

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6047819号  
(P6047819)

(45) 発行日 平成28年12月21日(2016.12.21)

(24) 登録日 平成28年12月2日(2016.12.2)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0  
A 6 3 F 7/02 3 5 2 F

請求項の数 1 (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2012-184462 (P2012-184462)  
 (22) 出願日 平成24年8月23日 (2012.8.23)  
 (65) 公開番号 特開2014-39741 (P2014-39741A)  
 (43) 公開日 平成26年3月6日 (2014.3.6)  
 審査請求日 平成27年8月20日 (2015.8.20)

(73) 特許権者 000241234  
 豊丸産業株式会社  
 愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12  
 番地  
 (74) 代理人 100078721  
 弁理士 石田 喜樹  
 (74) 代理人 100121142  
 弁理士 上田 恒一  
 (74) 代理人 100124419  
 弁理士 井上 敬也  
 (74) 代理人 100124420  
 弁理士 園田 清隆  
 (72) 発明者 佐藤 修誠  
 名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地  
 豊丸産業株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】パチンコ機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

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

遊技球が入賞可能な始動入賞部材と、所定の図柄を変動／確定表示する図柄表示部と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置と、前記図柄表示部における表示動作を含めた遊技に係る動作を制御する制御装置とを備えており、前記始動入賞部材へ遊技球が入賞すると前記図柄の変動を開始させ、所定の変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の当たり表示様で確定表示させると、前記大入賞装置を断続的に複数回開成させる特別遊技状態を生起させ、開成中の前記大入賞装置へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として払い出すパチンコ機であって、

前記特別遊技状態として、前記大入賞装置の開成回数が異なる複数種類の特別遊技状態を有しているとともに、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段を備えており、

前記制御装置は、前記特別遊技状態のうち前記大入賞装置の開成回数が特定の回数よりも多い特定特別遊技状態が生起すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させるとともに、

パチンコ機に電源が投入されてからの少なくとも前記大入賞装置への遊技球の入賞に応

10

20

じて払い出す賞球を含んだ賞球の払い出し総数を演算しており、

前記払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数N倍となる毎に、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させることを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-12128号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するために、本発明のうち請求項1に記載の発明は、残額を記憶したプリペイド媒体を挿入／排出可能で、遊技者により挿入された前記プリペイド媒体の残額にもとづき貸し球の払い出しに係る制御を実行する一方、所定の操作に応じて前記プリペイド媒体を排出して遊技者に返却する球貸機と電気的に接続されているとともに、遊技球が入賞可能な始動入賞部材と、所定の図柄を変動／確定表示する図柄表示部と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置と、前記図柄表示部における表示動作を含めた遊技に係る動作を制御する制御装置とを備えており、前記始動入賞部材へ遊技球が入賞すると前記図柄の変動を開始させ、所定の変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の当たり表示態様で確定表示させると、前記大入賞装置を断続的に複数回開成させる特別遊技状態を生起させ、開成中の前記大入賞装置へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として払い出すパチンコ機であって、前記特別遊技状態として、前記大入賞装置の開成回数が異なる複数種類の特別遊技状態を有しているとともに、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段を備えており、前記制御装置は、前記特別遊技状態のうち前記大入賞装置の開成回数が特定の回数よりも多い特定特別遊技状態が生起すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させるとともに、パチンコ機に電源が投入されてからの少なくとも前記大入賞装置への遊技球の入賞に応じて払い出す賞球を含んだ賞球の払い出し総数を演算しており、前記払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数N倍となる毎に、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させることを特徴とする。

40

50

なお、残額を記憶したプリペイド媒体を挿入／排出可能で、遊技者により挿入された前記プリペイド媒体の残額にもとづき貸し球の払い出しに係る制御を実行する一方、所定の操作に応じて前記プリペイド媒体を排出して遊技者に返却する球貸機と電気的に接続されているとともに、遊技球が入賞可能な始動入賞部材と、所定の図柄を変動／確定表示する図柄表示部と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置と、前記図柄表示部における表示動作を含めた遊技に係る動作を制御する制御装置とを備えており、前記始動入賞部材へ遊技球が入賞すると前記図柄の変動を開始させ、所定の変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の当たり表示態様で確定表示させると、前記大入賞装置を断続的に複数回開成させる特別遊技状態を生起させ、開成中の前記大入賞装置へ遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球を賞球として払い出すパチンコ機において、前記特別遊技状態として、前記大入賞装置の1回あたりの開成時間の平均値が異なる複数種類の特別遊技状態を有しているとともに、遊技者に前記プリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する注意喚起手段を備えており、前記制御装置は、前記特別遊技状態のうち前記1回あたりの開成時間の平均値が特定の値よりも長い特定特別遊技状態が生起すると、所定のタイミングで前記注意喚起手段を作動させるように構成することも考えられる。10

そして、そのような構成を採用することで、大入賞装置の1回あたりの開成時間の平均値が特定の値よりも長く、比較的多量の賞球を獲得することができる特定特別遊技状態が生起すると、所定のタイミングで注意喚起手段が作動し、プリペイド媒体の返却忘れについて遊技者に注意喚起することになる。したがって、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を効果的に防止することができるという効果がある。20

#### 【発明の効果】

#### 【0007】

本発明によれば、特別遊技状態のうち大入賞装置の開成回数が特定の回数よりも多く、比較的多量の賞球を獲得することができる特定特別遊技状態が生起すると、所定のタイミングで注意喚起手段を作動させ、プリペイド媒体の返却忘れについて遊技者に注意喚起する。したがって、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を効果的に防止することができる。

また、少なくとも大入賞装置への遊技球の入賞に応じて払い出す賞球を含んだ賞球の払い出し総数を演算しており、パチンコ機が電源を投入されてからの賞球の払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数N倍となる毎に、注意喚起手段を作動させる。したがって、プリペイド媒体の返却忘れについて、賞球の払い出し総数にもとづき遊技者に繰り返し注意喚起することができるため、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を一層効果的に防止することができる。30

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0008】

【図1】パチンコ機及び球貸機を前面側から模式的に示した説明図である。

【図2】パチンコ機を前面側から示した説明図である。

【図3】遊技盤を前面側から示した説明図である。

【図4】パチンコ機を後面側から示した説明図である。

【図5】パチンコ機の制御機構を示したブロック図である。

【図6】dカウンタの数値と「大当たり」の種別との対応を示した説明図である。

【図7】eカウンタの数値と「基本変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図8】「基本変動パターン」と「詳細変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図9】供給皿を上側から示した説明図である。

【図10】図柄表示部に注意喚起メッセージ表示を表示した状態を示した説明図である。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0009】

以下、本発明の一実施形態となるパチンコ機について、図面にもとづき詳細に説明する。40

## 【0010】

(パチンコ機及び球貸機の全体的な説明)

図1は、パチンコ機1及び球貸機71を前面側から模式的に示した説明図である。また、図2は、パチンコ機1を前面側から示した説明図である。さらに、図3は、遊技盤2を前面側から示した説明図である。加えて、図4は、パチンコ機1を後面側から示した説明図である。

球貸機71は、パチンコ機1(特に後述する払出制御装置28)と電気的に接続され、パチンコ機1における貸球の払い出しの可否を制御するものであって、パチンコ機1毎に隣設されている。そして、球貸機71の前面には、紙幣や硬貨を投入するための投入口72、残額を記憶したプリペイド媒体を挿入/排出するための出入口73、残額等を表示する球貸機表示部74、各種操作を行う操作部75等が設けられている。

## 【0011】

一方、パチンコ機1は、遊技盤2の前面に形成された遊技領域16内へ遊技球を打ち込み、遊技領域16内を流下させて遊技するものであって、遊技盤2は、支持体として機能する機枠3の前面上部に、金属製のフレーム部材であるミドル枠5を介して設置されている。また、遊技盤2の前方には、ガラス板を嵌め込み設置してなる前扉4が、左端縁を軸として片開き可能に機枠3に蝶着されており、該前扉4によって閉塞される遊技盤2の前方空間が遊技領域16とされている。

## 【0012】

当該遊技領域16は、遊技盤2の前面に円弧状に配設された外レール23及び内レール24等によって囲まれており、遊技領域16に左部における両レール23、24間が遊技球を遊技領域16内へ打ち込むための発射通路13とされている。また、遊技領域16の略中央には、「0」~「9」の数字からなる装飾図柄を表示するための図柄表示部6が設けられている。さらに、図柄表示部6を囲むようにLEDを内蔵した種々の発光部材62、62··を備えたセンター部材26が遊技盤2に設置されており、該センター部材26の左方には、遊技球が通過可能なゲート部材60が設けられている。加えて、遊技領域16におけるセンター部材26の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口19と、一対の翼片を開閉動作可能に備えたチューリップ式電動役物17と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置18とが設置されている。なお、発光部材62、62··のうちの一部は、電動役物として構成されている。

## 【0013】

さらに、遊技領域16外となる遊技盤2の右下部には、保留情報の数を表示する4つのLEDからなる保留表示部20と、特別図柄を表示するための7セグメント表示器からなる特別図柄表示部61とが設けられている。なお、保留表示部20や特別図柄表示部61は、前扉4を閉塞したとしても、前扉4の前方にいる遊技者から視認可能な位置に設けられている。

## 【0014】

また、機枠3の前面側であって上記遊技盤2の下方には、遊技球を発射装置10へ供給するための供給皿7、及び供給皿7から溢れた遊技球を貯留するための貯留皿8が取り付けられており、供給皿7は前扉4の開放に伴い、貯留皿8はミドル枠5の開放に伴い夫々機枠3に対して片開き可能となっている。さらに、貯留皿8の右側には、発射装置10を作動させるためのハンドル9が回動操作可能に設置されている。加えて、供給皿7の前方には、遊技者が任意に押し込み操作可能な押しボタン25が設けられている。

さらに、前扉4の上部には、効果音や各種メッセージ等を報音する一対のスピーカ14、14が設けられており、前扉4の側部には、パチンコ機1の遊技状態等に応じて点灯・点滅する複数のLEDを備えたランプ部材15、15が設けられている。

## 【0015】

一方、機枠3の後面側には、供給皿7へ貸球や賞球として払い出される遊技球を貯留するための貯留タンク11、当該貯留タンク11と連結された払出装置12、払出装置12における払い出し動作を制御する払出制御基板を内蔵した払出制御装置28、及び各制御

10

20

30

40

50

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

## 【0016】

10

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

メイン制御装置30には、「大当たり抽選」の実行とともに下記部材の動作を制御するメインCPU32、ROMやRAM等といった記憶手段33、タイマ34、及びインターフェイス35等が搭載されたメイン制御基板31が内蔵されている。そして、該メイン制御基板31は、インターフェイス35を介して、始動入賞口19、チューリップ式電動役物17、大入賞装置18、払出制御装置28、電源装置29、及び特別図柄表示部61等と接続されている。また、メイン制御基板31は、サブ制御装置40内に内蔵されたサブ統合基板41とも電気的に接続されている。

## 【0017】

20

記憶手段33には、「大当たり抽選」に使用するcカウンタ(当たり判定用乱数)、生起させる「大当たり」の種別を決定するdカウンタ(当たり種別決定用乱数)、及び主に特別図柄や装飾図柄の変動時間である基本変動パターン(図柄変動パターン)を決定するeカウンタ(変動時間決定用乱数)等の複数のカウンタが内蔵されている。各カウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間(たとえば1割込2.000ms)のうちに1ずつ加算しながらループカウントするループカウンタであって、当該カウンタを用いた数値の取得は、乱数からの数値の取得とみなすことができる。また、cカウンタは0~700(701通り)の間を、dカウンタは0~10(11通り)の間を、eカウンタは0~30(31通り)の間を夫々ループカウントするようになっている。そして、メインCPU32は、遊技球の始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への入賞検出を契機として、cカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタから夫々1つの数値を取得する(所謂「大当たり抽選」を実行する)。

## 【0018】

30

また、記憶手段33には、特別図柄表示部61に表示する特別図柄と、図6に示す如くdカウンタの数値と「大当たり」の種別とを対応づけた当たり種別決定テーブルと、図7に示す如くeカウンタの数値と基本変動パターンとを対応づけた基本変動パターン決定テーブルとが記憶されている。この基本変動パターンとは、主に特別図柄及び装飾図柄の変動時間(変動開始から確定表示までの時間)を規定するものである。さらに、記憶手段33には、たとえば特別図柄表示部61において特別図柄が変動表示中に始動入賞口19へ遊技球が入賞したような場合に、当該入賞に伴うcカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタからの取得数値を保留情報として最大4つまで記憶する保留情報記憶領域が設けられている。尚、保留情報記憶領域に記憶されている保留情報の数は、後述するようにサブ統合基板41による制御のもと、保留表示部20で点灯表示されて遊技者に報知される。また、保留情報は、特別図柄及び装飾図柄が確定表示される度に記憶した順番で順次消化され、該消化に伴って新たな保留情報が記憶可能となる。

40

## 【0019】

サブ制御装置40には、サブ統合CPU42、記憶手段43、タイマ44、及びインターフェイス45等が搭載されたサブ統合基板41が内蔵されている。該サブ統合基板41は、インターフェイス45を介してメイン制御基板31と電気的に接続されているとともに、表示制御装置50、発光制御装置51、及び音制御装置52と電気的に接続されてお

50

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

#### 【0020】

また、記憶手段43には、図柄表示部6に表示する装飾図柄を記憶する図柄記憶領域(図示せず)と、該装飾図柄の詳細な変動表示様やキャラクターの動画を用いたキャラクター演出等からなる複数の詳細変動パターンを記憶した図柄変動パターン記憶領域46とが設けられており、種々の詳細変動パターンが図8に示す如くメイン制御基板31で決定される基本変動パターンと対応づけて記憶されている。

10

#### 【0021】

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

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

20

#### 【0022】

一方、特別図柄表示部61において特別図柄を変動表示中であったり、保留情報の有無を確認した際に保留情報が存在した場合には、上記同様に賞球の払い出しを行うとともに、当該入賞に伴うcカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタからの取得数値を保留情報として保留情報記憶領域に記憶する。このとき、メインCPU32は、当該保留情報に係るcカウンタからの取得数値が「大当たり数値」であるか否かといった結果や、eカウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンはどれであるかといったことまでもを記憶す

40

50

ることはなく、ただ取得数値のみを記憶する。また、保留情報記憶領域に記憶されている保留情報の数が既に最大値に達していると、賞球の払い出しについては上記同様に行うものの、cカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタからの取得数値を保留情報として記憶せずに削除する。

なお、チューリップ式電動役物17の開閉動作に関しては、ゲート部材60への遊技球の通過をもって、「大当たり抽選」同様の乱数からの数値の取得による「抽選」を実行し、当選した場合にのみチューリップ式電動役物17の翼片を所定の設定時間だけ開動作させるようになっている。

#### 【0023】

一方、サブ統合CPU42では、開始コマンドを受信すると、該開始コマンドに含まれている「大当たり抽選」の結果に係る情報及び「大当たり」の種別に応じて最終的に確定表示する装飾図柄を決定するとともに、基本変動パターンに係る情報に対応する詳細変動パターンを図柄変動パターン記憶領域46から読み出し、タイマ44により計時しながら、読み出した詳細変動パターンにしたがって図柄表示部6における装飾図柄を変動表示させる。そして、停止コマンドの受信に伴い、上記決定した装飾図柄を図柄表示部6に確定表示させる。つまり、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であり、その種別が「第1確変大当たり」若しくは「第2確変大当たり」であると、同一の奇数装飾図柄を3つ並べる確変大当たり装飾図柄表示態様（たとえば“7・7・7”）で確定表示させ、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であり、その種別が「第1通常大当たり」若しくは「第2通常大当たり」であると、同一の偶数装飾図柄を3つ並べる通常大当たり装飾図柄表示態様（たとえば“4・4・4”）で確定表示させる。また、「大当たり抽選」の結果が「外れ」であると、3つのうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる外れ装飾図柄表示態様（たとえば“1・2・3”）で確定表示させる。

#### 【0024】

そして、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると、装飾図柄及び特別図柄の確定表示後、メインCPU32は、大当たり状態の開始を報知する開始デモ、大入賞装置18の扉部材の所定回数にわたる断続的な開成、及び大当たり状態の終了を報知する終了デモからなる大当たり状態を生起させる。ここで、メインCPU32は、大当たり状態の生起に伴い、開始デモである旨、及び生起させる大当たり状態の種別（「大当たり」の種別と対応）を含んだ大当たり開始信号をサブ統合CPU42へ送信するとともに、大入賞装置18が開成する度に何度目の開成であるかといった開成信号を、そして終了デモ時にはその旨を含んだ大当たり終了信号を夫々サブ統合CPU42へ送信する。また、メインCPU32は、大当たり状態において開成中の大入賞装置18への遊技球の入賞を検知すると、所定個数（たとえば15個）の遊技球を賞球として供給皿7へ払い出す。一方、サブ統合CPU42は、各信号を受信すると、当該信号に対応する図柄表示部6での表示演出を記憶手段43から読み出し、図柄表示部6での表示動作を制御する。なお、大入賞装置18の1回あたりの開成時間は30秒となっているが、1回の開成中に遊技球が9個入賞すると上記開成時間が経過していなくても大入賞装置18は閉成する。

#### 【0025】

なお、大当たり状態の内容は、「大当たり」の種別によって異なる内容となっており、「大当たり」の種別が「第1通常大当たり」若しくは「第1確変大当たり」であると、大入賞装置18は4回しか開成しないのに対し、「第2通常大当たり」若しくは「第2確変大当たり」であると、大入賞装置18は16回も開成する。したがって、「大当たり」の種別が「第1通常大当たり」若しくは「第1確変大当たり」であるよりも、「第2通常大当たり」若しくは「第2確変大当たり」であった方が多くの賞球を獲得できることになる。また、「大当たり」の種別が「第1確変大当たり」若しくは「第2確変大当たり」であると、大当たり状態の終了後、次に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」となるまでの間、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」となる確率の向上した（すなわち、「大当たり数値」の数が増大した）所謂確変状態を生起させる。一方、「大当たり」の種別が「第1通常大当たり」若しくは「第2通常大当たり」であると、そのような確変状態を生起さ

10

20

30

40

50

せない。

【0026】

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

10

【0027】

(パチンコ機と球貸機との間での球貸しに係る制御の説明)

次に、パチンコ機1と球貸機71との間での球貸しに係る制御について、図5及び図9をもとに説明する。図9は、供給皿7を上側から示した説明図である。

パチンコ機1の供給皿7の上面右側には、プリペイド媒体の残額を所定の態様で表示するための残度表示部55が設けられているとともに、該残度表示部55を挟んで貸し球の払い出しを要求するための球貸しボタン56、及びプリペイド媒体の返却を要求するための返却ボタン57が設けられている。そして、残度表示部55、球貸しボタン56、及び返却ボタン57は、パチンコ機1に内蔵された操作基板53に接続されており、該操作基板53により、残度表示部55における表示制御、及び両ボタン56、57の操作の検出に伴う動作制御は行われる。また、操作基板53は、中継基板54を介して払出制御装置28及び球貸機71と電気的に接続されている。なお、58は、供給皿7に溜まっている遊技球を貯留皿8へと排出するための球抜きレバーである。

20

【0028】

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

30

【0029】

ここで、遊技者により球貸しボタン56が操作されると、操作基板53は当該操作を検出し、球貸し要求信号を球貸機71へ送信する。球貸機71は、球貸し要求信号を受信すると、残額を確認するとともに、所定個数の遊技球を貸し球として払い出すことを指令する払出指令信号を払出制御装置28へ送信する。該払出指令信号の受信に伴い、払出制御装置28は、払出装置12を制御して所定個数の払い出しを実行するとともに、貸し球の払い出しが完了すると、払出完了信号を球貸機71へ送信する。球貸機71は、該払出完了信号を受信すると、貸し球の払い出しに伴う残額の再演算（残額の減算）を行い、演算後の残額にかかる情報を含んだ新たな残額信号を操作基板53へ送信し、操作基板53は、新たな残額に応じた残度を残度表示部55に表示する。なお、貸し球の払い出しに伴い残額が「0」になると、残額が「0」であることを含んだ残額信号を操作基板53へ送信し、操作基板53は、残額が「0」であることを示す残度を残度表示部55に表示したり、残度表示部55に何も表示させないといった制御を行う。

40

【0030】

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

50

何も表示させないといった制御を行う。

【0031】

(プリペイド媒体の返却忘れの防止に係る制御の説明)

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

遊技者によるプリペイド媒体の返却忘れがどのような状況で起こりやすいかを考えると、比較的多量の賞球を獲得できることにより、貸し球を使わずとも賞球のみによって遊技を継続することが可能になったという状況が考えられる。そこで、パチンコ機1では、「第2通常大当たり」と「第2確変大当たり」との何れかに起因した大当たり状態(すなわち、大入賞装置18の開成回数が多い大当たり状態)が生起したと判断すると、サブ統合CPU42による制御のもと、当該大当たり状態の終了時(すなわち終了デモ中)に、タイマ44によって計時しながら所定時間(たとえば2秒間)にわたり図柄表示部6に注意喚起メッセージ表示領域6aを設けるとともに、図10(A)に示す如く、注意喚起メッセージ表示領域6aに所定の注意喚起メッセージ表示(たとえば「カードの取り忘れにご注意下さい」等)65を表示する。すなわち、メイン制御装置30からサブ制御装置40へ送信される大当たり開始信号が第1注意喚起信号となり、サブ制御装置40が図柄表示部6を注意喚起手段として作動させ、遊技者に対してプリペイド媒体の返却忘れについて注意喚起する。なお、注意喚起メッセージ表示65は、サブ制御装置40の記憶手段43に記憶されている。

【0032】

また、生起した大当たり状態の種別によって、終了デモ時における注意喚起メッセージ表示65の表示を決定するのではなく、メインCPU32が賞球数演算手段36となり、大入賞装置18への遊技球の入賞数若しくは該入賞にもとづき払い出すべき賞球数を演算し、大当たり状態が生起してからの入賞数若しくは賞球数が所定の注意喚起個数(たとえば、入賞数であるなら110個、賞球数であるなら1400個等)に達すると、サブ統合CPU42へ第1注意喚起信号を送信する。そして、サブ統合CPU42では、該第1注意喚起信号を受信すると、上述の如くして終了デモ中に図柄表示部6において注意喚起メッセージ表示65を表示するといったように構成してもよい。さらに、サブ統合CPU42において、大当たり状態中における開成信号の受信回数をカウントし、受信回数が所定の注意喚起回数(たとえば10回)を超えると(すなわち、注意喚起回数の開成信号が第1注意喚起信号となる)、上述の如くして終了デモ中に図柄表示部6において注意喚起メッセージ表示65を表示するように構成することも可能である。

【0033】

さらに、大当たり状態の生起とは別に、所定のタイミングで繰り返し注意喚起することもプリペイド媒体の返却忘れに効果的であると考えられる。そこで、パチンコ機1では、メインCPU32が大当たり状態のみならず始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への入賞に応じて払い出した賞球数等もあわせて賞球の払い出し総数を演算している。そして、パチンコ機1が電源を投入されてからの賞球の払い出し総数が所定の注意喚起単位数(たとえば10000個)の自然数N倍となる毎に、サブ統合CPU42へ第2注意喚起信号を送信する。一方、サブ統合CPU42は、第2注意喚起信号を受信すると、所定時間(たとえば2秒間)にわたり図柄表示部6に注意喚起メッセージ表示領域6bを設けるとともに、図10(B)に示す如く、注意喚起メッセージ表示領域6bに所定の注意喚起メッセージ表示(たとえば「カードの取り忘れにご注意下さい」等)66を表示する。なお、注意喚起メッセージ表示66も、サブ制御装置40の記憶手段43に記憶されている。さらに、この場合の注意喚起メッセージ表示66の表示は、図柄表示部6において図柄の変動表示中であることも考えられるため、注意喚起メッセージ表示領域6bは、図柄表示部6の下部で図柄の変動表示領域の外側となる位置に設けた方が好ましい。

【0034】

また、上記払い出し総数にもとづくような構成では、やはり大当たり状態の生起中に賞球の払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数N倍に達する可能性が高いため、大入

10

20

30

40

50

賞装置 18 の断続的な開成動作中と終了デモ中とのどちらにおいても注意喚起メッセージ表示 65、66 が夫々表示され、遊技者にしてみると煩わしいということも考えられる。そのため、メイン C P U 32 は、賞球の払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数 N 倍に達すると、当該タイミングでの遊技状態を確認し、「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」との何れかに起因して生起した大当たり状態中であると、サブ統合 C P U 42 へ第 2 注意喚起信号を送信しないように構成したり、メイン C P U 32 は第 2 注意喚起信号を送信するものの、サブ統合 C P U 42 が「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」との何れかに起因して生起した大当たり状態中であると判断し、注意喚起メッセージ表示 66 の表示に係る制御を行わないようにしてもよい。さらに、賞球の払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数 N 倍に達したタイミングが「第 1 通常大当たり」と「第 1 確変大当たり」との何れかに起因して生起した大当たり状態中であると、メイン C P U 32 からサブ統合 C P U 42 へ第 2 注意喚起信号が送信されるものの、サブ統合 C P U 42 は当該タイミングで注意喚起メッセージ表示 66 を表示せず、「第 1 通常大当たり」や「第 1 確変大当たり」に起因した生起した大当たり状態の終了デモ中に、図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示領域 6a を設けて注意喚起メッセージ表示 65 を表示するように構成することも可能である。10

#### 【 0035 】

加えて、所定のタイミングで繰り返し注意喚起するにあたり、賞球の払い出し総数とは別に、時刻に応じても注意喚起するようにしてよいと考えられる。そこで、パチンコ機 1 では、メイン C P U 32 が電源を投入されてからの時間をタイマ 34 により計時しており、所定の注意喚起単位時間（たとえば 1 時間）毎にサブ統合 C P U 42 へ第 3 注意喚起信号を送信する。一方、サブ統合 C P U 42 は、第 3 注意喚起信号を受信すると、第 2 注意喚起信号を受信した場合と同様に、所定時間（たとえば 2 秒間）にわたり図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示領域 6b を設けるとともに、図 10 (B) に示す如く、注意喚起メッセージ表示領域 6b に所定の注意喚起メッセージ表示 66 を表示する。20

#### 【 0036 】

また、上記時間にもとづいて注意喚起メッセージ表示 66 を表示するにあたっても、大当たり状態中に注意喚起単位時間になってしまふことも考えられるため、上記払い出し総数にもとづくような構成と同様、注意喚起単位時間になった際の遊技状態が「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」との何れかに起因して生起した大当たり状態中であると、メイン C P U 32 は、サブ統合 C P U 42 へ第 2 注意喚起信号を送信しないように構成する等しても何ら問題はない。さらに、電源投入からの時間ではなく、メイン C P U 32 によって賞球の払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数 N 倍に達してからの時間を計時し、その時間が注意喚起単位時間となるまでに賞球の払い出し総数が注意喚起単位数の自然数 N + 1 倍に達しなかった場合に、注意喚起メッセージ表示領域 6b に注意喚起メッセージ表示 66 を表示するような構成を採用することも可能である。30

#### 【 0037 】

##### ( 本実施形態のパチンコ機による効果 )

以上のような構成を有するパチンコ機 1 によれば、大入賞装置 18 の開成回数が多く比較的多量の賞球を獲得することができる「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」との何れかに起因した大当たり状態（特定特別遊技状態）が生起すると、当該大当たり状態の終了デモ中に、図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示領域 6a を設けるとともに、該注意喚起メッセージ表示領域 6a に注意喚起メッセージ表示 65 を所定時間にわたり表示する。したがって、プリペイド媒体の返却忘れについて遊技者に注意喚起することができ、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を効果的に防止することができる。40

#### 【 0038 】

また、賞球の払い出し総数を演算しており、パチンコ機 1 が電源を投入されてからの賞球の払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数 N 倍となる毎に、図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示領域 6b を設けるとともに、該注意喚起メッセージ表示領域 6b に注50

意喚起メッセージ表示 6 6 を所定時間にわたって表示する。したがって、プリペイド媒体の返却忘れについて、賞球の払い出し総数にもとづき遊技者に繰り返し注意喚起することができるため、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を一層効果的に防止することができる。加えて、注意喚起メッセージ表示領域 6 b は、図柄表示部 6 の下部で図柄の変動表示領域の外側となる位置に設けるため、注意喚起メッセージ表示 6 6 によって図柄の変動演出が邪魔されたりすることがなく、遊技者に不快感を抱かせない。

#### 【 0 0 3 9 】

さらに、電源を投入されてからの時間をタイマ 3 4 により計時しており、所定の注意喚起単位時間毎に図柄表示部 6 に注意喚起メッセージ表示領域 6 b を設けるとともに、注意喚起メッセージ表示領域 6 b に注意喚起メッセージ表示 6 6 を所定時間にわたって表示する。したがって、プリペイド媒体の返却忘れについて、時間にもとづき遊技者に繰り返し注意喚起することができるため、遊技者がプリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れてしまうといった事態を極めて効果的に防止することができる。

加えて、図柄表示部 6 を注意喚起手段としており、注意喚起手段として別途専用の部材を設けていないため、部材の増加に伴う遊技として使用可能なスペースの低減等といった事態も生じない。

#### 【 0 0 4 0 】

(本発明の変更例について)

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

#### 【 0 0 4 1 】

たとえば、上記実施形態では、「第 1 通常大当たり」と「第 1 確変大当たり」と、「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」とで、大入賞装置 1 8 の開成回数を異ならすことにより、一方の「大当たり」に起因して生起する大当たり状態を他方の「大当たり」に起因して生起する大当たり状態よりも多くの賞球を獲得することができる特定特別遊技状態としているが、大入賞装置 1 8 の開成回数を異ならせるのではなく、大入賞装置 1 8 の 1 回の開成時間の平均値を異ならせることで、一方の「大当たり」に起因して生起する大当たり状態を特定特別遊技状態としてもよい。すなわち、「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」に起因して生起させる大当たり状態では、1 6 回数全ての開成について 1 回あたりの開成時間を長い時間(たとえば 3 0 秒)とする一方、「第 1 通常大当たり」と「第 1 確変大当たり」に起因して生起させる大当たり状態では、所定回数までの開成(たとえば 1 回目～4 回目までの開成)については、1 回あたりの開成時間を上記長い時間とするものの、所定回数以降の開成(ここでは 5 回目～1 6 回目の開成)については、1 回あたりの開成時間を短い時間(たとえば 0.5 秒)とし、「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」に起因して生起させる大当たり状態よりも 1 回あたりの開成時間の平均値を短くして、1 回あたりの開成時間の平均値が長い「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」に起因して生起させる大当たり状態を特定特別遊技状態とする等が考えられる。この場合、大入賞装置 1 8 の開成回数は同じであるにも拘わらず、「第 2 通常大当たり」と「第 2 確変大当たり」に起因して生起する大当たり状態の方が、「第 1 通常大当たり」と「第 1 確変大当たり」に起因して生起する大当たり状態よりも多くの賞球を獲得し得ることになる。

#### 【 0 0 4 2 】

また、上記実施形態では、「大当たり」として「第 1 通常大当たり」、「第 2 通常大当たり」、「第 1 確変大当たり」、及び「第 2 確変大当たり」の 4 種類の「大当たり」を設定しているが、それ以上の種類の「大当たり」を設定することは当然可能であるし、逆に「通常大当たり」としては 1 種類しか設定しない(たとえば「第 2 通常大当たり」のみとする等)ようにしても何ら問題はない。加えて、上記実施形態では、「大当たり」の種別が「第 1 確変大当たり」若しくは「第 2 確変大当たり」である場合にのみ、大当たり状態

10

20

30

40

50

の終了後に確変状態が生起するパチンコ機としているが、全ての「大当たり」において大当たり状態の終了後に確変状態が生起するようなパチンコ機であっても何ら問題はない。

【0043】

またさらに、上記実施形態では、チューリップ式電動役物17や図柄始動口19へ遊技球が入賞した際に払い出す賞球数、及び大入賞装置18へ遊技球が入賞した際に払い出す賞球数は適宜変更可能であって、全て異ならせたり、全て同じとしても何ら問題はない。

加えて、上記実施形態では、賞球の払い出し総数に、チューリップ式電動役物17や図柄始動口19へ遊技球が入賞した際に払い出す賞球数も含めているが、大入賞装置18へ遊技球が入賞した際に払い出す賞球数のみを払い出し総数として演算し、その払い出し総数が所定の注意喚起単位数の自然数N倍となる毎に注意喚起メッセージ表示66を表示する等してもよいし、別途入賞部材を備えたパチンコ機にあっては、それらの入賞部材への入賞に応じて払い出す賞球の個数をも加味して、払い出し総数を演算するように構成しても何ら問題はない。

【0044】

さらに、上記実施形態では、比較的多量の賞球を獲得し得る特定特別遊技状態が生起すると、該大当たり状態の終了デモ中に注意喚起メッセージ表示を表示するとしているが、終了デモ中ではなく、大当たり状態の終了後、図柄表示部6において図柄が変動を開始するに伴い、注意喚起メッセージ表示領域6bを設けるとともに、該注意喚起メッセージ表示領域6bに注意喚起メッセージ表示66を所定時間にわたって表示するように構成してもよく、比較的多量の賞球を獲得し得る特定特別遊技状態が生起したという条件をトリガーとするのであれば、どのようなタイミングで注意喚起メッセージ表示を表示するかについては適宜変更可能である。

【0045】

さらにまた、上記実施形態では、図柄表示部6を注意喚起手段として作動させるように構成しているが、たとえばスピーカ14やランプ部材15、押しボタン25等を注意喚起手段として作動させ、第1のタイミングや第2のタイミングでスピーカ14、14から注意喚起メッセージを報音させたり、ランプ部材15、15を点滅させる、押しボタン25を振動させる等するように構成しても何ら問題はない。また、それらを組み合わせ、複数の部材を注意喚起手段として作動させることも当然可能である。

【0046】

またさらに、図柄表示部6やスピーカ14、14等ではなく、別途専用の注意喚起手段（注意喚起メッセージ表示用の表示手段等）を設けることも可能である。加えて、注意喚起信号をサブ制御装置40のみならず、払出制御装置28へも送信することにより、残度表示部55において注意喚起メッセージ表示65を表示することも可能である。また、上記実施形態では、注意喚起信号を受信すると図柄表示部6に注意喚起メッセージ表示領域6a、6bを設けるとしているが、図柄表示部6の特定の領域を常に注意喚起メッセージ表示領域6aとして確保するように構成しても何ら問題はない。

【0047】

また、上記実施形態では、遊技に係る制御をメイン制御装置とサブ制御装置との2つの制御装置に分けて制御するように構成しているが、メイン制御装置1つで制御するように構成してもよく、メイン制御装置の記憶手段に図柄変動パターン記憶領域等を設けてよいし、メイン制御装置1つで制御する際には、注意喚起信号等を作成する必要はない。さらに、特別図柄と装飾図柄との2つの図柄を用いるのではなく、特別図柄のみを用い、図柄表示部に特別図柄を表示するように構成することも可能である。

さらに、上記実施形態では、「大当たり」の種別を決定するにあたり、当たり種別決定用乱数（dカウンタ）を用いているが、大当たり判定用乱数（cカウンタ）のみを用いて「大当たり」の種別を決定することも可能である。

【0048】

加えて、上記実施形態では、注意喚起メッセージ表示として常に同じものを表示するように構成しているが、第1注意喚起信号にもとづき大当たり状態の終了時に表示する注意

10

20

30

40

50

喚起メッセージ表示と、第2注意喚起信号や第3注意喚起信号にもとづいて表示する注意喚起メッセージ表示とを異ならせても何ら問題はないし、表示する色を変える、表示中の背景の色を変える等、どのような注意喚起メッセージ表示をどのように表示するかについては適宜設計変更可能である。

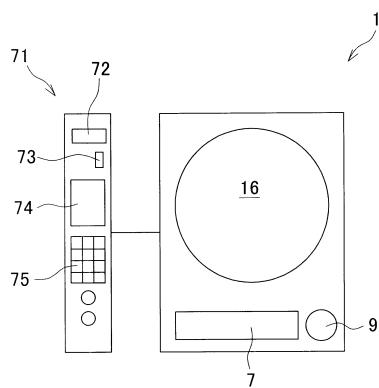
【符号の説明】

【0049】

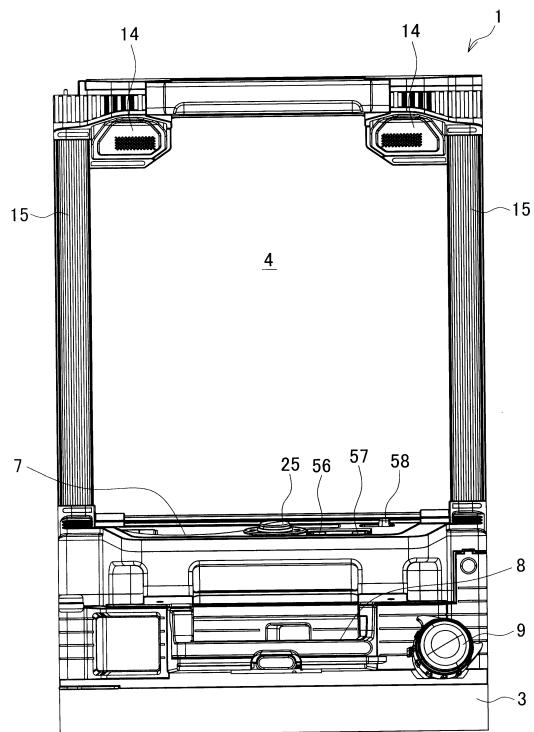
1・・・パチンコ機、6・・・図柄表示部（注意喚起手段）、6a、6b・・・注意喚起メッセージ表示領域、17・・・チューリップ式電動役物（始動入賞部材）、18・・・大入賞装置、19・・・始動入賞口（始動入賞部材）、28・・・払出制御装置、30・・・メイン制御装置、32・・・メインCPU、34・・・タイマ、36・・・賞球数演算手段、40・・・サブ制御装置、42・・・サブ統合CPU42、53・・・操作基板、54・・・中継基板、55・・・残度表示部、56・・・球貸しボタン、57・・・返却ボタン、65、66・・・注意喚起メッセージ表示、71・・・球貸機。

10

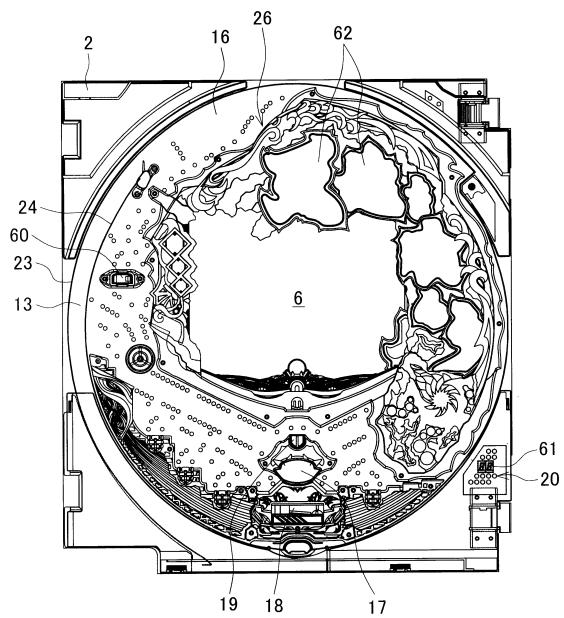
【図1】



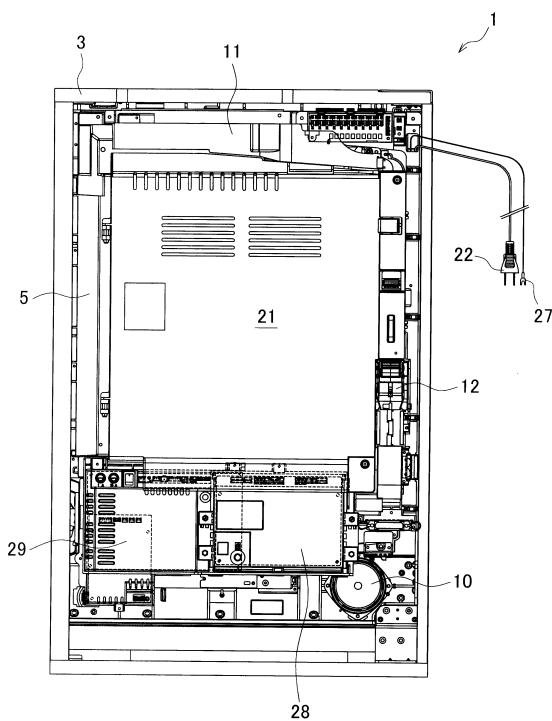
【図2】



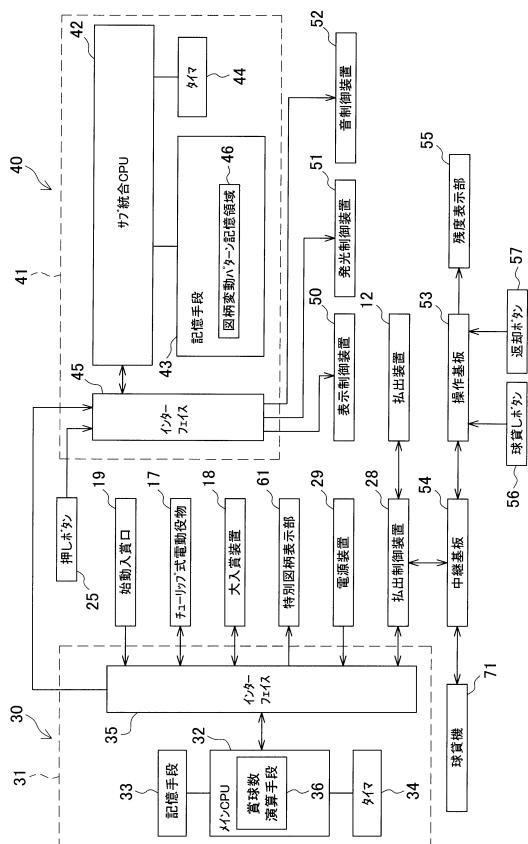
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

dカウタの数値	「大当たり」の種類
0~2	第1通常大当たり (4R通常)
3	第2通常大当たり (16R通常)
4~6	第1確変大当たり (4R確変)
7~10	第2確変大当たり (16R確変)

【図7】

(a) はすれ時用

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

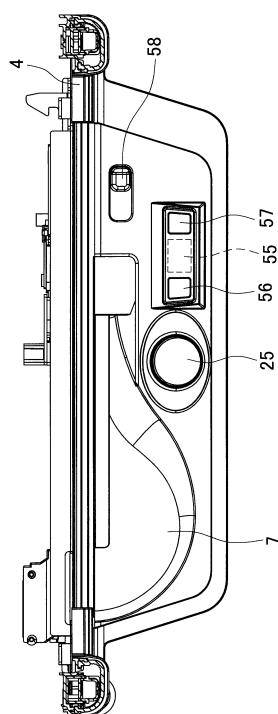
(b) 大当たり時用

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

【図8】

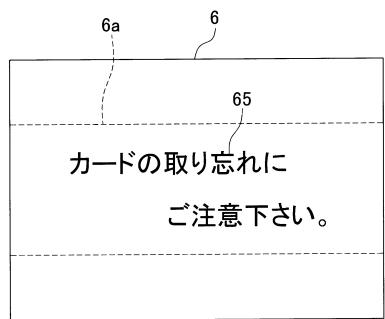
基本変動パターン	詳細変動パターン
A	ノーマル外れ
B	ノーマルリーチ
C	ロングリーチ
D	スーパーリーチ

【図9】

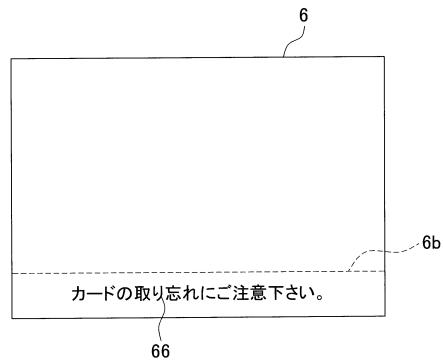


【図10】

(A)



(B)



---

フロントページの続き

審査官 吉田 紗子

(56)参考文献 特開2011-045402(JP,A)

特開2011-010905(JP,A)

特開2014-030553(JP,A)

特開平10-108965(JP,A)

特開平09-313725(JP,A)

特開2014-023610(JP,A)

特開2014-008146(JP,A)

特開2014-023665(JP,A)

特開2013-236674(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02