

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6417501号
(P6417501)

(45) 発行日 平成30年11月7日(2018.11.7)

(24) 登録日 平成30年10月19日(2018.10.19)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2014-261677 (P2014-261677)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成26年12月25日 (2014.12.25)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2016-120054 (P2016-120054A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(43) 公開日	平成28年7月7日 (2016.7.7)	(72) 発明者	繁藤 友之
審査請求日	平成29年12月11日 (2017.12.11)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
		審査官	下村 輝秋

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】

遊技の進行を制御する主制御装置と、
 該主制御装置から送信された信号に応じて、演出表示装置に表示される演出を決定するサブ制御装置と、

前記演出表示装置に表示される演出に応じてポイントを付与するポイント付与手段と、
 該ポイント付与手段により付与された前記ポイントに応じて遊技者に特典の付与を可能とする特典付与手段とを備え、

今回の遊技にて前記付与された前記ポイントが次回の遊技へ引き継ぎ可能な会員遊技でも、今回の遊技にて前記付与された前記ポイントが次回の遊技へ引き継ぎ不可能な一般遊技でも遊技を行うことが可能な遊技機において、

前記会員遊技には、通常会員遊技と、該通常会員遊技と前記演出が表示される確率は同じであるが、前記演出表示装置に表示される演出が同じであっても付与される前記ポイントが前記通常会員遊技よりも多い優遇会員遊技とがあり、

該優遇会員遊技へ移行させるか否かを判定する優遇会員遊技判定手段と、
 前記会員遊技へ移行したことを記憶する会員遊技記憶手段とを備え、

前記優遇会員遊技判定手段は、前記会員遊技記憶手段に前記会員遊技へ移行したことが記憶されていない場合、前記会員遊技にて遊技を行う旨の指示を受けると、前記優遇会員遊技へ移行させると判定するようにし、

当該遊技機の電源投入時には、前記会員遊技記憶手段に前記会員遊技へ移行した記憶が

10

20

ない状態にするように設定したことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記会員遊技記憶手段は、前記会員遊技へ移行した回数を記憶するようにし、

前記優遇会員遊技判定手段は、前記会員遊技へ移行した回数が所定回数以内である場合に、前記会員遊技にて遊技を行う旨の指示を受けると前記優遇会員遊技へ移行させるように判定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記優遇会員遊技へ移行してからの時間を計測する優遇会員遊技時間計測手段と、

該優遇会員遊技時間計測手段により計測された時間が所定時間に達すると、前記優遇会員遊技から前記通常会員遊技へ移行させることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

10

【請求項 4】

前記主制御装置は、発射された遊技球が始動口に入球した際に抽出した数値データを記憶し、該記憶された数値データに基づいて当否判定を行うようにし、

当該遊技機の電源が遮断された状態でも、当該遊技機の電源が遮断される直前の記憶を保持するためのバックアップ電源を備え、

該バックアップ電源は、前記主制御装置の R A M に供給されるが、前記サブ制御装置の R A M には供給されないようにした弾球遊技機であり、

前記サブ制御装置に、前記優遇会員遊技判定手段と、前記会員遊技記憶手段とを設けたことを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技場に設置されるパチンコ機及びスロットマシンなど（以下、遊技機ともいう）に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技店には、複数種類の遊技機が多数、設置されており、遊技者は該複数種類の遊技機から 1 つの遊技機を選んで遊技を行う。

【0003】

30

各遊技機の直上には、データ表示機が設けられており、各遊技機の、その日の大当たり回数、大当たり後の変動回数（R A M クリア後の変動回数）や、前日、前々日における大当たり回数、総変動回数などが表示されることになっており、遊技者は、その情報も遊技機選びの参考にする。

【0004】

上記したように、各遊技機の直上に設けられたデータ表示機によって、その遊技機の情報が見えるようになっているので、朝、遊技店が開店してから、ほんの少ししか遊技されていないといったことも分かる。朝、遊技店が開店してから、ほんの少ししか遊技されていない状態であると、当りそうもない、面白くないので、ほんの少ししか遊技されていないと思われる可能性がある。

40

【0005】

このような課題を解決するために、特許文献 1 では、遊技機が稼働することに伴って発生する稼働データを遊技台別に収集して自身の記憶部に蓄積する管理コンピュータと、

初期の条件として定める稼働量が設定された稼働初期条件を、遊技台からの信号により、遊技店が開店してからの遊技台の稼働状態が満たしているか否かを判定する初期稼働判定手段と、

会員登録をした遊技者に対し、一定の条件を満たす毎にポイントを付与するとともに、蓄積されたポイントを消費することを引き換えにして特典を提供する会員ポイントサービスの実施に利用される会員管理装置と、

会員がその遊技台で当日開店してから遊技するのが初めてか否かを判定する会員初遊技

50

判定手段と、を備え、会員初遊技判定条件を満たした場合には特別にポイントサービス等を行う構成が開示されている。

【0006】

また、遊技機の稼働量を増やすために、特許文献2又は特許文献3では、遊技履歴に応じて、会員にポイントを付与し、蓄積されたポイントに応じて会員に特典を与えるようにした技術も開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2004 208967号公報

10

【特許文献2】特開2006 061305号公報

【特許文献3】特開2012 183166号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献1に開示されている技術を用いれば、開店直後における遊技者が遊技店に出かける意欲を増大させることはできるが、稼働初期条件を満たしていないと、特別なポイントサービスが付与されないため、開店から所定時間経過した後になると、もう、この時間だと稼働初期条件を満たすことが出来ないだろうと思う遊技者が出てくるようになり、そのような遊技者は遊技店に出かける意欲が減退してしまう問題が発生してしまう。

20

【0009】

また、遊技店に設置されている全ての遊技機について、稼働初期条件を満たしているか否かの判断や、特典を付与するか否かの判断、特典の付与を管理コンピュータで行わなければならないので、管理コンピュータのシステム構築に莫大な費用が掛かってしまう問題もある。

【0010】

特許文献2や特許文献3に開示された技術を用いれば、遊技者自身の遊技を行った結果に応じて、ポイントが付与されるので、遊技者はもっと遊技を行ってポイントを貯めようと思いつつ遊技を行うことになるので、結果的にはその遊技機の稼働量が増えることになる。

30

【0011】

しかし、何時でも同じようにポイントが増えるので、飽きてしまう問題が発生するほか、遊技者自身の力でポイントを沢山貯めるには、長時間遊技を行うしかなく、途中で挫折してしまう問題もある。例えば、特定の時間帯（午前10時から午前11時）になると、通常より多くのポイントを与えることで、飽きを防止すること及び途中でポイントを貯めることを諦めてしまうということを防止することが可能となるかもしれないが、逆に前記特定の時間帯以外における遊技者の遊技意欲が減退してしまう問題がある。

【0012】

そこで、本発明は係る課題に鑑みなされたものであり、莫大な費用をかけずに、遊技機の稼働量の向上と特定の時間帯に限ることなく、いつでも遊技者の遊技意欲を減退させないようすることを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0013】

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項1の遊技機は、遊技の進行を制御する主制御装置と、該主制御装置から送信された信号に応じて、演出表示装置に表示される演出を決定するサブ制御装置と、前記演出表示装置に表示される演出に応じてポイントを付与するポイント付与手段と、該ポイント付与手段により付与された前記ポイントに応じて遊技者に特典の付与を可能とする特典付与手段とを備え、今回の遊技にて前記付与された前記ポイントが次回の遊技へ引き継ぎ可能な会員遊技でも、今回の遊技にて前記付与された前記ポイントが次回の遊技へ引き継ぎ不可能な一般遊技でも遊技を行うことが可能な

50

遊技機において、前記会員遊技には、通常会員遊技と、該通常会員遊技と前記演出が表示される確率は同じであるが、前記演出表示装置に表示される演出が同じであっても付与される前記ポイントが前記通常会員遊技よりも多い優遇会員遊技とがあり、該優遇会員遊技へ移行させるか否かを判定する優遇会員遊技判定手段と、前記会員遊技へ移行したことを記憶する会員遊技記憶手段とを備え、前記優遇会員遊技判定手段は、前記会員遊技記憶手段に前記会員遊技へ移行したことが記憶されていない場合、前記会員遊技にて遊技を行う旨の指示を受けると、前記優遇会員遊技へ移行させると判定するようにし、当該遊技機の電源投入時には、前記会員遊技記憶手段に前記会員遊技へ移行した記憶がない状態にするように設定したことを特徴とする。

【0014】

10

請求項1に記載の遊技機は、演出表示装置に表示される演出に応じてポイントを付与する構成だけでなく、抽選回数、当り回数等でもポイントを付与する構成が好適である。なお、抽選回数や当り回数等でもポイントを付与する構成にした場合、同じ抽選回数、当り回数であっても付与されるポイントよりも優遇会員遊技のほうが多い構成が好適である。

【0015】

請求項1に記載の一般遊技は、「付与されたポイントが次回の遊技へ引き継ぎ不可能」としている。これは、一般遊技にて遊技を行う場合、演出表示装置に表示された演出に応じてポイントが付与されない構成にしてもよい。

しかし、一般遊技では付与されたポイントが次回の遊技へ引き継ぎ不可能であっても、演出表示装置に演出が表示されたらポイントを付与する構成が好適である。なぜなら、一般遊技においてもポイントが付与されれば、ポイントが付与されることへの面白みを遊技者は知ることができる。

20

【0016】

請求項1に記載の優遇会員遊技は、通常会員遊技と演出表示装置に演出が表示される確率が同じとなっているが、通常会員遊技にて演出表示装置に演出が表示される確率よりも高い構成としてもよい。

【0017】

当然、請求項1に記載の会員遊技記憶手段は、通常会員遊技及び優遇会員遊技のうち、どちらの会員遊技に移行しても、会員遊技に移行したことを記憶する。

30

【0018】

請求項1に記載の「会員遊技にて遊技を行う旨の指示」とは、例えば、遊技者が遊技機にて遊技を行う前に、一般遊技及び会員遊技のうち、一方の遊技にて遊技を行うことを選択する構成で、会員遊技を選択することや、事前に遊技者にパスワード等が付与されており、該パスワードの打ち込み等が考えられる。

【0019】

請求項2に記載の本発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記会員遊技記憶手段は、前記会員遊技へ移行した回数を記憶するようにし、前記優遇会員遊技判定手段は、前記会員遊技へ移行した回数が所定回数以内である場合に、前記会員遊技にて遊技を行う旨の指示を受けると前記優遇会員遊技へ移行させるように判定することを特徴とする。

40

【0020】

請求項3に記載の本発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記優遇会員遊技へ移行してからの時間を計測する優遇会員遊技時間計測手段を備え、該優遇会員遊技時間計測手段により計測された時間が所定時間に達すると、前記優遇会員遊技から前記通常会員遊技へ移行させることを特徴とする。

【0021】

請求項4に記載の本発明は、請求項1から請求項3に記載のいずれかの遊技機において、前記主制御装置は、発射された遊技球が始動口に入球した際に抽出した数値データを記憶し、該記憶された数値データに基づいて当否判定を行うようにし、当該遊技機の電源が遮断された状態でも、当該遊技機の電源が遮断される直前の記憶を保持するためのバック

50

アップ電源を備え、該バックアップ電源は、前記主制御装置のRAMに供給されるが、前記サブ制御装置のRAMには供給されないようにした弾球遊技機であり、前記サブ制御装置に、前記優遇会員遊技判定手段と、前記会員遊技記憶手段とを設けたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0022】

請求項1に記載の遊技機によれば、遊技店の管理コンピュータのシステム構築とは異なり、莫大な費用を掛けることにはならず、どれだけ一般遊技にて遊技が行われていても、会員遊技にて遊技が行われていなければ、優遇会員遊技へと移行することが可能な構成であるため、所定の時間帯に限定されることなく、遊技機の稼働量を向上させることができ、遊技者の遊技店に出かける意欲を減退させないようにすることができる。

10

【0023】

請求項2に記載の遊技機によれば、既に会員遊技にて遊技が行われていたとしても、会員遊技にて遊技が行われた回数が所定回数以内であれば、優遇会員遊技判定手段により優遇会員遊技へ移行させると判定されるため、請求項1に記載の遊技機よりも、遊技者の遊技店に出かける意欲が減退してしまうことを防止することができるだけでなく、遊技機の稼働量をより向上させることができる。

【0024】

請求項3に記載の遊技機によれば、優遇会員遊技時間計測手段により優遇会員遊技へ移行してから計測された時間が所定時間に達した場合、通常遊技移行手段により優遇会員遊技から通常会員遊技へと移行されると、優遇会員遊技での遊技が終了となるので、ポイントが溜まりすぎてしまうことを防止することが出来るほか、優遇会員遊技の希少性を高めることができる。

20

また、優遇会員遊技での遊技が終了となった後に、今回の遊技にて取得した蓄積されたポイントが次回の遊技へ引き継ぎ不可能な一般遊技へと移行してしまうと、再び、会員遊技にて遊技を行う旨の指示を行わなければならない、遊技者にとって面倒となり、遊技者が遊技を終了してしまう可能性がある。しかし、所定時間に達すると優遇会員遊技での遊技が終了となった後に、通常会員遊技へ移行させる構成とすれば、再び、会員遊技にて遊技を行う旨の指示を行う必要がなくなる。

【0025】

請求項4に記載の遊技機のサブ制御装置に、優遇会員遊技判定手段と、会員遊技記憶手段とを設けたことで、主制御装置に処理負担をかけることはないほか、複雑な処理を行わずに、電源投入時に、会員遊技記憶手段には会員遊技へ移行した記憶がない状態にすることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】携帯端末を用いてパチンコ機での遊技履歴情報や遊技内容の設定情報をウェブサイト保存到様子や、ウェブサイト保存到された遊技履歴情報や遊技内容の設定情報を反映した状態でパチンコ機での遊技を再開する様子を示す説明図。

【図2】パチンコ機50の正面図。

40

【図3】パチンコ機50の遊技盤1の正面図。

【図4】パチンコ機50の裏面図。

【図5】パチンコ機50の電気構成図。

【図6】パチンコ機50の主制御装置80で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート。

【図7】主制御装置80が実行する始動入賞確認処理のフローチャート。

【図8】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート1。

【図9】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート2。

【図10】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート3。

【図11】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート4。

50

- 【図12】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート1。
 【図13】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート2。
 【図14】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート3。
 【図15】演出図柄表示装置6に表示される選択画面等の説明図。
 【図16】演出図柄表示装置6に表示されるパスワード入力画面等の説明図。
 【図17】演出アイテムと、演出アイテムの獲得に必要なポイント数を示す表。
 【図18】各遊技モードにおいて、各種類の演出が出現した際に付与されるポイント数を示す表。
 【図19】演出図柄表示装置6で表示される演出態様の表示例1。
 【図20】演出図柄表示装置6で表示される演出態様の表示例2。 10
 【図21】演出図柄表示装置6で表示される演出態様の表示例3。
 【図22】演出図柄表示装置6で表示される演出態様の表示例4。
 【図23】演出図柄表示装置6で表示される演出態様の表示例5。
 【図24】演出図柄表示装置6で表示される演出態様の表示例6。
 【図25】サブ統合制御装置83が実行する新規遊技処理のフローチャート。
 【図26】サブ統合制御装置83が実行する二次元コード生成処理のフローチャート。
 【図27】サブ統合制御装置83が実行する継続遊技処理のフローチャート。
 【図28】サブ統合制御装置83が実行する遊技モード変更処理のフローチャート。
 【図29】サブ統合制御装置83が実行するポイント加算処理のフローチャート。
 【図30】サブ統合制御装置83が実行する特典付与処理のフローチャート。 20

【発明を実施するための形態】

【0027】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

[実施例1]

【0028】

携帯端末102を用いてパチンコ機50の遊技履歴情報や遊技内容の設定情報をウェブサイト保存到する場合や、ウェブサイト保存到された遊技履歴情報や遊技内容の設定情報を反映した状態でパチンコ機での遊技を再開する場合について、図1を用いて説明する。 30

本実施例では、パチンコ機50に対応するウェブサイトが運営されており、会員登録を行っている遊技者は、当該ウェブサイト上でパチンコ機50での遊技履歴情報の閲覧や、パチンコ機50での遊技で獲得したポイントの保存、交換や演出内容の設定変更等を行うことが可能となっている。ここで遊技履歴情報とは、例えば、大当たり抽選の回数(スタート回数)や、大当たりとなった回数や、各大当たり遊技の種類(大当たり遊技終了後に確変や時短となるか否かや、大当たり遊技のラウンド数等)や、遊技者が遊技を終了したときの遊技状態や、何回目の大当たり抽選で大当たりとなった等の情報のことである。

【0029】

図1に記載されているように、パチンコ機50では、該パチンコ機50で遊技者が遊技を終了したときの遊技履歴情報や、獲得したポイントの総数や、演出内容の設定情報等に基づいて二次元コードが生成され、当該二次元コードが演出図柄表示装置6の画面に表示される(図15(b)を参照)。このとき、既に会員登録を行っている遊技者は、二次元コードを読み取り可能な携帯端末102(例えば、カメラ付きの携帯電話、スマートフォン又はタブレット端末等)で二次元コードを読み取ることで、上記のウェブサイトを運営するサーバ150にアクセスすることができ、二次元コードにより会員である遊技者の遊技履歴情報がウェブサイト保存到されることになる。 40

【0030】

そして、会員である遊技者は、携帯端末102にてサーバ150にアクセスすると、ウェブサイト上で自身のパチンコ機50での遊技履歴情報を閲覧したり、演出内容の設定変 50

更をしたり、ポイントと引き換えに特典画像や演出アイテム等を取得することができる。

【0031】

また、このウェブサイトでは、最新の遊技履歴情報、ポイントの総数、演出内容の設定情報等に対応するパスワードが表示され、当該パスワードを演出ボタン67とジョグダイヤル68を用いてパチンコ機50に入力すると、最新の遊技履歴情報、ポイントの総数、演出内容の設定情報又はウェブサイト上で変更された設定情報を反映した状態で遊技を開始することができる。そして、パチンコ機50にて遊技を行っていくと、前回の遊技終了時点での遊技履歴情報が更新され、ポイントが付与されるとともに設定情報に応じた内容の演出が行われることになる。

【0032】

図2に示すように、遊技機の一つであるパチンコ機50は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠51にて構成の各部を保持する構造である。外枠51の左側上下には、ヒンジ53が設けられており、該ヒンジ53の他方側には図4に記載する内枠70が取り付けられており、内枠70は外枠51に対して開閉可能な構成になっている。前枠52には、板ガラス61が取り外し自在に設けられており、板ガラス61の奥には図3に記載する遊技盤1が内枠70に取り付けられている。

【0033】

前枠52の上側左右には、スピーカ66が設けられており、パチンコ機50から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠52に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ65も複数設けられている。前枠52の下方には、上皿55と下皿63が一体に形成されている。下皿63の右側には発射ハンドル64が取り付けられており、該発射ハンドル64を時計回りに回動操作することによって発射装置(図示省略)が可動して、上皿55から供給された遊技球が遊技盤1に向けて発射される。

【0034】

上皿55の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン67が備えられている。演出ボタン67は、遊技者が有効期間中に操作することで、後述する演出図柄表示装置6に表示される演出内容を変化させ、スピーカにより出力される遊技音を変化させるものとなっている。また、演出ボタン67は、その周囲にジョグダイヤル68を備えたものとなっており、ジョグダイヤル68を回転させることにより、演出用の画像に変化を与えることが可能に構成されている。また、このパチンコ機50はいわゆるCR機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット(CRユニット)56が付属しており、パチンコ機50には、貸出ボタン57、精算ボタン58及び残高表示器59を有するCR精算表示装置が備わっている。

【0035】

図3は、本実施例のパチンコ機の遊技盤1の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図3に示すように遊技盤1には、公知のガイドレール2a、2bによって囲まれた略円形の遊技領域3が設けられている。この遊技領域3には多数の遊技釘4が打ち付けられている。

【0036】

遊技領域3のほぼ中央部には、センターケース5が配されている。センターケース5は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置6(液晶表示装置であり演出図柄を表示する。)の画面を臨ませる窓等を備えている。センターケース5の下には、第1始動口11と第2始動口12とが配置され、センターケース5の左方には、ゲート17が配置されている。第2始動口12は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えている。

【0037】

遊技領域3の右下部には、複数個のLEDからなる普通図柄表示装置7と、普通図柄保留数表示装置8と、第1特別図柄保留数表示装置18と、第2特別図柄保留数表示装置19と、7セグメント表示装置からなる第1特別図柄表示装置9・第2特別図柄表示装置1

10

20

30

40

50

0 とが配置されている。

【0038】

第2始動口12の下方にはアタッカー式の大入賞口14が配置されている。また、第1始動口11の左方には、第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、第4左入賞口34が設けられている。

なお、この第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、第4左入賞口34が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

【0039】

パチンコ機の裏面は図4に示すとおり、前述した遊技盤1を脱着可能に取り付ける内枠70が前述した外枠51に収納されている。この内枠70には、上方から、球タンク71、タンクレール72及び払出装置73が設けられている。この構成により、遊技盤1上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク71からタンクレール72を介して所定個数の遊技球を払出装置73により前述した上皿55に排出することができる。また、パチンコ機50の裏側には(図5も参照のこと)、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83、発射制御装置84、電源基板85が設けられている。なお、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83がサブ制御装置に該当する。

【0040】

主制御装置80、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83は遊技盤1に設けられており、払出制御装置81、発射制御装置84、電源基板85が内枠70に設けられている。なお、図4では、発射制御装置84が描かれていないが、発射制御装置84は払出制御装置81の下に設けられている。また、球タンク71の右側には、外部接続端子78が設けられており、この外部接続端子78より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子78には、盤用(遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)と枠用(枠側(前枠52、内枠70、外枠51)から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)の2種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子78を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【0041】

このパチンコ機の電氣的構成は、図5のブロック図に示すとおり、主制御装置80を中心に構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83のいずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置84にはCPU、ROM、RAMは設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置84にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

【0042】

なお、電源基板85は、コンデンサを含み構成されたバックアップ電源生成回路によりバックアップ電源を生成する構成となっており、バックアップ電源は、主制御装置80のRAMへと供給される。これにより、主制御装置80のRAMのバックアップを行うことができ、パチンコ機50への電源供給が停止した後も、一定時間にわたり電源供給が停止した直前の主制御装置80のRAMの内容(例えば、パチンコ機50の遊技状態など)を保持する構成となっている。

一方、本実施例の電源基板85が生成するバックアップ電源は、サブ統合制御装置83へ供給されないため、パチンコ機50への電源供給が停止した後は、サブ統合制御装置83のRAMに保持されている遊技履歴情報や、獲得したポイントの総数や、演出内容の設定情報や、後述するパチンコ機50の電源投入時から電源供給の停止までの会員遊技モードへと移行した回数はクリアされる。よって、パチンコ機50の電源投入時のサブ統合制御装置83のRAMには、上記した遊技履歴情報や、獲得したポイントの総数や、演出内容の設定情報や、パチンコ機50の電源投入時から電源供給の停止までの会員遊技モード

10

20

30

40

50

へと移行した回数といった内容が保持されていない状態となる。

【0043】

なお、上述した電源基板85がバックアップ電源生成回路によりバックアップ電源を生成し、バックアップ電源を供給する構成とはせず、主制御装置80がコンデンサを含み構成されたバックアップ電源生成回路によりバックアップ電源を生成し、バックアップ電源を供給する構成にしてもよい。

【0044】

主制御装置80には、第1始動口11に入球した遊技球を検出する第1始動口スイッチ11a、第2始動口12に入球した遊技球を検出する第2始動口スイッチ12a、普通図柄を作動させるゲート17に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ17a、大入賞口14に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ14a、第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、第4左入賞口34に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ31a等の検出信号が入力される。

10

【0045】

主制御装置80は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置81及びサブ統合制御装置83に出力する。

また、主制御装置80は、図柄表示装置中継端子板90を介して接続されている第1特別図柄表示装置9、第2特別図柄表示装置10及び普通図柄表示装置7の表示、第1特別図柄保留数表示装置18、第2特別図柄保留数表示装置19、普通図柄保留数表示装置8

20

【0046】

更に、主制御装置80は、大入賞口ソレノイド14bを制御することで大入賞口14の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド(図5では普電役物ソレノイドと表記)12bを制御することで第2始動口12の開閉を制御する。

主制御装置80からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り(特別遊技ともいう)等の管理用の信号が外部接続端子78に出力されてホールメインコンピュータに送られる。主制御装置80と払出制御装置81とは双方向通信が可能である。

【0047】

払出制御装置81は、主制御装置80から送られてくるコマンドに応じて払出モータ20を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ21の検出信号は払出制御装置81に入力され、払出制御装置81で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置80と払出制御装置81に払出スイッチ21の検出信号が入力され、主制御装置80と払出制御装置81の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

30

【0048】

なお、払出制御装置81はガラス枠開放スイッチ35、内枠開放スイッチ36、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23からの信号が入力され、満杯スイッチ22により下皿63が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ23により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ20を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置81は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ20の駆動を再開させる。

40

【0049】

また、払出制御装置81はCRユニット端子板24を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ20を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ21に検出され、検出信号は払出制御装置81に入力される。なお、CRユニット端子板24は精算表示基板25とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板25には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

50

【 0 0 5 0 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

なお、本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【 0 0 5 1 】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して、遊技球を遊技領域 4 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 8 4 には払出制御装置 8 1 以外に発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 から発射停止信号

10

が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【 0 0 5 2 】

サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D、ランプ 2 6 を制御する。また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者が演出ユニット 6 7、6 8 を操作した際には、その操作信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。なお、ジョグダイヤル 6 8 を演出図柄制御装置 8 2 に接続する構成にしてもよい。

20

【 0 0 5 3 】

サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄等の演出画像を演出図柄表示装置 6 の画面に表示させる。

なお、本実施例では、サブ統合制御装置 8 3 及び演出図柄制御装置 8 2 は別々の装置に分かれているが、1つの装置にまとめる構成にしてもよい。

30

【 0 0 5 4 】

メインルーチンを図 6 に従って説明する。メインルーチンは、約 2 m s 毎のハード割り込みにより定期的に実行される。本実施形態では、S 1 0 ~ S 6 5 までの 1 回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 7 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に実行されることになる。

40

【 0 0 5 5 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S 1 0）。この判断処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいいてい

50

が電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

【0056】

正常割り込みでないと判断されると(S10: no)、初期設定(例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等)が為され(S15)、残余処理(S70)に移行する。

【0057】

正常割り込みとの肯定判断がなされると(S10: yes)、初期値乱数更新処理が実行される(S20)。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に+1するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「3966」のときには次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「3966」までの3967個の整数を繰り返し昇順に作成する。

10

【0058】

S20に続く大当たり決定用乱数更新処理(S25)は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、最大値である「3966」のときは次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「3966」までの3967個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当たり決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が250であったとすると、大当たり決定用乱数は「250」「251」「252」・・・「3966」「0」「1」・・・と更新されていく。

20

【0059】

なお、大当たり決定用乱数が1巡(3967回、更新されること)すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にし、大当たり決定用乱数は、その初期値から+1するインクリメント処理を行う。そして、再び大当たり決定用乱数が1巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当たり決定用乱数が「249」になると1巡であるから、「249」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「87」だったとすると、「249」「87」「88」・・・「3966」「0」「1」・・・「86」と変化していき、「86」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。なお、通常確率状態時で大当たりと判定される値の数は10で、値は「775」～「777」「1775」～「1777」「2774」～「2777」であり、高確率状態時に大当たりと判定される値の数は100で、値は「758」～「777」「1314」～「1333」「1758」～「1777」「2758」～「2777」「3314」～「3333」である。

30

大当たり図柄決定用乱数更新処理(S30)は「0」～「99」の100個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0060】

S30に続く大当たり決定用乱数更新処理(S35)は、「0」～「996」の997個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、当選することとなる値は通常確率状態では31～40、高確率状態では31～996である。なお、この大当たり決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

40

【0061】

リーチ判定用乱数更新処理(S40)は、「0」～「228」の229個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時にリーチとなる値の数は21で、値は「0」～「20」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時

50

にリーチとなる値の数は5で、値は「0」～「4」であり、高確率状態時にリーチとなる値の数は6で、値は「0」～「5」である。

【0062】

変動パターン決定用乱数更新処理(S45)は、「0」～「1020」の1021個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0063】

続く入賞確認処理(S50)では、第1始動口11、第2始動口12の入賞の確認及びパチンコ機50に設けられ主制御装置80に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

本実施例では、遊技球が第1始動口11、第2始動口12に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第1始動口11と第2始動口12でそれぞれ4個までとしており、保留記憶が満タンである4個のときに遊技球が第1始動口11又は第2始動口12に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【0064】

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての特別図柄制御処理(S55)を行う。この特別図柄制御処理(S55)が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理(S60)が実行される。

各出力処理(S60)では、遊技の進行に応じて主制御装置80は演出図柄制御装置82、払出制御装置81、発射制御装置84、サブ統合制御装置83、大入賞口ソレノイド14b等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理(S50)により遊技盤1上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置81に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置83に出力する処理を、パチンコ機50に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置82にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

【0065】

続く不正監視処理(S65)は、普通入賞口(第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、第4左入賞口34)に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置80に設けている。

【0066】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理(S70)から構成されるが、前述したS20と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したS10～S65までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図6に示された割り込み処理が1回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が1巡したときの、初期値乱数の値(0～3966の3967通り)が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか1/3967である。また、前述した大当り決定用乱数更新処理(S35)も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

【0067】

S50の入賞確認処理は図7に示すようなもので、主制御装置80は、第1始動口スイッチ11aの検出信号に基づいて、第1始動口11に遊技球が入球したか否かを判断する(S100)。肯定判断なら(S100:yes)、大当り決定用乱数、大当り図柄決定

10

20

30

40

50

用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第1保留記憶が満杯（本実施例では4個）か否かを判断する（S105）。

【0068】

第1保留記憶が満杯でなければ（S105：no）、上記の各乱数を第1保留記憶として記憶し、第1特別図柄保留数表示装置18の点灯数を1増加させ（S110）、第1先読み判定処理を行い（S111）、S115へと移行する。なお、S110では、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、第1保留記憶に記憶された保留個数を示す保留個数コマンドが送信される。そして、サブ統合制御装置83が該保留個数コマンドを受信し、演出図柄表示装置6で第1保留記憶に対応する保留図柄を表示する。

【0069】

S111の第1先読み判定処理では、第1特別図柄の保留記憶に記憶された当否判定用乱数が大当りに対応するものか否かを判定する。肯定判定の場合には、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、当り判定を示す先読み判定コマンドが送信される。否定判定の場合には、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、ハズレ判定を示す先読み判定コマンドが送信される。なお、先読み判定コマンドは、前述した保留個数コマンドと合体して1つのコマンドとして送信する構成でも良い。送信タイミングが同一であり、保留図柄で演出を行う場合は関連性も高いため好適である。

【0070】

既に4個の第1保留記憶があれば（S105：yes）保留記憶せず、第1特別図柄保留数表示装置18の点灯数を増やすこともなくS115へと移行する。

【0071】

第1始動口11に遊技球が入球していないと判定された場合（S100：no）もS115に進み、第2始動口スイッチ12aの検出信号に基づいて、第2始動口12に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断（S115：yes）なら、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第2保留記憶が満杯（本実施例では4個）か否かを判断する（S120）。

【0072】

第2保留記憶が満杯でなければ（S120：no）、上記の各乱数を第2保留記憶として記憶し、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯数を1増加させ（S125）、第2先読み判定処理を行い（S126）、リターンとなる。なお、S125では、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、第2保留記憶に記憶された保留個数を示す保留個数コマンドが送信される。そして、サブ統合制御装置83が該保留個数コマンドを受信し、演出図柄表示装置6で第2保留記憶に対応する保留図柄を表示する。

【0073】

S126の第2先読み判定処理では、第2特別図柄の保留記憶に記憶された当否判定用乱数が大当りに対応するものか否かを判定する。肯定判定の場合には、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、当り判定を示す先読み判定コマンドが送信される。否定判定の場合には、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、ハズレ判定を示す先読み判定コマンドが送信される。

【0074】

既に4個の第2保留記憶があれば（S120：yes）、第2保留を記憶せず、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯数も増やさずに本処理を終了（リターン）する。また、第2始動口12に遊技球が入球していない場合（S115：no）も、本処理を終了する。

【0075】

図8～11に示す特別図柄当否判定処理では、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（S150）。S150の判定が否定判断で（S150：no）、特別図柄が変動中でなく（S155：no）、確定図柄の表示中でもなければ（S160：no）、図9のS200に移行し、第2保留記憶（上記、図7の

10

20

30

40

50

S 1 2 5 による保留記憶)があるか否かを判断する(S 2 0 0)。

【0 0 7 6】

この保留記憶があれば(S 2 0 0 : y e s)、第2保留記憶数をデクリメントし(S 2 0 5)、S 2 2 0 に進む。第2保留記憶がなければ(S 2 0 0 : n o)、第1保留記憶(上記、S 1 1 0 による保留記憶)があるか否かを判断する(S 2 1 0)。第1保留記憶があれば(S 2 1 0 : y e s)、第1保留記憶数をデクリメントし(S 2 1 5)、S 2 2 0 に進む。

【0 0 7 7】

S 2 2 0 では第2保留記憶(但し第2保留が存在する場合は、第1保留の方が古い場合でも第2保留を優先)を読み込んで(その保留記憶は消去する)、確変フラグがセットされている(すなわち1)が否かを判定する。ここで確変フラグが1とは、現在のパチンコ機50が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば(S 2 2 0 : y e s)、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する(S 2 2 5)。ここで当り値の数は100で、758~777、1314~1333、1758~1777、2758~2777、3314~3333である。つまり当たり確率は1/39.67となる。否定判断であれば(S 2 2 0 : n o)、読み込んだ大当たり決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する(S 2 3 0)。ここで当り値の数は10で、775~777、1775~1777、2774~2777である。つまり、当たり確率は1/396.7となる。なお、本実施例においては、大当たり確率はこれらの概数(通常時は1/400、高確率状態(確変)は1/40)にて表示している。そして大当り後に高確率状態になる割合は70%と設定されている。

【0 0 7 8】

図9に戻る。S 2 2 5 または S 2 3 0 の判定に基づき、大当たりか否かを判定し(S 2 3 5)、肯定判定であれば(S 2 3 5 : y e s)、大当たり図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する(S 2 4 0)。その後、変動パターン決定処理(S 2 4 5)に移行する。変動パターン決定処理では、変動パターン決定用乱数によって大当たり変動パターンを決定する。変動パターン決定処理後、大当たり設定処理を行う(S 2 5 0)。大当たり設定処理とは決定した大当たり図柄によって、大当り後の遊技状態(確変や開放延長の有無等)や大当り遊技にかかる情報(大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等)を取得する処理である。

【0 0 7 9】

S 2 3 5 において外れと判定された場合は(S 2 3 5 : n o)、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する(S 2 5 5)。こうして、変動パターンが設定されると、ハズレ設定処理を行なう(260)。ハズレ設定処理では、時短回数または確変回数がプラスであれば、それぞれ-1する。

【0 0 8 0】

S 2 5 0 又は S 2 6 0 に続いては、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当り、確変大当り、リーチ外れ(外れであるがリーチ表示有り)、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド(表示制御コマンド)をサブ統合制御装置83に出力し(S 2 6 5)、特別遊技処理を行なう。なお、S 2 6 5 の処理により演出図柄表示装置6では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置80によって開始される。

【0 0 8 1】

図8のS 1 5 5 において特別図柄が変動中(S 1 5 5 : y e s)と判定された場合には、図10のS 3 0 0 に移行し、図柄変動時間(S 2 4 5、又はS 2 5 5 の変動パターンに基づく)を経過したか否かを判定する。否定判定の場合には(S 3 0 0 : n o)、そのまま特別遊技処理に移行する。肯定判定の場合には(S 3 0 0 : y e s)、確定図柄表示処理(S 3 0 5)を行なってから特別遊技処理を行う。なお、確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド(図柄確定コマンド)をサブ統合制御装置83に出力するとともに、特別図柄表示装置9, 10にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 2 】

図 8 の S 1 6 0 において確定図柄を表示中と判定された場合には (S 1 6 0 : y e s)、図 1 1 の S 3 5 0 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合 (S 3 5 0 : n o) は、特別遊技処理を行う。肯定判定 (S 3 5 0 : y e s) の場合は、確定図柄の表示を終了し (S 3 5 5)、確定表示された特別図柄が大当たりになる図柄か否かを判定する (S 3 6 0)。肯定判断された場合 (S 3 6 0 : y e s) は、確変フラグが 1 か否かを判定する (S 3 6 5)。確変フラグが 1 であれば (S 3 6 5 : y e s)、S 3 7 0 にて確変フラグを 0 にし、S 3 7 5 に移行する。確変フラグが 1 でなければ (S 3 6 5 : n o)、そのまま S 3 7 5 に移行する。S 3 7 5 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば (S 3 7 5 : y e s)、S 3 8 0 にて時短フラグを 0 にし、S 3 8 5 に移行する。時短フラグが 1 でなければ (S 3 7 5 : n o)、そのまま S 3 8 5 に移行する。

10

【 0 0 8 3 】

S 3 8 5 では条件装置作動開始処理により、大当たりフラグをセットする。続く S 3 9 0 にて役物連続作動装置を作動させ、S 3 9 5 にて大当たり開始演出処理を行なう。大当たり開始演出処理では、大当たり遊技を開始するコマンド及び大当たり遊技に係る情報 (大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等) をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。大当たり開始演出処理が終了すると、特別遊技処理を行なう。

【 0 0 8 4 】

S 3 6 0 で、確定表示させた特別図柄が大当たりになる表示でないと判定された場合は (S 3 6 0 : n o)、確変フラグが 1 か否かを判定し (S 4 0 0)、1 であれば (S 4 0 0 : y e s)、確変回数が 0 か否かを判定する (S 4 0 5)。確変回数が 0 であれば (S 4 0 5 : y e s)、S 4 1 0 にて確変フラグを 0 にして S 4 1 5 に進む。確変フラグが 1 でないとき (S 4 0 0 : n o) 又は確変回数が 0 ではないときは (S 4 0 5 : n o)、そのまま S 4 1 5 に移行する。

20

S 4 1 5 では、時短フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば (S 4 1 5 : y e s)、時短回数が 0 か否かを判定する (S 4 2 0)。時短回数が 0 であれば (S 4 2 0 : y e s)、S 4 2 5 にて時短フラグを 0 にして S 4 3 0 に進む。時短フラグが 1 でないとき (S 4 1 5 : n o) 又は時短回数が 0 ではないとき (S 4 2 0 : n o) はそのまま S 4 3 0 に移行する。

30

【 0 0 8 5 】

S 4 3 0 では、主制御装置 8 0 が現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドを特別図柄確定時間 (6 0 0 m s) 後にサブ統合制御装置 8 3 に送信し、特別遊技処理を実行する。

本実施例の場合、特別図柄当否判定処理における主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に状態指定コマンドを送信するタイミングは、特別図柄確定時間後となっているが、特別図柄変動開始時及び電源復旧時においても状態指定コマンドを送信する構成にしてもよい。

【 0 0 8 6 】

図 1 2 に示す特別遊技処理では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当たりフラグに基づいて判断する (S 4 5 0)。役物連続作動装置が作動中でない場合 (S 4 5 0 : n o) は、そのまま本処理を終了 (リターン) する。役物連続作動装置が作動中なら (S 4 5 0 : y e s)、大入賞口 1 4 が開放中か否かを判断する (S 4 5 5)。大入賞口 1 4 の開放中ではない場合は (S 4 5 5 : n o)、ラウンド間のインターバル中により大入賞口 1 4 が閉鎖しているのか判断する (S 4 6 0)。インターバル中でもない場合は (S 4 6 0 : n o)、大当たり終了演出中であるか判断する (S 4 6 5)。これも否定判断の場合は (S 4 6 5 : n o)、今から大当たり遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する (S 4 7 0)。大当たり開始演出時間が経過した場合は (S 4 7 0 : y e s)、大入賞口開放処理 (S 4 7 5) を行なって本処理を終了する。なお、大当たり遊技を開始する演出に要する時間が経過していない場合には (S 4 7 0 : n o)、そのま

40

50

ま特別遊技処理をと終了する。

【0087】

S455で大入賞口14が開放中であると判定された場合は(S455:yes)、図13のS500に進み、大入賞口14に10個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では10個だが、9個、8個でもよく、特に限定するものではない。大入賞口14に10個入賞した場合(S500:yes)にはS510に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理(S515)を行なって、特別遊技処理を終了する。大入賞口14に10個入賞していない場合(S500:no)にはS505に進み、大入賞口14の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、15ラウンドでの大当りの場合は各ラウンドの最大開放時間は28秒に設定している。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合(S505:yes)には、S510に合流し、終了していない場合(S505:no)は特別遊技処理を終了する。

10

【0088】

図12のS460でインターバル中であると判定された場合は、図13のS520に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合(S520:yes)は、直前に大入賞口14が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する(S525)。最終ラウンドであれば(S525:yes)、大当り終了演出処理(S530)を行い、特別遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ(S525:no)、再び大入賞口14を開放する処理(S535)を行い、特別遊技処理を終了する。なお、大当りインターバル時間が経過していないと判定された場合(S520:no)には、そのまま特別遊技処理を終了する。なお、大入賞口14を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置83にも信号を送信する。サブ統合制御装置83は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

20

【0089】

図12のS465で大当りの終了演出中であると判定された場合は、図14のS550に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。否定判定の場合には(S550:no)、そのままリターンとなる。大当り終了演出時間が経過した場合には(S550:yes)、役物連続作動装置の作動を停止し(S555)、条件装置の作動を停止する(S560)。そして、S250で取得した次の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する(S565)。確変に移行する場合(S565:yes)は、確変回数を設定し(S570)、確変フラグを1に設定し(S575)、S580に移行する。確変フラグを1にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。確変に移行しない場合(S565:no)はそのままS580に移行する。なお、確変回数は10000回が設定され、実質的に次の大当りまでの確変の継続を保证する。

30

【0090】

S580では、次の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。時短に移行する場合(S580:yes)は、時短回数を設定し(S585)、時短フラグを1に設定し(S590)、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置83に送信する処理(S595)を行ない、状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信(S597)して特別遊技処理を終了する。

40

S585で設定する時短回数は、通常大当りでは100回であるが、確変大当りにおいては10000回が設定され、実質的に次の大当りまでの時短の継続を保证する。時短フラグを1にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物12の開放延長機能をセットする。時短に移行しない場合(S580:no)はS595に直行する。

【0091】

本実施例のパチンコ機50では、遊技中に演出図柄表示装置6の画面に出現する演出に応じてポイントが付与される構成となっており、パチンコ機50では遊技中の演出に応じて付与されたポイントの総数を特典に交換することが可能となっている。当該ポイントの総数を特典に交換することで、遊技者はパチンコ機50の演出内容等を変更することができ

50

る。

パチンコ機 50 の待機状態中に、パチンコ機 50 の遊技モードを一般遊技モードから会員遊技モードへと変更することが可能な構成となっている。

ここで一般遊技モードとは、遊技中の演出図柄表示装置 6 の画面に出現する演出に応じてポイントは付与されるが、今回遊技者が取得したポイントの総数を次回に遊技を行うパチンコ機に当該ポイントの総数を引き継がせることができない遊技モードのことをいう。なお、一般遊技モードは、本実施例のように、取得したポイントの総数を引き継ぎ不能であっても、出現した演出に応じてポイントを付与する構成が好適である。なぜなら、ポイントが付与されることでも面白みを知ることができ、遊技者が会員になる可能性が高くなるためである。

10

一方、会員遊技モードとは、遊技中の演出図柄表示装置 6 の画面に出現する演出に応じてポイントは付与され、今回遊技者が取得したポイントの総数を次回に遊技を行うパチンコ機に当該ポイントの総数を引き継がせることができる遊技モードのことをいう。

【0092】

図 15 及び図 16 を用いて、パチンコ機 50 が待機状態である場合に、演出図柄表示装置 6 に表示される選択画面等とパスワード入力画面等について説明する。

パチンコ機 50 のサブ統合制御装置 83 は、待機状態（演出図柄表示装置 6 で演出図柄の変動や保留図柄表示がなされていない状態）中に演出ボタン 67 を一回操作すると、演出図柄制御装置 82 を制御して演出図柄表示装置 6 に選択画面 91 を表示する（図 15（a））。選択画面 91 には、「初めて会員遊技モードで遊ぶ」、「遊技を止める」、「継続して会員遊技モードで遊ぶ」、「ポイントの特典に交換する」という 4 つの項目が表示され、遊技者は、ジョグダイヤル 68 と演出ボタン 67 を操作することで、何れかの項目を選択することができる。なお、所定時間、ジョグダイヤル 68 と演出ボタン 67 の操作信号を受け付けることがなかった場合には、選択画面 91 の表示を終了し、停止中の演出図柄が表示された画面へと移行する。

20

【0093】

そして、「初めて会員遊技モードで遊ぶ」が選択されると、サブ統合制御装置 83 は、遊技者の選択に応じて会員遊技モードへと移行する。

本実施例の会員遊技モードは、通常会員モードと優遇会員モードの 2 種類の遊技モードに分かれている。ここで通常会員モードとは、B テーブルに基づいて演出図柄表示装置 6 に表示される演出に応じてポイントが付与される遊技モードとなっている（図 18 を参照）。

30

一方、優遇会員モードとは、通常会員モードと同様にポイントが付与される遊技モードではあるが、通常会員モード中に演出図柄表示装置 6 に表示される演出の一部の演出と同じ演出が優遇会員モード中に表示されても、当該演出に応じて付与されるポイント数が通常会員モード中に付与されるポイント数よりも多い遊技モードとなっている（例えば、図 18 に示す予告 F を参照）。

【0094】

サブ統合制御装置 83 は、「初めて会員遊技モードで遊ぶ」が選択された場合に、パチンコ機 50 の電源投入時から現時点までに、パチンコ機 50 が会員遊技モードへと移行した回数が、所定回数（本実施例では、3 回）に達していない場合には、優遇会員モードへと移行し、所定回数に達していた場合には、通常会員モードへと移行することになる。

40

【0095】

そして、パチンコ機 50 の遊技モードが会員遊技モード中に、選択画面 91 に表示されている「遊技を止める」の項目が選択されると、サブ統合制御装置 83 は、演出図柄制御装置 82 を制御し、演出図柄表示装置 6 に遊技終了画面 92 を表示する（図 15（b））。

【0096】

遊技終了画面 92 には、会員遊技モード終了時点の遊技履歴情報や、獲得したポイント

50

の総数や、演出内容の設定情報などを特定可能とする二次元コードが表示されており、上述したように、該二次元コードを携帯端末102で読み込むことで、会員遊技終了時点の情報(遊技履歴、獲得したポイント)が更新され、ウェブサイトで更新された遊技履歴やポイントの総数を確認するが可能となる。なお、一般遊技モード中に選択画面91において「遊技を止める」を選択した場合には、二次元コードは表示されない。よって、今回の遊技の遊技履歴やポイント数は更新されず、今回の遊技で取得したポイント数は次回の遊技には引き継ぐことはできない。

また、本実施例では二次元コードとしてQRコード(登録商標)を用いているが、バーコードを使用してもよく、他の形式であっても携帯端末102が読み取り可能な形式であれば、何ら差支えない。また、サブ統合制御装置83は主制御装置80から受信した各種コマンドに基づき、遊技履歴情報を生成する。

10

【0097】

また、選択画面91において「初めて会員遊技モードで遊ぶ」が選択され、演出図柄表示装置6の画面に二次元コードを表示後、又は選択画面91において「継続して会員遊技モードで遊ぶ」が選択されると、サブ統合制御装置83は、演出図柄制御装置82を制御し、演出図柄表示装置6にパスワード入力画面93を表示する(図16(a))。

【0098】

パスワード入力画面93を表示中に、遊技者はジョグダイヤル68と演出ボタン67を操作することで、入力欄93aに二次元コードから特定されるパスワードを入力することができる。サブ統合制御装置83は、入力されたパスワードの照合を行い、照合に成功するとパスワード認証画面94が表示され(図16(b))、会員遊技モードで新規に遊技を開始するか、又は該パスワードが示す遊技履歴や、ポイントの総数や、演出内容の設定情報を反映した遊技を開始することになる。

20

【0099】

これにより、パチンコ機50で遊技を行い、パスワードを得ると、獲得したポイントの総数等を、同一機種のパチンコ機での遊技に引き継ぐことができる。

【0100】

また、選択画面91において「ポイントの特典に交換する」が選択されると、サブ統合制御装置83は、演出図柄制御装置82を制御して、演出図柄表示装置6にポイント交換画面95を表示する(図16(c))。

30

【0101】

ポイント交換画面95では、現時点の遊技者が取得しているポイントの総数が表示される(本図例では、58ポイント)と共に、ポイントと引き換えに取得することができる特典を示す項目と、選択画面91に戻ることを選択する項目が表示される。

【0102】

なお、図16(c)のポイント交換画面95では、前述した特典の一例として、背景画像として表示される空、海、花の3つの演出アイテムを示す項目が表示されており、各特典は、50ポイントと交換可能であることを示している。

【0103】

遊技者は、ジョグダイヤル68と演出ボタン67を操作することで、いずれかの演出アイテムを示す項目(特典)を選択することができる。サブ統合制御装置83は、特典が選択されると、該特典に応じたポイント数をポイントの総数から減算すると共に、選択した該特典を用いた演出が行われるよう、演出内容の設定情報を更新する。

40

【0104】

図17に示すテーブルは、特典と、特典の獲得に必要なポイント数の一例を示している。本実施例では、上述した背景画像をなす空、海、花という特典のほか、演出に登場するキャラクターの衣装である学生服、スーツ、着物という演出アイテムや、疑似図柄のデザインである花柄、唐草柄、ヒョウ柄という演出アイテムを獲得可能となっている。

【0105】

また、大当たり遊技中に、演出に登場するキャラクターによるライブ映像を表示するという

50

特典映像が獲得可能となっている。

【0106】

上述した特典に限定されることは無く、このほかにも、演出の一部を改変させる特典や、新たな演出を追加する特典を、ポイントと引き換えに獲得可能としても良い。例えば、演出図柄表示装置6で表示される演出画面での演出の改変、追加に限らず、効果音、楽曲や、各種LED、ランプ26の発光パターン等の改変、追加を行う特典を設けても良い。また、本実施例では、遊技者が得たポイントを引き換えに、遊技を行うパチンコ機に付与される特典（パチンコ機50で表示される内容の変更）に限定する必要はなく、会員登録を行っている遊技者の携帯電話側で得られる特典であってもよい。例えば、会員登録を行っているウェブサイト上の自身の会員ページに表示される内容を変更できる等が考えられる。また、パチンコ機に付与される特典と遊技者の携帯電話側で得られる特典の両方であってもよい。

10

【0107】

図18を用いて、各遊技モードにおいて、演出図柄表示装置6で各種の演出が出現した際に付与されるポイント数について説明する。

パチンコ機50のサブ統合制御装置83は、主制御装置80からのコマンドに応じて演出図柄制御装置82を制御し、演出図柄表示装置6にて各種演出を行う。

【0108】

サブ統合制御装置83は、特図変動開始コマンド等に応じて演出図柄を用いて演出を行うよう構成されており、当該演出におけるリーチの態様として、リーチA～Gの7種類が設けられている。なお、特図変動開始コマンド等の受信時には、乱数が抽出され、コマンドの内容と乱数により演出の種類が決定される。

20

【0109】

また、サブ統合制御装置83は、保留数コマンド等に応じて保留図柄の表示等を行うと共に、先読みコマンドに基づき保留記憶で当りとなることを示唆する先読み予告を行ったり、特図変動開始コマンド等に基づき当否判定の結果を予告する大当たり予告を行うよう構成されている。これらの予告の態様として、予告A～Uの21種類が設けられている。

【0110】

なお、これらの予告は、演出図柄表示装置6の演出画面や、スピーカ66から出力される音声や、各種LED、ランプ26を用いて行われても良いし、これらのうちのいずれかを用いて行われても良い。

30

【0111】

また、サブ統合制御装置83は、大当たり遊技中は、ラウンド数や大入賞口への入球数を表示する大当たり演出を行うよう構成されており、大当たり演出の態様として、大当たり演出A～Dの4種類が設けられている。

【0112】

そして、サブ統合制御装置83では、図18に示す一般遊技モード、通常会員モード及び優遇会員モードのうち、どの遊技モードであるか否かに関わらず、上述したリーチA～G、予告A～U、大当たり演出A～Dを含む複数の種類の演出が行われる。

【0113】

図18の表は、予告A～U、リーチA～G、大当たり演出A～Dの各演出が出現した際に付与されるポイント数を示している。ポイントの付与には、一般遊技モード中における各演出に対応するポイントを示すAテーブルと、会員遊技モード（通常遊技モード）における各演出に対応するポイントを示すBテーブルと、会員遊技モード（優遇会員モード）における各演出に対応するポイントを示すCテーブルが用いられる。

40

【0114】

図18に示すように、一般遊技モードのAテーブルと通常会員モードのBテーブルの各演出に対応するポイントは同じ設定されている。よって、本実施例のパチンコ機50の遊技モードが、一般遊技モードと通常会員モードで出現する各演出に応じて付与されるポイントは同じである。

50

しかし、優遇会員モードのCテーブルは一般遊技モードのAテーブル及び通常会員モードのBテーブルに比べ、一部を除き各演出に対応するポイントが高く設定されている。よって、優遇会員モード中に各演出に応じて付与されるポイント数は、通常会員モード中に各演出に応じて付与されるポイント数よりも多い。

【0115】

なお、予告、リーチ、大当り演出という各演出種別においては、出現率の低い演出ほど付与されるポイント数が高くなっている。

また、各演出の出現率は、パチンコ機50が図18に示す遊技モードのうち、何れかの遊技モードであるか否かに左右されることなく、一定となっている。しかし、これに限定されることはなく、優遇遊技モード中の所定の演出の出現率は、通常遊技モード中の所定の演出の出現率よりも高い構成であってもよい。

10

【0116】

本実施例では、予告、リーチ、大当り演出という演出図柄表示装置6の画面に出現する各演出に応じて、ポイントを付与する構成とするだけでなく、抽選回数、大当り回数等でもポイントが付与する構成とすることが好適である。なお、抽選回数、大当り回数等でもポイントを付与する構成にした場合、同じ抽選回数、大当り回数であっても付与されるポイントが通常会員モードよりも、優遇会員モードのほうが多い構成が好適である。

【0117】

次に、本実施例のパチンコ機50での遊技中に演出図柄表示装置6に表示される演出画面を例示しながら、演出の具体例について説明する。

20

【0118】

パチンコ機50が待機状態であるときには、演出図柄表示装置6の画面に、演出図柄が停止表示された状態の演出態様が表示される(図19(a))。

パチンコ機50の遊技モードが会員遊技モード(通常会員モード、優遇会員モード)である場合には、演出図柄表示装置6の画面に会員遊技モード中であることを示す旨の表示例101が表示される構成となっている。しかし、図19(a)では、当該表示例101が表示されていないため、この時点の遊技モードは一般遊技モードである。第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球があると、演出図柄の変動が開始される。なお、演出図柄表示装置6の画面の右下に表示されている表示例100は、遊技者が取得したポイントの総数が表示される。また、左下には保留図柄が表示される。

30

【0119】

図19(b)に示すように、左演出図柄97、中演出図柄98、右演出図柄99が変動を開始し、図19(c)へと移行すると、演出図柄表示装置6の画面には、保留記憶が1個生じた状態での演出図柄の変動中に予告Aが出現し、遊技者に1ポイント付与された際の様子を示している(図19(c))。その後、図19(d)へと移行すると、左演出図柄97が「7」、中演出図柄98が「5」、右演出図柄99が「1」で停止し、ハズレであることを報知している。

【0120】

次に、図20を用いて、パチンコ機50の遊技モードが一般遊技モードである場合に、演出図柄表示装置6に表示される演出態様について説明する。

40

【0121】

図20(a)に示すように、左演出図柄97、中演出図柄98及び右演出図柄99が変動中となっている。なお、この時点では、遊技者が獲得したポイントの総数は、5ポイントである。そして、図20(b)へと移行すると、演出図柄表示装置6の画面には、保留記憶が3個生じた状態での図柄演出中に予告Fが出現し、遊技者に1ポイント付与された際の様子を示している。この時点でのポイントの総数は、6ポイントである。そして、図20(c)へと移行すると、左演出図柄97が「3」、右演出図柄99が「3」で停止し、中演出図柄98が変動中であることから、リーチ状態であることを報知している。その後、演出図柄表示装置6の画面に、リーチAが出現し、遊技者に2ポイント付与される。この時点でのポイントの総数は、8ポイントである。なお、リーチAはハズレとなる(図

50

20(e))。そして、図20(f)に示すように、左演出図柄97が「3」、中演出図柄98が「2」、右演出図柄99が「3」で停止し、遊技者にハズレであったことを報知している。

【0122】

図21を用いて、演出図柄表示装置6に選択画面91が表示された状態のときに、「初めて会員遊技モードで遊ぶ」が選択された場合の表示態様について説明する。

【0123】

図21を用いて、演出図柄表示装置6の画面に選択画面91が表示された状態のときに、「初めて会員遊技モードで遊ぶ」が選択された場合の表示態様について説明する。

図21(a)に示すように、左演出図柄97が「6」、中演出図柄98が「1」及び右演出図柄99が「5」で停止し、ハズレであることを遊技者に報知している。

10

なお、この時点のパチンコ機50の遊技モードは、一般遊技モードであり、一般遊技モード中に遊技者が獲得したポイントの総数は、3ポイントである。その後、パチンコ機50が待機状態へと移行して、遊技者が演出ボタン67を一回操作すると、図21(b)に示す選択画面91へと移行する。

【0124】

パチンコ機50の電源が投入されてから、パチンコ機50の遊技モードが、会員遊技モードへと移行された回数が所定回数(例えば、3回)に達していた場合に、演出図柄表示装置6に表示されている選択画面91の「初めて会員遊技モードで遊ぶ」を演出ボタン67とジョグダイヤル68を操作して選択されると、図21(c)へと移行することになる。

20

【0125】

図21(c)に示すように、演出図柄表示装置6の画面には、サーバ150にアクセスするためのホームページのアドレス情報が含まれた二次元コードが表示されている。なお、演出図柄表示装置6の画面中央には、「二次元コードを取得してください。専用ウェブサイトアクセスし、パスワードを取得してください。」と表示されている。なお、二次元コードを表示して所定の時間を経過すると、図21(d)へと移行する。

【0126】

図21(d)に示すように、演出図柄表示装置6に入力画面93が表示される。遊技者は、図21(c)で表示した二次元コードを読み取り、専用ウェブサイトアクセスし、パスワードの取得を行う。そして、パスワード入力欄93aに先ほど取得した遊技者個人特定用のパスワードを演出ボタン67とジョグダイヤル68を操作して入力する。入力したパスワードが承認されると、パスワードの照合に成功した旨の表示した後に、図21(e)へと移行する。

30

【0127】

図21(e)の表示例100は、遊技者の獲得したポイントの総数を示すものとなり、この時点での遊技者が獲得したポイントの総数は0ポイントとなっている。遊技者が会員遊技モードを選択したことで、一般遊技モードで獲得したポイントの総数がクリアとなったことを示している。また、演出図柄表示装置6の画面に表示されている左演出図柄97の下には、表示例101が表示されている。当該表示例101は、現在のパチンコ機50のモードが通常会員モード中であることを遊技者に報知している。

40

【0128】

そして、第1始動口11又は第2始動口12の何れかの始動口に遊技球が入球すると、演出図柄表示装置6の画面中の演出図柄が変動を開始する(図21(f))。そして、左演出図柄97が「7」、中演出図柄98が「5」及び右演出図柄99が「1」で停止し、ハズレとなったことを遊技者に報知している(図21(g))。

次の変動を開始し、演出図柄表示装置6の画面には、保留記憶が2個生じた状態での図柄演出中に予告Aが出現し、遊技者に1ポイント付与された際の様子を示している(図21(h))。

【0129】

50

図 2 2 及び図 2 3 を用いて、演出図柄表示装置 6 に選択画面 9 1 が表示された状態のときに、「継続して会員遊技モードで遊ぶ」が選択された場合の表示態様について説明する。

【 0 1 3 0 】

図 2 2 (a) に示すように、左演出図柄 9 7 が「 1 」，中演出図柄 9 8 が「 7 」及び右演出図柄 9 9 が「 3 」で停止し、ハズレであることを遊技者に報知している。なお、表示例 1 0 1 が表示されていないことから、パチンコ機 5 0 の遊技モードは、一般遊技モード中となっている。一般遊技モード中に獲得したポイントの総数は、5 ポイントである。

【 0 1 3 1 】

その後、パチンコ機 5 0 が待機状態へと移行して、遊技者が演出ボタン 6 7 を操作すると、図 2 2 (b) に示す選択画面 9 1 へと移行する。パチンコ機 5 0 の電源が投入されてから、パチンコ機 5 0 が会員遊技モードへ移行した回数が所定回数（例えば、3 回）に達していた場合に、演出図柄表示装置 6 に表示されている選択画面 9 1 の「継続して会員遊技モードで遊ぶ」が選択されると、図 2 2 (c) に示す演出態様へと移行することになる。

10

【 0 1 3 2 】

図 2 2 (c) に示すように、演出図柄表示装置 6 に入力画面 9 3 が表示される。遊技者は、専用ウェブサイトにアクセスし、パスワードの取得を行う。そして、パスワード入力欄 9 3 a に、先ほど取得したパスワードを演出ボタン 6 7 とジョグダイヤル 6 8 を操作して入力する。入力したパスワードが承認されると、パスワードの照合に成功した旨の表示

20

【 0 1 3 3 】

図 2 2 (d) に示すように、図 2 2 (d) に示す表示例 1 0 0 は、遊技者の獲得したポイントの総数を示すものとなっており、遊技者が前回の遊技終了時点までに取得したポイントの総数である 2 9 ポイントが反映されたものとなっている。遊技者が会員遊技モードを選択したことで、一般遊技モードで獲得したポイントの総数がクリアとなったことを示している。また、演出図柄表示装置 6 の画面に表示されている左演出図柄 9 7 の下には、表示例 1 0 1 が表示されている。当該表示例 1 0 1 は、現在のパチンコ機 5 0 のモードが通常会員モード中であることを遊技者に報知している。

【 0 1 3 4 】

そして、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 の何れかの始動口に遊技球が入球すると、演出図柄表示装置 6 の画面中の演出図柄が変動を開始する（図 2 2 (e)）。そして、左演出図柄 9 7 が「 7 」、中演出図柄 9 8 が「 5 」及び右演出図柄 9 9 が「 1 」で停止し、ハズレとなったことを遊技者に報知している（図 2 2 (f)）。

30

次の変動を開始し、演出図柄表示装置 6 の画面には、保留記憶が 2 個生じた状態での図柄演出中に予告 F が出現し、遊技者に 1 ポイント付与された際の様子を示している（図 2 2 (g)）。

【 0 1 3 5 】

次に、図 2 3 を用いて説明する。図 2 3 (a) に示すように、左演出図柄 9 7 が「 1 」，中演出図柄 9 8 が「 7 」及び右演出図柄 9 9 が「 3 」で停止し、ハズレであることを遊技者に報知している。なお、表示例 1 0 1 が表示されていないことから、パチンコ機 5 0 の遊技モードは、一般遊技モード中となっている。一般遊技モード中に獲得したポイントの総数は、5 ポイントである。

40

【 0 1 3 6 】

その後、パチンコ機 5 0 が待機状態へと移行して、遊技者が演出ボタン 6 7 を操作すると、図 2 3 (b) に示す選択画面 9 1 へと移行する。パチンコ機 5 0 の電源が投入されてから、パチンコ機 5 0 が会員遊技モードへ移行した回数が所定回数（例えば、3 回）に達していない場合に、演出図柄表示装置 6 に表示されている選択画面 9 1 の「継続して会員遊技モードで遊ぶ」が選択されると、図 2 3 (c) に示す演出態様へと移行することになる。

50

【 0 1 3 7 】

図 2 3 (c) に示すように、演出図柄表示装置 6 に入力画面 9 3 が表示される。遊技者は、専用ウェブサイトアクセスし、パスワードの取得を行う。そして、パスワード入力欄 9 3 a に、先ほど取得したパスワードを演出ボタン 6 7 とジョグダイヤル 6 8 を操作して入力する。入力したパスワードが承認されると、パスワードの照合に成功した旨の表示した後に、図 2 3 (d) へと移行する。

【 0 1 3 8 】

図 2 3 (d) に示すように、表示例 1 0 0 は、遊技者の獲得したポイントの総数を示すものとなっており、遊技者が前回の遊技終了時点までに取得したポイントの総数である 2 9 ポイントが反映されたものとなっている。遊技者が会員遊技モードを選択したことで、一般遊技モードで獲得したポイントの総数がクリアとなったことを示している。また、演出図柄表示装置 6 の画面に表示されている左演出図柄 9 7 の下には、表示例 1 0 1 が表示されている。当該表示例 1 0 1 は、現在のパチンコ機 5 0 のモードが優遇会員モード中であること及び優遇会員モードが終了するまで時間（本実施例では、20 分間）を遊技者に報知している。

【 0 1 3 9 】

そして、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 の何れかの始動口に遊技球が入球すると、演出図柄表示装置 6 の画面中の演出図柄が変動を開始する（図 2 3 (e) ）。表示例 1 0 0 が示すように、優遇会員モードが終了するまでの時間は、残り 1 9 分 5 8 秒となっている。そして、左演出図柄 9 7 が「 7 」、中演出図柄 9 8 が「 5 」及び右演出図柄 9 9 が「 1 」で停止し、ハズレとなったことを遊技者に報知している（図 2 3 (f) ）。表示例 1 0 0 が示すように、優遇会員モードが終了するまでの時間は、残り 1 9 分 5 1 秒となっている。

次の変動を開始し、演出図柄表示装置 6 の画面には、保留記憶が 2 個生じた状態での図柄演出中に予告 F が出現し、遊技者に 2 ポイント付与された際の様子を示している（図 2 3 (g) ）。本実施例では、パチンコ機 5 0 の遊技モードが、優遇会員モード中であるか否かによって、演出図柄表示装置 6 の画面に出現する演出に応じて付与されるポイント数が異なる（図 1 8 を参照）。表示例 1 0 0 が示すように、優遇会員モードが終了するまでの時間は、残り 1 9 分 5 0 秒となっている。

【 0 1 4 0 】

次に、図 2 4 を用いて、優遇会員モードが終了する場合に演出図柄表示装置 6 に表示される表示態様の一例を示す。

【 0 1 4 1 】

図 2 4 (a) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面には、演出図柄がハズレである組合せで表示されている。表示例 1 0 1 は、優遇会員モードが終了するまでの時間が残り 1 5 秒であることを示している。表示例 1 0 0 が示すように、優遇会員モード中に遊技者が獲得したポイントの総数は、25 ポイントである。

【 0 1 4 2 】

そして、次の変動を開始すると、左演出図柄 9 7、中演出図柄 9 8 及び右演出図柄 9 9 が変動する（図 2 4 (b) ）。優遇会員モードの継続時間が残り 1 4 秒であることを表示している。そして、図 2 4 (c) へと移行すると、左演出図柄 9 7 が「 3 」、右演出図柄 9 9 が「 3 」で停止し、中演出図柄 9 8 が変動中であるため、リーチ状態であることを遊技者に報知している。その後、図 2 4 (d) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面に、リーチ A が出現し、遊技者に 4 ポイント付与される（図 1 8 を参照）。この時点でのポイントの総数は、29 ポイントである。そして、リーチ A がハズレであることを報知し（図 2 4 (e) ）、図 2 4 (f) に示すように、左演出図柄 9 7 が「 3 」、中演出図柄 9 8 が「 2 」及び右演出図柄 9 9 が「 3 」で停止し、ハズレであることを遊技者に報知している。なお、優遇会員モードが継続する時間は、残り 1 秒である。そして、次の変動を開始する（図 2 4 (g) ）。なお、図 2 4 (g) に示すように、表示例 1 0 1 には、「優遇会員モード終了！通常会員モードへと移行します。」と表示されている。よって、優遇会員

モードが終了し、パチンコ機 50 の遊技モードは、優遇会員モードから通常会員モードへと移行する。なお、優遇会員モードにて取得したポイントの総数は、通常会員モードへと移行しても引き継がれることになる。

【 0 1 4 3 】

次に、パチンコ機 50 の待機状態にて、遊技者からの指示を受けて会員遊技モードを選択する新規遊技処理について、図 25 を用いて説明する。なお、図 25 に示す処理は、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 への遊技球の入球に起因して特別図柄が変動を開始した場合又は選択画面 91 の表示中に所定時間を経過した場合を除き、周期的に行われる。

【 0 1 4 4 】

S 6 5 0 において、サブ統合制御装置 83 は、演出図柄表示装置 6 に選択画面 91 が表示されている状態で、演出ボタン 67 とジョグダイヤル 68 の操作信号に基づき、「初めて会員遊技モードで遊ぶ」が選択されたか否かを判定する (S 6 5 0)。否定判定の場合には (S 6 5 0 : n o)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には (S 6 5 0 : y e s)、サブ統合制御装置 83 は、演出図柄制御装置 82 を制御し、サーバ 150 にアクセスするためのホームページのアドレス情報が含まれた記憶している二次元コードを演出図柄表示装置 6 に表示させる (S 6 5 1)。その後、S 6 5 2 へと移行する。

10

【 0 1 4 5 】

S 6 5 2 において、サブ統合制御装置 83 は、演出図柄表示装置 6 の画面にパスワード入力画面 93 が表示されているか否かを判定する (S 6 5 2)。否定判定の場合には (S 6 5 2 : n o)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には (S 6 5 2 : y e s)、S 6 5 3 へ移行する。

20

【 0 1 4 6 】

S 6 5 3 において、サブ統合制御装置 83 は、演出ボタン 67 とジョグダイヤル 68 の操作信号に基づき、パスワードの入力を受け付けるとともに、図 16 (a) に示す入力欄 93 a へのパスワードの入力を完了したか否かを判定する (S 6 5 3)。否定判定の場合には (S 6 5 3 : n o)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には (S 6 5 3 : y e s)、S 6 5 5 において、サブ統合制御装置 83 は、入力されたパスワードが正しいかどうかを判定するパスワード照合処理を行い、S 6 5 6 へ移行する。

【 0 1 4 7 】

S 6 5 6 において、サブ統合制御装置 83 は、パスワードの照合に成功したか否かを判定する (S 6 5 6)。否定判定の場合には (S 6 5 6 : n o)、S 6 5 9 において、サブ統合制御装置 83 は、演出図柄制御装置 82 を制御し、演出図柄表示装置 6 にパスワードの照合でエラーが生じた旨を表示し、リターンとなる。肯定判定の場合には (S 6 5 6 : y e s)、S 6 5 7 において、サブ統合制御装置 83 は、演出図柄制御装置 82 を制御し、演出図柄表示装置 6 にパスワードの照合に成功した旨を表示し、S 6 5 8 へ移行する。

30

【 0 1 4 8 】

S 6 5 8 において、サブ統合制御装置 83 は、入力された遊技者個人特定用のパスワードから、ポイントの総数、遊技履歴情報、演出内容の設定情報等を特定する。そして、特定されたポイントの総数 (0 ポイント) を、現時点のポイントの総数として R A M に記憶し、遊技履歴情報、演出内容の設定情報等を遊技に反映させ、S 6 6 0 へと移行する。

40

【 0 1 4 9 】

S 6 6 0 において、サブ統合制御装置 83 は、サブ統合制御装置 83 に備えられている R A M に記憶されている会員遊技モードへ移行した回数が所定回数 (3 回) に達しているか否かを判定する (S 6 6 0)。否定判定の場合には (S 6 6 0 : n o)、パチンコ機 50 の遊技モードを会員遊技モード (優遇会員モード) に設定し (S 6 6 5)、その後、R A M に記憶されている会員遊技モードへと移行した回数を 1 加算し (S 6 7 5)、リターンとなる。なお、肯定判定の場合には (S 6 6 0 : y e s)、パチンコ機 50 の遊技モードを会員遊技モード (通常会員モード) に設定し (S 6 7 0)、S 6 7 5 へ移行する。

【 0 1 5 0 】

S 6 6 5 において、サブ統合制御装置 83 は、演出図柄表示装置 6 の表示例 100 に表

50

示されているポイントの総数を「0」に変更する。また、時間機能を作動させるとともに、「優遇会員モード中残り20:00」と表示された表示例101を表示する。

S670において、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6の表示例100に表示されているポイントの総数を「0」に変更する。また、演出図柄表示装置6に「通常会員モード中」と表示された表示例101を表示する。

【0151】

次に、遊技者の指示に応じて遊技終了画面92を表示する二次元コード生成処理について、図26に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、図26に示す処理は、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球に起因して特別図柄が変動を開始した場合又は選択画面91の表示中に所定時間、演出ボタン67又はジョグダイヤル68が操作されなかった場合を除き、周期的に行われる。

10

【0152】

S700において、サブ統合制御装置83は、演出ボタン67とジョグダイヤル68からの操作信号に基づき、選択画面91に表示されている項目のうち、「遊技を止める」が選択されたか否かを判定する(S700)。否定判定の場合には(S700: no)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S700: yes)、S701へと移行する。S701において、サブ統合制御装置83は、パチンコ機50の遊技モードが会員遊技モード(通常会員モード、優遇会員モード)中であるか否かを判定する(S701)。パチンコ機50の遊技モードが一般遊技モード中である場合には(S701: no)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S701: yes)、S705へ移行する。

20

【0153】

S705において、サブ統合制御装置83は、サブ統合制御装置83のRAMに記憶されている現時点のポイントの総数と、現時点の遊技履歴情報と、演出内容の設定情報等に基づき、二次元コードを生成して、S710へ移行する。なお、S705で生成した二次元コードには、サーバ150にアクセスするためのホームページのアドレス情報も含まれている。

【0154】

S710において、サブ統合制御装置83は、サブ統合制御装置83のRAMに保存されている現時点のポイントの総数をクリアし、現時点の遊技履歴情報と、演出内容の設定情報等を初期化して、S715へ移行する。

30

【0155】

S715において、サブ統合制御装置83は、演出図柄制御装置82を制御して演出図柄表示装置6の画面にS705で生成した二次元コードが表示された遊技終了画面92を表示し、リターンとなる。

【0156】

次に、パチンコ機50が待機状態にて受けた遊技者の指示に応じて、前回の遊技終了時点の遊技履歴情報等を反映させて遊技を始める継続遊技処理について、図27の記載のフローチャートを用いて説明する。なお、図27に示す処理は、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球に起因して特別図柄が変動を開始した場合又は選択画面91の表示中に所定時間、演出ボタン67又はジョグダイヤル68が操作されなかった場合を除き、周期的に行われる。

40

【0157】

S750において、サブ統合制御装置83は、演出ボタン67とジョグダイヤル68からの操作信号に基づき、図15の選択画面91に表示されている項目のうち、「継続して会員遊技モードで遊ぶ」が選択されたか否かを判定する(S750)。否定判定の場合には(S750: no)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S750: yes)、S755へと移行する。

【0158】

S755において、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6の画面にパスワード入力画面93が表示されているか否かを判定する(S755)。否定判定の場合には(S

50

755 : no)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S755 : yes)、S760へ移行する。

【0159】

S760において、サブ統合制御装置83は、演出ボタン67とジョグダイヤル68の操作信号に基づき、パスワードの入力を受け付けるとともに、図16(a)に示す入力欄93aへのパスワードの入力を完了したか否かを判定する(S760)。否定判定の場合には(S760 : no)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S760 : yes)、S765において、サブ統合制御装置83は、入力されたパスワードが正しいかどうかを判定するパスワード照合処理を行い、S770へ移行する。

【0160】

S770において、サブ統合制御装置83は、パスワードの照合に成功したか否かを判定する(S770)。否定判定の場合には(S770 : no)、S796において、サブ統合制御装置83は、演出図柄制御装置82を制御し、演出図柄表示装置6にパスワードの照合でエラーが生じた旨を表示し、リターンとなる。肯定判定の場合には(S770 : yes)、S775において、サブ統合制御装置83は、演出図柄制御装置82を制御し、演出図柄表示装置6にパスワードの照合に成功した旨を表示し、S780へ移行する。

【0161】

S780において、サブ統合制御装置83は、入力されたパスワードから、ポイントの総数、遊技履歴情報、演出内容の設定情報等を特定する。そして、特定されたポイントの総数を、現時点のポイントの総数としてRAMに記憶し、遊技履歴情報、演出内容の設定情報等を遊技に反映させ、S785へと移行する。

【0162】

S785において、サブ統合制御装置83は、サブ統合制御装置83のRAMに記憶されている会員遊技モードへ移行した回数が所定回数(3回)に達しているか否かを判定する(S785)。否定判定の場合には(S785 : no)、パチンコ機50の遊技モードを会員遊技モード(優遇会員モード)に設定し(S790)、その後、RAMに記憶されている会員遊技モードへと移行した回数を1加算し(S797)、リターンとなる。なお、肯定判定の場合には(S785 : yes)、パチンコ機50の遊技モードを会員遊技モード(通常会員モード)に設定し(S795)、S797へ移行する。

【0163】

S790において、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6の表示例100に表示されているポイントの総数を「0」に変更する。また、時間機能を作動させるとともに、「優遇会員モード中残り20 : 00」と表示された表示例101を表示する。

S795において、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6の表示例100に表示されているポイントの総数を「0」に変更する。また、演出図柄表示装置6に「通常会員モード中」と表示された表示例101を表示する。

【0164】

次に、パチンコ機50の遊技モードが優遇会員モードに設定されてから所定時間経過後に通常会員モードに変更する遊技モード変更処理について、図28を用いて説明する。

【0165】

まず、S800において、サブ統合制御装置83は、現在のパチンコ機50の遊技モードが優遇会員モード中であるか否かを判定する(S800)。否定判定の場合には(S800 : no)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S800 : yes)、パチンコ機50の遊技モードが優遇会員モードへ移行してから所定時間(本実施例では、20分間)を経過したか否かを判定する(S805)。否定判定の場合には(S805 : no)、リターンとなる。肯定判定の場合には(S805 : yes)、現在のパチンコ機50の遊技モードを通常会員モードへと変更し(S810)、リターンとなる。

【0166】

また、本実施例ではパチンコ機50の電源が投入されてから会員遊技モードへ移行した回数が所定回数(例えば、3回)に達していない場合には優遇会員モードへと移行する構

10

20

30

40

50

成となっているが、優遇会員モードにて遊技を行うことが可能な所定時間は各3回とも20分間に設定されている。優遇会員モードにて遊技を行うことが可能な所定時間は、特に限定されるものではなく、例えば、所定回数(例えば、3回)の優遇会員モードにて遊技を行うことが可能な合計時間(例えば、1時間20分)が決まっており、1回目の優遇会員モードにて遊技を行える時間は40分、2回目の優遇会員モードにて遊技を行える時間は30分、3回目の優遇会員モードにて遊技を行える時間は20分に振り分ける構成としてもよい。

【0167】

本実施例のサブ統合制御装置83に時間機能が備えられている。時間機能に基づき優遇会員モードに移行してから所定時間を経過したか否かを判定する構成となっている。特にこれに限定される構成ではないため、ホールコンピュータ等の外部機器から入力された情報や、遊技店の店員等から受け付けた操作に基づき、上記の判定を行う構成も考えられる。

10

【0168】

次に、遊技中に出現した演出に応じてポイントを付与するポイント加算処理について、図29に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、図29に示す処理は、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球に起因して特別図柄が変動を開始した場合又は選択画面91の表示中に所定時間、演出ボタン67又はジョグダイヤル68が操作されなかった場合を除き、周期的に行われる。

【0169】

まず、S850において、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6にポイントが付与される演出が出現されたか否かを判定する(S850)。否定判定の場合には(S850: no)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S850: yes)、パチンコ機50の遊技モードが一般遊技モードとなっているか否かを判定する(S855)。肯定判定の場合には(S855: yes)、図18に示すAテーブルに基づき出現した演出を判定し(S860)、S865へ移行する。

20

【0170】

現在のパチンコ機50の遊技モードが会員遊技モードである場合には(S855: no)、現在のパチンコ機50の遊技モードが優遇会員モードであるか否かを判定する(S870)。否定判定の場合には(S870: no)、図18に示すBテーブルに基づき出現した演出を判定し(S875)、S865へ移行する。肯定判定の場合には(S870: yes)、図18に示すCテーブルに基づき出現した演出を判定し(S880)、S865へ移行する。

30

【0171】

S865において、サブ統合制御装置83は、S860、S875又はS880で判定した結果に応じてポイントを加算し(S865)、リターンとなる。

【0172】

次に、遊技者の指示に応じてポイントを特典に交換する特典付与処理について、図30に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、図30に示す処理は、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球に起因して特別図柄が変動を開始した場合又は選択画面91の表示中に所定時間、演出ボタン67又はジョグダイヤル68が操作されなかった場合を除き、周期的に行われる。

40

【0173】

まず、S900において、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6の画面に選択画面91が表示されている場合に、「ポイントを特典に交換する」が選択されたか否かを判定する(S900)。否定判定の場合には(S900: no)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S900: yes)、現時点のポイントの総数に基づいて遊技者が獲得可能な特典を選択し(S905)、演出図柄制御装置82を制御して演出図柄表示装置6の画面にS905で選択した特典の項目及び「選択画面に戻る」の項目を表示し、現在のポイントの総数を表示する(S910)。また、演出ボタン67とジョグダイヤ

50

ル 6 8 の操作信号に基づき、ポイント交換画面 9 5 に表示された項目の選択を受け付ける。

【 0 1 7 4 】

その後、S 9 1 5 において、サブ統合制御装置 8 3 は、ポイント交換画面 9 5 に表示された「選択画面に戻る」の項目が選択されたか否かを判定する (S 9 1 5)。肯定判定の場合には (S 9 1 5 : y e s)、S 9 3 5 へ移行する。否定判定の場合には (S 9 1 5 : n o)、ポイント交換画面 9 5 に表示された各特典の項目が選択された否かを判定する (S 9 2 0)。否定判定の場合には (S 9 2 0 : n o)、再度 S 9 1 5 へ移行する。肯定判定の場合には (S 9 1 5 : y e s)、遊技者が選択した特典内容が演出図柄表示装置 6 の画面に表示されている演出内容に反映されるように、演出内容の設定情報を更新し (S 9 2 5)、現在のポイントの総数から遊技者の選択した特典に対応するポイントを減算し (S 9 3 0)、S 9 3 5 へ移行する。

10

【 0 1 7 5 】

S 9 3 5 において、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を制御して、演出図柄表示装置 6 の画面に選択画面 9 1 を表示し (S 9 3 5)、リターンとなる。

【 0 1 7 6 】

以上の遊技機によれば、特許文献 1 に記載されている発明を実施するために、遊技店の管理コンピュータのシステム構築するために必要な莫大な費用を掛けることにはならず、他の遊技者が一般遊技モードにて遊技を行っていた場合、又は他の遊技者が既に会員遊技にて遊技を行っていたとしても、サブ統合制御装置 8 3 の R A M に記憶されている会員遊技モードへ移行した回数が所定回数 (例えば、3 回) 以内であれば、優遇会員モードへと移行することが可能であるため、所定の時間帯に限定されることなく遊技機の稼働量を向上させることができ、遊技者の遊技店に出かける意欲を減退させないようにすることができる。

20

【 0 1 7 7 】

また、以上の遊技機によれば、優遇会員モードに移行してから所定時間 (例えば、2 0 分) に達すると、優遇会員モードが終了となるので、ポイントが溜まりすぎてしまうことを防止することが出来るほか、優遇会員モードの希少性を高めることができる。

また、所定時間 (例えば、2 0 分) に達すると、優遇会員モードが終了するため、優遇会員モード終了後に、今回の遊技にて取得したポイントの総数が次回の遊技にて引き継ぎ不可能な一般遊技モードへ移行してしまうと、再度、遊技者は、パチンコ機 5 0 が待機状態となるまで待って会員遊技モードを選択することになるため、遊技者が面倒だと思いついて遊技を終了してしまう問題がある。また、一般遊技モードへと移行してしまうと、次回の遊技にてポイントの総数を引き継ぐことができなくなってしまう問題がある。そこで、所定時間 (例えば、2 0 分間) に達すると優遇会員モードが終了すると通常会員モードへ移行させれば、上記した問題を回避することが出来る。

30

【 0 1 7 8 】

その他にも、以上の遊技機によれば、サブ統合制御装置 8 3 がパチンコ機 5 0 の遊技モードを一般遊技モード、通常会員モード及び優遇会員モードのうち、何れかの遊技モードへと移行させるか否かを判定する構成としたことで、主制御装置 8 0 に処理負担をかけることにならないほか、複雑な処理を行わずとも、パチンコ機 5 0 の電源投入時にサブ統合制御装置 8 3 の R A M に会員遊技モードへ移行した回数等が記憶されていない状態にすることが出来る。

40

【 0 1 7 9 】

ここで本実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

主制御装置 8 0 が、本発明の「主制御装置」に相当し、演出図柄表示装置 6 が、「演出表示装置」に相当し、サブ統合制御装置 8 3 が、本発明の「サブ制御装置」に相当し、図 2 9 に示すポイント加算処理が、本発明の「ポイント付与手段」に相当し、図 3 0 に示す特典付与処理が、「特典付与手段」に相当し、一般遊技モードが、本発明の「一般遊技」に相当し、通常会員モードが、本発明の「通常会員遊技」に相当し、優遇会員モードが、

50

本発明の「優遇会員遊技」に相当し、図25に示すS675及び図27に示すS797は、本発明の「会員遊技記憶手段」に相当する。

【0180】

本実施例では、一般遊技モード中の演出図柄表示装置6の画面には、表示例101が表示されていないため、会員遊技モード中ではないことを遊技者に示している(図20を参照)。また、会員遊技モードであっても、表示例101に表示される内容が異なることで、通常会員モードと優遇会員モードのうち、何れかのモードであるか否かを遊技者に示している(図21から図24を参照)。一般遊技モード及び会員遊技モード(通常会員モード、優遇会員モード)のうち、何れかのモードであるか否かを判断することが可能であれば、特に限定されるものではない。例えば、モードによって演出表示される背景画像等が異なるなどが考えられる。

10

【0181】

本実施例で説明した遊技モード中のパチンコ機50の遊技状態(例えば、確変状態や開放延長状態)によって、演出図柄表示装置6に表示される演出に応じて付与されるポイント数が異なる構成も考えられる。例えば、パチンコ機50の遊技状態が通常の遊技状態よりも高確率遊技状態である場合のほうが、付与されるポイント数が多い等が考えられる。また、高確率遊技状態のほうが、所定の演出が出現する確率が、通常の遊技状態よりも高い構成も考えられる。

【0182】

本実施例では、演出図柄表示装置6の選択画面91に表示されている「初めて会員遊技モードで遊ぶ」と「継続して会員遊技モードで遊ぶ」のどちらの項目が選択されても、会員遊技モードへ移行した回数が所定の回数(本実施例では、3回)に達していた場合には、通常会員モードへ移行し、サブ統合制御装置83のRAMに記憶されている会員遊技モードへ移行した回数に1加算する構成としたが、「初めて会員遊技モードで遊ぶ」の項目を選択し、初めて会員遊技モードで遊技を行う場合には、会員遊技モードへの移行した回数が所定の回数に達しているか否かにかかわらず、優遇会員モードへと移行する構成にしてもよい。この場合には、サブ統合制御装置83のRAMに記憶されている会員遊技モードへ移行した回数に1加算しない構成でもよい。

20

【0183】

また、遊技者が会員遊技モードにて遊技を行った回数をカウントし、本実施例の遊技履歴情報に遊技者が会員遊技モードにて遊技を行った回数を含めることも考えられる。この場合、今までに遊技者が会員遊技モードにて遊技を行った回数が所定回数(例えば、20回)に達したときの会員遊技モードを、会員遊技モードへの移行した回数が所定の回数に達しているか否かにかかわらず、優遇会員モードとする構成も考えられる。このような構成にすれば、何度も継続して会員遊技モードにて遊技を行った遊技者への特典とすることが出来る。

30

【0184】

本実施例では、図16(a)に示すパスワード入力画面93の入力欄93aにパスワードを入力に基づいてユーザ認証を行っているが、特に限定されることなく、例えば、ユーザIDとパスワードの入力に基づいてユーザ認証を行う構成にしてもよい。

40

【符号の説明】

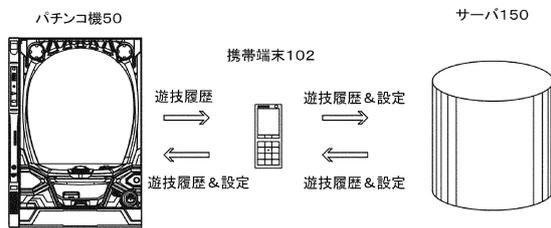
【0185】

- 5 : センターケース
- 6 : 演出図柄表示装置
- 50 : パチンコ機
- 66 : スピーカ
- 67 : ジョグダイヤル
- 68 : 演出ボタン
- 80 : 主制御装置
- 82 : 演出図柄制御装置

50

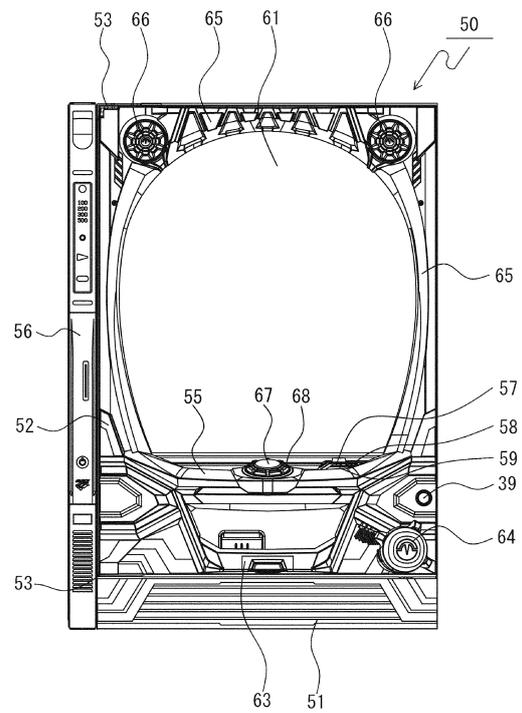
- 83 : サブ統合制御装置
- 85 : 電源基板
- 102 : 携帯端末
- 150 : サーバ

【図1】

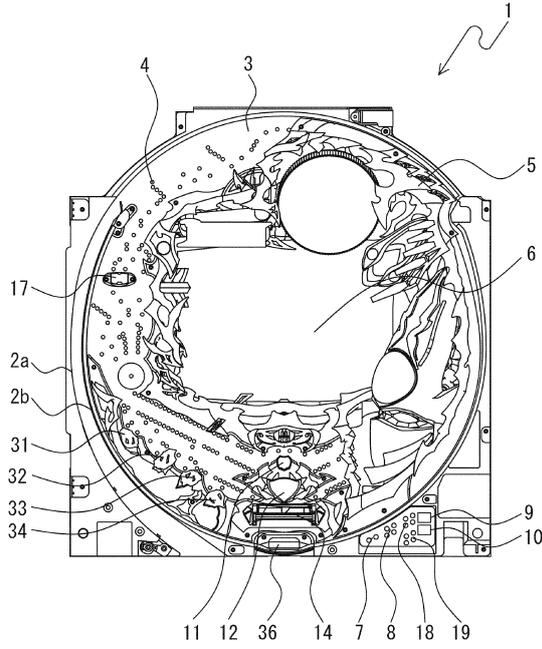


通信は二次元コード、パスワード等を用いる。

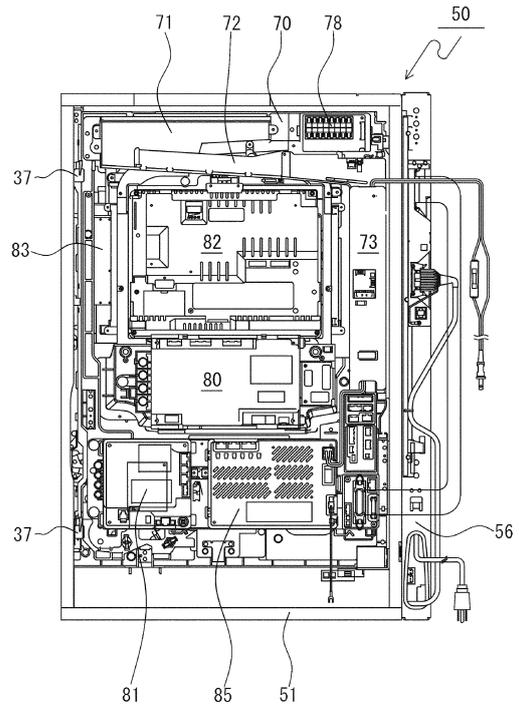
【図2】



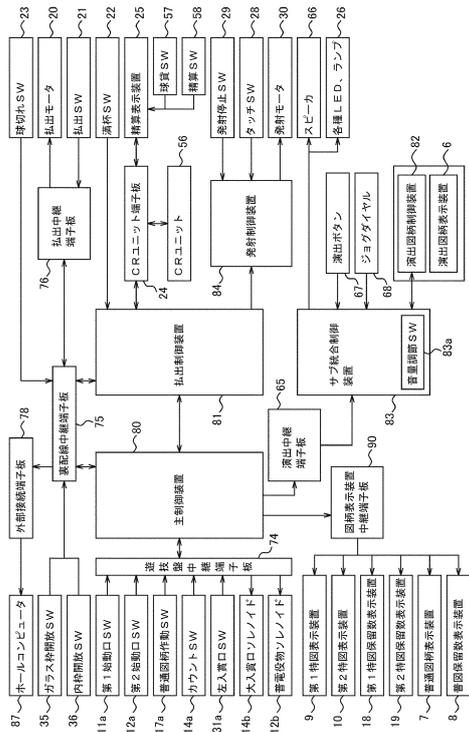
【図3】



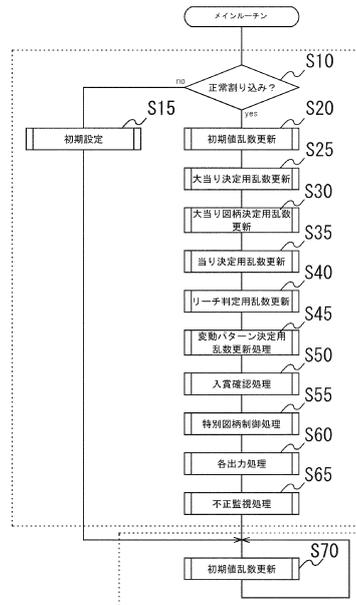
【図4】



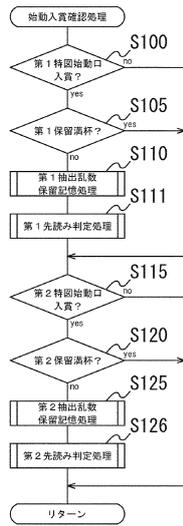
【図5】



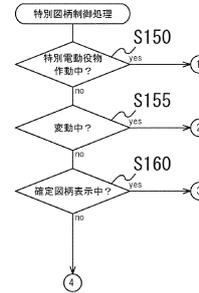
【図6】



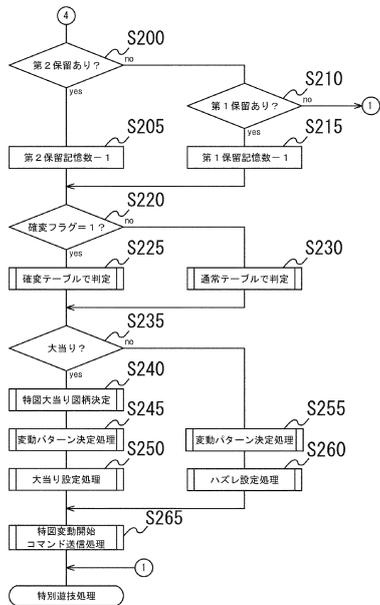
【図7】



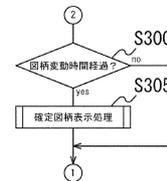
【図8】



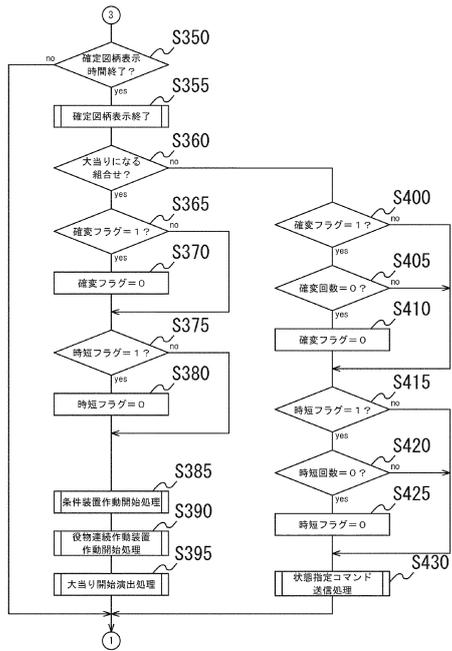
【図9】



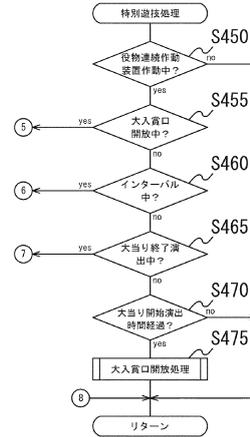
【図10】



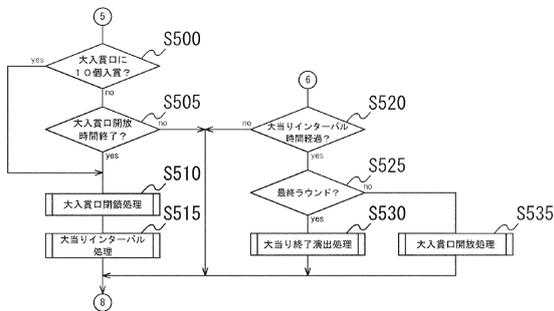
【図 1 1】



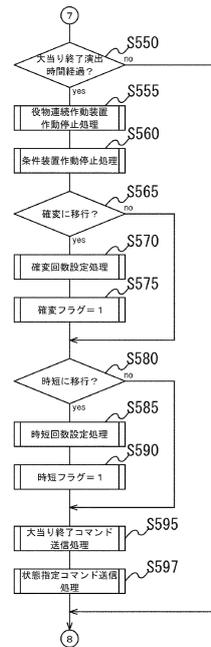
【図 1 2】



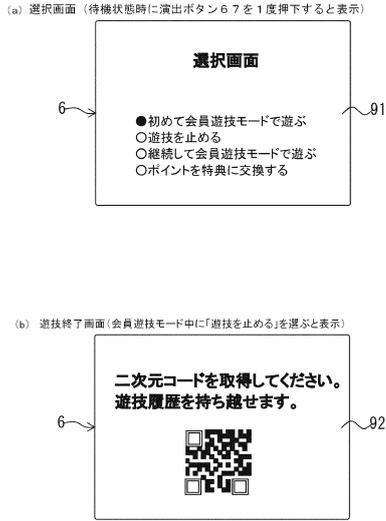
【図 1 3】



【図 1 4】



【図15】



【図16】



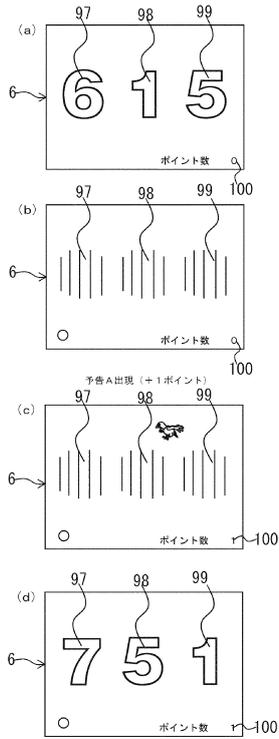
【図17】

50ポイント 獲得特典	背景画像を「空」にする。	背景画像を「海」にする。	背景画像を「山」にする。
100ポイント 獲得特典	キャラクタの衣装を「学生服」にする。	キャラクタの衣装を「スーツ」にする。	キャラクタの衣装を「着物」にする。
500ポイント 獲得特典	疑似図柄を「花柄」にする。	疑似図柄を「唐草柄」にする。	疑似図柄を「ヒョウ柄」にする。
1000ポイント 獲得特典	大当り中にスペシャルライブが見られる。		

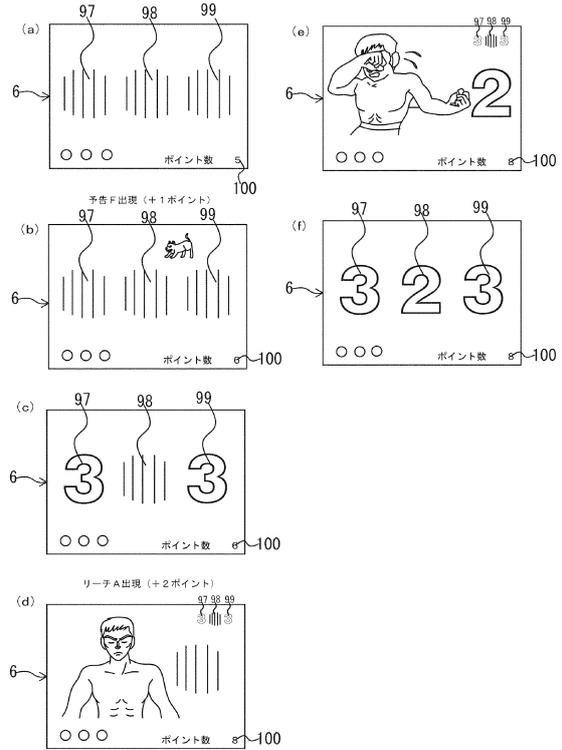
【図18】

	Aテーブル	Bテーブル	Cテーブル
	一般遊技モード	会員遊技モード (通常会員モード)	会員遊技モード (優遇会員モード)
予告A	1ポイント	1ポイント	1ポイント
予告B	1ポイント	1ポイント	1ポイント
予告C	1ポイント	1ポイント	1ポイント
予告D	1ポイント	1ポイント	1ポイント
予告E	1ポイント	1ポイント	1ポイント
予告F	1ポイント	1ポイント	2ポイント
予告G	1ポイント	1ポイント	2ポイント
予告H	1ポイント	1ポイント	2ポイント
予告I	1ポイント	1ポイント	2ポイント
予告J	2ポイント	2ポイント	2ポイント
予告K	2ポイント	2ポイント	2ポイント
予告L	2ポイント	2ポイント	2ポイント
予告M	2ポイント	2ポイント	2ポイント
予告N	2ポイント	2ポイント	4ポイント
予告O	2ポイント	2ポイント	4ポイント
予告P	3ポイント	3ポイント	3ポイント
予告Q	3ポイント	3ポイント	3ポイント
予告R	3ポイント	3ポイント	3ポイント
予告S	10ポイント	10ポイント	15ポイント
予告T	10ポイント	10ポイント	15ポイント
予告U	10ポイント	10ポイント	15ポイント
リーチA	2ポイント	2ポイント	4ポイント
リーチB	2ポイント	2ポイント	4ポイント
リーチC	2ポイント	2ポイント	4ポイント
リーチD	4ポイント	4ポイント	8ポイント
リーチE	4ポイント	4ポイント	8ポイント
リーチF	4ポイント	4ポイント	8ポイント
リーチG	10ポイント	10ポイント	15ポイント
大当り演出A	5ポイント	5ポイント	10ポイント
大当り演出B	5ポイント	5ポイント	10ポイント
大当り演出C	7ポイント	7ポイント	15ポイント
大当り演出D	7ポイント	7ポイント	15ポイント

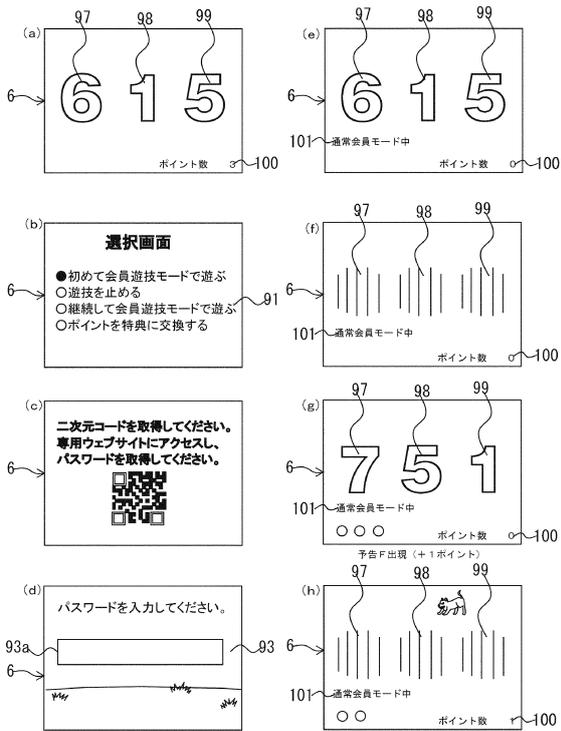
【図19】



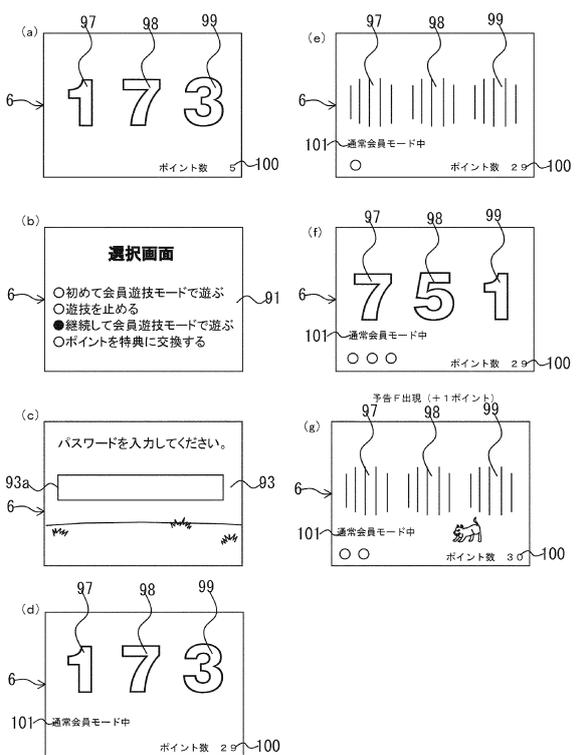
【図20】



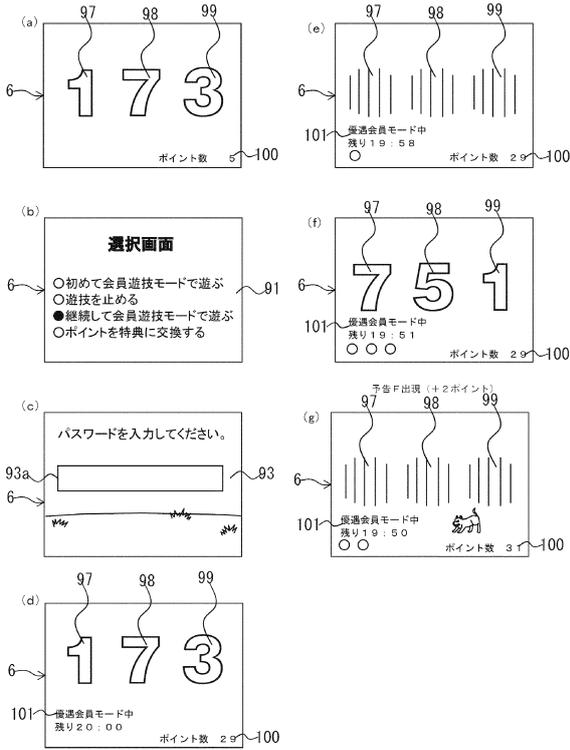
【図21】



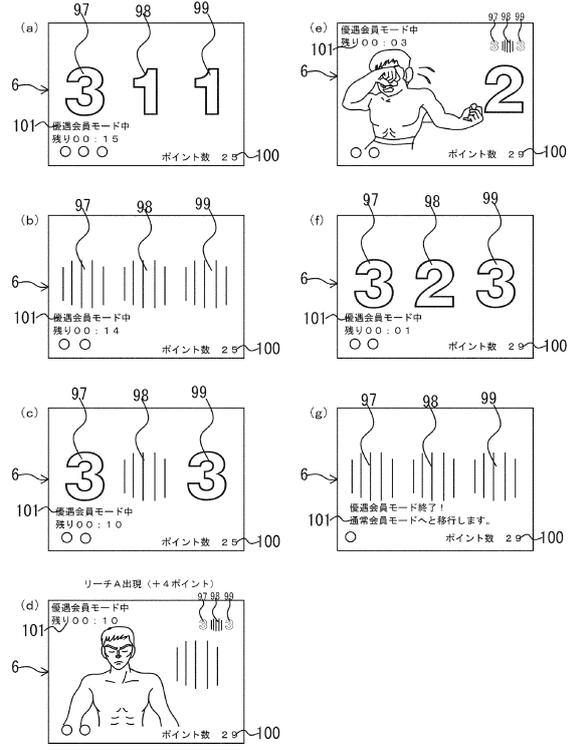
【図22】



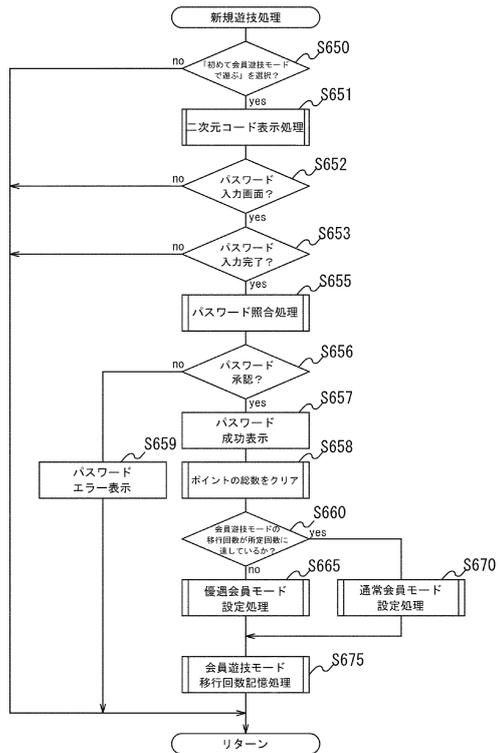
【図23】



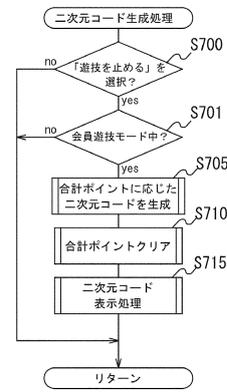
【図24】



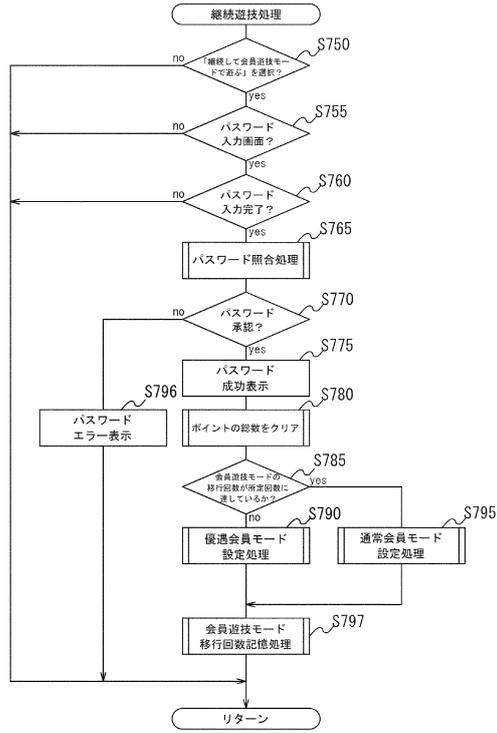
【図25】



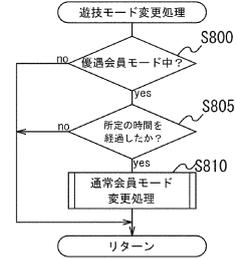
【図26】



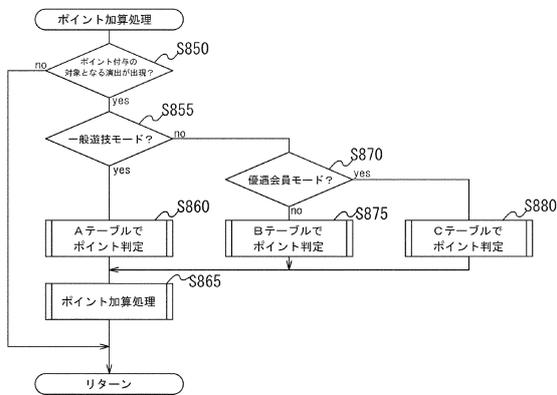
【図27】



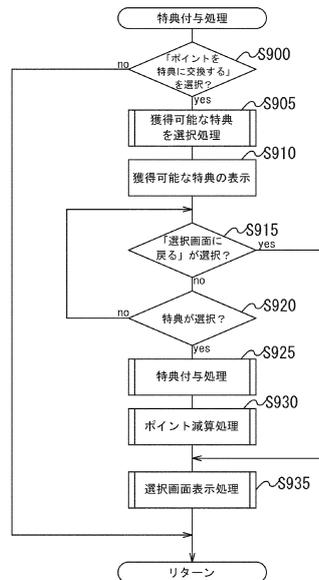
【図28】



【図29】



【図30】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2013-141543(JP,A)
特開2004-208967(JP,A)
特開2004-305376(JP,A)
特開2004-105348(JP,A)
特開2006-61615(JP,A)
特開2012-183166(JP,A)
特開2015-27404(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F7/02
A63F1/00-5/04