3 x b に含まれるレベルの値）を差し引いた値を n とし、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の範囲を N としたとき、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選定確率を「 $((N/2) + n) / N$ 」とし、排出カード B メモリ 2 2 3 x b を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選定確率を「 $((N/2) - n) / N$ 」としている。

30

【0 8 7 6】

よって、n の値が 4 である場合には、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲は、上述の通りに求められる選定確率に基づき、0 ~ 8 の範囲とされ、排出カード B メモリ 2 2 3 x b を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲は、9 のみとされる。

【0 8 7 7】

また、n の値が 3 である場合には、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲は、上述の通りに求められる選定確率に基づき、0 ~ 7 の範囲とされ、排出カード B メモリ 2 2 3 x b を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲は、8, 9 とされる。

40

【0 8 7 8】

また、n の値が 2 である場合には、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲は、上述の通りに求められる選定確率に基づき、0 ~ 6 の範囲とされ、排出カード B メモリ 2 2 3 x b を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲は、7 ~ 9 の範囲とされる。

【0 8 7 9】

また、n の値が 1 である場合には、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選択範囲は、上述の通りに求められる選定確率に基づき、0 ~ 5 の範囲とされ、排出カード B メモリ 2 2 3 x b を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選

50

択範囲は、6～9の範囲とされる。

【0880】

また、nの値が0である場合、即ち、レベルの値が等しい場合には、排出カードAメモリ223xaを選定する示唆演出カウンタ223xmの選択範囲は、上述の通りに求められる選定確率に基づき、0～4の範囲とされ、排出カードBメモリ223xbを選定する示唆演出カウンタ223xmの選択範囲は、5～9の範囲とされる。

【0881】

S2661の処理後、使用する排出カードメモリは排出カードAメモリ223xaであるかを確認する(S2662)。S2662の処理により確認した結果、排出カードAメモリ223xaを使用する場合には(S2662:Yes)、排出カードAメモリ223xaに記憶されている内容に基づいて、示唆演出としての追加演出が「追加演出A(即ち、スベリ予告)」であるかを確認する(S2663)。

10

【0882】

S2663の処理により確認した結果、示唆演出としての追加演出が「追加演出A」である場合には(S2663:Yes)、排出カードAメモリ223xaの内容と、表示設定処理(図70参照)におけるS2305の処理により取得した変動時間とに基づき、追加演出としてスベリ予告を含むリーチ演出態様を設定し(S2664)、この示唆演出設定処理(S2645)を終了する。

【0883】

一方で、S2663の処理により確認した結果、示唆演出としての追加演出が「追加演出B(即ち、群予告)」である場合には(S2663:No)、排出カードAメモリ223xaの内容と、表示設定処理(図70参照)におけるS2305の処理により取得した変動時間とに基づき、追加演出として群予告を含むリーチ演出態様を設定し(S2665)、この示唆演出設定処理(S2645)を終了する。

20

【0884】

また、S2662の処理により確認した結果、排出カードAメモリ223xaでなく、排出カードBメモリ223xbを使用する場合には(S2662:No)、排出カードBメモリ223xbに記憶されている内容に基づいて、示唆演出としての追加演出が「追加演出A」であるかを確認する(S2666)。

【0885】

S2666の処理により確認した結果、示唆演出としての追加演出が「追加演出A」である場合には(S2666:Yes)、排出カードBメモリ223xbの内容と、S2305(図70参照)において取得した変動時間とに基づき、追加演出としてスベリ予告を含むリーチ演出態様を設定し(S2667)、この示唆演出設定処理(S2645)を終了する。

30

【0886】

一方で、S2666の処理により確認した結果、示唆演出としての追加演出が「追加演出B」である場合には(S2666:No)、排出カードBメモリ223xbの内容と、S2305(図70参照)において取得した変動時間とに基づき、追加演出として群予告を含むリーチ演出態様を設定し(S2668)、この示唆演出設定処理(S2645)を終了する。

40

【0887】

従って、示唆演出設定処理(S2645)が実行された場合には、待機部材1450xbにて待機されている2枚の特典カードCA'のうち、選定された特典カードCA'の内容に従う特別なリーチ演出態様が第3図柄表示装置81に表示されることになる。

【0888】

ここで、排出カードAメモリ223xa及び排出カードBメモリ223xbに記憶されている内容(カード情報)のうち、一方の内容は、次回に排出される特典カードCA'のカード情報である。

【0889】

50

よって、示唆条件の成立後に、示唆演出設定処理（S 2 6 4 5）が実行された結果として第3図柄表示装置81に表示される特別なリーチ演出態様は、次回に排出される特典カードCA'を示唆する変動態様である可能性があるので、遊技者は、かかる特別なリーチ演出態様を認識した場合に、次回に排出される特典カードCA'の種類を推測することができる。

【0890】

一般的に、遊技者が特典カードCA'の獲得に対して抱く期待度は、特典カードCA'の種類に応じて異なるので、推測された特典カードCA'の種類に応じて、遊技者の期待度が上下し、遊技に抑揚をつけることができる。

【0891】

また、本実施形態のパチンコ機Aによれば、排出カードAメモリ223xa及び排出カードBメモリ223xbに記憶されている内容（カード情報）のうち、一方の内容は、次回に排出される特典カードCA'のカード情報であるが、他方の内容は、次回に排出されない特典カードCA'のカード情報であるので、第3図柄表示装置81に表示された特別なリーチ演出態様は、必ずしも、次回に排出される特典カードCA'の種類に対応しない。

【0892】

よって、遊技者が特別なリーチ演出態様を認識したとしても、次回に排出される特典カードCA'の種類を推測し難くすることができ、遊技者は、特典カードCA'が排出されて結果を確認することを心待ちにしながら遊技を続けることができる。

【0893】

このように、本実施形態のパチンコ機10Aは、従来一般的な遊技機に比べてより豊富な遊技性の変化（バリエーション）を提供可能に構成されており、その結果、遊技への興味が失われ難く、長期に亘る興趣の維持を可能にする。

【0894】

次に、図75を参照して、上述した停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）について説明する。図75は、表示設定処理（図72参照）の中で実行される停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）を示すフローチャートである。

【0895】

図75に示すように、この停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）では、まず、コマンド判定処理（図70参照）のS 2 2 1 3の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たり（通常大当たり、確変大当たり）を示すものであるかを確認する（S 2 7 2 1）。

【0896】

S 2 7 2 1の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たりを示すものである場合には（S 2 7 2 1：Yes）、それが確変大当たりを示すものであるかを確認する（S 2 7 2 2）。

【0897】

S 2 7 2 2の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりを示すものである場合には（S 2 7 2 2：Yes）、カード排出示唆フラグ223xcがオンであるかを確認する（S 2 7 2 3）。

【0898】

S 2 7 2 3の処理により確認した結果、カード排出示唆フラグ223xcがオンであれば（S 2 7 2 3：Yes）、示唆条件が既に成立しているので、示唆演出設定処理（図74参照）のS 2 6 6 1の処理と同様に、示唆演出カウンタ223xmの値に基づいて、示唆演出に使用する排出カードメモリの選定を行い（S 2 7 2 8）、選定された排出カードメモリ（排出カードAメモリ223xa又は排出カードBメモリ223xb）の内容に基づいて停止図柄を設定し（S 2 7 2 9）、この停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）を終了する。

【0899】

10

20

30

40

50

S 2 7 2 9 の処理の結果、特典カード排出装置 1 4 5 0 x の待機部材 1 4 5 0 x b にて待機されている特典カード C A ' の種類を示唆する停止図柄、具体的には、選定された排出カードメモリ（排出カード A メモリ 2 2 3 x a 又は排出カード B メモリ 2 2 3 x b）に記憶されているカード情報に対応する図柄（本実施形態では、奇数番号に対応する 5 種類の主図柄のうちの 1 図柄）が揃う停止図柄が、変動表示の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示されることになる。

【0900】

一方で、S 2 7 2 3 の処理により確認した結果、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオフであれば（S 2 7 2 3 : N o）、受部カードフラグ 2 2 3 x i がオンであるかを確認する（S 2 7 2 4）。

10

【0901】

S 2 7 2 4 の処理により確認した結果、受部カードフラグ 2 2 3 x i がオンであれば（S 2 7 2 4 : Y e s）、受部カード停止図柄設定処理を実行し（S 2 7 2 5）、この停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）を終了する。なお、受部カード停止図柄設定処理を実行し（S 2 7 2 5）受部図柄フラグ領域 2 2 3 x j に含まれているフラグ 2 2 3 x j 1 ~ 2 2 3 x j 5 の値に基づいて停止図柄を設定する。かかる受部カード停止図柄設定処理（S 2 7 2 5）の結果として、遊技者は、特典カード C A ' による特典としての停止図柄を見ることができる。

【0902】

一方で、S 2 7 2 4 の処理により確認した結果、受部カードフラグ 2 2 3 x i がオフであれば（S 2 7 2 4 : N o）、RAM 2 2 3 に設けられた大当たり時の停止図柄を設定するカウンタ（図示せず）の値に基づいて停止図柄を設定し（S 2 7 2 7）、この停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）を終了する。

20

【0903】

また、S 2 7 2 2 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が通常大当たりを示すものである場合もまた（S 2 7 2 2 : N o）、S 2 7 2 7 の処理へ移行し、RAM 2 2 3 に設けられた大当たり時の停止図柄を設定するカウンタ（図示せず）の値に基づいて停止図柄を設定して、この停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）を終了する。

【0904】

30

また、S 2 7 2 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が大当たりを示すものではなく、外れ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示すものである場合には（S 2 7 2 1 : N o）、外れ時における停止図柄の設定を行う外れ停止図柄設定処理を実行し（S 2 7 2 6）、この停止図柄設定処理（S 2 3 1 5）を終了する。

【0905】

ここで、図 7 6 を参照して、上述した外れ停止図柄設定処理（S 2 7 2 6）について説明する。図 7 6 は、停止図柄設定処理（図 7 5 参照）の中で実行される外れ停止図柄設定処理（S 2 7 2 6）を示すフローチャートである。

【0906】

40

図 7 6 に示すように、この外れ停止図柄設定処理（S 2 7 2 6）では、まず、コマンド判定処理（図 7 0 参照）の S 2 2 1 3 の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものであるかを確認する（S 2 8 2 1）。

【0907】

S 2 8 2 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を示すものである場合には（S 2 8 2 1 : Y e s）、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオンであるかを確認する（S 2 8 2 2）。

【0908】

50

S 2 8 2 2 の処理により確認した結果、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオンであれば (S 2 8 2 2 : Y e s)、示唆条件が既に成立しているので、示唆演出設定処理 (図 7 4 参照) の S 2 6 6 1 の処理と同様に、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の値に基づいて、示唆演出に使用する排出カードメモリの選定を行い (S 2 8 2 4)、選定された排出カードメモリ (排出カード A メモリ 2 2 3 x a 又は排出カード B メモリ 2 2 3 x b) の内容に基づいて停止図柄を設定し (S 2 8 2 5)、この外れ停止図柄設定処理 (S 2 7 2 6) を終了する。

【0909】

S 2 8 2 5 の処理の結果、特典カード排出装置 1 4 5 0 x の待機部材 1 4 5 0 x b にて待機されている特典カード C A ' の種類を示唆する停止図柄、具体的には、選定された排出カードメモリ (排出カード A メモリ 2 2 3 x a 又は排出カード B メモリ 2 2 3 x b) に記憶されているカード情報に対応する図柄 (本実施形態では、奇数番号に対応する 5 種類の主図柄のうちの 1 図柄) を待つ外れリーチ (前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ) の外れ停止図柄が、変動表示の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示されることになる。

10

【0910】

一方、S 2 8 8 2 2 の処理により確認した結果、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオフであれば (S 2 8 2 2 : N o)、示唆条件が成立していないので、この場合には、R A M 2 2 3 に設けられた外れ時の停止図柄を設定するカウンタ (図示せず) の値に基づいて停止図柄を設定し (S 2 8 2 3)、この外れ停止図柄設定処理 (S 2 7 2 6) を終了する。

20

【0911】

また、S 2 8 2 1 の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が外れリーチを示すものでない場合、即ち、完全外れを示すものである場合には (S 2 8 2 1 : N o)、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオンであるかを確認し (S 2 8 2 6)、オフであれば (S 2 8 2 6 : N o)、S 2 8 2 3 の処理へ移行し、R A M 2 2 3 に設けられた外れ時の停止図柄を設定するカウンタ (図示せず) の値に基づいて停止図柄を設定した後、この外れ停止図柄設定処理 (S 2 7 2 6) を終了する。

【0912】

一方、S 2 8 2 6 の処理により確認した結果、カード排出示唆フラグ 2 2 3 x c がオンであれば (S 2 8 2 6 : N o)、S 2 8 2 4 の処理と同様に、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の値に基づいて、示唆演出に使用する排出カードメモリの選定を行い (S 2 8 2 7)、選定された排出カードメモリ (排出カード A メモリ 2 2 3 x a 又は排出カード B メモリ 2 2 3 x b) の内容に応じたチャンス目を停止図柄として設定し (S 2 8 2 8)、この外れ停止図柄設定処理 (S 2 7 2 6) を終了する。

30

【0913】

ここで、S 2 8 2 8 の処理により設定されるチャンス目は、特典カード C A ' の種類、より具体的には、カード情報に対応する図柄 (本実施形態では、奇数図柄) 毎に予め規定されており、各種類に対応するチャンス目は、それぞれ、その図柄を 1 つ含む図柄の並びとして規定されている。例えば、カード情報に対応する図柄がタコ図柄 (「1」に対応する図柄) である場合には、「カメ (3) ・サメ (4) ・タコ (1)」が対応するチャンス目として規定されている。

40

【0914】

S 2 8 2 8 の処理の結果、選定された排出カードメモリ (排出カード A メモリ 2 2 3 x a 又は排出カード B メモリ 2 2 3 x b) の内容に応じた特定のチャンス目が、外れ変動演出 (変動表示) の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示されることになる。例えば、選定された排出カードメモリ (排出カード A メモリ 2 2 3 x a 又は排出カード B メモリ 2 2 3 x b) に記憶されている図柄がタコ図柄に対応するものである場合には、「カメ (3) ・サメ (4) ・タコ (1)」のチャンス目が、外れ変動演出の停止時に、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示される。

50

【0915】

よって、本実施形態のパチンコ機10Aによれば、示唆条件の成立後は、大当たり状態への移行を全く期待させない外れ変動演出が第3図柄表示装置81に表示される場合であっても、外れ変動演出停止時に、待機部材1450xbにて待機されている特典カードCA'の種類を示唆する特定のチャンス目（停止表示）が表示されるので、かかる特定のチャンス目を目にした遊技者に特典カードCA'の獲得を期待させることができる。

【0916】

次に、図77を参照して、上述した付与条件成立確認処理（S2124）について説明する。図77は、第4実施形態のメイン処理（図69参照）の中で実行される付与条件成立確認処理（S2124）を示すフローチャートである。

10

【0917】

図77に示すように、この付与条件成立確認処理（S2124）では、まず、コマンド判定処理（図70参照）のS2213の処理によって停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりを示すものであるかを確認する（S4121）。

【0918】

S4121の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりを示すものでない場合には（S4121：No）、この付与条件成立確認処理（S2124）を終了し、メイン処理に戻る。

【0919】

一方、S4121の処理により確認した結果、停止図柄コマンドから抽出された停止図柄が確変大当たりを示すものである場合には（S4121：Yes）、確変大当たりカウンタ223x1を1増加し（S4122）、確変大当たりカウンタ223x1の値が2以上であるかを確認する（S4123）。

20

【0920】

S4123の処理により確認した結果、確変大当たりカウンタ223x1の値が2以上であれば（S4123：Yes）、付与条件が成立しているので、カード排出確定フラグ223xdをオンして（S4124）、この付与条件成立確認処理（S2124）を終了する。

【0921】

一方、S4123の処理により確認した結果、確変大当たりカウンタ223x1の値が2未満であれば（S4123：No）、付与条件が未だ成立していないので、S4124の処理をスキップして、この付与条件成立確認処理（S2124）を終了する。

30

【0922】

次に、図78を参照して、上述したカード排出処理（S2125）について説明する。図78は、上述したメイン処理（図69参照）の中で実行されるカード排出処理（S2125）を示すフローチャートである。

【0923】

図78に示すように、カード排出処理（S2125）では、まず、カード排出フラグ223xeがオンであるかを確認し（S4221）、カード排出フラグ223xeがオンであれば（S4221：Yes）、排出モータ1456xdが駆動中であるか、即ち、排出ローラ1456xeが駆動（回転）中であるかを確認する（S4222）。

40

【0924】

S4222の処理により確認した結果、排出モータ1456xdが駆動中でなければ（S4222：No）、排出モータ1456xdの駆動を開始し（S4223）、このカード排出処理（S2125）を終了し、メイン処理に戻る。S4223の処理の結果、特典カード排出装置1450xにおける待機部材1450xbの底面側に位置する特典カードCA'の排出位置への移送が開始される。

【0925】

一方、S4222の処理により確認した結果、排出モータ1456xdが駆動中であれば（S4222：Yes）、特典カードCA'を排出位置へ移送するに要する所定量だけ

50

駆動されたかを確認する（S 4 2 2 7）。

【0 9 2 6】

S 4 2 2 7 の処理により確認した結果、排出モータ 1 4 5 6 x d が所定量だけ駆動している場合には（S 4 2 2 7 : Y e s）、特典カード C A ' が排出位置へ到達したので、排出モータ 1 4 5 6 x d の駆動を停止して排出ローラ 1 4 5 6 x e の回転を止める（S 4 2 2 8）。

【0 9 2 7】

次いで、カード排出フラグ 2 2 3 x e をオフし（S 4 2 2 9）、カード取出待ちフラグ 2 2 3 3 x f をオンして（S 4 2 3 0）、特典カード C A ' が遊技者によって特典カード排出装置 1 4 5 0 x から取り出されるのを待機する状態で、このカード排出処理（S 2 1 2 5）を終了し、メイン処理に戻る。

10

【0 9 2 8】

一方、S 4 2 2 7 の処理により確認した結果、排出モータ 1 4 5 6 x d の駆動量が未だ所定量に満たない場合には（S 4 2 2 7 : N o）、移送中の特典カード C A ' が未だ排出位置へ到達していないので、S 4 2 2 8 ~ S 4 2 3 0 の処理をスキップして、このカード排出処理（S 2 1 2 5）を終了し、メイン処理に戻る。

【0 9 2 9】

また、S 4 2 2 1 の処理により確認した結果、カード排出フラグ 2 2 3 x e がオフであれば（S 4 2 2 1 : N o）、カード移送フラグ 2 2 3 3 x g がオンであるかを確認する（S 4 2 2 4）。

20

【0 9 3 0】

S 4 2 2 4 の処理により確認した結果、カード移送フラグ 2 2 3 3 x g がオフであれば（S 4 2 2 4 ; N o）、特典カード C A ' の移送を行う状況ではないので、このカード排出処理（S 2 1 2 5）を終了してメイン処理に戻る。

【0 9 3 1】

一方、S 4 2 2 4 の処理により確認した結果、カード移送フラグ 2 2 3 3 x g がオンである場合には（S 4 2 2 4 : Y e s）、第 1 移送モータ 1 4 5 1 x c 及び第 2 移送モータ 1 4 5 7 x a が駆動中であるか、即ち、第 1 移送ローラ 1 4 5 1 x d 及び第 2 移送ローラ 1 4 5 7 x b が駆動（回転）中であるかを確認する（S 4 2 2 5）。

【0 9 3 2】

30

S 4 2 2 5 の処理により確認した結果、第 1 移送モータ 1 4 5 1 x c 及び第 2 移送モータ 1 4 5 7 x a が駆動中でなければ（S 4 2 2 5 : N o）、第 1 移送モータ 1 4 5 1 x c 及び第 2 移送モータ 1 4 5 7 x a の駆動を開始し（S 4 2 2 6）、このカード排出処理（S 2 1 2 5）を終了し、メイン処理に戻る。S 4 2 2 6 の処理の結果、貯留部材 1 4 5 0 x a の最も底面側に位置する 1 枚の特典カード C A ' の待機部材 1 4 5 0 x b への移送が開始される。

【0 9 3 3】

一方、S 4 2 2 5 の処理により確認した結果、第 1 移送モータ 1 4 5 1 x c 及び第 2 移送モータ 1 4 5 7 x a が駆動中であれば（S 4 2 2 5 : Y e s）、貯留部材 1 4 5 0 x a から待機部材 1 4 5 0 x b への特典カード C A ' の移送の完了が移送完了確認センサ（図示せず）により検出されたかを確認する（S 4 2 3 1）。

40

【0 9 3 4】

S 4 2 3 1 の処理により確認した結果、貯留部材 1 4 5 0 x a から待機部材 1 4 5 0 x b への特典カード C A ' の移送が完了した場合には（S 4 2 3 1 : Y e s）、1 枚の特典カード C A ' が待機部材 1 4 5 0 x b へ移送（補充）されたので、第 1 移送モータ 1 4 5 1 x c 及び第 2 移送モータ 1 4 5 7 x a の駆動を停止して、第 1 移送ローラ 1 4 5 1 x d 及び第 2 移送ローラ 1 4 5 7 x b の回転を止める（S 4 2 3 2）。

【0 9 3 5】

次いで、固定用ソレノイド 1 4 5 6 x f をオン（励磁）して、待機部材 1 4 5 0 x b に位置する 2 枚の特典カード C A ' を押圧し（S 2 4 3 3）、カード移送フラグ 2 2 3 x g

50

をオフし（S 4 2 3 4）、カード読取フラグ 2 2 3 x h をオンして（S 4 2 3 5）、このカード排出処理（S 2 1 2 5）を終了し、メイン処理に戻る。S 4 2 3 5 の処理により、カード読取フラグ 2 2 3 x h がオンされると、排出用カードリーダー 1 4 5 3 による特典カード C A ' のカード情報の読み取りが行われる。

【0 9 3 6】

一方、S 4 2 3 1 の処理により確認した結果、貯留部材 1 4 5 0 x a から待機部材 1 4 5 0 x b への特典カード C A ' の移送が未だ完了していない場合には（S 4 2 3 1 : N o ）、移送を継続する必要があるので、S 4 2 3 2 ~ S 4 2 3 5 の処理をスキップして、このカード排出処理（S 2 1 2 5）を終了し、メイン処理に戻る。

【0 9 3 7】

図 7 9 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により 2 m s 毎に実行される。この音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行されるタイマ割込処理では、まず、特典カード排出装置 1 4 5 0 x の排出位置に特典カード C A ' が位置する場合に、その特典カード C A ' が遊技者によって取り出されたか否かを確認する排出完了確認処理（S 3 0 0 8）を実行する。なお、この排出完了確認処理（S 3 0 0 8）の詳細な処理については、図 8 0 を参照して後述する。

【0 9 3 8】

排出完了確認処理（S 3 0 0 8）の実行後は、特典カード排出装置 1 4 5 0 x の待機部材 1 4 5 0 x b に位置する 2 枚の特典カード C A ' のカード情報（カード情報領域 1 6 0 2 x に形成されたコードパターン）を読み取る排出カード確認処理を実行する（S 3 0 0 9）。なお、排出カード確認処理（S 3 0 0 9）の詳細な処理については、図 8 1 を参照して後述する。

【0 9 3 9】

排出カード確認処理（S 3 0 0 9）の実行後は、カード情報読取装置 1 3 0 0 のホルダ部 1 3 0 2 a に投入された特典カード C A ' のカード情報を読み取る受部カード確認処理を実行して（S 3 0 1 0）、タイマ割込処理を終了する。なお、受部カード確認処理（S 3 0 1 0）の詳細な処理については、図 8 2 を参照して後述する。

【0 9 4 0】

ここで、図 8 0 を参照して、上述した排出完了確認処理（S 3 0 0 8）について説明する。図 8 0 は、タイマ割込処理（図 7 9 参照）の中で実行される排出完了確認処理（S 3 0 0 8）を示すフローチャートである。

【0 9 4 1】

図 8 0 に示すように、この排出完了確認処理（S 3 0 0 8）では、まず、カード取出待ちフラグ 2 2 3 x f がオンであるか否かを確認する（S 3 3 2 1）。このとき、カード取出待ちフラグ 2 2 3 x f がオフであれば（S 3 3 2 1 : N o ）、遊技者による特典カード排出装置 1 4 5 0 x からの特典カード C A ' の取り出し待ちの状態ではないので、この排出完了確認処理（S 3 0 0 8）を終了する。

【0 9 4 2】

一方で、S 3 3 2 1 の処理により確認した結果、カード取出待ちフラグ 2 2 3 x f がオンであれば（S 3 3 2 1 : Y e s ）、特典カード C A ' が特典カード排出装置 1 4 5 0 x の排出位置に位置し、遊技者による特典カード C A ' の取り出しを待機している状態であるので、かかる場合には、有無検出センサ 1 4 6 1 がオフであるかを確認する（S 3 3 2 2）。

【0 9 4 3】

S 3 3 2 2 の処理により確認した結果、有無検出センサ 1 4 6 1 がオンであれば（S 3 3 2 2 : N o ）、特典カード C A ' は排出位置に位置したままであり、未だ取り出されていないので、この排出完了確認処理（S 3 0 0 8）を終了する。

【0 9 4 4】

一方で、S 3 3 2 2 の処理により確認した結果、有無検出センサ 1 4 6 1 がオフであれ

10

20

30

40

50

ば（S 3 3 2 2：N o）、特典カードC Aの取り出しが完了したので、次回に排出される特典カードC A'に対する付与条件の要件である確変大当たりの回数を計数できるように確変大当たりカウンタ2 2 3 x 1を0クリアする（S 3 3 2 3）。

【0 9 4 5】

S 3 3 2 3の処理後、カード移送フラグ2 2 3 x gをオンし（S 3 3 2 4）、カード取出待ちフラグ2 2 3 x fをオフする（S 3 3 2 5）。次いで、固定用ソレノイド1 4 5 6 x fをオフして、待機部材1 4 5 0 x bに位置する特典カードC A'の押圧状態を解除し（S 3 3 2 6）、この排出完了確認処理（S 3 0 0 8）を終了する。

【0 9 4 6】

次に、図8 1を参照して、上述した排出カード確認処理（S 3 0 0 9）について説明する。図8 1は、タイマ割込処理（図7 9参照）の中で実行される排出カード確認処理（S 3 0 0 9）を示すフローチャートである。

10

【0 9 4 7】

図8 1に示すように、この排出カード確認処理（S 3 0 0 9）では、まず、カード読取フラグ2 2 3 x hがオンであるかを確認し（S 3 4 2 1）、カード読取フラグ2 2 3 x hがオフであれば（S 3 4 2 1：N o）、特典カードC A'のカード情報の読み取り時期ではないので、かかる場合には、排出カード確認処理（S 3 0 0 9）を終了する。

【0 9 4 8】

一方で、S 3 4 2 1の処理により確認した結果、カード読取フラグ2 2 3 x hがオンであれば（S 3 4 2 1：Y e s）、特典カードC A'の読み取り時期であるので、待機部材1 4 5 0 x bに位置する特典カードC A'のカード情報（カード情報領域1 6 0 2 x 内に形成されているコードパターン）を排出用カードリーダー1 4 5 3により読み取る（S 3 4 2 2）。

20

【0 9 4 9】

次いで、カード種別テーブル2 2 2 bに記憶されている情報に基づき、読み取ったカード情報の内容を判別する（S 3 4 2 3）。本実施形態では、待機部材1 4 5 0 x bに位置する2枚の特典カードC A'のカード情報をまとめて読み取るので、最大で2つのカード情報の内容が判別される。

【0 9 5 0】

S 3 4 2 3の処理後、判別結果に基づき、一方のカード情報を排出カードAメモリ2 2 3 x aに記憶し（S 3 4 2 4）、他方のカード情報を排出カードBメモリ2 2 3 x bに記憶する（S 3 4 2 5）。

30

【0 9 5 1】

本実施形態では、レベルが高い方のカード情報を排出カードAメモリ2 2 3 x aに記憶し、レベルが低い方のカード情報を排出カードBメモリ2 2 3 x bに記憶する。なお、2つのカード情報のレベルが等しい場合には、追加演出が追加演出Aであるカード情報を優先的に排出カードAメモリ2 2 3 x aに記憶する。

【0 9 5 2】

また、カード情報のレベルが等しく、かつ、追加演出も同じである場合には、図柄番号が大きいカード情報を優先的に排出カードAメモリ2 2 3 x aに記憶する。また、カード情報が1つしか読み取れなかった場合、即ち、2枚の特典カードC A'のカード情報が同じものである場合には、排出カードAメモリ2 2 3 x aと排出カードBメモリ2 2 3 x bとに同じカード情報を記憶する。

40

【0 9 5 3】

S 3 4 2 5の処理後、カード読取フラグ2 2 3 x hをオフして（S 3 4 2 6）、この排出カード確認処理（S 3 0 0 9）を終了する。

【0 9 5 4】

次に、図8 2を参照して、上述した受部カード確認処理（S 3 0 1 0）について説明する。図8 2は、タイマ割込処理（図7 9参照）の中で実行される受部カード確認処理（S 3 0 1 0）を示すフローチャートである。

50

【0955】

図82に示すように、受部カード確認処理（S3010）では、まず、第3図柄表示装置80において客待ち演出（デモ画面）の表示中であるかを確認する（S3521）。S3521の処理により確認した結果、第3図柄表示装置80において客待ち演出の表示中である場合には（S3521：Yes）、読込ボタン1301が押されたかを確認する（S3522）。

【0956】

S3522の処理により確認した結果、読込ボタン1301が押された場合には（S3522：Yes）、受部カードフラグ223xiがオンであるかを確認する（S3523）。

10

【0957】

S3523の処理により確認した結果、受部カードフラグ223xiがオンであれば（S3523：Yes）、装着ソレノイド1304がオフされている（励磁されていない）ので、受部カードフラグ223xiをオンし（S3524）、装着ソレノイド1304をオンする（S3525）。

【0958】

S3525の処理後、特典カードCA'のカード情報（カード情報領域1602x内に形成されているコードパターン）を受部用カードリーダー1303によって読み取る受部カード読取処理を実行し（S3526）、この受部カード確認処理（S3010）を終了する。なお、この受部カード読取処理（S3526）の詳細な処理については、図83を参照して後述する。

20

【0959】

一方、S3523の処理により確認した結果、受部カードフラグ223xiがオフであれば（S3523：No）、装着ソレノイド1304がオン（励磁）されているので、受部カードフラグ223xiをオフし（S3527）、装着ソレノイド1304をオフする（S3528）。そして、受部カード確認処理（S3010）を終了する。

【0960】

また、S3521の処理により確認した結果、第3図柄表示装置80に表示される演出が客待ち演出でなく、変動表示又は大当たり演出が表示されている場合（S3521：No）、あるいは、S3522の処理により確認した結果、読込ボタン1301が押されていない場合には（S3522：No）、S3523～S3528の処理を行うことなく、この受部カード確認処理（S3010）を終了する。

30

【0961】

次に、図83を参照して、上述した受部カード読取処理（S3526）について説明する。図83は、受部カード確認処理（S3010）の中で実行される受部カード読取処理（S3526）を示すフローチャートである。

【0962】

図83に示すように、この受部カード読取処理（S3526）では、まず、カード情報読取装置1300に装着された1又は複数枚の特典カードCA'のカード情報（即ち、透明部1302cを透過するコードパターン）を受部用カードリーダー1303により読み取る（S3621）。

40

【0963】

S3621の処理後、読み取ったカード情報とカード種別テーブル222bに記憶されている情報とに基づき、カード情報読取装置1300に装着された1又は複数枚の特典カードCA'に含まれている特典カードCA'の種類を各々判別する（S3622）。

【0964】

S3622の処理後、特典カードCA'の装着状態が悪いなどの理由により判別不能であったか否かを確認し（S3623）、判別不能でなければ（S3623：No）、S3624の処理へ移行する。

【0965】

50

S 3 6 2 4 の処理では、判別された特典カード C A ' のカード情報に応じて、受部図柄フラグ領域 2 2 3 x j の各フラグ 2 2 3 x j 1 ~ 2 2 3 x j 5 の設定を行う (S 3 6 2 4)。即ち、カード情報読取装置 1 3 0 0 に装着されていると判別された図柄に対応するフラグ (2 2 3 x j 1 ~ 2 2 3 x j 5) をオンする。S 3 6 2 4 の処理後、この受部カード読取処理 (S 3 5 2 6) を終了する。

【0 9 6 6】

一方で、S 3 6 2 3 の処理により確認した結果、判別不能である場合には (S 3 6 2 3 : N o)、エラーを報知するエラー報知処理を実行し (S 3 6 2 5)、受部カードフラグ 2 2 3 x i をオフし (S 3 6 2 6)、装着ソレノイド 1 3 0 4 をオフして (S 3 6 2 7)、この受部カード読取処理 (S 3 5 2 6) を終了する。

10

【0 9 6 7】

以上、説明したように、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 A によれば、所定の示唆条件が成立した場合には、特典カード排出装置 1 4 5 0 x の待機部材 1 4 5 0 b にて待機される 2 枚の特典カード C A ' のカード情報が排出用カードリーダー 1 4 5 3 によってまとめて読み取られ、読み取った内容に応じた示唆演出 (本実施形態では、特別なリーチ演出態様) が実行される。

【0 9 6 8】

ここで、待機部材 1 4 5 0 b にて待機される 2 枚の特典カード C A ' のうち、1 枚は次回に排出される特典カード C A ' であるので、示唆演出を確認した遊技者は、示唆 (報知) される特典 (特別価値) を次回に獲得できるかもしれないという期待感を持って遊技を続けることができる。

20

【0 9 6 9】

このとき、示唆演出により示唆される特典が、遊技者自身が獲得を熱望する特別価値を示すものであった場合には、遊技者は、自身が獲得を熱望する特別価値を次回に獲得できるかもしれないことを期待しながら遊技を続けることができる。

【0 9 7 0】

その一方で、本実施形態のパチンコ機 1 0 A によれば、排出カード A メモリ 2 2 3 x a 及び排出カード B メモリ 2 2 3 x b に記憶されている内容 (カード情報) のうち、一方の内容は、次回に排出される特典カード C A ' のカード情報であるが、他方の内容は、次回に排出されない特典カード C A ' のカード情報であるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された特別なリーチ演出態様は、必ずしも、次回に排出される特典カード C A ' の種類に対応しない。

30

【0 9 7 1】

よって、遊技者が示唆演出 (特別なリーチ演出態様) を認識したとしても、次回に排出される特典カード C A ' の種類を推測するのは難しく、遊技者は、特典カード C A ' が排出されて結果を確認することを心待ちにしながら遊技を続けることになる。

【0 9 7 2】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 A は、従来の一般的な遊技機に比べてより豊富な遊技性の変化 (バリエーション) を提供可能に構成されており、その結果、遊技への興味が失われ難く、長期に亘る興趣の維持を可能にする。

40

【0 9 7 3】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 A によれば、排出用カードリーダー 1 4 5 3 によりまとめて読み取った 2 枚の特典カード C A ' のカード情報のうち、各特典カード C A ' が有するレベルの値に応じた選定確率で、排出カード A メモリ 2 2 3 x a に記憶されているカード情報を使用するか、排出カード B メモリ 2 2 3 x b に記憶されているカード情報を使用するかが選定される。

【0 9 7 4】

よって、排出用カードリーダー 1 4 5 3 によりまとめて読み取った 2 枚の特典カード C A ' の各々を示唆する示唆演出の現出頻度に抑揚がつき、それによって、獲得に対して抱く期待感にも抑揚をつけることができる。よって、特典カード C A ' のカード情報の内容を

50

示唆（報知）することによる遊技性が向上する。

【0975】

次に、図84を参照して、第5実施形態について説明する。上述した第2実施形態では、次回に付与される特典カードCAが有するカード情報（コードパターン）を読み取ることができるよう、特典カード排出装置1450（図36参照）内における多数の特典カードCAが貯留される初期位置から離間された確認位置へ移送された後に読み取る構成とした。

【0976】

これに対し、第5実施形態では、隣接する特典カードCAにおける各カード情報領域1602が交互の側となるように、各特典カードCAを配置（てれこ配置）して特典カード排出装置1450に格納し、各側に位置するカード情報領域1602に対応する2箇所に排出用カードリーダー1453を設ける構成とする。

10

【0977】

なお、この第5実施形態において、上述した第2実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。例えば、第5実施形態にて使用する特典カードCAは、第2実施形態にて使用した特典カードCAと同一に構成されている。

【0978】

図84（a）は、積重された複数の特典カードCAを模式的に示す上面図であり、図84（b）は、図84（a）の特典カードCAの状態を模式的に示す側断面図である。図84（a）及び図84（b）に示すように、この第5実施形態では、隣接する特典カードCAにおける各カード情報領域1602が交互の側となるように、てれこ配置させ、特典カード排出装置1450の貯留部材1451の内部空間に収容される。

20

【0979】

なお、上述した第2実施形態では、確認位置に位置する特典カードCAのカード情報領域1602の位置に対応する位置に透明部1451bを設けたが、この第5実施形態では、てれこ配置したことにより2箇所に位置し得るカード情報領域1602（1602A、1602B）に対応する各位置に透明部1451bと同様の透明部が設けられている。

【0980】

また、上述した第2実施形態では、確認位置に位置する特典カードCAのカード情報領域1602に形成されるカード情報（コードパターン）を読み取ることができるように、透明部1451bの下方に1つの排出用カードリーダー1453を設ける構成としたが、この第5実施形態では、2箇所の透明部の下方にそれぞれ1つずつ排出用カードリーダー1453（即ち、全部で2つの排出用カードリーダー1453）が設けられている（図84（b）参照）。

30

【0981】

第5実施形態では、排出カード確認処理（図52参照）のS3402の処理において特典カードCAのカード情報を排出用カードリーダー1453によって読み取る場合に、カード情報の読み取りに使用する排出用カードリーダー1453を、特典カードCAを1枚排出する毎に交互に切り換える。

【0982】

図84（b）に示すように、隣接する特典カードCAにおける各カード情報領域1602が交互の側となるように、てれこ配置させた場合には、次回に付与される（排出される）特典カードCAのカード情報領域1602の背景は、次々回に排出される特典カードCAの本体部1601の裏面1601b（即ち、白色無地面）、又は、板部材1455b（図36参照）が位置するので、次回に付与される特典カードCAのカード情報だけを排出用カードリーダー1453に読み取らせることができる。

40

【0983】

なお、第5実施形態によれば、第2実施形態のように特典カードCAを確認位置へ移送しなくても、次回に付与される特典カードCAのカード情報だけを排出用カードリーダー1453に読み取らせることができるので、カード排出処理（図49参照）において、特典

50

カードCAを確認位置へ移送する各処理（S4205～S4215）が不要となる。

【0984】

以上、説明したように、この第5実施形態によれば、隣接する特典カードCAにおける各カード情報領域1602が交互の側となるように、てれこ配置させることにより、次回に付与される特典カードCAのカード情報を排出用カードリーダー1453により読み取る場合に、特典カード排出装置1450に格納された他の特典カードCAのカード情報との混同を防止することができる。よって、次回に付与される特典カードCAのカード情報の誤検出を防止することができる。

【0985】

なお、本実施形態では、2つの排出用カードリーダー1453を用いる構成としたが、特典カード排出装置1450を、特典カードCAの積重方向を通る軸を中心に回転可能に構成し、特典カードCAを1枚排出する毎に180°回転させる構成としてもよい。この場合には、排出用カードリーダー1453が1つ設けられていればよい。

10

【0986】

また、上述した第5実施形態では、排出カード確認処理（図52参照）のS3402の処理において特典カードCAのカード情報を排出用カードリーダー1453によって読み取る場合に、カード情報の読み取りに使用する排出用カードリーダー1453を、特典カードCAを1枚排出する毎に交互に切り換える構成とした。

【0987】

これに換えて、毎回、2つの排出用カードリーダー1453の両方を用いた読み取りを行い、いずれか一方の排出用カードリーダー1453によって読み取ることできたカード情報を使用し、カード情報を読み取ることができなかった他方の排出用カードリーダー1453による読み取り内容は無視する構成としてもよい。

20

【0988】

あるいは、1枚の特典カードCAのカード情報の読み取りを行う場合に、まず、一方の排出用カードリーダー1453を用いて読み取りを行い、カード情報を読み取ることができた場合には、そのカード情報を使用し、一方で、カード情報を読み取ることができなかった場合には、他方の排出用カードリーダー1453に切り換えてカード情報の読み取りを行う構成としてもよい。

【0989】

次に、図85を参照して、第6実施形態について説明する。この第6実施形態において使用する特典カードCA1は、上述した第2実施形態で用いた特典カードCAと形状が異なる。

30

【0990】

図85（a）は、第6実施形態で使用する特典カードCA1を示す模式図である。図85（a）に示すように、本実施形態で使用する特典カードCA1は、正方形のカード状に構成された媒体である。特典カードCA1は、不透明な（光透過性の）材質（例えば、樹脂や紙など）からなる本体部2601と、透明な（光透過性の）材質からなるカード情報領域2602とを有して構成される。

【0991】

特典カードCA1におけるカード情報領域2602は、特典カードCAのカード情報領域1602（図38参照）と同様に、その内部にカード情報を示すコードパターン（図示せず）が形成されている。

40

【0992】

また、本体部2601の一面側には、特典カードCAにおける本体部1601の表面1601aと同様に、カード情報領域2602に含まれているカード情報としてのコードパターンの内容（即ち、特典カードCA1が有する特典の内容）に対応するデザインが記されている。一方、本体部2601の他面側は、特典カードCAにおける本体部1601の裏面1601bと同様に、白色の無地面とされている。

【0993】

50

かかる構成を有する特典カードC A 1は、複数枚を積重（重畳）させて収容可能な貯留部材を有し、第2実施形態の特典カード排出装置1 4 5 0とほぼ同様に構成される特典カード排出装置（図示せず）に収容され、1枚ずつ排出される。

【0 9 9 4】

図8 5（b）は、積重された複数の特典カードC A 1を模式的に示す上面図である。この第6実施形態では、特典カードC A 1は、上から下へ向かうにつれて反時計回りにカード情報領域2 6 0 2を9 0 °ずつ順次回転させて積重されている。

【0 9 9 5】

本実施形態における特典カード排出装置における貯留部材の底面には、カード情報領域2 6 0 2を9 0 °ずつ回転させつつ特典カードC A 1を積重させたことによって4箇所に位置し得るカード情報領域2 6 0 2（2 6 0 2 A～2 6 0 2 D）に対応する各位置に透明部1 4 5 1 bと同様の透明部が設けられており、それら4箇所の透明部の下方には、それぞれ1つずつ排出用カードリーダー1 4 5 3と同様の排出用カードリーダーが設けられている。即ち、本実施形態では、4つの排出用カードリーダーを使用する。

【0 9 9 6】

この第6実施形態では、排出カード確認処理（図5 2参照）のS 3 4 0 2の処理において特典カードC A 1のカード情報を排出用カードリーダーによって読み取る場合に、カード情報の読み取りに使用する排出用カードリーダーを、特典カードC A 1を1枚排出する毎に変更する。具体的には、特典カードC A 1を1枚排出する毎に、使用する排出用カードリーダーを時計回りに隣接したものに変更する。

【0 9 9 7】

隣接する特典カードC A 1は、互いに9 0 °回転された状態にあるので、次回に付与される特典カードC A 1のカード情報領域2 6 0 2の背景は、次々回に排出される特典カードC A 1の本体部2 6 0 1の裏面（即ち、白色無地面）、又は、板部材1 4 5 5 bと同様の板部材が位置するので、次回に付与される特典カードC A 1のカード情報だけを排出用カードリーダーに読み取らせることができる。

【0 9 9 8】

上述した通り、本体部2 6 0 1の他面側は、白色の無地面に構成されているので、排出用カードリーダーによるカード情報領域2 6 0 2の読み取り時に、カード情報領域2 6 0 2の背景を白色無地面とすることができ、カード情報領域2 6 0 2に含まれるカード情報の読み取りを好適に行うことができる。この第6実施形態では、本体部2 6 0 1の他面側を白色の無地面に構成したが、白色に限らず、カード情報領域2 6 0 2に形成されたコードパターンを良好に読める面であればよい。

【0 9 9 9】

例えば、コードパターンの色が黒色や濃色（例えば、濃緑色や紺色など）である場合に、白色や淡色（例えば、淡黄色やクリーム色や薄桃色や薄青色など）の無地面としたり、コードパターンの色が白色や淡色である場合に、黒色や濃色の無地面とすることができる。また、無地面に限らず、微細な模様が形成されている面であってもよい。また、次回に排出される特典カードC A 1のカード情報領域2 6 0 2を排出用カードリーダーによって読み取る場合に、読み取り対象とするカード情報領域2 6 0 2と重ならない位置にデザインが施された面であってもよい。

【1 0 0 0】

なお、この第6実施形態によれば、第2実施形態のように特典カードC Aを確認位置へ移送しなくても、次回に付与される特典カードC A 1のカード情報だけを排出用カードリーダーに読み取らせることができるので、カード排出処理（図4 9参照）において、特典カードC Aを確認位置へ移送する各処理（S 4 2 0 5～S 4 2 1 5）は不要である。

【1 0 0 1】

以上、説明したように、この第6実施形態によれば、カード情報領域2 6 0 2を9 0 °ずつ回転させつつ特典カードC A 1を積重させたことによって、次回に付与される特典カードC A 1のカード情報を排出用カードリーダーにより読み取る場合に、特典カード排出装

置に格納された他の特典カードC A 1のカード情報との混同を防止することができる。よって、次回に付与される特典カードC A 1のカード情報の誤検出を防止することができる。

【1002】

なお、本実施形態では、4つの排出用カードリーダーを用いる構成としたが、特典カード排出装置を、特典カードC A 1の積重方向を通る軸を中心に回転可能に構成し、特典カードC Aを1枚排出する毎に90°回転させる構成としてもよい。この場合には、排出用カードリーダーが1つ設けられていればよい。

【1003】

また、上述した第6実施形態では、排出カード確認処理（図52参照）のS3402の処理において特典カードC A 1のカード情報を排出用カードリーダーによって読み取る場合に、カード情報の読み取りに使用する排出用カードリーダーを、特典カードC A 1を1枚排出する毎に順次変更する構成とした。

10

【1004】

これに換えて、毎回、4つの排出用カードリーダーを用いた読み取りを行い、いずれか1つの排出用カードリーダーによって読み取ることできたカード情報を使用し、カード情報を読み取ることができなかった他の排出用カードリーダーによる読み取り内容は無視する構成としてもよい。

【1005】

あるいは、1枚の特典カードC A 1のカード情報の読み取りを行う場合に、まず、ある1つの排出用カードリーダーを用いて読み取りを行い、カード情報を読み取ることができた場合には、そのカード情報を使用し、一方で、カード情報を読み取ることができなかった場合には、次の排出用カードリーダーに切り換えてカード情報の読み取りを行う構成としてもよい。

20

【1006】

次に、図86（a）を参照して、第7実施形態について説明する。上述した第2実施形態では、次回に付与される特典カードC Aが有するカード情報（コードパターン）を読み取ることができるよう、特典カード排出装置1450（図36参照）内における多数の特典カードC Aが貯留される初期位置から離間された確認位置へ移送された後に読み取る構成とした。

30

【1007】

これに対し、第7実施形態では、次回に付与される特典カードC Aのカード情報領域1602の裏面側に遮断部材2001を挿入することによって、排出用カードリーダー1453が、次回に付与される特典カードC Aが有するカード情報を読み取ることができるように構成されている。なお、この第7実施形態において、上述した第2実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【1008】

図86（a）は、第7実施形態の構成を説明するための模式的な側断面図である。この第7実施形態では、次回に付与される特典カードC A（図86（a）における一番下の特典カードC A）と、次々回に付与される特典カードC Aとの間には、遮断部材2001を挿入できるように構成されている。

40

【1009】

なお、上述した第2実施形態では、確認位置に位置する特典カードC Aのカード情報領域1602の位置に対応する位置に透明部1451bを設けたが、この第7実施形態では、特典カードC Aの初期位置においてカード情報領域1602に対応する各位置に透明部1451bと同様の透明部が設けられており、該透明部の下方に排出用カードリーダー1453が設けられている。

【1010】

遮断部材2001は、不透明な（光不透過性の）板状の部材であり、カード情報領域1602を覆うことができる大きさに構成されている。この遮断部材2001は、図示さ

50

れないソレノイドによって前後方向（矢印F又は矢印B方向）に移動可能に設けられている。なお、第7実施形態の特典カード排出装置1450（図36参照）には、遮断部材2001を出入り可能にする開口が設けられている。

【1011】

遮断部材2001は、次回に付与される特典カードCAの側の面2001aが白色の無地面に構成されている。そのため、図86（a）に示すように、遮断部材2001が、次回に付与される特典カードCAと次々回に付与される特典カードCAとの間に挿入された場合には、次回に付与される特典カードCAのカード情報領域1602の背景を挿入部材2001における白色無地面2001aにすることができる。よって、次回に付与される特典カードCAのカード情報だけを排出用カードリーダー1453に読み取らせることができる。

10

【1012】

なお、遮断部材2001における、次回に付与される特典カードCAの側の面2001aは、白色の無地面に限らず、カード情報領域1602に形成されたコードパターンを良好に読める面であればよい。

【1013】

例えば、コードパターンの色が黒色や濃色（例えば、濃緑色や紺色など）である場合に、白色や淡色（例えば、淡黄色やクリーム色や薄桃色や薄青色など）の無地面としたり、コードパターンの色が白色や淡色である場合に、黒色や濃色の無地面とすることができる。また、無地面に限らず、微細な模様が形成されている面であってもよい。

20

【1014】

この第7実施形態では、特典カードCAが1枚排出されると、遮断部材2001を矢印B方向に移動させて特典カード排出装置1450の外部に一旦排出させた後、再度、遮断部材2001を矢印F方向に移動させて、次回に付与される特典カードCAと次々回に付与される特典カードCAとの間に挿入する。

【1015】

また、この第7実施形態によれば、第2実施形態のように特典カードCAを確認位置へ移送しなくても、次回に付与される特典カードCAのカード情報だけを排出用カードリーダー1453に読み取らせることができるので、カード排出処理（図49参照）において、特典カードCAを確認位置へ移送する各処理（S4205～S4215）が不要となる。

30

【1016】

以上、説明したように、この第7実施形態によれば、次回に付与される特典カードCAと、特典カード排出装置1450に格納された他の特典カードCAとの間に、次回に付与される特典カードCAのカード情報領域1602の背景となり得る遮断部材2001が挿入される。

【1017】

よって、次回に付与される特典カードCAのカード情報を排出用カードリーダー1453により読み取る場合に、特典カード排出装置1450に格納された他の特典カードCAのカード情報との混同を防止することができる。よって、次回に付与される特典カードCAのカード情報の誤検出を防止することができる。

40

【1018】

なお、遮断部材2001は、図86（a）に示すように、矢印F方向の端部が先端へ向かうほど厚みが薄くなる（即ち、側断面において先細りする）よう構成されていることが好ましい。矢印F方向の端部が先端へ向かうほど厚みが薄くなるよう構成された場合、遮断部材2001を、次回に付与される特典カードCAと次々回に付与される特典カードCAとの間に挿入し易くすることができる。

【1019】

なお、特典カードCAの周縁を縁端に向かうに従って薄くするように構成してもよい。かかる構成により、特典カードCAを積重した場合に、隣接する特典カードCAの間に隙間を作ることができ、遮断部材2001を、次回に付与される特典カードCAと次々回に

50

付与される特典カードC Aとの間に挿入し易くすることができる。

【1020】

次に、図86(b)を参照して、第8実施形態について説明する。上述した第1実施形態では、特典コイン払出装置450(図4参照)の貯留部材460に貯留される特典コインCのうち、次回に払い出す1枚のコインを待機部材470へ移送し、待機部材470上に位置する特典コインCのコイン情報を払出用ICタグリーダ501によって読み出す構成とした。

【1021】

これに対し、第8実施形態では、貯留部材460から待機部材470へ特典コインCの移送を行うことなく、次回に払い出される特典コインCと、貯留部材460内に貯留される他の特典コインCとの間に遮断部材2002を挿入することによって、次回に付与される(払い出される)特典コインCのコイン情報を読み出すことができるように構成されている。なお、この第8実施形態において、上述した第1実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

10

【1022】

図86(b)は、第8実施形態の構成を説明するための模式的な側断面図である。この第8実施形態では、貯留部材460内に積重されて貯留されている特典コインCのうち、次回に払い出される特典コインC(図86(b)における一番下の特典コインC)と、次々回に払い出される特典コインCとの間に、遮断部材2002を挿入できるように構成されている。

20

【1023】

遮断部材2002は、ICタグ602(図7参照)からコイン情報の読み取りに使用する伝送媒体(電波や電磁波など)の伝達を妨害する材質、例えば、金属から構成される板状体であり、その大きさは、貯留部材460の周壁部材641の断面より大きい。

【1024】

この遮断部材2002は、図示されないソレノイドによって前後方向(矢印F又は矢印B方向)に移動可能に設けられている。なお、第8実施形態の特典コイン払出装置450は、貯留部材460における周壁部材641と底部材642との間が、遮断部材2002を挿入可能な幅に分離されており、次回に払い出される特典コインCと次々回に払い出される特典コインCとの間に遮断部材2002が挿入された状態において、遮断部材2002が周壁部材641の底蓋の役割を果たす。

30

【1025】

この第8実施形態では、底部材642は、ICタグ602からコイン情報の読み取りに使用する伝送媒体の伝達を妨害しない材質、例えば、樹脂などの非金属の材質から構成されており、遮断部材2002を次回に払い出される特典コインCと次々回に払い出される特典コインCとの間に挿入した場合には、次回に払い出される特典コインCのコイン情報(ICタグ602に記憶された内容)だけを払出用ICタグリーダ501によって読み出すことが可能となる。

【1026】

この第8実施形態では、特典コインCが1枚排出されると、遮断部材2002を矢印B方向に移動させて特典コイン払出装置450の外部に一旦排出させた後、再度、遮断部材2002を矢印F方向に移動させて、次回に払い出される特典コインCと次々回に払い出される特典コインCとの間に挿入する。なお、この第8実施形態によれば、次回に払い出される特典コインCのコイン情報の読み出しは、待機部材470へ特典コインCの移送を行う前に実行される。

40

【1027】

以上、説明したように、この第8実施形態によれば、次回に払い出される特典コインCと特典コイン払出装置450に格納された他の特典コインCとの間に、ICタグ602からコイン情報の読み取りに使用する伝送媒体の伝達を妨害する材質から形成される遮断部材2002を挿入し、それによって、次回に払い出される特典コインCのコイン情報(I

50

Cタグ602の内容)のみを払出用ICタグリーダ501によって読み出すことができるよう構成されている。

【1028】

よって、次回に払い出される特典コインCのコイン情報を払出用ICタグリーダ501により読み出す場合に、特典コイン払出装置450に格納された他の特典コインCのコイン情報との混同を防止することができる。よって、次回に払い出される特典コインCのコイン情報の誤検出を防止することができる。

【1029】

なお、遮断部材2002は、図86(b)に示すように、矢印F方向の端部が先端へ向かうほど厚みが薄くなる(即ち、側断面において先細りする)よう構成されていることが好ましい。矢印F方向の端部が先端へ向かうほど厚みが薄くなるよう構成された場合、遮断部材2002を、次回に払い出される特典コインCと次々回に払い出される特典コインCとの間に挿入し易くすることができる。

10

【1030】

また、特典コインCの周縁を縁端に向かうに従って薄くするように構成してもよい。かかる構成により、特典コインCを積重した場合に、隣接する特典コインCの間に隙間を作ることができる。遮断部材2002を、次回に払い出される特典コインCと次々回に払い出される特典コインCとの間に挿入し易くすることができる。

【1031】

次に、図87を参照して、第9実施形態について説明する。上述した第2実施形態では、複数枚の特典カードCAを、特典カード排出装置1450(図36参照)の貯留部材1451の内部空間に、各特典カードCAのカード情報領域1602が重なるように積重させて収容する構成であった。

20

【1032】

これに対し、第9実施形態では、複数枚の特典カードCA2を、各特典カードCA2におけるカード情報領域3602が重ならないように、位置をずらした状態で積重されて特典カード排出装置に収容される。

【1033】

図87は、第9実施形態の構成を説明するための模式的な側断面図である。この第9実施形態において使用する特典カードCA2は、上述した第2実施形態で用いた特典カードCAと構成が異なっている。

30

【1034】

特典カードCA2は、矩形のカード状(薄板状)に構成された媒体であり、透明な(光透過性の)材質からなる透明本体部3603と不透明な(光不透過性の)材質からなる不透明本体部3601とからなる本体部と、特典カードCAのカード情報領域1602と同様の、透明であって内部にカード情報を示すコードパターンが形成されたカード情報領域3602とを有して構成される。なお、不透明本体部3601には、カード情報領域3602に含まれているカード情報の内容(即ち、特典カードCA2が有する特典の内容)に対応するデザインが施されている。

【1035】

この第9実施形態では、図87に示すように、特典カードCA2は、所定の枚数(図87に示す例では4枚)を1組とし、この1組においては、各特典カードCA2が、予め、各カード情報領域3602が重ならず、かつ、各カード情報領域3602の背景に隣接する特典カードCA2が干渉しないように位置をずらした状態で積重されている。

40

【1036】

第9実施形態の特典カード排出装置は、特典カードCA2を貯留する底面に、1組を構成する特典カードCA2の枚数(図87に示す例では4枚)分の透明部が形成されている。この透明部は、特典カード排出装置1450の透明部1451bと同様のものであり、互いに重ならないようにずらされている各カード情報領域3602の位置に対応する位置に形成されている。

50

【1037】

これらの透明部の下方には、それぞれ、1つずつ排出用カードリーダー1453と同様の排出用カードリーダーが設けられている。即ち、1組を構成する特典カードCA2の枚数（図87に示す例では4枚）と同数の排出用カードリーダーが設けられている。

【1038】

上述した通り、1組を構成する複数枚の特典カードCA2は、各特典カードCA2のカード情報領域3602が互いに重ならないようにずらされているので、1の排出用カードリーダー1453によって、1の特典カードCA2のカード情報領域3602のカード情報を読み取ることができる。

【1039】

また、図87に示すように、各特典カードCA2のカード情報領域3602と、その下方に位置する排出用カードリーダー1453との間には、他の特典カードCA2の透明本体部3603が位置するので、1組を構成する全ての特典カードCA2のカード情報、即ち、図87に示す例では、4枚の特典カードCA2が個々に有するカード情報の全てを、4つの排出用カードリーダー1453によってまとめて読み取ることができる。

【1040】

なお、複数枚の特典カードCA2からなり、各カード情報領域3602が重ならないよう予めずらされて積重されている1組は、複数組が準備されており、1組の特典カードCA2が全て排出されると、次の組が特典カード排出装置に補充される。あるいは、1組に相当する枚数の特典カードCA2が計数されて特典カード排出装置に補充された後、ローラなどによって各カード情報領域3602が重ならないように各特典カードCA2をスライドさせてもよい。

【1041】

以上、説明したように、この第9実施形態によれば、1組を構成する複数枚の特典カードCA2は、各特典カードCA2のカード情報領域3602が互いに重ならないようにずらされており、各カード情報領域3602と各排出用カードリーダー1453との間には透明本体部3603が位置するので、1組を構成する全ての特典カードCA2のカード情報をまとめて読み取ることができる。よって、次回に付与される特典カードCAの種類だけでなく、次々回以降に付与される特典カードCAの種類も事前に示唆することが可能となる。

【1042】

また、1組を構成する各特典カードCA2のカード情報領域3602は、互いに重ならないようにずらされて配置されているので、各排出用カードリーダー1453の位置に応じて、どのカード情報が、何番目に排出される特典カードCAのカード情報であるかを区別することができる。よって、次回に付与される特典カードCAの種類だけでなく、次々回以降に付与される特典カードCAの種類も事前に示唆する場合に、排出される順序を加味して示唆の強度を変更する制御も可能である。

【1043】

なお、上述した通り、1組を構成する各特典カードCA2のカード情報領域3602は、互いに重ならないようにずらされて配置されているので、次回に付与される特典カードCA2のカード情報を排出用カードリーダー1453により読み取る場合に、特典カード排出装置に格納された他の特典カードCA2のカード情報との混同を防止することができる。

【1044】

よって、かかる場合には、次回に付与される特典カードCA2のカード情報のみを排出用カードリーダー1453に読み取らせることも可能である。なお、この場合には、特典カードCA2を1枚排出する毎に、使用する排出用カードリーダー1453を前方から後方（矢印B方向）へ順次移動させるよう構成すればよい。

【1045】

また、不透明本体部3601の排出用カードリーダー1453側の面を、カード情報領域

10

20

30

40

50

3602に相当する大きさの白色の無地面とし、各カード情報領域3602が重ならないように位置をずらした場合に、不透明本体部3601の白色無地面が各カード情報領域3602の背景として重なるように構成してもよい。

【1046】

あるいは、第2実施形態の特典カードCAを用い、1の特典カードCAのカード情報領域1602が、隣接する特典カードCAの本体部1601の裏面1601bに重なるよう、各特典カードCAの位置をずらした状態で積重させる構成であってもよい。かかる場合もまた、1組を構成する全ての特典カードCA2のカード情報をまとめて読み取ることが可能となる。

【1047】

なお、上記第9実施形態では、複数の特典カードCA2のカード情報領域3602にカード情報を示すコードパターンを形成し、各カード情報領域3602が互いに重ならないようにずらすことによって、次回に付与される特典カードCA2のカード情報（コードパターン）を排出用カードリーダー1453により読み取ることができるよう構成した。これに換えて、特典カードを、カード情報（例えば、コードパターン）を不透明本体部3601の排出用カードリーダー1453側の面に記した構成とし、各特典カードを、透明本体部3601におけるカード情報の記された面が排出用カードリーダーに対して階段状になるようにずらし、排出用カードリーダーによって次回に付与される特典カードのカード情報を読み取る構成としてもよい、なお、かかる場合には、特典カードの全体を不透明な材質から構成することもできる。

【1048】

次に、図88を参照して、第10実施形態について説明する。上述した第2実施形態では、両面共に露出された状態の特典カードCAをパチンコ機10A（特典カード排出装置1450）から排出する構成とした。これに対し、第10実施形態では、特典カードCAの両面を隠した状態でパチンコ機10Aから排出する。

【1049】

なお、この第10実施形態において、上述した第2実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。例えば、第10実施形態にて使用する特典カードCAは、第2実施形態にて使用した特典カードCAと同一に構成されている。

【1050】

図88（a）は、第10実施形態における特典カードCAの状態を説明するための断面図であり、図88（b）は、第10実施形態における特典カードCAの状態を説明するための分解斜視図である。

【1051】

図88（a）及び図88（b）に示すように、この第10実施形態における特典カードCAは、メーカーからの出荷時において、特典カードCAの両面が、シール部材4001（表面1601a1側）と、シール部材4002（裏面側）とにより覆われている。

【1052】

シール部材4001、4002は、特典カードCAの外形と同一であり、かかるシール部材4001、4002が貼付された状態では、特典カードCAの本体部1601及びカード情報領域1602は完全に覆われている。

【1053】

このシール部材4001、4002は、光不透過性（不透明）に構成されている。そのため、シール部材4001、4002が貼付された状態において、特典カードCAの表面1601a1に記されているデザイン1601a1を視認することはできない。

【1054】

ここで、特典カードCAにおけるデザイン1601a1は、その特典カードCAが有する特典の内容を視覚的に示唆する情報である。よって、特典カードCAの表面1601a1をシール部材4001によって覆うことにより、特典カードCAの付与前にカード情報が漏洩することを防ぐことができる。

10

20

30

40

50

【1055】

不透明なシール部材4001, 4002が貼付された状態の特典カードCAを特典カード排出装置1450に收容した場合、遊技者が特典カードCAを取り出した時点では、デザイン1601a1を視認することができず、自身が取り出した特典カードCAが有する特典の内容を把握することが困難である。

【1056】

かかる場合には、遊技者が特典カードCAに対して抱く期待感は、特典カードCAを取り出した段階で終わらず、シール部材4001を剥がして（取り外して）デザイン1601a1が視認できるようになるまで持続されることになるため、その分、遊技者が抱く遊技の興趣を増大させることができる。

10

【1057】

また、メーカーからの出荷時においてシール部材4001, 4002が貼付されており、一瞥しただけでは特典の内容を把握することが困難であり、デザイン1601a1を視認可能にするためにはシール部材4001を剥がす作業が必要となる。よって、特定の特典カードCA（例えば、希少性などの理由によって特典の価値が高い特典カードCA）を探し出すことが容易ではなく、特定の特典カードCAの不正な抜き取りを防止することができる。

【1058】

また、本実施形態のシール部材4001, 4002は、シール形状を保ったまま剥離可能であるが、一度剥離すると再貼付不可能な（即ち、再使用できない）シールとして構成される。なお、シール形状を保ったまま剥離可能であるが、一度剥離すると再貼付不可能なシールの構成は公知であるので、詳細な説明は省略する。

20

【1059】

このように、シール部材4001, 4002が、一度剥離すると再貼付不可能なシールとして構成されているので、不正行為者がデザイン1601a1を確認する目的でシール部材4001を剥がした場合には、元通りに戻すことができない。よって、不正行為者によるシール部材4001, 4002の不正な剥離を発見し易い。

【1060】

なお、第10実施形態によれば、シール部材4001, 4002によってカード情報領域1602が覆われているので、次回に付与される特典カードCAが有するカード情報を排出用カードリーダ1453によって読み取り、読み取った内容に応じた制御（例えば、第2実施形態のように、カード情報に応じて付与条件を変更する制御）を行うことはできない。

30

【1061】

よって、この第10実施形態の特典カードCAを使用する場合には、第2実施形態における付与条件成立確認処理（図48参照）において、特典カードCAの種類とは無関係に1種類の付与条件が成立した場合に（例えば、確変大当たりが2回成立した場合に）、特典カードCAの付与が行われるようにすればよい。

【1062】

以上、説明したように、この第10実施形態によれば、メーカー出荷時において、特典カードCAの両面に、光不透過性であり、かつ、一度剥離すると再貼付が不可能であるシール部材4001, 4002が貼付されているので、遊技者が特典カードCAに対して抱く期待感を、特典カードCAの取り出し後、シール部材4001を剥がしてデザイン1601a1が視認できるようになるまで持続させることができるので、遊技者が抱く遊技の興趣が増大し、遊技への興味をより長期に亘って維持させることが可能となる。

40

【1063】

また、シール部材4001, 4002が、一度剥離すると再貼付不可能なシールとして構成することにより、特定の特典カードCAの不正な抜き取りを防止することができるとともに、不正行為者によるシール部材4001, 4002の不正な剥離を発見し易くすることができる。

50

【1064】

なお、本実施形態では、特典カードCAの両面をシール部材4001、4002によって覆う構成としたが、特典カードCAの表面1601a側が少なくとも覆われていればよい。即ち、特典カードCAの裏面側にシール部材4002を貼付しない構成としてもよい。

【1065】

また、本実施形態では、シール部材4001を特典カードCAの外形と同一とし、特典カードCAの本体部1601（表面1601a）及びカード情報領域1602を完全に覆う構成としたが、特典の内容を視覚的に示唆する情報であるデザイン1601a1が少なくとも覆われていればよい。

10

【1066】

また、本実施形態では、シール部材4002を特典カードCAの外形と同一とし、特典カードCAの本体部1601の裏面側及びカード情報領域1602を完全に覆う構成としたが、カード情報領域1602を覆わないよう構成してもよい。

【1067】

シール部材4002がカード情報領域1602を覆わないよう構成することにより、第2実施形態のように、次回に付与される特典カードCAが有するカード情報を排出用カードリーダー1453によって読み取ることが可能となる。

【1068】

なお、シール部材4002がカード情報領域1602を覆わないよう構成すると共に、シール部材4001がカード情報領域1602を覆うよう構成することにより、次回に付与される特典カードCAを初期位置から待機位置に移送しなくても、次回に付与される特典カードCAのカード情報領域1602のみを排出用カードリーダー1453によって読み取ることが可能となる。このとき、シール部材4001の接着面側を白色に構成することにより、シール部材4001の接着面側を読取補助面として機能させることができる。

20

【1069】

また、シール部材4001、4002が共にカード情報領域1602を覆う場合に、特典の内容に対応するコード化（暗号化）されたコード情報を、シール部材4001又はシール部材4002の表面（露出面）に印刷し、かかるコード情報を読み取り可能なリーダーで読み取り、第2実施形態のように、次回に付与される特典カードCAが有する特典の内容（カード情報）に応じた制御を行うことができる。

30

【1070】

また、本実施形態では、シール部材4001、4002を光不透過性（不透明）に構成したが、貼付によってデザイン1601a1（特典カードCAが有する特典の内容を視覚的に示唆する情報）の視認性を貼付前に比べて低下させるものであれば、半透明なシール部材であってもよい。あるいは、シール部材4001、4002の基材（ベースシート）に印刷を施し、デザイン1601a1の視認性を低下させる構成であってもよい。

【1071】

また、本実施形態では、シール部材4001、4002が、シール形状を保ったまま剥離可能であるが、一度剥離すると再貼付不可能なシールとして構成したが、特典カードCAからの剥離に伴いシールの状態が損なわれ、それにより、再貼付が不可能になるシールであってもよい。例えば、剥離に伴い、破れや皺などが発生してシールの状態がぼろぼろになり、それにより、再貼付が不可能になるシールであってもよい。あるいは、特典カードCAから剥離した場合に、シールの形状は保たれるが、シールを構成する一部の層（例えば、ホログラムシート層などの中間層や、粘着剤層など）が剥離して、それにより、再貼付が不可能になるシールであってもよい。

40

【1072】

次に、図89を参照して、第11実施形態について説明する。上述した第2実施形態の特典カードCAは、光透過性のカード情報領域1602に特典の内容に応じたコードパターン（カード情報）を形成する構成であったが、この第11実施形態の特典カードCA3

50

は、特典の内容に応じた情報（カード情報）がＩＣタグ４６０２に記憶されている。

【１０７３】

図８９（ａ）は、第１１実施形態における特典カードＣＡ３を説明するための断面図であり、図８９（ｂ）は、第１１実施形態における特典カードＣＡ３を説明するための分解斜視図である。

【１０７４】

図８９（ａ）及び図８９（ｂ）に示すように、特典カードＣＡ３は、第２実施形態の特典カードＣＡと同様に、矩形のカード状（薄板状）に構成された媒体であり、本体部４６０１と、本体部４６０１の内部に埋め込まれたＩＣタグ４６０２とから構成される。

【１０７５】

ＩＣタグ４６０２は、小型のＩＣチップ４６０２ａと、アンテナ部４６０２ｂとを含んで構成される無線タグであり、一般的に、ＩＣタグ、ＲＦＩＤタグ、又は、電子タグなどと称されるものである。なお、本実施形態のＩＣタグ４６０２は、バッテリー（電池）不要なパッシブタイプのＩＣタグとして構成される。なお、バッテリーを内蔵するアクティブタイプのＩＣタグをＩＣタグ４６０２として採用してもよい。

【１０７６】

ＩＣチップ４６０２ａは、情報を不揮発的に記憶可能であると共に書き換え不能なメモリ（例えば、ＲＯＭや、ＷＯＲＯＭなど）を有しており、かかる書き換え不能なメモリにカード情報（特典カードＣＡ３が有する特典の内容を示す情報）が記憶されている。

【１０７７】

アンテナ部４６０２ｂは、共振周波数が２．４５ＧＨｚ等の一定周波数となるようにアンテナパターンとして作成されている。ＩＣチップ４６０２ａに記憶されるカード情報は、ＩＣチップ４６０２ａの制御部によって呼び出され、アンテナ部４６０２ｂから出力（発信）される。そのように出力されたカード情報は、無線の伝送媒体（電波や電磁波など）によって伝送され、対応するＩＣタグリーダにより受信されて読み取られる。

【１０７８】

本実施形態の特典カードＣＡ３における本体部４６０１は、カード情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害しない材質（例えば、樹脂などの非金属の材質）から構成されており、表面４６０１ａを除く面（即ち、裏面４６０１ｂ及び側面４６０１ｃ）が、カード情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害する材質（例えば、金属）によってコーティングされている。よって、本実施形態の特典カードＣＡは、表面４６０１ａを介してのみＩＣタグ４６０２（ＩＣチップ４６０２ａ）に記憶されているカード情報をＩＣタグリーダによって読み取ることができる。

【１０７９】

図８９（ａ）及び図８９（ｂ）に示すように、特典カードＣＡ３は、メーカーからの出荷時において、表面４６０１ａがシール部材４００３によって覆われている。このシール部材４００３は、第１０実施形態のシール部材４００１、４００２と同様に、光不透過性（不透明）に構成されると共に、シール形状を保ったまま剥離可能であるが、一度剥離すると再貼付不可能なシールとして構成される。さらに、本実施形態のシール部材４００３は、カード情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害する材質（例えば、金属）から構成される。

【１０８０】

上述した通り、本実施形態の特典カードＣＡ３は、表面４６０１ａを介してのみＩＣタグリーダによるカード情報の読み取りが可能であるので、かかる表面４６０１ａがシール部材４００３によって覆うことにより、ＩＣタグリーダによるカード情報の読み取りが不可能となる。よって、特典カードＣＡ３が有するカード情報の漏洩を防止できるので、ＩＣタグリーダを用いて特定の特典カードＣＡ３（例えば、希少性などの理由によって特典の価値が高い特典カードＣＡ３）を探し出すことが困難となり、特定の特典カードＣＡ３の不正な抜き取りを防止することができる。

【１０８１】

また、本実施形態のシール部材４００３は、シール形状を保ったまま剥離可能であるが、一度剥離すると再貼付不可能なシールであるので、不正行為者がシール部材４００３を剥がした場合には、元通りに戻すことができない。よって、不正行為者によるシール部材４００３の不正な剥離を発見し易い。

【１０８２】

また、シール部材４００３を剥がすまでは、ＩＣタグ４６０２に記憶されているカード情報の読み取りができない。そのため、特典カードＣＡ３が記憶するカード情報の漏洩が防止されるので、遊技者が特典カードＣＡ３を獲得する前にその特典の内容を知ることができる。よって、遊技者が、特典カードＣＡ３が有する特典の内容を獲得前に把握し、それによって、特典カードＣＡ３の獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができるので、遊技への興味をより長期に亘って維持させることが可能となる。

10

【１０８３】

また、図８９（ａ）及び図８９（ｂ）に示すように、特典カードＣＡ３の表面４６０１ａには、第２実施形態の特典カードＣＡと同様に、特典カードＣＡ３が有する特典の内容（即ち、ＩＣタグ４６０２に記憶されているカード情報）に対応するデザイン４６０１ａ１が記されている。よって、不透明なシール部材４００３を貼付することにより、一瞥しただけでは特典の内容の把握が困難となり、その点においても、特典カードＣＡ３の付与前におけるカード情報の漏洩を防ぐことができる。

20

【１０８４】

よって、シール部材４００３が貼付された状態で特典カードＣＡ３が特典カード排出装置から排出された場合に、遊技者が特典カードＣＡ３に対して抱く期待感は、特典カードＣＡ３を獲得した段階で終わらず、シール部材４００３を剥がしてデザイン４６０１ａ１が視認できるようになるまで持続されることになるので、その分、遊技者が抱く遊技の興趣を増大させることができる。

【１０８５】

また、メーカーからの出荷時においてシール部材４００３が貼付されており、一瞥しただけでは特典の内容を把握することが難しく、デザイン４６０１ａ１を視認可能にするためにはシール部材４００３を剥がす作業が必要となる。よって、特定の特典カードＣＡ３（例えば、希少性などの理由によって特典の価値が高い特典カードＣＡ）を探し出すことが容易ではなく、特定の特典カードＣＡ３の不正な抜き取りを防止することができる。

30

【１０８６】

以上、説明したように、この第１１実施形態によれば、特典カードＣＡ３に記憶されるカード情報の読み出しを可能にする面（表面４６０１ａ）に、カード情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害する材質からなるシール部材４００３が貼付されているので、カード情報の漏洩が防止される。よって、遊技者が、特典カードＣＡ３が有する特典の内容を獲得前に把握し、それによって、特典カードＣＡ３の獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができるので、遊技への興味をより長期に亘って維持させることが可能となる。

【１０８７】

40

また、特典カードＣＡ３の表面４６０１ａをシール部材４００３で覆うことにより、カード情報の漏洩を防止できるので、ＩＣタグリーダを用いた、特定の特典カードＣＡ３の不正な抜き取りを防止することができる。

【１０８８】

なお、本実施形態では、特典カードＣＡ３における裏面４６０１ｂ及び側面４６０１ｃを、カード情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害する材質によってコーティングする構成としたが、カード情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害するコーティングに換えて、シール部材４００３と同じ構成のシール部材を貼付する構成としてもよい。

【１０８９】

また、シール部材４００３の表面（露出面）に、特典の内容に対応するコード化（暗号

50

化)されたコード情報を印刷し、かかるコード情報を読み取り可能なリーダで読み取り、第2実施形態のように、次回に付与される特典カードCAが有する特典の内容(カード情報)に応じた制御を行ってもよい。

【1090】

また、本実施形態では、カード形態である特典カードCA3を例示して説明したが、本実施形態の構成は、第1実施形態の特典コインC(図7参照)のようなコイン形態の媒体にも適用可能である。例えば、特典コインCの一面(例えば、特典の内容を示すデザインが施されている面)以外の部分に、情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害するコーティングを施すと共に、かかるコーティングが施されていない面に、シール部材4003と同様のシール部材を貼付する構成としてもよい。

10

【1091】

また、本実施形態では、ICタグ4602にカード情報を記憶させる構成としたが、カード情報を表面4601aにバーコード等のコード情報として記録しておき、ICタグ4602には、所定の情報(個々のICタグ4602を特定可能なID情報や、複数のICタグ4602に共通する特定の情報など)を記憶させるよう構成してもよい。

【1092】

かかる構成の特典カードCA3は、シール部材4003が剥がされた場合に、ICタグ4602に記憶された情報をICタグリーダによって検出することができる。よって、パチンコ機内にICタグリーダを設けることにより、付与前の特典カードCA3の中に、シール部材4003により表面4601aが覆われていない特典カードCA3があるか否かを検出することが可能となる。

20

【1093】

ここで、シール部材4003により表面4601aが覆われていない特典カードCA3は、シール部材4003が不正に剥がされている可能性が高いので、シール部材4003により表面4601aが覆われていない特典カードCA3が検出された場合に、第3図柄表示装置81や音声出力装置226やランプ表示装置227などを用いて報知を行うことにより、不正の可能性を周囲に報せることができる。

【1094】

また、本実施形態では、シール部材4003を光不透過性(不透明)に構成したが、貼付によってデザイン4601a1(特典カードCA3が有する特典の内容を視覚的に示唆する情報)の視認性を貼付前に比べて低下させるものであれば、半透明なシール部材であってもよい。あるいは、シール部材4003の基材(ベースシート)に印刷を施し、デザイン4601a1の視認性を低下させる構成であってもよい。

30

【1095】

また、本実施形態では、シール部材4003が、シール形状を保ったまま剥離可能であるが、一度剥離すると再貼付不可能なシールとして構成したが、特典カードCAからの剥離に伴いシールの状態が損なわれ、それにより、再貼付が不可能になるシールであってもよい。例えば、剥離に伴い、破れや皺などが発生してシールの状態がぼろぼろになり、それにより、再貼付が不可能になるシールであってもよい。あるいは、特典カードCAから剥離した場合に、シールの形状は保たれるが、シールを構成する一部の層(例えば、ホログラムシート層などの中間層や、粘着剤層など)が剥離して、それにより、再貼付が不可能になるシールであってもよい。

40

【1096】

また、本実施形態では、ICタグ4602が、特典カードCA3(本体部4601)の内部に埋め込まれる構成としたが、ICタグ4602が、特典カードCA3の表面4601aに設けられている構成としてもよい。

【1097】

次に、図90から図93を参照して、第12実施形態について説明する。上述した第2実施形態では、両面共に露出された状態の特典カードCAをパチンコ機10A(特典カード排出装置1450)から排出する構成とした。これに対し、第12実施形態では、特典

50

カードC Aの表面1 6 0 1 aに後述するシール部材4 0 0 4を貼付する。

【1 0 9 8】

なお、この第1 2実施形態において、上述した第2実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。例えば、第1 2実施形態にて使用する特典カードC Aは、第2実施形態にて使用した特典カードC Aと同一に構成されている。

【1 0 9 9】

図9 0 (a) は、第1 2実施形態における特典カードC Aの状態を説明するための断面図であり、図9 0 (b) は、第1 2実施形態における特典カードC Aの状態を説明するための分解斜視図であり、図9 0 (c) は、第1 2実施形態において特典カードC Aに貼付するシール部材4 0 0 4の断面図である。

10

【1 1 0 0】

図9 0 (a) 及び図9 0 (b) に示すように、この第1 2実施形態における特典カードC Aは、メーカーからの出荷時において、特典カードC Aの表面1 6 0 1 a側（本体部1 6 0 1 及びカード情報領域1 6 0 2）が、シール部材4 0 0 4により覆われている。

【1 1 0 1】

図9 0 (b) 及び図9 0 (c) に示すように、シール部材4 0 0 4は、特典カードC Aの外形と同形状のベースシート4 0 0 4 aと、ベースシート4 0 0 4 aの片面（背面）側に粘着剤の塗布により形成された粘着剤層4 0 0 4 bと、粘着剤層4 0 0 4 bに貼り付けられたI Cタグ4 6 2 2とから構成される。

【1 1 0 2】

20

なお、図9 0 (c) においては、粘着剤層4 0 0 4 bの粘着面（即ち、ベースシート4 0 0 4 aの背面側となる面）に取り付けられている剥離シートR Sも合わせて図示している。剥離シートR Sは、使用前のシール部材4 0 0 4が意図しない場所に不用意に貼り付かないよう保存するためのシートであり、シール部材4 0 0 4を特典カードC Aに貼付する際に剥がされる。

【1 1 0 3】

ベースシート4 0 0 4 aは、ポリエステル系フィルムなどの可撓性樹脂フィルムにより形成されており適度な脆性を有している。ベースシート4 0 0 4 aが適度な脆性を有しているので、シール部材4 0 0 4を剥がす際には、その剥がす力に伴う応力によってベースシート4 0 0 4 aが破損される。よって、シール部材4 0 0 4が剥がされたことの痕跡を残すことができるので、不正行為者によるシール部材4 0 0 4の不正な剥離を発見し易い。

30

【1 1 0 4】

また、ベースシート4 0 0 4 aは、溶剤や熱に対して反応性を有する。具体的には、粘着剤層4 0 0 4 bを構成する粘着剤に対して溶解性を備えたトルエンなどがベースシート4 0 0 4 aに塗布されると、ベースシート4 0 0 4 aは変色する。さらに、ベースシート4 0 0 4 aは、粘着剤層の粘着力が低下する温度（例えば、5 0 ℃）以上の熱が加えられた場合にもベースシート4 0 0 4 aは変色する。よって、特典カードC Aからシール部材4 0 0 4を剥がす目的で溶剤がかけられたり、熱が加えられたりしたとしても、ベースシート4 0 0 4 aが変色するので、当該不正行為の痕跡を残すことができる。

40

【1 1 0 5】

また、本実施形態において、ベースシート4 0 0 4 aは、光不透過性（不透明）に着色されている。よって、シール部材4 0 0 4を特典カードC Aに貼付することによって、特典カードC Aの表面1 6 0 1 a 1に記されているデザイン1 6 0 1 a 1を視認できないようにし、特典カードC Aの付与前にカード情報が漏洩することが防止されている。

【1 1 0 6】

不透明なシール部材4 0 0 4が貼付された状態の特典カードC Aを特典カード排出装置1 4 5 0から排出することにより、遊技者が特典カードC Aを取り出した時点では、デザイン1 6 0 1 a 1を視認することができないので、自身が取り出した特典カードC Aが有する特典の内容を把握し難い。よって、遊技者が特典カードC Aに対して抱く期待感は、

50

特典カードC Aを取り出した段階で終わらず、シール部材4 0 0 1を剥がして（取り外して）デザイン1 6 0 1 a 1が視認できるようになるまで持続されることになるため、その分、遊技者が抱く遊技の興趣を増大させることができる。

【1 1 0 7】

また、メーカーからの出荷時において特典カードC Aには、不透明なシール部材4 0 0 4が貼付されているので、一瞥しただけでは特典の内容を把握することが困難であり、デザイン1 6 0 1 a 1を視認可能にするためにはシール部材4 0 0 4を剥がす作業が必要となる。よって、特定の特典カードC A（例えば、希少性などの理由によって特典の価値が高い特典カードC A）を探し出すことが容易ではなく、特定の特典カードC Aの不正な抜き取りを防止することができる。

10

【1 1 0 8】

また、シール部材4 0 0 4における粘着剤層4 0 0 4 bは、一旦特典カードC Aに貼付されると、剥がす際にベースシート4 0 0 4 aから剥がれる程度の粘着力を有している。よって、シール部材4 0 0 4を、特典カードC Aから剥がした場合には、粘着剤層4 0 0 4 bの少なくとも一部が特典カードC A上に残るため、シール部材4 0 0 4を剥がした痕跡を残すことができる。

【1 1 0 9】

また、粘着剤層4 0 0 4 bが、特典カードC Aから剥がす際にベースシート4 0 0 4 aから剥がれる程度の粘着力を有しているので、シール部材4 0 0 4は、特典カードC Aから一度剥がすと、再貼付不可能な（即ち、再使用できない）シールとして構成される。

20

【1 1 1 0】

I Cタグ4 6 2 2は、小型のI Cチップ4 6 2 2 aと、アンテナ部4 6 2 2 bとを含んで構成される無線タグであり、一般的に、I Cタグ、R F I Dタグ、又は、電子タグなどと称されるものである。なお、本実施形態のI Cタグ4 6 2 2は、バッテリー（電池）不要なパッシブタイプのI Cタグとして構成される。なお、バッテリーを内蔵するアクティブタイプのI CタグをI Cタグ4 6 2 2として採用してもよい。

【1 1 1 1】

I Cチップ4 6 2 2 aは、情報を不揮発的に記憶可能であると共に書き換え不能なメモリ（例えば、ROMや、W O R O Mなど）を有しており、かかる書き換え不能なメモリにカード情報領域1 6 0 2に形成されるカード情報（即ち、特典カードC Aが有する特典の内容を示す情報）に対応する情報が記憶されている。

30

【1 1 1 2】

アンテナ部4 6 2 2 bは、共振周波数が2 . 4 5 G H z等の一定周波数となるようにアンテナパターンとして作成されている。I Cチップ4 6 2 2 aに記憶されるカード情報は、I Cチップ4 6 2 2 aの制御部によって呼び出され、アンテナ部4 6 2 2 bから出力（発信）される。そのように出力されたカード情報は、無線の伝送媒体（電波や電磁波など）によって伝送され、カード排出装置1 4 5 0に設けられたI Cタグリーダ4 5 0 1（図9 2参照）により受信されて読み取られる。

【1 1 1 3】

上述した通り、シール部材4 0 0 4におけるベースシート4 0 0 4 aは、適度な脆性を有しているために剥がす力に伴う応力によって破損される。よって、シール部材4 0 0 4を特典カードC Aから剥がすと、ベースシート4 0 0 4 aが破損し、その破損に伴い、ベースシート4 0 0 4 aの背面側に位置するI Cタグ4 6 2 2のアンテナ部4 6 2 2 bの分断が誘引される。

40

【1 1 1 4】

アンテナ部4 6 2 2 bが分断された場合には、I Cタグリーダ4 5 0 1による情報（カード情報に対応する情報）の読み取りが不可能となるので、I Cタグリーダ4 5 0 1により情報を読み取ることができるか否かに基づき、シール部材4 0 0 4が正常に特典カードC Aに貼付されているか否かを確認することができる。

【1 1 1 5】

50

ＩＣタグリーダ４５０１による情報の検出ができない場合、シール部材４００４が特典カードＣＡから不正に剥がされて存在しないか、不正に剥がされたことによってＩＣタグ４６２２のアンテナ部４６２２ｂが破損した虞がある。そこで、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１０Ａは、ＩＣタグリーダ４５０１による読み取りができない場合には報知（エラー報知）を行い、不正の可能性を周囲に報せることができるよう構成されている。

【１１１６】

図９１は、カード排出装置１４５０において各特典カードＣＡに貼付されたシール部材４００４のＩＣタグ４６２２の情報を読み取る構成を説明するための模式的な側断面図である。

10

【１１１７】

第１２実施形態のカード排出装置１４５０は、貯留部材１４５１の底面がカード情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害しない材質から構成される一方で、それ以外の部分が、該伝送媒体の伝達を妨害する材質から構成されている。ＩＣタグリーダ４５０１（二点鎖線として表示）は、貯留部材１４５１の底面の下方に配置されている。

【１１１８】

図９１に示すように、第１２実施形態のカード排出装置１４５０は、次回に付与される特典カードＣＡ（図９１における一番下の特典カードＣＡ）と、次々回に付与される特典カードＣＡとの間には、遮断部材２００３を挿入できるように構成されている。

【１１１９】

20

遮断部材２００３は、ＩＣタグ４６２２から情報（カード情報に対応する情報）を伝送するために使用される伝送媒体（電波や電磁波など）の伝達を妨害する材質（例えば、金属）から構成される板状体であり、その大きさが、貯留部材１４５１の断面全体に亘る大きさとされている。

【１１２０】

この遮断部材２００３は、ソレノイド１４５８（図９２参照）によって前後方向（矢印Ｆ又は矢印Ｂ方向）に移動可能に設けられており、次回に付与される特典カードＣＡと次々回に付与される特典カードＣＡとの間に遮断部材２００３を挿入することにより、次回に付与される特典カードＣＡに貼付されたシール部材４００４のＩＣタグ４６２２に記憶されている情報を選択的にＩＣタグリーダ４５０１に読み取らせることができる。

30

【１１２１】

図９２は、第１２実施形態のパチンコ機１０Ａの電氣的構成を示すブロック図である。なお、図９２に示す第１２実施形態のパチンコ機１０Ａは、カード排出装置１４５０の構成が、第２実施形態のパチンコ機１０Ａ（図４０参照）と異なっている。

【１１２２】

図９２に示すように、第１２実施形態のパチンコ機１０Ａにおけるカード排出装置１４５０は、ＩＣタグ４６２２に記憶されている情報を読み取り可能なＩＣタグリーダ４５０１と、移送モータ１４５１ｃと、遮蔽部材２００３を動作させるソレノイド１４５６とを含んで構成され、ＩＣタグリーダ４５０１、移送モータ１４５１ｃ、及びソレノイド１４５６は、いずれも、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に接続されている。

40

【１１２３】

図９３は、この第１２実施形態のパチンコ機１０Ａにて実行される排出カード確認処理（Ｓ３０１１）について説明する。図９３は、パチンコ機１０Ａの音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される排出カード確認処理（Ｓ３０１１）を示すフローチャートである。

【１１２４】

なお、この第１２実施形態の排出カード確認処理（Ｓ３０１１）は、上述した第２実施形態のタイマ割込処理（図５０参照）の中で実行される排出カード確認処理（Ｓ３００４）に換えて実行される処理である。

【１１２５】

50

図93に示すように、この排出カード確認処理（S3011）では、まず、カード読取フラグ2230がオンであるかを確認し（S3406）、カード読取フラグ2230がオフであれば（S3406：No）、情報の読み取りタイミングではないので、かかる場合には、排出カード確認処理（S3011）を終了する。

【1126】

一方で、S3401の処理により確認した結果、カード読取フラグ2230がオンであれば（S3406：Yes）、情報の読み取りタイミングであるので、この場合は、ソレノイド1458をオンする（S3407）。

【1127】

S3407の処理によりソレノイド1458がオンされた結果、貯留部材1451の最も底面側に位置する特典カードCA、即ち、次回に排出される特典カードCAが、貯留部材1451内に収容（貯留）されている他の特典カードCAから隔離（分離）される。

【1128】

次いで、そのように隔離された次回に排出される特典カードCAに貼付されたシール部材4004のICタグ4622に記憶されている情報（カード情報に対応する情報）をICタグリーダ4501により読み取る（S3408）。

【1129】

S3408の処理後、ICタグリーダ4501による情報の読み取りができたかを確認する（S3409）。S3409の処理により確認した結果、情報の読み取りができた場合には、（S3409：Yes）、読み取った情報とカード種別テーブル222bに記憶されている情報とに基づき、読み取り対象の特典カードCA、即ち、次回に排出される特典カードCAの種類（特典の内容）を判別する（S3410）。

【1130】

S3410の処理後、判別された特典カードCAの種類を示す値を排出カードメモリ223jに記憶し（S3411）、ソレノイド1458をオフし（S3412）、カード読取フラグ2230をオフして（S3413）、この排出カード確認処理（S3011）を終了する。

【1131】

一方で、S3409の処理により確認した結果、情報の読み取りができなかった場合には、（S3409：No）、エラーを報知するエラー報知処理を実行し（S3414）、S3412の処理へ移行する。なお、エラー報知処理（S3414）により行われる報知は、第3図柄表示装置81、音声出力装置226、又はランプ表示装置227などの報知可能な装置のいずれか1つで行ってもよいし、複数の装置を組み合わせてもよい。

【1132】

上述した通り、ICタグリーダ4501による情報の検出ができない場合には、シール部材4004が特典カードCAから不正に剥がされて存在しないか、不正に剥がされたことによってICタグ4622のアンテナ部4622bが破損した虞があるので、S3414の処理によりエラー報知を行うことにより、不正の可能性を周囲に伝達できる。

【1133】

以上、説明したように、この第12実施形態によれば、メーカー出荷時において、特典カードCAの表面1601a側に、光不透過性であり、かつ、一度剥離するとベースシート4004aが破損して再貼付が不可能であるシール部材4004が貼付されているので、遊技者が特典カードCAに対して抱く期待感を、特典カードCAの取り出し後、シール部材4004を剥がしてデザイン1601a1が視認できるようになるまで持続させることができ、遊技者が抱く遊技の興趣が増大し、遊技への興味をより長期に亘って維持させることが可能となる。

【1134】

また、シール部材4004が、一度剥離すると再貼付不可能なシールとして構成することにより、特定の特典カードCAの不正な抜き取りを防止することができるとともに、不正行為者によるシール部材4004の不正な剥離を発見し易くすることができる。

10

20

30

40

50

【1135】

また、ICタグリーダ4501が情報（シール部材4004のICタグ4622に記憶される情報）を読み取れない場合には、エラー報知されるので、不正の可能性を周囲に伝達し、それによって、不正に対する注意喚起することができる。

【1136】

なお、本実施形態では、特典カードCAが初期位置にある場合であっても、ICタグリーダ4501による情報の読み取りが可能であるので、第2実施形態のカード排出処理（図49参照）において確認位置への移送を行う各処理（即ち、S4205～S4207、S4212～S4215）を省略してもよい。S4205～S4207、S4212～S4215を省略する場合には、第2実施形態の排出完了確認処理（図51参照）におけるカード移送フラグ223nをオンする処理（S3304）に換えて、カード読取フラグ223oをオンする処理を実行するようにすればよい。

10

【1137】

また、本実施形態では、シール部材4004を特典カードCAの外形と同一とし、特典カードCAの本体部1601（表面1601a）及びカード情報領域1602を完全に覆う構成としたが、特典の内容を視覚的に示唆する情報であるデザイン1601a1が少なくとも覆われていればよい。

【1138】

なお、遮断部材2003は、図91に示すように、矢印F方向の端部が先端へ向かうほど厚みが薄くなる（即ち、側断面において先細りする）よう構成されていることが好ましい。矢印F方向の端部が先端へ向かうほど厚みが薄くなるよう構成された場合、遮断部材2003を、次回に排出される特典カードCAと次々回に排出される特典カードCAとの間に挿入し易くすることができる。

20

【1139】

また、本実施形態では、ICタグ4622にカード情報に対応する情報を記憶させる構成としたが、ICタグ4622には、所定の情報（個々のICタグ4622を特定可能なID情報や、複数のICタグ4622に共通する特定の情報など）を記憶させるよう構成してもよい。なお、カード情報に対応する情報でなく所定の情報をICタグ4622に記憶する構成とした場合には、ICタグリーダ4501により読み取った情報に応じた制御（例えば、本実施形態のように、カード情報に応じて付与条件を変更する制御）を行うことはできない。

30

【1140】

また、本実施形態では、シール部材4004を光不透過性（不透明）に構成したが、貼付によってデザイン1601a1（特典カードCAが有する特典の内容を視覚的に示唆する情報）の視認性を貼付前に比べて低下させるものであれば、半透明なシール部材であってもよい。あるいは、シール部材4004の基材（ベースシート4004a）に印刷を施し、デザイン1601a1の視認性を低下させる構成であってもよい。

【1141】

また、本実施形態では、遮断部材2003を、次回に排出される特典カードCAと次々回に排出される特典カードCAとの間に挿入し、次回に排出される1枚の特典カードCAを、貯留部材1451内に収容されている他の特典カードCAから隔離（分離）する構成とした。遮断位置2003の挿入位置は、次回に排出される特典カードCAと次々回に排出される特典カードCAとの間に限らず、複数枚の特典カードCA（例えば、次回に排出される特典カードCAを少なくとも含む複数枚の特典カードCA）が、貯留部材1451内に収容されている他の特典カードCAから隔離されるような位置であってもよい。

40

【1142】

また、本実施形態では、排出カード確認処理（図93参照）の中で、ICタグ4622に記憶されている情報（カード情報に対応する情報）が読み取れなかった場合にエラー報知を行う処理（即ち、S3414の処理）と、読み取ったカード情報に対応する情報に基づくカードの種類の判別し、カードの種類を排出カードメモリ223jに記憶する処理（

50

即ち、S 3 4 1 0 及び S 3 4 1 1 の処理）との両方を実行する構成とした。

【1 1 4 3】

これに換えて、排出カード確認処理（図 9 3 参照）では、S 3 4 1 0 及び S 3 4 1 1 の処理を行うことなく、I C タグ 4 6 2 2 に記憶されている情報（カード情報に対応する情報）が読み取れなかった場合にエラー報知を行う処理だけを行う構成としてもよい。かかる場合には、読み取ったカード情報に対応する情報に基づくカードの種類の判別し、カードの種類を排出カードメモリ 2 2 3 j に記憶する処理を、図 9 3 の排出カード確認処理とは別処理にて実行するようにすればよい。

【1 1 4 4】

例えば、I C タグ 4 6 0 2 に情報を記憶するのとは別に、カード情報を表面 4 6 0 1 a にバーコード等のコード情報として記録されている場合に、I C タグ 4 6 2 2 に記憶されている情報が読み取れなかった場合にエラー報知を行う処理を、図 9 3 の排出カード確認処理の中で行う。その一方で、読み取ったカード情報に対応する情報に基づくカードの種類の判別し、カードの種類を排出カードメモリ 2 2 3 j に記憶する処理を、図 9 3 の排出カード確認処理とは別処理にて実行するように構成してもよい。

【1 1 4 5】

なお、この場合には、I C タグ 4 6 0 2 に記憶される情報を、カード情報でなく、所定の情報（個々の I C タグ 4 6 0 2 を特定可能な I D 情報や、複数の I C タグ 4 6 0 2 に共通する特定の情報など）とすることができる。

【1 1 4 6】

次に、図 9 4 を参照して、第 1 3 実施形態について説明する。上述した第 1 2 実施形態では、遮断部材 2 0 0 3 を用いて、I C タグリーダ 4 5 0 1 により情報を読み取る特典カード C A（即ち、次回に排出される特典カード C A）を、貯留部材 1 4 5 1 内に収容されている他の特典カード C A から隔離（分離）する構成とした。

【1 1 4 7】

これに対し、第 1 3 実施形態では、遮断部材 2 0 0 3 を用いることなく、I C タグリーダ 4 5 0 1 による情報の読み取り対象とする特典カード C A を、貯留部材 1 4 5 1 内に収容されている他の特典カード C A から隔離（分離）する。

【1 1 4 8】

なお、この第 1 3 実施形態において、上述した第 1 2 実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。例えば、第 1 3 実施形態にて使用する特典カード C A は、第 1 2 実施形態にて使用した特典カード C A（即ち、第 2 実施形態にて使用した特典カード C A）と同一に構成される。第 1 3 実施形態にて使用するシール部材 4 0 0 4 もまた、第 1 3 実施形態にて使用するシール部材 4 0 0 4 と同一に構成される。

【1 1 4 9】

図 9 4（a）は、第 1 3 実施形態における特典カード C A の状態を説明するための断面図であり、図 9 4（b）は、第 1 3 実施形態における特典カード C A の状態を説明するための分解斜視図である。

【1 1 5 0】

図 9 4（a）及び図 9 4（b）に示すように、この第 1 3 実施形態の特典カード C A は、メーカーからの出荷時において、特典カード C A の表面 1 6 0 1 a 側（本体部 1 6 0 1 及びカード情報領域 1 6 0 2）が、シール部材 4 0 0 4 により覆われていると共に、特典カード C A の裏面側が、シール部材 4 0 0 5 により覆われている。

【1 1 5 1】

シール部材 4 0 0 5 は、第 1 2 実施形態の遮断部材 2 0 0 3（図 9 1 参照）と同様に、I C タグ 4 6 2 2 から情報を伝送するために使用される伝送媒体（電波や電磁波など）の伝達を妨害する材質（例えば、金属）から構成される。

【1 1 5 2】

よって、第 1 3 実施形態の特典カード C A は、表面 1 6 0 1 a 側から I C タグリーダ 4 5 0 1 によって情報（シール部材 4 0 0 4 の I C タグ 4 6 2 2 に記憶される情報）を読み

10

20

30

40

50

取ることができるが、裏面側にはシール部材４００５が貼付されているために、裏面側から情報を読み取ることができない。

【１１５３】

そのため、かかる第１３実施形態の特典カードＣＡを、その表面１６０１ａ（即ち、シール部材４００４）を一方向に向けて積重した場合には、ＩＣタグリーダ４５０１は、シール部材４００４が露出する最端側の特典カードＣＡから情報を読み取ることができるが、その他の特典カードＣＡについては、隣接する特典カードＣＡの裏面側に貼付されているシール部材４００５が伝送媒体の伝達を遮断するために、ＩＣタグリーダ４５０１により情報を読み取ることができない。

【１１５４】

従って、特典カードＣＡの表面１６０１ａを貯留部材１４５１の底面側に向けて積重させることにより、遮断部材２００３（図９１参照）を挿入することなく、最も底面側に位置する特典カードＣＡ（即ち、次回に排出される特典カードＣＡ）を、貯留部材１４５１内に収容されている他の特典カードＣＡから隔離（分離）することができる。

【１１５５】

この第１３実施形態によれば、上述の通り、遮断部材２００３を挿入することなく、次回に排出される特典カードＣＡを、貯留部材１４５１内に収容されている他の特典カードＣＡから隔離することができるので、第１２実施形態の排出カード確認処理（図９３参照）におけるＳ３４０７、Ｓ３４１２の処理を省略することができる。

【１１５６】

以上、説明したように、この第１３実施形態によれば、特典カードＣＡの裏面側に貼付されているシール部材４００５が伝送媒体の伝達を遮断するので、次回に排出される特典カードＣＡに貼付されたシール部材４００４のＩＣタグ４６２２に記憶されている情報を選択的にＩＣタグリーダ４５０１に読み取らせることができる。

【１１５７】

よって、第１２実施形態と同様に、ＩＣタグリーダ４５０１によって情報が読み取れない場合にエラー報知を行うことができるので、不正の可能性を周囲に伝達でき、それによって、不正に対する注意喚起することができる。

【１１５８】

また、第１２実施形態と同様に、メーカー出荷時において、特典カードＣＡの表面１６０１ａ側に、光不透過性であり、かつ、一度剥離するとベースシート４００４ａが破損して再貼付が不可能であるシール部材４００４が貼付されているので、遊技者が特典カードＣＡに対して抱く期待感を、特典カードＣＡの取り出し後、シール部材４００４を剥がしてデザイン１６０１ａ１が視認できるようになるまで持続させることができ、それによって、遊技者が抱く遊技の興趣が増大し、遊技への興味をより長期に亘って維持させることが可能となる。

【１１５９】

次に、図９５を参照して、第１４実施形態について説明する。上述した第２実施形態では、特典カード排出装置１４５０における上蓋部材１４５２が取り外し可能であり、特典カードＣＡを補充する場合には、かかる上蓋部材１４５２を取り外し、貯留部材１４５１の内部空間に特典カードＣＡを追加する構成であった。

【１１６０】

これに換えて、第１４実施形態では、特典カードＣＡが収容された特典カード排出装置１４５０をメーカーから購入し、かかる特典カード排出装置１４５０を交換することによって特典カードＣＡの補充を行う。なお、この第１４実施形態において、上述した第２実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１１６１】

図９５（ａ）は、第１４実施形態における特典カード排出装置１４５０を側面側から見た場合における内部構造を模式的に示す断面図であり、図９５（ｂ）は、図９５（ａ）におけるＥｘ部の拡大図である。なお、発明の理解を容易にする目的で、図９５（ａ）では

10

20

30

40

50

、隣接する特典カードC Aの間に空間を設けている。

【1162】

図95(a)に示すように、第14実施形態における特典カード排出装置1450は、パチンコ機10Aに着脱可能に構成されていると共に、貯留部材1451と上蓋部材1452との間に跨り、貯留部材1451と上蓋部材1452とを分離困難又は分離不可能に施錠(固定)する施錠部材4801を有している。

【1163】

この施錠部材4801は、メーカーからの出荷時において(即ち、メーカーから入荷された状態において)施錠されているので、特典カード排出装置1450に収容されている特典カードC Aのカード情報が漏洩されない。そのため、遊技者が、特典カードC Aが有する特典の内容を獲得前に把握し、それによって、特典カードC Aの獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができるので、遊技への興味をより長期に亘って維持させることが可能となる。

10

【1164】

また、貯留部材1451と上蓋部材1452とが、施錠部材4801により分離困難又は分離不可能に施錠されているので、不正行為者による特典カードC Aの抜き取りを防止することができる。

【1165】

ここで、この特典カード排出装置1450は、施錠部材4801が施錠された状態でメーカーから出荷されるので、入荷されるまでの輸送中、入荷されてからパチンコ機10Aに装着されるまでの保管期間中、及びパチンコ機10への装着後のいずれにおいても、不正行為者による特典カードC Aの抜き取りを防止することができる。

20

【1166】

この施錠部材4801は、施錠後に対応する鍵によって解除できる構成であっても、施錠された後は解除できない構成であってもよい。なお、不正行為者による特典カードC Aの抜き取りを確実に防止するためには、施錠部材4801が、メーカーにおいて施錠された後は解除できない構成であることが好ましい。

【1167】

また、図95(a)及び図95(b)に示すように、第14実施形態における特典カード排出装置1450の排出口1451aは、上側の端面が、貯留部材1451の内部空間側から出口側に向かって下降傾斜しており、排出口1451aの出口側の位置が、最も底面側に位置する特典カードC Aの高さより下方に位置しているので、特典カードC Aは、矢印M4方向に下降傾斜しつつ排出される。

30

【1168】

ここで、排出口1451aにおける上側の端面には、二段の段部1451a1, 1451a2が形成されている。これらの段部1451a1, 1451a2のうち、内部空間側の段部1451a1は、出口側の段部1451a2より上方に位置している。

【1169】

よって、排出口1451aの外側から貯留部材1451の内部空間へ向かう方向(即ち、矢印M4方向とは逆方向)へ特典カードC Aを押し戻した場合、下向きに湾曲した状態で押し戻される特典カードC Aは、最も出口側の端部が排出口1451a内へ入ると、弾性によって上方へ跳ね上がる。段部1451a1は、段部1451a2より上方に位置しているので、特典カードC Aが上方へ跳ね上がった結果、特典カードC Aをそれ以上押し戻すことも、再度取り出すこともできなくなる。

40

【1170】

このように、第14実施形態における特典カード排出装置1450の排出口1451aは、特典カードC Aを押し戻し難く構成されているので、不正に抜き取った特典カードC Aを排出口1451aから簡単に戻すことができないため、特典カードC Aの抜き取りを抑止することができる。

【1171】

50

以上、説明したように、この第14実施形態によれば、施錠部材4801による施錠によって貯留部材1451と上蓋部材1452とが分離困難又は分離不可能な状態でメーカーから出荷された（そして、入荷された）カード排出装置1450を、パチンコ機10Aに装着することによって、特典カードCAを補充するので、特典カードCAのカード情報の漏洩が防止される。

【1172】

よって、遊技者が、特典カードCAが有する特典の内容を獲得前に把握し、それによって、特典カードCAの獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができるので、遊技への興味をより長期に亘って維持させることが可能となる。また、パチンコ機10Aへの装着後だけでなく、メーカーからの輸送中や入荷後の保管期間中においても、不正行為者による特典カードCAの抜き取りを防止することができる。

10

【1173】

また、カード排出装置1450の排出口1451aは、外部から内部への特典カードCAの押し戻しが困難（又は不可能）に構成されているので、その結果として、特典カードCAの抜き取りを抑止することができる。

【1174】

なお、本実施形態では、貯留部材1451と上蓋部材1452とを施錠する施錠部材4801により、貯留部材1451と上蓋部材1452とを分離困難又は分離不可能に固定するよう構成したが、他の方法により貯留部材1451と上蓋部材1452とを固定する構成であってもよい。

20

【1175】

例えば、貯留部材1451側に凹部を設け、上蓋部材1452側に対応する凸部を設け、凸部を凹部に嵌合することによって、貯留部材1451と上蓋部材1452とを分離困難又は分離不可能に固定する構成であってもよい。かかる場合には、嵌合後の取り外しが不可能であることが好ましい。あるいは、貯留部材1451と上蓋部材1452とを固着させた状態でカード排出装置1450がメーカーから出荷される構成であってもよい。

【1176】

また、本実施形態では、貯留部材1451と上蓋部材1452とが分離困難又は分離不可能な状態で施錠（固定）することに加えて、又は、かかる施錠（固定）に換えて、貯留部材1451と上蓋部材1452との分離を識別可能とする識別手段を設け、かかる識別手段によって、特典カード排出装置1450に収容されている特典カードCAのカード情報の漏洩を防止するようにしてもよい。

30

【1177】

かかる識別手段は、貯留部材1451と上蓋部材1452とが一旦分離されると、二度と分離以前の状態に戻らないものが好ましい。識別手段としては、例えば、貯留部材1451と上蓋部材1452とを固定するものであって分離する際には破壊する必要があるかしめ構造や、貯留部材1451と上蓋部材1452とを跨いで貼付され、剥離すると破損する封印シールや、貯留部材1451から取り外す（分離する）と破損するよう構成された上蓋部材1452などが挙げられる。

【1178】

また、この第14実施形態において、カード排出装置1450（貯留部材1451）に収容される特典カードCAとしては、第2実施形態の特典カードCA（即ち、両面共に露出された状態の特典カードCA）に限らず、第11実施形態や第12実施形態や第13実施形態などにおいて例示した特典カードCAであってもよい。

40

【1179】

以上、一実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【1180】

例えば、上記第1実施形態では、コイン情報を特別価値として付与する場合に、コイン

50

(特典コインC)を媒体とするコイン形態によって行う構成としたが、特別価値の提供は、特典コインCなどの媒体を用いた有形の形態に限らず、情報を保持させる媒体を用いることのない無形の形態(即ち、コイン情報自体などのデータの形態)で提供されるものであってもよい。

【1181】

なお、特別価値としての情報をデータの形態で提供する場合には、特別価値となるデータの提供時に、遊技者の所持する携帯端末(携帯電話やPDA(Personal Digital Assistants)など)や、USBメモリなどの携帯可能な小型メモリなどに記憶させる構成とすればよい。

【1182】

また、上記第1実施形態では、特別価値としての情報(コイン情報)を保持させる媒体としてコイン(特典コインC)を用いる構成としたが、特別価値としての情報を保持させる媒体の形態はコインに限定されるものではなく、カードや、スティックや、その他の有形物(例えば、ぬいぐるみや、キーホルダーなど)など、種々の媒体を採用することができる。

【1183】

また、上記第1実施形態では、特別価値としての情報(コイン情報)を、特典コインC内に埋め込まれたICタグ602に記憶させる構成としたが、ICタグ602のように無線通信可能な内蔵アンテナを有さないICチップに記憶させる構成としてもよい。

【1184】

なお、内蔵アンテナを有さないICチップを用いる場合には、ICチップに記憶される情報を出力するための出力端子を特典コインCに設けると共に、その出力端子に接続可能な入力端子を特典コイン払出装置450における待機部材470に設け、特典コインCに記憶されているコイン情報を読み出すようにすればよい。

【1185】

また、上記第1実施形態では、特別価値としての情報(コイン情報)を、ICタグ602に記憶されるデータの形態に構成したが、バーコードや、媒体の色や、媒体の模様や、媒体の形状(媒体の外周部の凹凸パターンや、媒体の外形(例えば、ぬいぐるみの形状)など)など、光学的な読み取り装置(例えば、光学的センサやバーコードリーダなど)により検出可能な情報、又は、形状認識装置(例えば、対象物の撮像データ(画像)を用いて行われる形状認識装置など)により識別可能な情報の形態に構成してもよい。

【1186】

また、上記第2, 3実施形態では、光透過性のカード情報領域1602に形成された複数の区画をカード情報に応じたパターンとなるように塗り潰す構成としたが、カード情報を構成するパターンは、バーコードや、カード情報に応じた形状(模様)が描かれているものであってもよい。

【1187】

また、上記第2, 3, 4実施形態では、カード情報領域1602, 1602xに形成された複数の区画のうち、一部の区画を塗り潰すものとしたが、塗り潰し色は、黒色に限らず、種々の色(例えば、赤、青など)を使用してよい。かかる場合には、カードリーダは、色検出可能なものとし、塗り潰し色に応じてカード情報の検出(読み出し)を行うものとすればよい。

【1188】

このとき、塗り潰し色を表裏で異なるように構成してもよい。塗り潰し色が表裏で異なることにより、その塗り潰し色によって特典カードCAの表裏を判定することが可能となる。

【1189】

また、塗り潰し色を多色とする場合には、着色部を光透過性としてもよい。カード情報を構成する塗り潰しパターンが光透過性に構成した場合、カード情報1300に装着された特典カードCA, CA'のカード情報を読み出す際に、価値内容検出手段による読み取

10

20

30

40

50

り側から光を照射し、その反射光の色から、装着された特典カードCA, CA'の種類を判別することができる。あるいは、価値内容検出手段による読み取り側とは反対面側から光を照射し、その透過光の色から、装着された特典カード, CA'の種類を判別することができる。

【1190】

なお、特典カードCA, CA'のカード情報を構成する塗り潰しパターンを光透過性により、特典カードCA, CA'を重ねた場合に重なる位置にパターンを形成することができ、透過光又は反射光の色によってその組み合わせを判別することも可能となる。

【1191】

また、上記第2, 3, 4実施形態では、特別価値（カード情報）を光透過性のカード情報領域1602に形成されるパターンとして構成したが、上記第1実施形態にて例示した特典コインCのようにICタグを用いるものであってもよい。なお、上記第2, 3実施形態における価値内容検出手段は、媒体の初期位置から離間された確認位置にてカード情報の検出を行うものであるため、次回に排出される特典カードCAのカード情報を読み取る場合に、貯留手段に貯留される特典カードCAのカード情報との混同による誤検出を防止することができる。

【1192】

また、上記第2, 3実施形態では、特別価値（カード情報）を光透過性のカード情報領域1602に形成されるパターンとして構成したが、カードやコインなどの形状（表面の凹凸パターン、外周の凹凸パターン、外周形状）をカード情報に応じた形状とし、光学的センサや形状認識装置を用いてカード情報を取得する構成としてもよい。なお、上記第2, 3実施形態における価値内容検出手段は、媒体の初期位置から離間された確認位置にてカード情報の検出を行うものであるため、次回に排出される特典カードCAのカード情報を、貯留手段に貯留される特典カードCAのカード情報との混同することなく検出することができる。

【1193】

また、上記第2, 3実施形態では、特別価値（カード情報）を有する媒体としてカード（特典カードCA）を用いる構成としたが、かかる媒体の形態はカードに限定されるものではなく、コインや、スティックや、その他の有形物（例えば、ぬいぐるみや、キーホルダーなど）など、種々の媒体を採用することができる。

【1194】

また、上記第2, 3実施形態では、特典カードCAの裏面1601bを白色の無地面に構成したが、白色に限らず、カード情報領域1602に形成されたコードパターンを良好に読める面であればよい。

【1195】

例えば、コードパターンの色が黒色や濃色（例えば、濃緑色や紺色など）である場合に、白色や淡色（例えば、淡黄色やクリーム色や薄桃色や薄青色など）の無地面としたり、コードパターンの色が白色や淡色である場合に、黒色や濃色の無地面とすることができる。また、無地面に限らず、微細な模様が形成されている面であったり、確認位置において次回に排出される特典カードCAのカード情報領域1602と重ならない位置にデザインが施された面であってもよい。

【1196】

同様に、板部材1305の白色無地面や、板部材1455bの白色無地面もまた、白色に限らず、カード情報領域1602に形成されたコードパターンを良好に読める面であればよい。

【1197】

また、上記第2, 3, 4実施形態では、特典カードCA, CA'のカード情報領域1602, 1602xが、四方を、本体部1601, 1601xに囲まれるものとして構成したが、カード情報領域1602, 1602xの端辺が特典カードCA, CA'の端辺の一

10

20

30

40

50

部を構成する、即ち、カード情報領域1602、1602xの端辺が本体部1601、1601xに囲まれずに露出するものであってもよい。

【1198】

また、上記第4実施形態では、特典カードCA'の本体部1601xを不透明なものとして構成したが、かかる本体部1601xを、カード情報領域1602xと同様に透明なものとして構成してもよい。

【1199】

また、上記第2、3実施形態の特典カード排出装置1450は、図37に示すように、有無検出センサ1461が、下皿ユニット15と排出口1451aとの間における排出口1451aに近い側に設ける構成としたが、有無検出センサ1461を、下皿ユニット15と排出口1451aとの間における下皿ユニット15に近い側（即ち、開口1054側）に設ける構成としてもよい。

10

【1200】

ここで、有無検出センサ1461を、確認位置に位置する特典カードCAの先端を検出可能な位置とすることにより、上記第2、3実施形態のように、排出完了の確認のために使用できるだけでなく、特典カードCAを初期位置から確認位置へ移送する場合における、確認位置への到達を検出するためのセンサとしても使用することができる。

【1201】

また、上記各実施形態では、遊技を行うための媒体（遊技球）と、特典を得るための媒体（特典コインC又は特典カードCA、CA'）とが異なる形態としたが、遊技を行うための媒体と、特典を得るための媒体とを同じ形態とし、特典を得るための媒体を、遊技を行うための媒体として使用可能に構成してもよい。

20

【1202】

また、上記第1実施形態では、特別価値としてのコイン情報を、特典コインCをコイン情報読出装置300に装着することによって表示可能な新たなリーチ演出態様において用いられる図柄を示す情報として構成したが、リーチ演出時に登場するキャラクタの情報として構成してもよい。

【1203】

また、上記第1実施形態では、特別価値としてのコイン情報を、奇数番号（1、3、5、7、9）に対応する5種類の主図柄（識別情報）のうち、1つの主図柄を示す情報として構成したが、これに換えて、偶数番号（2、4、6、8）に対応する5種類の主図柄（識別情報）のうち、1つの主図柄を示す情報として構成してもよい。または、全ての主図柄のうちの1つの主図柄を示す情報として構成してもよい。

30

【1204】

また、上記第1実施形態では、特別価値としてのコイン情報を、特典コインCをコイン情報読出装置300に装着することによって表示可能な新たなリーチ演出態様において用いられる図柄（具体的には、奇数番号（1、3、5、7、9）に対応する5種類の主図柄（識別情報）のうち、1つの主図柄）を示す情報として構成したが、これに限らず、ポイント（点数）や、遊技内容を変化させ得る情報（例えば、大当たり確率を一時的に上げることができる情報）や、遊技の攻略法を指南する情報などであってもよい。

40

【1205】

同様に、上記第2、3、4実施形態では、特別価値としてのカード情報を、特典カードCA、CA'をカード情報読取装置1300に装着することによって所定の演出（大当たり演出又はリーチ演出）を第3図柄表示装置81に表示させることができる情報としたが、これに限らず、ポイント（点数）や、遊技内容を変化させ得る情報（例えば、大当たり確率を一時的に上げることができる情報）や、遊技の攻略法を指南する情報などであってもよい。

【1206】

また、特別価値としてのカード情報を、特典カードCA、CA'をカード情報読取装置1300に装着することによって変動表示後に所定の停止図柄を表示させることができる

50

情報としてもよい。

【1207】

また、コイン情報やカード情報に基づいて表示される新たな演出は、ある図柄を用いた所定の演出態様としたが、図柄とは無関係の演出（例えば、図柄でない特定のキャラクタが現出する演出や、特定の状況が現出する演出（例えば、鐘を鳴らす画像及び音声による演出）が表示されるものであってもよい。

【1208】

また、上記各実施形態では、特典を得るために、特典コインC又は特典カードCAをパチンコ機10（コイン情報読出装装置300又はカード情報読取装置1300）に装着する構成としたが、特典の獲得方法は、パチンコ機10への装着に限らない。例えば、景品交換所にて、特典コインCに記憶されるコイン情報（例えば、ポイント）に基づいて景品と交換することによって遊技者が特典を得る構成としてもよい。あるいは、遊技者自身が情報読み取り装置（ICタグリーダなどの各種媒体からデータを読み出し可能なリーダ）に接続された情報処理装置（例えば、パーソナルコンピュータ）を用いて情報を読み出して利用するとによって遊技者が特典を得る構成などであってもよい。

【1209】

また、上記第2、3実施形態では、特定の組み合わせとなる特典カードCA（金カード及び銀カード）をカード情報読取装置1300に装着した場合に、これらの特典カードCAを組み合わせで初めて現出する大当たり演出を表示するように構成した。これに換えて、特定の組み合わせとなる特典カードCAをカード情報読取装置1300に装着した場合には、これらの特典カードCAを組み合わせで初めて現出する特典として、特典カードCAの組み合わせ種類又は組み合わせ枚数に応じた特別なリーチ演出を行う構成としてもよい。このとき、特典カードCAの組み合わせ種類又は組み合わせ枚数に応じて発展するタイプのリーチ演出を行うようにしてもよい。

【1210】

また、上記第1実施形態では、示唆条件の成立後に、コイン情報に対応する図柄を用いた変動表示や停止表示を第3図柄表示装置81に表示することにより、特別価値の内容（特別価値の種類）を示唆する構成としたが、特別価値としての情報が数値を示す情報（例えば、ポイント）である場合には、その数値を変動表示時又は停止表示時に表示する構成としてもよい。

【1211】

あるいは、特別価値としての情報を数値化し、その数値を変動表示時又は停止表示時に表示する構成としてもよい。例えば、特別価値の各種類の間で希少価値などによる価値の高低がある場合には、価値の高い情報ほど高い数値が変動表示時又は停止表示時に表示されるように構成してもよい。この場合、特別価値としての情報を数値化するテーブルや関数を有する構成とすればよい。

【1212】

また、上記第1実施形態では、特別価値としてのコイン情報を示唆する場合に、第3図柄表示装置81に表示される変動表示や停止表示は、コイン情報が示す図柄以外は同様に構成したが、特別価値としての情報に価値の高低がある場合には、第3図柄表示装置81に表示される変動表示や停止表示の態様を価値の高低に応じて変化させるように構成してもよい。

【1213】

また、上記第1実施形態では、特典コインCが有するコイン情報を、コイン種別テーブル222aに基づいて、コインの種類を示す値を取得し、払出コインメモリ223a又は受部コインメモリ223bに記憶する構成としたが、特典コインCが有するコイン情報を、そのままコインの種類を示す値として払出コインメモリ223a又は受部コインメモリ223bに記憶する構成としてもよい。

【1214】

また、上記第1、4実施形態では、完全外れに対応する変動パターンコマンドを所定回

10

20

30

40

50

数（例えば、３０回）連続して受信した場合に、示唆条件が成立するものとして構成したが、完全外れに対応する変動パターンコマンドに限らず、外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）に対応する変動パターンコマンドを所定回数連続して受信した場合に示唆条件が成立するものとして構成してもよい。

【１２１５】

また、上記第１，４実施形態では、完全外れに対応する変動パターンコマンドを所定回数（例えば、３０回）連続して受信した場合に、示唆条件が成立するものとして構成したが、所定期間（例えば、特典コインＣや特典カードＣＡ'が払い出されたタイミングを始期とする期間）において、全変動に対する完全外れの割合が所定値以下になった場合に示唆条件が成立する構成であってもよい。あるいは、所定期間において、全変動に対する外れ（完全外れ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）の割合が所定値以下になった場合に示唆条件が成立する構成であってもよい。

10

【１２１６】

なお、示唆条件は、上記第１，４実施形態と同様に、第１入球口６４への入球に基づいて行われる少なくとも１回の利益抽選（通常状態より遊技者に有利な有利状態（大当たり状態）を発生させるか否かの抽選）の抽選結果に基づく条件であることが好ましい。

【１２１７】

例えば、外れ（有利状態を発生させないとする結果）が所定の頻度以上得たことを示唆条件の成立として設定することにより、外れが所定の頻度以上で得られて遊技の興味を失いかけたとしても、次回に払い出される特典コインＣや特典カードＣＡ'の種類が示唆されることによって、特典コインＣや特典カードＣＡ'の獲得に対する期待感を遊技者に抱かせることができるので、遊技者に遊技への興味を維持させることができる。

20

【１２１８】

あるいは、大当たり状態を発生させる結果を得たことを示唆条件として設定することにより、大当たり状態の発生と共に、次回に払い出される特典コインＣや特典カードＣＡ'の種類が示唆されることになり、それにより、従来の一般的な遊技機が提供していた抽選による遊技性に新たな遊技性が付加されて遊技の興味が向上し、遊技への興味を遊技者に長期に亘って維持させることを可能にする。

【１２１９】

また、示唆条件の成立は、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において識別情報（ＬＥＤ３７ａや図柄）の変動表示を開始させるトリガとなる第１入球口６４への入球に基づくものとするのが好ましい。

30

【１２２０】

かかる構成により、次回に払い出される特典コインＣや特典カードＣＡ'の種類の示唆が、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１にて行われる識別情報を用いた変動表示（動的表示）に伴って行われるので、この変動表示を視認する遊技者に、従来の一般的な遊技機と同様の停止表示がもたらす当否だけでなく、従来の一般的な遊技機にはない、特別価値が獲得できるかもしれないという期待感を持たせることができる。よって、従来の一般的な遊技機に比べて遊技性の変化（バリエーション）が豊富となり、その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

40

【１２２１】

また、遊技時間の長さに応じて示唆条件を成立させる構成としてもよい。例えば、変動表示の回転数や、遊技者が操作ハンドル５１に触れている期間や、遊技者が遊技の開始をパチンコ機１０に入力するスイッチを設け、そのスイッチが操作されてからの期間などを遊技時間とし、その遊技時間が所定の期間を超えた場合に示唆条件が成立するように構成してもよい。

【１２２２】

また、上記第１実施形態では、変動演出設定処理（図２４参照）において、受部コインフラグ２２３ｈの確認処理（Ｓ２６０３の処理）を、コイン払出示唆フラグ２２３ｄの確認処理（Ｓ２６０４の処理）に先立って行う構成とした。即ち、コイン情報読出装置３０

50

0に特典コインCが装着されている場合には、コイン情報読出装置300に装着された特典コインCを優先してリーチ演出態様を設定する構成とした。これに換えて、コイン払出示唆フラグ223dの確認処理を、受部コインフラグ223hの確認処理に先立って実行し、示唆条件の成立に基づくリーチ演出を優先して設定する構成としてもよい。

【1223】

同様に、上記第4実施形態では、変動演出設定処理(図73参照)において、受部カードフラグ223xiの確認処理(S2643の処理)を、カード排出示唆フラグ223xcの確認処理(S2644の処理)に先立って行う構成とした。即ち、カード情報読取装置1300に特典カードCA'が装着されている場合には、カード情報読取装置1300に装着された特典カードCA'を優先してリーチ演出態様を設定する構成とした。これに換えて、カード排出示唆フラグ223xcの確認処理を、受部カードフラグ223xiの確認処理に先立って実行し、示唆条件の成立に基づくリーチ演出を優先して設定する構成としてもよい。

10

【1224】

また、上記第1実施形態では、音声ランプ制御装置113が、主制御装置110から受信したコマンドに基づいて示唆条件が成立する構成としたが、主制御装置110において、次回に払い出される特典コインCの種類の示唆を行うか否かを抽選し、その抽選結果を音声ランプ制御装置113へ出力する構成としてもよい。ここで、次回に払い出される特典コインCの種類の示唆を行うか否かの抽選は、遊技球が遊技盤13上における所定位置を通過したした場合(例えば、球が第1入球口64へ入球した場合)に行うことができる。同様に、第4実施形態において、主制御装置110において、次回に排出される特典カードCA'の種類の示唆を行うか否かを抽選し、その抽選結果を音声ランプ制御装置113へ出力する構成としてもよい。

20

【1225】

また、上記第1実施形態では、音声ランプ制御装置113が主制御装置110から確変大当たりに対応するコマンド(具体的には、確変大当たりに対応する変動パターンコマンド)を受信した場合に、付与条件が成立して、特典コインCを払い出す構成としたが、付与条件は適宜設定することができる。例えば、音声ランプ制御装置113が主制御装置110から完全外れに対応するコマンドを所定回数受信した後に、通常大当たり以外のリーチ(確変大当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ)に対応するコマンドを受信した場合を付与条件の成立としてもよい。なお、上記第4実施形態についても同様に付与条件を適宜設定することができる。

30

【1226】

また、上記第1実施形態では、S2605の処理により設定されるリーチ演出態様(即ち、示唆条件が成立したことに基いて設定されるリーチ演出態様)と、S2607の処理により設定されるリーチ演出態様(即ち、コイン情報読出装置300に装着された特典コインCに基づいて設定されるリーチ演出態様)とに対し、対象とされる特典コインCのコイン情報が同じであれば、そのコイン情報に対応する図柄を用いた同じリーチ演出態様が設定されるものとして構成した。

【1227】

これに換えて、S2605の処理により設定されるリーチ演出態様と、S2607の処理により設定されるリーチ演出態様とに対し、同じコイン情報に対応する図柄を用いた異なるリーチ演出態様としてもよい。例えば、S2605の処理により設定されるリーチ演出態様は、払出コインメモリ223aに記憶されている値に対応する図柄が3列中の2列に停止表示された状態で、残りの1列が変動するリーチ演出態様であるが、S2607の処理により設定されるリーチ演出態様は、受部コインメモリ223bに記憶されている値に対応する図柄が3列中の2列に停止表示された状態で、残りの1列が変動すると共に、当該図柄が群れとなって通過する予告演出を含む新たなリーチ演出態様であるような構成であってもよい。

40

【1228】

50

また、上記第1実施形態では、示唆条件が成立した場合に、コイン情報に対応する図柄を用いた変動表示や停止表示を第3図柄表示装置81に表示することにより、特別価値の内容（特別価値の種類）を示唆する構成としたが、音声出力装置226から音声によって特別価値の内容を報知したり、ランプ表示装置227によるランプ表示（ランプの点灯や点滅や発光色変更など）によって特別価値の内容を報知する構成としてもよい。なお、上記第4実施形態において、示唆条件の成立により行われる特別価値の内容を、音声出力装置226やランプ表示装置227によるランプ表示（ランプの点灯や点滅や発光色変更など）を用いて報知する構成としてもよい。

【1229】

また、上記第1実施形態では、示唆条件が成立した場合に、コイン情報に対応する図柄を用いた変動表示や停止表示を第3図柄表示装置81に表示することにより、特別価値の内容（特別価値の種類）を示唆する構成としたが、コイン情報に対応する図柄に応じた変動表示や停止表示を第1図柄表示装置37において行うものとしてもよい。

【1230】

また、上記第2、3実施形態では、確変大当たり又は外れリーチの発生回数が、次回に排出される特典カードCAのカード情報に応じた規定回数に到達した場合に、付与条件が成立し、その特典カードCAを排出する構成としたが、付与条件に到達するのに必要な残り回数を報知（表示又は音声出力）する構成としてもよい。

【1231】

また、上記第2実施形態では、共通の遊技状態（具体的には、確変大当たり）の発生回数の相違が付与条件の相違となるものであったが、発生回数が計数される共通の遊技状態としては、確変大当たり以外にも、外れリーチや、外れ回転数や、発射球数などを適用してもよい。また、パチンコ機10Aへの電源投入時からの経過時間の相違や、遊技者が操作ハンドル51に触れている期間の相違を付与条件の相違として構成してもよい。

【1232】

このとき、例えば、金カードに対し、300回の外れリーチを付与条件とし、銀カードに対し、150回の外れリーチを付与条件とし、銅カードに対し、30回の外れリーチを付与条件とすることができる。あるいは、金カードに対し、3000回の外れ回転数を付与条件とし、銀カードに対し、1500回の外れ回転数を付与条件とし、銅カードに対し、300回の外れ回転数を付与条件とすることができる。また、金カードに対し、3000回の発射回数（発射球数）を付与条件とし、銀カードに対し、1500回の発射回数（発射球数）を付与条件とし、銅カードに対し、300回の発射回数（発射球数）を付与条件とすることができる。

【1233】

あるいは、共通する遊技状態でなくても、付与条件の対象とする遊技状態が、特典カードCAのカード情報に応じて、発生回数が計数される遊技状態が異なる構成であってもよい。例えば、金カードの場合には、確変大当たりの10回発生を付与条件とし、銀カードの場合には、通常大当たりの10回発生を付与条件とする構成とすることができる。この場合、遊技状態の相違により付与条件に成立難易度の差をつけることができる。例えば、選定確率の低い確変大当たりを付与条件とする方が、通常大当たりを付与条件とする場合に比べて成立難易度が高い。

【1234】

また、付与条件の対象とする遊技状態が、特典カードCAのカード情報に応じて、発生回数が計数される遊技状態だけでなく、成立するための発生回数も異なる構成であってもよい。例えば、金カードの場合には、確変大当たりの10回発生を付与条件とし、銀カードの場合には、外れリーチの150回発生を付与条件とする構成とすることができる。

【1235】

また、上記第3実施形態では、排出モード変更ボタン1800の操作に基づき排出モードが変更された場合に、それ以前の付与条件に対して蓄積されていた情報が保持される構成としたが、排出モードの変更に伴い、それ以前の付与条件に対して蓄積されていた情報

10

20

30

40

50

をクリアする構成としてもよい。

【1236】

また、上記第2、3実施形態では、排出カードメモリ223jに記憶された特典カードCAのカード情報に応じて、次回に排出される特典カードCAに対する付与条件を変更する構成としたが、かかる付与条件の変更に加えて、第1実施形態のように、次回に払い出される特典カードCAの種類を示唆（報知）すべく、排出カードメモリ223jに記憶された特典カードCAの種類に応じた演出（変動表示及び／又は停止表示）を第3図柄表示装置81に表示させるように構成してもよい。

【1237】

あるいは、排出カードメモリ223jに記憶された特典カードCAのカード情報に応じて、次回に排出される特典カードCAに対する付与条件を変更することに換えて、第1実施形態のように、次回に払い出される特典カードCAの種類を示唆（報知）すべく、排出カードメモリ223jに記憶された特典カードCAの種類に応じた演出（変動表示及び／又は停止表示）を第3図柄表示装置81に表示させるように構成してもよい。

【1238】

また、上記第2実施形態では、パチンコ機10Aの電源投入時に確変大当たりカウンタ223vを0クリアする構成としたが、パチンコ機10Aの電源投入時に、かかる確変大当たりカウンタ223vを0クリアせず、電源遮断時の値から続行できる構成であってもよい。

【1239】

確変大当たりは、比較的低い確率で生じるものであるもので、確変大当たりカウンタ223vを電源投入毎に0クリアしない構成とすることにより、確変大当たり回数による付与条件がホールの開店から程なく成立することもあり得る。よって、遊技者は、ホールの開店時から、付与条件の成立による特典カードCAの排出を期待しながら遊技を楽しむことができる。

【1240】

また、上記第1実施形態では、払出コイン検出処理（図29参照）、及び受部コイン検出処理（図30参照）を、2ms毎に実行されるタイマ割込処理（図28参照）にて実行する構成としたが、払出コイン検出処理及び受部コイン検出処理を、メイン処理（図19参照）にて実行する構成としてもよい。

【1241】

また、上記第2実施形態では、排出完了確認処理（図51参照）、排出カード確認処理（図52参照）、及び受部カード確認処理（図53参照）を、2ms毎に実行されるタイマ割込処理（図50参照）にて実行する構成としたが、排出完了確認処理、排出カード確認処理、及び受部カード確認処理を、メイン処理（図43参照）にて実行する構成としてもよい。

【1242】

また、上記第3実施形態では、排出モード変更処理（図59参照）、排出完了確認処理（図60参照）、排出カード確認処理（図52参照）、及び受部カード確認処理（図53参照）を、2ms毎に実行されるタイマ割込処理（図50参照）にて実行する構成としたが、排出モード変更処理、排出完了確認処理、排出カード確認処理、及び受部カード確認処理を、メイン処理（図43参照）にて実行する構成としてもよい。

【1243】

また、上記第4実施形態では、排出完了確認処理（図80参照）、排出カード確認処理（図81参照）、及び受部カード確認処理（図82参照）を、2ms毎に実行されるタイマ割込処理（図79参照）にて実行する構成としたが、排出完了確認処理、排出カード確認処理、及び受部カード確認処理を、メイン処理（図69参照）にて実行する構成としてもよい。

【1244】

また、上記第2、3実施形態では、次回に排出される特典カードCAの種類（特典の内

10

20

30

40

50

容)を、その排出前に報知(示唆)しないように構成したが、第1実施形態と同様に、所定の示唆条件が成立した場合に、次回に排出される特典カードCAの種類に応じた変動表示や停止表示を行い、次回に排出される特典カードCAの種類を報知する構成であってもよい。

【1245】

また、上記第2実施形態では、次回に排出される特典カードCAが金カードであれば、10回の確変大当たりの発生により付与条件が成立し、銀カードであれば、5回の確変大当たりの発生により付与条件が成立し、銅カードであれば、1回の確変大当たりの発生により付与条件が成立する構成とした。

【1246】

ここで、付与条件とする確変大当たりの発生回数のうち、少なくとも最後の1回について、主制御装置110において確変大当たりの発生が生じていたとしても、確変大当たりカウンタ223vにより付与条件とする確変大当たりの発生回数として計数するか否かを所定の確率(例えば、1/2の確率)で決めるように構成してもよい。例えば、次回に排出される特典カードCAが金カードである場合に、確変大当たりカウンタ223vが9であれば、音声ランプ制御装置113は、確変大当たりを示す変動パターンコマンドを受信したとしても、確変大当たりカウンタ223vに1加算するか否かを1/2の確率で決定する。

【1247】

かかる構成により、付与条件とする確変大当たりの発生回数が比較的少ない場合であっても、付与条件が短時間で成立するとは限らなくすることができる。従って、特典カードCAが排出されるまでの期間の長さと、特典カードCAの価値の長さとが必ずしも比例せず、特典カードCAを獲得できる遊技に抑揚をつけることができ、遊技者の興味を単調化させないようにすることができる。また、遊技者は、特典カードCAが排出されるまでの期間が長いことから価値の高い特典カードCAを期待する一方で、それほど価値が高くない特典カードCAを獲得するかもしれないことを考えるので、特典カードCAを獲得したときには、獲得したことに対する遊技者の歓心を増幅することができる。

【1248】

また、金カード、銀カード、銅カードに対し、全て、同じ回数の確変大当たりの発生により付与条件が成立するが、主制御装置110において確変大当たりの発生が生じていたとしても、確変大当たりカウンタ223vにより付与条件とする確変大当たりの発生回数として計数するか否かを決める確率を、特典カードCAの種類(金カードであるか、銀カードであるか、銅カードであるか)に応じて決めるように構成してもよい。例えば、確変大当たりカウンタ223vにより付与条件とする確変大当たりの発生回数として計数するか否かを決める確率を、金カード、銀カード、銅カードに対し、それぞれ、1/5、1/2、1としてよい。

【1249】

また、上記第1実施形態では、音声ランプ制御装置113が、主制御装置110から確変大当たりに対応するコマンド(変動パターンコマンド、停止図柄コマンド)を受信した後に、停止コマンドを受信した場合に、コイン払出フラグ223fがオンされ、特典コインCの払い出し動作が行われる構成とした。同様に、上記第2、3、4実施形態では、音声ランプ制御装置113が、主制御装置110から付与条件を成立させたコマンド(確変大当たりに対応するコマンド又は外れリーチに対応するコマンド)を受信した後に、停止コマンドを受信した場合に、カード排出フラグ223lがオンされ、特典カードCAの排出動作が行われる構成とした。

【1250】

これらに換えて、停止コマンドを用いることなく、音声ランプ制御装置113に変動表示の開始からの経過時間を計時するカウンタを設け、変動表示の開始からの経過時間が変動パターンコマンドに含まれる変動時間だけ経過したタイミングでコイン払出フラグ223f又はカード排出フラグ223lをオンする構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【1251】

また、上記各実施形態では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ出力する変動パターンコマンドに、変動時間の情報と第1当たり種別カウンタC2の情報（即ち、通常大当たりであるか、確変大当たりであるか）とが含まれる構成としたが、かかる変動パターンコマンドを、第1当たり種別カウンタC2の情報を含まず、変動時間の情報のみ含むコマンドとして構成してもよい。

【1252】

なお、上記第1実施形態において、変動パターンコマンドを、変動時間の情報のみ含むコマンドとして構成する場合には、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から受信した停止図柄コマンドに基づいて、大当たりの態様が通常大当たりであるか確変大当

10

【1253】

また、上記第2, 3, 4実施形態では、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から受信した停止図柄コマンドに基づいて、大当たりの表示態様（確変大当たり、通常大当たり）を区別するように構成したが、変動パターンコマンドが第1当たり種別カウンタC2の情報（即ち、通常大当たりであるか、確変大当たりであるか）を含む場合には、第1実施形態と同様に、変動パターンコマンドに基づいて、大当たりの態様が通常大当たりであるか確変大当たりであるかを区別する構成としてもよい。

【1254】

また、上記各実施形態では、主制御装置110にて第1当たり種別カウンタC2に基づき設定された停止図柄を示す停止図柄コマンドを使用する構成としたが、停止図柄コマンドに換えて、第1当たり種別カウンタC2の値に応じた種別（確変大当たり、通常大当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）の情報を含む種別コマンドを用い、音声ランプ制御装置113又は表示制御装置114にて種別コマンドの内容に基づき停止図柄を決定させる構成としてもよい。かかる場合には、音声ランプ制御装置113は、種別コマンドに基づいて、大当たり（確変大当たり、通常大当たり）の区別や、外れ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）の区別を行うことができる。

20

【1255】

また、上記第1実施形態では、示唆条件が成立した場合に、通常大当たり以外のリーチ（確変大当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）において、次回に払い出される特典コインCのコイン情報に応じた新たなリーチ演出態様を第3図柄表示装置81に表示する構成としたので、示唆条件の成立後は、新たなリーチ演出態様が現出するだけでなく、その現出頻度も高まる構成とした。

30

【1256】

これに換えて、次回に払い出される特典コインCのコイン情報に応じた新たなリーチ演出態様を、単に、払出コインメモリ223aに記憶されている値に対応する図柄が3列中の2列に停止表示された状態で残りの1列が変動する、通常のリーチ変動時と同様のリーチ演出態様とし、かかる通常のリーチ変動時と同様のリーチ演出態の現出頻度を高めるだけの構成としてもよい。

【1257】

また、上記第1実施形態では、特典コインCをパチンコ機10（コイン情報読出装置300）に装着したことに基づいて受部コインフラグ223hがオンされると、通常大当たり以外のリーチ（確変大当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）において、装着した特典コインCのコイン情報に応じた特典としての新たなリーチ演出態様が第3図柄表示装置81に表示される構成としたので、新たなリーチ演出態様が現出するだけでなく、その現出頻度も高める構成とした。

40

【1258】

これに換えて、装着した特典コインCのコイン情報に応じた特典としての新たなリーチ演出態様を、単に、受部コインメモリ223bに記憶されている値に対応する図柄が3列中の2列に停止表示された状態で残りの1列が変動する、通常のリーチ変動時と同様のリ

50

ーチ演出態様とし、かかる通常のリーチ変動時と同様のリーチ演出態の現出頻度を高めるだけの構成としてもよい。

【1259】

また、上記第1実施形態では、特典コイン払出装置450の貯留部材460内に、特典コインCを厚み方向に積重して貯留するように構成したが、特典コインCを平面上に配列して貯留する形態の貯留部材を用いる構成としてもよい。

【1260】

このように、特典コインCを平面上に配列して貯留する形態の貯留部材を用いる場合には、貯留部材に配列される特典コインCの列を一端側から待機部材側へ押し出す押し出し部材（付勢部材）を設け、かかる押し出し部材による押し出し（移送）により、貯留部材に貯留される特典コインCを待機部材へ供給するように構成すればよい。あるいは、貯留部材において特典コインCをコンベア上に配列させ、コンベアによる移送によって貯留部材に貯留される特典コインCを待機部材へ供給するように構成してもよい。

10

【1261】

また、上記第1実施形態では、特典コイン払出装置450の貯留部材460内に、特典コインCを厚み方向（重力方向）に積重して貯留するように構成したが、特典コインCの各平面を水平方向に並べて貯留する形態の貯留部材を用いる構成としてもよい。

【1262】

このように、特典コインCの各平面を水平方向に並べて貯留する形態の貯留部材を用いる場合には、貯留部材に並ぶ特典コインCの列を一端側から待機部材側へ押し出す押し出し部材（付勢部材）を設け、かかる押し出し部材による押し出し（移送）により、貯留部材に貯留される特典コインCを待機部材へ供給するように構成すればよい。このとき、例えば、貯留部材の排出側から待機部材まで、特典コインCの外周面を乗せることのできる下降傾斜するレールを接続し、貯留部材の排出側から該レールに特典コインCを排出し、該レール上の特典コインCを、重力を利用して走らせて待機部材へと供給する構成することができる。

20

【1263】

また、上記第1実施形態では、特典コイン払出装置450において、待機部材470上に位置する1枚の特典コインのコイン情報を払出用ICタグリーダ501により読み取ることによって、次回に払い出される特典コインCの種類を判別するように構成したが、払い出し順序に応じた待機部材を複数設け、その複数の待機部材に収容される各特典コインCのコイン情報を個々にICタグリーダにより読み取り、次回以降に払い出す特典コインCの種類を払い出し順に予め判別する構成としてもよい。

30

【1264】

同様に、上記第2、3実施形態では、次回に排出される1枚の特典カードCAを特典カード排出装置1450の確認位置へ移送し、そのカード情報を読み取る構成としたが、複数枚の特典カードCAを次回に排出される特典カードとして確認位置へ移送し、カード情報読取装置1300において複数枚の特典カードCAが装着された場合と同様に、排出用カードリーダ1453により読み取ったコードパターンに基づき、各特典カードCAのカード情報を取得する構成としてもよい。

40

【1265】

また、上記第1実施形態では、特典コインCを払い出す装置として、特典コインCの種類とは無関係に、各種類の特典コインCを雑多に貯留させた貯留部材460から、1枚の特典コインCを待機部材470へ供給し、待機部材470上に位置する特典コインCのコイン情報を払出用ICタグリーダ501により読み取ることによって、次回に払い出される特典コインCの種類を判別するように構成した。

【1266】

これに換えて、貯留部を特典コインCの種類毎に複数本設け、付与条件が成立した場合に複数本の貯留部の中から、払い出しを行う1の貯留部を選択する構成としてもよい。かかる構成をとる場合には、貯留部を選択することにより、次回に払い出される特典コイン

50

Cの種類が判別されるので、特典コインCの種類（コイン情報の内容）を個別に検出するための読み取り装置（払出用ICタグリーダ501）を不要にできる。

【1267】

なお、払い出しを行う1の貯留部の選択順序を予め決めておくことにより、次回以降に払い出す特典コインCの種類を払い出し順に予め判別することができる。なお、この貯留部の選択順序は、抽選などにより決まるものであってもよい。

【1268】

また、上記第1実施形態では、待機部材470上に位置する1枚の特典コインCのコイン情報を払出用ICタグリーダ501によって読み取る構成としたが、待機部材470を設けない構成（即ち、貯留部材460のみの構成）としてもよい。例えば、特典コインCの10
コイン情報を光学的な読み取り装置により検出可能な情報にすると共に、貯留部材の排出側にコイン情報を読み取り可能な透明窓を設け、待機部材470を設けることなく、次回に払い出される特典コインCの種類を判別する構成としてもよい。

【1269】

また、上記第1実施形態では、コイン情報読出装置300には凹状のコイン受部300aが形成されており、かかるコイン受部300aに特典コインCを取り外し可能に装着することができるように構成した。これに換えて、コイン情報読出装置300にコイン受部300aのような凹部を設けることなく、板状部に特典コインCを単に置く（配置する）形態であってもよい。同様に、第2，3実施形態におけるカード情報読出装置1300に20
換えて、板状部上におけるパターン読取手段により読み取り可能な位置に特典カードCAを単に置く（配置する）形態として構成してもよい。

【1270】

また、上記各実施形態では、コイン情報読出装置300又はカード情報読取装置1300をパチンコ機10と一体的に設ける構成としたが、コイン情報読出装置300又はカード情報読取装置1300をパチンコ機10とは別体とし、パチンコ機10に接続して使用する構成としてもよい。

【1271】

また、上記第1実施形態では、払出用ICタグリーダ501を音声ランプ制御装置113に接続し、音声ランプ制御装置113において、払出用ICタグリーダ501により読み取ったコイン情報と、主制御装置110から受信したコマンド（変動パターンコマンド、停止図柄コマンド）とに基づいて、次回に払い出される特典コインCの種類を示唆させる構成とした。30

【1272】

これに換えて、払出用ICタグリーダ501を主制御装置110に接続し、主制御装置110において、払出用ICタグリーダ501により読み取ったコイン情報と、主制御装置110にて示唆条件の成立を判定し、示唆条件が成立した場合に、対応するコマンドを音声ランプ制御装置113へ出力する構成としてもよい。このとき、例えば、主制御装置110にて実行される変動開始処理（図14参照）において、変動パターンとして完全外れが所定回数連続して決定された場合、又は、確変大当たりが表示態様として設定された場合に、示唆条件が成立したと判定することができる。40

【1273】

ここで、払出用ICタグリーダ501を主制御装置110に接続して、主制御装置110において次回に払い出される特典コインCの種類を示唆させるか否かを決定する構成を採用する場合には、特典コイン払出装置450のコイン供給ソレノイド464及びコイン払出ソレノイド472を主制御装置110に接続し、主制御装置110にて付与条件の成立を判定し、付与条件が成立した場合に、対応するコマンドを音声ランプ制御装置113へ出力する構成としてもよい。このとき、例えば、主制御装置110にて実行される変動開始処理（図14参照）において、確変大当たりが表示態様として設定された場合に、付与条件が成立したと判定することができる。

【1274】

あるいは、払出用ＩＣタグリーダ５０１を表示制御装置１１４に接続し、表示制御装置１１４において、払出用ＩＣタグリーダ５０１により読み取ったコイン情報と、音声ランプ制御装置１１４から受信したコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止図柄コマンド）とに基づいて、次回に払い出される特典コインＣの種類を第３図柄表示装置８１に表示させる構成としてもよい。また、特典コイン払出装置４５０のコイン供給ソレノイド４６４及びコイン払出ソレノイド４７２を表示制御装置１４０に接続するように構成してもよい。

【１２７５】

また、上記第１実施形態では、コイン情報読出装置３００の受部用ＩＣタグリーダ３０２及びコイン演出ボタン３０１を音声ランプ制御装置１１３に接続する構成としたが、これらを主制御装置１１０に接続し、受部用ＩＣタグリーダ３０２により読み取った特典コインＣのコイン情報を音声ランプ制御装置１１３へ出力する構成としてもよい。また、コイン情報読出装置３００の受部用ＩＣタグリーダ３０２及びコイン演出ボタン３０１を表示制御装置１１４に接続する構成としてもよい。

10

【１２７６】

また、上記第１実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。

20

【１２７７】

また、上記第２，３，４実施形態では、排出用カードリーダ１４５３、受部用カードリーダ１３０３、有無検出センサ１４６１、及び読込ボタン１３０１が、音声ランプ制御装置１１３に接続され、音声ランプ制御装置１１３へ情報や信号を入力する構成としたが、これらのうち少なくとも１つの構成が、主制御装置１１０や、表示制御装置１１４に接続されて情報や信号を接続先の制御装置へ入力する構成としてもよい。

【１２７８】

ここで、排出用カードリーダ１４５３などが主制御装置１１０に接続された場合には、入力された情報又は信号に応じた処理を主制御装置１１０にて行い、その結果としてのコマンド（特典カードＣＡ，ＣＡ'の排出を指示するコマンドや、特典としての演出を指示するコマンド）を音声ランプ制御装置１１３へ出力する構成とすることができる。

30

【１２７９】

また、排出用カードリーダ１４５３などから主制御装置１１０へ入力された情報や信号を音声ランプ制御装置１１３へ出力し、上記第２，３，４実施形態と同様の処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行する構成としてもよい。

【１２８０】

あるいは、排出用カードリーダ１４５３などが表示制御装置１１４に接続された場合には、入力された情報又は信号に応じた処理を表示制御装置１１４にて行い、表示制御装置１１４にて、特典カードＣＡ，ＣＡ'の排出や特典としての演出表示を実行するよう構成することができる。

40

【１２８１】

また、上記第２，３実施形態では、移送モータ１４５１ｃ、及び装着ソレノイド１３０４が、音声ランプ制御装置１１３に接続され、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により駆動制御される構成としたが、これらのうち少なくとも１つの構成が、主制御装置１１０や、表示制御装置１１４に接続されて接続先の制御装置にて駆動制御される構成としてもよい。

【１２８２】

また、上記第４実施形態では、第１移送モータ１４５１ｘｃ、第２移送モータ１４５７

50

x a、排出モータ 1 4 5 6 x d、固定用ソレノイド 1 4 5 6 x f、及び装着ソレノイド 1 3 0 4 が、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により駆動制御される構成としたが、これらのうち少なくとも 1 つの構成が、主制御装置 1 1 0 や、表示制御装置 1 1 4 に接続されて接続先の制御装置にて駆動制御される構成としてもよい。

【1 2 8 3】

また、上記第 4 実施形態では、特典カード C A ' のカード情報領域 1 6 0 2 x に形成された 1 区画に対し、「図柄番号」の情報と「追加演出」の情報と「レベル」の情報という 3 種類の情報の組み合わせからなるカード情報に対応付ける構成としたが、これらの 3 種類の情報をまとめることなく、各々 1 区画ずつに対応付けるよう構成してもよい。

10

【1 2 8 4】

また、1 区画に対応付ける情報は、上記第 4 実施形態にて例示した 3 種類の情報（「図柄番号」の情報、「追加演出」の情報、「レベル」の情報）に限定されるものではなく、2 種類の情報又は 4 種類以上の情報を 1 区画に対応付けてもよい。

【1 2 8 5】

また、カード情報とされる情報は、第 4 実施形態にて例示した 3 種類（「図柄番号」の情報、「追加演出」の情報、「レベル」の情報）に限定されず、他の情報であってもよい。例えば、付与確率を規定する情報などであってもよい。

【1 2 8 6】

また、上記第 4 実施形態では、カード情報領域 1 6 0 2 x を 2 つの領域に分割する構成としたが、1 領域であっても、3 領域以上に分割されていてもよい。

20

【1 2 8 7】

また、上記第 4 実施形態では、特典カード排出装置 1 4 5 0 x の待機部材 1 4 5 0 x b にて重なる 2 枚の特典カード C A ' のカード情報領域 1 6 0 2 x を排出用カードリーダー 1 4 5 3 によりまとめて読み取る構成としたが、3 枚以上の特典カード C A ' のカード情報領域 1 6 0 2 x をまとめて読み取る構成としてもよい。

【1 2 8 8】

また、上記第 4 実施形態のカード排出装置 1 4 5 0 x の貯留部材 1 4 5 0 x a に、第 2 , 3 実施形態の特典カード C A を貯留し、第 4 実施形態と同様の制御を行ってもよい。

【1 2 8 9】

30

また、上記第 4 実施形態における示唆演出設定処理（図 7 4 参照）の S 2 6 6 1 の処理では、排出カード A メモリ 2 2 3 x a 又は排出カード B メモリ 2 2 3 x b のいずれかを選定するための選定確率として、（排出カード A メモリ 2 2 3 x a に含まれるレベルの値）と（排出カード B メモリ 2 2 3 x b に含まれるレベルの値）との差「n」と、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の範囲「N」とから算出するよう構成した。

【1 2 9 0】

ここで、上記第 4 実施形態では、まとめて読み取る特典カード C A ' の枚数が 2 枚であるので、排出カード A メモリ 2 2 3 x a を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選定確率を「 $((N/2) + n) / N$ 」とし、排出カード B メモリ 2 2 3 x b を選定する示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の選定確率を「 $((N/2) - n) / N$ 」としたが、まとめて読み取る特典カード C A ' の枚数を 3 枚以上とした場合には、示唆演出カウンタ 2 2 3 x m の範囲を、読み取り結果に含まれるレベルに応じて分配するようすればよい。

40

【1 2 9 1】

あるいは、レベルが大きい方のカード情報（即ち、排出カード A メモリ 2 2 3 x a に記憶されるカード情報）に対して設定される選定確率と、レベルが小さい方のカード情報（即ち、排出カード B メモリ 2 2 3 x b に記憶されるカード情報）に対して設定される選定確率を、レベルの差とは無関係な一律の値としてもよい。例えば、排出カード A メモリ 2 2 3 x a に記憶されるカード情報に対する選定確率を $2/3$ とし、排出カード B メモリ 2 2 3 x b に記憶されるカード情報に対する選定確率を $1/3$ としてもよい。なお、排出カード A メモリ 2 2 3 x a に記憶されるカード情報と排出カード B メモリ 2 2 3 x b に記憶

50

されるカード情報との両方が、等しいレベルである場合には、選定確率を1／2ずつとする。

【1292】

また、複数のカード情報を読み取り可能にする媒体であれば、第4実施形態において例示した光透過性のカード情報領域1602xを有する特典カードCA'に限らず、他の媒体も使用可能である。例えば、上記第1実施形態にて例示した特典コインCを、特典コイン払出装置450の待機部材470に複数枚待機させ、払出用ICタグリーダ501によりカード情報を読み取るようにしてもよい。

【1293】

また、上記第4実施形態では、特典カード排出装置1450xの待機部材1450xbにおいて、重なる2枚の特典カードCA'のカード情報を排出用カードリーダ1453により読み取った後、付与条件が成立した場合に、底面側の1枚を排出位置まで移送する構成とした。

【1294】

これに換えて、特典カード排出装置1450xの待機部材1450xbにおいて、重なる2枚の特典カードCA'のカード情報を排出用カードリーダ1453により読み取った後、排出位置の移送前に、底面側の1枚を上述した第2、3実施形態における確認位置に相当する位置に移送するよう構成してもよい。かかる構成により、該確認位置にて、次回に排出される特典カードCA'のカード情報を確認することができる。次回に排出される特典カードCA'のカード情報を単独で確認できることにより、例えば、第2、3実施形態と同様に、その内容に応じて、特典カードCA'の排出確率を変更することができる。

【1295】

また、上記第4実施形態では、カード排出装置1450xにおいて、特典カードCA'を、貯留部材1450xaから待機部材1450xbへ移送することにより、排出用カードリーダ1453によるカード情報の読み取りを行う2枚の特典カードCA'を、貯留部材1450xaに貯留される他の特典カードCA'と分離する構成とした。

【1296】

排出用カードリーダ1453によるカード情報の読み取りを行う2枚の特典カードCA'を、他の特典カードCA'と分離する構成としては、上記第4実施形態により例示された構成に限定されない。

【1297】

例えば、第7実施形態の遮断部材2001を、次回及び次々回に付与される特典カードCA'（図86（a）における一番下及び下から2番目の特典カードCA'）と、下から3番目の特典カードCA'との間に挿入することにより、カード情報の読み取りを行う2枚の特典カードCA'を、他の（残りの）特典カードCA'と分離する構成であってもよい。

【1298】

あるいは、第2、第3実施形態のカード排出装置1450を使用し、次回及び次々回に付与される2枚の特典カードCA'（図86（a）における一番下及び下から2番目の特典カードCA'）を排出口1451a側へ押し出す押し出し機構を設け、かかる押し出し機構によって2枚の特典カードCA'を確認位置まで押し出して他の特典カードCA'と分離し、確認位置にて、下から3番目の特典カードCA'の裏面1601bを背景として排出用カードリーダ1453によるカード情報の読み取りを行う構成であってもよい。

【1299】

なお、上記実施形態にて例示したパチンコ機10、10A、10Bがそれぞれ有する特徴的な構成、及び、第1～14実施形態に含まれる特徴的構成を必要に応じて組み合わせた遊技機を得ることは当然可能である。

【1300】

例えば、第1実施形態のパチンコ機10は、（A）所定の示唆条件が成立した場合に、次回に払い出される特別価値媒体（特典コインC）の情報を示唆又は報知するという特徴

10

20

30

40

50

的な構成を有しており、第3実施形態のパチンコ機10Bは、(B)次回に排出される特典カードCAの情報に応じて、次回に排出される特典カードCAの付与条件を変更するという特徴的な構成を有するものであったが、これらの実施形態から、特徴的構成(A)及び(B)を合わせ持つ遊技機(例えば、パチンコ機)を得ることは当然可能である。

【1301】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施しても良い。例えば、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有するいわゆる第2種パチンコ遊技機などに実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球など他の遊技機として実施するようにしても良い。

【1302】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機(通称、2回権利物、3回権利物と称される)として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させるパチンコ機として実施しても良い。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【1303】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、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変動表示が開始され、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、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させるスロットマシン」となり、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。

【1304】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作(ボタン操作)に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、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、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。

【1305】

以下に、本発明の遊技機に加えて、上述した各種実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【1306】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、該遊技の遊技状態が所定の払出条件を満たした場合に遊技価値として前記遊技媒体を払い出す遊技機において、前記遊技状態が所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を付与する特別価値付与手段と、その特別価値付与手段により少なくとも次回に付与される前記特別価値について、該特別価値の種類を判別する価値判別手段と、前記遊技状態が所定の示唆条件を満たした場合に、前記特別価値付与手段により次回に付与される前記特別価値の種類を前記価

10

20

30

40

50

値判別手段による判別に基づき示唆又は報知する価値提示手段とを備えている遊技機 A 1。
。

【1307】

遊技機 A 1 によれば、遊技媒体を用いた遊技において、その遊技状態が所定の払出条件を満たした場合に遊技媒体が遊技価値として払い出される一方で、遊技状態が所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値付与手段によって付与される。

【1308】

ここで、特別価値付与手段により少なくとも次回に付与される特別価値について、該特別価値の種類が、価値判別手段により判別され、その判別に基づいて、遊技状態が所定の示唆条件を満たした場合には、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類が、価値提示手段によって、示唆又は報知される。

10

【1309】

よって、ある遊技状態（示唆条件を満たす遊技状態）になると次回に付与される特別価値の種類が価値提示手段により示唆又は報知されるので、遊技者は、特別価値の獲得前に、特別価値が獲得できるかもしれないという期待感を持って遊技を続けることができる。

【1310】

特に、価値提示手段により示唆又は報知された次回に付与される特別価値の種類が、遊技者自身が獲得を熱望するものであった場合には、遊技者は、その特別価値を獲得できることを待ち望みながら遊技を続けることができる。

20

【1311】

このように、遊技機 A 1 によれば、次回に付与される特別価値の種類が価値提示手段によって示唆又は報知されるので、新たな遊技性を生み出し、それが新たな付加価値となり、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1312】

なお、遊技機 A 1 において、次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知する契機となる「示唆条件」は、特別価値を付与する契機となる「特別価値付与条件」と同じ条件であっても異なる条件であってもよい。また、遊技機 A 1 において、特別価値付与手段によって付与される特別価値の形態は、媒体などの有形の形態であっても、データなどの無形の形態であってもよい。

30

【1313】

なお、上記実施形態において、遊技機 A 1 における特別価値付与手段としては、コイン払出設定処理（図 2 2 参照）の S 2 4 0 4 の処理、及びコイン払出処理（図 2 7 参照）が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 A 1 における価値判別手段としては、払出コイン検出処理（図 2 9 参照）が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 A 1 における価値提示手段としては、コイン払出設定処理（図 2 2 参照）の S 2 4 0 5 の処理、完全外れカウント処理（図 2 3 参照）の S 2 5 0 4 の処理、変動演出設定処理（図 2 4 参照）の S 2 6 0 5 の処理、停止図柄設定処理（図 2 5 参照）の S 2 7 0 7 の処理、及び外れ停止図柄設定処理（図 2 6 参照）の S 2 8 0 4、S 2 8 0 7 の処理が該当する。

【1314】

遊技機 A 1 において、識別情報を用いた動的表示を表示可能な表示装置と、予め決められた箇所に設けられ、遊技媒体の通過を検出する通過検出手段と、その通過検出手段により前記遊技媒体が検出されたことに基づいて、前記表示装置にて前記識別情報を用いた動的表示を開始する動的表示開始手段とを備え、前記示唆条件は、前記通過検出手段による前記遊技媒体の検出に基づく条件である遊技機 A 2。

40

【1315】

遊技機 A 2 によれば、予め決められた箇所を通過した遊技媒体が通過検出手段により検出されると、表示装置にて識別情報を用いた動的表示が動的表示開始手段により開始される。このとき、かかる通過検出手段による遊技媒体の検出に基づく条件が、価値提示手段による示唆又は報知の契機となる示唆条件とされる。よって、次回に付与される特別価値

50

の種類を示唆又は報知が、表示装置にて行われる識別情報を用いた動的表示に伴って行われることになる。

【1316】

ところで、従来の一般的な遊技機には、遊技媒体が予め決められた箇所を通過したことを始動条件として表示装置における識別情報の動的表示（変動表示）を開始し、該識別情報が所定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者に有利な有利状態が生じるものがあるが、遊技機A2によれば、次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知が、表示装置にて行われる識別情報を用いた動的表示に伴って行われるので、動的表示を視認する遊技者に、従来の一般的な遊技機と同様の停止表示がもたらす当否結果に対する期待感だけでなく、従来の一般的な遊技機にはない、特別価値が獲得できるかもしれないという期待感を持たせることができる。

10

【1317】

このように、遊技機A2によれば、次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知が、表示装置にて行われる識別情報を用いた動的表示に伴って行われることにより、従来の一般的な遊技機に比べて遊技性の変化（バリエーション）が豊富となり、その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1318】

なお、上記実施形態において、遊技機A2における表示装置としては、第3図柄表示装置81が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A2における通過検出手段としては、第1入球口64に設けられる第1入球口スイッチが該当する。また、上記実施形態において、遊技機A2における動的表示開始手段としては、変動表示開始処理（図14参照）、及び装飾図柄変動表示処理（図21参照）のS2308の処理が該当する。

20

【1319】

遊技機A1又はA2において、予め決められた箇所に設けられ、遊技媒体の通過を検出する通過検出手段と、その通過検出手段により前記遊技媒体が検出されたことに基づいて、通常状態より遊技者に有利な有利状態を発生させるか否かを抽選する利益抽選手段とを備え、前記示唆条件は、前記利益抽選手段により行われた少なくとも1回の抽選結果に基づく条件である遊技機A3。

【1320】

遊技機A3によれば、遊技媒体が予め決められた箇所を通過したことが通過検出手段により検出されたことに基づいて、通常状態より遊技者に有利な有利状態を発生させるか否かの抽選が利益抽選手段によって行われる。このとき、利益抽選手段により行われた少なくとも1回の抽選結果に基づく条件が、価値提示手段による示唆又は報知の契機となる示唆条件とされる。

30

【1321】

よって、次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知が、抽選結果に応じて行われることになるので、従来の一般的な遊技機が提供していた抽選による遊技性に、次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知されることによる新たな遊技性が付加され、その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1322】

一般的に、有利状態を発生させないとする結果が高頻度（例えば、所定回数連続したり、所定期間内で所定回数以上など）に得られると、遊技者は遊技への興味を失う傾向にある。ここで、例えば、有利状態を発生させないとする結果を所定の頻度以上得たことを示唆条件として設定することにより、有利状態を発生させないとする結果が所定の頻度以上で得られて遊技の興味を失いかけたとしても、次回に付与される特別価値の種類が示唆又は報知されることによって、特別価値の獲得に対する期待感を遊技者に抱かせることができるので、遊技者に遊技への興味を維持させることができる。

40

【1323】

あるいは、有利状態を発生させる結果を得たことを示唆条件として設定することにより、有利状態の発生と共に、特別価値の示唆又は報知が行われることになり、それにより、

50

従来の一般的な遊技機が提供していた抽選による遊技性に新たな遊技性が付加されて遊技の興味が向上し、遊技への興味が遊技者に長期に亘って維持させることを可能にする。

【1324】

また、上記実施形態において、遊技機A3における通過検出手段としては、第1入球口64に設けられる第1入球口スイッチが該当する。また、上記実施形態において、遊技機A3における利益抽選手段としては、始動入賞処理（図16参照）が該当する。

【1325】

遊技機A1からA3のいずれかにおいて、予め決められた箇所に設けられ、遊技媒体の通過を検出する通過検出手段を備え、その通過検出手段により前記遊技媒体が検出されたことに基づいて、通常状態より遊技者に有利な有利状態を発生させるか否かを抽選する利益抽選手段を備え、前記示唆条件は、前記利益抽選手段により前記有利状態を発生させない結果を所定回数連続して得た場合に満足される条件である遊技機A4。

10

【1326】

遊技機A4によれば、遊技媒体が予め決められた箇所を通過したことが通過検出手段により検出されると、該検出に基づいて、通常状態より遊技者に有利な有利状態を発生させるか否かの抽選が利益抽選手段によって行われる。このとき、提示手段は、利益抽選手段により有利状態を発生させない結果を所定回数連続して得た場合に満足される条件として構成される。

【1327】

一般的に、遊技者は、有利状態が発生しない状態が続くと、遊技に対して興味が失う傾向にある。しかし、遊技機A4によれば、利益抽選手段による抽選において有利状態を発生させない結果が所定回数連続したことによって示唆条件が満たされ、その結果、次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知が行われるので、従来の一般的な遊技機に比べて遊技性の幅が増すことになり、その結果、遊技への興味がより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

20

【1328】

また、上記実施形態において、遊技機A4における通過検出手段としては、第1入球口64に設けられる第1入球口スイッチが該当する。また、上記実施形態において、遊技機A4における利益抽選手段としては、始動入賞処理（図16参照）が該当する。

【1329】

遊技機A1からA4のいずれかにおいて、識別情報を用いた動的表示及び停止表示を表示可能な表示装置と、その表示装置により表示する前記識別情報を用いた動的表示の態様を選定する動的表示態様選定手段と、予め決められた箇所に設けられ、遊技媒体の通過を検出する通過検出手段と、その通過検出手段により前記遊技媒体が検出されたことに基づいて、前記動的表示態様選定手段により設定された態様の動的表示を開始する動的表示開始手段と、その動的表示開始手段により開始された動的表示に続き、前記識別情報が所定の組み合わせで停止表示された場合に、通常状態より遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段とを備え、前記価値提示手段は、前記示唆条件が満足されてから前記特別価値付与手段により次に特別価値が付与されるまでの間に、前記有利状態発生手段による有利状態の発生を否定する態様が前記動的表示態様選定手段によって選定された場合には、前記特別価値付与手段により次回に付与される前記特別価値の種類に対応する識別情報を含み、かつ、前記有利状態発生手段により前記有利状態を発生させる組み合わせとは異なる特定の組み合わせとして構成される前記識別情報の組み合わせを、前記表示装置に停止表示することによって、前記特別価値付与手段により次回に付与される前記特別価値の種類を示唆又は報知する遊技機A5。

30

40

【1330】

遊技機A5によれば、遊技媒体が予め決められた箇所を通過したことが通過検出手段により検出されると、該検出に基づいて、動的表示開始手段により、識別情報を用いた動的表示が表示装置にて開始される。このとき、動的表示開始手段により開始される動的表示は、動的表示態様選定手段により設定された設定された態様の動的表示である。その

50

後、識別情報が所定の組み合わせで停止表示された場合には、通常状態より遊技者に有利な有利状態が有利状態発生手段により発生される。

【1331】

示唆条件が満足されると、価値提示手段によって、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類が示唆又は報知される。ここで、遊技機A5によれば、示唆条件が満足されてから特別価値付与手段により次に特別価値が付与されるまでの間に、有利状態発生手段による有利状態の発生を否定する態様が動的表示態様選定手段によって選定されると、そのときには、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類に対応する識別情報を含み、かつ、有利状態発生手段により有利状態を発生させる組み合わせとは異なる特定の組み合わせとして構成される識別情報の組み合わせが表示装置に停止表示され、それによって、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知される。

10

【1332】

一般的に、有利状態の発生を否定する態様の動的表示は、有利状態の発生が期待できないので、そのような態様の動的表示が続いた場合、遊技者は遊技への興味を失う傾向にある。しかし、遊技機A5によれば、示唆条件が満たされると、特別価値付与手段により次に特別価値が付与されるまで、有利状態の発生を否定する態様の動的表示に続く停止表示により次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知が行われるので、従来の一般的な遊技機に比べて遊技性の幅が増すことになり、その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

20

【1333】

また、次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知する停止表示として、有利状態発生手段により有利状態を発生させる組み合わせではないが、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類に対応する識別情報を含む特定の組み合わせが表示されるので、特定の停止表示の現出により、遊技者に特別価値の獲得を期待させることができ、その点においても、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1334】

なお、上記実施形態において、遊技機A5における表示装置としては、第3図柄表示装置81が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A5における通過検出手段としては、第1入球口64に設けられる第1入球口スイッチが該当する。また、上記実施形態において、遊技機A5における動的表示態様選定手段としては、変動開始処理（図14参照）、及び変動演出設定処理（図23参照）が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A5における動的表示開始手段としては、装飾図柄変動表示処理（図21参照）のS2308の処理が該当する。

30

【1335】

遊技機A1からA5のいずれかにおいて、識別情報を用いた動的表示及び停止表示を表示可能な表示装置と、前記示唆条件が満足された場合に、前記特別価値付与手段により次回に付与される前記特別価値の種類を示唆させる動的表示態様を設定する設定手段とを備え、前記価値提示手段は、前記示唆条件が満足された場合に、前記設定手段により設定された動的表示態様を前記表示装置に動的表示させることによって、前記特別価値付与手段により次回に付与される前記特別価値の種類を示唆又は報知する遊技機A6。

40

【1336】

遊技機A6によれば、示唆条件が満足されると、価値提示手段によって、設定手段により、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類を示唆させる動的表示態様が設定されると共に、価値提示手段によって、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類が示唆又は報知される。ここで、遊技機A6によれば、設定手段により設定された動的表示態様を表示装置に動的表示させることによって、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知される。

【1337】

50

よって、次回に付与される特別価値の種類を示唆又は報知が動的表示を用いて行われるので、従来の一般的な遊技機に比べて遊技性の幅が増すことになり、その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1338】

なお、上記実施形態において、遊技機A6における表示装置としては、第3図柄表示装置81が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A6における設定手段としては、変動演出設定処理（図23参照）におけるS2605の処理が該当する。

【1339】

遊技機A6において、前記表示装置により動的表示に続いて前記識別情報が所定の組み合わせで停止表示された場合に、通常状態より遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段を備え、前記設定手段は、前記特別価値付与手段により次回に付与される前記特別価値の種類に対応する識別情報を含むと共に前記有利状態発生手段により前記有利状態を発生させる識別情報の組み合わせにおける、該組み合わせの一部を動的表示の途中で停留する期待態様を、前記特別価値付与手段により次回に付与される前記特別価値の種類を示唆させる動的表示態様として設定する遊技機A7。

10

【1340】

遊技機A7によれば、特別価値付与手段により次回に付与される特別価値の種類を示唆させる動的表示態様として設定手段により設定される動的表示態様が、有利状態の発生を期待させる期待態様により構成されるので、従来の一般的な遊技機に比べて遊技性の幅が増すことになり、その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

20

【1341】

遊技機A1からA7のいずれかにおいて、前記特別価値付与手段により付与される前記特別価値は、該特別価値を有する第2媒体の形態に構成される遊技機A8。

【1342】

遊技機A8によれば、特別価値付与手段により付与される特別価値が、該特別価値を有する第2媒体の形態に構成されるので、特別価値の取り扱いが容易である。なお、上記実施形態において、遊技機A8における第2媒体としては、特典コインCが該当する。

【1343】

遊技機A8において、複数の前記第2媒体を、各第2媒体が有する特別価値の種類とは無関係に貯留する貯留手段と、前記貯留手段から離間され、前記第2媒体を待機させる待機手段とを備え、前記特別価値付与手段は、前記貯留手段に貯留される前記第2媒体を該貯留手段から前記待機手段へ移送する移送手段と、その移送手段により前記待機手段に移送された前記第2媒体を払い出す払出実行手段とを含んで構成され、前記価値判別手段は、前記待機手段に位置する第2媒体について、該第2媒体が有する特別価値の種類を判別する遊技機A9。

30

【1344】

遊技機A9によれば、特別価値を有する第2媒体は、貯留手段に貯留されており、その貯留手段から該貯留手段とは離間される待機手段へと、移送手段（特別価値付与手段の一部）により移送される。待機手段へ移送された第2媒体は、払出実行手段（特別価値付与手段の一部）により払い出されるまで、待機手段にて待機される。そして、待機手段に位置する第2媒体が有する特別価値の種類が価値判別手段によって判別される。

40

【1345】

ここで、貯留手段は、複数（複数個、複数枚）の第2媒体を、各第2媒体が有する特別価値の種類とは無関係に貯留するものである。第2媒体を管理する管理者（例えば、第2媒体を払出可能な遊技機を設置しているホールの管理者）は、複数の第2媒体を貯留手段へ投入して貯留させる際に、各第2媒体を特別価値の種類に応じて仕分けする必要がなく、第2媒体の管理に対する負荷を抑制することができる。

【1346】

また、待機手段が、貯留手段から離間された位置に設けられているので、価値判別手段

50

による特別価値の種類の判別を、貯留手段に貯留される第2媒体に対して行ってしまうことを防止できる。よって、待機手段に待機されて少なくとも次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を確実に判別することができるので、次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を示唆条件の成立後に確実に示唆又は報知することができる。

【1347】

なお、上記実施形態において、遊技機A9における貯留手段としては、貯留部材460が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A9における待機手段としては、待機部材470が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A9における移送手段としては、コイン払出処理（図27参照）におけるS2908のYesへの分岐処理、S2909～S2913の処理に該当する。また、上記実施形態において、遊技機A9における払出実行手段としては、コイン払出処理（図27参照）におけるS2901のYesへの分岐処理、S2902～S2907の処理に該当する。

10

【1348】

遊技機A9において、前記待機手段は、1の前記第2媒体を待機させる構成である遊技機A10。

【1349】

遊技機A10によれば、待機手段は1の第2媒体を待機する構成とされているので、次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を価値判別手段によって確実に判別することができるので、次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を示唆条件の成立後に確実に示唆又は報知することができる。

20

【1350】

遊技機A9又はA10において、伝送媒体による無線通信により情報を読み取る無線読取手段を備え、前記第2媒体は、該第2媒体が有する特別価値としての情報を記憶する記憶手段を含んで構成されるものであり、前記価値判別手段は、前記無線読取手段により前記待機手段に位置する第2媒体の記憶手段に記憶される前記特別価値としての情報を読み取り、読み取った前記特別価値としての情報に基づいて、前記待機手段に位置する第2媒体が有する特別価値の種類を判別し、前記貯留手段は、その内部に貯留される前記第2媒体に前記伝送媒体が伝達されることを妨害する材質から構成されている遊技機A11。

【1351】

遊技機A11によれば、価値判別手段による特別価値の種類の判別は、待機手段に位置する第2媒体に対し、該第2媒体の記憶手段に記憶される特別価値としての情報を、伝送媒体を用いる無線通信による無線読取手段によって読み取り、その読み取った情報に基づいて行われる。

30

【1352】

ここで、貯留手段が、その内部に貯留される第2媒体に前記伝送媒体が伝達されることを妨害する材質から構成されているので、価値判別手段による特別価値の種類の判別を、貯留手段に貯留される第2媒体に対して行ってしまうことを有効に防止することができる。

【1353】

よって、少なくとも次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を確実に判別することができるので、示唆条件の成立後に次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を確実に示唆又は報知することができる。

40

【1354】

なお、上記実施形態において、遊技機A11における無線読取手段としては、払出用ICタグリーダ501が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A11における記憶手段としては、ICタグ602（より詳細には、ICタグ602内に設けられている情報を不揮発的に記憶可能であると共に書き換え不能なメモリ）が該当する。

【1355】

遊技機A9又はA10において、対象物が有する情報を光学的に検出する光学的検出手段を備え、前記第2媒体は、該第2媒体が有する特別価値としての情報に対応する情報で

50

あると共に光学的に検出可能な情報である媒体情報を含んで構成されるものであり、前記価値判別手段は、前記待機手段に位置する第2媒体の媒体情報を前記光学的検出手段により検出し、検出された媒体情報に基づいて、前記待機手段に位置する第2媒体が有する特別価値の種類を判別する遊技機A12。

【1356】

遊技機A12によれば、価値判別手段による特別価値の種類を判別は、待機手段に位置する第2媒体の媒体情報を光学的検出手段（例えば、光学的センサや、バーコードリーダなど）により検出し、検出された媒体情報に基づいて行われる。よって、少なくとも次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を確実に判別することができるので、示唆条件の成立後に次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を確実に示唆又は報知することができる。

10

【1357】

遊技機A9又はA10において、対象物の形状を認識する形状認識手段を備え、前記第2媒体は、該第2媒体が有する特別価値としての情報に対応する形状に構成されるものであり、前記価値判別手段は、前記待機手段に位置する第2媒体の形状を前記形状認識手段により認識し、認識された形状に基づいて、前記待機手段に位置する第2媒体が有する特別価値の種類を判別する遊技機A13。

【1358】

遊技機A13によれば、価値判別手段による特別価値の種類を判別は、待機手段に位置する第2媒体の形状を形状認識手段（例えば、対象物の撮像データ（画像）を用いて行われる形状認識装置など）により認識し、認識された形状に基づいて行われる。よって、少なくとも次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を確実に判別することができるので、示唆条件の成立後に次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を確実に示唆又は報知することができる。

20

【1359】

遊技機A8において、前記第2媒体が有する特別価値の種類毎に前記第2媒体を貯留する複数の貯留手段を備え、前記特別価値付与手段は、前記複数の貯留手段の中から、前記第2媒体の払い出しを行う1の貯留手段を選択する選択手段と、その選択手段により選択された貯留手段に貯留される前記第2媒体を払い出す払出実行手段とを備え、前記価値判別手段は、前記選択手段による貯留手段の選択に基づき、前記特別価値付与手段により付与される前の前記特別価値の種類を判別する遊技機A14。

30

【1360】

遊技機A14によれば、第2媒体が有する特別価値の種類毎に複数の貯留手段が設けられており、選択手段（特別価値付与手段の一部）により払い出す第2媒体に対応する1の貯留手段が選択され、その選択された貯留手段に貯留される第2媒体が払出実行手段により払い出される。

【1361】

ここで、価値判別手段による特別価値の種類を判別は、選択手段による貯留手段の選択に基づいて行われる。よって、個々の第2媒体が有する識別情報を検出するための手段を要することなく、少なくとも次回に払い出される第2媒体が有する特別価値を判別することができる。

40

【1362】

遊技機A8からA14のいずれかにおいて、前記第2媒体を取り外し可能に配置できる媒体配置手段と、その配置手段に配置された前記第2媒体について、該第2媒体が有する特別価値を検出する価値検出手段と、遊技媒体を用いた遊技中に、前記価値検出手段により検出された前記第2媒体が有する特別価値に応じた特別演出を行う特別演出実行手段とを備えている遊技機A15。

【1363】

遊技機A15によれば、第2媒体を取り外し可能に配置できる媒体配置手段が設けられており、かかる媒体配置手段に配置された第2媒体について、その第2媒体が有する特別

50

価値が価値検出手段により検出され、検出された特別価値に応じた特別演出が遊技媒体を用いた遊技中に特別演出実行手段によって行われる。

【1364】

よって、遊技者は、第2媒体を使用して体験できる新たな遊技性によって、高い興趣を遊技に対して抱くことができる。それだけでなく、新たな遊技性を体験可能な第2媒体を獲得することに対しても、遊技者の興味が向けられることになり、その点においても、遊技性が向上する。その結果、遊技への興味がより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1365】

なお、上記実施形態において、遊技機A15における媒体装着手段としては、コイン情報読出装置300（コイン受部300a）が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A15における価値検出手段としては、受部用ICタグリーダ302が該当する。また、上記実施形態において、遊技機A15における特別演出実行手段としては、受部コイン検出処理（図30参照）、変動演出設定処理（図24参照）のS2607の処理、及び停止図柄設定処理（図25参照）のS2704の処理が該当する。

【1366】

遊技機A1からA15のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機A16。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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（又は作動口を通過）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。

【1367】

遊技機A1からA15のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機A17。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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（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。

【1368】

遊技機A1からA15のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機A18。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

【1369】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段と、複数の前記特別価

10

20

30

40

50

値媒体が貯留される貯留手段と、その貯留手段に貯留される前記複数の特別価値媒体のうち、前記特別価値媒体付与手段によって次回に付与する１の特別価値媒体が有する特別価値の内容を検出する価値内容検出手段と、前記次回に付与する１の特別価値媒体が有する特別価値の内容を前記価値内容検出手段によって検出する場合に、前記貯留手段に貯留される他の前記特別価値媒体が有する特別価値の内容との混同を防止する混同防止手段とを備えていることを特徴とする遊技機Ｂ１。

【１３７０】

遊技機Ｂ１によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値媒体付与手段によって付与される。

10

【１３７１】

ここで、特別価値媒体は、貯留手段に貯留される複数の特別価値媒体のうち、特別価値媒体付与手段によって次回に付与される１の特別価値媒体が有する特別価値の内容が価値内容検出手段により検出される。

【１３７２】

よって、次回に付与される１の特別価値媒体が有する特別価値の内容が検出されるので、検出された内容を利用して遊技に付加価値を付すことができる。例えば、検出された特別価値の内容に応じて、特別価値媒体の特別価値付与条件を変更することにより、特別価値媒体の付与頻度に変化をつけることができるので、遊技の進行に抑揚をつけることができる。あるいは、特別価値媒体の付与前に、検出された特別価値の内容に応じて、検出された特別価値（即ち、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値）を遊技者に示唆することにより、遊技者は、特別価値媒体が獲得できるかもしれないという期待感を持って遊技を続けることができる。

20

【１３７３】

このように、遊技機Ｂ１によれば、次回に付与される１の特別価値媒体が有する特別価値の内容が検出されるので、検出された内容を利用して遊技に付加価値を付すことができる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【１３７４】

また、遊技機Ｂ１によれば、次回に付与される１の特別価値媒体が有する特別価値の内容が価値内容検出手段によって検出される場合には、貯留手段に貯留される他の特別価値媒体が有する特別価値の内容との混同が、混同防止手段によって防止される。

30

【１３７５】

よって、次回に付与される１の特別価値媒体が有する特別価値の内容を選択的に価値内容検出手段によって検出させたいにもかかわらず、貯留手段に貯留される他の特別価値媒体が有する特別価値の内容が混同して検出されてしまうことを防止することができる。なお、上記実施形態において、遊技機Ｂ１における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図４８，図６１参照）におけるＳ４１０６，Ｓ４１０９の処理、外れリーチ排出モード処理（図６２参照）におけるＳ４４０６，Ｓ４４１０の処理、カード排出処理（図４９参照）におけるＳ４２０１～Ｓ４２０３，Ｓ４２０８～Ｓ４２１１の処理が該当する。また、上記実施形態において、遊技機Ｂ１における特別価値媒体付与手段としては、コイン払出設定処理（図２２参照）におけるＳ２４０４の処理が該当する。

40

【１３７６】

また、上記実施形態において、遊技機Ｂ１における貯留手段としては、貯留部材１４５１などが該当する。また、上記実施形態において、遊技機Ｂ１における貯留手段としては、特典コイン払出装置４５０が該当する。

【１３７７】

また、上記実施形態において、遊技機Ｂ１における価値内容検出手段としては、排出用カードリーダ１４５３が該当する。また、上記実施形態において、遊技機Ｂ１における価値内容検出手段としては、払出用ＩＣタグリーダ５０１が該当する。

【１３７８】

50

また、上記実施形態において、遊技機 B 1 における混同防止手段としては、図 3 6 及び図 3 7 に示す特典カード排出装置 1 4 5 0 の構成及び動作と、カード排出処理（図 4 9 参照）における S 4 2 0 5 ～ S 4 2 0 7，S 4 2 1 2 ～ S 4 2 1 5 の処理とが該当する。また、上記実施形態において、遊技機 B 1 における移送手段としては、図 4 ～図 6 に示す特典コイン払出装置 4 5 0 の構成及び動作と、コイン払出処理（図 2 7 参照）における S 2 9 0 8 ～ S 2 9 1 3 の処理とが該当する。また、遊技機 B 1 における混同防止手段としては、例えば、図 6 3，図 6 4，図 6 6 に示す特典カード C A，C A 1，C A 2 の構成及び配置の仕方や、遮断部材 2 0 0 1（図 6 5（a）参照）や、遮断部材 2 0 0 2（図 6 5（b）参照）が含まれる。

【1 3 7 9】

10

遊技機 B 1 において、前記混同防止手段は、前記他の特別価値媒体が有する特別価値の内容を前記価値内容検出手段が検出できないように、該他の特別価値媒体と前記次回に付与する 1 の特別価値媒体との間に挿入される遮断手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機 B 2。

【1 3 8 0】

遊技機 B 2 によれば、特別価値媒体付与手段によって次回に付与される 1 の特別価値媒体と貯留手段に貯留される他の特別価値媒体との間に遮断手段（混同防止手段の一部）が挿入されることによって、他の特別価値媒体が有する特別価値の内容が価値内容検出手段が検出できないように構成されているので、次回に付与される 1 の特別価値媒体が有する特別価値の内容を好適に検出することができる。

20

【1 3 8 1】

なお、遊技機 B 2 における遮断手段としては、例えば、遮断部材 2 0 0 1（図 6 5（a）参照）や、遮断部材 2 0 0 2（図 6 5（b）参照）が含まれる。

【1 3 8 2】

遊技機 B 1 において、前記貯留手段は、前記複数の前記特別価値媒体が貯留される初期位置と、該初期位置から離間されて設けられた確認位置とを有するものであり、前記混同防止手段は、前記貯留手段における前記初期位置に位置する前記複数の特別価値媒体のうち、前記特別価値媒体付与手段によって次回に付与する 1 の特別価値媒体を該初期位置から前記確認位置へ移送する移送手段を含んで構成され、前記価値内容検出手段は、前記確認位置に位置する前記特別価値媒体が有する特別価値の内容を検出するものであることを特徴とする B 3。

30

【1 3 8 3】

遊技機 B 3 によれば、特別価値媒体は、貯留手段における初期位置にてその複数の貯留されており、該初期位置に位置する複数の特別価値媒体の内、特別価値媒体付与手段によって次回に付与される 1 の特別価値媒体が、移送手段（混同防止手段の一部）により、貯留手段において初期位置から離間して設けられている確認位置に移送され、かかる確認位置において、次回に付与される 1 の特別価値媒体が有する特別価値の内容が価値内容検出手段により検出される。

【1 3 8 4】

よって、次回に付与される 1 の特別価値媒体が有する特別価値の内容が、他の特別価値媒体が貯留される初期位置から離間された確認位置にて検出されるので、例えば、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を電磁波などの伝送媒体を用いて検出するような場合であっても、他の特別価値媒体が有する特別価値の内容との混同による誤検出を防ぐことが可能である。

40

【1 3 8 5】

ところで、例えば、各特別価値媒体の所定領域に光透過性領域を設け、その光透過性領域に特別価値の内容を示すパターンを形成した場合、かかるパターンが形成された光透過性領域は、初期位置において各特別価値媒体の光透過性領域が隣接する状態にあれば、初期位置において光透過性領域のパターンを検出しようとしても、隣接する特別価値媒体が各々有する特別価値が混在したパターンとして検出されることになり、次回に付与される

50

1の特別価値媒体が有する特別価値の内容のみを検出することが困難になるという問題を生じる。

【1386】

かかる問題は、隣接する特別価値媒体における各光透過性領域が交互の側となるように各特別価値媒体を配置（てれこ配置）し、各側に位置する光透過性領域のパターンをそれぞれ検出可能な検出手段を2箇所設ける構成とすることにより解決することもできるが、検出手段が複数（この場合は2箇所）必要となり、製造コストが増大する上に、2箇所の検出手段の一方により光透過性領域のパターンを検出させるための制御も複雑化する。さらに、特別価値媒体を管理する管理者（例えば、特別価値媒体を付与可能な遊技機を設置しているホールの管理者）又は特別価値媒体の製造元は、貯留手段へ特別価値媒体を貯留させる際に、各特別価値媒体がてれこ配置となるように該特別価値媒体の向きを並べ替える必要があり、特別価値媒体の取り扱いに対する負荷が高い。

10

【1387】

しかし、遊技機B3によれば、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が、他の特別価値媒体が貯留される初期位置から離間された確認位置にて検出されるので、各特別価値媒体がてれこ配置にしくなくても、次回に付与される特別価値媒体の光透過性領域と隣接する特別価値媒体の光透過性領域とが重ならない状態を作ることができる。よって、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を1の検出手段により検出することができ、特別価値媒体の取り扱いに対する負荷も抑制される。

20

【1388】

このように、遊技機B3によれば、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が、他の特別価値媒体が貯留される初期位置から離間された確認位置にて検出されるので、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を好適に検出することができる。

【1389】

なお、上記実施形態において、遊技機B3における移送手段としては、カード排出処理（図49参照）におけるS4205～S4207、S4212～S4215の処理が該当する。また、上記実施形態において、遊技機B3における移送手段としては、コイン払出処理（図27参照）におけるS2908～S2913の処理が該当する。

【1390】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段と、複数の前記特別価値媒体が貯留される初期位置と、該初期位置から離間されて設けられた確認位置とを有する貯留手段と、その貯留手段における前記初期位置に位置する前記複数の特別価値媒体のうち、前記特別価値媒体付与手段によって次回に付与する1の特別価値媒体を該初期位置から前記確認位置へ移送する移送手段と、前記確認位置に位置する前記特別価値媒体が有する特別価値の内容を検出する価値内容検出手段とを備えていることを特徴とする遊技機B4。

30

【1391】

遊技機B4によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値媒体付与手段によって付与される。

40

【1392】

ここで、特別価値媒体は、貯留手段における初期位置にてその複数の貯留されており、該初期位置に位置する複数の特別価値媒体の内、特別価値媒体付与手段によって次回に付与される1の特別価値媒体が、移送手段により、貯留手段において初期位置から離間して設けられている確認位置に移送され、かかる確認位置において、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が価値内容検出手段により検出される。

【1393】

50

よって、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が検出されるので、検出された内容を利用して遊技に付加価値を付すことができる。例えば、検出された特別価値の内容に応じて、特別価値媒体の特別価値付与条件を変更することにより、特別価値媒体の付与頻度に変化をつけることができるので、遊技の進行に抑揚をつけることができる。あるいは、特別価値媒体の付与前に、検出された特別価値の内容に応じて、検出された特別価値（即ち、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値）を遊技者に示唆することにより、遊技者は、特別価値媒体が獲得できるかもしれないという期待感を持って遊技を続けることができる。

【1394】

このように、遊技機B4によれば、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が検出されるので、検出された内容を利用して遊技に付加価値を付すことができる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1395】

また、遊技機B4によれば、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が、他の特別価値媒体が貯留される初期位置から離間された確認位置にて検出されるので、例えば、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を電磁波などの伝送媒体を用いて検出するような場合であっても、他の特別価値媒体が有する特別価値の内容との混同による誤検出を防ぐことが可能である。

【1396】

ところで、例えば、各特別価値媒体の所定領域に光透過性領域を設け、その光透過性領域に特別価値の内容を示すパターンを形成した場合、かかるパターンが形成された光透過性領域は、初期位置において各特別価値媒体の光透過性領域が隣接する状態にあれば、初期位置において光透過性領域のパターンを検出しようとしても、隣接する特別価値媒体が各々有する特別価値が混在したパターンとして検出されることになり、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容のみを検出することが困難になるという問題を生じる。

【1397】

かかる問題は、隣接する特別価値媒体における各光透過性領域が交互の側となるように各特別価値媒体を配置（てれこ配置）し、各側に位置する光透過性領域のパターンをそれぞれ検出可能な検出手段を2箇所設ける構成とすることにより解決することもできるが、検出手段が複数（この場合は2箇所）必要となり、製造コストが増大する上に、2箇所の検出手段の一方により光透過性領域のパターンを検出させるための制御も複雑化する。さらに、特別価値媒体を管理する管理者（例えば、特別価値媒体を付与可能な遊技機を設置しているホールの管理者）又は特別価値媒体の製造元は、貯留手段へ特別価値媒体を貯留させる際に、各特別価値媒体がてれこ配置となるように該特別価値媒体の向きを並べ替える必要があり、特別価値媒体の取り扱いに対する負荷が高い。

【1398】

しかし、遊技機B4によれば、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が、他の特別価値媒体が貯留される初期位置から離間された確認位置にて検出されるので、各特別価値媒体がてれこ配置にしなくても、次回に付与される特別価値媒体の光透過性領域と隣接する特別価値媒体の光透過性領域とが重ならない状態を作ることができる。よって、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を1の検出手段により検出することができ、特別価値媒体の取り扱いに対する負荷も抑制される。

【1399】

このように、遊技機B4によれば、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が、他の特別価値媒体が貯留される初期位置から離間された確認位置にて検出されるので、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を好適に検出することができる。

【1400】

なお、上記実施形態において、遊技機B4における特別価値媒体付与手段としては、付

10

20

30

40

50

与条件成立確認処理（図４８，図６１参照）におけるＳ４１０６，Ｓ４１０９の処理、外れリーチ排出モード処理（図６２参照）におけるＳ４４０６，Ｓ４４１０の処理、カード排出処理（図４９参照）におけるＳ４２０１～Ｓ４２０３，Ｓ４２０８～Ｓ４２１１の処理が該当する。また、上記実施形態において、遊技機Ｂ４における特別価値媒体付与手段としては、コイン払出設定処理（図２２参照）におけるＳ２４０４の処理が該当する。

【１４０１】

また、上記実施形態において、遊技機Ｂ４における貯留手段としては、貯留部材１４５１が該当する。また、上記実施形態において、遊技機Ｂ４における貯留手段としては、特典コイン払出装置４５０が該当する。

【１４０２】

また、上記実施形態において、遊技機Ｂ４における移送手段としては、カード排出処理（図４９参照）におけるＳ４２０５～Ｓ４２０７，Ｓ４２１２～Ｓ４２１５の処理が該当する。また、上記実施形態において、遊技機Ｂ４における移送手段としては、コイン払出処理（図２７参照）におけるＳ２９０８～Ｓ２９１３の処理が該当する。

【１４０３】

また、上記実施形態において、遊技機Ｂ４における価値内容検出手段としては、排出用カードリーダー１４５３が該当する。また、上記実施形態において、遊技機Ｂ４における価値内容検出手段としては、払出用ＩＣタグリーダー５０１が該当する。

【１４０４】

遊技機Ｂ３又はＢ４において、前記特別価値媒体は、光不透過性領域と光透過性領域と前記特別価値の内容に応じて該光透過性領域に形成されたパターンとを有する媒体であり、前記価値内容検出手段は、前記パターンを読み取り可能に構成されるものであり、前記確認位置に位置する前記特別価値媒体における前記光透過性領域の前記価値内容検出手段に対する反対側には、読取補助面が配置されていることを特徴とする遊技機Ｂ５。

【１４０５】

遊技機Ｂ５によれば、特別価値媒体が、光不透過性領域と光透過性領域と特別価値の内容に応じて該光透過性領域に形成されたパターンとを有しており、光透過性領域に形成されたパターンを価値内容検出手段により読み取ることにより、特別価値の内容が検出される。

【１４０６】

ここで、確認位置に位置する特別価値媒体における光透過性領域の価値内容検出手段に対する反対側には、読取補助面が配置されているので、光透過性領域に形成されたパターンを価値内容検出手段によって読み取る場合に、そのパターンを確実に読み取ることができる。よって、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を確実に検出することができる。

【１４０７】

なお、読取補助面としては、無地面などを例示することができる。ここで、読取補助面が無地面として構成される場合には、パターンの読み取りを阻害しない色の無地面であることが好ましい。例えば、パターンの色が黒色や濃色（例えば、濃緑色や紺色など）である場合には、読取補助面は、白色や淡色（例えば、淡黄色やクリーム色や薄桃色や薄青色など）の無地面を読取補助面とすることが好ましい。あるいは、パターンの色が白色や淡色である場合には、読取補助面は、黒色や濃色の無地面を読取補助面とすることが好ましい。

【１４０８】

遊技機Ｂ５において、前記特別価値媒体における前記光不透過性領域の片面が前記読取補助面として構成されており、前記初期位置に貯留される複数の特別価値媒体は、前記読取補助面が前記価値内容検出手段を向く側に向けられて重畳されていることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【１４０９】

遊技機Ｂ６によれば、初期位置に貯留される複数の特別価値媒体は、光不透過性領域で

10

20

30

40

50

ある読取補助面が価値内容検出手段を向く側に向けられて重畳されている（重ねられている）。よって、確認位置に位置する特別価値媒体（即ち、次回に付与される特別価値媒体）における光透過性領域の価値内容検出手段に対する反対側に、初期位置に位置する特別価値媒体における読取補助面を位置させることができる。

【1410】

そのため、光透過性領域に形成されたパターンを価値内容検出手段によって読み取る場合に、そのパターンを確実に読み取ることができる。よって、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を確実に検出することができる。

【1411】

遊技機B5又はB6において、前記特別価値媒体における前記光不透過性領域の片面が前記読取補助面として構成されており、前記初期位置に貯留される複数の特別価値媒体は、前記読取補助面が前記価値内容検出手段を向く側に向けられて重畳されており、前記特別価値媒体が前記初期位置から前記確認位置までの距離は、前記光透過性領域における前記初期位置から前記確認位置へ向かう方向の長さより長く、かつ、前記光透過性領域より前記確認位置側の前記光不透過性領域における前記初期位置から前記確認位置へ向かう方向の長さより短く構成されていることを特徴とする遊技機B7。

【1412】

遊技機B7によれば、初期位置に貯留される複数の特別価値媒体は、光不透過性領域である読取補助面が価値内容検出手段を向く側に向けられて重畳されている。また、特別価値媒体が初期位置から確認位置までの距離は、光透過性領域における初期位置から確認位置へ向かう方向の長さより長く、かつ、光透過性領域より確認位置側の光不透過性領域における初期位置から確認位置へ向かう方向の長さより短く構成されている。

【1413】

よって、次回に付与される特別価値媒体が初期位置から確認位置へ移送された場合、確認位置に位置する特別価値媒体（即ち、次回に付与される特別価値媒体）における光透過性領域の価値内容検出手段に対する反対側には、初期位置に位置する特別価値媒体における読取補助面が位置することになる。

【1414】

そのため、光透過性領域に形成されたパターンを価値内容検出手段によって読み取る場合に、そのパターンを確実に読み取ることができる。よって、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を確実に検出することができる。

【1415】

また、初期位置に位置する特別価値媒体の光不透過性領域を、光透過性領域に形成されたパターンを価値内容検出手段によって読み込む際の背景に利用するので、初期位置と確認位置との間の距離を比較的短い距離に抑えることができる。その結果、特別価値媒体の付与を行うための装置全体を省スペースに構成することができる。

【1416】

遊技機B6又はB7において、前記光透過性領域は、前記特別価値媒体の周縁側に偏向して形成されていることを特徴とする遊技機B8。

【1417】

遊技機B8によれば、特別価値媒体における光透過性領域は、該特別価値媒体の周縁側に偏向して形成されているので、光不透過性領域を広くとることができる。よって、初期位置に位置する特別価値媒体の光不透過性領域を、光透過性領域に形成されたパターンを価値内容検出手段によって読み込む際の背景に利用する場合において、隣接する特別価値媒体の光透過性領域が重なり合い、次回に付与される1の特別価値媒体が有する特別価値の内容が誤検出されることを防止することができる。

【1418】

遊技機B5からB8のいずれかにおいて、複数の前記特別価値媒体を配置可能な配置手段と、その配置手段に配置された前記複数の特別価値媒体における前記光透過性領域のパターンを読み取るパターン読取手段と、識別情報を用いた動的表示及び停止表示を表示可

10

20

30

40

50

能な表示装置と、前記パターン読取手段により読み取られたパターンに基づいて、前記動的表示及び／又は前記停止表示の表示態様を選定する表示態様選定手段とを備えていることを特徴とする遊技機B9。

【1419】

遊技機B9によれば、配置手段に配置された複数の特別価値媒体における光透過性領域のパターンがパターン読取手段により読み取られると、読み取られたパターンに基づいて、表示装置にて表示される動的表示及び／又は停止表示の表示態様が表示選定手段によって選定される。

【1420】

よって、遊技者は、予め獲得した特別価値媒体を、複数、配置手段に配置することにより、該配置手段に配置された複数の特別価値媒体に応じた表示態様の動的表示及び／又は停止表示を表示装置にて表示させることができる。それによって、遊技性が向上し、遊技に対する高い興趣を遊技者に抱かせることができる。また、遊技性の向上を導く特別価値媒体を獲得することに対しても、遊技者の興味に向けられる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

10

【1421】

なお、上記実施形態において、遊技機B9における配置手段としては、カード情報読取装置1300が該当する。また、上記実施形態において、遊技機B9におけるパターン読取手段としては、受部用カードリーダー1303が該当する。また、上記実施形態において、遊技機B9における表示装置としては、第3図柄表示装置81が該当する。また、上記実施形態において、遊技機B9における表示態様選定手段としては、変動演出設定処理（図46参照）におけるS2623、S2626～S2631の処理、大当たり演出設定処理（図47参照）におけるS4002～S4006、S4008の処理が該当する。

20

【1422】

遊技機B9において、前記表示態様選定手段は、前記配置手段に配置された複数の前記特別価値媒体のうち、所定の特別価値媒体の組み合わせからなる1組に対し、1の前記動的表示及び／又は前記停止表示の表示態様を選定することを特徴とする遊技機B10。

【1423】

遊技機B10によれば、配置手段に配置された複数の特別価値媒体のうち、所定の特別価値媒体の組み合わせからなる1組がある場合には、その1組に対し、1の動的表示及び／又は停止表示の表示態様が表示態様選定手段により設定される。

30

【1424】

よって、複数の特別価値媒体の組み合わせにより、1の動的表示及び／又は停止表示の表示態様を特典として現出させることができるので、特別価値付与条件の成立によって特別価値媒体を付与する遊技において、複数の特別価値媒体を獲得することに対する価値を付加することができる。よって、多数の特典カードCAの獲得に対する期待感を遊技者に抱かせることができ、その結果、遊技に対する遊技者の興味を長期に亘って維持させることができる。

【1425】

遊技機B5からB8のいずれかにおいて、1又は複数の前記特別価値媒体を配置可能な設置手段と、その配置手段に配置された前記1の特別価値媒体における前記光透過性領域のパターン、又は、前記複数の特別価値媒体における前記光透過性領域のパターンの組み合わせにより形成されるパターンを読み取るパターン読取手段と、そのパターン読取手段により読み取られたパターンに含まれる前記遊技価値の内容を解析する解析手段と、識別情報を用いた動的表示及び停止表示を表示可能な表示装置と、前記解析手段により解析された前記遊技価値の内容に基づいて、前記動的表示及び／又は前記停止表示の表示態様を選定する表示態様選定手段とを備えていることを特徴とする遊技機B11。

40

【1426】

遊技機B11によれば、1又は複数の特別価値媒体が配置手段に配置された場合には、配置手段に配置された1の特別価値媒体における光透過性領域のパターン、又は、複数の

50

特別価値媒体における光透過性領域のパターンの組み合わせにより形成されるパターンがパターン読取手段により読み取られ、読み取られたパターンに含まれる遊技価値の内容が解析手段によって解析される。そして、その解析手段により解析された遊技価値の内容に基づいて、表示装置にて表示される動的表示及び／又は停止表示の表示態様が表示選定手段によって選定される。

【1427】

従って、遊技者は、予め獲得した特別価値媒体を配置手段に配置することにより、該配置手段に配置された各特別価値媒体に応じた表示態様の動的表示及び／又は停止表示を表示装置にて表示させることができる。それによって、遊技性が向上し、遊技に対する高い興趣を遊技者に抱かせることができる。

10

【1428】

特に、複数の特別価値媒体が配置手段に配置された場合には、複数の特別価値媒体における光透過性領域のパターンの組み合わせにより形成されるパターンに含まれる遊技価値の内容が解析された上で、表示装置にて表示される動的表示及び／又は停止表示の表示態様が表示選定手段によって選定される。

【1429】

よって、配置手段に配置される特別価値媒体の数に応じた表示態様の動的表示及び／又は停止表示を表示装置にて表示させることができる。従って、遊技性の向上を導く特別価値媒体を獲得することに対しても、遊技者の興味が向けられる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

20

【1430】

なお、上記実施形態において、遊技機B11における配置手段としては、カード情報読取装置1300が該当する。また、上記実施形態において、遊技機B11におけるパターン読取手段としては、受部用カードリーダー1303が該当する。また、上記実施形態において、遊技機B11における解析手段としては、受部カード読取処理（図54参照）におけるS3605～S3612の処理が該当する。

【1431】

また、上記実施形態において、遊技機B11における表示装置としては、第3図柄表示装置81が該当する。また、上記実施形態において、遊技機B11における表示態様選定手段としては、変動演出設定処理（図46参照）におけるS2623、S2626～S2631の処理、大当たり演出設定処理（図47参照）におけるS4002～S4006、S4008の処理が該当する。

30

【1432】

遊技機B9からB11のいずれかにおいて、前記特別価値媒体の前記光透過性領域に形成されるパターンには、前記遊技価値の内容とは無関係に共通のパターンが含まれており、前記特別価値媒体の前記光透過性領域に形成される前記共通のパターンは、前記パターン読み取り手段に対して前記特別価値媒体のいずれの面を向けるかに応じて、該パターン読み取り手段による読み取り結果が異なる位置に形成されていることを特徴とする遊技機B12。

【1433】

遊技機B12によれば、特別価値媒体の光透過性領域に形成されるパターンには、遊技価値の内容とは無関係に共通のパターンが含まれており、その共通のパターンは、パターン読み取り手段に対して特別価値媒体のいずれの面を向けるかに応じて、該パターン読み取り手段による読み取り結果が異なる位置に形成されている。

40

【1434】

よって、特別価値媒体におけるパターン読み取り手段に対して正規に向けるべき面を明確に決めることができる。それによって、パターン読み取り手段に対して正規に向けるべき面とは反対面を向けたことにより、本来現出すべき結果と異なる結果が生じることを防止でき、各遊技者の公平性を保つことができる。

【1435】

50

遊技機 B 9 から B 1 2 のいずれかにおいて、前記配置手段は、1 又は複数の前記特別価値媒体を投入する投入口と、その投入口へ前記特別価値媒体が投入された後に、投入された前記特別価値媒体を整列して配置させるために、該投入口に投入された前記特別価値媒体を一面側から押圧する整列手段とを備え、前記整列手段は、前記パターン読取手段におけるパターンの読み取り部に相当する位置に設けられて、前記特別価値媒体を押圧する押圧面を有しており、前記押圧面は、前記パターン読取手段におけるパターンの読み取り部を少なくとも覆う広さに構成されると共に、前記パターンの読み取り部を覆う領域が少なくとも読取補助面として構成されることを特徴とする遊技機 B 1 3。

【1 4 3 6】

遊技機 B 1 3 によれば、1 又は複数の特別価値媒体が投入口へ投入された後、該投入口に投入された特別価値媒体が整列手段により一面側から押圧され、それによって、特別価値媒体が整列した状態で配置される。このとき、整列手段による特別価値媒体の整列は、パターン読取手段におけるパターンの読み取り部に相当する位置に設けられた押圧面による押圧によって行われる。

【1 4 3 7】

ここで、押圧面は、パターン読取手段におけるパターンの読み取り部を少なくとも覆う広さに構成されると共に、パターンの読み取り部を覆う領域が少なくとも読取補助面として構成されているので、配置手段に配置された 1 又は複数の特別価値媒体における光透過性領域のパターンを確実に読み取ることができ、読み取ったパターンに応じた表示態様の動的表示及び／又は停止表示を表示装置にて表示させることができる。

【1 4 3 8】

なお、上記実施形態において、遊技機 B 1 3 における投入口としては、ホルダ部 1 3 0 2 a の開口が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 B 1 3 における整列手段としては、装着ソレノイド 1 3 0 4 及び板部材 1 3 0 5 が該当する。

【1 4 3 9】

遊技機 B 3 から B 1 3 のいずれかにおいて、前記特別価値媒体付与手段は、前記確認位置に位置する前記特別価値媒体を、前記移送手段により該特別価値媒体の少なくとも一部が当該遊技機の外部へ露出する所定の排出位置へ移送することによって、前記特別価値媒体の付与を行うものであることを特徴とする遊技機 B 1 4。

【1 4 4 0】

遊技機 B 1 4 によれば、初期位置から確認位置への特別価値媒体の移送と、確認位置から特別価値媒体の少なくとも一部が当該遊技機の外部へ露出する所定の排出位置への移送とが、共通の移送手段により実現できるので、製造コストの抑制を図ることができる。

【1 4 4 1】

遊技機 B 3 から B 1 3 のいずれかにおいて、前記移送手段は、前記特別価値媒体の位置を移動させる 1 の駆動手段（例えば、移送モータ 1 4 5 1 c）を含み、その駆動手段による前記特別遊技価値媒体の初期位置から確認位置への前記特別価値媒体の第 1 の移送は、該特別価値媒体が当該遊技機の外部へ露出することのない位置まで行われるものであり、前記 1 の移送の後に前記駆動手段によって行われる前記特別価値媒体の第 2 の移送は、特別価値媒体の少なくとも一部が当該遊技機の外部へ露出する所定の排出位置まで行われることを特徴とする遊技機 B 1 5。

【1 4 4 2】

遊技機 B 1 5 によれば、初期位置から確認位置への特別価値媒体の移送と、確認位置から特別価値媒体の少なくとも一部が当該遊技機の外部へ露出する所定の排出位置への移送とが、1 の駆動手段により実現できるので、製造コストの抑制を図ることができる。また、1 の駆動手段によって、初期位置に位置する特別価値媒体を、確認位置、そして排出位置へと移送させることができるので、特別価値媒体を、初期位置から確認位置を経て排出位置まで移送する機構が複雑になることを防止できる。

【1 4 4 3】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与

10

20

30

40

50

する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、光不透過性領域と光透過性領域と前記遊技価値とは異なる特別価値の内容に応じて該光透過性領域に形成されたパターンとを有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段と、その特別価値媒体付与手段により付与された特別価値媒体の複数を配置可能な配置手段と、その配置手段に配置された前記複数の特別価値媒体における前記光透過性領域のパターンを読み取るパターン読取手段と、識別情報を用いた動的表示及び停止表示を表示可能な表示装置と、前記パターン読取手段により検出されたパターンに基づいて、前記動的表示及び／又は前記停止表示の表示態様を選定する表示態様選定手段とを備えていることを特徴とする遊技機 B 1 6。

【1 4 4 4】

10

遊技機 B 1 6 によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値媒体付与手段によって付与される。このとき付与される特別価値媒体は、光不透過性領域と光透過性領域と特別価値の内容に応じて該光透過性領域に形成されたパターンとを有するものである。

【1 4 4 5】

ここで、複数の特別価値媒体が配置手段に配置された場合には、配置手段に配置された複数の特別価値媒体における光透過性領域のパターンがパターン読取手段により読み取られ、読み取られたパターンに基づいて、表示装置にて表示される動的表示及び／又は停止表示の表示態様が表示選定手段によって選定される。

20

【1 4 4 6】

よって、遊技者は、予め獲得した特別価値媒体を、複数、配置手段に配置することにより、該配置手段に配置された複数の特別価値媒体に応じた表示態様の動的表示及び／又は停止表示を表示装置にて表示させることができる。それによって、遊技性が向上し、遊技に対する高い興趣を遊技者に抱かせることができる。また、遊技性の向上を導く特別価値媒体を獲得することに対しても、遊技者の興味が向けられる。その結果、遊技への興味がより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1 4 4 7】

なお、上記実施形態において、遊技機 B 1 6 における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図 4 8，図 6 1 参照）における S 4 1 0 6，S 4 1 0 9 の処理、外れリーチ排出モード処理（図 6 2 参照）における S 4 4 0 6，S 4 4 1 0 の処理、カード排出処理（図 4 9 参照）における S 4 2 0 1～S 4 2 0 3，S 4 2 0 8～S 4 2 1 1 の処理が該当する。

30

【1 4 4 8】

また、上記実施形態において、遊技機 B 1 6 における配置手段としては、カード情報読取装置 1 3 0 0 が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 B 1 6 におけるパターン読取手段としては、受部用カードリーダー 1 3 0 3 が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 B 1 6 における表示装置としては、第 3 図柄表示装置 8 1 が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 B 1 6 における表示態様選定手段としては、変動演出設定処理（図 4 6 参照）における S 2 6 2 3，S 2 6 2 6～S 2 6 3 1 の処理、大当たり演出設定処理（図 4 7 参照）における S 4 0 0 2～S 4 0 0 6，S 4 0 0 8 の処理が該当する。

40

【1 4 4 9】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、光不透過性領域と光透過性領域と前記遊技価値とは異なる特別価値の内容に応じて該光透過性領域に形成されたパターンとを有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段と、その特別価値媒体付与手段により付与された特別価値媒体の 1 又は複数を配置可能な配置手段と、その配置手段に配置された前記 1 又は複数の特別価値媒体における前記光透過性領域のパターンを読み取るパターン読取手段と、識別情報を用いた動的表示及び停止表示を表示可能な表示

50

装置と、前記パターン読取手段により検出されたパターンに含まれる前記遊技価値の内容を解析する解析手段と、その解析手段により解析された前記遊技価値の内容に基づいて、前記動的表示及び／又は前記停止表示の表示態様を選定する表示態様選定手段とを備えていることを特徴とする遊技機 B 1 7。

【1 4 5 0】

遊技機 B 1 7 によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値媒体付与手段によって付与される。このとき付与される特別価値媒体は、光不透過性領域と光透過性領域と特別価値の内容に応じて該光透過性領域に形成されたパターンとを有するものである。

10

【1 4 5 1】

ここで、1 又は複数の特別価値媒体が配置手段に配置された場合には、配置手段に配置された 1 又は複数の特別価値媒体における光透過性領域のパターンがパターン読取手段により読み取られ、読み取られたパターンに含まれる遊技価値の内容が解析手段によって解析される。そして、その解析手段により解析された遊技価値の内容に基づいて、表示装置にて表示される動的表示及び／又は停止表示の表示態様が表示選定手段によって選定される。

【1 4 5 2】

よって、遊技者は、予め獲得した特別価値媒体を配置手段に配置することにより、該配置手段に配置された各特別価値媒体に応じた表示態様の動的表示及び／又は停止表示を表示装置にて表示させることができる。それによって、遊技性が向上し、遊技に対する高い興趣を遊技者に抱かせることができる。また、遊技性の向上を導く特別価値媒体を獲得することに対しても、遊技者の興味向けられる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

20

【1 4 5 3】

なお、上記実施形態において、遊技機 B 1 7 における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図 4 8，図 6 1 参照）における S 4 1 0 6，S 4 1 0 9 の処理、外れリーチ排出モード処理（図 6 2 参照）における S 4 4 0 6，S 4 4 1 0 の処理、カード排出処理（図 4 9 参照）における S 4 2 0 1～S 4 2 0 3，S 4 2 0 8～S 4 2 1 1 の処理が該当する。

30

【1 4 5 4】

また、上記実施形態において、遊技機 B 1 7 における配置手段としては、カード情報読取装置 1 3 0 0 が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 B 1 7 におけるパターン読取手段としては、受部用カードリーダー 1 3 0 3 が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 B 1 7 における解析手段としては、受部カード読取処理（図 5 4 参照）における S 3 6 0 5～S 3 6 1 2 の処理が該当する。

【1 4 5 5】

また、上記実施形態において、遊技機 B 1 7 における表示装置としては、第 3 図柄表示装置 8 1 が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 B 1 7 における表示態様選定手段としては、変動演出設定処理（図 4 6 参照）における S 2 6 2 3，S 2 6 2 6～S 2 6 3 1 の処理、大当たり演出設定処理（図 4 7 参照）における S 4 0 0 2～S 4 0 0 6，S 4 0 0 8 の処理が該当する。

40

【1 4 5 6】

遊技機 B 1 から B 1 7 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 B 1 8。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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（又は作動口を通過）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

50

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。

【1457】

遊技機B1からB17のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機B19。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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（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。

10

【1458】

遊技機B1からB17のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機B20。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

20

【1459】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段と、その特別価値媒体付与手段によって次回に付与される前記特別価値媒体が有する前記特別価値の内容を検出する価値内容検出手段と、その価値内容検出手段により検出された前記特別価値の内容に応じて、前記次回に付与される特別価値媒体に対する前記特別価値付与条件を変更する条件変更手段を備えていることを特徴とする遊技機C1。

30

【1460】

遊技機C1によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技媒体が遊技価値として払い出される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値媒体付与手段によって付与される。

【1461】

ここで、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容が、価値内容検出手段により検出され、次回に付与される特別価値媒体に対する特別価値付与条件が、条件変更手段により、価値内容検出手段によって検出された特別価値の内容に応じて変更される。

【1462】

40

よって、特別価値媒体の付与頻度が特別価値の内容に応じて変化するので、遊技の進行に抑揚をつけることができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1463】

上記実施形態において、遊技機C1における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図48，図61参照）におけるS4106，S4109の処理、外れリーチ排出モード処理（図62参照）におけるS4406，S4410の処理、カード排出処理（図49参照）におけるS4201～S4203，S4208～S4211の処理が該当する。

【1464】

50

また、上記実施形態において、遊技機C 1における価値内容検出手段としては、排出用カードリーダー1 4 5 3が該当する。また、上記実施形態において、遊技機C 1における条件変更手段としては、付与条件成立確認処理（図4 8，図6 1参照）におけるS 4 1 0 4，S 4 1 0 7の処理、外れリーチ排出モード処理（図6 2参照）におけるS 4 4 0 4，S 4 4 0 7の処理が該当する。

【1 4 6 5】

遊技機C 1において、前記条件変更手段は、前記特別価値の内容に応じて、前記特別価値付与条件の成立難易度を変更するものであることを特徴とする遊技機C 2。

【1 4 6 6】

遊技機C 2によれば、条件変更手段により、特別価値の内容に応じて特別価値付与条件の成立難易度変更されるので、遊技者は、各特別価値媒体が有する特別価値の内容の違いを感覚的に捉えることができる。

【1 4 6 7】

特別価値付与条件の成立難易度が高く、遊技者が獲得し難い特別価値媒体である程、一般的には、希少性が高く価値の高いものと認識される。そのため、成立難易度が比較的高い特別価値付与条件に変更されたことによって、遊技者が特別価値媒体を獲得し難い状況が生じたとしても、遊技者は、獲得し難いが、その分、希少性が高く価値の高い特別価値を獲得できることを待ち望みながら遊技を続けることができる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1 4 6 8】

遊技機C 1又はC 2において、所定の状態が生じる回数を計数する計数手段を備え、前記特別価値付与条件は、前記計数手段により計数される回数に応じた条件であり、前記条件変更手段は、前記価値内容検出手段により検出された前記特別価値の内容に応じて、前記特別価値付与条件を満たすために必要とされる前記計数手段により計数される回数を変更するものであることを特徴とする遊技機C 3。

【1 4 6 9】

遊技機C 3によれば、価値内容検出手段により検出された特別価値の内容に応じて、該特別価値付与条件を満たすために必要とされる計数手段により計数される回数、即ち、所定の状態が生じる回数が、条件変更手段により変更される。よって、特別価値媒体の付与頻度に変化をつけることができるので、遊技の進行に抑揚をつけることができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1 4 7 0】

なお、上記実施形態において、遊技機C 3における計数手段としては、確変大当たりカウンタ2 2 3 v又は外れリーチカウンタ2 2 3 xが該当する。

【1 4 7 1】

遊技機C 3において、前記計数手段は、所定の遊技状態の発生回数を計数するものであることを特徴とする遊技機C 4。

【1 4 7 2】

遊技機C 4によれば、特別価値付与条件が、共通する遊技状態の発生に基づくものであるので、遊技者は、特別価値媒体（特別価値）の獲得の容易さ又は困難さを感覚的に把握することができる。よって、特別価値媒体の獲得に対する遊技者の期待感を煽り、遊技に飽きを感じ難い状況を創出することができる。

【1 4 7 3】

遊技機C 3又はC 4において、前記計数手段により回数が計数される対象となる状態とは異なる状態が生じる回数を計数する第2の計数手段と、前記特別価値付与条件を、前記計数手段により計数される回数に応じた条件とするか、前記第2の計数手段により計数される回数に応じた条件とするかを選定する選定手段と、前記特別価値付与条件を、選定手段により選定された条件に変更する第2の条件変更手段とを備え、前記条件変更手段は、前記第2の条件変更手段によって前記特別価値付与条件が前記計数手段により計数される回数に応じた条件に変更された場合には、前記価値内容検出手段により検出された前記特

10

20

30

40

50

別価値の内容に応じて、前記特別価値付与条件を満たすために必要とされる前記第計数手段により計数される回数を変更し、その一方で、前記第2の条件変更手段によって前記特別価値付与条件が前記第2の計数手段により計数される回数に応じた条件に変更された場合には、前記価値内容検出手段により検出された前記特別価値の内容に応じて、前記特別価値付与条件を満たすために必要とされる前記第2の計数手段により計数される回数を変更するものであることを特徴とする遊技機C5。

【1474】

遊技機C5によれば、特別価値付与条件を、計数手段により計数される回数（即ち、ある状態が生じた回数）に応じた条件とするか、第2の計数手段により計数される回数（即ち、計数手段により計数される状態とは異なる状態が生じる回数）に応じた条件とするか
10
が、選定手段により選定されると、特別価値付与条件が、第2の条件変更手段により、選定手段により選定された条件に変更される。

【1475】

このとき、第2の条件変更手段によって特別価値付与条件が計数手段により計数される回数に応じた条件に変更された場合には、価値内容検出手段により検出された特別価値の内容に応じて、該特別価値付与条件を満たすために必要とされる計数手段により計数される回数が条件変更手段により変更される。その一方で、第2の条件変更手段によって特別価値付与条件が第2の計数手段により計数される回数に応じた条件に変更された場合には、価値内容検出手段により検出された特別価値の内容に応じて、該特別価値付与条件を満たすために必要とされる第2の計数手段により計数される回数が条件変更手段により変更
20
される。

【1476】

よって、特別価値媒体（特別価値）を得るための特別価値付与条件の変化が豊富となり、遊技に飽きを感じ難い状況を創出することができる。ここで、選定手段による選定を、遊技者の意思（例えば、いずれを選定するかを指示する入力）に基づいて行うことができるようにすることにより、遊技者は、自身の意思を反映した特別価値付与条件を選定することができる。従って、遊技者の意識を特別価値媒体の獲得へ向け易くすることができるので、遊技に飽きを感じ難い状況を創出することができる。

【1477】

なお、上記実施形態において、遊技機C4における計数手段としては、確変大当たりカウンタ223vが該当し、遊技機C4における第2の計数手段としては、外れリーチカウンタ223xが該当する。
30

【1478】

また、上記実施形態において、遊技機C4における選定手段としては、排出モード変更処理（図59参照）が該当する。また、上記実施形態において、遊技機C4における第2の条件変更手段としては、付与条件成立確認処理（図61参照）におけるS4110の処理が該当する。

【1479】

遊技機C5において、前記計数手段及び前記第2の計数手段は、前記第2の条件変更手段により条件が変更された場合に、それ以前に計数していた回数を保持するものであること
40
を特徴とする遊技機C6。

【1480】

遊技機C6によれば、第2の条件変更手段により条件が変更された場合に、それ以前に計数していた計数手段又は第2の計数手段により計数されていた回数が保持されるので、第2の条件変更手段により条件を変更してから条件を戻す場合であっても、変更前の続きから計数することが可能である。

【1481】

よって、特別価値付与条件を、適宜、計数手段により計数される回数（即ち、ある状態が生じる回数）に応じた条件にしたり、第2の計数手段により計数される回数（即ち、計数手段により計数される状態とは異なる状態が生じる回数）に応じた条件にしたりするこ
50

とができるので、特別価値媒体（特別価値）を得るための特別価値付与条件の変化が豊富となり、遊技に飽きを感じ難い状況を創出することができる。

【1482】

遊技機C5又はC6において、遊技者による指示を入力する入力手段を備え、前記選定手段は、前記入力手段からの入力があった場合に、条件の選定を行うものであることを特徴とする遊技機C7。

【1483】

遊技機C7によれば、選定手段による選定を、遊技者の意思に基づいて行うことができるので、遊技者は、自身の意思を反映した特別価値付与条件を選定することができる。よって、遊技者の意識を特別価値媒体の獲得へ向け易くすることができるので、遊技に飽きを感じ難い状況を創出することができる。

10

【1484】

なお、上記実施形態において、遊技機C7における入力手段としては、排出モード変更ボタン1800が該当する。

【1485】

遊技機C1からC7のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機C8。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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（又は作動口を通過）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。

20

【1486】

遊技機C1からC7のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機C9。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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（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。

30

【1487】

遊技機C1からC7のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機C10。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

40

【1488】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段と、複数の前記特別価値媒体が配置される配置手段と、その配置手段に配置された前記複数の特別価値媒体のう

50

ち、前記特別価値媒体付与手段によって次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部の内容を検出する検出手段と、その検出手段により検出された情報部の内容に基づき、前記次回に付与する特別価値媒体が有する特別価値の内容を取得する価値内容取得手段とを備え、前記配置手段は、前記次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部と他の前記特別価値媒体の情報部とが重ならないように配置されることを特徴とする遊技機D1。

【1489】

遊技機D1によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値媒体付与手段によって付与される。

【1490】

ここで、特別価値媒体は、配置手段に配置される複数の特別価値媒体のうち、特別価値媒体付与手段によって次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部の内容が検出手段により検出され、検出された内容に基づいて、該次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容が価値内容取得手段により取得される。

【1491】

よって、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を取得できるので、取得した内容を利用して遊技に付加価値を付すことができる。例えば、取得された特別価値の内容に応じて、特別価値媒体の特別価値付与条件を変更することにより、特別価値媒体の付与頻度に変化をつけることができるので、遊技の進行に抑揚をつけることができる。あるいは、特別価値媒体の付与前に、取得された特別価値の内容に応じて、取得された特別価値（即ち、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値）を遊技者に示唆することにより、遊技者は、特別価値媒体が獲得できるかもしれないという期待感を持って遊技を続けることができる。

【1492】

このように、遊技機D1によれば、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容が取得されるので、取得した内容を利用して遊技に付加価値を付すことができる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1493】

ここで、遊技機D1によれば、次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部は、他の前記特別価値媒体の情報部と重ならないように配置手段にて配置されている。よって、次回に付与される特別価値媒体の情報部を選択的に検出手段によって検出させ、該次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容のみを取得したいにもかかわらず、次回に付与する特別価値媒体の情報部と他の特別価値媒体の情報部とが重なったことにより、重なった情報部に基づく特別価値の誤検出を防止することができる。

【1494】

なお、上記実施形態において、遊技機D1における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図48、図61参照）におけるS4106、S4109の処理、外れリーチ排出モード処理（図62参照）におけるS4406、S4410の処理、カード排出処理（図49参照）におけるS4201～S4203、S4208～S4211の処理が該当する。

【1495】

また、上記実施形態において、遊技機D1における検出手段としては、排出用カードリーダー1453が該当し、遊技機D1における価値内容取得手段としては、排出カード確認処理（図52参照）が該当する。

【1496】

また、上記実施形態において、遊技機D1における配置手段としては、配置部材1451などが該当する。ここで、配置手段における「前記次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部と他の前記特別価値媒体の情報部とが重ならない」配置としては、図63、図64、図66に示す特典カードCA、CA1、CA2の配置が該当する。

【1497】

前記配置手段は、前記次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部と他の前記特別価値媒体の情報部とが直接重ならないように配置されることを特徴とする遊技機D2。

【1498】

遊技機D2によれば、次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部が、他の前記特別価値媒体の情報部と直接重ならないように配置手段にて配置される。よって、次回に付与される特別価値媒体の情報部を選択的に検出手段によって検出させ、該次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容のみを取得したいにもかかわらず、次回に付与する特別遊技媒体の情報部と他の特別価値媒体の情報部とが直接重なったことにより、重なった情報部に基づく特別価値の誤検出を防止することができる。

【1499】

なお、上記実施形態において、遊技機D2における配置手段における「前記次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部と他の前記特別価値媒体の情報部とが直接重ならない」配置としては、図63、図64、図66に示す特典カードCA、CA1、CA2の配置が該当する。

【1500】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段と、複数の前記特別価値媒体が配置される配置手段と、その配置手段に配置された前記複数の特別価値媒体のうち、前記特別価値媒体付与手段によって次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部の内容を検出する検出手段と、その検出手段により検出された情報部の内容に基づき、前記次回に付与する特別価値媒体が有する特別価値の内容を取得する価値内容取得手段とを備え、前記配置手段は、前記次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部が、少なくとも、次々回に付与する前記特別価値媒体の情報部と重ならないように配置されることを特徴とする遊技機D3。

【1501】

遊技機D3によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値媒体付与手段によって付与される。

【1502】

ここで、特別価値媒体は、配置手段に配置される複数の特別価値媒体のうち、特別価値媒体付与手段によって次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部の内容が検出手段により検出され、検出された内容に基づいて、該次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容が価値内容取得手段により取得される。

【1503】

よって、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を取得できるので、取得した内容を利用して遊技に付加価値を付与することができる。例えば、取得された特別価値の内容に応じて、特別価値媒体の特別価値付与条件を変更することにより、特別価値媒体の付与頻度に変化をつけることができるので、遊技の進行に抑揚をつけることができる。

【1504】

あるいは、特別価値媒体の付与前に、取得された特別価値の内容に応じて、取得された特別価値（即ち、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値）を遊技者に示唆することにより、遊技者は、特別価値媒体が獲得できるかもしれないという期待感を持って遊技を続けることができる。

【1505】

このように、遊技機D3によれば、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容が取得されるので、取得した内容を利用して遊技に付加価値を付与することができる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1506】

ここで、遊技機D3によれば、次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部が、少

10

20

30

40

50

なくとも、次々回に付与する前記特別価値媒体の情報部と重ならないように配置手段にて配置される。

【1507】

よって、次回に付与される特別価値媒体の情報部を選択的に検出手段によって検出させ、該次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容のみを取得したいにもかかわらず、次回に付与する特別遊技媒体の情報部が、次々回に付与する特別価値媒体の情報部に重なったことにより、重なった情報部に基づく特別価値の誤検出を防止することができる。

【1508】

なお、上記実施形態において、遊技機D3における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図48，図61参照）におけるS4106，S4109の処理、外れリーチ排出モード処理（図62参照）におけるS4406，S4410の処理、カード排出処理（図49参照）におけるS4201～S4203，S4208～S4211の処理が該当する。

10

【1509】

また、上記実施形態において、遊技機D3における検出手段としては、排出用カードリーダー1453が該当し、遊技機D3における価値内容取得手段としては、排出カード確認処理（図52参照）が該当する。

【1510】

また、上記実施形態において、遊技機D3における配置手段としては、配置部材1451などが該当する。ここで、配置手段における「前記次回に付与する特別価値媒体に形成された情報部が、少なくとも、次々回に付与する前記特別価値媒体の情報部と重ならない」配置としては、図63，図64，図66に示す特典カードCA，CA1，CA2の配置が該当する。

20

【1511】

遊技機D1からD3のいずれかにおいて、前記検出手段は、前記重ならないように配置された前記情報部をそれぞれ検出可能に複数設けられていることを特徴とする遊技機D4。

【1512】

遊技機D4によれば、検出手段が、配置手段において重ならないように配置された情報部をそれぞれ検出可能に複数設けられているので、重ならないように配置された各情報部を容易に検出することができる。

30

【1513】

遊技機D1からD4のいずれかにおいて、前記配置手段には、前記複数の特別価値媒体が、各特別価値媒体の情報部を積み重ね方向の軸周りに回転させつつ、積み重ねられて配置されていることを特徴とする遊技機D5。

【1514】

遊技機D5によれば、配置手段には、複数の特別価値媒体が、各特別価値媒体の情報部が積み重ね方向の軸周りに回転された状態で積み重ねられているので、比較的省スペースで効率よく各特別価値媒体の情報部が重ならないよう複数の特別価値媒体を配置させることができる。

40

【1515】

遊技機D5において、前記特別価値媒体は、前記情報部と該情報部以外の光不透過性の本体部とから構成されるものであり、前記情報部は、内部に前記特別価値の内容に応じたパターンが形成された光透過性領域であり、前記検出手段は、前記パターンを読み取り可能に構成されるものであることを特徴とする遊技機D6。

【1516】

遊技機D6によれば、特別価値媒体における情報部は、内部に特別価値の内容に応じたパターンが形成された光透過性領域として構成されており、該光透過性領域に形成されたパターンが検出手段によって読み取られる。その結果、特別価値の内容を取得することが

50

できる。

【1517】

ここで、特別価値媒体は、情報部以外が、光不透過性の本体部として構成されているので、配置手段において、複数の特別価値媒体が、各特別価値媒体の情報部が積み重ね方向の軸周りに回転された状態で積み重ねられている場合には、特別価値媒体における情報部（特別価値媒体）の片面側に、隣接する特別価値媒体の光不透過性の本体部が重なることになり、情報部（光透過性領域）に形成されたパターンのみを検出手段によって検出させることができる。

【1518】

よって、次回に付与される特別価値媒体の情報部を選択的に検出させることができ、該次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容が他の特別価値と混同して誤検出されることを防止できる。

10

【1519】

遊技機D1からD4のいずれかにおいて、前記配置手段には、前記複数の特別価値媒体が、各特別価値媒体の前記情報部を所定の一方方向にずらしつつ積まれて配置されていることを特徴とする遊技機D7。

【1520】

遊技機D7によれば、配置手段には、複数の特別価値媒体が、各特別価値媒体の情報部定の一方方向にずらしつつ積まれて配置されているので、各特別価値媒体の情報部が重ならないよう複数の特別価値媒体を配置させることができる。

20

【1521】

遊技機D7において、前記特別価値媒体は、前記情報部とその情報部に隣接する第1の光透過性領域とを有しており、前記情報部は、内部に前記特別価値の内容に応じたパターンが形成された第2の光透過性領域であり、前記価値内容検出手段は、前記パターンを読み取り可能に構成されるものであり、前記配置手段には、前記複数の特別価値媒体が、各特別価値媒体の前記情報部を該情報部から前記第1の光透過性領域へ向かう方向に、各情報部が重ならないようにずらしつつ積まれて配置されていることを特徴とする遊技機D8。

【1522】

遊技機D8によれば、特別価値媒体における情報部は、内部に特別価値の内容に応じたパターンが形成された第2の光透過性領域として構成されており、該第2の光透過性領域に形成されたパターンが検出手段によって読み取られる。その結果、特別価値の内容を取得することができる。

30

【1523】

ここで、特別価値媒体は、情報部の他に、該情報部に隣接する第1の光透過性領域を有しているので、特別価値媒体の情報部が、該情報部から第1の光透過性領域へ向かう方向に、各情報部が重ならないようにずらしつつ積まれている場合には、積まれている各特別価値媒体の情報部を第1の光透過性領域を介して臨むことができる。

【1524】

よって、積まれている特別価値媒体における複数の情報部を個々に読み取ることが可能となる。ここで、各情報部を読み取ることできるように、複数の検出手段を設けることにより、複数の情報部を互いに混同することなく、まとめて読み取ることができるので、次回に付与される特別価値媒体が有する特別価値の内容を含む、複数の特別価値の内容を利用した付加価値をより複雑に提供することができる。

40

【1525】

遊技機D1からD8のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機D9。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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（又は作動口を通過）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

50

。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。

【1526】

遊技機D1からD8のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機D10。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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（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。

10

【1527】

遊技機D1からD8のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機D11。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

20

【1528】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において使用される所定の外形を有する板状の情報媒体であって、光不透過性を有する本体部と、その本体部における所定位置に連設され、光透過性を有する特定形状の情報部とを備え、前記情報部は、該情報部の内部に形成された、前記遊技機にて読み取り可能な、前記遊技価値とは異なる価値を与える情報の内容を示す情報パターンを含み、前記情報パターンは、前記情報の内容に応じて異なるパターンとして形成されていることを特徴とする情報媒体1。

30

【1529】

情報媒体1によれば、所定の外形を有する板状に構成され、遊技媒体を用いて遊技を行うと共に所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において使用されるものである。この情報媒体1は、光不透過性の本体部と、その本体部に連設された情報部とを有している。

【1530】

かかる情報媒体1において、情報部は、光透過性を有する特定形状に構成され、その内部には、遊技機にて読み取り可能な、遊技価値とは異なる価値を与える情報の内容を示す情報パターンを含んでいる。

40

【1531】

よって、かかる情報パターンを遊技機に読み取らせることができるので、情報パターンを読み取った遊技機が、該情報パターンが示す情報に従う新たな価値（例えば、遊技者が所有する情報媒体を読み取らせることによって該情報媒体に応じた新たな演出を現出させたり、情報媒体を遊技者に付与する前に該付与を示唆する報知を行ったり、等）を遊技者に提供することが可能になる。

【1532】

ここで、情報パターンは、情報の内容に応じて異なるパターンとして形成されているの

50

で、情報パターンの相違に応じて異なる種類の情報媒体が存在し得ることになり、異なる情報パターンの数だけ、多様な価値を遊技者に提供することが可能となる。

【1533】

また、情報媒体1によれば、光透過性の情報部に情報パターンが形成されており、かつ、該情報部が情報媒体の所定位置に位置すると共に特定形状に構成されているので、複数の情報媒体を重ね合わせることによって各情報媒体の情報パターンを重ね合わせることができる。その結果、情報パターンを重ね合わせた状態で、遊技機に読み取らせることが可能となる。即ち、複数の情報媒体が各々有する情報をまとめて遊技機に読み取らせることができる。

【1534】

よって、複数の情報媒体が各々有する情報をまとめて遊技機に読み取らせることにより、1枚の情報媒体が有する情報を読み取らせた場合に比べ、情報が増えた分、読み取った情報に基づく価値の提供を多様化することができる。

【1535】

例えば、遊技者が所有する情報媒体を読み取らせることによって該情報媒体に応じた新たな演出を現出させることにより、新たな価値を遊技者に提供する場合には、所有する情報媒体の数が多い程、それによって現出する演出が多様化する。また、情報媒体を遊技者に付与する前に該付与を示唆する報知を行うことにより、新たな価値を遊技者に提供する場合には、まとめて読み取った情報のいずれかを報知することにより、情報媒体の付与順序を推定し難くすることが可能となり、それによって、情報媒体を付与することによる遊技性を高めることができる。

【1536】

このように、情報媒体1によれば、情報媒体によって提供される遊技価値とは異なる価値が付加価値となり、それによって、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1537】

なお、上記実施形態において、情報媒体1である情報媒体としては、特典カードCA、CA'が該当する。また、上記実施形態において、情報媒体1における本体部としては、本体部1601、1601xが該当する。また、上記実施形態において、情報媒体1における情報部としては、カード情報領域1602、1602xが該当する。

【1538】

情報媒体1において、1の前記情報パターンは、前記情報部における所定領域を複数に区分して得られた区画のうち、1の区画により形成されるパターンであり、前記1の情報パターンに対し、複数種類の前記情報の組み合わせが対応付けられていることを特徴とする情報媒体2。

【1539】

情報媒体2によれば、情報部における所定領域を複数に区分して得られた区画のうち、1の区画に、複数種類の情報の組み合わせが対応付けられた1の情報パターンが形成されている。

【1540】

よって、区画の分だけ異なる情報パターンを形成することができ、情報媒体の大型化を抑制しつつ、情報（即ち、情報パターン）の異なる情報媒体の数を増やすことができるので、情報媒体を付与することによる付加価値を高めることができる。

【1541】

また、1の情報パターン内に多くの情報を含めることができるので、1の情報媒体が遊技者に提供し得る価値を多様化することができる。それにより、情報媒体を付与することによる遊技性を高めることができる。

【1542】

また、複数の情報媒体を重ねて情報パターンを読み取った場合に、各情報媒体が有する各種類の情報の組み合わせを混同することなく得ることができる。よって、情報媒体を遊

10

20

30

40

50

技者に付与する前に該付与を示唆する報知を行うことにより、新たな価値を遊技者に提供する場合には、まとめて読み取った情報のいずれかを報知することが可能となり、情報媒体の付与順序を推定し難くすることができるので、情報媒体を付与することによる遊技性を高めることができる。

【1543】

情報媒体1又は2において、前記情報部は、複数の領域に分割されており、前記複数の領域における各領域は、前記情報パターンを形成可能に複数の区画に区分されており、1の前記情報パターンは、前記各領域に形成された区画のうち、1領域毎に1区画ずつを用いて形成されるパターンであることを特徴とする情報媒体3。

【1544】

情報媒体3によれば、情報部が複数の領域に分割されており、それら複数の領域における各領域が、情報パターンを形成可能に複数の区画に区分されている。ここで、各領域に形成された区画のうち、1領域毎に1区画ずつを用いて、1の情報パターンが形成されている。

【1545】

よって、複数の情報媒体を重ねて情報パターンを読み取った場合に、各情報媒体が有する複数種類の情報の組み合わせを混同することなく得ることができる。よって、情報媒体を遊技者に付与する前に該付与を示唆する報知を行うことにより、新たな価値を遊技者に提供する場合には、まとめて読み取った情報のいずれかを報知することが可能となり、情報媒体の付与順序を推定し難くすることができるので、情報媒体を付与することによる遊技性を高めることができる。また、1の情報パターンが、複数の領域から各々1区画ずつ用いて形成されているので、情報パターンの特定要素が増え、情報パターンの読み取り精度を高めることができる。

【1546】

情報媒体3において、前記1の情報パターンは、一面側から見た場合の配置と、他面側から見た場合の配置とが異なるように形成されていることを特徴とする情報媒体4。

【1547】

情報媒体4によれば、1の情報パターンは、一面側から見た場合の配置と、他面側から見た場合の配置とが異なるように形成されているので、情報媒体の裏表を特定し易い。

【1548】

情報媒体1から4のいずれかにおいて、前記本体部の一面側には、前記遊技機による前記情報パターンの読み取りを補助するための読取補助面が設けられていることを特徴とする情報媒体5。

【1549】

情報媒体5によれば、本体部の一面側には、遊技機による情報パターンの読み取りを補助するための読取補助面が設けられているので、読取補助面を一方向に向けて情報媒体を重ねさせた場合に、1の情報媒体を移動させることによって、隣接する情報媒体の読取補助面を背景として情報パターンを遊技機に読み取らせることが可能となる。よって、1の情報パターンを確実に遊技機に読み取らせることが可能になる。

【1550】

なお、読取補助面としては、無地面などを例示することができる。ここで、読取補助面が無地面として構成される場合には、パターンの読み取りを阻害しない色の無地面であることが好ましい。例えば、パターンの色が黒色や濃色（例えば、濃緑色や紺色など）である場合には、読取補助面は、白色や淡色（例えば、淡黄色やクリーム色や薄桃色や薄青色など）の無地面を読取補助面とすることが好ましい。あるいは、パターンの色が白色や淡色である場合には、読取補助面は、黒色や濃色の無地面を読取補助面とすることが好ましい。上記実施形態において、情報媒体5における読取補助面としては、特典カードCAの裏面1601bが該当する。

【1551】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与

10

20

30

40

50

する遊技機において、情報媒体 1 から 5 のいずれかにおける情報媒体の一面側に配置され、該一面側から該情報媒体の情報パターンを読み取り可能な読取手段と、その読取手段により読み取った情報パターンに基づく制御を実行する制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機 E 1。

【1552】

遊技機 E 1 によれば、情報媒体 1 から 6 のいずれかにおける情報媒体の情報パターンが読取手段により読み取られると、読み取った情報パターンに基づく制御が制御手段により実行される。よって、情報媒体の情報パターンが示す価値を、遊技機にて実行される制御に基づいて遊技者に提供することができ、それにより、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

10

【1553】

なお、上記実施形態において、遊技機 E 1 における読取手段としては、排出用カードリーダー 1453、受部用カードリーダー 1303 が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 E 1 における制御手段としては、変動演出設定手段（図 46 参照）や、付与条件成立確認処理（図 48、図 61 参）や、受部カード読取処理（図 54、図 83 参照）や、示唆演出設定処理（図 74 参照）や、停止図柄設定処理（図 75 参照）などが該当する。

【1554】

遊技機 E 1 において、報知を行う報知手段を備え、前記制御手段は、前記読取手段により読み取った情報パターンに応じた報知を報知手段に実行させるものであることを特徴とする遊技機 E 2。

20

【1555】

遊技機 E 2 によれば、読取手段により読み取った情報パターンに基づき、報知手段による報知が、制御手段によって実行されるので、各情報媒体が有する情報パターンに応じた報知を行うことができる。よって、遊技の状況に応じて情報媒体が遊技機から付与される場合に、各情報媒体が有する情報パターンに応じた報知を行うことにより、遊技者に情報媒体の獲得（即ち、遊技価値とは異なる新たな価値の獲得）に対する期待感を付与することができる。

【1556】

また、読取手段により読み取った情報パターンに基づいて報知手段により行われる報知は、読み取った情報パターンに応じた報知であるので、情報媒体が有する価値を遊技者に報知することができ、それにより、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。なお、上記実施形態において、遊技機 E 2 における報知手段としては、第 3 図柄表示装置 81 が該当する。

30

【1557】

遊技機 E 1 又は 2 において、始動条件が成立した場合に、変動表示を表示する変動表示手段とを備え、前記制御手段は、前記読取手段により読み取った情報パターンに応じた特定の変動表示を前記変動表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機 E 3。

【1558】

遊技機 E 3 によれば、始動条件が成立した場合に、変動表示が変動表示手段によって表示される。ここで、読取手段により情報パターンを読み取った場合には、制御手段による制御によって、そのように読み取った情報パターンに応じた特定の変動表示が変動表示手段に表示される。

40

【1559】

よって、読取手段により情報パターンを読み取った場合には、通常の変動表示とは異なる特定の変動表示が表示されるので、かかる特定の変動表示によって、情報媒体が有する価値を遊技者に報知することができ、それにより、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。なお、上記実施形態において、遊技機 E 3 における変動表示手段としては、第 3 図柄表示装置 81 が該当する。

【1560】

遊技機 E 1 から E 3 のいずれかにおいて、複数の前記情報媒体を収容する収容手段と、

50

その収容手段に収容されている前記複数の情報媒体のうち、所定数の情報媒体の情報部を、他の情報媒体の情報部から分離する分離手段と、前記読取手段は、前記分離手段によって前記他の情報媒体の情報部から分離された前記所定数の情報媒体の情報部を読み取るものであることを特徴とする遊技機 E 4。

【1561】

遊技機 E 4 によれば、収容手段に収容されている複数の情報媒体のうち、2 以上の情報媒体の情報部が、分離手段によって、他の情報媒体の情報部から分離される。そして、そのように分離手段によって他の情報媒体の情報部から分離された所定数の情報媒体の情報部が、読取手段により読み取られる。

【1562】

10

よって、2 以上の情報媒体に基づく複数の価値を、遊技機にて実行される制御に基づいて遊技者に提供することができるので、付与順序とは無関係に価値を提供することができる。それにより、遊技価値とは異なる価値を提供することによる遊技性をより高めることができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることができる。

【1563】

なお、上記実施形態において、遊技機 E 4 における収容手段としては、貯留部材 1450 x a が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 E 4 における分離手段としては、待機部材 1450 x b が該当する。

【1564】

遊技機 E 1 から E 4 のいずれかにおいて、前記情報媒体を前記読取手段による読み取る場合に、読み取り対象となる情報媒体を該読取手段とは反対側の面から押さえる押さえ手段を備えていることを特徴とする遊技機 E 5。

20

【1565】

遊技機 E 5 によれば、情報媒体を読取手段によって読み取る場合には、読み取り対象となる情報媒体が押さえ手段によって該読取手段とは反対側の面から押さられるので、情報媒体の反りを防止でき、情報パターンの読み取り精度を高めることができる。なお、上記実施形態において、遊技機 E 5 における押さえ手段としては、固定用ソレノイド 1456 x f 及び板部材 1456 x g が該当する。

【1566】

遊技機 E 1 から E 5 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 E 6。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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（又は作動口を通過）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。

30

【1567】

遊技機 E 1 から E 5 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 E 6。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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（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。

40

【1568】

遊技機 E 1 から E 5 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシン

50

ンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 E 7。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

【1569】

10

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段と、複数の前記特別価値媒体が貯留される貯留手段と、その貯留手段に貯留される前記複数の特別価値媒体のうち、前記特別価値媒体付与手段によって次回に付与する 1 の特別価値媒体を少なくとも含む 2 以上の前記特別価値媒体を、他の前記特別価値媒体と分離する分離手段と、その分離手段により前記他の特別価値媒体から分離された前記 2 以上の特別価値媒体が有する特別価値の内容を検出する価値内容検出手段と、所定の報知条件を満たした場合に、前記価値内容検出手段により検出された特別価値の内容に基づく報知を行う報知手段とを備えていることを特徴とする遊技機 F 1。

20

【1570】

遊技機 F 1 によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値が特別価値媒体付与手段によって付与される。

【1571】

ここで、複数の特別価値媒体が貯留手段に貯留されており、該貯留手段に貯留されている複数の特別価値媒体のうち、特別価値媒体付与手段によって次回に付与される 1 の特別価値媒体を少なくとも含む 2 以上の特別価値媒体が、分離手段により、他の特別価値媒体と分離され、そのように分離された 2 以上の特別価値媒体が有する特別価値の内容が価値内容検出手段により検出される。

30

【1572】

そして、所定の報知条件を満たした場合には、価値内容検出手段により検出された特別価値の内容に基づく報知が行われる。ここで、価値内容検出手段により検出される特別価値の内容は、次回に付与される 1 の特別価値媒体が有する特別価値の内容を含むので、報知された特別価値を次回に獲得できるかもしれないという期待感を持って遊技を続けることができる。

【1573】

特に、報知手段による報知の内容が、遊技者自身が獲得を熱望する特別価値を示すものであった場合には、遊技者は、自身が熱望する特別価値を次回に獲得できるかもしれないことを期待しながら遊技を続けることができる。

40

【1574】

その一方で、価値内容検出手段により検出された特別価値の内容は、次回に付与される 1 の特別価値媒体の特別価値だけでなく、それ以降に付与される特別価値媒体の特別価値の内容を含むので、報知手段による報知は、次回に付与される特別価値媒体の特別価値を示すものであるとは、必ずしも限られない。

【1575】

よって、遊技者は、次回に付与される特別価値媒体の種類を確実に推測することが困難であり、遊技者は実際に特別価値媒体が排出されて結果を確認することを心待ちにしながら遊技を続けることができる。

【1576】

50

このように、遊技機 F 1 によれば、次回に付与される 1 の特別価値媒体を少なくとも含む 2 以上の特別価値媒体が有する特別価値の内容に基づく報知が行われるので、遊技性が向上し、それが新たな付加価値となって、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることを可能にする。

【1577】

なお、遊技機 F 1 において、価値内容検出手段により検出された特別価値の内容を報知する契機となる「報知条件」は、特別価値を付与する契機となる「特別価値付与条件」と同じ条件であっても異なる条件であってもよい。また、遊技機 F 1 において、特別価値媒体付与手段によって付与される特別価値の形態は、媒体などの有形の形態であっても、データなどの無形の形態であってもよい。

10

【1578】

なお、上記実施形態において、遊技機 F 1 における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図 77 参照）における S 4124 の処理が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 F 1 における貯留手段としては、貯留部材 1450x a が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 F 1 における分離手段としては、待機部材 1450x b が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 F 1 における価値内容検出手段としては、排出用カードリーダー 1453 が該当する。また、上記実施形態において、報知手段としては、示唆演出成立確認処理（図 71 参照）における S 2425 の処理、示唆演出設定処理（図 74 参照）における S 2664、S 2665、S 2667、S 2668 などが該当する。

20

【1579】

遊技機 F 1 において、前記価値内容検出手段により検出された特別価値の内容を分類する分類手段と、前記報知手段による報知を行う場合には、前記分類手段により分類された前記特別価値の内容の中から、所定の規則に従う選定確率に基づいて、前記報知手段による報知の対象とする特別価値の内容を選択する報知内容選択手段とを備えていることを特徴とする遊技機 F 2。

【1580】

遊技機 F 2 によれば、前記価値内容検出手段により検出された特別価値の内容は、分類手段により分類される。そして、報知手段による報知を行う場合には、分類手段により分類された特別価値の内容の中から、所定の規則に従う選定確率に基づいて、報知手段による報知の対象とする特別価値の内容が報知内容選択手段によって選択される。その結果、報知内容選択手段により選択された特別価値の内容に基づく報知が報知手段によって行われる。

30

【1581】

よって、分類された各特別価値の内容に基づく報知の確率は、報知内容選択手段により選択される確率（即ち、所定の規則に従う選定確率）に応じて変更されるので、報知された特別価値の獲得に対する期待感に抑揚をつけることができ、特別価値の内容を報知することによる遊技性を向上させることができる。

【1582】

また、上記実施形態において、遊技機 F 2 における分類手段としては、排出カード確認処理（図 81 参照）における S 3424、S 3425 の処理が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 F 2 における報知内容選択手段としては、示唆演出設定処理（図 74 参照）における S 2661 の処理が該当する。

40

【1583】

遊技機 F 1 又は F 2 において、前記特別価値媒体は、所定の外形に構成され、光不透過性を有する本体部と、その本体部における所定位置に連設され、光透過性を有する情報部とを備え、前記情報部は、該情報部の内部に形成された、前記価値内容検出手段にて検出可能な、前記特別価値の内容を示す情報パターンを含み、前記分離手段は、前記 2 以上の特別価値媒体の情報部を重ねた状態で、前記他の特別価値媒体から分離するものであることを特徴とする遊技機 F 3。

50

【1584】

遊技機F3によれば、特別価値媒体は、所定の外形を有する板状に構成され、光不透過性の本体部と、その本体部に連設された情報部とを有している。かかる特別価値媒体の情報部は、光透過性を有する特定形状に構成され、その内部には、価値内容検出手段により検出可能な、特別価値の内容を示す情報パターンを含んでいる。

【1585】

ここで、貯留手段に貯留される前記複数の特別価値媒体のうち、特別価値媒体付与手段によって次回に付与する1の特別価値媒体を少なくとも含む2以上の前記特別価値媒体が、分離手段により、該2以上の特別価値媒体の情報部を重ねた状態で他の特別価値媒体から分離される。

10

【1586】

よって、内容価値検出手段は、2以上の特別価値媒体が各々有する特別価値の内容をまとめて検出することができるので、これらの特別価値媒体が各々有する特別価値の内容に基づく報知を行うことができる。

【1587】

なお、上記実施形態において、遊技機F3における特別価値媒体としては、特典カードCA'が該当する。また、上記実施形態において、遊技機F3における特別価値媒体の本体部としては、本体部1601xが該当する。また、上記実施形態において、遊技機F3における特別価値媒体の情報部としては、カード情報領域1602xが該当する。

【1588】

20

遊技機F3において、1の前記情報パターンは、前記情報部における所定領域を複数に区分して得られた区画のうち、1の区画により形成されるパターンであり、前記1の情報パターンに対し、複数種類の情報の組み合わせが1の遊技価値として対応付けられていることを特徴とする遊技機F4。

【1589】

遊技機F4によれば、情報部における所定領域を複数に区分して得られた区画のうち、1の区画に、複数種類の情報の組み合わせが対応付けられた1の情報パターンが形成されている。

【1590】

よって、複数の特別価値媒体を重ねて情報パターンを読み取った場合に、各特別価値媒体が有する各種類の情報の組み合わせを混同することなく得ることができるので、複数の特別価値媒体に基づく複数の特別価値の内容に基づく報知を、付与順序とは無関係に遊技者に提供することが可能となり、特別価値媒体の付与順序を遊技者に察知され難くすることができるので、情報媒体を付与することによる遊技性を高めることができる。

30

【1591】

遊技機F4において、前記価値内容検出手段により検出された特別価値の内容を分類する分類手段と、前記報知手段による報知を行う場合には、前記分類手段により分類された前記特別価値の内容の中から、所定の選定確率に基づいて、前記報知手段による報知の対象とする特別価値の内容を選択する報知内容選択手段とを備え、前記複数種類の情報のうちの1つは、前記選定確率を規定する情報であることを特徴とする遊技機F5。

40

【1592】

遊技機F5によれば、前記価値内容検出手段により検出された特別価値の内容は、分類手段により分類される。そして、報知手段による報知を行う場合には、分類手段により分類された特別価値の内容の中から、1の情報パターンに含まれる選定確率を規定する情報により規定される選定確率に基づいて、報知手段による報知の対象とする特別価値の内容が報知内容選択手段によって選択される。その結果、報知内容選択手段により選択された特別価値の内容に基づく報知が報知手段によって行われる。

【1593】

よって、分類された各特別価値の内容に基づく報知の確率は、報知内容選択手段により選択される確率（即ち、1の情報パターンに含まれる選定確率を規定する情報より規定さ

50

れる選定確率)に応じて変更されるので、報知された特別価値の獲得に対する期待感に抑揚をつけることができ、特別価値の内容を報知することによる遊技性を向上させることができる。

【1594】

また、上記実施形態において、遊技機F5における分類手段としては、排出カード確認処理(図81参照)におけるS3424、S3425の処理が該当する。また、上記実施形態において、遊技機F5における報知内容選択手段としては、示唆演出設定処理(図74参照)におけるS2661の処理が該当する。

【1595】

遊技機F3からF5のいずれかにおいて、前記価値内容検出手段は、該特別価値媒体の一面側に配置され、該一面側から前記情報パターンを検出するものであり、前記分離手段により分離された前記特別価値媒体を特別価値の内容を前記価値内容検出手段により検出する場合に、該価値内容検出手段とは反対側の面から該特別価値媒体を押さえる押さえ手段を備えていることを特徴とする遊技機F6。

【1596】

遊技機F6によれば、分離手段により分離された特別価値媒体の特別価値の内容を価値内容検出手段によって検出する場合には、該特別価値媒体が押さえ手段によって該価値内容検出手段とは反対側の面から押さられるので、特別価値媒体の反りを防止でき、情報パターンの読み取り精度を高めることができる。なお、上記実施形態において、遊技機F6における押さえ手段としては、固定用ソレノイド1456xf及び板部材1456xg、又は、装着ソレノイド1304及び板部材1305が該当する。

【1597】

遊技機F1からF6のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機F7。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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(又は作動口を通過)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。

【1598】

遊技機F1からF6のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機F8。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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(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。

【1599】

遊技機F1からF6のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機F9。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

【1600】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値媒体付与手段を備え、前記特別価値媒体は、前記特別価値の内容を視覚的に示唆する情報が記された情報面と、その情報面に記された前記情報を覆うことによって該情報の視認性を低下させる取り外し可能な被覆手段とを備えていることを特徴とする遊技機G1。

【1601】

10

遊技機G1によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体が、特別価値媒体付与手段によって付与される。この特別価値媒体において、特別価値の内容を視覚的に示唆する情報が情報面に記されている。

【1602】

ここで、特別価値媒体における情報面には、該情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を視覚的に示唆する情報）を覆うことにより該情報の視認性を低下させる被覆手段が設けられている。

【1603】

よって、かかる被覆手段が設けられた状態で特別価値媒体を付与した場合に、その特別価値媒体の受領者は、被覆手段により覆われた情報面に記されている情報が示す特別価値の内容を一瞥しただけでは容易に識別することができない。

20

【1604】

そのため、特別価値媒体の獲得に対する遊技者の期待感は、特別価値の内容を確認するべく被覆手段を取り外す作業が終了するまで持続するので、単に特別価値媒体を獲得する遊技に比べ、遊技に付加価値を付すことができる。その結果、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1605】

また、情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を視覚的に示唆する情報）を覆うことによって該情報の視認性を低下させる被覆手段が設けられているので、高い価値内容を有する特別価値媒体が選ばれて不正に抜き取られることを抑制できる。

30

【1606】

なお、上記実施形態において、遊技機G1における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図48，図61参照）におけるS4106，S4109の処理、外れリーチ排出モード処理（図62参照）におけるS4406，S4410の処理、カード排出処理（図49参照）におけるS4201～S4203，S4208～S4211の処理が該当する。

【1607】

また、上記実施形態において、遊技機G1における情報面としては、デザイン1601a1，4601aなどが該当する。また、上記実施形態において、遊技機G1における被覆手段としては、シール部材4001，4003，4004などが該当する。

40

【1608】

遊技機G1において、前記被覆手段は、取り外し可能であると共に、取り外し後の再使用が不可能なものであることを特徴とする遊技機G2。

【1609】

遊技機G2によれば、被覆手段は、取り外し後の再使用が不可能に構成されているので、特別価値付与条件の成立による正当な獲得ではなく不正に抜き取って得た特別価値媒体から、被覆手段を不正に取り外して、情報面に記された情報を不正に読み取ることを防止することができる。

【1610】

50

遊技機 G 1 又は G 2 において、前記被覆手段は、基材層と、その基材層の背面側に設けられ、前記情報面への貼付を可能にする粘着層とを備え、前記基材層は、前記情報面に貼付された前記被覆手段を剥がす場合に、剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性を有していることを特徴とする遊技機 G 3。

【1611】

遊技機 G 3 によれば、情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を視覚的に示唆する情報）を覆うことによって該情報の視認性を低下させる被覆手段は、基材層と、基材層の背面側に設けられた粘着層とを有しており、粘着層によって情報面に貼付されている。

【1612】

ここで、被覆手段における基材層は、情報面に貼付された前記被覆手段を剥がす場合に、剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性を有しているので、かかる被覆手段を情報面から一旦取り外すと、取り外し後の再使用が不可能となる。

【1613】

このように、被覆手段は取り外し後の再使用が不可能であるので、不正な抜き取りによって得た特別価値媒体から、被覆手段を不正に取り外して情報面に記された情報を不正に読み取ることを防止することができる。

【1614】

なお、上記実施形態において、遊技機 G 3 における基材層としては、ベースシート 4004a が該当し、遊技機 G 3 における粘着層としては、粘着剤層 4004b が該当する。

【1615】

遊技機 G 1 から G 3 のいずれかにおいて、前記被覆手段は、無線通信手段を有しており、前記無線通信手段は、前記特別価値の内容に対応する情報が記憶された記憶部を有する回路部と、その回路部に接続されて前記記憶部に記憶されている前記特別価値の内容に対応する情報を無線の伝送媒体を用いて送出可能なアンテナ部とを備えており、前記無線通信手段の前記アンテナ部を介して送出された前記特別価値の内容に対応する情報を読み取り可能な情報読取手段を備えていることを特徴とする遊技機 G 4。

【1616】

遊技機 G 4 によれば、被覆手段には、回路部内に記憶されている情報（特別価値の内容に対応する情報）を無線の伝送媒体を用いてアンテナ部から送出可能な無線通信手段が設けられている。そして、このように被覆手段に設けられた無線通信手段のアンテナ部を介して送出された情報（特別価値の内容に対応する情報）は、情報読取手段によって読み取られる。

【1617】

よって、情報読取手段による読み取りに基づき、特別価値媒体付与手段によって付与される特別価値媒体が有する情報（特別価値媒体の内容に対応する情報）を把握することができる。特別価値媒体付与手段によって付与される特別価値媒体が有する情報を把握できるので、該付与される特別価値媒体に応じた制御（例えば、付与される特別価値媒体に応じた演出制御）を行うことができ、遊技者が抱く遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1618】

また、特別価値媒体が被覆手段によって覆われていない場合には無線通信手段が存在しないので、かかる場合には、情報読取手段は、無線通信手段から送出されるべき情報を読み取ることができない。ここで、被覆手段が特別価値媒体を覆っていない状況の 1 つとして、不正行為者の手によって不正に取り外したことが含まれるので、情報読取手段による読み取り確認を行うことにより、不正行為が行われた可能性を確認することができる。

【1619】

なお、被覆手段における基材層が、情報面から剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性に構成された場合には、基材層の破損と共に無線通信手段（特に、アンテナ部）を破損させることができる。無線通信手段が破損した場合には、情報読取手段による読み取りが不可能になるため、不正行為があったことを確実に発見する

10

20

30

40

50

ことができる。

【1620】

なお、上記実施形態において、遊技機G4における無線通信手段としては、ICタグ4622が該当し、遊技機G4における回路部としては、ICチップ4622aが該当し、遊技機G4におけるアンテナ部としては、アンテナ部4622bが該当する。また、上記実施形態において、遊技機G4における情報読取手段としては、ICタグリーダー4501が該当する。

【1621】

遊技機G1からG3のいずれかにおいて、前記被覆手段は、露出面に形成された、前記特別価値の内容に対応する情報をコード化した情報コードを含むものであり、前記情報コードを読み取り可能な情報読取手段を備えていることを特徴とする遊技機G5。

10

【1622】

遊技機G5によれば、被覆手段は、前記特別価値の内容に対応する情報をコード化した情報コードを露出面に有している。そして、被覆手段の露出面にある情報コードは、情報読取手段によって読み取られる。

【1623】

よって、情報読取手段による情報コードの読み取りに基づき、特別価値媒体付与手段によって付与される特別価値媒体が有する情報（特別価値媒体の内容に対応する情報）を把握することができる。特別価値媒体付与手段によって付与される特別価値媒体が有する情報を把握できるので、該付与される特別価値媒体に応じた制御（例えば、付与される特別価値媒体に応じた演出制御）を行うことができ、遊技者が抱く遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

20

【1624】

また、特別価値媒体が被覆手段によって覆われていない場合には情報コードも存在しないので、かかる場合には、情報読取手段は、情報コード、即ち、特別価値の内容に対応する情報を読み取ることができない。ここで、被覆手段が特別価値媒体を覆っていない状況の1つとして、不正行為者の手によって不正に取り外したことが含まれるので、情報読取手段による読み取り確認を行うことにより、不正行為が行われた可能性を確認することができる。

【1625】

30

遊技機G1からG5のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機G6。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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（又は作動口を通過）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。

【1626】

40

遊技機G1からG5のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機G7。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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（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。

【1627】

50

遊技機 G 1 から G 5 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 G 8。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

10

【1628】

遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技機において、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値付与手段と、その特別価値付与手段によって付与される前記特別価値媒体を収容する収容手段と、その収容手段に収容されている前記特別価値媒体が有する特別価値の内容の漏洩を防止する漏洩防止手段とを備えていることを特徴とする遊技機 H 1。

【1629】

遊技機 H 1 によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、収容手段に収容されている特別価値媒体が、特別価値媒体付与手段によって該収容手段から付与される。ここで、収容手段に収容されている特別価値媒体が有する特別価値の内容は、漏洩防止手段によって漏洩が防止されている。

20

【1630】

よって、特別価値の内容が、収容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することが防止されているので、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。そのため、特別価値媒体を獲得するための遊技者の期待感を常時持続することができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1631】

30

なお、上記実施形態において、遊技機 H 1 における特別価値媒体付与手段としては、付与条件成立確認処理（図 48、図 61 参照）における S 4106、S 4109 の処理、外れリーチ排出モード処理（図 62 参照）における S 4406、S 4410 の処理、カード排出処理（図 49 参照）における S 4201～S 4203、S 4208～S 4211 の処理が該当する。

【1632】

また、上記実施形態において、遊技機 H 1 における収容手段としては、カード排出装置 1450 が該当する。また、上記実施形態において、遊技機 H 1 における漏洩防止手段としては、シール部材 4001、4002、4003、4004、4005 や、情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害する材質によってコーティングされた裏面 4601b 及び側面 4601c や、施錠部材 4801 や、第 14 実施形態における排出口 1451a の形状（図 95（b）参照）などが該当する。

40

【1633】

遊技機 H 1 において、前記特別価値媒体は、前記特別価値の内容を識別可能な情報が記された情報面を有しており、前記漏洩防止手段は、前記特別価値媒体の情報面に記された前記情報を覆うことによって該情報の識別可能性を低下させる取り外し可能な被覆手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機 H 2。

【1634】

遊技機 H 2 によれば、特別価値媒体における情報面には、該情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を識別可能な情報）を覆うことにより該情報の識別可能性を低下させる

50

被覆手段が設けられている。

【1635】

よって、かかる被覆手段が設けられた状態で特別価値媒体を付与した場合に、その特別価値媒体の受領者は、被覆手段により覆われた情報面に記されている情報が示す特別価値の内容を一瞥しただけでは容易に識別することができない。

【1636】

そのため、特別価値媒体の獲得に対する遊技者の期待感は、特別価値の内容を確認するべく被覆手段を取り外す作業が終了するまで持続するので、単に特別価値媒体を獲得する遊技に比べ、遊技に付加価値を付すことができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

10

【1637】

また、情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を識別可能な情報）を覆うことによって該情報の識別可能性を低下させる被覆手段が設けられているので、高い価値内容を有する特別価値媒体が選ばれて不正に抜き取られることを抑制できる。

【1638】

なお、遊技機H2において「特別価値媒体の内容を識別可能な情報」とは、特別価値媒体の内容を視覚的に示唆する情報（例えば、絵柄、図柄、文字など）に限らず、特別価値媒体の内容をコード化した情報（例えば、対応する読み取り装置により読み出して処理することにより特別価値の内容を判別できる情報）なども含まれる。

【1639】

20

また、上記実施形態において、遊技機H2における情報面としては、デザイン1601a1, 4601aなどが該当する。また、上記実施形態において、遊技機H2における被覆手段（漏洩防止手段の一部）としては、シール部材4001, 4003, 4004などが該当する。

【1640】

遊技機H2において、前記被覆手段は、取り外し可能であると共に、取り外し後の再使用が不可能なものであることを特徴とする遊技機H3。

【1641】

遊技機H3によれば、被覆手段は、取り外し後の再使用が不可能に構成されているので、特別価値付与条件の成立による正当な獲得ではなく不正に抜き取って得た特別価値媒体から、被覆手段を不正に取り外して、情報面に記された情報を不正に読み取ることを防止することができる。

30

【1642】

遊技機H2又はH3において、前記被覆手段は、基材層と、その基材層の背面側に設けられ、前記情報面への貼付を可能にする粘着層とを備え、前記基材層は、前記情報面に貼付された前記被覆手段を剥がす場合に、剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性を有していることを特徴とする遊技機H4。

【1643】

遊技機H4によれば、情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を識別可能な情報）を覆うことによって該情報の識別可能性を低下させる被覆手段は、基材層と、基材層の背面側に設けられた粘着層とを有しており、粘着層によって情報面に貼付されている。

40

【1644】

ここで、被覆手段における基材層は、情報面に貼付された前記被覆手段を剥がす場合に、剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性を有しているので、かかる被覆手段を情報面から一旦取り外すと、取り外し後の再使用が不可能となる。

【1645】

このように、被覆手段は取り外し後の再使用が不可能であるので、不正な抜き取りによって得た特別価値媒体から、被覆手段を不正に取り外して情報面に記された情報を不正に読み取ることを防止することができる。

【1646】

50

なお、上記実施形態において、遊技機H4における基材層としては、ベースシート4004aが該当し、遊技機H4における粘着層としては、粘着剤層4004bが該当する。

【1647】

遊技機H2からH4のいずれかにおいて、前記被覆手段は、前記基材層の背面側に設けられた無線通信手段を有しており、前記無線通信手段は、所定の情報が記憶された記憶部を有する回路部と、その回路部に接続されて前記記憶部に記憶されている前記所定の情報を無線の伝送媒体を用いて送出可能なアンテナ部とを備えており、前記無線通信手段の前記アンテナ部を介して送出された前記所定の情報を読み取り可能な情報読取手段を備えていることを特徴とする遊技機H5。

【1648】

10

遊技機H5によれば、被覆手段における基材層の背面側には、回路部内に記憶されている所定の情報を無線の伝送媒体を用いてアンテナ部から送出可能な無線通信手段が設けられている。そして、このように被覆手段に設けられた無線通信手段のアンテナ部を介して送出された所定の情報は、情報読取手段によって読み取られる。

【1649】

よって、特別価値媒体が被覆手段によって覆われていない場合には無線通信手段が存在しないので、かかる場合には、情報読取手段は、無線通信手段から送出されるべき所定の情報を読み取ることができない。

【1650】

従って、収容手段に収容されている特典価値媒体に対し、情報読取手段による読み取り確認を行うことにより、被覆手段が特別価値媒体を覆っているか否かの確認を行うことができる。被覆手段が特別価値媒体を覆っていない状況の1つとして、不正行為者の手によって不正に取り外したことが含まれるので、情報読取手段による読み取り確認を行うことにより、不正行為が行われた可能性を確認することができる。

20

【1651】

ここで、被覆手段における基材層が、情報面から剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性に構成された場合には、基材層の破損と共に無線通信手段（特に、アンテナ部）を破損させることができる。無線通信手段が破損した場合には、情報読取手段による読み取りが不可能になるため、不正行為があったことを確実に発見することができる。

30

【1652】

なお、記憶部に記憶される「所定の情報」としては、特別価値媒体の内容に対応する情報であってもよいし、特別価値媒体の内容とは無関係の情報であってもよい。記憶部に記憶される「所定の情報」が、特別価値媒体の内容に対応する情報である場合には、情報読取手段による読み取りに基づき、特別価値媒体付与手段によって付与される特別価値媒体が有する情報（特別価値媒体の内容に対応する情報）に応じた演出を行うことができる。

【1653】

なお、上記実施形態において、遊技機H5における無線通信手段としては、ICタグ4622が該当し、遊技機H5における回路部としては、ICチップ4622aが該当し、遊技機H5におけるアンテナ部としては、アンテナ部4622bが該当する。また、上記実施形態において、遊技機H5における情報読取手段としては、ICタグリーダ4501が該当する。

40

【1654】

遊技機H5において、前記特別価値媒体付与手段によって次回に付与する前記特別価値媒体を少なくとも含む所定数の特別価値媒体と前記収容手段に収容されている他の特別価値媒体との間に介在され、前記無線通信手段から前記収容手段に収容されている他の特別価値媒体への前記伝送媒体の伝達を妨害する仕切り手段を備えていることを特徴とする遊技機H6。

【1655】

遊技機H6によれば、特別価値媒体付与手段によって次回に付与する特別価値媒体を少

50

なくとも含む所定数の特別価値媒体と収容手段に収容されている他の特別価値媒体との間には、無線通信手段から収容手段に収容されている他の特別価値媒体への伝送媒体の伝達が仕切り手段によって妨害される。

【1656】

よって、次回に付与する特別価値媒体を少なくとも含む所定数の特別価値媒体に対し、該特別価値媒体が有する所定の情報を、収容手段に収容されている他の特別価値媒体が有する他の情報と分離して選択的に読み込むことができる。

【1657】

なお、上記実施形態において、遊技機H6における仕切り手段としては、遮断部材2003、シール部材4005が該当する。

10

【1658】

遊技機H2からH4のいずれかにおいて、前記被覆手段は、露出面に形成された、所定の情報をコード化した情報コードを含むものであり、前記情報コードを読み取り可能な情報読取手段を備えていることを特徴とする遊技機H7。

【1659】

遊技機H7によれば、被覆手段は、所定の情報をコード化した情報コードを露出面に有している。そして、被覆手段の露出面にある情報コードは、情報読取手段によって読み取られる。

【1660】

よって、特別価値媒体が被覆手段によって覆われていない場合には情報コードも存在しないので、かかる場合には、情報読取手段は、情報コード、即ち、所定の情報を読み取ることができない。

20

【1661】

従って、情報読取手段による情報コードの読み取りに基づき、被覆手段が特別価値媒体を覆っているか否かの確認を行うことができる。被覆手段が特別価値媒体を覆っていない状況の1つとして、不正行為者の手によって不正に取り外したことが含まれるので、情報読取手段による読み取り確認を行うことにより、不正行為が行われた可能性を確認することができる。

【1662】

なお、コード化される「所定の情報」としては、特別価値媒体の内容に対応する情報であってもよいし、特別価値媒体の内容とは無関係の情報であってもよい。記憶部に記憶される「所定の情報」が、特別価値媒体の内容に対応する情報である場合には、情報読取手段による読み取りに基づき、特別価値媒体付与手段によって付与される特別価値媒体が有する情報（特別価値媒体の内容に対応する情報）に応じた演出を行うことができる。

30

【1663】

遊技機H5からH7のいずれかにおいて、前記漏洩防止手段は、前記情報読取手段による読み取りができなかった場合に報知を行う報知手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機H8。

【1664】

遊技機H8によれば、情報読取手段による読み取りができなかった場合には、報知手段（漏洩防止手段の一部）により、報知が行われるので、不正行為の可能性を周囲に伝達することができる。なお、上記実施形態において、遊技機H8における報知手段としては、排出カード確認処理（図93参照）におけるS3414の処理が該当する。

40

【1665】

遊技機H1から8のいずれかにおいて、前記特別価値媒体は、前記特別価値の内容を示す情報を読取体によって読み取り可能な所定の形態で有しており、前記漏洩防止手段は、前記特別価値媒体付与手段による付与前の前記特別価値媒体に対し、該特別価値媒体が有する前記特別価値の内容を示す情報を読み取り不可能に隔離する情報隔離手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機H9。

【1666】

50

遊技機H 9によれば、特別価値媒体が読取体によって読み取り可能な所定の形態で有している特別価値の内容を示す情報が、該特別価値媒体が特別価値媒体付与手段によって付与される前において、情報隔離手段（漏洩防止手段の一部）によって読み取り不能に隔離される。よって、特別価値媒体付与手段による付与前の特別価値媒体から、特別価値の内容を示す情報が読み出されることを防止できるので、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。

【1667】

なお、上記実施形態において、遊技機H 9における情報隔離手段（漏洩防止手段の一部）としては、カード情報領域1602を覆うシール部材4001、4002、4004、4005、情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害する材質によってコーティングされた裏面4601b及び側面4601c、情報を伝送する伝送媒体の伝達を妨害する材質で構成されたシール部材4003などが該当する。

10

【1668】

遊技機H 1からH 9のいずれかにおいて、前記特別価値媒体は、第2無線通信手段を有しており、前記第2無線通信手段は、前記特別価値の内容を示す情報が記憶された第2記憶部を有する第2回路部と、その第2回路部に接続されて前記第2記憶部に記憶されている前記特別価値の内容を示す情報を無線の伝送媒体を用いて送出可能な第2アンテナ部とを備えており、前記情報面は、前記無線の伝送媒体を透過可能に構成され、前記被覆手段は、前記無線の伝送媒体の伝達を妨害するよう構成され、前記漏洩防止手段は、前記被覆手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機H 10。

20

【1669】

遊技機H 10によれば、特別価値媒体には、第2回路部内に記憶されている特別価値の内容を示す情報を無線の伝送媒体を用いて第2アンテナ部から送出可能な第2無線通信手段が設けられている。

【1670】

ここで、特別価値媒体の情報面が無線の伝送媒体を透過可能に構成される一方で、被覆手段は、無線の伝送媒体の伝達を妨害するよう構成されている。そのため、特別価値媒体が被覆手段によって覆われている場合には、無線の伝送媒体を用いて通信される情報を読み取り可能な読取体による、特別価値の内容を示す情報の読み出しを防止できる。よって、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。

30

【1671】

なお、上記実施形態において、遊技機H 10における第2無線通信手段としては、ICタグ4602が該当し、遊技機H 10における第2回路部としては、ICチップ4602aが該当し、遊技機H 10における第2アンテナ部としては、アンテナ部4602bが該当する。また、上記実施形態において、遊技機H 10における被覆手段（漏洩防止手段の一部）としては、シール部材4003が該当する。

【1672】

遊技機H 1からH 10のいずれかにおいて、前記収容手段は、前記特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が前記特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とを有しており、前記漏洩防止手段は、前記筐体と前記蓋体とを分離困難又は分離不可能に固定する固定手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機H 11。

40

【1673】

遊技機H 11によれば、特典価値媒体を収容する収容手段は、該特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とから構成されるものである。

【1674】

ここで、筐体と蓋体とは、固定手段（漏洩防止手段の一部）によって、分離困難又は分

50

離不可能に固定されているので、蓋体を取り外して収容手段（筐体）に収容されている特典価値媒体が抜き取られることを防止できる。よって、特別価値の内容が、収容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することが防止されているので、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。

【1675】

なお、上記実施形態において、遊技機H11における筐体としては、貯留部材1451が該当し、遊技機H11における蓋体としては、上蓋部材1452が該当する。また、上記実施形態において、遊技機H11における固定手段（漏洩防止手段の一部）としては、施錠部材4801が該当する。

10

【1676】

遊技機H1からH10のいずれかにおいて、前記収容手段は、前記特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成されると共に、一部が前記特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う開閉可能な蓋体とを有しており、前記漏洩防止手段は、前記蓋体が閉じた状態において該蓋体と前記筐体とを施錠可能な施錠手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機H12。

【1677】

遊技機H12によれば、特典価値媒体を収容する収容手段は、該特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とから構成されるものである。

20

【1678】

ここで、筐体と蓋体とが施錠手段（漏洩防止手段の一部）によって施錠されるので、蓋体を取り外して収容手段（筐体）に収容されている特典価値媒体が抜き取られることを防止できる。よって、特別価値の内容が、収容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することが防止されているので、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。

【1679】

なお、上記実施形態において、遊技機H12における筐体としては、貯留部材1451が該当し、遊技機H12における蓋体としては、上蓋部材1452が該当する。また、上記実施形態において、遊技機H12における施錠手段（漏洩防止手段の一部）としては、施錠部材4801が該当する。

30

【1680】

遊技機H12において、前記施錠手段は、施錠後の解錠が困難又は不可能に構成されていることを特徴とする遊技機H13。

【1681】

遊技機H13によれば、筐体と蓋体とが、施錠手段（漏洩防止手段の一部）によって、施錠後の解錠が困難又は不可能とされるので、収容手段の中から特典価値媒体の抜き取りを確実に防止することができる。

【1682】

遊技機H1からH13のいずれかにおいて、前記収容手段は、前記特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が前記特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とを有しており、前記漏洩防止手段は、前記筐体と前記蓋体とが分離されたことを識別可能な識別手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機H14。

40

【1683】

遊技機H14によれば、特典価値媒体を収容する収容手段は、該特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とから構成されるものである。

【1684】

ここで、識別手段（漏洩防止手段の一部）により、筐体と蓋体との分離が識別可能にさ

50

れているので、筐体と蓋体とが分離されたか否かを、一見にして判断することができる。そのため、不正行為者が、筐体と蓋体とを分離し（筐体から蓋体を取り外し）、收容手段（筐体）に收容されている特典価値媒体を抜き取る不正行為を抑制できる。よって、特別価値の内容が、收容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することが防止されているので、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。

【1685】

なお、上記実施形態において、遊技機H11における筐体としては、貯留部材1451が該当し、遊技機H11における蓋体としては、上蓋部材1452が該当する。また、上記実施形態において、遊技機H11における識別手段としては、第14実施形態にて変形例として例示した識別手段などが該当する。

10

【1686】

遊技機H1からH14のいずれかにおいて、前記收容手段は、前記特別価値媒体を收容可能な内部空間が形成されると共に、一部が前記特別価値媒体を送出可能に開口された筐体を有しており、前記漏洩防止手段は、前記筐体における前記特別価値媒体を送出可能な開口から送出された前記特別価値媒体が、前記筐体内へ戻る方向への移動を困難又は不可能にする戻り防止手段を含んで構成されることを特徴とする遊技機H15。

【1687】

遊技機H15によれば、特典価値媒体を收容する收容手段は、該特別価値媒体を收容可能な内部空間が形成された筐体から構成され、この筐体の一部には、特別価値媒体を送出可能な開口が設けられている。

20

【1688】

ここで、筐体における特別価値媒体を送出可能な開口から送出された特別価値媒体は、戻り防止手段（漏洩防止手段の一部）の存在によって、筐体内へ戻る方向への移動が困難又は不可能とされる。よって、特別価値媒体の抜き取りが抑止され、その結果、特別価値の内容が、收容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することを防止できる。従って、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。

【1689】

なお、上記実施形態において、遊技機H15における筐体としては、貯留部材1451が該当する。また、上記実施形態において、遊技機H15における戻り防止手段（漏洩防止手段の一部）としては、第14実施形態における排出口1451aの形状（図95（b）参照）が該当する。

30

【1690】

遊技機H1からH15のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機H16。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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（又は作動口を通過）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。

40

【1691】

遊技機H1からH15のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機H17。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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（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

50

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。

【1692】

遊技機H1からH15のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機H18。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

10

【1693】

所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を送出して付与する特別価値媒体付与手段を備えた遊技機に、前記特別価値媒体を補充する媒体補充方法であって、遊技機に着脱可能に構成され前記特別価値媒体が予め収容されている収容体を遊技機に装着する装着工程を含み、前記収容体は、前記特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成されると共に、一部が前記特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とを有して構成されるものであり、前記筐体と前記蓋体とを分離困難又は分離不可能に固定された状態で前記装着工程により遊技機に装着されることを特徴とする媒体補充方法1。

20

【1694】

媒体補充方法1によれば、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値付与手段によって遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体が特別価値媒体付与手段によって付与される遊技機に、特別価値媒体を補充する場合には、装着工程により、遊技機に着脱可能に構成されて特別価値媒体が予め収容されている収容体を遊技機に装着することによって行われる。

30

【1695】

ここで、収容体は、特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とから構成されるものであり、装着工程により遊技機に装着される際には、筐体と蓋体とが分離困難又は分離不可能に固定された状態で遊技機に装着される。

【1696】

よって、装着手段による装着後（即ち、特別価値媒体の補充後）に、収容体の中から特典価値媒体が抜き取られることを防止することができる。その結果、特別価値の内容が特別価値媒体付与手段による付与前に漏洩することが防止され、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

40

【1697】

なお、上記実施形態において、媒体補充方法1における収容体としては、カード排出装置1450が該当し、媒体補充方法1における筐体としては、貯留部材1451が該当し、媒体補充方法1における蓋体としては、上蓋部材1452が該当する。

【1698】

所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を送出して付与する特別価値媒体付与手段を備えた遊技機に、前記特別価値媒体を補充する媒体補充方法であって、遊技機に着脱可能に構成され前記特別価値媒体が予め収容され

50

ている収容体を遊技機に装着する装着工程を含み、前記収容体は、前記特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成されると共に、一部が前記特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とを有して構成されるものであり、前記筐体と前記蓋体とが分離された場合に該分離を判別可能に固定された状態で前記装着工程により遊技機に装着されることを特徴とする媒体補充方法2。

【1699】

媒体補充方法2によれば、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値付与手段によって遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体が特別価値媒体付与手段によって付与される遊技機に、特別価値媒体を補充する場合には、装着工程により、遊技機に着脱可能に構成されて特別価値媒体が予め収容されている収容体を遊技機に装着することによって行われる。

10

【1700】

ここで、収容体は、特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とから構成されるものであり、装着工程により遊技機に装着される際には、筐体と蓋体とが分離された場合に該分離を判別可能に固定された状態で遊技機に装着される。

【1701】

よって、装着手段による装着後（即ち、特別価値媒体の補充後）に、筐体と蓋体とが分離されたか否かを、一見にして判別することが可能となる。そのため、不正行為者が、筐体と蓋体とを分離し（筐体から蓋体を取り外し）、収容体の中から特典価値媒体を抜き取る不正行為を抑制できる。その結果、特別価値の内容が特別価値媒体付与手段による付与前に漏洩することが防止され、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

20

【1702】

なお、上記実施形態において、媒体補充方法2における収容体としては、カード排出装置1450が該当し、媒体補充方法2における筐体としては、貯留部材1451が該当し、媒体補充方法2における蓋体としては、上蓋部材1452が該当する。

【1703】

媒体補充方法1又は2において、前記収容体をメーカーから出荷する出荷工程を含み、前記収容体は、前記出荷工程による出荷時に前記筐体と前記蓋体とが分離困難又は分離不可能に固定されていることを特徴とする媒体補充方法3。

30

【1704】

媒体補充方法3によれば、収容体は、出荷工程によりメーカーから出荷される。このとき、出荷工程による出荷時に、収容体における筐体と蓋体とが分離困難又は分離不可能に固定されているので、遊技機への装着前（入荷されるまでの輸送中、及び入荷後の収容体の保管期間中）に、収容体の中から特典価値媒体が抜き取られることを防止することができる。

【1705】

媒体補充方法1から3のいずれかにおいて、前記収容体をメーカーから入荷する入荷工程を含み、前記収容体は、前記入荷工程により入荷された状態において前記筐体と前記蓋体とが分離困難又は分離不可能に固定されていることを特徴とする媒体補充方法4。

40

【1706】

媒体補充方法4によれば、収容体は、入荷工程によりメーカーから入荷される。このとき、入荷された状態において、収容体における筐体と蓋体とが分離困難又は分離不可能に固定されているので、遊技機への装着前（入荷後の収容体の保管期間中）に、収容体の中から特典価値媒体が抜き取られることを防止することができる。

【1707】

媒体補充方法1から4のいずれかにおいて、前記収容体は、前記特別価値媒体を送出できるように前記筐体に開口された送出口と、その送出口を介して前記筐体の外部に露出し

50

た前記特別価値媒体が、該筐体内へ戻る方向への移動を困難又は不可能にする戻り防止部とを有していることを特徴とする媒体補充方法5。

【1708】

媒体補充方法5によれば、特別価値媒体は、収容体の筐体に設けられた送出口から送出される。ここで、送出口から送出された特別価値媒体は、戻り防止部の存在によって、筐体内へ戻る方向への移動が困難又は不可能とされる。よって、特別価値媒体の抜き取りが抑止されるので、特別価値の内容が、収容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することを防止できる。その結果、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。

【1709】

なお、上記実施形態において、媒体補充方法5における送出口としては、排出口1451aが該当し、媒体補充方法5における戻り防止部としては、第14実施形態における排出口1451aの形状が該当する。

【1710】

媒体補充方法1から5のいずれかにおいて、前記特別価値媒体は、前記特別価値の内容を識別可能な情報が記された情報面を有しており、前記収容体内に予め収容されている前記特別価値媒体は、前記情報面に記された前記情報を覆う取り外し可能な被覆部材を有し、前記被覆部材で覆うことによって前記情報の識別可能性を被覆前に比べて低下させていることを特徴とする媒体補充方法6。

【1711】

媒体補充方法6によれば、特別価値媒体における情報面には、該情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を識別可能な情報）を覆うことにより該情報の識別可能性を低下させる、取り外し可能な被覆部材が設けられている。

【1712】

よって、特別価値媒体には、情報面に記された情報を覆うことによって該情報の識別可能性を低下させる被覆部材が設けられているので、高い価値内容を有する特別価値媒体が選ばれて不正に抜き取られることを抑制できる

また、かかる被覆部材が設けられた状態で特別価値媒体を付与した場合に、その特別価値媒体の受領者は、被覆手段により覆われた情報面に記されている情報が示す特別価値の内容を一瞥しただけでは容易に識別することができない。

【1713】

そのため、特別価値媒体の獲得に対する遊技者の期待感は、特別価値の内容を確認するべく被覆部材を取り外す作業が終了するまで持続するので、単に特別価値媒体を獲得する遊技に比べ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1714】

なお、「特別価値媒体の内容を識別可能な情報」とは、特別価値媒体の内容を視覚的に示唆する情報（例えば、絵柄、図柄、文字など）に限らず、特別価値媒体の内容をコード化した情報（例えば、対応する読み取り装置により読み出して処理することにより特別価値の内容を判別できる情報）なども含まれる。

【1715】

また、上記実施形態において、媒体補充方法6における情報面としては、デザイン1601a1、4601aなどが該当する。また、上記実施形態において、媒体補充方法6における被覆手段としては、シール部材4001、4003、4004などが該当する。

【1716】

媒体補充方法6において、前記被覆部材は、基材層と、その基材層の背面側に設けられ、前記情報面への貼付を可能にする粘着層とを備え、前記基材層は、前記情報面に貼付された前記被覆部材を剥がす場合に、剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性を有していることを特徴とする媒体補充方法7。

【1717】

媒体補充方法7によれば、情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を識別可能な情

10

20

30

40

50

報)を覆うことによって該情報の識別可能性を低下させる被覆手段は、基材層と、基材層の背面側に設けられた粘着層とを有しており、粘着層によって情報面に貼付されている。

【1718】

ここで、被覆手段における基材層は、情報面に貼付された前記被覆手段を剥がす場合に、剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性を有しているので、かかる被覆手段を情報面から一旦取り外すと、取り外し後の再使用が不可能となる。

【1719】

このように、被覆手段は取り外し後の再使用が不可能であるので、不正な抜き取りによって得た特別価値媒体から、被覆手段を不正に取り外して情報面に記された情報を不正に読み取ることを防止することができる。

10

【1720】

なお、上記実施形態において、媒体補充方法7における基材層としては、ベースシート4004aが該当し、媒体補充方法7における粘着層としては、粘着剤層4004bが該当する。

【1721】

媒体補充方法1から7のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする媒体補充方法8。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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(又は作動口を通過)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。

20

【1722】

媒体補充方法1から7のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする媒体補充方法9。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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(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。

30

【1723】

媒体補充方法1から7のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする媒体補充方法10。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

40

【1724】

所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を送出して付与する特別価値媒体付与手段を備えた遊技機に装着して使用される、前記特別価値媒体を収容する媒体収容体であって、前記特別価値媒体を収容可能な内部空間が形

50

成されると共に、一部が前記特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体と、前記筐体を前記蓋体により覆った後に該筐体と該蓋体とを分離困難又は分離不可能に固定する固定部材とを含んで構成され、前記固定部材により前記筐体と前記蓋体とを分離困難又は分離不可能に固定された状態で遊技機に装着されることを特徴とする媒体収容体 1。

【1725】

媒体収容体 1 によれば、特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が該特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とから構成されるものであり、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値付与手段によって遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体が特別価値媒体付与手段によって付与される遊技機に装着して使用される。

10

【1726】

ここで、筐体を蓋体により覆った後は、固定部材によって、該筐体と該蓋体とが分離困難又は分離不可能に固定される。そして、遊技機に装着する場合には、該固定部材によって筐体と蓋体とが分離困難又は分離不可能に固定された状態で装着される。

【1727】

よって、かかる媒体補充体の中から特典価値媒体が抜き取られることを防止できるので、特別価値の内容が、特別価値媒体付与手段による付与前に漏洩することが防止される。そのため、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

20

【1728】

なお、上記実施形態において、媒体収容体 1 としては、カード排出装置 1450 が該当し、媒体収容体 1 における筐体としては、貯留部材 1451 が該当し、媒体収容体 1 における蓋体としては、上蓋部材 1452 が該当し、媒体収容体 1 における固定部材としては、施錠部材 4801 が該当する。

【1729】

所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を送出して付与する特別価値媒体付与手段を備えた遊技機に装着して使用される、前記特別価値媒体を収容する媒体収容体であって、前記特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成されると共に、一部が前記特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体と、前記筐体を前記蓋体により覆った後に該筐体と該蓋体とが分離されたことを識別可能な識別手段を含んで構成され、前記識別手段により前記筐体と前記蓋体とが分離された場合に該分離を判別可能に固定された状態で遊技機に装着されることを特徴とする媒体収容体 2。

30

【1730】

媒体収容体 2 によれば、特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が該特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とから構成されるものであり、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値付与手段によって遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体が特別価値媒体付与手段によって付与される遊技機に装着して使用される。

40

【1731】

ここで、筐体を蓋体により覆った後は、識別手段によって、筐体と蓋体とが分離された場合に該分離を判別可能に固定される。そして、遊技機に装着する場合には、該識別手段によって筐体と蓋体とが分離された場合に該分離を判別可能に固定された状態で装着される。

【1732】

50

よって、遊技機に装着された後（即ち、特別価値媒体の補充後）に、筐体と蓋体とが分離されたか否かを、一見にして判別することが可能となる。そのため、不正行為者が、筐体と蓋体とを分離し（筐体から蓋体を取り外し）、媒体収容体の中から特典価値媒体を抜き取る不正行為を抑制できる。その結果、特別価値の内容が特別価値媒体付与手段による付与前に漏洩することが防止され、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となる。

【1733】

なお、上記実施形態において、媒体収容体2としては、カード排出装置1450が該当し、媒体収容体2における筐体としては、貯留部材1451が該当し、媒体収容体2にお

10

【1734】

媒体収容体1又は2において、前記特別価値媒体を送出できるように前記筐体に開口された送出口と、その送出口を介して前記筐体の外部に露出した前記特別価値媒体が、該筐体内へ戻る方向への移動を困難又は不可能にする戻り防止部とを有していることを特徴とする媒体収容体3。

【1735】

媒体収容体3によれば、特別価値媒体は、筐体に設けられた送出口から送出される。ここで、送出口から送出された特別価値媒体は、戻り防止部の存在によって、筐体内へ戻る方向への移動が困難又は不可能とされる。よって、特別価値媒体の抜き取りが抑止され、その結果、特別価値の内容が、収容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することを防止できる。

20

【1736】

なお、上記実施形態において、媒体収容体3における送出口としては、排出口1451aが該当し、媒体収容体3における戻り防止部としては、第14実施形態における排出口1451aの形状が該当する。

【1737】

媒体収容体1から3のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする媒体収容体4。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作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（又は作動口を通過）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。

30

【1738】

媒体収容体1から3のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする媒体収容体5。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「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（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。

40

【1739】

媒体収容体1から3のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする媒体収容体6。中でも、融合させた遊技機

50

の基本構成としては、「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変動が開始され、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。

<その他>

所定の賞与条件が満たされた場合に遊技価値（遊技球や遊技メダルなど）を遊技者に賞として付与する遊技機（パチンコ機やスロットマシンなど）が一般的な遊技機として知られている。

10

かかる一般的な遊技機に対し、特許文献1（特開2002-224283号公報）には、所定の賞与条件が満足された場合に賞として遊技価値（遊技メダル）を遊技者に付与すると共に、所定の判定基準に基づき特典の付与が許可された場合には当該遊技価値とは異なる特典（特典データ）を遊技者に付与する遊技機（スロットマシン）が記載されている。

しかしながら、特許文献1に記載される遊技機は、従来の一般的な遊技機において遊技価値とは異なる特典を獲得可能に構成したものに過ぎないので、従来の一般的な遊技機における問題点の一つであった遊技性の変化（バリエーション）の乏しさを解決するには未だ不十分であった。よって、遊技者の遊技時間が長くなるにつれて、該遊技者が遊技を単調に感じて該遊技に飽きてしまうという傾向を払拭し切れないという問題点があった。

20

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が遊技への興味を長期に亘って維持し得る新たな付加価値を付与し得る遊技機を提供することを目的としている。

<手段>

この目的を達成するために、技術的思想1の遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行うと共に、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値を付与するものであって、所定の特別価値付与条件を満たした場合に、前記遊技価値とは異なる特別価値を有する特別価値媒体を付与する特別価値付与手段と、その特別価値付与手段によって付与される前記特別価値媒体を収容する収容手段と、その収容手段に収容されている前記特別価値媒体が有する特別価値の内容の漏洩を防止する漏洩防止手段とを備えている。

30

技術的思想2の遊技機は、技術的思想1の遊技機において、前記特別価値媒体は、前記特別価値の内容を識別可能な情報が記された情報面を有しており、前記漏洩防止手段は、前記特別価値媒体の情報面に記された前記情報を覆うことによって該情報の識別可能性を低下させる取り外し可能な被覆手段を含んで構成される。

技術的思想3の遊技機は、技術的思想2の遊技機において、前記被覆手段は、基材層と、その基材層の背面側に設けられ、前記情報面への貼付を可能にする粘着層とを備え、前記基材層は、前記情報面に貼付された前記被覆手段を剥がす場合に、剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性を有している。

40

技術的思想4の遊技機は、技術的思想2又は3の遊技機において、前記被覆手段は、前記基材層の背面側に設けられた無線通信手段を有しており、前記無線通信手段は、所定の情報が記憶された記憶部を有する回路部と、その回路部に接続されて前記記憶部に記憶されている前記所定の情報を無線の伝送媒体を用いて送出可能なアンテナ部とを備えており、前記無線通信手段の前記アンテナ部を介して送出された前記所定の情報を読み取り可能な情報読取手段を備えている。

技術的思想5の遊技機は、技術的思想4の遊技機において、前記漏洩防止手段は、前記情報読取手段による読み取りができなかった場合に報知を行う報知手段を含んで構成される。

技術的思想6の遊技機は、技術的思想1から5のいずれかの遊技機において、前記収容

50

手段は、前記特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が前記特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とを有しており、前記漏洩防止手段は、前記筐体と前記蓋体とを分離困難又は分離不可能に固定する固定手段を含んで構成される。

＜効果＞

技術的思想 1 の遊技機によれば、遊技媒体を用いた遊技において、所定の払出条件を満たした場合に遊技価値が付与される一方で、所定の特別価値付与条件を満たすと、収容手段に収容されている特別価値媒体が、特別価値媒体付与手段によって該収容手段から付与される。ここで、収容手段に収容されている特別価値媒体が有する特別価値の内容は、漏洩防止手段によって漏洩が防止されている。

10

よって、特別価値の内容が、収容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することが防止されているので、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができる。そのため、特別価値媒体を獲得するための遊技者の期待感を常時持続することができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となるという効果がある。

技術的思想 2 の遊技機によれば、技術的思想 1 の遊技機の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。特別価値媒体における情報面には、該情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を識別可能な情報）を覆うことにより該情報の識別可能性を低下させる被覆手段が設けられている。

よって、かかる被覆手段が設けられた状態で特別価値媒体を付与した場合に、その特別価値媒体の受領者は、被覆手段により覆われた情報面に記されている情報が示す特別価値の内容を一瞥しただけでは容易に識別することができない。

20

そのため、特別価値媒体の獲得に対する遊技者の期待感は、特別価値の内容を確認するべく被覆手段を取り外す作業が終了するまで持続するので、単に特別価値媒体を獲得する遊技に比べ、遊技に付加価値を付すことができ、遊技への興味をより長期に亘って遊技者に維持させることが可能となるという効果がある。

また、情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を識別可能な情報）を覆うことによって該情報の識別可能性を低下させる被覆手段が設けられているので、高い価値内容を有する特別価値媒体が選ばれて不正に抜き取られることを抑制できるという効果がある。

なお、技術的思想 2 の遊技機において「特別価値媒体の内容を識別可能な情報」とは、特別価値媒体の内容を視覚的に示唆する情報（例えば、絵柄、図柄、文字など）に限らず、特別価値媒体の内容をコード化した情報（例えば、対応する読み取り装置により読み出して処理することにより特別価値の内容を判別できる情報）なども含まれる。

30

技術的思想 3 の遊技機によれば、技術的思想 2 の遊技機の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。情報面に記された情報（特別価値媒体の内容を識別可能な情報）を覆うことによって該情報の識別可能性を低下させる被覆手段は、基材層と、基材層の背面側に設けられた粘着層とを有しており、粘着層によって情報面に貼付されている。

ここで、被覆手段における基材層は、情報面に貼付された前記被覆手段を剥がす場合に、剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性を有しているので、かかる被覆手段を情報面から一旦取り外すと、取り外し後の再使用が不可能となる。

40

このように、被覆手段は取り外し後の再使用が不可能であるので、不正な抜き取りによって得た特別価値媒体から、被覆手段を不正に取り外して情報面に記された情報を不正に読み取ることを防止することができるという効果がある。

技術的思想 4 の遊技機によれば、技術的思想 2 又は 3 の遊技機の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。被覆手段における基材層の背面側には、回路部内に記憶されている所定の情報を無線の伝送媒体を用いてアンテナ部から送出可能な無線通信手段が設けられている。そして、このように被覆手段に設けられた無線通信手段のアンテナ部を介して送出された所定の情報は、情報読取手段によって読み取られる。

よって、特別価値媒体が被覆手段によって覆われていない場合には無線通信手段が存在しないので、かかる場合には、情報読取手段は、無線通信手段から送出されるべき所定の

50

情報を読み取ることができない。

従って、収容手段に収容されている特典価値媒体に対し、情報読取手段による読み取り確認を行うことにより、被覆手段が特別価値媒体を覆っているか否かの確認を行うことができる。被覆手段が特別価値媒体を覆っていない状況の1つとして、不正行為者の手によって不正に取り外したことが含まれるので、情報読取手段による読み取り確認を行うことにより、不正行為が行われた可能性を確認することができるという効果がある。

ここで、被覆手段における基材層が、情報面から剥がす際の応力によって少なくとも一部が破損する程度の脆性に構成された場合には、基材層の破損と共に無線通信手段（特に、アンテナ部）を破損させることができる。無線通信手段が破損した場合には、情報読取手段による読み取りが不可能になるため、不正行為があったことを確実に発見することができる。

10

なお、記憶部に記憶される「所定の情報」としては、特別価値媒体の内容に対応する情報であってもよいし、特別価値媒体の内容とは無関係の情報であってもよい。記憶部に記憶される「所定の情報」が、特別価値媒体の内容に対応する情報である場合には、情報読取手段による読み取りに基づき、特別価値媒体付与手段によって付与される特別価値媒体が有する情報（特別価値媒体の内容に対応する情報）に応じた演出を行うことができる。

技術的思想5の遊技機によれば、技術的思想4の遊技機の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。情報読取手段による読み取りができなかった場合には、報知手段（漏洩防止手段の一部）により、報知が行われるので、不正行為の可能性を周囲に伝達することができるという効果がある。

20

技術的思想6の遊技機によれば、技術的思想1から5のいずれかにの遊技機の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。特典価値媒体を収容する収容手段は、該特別価値媒体を収容可能な内部空間が形成される共に、一部が特別価値媒体を供給可能に開口された筐体と、その筐体の開口を覆う蓋体とから構成されるものである。

ここで、筐体と蓋体とは、固定手段（漏洩防止手段の一部）によって、分離困難又は分離不可能に固定されているので、蓋体を取り外して収容手段（筐体）に収容されている特典価値媒体が抜き取られることを防止できる。よって、特別価値の内容が、収容手段から特別価値媒体が付与される前に漏洩することが防止されているので、遊技者が特別価値媒体の獲得前に特別価値の内容を把握して、獲得に対する期待感を失ってしまうことを防止することができるという効果がある。

30

【符号の説明】

【1740】

10, 10A, 10B

81

110

113

C

CA, CA', CA1, CA2, CA3

パチンコ機（遊技機）

第3図柄表示装置（表示手段）

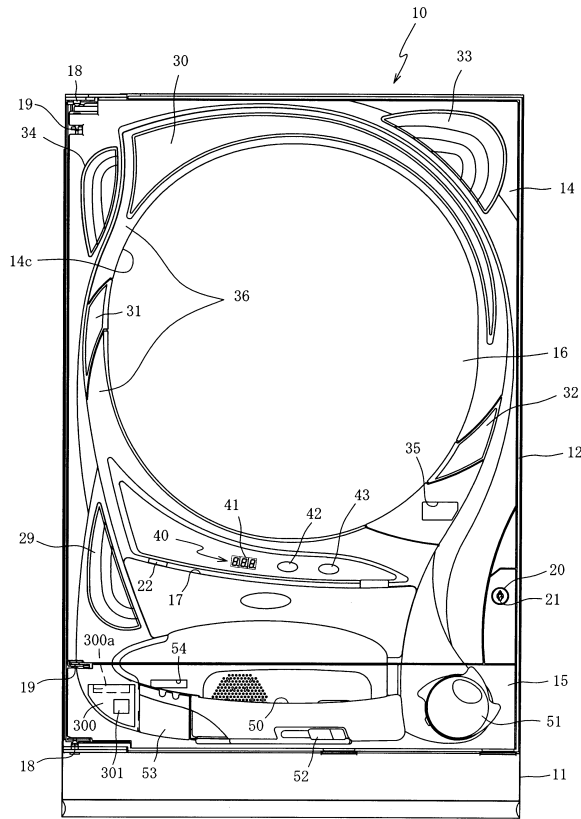
主制御装置（主制御手段）

音声ランプ制御装置（サブ制御手段）

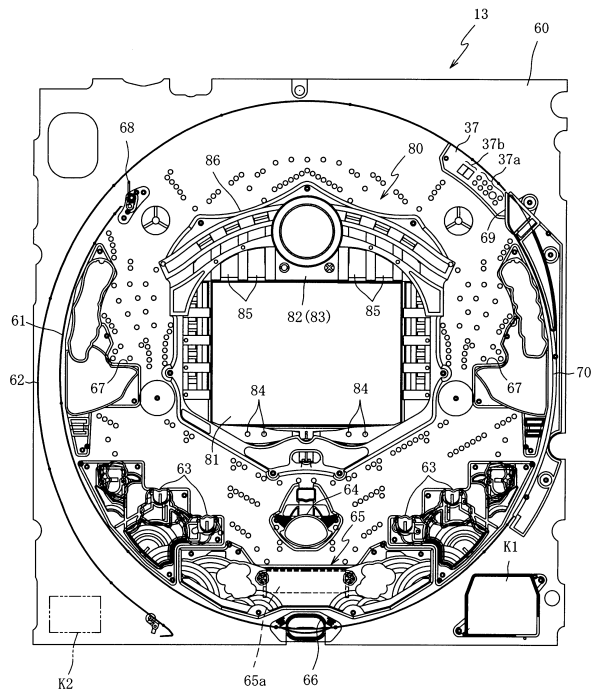
特典コイン（遊技関連特典）

特典カード（遊技関連特典）

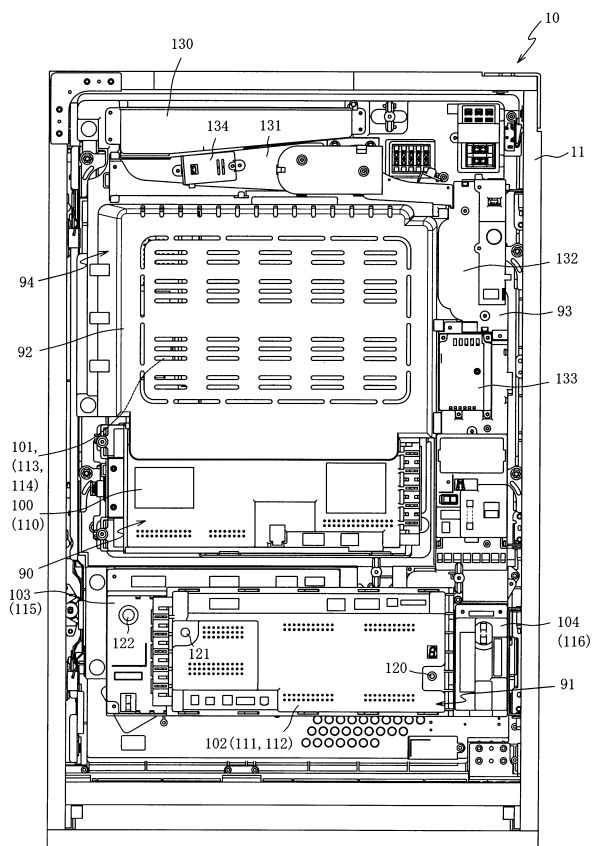
【図 1】



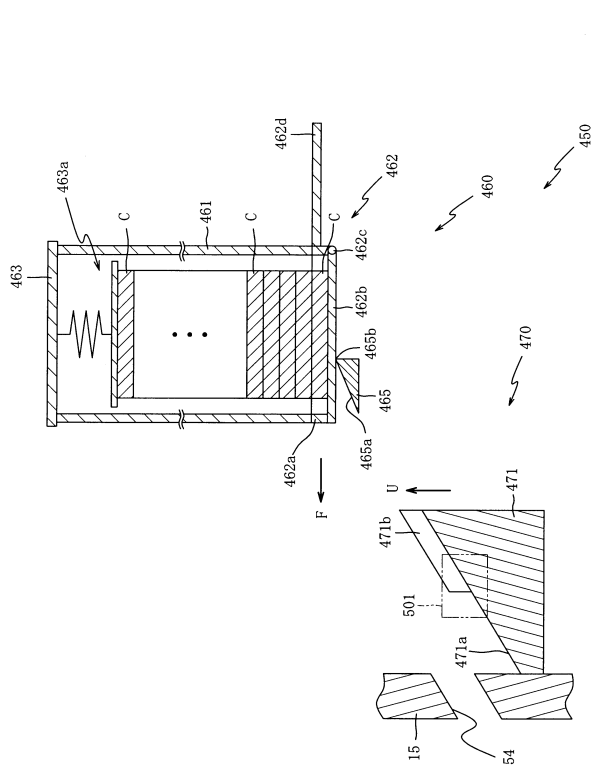
【図 2】



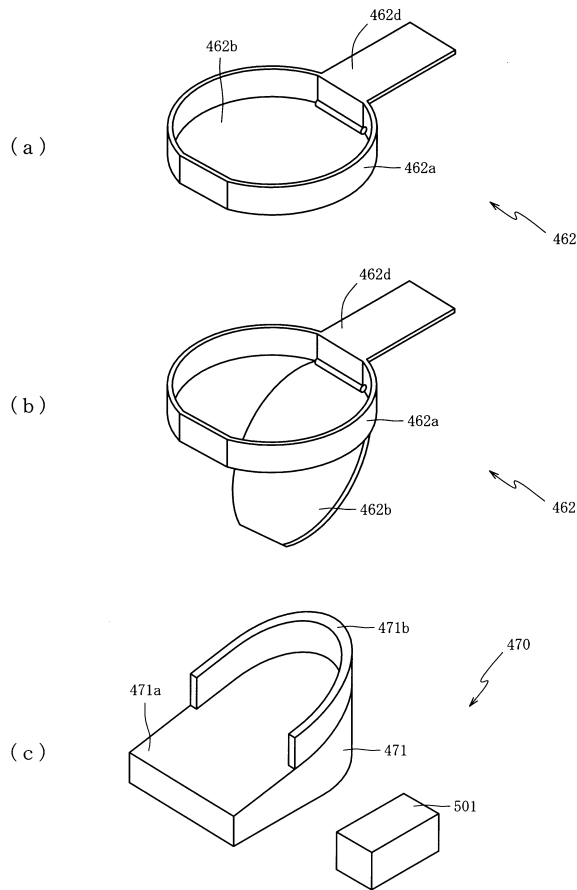
【図 3】



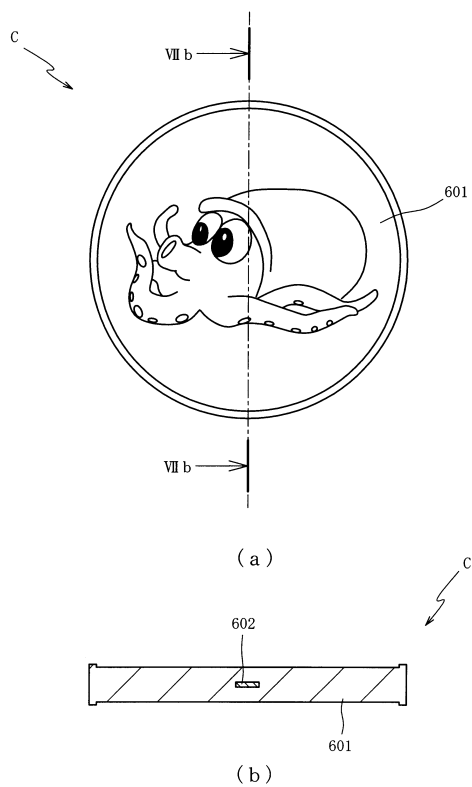
【図 4】



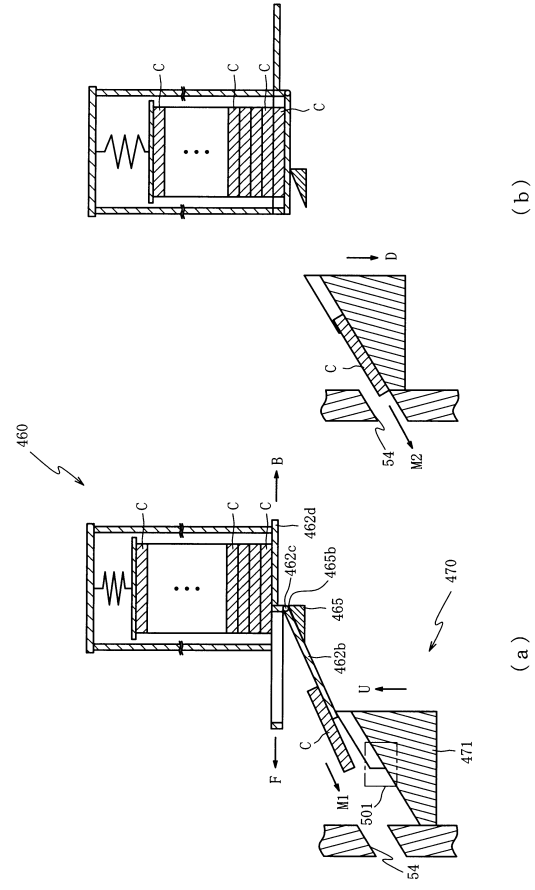
【図 5】



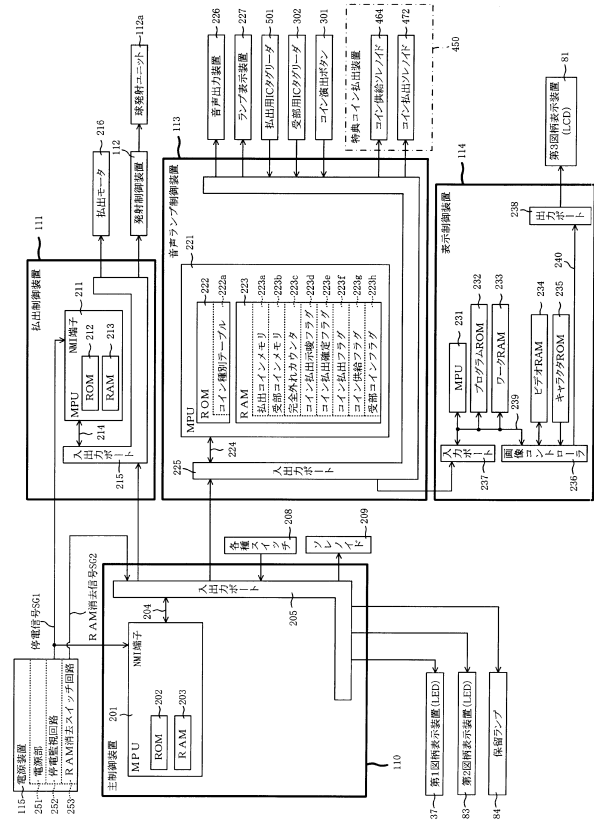
【图 7】



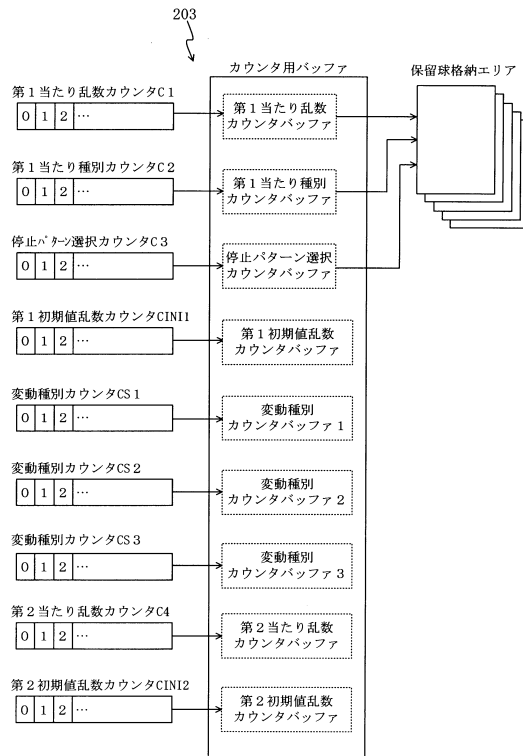
【图 6】



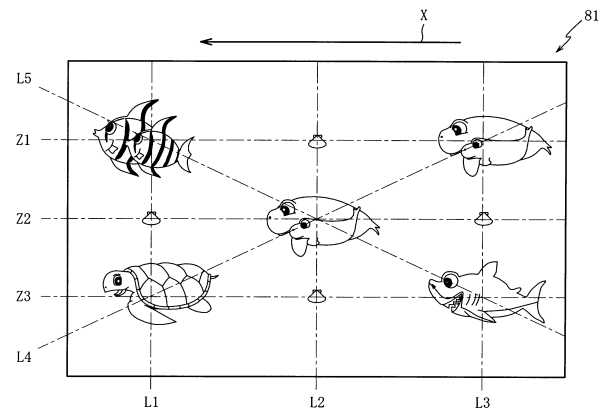
【图 8】



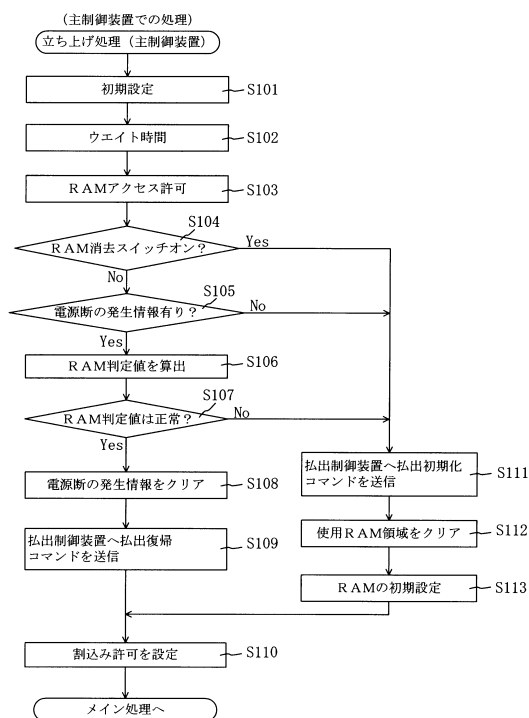
【図 9】



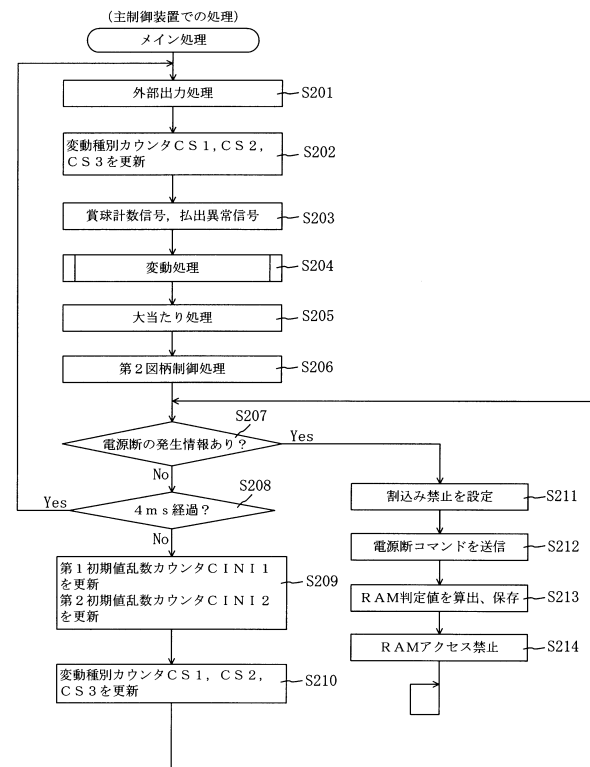
【図 10】



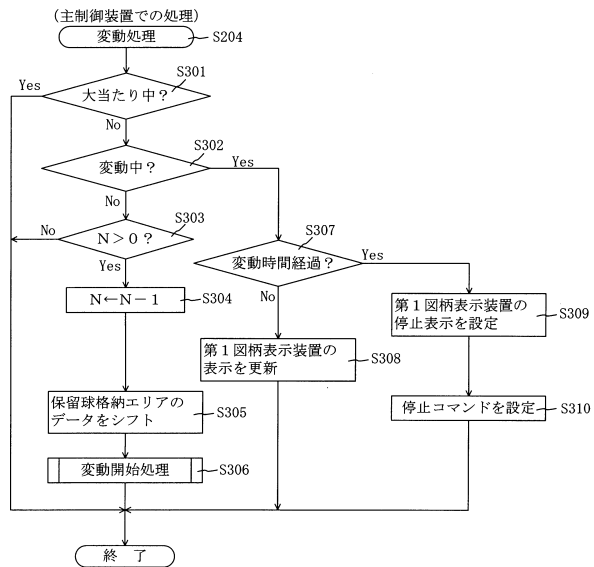
【図 11】



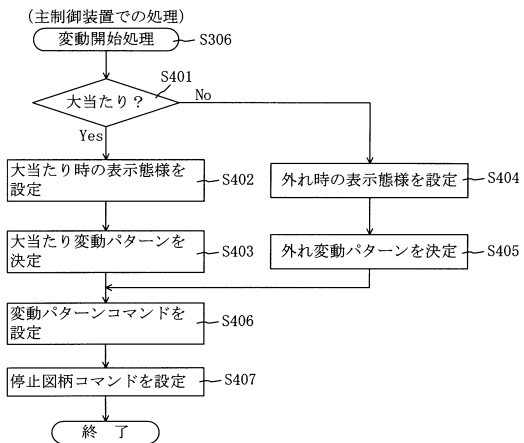
【図 12】



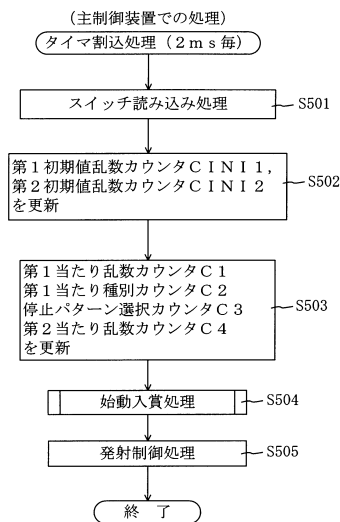
【図 13】



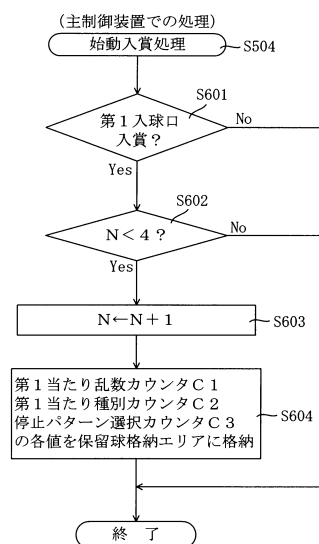
【図 14】



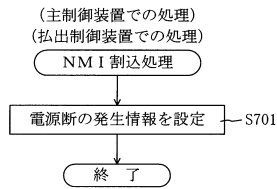
【図 15】



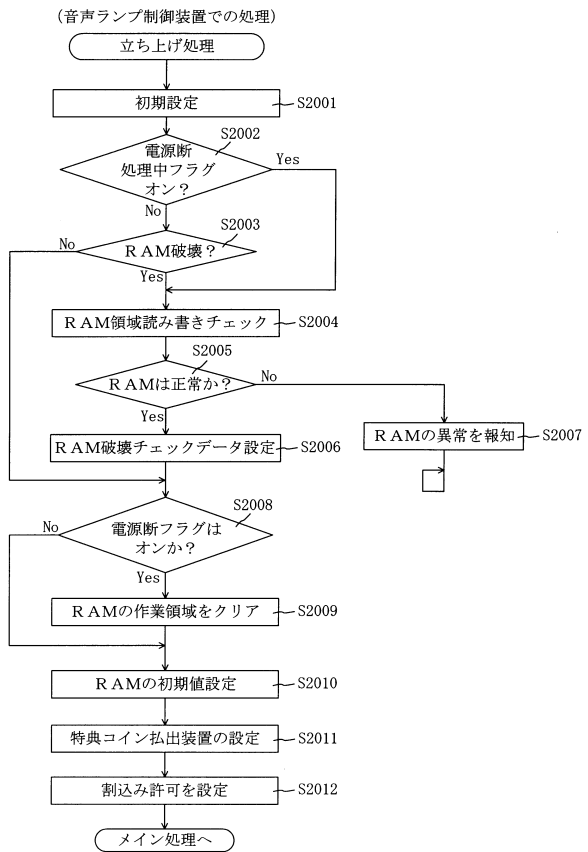
【図 16】



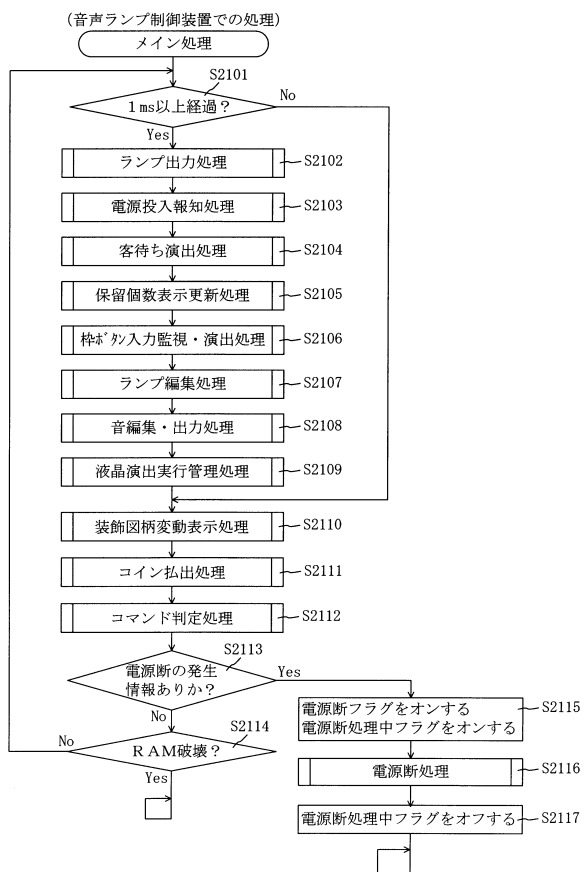
【図 17】



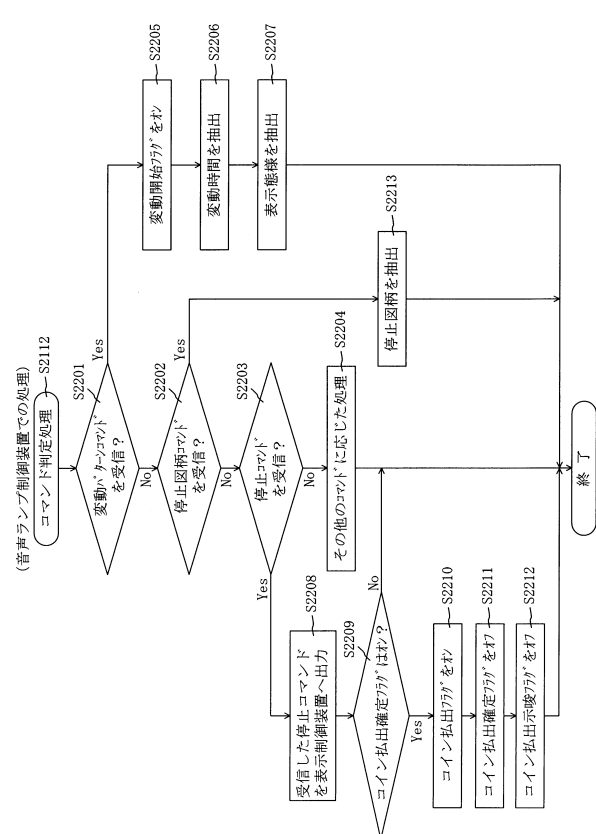
【図 18】



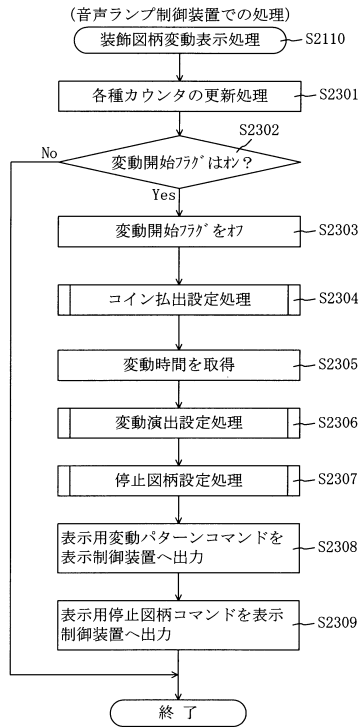
【図 19】



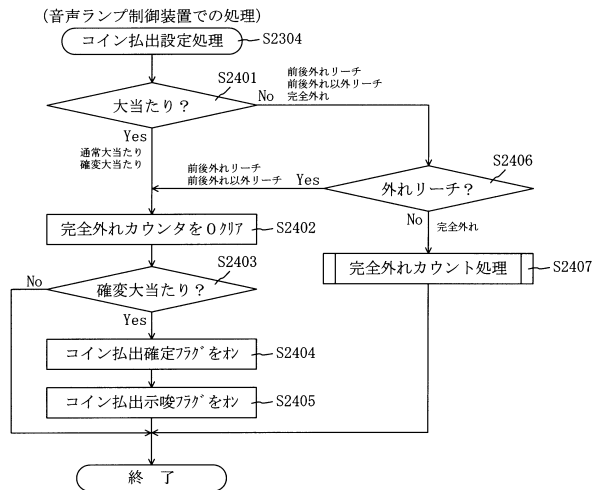
【図 20】



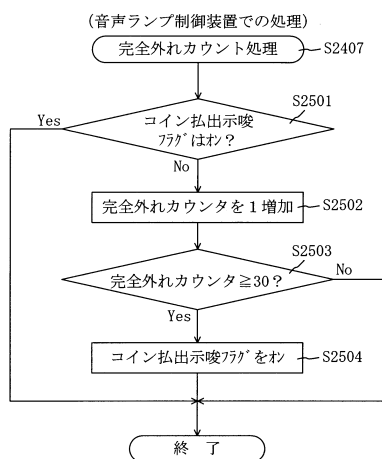
【図 2 1】



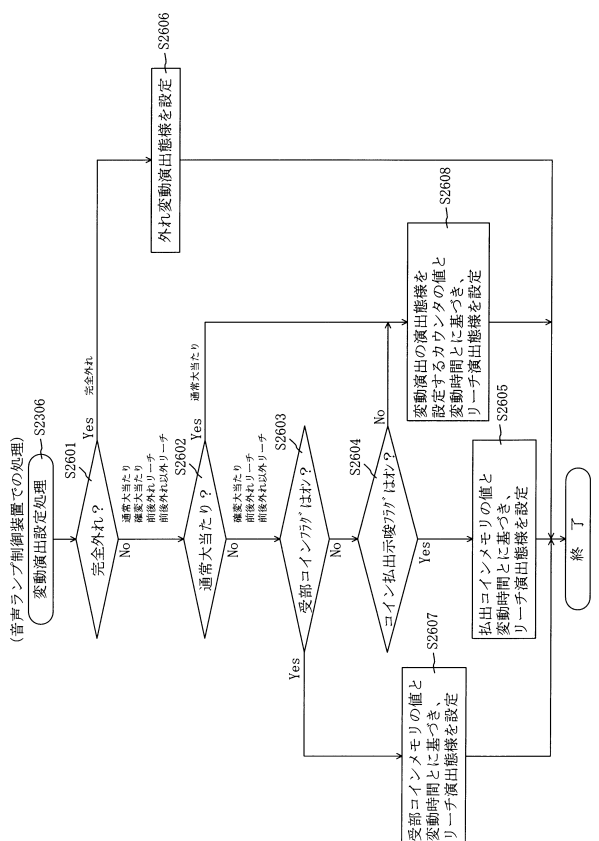
【図 2 2】



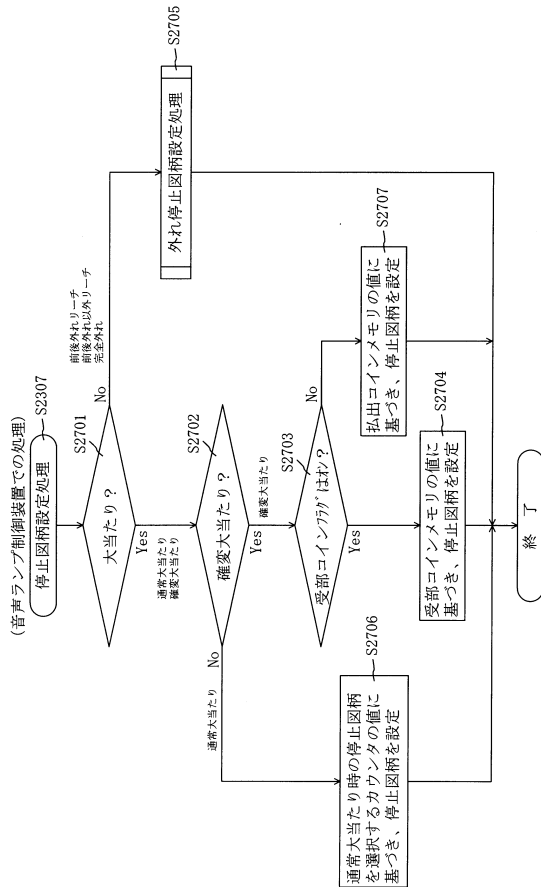
【図 2 3】



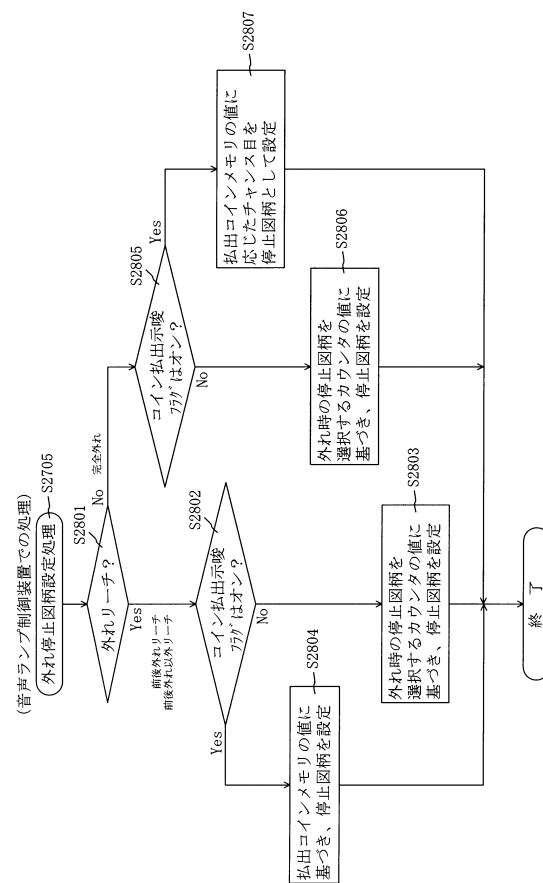
【図 2 4】



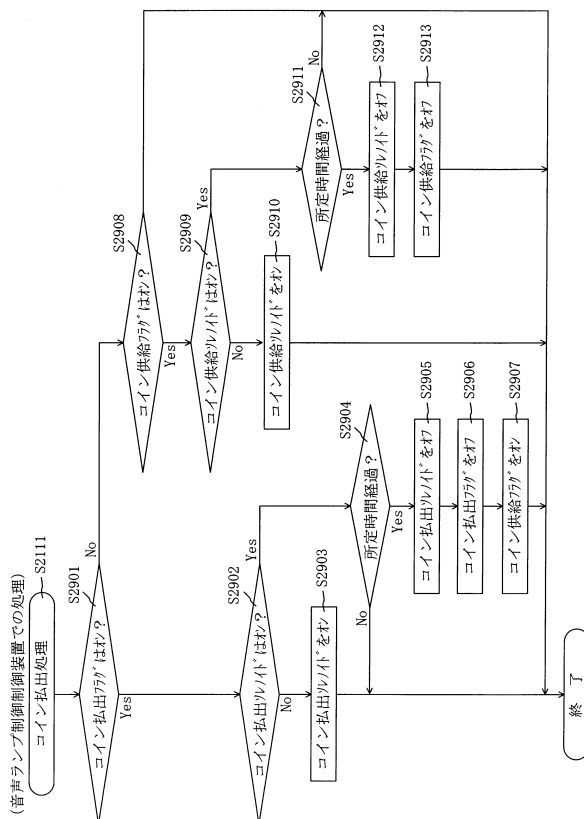
【図 25】



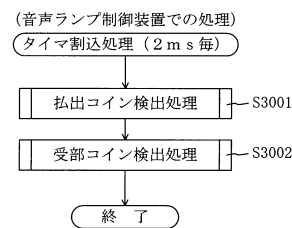
【図 26】



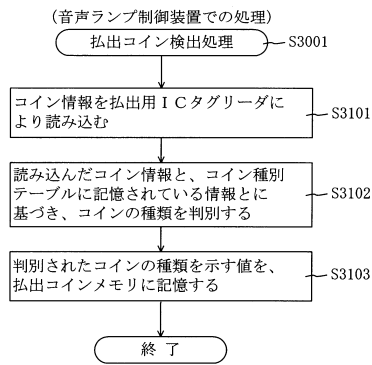
【図 27】



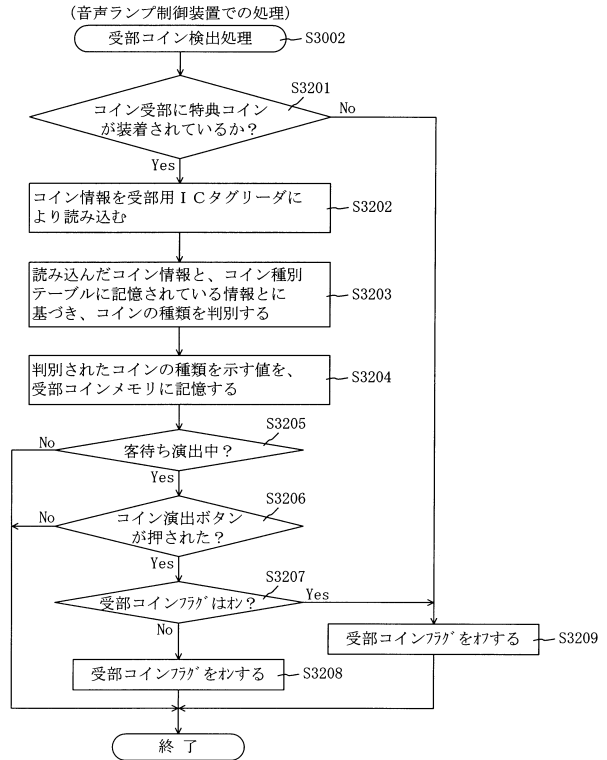
【図 28】



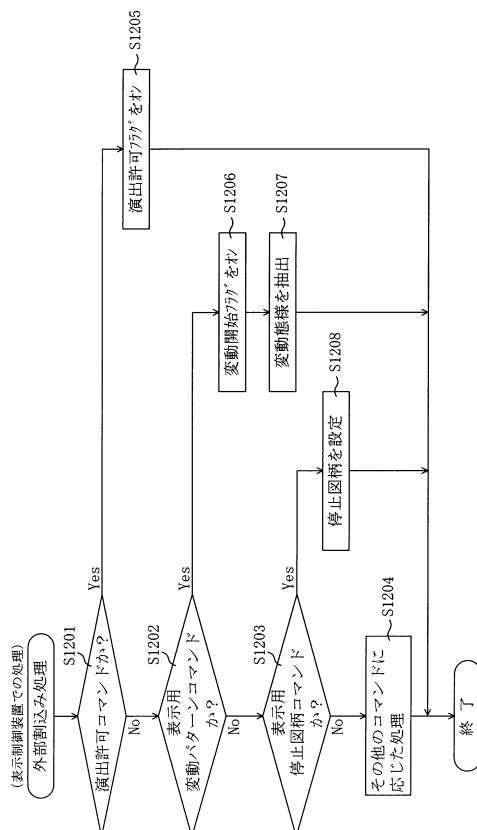
【図 29】



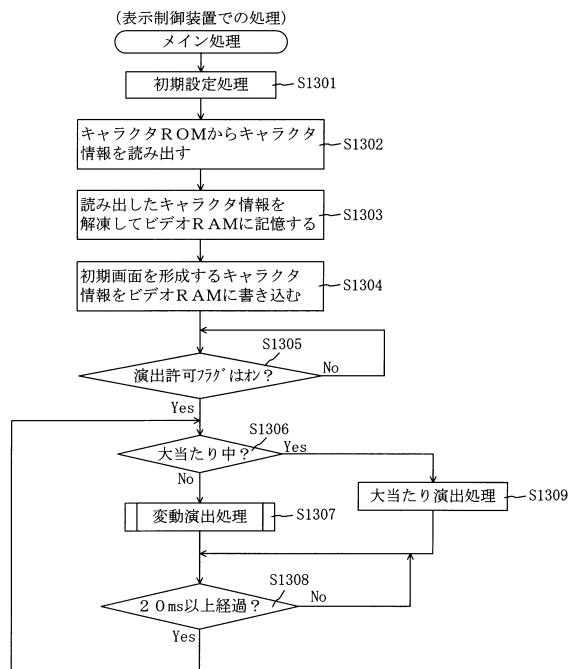
【図 30】



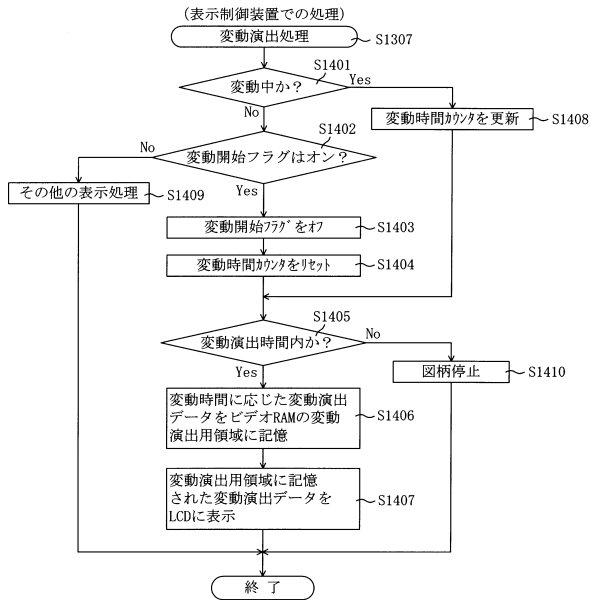
【図 31】



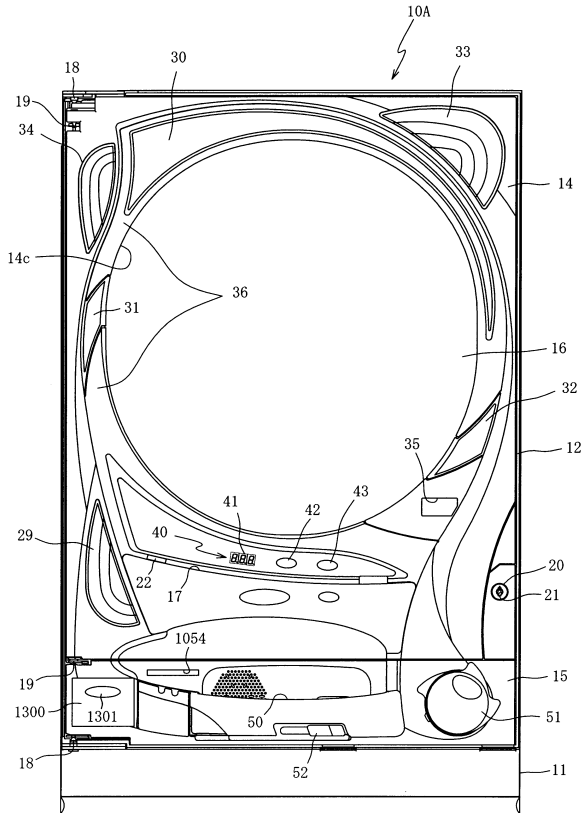
【図 32】



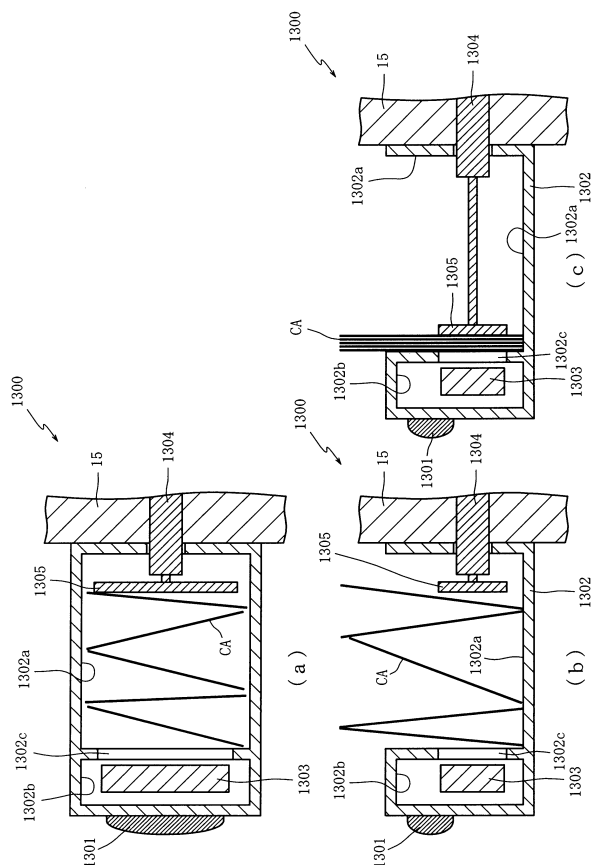
【図 3 3】



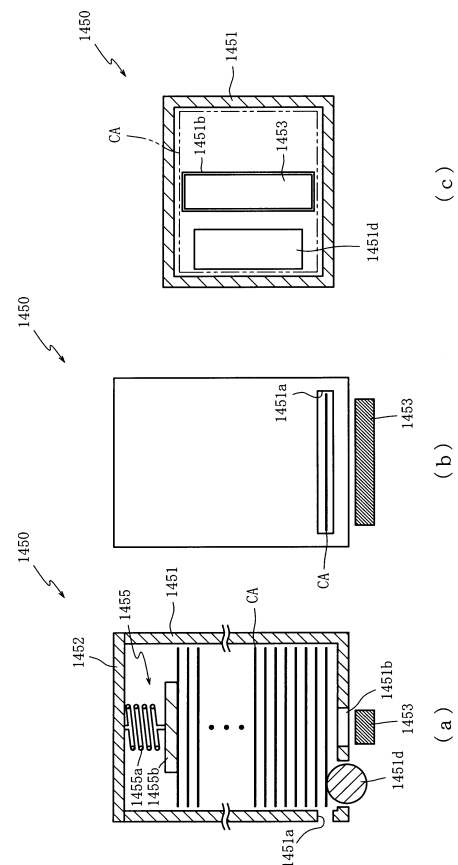
【図 3 4】



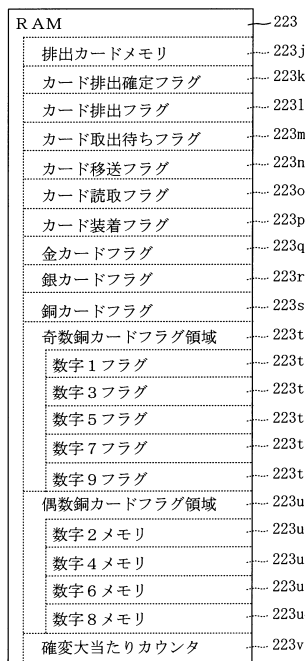
【図 3 5】



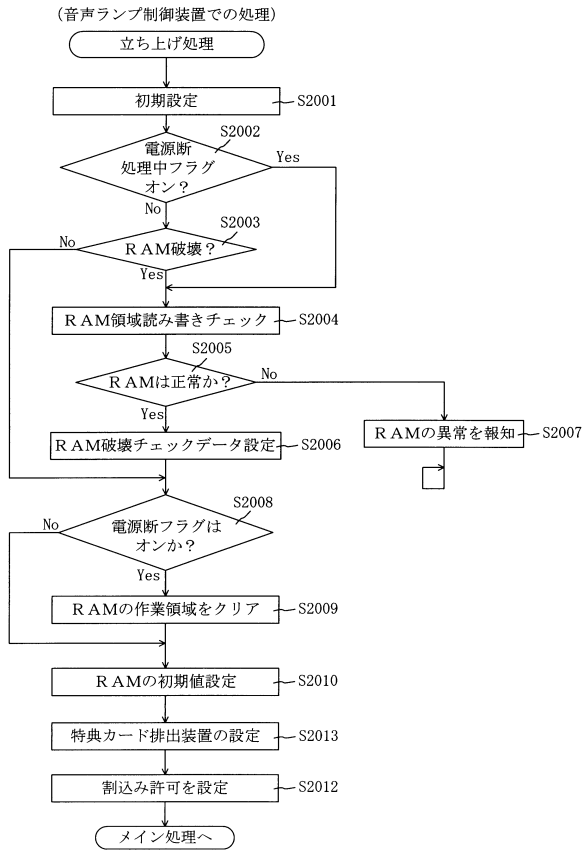
【図 3 6】



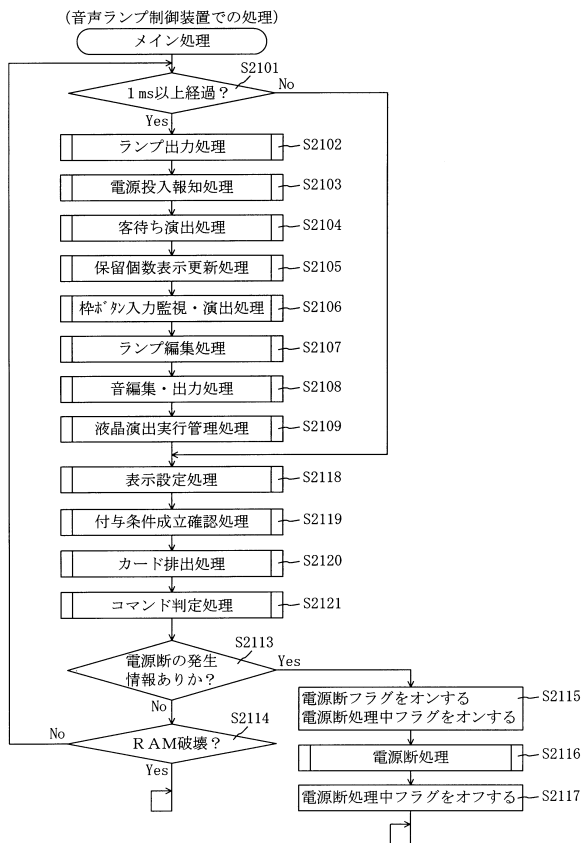
【図 4 1】



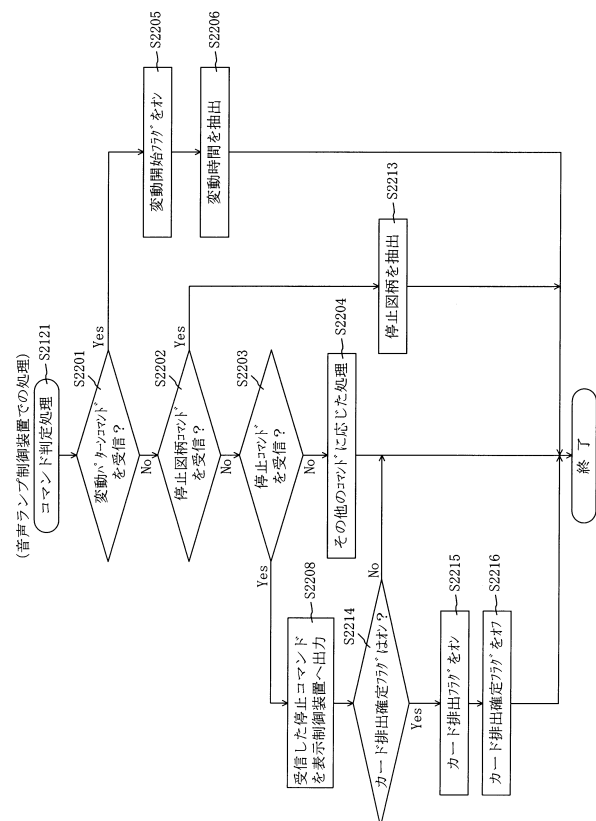
【図 4 2】



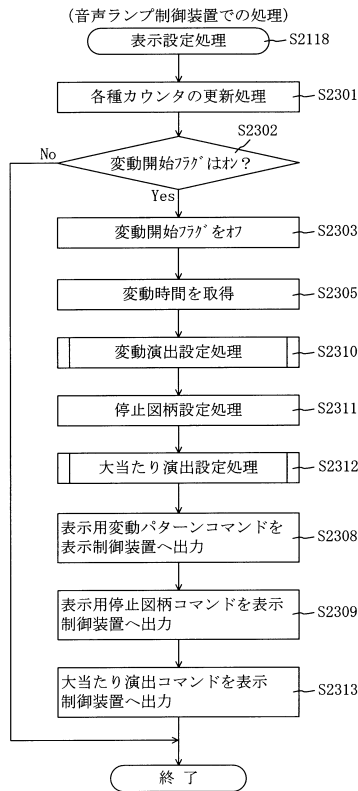
【図 4 3】



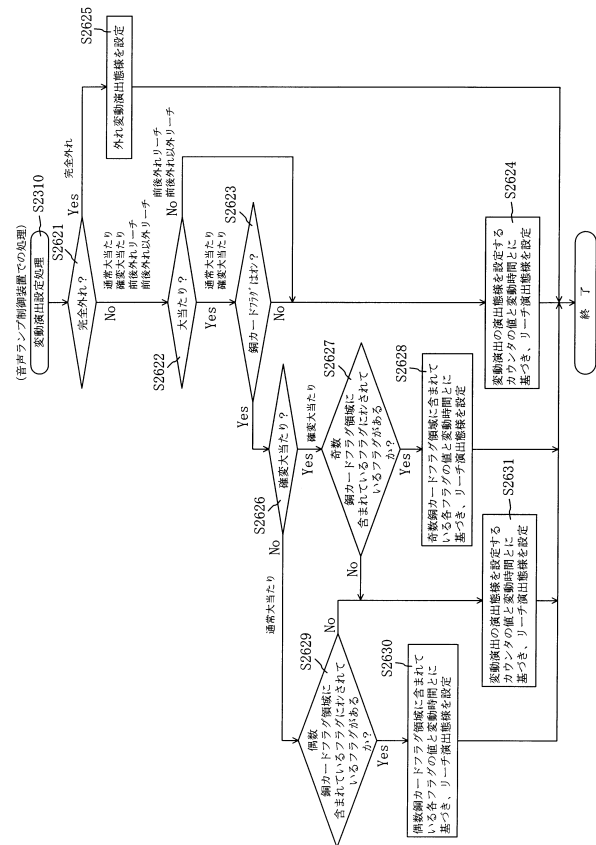
【図 4 4】



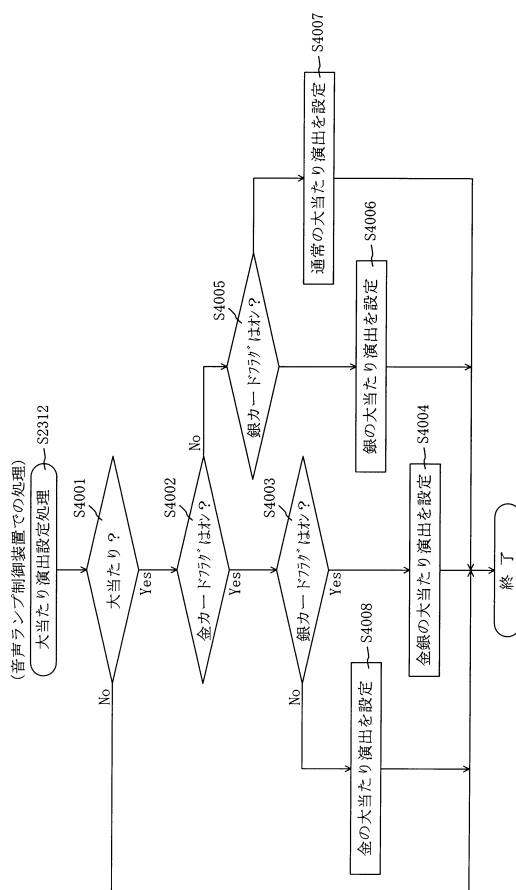
【図 45】



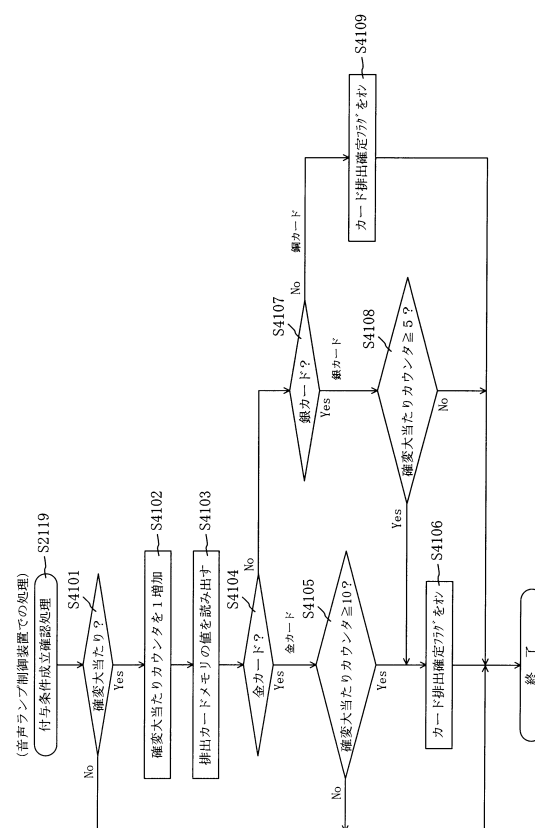
【図 46】



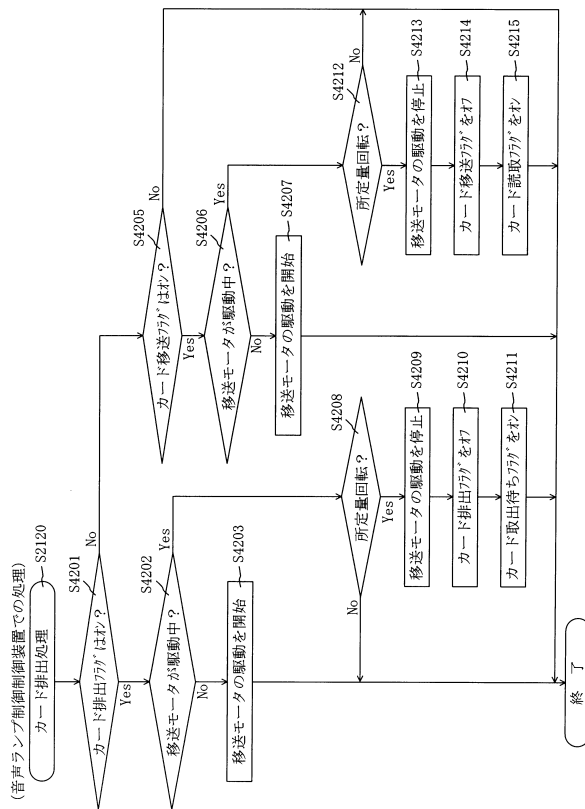
【図 47】



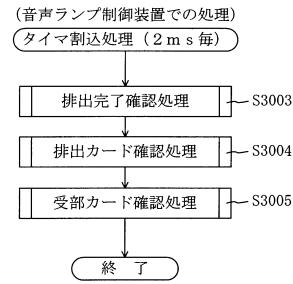
【図 48】



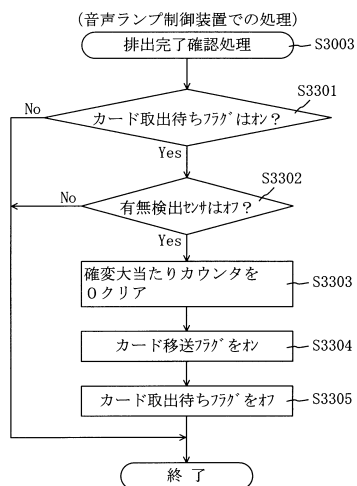
【図 49】



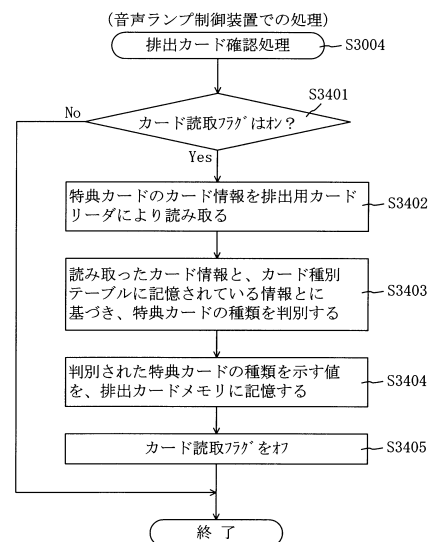
【図 50】



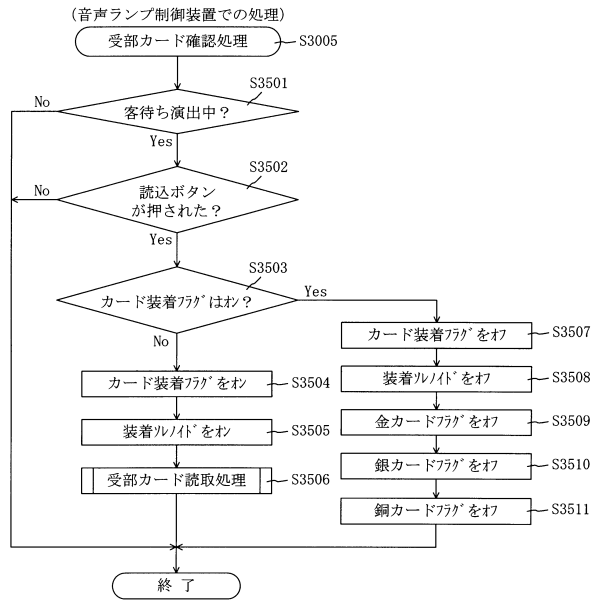
【図 51】



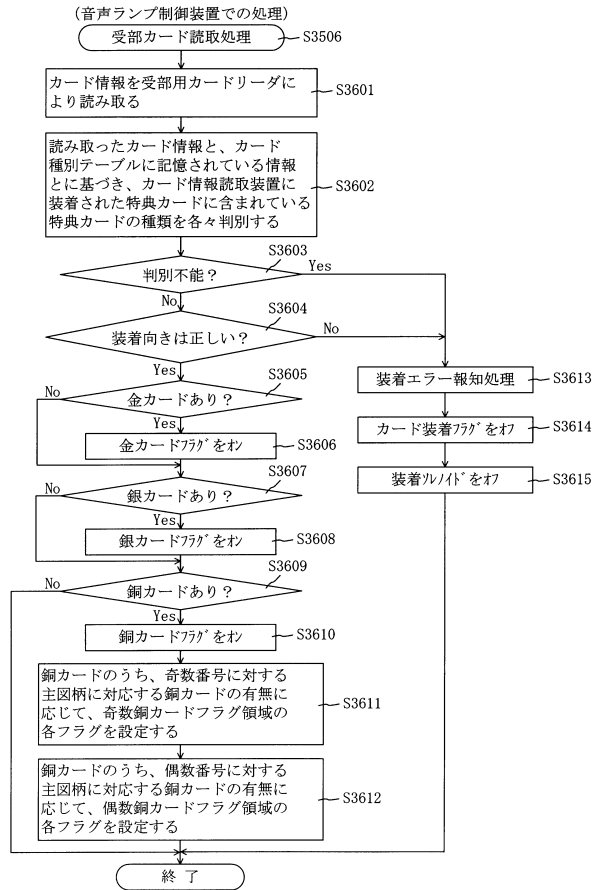
【図 52】



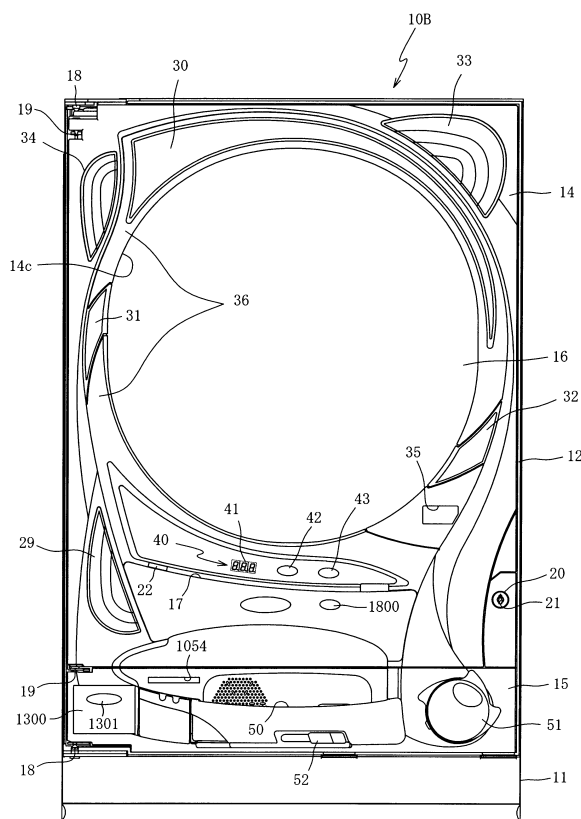
【図 5 3】



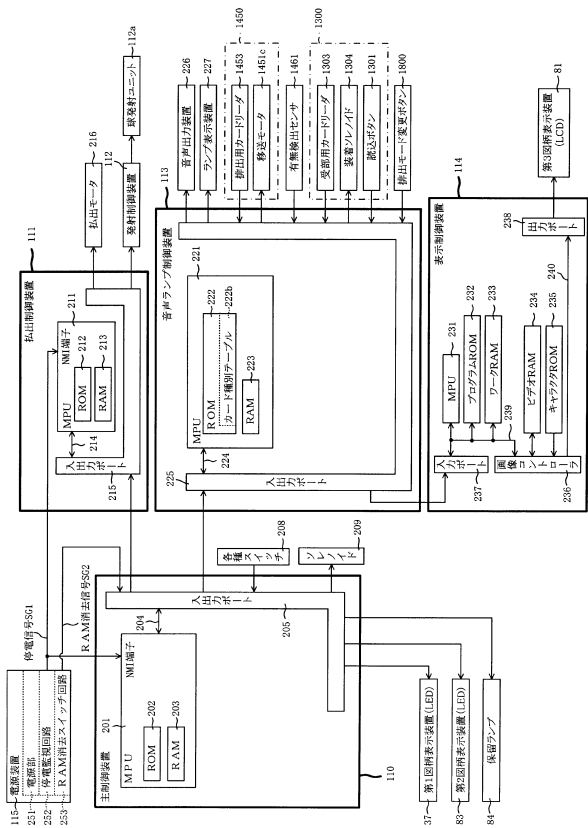
【図 5 4】



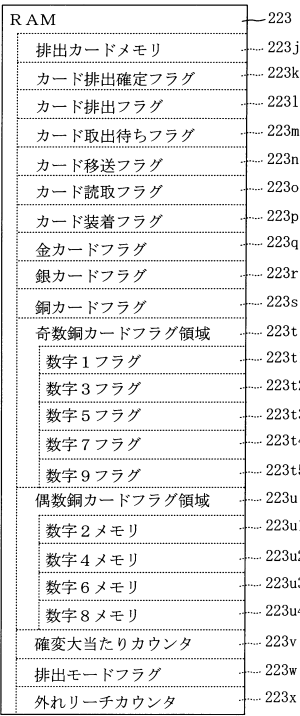
【図 5 5】



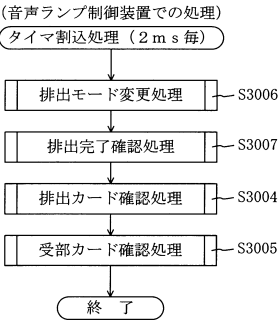
【図 5 6】



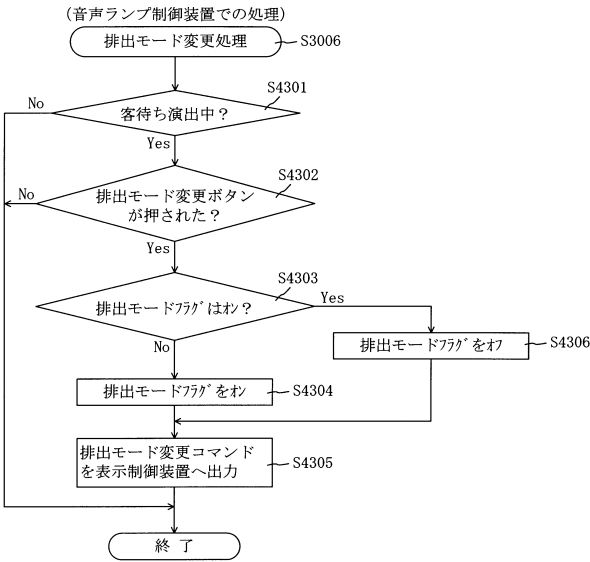
【図 5 7】



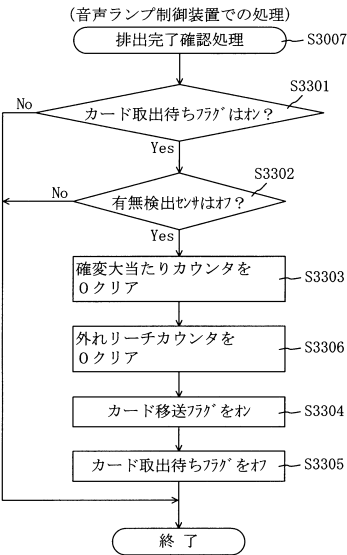
【図 5 8】



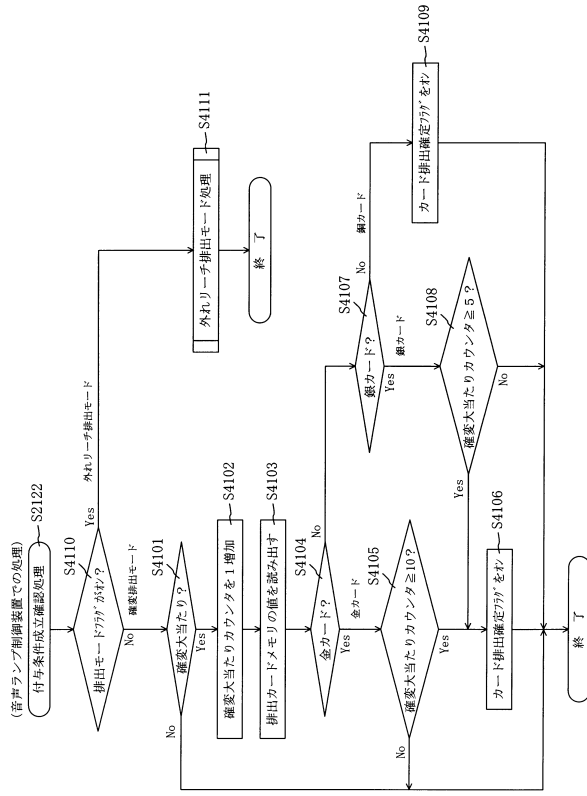
【図 5 9】



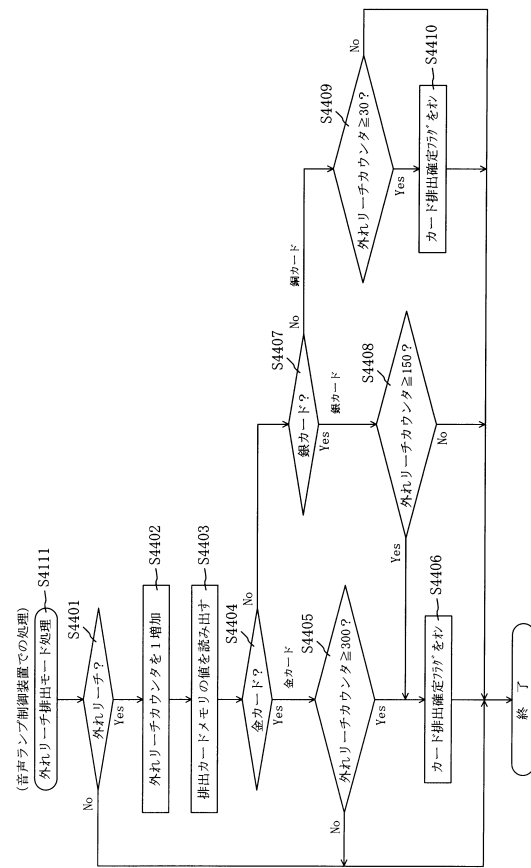
【図 6 0】



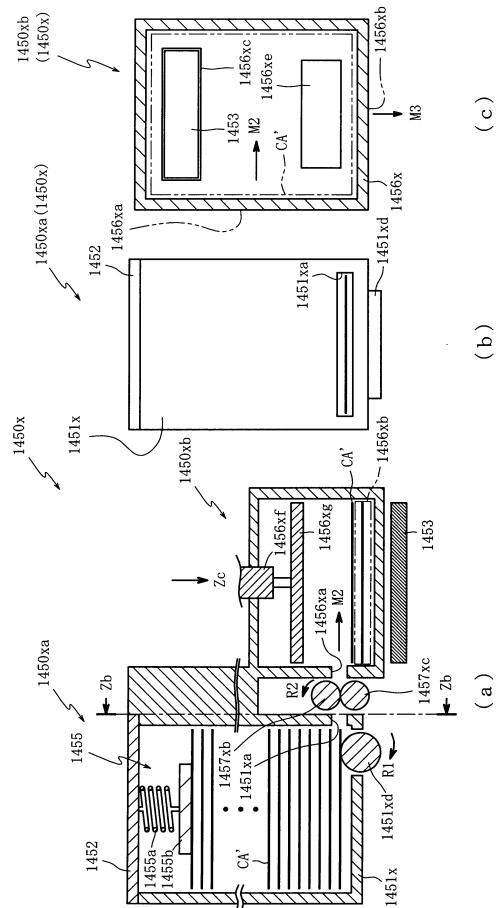
【図 6 1】



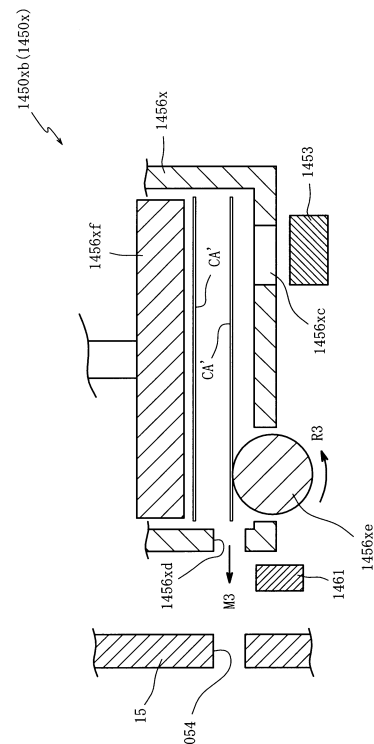
【図 6 2】



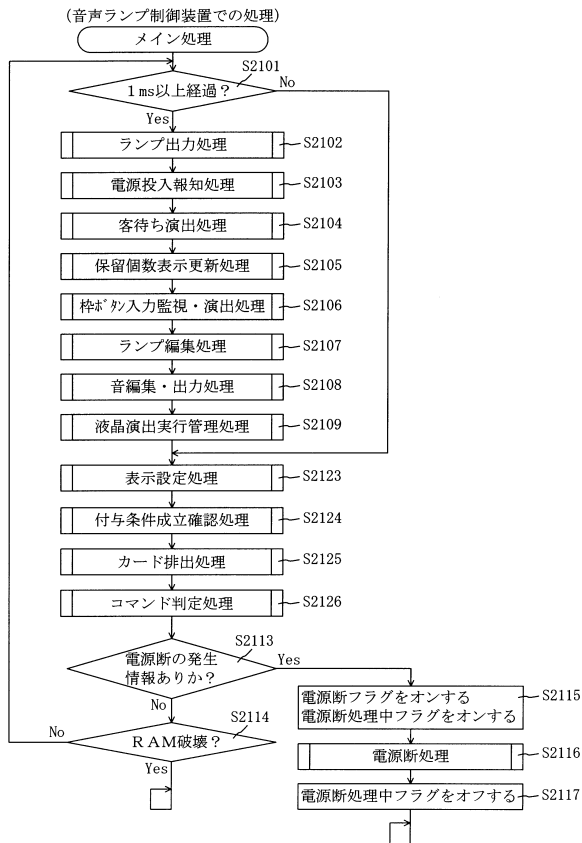
【図 6 3】



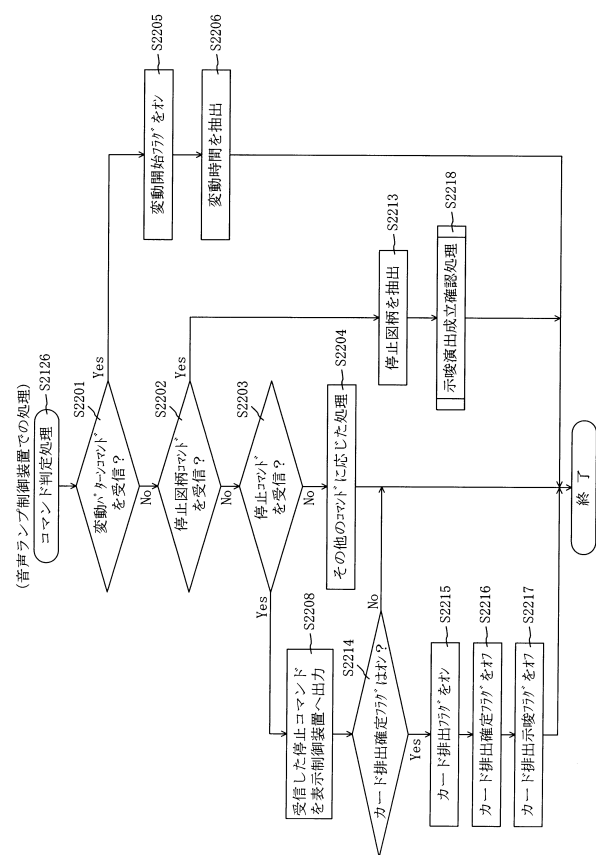
【図 6 4】



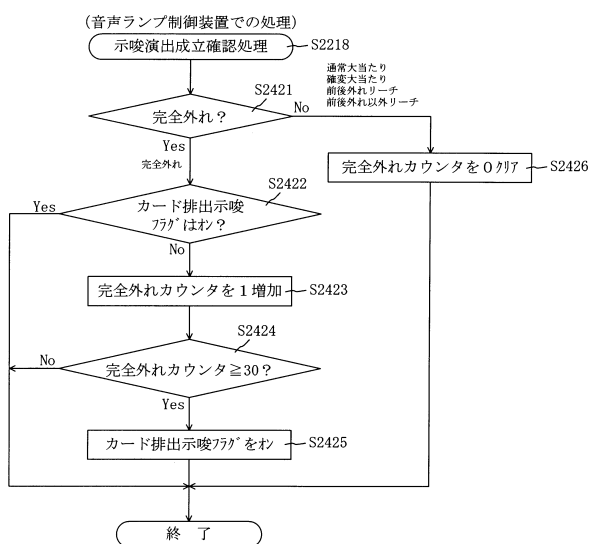
【図 69】



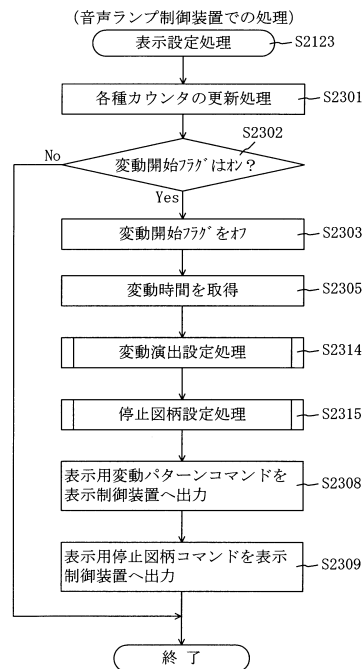
【図 70】



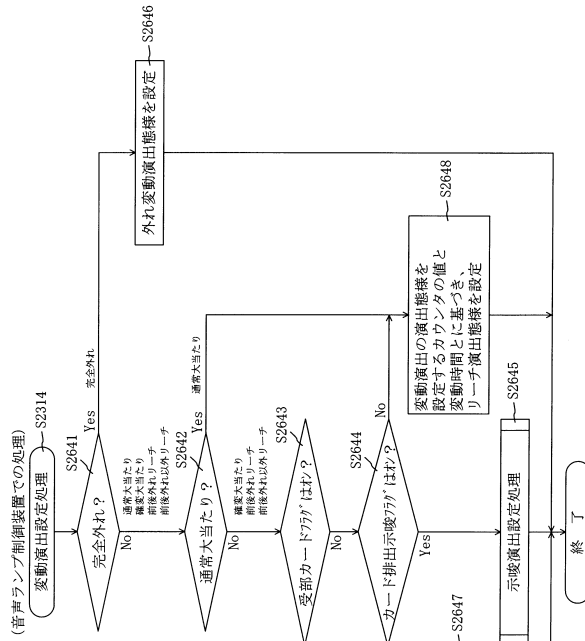
【図 71】



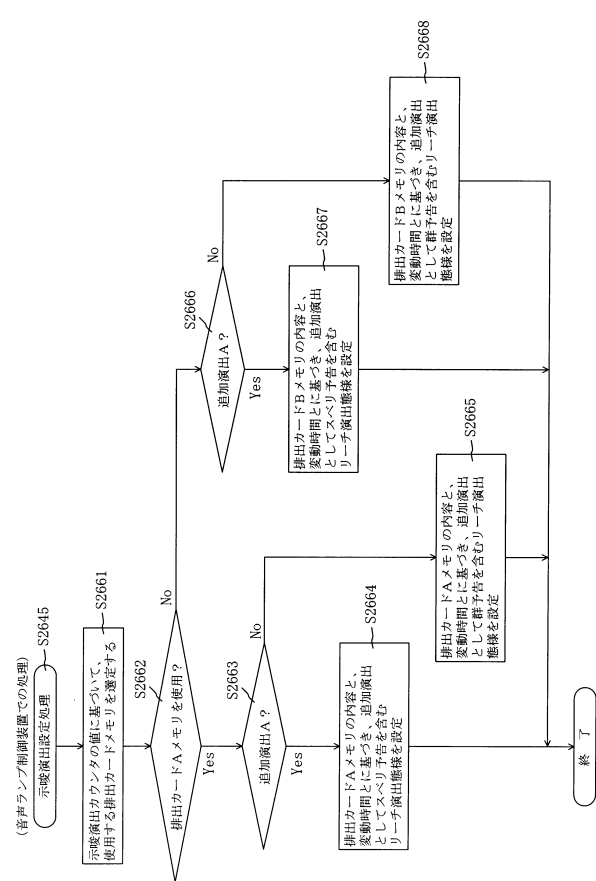
【図 72】



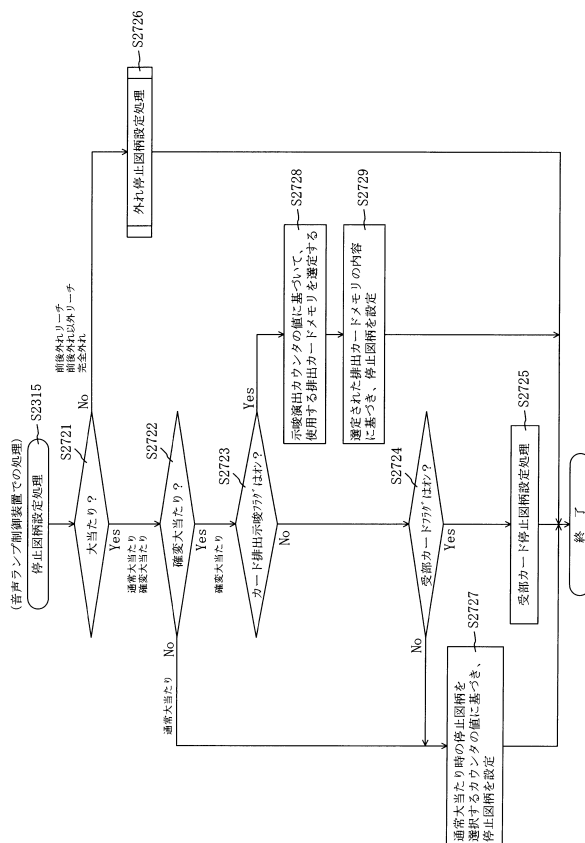
【図 7 3】



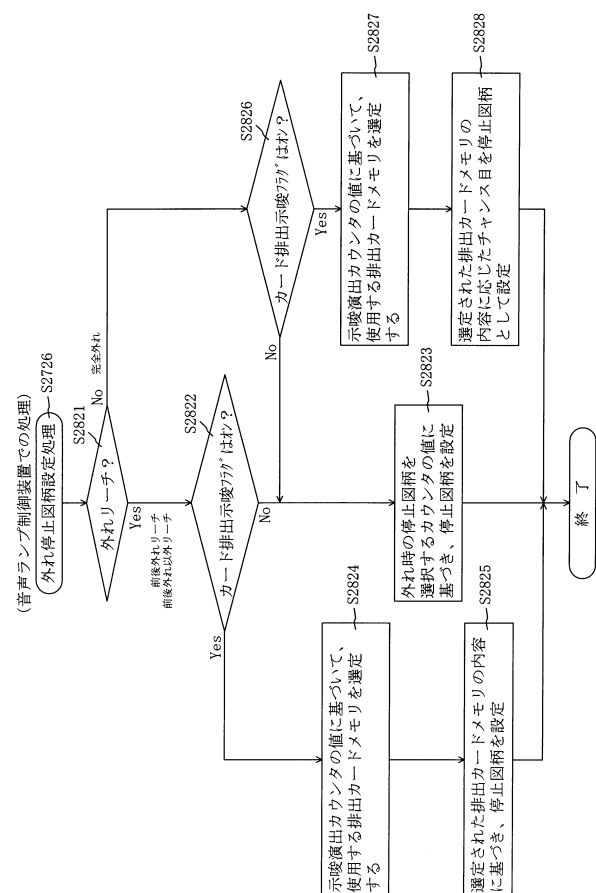
【図 7 4】



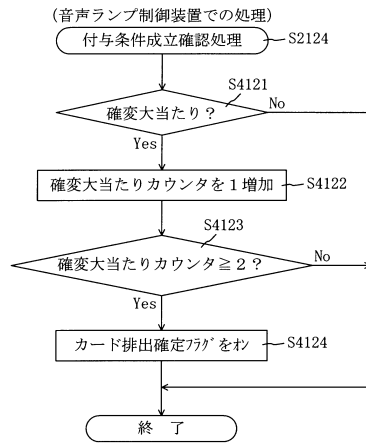
【図 7 5】



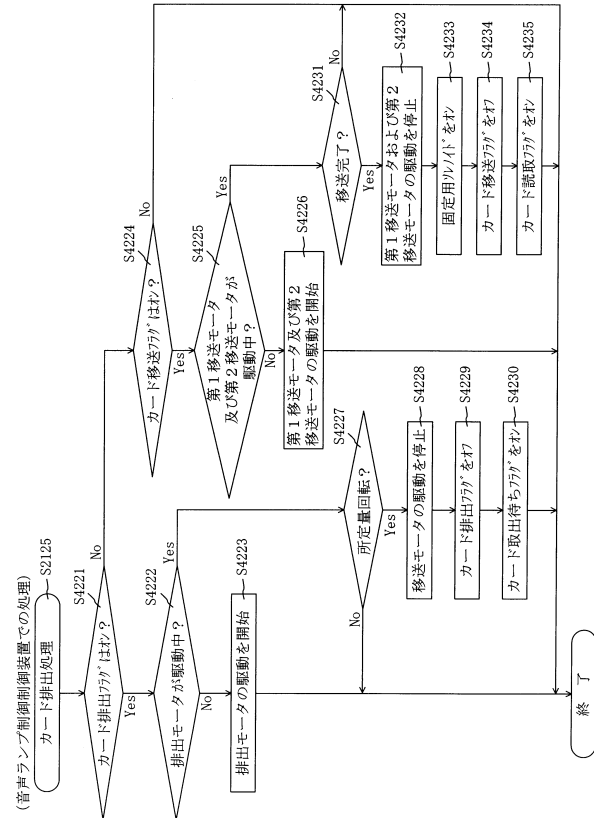
【図 7 6】



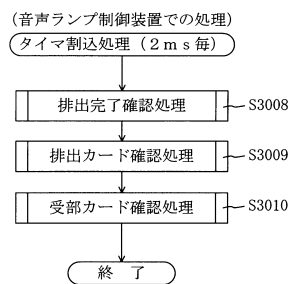
【図 77】



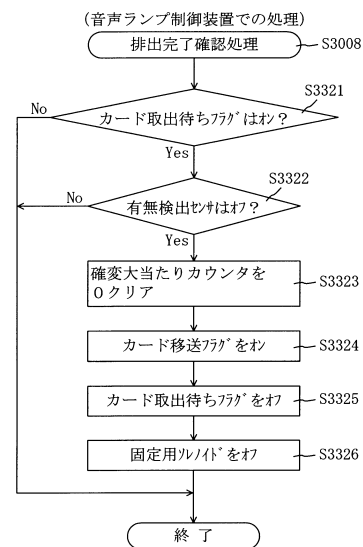
【図 78】



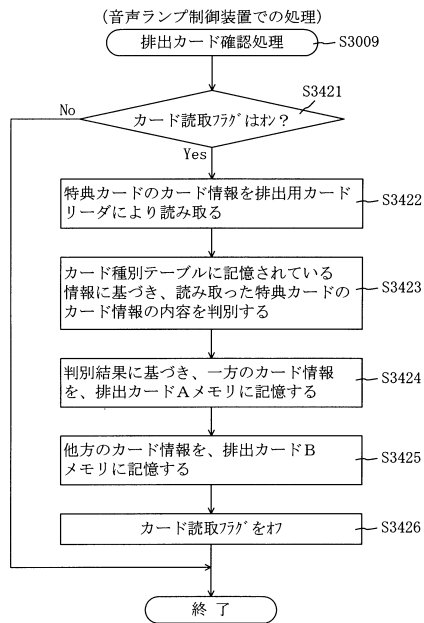
【図 79】



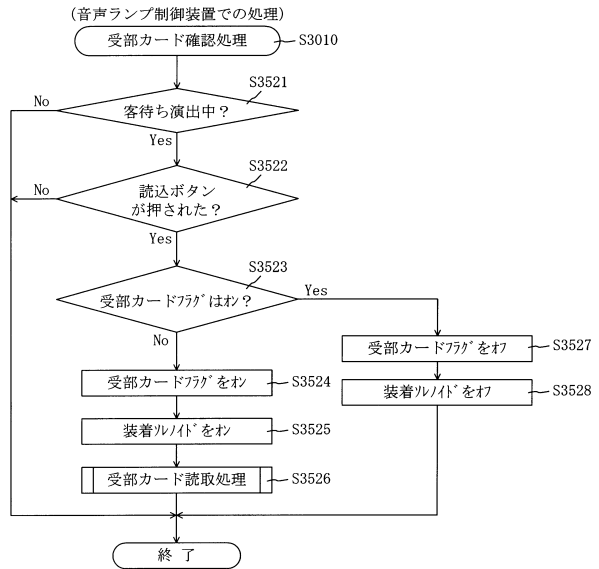
【図 80】



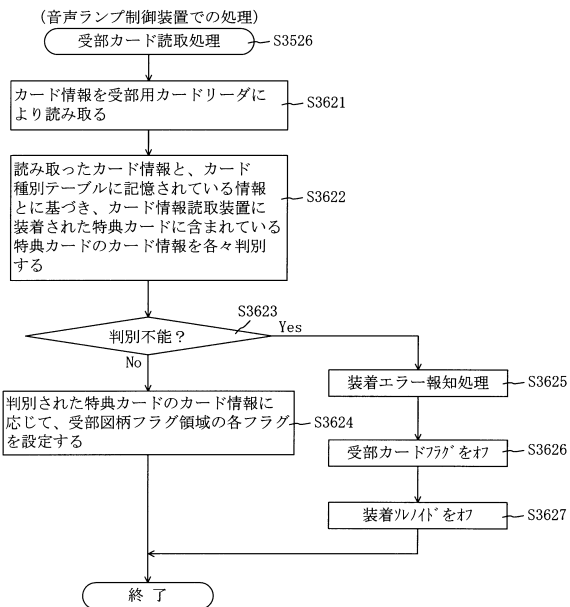
【図 8 1】



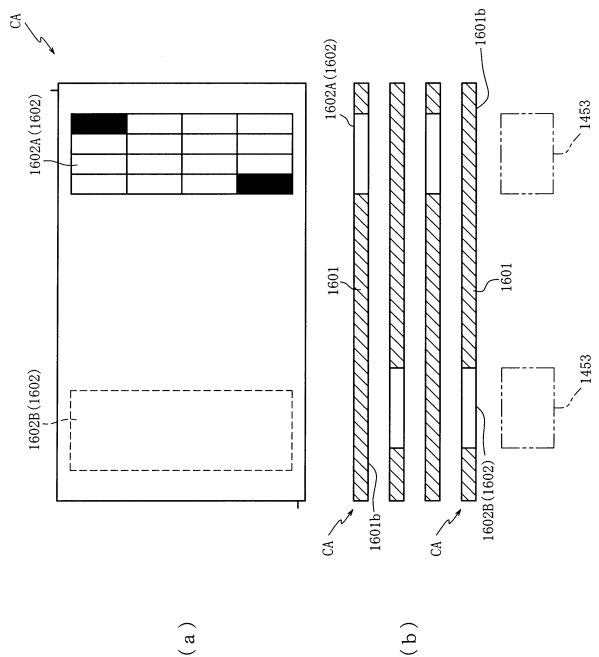
【図 8 2】



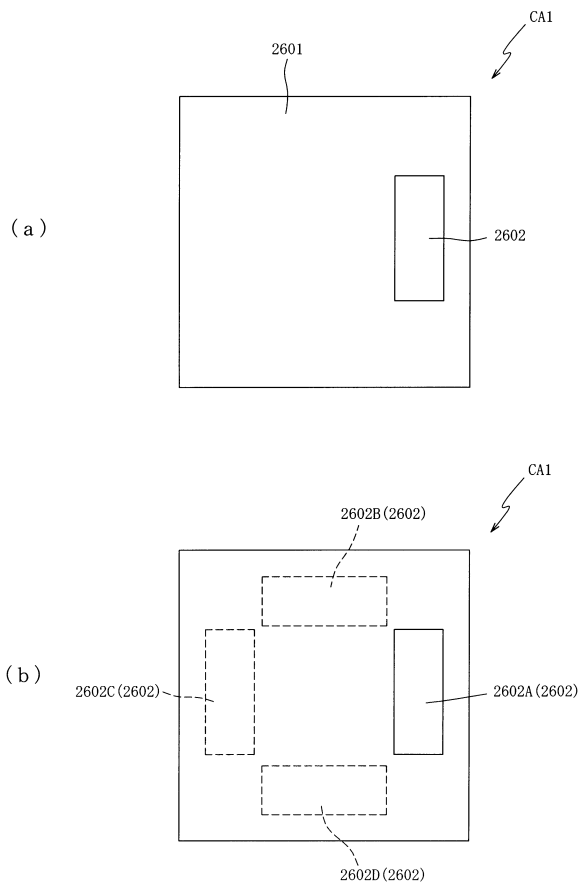
【図 8 3】



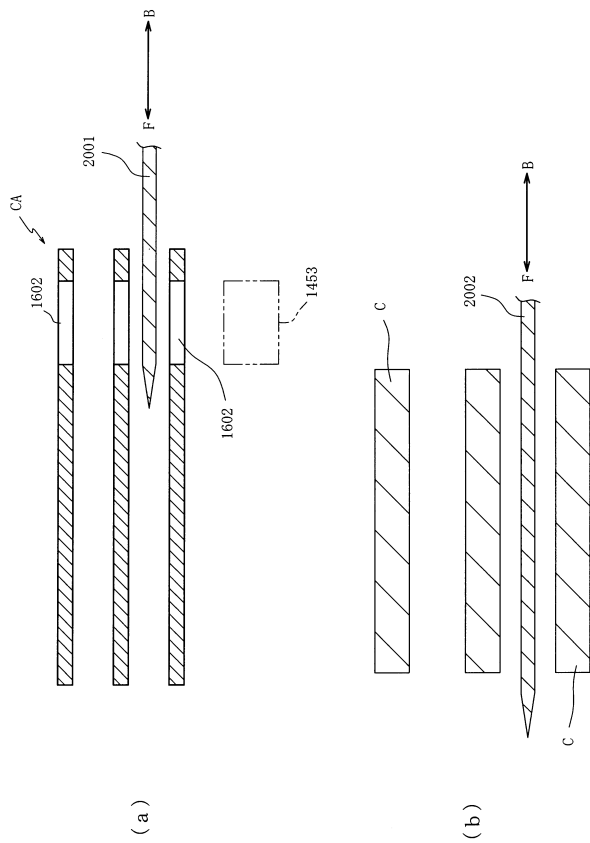
【図 8 4】



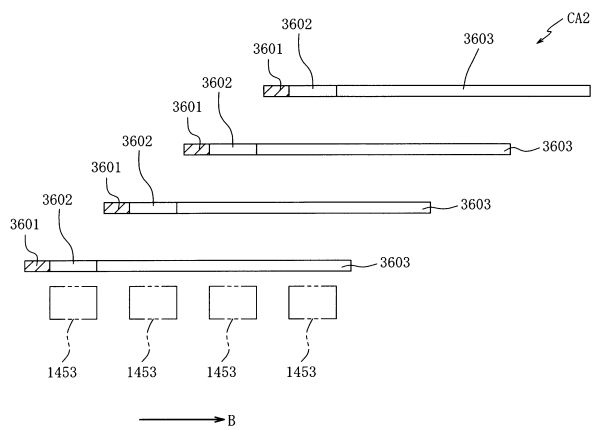
【図 8 5】



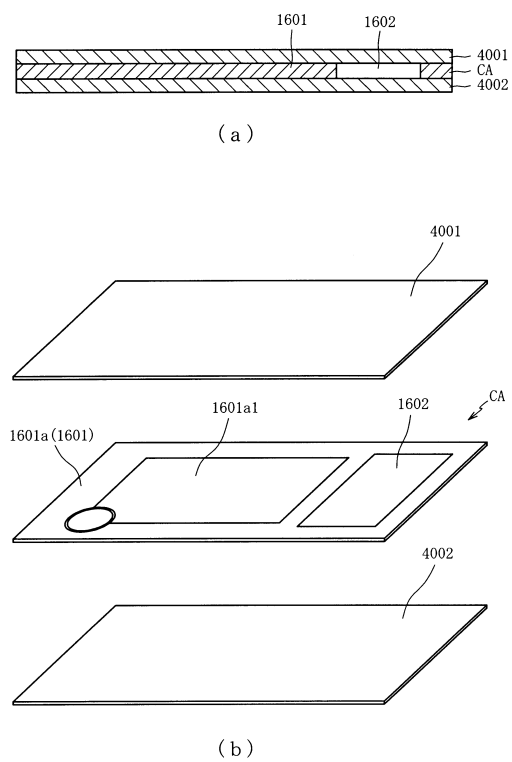
【図 8 6】



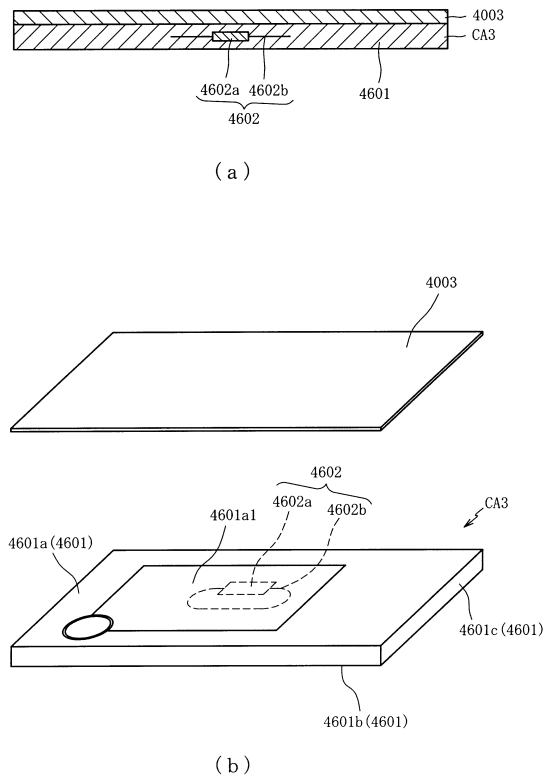
【図 8 7】



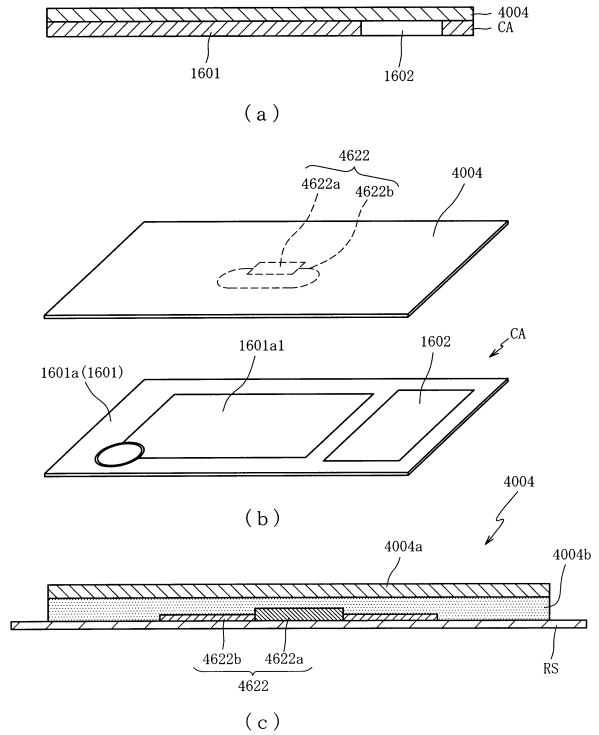
【図 8 8】



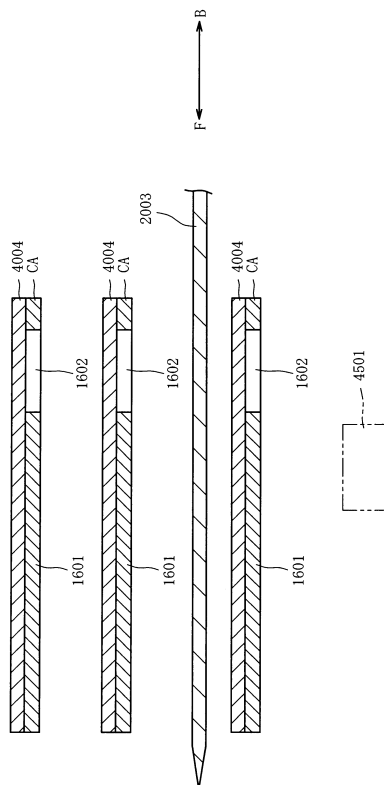
【図 8 9】



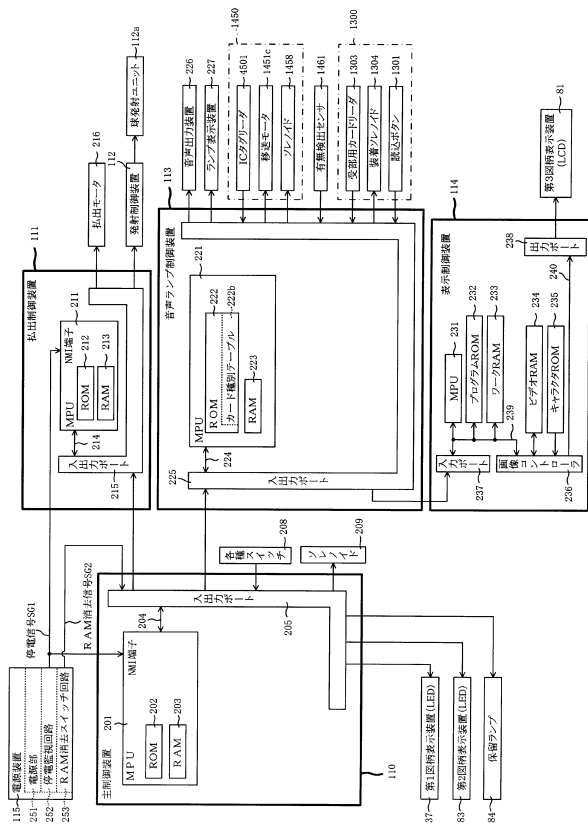
【図 9 0】



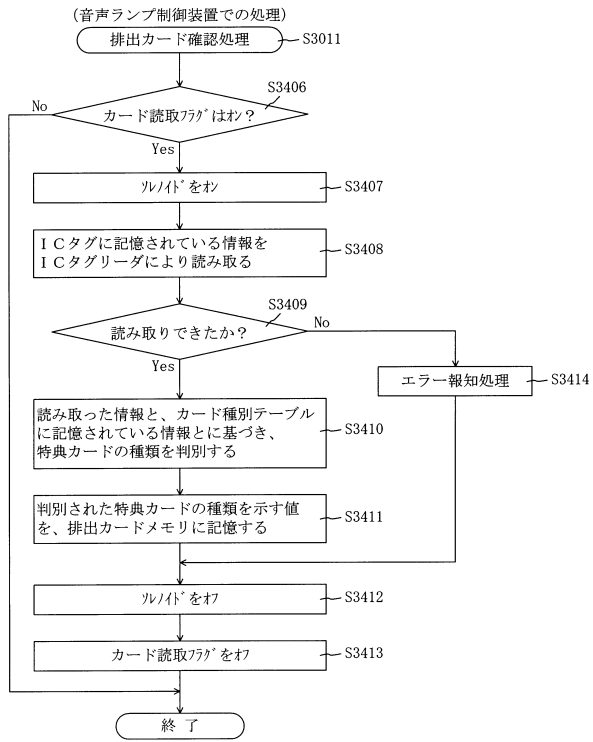
【図 9 1】



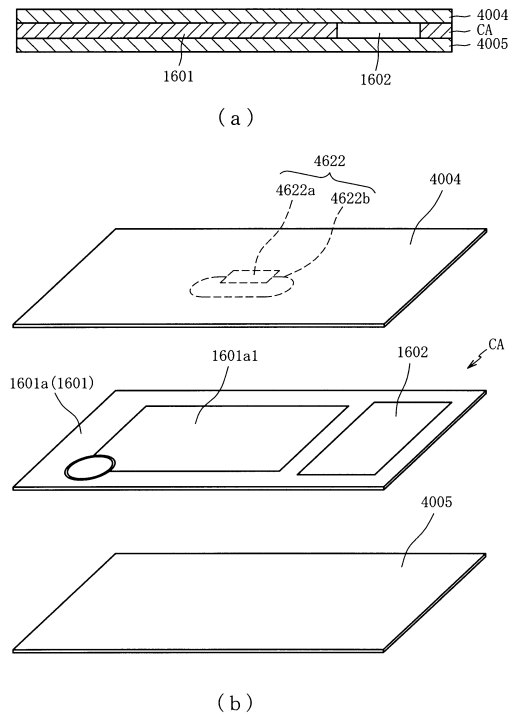
【图 9 2】



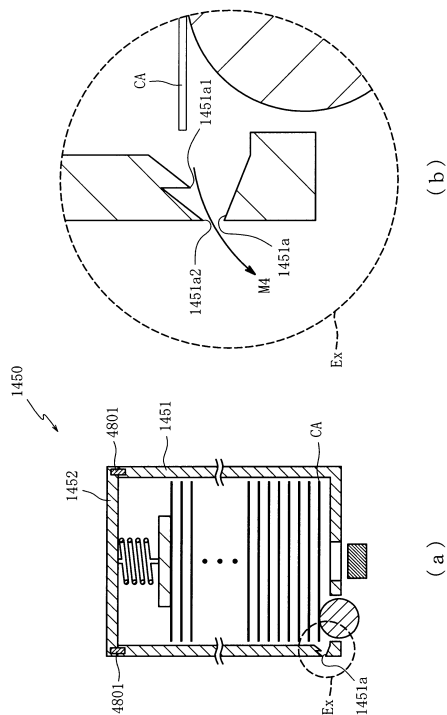
【図 9 3】



【図 9 4】



【図 9 5】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2007-117171 (JP, A)
特開 2008-194340 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4

A 6 3 F 1 3 / 0 0