

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-8175  
(P2018-8175A)

(43) 公開日 平成30年1月18日(2018.1.18)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2017-208040 (P2017-208040)	(71) 出願人	391010943
(22) 出願日	平成29年10月27日 (2017.10.27)		株式会社藤商事
(62) 分割の表示	特願2016-145329 (P2016-145329) の分割	(74) 代理人	110000800 特許業務法人創成国際特許事務所
原出願日	平成25年12月10日 (2013.12.10)	(72) 発明者	北 俊和 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式 会社藤商事内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA05 CA13 CA33 CA53

(54) 【発明の名称】 遊技機

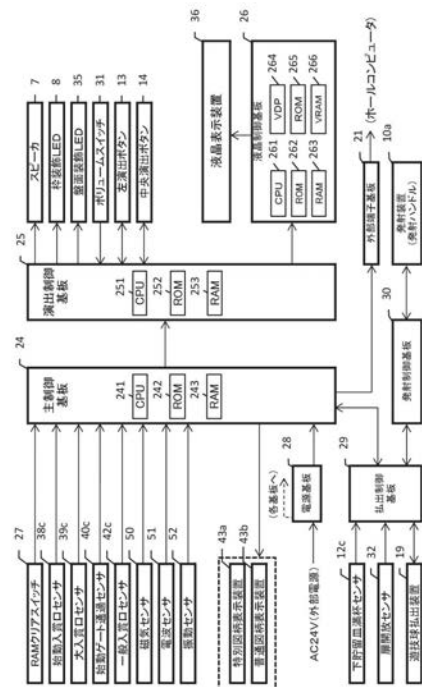
(57) 【要約】

【課題】簡易かつ確実に注意を喚起し、遊技者が記憶媒体を取り忘れるのを防止することができる遊技機を提供する。

【解決手段】この遊技機は、複数種類の制御コマンドを送信する主制御手段と、制御コマンドを受信し、該制御コマンドに基づく制御を行う副制御手段とを備えている。副制御手段は、受信した制御コマンドに基づいて、プリペイドカード、会員カード等の記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示を行うか否かを決定する。

【選択図】 図4

FIG.4



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

所定の情報を記憶した記憶媒体を取り出すとき操作する操作手段と、  
開閉式始動手段を含む始動手段への入賞を契機に種々の図柄を変動表示する表示手段と

、  
複数種類の制御コマンドを送信する主制御手段と、

前記制御コマンドを受信し、該制御コマンドに基づく制御を行う副制御手段と、

前記図柄を当り態様とするか否かについての当否判定を行う抽選手段とを備え、

所定の契機で前記記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示を行う遊技機であって、

当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了後に、通常遊技状態と比較して前記開閉式始動手段への入賞が容易となる第 1 遊技状態に移行する第 1 当り、又は該第 1 遊技状態に移行しない第 2 当りが発生可能であり、

前記副制御手段は、

前記第 1 当りに当選した場合に、前記注意喚起表示が行われたか否かを示す表示済フラグの有無を判定し、

前記表示済フラグが無い場合に、前記注意喚起表示を行うことを決定し、

前記注意喚起表示を行うことを決定した場合に、当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了から前記図柄の変動表示が開始可能となるまでのインターバル期間に、該注意喚起表示を行うことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、種々の図柄を変動表示する表示手段を備えた弾球遊技機、或いは回胴式遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技を終える際、遊技球を借りるためのプリペイドカードを取り忘れてしまうのを防止するため、遊技者に対して、複数回にわたり警告を行うパチンコ機が知られている。

## 【0003】

例えば、特許文献 1 に記載のパチンコ機では、タッチセンサが、遊技者の手が発射ハンドルから離れたことを検知した場合には「遊技停止」と判断して、プリペイドカードの取り忘れに対する警告メッセージ 1 を図柄表示装置に液晶表示する。

## 【0004】

また、人検知センサが遊技者の離席（不在）を検知したときは、ランプを激しく点滅させるとともに、スピーカから音声によって警告メッセージ 2 を発する（特許文献 1、段落 0026、0027、図 5）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0005】

【特許文献 1】特開 2009 - 34457 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

しかしながら、特許文献 1 の方法は、人検知センサ自体の価格や、これをパチンコ機に取付ける手間、制御等の問題から、ほとんど採用されることがなかった。本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、遊技中の適切なタイミングで警告を行うことで、遊技者のプリペイドカードの取り忘れを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 7 】

本発明の遊技機は、所定の情報を記憶した記憶媒体を取り出すとき操作する操作手段と、開閉式始動手段を含む始動手段への入賞を契機に種々の図柄を変動表示する表示手段と、複数種類の制御コマンドを送信する主制御手段と、前記制御コマンドを受信し、該制御コマンドに基づく制御を行う副制御手段と、前記図柄を当り態様とするか否かについての当否判定を行う抽選手段とを備え、所定の契機で前記記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示を行う遊技機であって、当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了後に、通常遊技状態と比較して前記開閉式始動手段への入賞が容易となる第1遊技状態に移行する第1当り、又は該第1遊技状態に移行しない第2当りが発生可能であり、前記副制御手段は、前記第1当りに当選した場合に、前記注意喚起表示が行われたか否かを示す表示済フラグの有無を判定し、前記表示済フラグが無い場合に、前記注意喚起表示を行うことを決定し、前記注意喚起表示を行うことを決定した場合に、当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了から前記図柄の変動表示が開始可能となるまでのインターバル期間に、該注意喚起表示を行うことを特徴とする。

10

## 【 0 0 0 8 】

本発明によれば、簡単かつ確実に注意を喚起し、遊技者による記憶媒体の取り忘れを防止することができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 0 9 】

【 図 1 】 実施形態に係るパチンコ遊技機の外観を示す正面側の斜視図。

20

【 図 2 】 図 1 のパチンコ遊技機の外観を示す背面側の斜視図。

【 図 3 】 図 1 のパチンコ遊技機の遊技盤の正面図。

【 図 4 】 図 1 のパチンコ遊技機の制御装置の構成を示すブロック図。

【 図 5 】 大当り種別と遊技状態を説明する図（実施例 1）。

【 図 6 A 】 大当り終了インターバル期間の表示のタイミングチャート（1）。

【 図 6 B 】 大当り終了インターバル期間の表示のタイミングチャート（2）。

【 図 7 A 】 企業ロゴ表示と注意喚起表示の例。

【 図 7 B 】 大当り終了インターバル期間の表示例。

【 図 8 】 主制御側で行われる遊技管理処理を示すフローチャート。

【 図 9 】 図 8 中の特別電動役物管理処理を示すフローチャート。

30

【 図 1 0 】 図 9 中の大当り開始処理を示すフローチャート。

【 図 1 1 】 図 9 中の特別電動役物作動開始処理を示すフローチャート。

【 図 1 2 】 図 9 中の特別電動役物作動中処理を示すフローチャート。

【 図 1 3 】 図 9 中の特別電動役物作動継続判定処理を示すフローチャート。

【 図 1 4 】 図 9 中の大当り終了処理を示すフローチャート。

【 図 1 5 】 副制御側で行われるメイン処理を示すフローチャート。

【 図 1 6 】 図 1 5 中の受信コマンド解析処理を示すフローチャート。

【 図 1 7 】 図 1 6 中の大当り開始時設定処理を示すフローチャート。

【 図 1 8 】 図 1 6 中の大当り終了時設定処理を示すフローチャート（実施例 1）。

【 図 1 9 】 副制御側で行われるタイマ割込み処理を示すフローチャート。

40

【 図 2 0 】 大当り種別と遊技状態を説明する図（実施例 2）。

【 図 2 1 】 図 1 6 中の大当り終了時設定処理を示すフローチャート（実施例 2）。

【 図 2 2 】 大当り種別と遊技状態を説明する図（実施例 3）。

【 図 2 3 A 】 実施例 3 の大当り終了インターバル期間の表示のタイミングチャート（1）。

。

【 図 2 3 B 】 実施例 3 の大当り終了インターバル期間の表示のタイミングチャート（2）。

。

## 【 発明を実施するための形態 】

## 【 0 0 1 0 】

まず、本実施形態の遊技機の概要について説明する。

50

## 【 0 0 1 1 】

本実施形態の遊技機は、所定の情報を記憶した記憶媒体を取り出すとき操作する操作手段と、開閉式始動手段を含む始動手段への入賞を契機に種々の図柄を変動表示する表示手段と、複数種類の制御コマンドを送信する主制御手段と、前記制御コマンドを受信し、該制御コマンドに基づく制御を行う副制御手段と、前記図柄を当り態様とするか否かについての当否判定を行う抽選手段とを備え、所定の契機で前記記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示を行う遊技機であって、当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了後に、通常遊技状態と比較して前記開閉式始動手段への入賞が容易となる第1遊技状態に移行する第1当り、又は該第1遊技状態に移行しない第2当りが発生可能であり、前記副制御手段は、前記第1当りに当選した場合に、前記注意喚起表示が行われたか否かを示す表示済フラグの有無を判定し、前記表示済フラグが無い場合に、前記注意喚起表示を行うことを決定し、前記注意喚起表示を行うことを決定した場合に、当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了から前記図柄の変動表示が開始可能となるまでのインターバル期間に、該注意喚起表示を行う。

10

## 【 0 0 1 2 】

本実施形態の「記憶媒体」とは、例えば、プリペイドカードや会員カードであって、金額や貯玉等の所定の情報が記憶されている。遊技者は、記憶媒体により、例えば、遊技球やメダル（遊技媒体）を借りて遊技を行えるが、所定の操作により記憶媒体を取り出すことができる。

20

## 【 0 0 1 3 】

本実施形態の主制御手段は、遊技機を制御する制御コマンドを副制御手段に送信し、副制御手段は、受信した制御コマンドに基づいて、例えば、演出等の表示制御を行う。特に、副制御手段は、制御コマンドの内容によって表示装置等で記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示を行うか否かを決定する。

## 【 0 0 1 4 】

副制御手段が注意喚起表示を行う決定をした場合には、実際に注意喚起表示が行われるので、簡単かつ確実に注意を喚起し、遊技者による記憶媒体の取り忘れを防止することができる。この遊技機は、通常遊技状態と比較して開閉式始動手段への入賞が容易となる第1遊技状態に移行する第1当り、第1遊技状態に移行しない第2当りがあり、第1当りに当選した場合には、注意喚起表示が行われたか否かを示す表示済フラグの有無を判定する。そして、表示済フラグが無い場合に注意喚起表示を行う。表示済フラグの情報を含む制御コマンドの内容によっては、副制御手段が注意喚起表示を行わない決定をするので、その分、演出等の時間を長くとることができる。

30

## 【 0 0 1 5 】

本実施形態において、前記主制御手段は、前記図柄の組合せを当り態様とするか否かについての当否判定を行う抽選手段を有し、前記副制御手段は、初回の当りの場合に前記注意喚起表示を行う決定をすることが好ましい。

## 【 0 0 1 6 】

本実施形態では、当り遊技が行われることで遊技媒体がある程度増え、しばらくの間、記憶媒体を使用する必要がなくなる。従って、副制御手段は、初回の当りの場合に注意喚起表示を行う決定をする。これにより、遊技者による記憶媒体の取り忘れを防止することができる。

40

## 【 0 0 1 7 】

また、本実施形態において、前記副制御手段は、前記注意喚起表示を行うことを決定した場合に、当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了から前記図柄の変動表示が開始可能となるまでのインターバル期間に、該注意喚起表示を行うことが好ましい。

## 【 0 0 1 8 】

本実施形態では、当り遊技の終了から図柄の変動表示が開始可能となるまでのインターバル期間に、表示装置等で注意喚起表示が行われる。すなわち、遊技者が遊技球を打ち出さないタイミングで、記憶媒体の取り忘れを喚起することができる。

50

## 【 0 0 1 9 】

次に、図 1 を参照して、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の構成について説明する。図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、矩形状の外枠 2 と、この外枠 2 に開閉可能に枢着された前面枠 3 及び前扉 5 を備えている。

## 【 0 0 2 0 】

前面枠 3 は、額縁状であり開口部に遊技盤 4 ( 図 3 参照 ) が取付け可能となっている。また、前扉 5 の中央部にはガラス板 6 が嵌め込まれており、外部より遊技盤 4 が視認可能となっている。

## 【 0 0 2 1 】

前扉 5 の上部左右両側にはスピーカ 7 が設けられている。スピーカ 7 は、遊技に伴う演出効果音を外部に出力する音響出力部である。また、前扉 5 の左右両側及び上部には枠装飾 LED 8 が設けられている。枠装飾 LED 8 は、遊技の演出に連動して LED が発光、点滅する装飾部である。

10

## 【 0 0 2 2 】

前扉 5 の下側には前面板 9 があり、その左端部は前面枠 3 に開放可能に枢着されている。前面板 9 には、発射機構を作動させるための発射ハンドル 10、遊技球を貯留する上貯留皿 11、下貯留皿 12 等が設けられている。

## 【 0 0 2 3 】

また、上貯留皿 11 の表面部分には、内蔵ランプが点灯したとき操作が可能となる左演出ボタン 13 と、中央演出ボタン 14 が設けられている。演出ボタン 13、14 は、操作が有効となったとき、遊技者がボタンを押下することにより演出を変化させることができる。

20

## 【 0 0 2 4 】

また、上貯留皿 11 の表面部分右側には、球貸ボタン 15 a と返却ボタン 15 b が設けられている。遊技者は、遊技球を借りる際、通常、パチンコ遊技機 1 の左側に設置された球貸機 ( 図示省略 ) にプリペイドカードを挿入し、球貸ボタン 15 a を押下する。これにより、上貯留皿 11 に所定数の遊技球が排出され、遊技が行えるようになる。

## 【 0 0 2 5 】

また、遊技を終える際には、返却ボタン 15 b を押下することで、プリペイドカードが返却される。返却ボタン 15 b は、本発明の「操作手段」に相当する。

30

## 【 0 0 2 6 】

図 2 は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の背面側の斜視図である。図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面には、遊技盤 4 を裏側から押さえる枠体状の裏機構盤 16 が取り付けられている。

## 【 0 0 2 7 】

この裏機構盤 16 の上部には、パチンコホール側島設備の遊技球補給装置 ( 図示省略 ) から供給される遊技球を貯留する遊技球貯留タンク 17 が設けられている。

## 【 0 0 2 8 】

また、遊技球貯留タンク 17 から球を導出するタンクレール 18 の傾斜下端には、遊技球を払い出すための遊技球払出装置 19 が設けられている。さらに、裏機構盤 16 の隅部には、パチンコホールにある全遊技機を統括的に管理するホールコンピュータ ( 図 4 参照 ) に電氣的に接続するための外部端子基板 21 が、端子基板ケース 22 に収納され、設けられている。

40

## 【 0 0 2 9 】

また、裏機構盤 16 の略中央には、遊技盤 4 の裏側に装着された透明の裏カバー 23 が備えられており、この裏カバー 23 内に、演出制御基板 25 を収納した透明の演出制御基板ケース 25 a と、液晶制御基板 26 を収納した透明の液晶制御基板ケース 26 a とが設けられている。

## 【 0 0 3 0 】

演出制御基板 25 と液晶制御基板 26 の中間部には、ボリュームスイッチ 31 が設けら

50

れている。つまみ部分を回転させることで10段階の音量設定が可能である。

【0031】

液晶制御基板ケース26aの下方には、主制御基板24を収納した透明な主制御基板ケース24aが設けられている。主制御基板24は、パチンコ遊技機1の動作を統括的に制御するものである。主制御基板24は、各種スイッチやセンサと接続されているため、これらの検出信号を受信して各種処理を行う。

【0032】

また、主制御基板24には、RAMクリアスイッチ27が設けられている。RAMクリアスイッチ27を押下しながら、電源を投入することによりRAM領域の記憶内容は消去され、パチンコ遊技機1は初期状態となる。

【0033】

演出制御基板25は、主制御基板24から送信される各種制御コマンドを受信し、その制御コマンドに基づいて、例えば、盤面装飾LED35或いは液晶表示装置36による演出を制御する。

【0034】

主制御基板ケース24aの下方には、電源基板28を収めた透明な電源基板ケース28aと、払出制御基板29を収めた透明な払出制御基板ケース29aが配設されている。

【0035】

さらに、発射ハンドル10に対応する位置には、遊技球を打撃する打撃槌やこれを駆動する発射モータを備えた遊技球発射装置(図示省略)の後側に発射制御基板30が設けられている。

【0036】

次に、図3を参照して、本実施形態のパチンコ遊技機1の遊技盤4について説明する。

【0037】

図3に示すように遊技盤4は、略正方形のパネルで形成され、その盤面上の遊技領域4aは、化粧板4bの前面にビス等で固定されるセンター飾り体34a、左部コーナー飾り体34b、右部コーナー飾り体34c等の部材によって区画形成されている。飾り体34a~34cは、ポリカーボネート等の硬質樹脂材料を用いた射出成形によってそれぞれ一体成型で形成されている。

【0038】

センター飾り体34aには、複数の盤面装飾LED35が配置されている。盤面装飾LED35は、各遊技における図柄の変動表示や予告表示に伴い発光色や発光態様を変化させ、演出を盛り上げる装飾部である。

【0039】

遊技盤4の中央部には開口が形成され、この開口内に液晶表示装置36の表示画面が配置される。液晶表示装置36は、種々の数字、キャラクタ等が描かれた図柄や背景画像、リーチ等の各種演出を遊技に応じて表示する表示器である。液晶表示装置36は、本発明の「表示手段」に相当する。

【0040】

センター飾り体34aの右側には、人形の腕の形状をした可動役物37aが配置されている。また、液晶表示装置36の前面下方には下駄の形状の可動役物37b配置されている。可動役物37a、37bは、いずれも遊技における演出や大当たり期待度に応じて動作する。

【0041】

液晶表示装置36の下方には、第1特別図柄始動口38a及び第2特別図柄始動口38bからなる始動入賞装置38が配置されている。遊技領域4aを流下する遊技球が第1特別図柄始動口38a又は第2特別図柄始動口38bに入賞することにより抽選が行われ、後述する特別図柄表示装置43aにて特別図柄の変動表示がなされる。また、液晶表示装置36においても、特別図柄に対応した装飾図柄の変動表示が行われる。

【0042】

10

20

30

40

50

第2特別図柄始動口38bは開閉部材を備えており、開閉部材が開放した場合、遊技球が入賞し易い状態となる。上記開閉部材は、後述する普通図柄の抽選に当選した場合に、所定回数、所定時間開放する。以下では、第2特別図柄始動口38bと開閉部材を合わせた装置を普通電動役物と称することがある。

【0043】

始動入賞装置38の下方には、第1大入賞装置39aが配置されている。また、始動入賞装置38の右側には、第2大入賞装置39bが配置されている。大入賞装置39a、39bは、共に特別図柄の抽選に当選したとき、すなわち大当たりとなったときに所定時間開放される入賞装置である。遊技球が大入賞装置39a、39bの内部にある大入賞口(図示省略)に入賞することにより、多くの賞球を獲得することが可能となる。

10

【0044】

遊技領域4aの右側下方には、特別図柄表示装置43a及び普通図柄表示装置43bが配置されている。特別図柄表示装置43aは、2個の7セグメントLED(左及び中)から構成され、特別図柄始動口38a、38bへの入賞を契機として特別図柄を変動させ、抽選結果を表示する。なお、残り1個は(右)、特別図柄及び普通図柄の保留球数や、時短遊技状態であることを表示する。

【0045】

普通図柄表示装置43bは、複数のLEDからなる表示器であり、普通図柄用始動ゲート40aへの入賞を契機として普通図柄を始動させ、LEDの点灯により抽選結果を表示する。

20

【0046】

遊技領域4aの左側には、普通図柄用始動ゲート40aや遊技球の流下方向を変化させる風車41、多数の遊技釘(図示省略)が配置されている。普通図柄用始動ゲート40aは、普通図柄の始動契機となる入賞装置である。遊技球が普通図柄用始動ゲート40aを通過することにより抽選が行われ、普通図柄表示装置43bにて、普通図柄が変動する。

【0047】

また、第2大入賞装置39bの上方には、右普通図柄用始動ゲート40bが配置されている。これは、右打ちを行う遊技状態の場合の普通図柄用の始動ゲートであり、遊技者が右打ちをしているか否かを検知する役割も有する。

【0048】

遊技領域4aの左側下方には、複数の一般入賞口42が配置されている。遊技球が一般入賞口42に入賞すると所定数の賞球の払出しが行われる。

30

【0049】

遊技領域4aの最も左側には、発射機構により発射された遊技球を遊技領域4aに案内するため略上下方向に延びたガイドレール44が配置されている。ガイドレール44は、金属製の帯状の外内2本のガイドレール44a、44bで構成されている。

【0050】

これら外内2本のガイドレール44a、44bの間で上下方向に延びた空間が、前記発射機構から発射された遊技球が通過する発射通路45を形成している。内側ガイドレール44bの上端には、発射球の発射方向(遊技領域4a側)への通過を許可すると共に戻り方向(発射通路45側)への通過を阻止する戻り球防止片46が配設されている。また、内側ガイドレール44bの最下部にはアウト球回収口47と、アウト球回収口47にアウト球を導入する球寄せ部48が形成されている。

40

【0051】

図4は、パチンコ遊技機1の制御装置の構成を示すブロック図である。なお、図4では信号を中継する中継基板や、本発明に関係のない一部の部材の構成を省略した。

【0052】

この制御装置は、パチンコ遊技機1の動作を統括的に制御する主制御基板24と、主制御基板24からコマンドを受けて演出の制御をする演出制御基板25を中心に構成される。電源基板28は、主制御基板24を初めとした各基板に接続され、外部電源から交流電

50

圧 2 4 V を受けて直流電圧に変換し、各基板に供給する。

【 0 0 5 3 】

主制御基板 2 4 は、その内部に、主制御基板側 CPU 2 4 1 と、ROM 2 4 2 と、RAM 2 4 3 を備えている。主制御基板側 CPU 2 4 1 は、いわゆるプロセッサ部であり、大当りを発生させるか否かの抽選処理、決定された変動パターンや停止図柄の情報から制御コマンドを作成し、演出制御基板 2 5 に送信する等の処理を行う。なお、主制御基板 2 4 は、本発明の「主制御手段」に相当し、CPU 2 4 1 は、本発明の「抽選手段」に相当する。

【 0 0 5 4 】

ROM 2 4 2 は、一連の遊技機制御手順を記述した制御プログラムや制御データ等を格納した記憶部である。また、RAM 2 4 3 は、主制御基板側 CPU 2 4 1 の処理で設定されたデータを一時記憶するワークエリアを備えた記憶部である。

10

【 0 0 5 5 】

主制御基板 2 4 には、RAM クリアスイッチ 2 7、始動入賞口センサ 3 8 c、大入賞口センサ 3 9 c、始動ゲート通過センサ 4 0 c、一般入賞口センサ 4 2 c、磁気センサ 5 0、電波センサ 5 1、振動センサ 5 2 が接続され、各センサの検出信号を受信可能となっている。

【 0 0 5 6 】

磁気センサ 5 0 は、パチンコ遊技機 1 に磁石等を近づけた場合に、磁気を検出するセンサである。また、電波センサ 5 1 は、パチンコ遊技機 1 に対し発せられた強い電波を検出するセンサであり、振動センサ 5 2 は、パチンコ遊技機 1 に対し与えられた強い振動を検出するセンサである。

20

【 0 0 5 7 】

また、主制御基板 2 4 には、特別図柄表示装置 4 3 a、普通図柄表示装置 4 3 b が接続され、主制御基板側 CPU 2 4 1 が抽選処理により取得した乱数情報は、各図柄表示装置 4 3 a、4 3 b に送信される。

【 0 0 5 8 】

さらに、主制御基板 2 4 には、パチンコ遊技機 1 の外部へ接続する端子を備えた外部端子基板 2 1 が接続されている。遊技における大当り、入賞数、ゲーム数等の各種情報は、主制御基板 2 4 から外部端子基板 2 1 を介してホールコンピュータに送信される。

30

【 0 0 5 9 】

さらに、主制御基板 2 4 には、払出制御基板 2 9 が接続されている。払出制御基板 2 9 には、下貯留皿満杯センサ 1 2 c 及び扉開放センサ 3 2 が接続されているため、これらのセンサが異常を検出すると、検出信号は払出制御基板 2 9 から主制御基板 2 4 に送信される。なお、払出制御基板 2 9 には、遊技球払出装置 1 9 と、発射制御基板 3 0 ( さらに発射装置 1 0 a と接続 ) が接続している。

【 0 0 6 0 】

次に、演出制御基板 2 5 は、その内部に、演出制御基板側 CPU 2 5 1 と、ROM 2 5 2 と、RAM 2 5 3 を備えている。演出制御基板側 CPU 2 5 1 はいわゆるプロセッサ部であり、主制御基板 2 4 から送信された制御コマンドを受信し、その制御コマンドに基づいた各種演出を制御する処理を行う。なお、演出制御基板 2 5 は、本発明の「副制御手段」に相当する。

40

【 0 0 6 1 】

ROM 2 5 2 は、一連の演出制御手順を記述した制御プログラムや演出データ等を格納した記憶部である。また、RAM 2 5 3 は、演出制御基板側 CPU 2 5 1 の処理で設定されたデータを一時記憶するワークエリアを備えた記憶部である。

【 0 0 6 2 】

演出制御基板 2 5 には、スピーカ 7、枠装飾 LED 8、盤面装飾 LED 3 5、ボリュームスイッチ 3 1、左演出ボタン 1 3、中央演出ボタン 1 4 が接続されている。これにより、演出制御基板 2 5 は、例えば、スピーカ 7 の効果音や各 LED 等の動作を制御し、演出

50



効果を高めている。

【0063】

演出ボタン13、14は、遊技者が有効期間にこれらを押下げることで、検出信号が演出制御基板25に送信され、液晶表示装置36に表示される演出が変化する。

【0064】

演出制御基板25には、液晶制御基板26が接続されている。液晶制御基板26は、演出制御基板25からコマンドを受けて液晶表示装置36の表示制御を行うものである。

【0065】

液晶制御基板26は、その内部に、液晶制御CPU261と、液晶制御ROM262と、液晶制御RAM263と、映像表示プロセッサVDP264と、画像データROM265と、VRAM266を備えている。

10

【0066】

液晶制御CPU261は、いわゆるプロセッサ部であり、演出制御基板25から受信した液晶制御コマンドに基づいて表示制御を行うために必要な液晶制御データを生成する。また、そのデータを映像表示プロセッサVDP264に出力する。

【0067】

液晶制御ROM262は、液晶制御CPU261の動作手順を記述したプログラムを格納した記憶部であり、液晶制御RAM263は、ワークエリアやバッファメモリとして機能する記憶部である。

【0068】

映像表示プロセッサVDP264は、液晶表示装置36に表示する画像データの画像処理を行うプロセッサである。また、画像データROM265は、映像表示プロセッサVDP264が画像処理を行うために必要な画像データを格納した記憶部であり、VRAM266は、映像表示プロセッサVDP264が画像処理した画像データを一時記憶する記憶部である。

20

【0069】

上記の構成により液晶制御基板26は、演出制御基板25から送信された液晶制御コマンドに基づき画像処理を行い、液晶表示装置36に演出画像や動画を表示している。

【0070】

[実施例1]

以下、本発明の実施例1について説明する。

30

【0071】

まず、図5を参照して、大当り種別と遊技状態について説明する。実施例1の大当りには、大当り1～4の4種類があり、それぞれ付与されるラウンド数や当り遊技終了後の遊技状態が異なっている。また、大当り終了インターバルの時間(大当り終了インターバル期間)やその際に行われる演出等の表示態様が異なっている。なお、表示態様の詳細は後述する。

【0072】

まず、「大当り1」について説明する。これは、15ラウンドの確率変動(以下、確変ともいう)付き大当りである。当り遊技の終了後には、遊技状態が通常遊技状態より大当り確率の高い確変遊技状態に移行する(図5(a)参照)。また、普通電動役物の開放延長が行われるので(図5(b)参照)、遊技球が第2特別図柄始動口38bに入賞し易くなる。大当り1は、獲得できる出玉も多く、4種類の大当りのうち最も利益の高い大当りである。

40

【0073】

大当り終了インターバルとは、大当りの終了(最終ラウンドの大入賞装置39の扉閉鎖)から、移行した遊技状態での遊技開始(図柄の変動開始)までの区間をいう。大当り1では、その時間が24.5秒に定められ、液晶表示装置36にて後述する表示態様1又は表示態様2が実行される(図6A、図6B参照)。なお、制御コマンドは、主制御基板24から送信されるコマンドであり、大当り終了インターバルの時間によって決定する。こ

50

の場合の制御コマンドは、「F 4 0 1 h」である。

【0074】

次に、「大当り2」について説明する。これは、5ラウンドの確変付き大当りである。大当り1と比較して出玉は少ないが、当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行し、普通電動役物の開放延長も行われる。大当り終了インターバルの時間、制御コマンドについては、大当り1の場合と同じであるが、表示態様2が実行される点は異なる。

【0075】

次に、「大当り3」について説明する。これは、15ラウンドの通常大当り（非確変大当り）である。大当りラウンド数が15ラウンドであるため、遊技者は、大当り1と同等の出玉を獲得することができる。また、当り遊技の終了後には時短遊技状態に移行し、普通電動役物の開放延長も行われる。

【0076】

時短遊技とは、図柄の変動時間を短縮した遊技である。また、この状態における大当り確率は低確率、すなわち通常遊技状態と同じ確率である（図5（b）参照）。大当り終了インターバルの時間、制御コマンドについては、大当り1の場合と同じであるが、表示態様3が実行される点は異なる。

【0077】

最後に、「大当り4」について説明する。これは、2ラウンドの潜伏確変付き大当りである。潜伏確変とは、確変遊技状態であることを外見上分からなくするものである。大当り4の当り遊技では、大入賞装置39の扉開放時間が1秒未満と短く、出玉がほとんど獲得できない。また、普通電動役物の開放延長も行われぬ（図5（b）参照）。大当り終了インターバルの時間は10秒、制御コマンドは「F 4 0 2 h」であり、表示態様4が実行される。

【0078】

大当り1、2、4の当り遊技の終了後は、大当り確率の点で通常遊技状態より有利な確変遊技状態となる。大当り2、4の終了後に注意喚起表示が行われるようにすることもできる。しかし、実施例1では、多くの出玉が獲得できる上、有利な遊技状態に移行して、遊技者がしばらくの間、遊技球を借りる必要がなくなる大当り1の終了後に、注意喚起表示が行われる。

【0079】

次に、図6A、図6Bを参照して、大当り終了インターバル期間の表示（パターン1、2）のタイミングチャートについて説明する。大当り種別や初回当りが否かによって選択される演出等の表示態様が異なることが特徴である。

【0080】

まず、図6Aを参照して、パターン1の表示を説明する。「表示態様1」は、大当り1（初回のみ）の終了インターバル期間に実行される表示態様である。具体的には、当り遊技の終了から、終了インターバル演出1として「モード突入」という表示が行われ、これが13秒間継続する。

【0081】

ここで、当り遊技の終了とは、最終ラウンドの大入賞装置39の扉閉鎖のタイミングをいうが、最終ラウンド用の演出終了のタイミングであってもよい。なお、「モード」とは、機種によって異なる確変遊技状態の名称である。

【0082】

その後、企業ロゴ表示、注意喚起表示が行われる。企業ロゴ表示は、企業ロゴが徐々に画面中央に現れる動画となっている（図7A（a）参照）。企業ロゴ表示は、5秒間行われる。一方、注意喚起表示は、球貸機に挿入されたプリペイドカードが排出される様子を示す動画となっている（図7A（b）参照）。プリペイドカードの絵と共に、「プリペイドカードの取り忘れにご注意ください！」との文字情報を表示する。注意喚起表示も5秒間行われる。

【0083】

10

20

30

40

50

遊技者は、遊技を終える際、球貸機に挿入したプリペイドカードを取り忘れることがあるので、これを防止すべく遊技の途中で上記の注意喚起表示が行われる。上述の通り、実施例1で注意喚起表示が行われるのは、大当たり1の当り遊技終了後のみである。

【0084】

注意喚起表示は、返却ボタン15b(図1参照)の操作を促す画像又は動画であってもよく、画像又は動画と共にスピーカ7から警告音を出力するようにしてもよい。また、注意喚起表示は、プリペイドカードが玉貸機に挿入されているかの確認をすることなく行われる。

【0085】

注意喚起表示の表示期間が終了すると、確変遊技状態である「モード」の遊技に移行する。初めの1.5秒間は、装飾図柄が停止した状態で表示されるが、その後、図柄の変動が開始する。当り遊技の終了から図柄の変動が開始するまでの期間が大当たり終了インターバル期間であり、表示態様1の場合、その合計時間は24.5秒である。

10

【0086】

次に、「表示態様2」について説明する。これは、大当たり1又は大当たり2の終了インターバル期間に実行される表示態様である。当り遊技の終了から、終了インターバル演出2として「モード突入」という表示が行われ、これが2.3秒間継続する。大当たり1又は大当たり2が2回目以降の大当たりとして発生した場合には、「モード継続」という表示となる。

【0087】

その後、企業ロゴ表示、注意喚起表示は行われず、確変遊技状態である「モード」の遊技に移行する。これ以降の装飾図柄の表示は、表示態様1の場合と同じである。また、大当たり終了インターバル期間も24.5秒である。ここでは、企業ロゴ表示、注意喚起表示が行われない分、演出表示の時間が長く設定されている。

20

【0088】

次に、「表示態様3」について説明する。これは、大当たり3の終了インターバル期間に実行される表示態様である。当り遊技の終了から、終了インターバル演出3として「モード突入」という表示が行われ、これが2.3秒間継続する。なお、「モード」とは、機種によって異なる時短遊技状態の名称である。

【0089】

その後、企業ロゴ表示、注意喚起表示は行われず、時短遊技状態である「モード」の遊技に移行する。これ以降の装飾図柄の表示は、表示態様1、2の場合と同じである。ここでも、大当たり終了インターバル期間は24.5秒であり、演出表示の時間が長く設定されている。

30

【0090】

最後に、「表示態様4」について説明する。これは、大当たり4の終了インターバル期間に実行される表示態様である。当り遊技の終了から、終了インターバル演出4として「××モード突入」という表示が行われ、これが8秒間継続する。「××モード」とは、出玉がほとんど獲得できない2ラウンド潜伏確変付き大当たり(大当たり4)から移行する確変遊技状態の名称である。

40

【0091】

その後、企業ロゴ表示、注意喚起表示は行われず、確変遊技状態である「××モード」の遊技に移行する。初めの2秒間は、装飾図柄が停止した状態で表示され、その後、図柄の変動が開始する。この場合の大当たり終了インターバル期間は、10秒である。このように、大当たり種別によって、大当たり終了インターバル期間で異なる表示が実行されるようになっている。

【0092】

次に、図6Bを参照して、大当たり終了インターバル期間の表示のパターン2を、パターン1と異なる「表示態様1」を中心に説明する。

【0093】

50

「表示態様 1」は、大当たり 1（初回のみ）の終了インターバル期間に実行される表示態様であり、当り遊技の終了から、終了インターバル演出 1 として「モード突入」という表示が行われ、これが 18 秒間継続する。

【0094】

また、終了インターバル演出 1 の開始から 12 秒経過したとき、注意喚起表示を画面中に出現させる（図 7 B（b）参照）。注意喚起表示は、「モード突入」という文字や画像の主要部分と重ならない位置に、6 秒間表示される。このように注意喚起表示を表示することでも、遊技者が球貸機に挿入したプリペイドカードを取り忘れてしまうのを防止することができる。

【0095】

その後、企業ロゴ表示が行われる。この企業ロゴ表示は、パターン 1 と同じ表示であり、5 秒間行われる。企業ロゴ表示の表示期間が終了すると、確変遊技状態である「モード」の遊技に移行する。初めの 1.5 秒間は、装飾図柄が停止した状態で表示されるが、その後、図柄の変動が開始する。表示態様 1 の大当たり終了インターバル期間は、24.5 秒である。

【0096】

表示態様 2 ~ 4 は、パターン 1 と同じであるので、説明を省略する。パターン 2 の場合も、注意喚起表示が行われるのは、大当たり 1 の当り遊技終了後のみである。すなわち、時短遊技状態や潜伏確変状態に移行する大当たり、ある程度出玉のある大当たりであっても、2 回目以降の大当たりでは、注意喚起表示が行われない。また、開閉扉が極めて短時間の開閉動作を繰り返す突然確変当りのように出玉がほとんど獲得できない大当たりでも、注意喚起表示は行われない。

【0097】

注意喚起表示は、表示の大小、時間の長短、効果音の有無等、予めの複数のバージョンを用意しておいてもよい。例えば、初回の当り遊技の終了後に派手で目立つ態様の注意喚起表示が行われ、2 回目以降の当り遊技の終了後に地味で目立たない態様の注意喚起表示が行われるようにすれば、全ての当り遊技終了後に注意喚起表示を行うことができる。

【0098】

同様に、確変付き大当たりの当り遊技終了後には、目立つ態様の注意喚起表示が行われ、通常大当たりの遊技の終了後には、目立たない態様の注意喚起表示が行われるようにすることができる。

【0099】

次に、図 7 A、図 7 B を参照して、企業ロゴ表示、注意喚起表示及び大当たり終了インターバル期間の表示例について説明する。

【0100】

図 7 A（a）に示す企業ロゴ表示は、上記パターン 1、2 の「表示態様 1」において行われるものであり、5 秒間表示される。上述した通り、企業ロゴが徐々に画面中央に現れる動画となっている。また、動画と共に効果音も出力される。

【0101】

図 7 A（b）に示す注意喚起表示は、パターン 1 の「表示態様 1」において行われる表示であり、同じく 5 秒間表示される。上述した通り、球貸機に挿入されたプリペイドカードが排出される様子を示す動画となっており、動画の最後に「プリペイドカードの取り忘れにご注意ください！」との文字が表示、点滅する。

【0102】

パターン 1（表示態様 1）の大当たり終了インターバル期間の各種表示を通して行くと、図 7 B（a）のようになる。図 7 B（a）の左は、終了インターバル演出 1 の例であり、機種特有のキャラクタと「モード突入」の文字が表示される。その後、企業ロゴ表示（中央）、注意喚起表示（右）の順に表示された後、「モード」の遊技が開始する（画像省略）。

【0103】

10

20

30

40

50

また、本実施形態では、「モード」において、遊技者が遊技盤4の右側に遊技球を打ち出す必要がある「右打ち仕様」になっている。従って、大当り終了インターバル期間に右打ちマーク（矢印）が表示される。矢印の近くに「右打ち」の文字を併せて表示してもよい。これにより、遊技者が「モード」における操作を誤って、不利益を受けることがなくなる。なお、右打ちマークは、終了インターバル演出1から表示してもよい。

【0104】

また、パターン2（表示態様1）の大当り終了インターバル期間の各種表示を通して行くと、図7B（b）のようになる。終了インターバル演出1が開始し（図7B（b）の左）、12秒経過したとき注意喚起表示が画面上方に追加される（中央）。注意喚起表示は、「モード突入」の文字やキャラクタの画像の主要部分と重ならない位置であれば、どこに表示してもよい。

10

【0105】

そして、企業ロゴ表示（右）が表示された後、「モード」の遊技が開始する（画像省略）。なお、ここでも、大当り終了インターバル期間に右打ちマーク（矢印）を表示する。

【0106】

以上、表示態様1の大当り終了インターバル期間の表示例について説明したが、表示態様2の「終了インターバル演出2」、表示態様3の「終了インターバル演出3」の中で右打ちマーク（矢印）を表示してもよい。確変遊技状態だけでなく、時短遊技状態でも「右打ち」が必要となる機種が多いためである。

20

【0107】

以下では、図8を参照して、主制御側で行われる遊技管理処理について説明する。以下で説明する遊技管理処理は、電源投入処理が正常に終了した場合に、主制御側のメインループに対して実行されるタイマ割込み処理である。

【0108】

まず、主制御手段（主制御基板24）は、タイマ管理処理を行う（ステップS10）。パチンコ遊技機1には、後述する特別図柄役物動作タイマの他、普図及び特図役物動作タイマ等の多数のタイマが用意されており、それぞれ遊技に関する時間を計時している。

【0109】

主制御手段は、処理状態に応じて各種タイマを更新（タイマを減算）していくことで、多数のタイマを管理する。その後、ステップS20に進む。

30

【0110】

ステップS20では、主制御手段は、賞球管理処理を行う。これは、遊技盤4の遊技領域を流下する遊技球が、第1特別図柄始動口38aや一般入賞口42に入賞した場合に行われる処理である。例えば、一般入賞口42の内部にある一般入賞口センサ42cが遊技球を検知し、球検知信号を主制御手段に送信する。

【0111】

主制御手段は、上記信号を受信すると、払出制御基板29（更には、遊技球払出装置19）に向けて所定個数の賞球の払出しを行うための制御信号を送信する。遊技球払出装置19は、上記制御信号を受信した後に、上貯留皿11（上貯留皿11が満杯である場合には、下貯留皿12）に所定個数の賞球を払出す。その後、ステップS30に進む。

40

【0112】

ステップS30では、主制御手段は、普通図柄管理処理を行う。これは、遊技盤4の遊技領域を流下する遊技球が、普通図柄用始動ゲート40a又は右普通図柄用始動ゲート40bを通過した場合に行われる処理である。具体的には、始動ゲート40a、40bの内部にある始動ゲート通過センサ40cがゲートを通過した遊技球を検知して、球検知信号を主制御手段に送信する。

【0113】

主制御手段は、上記信号を受信すると、普通図柄の抽選乱数を取得する。この抽選乱数は最大4個まで記憶可能であり、記憶した順に上記抽選乱数の当否を抽選する。

50

## 【 0 1 1 4 】

また、主制御手段は、普通図柄表示装置 4 3 b に制御信号を送信する。普通図柄表示装置 4 3 b では、LED の点滅による普通図柄の変動が行われ、普通図柄は、所定時間の経過後、抽選結果に応じて当り又は外れの態様を表示して停止する。その後、ステップ S 4 0 に進む。

## 【 0 1 1 5 】

ステップ S 4 0 では、主制御手段は、普通電動役物管理処理を行う。これは、普通図柄の抽選結果により普通電動役物の動作を制御する処理である。普通図柄管理処理（ステップ S 3 0 ）にて、普通図柄が当り態様で停止した場合には、主制御手段は、普通電動役物用ソレノイドに制御信号を送信し、所定時間、第 2 特別図柄始動口 3 8 b の開閉部材を開放する。

10

## 【 0 1 1 6 】

主制御手段は、上記所定時間が経過した場合、又は所定時間経過前に第 2 特別図柄始動口 3 8 b に予め定められた上限数の遊技球が入賞した場合に、上記開閉部材を閉鎖するための制御信号を普通電動役物用ソレノイドに送信する。これにより、上記開閉部材は閉鎖する。その後、ステップ S 5 0 に進む。

## 【 0 1 1 7 】

なお、普通図柄管理処理（ステップ S 3 0 ）にて、普通図柄が外れ態様で停止した場合には、上記開閉部材を開放することなく、主制御手段は、何もせず普通電動役物遊技処理を終了する。

20

## 【 0 1 1 8 】

ステップ S 5 0 では、主制御手段は、特別図柄管理処理を行う。これは、遊技盤 4 の遊技領域を流下する遊技球が、第 1 特別図柄始動口 3 8 a 又は第 2 特別図柄始動口 3 8 b に入賞した場合に行われる処理である。始動入賞口センサ 3 8 c が遊技球を検知すると、始動入賞口センサ 3 8 c が球検知信号を主制御手段に送信し、主制御手段では特別図柄の抽選が行われる。

## 【 0 1 1 9 】

主制御手段は、特別図柄表示装置 4 3 a に制御信号を送信する。特別図柄表示装置 4 3 a では、7 セグメント LED による特別図柄の変動が行われ、特別図柄が所定時間の経過後に抽選結果に応じて当り又は外れの態様で停止する。また、特別図柄の変動は、液晶表示装置 3 6 においても遊技者に確実に認識可能な装飾図柄で表示される。その後、ステップ S 6 0 に進む。

30

## 【 0 1 2 0 】

最後に、ステップ S 6 0 では、主制御手段は、特別電動役物管理処理を行う。これは、特別図柄の抽選結果により特別電動役物（大入賞装置 3 9 a、3 9 b）の動作を制御する処理である。

## 【 0 1 2 1 】

詳細は後述するが、特別図柄が当り態様で停止した場合には、いわゆる大当たりとなり、所定ラウンド数の大当たり遊技が遊技者に付与される。後述するが、特別図柄管理処理（ステップ S 5 0 ）にて、特別図柄が外れ態様で停止した場合には、直ちに特別電動役物管理処理が終了となる。特別電動役物管理処理が終了すると、遊技管理処理も終了となる。

40

## 【 0 1 2 2 】

次に、図 9 を参照して、遊技管理処理の中で行われる特別電動役物管理処理について説明する。特別電動役物管理処理（図 8：ステップ S 6 0）において、主制御手段は、後述する特別電動役物動作ステータス（大当たり開始処理、特別電動役物作動開始処理、特別電動役物作動中処理、特別電動役物作動継続判定処理、大当たり終了処理）を判定し、それぞれの処理を管理する。

## 【 0 1 2 3 】

まず、主制御手段は、小当たりフラグが ON しているか否かを判定する（ステップ S 6 0 1）。小当たりが発生して小当たりフラグが ON している場合には、「YES」の判定となり

50

、ステップ S 6 0 2 に進む。一方、小当りフラグが ON していない場合には、「NO」の判定となり、ステップ S 6 0 3 に進む。

【0124】

ステップ S 6 0 1 の判定が「YES」である場合、主制御手段は、小当り処理を行う（ステップ S 6 0 2）。具体的には、入賞数をカウントしつつ、後述する特別電動役物作動開始処理や特別電動役物作動中処理を行って、上限ラウンドまで大入賞装置 3 9 の開閉扉の動作を制御する。

【0125】

なお、本実施例の大当り 2（5 ラウンド確変付き大当り）、大当り 4（2 ラウンド潜伏確変付き大当り）は、小当りには分類されない。小当り処理が終了すると、特別電動役物管理処理も終了となる。

10

【0126】

ステップ S 6 0 1 の判定が「NO」である場合、主制御手段は、条件装置作動フラグが ON か否かを判定する（ステップ S 6 0 3）。条件装置作動フラグが ON している場合には、「YES」の判定となり、ステップ S 6 0 4 に進む。一方、条件装置作動フラグが ON していない場合には、「NO」の判定となり、この処理を終了する。すなわち、ステップ S 6 0 4 以降は、大当りが発生した場合の処理となる。

【0127】

ステップ S 6 0 3 の判定が「YES」である場合、主制御手段は、特別電動役物動作ステータス判定を行う（ステップ S 6 0 4）。特別電動役物動作ステータス（以下、特電動作ステータスともいう）が 0 0 H に設定されている場合は、「大当り開始」時であることを意味するので、ステップ S 6 0 5 に進む。

20

【0128】

また、特電動作ステータスが 0 1 H に設定されている場合は、「特電作動開始中」であることを意味するので、ステップ S 6 0 6 に進む。同様に、特電動作ステータスが 0 2 H に設定されている場合は、「特電作動中」であることを意味するので、ステップ S 6 0 7 に進む。

【0129】

さらに、特電動作ステータスが 0 3 H に設定されている場合は、「特電作動継続判定中」であることを意味するので、ステップ S 6 0 8 に進み、特電動作ステータスが 0 4 H に設定されている場合は、「大当り終了中」であることを意味するので、ステップ S 6 0 9 に進む。

30

【0130】

ステップ S 6 0 5 ~ S 6 0 9 の処理の内容については、以下で詳細を述べる。また、これらの処理が終了した後、主制御手段は、特別電動役物管理処理を終了する。

【0131】

次に、図 1 0 を参照して、特別電動役物管理処理の中で行われる大当り開始処理について説明する。

【0132】

まず、主制御手段は、大当り開始時の各種設定を行う（ステップ S 1 0 1）。具体的には、役物連続作動装置作動フラグを ON とし、連続回数カウンタを 0 1 H にセットする。連続回数カウンタは、後述する特別電動役物作動継続判定処理の中でラウンド数をカウントするために用いられるものであり、0 1 H は、「第 1 ラウンド」を意味する。

40

【0133】

また、特別電動役物動作ステータスを 0 1 H（特電作動開始中）にセットするので、次の特別電動役物動作ステータス判定（図 9：ステップ S 6 0 4）では、特別電動役物作動開始処理（図 9：ステップ S 6 0 6）に進むようになる。大当り開始時の各種設定が終了した後、ステップ S 1 0 2 に進む。

【0134】

ステップ S 1 0 2 では、主制御手段は、特別図柄判定データの値に応じて各データを R

50

RAMに格納する。具体的には、最大ラウンド数(2R、5R、15R)、ラウンド表示LED番号、大当り開始インターバル時間、コマンドデータをRAM243に格納する。大当り開始インターバル時間は、後述する特別電動役物作動開始処理の中で利用する。その後、ステップS103に進む。

【0135】

最後に、主制御手段は、大当り開始インターバルコマンドを送信する(ステップS103)。具体的には、主制御手段(主制御基板24)は、副制御手段(演出制御基板25)に向けて「大当り開始インターバル(ファンファーレ)コマンド」を送信する。後述するが、演出制御基板25は、このコマンドを受信すると、「大当り開始時設定処理」を行う(図16参照)。その後、大当り開始処理を終了する。

10

【0136】

次に、図11を参照して、特別電動役物管理処理の中で行われる特別電動役物作動開始処理について説明する。

【0137】

まず、主制御手段は、特別図柄役物動作タイマが0であるか否かを判定する(ステップS111)。具体的には、大当り開始インターバル時間が経過したか否か、又は後述するラウンド間インターバル時間が経過したか否かを判定する。

【0138】

特別図柄役物動作タイマが0となった場合には、「YES」の判定となり、ステップS112に進む。一方、特別図柄役物動作タイマがまだ0となっていない場合には、「NO」の判定となり、特別電動役物作動開始処理を終了する。

20

【0139】

ステップS111の判定が「YES」である場合、主制御手段は、大入賞口開放コマンドを送信する(ステップS112)。具体的には、主制御手段(主制御基板24)は、副制御手段(演出制御基板25)に向けて「大入賞口開放コマンド」を送信する。その後、ステップS113に進む。

【0140】

ステップS113では、主制御手段は、大当り種別とラウンド数に応じた特別電動役物作動時間を特別図柄役物動作タイマに格納する。例えば、今回当選した当りが、「15ラウンド(確変付き)大当り」であった場合には、15の各ラウンドの特別電動役物作動時間を特別図柄役物動作タイマにセットする。その後、ステップS114に進む。

30

【0141】

ステップS114では、主制御手段は、開放動作開始時の各種設定を行う。具体的には、大入賞口入賞数カウンタを00Hにセットする。「00H」は、入賞数が「0個」の意味である。

【0142】

また、特別電動役物動作ステータスを02H(特電作動中)にセットするので、次回の特別電動役物動作ステータス判定(図9:ステップS604)では、特別電動役物作動中処理(図9:ステップS607)に進むようになる。その後、ステップS115に進む。

【0143】

最後に、主制御手段は、大入賞口開閉動作設定を行う(ステップS115)。具体的には、大当り種別とラウンド数に応じた大入賞口開閉動作設定テーブルと、特別電動役物作動タイマの値とを取得し、大入賞装置39の開閉扉の動作を設定する。その後、特別電動役物作動開始処理を終了する。

40

【0144】

次に、図12を参照して、特別電動役物管理処理の中で行われる特別電動役物動作中処理について説明する。

【0145】

まず、主制御手段は、大入賞口最大入賞数チェックを行う(ステップS121)。具体的には、大入賞装置39の大入賞口に入賞があった場合に、大入賞口カウンタを加算し、

50



最大入賞数に到達した場合に、上述の特別図柄役物動作タイマをゼロクリアする処理となる。その後、ステップ S 1 2 2 に進む。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 2 2 では、主制御手段は、大入賞口開閉動作設定を行う。上述の図 1 1 のステップ S 1 1 5 と同じ処理であるので、詳細は省略する。その後、ステップ S 1 2 3 に進む。

【 0 1 4 7 】

次に、主制御手段は、特別図柄役物動作タイマが 0 であるか否かを判定する（ステップ S 1 2 3）。ここでは、特別電動役物作動時間が経過したか否かを判定する。特別図柄役物動作タイマが 0 となった場合には、「YES」の判定となり、ステップ S 1 2 4 に進む。一方、特別図柄役物動作タイマがまだ 0 となっていない場合には、「NO」の判定となり、特別電動役物作動中処理を終了する。

10

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 2 3 の判定が「YES」である場合、主制御手段は、ラウンド間インターバルコマンドを送信する（ステップ S 1 2 4）。具体的には、主制御手段（主制御基板 2 4）は、副制御手段（演出制御基板 2 5）に向けて「ラウンド間インターバルコマンド」を送信する。なお、「ラウンド間インターバルコマンド」とは、例えば、第 1 ラウンドと第 2 ラウンドのインターバルに移行することを知らせるコマンドである。その後、ステップ S 1 2 5 に進む。

【 0 1 4 9 】

最後に、主制御手段は、開閉動作終了時の各種設定を行う（ステップ S 1 2 5）。具体的には、特別図柄役物動作タイマを 1 9 8 0 m s にセットする。これは、残存球の排出時間に相当する。また、特別電動役物動作ステータスを 0 3 H（特電作動継続判定中）にセットするので、次の特別電動役物動作ステータス判定処理（図 9：ステップ S 6 0 4）では、特別電動役物作動継続判定処理（図 9：ステップ S 6 0 8）に進むようになる。その後、特別電動役物作動中処理を終了する。

20

【 0 1 5 0 】

次に、図 1 3 を参照して、特別電動役物管理処理の中で行われる特別電動役物作動継続判定処理について説明する。

【 0 1 5 1 】

まず、主制御手段は、特別図柄役物動作タイマが 0 であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 1）。ここでは、残存球の排出時間が経過したか否かを判定する。特別図柄役物動作タイマが 0 となった場合には、「YES」の判定となり、ステップ S 1 3 2 に進む。一方、特別図柄役物動作タイマがまだ 0 となっていない場合には、「NO」の判定となり、特別電動役物作動継続判定処理を終了する。

30

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 3 1 の判定が「YES」である場合、主制御手段は、ラウンド数は最大か否かを判定する（ステップ S 1 3 2）。例えば、1 5 ラウンド大当りの場合、最大の第 1 5 ラウンドとなった場合に、「YES」の判定となり、ステップ S 1 3 6 に進む。一方、第 1 4 ラウンドまでは、「NO」の判定となり、ステップ S 1 3 3 に進む。

40

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 3 2 の判定が「NO」である場合、主制御手段は、連続回数カウンタを 1 インクリメントする（ステップ S 1 3 3）。主制御手段は、本ステップにより大当りのラウンド数をカウントする。その後、ステップ S 1 3 4 に進む。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 3 4 では、主制御手段は、大当り種別に応じたラウンド間インターバル時間を特別図柄役物動作タイマに格納する。ラウンド間インターバル時間は、特別電動役物作動開始処理（図 1 1 参照）に戻った場合に、この処理の中で利用する。その後、ステップ S 1 3 5 に進む。

【 0 1 5 5 】

50

ステップ S 1 3 5 では、主制御手段は、継続時の各種設定を行う。具体的には、特別電動役物 1 作動フラグと特別電動役物 2 作動フラグを、共に 0 0 H に設定する。特別電動役物作動フラグが 0 0 H に設定されるのは、大当りラウンドの「開始」、「ラウンド間」又は「終了」の何れかの場合であるが、ここでは「ラウンド間」である。

【 0 1 5 6 】

また、特別電動役物動作ステータスを 0 1 H (特電作動開始中) にセットするので、次の特別電動役物動作ステータス判定 (図 9 : ステップ S 6 0 4) では、特別電動役物作動開始処理 (図 9 : ステップ S 6 0 6) に進むようになる。その後、特別電動役物作動継続判定処理を終了する。

【 0 1 5 7 】

次に、ステップ S 1 3 2 の判定が「YES」である場合、主制御手段は、終了時の各種設定を行う (ステップ S 1 3 6)。具体的には、特別電動役物 1 作動フラグと特別電動役物 2 作動フラグを、共に 0 0 H に設定する。特別電動役物作動フラグを 0 0 H に設定するのは、大当りラウンドが「終了」となるためである。

【 0 1 5 8 】

また、特電動作ステータスを 0 4 H (大当り終了中) にセットするので、次の特別電動役物動作ステータス判定 (図 9 : ステップ S 6 0 4) では、大当り終了処理 (図 9 : ステップ S 6 0 9) に進むようになる。その後、ステップ S 1 3 7 進む。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 3 7 では、主制御手段は、大当り種別に応じた終了インターバル時間を特別図柄役物動作タイマに格納する。終了インターバル時間は、後述する大当り終了処理の中で利用する。その後、ステップ S 1 3 8 に進む。

【 0 1 6 0 】

最後に、主制御手段は、大当り終了インターバルコマンドを送信する (ステップ S 1 3 8)。具体的には、主制御手段 (主制御基板 2 4) は、副制御手段 (演出制御基板 2 5) に向けて「大当り終了インターバル (ファンファーレ) コマンド」を送信する。後述するが、演出制御基板 2 5 は、このコマンドを受信すると、「大当り終了時設定処理」を行う (図 1 6 参照)。その後、特別電動役物作動継続判定処理を終了する。

【 0 1 6 1 】

次に、図 1 4 を参照して、特別電動役物管理処理の中で行われる大当り終了処理について説明する。

【 0 1 6 2 】

まず、主制御手段は、特別図柄役物動作タイマが 0 であるか否かを判定する (ステップ S 1 4 1)。ここでは、終了インターバル時間が経過したか否かを判定する。特別図柄役物動作タイマが 0 となった場合には、「YES」の判定となり、ステップ S 1 4 2 に進む。一方、特別図柄役物動作タイマがまだ 0 となっていない場合には、「NO」の判定となり、大当り終了処理を終了する。

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 4 1 の判定が「YES」である場合、主制御手段は、各移行状態バッファの値を各状態フラグに格納する (ステップ S 1 4 2)。具体的には、大当りの終了後に移行する確変遊技状態等の情報を情報フラグに格納する。その後、ステップ S 1 4 3 に進む。

【 0 1 6 4 】

ステップ S 1 4 3 では、主制御手段は、大当り終了時の各種設定を行う。具体的には、特別電動役物管理処理中の各ステップで使用した条件装置作動フラグ、連続回数カウンタ、最大連続回数バッファ等を全て 0 クリアする。また、特別電動役物動作ステータスを 0 0 H (大当り開始) にセットする。その後、ステップ S 1 4 4 進む。

【 0 1 6 5 】

最後に、主制御手段は、遊技状態報知情報を更新する (ステップ S 1 4 4)。例えば、この後に時短遊技状態に移行する場合には、時短中報知ランプをオンする。その後、大当

10

20

30

40

50

り終了処理を終了する。以上、主制御手段で行われる処理について説明した。

【0166】

以下では、図15を参照して、副制御側で行われるメイン処理について説明する。このメイン処理には、副制御手段（演出制御基板25）の起動時に行われる初期化処理が含まれる。

【0167】

まず、副制御手段は、初期化処理を行う（ステップS151）。これは、主に、副制御手段の各種初期設定を行うものであり、起動時に一度だけ行われる。その後、ステップS152に進む。

【0168】

次に、副制御手段は、メインループ更新周期となったか否かを判定する（ステップS152）。メインループとは、後述するステップS154～S159までの処理であるが、その更新周期は16msである。

【0169】

ステップS152に進んだとき更新周期の16msが経過すると、「YES」の判定となり、ステップS154に進む。一方、16ms経過する前の状態では、更新周期となっていないので、「NO」の判定となる。この場合には、ステップS153に進む。

【0170】

ステップS152の判定が「NO」である場合、副制御手段は、各種ソフト乱数の更新処理を行う（ステップS153）。その後、ステップS152の判定が「YES」となるまでステップS152、S153の処理を繰り返す。このループの期間に、1ms周期のタイマ割込み処理（図19参照）が実行されるが、副制御手段は、この割込み処理回数をカウントして、上記の16msが経過したか否かを判定する。

【0171】

ステップS152の判定が「YES」である場合、副制御手段は、LEDデータ更新処理を行う（ステップS154）。上述の通り、ステップS154～S159はメインループの処理となるが、ここでは、枠装飾LED8、盤面装飾LED35のデータを更新することで、装飾LEDの発光態様を変化させる。その後、ステップS155に進む。

【0172】

ステップS155では、副制御手段は、受信コマンド解析処理を行う。詳細は後述するが、これは、受信した制御コマンドの種別を解析し、それに応じた各種設定を行うものである。その後、ステップS156に進む。

【0173】

ステップS156では、副制御手段は、メインシナリオ更新処理を行う。具体的には、制御コマンドに応じた演出の各種設定を行うものである。その後、ステップS157に進む。

【0174】

ステップS157では、副制御手段は、サウンド出力処理を行う。具体的には、シナリオに応じてスピーカ7からサウンドを出力させる。その後、ステップS158に進む。

【0175】

ステップS158では、副制御手段は、ソレノイド更新処理を行う。具体的には、大入賞装置39等に用いられているソレノイドの詳細な動作を設定する。その後、ステップS159に進む。

【0176】

最後に、副制御手段は、ノイズ対策用処理を行う（ステップS159）。具体的には、周辺LSIがノイズの影響を受けていないかチェックする。この処理が終了すると、ステップS152に戻り、以降の処理を継続して実行する。

【0177】

次に、図16を参照して、副制御側メイン処理の中で行われる受信コマンド解析処理について説明する。

10

20

30

40

50

## 【0178】

まず、副制御手段は、受信コマンドが正常であるか否かを判定する（ステップS161）。受信コマンドが正常である場合には、「YES」の判定となり、ステップS162に進む。一方、受信コマンドが正常でない場合には、「NO」の判定となり、受信コマンド解析処理を終了する。

## 【0179】

ステップS161の判定が「YES」である場合、副制御手段は、受信コマンドが大当り開始インターバルコマンドであるか否かを判定する（ステップS162）。「大当り開始インターバルコマンド」は、大当り開始処理の中で、主制御基板24から演出制御基板25に向けて送信される制御コマンドである（図10参照）。

10

## 【0180】

受信コマンドが「大当り開始インターバルコマンド」である場合には、「YES」の判定となり、ステップS163に進む。一方、「大当り開始インターバルコマンド」でない場合には、「NO」の判定となり、ステップS164に進む。

## 【0181】

ステップS162の判定が「YES」である場合、副制御手段は、大当り開始時設定処理を行う（ステップS163）。以下、図17を参照して、受信コマンド解析処理の中で行われる大当り開始時設定処理について説明する。

## 【0182】

まず、副制御手段は、大当り開始前の遊技状態を記憶する（ステップS171）。遊技状態には、通常遊技状態、確変遊技状態（潜伏確変を含む）、時短遊技状態があるが、大当り遊技の開始前に、何れの遊技状態であったかを記憶領域に記憶する。その後、ステップS172に進む。

20

## 【0183】

ステップS172では、副制御手段は、大当り種別を記憶する。大当り種別には、大当り1～4があるが、抽選により当選した大当り種別を記憶領域に記憶する。その後、ステップS173に進む。

## 【0184】

最後に、副制御手段は、大当り開始時の各種設定を行う（ステップS173）。具体的には、大当り開始時のファンファーレやオープニング演出が設定される。その後、大当り開始時設定処理を終了する。これにより、受信コマンド解析処理も終了となる。

30

## 【0185】

図16に戻って、ステップS162の判定が「NO」である場合、副制御手段は、受信コマンドが大当り終了インターバルコマンドであるか否かを判定する（ステップS164）。「大当り終了インターバルコマンド」は、特別電動役物作動継続判定処理の中で、主制御基板24から演出制御基板25に向けて送信される制御コマンドである（図13参照）。

## 【0186】

受信コマンドが「大当り終了インターバルコマンド」である場合には、「YES」の判定となり、ステップS165に進む。一方、「大当り終了インターバルコマンド」でない場合には、「NO」の判定となり、ステップS166に進む。

40

## 【0187】

ステップS164の判定が「YES」である場合、副制御手段は、大当り終了時設定処理を行う（ステップS165）。以下、図18を参照して、受信コマンド解析処理の中で行われる大当り終了時設定処理について説明する。

## 【0188】

まず、副制御手段は、大当り種別が大当り1であるか否かを判定する（ステップS181）。大当り種別が大当り1である場合には、「YES」の判定となり、ステップS182に進む。一方、大当り1でない場合（大当り2～4の場合）には、「NO」の判定となり、ステップS186に進む。

50

## 【0189】

ステップS181の判定が「YES」である場合、副制御手段は、表示済フラグがONか否かを判定する(ステップS182)。表示済フラグの詳細は後述する。現在、表示済フラグがONである場合には、今回の大当りは、大当り1の連続当りであり、注意喚起表示は既に行われている。この場合、「YES」の判定となり、ステップS185に進む。一方、表示済フラグがONでない場合には、今回、初めて大当り1に当選したことになる。この場合、「NO」の判定となり、ステップS183に進む。

## 【0190】

ステップS182の判定が「NO」である場合から説明する。この場合、副制御手段は、終了表示を設定する(ステップS183)。具体的には、終了表示として表示態様1が設定される。例えば、大当り4に当選した後に大当り1に当選した場合には、既に確変遊技状態に移行しているものの、初回の大当り1の当選であるので、注意喚起表示を含む表示態様1が選択される。その後、ステップS184に進む。

10

## 【0191】

ステップS184では、副制御手段は、企業ロゴ表示、注意喚起表示の表示済フラグをONする。表示済フラグとは、企業ロゴ表示と注意喚起表示が既に表示されたことを意味するフラグである。なお、図示しないが、表示済フラグは、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻ったときにOFFされる。その後、大当り終了時設定処理を終了する。

## 【0192】

次に、ステップS182の判定が「YES」である場合を説明する。この場合、副制御手段は、終了表示を設定する(ステップS185)。これは、注意喚起表示が既に行われている場合であるので、終了表示として表示態様2が選択される。その後、大当り終了時設定処理を終了する。

20

## 【0193】

最後に、ステップS181の判定が「NO」である場合を説明する。この場合、副制御手段は、大当り種別に応じて終了表示を設定する(ステップS186)。具体的には、大当り種別が大当り2である場合、終了表示として表示態様2が選択される。また、大当り種別が大当り3である場合、終了表示として表示態様3が選択され、大当り種別が大当り4である場合、表示態様4が選択される。その後、大当り終了時設定処理を終了する。これにより、受信コマンド解析処理も終了となる。

30

## 【0194】

図16に戻って、ステップS164の判定が「NO」である場合、副制御手段は、受信コマンドに応じた処理をセットする(ステップS166)。例えば、受信コマンドが「大入賞口開放コマンド」であった場合には、各ラウンドで行われる演出表示等をセットする。その後、受信コマンド解析処理を終了する。

## 【0195】

次に、図19を参照して、副制御側のタイマ割込み処理について説明する。このタイマ割込み処理は、上述の副制御側メイン処理(図15参照)に対して、1ms周期で実行される処理である。

## 【0196】

まず、副制御手段は、CPUレジスタの初期設定をする(ステップS191)。具体的には、ポートのリフレッシュ初期値の設定を行う。その後、ステップS192に進む。

40

## 【0197】

ステップS192では、副制御手段は、出力処理を行う。具体的には、可動役物37に用いられているソレノイドやモータの出力処理を行う。その後、ステップS193に進む。

## 【0198】

ステップS193では、副制御手段は、演出ボタン入力状態更新処理を行う。副制御手段は、演出ボタン13、14の操作がされた場合に、入力状態を更新する。その後、ステップS194に進む。

50

## 【0199】

ステップS194では、副制御手段は、スイッチ入力状態更新処理を行う。具体的には、ボリュームスイッチ31等の入力情報を確認し、その情報に応じた処理を行う。その後、ステップS195に進む。

## 【0200】

ステップS195では、副制御手段は、液晶制御コマンド送信処理を行う。演出制御基板25は、例えば、演出用カウンタによって選択された演出用コマンドを液晶制御基板26に向けて送信する。その後、ステップS196に進む。

## 【0201】

ステップS196では、副制御手段は、モータ更新処理を行う。具体的には、可動役物37等に用いられているモータの詳細な動作設定をする。その後、ステップS197に進む。

10

## 【0202】

ステップS197では、副制御手段は、LEDデータ出力処理を行う。具体的には、必要なタイミングで枠装飾LED8、盤面装飾LED35を点灯、点滅させるLEDデータ出力を行う。その後、ステップS198に進む。

## 【0203】

最後に、副制御手段は、メインループ更新周期用ワークを1インクリメントする(ステップS198)。これは、メインループ処理(図15:ステップS154~S159)の更新周期である16msをカウントするため、メインループ更新周期用ワークを1だけインクリメントする処理である。その後、タイマ割込み処理を終了する。以上、本実施例のパチンコ遊技機1の一連の動作を説明した。

20

## 【0204】

上記のように、実施例1のパチンコ遊技機は、出玉が多く、当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する当り(大当り1)が発生したとき、注意喚起表示の表示済フラグの状態を判断する。まだ注意喚起表示が行われていない場合には、大当り終了後インターバル期間に注意喚起表示が行われる。これにより、遊技者がプリペイドカードを取り忘れてしまうのを防止することができる。

## 【0205】

## [実施例2]

次に、本発明の実施例2について説明する。実施例2では、実施例1と異なる観点で注意喚起表示を行うか否かを決定する。以下では、実施例1と異なる部分を中心に説明する。

30

## 【0206】

まず、図20を参照して、実施例2の大当り種別と遊技状態について説明する。実施例2の大当り1~4は、実施例1と同じものであるが、大当り終了インターバル期間の表示態様が一部異なる。

## 【0207】

まず、「大当り1」について説明する。これは、15ラウンドの確変付き大当りである。当り遊技の終了後には、遊技状態が確変遊技状態に移行し、普通電動役物の開放延長も行われる。

40

## 【0208】

大当り1では、大当り終了インターバルの時間が24.5秒に定められ、液晶表示装置36にて表示態様1又は表示態様2が実行される(図20(a)参照)。なお、主制御基板24から送信される制御コマンドは、「F401h」である。

## 【0209】

次に、「大当り2」について説明する。これは、5ラウンドの確変付き大当りである。大当り1と比較して出玉は少ないが、当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行し、普通電動役物の開放延長も行われる。ここでは、実施例1と異なり、大当り終了インターバル期間に表示態様1又は表示態様2が実行される。

50

## 【0210】

次に、「大当り3」について説明する。これは、15ラウンドの通常大当りである。大当りラウンド数が15ラウンドであるため、遊技者は、大当り1と同等の出玉を獲得することができる。また、当り遊技の終了後には時短遊技状態に移行し、普通電動役物の開放延長も行われる。大当り終了インターバルの時間、制御コマンド、表示態様3が実行される点は、実施例1と同じである。

## 【0211】

最後に、「大当り4」について説明する。これは、2ラウンドの潜伏確変付き大当りである。潜伏確変では、普通電動役物の開放延長が行われない(図20(b)参照)。大当り終了インターバルの時間は10秒、制御コマンドは「F402h」であり、表示態様4が実行される。

10

## 【0212】

大当り1、2、4の当り遊技の終了後は、大当り確率の点で通常遊技状態より有利な確変遊技状態となる。ここで、大当り4の終了後に注意喚起表示が行われるようにすることもできる。しかし、実施例2では、ある程度の出玉が手元に残る上、有利な遊技状態に移行して、遊技者がしばらくの間、遊技球を借りることがなくなる大当り1、2の終了後に注意喚起表示が行われる。

## 【0213】

まず、単純に大当り種別で注意喚起表示を行うか否かを決定することができる。例えば、当り遊技の終了後に開放延長のある確変遊技状態に移行する大当り1、2の大当り終了インターバル期間に、注意喚起表示が行われるようにする(表示態様1)。ただし、大当り1、2が2回目以降の当りの場合には、注意喚起表示が行われないようにしてもよい(表示態様2)。

20

## 【0214】

ここでも、大当り終了インターバル期間の適切なタイミングで右打ちマークを表示することができる。これにより、確率変動状態(「モード」)において、遊技者が操作を誤って、不利益を受けることがなくなる。

## 【0215】

また、当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する大当り3と、当り遊技の終了後に開放延長のない確変遊技状態に移行する大当り4の大当り終了インターバル期間には、注意喚起表示が行われないようにする(それぞれ表示態様3、4)。

30

## 【0216】

特に、大当り2の当り遊技は、出玉がそれ程多いわけではないが、当り遊技の終了後に普通電動役物が開放延長されることから、遊技球を消費するペースが遅くなる。従って、遊技者がしばらくの間、遊技球を借りることがなくなることから、注意喚起表示を行う必要がある。これにより、遊技者による記憶媒体の取り忘れを防止することができる。なお、大当り終了インターバル期間の表示は、実施例1(図6A、図6B参照)と同じである。

## 【0217】

また、大当り種別だけでなく、大当り発生時の遊技状態を考慮して、注意喚起表示を行うか否かを決定することもできる。以下、図21を参照して、この場合の受信コマンド解析処理の中で行われる大当り終了時設定処理について説明する。

40

## 【0218】

まず、副制御手段は、大当り種別が大当り1又は大当り2であるか否かを判定する(ステップS201)。大当り種別が大当り1又は大当り2である場合には、「YES」の判定となり、ステップS202に進む。一方、何れでもない場合(大当り3、4の場合)には、「NO」の判定となり、ステップS206に進む。

## 【0219】

ステップS201の判定が「YES」である場合、副制御手段は、大当り発生時は開放延長中であったか否かを判定する(ステップS202)。普通電動役物の開放延長が行わ

50

れるのは、潜伏確変を除く確変遊技状態と時短遊技状態の場合である。

【0220】

大当り発生時に開放延長中であった場合には、今回、大当り1又は大当り2が2回目以降の当りとして発生したことになる。この場合、「YES」の判定となり、ステップS204に進む。一方、開放延長中ではなかった場合には、今回、初めて大当り1又は大当り2に当選したことになる。この場合、「NO」の判定となり、ステップS203に進む。

【0221】

ステップS202の判定が「YES」である場合、副制御手段は、前回の大当り種別が大当り3であるか否かを判定する(ステップS204)。前回の大当りが大当り3である場合には、まだ注意喚起表示が行われていない。この場合、「YES」の判定となり、ステップS203に進む。

10

【0222】

一方、前回の大当りが大当り3でない場合、例えば、大当り1に連続して当選したような場合には、既に注意喚起表示が行われている。この場合、「NO」の判定となり、ステップS205に進む。

【0223】

次に、ステップS204の判定が「YES」である場合、又はステップS202の判定が「NO」である場合、副制御手段は、終了表示を設定する(ステップS203)。具体的には、終了表示として表示態様1が選択される。すなわち、まだ注意喚起表示が行われていない場合であるので、注意喚起表示を含む表示態様1が選択される。その後、大当り終了時設定処理を終了する。

20

【0224】

また、ステップS204の判定が「NO」である場合、副制御手段は、終了表示を設定する(ステップS205)。これは、注意喚起表示が既に行われている場合であるので、終了表示として表示態様2が選択される。その後、大当り終了時設定処理を終了する。

【0225】

最後に、ステップS201の判定が「NO」である場合を説明する。この場合、副制御手段は、大当り種別に応じて終了表示を設定する(ステップS206)。具体的には、大当り種別が大当り3である場合、終了表示として表示態様3が選択される。また、大当り種別が大当り4である場合、終了表示として表示態様4が選択される。その後、大当り終了時設定処理を終了する。

30

【0226】

実施例1では、大当り種別と表示済フラグの有無が注意喚起表示を行う条件であったが、実施例2では、大当り種別、又は大当り種別と大当り発生時の遊技状態(開放延長中か否か)を条件とした。

【0227】

上記のように、実施例2のパチンコ遊技機では、当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する大当り(大当り1、2)と、潜伏確変遊技状態に移行する大当り(大当り4)が発生可能である。大当り1、2が発生した場合には、当り遊技終了後のインターバル期間に記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示が行われるので、遊技者がプリペイドカードを取り忘れてしまうのを防止することができる。また、大当り4が発生した場合には、注意喚起表示が行われないので、全ての当りで注意喚起表示が行われる煩わしさが無い。

40

【0228】

[実施例3]

次に、本発明の実施例3について説明する。実施例3では、実施例1、2と異なる観点で、注意喚起表示を行うか否かを決定する。以下では、実施例1、2と異なる部分を中心に説明する。

【0229】

まず、図22を参照して、実施例3の大当り種別と遊技状態について説明する。実施例3の大当り1~4は、実施例1、2と同じであるが、大当り終了インターバル期間の表示

50



態様が一部異なる。

【0230】

まず、「大当り1」について説明する。これは、15ラウンドの確変付き大当りである。当り遊技の終了後には、遊技状態が確変遊技状態に移行し、普通電動役物の開放延長も行われる。

【0231】

大当り1では、大当り終了インターバルの時間が24.5秒に定められ、液晶表示装置36にて表示態様1又は表示態様2が実行される(図22(a)参照)。なお、主制御基板24から送信される制御コマンドは、「F401h」である。

【0232】

次に、「大当り2」について説明する。これは、5ラウンドの確変付き大当りである。大当り1と比較して出玉は少ないが、当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行し、普通電動役物の開放延長も行われる。大当り終了インターバルの時間、制御コマンド、表示態様1又は表示態様2が実行される点は、実施例2と同じである。

【0233】

次に、「大当り3」について説明する。これは、15ラウンドの通常大当りである。大当りラウンド数が15ラウンドであるため、遊技者は、大当り1と同等の出玉を獲得することができる。また、当り遊技の終了後には時短遊技状態に移行し、普通電動役物の開放延長も行われる。大当り終了インターバルの時間、制御コマンドについては実施例1、2と同じであるが、表示態様3又は表示態様3'が実行される点は異なる。

【0234】

最後に、「大当り4」について説明する。これは、2ラウンドの潜伏確変付き大当りである。潜伏確変では、普通電動役物の開放延長が行われない(図22(b)参照)。大当り終了インターバルの時間は10秒、制御コマンドは「F402h」であり、表示態様4が実行される。

【0235】

次に、図23A、図23Bを参照して、大当り終了インターバル期間の表示(パターン1、2)のタイミングチャートについて説明する。

【0236】

まず、図23Aを参照して、パターン1の表示を説明する。「表示態様1」、「表示態様2」、「表示態様4」は、実施例1と同じであるので説明を省略し、「表示態様3」及び「表示態様3'」について説明する。

【0237】

まず、図中段の「表示態様3'」は、大当り3(初回のみ)の終了インターバル期間に実行される表示態様である。具体的には、当り遊技の終了から終了インターバル演出3(ショート1)として「モード突入」という表示が行われ、これが13秒間継続する。なお、終了インターバル演出3(ショート1)は、実施例1(図6A、図6B参照)の終了インターバル演出3から一部の画像を削除して時間短縮したものである。

【0238】

その後、企業ロゴ表示、注意喚起表示が行われる。企業ロゴ表示、注意喚起表示の内容は、実施例1(図7A参照)と同じである。また、それぞれの表示が5秒間行われるので、大当り終了インターバルの合計時間は24.5秒である。注意喚起表示の表示期間が終了すると、時短遊技状態である「モード」の遊技に移行する。

【0239】

次に、「表示態様3」は、大当り3(2回目以降)の終了インターバル期間に実行される表示態様である。終了インターバル演出3は、実施例1と同じものであるが、2回目以降の当りの場合であるため、「モード継続」という表示となる。終了インターバル演出3は、当り遊技の終了から23秒間継続する。その後、企業ロゴ表示、注意喚起表示は行われず、時短遊技状態である「モード」の遊技に移行する。

【0240】

10

20

30

40

50

「大当り3」の当り遊技では、多くの出玉が獲得でき、当り遊技の終了後に普通電動役物が開放延長される。すなわち、遊技球を消費するペースが遅くなり、遊技者がしばらくの間、遊技球を借りることがなくなることから、注意喚起表示を行う必要がある。これにより、遊技者による記憶媒体の取り忘れを防止することができる。

【0241】

なお、ここでも、大当り終了インターバル期間の適切なタイミングで右打ちマークを表示することができる。これにより、遊技者が時短変動状態（「モード」）において、操作を誤って、不利益を受けることがなくなる。

【0242】

次に、図23Bを参照して、大当り終了インターバル期間の表示のパターン2、特に、パターン1と異なる「表示態様3'」について説明する。

10

【0243】

「表示態様3'」は、大当り3（初回のみ）の終了インターバル期間に実行される表示態様である。当り遊技の終了から終了インターバル演出3（ショート2）として「モード突入」という表示が行われ、これが18秒間継続する。なお、終了インターバル演出3（ショート2）は、終了インターバル演出3（ショート1）と同様の演出であり、時間を少し長くしたものである。

【0244】

また、終了インターバル演出3（ショート2）の開始から12秒経過したとき、注意喚起表示を画面中に出現させる。注意喚起表示は、「モード突入」という文字や画像の主要部分と重ならない位置に、6秒間表示される。このように注意喚起表示を表示することでも、遊技者が球貸機に挿入したプリペイドカードを取り忘れるのを防止することができる。

20

【0245】

その後、企業ロゴ表示が行われる。企業ロゴ表示は、パターン1と同じ表示であり、5秒間行われる。企業ロゴ表示の表示期間が終了すると、時短遊技状態である「モード」の遊技に移行する。ここでも、当り遊技終了から図柄の変動開始前までの期間が大当り終了インターバル期間であり、その合計時間は24.5秒である。

【0246】

このように、当り遊技の終了後に開放延長のある遊技状態に移行する大当り1～3の大当り終了インターバル期間に、注意喚起表示が行われるようにする（表示態様1又は3'）。ただし、大当り1～3が2回目以降の当りの場合には、注意喚起表示が行われないようにしてもよい（表示態様2又は3'）。

30

【0247】

また、当り遊技の終了後に開放延長のない遊技状態に移行する大当り4の大当り終了インターバル期間には、注意喚起表示が行われないようにする（表示態様4）。

【0248】

実施例2では、大当り種別、又は大当り種別と大当り発生時の遊技状態が注意喚起表示を行う条件であったが、実施例3では、大当り種別（当り遊技の終了後の開放延長の有無）を条件とした。

40

【0249】

上記のように、実施例3のパチンコ遊技機では、当り遊技の終了後に開放延長のある遊技状態に移行する大当り（大当り1～3）と、開放延長のない遊技状態に移行する大当り（大当り4）が発生可能である。大当り1～3が発生した場合には、当り遊技終了後のインターバル期間に記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示が行われるので、遊技者がプリペイドカードを取り忘れてしまうのを防止することができる。また、大当り4が発生した場合には、注意喚起表示が行われないので、全ての当りで注意喚起表示が行われる煩わしさが無い。

【0250】

上記の実施例は、本発明の一例であり、これ以外にも種々の変形例が考えられる。

50

## 【0251】

実施例の注意喚起表示は、液晶表示装置に表示され、文字情報と図形情報で構成されていたが、これに限られるものではない。表示のタイミングでスピーカにより警告音を出力させてもよい。また、表示態様は、カード返却ボタンの操作を指示するものや、プリペイドカードの挿入された方向を矢印で指示するものであってもよい。

## 【0252】

また、パチンコ遊技機は、注意喚起表示を行うための副表示装置を備えていてもよい。これにより、大当り終了インターバル期間の演出時間が削減されなくなる。

## 【0253】

実施例1において注意喚起表示が行われるのは、当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する出玉のある大当りの後であったが、出玉の量に関係なく注意喚起表示を行うようにしてもよい。なお、確変遊技状態には、次回の当りまで継続する確率変動の他、回数限定の確率変動もある。

10

## 【0254】

大当り終了インターバル期間は、少なくとも2秒以上の注意喚起表示が含まれていれば、任意の時間とすることができる。企業ロゴ表示は、注意喚起表示と同じ時間表示する必要はなく、企業ロゴの代わりに他の演出表示を行ってもよい。また、注意喚起表示と企業ロゴ表示を略同一時間にして、大当り種別に応じて注意喚起表示と企業ロゴ表示の何れか一方を表示するようにしてもよい。

## 【0255】

また、注意喚起表示は、当り遊技の開始インターバル期間（大入賞装置の扉開放前）や、当り遊技期間中に行うこともできる。例えば、15ラウンド大当りの場合、第5ラウンドの終了インターバル期間と、第10ラウンドの終了インターバル期間で注意喚起表示を短時間行ってもよい。

20

## 【0256】

当り遊技の終了後、確変遊技状態に移行するか否かを報知しない、いわゆる非報知タイプのパチンコ遊技機では、当り遊技の終了後に内部的に確変遊技状態となる場合には、注意喚起表示を行わないようにしてもよい。

## 【0257】

当り遊技の終了時に保留されている始動記憶に当りが含まれる場合、大当り終了インターバル期間にその報知を行う先読み報知手段を備えていてもよい。先読み報知手段は、注意喚起表示が行われている期間には、当りが含まれることを報知しない。これにより、遊技者が報知演出に注目して注意喚起表示を見落としてしまうことがなくなる。

30

## 【0258】

以上、本実施形態としてパチンコ遊技機について説明したが、本発明は、これに限らず、雀球式遊技機、アレンジボール機、封入式遊技機、回胴式遊技機、遊技球が遊技媒体となる回胴式遊技機（いわゆる、パロット機）等にも適用可能である。

## 【0259】

例えば、回胴式遊技機の場合には、ボーナス遊技の後にRT（リプレイタイム）遊技やART（アシストリプレイタイム）遊技が付与される機種があるので、ボーナス遊技終了後に注意喚起表示を行うようにしてもよい。

40

## 【符号の説明】

## 【0260】

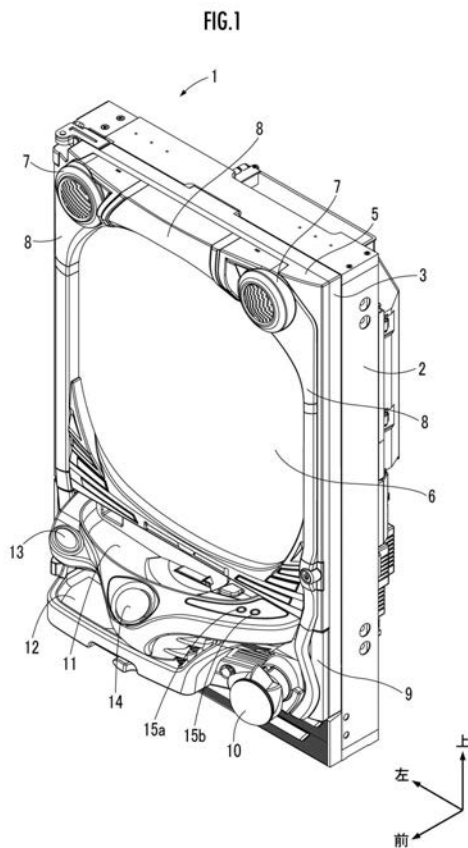
- 1 パチンコ遊技機
- 2 外枠
- 3 前面枠
- 4 遊技盤
- 4 a 遊技領域
- 4 b 化粧板
- 5 前扉

50

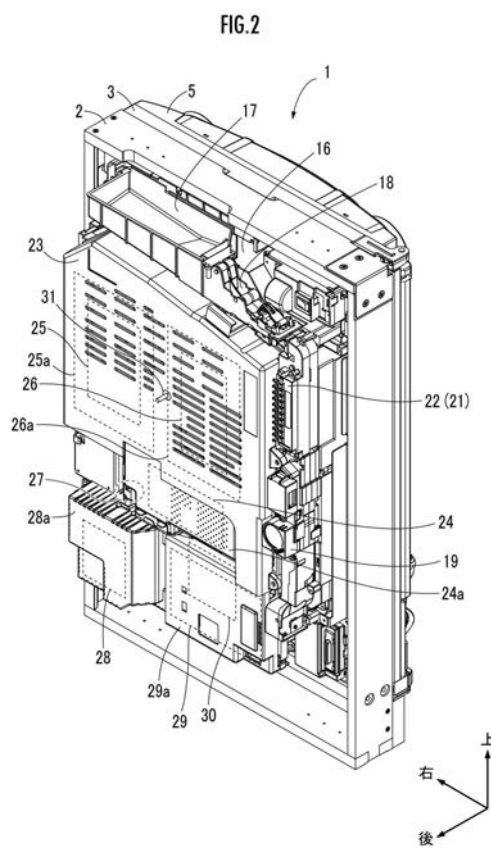
6	ガラス板	
7	スピーカ	
8	枠装飾 L E D	
9	前面板	
10	発射ハンドル	
10 a	発射装置	
11	上貯留皿	
12	下貯留皿	
12 a	下貯留皿満杯センサ	
13	左演出ボタン	10
14	中央演出ボタン	
15 a	球貸ボタン	
15 b	返却ボタン (操作手段)	
16	裏機構盤	
17	遊技球貯留タンク	
18	タンクレール	
19	遊技球払出装置	
21	外部端子基板	
22	端子基板ケース	
23	裏カバー	20
24	主制御基板 (抽選手段)	
24 a	主制御基板ケース	
25	演出制御基板	
25 a	演出制御基板ケース	
26	液晶制御基板	
26 a	液晶制御基板ケース	
27	R A Mクリアスイッチ	
28	電源基板	
28 a	電源基板ケース	
29	払出制御基板	30
29 a	払出制御基板ケース	
30	発射制御基板	
31	ボリュームスイッチ	
32	扉開放センサ	
34 a	センター飾り体	
34 b	左部コーナー飾り体	
34 c	右部コーナー飾り体	
35	盤面装飾 L E D	
36	液晶表示装置 (表示手段)	
37 a、37 b	可動役物	40
38	始動入賞装置	
38 a	第1特別図柄始動口	
38 b	第2特別図柄始動口	
38 c	始動入賞口センサ	
39	大入賞装置	
39 a	第1大入賞装置	
39 b	第2大入賞装置	
39 c	大入賞口センサ	
40 a	普通図柄用始動ゲート	
40 b	右普通図柄用始動ゲート	50

- 4 0 c 始動ゲート通過センサ
- 4 1 風車
- 4 2 一般入賞口
- 4 2 a 一般入賞口センサ
- 4 3 a 特別図柄表示装置
- 4 3 b 普通図柄表示装置
- 4 4 ガイドレール
- 4 4 a 外側ガイドレール
- 4 4 b 内側ガイドレール
- 4 5 発射通路
- 4 6 戻り球防止片
- 4 7 アウト球回収口
- 4 8 球寄せ部
- 5 0 磁気センサ
- 5 1 電波センサ
- 5 2 振動センサ

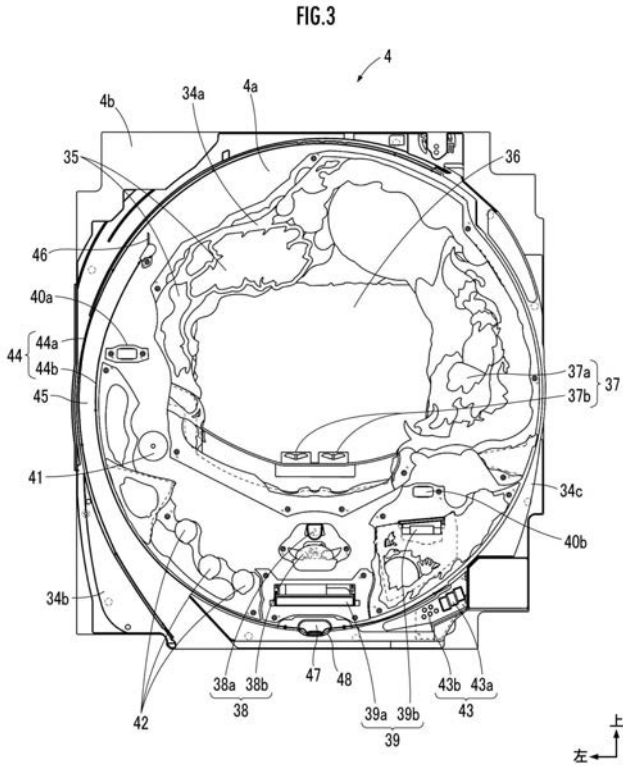
【 図 1 】



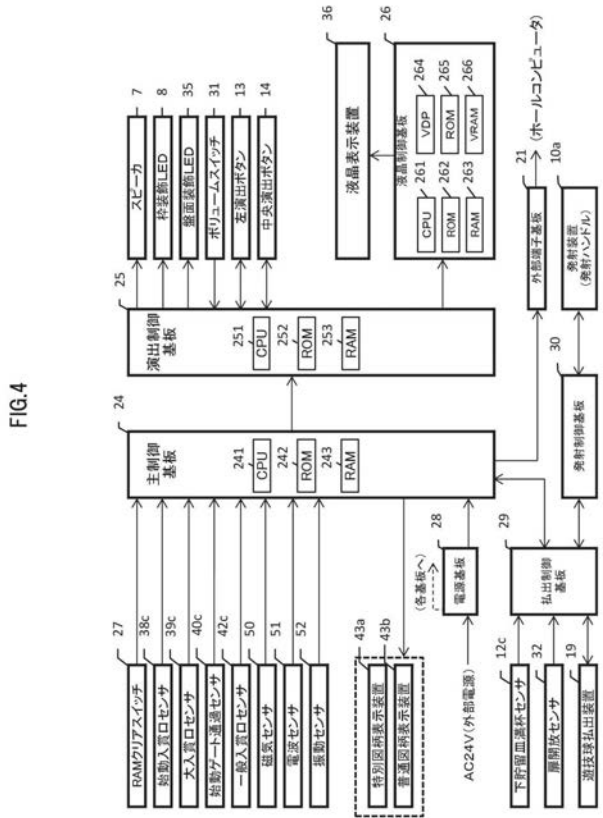
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

FIG.5

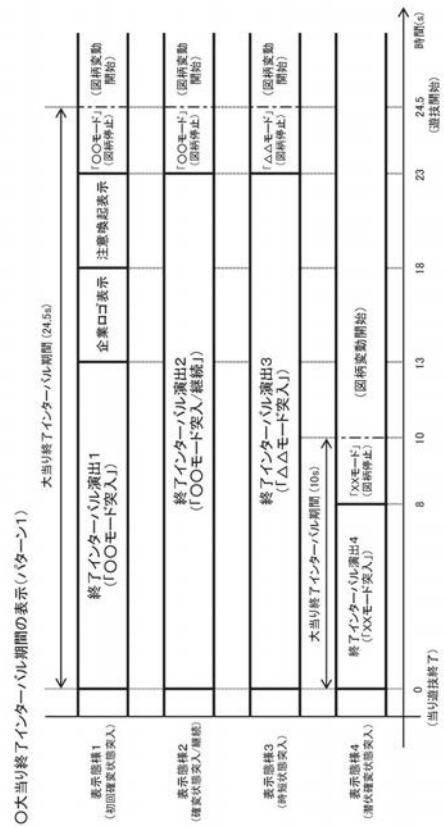
大当たり		大当たり終了インターバル	
種別	ラウンド数	終了後の遊技状態	制御コマンド
大当たり1	15R	確率変動	F401h
大当たり2	5R	確率変動	F401h
大当たり3	15R	時短	F401h
大当たり4	2R	潜伏確変	F402h

(b)遊技状態

遊技状態	大当たり確率	普通電動役物
通常	低確率	開放延長なし
時短	低確率	開放延長あり
確率変動	高確率	開放延長あり
潜伏確変	高確率	開放延長なし

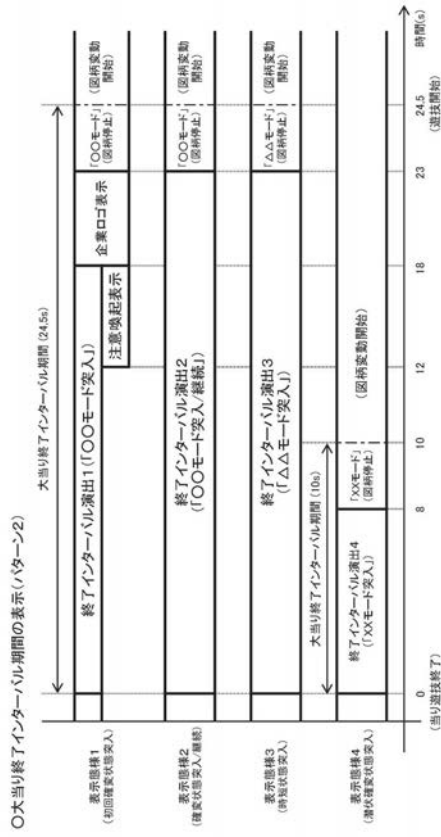
【 図 6 A 】

FIG.6A



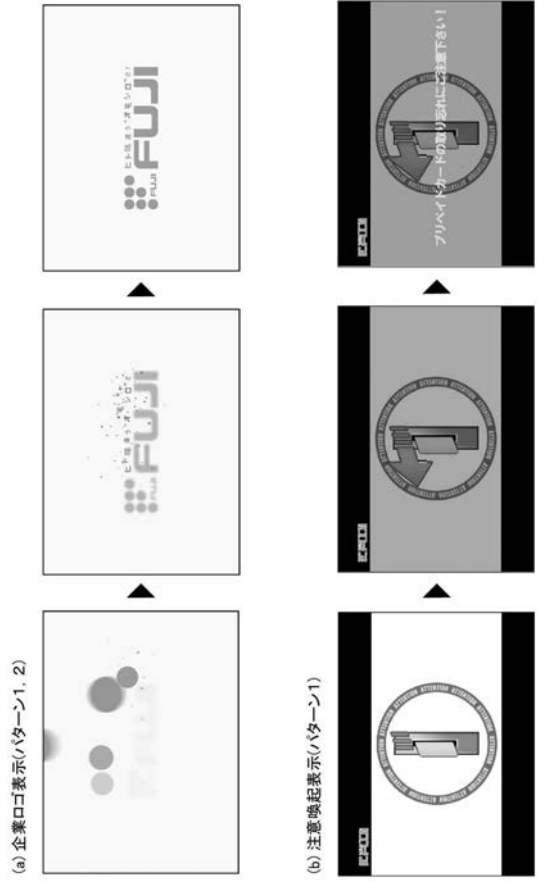
【 図 6 B 】

FIG.6B



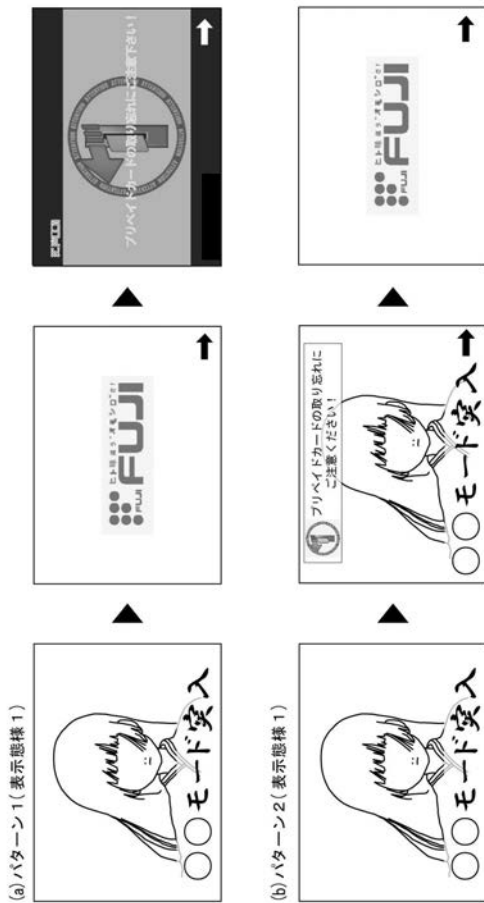
【 図 7 A 】

FIG.7A



【 図 7 B 】

FIG.7B



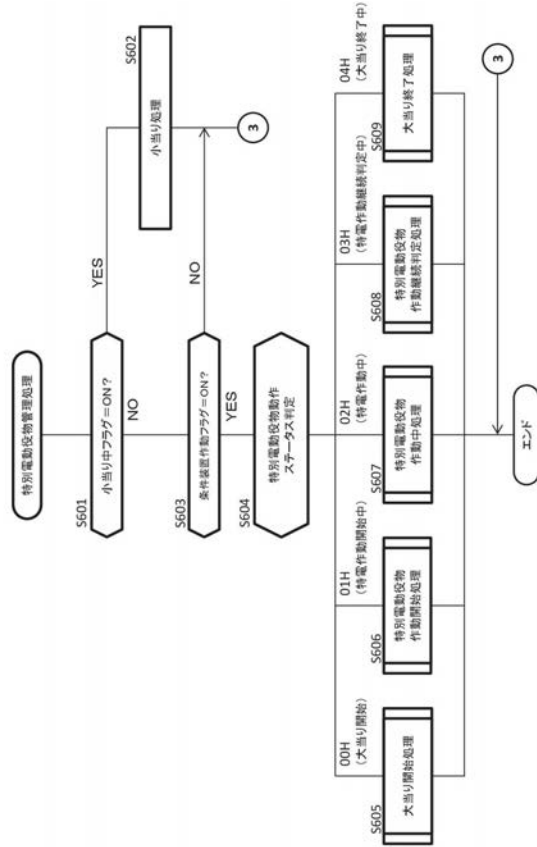
【 図 8 】

FIG.8



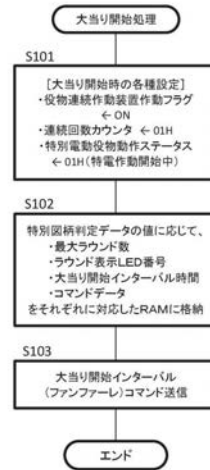
【 図 9 】

FIG.9



【 図 10 】

FIG.10



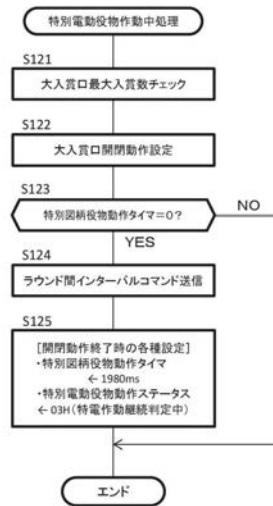
【 図 11 】

FIG.11



【 図 12 】

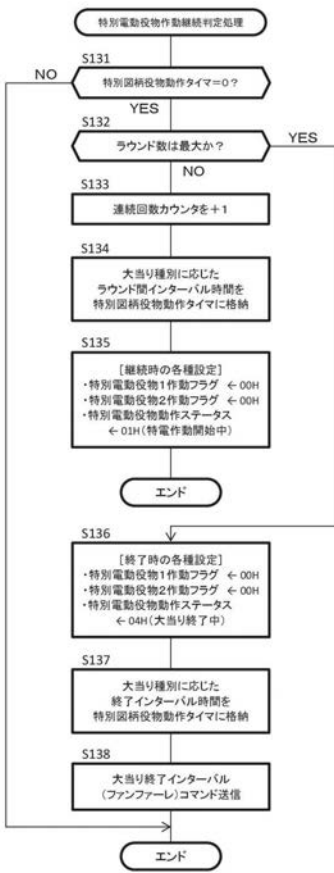
FIG.12





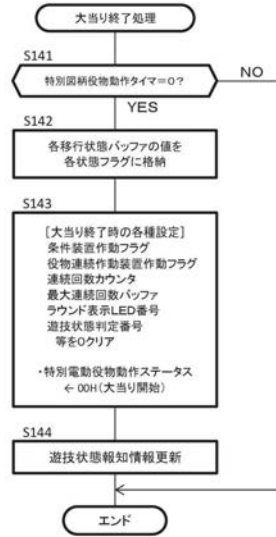
【 図 1 3 】

FIG.13



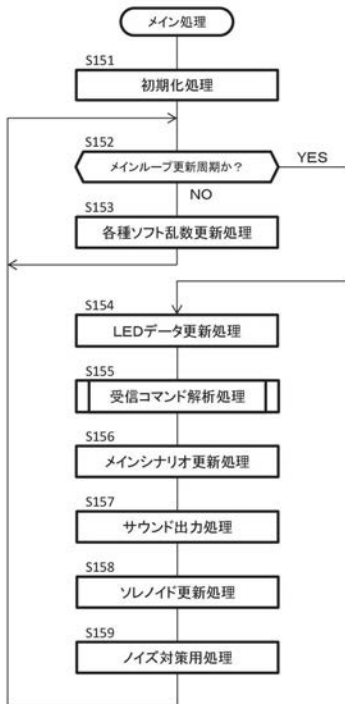
【 図 1 4 】

FIG.14



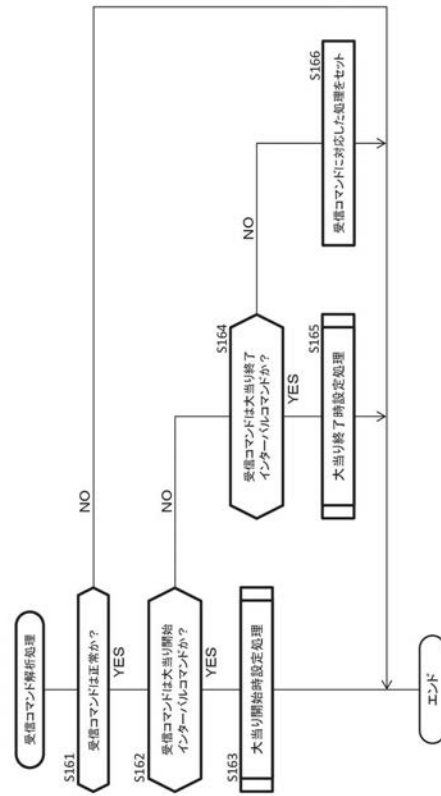
【 図 1 5 】

FIG.15



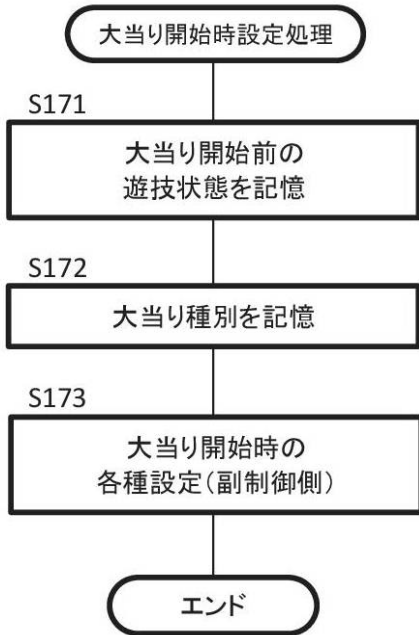
【 図 1 6 】

FIG.16



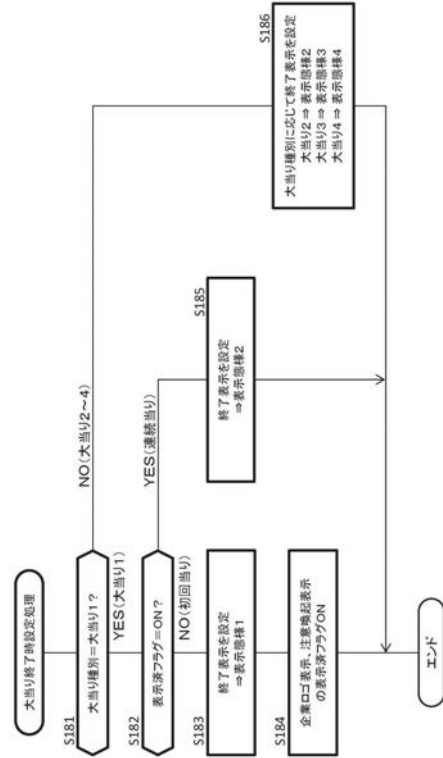
【 図 1 7 】

FIG.17



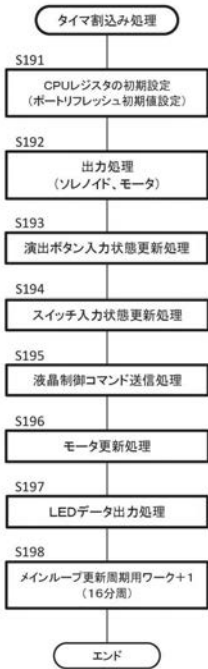
【 図 1 8 】

FIG.18



【 図 1 9 】

FIG.19



【 図 2 0 】

FIG.20

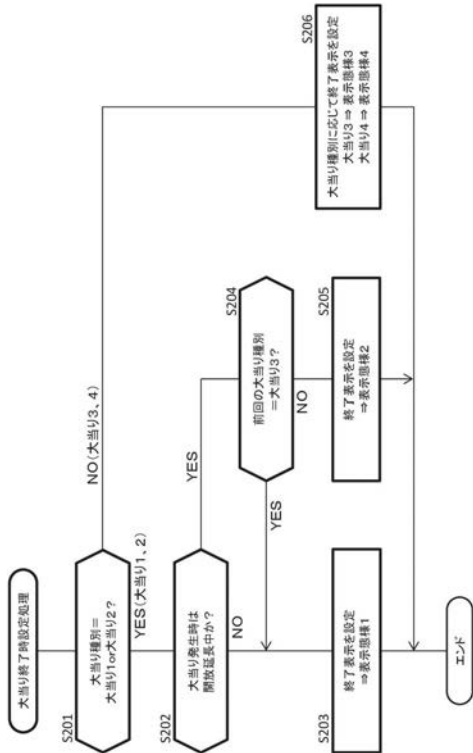
大当り種別		大当り終了インターバル		表示態様
種別	ラウンド数	終了後の遊技状態	時間	時間コマンド
大当り1	15R	確率変動	24.5秒	F:40h
大当り2	5R	確率変動	24.5秒	F:40h
大当り3	15R	時短	24.5秒	F:40h
大当り4	2R	潜伏確変	10秒	F:40h

遊技状態	普通電動役物
大当り確率	普通電動役物
通常	開放延長なし
時短	開放延長あり
確率変動	開放延長あり
潜伏確変	開放延長なし

【 図 2 1 】

FIG.21



【 図 2 2 】

FIG.22

(a)大当り種別

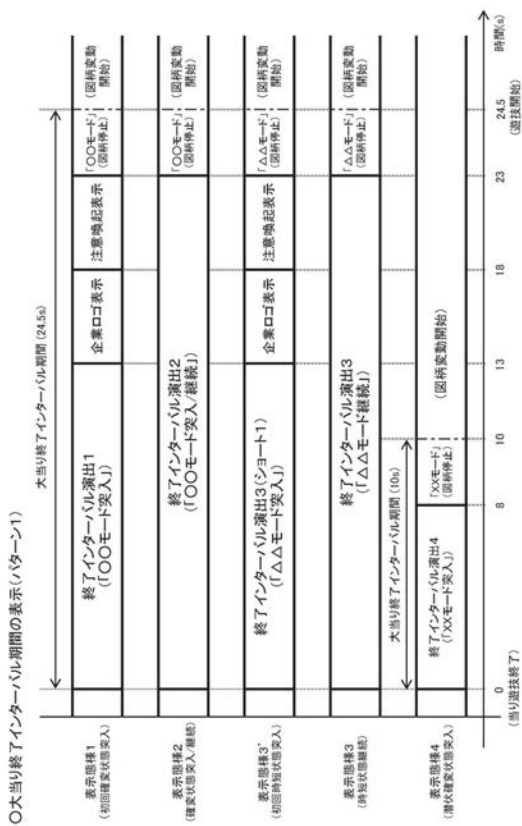
種別	ラウンド数	終了後の遊技状態	時間	大当り終了インターバル	表示状態
大当り1	15R	確率変動	24.5秒	F40h	1 or 2
大当り2	5R	確率変動	24.5秒	F40h	1 or 2
大当り3	15R	時短	24.5秒	F40h	3 or 3'
大当り4	2R	潜伏確変	10秒	F402h	4

(b)遊技状態

遊技状態	普通電動役物
通常	開放延長なし
時短	開放延長あり
確率変動	開放延長あり
潜伏確変	開放延長なし

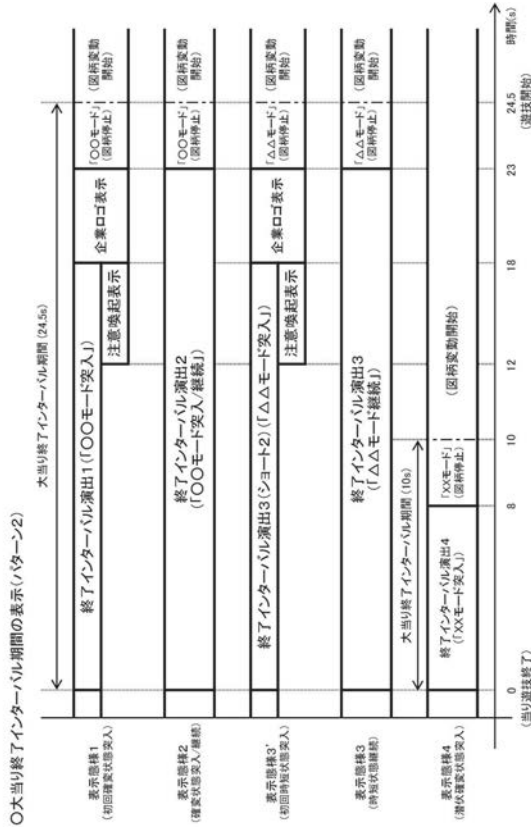
【 図 2 3 A 】

FIG.23A



【 図 2 3 B 】

FIG.23B



## 【手続補正書】

【提出日】平成29年10月30日(2017.10.30)

## 【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の情報を記憶した記憶媒体を取り出すとき操作する操作手段と、  
開閉式始動手段を含む始動手段への入賞を契機に種々の図柄を変動表示する表示手段と

、  
複数種類の制御コマンドを送信する主制御手段と、  
前記制御コマンドを受信し、該制御コマンドに基づく制御を行う副制御手段と、  
前記図柄を当り態様とするか否かについての当否判定を行う抽選手段とを備え、  
所定の契機で前記記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示を行う遊技機であって、  
当りと判定された場合に行われる当り遊技により、遊技者が所定数の遊技媒体を獲得できる第1当り、又は該第1当りと比較して少ない遊技媒体を獲得できる第2当りが発生可能  
であり、

前記副制御手段は、

前記第1当りに当選した場合に、前記注意喚起表示を行うことを決定し、

前記第1当りに連続して当選した場合に、2回目以降の該第1当りでは前記注意喚起表示を行わないことを決定し、

前記当り遊技の終了後に移行する遊技状態における遊技操作を指示する操作指示表示と、前記注意喚起表示とは、前記表示手段の重ならない位置に表示可能であり、

前記注意喚起表示を行うことを決定した場合に、当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了から前記図柄の変動表示が開始可能となるまでのインターバル期間に、該注意喚起表示を行うことを特徴とする遊技機。

## 【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明の遊技機は、所定の情報を記憶した記憶媒体を取り出すとき操作する操作手段と、開閉式始動手段を含む始動手段への入賞を契機に種々の図柄を変動表示する表示手段と、複数種類の制御コマンドを送信する主制御手段と、前記制御コマンドを受信し、該制御コマンドに基づく制御を行う副制御手段と、前記図柄を当り態様とするか否かについての当否判定を行う抽選手段とを備え、所定の契機で前記記憶媒体の取り忘れに関する注意喚起表示を行う遊技機であって、当りと判定された場合に行われる当り遊技により、遊技者が所定数の遊技媒体を獲得できる第1当り、又は該第1当りと比較して少ない遊技媒体を獲得できる第2当りが発生可能であり、前記副制御手段は、前記第1当りに当選した場合に、前記注意喚起表示を行うことを決定し、前記第1当りに連続して当選した場合に、2回目以降の該第1当りでは前記注意喚起表示を行わないことを決定し、前記当り遊技の終了後に移行する遊技状態における遊技操作を指示する操作指示表示と、前記注意喚起表示とは、前記表示手段の重ならない位置に表示可能であり、前記注意喚起表示を行うことを決定した場合に、当りと判定された場合に行われる当り遊技の終了から前記図柄の変動表示が開始可能となるまでのインターバル期間に、該注意喚起表示を行うことを特徴とする

。