

(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2020-127841

(P2020-127841A)

(43) 公開日 令和2年8月27日(2020.8.27)

(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 6 Z 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 3 4

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 118 頁)

(21) 出願番号	特願2020-91740 (P2020-91740)	(71) 出願人	000148922
(22) 出願日	令和2年5月26日 (2020.5.26)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2018-182000 (P2018-182000) の分割	(72) 発明者	市原 高明
原出願日	平成26年3月3日 (2014.3.3)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
		(72) 発明者	長谷川 有史
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
		(72) 発明者	秋山 大
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
		(72) 発明者	江口 健一
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		Fターム(参考)	2C088 CA13 CA31 CA35

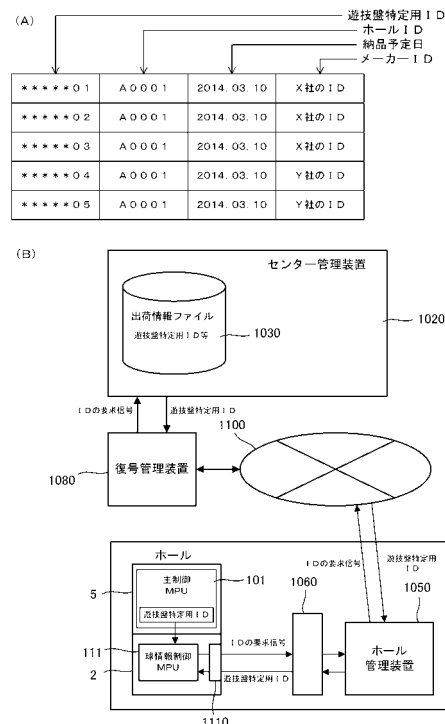
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】基板ボックスの外部から照合機を接続してCPUを個別に検査せずとも、本体枠に嵌っている遊技盤が正規のものであるのか認証を行うことを可能とすること。

【解決手段】電源投入時に、第2MPUは、管理装置に向けて遊技機特定用IDの要求信号を送信し、管理装置は、遊技機特定用IDの要求信号を受信すると、ホール特定用IDと対応付けされた遊技機特定用IDを送信元の第2MPUに転送し、第2MPUは、転送された遊技機特定用IDを記憶登録し、記憶登録された遊技機特定用IDに基づいて、第1MPUの遊技機特定用IDが正規であるか否かを認証する。第2MPUは、認証された場合は賞球制御を実行する一方、認証されない場合は賞球制御を実行しない。

【選択図】図105



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定数量の遊技球を閉鎖的に循環させて遊技を行わせる封入球式遊技機と、
前記封入球式遊技機と相互通信可能に接続された管理装置と、を含み、
前記封入球式遊技機は、
遊技領域が区画形成され、前記遊技領域を転動流下する遊技球が入球可能とされた複数の入賞口を備えた遊技盤と、
ホールに設置され、前記遊技盤が嵌め込まれて収納される本体枠と、
前記本体枠の前面に対して開閉可能に支持されると共に閉鎖した時に前記遊技盤の前記遊技領域が遊技者側へ臨む遊技窓を有した扉枠と、
前記本体枠に配置され、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に向けて遊技球を発射する打球発射装置と、
前記遊技盤に備えられ、遊技制御を行う第 1 M P U を備え、前記入賞口への遊技球の受け入れに基づいて賞球信号を出力する第 1 制御基板と、
前記本体枠に備えられ、前記賞球信号に基づいて賞球制御を行う第 2 M P U を備えた第 2 制御基板と、
を備え、
前記第 1 M P U に、自己を認識させるための第 1 M P U の遊技機特定用 I D が格納され、前記管理装置に、少なくとも個々の遊技機を識別するための遊技機特定用 I D と、前記遊技機特定用 I D に対応づけられて前記遊技盤が設置される前記ホールを識別するためのホール特定用 I D とが予め登録され、
電源投入時に、前記第 2 M P U は、前記管理装置に向けて遊技機特定用 I D の要求信号を送信し、
前記管理装置は、前記遊技機特定用 I D の要求信号を受信すると、前記ホール特定用 I D と対応付けされた前記遊技機特定用 I D を送信元の前記第 2 M P U に転送し、
前記第 2 M P U は、転送された前記遊技機特定用 I D を記憶登録し、記憶登録された前記遊技機特定用 I D に基づいて、前記第 1 M P U の遊技機特定用 I D が正規であるか否かを認証し、認証された場合は前記賞球制御を実行する一方、認証されない場合は前記賞球制御を実行しない、
ことを特徴とする遊技機管理システム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、所定数量の遊技球を閉鎖的に循環させて遊技を行わせる封入球式遊技機と管理装置とを含む遊技機管理システムに関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技場（遊技ホール）に設置されるパチンコやパチスロ等の遊技機に対して、遊技動作を制御する制御プログラムや制御データの不正な改ざんを防止するために、基板ボックスに収められた遊技機用制御基板に取り付けられている C P U に記憶されている I D 番号を、基板ボックスの外部から照合機を接続して読み取り、不正に取り付けられた基板を使用していないか検査を行っている（特許文献 1）。

【0003】

ところで、現在、遊技盤を嵌め込む本体枠の開発及び生産は、メーカーそれぞれが独自に行っているが、開発コストの削減や、環境破壊対策等の観点から、各メーカーが共通して使用することが可能な本体枠を開発することが考えられる。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】 特開平 10 - 024148 号公報

10

20

30

40

50

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、本体枠をメーカーによらない共通枠とした場合、本体枠同士の構造が同一のため、本体枠に異なった組み合わせの遊技盤を嵌め込んでしまった場合であっても、見た目だけでは間違った組み合わせかどうかの判断が付かず、正規の遊技盤が本体枠に嵌っているのかを、把握、管理しにくいという問題が生じる虞がある。

【0006】

そこで、本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、基板ボックスの外部から照合機を接続してCPUを個別に検査せずとも、本体枠に嵌っている遊技盤が正規のものであるのか認証を行うことを可能とする環境を提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】**【0007】**

[解決手段1] に係る遊技機管理システムは、
所定数量の遊技球を閉鎖的に循環させて遊技を行わせる封入球式遊技機と、
前記封入球式遊技機と相互通信可能に接続された管理装置と、を含み、
前記封入球式遊技機は、

遊技領域が区画形成され、前記遊技領域を転動流下する遊技球が入球可能とされた複数の入賞口を備えた遊技盤と、

20

ホールに設置され、前記遊技盤が嵌め込まれて収納される本体枠と、

前記本体枠の前面に対して開閉可能に支持されると共に閉鎖した時に前記遊技盤の前記遊技領域が遊技者側へ臨む遊技窓を有した扉枠と、

前記本体枠に配置され、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に向けて遊技球を発射する打球発射装置と、

前記遊技盤に備えられ、遊技制御を行う第1MPUを備え、前記入賞口への遊技球の受け入れに基づいて賞球信号を出力する第1制御基板と、

前記本体枠に備えられ、前記賞球信号に基づいて賞球制御を行う第2MPUを備えた第2制御基板と、

を備えたものであって、上記課題を解決するために、

前記第1MPUに、自己を認識させるための第1MPUの遊技機特定用IDが格納され、前記管理装置に、少なくとも個々の遊技機を識別するための遊技機特定用IDと、前記遊技機特定用IDに対応づけられて前記遊技盤が設置される前記ホールを識別するためのホール特定用IDとが予め登録され、

30

電源投入時に、前記第2MPUは、前記管理装置に向けて遊技機特定用IDの要求信号を送信し、

前記管理装置は、前記遊技機特定用IDの要求信号を受信すると、前記ホール特定用IDと対応付けされた前記遊技機特定用IDを送信元の前記第2MPUに転送し、

前記第2MPUは、転送された前記遊技機特定用IDを記憶登録し、記憶登録された前記遊技機特定用IDに基づいて、前記第1MPUの遊技機特定用IDが正規であるか否かを認証し、認証された場合は前記賞球制御を実行する一方、認証されない場合は前記賞球制御を実行しない、

40

ことを特徴とする。

【0008】

[解決手段1] に係る遊技機管理システムによれば、電源投入時に、第2MPUは、管理装置に向けて遊技機特定用IDの要求信号を送信し、管理装置は、遊技機特定用IDの要求信号を受信すると、ホール特定用IDと対応付けされた遊技機特定用IDを送信元の第2MPUに転送する。第2MPUは、転送された遊技機特定用IDを記憶登録し、転送された遊技機特定用IDに基づいて、第1MPUの遊技機特定用IDが正規であるか否かを認証し、認証された場合は賞球制御を実行する一方、認証されない場合は賞球制御を実行しない。

50

【 0 0 0 9 】

これにより、電源投入時毎に、第 2 M P U において、正規の遊技盤が本体枠に嵌っているのかを認証するための情報（遊技盤特定用 I D）が更新登録される。そのため、基板ボックスの外部から照合機を接続して M P U を個別に検査せずとも、本体枠に嵌っている遊技盤が正規のものであるのか認証を行うことが可能となる。

【 0 0 1 0 】

また、本体枠と遊技盤との組み合わせが正規なものであるか否かを判断することが可能となり、認証結果の信頼性も高まる。さらに、かかる認証処理の判定結果が一致せずの場合には賞球制御が行われないようにすることにより、正規ではない遊技盤で遊技が行われることを回避できる他、M P U が偽造チップと差し替えられる等の不正行為を有効に抑止することが可能となる。

【 0 0 1 1 】

[解決手段 2] に係る発明は、

所定数量の遊技球を閉鎖的に循環させて遊技を行わせる封入球式遊技機であって、前記封入球式遊技機は、遊技領域が区画形成され、前記遊技領域を転動流下する遊技球が入球可能とされた複数の入賞口を備えた遊技盤と、前記遊技盤が嵌め込まれて収納される本体枠と、前記本体枠の前面に対して開閉可能に支持されると共に閉鎖した時に前記遊技盤の前記遊技領域が遊技者側へ臨む遊技窓を有した扉枠と、前記本体枠に配置され、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に向けて遊技球を発射する打球発射装置と、前記遊技盤に備えられ、遊技制御を行う第 1 M P U を備え、前記入賞口への遊技球の受け入れに基づいて賞球信号を出力する第 1 制御基板と、前記本体枠に備えられ、前記賞球信号に基づいて賞球制御を行う第 2 M P U を備えた第 2 制御基板とを備え、前記第 1 M P U に、自己を認識させるための第 1 M P U の遊技機特定用 I D が格納され、前記第 2 M P U は、外部に前記遊技機特定用 I D のための要求信号を送信可能であって、外部から転送された前記遊技機特定用 I D を受信可能な通信部を有し、電源投入時に、前記通信部を通じて前記要求信号を送信し、前記通信部を通じて前記遊技機特定用 I D が転送されると、転送された前記遊技機特定用 I D を記憶登録し、記憶登録された前記遊技機特定用 I D に基づいて、前記第 1 M P U の遊技機特定用 I D が正規であるか否かを認証し、認証された場合は前記賞球制御を実行する一方、認証されない場合は前記賞球制御を実行しないことを特徴とする封入球式遊技機。

【 0 0 1 2 】

[解決手段 2] に係る封入球式遊技機によれば、第 2 M P U は、電源投入時に、通信部を通じて要求信号を送信し、通信部を通じて遊技機特定用 I D が転送されると、転送された遊技機特定用 I D を記憶登録し、記憶登録された遊技機特定用 I D に基づいて、第 1 M P U の遊技機特定用 I D が正規であるか否かを認証し、認証された場合は賞球制御を実行する一方、認証されない場合は賞球制御を実行しない。

【 0 0 1 3 】

そのため、第 2 M P U において、電源投入時毎に、正規の遊技盤が本体枠に嵌っているのかを認証するための情報（遊技盤特定用 I D）が更新登録される。また、基板ボックスの外部から照合機を接続して M P U を個別に検査せずとも、本体枠に嵌っている遊技盤が正規のものであるのか認証を行うことが可能となり、本体枠と遊技盤との組み合わせが正規なものであるか否かを判断することが可能となる。また、かかる認証処理の判定結果が一致せずの場合には賞球制御が行われないようにすることにより、正規ではない遊技盤で遊技が行われることを回避できる他、M P U が偽造チップと差し替えられる等の不正行為を有効に抑止することが可能となる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 4 】

本発明によれば、電源投入時毎に、第 2 M P U において、正規の遊技盤が本体枠に嵌っているのかを認証するための情報（遊技盤特定用 I D）が更新登録される。基板ボックスの外部から照合機を接続して M P U を個別に検査せずとも、正規の遊技盤が嵌っているの

か認証を行うことが可能となる。そのため、本体枠と遊技盤との組み合わせが正規なものであるか否かを判断することが可能となる。また、かかる認証処理の判定結果が一致せずの場合には賞球制御が行われないうにすることにより、正規ではない遊技盤で遊技が行われることを回避できる他、MPUが偽造チップと差し替えられる等の不正行為を有効に抑止することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機および遊技機に併設された精算機を示す正面図である。

【図2】扉枠を外して示す遊技機の正面図である。

10

【図3】遊技機を構成する本体枠を示す正面斜視図である。

【図4】遊技機を構成する本体枠を示す背面斜視図である。

【図5】上部発射装置と異形球・磁性球排出ユニットと球集合部とを示す斜視図である。

【図6】上部発射装置と球供給経路部材と球揚送装置とを示す右側面図である。

【図7】上部発射装置と発射領域とを示す遊技盤の前方下方から遊技盤の上部を見上げた視線による斜視図である。

【図8】上部発射装置を示す正面図である（発射用ハンマー打球位置）。

【図9】上部発射装置を正面左方から眺めて示す斜視図である。

【図10】上部発射装置を後方左方から眺めて示す斜視図である。

【図11】球送りユニットカバーを取り除いて上部発射装置を後方左方から眺めて示す斜視図である。

20

【図12】扉枠を外して示す遊技機における上部発射装置の開状態を示す図である。

【図13】扉枠を外して示す遊技機の縦断面を示す右側図である。

【図14】図2のA-Aに沿った断面見通し図の一部を概略で示す図である。

【図15】上部発射装置におけるベースプレートとの接合部と、遊技盤におけるパネルホルダの迫出し部が当接している状態を示した斜視図である。

【図16】上部発射装置を正面右方から眺めて示す斜視図である。

【図17】上部発射装置を示す正面図である（発射用ハンマー待機位置）。

【図18】上部発射装置を示す右側面図である（球送りソレノイド非励磁、球送り部材が保持位置及び戻り球阻止位置）。

30

【図19】図10の矢視B-B線で破断して示す上部発射装置の断面図である（球送りソレノイド非励磁、球送り部材が保持位置及び戻り球阻止位置）。

【図20】球送り装置における球送り部材と球送りシャフトと球送り板金を斜め後方から示す斜視図である。

【図21】上部発射装置を示す右側面図である（球送りソレノイド励磁、球送り部材が供給位置及び許容位置）。

【図22】図10の矢視B-B線で破断して示す上部発射装置の断面図である（球送りソレノイド励磁、球送り部材が供給位置及び許容位置）。

【図23】上部発射装置と球供給経路部材と球揚送装置とを示すように本体枠を縦方向に破断した断面図である。

40

【図24】球送りソレノイドと発射ソレノイドとの駆動タイミングを示すタイムチャートである。

【図25】球出口開閉ユニットの正面斜視図である。

【図26】球出口開閉ユニットの背面斜視図である。

【図27】上部発射ユニットと本体枠における球出口開閉ユニットとの関係を示す斜視図である。

【図28】異形球・磁性球排出ユニットを説明する外観斜視図である。

【図29】図28において磁性球排出部カバーを分離し裏返して説明する図である。

【図30】異形球・磁性球排出ユニットの平面図である。

【図31】異形球・磁性球排出ユニットの背面図である。

50

- 【図 3 2】異形球・磁性球排出ユニットのベース板を説明する図である。
- 【図 3 3】異形球・磁性球排出ユニットを異形球排出ユニットと磁性球排出ユニットとに分離して説明する図である。
- 【図 3 4】異形球・磁性球排出ユニットにおいて異形球と磁性球とが排出される経路を説明する図である。
- 【図 3 5】磁性球が循環経路から分離され排出される状況を説明する図である。
- 【図 3 6】磁性球が磁性球排出傾斜面に到達した状態を説明する図である。
- 【図 3 7】球集合部及び球揚送装置の正面左斜視図である。
- 【図 3 8】球集合部及び球揚送装置の正面図である。
- 【図 3 9】球集合部における球磨きカートリッジを外した状態を示す正面図である。 10
- 【図 4 0】球集合部のケースと、球揚送装置のカバーを除去した状態を示す背面斜視図である。
- 【図 4 1】図 4 0 における球集合部を拡大した背面斜視図である。
- 【図 4 2】図 4 1 をさらに拡大した図である。
- 【図 4 3】球集合部のケースを除去した平面図である。
- 【図 4 4】上部ギアボックスと、下部ギアボックスと、を除去した状態を示す背面斜視図である。
- 【図 4 5】球揚送装置のカバーを除去した状態を示す右側面図である。
- 【図 4 6】図 4 5 における (A) の拡大図である。
- 【図 4 7】スクリーを分解した状態を表す図である。 20
- 【図 4 8】球揚送装置の上部を示す斜視図である。
- 【図 4 9】スクリーと嵌合部材の、嵌合・非嵌合状態を示す図である。
- 【図 5 0】球磨きカートリッジが装着された状態を示す左側面図である。
- 【図 5 1】球磨きカートリッジを固定する機構を説明する斜視図である。
- 【図 5 2】球磨きカートリッジを装着する途中時点の状態を示す斜視図である。
- 【図 5 3】遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す斜視図である。
- 【図 5 4】遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す左側面図である。
- 【図 5 5】図 5 4 において、球磨きカートリッジの左サイドカバーを除去した状態を示す左側面図である。 30
- 【図 5 6】図 5 5 において、球磨きカートリッジ付近を拡大した図である。
- 【図 5 7】球磨きカートリッジが装着された状態を示す斜視図である。
- 【図 5 8】図 5 7 において、説明のため右外サイドカバーのみを外した状態を示す斜視図である。
- 【図 5 9】図 5 8 において、右サイドカバーを開いた状態を示す上斜視図である。
- 【図 6 0】球磨きカートリッジの斜視図である。
- 【図 6 1】球磨きカートリッジの正面図である。
- 【図 6 2】球磨きカートリッジの側面図である。
- 【図 6 3】図 6 2 において、左サイドカバーを外した状態を示す側面図である。 40
- 【図 6 4】球磨きカートリッジ装着部の斜視図である。
- 【図 6 5】球磨きカートリッジと球磨きカートリッジ装着部との関係を示す斜視図である。
- 【図 6 6】図 3 9 の球磨きカートリッジ付近を拡大した拡大図である。
- 【図 6 7】揚送斜面部材における第二の実施例を示す側面図である。
- 【図 6 8】揚送斜面部材における第二の実施例を示す斜視図である。
- 【図 6 9】揚送装置における上部ギアボックスを取り除いた状態を示す平面図である。
- 【図 7 0】揚送装置における揚送部カバーを取り除いた状態を示す背面図である。
- 【図 7 1】封入球式遊技機へ遊技球を封入する際に、投入された遊技球が所定数に満たない状態を示す概略図である。 50

【図 7 2】封入球式遊技機へ遊技球を封入する際に、投入された遊技球が所定数である状態を示す概略図である。

【図 7 3】封入球式遊技機へ遊技球を封入する際に、投入された遊技球が所定数を越えた場合の遊技球の挙動を示す概略図である。

【図 7 4】遊技パネルにおける遊技球導入部材が突出した状態を示す斜視図である。

【図 7 5】遊技パネルにおける遊技球導入部材を収納した状態を示す斜視図である。

【図 7 6】封入球式遊技機に配備された主制御基板の実施形態における要部を示すブロック図である。

【図 7 7】封入球式遊技機に配備された球情報制御基板の要部を示すブロック図である。

【図 7 8】精算機に接続された各要素を示すブロック図である。

10

【図 7 9】主制御基板の主制御 M P U が実行する主制御側電源投入時処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】図 7 9 の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【図 8 1】主制御 M P U が実行する主制御側タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】球情報制御基板の球情報制御 M P U が実行する球情報制御側電源投入時処理を示すフローチャートである。

【図 8 3】図 8 2 の球情報制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【図 8 4】図 8 3 に続いて球情報球譲歩制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

20

【図 8 5】球情報制御基板の球情報制御 M P U が実行する球情報制御電源断時処理を示すフローチャートである。

【図 8 6】球情報制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 7】球情報制御 M P U が行う貸球処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 8 8】球情報制御 M P U が行う打球可不可判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 8 9】球情報制御 M P U が行う持球数カウント処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 0】球情報制御 M P U が行う球送り・発射駆動処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

30

【図 9 1】図 9 0 のフローチャートのつづきである。

【図 9 2】球情報制御 M P U が行う発射球検出処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 3】球情報制御 M P U が行う持球数減算処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 4】球情報制御 M P U が行う揚送駆動処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 5】球情報制御 M P U が行う球詰まり報知処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

40

【図 9 6】扉枠の裏面側に設けたクッション及び追従部材と、上部発射装置に設けたクッション受板を示した図である。

【図 9 7】本体枠の左側板内壁に配置された位置決めガイド部材を示した図である。

【図 9 8】遊技機の第 2 実施例における遊技盤の嵌め込みを示した図である。

【図 9 9】ドロワコネクタ接続された遊技盤と本体枠を示したブロック図の 1 例である。

【図 1 0 0】ドロワコネクタ接続された遊技盤と本体枠を示したブロック図の 1 例である。

【図 1 0 1】球情報制御基板から外部端子板への信号出力における従来例を示す図である。

【図 1 0 2】球情報制御基板から外部端子板への信号出力における本実施例を示す図であ

50

る。

【図 1 0 3】遊技機エコシステムの全体構成を示すブロック図である。

【図 1 0 4】遊技機管理システムの概略を示すブロック図である。

【図 1 0 5】(A) はセンター管理装置のデータベースにおける A ホールに対する出荷情報ファイルの出荷情報データの一例を表す図であり、(B) は、第 2 実施例に係る遊技機管理システムの概略を示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 6 】

[遊技機の概要]

以下、本発明の実施形態を、図面を参照しつつ説明する。本実施形態に係る遊技機 1 (封入球式遊技機) は、ホール (遊技場) における現状の島設備に設置可能となっており、遊技内容は周知の遊技機と同様である。しかし、島設備の球供給機構や球排出機構を用いることがない遊技機となっている。即ち本実施形態に係る封入球式遊技機 1 では、遊技機に非磁性体 (例えば、ステンレス) により形成された所定数の遊技球を収容し、該所定数の遊技球を発射装置によって遊技領域に発射して遊技を行い、遊技を終えた遊技球を回収し、前記発射装置に導き前記遊技球を循環して使用するよう、遊技機内に予め封入された遊技球を用いて遊技を行うようになっている。そして、精算システム等を介してカード等の記憶媒体から入力された貸球数のデータに基づく遊技球の数 (持球数のデータ) に対応して遊技球が発射可能となり、遊技球を発射すると、発射された遊技球の数に対応して持球数のデータが減算される。

【 0 0 1 7 】

また、発射された遊技球が遊技領域内の入賞口に入賞して賞球 (遊技球) が発生した場合、実際の遊技球を払い出すことはなく、持球数のデータに賞球の数が加算される。また、持球数のデータが「 0 」になると、遊技球の発射ができない状態となる。この状態でカード等の記憶媒体に記憶された金額のデータや貯球のデータ等に基づいて、持球数のデータに数値 (貸球数) が加算されると、再び遊技球の発射が可能となる。また、発射された遊技球は、遊技機内で回収されて再び発射位置に送られ遊技機内で循環するようになっている。即ち、本実施形態に係る遊技機 1 は、遊技領域に発射された遊技球を回収して、再び遊技に供給する封入球式遊技機である。

【 0 0 1 8 】

先ず、図 1 乃至図 4 を参照して実施例 1 の遊技機 1 を構成する本体枠 2 (図 3) と扉枠 3 (図 1) について説明する。尚、図 1 の遊技機 1 には外部装置としての精算機 4 が併設されている。

【 0 0 1 9 】

遊技機 1 は、矩形枠状に構成されてホール側の島設備に設置される外枠 1 a (図 1 2) と、該外枠 1 a に開閉自在に軸支され且つ遊技盤 5 (図 2) を装着し得る本体枠 2 と、該本体枠 2 に開閉自在に軸支される扉枠 3 と、を備えて構成されている。

本体枠 2 及び扉枠 3 よりも下側の位置において、外枠 1 a の前面に装飾カバー 6 が取付けられており、扉枠 3 及び装飾カバー 6 によって外枠 1 a の前面が完全に閉鎖されるようになっている。また、外枠 1 a、本体枠 2 及び扉枠 3 は、上端が略揃うようにそれぞれが配置されると共に、外枠 1 a の左辺に設けたヒンジ 7 (図 3) で本体枠 2 が回転可能に軸支されており、外枠 1 a に対して本体枠 2 の右辺を前側へ移動することで本体枠 2 が開状態となるようになっている。扉枠 3 は本体枠 2 に対してピンで回転可能に取り付けられており、扉枠 3 の右辺を前側へ移動することで開状態となるようになっている。

【 0 0 2 0 】

[扉枠 3]

扉枠 3 は、遊技盤 5 の遊技球が打ち込まれる遊技領域 8 を遊技者が視認し得る遊技窓 9 と、該遊技窓 9 の下方に配置され且つ遊技者の操作に基づいて遊技領域 8 に遊技球の打ち込みを行う打球ハンドル 1 0 を有する。遊技窓 9 には、本体枠 2 に対して扉枠 3 を閉塞した状態で、本体枠 2 側に装着される遊技盤 5 の前面 (遊技領域 8) を視認可能に被覆する

透明板 11 が取り付けられている。打球ハンドル 10 は、遊技者の回動操作に基づいて、本体枠 2 の左上方に取り付けられた打球発射装置（上部発射装置 12 という）の発射ソレノイド 13（図 5 参照）を駆動することで、遊技領域 8 への遊技球の打ち込みを行うようになっている。なお、打球ハンドル 10 は、回動操作すると ON となるマイクロスイッチ（図示しない）と、該マイクロスイッチが ON となっている状態で押圧操作するとマイクロスイッチが OFF 状態となる発射停止スイッチと打球ハンドル 10 の外周表面に施された導電性のメッキを介して遊技者の打球ハンドル 10 への接触を検知するタッチスイッチを備えている。上部発射装置 12 については後述する。

【0021】

なお、扉枠 3 と本体枠 2 とは扉枠 3 の右下隅部に配置された鍵装置に鍵を差し込んで一方に回動することにより、扉枠 3 を本体枠 2 に対して開放することができるようになっている。

【0022】

[タッチパネル部 14]

扉枠 3 には、遊技窓 9 の下方部分（非封入球式となる周知の遊技機の上皿に相当する部分）に横長に形成されたタッチパネル部 14 が設けられている。タッチパネル部 14 には、残度数、遊技機持球数、端球数が表示される。

【0023】

ここで、残度数とは、精算機 4 で利用するカードに記憶された金額に相当する値のことであり、遊技者持球数とは、球貸を行ったことにより遊技者に貸し出された球数と遊技を行った結果として遊技者が獲得した賞球数との合計のことである。

【0024】

タッチパネル部 14 には、遊技者により操作可能とされた球貸指令入力手段としての球貸ボタンと、遊技者により操作可能とされた精算指令入力手段としての精算ボタンとが表示される。球貸ボタンは、遊技を行うための持球の貸し出しを指示するものである。また、精算ボタンは、遊技を終了して精算を指示するものである。

【0025】

また、タッチパネル部 14 には更に遊技者により操作可能とされた端球数表示指令入力手段としての端球数表示ボタンが表示される。ここで端球数とは、遊技者持球数を景品交換の際に特殊景品 1 つに相当する球数で除した場合の余り球数のことである。タッチパネル部 14 は、端球数表示ボタンにより端球数の表示を指示した際に、例えば、「端球だけを打ち込みますか」等のメッセージ表示も行える。端球数表示ボタンと共に対話質問形式のメッセージが表示され、また、遊技者がはい・いいえのいずれかを応答するための選択入力を行うための YES ボタンと NO ボタンとがそれぞれ表示される。

【0026】

[本体枠 2]

本体枠 2 は、矩形枠状の外枠 1a 内に丁度収まるように、額縁状の嵌合枠 15 と、周壁部 16 とを有する箱状である（図 3、図 4）。嵌合枠 15 はその前面側に遊技盤 5 を嵌め込んで収容するための方形状の収容開口部 17 を有する。収容開口部 17 の奥には内側に張り出す張出壁 18 が一体に形成されている（図 3、図 12）。背面は裏カバーで閉じられる。本体枠 2 に対して扉枠 3 を閉塞すると、本体枠 2 に収容された遊技盤 5 の前面（遊技領域 8）が扉枠 3 の遊技窓 9 を通して見える。

【0027】

収容開口部 17 の下方には異形球・磁性球排出ユニット収容部 19 が形成されており、該異形球・磁性球排出ユニット収容部 19 に異形球・磁性球排出ユニット 20 が配設されている。そして、後述して説明するように、異形球・磁性球排出ユニット 20 から排出された正規の遊技球に比べて径の小さい異形球や磁性球を収容する排出球受箱 234 は、遊技機の前方向から着脱することができる。

【0028】

また、図 23 は上部発射装置と球供給経路部材と球揚送装置とを示すように本体枠を縦

10

20

30

40

50

方向に破断した断面図である。本体枠 2 には図 3、図 5、図 6、図 23 に見られるように、上部発射装置 12、球集合部 21、球揚送装置 22 及び球供給経路部材 24 が設けられている。球集合部 21 は異形球・磁性球排出ユニット 20 を通過した遊技球を受け、球揚送装置 22 の基部に誘導する部分であって（図 5）、球磨き装置等を備えている。

【0029】

遊技球を遊技領域 8 に向けて発射するための打球発射装置 29 は、本体枠 2 の前部かつ上部の一側部（左側部）に配置されている（図 3、図 23）。また、誘導通路（後述の球送り誘導樋 69、図 11 参照）内に配列貯留された遊技球を 1 球ずつ打球発射装置 29 の発射位置に送り込むための球送り装置 28 は、打球発射装置 29 の後方に前後方向において重なるように配置されている（図 6、図 23）。本実施形態では、打球発射装置 29 と球送り装置 28 とで上部発射ユニットとしての上部発射装置 12 が形成されている。

10

【0030】

球揚送装置 22 は、この実施形態において球揚送モータ 150（図 24 参照）によって駆動されるスクリー 25 を用いており、基部に到達した遊技球がスクリー 25 の回転によって遊技球同士の間隔を開けて下方から本体枠 2 の上部に揚送される。球揚送装置 22 は、上部発射装置 12 の後方において、本体枠 2 の後面に取り付けられ、球揚送装置 22 の上端部は球送り装置 28 よりも上方に配置されている（図 3、図 4、図 23）。

【0031】

球揚送装置 22 の上端部と上部発射装置 12 の上部との間には、球揚送装置 22 で揚送された遊技球を上方から球送り装置 28 へ送り込むための前後方向に亘る球供給経路部材 24 が設けられている（図 3、図 4、図 23）。また、球供給経路部材 24 は、本実施形態では、球揚送装置 22 の上端部に形成されると共に、前方に向けて緩い下り傾斜が掛けられ、揚送された遊技球を上方から前方に送り出す球送出樋 23 と、上部発射装置 12 の後部上部に形成され、球送出樋 23 と連結され、前方に向けて緩い下り傾斜が掛けられた揚送連通樋 65 と、により構成されている。なお、球揚送装置 22 で揚送された遊技球が球送出樋 23 に送り出される。球供給経路部材 24 の球送出樋 23 には、球送出樋 23 を流下する遊技球の有無を検出する発射待機球検出スイッチ 26 が設けられている（図 6 参照）。

20

【0032】

[上部発射装置]

図 8 は、上部発射装置を示す正面図であり、図 9 は上部発射装置を正面左方から眺めて示す斜視図である。図 10 は上部発射装置を後方左方から眺めて示す斜視図であり、図 11 は球送りユニットカバーを取り除いて上部発射装置を後方左方から眺めて示す斜視図である。

30

【0033】

また、図 12 は扉枠を外して示す遊技機における上部発射装置の開状態を示す図であり、図 13 は、扉枠を外して示す遊技機の縦断面を示す右側図である。図 14 は、図 2 の A-A に沿った断面見通し図の一部を概略で示す図である。図 15 は、上部発射装置におけるベースプレートとの接合部と、遊技盤におけるパネルホルダの迫出し部が当接している状態を示した斜視図である。

40

【0034】

上部発射装置 12 は、本体枠 2 に対して上部発射装置 12 を取付固定するための金属板状のベースプレート 39 と、球供給経路部材 24 から到達する遊技球を受け入れ、打球発射装置 29 の発射用ハンマー 30（図 8）の打球発射位置へ球送りソレノイド 31（図 11）と球送り部材 32 で遊技球を 1 球ずつ確実に送り出す球送り装置 28 と、遊技領域 8 に向けて遊技球を発射する打球発射装置 29 とを備えている（図 8～図 11 参照）。

【0035】

球送り装置 28 は、球供給経路部材 24（図 6）から到達する遊技球を受け入れ、打球発射装置 29 の発射用ハンマー 30（図 8）の発射位置へ球送り部材 32 で遊技球を 1 球ずつ確実に送り出すための装置である。

50

【 0 0 3 6 】

打球発射装置 2 9 は、図 9 に示すように発射用ハンマー 3 0、発射ソレノイド 1 3、レール部材 3 3、発射時ストッパ 3 4、戻り時ストッパ 3 5、発射球確認スイッチ 3 6、上部発射装置用ヒンジ 3 7 及び発射口 3 8 を有する。これらの部材はベースプレート 3 9 (この実施例において金属板) を基板としてこれに取り付けられている。発射口 3 8 は、発射用ハンマー 3 0 の先端部に対向して形成されており、この部分にレール部材 3 3 が取り付けられている。レール部材 3 3 は球送り部材 3 2 によって発射位置(打球位置)に送り出された 1 個の遊技球をレール部 3 3 2 により保持する部材である。発射用ハンマー 3 0 により打ち出された遊技球は発射口 3 8 から遊技領域 8 へ発射される。

【 0 0 3 7 】

発射球確認スイッチ 3 6 は、レール部材 3 3 のレール部 3 3 2 に対して配置され、発射用ハンマー 3 0 によって打ち込まれる遊技球の有無を検出すると共に、発射球確認スイッチ 3 6 による遊技球の検出が非検出に切り換わることで、遊技球 1 個が発射用ハンマー 3 0 によって発射されたことを検出するようになっている。

【 0 0 3 8 】

図 5 に示すように遊技球の循環経路は、前記の異形球・磁性球排出ユニット 2 0、球集合部 2 1、球揚送装置 2 2、球供給経路部材 2 4、上部発射装置 1 2、遊技領域 8 を経由するものである。上部発射装置 1 2 から遊技領域 8 の発射領域 4 0 (図 7) に発射された遊技球は遊技領域を上方から下方へ流下し、入賞口 4 1 あるいはアウト口 4 2 を経て異形球・磁性球排出ユニット 2 0 に戻る。

【 0 0 3 9 】

〔 遊 技 盤 〕

本体枠 2 の嵌合枠 1 5 には遊技盤 5 が装着される。この実施例において遊技盤 5 はパネルホルダ 4 3 に透明パネル板 4 4 を取り付け、その前面に前構成部材 4 5 を取り付けて透明パネル板 4 4 を固定した構造となっている(図 1 2)。この遊技盤 5 に従来の内レールに相当するものは無く、前構成部材 4 5 の内周面上部を遊技球走行面 4 6 (図 7) としている。

【 0 0 4 0 】

遊技盤 5 の本体枠 2 への電氣的接続を、図 9 9 を用いて説明する。遊技盤 5 と本体枠 2 との機械的及び電氣的接続は、ドロワコネクタによる接続で行われる。遊技盤 5 には、遊技盤側主ドロワコネクタと、遊技盤側副ドロワコネクタとが設けられ、本体枠 2 には、本体枠側主ドロワコネクタと、本体枠側副ドロワコネクタとが設けられている。遊技盤 5 を本体枠 2 に対して嵌め込むことで、遊技盤側主ドロワコネクタと本体枠側主ドロワコネクタ、遊技盤側副ドロワコネクタと本体枠側副ドロワコネクタとが接続され、遊技盤 5 と本体枠 2 とが機械的に接続されると同時に電氣的に接続される。これにより、遊技盤 5 と本体枠 2 とで電氣的通信を行うことが可能となる。

【 0 0 4 1 】

遊技盤 5 の左上隅部は前記上部発射装置 1 2 の形態に合わせて切欠き 4 7 (図 1 2) が形成されている。切欠き 4 7 は前構成部材 4 5 から遊技領域 8 の透明パネル板 4 4 の一部に達している。透明パネル板 4 4 が切り欠かれた箇所には上部発射装置 1 2 の前記発射口 3 8 が臨んでおり、図 7 に示すように発射口 3 8 から上方の遊技球走行面 4 6 に沿った発射口 3 8 近辺の遊技領域 8 が発射領域 4 0 である。したがって上部発射装置 1 2 の発射用ハンマー 3 0 によって打ち出された遊技球は、発射領域 4 0 では前構成部材 4 5 の遊技球走行面 4 6 に案内される。

【 0 0 4 2 】

本実施形態の遊技領域 8 には、多数の障害釘(図示しない)と、入賞口等の各種入賞口等が設けられ、各種入賞口への入賞に応じて所定数の賞球が付与されるようになっている。なお、この実施例は封入球式遊技機なので、遊技球 1 個の打ち込みに応じて持球数のデータから「1」が減算される一方、各種入賞口への入賞に応じた賞球の数が持球数のデータに加算されて、これに対応する持球数がタッチパネル部 1 4 上に表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 3 】

また、封入球式遊技機なので賞球の払い出しは行われず、出球数、入球数、差球数、持球数等は、実際の遊技球の個数ではなく、データ上の数値となる。即ち、実際に使用される遊技球は、循環使用される限られた所定数（例えば、50個もしくは75個）しかなく、持球数は、例えば、遊技領域8に発射される遊技球を検知してカウントした発射球数、遊技領域8に発射されて回収された遊技球を検知してカウントした回収球数、入賞した場合の賞球数、ホール側から借りた貸球数等の数値から入球数、出球数、差球数、持球数が得られる。

【 0 0 4 4 】

即ち、扉枠3を開放して遊技球が外に出てしまう等のトラブルがない限り、発射球数 = 回収球数となる。そして、入球数 = 回収球数 = 発射球数、出球数 = 賞球数（積算値） = 入球数 - 貸球数（再プレイ球数） + 持球数となり、持球数 = 貸球数（もしくは再プレイ持球数） + 出球数 - 入球数、出球数 - 入球数 = 差球数、持球数 = 貸球数（もしくは再プレイ持球数） + 差球数となる。このように遊技機1による遊技は、完全にデータ上の数値として行われることになり、遊技球をこぼしたり、遊技球を下皿や上皿に残したりすることによる誤差が生じることがなく、整数単位で確実に管理可能となる。尚、後述する上部発射装置12の構造では基本的にファール球は生じない。

【 0 0 4 5 】

さらに、上記実施例では前構成部材45とパネルホルダ及び透明パネル板44は別部材で構成しているが、これらを例えば接着によって一体化するか、或いは一体成形して、一つの部材として構成することもできる。このように、透明パネル板44に前構成部材45やパネルホルダ43等を一体に形成すると、遊技盤5に切欠き47を設けたことによって、前構成部材45やパネルホルダ43が有していた枠構造（四辺がつながっている）が切断されてしまうことによるこれら部材の構造的な弱体化を抑止することができる。

【 0 0 4 6 】

図16は上部発射装置を正面右方から眺めて示す斜視図であり、図17は上部発射装置を示す正面図であり（発射用ハンマー待機位置）、図18は上部発射装置を示す右側面図である。

【 0 0 4 7 】

[打球発射装置 2 9]

打球発射装置29は、球送り装置28から供給された遊技球を、打球ハンドル10の回転操作に応じた強さで遊技盤5の遊技領域8内へ打ち込むことができるものである。打球発射装置29は、ベースプレート39の上部後面に前側へ回転駆動軸60が突出するように取付けられる発射ソレノイド13と、発射ソレノイド13の回転駆動軸60に一体回転可能に固定される発射用ハンマー30と、発射用ハンマー30の先端に固定される槌先61と、槌先61の移動軌跡上における所定位置を発射位置としてベースプレート39の前面に取付けられるレール部材33と、レール部材33により発射位置に停留された遊技球を打球可能な打球位置よりも槌先61が反時計方向に回動するのを規制する発射時ストッパ34と、発射用ハンマー30をその回動動作における待機位置（初期位置）に規制する戻り時ストッパ35と、発射位置に停留している遊技球の有無を検出するための発射球確認スイッチ36と、上部発射装置用ヒンジ37と、遊技領域8を臨んで開口された発射口38と、を備えている（図8、図9、図16、図18参照）。

【 0 0 4 8 】

打球発射装置29における発射ソレノイド13は、詳細な図示は省略するが、回転駆動軸60が打球ハンドル10の回転操作角度に応じた強さ（速さ）で往復回動するようになっている。打球発射装置29の発射用ハンマー30は、発射ソレノイド13の回転駆動軸60に固定される固定部301と、固定部301から緩やかな円弧状に延出し、先端が回転駆動軸60の軸心に対して法線方向を向き、先端に槌先61が固定される棹部302と、棹部302に対して固定部301を挟んで反対側へ延出し、発射時ストッパ34と当接可能なストッパ当接部303と、を備えている。発射用ハンマー30のストッパ当接部3

10

20

30

40

50

03が発射時ストッパ34と当接することで、正面視で反時計周りの方向へ回転するのが規制されるようになっている(図8参照)。

【0049】

また、打球発射装置29のレール部材33の直上には、球送り装置28の球送りユニットベース(後述)に形成された球供給口63が配置されている。レール部材33は、後述の球送り装置28の球送り部材32の球送り動作によって球供給口63から送り出された1個の遊技球を発射位置に停留する。

【0050】

レール部材33は、金属板を屈曲成形することで形成されているもので、ベースプレート39に取付固定される取付板部331と、取付板部331から前方に向けて折曲形成されたレール部332とを備えている(図8参照)。発射位置を設定するためのレール部332は、正面視において、左方斜めに45度傾けた略L字状をなし、レール部332の左側を形成する左レール板333と、レール部332の右側を形成する右レール板334とにより構成されている(図8参照)。左レール板333には、発射用ハンマー30の打球動作時に槌先61が通過する通孔335が形成されている(図9、図21参照)。

【0051】

図7及び図8に示すように、正面方向から眺めて、上部発射装置12の打球発射装置29の右側部の上下方向の中央から下端に亘る部分が遊技領域8に臨んで露出して配置されている。図8、図16に示すように、ベースプレート39の前面右側部には、発射口飾り部材64が配設され、該発射口飾り部材64はベースプレート39と後述の球送りユニットベース67とに取り付けられている。

【0052】

図7、図8及び図16に示すように、発射口飾り部材64は、右側面部及び下部側面部が遊技領域8に臨んで露出して配置されており、このため発射口飾り部材64の右側面部及び下部側面部が遊技領域8に打ち出された遊技球が打球発射装置29の内部に進入するのを防止する球進入防止壁51に形成されている。発射口38は、発射口飾り部材64の右側面部の球進入防止壁51に形成されており、球進入防止壁51は、発射口38を囲むようにして、遊技領域8の後端面と略同一面から前方に向けて立ち上がるアーチ形状をなすようになっている。

【0053】

発射口38は、図8及び図16を参照すると理解されるように、レール部332に対して、正面視において斜め右方上方に位置している。図8及び図17から理解されるように、レール部332(発射位置)と発射口38との距離は短く(遊技球Pの直径の2倍程度)、このため、打ち出し距離が短いことにより、ファール球を発生させることがなく、発射された遊技球を確実に遊技領域8に打ち込むことが可能となっている。

【0054】

発射球確認スイッチ36は、発射位置に停留されている遊技球の有無を検出すると共に、発射位置にある遊技球が発射用ハンマー30によって打ち込まれて発射されることによって遊技球の検出が非検出に切り換わることで、遊技球1個が発射用ハンマー30によって発射されたことを検出するようになっている。

【0055】

発射球確認スイッチ36は、透過形フォトセンサよりなり、発射位置を設定しているレール部332を前後に跨ぐようにして、投光部と受光部とが配置されている。発射球確認スイッチ36は、フォトブラケット361に支持されることで発射位置に対して配置されており、フォトブラケット361はベースプレート39の前面下部に取付固定されている。

【0056】

打球発射装置29は、発射用ハンマー30における打球位置側への回転端を規制可能な発射時ストッパ34の前面を被覆するストッパカバー62と、発射用ハンマー30における打球位置とは離れた位置の回転端(正面視で時計回りの方向の回転端)を規制する戻り

10

20

30

40

50

時ストッパ３５とを備えている。ストッパ３４，３５の表面がゴムで覆われており、発射用ハンマー３０が当接した時の衝撃を吸収することができると共に、当接による騒音の発生を抑制することができるようになっている。

【００５７】

また、打球発射装置２９は、発射ソレノイド１３が、後述の球情報制御部により打球ハンドル１０の回転操作に応じた駆動強さで駆動させられるようになっていると共に、球送り装置２８の球送りソレノイド３１の駆動タイミングに対して、後述の駆動タイミングにより、打球動作するように駆動させられるようになっている（図２４参照）。具体的には、打球発射装置２９へ遊技球を供給する球送り装置２８では、球送りソレノイド３１が駆動（ＯＮ）すると球送り部材３２が受入れた遊技球を打球発射装置２９へ送り、その状態から球送りソレノイド３１の駆動が解除（ＯＦＦ）されると球送り部材３２が遊技球を受入れるようになっている。

10

【００５８】

打球発射装置２９では、打球ハンドル１０が発射操作されると、その操作量に応じた電圧で発射ソレノイド１３への通電・断電が繰り返される。これによる発射ソレノイド１３の励磁・非励磁により、図８、図１７に示すように、発射用ハンマー３０が、初期位置（図１７）から発射方向（反時計方向）に回動して発射位置に停留された遊技球を槌先６１で打ち出した後（図８）、時計方向に回動して初期位置に戻る発射動作を繰り返す。

【００５９】

[球送り装置２８]

20

次に、球送り装置２８について説明する。球送り装置２８は、図１０及び図１１に示すように、主としてユニットとして構成され、図６に示す球供給経路部材２４の球送出樋２３の前端に連結された球入口６６を有する揚送連通樋６５と、揚送連通樋６５に接続されると共に、揚送連通樋６５から進入した遊技球を打球発射装置２９に供給するための球供給口６３を有し、後方が開放された球送りユニットベース６７と、球送りユニットベース６７の後端を塞ぐと共に前方が開放された球送りユニットカバー６８と、球送りユニットベース６７の下部に配設された球送りソレノイド３１と、球送りソレノイド３１の駆動によって球送り動作と後述の戻り球阻止動作とを同時に実現する球送り部材３２と、を備えている。

【００６０】

30

揚送連通樋６５は、球入口６６が形成された後端から前端に向けて緩やかに下り傾斜がかけられている。球送りユニットベース６７は、ベースプレート３９の後面左側部に取付けられ、上部の右側部に揚送連通樋６５の前端が接続されると共に、背面視において、揚送連通樋６５の前端に接続される上部の右側部から上下方向中央にかけて、左右方向の左方に向けて緩やかな下り傾斜がかけられ、途中で下方に向けて屈曲形成された球送り誘導樋６９と、球送り誘導樋６９の下端に、前後方向に貫通した球供給口６３とを有している（図１１参照）。

【００６１】

また、球送り誘導樋６９の屈曲部分よりも下側で球供給口６３よりも上側部分に対向する球送りユニットカバー６８の後面には、球送り誘導樋６９内に待機している遊技球の有無を検出する発射待機球検出スイッチ７０が設けられている（図１０参照）。発射待機球検出スイッチ７０は、それぞれ高周波発振回路の検出コイルのインピーダンスの変化によって金属体としての遊技球を検出するフラット型式の近接スイッチから構成される。

40

【００６２】

本実施形態の球送りソレノイド３１は、電磁石で構成されており、励磁により吸引機能を発揮する吸引部分を下方に向けた姿勢で、球送りユニットベース６７の下部に配設されている。また、球送り部材３２は、球送りソレノイド３１の左方に隣接して球送りユニットベース６７の下部に配置されている。本実施形態における球送り部材３２は、球送りソレノイド３１の励磁・非励磁により、打球発射装置２９の打球動作により発射位置から発射された打球に干渉することなく、打球の通過を許容する許容位置と、遊技領域８から発

50

射口 3 8 に戻って来る戻り球の進入を阻止する戻り球阻止位置との間で移動可能とされた戻り球阻止部を一体に備えたものとなっている。

【 0 0 6 3 】

[球送り部材 3 2]

以下、球送り部材 3 2 について説明する。図 1 8 は、上部発射装置 1 2 を示す右側面図であり（球送りソレノイド 3 1 は非励磁、球送り部材 3 2 が保持位置及び戻り球阻止位置をとる）、図 1 9 は、図 1 0 の矢視 B - B 線で破断して示す上部発射装置 1 2 の断面図であり（球送りソレノイド 3 1 は非励磁、球送り部材 3 2 が保持位置及び戻り球阻止位置をとる）、図 2 0 は、球送り装置 2 8 における球送り部材 3 2 と球送りシャフトと球送り板金を斜め後方から示す斜視図である。

10

【 0 0 6 4 】

また、図 2 1 は、上部発射装置 1 2 を示す右側面図であり（球送りソレノイド 3 1 は励磁、球送り部材が供給位置及び許容位置をとる）、図 2 2 は、図 1 0 の矢視 B - B 線で破断して示す上部発射装置の断面図である（球送りソレノイド 3 1 は励磁、球送り部材 3 2 が供給位置及び許容位置をとる）。

【 0 0 6 5 】

図 2 0 に示すように、球送り部材 3 2 の上下方向の間には、左右方向に向けて軸孔 7 5 が形成されている。軸孔 7 5 には、球送りシャフト 7 6 が両端を突出させて挿通され、球送りシャフト 7 6 の左右方向の両端は、球送りユニットベース 6 7 に支持されている。これにより、球送り部材 3 2 が球送りシャフト 7 6 を回転中心として前後方向に回転可能に支持されている。

20

【 0 0 6 6 】

また、球送り部材 3 2 の中間には、後方に向けてアーム部 7 7 が延伸形成され、アーム部 7 7 の下端には、図 1 1 に示すように、球送りソレノイド 3 1 の下方に向けて延伸した作動杆部 7 2 が形成され、作動杆部 7 2 には板金収容部 7 3 が形成され、板金収容部 7 3 に磁石により吸引される金属材料よりなる球送り板金 7 1 が収納されている。

【 0 0 6 7 】

板金収容部 7 3 の直下には、後方に向けて突出して球送り板金 7 1 の脱落を防止するための板金係止爪 7 8 が形成されており、これにより、球送り部材 3 2 の動作時、不測に球送り板金 7 1 が板金収容部 7 3 から脱落するのを防止している。

30

【 0 0 6 8 】

図 2 0 に示すように、作動杆部 7 2 の端部には掛止突起 7 9 が形成され、該掛止突起 7 9 には図 1 9 に示す引張バネ 5 2 の一端が掛止されている。また、引張バネ 5 2 の他端は、図 1 9 に示すように、球送りユニットベース 6 7 の下部底面に形成されたバネ係止部 5 3 に掛止されている。

【 0 0 6 9 】

また、図 2 0 に示すように、球送り部材 3 2 の軸孔 7 5 の上方には、球送り部材 3 2 と一体に球供給口 6 3 の下縁に向って屋根形状の球送り部 7 4 が形成されている。球送り部 7 4 は、上面中央が上方に高くなる山形状に形成されており、中央から前方に向って、即ち、図 1 9 において球送り誘導樋 6 9 の下端に形成された球供給口 6 3 の下縁に向って下がる傾斜がかけられた球送り誘導面 8 0 と、中央から後方に向って、即ち、図 1 9 において球送り誘導樋 6 9 の後端を塞ぐ球送りユニットカバー 6 8 に向って円弧凸状に下がる傾斜がかけられた球保持面 8 1 と、を備えている。また、球送り部 7 4 の球保持面 8 1 の後端には、下方に向って垂下した垂下片 8 2 が形成されている。

40

【 0 0 7 0 】

また、球送り部材 3 2 の上下方向の上部は、前方に向けて球送りユニットベース 6 7 を貫通すると共に、図 1 8、図 2 0 及び図 2 1 に示すように、側面視においてレール部 3 3 2（発射位置）からの打球経路に向って延伸形成された矩形棒状の戻り球阻止部 8 3 が形成され、戻り球阻止部 8 3 の中央には矩形状に開口された打球通過口 8 5 が形成されている。

50

【 0 0 7 1 】

図 1 6 乃至図 1 7 に示すように、球送り部材 3 2 と一体に形成された棒状の戻り球阻止部 8 3 は、発射口 3 8 に対して発射位置方向に隣接して配置されている。また、戻り球阻止部 8 3 の棒の前側に位置する部分の発射位置方向側には、レール部 3 3 2 に向けて底辺部分が水平で三角形形状に張り出した球止め部 8 4 が形成されている。球止め部 8 4 は、球送り部 7 4 の前方で、かつ発射位置の上方に間隔おいて球送り部 7 4 に対向して配置されている。

【 0 0 7 2 】

また、球送りユニットカバー 6 8 には、球供給口 6 3 の後方において、球供給口 6 3 に対面する位置に、前方に向けて縦断面が「く」字状をなした球ガイド突部 5 4 が形成され、前方に向いた球ガイド突部 5 4 の上部には、球供給口 6 3 に対面して円弧凹状をなした前方誘導面 5 5 が形成されている。球ガイド突部 5 4 の下部は、後方に向けて凸に湾曲形成され、球ガイド突部 5 4 の下部よりも下方の空間に、球送りシャフト 7 6 を回動中心とした球送り部材 3 2 の前後方向に回動動作において、球送り部 7 4 が後退可能となっている。また、球ガイド突部 5 4 の下端には、前方に向けてストッパ片 5 6 が突出して形成されている。

【 0 0 7 3 】

[球送り部材 3 2 の球送り動作と戻り球阻止動作]

以上のように構成された球送り装置 2 8 の球送り部材 3 2 による球送り動作と戻り球阻止動作とについて説明する。球送りソレノイド 3 1 が非励磁状態のときには、球送り部材 3 2 の作動杆部 7 2 の端部の掛止突起 7 9 と、球送りユニットベース 6 7 の下部底面に形成されたパネ係止部 5 3 とに掛止された引張パネ 5 2 の引張力により、球送り部材 3 2 の下端部が球送りユニットベース 6 7 に向けて引き寄せられた姿勢となる。

【 0 0 7 4 】

図 1 8 に示すように、球送り部材 3 2 は、常態においては（球送りソレノイド 3 1 が非励磁状態のときには）、球送りシャフト 7 6 を回動中心とした回動姿勢において、矩形棒状の戻り球阻止部 8 3 が後方に向けて傾いた姿勢をとり、遊技領域 8 から見た側方視において、即ち、打球発射装置 2 9 の発射位置から発射口 3 8 に至る打球経路における、発射口 3 8 の直ぐ発射位置方向側の位置において、戻り球阻止部 8 3 の棒の前に位置する部分が発射口 3 8 に対して交差した姿勢となっており、また、打球経路において発射口 3 8 に対して打球通過口 8 5 が後方にずれた位置となっており、打球経路において打球通過口 8 5 への球の通過が不可能となっている。即ち、戻り球阻止部 8 3 がこの姿勢において遊技領域 8 から発射口 3 8 に戻って来る戻り球の進入を阻止する戻り球阻止位置を取る。

【 0 0 7 5 】

打球の発射後、戻り球阻止部 8 3 が戻り球阻止位置を取ることで、遊技領域 8 に発射された遊技球が戻り球となって発射口 3 8 に入るのを戻り球阻止部 8 3 によりブロックし、戻り球を阻止できるので、戻り球によって遊技に対する興味が低下するのを抑止することができる。

【 0 0 7 6 】

また、図 1 9 に示すように、球送り部材 3 2 は、常態においては（球送りソレノイド 3 1 が非励磁状態のときには）、球送り部 7 4 の球保持面 8 1 が球送りユニットカバー 6 8 の球ガイド突部 5 4 の下方の空間に後退し、球送り部 7 4 の下端に形成された垂下片 8 2 がストッパ片 5 6 に当接し、球送り部材 3 2 の球送りシャフト 7 6 を回動中心とした回動姿勢において、球送り動作における保持位置に規制される。

【 0 0 7 7 】

保持位置では、球送り部 7 4 の球送り誘導面 8 0 が球ガイド突部 5 4 の前方誘導面 5 5 の下端の前方に位置し、前方誘導面 5 5 の接線方向において延長線上に位置する。また、球止め部 8 4 が球供給口 6 3 に向けて接近し、球供給口 6 3 の下端部と球止め部 8 4 との間の隙間に遊技球 P 1 が嵌り込んで、遊技球 P 1 が留まった状態となる。

【 0 0 7 8 】

[球送りソレノイド 3 1 の励磁]

球送りソレノイド 3 1 を通電することにより励磁すると、電磁石機能により球送り板金 7 1 が上方に吸引され、引張バネ 5 2 の引張力に抗して球送り部材 3 2 の作動杆部 7 2 が上方に移動し、球送り部材 3 2 が球送りシャフト 7 6 を回動中心として図 1 9 の反時計方向に回動し、図 2 1 及び図 2 2 に示すように、球送り部材 3 2 が球送り動作における供給位置及び打球の通過を許容する許容位置に移動する。

【 0 0 7 9 】

これにより、球止め部 8 4 が球供給口 6 3 に接近した位置から前方に移動すると同時に、球送り部 7 4 が前方に移動し、保持位置に留まっていた遊技球 P 1 を発射位置に送り出す（図 2 2 参照）。

10

【 0 0 8 0 】

図 2 1 に示すように、球送りソレノイド 3 1 が励磁状態のときには、球送りシャフト 7 6 を回動中心とした回動姿勢において、矩形棒状の戻り球阻止部 8 3 が正立姿勢をとり、遊技領域 8 から見た側方視において、即ち、打球発射装置 2 9 の発射位置から発射口 3 8 に至る打球経路における、発射口 3 8 の直ぐ発射位置方向側の位置において、打球経路において発射口 3 8 に対して打球通過口 8 5 が一致した位置となっており、打球経路において打球通過口 8 5 への球の通過を許容する位置となっている。即ち、戻り球阻止部 8 3 がこの姿勢において、発射位置から発射された打球に干渉することなく、打球の通過を許容する許容位置を取る。

【 0 0 8 1 】

20

図 2 2 に示すように、球送りソレノイド 3 1 が励磁状態のときには、球送り動作における供給位置では、球送り部 7 4 の球保持面 8 1 が球送りユニットカバー 6 8 の球ガイド突部 5 4 の前方に位置し、球供給口 6 3 の上端部と球送り部 7 4 の球保持面 8 1 との間の隙間に後続の遊技球 P 2 が嵌り込んで、後続の遊技球 P 2 が留まった状態となる。以上に説明した球送り動作により、球送り部材 3 2 は、球送り誘導樋 6 9 内に整列貯留された遊技球を 1 個ずつ打球発射装置 2 9 の発射位置に送り込む。

【 0 0 8 2 】

また、図 2 4 は、球送りソレノイド 3 1 と発射ソレノイド 1 3 との駆動タイミングを示すタイムチャートである。球送りソレノイド 3 1 をオンした時点から、期間 A だけ経過した時点で発射ソレノイド 1 3 をオンし、発射ソレノイド 1 3 をオンした時点から、期間 B だけ経過した時点で球送りソレノイド 3 1 をオフし、球送りソレノイド 3 1 をオフした時点から期間 C だけ経過した時点で発射ソレノイド 1 3 をオフする。

30

【 0 0 8 3 】

本実施形態では、期間 A を 3 0 0 m s、期間 B を 3 0 m s、期間 C を 5 0 m s としている。球送りソレノイド 3 1 をオンすると、球送り部材 3 2 により発射位置（レール部 3 3 2）に発射球が送り込まれた状態となる。即ち、発射球確認スイッチ 3 6 により発射球が検出される。本実施形態では、予め定められた規定時間に亘って（期間 D として 3 0 m s としている）、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定する。

【 0 0 8 4 】

40

このように、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が予め定められた規定時間に亘って検出された場合に、発射球ありと判定するようにしているので、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができる。

【 0 0 8 5 】

図 2 4 に示す球送りソレノイド 3 1 と発射ソレノイド 1 3 との駆動タイミングに従って、後述の球情報制御部 1 1 8 の球情報制御 M P U 1 1 1 により、動作制御が行われる。即ち、球送り部材 3 2 の戻り球阻止部 8 3 が許容位置にあるときに、打球発射装置 2 9 を作動して発射用ハンマー 3 0 による打球動作を行わせ、打球発射装置 2 9 の作動時から予め定められた規定時間経過後（3 0 m s 経過後）に、球送りソレノイド 3 1 の励磁を解除し

50

て戻り球阻止部 8 3 を戻り球阻止位置に移動することで、戻り球を戻り球阻止部 8 3 によりブロックするように制御するのである。

【0086】

これによれば、戻り球阻止部 8 3 が許容位置を取るときに、発射位置から発射された打球に干渉することなく打球の通過が許容されるため、発射球に干渉することがないので、遊技球を狙った位置に打ち込むことに対して不信感を抱いてしまうのを防止することができ、遊技に対する興味が低下するのを抑止することができる。

【0087】

打球の発射後、戻り球阻止部 8 3 が戻り球阻止位置を取ることにより、遊技領域 8 に発射された遊技球が戻り球となって発射口 3 8 に入るのを戻り球阻止部 8 3 によりブロックし、戻り球を阻止できるので、戻り球によって遊技に対する興味が低下するのを抑止することができる。

【0088】

本実施形態では、戻り球阻止部 8 3 は、球送り部材 3 2 と一体に形成されているので、1 つの電氣的駆動源（球送りソレノイド 3 1）の励磁・非励磁により、発射位置への球送りと戻り球防止とを同時に実現できる。即ち、球送り部材 3 2 は、供給位置を取るときに、発射位置から発射された遊技球が通過する打球経路上に打球通過口 8 5 が位置する一方、保持位置を取るときに、打球経路から外れた退避位置に打球通過口 8 5 が位置するように形成された枠状の戻り球阻止部 8 3 を備えている。

【0089】

球送り部材 3 2 が供給位置を取るときに、戻り球阻止部 8 3 が許容位置を取り、発射位置から発射された打球に干渉することがないので、遊技球を狙った位置に打ち込むことに対して不信感を抱いてしまうのを防止することができ、遊技に対する興味が低下するのを抑止することができる。

【0090】

また、球送り部材 3 2 が保持位置に移動すると、同時に戻り球阻止部 8 3 が戻り球阻止位置に移動することで、遊技領域 8 に発射された遊技球が戻り球となって発射口 3 8 に入るのをブロックし、戻り球を阻止できるので、戻り球によって遊技に対する興味が低下するのを抑止することができる。

【0091】

また、先に挙げた特許文献 1 に記載の遊技機は、発射口を塞いでいる戻り球防止弁を発射球で強制的にこじ開けて遊技領域に打ち出すまたは押し出す構造としている。このため、打球動作を行わせるための電氣的駆動源をそれに見合うだけの大きさとパワーのあるものを要し、打球力を得るために大きな電流を供給する必要がある、消費電力が大きいものである。

【0092】

これに対し、本例の上部発射装置 1 2 は、発射用ハンマー 3 0 が打球動作を行う時には、球送り部材 3 2 の戻り球阻止部 8 3 が発射球の通過を許容する許容位置（打球通過口 8 5 と発射口 3 8 とが共に打球経路上に一致している状態）にあって、発射球に干渉することがないので、遊技領域 8 に打球を打ち出すだけの打球力を提供できればよいから、パワーの小さい電氣的駆動源を採用することで十分対応できる。このため、電氣的駆動源を小型化、薄型化することができ、その駆動に必要な消費電力も低く抑えることができるのである。

【0093】

また、図 2 4 に示すように、発射ソレノイド 1 3 をオンした時点から期間 C だけ発射ソレノイド 1 3 が励磁されて槌先 6 1 がレール部 3 3 2 の通孔 3 3 5 を貫通して突出した状態（図 9）となっているので、遊技球がレール部 3 3 2 に停留されないようにでき、戻り球の防止と共に発射球の誤りカウントをより確実なものとすることができる。

【0094】

本実施形態の戻り球阻止部 8 3 は、矩形枠状をなして中央に打球通過口 8 5 を備えたも

10

20

30

40

50

のを示したが、戻り球阻止部 83 の形状はこれに限定されるものではなく、例えば、片状、竿状であってもよく、また、打球通過口 85 を備えていなくともよい。即ち、発射位置から発射口 38 に至る打球経路上において、発射口 38 の発射位置方向に隣接して設けられ、発射位置から発射された打球に干渉することなく、打球の通過を許容する許容位置と、遊技領域 8 から発射口 38 に戻って来る戻り球の進入を阻止する戻り球阻止位置との間で移動可能であればよい。

【0095】

以上に説明した本実施形態の封入球式遊技機は、球揚送装置 22 は、本体枠 2 の前部かつ上部の一側部に配置された上部発射装置 12 の後方において、本体枠 2 の後面に取り付けられ、球揚送装置 22 の上端部は球送り装置 28 よりも上方に配置され、球揚送装置 22 の上端部と上部発射装置 12 の上部との間に、球揚送装置 22 で揚送された遊技球を上方から球送り装置 28 へ送り込むための前後方向に亘る球供給経路部材 24 が設けられている構成となっている。

10

【0096】

上述の構成となっているので、球供給経路部材 24 が遊技盤 5 の後部に取り付けられている種々の各部材（可動体、可動体駆動のための動力伝達機構（例えば、ギア列）、左右方向に案内するためのスライドレール、駆動源としての駆動モータ、可動体の位置を検出するための位置検出センサ、LED 基板、中継基板等）の障害になることがなく、遊技機の後部において球揚送装置 22 によって本体枠 2 の上部に揚送された遊技球を上部発射装置 12 に対してスムーズに送り込むことができる。

20

【0097】

また、球供給経路部材が遊技盤の後部に取り付けられている種々の各部材の障害になることがないから、上部発射装置 12 の後方に形成された空間を遊技盤 5 の後部に取り付けられている各部材の配置スペースにあてることができる。

【0098】

また、図 23 に示す上部発射装置 12 は、先述の理由により、従来のものに比べて小型化・薄型化した電氣的駆動源を採用したものである。図 23 に示すように、打球発射装置の電氣的駆動源（発射ソレノイド 13）を小型化、薄型化することができるので、上部発射装置 12 の後方に電氣的駆動源が張り出すことがないため、その分、遊技盤 5 の後部に取り付けられている各部材の配置スペース 57 を広く確保することができる。

30

【0099】

また、本実施形態の上部発射装置 12 は、上部発射装置用ヒンジ 37 により回動させることができ本体枠 2 に対して開閉可能であるので（図 12）、遊技盤装着時に遊技盤の左端部を差込む際の移動経路から外れた位置に上部発射ユニットを回動して配置できるので、遊技盤を本体枠に取付ける操作が容易である。

【0100】

この場合、本体枠 2 に対し、上部発射装置 12 を開放したときに、球送出樋 23 内に遊技球が残っている状態であっても遊技球がこぼれてしまわないように、球送出樋 23 の球出口 58 を遮断するこぼれ球防止手段を設けるとよい。

【0101】

以下、こぼれ球防止手段（球出口開閉ユニット）の一実施形態について説明する。図 25 は球出口開閉ユニットの正面斜視図であり、図 26 は球出口開閉ユニットの背面斜視図である。また、図 27 は上部発射ユニットと球出口開閉ユニットとの関係を示す斜視図である。

40

【0102】

図 6 及び図 23 に示すように、球供給経路部材 24 は、球揚送装置 22 の上端部に形成され、揚送された遊技球を上方から前方に送り出す球送出樋 23 と、上部発射ユニット 12 の後部上部に形成され、球送出樋 23 と連結される揚送連通樋 65 と、により構成され、上部発射ユニット 12 を本体枠 2 に対して閉じた状態では、球送出樋 23 の前端的球出口 58 を開放させることで、球出口 58 と揚送連通樋 65 の後端的球入口 66 とを連通さ

50

せ、球出口５８から球入口６６に遊技球を供給可能とする。

【０１０３】

上部発射装置１２の球送り装置は、球送りユニットカバーの右側部に球出口開閉ユニット４１０の開閉シャッター４１２を作動させるための開閉作動片４２６を備えている（図２７）。この開閉作動片４２６は、上部発射装置１２を本体枠２に対して閉じた時に、球出口開閉ユニット４１０における開閉クランク４１３の球状の当接部４２４と当接することで、開閉クランク４１３を回転させて開閉シャッター４１２を開状態とすることができるものである。

【０１０４】

[球出口開閉ユニット]

10

本実施形態の本体枠２における球出口開閉ユニット４１０は、球揚送装置２２の球送出樋２３の下面に取り付けられた取付用部材４０７に取付けられるものであり、本体枠２に対して上部発射装置１２を開いた時に、球揚送装置２２における球送出樋２３の前端の球出口５８を閉鎖して、球揚送装置２２から上部発射装置１２の球送り装置２８への遊技球の流れを遮断することができるものである。

【０１０５】

球出口開閉ユニット４１０は、取付用部材４０７の上下方向に向いた垂下壁４０８に取り付けられるシャッターベース４１１と、シャッターベース４１１に上下方向へスライド可能に保持される板状の開閉シャッター４１２と、開閉シャッター４１２を上下方向へスライドさせる開閉クランク４１３と、開閉クランク４１３を介して開閉シャッター４１２が上昇するように付勢する開閉バネ４１４と、を備えている。

20

【０１０６】

球出口開閉ユニット４１０のシャッターベース４１１は、開閉シャッター４１２がシャッターベース４１１の上端よりも上方へ突出するように上下方向へスライド可能に保持するための上下方向へ延びた一对のスライド溝４１５と、一对のスライド溝４１５の間で前後方向に貫通した矩形状の開口部４１６と、正面視で左側端部前面に配置され開閉クランク４１３を前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持するクランク支持部４１７と、開閉バネ４１４の一端（上端）を係止するバネ係止部４１８と、を備えている。シャッターベース４１１のクランク支持部４１７は、開口部４１６の正面視左側に配置されていると共に、バネ係止部４１８は、正面視で左右方向中央から左寄りの上部付近に配置されている。

30

【０１０７】

また、球出口開閉ユニット４１０の開閉シャッター４１２は、平板状のシャッター本体４１９と、シャッター本体４１９の前面から突出しシャッターベース４１１のスライド溝４１５内を摺動する一对の摺動突部（図示は省略）と、一对の摺動突部の間でシャッターベース４１１の開口部４１６から臨む位置に配置され、前後方向へ貫通した横長矩形状の駆動孔４２０と、を備えている。

【０１０８】

球出口開閉ユニット４１０の開閉クランク４１３は、シャッターベース４１１のクランク支持部４１７により前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される軸部４２１と、軸部４２１の正面視右側外周から右外方へ延出し、先端が開口部４１６の左右方向中央付近まで延出した駆動棒４２２と、駆動棒４２２の先端から後方へ突出し、開閉シャッター４１２の駆動孔４１２ｂ内に摺動可能に挿入される駆動ピン４２３と、軸部４２１の正面視下側外周から下方へ延出し、先端が球形状とされた当接部４２４と、駆動棒４２２の途中上面に形成され、開閉バネ４１４の他端（下端）を係止するバネ係止部４２５と、を備えている。

40

【０１０９】

球出口開閉ユニット４１０は、開閉クランク４１３が前後方向へ延びた軸回りに回動することで、開閉クランク４１３の駆動ピン４２３が円弧状に上下方向へ回動すると同時に、駆動ピン４２３が挿入された駆動孔４２０を介して開閉シャッター４１２が上下方向へ

50

スライドするようになっている。

【0110】

この球出口開閉ユニット410は、本体枠2に対して上部発射装置12を閉じた状態では、開閉クランク413の当接部424が上部発射装置12における開閉作動片426と当接して、当接部424が正面視で時計回りの方向へ開閉バネ414の付勢力に抗して回動するようになっており、当接部424と共に駆動ピン423が正面視時計回りの方向へ回動することで、開閉シャッター412が下降して球送出樋23前端の球出口58を開放させることができるようになっている。すなわち、球出口58と揚送連通樋65の後端の球入口66とを連通させ、球出口58から球入口66に遊技球を供給可能とする。

【0111】

この状態から本体枠2に対して上部発射装置12を開くと、開閉クランク413の当接部424と、上部発射装置12における開閉作動片426との当接が解除され、開閉クランク413が開閉バネ414の付勢力によって正面視反時計周りの方向へ回動すると同時に、開閉シャッター412が上昇して、球送出樋23の前端の球出口58を閉鎖することができるようになっている(図27)。

【0112】

このように、本体枠2に対する上部発射装置12の開閉に応じて、球出口開閉ユニット410により球揚送装置22における球送出樋23の前端の球出口58を自動的に開閉させることができるので、球送出樋23内に遊技球が残っている状態で上部発射装置12を開いても、球出口58から遊技球がこぼれてしまうのを防止することができるようになっている。

【0113】

[異形球・磁性球排出ユニット]

図28は異形球・磁性球排出ユニットを説明する図である。図29は図28において磁性球排出部カバーを分離し裏返して説明する図である。図30は異形球・磁性球排出ユニットの平面図である。図31は異形球・磁性球排出ユニットの背面図である。図32は異形球・磁性球排出ユニットのベース板を説明する図である。図33は異形球・磁性球排出ユニットを異形球排出ユニットと磁性球排出ユニットとに分離して説明する図である。図34は異形球・磁性球排出ユニットにおいて異形球と磁性球とが排出される経路を説明する図である。図35は磁性球が循環経路から分離され排出される状況を説明する図である。図36は磁性球が磁性球排出傾斜面に到達した状態を説明する図である。

【0114】

図28に示されるように、異形球・磁性球排出ユニット20は、異形球排出機能と磁性球排出機能を備えている。なお、異形球は正規の遊技球より直径の小さいベアリングなどの球状物体である。異形球・磁性球排出ユニット20は透明な樹脂成形品であり、遊技機本体の下部(異形球・磁性球排出ユニット収容部19)に配設され、前側を前面板(図示せず)、後側を后面板(球受樋ベース201)で覆われる構成を有する。上部には各種の入賞口(特別変動入賞装置、一般入賞口、普通変動入賞装置)に入賞することなく流下したアウト球および各種の入賞口に入賞し、セーフ球排出経路を流下したセーフ球としての遊技球を回収する回収口202が設けられている。アウト球はアウト口42(図2, 図3, 図5を参照)を介して回収口202に流入する。セーフ球は入賞口41(図5参照)を介して回収口202に流入する。

【0115】

回収口202に連通する異形球・磁性球排出ユニット20内の循環経路は、異形球・磁性球排出ユニット20内を左右に蛇行して上下に折り重なって形成され、該循環経路の途中に回収球検出スイッチ203、異形球排出部204、磁性球排出部205、球経路満タン検出スイッチ206、および、球適正量検出スイッチ207を備えている。回収口202に流入した遊技球は1列になって異形球・磁性球排出ユニット20内の循環経路を移動し、異形球・磁性球排出ユニット20に接続された球集合部21に至る。ただし、異形球および磁性球は球集合部21に移動しないように、異形球・磁性球排出ユニット20内の

10

20

30

40

50

正規の遊技球の循環経路から分離され異形球・磁性球排出ユニット２０外に排出される。

【０１１６】

次に、回収口２０２に回収された遊技球の異形球・磁性球排出ユニット２０内での移動を、順を追って説明する。回収口２０２に回収された遊技球の数は、回収球検出スイッチ２０３によって１個ずつ計数される。回収球検出スイッチ２０３を通過した遊技球は異形球排出部２０４に至る。回収球検出スイッチ２０３と発射球検出手段で検出される遊技球の数の差が増大した場合、遊技機に異常が発生したことを検知できる。

【０１１７】

異形球排出部２０４は、球受樋ベース２０１に設けられた異形球排出部ベース装着部２１２に固定された、異形球排出部ベース２０８と該異形球排出部ベース２０８に固定された２本の異形球分離シャフト２０９、２１０から構成される。

10

【０１１８】

図３１、図３２に示されるように、異形球排出部ベース装着部２１２は球受樋ベース２０１に設けられた長方形の開口部である。異形球排出部ベース装着部２１２には、図２８に示されるように、回収口２０２側の辺が高くなるように球受樋ベース２０１に傾斜して設けられている。これによって、異形球分離シャフト２０９、２１０が傾斜して配置されるので、遊技球は上流側２１３（図３０参照）から下流側２１４に向かって、遊技球が移動できる。

【０１１９】

図３３は異形球・磁性球排出ユニットを異形球排出ユニットと磁性球排出ユニットとに分離して説明する図である。図３３（ａ）には異形球排出部２０４が図示されている。図３３（ｂ）には磁性球排出部２０５が図示されている。

20

【０１２０】

異形球排出部２０４は、正規の遊技球と不正球との径の差を利用して、正規の遊技球より小さい径の不正球を異形球・磁性球排出ユニット２０内の循環経路から排除する。図３０に示されるように、異形球排出部２０４は、循環経路の上流側２１３から下流側２１４に向かって並設された２本の断面円形の異形球分離シャフト２０９、２１０を備えている。異形球つまり正規の遊技球より直径が小さい不正球を正規の遊技球が循環する循環経路から排除するために、２本の異形球分離シャフト２０９、２１０間の間隙距離が、上流側２１３では正規の遊技球の直径より狭く、下流側２１４では正規の遊技球の直径より広くなるように、つまり、両異形球分離シャフト２０９、２１０間の距離が徐々に長くなるように、異形球分離シャフト２０９、２１０が異形球排出部ベース２０８に固定されている。

30

【０１２１】

回収口２０２、回収球検出スイッチ２０３を経由して異形球排出部２０４に１個ずつ流下してくる遊技球は、２本の異形球分離シャフト２０９、２１０に跨るようにして転動しながら流下する。上流側では正規の遊技球の直径より２本の異形球分離シャフト２０９、２１０の間隙距離は狭いので、正規の遊技球は異形球分離シャフト２０９、２１０の間から落下しない。

【０１２２】

40

一方、正規の遊技球より直径の小さな異形球である不正球は、２本の異形球分離シャフト２０９、２１０の間から落下する。落下した異形球は、図３３（ａ）に示されるように異形球排出経路２１５を経て異形球排出口２１６から異形球・磁性球排出ユニット２０の外部に排出される。異形球排出経路２１５は、球受樋ベース２０１の前側であって異形球排出部ベース２０８の下側に取り付けられた異形球排出経路形成部材２１７によって形成される。なお、異形球排出経路形成部材２１７には、正規の遊技球と同じ直径を有する球を、磁性球排出部２０５に導く連絡路２１８も一体的に設けられている。

【０１２３】

２本の異形球分離シャフト２０９、２１０を転動して流下する正規の大きさの遊技球は、下流側２１４で２本の異形球分離シャフト２０９、２１０の間から落下し、連絡路２１

50

8を経て磁性球排出部205に形成される循環経路219に至る。

【0124】

磁性球排出部205は、図28に示されるように球受樋ベース201に固定される。図33は球受樋ベース201から磁性球排出部205を取り外した状態を示している。磁性球排出部205には、連絡路218に接続した傾斜面220が形成されており、傾斜面220の下流側は急峻に下降する落下面221が接続され、傾斜面220を延長した箇所には、磁性球排出傾斜面222が形成されている。傾斜面220と磁性球排出傾斜面222とが連続しないように、不連続部分223の間隙が設けられている。磁性球排出部205において、側壁224または天井壁225の少なくとも一方には、その表面、その裏面、または内部の少なくともいずれかの箇所に磁石が取り付けられている。

10

【0125】

図35は天井壁225の裏面の磁石収容空間230に磁石229を装着した例を示している。磁石収容空間230は天井壁225の裏面側に沿って配置された断面が長方形の空間として形成されている。磁石229は平板状の磁石であって、一側面がN極またはS極、他側面がS極またはN極を有する永久磁石である。磁石の磁力は、磁性体からなる遊技球（磁性球232）が吸着されて転動が阻害されるほど強力なものではなく、傾斜面220の領域を流下し、不連続部分223から落下することなく、磁性球排出傾斜面222に到達できる程度であればよい。なお、取り付けられる磁石は永久磁石であってもよい電磁石であってもよい。

【0126】

連絡路218から流れてきた正規の遊技球233は傾斜面220を転動して下り、傾斜面220から落下面221を転動しつつ流下する。非磁性の正規の遊技球233は不連続部分223を落下し循環経路219を経て、異形球・磁性球排出ユニット20に接続された球集合部21に至る。

20

【0127】

一方、磁性体からなる不正球（磁性球232）は、磁石収容空間230に収容された磁石229の引力によって天井壁225の内壁面に張り付いた状態で、循環経路219を傾斜面220の上流側から下流側に重力の作用により転動しながら流下する。そして、図35に示されるように、磁性球232は、不連続部分223から落下することなく、図36に示されるように磁性球排出傾斜面222（図28参照）の領域に到達する。磁性球排出傾斜面222の領域に到達した磁性体からなる不正球は、磁性球排出経路226を経て磁性球排出口227から異形球・磁性球排出ユニット20の外部に排出される（図34参照）。

30

【0128】

磁性球排出傾斜面222の上側の天井壁225の部分は磁力調整部231として構成されている。磁力調整部231は磁性球排出経路226の下流に向かうに従って、磁石収容空間230と磁性球排出経路226の間の間隔が離れるように形成されている。図35では、磁性球排出経路226が曲線部分を有しており、この曲線部分が磁力調整部231として機能する。これによって、磁性球232と磁石229の間隔距離が磁性球排出経路226の下流に向かうに従って長くなる。そうすると、磁性球232に作用する磁石229の磁力（引力）が徐々に小さくなる。このため、天井壁225の壁面に張り付いて下流方向へ移動していた磁性球232は天井壁225の壁面から離れ、磁性球排出傾斜面222に落下する。そして、磁性球排出経路226を介して磁性球排出口227から排出される。

40

【0129】

異形球と磁性体の不正球はそれぞれ異形球排出口216、磁性球排出口227から異形球・磁性球排出ユニット20の外部に排出される（図34）。異形球・磁性球排出ユニット20から排出された異形球または磁性球は、排出球受箱234に回収される（図2，図3，図5参照）。このように、異形球・磁性球排出ユニット20を使って、異形球と磁性体からなる不正球を、正規の遊技球の循環経路219から排除することができる。本実施

50

形態では、異形球および磁性球の異形球・磁性球排出ユニット 20 の外部への排出に重力を利用することで構成を簡略化できる。異形球排出経路 215 は、磁性球排出部 205 の側面に沿って配置されており、異形球・磁性球排出ユニット 20 をコンパクトに構成できる。

【0130】

異形球・磁性球排出ユニット 20 は、異形球あるいは磁性体からなる不正球を、遊技を停止することなく、正規の遊技球の循環経路 219 から排除することができ、遊技者の興趣の低下を防止でき、一方、遊技ホールの従業員が不正球の処理のために各遊技機に呼ばれ、遊技機の不具合に対処する機会を低減することができる。なお、異形球排出部 204 と磁性球排出部 205 とをそれぞれ単独の構成としてもよい。つまり、異形球の排出を遊技機内の他の構成要素で実行する場合は、磁性球排出部 205 を単独で構成してもよい。

10

【0131】

そして、本発明の封入球式遊技機の一実施形態は、遊技領域が区画形成された遊技盤と、前記遊技盤が嵌め込まれて収容される本体枠と、前記本体枠の上部に配置され、前記遊技領域に向けて遊技球を発射する打球発射装置と、前記打球発射装置によって発射された遊技球を前記遊技盤の裏面側に封入球として回収し、不正球を排除し再び前記打球発射装置に供給するため、異形球・磁性球排出手段を含む循環経路と、電氣的駆動源の駆動に基づいて前記循環経路の一部に形成された配列通路内に配列貯留された前記封入球を 1 個ずつ前記打球発射装置の発射位置に送り込む球送り装置と、遊技に関わる遊技制御処理を行う主制御基板と、前記主制御基板と双方向のデータ通信が可能に接続され、前記遊技制御処理において前記主制御基板から送信される賞球コマンドと、前記打球発射装置によって発射された発射球の球数情報と、に基づく持球数の増減制御と、前記打球発射装置による遊技球の発射制御と、前記球送り装置による遊技球の前記発射位置への送り込み制御と、を行う球情報制御基板と、を備え、遊技球の払い出しを行うことなく、所定数量の遊技球を閉鎖的に循環させて遊技を行うようにしたものであって、前記打球発射装置は、前記発射位置に遊技球を停留させるための発射レールと、電氣的駆動源の駆動に基づいて打球動作を行い、前記発射位置に停留された遊技球を発射させる発射用部材と、前記発射位置に停留されている遊技球を検出する発射球確認手段と、を備え、前記球情報制御基板は、予め定められた規定時間に亘って、前記発射球確認手段によって前記発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定する発射球検出判定手段と、前記発射球検出判定手段が発射球ありと判定したことを条件として、前記発射球確認手段によって遊技球が検出されない場合に、前記発射位置に停留されていた遊技球が発射されたと判定し、前記持球数を 1 つ減じる持球数減算手段と、を備えて構成される。

20

30

【0132】

上記実施形態によれば、予め定められた規定時間に亘って、発射球確認手段によって発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定する発射球検出判定手段と、発射球検出判定手段が発射球ありと判定したことを条件として、発射球確認手段によって遊技球が検出されない場合に、発射位置に停留されていた遊技球が発射されたと判定し、持球数を 1 つ減じるようにしたので、発射球確認手段にノイズが入り込んだ場合、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができ、異形球や磁性球を正規の遊技球が循環する循環経路から排除することができる。

40

【0133】

[球集合部 21]

図 37 は球集合部及び球揚送装置の正面左斜視図であり、図 38 は球集合部及び球揚送装置の正面図であり、図 39 は球集合部における球磨きカートリッジを外した状態を示す正面図である。また、図 40 は球集合部のケースと、球揚送装置のカバーを除去した状態を示す背面斜視図であり、図 41 は図 40 における球集合部を拡大した背面斜視図であり、図 42 は図 41 をさらに拡大した図であり、図 43 は球集合部のケースを除去した平面図である。

50

【 0 1 3 4 】

球集合部 2 1 (図 4 1) は、球送り通路 2 7 5 と、球磨きカートリッジ 2 5 1 と、球磨きカートリッジ装着部 2 7 3 (図 3 9) と、揚送入口スイッチ 1 5 6 とを有する。球送り通路 2 7 5 は、球集合部 2 1 全体の下部に配置された両側に壁を有する溝構造であり、異形球・磁性球排出ユニット 2 0 の球出口 (図示せず) につながる球受け口 2 7 5 a と、球送り回転体 3 5 0 (後述) に開口する球送り口 2 7 5 b を有する (図 4 1 、図 4 2 、図 4 3) 。

【 0 1 3 5 】

球磨きカートリッジ装着部 2 7 3 は、後述する球磨きカートリッジ 2 5 1 を脱着する為に球集合部 2 1 に設けられている開口部である (図 3 9) 。球磨きカートリッジ 2 5 1 は、前記球磨きカートリッジ装着部 2 7 3 に遊技機正面側から脱着可能なものであり、球磨きカートリッジ 2 5 1 の、後述する球揚送装置 2 2 と対向する部分においては球磨き布 2 6 3 が配置されている (図 4 1) 。揚送入口スイッチ 1 5 6 は、球送り通路 2 7 5 を構成する一方の壁の外側に設けられ、球送り通路 2 7 5 内を通過する遊技球の有無を検出する (図 4 1) 。

【 0 1 3 6 】

[球揚送装置 2 2]

図 4 4 は上部ギアボックスと、下部ギアボックスと、を除去した状態を示す背面斜視図である。図 4 5 は球揚送装置のカバーを除去した状態を示す右側面図であり、図 4 6 は図 4 5 における (A) 部の拡大図である。また、図 4 7 はスクリューを分解した状態を表す図であり、図 4 8 は球揚送装置の上部を示す斜視図であり、図 4 9 はスクリューと嵌合部材の、嵌合・非嵌合状態を示す図である。

【 0 1 3 7 】

球揚送装置 2 2 は、スクリュー 2 5 (図 4 0) と、球揚送モータ 1 5 0 (図 3 8 、図 4 8) と、揚送ガイドレール 2 8 2 (図 4 0 、図 4 4) と、上部ギアボックス 3 5 6 (図 3 7 、図 4 0) と、下部ギアボックス 3 5 7 (図 3 7 、図 4 0) と、球送り回転体 3 5 0 (図 4 0) と、球送り傾斜部 3 5 1 と (図 4 0 、図 4 1) 、揚送部カバー 3 5 3 (図 3 7) と、螺旋ベースカバー 3 5 2 (図 3 7) と、揚送斜面部材 3 5 4 (図 4 6) と、球送出樋 2 3 (図 4 4 、図 4 6 、図 4 8) とを有する。

【 0 1 3 8 】

螺旋ベースカバー 3 5 2 と、揚送部カバー 3 5 3 とは、スクリュー 2 5 の周りを囲うように配置されるカバー部材 3 6 8 であり透明な樹脂製 (アクリル樹脂) で形成されている。螺旋ベースカバー 3 5 2 は、前記球集合部 2 1 における球磨きカートリッジ 2 5 1 と対抗する部分において、開口部 2 8 1 が斜めに設けられている (図 3 9) 。

また、前記カバー部材 3 6 8 の上面は、後述する上部ギアボックス 3 5 6 の下面を設置する突起が形成されている (図 6 9) 。

【 0 1 3 9 】

スクリュー 2 5 は角筒状のカバー部材 3 6 8 の内部に球揚送装置 2 2 の基部から上端にかけて垂直に配置されている。前記カバー部材 3 6 8 は、螺旋ベースカバー 3 5 2 と、揚送部カバー 3 5 3 とを組み付けてスクリュー 2 5 の周りを囲うように配置されている。そして、スクリュー 2 5 は、スクリュー軸 2 5 a と、上下に位置する 2 個の小ピッチ突条部材 2 5 b と、中央部に位置する 4 個の大ピッチ突条部材 2 5 c とで構成されている (図 4 5) 。これらはスクリュー軸 2 5 a に嵌め込まれている。

【 0 1 4 0 】

小ピッチ突条部材 2 5 b は、円筒部 2 5 e と螺旋突条 2 5 d で構成される (図 4 5) 。図 4 7 に示すように、小ピッチ突条部材 2 5 b は、全体がスクリュー軸 2 5 a を含む垂直な面で 2 分した半割り体 2 5 b R と、半割り体 2 5 b L とをスクリュー軸 2 5 a を挟んで組み付けることにより一体とされている。前記円筒部 2 5 e の半割りとされた切断面には、両側の半割り体 2 5 b R 、 2 5 b L を組み付けるための凹部 2 5 g と凸部 2 5 h の対が上下に形成されており、これらにより一体とすることができる。

【0141】

また、前記半割り体25bR、25bLの上縁25iには上方に開口した上縁凹部25jが形成され、下縁25kには下方に突出した下縁凸部25mが形成されている。これらの上縁凹部25jと下縁凸部25mは小ピッチ突条部材25bと大ピッチ突条部材25cとを上下方向に結合し、相互に回転を伝達するためのものである。

【0142】

大ピッチ突条部材25cについても同様であり、同じ符号を付し、具体的説明を省略するが、小ピッチ突条部材25bと比べて螺旋突条25dのピッチは大きくなっている。そして、小ピッチ突条部材25bの螺旋突条25dと、大ピッチ突条部材25cの螺旋突条25dとが連続する部分はピッチが変化するが、滑らかに連続されている。大ピッチ突条部材25cは、半割り体25cRと、半割り体25cLとで構成されている。

10

【0143】

なお、ピッチとは直線に沿った螺旋突条25dの間隔である。小ピッチ突条部材25bの螺旋突条25dのピッチは大ピッチ突条部材25cの螺旋突条25dより小さい。例えば、小ピッチ突条部材25bのピッチは25mm、大ピッチ突条部材25cのピッチは43.2mmである。

【0144】

なお、図47に示すスクリー軸25aはスクリー25の回転軸であり、図44に示すように、上端部に上部揚送ギア360(平歯車)が固定され、下端部に下部揚送ギア362(平歯車)が固定されている。

20

【0145】

また、図49に示すように、スクリー25の下部の小ピッチ突条部材25bは、下縁凸部25mが、下部揚送ギア362に一体形成されている嵌合部材366の嵌合凹部366aと凹凸嵌合を用いて嵌合され、スクリー軸25a及び下部揚送ギア362と一体に駆動回転されるようになっている。

【0146】

球揚送モータ150は、前記スクリー25を駆動するモータであり、球揚送装置22における上部ギアボックス356の下面に取り付けられている(図38、図48)。

【0147】

上部ギアボックス356は、球揚送装置22の上端に配置され、球揚送モータギア358と、アイドルギア359と、上部揚送ギア360とを収納し軸支している(図40、図44)。球揚送モータギア358は、球揚送モータ150の駆動軸に固定され、アイドルギア359と噛合っている。アイドルギア359は歯数の多い上段ギアと、その下面の歯数が少ない下段ギアとを一体にした2段ギアとなっており、球揚送モータギア358と上段ギアで噛合い、下段のギアで上部揚送ギア360と噛合っている。これらのギアは平歯車で上部ギアボックスの上下方向寸法が低くなっている。上部揚送ギア360はスクリー軸25aの上端に固定されている。これらのギア構成により、球揚送モータ150によって前記スクリー25が駆動回転される。

30

【0148】

下部ギアボックス357は、球揚送装置22の下端から前記球集合部21の下端にかけて配置されており、下部揚送ギア362と、球送り回転体ギア363を収納し軸支している(図44)。下部揚送ギア362は、前記スクリー軸25aの下端に固定され、球送り回転体ギア363と噛合っている。球送り回転体ギア363と下部揚送ギア362のギア比は2:1である。

40

【0149】

球送り回転体ギア363のギア軸363aには、球送り回転体350が固定され、球送り回転体ギア363により球送り回転体350が駆動回転される。球送り回転体350は、前記球集合部21における球送り通路275の球送り口275bに対応して配置され、低い円柱状の部材であり周縁部に、この実施例において、180度間隔で遊技球を収容する球係合凹部350aが設けられている。球係合凹部350aは、遊技球の約半分を収容

50

する深さを有する（図４３）。

【０１５０】

球送り傾斜部３５１（図４２）は、前記球送り回転体３５０の周囲に形成され、遊技球を持ち上げるための斜面を有した部材である。前記球送り傾斜部３５１が存在する範囲は、球送り回転体３５０の回転方向に関して球送り通路２７５の球送り回転体側出口である球送り口２７５ｂの位置から球送り回転体３５０が遊技球をスクリー２５への受け渡し位置までの範囲である。

【０１５１】

この球送り傾斜部３５１は前記のように球送り口２７５ｂから受け渡し位置まで球送り回転体３５０の外周に沿った円弧状であると共に、球送り口２７５ｂの位置から上方へ７
mm（５～８mm程度）高い受け渡し位置まで上昇する傾斜面３５１ａと、その頂上から
前記スクリー２５方向へ突出し、下方へ傾斜する頂上傾斜部３５１ｂとを有する。傾斜
面３５１ａの幅は４mm（３～５mm程度）であり、頂上傾斜面３５１ｂは球送り回転体
３５０の回転方向に関して受け渡し位置の前後に渡り遊技球の直径よりも大きな範囲に形
成されている。

【０１５２】

球送り回転体３５０とスクリー２５の平面視における位置関係は、前記頂上傾斜面３
５１ｂから落下した遊技球を螺旋突条２５ｄのピッチ間に受け入れることができる位置関
係である。なお、球送り傾斜部３５１の外周に沿ってカバー部材３６８（図示していない
）が受け渡し位置の付近まで配置されており、遊技球が傾斜面３５１ａから落下するのを
防止する。

【０１５３】

前記下部ギアボックスの３５７の上面にはスクリー２５の下部前面側に近接してガイ
ドブロック３６５（図４２、図４３）が配置されている。ガイドブロック３６５はスクリ
ュー２５の螺旋突条２５ｄに近接する円弧状の球ガイド面と３６５ａと、これに続くスト
ップ面３６５ｂを有する。球ガイド面３６５ａは頂上傾斜面３５１ｂの近傍から螺旋ベ
スカバー３５２に設けた前記開口部２８１のまで形成され、その先がストップ面３６５ｂ
となっている（図４３）。

【０１５４】

揚送ガイドレール２８２は、スクリー２５と平行に、隣接して２本配置されており、
スクリー２５によって揚送される遊技球を直線的に上方へ誘導するガイドの役割を持つ
、直径５ミリ程度の丸棒状のガイド部材である。揚送ガイドレール２８２は、スクリー
２５の回転方向に関して球送り回転体３５０とほぼ反対側に位置し、前記螺旋ベスカバ
ー３５２に斜めに設けられた開口部２８１（図３９）の上端部相当位置から上方へ垂直に
配置され、上端が上部ギアボックス３５６の下面に固定されている。隣接した２本の揚送
ガイドレール２８２の間隔は、遊技球（直径１１mm）が通過できない幅（揚送ガイドレ
ール２８２の内側間隔で５～８mm）である。

また、遊技球は揚送される際、ガイドレール２８２と当接しながら揚送されるため、揚
送ガイドレール２８２は、摩擦係数が低い、且つ、スクリー２５が回転することにより
生じる遊技球からガイドレール２８２への押圧力によって変形しない程度の剛性を備えた
ものとする。素材としてステンレスを用いるのが好ましい。

【０１５５】

支持部材３６７は、揚送ガイドレール２８２の変形を防止し、遊技球と揚送ガイドレ
ール２８２との間、及び上部発射装置１２に伝達される振動を吸収するクッション部材であ
り、揚送ガイドレール２８２を本来の位置に維持する部分を備えており、前記螺旋ベスカ
バー３５２と前記揚送部カバー３５３とからなるカバー部材３６８と前記揚送ガイドレ
ール２８２との間に入る程度の厚みを持った板状のブロック部材であって、前記カバー部
材３６８と接する側を平面とし、前記揚送ガイドレール２８２を支持する側に凹部を有す
る。

前記揚送ガイドレール２８２は、スクリー２５が回転することにより生じる遊技球か

10

20

30

40

50

らガイドレール 2 8 2 への押圧力によって変形しない程度の剛性を備えているが、長期間にかけて遊技球からの押圧力が加えられると、次第に押圧方向に揚送ガイドレール 2 8 2 が変形し、遊技球が揚送ガイドレール 2 8 2 による誘導から外れてしまうおそれがあるため、その変形を規制する。

【 0 1 5 6 】

さらに、スクリー 2 5 や揚送ガイドレール 2 8 2 など、主に遊技球が通過する部分においてはクリアランスをとって設計が為されているため、例えば球揚送モータ 1 5 0 が駆動することにより発生する振動がスクリー 2 5 や揚送ガイドレール 2 8 2 へ伝導し、揚送ガイドレール 2 8 2 と遊技球間で異音が発生するおそれがある、さらに、揚送装置 2 2 はカバー部材 3 6 8 でスクリー 2 5 と揚送ガイドレール 2 8 2 などが囲われているため、揚送装置 2 2 内で異音が発生すると共鳴して音が大きくなってしまふ。しかし、支持部材 3 6 7 を配置することで遊技機において発生する振動を吸収し、異音の発生を抑制することができる。

10

なお、支持部材 3 6 7 は、カバー部材 3 6 8 と前記揚送ガイドレール 2 8 2 との間で、ガイドレール 2 8 2 の変形を規制できると共に、振動による異音が発生しない程度の個数を配置する。

【 0 1 5 7 】

図 4 6 に示す揚送斜面部材 3 5 4 は、スクリー 2 5 の上端に対向し前記上部ギアボックス 3 5 6 の下面に形成された斜面を有したブロック部材であり、斜面は遊技球が送り上げられる経路と交差して配置され、スクリー 2 5 によって垂直に揚送される遊技球の移動方向を水平方向に転向させて球送出樋 2 3 へ誘導する。

20

【 0 1 5 8 】

球送出樋 2 3 は、前記螺旋ベースカバー 3 5 2 の上端に設けられ、前記揚送斜面部材 3 5 4 から誘導された遊技球を上部発射装置 1 2 に送り込む為の傾斜を有した通路である。また、球送出樋 2 3 の側面には、遊技機内部にある遊技球を、遊技機外へ排出する球抜き部材 3 5 5 が備えられている（図 4 4、図 4 8）。球抜き部材 3 5 5 は、取り外しが可能な蓋部材であり、下部のツマミを操作して球送出樋 2 3 の側壁から外し、側壁に設けた開口を開放することができる。球送出樋 2 3 は斜行部を備え斜行部の先端側の壁に球抜き部材 3 5 5 が配置されている（図 4 4）。

【 0 1 5 9 】

30

さらに、前記球送出樋 2 3 の外側面には遊技球の有無を検出する発射球待機球検出スイッチ 2 6 が配置されている（図 4 5）。発射待機球検出スイッチ 2 6 が遊技球を検出しない時、スクリー 2 5 が駆動され球揚送装置 2 2 から新たな遊技球が 1 球ずつ上部発射装置 1 2 に供給される。

【 0 1 6 0 】

[球集合部 2 1 及び球揚送装置 2 2 の作動]

循環経路の一部を構成する異形球・磁性球排出ユニット 2 0 から送られた遊技球は、球集合部 2 1 の球送り通路 2 7 5 を通って、球揚送装置 2 2 における球送り回転体 3 5 0 へ送られる。一方、球揚送モータ 1 5 0 の駆動によりギア列 3 5 8、3 5 9、3 6 0 を介してスクリー 2 5 が回転され、スクリー軸 2 5 a、下部のギア列 3 6 2、3 6 3 を介して球送り回転体 3 5 0 が回転される。下部揚送ギア 3 6 2 と球送り回転体ギア 3 6 3 のギア比は 2 : 1 であるので、スクリー 2 5 の 2 回転で、球送り回転体 3 5 0 が 1 回転する。球送り回転体 3 5 0 は球送り通路 2 7 5 から球係合凹部 3 5 0 a に 1 球ずつ遊技球を受け取り反時計方向に回転する（図 4 3）。

40

【 0 1 6 1 】

その後、球送り回転体 3 5 0 の回転によって遊技球は、球係合凹部 3 5 0 a に係合されて移動すると共に残りの外側半分が球送り傾斜部 3 5 1 の傾斜面 3 5 1 a に沿って移動し、頂上傾斜面 3 5 1 b に到達する。そして、頂上傾斜面 3 5 1 b は下方に傾斜しているので、遊技球はその位置から小ピッチ突条部材 2 5 b の螺旋突条 2 5 d に送り込まれる。この時少し高くなっている頂上傾斜面 3 5 1 b から送り込まれる遊技球は後続の遊技球との

50

間隔が大きくなり、1球ずつ確実に分離される。

なお、安定した遊技球の送り込みを実施するために、頂上傾斜面351bの終端部と、小ピッチ突条部材25bの遊技球の受け渡し位置を略同じ高さにすることが考えられる。

また、頂上傾斜面351bから小ピッチ突条部材25dに遊技球を送り込む際、下り傾斜を用いることに限らず、例えば、レールを使って遊技球を小ピッチ突条部材25dまでガイドする構成でも良い。

また、傾斜面351aの終端と、遊技球を受けるスクリュウ25下部の小ピッチ突条部材25dとの段差が小さい場合は、遊技球を傾斜面351aから小ピッチ突条部材25dへ直接落下させることも可能である。

【0162】

次いで、遊技球は小ピッチ突条部材25bの回転に伴ってガイドブロック365の球ガイド面365aに沿って移動しストッパ面365bに衝突する。この間遊技球はスクリュウ25の回転に伴い上昇し、そして螺旋ベースカバー352に設けられた開口部281の下端に到達する。この場合、球送り回転体350は前述したように180度毎に球係合凹部350aを備えており、スクリュウ25に対して2分の1の速度で回転する為、半回転毎に1球ずつ遊技球をスクリュウ25に供給することになる。球送り回転体の2分1回転は、前記小ピッチ突条部材25bの1ピッチに相当するので、球送り回転体350から送り込まれる遊技球は常に小ピッチ突条部材25bのピッチ間へ1球ずつ且つ連続して送り込まれる。(図41)。

つまり、球揚送装置22内で遊技球が数珠繋ぎになることが防止される。

【0163】

前記開口部281を通して球磨きカートリッジ251の球磨き布263と接触するようになっている。即ち、球揚送装置22のスクリュウ25による遊技球の揚送に伴って開口部281を介し遊技球が球磨き布263にこすりつけられ、遊技球のクリーニング及び球磨きが行われる(図39)。そして、斜め上方向にガイドされることによって、前記球磨き布263の面積を有効に活用できる。

【0164】

開口部281の通過後、遊技球はスクリュウ25の回転に伴い球揚送装置22の上端まで揚送されることになるが、その際遊技球は平行に配置された前記揚送ガイドレール282に案内され直線状に移動する。ガイドレール282は、スクリュウ25によって揚送される遊技球の上下方向の移動を許容し、左右方向への移動を規制する。この間遊技球の揚送は、下部の小ピッチ突条部材25a箇所ではピッチが小さいことにより遊技球の移動を比較的遅くして、球送り回転体350からの球受けに支障がないようにしている。また、上部の小ピッチ突条部材25bの箇所でもピッチが小さいことにより遊技球の移動を比較的遅くして、上部発射装置12への球送りだしに支障がないようにしている。

一方、スクリュウ25の中間部では遊技球の揚送速度を速くしても格別な支障はないのでピッチの大きな大ピッチ突条部材としている。球揚送装置22内で循環させる遊技球数を少なくすることができる。更に、これによりスクリュウ25に掛かる遊技球の重みによる負担を少なくすることができる(図45)。

また、本実施例における揚送とは、遊技機の下部から上部へ継続的に遊技球を運び上げる意味として用いる。

【0165】

球揚送装置22の上端に到達した遊技球は、前記揚送斜面部材354の斜面に下方から当接することで、スクリュウ25によって揚送された遊技球の移動方向が垂直方向から略水平方向へ転向され、前記球揚送装置22から前記球送出樋23へ遊技球が滑らかに送り込まれる。そして、前記球送出樋23に送り込まれた遊技球は、前記球送出樋23の緩やかな斜面を転動し、上部発射装置12へ送り込まれる(図46)。

この場合、揚送された遊技球が前記揚送斜面部材354の斜面部分に当接すると、揚送ガイドレール282のガイドを外れて前記球送出樋23の床面に自然流下する構成であるため、揚送ガイドレール282やスクリュウ25へ球圧がかかることがなく、滑らかに送

10

20

30

40

50

り込むことが可能となる。

【0166】

循環する遊技球をメンテナンス等の際に遊技機から取り出す必要があるときは、球送出樋23の外側面に設けた球抜き部材355を操作して簡単に遊技機外へ排出することができる(図37、図48)。

【0167】

本実施例では、螺旋ベースカバー352及び揚送部カバー353は、透明な樹脂製(アクリル樹脂)で構成されており、このように透明な樹脂を用いることで、球揚送装置22内の状態を、分解することなく目視で容易に確認できるので好ましいが、本発明はこれに限ることなく、螺旋ベースカバー352及び揚送部カバー353を不透明な樹脂や金属等で構成しても良い。

10

【0168】

また、小ピッチ突条部材25bと大ピッチ突条部材25cは、半割りとしたものを接合する構成としているが、当初から一体に成形した筒状のものであっても良い。更に、合成樹脂の成形技術を駆使すればスクリュー軸25aを除くスクリュー25全体を一体成形することができる。

【0169】

また、スクリュー25及び揚送ガイドレール282はすべりの良い、且つ、スクリュー25が回転することにより生じる遊技球から揚送ガイドレール282への押圧力によって変形しない程度の剛性を備えた素材のものが好ましく、アルミ等の金属や、合成樹脂であ

20

【0170】

そして、本実施例における揚送ガイドレール282は2本のレールで遊技球を垂直方向にガイドしているが、2本のレールに限らず、例えば揚送ガイドレール282を1本とし、もう1方のガイドを、カバー部材368の内壁を揚送ガイドレール282と平行に隣り合うように延出させて遊技球をガイドする構成にしても良い。

【0171】

また、支持部材367は、螺旋ベースカバー352と前記揚送部カバー353とからなるカバー部材368と前記揚送ガイドレール282との間に配置したが、振動を吸収することに限れば、前記カバー部材368に限らず、例えば図70に示すように揚送ガイドレール282の両端部に支持部材367をかぶせるように配置しても良い。これにより、遊技盤に配置されている可動役物(図示しない)やモータなどの電氣的駆動源が稼働することにより発生する振動や、扉枠3に配置されたタッチパネル部14を遊技者が操作する際に発生する衝撃による振動など遊技機において発生する様々な振動が吸収されるため、遊技球がガイドレールのガイドから外れて揚送を行えない事態が生じたり、遊技球の発射が振動によって不安定になったりすることを抑制することができる。

30

【0172】

また、本実施例ではスクリュー25の全長に亘って螺旋突条25dの1ピッチに1球ずつ連続して遊技球を送り出して揚送をしているが、スクリュー25全てのピッチで遊技球を揚送しなくとも、連続して遊技球を揚送する構成であれば、これに限定するものではない。

40

【0173】

なお、揚送斜面部材354はスクリュー25と揚送ガイドレール282によって垂直に揚送される遊技球を、球送出樋23へ滑らかに送り込める構造であれば良く、上部ギアボックス356と一体に成形したものや、図67、図68に示すように球送出路23の上面を遊技球の揚送経路上まで延出させて、延出した部分の下面に斜面を形成しても良い。

【0174】

また、本発明の球揚送装置22は、スクリュー25を用いて遊技球を揚送する構成であ

50

るが、遊技球を垂直にガイドして運び送るように揚送するものであれば、スクリューに限らず、継続的に遊技球を運び上げることができるベルトコンベアなど、種々の方法を選択することができる。

【0175】

[球磨き装置]

次に、遊技機内に封入された遊技球のクリーニング及び球磨きを行う球磨き装置について説明する。先に説明した図38は、球磨き装置については、球磨きカートリッジが装着された状態を示す正面図であり、また、先に説明した図39は、球磨き装置については、球磨きカートリッジを外した状態を示す正面図である。

【0176】

また、図50は球磨きカートリッジが装着された状態を示す左側面図、図51は球磨きカートリッジを固定する機構を説明する斜視図である。図52は球磨きカートリッジを装着する途中時点の状態を示す斜視図である。

【0177】

図53と図54は、遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す図であり、図53は遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す斜視図、図54は遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す左側面図であり、図55は、図54において、球磨きカートリッジの左サイドカバーを除去した状態を示す左側面図である。また、図56は図55において、球磨きカートリッジ付近を拡大した図である。

【0178】

次に、図57は球磨きカートリッジが装着された状態を示す斜視図であり、図58は、図57において、右サイドカバーの内部の説明のために右外サイドカバーを外した状態を示す斜視図、図59は、図58において、右サイドカバーを開いた状態を示す上斜視図である。図60は球磨きカートリッジの斜視図、図61は同正面図、図62は同側面図であり、図63は、図62において、左サイドカバーを外した状態を示す側面図である。

【0179】

図38及び図50に示されるように、球揚送装置22の下部には、球集合部21が設けられており、球集合部21の一部の球磨きカートリッジ装着部270に球磨きカートリッジ251が装着可能とされている。ここで、球揚送装置22の外側は透明なプラスチック部材で形成されており、仮に球揚送装置22内において遊技球の詰まりが発生した場合などにも、詰まりの発生場所を容易に視認できるようになっている。球磨きカートリッジ装着部270に装着された球磨きカートリッジ251は、図51に示されているように、球磨きカートリッジ装着部270に設けられた、一端が軸上に支持されて他端を回動可能とした球磨きカートリッジ固定レバー271の他端部を、同じく球集合部21に設けられた球磨きカートリッジ固定止め具272に掛けることによって、球磨きカートリッジ251を奥方向及び左方向に押さえつけるような構造となっている。なお、図51においては、球磨きカートリッジ固定レバー271の移動態様をわかりやすくするために、球磨きカートリッジ固定レバー271を開いた状態と閉じた状態の両方を合わせて記載している。

【0180】

図39は、球磨きカートリッジ251を外した状態を示す正面図である。図39に示されているように、球磨きカートリッジ装着部270には、球磨きカートリッジ251を装着可能とするような空洞部からなる球磨きカートリッジ装着口273を有している。なお、図39においては、見やすくするために球磨きカートリッジ固定レバー271、及び球磨きカートリッジ装着部270の内部に設けられ、球磨きカートリッジ装着口273から視認可能となる装着センサ291、駆動軸290の記載を省略している。

【0181】

図66は、図39の球磨きカートリッジ装着口273付近を拡大した拡大図である。球磨きカートリッジ装着部270の内部の球磨きカートリッジ装着口273の奥の、向かって右側の面の下方に、図59に示されている第2駆動ギア257と同軸で、球磨きカート

10

20

30

40

50

リッジ 2 5 1 の第 1 のギア軸 2 6 1 にはまり込む駆動軸 2 9 0 が備えられており、向かって右側の面の上方に、押し込み可能なボタン 2 9 2 を備えた装着センサ 2 9 1 が備えられている。球磨きカートリッジ 2 5 1 の一連の装着動作によって、装着センサ 2 9 1 のボタン 2 9 2 が押し込まれることによって、球磨きカートリッジ 2 5 1 の装着が検知される。装着動作の具体的な態様については後述する。

【0182】

また、球磨きカートリッジ装着部 2 7 0 のもっとも奥の部分の球揚送装置 2 2 と対向する部分において、球揚送装置 2 2 には、その長辺が後述する球磨きカートリッジ 2 5 1 の球磨き布 2 6 3 の進行方向と異なった角度を有する開口部 2 8 1 が設けられている。これにより、遊技球の揚送方向と、球磨き布 2 6 3 の進行方向にずれが生じるため、所定の幅を有する球磨き布 2 6 3 の幅方向の一部分のみを使用するといったことがなく、球磨き布 2 6 3 の幅を有効に活用して遊技球のクリーニング及び球磨きを行うことが可能となる。

10

【0183】

さらに、開口部 2 8 1 の長辺同士の幅は、球揚送装置 2 2 によって揚送される遊技球の周縁部の少なくとも一部が、開口部位置において球揚送装置 2 2 の外部に突出可能となる幅で、かつ、遊技球の直径よりも小さくなるように構成されており、本実施例では、遊技球の直径 11 mm に対して、開口部 2 8 1 の長辺同士の幅を 8.4 mm に設定して、開口部 2 8 1 から球磨き布 2 6 3 側に約 1.5 mm 遊技球が突出する構成となっている。

【0184】

これによって、遊技期間中においては、球揚送装置 2 2 内を揚送される遊技球が、開口部 2 8 1 の位置において周縁部の一部が、球揚送装置 2 2 の外部に突出して、球磨きカートリッジ 2 5 1 の球磨き布 2 6 3 と遊技球とが接触することが可能となる。特に、球磨きカートリッジ 2 5 1 内に弾性部材を有し、球磨き布 2 6 3 を遊技球に押しつけるような構成とした場合には、より確実に球磨き布 2 6 3 を遊技球と接触させることができ、より確実な球磨きが可能となる。

20

【0185】

また、遊技期間外の時間帯で、球揚送装置 2 2 内に遊技球が残った状態で、球磨きカートリッジ 2 5 1 を取外したとしても、開口部 2 8 1 の幅が遊技球の直径よりも小さくなるように構成されていることによって、球揚送装置 2 2 内に残った遊技球が球磨きカートリッジ 2 5 1 の球磨きカートリッジ装着部 2 7 3 側にこぼれ落ちたりすることがない。

30

【0186】

図 5 2 は、図 3 9 の状態から、球磨きカートリッジ 2 5 1 を装着する途中時点の状態を示す斜視図である。図 3 9 と図 5 2 からわかるように、本実施例においては、球磨きカートリッジ 2 5 1 は本体枠 2 の前方から挿入、装着する構成となっている。

【0187】

図 6 0 は球磨きカートリッジ 2 5 1 の斜視図、図 6 1 は同正面図、図 6 2 は同側面図であり、図 6 3 は、図 6 2 において、左サイドカバーを外した状態を示す側面図である。ここで、2 5 9 は巻き取りローラ、2 6 0 は従動ローラ、2 6 1 は第 1 のギア軸、2 6 2 は第 2 のギア軸であり、それぞれ、第 1 のギア軸 2 6 1 は巻き取りローラ 2 5 9、後述する第 2 駆動ギア 2 5 7 と同軸になるように構成されており、第 2 のギア軸 2 6 2 は従動ローラ 2 6 0 と同軸になるように構成されている。また、2 6 8 は遊技球接触跡であり、図 3 9 に示されているように、球揚送装置 2 2 による遊技球の揚送方向と、球磨きカートリッジ 2 5 1 の球磨き布 2 6 3 の巻き取り方向が、鉛直方向に対して異なる角度となっているため、遊技球接触跡 2 6 8 は、球磨き布 2 6 3 の長辺方向に対して傾きをもって形成されることとなる。

40

【0188】

図 5 3 と図 5 4 は、遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す図であり、図 5 3 は遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す斜視図、図 5 4 は遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す左側面図である。

50

【0189】

図53及び図54に示されているように、球揚送装置22に設けられたスクリー25によって遊技球は揚送されており、球揚送装置22と球磨きカートリッジ251の球磨き布263が対向する箇所において、遊技球は球揚送装置22の開口部281を通して球磨きカートリッジ251の球磨き布263と接触するようになっており、球揚送装置22のスクリー25による遊技球の揚送により、球磨き布263とこすりつけられ、遊技球のクリーニング及び球磨きが行われるようになっている。

【0190】

また、図53及び図54に示されているように、球揚送装置22におけるスクリー25は、上部及び下部と、中間部においてその形状が異なっている。上部及び下部においては、スクリー25のスパイラル(図47の螺旋突条25d)の傾斜角度を小さくしてピッチも狭くし、それに対して中間部においては、スクリーのスパイラルの傾斜角度を大きくしてピッチも広くしている。中間部においては、揚送に時間をかける必要がないため、スパイラルの傾斜角度を大きくして揚送速度を上げることで、短時間に遊技球を揚送することができ、また、該中間部分に含まれる遊技球の個数を減少させることが可能となり、遊技機内部に封入する遊技球の個数を減少させることができる。

【0191】

また、下部におけるピッチの間隔を狭くすることにより、遊技球が球磨きカートリッジ251の球磨き布263と対向する部分における、遊技球の揚送速度を低下させることで、遊技球と球磨き布263との接触時間を長くして、確実に遊技球のクリーニング及び球磨きを行うことができる。さらに、上部におけるピッチの間隔を狭くすることにより、球揚送装置22の揚送終端部における遊技球の揚送速度を低下させることができ、球揚送装置22から球送出樋23へ球を受け渡しする際の球噛みといったトラブルの発生をなくし、スムーズに球送出樋23に遊技球を送り込むことができる。

【0192】

また、図54に示されているように、球揚送装置22には、遊技球の揚送をガイドする2本のガイドレール282が備えられている。両ガイドレール間の間隔は、遊技球の直径と同程度に設定されているが、揚送される遊技球の挙動が激しくなる可能性のある箇所についてはいくぶん狭くして安定させるといった調整も行うことができる。こうして、両ガイドレールに両側を支えられるようにして、遊技球は球揚送装置22内を揚送される。

【0193】

図55は、図54において、球磨きカートリッジの左サイドカバーを除去した状態を示す左側面図である。また、図56は図55において、球磨きカートリッジ付近を拡大した図である。ここで、259は巻き取りローラ、260は従動ローラであり、後述する球磨きリボン送りモータ155からの駆動力が伝達される。巻き取りローラ259と同軸になるように構成されている第2駆動ギア257の回転により、巻き取りローラ259は回転され、巻き取りローラ259と従動ローラ260との間の摩擦力により、球磨き布263が巻き取られる。

【0194】

また、球磨きカートリッジ251の、球揚送装置22と対向する部分においては球磨き布263が配置されており、球磨き布263の背後には球磨き布263を押さえつける働きを有するテンショナー267が設けられ、テンショナー267の背後には、テンショナー267と球磨き布263を遊技球に押さえつける働きを有する2本のコイル状の球磨き布押さえバネ264が設けられている。さらに、球磨き布押さえバネ264の背後には、球磨き布押さえバネ264を支持するバネ押さえ266が設けられている。また、球磨きカートリッジの上部には板バネ265が設けられており、該板バネ265によって、球磨き布263を軽く押さえつけて整列させ、球磨き布263を球揚送装置22と対向する部分に送り込む前に整列させる役割を果たしている。

【0195】

なお、巻き取りローラ259及び従動ローラ260によって巻き取られた球磨き布26

10

20

30

40

50

3は、球磨きカートリッジ251内に収納されていくが、図55及び図56においては、巻き取りローラ259及び従動ローラ260によって巻き取られた後の球磨きカートリッジ内部の球磨き布263の記載を省略している。

【0196】

図57は球磨きカートリッジが装着された状態を示す斜視図であり、253は右サイドカバーであり、右外サイドカバー253aと右内サイドカバー253bとから構成されており一体化されている。258は後述する第2駆動ギア257を覆う第2駆動ギアケースである。図58は、図57において、説明のために右サイドカバー253のうち、右外サイドカバー253aのみを外した状態を示す斜視図であり、253bは右内サイドカバーであり、155は球磨きリボン送りモータであり、球磨きカートリッジ251において、球磨き布263の巻き取りの駆動源となる。また、右サイドカバー253の奥側端部にはヒンジ受け部254に係合するヒンジ255を備えており、右サイドカバー253はヒンジ255を支点として回動可能となっている。本実施例においては、球磨きリボン送りモータ155はステッピングモータからなる。球磨きリボン送りモータ155の具体的な駆動態様については後述する。

10

【0197】

図59は、図58において、右サイドカバー253を開いた状態を示す上斜視図であり、ヒンジ受け部254に係合するヒンジ255を支点として、右サイドカバー253が回動可能とされている。右サイドカバー253の右外サイドカバー253aと右内サイドカバー253bとの間には、球磨きリボン送りモータ155の回転軸と同軸で球磨きリボン送りモータ155の駆動により回転される図示しない第1駆動ギアが設けられており、本実施例では歯数16のギアを使用している。また、同じく右外サイドカバー253aと右内サイドカバー253bとの間には、駆動軸290と同軸で、第1駆動ギアとかみ合う第2駆動ギアも設けられており、本実施例では歯数32のギアを使用している。

20

【0198】

次に、球磨きカートリッジ251の装着動作と装着検知について説明する。図64は、球磨きカートリッジ装着部270の斜視図であり、図65は、球磨きカートリッジ251と球磨きカートリッジ装着部270との関係を示す斜視図である。球磨きカートリッジ装着部270は、右サイドカバー253がヒンジ255を支点として回動されることによって、球磨きカートリッジ装着口273がヒンジ部を支点として広がるように（図64のA方向）構成されている。

30

【0199】

その状態で、図65に示されているように、正面方向から球磨きカートリッジ装着口273に球磨きカートリッジ251を挿入する。挿入の際には、右サイドカバー253の回動により、球磨きカートリッジ装着口273が広がっているため、駆動軸290や、装着センサ291が挿入の邪魔になることはない。球磨きカートリッジ251を挿入した後に、球磨きカートリッジ251を図64のAとは逆の方向に回動させて球磨きカートリッジ装着口273をもとの幅に戻すようにし、その後球磨きカートリッジ固定レバー271を球磨きカートリッジ固定止め具272に係合させることによって、駆動軸290は、球磨きカートリッジ251の第1のギア軸261にかみ合い、装着センサ291のボタン292が押し込まれ、球磨きカートリッジ251が装着されたことが検知される。

40

【0200】

遊技機の電源投入中において、装着センサ291のボタン292が押し込まれている状態の時は、球磨きカートリッジ251が正常に装着されていると検知して報知は行わないが、電源投入時であるにもかかわらず装着センサ291のボタン292が押し込まれていない状態の時は、球磨きカートリッジ251が正常に装着されていない状態として報知を行う。報知の態様としては、遊技機が通常備えており遊技の態様に応じた演出表示を行う図示しない表示装置において、球磨きカートリッジ251が装着されていない旨の表示をすることによって報知することができる。また、別の報知の態様として、演出のための装飾ランプや、球磨きカートリッジ251の装着状態を示す専用のランプを所定の態様で点

50

灯又は点滅させることによって報知することもできる。

【0201】

また、本実施の形態のような封入球式の遊技機においては、遊技機内に封入された遊技球を循環させて遊技を行うため、遊技球のクリーニングを行うことなく、あまりに長時間遊技を継続すると、遊技球への汚れがたまって、遊技球の転がりが悪くなったりするおそれもあるため、遊技球の循環経路の途中のいずれかにおいて、球磨き装置によって遊技球のクリーニングを行うことが好ましいが、球磨き装置なしに遊技を行えないわけではないため、球磨きカートリッジが装着されていないことを検知しても、表示装置やランプによって報知を行うのみで、遊技は継続して行うことができる。

【0202】

また、遊技者による遊技時間はハンドルに設けられたタッチスイッチ87による検知によって、図示しない計測手段によって累積して計測している。本実施例においては、計測手段による累積計測時間が1分間になるごとに、球磨きリボン送りモータ155が1ステップ送られる。本実施例においては、巻き取りローラ259の直径が25mmで構成されているため、円周長が約78.5mm(=25×3.14)、第1駆動ギア256と第2駆動ギア257とのギア比が1/2であることを考慮すると、1ステップあたりの球磨き布263の送り量は0.11mm(=78.5/360/2)となる。

【0203】

なお、本実施例においては、レバーを止め具に掛けることによって、球磨きカートリッジ251を押さえつけて固定する方法としているが、固定の方法については、この方法に限られたものではなく、他の固定方法を用いることもできる。

また、本実施例においては、球磨き布263を遊技球に押さえつける手段として、コイル状の球磨き布押さえパネ264を用いているが、押さえ手段としてはこれに限られたものではなく、他の形状のパネや、その他の弾性部材等を用いることもできる。

【0204】

なお、本実施例においては、球磨きカートリッジ251を遊技機の最下部に配置しているが、球磨きカートリッジ251の配置位置はこの位置に限ったものではなく、遊技機の間中部や上部に配置することもできる。その場合には、球揚送装置22における球磨きカートリッジ251と対向する部分に設ける開口部についても、球磨きカートリッジ251の配置位置に対応する箇所に変更すればよい。

【0205】

また、本実施例においては、球揚送装置22による遊技球の揚送方向と、球磨きカートリッジ251の球磨き布263の巻き取り方向を異ならせる手法として、球磨きカートリッジ251の球磨き布263を鉛直方向に搬送し、球磨き布263と対向する部分の球揚送装置22の遊技球の揚送方向を、鉛直方向から傾けた方向に搬送するようにしているが、方法としてはこれに限ったものではなく、球揚送装置22の遊技球の搬送方向を鉛直方向にして、球磨きカートリッジ251の球磨き布263の搬送方向を鉛直方向から傾けた方向としたり、両者いずれも傾けた方向とするなど、種々の方法を選択することができる。

【0206】

また、本実施例においては、球磨きカートリッジ251の装着センサ291として、押し込み可能なボタン292を有し、球磨きカートリッジ251の装着動作によってボタン292が押し込まれることによって、球磨きカートリッジ251の装着を検知したが、装着センサ291の態様としては、これらのセンサに限ったものではなく、光学センサや磁気センサなど、他の形態のセンサを用いることもできる。

【0207】

さらに、本実施例においては、装着センサ291によって、球磨きカートリッジ251が正確に装着されていないことが検知されても、報知を行うのみで遊技は継続して行うことができるものとしたが、球磨きカートリッジ251が正確に装着されていないことを検知した場合には、遊技が行えないようにすることもできる。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 8 】

[遊技球の封入動作]

次に、封入球式遊技機を新規に設置したときや、汚れの発生した遊技球をいったん取り出してクリーニングしたときなどに、封入球式遊技機内に所定数の遊技球を封入する封入動作について説明する。封入動作は、封入球式遊技機に電源を投入していない状態で行う。そのため、封入球式遊技機内の球揚送装置 2 2 や、各種センサは作動していない。

【 0 2 0 9 】

封入球式遊技機においては、遊技球は発射装置によって遊技領域に発射され、その後遊技領域を転動した後に、入賞装置に入賞するか、アウト口 4 2 から回収され、回収された遊技球は、再び発射装置に搬送されて、発射装置において再度遊技領域に発射されて遊技が行われる。すなわち、全体として遊技球の循環経路が形成されている。

10

封入動作における遊技球の導入は、この循環経路内に遊技球を入れればよく、本実施例においては、アウト口 4 2 から遊技球を導入している。これにより、封入球式遊技機へ遊技球を封入するための封入口を別途設ける必要がなく、封入球式遊技機の構成を簡素化することができる。また、アウト口 4 2 に代えて、入賞装置の入賞口 4 1 から遊技球を導入するようにしてもよい。入賞装置の入賞口 4 1 に入った遊技球についても、アウト口 4 2 に入った遊技球と合流して、その後発射装置に搬送される構成となっているため、入賞装置の入賞口 4 1 から遊技球を導入しても、アウト口 4 2 に遊技球を導入した場合と同様に、遊技球を循環経路内に入れることができる。いずれの場合も、遊技球を導入する際に、遊技球や手、その他が釘に当たらないよう注意を要する。アウト口 4 2 に遊技球を導入する場合は、後述する遊技球導入部材 4 2 7 を備えることにより、投入の際に遊技球が釘にあたってしまうことを防ぐことができる。なお、アウト口 4 2 と入賞口 4 1 は、遊技球回収口に相当する。

20

【 0 2 1 0 】

図 7 1 は、封入球式遊技機へ遊技球を封入する際に、遊技球が所定数に満たない状態を示す概略図である。前記のとおり、遊技球の封入動作時には、まだ封入球式遊技機に電源が投入されていないため、球揚送装置 2 2 が駆動していない。そのため、アウト口 4 2 や入賞口 4 1 から投入された遊技球は、回収口 2 0 2 から入り、異形球・磁性球排出ユニット 2 0 内を通過した後に、球揚送装置 2 2 の手前を先頭として整列する。

【 0 2 1 1 】

30

図 7 2 は、図 7 1 の状態からさらに遊技球を投入して、所定数の遊技球数に達した状態を示している。図 7 2 に示されているように、所定数の遊技球を封入したときには、最後に投入した遊技球 2 3 3 は、磁性球排出経路 2 2 6 と正規の遊技球の経路が分岐する箇所の不連続部分 2 2 3 に位置して、不連続部分 2 2 3 を封鎖するように構成されている。

【 0 2 1 2 】

図 7 3 は、図 7 2 の状態からさらに遊技球を投入して、所定数を越えた遊技球が投入された状態を示している。前記のとおり、所定数の遊技球が封入されたときに、最後に投入した遊技球 2 3 3 が、不連続部分 2 2 3 を封鎖するように構成されているため、さらに投入された遊技球は、所定数を越えた遊技球 2 3 5 となり、不連続部分 2 2 3 から正規の遊技球 2 3 3 の経路に入ることができずに、磁性球排出経路 2 2 6 から磁性球排出栗 2 2 7 に導かれて回収される。

40

【 0 2 1 3 】

なお、本実施例においては、磁性球排出部において、所定数の遊技球を封入したときに正規の遊技球 2 3 3 が導かれる不連続部分 2 2 3 を封鎖して、所定数以上の遊技球を磁性球排出部において回収する構成としているが、異形球排出経路においても同様に、所定数の遊技球を封入したときに正規の遊技球 2 3 3 が導かれる経路を封鎖して、異形球排出部において回収するようにすることもできる。

【 0 2 1 4 】

また、アウト口 4 2 へ遊技球を投入する際の効率化を図る為、アウト口 4 2 の下縁に位置する前構成部材 4 5 のレール部に遊技球導入部材 4 2 7 を備えている（図 7 4、図 7 5

50

）。遊技球導入部材４２７の上面に遊技球を乗せるとアウト口４２に向かって遊技球が流し込まれる構造のため、効率的に遊技球を封入することができる。また、付近の釘に当てることなく遊技球を投入することができる。

【０２１５】

図７４は、遊技球導入部材４２７を突出させた状態を示す斜視図である。遊技球導入部材４２７は、扉枠３を開放し、手前にスライドすることで突出させることができる。

【０２１６】

図７５は、遊技球導入部材４２７を収納した状態を示す斜視図である。図７４の状態から、遊技球導入部材４２７を奥へ押し込むことで収納可能となるため、遊技を阻害することはない。

【０２１７】

なお、本実施例においては、遊技球導入部材４２７は手動でスライドすることにより進退可能な構造になっているが、上記の方法に限らず、スプリングバネなどの付勢部材を用いて、扉枠３の開閉することにより自動的に進退自在にする等、種々の方法を選択することができる。

【０２１８】

本実施形態において上部発射装置１２は本体枠２の上部左方に取り付け固定されている。

そのため、新台設置などで遊技盤５を本体枠２に嵌め込む際に、上部発射装置１２を避けて嵌め込まなければならない。しかし、遊技盤５が嵌め込まれる同一面上に上部発射装置１２が配置されている為、遊技盤５を嵌め込む際の取り回し難度が高く、遊技盤５を嵌め込む際に誤って遊技盤５を上部発射装置１２に衝突させて、上部発射装置１２及び遊技盤５を破損させてしまったりする問題が生じる可能性がある。このような問題を起こさないために、遊技盤５を本体枠２に嵌め込む際の位置決め役割を果たす位置決めガイド部材４５０が、本体枠２に配置されている。

【０２１９】

次に、位置決めガイド部材の説明をする。図９７に示すように、本体枠２の左側板の内壁に、位置決めガイド部材が配置されている。この部材は、遊技盤５を本体枠２に嵌め込む際の位置決め及びガイドを行う部材であって、ヒンジによって回動自在に軸支されており、約９０度の回動が可能となっている。また、バネ等の付勢部材によって付勢されているため、遊技盤５が本体枠２に嵌め込まれていないときは、遊技盤５の左側面下端部と前面左下端部とを合わせる箇所が正面側に向いている。また、遊技盤５の下面左端を合わせるための床面が形成されている。また、嵌め込みの際の安定化を図るために、床面が形成されていない位置決めガイド部材４５０を、床面が形成されている位置決めガイド部材４５０の上方に配置しても良い。

【０２２０】

本体枠２に対する遊技盤５の嵌め込みは、図９８（Ａ）に示すように、遊技盤５の前面左下端部、側面下端部及び下面左端部を夫々位置決めガイド部材４５０に合わせ、位置決めを行う。その後、図９８（Ｂ）に示すように位置決めガイド部材を支点にして、本体枠２側に遊技盤５を回動させて、図９８（Ｃ）に示すように本体枠２に対して嵌め込みを行う。こうすることで、嵌め込んだ際に遊技盤５の前面左下端部を位置決めガイド部材４５０が本体枠２側へ抑え込むので、遊技盤５と本体枠２との位置関係がガタなく一定に定まる他、上部発射装置１２の発射口３８と、遊技盤５の発射領域４０とが面一になるように固定され、発射口３８と遊技領域８との間に遊技球が走行する際の障害となる段差等が生じず、安定した発射を行うことができる。

【０２２１】

また、本体枠２の内側側壁に備えた位置決めガイド部材４５０に遊技盤５を合わせることで遊技盤５が本体枠２に位置決めされる。その後、遊技盤５を本体枠２に嵌め込むことで、位置決めガイド部材４５０が遊技盤５の嵌め込み動作に合わせて回動するので、本体枠２の嵌め込み位置に遊技盤５を引き込むガイドとなり、遊技盤５を上部発射装置１２に

10

20

30

40

50

誤って衝突させることなく本体枠 2 に嵌め込むことができるため、上部発射装置 1 2 及び遊技盤 5 とを衝突によって破損させてしまう可能性を可及的に少なくすることができる。

【0222】

次に、遊技機 1 及びその一側に隣接して配置される外部装置としての精算機 4 の制御の概要について説明する。図 7 6 は、封入球式遊技機に配備され、R T C を備えた主制御基板の実施形態における要部を示すブロック図である。遊技機 1 の制御は、大きく分けて主基板グループと周辺基板グループとで分担されており、このうち主基板グループが遊技動作を制御しており、周辺基板グループが演出動作（液晶表示装置 1 4 0 0、ランプ、本体枠ランプ、扉枠ランプ、音）を制御している。主基板グループは、主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 とから構成されており、周辺基板グループは、周辺制御基板 1 3 0 から構成されている。

10

【0223】

[主制御基板 1 0 0]

主制御基板 1 0 0 は、遊技の制御を行うものである。主制御基板 1 0 0 と後述の球情報制御基板 1 1 0 とは双方向のデータ通信が可能に接続されている。遊技の進行を制御する主制御基板 1 0 0 は、図 7 6 に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M や一時的にデータを記憶する R A M 等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御 M P U 1 0 1 と、入出力デバイス（I / O デバイス）としての主制御 I / O ポート 1 0 2 と、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路 1 0 3 と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路 1 0 4 と、主制御 M P U 1 0 1 に内蔵されている R A M（以下、「主制御内蔵 R A M」と記載する）に記憶された情報を完全に消去するための R A M クリアスイッチ 1 0 5 と、を備えている。

20

【0224】

主制御 M P U 1 0 1 は、その内蔵された R O M（以下、「主制御内蔵 R O M」と記載する。）や主制御内蔵 R A M のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。また、主制御 M P U 1 0 1 は不揮発性のメモリが内蔵されており、この不揮発性の R A M には、主制御 M P U 1 0 1 を製造したメーカーによって個体を識別するためのユニークな符号（世界で 1 つしか存在しない符号）が付された固有の I D コードが予め記憶されている。この一度付された I D コードは、不揮発性の R A M に記憶されるため、外部装置を用いても書き換えられない。主制御 M P U 1 0 1 は、不揮発性の R A M から I D コードを取り出して参照することができる。

30

【0225】

[R T C 制御部]

また、実施形態の主制御 M P U 1 0 1 は、時刻情報取得手段として時刻情報を取得することが可能な外付けのリアルタイムクロック（以下、「R T C」という）1 0 7 を備えている。図示していないが、R T C 1 0 7 は、レジスタ回路、クロック入力回路、クロック出力回路、割り込み出力回路、データ入出力回路、および、制御回路を含む。

【0226】

R T C 1 0 7 は、時計・カレンダー機能を備える。時計・カレンダー機能は、年、月、日、時、分、秒をカウントする計時を行う機能である。また、必要に応じて、曜日までカウントするものをを用いてもよい。R T C 制御部 1 0 6 は、R T C 1 0 7 および R T C 1 0 7 を駆動するための電池 1 0 8 が設けられている。電池 1 0 8 を備えることによって、電源基板（図示せず）の電源遮断時においても R T C 1 0 7 は計時、および、カレンダー機能を中断することがない。

40

【0227】

電池 1 0 8 としては一次電池（例えばボタン電池）であってもよいし、充電可能な二次電池、これによって、バックアップ電源を配置する必要がなく主制御基板 1 0 0 の構成が複雑化するのを避けることができる。なお、電池 1 0 8 は、R A M 1 0 9 のバックアップ電源としても用いられる。

【0228】

50

主制御MPU101は、RTC107を備えることによって、年・月・日・時・分・秒（カレンダー情報と時刻情報）を特定する機能を備える。主制御基板100の主制御MPU101は、遊技機の電源投入時に、RTC107から時刻情報（時・分・秒）を取得する。

【0229】

遊技盤5の遊技領域8に配された上始動口（図示せず）に入賞した遊技球を検出する上始動口検出スイッチ90、下始動口（図示せず）に入賞した遊技球を検出する下始動口検出スイッチ91、及び一般入賞口（図示せず）に入賞した遊技球を検出する一般入賞口検出スイッチ93からの検出信号は、まず主制御入力回路103に入力され、主制御I/Oポート102を介して主制御MPU101に入力されている。

10

【0230】

また、ゲート部（図示せず）を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ92、一般入賞口（図示せず）に入賞した遊技球を検出する一般入賞口検出スイッチ94、大入賞口（図示せず）に入賞した遊技球を検出するカウントスイッチ98からの検出信号は、まず遊技盤5に取付けられたパネル中継端子板140を介して主制御入力回路103に入力され、主制御I/Oポート102を介して主制御MPU101に入力されている。

【0231】

主制御MPU101は、これらの検出信号に基づいて、主制御I/Oポート102から主制御ソレノイド駆動回路104に制御信号を出力することにより、パネル中継端子板140を介して始動口ソレノイド96及び大入賞口ソレノイド97に駆動信号を出力したり、主制御I/Oポート102からパネル中継端子板140、そして機能表示基板141を介して上特別図柄表示器142、下特別図柄表示器143、上特別図柄記憶表示器144、下特別図柄記憶表示器145、普通図柄表示器146、普通図柄記憶表示器147、遊技状態表示器148、ラウンド表示器149に駆動信号を出力したりする。

20

【0232】

また、主制御MPU101は、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び入賞に応じた賞球に関する各種コマンド等を球情報制御基板110にシリアル方式で送信したり、この球情報制御基板110からの遊技機1の状態に関する各種コマンド等をシリアル方式で受信したりする。また、主制御MPU101は、遊技演出の制御に関する各種コマンド及び遊技機1の状態に関する各種コマンドを周辺制御基板130に送信する。周辺制御基板130は、主制御基板100から送信された制御コマンドを受信すると、受信した制御コマンドに応じて各種演出（例えば、液晶表示装置1400の表示パネルにおいて当否判定結果を報知するための装飾図柄列の変動表示や、これに伴った演出表示、ランプ、音、演出用の可動装飾役物の動作等）に関わる制御を行う。

30

【0233】

[球情報制御基板110]

図77は、主として封入球式遊技機に配備された球情報制御基板110の要部を示すブロック図である。球情報制御基板110は、持球の管理や球揚送装置22、発射ソレノイド13、球送りソレノイド31、球磨きリボン送りモータ155等に関する各種制御を行う球情報制御部118を備えている。また、主制御基板100と球情報制御基板110とは双方向のデータ通信が可能に接続されている。

40

【0234】

[球情報制御部118]

球情報制御部118は、図77に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである球情報制御MPU111と、I/Oデバイスとしての球情報制御I/Oポート112と、球情報制御MPU111が正常に動作しているか否かを監視するための外部ウォッチドックタイマ116（以下、「外部WDT116」と記載する。）と、球揚送を行う球揚送装置22の球揚送モータ150に駆動信号を出力するための球揚送モータ駆動回路114と、各種検出スイッチからの検出信号が入力される球情報制御入力回路113と、精算機

50

4 との各種信号をやり取りするための C R ユニット入出力回路 1 1 5 と、球磨きリボン送りモータ 1 5 5 に駆動信号を出力するための球磨きリボン送りモータ駆動回路 1 1 9 と、を備えている。球情報制御 M P U 1 1 1 には、その内蔵された R O M (以下、「球情報制御内蔵 R O M」と記載する。)や R A M (以下、「球情報制御内蔵 R A M」と記載する。)のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【0235】

球情報制御 M P U 1 1 1 は、主制御基板 1 0 0 からの遊技に関する各種情報(遊技情報)及び賞球に関する各種コマンドを球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介してシリアル方式で受信したり、主制御基板 1 0 0 からの R A M クリアスイッチ 1 0 5 の操作信号(検出信号)が球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介して入力されたりする。

10

【0236】

本体枠 2 に対する扉枠 3 の開放を検出する扉枠開放スイッチ 1 3 1、及び外枠に対する本体枠 2 の開放を検出する本体枠開放スイッチ 1 3 2 からの検出信号は、まず球情報制御入力回路 1 1 3 に入力され、球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介して球情報制御 M P U 1 1 1 に入力されている。さらに、打球ハンドル 1 0 に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチスイッチ 8 7 によるタッチ検出信号(オン信号)が、ハンドル中継端子板 1 2 3 を介して球情報制御基板 1 1 0 に入力され、さらにタッチ検出信号は球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介して球情報制御 M P U 1 1 1 に入力されている。

【0237】

また、球情報制御 M P U 1 1 1 は、発射ソレノイド駆動回路 1 2 0 を通じて発射ソレノイド 1 3 に接続され、球送りソレノイド駆動回路 1 2 2 を通じて球送りソレノイド 3 1 に接続され、球情報制御 M P U 1 1 1 からの制御出力に応じて発射ソレノイド 1 3 及び球送りソレノイド 3 1 が駆動されるようになっている。また、発射待機球検出スイッチ 2 6、7 0、発射球確認スイッチ 3 6、回収球検出スイッチ 2 0 3、球経路満タン検出スイッチ 2 0 6、球適正量検出スイッチ 2 0 7、球揚送装置 2 2 に供給する遊技球の有無を検出するための揚送入口スイッチ 1 5 6、球揚送モータ 1 5 0 の回転数を検知するための揚送モータセンサ(フォトセンサ) 1 5 7、球磨き布リボンを収納した球磨きカートリッジが装着されていることを検知するためのカセット検出スイッチ 1 5 8 からの検出信号がセンサー中継基板 1 2 4 を介して球情報制御入力回路 1 1 3 に入力され、球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介して球情報制御 M P U 1 1 1 に入力されている。球情報制御 M P U 1 1 1 は、球揚送モータ 1 5 0、球磨きリボン送りモータ 1 5 5、発射ソレノイド 1 3 及び球送りソレノイド 3 1 を駆動するための駆動信号を、球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介して各駆動要素に出力する。

20

30

【0238】

また、球情報制御 M P U 1 1 1 には、タッチパネル部 1 4 が球情報制御 I / O ポート 1 1 2 からの制御出力により表示可能に接続されている。なお、球情報制御基板 1 1 0 は、主制御基板 1 0 0 と外部端子板 1 3 3 との基板間の電氣的な接続を中継するほかに、扉枠開放スイッチ 1 3 1 及び本体枠開放スイッチ 1 3 2 と外部端子板 1 3 3 との間の電氣的な接続を中継している。なお、外部端子板 1 3 3 は、遊技場(ホール)に設置されたホールコンピュータと電氣的に接続されている。

40

【0239】

打球ハンドル 1 0 に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチスイッチ 8 7、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ 8 6 からの検出信号は、まずハンドル中継端子板 1 2 3 を介して球情報制御入力回路 1 1 3 に入力されている。また、精算機 4 と球情報制御基板 1 1 0 が電氣的に接続されると、C R 接続信号として C R ユニット入出力回路 1 1 5 に入力されるようになっている。

【0240】

なお、電源基板(図示せず)から球情報制御基板 1 1 0 に直流電源 + 2 4 V、+ 1 2 V、+ 5 . 2 V が供給されている。また、球情報制御基板 1 1 0 を介して直流電源 + 2 4 V

50

、 + 1 2 V、 + 5 . 2 V が主制御基板 1 0 0 に供給されている。

【 0 2 4 1 】

停電監視回路 1 1 7 は、 + 2 4 V に基づく電圧 V 1 と基準電圧、 + 1 2 V に基づく電圧 V 2 と基準電圧とをそれぞれ比較監視しており、停電又は瞬停の兆候を検知すると、即ち、電圧 V 1 または V 2 が基準電圧よりも小さくなると、停電予告として停電予告信号を出力する。停電監視回路 1 1 7 から出力された停電予告信号は、球情報制御基板 1 1 0 の球情報制御 M P U 1 1 1 に供給されるほか、主制御 M P U 1 0 1 に供給される。また、図示していないが、停電予告信号は、周辺制御基板 1 3 0 にも入力される。

【 0 2 4 2 】

[遊技盤 5 と本体枠 2 との電氣的接続]

遊技盤 5 の本体枠 2 への電氣的接続を、図 9 9 を用いて説明する。図 9 9 はドロワコネクタを用いて接続された遊技盤と本体枠を示したブロック図である。遊技盤 5 と本体枠 2 との機械的及び電氣的接続は、ドロワコネクタによる接続で行われる。遊技盤 5 には、遊技盤側主ドロワコネクタと、遊技盤側副ドロワコネクタとが設けられ、本体枠 2 には、本体枠側主ドロワコネクタと、本体枠側副ドロワコネクタとが設けられている。遊技盤 5 を本体枠 2 に対して嵌め込むことで、遊技盤側主ドロワコネクタと本体枠側主ドロワコネクタ、遊技盤側副ドロワコネクタと本体枠側副ドロワコネクタとが接続され、遊技盤 5 と本体枠 2 とが機械的に接続されると同時に電氣的に接続される。これにより、遊技盤 5 と本体枠 2 とで電氣的通信を行うことが可能となる。

【 0 2 4 3 】

[主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 の認証]

以上のようにして遊技盤 5 と本体枠 2 とで電氣的通信を行うことが可能となると、主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 との相互認証が電源投入時に行われる。主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 の認証機能について、図 9 9 を用いて説明する。

【 0 2 4 4 】

前述した主制御基板 1 0 0 における主制御 M P U 1 0 1 には I D コードが予め記憶されていると説明したが、球情報制御基板 1 1 0 の球情報制御 M P U 1 1 1 にも前述した I D コードが予め記憶されている。以下、主制御 M P U 1 0 1 に予め記憶されている I D コードを第 1 M P U 認識番号、球情報制御 M P U 1 1 1 に予め記憶されている I D コードを第 2 M P U 認識番号という。

【 0 2 4 5 】

本実施形態における主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 とは、双方向のデータ通信が可能となっており、電源投入時に基板間で認証処理を行うことで、夫々の M P U が正規の物であるか否かを判断可能な構成となっている。以下、詳述する。

【 0 2 4 6 】

主制御基板 1 0 0 は、主制御 M P U 1 0 1 を少なくとも備え、主制御 M P U 1 0 1 には予め記憶された第 1 M P U 認識番号が格納された第 1 M P U 認識番号格納部 1 0 1 a と、第 2 M P U 認識番号が適正なものであるかの認証処理を行う第 1 認証部 1 6 2 と、球情報制御 M P U 1 1 1 に送信する情報を暗号化し、球情報制御 M P U 1 1 1 から送信される情報を復号化する主暗号通信部 1 6 0 と、が備えられており、更に第 1 認証部 1 6 2 は、第 2 M P U 認識番号を格納する第 2 M P U 認識番号格納部 1 6 1 を備えている。

【 0 2 4 7 】

また、球情報制御基板 1 1 0 は、球情報制御 M P U 1 1 1 を少なくとも備え、球情報制御 M P U 1 1 1 には、予め記憶された第 2 M P U 認識番号が格納された第 2 M P U 認識番号格納部 1 1 1 a と、第 1 M P U 認識番号が適正なものであるかの認証処理を行う第 2 認証部 1 6 7 と、主制御 M P U 1 0 1 に送信する情報を暗号化し、主制御 M P U 1 0 1 から送信される情報を復号化する球情報暗号通信部 1 6 5 と、が備えられており、更に第 2 認証部 1 6 7 は、第 1 M P U 認識番号を格納する第 1 M P U 認識番号格納部 1 6 6 を備えている。

【 0 2 4 8 】

遊技機に電源が投入されると、主制御基板 100 と球情報制御基板 110 との双方向通信により、第 1 MPU 認識番号格納部 101a から第 1 MPU 認識番号が、主暗号通信部 160 によって暗号化されてから球情報暗号通信部 165 に送信され、球情報制御 MPU 111 から第 2 MPU 認識番号が、球情報暗号通信部 165 によって暗号化されてから主暗号通信部 160 に、送信される。

【0249】

次に、主制御 MPU 101 は、球情報制御 MPU 111 からの球情報暗号通信部 165 から送信された第 2 MPU 認識番号を、主暗号通信部 160 を用いて復号化した後に第 1 認証部 162 内の第 2 MPU 認識番号格納部 161 に格納し、球情報制御 MPU 111 は、主制御 MPU 101 から送信された第 1 MPU 認識番号を、球情報暗号通信部 165 を用いて復号化した後に第 2 認証部 167 内の第 1 MPU 認識番号格納部 166 に格納する。

10

【0250】

次いで、主制御 MPU 101 は、第 2 MPU 認識番号格納部 161 に格納された第 2 MPU 認識番号に基づいて、第 1 認証部 162 で認証処理を行い、第 2 MPU 認識番号が適正なものであるかを判断する。

【0251】

また一方で、球情報制御 MPU 111 は、第 1 MPU 認識番号格納部 166 に格納された第 1 MPU 認識番号に基づいて、第 2 認証部 167 で認証処理を行い、第 1 MPU 認識番号が適正なものであるかを判断する。

20

【0252】

第 1 認証部 162 及び第 2 認証部 167 それぞれで認証した結果に基づいて、主制御 MPU 101 と球制御 MPU 111 とが適正なものであると判断された場合は、図 79 の主制御側電源投入時処理及び図 82 の球情報制御側電源投入時処理の開始が許可され遊技を開始することが可能となり、一方、適正なものでないと判断された場合は、主制御側電源投入時処理及び球情報制御側電源投入時処理の開始が許可されず、遊技を行うことが不可能となる。

【0253】

これらの構成により、主制御 MPU 101 と球情報制御 MPU 111 との間で相互に認証処理を行わせるようにし、かかる認証処理が適切に行われない場合には遊技が行われないようにすることにより、主制御 MPU 101 や球情報制御 MPU 111 が偽造チップと差し替えられる等の不正行為を有効に抑止することが可能となる。

30

【0254】

上述のように、主制御 MPU 101 と球情報制御 MPU 111 との間で相互に行われた認証処理において相互の認証結果が適正である判断された場合、図 79 の主制御側電源投入時処理及び図 82 の球情報制御側電源投入時処理の開始が許可される。つまり、主制御 MPU 101 と球情報制御 MPU 111 との間で相互に行われた認証処理において相互の認証結果が適正である判断されたことを条件に、正規に遊技盤 5 が本体枠 2 に装着されたことが担保され、遊技盤 5 が存在することが保証される。

【0255】

40

〔本体枠と遊技盤との組み合わせ認証〕

次に、本体枠 2 と遊技盤 5 との組み合わせに関するメーカー認証処理実行手段について図 100 ~ 図 102 を用いて説明する。

パチンコやパチスロ等の遊技機を、遊技場（遊技ホール）へ納入、入替を行う際にはその都度申請を受け、許認可を得る必要があるが、申請を受ける際には、遊技盤 5 と、本体枠 2 や扉枠 3 を含めた枠体と、を一式の遊技機としてセットで申請することが義務付けられている。そのため、本体枠が各メーカー共通のものであっても、本体枠と遊技盤との組み合わせは、申請を受けた組み合わせでなければならない。

【0256】

また、遊技盤 5 と、本体枠 2 や扉枠 3 とを一式の遊技機として申請を行ったとしても、

50

本実施例における本体枠は、各メーカー共通の構造であるため、異なった組み合わせの本体枠に遊技盤を嵌め込んでしまった場合であっても、見た目だけでは間違った組み合わせかどうかの判断が付かず、いずれのメーカーの遊技盤が本当に正しく定めた場所の本体枠に嵌っているのかを、把握、管理しにくいという問題が生じる虞がある。本実施例は、上記の問題を解決するための具体的な解決方法を提示する。

【0257】

まず、遊技盤5と、本体枠2及び扉枠3を含んだ枠体との組み合わせが、申請を受けた組み合わせであるか否かの認証を行う具体的な実施方法を説明する。

【0258】

前述した、MPUが正規の物であるか否かの認証に用いる第1MPU認識番号と第2MPU認識番号との他、主制御基板100における主制御MPU101には、遊技盤のメーカー情報や型番などを認識するために必要な遊技盤メーカー識別情報が予め記憶されており、球情報制御基板110における球情報制御MPU111には、枠メーカー識別情報が予め記憶されている。

【0259】

尚、遊技盤5には、個体ごとに別の遊技盤メーカー識別情報が記憶されており、識別情報の文字列の差異で別個に認識することが可能となっている。また、本体枠2にも、個体ごとに別の枠メーカー識別情報が記憶されており、識別情報の文字列の差異で別個に認識することが可能となっている。

【0260】

次に、本発明と本実施例とにおける文言の相互関係を提示する。主制御基板100は第1制御基板と、球情報制御基板110は第2制御基板と、主制御MPU101は第1MPUと、球情報制御MPU111は第2MPUと、夫々対応している。

【0261】

本実施例における主制御基板100と球情報制御基板110とは、双方向のデータ通信が可能となっており、遊技盤5を本体枠2に嵌め込んだ後、電源投入した際に両基板間で組合せ認証処理を行うことで、遊技盤と本体枠とが正規の組み合わせであるか否かを判断可能な構成となっている。以下、詳述する。

【0262】

図100に示すように、主制御基板100は、主制御MPU101を少なくとも備え、主制御MPU101には予め記憶された遊技盤メーカー識別情報が格納された遊技盤メーカー識別情報格納部4101と、枠メーカー識別情報が適正なものであるかの認証処理を行う第1認証部162と、球情報制御MPU111に送信する情報を暗号化し、球情報制御MPU111から送信される情報を復号化する主暗号通信部160と、が備えられており、更に第1認証部162は、枠メーカー識別情報を格納する枠メーカー識別情報格納部4112を備えている。

【0263】

球情報制御基板110は、球情報制御MPU111を少なくとも備え、球情報制御MPU111には、予め記憶された枠メーカー識別情報が格納された枠メーカー識別情報格納部4112と、遊技盤メーカー識別情報が適正なものであるかの認証処理を行う第2認証部167と、主制御MPU101に送信する情報を暗号化し主制御MPU101から送信される情報を復号化する球情報暗号通信部165と、が備えられており、更に第2認証部167は、遊技盤メーカー識別情報を格納する遊技盤メーカー識別情報格納部4101を備えている。

【0264】

遊技盤5を本体枠2に嵌め込み、遊技機に電源が投入されると、主制御基板100と球情報制御基板110との双方向通信により、遊技盤メーカー識別情報格納部4101から遊技盤メーカー識別情報が、主暗号通信部160によって暗号化されてから球情報暗号通信部165に送信され、枠メーカー識別情報格納部4112から枠メーカー識別情報が、球情報暗号通信部165によって暗号化されてから主暗号通信部160に、送信される。

【0265】

次に、主制御MPU101は、球情報制御MPU111からの球情報暗号通信部165から送信された枠メーカー識別情報を、主暗号通信部160を用いて復号化した後に第1認証部162内の枠メーカー識別情報格納部4112に格納し、球情報制御MPU111は、主制御MPU101から送信された遊技盤メーカー識別情報を、球情報暗号通信部165を用いて復号化した後に第2認証部167内の遊技盤メーカー識別情報格納部4101に格納する。

【0266】

その後、主制御MPU101は、枠メーカー識別情報格納部4112に格納された枠メーカー識別情報に基づいて、第1認証部162で認証処理を行い、枠メーカー識別情報が適正なものであるかを判断する。

10

【0267】

そして、球情報制御MPU111は、遊技盤メーカー識別情報格納部4101に格納された遊技盤メーカー識別情報に基づいて、第2認証部167で認証処理を行い、遊技盤メーカー識別情報が適正なものであるかを判断する。

【0268】

第1認証部162及び第2認証部167それぞれで認証した結果に基づいて、遊技盤5と本体枠2とが、申請時の適正な組み合わせであると判断された場合は、遊技を開始することが可能となり、適正なものでないと判断された場合は、遊技を開始することが不可能となる。

20

【0269】

これらの構成により、主制御MPU101と球情報制御MPU111との間で認証処理を行わせるようにし、かかる認証処理が適切に行われない場合には遊技が行われないようにすることにより、遊技ホールに設置する際に誤って遊技盤を申請時とは異なる枠体に嵌め込んでしまい、申請した一式の遊技機とは異なる組み合わせで遊技が開始されてしまうことを有効に抑止することが可能となる。

【0270】

さらに、遊技ホールに設置されたホールコンピュータに対して、主制御MPU101と球情報制御MPU111との間で行われた認証処理の結果を、外部端子板133を介して送信する構成となっているため、遊技盤メーカー識別情報と、枠メーカー識別情報との組み合わせが異常と判定された場合に、外部端子板133からホールコンピュータにエラー信号を出力することで、遊技盤5、本体枠2、扉枠3の組み合わせ異常を正確に把握することが可能となる。

30

【0271】

[従来の外部端子板からの情報出力]

次に、従来、外部端子板133からホールコンピュータにどのようにして情報が出力及び管理されていたかを、図101を用いて説明する。遊技の進行に伴い、球情報制御基板110から外部端子板133へ各種信号が送信され、その信号が遊技ホールに設置されているホールコンピュータへ送信されることにより、遊技ホールに設置されている全ての遊技機を管理する仕組みとなっている。具体的には、扉枠開放信号、本体枠開放信号のほかに、遊技者に対する賞球数を示す賞球数情報出力信号、主制御基板100から球情報制御基板110を介して、15ラウンド大当り情報出力信号、及び2ラウンド大当り情報出力信号等の大当り情報出力信号に加えて、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、及び始動口入賞情報出力信号等の遊技情報信号等を、外部端子板133に出力する構成である。

40

【0272】

上記に説明したとおり、前記球情報制御基板110から出力される情報として、例えば15ラウンド大当り情報等の信号が、外部端子板133に送信され、その後外部端子板133からホールコンピュータへ出力される構成となっているが、その信号が送信される時期は、遊技処理が開始されてからに出力されるものである。

50

【0273】

本実施例の認証処理における、前記外部端子板133から前述した認証処理の結果をホールコンピュータに出力する時期としては、遊技盤を本体枠に嵌め込んだ後の電源投入時（図79ステップS20参照）に行う構成となっている。このため、及び遊技中に外部端子板133へ出力する出力ラインを、認証処理の結果を出力する出力ラインとして流用することが可能となる。

【0274】

従来は、球情報制御基板110と外部端子板133とが直接接続されており、遊技盤5が本体枠2に嵌め込まれた後、電源が投入されてから所定の時間（例えば10秒）経過後に、遊技機の製造業者を識別するコード、遊技機の型式名を識別するコード及びMPU固有情報等の各種情報が外部端子板へ出力され、その後、外部端子板からホールコンピュータに出力されるものであって、球情報制御基板110から送信される前記各種情報が直接外部端子板に出力される構成としていた。

【0275】

一方、本実施例では、遊技機の製造業者を識別するコード、遊技機の型式名を識別するコード及びMPU固有情報に加えて、前述した認証に関する認証情報が、後述する認証情報出力信号として、外部端子板133を通じてホールコンピュータへ出力される構成となっている。

【0276】

[本実施例の外部端子板からの情報出力]

本実施例では、球情報制御基板110と外部端子板133の間に、15ラウンド大当り情報出力信号と、MPU固有情報及び認証結果等を送信する認証情報出力信号のいずれかを選択する切替回路スイッチを内蔵したパルス幅変更回路C1が設けられている（図102）。このパルス幅変更回路C1は、内部に常開接点と常閉接点の2回路の切替回路スイッチがあり、球情報制御基板110から発信される切替制御信号S1をパルス幅変更回路C1が受信する度に常開接点と常閉接点とが切り替え制御され、15ラウンド大当り情報出力信号と認証情報出力信号のいずれか一方を選択するように作動する。

【0277】

球情報制御基板110から発信される15ラウンド大当り情報出力信号はLINE1を通じて出力される。遊技中はパルス幅変更回路C1の常閉接点を通じて、後述するLINE2との接点である接続点に接続された後、LINE3を通じて外部端子板133に出力されるよう、球情報制御基板110からの切替制御信号S1により制御されている。

【0278】

また、球情報制御基板110からの認証情報出力信号は、LINE2を通じて出力される。遊技機に電源が投入され、前述した主制御側電源投入時処理及び球情報制御側電源投入時処理における認証処理に入ると、球情報制御基板110からの切替制御信号S1により、各接点が切り替わり、常閉接点が開状態となり、常開接点が開状態となる。そうすると、MPU固有情報及び認証結果を含む認証情報出力信号が、LINE2を通じてパルス幅変更回路C1に備えられたメモリPMCによってパルス幅が変更される（後述する）。その後、LINE1及びLINE2の接点である接続点に接続されたLINE3から外部端子板133へ出力され、その後ホールコンピュータに出力される。

【0279】

MPU固有情報及び認証信号は、外部端子板133に出力される手前で、パルス幅変更回路C1に備えられたメモリPMCにより、例えば1ビット125ms（ミリ秒）幅のパルスに変換されて（8bps相当）、ホールコンピュータが確実に受信できるパルス幅まで広げられて出力される。シリアル送信でこれらの情報を送出する場合、例えば、スタートビット1ビットに続き、データビット8ビットとストップビット1ビットの合計10ビットで1フレームを構成するような形態では、MPU固有情報、遊技盤メーカー識別情報と、枠メーカー識別情報に4バイト、認証結果に1バイトとすると、都合5バイトのデータとそれぞれのバイトデータにスタートビットとストップビット各1ビットが付加される

ので50ビット分の信号が送られる。1ビットのパルス幅を125msとすると、全てのビットが送出されるには125ms×50ビット=6.25sの時間がかかる。

【0280】

以上に説明した構成により、認証情報出力信号を出力するための信号と大当り情報を出力するために信号を、常開接点、常閉接点を切り替えて出力することが可能となるため、外部端子板133専用の端子を増設することなく出力を行うことが可能となる。

【0281】

尚、本実施例では、遊技中において15ラウンド大当り情報出力信号を送信する端子を、電源投入時のみ認証情報出力信号を出力する端子として流用する構成となっているが、これは単なる1実施例である。電源投入時処理中においては、15ラウンド大当り情報出力信号以外の出力端子も信号出力を行わないので、種々の端子を選択して流用することが可能である。

【0282】

[精算機4]

図78は、主として精算機4に接続された各要素を示すブロック図である。精算機4と球情報制御基板110とは双方向にデータ通信が可能に接続されている。精算機4の制御部は、図示していないが、CPU、ROM、RAM、入出力インターフェイス、通信インターフェイス等を備えている。

【0283】

精算機4には、封入球式遊技機1のタッチパネル部14に配設された球貸ボタン及び精算ボタンの各操作入力信号が、例えば、インターフェイスを通じて入力可能に接続されている。また、封入球式遊技機1のタッチパネル部14に配設された残度数表示部及び操作可能報知ランプが精算機4からの制御出力により表示可能に接続されている。また、精算機4には、図1のカード挿入口の奥方にカード処理機402が設けられている。

【0284】

[カード403]

実施形態において使用されるカード403は、例えば、磁気カード或いはICカード等で構成され、遊技者が所定の金額を支払うことにより、図示しないカード発行機により発行されて遊技者に提供される。図78において、カード403に記憶されているデータ構成を示している。

【0285】

カード403には、カード403に対して個別に付与された識別情報としてのID番号（以下、単にIDという）が記憶されたID記憶部404、カード403を購入する際に支払われた金額に相当する有価価値情報としての残度数が記憶された残度数記憶部305、遊技を行った遊技結果として遊技者が獲得した持球数（遊技機持球数）が記憶される持球数記憶部406が設定されている。なお、カード403の発行時は、ID記憶部404にIDが記憶され、残度数記憶部405にカード403を購入する際に支払われた金額に相当する残度数（例えば、支払った金額が5000円ならば残度数として「5000」）が記憶されているが、持球数記憶部406には持球数の初期値として「0」が記憶されている。

【0286】

カード処理機402は、従来周知のものであり、カード403を検知するカードセンサ、カード403に記憶されたデータの読み取り及びカード403へのデータの書き込みを行うカードリーダ・ライタ、カード403のデータ読取書込位置への送り込み並びにカード403のカード挿入口への排出を行うカード搬送手段を備えている。カード処理機402は、カード挿入口にカード403が差し込まれると、所定のデータ読取書込位置にカード403を送り、カードリーダ・ライタにより、記憶されているデータ、即ち、ID、残度数及び持球数を読み取って精算機4に出力する。また、精算機4よりの書込指令に応じて、ID、残度数及び持球数を前述の各記憶部に書き込む（記憶する）。

【0287】

10

20

30

40

50

精算機 4 は、カード処理機 4 0 2 を通じてカード 4 0 3 から読み取った I D、残度数及び持球数を R A M に記憶する。

【 0 2 8 8 】

[カード 4 0 3 による球貸]

精算機 4 は、カード 4 0 3 のデータの読み取りを行うと、R A M に記憶した残度数を残度数表示部に表示する。カード 4 0 3 の使用が可能である場合、精算機 4 は、球貸ボタンの操作に応じて球貸を行う。この球貸は、球貸ボタンの 1 回操作につき、例えば、球貸数 1 2 5 (球単価が 4 円) を球貸するものとする。なお、球貸において、持球数がある場合であって、持球数が 1 2 5 に満たない場合には全持球数を貸球数として球貸する。精算機 4 は、球情報制御基板 1 1 0 に貸球数を送信する。また、精算機 4 は、設定されている球単価に貸球数を乗じることによって球貸に対する対価を求め、求めた対価 (球貸に対応する対価を残度数) を現在の残度数から減じる。なお、持球数がある場合であって持球数から球貸を行った場合には、現在の持球数から貸球数を減じる。精算機 4 は、この結果を、残度数表示部に表示する。また、カード 4 0 3 の残度数記憶部 4 0 5 に残度数を書き込む。

10

【 0 2 8 9 】

[遊技開始]

球情報制御基板 1 1 0 の球情報制御 M P U 1 1 1 は、精算機 4 から送信された貸球数を受けると遊技機持球数に加算し、加算結果をタッチパネル部 1 4 に表示する。上部発射装置 1 2 を発射可能とし遊技可能状態となる。

【 0 2 9 0 】

20

[遊技中]

遊技者が打球ハンドル 1 0 を操作することで打球発射装置 2 9 が作動し、発射用ハンマー 3 0 によって球発射位置にある遊技球が遊技領域 8 に打ち出されると、これが発射球確認スイッチ 3 6 の球検出に基づいて遊技球 1 個ずつの遊技領域 8 内への打ち込みが検知される。そして、球情報制御基板 1 1 0 の球情報制御 M P U 1 1 1 は、このような遊技球 1 個ずつの打ち込み検知に応じて、遊技機持球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データから逐次「 1 」を減算していくと共に持球数をタッチパネル部 1 4 に表示する。

【 0 2 9 1 】

一方、主制御基板 1 0 0 の主制御 M P U 1 0 1 は、遊技盤 5 面において遊技球の入球通過を可能とされたゲート (図示せず) に配されたゲートスイッチ 9 2、普通入賞口 (図示せず) に対して配された一般入賞口検出スイッチ 9 3、9 4、大入賞口 (図示せず) に対して配されたカウントスイッチ 9 8、上始動口とした始動口 (図示せず) に対して配された上、下始動口検出スイッチ 9 0、9 1 からの検出信号に基づいて、遊技に関わる処理を行い、処理結果としてのコマンドや信号を球情報制御基板 1 1 0、周辺制御基板 1 3 0、上、下特別図柄表示器 1 4 2、1 4 3、上、下特別図柄記憶表示器 1 4 4、1 4 5、普通図柄表示器 1 4 6、普通図柄記憶表示器 1 4 7、始動口ソレノイド 9 6、大入賞口ソレノイド 9 7 等に出力する。

30

【 0 2 9 2 】

上部発射装置 1 2 によって打ち出された遊技球が遊技領域 8 内の各種入賞口 (始動入賞口や大入賞口等) に入賞した場合、当該遊技球は、入賞口毎に設けられた各種入賞検出スイッチ (上始動口検出スイッチ 9 0、下始動口検出スイッチ 9 1、一般入賞口検出スイッチ 9 3、一般入賞口検出スイッチ 9 4、カウントスイッチ 9 8) によって検出される。

40

【 0 2 9 3 】

主制御 M P U 1 0 1 は、各入賞口に対して設けられた検出スイッチ (一般入賞口検出スイッチ 9 3、9 4、カウントスイッチ 9 8、上、下始動口検出スイッチ 9 0、9 1 が該当する) の検出信号に応じて、遊技球が入賞した入賞口に応じて設定された賞球数を指示する賞球コマンドを必要に応じて球情報制御基板 1 1 0 に出力する。

【 0 2 9 4 】

さらに、主制御 M P U 1 0 1 は、現在の遊技状態の種別を示す遊技状態信号 (ステータス) を定期的に周辺制御基板 1 3 0 に出力する。前記遊技状態とは、例えば、始動口と始

50

動口への入賞に起因して当り外れの抽選を行うと共に抽選結果に基づいて特別図柄の可変表示を行って図柄を停止し、前記抽選結果が当りの場合に特別遊技状態（大当り遊技状態）に移行する第1種のパチンコ遊技機の場合では、通常遊技状態（抽選により当る確率が通常確率、かつ普通図柄の可変表示の時間が通常）、時短遊技状態（普通図柄の可変表示の時間が通常よりも短縮されている状態、時短中情報出力信号）、大当り遊技状態（15ラウンド大当り情報出力信号、または2ラウンド大当り情報出力信号）、高確率遊技状態（抽選により当る確率が通常よりも高い確率となっている状態、確率変動中情報出力信号）、特別図柄変動中（特別図柄表示情報出力信号）、始動口入賞に基づく保留がある状態（始動口入賞情報出力信号）等がある。

【0295】

10

なお、周辺制御基板130は、主制御基板100から出力されるコマンドに基づいて、液晶表示装置1400、役物装飾基板（図示せず）、盤装飾基板（図示せず）及び枠装飾基板（図示せず）に制御信号を出力することで、各種の装飾用LEDの点灯表示を制御し、スピーカ（図示せず）から出力する音（音声、音、効果音等）を制御する共に、液晶表示装置1400で演出表示する図柄を制御する。

【0296】

球情報制御基板110の球情報制御MPU111は、各種の入力信号に基づいて、発射ソレノイド13、球送りソレノイド31、球揚送モータ150、球磨きリボン送りモータ155、タッチパネル部14の持球数表示及び精算機4に対して信号を出力する。

【0297】

20

球情報制御基板110の球情報制御MPU111には、主制御基板100から出力される遊技状態信号及び賞球コマンドが入力される。

【0298】

球情報制御MPU111は、このような賞球コマンドを受信することに応じて、遊技機球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データに各種入賞口毎で予め設定された賞球数の値を加算していくと共にこれをタッチパネル部14に表示する。

【0299】

[遊技終了、精算]

その後は、遊技を終了すべく遊技者によって精算ボタンが操作されると、精算機4は、球情報制御基板110の球情報制御MPU111に対して遊技終了指令を送信する。

30

【0300】

精算ボタンの操作に応じて精算機4が遊技終了指令を球情報制御MPU111に送信することにより、球情報制御MPU111は精算機4から送られた遊技終了指令を受信することになり、球情報制御MPU111は、「終了可」を精算機4に送信する。次いで、球情報制御MPU111は、発射ソレノイド13並びに球送りソレノイド31を停止して遊技を停止する。遊技機持球数記憶領域に記憶されている現在の遊技機持球数を精算機4に送信する。

【0301】

そして、球情報制御MPU111から送信された遊技機持球数に対応する精算機4の処理が終了すると、精算機4が処理終了を送信するので、球情報制御MPU111は処理終了を受信することになり、RAMの遊技機持球数記憶領域を0クリアし、処理終了となる。

40

【0302】

一方、精算機4は、遊技終了指令に対する終了状態についての回答として「終了可」を受信した後、球情報制御MPU111が遊技機持球数を精算機4に送信するので、精算機4は遊技機持球数を受信すると、カード挿入時にRAMに記憶した精算機持球数に受信した遊技機持球数を加算して加算結果を精算機持球数として記憶する。これにより、遊技者が遊技を行った遊技結果としての持球数の全てが精算機持球数として記憶される。そして、球情報制御MPU111に処理終了を送信し、カード403の持球数記憶部406に精算機持球数を書き込み、カード403をカード挿入口から排出し、処理を終了する。これ

50

により、遊技結果としての遊技機持球数が加算されて書き替えられたカード４０３が遊技者に返却される。

【０３０３】

[主制御基板の各種制御処理]

まず、遊技機１の遊技の進行に応じて、図７６に示した主制御基板１００が行う各種制御処理について、図７９～図８１を参照して説明する。図７９は主制御基板１００の主制御ＭＰＵ１０１が実行する主制御側電源投入時処理を示すフローチャートであり、図８０は図７９の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図８１は主制御ＭＰＵ１０１が実行する主制御側タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【０３０４】

[主制御側電源投入時処理]

遊技機１に電源が投入されると、主制御基板１００の主制御ＭＰＵ１０１（以下、単に主制御ＭＰＵという）は、図７９及び図８０に示すように、主制御側電源投入時処理を行う。この主制御側電源投入時処理が開始されると、主制御ＭＰＵは、スタックポインタの設定を行う（ステップＳ１０）。スタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。ステップＳ１０では、スタックポインタに初期アドレスをセットし、この初期アドレスから、レジスタの内容、復帰アドレス等をスタックに積んで行く。

そして最後に積まれたスタックから最初に積まれたスタックまで、順に読み出すことによりスタックポインタが初期アドレスに戻る。

【０３０５】

ステップＳ１０に続いて、ウェイトタイマ処理１を行い（ステップＳ１２）、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１４）。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（突発的に電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、球情報制御基板１１０の停電監視回路１１７から停電予告として停電予告信号が出力されて主制御ＭＰＵに入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると、球情報制御基板１１０の停電監視回路１１７から停電予告信号が入力される。

【０３０６】

そこで、ステップＳ１２のウェイトタイマ処理１は、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として２００ミリ秒（ｍｓ）が設定されている。ステップＳ１４の判定では、球情報制御基板１１０の停電監視回路１１７からの停電予告信号に基づいて行う。電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定すると、停電監視回路１１７からの停電予告信号が出力なしとなり、主制御ＭＰＵはステップＳ１６に進む。

【０３０７】

ステップＳ１６に進むと、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリアスイッチ１０５（図７６）が操作されているか否かを判定する（ステップＳ１６）。この判定は、主制御基板１００のＲＡＭクリアスイッチ１０５が操作され、その操作信号（検出信号）が主制御ＭＰＵに入力されているか否かにより行う。検出信号が入力されているときにはＲＡＭクリアスイッチ１０５が操作されていると判定する一方、検出信号が入力されていないときにはＲＡＭクリアスイッチ１０５が操作されていないと判定する。

【０３０８】

ステップＳ１６でＲＡＭクリアスイッチ１０５が操作されていると判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし（ステップＳ１８）、ステップＳ３０に移行する一方、ステップＳ１６でＲＡＭクリアスイッチ１０５が操作されていないと判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットし（ステ

10

20

30

40

50

ップ S 1 9)、ステップ S 2 0 に移行する。

【 0 3 0 9 】

この R A M クリア報知フラグ R C L - F L G は、主制御 M P U 1 0 1 に内蔵された R A M (以下、「主制御内蔵 R A M」と記載する。)に記憶されている、確率変動、未払い出し賞球等の遊技に関する遊技情報を消去するか否かを示すフラグであり、遊技情報を消去するとき値 1、遊技情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。なお、ステップ S 1 8 及びステップ S 1 9 でセットされた R A M クリア報知フラグ R C L - F L G の値は、主制御 M P U の汎用記憶素子 (汎用レジスタ) に記憶される。

【 0 3 1 0 】

ステップ S 2 0 に進むと、主制御 M P U 1 0 1 と球情報制御 M P U 1 1 1 との組み合わせが、適正なものであるか否かを判定する組合せ認証処理を実行する。球情報制御基板から出力される枠メーカー識別情報を主制御 M P U 1 0 1 の枠メーカー識別情報格納部 4 1 1 2 に格納し、適正な枠メーカー識別情報が出力されたか否かを認証する。前記認証が適正に行われればステップ S 3 0 に進む一方、適正なものでは無いと判定された場合は、スピーカや液晶表示装置等を用いて異常報知を行う。

【 0 3 1 1 】

主制御 M P U は、ステップ S 3 0 に移行すると、ウェイトタイマ処理 2 を行う (ステップ S 3 0)。このウェイトタイマ処理 2 では、周辺制御基板 1 3 0 の液晶制御部による液晶表示装置 (図示せず) の描画制御を行うシステムが起動する (ブートする) まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの時間 (ブートタイマ) として 2 秒 (s) が設定されている。

【 0 3 1 2 】

ステップ S 3 0 に続いて、R A M クリア報知フラグ R C L - F L G が値 0 である否かを判定する (ステップ S 3 2)。上述したように、R A M クリア報知フラグ R C L - F L G は、遊技情報を消去するとき値 1、遊技情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。ステップ S 3 2 において R A M クリア報知フラグ R C L - F L G が値 0 であると判定した場合、つまり遊技情報を消去しないときには、チェックサムの算出を行う (ステップ S 3 4)。このチェックサムは、主制御内蔵 R A M に記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【 0 3 1 3 】

ステップ S 3 4 に続いて、算出したチェックサムの値 (サム値) が後述する主制御側電源断時処理 (電源断時) において記憶されているチェックサムの値 (サム値) と一致しているか否かを判定する (ステップ S 3 6)。一致しているときには、バックアップフラグ B K - F L G が値 1 であるか否かを判定する (ステップ S 3 8)。このバックアップフラグ B K - F L G は、遊技情報、チェックサムの値 (サム値) 及びバックアップフラグ B K - F L G の値等のバックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵 R A M に記憶保持したか否かを示すフラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値 1、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【 0 3 1 4 】

ステップ S 3 8 でバックアップフラグ B K - F L G が値 1 であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したときには、復電時として主制御内蔵 R A M の作業領域を設定する (ステップ S 4 0)。この設定は、バックアップフラグ B K - F L G に値 0 をセットするほか、主制御 M P U に内蔵された R O M (以下、「主制御内蔵 R O M」と記載する。)から復電時情報を読み出し、この復電時情報を主制御内蔵 R A M の作業領域にセットする。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほか、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態、高周波が照射されたことを検出してリセットし、その後に復帰した状態も含める。

【 0 3 1 5 】

ステップ S 4 0 に続いて、電源投入時コマンド作成処理を行う (ステップ S 4 2)。こ

10

20

30

40

50

の電源投入時コマンド作成処理では、バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドを主制御内蔵 R A M の所定記憶領域に記憶する。

【 0 3 1 6 】

一方、ステップ S 3 2 で R A M クリア報知フラグ R C L - F L G が値 0 でない（値 1 である）と判定した場合、つまり遊技情報を消去するときには、又はステップ S 3 6 でチェックサム値（サム値）が一致していないときには、又はステップ S 3 8 でバックアップフラグ B K - F L G が値 1 でない（値 0 である）と判定した場合、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御内蔵 R A M の全領域をクリアする（ステップ S 4 4）。具体的には、値 0 を主制御内蔵 R A M に書き込むことよって行う（なお、初期値として主制御内蔵 R O M から所定値を読み出して、セットしてもよい）。また、大
10
当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための大当り判定用初期値決定用乱数は、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が操作されて遊技情報を消去するとき、サム値が一致していないとき、又は主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御 M P U の不揮発性の R A M に予め記憶された固有の I D コードを取り出し、この取り出した I D コードに基づいて大当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この固定値が初期値としてセットされる。

【 0 3 1 7 】

ステップ S 4 4 に続いて、初期設定として主制御内蔵 R A M の作業領域を設定する（ステップ S 4 6）。この設定は、主制御内蔵 R O M から初期情報を読み出してこの初期情報を主制御内蔵 R A M の作業領域にセットする。
20

【 0 3 1 8 】

ステップ S 4 6 に続いて、R A M クリア報知及びテストコマンド作成処理を行う（ステップ S 4 8）。この R A M クリア報知及びテストコマンド作成処理では、主制御内蔵 R A M をクリアして初期設定を行った旨を報知するための電源投入に区分される電源投入コマンドを作成するとともに、周辺制御基板 1 3 0 の各種検査を行うためのテスト関連に区分されるテストコマンドを作成して、送信情報として主制御内蔵 R A M の送信情報記憶領域にそれぞれ記憶する。

【 0 3 1 9 】

ステップ S 4 2 又はステップ S 4 8 に続いて、割り込み初期設定を行う（ステップ S 5 0）。この設定は、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では 4 m s に設定されている。
30

【 0 3 2 0 】

ステップ S 5 0 に続いて、割り込み許可設定を行う。（ステップ S 5 2）。この設定によりステップ S 5 0 で設定した割り込み周期、つまり 4 m s ごとに主制御側タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。なお、このステップ S 1 0 ~ ステップ S 5 2 の処理を「主制御側電源投入時処理」という。

【 0 3 2 1 】

ステップ S 5 2 に続いて、ウォッチドックタイマクリアレジスタ W C L に値 A をセットする（ステップ S 5 4）。このウォッチドックタイマクリアレジスタ W C L に、値 A、値 B そして値 C を順にセットすることによりウォッチドックタイマがクリア設定される。
40

【 0 3 2 2 】

ステップ S 5 4 に続いて、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップ S 5 6）。上述したように、遊技機 1 の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が球情報制御基板 1 1 0 の停電監視回路 1 1 7 から入力される。ステップ S 5 6 の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

【 0 3 2 3 】

ステップ S 5 6 で停電予告信号の入力がないときには非当落乱数更新処理を行う（ステップ S 5 8）。この非当落乱数更新処理では、例えば、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数等を更
50

新する。このように、非当落乱数更新処理では、当落判定（大当り判定）にかかわらない乱数を更新する。なお、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数及び普通図柄変動表示パターン用乱数等もこの非当落乱数更新処理により更新される。

【0324】

ステップS58に続いて、再びステップS54に戻り、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Aをセットし、ステップS56で停電予告信号の入力があるか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップS58で非当落乱数更新処理を行い、ステップS54～ステップS58を繰り返し行う。なお、このステップS54～ステップS58の処理を「主制御側メインループ処理」という。

【0325】

一方、ステップS56で停電予告信号の入力があったときには、割り込み禁止設定を行う（ステップS60）。この設定により後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われなくなり、主制御内蔵RAMへの書き込みを防ぎ、遊技情報の書き換えを保護している。

【0326】

ステップS60に続いて、図76に示した、始動口ソレノイド96、大入賞口ソレノイド97、上特別図柄表示器142、下特別図柄表示器143、上特別図柄記憶表示器144、下特別図柄記憶表示器145、普通図柄表示器146、普通図柄記憶表示器147、遊技状態表示器148、ラウンド表示器149等に出力している駆動信号を停止する（ステップS62）。

【0327】

ステップS62に続いて、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップS64）。このチェックサムは、上述したチェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグBK-FLGの値の記憶領域を除く、主制御内蔵RAMの作業領域の遊技情報を数値とみなしてその合計を算出する。

【0328】

ステップS64に続いて、バックアップフラグBK-FLGに値1をセットする（ステップS66）。これにより、バックアップ情報の記憶が完了する。

【0329】

ステップS66に続いて、ウォッチドックタイマのクリア設定を行う（ステップS68）。このクリア設定は、上述したように、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値A、値Bそして値Cを順にセットすることにより行われる。

【0330】

ステップS68に続いて、何も実行しない状態を繰り返すというループ処理に入る。なお、ステップS60～ステップS68の処理及びループ処理を「主制御側電源断時処理」という。このループ処理では、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値A、値Bそして値Cを順にセットしないためウォッチドックタイマがクリア設定されなくなる。このため、ウォッチドックタイマがタイムアウトしてタイムアウト信号を出力し、タイムアウト信号によって主制御MPUにリセットがかかり、その後主制御MPUは、この主制御側電源投入時処理を再び最初から行う。

【0331】

遊技機1（主制御MPU101）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により主制御側電源投入時処理を行う。

【0332】

なお、ステップS36では主制御内蔵RAMに記憶されているバックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップS38では主制御側電源断時処理が正常に終了された否かを検査している。このように、主制御内蔵RAMに記憶されているバックアップ情報を2重にチェックすることによりバックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【0333】

[主制御側タイマ割り込み処理]

10

20

30

40

50

次に、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。この主制御側タイマ割り込み処理は、図 7 9 及び図 8 0 に示した主制御側電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、4 m s）ごとに繰り返し行われる。

【 0 3 3 4 】

主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御基板 1 0 0 の主制御 M P U は、図 8 1 に示すように、ウォッチドックタイマクリアレジスタ W C L に値 B をセットする（ステップ S 7 0）。このとき、ウォッチドックタイマクリアレジスタ W C L には、主制御側メインループ処理のステップ S 5 4 においてセットされた値 A に続いて値 B がセットされる。

【 0 3 3 5 】

ステップ S 7 0 に続いて、割り込みフラグのクリアを行う（ステップ S 7 2）。この割り込みフラグがクリアされることにより割り込み周期が初期化され、次の割り込み周期がその初期値から計時される。

【 0 3 3 6 】

ステップ S 7 2 に続いて、スイッチ入力処理を行う（ステップ S 7 4）。このスイッチ入力処理では、主制御 I / O ポート 1 0 2 の入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として主制御内蔵 R A M の入力情報記憶領域に記憶する。

【 0 3 3 7 】

ステップ S 7 4 に続いて、タイマ減算処理を行う（ステップ S 7 6）。このタイマ減算処理では、例えば、後述する特別図柄及び特別電動役物制御処理で決定される変動表示パターンに従って上特別図柄表示器 1 4 2 及び下特別図柄表示器 1 4 3 が点灯する時間、後述する普通図柄及び普通電動役物制御処理で決定される普通図柄変動表示パターンに従って普通図柄表示器 1 4 6 が点灯する時間のほかに、主制御基板 1 0 0（主制御 M P U）が送信した各種コマンドを球情報制御基板 1 1 0 が正常に受信した旨を伝える球情報主 A C K 信号が入力されているか否かを判定する際にその判定条件として設定されている A C K 信号入力判定時間等の時間管理を行う。具体的には、変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が 5 秒間であるときには、タイマ割り込み周期が 4 m s に設定されているので、このタイマ減算処理を行うごとに変動時間を 4 m s ずつ減算し、その減算結果が値 0 になることで変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間を正確に計っている。

【 0 3 3 8 】

本実施形態では、A C K 信号入力判定時間が 1 0 0 m s に設定されている。このタイマ減算処理を行うごとに A C K 信号入力判定時間が 4 m s ずつ減算し、その減算結果が値 0 になることで A C K 信号入力判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種時間及び A C K 信号入力判定時間は、時間管理情報として主制御内蔵 R A M の時間管理情報記憶領域に記憶される。

【 0 3 3 9 】

ステップ S 7 6 に続いて、当落乱数更新処理を行う（ステップ S 7 8）。この当落乱数更新処理では、上述した、大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、及び小当り図柄用乱数を更新する。またこれらの乱数に加えて、図 8 0 に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップ S 5 8 の非当落乱数更新処理で更新される、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数は、主制御側メイン処理及びこの主制御側タイマ割り込み処理においてそれぞれ更新されることでランダム性をより高めている。これに対して、大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、及び小当り図柄用乱数は、当落判定（大当り判定）にかかわる乱数であるためこの当落乱数更新処理が行われることにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。例えば、大当り判定用乱数を更新するカウンタは、上述したように、初期値更新型のカウンタであり、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲（本実施形態では、最小値として値 0 ～最大値として値 3 2 7 6 7）内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、この主

10

20

30

40

50

制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。大当り判定用初期値決定用乱数から最大値（値３２７６７）に向かってカウントアップし、続いて最小値（値０）から大当り判定用初期値決定用乱数に向かってカウントアップする。大当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲を、大当り判定用乱数を更新するカウンタがカウントアップし終わると、この当落乱数更新処理により大当り判定用初期値決定用乱数は更新される。このとき、その更新される値は、主制御ＭＰＵがその内蔵する不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて大当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この導出した固定値が初期値としてセットされる仕組みとなっている。つまり、大当り判定用初期値決定用乱数は、初期値導出処理の実行によりＩＤコードに基づいて導出された同一の固定値が初期値として常に上書き更新されるようになっている。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数もこの当落乱数更新処理により更新される。普通図柄当り判定用乱数等は、上述した大当り判定用乱数の更新方法と同一であり、その説明を省略する。

10

20

30

40

50

【０３４０】

ステップＳ７８に続いて、賞球制御処理を行う（ステップＳ８０）。この賞球制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて球情報制御基板１１０に送信するための賞球コマンドを作成したり、主制御基板１００と球情報制御基板１１０との基板間の接続状態を確認するためのセルフチェックコマンドを作成したりする。そして作成した賞球コマンドやセルフチェックコマンドを主球情報シリアルデータとして球情報制御基板１１０に送信する。例えば、大入賞口に遊技球が１球、入球すると、賞球数として１５球を表す賞球コマンドを作成して球情報制御基板１１０に送信したり、この賞球コマンドを球情報制御基板１１０が正常に受信完了した旨を伝える球情報主ＡＣＫ信号が所定時間内に入力されないときには主制御基板１００と球情報制御基板１１０との基板間の接続状態を確認するセルフチェックコマンドを作成して球情報制御基板１１０に送信したりする。

【０３４１】

ステップＳ８０に続いて、枠コマンド受信処理を行う（ステップＳ８２）。球情報制御基板１１０は、状態表示に区分される１バイト（８ビット）の各種コマンドを送信する。ステップＳ８２の枠コマンド受信処理では、この各種コマンドを球情報主シリアルデータとして正常に受信すると、その旨を球情報制御基板１１０に伝える情報を、出力情報として主制御内蔵ＲＡＭの出力情報記憶領域に記憶する。また、その正常に球情報主シリアルデータとして受信したコマンドを２バイト（１６ビット）のコマンドに整形し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

【０３４２】

ステップＳ８２に続いて、不正行為検出処理を行う（ステップＳ８４）。この不正行為検出処理では、賞球に関する異常状態を確認する。例えば、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、大当り遊技状態でない場合にカウントスイッチ９８からの検出信号が入力されているとき（大入賞口に遊技球が入球するとき）等には、異常状態として報知表示に区分される入賞異常表示コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

【０３４３】

ステップＳ８４に続いて、特別図柄及び特別電動役物制御処理を行う（ステップＳ８６）。この特別図柄及び特別電動役物制御処理では、上述した大当り判定用乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定（大当り遊技状態を発生させるか否かを判定（「特別抽選」という。））したり、大当り図柄用乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている確変当り判定値と一致するか否かを判定（確率変動を発生させるか否かの判定）したりする。ここで、「確率変動」とは、大当りする確率が通常時（低確率）にくらべて高く設定された高確率（確変時）に変化することである。本実施形態では、上述し

た大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）として、低確率では値３２６６８～値３２７６７が設定されており、通常時判定テーブルから読み出されるのに対して、高確率では値３２４３８～値３２７６７が設定されており、確変時判定テーブルから読み出される。このように、ステップＳ８６の特別図柄及び特別電動役物制御処理では、大当り判定用乱数を更新するカウンタの値と、主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り判定値と、が一致するか否かを判定するときには、大当り判定用乱数を更新するカウンタの値が大当り判定範囲に含まれているか否かにより行う。

【０３４４】

これらの判定結果が上始動口検出スイッチ９０によるものである場合には特図１同調演出関連の各種コマンドを作成する一方、その抽選結果が下始動口検出スイッチ９１によるものである場合には特図２同調演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した特別図柄の変動表示パターンに従って上特別図柄表示器１４２又は下特別図柄表示器１４３を点灯させるよう上特別図柄表示器１４２又は下特別図柄表示器１４３への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【０３４５】

また、発生させる遊技状態に応じて、例えば大当り遊技状態となるときには、大当り関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶したり、開閉部材を開閉動作させるよう大入賞口ソレノイド９７への駆動信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が２回であるときには、ラウンド表示器１４９の２ラウンド表示ランプを点灯させるよう２ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが１５回であるときには、ラウンド表示器１４９の１５ラウンド表示ランプを点灯させるよう１５ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、確率変動の発生の有無を所定の色で点灯させるよう遊技状態表示器１４８への点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したりする。

【０３４６】

ステップＳ８６に続いて、普通図柄及び普通電動役物制御処理を行う（ステップＳ８８）。この普通図柄及び普通電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいてゲート入賞処理を行う。このゲート入賞処理では、入力情報からゲートスイッチ９２からの検出信号が入力端子に入力されていたか否かを判定する。この判定結果に基づいて、検出信号が入力端子に入力されていたときには、上述した普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出してゲート情報として主制御内蔵ＲＡＭのゲート情報記憶領域に記憶する。

【０３４７】

ステップＳ８８に続いて、ポート出力処理を行う（ステップＳ９０）。このポート出力処理では、主制御Ｉ／Ｏポート１０２の出力端子から、上述した出力情報記憶領域から出力情報を読み出してこの出力情報に基づいて各種信号を出力する。例えば、出力情報に基づいて主制御Ｉ／Ｏポート１０２の出力端子から、球情報制御基板１１０からの各種コマンドを正常に受信完了したときには主球情報ＡＣＫ信号を球情報制御基板１１０に出力したり、大当り遊技状態であるときには大入賞口の開閉部材の開閉動作を行う大入賞口ソレノイド９７に駆動信号を出力したり、可動片の開閉動作を行う始動口ソレノイド９６に駆動信号を出力したりするほかに、１５ラウンド大当り情報出力信号、２ラウンド大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力情報、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する各種情報（遊技情報）信号を球情報制御基板１１０に出力したりする。

【０３４８】

ステップＳ９０に続いて、周辺制御基板コマンド送信処理を行う（ステップＳ９２）。この周辺制御基板コマンド送信処理では、上述した送信情報記憶領域から送信情報を読み

10

20

30

40

50

出してこの送信情報を主周シリアルデータとして周辺制御基板 130 に送信する。この送信情報には、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理で作成した、特図 1 同調演出関連に区分される各種コマンド、特図 2 同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、報知表示に区分される各種コマンド、状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドが記憶されている。主周シリアルデータは、1 パケットが 3 バイトに構成されている。

【0349】

具体的には、主周シリアルデータは、1 バイト (8 ビット) の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、1 バイト (8 ビット) の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、ステータス及びモードを数値とみなしてその合計を算出したサム値と、から構成されており、このサム値は、送信時に作成されている。なお、ステップ S74 ~ ステップ S92 の処理を「遊技制御処理」ということにする。

【0350】

ステップ S92 に続いて、ウォッチドックタイマクリアレジスタ WCL に値 C をセットする (ステップ S94)。ステップ S94 でウォッチドックタイマクリアレジスタ WCL に値 C がセットされることにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタ WCL には、ステップ S70 においてセットされた値 B に続いて値 C がセットされる。これにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタ WCL には、値 A、値 B そして値 C が順にセットされ、ウォッチドックタイマがクリア設定される。

【0351】

ステップ S94 に続いて、レジスタの切替 (復帰) を行い (ステップ S96)、このルーチンを終了する。ここで、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御 MPU は、ハード的に汎用レジスタの内容をスタックに積んで退避する。これにより、主制御側メイン処理で使用していた汎用レジスタの内容の破壊を防いでいる。ステップ S96 では、スタックに積んで退避した内容を読み出し、もとのレジスタに書き込む。なお、主制御 MPU は、ステップ S96 による復帰の後に割り込み許可の設定を行う。

【0352】

[球情報制御基板の各種制御処理]

次に、図 77 に示した球情報制御基板 110 が行う各種制御処理について、図 81 ~ 図 86 を参照して説明する。図 82 は球情報制御基板 110 の球情報制御 MPU 111 が実行する球情報制御側電源投入時処理を示すフローチャートであり、図 83 は図 82 の球情報制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図 84 は図 83 に続いて球情報制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図 85 は球情報制御基板 110 の球情報制御 MPU 111 が実行する球情報制御電源断時処理を示すフローチャートであり、図 86 は球情報制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【0353】

[球情報制御側電源投入時処理]

遊技機 1 に電源が投入されると、球情報制御基板 110 における球情報制御部 118 の球情報制御 MPU 111 (以下、単に球情報制御 MPU という) は、図 82 ~ 図 83 に示すように、球情報制御側電源投入時処理を行う。この球情報制御側電源投入時処理が開始されると、球情報制御 MPU は、割り込みモードの設定を行う (ステップ S500)。この割り込みモードは、球情報制御 MPU の割り込みの優先順位を設定するものである。本実施形態では、後述する球情報制御部タイマ割り込み処理が優先順位として最も高く設定されており、この球情報制御部タイマ割り込み処理の割り込みが発生すると、優先的にその処理を行う。

【0354】

ステップ S 5 0 0 に続いて、入出力設定 (I / O の入出力設定) を行う (ステップ S 5 0 2)。この I / O の入出力設定では、球情報制御 M P U の I / O ポートの入出設定等を行う。

【 0 3 5 5 】

ステップ S 5 0 2 に続いて、図 7 7 に示した停電監視回路 1 1 7 に停電クリア信号の出力を開始する (ステップ S 5 0 4)。この停電監視回路 1 1 7 は、電圧比較回路と、D タイプフリップフロップ I C と、から構成されている。電圧比較回路は、+ 2 4 V とリファレンス電圧との電圧を比較したり、+ 1 2 V とリファレンス電圧との電圧を比較したりすることで、その比較結果を出力する。この比較結果は、停電又は瞬停が発生していない場合ではその論理が H I となって D タイプフリップフロップのプリセット端子である P R 端子に入力される一方、停電又は瞬停が発生した場合ではその論理が L O W となって D タイプフリップフロップのプリセット端子である P R 端子に入力されるようになっている。ステップ S 5 0 4 では、この D タイプフリップフロップのクリア端子である C L R 端子に停電クリア信号の出力を開始する。この停電クリア信号は、球情報制御部 1 1 8 の球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介して、その論理が L O W となってクリア端子に入力される。これにより、球情報制御 M P U は、D タイプフリップフロップのラッチ状態を解除することができ、ラッチ状態をセットするまでの間、D タイプフリップフロップのプリセット端子である P R 端子に入力された論理を反転して出力端子である 1 Q 端子から出力する状態とすることができ、その 1 Q 端子からの信号を監視することができる。

10

20

【 0 3 5 6 】

ステップ S 5 0 4 に続いて、ウェイトタイマ処理 1 を行い (ステップ S 5 0 6)、停電予告信号が入力されているか否かを判定する (ステップ S 5 0 8)。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停 (突発的に電力の供給が一時停止する現象) となるときは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路 1 1 7 から停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると停電監視回路 1 1 7 から停電予告信号が入力される。そこで、ステップ S 5 0 6 のウェイトタイマ処理 1 は、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間 (ウェイトタイマ) として 2 0 0 ミリ秒 (m s) が設定されている。ステップ S 5 0 8 の判定でその停電予告信号が入力されているか否かの判定を行っている。この判定では、停電予告信号として、上述した D タイプフリップフロップの出力端子である 1 Q 端子から出力されている信号に基づいて行う。

30

【 0 3 5 7 】

ステップ S 5 0 8 に続いて、D タイプフリップフロップのクリア端子である C L R 端子に停電クリア信号の出力を停止する (ステップ S 5 1 0)。この停電クリア信号の出力を停止することで、球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介して、その論理が H I となってクリア端子である C L R 端子に入力される。これにより、球情報制御 M P U は、D タイプフリップフロップをラッチ状態にセットすることができる。D タイプフリップフロップは、そのプリセット端子である P R 端子に論理が L O W となって入力された状態をラッチすると、出力端子である 1 Q 端子から停電予告信号を出力する。

40

【 0 3 5 8 】

ステップ S 5 1 0 に続いて、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が操作されているか否かを判定する (ステップ S 5 1 2)。この判定は、主制御基板 1 0 0 の R A M クリアスイッチ 1 0 5 が操作され、その操作信号 (検出信号) が球情報制御 M P U に入力されているか否かにより行う。検出信号が入力されているときには R A M クリアスイッチ 1 0 5 が操作されていると判定し、一方、検出信号が入力されていないときには R A M クリアスイッチ 1 0 5 が操作されていないと判定する。

【 0 3 5 9 】

ステップ S 5 1 2 で R A M クリアスイッチ 1 0 5 が操作されていると判定した場合には、球情報 R A M クリアフラグに値 1 をセットし (ステップ S 5 1 4)、ステップ S 5 1 8

50

に進む一方、ステップ S 5 1 2 で R A M クリアスイッチ 1 0 5 が操作されていないと判定した場合には、球情報 R A M クリアに値 0 をセットし（ステップ S 5 1 6 ）、ステップ S 5 1 8 に進む。

【 0 3 6 0 】

この球情報 R A M クリアフラグは、球情報制御 M P U に内蔵された R A M（以下、「球情報制御内蔵 R A M」と記載する。）に記憶されている、例えば、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種球情報を消去するか否かを示すフラグであり、球情報を消去するとき値 1、球情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。なお、ステップ S 5 1 4 及びステップ S 5 1 6 でセットされた球情報 R A M クリアフラグは、球情報制御 M P U の汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

10

【 0 3 6 1 】

ステップ S 5 1 4 又はステップ S 5 1 6 に続いて、球情報制御内蔵 R A M へのアクセスを許可する設定を行う（ステップ S 5 1 8 ）。この設定により球情報制御内蔵 R A M へのアクセスができ、例えば球情報の書き込み（記憶）又は読み出しを行うことができる。

【 0 3 6 2 】

ステップ S 5 1 8 に続いて、スタックポインタの設定を行う（ステップ S 5 2 0 ）。スタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。ステップ S 5 2 0 では、スタックポインタに初期アドレスをセットし、この初期アドレスから、レジスタの内容、復帰アドレス等をスタックに積んで行く。そして最後に積まれたスタックから最初に積まれたスタックまで、順に読み出すことによりスタックポインタが初期アドレスに戻る。

20

【 0 3 6 3 】

ステップ S 5 2 0 に続いて、ステップ S 5 2 1 に進むと球情報制御 M P U 1 1 1 と主制御 M P U 1 0 1 との組み合わせが、適正なものであるか否かを判定する組合せ認証処理を実行する。主制御基板 1 0 0 から出力される遊技盤メーカー識別情報を球情報制御 M P U 1 1 1 の遊技盤メーカー識別情報格納部 4 1 0 1 に格納し、適正な遊技盤メーカー識別情報が出力されたか否かを認証する。前記認証が適正に行われればステップ S 5 2 7 に進む一方、適正なものでは無いと判定された場合は、スピーカや液晶表示装置等を用いて異常報知を行う。

30

【 0 3 6 4 】

ステップ S 5 2 1 に続いて、球情報制御 M P U は、ステップ S 5 2 7 に進む。ステップ S 5 2 7 では、球情報 R A M クリアフラグが値 0 である否かを判定する（ステップ S 5 2 7 ）。上述したように、球情報 R A M クリアフラグは、球情報を消去するとき値 1、球情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【 0 3 6 5 】

ステップ S 5 2 7 で球情報 R A M クリアフラグが値 0 であるとき、つまり球情報を消去しないときには、チェックサムの算出を行う（ステップ S 5 2 8 ）。このチェックサムは、球情報制御内蔵 R A M に記憶されている球情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

40

【 0 3 6 6 】

ステップ S 5 2 8 に続いて、算出したチェックサムの値が後述する球情報制御部電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値と一致しているか否かを判定する（ステップ S 5 3 0 ）。一致しているときには、球情報バックアップフラグが値 1 であるか否かを判定する（ステップ S 5 3 2 ）。この球情報バックアップフラグは、球情報、チェックサムの値等の球情報バックアップ情報を後述する球情報制御部電源断時処理において球情報制御内蔵 R A M に記憶保持したか否かを示すフラグであり、球情報制御部電源断時処理を正常に終了したとき値 1、球情報制御部電源断時処理を正常に終了してい

50

ないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【0367】

ステップ S 5 3 2 で球情報バックアップフラグが値 1 であるとき、つまり球情報制御部電源断時処理を正常に終了したときには、復電時として球情報制御内蔵 R A M の作業領域を設定する（ステップ S 5 3 4）。この設定は、球情報バックアップフラグに値 0 をセットするほかに、球情報制御 M P U に内蔵された R O M（以下、「球情報制御内蔵 R O M」と記載する。）から復電時情報を読み出し、この復電時情報を球情報制御内蔵 R A M の作業領域にセットする。これにより、球情報制御内蔵 R A M に記憶されている上述した球情報バックアップ情報である、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種情報等に基づいて各種処理に使用する情報が設定される。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態も含める。

10

【0368】

一方、ステップ S 5 2 7 で球情報 R A M クリアフラグが値 0 でない（値 1 である）と判定した場合、又はステップ S 5 3 0 でチェックサム値が一致していないときには、又はステップ S 5 3 2 で球情報バックアップフラグが値 1 でない（値 0 である）と判定したとき、つまり球情報制御部電源断時処理を正常に終了していないときには、球情報制御内蔵 R A M の全領域をクリアする（ステップ S 5 3 6）。これにより、球情報制御内蔵 R A M に記憶されている球情報バックアップ情報がクリアされる。

【0369】

20

ステップ S 5 3 6 に続いて、初期設定として球情報制御内蔵 R A M の作業領域を設定する（ステップ S 5 3 8）。この設定は、球情報制御内蔵 R O M から初期情報を読み出してこの初期情報を球情報制御内蔵 R A M の作業領域にセットする。

【0370】

ステップ S 5 3 4 又はステップ S 5 3 8 に続いて、割り込み初期設定を行う（ステップ S 5 4 0）。この設定は、後述する球情報制御部タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では、2 m s に設定されている。

【0371】

ステップ S 5 4 0 に続いて、割り込み許可設定を行う（ステップ S 5 4 2）。この設定によりステップ S 5 4 0 で設定した割り込み周期、つまり 2 m s ごとに球情報制御部タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。

30

【0372】

ステップ S 5 4 2 に続いて、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップ S 5 4 4）。上述したように、遊技機 1 の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路 1 1 7 から入力される。ステップ S 5 4 0 の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

【0373】

ステップ S 5 4 4 で停電予告信号の入力がないときには 2 m s 経過フラグ H T - F L G が値 1 であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 6）。この 2 m s 経過フラグ H T - F L G は、後述する、2 m s ごとに処理される球情報制御部タイマ割り込み処理で 2 m s を計時するフラグであり、2 m s 経過したとき値 1、2 m s 経過していないとき値 0 にそれぞれ設定される。

40

【0374】

ステップ S 5 4 6 で 2 m s 経過フラグ H T - F L G が値 0 であると判定した場合には、つまり 2 m s 経過していないときには、ステップ S 5 4 4 に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。

【0375】

一方、ステップ S 5 4 6 で 2 m s 経過フラグ H T - F L G が値 1 であると判定した場合には、つまり 2 m s 経過したときには、2 m s 経過フラグ H T - F L G に値 0 をセットし

50

(ステップS547)、ステップS550に進み、外部ウォッチドックタイマ(外部WDT)116に外部WDTクリア信号を出力する(ONする、ステップS550)。この外部WDT116は、球情報制御MPUの動作(システム)を監視するものであり、外部WDTクリア信号がクリア信号解除時間に停止されないときには球情報制御MPU及び球情報制御I/Oポート112にリセット信号を出力してリセットをかける(球情報制御MPUのシステムが暴走していないかを定期的に診断している)。

【0376】

ステップS550に続いて、ポート出力処理を行う(ステップS552)。このポート出力処理では、球情報制御内蔵RAMの出力情報記憶領域から各種情報を読み出してこの各種情報に基づいて各種信号を球情報制御I/Oポート112の出力端子から出力する。

10

【0377】

出力情報記憶領域には、例えば、主制御基板100からの賞球に関する各種コマンド(賞球コマンドやセルフチェックコマンド)を正常に受信した旨を伝える球情報主ACK情報、球揚送装置22への駆動制御を行う駆動情報等の各種情報が記憶されており、この出力情報に基づいて球情報制御I/Oポート112の出力端子から、主制御基板100からの賞球コマンドを正常に受信したときには球情報主ACK信号を主制御基板100に出力したり、発射ソレノイド13に駆動信号を出力したりする。

【0378】

ステップS552に続いて、ポート入力処理を行う(ステップS554)。このポート入力処理では、球情報制御I/Oポート112の入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として球情報制御内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶する。例えば、扉枠開放スイッチ131、本体枠開放スイッチ132、発射待機球検出スイッチ26、70、発射球確認スイッチ36、回収球検出スイッチ203、球経路満タン検出スイッチ206、球適正量検出スイッチ207、揚送入口スイッチ156、揚送モータセンサ(フォトセンサ)157、カセット検出スイッチ158、発射停止スイッチ86、タッチスイッチ87、精算機4からのBRQ信号、BRDY信号及びCR接続信号、後述するコマンド送信処理で送信した各種コマンドを主制御基板100が正常に受信した旨を伝える主制御基板100からの主球情報ACK信号等、をそれぞれ読み取り、入力情報として入力情報記憶領域に記憶する。

20

【0379】

ステップS554に続いて、タイマ更新処理を行う(ステップS556)。なお、各種判定時間は、時間管理情報として球情報制御内蔵RAMの時間管理情報記憶領域に記憶される。タイマ更新処理では、各種タイマのタイマ値がセットされているか否かを判定し、タイマ値がセットされている場合にはタイマ値を1減算する。例えば、タイマに2秒(2000ms)に相当する値として「1000」がセットされた場合、タイマ割り込み周期が2msに設定されているので、2ms周期でタイマ減算処理を行うごとにタイマ値が1ずつ減算され、その減算結果が値0になることでタイムアップとなり、時間を正確に計っている。

30

【0380】

ステップS556に続いて、精算機通信処理を行う(ステップS558)。精算機通信処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、精算機4からの各種信号(BRQ信号、BRDY信号及びCR接続信号)が入力されているか否かを判定する。精算機4からの各種信号に基づいて、球情報制御MPUは、精算機4と各種信号のやり取りを行う。球情報制御MPUは、例えば、精算機4から送信された貸球数を受けると遊技機持球数データに貸球数に加算する。

40

【0381】

ステップS558に続いて、コマンド受信処理を行う(ステップS560)。このコマンド受信処理では、主制御基板100からの賞球に関する各種コマンド(賞球コマンドやセルフチェックコマンド)を受信する。この各種コマンドを正常に受信したときには、その旨を伝える球情報主ACK情報を上述した出力情報記憶領域に記憶する。一方、各種コ

50

マンドを正常に受信できなかったときには、主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 との基板間の接続に異常が生じている（各種コマンド信号に異常が生じている）旨を伝える接続異常情報を上述した状態情報記憶領域に記憶する。

【0382】

ステップ S 5 6 0 に続いて、コマンド解析処理を行う（ステップ S 5 6 2）。このコマンド解析処理では、ステップ S 5 6 2 で受信したコマンドの解析を行い、その解析したコマンドを受信コマンド情報として球情報制御内蔵 R A M の受信コマンド情報記憶領域に記憶する。

【0383】

ステップ S 5 6 2 に続いて、主要動作設定処理を行う（ステップ S 5 6 4）。この主要動作設定処理では、球情報制御 M P U は、発射ソレノイド 1 3、球送りソレノイド 3 1、球揚送装置 2 2（球揚送モータ 1 5 0）、球磨きリボン送りモータ 1 5 5 等の動作設定を行ったりする。また、球情報制御 M P U は、発射球確認スイッチ 3 6 の球検出に基づく遊技球 1 個ずつの打ち込み検知に応じて、遊技機持球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データから逐次「1」を減算する。さらに、受信コマンド情報記憶領域に賞球コマンドが記憶されている場合に、この賞球コマンドに対応する賞球数を遊技機持球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データに加算する。

【0384】

ステップ S 5 6 4 に続いて、L E D 表示データ作成処理を行う（ステップ S 5 6 6）。この L E D 表示データ作成処理では、例えば、上述した遊技機持球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データを読み出し、持球数をタッチパネル部 1 4 に表示するための表示データを作成して L E D 表示情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【0385】

ステップ S 5 6 6 に続いて、コマンド送信処理を行う（ステップ S 5 6 8）。このコマンド送信処理では、上述した状態情報記憶領域から各種情報を読み出し、この各種情報に基づいて状態表示に区分される各種コマンドを作成して主制御基板 1 0 0 に送信したりする。

【0386】

ステップ S 5 6 8 に続いて、外部ウォッチドックタイマ（外部 W D T）1 1 6 に外部 W D T クリア信号の出力を停止する（O F F する、ステップ S 5 7 0）。これにより、外部 W D T 1 1 6 をクリアし、球情報制御 M P U 及び球情報制御 I / O ポート 1 1 2 にリセットがかからないようにする。また外部 W D T 1 1 6 は、外部 W D T クリア信号の出力が停止されると、クリア信号解除時間の計時を開始する。

【0387】

ステップ S 5 7 0 に続いて、再びステップ S 5 4 4 に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップ S 5 4 6 で 2 m s 経過フラグ H T - F L G が値 1 であるか否かを判定し、この 2 m s 経過フラグ H T - F L G が値 1 であるとき、つまり 2 m s 経過したときには、ステップ S 5 4 7 で 2 m s 経過フラグ H T - F L G に値 0 をセットし、ステップ S 5 5 0 で外部 W D T 4 1 2 0 c に外部 W D T クリア信号を出力（O N）し、ステップ S 5 5 2 でポート出力処理を行い、ステップ S 5 5 4 でポート入力処理を行い、ステップ S 5 5 6 でタイマ更新処理を行い、ステップ S 5 5 8 で精算機通信処理を行い、ステップ S 5 6 0 でコマンド受信処理を行い、ステップ S 5 6 2 でコマンド解析処理を行い、ステップ S 5 6 4 で主要動作設定処理を行い、ステップ S 5 6 6 で L E D 表示データ作成処理を行い、ステップ S 5 6 8 でコマンド送信処理を行い、ステップ S 5 7 0 で外部 W D T 1 1 6 に外部 W D T クリア信号の出力を停止（O F F）し、ステップ S 5 4 4 ～ステップ S 5 7 0 を繰り返し行う。なお、このステップ S 5 4 4 ～ステップ S 5 7 0 の処理を「球情報制御メイン処理」という。

【0388】

一方、ステップ S 5 4 4 で停電予告信号の入力があったときには、割り込み禁止設定を行う（ステップ S 5 7 2）。この設定により後述する球情報制御部タイマ割り込み処理が

10

20

30

40

50

行われなくなり、球情報制御内蔵 R A M への書き込みを防ぎ、上述した球情報の書き換えを保護している。

【 0 3 8 9 】

ステップ S 5 7 2 に続いて、停電クリア信号を、球情報制御 I / O ポート 1 1 2 を介して、停電監視回路 1 1 7 の D タイプフリップフロップのクリア端子である C L R 端子に出力する（ステップ S 5 7 4）。これにより、停電クリア信号が出力されることにより D タイプフリップフロップはラッチ状態を解除することができる。

【 0 3 9 0 】

ステップ S 5 7 4 に続いて、発射ソレノイド 1 3 への駆動信号の出力を停止する（ステップ S 5 7 6）。これにより、遊技球の打ち出しを停止する。ステップ S 5 7 6 に続いて、球送りソレノイド 3 1 への駆動信号の出力を停止する（ステップ S 5 7 8）。これにより、打球発射装置 2 9 側への遊技球の送り込みを停止する。

【 0 3 9 1 】

ステップ S 5 7 8 に続いて、外部 W D T 1 1 6 に外部 W D T クリア信号を出力してその出力を停止する（O N / O F F する、ステップ S 5 8 0）。これにより、外部 W D T 1 1 6 をクリアする。ステップ S 5 8 0 に続いて、チェックサム の 算 出 を 行 っ て こ の 算 出 し た 値 を 記 憶 す る （ ス テ ッ プ S 5 8 2 ）。このチェックサムは、ステップ S 5 2 8 で算出したチェックサムの値及び球情報バックアップフラグ H B K - F L G の値の記憶領域を除く、球情報制御内蔵 R A M の作業領域の球情報を数値とみなしてその合計を算出する。ステップ S 5 8 2 に続いて、球情報バックアップフラグに値 1 をセットする（ステップ S 5 8 4）。これにより、球情報バックアップ情報の記憶が完了する。ステップ S 5 8 4 に続いて、球情報制御内蔵 R A M へのアクセスの禁止設定を行う（ステップ S 5 8 6）。この設定により球情報制御内蔵 R A M へのアクセスが禁止され書き込み及び読み出しができなくなり、球情報制御内蔵 R A M に記憶されている球情報バックアップ情報が保護される。

【 0 3 9 2 】

ステップ S 5 8 6 に続いて、何もしない状態を繰り返すというループ処理に入る。このループ処理では、外部 W D T 1 1 6 にクリア信号を O N / O F F し ない。このため、外部 W D T 1 1 6 は、球情報制御 M P U 及び球情報制御 I / O ポート 1 1 2 にリセット信号を出力してリセットをかける。その後球情報制御 M P U は、この球情報制御側電源投入時処理を再び最初から行う。なお、ステップ S 5 7 2 ~ ステップ S 5 8 6 の処理及びループ処理を「球情報制御電源断時処理」という。

【 0 3 9 3 】

遊技機 1（球情報制御 M P U）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により球情報制御側電源投入時処理を行う。

【 0 3 9 4 】

なお、ステップ S 5 3 0 では球情報制御内蔵 R A M に記憶されている球情報バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップ S 5 3 2 では球情報制御部電源断時処理が正常に終了されたか否かを検査している。このように、球情報制御内蔵 R A M に記憶されている球情報バックアップ情報を 2 重にチェックすることにより球情報バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【 0 3 9 5 】

[球情報制御側タイマ割り込み処理]

次に、球情報制御側タイマ割り込み処理について説明する。この球情報制御側タイマ割り込み処理は、図 8 3 に示した球情報制御側電源投入時処理のステップ S 5 4 0 において設定された割り込み周期（本実施形態では、2 m s）ごとに繰り返し行われる。

【 0 3 9 6 】

球情報制御側タイマ割り込み処理が開始されると、球情報制御基板 1 1 0 における球情報制御部 1 1 8 の球情報制御 M P U は、図 8 6 に示すように、タイマ割り込みを禁止に設定してレジスタの切替（退避）を行う（ステップ S 5 9 0）。ここでは、上述した球情報制御部メイン処理で使用していた汎用記憶素子（汎用レジスタ）から補助レジスタに切り

10

20

30

40

50

替える。この補助レジスタを球情報制御側タイマ割り込み処理で使用するにより汎用レジスタの値が上書きされなくなる。これにより、球情報制御側メイン処理で使用していた汎用レジスタの内容の破壊を防いでいる。

【0397】

ステップS590に続いて、2ms経過フラグHT-FLGに値1をセットする（ステップS592）。この2ms経過フラグHT-FLGは、この球情報制御部タイマ割り込み処理が行われるごとに、つまり2msごとに2msを計時するフラグであり、2ms経過したとき値1、2ms経過していないとき値0にそれぞれ設定される。ステップS592に続いて、レジスタの切替（復帰）を行う（ステップS594）。この復帰は、球情報制御側タイマ割り込み処理で使用していた補助レジスタから汎用記憶素子（汎用レジスタ）に切り替える。この汎用レジスタを球情報制御側メイン処理で使用するにより補助レジスタの値が上書きされなくなる。これにより、球情報制御部タイマ割り込み処理で使用していた補助レジスタの内容の破壊を防いでいる。ステップS594に続いて、割り込み許可の設定を行い（ステップS596）、このルーチンを終了する。

【0398】

[球情報制御メイン処理において実行する各処理]

次に、球情報制御基板110の球情報制御MPUが図84の球情報制御メイン処理において2ms毎に実行する各処理について説明する。まず、貸球処理について説明し、続いて打球可不可判定処理、持球数カウント処理、球送り・発射駆動処理、発射球検出処理、持球数減算処理について説明する。なお、打球可不可判定処理、持球数カウント処理、球送り・発射駆動処理、発射球検出処理、持球数減算処理、揚送駆動処理は、ステップS564の主要動作設定処理のうちの一処理として実行され、打球可不可判定処理、持球数カウント処理、球送り・発射駆動処理、発射球検出処理、持球数減算処理、揚送駆動処理の順番で実行される。

【0399】

遊技者により、カード403がカード挿入口に差し込まれると、精算機4においてカード403の挿入が検出され、カード処理機402を通じてカード403に記憶されているデータの読み取りが行われる。即ち、図78のカード403のID記憶部404に記憶されているID、残度数記憶部405に記憶されている残度数、持球数記憶部406に記憶されている持球数を読み取ってRAMの所定の記憶エリア（ID記憶エリア、残度数記憶エリア、持球数記憶エリア）に記憶する。

【0400】

次に、精算機4は、差し込まれたカード403が使用可能であるか使用不可であるかを判定する。この実施形態では、読み取った残度数が0で、かつ読み取った持球数が0である場合に、カード403は使用不可であると判定し、カード403をカード挿入口から排出する。このため、カード403が使用不可であると判定された場合、以下に説明する持球数カウント処理、球送り・発射駆動処理、持球数減算処理の各処理は実行されない。

【0401】

一方、読み取った残度数が0でない場合、または読み取った残度数が0であっても読み取った持球数が0でない場合は、精算機4は、カードは使用可能であると判定し、球情報制御基板110にカード使用可能情報を送信する。

【0402】

遊技を行うために遊技者が球貸ボタンを押下操作すると、球貸ボタンの操作信号が精算機4に入力される。球貸ボタンの操作信号に応じて、精算機4は球貸処理を行い、例えば、規定の貸球数を球情報制御基板110の球情報制御MPUに送信し、この後、球情報制御MPUから送られてくる球貸終了を受信するまで待機する。

【0403】

[貸球処理]

ここで、球情報制御MPUが実行する貸球処理について説明する。図87は球情報制御MPUが行う貸球処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、貸球処理は、

球情報制御メイン処理において2ms毎に実行されるステップS558の精算機通信処理のうちの一処理として実行される。

【0404】

球情報制御MPUは、貸球処理を開始すると、精算機4から送信されるカード使用可能情報が受信されるか否かを判定する(ステップS600)。ステップS600にて、精算機4から送信されるカード使用可能情報が受信された場合には、ステップS601に進み、内蔵RAMに設定された記憶領域の一部である持球数カウンタ(遊技機持球数記憶領域)を0クリアし(ステップS601)、ステップS602に進む。一方、ステップS600にて、精算機4から送信されるカード使用可能情報が受信されなければ、直接ステップS602に移行する。なお、持球数カウンタの初期値は、ステップS534のRAM作業領域の復電時設定により、「0」とされている。

10

【0405】

球情報制御MPUは、ステップS602に進むと、精算機4から送信される貸球数が受信されるか否かを判定する(ステップS602)。ステップS602にて、精算機4から送信される貸球数が受信された場合には、ステップS603に進み、受信された貸球数を持球数カウンタの値に加算し(ステップS603)、球貸終了を精算機4に送信し(ステップS604)、貸球処理のサブルーチンを抜ける。

【0406】

一方、ステップS602にて、精算機4から送信される貸球数が受信されなければ、ステップS603及びステップS604には移行せず、直接貸球処理のサブルーチンを抜ける。

20

【0407】

このように、精算機4に新規に使用可能なカード303が挿入されたときにのみ、球情報制御基板110に対してカード使用可能情報が送信されてくる。また、カード使用可能情報が受信された後に、精算機4に対して球貸ボタンの操作信号が入力された場合にのみ、球情報制御MPUに対して貸球数が送信されてくる。そして、貸球数が受信されたときに、初めて貸球数が持球数カウンタの値に加算記憶される。

【0408】

[打球可不可判定処理]

次に、球情報制御MPUが実行する打球可不可判定処理について説明する。図88は球情報制御MPUが行う打球可不可判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、打球可不可判定処理は、球情報制御メイン処理において2ms毎に実行されるステップS564の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

30

【0409】

球情報制御MPUは、打球可不可判定処理を開始すると、持球数が0であるか否か、即ち、持球数カウンタの値が0であるか否かを判定する(ステップS710)。ステップS710にて、持球数カウンタの値が0ではないと判定された場合には、即ち、ステップS710をNOと判定した場合はステップS711に移行し、発射待機球検出スイッチ70(図10参照)がオンであるか否か、即ち、球送り装置28に待機球があるか否か、を判定する(ステップS711)。

40

【0410】

ステップS711にて、発射待機球検出スイッチ70(図10参照)がオンであると判定された場合には、発射可能フラグに1(発射可)をセットし(ステップS712)、打球可不可判定処理のサブルーチンを抜ける。一方、ステップS710にて、持球数カウンタの値が0であると判定された場合と、ステップS711にて、発射待機球検出スイッチ70がオンでない(オフ)と判定された場合には、発射可能フラグに0(発射不可)をセットし(ステップS713)、打球可不可判定処理のサブルーチンを抜ける。

【0411】

このように、持球数カウンタの値が0ではなく、球送り装置28に待機球がある場合に、発射ソレノイド13及び球送りソレノイド31が駆動可能であり、実質的に遊技球の遊

50

技領域 8 への打ち込みが可能な遊技可能状態にある。また、持球数カウンタの値が 0 である場合、または球送り装置 2 8 に待機球がない場合には、発射ソレノイド 1 3 は駆動不可であって、実質的に遊技球の遊技領域 8 への打ち込みができない遊技不可能状態にある。同時に、球送りソレノイド 3 1 の駆動も不可にある。

【 0 4 1 2 】

[持球数カウント処理]

次に、遊技が実質的に可能になったものとして遊技中の球情報処理に相当する持球数カウント処理について説明する。図 8 9 は球情報制御 M P U が行う持球数カウント処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、持球数カウント処理は、球情報制御メイン処理において 2 m s 毎に実行されるステップ S 5 6 4 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

10

【 0 4 1 3 】

球情報制御 M P U は、持球数カウント処理を開始すると、ステップ S 5 6 2 のコマンド解析処理において解析された賞球コマンドがあるか否かを判定する（ステップ S 7 2 0）。すなわち、受信コマンド情報記憶領域に賞球コマンドの記憶があるか否かを判定する。賞球コマンドの記憶がある場合、ステップ S 7 2 0 をありと判定し、受信コマンド情報記憶領域に記憶されている賞球コマンドに応じた賞球数を持球数カウンタの値に加算記憶し（ステップ S 7 2 2）、持球数カウント処理のサブルーチンを抜ける。一方、賞球コマンドの記憶がない場合、ステップ S 7 2 0 をなしと判定し、持球数カウント処理のサブルーチンを抜ける。

20

【 0 4 1 4 】

例えば、賞球数「4」に設定されている入賞口に入賞が発生した場合には、持球数カウンタの値に賞球数「4」が加算記憶され、例えば、賞球数「15」に設定されている入賞口（大入賞口）に入賞が発生した場合には、持球数カウンタの値に賞球数「15」が加算記憶される。

【 0 4 1 5 】

[球送り・発射駆動処理]

次に、球送り・発射駆動処理について説明する。図 9 0 ~ 図 9 1 は球情報制御 M P U が行う球送り・発射駆動処理のサブルーチンの一例を示すフローチャートである。なお、球送り・発射駆動処理は、球情報制御メイン処理において 2 m s 毎に実行されるステップ S 5 6 4 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

30

【 0 4 1 6 】

また、図 2 4 は、球送りソレノイド 3 1 と発射ソレノイド 1 3 との駆動タイミングを示すタイムチャートである。球送りソレノイド 3 1 をオンした時点から、期間 A だけ経過した時点で発射ソレノイド 1 3 をオンし、発射ソレノイド 1 3 をオンした時点から、期間 B だけ経過した時点で球送りソレノイド 3 1 をオフし、球送りソレノイド 3 1 をオフした時点から期間 C だけ経過した時点で発射ソレノイド 1 3 をオフする。

【 0 4 1 7 】

本実施形態では、期間 A を 3 0 0 m s、期間 B を 3 0 m s、期間 C を 5 0 m s としている。球送りソレノイド 3 1 をオンすると、球送り部材 3 2 により発射位置（レール部 3 3 2）に発射球が送り込まれた状態となる。即ち、発射球確認スイッチ 3 6 により発射球が検出される。本実施形態では、予め定められた規定時間に亘って（期間 D として 3 0 m s としている）、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定する。

40

【 0 4 1 8 】

このように、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が予め定められた規定時間に亘って検出された場合に、発射球ありと判定するようにしているので、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができる。

【 0 4 1 9 】

50

そして、発射ソレノイド 13 がオンすると、発射用ハンマー 30 によって発射位置に停留されている遊技球が遊技領域 8 に打ち出され、発射球確認スイッチ 36 がオフとなる。これにより、持球数を - 1 する。

【0420】

球情報制御 M P U は、球送り・発射駆動処理を開始すると、まず、発射可能フラグが 1 (発射可) であるか否かを判定する (ステップ S 730)。先に説明した打球可不可判定処理において発射可と判定された場合に、発射可能フラグが 1 (発射可) にセットされる。ステップ S 730 にて、発射可能フラグが 1 (発射可) でないと判定した場合、即ち、発射可能フラグが 0 (発射不可) である場合、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。この場合、実質的な球送り・発射駆動処理は実行されない。

10

【0421】

一方、ステップ S 730 にて、発射可能フラグが 1 (発射可) であると判定した場合、ステップ S 731 に移行し、処理フラグが 0 であるか否かを判定する (ステップ S 731)。

【0422】

ここで、処理フラグは、後述の球送り・発射駆動処理において、球情報制御 M P U が各処理のいずれかに分岐するのかを識別するためのフラグであり、換言すると、球送り・発射駆動における制御状態を識別するためのフラグであり、「0」で初期設定を意味するものであり、「1」で球送りソレノイド 31 をオンした後、発射ソレノイド 13 をオンする迄の期間を規定するものであり、「2」で発射ソレノイド 13 をオンした後、球送りソレノイド 31 をオフする迄の期間を規定するものであり、「3」で球送りソレノイド 31 をオフした後、発射ソレノイド 13 をオフする迄の期間を規定するものである。

20

【0423】

球送り・発射駆動処理を開始した時点では、処理フラグの値は 0 とされている。従って、ステップ S 731 を Y E S と判定し、ステップ S 732 に進んでタイマに期間 A (図 24 参照、300 m s) に相当するタイマ値をセットし (ステップ S 732)、球送りソレノイド 31 をオンし (ステップ S 733)、処理フラグに 1 をセットし (ステップ S 734)、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。なお、タイマにセットされたタイマ値は、図 82 のステップ S 556 のタイマ更新処理にて、2 m s 周期でタイマ値が 1 ずつ減算される。

30

【0424】

球送り・発射駆動処理の次の処理周期は、2 m s 後となる。処理フラグに 1 がセットされた結果、次周期の球送り・発射駆動処理では、ステップ S 730 Y E S と判定し、ステップ S 731 を N O と判定し、ステップ S 735 に移行する。ステップ S 735 では、処理フラグの値が 1 であるか否かを判定する (ステップ S 735)。この場合、処理フラグに 1 がセットされているため、ステップ S 735 を Y E S と判定し、ステップ S 736 に進んでタイマがタイムアップしたか否かを判定する (ステップ S 736)。タイマがタイムアップしていなければ、ステップ S 736 を N O と判定し、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【0425】

40

以下、期間 A をセットしたタイマがタイムアップする迄の間、処理フラグの値 1 に基づいて、ステップ S 730 を Y E S と判定し、ステップ S 731 を N O と判定し、ステップ S 735 を Y E S と判定し、ステップ S 736 を N O と判定する処理ルーチンを繰り返す。

【0426】

そうして、タイマがタイムアップすると、ステップ S 736 を Y E S と判定し、期間 A が経過したものとして、ステップ S 737 に進んでタイマに期間 B (図 26 参照、30 m s) に相当するタイマ値をセットし (ステップ S 737)、発射ソレノイド 13 をオンし (ステップ S 738)、処理フラグに 2 をセットし (ステップ S 739)、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

50

【 0 4 2 7 】

処理フラグに 2 がセットされた結果、次周期の球送り・発射駆動処理では、ステップ S 7 3 0 を Y E S と判定し、ステップ S 7 3 1 を N O と判定し、ステップ S 7 3 5 を N O と判定し、ステップ S 7 4 0 に移行する。ステップ S 7 4 0 では、処理フラグの値が 2 であるか否かを判定する（ステップ S 7 4 0）。この場合、処理フラグに 2 がセットされているため、ステップ S 7 4 0 を Y E S と判定し、ステップ S 7 4 1 に進んでタイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップ S 7 4 1）。タイマがタイムアップしていなければ、ステップ S 7 4 1 を N O と判定し、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【 0 4 2 8 】

以下、期間 B をセットしたタイマがタイムアップする迄の間、処理フラグの値 2 に基づいて、ステップ S 7 3 0 を Y E S と判定し、ステップ S 7 3 1 を N O と判定し、ステップ S 7 3 5 を N O と判定し、ステップ S 7 4 0 を Y E S と判定し、ステップ S 7 4 1 を N O と判定する処理ルーチンを繰り返す。

【 0 4 2 9 】

そうして、タイマがタイムアップすると、ステップ S 7 4 1 を Y E S と判定し、期間 B が経過したものとして、ステップ S 7 4 2 に進んでタイマに期間 C（図 2 4 参照、5 0 m s）に相当するタイマ値をセットし（ステップ S 7 4 2）、球送りソレノイド 3 1 をオフし（ステップ S 7 4 3）、処理フラグに 3 をセットし（ステップ S 7 4 4）、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【 0 4 3 0 】

処理フラグに 3 がセットされた結果、次周期の球送り・発射駆動処理では、ステップ S 7 3 0 を Y E S と判定し、ステップ S 7 3 1 を N O と判定し、ステップ S 7 3 5 を N O と判定し、ステップ S 7 4 0 を N O と判定し、ステップ S 7 4 5 に移行する。ステップ S 7 4 5 では、タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップ S 7 4 5）。タイマがタイムアップしていなければ、ステップ S 7 4 5 を N O と判定し、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【 0 4 3 1 】

以下、期間 C をセットしたタイマがタイムアップする迄の間、処理フラグの値 3 に基づいて、ステップ S 7 3 0 を Y E S と判定し、ステップ S 7 3 1 を N O と判定し、ステップ S 7 3 5 を N O と判定し、ステップ S 7 4 0 を N O と判定し、ステップ S 7 4 5 を N O と判定する処理ルーチンを繰り返す。

【 0 4 3 2 】

そうして、タイマがタイムアップすると、ステップ S 7 4 5 を Y E S と判定し、期間 C が経過したものとして、ステップ S 7 4 6 に進み、発射ソレノイド 1 3 をオフし（ステップ S 7 4 6）、処理フラグに 0 をセットして初期値に戻し（ステップ S 7 4 7）、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【 0 4 3 3 】

[発射球検出処理]

次に、発射球検出処理について説明する。図 9 2 は球情報制御 M P U が行う発射球検出処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、発射球検出処理は、球情報制御メイン処理において 2 m s 毎に実行されるステップ S 5 6 4 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

【 0 4 3 4 】

球情報制御 M P U は、発射球検出処理を開始すると、まず、発射球確認スイッチ 3 6 がオンであるか否かを判定する（ステップ S 7 5 0）。先に述べたように、球送りソレノイド 3 1 をオンすると、球送り部材 3 2 により発射位置（レール部 3 3 2）に発射球が送り込まれた状態となる。即ち、発射球確認スイッチ 3 6 により発射球が検出される。

【 0 4 3 5 】

発射球確認スイッチ 3 6 がオンであると判定した場合、オン状態となっている時間を計時するためのカウンタである計時カウンタの値を +1 し（ステップ S 7 5 1）、ステップ

10

20

30

40

50

S 7 5 3 に進む。

【 0 4 3 6 】

一方、発射球確認スイッチ 3 6 がオンではないと判定した場合、即ち、発射球確認スイッチ 3 6 がオフである場合、計時カウンタに 0 をセットし（ステップ S 7 5 2 ）、ステップ S 7 5 3 に進む。

【 0 4 3 7 】

ステップ S 7 5 3 に進むと、計時カウンタの値が予め定められた規定時間 D（本例では、30ms）に達しているか否かを判定する（ステップ S 7 5 3）。計時カウンタの値が予め定められた規定時間 D に達していなければ、ステップ S 7 5 3 を NO と判定し、発射球検出処理のサブルーチンを抜ける。

10

【 0 4 3 8 】

発射球検出処理は 2ms 毎に実行されるため、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が予め定められた規定時間 D に亘って検出され続けると、2ms 毎に計時カウンタの値が 1 ずつアップしていき、計時カウンタの値が予め定められた規定時間 D（本例では、30ms、カウント値 15）に達する。この場合、ステップ S 7 5 3 を YES と判定し、発射球が検出されたと見做し、発射球検出フラグに 1（検出あり）をセットし（ステップ S 7 5 4）、発射球検出処理のサブルーチンを抜ける。

【 0 4 3 9 】

一方、発射球確認スイッチ 3 6 にノイズが入り込んだ場合には、発射球確認スイッチ 3 6 が瞬間的にオンするものの、その後、発射球確認スイッチ 3 6 がオフする。したがって、発射球確認スイッチ 3 6 がオフすることに応じて、計時カウンタの値が 0 にセットされるので、計時カウンタの値が予め定められた規定時間 D（本例では、30ms、カウント値 15）に達することはない。

20

【 0 4 4 0 】

このように、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が予め定められた規定時間に亘って検出された場合に、発射球ありと判定するようにしているので、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができる。

【 0 4 4 1 】

[持球数減算処理]

30

次に、持球数減算処理について説明する。図 9 3 は球情報制御 MPU が行う持球数減算処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、持球数減算処理は、球情報制御メイン処理において 2ms 毎に実行されるステップ S 5 6 4 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

【 0 4 4 2 】

球情報制御 MPU は、持球数減算処理を開始すると、まず、発射球検出フラグが 1（検出あり）であるか否かを判定する（ステップ S 7 6 0）。発射球検出フラグが 1（検出あり）ではないと判定した場合は、即ち、ステップ S 7 6 0 を NO と判定した場合は、持球数減算処理のサブルーチンを抜ける。この場合には、持球数の減算は行われない。

【 0 4 4 3 】

40

ステップ S 7 6 0 にて、発射球検出フラグが 1（検出あり）であると判定した場合、即ち、ステップ S 7 6 0 を YES と判定した場合には、ステップ S 7 6 1 に進み、発射球確認スイッチ 3 6 がオフであるか否かを判定する（ステップ S 7 6 1）。ステップ S 7 6 1 において、発射球確認スイッチ 3 6 がオフではないと判定した場合、即ち、ステップ S 7 6 1 を NO と判定した場合は、持球数減算処理のサブルーチンを抜ける。

【 0 4 4 4 】

先に述べたように、発射ソレノイド 1 3 がオンすると、発射用ハンマー 3 0 によって発射位置に停留されている遊技球が遊技領域 8 に打ち出され、発射球確認スイッチ 3 6 がオフとなる。これにより、持球数を - 1 する。ステップ S 7 6 1 において、発射球確認スイッチ 3 6 がオフであると判定した場合、即ち、ステップ S 7 6 1 を YES と判定した場合

50

は、持球数カウンタの値を - 1 し (ステップ S 7 6 2) 、発射球検出フラグに 0 (検出なし) をセットし (ステップ S 7 6 3) 、持球数減算処理のサブルーチンを抜ける。

【 0 4 4 5 】

このように、予め定められた規定時間に亘って、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定し、発射球ありと判定したことを条件として、発射球確認スイッチ 3 6 によって遊技球が検出されない場合に、発射位置に停留されていた遊技球が発射されたと判定し、持球数を 1 つ減じるようにしたので、発射球確認スイッチ 3 6 にノイズが入り込んだ場合、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができる。

【 0 4 4 6 】

10

[球揚送駆動処理]

次に、揚送駆動処理について説明する。図 9 4 は球情報制御 M P U が行う揚送駆動処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、揚送駆動処理は、球情報制御メイン処理において 2 m s 毎に実行されるステップ S 5 6 4 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

【 0 4 4 7 】

球情報制御 M P U は、揚送駆動処理を開始すると、まず、発射待機球検出スイッチ 2 6 がオンであるか否かを判定する (ステップ S 7 7 0) 。ステップ S 7 7 0 において発射待機球検出スイッチ 2 6 がオフであると判定した場合、即ち、ステップ S 7 7 0 を N O と判定した場合は、ステップ S 7 7 1 に進み、揚送入口スイッチ 1 5 6 がオンであるか否かを判定する (ステップ S 7 7 1) 。ステップ S 7 7 1 において、揚送入り口スイッチ 1 5 6 がオンであると判定された場合、即ち、ステップ S 7 7 1 を Y E S と判定した場合は、球揚送モータ 1 5 0 を駆動し (ステップ S 7 7 2) 、揚送駆動処理のサブルーチンを抜ける。

20

【 0 4 4 8 】

一方、ステップ S 7 7 0 において発射待機球検出スイッチ 2 6 がオンであると判定された場合、即ち、ステップ S 7 7 0 を Y E S と判定した場合は、球揚送モータ 1 5 0 を停止し (ステップ S 7 7 3) 、揚送駆動処理のサブルーチンを抜ける。

また、ステップ S 7 7 1 において揚送入口スイッチ 1 5 6 がオフであると判定された場合、即ち、ステップ S 7 7 1 を N O と判定した場合も、球揚送モータ 1 5 0 を停止し (ステップ S 7 7 3) 、揚送駆動処理のサブルーチンを抜ける。

30

【 0 4 4 9 】

このように、発射待機球検出スイッチ 2 6 によって遊技球が検出されない場合に、球供給経路部材 2 4 内に必要な遊技球数を満たしていないと判定し、且つ、揚送入口スイッチ 1 5 6 によって球送り通路 2 7 5 内に整列待機している遊技球が検出された場合に、遊技球ありと判定したことを条件として、球揚送モータを駆動し、発射待機球検出スイッチ 2 6 によって球供給経路部材 2 4 内に整列待機している遊技球が検出されたことを条件として、前記球揚送装置 2 2 を駆動停止し、遊技球の揚送を停止するため、球供給経路部材 2 4 内に遊技球が揚送過多となって球詰りが発生することを抑止できる。これにより、遊技球を揚送する構成である為、過不足なく遊技球を球供給経路部材 2 4 へ送り込むことができる。

40

【 0 4 5 0 】

また、上部発射ユニット 1 2 における打球発射装置 2 9 の遊技球の発射周期及び球送り装置 2 8 の遊技球の球送り込み周期に比べて、前記球揚送装置 2 2 による前記球供給経路部材 2 4 への遊技球の送り出し周期が短く設定されている。本実施例においては、打球発射装置 2 9 の遊技球の発射周期及び球送り装置 2 8 の遊技球の球送り込み周期は 6 0 0 m s (1 分間に 1 0 0 発発射) 、球揚送装置 2 2 による前記球供給経路部材 2 4 への遊技球の送り出し周期は 3 8 4 m s である。

これにより、遊技中において、上部発射ユニット 1 2 の稼働によって遊技球の打球発射装置 2 9 による遊技領域への打ち出し並びに球送り装置 2 8 による発射位置への遊技球の

50

送り込みが行われるが、遊技球の打ち出し並びに発射位置への遊技球の送り込みの周期よりも、球揚送装置 22 による球供給経路部材 24 への遊技球の送り出し周期が短いので、揚送入口スイッチ 156 によって揚送される前に待機している遊技球が充足している状態が保持されている場合においては、遊技球の打ち込みを行っているうちに、発射待機球検出スイッチ 26 によって球供給経路部材内 24 の遊技球が検出されなくなると、球揚送装置 22 が駆動して遊技球の揚送が開始され、遊技球の打ち込みペースよりも速いペースで球供給経路部材 24 への遊技球の送り出しが行われ、そのうちに発射待機球検出スイッチ 26 によって球供給経路部材 24 内に整列待機している遊技球が検出されると、球揚送装置 22 が駆動停止し、遊技球の揚送が停止される。つまり、遊技中は球揚送装置 22 の球揚送動作が間歇的に行われることになり、球詰りが発生することを抑止できると共に、効率良く安定して遊技球を揚送することで遊技球を効率良く、上部発射ユニットに安定した球数の遊技球を供給することができる。

10

【0451】

尚、本実施例においては、打球発射装置 29 の遊技球の発射周期及び球送り装置 28 の遊技球の球送り込み周期は 600ms (1 分間に 100 発発射)、球揚送装置 22 による前記球供給経路部材 24 への遊技球の送り出し周期を 384ms としているが、方法としてはこれに限ったものではなく、遊技球の発射周期及び球送り込み周期と、球供給経路部材 24 への遊技球の送り出し周期を互いに 600ms とするなど、種々の方法を選択することができる。

20

【0452】

[球詰まり報知処理]

次に、球詰まり報知処理について説明する。図 95 は球情報制御 MPU が行う球詰まり報知処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、球詰まり報知処理は、球情報制御メイン処理において 2ms 毎に実行されるステップ S564 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。また、球詰まり報知処理は、図 88 に記載の打球可不可判定処理の次に行われるものである。なお、発射待機球検出スイッチ 26 が第 1 の発射待機球検出手段に相当し、発射待機球検出スイッチ 70 が第 2 の発射待機球検出手段に相当する。

【0453】

球情報制御 MPU 111 は、球詰まり報知処理を開始すると、まず、発射待機球検出スイッチ 26 がオンであるか否かを判定する (ステップ S780)。ステップ S780 において発射待機球検出スイッチ 26 がオンであると判定した場合、即ち、ステップ S780 を YES と判定した場合は、球揚送モータ 150 を停止し (ステップ S782)、ステップ S786 に進み、発射待機球検出スイッチがオンであるか否かを判定する (ステップ S786)。ステップ S786 において、発射待機球検出スイッチ 70 がオフであると判定された場合、即ち、ステップ S786 を NO と判定した場合は、異常検出フラグに 1 をセットし (ステップ S788)、報知手段をオンして (ステップ S789) 球詰まり報知処理のサブルーチンを抜ける。

30

【0454】

一方、ステップ S786 において発射待機球検出スイッチ 70 がオンであると判定された場合、即ち、ステップ S786 を YES と判定した場合はステップ S787 に進み、異常検出フラグは 1 か否かを判定する (ステップ S787)。ステップ S787 において異常検出フラグは 1 と判定した場合、即ち、ステップ S787 を YES と判定した場合は異常検出フラグを 0 クリアし (ステップ S790)、異常報知手段をオフし (ステップ S792)、復旧報知手段をオンして (ステップ S794) 球詰まり報知処理のサブルーチンを抜ける。

40

【0455】

また、ステップ S780 において発射待機球検出スイッチ 26 がオフであると判定された場合、即ち、ステップ S780 を NO と判定した場合は、球揚送モータ 150 を駆動し (ステップ S784)、異常検出フラグは 1 か否かを判定する (ステップ S787)。ス

50

ステップ S 7 8 7 において異常検出フラグは 0 と判定した場合、即ち、ステップ S 7 8 7 を N O と判定した場合は球詰まり報知処理のサブルーチンを抜ける。

【 0 4 5 6 】

このように、球供給経路部材 2 4 と球送り装置 2 8 とに遊技球を検知するセンサを備え、球供給経路部材 2 4 内の遊技球が検出され、且つ、球送り装置 2 8 内の遊技球が検出されないことを条件として球詰まりが起きていることによる異常状態であると判定し、異常報知手段（特に図示しないが、例えばタッチパネル部 1 4 に球詰まりである旨を行うこと）によって報知を行う。これにより、例えば遊技ホールの係員に球詰まりが発生していることを確実に報知することができる。

【 0 4 5 7 】

また、本実施形態の上部発射装置 1 2 は上部発射装置用ヒンジ 3 7 により回転させることができ、本体枠 2 に対して開閉可能であるので（図 1 2 ）、球詰まりによる報知を受けた係員は扉枠 3 を開放した後、上部発射装置 1 2 の状態を即座に把握することができ、球詰まりの解消を容易に行うことができる。球詰まりが解消されると異常検出フラグが 0 クリアされ、異常報知手段が止まる。その後復旧報知手段によって、（例えば、タッチパネル部 1 4 に、球詰まり状態から復旧した旨を遊技ホールの係員が認識できる程度表示をして（例えば 5 秒～ 1 0 秒））報知を行うため、確実に球詰まりが解消されたことを認識することができる。

【 0 4 5 8 】

また、発射待機球検出スイッチ 7 0 の配置位置は、球送り装置 2 8 の経路における発射位置付近にある遊技球を検知するよう取り付けられているが、球送り装置 2 8 の経路を通過する遊技球を検知することができる配置であれば、種々の配置位置を選択することができる。

【 0 4 5 9 】

[遊技機エコシステム]

ところで、産業界ではエコ（環境問題、資源問題等）について関心が高まっている。遊技機業界においても、次々と発生する撤去遊技機の処理について、エコの立場から検討する必要がある。例えば、再利用が可能なパーツを多く含む撤去遊技機を、単に破壊するなどして処分してしまうのでは、再利用できる資源を無駄にしていることになる。

【 0 4 6 0 】

遊技機のリサイクルに際しては、販売された遊技機の追跡が有効ではあるが、追跡をするためには遊技機を特定するための特定用 I D 等を利用することが考えられる。撤去された遊技機であっても、例えば、液晶表示パネル、近接スイッチ等はそのまま再利用が可能であり、モータ、ソレノイド等は鉄、銅、鋼に溶解分離し素材として再利用することができる。透明樹脂パネルや裏箱を構成している A B S 樹脂などは破碎してフレーク状にし、種類、色別に分別した後新たな遊技機用部材の素材として再利用することによりリサイクルが可能である。そこで、遊技機メーカーとしてはホールから撤去された遊技機を確実に回収してリサイクルすることが好ましい。

【 0 4 6 1 】

そこで、以下に説明する実施形態は、遊技機メーカーがリサイクルのためにホール（設置店舗）から遊技機を確実に下取りすることが可能であり、また、現在のリサイクル率がどの程度となっているかを等々を随時知ることができる環境を用意する遊技機エコシステムに関する。

【 0 4 6 2 】

[遊技機エコシステムの概要]

メーカーから出荷された新台遊技機は市場をめぐった後、最終的には全てメーカーにより下取りされることを前提とする。出荷する遊技機には、遊技盤 5 を個体識別可能とする固有 I D としての遊技盤特定用 I D が付与されている。

【 0 4 6 3 】

遊技盤特定用 I D は、一例として、図 9 9 において説明した遊技盤 5 に配備された主制

10

20

30

40

50

御基板 100 に搭載された主制御 MPU 101 の第 1 MPU 認識番号格納部 101a に予め記憶された第 1 MPU 認識番号や、図 76 において説明した固有の ID コードとすることができる。なお、第 1 MPU 認識番号は、請求項 1 に記載の第 1 MPU ID 登録番号に相当する。以下、第 1 MPU ID 登録番号を遊技盤特定用 ID として説明する。また、センター管理装置を中心としてメーカー管理装置とホール管理装置とが通信網で接続される。

【0464】

それぞれの管理装置は、PC 等コンピュータを備えており、CPU、RAM、ROM、データベース及び手動入力用装置等を備えている。そして、新台遊技機の出荷時と遊技機下取りのときに次の処理を行う。

10

【0465】

[新台遊技機の出荷時]

メーカー管理装置に遊技機の出荷情報が入力され記録される。メーカー管理装置は、新台遊技機の出荷に際して入力された出荷情報の遊技機に関する記録内容をセンター管理装置に送信する。出荷情報は少なくとも遊技盤特定用 ID と出荷先ホールのホール特定用 ID 及び出荷日、メーカー ID を含んでいる。

【0466】

一方、この新台遊技機がホールに設置されると、設置を認識したホール管理装置は、この新台遊技機に関しての設置情報をセンター管理装置に送信する。設置情報は、少なくとも遊技盤特定用 ID とホール特定用 ID 及び設置日、メーカー ID 等からなる。センター管理装置はメーカー管理装置から送信された出荷情報とホール管理装置から送信された設置情報とを遊技盤特定用 ID を基に照合し、照合結果を記録する（新台出荷処理）。

20

【0467】

照合結果は、遊技盤特定用 ID が一致した出荷情報と設置情報の“対”であって、この対がデータベースに記録される。このデータは遊技盤特定用 ID をキーとして外部からアクセス可能とする。

【0468】

[下取り時]

新台との入れ替えなどで、旧遊技機をメーカーが下取りした場合は、メーカー管理装置に下取り遊技機の下取り情報が入力され、記録される。メーカー管理装置はこの入力された下取り情報をセンター管理装置に送信する。下取り情報は、遊技盤特定用 ID とホール特定用 ID 及び下取り日、メーカー ID などからなる。

30

【0469】

一方、ホール側では、新台との交換で生じる旧遊技機の撤去に伴い、ホール管理装置を通じて遊技機の撤去情報がセンター管理装置に送信される。撤去情報は、遊技盤特定用 ID とホール特定用 ID 及び撤去日、メーカー ID 等からなる。

【0470】

センター管理装置は、メーカーから送信された下取り情報とホール管理装置から送信された撤去情報とを照合し、照合結果を記録する（下取り管理処理）。照合結果は、遊技盤特定用 ID が一致した下取り情報と撤去情報の“対”であって、この対がデータベースに記録される。このデータは遊技盤特定用 ID をキーとして外部からアクセス可能とする。

40

【0471】

以上のように、遊技機エコシステムは、データベースに照合結果を蓄積するので、遊技盤特定用 ID をキーとしてデータベースを検索することにより、その遊技盤特定用 ID を持つ遊技機の現状を知ることができる。例えば、照合結果が出荷情報と設置情報で止まっていれば、その遊技機はホール特定用 ID を持つホールに存在しているはずであり、さらに、照合結果に撤去、下取り情報が付加されていれば、ホール特定用 ID を持つホールからその遊技機は下取り済みということになる。

【0472】

そして、出荷情報と設置情報、撤去情報と下取り情報はセンター管理装置では“対”と

50

なるべきものであるから、センター管理装置において、一方しか存在しない期間が長く続くことは異常であり、エコの観点から、その原因を追究する場面へと進むこともできる。

【0473】

更に、遊技盤特定用IDが不一致により、センター管理装置で一定期間照合結果が記録されない出荷情報や設置情報或いは撤去情報や下取り情報が存在する場合は、遊技盤特定用IDを基にメーカーを割り出し、メーカーに、これらの情報の複数あるいは1個がセンター管理装置において照合不可であることを報知する。これにより、どの時点で遊技機の所在が不明となってしまったかを確認することができる。その結果、基本的に全ての遊技機を回収下取りすることができ、液晶表示画面、近接スイッチ、透明パネル、モーター、ソレノイド、ABS樹脂などの有用な資源をリサイクルすることができる。

10

【0474】

[遊技機エコシステムの全体構成]

図103は、遊技機エコシステム1010の全体構成を示すものであって、この実施例では、センター管理装置1020、メーカー管理装置1040、ホール管理装置1050の他にエコユニット1060、中古販社管理装置1070及び復号管理装置1080を備え、夫々通信網で接続されている。通信網はインターネット1100を利用する(通信網は専用線であってもよい)。尚、エコユニット1060はホール管理装置1050とだけI/O(図示せず)で接続されている。さらに、復号管理装置1080はセキュリティの観点からセンター管理装置1020と専属であり、専用線で接続されている。

【0475】

20

本実施例の遊技機エコシステム1010は、センター管理装置1020、メーカー管理装置1040、ホール管理装置1050を基本とするので、まず、基本の構成について説明する。

【0476】

センター管理装置1020は、例えば、パーソナルコンピュータを中心とした装置からなり、図示しないが、CPU、データベース、ROM、RAM、手動入力装置、I/O、ディスプレイ、ハードディスク等のメモリを備え、これらが通常のコンピュータ内配線によって有機的に結合されている。また、I/Oを通じてインターネット1100及び復号管理装置1080に接続されている。

【0477】

30

メーカー管理装置1040は、例えば、パーソナルコンピュータを中心とした装置等からなり、図示しないが、CPU、RAM、ROM、手動入力装置、I/O、ディスプレイ、ハードディスク等のメモリを備え、これらが通常のコンピュータ内配線によって有機的に結合されている。また、I/Oを通じてインターネット1100に接続されている。

【0478】

ホール管理装置1050は、例えば、パーソナルコンピュータを中心とした装置等からなり、図示しないが、CPU、RAM、ROM、手動入力装置、I/O、エコユニット1060、ハードディスク等のメモリを備え、これらが通常のコンピュータ内配線によって有機的に結合されている。また、I/Oを通じてインターネット12に接続されている。

【0479】

40

メーカーがホールへ新台遊技機を出荷するとき、メーカー管理装置1040には、出荷情報が手動入力され、インターネット1100(通信網)上に構成される出荷情報ラインL1を用いて出荷情報がセンター管理装置1020に送信される。新台遊技機が設置されたホールのホール管理装置1050には、設置情報が手動入力され、入力された設置情報がインターネット12(通信網)に構成される設置情報ラインL3を用いてセンター管理装置2に送信される。

【0480】

ホール管理装置1050からラインL3に送り出される各情報は、セキュリティ上から設置情報並びに後述の撤去情報及び非稼働情報を含め全て暗号化されて送信される。センター管理装置2は、メーカー管理装置1040とホール管理装置1050から送信された

50

出荷情報と設置情報とを遊技盤特定用IDに基づいて照合し、遊技盤特定用IDが一致する情報を“対”として関連付け、この対を照合結果とする。照合結果は照合結果ラインL5を用いてデータベース1030に送信し、記録する。このデータベース1030は、外部からアクセスが可能とする。

【0481】

新台入れ替え等のために旧遊技機がメーカーによって下取りされる時、ホール管理装置1050には、撤去情報が手動入力され、インターネット1100(通信網)上に形成される撤去情報ラインL3を通じて撤去情報がセンター管理装置1020に送信される。

【0482】

旧遊技機を下取りした側であるメーカー管理装置1040には、下取り情報が手動入力され、インターネット1100(通信網)上に構成される下取り情報ラインL4を通じて下取り情報がセンター管理装置1020に送信される。センター管理装置1020はメーカー管理装置1040から送信された下取り情報とホール管理装置1050から送信された撤去情報とを、遊技盤特定用IDに基づいて照合し、遊技盤特定用IDが一致したとき、これらの情報の“対”を照合結果として照合結果ラインL5を通じてデータベース1030に送信し、記録する。

【0483】

ついで、この実施例では、上述の基本構成に、エコユニット1060、中古販社管理装置1070及び復号管理装置1080を付属させている。エコユニット1060は、遊技機1とホール管理装置1050との間に位置し、図103において遊技機1とエコユニット1060は、ECO遊技機インターフェイスを介して接続されている。エコユニット1060は遊技機1をホール管理装置1050に接続する中継装置の役割をするものであるため、現在知られているCRユニットや図76に示す精算機4で兼用することもできる。また、復号管理装置1080はセンター管理装置1020に専属であり、専用線で接続されている。

【0484】

ホールに遊技機1が設置され、電源が投入されると、エコユニット1060は設置された遊技機1から遊技盤特定用IDを受け取り、これをホール管理装置1050に送信する。ホール管理装置1050は営業上の管理のために遊技盤特定用IDを記憶する。

【0485】

ホール管理装置1050がすでに遊技盤特定用IDを獲得しているにも関わらず、ホール管理装置1050にエコユニット1060を通じて稼働情報が到達しない場合、ホール管理装置1050は設定した所定期間の後に非稼働情報がセンター管理装置1020へインターネット1100上に構成される非稼働情報ラインL3を通じて自動送信される。非稼働情報は少なくとも遊技盤特定用IDとホール特定用IDおよび非稼働日、メーカーIDが含まれている。

【0486】

中古販社管理装置1070は、例えば、パーソナルコンピュータを中心とした装置等からなり、図示しないが、CPU、RAM、ROM、手動入力装置、I/O、ディスプレイ、ハードディスク等のメモリ(図示せず)を備え、これらが通常のコンピュータ内通信網によって有機的に結合されている。

【0487】

復号管理装置1080は、コンピュータを中心とした装置等からなり、図示しないが、CPU、RAM、ROM、手動入力装置、I/O、ディスプレイ等を備え、これらが通常のコンピュータ内配線によって有機的に結合されている。

【0488】

前記のように設置情報、撤去情報、非稼働情報は、外部へ流出しないように、これらがホール管理装置1050から送信されるときは暗号化されている。このため、センター管理装置1020が受け入れるこれらの情報は、復号管理装置1080において読取可能なように復号され、直接センター管理装置1020へ、専用線上に構成されるラインL3を

10

20

30

40

50

通じて送信される。

【0489】

実施例の作動をまとめると次のようになる。作動の場面としては、新台出荷時、中古移動時、下取り時がある。また、本実施形態では、遊技機1の主制御基板100の主制御MPU101には、セキュリティ機能が備えられている。この主制御MPU101は、セキュリティ機能として、例えば、内蔵されたROMが正規の認証を受けたROMであるかを判定する機能、予め定められたエリア以外へのアクセスが行われた場合に、内部的にリセットを発生させる機能、主制御MPU101の外部に設けられた端子から、主制御MPU101に内蔵されているROMに格納された遊技盤特定用IDや、ROMに格納されたデータ等を読み出すことができる機能などを有している。

10

【0490】

[新台出荷時]

メーカーが新台遊技機を出荷する時は、前述のように、各遊技機の主制御MPU101を特定できる遊技盤特定用IDが付与される。そして、図103において、出荷時に手動入力装置から、遊技盤特定用ID、出荷先であるホールのホール特定用ID、出荷日（例えば、年月日）などがメーカー管理装置1040に入力される。

【0491】

メーカー管理装置1040は、ROMに格納された作動ソフトに基づいて、出荷情報としてメモリ（図示せず）に記録する。ついで、手動入力装置（図示せず）から出荷情報をセンター管理装置1020へ送信するコマンドが入力されると、メーカー管理装置1040は、メモリに保存された出荷情報にメーカー識別情報（メーカーID）を付して出荷情報としてインターネット1100上に構成される出荷情報ラインL1を通じてセンター管理装置1020へ送信する。

20

【0492】

センター管理装置1020は、メーカー管理装置1040から出荷情報が送信されると、この出荷情報をデータベース1030に設定された出荷情報ファイルに記憶登録する。このように、メーカー管理装置1040から出荷情報が送信される毎に、出荷情報が出荷情報ファイルに蓄積記憶される。なお、出荷情報には、遊技盤特定用ID、ホールのホール特定用ID、出荷日（例えば、年月日）、メーカーIDが含まれている。

【0493】

一方、出荷先のホールでは、設置された前記の新台遊技機1に電源が投入されると、新台遊技機1の主制御基板100の主制御MPU101に内蔵された遊技機に固有の遊技盤特定用IDが読み出されてエコユニット1060に送信される（図103参照）。

30

【0494】

エコユニット1060は、新台遊技機1の設置を遊技盤特定用IDと共に自動的に認識してこれをホール管理装置1050へ送信する。ホール管理装置1050は、エコユニット1060から遊技盤特定用IDを受信すると、ROM（図示せず）に格納された作動ソフトに基づき、これをメモリに記録する。

【0495】

次いで、ホール管理装置1050は、前記の遊技盤特定用IDと自己のホールを特定するためのホール特定用ID及び設置日（例えば、年月日）、メーカーIDなどを設置情報としてインターネット1100上に構成される設置情報ラインL3を通じてセンター管理装置1020に送信する。

40

【0496】

なお、ホール管理装置1050から送信される設置情報、非稼働情報（後述）は、暗号化されてインターネット送信され、復号管理装置1080において復号されてセンター管理装置1020に送信される。

【0497】

復号管理装置1080は、ホールから暗号化された設置情報を受信しRAM（図示せず）に保存した暗号設置情報を、ROM（図示せず）に納めた解読ソフトを用いて復号し、

50

一旦 R A M (図示せず) に保存したのち、専用線上に構成される設置情報ライン L 3 を通じて設置情報をセンター管理装置 1 0 2 0 に送信する。

【 0 4 9 8 】

センター管理装置 1 0 2 0 は、ホール管理装置 1 0 5 0 から設置情報が送信されると設置情報を受信し、 R O M (図示せず) に格納された照合ソフトを用いて照合する。受信した設置情報に含まれる遊技盤特定用 I D を検索キーとして出荷情報ファイルを検索する。そして、受信した設置情報に含まれる遊技盤特定用 I D に一致する遊技盤特定用 I D を含む出荷情報が出荷情報ファイルに記憶登録されている場合、受信した設置情報に含まれるホール特定用 I D と、一致した出荷情報に含まれる出荷先であるホールのホール特定用 I D とが合致するかを判定し、合致した場合に照合が成立したものとする。

10

【 0 4 9 9 】

そして、照合結果として、これらの情報の“ 対 ” を、照合結果ライン L 5 を用いてデータベース 1 0 3 0 に送信し、記録する。なお、照合が成立した場合、出荷情報ファイルに記憶されている出荷情報に照合済み情報を付加して再度記憶登録するように構成してもよい。このデータは遊技盤特定用 I D をキーとして外部からアクセス可能 (照会可能) に設定される。

【 0 5 0 0 】

これにより、新台遊技機が出荷されたことに伴う出荷側 (メーカー) と設置側 (ホール) からの情報が遊技盤特定用 I D をキーとして結合され整合した (正しく処理された) ものとして記録される。

20

【 0 5 0 1 】

また、例えば、ホール管理装置 1 0 5 0 から設置情報が送信されない場合や、設置情報と出荷情報との遊技盤特定用 I D が一致しない場合は、照合結果が記録されないため、その出荷情報に対応する照合結果のデータが欠落する。なお、先に説明した構成とした場合には、出荷情報ファイルに記憶されている出荷情報に照合済み情報が付加されていないことになる。

【 0 5 0 2 】

そして、センター管理装置 1 0 2 0 は、出荷情報ファイルに記憶されている出荷情報について、一定期間 (例えば、出荷日より 3 日経過) 照合結果が得られない場合、この実施例では、遊技盤特定用 I D をキーにメーカーを特定し、センター管理装置 1 0 2 0 からメーカー管理装置 1 0 4 0 に、当該遊技盤特定用 I D について照合ができなかったことをインターネット 1 1 0 0 上に構成される報知ライン L 6 を通じてメーカーのメーカー管理装置 1 0 4 0 に通知する。

30

【 0 5 0 3 】

なお、通知情報には、遊技盤特定用 I D、ホールのホール特定用 I D、出荷日 (例えば、年月日)、照合不可である旨が含まれている。このようにすることで、その原因を突き止め、再び、下取り不可の遊技機が出現するのを未然に防ぐことができる。

【 0 5 0 4 】

[遊技盤の照合]

ところで、現在、遊技盤を嵌め込む本体枠の開発及び生産は、メーカーそれぞれが独自に行っているが、開発コストの削減や、環境破壊対策等の観点から、各メーカーが共通して使用することが可能な本体枠を開発することが考えられる。

40

【 0 5 0 5 】

しかしながら、本体枠をメーカーによらない共通枠とした場合、本体枠同士の構造が同一のため、本体枠に異なった組み合わせの遊技盤を嵌め込んでしまった場合であっても、見た目だけでは間違った組み合わせかどうかの判断が付かず、正規の遊技盤が本体枠に嵌まっているのかを、把握、管理しにくいという問題が生じる虞がある。

【 0 5 0 6 】

以下に説明する実施例は、本体枠 2 に嵌っている遊技盤 5 が正規のものであるのか認証を行うものである。図 1 0 4 は、実施例に係る遊技機管理システムの概略を示すブロック

50

図である。本実施例において、遊技機 1 は、図 99、図 104 に示すように、遊技盤 5 に備えられ、遊技制御を行う第 1 MPU (主制御 MPU 101) を備え、入賞口への遊技球の受け入れに基づいて賞球信号を出力する第 1 制御基板 (主制御基板 100) と、本体枠 2 に備えられ、賞球信号に基づいて賞球制御を行う第 2 MPU (球情報制御 MPU 111) を備えた第 2 制御基板 (球情報制御基板 110) と、を備えている。

【0507】

先に説明したように、出荷先のホールにおいて、設置された遊技機 (新台として説明するが、後述の中古でも同じ) 1 に電源が投入されると、主制御基板 100 と球情報制御基板 110 との双方向通信により、第 1 MPU 認識番号格納部 101a から遊技盤特定用 ID が読み出され、主暗号通信部 160 によって暗号化されてから球情報暗号通信部 165 に送信され、球情報制御 MPU 111 から第 2 MPU 認識番号が、球情報暗号通信部 165 によって暗号化されてから主暗号通信部 160 に、送信される (図 99 参照)。

10

【0508】

球情報制御 MPU 111 は、主制御 MPU 101 から送信された遊技盤特定用 ID を、球情報暗号通信部 165 を用いて復号化した後に第 2 認証部 167 内の第 1 MPU 認識番号格納部 166 に格納する (図 99 参照)。次いで、球情報制御 MPU 111 は、第 1 MPU 認識番号格納部 166 に格納された遊技盤特定用 ID を、通信部 1110 を介してエコユニット 1060 に送信する (図 104 参照)。

【0509】

エコユニット 1060 は、新台遊技機 1 の設置を遊技盤特定用 ID と共に自動的に認識してこれをホール管理装置 1050 へ送信する。ホール管理装置 1050 は、エコユニット 1060 から遊技盤特定用 ID を受信すると、ROM (図示せず) に格納された作動ソフトに基づき、これをメモリに記録する。

20

【0510】

次いで、ホール管理装置 1050 は、前記の遊技盤特定用 ID と自己のホールを特定するためのホール特定用 ID 及び設置日 (例えば、年月日)、メーカー IDなどを設置情報としてインターネット 1100 上に構成される設置情報ラインを通じてセンター管理装置 1020 に送信する。

【0511】

なお、ホール管理装置 1050 から送信される設置情報、非稼働情報 (後述) は、暗号化されてインターネット送信され、復号管理装置 1080 において復号されてセンター管理装置 1020 に送信される。

30

【0512】

復号管理装置 1080 は、ホールから暗号化された設置情報を受信し RAM (図示せず) に保存した暗号設置情報を、ROM (図示せず) に納めた解読ソフトを用いて復号し、一旦 RAM (図示せず) に保存したのち、専用線上に構成される設置情報ラインを通じて設置情報をセンター管理装置 1020 に送信する。

【0513】

センター管理装置 1020 は、ホール管理装置 1050 から設置情報が送信されると設置情報を受信し、ROM (図示せず) に格納された照合ソフトを用いて照合する。受信した設置情報に含まれる遊技盤特定用 ID を検索キーとして出荷情報ファイルを検索する。そして、受信した設置情報に含まれる遊技盤特定用 ID に一致する遊技盤特定用 ID を含む出荷情報が出荷情報ファイルに記憶登録されている場合、判定結果として「一致」をインターネット 1100 を通じてホール管理装置 1050 に返信する。なお、判定結果に、遊技盤特定用 ID、ホールのホール特定用 ID、出荷日 (例えば、年月日) が含まれていてもよい。

40

【0514】

一方、受信した設置情報に含まれる遊技盤特定用 ID に一致する遊技盤特定用 ID を含む出荷情報が出荷情報ファイルに記憶登録されていない場合、換言すると、設置情報と出荷情報との遊技盤特定用 ID が一致しない場合は、判定結果として「一致せず」をインタ

50

ーネット 1 1 0 0 を通じてホール管理装置 1 0 5 0 に返信する。

【 0 5 1 5 】

ホール管理装置 1 0 5 0 は、判定結果を受信すると、受信した判定結果をエコユニット 1 0 6 0 に送信し、エコユニット 1 0 6 0 は、受信した判定結果を E C O 遊技機インターフェイスを通じて球情報制御基板 1 1 0 の球情報制御 M P U 1 1 1 に送信する。球情報制御 M P U 1 1 1 は、通信部 1 1 1 0 を介して送信された判定結果を受信すると、判定結果が「一致」の場合に賞球制御を実行する一方、判定結果が「一致せず」の場合は賞球制御を実行しない。

【 0 5 1 6 】

そのため、基板ボックスの外部から照合機を接続して M P U を個別に検査せずとも、本体枠に嵌っている遊技盤が正規のものであるのか認証を行うことが可能となり、本体枠と遊技盤との組み合わせが正規のものであるか否かを判断することが可能となる。また、かかる認証処理の判定結果が「一致せず」の場合は賞球制御が行われないようにすることにより、正規ではない遊技盤で遊技が行われることを回避できる他、M P U が偽造チップと差し替えられる等の不正行為を有効に抑止することが可能となる。

【 0 5 1 7 】

[遊技盤の照合の第 2 実施例]

先に説明した [遊技盤の照合] に係る実施例 (第 1 実施例) は、本体枠 2 に嵌め込まれた遊技盤 5 の遊技盤特定用 I D を球情報制御 M P U 1 1 1 からセンター管理装置 1 0 2 0 に送信し、センター管理装置 1 0 2 0 が、送信された遊技盤特定用 I D がデータベース 1 0 3 0 の出荷情報ファイルに登録されているものか否かを判定する構成としている。

【 0 5 1 8 】

これに代えて、以下に説明する [遊技盤の照合] の第 2 実施例は、センター管理装置 1 0 2 0 が管理するデータベース 1 0 3 0 の出荷情報ファイルに登録されている出荷情報データに含まれる遊技盤特定用 I D を、出荷先のホールに設置されている遊技機 1 の球情報制御 M P U 1 1 1 に送信する。そして、球情報制御 M P U 1 1 1 が、センター管理装置 1 0 2 0 から送信された遊技盤特定用 I D に基づいて、本体枠 2 に嵌め込まれた遊技盤 5 の遊技盤特定用 I D が正規のものであるか否かを判定する構成としたものである。

【 0 5 1 9 】

遊技機 1 の本体枠 2 がメーカーによらない共通枠である場合、遊技盤 5 はメーカーの別によらず本体枠 2 に嵌め込むことが可能である。例えば、ホールで実施される新台入替の場合、遊技盤交換が行われることにより、本体枠 2 に対して新しい遊技盤 5 が嵌め込まれることになる。このため、遊技盤交換後には、主制御 M P U の遊技盤特定用 I D は新しい遊技盤特定用 I D に代わる。

【 0 5 2 0 】

一方、本体枠 2 の球情報制御 M P U 1 1 1 はそのまま使用され、代わることはない。このため、球情報制御 M P U 1 1 1 に登録されている正規の遊技盤 5 が本体枠 2 に嵌っているのかを認証するための情報 (遊技盤特定用 I D) を、新しく嵌め込まれる遊技盤 5 が認証されるべく、更新する必要がでてくる。

【 0 5 2 1 】

[出荷情報ファイルの出荷情報データ]

例えば、新台入替のため、ホールがメーカーから新台 (新しい遊技盤 5) を購入し、ホールに設置する場合には、新しい遊技盤 5 に関わる各情報 (遊技盤特定用 I D が含まれる) がセンター管理装置 1 0 2 0 のデータベース 1 0 3 0 の出荷情報ファイルに記憶登録される。

【 0 5 2 2 】

例えば、○月×日に、A ホールに X 社の台 (遊技盤特定用 I D) が納品される納品情報を、管理センターに事前登録する義務を、各メーカーに負わせるようにする。この第 2 実施例の場合、先の出荷情報を納品情報に読み替える。また、出荷日を納品予定日に読み替える。納品情報を受けた管理センターは、センター管理装置 1 0 2 0 のデータベース 1 0

10

20

30

40

50

30の出荷情報ファイルに登録する作業を、ホールの納品予定日までに行うようにする。

【0523】

一例として、先述の実施形態では、図103において、メーカーが新台遊技機を出荷する時には、メーカー管理装置1040から出荷情報がインターネット1100上に構成される出荷情報ラインL1を通じてセンター管理装置1020に送信される。

【0524】

センター管理装置1020は、メーカー管理装置1040から出荷情報が送信されると、この出荷情報をデータベース1030に設定された出荷情報ファイルに記憶登録する。このように、メーカー管理装置1040から出荷情報が送信される毎に、出荷情報が出荷情報ファイルに蓄積記憶される。なお、出荷情報(納品情報)には、遊技盤特定用ID、ホールのホール特定用ID、日(例えば、年月日)、メーカーIDが含まれている。

10

【0525】

図105(A)は、センター管理装置1020のデータベース1030におけるAホールに対する出荷情報ファイルの出荷情報データの一例を表す図である。図105(A)では、2014年3月10日(納品予定日)に、Aホール(ホールIDが「A0001」)に納品予定の新しい遊技盤5が5つあることを示している。

【0526】

また、5つの新しい遊技盤5は、3つがX社(メーカーID)の遊技機特定用IDが「*****01」、「*****02」、「*****03」であり、2つがY社(メーカーID)の遊技機特定用IDが「*****04」、「*****05」であることを示している。

20

【0527】

[遊技盤特定用IDの要求]

図105(B)は、第2実施例に係る遊技機管理システムの概略を示すブロック図である。各装置のハードウェア構成は先に説明した第1実施例と同様である。出荷先(納品先)のAホールにおいて、設置された遊技機(新台として説明するが、後述の中古でも同じ)1に電源が投入されると、球情報制御MPU111からセンター管理装置1020に向けて、登録される遊技機特定用IDのリフレッシュ要求をするようにする。具体的には、電源投入されると、球情報制御MPU111は、遊技機特定用IDの要求信号を、通信部(通信インターフェイス)1110を通じてエコユニット1060に送信する(図105(B)参照)。

30

【0528】

エコユニット1060は、遊技機特定用IDの要求信号を受けると、これをホール管理装置1050へ送信する。ホール管理装置1050は、エコユニット1060から遊技盤特定用IDの要求信号を受信すると、遊技盤特定用IDの要求信号に自己のホールを特定するためのホール特定用IDを付加してインターネット1100を通じてセンター管理装置1020に送信する。

【0529】

なお、ホール管理装置1050から送信される遊技盤特定用IDの要求信号及びホール特定用IDは、暗号化されてインターネット送信され、復号管理装置1080において復号化されてセンター管理装置1020に送信される。

40

【0530】

復号管理装置1080は、ホールから暗号化された遊技盤特定用IDの要求信号及びホール特定用IDを受信すると、RAM(図示せず)に保存し、ROM(図示せず)に納めた解読ソフトを用いて復号化し、一旦RAM(図示せず)に保存したのち、専用線上に構成される情報ラインを通じて復号化した遊技盤特定用IDの要求信号及びホール特定用IDをセンター管理装置1020に送信する。

【0531】

センター管理装置1020は、ホール管理装置1050から送信された遊技盤特定用IDの要求信号及びホール特定用IDを受信すると、受信したホール特定用IDを検索キー

50

として出荷情報ファイルを検索する。

【0532】

そして、受信したホール特定用IDと一致するホール特定用IDを含む出荷情報データが、出荷情報ファイルに記憶登録されている場合、この出荷情報データに含まれる納品予定日と現在の年月日とを比較し、納品予定日と現在の年月日とが同じであれば、この出荷情報データに含まれる遊技盤特定用IDを返信用の遊技盤特定用IDとする。このような処理手順を登録された全ての出荷情報データについて行う。

【0533】

これにより、納品予定日に、すなわち、上記の例では、電源投入時が2014年3月10日である場合には、図105(A)に示すように、Aホールへの返信用の遊技盤特定用IDは、「*****01」、「*****02」、「*****03」、「*****04」、「*****05」の5つとなる。この場合、センター管理装置1020は、これら5つの遊技盤特定用IDを返信用の遊技盤特定用IDとして、復号管理装置及びインターネット1100を通じてホール管理装置1050に返信する。

【0534】

ホール管理装置1050は、返信用の5つの遊技盤特定用IDを受信すると、受信した返信用の5つの遊技盤特定用IDをエコユニット1060に送信し、エコユニット1060は、受信した返信用の5つの遊技盤特定用IDを、ECO遊技機インターフェイスを通じて球情報制御基板110の球情報制御MPU111に送信する。

【0535】

[遊技盤特定用IDの追加登録]

球情報制御MPU111は、通信部1110を通じて送信された返信用の5つの遊技盤特定用IDを受信すると、例えば、図99に示す第2認証部167に、返信用の5つの遊技盤特定用IDを記憶登録する。なお、第2認証部167に、登録されている遊技盤特定用IDがある場合には、登録済みの遊技盤特定用IDに加えて返信用の5つの遊技盤特定用IDを追加登録するものとする。

【0536】

これにより、正規の遊技盤5が本体枠2に嵌っているのかを認証するための情報(遊技盤特定用ID)が更新される。つまり、球情報制御MPU111に記憶登録された5つの遊技盤特定用IDは、センター管理装置1020で管理されているAホールの遊技盤特定用IDと同じものとなる。

【0537】

次いで、球情報制御MPU111は、記憶登録された返信用の5つの遊技盤特定用IDに基づいて、主制御基板100の主制御MPU101の第1MPU認識番号格納部101aに格納された遊技盤特定用ID(以下、第1MPUの遊技盤特定用IDという)の認証を行う。

【0538】

この後、主制御基板100と球情報制御基板110との双方向通信により、第1MPU認識番号格納部101aから遊技盤特定用IDが読み出され、主暗号通信部160によって暗号化されてから球情報暗号通信部165に送信され、球情報制御MPU111から第2MPU認識番号が、球情報暗号通信部165によって暗号化されてから主暗号通信部160に、送信される(図99参照)。

【0539】

球情報制御MPU111は、主制御MPU101から送信された遊技盤特定用IDを、球情報暗号通信部165を用いて復号化した後に第2認証部167内の第1MPU認識番号格納部166に格納する(図99参照)。次いで、球情報制御MPU111は、記憶登録された遊技機特定用IDに基づいて、第1MPU認識番号格納部166に格納された遊技盤特定用IDが正規であるか否かを認証する。

【0540】

この場合、球情報制御MPU111の第2認証部162には、図105(A)に示され

10

20

30

40

50

る「*****01」、「*****02」、「*****03」、「*****04」、
「*****05」の5つの遊技盤特定用IDが、5つ追加登録されたことになる。

【0541】

仮に、本体枠2に対して新しい遊技盤5が嵌め込まれたとすると、主制御MPUの遊技盤特定用IDは新しい遊技盤特定用IDに代わる。この新しい遊技盤特定用IDが、上記5つの遊技盤特定用IDのうちのいずれか1つに一致した場合は、認証されたものとする。一方、この新しい遊技盤特定用IDが、上記5つの遊技盤特定用IDのうちのいずれにも一致しない場合は、認証されないものとする。

【0542】

球情報制御MPU111は、主制御MPU100の遊技機特定用IDが認証された場合は賞球制御を実行する。一方、球情報制御MPU111は、主制御MPU100の遊技機特定用IDが認証されない場合は賞球制御を実行しない。

【0543】

このように、電源投入時毎に、球情報制御MPU111において、正規の遊技盤5が本体枠2に嵌っているのかを認証するための情報（遊技盤特定用ID）が更新登録される。そのため、基板ボックスの外部から照合機を接続して主制御MPUを個別に検査せずとも、本体枠2に嵌っている遊技盤5が正規のものであるのか認証を行うことが可能となる。

【0544】

また、本体枠2と遊技盤5との組み合わせが正規のものであるか否かを判断することが可能となり、認証結果の信頼性も高まる。さらに、かかる認証処理の判定結果が一致せずの場合には賞球制御が行われないようにすることにより、正規ではない遊技盤で遊技が行われることを回避できる他、MPUが偽造チップと差し替えられる等の不正行為を有効に抑止することが可能となる。

【0545】

上述の第2実施例では、センター管理装置1020のデータベース1030に登録された出荷情報データに含まれる納品予定日と現在の年月日とが同じである場合に、この出荷情報データに含まれる遊技盤特定用IDを追加登録する遊技盤特定用IDとして球情報制御MPUに転送するようにしているが、納品予定日と現在の年月日との関係は、同じである場合に限らず、現在の年月日が納品予定日を過ぎた出荷情報データについても、出荷情報データに含まれる遊技盤特定用IDを更新登録する遊技盤特定用IDとして球情報制御MPUに転送するようにしてもよい。

【0546】

また、遊技盤特定用IDを更新登録は、納品予定日から起算して所定期間行うようにしてもよい。

【0547】

さらにまた、追加登録が必要な遊技盤特定用IDの有無に関わらず、そのホールに設置されている全ての遊技盤5の遊技機特定用IDを球情報制御MPU111に転送し、これを受けた球情報制御MPU111が転送された全ての遊技機特定用IDを登録するようにしてもよい。

【0548】

但し、この場合、センター管理装置1020は、データベース1030に登録されている出荷情報データのうち、後述の検定切れとなって撤去された遊技盤並びに撤去情報と照合された出荷情報データに含まれる遊技機特定用IDを除くようになっている。

【0549】

[中古移動時]

中古販社が中古遊技機をホールに移動する時は、手動入力装置（図示せず）から中古販社管理装置1070に、移動させる中古遊技機の遊技盤特定用ID（新台出荷時から変化しない）と共に、移動先のホール特定用ID、移動日（例えば、年月日）、メーカー識別情報（メーカーID）を含む移動情報（設置情報）が、入力される。これらのデータはメモリにいったん記憶され、手動入力装置（図示せず）から送信コマンドが入力されると、

10

20

30

40

50

中古販社管理装置 1070 から移動情報がインターネット 1100 上に構成される中古移動ライン L2 を通じてセンター管理装置 2 に送信される。尚、中古販社は、ホールから撤去された遊技機 1 を買取等して、遊技機 1 を取得する。

【0550】

センター管理装置 1020 は、中古販社管理装置 1070 から移動情報が送信されると、この移動情報をメモリに記憶する。なお、センター管理装置 1020 が、移動情報に含まれる遊技盤特定用 ID を検索キーとして出荷情報ファイルを検索し、移動情報とデータベース 1030 に設定された出荷情報ファイルに登録された出荷情報とを照合する構成としてもよい。

【0551】

この場合、受信した移動情報に含まれる遊技盤特定用 ID に一致する遊技盤特定用 ID を含む出荷情報が出荷情報ファイルに記憶登録されている場合、照合が成立したものとする。

【0552】

このようにすると、センター管理装置 1020 において、出荷日と移動日とを比較することで、移動に係る中古遊技機が出荷日からどのくらい年月が経っているのかを認識することができる。そして、例えば、出荷から販売可能期間が定められている場合、販売可能期間が過ぎていることを、本システムをもってすれば把握可能になるので、例えば、センター管理装置 1020 から期日アラームを立てることが可能となり、ホールへ適正化指導情報として促すことができるようになる。

【0553】

中古遊技機の移動先ホールでは、先に説明した新台遊技機の設置と同様の処理が行われる。移動され設置された遊技機に電源が入ると、エコユニット 1060 は、その遊技機 1 の遊技盤特定用 ID を認識し、ホール管理装置 1050 に遊技盤特定用 ID を送信する。

【0554】

ホール管理装置 1050 は、遊技盤特定用 ID を一旦メモリに記録した後、ROM (図示せず) に格納したソフトに基づき遊技盤特定用 ID を有した遊技機 1 が設置されたと判定し、設置情報として暗号化し、インターネット 1100 上に構成される設置情報ライン L3 を通じてセンター管理装置 1020 へ、復号管理装置 1080 を経由して、暗号化された設置情報が送信される。復号管理装置 1080 は、暗号化された設置情報を復号し、専用線上に構成される設置情報ライン L3 を通じてセンター管理装置 1020 に送信する。

【0555】

そして、センター管理装置 1020 では、設置情報と中古販社管理装置 1070 からの移動情報とを照合し、双方の遊技盤特定用 ID が一致したときに、照合結果としてこれらの情報の“対”を、照合結果ライン L5 を通じてデータベース 1030 に送信し、記録する。記録した前記照合の結果は遊技盤特定用 ID をキーとして外部から参照することができる。これにより、遊技機が中古販社からホールへ移動されたことを把握することができる。

【0556】

また、前記対となるべき情報の遊技盤特定用 ID が一致せず、一対となるべき相手方の情報が設定した期間の後にも到達しない場合は、設定期間の経過に伴いセンター管理装置 1020 からメーカー管理装置 1040 に報知ライン L6 を通じて照合不可情報が自動的に送信される。

【0557】

照合不可情報には、移動情報の遊技盤特定用 ID (新台出荷時から変化しない)、移動先のホール特定用 ID、移動日 (例えば、年月日)、メーカー ID、照合不可である旨が含まれている。これにより、遊技機が所在不明となる事態を防止することができる。

【0558】

なお、前記のように、ホール管理装置 1050 は、エコユニット 1060 から受信する

10

20

30

40

50

遊技機稼働情報に基づいて非稼働である遊技機を判別し、その遊技機に関しての非稼働情報を、その遊技盤特定用IDと共にセンター管理装置1020へ復号管理装置1080を経由して自動的にインターネット1100を通じて非稼働情報ラインL3を用いて送信する。この送信はホール管理装置1050において暗号化されると共に復号管理装置1080において復号されてセンター管理装置1020に専用線を通じて伝達され、センター管理装置1020のRAM(図示せず)に保存される。この非稼働情報は、センター管理装置1020においてタイマ管理されると共に次の下取り情報と関連する。

【0559】

[下取り時]

新台遊技機との入れ替えなどで、ホールから遊技機が下取りされる時は、まず遊技機1の電源が切られるので、エコユニット1060はその遊技機1の稼働を認識することがない。エコユニット1060は、この稼働を認識できないことをホール管理装置1050に伝達し、ホール管理装置1050は、前記のように、これを非稼働情報として非稼働の遊技機の遊技盤特定用ID、ホール特定用ID、非稼働日、メーカーID、非稼働である旨をセンター管理装置1020にインターネット1100上に構成される非稼働情報ラインL3を通じて送信する。この情報の送信は暗号化されているため、復号管理装置1080で復号化され、非稼働情報が専用線上に構成される非稼働情報ラインL3を通じてセンター管理装置1020に送信される。

【0560】

センター管理装置1020は、ホール管理装置1050から非稼働情報が送信されると、この非稼働情報をメモリに記憶する。なお、センター管理装置1020が、非稼働情報に含まれる遊技盤特定用IDを検索キーとして出荷情報ファイルを検索し、非稼働情報とデータベース1030に設定された出荷情報ファイルに登録された出荷情報とを照合する構成としてもよい。

【0561】

この場合、受信した非稼働情報に含まれる遊技盤特定用IDに一致する遊技盤特定用IDを含む出荷情報が出荷情報ファイルに記憶登録されている場合、照合が成立したものとする。

【0562】

ホール管理装置1050は、手動入力装置(図示せず)から下取りのために撤去された遊技機について撤去情報が入力されると、これを遊技盤特定用IDと共にセンター管理装置1020にインターネット1100上に構成される撤去情報ラインL3を通じて送信する。なお、撤去情報には、遊技盤特定用ID、ホールのホール特定用ID、撤去日(例えば、年月日)、メーカーIDが含まれている。

【0563】

センター管理装置1020は、ホール管理装置1050から撤去情報が送信されると、この撤去情報をメモリに記憶する。なお、センター管理装置1020が、撤去情報に含まれる遊技盤特定用IDを検索キーとして出荷情報ファイルを検索し、撤去情報とデータベース1030に設定された出荷情報ファイルに登録された出荷情報とを照合する構成としてもよい。

【0564】

この場合、受信した撤去情報に含まれる遊技盤特定用IDに一致する遊技盤特定用IDを含む出荷情報が出荷情報ファイルに記憶登録されている場合、照合が成立したものとする。

【0565】

一方、メーカーは遊技機1を下取りした場合には、メーカー管理装置1040は、下取りした遊技機1についての下取り情報をその遊技盤特定用IDと共にセンター管理装置1020へインターネット1100上に構成される下取り情報ラインL4を通じて送信する。なお、下取り情報には、遊技盤特定用ID、ホールのホール特定用ID、下取り日(例えば、年月日)、メーカーIDが含まれている。

10

20

30

40

50

【 0 5 6 6 】

センター管理装置 1 0 2 0 は、メーカー管理装置 1 0 4 0 から下取り情報が送信されると、この下取り情報をメモリに記憶する。なお、センター管理装置 1 0 2 0 が、下取り情報に含まれる遊技盤特定用 I D を検索キーとして出荷情報ファイルを検索し、下取り情報とデータベース 1 0 3 0 に設定された出荷情報ファイルに登録された出荷情報とを照合する構成としてもよい。

【 0 5 6 7 】

この場合、受信した下取り情報に含まれる遊技盤特定用 I D に一致する遊技盤特定用 I D を含む出荷情報が出荷情報ファイルに記憶登録されている場合、照合が成立したものと

10

【 0 5 6 8 】

センター管理装置 1 0 2 0 では、前記の非稼働情報と撤去情報及び下取り情報を照合し、これらの遊技盤特定用 I D が一致すると、これらの情報を、照合結果ライン L 5 を用いてデータベース 1 0 3 0 に“対”として記録する。すなわち、非稼働情報と撤去情報は遊技機の下取りにより生じたものとして記録される。

【 0 5 6 9 】

ただし、非稼働情報はこれらの原因以外でも生じる可能性があるので、前記のように期間を設定して、その期間内に他の対となるべき情報がセンター管理装置 1 0 2 0 に到達しない場合は、何らかの異常として下取り側であるメーカーに注意を喚起するようにされている。これによれば、撤去情報と下取り情報の一致によって、遊技機が正しく下取りされたことを把握できる。

20

【 0 5 7 0 】

また、センター管理装置 1 0 2 0 は、非稼働情報を記憶した後、撤去情報が送信されない状態が長く続く場合、異常と判定し、メーカー管理装置 1 0 4 0 に異常情報を通知する。なお、異常情報には、遊技盤特定用 I D、ホール特定用 I D、非稼働日（例えば、年月日）、メーカー I D、非稼働異常である旨が含まれている。これにより、異常事態のために下取りが不可となる前に対処することができる。

【 0 5 7 1 】

また、ホール管理装置 1 0 5 0 から撤去情報がセンター管理装置 1 0 2 0 に送信された際に、センター管理装置 1 0 2 0 からメーカー管理装置 1 0 4 0 へ下取り可能情報（遊技盤特定用 I D、ホール特定用 I D、撤去日、下取り可能である旨）を、報知ライン L 6 を通じて通知する構成としてもよい。これを実施することによって、メーカーはホールから確実に撤去された遊技機の下取りを行うことができる。

30

【 0 5 7 2 】

[報知ライン]

ところで、遊技機は国家公安委員会の指定試験機関である保安通信協会によって規定上の条件を満たしているか試験が行われ、その後各都道府県の公安委員会（以下、検定機関という）の検定を受けて初めてホールに設置することができるものである。

【 0 5 7 3 】

検定の有効期間は 3 年間であり、有効期限を過ぎた遊技機はホールに設置することができなくなる。今後もその遊技機を稼働させたいと考えている場合は、有効期間である 3 年が経過する前に、且つ遊技ホールに設置している状態であれば、遊技ホールが所轄の警察署（以下、認定機関という）に対して手続きを行い、認定を受けた日から 3 年間延長して稼働することが可能となる。

40

【 0 5 7 4 】

換言すると、認定を受けずに有効検定期限である 3 年が経過してしまった場合、その後認定を受けることができなくなるため、今後もその遊技機を稼働させたいと思っても、遊技ホールから撤去しなければならなくなってしまう。

【 0 5 7 5 】

この問題を解決するために、期限が迫ってくると（例えば 6 ヶ月前）センター管理装置

50

1020からホール管理装置1050に、期日アラームが報知ラインL6を通じて送信され、検定の有効期間の猶予が後どれほどなのかを報知する。これにより、検定切れとなる遊技機が設置されることを防ぐことができ、且つ、認定機関による認定を受けることができなくなる事態を防ぐことが可能となる。以下、詳述する。

【0576】

検定日に関する報知アラームを、センター管理装置1020から報知ラインL6を通じてホール管理装置1050に報知を行う構成は、まず検定機関による検定を受けた遊技機1についての検定日情報（遊技盤特定用ID含む）を、手動入力装置（図示せず）を用いて入力し、センター管理装置1020に記憶させる。

【0577】

その後、検定を受けた遊技機が遊技ホールに設置され、電源が投入されると、遊技機の主制御基板100の主制御MPU101に内蔵された遊技機に固有の遊技盤特定用IDが読み出されてエコユニット1060に送信される（図103参照）。

【0578】

エコユニット1060は、遊技機1の設置を遊技盤特定用IDと共に自動的に認識してこれをホール管理装置1050へ伝達する。ホール管理装置1050は、エコユニット1060から遊技盤特定用IDを受信すると、これをメモリに記録する。次いで、ホール管理装置1050は、前記の遊技盤特定用IDと自己のホールを特定するためのホール特定用ID及び設置日（例えば、年月日）、メーカーIDなどを設置情報として暗号化した上で、インターネット1100上に構成される設置情報ラインL3を通じて復号管理装置1080に送信する。

【0579】

復号管理装置1080は、遊技ホールから暗号化された設置情報を受信し、解読ソフトを用いて復号し、いったんRAM（図示せず）に保存したのち、専用線上に構成される設置情報ラインL3を通じて復号した設置情報をセンター管理装置1020に送信する。

【0580】

センター管理装置1020は、ホール管理装置1050から設置情報が送信されると設置情報を受信し、ROM（図示せず）に格納された照合ソフトを用いて照合する。受信した設置情報に含まれる遊技盤特定用IDを検索キーとして新台出荷時に記憶された出荷情報ファイルを検索する。

【0581】

そして、受信した設置情報に含まれる遊技盤特定用IDに一致する遊技盤特定用IDを含む出荷情報が出荷情報ファイルに記憶登録されている場合、受信した設置情報に含まれるホール特定用IDと、一致した出荷情報に含まれる出荷先であるホールのホール特定用IDとが合致するかを判定し、合致した場合に照合が成立したものとする。

【0582】

次に、センター管理装置1020は、設置された遊技機1が、中古販売や下取りによって撤去されることなく、設置状態であった場合は、有効検定期限である3年に達するより前に（例えば、6ヶ月前）、新台出荷時に記憶された検定日情報と、現在の年月日及び設置情報とを照合し、検定日情報に記憶された年月日と、現在の年月日情報を比較し、検定日と現在の年月日情報との差が予め設定された日数に（例えば6ヶ月）達した場合は、報知ラインL6を通じて、期日アラームが、前記ホール管理装置5に送信される。

【0583】

これにより、遊技機を遊技ホールにおいて稼働させることが可能である3年を経過する前に、その旨を報知することが可能となるため、遊技ホールの作業員は、検定切れが迫っている遊技機を即座に知ることができ、遊技機が検定切れとなって認定を受けることができなくなる事態を防ぐことができる。

【0584】

以上、実施形態について説明した。これによればメーカーは遊技機の出荷から下取りまでの所在と状態（新台か中古か）を把握することができる。リサイクル率が低迷する場合

10

20

30

40

50

にはデータベースを種々検索する。センター管理装置 1020 からメーカー管理装置 1040 へ報知ライン L6 を通じて報知する等して原因を突き止めることにより、遊技機 1 のリサイクル率を上げ、エコ活動につなげることが可能となる。

【0585】

また、センター管理装置 1020 では遊技機 1 の所在情報も管理できるので、遊技盤特定用 ID に基づいてメーカーは各遊技機の現在、過去の所在を把握することができる。これにより、リサイクル率が低迷する場合に具体的な追跡が可能であるため、例えば、不法投棄などの抑制にもつながる。

【0586】

前述の実施例では、センター管理装置 1020 とメーカー管理装置 1040 及び中古販売管理装置 1070 との通信にインターネット 1100 を利用しているが、これらは専用の電話線などによる通信線であってもよい。この場合は、ホール管理装置 1050 からライン L3 を通じて送信する情報を暗号化する必要がなくなる。また、これに伴い復号管理装置 1080 も必要なくなる。

【0587】

また、ホール管理装置 1050 からセンター管理装置 1020 へ送信される情報は全て暗号化することを前提としたが、暗号化は管理上重要な情報に止め、他は暗号化することなく送信することも考えられる。

【符号の説明】

【0588】

- 1 遊技機
- 1 a 外枠
- 2 本体枠
- 3 扉枠
- 4 精算機
- 5 遊技盤
- 6 装飾カバー
- 7 ヒンジ
- 8 遊技領域
- 9 遊技窓
- 10 打球ハンドル
- 11 透明板
- 12 上部発射装置（上部発射ユニット）
- 13 発射ソレノイド
- 14 タッチパネル部
- 15 嵌合枠
- 16 周壁部
- 17 収容開口部
- 18 張出壁
- 19 異形球・磁性球排出ユニット収容部
- 20 異形球・磁性球排出ユニット
- 21 球集合部
- 22 球揚送装置
- 23 球送出樋
- 24 球供給経路部材
- 25 スクリュー
- 25 a スクリュー軸
- 25 b 小ピッチ突条部材
- 25 b L 半割り体
- 25 b R 半割り体

10

20

30

40

50

2 5 c	大ピッチ突条部材	
2 5 c L	半割り体	
2 5 c R	半割り体	
2 5 d	螺旋突条	
2 5 e	円筒部	
2 5 g	凹部	
2 5 h	凸部	
2 5 i	上縁	
2 5 j	上縁凹部	
2 5 k	下縁	10
2 5 m	下縁凸部	
2 6	発射待機球検出スイッチ	
2 8	球送り装置	
2 9	打球発射装置	
3 0	発射用ハンマー（発射用部材）	
3 0 1	固定部	
3 0 2	棹部	
3 0 3	ストッパ当接部	
3 1	球送りソレノイド	
3 2	球送り部材	20
3 3	レール部材	
3 3 1	取付板部	
3 3 2	レール部	
3 3 3	左レール板	
3 3 4	右レール板	
3 3 5	通孔	
3 4	発射時ストッパ	
3 5	戻り時ストッパ	
3 6	発射球確認スイッチ	
3 6 1	フォトブラケット	30
3 7	上部発射装置用ヒンジ	
3 8	発射口	
3 9	ベースプレート	
3 9 a	当接部	
4 0	発射領域	
4 1	入賞口	
4 2	アウト口	
4 3	パネルホルダ	
4 4	透明パネル板	
4 5	前構成部材	40
4 6	遊技球走行面	
4 7	切欠き	
4 8	迫出し部	
4 9	固定具	
5 0	ネジ受け部材	
5 1	球進入防止壁	
5 2	引張バネ	
5 3	バネ係止部	
5 4	球ガイド突部	
5 5	前方誘導面	50

5 6	ストッパ片	
5 7	配置スペース	
5 8	球出口	
6 0	回転駆動軸	
6 1	槌先	
6 2	ストッパカバー	
6 3	球供給口	
6 4	発射口飾り部材	
6 5	揚送連通樋	
6 6	球入口	10
6 7	球送りユニットベース	
6 8	球送りユニットカバー	
6 9	球送り誘導樋	
7 0	発射待機球検出スイッチ	
7 1	球送り板金	
7 2	作動杆部	
7 3	板金収容部	
7 4	球送り部	
7 5	軸孔	
7 6	球送りシャフト	20
7 7	アーム部	
7 8	板金係止爪	
7 9	掛止突起	
8 0	球送り誘導面	
8 1	球保持面	
8 2	垂下片	
8 3	戻り球阻止部	
8 4	球止め部	
8 5	打球通過口	
8 6	発射停止スイッチ	30
8 7	タッチスイッチ	
9 0	上始動口検出スイッチ	
9 1	下始動口検出スイッチ	
9 2	ゲートスイッチ	
9 3	一般入賞口検出スイッチ	
9 4	一般入賞口検出スイッチ	
9 6	始動口ソレノイド	
9 7	大入賞口ソレノイド	
9 8	カウントスイッチ	
1 0 0	主制御基板	40
1 0 1	主制御 M P U	
1 0 1 a	第 1 M P U 認識番号格納部	
1 0 2	主制御 I / O ポート	
1 0 3	主制御入力回路	
1 0 4	主制御ソレノイド駆動回路	
1 0 5	R A M クリアスイッチ	
1 0 6	R T C 制御部	
1 0 7	R T C	
1 0 8	電池	
1 0 9	R A M	50

1 1 0	球情報制御基板	
1 1 1	球情報制御 M P U	
1 1 1 a	第 2 M P U 認識番号格納部	
1 1 2	球情報制御 I / O ポート	
1 1 3	球情報制御入力回路	
1 1 4	球揚送モータ駆動回路	
1 1 5	C R ユニット入出力回路	
1 1 6	外部 W D T	
1 1 7	停電監視回路	
1 1 8	球情報制御部	10
1 1 9	球磨きリボン送りモータ駆動回路	
1 2 0	発射ソレノイド駆動回路	
1 2 2	球送りソレノイド駆動回路	
1 2 3	ハンドル中継端子板	
1 2 4	センサー中継基板	
1 3 0	周辺制御基板	
1 3 1	扉枠開放スイッチ	
1 3 2	本体枠開放スイッチ	
1 3 3	外部端子板	
1 4 0	パネル中継端子板	20
1 4 1	機能表示基板	
1 4 2	上特別図柄表示器	
1 4 3	下特別図柄表示器	
1 4 4	上特別図柄記憶表示器	
1 4 5	下特別図柄記憶表示器	
1 4 6	普通図柄表示器	
1 4 7	普通図柄記憶表示器	
1 4 8	遊技状態表示器	
1 4 9	ラウンド表示器	
1 5 0	球揚送モータ	30
1 5 5	球磨きリボン送りモータ	
1 5 6	揚送入口スイッチ	
1 5 7	揚送モータセンサ	
1 5 8	カセット検出スイッチ	
1 6 0	主暗号通信部	
1 6 1	第 2 M P U 認識番号格納部	
1 6 2	第 1 認証部	
1 6 5	球情報暗号通信部	
1 6 6	第 1 M P U 認識番号格納部	
1 6 7	第 2 認証部	40
2 0 1	球受樋ベース	
2 0 2	回収口	
2 0 3	回収球検出スイッチ	
2 0 4	異形球排出部	
2 0 5	磁性球排出部	
2 0 6	球経路満タン検出スイッチ	
2 0 7	球適正量検出スイッチ	
2 0 8	異形球排出部ベース	
2 0 9	異形球分離シャフト	
2 1 0	異形球分離シャフト	50

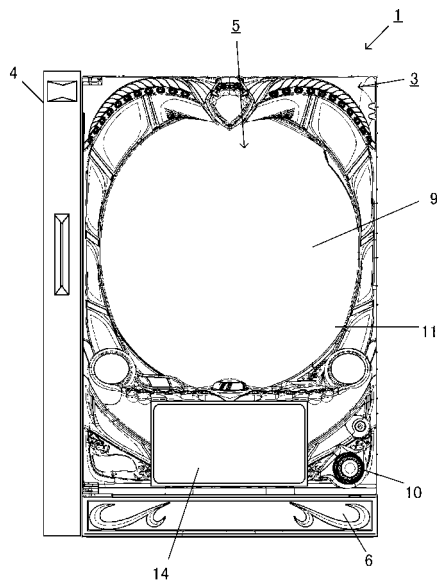
2 1 2	異形球排出部ベース装着部	
2 1 3	上流側	
2 1 4	下流側	
2 1 5	異形球排出経路	
2 1 6	異形球排出口	
2 1 7	異形球排出経路形成部材	
2 1 8	連絡路	
2 1 9	循環経路	
2 2 0	傾斜面	
2 2 1	落下面	10
2 2 2	磁性球排出傾斜面	
2 2 3	不連続部分	
2 2 4	側壁	
2 2 5	天井壁	
2 2 6	磁性球排出経路	
2 2 7	磁性球排出口	
2 2 8	磁性球排出部カバー	
2 2 9	磁石	
2 3 0	磁石収容空間	
2 3 1	磁力調整部	20
2 3 2	磁性球	
2 3 3	正規の遊技球	
2 3 4	排出球受箱	
2 5 1	球磨きカートリッジ	
2 5 2	左サイドカバー	
2 5 3	右サイドカバー	
2 5 3 a	右外サイドカバー	
2 5 3 b	右内サイドカバー	
2 5 4	ヒンジ受け部	
2 5 5	ヒンジ	30
2 5 8	第2駆動ギアケース	
2 5 9	巻き取りローラ	
2 6 0	従動ローラ	
2 6 1	第1のギア軸	
2 6 2	第2のギア軸	
2 6 3	球磨き布	
2 6 4	球磨き布押さえバネ	
2 6 5	板バネ	
2 6 6	バネ押さえ	
2 6 7	テンショナー	40
2 6 8	遊技球接触跡	
2 7 0	球磨きカートリッジ装着部	
2 7 1	球磨きカートリッジ固定レバー	
2 7 2	球磨きカートリッジ固定止め具	
2 7 3	球磨きカートリッジ装着口	
2 7 5	球送り通路	
2 7 5 a	球受入口	
2 7 5 b	球送り口	
2 8 1	開口部	
2 8 2	揚送ガイドレール	50

2 9 0	駆 動 軸	
2 9 1	装 着 セ ン サ	
2 9 2	ボ タ ン	
3 5 0	球 送 り 回 転 体	
3 5 0 a	球 係 合 凹 部	
3 5 1	球 送 り 傾 斜 部	
3 5 1 a	傾 斜 面	
3 5 1 b	頂 上 傾 斜 面	
3 5 2	螺 旋 ベ ー ス カ バ ー	
3 5 3	揚 送 部 カ バ ー	10
3 5 4	揚 送 斜 面 部 材	
3 5 5	球 抜 き 部 材	
3 5 6	上 部 ギ ア ボ ッ ク ス	
3 5 7	下 部 ギ ア ボ ッ ク ス	
3 5 8	球 揚 送 モ ー タ ギ ア	
3 5 9	ア イ ド ル ギ ア	
3 6 0	上 部 揚 送 ギ ア	
3 6 2	下 部 揚 送 ギ ア	
3 6 3	球 送 り 回 転 体 ギ ア	
3 6 3 a	ギ ア 軸	20
3 6 5	ガ イ ド ブ ロ ッ ク	
3 6 5 a	球 ガ イ ド 面	
3 6 5 b	ス ト ッ パ 面	
3 6 6	嵌 合 部 材	
3 6 6 a	嵌 合 凹 部	
3 6 7	支 持 部 材	
3 6 8	カ バ ー 部 材	
4 0 2	カ ー ド 処 理 機	
4 0 3	カ ー ド	
4 0 4	I D 記 憶 部	30
4 0 5	残 度 数 記 憶 部	
4 0 6	持 球 数 記 憶 部	
4 0 7	取 付 用 部 材	
4 0 8	垂 下 壁	
4 1 0	球 出 口 開 閉 ユ ニ ッ ト	
4 1 1	シャ ッ タ ー ベ ー ス	
4 1 2	開 閉 シャ ッ タ ー	
4 1 3	開 閉 ク ラ ン ク	
4 1 4	開 閉 バ ネ	
4 1 5	ス ラ イ ド 溝	40
4 1 6	開 口 部	
4 1 7	ク ラ ン ク 支 持 部	
4 1 8	バ ネ 係 止 部	
4 1 9	シャ ッ タ ー 本 体	
4 2 0	駆 動 孔	
4 2 1	軸 部	
4 2 2	駆 動 樟	
4 2 3	駆 動 ピ ン	
4 2 4	当 接 部	
4 2 5	バ ネ 係 止 部	50

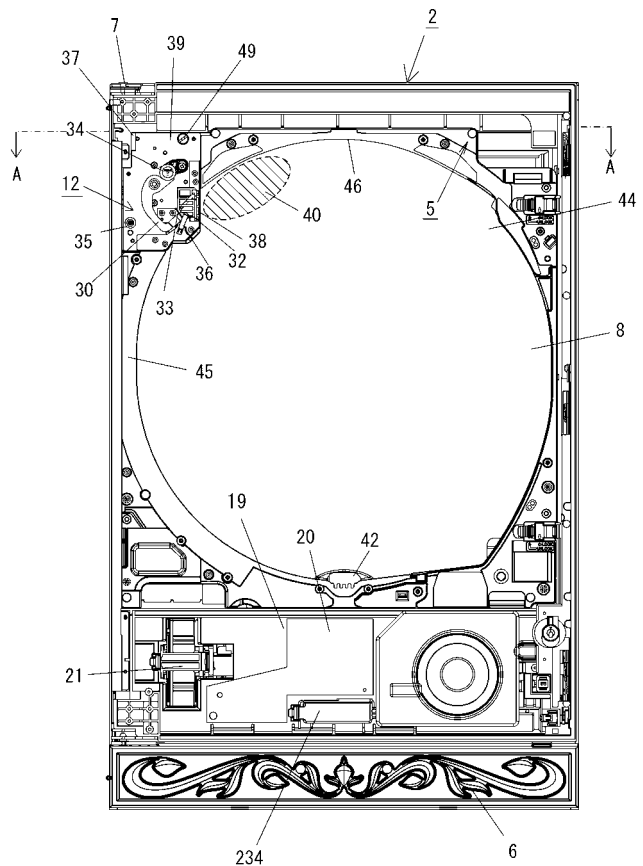
- 4 2 6 開閉作動片
- 4 2 7 遊技球導入部材
- 4 5 0 位置決めガイド部材
- 5 0 0 追従部材
- 1 0 1 0 遊技機エコシステム
- 1 0 2 0 センター管理装置
- 1 0 3 0 データベース
- 1 0 4 0 メーカー管理装置
- 1 0 5 0 ホール管理装置
- 1 0 6 0 エコユニット
- 1 0 7 0 中古販社管理装置
- 1 0 8 0 復号管理装置
- 1 1 0 0 インターネット
- 1 1 1 0 通信部
- 1 4 0 0 液晶表示装置
- 4 1 0 1 遊技盤メーカー識別情報格納部
- 4 1 1 2 枠メーカー識別情報格納部
- C 1 パルス幅変更回路
- S 1 切替制御信号

10

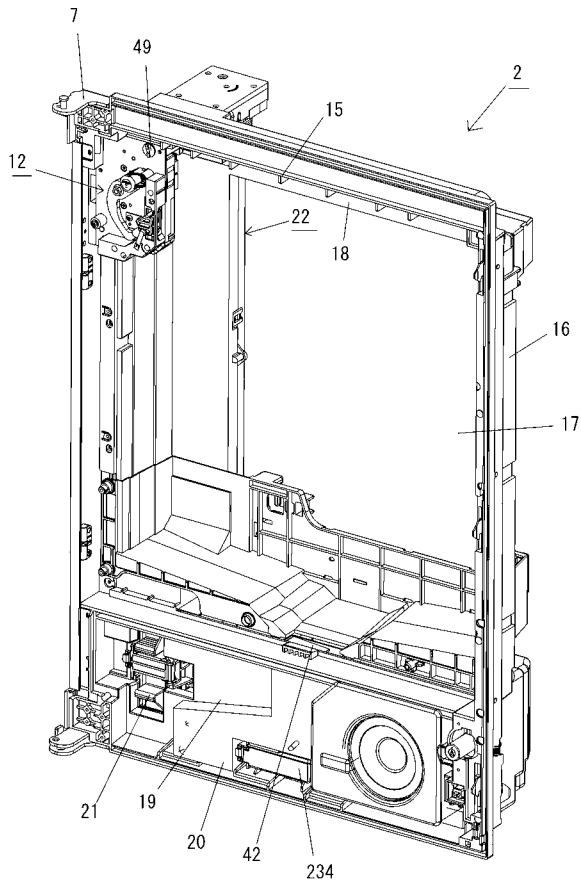
【図 1】



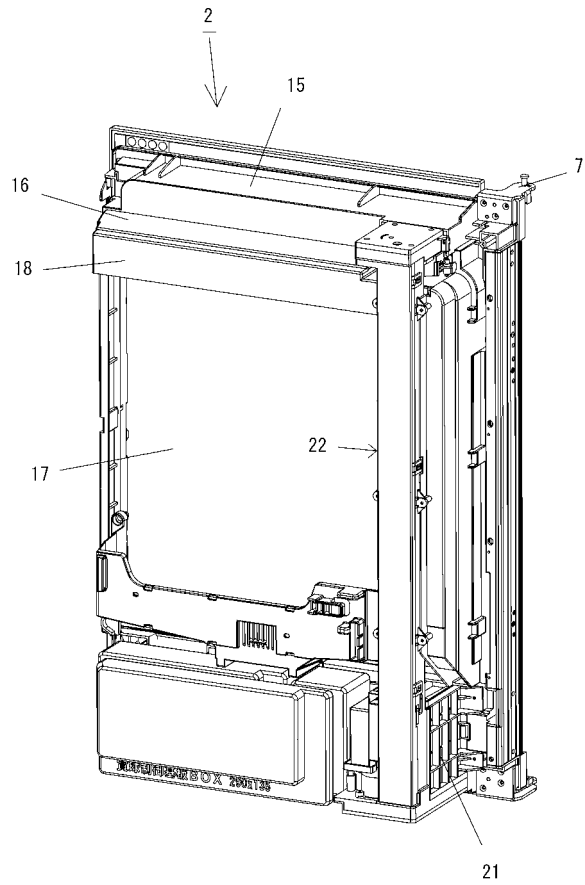
【図 2】



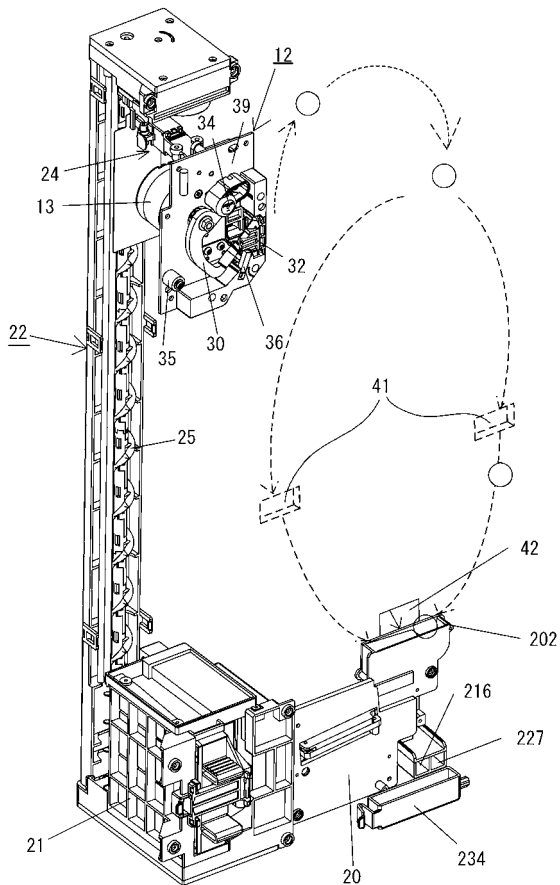
【図 3】



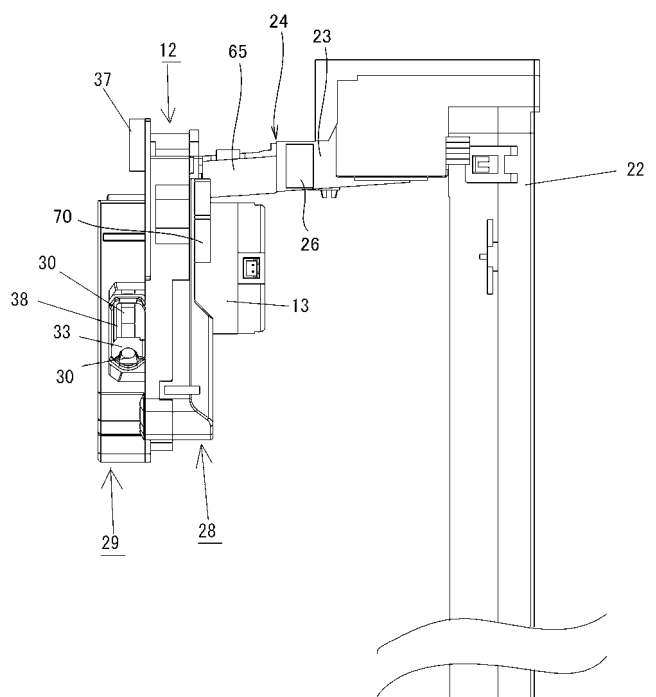
【図 4】



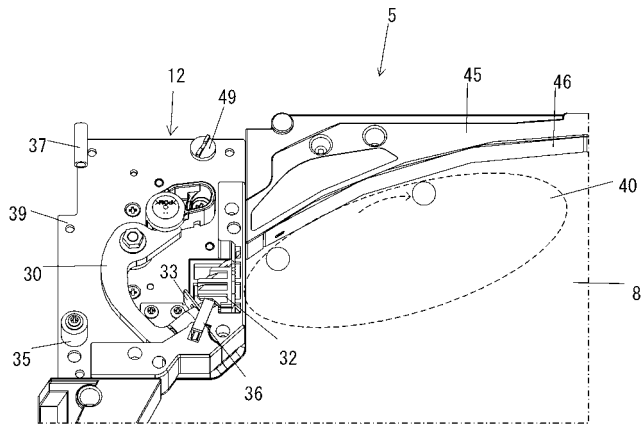
【図 5】



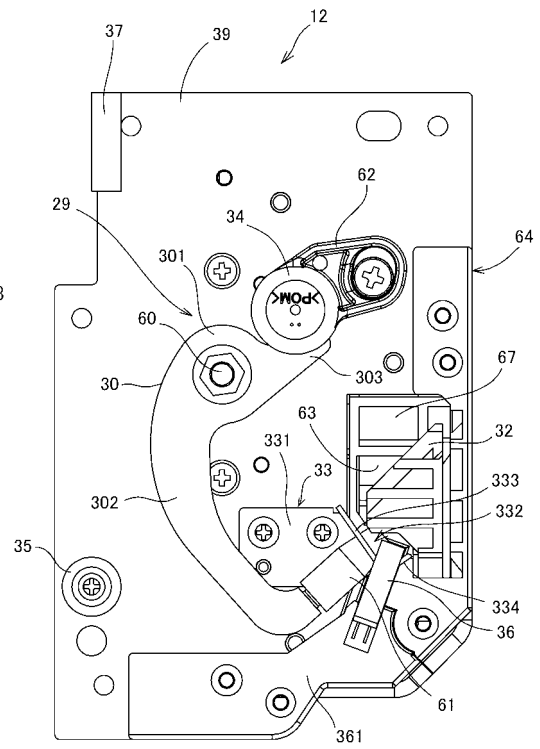
【図 6】



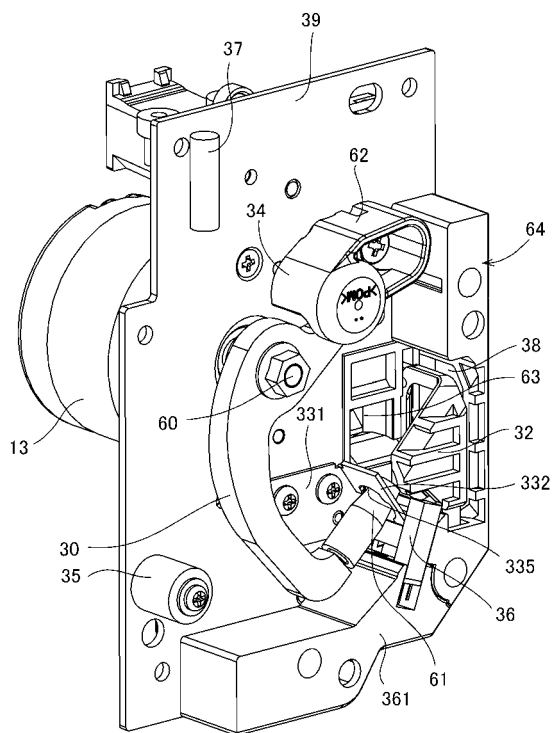
【図 7】



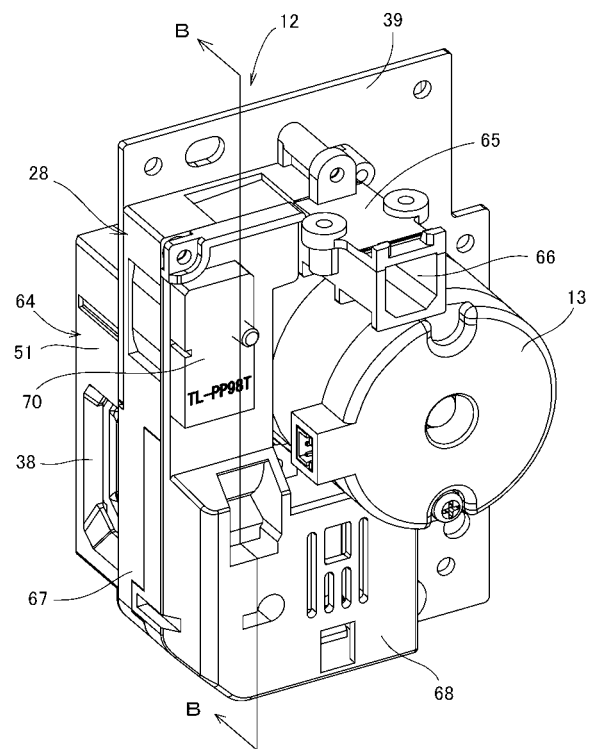
【図 8】



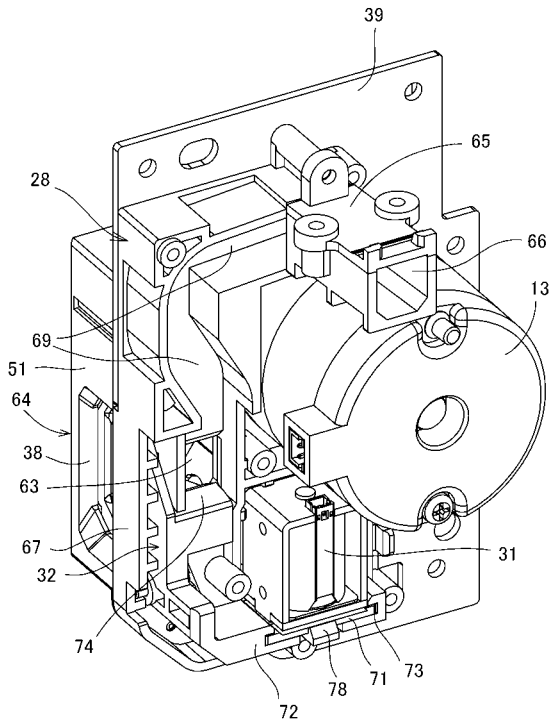
【図 9】



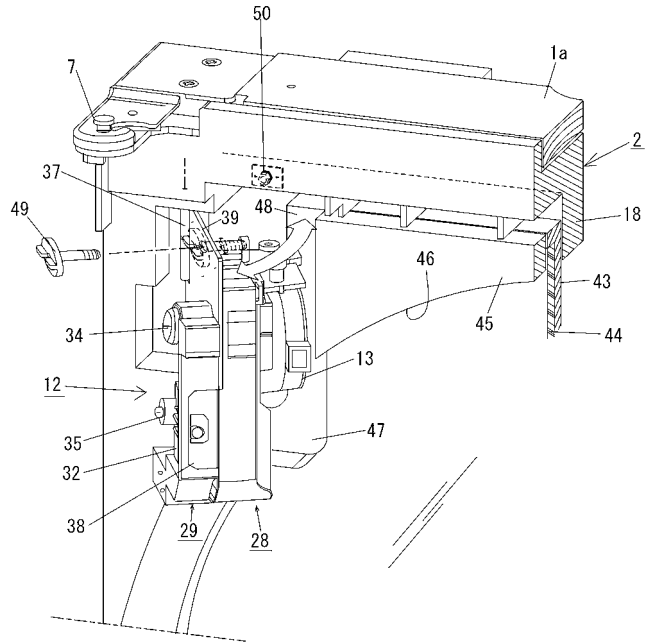
【図 10】



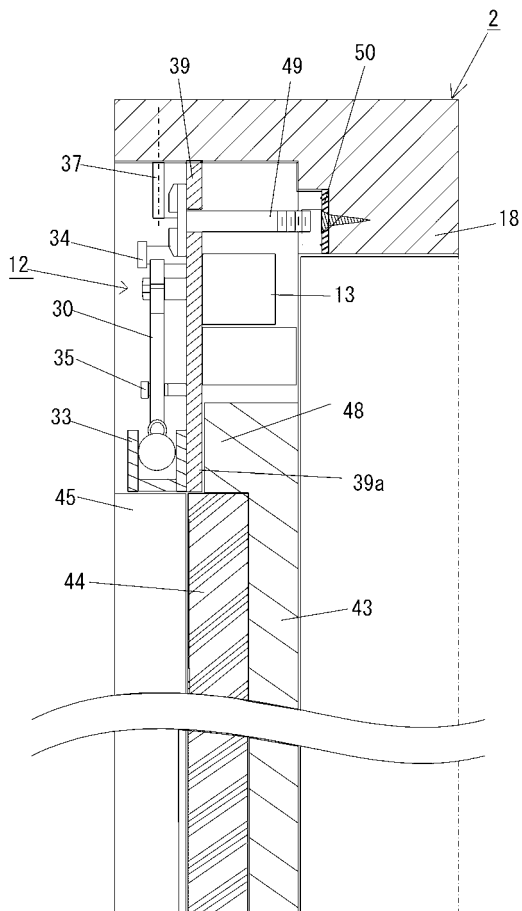
【図 1 1】



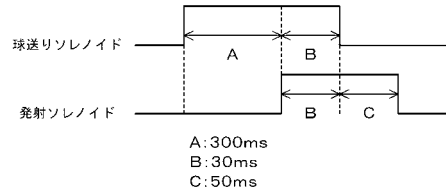
【図 1 2】



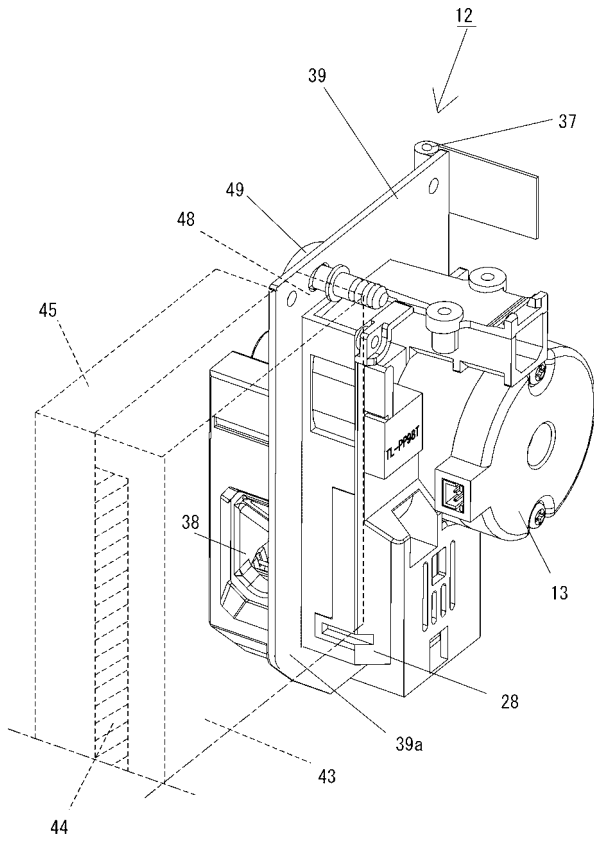
【図 1 3】



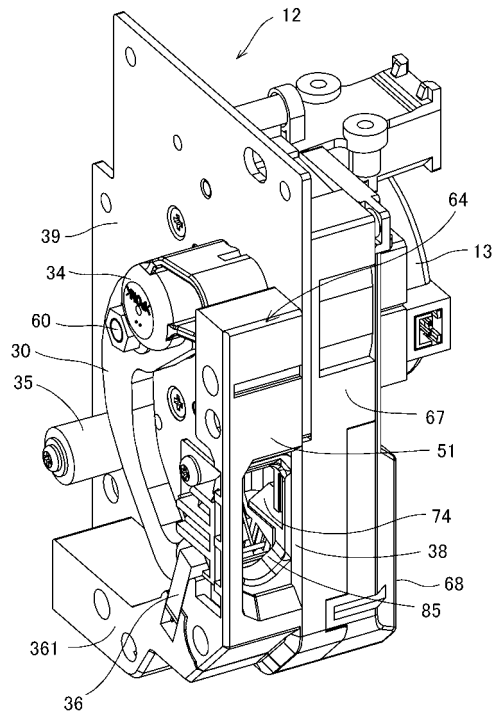
【図 1 4】



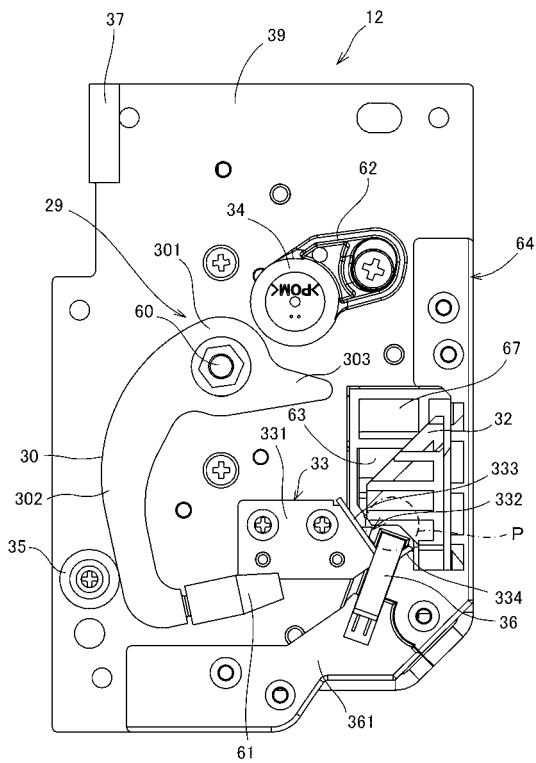
【図 15】



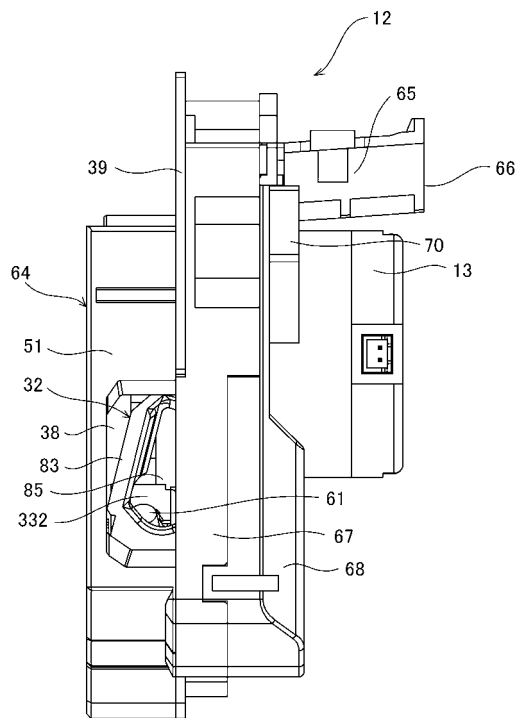
【図 16】



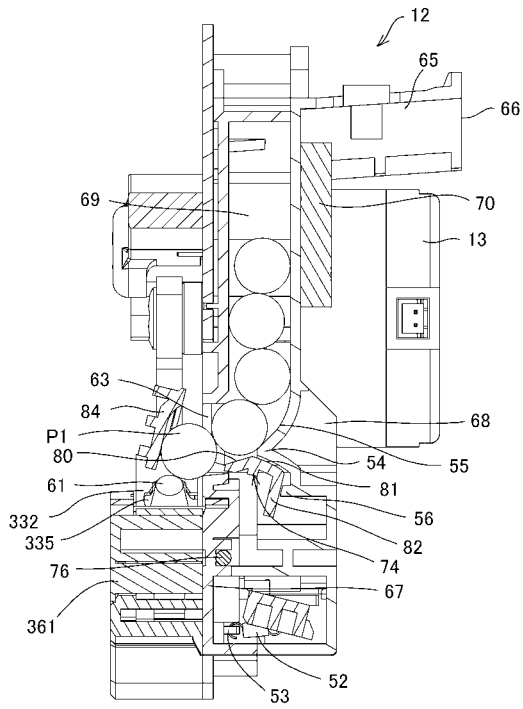
【図 17】



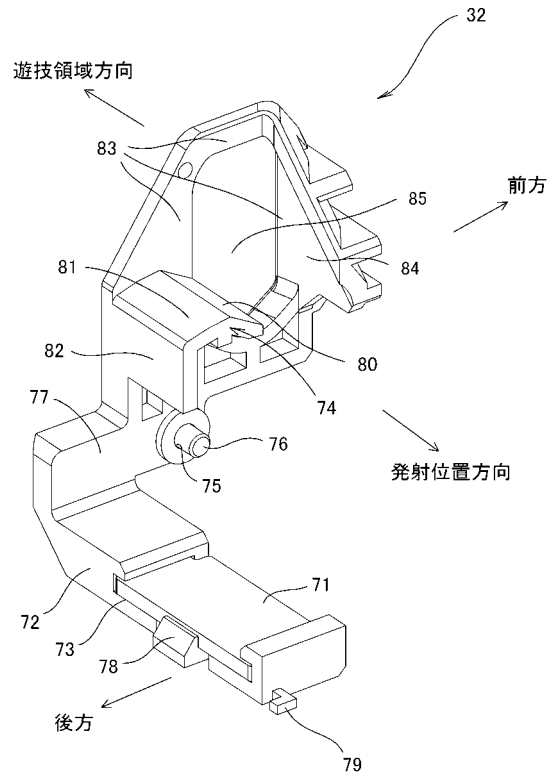
【図 18】



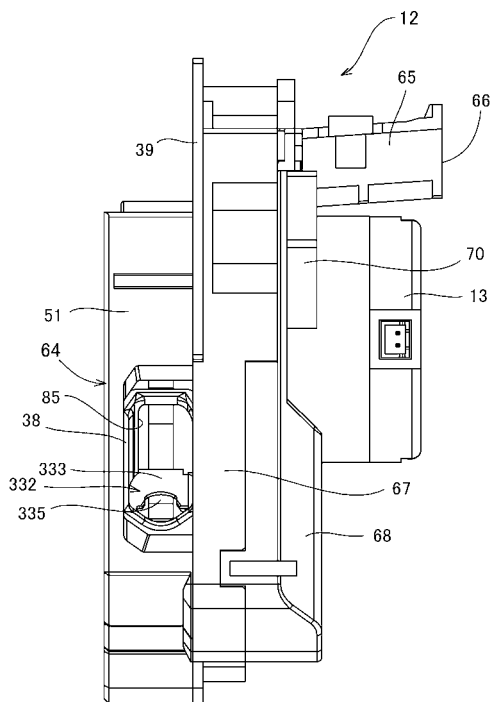
【図 19】



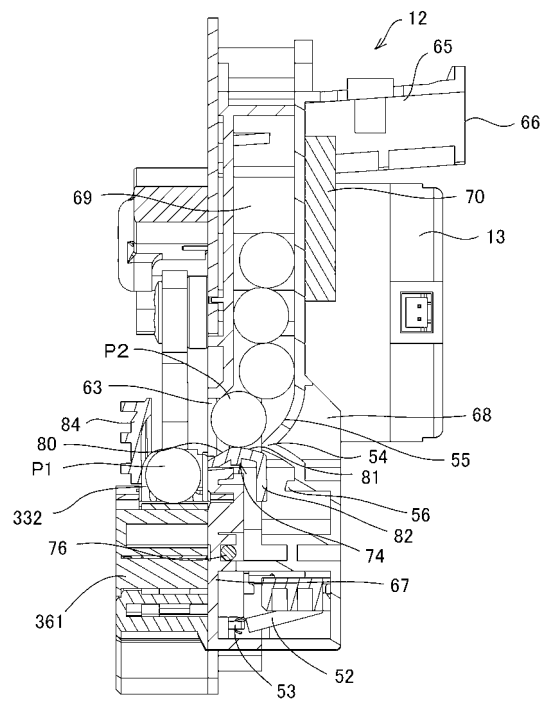
【図 20】



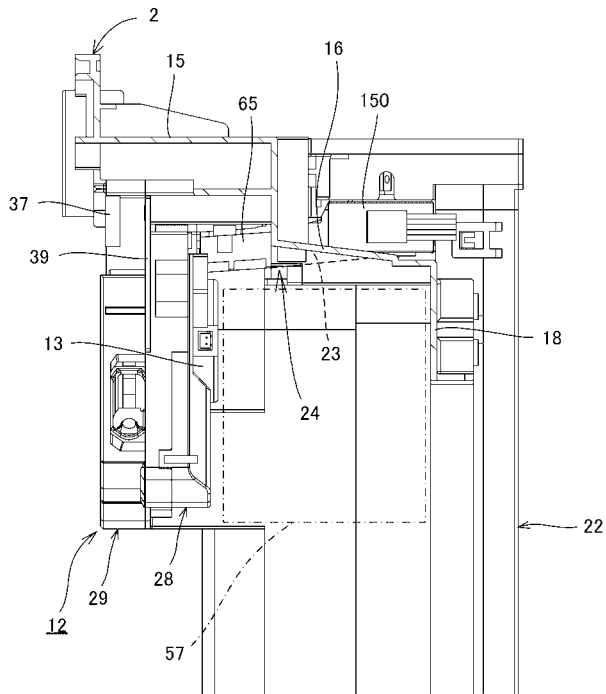
【図 21】



【図 22】

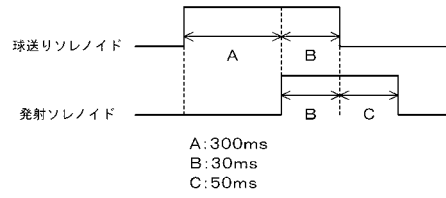


【図 2 3】

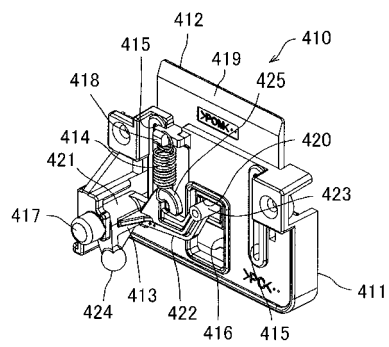


57 : 配置スペース

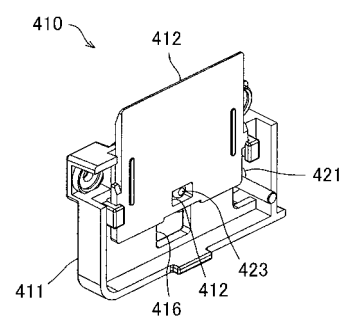
【図 2 4】



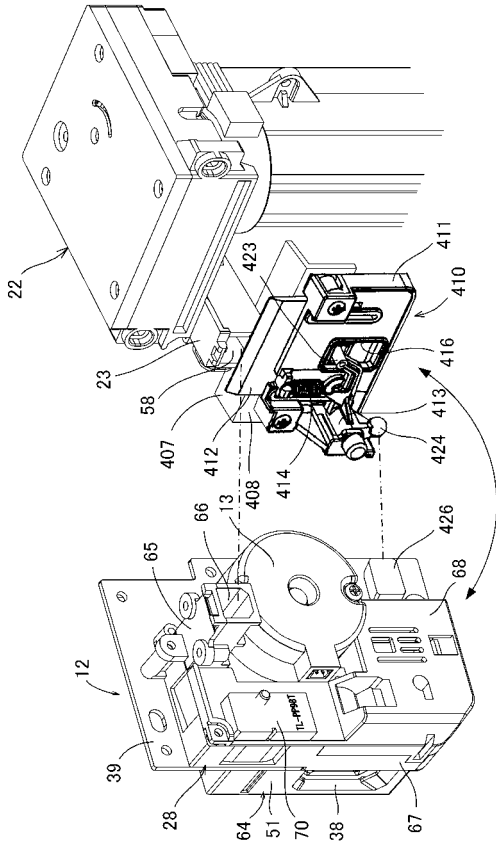
【図 2 5】



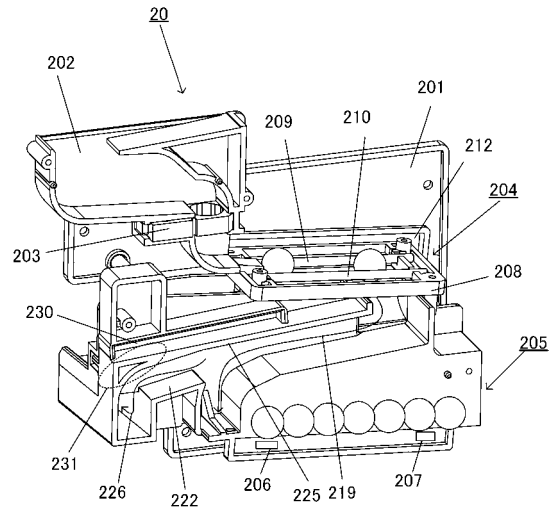
【図 2 6】



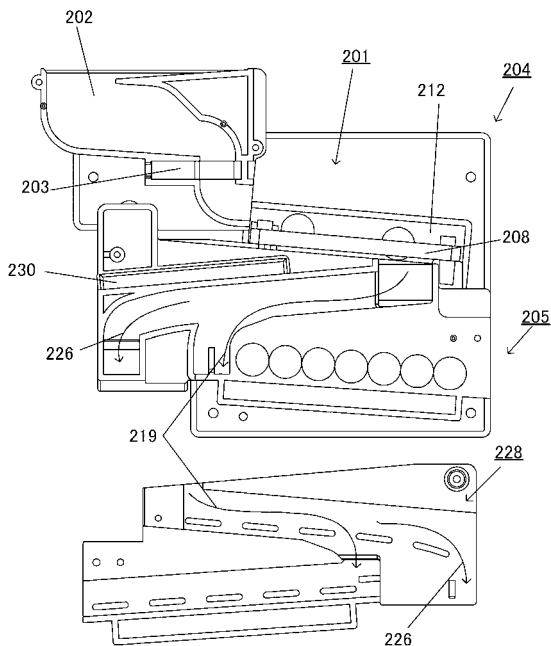
【図 27】



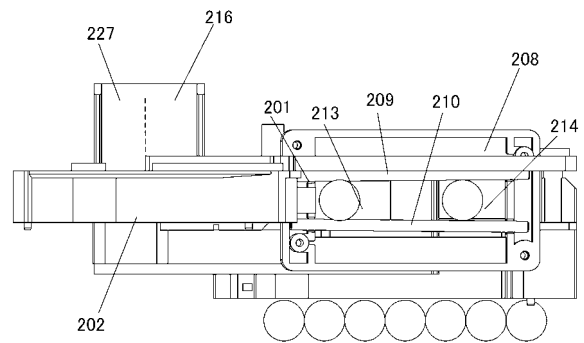
【図 28】



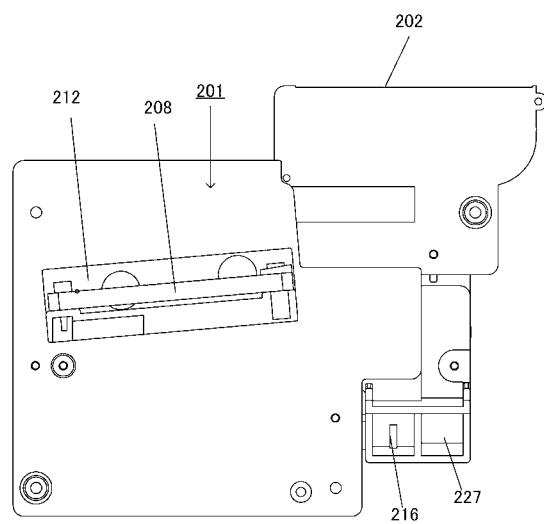
【図 29】



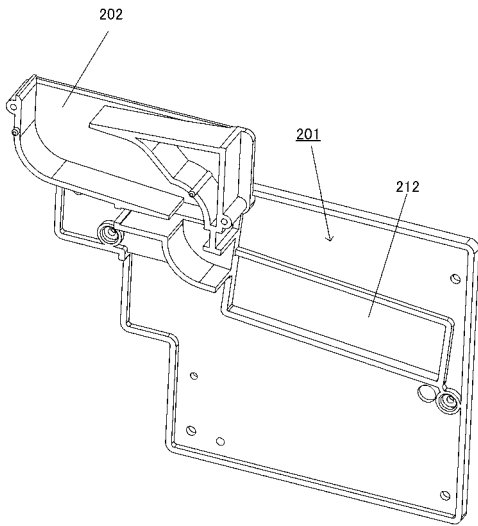
【図 30】



【図 31】

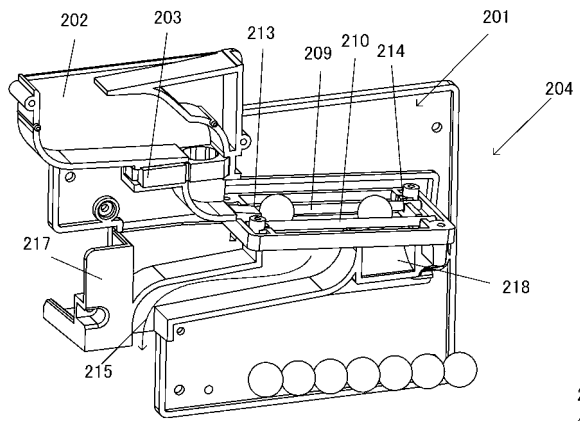


【図 3 2】

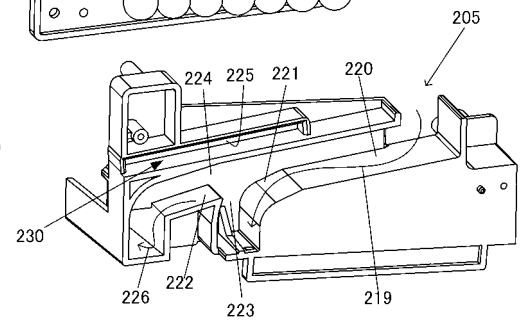


【図 3 3】

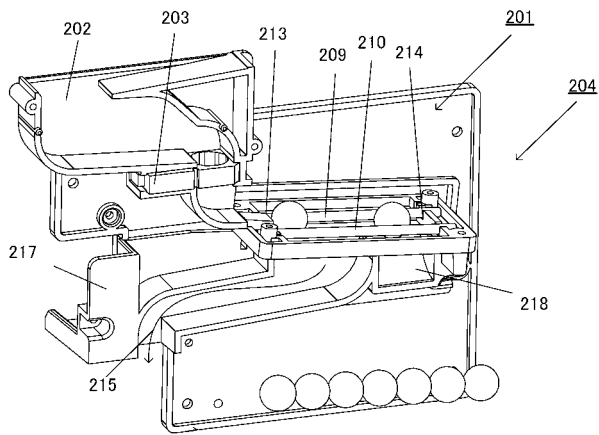
(a)



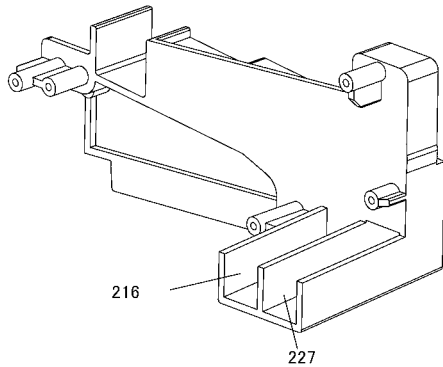
(b)



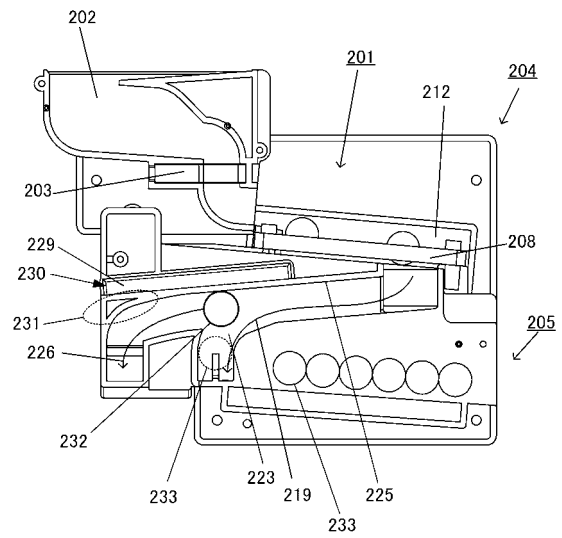
【図 3 4】



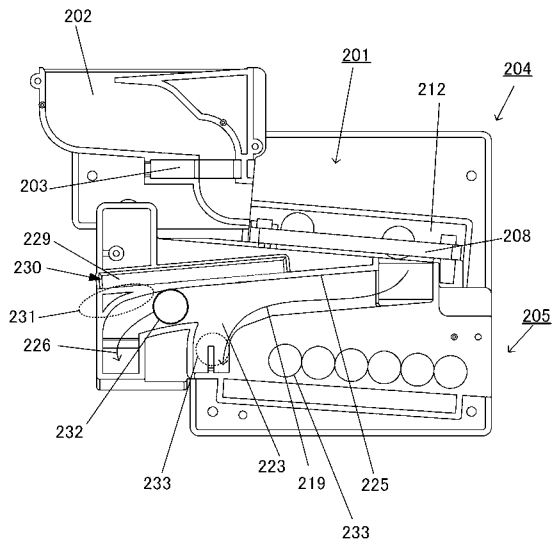
205



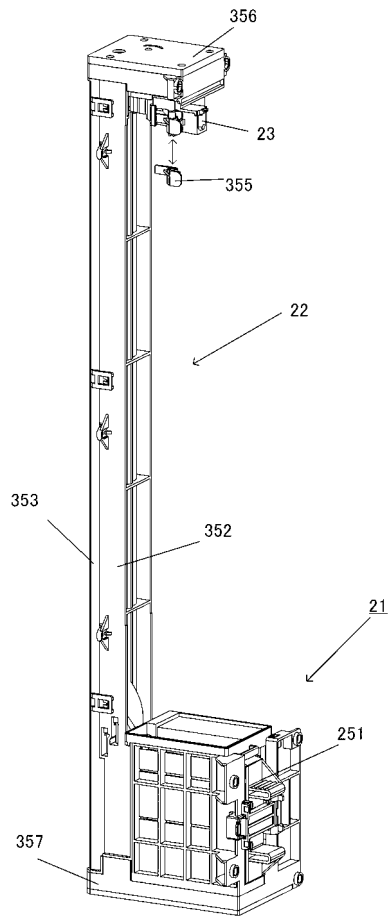
【図 3 5】



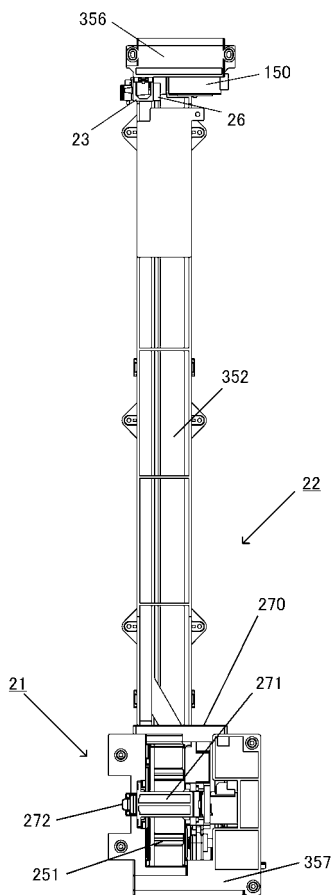
【図 3 6】



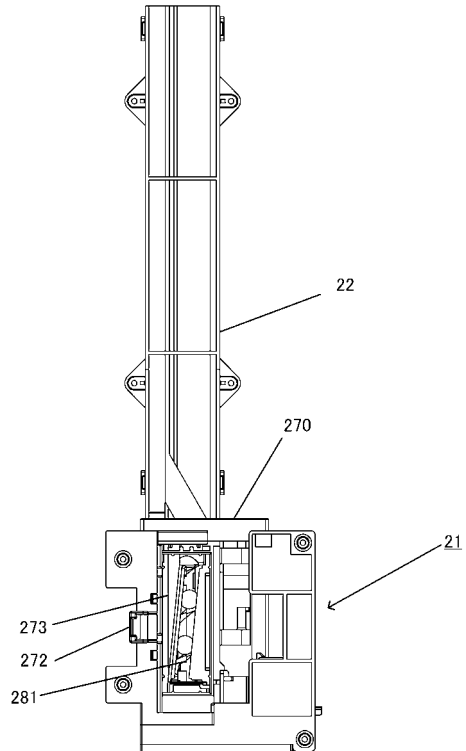
【図 3 7】



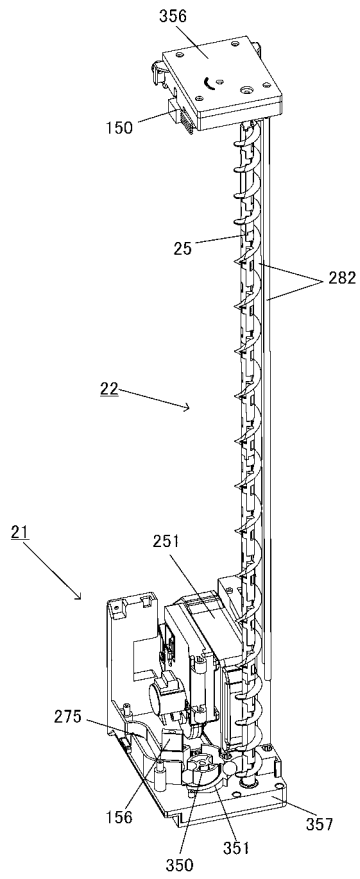
【図 3 8】



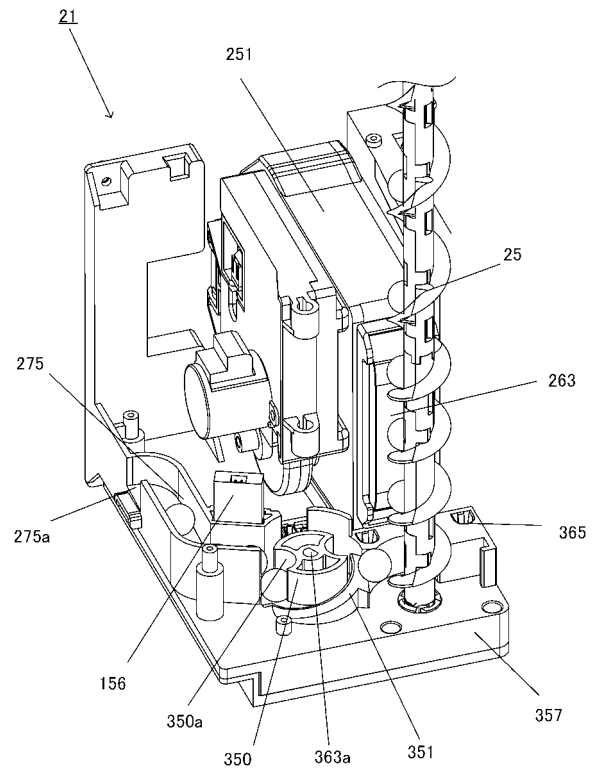
【図 3 9】



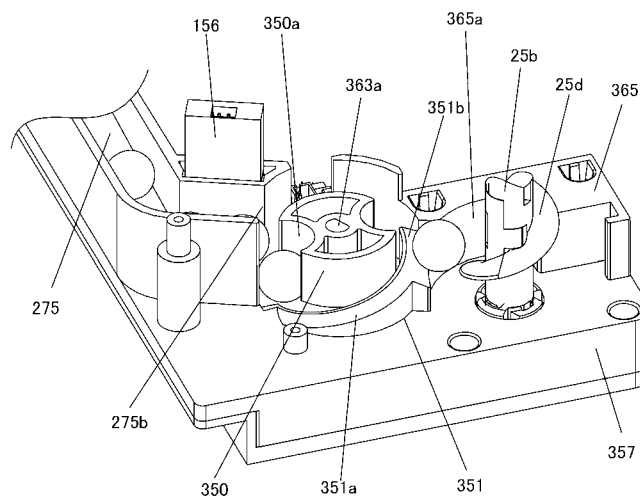
【図 40】



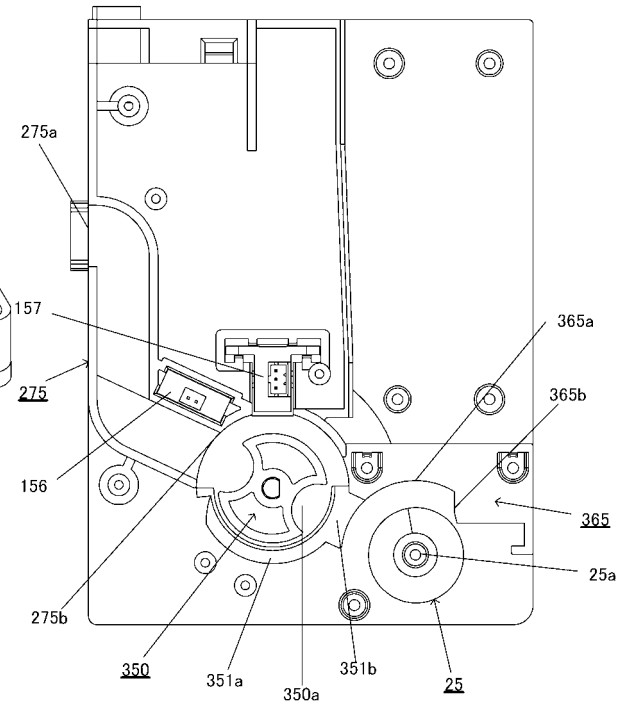
【図 41】



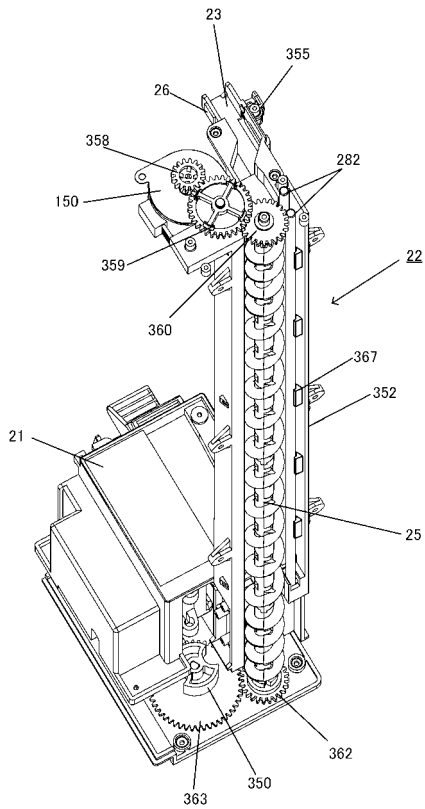
【図 42】



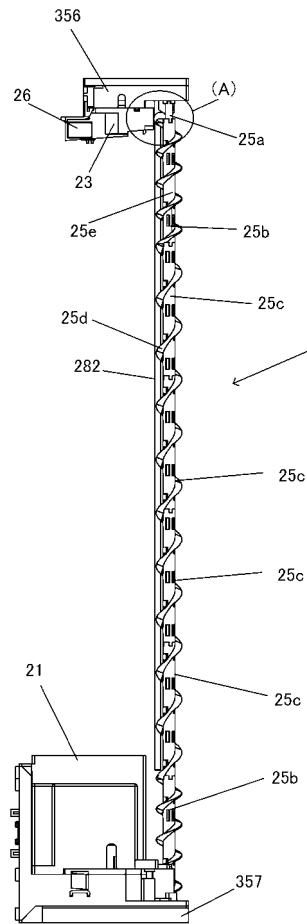
【図 43】



【図 4 4】

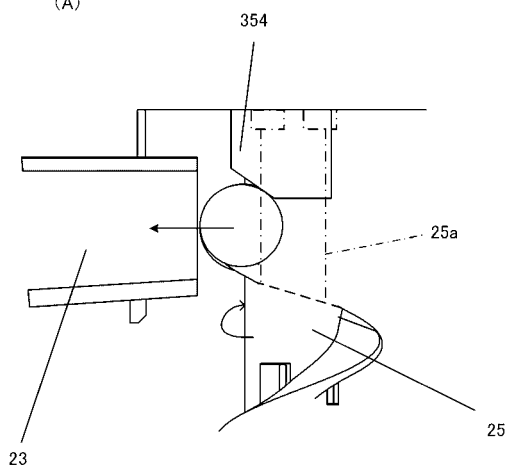


【図 4 5】

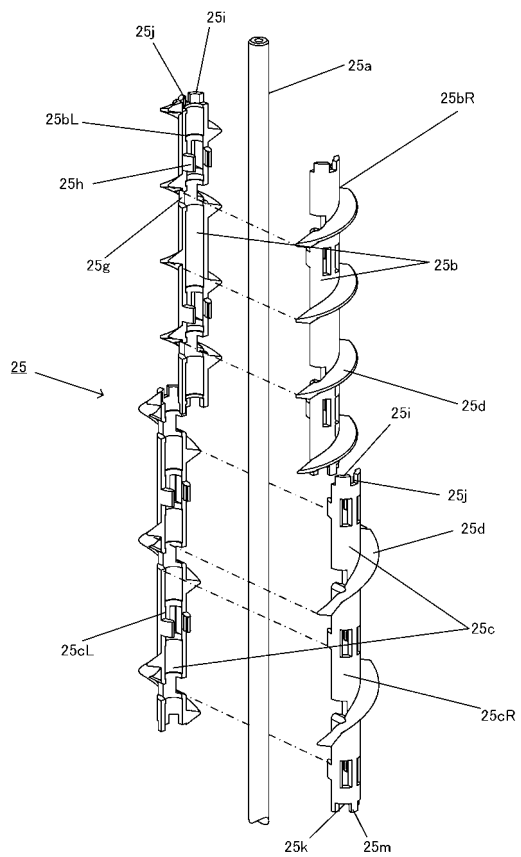


【図 4 6】

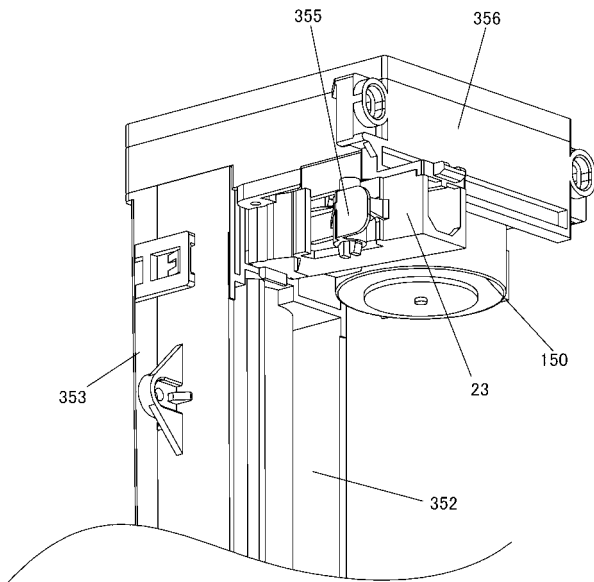
(A)



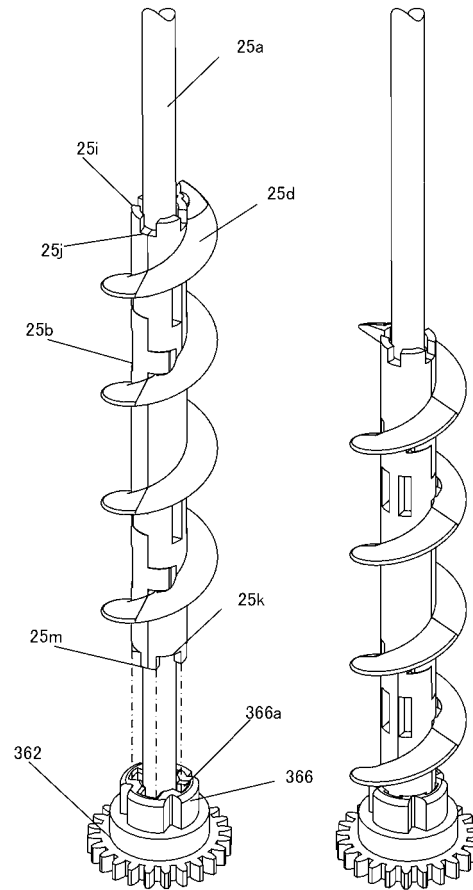
【図 4 7】



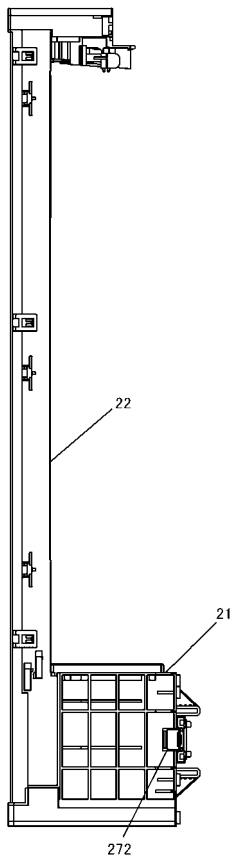
【図 48】



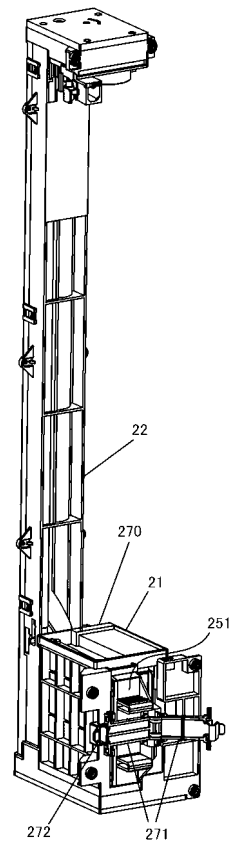
【図 49】



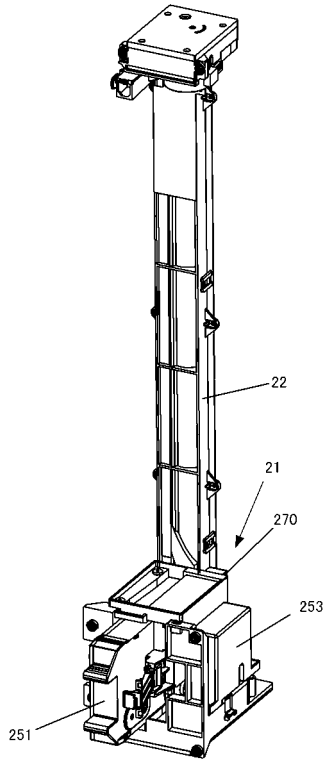
【図 50】



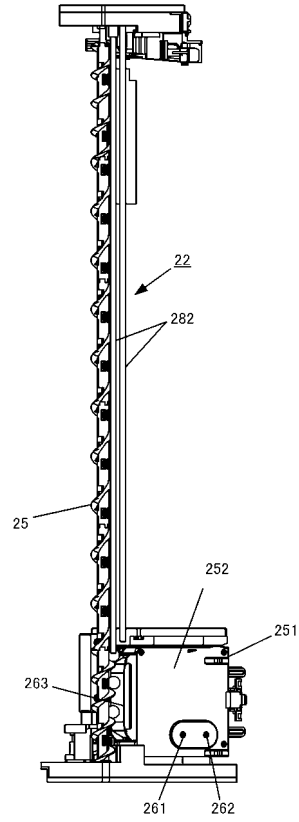
【図 51】



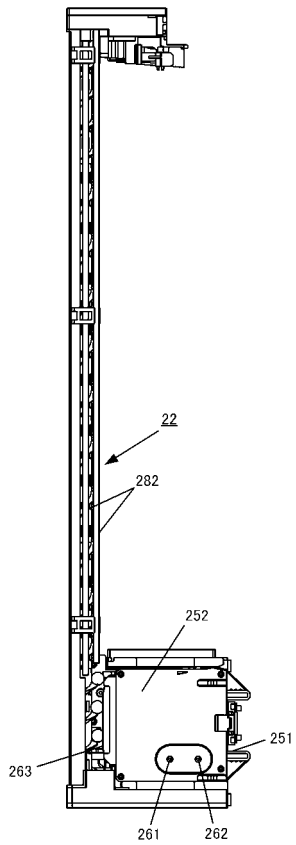
【図 5 2】



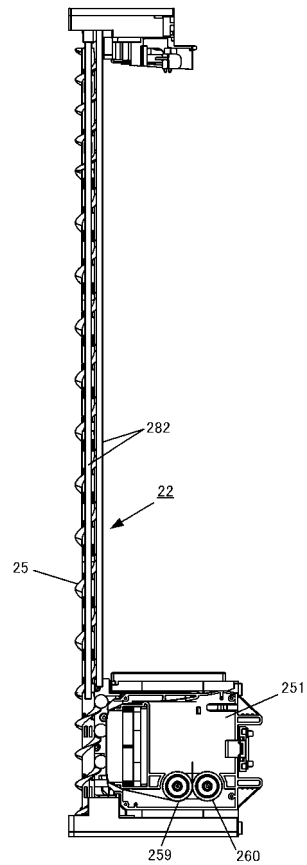
【図 5 3】



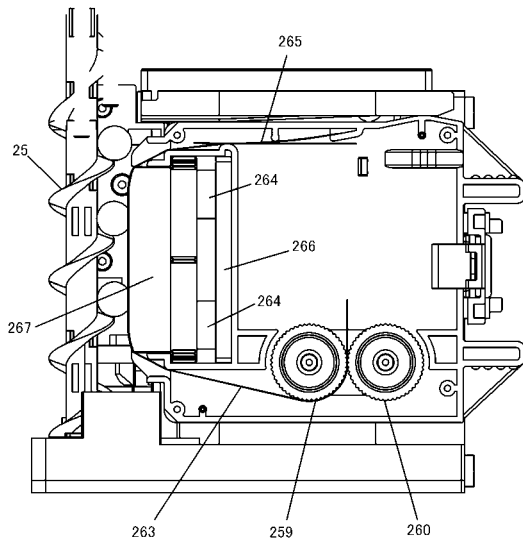
【図 5 4】



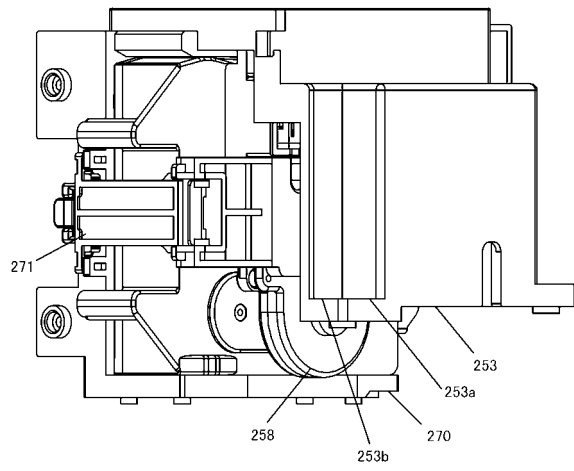
【図 5 5】



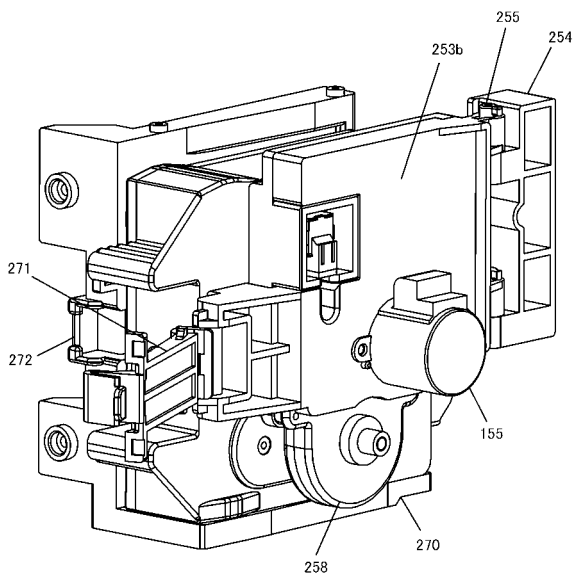
【図 56】



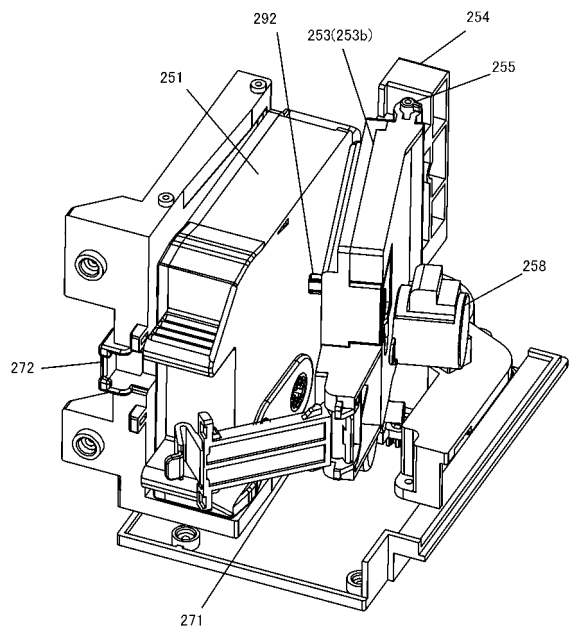
【図 57】



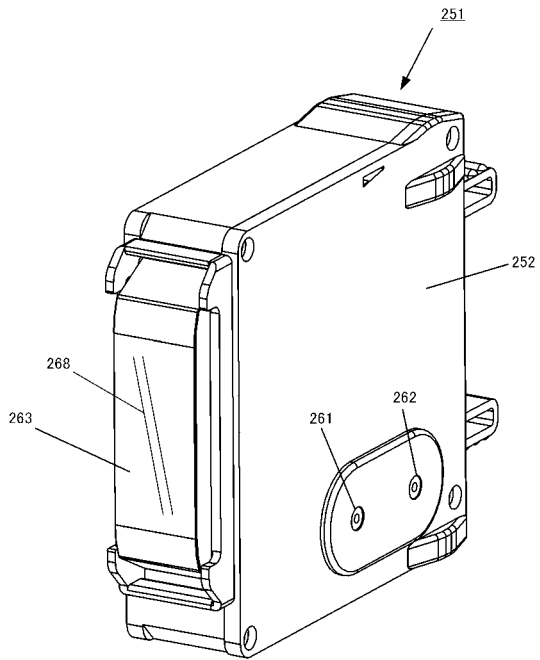
【図 58】



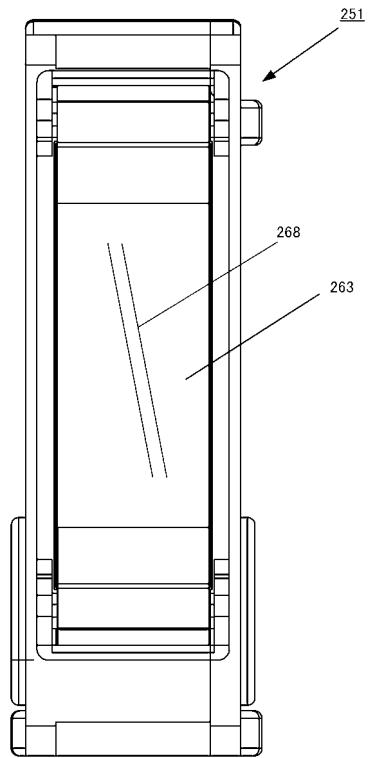
【図 59】



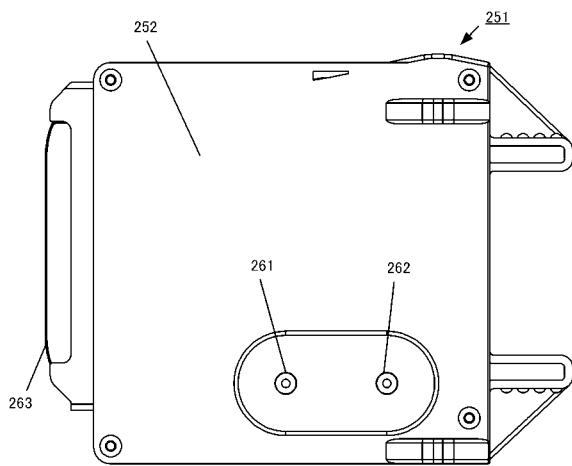
【図 60】



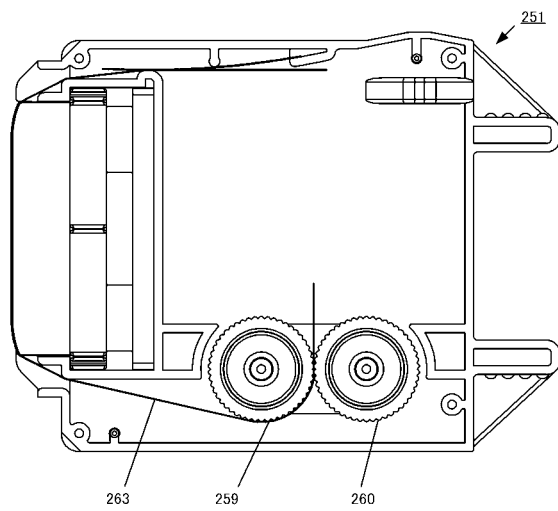
【図 61】



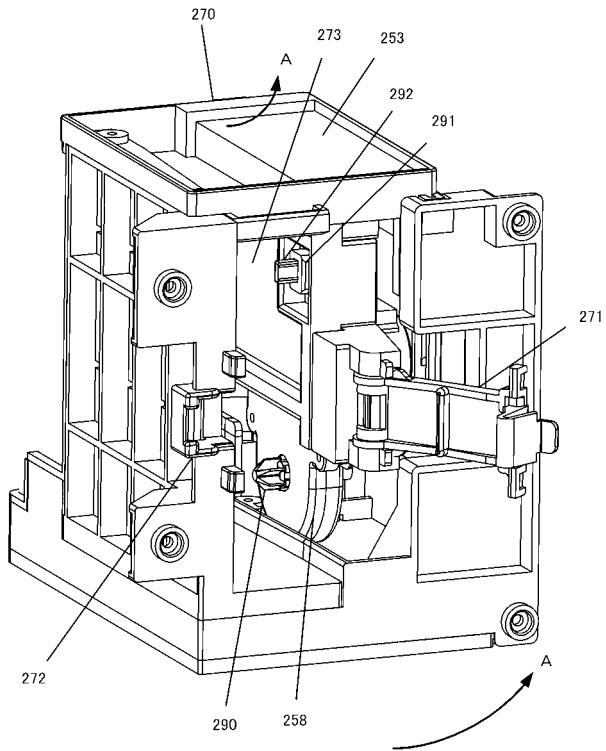
【図 62】



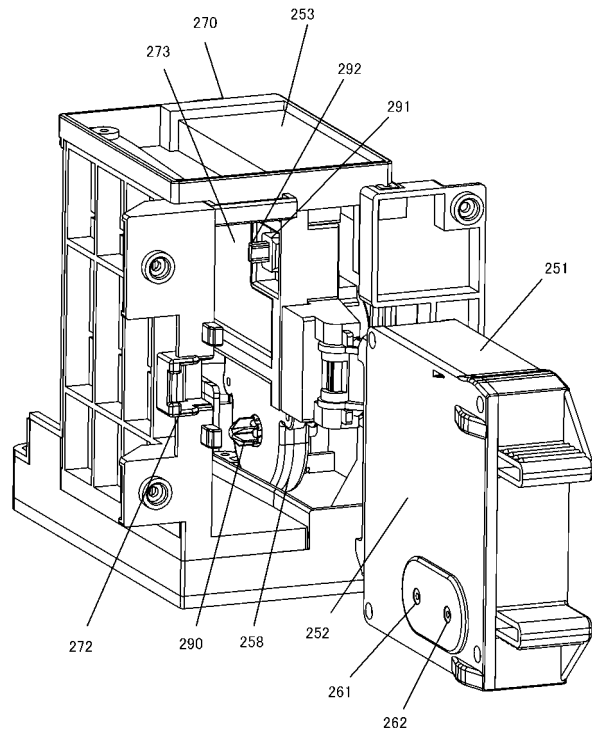
【図 63】



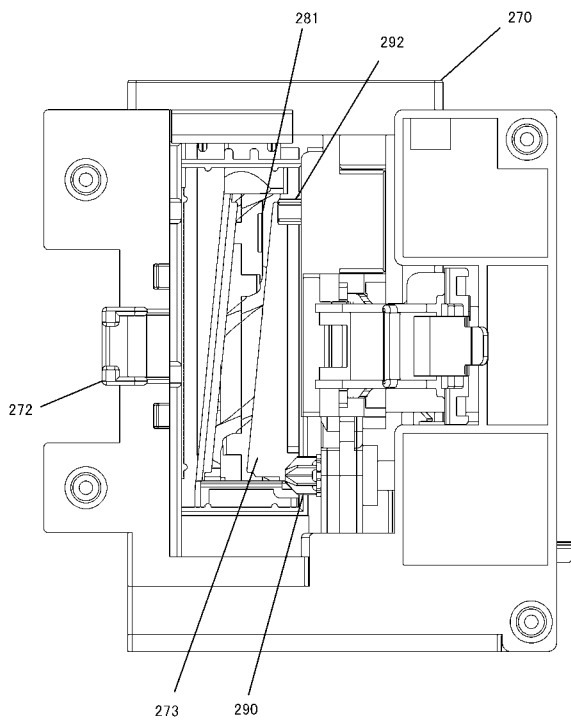
【図 6 4】



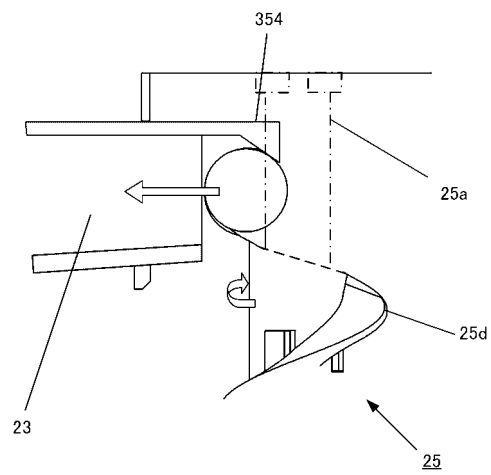
【図 6 5】



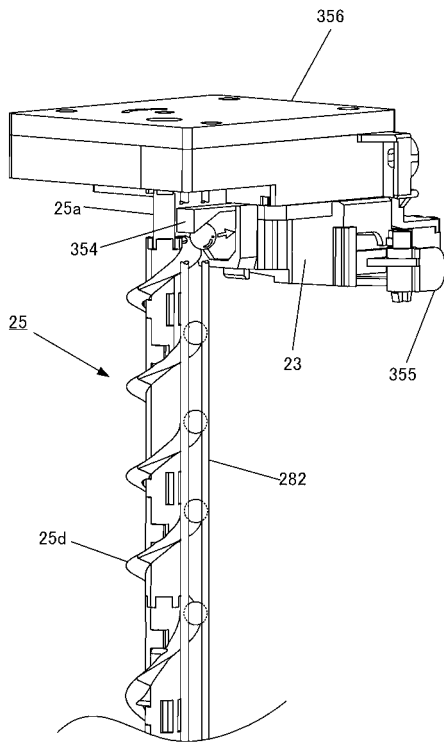
【図 6 6】



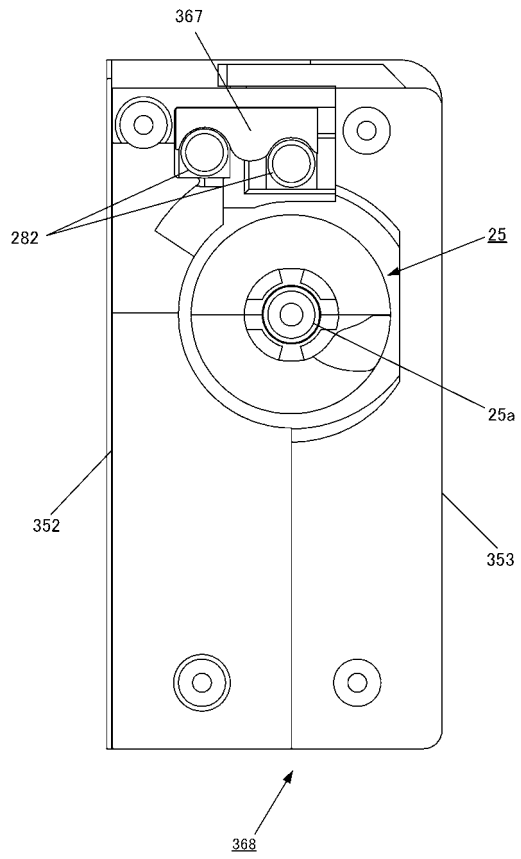
【図 6 7】



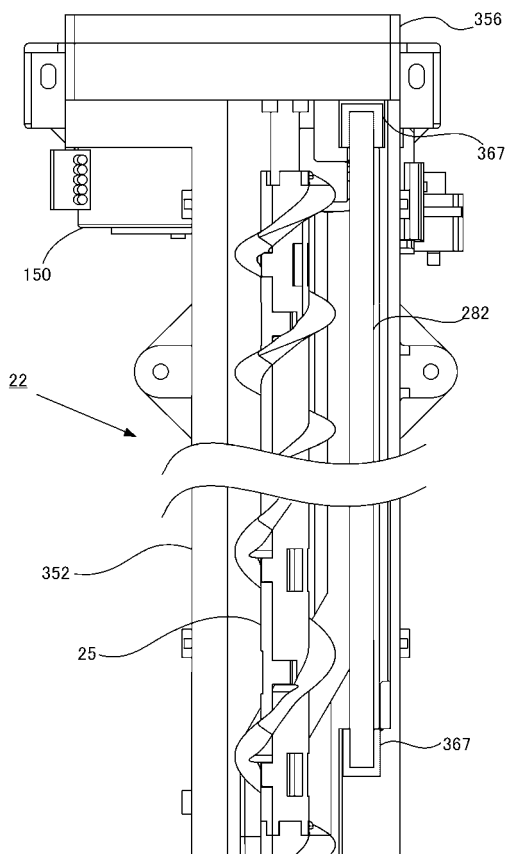
【図 68】



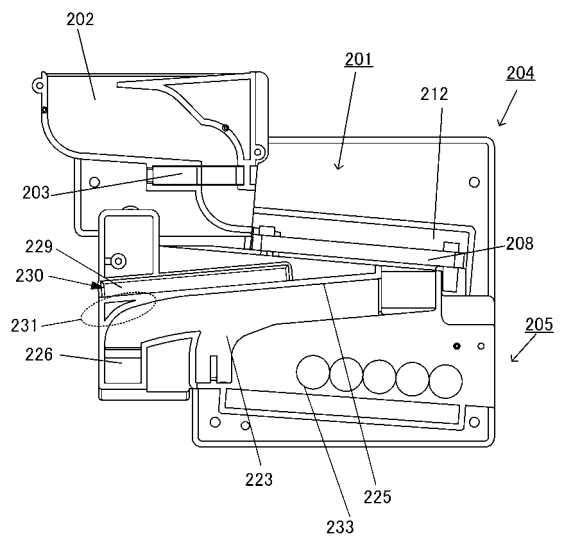
【図 69】



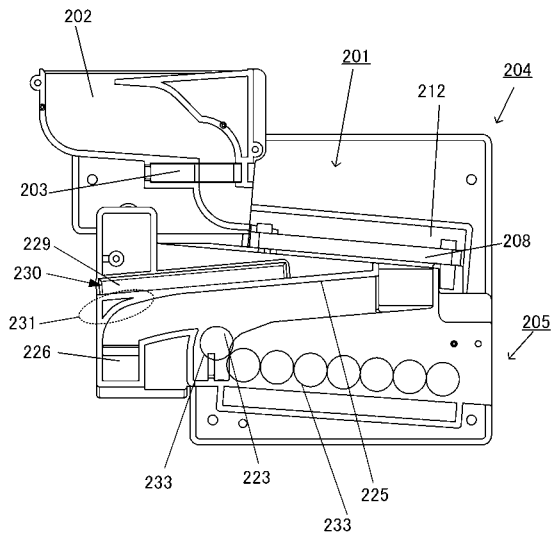
【図 70】



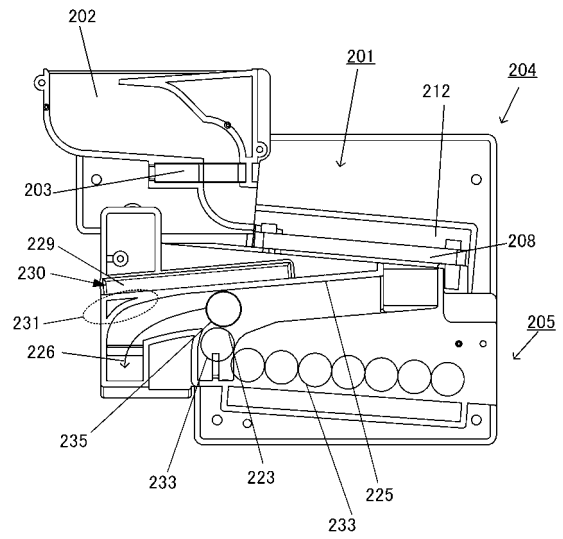
【図 71】



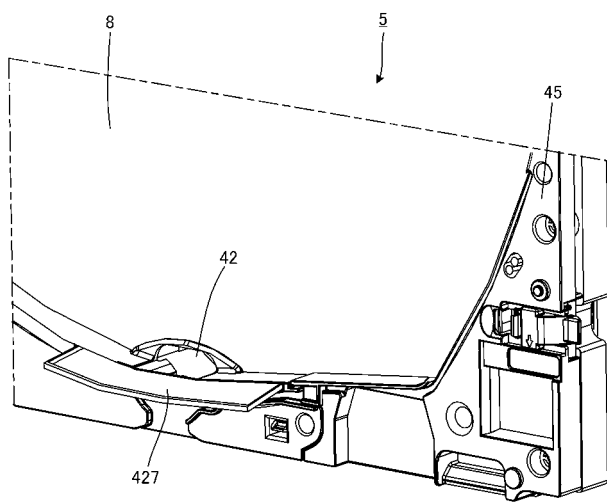
【図 7 2】



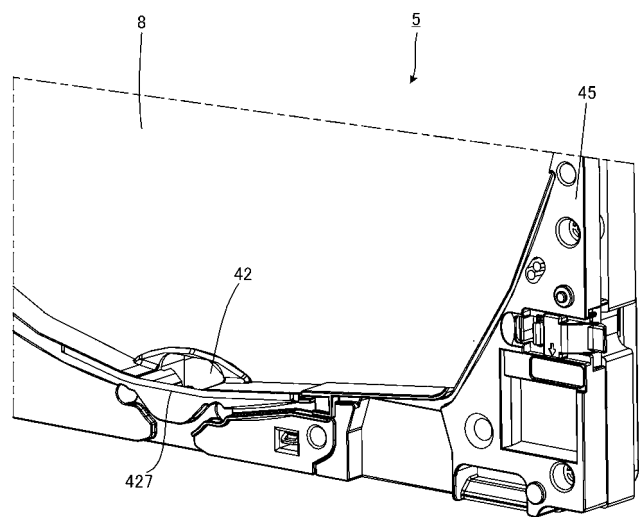
【図 7 3】



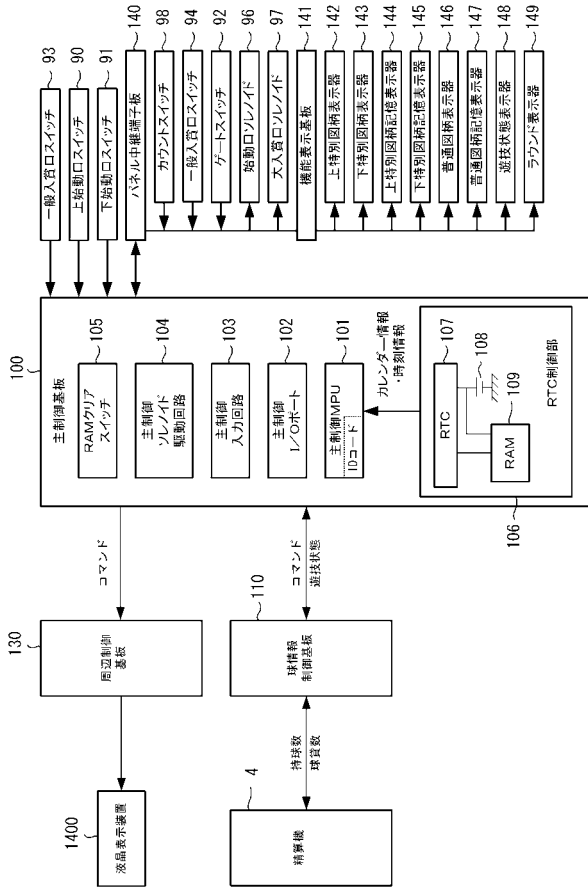
【図 7 4】



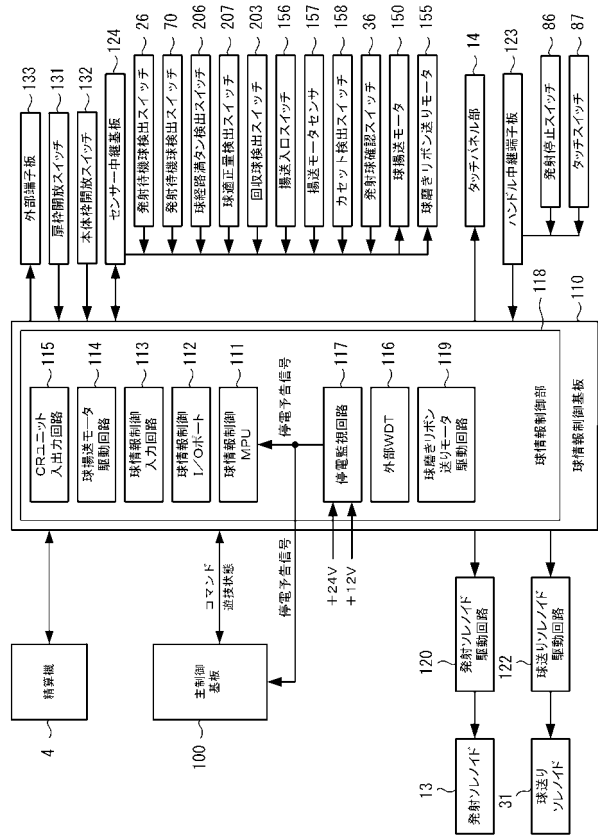
【図 7 5】



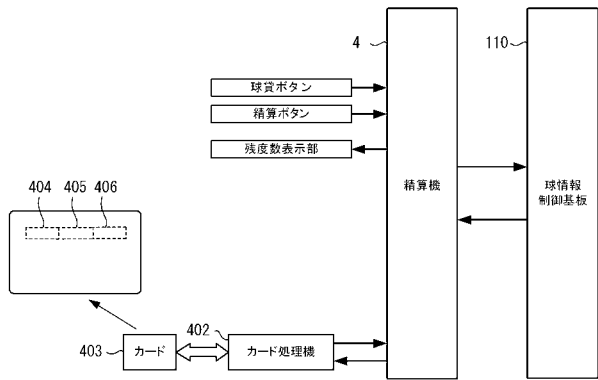
【図 7 6】



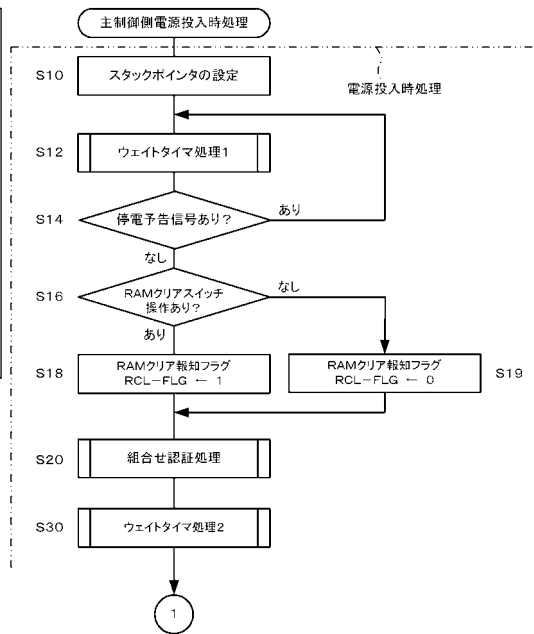
【図 7 7】



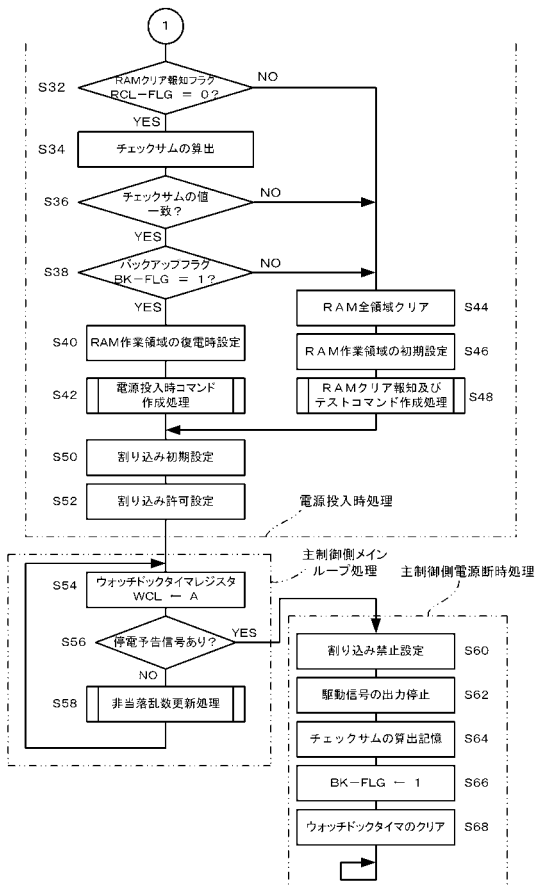
【図 7 8】



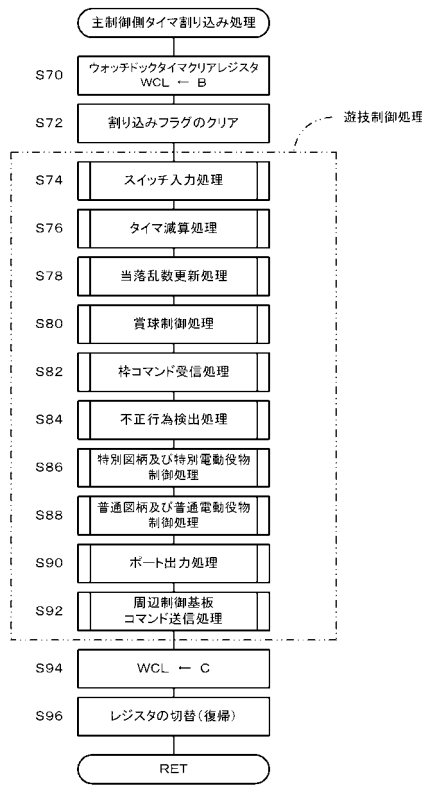
【図 7 9】



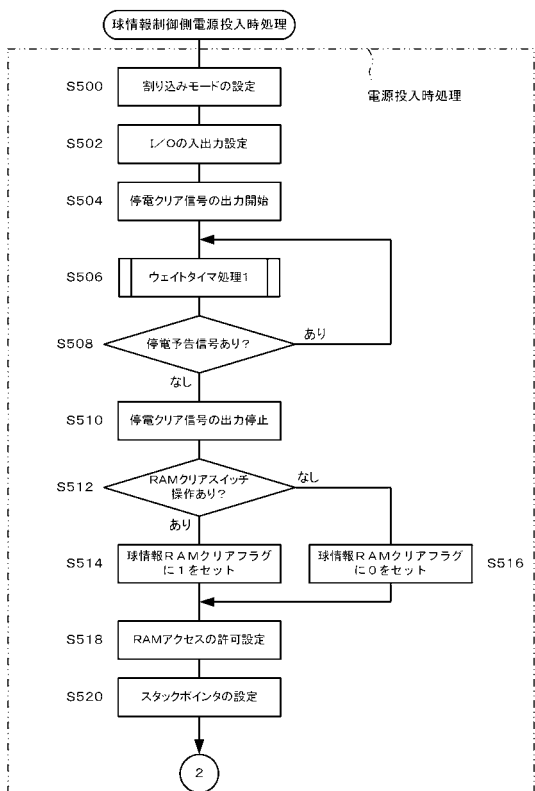
【図 80】



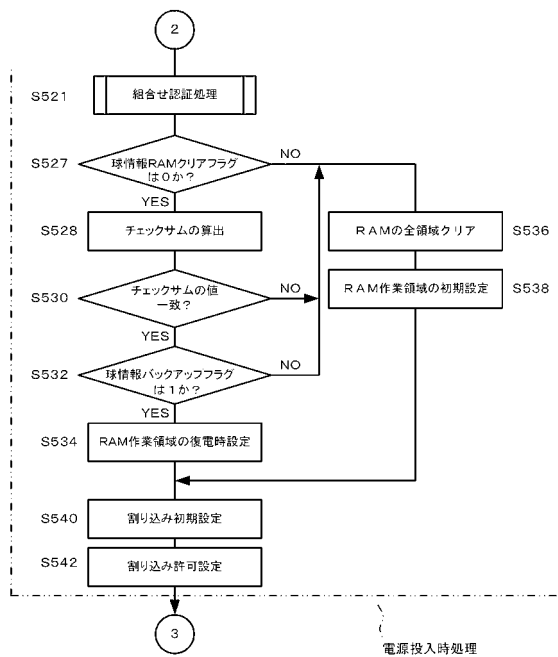
【図 81】



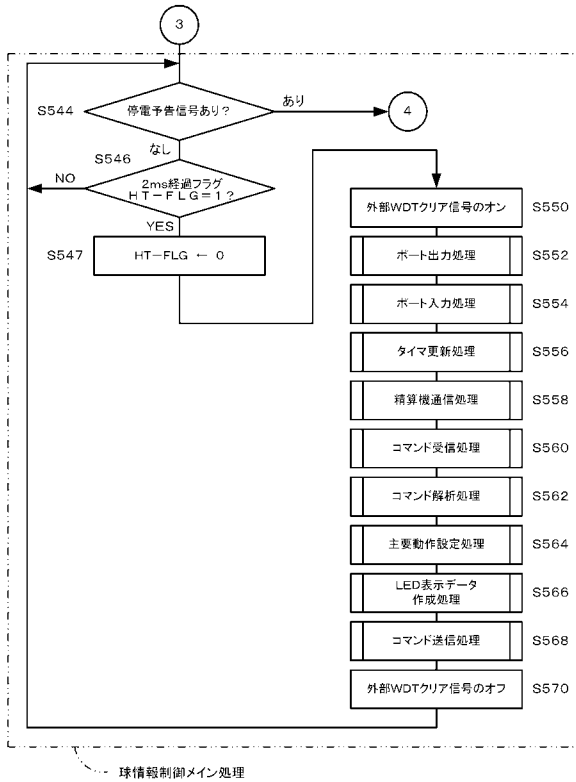
【図 82】



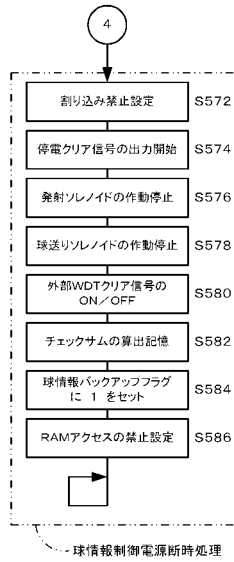
【図 83】



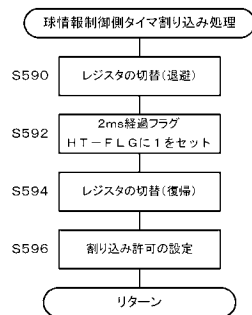
【図 8 4】



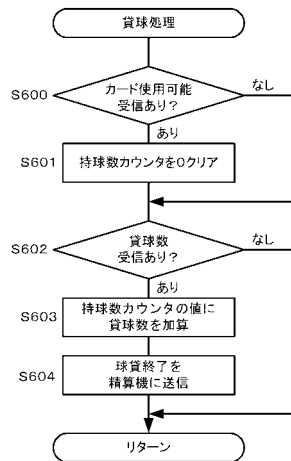
【図 8 5】



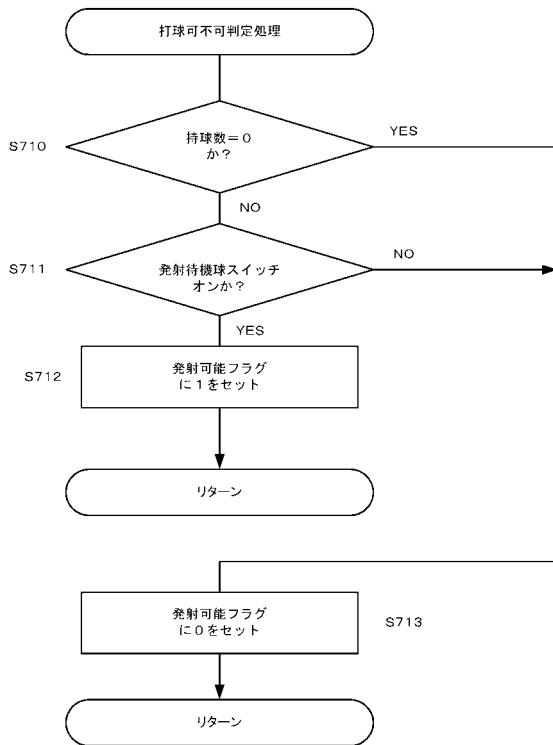
【図 8 6】



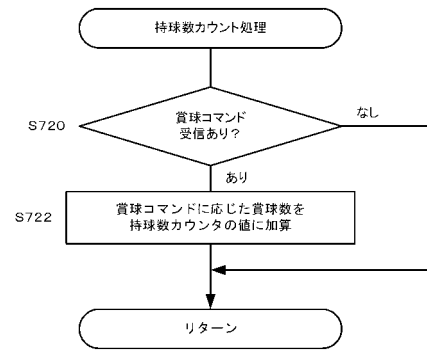
【図 8 7】



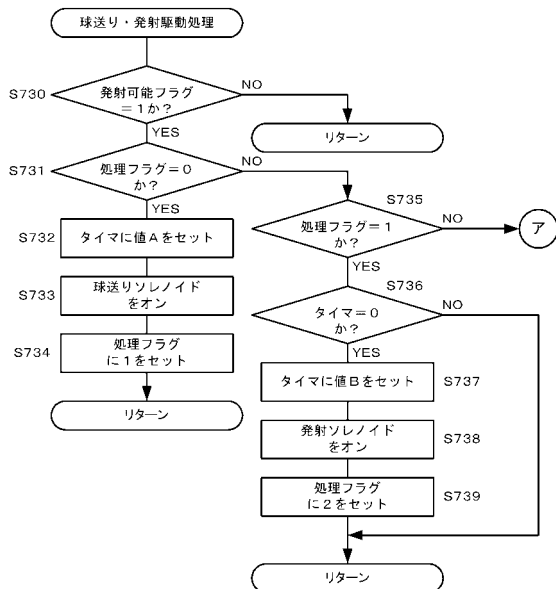
【図 88】



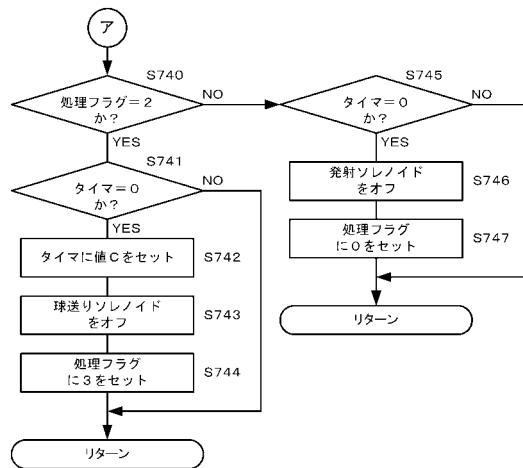
【図 89】



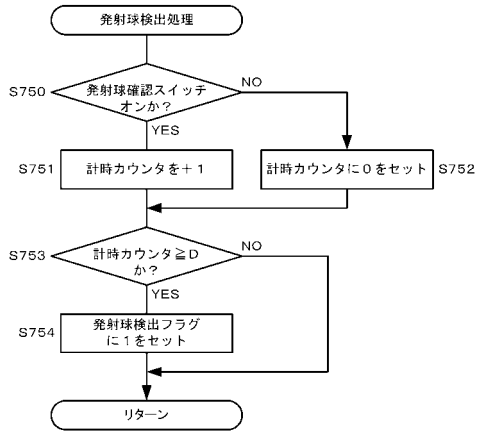
【図 90】



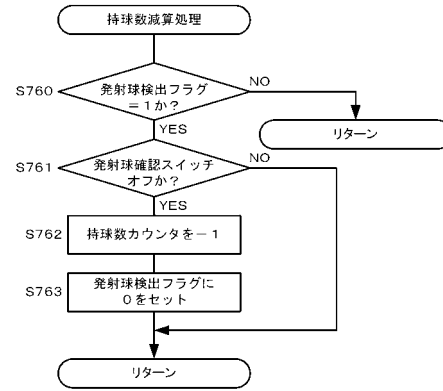
【図 91】



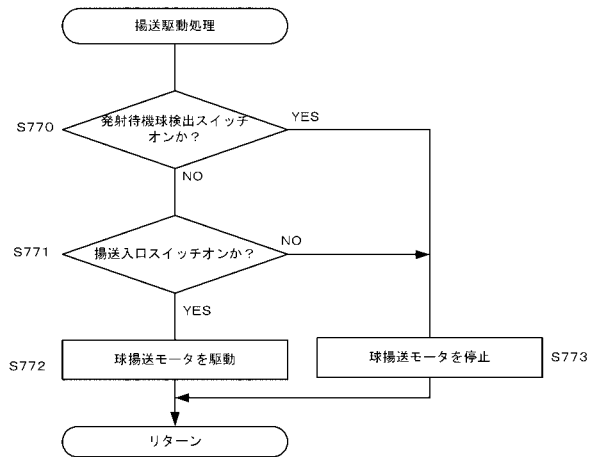
【図 9 2】



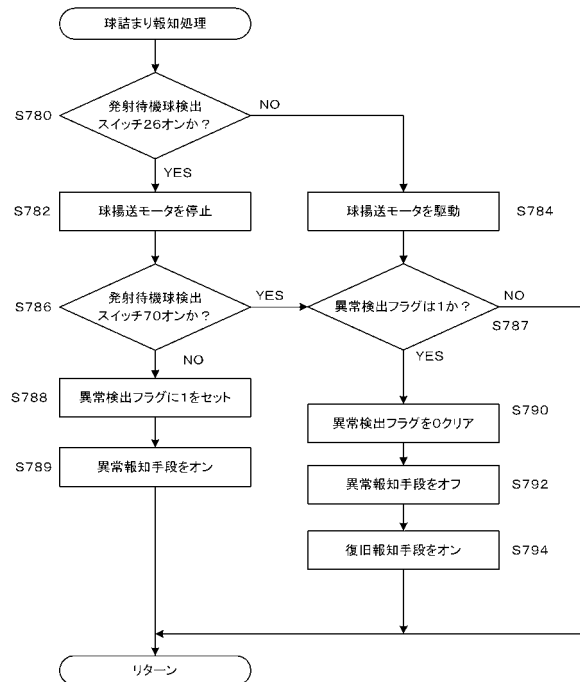
【図 9 3】



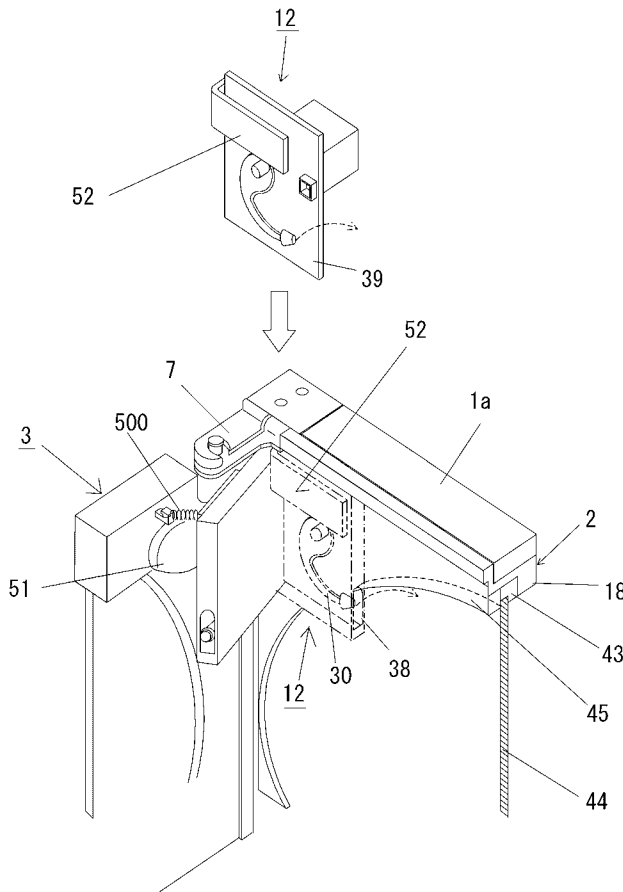
【図 9 4】



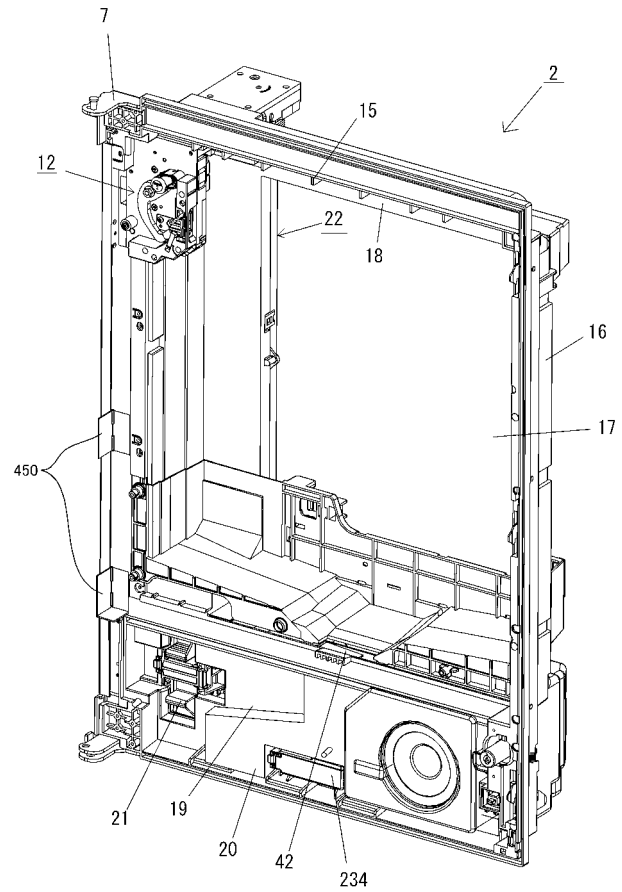
【図 9 5】



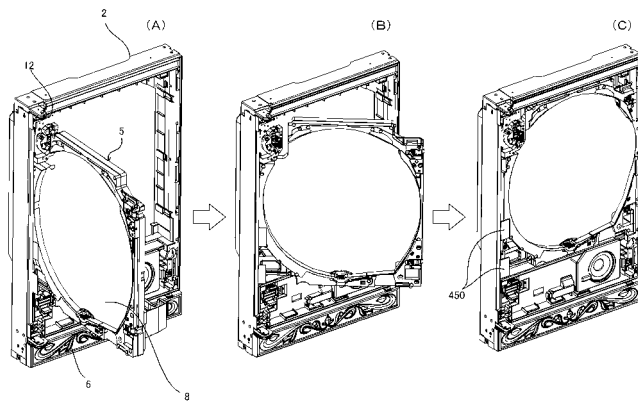
【図 96】



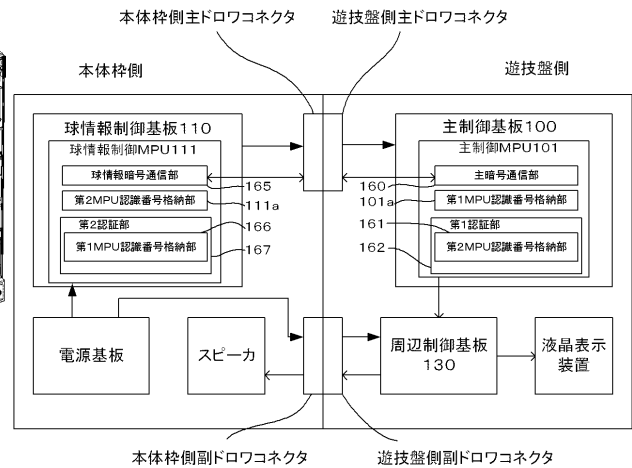
【図 97】



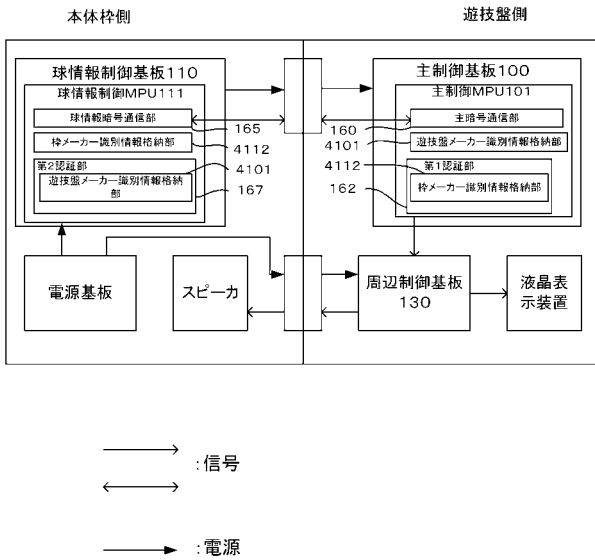
【図 98】



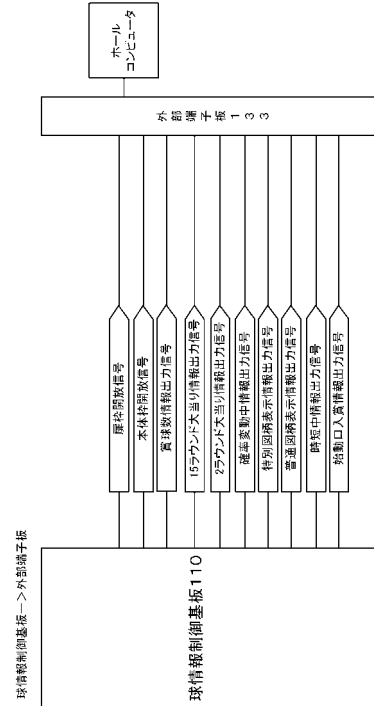
【図 99】



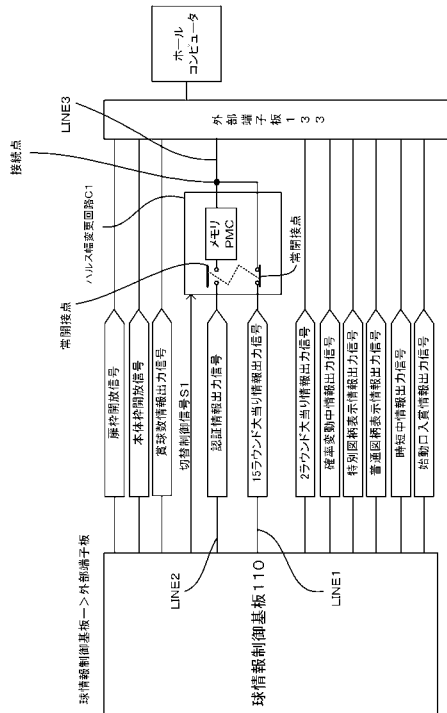
【 図 1 0 0 】



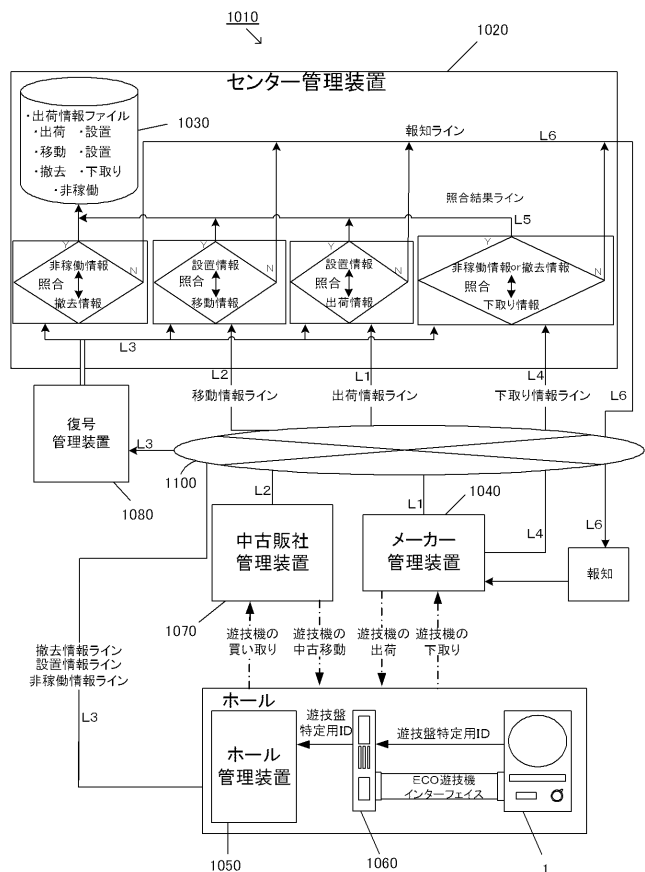
【 図 1 0 1 】



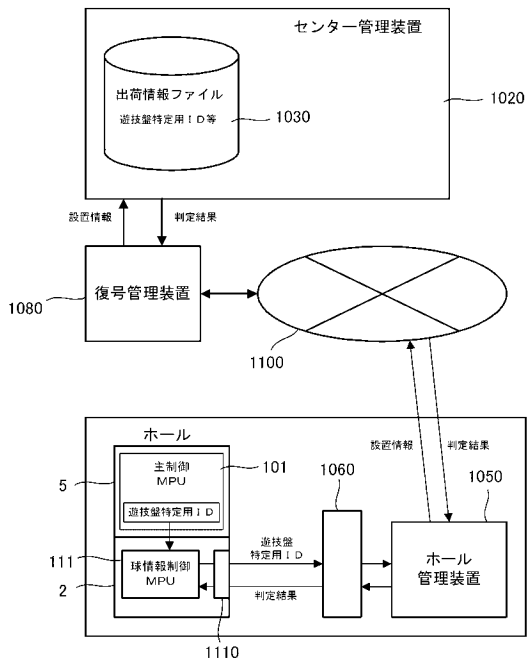
【 図 1 0 2 】



【 図 1 0 3 】



【図 104】



【図 105】

