

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-104196

(P2014-104196A)

(43) 公開日 平成26年6月9日(2014.6.9)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 5 2 F	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 5 2 L	

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2012-260100 (P2012-260100)	(71) 出願人	000241234
(22) 出願日	平成24年11月28日 (2012.11.28)		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 恭一
		(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	安藤 直樹
			名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
			豊丸産業株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ機

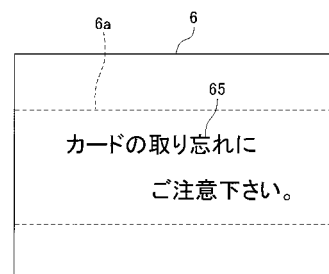
(57) 【要約】

【課題】プリペイド媒体の返却を忘れたまま席を離れることを防止することができるパチンコ機を提供する。

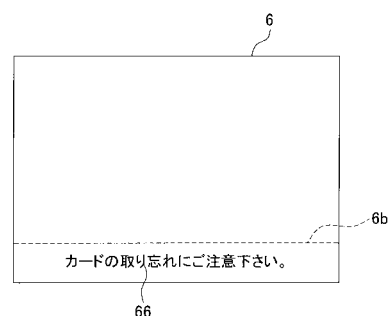
【解決手段】「大当たり抽選」の結果が、図柄の確定表示後に生起する大当たり状態において比較的多くの賞球を獲得することができる上、大当たり状態の終了後には確変状態が生起する「第2確変大当たり」であり、且つ、特定の基本変動パターンが選択されると、図柄の変動開始から確定表示までの間の特定のタイミングにおいて、所定の表示時間にわたり図柄表示部6の下部に注意喚起メッセージ表示領域6bを設けるとともに、注意喚起メッセージ表示領域6bに注意喚起メッセージ表示66を表示するようにした。

【選択図】図10

(A)



(B)



【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氣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、所定の變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るパチンコ機であって、

10

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、最終的に前記所定の当たり表示態様で確定表示することになる前記図柄の変動開始から確定表示までの間の特定のタイミングにおいて、所定の確率で前記注意喚起手段を作動させることを特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

前記特別遊技状態として、前記始動入賞部材への遊技球の入賞に伴い前記図柄を前記当たり表示態様で確定表示させる確率が向上した特定遊技状態を前記特別遊技状態の終了後に生起させる特定特別遊技状態と、前記特定遊技状態を生起させない非特定特別遊技状態とを有しており、

20

前記制御装置は、前記所定の当たり表示態様での確定表示後に前記特定特別遊技状態が生起することになる前記図柄の変動開始から確定表示までの間の特定のタイミングにおいて、前記所定の確率で前記注意喚起手段を作動させることを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

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

30

【背景技術】**【0002】**

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

【先行技術文献】

40

【特許文献】**【0003】**

【特許文献 1】特開 2010 - 12128 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、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】

50

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。

【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氣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るパチンコ機であって、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、最終的に前記所定の当たり表示態様で確定表示することになる前記図柄の変動開始から確定表示までの間の特定のタイミングにおいて、所定の確率で前記注意喚起手段を作動させることを特徴とする。

10

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、前記特別遊技状態として、前記始動入賞部材への遊技球の入賞に伴い前記図柄を前記当たり表示態様で確定表示させる確率が向上した特定遊技状態を前記特別遊技状態の終了後に生起させる特定特別遊技状態と、前記特定遊技状態を生起させない非特定特別遊技状態とを有しており、前記制御装置は、前記所定の当たり表示態様での確定表示後に前記特定特別遊技状態が生起することになる前記図柄の変動開始から確定表示までの間の特定のタイミングにおいて、前記所定の確率で前記注意喚起手段を作動させることを特徴とする。

20

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、最終的に所定の当たり表示態様で確定表示することになる（特に請求項2では、所定の当たり表示態様での確定表示後に特定特別遊技状態が生起することになる）図柄の変動開始から確定表示までの間の特定のタイミングにおいて、所定の確率で注意喚起手段を作動させるため、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。

30

また、当該注意喚起手段が作動すると、遊技者は図柄が確定表示する前に、確定表示が当たり表示態様となることを知ることができる。すなわち、注意喚起手段の作動が所謂大当たり抽選に係る予告としての役割をも果たすことにもなり、パチンコ機の遊技性を向上することができる。

【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。

40

【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】

50

【 0 0 0 9 】

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。

【 0 0 1 0 】

(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 7 1 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 7 1 は、パチンコ機 1 (特に後述する払出制御装置 2 8) と電氣的に接続され、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 7 1 の前面には、紙幣や硬貨を投入するための投入口 7 2、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 7 3、残額等を表示する球貸機表示部 7 4、各種操作を行う操作部 7 5 等が設けられている。

【 0 0 1 1 】

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 1 6 内へ遊技球を打ち込み、遊技領域 1 6 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 1 6 とされている。

【 0 0 1 2 】

当該遊技領域 1 6 は、遊技盤 2 の前面に円弧状に配設された外レール 2 3 及び内レール 2 4 等によって囲まれており、遊技領域 1 6 に左部における両レール 2 3、2 4 間が遊技球を遊技領域 1 6 内へ打ち込むための発射通路 1 3 とされている。また、遊技領域 1 6 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 L E D を内蔵した種々の発光部材 6 2、6 2・・を備えたセンター部材 2 6 が遊技盤 2 に設置されており、該センター部材 2 6 の左方には、遊技球が通過可能なゲート部材 6 0 が設けられている。加えて、遊技領域 1 6 におけるセンター部材 2 6 の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口 1 9 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 1 7 と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置 1 8 とが設置されている。なお、発光部材 6 2、6 2・・のうちの一部は、電動役物として構成されている。

【 0 0 1 3 】

さらに、遊技領域 1 6 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 L E D からなる保留表示部 2 0 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 6 1 とが設けられている。なお、保留表示部 2 0 や特別図柄表示部 6 1 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。

【 0 0 1 4 】

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 1 0 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 1 0 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 2 5 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 1 4、1 4 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 L E D を備えたランプ部材 1 5、1 5 が設けられている。

【 0 0 1 5 】

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

10

【0016】

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

メイン制御装置 30 には、「大当たり抽選」の実行とともに下記部材の動作を制御するメイン CPU 32、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 とともに電氣的に接続されている。

20

【0017】

記憶手段 33 には、「大当たり抽選」に使用する c カウンタ（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 CPU 32 は、遊技球の始動入賞口 19 又はチューリップ式電動役物 17 への入賞検出を契機として、c カウンタ、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）。

30

【0018】

また、記憶手段 33 には、特別図柄表示部 61 に表示する特別図柄と、図 6 に示す如く d カウンタの数値と「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 CPU 42、記憶手段 43、タイマ 44、及びインタ

50

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と電氣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と電氣的に接続されており、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態様やキャラクターの動画を用いたキャラクター演出等からなる複数の詳細変動パターンを記憶した図柄変動パターン記憶領域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。

【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。

【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つたり、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

10

20

30

40

50

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き、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（当たり表示態様であって、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「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（当たり表示態様であって、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（特別遊技状態）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】

また、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、「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。さらに、「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）特定遊技状態である所謂確変状態を生起させる。しかしながら、「大当たり」の種別が「通常大当たり」であると、大当たり状

10

20

30

40

50

態の終了後にそのような確変状態を生起させない。つまり、「第1確変大当たり」と「第2確変大当たり」との何れかに起因して生起する大当たり状態は特定特別遊技状態となり、「通常大当たり」に起因して生起する大当たり状態は非特定特別遊技状態となる。

【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。

【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と電氣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。

【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。

【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。

【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 5 3 へ送信する。そして、操作基板 5 3 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 5 5 に表示したり、残度表示部 5 5 に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、比較的短時間のうちに大当たり状態が生じやすい確変状態が生じたことにより、貸し球を使わずとも賞球のみによって遊技を継続することが可能になったという状況が考えられる。そこで、パチンコ機 1 では、通常の遊技状態（確変状態ではない遊技状態）において「第 1 確変大当たり」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が生じたと判断すると、サブ統合 CPU 4 2 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 4 4 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 6 a を設けるとともに、図 1 0 (A) に示す如く、注意喚起メッセージ表示領域 6 a 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）6 5 を表示する。すなわち、メイン制御装置 3 0 からサブ制御装置 4 0 へ送信される大当たり開始信号（若しくは大当たり終了信号）が注意喚起信号となり、サブ制御装置 4 0 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 6 5 は、サブ制御装置 4 0 の記憶手段 4 3 に設けられた注意喚起表示記憶領域 4 7 に記憶されている。また、メイン制御装置 3 0 からサブ制御装置 4 0 へ送信される大当たり開始信号（若しくは大当たり終了信号）を注意喚起信号として注意喚起メッセージ表示 6 5 を表示する / 表示しないを決定するにあたっては、メイン制御装置 3 0 で決定するように構成してもよいし、サブ制御装置 4 0 で決定するように構成してもよい。つまり、大当たり開始信号（若しくは大当たり終了信号）に注意喚起メッセージ表示 6 5 の表示を指令するコマンドを含めてもよいし、サブ制御装置 4 0 で注意喚起信号の受信を契機として表示する / しないを決定してもよい。

【0032】

また、確変状態中に再度「第 1 確変大当たり」若しくは「第 2 確変大当たり」となる所謂連チャン時において、「第 1 確変大当たり」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が終了する度に上記注意喚起メッセージ表示 6 5 を表示していたのでは、遊技者が煩わしく感じてしまいかねないとも考えられる。そこで、パチンコ機 1 では、確変状態中における「大当たり抽選」の結果が「第 1 確変大当たり」若しくは「第 2 確変大当たり」であると、該「第 1 確変大当たり」若しくは「第 2 確変大当たり」に起因して生起させる大当たり状態の終了時に上記注意喚起メッセージ表示 6 5 を表示しない。

【0033】

さらに、確変状態中に「通常大当たり」となると、大当たり状態の終了後確変状態は生起しないため、「通常大当たり」に起因した大当たり状態の終了をもって遊技を終了する遊技者も多数いると考えられる。そこで、パチンコ機 1 では、確変状態中における「大当たり抽選」の結果が「通常大当たり」であると、該「通常大当たり」に起因して生起させる大当たり状態の終了時に上記注意喚起メッセージ表示 6 5 を所定時間にわたり表示する。

【0034】

加えて、「大当たり抽選」の結果が「第 2 確変大当たり」であると、その後に生起する大当たり状態において比較的多くの賞球を獲得することができる上、大当たり状態の終了後には確変状態が生起することになるため、当該「大当たり抽選」に起因する図柄（特別図柄及び装飾図柄）の変動開始から確定表示までの間に、カードの返却忘れを遊技者に注意喚起してもよいと考えられる。そこで、パチンコ機 1 では、「大当たり抽選」の結果が「第 2 確変大当たり」であり、且つ、特定の基本変動パターン（図 5 及び 6 で示す変動パ

ターン E) が選択されると、図柄の変動開始から確定表示までの間の特定のタイミング（たとえば図柄の変動開始直後やリーチ表示となったタイミング、確定表示直前等が考えられる）において、所定の表示時間（たとえば 2 秒間）にわたり図柄表示部 6 の下部に注意喚起メッセージ表示領域 6 b 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 6 b 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）6 6 を表示する。すなわち、この場合には、メイン制御装置 3 0 からサブ制御装置 4 0 へ送信される開始コマンドが注意喚起信号となり、サブ制御装置 4 0 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ことになる。なお、注意喚起メッセージ表示 6 6 も、サブ制御装置 4 0 の記憶手段 4 3 における注意喚起表示記憶領域 4 7 に記憶されている。

10

【0035】

（本実施形態のパチンコ機による効果）

以上のような構成を有するパチンコ機 1 によれば、「大当たり抽選」の結果が、図柄の確定表示後に生起する大当たり状態において比較的多くの賞球を獲得することができる上、大当たり状態の終了後には確変状態が生起する「第 2 確変大当たり」であり、且つ、特定の基本変動パターンが選択されると、図柄の変動開始から確定表示までの間の特定のタイミングにおいて、所定の表示時間にわたり図柄表示部 6 の下部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 を表示する。すなわち、「大当たり抽選」の結果が「第 2 確変大当たり」である場合、所定の確率で注意喚起メッセージ表示 6 6 を表示する。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。

20

また、当該注意喚起メッセージ表示 6 6 が表示されると、遊技者は図柄が確定表示する前に「大当たり抽選」の結果が「第 2 確変大当たり」であることを知ることができる。すなわち、注意喚起メッセージ表示 6 6 の表示が、「大当たり抽選」の結果の所謂予告表示としての役割をも果たすことにもなり、パチンコ機 1 の遊技性を向上することができる。

【0036】

また、パチンコ機 1 では、確変状態ではない通常の遊技状態中に、比較的短時間のうちに再度大当たり状態が生起することを期待できる「第 1 確変大当たり」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 6 a を設けるとともに、該注意喚起メッセージ表示領域 6 a に注意喚起メッセージ表示 6 5 を所定時間にわたって表示する。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一層効果的に防止することができる。

30

【0037】

さらに、パチンコ機 1 では、確変状態中に「第 1 確変大当たり」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が生起した場合には、大当たり状態の終了デモ中における注意喚起メッセージ表示 6 5 の表示を行わない。したがって、所謂連チャン時に、毎回注意喚起メッセージ表示 6 5 が表示されたりすることがなく、遊技者が煩わしく感じたりしない。

40

さらにまた、パチンコ機 1 では、確変状態中に「通常大当たり」に起因した大当たり状態が生起した場合には、大当たり状態の終了デモ中において再度注意喚起メッセージ表示 6 5 を表示する。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極めて確実に防止することができる。

加えて、パチンコ機 1 では、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。

【0038】

（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

50

、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。

【0039】

たとえば、上記実施形態では、「大当たり抽選」の結果が「第2確変大当たり」である場合にのみ所定の確率で注意喚起メッセージ表示66を表示するとしているが、たとえば「第1確変大当たり」や「通常大当たり」である場合にも、所定の確率で注意喚起メッセージ表示66を表示するように構成しても何ら問題はない。

また、確変状態中に「第1確変大当たり」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が生じた場合には、大当たり状態の終了デモ時に注意喚起メッセージ表示65を表示しないとしているが、表示するように構成することも勿論可能である。

10

【0040】

さらに、上記実施形態では、「大当たり」として「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3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（「通常大当たり」としても複数種類設定する等）ことは当然可能であるし、逆に「確変大当たり」としても1種類しか設定しない（たとえば「第2確変大当たり」のみとする等）ようにしても何ら問題はない。さらに、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、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、全て異なせたり、全て同じとしても何ら問題はない。

【0041】

また、上記実施形態では、大当たり状態の終了デモ時に表示する注意喚起メッセージ表示65と、図柄の変動表示中に表示する注意喚起メッセージ表示65とを異ならせているが、図柄の変動表示中に注意喚起メッセージ表示65を所定時間（たとえば1.0秒間）カットインさせるような表示態様で表示させるといった態様も可能であるし、大当たり状態の終了デモ時に注意喚起メッセージ表示領域6bを設けて注意喚起メッセージ表示66を表示するように構成しても何ら問題はない。

20

【0042】

さらに、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、図柄の変動表示中における特定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。

30

【0043】

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として確保するように構成しても何ら問題はない。

40

【0044】

さらにまた、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もよいし、メイン制御装置1つで制御する際には、注意喚起信号等を作成する必要はない。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。

またさらに、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

50

いて「大当たり」の種別を決定することも可能である。

【 0 0 4 5 】

加えて、上記実施形態では、注意喚起メッセージ表示の内容を場合によって異ならせたりしても何ら問題はないし、内容は同じであっても表示する色を変える、表示中の背景の色を変える、表示時間を異ならせる等、どのような注意喚起メッセージ表示をどのようにどれだけの時間にわたり表示するかについては適宜設計変更可能である。

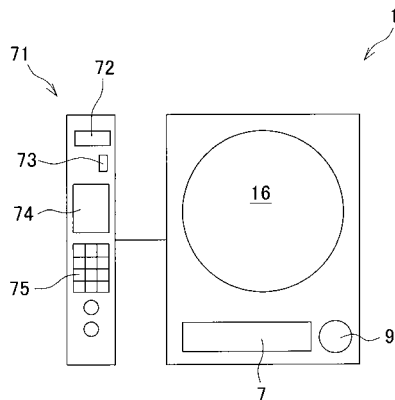
【 符号の説明 】

【 0 0 4 6 】

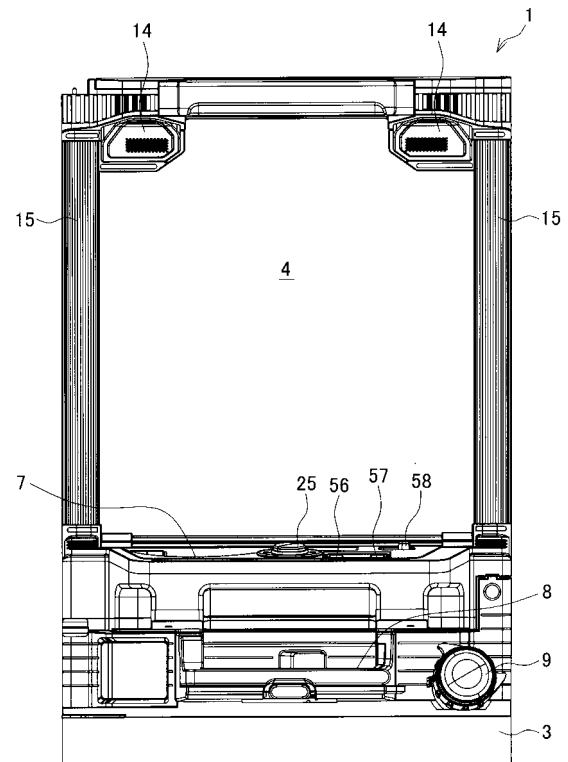
1・・・パチンコ機、6・・・図柄表示部、6・・・図柄表示部（注意喚起手段）、6a、6b・・・注意喚起メッセージ表示領域、17・・・チューリップ式電動役物（始動入賞部材）、18・・・大入賞装置、19・・・始動入賞口（始動入賞部材）、28・・・払出制御装置、30・・・メイン制御装置（制御装置）、40・・・サブ制御装置（制御装置）、53・・・操作基板、54・・・中継基板、55・・・残度表示部、56・・・球貸しボタン、57・・・返却ボタン、65、66・・・注意喚起メッセージ表示、71・・・球貸機。

10

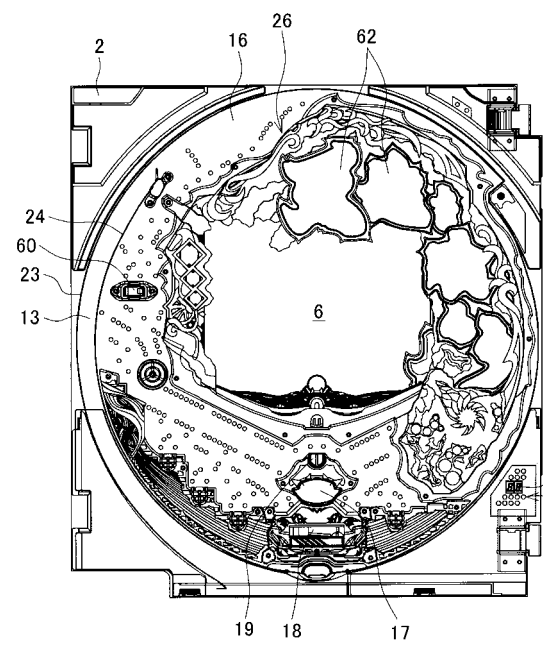
【 図 1 】



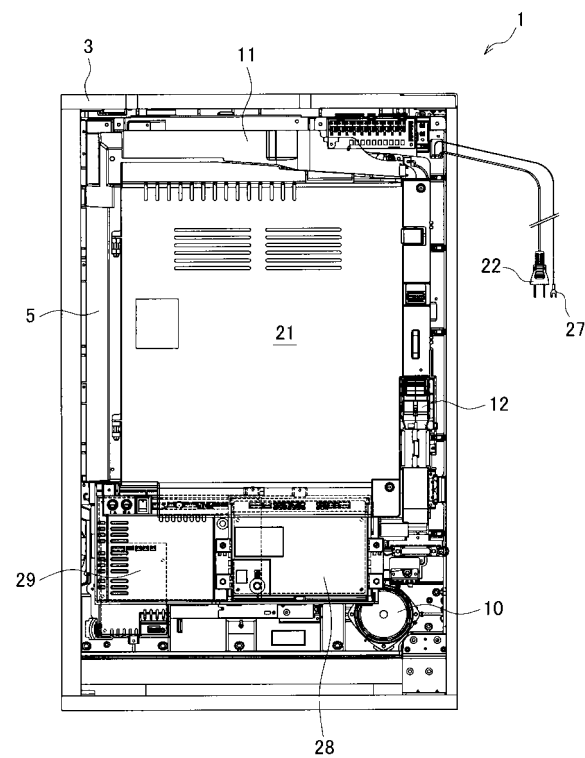
【 図 2 】



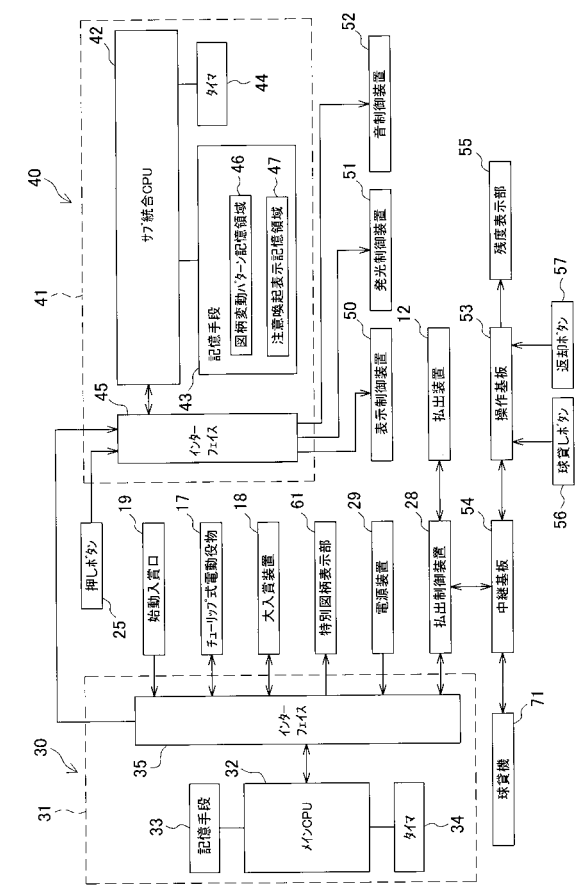
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

カウンタの数値	「大当たり」の種類
0～3	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) はずれ時用

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

(b) 大当たり時用(第1確変大当たり及び通常大当たり)

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

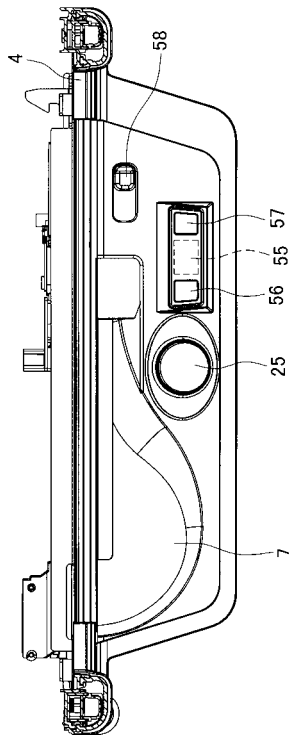
(c) 大当たり時用(第2確変大当たり)

eカウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～3	B (12秒)
4～14	C (20秒)
15～29	D (32秒)
30	E (32秒)

【図 8】

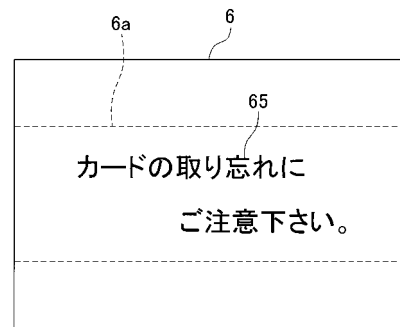
基本変動パターン	詳細変動パターン
A	ノーマル外れ
B	ノーマルリーチ
C	ロングリーチ
D	スーパーリーチ (注意喚起無し)
E	スーパーリーチ (注意喚起有り)

【図 9】

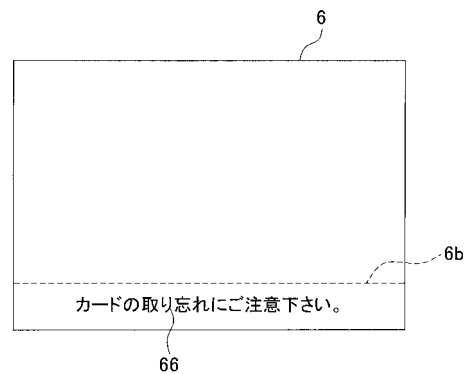


【図 10】

(A)



(B)



フロントページの続き

(72)発明者 佐藤 修誠

名古屋市中村区長戸井町 3 丁目 1 2 番地 豊丸産業株式会社内

F ターム(参考) 2C088 BB07 BB14

2C333 AA11 CA29 CA33 CA53