

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5184037号
(P5184037)

(45) 発行日 平成25年4月17日 (2013. 4. 17)

(24) 登録日 平成25年1月25日 (2013. 1. 25)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 O 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 3 (全 362 頁)

(21) 出願番号	特願2007-263621 (P2007-263621)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成19年10月9日 (2007. 10. 9)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2009-89903 (P2009-89903A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成21年4月30日 (2009. 4. 30)	(74) 代理人	100084227
審査請求日	平成22年10月8日 (2010. 10. 8)		弁理士 今崎 一司
		(72) 発明者	市原 高明
			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
		(72) 発明者	加藤 雄司
			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
		(72) 発明者	北村 徳章
			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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、
 該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口と、

該複数種類の入賞口のうち始動入賞口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する利益付与判定手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ可能な開放状態と遊技球を受け入れ困難な閉塞状態とに変化可能な大入賞口開閉手段と、を備え、

前記利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記大入賞口開閉手段を前記開放状態に変化させて前記利益付与状態に制御する遊技機であって、

前記遊技盤に形成される開口部と、

第1の光源により複数種類の演出情報を表示可能であるとともに前記開口部を通して視認可能となるように前記遊技盤の後面側に所定間隔を空けて配置する表示装置と、

該表示装置と前記遊技盤との間隔内に設けられて前記開口部及び前記表示装置と共に筒状空間を形成する後面側空間形成部材と、

前記第1の光源よりも小さい第2の光源を有し、前記後面側空間形成部材に配置されて少なくとも一部が前記表示装置に重なるように可動可能な可動部材と、

前記第1の光源を発光制御する第1光源制御手段と、

前記第2の光源を発光制御する第2光源制御手段と、

10

20

前記可動部材を可動制御する可動制御手段と、を備え、

前記可動制御手段による前記可動部材の可動制御に連動して前記第 2 光源制御手段により前記第 2 の光源を点灯状態に制御すると共に、前記第 1 光源制御手段により前記可動部材の非可動時よりも前記第 1 の光源の輝度を低下させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて前記表示装置に複数種類の図柄情報を変動表示して所定の表示結果を導出表示する機能と、前記可動部材の可動制御に連動して所定の演出表示を行う機能と、を有する表示制御手段を備えることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記遊技盤の前面側に突出するように設けられて前記開口部と前記表示装置と前記後面側空間形成部材と共に前記筒状空間を形成する前面側空間形成部材と、

該前面側空間形成部材に設けられる第 3 の光源と、

前記第 3 の光源を発光制御する第 3 光源制御手段と、を更に備え、

前記第 3 光源制御手段は、前記可動制御手段による前記可動部材の可動制御に連動して前記第 3 の光源を消灯状態に制御することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口と、該複数種類の入賞口のうち始動入賞口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する利益付与判定手段と、前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ可能な開放状態と遊技球を受け入れ困難な閉塞状態とに変化可能な大入賞口開閉手段と、を備え、前記利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記大入賞口開閉手段を前記開放状態に変化させて前記利益付与状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、図柄表示装置を備えた遊技機の一例としてのパチンコ機は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて図柄表示装置で図柄の変動表示を行い、図柄の表示結果が大当たり図柄となったときに、大当たり遊技状態（特定の遊技状態）を発生させて大入賞口装置を開放（特別動作）制御することで、遊技者に大量の賞球を払い出す。

【0003】

また、図柄表示装置での図柄の変動表示に同期して図柄表示装置にて所定の演出表示を実行したり、遊技機に設けられた可動部材を可動したりすることにより遊技効果を高めたものが数多く知られている。このような遊技機において、発光部材を備えた可動部材を可動して図柄表示装置に重なる程度に変位させるとともに発光部材を点灯・消灯させるものがあった（特許文献 1）。

【特許文献 1】特開 2007-236626

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 の遊技機では、可動部材を可動して図柄表示装置に重なる程度に可動部材を変位させ、図柄表示装置の一部を可動部材によって覆い隠して視認不可能にすることで、図柄表示装置に注目している遊技者に可動部材が可動していることを認識させることができる。ところが、図柄表示装置に重なる程度に可動部材を変位させるため、可動部材に設けられた発光部材の発光が図柄表示装置の発光と重なって薄れてしまい、可動部材の可動を強調できないばかりか、可動部材に設けられた発光部材を発光させることにより図

10

20

30

40

50

柄表示装置の発光が遮断されたことを把握させ難くなり、可動部材の動作を認識させ難い虞があった。また、可動部材の動作を認識し難いために可動部材が可動したことに気付かれずに可動部材が可動していないと判断されて遊技興趣を低下させる虞があった。

【0005】

本発明は、上記した事情に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、可動部材の可動を認識させ易くし、興趣の低下を抑止可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。

【0007】

(解決手段1)

遊技盤（遊技盤4）の前面に形成され、発射手段（打球発射装置300）から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域（遊技領域255）と、

該遊技領域に設けられた複数種類の入賞口（上始動入賞口1270、中始動入賞口1330、下始動入賞口1340、左普通入賞口1440、装飾ユニット側普通入賞口1465、1470）と、

該複数種類の入賞口のうち始動入賞口（上始動入賞口1270、中始動入賞口1330、下始動入賞口1340）に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態（大当たり遊技状態）に制御するか否かを判定する利益付与判定手段（主制御MPU1700aにより特別図柄当り判定用乱数と通常時判定テーブル若しくは高確率時判定テーブルとに基づいて大当たりとするか否かを判定する部分（ステップS210））と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ可能な開放状態（開放状態）と遊技球を受け入れ困難な閉塞状態（閉鎖状態）とに変化可能な大入賞口開閉手段（大入賞口装置1350）と、を備え、

前記利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記大入賞口開閉手段を前記開放状態に変化させて前記利益付与状態に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記遊技盤に形成される開口部（貫通口250a）と、

第1の光源（液晶表示器1315のバックライト）により複数種類の演出情報を表示可能であるとともに前記開口部を通して視認可能となるように前記遊技盤の後面側に所定間隔を空けて配置する表示装置（液晶表示器1315）と、

該表示装置と前記遊技盤との間隔内に設けられて前記開口部及び前記表示装置と共に筒状空間（ループユニット1570と液晶表示器1315の表示領域1320によって囲まれた空間）を形成する後面側空間形成部材（ループユニット1570）と、

前記第1の光源よりも小さい第2の光源（LED1572ccd）を有し、前記後面側空間形成部材に配置されて少なくとも一部が前記表示装置に重なるように可動可能な可動部材（車1572c）と、

前記第1の光源を発光制御する第1光源制御手段（液晶制御MPU1750aによりDMAFLAG割り込み処理を実行する部分）と、

前記第2の光源を発光制御する第2光源制御手段（サブ統合MPU1740aからランプ駆動基板1760に印加開始コマンドを出力して該印加開始コマンドに基づいてON/OFF信号をループユニット1570の前側接点モジュール1579及び後側接点モジュール1586に出力する部分）と、

前記可動部材を可動制御する可動制御手段（サブ統合MPU1740aからランプ駆動基板1760にギアモジュール駆動モータ駆動コマンドを出力して該ギアモジュール駆動モータ駆動コマンドに基づいて駆動信号をループユニット1570の前側ギアモジュール駆動モータ1578に出力する部分）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記可動制御手段による前記可動部材の可動制御に連動して前記第2光源制御手段により前記第2の光源を点灯状態に制御すると共に、前記第1光源制御手段により前記可動部材の非可動時よりも前記第1の光源の輝度を低下させる（液晶制御MPU1750aにより画面データの表面（上位レイヤ）に黒色のべた絵（一面隙間なく塗られた状態の絵）を所定の透過率で合成して液晶表示器1315の表示領域1320に表示することにより液晶表示器1315の輝度を低下させる）ことを特徴とする遊技機。

【0008】

解決手段1記載の遊技機によれば、少なくとも一部が表示装置に重なるように可動可能な可動部材の可動制御に連動して第2の光源を点灯状態に制御すると共に可動部材の非可動時よりも第1の光源の輝度を低下させるため、第2の光源による発光と第1の光源による発光との干渉を緩和でき、第2の光源の発光を視認し易くすることが可能になる。すなわち、少なくとも一部が表示装置に重なるように可動する可動部材に設けられた第2の光源による発光は、第2の光源の後方から照射する第1の光源によって視認が困難になる。
この場合に、第2の光源の輝度を第1の光源の輝度よりも格段に高めることにより第2光源手段による発光の視認を容易にすることが可能であるが、遊技者により近い位置で強い光を放つことにより第1光源手段の視認を困難にしたり、遊技者に不快感を与えたりする虞がある。また、第2の光源を有さない可動部材をその一部が重なるように表示装置の前方に配置するように構成した場合には、第1の光源により可動部材の後方から照射するため、可動部材の表面は暗くなり演出効果を高められない。上記発明によれば、第1の光源の輝度を低下させることによって可動部材の後方から照射する光を弱めるため、表示装置の前方に少なくともその一部が重なるように可動する可動部材に設けられた第2の光源を発光制御するときに第2の光源による発光の視認を容易にすることが可能であり、遊技興趣の低下を抑止できる。

また、開口部及び前記表示装置と共に筒状空間を形成する後面側空間形成部材に可動部材を配置するため、表示装置の輝度を低下させたときには筒状空間内を暗くすることができ、第2の光源による発光の視認がさらに容易になる。

【0009】

（解決手段2）

前記利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて前記表示装置に複数種類の図柄情報（装飾図柄）を変動表示して所定の表示結果を導出表示する機能と、前記可動部材の可動制御に連動して所定の演出表示を行う機能と、を有する表示制御手段（サブ統合MPU1740aにより図柄メイン処理を実行する部分；ステップS734）を備えることを特徴とする解決手段1記載の遊技機。

【0010】

解決手段2記載の遊技機によれば、利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の図柄情報を変動表示して所定の表示結果を導出表示すること、及び可動部材の可動制御に連動して所定の演出表示を行うことができる。

【0011】

（解決手段3）

前記遊技盤の前面側に突出するように設けられて前記開口部と前記表示装置と前記後面側空間形成部材と共に前記筒状空間を形成する前面側空間形成部材（湾曲装飾部材1200b）と、

該前面側空間形成部材に設けられる第3の光源（階調ランプ1240）と、

前記第3の光源を発光制御する第3光源制御手段（サブ統合MPU1740aにより階調制御IC1760bへの送信データを設定してランプ駆動基板1760に送信する部分；ステップS748）と、を更に備え、

前記第3光源制御手段は、前記可動制御手段による前記可動部材の可動制御に連動して前記第3の光源を消灯状態に制御することを特徴とする解決手段1又は解決手段2に記載の遊技機。

【0012】

解決手段 3 記載の遊技機によれば、遊技盤の前面側に突出するように前面側空間形成部材設けて開口部と表示装置と後面側空間形成部材と共に筒状空間を形成する。また、前面側空間形成部材に第 3 の光源を備え、可動部材の可動制御に連動して第 3 の光源を消灯状態に制御するため、筒状空間内を暗くすることができ、第 2 光源手段による発光の視認がさらに容易になる。

【0013】

(解決手段 4)

前記第 2 光源手段を所定の動作態様で動作させる可動手段（ループユニット 1570 の前側ギアモジュール 1572 等）と、

10

該可動手段を可動制御する可動制御手段（サブ統合 MPU 1740a からランプ駆動基板 1760 にギアモジュール駆動モータ駆動コマンドを出力して該ギアモジュール駆動モータ駆動コマンドに基づいて駆動信号をループユニット 1570 の前側ギアモジュール駆動モータ 1578 に出力する部分）と、を備え、

前記第 2 光源制御手段は、前記可動制御手段による前記可動手段の可動制御に連動して前記第 2 光源手段を発光制御することを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 3 のいずれかに記載の遊技機。

【0014】

解決手段 4 記載の遊技機によれば、第 2 光源手段の動作に連動して第 2 光源手段を発光制御するため、第 2 光源手段の発光制御をさらに認識させ易くすることができ、演出効果が高まり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、第 1 光源手段の前方に配置される第 2 光源手段を発光制御するときに第 2 光源手段を発光制御しないときよりも第 1 の光源の輝度を低下させるため、第 2 光源手段による発光と第 1 光源手段による発光との干渉を緩和でき、第 2 光源手段の発光を視認し易くすることが可能になり、遊技興趣の低下を抑止できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

30

[1. パチンコ遊技機の全体構造]

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について、図面を参照して説明する。まず、図 1 乃至図 7 を参照して実施形態に係るパチンコ遊技機の全体について説明する。図 1 は、実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の外枠 2 に対して本体枠 3 を開放し、本体枠 3 に対して扉枠 5 を開放した状態を示す斜視図であり、図 2 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、図 3 は、パチンコ遊技機 1 の背面図であり、図 4 は、パチンコ遊技機 1 の側面図であり、図 5 は、パチンコ遊技機 1 の平面図であり、図 6 は、パチンコ遊技機 1 を構成する外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、扉枠 5 の後方から見た分解斜視図であり、図 7 は、パチンコ遊技機 1 を構成する外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、扉枠 5 の前方から見た分解斜視図である。

40

【0017】

図 1 及び図 2 において、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、島（図示しない）に設置される外枠 2 と、該外枠 2 に開閉自在に軸支され且つ遊技盤 4 を装着し得る本体枠 3 と、該本体枠 3 に開閉自在に軸支され且つ前記遊技盤 4 に形成されて球が打ち込まれる遊技領域 255（図 7 参照）を遊技者が視認し得る透明板であるガラス板 60 を具備したガラスユニット 50 と、該ガラスユニット 50 の下方に配置され且つ遊技の結果によって払出される球を貯留する貯留皿 30 とを備えた扉枠 5 と、を備えて構成されている。

【0018】

外枠 2 には、その下方前方に表面が装飾板 6a によって被覆されている下部前面カバー板 6 が固着されている。また、本体枠 3 には、上記したように遊技盤 4 が着脱自在に装着

50

し得る他に、その裏面下部に打球発射装置 300 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板等が一纏めに設けられている基板ユニット 650 が取り付けられ、扉枠 5 が本体枠 3 から開放されたことを検出する扉枠開放スイッチ 3a や本体枠 3 が外枠 2 から開放されたことを検出する本体枠開放スイッチ 3b が設けられ、本体枠 3 の後面開口 222 (図 6 参照) を覆うカバー体 750 が着脱自在に設けられている。本体枠 3 には、扉枠 5 が本体枠 3 から開放されたことを検出する扉枠開放スイッチ 3a と、本体枠 3 が外枠 2 から開放されたことを検出する本体枠開放スイッチ 3b と、が設けられている。更に、扉枠 5 には、上記した貯留皿 30 の他に、遊技窓 42 を閉塞するようにガラスユニット 50 と、ハンドル装置 70 とが設けられている。そして、本実施形態の特徴は、扉枠 5 に設けられる貯留皿 30 が 1 つであり、しかも、従来は本体枠 3 に設けられていたハンドル装置 70 が扉枠 5 に設けられ、また、扉枠 5 と本体枠 3 とが正面から見てほぼ同じ方形の大きさであるため、正面から本体枠 3 が視認できなくした点である。以下、パチンコ遊技機 1 を構成する部材について詳細に説明する。

10

[1-1. 外枠]

外枠 2 について、主として図 8 乃至図 11 を参照して説明する。図 8 は、外枠 2 の正面図であり、図 9 は、外枠 2 の背面図であり、図 10 は、外枠 2 の正面から見た斜視図であり、図 11 は、外枠 2 の正面図 (A)、正面図の B-B 線で切断した断面図 (B)、正面図の A-A 線で切断した側枠板 12 の断面図 (C) である。

【0019】

20

外枠 2 は、上下の上枠板 10 及び下枠板 11 と左右の側枠板 12, 13 とを、それぞれの端部を連結するためのコーナー金具 14~16 及び上支持金具 17 で連結することによって方形状に組み付けられるものである。具体的には、開放側の上部は、上枠板 10 の端部上面及び後面と側枠板 13 の端部外側面及び後面に差し渡されるコーナー金具 14 をビス止めすることにより連結し、開放側の下部は、下枠板 11 の端部底面及び後面と側枠板 13 の端部外側面及び後面に差し渡されるコーナー金具 15 をビス止めすることにより連結し、軸支側の上部は、上枠板 10 の端部上面と側枠板 12 の端部外側面に差し渡される上支持金具 17 をビス止めすることにより連結し、軸支側の下部は、下枠板 11 の端部底面及び後面と側枠板 12 の端部外側面及び後面に差し渡されるコーナー金具 16 をビス止めすることにより連結される。

30

【0020】

外枠 2 を構成する上枠板 10 と下枠板 11、及び側枠板 12, 13 のうち、上枠板 10 と下枠板 11 とは従来と同じ木製であり、側枠板 12, 13 は、軽量金属、例えば、アルミニウム合金の押出し成型板により構成されている。上枠板 10 及び下枠板 11 を従来と同じ木製で構成した理由は、パチンコ遊技機 1 を遊技場に列設される島に設置する場合に、島の垂直面に対し所定の角度をつけて固定する作業を行う必要があるが、そのような作業は上枠板 10 及び下枠板 11 と島とに釘を打ち付けて行われるため、釘を打ち易くするためである。一方、側枠板 12, 13 をアルミニウム合金の押出し成型板により構成した理由は、従来の木製に比べ強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することができるため、側枠板 12, 13 の内側に隣接する本体枠 3 の側面壁 190~193 (図 36 参照) の正面から見たときの左右幅を広くすることができる。このため左右方向の大きな遊技盤 4 を本体枠 3 に装着することができることになり、結果的に遊技盤 4 の遊技領域 255 を大きく形成することができるからである。ただし、側枠板 12, 13 をアルミニウム合金の平板で構成すると、十分な剛性が確保できないため、図 11 (C) に示すように、側枠板 12, 13 の後方部分内側にリブによって空間部 24 を形成して後方部分の肉厚 h_1 が厚くなるように引き抜き成型されている。もちろん、この肉厚 h_1 は、従来の木製の肉厚よりも薄い寸法となっている。

40

【0021】

また、下枠板 11 と左右の側枠板 12, 13 の下部前面に固定される下部前面カバー板 6 は、閉止時においてその上面に本体枠 3 が載置されるものである。下部前面カバー板 6

50

の表面は、前述したように装飾板 6 a によって被覆されているが、装飾板 6 a の裏面に、その後端に弾性爪が形成される止着突起 6 b (図 9、図 1 1 (B) 参照) が突設され、その止着突起 6 b が下部前面カバー板 6 に貫通される取付穴に貫通させられることにより下部前面カバー板 6 に取り付けられている。また、下部前面カバー板 6 の裏面上部には、後当て板 7 が固着され、本体枠 3 が載置される下部前面カバー板 6 の強度を補強している。

【0022】

ところで、本体枠 3 を開閉自在に軸支する構造として、上枠板 1 0 と側枠板 1 2 とを連結するための上支持金具 1 7 と下部前面カバー板 6 の一側上面に沿って取り付けられる下支持金具 1 8 とが設けられている。上支持金具 1 7 には、前方に突出している支持突出片 1 9 に屈曲した支持鉤穴 2 0 が形成されており、この支持鉤穴 2 0 に本体枠 3 の後述する上軸支金具 1 5 2 の軸支ピン 1 5 3 (図 3 8 参照) が係合されるようになっている。また、下支持金具 1 8 も前方に突出した形状に形成されているが、この突出した部分に上向きに支持突起 2 1 が突設され、この支持突起 2 1 に本体枠 3 の後述する枠支持板 1 5 5 (図 3 8 参照) に形成される支持穴が挿入される。したがって、外枠 2 に本体枠 3 を支持するためには、下支持金具 1 8 の支持突起 2 1 に本体枠 3 の枠支持板 1 5 5 に形成される支持穴を係合させた後、本体枠 3 の上軸支金具 1 5 2 の軸支ピン 1 5 3 を支持鉤穴 2 0 に掛け止めることにより簡単に開閉自在に軸支することができる。

【0023】

一方、開放側の側枠板 1 3 の内側上下には、閉鎖用突起 2 2, 2 3 が固着されている。この閉鎖用突起 2 2, 2 3 は、外枠 2 に対して本体枠 3 を閉じる際に、本体枠 3 の開放側面に沿って取り付けられる錠装置 5 6 0 のフック部 6 1 4, 6 2 4 (図 8 6 参照) と係合するものである。そして、後に詳述するように錠装置 5 6 0 のシリンダー錠 5 7 0 に鍵を差し込んで一方に回転することにより、フック部 6 1 4, 6 2 4 と閉鎖用突起 2 2, 2 3 との係合が外れて本体枠 3 を外枠 2 に対して開放することができる。

【0024】

なお、外枠 2 を構成する上枠板 1 0、下枠板 1 1、側枠板 1 2, 1 3 を連結するための上支持金具 1 7、コーナー金具 1 4 ~ 1 6 をそれぞれ所定の位置に取り付けたときに、図 8 及び図 9 に示すように、各金具 1 4 ~ 1 7 の外側面と各枠板 1 0 ~ 1 3 の外側面とがほぼ同一平面となるように、各金具 1 4 ~ 1 7 の取付部分に対応する各枠板 1 0 ~ 1 3 の端部が凹状に形成されている。また、下支持金具 1 8 を取り付けるときにも、下部前面カバー板 6 の上面と下支持金具 1 8 の上面とがほぼ同一平面となるようになっている。

[1-1-1. 外枠の他の実施形態]

上記した外枠 2 は、上枠板 1 0、下枠板 1 1、側枠板 1 2, 1 3 との端部を背面から見たときに L 字状のコーナー金具 1 4 ~ 1 6 と上支持金具 1 7 とで連結することにより構成したものを示したが、4 つの枠板を連結する構造が異なる実施形態 (以下、「第 2 実施形態に係る外枠 2 A」という) について図 1 2 乃至図 2 0 を参照して説明する。図 1 2 は、他の実施形態に係る外枠 2 A の正面斜視図であり、図 1 3 は、同外枠 2 A の正面から見た分解斜視図であり、図 1 4 は、同外枠 2 A の正面図であり、図 1 5 は、同外枠 2 A の背面図であり、図 1 6 は、図 1 4 の B-B 断面図 (A) と図 1 6 (A) の C-C 断面図 (B)、D-D 断面図 (C)、E-E 断面図 (D) であり、図 1 7 は、本体枠 3 の上軸支金具 1 5 2 と外枠 2 A の上支持金具 1 7 A との脱着構造を説明するための斜視図であり、図 1 8 は、外枠 2 A の上支持金具 1 7 A の裏面に設けられるロック部材 2 5 の取付状態を示す分解斜視図 (A) と下方から見た斜視図 (B) であり、図 1 9 は、軸支ピン 1 5 3 とロック部材 2 5 との関係を説明するための上支持金具 1 7 A 部分の裏面図であり、図 2 0 は、ロック部材 2 5 の作用を説明するための上支持金具 1 7 A 部分の裏面図である。なお、図 1 2 乃至図 2 0 において、図 8 ~ 図 1 1 に示す実施形態 (以下、「第 1 実施形態に係る外枠 2」という) と同じ機能を奏する部材には、同じ符号の末尾に「A」を付して表した。

【0025】

図 1 2 及び図 1 3 において、第 2 実施形態に係る外枠 2 A は、上下の上枠板 1 0 A 及び下枠板 1 1 A と左右の側枠板 1 2 A, 1 3 A とを、それぞれの端部を連結するための連結

10

20

30

40

50

部材 1 4 A で連結することによって方形状に組み付けられるものである。具体的には、連結部材 1 4 A は、中央と左右とに段差のある表彰台状に形成され、突出した中央の部分が上枠板 1 0 A 及び下枠板 1 1 A の両端部中央に形成された係合切欠部 1 0 B, 1 1 B に嵌合され、一段下がった左右の部分の平面に上枠板 1 0 A の裏面と下枠板 1 1 A の上面とが当接し且つ一段下がった左右の部分の一側面に側枠板 1 2 A, 1 3 A の内側面が当接するようになっている。そして、その状態で、上枠板 1 0 A の係合切欠部 1 0 B の両側方及び下枠板 1 1 A の係合切欠部 1 1 B の両側方にそれぞれ形成される挿通穴 1 0 C, 1 1 C と連結部材 1 4 A の一段下がった左右の部分の平面に形成される複数（図示の場合 2 個）の連結穴 1 6 A（図 1 3 の上枠板 1 0 A と側枠板 1 2 A とを連結する連結部材 1 4 A に表示するが、他の連結部材 1 4 A にも存在する）とを一致させて上方又は下方から複数（図示の場合 2 本）の連結ビス 1 6 B で止着し、更に、側枠板 1 2 A, 1 3 A の上下端部分に穿設される複数（図示の場合 2 個）の取付穴 1 2 B, 1 3 B と連結部材 1 4 A の一段下がった左右の部分の側面に形成される複数（図示の場合 3 個）の連結穴 1 5 A（図 1 3 の上枠板 1 0 A と側枠板 1 3 A とを連結する連結部材 1 4 A に表示するが、他の連結部材 1 4 A にも存在する）とを一致させて側方外側から複数（図示の場合 3 本）の連結ビス 1 5 B で止着することにより、上下の上枠板 1 0 A 及び下枠板 1 1 A と左右の側枠板 1 2 A, 1 3 A とが強固に連結固定される。ただし、3 本の連結ビス 1 5 B のうち、1 本の連結ビス 1 5 B は、側枠板 1 2 A, 1 3 A と連結部材 1 4 A とを連結するものではなく、上枠板 1 0 A 及び下枠板 1 1 A と連結部材 1 4 A とを側方から直接連結するものである。

【0026】

外枠 2 A を構成する上枠板 1 0 A と下枠板 1 1 A、及び側枠板 1 2 A, 1 3 A のうち、上枠板 1 0 A と下枠板 1 1 A とは従来と同じ木製であり、側枠板 1 2 A, 1 3 A は、軽量金属、例えば、アルミニウム合金の押出し成型板により構成されている。上枠板 1 0 A 及び下枠板 1 1 A を従来と同じ木製で構成した理由は、第 1 実施形態の外枠 2 と同じ理由である。また、この第 2 実施形態に係る外枠 2 A においても、側枠板 1 2 A, 1 3 A をアルミニウム合金の平板で構成すると、十分な剛性が確保できないため、図 1 6 (C) に示すように、側枠板 1 2 A（側枠板 1 3 A も全く同じ構造である。）の後方部分内側にリブによって後方が開放した空間部 1 2 G（側枠板 1 3 A の空間部 1 3 G は図 1 5 に表示）を形成して後方部分の肉厚 h_2 が厚くなるように引き抜き成型されている。もちろん、この肉厚 h_2 は、従来の木製の肉厚と同等若しくは若干薄い寸法となっている。また、図 1 6 (B), (D) に示すように、側枠板 1 2 A の空間部 1 2 G の前方には、連結部材 1 4 A の一段下がった左右の部分の一方の部分が嵌め込まれる溝部 1 2 F（側枠板 1 3 A の溝部 1 3 F は図 1 2 に表示）が形成されている。側枠板 1 2 A の溝部 1 2 F から前端部までは、図 1 6 (B) ~ (D) に示すように、その内側面が連結部材 1 4 A の一段下がった左右の部分の他方の部分が当接する平板状をなすものであるが、その平板部に材料軽減のための浅い凹部が形成されている。更に、前記溝部 1 2 F が形成される反対側の面（外側面）には、図 1 2 及び図 1 6 (B) に示すように、上支持金具 1 7 A の垂下片部 1 7 E が挿入される凹部 1 2 H（側枠板 1 3 A の凹部 1 3 H は図 1 3 に表示）が形成されている。

【0027】

そして、上記のように形成される軸支側の側枠板 1 2 A には、連結部材 1 4 A を取り付けるための構成以外に、その上部に上支持金具 1 7 A の垂下片部 1 7 E を側枠板 1 2 A の外側に取付ビス 1 7 B で止着するための取付穴 1 2 C が穿設されると共に、その下部に下支持金具 1 8 A の側面折曲部に形成される取付穴 1 8 C と一致させて取付ビス 1 8 B で止着するための取付穴 1 2 D が穿設されている。また、取付穴 1 2 D の下部であって側枠板 1 2 A の前方部分に側枠板 1 2 A と下部前カバー板 6 A とを止着ビス 6 E で止着するための取付穴 1 2 E が形成されている。一方、開放側の側枠部 1 3 A には、連結部材 1 4 A を取り付けるための構成以外に、その上部に閉鎖用突起 2 2 A を取付ネジ 2 2 B で取り付けるための取付穴 1 3 C が穿設され、その下部に閉鎖用突起 2 3 A を取付ネジ 2 3 B で取り付けるための取付穴 1 3 C が穿設されると共に、さらに最下方に側枠板 1 3 A と下部前カバー板 6 A とを止着ビス 6 E で止着するための取付穴 1 3 D が形成されている。なお、こ

の閉鎖用突起 2 2 A, 2 3 A は、第 1 実施形態の外枠 2 と同様に、外枠 2 A に対して本体枠 3 を閉じる際に、本体枠 3 の開放側辺に沿って取り付けられる錠装置 5 6 0 のフック部 6 1 4, 6 2 4 (図 8 6 参照) と係合するものであり、後に詳述するように錠装置 5 6 0 のシリンダー錠 5 7 0 に鍵を差し込んで一方に回転することにより、フック部 6 1 4, 6 2 4 と閉鎖用突起 2 2 A, 2 3 A との係合が外れて本体枠 3 を外枠 2 A に対して開放することができるものである。

【0028】

また、下枠板 1 1 A と左右の側枠板 1 2 A, 1 3 A の下部前面に固定される下部前面カバー板 6 A は、閉止時においてその上面に本体枠 3 が載置されるものであり、下部前面カバー板 6 A の表面及び側面は、第 1 実施形態の外枠 2 と同様に装飾板 6 B によって被覆されているが、装飾板 6 B の裏面に、その後端に弾性爪が形成される止着突起 6 C (図 1 5 参照) が突設され、その止着突起 6 C が下部前面カバー板 6 A に貫通される止着穴 6 D に貫通させられることにより下部前面カバー板 6 A に取り付けられている。なお、第 2 実施形態に係る外枠 2 A の装飾板 6 B の開放側の上面には、本体枠 3 の閉止時に該本体枠 3 をスムーズに案内するための案内板 6 F が交換可能に装着されている。

【0029】

ところで、本体枠 3 を開閉自在に軸支する構造として、上枠板 1 0 A と側枠板 1 2 A とを連結する機能も兼用する上支持金具 1 7 A と下部前面カバー板 6 A の一側上面に沿って取り付けられる下支持金具 1 8 A とが設けられている。上支持金具 1 7 A には、前方に突出している支持突出片 1 9 A に該支持突出片 1 9 A の側方から先端中央部に向かって屈曲して形成された支持鉤穴 2 0 A が形成されており、この支持鉤穴 2 0 A に本体枠 3 の後述する上軸支金具 1 5 2 の軸支ピン 1 5 3 (図 3 8 参照) が着脱自在に係合されるようになっている。この支持鉤穴 2 0 A と軸支ピン 1 5 3 との係合関係については、後に詳述する。また、下支持金具 1 8 A も前方に突出した形状に形成されているが、この突出した部分に上向きに支持突起 2 1 A が突設され、この支持突起 2 1 A に本体枠 3 の後述する枠支持板 1 5 5 (図 3 8 参照) に形成される支持穴が挿入される。したがって、外枠 2 に本体枠 3 を支持するためには、下支持金具 1 8 A の支持突起 2 1 A に本体枠 3 の枠支持板 1 5 5 に形成される支持穴に係合させた後、本体枠 3 の上軸支金具 1 5 2 の軸支ピン 1 5 3 を支持鉤穴 2 0 A に掛け止めることにより簡単に開閉自在に軸支することができる点は、第 1 実施形態に係る外枠 2 と同じである。

【0030】

また、上支持金具 1 7 A は、上枠板 1 0 A の軸支側の上面及び前面に凹状に形成される取付段部 1 0 D に装着されるものであるが、その装着に際し、上支持金具 1 7 A に形成される複数 (図示の場合 2 個) の取付穴 1 7 D と取付段部 1 0 D に穿設される複数 (図示の場合 2 個) の取付穴 1 0 E とを一致させて取付ビス 1 7 B を上方から差し込み、上枠板 1 0 A の裏面から押し当てられる挟持板 1 7 C に止着することにより上支持金具 1 7 A が上枠板 1 0 A に堅固に固定される。また、上支持金具 1 7 A の外側側方には、側枠板 1 2 A の外側に当接する垂下片部 1 7 E があり、その垂下片部 1 7 E にも取付穴 1 7 D (図 1 8 (A) 参照) が穿設され、この取付穴 1 7 D と前記取付穴 1 2 C とを取付ビス 1 7 B で止着することにより、上支持金具 1 7 A と側枠板 1 2 A とを固定すると共に、上枠板 1 0 A と側枠板 1 2 A とを上支持金具 1 7 A を介して連結している。一方、下支持金具 1 8 A は、前述したように側枠板 1 2 A の取付穴 1 2 D と取付穴 1 8 C とを一致させた状態で取付ビス 1 8 B で止着し、さらに、下支持金具 1 8 A の水平面の中程に穿設される取付穴 1 8 D に取付ネジ 1 8 E を差し込むことにより、前記装飾板 6 B を介して前記下部前カバー板 6 A の上面に止着されるものである。

【0031】

上記のように構成される第 2 実施形態に係る外枠 2 A において、その構成部材である上枠板 1 0 A と下枠板 1 1 A と側枠板 1 2 A, 1 3 A とを連結部材 1 4 A で連結することにより、第 1 実施形態に係る外枠 2 のようにコーナー金具 1 4 ~ 1 6 で連結したものに比べて、連結部材 1 4 A が側枠板 1 2 A, 1 3 A の内面に密着して止着されると共に連結部材

10

20

30

40

50

1 4 Aと上枠板 1 0 A及び下枠板 1 1 Aが係合した状態で止着されるので、その組み付け強度が高く頑丈な方形状の枠組みとすることができる。上記した連結部材 1 4 Aと上枠板 1 0 A及び下枠板 1 1 Aとの係合状態に加え、連結部材 1 4 Aの側枠板 1 2 A, 1 3 Aへの取り付けに際し、溝部 1 2 Fに連結部材 1 4 Aの一段下がった左右の部分の一方の部分が嵌め込まれる構造であるため、連結部材 1 4 Aの側枠板 1 2 A, 1 3 Aへの取り付けが強固となり、これによっても方形状の枠組みの強度を向上することができると共にその位置決めを正確に行うことができる。また、連結部材 1 4 Aによって上枠板 1 0 A、下枠板 1 1 A、側枠板 1 2 A, 1 3 Aを連結した後、上支持金具 1 7 Aを所定の位置に取り付けたときに、図 1 4 及び図 1 5 に示すように、各枠板 1 0 A, 1 1 A, 1 2 A, 1 3 Aの外側面（外周面）から外側に突出する部材は存在しないので、パチンコ遊技機 1 を図示しないパチンコ島台に設置する際に、隣接する装置（例えば、隣接する玉貸器）と密着して取り付けることができる。また、下支持金具 1 8 Aを取り付けたときにも、下部前面カバー板 6 Aの上面と下支持金具 1 8 Aの上面とがほぼ同一平面となるようになっている。

【0032】

ところで、本体枠 3 を開閉自在に軸支するための上支持金具 1 7 Aの裏面には、図 1 8 に示すようにロック部材 2 5 が回転自在に軸支されている。より詳細に説明すると、図 1 8 (A) に示すように、上支持金具 1 7 Aの支持突出片 1 9 Aは、先端部が円弧状の平板として形成されると共に支持突出片 1 9 Aの外側縁に沿って直角に折り曲げられた垂下壁 1 9 Bが形成される。この垂下壁 1 9 Bにより、上支持金具 1 7 Aの支持突出片 1 9 Aの強度を向上させることができると共に、正面から見たときに次に説明するロック部材 2 5 が視認できないようにして外観を良くし、更に、次に説明するロック部材 2 5 の弾性片 2 5 cの先端当接部が当接する部位として利用したりロック部材 2 5 が支持突出片 1 9 Aから外側に飛び出さないように停止部として利用している。また、支持突出片 1 9 Aに形成される支持鉤穴 2 0 Aは、垂下壁 1 9 Bが形成されない反対側の側方から内側にやや向ってさらに先端中央部に向かって傾斜状となるように屈曲して形成されている。そして、支持鉤穴 2 0 Aの傾斜状穴部の溝寸法は、軸支ピン 1 5 3の直径よりもやや大きな寸法に形成されている。また、上記した垂下壁 1 9 Bは、支持鉤穴 2 0 Aの前方の入口端部から支持突出片 1 9 A及び上支持金具 1 7 Aの外側縁に沿って直角に折り曲げられて形成されていると共に、支持鉤穴 2 0 Aの前方の入口端部の部分で内側に向って折り曲げられて停止垂下部 1 9 Cとなっている。また、支持突出片 1 9 Aのほぼ中央に取付穴 1 9 Dが穿設され、該取付穴 1 9 Dにロック部材 2 5 がリベット 2 6 によって回転自在に軸支されている。ロック部材 2 5 は、合成樹脂によって成型されるものであり、ストッパー部 2 5 aと操作部 2 5 bとが L 字状に形成され、また操作部 2 5 bと反対側に円弧状の弾性片 2 5 c が一体的に延設されている。そして、ストッパー部 2 5 aと操作部 2 5 bとがなす L 字状の基部に前記リベット 2 6 が挿通される取付穴 2 5 d が形成されている。しかして、ロック部材 2 5 がリベット 2 6 によって取付穴 1 9 Dに取り付けられて支持突出片 1 9 Aの裏面に回転自在に固定した状態においては、図 1 8 (B) に示すように、弾性片 2 5 cの先端当接部が垂下壁 1 9 Bの内側面と当接しており、ストッパー部 2 5 aが支持鉤穴 2 0 Aの傾斜状穴部を閉塞するようになっている。また、このときストッパー部 2 5 aの先端部分は、支持鉤穴 2 0 Aの傾斜状穴部の先端空間部分を閉塞した状態となっていない。即ち、通常の状態では支持鉤穴 2 0 Aの先端空間部分には、本体枠 3 の上軸支金具 1 5 2 の軸支ピン 1 5 3 が挿入される空間が形成されている。

【0033】

ところで、軸支ピン 1 5 3 が支持鉤穴 2 0 Aの傾斜状穴部の先端空間部分に挿入されてストッパー部 2 5 aの先端側方が入口端部の停止垂下部 1 9 Cに対向している状態（この状態ではストッパー部 2 5 aの先端側方と停止垂下部 1 9 Cとの間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲して形成される支持鉤穴 2 0 Aの傾斜状穴部の先端空間部分に位置する軸支ピン 1 5 3 とストッパー部 2 5 aの先端面 2 5 e とのそれぞれの中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠 3 を軸支している軸支ピン 1 5 3

が支持鉤穴 20A の先端部分に当接した状態となっているので、軸支ピン 153 からストッパー部 25a の先端面 25e への負荷がほとんどかかっていないため、ロック部材 25 の弾性片 25c に対し負荷がかかっていない状態となっている。また、図 19 (A) に示すように、ストッパー部 25a の先端面 25e が操作部 25b を操作して回転したときにロック部材 25 がスムーズに回転するように円弧状に形成されている。図示の場合、この円弧状先端面 25e の円弧中心は、リベット 26 の中心（ロック部材 25 の回転中心）である。このため、軸支ピン 153 が支持鉤穴 20A の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力 F が加かって円弧状の先端面 25e に当接したとき、その作用力 F を、軸支ピン 153 と円弧状の先端面 25e との当接部分に作用する分力 F1（円弧状先端面 25e の円弧の法線方向）と、軸支ピン 153 と支持鉤穴 20A の傾斜状穴部の一側内面との当接部分に作用する分力 F2 と、に分けたときに、分力 F1 の方向がリベット 26 の中心（ロック部材 25 の回転中心）を向くため、ロック部材 25 のストッパー部 25a の先端部が支持突出片 19A から外れる方向（図示の時計方向）に回転させるモーメントが働かず、軸支ピン 153 がロック部材 25 のストッパー部 25a の先端部と支持鉤穴 20A の傾斜状穴部の一側内面との間に挟持された状態を保持する。このため、通常の軸支状態でもあるいは軸支ピン 153 の作用力がロック部材 25 にかかった状態でも、ロック部材 25 の弾性片 25c に常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性片 25c のクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って軸支ピン 153 の支持鉤穴 20A からの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材 25 のストッパー部 25a の先端部が支持突出片 19A から外れる方向（図示の時計方向）に回転させられても、ストッパー部 25a の先端部の一側方が停止垂下部 19C に当接してそれ以上外れる方向に回転しないので、ロック部材 25 が支持突出片 19A の外側にはみ出ることはない。

【0034】

また、図 19 (A) に示す実施形態においては、ストッパー部 25a の円弧状先端面 25e の円弧中心がリベット 26 の中心（ロック部材 25 の回転中心）であることにより、軸支ピン 153 に対し支持鉤穴 20A の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向の作用力 F が加かってもロック部材 25 に回転モーメントが生じないものについて説明したが、図 19 (B) に示すように、ストッパー部 25a の円弧状先端面 25f の曲率半径をさらに小さくし、且つロック部材 25 のリベット 26 による軸支位置を支持突出片 19A の内側にした場合に、軸支ピン 153 が支持鉤穴 20A の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力 F が加かって円弧状の先端面 25f に当接したとき、その作用力 F を、軸支ピン 153 と円弧状の先端面 25f との当接部分に作用する分力 F1（円弧状先端面 25f の円弧の法線方向）と、軸支ピン 153 と支持鉤穴 20A の傾斜状穴部の一側内面との当接部分に作用する分力 F2 と、に分けた場合において、分力 F1 によって回転モーメントが働いてロック部材 25 を図示の矢印方向（時計回転方向）に回転させるが、ロック部材 25 が回転してもストッパー部 25a の先端一側方が停止垂下部 19C に当接するだけであるため、ロック部材 25 が支持突出片 19A の外側にはみ出ることもないし、ロック部材 25 の弾性片 25c に対しても負荷がかかることもない。

【0035】

つまり、図 19 (A) 及び図 19 (B) に示す実施形態から理解することができる点は、軸支ピン 153 が支持鉤穴 20A の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力 F が加かって先端面 25e、25f に当接したとき、その作用力 F の軸支ピン 153 と先端面 25e、25f との当接部分に作用する分力 F1 によってロック部材 25 を回転させる回転モーメントが生じない位置若しくはロック部材 25 をその先端部が支持突出片 19A の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材 25 の回転中心（リベット 26 により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材 25 の弾性片 25c に対しても負荷がかかることはないし、ロック部材 25 が回転してもストッパー部 25a の先端一側方が停止垂下部 19C に当接するだけであるため、ロック部材 25 が支持突出片 19A の外側にはみ出ることもない。なお、ストッパー部 25a の先端面の形

状が円弧状でなくても、上記した分力F1の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材25をその先端部が支持突出片19Aの外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材25の回転中心（リベット26により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材25の弾性片25cに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材25が回転してもストッパー部25aの先端側方が停止垂下部19Cに当接するだけであるため、ロック部材25が支持突出片19Aの外側にはみ出ることもないという点を本出願人は確認している。

【0036】

上記のように構成されるロック部材25の作用について図20を参照して説明する。外
10 枠2Aに本体枠3を開閉自在に軸支する前提として、本体枠3の枠支持板155（図38
参照）に形成される支持穴（図示しない）に下支持金具18Aの支持突起21Aが挿通さ
れていることが必要である。そのような前提において、図20（A）に示すように、本体
枠3の上軸支金具152の軸支ピン153をロック部材25のストッパー部25aの側面
に当接させて押し込むことにより、図20（B）に示すように、ロック部材25が弾性片
25cを変形させながら反時計方向に回動させるので、軸支ピン153を支持鉤穴20A
に挿入することができる。そして、軸支ピン153が支持鉤穴20Aの傾斜状穴部の先端
空間部分に到達すると、図20（C）に示すように、軸支ピン153とストッパー部25
20 aの先端側面とが当接しなくなるためロック部材25が弾性片25cの弾性力に付勢され
て時計方向に回動し、ロック部材25のストッパー部25aが再度通常の状態に戻って支
持鉤穴20Aの入口部分を閉塞すると同時に、ストッパー部25aの先端部分が軸支ピン
153と対向して軸支ピン153が支持鉤穴20Aから抜け落ちないようにになっている。
そして、この状態は、図20（D）に示すように、本体枠3が完全に閉じられた状態でも
あるいは本体枠3の通常の開閉動作中も保持される。次いで、軸支ピン153を支持鉤穴
20Aから取り外すためには、図20（E）に示すように、指を支持突出片19Aの裏面
に差し入れてロック部材25の操作部25bを反時計方向に回動することにより、ロック
部材25が弾性片25cの弾性力に抗して回動し、ストッパー部25aの先端部分が支持
鉤穴20Aから退避した状態となるため、軸支ピン153を支持鉤穴20Aから取り出す
ことができる。その後、本体枠3を持ち上げて、枠支持板155に形成される支持穴と下
支持金具18Aの支持突起21Aとの係合を解除することにより、本体枠3を外枠2Aから
30 取り外すことができる。

【0037】

上記したように、第2実施形態に係る外枠2Aの上支持金具17Aに設けられるロック
部材25は、ストッパー部25aと操作部25bと弾性片25cとが合成樹脂によって一
体的に形成されているので、上支持金具17Aの裏面に極めて簡単にに取り付けることが
できると共に、極めて簡単な構造であるため故障も少なく且つ製造コストの低減を計る
ことができる。また、軸支ピン153が支持鉤穴20Aの傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方
向に作用力Fがかかって先端面25e、25fに当接したとき、その作用力Fの軸支ピン
153と先端面25e、25fとの当接部分に作用する分力F1によってロック部材
25を回転させる回転モーメントが生じない位置若しくはロック部材25をその先端部が
支持突出片19Aの外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材2
40 5の回転中心（リベット26により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック
部材25の弾性片25cに対しても負荷がかかることはなく、合成樹脂で一体形成される
弾性片25cのクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って軸支ピン153の支持
鉤穴20Aからの脱落を防止することができると共に、ロック部材25が回転してもスト
ッパー部25aの先端側方が停止垂下部19Cに当接するだけであるため、ロック部材
25が支持突出片19Aの外側にはみ出ることもない。なお、このロック部材25は、詳
細に説明しなかったが第1実施形態に係る外枠2の上支持金具17にもそのまま適用され
ている。

[1-2. 扉枠]

次に、主として図2及び図21乃至図33を参照して、扉枠5について説明する。図2

10

20

30

40

50

1は、扉枠5の背面図であり、図22は、扉枠5とガラスユニット50とを分離した状態の背面から見た斜視図であり、図23は、扉枠5に着脱自在に取り付けられるガラスユニット50の製作過程を示す斜視図であり、図24は、ガラスユニット50の乾燥剤挿入部分の拡大斜視図であり、図25は、完成したガラスユニット50の側面図(A)、正面図(B)、斜視図(C)であり、図26は、図25(B)のA-A線断面図(A)、B-B線断面図(B)であり、図27は、扉枠5の取り付けられるハンドル装置70の断面図であり、図28は、ハンドル装置70を構成する操作ハンドル部71とジョイントユニット90との関係を示す斜視図であり、図29は、操作ハンドル部71の分解斜視図であり、図30は、ジョイントユニット90の斜視図(A)、分解斜視図(B)であり、図31は、操作ハンドル部71とジョイントユニット90の動作を説明するための動作図であり、図32は、ハンドル装置70と本体枠3に設けられる打球発射装置300との関係を示す斜視図であり、図33は、ハンドル装置70と打球発射装置300とを連結する状態を説明するための断面図である。

10

【0038】

図2及び図4に示すように、扉枠5は、方形状に形成され、その上部に縦長六角形状の遊技窓42が形成され、その遊技窓42の下方前面に貯留皿30が設けられ、その貯留皿30の一侧(開放側)にハンドル装置70を構成する操作ハンドル部71が突設固定され、貯留皿30の下側に貯留した球を図示しない受け箱(ドル箱)に排出する球排出ボタン30aが設けられている。また、扉枠5の裏面には、前記遊技窓42を閉塞するように透明板ユニットとしてのガラスユニット50が取り付けられると共に、前記操作ハンドル部71に対応する裏面にハンドル装置70を構成するジョイントユニット90も取り付けられている。なお、ガラスユニット50及びハンドル装置70についての詳細な構造については、後に詳述するが、以下には、扉枠5の全体の構造について説明する。

20

【0039】

扉枠5は、図21に示すように、その一侧上下に設けられる上開閉金具32及び下開閉金具33が本体枠3の上軸支金具152の扉軸支穴154(図38参照)及び扉支持板156の軸支穴157(図38参照)に挿入支持されて本体枠3に開閉自在に軸支されるものである。このため、上開閉金具32には、扉軸支穴154に挿入される摺動軸支ピン(図示しない)が上下方向に摺動自在に設けられ、下開閉金具33には、軸支穴157に挿入される軸ピン(図示しない)が下方に向けて突設されている。しかして、扉枠5を本体枠3に取り付けるには、扉枠5の下開閉金具33の軸ピンを本体枠3の扉支持板156の軸支穴157に差し込んだ後に、扉板の上開閉金具32の摺動軸支ピンを下方に摺動させた状態で本体枠3の上軸支金具152の扉軸支穴154に一致させて摺動軸支ピンを上方に摺動(通常、スプリングの付勢力により上方に摺動される。)させることにより、扉枠5を本体枠3に開閉自在に軸支することができる。

30

【0040】

また、扉枠5の前面に設けられる貯留皿30は、図2に示すように、従来のパチンコ遊技機とは異なり、遊技窓42の下方に1つの皿(従来の所謂「上皿」に相当)だけが設けられる構造であるため、貯留皿自体を従来に比べ下方に位置させることができる。このため、遊技窓42の上下方向の寸法も大きくすることができる。また、扉枠5は、前述したように本体枠3の左右の幅とほぼ同じ幅を有して形成されるため、これによっても、遊技窓42の左右方向の寸法も大きくすることができる。つまり、遊技窓42の上下方向及び左右方向の寸法を大きく形成することができるため、この遊技窓42を透視して視認し得る遊技盤4の遊技領域255の上下左右方向の寸法も大きくすることができる。なお、貯留皿30のほぼ中央前方には、遊技盤4に設けられる遊技装置によって実現される遊技内容が遊技者参加型のものであるときに操作し得る演出選択スイッチ31が設けられている。また、貯留皿30、扉枠5の前面の遊技窓42及び扉枠5の周囲には遊技演出効果を奏するための扉枠装飾ランプ5aa, 5b~5hを内蔵するランプカバーや装飾板によって覆われている。このランプカバーや装飾板は、図4及び図5に示すように凹凸をもって形成されている。

40

50

【0041】

一方、扉枠5の裏面には、図21に示すように、方形状の外周に沿って鉄製の補強板35～38が固定されている。上部裏面に取り付けられる上補強板35の両端下部には、スピーカ34がスピーカーボックスに固定されて取り付けられており、下部裏面に取り付けられる下補強板36には、遊技窓42の直下に取り付けられ軸支側に賞球口39が開設されている。この賞球口39は、後述する満タンユニット520の出口536（図70参照）と連通して払出された賞球を貯留皿30に流出させるためのものである。また、開放側裏面に取り付けられる側方補強板37は、扉枠5の裏面の上端部から下端部にかけて取り付けられているが、その上部、中央部、下部にフック係止片37aが形成されている。このフック係止片37aは、後に詳述する錠装置560のガラス扉用フック601（図86参照）と係合して扉枠5の本体枠3に対する施錠を行うものである。更に、軸支側裏面に取り付けられる側方補強板38も、扉枠5の裏面の上端部から下端部にかけて取り付けられており、上端部には上開閉金具32、下端部には下開閉金具33が固定されている。補強板35～38は、貯留皿30に貯留された球からの静電放電によるノイズ等を扉枠5から除去するアース接続板としての役割も担っている。具体的には、補強板35～38は、鉄製で固定されているため電氣的に接続された状態となっており、補強板35～38に侵入したノイズが側方補強板38の上開放金具32及び下開放金具33に伝わる。上開閉金具32及び下開閉金具33は、上述したように、本体枠3の上軸支金具152の扉軸支穴154（図38参照）及び扉支持板156の軸支穴157（図38参照）に挿入支持されている。このため、強板35～38に侵入したノイズは、側方補強板38の上開放金具32及び下開放金具33を介して、本体枠3の上軸支金具152及び扉支持板156に伝わり、後述する電源基板686のアース用コネクタ690（図96参照）を経て外部にアースされるようになっている。

【0042】

また、扉枠5の裏面には、透明板ユニットとしてのガラスユニット50を取り付けるためのガラス止めレバー43、位置決め突起44、掛止凹部45が形成されると共に、錠装置560のシリンダー錠570を挿通させるための錠穴46と、貯留皿30の下流側を一例に整列して流下する打球が供給される打球供給口40と、該打球供給口40の下方に位置して打球供給口40から供給された打球を1個ずつ後述する発射レール164の発射位置に供給するための供給揺動片41と、がそれぞれ形成され又は設けられている。ガラス止めレバー43は、図21に示すように、左右のスピーカ34の設置位置の下方に設けられ、上端をビスで止着されて回転するように設けられているが、そのガラス止めレバー43が軸支される下方は、図22に示すように、次に説明するガラスユニット50の止め片52が嵌まり込むように凹状に形成されると共に、その凹状部に止め片52に形成される位置決め穴53と係合する位置決め突起44が突設されている。また、掛止凹部45は、遊技窓42の下部左右に上方が開放したL字状に形成され、ガラスユニット50の掛止突片54が上方から挿入されて係合されるようになっている。更に、錠穴46は、図21に示すように、開放側であって前記下補強板36の下方に穿設形成されている。そして、扉枠5を本体枠3に対して閉じたときには、図2に示すように、錠装置560のシリンダー錠570の先端面が錠穴46に臨み、扉枠5を本体枠3に対して開放したときには、図1に示すように、シリンダー錠570が錠穴46から離れて位置するようになっている。また、供給揺動片41は、後述する打球発射装置300に設けられる作動片308（図50参照）と当接して打球発射装置300の打球槌336の往復動作に連動して打球供給口40から供給される打球を発射レール164の発射位置に供給するものである。

[1-2-1. 透明板ユニット（ガラスユニット）]

次に、扉枠5の裏面に取り付けられる透明板ユニットとしてのガラスユニット50について、図22～図26を参照して説明する。ガラスユニット50は、図23に示すように、遊技窓42よりも大きな開口を有する合成樹脂で成型した環状の縦長六角形状のユニット枠51と、該ユニット枠51の開口の外周前後面に2枚の透明板としてのガラス板60（ガラス板でなくても透明な合成樹脂板でもよい。）を接着することにより構成されるも

のである。まず、ユニット枠 5 1 について詳細に説明すると、図 2 2 に示すように、ユニット枠 5 1 の斜め上部左右には、位置決め穴 5 3 が形成される止め片 5 2 が環状の外側に向かって突設形成され、下部左右には、掛止突片 5 4 が環状の外側に向かって突設形成されている。この止め片 5 2 と掛止突片 5 4 とは、前述したように、ガラスユニット 5 0 を扉枠 5 の裏面に取り付けるためのものである。また、ユニット枠 5 1 の外周前後面部には、図 2 6 に示すように、ガラス板 6 0 を嵌め込むためのガラス当接段部 5 5 が周設されており、このガラス当接段部 5 5 にガラス板 6 0 を接着剤（ホットメルト系接着剤）で接着したときに、ユニット枠 5 1 の幅寸法内に 2 枚のガラス板 6 0 が収納された状態となる。更に、ユニット枠 5 1 には、図 2 4 及び図 2 6 に示すように、内部に乾燥剤 5 7 を封入する乾燥剤封入空間部 5 6 がユニット枠 5 1 の内周面と連通するようにその一側下部側方に環状の外部に突出するように形成され、その乾燥剤封入空間部 5 6 を閉塞するために多数の通気孔 5 9 b が形成された開閉蓋 5 9 がユニット枠 5 1 の内周面に係止爪 5 9 a によって着脱自在に取り付けられるようになっている。また、乾燥剤封入空間部 5 6 には、外部と連通する単一の空気穴 5 8 が形成されている。なお、乾燥剤封入空間部 5 6 は、環状のユニット枠 5 1 の上下左右部を除く斜め左右上下部のいずれかの部位に環状の外部に突出するように形成すればよい。

10

【0043】

しかして、ガラスユニット 5 0 を組み付けるには、図 2 3 (A) に示すように、ユニット枠 5 1 の乾燥剤封入空間部 5 6 に乾燥剤 5 7 を封入し、その後、図 2 3 (B) に示すように、乾燥剤封入空間部 5 6 を閉塞するために開閉蓋 5 9 をユニット枠 5 1 の内周面側から挿入して係止爪 5 9 a を係止させ、さらに、図 2 3 (C) に示すように、ユニット枠 5 1 の両面からガラス板 6 0 をガラス当接段部 5 5 に収納当接するように接着剤で接着する。そして、2 枚目のガラス板 6 0 を接着する際に、2 枚のガラス板 6 0 で挟まれる密閉空間の空気が開閉蓋 5 9 の通気孔 5 9 b、乾燥剤封入空間部 5 6、空気穴 5 8 を介して外部に逃げるので、2 枚目のガラス板 6 0 の接着作業が 2 枚のガラス板 6 0 によって挟まれる密閉空間の空気の圧力によって影響を受けることなく容易に行うことができ、最終的に、図 2 3 (D) に示すように、2 枚のガラス板 6 0 を一体化したガラスユニット 5 0 を簡単に組み付けることができる。そして、乾燥剤封入空間部 5 6 と 2 枚のガラス板 6 0 によって形成される密閉空間とを完全に密封する必要がある場合には、小さな空気穴 5 8 を密閉するだけの簡単な作業で密封状態を完了することができる。なお、空気穴 5 8 を密閉することに代えて、空気穴 5 8 に 2 枚のガラスの空間部から外部に向かう一方向にのみ空気が流れる弁を設けても良い。

20

30

【0044】

そして、上記のように組み付けられたガラスユニット 5 0 を扉枠 5 に取り付けるには、ガラスユニット 5 0 の掛止突片 5 4 を扉枠 5 の掛止凹部 4 5 に上方から掛け止めた後、ガラスユニット 5 0 の止め片 5 2 に形成される位置決め穴 5 3 を本体枠 5 の凹状部に突設される位置決め突起 4 4 に挿入させながら止め片 5 2 と凹状部とを合致させ、ガラス止めレバー 4 3 を閉止位置に回動して止め片 5 2 の裏面を押圧する。これによって、ガラスユニット 5 0 を扉枠 5 の裏面に簡単に取り付けることができる。なお、ガラス止めレバー 4 3 を閉止位置に回動したときに、ガラス止めレバー 4 3 の裏面に形成される凹部（図示しない）と位置決め突起 4 4 の先端部とが係合するようになっている。逆に、ガラスユニット 5 0 を取り外す場合には、ガラス止めレバー 4 3 を開放位置に回動させた後、位置決め穴 5 3 を位置決め突起 4 4 からはずすようにガラスユニット 5 0 の上部を後方に移動させ、その後ガラスユニット 5 0 全体を上方に持ち上げるようにすることにより、掛止突片 5 4 を掛止凹部 4 5 から外してガラスユニット 5 0 を扉枠 5 から簡単に取り外すことができる。

40

【0045】

以上詳述したように、本実施形態における透明板ユニットとしてのガラスユニット 5 0 は、予めユニット枠 5 1 の乾燥剤封入空間部 5 6 に乾燥剤 5 7 を封入した後で、ガラス板 6 0 をユニット枠 5 1 の両面に接着剤で貼り付けるだけで組み付けることができるので、

50

従来のようにユニット枠にガラス板を接着した後に、乾燥剤をユニット枠に外側から挿入して乾燥剤の挿入口の周囲を密閉する構造のものに比べて、密閉するにしても極めて小さな空気穴５８だけを密閉すればよいため、ガラスユニット５０の製造を簡単に行うことができ、ガラスユニット５０の生産性が向上するというメリットがある。そして、この場合、乾燥剤封入空間部５６が環状のユニット枠５１の外部に突出するように一体的に形成されているので、特殊な形状のガラス板を用意する必要はなく、極めて汎用性の高いガラスユニット５０を提供することができる。

【００４６】

また、本実施形態においては、従来のように、ユニット枠そのものに通気孔を形成する場合に比べて、開閉蓋５９という小さな部品に通気孔５９ｂを形成したので、成型が容易であると共に成型後の通気孔５９ｂの大きさが歪み等で変形することがなく、粒状の乾燥剤５７を乾燥剤封入空間部５６に封入しても、乾燥剤５７が２枚のガラス板６０によって形成される密閉空間に零れ落ちることはない。

10

【００４７】

また、本実施形態においては、乾燥剤封入空間部５６は、環状のユニット枠５１の上下左右部を除く斜め左右上下部のいずれかの部位に環状の外部に突出するように形成されることにより、一般的に円形状に形成される遊技窓４２の斜め左右上下部の遊技窓４２として利用されない領域に乾燥剤封入空間部５６を配置することができ、結果的に遊技窓４２を大きく形成することができる。

20

【００４８】

更に、本実施形態においては、ガラスユニット５０を扉枠５に取り付ける際に、ユニット枠５１の下辺左右に形成される掛止突片５４を扉枠５の掛止凹部４５に差し込み、その後、ユニット枠５１の斜め上部左右に形成される止め片５２の位置決め穴５３を扉枠５の位置決め突起４４に係合してガラス止めレバー４３を回動するだけの簡単な作業によって取り付けることができる。

〔１－２－２．ハンドル装置〕

次に、扉枠５の開放側下部に取り付けられるハンドル装置７０について、主として図２７～図３１を参照して説明する。ハンドル装置７０は、扉枠５の開放側下部前面に設けられる操作ハンドル部７１と、該操作ハンドル部７１に対応する扉枠５の裏面に組み付けられて操作ハンドル部７１の回動操作に応じて回転する回転軸７５と連携され且つ該回転軸７５の回転運動をスライド運動に変化させるジョイントユニット９０と、から構成されている。

30

【００４９】

まず、操作ハンドル部７１は、図２７に示すように、扉枠５の前面を構成する装飾板（例えば、貯留皿３０の外側構成板と兼用して形成される装飾板）に突設される円筒状のハンドル支持筒部５ａに挿入固定される。このハンドル支持筒部５ａは、パチンコ遊技機１の上方から見た平面視で外側（右側）に向くように傾斜して形成されているため、ハンドル支持筒部５ａに挿入固定される操作ハンドル部７１も平面視で外側に傾斜（換言するならば、パチンコ遊技機１の前面垂直面に直交する線に対してその先端部がパチンコ遊技機の外側に向かうように傾斜している。）して扉枠５に取付固定されることになる。このように、操作ハンドル部７１を平面視で外側に向けて傾斜させることにより、遊技者が操作ハンドル部７１を握り易く、回動動作に違和感がなく回動操作が行いやすいという利点がある。そして、本実施形態においては、後述するように、操作ハンドル部７１を傾斜設置しても、操作ハンドル部７１の回転軸７５の回転運動がスムーズに伝達されて打球発射装置３００の弾発力を調整することができる構造が採用されている。なお、操作ハンドル部７１のハンドル支持筒部５ａへの挿入後、ハンドル支持筒部５ａと操作ハンドル部７１（正確には、後握り部７３）とをビス等で連結して操作ハンドル部７１がハンドル支持筒部５ａから引き抜きできないようになっている。

40

【００５０】

また、操作ハンドル部７１は、図２９に示すように、前握り部材７２と、後握り部材７

50

3と、前握り部材72と後握り部材73との間で回動自在に軸支される回動操作部材74と、該回動操作部材74にその一端部が固定される直線円柱状の回転軸75と、該回転軸75の他端部に固定されるカム76と、から構成されている。後握り部材73は、前記ハンドル支持筒部5aに嵌合される小径部と該小径部の前方の大径部とが一体的に形成され、その中心に回転軸75が貫通される軸貫通穴78が形成されている。回転軸75が軸貫通穴78に挿通される際には、軸受ブッシュ77が軸貫通穴78の後端に嵌めこまれ、その軸受ブッシュ77に回転軸75が挿通される。一方、軸受ブッシュ77を介して軸貫通穴78に貫通された回転軸75は、後握り部材73の前面側に固定される固定軸受部材83の軸受穴84を貫通して回転操作部74の中心に形成される軸嵌合穴86に嵌合される。

10

【0051】

また、後握り部材73の前面側には、タッチスイッチ80、発射停止スイッチ82、フック88を固定するための突起や取付穴（共に図示しない）が設けられると共に、単発ボタン81が揺動自在に支持される揺動ピン（図示しない）が形成され、それらの突起や取付穴及び揺動ピンにタッチスイッチ80、発射停止スイッチ82、フック88及び単発ボタン81が取り付けられている。そして、それらが取り付けられた状態でタッチスイッチ80や発射停止スイッチ82からの配線がフック88で纏められて後握り部材73の軸貫通穴78の側方に形成される配線通し穴79、後述する配線通し筒部材108（図27参照）及び配線開口100（図30参照）から扉枠5の裏面に導き出され、ハンドル中継端子板71a（図32参照）に接続されるようになっている。このハンドル中継端子板71aからの配線は、上述した下補強板36に沿って取り付けられており、後述する払出制御基板に電氣的に接続されるようになっている。また、固定軸受部材83と回動操作部材74との間には、付勢スプリング85が回転軸75に周設されるように設けられ、この付勢スプリング85が回動操作部材74を常に元の位置に復帰させるようになっている。更に、回動操作部材74の軸嵌合穴86の外側にはスイッチ接触凸部87が突設され、回動操作部材74が付勢スプリング85の付勢力により元位置にある場合に、スイッチ接触凸部87が発射停止スイッチ82のアクチュエータに接触して発射停止スイッチ82をOFFとし、回動操作部材74が遊技者によって回動操作されるとスイッチ接触凸部87が発射停止スイッチ82のアクチュエータと離れてONとする。また、発射停止スイッチ82がONとなっている状態で単発ボタン81が揺動可能になるので、単発ボタン81を押圧することにより、発射停止スイッチ82のアクチュエータをOFF操作することができるようになっている。なお、回動操作部材74の外周表面には、導電性のメッキが施されており、遊技者が回動操作部材74に接触することによりタッチスイッチ80が接触を検出するようになっている。そして、遊技者が回動操作部材74を回動して発射停止スイッチ82がONとなり且つタッチスイッチ80が接触を検出しているときに打球発射装置300の後述する発射モータ344（図51参照）が回転駆動されるようになっている。

20

30

【0052】

また、回転軸75の先端に固定されるカム76は、勾玉状に形成され、回転軸75の回転にしたがって後述するジョイントユニット90のスライド体93（図30及び図31参照）のカム当接部107を押圧して一方向にスライドさせるようになっている。そして、本実施形態においては、この回転軸75の先端に固定されるカム76とジョイントユニット90のスライド体93との連携構造によって前述したような操作ハンドル部71の平面視での傾斜状取付けが可能となっている。

40

【0053】

そこで、次に操作ハンドル部71と連結されるハンドル装置70の他方の構成要素であるジョイントユニット90について説明する。ジョイントユニット90は、図30に示すように、収納体91と、該収納体91の内部に収納されて横方向にスライド可能なスライド体93と、該スライド体93が収納された状態で収納体91の前面を被覆するカバー体92と、から構成されている。

【0054】

50

収納体 9 1 は、前面が開放した直方体の箱状に形成され、その後面にカム挿入開口 9 4 が開設されている。また、収容体 9 1 の上辺及び下辺には、ジョイントユニット 9 0 を扉枠 5 の裏面に取り付けるための取付ボス穴 9 5 がそれぞれ 2 個ずつ外側に向かって突設形成され、左右の両辺にカバー体 9 2 を取り付けするための取付穴 9 6 が外側に向かって突設されている。更に、収容体 9 1 の上辺及び下辺の内側面には、スライド体 9 3 の上下辺の外側面と当接してスライド体 9 3 がスムーズに移動しえるようにするために円弧状の当接凸部 9 7（図 30（B）では下辺の当接凸部 9 7 だけを図示し、上辺の当接凸部 9 7 は図示省略されている。）が突設されている。

【0055】

また、カバー体 9 2 は、後面が開放した直方体の箱状に形成され、その前面にスライド体 9 3 の前面に突設される円筒ボス状の案内突起 1 0 4 が挿入されてスライド体 9 3 の移動を案内する 2 つの案内横溝 9 8 と、スライド体 9 3 の前面に突設されるスライド突片 1 0 2 が挿通される挿通横穴 9 9 と、前記操作ハンドル部 7 1 の後握り部材 7 3 の後端に取り付けられて前記カム挿通開口 9 4 から挿入される配線通し筒部材 1 0 8 の後端部が臨む配線開口 1 0 0 と、が開設されている。また、カバー体 9 2 の左右側方には、収容体 9 1 の前記取付穴 9 6 に対応する取付穴 1 0 1 が形成され、両者の取付穴 9 6， 1 0 1 とを対応させた状態でビス（図示しない）を止着することにより、カバー体 9 2 を収納体 9 1 に取り付けることができるようになっている。

【0056】

更に、収納体 9 1 とカバー体 9 2 とによって形成される空間内に左右方向に移動可能に収納されるスライド体 9 3 は、収納体 9 1 よりも小さな後面が開放した直方体の箱状に形成され、その前面壁の前面には、前記案内横溝 9 8 に挿入される 2 つの案内突起 1 0 4 と、前記挿通横穴 9 9 に挿通されるスライド突片 1 0 2 が突設されている。スライド突片 1 0 2 は、薄板状に形成され、スライド時の進行方向が傾斜辺 1 0 3 となっている。また、スライド体 9 3 の前面壁には、前記 2 つの案内突起 1 0 4 の間に前記配線通し筒部材 1 0 8 が貫通する筒部材貫通開口 1 0 5 が穿設されている。この筒部材貫通開口 1 0 5 は、固定状態にある配線通し筒部材 1 0 8 がスライド体 9 3 のスライドを邪魔しないように横長の長方形の開口とされている。一方、スライド体 9 3 の前面壁の裏面には、前記回転軸 7 5 の先端部に固定されるカム 7 6 が収納されるカム係合凹部 1 0 6 がリブによって逆 L 字形状に形成されている。そして、カム係合凹部 1 0 6 を形成するリブの一部の垂直部分がカム係合凹部 1 0 6 内に突出するように円弧状のリブとして形成され、その部分がカム 7 6 と当接するカム当接部 1 0 7 となっている。

【0057】

以上説明した収納体 9 1 とスライド体 9 3 とカバー体 9 2 とを組み付けるには、収納体 9 1 にスライド体 9 3 を収納し、その状態でカバー体 9 2 を前方から被覆する。被覆する際には、案内突起 1 0 4 が案内横溝 9 8 に、スライド突片 1 0 2 が挿通横穴 9 9 に、それぞれ挿通するように被覆される。被覆した後は、取付穴 1 0 1， 9 6 をビスで螺着することにより、スライド体 9 3 を内部に収納した状態でジョイントユニット 9 0 の組み付けが終了する。そして、上記のように組みつけられたジョイントユニット 9 0 を、図 3 2 に示すように、扉枠 5 の裏面の前記操作ハンドル部 7 1 の取付位置に対応して形成される取付凹部 1 1 0（図 6 参照）に収納して取付ボス穴 9 5 をビス等で螺着してジョイントユニット 9 0 を扉枠 5 に取り付ける。

【0058】

以上説明してきたように、操作ハンドル部 7 1 を扉枠 5 の前面側からハンドル支持筒部 5 a に挿通支持し、ジョイントユニット 9 0 を扉枠 5 の裏面側から取付凹部 1 1 0 に取り付けることにより、図 2 7 に示すように、回転軸 7 5 の先端部に固定されるカム 7 6 がスライド体 9 3 のカム係合凹部 1 0 6 に収納されるようになっている。この場合、操作ハンドル部 7 1 が平面視で傾斜状に取り付けられることにより、カム 7 6 も扉枠 5 の垂直面に対して傾斜状となっているが、係合凹部 1 0 6 が前後方向に所定の空間幅を有しているので、傾斜したカム 7 6 の全体を係合凹部 1 0 6 の空間内に収納できるようになっている。

また、その収納状態は、図 3 1 (A) に示すように、カム 7 6 の回転中心がカム当接部 1 0 7 の側方に位置し、勾玉状のカム 7 6 の先端がカム係合凹部 1 0 6 の下方空間内に位置するようになっている。

【0059】

しかして、操作ハンドル部 7 1 の回動操作部材 7 4 を遊技者が回動操作すると、回転軸 7 5 が回動し、それにつれてカム 7 6 も回転するので、図 3 1 (B) に示すように、カム係合凹部 1 0 6 のカム当接部 1 0 7 とカム 7 6 の一側外形面（回転前方の外形面）との当接によってスライド体 9 3 が一方向（図 3 1 の場合には、図示の右側方向）にスライド移動する。つまり、回転軸 7 5 の回転運動がスライド体 9 3 のスライド運動に変換される。このため、図 3 1 (A) に示す初期状態（回動前）におけるカム 7 6 の回転中心とスライド体 9 3 のスライド突片 1 0 2 の進行方向の端辺との距離 S 1 が、カム 7 6 の最大限の回転によって距離 S 1 よりも大きな距離 S 2 となる。つまり、スライド体 9 3 のスライド突片 1 0 2 が「S 2 - S 1」の距離だけスライドすることになる。そして、ジョイントユニット 9 0 のスライド突片 1 0 2 のスライド移動が、図 2 8、図 3 2、図 3 3 に示すように、打球発射装置 3 0 0 のスライド部材 3 5 0 に伝達されて打球発射装置 3 0 0 の付勢バネ 3 3 3（図 5 1 参照）の張力を調節し、もって打球槌 3 3 6 の付勢力の強弱を調整して遊技者の望む打球の弾発力を得ることができる。なお、ハンドル装置 9 0 と打球発射装置 3 0 0 との関係については、打球発射装置 3 0 0 についての説明の後で詳細に説明する。

【0060】

なお、操作ハンドル部 7 1 の内部から配線通し穴 7 9、配線通し筒部材 1 0 8 及び配線開口 1 0 0 を通って扉枠 5 の裏面に導出された配線は、扉枠 5 の裏面下辺に沿って軸支側に引き回され、その後、本体枠 3 の裏面側に取り付けられる基板ユニット 6 5 0 に集約して取り付けられる払出制御基板 7 1 5 の操作ハンドル用端子 7 2 4（図 9 6 参照）に接続されるようになっている。

〔1-3. 本体枠〕

次に、遊技盤 4 が前面側から着脱自在に装着し得ると共に、打球発射装置 3 0 0 と、賞球を払い出すための賞球タンク 4 0 0 とタンクレール部材 4 1 0 と球通路ユニット 4 2 0 と賞球ユニット 4 5 0 と満タンユニット 5 2 0 と、外枠 2 に対する本体枠 3 の施錠及び本体枠 3 に対する扉枠 5 の施錠を行う錠装置 5 6 0 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電気的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板等が一纏めに設けられている基板ユニット 6 5 0 と、後面開口 2 2 2 を覆うカバー体 7 5 0 と、等の各種の部品が装着される本体枠 3 について、図面を参照して説明する。

【0061】

まず、図 3 4 ~ 図 4 2 を参照して、上記した各種の部品が装着される本体枠 3 自体について説明する。図 3 4 は、部品を取り付ける前の本体枠 3 の正面図であり、図 3 5 は、部品を取り付ける前の本体枠 3 の背面図であり、図 3 6 は、部品を取り付ける前の本体枠 3 の側面図であり、図 3 7 は、部品を取り付ける前の本体枠 3 の背面から見た斜視図であり、図 3 8 は、部品を取り付けた本体枠 3 の前方から見た斜視図であり、図 3 9 は、部品を取り付けた本体枠 3 を外枠 2 に軸支した状態を前方から見た斜視図であり、図 4 0 は、部品を取り付けた本体枠 3 の背面図であり、図 4 1 は、部品を取り付けた本体枠 3 の背面から見た斜視図であり、図 4 2 は、パチンコ遊技機 1 の中程（遊技制御基板ボックス 2 6 8 部分）の水平線で切断したパチンコ遊技機の断面平面図である。

【0062】

図 3 4 において、本体枠 3 の一側上下には、本体枠 3 を外枠 2 に開閉軸支するための上軸支金具 1 5 2 及び下軸支金具 1 5 8（共に図 3 8 参照）を取り付けるための軸支金具取付段部 1 5 0、1 5 1 が形成され、この軸支金具取付段部 1 5 0、1 5 1 に上軸支金具 1 5 2 及び下軸支金具 1 5 8 を取り付けた状態では、本体枠 3 の上辺及び側辺が上軸支金具 1 5 2 の上辺及び側辺とほぼ同一平面状となり、本体枠 3 の下辺及び側辺が下軸支金具 1 5 8 の下辺及び側辺とほぼ同一平面状となっている（図 4 0 参照）。ここで、上軸支金具 1 5 2 と下軸支金具 1 5 8 について図 3 8 と図 4 0 を参照して説明する。上軸支金具 1 5

2は、本体枠3の裏面に取付部を有すると共にその上端辺が前方に突出し、その前方に突出した上面に軸支ピン153が立設固定され、その軸ピン153の側方に扉軸支穴154が穿設されている。一方、下軸支金具158は、本体枠3の裏面に取付部を有すると共にその下端辺及びやや上部に2つの支持板155、156が一体的に突設されている。下方に位置する支持板155は、本体枠3を外枠2の下支持金具155に支持するための枠支持板155を構成するものであり、上方に位置する支持板156は、扉枠5の下開閉金具33を本体枠3に支持するための扉支持板156を構成するものである。このため、枠支持板155に外枠2の下支持金具18の支持突起21を挿入するための軸支穴（図示しない）が形成され、扉支持板156に扉枠5の下開閉金具33に突設される軸ピン（図示しない）を挿入するための軸支穴157が穿設されている。

10

【0063】

ところで、本体枠3は、正面から見た場合に、長方形に形成され、その上部の約3/4が遊技盤4を設置するための遊技盤設置凹部159（図38参照）となっており、その遊技盤設置凹部159の下方のやや奥まった領域が板部160となっている。まず、板部160の構成について図34乃至図37を参照して説明する。板部160の上面は、遊技盤4を載置するための遊技盤載置部161となっており、その遊技盤載置部161のほぼ中央に、当該載置部161に遊技盤4を載置したときに遊技盤4に形成されるアウト口256（図43参照）の下面を支持する通路支持突起162が突設されている。

【0064】

また、図34に示すように、板部160の前面の中央部から開放側の端部に向かってレール取付ボス163が所定間隔を置いて突設され、このレール取付ボス163に発射レール164（図38参照）がビス止め固定されている。また、発射レール164の先端位置に対応する板部160の前面には、レール接続部材165が突設され、遊技盤設置凹部159に遊技盤4が設置されたときに、遊技盤4の内滑走面252の下流端である接続通路部259（図43参照）と隣接するようになっている。また、レール接続部材165の側方位置（発射レール164と反対側の位置）には、遊技盤4の下部を固定するための楕円形状の遊技盤固定具168（図38参照）の上端部を取り付けるための固定具取付ボス166が突設され、その斜め下方にストッパー167が突設されている。即ち、遊技盤固定具168は、固定具取付ボス166を中心にして回転自在に設けられ、前記遊技盤載置部161に遊技盤4が載置された状態で時計方向に回転して遊技盤固定具168を遊技盤4の前面に押圧して遊技盤4を固定するものである。また、遊技盤を取り外す場合には、遊技盤固定具168を反時計方向に回して取り外すことにより、簡単に行うことができる。この場合、遊技盤固定具168はストッパー167により反時計方向の余分な回転ができないようになっている。

20

30

【0065】

また、板部160の開放側下部は、手前側に膨出状に突設された（裏面から見れば凹状となっている）直方体状の発射装置取付部169が形成されており、この発射装置取付部169に本体枠3の裏面から打球発射装置300が固定されている。この点については、後に詳述する。上記した発射装置取付部169の前面壁部分には、前述したジョイントユニット90のスライド突片102と連携されるスライド部材350（図55参照）が収納されるハンドル連結窓172が形成され、該ハンドル連結窓172の隣接する位置に打球槌336の軸受338（図51参照）の端面が臨む軸用穴178が開設されている。また、発射装置取付部169の上壁部分には、打球発射装置300の打球槌336が上方に突出するための槌貫通開口171が切欠形成され、その槌貫通開口171の斜め上方の板部160の前面に錠装置560のシリンダー錠570が貫通するシリンダー錠貫通穴170が開設されている。

40

【0066】

一方、板部160の裏面には、図35に示すように、軸支側の上部から板部160の中央部分に向けて延設された後下方に向かう球抜き排出通路173が形成されている。この球抜き排出通路173は、後述する球抜き接続通路515（図38参照）から排出される

50

球をパチンコ遊技機 1 の下方から島の内部に排出するためのものである。また、上述した発射装置取付部 1 6 9 の上方には、円柱状の案内突起 1 7 4 が後方に向かって突設され、この案内突起 1 7 4 に後述する基板ユニット 6 5 0 の案内孔 6 7 5 (図 9 2 参照) が差し込まれて基板ユニット 6 5 0 の取付けを容易にしている。また、基板ユニット 6 5 0 をビスで取り付けるための取付穴部 1 7 5 が板部 1 6 0 の左右上下に形成され、この取付穴部 1 7 5 に基板ユニット 6 5 0 の取付片 6 7 1 を対応させてビスで止着する。また、発射装置取付部 1 6 9 の凹状の内部には、打球発射装置 3 0 0 を取り付けるための発射装置取付ボス 1 7 7 が後方に向かって突設され、更に、開放側の最下端部には、図 3 7 に示すように、本体枠 3 を外枠 2 に対して閉じる際に、下部前面カバー板 6 の上面に当接しながら本体枠 3 の閉止動作を案内するために先端が先細状で縦長形状の案内突片 1 7 6 が後方に向

10

【0 0 6 7】

板部 1 6 0 には、以上説明した構成以外に、図 3 7 に示すように、軸支側の端部上面に前記球抜排出通路 1 7 3 の上流端の開口である球抜接続開口 1 7 9 が形成されている。この球抜接続開口 1 7 9 に球抜接続通路 5 1 5 の下流端が接続されるようになっている。また、球抜接続開口 1 7 9 に隣接する部分は、後に詳述する満タンユニット 5 2 0 (図 3 8 参照) を載置するための満タンユニット載置部 1 8 0 が板部 1 6 0 と直交するように水平状に形成され、その満タンユニット載置部 1 8 0 の前方部分に満タンユニット 5 2 0 の係合片 5 3 9 (図 7 2 参照) と係合するユニット係合溝 1 8 1 が形成されている。更に、図 3 8 に示すように、満タンユニット載置部 1 8 0 の前方の板部 1 6 0 の前面には、扉枠 5

20

の開放時に満タンユニット 5 2 0 の出口 5 3 6 から排出される賞球を堰き止める出口開閉装置 2 2 4 が設けられている。この出口開閉装置 2 2 4 については、詳細に説明しないが、扉枠 5 が閉じているときには、扉枠 5 の裏面に当接するレバーによって開閉板が下降した状態となっているが、扉枠 5 が開放されるとレバーへの当接がなくなるため開閉板が上昇して出口 5 3 6 を閉塞するものである。このため、扉枠 5 の開放時においても満タンユニット 5 2 0 内に貯留された賞球が出口 5 3 6 から零れ落ちることがない。

【0 0 6 8】

次に、遊技盤設置凹部 1 5 9 の構成について説明する。遊技盤設置凹部 1 5 9 は、正確には、図 3 4 及び図 3 8 に示すように、上辺部と開放側の一部に遊技盤 4 を収納しない前向きの鏝面部分があり、上辺部の鏝面部分には特に何も形成されていないが、開放側の鏝面部分には、錠装置 5 6 0 のガラス扉用フック 6 0 1 が貫通する扉用フック穴 1 9 9 が上中下の 3 箇所開設されている。つまり、開放側の鏝面部分の裏面に錠装置 5 6 0 が固定されている。

30

【0 0 6 9】

しかして、遊技盤設置凹部 1 5 9 は、軸支側の内側面及び上記した上辺部及び開放側の鏝面部から後方へ周設される第 1 側面壁 1 9 0 と、該第 1 側面壁 1 9 0 から後方に周設される第 2 側面壁 1 9 1 と、該第 2 側面壁 1 9 1 から後方に周設される第 3 側面壁 1 9 2 と、該第 3 側面壁 1 9 2 から後方に周設される第 4 側面壁 1 9 3、とにより、本体枠 3 の左右側辺及び上辺の後方部分が囲まれた凹状に形成されているものである。なお、第 1 側面壁 1 9 0 ~ 第 4 側面壁 1 9 3 は、背面から見て上辺及び右辺 (軸支側の辺) が段差をもって後方に真っ直ぐに延長されるように形成されるのに対し、左辺 (開放側の辺) が第 1 側面壁 1 9 0 から第 4 側面壁 1 9 3 に向かうにしたがって内側に傾斜する段差状 (図 5 参照) に形成される。これは、左辺 (開放側の辺) の第 1 側面壁 1 9 0 から第 4 側面壁 1 9 3 までを後方に真っ直ぐ形成したときに、本体枠 3 を開放する際に、第 4 側面壁 1 9 4 の最後端部が外枠 2 の側枠板 1 3 の内面と当接してスムーズに開放できない場合があるため、開放側の第 1 側面壁 1 9 0 から第 4 側面壁 1 9 3 までが内側傾斜状とすることによりスムーズに開放することができるようにしたものである。それと同時に開放側の第 1 側面壁 1 9 0 に沿って錠装置 5 6 0 が取り付けられるが、その取付けを第 1 側面壁 1 9 0 の後端辺に設けられる錠取付穴 1 9 8 (図 3 5 参照) を利用して行うため、その錠取付穴 1 9 8 を形成するためにも開放側の第 1 側面壁 1 9 0 から第 4 側面壁 1 9 4 を傾斜段差状に形成し

40

50

たものである。更に、第1側面壁190～第4側面壁193の段差の寸法も、第1側面壁190と第2側面壁191との段差は、後述する遊技盤4の裏面の周辺と当接する必要があるため、ある程度大きな段差をもって形成されるが、それ以外の段差は、極めて小さな段差となっている。もちろん、第2側面壁191～第4側面壁193までは段差を形成することなく連続的に形成してもよい。

【0070】

そして、上記した側面壁190～193は、図36に示すように、それぞれ奥行き幅寸法 d_1 、 d_2 、 d_3 、 d_4 を有するように形成され、本実施形態の場合、 $d_1 + d_2 + d_3 + d_4 = \text{約 } 135 \text{ mm}$ となっている。特に、第1側面壁190の幅寸法 d_1 は、遊技盤4の厚みに相当し、残りの第2側面壁191と第3側面壁192と第4側面壁193とによって形成される空間に遊技盤4に設けられる各種の遊技装置の後方突出部分が収納されるようになっている。つまり、第1側面壁190は、遊技盤4の厚さとほぼ同じ奥行寸法を有する前側面壁を構成し、第2側面壁191～第4側面壁193は、遊技盤4の周辺部裏面と当接する段差部を有して第1側面壁190から後方に向かってほぼ当該第1側面壁190と平行状に延設され且つ遊技盤4に設けられる遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁を構成するものである。特に、本実施形態の場合には、図5に示すように、第2側面壁191～第4側面壁193のすべての部位の後方への突出量が、本体枠3の裏面側上部に固定される賞球タンク400の球を貯留する貯留部の後面壁400bとほぼ同じ位置となるように形成されている。これにより、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第2側面壁191と第3側面壁192と第4側面壁193とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を液晶表示画面が占めるような遊技装置が取り付けられている場合においても、そのような遊技装置の後方突出部分を楽に収納することができるものである。

【0071】

また、図35及び図37に示すように、第4側面壁193の後端辺からは背面から見てその左辺、上辺及び右辺に、左後面壁194、上後面壁195及び後面壁としての右後面壁196がそれぞれパチンコ機の正面と平行となるように内側に向かって突設されている。右後面壁196は、その前面が平板状（図34参照）となっており、その後面に球払出機構を構成する後述の球通路ユニット420と賞球ユニット450とが着脱自在に取り付けられるようになっている。したがって、右後面壁196の内側への突出幅は、球通路ユニット420と賞球ユニット450とを取り付ける幅があれば充分である。また、上後面壁195は、その前面が平板状（図34参照）となっており、その後面に後述するタンクレール部材410が取り付けられるため、その下端辺が傾斜状に形成されている。したがって、上後面壁195の内側への突出幅は、傾斜状に取り付けられるタンクレール部材410の高さ幅寸法があれば充分である。更に、右後面壁194には、その前面が平板状（図34参照）となっており、その後面に後述するカバー体750を軸支するカバー体支持筒部220が形成されている。したがって、右後面壁194の内側への突出幅は、カバー体支持筒部220を形成する幅寸法があれば充分である。

【0072】

上述したように、第4側面壁193の後端辺から内側に向かって突設される左後面壁194、上後面壁195及び右後面壁196の前面が平板状に形成され、この平板状部分が遊技盤4の周辺部に対応するものであるため、上記したように、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第2側面壁191と第3側面壁192と第4側面壁193とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を液晶表示画面が占めるような遊技装置が取り付けられている場合においても、そのような遊技装置の後方突出部分を楽に収納することができるものである。なお、左後面壁194、上後面壁195及び右後面壁196の内側は、後面開口222となっており、この後面開口222が後述するカバー体750によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

【0073】

次に、遊技盤設置凹部159の更に詳細な構成について説明すると、前述したように、

開放側の平面部分には、錠装置 560 のガラス扉用フック 601 が貫通する扉用フック穴 199 が上中下の 3 箇所開設されているが、その上下の扉用フック穴 199 のさらに上中下に錠装置 560 の後述する係止突起 564 が係合される錠係止穴 198 (図 35 参照) が形成されている。また、開放側の第 1 側面壁 190 に沿って錠装置 560 が取り付けられるが、その取付けをビスで行うための錠取付穴 197 (図 35 参照) が第 1 側面壁 190 の後端部の上部と中程に形成されている。なお、錠装置 560 のビスによる取付けは、上部と中程だけではなく、後述する錠取付片 568 に形成されるビス止め穴 596 と前記シリンダー錠貫通穴 170 の上方近傍に形成される錠取付穴 208 とを対応させてビスで止着することにより、錠装置 560 の下方も取り付けられるようになっている。

【0074】

また、図 37 に示すように、第 1 側面壁 190 の上辺前方の左右には、本体枠 3 を外枠 2 に対して閉止する際に、外枠 2 の上枠板 10 の内周面と当接する案内円弧突起 202 が突設され、第 1 側面壁 190 の後端辺中央に後述する賞球タンク 400 の切欠部 401 と連通する逃げ凹部 201 が形成され、第 1 側面壁 190 と第 2 側面壁 191 と接続する垂直面にタンク取付溝 200 が形成されている。そして、このタンク取付溝 200 に賞球タンク 400 の取付鏝部 407 を取り付けるときには、図 41 に示すように、賞球タンク 400 の切欠部 401 が逃げ凹部 201 と連通して賞球タンク 400 内に貯留された球の球圧が増加したときに圧抜きして球詰まりが発生しないように機能する。また、賞球タンク 400 を本体枠 3 に取り付けるときには、平面視で賞球タンク 400 の正面側から見て奥側の後面壁 400b と第 4 側面壁 193 の後端辺 193a がほぼ一致 (図 5 参照) するようになっている。なお、上記した案内円弧突起 202 は、本体枠 3 の上辺を外枠 2 の上枠板 10 の内周面と当接させることにより、本体枠 3 を持ち上げて本体枠 3 の下辺と下部前面カバー板 6 との間に隙間を形成し、その隙間から不正器具を挿入するような不正行為を防止するためのものである。

【0075】

また、前述した上後面壁 195 には、タンクレール部材 410 を取り付けるためのレール係止溝 203 が後面開口 222 の開口縁に沿って形成されており、また、第 4 側面壁 193 と上後面壁 195 の屈曲部にレール係止溝 204 が形成されている。そして、これらレール係止溝 203, 204 にタンクレール部材 410 の係止突片 418, 419 (図 59 参照) を係止させることにより、タンクレール部材 410 を本体枠 3 に取り付けることができる。また、タンクレール部材 410 を取り付けるときの下流側に対応する上後面壁 195 の上部には、レール掛止弾性片 205 が形成され、レール係止溝 203, 204 にタンクレール部材 410 の係止突片 418, 419 を係止させて、タンクレール部材 410 を本体枠 3 に取り付けるときに、その係止状態が外れないようにレール掛止弾性片 205 がタンクレール部材 410 の下流側上端の上から当接するようになっている。タンクレール部材 410 を取り外すときには、レール掛止弾性片 205 を後方へ押圧しておいてからレール係止溝 203, 204 と係止突片 418, 419 との係止状態を解除すべくタンクレール部材 410 を上方に持ち上げればよい。また、レール掛止弾性片 205 の側方に逃げ穴 206 が穿設され、レール掛止弾性片 205 の下方にアース線接続具 207 形成されている。逃げ穴 206 は、タンクレール部材 410 に設けられる整列歯車 416 の軸ピン 417 の端部を逃がすために穿設されるものであり、また、アース接続具 207 は、タンクレール部材 410 の内部に貼着される金属製の導電板 (図示しない) に接触していると共に、後述する電源基板 686 に設けられるアース用コネクタ 690 (図 96 参照) に接続される配線が接続されるものである。

【0076】

また、右後面壁 196 には、図 35 及び図 37 に示すように、ほぼ右後面壁 196 に左右両端に垂直状の立壁 210 を立設し、その立壁 210 の間に球通路ユニット 420 と賞球ユニット 450 とが取り付けられる。ただし、後面開口 222 側の立壁 210 は、右後面壁 196 の下方に形成される切欠部 218 のやや上方までしか形成されていないのに対し、反対側の立壁 210 は、右後面壁 196 の側辺から下辺にかけて L 字状に形成されて

いる。

【0077】

また、左右の立壁210の間の最上流部から中流部よりやや上方まで賞球案内突起211が屈曲状に突設されている。この賞球案内突起211は、後述する球通路ユニット420を取り付けたときに、該球通路ユニット420の球通路422（図61参照）に対応するもので、賞球を一列状に誘導するものである。また、賞球案内突起211の左右には、球通路ユニット420をビスで止着するための通路ユニット取付ボス212、及び位置決めするための位置決めピン226が突設されると共に、後述する球切れスイッチ426（図61参照）に対面するスイッチ対応突起213が突設されている。通路ユニット取付ボス212及び位置決めピン226については、後に詳述する。

10

【0078】

更に、左右の立壁210の中流部から下流部にかけて賞球ユニット450の係合部としての鉤状係合部474（図61参照）と係合する係止部としての係合突片215と、賞球ユニット450のボタン挿通係合穴471（図61参照）と係合するロック用弾性爪214と、が形成されると共に、賞球ユニット450のスプロケット457の回転軸458（図66参照）の端部が受け入れられる逃げ穴216が形成されている。また、右後面板196の下方には、切欠開口部218が形成されており、この切欠開口部218に賞球ユニット450の駆動モータとしての4相ステッピングモータである払出モータ465が臨むようになっている（図38参照）。そして、賞球ユニット450は、右後面板196の裏面最下端に形成される係止溝219のその下端を係止して前記係合突片215及びロック用弾性爪214によって右後面板196に着脱自在に取り付けられるようになっている。この着脱自在の構成については、後に詳述する。また、右後面壁196の開放側の端部には、カバー体750の開放側の端部が入り込むカバー体当接溝217が形成されている。

20

【0079】

以上、遊技盤設置凹部159及び板部160とからなる本体枠3の構成について説明してきたが、上記に説明した以外に、本体枠3の構成として、図37に示すように、開放側の側面壁191、192、193の下端が斜めに切り欠けられた切欠部221として構成され、図34に示すように、軸支側の第1側面壁190の内周の上下に遊技盤4の位置決め凹部261（図44参照）が係合される盤位置決め突起223が形成されると共に開放側の平面部分と遊技盤設置凹部159との境目の上下に遊技盤4にもうけられる遊技盤止め具260の端部が係合される盤止め具挿入穴225が形成されている。

30

【0080】

本体枠3は、上記したように、遊技盤4、打球発射装置300、賞球タンク400、タンクレール部材410、球通路ユニット420、賞球ユニット450、満タンユニット520、錠装置560、基板ユニット650及びカバー体750が取り付けられるが、以下、これらを順次説明する。

〔1-4. 遊技盤〕

遊技盤4の構成について図43乃至図46を参照して説明する。図43は、遊技盤4の正面から見た斜視図であり、図44は、遊技盤4の正面図であり、図45は、遊技盤4の背面図であり、図46は、遊技盤4の平面図である。なお、遊技盤4には、後述する機能表示ユニットが取り付けられるもの（図101、図118参照）もある。

40

【0081】

図43において、遊技盤4は、ほぼ正形状のベニヤ盤250と、該ベニヤ盤250の前面に遊技領域255を囲むように取り付けられる飾り枠251と、から構成されている。ベニヤ盤250の表面には、装飾セルともいわれる装飾板が貼付されると共に遊技領域255に各種の遊技装置や多数の障害釘（いずれも図示省略）が植立されている。そして、それらの遊技装置や障害釘が設けられた後に飾り枠251がベニヤ盤250の前面に取り付けられるが、その飾り枠251は、ベニヤ盤250の周囲を囲むように内部が円形の空洞状に形成され且つ外形がベニヤ盤250の外形に沿った形状に形成されており、その下辺中程から上辺の中心を過ぎた斜め上方までの円弧面が外滑走面252として形成され

50

、その外滑走面 2 5 2 の終端に設けられる衝止部 2 5 8 の下部位置から上辺の前記衝止部 2 5 8 の対称の逆流防止部材 2 5 4 が設けられる位置までが内滑走面 2 5 3 として形成されている。外滑走面 2 5 2 は、その始端部に前記発射レール 1 6 4 の延長状に設けられたレール接続部材 1 6 5 に接続する接続通路部 2 5 9 が斜め状に形成されており、その接続通路部 2 5 9 に隣接してファール口 2 5 7 が形成されている。また、ファール口 2 5 7 の上流端から衝止部 2 5 8 までの外滑走面 2 5 2 には、金属製のレールが密着して取り付けられている。なお、衝止部 2 5 8 は、勢いよく外滑走面 2 5 2 を滑走してきた打球が衝突したときに、その衝突した打球を遊技領域 2 5 5 の内側に反発させるようにゴムや合成樹脂の弾性体が設けられるものであり、逆流防止部材 2 5 4 は、一端発射されて遊技領域 2 5 5 の内側に取り入れられた打球が再度外滑走面 2 5 2 に逆流しないように防止するものである。

10

【0082】

また、内滑走面 2 5 3 の下部中央には、アウト口 2 5 6 が設けられ、そのアウト口 2 5 6 から逆流防止部材 2 5 4 までの内滑走面 2 5 3 と外滑走面 2 5 2 との間は、発射された打球が遊技領域 2 5 5 まで誘導される誘導通路を構成するものであるが、遊技領域 2 5 5 に到達せずに外滑走面 2 5 2 を逆流した打球はファール口 2 5 7 に取り込まれて後述する満タンユニット 5 2 0 のファール球入口 5 3 8 に導かれて再度貯留皿 3 0 に排出されるようになっている。なお、遊技領域 2 5 5 は、実質的に内滑走面 2 5 3 によって囲まれる領域である。

【0083】

20

ところで、遊技盤 4 の一側には、本体枠 3 に形成される前記盤位置決め突起 2 2 3 に嵌合する位置決め凹部 2 6 1 が形成され、遊技盤 4 の他側には、本体枠 3 に形成される前記盤止め具挿入穴 2 2 5 に挿入される遊技盤止め具 2 6 0 が設けられている。遊技盤止め具 2 6 0 は、押し込み固定したときにその端部が盤止め具挿入穴 2 2 5 に挿入されるようになっている。しかして、遊技盤 4 を本体枠 3 に固定するためには、本体枠 3 の前面側から位置決め凹部 2 6 1 が盤位置決め突起 2 2 3 に嵌合するように斜め方向から差し込んだ後、遊技盤 4 の全体を本体枠 3 の第 1 側面壁 1 9 0 に押し込み、その状態でフリーな状態となっている遊技盤止め具 2 6 0 を押し込み固定してその端部を盤止め具挿入穴 2 2 5 に挿入して固定する。その後、遊技盤固定具 1 6 8 を回動して遊技盤 4 の下部前面を固定する。これによって遊技盤 4 を本体枠 3 に簡単に装着することができる。遊技盤 4 を取り外すには、上記の手順と逆の手順で取り外せばよい。

30

【0084】

また、遊技盤 4 の外形形状は、その上部左右に前記扉枠 5 の裏面に設けられるスピーカ 3 4 の後方突出部分を受け入れるようにスピーカ用切欠部 2 6 2 が形成され、また、ファール口 2 5 7 の側方斜め下に後述する満タンユニット 5 2 0 の前方誘導通路 5 3 5 部分の一部が挿入される通路用切欠部 2 6 3 が形成されている。また、飾り枠 2 5 1 の下方左右には、証明確認用の証紙を貼付する証紙貼付部 2 6 4 が設けられている。

【0085】

一方、遊技盤 4 の裏面には、遊技領域 2 5 5 に設けられる各種の遊技装置（例えば、大入賞口装置や一般入賞口等の入賞口）に入賞した球を下流側に整列して誘導する入賞空間形成カバー体 2 6 5 が取り付けられており、その入賞空間形成カバー体 2 6 5 の裏面に遊技領域 2 5 5 のほぼ中央に配置される表示装置としての液晶表示器 1 3 1 5 の表示を制御する液晶制御基板 1 7 5 0 や、各種ランプ及びスピーカ 3 4 等を制御するサブ統合基板が収納される演出制御基板ボックス 2 6 6 が取り付けられている。

40

【0086】

更に、遊技盤 4 の裏面には、入賞空間形成カバー体 2 6 5 の下方に盤用基板ホルダー 2 6 7 が固定されている。この盤用基板ホルダー 2 6 7 は、その前方に前記入賞空間形成カバー体 2 6 5 によって整列誘導された入賞球を集めるように空間部（この空間部は、前後方向の幅が入賞空間形成カバー体 2 6 5 の幅よりも比較的広いものとして形成されている。）が形成され、その空間部の底面に落下口 2 7 2（図 4 2 参照）が形成されている。こ

50

の落下口 272 は、前記アウト口 256 の後面部分で合流して後述する基板ユニット 650 に形成されるアウト球通路 668 (図 92 参照) に連通するものである。また、盤用基板ホルダー 267 には、その裏面に遊技動作を制御する主制御基板を収納する遊技制御基板ボックス 268 と、後述する基板ユニット 650 に設けられる払出制御基板 715 や電源基板 686 (図 97 参照) 等と接続するための中継端子板 269 と、が取り付けられている。中継端子板 269 には、遊技盤 4 を本体枠 3 に装着するだけで自動的に前記基板ユニット 650 に設けられるドロワコネクタ 730、732 と接続されるドロワコネクタ 270、271 が設けられている。また、盤用基板ホルダー 267 には、ドロワコネクタ 270、271 の間から中継端子板 269 を貫通するように後方に向かって突出する接合案内突起 273 が形成されている。この接合案内突起 273 は、後に詳述するように遊技盤 4 を本体枠 3 に装着する作業を行ったときに、基板ユニット 650 側に設けられるドロワコネクタ 730、732 と遊技盤 4 側に設けられるドロワコネクタ 270、271 とが自然に接続されるように基板ユニット 650 の枠用基板ホルダー 651 に形成される接合案内孔 676 に挿入される (図 102 参照) ものである。なお、これらドロワコネクタの接続については、後に詳述する。

10

【0087】

上記した遊技盤 4 は、本体枠 3 の第 1 側面壁 190 等によって囲まれる遊技盤設置凹部 159 (図 38 参照) に収納配置され、遊技盤止め具 260 と遊技盤固定具 168 等で本体枠 3 に固定し、その固定を簡単に解除して本体枠 3 から遊技盤 4 を脱着することができる。この場合、遊技盤 4 の本体枠 3 からの不正な取り外しを極めて簡単に防止する構成を、遊技盤 4 の一部及び本体枠 3 の一部を変更することによって達成することができる。この取り外し防止機構について図 47 乃至図 49 を参照して説明する。図 47 は、取り外し防止機構を組み込んだ遊技盤 4 の正面から見た斜視図であり、図 48 は、取り外し防止機構を組み込んだ本体枠 3 の部分斜視図であり、図 49 は、取り外し防止機構部分の拡大斜視図である。

20

【0088】

まず、遊技盤 4 に設けられる取り外し防止機構としては、図 47 に示すように、遊技盤 4 の下方の前記通路用切欠部 263 と反対側の下端部に遊技盤 4 の前後に貫通する取付用切欠部 280 を形成し (正確には、装飾枠 251 に取付用切欠部 280 が形成されている。)、その取付用切欠部 280 の下部に水平方向に締結バー 281 を掛け渡し固定する。締結バー 281 には、そのほぼ中央に後述する締結バンド 283 を掛け止めるための帯溝状の締結部 282 が形成されている。一方、本体枠 3 に設けられる取り外し防止機構としては、図 48 に示すように、本体枠 3 下方の板部 160 の上端辺にそって形成される遊技盤載置部 161 であって発射レール 164 の発射部の上方に対応する位置に上下方向に貫通する締結穴 185 を形成し、その締結穴 185 の前方部分に締結バンド 283 を掛け止めるための締結連杆 186 が差し渡されている。

30

【0089】

上記のように構成される遊技盤 4 を本体枠 3 の遊技盤設置凹部 159 に収納配置したときには、図 49 に示すように、締結バー 281 が遊技盤載置部 161 に当接して載置した状態になると共に、締結部 282 と締結連杆 186 とが一致した状態となる。そして、その状態で締結部 282 と締結連杆 186 との一致している部分に対して、締結バー 281 の上方から一般的に市販されている締結バンド 283 の先端を通路用切欠部 263 に差し込んで下方に向けて締結穴 185 に差し込み前方に導き、その先端を締結バンド 283 の締結具部分に係合させる。そして、締結バンド 283 の締結具より前方に飛び出した不必要な先端部分を切断しておく。このようにすれば、締結バンド 283 を切断しない限り、遊技盤止め具 260 と遊技盤固定具 168 等の固定を解除しても、遊技盤 4 を本体枠 3 から取り外すことができない。締結バンド 283 を切断すれば、遊技盤 4 を本体枠 3 から取り外すことはできるものの、例えば、締結バンド 283 をパチンコ店独特のものを使用することにより、異なる締結バンドが締結されていれば、遊技盤 4 を取り外して何らかの不正行為を行われたことが容易に理解することができるものである。このように極めて簡単

40

50

な取り外し防止機構により遊技盤4の本体枠3からの不正な取り外しを防止することができる。

〔1-5. 打球発射装置〕

打球発射装置300について図50乃至図55を参照して説明する。図50は、打球発射装置300の全体の斜視図(A)、発射モータ部分を取り外した状態の斜視図(B)であり、図51は、打球発射装置300の分解斜視図であり、図52は、打球発射装置300と発射レール164との関係を示す正面図(A)、発射モータ部分の斜視図(B)であり、図53は、操作ハンドル部71を操作していない状態における打球発射装置300と発射レール164との関係を示す背面図であり、図54は、操作ハンドル部71を操作している状態における打球発射装置300と発射レール164との関係を示す背面図であり、図55は、打球発射装置300に設けられるスライド部材350の平面図(A)、正面図(B)、正面から見た斜視図(C)、正面図(B)のA-A断面図(D)である。

10

【0090】

打球発射装置300は、発射ベース枠301に打球槌336を回動自在に軸支すると共に、その打球槌336に往復回動を付与する発射モータ344を発射ベース枠301に取り付け、さらに打球槌336に復帰する付勢力を付与する付勢バネ333の付勢力を調節するスライド杆326及びスライド部材350が発射ベース枠301に設けられることにより構成される。

【0091】

より詳細に説明すると、図51に示すように、発射ベース枠301は、合成樹脂によって横長の長方形状に成型されるものであり、そのほぼ中心に打球槌336の軸受38が嵌合される軸受筒302が形成され、その上部及び側方に打球槌336の発射原点位置を規制するゴムストッパー部材303、304が取り付け固定されている。即ち、ゴムストッパー部材303、304は、打球槌336が付勢バネ333の付勢力により発射原点位置に戻ったときに打球槌336の衝撃を受け止めるものである。また、発射ベース枠301の後方(発射レール164の下方に対応する部位の反対側)の上方に横長細溝状のスライド案内孔305が形成され、そのスライド案内孔305の下方にスライド部材収納空間306が形成されている。スライド案内孔305は、後述するスライド杆326の後端上部に突設される案内係止片327が挿入されてスライド杆326のスライド移動を案内するものであり、スライド収納空間306には、スライド部材350が左右方向に移動可能に収納されるものである。なお、スライド杆326の前方部分のスライド案内は、スライド杆326の前方に形成される案内長孔329に止めネジ331によって発射ベース枠301に形成される止め穴312に止着される案内ブッシュ330を貫通させることにより行われる。また、スライド収納空間306の底面には、図52に示すように、長方形状の連結開口314が形成されている。

20

30

【0092】

また、発射ベース枠301の上辺の前方部分には、発射ベース枠301の本体に対して底部が形成されており、前記軸受筒302の上方の底部に作動片用開口307が穿設されている。この作動片用開口307には、前記扉枠5の貯留皿30の下流側の打球供給口40に臨んで設けられている供給揺動片41と当接する作動片308が作動片用開口307の開口縁の後方上部に突設されている取付部310に止めピン309によって揺動自在に設けられるものである。作動片308は、「て」字状に形成され、その上辺の後端部が止めピン309によって軸支され、その軸支部から下方の円弧部に打球槌336と一体的に回動するベース板339に突設される作動片当接部342と当接し、打球槌336の往復動作に連動して上辺部が供給揺動片41を揺動させ、供給揺動片41の揺動動作により打球供給口40から流出する打球を1個ずつ発射レール614の発射位置に供給するようになっている。

40

【0093】

更に、発射ベース枠301には、発射モータ344を内蔵するモータカバー343を止着するためのモータ取付ボス311が後方下部に2箇所と前方上部に1箇所の合計3箇所

50

に突設されていると共に、前記スライド部材収納空間 306 の下部後方にスライド杆 326 をスライドさせるためにスライド部材 350 と連結される揺動片 321 の下端の軸穴 322 が挿入される揺動片用ボス 313 が突設されている。

【0094】

上記した発射ベース枠 301 には、打球発射装置 300 の剛性を高めるために金属プレート 315 がほぼ密着するように取り付けられている。このため、金属プレート 315 には、軸受筒 302、下方のゴムストッパー部材 303、スライド案内孔 305、案内ブッシュ 330 及び揺動片用ボス 313 にそれぞれ対応する貫通孔 316、317、318a、318b、320 が形成されていると共に、スライド部材 350 の連結凸部 352 が貫通する横長楕円状の貫通孔 319 も貫通されている。上記のように構成される金属プレート 315 は、スライド部材 350 をスライド部材収納空間 306 に収納した後、それぞれの貫通孔 316～320 がそれに対応する部材 302、303、305、313、352 を貫通あるいは一致させるように発射ベース枠 301 に密着させてビス止めすることにより発射ベース枠 301 に固定されるものである。

10

【0095】

金属プレート 315 が取り付けられた発射ベース枠 301 の揺動片用ボス 313 の先端部分が貫通孔 320 から頭を出しているが、その頭の部分に揺動片 321 の軸穴 322 が挿通されて、揺動片 321 が下端を中心にして揺動自在に軸支される。揺動片 321 は、図 51 に示すように、縦長杆状に形成され、その下端に前記軸穴 322 が形成され、その中程にスライド部材 350 の連結凸部 352 が挿入されるやや縦長穴形状の連結穴 323 が形成されている。そして、その連結穴 323 より上方の前方面がスライド杆 326 の一端（後端）と当接する当接部 324 となっている。しかして、揺動片 321 を揺動片用ボス 313 に挿通し、且つ貫通孔 319 から頭を出しているスライド部材 350 の連結凸部 352 に連結穴 323 を挿入してワッシャ付きピン 325 を連結凸部 352 に止着することにより、揺動片 321 が発射ベース枠 301 に取り付けられる。そして、取り付けられた揺動片 321 は、スライド部材 350 のスライドに伴って下端を中心にしてその上方部分が揺動するようになっている。

20

【0096】

また、金属プレート 315 の上部前面には、横長杆状のスライド杆 326 が左右方向にスライド可能に取り付けられる。即ち、スライド杆 326 の後方上部に突設される L 字状の案内係止片 327 を金属プレート 315 の貫通孔 318a に貫通係合させ、スライド杆 326 の前方に形成される案内長孔 329 に止めネジ 331 を有する案内ブッシュ 330 を貫通させて止めネジ 331 を止め穴 312 に止着する。上記した案内係止片 327 と貫通孔 318a、及び案内長孔 329 と案内ブッシュ 330 とにより、スライド杆 326 が金属プレート 315 を介して発射ベース枠 301 にスライド可能に装着される。また、スライド杆 326 には、その一端（後端）に上述した揺動片 321 の当接部 324 と当接する被当接部 328 が形成され、その他端（前端）に付勢バネ 333 の一端の係止輪 334 を掛け止めるためのバネ係止部 332 が突設されている。

30

【0097】

金属プレート 315 が取り付けられた発射ベース枠 301 の軸受筒 302 が貫通孔 316 から突出しているが、その軸受筒 302 には、打球槌 336 の軸受 338 が抜け落ちないように嵌合されている。軸受 338 の軸には、打球槌 336 の下端部が固着されると共に同時にベース板 339 が固着される。ベース板 339 には、その前方裏面側に前記作動片 308 と当接する作動片当接部 342 が突設され、その前方前面に付勢バネ 333 の他端の係止輪 335 を掛け止めるためのバネ係止部 341 が突設され、さらにその後方前面に発射モータ 344 のモータカム 346 と係脱するモータ当接突片 340 が突設されている。打球槌 336 の上端には、合成樹脂製の槌先 337 が固着されており、この槌先 337 が発射レール 164 の下端部とその上方に固着される発射位置ストッパー 359 とによって形成される発射位置に突入するように臨んでいる。

40

【0098】

50

一方、発射ベース枠 301 の前述したモータ取付ボス 311 には、モータカバー 343 に収納された発射モータ 344 が取り付けられる。より具体的には、図 52 (B) に示すように、モータカバー 343 は、内部に発射モータ 344 を収納するように形成された円筒部と、該円筒部の前方に拡大して前記モータ取付ボス 311 に取り付けするための取付固定穴 348 が形成される取付部と、が一体的に形成され、円筒部の内部に収納される発射モータ 344 のモータ軸 345 の先端に逆回転防止カム 347 とモータカム 346 とが固定されている。逆回転防止カム 347 の外周には、多数の逆歯が形成されており、ストッパ片取付ボス 349a に揺動自在に固定されるストッパ片 349 (図 53 参照) と係合して発射モータ 344 の逆方向の回転を防止している。これは、モータカム 346 が逆方向に回転してモータカム 346 とモータ当接突片 340 とが噛み合っ

10

【0099】

ところで、前述したスライド部材収納空間 306 に収納されてスライド移動するスライド部材 350 は、図 55 に示すように、後方が開放した直方体状に形成され、その前面に楕円形状の楕円凸部 351 が突設され、さらに該楕円凸部 351 の後方位置に円形状の連結凸部 352 が突設されている。また、上面及び下面には、スライド部材収納空間 306 内をスライドし易いように断面円弧状のスライド用当接突部 353 がその両端に突設されている。一方、直方体状に形成されるスライド部材 350 の空間は、前記扉枠 5 の裏面下部に設けられるジョイントユニット 90 のスライド突片 102 が挿入される挿入空間 354 となっている。しかして、この挿入空間 354 は、スライド方向前方の側壁手前側に第 1 傾斜面 355 が形成されると共に、その第 1 傾斜面 355 のやや後方寄りに上面及び下面の内側から内部に向かって突設され且つ相互の先端間に所定の間隔が形成される挟持片 356 が形成されている。挟持片 356 の手前側にも奥に向かって側方視でハ字状に傾斜する第 2 傾斜面 357 も形成されている。しかして、スライド突片 102 が挿入空間 354 に挿入された状態では、図 55 (B) に示すように、スライド突片 102 の傾斜辺 103 側の一端辺がスライド方向前方の側壁に当接した状態で且つ上下の挟持片 356 の間に挿入された状態となっている。なお、スライド部材 350 の挿入空間 354 の側方に空間部 358 が形成されているが、この空間部 358 は、特に機能を奏しているわけではない。

20

30

【0100】

しかして、上記のように構成されるスライド部材 350 は、スライド部材収納空間 306 に収納された状態で、図 52 (A) に示すように、スライド部材収納空間 306 の底面に形成される楕円形状の連結開口 314 に挿入空間 354 が臨むように形成されていると共に、スライド部材 350 がスライド部材収納空間 306 の一方の空間内壁に当接した状態 (図 52 (A) では左の空間内壁に当接しているように図示されているが、通常の状態では右の空間内壁に当接した状態となっている。) となっている。

40

【0101】

そこで、まず、スライド部材 350 と打球発射装置 300 の付勢バネ 333 の強弱を調整する関係について説明すると、スライド部材 350 がスライド部材収納空間 306 の内部の初期位置 (図 52 (A) において右の空間内壁に当接した位置) にあるときには、図 53 に示すように、該スライド部材 350 の連結凸部 352 に連結された揺動片 321 がほぼ垂直状態となっている。このため、揺動片 321 と当接しているスライド杆 326 も付勢バネ 333 の付勢力により一方向 (図 53 において左側方向) に付勢された状態で揺動片 321 の当接部 324 とスライド杆 326 の被当接部 328 とが当接した状態となっている。この状態では、付勢バネ 333 が張力されていないので、打球槌 336 が発射モータ 344 の回転に従動して往復回動しても、打球槌 336 の復帰力も弱く、発射位置に

50

ある打球が弾発されても遊技盤４の遊技領域２５５に到達することはない。

【０１０２】

一方、スライド部材収納空間３０６の内部をスライド部材３５０が初期位置から他方向に移動したとき（図５２（Ａ）において左の空間内壁方向に向かって移動したとき）、図５４に示すように、揺動片３２１が下端の軸穴３２２を軸として揺動して傾動するため、当接部３２４と被当接部３２８との当接によりスライド杆３２６が他方向（図５４において右側方向）に向かってスライド移動する。すると、スライド杆３２６のバネ係止部３３２に係止されている付勢バネ３３３も張力されて伸びた状態となる。この状態では、付勢バネ３３３が張力されているので、打球槌３３６が発射モータ３４４の回転に従動して往復回動したときの打球槌３３６の復帰力が強くなり、発射位置にある打球が強く弾発されて遊技盤４の遊技領域２５５に到達する。そして、この打球の弾発力の強弱は、スライド部材３５０のスライド部材収納空間３０６内でのスライド量に応じて調整することができる。

10

【０１０３】

上記したように、スライド部材３５０を移動させることにより、打球発射装置３００による弾発力を調整することができるが、このスライド部材３５０の移動は、前述したハンドル装置７０の操作ハンドル部７１の回動操作部材７４の回動操作に応じて移動するジョイントユニット９０のスライド体９３の移動と連動するようになっている。この点について図２７、図２８、図３２、図３３を参照して説明する。

【０１０４】

前述したように、ハンドル装置７０の操作ハンドル部７１の回動操作部材７４を回転させることにより、回転軸７５の先端に固着される勾玉状のカム７６も回転するため、ジョイントユニット９０のスライド体９３が収納体９１の内部を一方向（図３３において左方向）に向かってスライド移動する。このため、スライド体９３の前面に突設されるスライド突片１０２も同じ方向にスライド移動することになる。スライド体９３のスライド突片１０２は、扉枠５を本体枠３に対して閉じた状態では、本体枠５の発射装置取付部１６９に形成される連結開口３１４を貫通してスライド部材３５０の挿入空間３５４に挿入されるようになっている。この場合の挿入状態は、前述したようにスライド突片１０２の傾斜辺１０３側的一端辺がスライド方向前方の側壁に当接した状態で且つ上下の挟持片３５６の間に挿入された状態である（図３３（Ａ）に示す状態）。したがって、スライド突片１０２が一方向に向かってスライド移動すると、スライド部材３５０も同一方向に向かってスライド移動することになる。図面で言えば、図３３（Ａ）に示す状態から図３３（Ｂ）に示す状態になる。このとき、前述したように、スライド部材３５０のスライド移動に伴ってスライド杆３２６もスライド移動するので、付勢バネ３３３の付勢力を調整することができる。つまり、ハンドル装置７０の回動操作部材７４を回動操作することにより、打球発射装置３００の打球の弾発力を調整することができるものである。

20

30

【０１０５】

ところで、本実施形態においては、ハンドル装置７０が扉枠５に設けられ、打球発射装置３００が本体枠３に設けられているので、扉枠５を開閉する毎にハンドル装置７０のスライド突片１０２と打球発射装置３００のスライド部材３５０とが連携したり離れたたりすることになる。しかし、本実施形態においては、上述したように、本体枠３に対して扉枠５を閉じることにより、スライド突片１０２がスライド部材３５０の挿入空間３５４に自動的に挿入されてハンドル装置７０と打球発射装置３００とが連携され、逆に、本体枠３に対して扉枠５を開放することにより、スライド突片１０２が挿入空間３５４から離れてハンドル装置７０と打球発射装置３００とを分離することができるので、極めて簡単に扉枠５の開閉に伴ってハンドル装置７０と打球発射装置３００との連携・分離を行うことができる。特に、スライド突片１０２が挿入空間３５４に挿入される際には、スライド突片１０２の位置が上下方向に多少ずれていても、挿入空間３５４内に突設される挟持片３５６の第２傾斜面３５７によってスライド突片１０２がスムーズに挟持位置に挿入されるようになっている。

40

50

【0106】

また、時として、操作ハンドル部71の回動操作部材74に遊技者が詰め物を詰めてある程度回動した位置で固定している場合があるが、遊技場の店員がその詰め物を知らずに扉枠5を開閉する場合がある。このような場合でも、扉枠5を開放する場合には、単にスライド突片102が挿入空間354から離れるだけであるので問題はないが、扉枠5を閉める場合に、図33(C)に示すように、スライド突片102の位置が多少一方向にずれた状態(図33の左側にずれた状態)となっているものの、スライド突片102の傾斜辺103とスライド部材350の第1傾斜面355との協働作用により、扉枠5の閉止動作に伴ってスライド部材350を一方向に移動させながら最終的にスライド突片102とスライド部材350とが係合するようになっている。つまり、本実施形態においては、操作

10

[1-6. 賞球タンク]

次に、本体枠3の裏面上部に取り付けられる賞球タンク400について、主として図56を参照して説明する。図56は、賞球タンク400の斜視図(A)、平面図(B)、側面図(C)である。賞球タンク400は、前述したように、本体枠3の裏面上部に形成されるタンク取付溝200(図37参照)に着脱自在に取り付けられるものである。しかし、賞球タンク400は、長形状の箱状に形成され、パチンコ遊技機1の正面側から見て、その前面壁400aに切欠部401が形成され、その底面が一方から他方に傾斜する第1傾斜底面402と次に説明する排出口404に向かって傾斜する第2傾斜底面403とによって形成されている。また、その第2傾斜底面403の傾斜下端に排出口404が形成されるが、この排出口404は、パチンコ遊技機1の正面側から見て賞球タンク400の後面壁400bよりも外側に突出するように形成されている。また、賞球タンク400の前面壁400aの両端外側には、前記タンク取付溝200と係合する取付鏝部407が形成されていると共に、賞球タンク400の底面の裏面側に本体枠3の前記第4側面壁193に載置当接する載置当接片405、406が突設され、さらに、賞球タンク400の上流側の後面壁400bの下部に後述する球ならし部材413を取り付けるための球ならし取付軸409が突設されている。また、排出口404を除く賞球タンク400の後面壁400b及び上流側側壁には、球の跳ね飛びを防止するための溢れ防止部材408が着脱自在に取り付けられるようになっている。

20

30

【0107】

上記のように構成される賞球タンク400においては、本体枠3のタンク取付溝200に対して取付鏝部407を上方から差し込むように取り付け、載置当接片405、406を本体枠3の第4側面壁194に当接させる。これによって、賞球タンク400が本体枠3の裏面側上部に載置して取り付けられるが、この取り付けられた状態においては、図41に示すように、前面壁400aの切欠部401と本体枠3の裏面に形成された逃げ凹部201とが連通し、また、図5に示すように、排出口404が次に説明するタンクレール部材410の上流端部に臨むようになっている。したがって、賞球タンク400において、球を貯留する貯留部(第1傾斜底面402及び第2傾斜底面403に対応する貯留空間部分)の前後方向の幅は、本体枠3の第2側面壁191~第4側面壁193までの前後方向の幅とほぼ同じとなるように形成されると共に、それらの側面壁191~193までの上部に載置されるようになっている。しかして、前述したように、本体枠3の第1側面壁190~第4側面壁193は、遊技盤4の周辺部の後方突出空間を覆うように深く形成されているので、その側面壁191~193の上部に載置される賞球タンク400の貯留部の深さは、従来の貯留タンクにくらべて浅く形成されているものの、賞球が貯留されて重量が増加しても賞球タンク400の全体を本体枠3の側面壁192~193で支持しているので、傾斜底面402、403が変形することなく貯留された球をスムーズに排出口404に導くことができる。また、排出口404が賞球タンク400の後面壁400bから外側に外れた位置に設けられているため、貯留部に貯留された球の流れが第2傾斜底面403から外側に向かって流れるように構成されている。このため、従来のように傾斜底面

40

50

の一部に開口を設けて排出口としていた賞球タンクに比べて、排出口近傍の貯留部に球詰まり解消のための球崩し部を突出形成することなく球詰まりが発生し難い構造とすることができる。

【0108】

そして、本実施形態においては、前述したように、遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁191～193の上部外側に賞球タンク400の貯留部が載置された状態で、しかも、賞球タンク400の排出口404が貯留部の後面壁400bよりも外側に突出して設けられているため、タンクレール部材410が賞球タンク400の貯留部の外側（パチンコ遊技機1の正面から見て奥側）に位置して、タンクレール部材410と賞球タンク400の貯留部とが上下方向に重複しない位置となっているので、遊技盤4の裏面に設けられる遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁191～193の上辺を本体枠3の上辺に近い位置で後方に向けて突出させることができ、これにより、遊技装置の後方突出部が遊技盤4の上辺部で突出していても後側面壁191～193の内部に楽に収納することができる。

10

【0109】

更に、賞球タンク400の貯留部が遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁191～193の上部外側に載置されているか否かに関係なく、排出口404が賞球タンク400の後面壁400bから外側に外れた位置に設けられているという構成だけで従来の賞球タンクにはない独特の効果を奏するものである。これについて図57を参考にして説明する。図57は、従来の賞球タンク（A）、（B）と本実施形態に係る賞球タンク（C）との排出口部分における球の圧力状態を示す平面図である。図において、通常時、賞球タンク400に貯留される球は、賞球タンク400の貯留部に貯留されて滞留した状態となっている。この場合、従来の賞球タンクのように貯留部の傾斜底面の一部を開口して排出口404Aを形成している場合、例えば、図57（A）に示すように、球崩し部400Bと反対側に排出口404Aが形成された賞球タンクや、図57（B）に示すように、球崩し部400Bに隣接して排出口404Aが形成されている場合には、排出口404Aの部分では、貯留された球の圧力とその圧力に基づく賞球タンクの側壁からの反作用により、常に排出口404A部分に四方から球圧がかかった状態となっている。このため、たまたま球の重合具合によって球同士の圧力が釣り合い、下流側の球が流れ出ても、排出口404A部分で球噛み状態が発生し球詰まりが発生することがあった。これに対し、本実施形態に係る賞球タンク400では、排出口404が賞球タンク400の後面壁400bから外側に外れた位置に設けられているので、図57（C）に示すように、排出口404部分における貯留された球の圧力は、貯留部から排出口404方向に向かう作用力とその反作用だけの二方向からの圧力であり、従来のように四方から圧力を受けるわけではない。このため、下流側の球が流れ出ても、排出口404部分における球噛み状態が発生し難く、球詰まりが発生しないという優れた効果を奏することができる。

20

30

〔1-7. タンクレール部材〕

上記した賞球タンク400の下方に配置されるタンクレール部材410について主として図58乃至図61を参照して説明する。図58は、賞球タンク400、タンクレール部材410、球通路ユニット420、賞球ユニット450、及び満タンユニット520の関係を示すパチンコ遊技機1の背面側から見た斜視図であり、図59は、賞球タンク400、タンクレール部材410、球通路ユニット420、賞球ユニット450、及び満タンユニット520の関係を示すパチンコ遊技機1の正面側から見た斜視図であり、図60は、タンクレール部材410の下流部と球通路ユニット420の上流部との関係を示す断面図（A）と平面図（B）である。

40

【0110】

タンクレール部材410は、前述したように、本体枠3の上後面壁195のレール係止溝203、204（図35参照）に着脱自在に取り付けられるものである。そのため、タンクレール部材410には、その後面側の側面の左右辺及び下辺にレール係止溝203に上から差し込まれる複数の係止突片418が突設されると共に、その後面側側面の上辺中

50

央にレール係止溝 204 に上から掛け止められる鉤状の係止突片 419 が突設されている。しかして、タンクレール部材 410 は、上面が開放した傾斜樋状に形成され、その上流端上面が賞球タンク 400 の排出口 404 に臨み、その下流端下面が後に詳述する球通路ユニット 420 に臨んでいる。また、タンクレール部材 410 の内部は、図 5 に示すように仕切壁 411 によって球が 2 列に整列して流下する通路 412 となっている。なお、通路 412 の底面は、細溝が切り欠けられており、通路 412 を球と一緒に転動する異物がその細溝から下方に落下するようになっている。また、通路 412 の側壁には、静電気を除去するための金属板（図示しない）が貼付されており、この金属板の下流端が前述したアース線接続具 207（図 35 参照）に接続されている。このため、タンクレール部材 410 を流下する球に帯電していた静電気が金属板からアース接続具 207 を介して後述する電源基板 686 のアース用コネクタ 690（図 96 参照）を経て外部にアースされるようになっている。

10

【0111】

また、タンクレール部材 410 の中流域のやや下流側に重錘を有する卵形状の球ならし部材 413 が揺動自在に設けられている。この球ならし部材 413 は、前述した賞球タンク 400 の球ならし取付軸 409 に揺動自在に軸支されるものであり、タンクレール部材 410 の 2 列のそれぞれの通路 412 内に向かって垂下され、各通路 412 を流下する球が上下方向に複数段で流下してきたときに 1 段となるように整流するものである。また、球ならし部材 413 の設置位置より下流側のタンクレール部材 410 の上面が球押え板 414 によって被覆されている。この球押え板 414 は、球ならし部材 413 によって 1 段とならなかった球を強制的に 1 段とするように傾斜円弧状に形成されるものである。更に、タンクレール部材 410 の下流端部には、それぞれの通路 412 に臨んで一对の整列歯車 416 が軸ピン 417 によって回転自在に軸支されている。この整列歯車 416 は、外周に複数の歯が形成され、一对の整列歯車 416 の歯のピッチが半ピッチずつずれるようにして軸ピン 417 に固定されている。このため、タンクレール部材 410 の各通路 412 を流下してきた球の上部が整列歯車 416 の歯と噛み合いながら下流側に流下するときには 2 列の通路 412 の球が交互に 1 つずつ送られることになる。この場合、図 60 に示すように、各通路 412 を流れてきた球は、整列歯車 416 と噛み合いながら 2 列の通路 412 の下部に形成される傾斜面 412a に沿って中央方向に誘導され、その誘導中に次に説明する球通路ユニット 420 の球落下通路 422 の上端入口 422d に 2 列の通路 412 からの球を交互に 1 列状にして落下するようになっている。なお、整列歯車 416 は、その上面を円弧状の歯車カバー 415 によって被覆されている。

20

30

[1-8. 球通路ユニット]

上記したタンクレール部材 410 から 1 列状に落下される球を賞球ユニット 450 に導くための球通路ユニット 420 について、主として図 61 乃至図 65 を参照して説明する。図 61 は、本体枠 3 と球通路ユニット 420 及び賞球ユニット 450 との関係を示す分解斜視図であり、図 62 は、球通路ユニット 420 及び賞球ユニット 450 との関係を示す背面図であり、図 63 は、球通路ユニット 420 の背面から見た斜視図であり、図 64 は、球通路ユニット 420 の正面図であり、図 65 は、球通路ユニット 420 と賞球ユニット 450 との連結構造を説明するための側面図である。なお、図 62 及び図 63 において、賞球ユニット 450 部分は、ギヤカバー 510、アルミ放熱板 491、ユニットサブ板 475 が削除され、ユニットベース体 451 に形成された球通路部分をわかりやすく描いたものである。ただし、ギヤ等については、球通路との関係を理解し易くするため、一点鎖線で示してある。

40

【0112】

球通路ユニット 420 は、ほぼ長形状の板材の裏面（背面から見える面を表面という。）に屈曲した一对の屈曲通路壁 421 によって球落下通路 422 が形成されている。この球落下通路 422 は、図 60（A）に示すように、その上流が前後方向（背面から見て奥行方向）に屈曲する前後屈曲通路部 422a と、該前後屈曲通路部 422a に連通して左右方向（背面から見て左右方向）に屈曲する左右屈曲通路部 422b と、該左右屈曲通

50

路部 4 2 2 a に連通してほぼ垂直状となっている垂直通路部 4 2 2 c とからなっている。前後屈曲通路部 4 2 2 a は、図 6 0 (A) に示すように、上述したタンクレール部材 4 1 0 から落下する上端入口 4 2 2 d の位置が前述したように 2 列の通路 4 1 2 のほぼ中央であるため、本体枠 3 の上後面壁 1 9 5 及び右後面壁 1 9 6 の表面から背面側に離れた位置となっているので、前後屈曲通路部 4 2 2 a と右後面壁 1 9 6 に突設される前記賞球案内突起 2 1 1 とによって球落下通路 4 2 2 を右後面壁 1 9 6 の表面に近い位置とするように前後方向に屈曲するものである。また、左右屈曲通路部 4 2 2 b は、図 6 4 に示すように、タンクレール部材 4 1 0 から前後屈曲通路部 4 2 2 a を落下してきた球の勢いを弱めるために球通路ユニット 4 2 0 のほぼ横幅一杯にコ字状に屈曲して形成されるものである。更に、垂直通路部 4 2 2 c もほぼ垂直状に形成されているものの若干緩やかに湾曲して形成され、その垂直通路部 4 2 2 c を構成する一方の屈曲通路壁 4 2 1 に切欠部 4 2 3 が形成され、その切欠部 4 2 3 に上端が支軸 4 2 5 によって軸支される球切れ検出片 4 2 4 が揺動自在に取り付けられている。この球切れ検出片 4 2 4 の側方には、球切れスイッチ 4 2 6 が取り付けられ、球切れスイッチ 4 2 6 のアクチュエータ 4 2 7 が球切れ検出片 4 2 4 に当接している。

10

【0113】

しかして、垂直通路部 4 2 2 c に球が存在しているときには、垂直通路部 4 2 2 c に存在する球によって球切れ検出片 4 2 4 が押圧されてアクチュエータ 4 2 7 を押して球切れスイッチ 4 2 6 を ON とするが、垂直通路部 4 2 2 c に球詰まりや球欠乏により球が存在しなくなると球切れ検出片 4 2 4 が垂直通路部 4 2 2 c 内に向かって揺動するので、アクチュエータ 4 2 7 が球切れスイッチ 4 2 6 を OFF とする。球切れスイッチ 4 2 6 が OFF になると、後述する賞球ユニット 4 5 0 の払出モータ 4 6 5 の回転が停止して賞球の払出が停止されるようになっている。なお、切欠部 4 2 3 の下端部には、球切れ検出片 4 2 4 の通路部と反対側への過剰な揺動を防止するためにストッパー突起 4 2 8 が形成されており、また、球通路ユニット 4 2 0 の球切れ検出片 4 2 4 に対応する垂直通路部 4 2 2 c に球詰まり用挿入溝 4 2 9 が形成されている。この球詰まり用挿入溝 4 2 9 は、球詰まり等で球切れ検出片 4 2 4 の揺動動作が行われ難い場合に、球通路ユニット 4 2 0 の後面側からピンを差し込んで球切れ検出片 4 2 4 部分の球詰まりの解消を図るために設けられるものである。更に、球切れ検出片 4 2 4 に対面する他方の屈曲通路壁 4 2 1 は、若干球切れ検出片 4 2 4 側に向かって膨出状に形成されている。これは、垂直通路部 4 2 2 c に球が存在しているときに確実に球切れ検出片 4 2 4 を押圧して球切れスイッチ 4 2 6 を ON にするためである。

20

30

【0114】

また、球通路ユニット 4 2 0 には、上記した球落下通路 4 2 2 を避けた位置に止め穴 4 3 0 と位置決めボス 4 3 1 とが形成されている。位置決めボス 4 3 1 は、本体枠 3 の右後面壁 1 9 6 に形成される位置決めピン 2 2 6 に係合されるものであり、止め穴 4 3 0 は同じく右後面壁 1 9 6 に形成される通路ユニット取付ボス 2 1 2 に対応するものである。しかして、球通路ユニット 4 2 0 を本体枠 3 に取り付けるには、図 6 1 に示すように、位置決めボス 4 3 1 を位置決めピン 2 2 6 に係合させながら通路ユニット取付ボス 2 1 2 と止め穴 4 3 0 とを一致させ、その状態で止め穴 4 3 0 からビス 4 3 2 を螺着することにより行うことができる。更に、球通路ユニット 4 2 0 には、その一側中程にカバー体 7 5 0 の係合片 7 5 2 (図 3 参照) と係合するカバー体係合溝 4 3 3 が形成されていると共に、下部に賞球ユニット 4 5 0 と連結するための連結蓋部材 4 3 4 が回動自在に設けられている。

40

【0115】

連結蓋部材 4 3 4 は、図 6 3 に示すように、長形状の板材の裏面に円弧状に突設される一对の通路壁 4 3 8 を突設することにより構成されており、球通路ユニット 4 2 0 の下部表面の左右両端部に突設される軸支部としての支持突片 4 3 5 に、連結蓋部材 4 3 4 の両端部から延びる支持片 4 3 6 の先端に突設される回転軸部としての突起軸 4 3 7 を嵌合することにより回動自在に軸支されるものである。また、連結蓋部材 4 3 4 は、閉じるこ

50

とにより球通路ユニット４２０の下方に延長されて通路壁４３８によって形成される通路と球落下通路４２２の下流端部とが連通した状態（図６５（Ｂ）に示す状態）と、開放することにより通路壁４３８によって形成される通路と球落下通路４２２の下流端部とが連通しない状態（図６５（Ａ）に示す状態）と、に回動し得るが、開放した状態から閉じた状態に移行する際に、連結蓋部材４３４の支持片４３６を案内する案内突起４３９が球通路ユニット４２０の後面下端部に突設されている。

【０１１６】

しかして、球通路ユニット４２０を本体枠３の右後面壁１９６に固定した状態で、しかも、後述するように賞球ユニット４５０を同じく右後面壁１９６に装着した状態（図６５（Ａ）に示す状態）で、連結蓋部材４３４を閉じて賞球ユニット４５０に設けられる係止弾性爪４７０によってその後面を係止することにより、球通路ユニット４２０の球落下通路４２２と賞球ユニット４５０の屈曲通路４５３とを通路壁４３８にて連通して、球通路ユニット４２０の球落下通路４２２を落下する球を賞球ユニット４５０の屈曲通路４５３に導くことができるものである。このように球通路ユニット４２０に回動自在な連結蓋部材４３４を設けた理由は、後述するように賞球ユニット４２０を本体枠３に対して着脱自在に装着し易くすることと、その着脱自在に装着したことに起因して球通路ユニット４２０と賞球ユニット４５０との間に形成される空間が球のスムーズな落下を阻害しないようにするためである。

〔１－９．賞球ユニット〕

次に、上記した球通路ユニット４２０の下流側に配置される賞球ユニット４５０について、主として図６６乃至図６９を参照して説明する。図６６は、賞球ユニット４５０の背面側から見た分解斜視図であり、図６７は、払出モータ４６５と払出部材としてのスプロケット４５７との関係を説明するための背面図であり、図６８は、賞球ユニット４５０の通路と駆動関係を説明するための背面図であり、図６９は、図６８のＡ－Ａ断面図である。

【０１１７】

図６６において、賞球払出機構としての賞球ユニット４５０は、一対の屈曲通路壁４５２によって球通路を構成する屈曲通路４５３、賞球通路４６０、及び球抜通路４６１が形成されるユニットベース体４５１と、該ユニットベース体４５１の後面を覆うユニットサブ板４７５と、該ユニットサブ板４７５の上部表面（後面側）に取り付けられる賞球ユニット内中継端子板４８０と、前記ユニットサブ板４７５のほぼ中央表面領域（後面側領域）に設けられるギヤ群４９３、４９４、４９７及び検出円盤５００（回転伝達部材）を被覆するギヤカバー５１０とから構成されている。以下、これらの構成を順次説明する。

【０１１８】

ユニットベース体４５１は、ほぼ長形状の板状（この板部分を「底面」という場合がある。）に形成され、その板状のユニットサブ板４７５側に向かって突設される一対の屈曲通路壁４５２によって屈曲通路４５３が形成されている。屈曲通路壁４５２は、ユニットベース体４５１の上部中央から下流側のほぼ中程まで球の直径よりもやや大きな間隔で突設されるが、その中程から下流側に大きく左右に分かれて中程から下流端までユニットベース体４５１の両端辺の側壁を兼ねている。また、中程の屈曲通路壁４５２が大きく左右に分かれた部分は、球送り回転体としてのスプロケット４５７が配置される振分空間４５５を構成し、その振分空間４５５の下部からユニットベース体４５１の下流端までに左右に分かれた前記屈曲通路壁４５２の対をなすように通路区画壁４５９が突設形成されている。つまり、中程から下流側の左右の屈曲通路壁４５２と通路区画壁４５９とによって振分空間４５５から左右に２つの通路が構成されることとなり、一方の通路が賞球通路４６０を構成し、他方の通路が球抜通路４６１を構成している。なお、通路区画壁４５９も左右に大きく分かれており、その分かれた通路区画壁４５９の内側に払出モータ４６５を収納するモータ収納空間４６４が形成されている。即ち、払出モータ４６５は、球通路（屈曲通路４５３、賞球通路４６０、球抜通路４６１）を避けた位置であって当該球通路の奥行き幅寸法内に形成されるモータ収納空間４６４に収納固定される。なお、屈曲通路４５

3は、該通路453内に停留する球のスプロケット457への圧力を弱めるために蛇行状に形成されて振分空間455に到達しているが、その振分空間455の上流側の底面に楕円形状の開口454が形成されている。この開口454は、屈曲通路453内に入った小さなゴミ等を貯留するもので、賞球ユニット450を本体枠3から取り外したときに溜まったゴミ等を取り出すことができるようになっている。

【0119】

また、上記した振分空間455には、外周に球が嵌り合う複数（図示の場合は、3つ）の凹部が形成された払出部材としてのスプロケット457が回転自在に配置されるが、このスプロケット457が固定される回転軸458の他端を軸支する軸受筒456が振分空間455の底面に形成されている。また、振分空間455の底部を構成する通路区画壁459の上端部は、スプロケット457の回転円弧に沿った凹円弧状に形成され、その一方に形成される賞球通路460の上流部には、計数スイッチ462が着脱自在に装着されている。計数スイッチ462は、先端部に球が通過する円形状の通過穴が形成された直方体状の磁気センサからなり、その後端部の形状と合致する取付部を屈曲通路壁452で形成することにより、簡単に着脱自在に取り付けられるものである。なお、計数スイッチ462からの配線（図示しない）は、後述する賞球ユニット内中継端子板480に接続されるようになっている。更に、賞球通路460を構成する屈曲通路壁452の下流側には、ユニットサブ板475と一体的に形成される通路蓋板部509に形成される係止部509aと係合する係止爪463が複数形成されている。ただし、複数の係止爪463のうち、通路蓋板部509の下端の一方の係止部509aと係合する係止爪463は、通路区画壁459側に形成されている。

【0120】

また、ユニットベース体451の下方であって賞球通路460と球抜通路461との間には、払出モータ465を収納する円形状のモータ収納空間464が形成されるが、このモータ収納空間464の内部に払出モータ465の円筒状本体が収納されるようになっている。ただし、払出モータ465は、その前面に形成される一对の取付片466によってユニットサブ板475の下方に取り付けられるアルミ放熱板491の裏面側にビス467で固着されるようになっている。そして、払出モータ465がユニットサブ板475のアルミ放熱板491に取り付けられた状態で、払出モータ465のモータ軸468は、アルミ放熱板491に穿設された軸挿通穴492を貫通して第1ギヤ493が固着されるようになっている。また、ユニットサブ板475及びアルミ放熱板491でユニットベース体451の後面側を被覆することにより、上記した屈曲通路453、賞球通路479、及び球抜通路461が形成される奥行幅方向の空間内に払出モータ465の円筒状本体部分も収納配置されることになる。そして、払出モータ465を収納するモータ収納空間464と前述したスプロケット457が配置される振分空間455とが、上下方向の極めて近い位置関係に形成されているため、ユニットベース体451の上下方向の長さを短くすることができ、結果的に賞球ユニット450のコンパクト化を図ることができる。

【0121】

更に、ユニットベース体451には、上記した球抜通路461の最下端に球抜きされた球を賞球ユニット450の裏面側に誘導する誘導突片469が突設され、この誘導突片469に誘導された球が後述する球抜接続通路515に誘導されて最終的にパチンコ遊技機1の外部（島台の下方に設けられる回収樋）に放出されるようになっている。また、ユニットベース体451の上部には、前述した球通路ユニット420の連結蓋部材434を係止する係止弾性爪470が突設されると共に、賞球ユニット450を本体枠3の右後面壁196に着脱自在に取り付けるためのボタン挿通係合穴471及び鉤状係合部474と、ユニットベース体451とユニットサブ板475を挟持した状態でギヤカバー510とを連結するための取付ボス473が設けられている。ボタン挿通係合穴471には、ユニットベース体451の上部一側に設けられて棒状の着脱ボタン472が奥行幅方向に摺動自在に取り付けられるものであり、後述するように、その前方先端が本体枠3の右後面壁196に形成されるロック用弾性爪214に対応している。また、ボタン挿通係合穴471

の後端面は、図 6 1 に示すように、ロック用弾性爪 2 1 4 の先端部が入り込むように凹状となっている。また、鉤状係合部 4 7 4 は、本体枠 3 の右後面壁 1 9 6 に形成される係合突片 2 1 5 と係合するもので、賞球ユニット 4 5 0 を右後面壁 1 9 6 に押し当てて下方に押下げることにより、鉤状係合部 4 7 4 と係合突片 2 1 5 とが係合するものである。そして、その係合状態においてロック用弾性爪 2 1 4 とボタン挿通係合穴 4 7 1 とが係合するので、賞球ユニット 4 5 0 の上方向の移動ができないようになっている。なお、鉤状係合部 4 7 4 は、ユニットベース体 4 5 1 の上部左右に形成されている。また、ユニットサブ板 4 7 5 を挟持した状態でユニットベース体 4 5 1 とギヤカバー 5 1 0 とを連結するための取付ボス 4 7 3 は、後面側に向かって長く突設され、ユニットサブ板 4 7 5 に穿設される貫通穴 5 0 8 を貫通した後、ギヤカバー 5 1 0 の取付穴 5 1 1 に対応させ、そのギヤカ

10

【0 1 2 2】

上記したユニットベース体 4 5 1 を被覆するユニットサブ板 4 7 5 の構成について説明すると、ユニットサブ板 4 7 5 は、ユニットベース体 4 5 1 の屈曲通路 4 5 3 部分と振分空間 4 5 5 部分と賞球通路 4 6 0 部分とを覆う合成樹脂製の板材に払出モータ 4 6 5 が取り付けられると共に球抜通路 4 6 1 の下流部分とを覆うアルミ放熱板 4 9 1 を取り付けることにより構成されている。そして、ユニットサブ板 4 7 5 の合成樹脂板部の表側（後面側）には、賞球ユニット内中継端子板 4 8 0 を取り付けるための中継基板領域 4 7 6 が上部に形成され、その下方に複数のギヤ 4 9 3, 4 9 4, 4 9 7 や検出円盤 5 0 0 が取り付けられるギヤ領域 4 9 0 が形成されている。中継基板領域 4 7 6 は、ほぼ正形状に形成され、その正形状に沿って賞球ユニット内中継端子板 4 8 0 を載置する載置リブ 4 7 7 が突設され、その一側垂直辺の上下に後述する基板カバー 4 8 5 の係合突起 4 8 6 と係合する係合溝部 4 7 8 が形成され、その他側垂直辺の中央に基盤カバー 4 8 5 の係止突部 4 8 7 と係合する係止爪部 4 7 9 が形成されている。また、中継基板領域 4 7 6 には、着脱ボタン 4 7 2 が挿通されるボタン挿通穴 4 8 4 と賞球ユニット内中継端子板 4 8 0 をビス（図示しない）で止着するための取付ボス部 4 8 2 が形成されている。

20

【0 1 2 3】

上記した中継基板領域 4 7 6 に取り付けられる賞球ユニット内中継端子板 4 8 0 は、上述した、計数スイッチ 4 6 2 からの配線の中継する計数スイッチ用コネクタ 4 8 0 a、払出モータ 4 6 5 からの配線の中継する払出モータ用コネクタ 4 8 0 b、後述する回転角スイッチ 5 0 5 からの配線の中継する回転角スイッチ用コネクタ 4 8 0 c、球切れスイッチ 4 2 6 からの配線の中継する球切れスイッチ用コネクタ 4 8 0 d、及び払出モータ 4 6 5 のアース用コネクタ 4 8 0 e、後述する払出制御基板 7 1 5（図 9 6 参照）からの配線（ハーネス）の中継する払出制御基板用コネクタ 4 8 0 f、が設けられており、着脱ボタン 4 7 2 が挿通されるボタン挿通穴 4 8 3 と前記取付ボス部 4 8 2 に対応する取付穴 4 8 1 とが穿設されている。しかして、賞球ユニット内中継端子板 4 8 0 を中継基板領域 4 7 6 の載置リブ 4 7 7 に載置した状態で取付穴 4 8 1 と取付ボス部 4 8 2 とを合致させて図示しないビスで止着することにより賞球ユニット内中継端子板 4 8 0 をユニットサブ板 4 7 5 の表面（後面）に止着することができる。

30

40

【0 1 2 4】

また、上記のように取り付けられる賞球ユニット内中継端子板 4 8 0 は、基板カバー 4 8 5 によって被覆される。基板カバー 4 8 5 は、ほぼ正形状の前面側が開放したボックス状に形成され、その一側垂直辺の上下基部に係合突起 4 8 6 と他側垂直辺のほぼ中央側面に係止突部 4 8 7 が形成されている。また、基板カバー 4 8 5 の正形状の垂直面には、ボタン開口 4 8 8 と接続開口部 4 8 9 とが形成されている。しかして、基板カバー 4 8 5 の係合突起 4 8 6 を中継基板領域 4 7 6 の係合溝部 4 7 8 に差し込んで係合した後、係止突部 4 8 7 と係止爪部 4 7 9 とを係合させることにより、簡単に基板カバー 4 8 5 で賞球ユニット内中継端子板 4 8 0 を被覆することができる。逆に、取り外す場合には、係止爪部 4 7 9 を弾性変形させて係止突部 4 8 7 との係合を解除すると共に基板カバー 4 8 5

50

を斜め手前側に引いて係合突起４８６と係合溝部４７８との係合を解除することができる。なお、基板カバー４８５を被覆した状態では、ボタン挿通係合穴４７１に係合されている着脱ボタン４７２の頭部がボタン挿通穴４８３、４８４を挿通してボタン開口４８８から外部に僅かに臨んでいる。また、賞球ユニット内中継端子板４８０に接続された配線は、接続開口部４８９から外部に引き出されるようになっている。

【０１２５】

次に、ユニットサブ板４７５に形成されるギヤ領域４９０に設けられるギヤ４９３、４９４、４９７、及び検出円盤５００について説明する。前述したように、払出モータ４６５のモータ軸４６８の先端は、ユニットサブ板４７５のアルミ放熱板４９１に穿設される軸挿通穴４９２を貫通してユニットサブ板４７５の表面（後面側）に突出しており、その突出した部分に第１ギヤ４９３（駆動ギヤ、歯数 $Z1=30$ ）が固着されている。第１ギヤ４９３の上方には、該第１ギヤ４９３と噛合する第２ギヤ４９４（回転伝達ギヤ、歯数 $Z2=30$ ）がギヤカバー５１０の裏面（前面側）に一端が圧入され且つアルミ放熱板４９１に穿設される軸穴４９６に他端が支持される軸４９５に回転自在に設けられ、その第２ギヤ４９４の上方には、該第２ギヤ４９４と噛合する第３ギヤ４９７（回転伝達ギヤ、歯数 $Z3=20$ ）がユニットサブ板４７５に形成される軸穴４９９に圧入された軸４９８に回転自在に設けられている。更に、第３ギヤ４９７の上方には、該第３ギヤ４９７と噛合するギヤ部５０２（従動ギヤ、歯数 $Z4=34$ ）を有する検出円盤５００が前記スプロケット４５７を軸支する回転軸４５８に回転自在に設けられている。なお、図６９に示すように、モータ軸４６８の先端部がギヤカバー５１０に形成される受穴に遊嵌されている。また、回転軸４５８は、その一端がユニットベース体４５１に形成される軸受筒４５６に圧入されて支持され、その他端がギヤカバー５１０に形成される軸受穴に支持されるものであるが、ギヤ領域４９０の中央よりやや下方に形成された軸貫通穴５１４を貫通して振分空間４５５においてスプロケット４５７を回転自在に軸支し、ユニットサブ板４７５とギヤカバー５１０とによって形成される空間において検出円盤５００を回転自在に軸支している。ただし、図６９に示すように、スプロケット４５７の後端部が検出円盤５００の中心前面部と係合した状態となっているので、スプロケット４５７と検出円盤５００とは、回転軸４５８を中心として一体的に回転するようになっている。したがって、払出モータ４６５が回転駆動すると、その回転が第１ギヤ４９３、第２ギヤ４９４、第３ギヤ４９７、検出円盤５００のギヤ部５０２を介してスプロケット４５７を回転するように伝達される。

【０１２６】

ここで、スプロケット４５７の回転速度は、第１ギヤ４９３、第２ギヤ４９４、第３ギヤ４９７、検出円盤５００のギヤ部５０２によって、払出モータ４６５の回転速度を減速したものとなる。この減速比 n は、機構学による計算により、第１ギヤ４９３の歯数 $Z1(=30)$ ／検出円盤５００のギヤ部５０２の歯数 $Z4(=34)$ に設定されている。本実施形態では、払出モータ４６５は４８ステップで１回転する４相ステッピングモータであるため、スプロケット４５６が１回転するには、払出モータ４６５が約５４ステップ回転することとなる。この場合、払出モータ４５６は１ステップで 7.5 度（ $=360$ 度／４８ステップ）回転し、スプロケット４５６は払出モータ４５６の１ステップで約 6.6 度（ 7.5 度×減速比 n ）回転することとなる。

【０１２７】

また、第１ギヤ４９３、第２ギヤ４９４、第３ギヤ４９７、検出円盤５００のギヤ部５０２には、遊び（バックラッシュ）がある。具体的には、（１）第１ギヤ４９３と第２ギヤ４９４とのバックラッシュと、（２）第２ギヤ４９４と第３ギヤ４９７とのバックラッシュと、（３）第３ギヤ４９７と検出円盤５００のギヤ部５０２とのバックラッシュと、がある。（１）～（３）の各バックラッシュの大きさは 1.75 度であり、（１）～（３）のバックラッシュの総和は 5.25 度（ 1.75 度×３）となる。このため、総バックラッシュによるスプロケット４５７の回転角度は 5.25 度となり、スプロケット４５７は定位置で停止（本実施形態では、図６７に示したスプロケット４５７の位置が定位置と

なる。) していても回転軸 458 を中心として総バックラッシュの分だけ図 67 中時計方向又は反時計方向に回転することとなる。

【0128】

このように、総バックラッシュによるスプロケット 457 の回転角度 (5.25 度) は、払出モータ 456 の 1 ステップの回転によるスプロケット 457 の回転角度 (約 6.6 度) に近い。このため、スプロケット 457 の定位置判定では、その詳細な説明は後述するが、総バックラッシュによるスプロケット 457 の回転角度 (5.25 度) を考慮して行われている。

【0129】

検出円盤 500 の外周は、ギヤ部 502 の円よりも一回り大きく形成されており、そのギヤ部 502 よりも外側に突出している外周部分には、スプロケット 457 の凹部と同じ数 (図示の場合には、3 個) の検出切欠 501 が形成されている。この検出切欠 501 は、ユニットサブ板 475 の表面に形成される基板取付部 507 に挟持支持されるセンサ基板 504 に設けられる投受光方式の回転角スイッチ 505 (回転位置検出手段) によって検出されるものである (回転角スイッチ 505 の検出信号は、コネクタ 506 と回転角スイッチ用コネクタ 480b とを接続する配線を介して賞球ユニット内端子板 480 に伝わる)。そして、回転角スイッチ 505 は、払出動作時において所定時間内に検出切欠 501 の検出個数を検出することにより、スプロケット 457 が正常に回転しているか否かを監視するためのものである。仮に、回転角スイッチ 505 により、異常回転が検出されたとき (多くは、スプロケット 457 による球噛み状態) には、スプロケット 457 を所定回数正逆回転させて異常状態 (例えば、球噛み状態) を解消するものである。なお、実際に払いだされた球の個数は、前述した賞球通路 460 に設けられる計数スイッチ 462 によって検出して計数のために使用している。なお、図 69 に示すように、センサ基板 504 の他端辺もギヤカバー 510 に形成される基板取付部 507 に挟持されるようになっている。

【0130】

ここで、上述したように、検出切欠 501 は、スプロケット 457 の凹部と同じ数の 3 個であり、検出円盤 500 の外周に等分 (120 度ごと) に形成されている。また、払出モータ 465 は、第 1 ギヤ 493、第 2 ギヤ 494、第 3 ギヤ 497、検出円盤 500 のギヤ部 502 を介してスプロケット 457 の回転となる。払出モータ 465 が約 54 ステップ回転することでスプロケット 457 が 1 回転するため、検出円盤 500 (スプロケット 457) の各検出切欠 501 間 (120 度) の回転は、払出モータ 465 の 18 ステップ (= 約 54 ステップ / 3) の回転となる。

【0131】

上述したように、ギヤ領域 490 に設けられる複数のギヤのうち、第 2 ギヤ 494 だけがギヤカバー 510 側に圧入される回転軸 495 に回転自在に設けられているところ、ギヤ領域 490 を覆うギヤカバー 510 には、前記ユニットベース体 451 に突設されてユニットサブ板 475 の貫通穴 508 を貫通する取付ボス 473 の先端部に対応する位置に穿設される取付穴 511 が形成されている。そして、ギヤカバー 510 側に設けられる第 2 ギヤ 494 の歯とユニットサブ板 475 側に設けられる第 1 ギヤ 493 及び第 3 ギヤ 497 の歯とを噛み合わせながら、取付穴 511 と取付ボス 473 とを一致させた状態でギヤカバー 510 の後面からネジ 512 で螺着することにより、ユニットサブ板 475 を挟持する状態でベースユニット体 451 とギヤカバー 510 とが一体的に固定される。また、ギヤカバー 510 の一側側面には、前記賞球ユニット内中継端子板 480 に接続される配線 (例えば、賞球ユニット内中継端子板 480 と後述する払出制御基板 715 とを接続する配線等) を掛け留めて纏める配線処理片 513 が突設されている。

【0132】

以上、賞球ユニット 450 の構成について説明してきたが、ユニットベース体 451 とユニットサブ板 475 と賞球ユニット内中継端子板 480 と基板カバー 485 とギヤカバー 510 とを組み付けた状態においては、図 69 に示すように、払い出すべき球が導かれ

る屈曲通路４５３の下方位置に払出モータ４６５の円筒状の本体部分が収納されるように位置する。また、ユニットベース体４５１には、球通路（屈曲通路４５３、賞球通路４６０、球抜通路４６１）内に配置されたスプロケット４５７と、球通路を避けた位置であって球通路の奥行き幅寸法内に形成されるモータ収納空間４６４に収納された払出モータ４６５と、を設け、ユニットサブ板４７５には、その非閉塞面側に沿って払出モータ４６５のモータ軸４６８の回転をスプロケット４５７の回転軸４５８に伝達する回転伝達部材（第１ギヤ４９３、第２，３ギヤ４９４，４９７、及び検出円盤５００のギヤ部５０２）を設け、しかも、払出モータ４６５と屈曲通路４５３の振分空間４５５に配置される払出部材としてのスプロケット４５７とをユニットサブ板４７５の後面のギヤ領域４９０に設けられる複数のギヤ４９３，４９４，４９７，５００（５０２）によって回転駆動するように連結した構造となっている。即ち、ユニットベース体４５１とユニットサブ板４７５との間に形成される球通路（屈曲通路４５３、賞球通路４６０、球抜通路４６１）の奥行き幅内にスプロケット４５７と払出しモータ４６５とを収納し、しかも、スプロケット４５７と払出しモータ４６５とを連結する回転伝達部材（第１ギヤ４９３、第２，３ギヤ４９４，４９７、及び検出円盤５００のギヤ部５０２）をユニットサブ板４７５の非閉塞面側の所定幅内に沿って設けたので、球通路の外側に払出モータやスプロケットの一部を配置したものに比べて、賞球ユニット４５０を薄型化することができる。また、このような賞球ユニット４５０は、当該賞球ユニット４５０内の球通路（屈曲通路４５３、賞球通路４６０、球抜通路４６１）が一条の通路形状で形成されることにより、より一層の薄型化が図られている。即ち、従来のように、払出モータ４６５を賞球ユニットの前面側又は後面側又は側方側に突出させるものと異なり、本体枠３の右後面壁１９６の後面側に取り付けたときに、賞球ユニット４５０のいずれの部分もさらに後方に向かって突出することがない構造とすることができる。なお、図６９において、払出モータ４６５の前端部分がユニットベース体４５１の後面よりも僅かに突出して構成されているが、この突出部分は、図３８に示すように、右後面壁１９６の下方の切欠開口部２１８から本体枠３の前方部分に臨むようになっているため、結果的にその突出寸法から右後面壁１９６の板厚寸法を差し引いた寸法だけ突出する程度となり、右後面壁１９６よりも前方に向かう突出量は僅かなものとなっている。また、このような構成をとることにより、本実施形態では、賞球ユニット４５０が取り付けられる本体枠３の右後面壁１９６と遊技盤４の裏面との間に、遊技盤４に設けられる遊技装置の後方突出部分を収納する収納空間を奥行き幅方向で大きくとることができる。

【０１３３】

また、上記のように構成される賞球ユニット４５０を本体枠３の右後面壁１９６に取り付けるためには、図６１に示すように、鉤状係合部４７４と係合突片２１５とを対応させて位置合わせした後、賞球ユニット４５０の下端を係止溝２１９に掛け止め且つ鉤状係合部４７４と係合突片２１５とを係合させるために賞球ユニット４５０を右後面壁１９６に密着させたまま下方に押下げる。このとき、賞球ユニット４５０の下端部と係止溝２１９とが係合し且つ鉤状係合部４７４と係合突片２１５とが係合しているので、取付自体は完了しているが、賞球ユニット４５０を上方に移動させることにより簡単に上記のそれぞれの係合状態が解除されてしまうため、これを防止するために、ロック用弾性爪２１４がボタン挿通係合穴４７１に係合するようになっている。つまり、ロック用弾性爪２１４とボタン挿通係合穴４７１とが係合することにより、取付状態で賞球ユニット４５０の上方への移動を防止している。このように、賞球ユニット４５０を取り付けた後に、球通路ユニット４２０の連結蓋部材４３４を前述したように回動して係止弾性爪４７０で係止することにより、球通路ユニット４２０の球落下通路４２２下流端と賞球ユニット４５０の屈曲通路４５３の上流端とを一对の通路壁４３８によって構成される通路を介して連通化することができる。また、賞球ユニット４５０を取り付けた状態では、賞球通路４６０の下流端と後に詳述する満タンユニット５２０の賞球入口５４２とが接続され、球抜通路４６１の下流端が球抜接続通路５１５の上流端と接続される。

【０１３４】

一方、賞球ユニット４５０を取り外すときは、係止弾性爪４７０による係合を解除して連結蓋部材４３４を手前側に回転し、その後、着脱ボタン４７２を押圧してロック用弾性爪２１４を前面側に移動させてロック用弾性爪２１４とボタン挿通係合穴４７１との係合を解除させ、その後着脱ボタン４７２を押圧したままの状態では賞球ユニット４５０を上方に引き上げて賞球ユニット４５０の下端部と係止溝２１９との係合及び鉤状係合部４７４と係合突片２１５との係合を解除して賞球ユニット４５０を手前側に引き出すことにより、賞球ユニット４５０を簡単に取り外すことができる。

〔１－１０．満タンユニット〕

上記した賞球ユニット４５０の下流側に配置される満タンユニット５２０について、主として図７０乃至図７５を参照して説明する。図７０は、賞球ユニット４５０と満タンユニット５２０との関係を示す斜視図であり、図７１は、満タンユニット５２０の分解斜視図であり、図７２は、満タンユニット５２０内の球の流れを示す斜視図であり、図７３は、満タン揺動板５３１の作用を説明するための平面図であり、図７４は、満タンユニット５２０とファール口２５７との関係を示す一部破断斜視図であり、図７５は、同じく満タンユニット５２０とファール口２５７との関係を示す断面図である。

【０１３５】

満タンユニット５２０は、前述したように本体枠３の満タンユニット載置部１８０に載置固定されるものであり、図７１に示すように、上面が開放したボックス状に形成されるボックス主体５２１と、該ボックス主体５２１の上面を覆う蓋体５４１とから構成されている。ボックス主体５２１は、賞球通路４６０の下流端から流入した球が内部をジグザグ状に誘導されて出口５３６から排出されるようになっている。このため、その上流部に蓋体５４１に形成される賞球入口５４２から流入した球を一端から他端に向かって側方に誘導する側方誘導通路５２２が区画壁５２６によって形成されている。側方誘導通路５２２の賞球入口５４２の直下の一端部には、球を側方に向かって誘導するように凹円弧状に形成される側方誘導受部５２３が設けられ、側方誘導通路５２２の他端内面に側方誘導通路５２２を流れてきた球の衝撃を受け止めて該球を下流側に誘導する緩衝部材５２４が設けられている。

【０１３６】

また、側方誘導通路５２２の他端内面に設けられる緩衝部材５２４に衝突した球は、向きを下流側に変えた後、その下流側に形成される傾斜側壁５２７によって側方誘導通路５２２の球の流れと逆方向に流れるように誘導される。つまり、区画壁５２６と傾斜側壁５２７とにより逆側方誘導通路５２５が形成されている。逆側方誘導通路５２５を流れた球は、その後前方に向かって形成される前方誘導通路５３５に導かれて該前方誘導通路５３５の流下端に形成される出口５３６から前述した貯留皿３０の賞球口３９に導かれる。

【０１３７】

ところで、前記緩衝部材５２４の下流側で逆側方誘導通路５２５の一端部には、スイッチ収納空間５２８が外側に突出するように形成されている。このスイッチ収納空間５２８の前方下部位置には、支軸ピン５２９が突設され、該支軸ピン５２９に満タン揺動板５３１の軸穴５３３が挿通されて満タン揺動板５３１が揺動自在に設けられている。満タン揺動板５３１は、逆側方誘導通路５２５の一端側壁を形成するように板状に形成され、その板状の下端に軸穴５３３が形成されると共にその裏面に検出片５３２が一体的に形成されている。検出片５３２は、満タン揺動板５３１の裏面に連結される扇状の連結板の後端部分を上下方向に突設することにより形成され、その突設した検出片５３２が後に詳述する投受光方式の満タンスイッチ５４５の投光器と受光器との間を遮蔽したり導通させたりすることにより満タンスイッチ５４５のＯＮ・ＯＦＦを検出するようになっている。なお、支軸ピン５２９には、軸スプリング５３０も挿通され、その軸スプリング５３０の一端が満タン揺動板５３１の裏面に係止され、他端が支軸ピン５２９の後方に立設されるバネ係止ピン５４９に係止されることにより、満タン揺動板５３１の上端部が常時逆側方誘導通路５２５側に付勢されている。ただし、スイッチ収納空間５２８の上部には、側方誘導通路５２２の他端側壁の下流側延長位置とその後方位置とに２つのストッパー片５３４が形

成されているため、満タン揺動板 5 3 1 の上端部は、この 2 つのストッパー片 5 3 4 の間で支軸ピン 5 2 9 を中心にして揺動するだけである。なお、スイッチ収納空間 5 2 8 の上部側壁の後方部分には、満タンスイッチ 5 4 5 からの配線 5 4 6 を外部に引き出すための配線引き出し凹部 5 4 7 が形成されている。

【0 1 3 8】

更に、逆側方誘導通路 5 2 5 の下流側の一侧方にファール球通路 5 3 7 が形成されている。ファール球通路 5 3 7 は、その上流側のファール球入口 5 3 8 が図 7 4 に示すように、前述したファール口 2 5 7 に連通し、その下流側が前方誘導通路 5 3 5 の上流側に連通するように屈曲して形成されている。このため、ファール口 2 5 7 に取り入れられたファール球は、ファール球入口 5 3 8 から屈曲したファール球通路 5 3 7 を通って前方誘導通路 5 3 5 に導かれ、さらに出口 5 3 6 及び賞球口 3 9 を通って貯留皿 3 0 に戻される。

10

【0 1 3 9】

また、ボックス主体 5 2 1 には、前記出口 5 3 6 の両側方と前記ファール入口 5 3 8 の一侧方に前記満タンユニット載置部 1 8 0 に形成されるユニット係合溝 1 8 1 に係合される係合片 5 3 9 が突設されると共に、蓋体 5 4 1 に形成される掛止片 5 4 8 と係合する掛止突起 5 4 0 が形成されている。この掛止突起 5 4 0 は、ボックス主体 5 2 1 の左右後方の側壁上部に適宜形成されている。

【0 1 4 0】

一方、蓋体 5 4 1 は、ボックス主体 5 2 0 の側方誘導通路 5 2 2、逆側方誘導通路 5 2 5、スイッチ収納空間 5 2 8、前方誘導通路 5 3 5、及びファール球通路 5 3 7 の上面を覆うような板形状に形成され、前記側方誘導通路 5 2 2 に上流端に対応する位置に正方形の賞球入口 5 4 2 が開口されている。また、スイッチ収納空間 5 2 8 に対応する位置には、投受光方式の満タンスイッチ 5 4 5 を取り付けるためのスイッチ取付部 5 4 3 が形成されている。満タンスイッチ 5 4 5 のスイッチ取付部 5 4 3 への取り付けは、蓋体 5 4 1 の下面から満タンスイッチ 5 4 5 の形成される係止爪をスイッチ取付部 5 4 3 の係止部に係止させることにより簡単に取り付けようになっている。更に、蓋体 5 4 1 の周囲には、ボックス主体 5 2 1 の前記掛止突起 5 4 0 と係合するための掛止片 5 4 8 が下方に向かって突設されている。

20

【0 1 4 1】

上記のように構成される満タンユニット 5 2 0 においては、図 7 2 に示すように、賞球ユニット 5 2 0 の賞球通路 4 6 0 から払出された球が賞球入口 5 4 2 から側方誘導通路 5 2 2 の上流側に入って側方誘導受部 5 2 3 によって側方に向かって誘導されて緩衝部材 5 2 4 に衝突する。緩衝部材 5 2 4 に衝突した球は、そのまま下流側に向かって傾斜側壁 5 2 7 に当たって逆側方誘導通路 5 2 5 を前記側方誘導通路 5 2 2 の誘導方向と逆方向に誘導されて前方誘導通路 5 3 5 に導かれ、前方誘導通路 5 3 5 の出口 5 3 6 から賞球口 3 9 を通って貯留皿 3 0 に導かれる。また、ファール球入口 5 3 8 から入ったファール球も屈曲したファール球通路 5 3 7 によって球の勢いを弱められて前方誘導通路 5 3 5 に合流し、前方誘導通路 5 3 5 の出口 5 3 6 から賞球口 3 9 を通って貯留皿 3 0 に導かれる。

30

【0 1 4 2】

上記のように、満タンユニット 5 2 0 内を球が自然に流れているときには、図 7 3 (A) に示すように、側方誘導通路 5 2 2 から逆側方誘導通路 5 2 5 に球が移動するときに、緩衝部材 5 2 4 に当たって傾斜側面 5 2 7 のほぼ中央位置に向かって反射されるため、球が満タン揺動板 5 3 1 に当たることはほとんどない。このため、軸スプリング 5 3 0 の付勢力により満タン揺動板 5 3 1 の上端が前方のストッパー片 5 3 4 に当接した状態となっているため、検出片 5 3 2 が投受光方式の満タンスイッチ 5 4 5 の投光器と受光器との間に入ってスイッチが導通しない状態 (OFF) となっている。これに対し、貯留皿 3 0 に賞球が貯留されて満タンユニット 5 2 0 内にも球が充満してきたときには、図 7 3 (B) に示すように、前方誘導通路 5 3 5 及び逆側方誘導通路 5 2 5 に貯留された球の圧力により満タン揺動板 5 3 1 が軸スプリング 5 3 0 の付勢力に抗して時計回転方向に揺動して後のストッパー片 5 3 4 に当接した状態となる。この状態では、検出片 5 3 2 が投受光方式

40

50

の満タンスイッチ545の投光器と受光器との間から外れてスイッチが導通した状態（ON）となる。満タンスイッチ545がONすると、賞球ユニット450の払出モータ465の回転駆動が停止（所定個数の賞球を払出している最中にON信号が導出された場合には、その所定個数の賞球が払出されてから停止）するようになっている。なお、前方誘導通路535及び逆側方誘導通路525に球が貯留された状態であっても、ファール球通路537の底面の傾斜が極めて強いため、貯留している球がファール球通路537を逆流してファール球入口538から逆流することはない。

【0143】

上記したように、本実施形態に係る満タンユニット520においては、本体枠3の満タンユニット載置部180に着脱自在に取り付けるものであるため、従来のように、満タン装置を本体枠に形成された払出通路の内部に組み付けるものに比べて、本体枠に満タン構造のための通路を形成する必要がない。また、満タンユニット520の内部をジグザグ状の通路とすることにより、賞球ユニット450の賞球通路460から払出された球の勢いを弱めながら貯留皿30に誘導することができるので、払い出された賞球が貯留皿30から外に飛び出すこともない。また、満タンスイッチ545を作動させる満タン揺動板531が通常の球の流れによって影響を受けることのない側方誘導通路522の流下端の下方の位置に設けられているので、通常時に満タンによる賞球の払出停止状態となることはなく、満タン時にだけ確実に賞球の払出停止状態とすることができる。更に、本実施形態に係る満タンユニット520は、ファール球を導くファール球通路537が賞球を払い出す前方誘導通路535の途中に球の勢いを弱めて合流するようになっているので、賞球の流れを妨害することなくファール球を合流させることができる。

〔1-10-1. 満タンユニットの他の実施形態〕

上記した実施形態（以下、「第1実施形態に係る満タンユニット」という。）に係る満タンユニット520は、満タンスイッチ545を作動させる満タン揺動板531が通常の球の流れによって影響を受けることのない側方誘導通路522の流下端の下方の位置に設けられているものを示したが、満タン時により確実に満タン検出することができる満タンユニットに係る実施形態（以下、「第2実施形態に係る満タンユニット」という。）を図76乃至図80を参照して説明する。図76は、第2実施形態に係る賞球ユニットと満タンユニット520Aとの関係を示す斜視図であり、図77は、第2実施形態に係る満タンユニット520Aの斜視図であり、図78は、第2実施形態に係る満タンユニット520Aの前方から見た分解斜視図であり、図79は、第2実施形態に係る満タンユニット520Aの後方から見た分解斜視図であり、図80は、第2実施形態に係る満タンユニット520Aに設けられる底面開閉板551部分で切断した横断面図である。なお、図中、第2実施形態に係る満タンユニット520Aに係る部品符号において、第1実施形態に係る満タンユニット520に係る部品と同じ機能を有する部品には、同一の番号の後に「A」を付して表した。

【0144】

第2実施形態に係る満タンユニット520Aと第1実施形態に係る満タンユニット520との大きな相違点は、第1実施形態に係る満タンユニット520の満タンスイッチ545を作動させる満タン揺動板531が逆側方誘導通路525の一端側壁を形成するように板状に形成されているのに対し、第2実施形態に係る満タンユニット520Aの満タンスイッチ545Aを作動させる底面揺動板551を逆側方誘導通路525Aの上流側の底面のほぼ全域に設けた点である。上記以外の小さな相違点は、第1実施形態に係る満タンユニット520の区画壁526に相当する部材が第2実施形態に係る満タンユニット520Aに設けられていない点と、満タンスイッチ545Aを作動させる揺動板が底面揺動板551になったことによるスイッチ収納空間528Aに取り付けられる満タンスイッチ545Aの取付構造が若干異なる点であり、上記以外の相違点はほとんどない。

【0145】

そこで、主として底面揺動板551に係る構成を中心として第2実施形態に係る満タンユニット520Aについて説明する。図78及び図79に示すように、逆側方誘導通路5

25Aの上流側の底面には、その底面の全域に亘って開口する底面開口550が形成され、その底面開口550を底面揺動板551が揺動自在に閉塞している。底面開口550は、上面が開放されたほぼ正方形の凹状に形成され、その内部の正面から見て前後方向の側壁に一对の軸支突起554が突設されている。また、底面開口550の凹状の底面にバネ556の下端を位置決めするための円形状のバネ載置凹部555が形成されている。一方、底面開口550を閉塞する底面揺動板551は、ほぼ正形状に形成され、その裏面下流側に正面から見て前記軸支突起554に嵌合することにより軸支される半円形状の軸受部552が突設形成されている。また、底面揺動板551の裏面中央には、図80に示すように、バネ556の上端に係止されるバネ係止突起551aが下方に向かって突設されている。したがって、底面揺動板551は、バネ556の付勢力によりその上流側が常に上方へ揺動された方向に付勢されている。そして、バネ556は、通常の賞球の払出個数（例えば、15個）が一度に底面揺動板551上に載置したときでも底面揺動板551が下方に揺動せず、賞球の払出個数以上の所定個数の球が底面揺動板551上に載置したときに下方に揺動するようなバネ係数を有するバネ部材によって形成されている。更に、底面揺動板551の上流側に検出突片553が前方に向かって突出されている。この検出突片553は、底面揺動板551の軸受部552を軸支突起554に嵌合軸支したときに、スイッチ収納空間528Aに位置するようになっている。

10

【0146】

また、逆側方誘導通路525Aの上流端部の側壁の外側には、満タンスイッチ545Aを収納するためのスイッチ収納空間528Aが一体的に形成されている。スイッチ収納空間528Aに満タンスイッチ545Aを取り付けるために、スイッチ収納空間528Aの上部であって逆側方誘導通路525Aの上流端部の側壁の外側面にスイッチ取付部543Aが形成され、そのスイッチ取付部543Aに満タンスイッチ545Aがビス557によって止着されている。満タンスイッチ545Aは、投光器と受光器とからなるスイッチとして構成され、その受光器と投光器との間を検出突片553が上下に揺動することによりON・OFFを検出するものである。

20

【0147】

上記のように構成される満タンユニット520Aにおいては、通常時、満タンユニット520A内を球が自然に流れているときには、側方誘導通路522Aから逆側方誘導通路525Aに球が移動する際に、底面揺動板551に落下するが、通常の賞球の払出個数程度では、バネ556の弾発力が強いので、底面揺動板551が揺動することがなく、図80の実線で示すように、検出突片553が投受光方式の満タンスイッチ545Aの投光器と受光器との間に入ってスイッチが導通しない状態（OFF）となっている。これに対し、貯留皿30に賞球が貯留されて満タンユニット520A内にも球が充満してきたときには、前方誘導通路535A及び逆側方誘導通路525Aの上流側の全域に形成される底面揺動板551上に貯留された球の圧力により底面揺動板551がバネ556の付勢力に抗して下方に揺動し、図80の二点鎖線で示すように、検出突片553が投受光方式の満タンスイッチ545Aの投光器と受光器との間から外れてスイッチが導通した状態（ON）となる。満タンスイッチ545AがONすると、第1実施形態に係る満タンユニット520と同様に、賞球ユニット450の払出モータ465の回転駆動が停止（所定個数の賞球を払出している最中にON信号が導出された場合には、その所定個数の賞球が払出されてから停止）するようになっている。

30

40

【0148】

上記したように、第2実施形態に係る満タンユニット520Aにおいては、球が流下する通路（図示の場合には、逆側方誘導通路525A）の通路底面の幅とほぼ同じ幅の底面揺動板551によって満タンスイッチ545を作動させるようにすると共に、通常時の球の流れによって揺動せずある程度の球が載置したときに底面揺動板551揺動するように付勢部材（バネ556）で付勢したので、従来のように一部の通路の底面等に球が載置したことにより球詰まりを検出するものに比べて、その一部の通路部分における球の載置が球詰まりによって検出されない事態を確実に防止することができる。このことは、球の満

50

タンを確実に検出することができるものである。

〔1-11. 錠装置〕

次に、本体枠3の開放側の裏側端辺に沿って垂直方向に取り付けられる錠装置560について主として図81乃至図89を参照して説明する。図81は、錠装置650と本体枠3との関係を示す背面斜視図であり、図82は、錠装置650の本体枠3への掛け止め構造を示す拡大側方断面図であり、図83は、パチンコ遊技機1の縦方向中央よりやや下方の位置で水平方向に切断した一部断面図であり、図84は、錠装置560と本体枠3の側壁190、191との詳細な関係を示す拡大断面図であり、図85は、錠装置650の側面図(A)、前面側から見た斜視図(B)であり、図86は、錠装置560の背面側から見た斜視図(A)、錠装置560のコ字状基体561の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆600と本体枠用摺動杆610の斜視図(B)、(C)であり、図87は、錠装置560の分解斜視図であり、図88は、扉枠用摺動杆600と本体枠用摺動杆610の作用を説明するための正面図であり、図89は、不正防止部材582の作用を説明するための正面図である。

10

【0149】

錠装置560は、本体枠3の開放側の第1側面壁190に沿って本体枠3のほぼ上端から下端にかけて取り付けられるものであり、図81に示すように、本体枠3の外周側辺と第1側面壁190の立ち上がり部との間の上下端近い部分及び中程に形成される複数(図示の場合、3個)の錠係止穴198と、第1側面壁190の垂直面の上部と中程に切り欠けられて形成される錠取付穴197とシリンダー錠貫通穴170の上部近傍に形成される錠取付穴208と、によって次に説明する錠装置560のコ字状基体561が支持固定されるものである。そこで、以下、錠装置560の構造について詳細に説明する。

20

【0150】

図85乃至図87に示すように、錠装置560は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体561と、該コ字状基体561内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆600と、前記コ字状基体561内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆610と、該本体枠用摺動杆610の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体561の下部に取り付けられる不正防止部材582、590と、からなる。

【0151】

コ字状基体561は、金属を断面コ字状となるように折り曲げ、その内部に扉枠用摺動杆600と本体枠用摺動杆610とを摺動可能に設けるものであるが、その横幅寸法は従来の断面L字状に成形された基体に集約される錠装置に比べて極めて薄いものとなっている。これは、前述したように遊技盤4の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠3の側面壁190～193で囲まれる空間を大きくしたため、側面壁190と本体枠3の外周側辺との間の寸法が極めて小さくなっていることにより、本実施形態に係る錠装置560の横幅寸法を小さく形成して錠装置560を本体枠3の裏側に取り付けることができるような取付構造として改良したためである。そして、コ字状基体561の断面コ字状の開放側が本体枠3の裏面に対面するように取り付けられるため、錠装置560が本体枠3に取り付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆600と本体枠用摺動杆610とが、それぞれのフック部601、614、624を除いてコ字状基体561に完全に被覆された状態の不正防止構造となっている。

30

40

【0152】

まず、コ字状基体561の開放側と反対の閉塞側上下に本体枠用摺動杆610のフック部614、624が貫通される長形状のフック貫通開口562が開設されると共に、閉塞側であって第1側面壁190と密着する側面561b(図87参照)上部と中程に水平方向にビス止め部563が突設され、更に、開放側の第1側面壁190と密着しない側面561a(図87参照)の上端部及び中間部と、開放側の両側面561a、561bの下端部に係止突起564が突設形成されている。ビス止め部563と係止突起564は、錠装置560を本体枠3の裏面に取り付けるためのものであり、係止突起564を本体枠3の錠係止穴198に差し込んで上方に移動させ(図82参照)、その状態でビス止め部5

50

63と錠取付穴197とが一致するため、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、錠装置560を本体枠3に強固に固定することができる。なお、錠装置560のビスによる取付けは、上部と中程のビス止め部563だけではなく、後述する錠取付片568に形成されるビス止め穴596と前記シリンダー錠貫通穴170の上方近傍に形成される錠取付穴208とを対応させて図示しないビスで止着することにより、錠装置560の下方も取り付けられるようになっている。

【0153】

また、その取り付けに際し、コ字状基体561の開放側（前方部）の上中下の3箇所に形成される係止突起564を錠係止穴198に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体561の閉塞側（後方部）の上中の2箇所に形成されたビス止め部563及びコ字状基体561の開放側（前方部）に形成されたビス止め穴596を錠取付穴197、208にビスで固定する構造であるため、錠装置560の前方部を係止突起564と錠係止穴198で係止し、錠装置560の後方部をビス止め部563と錠取付穴197で固定し且つ錠装置560の下方部をビス止め穴596と錠取付穴208で固定するので、極めて簡単な構造で錠装置560を本体枠3に強固に固定することができるものである。換言するならば、錠装置560を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体561に集約して構成した場合でも、錠装置560の前方部と後方部との係止及び固定により、錠装置560を本体枠3に強固に固定することができるものである。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造（固定構造でもよい）を構成する係止突起564がコ字状基体561の第1側面壁190と密着しない側面561aに突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部563及びビス止め穴596がコ字状基体561の第1側面壁190と密着する側面561bから水平方向に突設形成される構造であるため、前方部の係止構造が第1側面壁190と密着する側面561bに形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように錠装置560を本体枠3に固定することができるものである。

【0154】

また、コ字状基体561の両側面561a、561bの上部、中程、下部に挿通穴565が形成され、コ字状基体561にガラス扉用摺動部材600及び本体枠用摺動杆610を収納した状態で挿通穴565にリベット566を差し込んでかしめることにより、コ字状基体561の内部にガラス扉用摺動部材600及び本体枠用摺動杆610を摺動自在に取り付けることができる。即ち、扉枠用摺動杆600の上中下の3箇所に形成されるリベット用長穴602と本体枠用摺動杆610の上フック部材611及び下フック部材612にそれぞれ1つつづつ形成されるリベット用長穴615、620にリベット566を貫通させることにより、扉枠用摺動杆600が上方に移動できるようにし、本体枠用摺動杆610が下方に移動できるようになっている。したがって、図86（B）に示すように本体枠用摺動杆610のリベット用長穴615、620の下端部にリベット566が貫通しており、図86（C）に示すように扉枠用摺動杆600のリベット用長穴602の上端部にリベット566が貫通している。

【0155】

更に、コ字状基体561の下方部には、その閉塞側面に不正防止切欠部567が形成されると共に、その開放側の本体枠3の第1側面壁190と密着する側面561bの前端部にシリンダー錠570を取り付けるための錠取付片568が側方に向かって突設され、更に、第1側面壁190と密着する側面561bに挿入縦開口579、パネ係止片580、及び逃げ横穴581がそれぞれ形成されている。不正防止切欠部567は、後に説明する第1不正防止部材582のストッパー片部585が進退するようになっている。この点については、後に詳述する。また、錠取付片568は、錠装置560を本体枠3の裏面に取り付けた状態で、遊技盤設置凹部159の下端辺よりも下方の位置となるようにコ字状基体561の側面561bの前端部から側方に向かって突設されるが、この錠取付片568には、シリンダー錠570が貫通する錠挿通穴569が形成されると共にシリンダー錠570をビス572で取り付けするための取付穴573が上下2箇所に穿設され、更に、錠装置560の下部を本体枠3の裏面に取り付けるためのビス止め穴596が穿設されている

。また、挿入縦開口５７９は、シリンダー錠５７０に固定される係合カム５７５の第１係合突片５７６及び第２係合突片５７７がシリンダー錠５７０の回転時に侵入するための開口であり、バネ係止片５８０は、不正防止部材５８２、５９０に設けられるバネ５９３が係止されるものであり、逃げ横穴５８１は、連結ピン５９２の移動の邪魔をしないように逃げ穴を構成するものである。この点については後に詳述する。

【０１５６】

上記した錠取付片５６８に取り付けられるシリンダー錠５７０について説明すると、シリンダー錠５７０は、錠取付基板５７１の前方に円筒状のシリンダー錠本体が固定され、そのシリンダー錠本体の錠軸５７４が錠取付基板５７１より後面に出ており、その錠軸５７４の後端に係合カム５７５がビス５７８によって固定されている。係合カム５７５は、ブーメラン形状に形成され、その一端辺が回転時に本体枠用摺動杆６１０の下降係合穴６２１に係合する第１係合突片５７６となっており、その他端辺が回転時に扉枠用摺動杆６００の上昇係合穴６０５に係合する第２係合突片５７７となっている。そして、上記のように構成されるシリンダー錠５７０は、円筒状のシリンダー錠本体部分を錠挿通穴５６９に挿通して錠取付基板５７１の上下２箇所に形成される取付穴（符号なし）と錠取付片５６８の取付穴５７３とを一致させてビス５７２で螺着することにより、シリンダー錠５７０をコ字状基体５６１に固定することができる。

【０１５７】

次に、コ字状基体５６１に取り付けられる不正防止部材５８２、５９０について図８７を参照して説明する。不正防止部材５８２、５９０は、シリンダー錠５７０を正式な鍵で回転せしめず、例えばピアノ線や針金等で不正に本体枠用摺動杆６１０を下降させることを防止するためのものである。しかして、不正防止部材５８２、５９０は、第１不正防止部材５８２と第２不正防止部材５９０とを連結ピン５９２で連結した構造となっている。第１不正防止部材５８２は、上端の揺動軸穴５８３を中心にして揺動自在に構成される縦長の板状に形成され、その揺動軸穴５８３を前述したコ字状基体５６１の内部にガラス扉用摺動部材６００及び本体枠用摺動杆６１０を摺動自在に取り付けるための挿通穴５６５及びリベット５６６のうち、最下方の挿通穴５６５及びリベット５６６によって取り付けられる。

【０１５８】

また、第１不正防止部材５８２には、その板状面に前記挿入縦開口５７９と重複する縦長の突片挿入穴５８４が開設され、この突片挿入穴５８４に第２係合突片５７７が挿入し得るようになっている。つまり、突片挿入穴５８４と挿入縦開口５７９を第２係合突片５７７が貫通することにより、コ字状基体５６１の内部に設けられる扉枠用摺動杆６００の上昇係合穴６０５と第２係合突片５７７とが係合するようになっている。また、第１不正防止部材５８２の突片挿入穴５８４の開設位置の斜め上方の外形線が傾斜部５８２ａとなっている。この傾斜部５８２ａは、係合カム５７５の回転時に第１係合突片５７６の後面側と当接するもので、係合カム５７５の回転時に第１係合突片５７６と傾斜部５８２ａとが当接することにより第１不正防止部材５８２が揺動軸穴５８３を中心として揺動（図８９（Ｂ）において時計回転方向）するようになっている。

【０１５９】

更に、第１不正防止部材５８２には、前記突片挿入穴５８４の斜め下方の外形線上にストッパー片部５８５が突設され、そのストッパー片部５８５の下方に規制突片５８９が突設され、該規制突片５８９の前方部にピン穴５８７と連結穴５８８とが上下に形成されている。ストッパー片部５８５は、本体枠用摺動杆６１０の施錠時に前記不正防止切欠部５６７及び本体枠用摺動杆６１０の係合切欠部６２７に侵入係合して本体枠用摺動杆６１０が不正に摺動しないようにするものである。また、規制突片５８９は、第１不正防止部材５８２と第２不正防止部材５９０とはバネ５９３によって連結されるが、そのバネ５９３で連結されたときに第２不正防止部材５９０の付勢方向への移動を規制するものである。ピン穴５８７は、ガイドピン５８６が固定されるものであり、ガイドピン５８６が第１不正防止部材５８２の裏面側からピン穴５８７に固定された状態で、そのガイドピン５８６

を前記挿入縦開口 579 の最下端部に形成される横長状開口部に係合させることにより、第 1 不正防止部材 582 をコ字状基体 561 の側面 561b に沿って案内するものである。更に、連結穴 588 は、第 1 不正防止部材 582 と第 2 不正防止部材 590 とを連結ピン 592 で連結するためのものである。

【0160】

上記した第 1 不正防止部材 582 に連結される第 2 不正防止部材 590 は、逆「て」字状の板材で形成され、その上部一端に連結穴 591 が形成され、その上部他端にバネ係止穴 594 が穿設され、下方端部に当接部 595 が設けられている。連結穴 591 は、第 1 不正防止部材 582 の連結穴 588 と一致させて連結ピン 592 で連結するためのものであり、バネ係止穴 594 は、一端がコ字状基体 561 のバネ係止片 580 に係止されるバネ 593 の他端を係止するものである。また、当接部 595 は、本体枠 3 の閉鎖時に外枠 2 の内側下部に固定される閉鎖用突起 23 と当接するものである。なお、上記した第 1 不正防止部材 582 及び第 2 不正防止部材 590 の作用については、後に詳述する。

【0161】

次に、コ字状基体 561 の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆 600 及び本体枠用摺動杆 610 について説明する。まず、扉枠用摺動杆 600 は、縦長の金属製の板状部材から構成され、その一側縦辺の上中下の 3 箇所に扉枠用フック部 601 が前方に向かって一体的に突設されている。この扉枠用フック部 601 は、コ字状基体 561 内に収納したときに、その開放側から前方に突出しているもので、錠装置 560 を本体枠 3 の裏面に固定したときに、本体枠 3 に形成される扉用フック穴 199（図 37 及び図 38 参照）から前方に突出し、扉枠 5 の裏面に形成されるフック係止片 37a（図 21 参照）に係止するものである。なお、扉枠用フック部 601 は、下向きの係合爪形状となっているため、扉枠用摺動杆 600 を上昇させることにより扉枠用フック部 601 とフック係止片 37a との係止状態を解除することができる。

【0162】

また、扉枠用摺動杆 600 の上中下の側面中央に、前記リベット 566 が挿通される縦長のリベット用長穴 602 が形成され、該リベット用長穴 602 のうちの最上部のリベット用長穴 602 の下方及び扉枠用摺動杆 600 の最下端にガイド突起 603 が突設されている。リベット用長穴 602 は、コ字状基体 561 の挿通穴 565 に挿通されるリベット 566 が貫通されるものであり、しかも、このリベット 566 が扉枠用摺動杆 600 の上昇動作を邪魔しないように縦長に形成されている。そして、通常状態においては、リベット用長穴 602 の上端部にリベット 566 が貫通当接した状態となっている。また、ガイド突起 603 は、本体枠用摺動杆 610 の上フック部材 611 及び下フック部材 612 に形成される突片移動穴 616、623 に挿通されるものであり、扉枠用摺動杆 600 と本体枠用摺動杆 610 との相互の摺動動作を案内するようになっている。

【0163】

また、扉枠用摺動杆 600 の上端部にスプリングフック部 606 が形成され、このスプリングフック部 606 にスプリング 608 の一端が係止され、そのスプリング 608 の他端が本体枠用摺動杆 610 の上フック部材 611 に形成されるスプリングフック部 617 に係止される。これにより、扉枠用摺動杆 600 が下方向に、本体枠用摺動杆 610 が上方向に、それぞれ相互に付勢されている。扉枠用摺動杆 600 の中程には、当接弾性片 607 が凸状に形成されている。この当接弾性片 607 は、扉枠用摺動杆 600 の一側側面からプレスで打ち出して凸状に形成したものであり、コ字状基体 561 の内側面に当接して内部で扉枠用摺動杆 600 がガタつかないようにするものである。更に、扉枠用摺動杆 600 の下方部分の側面には、共に縦長な遊び穴 604 と上昇係合穴 605 とが形成されている。遊び穴 604 は、係合カム 575 の第 1 係合突片 576 が差し込まれて回転するときに、その回転動作の邪魔にならないように第 1 係合突片 576 の先端部が移動しえる空間を構成するものである。また、上昇係合穴 605 は、係合カム 575 の第 2 係合突片 577 が差し込まれて回転するときに、その回転動作によって扉枠用摺動杆 600 が上昇するように係合するためのものである。なお、扉枠用摺動杆 600 の縦辺下部後方には、

前記不正防止切欠部 5 6 7 よりも上下方向に大きな切欠である逃げ切欠部 6 0 9 が形成されている。この逃げ切欠部 6 0 9 は、第 1 不正防止部材 5 8 2 のストッパー片部 5 8 5 を確実に不正防止切欠部 5 6 7 及び係合切欠部 6 2 7 に係合させるために邪魔しないように形成されるものである。

【0164】

一方、本体枠用摺動杆 6 1 0 は、金属板製の上フック部材 6 1 1 と、金属板製の下フック部材 6 1 2 と、上フック部材 6 1 1 と下フック部材 6 1 2 とを連結する連結線杆 6 1 3 と、から構成されている。つまり、本体枠用摺動杆 6 1 0 は、従来のように 1 つの金属製の縦長板で構成されているわけではなく、フック部 6 1 4、6 2 4 を有する上フック部材 6 1 1 と下フック部材 6 1 2 とを金属製の板材をプレスで形成し、その金属製の上フック部材 6 1 1 と下フック部材 6 1 2 とを細い金属製の連結線杆 6 1 3 で連結したものである。このため、狭いコ字状基体 5 6 1 の空間に扉枠用摺動杆 6 0 0 と本体枠用摺動杆 6 1 0 とを効率よく収納することができる。

10

【0165】

ところで、上フック部材 6 1 1 には、その上端部に後方に向かってフック部 6 1 4 が突設され、その板面部にリベット用長穴 6 1 5 と突片移動穴 6 1 6 とが形成され、また、その前方の縦辺下端部にスプリングフック部 6 1 7 と連結穴 6 1 8 とが形成され、さらに、その上辺及び下辺に当接部 6 2 5 が形成されている。フック部 6 1 4 は、コ字状基体 5 6 1 の上方のフック貫通開口 5 6 2 を貫通して外枠 2 の開放側内側の上部に設けられる閉鎖用突起 2 2 に係合するもので上向きに係止爪部が形成されている。リベット用長穴 6 1 5 は、扉枠用摺動杆 6 0 0 の上部に形成されるリベット用長穴 6 0 2 に対応するものであり、このリベット用長穴 6 1 5 にリベット 5 6 6 が貫通された通常の状態では、リベット 5 6 6 がリベット用長穴 6 1 5 の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、上フック部材 6 1 1 が下方に向かって移動することができるようになっている。突片移動穴 6 1 6 は、前述したように扉枠用摺動杆 6 0 0 の上方のガイド突片 6 0 3 が挿入されて、扉枠用摺動杆 6 0 0 と本体枠用摺動杆 6 1 0 との相互の移動を案内するようになっている。スプリングフック部 6 1 7 は、前述したようにスプリング 6 0 8 の他端に係止されるものである。また、連結穴 6 1 8 は、連結線杆 6 1 3 の上端が折り曲げられて挿入されるものである。更に、当接部 6 2 5 は、コ字状基体 5 6 1 に収納されたときに、該コ字状基体 5 6 1 の内部側壁に当接して上フック部材 6 1 1 の摺動動作においてガタつきがなくスムーズに行われるようにするためのものである。

20

30

【0166】

一方、下フック部材 6 1 2 には、その下端部に後方に向かってフック部 6 2 4 が突設され、その板面部の上方から下方にかけてリベット用長穴 6 2 0 と下降係合穴 6 2 1 と遊び穴 6 2 2 と突片移動穴 6 2 3 とが順次形成され、また、その前方の縦辺上端部に連結穴 6 1 9 が、その後方の縦辺下部に係合切欠部 6 2 7 がそれぞれ形成され、さらに、その上辺及び下辺に当接部 6 2 6 が形成されている。フック部 6 2 4 は、コ字状基体 5 6 1 の下方のフック貫通開口 5 6 2 を貫通して外枠 2 の開放側内側の下部に設けられる閉鎖用突起 2 3 に係合するもので上向きに係止爪部が形成されている。リベット用長穴 6 2 0 は、扉枠用摺動杆 6 0 0 の下部に形成されるリベット用長穴 6 0 2 に対応するものであり、このリベット用長穴 6 2 0 にリベット 5 6 6 が貫通された通常の状態では、リベット 5 6 6 がリベット用長穴 6 2 0 の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、下フック部材 6 1 2 が下方に向かって移動することができるようになっている。下降係合穴 6 2 1 は、係合カム 5 7 5 の第 1 係合突片 5 7 6 が差し込まれて回転するときに、その回転動作によって本体枠用摺動杆 6 1 0 が下降するように係合するためのものである。また、遊び穴 6 2 2 は、係合カム 5 7 5 の第 2 係合突片 5 7 7 が差し込まれて回転するときに、その回転動作の邪魔にならないように第 2 係合突片 5 7 7 の先端部が移動し得る空間を構成するものである。突片移動穴 6 2 3 は、前述したように扉枠用摺動杆 6 0 0 の下方のガイド突片 6 0 3 が挿入されて、扉枠用摺動杆 6 0 0 と本体枠用摺動杆 6 1 0 との相互の移動を案内するようになっている。また、連結穴 6 1 9 は、連結線杆 6 1 3 の下端が折り曲げられて

40

50

挿入されるものである。更に、当接部 6 2 6 は、コ字状基体 5 6 1 に収納されたときに、該コ字状基体 5 6 1 の内部側壁に当接して下フック部材 6 1 2 の摺動動作においてガタつきがなくスムーズに行われるようにするためのものである。

【0167】

以上、錠装置 5 6 0 を構成する各部材について説明してきたが、この錠装置 5 6 0 を組み付けるには、本体枠用摺動杆 6 1 0 の上フック部材 6 1 1 と下フック部材 6 1 2 とを連結線杆 6 1 3 で連結し、その状態で扉枠用摺動杆 6 0 0 のガイド突片 6 0 3 を上フック部材 6 1 1 と下フック部材 6 1 2 の突片移動穴 6 1 6, 6 2 3 に挿入すると共に、相互のリベット長穴 6 0 2 とリベット用長穴 6 1 5, 6 2 0 を位置合わせして重ね合わせ、その重ね合わせた状態で上フック部材 6 1 1 のフック部 6 1 4 と下フック部材 6 1 2 のフック部 6 2 4 とをコ字状基体 5 6 1 のフック貫通開口 5 6 2 に貫通させながら扉枠用摺動杆 6 0 0 及び本体枠用摺動杆 6 1 0 をコ字状基体 5 6 1 のコ字状の空間に挿入する。その後、挿通穴 5 6 5 からリベット 5 6 6 を差し込む。この際、リベット 5 6 6 がリベット用長穴 6 1 5, 6 2 0, 6 0 2 を貫通するように差し込む。ただし、最下端のリベット 5 6 6 を差し込むときには、第 1 不正防止部材 5 8 2 の揺動軸穴 5 8 3 にもリベット 5 6 6 を差し込んで第 1 不正防止部材 5 8 2 をコ字状基体 5 6 1 に同時に取り付ける必要がある。なお、第 1 不正防止部材 5 8 2 をコ字状基体 5 6 1 に取り付ける前に、第 1 不正防止部材 5 8 2 と第 2 不正防止部材 5 9 0 とを連結ピン 5 9 2 で連結し且つガイドピン 5 8 6 をピン穴 5 8 7 に図示しないビスで止着しておき、さらにガイドピン 5 8 6 を挿入縦開口 5 7 9 の最下端の開口部に挿入しておく必要がある。

【0168】

リベット 5 6 6 で扉枠用摺動杆 6 0 0 及び本体枠用摺動杆 6 1 0 をコ字状基体 5 6 1 内に収納固定した状態で、スプリング 6 0 8 をスプリングフック部 6 0 6, 6 1 7 相互間に掛け渡し、扉枠用摺動杆 6 0 0 と本体枠用摺動杆 6 1 0 とを相互に反対方向に付勢し、さらに、バネ 5 9 3 をバネ係止片 5 8 0, 5 9 4 に掛け渡して第 2 不正防止部材 5 9 0 が規制突片 5 8 9 に当接した状態とする。その後、錠取付片 5 6 8 の錠挿通穴 5 6 9 にシリンダー錠 5 7 0 の円筒状本体部分を挿入してシリンダー錠 5 7 0 をビス 5 7 2 で取付穴 5 7 3 に固定する。なお、このとき係合カム 5 7 5 の第 1 係合突片 5 7 6 の先端部が傾斜部 5 8 2 a の外側で且つ挿入縦開口 5 7 9 に僅かに挿入し、係合カム 5 7 5 の第 2 係合突片 5 7 7 の先端部が第 1 不正防止部材 5 8 2 の突片挿入穴 5 8 4 及び挿入縦開口 5 7 8 に僅かに挿入した状態となるようにシリンダー錠 5 7 0 を錠取付片 5 6 8 に取り付ける。

【0169】

上記のようにして組み付けた錠装置 5 6 0 を本体枠 3 の裏面に取り付けるためには、前述したように、扉枠用摺動杆 6 0 0 の扉枠用フック部 6 0 1 を本体枠 3 に形成される扉用フック穴 1 9 9 に差し込みながら、鉤型に突出する係止突起 5 6 4 を本体枠 3 の錠係止穴 1 9 8 に差し込んで上方に移動させ、その状態で水平方向に突出したビス止め部 5 6 3 及びビス止め穴 5 9 6 を錠取付穴 1 9 7, 2 0 8 に一致させ、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、図 8 1 に示すように、錠装置 5 6 0 を本体枠 3 の裏面に強固に固定することができる。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造を構成する係止突起 5 6 4 がコ字状基体 5 6 1 の第 1 側面壁 1 9 0 と密着しない側面 5 6 1 a に突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部 5 6 3 及びビス止め穴 5 9 6 がコ字状基体 5 6 1 の第 1 側面壁 1 9 0 と密着する側面 5 6 1 b から水平方向に突設形成される構造であるため、前方部の係止構造が第 1 側面壁 1 9 0 と密着する側面 5 6 1 b に形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように錠装置 5 6 0 を本体枠 3 に固定することができるものである。

【0170】

ところで、本体枠 3 の裏面に取り付けられた錠装置 5 6 0 の作用について図 8 8 及び図 8 9 を参照して説明する。まず、図 8 8 を参照して本体枠 3 の開閉動作と扉枠 5 の開閉動作について説明する。本体枠 3 が外枠 2 に対して閉じ且つ扉枠 5 が本体枠 3 に対して閉じている状態においては、図 8 8 (A) に示すように、外枠 2 の閉鎖用突起 2 2, 2 3 と本

体枠用摺動杆 610 のフック部 614, 624 とが係止し且つ扉枠用摺動杆 600 の扉枠用フック部 601 と扉枠 5 のフック係止片 37a とが係止した状態となっている。その状態でシリンダー錠 570 に図示しない鍵を差し込んで係合カム 575 の第 1 係合突片 576 が挿入縦開口 579 内に侵入する方向に回転すると、図 88 (B) に示すように、第 1 係合突片 576 の先端が本体枠用摺動杆 610 の下降係合穴 621 に係合してスプリング 608 の付勢力に抗して下フック部材 612 を下方に押下げ、これと連結されている連結線杆 613 と上フック部材 611 も押下げられて下降する。このため、外枠 2 の閉鎖用突起 22, 23 と本体枠用摺動杆 610 のフック部 614, 624 とが係止状態が解除されるため、本体枠 3 を前面側に引くことにより本体枠 3 を外枠 2 に対して開放することができる。なお、本体枠 3 を閉じる場合には、フック部 614, 624 がスプリング 608 の付勢力により上昇した状態（図 88 (A) に示す状態と同じ上昇した位置）となっているが、フック部 614, 624 の上辺が外側に向かって下り傾斜しているため、強制的に本体枠 3 を外枠 2 に対して押圧することにより、フック部 614, 624 の上辺傾斜部が閉鎖用突起 22, 23 の下端部と当接するので、本体枠用摺動杆 610 が下方に下降し、遂には、フック部 614, 624 の上向き爪部と閉鎖用突起 22, 23 とが再度係止した状態となって本体枠用摺動杆 610 が上昇して係止状態に戻る。

10

【0171】

一方、シリンダー錠 570 に図示しない鍵を差し込んで係合カム 575 の第 2 係合突片 577 が挿入縦開口 579 内に侵入する方向に回転すると、図 88 (C) に示すように、第 2 係合突片 577 の先端が扉枠用摺動杆 600 の上昇係合穴 605 に係合してスプリング 608 の付勢力に抗して扉枠用摺動杆 600 を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠 5 のフック係止片 37a と扉枠用摺動杆 600 の扉枠用フック部 601 とが係止状態が解除されるため、扉枠 5 を前面側に引くことにより扉枠 5 を本体枠 3 に対して開放することができる。なお、扉枠 5 を閉じる場合には、扉枠用フック部 601 がスプリング 608 の付勢力により下降した状態（図 88 (A) に示す状態と同じ下降した位置）となっているが、扉枠用フック部 601 の下辺が外側に向かって上り傾斜しているため、強制的に扉枠 5 を本体枠 3 に対して押圧することにより、扉枠用フック部 601 の下辺傾斜部がフック係止片 37a の上端部と当接するので、扉枠用摺動杆 600 が上方に上昇し、遂には、扉枠用フック部 601 の下向き爪部とフック係止片 37a とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆 600 が下降して係止状態に戻る。なお、本実施形態における扉枠用摺動杆 600 は、コ字状基体 561 の全長とほぼ同じ長さに形成されると共に、そのコ字状基体 561 が本体枠 3 の縦方向の側面のほぼ全長に亘って取り付けられ、しかも、扉枠 5 との係止部である扉枠用フック部 601 が扉枠用摺動杆 600 の上端部、中央部、下端部の 3 箇所に形成されているため、扉枠 5 と本体枠 3 の縦方向の全長における施錠が確実に行われ、扉枠 5 と本体枠 3 との間を無理やりこじ開けてその間からピアノ線等の不正具を挿入する不正行為を行うことができないという利点もある。

20

30

【0172】

上記したように、本実施形態に係る錠装置 560 は、シリンダー錠 570 に差し込んだ鍵を一方向に回転することにより、外枠 2 に対する本体枠 3 の施錠を解除し、他方向に回転することにより、本体枠 3 に対する扉枠 5 の施錠を解除することができる。この場合、シリンダー錠 570 に鍵を差し込むことなく本体枠用摺動杆 610 のフック部 614, 624 にピアノ線等を引っ掛けてこれを下降させる不正行為が行われることがあるが、本実施形態においては、このような不正行為を行うことができないようになっている。このような不正行為を防止する構造の第 1 番目が第 1 不正防止部材 582 と第 2 不正防止部材 590 とから構成されるロック機構であり、第 2 番目の不正防止構造がコ字状基体 561 の閉鎖空間に扉枠用摺動杆 600 及び本体枠用摺動杆 610 が収納される構造である。

40

【0173】

まず、第 1 番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図 89 を参照して説明する。まず、外枠 2 と本体枠 3 とが閉じている状態においては、図 89 (A) に示すように、外枠 2 の閉鎖用突起 23 と第 2 不正防止部材 590 の当接部 595 とが当接した状態

50

となっている。この状態においては、バネ 593 の付勢力により第 1 不正防止部材 582 が反時計方向に回転してストッパー片部 585 が不正防止切欠部 567 内に侵入し、ストッパー片部 585 が不正防止切欠部 567 に対応する位置にある本体枠用摺動杆 610 の下フック部材 612 に形成される係合切欠部 627 と係合した状態となっている。このため、本体枠用摺動杆 610 にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパー片部 585 と係合切欠部 627 とが係合しているので、本体枠用摺動杆 610 を不正に下方に引き降ろすこと（解錠すること）が不能となり、本体枠 3 を開放するという不正行為を行うことができない。

【0174】

一方、シリンダー錠 570 に鍵を差し込んで正規に本体枠 3 を開錠する場合には、図 89 (B) に示すように、鍵を回転させることにより係合カム 575 の第 1 係合突片 576 が挿入縦開口 579 内に侵入するように回転される。この第 1 係合突片 576 の回転時に、第 1 不正防止部材 582 の傾斜部 582a と第 1 係合突片 576 の側面とが当接するため、第 1 不正防止部材 582 が揺動軸穴 583 を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパー片部 585 も不正防止切欠部 567 から退避するように移動する。このため、ストッパー片部 585 と係合切欠部 627 との係合が解除された状態となる。このとき、第 2 不正防止部材 590 は、バネ 593 を伸ばして当接部 595 が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム 575 を回転させて第 1 係合突片 576 も回転させると、第 1 係合突片 576 の先端が下フック部材 612 の下降係合穴 621 に係合して本体枠用摺動杆 610 の全体を下降させるので、フック部 614, 624 と外枠 2 の閉鎖用突起 22, 23 との係止状態が解除されて本体枠 3 を外枠 2 に対して開放することができる。

【0175】

なお、本体枠 3 を外枠 2 に対して閉じるときには、第 2 不正防止部材 590 は、規制突片 589 に当接した状態となっているため、第 1 不正防止部材 582 と第 2 不正防止部材 590 との位置関係は、図 89 (A) に示す状態とほぼ同じ位置関係になっている。この状態で本体枠 3 を閉めると、外枠 2 の閉鎖用突起 23 と第 2 不正防止部材 590 の当接部 595 とが正面から当接し、最終的に図 89 (A) に示す状態となる。このため、第 1 不正防止部材 582 と第 2 不正防止部材 590 とが本体枠 3 を閉じるときに邪魔になることはない。また、本実施形態においては、第 1 不正防止部材 582 と第 2 不正防止部材 590 とが本体枠用摺動杆 610 の下降動作だけが不正に行われないように防止しているのは、本体枠用摺動杆 610 を不正に開放すれば、解放後に扉枠用摺動杆 600 を手で簡単に開けることができることと、ピアノ線等で摺動杆を上昇させる不正行為は事実上行い難いという理由により、本体枠用摺動杆 610 に対する不正操作ができないように工夫されている。

【0176】

また、上記した第 1 番目の不正防止構造であるロック機構であっても、第 1 不正防止部材 582 をピアノ線等で揺動させることにより、ロック機構の機能を無力化することも不可能ではない。そこで、万一ロック機構のロック機能が不正な行為により無力化される場合を想定すると、本実施形態においては、錠装置 560 が本体枠 3 に取り付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆 600 と本体枠用摺動杆 610 とが、それぞれのフック部 601, 614, 624 を除いてコ字状基体 561 の閉鎖空間に収納されて完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んでコ字状基体 561 の閉鎖空間の内部に設けられる本体枠用摺動杆 610 を引き下げようとしても、コ字状基体 561 の両側面 561a, 561b によって不正具の閉鎖空間への侵入が阻止されるため、不正行為を簡単に行うことができない構造となっている。

【0177】

以上、詳述したように、本実施形態に係る錠装置 560 は、その横幅寸法が従来の L 字状基体に集約される錠装置に比べて極めて薄いコ字状基体 561 の内部に扉枠用摺動杆 600 と本体枠用摺動杆 610 とを摺動可能に設け且つ錠装置 560 を操作するためのシリ

ンダー錠570のコ字状基体561への取付位置を遊技盤の下端辺よりも下方となる位置としたので、遊技盤4の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠3の側面壁190～193で囲まれる空間を大きくしても、錠装置560を本体枠3の裏側に強固に取り付けることができる。そして、断面コ字状の開放側が本体枠3の裏面に対面するように取り付けられるため、錠装置560が本体枠3に取り付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆600と本体枠用摺動杆610とが、それぞれのフック部601、614、624を除いてコ字状基体561に完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んで内部に設けられる本体枠用摺動杆610を引き下げる等の不正行為を簡単に行うことができない。また、錠装置560の取り付けに際し、コ字状基体561の開放側（前方部）の上中下の3箇所に形成される係止突起564を錠係止穴198に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体561の閉塞側（後方部）の上中下の3箇所に形成されたビス止め部563及びビス止め穴596を錠取付穴197、208にビスで固定する構造であるため、錠装置560の前方部を係止突起564と錠係止穴198で係止し、錠装置560の後方部をビス止め部563及びビス止め穴596と錠取付穴197、208で固定するので、極めて簡単な構造で錠装置560を本体枠3に強固に固定することができるものである。

10

【0178】

なお、上記した実施形態においては、コ字状基体561の下方部をビス止めする構造として錠取付片568に形成されたビス止め穴596と本体枠3のシリンダー錠貫通穴170の上部近傍に形成した錠取付穴208とを螺着する構造としたが、これに代えて、シリンダー錠570を錠取付片568に取り付けるビス572を利用して、該ビス572の先端が錠取付片568を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダー錠貫通穴170の上下に形成する構造でも良い。また、コ字状基体561の下方部をビス止めしなくても、錠装置560の後方部のビス止め部563と錠取付穴197との固定だけでも、錠装置560を本体枠3の裏面に強固に固定されることを確認している。更に、上記した実施形態においては、扉枠用摺動杆600及び本体枠用摺動杆610を左右の側面561a、561bを有するコ字状基体561で完全に被覆するものとしたが、例えば、扉枠用摺動杆600及び本体枠用摺動杆610を第1側面壁190に密着しない反対側の側面561aに摺動自在にリベット等で装着し、第1側面壁190に密着する側面561bを省略したL字状基体（錠基体）とし、そのL字状基体（錠基体）の側面561aと第1側面壁190とによって形成される閉鎖空間に扉枠用摺動杆600及び本体枠用摺動杆610を収納する構造としてもよい。この場合でも、実施形態と同じような取付構造及び不正防止構造とすることができる。

20

30

[1-12. 基板ユニット]

次に、本体枠3の裏面下部に取り付けられる基板ユニット650について、主として図90乃至図98を参照して説明する。図90は、基板ユニット650を背面側から見た斜視図であり、図91は、基板ユニット650の背面側から見た分解斜視図であり、図92は、基板ユニット650を前面側から見た斜視図であり、図93は、基板ユニット650の前面側から見た分解斜視図であり、図94は、基板ユニット650の主体をなす枠用基板ホルダー651の前面側から見た正面図であり、図95は、枠用基板ホルダー651の背面図であり、図96は、基板ユニット650の背面図であり、図97は、払出制御基板ボックス655及び端子基板ボックス654を取り外した状態の基板ユニット650の背面図であり、図98は、基板ユニット650に設けられる各基板の接続関係を示す平面図であり、図99は、基板ユニット650と遊技盤4との電気的な接続を示す概略図であり、図100は、払出制御基板と基板ユニットとの配線等を示すパチンコ遊技機の背面図の一部であり、図101は、図102の断面図の断面箇所を説明するための遊技盤4（ただし、この遊技盤4は、図47～図49に示す取り外し防止機構を組み込んだ遊技盤4である。）の正面図であり、図102は、図101のC-C断面図である。

40

【0179】

基板ユニット650は、本体枠3の裏面下部に複数形成されるホルダー用の取付穴部1

50

75（図35、図37参照）に取り付けられるものであり、図90及び図91に示すように、合成樹脂成形された枠用基板ホルダー651に、扉中継基板652、電源基板ボックス653、端子基板ボックス654、払出制御基板ボックス655、主ドロワ中継基板657、及び副ドロワ中継基板658の各種基板を取り付けることにより構成されている。上記の基板のうち、扉中継基板652、電源基板ボックス653、端子基板ボックス654、及び払出制御基板ボックス655は、枠用基板ホルダー651の後面側に前後方向に重複して取り付けられ、主ドロワ中継基板657及び副ドロワ中継基板658は、枠用基板ホルダー651の前面側に取り付けられるものである。後述するように、電源基板686は+34V、+18V及び+9Vを作成して供給するため極めて高温な熱源となっており、電源基板686から発せられた熱が上昇する。このため、払出制御基板715を収納する払出制御基板ボックス655を電源基板ボックス653の上面に重複して取り付けることによって、その上昇する熱を受けずに済むようになっている。なお、払出制御基板ボックス655の裏面には、電源基板等からの電磁波の影響を防止すると共に電源基板から発せられる熱を放熱するために金属製のシールド放熱板656が取り付けられ、また、主ドロワ中継基板657及び副ドロワ中継基板658は、基板カバー659に被覆されて取り付けられている。以下、基板ユニット650を構成する各部材について詳細に説明する。

10

【0180】

なお、本実施形態におけるシールド放熱板656は、特に、電源基板ボックス653の上面から熱が発せられた熱を外部（外気）に放熱するために、図91及び図93に示すように、シールド放熱板656の板面が凹凸状の凹凸面656aとして形成されている。シールド放熱板656によって払出制御基板715に伝達される熱を小さく抑えることができる。凹凸面656aによって外部（外気）との接触面積を増加させて放熱効果を高めるものである。また、凹凸面656aは、設置したときに熱が放熱し易いように垂直状若しくは傾斜状に形成することが望ましい。もちろん、シールド放熱板656に凹凸面656aを形成しても電磁波に対するシールド効果が損なわれることはない。シールド放熱板656は電源基板等からの電磁波の影響を防止する。これにより、電磁波によるノイズの影響を抑えることができるため、ノイズの影響による払出制御基板ボックス655に収納された払出制御基板715の誤動作を防止することができる。また、このシールド放熱板656のシールド放熱機能は、電源基板ボックス653と払出制御基板ボックス655との間だけではなく、枠用基板ホルダー651に他の複数の基板ボックスが重複して取り付けられる場合には、その下側に位置する基板ボックスと上側に位置する基板ボックスとの間に、本実施形態と同じシールド放熱板656を設けることによって奏されるものである。

20

30

【0181】

まず、枠用基板ホルダー651は、横長状に合成樹脂で成形され、図91及び図94に示すように、その後面側一側部（図94において右側部）に配線用開口673が形成され、該配線用開口673の内側に扉中継基板652を取り付けるための中継基板用凹部660が形成されている。この中継基板用凹部660は、ほぼ正形状の扉中継基板652の外形に合致するように正形状の凹部として形成され、この中継基板用凹部660内の上下辺には、扉中継基板652の裏面を支える当接突部663が突設されると共に、中継基板用凹部660に扉中継基板652を収納した状態で扉中継基板652の一側縦辺の表面と係止する止め爪661が形成されている。また、中継基板用凹部660の外側寄りの上下には、電源基板ボックス653の一端辺に形成される係合係止穴685に係合されて図示しないビスで止着するための取付ボス662が突設されている。

40

【0182】

また、枠用基板ホルダー651の後面側において、上記した中継基板用凹部660よりも中央寄りに内部に通す配線を係止して纏めるための2つの配線処理片664が形成されている。この配線処理片664は、垂直面に対して側方から見たときにL字状に突出形成されるもので、その垂直面とL字状突片との間に配線を掛け止めるようになっている。更

50

に、枠用基板ホルダー 651 の前記中継基板用凹部 660 の上部からほぼ中央よりやや他端側に近い部分までが電源基板ボックス 653 を取り付けるための領域（次に説明する右側の低い領域）となっており、その上下辺に電源基板ボックス 653 の裏面と当接する当接突部 665 が突設されている。したがって、この電源基板ボックス取付領域に電源基板ボックス 653 を当接突部 665 に当接するように取り付けた状態では、電源基板ボックス 653 の裏面と枠用基板ホルダー 651 の垂直面との間に空間が形成され、この空間内に基板相互を接続する配線が収納されることになり、この収納された配線を係止して纏めるものが 2 つの前記配線処理片 664 である。

【0183】

なお、電源基板ボックス 653 を取り付ける領域の他端辺から枠用基板ホルダー 651 の他端辺（図 94 において左側辺）までは、後方への突出量が大きく形成されている。つまり、枠用基板ホルダー 651 は、背面から見たときに、中央よりやや左側の位置で左側が高く右側が低い段差状に形成されており、その右側の低い領域が前記電源基板ボックス 653 を取り付けるための領域（以下、「電源基板ボックス取付領域」という場合がある。）となっている。そして、この電源基板ボックス取付領域の他端辺側には、電源基板ボックス 653 の他端辺上下に突設される挿入突起 684 が挿入される挿入口 665a が形成されている。このため、電源基板ボックス 653 を取り付けるためには、挿入突起 684 を挿入口 665a に差し込んだ後、電源基板ボックス 653 の一端辺上下に形成される係合係止穴 685 を取付ボス 662 に上から差し込んで図示しないビスで止着することにより、電源基板ボックス 653 を枠用基板ホルダー 651 に固定することができる。

【0184】

更に、枠用基板ホルダー 651 の背面側において、上記した段差状の高い領域は、払出制御基板ボックス 655 を取り付けるための領域（以下、「払出制御基板ボックス取付領域」という場合がある。）の一部を構成するものであり、この段差状の高い領域の一部には、横 L 字状の凹状の配線引き廻し空間 666 が形成されている。この配線引き廻し空間 666 の底面には、配線用開口 674（図 93～図 96 参照）が形成されており、前記電源基板ボックス取付領域内の 2 つの配線処理片 664 に掛け止められた配線を配線引き廻し空間 666 及び配線用開口 674 から枠用基板ホルダー 651 の前面側に引き出すようになっている。また、払出制御基板ボックス取付領域の他端側（図 91 の左端部側）には、払出制御基板ボックス 655 の係合弾性片 714 が係合するための係止突部 667 が突設形成されている。

【0185】

次に、枠用基板ホルダー 651 の前面側の構成について説明すると、図 92、図 93、図 95 に示すように、枠用基板ホルダー 651 の前面側のほぼ中央には、アウト球通路 668 が逆さ L 字状に形成されている。このアウト球通路 668 は、前述したアウト口 256（図 45 参照）、球抜排出通路 173（図 35 参照）の下流側、及び落下口 272（図 42 参照）と対応するように上方が幅広く形成され、下流側が球を列状に排出するように幅狭く形成されている。したがって、基板ユニット 650 を本体枠 3 に取り付けたときには、図 38 に示すように、アウト球通路 668 の幅広上流部がアウト口 256 の下面を支持する通路支持突起 162 の後方に位置するようになっている。そして、アウト球通路 668 の下流端からアウト球や入賞球、あるいは球抜き球がパチンコ遊技機の外部（一般的に、島の回収樋）に向かって放出されるものである。

【0186】

また、枠用基板ホルダー 651 の前面側であって前記払出制御基板ボックス取付領域に対応する前面側には、その上方領域に主ドロワ中継基板 657 と副ドロワ中継基板 658 とを横方向に所定間隔を空けて並列状に取り付けるドロワ取付領域 670 が形成されている。ドロワ取付領域 670 には、それぞれの中継基板 657、658 に形成された支持穴 734、735 が貫通されて各中継基板 657、658 を支持するためのドロワ取付ボス 669 が突設されると共に、それぞれの中継基板 657、658 の中間位置の上下に接合案内孔 676 と案内孔 675 が穿設されている。この接合案内孔 676 は、図 102 に示

すように、遊技盤 4 を本体枠 3 に装着する作業に伴って、基板ユニット 650 側に設けられるドロウコネクタ 730、732（ホルダー側コネクタ）と遊技盤 4 側に設けられるドロウコネクタ 270、271（遊技盤側コネクタ）とが自然に接続されるように遊技盤 4 の盤用基板ホルダー 267 に形成される接合案内突起 273（図 45 参照）が挿入されるものである。一方、案内孔 675 は、基板ユニット 650 を本体枠 3 に取り付ける際に、本体枠 3 に突設される前記案内突起 174（図 37 参照）が挿入されるもので、基板ユニット 650 の位置決めを行うと共に装着作業の容易化を図っているものである。また、枠用基板ホルダー 651 の左右両辺及び下辺には、基板ユニット 650 を本体枠 3 に取り付けるための取付片 671 が外側に向かって突設され、該取付片 671 を本体枠 3 の前記取付穴部 175（図 35 参照）に対応させて図示しないビスで止着することにより、基板ユニット 650 が本体枠 3 の背面下部に取り付けられる。なお、取付穴部 175 は、図 37 に示すように、取付片 671 の外形形状に合致する外周壁を有して形成されている。更に、枠用基板ホルダー 651 の他端側（図 92 の右側）側壁の外側に、配線を係止するための配線掛止片 672 が突設形成されている。

【0187】

枠用基板ホルダー 651 の構成は、概ね上記した通りであるが、そのような構成を有する枠用基板ホルダー 651 に取り付けられる各種の基板の構成について説明する。まず、枠用基板ホルダー 651 の後面側の前記中継基板用凹部 660 に装着される扉中継基板 652 について説明すると、扉中継基板 652 には、図 91 に示すように、多ピンコネクタ形式の内部接続端子 680 と扉枠用接続端子 681 とが設けられている。扉枠用接続端子 681 は、枠用基板ホルダー 651 にすべての基板を取り付けた状態においても、図 96 に示すように、背面から見て外部から視認できるようになっており、扉枠 5 に設けられるランプ及び LED からなる電飾部品やスピーカ等の扉枠用配線 742（図 98 参照）が配線用開口 673 を通って扉用接続端子 681 に接続されるものである。また、内部接続端子 680 は、副ドロウ中継基板 658 に設けられる扉枠用コネクタ 733 に内部配線 743（図 98 参照）によって接続されるものである。ただし、この内部配線 743 は、前述した配線処理片 664 及び配線引き廻し空間 666、配線用開口 673 を敷設されるように枠用基板ホルダー 651 の内部に設けられている。

【0188】

また、枠用基板ホルダー 651 の後面側の前記電源基板ボックス取付領域に取り付けられる電源基板ボックス 653 は、電源基板 686（図 97 参照）を固定するボックス主体 682 と、該ボックス主体 682 を被覆するカバー体 683 と、から構成されている。ボックス主体 682 には、その一端部の上下に前記取付ボス 622 と係合する係合係止穴 685 が一体的に形成され、その他端部の上下に前記挿入口 665a に挿入される挿入突起 684 が一体的に形成されている。また、電源基板 686 のカバー体 683 に被覆されない部分（図 97 の右側部と左下部）には、図 97 に示すように、電源スイッチ 687 と電源線コネクタ 688 と CR ユニット電源コネクタ 689 とアース用コネクタ 690 と払出制御基板用電源コネクタ 691 とが設けられている。電源スイッチ 687 は、パチンコ遊技機 1 の全ての電気機器に電源を供給するためのスイッチであり、パチンコ遊技機 1 を使用する際に ON とするものである。また、電源線コネクタ 688 は、島内に供給されている交流 24V（AC 24V）の電源用配線からの電源配線を接続したり、パチンコ遊技機 1 に帯電したノイズ等を外部にフレームグランド FG2 としてアースしたりするためのコネクタである。CR ユニット電源コネクタ 689 は、パチンコ遊技機 1 に隣接されるカード式球貸器（図示しない；一般的に、CR ユニットと言われている。）への電源を供給したりするためのコネクタである。アース用コネクタ 690 は、パチンコ遊技機 1 に設けられる帯電防止用の種々のアース線が電氣的に接続されており、パチンコ遊技機 1 に侵入したノイズ等を、電源線コネクタ 688 を介して、外部にアースするためのコネクタである。具体的には、扉枠 5（補強板 35～38）からのノイズ等を除去するアース線がフレームグランド FG3 としてアース用コネクタ 690a と電氣的に接続され、タンクレール部材 410 を流下する球からのノイズ等を除去するアース線がフレームグランド FG1 とし

てアース用コネクタ690bと電氣的に接続され、賞球ユニット450からのノイズ等を除去するアース線がフレームグランドFG1としてアース用コネクタ690cと電氣的に接続され、CRユニットからのノイズ等を除去するアース線がフレームグランドFGとしてアース用コネクタ690dと電氣的に接続されている。これらのフレームグランドFG, FG1, FG3は、電源線コネクタ688のフレームグランドFG2と電氣的に接続されており、このフレームグランドFG2を介して、パチンコ遊技機1の外部にアースされる。更に、払出制御基板用電源コネクタ691には、図98に示すように、電源供給用配線744が接続され、該電源供給用配線744が払出制御基板715の電源用端子722に接続されている。そして、この電源供給用配線744により、払出制御基板715を介して他の制御基板（例えば、演出制御基板ボックス266に収納される液晶制御基板や遊技制御基板ボックス268に収納される主制御基板）等に電源を供給するようになっている。なお、電源供給用配線744は、払出制御基板用電源コネクタ691から前記配線引き廻し空間666に導かれ払出制御基板ボックス655の裏面から後方に引き出されて電源用端子722に接続されるようになっている。つまり、この電源供給用配線744も枠用基板ホルダー651の内部に敷設された状態となっている。

10

【0189】

ところで、電源基板ボックス653のカバー体683の後面は、図91に示すように、段差状に形成され、その段差の高い領域が端子基板ボックス654を取り付けるための取付領域692となっており、段差の低い領域が払出制御基板ボックス655を取り付けるための取付領域693となっている。取付領域693は、枠用基板ホルダー651の前述した払出制御基板ボックス取付領域と一緒に横長の払出制御基板ボックス655を取り付けるための取付領域を構成するものである。なお、上記した段差部のほぼ中央には、払出制御基板ボックス655の後述する係合片713（図93参照）が係合挿入される係合穴696が形成されている。

20

【0190】

端子基板ボックス654を取り付けるための取付領域692を構成するカバー体683には、端子基板ボックス654の裏面側に形成される位置決めピン698及び係合片部697とそれぞれ位置決め若しくは係合する位置決め穴695及び取付係合穴694が形成されている。係合片部697は、断面L字状に形成される一方、取付係合穴694は、幅広部と幅狭部とが連続する穴状に形成されているので、係合片部697を取付係合穴694の幅広部に挿入した後、一方向（図示の場合は、枠用基板ホルダー651の中央方向）にスライド移動させることにより、L字状の係合片部697と取付係合穴694の幅狭部とが係合するようになっている。なお、端子基板ボックス654の他側辺の下部に掛止片699が突設され、端子基板ボックス654がカバー体683にスライド移動係合されたときに、掛止片699が払出制御基板ボックス655のボックス主体710の一部と係合するようになっている。なお、この係合は、少し力を入れて端子基板ボックス654を非係合方向にスライド移動させることにより、簡単に外れる程度の係合状態である。

30

【0191】

また、端子基板ボックス654には、図96に示すように、複数の外部情報端子701と払出制御基板用端子706とが設けられる外部端子板700aと、度数表示器用端子702と電源アース端子703とCRユニット用端子704と払出制御基板用端子705とが設けられるCRユニット端子板700bと、の2つの基板が上下方向に並列状に収納されている。外部端子板700aに設けられる複数の外部情報端子701は、大当り情報出力信号や始動口入賞情報出力信号等のパチンコ遊技機1の管理に必要な各種の情報信号を外部（例えば、遊技場に設置してある管理コンピュータ（ホールコンピュータ））に導出するためのコネクタであり、それらの情報信号は、主として遊技制御基板ボックス268に収納されている主制御基板から後に詳述する主ドロワ中継コネクタ730270, 730を介して払出制御基板715に伝送され、さらに払出制御基板715に設けられる外部端子板用端子718と前記払出制御基板用端子706との接続により、最終的に複数の外部情報端子701のそれぞれに伝達される。CRユニット端子板700bの度数表示器用

40

50

端子702は、パチンコ遊技機1の、例えば貯留皿30に設けられるプリペイドカードの残度数表示器、賞球スイッチ、及び返却スイッチとの配線が接続されるものである。また、電源アース端子703は、2つのコネクタから構成され、一方のコネクタ（図96の左側）には電源基板686のCRユニット電源コネクタ689からの配線が接続され、他方のコネクタには電源基板686の複数のアース用コネクタ690のうちの1つのアース用コネクタ690からの配線が接続されるものである。更に、CRユニット用端子704は、図示しないCRユニットからの配線が接続されるものであり、払出制御基板715のCRユニット端子板用端子719と前記払出制御基板用端子705とが接続されることにより、払出制御基板715とCRユニットとが接続されることになる。

【0192】

上記したように、端子基板ボックス654は、遊技制御基板ボックス268に収納される主制御基板からの遊技情報を外部に導出する外部端子板700aと、払出制御基板715とCRユニットとの接続を中継するCRユニット端子板700bと、の両方の基板を収納するものであり、これらは従来別々の基板ボックスに収納されてパチンコ遊技機1の裏面に別々の位置に設けられていたが、本実施形態においては、1つの端子基板ボックス654に纏めて枠用基板ホルダー651に装着したものである。このため、特に、本実施形態の場合、主制御基板と外部端子板700aとを直接配線で接続することなく、払出制御基板715を介して接続した独特な構成を有するものとなっている。

【0193】

次に、枠用基板ホルダー651の払出制御基板ボックス取付領域と電源基板ボックス653のカバー体683に形成される取付領域693とにわたって取り付けえる払出制御基板ボックス655について、主として図91、図93及び図96を参照して説明する。払出制御基板ボックス655は、横長の長方形の払出制御基板715が図示しないビス等で固定されるボックス主体710と、該ボックス主体710に取り付けられて払出制御基板715の表面を覆うカバー体711と、から構成されている。ボックス主体710とカバー体711とは、その一側辺（図96の右側辺）を係合させ、その他側辺（図96の左側辺）に分離切断部712でカシメ固定している。これによってボックス主体710とカバー体711とを分離するためには、分離切断部712を切断しないと分離できないようになっている。ただし、分離切断部712におけるカシメ固定は、複数箇所（図示の場合は、1～4の数字で示す4箇所）のうち、いずれかをカシメ部材でカシメれば良く、例えば、検査等で分離する必要がある場合には、3回まで行うことができる。もちろん、不正に分離した場合には、切断した痕跡が残ることになるので、不正行為があったか否かを直ちに知ることができる。また、ボックス主体710の一側短辺中央には、電源基板ボックス653のカバー体683に形成される係合穴696に差し込まれる係合片713が突設形成され、他側短辺下部には、枠用基板ホルダー651に形成される係止突部667に弾性係合する係合弾性片714が形成されている。したがって、払出制御基板ボックス655を枠用基板ホルダー651に取り付けるには、係合片713を係合穴696に差し込んだ後、係合弾性片714を係止突部667に係合させることにより、簡単に取り付けることができる。そして、枠用基板ホルダー651の払出制御基板ボックス取付領域と電源基板ボックス653のカバー体683に形成される取付領域693とにわたって払出制御基板ボックス655を取り付けた状態においては、それらの取付領域693内に払出制御基板ボックス655が収納された状態となり左右方向にも上下方向にも移動できないように固定された状態となっている。逆に、取り外す場合には、係合弾性片714を弾性方向と逆方向に押圧して係合弾性片714と係止突部667との係合を外して払出制御基板ボックス655を引き上げながら、係合穴696から係合片713を引き抜くことにより、払出制御基板ボックス655を枠用基板ホルダー651から外すことができる。

【0194】

また、上記したボックス主体710とカバー体711とによって被覆される払出制御基板715には、その一側部（図96の右側部）に扉枠開放スイッチ用端子716a、本体枠開放スイッチ用端子716b、賞球ユニット用端子717、外部端子板用端子718、

10

20

30

40

50

C Rユニット端子板用端子719、操作ハンドル用端子724、エラーLED表示器1730、エラー解除スイッチ1731、及び球抜きスイッチ1732が設けられ、その他側下部（図96の左側部）に満タンスイッチ用端子720、検査用出力端子721、電源用端子722、発射モータ用端子723、及び内部接続端子725が設けられている。

【0195】

扉枠開放スイッチ用端子716aは、扉枠5が本体枠3から開放されたことを検出する扉枠開放スイッチ3aからの配線が接続されるコネクタである。本体枠開放スイッチ用端子716bは、本体枠3が外枠2から開放されたことを検出する本体枠開放スイッチ3bからの配線が接続されるコネクタである。賞球ユニット用端子717は、前述した賞球ユニット450の中継基板480からの配線が接続される多ピンコネクタである。外部端子板用端子718は、前述したように外部端子板700aの払出制御基板用端子706に接続される多ピンコネクタである。C Rユニット端子板用端子719は、前述したようにC Rユニット端子板700bの払出制御基板用端子705に接続される多ピンコネクタである。満タンスイッチ用端子720は、満タンユニット520の満タンスイッチ545からの配線が接続されるコネクタである。エラーLED表示器1730は、C Rユニット接続異常等のパチンコ遊技機の状態を表示する。エラー解除スイッチ1731は、操作されるとエラーLED表示器1730に表示されているエラーに応じた解除方法の案内がスピーカ34から流れる。球抜きスイッチ1732は、操作されると賞球タンク400及びタンクレール部材410に貯留された球を排出開始する（球抜き開始する）。検査用出力端子721は、払出制御基板715を検査する際に検査機器に接続するためのコネクタであり、検査用の各種の出力信号を出力するための端子である。電源用端子722は、前述したように電源基板686の払出制御基板用電源コネクタ691に電源供給用配線744によって接続されるコネクタである。発射モータ用端子723は、打球発射装置300の発射モータ344からの配線が接続されるコネクタである。操作ハンドル用端子724は、ハンドル装置70の操作ハンドル部71の内部に設けられるタッチスイッチ80及び発射停止スイッチ82からの配線が接続されるコネクタである。内部接続端子725は、主ドロワ中継基板657に設けられる払出制御基板用コネクタ731に信号電源配線745によって接続されるコネクタである。

【0196】

なお、エラー解除スイッチ1731の左方近傍には、図96に示すように、抵抗R724a～R724dが配置されている。これらの抵抗R724a～R724dは、操作ハンドル用端子724に入力された各種検出信号に扉枠5（図21に示した補強板35～38）からのノイズ等が侵入した際に、グラウンド（GND）が不安定にならないようにするものであり、その詳細な説明は後述する。

【0197】

次に、枠用基板ホルダー651の前面側に形成されるドロワ取付領域670に取り付ける主ドロワ中継基板657と副ドロワ中継基板658について説明する。図93に示すように、主ドロワ中継基板657には、遊技盤4の裏面側に取り付けられる中継端子板269に設けられる主ドロワコネクタ270（遊技盤側コネクタ；図45参照）と接続される主ドロワ中継コネクタ730（ホルダー側コネクタ）と、払出制御基板715の内部接続端子725と信号電源配線745を介して接続される払出制御基板用コネクタ731とが上下に設けられている。また、副ドロワ中継基板658には、遊技盤4の裏面側に取り付けられる中継端子板269に設けられる副ドロワコネクタ271（遊技盤側コネクタ；図45参照）と接続される副ドロワ中継コネクタ732（ホルダー側コネクタ）と、扉中継基板652の内部接続端子680と内部配線743を介して接続される扉枠用コネクタ733とが上下に設けられている。また、主ドロワ中継基板657及び副ドロワ中継基板658には、各基板の左右両側に支持穴734、735が穿設され、該支持穴734、735をドロワ取付領域670に突設されるドロワ取付ボス669に差し込むことにより、主ドロワ中継基板657及び副ドロワ中継基板658をドロワ取付領域670内に位置決め支持され、その後、基板カバー659で被覆することにより、堅固に固定される。

【0198】

ところで、基板カバー659には、主ドロワ中継基板657に設けられる主ドロワ中継コネクタ730及び払出制御基板用コネクタ731と、副ドロワ中継基板658に設けられる副ドロワ中継コネクタ732及び扉用コネクタ733とが基板カバー659の外側に突出するための長形状のコネクタ用開口736, 737, 738, 739が開設され、また、基板カバー659の裏面側に、ドロワ取付ボス669の先端部が挿通されるピン挿通穴740（図91参照）が形成されると共に、左右両端に基板カバー659を枠用基板ホルダー651に図示しないビスで止着するための止め穴741が形成されている。このため、主ドロワ中継基板657及び副ドロワ中継基板658の支持穴734, 735をドロワ取付領域670に突設されるドロワ取付ボス669に差し込み、ドロワ取付ボス669の先端部をピン挿通穴740に挿通しながら基板カバー659で被覆し、止め穴741に図示しないビスで止着することにより、主ドロワ中継基板657及び副ドロワ中継基板658をドロワ取付領域670内に堅固に固定することができる。

10

【0199】

以上、基板ユニット650の構成について説明してきたが、本実施形態の場合には、パチンコ遊技機1を駆動制御するために必要な各種の基板のうち、遊技盤4の変更に伴って交換される主制御基板及び液晶制御基板以外の基板である扉中継基板652、電源基板ボックス653に収納された電源基板686、端子基板ボックス654に収納された外部端子基板700、払出制御基板ボックス655に収納された払出制御基板715を、枠用基板ホルダー651に予め組み付けてユニット化し、その組み付けてユニット化した基板ユニット650を本体枠3の背面側下部に取り付けるだけの簡単な作業によって、従来別々に本体枠3の背面側に取り付けていた各種の基板取付作業に比べ、作業能率を向上することができる。また、この場合、基板ユニット650にユニット化される各基板同士の配線も枠用基板ホルダー651の内部に収めることができるので、基板同士を接続する配線が乱雑に入り乱れることがなく、整然と敷設することができる。

20

【0200】

また、本実施形態においては、基板ユニット650の前面に主ドロワ中継コネクタ730（ホルダー側コネクタ）を有する主ドロワ中継基板657と副ドロワ中継コネクタ732（ホルダー側コネクタ）を有する副ドロワ中継基板658とが設けられているので、図102に示すように、本体枠3に遊技盤4をその前面側から装着する作業に伴って、遊技盤4の裏面側に設けられる中継端子板269の主ドロワコネクタ270と副ドロワコネクタ271（遊技盤側コネクタ）がそれぞれ対応する主ドロワ中継コネクタ730と副ドロワ中継コネクタ732（ホルダー側コネクタ）とに接続されるので、遊技盤4の装着と基板間の接続とを同時に行うことができる。このため、遊技盤4の交換作業を手際よく行うことができる。

30

【0201】

更に、本実施形態においては、基板ユニット650を本体枠3の裏面に固定した後に、本体枠3に設けられる各種の電気機器との配線の接続作業が必要な払出制御基板ボックス655と、外部のCRユニットや管理コンピュータとの接続作業が必要な端子基板ボックス654と、を基板ユニット650の最も後方の視認し易い位置に並列状に配置する一方、外部との接続作業の必要性が少ない電源基板ボックス653や扉中継基板652を内部に配置しているので、複数の基板を前後方向に効率よく重複配置することができ、基板ユニット650の大きさを最小限に設計することができる。ただし、内部に配置される電源基板ボックス653や扉中継基板652においても、外部に接続される端子部分は、すべて外部から視認できるようになっているので、それらの接続作業が手探りになるという問題はない。

40

[1-12-1. 基板ユニットと遊技盤との電氣的な接続（ドロワコネクタによる接続）]

次に、基板ユニット650と遊技盤4との電氣的な接続について図99を参照して説明する。上述したように、遊技盤4側にはドロワコネクタ270, 271が設けられ、基板

50

ユニット650側にはドロワコネクタ730, 732が設けられている。図99(a)に示すように、遊技盤4側のドロワコネクタ270, 271を基板ユニット650側のドロワコネクタ730, 732に挿入することで電氣的に接続することができる。遊技盤4側のドロワコネクタ270, 271は、図99(b)に示すように、ターミナル270a, 271aを備えており、基板ユニット650側のドロワコネクタ730, 732は、図99(c)に示すように、コンタクト730a, 732aを備えている。遊技盤4側のドロワコネクタ270, 271を基板ユニット650側のドロワコネクタ730, 732に挿入すると、図99(c)に示すように、ターミナル270a, 271aがコンタクト730a, 732aを押し下げコンタクト730a, 732aが変位する。この変位によって発生したコンタクト730a, 732aの反発力は、ターミナル270a, 271aを強く接触することで電氣的な導通状態となる。これにより、遊技盤4側のドロワコネクタ270, 271と、基板ユニット650側のドロワコネクタ730, 732と、には、各種制御基板相互による(例えば、主制御基板と払出制御基板715とによる)各種制御信号を伝える制御信号ラインが形成される。また遊技盤4側のドロワコネクタ270と、基板ユニット650側のドロワコネクタ730と、には、さらに、電源基板686によって作成された各種電圧を供給する電圧供給ラインが形成される。このように、遊技盤4を本体枠3に着脱自在に装着することで、遊技盤4側のドロワコネクタ270, 271と、基板ユニット650側のドロワコネクタ730, 732と、による制御信号ライン及び電圧供給ラインが接離自在に接続することができる。

10

【0202】

20

なお、本実施形態におけるターミナル270a, 271a及びコンタクト730a, 732aは、ペローズタイプのものを採用している。ピンタイプのものでは作業時にうっかりピンに触れて曲げてしまうおそれがあるが、ペローズタイプのものではそのおそれがない。また、ターミナル270a, 271a及びコンタクト730a, 732aのメッキには摩擦係数の小さい金メッキを採用している。これにより、遊技盤4の着脱時のすべり良さ(勘合の良さ)が確保されている。

【0203】

ここで、遊技盤4を本体枠3に取り付けるときに、図97に示した電源スイッチ687を入れたままの状態、その作業を行うと、ターミナル270aとコンタクト730aとの接点、具体的には、各種電圧供給ライン用接点では大電流(後述する突入電流)が流れるため溶着することとなる。この溶着した状態のまま、遊技盤4を本体枠3に無理に押し込んで取り付けようとすると、コンタクト730aが折れ曲がって壊れたり、その遊技盤4を本体枠3から取り外すときに、コンタクト730aがドロワコネクタ730から剥がれて破損したりして、ドロワコネクタ730が使用できなくなる。

30

【0204】

また、ターミナル270aとコンタクト730aとが溶着すると、コネクタの破損にともない、各種制御基板が誤動作したり、各種制御基板に実装された電子部品が破損したりするおそれもある。そこで、本実施形態では、溶着を防止する回路を後述する主制御基板に設けて対応している。その詳細な説明については後述する。

[1-12-2. 賞球ユニットとの配線等]

40

次に、払出制御基板ボックス655に収納された払出制御基板715と賞球ユニット450との配線等について図100を参照して説明する。賞球ユニット内中継端子板480には、上述したように、計数スイッチ用コネクタ480a、払出モータ用コネクタ480b、回転角スイッチ用コネクタ480c、球切れスイッチ用コネクタ480d、アース用コネクタ480e、及び払出制御基板用コネクタ480fが設けられている。

【0205】

計数スイッチ用コネクタ480aは計数スイッチ462からの配線が接続され、払出モータ用コネクタ480bは払出モータ465からの配線が接続され、回転角スイッチ用コネクタ480cは回転角スイッチ505からの配線が接続され、球切れスイッチ用コネクタ480dは球通路ユニット420の球切れスイッチ426からの配線が接続され、アース

50

ス用コネクタ４８０eは払出モータ４６５からのアース線が接続されている。払出制御基板用コネクタ４８０fは払出制御基板７１５の賞球ユニット用端子７１７と配線（ハーネス）により接続されている。

【０２０６】

球切れスイッチ４２６からの配線及び回転角スイッチ５０５からの配線を除いた、計数スイッチ４６２からの配線、払出モータ４６５からの配線、払出モータ４６５からのアース線、及び払出制御基板用端子７１７とのハーネスは、配線処理片５１３により掛け留めてまとめられている。

【０２０７】

島から供給された球は、上述したように、賞球タンク４００及びタンクレール部材４１０に貯留され、球通路ユニット４２０に取り込まれ、賞球ユニット４５０に導かれる。球は、互いにこすれ合って帯電すると、静電放電してノイズを発生する。このため、賞球ユニット４５０はノイズの影響を受けやすい環境下にある。

【０２０８】

上述したように、賞球ユニット４５０のセンサ基板５０４には回転角スイッチ５０５が設けられており、この回転角スイッチ５０５からの検出信号は、球の静電放電によるノイズの影響を受けやすい。また、上述した、払出制御用コネクタ４８０fと賞球ユニット用端子７１７とを接続するハーネス、つまり賞球ユニット４５０と払出制御基板７１５とを接続するハーネスも球の静電放電によるノイズの影響を受けやすい。

〔１－１３．カバー体〕

次に、カバー体７５０について、図３及び図４１を参照して説明する。カバー体７５０は、本体枠３の後面開口２２２を覆うものであり、その一側の上中下の３箇所に本体枠３の背面側に形成されるカバー体支持筒部２２０に上方から挿入される軸支ピン７５１が形成され、その他側のほぼ中央に球通路ユニット４２０に形成されるカバー体係合溝４３３と係合する係合片７５２が形成されている。しかして、カバー体７５０の軸支ピン７５１をカバー体支持筒部２２０に差し込むことにより、カバー体７５０を本体枠３に開閉自在に軸支し、係合片７５２をカバー体係合溝４３３に係止することにより、カバー体７５０を本体枠３に閉じた状態とすることができ、遊技盤４に設けられる各種部品の背面を保護することができる。なお、開放する場合には、係合片７５２とカバー体係合溝４３３との係合を解除すればよい。

〔１－１３－１．カバー体の他の実施形態〕

上記した図３及び図４１に示したカバー体７５０（以下、「第１実施形態に係るカバー体７５０」という。）は、図３からも明らかなように、遊技盤４の裏面下部に取り付けられる遊技制御基板ボックス２６８を除いた遊技盤４の裏面を覆うように形成されているが、これを遊技制御基板ボックス２６８を含む遊技盤４の裏面の全体を覆うカバー体としても良い。このようなカバー体８００（以下、「第２実施形態に係るカバー体８００」という。）を取り付けたパチンコ遊技機について、図１０３乃至図１１４を参照して説明する。図１０３は、第２実施形態に係るカバー体８００を取り付けたパチンコ遊技機１であってカバー体８００を開放した状態の背面から見た斜視図であり、図１０４は、第２実施形態に係るカバー体８００を取り付けたパチンコ遊技機１の側面図であり、図１０５は、第２実施形態に係るカバー体８００を取り付けたパチンコ遊技機１であってカバー体８００の開放側から見た斜視図であり、図１０６は、第２実施形態に係るカバー体８００を取り付けたパチンコ遊技機１であってカバー体８００の軸支側から見た斜視図であり、図１０７は、第２実施形態に係るカバー体８００を取り付けたパチンコ遊技機１の背面図であり、図１０８は、第２実施形態に係るカバー体８００を取り外した状態のパチンコ遊技機１の背面図であり、図１０９は、第２実施形態に係るカバー体８００の下辺部と重合当接する払出制御基板ボックス６５５の斜視図であり、図１１０は、第２実施形態に係るカバー体８００の内側から見た斜視図であり、図１１１は、第２実施形態に係るカバー体８００に設けられるシリンダー錠８０９の作用を説明するための背面図であり、図１１２は、図１０７のＡ－Ａ断面図であり、図１１３は、図１０７のＢ－Ｂ断面図であり、図１１４は

、図107のC-C断面図である。なお、図103～図114において、それ以前の図面に表示される構成と同じ機能を奏する構成には、同一の符号を付した。

【0209】

この第2実施形態に係るカバー体800が取り付けられるパチンコ遊技機1の外枠2Aは、図103及び図104に示すように、前述した第2実施形態に係る外枠2Aであり、扉枠5に設けられる貯留皿30の形状も若干異なるものである。更に、本体枠3の構成も右後面壁196の開放端側に形成される後述する止め穴830、施錠穴832及び案内孔833を有する施錠壁831の点（図108参照）、及び後側面壁を構成する第3側面壁192及び第4側面壁193の切欠部221の位置が下方まで延設されている点（図104参照）で相違し、また、払出制御基板ボックス655の構成においても、カバー体711に当接低段面711aが形成される点（図109参照）で相違するだけである。ただし、図103及び図108に表示される遊技制御基板ボックス268は、図45に示される実施形態と同様に遊技盤4の裏面下部に取り付けられる盤用基板ホルダー267に取り付けられるものであり、図103及び図108においては、遊技盤4の図示が省略されている。

【0210】

そこで、まず、図110を参照して第2実施形態に係るカバー体800について説明する。カバー体800は、やや縦長長方形の周辺の側壁が立ち上がった皿状に合成樹脂によって形成され（側壁部や長方形板部の上半分には、多数の空気穴が形成されている。）その縦辺一側の側壁に本体枠3に形成される前記カバー体支持筒部220に挿入されて軸支される複数（図示の場合には4個）の軸支ピン801が一体的に形成され、その縦辺他側の側壁のやや上部寄りに球通路ユニット420に形成される前記カバー体係合溝433に係合する係合片802が一体的に形成されている。この軸支ピン801と係合片802は、第1実施形態に係るカバー体750と同様に、カバー体800の軸支ピン801をカバー体支持筒部220に差し込むことにより、カバー体800を本体枠3に開閉自在に軸支し、係合片802をカバー体係合溝433に係止することにより、カバー体800を本体枠3に閉じた状態とすることができ、遊技盤4に設けられる遊技制御基板ボックス268を含む各種部品の背面を保護することができるものである。そして、この第2実施形態に係るカバー体800が第1実施形態に係るカバー体750と異なる点は、ただ単に開閉自在に設けられるだけではなく、閉じた状態で不正に開放することができないようにシリンドラ錠809が設けられる点と、遊技制御基板ボックス268の裏面まで覆ってしまうため、遊技制御基板ボックス268に外部に露出して設けられるRAMクリアスイッチ268aと検査機器が接続される試験用端子268b、268cとに対応する位置に接続操作作用開口803が設けられている点と、カバー体800の下辺の側壁の先端辺が閉じた状態で払出制御基板ボックス655のカバー体711の表面に当接する点である。そこで、これらの第2実施形態に係るカバー体800の特徴的な構成について以下説明する。

【0211】

まず、接続操作作用開口803について説明すると、接続操作作用開口803は、カバー体800の下辺の当接下辺側壁806の上部に長方形に形成されており、その大きさは、図107に示すように遊技制御基板ボックス268に外部に露出して設けられるRAMクリアスイッチ268aと検査機器が接続される試験用端子268b、268cとが臨む大きさに開設されている。また、接続操作作用開口803の内側には、閉じた状態で遊技制御基板ボックス268の外周面に当接する立壁804と当接突起805とが突設されている。立壁804は、接続操作作用開口803の左右開口縁に沿って比較的高く形成され、当接突起805は、接続操作作用開口803の上開口縁から一側開口縁に沿って比較的低く突設形成されており、これらの立壁804と当接突起805は、図112及び図113に示すように、遊技制御基板ボックス268の外周面（遊技制御基板ボックス268に収納される主制御基板の表面を含む）との間に隙間が生じないようにして接続操作作用開口803から不正具を差し込んで遊技制御基板ボックス268に対して不正な行為が行えないようにしている。

【0212】

次に、カバー体800の下辺に形成される当接下辺側壁806について説明すると、カバー体800を本体枠3に対して閉じたときに、当接下辺側壁806は、図113及び図114に示すように、枠側基板ホルダー651に取り付けられる払出制御基板ボックス655のカバー体711の上辺部分に当接するようになっている。このため、第2実施形態に係るカバー体800が取り付けられるパチンコ遊技機1の枠側基板ホルダー651に装着される払出制御基板ボックス655のカバー体711の上辺部には、図109に示すように、表面より一段と低く形成される当接低段面711aが形成されている。しかして、枠側基板ホルダー651に取り付けられる払出制御基板ボックス655は、図108に示すように、枠用基板ホルダー651の払出制御基板ボックス取付領域と電源基板ボックス653のカバー体683に形成される取付領域693とにわたって取り付けられた状態において、それらの取付領域693内に払出制御基板ボックス655が収納された状態となり左右方向にも上下方向にも移動できないように固定された状態となっている。このため、払出制御基板ボックス655のカバー体711の上面の一部である当接低段面711aがカバー体800の当接下辺側壁806によって当接被覆されることによって、カバー体800を開放しない限り、払出制御基板ボックス655を枠側基板ホルダー651から取り外すことができない構成となっている。

10

【0213】

次に、シリンダー錠809に関連する構成について説明する。図110において、カバー体800の下方側の下方寄りにシリンダー錠809を貫通するための楕円形状の錠穴808が開設されている。この錠穴808にシリンダー錠809の断面楕円状のネジ部810が貫通され、この貫通したネジ部810に内側からナット812が螺着されることによりシリンダー錠809が錠穴808に固定される。また、シリンダー錠809には、ネジ部810の中心から錠軸811がカバー体800の内側に向かって突設され、その錠軸811を楕円形状の施錠片813の下方部に穿設されるネジ穴814に貫通させてナット815で締着することにより、施錠片813をシリンダー錠809の後端部に固着している。この構成により、シリンダー錠809に鍵（遊技場の管理責任者等が所持している）を差し込んで回動することにより施錠片813を90度の範囲で回動することができるようになっている。また、錠穴808の下部には、カバー体800を閉じる際に、開閉を案内するための案内突起816が内側に向かって突設されている。更に、カバー体800の開

20

30

【0214】

一方、上記したネジ止め穴807、施錠片813、及び案内突起816に対応するように、本体枠3側には、止め穴830、施錠穴832、及び案内孔833が形成されている。この構成について図108を参照して説明すると、本体枠3の前述した右後面壁196には、前述したようにカバー体当接溝217が形成されているが、このカバー体当接溝217の上下部（球通路ユニット420のカバー体係合溝433を挟んだ上下）に前記ネジ止め穴807に対応する止め穴830が形成されている。更に、本体枠3の右後面壁196の下方部には、図111に示すように、施錠壁831が本体枠3の縦中心線方向に向か

40

【0215】

しかして、カバー体800を開放状態から閉止状態に回動させることにより、図111（A）に示すように、案内突起816が案内孔833に挿入されつつ、シリンダー錠809の施錠片813が施錠穴832を貫通した状態となる。その状態でシリンダー錠809に鍵を差し込んで回動することにより、図111（B）に示すように、施錠片813が90度回転し、施錠片813の一端部が施錠壁831の前面側と係合する。このため、カバ

50

一体800が本体枠3に対して施錠されることになる。また、シリンダー錠809によるカバー体800の施錠は、カバー体800の下方部であるため、カバー体800の上方部を本体枠3に固定するために、閉じた状態で合致しているネジ止め穴807と止め穴830に図示しないネジを螺着することにより、カバー体800の上方部も本体枠3に固定される。なお、カバー体800の上方部にもシリンダー錠を設けて、上下でシリンダー錠によってカバー体800を本体枠3に施錠しても良い。

【0216】

また、第2実施形態に係るカバー体800は、図104に示すように、閉じた状態で、その背面側が賞球タンク400の最後端部（本実施形態の場合には、排出口404の後面壁）、及びタンクレール部材410の後端壁と側方から見たときに同一垂直面となっている。このため、パチンコ遊技機1の背面から見たときに、背面側の上部から下方までに凹凸がなく、きわめてスッキリした形状となっているため、パチンコ遊技機1を運搬するときに全体の厚みが均一で把握し易いため、積み込みや重ね合わせ作業が行いやすく、また、実際に遊技場の島台に設置する際も、背向列設されるパチンコ遊技機1の背面において、相手方のパチンコ遊技機の背面に突出する配線等を気にすることなく、きわめてスムーズに設置することができるものである。この点は、第1実施形態に係るカバー体750を使用したパチンコ遊技機1においても、図4に示すように同一の効果を奏するものである。

【0217】

なお、上記した第2実施形態において、カバー体800の閉止状態を上方のネジと下方のシリンダー錠809との両方で行った理由は、第一の理由として、カバー体800が第1実施形態に係るカバー体750に比べて被覆面積が縦方向に大きくなっているため、カバー体800の中央だけで閉止状態を保持すると上下部分が熱によって変形するおそれがあるため、上下の2箇所での閉止状態を保持する構成にしたこと。第二の理由として、前述したようにカバー体800の当接下辺側壁806によって払出制御基板ボックス655の上辺部に当接するようにしたので、特に、カバー体800の下辺部をこじ開けることができないようにカバー体800の下方部の閉止状態を強固に維持することが必要であり、結果的にカバー体800の上方部も閉止せざるを得ないこと。そして、この第二の理由により、特に下辺部の閉止状態を維持するためにシリンダー錠809等の施錠装置（シリンダー錠に限らず、遊技場の管理者しか解錠できない施錠装置であれば良い。）を用いることが望ましい。

【0218】

以上、第2実施形態に係るカバー体800について説明してきたが、この第2実施形態に係るカバー体800は、カバー体800を本体枠3に対して閉じたときに、カバー体800の下辺部である当接下辺側壁806が枠側基板ホルダー651に取り付けられる払出制御基板ボックス655のカバー体711の上辺部分に当接被覆するようになっているため、カバー体800を開放しない限り、払出制御基板ボックス655を枠側基板ホルダー651から取り外すことができない構成となっている。そして、カバー体800がシリンダー錠809によって施錠されるため、カバー体800に被覆される遊技制御基板ボックス268に対する不正行為はもちろん、カバー体800に被覆されない払出制御基板ボックス655に対する不正行為も防止することができる。また、カバー体800を閉じた状態で且つシリンダー錠809を施錠した状態であっても、カバー体800に接続操作作用開口803が開設されているため、試験用の試験用端子268b、268cに検査機器を接続したり、あるいはソフトウェア等が暴走して復旧する際に、RAMクリアスイッチ268aを操作することができる。そして、この接続操作作用開口803の内側には、立壁804や当接突起805が形成されて遊技制御基板ボックス268との間に隙間が生じないようにされているので、接続操作作用開口803からピアノ線等を挿入して遊技盤4の裏面に対する不正行為を防止することができる。

【0219】

更に、第2実施形態に係るカバー体800は、閉じた状態で、その背面側が賞球タンク

400の最後端部、及びタンクレール部材410の後端壁と側方から見たときに同一垂直面となっているため、パチンコ遊技機1の背面から見たときに、背面側の上部から下方までに凹凸がなく、きわめてスッキリした形状となっており、パチンコ遊技機1を運搬するときに全体の厚みが均一で把握し易いため、積み込みや重ね合わせ作業が行いやすく、また、実際に遊技場の島台に設置する際も、背向列設されるパチンコ遊技機1の背面において、相手方のパチンコ遊技機の背面に突出する配線等を気にすることなく、きわめてスムーズに設置することができる。

【0220】

以上、実施形態について説明してきたが、上記した実施形態では、扉枠5に貯留皿30が1つだけ設けられるものを示したが、必ずしも、1つでなくてもよく、従来と同じように上皿と下皿を有するパチンコ遊技機において、扉枠と本体枠とが分離可能で扉枠に操作ハンドル部を設け、本体枠に打球発射装置を設けたものにも適用することができる。また、上記した実施形態では、ハンドル装置70を構成する操作ハンドル部71及びジョイントユニット90を扉枠5に設けたものを示したが、本体枠3の前面下部に固着される取付板に操作ハンドル部71とジョイントユニット90とを設けても良い。また、この場合には、ジョイントユニット90とスライド部材350とを一体的に形成したような構造としても良い。また、ジョイントユニット90のスライド突片102とスライド部材350の挿入空間354との形状的な構成も図示した実施形態に限ることはなく、例えば、スライド突片102に変えて円柱状のスライド突起を用い、このスライド突起が挿入空間354に形成される円錐形状の穴部に係合するような構造としても良い。更に、上記した実施形態においては、ジョイントユニット90のスライド突片102のスライド移動をスライド部材350及び揺動片321を介してスライド杆326に伝達する構成を示したが、この構成に限ることはなく、例えば、スライド部材350及び揺動片321を省略して、ジョイントユニットのスライド突片がスライド杆に直接連結する構成となるようにしてもよい。この場合においても、スライド突片とスライド杆との係合がスムーズに行われるように、スライド突片を円柱状のスライド突起に形成し、スライド杆に円錐形状の穴部を形成して、スライド突起と円錐形状の穴部との係合がスムーズに行なわれるようにすれば良い。

〔2. 遊技盤の構成〕

次に、前述した遊技盤4の構成について主として図115～図119を参照して説明する。図115は遊技盤の正面から見た分解斜視図であり、図116は図115のA矢視図であり、図117は遊技盤の背面から見た分解斜視図であり、図118は遊技盤の正面図であり、図119は図118のB矢視図（部分斜視図）である。なお、遊技領域255に打ち出された球（以下、「遊技球」と記載する。）が落下するとき、遊技球を弾いて遊技球の進行方向を複雑にする複数の障害釘は、図面の見やすさの関係上、図示を省略した。

【0221】

遊技盤4は、図115及び図117に示すように、最下部にアウト口256が形成された飾り枠251と、この飾り枠251が前面に取り付けられるとともに適宜形状の貫通口250aが複数形成されたほぼ正方形のベニヤ盤250と、このベニヤ盤250に形成された複数の貫通口250aを覆うようにベニヤ盤250の前面に取り付けられる、センター役物装置1200、入賞口ユニット1210、装飾ユニット1220及びゲート1455と、ベニヤ盤250の後面に取り付けられる入賞空間形成カバー体265aと、センター役物装置1200と対応する位置であって入賞空間形成カバー体265aの後面に取り付けられるループユニット1570と、このループユニット1570の後面に取り付けられる、液晶モジュール1571及びランプ駆動基板ボックス1765と、ベニヤ盤250の後面下側に取り付けられる盤用基板ホルダー267と、を備えて構成されている。

【0222】

遊技盤4は、ベニヤ盤250の前面に飾り枠251が取り付けられることによって、飾り枠251に形成された内滑走面253で囲まれた領域が遊技領域255として区画形成されるようになっている。前述したように打球発射装置300で遊技球が打ち出されると、この打ち出された遊技球は飾り枠251に形成された外滑走面252に沿って滑走して

遊技領域 255 内に誘導されるようになっており、センター役物装置 1200、入賞口ユニット 1210 又は装飾ユニット 1220 にそれぞれ形成される入賞口等に入球したり、飾り枠 251 に形成されたアウト口 256 で回収されたりする。なお、飾り枠 251 の正面から見て右下側には、後述する、遊技の進行を表示する機能表示ユニット 1225 (図 118 参照) が飾り枠 251 の後面に取り付けられている。

【0223】

センター役物装置 1200、入賞口ユニット 1210 及び装飾ユニット 1220 にそれぞれ形成される入賞口等に入球した遊技球は、入賞空間形成カバー体 265a によって下流側に整列して誘導されるようになっている。この入賞空間形成カバー体 265a は、透明な合成樹脂によって成型されており、後述するセンター役物装置 1200 の楕円開口部 1200aa (図 118 参照) と対応する位置に、その内部が楕円形の空洞状の楕円開口部 265aa が形成されている。この楕円開口部 265aa の大きさは、センター役物装置 1200 の楕円開口部 1200aa より一回り大きく形成されている。

10

【0224】

ベニヤ盤 250 の後面に取り付けられる入賞空間形成カバー体 265a の前面には、図 116 に示すように、後述する、センター役物装置 1200 の上始動入賞口 1270 (図 118 参照) と対応する位置に上始動入賞口 1270 に入球した遊技球を下流側に誘導する排出誘導通路 265ab が形成され、入賞口ユニット 1210 の中始動入賞口 1330 (図 118 参照) と対応する位置に中始動入賞口 1330 に入球した遊技球を下流側に誘導する排出誘導通路 265ac が形成され、入賞口ユニット 1210 の入賞口ユニット側普通入賞口 1440 (図 118 参照) と対応する位置に入賞口ユニット側普通入賞口 1440 に入球した遊技球を下流側に誘導する排出誘導通路 265ad が形成され、装飾ユニット 1220 の装飾ユニット側普通入賞口 1465 (図 118 参照) と対応する位置に装飾ユニット側普通入賞口 1465 に入球した遊技球を下流側に誘導する排出誘導通路 265ae が形成され、装飾ユニット 1220 の装飾ユニット側普通入賞口 1470 (図 118 参照) と対応する位置に装飾ユニット側普通入賞口 1470 に入球した遊技球を下流側に誘導する排出誘導通路 265af が形成されている。この排出誘導通路 265af は、装飾ユニット側普通入賞口 1465 に入球した遊技球を下流側に誘導する排出誘導通路 265ae と連通した状態となって形成されている。

20

【0225】

排出誘導通路 265ab の上流側には上始動入賞口 1270 に入球した遊技球を検出する上始動口スイッチ 1272 が取り付けられる取付部 265ag が形成され、排出誘導通路 265ac の上流側には中始動入賞口 1330 に入球した遊技球を検出する中始動口スイッチ 1360 が取り付けられる取付部 265ah が形成され、排出誘導通路 265ad の下流側には入賞口ユニット側普通入賞口 1440 に入球した遊技球を検出する右入賞口スイッチ 1450 が取り付けられる取付部 265am が形成され、排出誘導通路 265ae の下流側には装飾ユニット側普通入賞口 1465、1470 に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ 1475 が取り付けられる取付部 265an が形成されている。また入賞空間形成カバー体 265a の前面には中始動入賞口 1330 及び下始動入賞口 1340 (図 118 参照) と対応する位置近傍に磁気を検出する磁気検出スイッチ 1395 が取り付けられる取付部 265ap が形成されている。

30

40

【0226】

排出誘導通路 265ab ~ 265af に沿って流下した遊技球、入賞口ユニット 1210 の下始動入賞口 1340 に入球した遊技球、入賞口ユニット 1210 の大入賞口 1400 (図 118 参照) に入球した遊技球、及びアウト口 256 で回収された遊技球は、盤用基板ホルダー 267 で集められて図示しないパチンコ島設備の内部の回収樋に排出されるようになっている。なお、盤用基板ホルダー 267 の後面には、前述した、遊技動作を制御する主制御基板 1700 (図 138 参照) 等を収容する遊技制御基板ボックス 268 が取り付けられている。

【0227】

50

ループユニット1570の後面のほぼ中央に取り付けられた液晶モジュール1571は、図115及び図117に示すように、横長な長方形の17インチの液晶表示器1315と、この液晶表示器1315の後面に取り付けられる演出制御基板ボックス266aと、この演出制御基板ボックス266aに隣接して液晶表示器1315の後面に取り付けられるインバータ基板ボックス1756と、を備えて構成されている。演出制御基板ボックス266aは、演出に関する各種制御を行うサブ統合基板1740と、液晶表示器1315の描画制御を行う液晶制御基板1750と、を収容し、インバータ基板ボックス1756は、液晶表示器1315に内蔵されている図示しないバックライト（冷陰極管）に電力を供給してバックライトの点灯制御を行うインバータ基板1755を収容している。

【0228】

10

またループユニット1570の後面の液晶モジュール1571の下方に取り付けられたランプ駆動基板ボックス1765は、センター役物装置1200に取り付けられる階調ランプ1240等（図118参照）への階調点灯信号等を出力するランプ駆動基板1760を収容している。

【0229】

ここで、図45に示した入賞空間形成カバー体265と、図115～図118に示した入賞空間形成カバー体265aと、の相違点について説明すると、図45に示した入賞空間形成カバー体265の後面に演出制御基板ボックス266が取り付けられているのに対し、図115～図118に示した入賞空間形成カバー体265aの後面にループユニット1570が取り付けられ、このループユニット1570の後面に演出制御基板ボックス266が取り付けられている点である（入賞空間形成カバー体265aは入賞空間形成カバー体265に比べて大きくその形状も異なっている。このため、入賞空間形成カバー体265の符号の末尾に「a」を付して表した）。また、図44に示したベニヤ盤250と、図115及び図117に示したベニヤ盤250と、の相違点は、図115及び図117に示したベニヤ盤250にセンター役物装置1200等を取り付ける貫通口250aが形成されている点である。更に、図44に示した飾り251と、図115、図117及び図118に示した飾り枠251と、の相違点は、図115、図117及び図118に示した飾り枠251に機能表示ユニット1225が取り付けられている点である。

20

【0230】

なお、センター役物装置1200、入賞口ユニット1210、装飾ユニット1220、機能表示ユニット1225による遊技の進行の表示及びループユニット1570についての詳細な説明は後述する。

30

[2-1. センター役物装置]

次に、ベニヤ盤250の前面に取り付けられるセンター役物装置1200について主として図118及び図119を参照して説明する。

【0231】

センター役物装置1200は、図118に示すように、遊技領域255の中央上寄りにベニヤ盤250に取り付けられており、楕円空洞状の楕円開口部1200aaを有する環状の装飾が施された枠状装飾部材1200aに、その上側から右下側の外周に沿って湾曲し装飾が施された湾曲装飾部材1200bが外接して全体としてほぼ9字形に形成された形状となっている。枠状装飾部材1200aの上側には、枠状装飾部材1200aと湾曲装飾部材1200bとが外接する部分を覆うように遊技盤4の象徴であるほぼ正形状のエンブレム1200cが形成されている。枠状装飾部材1200aの後面には枠状装飾部材1200aの楕円開口部1200aaを塞ぐように透明な合成樹脂で成型された薄肉板状の隔壁板1285が取り付けられている。このように構成されたセンター役物装置1200をベニヤ盤250に取り付けることで、湾曲装飾部材1200bの外周面と、飾り枠251に形成された、外滑走面252の上方及び内滑走面253の一方（正面から見て右側方）と、によって挟まれた通路がアウト口誘導通路255aとして形成されるようになっている。遊技領域255に打ち出された遊技球がアウト口誘導通路255aに侵入すると、この侵入した遊技球は、アウト口誘導通路255aに沿って転動し、飾り枠251

40

50

に形成されたアウト口 256 に誘導されるようになっている。

〔2-1-1. 杵状装飾部材〕

杵状装飾部材 1200a の楕円開口部 1200aa を臨む左側には、遊技領域 255 に打ち出された遊技球を取り込んで杵状装飾部材 1200a の楕円開口部 1200aa を臨む下側に誘導するワープ部材 1260 が取り付けられている。このワープ部材 1260 は、遊技領域 255 に打ち出された遊技球が侵入可能なワープ侵入部材 1260a と、このワープ侵入部材 1260a と連通してワープ侵入部材 1260a に侵入した遊技球を杵状装飾部材 1200a の楕円開口部 1200aa を臨む下側に誘導する誘導通路 1260b と、を備えて構成されている。この誘導通路 1260b は、楕円開口部 1200aa の外形に沿った形状となっている。

10

【0232】

杵状装飾部材 1200a の楕円開口部 1200aa を臨む中央下側には、上始動入賞口 1270 が形成されている。この上始動入賞口 1270 の前方には、図 119 に示すように、ワープ部材 1260 で誘導された遊技球を左右方向に転動させることができる上ステージ 1250 が形成され、この上ステージ 1250 の前下方に上ステージ 1250 から流出した遊技球を受け入れて左右方向に転動させることができる下ステージ 1252 が形成されている。上ステージ 1250 は、楕円開口部 1200aa の外形に沿った曲面となっており、上ステージ 1250 の中央には上方に膨らんだ山部 1250a が形成され、この山部 1250a の左右両側には下方に窪んだ谷部 1250b が形成されている。山部 1250a の頂上には、上始動入賞口 1270 に遊技球を誘導する誘導溝 1250aa が形成されている。この誘導溝 1250aa は、山部 1250a から上始動入賞口 1270 に向かって遊技球が転動するように後方下り傾斜した状態となっている。谷部 1250b には、上ステージ 1250 を転動する遊技球を下方の下ステージ 1252 に流下させる傾斜溝 1250ba が形成されている。この傾斜溝 1250ba は、下ステージ 1252 に向かって前方下り傾斜した状態となっている。上ステージ 1250 と下ステージ 1252 との間には、上ステージ 1250 と下ステージ 1252 とを仕切る仕切壁 1254 が上ステージ 1250 の曲面に沿った形状で上方に突出して形成されている。この仕切壁 1254 は、谷部 1250b に形成された傾斜溝 1250ba と対応する位置に連通部 1254a が形成され、山部 1250a に形成された誘導溝 1250aa の下方に誘導口 1254b が形成されている。このように、ワープ部材 1260 で誘導された遊技球は、上ステージ 1250 に沿って左右方向に転動し、山部 1250a を登って誘導溝 1250aa を乗り越えるだけの勢いがなくなると、誘導溝 1250aa に沿って上始動入賞口 1270 に誘導される一方、山部 1250a を登るだけの勢いがなくなると、遊技球は谷部 1250b を左右方向に転動し、その後、傾斜溝 1250ba 内を左右方向に小刻みに転動しながら連通部 1254a を通って上ステージ 1250 の前方に流出し、下ステージ 1252 で受け入れられるようになっている。

20

30

【0233】

この下ステージ 1252 は、楕円開口部 1200aa の外形に沿った曲面となっている。下ステージ 1252 の中央には、下ステージ 1252 を転動する遊技球を下方の遊技領域 255 に流下させる傾斜溝 1252a が形成されている。この傾斜溝 1252a は、後述する入賞口ユニット 1210 の中始動入賞口 1330 (図 118 参照) の真上の遊技領域 255 に向かって前方下り傾斜した状態となっている。また傾斜溝 1252a の中央には、仕切壁 1254 に形成された誘導口 1254b に向かって遊技球を誘導する誘導溝 1252aa が形成されている。この誘導溝 1252aa は、誘導口 1254b に向かって遊技球が転動するように後方下り傾斜した状態となっている。下ステージ 1252 の前面には、装飾板 1256 が下ステージ 1252 の曲面に沿った形状で上方に突出して形成されている。この装飾板 1256 は、傾斜溝 1252a と対応する位置に連通部 1256a が形成され、この連通部 1256a の下方に開口 1256b が形成されている。下ステージ 1252 の内部には、仕切壁 1254 に形成された誘導口 1254b と、装飾板 1256 に形成された開口 1256b と、を連通する誘導通路 1252b が形成されている。開

40

50

口1256bは、入賞口ユニット1210の中始動入賞口1330の真上の遊技領域255に開口している。このように、上ステージ1250から流下して下ステージ1252で受け入れられた遊技球は、下ステージ1252に沿って左右方向に転動し、その後、傾斜溝1252aに形成された誘導溝1252aaを乗り越えるだけの勢いがなくなると、誘導溝1252aaに沿って誘導口1254bに誘導され、誘導通路1252bを通過して開口1256bから前方に流出する一方、傾斜溝1252a内を左右方向に小刻みに転動しながら連通部1256aを通過して下ステージ1252の前方に流出するようになっている。なお、本実施形態では、誘導通路1252bの幅は遊技球が1球通過できる程度に形成され、連通部1256aの幅は誘導通路1252bの幅の約3.3倍に形成されており、開口1256bから前方に遊技球が流出する範囲に比べて連通部1256aを通過して下ステージ1252の前方に遊技球が流出する範囲の方が大きくなるようになっている。これにより、開口1256bから前方に流出する遊技球は、連通部1256aを通過して下ステージ1252の前方に流出する遊技球に比べて入賞口ユニット1210の中始動入賞口1330に入球しやすくなっている。

10

【0234】

枠状装飾部材1200aの内部には、図118に示すように、枠状装飾部材1200aの外周近傍に沿って（楕円開口部1200aaの外周近傍に沿って）、前方に（遊技者側に向かって）光を発するように明るさが滑らかに変化する階調ランプ1240と、後方に（遊技者側と反対側に向かって）光を発するように明るさが滑らかに変化する階調ランプ1240と、が前後方向に重複して取り付けられている。また枠状装飾部材1200aの内部には、上始動入賞口1270に入球した遊技球を、前述した、入賞空間形成カバー体265aに形成された排出誘導通路265abに案内する図示しない案内通路が形成されている。

20

〔2-1-2. 湾曲装飾部材〕

枠状装飾部材1200aの上側から右下側の外周に沿って湾曲した湾曲装飾部材1200bは、図118に示すように、枠状装飾部材1200aに形成された上始動入賞口1270が配置される右方に、パトランプ装置1235が取り付けられている。このパトランプ装置1235は、点灯ランプ1235aと、この点灯ランプ1235aを回転中心として回転する図示しない反射鏡と、この反射鏡を図示しない減速装置を介して回転させるモータ1235bと、を備えて構成されている。モータ1235bの出力軸の回転が減速装置を介して反射鏡に伝わると、この反射鏡が点灯ランプ1235aを回転中心として回転することによって、点灯ランプ1235aから発する光は、反射鏡で反射された方向に進み、回転点灯しているように見える。

30

【0235】

湾曲装飾部材1200bの内部には、湾曲装飾部材1200bの外周近傍に沿って明るさが滑らかに変化する階調ランプ1240が取り付けられており、パトランプ装置1235の左下方に点灯又は点滅する演出ランプ1230が取り付けられている。

〔2-1-3. エンブレム〕

遊技盤4の象徴であるエンブレム1200cの後方は、枠状装飾部材1200aの楕円開口部1200aaの外周近傍に沿って走行する、後述する車1572c、1573c（図125参照）が待機する位置となっており、車1572c、1573cの原位置（待機位置）となっている。車1572c、1573cが原位置で待機した状態では、エンブレム1200cに隠れて車1572c、1573cが遊技盤4の正面から視認困難な状態となっている。

40

〔2-2. 入賞口ユニット〕

次に、ベニヤ盤250の前面に取り付けられる入賞口ユニット1210について図118を参照して説明する。

【0236】

入賞口ユニット1210は、図118に示すように、センター役物装置1200の開口1256bの下方のベニヤ盤250に取り付けられている。入賞口ユニット1210は、

50

横長な長方形形状の横板の上辺中央に縦長な長方形形状の縦板が外接して全体としてほぼ逆T字形に形成され装飾が施された装飾板1210aと、この装飾板1210aの縦板の上側に装飾板1210aの前面に対して前方に突出したほぼ立方体の上面が開口されて形成された中始動入賞口1330と、この中始動入賞口1330の下方であって装飾板1210aの縦板の下側に装飾板1210aの前面に対して前方に突出したほぼ五角柱の上面が開口されて形成された開閉式の下始動入賞口1340と、この下始動入賞口1340の下方であって装飾板1210aの横板の中央に取り付けられたアタッカ装置1350と、このアタッカ装置1350の左方であって装飾板1210aの横板の左側に装飾板1210aの前面に対して前方に突出して側面左上側に開口されて形成された入賞口ユニット側普通入賞口1440と、を備えて構成されている。装飾板1210aはほぼ左右対称の形状となっており、その中心軸上には、装飾板1210aの上側から下側に向かって中始動入賞口1330、下始動入賞口1340、そしてアタッカ装置1350が順に配置されている。また装飾板1210aの中心軸を上方に延長した線上にはセンター役物装置1200の開口1256bが配置され、一方下方に延長した線上には飾り枠251に形成されたアウト口256が配置されている。

10

[2-2-1. 中始動入賞口]

中始動入賞口1330が形成された立方体の内部には、中始動入賞口1330に入球した遊技球を、前述した、入賞空間形成カバー体265aに形成された排出誘導通路265acに案内する図示しない案内通路が形成されている。

20

[2-2-2. 下始動入賞口]

装飾板1210aの後面には、下始動入賞口1340を開閉する一対の開閉翼1380を開閉動作させる図示しない下始動口開閉ユニットが下始動入賞口1340と対応する位置に取り付けられている。この下始動口開閉ユニットは、前後方向に進退運動する図示しないプランジャに図示しない圧縮バネが挿入された開閉翼ソレノイド1390と、この開閉翼ソレノイド1390の前方に取り付けられプランジャの進退運動を開閉翼1380の開閉動作に変換する図示しないリンク機構と、を備えて構成されている。ここで、下始動口開閉ユニットの作用について簡単に説明すると、後述する普通抽選で当選したとき、開閉翼ソレノイド1390に駆動信号が入力されると、プランジャが後退して圧縮バネが縮み、リンク機構によって開閉翼1380の下側に形成された図示しない回転軸を回転中心として互いに離れる方向に回転し、開閉翼1380が開いた状態とする。この状態では、開閉翼1380による開口幅が、中始動入賞口1330が形成された立方体の上面開口の幅より大きくなって、開閉翼1380と、中始動入賞口1330が形成された立方体とのすき間が広がり、このすき間から遊技球が侵入することができるようになる。これにより、遊技球が下始動入賞口1340に入球しやすい開状態となる。一方、開閉翼ソレノイド1390に駆動信号が入力されなくなると、圧縮バネの復元力によってプランジャが前進し、リンク機構によって開閉翼1380の下側に形成された回転軸を回転中心として互いに近づく方向に回転し、開閉翼1380が閉じた状態とする。この状態では、開閉翼1380が互いに直立し、開閉翼1380による開口幅が、中始動入賞口1330が形成された立方体の上面開口の幅とほぼ同一となって、開閉翼1380と、中始動入賞口1330が形成された立方体とのすき間が狭まり、このすき間から遊技球が侵入することができなくなる。これにより、遊技球が下始動入賞口1340に入球困難な閉状態となる。

30

40

【0237】

下始動入賞口1340が形成された五角柱の内部には、下始動入賞口1340に入球した遊技球を下流側に案内する図示しない案内通路が形成されている。この案内通路は、下始動口開閉ユニットに形成された図示しない誘導通路と連通している。この誘導通路の上流側には、下始動入賞口1340に入球した遊技球を検出する下始動口スイッチ1370が取り付けられる図示しない取付部が形成されている。

【0238】

なお、中始動入賞口1330が形成された立方体の左下後方であって、下始動入賞口1340が形成された五角柱の左上後方には、前述した、入賞空間形成カバー体265aの

50

取付部 265ap に取り付けられた磁気検出スイッチ 1395 が配置されている。この磁気検出スイッチ 1395 は、前述したように、磁気を検出するものであり、本実施形態では、遊技球を磁石によって中始動入賞口 1330 及び下始動入賞口 1340 に入球させる不正行為を検出するために用いている。ここで、磁気検出スイッチとしてリードスイッチ式のものがある。このリードスイッチ式の磁気検出スイッチは、特定方向の磁気を検出することができ、磁気を検出すると、スイッチが閉鎖するものである。ところで、開閉翼ソレノイド 1390 に駆動信号が入力されると、開閉翼ソレノイド 1390 から磁気が発生する。リードスイッチ式の磁気検出スイッチは、前述したように、特定方向の磁気を検出することができる。このため、中始動入賞口 1330 及び下始動入賞口 1340 の近傍にリードスイッチ式の磁気検出スイッチを入賞空間形成カバー体 265a の取付部 265ap 10
p に取り付けの場合には、予め開閉翼ソレノイド 1390 による磁気を検出しないように取付部 265ap の向きを考慮して設計する必要がある。ところが、リードスイッチ式の磁気検出スイッチでは、開閉翼ソレノイド 1390 から発生する磁気と見せかけて中始動入賞口 1330 又は下始動入賞口 1340 に磁石を接近させると、この接近を検出することが困難となり、遊技球を磁石によって中始動入賞口 1330 又は下始動入賞口 1340 20
に入球させる不正行為を検出することが困難となる。そこで、本実施形態では、磁気検出スイッチ 1395 としてホール素子（例えば、旭化成電子株式会社製：HZ-166C）を 2 つ組み合わせた回転角度センサ（例えば、旭化成電子株式会社製：AE-8001）を用いている。具体的には、ホール素子 A で発生する磁気をアナログ量として検出し、もう 1 つのホール素子 B で開閉翼ソレノイド 1390 から発生する磁気をアナログ量として検出している。そして回転角度センサでホール素子 A によるアナログ量からホール素子 B によるアナログ量を差し引くことによって多方向から発生する磁気を検出している。これにより、遊技球を磁石によって中始動入賞口 1330 又は下始動入賞口 1340 に入球させる不正行為を検出することができる。

[2-2-3. アタッカ装置]

アタッカ装置 1350 は、横長な長方形の大入賞口 1400 と、この大入賞口 1400 を開閉する開閉板 1410 と、前後方向に進退運動する図示しないプランジャに図示しない圧縮バネが挿入された開閉板ソレノイド 1420 と、この開閉板ソレノイド 1420 の前方に取り付けられプランジャの進退運動を開閉板 1410 の開閉動作に変換する図示しないリンク機構と、を備えて構成されている。ここで、アタッカ装置 1350 の作用について簡単に説明すると、後述する特別抽選で当選したとき、開閉板ソレノイド 1420 30
に駆動信号が入力されると、プランジャが後退して圧縮バネが縮み、リンク機構によって開閉板 1410 の左右両下側に形成された図示しない回転軸を回転中心として前方に回転し、開閉板 1410 が開いた状態とする。この状態では、遊技領域 255 に打ち出された遊技球が開閉板 1410 で受け止められるようになり、この受け止めた遊技球が大入賞口 1400 に入球しやすい開放状態となる。一方、開閉翼ソレノイド 1390 に駆動信号が入力されなくなると、圧縮バネの復元力によってプランジャが前進し、リンク機構によって開閉板 1410 の左右両下側に形成された回転軸を回転中心として後方に回転し、開閉板 1410 が閉じた状態とする。この状態では、開閉板 1410 が直立し、遊技球が大入賞口 1400 に入球困難な閉鎖状態となる。 40

【0239】

アタッカ装置 1350 の内部には、大入賞口 1400 に入球した遊技球を下流側に誘導する図示しない排出誘導通路が形成されている。この排出誘導通路の上流側には、大入賞口 1400 に入球した遊技球を検出するカウントスイッチ 1430 が取り付けられる図示しない取付部が形成されている。またアタッカ装置 1350 の後面には、下始動入賞口 1340 に入球し、下始動口開閉ユニットに形成された誘導通路に沿って転動してきた遊技球を受け止めて下流側に誘導する図示しない排出誘導通路も形成されている。

[2-2-4. 入賞口ユニット側普通入賞口]

入賞口ユニット側普通入賞口 1440 の開口内部には、入賞口ユニット側普通入賞口 1440 に入球した遊技球を、前述した、入賞空間形成カバー体 265a に形成された排出 50

誘導通路 2 6 5 a d に案内する図示しない案内通路が形成されている。

【0 2 4 0】

なお、入賞口ユニット側普通入賞口 1 4 4 0 の上方には、遊技領域 2 5 5 に打ち出された遊技球が通過することができるゲート 1 4 5 5 がベニヤ盤 2 5 0 に取り付けられている。このゲート 1 4 5 5 を通過する遊技球は、ゲート 1 4 5 5 に内蔵されたゲートスイッチ 1 4 6 0 で検出されるようになっている。

[2 - 3 . 装飾ユニット]

次に、ベニヤ盤 2 5 0 の前面に取り付けられる装飾ユニット 1 2 2 0 について図 1 1 8 を参照して説明する。

【0 2 4 1】

装飾ユニット 1 2 2 0 は、図 1 1 8 に示すように、入賞口ユニット 1 2 1 0 の入賞口ユニット側普通入賞口 1 4 4 0 の左方に、内滑走面 2 5 3 に沿って、ベニヤ盤 2 5 0 に取り付けられている。装飾ユニット 1 2 2 0 は、全体として弓状に形成されて装飾が施された装飾板 1 2 2 0 a と、ベニヤ盤 2 5 0 に取り付けられたゲート 1 4 5 5 の左方に装飾板 1 2 2 0 a の前面に対して前方に突出して側面上側に開口されて形成された装飾ユニット側普通入賞口 1 4 7 0 と、この装飾ユニット側普通入賞口 1 4 7 0 の左上方であって装飾板 1 2 2 0 a の前面に対して前方に突出して側面上側に開口されて形成された装飾ユニット側普通入賞口 1 4 6 5 と、を備えて構成されている。装飾ユニット側普通入賞口 1 4 6 5 , 1 4 7 0 の開口内部には、装飾ユニット側普通入賞口 1 4 6 5 , 1 4 7 0 に入球した遊技球を、前述した、入賞空間形成カバー体 2 6 5 a に形成された排出誘導通路 2 6 5 a e , 2 6 5 a f に案内する図示しない案内通路がそれぞれ形成されている。

【0 2 4 2】

なお、装飾ユニット 1 2 2 0 の上端の右方であって、前述した、ワープ部材 1 2 6 0 のワープ侵入部材 1 2 6 0 a の左下方には、磁気検出スイッチ 1 3 9 6 がベニヤ盤 2 5 0 の後面に取り付けられている。この磁気検出スイッチ 1 3 9 6 は、前述した、遊技球を磁石によって中始動入賞口 1 3 3 0 及び下始動入賞口 1 3 4 0 に入球させる不正行為を検出する磁気検出スイッチ 1 3 9 5 と同一タイプのものを用いている。磁気検出スイッチ 1 3 9 6 では、ワープ侵入部材 1 2 6 0 a の下方に磁石を接近させて落下してくる遊技球を止め、次々と落下してくる遊技球をワープ侵入部材 1 2 6 0 a に侵入させて前述した上始動入賞口 1 2 7 0 に入球させる不正行為を検出している。

[2 - 4 . 機能表示ユニットによる遊技の進行の表示]

次に、飾り枠 2 5 1 の後面に取り付けられる機能表示ユニット 1 2 2 5 による遊技の進行の表示について図 1 1 8 を参照して説明する。

【0 2 4 3】

機能表示ユニット 1 2 2 5 は、図 1 1 8 に示すように、その下側に配置された上特別図柄表示器 1 4 8 0 と、この上特別図柄表示器 1 4 8 0 の右方に配置された下特別図柄表示器 1 4 9 0 と、上特別図柄表示器 1 4 8 0 の左方に配置された上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a , 1 5 0 0 b と、下特別図柄表示器 1 4 9 0 の右方に配置された下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a , 1 5 1 0 b と、この下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a の上方に配置された普通図柄表示器 1 5 2 0 と、この普通図柄表示器 1 5 2 0 の左上方に配置された普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d と、この普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 d の右上方に配置された 2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 と、この 2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 の右上方に配置された 1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 と、上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 b の左方に配置された遊技状態表示ランプ 1 5 4 0 と、を備えて構成されている。

【0 2 4 4】

上特別図柄表示器 1 4 8 0 は、中始動入賞口 1 3 3 0 に遊技球が入球して中始動口スイッチ 1 3 6 0 で検出されると、これを契機として、いろいろなパターンで点滅することによって特別図柄を変動表示し、所定の時間が経過した後に、確定した特別図柄を停止表示するようになっている。これにより、上特別図柄表示器 1 4 8 0 は、大当たり遊技状態を発生させるか否かの特別抽選における抽選結果を報知している。下特別図柄表示器 1 4 9 0

は、上始動入賞口1270に遊技球が入球して上始動口スイッチ1272で検出されると、又は、下始動入賞口1340に遊技球が入球して下始動口スイッチ1370で検出されると、これを契機として、上特別図柄表示器1480と同様に、いろいろなパターンで点滅することによって特別図柄を変動表示し、所定の時間が経過した後に、確定した特別図柄を停止表示するようになっている。これにより、下特別図柄表示器1490は、大当たり遊技状態を発生させるか否かの特別抽選における抽選結果を報知している。なお、本実施形態では、上特別図柄表示器1480で報知する大当たり遊技状態と、下特別図柄表示器1490で報知する大当たり遊技状態と、の価値が同一に設定されている。

【0245】

上特別図柄記憶ランプ1500a, 1500bは、中始動入賞口1330に遊技球が入球して中始動口スイッチ1360で検出された際に、その遊技球を特別図柄の変動表示で使用しないとき（例えば、上特別図柄表示器1480で特別図柄を変動表示している際に中始動入賞口1330に遊技球が入球した場合や大当たり遊技状態が発生している際に中始動入賞口1330に遊技球が入球した場合等）には、入球して検出された遊技球の球数を保留球として点灯又は点滅して報知している。下特別図柄記憶ランプ1510a, 1510bは、上始動入賞口1270に遊技球が入球して上始動口スイッチ1272で検出された際に、又は、下始動入賞口1340に遊技球が入球して下始動口スイッチ1370で検出された際に、その遊技球を特別図柄の変動表示で使用しないとき（例えば、下特別図柄表示器1490で特別図柄を変動表示している際に上始動入賞口1270又は下始動入賞口1340に遊技球が入球した場合や大当たり遊技状態が発生している際に上始動入賞口1270又は下始動入賞口1340に遊技球が入球した場合等）には、上特別図柄記憶ランプ1500a, 1500bと同様に、入球して検出された遊技球の球数を保留球として点灯又は点滅して報知している。

【0246】

普通図柄表示器1520は、ゲート1455に遊技球が通過してゲートスイッチ1460で検出されると、これを契機として、いろいろな色パターンで点滅することによって普通図柄を変動表示し、所定の時間が経過した後に、確定した普通図柄を停止表示するようになっている。これにより、普通図柄表示器1520は、開閉翼1380を開閉させるか否かの普通抽選における抽選結果を報知している。

【0247】

普通図柄記憶ランプ1530a～1530dは、ゲート1455に遊技球が通過してゲートスイッチ1460で検出された際に、その遊技球を普通図柄の変動表示で使用しないときには、通過して検出された遊技球の球数を保留球として点灯して報知している。

【0248】

2ラウンド表示ランプ1550は、例えば遊技状態として小当たりが発生して大入賞口1400が閉鎖状態から開放状態となる回数（「ラウンド」という。）が2回である旨を点灯して報知している。15ラウンド表示ランプ1560は、大当たり遊技状態が発生してラウンドが15回である旨を点灯して報知している。

【0249】

遊技状態表示ランプ1540は、遊技状態として確率変動又は小当たりが発生している旨を所定の色で点灯して報知している。

[2-5. ループユニット]

次に、入賞空間形成カバー体265aの後面に取り付けられるループユニット1570の構成について主として図120～図124を参照して説明する。図120はループユニットを正面から見た分解斜視図であり、図121はループユニットを背面から見た分解斜視図であり、図122はループユニットを構成するユニットベースの正面図であり、図123はループユニットを構成するユニットベースの背面図であり、図124は図123のA-A線に沿った部分断面図（部分斜視図）である。なお、以下の説明では、特に注記しない限り、ループユニット1570を正面から見た状態を基準として前後方向を記載する。

10

20

30

40

50

〔2-5-1. ループユニットの全体構造〕

ループユニット1570は、図120及び図121に示すように、中央に楕円形状の楕円開口部1570baが形成されて上側が円形状で下側がほぼ矩形状のユニットベース1570bと、ユニットベース1570bに形成された楕円開口部1570baの短軸及び長軸の交点（以下、「楕円開口部1570baの中心」と記載する。）を回転中心として回転可能にユニットベース1570bの前面に取り付けられる円形環状の前側ギアモジュール1572と、ユニットベース1570bに形成された楕円開口部1570baの中心を回転中心として回転可能にユニットベース1570bの後面に取り付けられる円形環状の後側ギアモジュール1573と、ユニットベース1570bに形成された楕円開口部1570baと対応する位置にその楕円開口部1570baと同一形状の楕円開口部1570aaが形成されてユニットベース1570bの前面を覆うように取り付けられる前側ユニットカバー1570aと、ユニットベース1570bに形成された楕円開口部1570baと対応する位置にその楕円開口部1570baと同一形状の楕円開口部1570caが形成されてユニットベース1570bの後面を覆うように取り付けられる後側ユニットカバー1570cと、を備えて構成されている。

10

【0250】

ユニットベース1570bの前面に取り付けられる前側ユニットカバー1570aは、透明な合成樹脂で成型されており、その中央に形成された楕円開口部1570aaの開口縁に沿って後方に向かって突出したリブ部1570abが形成されている。このリブ部1570abの内周面は、滑らかな曲面となっており、後述する、前側ギアモジュール1572に取り付けられた車1572cの左側の車輪1572ce（図131参照）が走行する走行面1570abaとなっている。一方、リブ部1570abの外周面は、かまぼこ状の集光部1570abb（図124の集光部1570bxbと同一形状である。）が連続して並べられた形状に形成されている。この集光部1570abbに、前述した、センター役物装置1200の楕円装飾部材1200aの後面であって、センター役物装置1200の楕円開口部1200aaの外周近傍に沿って（以下、「センター役物装置1200の楕円装飾部材1200aの後面外周に沿って」と記載する。）取り付けられた階調ランプ1240の発する光が入射すると、この入射した光は、リブ部1570abを透過してリブ部1570abの走行面1570aba又はリブ部1570abの後側側面から出射されるようになっている。また前側ユニットカバー1570aを正面から見て左下側には、後側ギアモジュール1573を回転させる後側ギアモジュール駆動モータ1585と対応する位置に、この後側ギアモジュール駆動モータ1585による発熱を放熱するための放熱開口部1570acが形成されており、この放熱開口部1570acの開口縁に沿って前方に向かって突出したリブ部1570adが形成されている。更に前側ユニットカバー1570aには、その外周に沿って、ユニットベース1570bを固定するための止め穴1570aeが複数形成されている。

20

30

【0251】

ユニットベース1570bの後面に取り付けられる後側ユニットカバー1570cは、透明な合成樹脂で成型されており、その中央に形成された楕円開口部1570caの開口縁に沿って前方に向かって突出したリブ部1570cbが形成されている。このリブ部1570cbの内周面は、滑らかな曲面となっており、後述する、後側ギアモジュール1573に取り付けられた車1573cの右側の車輪1573ce（図131参照）が走行する走行面1570cbaとなっている。一方、リブ部1570cbの外周面は、かまぼこ状の集光部1570cbb（図124の集光部1570bxbと同一形状である。）が連続して並べられた形状に形成されている。この集光部1570cbbに、センター役物装置1200の楕円装飾部材1200aの後面外周に沿って取り付けられた階調ランプ1240の発する光が入射すると、この入射した光は、リブ部1570cbを透過してリブ部1570cbの走行面1570cba又はリブ部1570cbの前側側面から出射されるようになっている。また後側ユニットカバー1570cの後面には、楕円開口部1570caの短軸及び長軸の交点を中心とする横長の長方形の枠状の枠部1570ccが後方に

40

50

向かって突出して形成されている。この枠部1570ccの内側に前述した液晶モジュール1571が取り付けられるようになっている。更に後側ユニットカバー1570cを背面から見て右側には、ユニットベース1570bに取り付けられる後述する駆動中継基板1589と対応する位置に、この駆動中継基板1589に図示しない接続コネクタを接続するための接続開口部1570cdが形成され、後側ユニットカバー1570cを背面から見て下辺右側には、前側ギアモジュール1572を回転させる前側ギアモジュール駆動モータ1578と対応する位置に、この前側ギアモジュール駆動モータ1578による発熱を放熱するための放熱開口部1570ceが形成されており、この放熱開口部1570ceの開口縁に沿って後方に向かって突出したリブ部1570cfが形成されている。このリブ部1570cfの上辺及び枠部1570ccの下辺を連結するリブ部1570cgと、ユニットベース1570bの下辺及び枠部1570ccの下辺を連結するリブ部1570chと、が所定間隔を置いて互いに平行に後方に向かって突出して形成されている。リブ部1570cg、枠部1570cc、リブ部1570ch及びユニットベース1570bの下辺で囲まれた領域は横長の長形状となっており、その領域の内側に前述したランプ駆動基板ボックス1765が取り付けられるようになっている。そして後側ユニットカバー1570cには、その外周に沿って、ユニットベース1570bを固定するための止め穴1570ciが複数形成されている。

10

【0252】

前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573が取り付けられるユニットベース1570bは、透明な合成樹脂で成型されており、その中央に形成された楕円開口部1570baの開口縁に沿って、前方及び後方に向かって突出したリブ部1570bxが形成されている。このリブ部1570bxの内周面は、滑らかな曲面となっており、前側ギアモジュール1572に取り付けられた車1572cの左側の車輪1572ce（図131参照）と、後側ギアモジュール1573に取り付けられた車1573cの右側の車輪1573ce（図131参照）と、が走行する走行面1570bxaとなっている。一方、リブ部1570bxの外周面は、かまぼこ状の集光部1570bxbが連続して並べられた形状に形成されている。この集光部1570bxbに、センター役物装置1200の楕円装飾部材1200aの後面外周に沿って取り付けられた階調ランプ1240の発する光が入射すると、この入射した光は、リブ部1570bxを透過してリブ部1570bxの走行面1570bxa又はリブ部1570bxの前後両側面から出射されるようになっている。

20

30

【0253】

ユニットベース1570bの上側及び下側には、楕円開口部1570baの短軸を上下方向に延長した中心線（以下、「楕円開口部1570baの中心線」と記載する。）に対して左右対称に、前側ギアモジュール1572を楕円開口部1570baの中心を回転中心として回転可能に支持する、外周に溝が形成された前側ガイドローラ1575と、後側ギアモジュール1573を楕円開口部1570baの中心を回転中心として回転可能に支持する、外周に溝が形成された後側ガイドローラ1582と、を軸支するツバ付き止め輪タイプのローラピン1574を挿入するための軸穴1570bbが形成されている（上側2つ、下側2つ、計4つの軸穴1570bbが形成されている）。左上側に形成された軸穴1570bbと右上側に形成された軸穴1570bbとの寸法距離WH（図122参照）は、左下側に形成された軸穴1570bbと右下側に形成された軸穴1570bbとの寸法距離WL（図122参照）より大きくなっており、左上側に形成された軸穴1570bbと右下側に形成された軸穴1570bbとを結ぶ直線と、右上側に形成された軸穴1570bbと左下側に形成された軸穴1570bbとを結ぶ直線と、の交点が楕円開口部1570baの中心より下方の短軸（中心線）上に位置している（図122参照）。

40

【0254】

ユニットベース1570bを正面から見て左下側（以下、「ユニットベース1570bの前面左下側」と記載する。以下、ユニットベース1570bを正面から見て位置を特定する記載については、「ユニットベース1570bの前面」と記載し、続けて位置を記載

50

する。)には、前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573を回転させる各種駆動系部材を取り付けるための縦溝と横溝とを連結させたほぼL字状の駆動系取付凹部1570bcが後方に向かって突出して形成されている。駆動系取付凹部1570bcの横溝の右辺近傍の上側には、後述する、前側ギアモジュール1572のギアベース1572aに形成されたリングギア1572ab(図126参照)とかみ合う前側中間ギア1576を軸支するツバ付き止め輪タイプの前側アイドルギアピン1577を挿入するための軸穴1570bcaが形成されている。前側中間ギア1576は、その片側側面に前側中間ギア1576の歯数より少ない歯数の前側小ギア1576aが前側中間ギア1576の軸穴を同軸として一体成型されている。駆動系取付凹部1570bcの横溝の右側であって軸穴1570bcaの左下方には、前側中間ギア1576の前側小ギア1576aとかみ合う前側駆動ギア1578aが前側ギアモジュール駆動モータ1578の出力軸に取り付けられた状態で挿入することができる開口部1570bcbが形成されている。一方、駆動系取付凹部1570bcの縦溝の上辺近傍の右側には、後述する、後側ギアモジュール1573のギアベース1573aに形成されたリングギア1573ab(図126参照)とかみ合う後側中間ギア1583を軸支するツバ付き止め輪タイプの後側アイドルギアピン1584を挿入するための軸穴1570bccが形成されている。後側中間ギア1583は、その片側側面に後側中間ギア1583の歯数より少ない歯数の後側小ギア1583aが後側中間ギア1583の軸穴を同軸として一体成型されている。駆動系取付凹部1570bcの縦溝の上側であって軸穴1570bccの左下方には、後側中間ギア1583の後側小ギア1583aとかみ合う後側駆動ギア1585aが後側ギアモジュール駆動モータ1585の出力軸に取り付けられた状態で挿入することができる開口部1570bcdが形成されている。

10

20

【0255】

ユニットベース1570bの前面下辺近傍であって、ユニットベース1570bの前面左下側に形成された軸穴1570bbの右下方と、ユニットベース1570bの前面右下側に形成された軸穴1570bbの左下方と、には、楕円開口部1570baの中心線に対して左右対称に、後述する、前側ギアモジュール1572のリールベース1572bに巻き付けられた正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572be(図125及び図126参照)に正極電圧及び負極電圧をそれぞれ印加する前側接点モジュール1579を取り付けるための取付ボス穴1570bmが前方に向かって突出して形成されている。ユニットベース1570bの前面右下側に形成された取付ボス穴1570bmの右上方であってユニットベース1570bの外形が円形状から矩形状となる近傍には、後述する、前側ギアモジュール1572の薄肉円盤1572aaの外周近傍に埋め込まれたマグネットMG0(図125及び図126参照)を検出する前側センサ基板1580が収容された前側センサ基板ボックス1581を取り付けるための取付ボス穴1570bnが前方に向かって突出して形成されている。

30

【0256】

また、ユニットベース1570bの前面外周近傍であって前側ユニットカバー1570aに形成された止め穴1570aeと対応する位置に、前側ユニットカバー1570aを取り付けるための取付ボス穴1570boが前方に向かって突出して形成され、ユニットベース1570bの前面左側の中央であってユニットベース1570bの外形が円形状から矩形状となる近傍に、各種前側配線をユニットベース1570bの後面側へ通すための配線通し穴1570biが形成され、ユニットベース1570bの前面下辺左側からユニットベース1570bの前面左側の中央であってユニットベース1570bの外形が円形状から矩形状となる近傍までに亘って、前側ギアモジュール1572が前側ガイドローラ1575に支持された回転する領域及び駆動系取付凹部1570bcが形成された領域と、配線通し穴1570biが形成された領域と、を仕切って配線処理空間を形成するための仕切壁1570bkがユニットベース1570bのほぼ外周に沿った形状で前方に向かって突出して形成され、ユニットベース1570bの前面下辺近傍及び仕切壁1570bkによって形成された配線処理空間に沿って前側センサ基板1580からの配線、前側接

40

50

点モジュール1579, 1579からの配線等の各種前側配線を掛け留めてまとめるための配線処理片1570bhが所定間隔を置いて前方に向かって突出して形成されている。

【0257】

一方、ユニットベース1570bを背面から見て下辺近傍（以下、「ユニットベース1570bの後面下辺近傍」と記載する。以下、ユニットベース1570bを背面から見て位置を特定する記載については、「ユニットベース1570bの後面」と記載し、続けて位置を記載する。）であって、ユニットベース1570bの後面左下側に形成された軸穴1570bbの右下方と、ユニットベース1570bの後面右下側に形成された軸穴1570bbの左下方と、には、楕円開口部1570baの中心線に対して左右対称に、後述する、後側ギアモジュール1573のリールベース1573bに巻き付けられた正極側ワイヤ1573bd及び負極側ワイヤ1573be（図125及び図126参照）に正極電圧及び負極電圧をそれぞれ印加する後側接点モジュール1586を取り付けるための取付ボス穴1570bpが後方に向かって突出して形成されている。ユニットベース1570bの後面左下側に形成された取付ボス穴1570bpの左上方であってユニットベース1570bの外形が円形状から矩形状となる近傍には、後述する、後側ギアモジュール1573の薄肉円盤1573aaの外周近傍に埋め込まれたマグネットMG1（図125及び図126参照）を検出する後側センサ基板1587が収容された後側センサ基板ボックス1588を取り付けるための取付ボス穴1570bqが後方に向かって突出して形成されている。

【0258】

また、ユニットベース1570bの後面外周近傍であって後側ユニットカバー1570cに形成された止め穴1570ciと対応する位置に、後側ユニットカバー1570cを取り付けるための取付ボス穴1570brが後方に向かって突出して形成され、ユニットベース1570bの後面右下側からユニットベース1570bの後面右側の中央であってユニットベース1570bの外形が円形状から矩形状となる近傍までに亘って、後側ギアモジュール1573が後側ガイドローラ1582に支持されて回転する領域及び駆動系取付凹部1570bcが形成された領域と、配線通し穴1570biが形成された領域と、を仕切って配線処理空間を形成するための仕切壁1570btがユニットベース1570bのほぼ外形に沿った形状で後方に向かって突出して形成され、ユニットベース1570bの後面下辺近傍及び仕切壁1570btによって形成された配線処理空間に沿って後側センサ基板1587からの配線、後側接点モジュール1586, 1586からの配線等の各種後側配線を掛け留めてまとめるための配線処理片1570bsが所定間隔を置いて後方に向かって突出して形成されている。仕切壁1570btによって形成された配線処理空間の上側であって配線通し穴1570biの下方には、各種前側配線及び各種後側配線が電氣的に接続される駆動中継基板1589が取り付けられている。

【0259】

更に、ユニットベース1570bの後面外周近傍には、楕円開口部1570baの中心を中心として円形状の補強リブ部1570buが後方に向かって突出して形成されている。この補強リブ部1570buの下側には切欠きが形成されており、補強リブ部1570buと、後述する、後側接点モジュール1586の正極側フィンガ1586b及び負極側フィンガ1586c（図132（a）,（b）参照）と、が干渉しないようになっている。

【0260】

更にまた、楕円開口部1570baと補強リブ部1570buとの間には、楕円開口部1570baを取り囲むように楕円開口部1570baの短軸及び長軸が大きくなるにつれて断面形状がのこぎり形状となっている導光部1570beが形成されている。この導光部1570beは、図123のA-A線に沿った断面では、図124に示すように、前述した、センター役物装置1200の楕円装飾部材1200aの後面外周に沿って取り付けられた階調ランプ1240の発する光（図中、二点鎖線）が入射されるようになっている。導光部1570beに入射した光は、楕円開口部1570baのリブ部1570bx

の外周面に形成された集光部1570bxbに向かって出射されるようになっている。この導光部1570beに入射した光は、その一部が、集光部1570bxbのほか、前側ユニットカバー1570aの楕円開口部1570aaのリブ部1570abの外周面に形成された集光部1570abbや後側ユニットカバー1570cの楕円開口部1570caのリブ部1570cbの外周面に形成された集光部1570cbbに出射されるようになっている。

【0261】

また、リブ部1570bxの内周面に形成された走行面1570bxaには、その中央に沿って、集光部1570bxbに入射した光の一部を前方に（遊技者側に向かって）出射する出射突部1570bxaが形成されている。

10

【0262】

次に、ユニットベース1570bへの前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573の取り付け方法について説明すると、図120及び図121に示すように、ユニットベース1570bの前面左下側に形成された軸穴1570bb、ユニットベース1570bの前面右下側に形成された1570bb及びユニットベース1570bの前面左上側に形成された軸穴1570bbに、前側ガイドローラ1575が挿入されたローラピン1574を、ユニットベース1570bの前面側からユニットベース1570bの後面側に向かって挿入してユニットベース1570bの後面に突出させる。続いて、この突出させたローラピン1574に後側ガイドローラ1582を挿入してローラピン1574に形成された図示しない止め輪溝を後側ガイドローラ1582の後面に突出させる。そして、この突出させた止め輪溝に図示しないE型リングを挿入してはめ込む。

20

【0263】

続いて、前側ガイドローラ1575の溝に前側ギアモジュール1572の薄肉円盤1572aaの外周が収まるようにユニットベース1570bの前面右上側からユニットベース1570bの前面左下側に向かって挿入する一方、後側ガイドローラ1582の溝に後側ギアモジュール1573の薄肉円盤1573aaの外周が収まるようにユニットベース1570bの後面左上側からユニットベース1570bの後面右下側に向かって挿入する。そして、ユニットベース1570bの前面右上側に形成された軸穴1570bbに前側ガイドローラ1575を配置する。このとき、前側ガイドローラ1575の溝に前側ギアモジュール1572の薄肉円盤1572aaの外周が収まるように挿入して配置する。続いて、前側ガイドローラ1575の前面側からユニットベース1570bの後面側に向かってローラピン1574を挿入してユニットベース1570bの後面に突出させ、この突出させたローラピン1574に後側ガイドローラ1582を挿入してローラピン1574に形成された止め輪溝を後側ガイドローラ1582の後面に突出させる。そして、この突出させた止め輪溝にE型リングを挿入してはめ込む。

30

【0264】

これにより、前側ガイドローラ1575及び後側ガイドローラ1582がローラピン1574から外れないようになるとともに、前側ガイドローラ1575及び後側ガイドローラ1582の前後方向への移動を規制している。前側ガイドローラ1575の前後方向への移動が規制されることによって前側ギアモジュール1572が前側ガイドローラ1575に支持されて楕円開口部1570baの中心を回転中心として回転する際に生じる前後方向の振動を抑えることができる一方、後側ガイドローラ1582の前後方向への移動が規制されることによって後側ギアモジュール1573が後側ガイドローラ1582に支持されて楕円開口部1570baの中心を回転中心として回転する際に生じる前後方向の振動を抑えることができる。そして、前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573による前後方向の振動にともなう負荷がローラピン1574を介して軸穴1570bbに過負荷として加わらなくなるため、軸穴1570bbが破損（例えば、軸穴1570bb近傍に生じる亀裂等。）したりするおそれがなくなる。また前後方向の振動を抑えることによって、前側ギアモジュール1572は前側ガイドローラ1575に支持されて楕円開口部1570baの中心を回転中心として滑らかに回転することができる一方、後側

40

50

ギアモジュール1573は後側ガイドローラ1582に支持されて楕円開口部1570baの中心を回転中心として滑らかに回転することができる。

【0265】

なお、説明したユニットベース1570bへの前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573の取り付け方法では、ユニットベース1570bの前面左下側に形成された軸穴1570bb、ユニットベース1570bの前面右下側に形成された1570bb及びユニットベース1570bの前面左上側に形成された軸穴1570bbに、前側ガイドローラ1575が挿入されたローラピン1574を、ユニットベース1570bの前面側からユニットベース1570bの後面側に向かって挿入してユニットベース1570bの後面に突出させていたが、少なくとも、1つ又は2つの軸穴1570bbに、前側ガイドローラ1575が挿入されたローラピン1574を、ユニットベース1570bの前面側からユニットベース1570bの後面側に向かって挿入してユニットベース1570bの後面に突出させるようにしても、前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573をユニットベース1570bに取り付けることができる。

10

【0266】

次に、このように取り付けられた前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573を回転させる各種駆動系部材等の取り付け方法について説明する。まず前側ギアモジュール1572を回転させる駆動系の取り付け方法について説明すると、図120及び図121に示すように、ユニットベース1570bの駆動系取付凹部1570bcに形成された軸穴1570bcaに前側ギアモジュール1572のリングギア1572abと噛み合わせた状態で前側中間ギア1576を配置する。このとき、前側中間ギア1576の前側小ギア1576aを後方に向けて配置する。続いて、ユニットベース1570bの後面側からユニットベース1570bの前面側に向かって前側アイドルギアピン1577を軸穴1570bcaに挿入して前側アイドルギアピン1577に形成された図示しない止め輪溝を前側中間ギア1576の前面に突出させる。そして、この突出させた止め輪溝に図示しないE型リングを挿入してはめ込む。

20

【0267】

続いて、前側ギアモジュール駆動モータ1578の出力軸に前側駆動ギア1578aを取り付けた状態で、ユニットベース1570bの駆動系取付凹部1570bcに形成された開口部1570bcbに、ユニットベース1570bの後面側からユニットベース1570bの前面側に向かって挿入して前側駆動ギア1578aと前側中間ギア1576の前側小ギア1576aとを噛み合わせる。そして、前側ギアモジュール駆動モータ1578の止め穴1578bからユニットベース1570bの駆動系取付凹部1570bcに形成された図示しない取付穴に向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。

30

【0268】

前側ギアモジュール1572を回転させる駆動系の取り付けが完了した後、ユニットベース1570bの取付ボス穴1570bmに前側接点モジュール1579、1579を取り付け、ユニットベース1570bの取付ボス穴1570bnに前側センサ基板ボックス1581を取り付ける。続いて、ユニットベース1570bの前面を覆うように前側ユニットカバー1570aを被せて前側ユニットカバー1570aの止め穴1570aeからユニットベース1570bの取付ボス穴1570boに向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。これにより、前側ユニットカバー1570aがユニットベース1570bに固定される。

40

【0269】

ここで、前側ギアモジュール1572の回転方向について説明すると、図122に示すように、前側ギアモジュール駆動モータ1578の出力軸に取り付けられた前側駆動ギア1578aの回転は、この前側駆動ギア1578aと噛み合う前側小ギア1576aに伝達され、この前側小ギア1576aが前側アイドルギアピン1577を回転中心として前側駆動ギア1578aの回転方向と反対方向に回転する。前側中間ギア1576は、前側小ギア1576aと一体成型されているため、前側小ギア1576aとともに前側アイド

50

ルギアピン1577を回転中心として回転する。前側中間ギア1576の回転は、この前側中間ギア1576とかみ合う前側ギアモジュール1572のリングギア1572abに伝達され、前側ギアモジュール1572が前側ガイドローラ1575に支持されて楕円開口部1570baの中心を回転中心として前側中間ギア1576の回転方向と反対方向に回転する。つまり、前側ギアモジュール1572の回転方向は、前側ギアモジュール駆動モータ1578の出力軸に取り付けられた前側駆動ギア1578aの回転方向と一致するようになっている。本実施形態では、前側ギアモジュール1572の回転方向として、図122中時計方向に回転するようになっている。つまり前側ギアモジュール1572のリングギア1572abの歯が前側中間ギア1576の歯で持ち上げられる方向に前側ギアモジュール1572が回転するようになっている。

10

【0270】

続いて後側ギアモジュール1573を回転させる各種駆動系部材等の取り付け方法について説明すると、図120及び図121に示すように、ユニットベース1570bの駆動系取付凹部1570bcに形成された軸穴1570bccに後側ギアモジュール1573のリングギア1573abとかみ合わせた状態で後側中間ギア1583を配置する。このとき、後側中間ギア1583の後側小ギア1583aを前方に向けて配置する。続いて、ユニットベース1570bの前面側からユニットベース1570bの後面側に向かって後側アイドルギアピン1584を軸穴1570bccに挿入して後側アイドルギアピン1584に形成された図示しない止め輪溝を後側中間ギア1583の後面に突出させる。そして、この突出させた止め輪溝に図示しないE型リングを挿入してはめ込む。

20

【0271】

続いて、後側ギアモジュール駆動モータ1585の出力軸に後側駆動ギア1585aを取り付けた状態で、ユニットベース1570bの駆動系取付凹部1570bcに形成された開口部1570bcdに、ユニットベース1570bの前面側からユニットベース1570bの後面側に向かって挿入して後側駆動ギア1585aと後側中間ギア1583の後側小ギア1583aとをかみ合わせる。そして、後側ギアモジュール駆動モータ1585の止め穴1585bからユニットベース1570bの駆動系取付凹部1570bcに形成された図示しない取付穴に向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。

【0272】

後側ギアモジュール1573を回転させる駆動系の取り付けが完了した後、ユニットベース1570bの取付ボス穴1570bpに後側接点モジュール1586、1586を取り付け、ユニットベース1570bの取付ボス穴1570bqに後側センサ基板ボックス1588を取り付ける。続いて、ユニットベース1570bの後面を覆うように後側ユニットカバー1570cを被せて後側ユニットカバー1570cの止め穴1570ciからユニットベース1570bの取付ボス穴1570brに向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。これにより、後側ユニットカバー1570cがユニットベース1570bに固定される。

30

【0273】

ここで、後側ギアモジュール1573の回転方向について説明すると、図123に示すように、後側ギアモジュール駆動モータ1585の出力軸に取り付けられた後側駆動ギア1585aの回転は、この後側駆動ギア1585aとかみ合う後側小ギア1583aに伝達され、この後側小ギア1583aが後側アイドルギアピン1584を回転中心として後側駆動ギア1585aの回転方向と反対方向に回転する。後側中間ギア1583は、後側小ギア1583aと一体成型されているため、後側小ギア1583aとともに後側アイドルギアピン1584を回転中心として回転する。後側中間ギア1583の回転は、この後側中間ギア1583とかみ合う後側ギアモジュール1573のリングギア1573abに伝達され、後側ギアモジュール1573が後側ガイドローラ1582に支持されて楕円開口部1570baの中心を回転中心として後側中間ギア1583の回転方向と反対方向に回転する。つまり、後側ギアモジュール1573の回転方向は、後側ギアモジュール駆動モータ1585の出力軸に取り付けられた後側駆動ギア1585aの回転方向と一致する

40

50

ようになっている。本実施形態では、後側ギアモジュール1573の回転方向として、図123中反時計方向に回転するようになっている。つまり後側ギアモジュール1573のリングギア1573abの歯が後側中間ギア1583の歯で持ち上げられる方向に後側ギアモジュール1573が回転するようになっている。

【0274】

なお、前側ギアモジュール1572、後側ギアモジュール1573、前側接点モジュール1579、後側接点モジュール1586、前側センサ基板ボックス1581及び後側センサ基板ボックス1588についての詳細な説明は後述する。

[2-5-2. 前側ギアモジュール及び後側ギアモジュール]

次に、前述した楕円開口部1570baの中心を回転中心として回転する前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573について主として図125～図131を参照して説明する。図125は前側（後側）ギアモジュールを正面から見た分解斜視図であり、図126は前側（後側）ギアモジュールを背面から見た分解斜視図であり、図127は前側（後側）ギアモジュールを構成するリールベースの背面図であり、図128は図127のB-B線に沿った断面図（a）、図127のC-C線に沿った断面図（b）であり、図129は前側（後側）ギアモジュールを構成する車を正面から見た分解斜視図であり、図130は前側（後側）ギアモジュールを構成する車を背面から見た分解斜視図であり、図131は図122のD-D線に沿ったループユニットの部分断面図である。前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573は同一構造であるため、前側ギアモジュール1572の構成について説明する。なお、図125～図130の図中括弧内の符号は後側ギアモジュール1573の各種構成部材を示している。

【0275】

前側ギアモジュール1572は、透明な合成樹脂で成型されており、図125～図127に示すように、円形空洞状の円形開口部1572aeを有する円形環状の薄肉円盤1572aaの後面に前述した前側中間ギア1576とかみ合うリングギア1572abが形成されたギアベース1572aと、薄肉円盤1572aaの円形開口部1572aeと対応する位置に円形開口部1572aeと同一形状の円形開口部1572bkが形成されてギアベース1572aの前面に取り付けられる円形環状のリールベース1572bと、このリールベース1572bにけん引アーム1572dを介して取り付けられる車1572cと、を備えて構成されている。

[2-5-2 (a). ギアベース]

ギアベース1572aの薄肉円盤1572aaの外径は、薄肉円盤1572aaの後面に形成されたリングギア1572abの歯先円直径より大きく形成されており、薄肉円盤1572aaの外周が前述した前側ガイドローラ1575の溝に収まって支持された状態でもリングギア1572abの歯先と前側ガイドローラ1575とが干渉しないようになっている。薄肉円盤1572aaの外周近傍にはマグネットMG0が埋め込まれている。薄肉円盤1572aaの円形開口部1572aeの近傍には、マグネットMG0が埋め込まれる位置と、リールベース1572bにけん引アーム1572dを介して取り付けられる車1572cの位置と、の関係を規定するための位置決め穴1572acが形成されている。薄肉円盤1572aaには、位置決め穴1572acが形成された同一円周上に、リールベース1572bを固定するための止め穴1572adが複数形成されている。

[2-5-2 (b). リールベース]

ギアベース1572aの前面に取り付けられるリールベース1572bには、その外周に沿って、後方に向かって突出した外側リブ部1572boaが形成されている。この外側リブ部1572boaには、その外周面に沿って、前側溝及び後側溝の2つの溝が形成されている。前側溝は負極側溝1572bbとして後述する前側接点モジュール1579の負極側フィンガ1579c（図132（a），（b）参照）からの負極電圧が印加されるステンレス製の導電性を有する負極側ワイヤ1572beが巻き付けられる一方、後側溝は正極側溝1572baとして後述する前側接点モジュール1579の正極側フィンガ1579b（図132（a），（b）参照）からの正極電圧が印加されるステンレス製の

導電性を有する正極側ワイヤ1572bdが巻き付けられている。更に外側リブ部1572boaには、その外周面に沿って、負極側溝1572bbと正極側溝1572baとを仕切るための仕切壁1572bcがリールベース1572bの半径方向外側に向かって突出して形成されている。

【0276】

またリールベース1572bには、図127に示すように、円形開口部1572bkの開口縁に沿って、リールベース1572bを背面から見て右上側（以下、「リールベース1572bの後面右上側」と記載する。以下、リールベース1572bを背面から見て位置を特定する記載については、「リールベース1572bの後面」と記載し、続けて位置を記載する。）の位置から反時計方向に中心角が180度となる位置までに亘る領域RB0と、リールベース1572bの後面右側の位置から時計方向に中心角が60度となる位置までに亘る領域RB1と、に内側リブ部1572bobが後方に向かって突出して形成されている。領域RB0は、リールベース1572bの後面右上側から反時計方向に中心角が120度となる位置までに亘る領域RB0Aと、この領域RB0Aの終了位置から反時計方向に中心角がほぼ30度となる位置までに亘る領域RB0Bと、この領域RB0Bの終了位置から反時計方向に中心角がほぼ30度となる位置までに亘る領域RB0Cと、から構成されている。後方に向かって突出する内側リブ部1572bobの高さは、領域RB0A、領域RB0Bそして領域RB0Cの順に低くなっている。なお、後方に向かって突出する外側リブ部1572boaの高さと、後方に向かって突出する、領域RB0A及び領域RB1における内側リブ部1572bobの高さと、は同一となっている。

【0277】

外側リブ部1572boaと、領域RB0Cにおける内側リブ部1572bobと、によって挟まれた空間には、領域RB0Cの開始位置に負極側溝1572bbに巻き付けた負極側ワイヤ1572beを引っ張る負極側引張バネ1572bgの一端を引っ掛けるための負極側バネ取付ボス1572bwが後方に向かって突出して形成され、この負極側バネ取付ボス1572bwから反時計方向に中心角がほぼ20度となる位置に負極側引張バネ1572bgの他端に引っ掛けられた負極側ワイヤ1572beの姿勢を規制するための負極側ワイヤ処理片1572byが形成されている。領域RB0Cの終了位置と対応する外側リブ部1572boaに形成された負極側溝1572bbには、負極側溝1572bbに巻き付けた負極側ワイヤ1572beを負極側バネ取付ボス1572bwの近傍に導くための負極側バネ開口部1572bvが形成されている。

【0278】

この負極側バネ開口部1572bvから反時計方向に中心角がほぼ5度となる位置であって負極側バネ取付ボス1572bwが形成された同一円周上には、正極側溝1572baに巻き付けた正極側ワイヤ1572bdを引っ張る正極側引張バネ1572bfの一端を引っ掛けるための正極側バネ取付ボス1572bsが後方に向かって突出して形成され、この正極側バネ取付ボス1572bsから反時計方向に中心角がほぼ20度となる位置に正極側引張バネ1572bfの他端に引っ掛けられた正極側ワイヤ1572bdの姿勢を規制するための正極側ワイヤ処理片1572bxが形成されている。この正極側ワイヤ処理片1572bxから反時計方向に中心角がほぼ10度となる位置と対応する外側リブ部1572boaに形成された正極側溝1572baには、正極側溝1572baに巻き付けた正極側ワイヤ1572bdを正極側バネ取付ボス1572bsの近傍に導くための正極側バネ開口部1572brが形成されている。

【0279】

外側リブ部1572boaと、領域RB1における内側リブ部1572bobと、によって挟まれた空間には、リールベース1572bの後面右側の位置近傍であって領域RB1の開始位置近傍に正極側溝1572baに巻き付ける正極側ワイヤ1572bdを取り付けるための正極側ワイヤ取付ボス穴1572bpが後方に向かって突出して形成され、この正極側ワイヤ取付ボス穴1572bpから時計方向に中心角がほぼ30度となる位置に負極側溝1572bbに巻き付ける負極側ワイヤ1572beを取り付けるための負極

側ワイヤ取付ボス穴1572btが後方に向かって突出して形成され、領域RB1の終了位置近傍に正極側ワイヤ取付ボス穴1572bpに固定された正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ取付ボス穴1572btに固定された負極側ワイヤ1572beを、けん引アーム1572dを介して、後述する、車1572cの車内ランプ基板1572cc(図129及び図130参照)と電氣的に接続中継するループ中継基板1572iを取り付けるための基板固定片1572bzが形成されている。正極側ワイヤ取付ボス穴1572bpから時計方向に中心角がほぼ10度となる位置と対応する外側リブ部1572boaに形成された正極側溝1572baには、正極側溝1572baに巻き付ける正極側ワイヤ1572bdを正極側ワイヤ取付ボス穴1572bpに導くための正極側ワイヤ固定開口部1572bqが形成され、負極側ワイヤ取付ボス穴1572btから時計方向に中心角がほぼ10度となる位置と対応する外側リブ部1572boaに形成された負極側溝1572bbには、負極側溝1572bbに巻き付ける負極側ワイヤ1572beを負極側ワイヤ取付ボス穴1572btに導くための負極側ワイヤ固定開口部1572buが形成されている。

10

【0280】

正極側パネ開口部1572brが形成された位置から正極側ワイヤ固定開口部1572bqが形成された位置までに亘る中心角PWは、前側ギアモジュール1572をユニットベース1570bの前面に取り付けた際に、ユニットベース1570bの前面左下側に取り付けられた前側接点モジュール1579の正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cが正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beとそれぞれ接触する位置と、ユニットベース1570bの前面右下側に取り付けられた前側接点モジュール1579の正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cが正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beとそれぞれ接触する位置と、による中心角FM(図122参照)のほぼ3倍となっている。また負極側パネ開口部1572bvが形成された位置から負極側ワイヤ固定開口部1572buが形成された位置までに亘る中心角NWは、後側ギアモジュール1573をユニットベース1570bの後面に取り付けた際に、ユニットベース1570bの後面左下側に取り付けられた後側接点モジュール1586の正極側フィンガ1586b及び負極側フィンガ1586cが正極側ワイヤ1573bd及び負極側ワイヤ1573beとそれぞれ接触する位置と、ユニットベース1570bの後面右下側に取り付けられた後側接点モジュール1586の正極側フィンガ1586b及び負極側フィンガ1586cが正極側ワイヤ1573bd及び負極側ワイヤ1573beとそれぞれ接触する位置と、による中心角BM(図123参照)のほぼ3倍となっている。

20

30

【0281】

領域RB1の終了位置から時計方向に中心角がほぼ5度となる位置であって、負極側パネ取付ボス1572bw及び正極側パネ取付ボス1572bsが形成された同一円周上には、車1572cが取り付けられたけん引アーム1572dを軸支するツパ付き止め輪タイプのけん引ピン1572eを挿入するための軸穴1572bhが形成されている。この軸穴1572bhから時計方向に中心角がほぼ10度となる位置には、トーションパネ1572fの一端を引っ掛けるための係止片1572bmが形成されている。このトーションパネ1572fの他端は、後述する、けん引アーム1572dの湾曲した外周に形成された係止穴1572dad(図129参照)に挿入されるようになっている。

40

【0282】

また、外側リブ部1572boaと内側リブ部1572bobとによって挟まれた空間には、その空間に沿って、前述した、ギアベース1572aの薄肉円盤1572aaに形成された止め穴1572adと対応する位置に、ギアベース1572aを取り付けるための取付ボス穴1572biが後方に向かって突出して形成され、ギアベース1572aの薄肉円盤1572aaに形成された位置決め穴1572acと対応する位置に、ギアベース1572aを位置決めするための位置決めピン1572bnが後方に向かって突出して形成されている。

50

【0283】

なお、本実施形態では、正極側溝1572baに巻き付けられる正極側ワイヤ1572bdの長さは正極側溝1572baの円周の長さのほぼ1.25倍に設定され、負極側溝1572bbに巻き付けられる負極側ワイヤ1572beの長さは負極側溝1572bbの円周の長さのほぼ1.25倍に設定されている。このため、正極側溝1572baには、正極側バネ開口部1572brが形成された位置から正極側ワイヤ固定開口部1572bqが形成された位置までに亘る中心角PWにおいて、正極側ワイヤ1572bdが2重に巻き付けられる領域が形成されており、負極側溝1572bbには、負極側バネ開口部1572bvが形成された位置から負極側ワイヤ固定開口部1572buが形成された位置までに亘る中心角NWにおいて、負極側ワイヤ1572beが2重に巻き付けられる領域が形成されている。例えば図127のB-B線に沿った断面では、図128(a)に示すように、正極側溝1572baの幅は2本の正極側ワイヤ1572bdが収まる大きさに形成され、負極側溝1572bbの幅は2本の負極側ワイヤ1572beが収まる大きさに形成されている。一方、図127のC-C線に沿った断面では、図128(b)に示すように、正極側溝1572baの幅は1本の正極側ワイヤ1572bdが収まる大きさに形成され、負極側溝1572bbの幅は1本の負極側ワイヤ1572beが収まる大きさに形成されている。前述した仕切壁1572bcは、図128(a), (b)に示すように、正極側溝1572baと負極側溝1572bbとの間に形成されているため、正極側ワイヤ1572bd又は負極側ワイヤ1572beが緩んでも極性の異なる他の溝に入り込まないようにしており、短絡を防止している。

10

20

[2-5-2(c). 車]

次に、けん引アーム1572dに取り付けられる車1572cについて説明する。ここでの説明では、図129に示す車1572cを正面から見た状態を基準として前後方向及び左右方向を記載する。

【0284】

けん引アーム1572dに取り付けられる車1572cは、図129及び図130に示すように、上面が開口されて前後方向に長いほぼ直方体の箱状に形成されたシャーシ1572caと、このシャーシ1572caの上面に取り付けられる固定部材1572cbと、この固定部材1572cbの上面に取り付けられる車内ランプ基板1572ccと、シャーシ1572caの上面を覆うように取り付けられるボディー1572cdと、を備えて構成されている。

30

【0285】

シャーシ1572caの下面中央には、けん引アーム1572dを挿入するためのけん引アーム挿入口1572cacが形成され、シャーシ1572caの下面前側及び下面後側には、両端に車輪1572ceが取り付けられた車軸1572cfを挿入するための車軸挿入溝1572caaがシャーシ1572caの上面に向かってそれぞれ形成されている。後側に形成された車軸挿入溝1572caaは、けん引アーム挿入口1572cacと連通した状態となっている。前側及び後側に形成された車軸挿入溝1572caa内には、その開口近傍に、車軸1572cfが車軸挿入溝1572caaに挿入された際に、この挿入された車軸1572cfが車軸挿入溝1572caaから外れないようにするための車軸係止爪1572cabがそれぞれ形成されている。

40

【0286】

シャーシ1572caの上面右側であってシャーシ1572caの中央後側寄りには、固定部材1572cb及び車内ランプ基板1572ccを位置決めするための位置決めピン1572caeがシャーシ1572caの上面に対して上方に向かって突出して形成され、シャーシ1572caの左内面であってシャーシ1572caの中央後側寄りには、固定部材1572cb及び車内ランプ基板1572ccを取り付けるための取付ボス穴1572cafがシャーシ1572caの内側に向かって突出して形成されている。

【0287】

シャーシ1572caの左内面の中央及び右内面の中央には、前側に形成された車軸挿

50

入溝 1 5 7 2 c a a 及び後側に形成された車軸挿入溝 1 5 7 2 c a a と平行になるように、けん引アーム 1 5 7 2 d を回転可能に軸支するけん引アーム用軸 1 5 7 2 c g を挿入するためのけん引アーム用軸挿入溝 1 5 7 2 c a d がそれぞれ形成され、シャーシ 1 5 7 2 c a の前面上側中央に、ボディー 1 5 7 2 c d に固定するための止め穴 1 5 7 2 c a g が形成された薄肉板が前方に向かって突出して形成され、シャーシ 1 5 7 2 c a の後面上側中央に、シャーシ 1 5 7 2 c a をボディー 1 5 7 2 c d にはめ合わせるための凸状のシャーシ係止片 1 5 7 2 c a h が形成された薄肉板が後方に向かって突出して形成されている。

【0288】

シャーシ 1 5 7 2 c a の上面に取り付けられる固定部材 1 5 7 2 c b は、その下面が開口されて箱状に形成されており、固定部材 1 5 7 2 c b を正面から見て左右両側の側面のほぼ中央から後面の内壁までに亘って切欠きが形成されている。この切欠きによって残された断面コ字状の固定部材 1 5 7 2 c b の前側は、けん引アーム用軸 1 5 7 2 c g がシャーシ 1 5 7 2 c a に形成されたけん引アーム用軸挿入溝 1 5 7 2 c a d に挿入された際に、この挿入されたけん引アーム用軸 1 5 7 2 c g がけん引アーム用軸挿入溝 1 5 7 2 c a d から外れないようにするためのけん引アーム用軸抜け防止部 1 5 7 2 c b c として形成されている。このけん引アーム用軸抜け防止部 1 5 7 2 c b c の前面上側中央には、車内ランプ基板 1 5 7 2 c c に配線を通すための配線開口部 1 5 7 2 c b d が形成されている。

【0289】

また固定部材 1 5 7 2 c b には、固定部材 1 5 7 2 c b を正面から見て上面右側に、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成された位置決めピン 1 5 7 2 c a e と対応する位置にシャーシ 1 5 7 2 c a との位置関係を規定するための位置決め穴 1 5 7 2 c b a が形成された薄肉板が外側に向かって突出して形成され、固定部材 1 5 7 2 c b を正面から見て上面左側に、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成された取付ボス穴 1 5 7 2 c a f と対応する位置にネジを通すための貫通穴 1 5 7 2 c b b が形成された薄肉板が外側に向かって突出して形成されている。

【0290】

固定部材 1 5 7 2 c b の上面に取り付けられる車内ランプ基板 1 5 7 2 c c は、前後方向に長い長方形の薄肉板状に形成されている。車内ランプ基板 1 5 7 2 c c には、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成された位置決めピン 1 5 7 2 c a e と対応する位置にシャーシ 1 5 7 2 c a との位置関係を規定するための位置決め穴 1 5 7 2 c c a が形成され、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成された取付ボス穴 1 5 7 2 c a f と対応する位置にシャーシ 1 5 7 2 c a に固定するための止め穴 1 5 7 2 c c b が形成されている。また車内ランプ基板 1 5 7 2 c c の上面の後側 2 角には車 1 5 7 2 c のバックライトとして LED 1 5 7 2 c c c がそれぞれ実装され、車内ランプ基板 1 5 7 2 c c の下面の前側 2 角には車 1 5 7 2 c のフロントライトとして LED 1 5 7 2 c c d がそれぞれ実装されるとともに、下面の前側中央には LED 1 5 7 2 c c c、1 5 7 2 c c d と電気的に接続された接続コネクタ 1 5 7 2 c c e が実装されている。

【0291】

シャーシ 1 5 7 2 c a の上面を覆うように取り付けられるボディー 1 5 7 2 c d は、スポーツカーをモチーフとして形成されており、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成された止め穴 1 5 7 2 c a g と対応する位置に、シャーシ 1 5 7 2 c a を取り付けするための取付ボス穴 1 5 7 2 c d a が形成されている。またボディー 1 5 7 2 c d には、その後面の下側中央に、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成されたシャーシ係止片 1 5 7 2 c a h をはめ合わせるための係合溝 1 5 7 2 c d b が形成されている。更にボディー 1 5 7 2 c d のフロントライト部 1 5 7 2 c d c 及びバックライト部 1 5 7 2 c d d には、透明な合成樹脂で成型された部材がボディー 1 5 7 2 c d の内側からそれぞれ取り付けられており、車内ランプ基板 1 5 7 2 c c に実装された、LED 1 5 7 2 c c c、1 5 7 2 c c d が発する光を遮らないようになっている。

【0292】

車1572cが取り付けられるけん引アーム1572dは、弓状に湾曲した形状に形成されたけん引アーム本体1572daと、このけん引アーム本体1572daの外形に沿って湾曲するとともにけん引アーム本体1572daの外周及び片側側面を覆うように取り付けられるけん引アームカバー1572dbと、を備えて構成されている。けん引アーム本体1572daには、その外周に沿って、配線を収容可能な配線収容溝1572daaが形成されている。またけん引アーム本体1572daの上端には、けん引アーム用軸1572cgを挿入するための軸穴1572dabが形成され、けん引アーム本体1572daの下端には、前述したけん引ピン1572e（図125及び図126参照）を挿入するための軸穴1572dacが形成されている。更にけん引アーム本体1572daの外周であって軸穴1572dacの上方には、前述したトーションバネ1572f（図125及び図126参照）の一端を挿入して引っ掛ける係止穴1572dadが外側に向かって突出して形成され、けん引アーム本体1572daの外周であってその中央と軸穴1572dabの下方とには、けん引アームカバー1572dbを固定するための止め穴1572daeが外側に向かって突出してそれぞれ形成されている。けん引アームカバー1572dbは、けん引アーム本体1572daに形成された止め穴1572daeと対応する位置に、けん引アーム本体1572daを取り付けるための取付ボス穴1572dbaが形成されている。

10

【0293】

このように構成された、車1572c及びけん引アーム1572dの組み立て方法について説明すると、まず、けん引アーム本体1572daに形成された配線収容溝1572daaに図示しない配線を挿入して配線の両端が配線収容溝1572daaの上端及び下端からそれぞれ飛び出している状態とする。続いて、けん引アームカバー1572dbをけん引アーム本体1572daに被せてけん引アーム本体1572daに形成された止め穴1572daeからけん引アームカバー1572dbに形成された取付ボス穴1572dbaに向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。これにより、配線はけん引アーム1572dに取り付けられた状態となる。

20

【0294】

このように組み立てられたけん引アーム1572dを、シャーシ1572caに形成されたけん引アーム挿入口1572cacにシャーシ1572caの下方からシャーシ1572caの上方に向かって挿入してけん引アーム1572dの上端に形成された軸穴1572dabをシャーシ1572caの上面に突出させる。続いて、この突出させた軸穴1572dabにけん引アーム用軸1572cgを挿入してけん引アーム1572dをシャーシ1572caの下方に引っ張り、けん引アーム用軸1572cgをシャーシ1572caに形成されたけん引アーム用軸挿入溝1572cadに挿入する。そして、けん引アーム1572dの上端から飛び出している配線を、固定部材1572cbの内側から配線開口部1572cbdに通して車内ランプ基板1572ccに実装された接続コネクタ1572cceに差し込む。これにより、配線が車内ランプ基板1572ccに実装されたLED1572ccc、1572ccdと電氣的に接続された状態となる。

30

【0295】

続いて、シャーシ1572caの上面に、固定部材1572cbそして車内ランプ基板1572ccを順に被せて、シャーシ1572caに形成された位置決めピン1572caeに、固定部材1572cbに形成された位置決め穴1572cbaそして車内ランプ基板1572ccに形成された位置決め穴1572ccaを順にはめ合わせ、車内ランプ基板1572ccに形成された止め穴1572ccbから固定部材1572cbに形成された貫通穴1572cbbそしてシャーシ1572caに形成された取付ボス穴1572cafに向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。これにより、固定部材1572cb及び車内ランプ基板1572ccをシャーシ1572caの上面に固定することができる。また固定部材1572cbがシャーシ1572caに固定された状態では、固定部材1572cbに形成されたけん引アーム用軸抜け防止部1572cbcによってけん

40

50

引アーム用軸 1 5 7 2 c g がけん引アーム用軸挿入溝 1 5 7 2 c a d から外れなくなるため、けん引アーム用軸 1 5 7 2 c g が挿入されたけん引アーム 1 5 7 2 d は、シャーシ 1 5 7 2 c a に取り付けられた状態となる。

【0296】

続いて、ボディー 1 5 7 2 c d をシャーシ 1 5 7 2 c a の上方に被せて、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成されたシャーシ係止片 1 5 7 2 c a h をボディー 1 5 7 2 c d に形成された係合溝 1 5 7 2 c d b に挿入してはめ合わせ、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成された止め穴 1 5 7 2 c a g からボディー 1 5 7 2 c d に形成された取付ボス穴 1 5 7 2 c d a に向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。これにより、ボディー 1 5 7 2 c d をシャーシ 1 5 7 2 c a に固定することができる。

10

【0297】

続いて、シャーシ 1 5 7 2 c a に形成された車軸挿入溝 1 5 7 2 c a a に、両端に車輪 1 5 7 2 c e が取り付けられた車軸 1 5 7 2 c f を挿入する。これにより、車輪 1 5 7 2 c e は、車軸 1 5 7 2 c f を回転中心として回転することができる。

[2-5-2 (d) . 前側ギアモジュールの組み立て方法]

次に、このように組み立てられた車 1 5 7 2 c と、前述した、ギアベース 1 5 7 2 a 及びリールベース 1 5 7 2 b と、から前側ギアモジュール 1 5 7 2 を組み立てる方法について主として図 1 2 5 ~ 図 1 2 7 を参照して説明すると、まず、図 1 2 5 及び図 1 2 6 に示すように、リールベース 1 5 7 2 b の正極側溝 1 5 7 2 b a に正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d を巻き付け、リールベース 1 5 7 2 b の負極側溝 1 5 7 2 b b に負極側ワイヤ 1 5 7 2 b e を巻き付ける。

20

【0298】

正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d は、図 1 2 7 に示すように、その両端が丸端子で圧着されている。正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d の一端の丸端子を、正極側溝 1 5 7 2 b a に形成された正極側ワイヤ固定開口部 1 5 7 2 b q に通して図示しない正極側配線とともに正極側ワイヤ取付ボス穴 1 5 7 2 b p に図示しないネジを挿入してネジ止めする。続いて、正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d の他端の丸端子を引っ張りながら正極側溝 1 5 7 2 b a に沿って巻き付け、正極側溝 1 5 7 2 b a に形成された正極側バネ開口部 1 5 7 2 b r に通して正極側引張バネ 1 5 7 2 b f の一端に引っ掛ける。そして、この正極側引張バネ 1 5 7 2 b f の他端を正極側バネ取付ボス 1 5 7 2 b s に引っ掛ける。これにより、正極側引張バネ 1 5 7 2 b f の引っ張り力で正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d の巻き付け力を発生させることができるため、正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d の緩みを防止することができる。

30

【0299】

負極側ワイヤ 1 5 7 2 b e は、図 1 2 7 に示すように、その両端が丸端子で圧着されている。負極側ワイヤ 1 5 7 2 b e の一端の丸端子を、負極側溝 1 5 7 2 b b に形成された負極側ワイヤ固定開口部 1 5 7 2 b u に通して図示しない負極側配線とともに負極側ワイヤ取付ボス穴 1 5 7 2 b t に図示しないネジを挿入してネジ止めする。続いて、負極側ワイヤ 1 5 7 2 b e の他端の丸端子を引っ張りながら負極側溝 1 5 7 2 b b に沿って巻き付け、負極側溝 1 5 7 2 b b に形成された負極側バネ開口部 1 5 7 2 b v に通して負極側引張バネ 1 5 7 2 b g の一端に引っ掛ける。そして、この負極側引張バネ 1 5 7 2 b g の他端を負極側バネ取付ボス 1 5 7 2 b w に引っ掛ける。これにより、負極側引張バネ 1 5 7 2 b g の引っ張り力で負極側ワイヤ 1 5 7 2 b e の巻き付け力を発生させることができるため、負極側ワイヤ 1 5 7 2 b e の緩みを防止することができる。

40

【0300】

このように正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d 及び負極側ワイヤ 1 5 7 2 b e を正極側溝 1 5 7 2 b a 及び負極側溝 1 5 7 2 b b にそれぞれ巻き付けた後に、図 1 2 5 及び図 1 2 6 に示すように、リールベース 1 5 7 2 b に形成された軸穴 1 5 7 2 b h にリールベース 1 5 7 2 b の前面からリールベース 1 5 7 2 b の後面に向かってけん引ピン 1 5 7 2 e を挿入してリールベース 1 5 7 2 b の後面に突出させる。続いて、この突出させたけん引ピン 1 5 7 2 e にトーションバネ 1 5 7 2 f を挿入し、トーションバネ 1 5 7 2 f の一端をリール

50

ベース1572bに形成された係止片1572bmに引っ掛ける。そして、けん引ピン1572eに、前述した車1572cが取り付けられたけん引アーム1572dの軸穴1572dac（図129及び図130参照）を挿入する。続いて、ワッシャ1572gをけん引ピン1572eに挿入してけん引ピン1572eに形成された図示しない止め輪溝をワッシャ1572gの後面に突出させる。そして、この突出させた止め輪溝に図示しないE型リングを挿入してはめ込む。これにより、トーションバネ1572f、けん引アーム1572d等がけん引ピン1572eから外れなくなるとともに、けん引アーム1572dの前後方向への移動を規制することができる。

【0301】

続いて、トーションバネ1572fの他端をけん引アーム1572dの係止穴1572dad（図129及び図130参照）に挿入して引っ掛ける。これにより、けん引アーム1572dは、トーションバネ1572fの復元力によって、けん引ピン1572eを回転中心として、図125中時計方向に（図126中反時計方向に）回転する力が発生する。

【0302】

続いて、車1572cが取り付けられたけん引アーム1572dの軸穴1572dac近傍から飛び出している、車1572cの車内ランプ基板1572ccと電氣的に接続された配線（以下、「けん引アーム1572dからの配線」と記載する。）をループ中継基板1572iに差し込み、そして、正極側ワイヤ1572bdの一端の丸端子とともに正極側ワイヤ取付ボス穴1572bpにネジ止めされた正極側配線と、負極側ワイヤ1572beの一端の丸端子とともに負極側ワイヤ取付ボス穴1572btにネジ止めされた負極側配線と、をループ中継基板1572iに差し込む。これにより、正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beは、車1572cの車内ランプ基板1572cc（図129及び図130参照）と電氣的に接続された状態となる。

【0303】

続いて、図127に示すように、ループ中継基板1572iを基板固定片1572bzに挿入して固定する。このとき、リールベース1572bの外側リブ部1572boaと、領域RB1における内側リブ部1572bobと、によって挟まれた空間に、正極側配線及び負極側配線を断線させないように屈曲させて収容するとともに、けん引アーム1572dからの配線を断線させないように屈曲させて収容する。

【0304】

このように車1572c及びループ中継基板1572iをリールベース1572bに取り付けた後に、ギアベース1572aの前面にリールベース1572bの後面を向けた状態で被せて、リールベース1572bに形成された位置決めピン1572bnにギアベース1572aに形成された位置決め穴1572acをはめ合わせ、ギアベース1572aに形成された止め穴1572adからリールベース1572bに形成された取付ボス穴1572biに向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。これにより、リングギア1572abの薄肉円盤1572aaに埋め込まれたマグネットMG0と、リールベース1572bに取り付けられた車1572cの位置（車1572cが取り付けられたけん引アーム1572dを軸支するけん引ピン1572eが挿入される軸穴1572bhの位置）と、の関係を崩すことなく、ギアベース1572aをリールベース1572bに固定することができる。また、ギアベース1572aをリールベース1572bに固定することによって、前述した、リールベース1572bの外側リブ部1572boaと、領域RB1における内側リブ部1572bobと、によって挟まれた空間に取り付けられたループ中継基板1572iがほぼ密閉された状態となる。

【0305】

このように組み立てられた前側ギアモジュール1572及び後側ギアモジュール1573が前述したユニットベース1570bに取り付けられ、このユニットベース1570bに前側ユニットカバー1570a及び後側ユニットカバー1570cが取り付けられると、図122のD-D線に沿った断面では、図131に示すように、車1572cの左側の

10

20

30

40

50

車輪1572ceが前側ユニットカバー1570aの走行面1570abaに載った状態となり、車1572cの右側の車輪1572ceがユニットベース1570bの走行面1570bxaに載った状態となる。この状態では、けん引アーム1572dは、トーションバネ1572f（図125及び図126参照）の復元力によって、車1572cを走行面1570aba、1570bxaに向かって押さえ付ける力が発生しており、車輪1572ce、1572ceと走行面1570aba、1570bxaとのグリップ力を高めている。これにより、けん引アーム1572dが走行面1570aba、1570bxaに沿って車1572cをけん引することによって車輪1572ce、1572ceを回転させることができる。一方、車1573cの左側の車輪1573ceがユニットベース1570bの走行面1570bxaに載った状態となり、車1573cの右側の車輪1573ceが後側ユニットカバー1570cの走行面1570cbaに載った状態となる。この状態では、けん引アーム1573dは、トーションバネ1573f（図125及び図126参照）の復元力によって、車1573cを走行面1570bxa、1570cbaに向かって押さえ付ける力が発生しており、車輪1573ce、1573ceと走行面1570bxa、1570cbaとのグリップ力を高めている。これにより、けん引アーム1573dが走行面1570bxa、1570cbaに沿って車1573cをけん引することによって車輪1573ce、1573ceを回転させることができる。

10

[2-5-3. 前側接点モジュール及び後側接点モジュール]

次に、前述した、前側ギアモジュール1572のリールベース1572bに巻き付けられた正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beに正極電圧及び負極電圧をそれぞれ印加する前側接点モジュール1579と、前述した、後側ギアモジュール1573のリールベース1573bに巻き付けられた正極側ワイヤ1573bd及び負極側ワイヤ1573beに正極電圧及び負極電圧をそれぞれ印加する後側接点モジュール1586と、について主として図132及び図133を参照して説明する。図132は前側（後側）接点モジュールの分解斜視図（a）、前側（後側）接点モジュールの正面図（b）であり、図133は図122のE-E線に沿った部分断面図（部分斜視図）である。前側接点モジュール1579及び後側接点モジュール1586は同一構造であるため、前側接点モジュール1579の構成について説明する。なお、図132の図中括弧内の符号は、後側接点モジュール1586の各種構成部材を示している。

20

【0306】

前側接点モジュール1579は、図132（a）に示すように、非導電性の合成樹脂で成型された接点台座1579aと、この接点台座1579aの上側に取り付けられて正極電圧が印加される正極側配線1579dと電氣的に接続される正極側フィンガ1579bと、この正極側フィンガ1579bと並んで接点台座1579aの上側に取り付けられて負極電圧が印加される負極側配線1579eと電氣的に接続される負極側フィンガ1579cと、を備えて構成されている。

30

【0307】

接点台座1579aは、ほぼ直方体の形状に形成されており、その上面には左右方向に沿って溝1579aaが形成されている。この溝1579aaには、溝1579aaを前側溝及び後側溝の2つの溝に仕切るための仕切壁1579aaaが溝1579aaに沿って上方に向かって突出して形成されている。仕切壁1579aaaによって仕切られた前側溝は、負極側フィンガ取付溝1579aabとして負極側フィンガ1579cが取り付けられる。仕切壁1579aaaによって仕切られた後側溝は、正極側フィンガ取付溝1579aacとして正極側フィンガ1579bが取り付けられる。また溝1579aaには、負極側フィンガ取付溝1579aabの中央に沿って、負極側リブ部1579aadが上方に向かって突出して形成され、正極側フィンガ取付溝1579aacの中央に沿って、正極側リブ部1579aaeが上方に向かって突出して形成されている。負極側リブ部1579aad及び正極側リブ部1579aaeの高さは、同一であり、仕切壁1579aaaの高さより低くなっている。

40

【0308】

50

負極側リブ部1579aadの上面左側及び上面右側には負極側フィンガ1579cを位置決めするための位置決めピン1579aafがそれぞれ上方に向かって突出して形成されており、負極側リブ部1579aadの上面中央には負極側フィンガ1579cを取り付けるための取付ボス穴1579aagが形成されている。正極側リブ部1579aaeの上面左側及び上面右側には正極側フィンガ1579bを位置決めするための位置決めピン1579aaahがそれぞれ上方に向かって突出して形成されており、正極側リブ部1579aaeの上面中央には正極側フィンガ1579bを取り付けるための取付ボス穴1579aaiが形成されている。

【0309】

接点台座1579aの下面には、図132(b)に示すように、前述した、ユニットベース1570bの前面左下側又は前面右下側に形成された取付ボス穴1570bmと対応する位置に、ユニットベース1570bに固定するための止め穴1579abが下方に向かって突出して形成されている。また接点台座1579aの下面の中央には、図132(b)に示すように、正極側配線1579d及び負極側配線1579eを掛け留めてまとめるための配線処理片1579acが前方に向かって突出して形成されている。

【0310】

正極側フィンガ取付溝1579aacに取り付けられる正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ取付溝1579aabに取り付けられる負極側フィンガ1579cは、ベリリウム、銅等を材料とするベリリウム銅合金製の導電性を有した長方形の薄肉板であって、この薄肉板の上面中央を折り目として薄肉板の一端が上方に向かってほぼ130度折れ曲がり、この折れ曲がった薄肉板の一端が下方に向かって円弧状に曲げられた形状に形成されている。正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cは、円弧状に曲げられた部分を上方から下方に向かって押圧して変位させると、復元押圧力が発生するようになっている。

【0311】

正極側フィンガ1579bは、接点台座1579aの正極側リブ部1579aaeに形成された、位置決めピン1579aaah及び取付ボス穴1579aaiと対応する位置に、正極側リブ部1579aaeとの位置関係を規定するための位置決め穴1579ba及び自身を正極側リブ部1579aaeに固定するための止め穴1579bbがそれぞれ形成されている。負極側フィンガ1579cは、接点台座1579aの負極側リブ部1579aadに形成された、位置決めピン1579aaf及び取付ボス穴1579aagと対応する位置に、負極側リブ部1579aadとの位置関係を規定するための位置決め穴1579ca及び自身を負極側リブ部1579aadに固定するための止め穴1579cbがそれぞれ形成されている。

【0312】

このように構成された前側接点モジュール1579の組み立て方法について説明すると、接点台座1579aの正極側フィンガ取付溝1579aacに正極側フィンガ1579bを挿入し、正極側フィンガ取付溝1579aacの正極側リブ部1579aaeに形成された位置決めピン1579aaahに正極側フィンガ1579bに形成された位置決め穴1579baをはめ合わせる。続いて、正極側配線1579dの一端が圧着された丸端子を正極側フィンガ1579bに形成された止め穴1579bbに合わせる。そして、この丸端子から正極側フィンガ取付溝1579aacの正極側リブ部1579aaeに形成された取付ボス穴1579aaiに向かって図示しないネジを挿入してネジ止めする。これにより、正極側配線1579d及び正極側フィンガ1579bを正極側フィンガ取付溝1579aacの正極側リブ部1579aaeに固定することができる。

【0313】

続いて、接点台座1579aの負極側フィンガ取付溝1579aabに負極側フィンガ1579cを挿入し、負極側フィンガ取付溝1579aabの負極側リブ部1579aadに形成された位置決めピン1579aafに負極側フィンガ1579cに形成された位置決め穴1579caをはめ合わせる。続いて、負極側配線1579eの一端が圧着され

た丸端子を負極側フィンガ1579cに形成された止め穴1579cbに合わせる。そして、この丸端子から負極側フィンガ取付溝1579aabの負極側リブ部1579aadに形成された取付ボス穴1579aagに向かって図示しないネジを挿入してネジ止める。これにより、負極側配線1579e及び負極側フィンガ1579cを負極側フィンガ取付溝1579aabの負極側リブ部1579aadに固定することができる。

【0314】

続いて、正極側配線1579d及び負極側配線1579eを断線しないように屈曲させて接点台座1579aの下側に形成された配線処理片1579acに引っ掛けてまとめる。

【0315】

なお、図132(a)、(b)に示す前側接点モジュール1579は、図122に示したユニットベース1570bの前面左下側に取り付けられるものであり、ユニットベース1570bの前面右下側に取り付けられる前側接点モジュール1579は、前述した、正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cの取り付け方向を180度変えて正極側フィンガ取付溝1579aacの正極側リブ部1579aae及び負極側フィンガ取付溝1579aabの負極側リブ部1579aadにそれぞれ取り付けることで組み立てられるようになっている。また、図123に示したユニットベース1570bの後面左下側及び右下側に取り付けられる後側接点モジュール1586は、図132(a)に示すように、その接点台座1586aに形成された前側溝が正極側フィンガ取付溝1586aacとなり、後側溝が負極側フィンガ取付溝1586aabとなる。このように、前側接点モジュール1579及び後側接点モジュール1586の各種構成部材は、部品の共通化が図られている。

【0316】

このように組み立てられた前側接点モジュール1579を、ユニットベース1570bの前面左下側に形成された取付ボス穴1570bmに取り付けると、図132(b)に示すように、正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cの円弧状に曲げられた部分は、前側ギアモジュール1572のリールベース1572bに巻き付けられた正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beによって押し下げられてそれぞれ変位している。正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cは、この変位によって復元押圧力を正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beにそれぞれ加えている。これにより、図122に示したE-E線に沿った断面では、図133に示すように、前側接点モジュール1579の正極側フィンガ1579bは前側ギアモジュール1572のリールベース1572bに形成された正極側溝1572baに巻き付けられた正極側ワイヤ1572bdと接触して電氣的に導通した状態となっており、前側接点モジュール1579の負極側フィンガ1579cは前側ギアモジュール1572のリールベース1572bに形成された負極側溝1572bbに巻き付けられた負極側ワイヤ1572beと接触して電氣的に導通した状態となっている。したがって、正極側配線1579dの正極電圧を、正極側フィンガ1579bを介して、正極側ワイヤ1572bdに印加することができ、負極側配線1579eの負極電圧を、負極側フィンガ1579cを介して、負極側ワイヤ1572beに印加することができる。

[2-5-4. 前側センサ基板ボックス及び後側センサ基板ボックス]

次に、前述した、前側ギアモジュール1572の薄肉円盤1572aaに埋め込まれたマグネットMG0を検出する前側センサ基板1580を収容する前側センサ基板ボックス1581と、後側ギアモジュール1573の薄肉円盤1573aaに埋め込まれたマグネットMG1を検出する後側センサ基板1587を収容する後側センサ基板ボックス1588と、について図134を参照して説明する。図134は前側(後側)センサ基板ボックスを正面から見た分解斜視図(a)、前側(後側)センサ基板ボックスを背面から見た分解斜視図(b)である。前側センサ基板1580及び後側センサ基板1587は同一構造であり、前側センサ基板ボックス1581及び後側センサ基板ボックス1588は同一構造であるため、前側センサ基板1580及び前側センサ基板ボックス1581の構成につ

10

20

30

40

50

いて説明する。なお、図134の図中括弧内の符号は、後側センサ基板1587及び後側センサ基板ボックス1588の各種構成部材を示している。

【0317】

前側センサ基板ボックス1581は、図134(a)、(b)に示すように、ベース1581aと、このベース1581aの後面に取り付けられる前側センサ基板1580と、ベース1581aの後面を覆うように取り付けられるカバー1581bと、を備えて構成されている。

【0318】

ベース1581aは、縦方向に長い長方形の薄肉板状であって、ベース1581aを正面から見て左上側の角が面取りされた形状に形成されており、ベース1581aを正面から見て左下側及び右上側に、前側センサ基板1580を位置決めするための位置決めピン1581aaがそれぞれ後方に向かって突出して形成され、ベース1581aを正面から見て右上側及び左下側に、前述した、ユニットベース1570bの前面に形成された取付ボス穴1570bnと対応する位置に、自身をユニットベース1570bに固定するための止め穴1581abがそれぞれ外側に向かって突出して形成され、ベース1581aを正面から見て左辺及び右辺のほぼ中央に、カバー1581bをはめ合わせるための凹状の係合溝1581acがそれぞれ形成されている。

【0319】

ベース1581aの後面に取り付けられる前側センサ基板1580は、縦方向に長い長方形の薄肉板状であって、前側センサ基板1580を正面から見て左上側の角が面取りされてベース1581aの外形より一回り小さい形状に形成されており、ベース1581aに形成された位置決めピン1581aaと対応する位置にベース1581aとの位置関係を規定する位置決め穴1580aが形成されている。前側センサ基板1580の後面には、面取りされた角近傍に、前述した、前側ギアモジュール1572の薄肉円盤1572aaの外周近傍に埋め込まれたマグネットMG0(図122参照)の磁気を検出するためのホール素子1580bが実装され、前側センサ基板1580の後面下側中央には、ホール素子1580bからの検出信号を外部に伝えるための接続コネクタ1580cが実装されている。

【0320】

ベース1581aの後面を覆うように取り付けられるカバー1581bは、縦方向に長い直方体の前面が開口された箱状であって、カバー1581bを正面から見て左上側の角が面取りされた形状に形成されており、カバー1581bを正面から見て右上側及び左下側に、ベース1581aに形成された止め穴1581abと対応する位置に、自身をユニットベース1570bに固定するための止め穴1581baがそれぞれ外側に向かって突出して形成され、カバー1581bを正面から見て左辺及び右辺のほぼ中央に、ベース1581aに形成された係合溝1581acと対応する位置にベース1581aに固定するための係止爪1581bbがそれぞれ形成され、カバー1581bの下側に、前側センサ基板1580に実装された接続コネクタ1580cと対応する位置に接続コネクタ1580cに配線を差し込むための接続開口部1581bcが形成されている。

【0321】

このように構成された前側センサ基板ボックス1581の組み立て方法について説明すると、まず、前側センサ基板1580をベース1581aの後面に近づけて、ベース1581aに形成された位置決めピン1581aaに前側センサ基板1580に形成された位置決め穴1580aをはめ合わせる。続いて、ベース1581aの後面にカバー1581bを被せて、ベース1581aに形成された係合溝1581acに、カバー1581bに形成された係止爪1581bbを押し込む。これにより、カバー1581bをベース1581aに固定することができ、ベース1581aとカバー1581bとによって挟まれたほぼ密閉された空間に前側センサ基板1580を収容することができる。

【0322】

このように組み立てられた前側センサ基板ボックス1581は、図122に示すように

、その面取りされた角が、ユニットベース1570bに形成された楕円開口部1570baの中心に向くように（カバー1581bがユニットベース1570bの前面に向くように）、ユニットベース1570bの取付ボス穴1570bnに取り付けられる。これにより、前側ギアモジュール1572が前側ガイドローラ1575に支持されて楕円開口部1570baの中心を回転中心として回転すると、薄肉円盤1572aaの外周近傍に埋め込まれたマグネットMG0の軌道上の前方に、前側センサ基板1580の面取りされた角近傍に実装されたホール素子1580bが配置された状態となる。一方、組み立てられた後側センサ基板ボックス1588は、図123に示すように、その面取りされた角が、ユニットベース1570bに形成された楕円開口部1570baの中心に向くように（ベース1581aがユニットベース1570bの後面に向くように）、ユニットベース1570bの取付ボス穴1570bqに取り付けられる。これにより、後側ギアモジュール1573が後側ガイドローラ1582に支持されて楕円開口部1570baの中心を回転中心として回転すると、薄肉円盤1573aaの外周近傍に埋め込まれたマグネットMG1の軌道上の前方に、後側センサ基板1587の面取りされた角近傍に実装されたホール素子1587bが配置された状態となる。

10

【0323】

以上説明した本実施形態のループユニット1570によれば、前側ギアモジュール1572（後側ギアモジュール1573）のリールユニット1572b（1573b）の外側リブ1572boa（1573boa）に形成された、正極側溝1572ba（1573ba）及び負極側溝1572bb（1573bb）に沿って巻き付ける部材として正極側ワイヤ1572bd（1573bd）及び負極側ワイヤ1572be（1573be）をそれぞれ用いているため、正極側ワイヤ1572bd（1573bd）及び負極側ワイヤ1572be（1573be）を、正極側溝1572ba（1573ba）及び負極側溝1572bb（1573bb）に沿って角部が生じない円形の形状にそれぞれ巻き付けることができる。これにより、前側ギアモジュール1572（後側ギアモジュール1573）が前側ガイドローラ1575（後側ガイドローラ1582）に支持されて回転しても、前側接点モジュール1579（後側接点モジュール1586）の正極側フィンガ1579b（1586b）が角部で飛び跳ねて正極側ワイヤ1572bd（1573bd）から離れたり、前側接点モジュール1579（後側接点モジュール1586）の負極側フィンガ1579c（1586c）が角部で飛び跳ねて負極側ワイヤ1572be（1573be）から離れたりすることがない。なお、正極側ワイヤ1572bd（1573bd）及び負極側ワイヤ1572be（1573be）に代えて銅板を正極側溝1572ba（1573ba）及び負極側溝1572bb（1573bb）にそれぞれ巻き付ける場合には、銅板を多角形に折り曲げる必要がある。銅板を多角形に折り曲げて、正極側銅板1572bd'（1573bd'）を正極側溝1572ba（1573ba）に巻き付けたり、負極側銅板1572be'（1573be'）を負極側溝1572bb（1573bb）に巻き付けたりしても、正極側銅板1572bd'（1573bd'）及び負極側銅板1572be'（1573be'）は多角形であり、角部が生じる。このため、前側ギアモジュール1572（後側ギアモジュール1573）が前側ガイドローラ1575（後側ガイドローラ1582）に支持されて回転すると、前側接点モジュール1579（後側接点モジュール1586）の正極側フィンガ1579b（1586b）が正極側銅板1572bd'（1573bd'）の角部で飛び跳ねて正極側銅板1572bd'（1573bd'）から離れ、接触による電氣的に導通した状態を維持することが困難となり、前側接点モジュール1579（後側接点モジュール1586）の負極側フィンガ1579c（1586c）が正極側銅板1572be'（1573be'）の角部で飛び跳ねて負極側銅板1572be'（1573be'）から離れ、接触による電氣的に導通した状態を維持することが困難となる。

20

30

40

【0324】

また、正極側溝1572baには、正極側パネ開口部1572brが形成された位置から正極側ワイヤ固定開口部1572bqが形成された位置までに亘る中心角PWにおいて

50

、正極側ワイヤ1572bdが2重に巻き付けられる領域が形成されており、負極側溝1572bbには、負極側バネ開口部1572bvが形成された位置から負極側ワイヤ固定開口部1572buが形成された位置までに亘る中心角NWにおいて、負極側ワイヤ1572beが2重に巻き付けられる領域が形成されている。中心角PWは、ユニットベース1570bの前面左下側に取り付けられた前側接点モジュール1579の正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cが正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beとそれぞれ接触する位置と、ユニットベース1570bの前面右下側に取り付けられた前側接点モジュール1579の正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cが正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beとそれぞれ接触する位置と、による中心角FWの約3倍となっている。一方、中心角NWは、ユニットベース1570bの後面左下側に取り付けられた後面接点モジュール1586の正極側フィンガ1586b及び負極側フィンガ1586cが正極側ワイヤ1573bd及び負極側ワイヤ1573beとそれぞれ接触する位置と、ユニットベース1570bの後面右下側に取り付けられた後側接点モジュール1586の正極側フィンガ1586b及び負極側フィンガ1586cが正極側ワイヤ1573bd及び負極側ワイヤ1573beとそれぞれ接触する位置と、による中心角FWの約3倍となっている。このため、例えば、前側ギアモジュール1572が前側ガイドローラ1575に支持されて回転した際に、ユニットベース1570bの前面左下側に取り付けられた、前側接点モジュール1579の正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cが正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beが2重に巻き付けられた領域から1重に巻き付けられた領域に突入したときには、ユニットベース1570bの前面右下側に取り付けられた、前側接点モジュール1579の正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cが依然として正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beが2重に巻き付けられた領域において正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beと接触した状態となっている。一方、例えば、後側ギアモジュール1573が後側ガイドローラ1582に支持されて回転した際に、ユニットベース1570bの後面右下側に取り付けられた、後側接点モジュール1586の正極側フィンガ1579b及び負極側フィンガ1579cが正極側ワイヤ1572bd及び負極側ワイヤ1572beが2重に巻き付けられた領域から1重に巻き付けられた領域に突入したときには、ユニットベース1570bの後面左下側に取り付けられた、後側接点モジュール1586の正極側フィンガ1586b及び負極側フィンガ1586cが依然として正極側ワイヤ1573bd及び負極側ワイヤ1573beが2重に巻き付けられた領域において正極側ワイヤ1573bd及び負極側ワイヤ1573beと接触した状態となっている。このように、前側ギアモジュール1572（後側ギアモジュール1573）が前側ガイドローラ1575（後側ガイドローラ1582）に支持されて回転した際に、前側接点モジュール1579（後側接点モジュール1586）の正極側フィンガ1579b（1586b）及び負極側フィンガ1579c（1586c）が正極側ワイヤ1572bd（1573bd）及び負極側ワイヤ1572be（1573be）とそれぞれ接触する部分が、例えば、2重に巻き付けられた領域から1重に巻き付けられた領域に突入し、その突入によって、正極側フィンガ1579b（1586b）が飛び跳ねて正極側ワイヤ1572bd（1573bd）から離れたり、負極側フィンガ1579c（1586c）が飛び跳ねて負極側ワイヤ1572be（1573be）から離れたりしても、もう1つの前側接点モジュール1579（後側接点モジュール1586）の正極側フィンガ1579b（1586b）及び負極側フィンガ1579c（1586c）が依然として2重に巻き付けられた領域において正極側ワイヤ1572bd（1573bd）及び負極側ワイヤ1572be（1573be）と接触した状態となっているため、電氣的に導通した状態が遮断されることがない。

【0325】

更に、前側ギアモジュール駆動モータ1578（後側ギアモジュール駆動モータ1585）の回転方向は、前側ギアモジュール1572（後側ギアモジュール1573）のギアベース1572a（ギアベース1573a）に形成されたリングギア1572ab（15

10

20

30

40

50

7 3 a b) の歯が前側中間ギア 1 5 7 6 (後側中間ギア 1 5 8 3) の歯で持ち上げられる方向に設定されているため、前側接点モジュール 1 5 7 9 (後側接点モジュール 1 5 8 6) の正極側フィンガ 1 5 7 9 b (1 5 8 6 b) と正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d (1 5 7 3 b d) との接触による摩耗によって生じた粉じんや前側接点モジュール 1 5 7 9 (後側接点モジュール 1 5 8 6) の負極側フィンガ 1 5 7 9 c (1 5 8 6 c) と負極側ワイヤ 1 5 7 2 d e (1 5 7 3 b e) との接触による摩耗によって生じた粉じんが前側ギアモジュール駆動モータ 1 5 7 8 (後側ギアモジュール駆動モータ 1 5 8 5) に向かって飛散するようになっている。これにより、前側ギアモジュール駆動モータ 1 5 7 8 (後側ギアモジュール駆動モータ 1 5 8 5) が取り付けられる反対側、つまりユニットベース 1 5 7 0 b の前面左下側及び前面右下側 (ユニットベース 1 5 7 0 b の後面左下側及び後面右下側) に取り付けられた前側接点モジュール 1 5 7 9 (後側接点モジュール 1 5 8 6) より高い位置であってユニットベース 1 5 7 0 b の前面右側 (ユニットベース 1 5 7 0 b の後面左側) に取り付けられた前側センサ基板ボックス 1 5 8 0 (後側センサ基板ボックス 1 5 8 8) に向かって粉じんが直接飛散しないようになっている。なお、正極側フィンガ 1 5 7 9 b (1 5 8 6 b) 及び負極側フィンガ 1 5 7 9 c (1 5 8 6 c) はベリリウム銅合金製であり、このベリリウム銅合金は磁気を帯びない性質を有している。一方、正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d (1 5 7 3 b d) 及び負極側ワイヤ 1 5 7 2 b e (1 5 7 3 b e) はステンレス製であり、このステンレスは変形によって磁気を帯びる性質を有している。このため、前側接点モジュール 1 5 7 9 (後側接点モジュール 1 5 8 6) の正極側フィンガ 1 5 7 9 b (1 5 8 6 b) と正極側ワイヤ 1 5 7 2 b d (1 5 7 3 b d) との接触による摩耗によって生じた粉じん、前側接点モジュール 1 5 7 9 (後側接点モジュール 1 5 8 6) の負極側フィンガ 1 5 7 9 c (1 5 8 6 c) と負極側ワイヤ 1 5 7 2 d e (1 5 7 3 b e) との接触による摩耗によって生じた粉じんは、磁気を帯びているおそれがある。このような粉じんは、前側ギアモジュール駆動モータ 1 5 7 8 (後側ギアモジュール駆動モータ 1 5 8 5) に向かって飛散するように前側ギアモジュール駆動モータ 1 5 7 8 (後側ギアモジュール駆動モータ 1 5 8 5) の回転方向が設定されているため、前側ギアモジュール駆動モータ 1 5 7 8 (後側ギアモジュール駆動モータ 1 5 8 5) の反対側に取り付けられた前側センサ基板ボックス 1 5 8 1 (後側センサ基板ボックス 1 5 8 8) に直接飛散しないようになっている。これにより、前側ギアモジュール 1 5 7 2 (後側ギアモジュール 1 5 7 3) が前側ガイドローラ 1 5 7 5 (後側ガイドローラ 1 5 8 2) に支持されて回転した際に、前側ギアモジュール 1 5 7 2 (後側ギアモジュール 1 5 7 3) の薄肉円盤 1 5 7 2 a a (1 5 7 3 a a) の外周近傍に埋め込まれたマグネット MG 0 (MG 1) がその軌道に沿って前側センサ基板 1 5 8 0 (後側センサ基板 1 5 8 7) が収容された前側センサ基板ボックス 1 5 8 1 (後側センサ基板ボックス 1 5 8 8) に接近してきても前側センサ基板ボックス 1 5 8 1 (後側センサ基板ボックス 1 5 8 8) の周囲にはマグネット MG 0 (MG 1) の磁場に影響を与える程度の粉じん量が極めて少ない状態となっている。このように、前側センサ基板 1 5 8 0 (後側センサ基板 1 5 8 7) に実装されたホール素子 1 5 8 0 b (1 5 8 7 b) は、粉じんを受ける環境下にあっても、前側ギアモジュール 1 5 7 2 (後側ギアモジュール 1 5 7 3) の薄肉円盤 1 5 7 2 a a の外周近傍に埋め込まれたマグネット MG 0 (MG 1) を正確に検出することができる。したがって、粉じんを受ける環境下にあっても、前側ギアモジュール 1 5 7 2 (後側ギアモジュール) の原位置を正確に把握することができる。

【0 3 2 6】

更にまた、前側ギアモジュール 1 5 7 2 (後側ギアモジュール 1 5 7 3) の薄肉円盤 1 5 7 2 a a (1 5 7 3 a a) の外周近傍に埋め込まれたマグネット MG 0 (MG 1) の磁気を検出するホール素子 1 5 8 0 b (1 5 8 7 b) が実装された前側センサ基板 1 5 8 0 (後側センサ基板 1 5 8 7) は、前側センサ基板ボックス 1 5 8 1 (後側センサ基板ボックス 1 5 8 8) にほぼ密閉された状態で収容されているため、前述した粉じんが前側センサ基板ボックス 1 5 8 1 (後側センサ基板ボックス 1 5 8 8) の内部に侵入することを防止することができる。これにより、前側センサ基板 1 5 8 0 (後側センサ基板 1 5 8 7)

やホール素子1580b(1587b)に粉じんが付着することを防止することができる。したがって、導電性を有した粉じんによる前側センサ基板1580(後側センサ基板1587)の短絡を防止することができる。なお、マグネットMG0(MG1)とホール素子1580b(1587b)とによる検出方法に代えて前側ギアモジュール1572(後側ギアモジュール1573)の薄肉円盤1572aa(1573aa)に非透過性のシールを貼り付け、前側センサ基板1580(後側センサ基板1587)に光軸の遮断を検出するフォトセンサを実装する場合には、フォトセンサの光軸が前側センサ基板ボックス1581(後側センサ基板ボックス1588)から露出するように、フォトセンサが実装された位置と対応する位置に、前側センサ基板ボックス1581(後側センサ基板ボックス1588)に切欠きを設ける必要がある。そうすると、合成樹脂で成型された薄肉円盤1572aaが静電気を帯びている場合には、例えば粉じんが薄肉円盤1572aaの外周近傍に付着したり、合成樹脂で成型されたフォトセンサのカバーが静電気を帯びている場合には、例えば切欠きから前側センサ基板ボックス1580(後側センサ基板ボックス1588)の内部に侵入した粉じんがフォトセンサの光軸やその近傍に付着したりする。これにより、フォトセンサは、薄肉円盤1572aa(1573aa)の外周近傍に付着した粉じんを貼り付けたシールとして誤検出したり、光軸やその周辺に付着した粉じんによって光軸が遮断されたことによって貼り付けたシールとして誤検出したりするおそれがある。このように、粉じんが飛散する環境下では、フォトセンサとシールとによる検出方法を採用するのは適切ではない。

【0327】

そして、前側接点モジュール1579(後側接点モジュール1586)は、ユニットベース1570bの前面左下側及び前面右下側(ユニットベース1570bの後面左下側及び後面右下側)に取り付けられているため、粉じんが落下する距離を短くすることができ、粉じんが飛散する領域を小さく抑えることができる。

【0328】

そしてまた、前側センサ基板ボックス1580(後側センサ基板ボックス1588)は、ユニットベース1570bの前面左下側及び前面右下側(ユニットベース1570bの後面左下側及び後面右下側)に取り付けられた前側接点モジュール1579(後側接点モジュール1586)より高い位置であってユニットベース1570bの前面右側(ユニットベース1570bの後面左側)に取り付けられているため、粉じんが前側センサ基板ボックス1580(後側センサ基板ボックス1588)に飛散しにくくなっている。これにより、粉じんが前側センサ基板ボックス1580(後側センサ基板ボックス1588)に付着することを防止することができる。また、前側センサ基板ボックス1580(後側センサ基板ボックス1588)は、その面取りされた部分、つまりホール素子1580b(1587b)が実装された部分が上側、接続コネクタ1580c(1587c)が実装された部分が下側となっているため、前側センサ基板ボックス1580(後側センサ基板ボックス1588)と接続コネクタ1580c(1587c)とのすき間から粉じんが侵入しても極めて少量であり、この極めて少量の粉じんがホール素子1580b(1587b)に届くまでにその自重によって落下して接続コネクタ1580c(1587c)やその近傍に付着するようになっている。このように、接続コネクタ1580cやその近傍に付着した粉じんが極めて少量であるため、ホール素子1580b(1587b)は、その付着した粉じんによる磁気を前側ギアモジュール1572(後側ギアモジュール1573)の薄肉円盤1572aa(1573aa)の外周近傍に埋め込まれたマグネットMG0(MG1)として誤って検出するおそれがない。なお、粉じんは導電性を有しているが、接続コネクタ1580c(1587c)やその近傍に付着した粉じんが極めて少量であるため、接続コネクタ1580cが短絡するおそれがない。

[3. 機能表示ユニット]

次に、遊技盤4の裏面に取り付けられる機能表示ユニット1225について説明する。図135は機能表示ユニットの分解斜視図の概略図である。

【0329】

機能表示ユニット1225は、図135に示すように、機能表示基板1225a、カバー部材1225bを備えて構成されている。まず、機能表示基板1225aの構成について説明し、続けてカバー部材1225bの遊技盤4への取り付けについて説明する。

[3-1. 機能表示基板の構成]

機能表示基板1225aは、図135に示すように、セグメント表示器SEG1、SEG2、LED1~LED12を備えて構成されている。本実施形態では、セグメント表示器SEG1には上特別図柄表示器1480が割り当てられ、セグメントSEG2には下特別図柄表示器1490が割り当てられている。セグメント表示器SEG1、SEG2は、英数字及び図形等を表示することができるようになっており、これらの英数字及び図形等を特別図柄として表示することによって、上述した、中始動入賞口1330に遊技球が入球すると、セグメント表示器SEG1が所定の特別図柄を変動表示し、上始動入賞口1270又は下始動入賞口1340に遊技球が入球すると、セグメント表示器SEG2が所定の特別図柄を変動表示するようになっている。

【0330】

LED1には上特別図柄記憶ランプ1500a、LED2には上特別図柄記憶ランプ1500bがそれぞれ割り当てられ、LED3には下特別図柄記憶ランプ1510a、LED4には下特別図柄記憶ランプ1510bがそれぞれ割り当てられている。中始動入賞口1330に入球した遊技球は、特別図柄の変動表示で使用されないときには、入球した遊技球の球数を保留数として上特別図柄記憶ランプ1500a、1500bが点灯又は点滅するようになっている。具体的には、保留球が1球のときには上特別図柄記憶ランプ1500aが点灯して上特別図柄記憶ランプ1500bが消灯し、保留球が2球のときには上特別図柄記憶ランプ1500a、1500bがともに点灯し、保留球が3球のときには上特別図柄記憶ランプ1500aが点滅して上特別図柄記憶ランプ1500bが点灯し、保留球が4球のときには上特別図柄記憶ランプ1500a、1500bがともに点滅する。一方、上始動入賞口1270又は下始動入賞口1340に入球した遊技球は、特別図柄の変動表示で使用されないときには、入球した遊技球の球数を保留数として下特別図柄記憶ランプ1510a、1510bが点灯又は点滅するようになっている。具体的には、保留球が1球のときには下特別図柄記憶ランプ1510aが点灯して下特別図柄記憶ランプ1510bが消灯し、保留球が2球のときには下特別図柄記憶ランプ1510a、1510bがともに点灯し、保留球が3球のときには下特別図柄記憶ランプ1510aが点滅して下特別図柄記憶ランプ1510bが点灯し、保留球が4球のときには下特別図柄記憶ランプ1510a、1510bがともに点滅する。

【0331】

LED5には普通図柄表示器1520が割り当てられている。LED5は赤色／緑色／橙色を点灯することができるLEDであり、これらの赤色／緑色／橙色を組み合わせて点灯することもできるようになっている。LED5は、その点灯する色を普通図柄として表示することによって、上述した、ゲート1455に遊技球が通過すると、所定の普通図柄を変動表示するようになっている。

【0332】

LED6~LED9には普通図柄記憶ランプ1530a~1530dがそれぞれ割り当てられている。ゲート1455に通過した遊技球は、普通図柄の変動表示で使用されないときには、通過した遊技球の球数を保留数として普通図柄記憶ランプ1530a~1530dが点灯するようになっている。具体的には、保留球が1球のときには普通図柄記憶ランプ1530aが点灯して普通図柄記憶ランプ1530b~1530dが消灯し、保留球が2球のときには普通図柄記憶ランプ1530a、1530bが点灯して普通図柄記憶ランプ1530c、1530dが消灯し、保留球が3球のときには普通図柄記憶ランプ1530a~1530cが点灯して普通図柄記憶ランプ1530dが消灯し、保留球が4球のときには普通図柄記憶ランプ1530a~1530dがすべて点灯する。

【0333】

LED10には遊技状態表示ランプ1540が割り当てられている。LED10は赤色

／緑色／橙色を点灯することができるＬＥＤであり、これらの赤色／緑色／橙色を組み合わせ点灯することもできるようになっている。ＬＥＤ１０は、その点灯する色を遊技状態として表示することによって、遊技状態として確率変動又は小当たりが生じている旨を報知するようになっている。

【０３３４】

ＬＥＤ１１には２ラウンド表示ランプ１５５０、ＬＥＤ１２には１５ラウンド表示ランプ１５６０がそれぞれ割り当てられている。上述したように、２ラウンド表示ランプ１５５０は大入賞口１４００が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が２回である旨を点灯して報知するようになっており、一方、１５ラウンド表示ランプ１５６０はラウンドが１５回である旨を点灯して報知するようになっている。

10

【０３３５】

このように、機能表示基板１２２５ａに実装された、セグメント表示器ＳＥＧ１、ＳＥＧ２、ＬＥＤ１～ＬＥＤ１２は、上特別図柄表示器１４８０、下特別図柄表示器１４９０、上特別図柄記憶ランプ１５００ａ、１５００ｂ、下特別図柄記憶ランプ１５１０ａ、１５１０ｂ、普通図柄表示器１５２０、普通図柄記憶ランプ１５３０ａ～１５３０ｄ、遊技状態表示ランプ１５４０、２ラウンド表示ランプ１５５０、１５ラウンド表示ランプ１５６０がそれぞれ割り当てられており、各種機能表示を行う、セグメント表示器ＳＥＧ１、ＳＥＧ２、ＬＥＤ１～ＬＥＤ１２、つまり上特別図柄表示器１４８０、下特別図柄表示器１４９０、上特別図柄記憶ランプ１５００ａ、１５００ｂ、下特別図柄記憶ランプ１５１０ａ、１５１０ｂ、普通図柄表示器１５２０、普通図柄記憶ランプ１５３０ａ～１５３０

20

【０３３６】

また、上特別図柄表示器１４８０及び下特別図柄表示器１４９０は、大当たり遊技状態を特別図柄としてそれぞれ変動表示するため、上特別図柄記憶ランプ１５００ａ、１５００ｂ、下特別図柄記憶ランプ１５１０ａ、１５１０ｂ、普通図柄表示器１５２０、普通図柄記憶ランプ１５３０ａ～１５３０ｄ、遊技状態表示ランプ１５４０、２ラウンド表示ランプ１５５０及び１５ラウンド表示ランプ１５６０と区別して、それらに割り当てられるＬＥＤ１～ＬＥＤ１２と異なるセグメント表示器ＳＥＧ１、ＳＥＧ２を用いて、英数字及び図形等を特別図柄として変動表示している。

30

【０３３７】

なお、普通図柄記憶ランプ１５３０ａ～１５３０ｄに割り当てられるＬＥＤ６～ＬＥＤ９の数と、２ラウンド表示ランプ１５５０及び１５ラウンド表示ランプ１５６０に割り当てられるＬＥＤ１１、ＬＥＤ１２の数と、の和が固定値６となっている。

[３－２．カバー部材の遊技盤への取り付け]

機能表示基板１２２５ａは、カバー部材１２２５ｂに図示しないネジで固定され、カバー部材１２２５ｂが遊技盤４の飾り枠２５１の裏面から図示しないネジで取り付けられるようになっている。飾り枠２５１には、機能表示基板１２２５ａのセグメントＳＥＧ１、ＳＥＧ２に対応する位置にセグメント表示器用開口２５１ａが形成されており、これらのセグメント表示器ＳＥＧ１、ＳＥＧ２が表示する内容を視認できるようになっている。

40

【０３３８】

また飾り枠２５１には、機能表示基板１２２５ａのＬＥＤ１～ＬＥＤ１２に対応する位置にＬＥＤ用挿通孔２５１ｂがそれぞれ設けられており、カバー部材１２２５ｂを飾り枠２５１の裏面に取り付ける際に、ＬＥＤ１～ＬＥＤ１２が遊技盤４と干渉しないようになっている。これらのＬＥＤ用挿通孔２５１ｂは、ＬＥＤ１～ＬＥＤ１２の点灯又は点滅した光が隣接するＬＥＤの点灯又は点滅した光と誤認されないように円筒状に形成されている。なお、セグメント表示器ＳＥＧ１、ＳＥＧ２が表示する内容、ＬＥＤ１～ＬＥＤ１２が点灯又は点滅して表示する内容は、後述する機能表示シール１５９５Ａに印刷されている。飾り枠２５１には、機能表示シール１５９５Ａを貼り付ける機能表示シール貼付部２５１ｃが形成されている。なお、機能表示シール貼付部２５１ｃには凹部２５１ｄが形成

50

されている。この凹部 2 5 1 d にマイナスドライバ等の工具を挿入して貼り付けた機能表示シール 1 5 9 5 A をはがしやすくしている。ここで、機能表示シール 1 5 9 5 A をはがしやすくするために機能表示シール 1 5 9 5 A に突出部を設けることも考えられるが、扉枠 5 を本体枠 3 から開閉する際に、その突出部が何らかの原因によって引っ張られて機能表示シール 1 5 9 5 A が機能表示シール貼付部 2 5 1 c からはがれるおそれがある。そこで本実施形態では、機能表示シール貼付部 2 5 1 c に凹部 2 5 1 d を形成することによって、扉枠 5 を本体枠 3 から開閉する際に、機能表示シール 1 5 9 5 A が機能表示シール貼付部 2 5 1 c からはがれないようにしている。

[4. 機能表示シール]

次に、機能表示シール 1 5 9 5 A について説明する。図 1 3 6 は機能表示シールの概略図であり、図 1 3 7 は遊技窓を介して機能表示シールを見た部分図である。機能表示シール 1 5 9 5 A は、図 1 3 6 に示すように、その表面に機能表示ごとにグループ G r p 1 ~ G r p 3 にグループ化等されて印刷されており、遊技盤 4 の非遊技領域である飾り枠 2 5 1 に形成された機能表示シール貼付部 2 5 1 c に貼り付けられている。

【 0 3 3 9 】

グループ G r p 1 は、図 1 3 6 に示すように、上特別図柄表示器 1 4 8 0、上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b から構成されており、これらの上特別図柄表示器 1 4 8 0、上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b を視認できる実線 S L 1 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 1 5 9 5 A に印刷されている。実線 S L 1 で囲まれた領域は、上特別図柄表示器 1 4 8 0 による表示や上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b による点灯又は点滅を視認できるように、上特別図柄表示器 1 4 8 0、上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b と対応する位置が透明となっている。グループ G r p 1 では、上述した中始動入賞口 1 3 3 0 への遊技球の入球による特別図柄の変動表示に関する各種情報を表示する。例えば、上述したように、中始動入賞口 1 3 3 0 に遊技球が入球すると、上特別図柄表示器 1 4 8 0 が所定の特別図柄を変動表示したり、入球した遊技球の球数を保留数として上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b が点灯又は点滅したりする。このように、上特別図柄表示器 1 4 8 0、上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b を 1 つのグループ G r p 1 にグループ化することによって、これらの上特別図柄表示器 1 4 8 0、上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b が中始動入賞口 1 3 3 0 への遊技球の入球による特別図柄の変動表示に関する各種情報を示していることを遊技者に伝えることができる。これにより、遊技者は、実線 S L 1 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 1 5 9 5 A に印刷されたグループ G r p 1 を目視することによって中始動入賞口 1 3 3 0 への遊技球の入球による特別図柄の変動表示に関する各種情報を容易に確認することができる。

【 0 3 4 0 】

グループ G r p 2 は、図 1 3 6 に示すように、下特別図柄表示器 1 4 9 0、下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b から構成されており、これらの下特別図柄表示器 1 4 9 0、下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b を視認できる実線 S L 2 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 1 5 9 5 A に印刷されている。実線 S L 2 で囲まれた領域は、下特別図柄表示器 1 4 9 0 による表示や下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b による点灯又は点滅を視認できるように、下特別図柄表示器 1 4 9 0、下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b と対応する位置が透明となっている。グループ G r p 2 では、上述した、上始動入賞口 1 2 7 0 又は下始動入賞口 1 3 4 0 への遊技球の入球による特別図柄の変動表示に関する各種情報を表示する。例えば、上述したように、上始動入賞口 1 2 7 0 又は下始動入賞口 1 3 4 0 に遊技球が入球すると、下特別図柄表示器 1 4 9 0 が所定の特別図柄を変動表示したり、入球した遊技球の球数を保留数として下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b が点灯又は点滅したりする。このように、下特別図柄表示器 1 4 9 0、下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b を 1 つのグループ G r p 2 にグループ化することによって、これらの下特別図柄表示器 1 4 9 0、下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b が上始動入賞口 1 2 7 0 又は下始動入賞口 1 3 4 0 への遊

技球の入球による特別図柄の変動表示に関する各種情報を示していることを遊技者に伝えることができる。これにより、遊技者は、実線 S L 2 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 1 5 9 5 A に印刷されたグループ G r p 2 を目視することによって上始動入賞口 1 2 7 0 又は下始動入賞口 1 3 4 0 への遊技球の入球による特別図柄の変動表示に関する各種情報を容易に確認することができる。

【0 3 4 1】

グループ G r p 3 は、図 1 3 6 に示すように、普通図柄表示器 1 5 2 0、普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d から構成されており、これらの普通図柄表示器 1 5 2 0、普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d を視認できる実線 S L 3 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 1 5 9 5 A に印刷されている。実線 S L 3 で囲まれた領域は、普通図柄表示器 1 5 2 0 による点灯や普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d による点灯を視認できるように、普通図柄表示器 1 5 2 0、普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d と対応する位置が透明となっている。普通図柄表示器 1 5 2 0 は、上述したように、開閉翼 1 3 8 0 の開閉の有無を所定の普通図柄として変動表示し、開閉翼 1 3 8 0 が閉状態から開状態となると、遊技球が下始動入賞口 1 3 4 0 に入球しやすくなる。このため、普通図柄表示器 1 5 2 0 には、上特別図柄表示器 1 4 8 0、上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b、下特別図柄表示器 1 4 9 0、下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b、普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d、遊技状態表示ランプ 1 5 4 0、2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 及び 1 5 ラウンド表示ランプと見分けが付くように星印が印刷されている。グループ G r p 3 では、上述したゲート 1 4 5 5 に関する各種情報を表示する。例えば、上述したように、ゲート 1 4 5 5 に遊技球が通過すると、普通図柄表示器 1 5 2 0 が所定の普通図柄を変動表示したり、通過した遊技球の球数を保留数として普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d が点灯したりする。このように、普通図柄表示器 1 5 2 0、普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d を 1 つのグループ G r p 3 にグループ化することによって、これらの普通図柄表示器 1 5 2 0、普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d が普通図柄の変動表示に関する各種情報を示していることを遊技者に伝えることができる。これにより、遊技者は、実線 S L 3 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 1 5 9 5 A に印刷されたグループ G r p 3 を目視することによって普通図柄の変動表示に関する各種情報を容易に確認することができる。

【0 3 4 2】

遊技状態表示ランプ 1 5 4 0、2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 及び 1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 と対応する位置には、図 1 3 6 に示すように、遊技状態表示ランプ 1 5 4 0、2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 及び 1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 が視認できる実線 S L 4 ~ S L 6 でそれぞれ囲まれた状態で区画されて印刷されている。実線 S L 4 ~ S L 6 で囲まれた領域は、遊技状態表示ランプ 1 5 4 0、2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 及び 1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 による点灯を視認できるように、遊技状態表示ランプ 1 5 4 0、2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 及び 1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 と対応する位置が透明となっている。2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 及び 1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 には、ラウンドの最大回数を理解し易いように、2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 と対応する位置にはラウンドの最大回数である値 2 が印刷され、1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 と対応する位置にはラウンドの最大回数である値 1 5 が印刷されている。上述したように、遊技状態表示ランプ 1 5 4 0 は点灯する色を遊技状態として表示することによって遊技状態が確率変動又は小当りが生じている旨を報知し、2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 は大入賞口 1 4 0 0 が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が 2 回である旨を点灯して報知し、1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 はラウンドが 1 5 回である旨を点灯して報知する。これにより、遊技者は、実線 S L 4 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 1 5 9 5 A に印刷された遊技状態表示ランプ 1 5 4 0 を目視することによって遊技状態を容易に確認することができ、実線 S L 5 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 1 5 9 5 A に印刷された 2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 を目視することによってラウンドの最大回数が 2 回であるか否かを容易に確認することができ、実線 S L 6 で囲まれた状態

で区画されて機能表示シール1595Aに印刷された15ラウンド表示ランプ1560を目視することによってラウンドの最大回数が15回であるか否かを容易に確認することができる。

【0343】

なお、本実施形態では、上述したように、グループGrp1～グループGrp3は実線SL1～SL6で囲まれた状態で区画されて機能表示シール1595Aに印刷されており、遊技状態表示ランプ1540、2ラウンド表示ランプ1550及び15ラウンド表示ランプ1560と対応する位置は遊技状態表示ランプ1540、2ラウンド表示ランプ1550及び15ラウンド表示ランプ1560が視認できる実線SL4～SL6でそれぞれ囲まれた状態で区画されて印刷されている。

10

【0344】

このように、機能表示シール1595Aは、図135に示した機能表示基板1225aに集約して実装された、セグメント表示器SEG1、SEG2、LED1～LED12の機能がグループGrp1～Grp3等のようにグループ化されてその内容が印刷されており、区画されている。また普通図柄表示器1520等には星印が印刷されており、セグメント表示器SEG1、SEG2、LED1～LED12が表示する内容が、機能表示シール1595Aに集約して印刷されても、それらの意味を容易に理解することができるようになっている。

【0345】

このような機能と印刷された内容との対応関係が、図136に示すように、シール管理番号1595Aaとして機能表示シール1595Aに印刷されている。このシール管理番号1595Aaは、図136及び図137に示すように、扉枠5を本体枠3に閉じた際に、遊技窓42を介して遊技窓42から視認しにくい位置に印刷されており、遊技者に必要なではない情報を伝えないようにになっている。また、上述した機能表示シール貼付部251cに設けた凹部251dも、図136及び図137に示すように、扉枠5を本体枠3に閉じた際に、遊技窓42を介して視認しにくい位置に形成されており、凹部251dを遊技者に視認しにくくしている。

20

【0346】

シール管理番号1595Aaは、パチンコ遊技機1を製造するメーカーの作業者が、パチンコ遊技機1を組み立てる際に、誤って別仕様の機能表示シールを取り付ける作業ミスを防ぐためのものである。また、シール管理番号1595Aaは機能表示シール1595Aの在庫管理にも用いられており、グループGrp1～グループGrp3等の態様がシール管理番号1595Aaにひも付けされて管理されている。これにより、シール管理番号1595Aaを調べると、シール管理番号1595Aaに対応する機能表示シール1595Aの在庫が分かるようになっている。

30

【0347】

ここで、近年のパチンコ遊技機は、そのライフサイクルの短縮化にともないパチンコ遊技機の開発期間も短くなってきている。このため、本実施形態では、例えば、大入賞口1400が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が2回、15回である旨を点灯して報知する2ラウンド表示ランプ、15ラウンド表示ランプに加えて、ラウンド数が5回、8回である旨を点灯して報知する5ラウンド表示ランプや8ラウンド表示ランプを追加する場合、始動入賞口の数2つから1つに減らす場合等によるパチンコ遊技機の仕様変更には、共通の機能表示基板1225aを使用することで対応することができるようになっている。このようなパチンコ遊技機の仕様変更にもともない機能表示シールに印刷する内容も変更するため、上述した、セグメント表示器SEG1、SEG2、LED1～LED12の機能と、機能表示シールに印刷された内容と、の対応関係を、シール管理番号として機能表示シールに印刷している。これにより、例えばパチンコ遊技機の製造元では、ラインの作業者が遊技盤に機能表示シールを貼り付ける前に、パチンコ遊技機の仕様と機能表示シールとが対応しているか否かを、シール管理番号を目視することによって確認することができ、パチンコ遊技機の仕様に対応しない機能表示シールが貼り付けられるのを防

40

50

止することができる。なお、機能表示シールはシールであり、接着剤などを機能表示シールの裏面等に塗る作業工程がなく、生産性の向上に寄与している。

[5. 主基板及び周辺基板]

次に、パチンコ遊技機 1 の各種制御を行う制御基板について説明する。図 1 3 8 は主基板及び周辺基板のブロック図であり、図 1 3 9 は主基板（主制御基板）に入出力される各種検出信号及び各種駆動信号の概略図である。パチンコ遊技機 1 の制御構成は、図 1 3 8 に示すように、主基板 1 6 0 0 のグループ及び周辺基板 1 6 1 0 のグループから構成されており、これら 2 つのグループにより各種制御が分担されている。まず、主基板 1 6 0 0 のグループについて説明し、続けて周辺基板 1 6 1 0 のグループについて説明する。

[5-1. 主基板のグループ]

主基板 1 6 0 0 のグループは、図 1 3 8 に示すように、遊技動作（遊技の進行）を制御する主制御基板 1 7 0 0 と、遊技球の払い出し等を制御する払出制御基板 7 1 5 と、を備えて構成されている。

[5-1-1. 主制御基板]

遊技の進行を制御する主制御基板 1 7 0 0 は、図 1 3 8 及び図 1 3 9 に示すように、マイクロプロセッサとしての主制御 MPU 1 7 0 0 a 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 7 0 0 b と、RAM クリアスイッチ 2 6 8 a と、を備えて構成されている。主制御 MPU 1 7 0 0 a には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM と、一時的にデータを記憶する RAM と、が内蔵される他に、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。

【 0 3 4 8 】

主制御 MPU 1 7 0 0 a は、上始動口スイッチ 1 2 7 2、中始動口スイッチ 1 3 6 0 及び下始動口スイッチ 1 3 7 0 からの検出信号が主制御 I/O ポート 1 7 0 0 b を介して入力されたり、ゲートスイッチ 1 4 6 0、右入賞口スイッチ 1 4 5 0、左入賞口スイッチ 1 4 7 5、カウントスイッチ 1 4 3 0 及び磁気検出スイッチ 1 3 9 5、1 3 9 6 からの検出信号が遊技盤 4 に取り付けられたパネル中継基板 1 6 5 0 を介して主制御 I/O ポート 1 7 0 0 b を介して入力されたりする。主制御 MPU 1 7 0 0 a は、これらの検出信号に基づいて、主制御 I/O ポート 1 7 0 0 b を介してパネル中継基板 1 6 5 0 を介して開閉翼ソレノイド 1 3 9 0 及び開閉板ソレノイド 1 4 2 0 に駆動信号を出力したり、主制御 I/O ポート 1 7 0 0 b、パネル中継基板 1 6 5 0 を介して機能表示基板 1 2 2 5 a を介して上特別図柄表示器 1 4 8 0、下特別図柄表示器 1 4 9 0、上特別図柄記憶ランプ 1 5 0 0 a、1 5 0 0 b、下特別図柄記憶ランプ 1 5 1 0 a、1 5 1 0 b、普通図柄表示器 1 5 2 0、普通図柄記憶ランプ 1 5 3 0 a～1 5 3 0 d、遊技状態表示ランプ 1 5 4 0、2 ラウンド表示ランプ 1 5 5 0 及び 1 5 ラウンド表示ランプ 1 5 6 0 に駆動信号を出力したりする。

【 0 3 4 9 】

また主制御 MPU 1 7 0 0 a は、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンド等を主ドロウ中継基板 6 5 7 を介して払出制御基板 7 1 5 に送信したり、この払出制御基板 7 1 5 からのパチンコ遊技機 1 の状態に関する各種コマンド等を主ドロウ中継基板 6 5 7 を介して受信したりする。更に主制御 MPU 1 7 0 0 a は、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ遊技機 1 の状態に関する各種コマンドを主制御 I/O ポート 1 7 0 0 b を介して後述する周辺基板 1 6 1 0 のサブ統合基板 1 7 4 0 に送信したりする。主制御基板 1 7 0 0 とサブ統合基板 1 7 4 0 との基板間は、図示しないハーネスより電氣的に接続されている。なお、主制御 MPU 1 7 0 0 a は、払出制御基板 7 1 5 からパチンコ遊技機 1 の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形してサブ統合基板 1 7 4 0 に送信したりする。

【 0 3 5 0 】

主制御基板 1 7 0 0 には、電源基板 6 8 6 から各種電圧が供給されている。この電源基板 6 8 6 は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板 1 7 0 0 に電力を供給するバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ BC 1（以下、単に「キャパシタ BC 1」と記載

10

20

30

40

50

する。図141参照)を備えている。このキャパシタBC1により主制御MPU1700aは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報をその内蔵するRAMに記憶することができるようになっている。なお、記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板1700のRAMクリアスイッチ268aが操作されると、内蔵するRAMから消去(クリア)されるようになっている。このRAMクリアスイッチ268aの操作信号(検出信号)は、主ドロワ中継基板657を介して払出制御基板715にも出力されるようになっている。

【0351】

また、主制御基板1700には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板686から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの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を出力するようになっている。この停電予告信号は、主制御I/Oポート1700bを介して主制御MPU1700aに入力される他に、図示しないハーネスを介して払出制御基板715等にも伝達されている。

〔5-1-2. 払出制御基板〕

遊技球の払い出し等を制御する払出制御基板715は、図138に示すように、払い出しに関する各種制御を行う払出制御部1710と、発射モータ344の発射制御を行う発射制御部1720と、パチンコ遊技機1の状態を表示するエラーLED表示器1730と、エラー解除スイッチ1731と、球抜きスイッチ1732と、を備えて構成されている。

〔5-1-2(a). 払出制御部〕

払い出しに関する各種制御を行う払出制御部1710は、図138に示すように、マイクロプロセッサとしての払出制御MPU1710aと、I/Oデバイスとしての払出制御I/Oポート1710bと、払出制御MPU1710aが正常に動作しているか否かを監視する外部ウォッチドックタイマ1710c(以下、「外部WDT1710c」と記載する。)と、払出モータ465に駆動信号を出力する払出モータ駆動回路1710dと、を備えて構成されている。払出制御MPU1710aには、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMと、一時的にデータを記憶するRAMと、が内蔵される他に、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【0352】

払出制御MPU1710aは、主制御基板1700からの遊技に関する各種情報(遊技情報)及び払い出しに関する各種コマンドを受信したり、主制御基板1700からのRAMクリアスイッチ268aの操作信号(検出信号)が入力されたりする他に、満タンスイッチ545からの検出信号が入力されたり、球切れスイッチ426、計数スイッチ462及び回転角スイッチ505からの検出信号が賞球ユニット内中継端子板480を介して入力されたり、空冷ファンからのロック信号が入力されたりする。なお、「ロック信号」とは、空冷ファン905に電力が供給されているにもかかわらず空冷ファン905の回転が停止した状態である旨を伝える信号である。

【0353】

また払出制御MPU1710aは、主制御基板1700からの払い出しに関する各種コマンドを受信すると、その受信した払い出しに関する各種コマンドに基づいて払出モータ駆動回路1710dから払出モータ465に駆動信号を出力したり、球抜きスイッチ1732が操作されると、この操作信号(検出信号)に基づいて前述した、賞球タンク400及びタンクレール部材410に貯留された遊技球を排出する(球抜きする)ために払出モータ駆動回路1710dから払出モータ465に駆動信号を出力したり、図示しないCRユニットからの貸球要求信号がCRユニット端子板700bを介して入力されると、この貸球要求信号に基づいて払出モータ駆動回路1710dから払出モータ465に駆動信号を出力したり、満タンスイッチ545からの検出信号が入力されると、この検出信号に基づいて払出モータ駆動回路1710dから払出モータ465への駆動信号を停止して払出モータ465を停止したりする。

【0354】

更に払出制御MPU1710aは、パチンコ遊技機1の状態をエラーLED表示器1730に表示したり、その状態を示す各種コマンドを主制御基板1700に送信したり、計数スイッチ462からの検出信号が入力されると、この検出信号に基づいて、実際に払い出した遊技球の球数を外部端子板700aに出力したりする。この外部端子板700a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。このホールコンピュータは、パチンコ遊技機1が払い出した遊技球の球数やパチンコ遊技機1の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

〔5-1-2（b）．発射制御部〕

発射モータ344の発射制御を行う発射制御部1720は、図138に示すように、各種信号が入力される入力回路1720aと、定時間ごとにクロック信号を出力する発信回路1720bと、このクロック信号に基づいて発射モータ344の回転速度を決定する基準パルスを出力する発射制御回路1720cと、この発射制御回路1720cからの基準パルスに基づいて発射モータ344に駆動信号を出力する発射モータ駆動回路1720dと、を備えて構成されている。発射制御回路1720cは、発信回路1720bからのクロック信号に基づいて、1分当たり約99.95個の遊技球が遊技領域255に向けて発射されるよう発射モータ344の回転速度を制御している。つまり、前述した打球槌336の可動を制御している。

【0355】

入力回路1720aには、前述したハンドル装置70（操作ハンドル部71）に内蔵されたタッチスイッチ80及び発射停止スイッチ82からの検出信号やCRユニットによるCR接続信号が入力されている。具体的には、操作ハンドル部71の回動操作部材74に触れると、タッチスイッチ80に内蔵された接触検出基板80aにより検出されて検出信号がハンドル中継端子71aを介して入力回路1720aに入力され、発射停止ボタン81を操作すると、発射停止スイッチ82により検出されて検出信号がハンドル中継端子71aを介して入力回路1720aに入力され、CRユニットがCRユニット端子板700bと電氣的に接続されると、この接続によってCR接続信号がCRユニット端子板700bを介して入力回路1720aに入力されるようになっている。

【0356】

払出制御基板715には、電源基板686から各種電圧が主制御基板1700と同様に供給されている。この電源基板686は、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板715に電力を供給するバックアップ電源としての電気二重層キャパシタBC0（以下、単に「キャパシタBC0」と記載する。図141参照）を備えている。このキャパシタBC0により払出制御MPU1710aは電源遮断時にでも払い出しに関する各種の払出情報をその内蔵するRAMに記憶することができるようになっている。なお、記憶した払出情報は、電源投入時に主制御基板1700のRAMクリアスイッチ268aが操作されると、内蔵するRAMから消去（クリア）されるようになっている。

〔5-2．周辺基板のグループ〕

周辺基板1610は、図138に示すように、演出制御を行うサブ統合基板1740と、液晶表示器1315の描画制御を行う液晶制御基板1750と、を備えて構成されている。サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間は、図示しないハーネスによって電氣的に接続されている。

〔5-2-1．サブ統合基板〕

演出制御を行うサブ統合基板1740は、図138に示すように、マイクロプロセッサとしてのサブ統合MPU1740aと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するサブ統合ROM1740bと、高音質の演奏を行う音源IC1740cと、この音源IC1740cが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ROM1740dと、を備えて構成されている。

【0357】

サブ統合MPU1740aは、パラレル入出力ポート、シリアル入出力ポート及びウォッチドックタイマ（WDT）等の各種入出力ポートを内蔵しており、主制御基板1700

10

20

30

40

50

から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、扉枠装飾ランプ5 a a, 5 b ~ 5 h に点灯信号又は点滅信号を出力する扉枠側点灯点滅コマンドをランプ駆動基板1 7 6 0 に出力したり、演出ランプ1 2 3 0 に点灯信号又は点滅信号を出力する遊技盤側点灯点滅コマンドをランプ駆動基板1 7 6 0 に出力したり、階調ランプ1 2 4 0 に階調点灯信号を出力する階調点灯コマンドをランプ駆動基板1 7 6 0 に出力したり、パトランプ装置1 2 3 5 の点灯ランプ1 2 3 5 a に点灯信号を出力するパトランプ点灯コマンドをランプ駆動基板1 7 6 0 に出力したり、パトランプ装置1 2 3 5 のモータ1 2 3 5 b に駆動信号を出力するパトランプモータ駆動コマンドをランプ駆動基板1 7 6 0 に出力したり、前述した、ループユニット1 5 7 0 の前側ギアモジュール駆動モータ1 5 7 8 及び後側ギアモジュール駆動モータ1 5 8 5 に駆動信号を出力するギアモジュール駆動モータ駆動コマンドをランプ駆動基板1 7 6 0 に出力したり、前述した、ループユニット1 5 7 0 の前側接点モジュール1 5 7 9 及び後側接点モジュール1 5 8 6 に正極及び負極の電圧を印加開始する印加開始コマンドをランプ駆動基板1 7 6 0 に出力したり、音ROM1 7 4 0 d から抽出する音情報を示す制御信号（音コマンド）を音源IC1 7 4 0 c に出力したり、液晶表示器1 3 1 5 に表示させる画面を示す表示コマンドを液晶制御基板1 7 5 0 に出力したりする。

【0358】

サブ統合MPU1 7 4 0 a から液晶制御基板1 7 5 0 に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート（単位時間あたりに送信できるデータの大きさ）として1 9 . 2 キロ（k）ビーピーエス（bits per second、以下、「bps」と記載する。）が設定されている。一方、サブ統合MPU1 7 4 0 a からランプ駆動基板1 7 6 0 に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド、パトランプモータ駆動コマンド、ギアモジュール駆動モータ駆動コマンド及び印加開始コマンドは、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして2 5 0 k b p s が設定されている。ランプ駆動基板1 7 6 0 は、受信した扉枠側点灯点滅コマンドに基づいて点灯信号又は点滅信号を副ドロウ中継基板6 5 8 を介して扉枠装飾ランプ5 a a, 5 b ~ 5 h に出力したり（扉枠装飾ランプ5 g, 5 h は冷陰極管であるため、点灯信号又は点滅信号は、副ドロウ中継基板6 5 8 を介して、扉枠5 の内部に収納された図示しないインバータ基板に入力されるようになっている。このインバータ基板から所定電圧が扉枠装飾ランプ5 g, 5 h に印加されることによって扉枠装飾ランプ5 g, 5 h が点灯又は点滅したりするようになっている。）、受信した遊技盤側点灯点滅コマンドに基づいて点灯信号又は点滅信号を演出ランプ1 2 3 0 に出力したり、受信した階調点灯コマンドに基づいて階調点灯信号を階調ランプ1 2 4 0 に出力したり、受信したパトランプ点灯コマンドに基づいて点灯信号をパトランプ装置1 2 3 5 の点灯ランプ1 2 3 5 a に出力したり、受信したパトランプモータ駆動コマンドに基づいて駆動信号をパトランプ装置1 2 3 5 のモータ1 2 3 5 b に出力したり、受信したギアモジュール駆動モータ駆動コマンドに基づいて駆動信号をループユニット1 5 7 0 の前側ギアモジュール駆動モータ1 5 7 8 及び後側ギアモジュール駆動モータ1 5 8 5 に出力したり、受信した印加開始コマンドに基づいてON/OFF信号をループユニット1 5 7 0 の前側接点モジュール1 5 7 9 及び後側接点モジュール1 5 8 6 に出力したりする。このON/OFF信号は、ループユニット1 5 7 0 の前側接点モジュール1 5 7 9 及び後側接点モジュール1 5 8 6 に正極及び負極の電圧を印加するための電氣的な接続をON又はOFFする信号であり、ONすることによって、図1 2 9 及び図1 3 0 に示したように、車1 5 7 2 c, 1 5 7 3 c のフロントライトとしてのLED1 5 7 2 c c d, 1 5 7 3 c c d 及びバックライトとしてのLED1 5 7 2 c c c, 1 5 7 3 c c c が点灯するようになっている。

【0359】

またサブ統合MPU1 7 4 0 a は、前述した、ループユニット1 5 7 0 の前側センサ基板1 5 8 0 からの検出信号及び後側センサ基板1 5 8 7 からの検出信号がランプ駆動基板1 7 6 0 を介してそれぞれ入力されており、これらの検出信号に基づいてループユニット

の前側ギアモジュール1572の原位置（車1572cの原位置）及び後側ギアモジュール1573の原位置（車1573cの原位置）を把握している。更にサブ統合MPU1740aは、液晶制御基板1750が正常動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御基板1750から入力されたり、前述した演出選択スイッチ31からの演出選択信号（検出信号）が副ドロウ中継基板658、そしてランプ駆動基板1760を介して入力されたりする。

【0360】

音源IC1740cは、サブ統合MPU1740aから出力された音コマンドに基づいて音ROM1740dから音情報を抽出し、ランプ駆動基板1760そして副ドロウ中継基板658を介してスピーカ34から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行う。

10

【0361】

なお、サブ統合基板1740は、図示しない外部ウォッチドックタイマ（外部WDT）も備えている。サブ統合MPU1740aは、その内蔵されたウォッチドックタイマ（内蔵WDT）と外部WDTとを併用してサブ統合MPU1740aのシステムが暴走していないかを診断している。

[5-2-2. 液晶制御基板]

液晶表示器1315の描画制御を行う液晶制御基板1750は、図138に示すように、マイクロプロセッサとしての液晶制御MPU1750aと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する液晶制御ROM1750bと、液晶表示器1315を表示制御するVDP（Video Display Processorの略）1750cと、液晶表示器1315に表示される画面の各種データを記憶するキャラROM1750dと、このキャラROM1750dに記憶されている各種データが転送されてコピーされるキャラRAM1750zと、を備えて構成されている。

20

【0362】

液晶制御MPU1750aは、パラレル入出力ポート、シリアル入出力ポート等を内蔵しており、サブ統合基板1740から表示コマンドを受信すると、この受信した表示コマンドに基づいてVDP1750cを制御して液晶表示器1315の描画制御を行う。なお、液晶制御MPU1750aは、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号をサブ統合基板1740に出力する。

30

【0363】

液晶制御ROM1750bは、液晶表示器1315に描画する画面を生成するための各種プログラムの他に、表示コマンドに対応するスケジュールデータ、表示コマンドに対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、液晶表示器1315に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、キャラROM1750dに記憶されている各種データをキャラRAM1750zの後述する非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って液晶表示器1315に描画される画面データを、前もって、キャラROM1750dからキャラRAM1750zの非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。なお、非常駐領域転送スケジュールデータの詳細な説明は後述する。

40

【0364】

液晶制御MPU1750aは、サブ統合基板1740から表示コマンドを受信すると、この表示コマンドに対応するスケジュールデータを抽出し、この抽出したスケジュールデータの先頭の画面データを液晶制御ROM1750bから抽出してVDP1750cに出力する。そして液晶制御MPU1750aは、先頭の画面データに続く画面データを抽出してVDP1750cに出力する。このように、液晶制御MPU1750aは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから1つずつ、液晶制御ROM1750bから抽出してVDP1750cに出力する。

50

【0365】

VDP1750cは、液晶制御MPU1750aから出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいてキャラROM1750zから後述するスプライトデータを抽出して液晶表示器1315に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを液晶表示器1315に出力する。なお、VDP1750cは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、液晶表示器1315の左右方向を描画する1ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した1ライン分の描画データを液晶表示器1315に出力する方式である。

【0366】

キャラROM1750dは、極めて多くのスプライトデータを記憶しており、その容量が大きくなっている。キャラROM1750dの容量が大きくなると、つまり液晶表示器1315に描画するスプライトの数が増えると、キャラROM1750dのアクセス速度が無視できなくなり、液晶表示器1315に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速いキャラROM1750zに、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、このキャラROM1750zからスプライトデータを抽出している。スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態でキャラROM1750dに記憶されている。ここで、「スプライト」とは、液晶表示器1315にまとまった単位として表示されるイメージである。例えば、液晶表示器1315に種々の人物を表示させる場合にはそれぞれの人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、液晶表示器1315に複数人の人物を表示させる場合には複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を1つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係（以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。）が設定されて液晶表示器1315に表示される。なお、スプライトは縦横それぞれ64画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「キャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には1つのキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横2×縦3などで配置した合計6個のキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のキャラクタを用いて表現することができる。このように、キャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

【0367】

液晶表示器1315は、左右方向に800画素、上下方向に600画素（SVGA）を有しており、液晶表示器1315の左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰り返す副走査と、によって駆動されるようになっている。液晶表示器1315は、液晶制御基板1750から出力された1ライン分の描画データが入力されると、液晶ドライブ回路1315bは、この1ライン分の描画データに基づいて、主走査として液晶表示器1315の左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして1ライン分の出力が完了すると、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて、主走査として液晶表示器1315の左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。

【0368】

また液晶表示器1315は、インバータ基板1755によって点灯されるバックライト（冷陰極管）が内蔵されている。

[6. ランプ駆動基板]

次に、ランプ駆動基板1760について説明する。図140はランプ駆動基板のブロック図の一部である。ランプ駆動基板1760は、図140に示すように、階調制御IC1760b、シリアルパラレル変換回路1760c、パトランプ用駆動回路1760d、ギ

アモジュール用駆動回路 1760e を備えて構成されている。まず、階調制御 IC 1760b の構成について説明し、続けて各種コマンド、シリアルパラレル変換回路 1760c、パトランプ用駆動回路 1760d、ギアモジュール用駆動回路 1760e について説明する。

[6-1. 階調制御 IC の構成]

階調制御 IC 1760b は、図 140 に示すように、ノイズ除去部 1760ba、シリアル部 1760bb、階調更新制御部 1760bc、ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd、波形テーブル用レジスタ群 1760be、パルス生成部 1760bf、入出力部 1760bg、出力部 1760bh を備えて構成されている。

[6-1-1. ノイズ除去部]

ノイズ除去部 1760ba は、サブ統合基板 1740 から出力された初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドを、シリアル入力端子 1760bk を介して受信し、電気信号である、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドからノイズを除去している。階調制御 IC 1760b は、図示しない発信回路が内蔵されており、この発信回路からのクロック信号がノイズ除去部 1760ba に入力されている。ノイズ除去部 1760ba は、その入力されたクロック信号に基づいて所定の帯域周波数成分を、電気信号である、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドから除去するフィルタ処理を行う。このフィルタ処理では、実験により得た 1 マイクロ秒 (μs) のノイズが除去されており、フィルタ処理された、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドがシリアル部 1760bb に入力されている。このように、ノイズの影響を受けたままの状態である、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドがシリアル部 1760bb に直接入力されないようになっている。

[6-1-2. シリアル部]

シリアル部 1760bb は、ノイズ除去部 1760ba でフィルタ処理された、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドが入力されると、シリアルデータである、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドをパラレルデータに復元する。このパラレルデータに復元された、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドは、階調更新制御部 1760bc に入力されるようになっている。またシリアル部 1760bb は、図示しない入出力方向レジスタ及び入力レジスタが内蔵されており、電源投入時等、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドの他に、サブ統合基板 1740 から受信した入出力方向設定コマンドが入出力方向レジスタに記憶されるようになっている。この入出力方向レジスタは、入出力方向設定コマンドに基づいて入出力部 1760bg を入力側又は出力側に設定している。具体的には、入出力方向レジスタは、扉枠装飾ランプ 5aa, 5b~5h 及び演出ランプ 1230 への点灯信号又は点滅信号や階調ランプ 1240 への階調点灯信号を出力する入出力端子群 1760bm の端子が出力端子となるように入出力部 1760bg を出力側に設定したり、演出選択スイッチ 31 からの演出選択信号が入力される入出力端子群 1760bm の端子が入力端子となるように入出力部 1760bg を入力側に設定したりする。なお、入出力方向レジスタは、入出力部 1760bg を入力側に設定すると、信号が入出力端子群 1760bm の端子をして入出力部 1760bg を介して入力レジスタに入力されるようになっている。シリアル部 1760bb は、その入力レジスタに入力された信号を、シリアル出力端子 1760bn を介して、サブ統合基板 1740 に出力し

10

20

30

40

50

ている。本実施形態では、演出選択スイッチ 31 からの演出選択信号が入出力端子群 1760bm の端子そして入出力部 bg を介して入力レジスタに入力されるようになっており、シリアル部 1760bb は、その演出選択信号を、シリアル出力端子 1760bn を介してサブ統合基板 1740 に出力している。

[6-1-3. 階調更新制御部]

階調更新制御部 1760bc は、シリアル部 1760bb でパラレルデータに復元された、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドが入力されると、入力された初期データを、階調制御 IC 1760b の内蔵する RAM である、ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd 及び波形テーブル用レジスタ群 1760be に記憶する制御を行ったり、入力された、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドを図示しないコマンドレジスタに記憶する制御を行ったりする。このコマンドレジスタに記憶された、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドに基づいて、扉枠装飾ランプ 5aa, 5b~5h 及び演出ランプ 1230 を点灯又は点滅させるパターン、階調ランプ 1240 を階調点灯させるパターン、パトランプ装置 1235 の点灯ランプ 1235a を点灯させるパターン、ループユニット 1570 の前側接点モジュール 1579 及び後側接点モジュール 1586 に正極及び負極の電圧を印加する電氣的な接続を ON 又は OFF するパターンを、ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd 及び波形テーブル用レジスタ群 1760be に記憶した初期データを参照して作成する制御を行う。この作成された、扉枠装飾ランプ 5aa, 5b~5h 及び演出ランプ 1230 を点灯又は点滅させるパターン、階調ランプ 1240 を階調点灯させるパターン、パトランプ装置 1235 の点灯ランプ 1235a を点灯させるパターン、ループユニット 1570 の前側接点モジュール 1579 及び後側接点モジュール 1586 に正極及び負極の電圧を印加する電氣的な接続を ON 又は OFF するパターンはパルス生成部 1760bf に入力される。

[6-1-4. ON 時間設定テーブル用レジスタ群]

ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd は、階調更新制御部 1760bc による制御によって、電源投入時等、サブ統合基板 1740 から受信した初期データが記憶されるようになっている。ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd は、ON 時間設定テーブル 0~ON 時間設定テーブル 7 の合計 8 つの ON 時間設定テーブルから構成されている。各 ON 時間設定テーブルは、0 階調~31 階調の合計 32 階調で構成されている。これらの 0 階調~31 階調は、パルス幅で発光輝度を指定する ON 時間がそれぞれ設定されており、12 ビット幅、つまり 0~4096 ミリ秒 (ms) の ON 時間が設定されている。ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd に記憶されるデータの大きさは、3072 ビット (= 8 テーブル × 32 階調 × 12 ビット) であり、サブ統合基板 1740 からランプ駆動基板 1760 へのビットレートが、前述したように、250 kbps (パルス幅: 4 μs) に設定されているため、ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd に記憶されるデータの送信時間は、12.288 ミリ秒 (= 3072 ビット × 4 μs) (ms) となる。

[6-1-5. 波形テーブル用レジスタ群]

波形テーブル用レジスタ群 1760be は、階調更新制御部 1760bc による制御によって、ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd と同様に、電源投入時等、サブ統合基板 1740 から受信した初期データが記憶されるようになっている。波形テーブル用レジスタ群 1760be は、波形テーブル 0~波形テーブル 2 の合計 3 つの波形テーブルから構成されている。各波形テーブルは、0 波形~89 波形の合計 90 波形で構成されている。これらの 0 波形~89 波形は、ON 時間設定テーブル用レジスタ群 1760bd に記憶されている ON 時間設定テーブル 0~ON 時間設定テーブル 7 の 0 階調~31 階調を並べた配列が設定されており、5 ビット幅、つまり 0 階調~32 階調が設定されている。波形テーブル用レジスタ群 1760be に記憶されるデータの大きさは、1350 ビッ

ト（＝３テーブル × ９０波形 × ５ビット）となり、サブ統合基板１７４０からランプ駆動基板１７６０へのビットレートが２５０ｋｂｐｓ（パルス幅：４μｓ）に設定されているため、波形テーブル用レジスタ群１７６０ｂｅに記憶されるデータの送信時間は、５．４ｍｓ（＝１３５０ビット × ４μｓ）となる。

〔６－１－６．パルス生成部〕

パルス生成部１７６０ｂｆは、階調更新制御部１７６０ｂｃで作成された、扉枠装飾ランプ５ａａ、５ｂ～５ｈ及び演出ランプ１２３０を点灯又は点滅させるパターン、階調ランプ１２４０を階調点灯させるパターン、パトランプ装置１２３５の点灯ランプ１２３５ａを点灯させるパターン、ループユニット１５７０の前側接点モジュール１５７９及び後側接点モジュール１５８６に正極及び負極の電圧を印加する電氣的な接続をＯＮ又はＯＦＦするパターンが入力されると、これらのパターンに基づいてパルスを生成するようになっている。生成されたパルスは入出力部１７６０ｂｇ及び出力部ｂｈに入力されている。入出力部１７６０ｂｇは、入力されたパルスを、点灯信号又は点滅信号として入出力端子群１７６０ｍ及び出力端子群１７６０ｂｐの端子から演出ランプ１２３０に出力したり、階調点灯信号として階調ランプ１２４０に出力したり、点灯信号又は点滅信号として副ドロウ中継基板６５８を介して扉枠装飾ランプ５ａａ、５ｂ～５ｈに出力したりする。出力部１７６０ｂｈは、入力されたパルスを、点灯信号又は点滅信号として出力端子群１７６０ｂｐの端子から演出ランプ１２３０に出力したり、階調点灯信号として階調ランプ１２４０に出力したり、点灯信号としてパトランプ装置１２３５の点灯ランプ１２３５ａに出力したり、ＯＮ／ＯＦＦ信号としてループユニット１５７０の前側接点モジュール１５７９及び後側接点モジュール１５８６に出力したりする。これにより、演出ランプ１２３０及び扉枠装飾ランプ５ａａ、５ｂ～５ｈが点灯又は点滅したり、階調ランプ１２４０が階調点灯したり、パトランプ装置１２３５の点灯ランプ１２３５ａが点灯したりすることができる。なお、ループユニット１５７０の前側接点モジュール１５７９及び後側接点モジュール１５８６に正極及び負極の電圧を印加する電氣的な接続をＯＮすることによって、図１２７及び図１２８に示したように、車１５７２ｃ、１５７３ｃのフロントライト１５７２ｃｃｃ、１５７３ｃｃｃ及びバックライト１５７２ｃｃｄ、１５７３ｃｃｄが点灯するようになっている。

〔６－２．各種コマンド〕

階調制御ＩＣ１７６０ｂは、前述したように、サブ統合基板１７４０から出力された、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドを受信する。これらの扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドは、入出力端子群１７６０ｂｍが出力端子に設定された端子の番号や出力端子群１７６０ｂｐの端子の番号、０階調～３１階調のうちのいずれかの階調番号、波形テーブル０～波形テーブル２のうちのいずれかの波形テーブル番号、次波形に移行するまでの時間である波形移行時間、波形カウンタの初期値（０波形～８９波形のいずれかの波形番号）、波形カウンタ最大値（０波形～８９波形のいずれかの波形番号）、ＯＮ時間設定テーブル０～ＯＮ時間設定テーブル７のうちのいずれかのＯＮ時間設定テーブル番号、等から構成されている。扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドは、３６ビット（４．５バイト）の大きさを有しており、入出力端子群１７６０ｂｍが出力端子に設定された端子や出力端子群１７６０ｂｐの端子に対して個別に設定する。

【０３６９】

なお、階調制御ＩＣ１７６０ｂは、サブ統合基板１７４０からリセット信号がリセット端子１７６０ｂｒに入力された状態となると、サブ統合基板１７４０から出力された、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドを受信しても、これらの扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、階調点灯コマンド、パトランプ点灯コマンド及び印加開始コマンドを無効化する。これにより、扉枠装飾ランプ５ａａ、５ｂ～５ｈ、演出ランプ１２３０、

階調ランプ1240、パトランプ装置1235の点灯ランプ1235a、パトランプ装置1235のモータ1235b、ループユニット1570の前側ギアモジュール駆動モータ1578及び後側ギアモジュール駆動モータ1585、ループユニット1570の前側接点モジュール1579及び後側接点モジュール1586（車1572c、1573cのフロントライトとしてのLED1572ccd、1573ccd及びバックライトとしてのLED1572ccc、1573ccc）への各種信号が出力されない状態となる。

[6-3. シリアルパラレル変換回路]

シリアルパラレル変換回路1760cは、サブ統合基板1740から出力された、パトランプモータ駆動コマンド及びギアモジュール駆動モータ駆動コマンドを受信すると、パトランプモータ駆動コマンド及びギアモジュール駆動モータ駆動コマンドをパラレルデータに復元する。パラレルデータに復元されたパトランプモータ駆動コマンドはパトランプ用駆動回路1760dに入力され、パラレルデータに復元されたギアモジュール駆動モータ駆動コマンドはギアモジュール用駆動回路1760eに入力されるようになっている。

[6-4. パトランプ用駆動回路]

パトランプ用駆動回路1760dは、シリアルパラレル変換回路1760cでパラレルデータに復元されたパトランプモータ駆動コマンドが入力されると、この入力されたパトランプモータ駆動コマンドに基づいて、前述した、パトランプ装置1235のモータ1235bに駆動信号を出力し、パトランプ装置1235のモータ1235bを回転させている。

[6-5. ギアモジュール用駆動回路]

ギアモジュール用駆動回路1760eは、シリアルパラレル変換回路1760cでパラレルデータに復元されたギアモジュール駆動モータ駆動コマンドが入力されると、この入力されたギアモジュール駆動モータ駆動コマンドに基づいて、ループユニット1570の前側ギアモジュール駆動モータ1578及び後側ギアモジュール駆動モータ1585に駆動信号を出力し、前側ギアモジュール駆動モータ1578及び後側ギアモジュール駆動モータ1585を回転させている。

[7. 電源システム]

次に、パチンコ遊技機1に供給される電力について説明する。まず、前述した電源基板686について説明し、続いて各制御基板等に供給される電源について説明する。図141はパチンコ遊技機の電源システムを示すブロック図である。

[7-1. 電源基板]

電源基板686は、前述した電源線コネクタ688が図示しない電源コードと電氣的に接続されており、この電源コードのプラグが島（以下、「パチンコ島設備」と記載する。）の電源コンセントに差し込まれている。前述した電源スイッチ687を操作すると、パチンコ島設備から供給されている電力が電源基板686に供給され、パチンコ遊技機1の電源投入を行うことができる。

【0370】

電源基板686は、図141に示すように、+34V作成回路686a、+18V作成回路686b、+9V作成回路686cを備えて構成されている。+34V作成回路686aは、パチンコ島設備から供給されている交流24ボルト（AC24V）を整流して直流+34V（DC+34V、以下、「+34V」と記載する。本実施形態では、最大電流として6アンペア（A）を流すことができる。）を作成する。+18V作成回路686bは、パチンコ島設備から供給されているAC24Vを整流して+34Vを作成し、作成した+34Vから直流+18V（DC+18V、以下、「+18V」と記載する。本実施形態では、最大電流として4Aを流すことができる。）を作成する。+9V作成回路686cは、+18V作成回路686bが作成した+18Vから直流+9V（DC+9V、以下、「+9V」と記載する。本実施形態では、最大電流として0.4Aを流すことができる。）を作成する。+34V作成回路686a、+18V作成回路686b、+9V作成回路686cがそれぞれ作成した電圧は、払出制御基板715に供給されている。

【0371】

なお、電源基板 686 には、払出制御基板 715 の払出制御 MPU 1710 a に内蔵された RAM のバックアップ電源であるキャパシタ BC0 と、主制御基板 1700 の主制御 MPU 1700 a に内蔵された RAM のバックアップ電源であるキャパシタ BC1 と、を備えている。払出制御 MPU 1710 a に内蔵された RAM にバックアップ電源を供給するキャパシタ BC0 は、後述する払出制御シリーズレギュレータ 715 a で作成された電圧が印加されることによって充電されるようになっており、この充電された電圧が払 VBB として払出制御 MPU 1710 a に内蔵された RAM に供給されるようになっている。一方、主制御 MPU 1700 a に内蔵された RAM にバックアップ電源を供給するキャパシタ BC01 は、後述する主制御シリーズレギュレータ 1700 c で作成された電圧が主ドロウ中継基板 657 を介して印加されることによって充電されるようになっており、この充電された電圧が主 VBB として主ドロウ中継基板 657 を介して主制御 MPU 1700 a に内蔵された RAM に供給されるようになっている。

10

[7-2. 各制御基板等に供給される電源]

次に、各制御基板等に供給される電源について説明する。電源基板 686 から供給される、+34V、+18V 及び +9V は、図 141 に示すように、払出制御基板 715 に供給され、主ドロウ中継基板 657 を介して主制御基板 1700 に供給される。そして主制御基板 1700 に供給された +34V、+18V 及び +9V は、サブ統合基板 1740 に供給され、液晶制御基板 1750 及びランプ駆動基板 1760 にそれぞれ供給される。なお、液晶制御基板 1750 には、+34V 及び +18V がサブ統合基板 1740 を介して供給されている。ここでは、まず、払出制御基板 715 に供給される電源について説明し、続いて主制御基板 1700 に供給される電源、サブ統合基板 1740 に供給される電源、液晶制御基板 1750 に供給される電源、ランプ駆動基板 1760 に供給される電源について説明する。

20

[7-2-1. 払出制御基板に供給される電源]

払出制御基板 715 は、払出制御 MPU 1710 a 等の他に、払出制御シリーズレギュレータ 715 a も備えている。この払出制御シリーズレギュレータ 715 a は、電源基板 686 から供給された +9V が入力されており、この +9V から払出制御基板 715 の基準電圧である直流 +5V (DC+5V、以下、「+5V」と記載する。)を作成する。この +5V は、図 138 に示した、払出制御部 1710 の払出制御 MPU 1710 a の他に、払出制御 I/O ポート 1710 b、外部 WDT 1710 c、払出モータ駆動回路 1710 d や発射制御部 1720 の入力回路 1720 a、発射制御回路 1720 c、発射モータ駆動回路 1720 d 等にも入力されている。

30

[0372]

電源基板 686 から供給された +34V は、払出モータ駆動回路 1710 d の他に、発射モータ駆動回路 1720 d に入力されており、図 138 に示した払出モータ 465 及び発射モータ 344 等の駆動電源として使用されている。なお、電源基板 686 から供給された +18V は、扉開放スイッチ 3a の他に、図 138 に示した、本体枠開放スイッチ 3b、満タンスイッチ 545、球切れスイッチ 426、計数スイッチ 462、回転角スイッチ 505、空冷ファン 905 等に入力されている。

[7-2-2. 主制御基板に供給される電源]

40

主制御基板 1700 は、主制御 MPU 1700 a 等の他に、主制御シリーズレギュレータ 1700 c、停電監視回路 1700 d も備えている。主制御シリーズレギュレータ 1700 c は、払出制御基板 715 から供給された +9V が入力されており、この +9V から主制御基板 1700 の基準電圧である +5V を作成する。この +5V は、主制御 MPU 1700 a の他に、図 138 に示した、主制御 I/O ポート 1700 b 等にも入力されている。停電監視回路 1700 d は、払出制御基板 715 から供給された +18V 及び +9V が入力されており、これら +18V 及び +9V の停電又は瞬停の兆候を監視している。また停電監視回路 1700 d は、電波検出スイッチ 1700 e からの電波検出信号が入力されており、この電波検出信号を監視している。この電波検出スイッチ 1700 e は、主制御シリーズレギュレータ 1700 c の近傍に配置されており、主制御シリーズレギュレー

50

タ 1700c に高周波が照射されているか否かを検出するものである。

【0373】

停電監視回路 1700d は、停電又は瞬停の兆候を検出すると、又は、電波検出スイッチ 1700e からの電波検出信号が入力されると、停電予告として停電予告信号を主制御 MPU 1700a の他にサブ統合基板 1740 に出力する。また主制御基板 1700 には主ドロウ中継基板 657 を介して停電予告信号が入力され、液晶制御基板 1750 にはサブ統合基板 1740 を介して停電予告信号が入力される。

【0374】

払出制御基板 715 から供給された +34V は、開閉翼ソレノイド 1390 の他に、図 138 に示した開閉板ソレノイド 1420 等の駆動電源として使用されている。なお、払出制御基板 715 から供給された +18V は、上始動スイッチ 1360 の他に、図 138 に示した、ゲートスイッチ 1460、左入賞口スイッチ 1475 等に入力されている。

【0375】

なお、主制御基板 1700 は活線故障防止回路 1700f を備えており、払出制御基板 715 から供給された +34V、+18V 及び +9V は活線故障防止回路 1700f に入力される。ここで「活線」とは、配線（ハーネス）に電流が流れている状態のこという。

【0376】

活線故障防止回路 1700f は、図 97 に示した電源スイッチ 687 を入れたままの状態、つまり払出制御基板 715 から +34V、+18V 及び +9V が供給されたままの状態、図 1 に示した、遊技盤 4 を本体枠 3 に取り付けるときに、図 93 に示した、主ドロウ中継端子板 657 に設けたドロウコネクタ 730 と、図 45 に示した、遊技盤 4 の中継端子板 269 に設けたドロウコネクタ 270 と、の溶着を防止する回路である

〔7-2-3. サブ統合基板に供給される電源〕

サブ統合基板 1740 は、サブ統合 MPU 1740a、音源 IC 1740c 等を備えている。サブ統合基板 1740 は、サブ統合 MPU 1740a の基準電圧である +5V と、音源 IC 1740c の基準電圧である直流 +3.3V（DC+3.3V、以下、「+3.3V」と記載する。）と、が液晶制御基板 1750 から供給されている。+5V は、サブ統合 MPU 1740a の他に、例えば図示しないバスバッファ回路にも入力されている。このバスバッファ回路は、サブ統合 MPU 1740a と図 138 に示したサブ統合 ROM 1740b とのバスライン用のインターフェイスとして使用されている。一方、+3.3V は、音源 IC 1740c の他に、例えば図 138 に示した、サブ統合 ROM 1740b 及び音 ROM 1740d にも入力されている。

【0377】

主制御基板 1700 を介して供給された +18V は、例えば図 138 に示したスピーカ 34 から出力する音楽及び効果音等を増幅するパワーアンプに入力されている。なお、主制御基板 1700 を介して供給された +9V は、ランプ駆動基板 1760 にそのまま出力されており、サブ統合基板 1740 では使用されていない。また、主制御基板 1700 を介して供給された +34V は、液晶制御基板 1750 及びランプ駆動基板 1760 にそのまま出力されており、サブ統合基板 1740 では使用されていない。

〔7-2-4. 液晶制御基板に供給される電源〕

液晶制御基板 1750 は、液晶制御 MPU 1750a、VDP 1750c 等の他に、液晶制御電源回路 1750e も備えている。この液晶制御電源回路 1750e は、サブ統合基板 1740 を介して供給された +18V が入力されており、この +18V からサブ統合 MPU 1740a 等の基準電圧である +5V と、液晶制御基板 1750 等の基準電圧である +3.3V と、液晶制御 MPU 1750a 及び VDP 1750c の電源である直流 +1.5V（DC+1.5V、以下、「+1.5V」と記載する。）と、VDP 1750c の電源である直流 2.5V（DC+2.5V、以下、「+2.5V」と記載する。）と、を作成する。この +3.3V は、液晶制御 MPU 1750a の他に、VDP 1750c、図 138 に示した、液晶制御 ROM 1750b、キャラ ROM 1750d 及びキャラ RAM 1750z、液晶表示器 1315 を駆動する液晶ドライブ回路等にも入力されている。こ

のように、VDP1750cは、+1.5V、+2.5V及び+3.3Vが入力されている。

【0378】

液晶制御電源回路1750eが作成した+5V及び+3.3Vは、サブ統合基板1740にも供給されており、これらの+5V及び+3.3Vは液晶制御基板1750及びサブ統合基板1740で共通に使用されている。

【0379】

サブ統合基板1740を介して供給された+3.4Vは、インバータ基板1755にそのまま出力されており、液晶制御基板1750では使用されていない。

[7-2-5. インバータ基板に供給される電源]

インバータ基板1755は、図138に示した液晶表示器1315のバックライトである冷陰極管を点灯させる陰極蛍光ランプ点灯回路1755aを備えている。冷陰極蛍光ランプ点灯回路1755aは、サブ統合基板1740を介して供給された+3.4Vが入力されている。

[7-2-6. ランプ駆動基板に供給される電源]

ランプ駆動基板1760は、ランプ駆動シリアルレギュレータ1760a、階調制御IC1760b、ギアモジュール用駆動回路1760e等を備えている。ランプ駆動シリアルレギュレータ1760aは、サブ統合基板1740を介して供給された+9Vが入力されており、この+9Vからランプ駆動基板1760の基準電圧である+5Vを作成する。この+5Vは、図138に示した階調ランプ1240の階調点灯を行う階調制御IC1760b等に入力されている。サブ統合基板1740を介して供給された+3.4V、+1.8Vは、ギアモジュール用駆動回路1760e等に入力されている。また、+1.8Vは、空冷ファン905に電力が供給されており、この電力が供給されて回転するようになっている。

[8. 電源基板のノイズ対策回路及びアース回路]

次に、電源基板686のアース回路について説明する。パチンコ島設備から供給されたAC24Vは、上述したように、電源線コネクタ688を介して電源基板686に入力されている。この電源基板686には、電源供給ラインであるAC24Vのライン間に現れるノーマルモードノイズと、AC24Vとグラウンド(GND)との間に現れるコモンモードノイズと、の2種類のモードノイズに対する対策が設けられている。まず、電源基板686のノイズ対策回路について説明し、続いて電源基板686のアース回路について説明する。図142は電源基板のノイズ対策回路及びアース回路を示す回路図である。

[8-1. 電源基板のノイズ対策]

パチンコ島設備から供給されるAC24Vは、図142に示すように、電源線コネクタ688を介して、電源スイッチ687(本実施形態では、松下電工製:AJ8221BF)の入力側端子1, 3に入力されている。具体的には、電源スイッチ687の入力側端子3にはAC24VのAライン(以下、「AC24VA」と記載する。)が入力されており、電源スイッチ687の入力側端子1にはAC24VのBライン(以下、「AC24VB」と記載する。)が入力されている。電源スイッチ687の出力側端子2, 4は、コモンモードノイズ対策用の回路であるコモンモードノイズ対策回路CMC、そしてノーマルモードノイズ対策用の回路であるノーマルモードノイズ対策回路NMCを介して、チョークコイルL1(本実施形態では、ウエノ製:ADR2515-010TDK)に入力されている。

【0380】

コモンモードノイズ対策回路CMCは、コンデンサC110, C111、バリスタZNR1, ZNR2を備えて構成されている。コンデンサC110, C111はその容量が同一のものであり、コモンモードノイズを除去するものである。一方バリスタZNR1, ZNR2は、サージ吸収素子(サージアブソーバ)であり、そのバリスタ電圧が同一のものである。バリスタZNR1, ZNR2は、コンデンサC110, C111で低減できなかったスパイクノイズを除去するものである。

【0381】

ノーマルモードノイズ対策回路NMCは、コンデンサC112、バリスタZNR3を備えて構成されている。コンデンサC112は、AC24VA、AC24に発生したノーマルモードノイズを除去するものである。バリスタZNR3は、サージ吸収素子（サージアブソーバ）であり、コンデンサC112で除去できなかったスパイクノイズを除去するものである。

【0382】

電源スイッチ687の出力側端子4から出力されたAC24VAは、FUSE1、コモンモードノイズ対策回路CMC、そしてノーマルモードノイズ対策回路NMCを介してチョークコイルL1に入力され、電源スイッチ687の出力側端子2から出力されたAC24VBは、FUSE2、コモンモードノイズ対策回路CMC、そしてノーマルモードノイズ対策回路NMCを介してチョークコイルL1に入力されている。チョークコイルL1は、AC24VA、AC24VBのコモンモードノイズの対策部品であり、ノイズ障害を防止している。チョークコイルL1でコモンモードノイズが低減されたAC24VA、AC24VBは、上述した、+34V作成回路686a及び+18V作成回路686bに入力されている。なお、チョークコイルL1に入力されるAC24VA、AC24VBは、チョークコイルL1のほかにCRユニット電源線コネクタ689に入力されており、図示しないCRユニットにAC24VA、AC24VBが供給されている。

[8-2. 電源基板のアース回路]

電源基板686のアース用コネクタ690a~690dには、図96及び図97に示したように、図21に示した扉枠5（補強板35~38）からのノイズ等を除去するアース線がフレームグランドFG3としてアース用コネクタ690aと電氣的に接続され、図3に示したタンクレール部材410を流下する球からのノイズ等を除去する（図35に示したアース線接続部207からの）アース線がフレームグランドFG1としてアース用コネクタ690bと電氣的に接続され、図3に示した賞球ユニット450からのノイズ等を除去するアース線がフレームグランドFG1としてアース用コネクタ690cと電氣的に接続され、図示しないCRユニットからのノイズ等を除去するアース線がフレームグランドFGとしてアース用コネクタ690dと電氣的に接続されている。

【0383】

これらのフレームグランドFG, FG1, FG3は、図142に示すように、フレームグランドFG3が抵抗R110を介して電源線コネクタ688のフレームグランドFG2に電氣的に接続され、フレームグランドFG1が抵抗R111を介して電源線コネクタ688のフレームグランドFG2に電氣的に接続され、フレームグランドFGが抵抗R112を介して電源線コネクタ688のフレームグランドFG2に電氣的に接続されている。抵抗R110は、フレームグランドFG1, FGからのノイズ等がフレームグランドFG3に侵入するのを阻止するものであり、抵抗R111は、フレームグランドFG3, FGからのノイズ等がフレームグランドFG1に侵入するのを阻止するものであり、抵抗R112は、フレームグランドFG3, FG1からのノイズ等がフレームグランドFGに侵入するのを阻止するものである。

【0384】

なお、パチンコ島設備から供給されたAC24VBは、電源線コネクタ688と電源スイッチ687の入力側端子1との間でアレスタDSP1（本実施形態では、三菱マテリアル製：DSP-301N-A21F）の一方と電氣的に接続されている。アレスタDSP1の他方は電源線コネクタ688のフレームグランドFG2と電氣的に接続されている。アレスタDSP1は、例えば落雷によってパチンコ島設備から供給されるAC24Vに高電圧（「サージ電圧」という。）が侵入した際に、そのサージ電圧を、電源線コネクタ688のフレームグランドFG2にサージ電流として流すことによってサージ電圧を制限し、電源スイッチ687にサージ電圧がかからないようにしたり、電源スイッチ687のON/OFFすることによって一時的に生じる高電圧（サージ電圧）を、電源線コネクタ688のフレームグランドFG2にサージ電流として流すことによってサージ電圧を制限し

、電源スイッチ687にサージ電圧がかからないようにしたりしている。これにより、図141に示した、払出制御基板715、主制御基板1700等の各種制御基板をサージ電圧から保護することができ、サージ電圧による故障を防止している。

【0385】

なお、フレームグランドFG2が接地されなかった場合には、アレスタDSP1を介して、パチンコ島設備の電源であるAC24VB側に電源基板686の放電経路が形成されるようになっており、例えば扉枠5が帯電しにくくなっている。これにより、扉枠5に遊技者が触れても、扉枠5からの静電放電による不快感を遊技者に与えることがない。

[9. 主制御基板の回路]

次に、図138に示した主制御基板1700の回路等について説明する。主制御基板1700は、図141に示したように、電源基板686から払出制御基板715を介して直流電源+34V、+18V、+9Vが供給されている。これらの直流電源+34V、+18V、+9Vは、まず上述した活線故障防止回路1700fに入力されている。例えば、+9Vは活線故障防止回路1700fを介して主制御シリーズレギュレータ1700cに入力されている。この主制御シリーズレギュレータ1700cは入力された+9Vから主制御基板1700等の基準電圧である+5Vを作成し、この+5Vが主制御MPU1700a等に入力されている。また、+9V及び+18Vは活線故障防止回路1700fを介して停電監視回路1700dに入力されている。この停電監視回路1700dは、入力された+18V及び+9Vの停電又は瞬停の兆候を監視している。ここでは、まず活線故障防止回路について説明し、続けて主制御シリーズレギュレータ、主制御基板の周辺回路、主制御基板における各種入出力信号、停電監視回路について説明する。図143は活線故障防止回路を示す回路図であり、図144は主制御基板の回路を示す回路図であり、図145は停電監視回路を示す回路図である。

[9-1. 活線故障防止回路]

活線故障防止回路1700fは、図143に示すように、+34V用活線故障防止回路1700fa、+18V用活線故障防止回路1700fb、+9V活線故障防止回路1700fcを備えて構成されている。活線故障回路1700fに入力される+34V、+18V、+9Vのうち+18Vは抵抗R100と電氣的に直列接続されている。その直列接続された抵抗R100はグランド(GND)と接地された電解コンデンサC100と電氣的に接続されている。この電解コンデンサC100により、リップル(電圧に畳重された交流成分)が除去されて平滑化されている。この平滑化された+18Vは、+34V用活線接続故障防止回路1700fa、+18V用活線故障防止回路1700fb、+9V活線故障防止回路1700fcに入力される。

[9-1-1. +34V用活線故障防止回路]

+34V用活線故障防止回路1700faは、リレーRL1(本実施形態では、富士通高見澤製:JV-18S-KT)、サーミスタTH1(本実施形態では、石塚電子製:5D2-11LC)、電解コンデンサC101、コンデンサC102を備えて構成されている。リレーRL1は、コイル、鉄片、スイッチ等を内蔵しており、コイル側入力ピン間に電圧を印加してコイルに電流を流すと、鉄片が可動してスイッチが入り(ONし)、スイッチ側入力ピン間の回路を接続するようになっている。コイル側入力ピンとしての1番ピンはグランドと接地されており、コイル側入力ピンとしての4番ピンは、上述した平滑化された+18Vが電氣的に接続されている。これによりコイルに電流が流れてスイッチがONする。スイッチ側入力ピンとしての2番ピン及び3番ピンは、サーミスタTH1と電氣的に並列接続されており、この並列接続された一方は、払出制御基板715からの+34Vが電氣的に接続されており、その他方は、グランドと接地された電解コンデンサC101と電氣的に接続されている。この電解コンデンサC101により、リップル(電圧に畳重された交流成分)が除去されて平滑化される。さらに、グランドと接地されたコンデンサC102により、ノイズが除去される。

【0386】

ここで、図1に示した、遊技盤4を本体枠3に取り付けるときには、遊技盤4に装着さ

10

20

30

40

50

れた主制御基板1700の電解コンデンサC101はすでに放電された状態となっている。図97に示した電源スイッチ687を入れたままの状態、つまり払出制御基板715から+34Vが供給されたままの状態、遊技盤4を本体枠3に取り付けると、図93に示した、基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730と、図45に示した、遊技盤4の中継端子板269に設けたドロワコネクタ270と、が電氣的な導通状態となって大電流が電解コンデンサC101に一気に流れ込む（「突入電流」という）。このとき、図100に示した、基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730の+34V電圧供給ラインであるコンタクト730aと、遊技盤4側に設けたドロワコネクタ270の+34V電圧供給ラインであるターミナル270aと、に突入電流が流れるため、+34V電圧供給ラインである、コンタクト730aとターミナル270aとが溶着することとなる。

10

【0387】

そこで、本実施形態では、その突入電流をサーミスタTH1で軽減させて電解コンデンサC101で充電するようにしている。これにより、電源スイッチ687を入れたままの状態、遊技盤4を本体枠3に取り付けるときに生じる、基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730の+34V電圧供給ラインと、遊技盤4側に設けたドロワコネクタ270の+34V電圧供給ラインと、の溶着を防止することができる。これにより、遊技盤4を本体枠3に押し込んでも、溶着による+34V電圧供給ラインである、コンタクト730aとターミナル270aとの破損を防止することができる。なお、本実施形態におけるサーミスタTH1の特性は、初期抵抗値5オーム（Ω）、最大容量電流4A、残留抵抗値0.35Ωであり、サーミスタTH1に電流が流れると、サーミスタTH1の発熱にともないその抵抗値が変化する。これにより、例えばリレーRL1が動作しない場合であっても、サーミスタTH1に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタTH1自身の発熱が抑制されるため、サーミスタTH1の損傷を防止することができる。

20

【0388】

ここで、例えばセメント抵抗のように、抵抗値が変化しない固定抵抗を用いた場合には、発熱に耐えうるようなハイパワーの大型タイプのものを用いる必要がある。このため、固定抵抗の近傍には、熱の影響を受けて誤動作する電子部品を配置することが困難であり、主制御基板1700の基板サイズを大きくする必要がある。一方、温度によって抵抗値が変化するサーミスタTH1を用いた場合には、サーミスタTH1に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタTH1自身の発熱が抑制される。このため、サーミスタTH1の近傍には、電子部品を配置することができ、サーミスタTH1の発熱に対して主制御基板1700の基板サイズを大きくする必要がある。なお、本実施形態におけるリレーRL1の特性は、ON電圧13.5V、OFF電圧0.9Vであり、リレーRL1に内蔵するスイッチのON/OFF時間は、上述した、抵抗R100と、コンデンサC100と、の時定数から予め設定されており、リレーRL1のスイッチがONする頃には、突入電流がすでに下がった状態となっており、サーミスタTH1に比べて抵抗値が極めて小さいリレーRL1のスイッチに流れるようになる。

30

[9-1-2. +18V用活線故障防止回路]

+18V用活線故障防止回路1700fbは、リレーRL2（本実施形態では、富士通高見澤製：JV-18S-KT）、サーミスタTH2（本実施形態では、石塚電子製：5D2-11LC）、電解コンデンサC103、コンデンサC104を備えて構成されている。リレーRL2は、リレーRL1と同一の構成であり、コイル側入力ピン間に電圧を印加してコイルに電流を流すと、鉄片が可動してスイッチが入り（ONし）、スイッチ側入力ピン間の回路を接続するようになっている。コイル側入力ピンとしての1番ピンはグラウンドと接地されており、コイル側入力ピンとしての4番ピンは、上述した平滑化された+18Vが電氣的に接続されている。これによりコイルに電流が流れてスイッチがONする。スイッチ側入力ピンとしての2番ピン及び3番ピンは、サーミスタTH2と電氣的に並列接続されており、この並列接続された一方は、払出制御基板715からの+18Vが電氣的に接続されており、その他方は、グラウンドと接地された電解コンデンサC103と電

40

50

氣的に接続されている。この電解コンデンサC103により、リップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化される。さらに、グランドと接地されたコンデンサC104により、ノイズが除去される。

【0389】

ここで、遊技盤4を本体枠3に取り付けるときには、遊技盤4に装着された主制御基板1700の電解コンデンサC103はすでに放電された状態となっている。電源スイッチ687を入れたままの状態、つまり払出制御基板715から+18Vが供給されたままの状態、遊技盤4を本体枠3に取り付けると、基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730と、遊技盤4の中継端子板269に設けたドロワコネクタ270と、が電氣的な導通状態となって突入電流が電解コンデンサC103に一気に流れ込む。このとき、
10 基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730の+18V電圧供給ラインであるコンタクト730aと、遊技盤4側に設けたドロワコネクタ270の+18V電圧供給ラインであるターミナル270aと、に突入電流が流れるため、+18V電圧供給ラインである、コンタクト730aとターミナル270aとが溶着することとなる。

【0390】

そこで、本実施形態では、その突入電流をサーミスタTH2で軽減させて電解コンデンサC103で充電するようにしている。これにより、電源スイッチ687を入れたままの状態、遊技盤4を本体枠3に取り付けるときに生じる、基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730の+18V電圧供給ラインと、遊技盤4側に設けたドロワコネクタ270の+18V電圧供給ラインと、の溶着を防止することができる。これにより、遊技
20 盤4を本体枠3に押し込んでも、溶着による+18V電圧供給ラインである、コンタクト730aとターミナル270aとの破損を防止することができる。なお、本実施形態におけるサーミスタTH2の特性は、上述したサーミスタTH1の特性と同一であり、サーミスタTH2に電流が流れると、サーミスタTH2の発熱にともないその抵抗値が変化する。これにより、例えばリレーRL2が動作しない場合であっても、サーミスタTH2に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタTH2自身の発熱が抑制されるため、サーミスタTH2の損傷を防止することができる。

【0391】

ここで、例えばセメント抵抗のように、抵抗値が変化しない固定抵抗を用いた場合には、発熱に耐えうるようなハイパワーの大型タイプのものを用いる必要がある。このため、
30 固定抵抗の近傍には、熱の影響を受けて誤動作する電子部品を配置することが困難であり、主制御基板1700の基板サイズを大きくする必要がある。一方、温度によって抵抗値が変化するサーミスタTH2を用いた場合には、サーミスタTH2に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタTH2自身の発熱が抑制される。このため、サーミスタTH2の近傍には、電子部品を配置することができ、サーミスタTH2の発熱に対して主制御基板1700の基板サイズを大きくする必要がない。なお、本実施形態におけるリレーRL2の特性は、上述したリレーRL1の特性と同一であり、リレーRL2のスイッチがONする頃には、突入電流がすでに下がった状態となっており、サーミスタTH2に比べて抵抗値が極めて小さいリレーRL2のスイッチに流れるようになる。

〔9-1-3. +9V用活線故障防止回路〕

+9V用活線故障防止回路1700fcは、リレーRL3（本実施形態では、富士通高見澤製：JV-18S-KT）、サーミスタTH3（本実施形態では、石塚電子製：5D2-11LC）、電解コンデンサC1、コンデンサC2を備えて構成されている。リレーRL3は、リレーRL1、RL2と同一の構成であり、コイル側入力ピン間に電圧を印加してコイルに電流を流すと、鉄片が可動してスイッチが入り（ONし）、スイッチ側入力ピン間の回路を接続するようになっている。コイル側入力ピンとしての1番ピンはグランドと接地されており、コイル側入力ピンとしての4番ピンは、上述した平滑化された+18Vが電氣的に接続されている。これによりコイルに電流が流れてスイッチがONする。スイッチ側入力ピンとしての2番ピン及び3番ピンは、サーミスタTH3と電氣的に並列
50 接続されており、この並列接続された一方は、払出制御基板715からの+9Vが電氣的

に接続されており、その他方は、グラウンドと接地された電解コンデンサC 1と電氣的に接続されている。この電解コンデンサC 1により、リップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化される。さらに、グラウンドと接地されたコンデンサC 2により、ノイズが除去される。

【0392】

ここで、遊技盤4を本体枠3に取り付けるときには、遊技盤4に装着された主制御基板1700の電解コンデンサC 1はすでに放電された状態となっている。電源スイッチ687を入れたままの状態、つまり払出制御基板715から+9Vが供給されたままの状態、遊技盤4を本体枠3に取り付けると、基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730と、遊技盤4の中継端子板269に設けたドロワコネクタ270と、が電氣的な導通状態となって突入電流が電解コンデンサC 1に一気に流れ込む。このとき、基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730の+9V電圧供給ラインであるコンタクト730aと、遊技盤4側に設けたドロワコネクタ270の+9V電圧供給ラインであるターミナル270aと、に突入電流が流れるため、+9V電圧供給ラインである、コンタクト730aとターミナル270aとが溶着することとなる。

10

【0393】

そこで、本実施形態では、その突入電流をサーミスタTH3で軽減させて電解コンデンサC 1で充電するようにしている。これにより、電源スイッチ687を入れたままの状態、遊技盤4を本体枠3に取り付けるときに生じる、基板ユニット650側に設けたドロワコネクタ730の+9V電圧供給ラインと、遊技盤4側に設けたドロワコネクタ270の+9V電圧供給ラインと、の溶着を防止することができる。これにより、遊技盤4を本体枠3に押し込んでも、溶着による+9V電圧供給ラインである、コンタクト730aとターミナル270aとの破損を防止することができる。なお、本実施形態におけるサーミスタTH3の特性は、上述したサーミスタTH1、TH2の特性と同一であり、サーミスタTH3に電流が流れると、サーミスタTH3の発熱にともないその抵抗値が変化する。これにより、例えばリレーRL3が動作しない場合であっても、サーミスタTH3に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタTH3自身の発熱が抑制されるため、サーミスタTH2の損傷を防止することができる。

20

【0394】

ここで、例えばセメント抵抗のように、抵抗値が変化しない固定抵抗を用いた場合には、発熱に耐えうるようなハイパワーの大型タイプのものを用いる必要がある。このため、固定抵抗の近傍には、熱の影響を受けて誤動作する電子部品を配置することが困難であり、主制御基板1700の基板サイズを大きくする必要がある。一方、温度によって抵抗値が変化するサーミスタTH3を用いた場合には、サーミスタTH3に突入電流が流れると、その抵抗値が下がってサーミスタTH3自身の発熱が抑制される。このため、サーミスタTH3の近傍には、電子部品を配置することができ、サーミスタTH3の発熱に対して主制御基板1700の基板サイズを大きくする必要がない。なお、本実施形態におけるリレーRL3の特性は、上述したリレーRL1、RL2の特性と同一であり、リレーRL3のスイッチがONする頃には、突入電流がすでに下がった状態となっており、サーミスタTH3に比べて抵抗値が極めて小さいリレーRL3のスイッチに流れるようになる。

30

40

[9-2. 主制御シリーズレギュレータ]

主制御基板1700は、図144に示すように、主制御MPU1700a、主制御I/Oポート1700b、主制御シリーズレギュレータ1700c（本実施形態では、ローム製：BA50BC0WT）の他に、周辺回路として、リセット信号を出力する主制御システムリセットIC1（本実施形態では、ルネサス製：M51953）、クロック信号を出力する主制御水晶発振器X1（本実施形態では、京セラ製：EXO-3、24メガヘルツ（MHz））を備えて構成されている。

【0395】

主制御シリーズレギュレータ1700cは、図144に示すように、図143に示した、活線故障防止回路1700fの+9V用活線故障防止回路1700fcを介して電源入

50

力端子であるVCC端子に+9Vが入力されている。この+9Vは、グラウンド（GND）と接地された電解コンデンサC1（図143に示した電解コンデンサC1と同一）により、リップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化される。さらに、グラウンドと接地されたコンデンサC2（図143に示したコンデンサC2と同一）により、電源基板686と主制御基板1700との基板間に発生したノイズが除去される。また、この平滑化された+9Vは、VCC端子の他に、主制御シリーズレギュレータ1700cのコントロール端子であるCTL端子にも入力されている。主制御シリーズレギュレータ1700cは、そのCTL端子に+9Vが入力されることにより、VCC端子に入力された+9Vから+5Vを作成して出力端子であるOUT端子から出力する。OUT端子とVCC端子との端子間にはダイオードD1（本実施形態では、1SS133）が設けられており、ダイオードD1のアノード端子とOUT端子とが電氣的に接続され、ダイオードD1のカソード端子とVCC端子とが電氣的に接続されている。VCC端子とOUT端子との端子間が逆バイアスになったときにはダイオードD1を介してVCC端子側に入力されるようになっており、逆バイアスによる主制御シリーズレギュレータ1700cの破壊を防止している。

10

【0396】

OUT端子から出力される+5Vは、グラウンドと接地された電解コンデンサC3によりリップルが除去されて平滑化されている。この平滑化された+5Vは、主制御システムリセットIC1、主制御水晶発振器X1、主制御MPU1700a、主制御I/Oポート1700b等、にそれぞれ入力されている。なお、接地端子であるGND端子はグラウンドと接地されており、NC端子は外部と電氣的に未接続の状態となっている。

20

〔9-3. 主制御基板の周辺回路〕

〔9-3-1. 主制御システムリセットIC〕

主制御シリーズレギュレータ1700cのOUT端子から出力されて平滑化された+5Vは、図144に示すように、主制御システムリセットIC1の電源端子に入力されている。主制御システムリセットIC1は、主制御MPU1700a及び主制御I/Oポート1700bにリセットをかけるものであり、遅延回路が内蔵されている。主制御システムリセットIC1の遅延容量端子には、グラウンドと接地されたコンデンサC4が電氣的に接続されており、このコンデンサC4の容量によって遅延回路による遅延時間を設定することができるようになっている。具体的には、主制御システムリセットIC1は、電源端子に入力された+5Vがしきい値（例えば、4.25V）に達すると、遅延時間経過後に出力端子からシステムリセット信号を出力する。

30

【0397】

主制御システムリセットIC1の出力端子は、主制御MPU1700aのリセット端子であるSRST端子及び主制御I/Oポート1700bのリセット端子であるRESETN端子と電氣的に接続されている。出力端子はオープンコレクタ出力タイプであり、プルアップ抵抗R1により+5Vに引き上げられている。この+5Vに引き上げられた電圧は、グラウンドと接地されたコンデンサC5によりリップルが除去されて平滑化されている（コンデンサC5は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。出力端子は、電源端子に入力される電圧がしきい値より大きいときにはプルアップ抵抗R1により+5Vに引き上げられて論理がHIとなって主制御MPU1700aのSRST端子及び主制御I/Oポート1700bのRESETN端子に入力され、一方、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さいときには論理がLOWとなって主制御MPU1700aのSRST端子及び主制御I/Oポート1700bのRESETN端子に入力される。主制御MPU1700aのSRST端子及び主制御I/Oポート1700bのRESETN端子は負論理入力であるため、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さい状態になると、主制御MPU1700a及び主制御I/Oポート1700bにリセットがかかる。なお、電源端子はグラウンドと接地されたコンデンサC6と電氣的に接続されており、電源端子に入力される+5Vはリップルが除去されて平滑化されている。また、接地端子はグラウンドと接地されており、NC端子は外部と電氣的に未接続の状態となっている。

40

50

[9-3-2. 主制御水晶発振器]

主制御シリーズレギュレータ 1700c の OUT 端子から出力されて平滑化された +5V は、図 144 に示すように、主制御水晶発振器 X1 の電源端子である VDD 端子に入力されている。この VDD 端子は、グラウンドと接地されたコンデンサ C7 と電氣的に接続されており、VDD 端子に入力される +5V はさらにリップルが除去されて平滑化されている。また、この平滑化された +5V は、VDD 端子の他に、出力周波数選択端子である A 端子、B 端子、C 端子及び ST 端子にも入力されている。主制御水晶発振器 X1 は、これらの A 端子、B 端子、C 端子及び ST 端子に +5V が入力されることにより、24MHz のクロック信号を出力端子である F 端子から出力する。

【0398】

主制御水晶発振器 X1 の F 端子は、主制御 MPU 1700a のクロック端子である CLK 端子及び主制御 I/Oポート 1700b のクロック端子である CLK 端子と電氣的に接続されており、24MHz のクロック信号が入力されている。なお、接地端子である GND 端子はグラウンドと接地されており、F 端子の分周波を出力する D 端子は外部と電氣的に未接続の状態となっている。

[9-4. 主制御基板で作成された電源]

主制御シリーズレギュレータ 1700c の OUT 端子から出力されて平滑化された +5V は、図 144 に示すように、主制御 MPU 1700a の電源端子である VDD 端子及び主制御 I/Oポート 1700b の電源端子である VCC 端子に入力されている。主制御 MPU 1700a の VDD 端子はグラウンドと接地されたコンデンサ C8 と電氣的に接続され、主制御 I/Oポート 1700b の VCC 端子はグラウンドと接地されたコンデンサ C9 と電氣的に接続されており、VDD 端子及び VCC 端子に入力される +5V はさらにリップルが除去されて平滑化されている。また、この +5V は、図 144 に示すように、ダイオード D2（本実施形態では、1SS133）のアノード端子と電氣的に接続され、ダイオード D2 のカソード端子がグラウンドと接地されている。ダイオード D2 のカソード端子は、主制御 MPU 1700a に内蔵された RAM の電源端子である VBB 端子にも電氣的に接続されている。主制御 MPU 1700a の接地端子である VSS 端子はグラウンドと接地され、主制御 I/Oポート 1700b の接地端子である GND 端子はグラウンドと接地されている。

【0399】

主制御シリーズレギュレータ 1700c の OUT 端子から出力されて平滑化された +5V は、ダイオード D2 で降圧されて +VBB となる。ダイオード D2 のカソード端子と VBB 端子との間には、グラウンドと接地されたコンデンサ C11 が電氣的に接続されており、VBB 端子に入力される +VBB はさらにリップルが除去されて平滑化されている。VBB 端子に入力される +VBB は、前述した、電源基板 686 のバックアップ電源であるキャパシタ BC1 に、主ドロウ中継基板 657 を介して、主 VBB として印加されるようになっている。キャパシタ BC1 に印加される主 VBB は、グラウンドと接地されたコンデンサ C12 によってリップルが除去されて平滑化されている。また、主制御シリーズレギュレータ 1700c の OUT 端子から出力されて平滑化された +5V は、停電監視回路 1700d 等にも入力されている。

[9-5. 主制御基板の各種入出力信号]

図 138 に示した RAM クリアスイッチ 268a（本実施形態では、オムロン製：B3F-1052）の操作は、検出信号として主制御 I/Oポート 1700b に入力されている。

[9-5-1. RAM クリアスイッチからの検出信号]

RAM クリアスイッチ 268a の出力ピンとしての 3 番ピンは、図 144 に示すように、主制御 I/Oポート 1700b の入力ポート PE の 5 番ピンである入力ピン PE5 と電氣的に接続されている。入力ピン PE5 は負論理入力とするため、RAM クリアスイッチ 268a の 3 番ピンと主制御 I/Oポート 1700b の入力ピン PE5 との端子間の電圧はプルアップ抵抗 R2 により +5V に引き上げられている。この +5V に引き上げられた

10

20

30

40

50

電圧は、グラウンドと接地されたコンデンサC10によりリップルが除去されて平滑化されている（コンデンサC10は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。RAMクリアスイッチ268aが操作されないときにはプルアップ抵抗R2により+5Vに引き上げられて論理がHIとなって主制御I/Oポート1700bの入力ピンPE5に入力され、一方、RAMクリアスイッチ268aが操作されたときには論理がLOWとなって主制御I/Oポート1700bの入力ピンPE5に入力される。なお、RAMクリアスイッチ268aの1番ピン及び2番ピンはグラウンドと接地されており、4番ピンは3番ピンと電氣的に接続されている。

[9-5-2. その他の各種入出力信号]

主制御MPU1700aのシリアルデータ入力端子であるRX端子は、図138に示した払出制御基板715からのシリアルデータが払主シリアルデータ受信信号として入力されている。一方、主制御MPU1700aのシリアルデータ出力端子であるTX端子から払出制御基板715に送信するシリアルデータが払主シリアルデータ送信信号として出力される。

10

【0400】

主制御I/Oポート1700bの入力ポートPE及び入力ポートPDの各入力ピンは、例えば、上述した入力ピンPE5にはRAMクリアスイッチ268aからの検出信号が入力され、入力ピンPE6には図141に示した停電予告信号が入力され、入力ピンPE7には上述した払主シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える払出制御基板715からの払主ACK信号が入力され、入力ピンPD0には中始動口スイッチ1360からの検出信号が入力される。

20

【0401】

一方、主制御MPU1700aは、データバスを介して主制御I/Oポート1700bの出力ポートPA~PCの出力ピンから、例えば、出力ピンPB5から図141に示した停電監視回路1700dに停電予告信号をクリアする停電クリア信号が出力され、出力ピンPB6から上述した払主シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える払主ACK信号が出力され、出力ピンPC0~PC5から図138に示したサブ統合基板1740に各種コマンドが出力され、出力ピンPB1から開閉翼ソレノイド1390への駆動信号が出力される。

【0402】

30

なお、主制御I/Oポート1700bのデータ入出力端子D0~D7と、主制御MPU1700aのデータ入出力端子D0~D7と、はデータバスを介して各種情報や各種信号のやり取りを行う。主制御MPU1700aは、入力ポートPE及びPDから各種信号を、データバスを介して読み込み、このデータバスを介して出力ポートPA~PCから各種信号を出力する。

[9-6. 停電監視回路]

次に、図141に示した停電監視回路1700dについて説明する。主制御基板1700には、図141に示したように、払出制御基板715を介して+34V、+18V及び+9Vが供給されており、+18V及び+9Vが停電監視回路1700dに入力されている。停電監視回路1700dは、+18V及び+9Vの停電又は瞬停の兆候を監視しており、停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を、主制御MPU1700aの他に、払出制御基板715及びサブ統合基板1740に出力する。また停電監視回路1700dは、図141に示した電波検出スイッチ1700eからの電波検出信号が入力されており、この電波検出信号が入力されると、停電予告信号として主制御MPU1700aの他に、払出制御基板715及びサブ統合基板1740に出力する。まず、停電監視回路の構成について説明し、続いて、+18Vの停電又は瞬停の監視、+9Vの停電又は瞬停の監視、電波検出スイッチからの電波検出信号の監視について説明する。図145は停電監視回路を示す回路図である。

40

[9-6-1. 停電監視回路の構成]

停電監視回路1700dは、図145に示すように、安定化電源回路IC20（本実施

50

形態では、日本電気製： μ PC1093）、コンパレータIC21（本実施形態では、新日本無線製：NJM2903、オープンコレクタ出力タイプ）、インバータIC22（本実施形態では、東京芝浦電気製：TC74HC05、オープンコレクタ出力タイプ）、DタイプフリップフロップIC23（本実施形態では、東京芝浦電気製：TC74HC74）、トランジスタTR20（本実施形態では、2SC1815）を備えて構成されている。

【0403】

安定化電源回路IC20の基準電圧入力端子であるREF端子及びカソード端子であるK端子は、+5Vと抵抗R20を介して電氣的に接続されており、この抵抗R20によりREF端子に入力される電流が制限されている。K端子はコンパレータIC21の比較基準電圧となるリファレンス電圧Vref（本実施形態では、2.495Vが設定されている。）を出力している。このリファレンス電圧Vrefは、グラウンドと接地されたコンデンサC20によりリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている（コンデンサC20は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。なお、安定化電源回路IC20のアノード端子であるA端子はグラウンド（GND）と接地されている。

【0404】

コンパレータIC21は、2つの電圧比較回路を備えており、その1つ（IC21A）は+18Vの監視電圧V1とリファレンス電圧Vrefとを比較するために用いられており、+端子に+18Vの監視電圧V1が入力され、-端子にリファレンス電圧Vrefが入力されている。一方、残りの1つ（IC21B）は+9Vの監視電圧V2とリファレンス電圧Vrefとを比較するために用いられており、+端子に+9Vの監視電圧V2が入力され、-端子にリファレンス電圧Vrefが入力されている。これらの比較結果はDタイプフリップフロップIC23に入力されている。このDタイプフリップフロップIC23は、2つのDタイプフリップフロップ回路を備えており、その1つ（IC23A）を本実施形態で用いている。なお、コンパレータIC21の電源端子であるVcc端子に入力される+5Vは、グラウンドと接地されたコンデンサC21によりリップルが除去されて平滑化されている。また、DタイプフリップフロップIC23に入力される+5Vは、グラウンドと接地されたコンデンサC22によりリップルが除去されて平滑化されている。

〔9-6-2. +18Vの停電又は瞬停の監視〕

+18Vの停電又は瞬停の監視は、上述したように、コンパレータIC21のIC21Aが+18Vの監視電圧V1とリファレンス電圧Vrefとを比較することにより行われている。+18Vは、図145に示すように、抵抗R21、R22による抵抗比によって電圧が分配され、グラウンドと接地されたコンデンサC23によりリップルが除去されてIC21Aの+端子に入力されている（コンデンサC23は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。抵抗R21、R22の値は、+18Vが停電又は瞬停した際に、その電圧が+18Vから落ち始めて予め設定した停電検知電圧V1pf（本実施形態では、12.53Vに設定されている。）となったときに、+18Vの監視電圧V1がリファレンス電圧Vrefと同値になるように設定されている。+18Vの電圧が停電検知電圧V1pfより大きいときには、+18Vの監視電圧V1がリファレンス電圧Vrefより大きくなり、その結果として論理がLOWとなる。このため、コンパレータIC21はオープンコレクタ出力タイプであるため、プルアップ抵抗R23により+5Vに引き上げられ、論理がHIとなり、グラウンドと接地されたコンデンサC24によりリップルが除去されてDタイプフリップフロップIC23のプリセット端子であるPR端子に入力される（コンデンサC24は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。このPR端子が負論理入力であるため、+18Vの監視電圧V1がリファレンス電圧Vrefより大きいときには、DタイプフリップフロップIC23の出力端子である1Q端子から主制御I/Oポート1700bに停電予告信号が出力されない。

【0405】

一方、+18Vの電圧が停電検知電圧V1pfより小さいときには、+18Vの監視電圧V1がリファレンス電圧Vrefより小さくなり、その結果として論理がHIとなる。

このため、コンパレータ I C 2 1 はオープンコレクタ出力タイプであるため、論理が L O W となり、グラウンドと接地されたコンデンサ C 2 4 によりリップルが除去されて D タイプフリップフロップ I C 2 3 のプリセット端子である P R 端子に入力される。この P R 端子が負論理入力であるため、+ 1 8 V の監視電圧 V 1 がリファレンス電圧 V r e f より小さいときには、D タイプフリップフロップ I C 2 3 の出力端子である 1 Q 端子から主制御 I / O ポート 1 7 0 0 b に停電予告信号が出力される。

〔 9 - 6 - 3 . + 9 V の停電又は瞬停の監視〕

+ 9 V の停電又は瞬停の監視は、上述したように、コンパレータ I C 2 1 の I C 2 1 B が + 9 V の監視電圧 V 2 とリファレンス電圧 V r e f とを比較することにより行われている。+ 9 V は、図 1 4 5 に示すように、抵抗 R 2 4 , R 2 5 による抵抗比によって電圧が分配され、グラウンドと接地されたコンデンサ C 2 5 によりリップルが除去されて I C 2 1 B の + 端子に入力されている（コンデンサ C 2 5 は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。抵抗 R 2 4 , R 2 5 の値は、+ 9 V が停電又は瞬停した際に、その電圧が + 9 V から落ち始めて予め設定した停電検知電圧 V 2 p f （本実施形態では、7 . 6 4 V に設定されている。）となったときに、+ 9 V の監視電圧 V 2 がリファレンス電圧 V r e f と同値になるように設定されている。+ 9 V の電圧が停電検知電圧 V 2 p f より大きいときには、+ 9 V の監視電圧 V 2 がリファレンス電圧 V r e f より大きくなり、その結果として論理が L O W となる。このため、コンパレータ I C 2 1 はオープンコレクタ出力タイプであるため、プルアップ抵抗 R 2 3 により + 5 V に引き上げられ、論理が H I となり、グラウンドと接地されたコンデンサ C 2 4 によりリップルが除去されて D タイプフリップフロップ I C 2 3 のプリセット端子である P R 端子に入力される。この P R 端子が負論理入力であるため、+ 9 V の監視電圧 V 2 がリファレンス電圧 V r e f より大きいときには、D タイプフリップフロップ I C 2 3 の出力端子である 1 Q 端子から主制御 I / O ポート 1 7 0 0 b に停電予告信号が出力されない。

【 0 4 0 6 】

一方、+ 9 V の電圧が停電検知電圧 V 2 p f より小さいときには、+ 9 V の監視電圧 V 2 がリファレンス電圧 V r e f より小さくなり、その結果として論理が H I となる。このため、コンパレータ I C 2 1 はオープンコレクタ出力タイプであるため、論理が L O W となり、グラウンドと接地されたコンデンサ C 2 4 によりリップルが除去されて D タイプフリップフロップ I C 2 3 のプリセット端子である P R 端子に入力される。この P R 端子が負論理入力であるため、+ 9 V の監視電圧 V 2 がリファレンス電圧 V r e f より小さいときには、D タイプフリップフロップ I C 2 3 の出力端子である 1 Q 端子から主制御 I / O ポート 1 7 0 0 b に停電予告信号が出力される。

【 0 4 0 7 】

なお、D タイプフリップフロップ I C 2 3 のクリア端子である C L R 端子には、主制御 M P U 1 7 0 0 a から、主制御 I / O ポート 1 7 0 0 b を介して、停電クリア信号が入力されるようになっている。C L R 端子は負論理入力であるため、主制御 M P U 1 7 0 0 a からの停電クリア信号は、主制御 I / O ポート 1 7 0 0 b を介してその論理が L O W となって C L R 端子に入力される。D タイプフリップフロップ I C 2 3 は、C L R 端子に停電クリア信号が入力されると、ラッチ状態を解除するようになっており、このとき、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。

【 0 4 0 8 】

一方、主制御 M P U 1 7 0 0 a からの停電クリア信号の出力が停止されると、主制御 I / O ポート 1 7 0 0 b を介してその論理が H I となって C L R 端子に入力される。D タイプフリップフロップ I C 2 3 は、C L R 端子に停電クリア信号が入力されないときには、ラッチ状態をセットするようになっており、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。なお、D 入力端子である 1 D 端子、クロック入力端子である 1 C K 端子、接地端子である G N D 端子は、グラウンドと接地されている。また、1 Q 端子の論理を反転した負論理 1 Q 端子は外部と電氣的に未接続の状態となっている。

[9-6-4. 電波検出スイッチからの電波検出信号の監視]

次に、電波検出スイッチ 1700e からの電波検出信号の監視について説明する。電波検出スイッチ 1700e は +18V と抵抗 26 を介して電氣的に接続されており、この電圧が電波検出スイッチ 1700e と抵抗 27 を介してトランジスタ TR20 のベースに入力され、抵抗 27 とトランジスタ TR20 ベースとの間にグラウンドと接地された抵抗 28 が電氣的に接続されている。また、トランジスタ TR20 のエミッタはグラウンドと接地され、トランジスタ TR20 のコレクタはプルアップ抵抗 R29 により +5V に引き上げられてインバータ IC22 の入力端子と電氣的に接続されている。このインバータ IC22 は、6 つのインバータ回路を備えており、その 1 つ (IC22A) を本実施形態で用いている。なお、インバータ IC22 の電源端子である Vcc 端子に入力される +5V は、グラウンドと接地されたコンデンサ C26 によりリップルが除去されて平滑化されている。

【0409】

抵抗 R27、R28 の値は、電波検出スイッチ 1700e が電波検出信号を出力しないとき、つまり高周波が照射されていないときに、トランジスタ TR20 が ON する状態となるように設定されている。トランジスタ TR20 が ON する状態では、トランジスタ TR20 のコレクタからトランジスタ TR20 のエミッタに電流が流れるため論理が LOW となってインバータ IC22 (IC22A) の入力端子に入力される。これにより、上述したように、インバータ IC22 はオープンコレクタ出力タイプであるため、プルアップ抵抗 23 により +5V に引き上げられ、論理が HI となり、グラウンドと接地されたコンデンサ C24 によりリップルが除去されて D タイプフリップフロップ IC23 のプリセット端子である PR 端子に入力される。この PR 端子が負論理入力であるため、電波検出スイッチ 1700e が電波検出信号を出力しないとき、つまり高周波が照射されていないときには、D タイプフリップフロップ IC23 の出力端子である 1Q 端子から主制御 I/O ポート 1700b に停電予告信号が出力されない。

【0410】

一方、電波検出スイッチ 1700e が電波検出信号を出力するとき、つまり高周波が照射されているときには、トランジスタ TR20 が OFF する状態となる。トランジスタ TR20 が OFF する状態では、トランジスタ TR20 のコレクタからトランジスタ TR20 のエミッタに電流が流れないためプルアップ抵抗 R29 により +5V に引き上げられて論理が HI となってインバータ IC22 (IC22A) の入力端子に入力される。これにより、上述したように、インバータ IC22 はオープンコレクタ出力タイプであるため、論理が LOW となり、グラウンドと接地されたコンデンサ C24 によりリップルが除去されて D タイプフリップフロップ IC23 のプリセット端子である PR 端子に入力される。この PR 端子が負論理入力であるため、電波検出スイッチ 1700e が電波検出信号を出力するとき、つまり高周波が照射されているときには、D タイプフリップフロップ IC23 の出力端子である 1Q 端子から主制御 I/O ポート 1700b に停電予告信号が出力される。

【0411】

なお、主制御基板 1700 から電波検出スイッチ 1700e を取り除いた場合には、トランジスタ TR20 が OFF する状態となるため、トランジスタ TR20 のコレクタからトランジスタ TR20 のエミッタに電流が流れないためプルアップ抵抗 R29 により +5V に引き上げられて論理が HI となってインバータ IC22 (IC22A) の入力端子に入力される。これにより、上述したように、インバータ IC22 はオープンコレクタ出力タイプであるためプルアップ抵抗 23 により +5V に引き上げられ、論理が HI となり、グラウンドと接地されたコンデンサ C24 によりリップルが除去されて D タイプフリップフロップ IC23 のプリセット端子である PR 端子に入力される。この PR 端子が負論理入力であるため、電波検出スイッチ 1700e を主制御基板 1700 から取り除いたときには、D タイプフリップフロップ IC23 の出力端子である 1Q 端子から主制御 I/O ポート 1700b に停電予告信号が出力される。このように、電波検出スイッチ 1700e を主制御基板 1700 から取り除いたときには停電予告信号が常に出力される。

[1 0 . 払出制御基板の回路]

次に、図 1 3 8 に示した払出制御基板 7 1 5 の回路等について説明する。払出制御基板 7 1 5 は、図 1 4 1 に示したように、電源基板 6 8 6 から直流電源 + 3 4 V、+ 1 8 V、+ 9 V が供給されている。この + 9 V が払出制御シリーズレギュレータ 7 1 5 a に入力されている。この払出制御シリーズレギュレータ 7 1 5 a は入力された + 9 V から払出制御基板 7 1 5 等の基準電圧である + 5 V を作成し、この + 5 V が払出制御 M P U 1 7 1 0 a 等に入力されている。また払出制御基板 7 1 5 は、図 1 3 8 に示したように、払出制御部 1 7 1 0 及び発射制御部 1 7 2 0 等を備えて構成されている。ここでは、まず払出制御シリーズレギュレータについて説明し、続けて払出制御部の回路、払出制御基板で作成された電源、払出制御基板における各種入出力信号、発射制御部の回路について説明する。図 1 4 6 は払出制御部の回路等を示す回路図であり、図 1 4 7 はドライブ I C の等価回路を示す回路図であり、図 1 4 8 はエラー解除スイッチ等の入力回路を示す回路図であり、図 1 4 9 は主制御基板との各種入出力信号及び外部端子板への各種出力信号を示す入出力図であり、図 1 5 0 は発射制御部の入力回路を示す回路図であり、図 1 5 1 は払出制御基板の実装図等であり、図 1 5 2 は発射制御部の発信回路等を示す回路図である。

10

[1 0 - 1 . 払出制御シリーズレギュレータ I C]

払出制御シリーズレギュレータ I C 7 1 5 a (本実施形態では、ローム製：B A 5 0 B C O W T) は、図 1 4 6 に示すように、電源入力端子である V C C 端子に + 9 V が入力されている。この + 9 V は、電源基板 6 8 6 により供給されており、払出制御基板 7 1 5 に入力されると、まずグランド (G N D) と接地された電解コンデンサ C 5 0 により、リップル (電圧に畳重された交流成分) が除去されて平滑化される。さらに、グランドと接地されたコンデンサ C 5 1 により、電源基板 6 8 6 と払出制御基板 7 1 5 との基板間に発生したノイズが除去される。また、この平滑化された + 9 V は、V C C 端子の他に、払出制御シリーズレギュレータ I C 7 1 5 a のコントロール端子である C T L 端子にも入力されている。払出制御シリーズレギュレータ I C 7 1 5 a は、その C T L 端子に + 9 V が入力されることにより、V C C 端子に入力された + 9 V から + 5 V を作成して出力端子である O U T 端子から出力する。O U T 端子と V C C 端子との端子間にはダイオード D 1 (本実施形態では、1 S S 1 3 3) が設けられており、ダイオード D 1 のアノード端子と O U T 端子とが電氣的に接続され、ダイオード D 1 のカソード端子と V C C 端子とが電氣的に接続されている。V C C 端子と O U T 端子との端子間が逆バイアスになったときにはダイオード D 1 を介して V C C 端子側に入力されるようになっており、逆バイアスによる払出制御シリーズレギュレータ I C 7 1 5 a の破壊を防止している。

20

30

【 0 4 1 2 】

O U T 端子から出力される + 5 V は、グランドと接地された電解コンデンサ C 5 2 によりリップルが除去されて平滑化されている。この平滑化された + 5 V は、払出制御部 1 7 1 0、発射制御部 1 7 2 0 等にそれぞれ入力されている。なお、接地端子である G N D 端子はグランドと接地されており、N C 端子は外部と電氣的に未接続の状態となっている。

[1 0 - 2 . 払出制御部の回路]

払出制御部 1 7 1 0 は、図 1 4 6 に示すように、払出制御 M P U 1 7 1 0 a、払出制御 I / O ポート 1 7 1 0 b、外部 W D T 1 7 1 0 c (本実施形態では、ミツミ製：M M 1 0 7 5 X D)、払出モータ駆動回路 1 7 1 0 d の他に、周辺回路として、払出制御水晶発振器 X 5 0 (本実施形態では、エプソントヨコム製：S G - 5 3 1 P、8 メガヘルツ (M H z)) を備えて構成されている。

40

[1 0 - 2 - 1 . 外部 W D T (外部ウォッチドックタイマ)]

払出制御シリーズレギュレータ I C 7 1 5 a の O U T 端子から出力されて平滑化された + 5 V は、図 1 4 6 に示すように、外部 W D T 1 7 1 0 c の V c c 端子に入力されている。外部 W D T 1 7 1 0 c は、払出制御 M P U 1 7 1 0 a にリセットをかけるものであり、ウォッチドックタイマが内蔵されている。外部 W D T 1 7 1 0 c は、V c c 端子に入力された + 5 V の電圧を監視する機能と、払出制御 M P U 1 7 1 0 a が正常に動作しているか否かを監視する機能と、を有しており、V c c 端子に入力された + 5 V の電圧がしきい値

50

(本実施形態では、4.2Vに設定されている。)に達すると、負論理RESET端子からリセット信号を出力したり、外部WDT1710cのCK端子に払出制御MPU1710aから払出制御I/Oポート1710bを介して外部WDTクリア信号がクリア信号解除時間内に入力されないと、負論理RESET端子からリセット信号を出力したりする。

【0413】

外部WDT1710cのTC端子はグランドと接地されたコンデンサC53が電氣的に接続されており、外部WDT1710cのRCT端子は+5Vに引き上げられたプルアップ抵抗R50が電氣的に接続されている。上述したクリア信号解除時間は、コンデンサC53の容量と、プルアップ抵抗R50の抵抗値と、によって設定することができる。なお、本実施形態では、クリア信号解除時間として払出制御MPU1710aの割り込みタイマ(1.75ms)の20回分に相当する時間35ms(=1.75ms×20回)が設定されている。

10

【0414】

外部WDT1710cの負論理RESET端子は、払出制御MPU1710aのリセット端子であるRST0端子及び払出制御I/Oポート1710bのリセット端子であるRESETN端子と電氣的に接続されている。負論理RESET端子はオープンコレクタ出力タイプであり、プルアップ抵抗R51により+5Vに引き上げられている。この+5Vに引き上げられた電圧は、グランドと接地されたコンデンサC54によりリップルが除去されて平滑化されている(コンデンサC54は、ローパスフィルタとしての役割も担っている)。負論理RESET端子は、Vcc端子に入力される電圧がしきい値より大きいときにはプルアップ抵抗R50により+5Vに引き上げられて論理がHIとなって払出制御MPU1710aのRST0端子及び払出制御I/Oポート1710bのRESETN端子に入力され、一方、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さいときには論理がLOWとなって払出制御MPU1710aのRST0端子及び払出制御I/Oポート1710bのRESETN端子に入力される。

20

【0415】

また負論理RESET端子は、CK端子に入力される外部WDTクリア信号がクリア信号解除時間内にONからOFFに切り替わって外部WDTクリア信号が解除されたときにはプルアップ抵抗R51により+5Vに引き上げられて論理がHIとなって払出制御MPU1710aのRST0端子及び払出制御I/Oポート1710bのRESETN端子に入力され、一方、CK端子に入力される外部WDTクリア信号がクリア信号解除時間内にONされたまま外部WDTクリア信号が解除されなかったときには論理がLOWとなって払出制御MPU1710aのRST0端子及び払出制御I/Oポート1710bのRESETN端子に入力される。

30

【0416】

払出制御MPU1710aのRST0端子は負論理入力であるため、Vcc端子に入力される電圧がしきい値より小さい状態となったり、CK端子に入力される外部WDTクリア信号がクリア信号解除時間内にONされたまま外部WDTクリア信号が解除されなかったときには、払出制御MPU1710a及び払出制御I/Oポート1710bにリセットがかかる。なお、外部WDT1710cのVs端子には、グランドと接地されたコンデンサC55が電氣的に接続されており、Vcc端子にはグランドと接地されたコンデンサC56が電氣的に接続されている。このコンデンサC56によってVcc端子に入力される+5Vはリップルが除去されて平滑化されている。また、外部WDT1710cの接地端子であるGND端子はグランドと接地されており、外部WDT1710cの正論理RESET端子は外部と電氣的に未接続の状態となっている。

40

[10-2-2. 払出制御水晶発振器]

払出制御シリーズレギュレータIC715aのOUT端子から出力されて平滑化された+5Vは、図146に示すように、払出制御水晶発振器X50の電源端子であるVCC端子に入力されている。このVCC端子は、グランドと接地されたコンデンサC57と電氣的に接続されており、VCC端子に入力される+5Vはさらにリップルが除去されて平滑

50

化されている。また、この平滑化された+5Vは、VCC端子の他に、払出制御水晶発振器X50の出力許可(Output Enable)端子であるOE端子にも入力されている。払出制御水晶発振器X50は、そのOE端子に+5Vが入力されることにより、8MHzのクロック信号を出力端子であるOUT端子から出力する。

【0417】

払出制御水晶発振器X50のOUT端子は、払出制御MPU1710aのクロック端子であるCLK端子及び払出制御I/Oポート1710bのクロック端子であるCLK端子と電氣的に接続されており、8MHzのクロック信号が払出制御MPU1710a及び払出制御I/Oポート1710bに入力されている。

〔10-2-3. 払出モータ駆動回路〕

払出モータ駆動回路1710dは、図146に示すように、ドライブIC50（本実施形態では、東京芝浦電気製：MP4303）を備えて構成されている。このドライブIC50は、4つのダーリントンパワートランジスタを備えており、本実施形態では、エミッタ端子をグランドと接地させ、ベース端子に払出モータ駆動信号が入力されると、対応するコレクタ端子から励磁信号である駆動パルスが出力されるようになっている。

【0418】

電源基板686から供給された+34Vは、図146に示すように、ツェナーダイオードZD51（本実施形態では、HZ36BPTK-E）を介してドライブIC50のカソード端子に入力されている。ツェナーダイオードZD51のアノード端子は+34Vと電氣的に接続されており、ツェナーダイオードZD51のカソード端子がドライブIC50のカソード端子と電氣的に接続されている。ドライブIC50のカソード端子に入力された+34Vは、払出モータ465の駆動電源となる。ドライブIC50のベース端子は、払出制御I/Oポート1710bの出力ポートPBの出力ピンPB0～PB3と電氣的に接続されており、出力ピンPB0～PB3から出力された払出モータ駆動信号に応じて対応するコレクタ端子から励磁信号である駆動パルスが抵抗R52～R55、賞球ユニット用端子717、そして賞球ユニット内中継端子板480を介して払出モータ465の各相（／B相、B相、A相、／A相）に出力される。これらの駆動パルスは、払出モータ465の各相（／B相、B相、A相、／A相）に流す励磁電流のスイッチングにより行われ、払出モータ465を回転させる。なお、このスイッチングにより各相（／B相、B相、A相、／A相）の駆動パルス（励磁信号）を遮断したときには逆起電力が発生する。この逆起電力がドライブIC50の耐圧を超えると、ドライブIC50が破損するため、保護としてドライブIC50のカソード端子とツェナーダイオードZD51のカソード端子とを電氣的に接続している。

〔10-2-3(a). ドライブICの吸収する熱〕

ドライブIC50は、上述したように、4つのダーリントンパワートランジスタを備えており、本実施形態では、エミッタ端子をグランドと接地させ、ベース端子に払出モータ駆動信号が入力されると、対応するコレクタ端子から励磁信号である駆動パルスが出力されるようになっている。ドライブIC50Cは、図147に示すように、ダーリントンパワートランジスタPT r 1～PT r 4と、フライバック電圧吸収用ダイオードFBD1～FBD4と、を同一のパッケージに内蔵している。

【0419】

ダーリントンパワートランジスタPT r 1～PT r 4は、ダーリントン接続された2つのトランジスタ、抵抗及びダイオードが電氣的に回路接続されてチップ化されている。ダーリントンパワートランジスタPT r 1～PT r 4のコレクタ端子は、一方がグランド（GND）と接地されたフライバック電圧吸収用ダイオードFBD1～FBD4が電氣的に回路接続されている。フライバック電圧吸収用ダイオードFBD1～FBD4は、払出モータ465の各相（／B相、B相、A相、／A相）に駆動パルス（励磁信号）が遮断されたときに発生する逆起電力を熱に変換して除去することによって、ダーリントンパワートランジスタPT r 1～PT r 4を保護しており、フライバック電圧吸収用ダイオードFBD1及びFBD2が一对となってチップ化され、フライバック電圧吸収用ダイオードFBD

10

20

30

40

50

D 3 及び F B D 4 が一対となってチップ化されている。このように、ドライブ I C 5 0 のパッケージは、払出モータ 4 6 5 の各相（／B相、B相、A相、／A相）に駆動パルス（励磁信号）を出力するダーリントンパワートランジスタ P T r 1 ～ P T r 4 による発熱と、払出モータ 4 6 5 の各相（／B相、B相、A相、／A相）からの逆起電力を熱に変換するフライバック電圧吸収用ダイオード F B D 1 ～ F B D 4 による発熱と、を吸収し、この吸収した熱を外気（ドライブ I C 5 0 の周囲）に逃がしている。

【0 4 2 0】

ところが、上述したように、払出制御基板 7 1 5 を収納する払出制御基板ボックス 6 5 5、パチンコ遊技機 1 の最大の熱源である電源基板 6 8 6 を収納する電源基板ボックス 6 5 3 等は、枠用基板ホルダー 6 5 1 の後面側に前後方向に重複して取り付けられている。このため、払出制御基板 7 1 5 は電源基板 6 8 6 から発せられる熱を少なからず吸収していることとなる。また、払出制御基板ボックス 6 5 5 のカバー体 7 1 1 等はパチンコ島設備内に露出した状態となっており、パチンコ島設備は他のパチンコ遊技機と背向で列設されたためパチンコ遊技機の電源基板や各種制御基板等から発せられる熱によってパチンコ島設備内の温度が高くなっている。

【0 4 2 1】

このように、ダーリントンパワートランジスタ P T r 1 ～ P T r 4 及びフライバック電圧吸収用ダイオード F B D 1 ～ F B D 4 による発熱を、ドライブ I C 5 0 のパッケージが吸収しても、ドライブ I C 5 0 の周囲、つまり外気の温度が高くなっている状態では、その吸収した熱を外気に逃がす効率が低下するため、ドライブ I C 5 0 のパッケージに熱が蓄えられることとなる。そうすると、ドライブ I C 5 0 のパッケージの温度が高くなって、ダーリントンパワートランジスタ P T r 1 ～ P T r 4 の接合温度がジャンクション温度まで高くなると、ダーリントンパワートランジスタ P T r 1 ～ P T r 4 が故障することとなる。

[1 0 - 2 - 3 (b) . 払出モータ駆動信号の出力する順番]

そこで、本実施形態では、払出モータ 4 6 5 の各相（／B相、B相、A相、／A相）に出力する駆動パルス（励磁信号）の順番として、A相、B相、／A相そして／B相となるように、ドライブ I C 5 0 のベース端子に払出モータ駆動信号が入力されるようになっている。これにより、フライバック電圧吸収用ダイオード F B D 1 ～ F B D 4 が払出モータ 4 6 5 の各相（／B相、B相、A相、／A相）からの逆起電力を熱に変換する順番も、F B D 1、F B D 3、F B D 2そしてF B D 4となる。そうすると、上述した、フライバック電圧吸収用ダイオード F B D 1 及び F B D 2 が一対となったチップと、フライバック電圧吸収用ダイオード F B D 3 及び F B D 4 が一対となったチップと、が交互に発熱することとなる。このように交互に発熱する場合と、払出モータ 4 6 5 の各相（／B相、B相、A相、／A相）に出力する駆動パルス（励磁信号）の順番として、A相、／A相、B相そして／B相、つまり、フライバック電圧吸収用ダイオード F B D 1 ～ F B D 4 が払出モータ 4 6 5 の各相（／B相、B相、A相、／A相）からの逆起電力を熱に変換する順番として F B D 1、F B D 2、F B D 3そしてF B D 4とする場合と、を比べると、交互に発熱する場合の方がフライバック電圧吸収用ダイオード F B D 1 及び F B D 2 が一対となったチップの発熱又はフライバック電圧吸収用ダイオード F B D 3 及び F B D 4 が一対となったチップの発熱を小さく抑えることができ、ドライブ I C 5 0 のパッケージの温度上昇の低減に寄与することができる。したがって、熱によるダーリントンパワートランジスタ P T r 1 ～ P T r 4 の故障を防止することができる。

【0 4 2 2】

なお、本実施形態では、払出モータ 4 6 5 の各相（／B相、B相、A相、／A相）に出力する駆動パルス（励磁信号）の順番として、A相、B相、／A相そして／B相となるようにプログラムしているが、例えば、図 1 4 6 に示した、ドライブ I C 5 0 のコレクタ端子である 4 番ピン及び 9 番ピンを、賞球ユニット端子 7 1 7 側で互いに入れ代えるように予め配線しておくことによって、払出モータ 4 6 5 の各相（／B相、B相、A相、／A相）に出力する駆動パルス（励磁信号）の順番として、A相、／A相、B相そして／B相と

なるようにプログラムしても、賞球ユニット端子717側でその順番がB相、／A相、A相そして／B相となり、フライバック電圧吸収用ダイオードFBD3及びFBD4が一对となったチップと、フライバック電圧吸収用ダイオードFBD1及びFBD2が一对となったチップと、が交互に発熱することができる。

[10-3. 払出制御基板で作成された電源]

払出制御シリーズレギュレータIC715aのOUT端子から出力されて平滑化された+5Vは、図146に示すように、払出制御MPU1710aの電源端子であるVDD及び払出制御I／Oポート1710bの電源端子であるVCCに入力されている。払出制御MPU1710aのVDD端子はグランドと接地されたコンデンサC58と電氣的に接続され、払出制御I／Oポート1710bのVCC端子はグランドと接地されたコンデンサC59と電氣的に接続されており、VDD端子及びVCC端子に入力される+5Vはさらにリップルが除去されて平滑化されている。払出制御MPU1710aの接地端子であるVSS端子はグランドと接地され、払出制御I／Oポート1710bの接地端子であるGND端子はグランドと接地されている。また、払出制御シリーズレギュレータIC715aのOUT端子から出力されて平滑化された+5Vは、発射制御部1720等にも入力されている。

10

[10-4. 払出制御基板における各種入出力信号]

[10-4-1. 払出制御I／Oポートの各種入出力信号]

エラー解除スイッチ1731（本実施形態では、アルプス電気製：SKHHDGA010）の操作、球抜きスイッチ1732（本実施形態では、アルプス電気製：SKHHDAA010）の操作は、検出信号として払出制御I／Oポート1710bに入力されている。

20

【0423】

ここで、図138に示したエラーLED表示器1730に、球切れ、球がみ、賞球ストック（未払出分あり）、接続異常等の動作エラー状態が表示されると、エラー解除スイッチ1731を操作して図138に示したスピーカ34から動作エラー状態に応じたエラー解除法を伝える音声案内が流れ、その指示に従って動作エラー状態を解除する。パチンコ遊技機1をホールに設置して移設するときや、上述した、賞球タンク400及びタンクレール部材410に溜まったゴミ（例えば、遊技球のメッキがはがれた粉等）を取り除くときには、上述したように、球抜きスイッチ1732を操作して賞球タンク400、タンクレール部材410等に貯留された遊技球をパチンコ遊技機1の外部に排出する。

30

[10-4-1(a). エラー解除スイッチからの検出信号]

エラー解除スイッチ1731の出力ピンとしての1番ピンは、図146に示すように、払出制御I／Oポート1710bの入力ポートPDの5番ピンである入力ピンPD5と電氣的に接続されている。入力ピンPD5は負論理入力とするため、エラー解除スイッチ1731の1番ピンと払出制御I／Oポート1710bの入力ピンPD5との端子間の電圧はプルアップ抵抗R56により+5Vに引き上げられている。この+5Vに引き上げられた電圧は、グランドと接地されたコンデンサC60によりリップルが除去されて平滑化されている（コンデンサC60は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。エラー解除スイッチ1731が操作されないときにはプルアップ抵抗R56により+5Vに引き上げられて論理がHIとなったエラー解除検出信号が払出制御I／Oポート1710bの入力ピンPD5に入力され、一方、エラー解除スイッチ1731が操作されたときには論理がLOWとなったエラー解除検出信号が払出制御I／Oポート1710bの入力ピンPD5に入力される。

40

[10-4-1(b). 球抜きスイッチからの検出信号]

球抜きスイッチ1732の出力ピンとしての1番ピンは、図146に示すように、払出制御I／Oポート1710bの入力ポートPDの2番ピンである入力ピンPD2と電氣的に接続されている。入力ピンPD2は負論理入力とするため、球抜きスイッチ1732の1番ピンと払出制御I／Oポート1710bの入力ピンPD2との端子間の電圧はプルアップ抵抗R57により+5Vに引き上げられている。この+5Vに引き上げられた電圧は

50

、グラウンドと接地されたコンデンサC61によりリップルが除去されて平滑化されている（コンデンサC61は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。球抜きスイッチ1732が操作されないときにはプルアップ抵抗R57により+5Vに引き上げられて論理がHIとなった球抜き検出信号が払出制御I/Oポート1710bの入力ピンPD2に入力され、一方、球抜きスイッチ1732が操作されたときには論理がLOWとなった球抜き検出信号が払出制御I/Oポート1710bの入力ピンPD2に入力される。

〔10-4-1（c）. その他の各種入出力信号〕

払出制御I/Oポート1710bのシリアルデータ入力端子であるRXD端子は、図138に示した主制御基板1700からのシリアルデータが主払シリアルデータ受信信号として入力されている。一方、払出制御I/Oポート1710bのシリアルデータ出力端子であるTXD端子から主制御基板1700に送信するシリアルデータが払主シリアルデータ送信信号として出力される。

10

【0424】

払出制御I/Oポート1710bの入力ポートPD及び入力ポートPEの各入力ピンは、例えば、上述した、入力ピンPD5にはエラー解除スイッチ1731からのエラー解除検出信号が入力され、入力ピンPD2には球抜きスイッチ1732からの球抜き検出信号が入力され、入力ピンPD7には上述した払主シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える主制御基板1700からの主払ACK信号が入力され、入力ピンPD1には満タンスイッチ545からの検出信号が入力される。

【0425】

20

一方、払出制御I/Oポート1710bの出力ポートPA～PCの出力ピンから、例えば、出力ピンPB0～PB5から払出モータ駆動信号が出力され、出力ピンPC3から上述した払主シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える払主ACK信号が出力され、出力ピンPC5から外部WDT1710cへ外部WDTクリア信号が出力される。

【0426】

なお、払出制御I/Oポート1710bのデータ入出力端子D0～D7と、払出制御MPU1710aのデータ入出力端子D0～D7と、はデータバスを介して各種情報や各種信号のやり取りを行う。払出制御MPU1710aは、入力ポートPD及びPEから各種信号を、データバスを介して読み込み、このデータバスを介して出力ポートPA～PCから各種信号を出力する。

30

〔10-4-2. 扉枠開放スイッチ及び本体枠開放スイッチからの検出信号〕

上述したように、本体枠3には、扉枠5が本体枠3から開放された状態であるか否かを検出する扉枠開放スイッチ3aと、本体枠3が外枠2から開放された状態であるか否かを検出する本体枠開放スイッチ3bと、が設けられている。これらの検出信号は、図138に示したように、払出制御基板715に入力されている。

〔10-4-2（a）. 扉枠開放スイッチからの検出信号〕

扉枠開放スイッチ3aは、常閉形（ノーマルクローズ（NC））を用いており、扉枠5が本体枠3から開放された状態でスイッチがON（導通）し、扉枠5が本体枠3に閉鎖された状態でスイッチがOFF（切断）するようになっている。扉枠開放スイッチ3aの端子は、図148に示すように、扉枠開放スイッチ用端子716aと電氣的に接続されている。扉枠開放スイッチ3aからの検出信号の一方は、抵抗R60を介してトランジスタTR60のベースに入力され、抵抗R60とトランジスタTR60のベースとの間にグラウンドと接地された抵抗R61が電氣的に接続されている。また、トランジスタTR60のエミッタはグラウンドと接地され、トランジスタTR60のコレクタは後述するトランジスタTR61のコレクタと電氣的に接続されている。トランジスタTR60のコレクタとトランジスタTR61のコレクタとの電氣的な接続により論理和の回路（OR回路）が形成され、その演算結果が枠開放情報出力情報として図138に示した主ドロウ中継基板657を介して主制御基板1700に出力される。一方、扉枠開放スイッチ3aからの検出信号の他方は、上述した外部端子板用端子718を介して扉枠開放信号として図138に示した外部端子板700aに出力される。なお、扉枠開放信号は、外部端子板700aに設け

40

50

た扉枠開放スイッチ用フォトカプラのカソードと電氣的に接続されおり、扉枠開放スイッチ用フォトカプラのアノードには+18Vが入力されている。このように、扉枠開放スイッチ3aには+18Vの電圧が印加されている。

[10-4-2 (b) . 本体枠開放スイッチからの検出信号]

本体枠開放スイッチ3bは、扉枠開放スイッチ3aと同様に、常閉形（ノーマルクローズ（NC））を用いており、本体枠3が外枠2から開放された状態でスイッチがON（導通）し、本体枠3が外枠2に閉鎖された状態でスイッチがOFF（切断）するようになっている。本体枠開放スイッチ3bの端子は、図148に示すように、本体枠開放スイッチ用端子716bと電氣的に接続されている。本体枠開放スイッチ3bからの検出信号の一方は、抵抗R62を介してトランジスタTR61のベースに入力され、抵抗R62とトランジスタTR61のベースとの間にグラウンドと接地された抵抗R63が電氣的に接続されている。また、トランジスタTR61のエミッタはグラウンドと接地され、トランジスタTR61のコレクタは上述したトランジスタTR60のコレクタと電氣的に接続されている。トランジスタTR60のコレクタとトランジスタTR61のコレクタとの電氣的な接続により論理和の回路（OR回路）が形成され、その演算結果が枠開放情報出力情報として図138に示した主ドロワ中継基板657を介して主制御基板1700に出力される。一方、本体枠開放スイッチ3bからの検出信号の他方は、扉枠開放スイッチ3aからの扉枠開放信号と同様に、上述した外部端子板用端子718を介して本体枠開放信号として図138に示した外部端子板700aに出力される。なお、本体枠開放信号は、扉枠開放信号と同様に、外部端子板700aに設けた本体枠開放スイッチ用フォトカプラのカソードと電氣的に接続されおり、本体枠開放スイッチ用フォトカプラのアノードには+18Vが入力されている。このように、本体枠開放スイッチ3bには扉枠開放スイッチ3aと同様に+18Vの電圧が印加されている。

【0427】

本実施形態では、上述したように、扉枠開放スイッチ3a、本体枠開放スイッチ3bをノーマルクローズのスイッチを用いている。このため、扉枠開放スイッチ3aが短絡してスイッチがON（導通）する状態となっても、扉枠5が本体枠3から開放された状態となり、本体枠開放スイッチ3bが短絡してスイッチがON（導通）する状態となっても、本体枠3が外枠2から開放された状態となる。このように、扉枠開放スイッチ3a、本体枠開放スイッチ3bをノーマルクローズのスイッチを用いることで、短絡時にでも例えば上述した枠開放情報出力信号を、主ドロワ中継基板657を介して主制御基板1700に出力することができ、図138に示した、主制御基板1700の主制御MPU1700aは、扉枠5が本体枠3から開放された状態や本体枠3が外枠2から開放された状態を判断することができる。

【0428】

なお、扉枠開放スイッチ3a、本体枠開放スイッチ3bをノーマルクローズのスイッチから、常開形（ノーマルオープン（NO））のスイッチ（扉枠開放スイッチ3a'、本体枠開放スイッチ3b'）に替えると、扉枠開放スイッチ3a'は、扉枠5が本体枠3から閉鎖された状態でスイッチがON（導通）し、扉枠5が本体枠3に開放された状態でスイッチがOFF（切断）する。本体枠開放スイッチ3b'は、本体枠3が外枠2から閉鎖された状態でスイッチがON（導通）し、本体枠3が外枠2に開放された状態でスイッチがOFF（切断）する。ここで、扉枠開放スイッチ3a'が断線してスイッチがOFF（切断）する状態となっても、扉枠5が本体枠3から開放された状態となり、本体枠開放スイッチ3b'が断線してスイッチがOFF（切断）する状態となっても、本体枠3が外枠2から開放された状態となる。このように、扉枠開放スイッチ3a'、本体枠開放スイッチ3b'をノーマルオープンのスイッチを用いることで、断線時にでも例えば上述した枠開放情報出力信号を、主ドロワ中継基板657を介して主制御基板1700に出力することができ、主制御基板1700の主制御MPU1700aは、扉枠5が本体枠3から開放された状態や本体枠3が外枠2から開放された状態を判断することができる。

[10-4-3. 主制御基板との各種入出力信号及び外部端子板への各種出力信号]

ここで、払出制御基板 715 と主制御基板 1700 との各種入出力信号と、払出制御基板 715 による外部端子板 700a への各種出力信号について説明する。

[10-4-3 (a) . 主制御基板との各種入出力信号]

払出制御基板 715 は、図 138 に示したように、主ドロウ中継基板 657 を介して主制御基板 1700 と各種入出力信号のやり取りを行う。具体的には、図 149 (a) に示すように、払出制御基板 715 は、その内部接続端子 725 を介して主ドロウ中継基板 657 と各種入出力信号のやり取りを行う。内部接続端子 725 から主ドロウ中継基板 657 に出力する信号としては、上述した、払主シリアルデータ送信信号、払主 A C K 信号、枠開放情報出力情報等がある。一方、主ドロウ中継基板 657 から内部接続端子 725 に入力される信号としては、上述した、主払シリアルデータ受信信号、主払 A C K 信号、R A M クリア信号、停電予告信号、枠開放情報出力情報の他に、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）がある。なお、グラウンド (G N D)、+34 V、+18 V、+9 V の各種電源は、内部接続端子 725 を介して主ドロウ中継基板 657 に供給されている。

10

[10-4-3 (b) . 外部端子板への各種出力信号]

払出制御基板 715 は、その外部端子板用端子 718 を介して外部端子板 700a に各種信号を出力する。具体的には、図 149 (b) に示すように、上述した、扉枠開放信号、本体枠開放信号の他に、図 138 に示した払出モータ 465 が実際に払い出した遊技球の球数を示す賞球数情報出力信号を直接出力する他、主制御基板 1700 から払出制御基板 715 を介して出力する遊技情報等がある。上述したように、外部端子板 700a は、図示しない遊技場（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おり、遊技者の遊技等を監視している。

20

[10-5 . 発射制御部の回路]

次に、発射制御部 1720 について説明する。発射制御部 1720 は、図 138 に示したように、入力回路 1720a、発振回路 1720b、発射制御回路 1720c、発射モータ駆動回路 1720d を備えて構成されている。

[10-5-1 . 入力回路]

払出制御基板 715 は、図 150 に示すように、C R ユニット端子板用端子 719、操作ハンドル用端子 724 等が設けられている。これらの端子に入力された各種信号は、入力回路 1720a に入力されている。この入力回路 1720a は、図示しない C R ユニットからの C R 接続信号と、図 138 に示したタッチスイッチ 80 からの検出信号と、図 138 に示した発射停止スイッチ 82 からの検出信号が入力されている。C R 接続信号は、図 138 に示したように、C R ユニットが C R ユニット端子板 700b に電氣的に接続されると C R ユニット端子板 700b を介して入力回路 1720a に入力され、タッチスイッチ 80 からの検出信号は、上述した操作ハンドル部 71 の回動操作部材 74 に触れると、タッチスイッチ 80 により検出されて図 138 に示したハンドル中継端子 71a を介して入力回路 1720a に入力され、発射停止スイッチ 82 からの検出信号は、上述した発射停止ボタン 81 を操作すると、発射停止スイッチ 82 により検出されてハンドル中継端子 71a を介して入力回路 1720a に入力される。

30

40

[10-5-1 (a) . C R ユニットからの接続信号]

C R ユニット端子板 700b と払出制御基板 715 との基板間は図示しないハーネスにより電氣的に接続されている。このハーネスでは、ノイズの影響を受けにくくするために、図 150 に示すように、C R 接続信号を伝えるライン（伝送線）がプルアップ抵抗 R70 により +18 V に引き上げられている。

【0429】

C R 接続信号が入力回路 1720a に入力されると、抵抗 R71 を介してトランジスタ T R 70（本実施形態では、2 S C 1815）のベースに入力される。この抵抗 R71 とトランジスタ T R 70 のベースとの間にはグラウンドと接地された抵抗 R72 が電氣的に接続されている。抵抗 R71、R72 の値は、C R 接続信号が入力されていないとき、つま

50

りCRユニットがCRユニット端子板700bと電氣的に接続されていないときには、トランジスタTR70がONする状態となるように設定されている。

【0430】

トランジスタTR70のコレクタは、プルアップ抵抗R73により+5Vに引き上げられており、負論理とした発射許可信号を発射制御回路1720cに出力する。

【0431】

トランジスタTR70がONする状態、つまりCRユニットがCRユニット端子板700bと電氣的に接続されていないときには、トランジスタTR70のコレクタからトランジスタTR70のエミッタに電流が流れるため論理がLOWとなった発射許可検出信号が発射制御回路1720cに出力される。一方、トランジスタTR70がOFFする状態、つまりCRユニットがCRユニット端子板700bと電氣的に接続されているときには、トランジスタTR70のコレクタからトランジスタTR70のエミッタに電流が流れないためプルアップ抵抗R73により+5Vに引き上げられて論理がHIとなった発射許可検出信号が発射制御回路1720cに出力される。

10

[10-5-1 (b) . タッチスイッチからの検出信号]

タッチスイッチ80からの検出信号が入力回路1720aに入力されると、抵抗R724bを介してトランジスタTR71（本実施形態では、2SC1815）のベースに入力される。この抵抗R724bとトランジスタTR71のベースとの間にはグランドと接地された抵抗R75が電氣的に接続されている。抵抗R724b、R75の値は、タッチスイッチ80が検出信号を出力するとき、つまり操作ハンドル部71の回動操作部材74に触れていないときには、トランジスタTR71がONする状態となるように設定されている。トランジスタTR71のベースに入力される電圧は、グランドと接地されたコンデンサC70によりノイズが除去されて平滑化されている。

20

【0432】

トランジスタTR71のコレクタは、プルアップ抵抗R76により+5Vに引き上げられており、負論理としたタッチ検出信号を発射制御回路1720cに出力する。

【0433】

トランジスタTR71がONする状態、つまり操作ハンドル部71の回動操作部材74に触れていないときには、トランジスタTR71のコレクタからトランジスタTR71のエミッタに電流が流れるため論理がLOWとなったタッチ検出信号が発射制御回路1720cに出力される。一方、トランジスタTR71がOFFする状態、つまり操作ハンドル部71の回動操作部材74に触れているときには、トランジスタTR71のコレクタからトランジスタTR71のエミッタに電流が流れないためプルアップ抵抗R76により+5Vに引き上げられて論理がHIとなったタッチ検出信号が発射制御回路1720cに出力される。

30

【0434】

なお、タッチスイッチ80からの検出信号は、上述したように、ハンドル中継端子71aを介して操作ハンドル用端子724に入力されているが、ハンドル中継端子71aから操作ハンドル用端子724までは配線により電氣的に接続されている。この配線は、図32に示した下補強板36に沿って取り付けられている。この下補強板36は、上述したように、貯留皿30に貯留された球からの静電放電によるノイズ等を扉枠5から除去するアース接続板としての役割も担っているため、ハンドル中継端子71aからの配線はノイズ等の影響を極めて受けやすい環境下にある。このため、タッチスイッチ80からの検出信号にノイズ等が侵入すると、グランド（GND）の電圧が0V～+3Vに上下して不安定となり、図138に示した、例えば払出制御基板715における払出制御部1710の払出制御MPU1710aの電源端子VDDに入力されている+5Vとの電位差が払出制御MPU1710aの作動電圧より小さくなって払出制御MPU1710aが突然リセットするおそれがある。そこで、本実施形態では、+18Vが電源側ノイズ低減抵抗である抵抗R724aを介してタッチスイッチ80に供給されるとともに、タッチスイッチ80からの検出信号が検出信号側ノイズ低減抵抗である抵抗R724bを介して入力されること

40

50

によってグラウンド（GND）を安定化させている。

【0435】

本実施形態では、抵抗R724a，R724bとして巻線式の抵抗を用いており、抵抗R724a，R724bのコイル成分であるインダクタンスにより、ハンドル中継端子71aからの配線に侵入したノイズ等によるグラウンド（GND）の高周波成分をより抑制することができる。これにより、払出制御基板715における払出制御部1710の払出制御MPU1710aに、突然リセットがかからなくなるとともに、払出制御基板715と主制御基板1700との各種入出力信号のやり取りでグラウンド（GND）の変動による通信エラーが生じなくなる。

[10-5-1（c）．発射停止スイッチからの検出信号]

10

発射停止スイッチ82からの検出信号が入力回路1720aに入力されると、抵抗R724dを介してトランジスタTR72（本実施形態では、2SC1815）のベースに入力される。この抵抗R724dとトランジスタTR72のベースとの間にはグラウンドと接地された抵抗R78が電氣的に接続されている。抵抗R724d，R78の値は、発射停止スイッチ82が検出信号を出力するとき、つまり操作ハンドル部71の発射停止ボタン81を操作していないときには、トランジスタTR72がONする状態となるように設定されている。トランジスタTR72のベースに入力される電圧は、グラウンドと接地されたコンデンサC71によりノイズが除去されて平滑化されている。

【0436】

トランジスタTR72のコレクタは、プルアップ抵抗R79により+5Vに引き上げられており、負論理とした発射停止検出信号を発射制御回路1720cに出力する。

20

【0437】

トランジスタTR71がONする状態、つまり操作ハンドル部71の発射停止ボタン81を操作していないときには、トランジスタTR72のコレクタからトランジスタTR72のエミッタに電流が流れるため論理がLOWとなった発射停止検出信号が発射制御回路1720cに出力される。一方、トランジスタTR72がOFFする状態、つまり操作ハンドル部71の発射停止ボタン81を操作しているときには、トランジスタTR72のコレクタからトランジスタTR72のエミッタに電流が流れないためプルアップ抵抗R79により+5Vに引き上げられて論理がHIとなった発射停止検出信号が発射制御回路1720cに出力される。

30

【0438】

なお、発射停止スイッチ82からの検出信号は、上述したように、ハンドル中継端子71aを介して操作ハンドル用端子724に入力されているが、ハンドル中継端子71aから操作ハンドル用端子724までは配線により電氣的に接続されている。この配線は、図32に示した下補強板36に沿って取り付けられている。この下補強板36は、上述したように、貯留皿30に貯留された球からの静電放電によるノイズ等を扉枠5から除去するアース接続板としての役割も担っているため、ハンドル中継端子71aからの配線はノイズ等の影響を極めて受けやすい環境下にある。このため、発射停止スイッチ82からの検出信号にノイズ等が侵入すると、グラウンド（GND）の電圧が0V～+3Vに上下して不安定となり、例えば払出制御基板715における払出制御部1710の払出制御MPU1710aの電源端子VDDに入力されている+5Vとの電位差が払出制御MPU1710aの作動電圧より小さくなって払出制御MPU1710aが突然リセットするおそれがある。そこで、本実施形態では、+18Vが電源側ノイズ低減抵抗である抵抗R724cを介して発射停止スイッチ82に供給されるとともに、発射停止スイッチ82からの検出信号が検出信号側ノイズ低減抵抗である抵抗R724dを介して入力されることによってグラウンド（GND）を安定化させている。

40

【0439】

本実施形態では、抵抗R724c，R724dとして巻線式の抵抗を用いており、抵抗R724c，R724dのコイル成分であるインダクタンスにより、ハンドル中継端子71aからの配線に侵入したノイズ等によるグラウンド（GND）の高周波成分をより抑制す

50

ることができる。これにより、払出制御基板 715 における払出制御部 1710 の払出制御 MPU 1710a に、突然リセットがかからなくなるとともに、払出制御基板 715 と主制御基板 1700 との各種入出力信号のやり取りでグラウンド (GND) の変動による通信エラーが生じなくなる。また、表皮効果も炭素皮膜抵抗に比べ

[10-5-1 (d) . 電源側ノイズ低減抵抗及び検出信号側ノイズ低減抵抗の配置]

ここで、電源側ノイズ低減抵抗である抵抗 R724a, R724c と、検出信号側ノイズ低減抵抗である R724b, R724d の配置について説明する。払出制御基板 715 は、上述したように、タッチスイッチ 80 からの検出信号及び発射停止スイッチ 82 からの検出信号が操作ハンドル用端子 724 を介して入力されている。タッチスイッチ 80 には電源側ノイズ低減抵抗である抵抗 R724a 及び検出信号側ノイズ低減抵抗である抵抗 R724b が設けられ、発射停止スイッチ 82 には電源側ノイズ低減抵抗である抵抗 R724c 及び検出信号側ノイズ低減抵抗である抵抗 R724d が設けられている。これらの抵抗 R724a~R724d は、図 151 (a) に示すように、払出制御基板 715 の部品面 715a のエラー解除スイッチ 1731 の左方近傍に配置されている。

【0440】

払出制御基板 715 の部品面 715a 及びハンダ面 715b は、図 151 (b), (c) に示すように、抵抗 R724a~R724d を配線するパターン (「配線パターン」という。) 回りが箔抜けされた状態となっている箔抜け領域 724a, 724b を設けている。この箔抜け領域 724a, 724b では、抵抗 R724a~R724d の配線パターン回りに +1.8V 等の電源線やグラウンド (GND) 線が配置されないようになっている。これにより、抵抗 R724a~R724d の配線パターンに侵入してくるノイズ等を箔抜け領域 724a, 724b で防止することができ、グラウンド (GND) の変動を抑制することができる。

【0441】

また、抵抗 R724a~R724d は、ハンダ面 715b でハンダ付けされる銅箔部分 (「ランド」という。) が他の電子部品等のランドと所定間隔だけ離して配置されている。抵抗 R724a~R724d のランドと、他の電子部品等のランドと、の距離は、電源線の電位やグラウンド (GND) 線の電位が互いに影響を及ぼさない程度に設定されている。これにより、他の電子部品等のランドからの電源線の電位やグラウンド (GND) 線の電位の影響を防止することができ、グラウンド (GND) の変動を抑制することができる。

[10-5-2. 発振回路]

発振回路 1720b は、図 152 に示すように、水晶振動子 X80 (本実施形態では、リバーエレクトック製: HC-49/U03、4MHz)、この水晶振動子 X80 の負荷容量を設定するコンデンサ C80, C81、帰還抵抗 R80 を備えて構成されている。水晶振動子 X80 の両端子は発射制御回路 1720c に電氣的に接続されており、水晶振動子 X80 と発射制御回路 1720c とは閉ループの回路となっている。この閉ループの回路には、水晶振動子 X80 と並列に帰還抵抗 R80 が電氣的に接続されている。水晶振動子 X80 の両端子には、グラウンドと接地されたコンデンサ C80, C81 がそれぞれ電氣的に接続されている。帰還抵抗 R80 の値及びコンデンサ C80, C81 の負荷容量は、水晶振動子 X80 が安定して発振するように設定されている。これにより、発振回路 1720b は、ゆらぎが抑えられたクロック信号を発射制御回路 1720c に供給することができる。

[10-5-3. 発射制御回路]

発射制御回路 1720c は、図 152 に示すように、発振回路 1720b からのクロック信号がクロック入出端子 XT1, XT2 に入力されており、この入力されたクロック信号に基づいて発射モータ 344 の回転速度を決定する基準パルスを出力端子 AA, BB から発射モータ駆動回路 1720d に出力する。なお、電源端子である VCC 端子は +5V が入力されており、グラウンドと接地されたコンデンサ C82 と電氣的に接続されている。これにより、VCC 端子に入力される +5V はリップルが除去されて平滑化されている。また、接地端子である GND 端子はグラウンドに接地されている。

【0442】

発射制御回路1720cは、上述した、発射許可信号が入力端子E1に入力され、タッチ検出信号が入力端子E3に入力され、発射停止検出信号が入力端子E4に入力されている。発射制御回路1720cは、これらの発射許可検出信号、タッチ検出信号、発射停止検出信号の論理積（AND）をとり、この演算結果をスタート端子であるST端子から発射モータ駆動回路1720dに出力する。このST端子は、出力端子AA、BBから出力する基準パルスを許可している旨又は禁止している旨を発射モータ駆動回路1720dに伝えるものである。具体的には、発射許可検出信号、タッチ検出信号、発射停止検出信号の論理がすべてHIである場合（CRユニットがCRユニット端子板700bと電氣的に接続され、操作ハンドル部71の回動操作部材74に触れ、操作ハンドル部71の発射停止ボタン81を操作していない場合）には、ST端子から論理がHIとなったスタート信号が出力され、出力端子AA、BBから許可した基準パルスが出力されている旨を発射モータ駆動回路1720dに伝える一方、発射許可検出信号、タッチ検出信号、発射停止検出信号のうち少なくとも1つに論理がLOWである場合（例えば、CRユニットがCRユニット端子板700bと電氣的に接続され、操作ハンドル部71の回動操作部材74に触れ、操作ハンドル部71の発射停止ボタン81を操作している場合）には、ST端子から論理がLOWとなったスタート信号が出力され、出力端子AA、BBから禁止した基準パルスが出力されている旨を発射モータ駆動回路1720dに伝える。

10

[10-5-4. 発射モータ駆動回路]

発射モータ駆動回路1720dは、図152に示すように、発射制御回路1720cの出力端子AA、BBから出力された基準パルスが入力され、発射制御回路1720cのST端子から出力されたスタート信号が入力されている。具体的には、発射制御回路1720cの出力端子AAから出力された基準パルスは発射モータ駆動回路1720dのA相入力端子であるINA端子に入力され、発射制御回路1720cの出力端子BBから出力された基準パルスは発射モータ駆動回路1720dのB相入力端子であるINB端子に入力され、発射制御回路1720cのST端子から出力されたスタート信号は発射モータ駆動回路1720dのスタート端子であるST端子に入力されている。

20

【0443】

発射モータ駆動回路1720dは、ST端子に論理がHIであるスタート信号が入力されると、INA端子に入力された基準パルスに基づいてA相出力端子であるA端子から発射モータ用端子723を介して発射モータ344のA相に励磁信号である駆動パルスが出力される一方、A端子から出力される駆動パルスの論理を反転した励磁信号である駆動パルスがA相反転出力端子であるAX端子から発射モータ用端子723を介して発射モータ344の/A相に出力され、INB端子に入力された基準パルスに基づいてB相出力端子であるB端子から発射モータ用端子723を介して発射モータ344のB相に励磁信号である駆動パルスが出力される一方、B端子から出力される駆動パルスの論理を反転した励磁信号である駆動パルスがB相反転出力端子であるBX端子から発射モータ用端子723を介して発射モータ344の/B相に出力される。

30

【0444】

なお、発射モータ駆動回路1720dの電源端子であるVCC1は+5Vが入力されており、発射モータ駆動回路1720dのA相電源電圧端子であるVCC2A端子及びB相電源電圧端子であるVCC2B端子は発射モータ344の駆動用電圧である+34Vが入力されている。これらのVCC2A端子及びVCC2B端子は、グラウンドと接地された電解コンデンサC83と電氣的に接続されており、発射モータ344の駆動による一時的な電圧低下を抑えることで駆動トルクを一定に保持している。また、VCC2A端子及びVCC2B端子は、グラウンドと接地されたコンデンサC84と電氣的に接続されており、接地端子であるGND端子はグラウンドと接地されている。

40

[11. 液晶制御基板の回路（ブロック図）]

次に、図138に示した、液晶表示器1315の描画制御を行う液晶制御基板1750の回路等について説明する。液晶制御基板1750の回路は極めて複雑であるため、簡易

50

的なブロック図を用いて説明する。図153は液晶制御基板のブロック図である。液晶制御基板1750は、図138に示した、液晶制御MPU1750a、液晶制御ROM1750b、VDP1750c、キャラROM1750d及びキャラRAM1750zの他に、図153に示すように、スケーラIC1750f、フレームメモリ1750g、LVD S (Low Voltage Differential Signalingの略) トランスミッタ1750h、転送IC1750m等を備えて構成されている。液晶制御基板1750は、図141に示したように、電源基板686から払出制御基板715、主制御基板1700そしてサブ統合基板1740を介して直流電源+34V、+18Vが供給されている。この+18Vが液晶制御電源回路1750eに入力されている。この液晶制御電源回路1750eは入力された+18Vからサブ統合MPU1740a等の基準電圧である+5Vを作成したり、液晶制御基板1750等の基準電圧である+3.3Vを作成したり、液晶制御MPU1750a及びVDP1750cの電源である+1.5Vを作成したり、VDP1750cの電源である+2.5Vを作成したりする。スケーラIC1750fには、+3.3Vの他に、直流+1.8V(DC+1.8V、以下、「+1.8V」と記載する。)が入力されている。なお、この+1.8Vは、図示しない電源回路によって作成されており、上述した+18Vから作成されているが、液晶制御電源回路1750eで生成してもよい。ここでは、まず液晶制御基板1750の構成について説明し、続けてスケーラIC1750fの設定、液晶表示器1315に表示させる画面の生成について説明する。図154はスケーラICのレジスタ群の一例を示すテーブルであり、図155はフレームメモリの内部を示す簡略図であり、図156は液晶表示器に表示させる画面の生成の一例を示す説明図である。

[11-1. 液晶制御基板の構成]

[11-1-1. 液晶制御MPU]

液晶制御MPU1750aは、上述したように、サブ統合基板1740からの表示コマンドが入力されている。この表示コマンドは、上述したように、液晶表示器1315に表示させる画面を示すものであり、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aのシリアル入出力から出力(送信)されている。液晶制御MPU1750aは、図153に示すように、表示コマンドを液晶シリアルデータDSP-SERとして受信しており、この液晶シリアルデータDSP-SERを受信すると、その旨を伝えるDSP-ACK信号をサブ統合基板1740に出力する。

【0445】

液晶制御MPU1750aは、受信した液晶シリアルデータDSP-SERをパラレルデータに復元して表示コマンドを解析し、この解析した表示コマンドに対応するスケジュールデータを液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出したスケジュールデータから先頭の画面データを液晶制御ROM1750bから抽出してVDP1750cに出力する。このスケジュールデータは、上述したように、画面の構成を規定する画面データが時系列に配置されて構成されており、液晶表示器1315に描画する画面の順序が規定されている。画面データについての詳細な説明は後述する。

【0446】

液晶制御MPU1750aは、その詳細な説明は後述するが、転送IC1750mを制御することによって、キャラROM1750dに記憶されている、上述したスプライトデータを、アクセス速度の速いキャラRAM1750zに転送してコピーする。このキャラRAM1750zは、図153に示すように、常駐領域1750za、非常駐領域1750zbを備えて構成されている。常駐領域1750zaには、背景を液晶表示器1315に描画するスプライトデータや、「大当たり」、「電源復旧中です」等の文字を液晶表示器1315に描画するスプライトデータが転送されてコピーされるようになっており、突発的に液晶表示器1315に描画するためのスプライトデータが主として記憶される。一方、非常駐領域1750zbには、変動開始からその停止までの間、途中で液晶表示器1315に描画するスプライトデータや、大当たり遊技状態開始からその停止までの間、途中で液晶表示器1315に描画するスプライトデータ等が、液晶表示器1315に描画するま

でに間に合うように転送されてコピーされるようになっており、スケジュールデータに沿って液晶表示器1315に描画するためのスプライトデータが主として記憶されている。非常駐領域1750zbは、液晶表示器1315に描画する内容に応じてスプライトデータが置き換えられる領域となっている。

【0447】

液晶制御MPU1750aは、図153に示すように、VDP1750cからDMA実行中信号DMAFLAGが入力されている。このDMA実行中信号DMAFLAGは、VDP1750cが液晶制御MPU1750aからの画面データを受け入れない旨を伝える信号であり、液晶制御MPU1750aは、その詳細は後述するが、DMA実行中信号DMAFLAGの出力が停止されたことを契機として、割り込み処理を行う。

10

【0448】

液晶制御MPU1750aは、図153に示すように、フレームメモリ1750gの制御信号であるフィールド信号FIELDを出力したり、スケーラIC1750fにインターフェースクロック信号（以下、「I/Fクロック信号」と記載する。）SCL-SCLKと同期して書き込みシリアルデータSCL-S0を送信したり、スケーラIC1750fからI/Fクロック信号SCL-SCLKと同期して読み出しシリアルデータSCL-S1を受信したり、スケーラIC1750fへのアクセスを有効又は無効に設定するアクセスセット信号SCL-SSを出力したりする。これらの各種信号や各種データについての詳細な説明は後述する。

【0449】

20

なお、液晶制御基板1750は、図153に示すように、フリップフロップ1750i、外部ウォッチドックタイマ1750k（以下、「外部WDT1750k」と記載する。）を備えており、液晶制御MPU1750aは、その詳細な説明は後述するが、外部WDTクリア信号を、フリップフロップ1750iを介して、外部WDT1750kに出力している。外部WDT1750kは、所定期間内に外部WDTクリア信号が入力されないと、液晶制御MPU1750a、VDP1750c及び転送IC1750mにリセット信号を出力するようになっており、また液晶制御MPU1750aが出力した外部WDTクリア信号は、フリップフロップ1750iを介して、DSP-RUN信号としてサブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aに入力されるようになっており、

【0450】

30

また液晶制御MPU1750aは、図153に示すように、サブ統合基板1740から、上述した、RAM-CLR信号、停電予告信号が入力されている。

[11-1-2. 転送IC]

転送IC1750mは、上述したように、液晶制御MPU1750aからの制御によって、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zの常駐領域1750za及び非常駐領域1750zbに転送してコピーする。

【0451】

転送IC1750mは、図153に示すように、レジスタ群1750maを備えて構成されている。このレジスタ群1750maは、転送元アドレス、転送先アドレス、転送バイト数を設定する各種レジスタを備えている。転送IC1750mは、液晶制御MPU1750aがそれらの各種レジスタに設定値を書き込むと、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zの常駐領域1750za及び非常駐領域1750zbに転送してコピーするようになっており、なお、レジスタ群1750maには、転送元アドレス、転送先アドレス、転送バイト数の他に、キャラROM1750d及びキャラRAM1750zに合ったアクセス条件を設定するレジスタも備えている。

40

【0452】

また転送IC1750mは、VDP1750cがスプライトデータを抽出する際に、キャラROM1750dに代えてキャラRAM1750zからそのスプライトデータを抽出するように回路構成されている。つまり、転送IC1750mは、VDP1750cがキャラROM1750dからスプライトデータを抽出しているように振る舞っている。キャラ

50

ラROM1750dは、上述したように、極めて多くのスプライトデータを記憶している。これにより、液晶表示器1315に描画するスプライトの数が増えると、キャラROM1750dのアクセス速度が無視できなくなり、液晶表示器1315に描画する速度に影響することとなる。このため、液晶制御MPU1750aは、転送IC1750mを制御することによって、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータを、アクセス速度の速いキャラRAM1750zに転送してコピーしている。これにより、VDP1750cは、転送IC1750mの回路構成によって、キャラRAM1750zからスプライトデータを高速に抽出できるようになっている。したがって、VDP1750cは、液晶表示器1315に描画するスプライトの数が極めて多くなっても、高速にアクセスすることができる。

10

【0453】

なお、転送IC1750mは、図153に示すように、外部WDT1750kからのリセット信号が入力されるようになっており、リセット信号が入力されていない状態では、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zに転送してコピーしたり、VDP1750cがキャラRAM1750zからスプライトデータを抽出したりすることができる一方、リセット信号が入力されている状態では、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zに転送してコピーすることができなくなったり、VDP1750cがキャラRAM1750zからスプライトデータを抽出することができなくなったりする。

[11-1-3. 画面データの構成]

20

液晶制御MPU1750aからVDP1750cに出力される画面データは、スプライト設定データ及び描画条件設定データから構成されている。スプライト設定データは、上述したキャラクタを複数張り合わせてスプライトとして画面に表示させるデータ、スプライトの描画色を設定するデータ、スプライトの描画位置を設定するデータ、複数のスプライトをグループ化するデータ等から構成されている。一方、描画条件設定データは、仮想スクリーン（以下、「キャンバス」と記載する。）の大きさを設定するデータ、キャンバスの一部をウィンドウの形状（矩形領域）に切り出して画面に表示させるデータ、グループ化されたスプライトをレイヤに配置して合成画面を設定するデータ、上述したラインバッファから液晶表示器1315の左右方向を描画する1ライン分の大きさを設定するデータ、解像度を設定するデータ等から構成されている。

30

[11-1-4. VDP]

VDP1750cは、上述したように、液晶制御MPU1750aからの画面データが入力されている。VDP1750cは、入力された画面データに基づいて転送IC1750mによってキャラRAM1750zから上述したスプライトデータを抽出し、この抽出したスプライトデータをVDP1750cの仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVでビットマップに展開して描画データを生成する。そしてVDP1750cは、生成した描画データを1ライン分ずつラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データをスケーラIC1750fに出力する。

[11-1-4 (a). スプライトレジスタ及びVDPレジスタ]

VDP1750cは、図153に示すように、スプライトレジスタ1750ca、VDPレジスタ1750cbを備えて構成されている。スプライトレジスタ1750caはスプライト設定データが書き込まれるレジスタであり、VDPレジスタ1750cbは描画条件設定データが書き込まれるレジスタである。スプライトレジスタ1750caは、第1バッファ及び第2バッファという2つの等しい記憶容量のバッファとして構成されている（「ダブルバッファ」という）。VDP1750cは、液晶制御MPU1750aからの画面データのうち、スプライト設定データを第1バッファに取り込むと、この取り込んだスプライト設定データを第1バッファから第2バッファに転送する。この転送は、DMA（Direct Memory Accessの略）転送により行う。このDMA転送では、VDP1750cが液晶制御MPU1750aによる制御を介することなく、第1バッファに書き込まれたスプライト設定データを第2バッファにコピーするため、高速なデ

40

50

ータ転送を行うことができる。これにより、第1バッファに新たなスプライト設定データが書き込まれるまで、つまり新たなスプライト設定データで上書きされない限り、第1バッファ及び第2バッファには、同一のスプライト設定データが書き込まれた状態となっている。一方、VDPレジスタ1750cbは、スプライトレジスタ1750caとは異なり、第1バッファのみで構成されている（「シングルバッファ」という）。

【0454】

VDP1750cは、DMA転送を行っている間、液晶制御MPU1750aからの画面データ、つまりスプライト設定データを受け入ることができないため、その旨を伝えるDMA実行中信号DMAFLAGを液晶制御MPU1750aに出力する。そしてVDP1750cは、そのDMA転送を完了すると、液晶制御MPU1750aからの画面データ、つまりスプライト設定データを受け入ることができるため、その旨を伝えるDMA実行中信号DMAFLAGの出力を停止する。一方、VDPレジスタ1750cbは、上述したように、シングルバッファであるため、VDP1750cがDMA転送を行っている間においても、液晶制御MPU1750aからの画面データ、つまり描画条件設定データを受け入れることができようになっている。

10

【0455】

このように、第1バッファに取り込んだスプライト設定データを第2バッファにDMA転送することによって、第2バッファにスプライト設定データが書き込まれるようになっている。なお、スプライトレジスタ1750caをダブルバッファとし、第1バッファに取り込んだスプライト設定データを、DMA転送により短時間で第2バッファに高速転送する構成を取ることで、転送後直後から、第1バッファへの書き込みが可能になる。したがって、従来、ブランキング信号が出力されている限られた時間内で書き込みを行うように構成されているVDPに比べて、本実施形態におけるVDP1750cは、サブ統合基板1740からの表示コマンドを受信する割り込み処理が発生してスプライト設定データを第1バッファに書き込む処理が中断されても、その割り込み処理が終わってからでも十分余裕をもってスプライト設定データを第1バッファに書き込むことができる。本実施形態では、第1バッファから第2バッファへのDMA転送は16ミリ秒(ms)ごとに行われているため、DMA実行中信号DMAFLAGの出力も16msごとに出力されることとなる。第1バッファに取り込むスプライト設定データは常に同一の大きさであるため、第1バッファから第2バッファへのDMA転送にかかる時間も常に同一となり、DMA実行中信号DMAFLAGの出力が16msごとに停止されることとなる。

20

30

【0456】

またVDP1750cは、DMA転送を完了すると、第2バッファに書き込まれたスプライト設定データと、VDPレジスタ1750cbに書き込まれた描画条件設定データと、に基づいて、上述したように、転送IC1750mによってキャラRAM1750zからスプライトデータを抽出し、この抽出したスプライトデータを、仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVでビットマップに展開して描画データを生成する。そしてVDP1750cは、生成した描画データを1ライン分ずつラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データをスケーラIC1750fに出力する。

40

【0457】

VDP1750cは、生成した描画データを、図153に示すように、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)に分解し、クロック信号CLK-INと同期して、赤色映像信号R-INN、緑色映像信号G-INN、青色映像信号B-INN、水平同期信号HS-IN、垂直同期信号VS-INとしてスケーラIC1750fに出力する。ここで、水平同期信号HS-IN及び垂直同期信号VS-INは、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)に分解された画面を再構成するために用いる信号であり、水平同期信号HS-INは水平方向の同期をとるものであり、垂直同期信号VS-INは垂直方向の同期をとるものである。

【0458】

なお、VDP1750cは、図153に示すように、外部WDT1750kからのリセ

50

ット信号が入力されるようになっており、リセット信号が入力されていない状態ではEN A B L E信号D E－I NをスケーラI C 1 7 5 0 fに出力する一方、リセット信号が入力されていない状態ではEN A B L E信号D E－I NをスケーラI C 1 7 5 0 fに出力しない。このEN A B L E信号D E－I Nは、赤色映像信号R－I N N、緑色映像信号G－I N N、青色映像信号B－I N Nが有効な信号である旨をスケーラI C 1 7 5 0 fに伝える信号である。

[1 1－1－5. スケーラI C]

スケーラI C 1 7 5 0 fは、上述したように、V D P 1 7 5 0 cからの描画データが、クロック信号C L K－I Nと同期して、赤色映像信号R－I N N、緑色映像信号G－I N N、青色映像信号B－I N N、水平同期信号H S－I N、垂直同期信号V S－I Nとして
10 入力されている。スケーラI C 1 7 5 0 fは、これらの赤色映像信号R－I N N、緑色映像信号G－I N N、青色映像信号B－I N N、水平同期信号H S－I N、垂直同期信号V S－I Nに基づいて描画データを再構成し、フレームメモリ1 7 5 0 gに書き込む。

【 0 4 5 9 】

スケーラI C 1 7 5 0 fは、図1 5 3に示すように、レジスタ群1 7 5 0 f aを備えて構成されている。レジスタ群1 7 5 0 f aの具体的な構成については後述するが、スケーラI C 1 7 5 0 fは、レジスタ群1 7 5 0 f aに書き込まれた各種設定値を参照してV D P 1 7 5 0 cからの描画データを再構成する。そしてスケーラI C 1 7 5 0 fは、液晶制御M P U 1 7 5 0 aからのフィールド信号F I E L Dに基づいて再構成した描画データを
20 フレームメモリ1 7 5 0 gに書き込む。レジスタ群1 7 5 0 f aに書き込まれる各種設定値は、液晶制御M P U 1 7 5 0 aにより書き込まれるようになっている。具体的には、液晶制御M P U 1 7 5 0 aは、まずスケーラI C 1 7 5 0 fのレジスタ群1 7 5 0 f aへのアクセスを有効に設定するアクセスセット信号S C L－S SをスケーラI C 1 7 5 0 fに出力する。そしてレジスタに書き込む旨を伝える1ビットの情報と書き込むレジスタのアドレスの値を示す7ビットの情報との合計8ビット（1バイト）の情報を書き込みシリアルデータS C L－S 0としてI / Fクロック信号S C L－S L Kと同期してスケーラI C 1 7 5 0 fに送信し、続いてレジスタに書き込む設定値を示す8ビット（1バイト）の情報を書き込みシリアルデータS C L－S 0としてI / Fクロック信号S C L－S L Kと同期してスケーラI C 1 7 5 0 fに送信する。このように、液晶制御M P U 1 7 5 0 aは、
30 書き込むレジスタのアドレスの値そして書き込む設定値を、順に書き込みシリアルデータS C L－S 0として、I / Fクロック信号S C L－S L Kと同期してスケーラI C 1 7 5 0 fに送信する。

【 0 4 6 0 】

スケーラI C 1 7 5 0 fは、I / Fクロック信号S C L－S L Kと同期して書き込みシリアルデータS C L－S 0を取り込み、この取り込んだ書き込みシリアルデータS C L－S 0をパラレルデータに復元して書き込むレジスタに設定値を書き込む。なお、液晶制御M P U 1 7 5 0 aは、書き込むレジスタのアドレスの値及び書き込む設定値の送信が完了すると、スケーラI C 1 7 5 0 fのレジスタ群1 7 5 0 f aへのアクセスを無効に設定するアクセスセット信号S C L－S SをスケーラI C 1 7 5 0 fに出力する。これにより、
40 スケーラI C 1 7 5 0 fのレジスタ群1 7 5 0 f aへのアクセスが無効化されるため、レジスタ群1 7 5 0 f aに書き込まれた各種設定値を保護することができる。

【 0 4 6 1 】

ここで、スケーラI C 1 7 5 0 fのレジスタ群1 7 5 0 f aに書き込まれた各種設定を、液晶制御M P U 1 7 5 0 aが読み出して参照する場合には、まずスケーラI C 1 7 5 0 fのレジスタ群1 7 5 0 f aへのアクセスを有効に設定するアクセスセット信号S C L－S SをスケーラI C 1 7 5 0 fに出力する。そしてレジスタに読み出す旨を伝える1ビットの情報と読み出すレジスタのアドレスの値を示す7ビットの情報との合計8ビット（1
50 バイト）の情報を書き込みシリアルデータS C L－S 0としてI / Fクロック信号S C L－S L Kと同期してスケーラI C 1 7 5 0 fに送信する。スケーラI C 1 7 5 0 fは、I / Fクロック信号S C L－S L Kと同期して書き込みシリアルデータS C L－S 0を取り

込み、この取り込んだシリアルデータ SCL-S0 をパラレルデータに復元して読み出すレジスタに書き込まれている設定値を読み出し、読み出しシリアルデータ SCL-S1 として I/F クロック信号 SCL-SLK と同期して液晶制御 MPU1750a に送信する。液晶制御 MPU1750a は、I/F クロック信号 SCL-SLK と同期して読み込みシリアルデータ SCL-S1 を取り込み、この取り込んだ読み出しシリアルデータ SCL-S1 をパラレルデータに復元して読み出したレジスタに書き込まれている設定値を参照することができる。このように、液晶制御 MPU1750a は、レジスタに設定値を書き込む場合と異なり、読み出すレジスタのアドレスの値を書き込みシリアルデータ SCL-S0 として I/F クロック信号 SCL-SLK と同期してスケーラ IC1750f に送信する。なお、液晶制御 MPU1750a は、読み出すレジスタのアドレスの値を送信し、読み出すアドレスに書き込まれている設定値の受信を完了すると、スケーラ IC1750f のレジスタ群 1750fa へのアクセスを無効に設定するアクセスセット信号 SCL-SS をスケーラ IC1750f に出力する。これにより、スケーラ IC1750f のレジスタ群 1750fa へのアクセスが無効化されるため、レジスタ群 1750fa に書き込まれた各種設定値を保護することができる。

10

【0462】

スケーラ IC1750f は、上述したように、レジスタ群 1750fa に書き込まれた各種設定値に基づいて VDP1750c からの描画データを再構成してフレームメモリ 1750g に書き込む。スケーラ IC1750f は、その詳細な説明は後述するが、書き込んだ描画データを読み出して、図153に示すように、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)に分解し、クロック信号 CLK-OUT 同期して、赤色映像信号 R、緑色映像信号 G、青色映像信号 B、水平同期信号 HS-OUT、垂直同期信号 VS-OUT として LVDストランスマッタ 1750h に出力する。ここで、水平同期信号 HS-OUT 及び垂直同期信号 VS-OUT は、上述した、水平同期信号 HS-IN 及び垂直同期信号 VS-IN と同様に、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)に分解された画面を再構成するために用いる信号であり、水平同期信号 HS-OUT は水平方向の同期をとるものであり、垂直同期信号 VS-OUT は垂直方向の同期をとるものである。

20

【0463】

なお、スケーラ IC1750f は、図153に示すように、VDP1750c から ENABLE 信号 DE-IN が入力されている。スケーラ IC1750f は、ENABLE 信号 DE-IN が入力されている状態では ENABLE 信号 DEVO を LVDストランスマッタ 1750h に出力する一方、ENABLE 信号 DEVO が入力されていない状態では ENABLE 信号 DEVO を LVDストランスマッタ 1750h に出力しない。この ENABLE 信号 DEVO は、赤色映像信号 R、緑色映像信号 G、青色映像信号 B が有効な信号である旨を LVDストランスマッタ 1750h に伝える信号である。

30

[11-1-6. フレームメモリ]

フレームメモリ 1750g は、上述したように、スケーラ IC1750f で再構成された描画データが書き込まれたり、書き込まれた描画データが読み出されたりする。

【0464】

フレームメモリ 1750g は、図153に示すように、4つの記憶領域に区画されたフィールド(フィールド 1750g[0]～フィールド 1750g[3])から構成されている。これらのフィールド 1750g[0]～フィールド 1750g[3] は、800×300の画素分を単位に分けられている。

40

【0465】

液晶表示器 1315 は、上述したように、左右方向に 800 画素、上下方向に 600 画素を有しており、フレームメモリ 1750g[0] に書き込まれた描画データを上画面、フレームメモリ 1750g[1] に書き込まれた描画データを下画面とすることによって 1 画面が構成されるようになっている。また、フレームメモリ 1750g[2] に書き込まれた描画データを上画面、フレームメモリ 1750g[3] に書き込まれた描画データを下画面とすることによって 1 画面が構成されるようになっている。このように、フレー

50

ムメモリ1750gは、2画面分の描画データが書き込まれるようになっている。

【0466】

液晶制御MPU1750aは、VDP1750cから出力される描画データが上画面の描画データであるか、又は下画面の描画データであるか、を示すフィールド信号FIELDをスケラIC1750fに出力する。スケラIC1750fは、フィールド信号FIELDが入力されると、この入力されたフィールド信号FIELDに基づいて、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[0]～フィールド1750g[3]に書き込むフィールドを特定するようになっている。このように、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[0]～フィールド1750g[3]にVDP1750cからの上画面の描画データ及び下画面の描画データを誤りなく書き込むことができるようになっている。なお、スケラIC1750fは、上画面の描画データ及び下画面の描画データが書き込まれると、上画面の描画データそして下画面の描画データを順次読み出し、上述したように、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)に分解し、クロック信号CLK-OUT同期して、赤色映像信号R、緑色映像信号G、青色映像信号B、水平同期信号HS-OUT、垂直同期信号VS-OUTとしてLVDSトランスミッタ1750hに出力する。

【11-1-7. LVDSトランスミッタ】

LVDSトランスミッタ1750hは、上述したように、スケラIC1750fからの上画面の描画データ及び下画面の描画データが、クロック信号CLK-OUTと同期して、赤色映像信号R、緑色映像信号G、青色映像信号B、水平同期信号HS-OUT、垂直同期信号VS-OUTとして入力されている。またLVDSトランスミッタ1750hは、スケラIC1750fからENABLE信号DEVOが入力されている。LVDSトランスミッタ1750hは、高速シリアル伝送を実現するために、小振幅となっており、外来ノイズによる影響を受けにくくするために差動方式で伝送している(「小振差動信号方式による伝送方式」という)。クロック信号と同期して、赤色映像信号R、緑色映像信号G、青色映像信号B、水平同期信号HS-OUT、垂直同期信号VS-OUT、ENABLE信号DEVOを、液晶表示器1315に送信する。

【0467】

LVDSトランスミッタ1750hからの赤色映像信号R、緑色映像信号G、青色映像信号B、水平同期信号HS-OUT、垂直同期信号VS-OUT、ENABLE信号DEVOは、図153に示すように、液晶表示器1315に備えたLVDSレシーバ1315aで受信されるようになっている。LVDSレシーバ1315aは、受信した赤色映像信号R、緑色映像信号G、青色映像信号B、水平同期信号HS-OUT、垂直同期信号VS-OUT、ENABLE信号DEVOのシリアルデータをパラレルデータに復元する。LVDSレシーバ1315aは、復元された赤色映像信号R、緑色映像信号G、青色映像信号B、水平同期信号HS-OUT、垂直同期信号VS-OUTに基づいて描画データを再構成し、液晶表示器1315に備えた液晶ドライブ回路1315bによって液晶表示器1315に駆動信号が出力される。これにより、上画面の描画データ及び下画面の描画データによる1画面分の描画データが液晶表示器1315に表示される。なお、ENABLE信号DEVOは、赤色映像信号R、緑色映像信号G、青色映像信号Bが有効な信号である旨を、LVDSトランスミッタ1750h、そして液晶表示器1315のLVDSレシーバ1315aを介して、液晶表示器1315に備えた液晶ドライブ回路1315bに伝える信号である。

【11-2. スケラICの設定】

次に、スケラIC1750fのレジスタ群1750faについて説明する。レジスタ群1750faは、図154に示すように、フィールド1750g[0]～フィールド1750g[3]読み出し開始アドレスレジスタOSFILD0～OSFILD3、フィールド1750g[0]～フィールド1750g[3]書き込み開始アドレスレジスタISFILD0～ISFILD3、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI、メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI、メモリアクセス制御レジスタMDACT、メモリアクセススタートアドレスレジスタMDAST、メモリアクセスエンドアドレスレジスタMDAEND

等を備えて構成されている。

〔11-2-1. 読み出し開始アドレスレジスタ〕

フィールド1750g〔0〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0～フィールド1750g〔3〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD3は、図153に示した、フレームメモリ1750gのフィールド1750g〔0〕～フィールド1750g〔3〕の読み出し開始を指定する先頭アドレスがそれぞれ設定されるレジスタである。フィールド1750g〔0〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0～フィールド1750g〔3〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD3は、図154に示すように、24ビット（3バイト）の記憶容量をそれぞれ有しており、1バイトごとにアドレスが対応付けられている。これらの1バイトごとに所定の設定値が設定されている。

10

〔11-2-1（a）. フィールド1750g〔0〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0〕

フィールド1750g〔0〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0は、図154に示すように、1バイト目のOSFIELD0〔7：0〕にアドレス0x08（ここで、「0x」は値08が16進数で表記されていることを意味する。以下、同じ。）、2バイト目のOSFIELD0〔15：8〕にアドレス0x09、3バイト目のOSFIELD0〔23：16〕にアドレス0x0Aがそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス0x08～0x0Aを指定してフィールド1750g〔0〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0（OSFIELD0〔23：16〕, OSFIELD0〔15：8〕, OSFIELD0〔7：0〕）にアクセスすることができるようになっており、設定値として、OSFIELD0〔23：16〕に0x00、OSFIELD0〔15：8〕に0x00、OSFIELD0〔7：0〕に0x00がそれぞれ設定されている。スケラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g〔0〕の読み出し開始を指定する先頭アドレスを、それらの設定値により取得し、上述したように、フィールド1750g〔0〕に書き込まれた上画面の描画データを読み出す。なお、フィールド1750g〔0〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0の設定値は、その詳細な説明は後述するが、図153に示した、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになっている。

20

〔11-2-1（b）. フィールド1750g〔1〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD1〕

30

フィールド1750g〔1〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD1は、図154に示すように、1バイト目のOSFIELD1〔7：0〕にアドレス0x0B、2バイト目のOSFIELD1〔15：8〕にアドレス0x0C、3バイト目のOSFIELD1〔23：16〕にアドレス0x0Dがそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス0x0B～0x0Dを指定してフィールド1750g〔1〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD1（OSFIELD1〔23：16〕, OSFIELD1〔15：8〕, OSFIELD1〔7：0〕）にアクセスすることができるようになっており、設定値として、OSFIELD1〔23：16〕に0x00、OSFIELD1〔15：8〕に0x00、OSFIELD1〔7：0〕に0x00がそれぞれ設定されている。スケラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g〔1〕の読み出し開始を指定する先頭アドレスを、それらの設定値により取得し、上述したように、フィールド1750g〔1〕に書き込まれた下画面の描画データを読み出す。なお、フィールド1750g〔1〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD1の設定値は、その詳細な説明は後述するが、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになっている。

40

〔0468〕

このように、スケラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g〔0〕及びフィールド1750g〔1〕の読み出し開始を指定する先頭アドレスを、フィールド1750g〔0〕読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0及びフィー

50

ルド1750g [1] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD1にそれぞれ設定された設定値により取得することで、フィールド1750g [0] に書き込まれた上画面の描画データを読み出し、続けてフィールド1750g [1] に書き込まれた下画面の描画データを読み出すことができ、1画面分の描画データをフレームメモリ1750gから読み出すことができる。なお、フィールド1750g [0] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD0及びフィールド1750g [1] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD1にそれぞれ設定された設定値が同値となっているが、これは、1画面分の描画データをフレームメモリ1750gから読み出す先頭アドレスが同じであるためである（図155 (a) 参照）。

[11-2-1 (c) . フィールド1750g [2] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD2]

フィールド1750g [2] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD2は、図154に示すように、1バイト目のOSFILD2 [7:0] にアドレス0x0E、2バイト目のOSFILD2 [15:8] にアドレス0x0F、3バイト目のOSFILD2 [23:16] にアドレス0x10がそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス0x0E~0x10を指定してフィールド1750g [2] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD2 (OSFILD2 [23:16], OSFILD2 [15:8], OSFILD2 [7:0]) にアクセスすることができるようになっており、設定値として、OSFILD2 [23:16] に0x20、OSFILD2 [15:8] に0x00、OSFILD2 [7:0] に0x00がそれぞれ設定されている。スケーラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g [2] の読み出し開始を指定する先頭アドレスを、それらの設定値により取得し、上述したように、フィールド1750g [2] に書き込まれた上画面の描画データを読み出す。なお、フィールド1750g [2] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD2の設定値は、その詳細な説明は後述するが、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになっている。

[11-2-1 (d) . フィールド1750g [3] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD3]

フィールド1750g [3] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD3は、図154に示すように、1バイト目のOSFILD3 [7:0] にアドレス0x11、2バイト目のOSFILD3 [15:8] にアドレス0x12、3バイト目のOSFILD3 [23:16] にアドレス0x13がそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス0x11~0x13を指定してフィールド1750g [3] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD3 (OSFILD3 [23:16], OSFILD3 [15:8], OSFILD3 [7:0]) にアクセスすることができるようになっており、設定値として、OSFILD3 [23:16] に0x20、OSFILD3 [15:8] に0x00、OSFILD3 [7:0] に0x00がそれぞれ設定されている。スケーラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g [3] の読み出し開始を指定する先頭アドレスを、それらの設定値により取得し、上述したように、フィールド1750g [3] に書き込まれた下画面の描画データを読み出す。なお、フィールド1750g [3] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD3の設定値は、その詳細な説明は後述するが、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになっている。

【0469】

このように、スケーラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g [1] 及びフィールド1750g [2] の読み出し開始を指定する先頭アドレスを、フィールド1750g [1] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD1及びフィールド1750g [2] 読み出し開始アドレスレジスタOSFILD2にそれぞれ設定された設定値により取得することで、フィールド1750g [1] に書き込まれた上画面の描画データを読み出し、続けてフィールド1750g [2] に書き込まれた下画面の描画デ

10

20

30

40

50

ータを読み出すことができ、1画面分の描画データをフレームメモリ1750gから読み出すことができる。なお、フィールド1750g[1]読み出し開始アドレスレジスタOSFILD1及びフィールド1750g[2]読み出し開始アドレスレジスタOSFILD2にそれぞれ設定された設定値が同値となっているが、これは、1画面分の描画データをフレームメモリ1750gから読み出す先頭アドレスが同じであるためである（図155(a)参照）。

[11-2-2. 書き込み開始アドレスレジスタ]

フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFILD0～フィールド1750g[3]書き込み開始アドレスレジスタISFILD3は、図153に示した、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[0]～フィールド1750g[3]の書き込み開始を指定する先頭アドレスがそれぞれ設定されるレジスタである。フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFILD0～フィールド1750g[3]書き込み開始アドレスレジスタISFILD3は、図154に示すように、24ビット（3バイト）の記憶容量をそれぞれ有しており、1バイトごとにアドレスが対応付けられている。これらの1バイトごとに所定の設定値が設定されている。

[11-2-2(a). フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFILD0]

フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFILD0は、図154に示すように、1バイト目のISFILD0[7:0]にアドレス0x14、2バイト目のISFILD0[15:8]にアドレス0x15、3バイト目のISFILD0[23:16]にアドレス0x16がそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス0x014～0x16を指定してフィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFILD0（ISFILD0[23:16]、ISFILD0[15:8]、ISFILD0[7:0]）にアクセスすることができるようになっており、設定値として、ISFILD0[23:16]に0x00、OSFILD0[15:8]に0x00、OSFILD0[7:0]に0x00がそれぞれ設定されている。スケーラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[0]の書き込み開始を指定する先頭アドレスを、それらの設定値により取得し、上述したように、フィールド1750g[0]に上画面の描画データを書き込む。なお、フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFILD0の設定値は、その詳細な説明は後述するが、図153に示した、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになっている。

[11-2-2(b). フィールド1750g[1]書き込み開始アドレスレジスタISFILD1]

フィールド1750g[1]書き込み開始アドレスレジスタISFILD1は、図154に示すように、1バイト目のISFILD1[7:0]にアドレス0x17、2バイト目のISFILD1[15:8]にアドレス0x18、3バイト目のISFILD1[23:16]にアドレス0x19がそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス0x017～0x19を指定してフィールド1750g[1]書き込み開始アドレスレジスタISFILD1（ISFILD1[23:16]、ISFILD1[15:8]、ISFILD1[7:0]）にアクセスすることができるようになっており、設定値として、ISFILD1[23:16]に0x03、OSFILD1[15:8]に0xCF、OSFILD1[7:0]に0x00がそれぞれ設定されている。スケーラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[1]の書き込み開始を指定する先頭アドレスを、それらの設定値により取得し、上述したように、フィールド1750g[1]に下画面の描画データを書き込む。なお、フィールド1750g[1]書き込み開始アドレスレジスタISFILD1の設定値は、その詳細な説明は後述するが、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになっている。

【0470】

このように、スケーラ IC1750f は、フレームメモリ 1750g のフィールド 1750g [0] 及びフィールド 1750g [1] の書き込み開始を指定する先頭アドレスを、フィールド 1750g [0] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD0 及びフィールド 1750g [1] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD1 にそれぞれ設定された設定値により取得することで、フィールド 1750g [0] に上画面の描画データを書き込み、フィールド 1750g [1] に下画面の描画データを書き込むことができ、1画面分の描画データをフレームメモリ 1750g に書き込むことができる。なお、フィールド 1750g [0] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD0 とフィールド 1750g [1] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD2 とにそれぞれ設定された設定値が異なった値となっているが、これは、上述したように、VDP1760c からの上画面の描画データ及び下画面の描画データを、フレームメモリ 1750g のフィールド 1750g [0] 及びフィールド 1750g [1] にそれぞれ分けて書き込むことによって、1画面分の描画データをフレームメモリ 1750g で生成するためである（図155（b）参照）。

10

【11-2-2（c）．フィールド 1750g [2] 書き込み開始アドレスレジスタ OSFIELD2】

フィールド 1750g [2] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD2 は、図154に示すように、1バイト目の ISFIELD2 [7:0] にアドレス 0x1A、2バイト目の ISFIELD2 [15:8] にアドレス 0x1B、3バイト目の ISFIELD2 [23:16] にアドレス 0x1C がそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス 0x01A～0x1C を指定してフィールド 1750g [2] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD2（ISFIELD2 [23:16]、ISFIELD2 [15:8]、ISFIELD2 [7:0]）にアクセスすることができるようになっており、設定値として、ISFIELD2 [23:16] に 0x20、OSFIELD2 [15:8] に 0x00、OSFIELD2 [7:0] に 0x00 がそれぞれ設定されている。スケーラ IC1750f は、フレームメモリ 1750g のフィールド 1750g [2] の書き込み開始を指定する先頭アドレスを、それらの設定値により取得し、上述したように、フィールド 1750g [2] に上画面の描画データを書き込む。なお、フィールド 1750g [2] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD2 の設定値は、その詳細な説明は後述するが、図153に示した、液晶制御 MPU1750a からの I/F クロック信号 SCL-SCL と同期して送信された書き込みシリアルデータ SCL-S0 により設定されるようになっている。

20

30

【11-2-2（d）．フィールド 1750g [3] 書き込み開始アドレスレジスタ OSFIELD3】

フィールド 1750g [3] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD3 は、図154に示すように、1バイト目の ISFIELD3 [7:0] にアドレス 0x1D、2バイト目の ISFIELD3 [15:8] にアドレス 0x1E、3バイト目の ISFIELD3 [23:16] にアドレス 0x1F がそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス 0x01D～0x1F を指定してフィールド 1750g [3] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD3（ISFIELD3 [23:16]、ISFIELD3 [15:8]、ISFIELD3 [7:0]）にアクセスすることができるようになっており、設定値として、ISFIELD3 [23:16] に 0x23、OSFIELD3 [15:8] に 0xCF、OSFIELD3 [7:0] に 0x00 がそれぞれ設定されている。スケーラ IC1750f は、フレームメモリ 1750g のフィールド 1750g [3] の書き込み開始を指定する先頭アドレスを、それらの設定値により取得し、上述したように、フィールド 1750g [3] に下画面の描画データを書き込む。なお、フィールド 1750g [3] 書き込み開始アドレスレジスタ ISFIELD3 の設定値は、その詳細な説明は後述するが、液晶制御 MPU1750a からの I/F クロック信号 SCL-SCL と同期して送信された書き込みシリアルデータ SCL-S0 により設定されるようになっている。

40

【0471】

このように、スケーラ IC1750f は、フレームメモリ 1750g のフィールド 17

50

50g [2] 及びフィールド1750g [3] の書き込み開始を指定する先頭アドレスを、フィールド1750g [2] 書き込み開始アドレスレジスタISFIELD2 及びフィールド1750g [3] 書き込み開始アドレスレジスタISFIELD3 にそれぞれ設定された設定値により取得することで、フィールド1750g [2] に上画面の描画データを書き込み、フィールド1750g [3] に下画面の描画データを書き込むことができ、1画面分の描画データをフレームメモリ1750g に書き込むことができる。なお、フィールド1750g [2] 書き込み開始アドレスレジスタISFIELD2 とフィールド1750g [3] 書き込み開始アドレスレジスタISFIELD3 とにそれぞれ設定された設定値が異なった値となっているが、これは、上述したように、VDP1760c からの上画面の描画データ及び下画面の描画データを、フレームメモリ1750g のフィールド1750g [2] 及びフィールド1750g [3] にそれぞれ分けて書き込むことによって、1画面分の描画データをフレームメモリ1750g で生成するためである（図155 (b) 参照）。

10

[11-2-3. メモリ読み出し改行幅レジスタ]

メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI は、上述したフレームメモリ1750g から描画データを読み出す際に、図153 に示した液晶表示器1315 の左右方向の総画素、つまり1ライン分の画素が設定されるレジスタである。メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI は、図154 に示すように、8ビット（1バイト）の記憶容量を有しており、アドレス0x20 が対応付けられている。このアドレス0x20 を指定してメモリ読み出し改行幅レジスタOMWI [7] にアクセスすることができるようになっており、設定値として、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI [7] に0xD が設定されている。ここで、本実施形態では、上述したように、液晶表示器1315 はその左右方向、つまり1ライン分として800画素を有している。メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI の設定値として、少なくとも、上述したキャラクタ（64画素の矩形領域を描くためのデータ）を左右方向に並べて表示する総画素が液晶表示器1315 の800画素より大きくなるように設定される。具体的には、液晶表示器1315 の800画素をキャラクタの64画素で割った値12.5より大きい整数値となる値13（=0xD）が設定されている。なお、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI [7] の設定値は、その詳細な説明は後述するが、液晶制御MPU1750a からのI/Fクロック信号SCL-SCL と同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになっている。

20

30

[11-2-4. メモリ書き込み改行幅レジスタ]

メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI は、VDP1750c からの描画データをフレームメモリ1750g に書き込む際に、液晶表示器1315 の左右方向の総画素、つまり1ライン分の画素が設定されるレジスタである。メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI は、図154 に示すように、8ビット（1バイト）の記憶容量を有しており、アドレス0x21 が対応付けられている。このアドレス0x21 を指定してメモリ書き込み改行幅レジスタIMWI [7] にアクセスすることができるようになっており、設定値として、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI [7] に設定された設定値と同値である0xD が設定されている。ここで、本実施形態では、上述したように、液晶表示器1315 はその左右方向、つまり1ライン分として800画素を有している。メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI の設定値として、少なくとも、上述したキャラクタ（64画素の矩形領域を描くためのデータ）を左右方向に並べて表示する総画素が液晶表示器1315 の800画素より大きくなるように設定される。具体的には、液晶表示器1315 の800画素をキャラクタの64画素で割った値12.5より大きい整数値となる値13（=0xD）が設定されている。なお、メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI [7] の設定値は、その詳細な説明は後述するが、液晶制御MPU1750a からのI/Fクロック信号SCL-SCL と同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになっている。

40

[11-2-5. メモリアクセス制御レジスタ]

メモリアクセス制御レジスタMDACT は、フレームメモリ1750g へのアクセスを

50

設定するレジスタである。メモリアクセス制御レジスタMDACTは、図154に示すように、8ビット（1バイト）の記憶容量を有しており、アドレス0x26が対応付けられている。このアドレス0x26を指定してメモリアクセス制御レジスタMDACTにアクセスすることができるようになっており、設定値として、メモリアクセス制御レジスタMDACT[7:4]に0x0、MDACT[3]に0x0、MDACT[2:0]に0x0がそれぞれ設定されている。メモリアクセス制御レジスタMDACT[7:4]は、リザーブ値であり、0x0に固定されている。メモリアクセス制御レジスタMDACT[3]は、フレームメモリ1750gへの接続テストを設定するビットであり、値1（=0x1）がセットされると接続テストが行え、通常動作では値0（=0x0）がセットされる。本実施形態ではメモリアクセス制御レジスタMDACT[3]に0x0がセットされており、通常動作となっている。メモリアクセス制御レジスタMDACT[2:0]は、ダイレクトメモリアクセスコマンドを設定することができ、その詳細な説明は省略するが、本実施形態では、液晶制御MPU1750aからフレームメモリ1750gへのアクセスを有効化する値0（=0x0）がセットされている。このように、メモリアクセス制御レジスタMDACT[7:0]に設定される設定値は、0x0となり、この0x0は、電源投入時やリセット時にスケーラIC1750fが初期値として設定するデフォルト値となっているが、本実施形態では、その詳細な説明は後述するが、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されるようになってい

10

[11-2-6. メモリアクセススタートアドレスレジスタ]

20

メモリアクセススタートアドレスレジスタMDASTは、液晶制御MPU1750aからフレームメモリ1750gをアクセスする際に、開始アドレスを設定するレジスタである。メモリアクセススタートアドレスレジスタMDASTは、図154に示すように、1バイト目のMDAST[7:0]にアドレス0x27、2バイト目のMDAST[15:8]にアドレス0x28、3バイト目のMDAST[23:16]にアドレス0x28がそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス0x027~0x29を指定してメモリアクセススタートアドレスレジスタMDAST（MDAST[23:16]、MDAST[15:8]、MDAST[7:0]）にアクセスすることができるようになっており、設定値として、MDAST[23:16]に0x0、MDAST[15:8]に0x0、MDAST[7:0]に0x0がそれぞれ設定されている。このようにメモリアクセススタートアドレスレジスタMDAST[23:16]、MDAST[15:8]、MDAST[7:0]に設定される設定値は、すべて0x0となり、この0x0は、電源投入時やリセット時にスケーラIC1750fが初期値として設定するデフォルト値となっている。このため、本実施形態では、電源投入後やリセット後に、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されないようになってい

30

[11-2-7. メモリアクセスエンドアドレスレジスタ]

メモリアクセスエンドアドレスレジスタMDAENDは、液晶制御MPU1750aからフレームメモリ1750gをアクセスする際に、終了アドレスを設定するレジスタである。メモリアクセスエンドアドレスレジスタMDAENDは、図154に示すように、1バイト目のMDAEND[7:0]にアドレス0x2A、2バイト目のMDAEND[15:8]にアドレス0x2B、3バイト目のMDAEND[23:16]にアドレス0x2Cがそれぞれ対応付けられている。これらのアドレス0x02A~0x2Cを指定してメモリアクセスエンドアドレスレジスタMDAEND（MDAEND[23:16]、MDAEND[15:8]、MDAEND[7:0]）にアクセスすることができるようになっており、設定値として、MDAEND[23:16]に0x0、MDAEND[15:8]に0x0、MDAEND[7:0]に0x0がそれぞれ設定されている。このようにメモリアクセスエンドアドレスレジスタMDAEND[23:16]、MDAEND[15:8]、MDAEND[7:0]に設定される設定値は、すべて0x0となり、この0x0は、電源投入時やリセット時にスケーラIC1750fが初期値として設定するデ

40

50

フォルト値となっている。このため、本実施形態では、電源投入後やりセット後に、液晶制御MPU1750aからのI/Fクロック信号SCL-SCLと同期して送信された書き込みシリアルデータSCL-S0により設定されないようになっている。

【11-3. 液晶表示器に表示させる画面の生成】

次に、図153に示した液晶表示器1315に表示させる画面の生成について説明する。ここでは、一例として、上述した、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[0]及びフィールド1750g[1]にそれぞれ書き込まれた上画面の描画データ及び下画面の描画データを、フレームメモリ1750gに1画面分の描画データとして生成し、液晶表示器1315に表示させる概要について説明する。

【0472】

VDP1750cは、液晶制御MPU1750aからの画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて転送IC1750mによってキャラRAM1750zから上述したスプライトデータを抽出し、この抽出したスプライトデータをVDP1750cの仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVでビットマップに展開して描画データを生成する。そしてVDP1750cは、生成した描画データをそのまま上画面の描画データとして1ライン分ずつラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データをスケラIC1750fに出力する。ここで、キャンバスCVは、その左上を原点として設定されており、左から右に向かう方向を「x方向」、上から下に向かう方向を「y方向」と設定されている。

【0473】

スケラIC1750fは、レジスタ群1750faに書き込まれた各種設定値を参照してVDP1750cからの上画面の描画データを再構成し、この再構成した上画面の描画データを、液晶制御MPU1750aからのフィールド信号FIELDに基づいてフレームメモリ1750gのフィールド1750g[0]に書き込む。これにより、図156(a)に示すように、上画面(800×300の画素(ドット))の描画データがフィールド1750g[0]に書き込まれる。

【0474】

続いてVDP1750cは、抽出したスプライトデータをマイナスy方向に値300だけずらし、つまりy方向に値300だけ減算し、キャンバスCVでビットマップに展開して描画データを生成する。そしてVDP1750cは、生成した描画データをそのまま下画面の描画データとして1ライン分ずつラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データをスケラIC1750fに出力する。

【0475】

スケラIC1750fは、レジスタ群1750faに書き込まれた各種設定値を参照してVDP1750cからの下画面の描画データを再構成し、液晶制御MPU1750aからのフィールド信号FIELDに基づいて再構成した下画面の描画データをフレームメモリ1750gのフィールド1750g[1]に書き込む。これにより、図156(b)に示すように、下画面(800×300の画素(ドット))の描画データがフィールド1750g[1]に書き込まれる。

【0476】

そしてスケラIC1750fは、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[0]及びフィールド1750g[1]にそれぞれ書き込まれた上画面の描画データ及び下画面の描画データを、フレームメモリ1750gに1画面分(800×600の画素(ドット))の描画データとして生成し、上画面の描画データそして下画面の描画データを順次読み出すことによって、図156(c)に示すように、1画面分の描画データを液晶表示器1315の表示領域1320に表示させることができる。

【0477】

このように、VDP1750cは、VDP1750cの仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVでビットマップに展開された共通の描画データを基にして、上画面の描画データ及び下画面の描画データを生成することができる。VDP1750cは、その生

10

20

30

40

50

成した上画面の描画データ及び下画面の描画データを、液晶表示器1315の左右方向を描画する1ライン分(800の画素(ドット))の描画データとして1ライン分ずつラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データをスケラIC1750fに出力することによって、生成した上画面の描画データ及び下画面の描画データを、つまり1画面分の描画データをフレームメモリ1750gに高速に書き込むことができる。したがって、VDP1750cが1画面分(800×600の画素(ドット))の描画データを一度にフレームメモリ1750gに出力することができない場合でも、解像度を低下させることなく1画面分の描画データをフレームメモリ1750gに書き込むことができる。

【0478】

またVDP1750cは、キャンバスCVの原点からx方向に800ドット、y方向に300ドットの矩形領域である切り出し領域に配置された描画データを切り出してスケラIC1750fに出力している。本実施形態では、上画面の描画データを生成する場合を基準として設定している。このため、上画面の描画データを生成する場合には、キャンバスCVでビットマップに展開された描画データは切り出し領域にすでに配置された状態となっている。一方、下画面の描画データを生成する場合には、キャンバスCVでビットマップに展開された描画データのy座標値から値300だけ減算して配置することによって下画面の描画データを切り出し領域に移動させた状態とすることができる。

〔12-1. 遊技盤で実現される遊技〕

ここで、上述した各種構成部材および装置等が設けられた遊技盤4にて実現される遊技について説明する。遊技者が操作ハンドル部71を操作することにより上記打球発射装置300によって遊技球が打ち出される。打球発射装置300から打ち出された遊技球は、発射レール164、接続通路部259及び外滑走面252と内滑走面253とによって囲まれる領域を通して遊技領域255の上部に放出され、遊技領域255を障害釘等に衝突しながらアウト口256に向かって流下する。そして、遊技領域255を流下する遊技球がゲート1455を通過し、ゲートスイッチ1460によって検出されると、普通図柄表示器1520で普通図柄の変動表示が開始される。

【0479】

なお、ゲートスイッチ1460により遊技球が検出されると、所定範囲の普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタから普通図柄当り判定用乱数を取得する。そして、普通図柄の変動表示を開始するときに、普通図柄当り判定用乱数にもとづいて当りとするか否かの判定を行い、該判定結果に応じた態様で普通図柄表示器1520のLED5を点灯表示する。具体的には、当りと判定された場合には、普通図柄表示器1520のLED5を赤色で点灯表示する状態で変動表示を停止させ、はずれと判定された場合には、普通図柄表示器1520のLED5を緑色で点灯表示する状態で変動表示を停止させる。

【0480】

また、普通図柄表示器1520における普通図柄の変動表示は、所定期間経過後に停止し、変動表示停止時の普通図柄の表示結果が「当り」となったとき、すなわち変動表示停止時の普通図柄表示器1520のLED5が赤色で点灯表示されているときに開閉翼1380を所定時間(この実施の形態では、通常状態では、0.5秒、時短状態(高確率状態と並行して実行されるものを含む)では、5秒)開いた状態に変化させることにより下始動入賞口1340を開状態にする。一方、変動表示停止時の普通図柄の表示結果が「はずれ」となったとき、すなわち変動表示停止時の普通図柄表示器1520のLED5が緑色で点灯表示されているときには開閉翼1380を閉じた状態に維持することにより下始動入賞口1340を閉状態に維持する。

【0481】

また、遊技領域255を流下する遊技球が中始動入賞口1330に入賞すると、上特別図柄表示器1480にて特別図柄の変動表示を開始可能な状態(例えば、大当り遊技状態及び後述する小当り遊技状態を実行していない状態及び上特別図柄表示器1480と下特別図柄表示器1490とのいずれも特別図柄の変動表示を実行していない状態)であれば

10

20

30

40

50

、上特別図柄表示器 1 4 8 0 にて特別図柄の変動表示を開始するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 にて装飾図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に上特別図柄表示器 1 4 8 0 における特別図柄の変動表示及び液晶表示器 1 3 1 5 における装飾図柄の変動表示を停止して表示結果を導出する。

【0 4 8 2】

また、遊技領域 2 5 5 を流下する遊技球が上始動入賞口 1 2 7 0 と下始動入賞口 1 3 4 0 との一方に入賞すると、下特別図柄表示器 1 4 9 0 にて特別図柄の変動表示を開始可能な状態（例えば、大当り遊技状態及び後述する小当り遊技状態を実行していない状態及び上特別図柄表示器 1 4 8 0 と下特別図柄表示器 1 4 9 0 とのいずれも特別図柄の変動表示を実行していない状態）であれば、下特別図柄表示器 1 4 9 0 にて特別図柄の変動表示を開始するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 にて装飾図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に下特別図柄表示器 1 4 9 0 における特別図柄の変動表示及び液晶表示器 1 3 1 5 における装飾図柄の変動表示を停止して表示結果を導出する。

10

【0 4 8 3】

このように本実施形態では、上特別図柄表示器 1 4 8 0 と下特別図柄表示器 1 4 9 0 との一方にて特別図柄の変動表示を実行しているときには他方にて特別図柄の変動表示を開始しない。すなわち、上特別図柄表示器 1 4 8 0 と下特別図柄表示器 1 4 9 0 との両方にて同時に特別図柄の変動表示を実行しないように制御し、一方の特別図柄の変動表示だけを実行させる。

20

【0 4 8 4】

また、中始動入賞口 1 3 3 0 に遊技球が入賞し、中始動口スイッチ 1 3 6 0 からの検出信号が主制御 M P U 1 7 0 0 a に入力されると所定範囲の特別図柄当り判定用乱数を更新するカウンタから特別図柄当り判定用乱数を取得する。また、上特別図柄表示器 1 4 8 0 にて特別図柄の変動表示を開始するときに、特別図柄当り判定用乱数にもとづいて大当りとするか否か及び小当りとするか否かの判定を行い、該判定結果に応じた態様で上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 を点灯制御するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 に判定結果に応じた装飾図柄を導出表示する。

【0 4 8 5】

また、上始動入賞口 1 2 7 0 及び下始動入賞口 1 3 4 0 の一方に遊技球が入賞し、上始動口スイッチ 1 2 7 2 及び下始動口スイッチ 1 3 7 0 の一方からの検出信号が主制御 M P U 1 7 0 0 a に入力されると所定範囲の特別図柄当り判定用乱数を更新するカウンタから特別図柄当り判定用乱数を取得する。また、下特別図柄表示器 1 4 9 0 にて特別図柄の変動表示を開始するときに、特別図柄当り判定用乱数にもとづいて大当りとするか否か及び小当りとするか否かの判定を行い、該判定結果に応じた態様で下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 を点灯制御するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 に判定結果に応じた装飾図柄を導出表示する。

30

【0 4 8 6】

具体的には、上特別図柄表示器 1 4 8 0 にて特別図柄の変動表示を開始するときに大当り（1 5 R 大当り、2 R 大当り）とする判定がなされた場合には、上特別図柄表示器 1 4 8 0 セグメント表示器 S E G 1 を特定態様で点灯表示するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 に装飾図柄の特定表示結果を導出表示し、小当りとする判定がなされた場合には、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 を特殊態様で点灯表示するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 に装飾図柄の特殊表示結果を導出表示し、下特別図柄表示器 1 4 9 0 にて特別図柄の変動表示を開始するときに大当り（1 5 R 大当り、2 R 大当り）とする判定がなされた場合には、下特別図柄表示器 1 4 9 0 セグメント表示器 S E G 2 を特定態様で点灯表示するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 に装飾図柄の特定表示結果（1 5 R 確変図柄、1 5 R 非確変図柄、2 R 確変図柄）を導出表示し、小当りとする判定がなされた場合には、下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 を特殊態様で点灯表示するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 に装飾図柄の特殊表示結果（小当り図柄）を導出表示する。

40

【0 4 8 7】

50

一方、上特別図柄表示器 1 4 8 0 にて特別図柄の変動表示を開始するときにはずれとする判定された場合には、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 を特定態様及び特殊態様とは異なる態様（はずれ図柄）で点灯表示するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 にはずれ状態となる表示結果（はずれ図柄：非特定表示結果、この実施の形態では、少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示し、下特別図柄表示器 1 4 9 0 にて特別図柄の変動表示を開始するときにはずれとする判定された場合には、下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 を特定態様及び特殊態様とは異なる態様（はずれ図柄）で点灯表示するとともに、液晶表示器 1 3 1 5 にはずれ状態となる表示結果（はずれ図柄：非特定表示結果、この実施の形態では、少なくとも左装飾図柄と中装飾図柄とが異なる識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示する。このように、上
10
特別図柄表示器 1 4 8 0 における特別図柄の変動表示の表示結果と液晶表示器 1 3 1 5 における装飾図柄の変動表示の表示結果とは対応し、下特別図柄表示器 1 4 9 0 における特別図柄の変動表示の表示結果と液晶表示器 1 3 1 5 における装飾図柄の変動表示の表示結果とは対応している。

【0 4 8 8】

また、液晶表示器 1 3 1 5 にて変動表示される装飾図柄は上特別図柄表示器 1 4 8 0 にて変動表示される特別図柄及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 にて変動表示される特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、上特別図柄表示器 1 4 8 0 にて行われる変動表示及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 にて行われる変動表示の内容を、演出用の装飾図柄を用いてより演出効果を高めて遊技者に表示するものである。つまり、変動表示の表示結果として、上特
20
別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 の一方を特定態様で点灯表示した場合には大当り遊技状態（1 5 R 大当り遊技状態、2 R 大当り遊技状態）に移行制御するが、万が一、液晶表示器 1 3 1 5 にて装飾図柄の変動表示の表示結果が特定表示結果となっても変動表示の表示結果として上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 を特定態様とは異なる態様で点灯表示した場合には大当り遊技状態に移行制御されない。また、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 の一方を特殊態様で点灯表示した場合には小当り遊技状態に移行制御するが、万が一、液
30
晶表示器 1 3 1 5 にて装飾図柄の変動表示の表示結果が特殊表示結果となっても変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 を特殊態様とは異なる態様で点灯表示した場合には小当り遊技状態に移行制御されない。

【0 4 8 9】

さらに、この実施の形態では、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 によって点灯表示する特定態様は、高利益特別態様（1 5 R 確変図柄）と、高利益特別態様とは異なる高利益非特別態様（1 5 R 非確変図柄）と、低利益特別態様（2 R 確変図柄）と、を含む。

【0 4 9 0】

そして、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 の一方を特定態様のうち高利益特別態様（1 5 R 確変図柄）で点灯表示する場合には、液晶表示器 1 3 1 5 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益特別表示結果（1 5 R 確変図柄：この実施の形態では、「0」～「9」の装飾図柄のうち同一の奇数図柄の組み合わせ、「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「7 7 7」、「9 9 9」のいずれか）を導出表示し、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 の一方を特定態様のうち低利益特別態様（2 R 確変図柄）で点灯表示する場合には、液晶表示器 1 3 1 5 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち低利益表示結果（2 R 確変図柄）を導出表示する。
40
50

【0491】

また、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器1480のセグメント表示器SEG1及び下特別図柄表示器1490のセグメント表示器SEG2の一方を特定態様のうち高利益非特別態様（15R非確変図柄）で点灯表示する場合には、液晶表示器1315に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益非特別表示結果（15R非確変図柄：この実施の形態では、「0」～「9」の装飾図柄のうち同一の偶数図柄の組み合わせ、「000」、「222」、「444」、「666」、「888」のいずれか）を導出表示する。

【0492】

また、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器1480のセグメント表示器SEG1及び下特別図柄表示器1490のセグメント表示器SEG2の一方を特殊態様（小当り図柄）で点灯表示する場合には、液晶表示器1315に装飾図柄の表示結果として特殊表示結果（小当り図柄）を導出表示する。

【0493】

また、この実施の形態では、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器1480のセグメント表示器SEG1に表示される低利益特別態様及び下特別図柄表示器1490のセグメント表示器SEG2に表示される低利益特別態様それぞれに対応して液晶表示器1315に表示される低利益表示結果と、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器1480のセグメント表示器SEG1に表示される特殊態様及び下特別図柄表示器1490のセグメント表示器SEG2に表示される特殊態様それぞれに対応して液晶表示器1315に表示される特殊表示結果と、を同様の態様で表示し、液晶表示器1315を視認している遊技者に小当り遊技状態となったか、2R大当り遊技状態となったかを把握することを困難にさせている。

【0494】

変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器1480のセグメント表示器SEG1及び下特別図柄表示器1490のセグメント表示器SEG2の一方を高利益特別態様又は低利益特別態様で点灯表示した場合には、大当り遊技状態に制御し、該大当り遊技状態終了後に通常状態および後述する時短状態よりも高い確率で大当り（15R大当り、2R大当り）と判定される高確率状態（確率変動ともいう、この実施の形態では、高確率状態では、631分の20の確率で大当り（15R大当り、2R大当り）と判定、通常状態および時短状態では、631分の2の確率で大当り（15R大当り、2R大当り）と判定）に制御する。

【0495】

また、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器1480のセグメント表示器SEG1及び下特別図柄表示器1490のセグメント表示器SEG2の一方を高利益非特別態様で点灯表示した場合には、大当り遊技状態に制御し、該大当り遊技状態終了後に上特別図柄表示器1480により特別図柄の変動表示を所定回数（例えば、100回）実行するまで、上特別図柄表示器1480における特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間及び下特別図柄表示器1490における特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、普通図柄表示器1520により普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間と、を通常状態よりも短縮する時短状態に制御する。

【0496】

なお、液晶表示器1315による装飾図柄の変動表示は上特別図柄表示器1480及び下特別図柄表示器1490による特別図柄の変動表示と同期している。具体的には、上特別図柄表示器1480及び下特別図柄表示器1490の一方にて特別図柄の変動表示を開始するときには、サブ統合基板1740に決定した変動表示パターンに応じて作成した遊技演出コマンド（変動表示パターンコマンド）を送信する。サブ統合MPU1740aは、上記変動表示パターンに応じて作成した遊技演出コマンドを受信したことに基づいて液晶制御MPU1750aに液晶表示器1315にて変動表示パターンに応じた装飾図柄の

変動表示を開始させる。そして、上特別図柄表示器 1 4 8 0 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 の一方にて変動表示する特別図柄を停止表示するときには特図停止情報に応じて作成した遊技演出コマンドを送信する。サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、上記特図停止情報に応じて作成した遊技演出コマンドを受信したことに基づいて液晶制御 M P U 1 7 5 0 a に液晶表示器 1 3 1 5 にて変動表示する装飾図柄を停止表示させる。すなわち、上特別図柄表示器 1 4 8 0 による特別図柄の変動時間（変動表示を開始してから変動表示を停止するまで（停止表示するまで）の時間）と、液晶表示器 1 3 1 5 による装飾図柄の変動時間と、は略同一時間とされ、時短状態において上特別図柄表示器 1 4 8 0 による特別図柄の変動時間及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 による特別図柄の変動時間が短縮されることに伴って液晶表示器 1 3 1 5 による装飾図柄の変動時間も短縮される。

10

【0 4 9 7】

また、時短状態では、さらに、下始動入賞口 1 3 4 0 を開状態にする開放時間を通常状態よりも延長する制御（この実施の形態では、通常状態では、0.5 秒、時短状態では、5 秒）と、下始動入賞口 1 3 4 0 を開状態にする回数を通常状態よりも増加させる制御（この実施の形態では、通常状態では 1 回、時短状態では 2 回）と、の一方若しくは両方を実行する。なお、通常状態とは、高確率状態および時短状態とは異なる遊技状態のことである。また、時短状態では、大当たり（1 5 R 大当たり、2 R 大当たり）と判定される確率は通常状態と同じ（低確率）であるため、通常状態と時短状態とを総称して低確率状態と呼ぶことがある。

【0 4 9 8】

20

また、この実施の形態では、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 を高利益特別態様（1 5 R 確変図柄）で点灯表示したことに基づく大当たり遊技状態を実行して、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する場合には、時短状態の制御も並行して行われる。すなわち、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 の一方を高利益特別態様で点灯表示した場合には、大当たり遊技状態の終了後に次に大当たり（1 5 R 大当たり、2 R 大当たり）となるまで時短状態の制御と高確率状態の制御との両方が並行して行われる。

【0 4 9 9】

30

一方、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 の一方を低利益特別態様（2 R 確変図柄）で点灯表示したことに基づく大当たり遊技状態を終了して大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御する場合には、大当たり遊技状態の終了後に次に大当たり（1 5 R 大当たり、2 R 大当たり）となるまで常に時短状態の制御を並行して行うもの（大当たり F ～大当たり H）と、大当たり遊技状態を終了するときの遊技状態に応じて大当たり遊技状態の終了後に次に大当たり（1 5 R 大当たり、2 R 大当たり）となるまで時短状態に制御するか否かを決定するもの（大当たり C ～大当たり E）と、がある。大当たり遊技状態を終了するときの遊技状態に応じてとは、具体的には、大当たり遊技状態を終了するときに現在の遊技状態を判別し、既に時短状態の制御が行われていれば大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御と並行して時短状態の制御を行い、時短状態の制御が行われていなければ大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御を単独で行うことをいう。

40

【0 5 0 0】

なお、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御と時短状態の制御とを並行して実行する場合に、大当たり遊技状態終了後の特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数（例えば、1 0 0 回）に達したときに時短状態の制御を終了し、次に大当たり（2 R 大当たり、1 5 R 大当たり）となるまで高確率状態の制御を単独で行うようにしてもよいし、大当たり遊技状態の終了後の特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数（例えば、1 0 0 回）に達したときに時短状態及び高確率状態の制御を終了して通常状態に制御するようにしてもよい。また、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御を単独（時短状態の制御を伴わない）で実

50

行する場合に、大当り遊技状態終了後の変動表示の実行回数が所定回数（例えば、１００回）に達したときに高確率状態の制御を終了して通常状態に制御するように構成してもよい。

【０５０１】

また、上述した例に限らず、時短状態では、上特別図柄表示器１４８０及び下特別図柄表示器１４９０における特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器１５２０における普通図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、開閉翼１３８０を開状態にする開放時間を通常状態よりも延長する制御、開閉翼１３８０を開状態にする回数を通常状態よりも増加する制御、のうちいずれか１つ、または、任意の組み合わせ（全部でもよい）を実行するようにしてもよい。

10

【０５０２】

また、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器１４８０のセグメント表示器SEG１及び下特別図柄表示器１４９０のセグメント表示器SEG２の一方を特殊態様で点灯表示した場合には、小当り遊技状態に制御する。なお、小当り遊技状態の終了後には、小当り遊技状態を開始する以前の遊技状態を継続させる。すなわち、遊技状態が上記高確率状態である場合に小当り遊技状態となったときには、小当り遊技状態の終了後に再び高確率状態の制御を実行し、遊技状態が上記時短状態である場合に時短状態の終了条件が成立していなければ（前回の当りが１５Ｒ非確変大当りの場合に大当り遊技状態の終了後の特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数に達していないこと）、小当り遊技状態の終了後に再び時短状態の制御を実行し、時短状態の終了条件が成立していれば時短状態の制御を終了する。このように、小当り遊技状態は、大当り遊技状態とは異なり、遊技状態の変化に直接起因するものではなく、単に遊技者に賞球の払い出しを得る機会を与えるものである。

20

【０５０３】

また、この実施の形態では、液晶表示器１３１５は、３つの表示領域それぞれに対応する左・中・右の装飾図柄を表示制御する。そして、３つの表示領域それぞれにて変動表示される装飾図柄は、左装飾図柄→中装飾図柄→右装飾図柄の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始してから右装飾図柄を停止表示することによって左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

30

【０５０４】

この実施の形態では、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器１４８０のセグメント表示器SEG１及び下特別図柄表示器１４９０のセグメント表示器SEG２の一方を特定態様で点灯表示したことにもとづく大当り遊技状態及び変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器１４８０のセグメント表示器SEG１及び下特別図柄表示器１４９０のセグメント表示器SEG２の一方を特殊態様で点灯表示したことにもとづく小当り遊技状態では、大入賞口１４００を閉鎖状態から開放状態に制御する。なお、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器１４８０のセグメント表示器SEG１及び下特別図柄表示器１４９０のセグメント表示器SEG２の一方を特定態様のうち高利益特別態様および高利益非特別態様で点灯表示したときには、１５Ｒ大当り遊技状態に制御し、大入賞口１４００を閉鎖状態から開放状態に制御してから所定時間（例えば、３０秒）が経過したとき、あるいは所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口１４００に入賞したとき、に大入賞口１４００を開放状態から閉鎖状態に制御する。大入賞口１４００を閉鎖状態から開放状態に制御してから大入賞口１４００を開放状態から閉鎖状態に制御するまでが大当り遊技状態における１ラウンド（１Ｒ）である。１５Ｒ大当り遊技状態は、１５ラウンド（１５Ｒ）を実行したときに終了する。

40

【０５０５】

また、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器１４８０のセグメント表示器SEG１及び下特別図柄表示器１４９０のセグメント表示器SEG２の一方を特定態様のうち低利益特別態様で点灯表示したときには、２Ｒ大当り遊技状態に制御し、大入賞口１４０

50

0を閉鎖状態から開放状態に制御してから所定時間（例えば、320ms、512ms、800msのいずれか）が経過したときに大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態に制御する。2R大当り遊技状態は、2ラウンド（2R）を実行したときに終了する。

【0506】

また、変動表示の表示結果として、上特別図柄表示器1480のセグメント表示器SEG1及び下特別図柄表示器1490のセグメント表示器SEG2の一方を特殊態様で点灯表示したときには、小当り遊技状態に制御し、大入賞口1400を閉鎖状態から開放状態に制御してから所定時間（例えば、320ms、512ms、800msのいずれか）が経過したときに大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態に制御する。この実施の形態における小当り遊技状態では、大入賞口1400を開状態にしてから閉状態にする制御（ラウンド）を2回繰り返す。

10

【0507】

すなわち、本実施形態では特別図柄当り判定用乱数と後述する通常時判定テーブル若しくは高確率時判定テーブルとに基づいて大当りとする判定した場合には、

1. 15R大当り遊技状態に制御し、該15R大当り遊技状態の終了後に上記高確率状態に制御するとともに次に大当りとなるまで上記時短状態の制御を実行する大当りA（15R確変大当り）

2. 15R大当り遊技状態に制御し、該15R大当り遊技状態の終了後に上特別図柄表示器1480及び下特別図柄表示器1490にて合計100回の特別図柄の変動表示が実行されるまで上記時短状態の制御を実行する大当りB（15R非確変大当り）

20

3. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が320msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に上記高確率状態に制御するとともに2R大当り遊技状態を終了するときに上記時短状態の制御を実行していれば次に大当りとなるまで上記時短状態の制御を実行する大当りC（2R確変大当りC）

4. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が512msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に上記高確率状態に制御するとともに2R大当り遊技状態を終了するときに上記時短状態の制御を実行していれば次に大当りとなるまで上記時短状態の制御を実行する大当りD（2R確変大当りD）

30

5. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が800msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に上記高確率状態に制御するとともに2R大当り遊技状態を終了するときに上記時短状態の制御を実行していれば次に大当りとなるまで上記時短状態の制御を実行する大当りE（2R確変大当りE）

6. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が320msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に上記高確率状態に制御するとともに次に大当りとなるまで上記時短状態の制御を実行する大当りF（2R確変大当りF）

7. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が512msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に上記高確率状態に制御するとともに次に大当りとなるまで上記時短状態の制御を実行する大当りG（2R確変大当りG）

40

8. 1ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が800msの2R大当り遊技状態に制御し、該2R大当り遊技状態の終了後に上記高確率状態に制御するとともに次に大当りとなるまで上記時短状態の制御を実行する大当りH（2R確変大当りH）

の8種類の大当りのうちいずれかに制御する。

【0508】

主制御MPU1700aは、特別図柄当り判定用乱数に基づいて大当りとする判定し

50

た場合には、大当り図柄用乱数に基づいて８種類の大当りのうちいずれの大当りを発生させるかを決定する。

【０５０９】

また、特別図柄当り判定用乱数と後述する通常時判定テーブル若しくは高確率時判定テーブルとに基づいて小当りとする判定した場合には、

- １．１ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が３２０ｍｓの小当り遊技状態に制御する小当りＡ
 - ２．１ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が５１２ｍｓの小当り遊技状態に制御する小当りＢ
 - ３．１ラウンド毎の開放時間（大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）が８００ｍｓの小当り遊技状態に制御する小当りＣ
- の３種類の小当りのうちいずれかに制御する。

10

【０５１０】

主制御ＭＰＵ１７００ａは、特別図柄当り判定用乱数に基づいて小当りとする判定した場合には、小当り図柄用乱数に基づいて３種類の大当りのうちいずれの小当りを発生させるかを決定する。

【０５１１】

なお、本実施形態では、上記特別図柄当り判定用乱数は「０」～「６３０」の範囲で更新され、上記通常状態及び時短状態（低確率状態）で参照される通常時判定テーブルには上記特別図柄当り判定用乱数と比較される２個の大当り判定値が振り分けられ、上記高確率状態で参照される高確率時判定テーブルには上記特別図柄当り判定用乱数と比較される２０個の大当り判定値が振り分けられている。すなわち、通常状態及び時短状態（低確率状態）では特別図柄当り判定用乱数及び通常時判定テーブルに設定される大当り判定値に基づいて６３１分の２の確率で大当りとする判定がなされ、高確率状態では特別図柄当り判定用乱数及び高確率時判定テーブルに設定される大当り判定値に基づいて６３１分の２の確率で大当りとする判定がなされる。

20

【０５１２】

また、主制御ＭＰＵ１７００ａは、上特別図柄表示器１４８０において特別図柄の変動表示を開始するときに大当りと判定した場合には、大当り図柄用乱数と主内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り図柄判定値とに基づいて上記８種類の大当りのうちいずれかに決定する。一方、下特別図柄表示器１４９０において特別図柄の変動表示を開始するときに大当りと判定した場合には、大当り図柄用乱数と主内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り図柄判定値とに基づいて上記８種類の大当りのうち１５Ｒ確変大当りと１５Ｒ非確変大当りの一方に決定する。すなわち、上特別図柄表示器１４８０において大当りと判定した場合に大当り図柄用乱数と比較される大当り図柄判定値は上記大当りＡ～大当りＨのそれぞれに振り分けられ、下特別図柄表示器１４９０において大当りと判定した場合に大当り図柄用乱数と比較される大当り図柄判定値は上記大当りＡ（１５Ｒ確変大当り）及び上記大当りＢ（１５Ｒ非確変大当り）に振り分けられている。

30

【０５１３】

具体的には、上特別図柄表示器１４８０において大当りと判定した場合に大当り図柄用乱数と比較される大当り図柄判定値（０～９９）は、大当りＡ（１５Ｒ確変大当り）に３９個、大当りＢ（１５Ｒ非確変大当り）に４３個、大当りＣ（２Ｒ確変大当りＣ）に３個、大当りＤ（２Ｒ確変大当りＤ）に３個、大当りＥ（２Ｒ確変大当りＥ）に２個、大当りＦ（２Ｒ確変大当りＦ）に２個、大当りＧ（２Ｒ確変大当りＧ）に３個、大当りＨ（２Ｒ確変大当りＨ）に５個、振り分けられている。そして、下特別図柄表示器１４９０において大当りと判定した場合には大当り図柄用乱数と比較される大当り図柄判定値（０～９９）は、大当りＡ（１５Ｒ確変大当り）に５７個、大当りＢ（１５Ｒ非確変大当り）に４３個、振り分けられている。

40

【０５１４】

このように、上特別図柄表示器１４８０において大当りと判定した場合には２Ｒ確変大

50

当りC～2R確変大当りHを含む上記8種類の大当りのいずれかに決定するのに対し、下特別図柄表示器1490において大当りと判定した場合には15R確変大当りと15R非確変大当りとの一方に決定されるために常に15R大当り遊技状態に制御し、2R大当り遊技状態には制御されない。15R大当り遊技状態では2R大当り遊技状態よりも獲得可能な賞球数が多く、遊技者にとって遊技価値が高い遊技状態とされる。そのため、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を実行する場合には15R大当り遊技状態に対する期待を向上させることができる。

【0515】

また、この実施の形態では、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときに小当りと判定する確率は、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するときに小当りと判定する確率よりも6分の1程度低く設定されている。特別図柄当り判定用乱数と大当り判定値との比較によりはずれと判定したときには、特別図柄当り判定用乱数と主内蔵ROMに予め記憶されている小当り判定値とを比較して小当りとするか否かを判定する。上特別図柄表示器1480において小当りと判定した場合には小当り図柄用乱数は6個の小当り判定値と比較され、下特別図柄表示器1490において小当りと判定した場合には小当り図柄用乱数は1個の小当り判定値と比較される。すなわち、上特別図柄表示器1480において小当りと判定する確率は遊技状態を問わず（低確率状態と高確率状態との両方で）631分の6に設定され、下特別図柄表示器1490において小当りと判定する確率は遊技状態を問わず（低確率状態と高確率状態との両方で）631分の1に設定される。

【0516】

また、主制御MPU1700aは、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するときに小当りと判定した場合には、小当り図柄用乱数と主内蔵ROMに予め記憶されている小当り図柄判定値とに基づいて上記小当りA～小当りCの3種類の小当りのうちいずれかに決定する。一方、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときに小当りと判定した場合には、小当りAに決定する。

【0517】

このように下特別図柄表示器1490において大当りと判定した場合には2R大当り遊技状態に制御することなく常に15R大当り遊技状態に制御し、小当りと判定する確率（631分の1）よりも十分に高い確率（631分の2若しくは631分の20）で大当りと判定するため、下特別図柄表示器1490の表示結果に基づいて実行される大当り遊技状態及び小当り遊技状態のうち15R大当り遊技状態の実行される割合が非常に高くなり、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときには15R大当り遊技状態に対する期待を向上させることができる。

【0518】

また、この実施の形態では、2R大当り遊技状態で大入賞口1400を閉鎖状態から開放状態に制御した後、大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態に制御するまでの期間と、小当り遊技状態で大入賞口1400を閉鎖状態から開放状態に制御した後、大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態に制御するまでの期間と、を同一（見分けが付かない程度（例えば、100ms以内の差）であれば同一とみなす）としている。また、2R大当り遊技状態で大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態に制御した後、大入賞口1400を閉鎖状態から開放状態に制御するまでの待機時間と、小当り遊技状態で開放状態から閉鎖状態に制御した後、大入賞口1400を閉鎖状態から開放状態に制御するまでの待機時間と、を同一（見分けが付かない程度（例えば、100ms以内の差）であれば同一とみなす）としている。そのため、2R大当り遊技状態に制御されているのか小当り遊技状態に制御されているのかを把握することが困難になり、小当り遊技状態であると把握されたときに高確率状態に制御されないことにより遊技者の興趣を低下させることを防止できる。

【0519】

また、2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態において大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態にするまでの開放時間が320msの場合には、大入賞口1400内への遊技

10

20

30

40

50

球の入球は殆ど期待できず（例えば、1～2個）、大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態にするまでの開放時間が512msの場合には、僅かな入球を期待でき（例えば、1～4個）、大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態にするまでの開放時間が800msの場合には、さらに多くの入球を期待できる（例えば、1～6個）。このように、この実施の形態では、2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態として大入賞口1400内への遊技球の入球に対する期待値、換言すると、大入賞口1400内へ遊技球が入球することによって得られる賞球数に対する期待値が異なる（利益価値が異なる）複数の状態のうちいずれかに制御する。そのため、2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態が実行された場合であっても大入賞口1400を閉鎖状態から開放状態にした後、開放状態から閉鎖状態にするまでの開放時間に興味を抱かせることができ、長い開放時間で2R大当り遊技状態及び小当り遊技状態が実行された場合には多少の賞球を期待できるため、遊技者の興味を向上させることができる。

10

[12-2. 主制御基板の各種制御処理]

次に、パチンコ遊技機1の遊技の進行に応じて主制御基板1700が行う各種制御処理について説明する。まず、遊技制御に用いられる各種乱数について説明し、続いて主制御側電源投入時処理、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。図157は主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図158は図157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159は主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。

[12-1. 各種乱数]

20

遊技制御に用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否か及び小当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いられる特別図柄当り判定用乱数と、この特別図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いられる特別図柄当り判定用初期値決定用乱数と、大当り遊技状態を発生させないときにリーチを発生させるか否かの決定に用いられるリーチ判定用乱数と、図118に示した、上特別図柄表示器1480及び下特別図柄表示器1490に表示する変動表示パターンの決定に用いられる変動表示パターン用乱数と、大当り遊技状態を発生させるときに上特別図柄表示器1480及び下特別図柄表示器1490に表示する特別図柄の組み合わせを決定するのに用いられる大当り図柄用乱数と、この大当り図柄用乱数の初期値の決定に用いられる大当り図柄用初期値決定用乱数と、小当り遊技状態を発生させるときに上特別図柄表示器1480及び下特別図柄表示器1490に表示する特別図柄の組み合わせを決定するのに用いられる小当り図柄用乱数と、この小当り図柄用乱数の初期値の決定に用いられる小当り図柄用初期値決定用乱数等が用意されている。またこれらの乱数に加えて、図118に示した下始動入賞口1340の開閉翼1380を開閉動作させるか否かの決定に用いられる普通図柄当り判定用乱数と、この普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いられる普通図柄当り判定用初期値決定用乱数と、図118に示した普通図柄表示器1520に表示する変動表示パターンの決定に用いられる普通図柄変動表示パターン用乱数等が用意されている。

30

[12-2. 主制御側電源投入時処理]

パチンコ遊技機1に電源が投入されると、主制御基板1700の主制御MPU1700aは、図157及び図158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MPU1700a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。

40

【0520】

50

ステップS10に続いて、図145に示したDタイプフリップフロップIC23のクリア端子であるCLR端子に停電クリア信号の出力を開始する（ステップS12）。この停電クリア信号は、上述したように、図144に示した主制御I/Oポート1700bを介して、その論理がLOWとなってクリア端子CLRに入力される。これにより、主制御MPU1700aは、図145に示したDタイプフリップフロップIC23のラッチ状態を解除することができ、後述する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IC23のプリセット端子であるPR端子に入力された論理を反転して出力端子である1Q端子から出力する状態とすることができ、その1Q端子からの信号を監視することができる。

【0521】

ステップS12に続いて、ウェイトタイマ処理1を行い（ステップS14）、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S16）。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（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（図145に示したリファレンス電圧Vref）より小さくなると、図145に示した停電監視回路1700d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1700dから停電予告信号が入力される。そこで、ステップS14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S16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IC23の出力端子である1Q端子から出力されている信号に基づいて行う。

【0522】

ステップS16に続いて、DタイプフリップフロップIC23のクリア端子であるCLR端子に停電クリア信号の出力を停止する（ステップS18）。この停電クリア信号の出力を停止することで、主制御I/Oポート1700bを介して、その論理がHIとなってクリア端子であるCLR端子に入力される。これにより、主制御MPU1700aは、DタイプフリップフロップIC23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IC23は、そのプリセット端子であるPR端子に論理がLOW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1Q端子から停電予告信号を出力する。

【0523】

ステップS18に続いて、図138に示したRAMクリアスイッチ268aが操作されているか否かを判定する（ステップS20）。この判定は、主制御基板1700のRAMクリアスイッチ268aが操作され、その操作信号（検出信号）が主制御MPU1700a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268a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RAMクリアスイッチ268aが操作されていないと判定する。

【0524】

ステップS20でRAMクリアスイッチ268aが操作されているときには、RAMクリア報知フラグRCL-FLGに値1をセットし（ステップS22）、一方、ステップS20でRAMクリアスイッチ268aが操作されていないときには、RAMクリア報知フラグRCL-FLGに値0をセットする（ステップS24）。このRAMクリア報知フラグRCL-FLGは、主制御MPU1700aに内蔵されたRAM（以下、「主内蔵RAM」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S22及びステップS24でセットされたRAMクリア報知フラグRCL-FLGは、主制御MPU1700aの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

【0525】

ステップS22又はステップS24に続いて、ウェイトタイマ処理2を行う（ステップS26）。このウェイトタイマ処理2では、図138に示した、液晶制御基板1750による液晶表示器1315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。例えば、図138に示した液晶制御ROM1750bから圧縮された各種の制御プログラムを読み出して、同図に示した液晶制御MPU1750aに内蔵されたRAMに展開して記憶する。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。

【0526】

ステップS26に続いて、RAMクリア報知フラグRCL-FLGが値0である否かを判定する（ステップS28）。上述したように、RAMクリア報知フラグRCL-FLG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S28でRAMクリア報知フラグRCL-FLGが値0であるとき、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S30）。このチェックサムは、主内蔵RAM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。

【0527】

ステップS30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S32）。一致しているときには、バックアップフラグBK-FLGが値1であるか否かを判定する（ステップS34）。このバックアップフラグBK-FLG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BK-FLG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内蔵RAM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。

【0528】

ステップS34でバックアップフラグBK-FLG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、復電時として主内蔵RAMの作業領域を設定する（ステップS36）。この設定は、バックアップフラグBK-FLGに値0をセットするほか、主制御MPU1700aに内蔵されたROM（以下、「主内蔵ROM」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内蔵RAMの作業領域にセットする。ここで「復電時」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態に加えて、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。

【0529】

ステップS36に続いて、電源投入時コマンド作成処理を行う（ステップS38）。こ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内蔵RAMの所定記憶領域に記憶する。

【0530】

一方、ステップS28でRAMクリア報知フラグRCL-FLGが値0でない（値1である）とき、つまり遊技情報を消去するときには、又はステップS32でチェックサムの値（サム値）が一致していないときには、又はステップS34でバックアップフラグBK-FLGが値1でない（値0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ていないときには、主内蔵RAMの全領域をクリアする（ステップS40）。具体的には、値0を主内蔵RAMに書き込むことよって行う（なお、初期値として主内蔵ROMから所定値を読み出して、セットしてもよい）。これにより、例えば、上述した、特別図柄当り判定用乱数や初期値更新型のカウンタ等の値に初期値0をセットする。

【0531】

ステップS40に続いて、初期設定として主内蔵RAMの作業領域を設定する（ステップS42）。この設定は、主内蔵ROMから初期情報を読み出してこの初期情報を主内蔵RAMの作業領域にセットする。

【0532】

ステップS42に続いて、RAM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S44）。このRAMクリア報知及びテストコマンド作成処理では、主内蔵RAMをクリアして初期設定を行った旨を、図138に示したサブ統合基板1740に報知するためのRAMクリア報知コマンドと、サブ統合基板1740の各種検査を行うためのテストコマンドと、を作成し、送信情報として主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。なお、サブ統合基板1740がRAMクリア報知コマンドを受信すると、このRAMクリア報知コマンドを液晶制御基板1750に送信し、一方、サブ統合基板1740がテストコマンドを受信すると、図138に示した、音源IC1740c、液晶制御基板1750及びランプ駆動基板1760の各種検査を行うためのテストコマンドを液晶制御基板1750及びランプ駆動基板1760等に送信する。

10

【0533】

ステップS38又はステップS44に続いて、割り込み初期設定を行う（ステップS46）。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4msに設定されている。

【0534】

ステップS46に続いて、割り込み許可設定を行う。（ステップS48）。この設定によりステップS46で設定した割り込み周期、つまり4ms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。

【0535】

20

ステップS48に続いて、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Aをセットする（ステップS50）。この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ウォッチドックタイマがクリア設定される。

【0536】

ステップS50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S52）。この判定では、図145に示した停電監視回路1700dからの停電予告信号に基づいて行う。図145に示したように、パチンコ遊技機1の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりすると、電圧が停電予告電圧（図145に示したリファレンス電圧Vref）より小さくなり、停電監視回路1700dから停電予告として停電予告信号が入力される。

30

【0537】

ステップS52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S54）。この非当落乱数更新処理では、上述した、特別図柄当り判定用初期値決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数及び大当り図柄用初期値決定用乱数等を更新する。例えば、特別図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、上述した初期値更新型のカウンタであり、特別図柄当り判定用乱数の下限値から上限値までの範囲を、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値1ずつ増える（カウントアップする）。このカウンタは、非当落乱数更新処理により特別図柄当り判定用初期値決定用乱数が設定（更新）されると、この特別図柄当り判定用初期値決定用乱数から上限値までカウントアップし、続けて下限値から特別図柄当り判定用初期値決定用乱数までカウントアップする。そして再び非当落乱数更新処理により特別図柄当り判定用初期値決定用乱数が更新される。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、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。普通図柄当り判定用乱数等は、上述した特別図柄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。

40

【0538】

ステップS54に続いて、再びステップS50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S52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S54で非当落乱数更新処理を行い

50

、ステップS 5 0～ステップS 5 4を繰り返し行う。なお、このステップS 5 0～ステップS 5 4の処理を「主制御側メイン処理」という。

【0 5 3 9】

一方、ステップS 5 2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 6）。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。

【0 5 4 0】

ステップS 5 6に続いて、停電クリア信号を、主制御I/Oポート1 7 0 0 bを介して図1 4 5に示したDタイプフリップフロップIC 2 3のクリア端子であるCLR端子に出力したり、図1 3 8に示した開閉翼ソレノイド1 3 9 0、開閉板ソレノイド1 4 2 0、上特別図柄表示器1 4 8 0、下特別図柄表示器1 4 9 0、上特別図柄記憶ランプ1 5 0 0、下特別図柄記憶ランプ1 5 1 0、普通図柄表示器1 5 2 0、普通図柄記憶ランプ1 5 3 0、遊技状態表示ランプ1 5 4 0、小当り表示ランプ1 5 5 0、ラウンド表示ランプ1 5 6 0等に出力している駆動信号を停止する（ステップS 5 8）。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IC 2 3はラッチ状態を解除することができる。

【0 5 4 1】

ステップS 5 8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 6 0）。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-F LGの値の記憶領域を除く、主内蔵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。

【0 5 4 2】

ステップS 6 0に続いて、バックアップフラグBK-F LGに値1をセットする。（ステップS 6 2）、これによりバックアップ情報の記憶が完了する。

【0 5 4 3】

ステップS 6 2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S 6 4）。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。

【0 5 4 4】

ステップS 6 4に続いて、無限ループに入る。この無限ループでは、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、主制御MPU 1 7 0 0 aにリセットがかかり、その後主制御MPU 1 7 0 0 aは、この主制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップS 5 6～ステップS 6 4の処理及び無限ループを「主制御側電源断時処理」という。

【0 5 4 5】

パチンコ遊技機1（主制御MPU 1 7 0 0 a）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。

【0 5 4 6】

なお、ステップS 3 2では主内蔵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S 3 4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。

[1 2-3. 主制御側タイマ割り込み処理]

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1 5 7及び図1 5 8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 ms）ごとに繰り返し行われる。

【0 5 4 7】

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 7 0 0の主制御MPU 1 7 0 0 aは、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Bをセットする（ステップS

10

20

30

40

50

70)。このとき、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLには、主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）のステップS50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。

【0548】

ステップS70に続いて、割り込みフラグのクリアを行う（ステップS72）。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。

【0549】

ステップS72に続いて、スイッチ入力処理を行う（ステップS74）。このスイッチ入力処理では、主制御I/Oポート1700bの入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として主内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶する。具体的には、図118に示した、左普通入賞口1440及び装飾ユニット側普通入賞口1465、1470に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ1475からの検出信号、左普通入賞口1440に入球した遊技球を検出する右入賞口スイッチ1450からの検出信号、大入賞口1400に入球した遊技球を検出するカウントスイッチ1430からの検出信号、上始動入賞口1270に入球した遊技球を検出する上始動口スイッチ1272からの検出信号、中始動入賞口1330に入球した遊技球を検出する中始動口スイッチ1360からの検出信号、下始動入賞口1340に入球した遊技球を検出する下始動口スイッチ1370からの検出信号、ゲート1290を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ1460からの検出信号、磁石を用いた不正行為を検出する磁気検出スイッチ1395からの検出信号や後述する賞球制御処理で送信した賞球コマンドを図138に示した払出制御基板715が正常に受信した旨を伝える払出制御基板715からのACK信号、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。

【0550】

ステップS74に続いて、タイマ減算処理を行う（ステップS76）。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図118に示した、上特別図柄表示器1480及び下特別図柄表示器1490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図118に示した普通図柄表示器1520が点灯する時間の他に、主制御基板1700（主制御MPU1700a）が送信した各種コマンドを払出制御基板715が正常に受信した旨を伝えるACK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ACK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4ms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4ms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。

【0551】

本実施形態では、ACK信号入力判定時間が100msに設定されている。このタイマ減算処理を行うごとにACK信号入力判定時間が4msずつ減算し、その減算結果が値0になることでACK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ACK信号入力判定時間は、時間管理情報として主内蔵RAMの時間管理情報記憶領域に記憶される。

【0552】

ステップS76に続いて、当落乱数更新処理を行う（ステップS78）。この当落乱数更新処理では、上述した、特別図柄当り判定用乱数及び大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158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S54の非当落乱数更新処理で更新される、特別図柄当り判定用初期値決定用乱数及び大当り図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの特別図柄当り判定用初期値決定用乱数及び大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。一方、特別図柄当り判定用乱数及び大当り図柄用乱数は、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ごとにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。例えば、特別図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、特別図柄当り判定用乱数の下限値から上限値までの範囲を、主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとにカウントアップする。このカウンタは、特別図柄当り判定用初期値決定用乱数から上限値までをカウントアップし、続けて下限値から特別図柄当り判定用初期値決定用乱数までをカウントアップする。特別図柄当り判定用乱数の下限値から上限値までの範囲を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特別図柄当り判定用初期値決定用乱数は更新される（この特別図柄当り判定用初期値決定用乱数は上述した非当落乱数更新処理でも更新される）。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、上述した特別図柄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

【0553】

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遊技球を払い出す賞球コマンドを作成したり、主制御基板1700と払出制御基板715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払出制御基板715に送信する。例えば、図118に示した大入賞口1400に遊技球が1球、入球すると、賞球として15球を払い出す賞球コマンドを作成して払出制御基板715に送信したり、この賞球コマンドを払出制御基板715が正常に受信完了した旨を伝える払主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1700と払出制御基板715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払出制御基板715に送信したりする。なお、これらの詳細な説明は後述する。

20

【0554】

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）。払出制御基板715は、その詳細な説明は後述するが、例えば上述した賞球ユニット450が球がみを起こして遊技球を払い出せない状態等の状態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、この状態コマンドを正常に受信すると、その旨を払出制御基板715に伝える情報を、出力情報として主内蔵RAMの出力情報記憶領域に記憶する。また、その詳細な説明は後述するが、正常に受信した状態コマンドを整形して送信情報として上述した主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。

30

【0555】

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て、磁気検出スイッチ1395からの検出信号がある場合、カウントスイッチ1430からの検出信号が大当り遊技状態でないときにある場合（大入賞口1400に遊技球が入球するとき）等には、異常状態として賞球異常報知コマンドを作成し、送信情報として上述した主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。

40

【0556】

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始動入賞処理を行う。この始動入賞処理では、入力情報から図118に示した、上始動口スイッチ1272、中始動口スイッチ1360及び下始動口スイッチ1370のいずれか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。

【0557】

主制御MPU1700aは、上始動口スイッチ1272、中始動口スイッチ1360及び下始動口スイッチ1370のいずれかからの検出信号が入力端子に入力されていたか否

50

かの判定結果に基づいて、中始動口スイッチ1360からの検出信号が入力されていれば主内蔵RAMの上特別図柄保留記憶カウンタをカウントアップ（カウンタ値を1加算）し、後述する始動情報記憶領域から中始動口スイッチ1360で検出されたことに基づく始動情報を読み出したときに上記上特別図柄保留記憶カウンタをカウントダウン（カウンタ値を1減算）する。また、上始動口スイッチ1272、中始動口スイッチ1360及び下始動口スイッチ1370のいずれかからの検出信号が入力端子に入力されていたか否かの判定結果に基づいて、上始動口スイッチ1272からの検出信号若しくは下始動口スイッチ1370からの検出信号が入力されたときに主制御RAMの下特別図柄保留記憶カウンタをカウントアップ（カウンタ値を1加算）し、始動情報記憶領域から上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370で検出されたことに基づく始動情報を読み出した時に上記した特別図柄保留記憶カウンタをカウントダウン（カウンタ値を1減算）する。なお、上記上特別図柄保留記憶カウンタ及び上記した特別図柄保留記憶カウンタは0～4の範囲で更新されるカウンタであり、カウンタ値が4である場合にはカウンタ値を更新しない。

【0558】

また主制御MPU1700aは、中始動口スイッチ1360からの検出信号が入力されていたときに上記主内蔵RAMの上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値である4でなければ、上述した特別図柄当り判定用乱数及び大当り図柄用乱数等を更新する各種カウンタの値を抽出し、これらカウンタから抽出した値及び中始動口スイッチ1360により検出されたことを示す識別情報を始動情報として主内蔵RAMの始動情報記憶領域に記憶する。また、上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370からの検出信号が入力されていたときに上記主内蔵RAMの下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値である4でなければ、上述した特別図柄当り判定用乱数及び大当り図柄用乱数等を更新する各種カウンタの値を抽出し、これらカウンタから抽出した値及び上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370により検出されたことを示す識別情報を始動情報として主内蔵RAMの始動情報記憶領域に記憶する。

【0559】

この始動情報記憶領域には、始動情報記憶ブロック0～7（8つの始動情報記憶ブロック）が設けられており、始動情報記憶ブロック0、始動情報記憶ブロック1、始動情報記憶ブロック2、・・・、そして始動情報記憶ブロック7の順に始動情報が記憶されるようになっている。例えば始動情報が始動情報記憶ブロック0～6に記憶されている場合、中始動口スイッチ1360からの検出信号が入力端子に入力されていたときには始動情報を始動情報記憶ブロック7に記憶する。このとき、中始動口スイッチ1360により検出されたことを示す識別情報も記憶するようになっている。これにより、始動情報記憶ブロック0～7には、遊技球が上始動口スイッチ1272、中始動口スイッチ1360及び下始動口スイッチ1370のうちいずれかで検出されたものであるか、時系列で記憶されることとなる（つまり、履歴が分かるように記憶されている）。

【0560】

主制御MPU1700aは、特別図柄の変動表示を開始するときに始動情報記憶ブロック0に記憶されている始動情報を読み出し、読み出した始動情報が中始動口スイッチ1360で検出されたものであることを示す場合には上特別図柄表示器1480を制御して特別図柄の変動表示を実行し、読み出した始動情報が上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370で検出されたものであることを示す場合には下特別図柄表示器1490を制御して特別図柄の変動表示を実行する。主制御MPU1700aは、始動情報を読み出すと、始動情報記憶ブロック1の始動情報を始動情報記憶ブロック0に、始動情報記憶ブロック2の始動情報を始動情報記憶ブロック1に、・・・、始動情報記憶ブロック7の始動情報を始動情報記憶ブロック6に、それぞれシフトする。例えば、始動情報記憶ブロック0～2に始動情報が記憶されている場合には、始動情報記憶ブロック1の始動情報を始動情報記憶ブロック0に、始動情報記憶ブロック2の始動情報を始動情報記憶ブロック1にそれぞれシフトして始動情報記憶ブロック2～7を空き領域とする。

【0561】

また、主制御MPU1700aは、上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値を上特別図柄表示器1480に対応する保留数として点灯させるように上特別図柄記憶ランプ1500a, 1500b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。また、主制御MPU1700aは、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値を下特別図柄表示器1490に対応する保留数として点灯させるように下特別図柄記憶ランプ1510a, 1510b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。

【0562】

また、上始動口スイッチ1272、中始動口スイッチ1360及び下始動口スイッチ1370のいずれかからの検出信号が入力端子に入力されていたか否かの判定処理の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、入力されていた検出信号に応じた始動入賞コマンドを上記した主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。

【0563】

具体的には、上始動口スイッチ1272、中始動口スイッチ1360及び下始動口スイッチ1370のいずれかからの検出信号が入力端子に入力されていれば「01100000B(=60H)」をステータスに設定し、上始動口スイッチ1272からの検出信号であれば「XXXX0003B(=Y3H)」をモードに設定して2バイト(16ビット)の記憶容量を有する始動入賞コマンドを整形し、中始動口スイッチ1360からの検出信号であれば「XXXX0001(=Y1H)」をモードに設定して2バイト(16ビット)の記憶容量を有する始動入賞コマンドを整形し、下始動口スイッチ1370からの検出信号であれば「XXXX0002(=Y2H)」をモードに設定して2バイト(16ビット)の記憶容量を有する始動入賞コマンドを整形する。

【0564】

また、中始動口スイッチ1360からの検出信号が入力されたときに上記上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値である4でなければ、中始動入賞口1330への遊技球の有効入球数(保留数=上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値)を示す特1保留数指定コマンドとして「01100010B(=62H)」をステータスに設定し、上始動口スイッチ1272又は下始動口スイッチ1370からの検出信号が入力されたときに上記下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値である4でなければ上始動入賞口1270及び下始動入賞口1340への遊技球の有効入球数(保留数=下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値)を示す特2保留数指定コマンドとして「01100011B(=63H)」をステータスに設定し、保留数が「1個」であれば「0010B(=02H)」を、保留数が「2個」であれば「0011B(=03H)」を、保留数が「3個」であれば「0100B(=04H)」を、保留数が「4個」であれば「0101B(=05H)」を、それぞれのモードに設定して2バイト(16ビット)の記憶容量を有する特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドを成形する。整形した始動入賞コマンド、特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドは、送信情報として主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。

【0565】

また、上特別図柄表示器1480にて特別図柄の変動表示を開始するときには、主制御MPU1700aは上記遊技演出コマンドの送信に加えて上記特1保留数指定コマンドを送信する。また、下特別図柄表示器1490にて特別図柄の変動表示を開始するときには、主制御MPU1700aは上記遊技演出コマンドの送信に加えて上記特2保留数指定コマンドを送信する。具体的には、特1保留数指定コマンドとして「01100010B(=62H)」をステータスに設定し、特2保留数指定コマンドとして「01100011B(=63H)」をステータスに設定し、保留数が「0個」であれば「0001B(=01H)」を、保留数が「1個」であれば「0010B(=02H)」を、保留数が「2個」であれば「0011B(=03H)」を、保留数が「3個」であれば「0100B(=04H)」を、保留数が「4個」であれば「0101B(=05H)」を、それぞれのモ

10

20

30

40

50

ードに設定して2バイト（16ビット）の記憶容量を有する特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドを成形する。整形した遊技演出コマンド、特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドは、送信情報として主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。

【0566】

なお、始動入賞コマンドのモードの上位4ビット「XXXX」にはパチンコ遊技機1の種別（スペック（例えばノーマルタイプ、デジはねタイプ等））固有の値が設定される。パチンコ遊技機では、種別の異なる複数種類の遊技機を同一のシリーズとして製造する。また、同一のシリーズの遊技機では、サブ統合基板1740に搭載されるサブ統合ROM1740bや音ROM1740d及び液晶制御基板1750に搭載される液晶制御ROM1750bやキャラROM1750d等を共通して使用することにより製造コストの低減を図っている。サブ統合MPU1740aは、始動入賞コマンドを受信したことに基づいて当該パチンコ遊技機1の種別情報に応じた選択テーブルを設定し、主制御基板1700（主制御MPU1700a）から各種コマンドを受信したときに上記選択テーブルに基づいてサブ統合ROM1740bや音ROM1740d等に記憶される情報を選択することにより、パチンコ遊技機1の種別に応じた演出を実行可能としている。また、サブ統合MPU1740aは、液晶制御基板1750に始動入賞コマンド、特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドを送信する。液晶制御MPU1750aは、サブ統合MPU1740aから始動入賞コマンドを受信したことに基づいて当該パチンコ遊技機1の種別情報に応じた選択テーブルを設定し、サブ統合MPU1740aから表示コマンドを受信したときに上記選択テーブルに基づいて液晶制御ROM1750bやキャラROM1750d等に記憶される情報を選択することにより、パチンコ遊技機1の種別に応じた演出表示を実行可能としている。

【0567】

また、パチンコ遊技機1の種別情報は、上記主制御側電源投入時処理で作成されるコマンドによっても通知される。具体的には、上記電源投入時コマンド作成処理（ステップS38）で作成される遊技情報に応じたコマンドのいずれかやRAMクリア報知及びテストコマンド作成処理（ステップS44）で作成されるRAMクリア報知コマンドのモードの上位4ビットによってパチンコ遊技機1の種別情報を通知する。

【0568】

サブ統合MPU1740aは、上記電源投入時コマンド作成処理（ステップS38）で作成される遊技情報に応じたコマンドのうち種別情報を含むコマンドやRAMクリア報知及びテストコマンド作成処理（ステップS44）で作成されるRAMクリア報知コマンドのモードの上位4ビットによって指定されるパチンコ遊技機1の種別情報をサブ統合MPU1740aに内蔵されたRAM（以下、「サブ統合内蔵RAM」と記載する。）の種別情報バッファに記憶する。また、サブ統合MPU1740aは、液晶制御基板1750に上記電源投入時コマンド作成処理（ステップS38）で作成される遊技情報に応じたコマンドのうち種別情報を含むコマンドやRAMクリア報知及びテストコマンド作成処理（ステップS44）で作成されるRAMクリア報知コマンドを送信する。液晶制御MPU1750aは、上記電源投入時コマンド作成処理（ステップS38）で作成される遊技情報に応じたコマンドのうち種別情報を含むコマンドやRAMクリア報知及びテストコマンド作成処理（ステップS44）で作成されるRAMクリア報知コマンドのモードの上位4ビットによって指定されるパチンコ遊技機1の種別情報を液晶制御MPU1750aに内蔵されたRAM（以下、「液晶内蔵RAM」と記載する。）の種別情報バッファに記憶する。

【0569】

サブ統合内蔵RAMの種別情報バッファに記憶されるパチンコ遊技機1の種別情報は、主制御MPU1700aから始動入賞コマンドを受信する毎に上書き更新され、液晶内蔵RAMの種別情報バッファに記憶されるパチンコ遊技機1の種別情報は、サブ統合MPU1740aから始動入賞コマンドを受信する毎に上書き更新される。これにより、ノイズ等によりサブ統合内蔵RAMの種別情報バッファに記憶されるパチンコ遊技機1の種別情

10

20

30

40

50

報及び液晶内蔵RAMの種別情報バッファに記憶されるパチンコ遊技機1の種別情報が変化した場合であってもすぐに正規の種別情報に更新できるようになる。

【0570】

すなわち、電源投入時に1回だけパチンコ遊技機1の種別情報を通知する場合に、ノイズ等により遊技の途中でサブ統合内蔵RAMの種別情報バッファに記憶されるパチンコ遊技機1の種別情報及び液晶内蔵RAMの種別情報バッファに記憶されるパチンコ遊技機1の種別情報が変化したときには、パチンコ遊技機1の電源を投入し直さなければパチンコ遊技機1の種別情報を正規の種別情報に更新することができず、長期間に亘って不具合が生じる。本実施形態では、上始動入賞口1270、中始動入賞口1330及び下始動入賞口1340に入賞したときに送信される始動入賞コマンド、換言すると比較的送信される頻度の高い始動入賞コマンドによりパチンコ遊技機1の機種情報を通知するため、遊技の途中でサブ統合内蔵RAMの種別情報バッファに記憶されるパチンコ遊技機1の種別情報及び液晶内蔵RAMの種別情報バッファに記憶されるパチンコ遊技機1の種別情報が変化した場合であってもすぐに正規の種別情報に更新できる。

10

【0571】

なお、本実施形態では、中始動口スイッチ1360により検出された遊技球の個数は始動情報として最大4個まで始動情報記憶ブロックに記憶可能に設定され、上始動口スイッチ1272及び下始動口スイッチ1370により検出された遊技球を合算した個数は最大4個まで始動情報として始動情報記憶ブロックに記憶可能に設定されている。

20

【0572】

始動入賞処理に続いて、始動情報記憶ブロック0から始動情報を読み出し、この始動情報に基づいて遊技処理を行う。この遊技処理では、例えば読み出した始動情報から、特別図柄当り判定用乱数の値を取り出して主内蔵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（大当りであるか否かを判定）したり、大当り図柄用乱数の値を取り出して主内蔵ROMに予め記憶されている大当り図柄判定値のいずれと一致するかを判定（特別図柄の特定態様及び上記8種類の大当りのうちいずれとするかの判定）したり、特別図柄当り判定用乱数の値を取り出して主内蔵ROMに予め記憶されている小当り判定値と一致するか否かを判定（小当りであるか否かを判定）したり、小当り図柄用乱数の値を取り出して主内蔵ROMに予め記憶されている小当り図柄判定値のいずれと一致するかを判定（特別図柄の特殊態様及び上記3種類の小当りのうちいずれとするかの判定）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（確率変動時）に変化することであり、上述した大当り判定値は、低確率では通常時判定テーブルから読み出され、一方、高確率では確変時判定テーブルから読み出される。

30

【0573】

これらの判定結果により発生させる遊技状態が決定する。この決定した遊技状態に、上述した変動表示パターン用乱数に基づいて変動表示パターンを決定して遊技演出コマンドを作成し、送信情報として上述した主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。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図118に示した、開閉板1410を開閉動作させるよう開閉板ソレノイド1420への駆動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。

40

【0574】

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、入力情報から図118に示したゲートスイッチ1460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内蔵RAMのゲート情報記憶領域に記憶する。

【0575】

50

このゲート情報記憶領域には、ゲート情報記憶ブロック0～3（4つのゲート情報記憶ブロック）が設けられており、ゲート情報記憶ブロック0、ゲート情報記憶ブロック1、ゲート情報記憶ブロック2、そしてゲート情報記憶ブロック3の順にゲート情報が記憶されるようになっている。例えばゲート情報がゲート情報記憶ブロック0～2に記憶されている場合、ゲートスイッチ1460からの検出信号が入力端子に入力されていたときにはゲート情報をゲート情報記憶ブロック3に記憶する。

【0576】

ゲート情報はゲート情報記憶ブロック0に記憶されているものが読み出される。このゲート情報が読み出されると、ゲート情報記憶ブロック1のゲート情報がゲート情報記憶ブロック0に、ゲート情報記憶ブロック2のゲート情報がゲート情報記憶ブロック1に、ゲート情報記憶ブロック3のゲート情報がゲート情報記憶ブロック2に、それぞれシフトされてゲート情報記憶ブロック3が空き領域となる。例えば、ゲート情報記憶ブロック0～2にゲート情報が記憶されている場合には、ゲート情報記憶ブロック1のゲート情報がゲート情報記憶ブロック0に、ゲート情報記憶ブロック2のゲート情報がゲート情報記憶ブロック1にそれぞれシフトされてゲート情報記憶ブロック2及びゲート情報記憶ブロック3が空き領域となる。ここで、ゲート情報記憶ブロック0～3にゲート情報が記憶されていると、それらのゲート情報記憶ブロックの数を保留球として図118に示した、普通図柄記憶ランプ1530a～1530dを点灯させるよう、上述したゲート情報に基づいて普通図柄記憶ランプ1530a～1530d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。なお、本実施形態では、ゲートスイッチ1460により検出された遊技球をゲート情報としてゲート情報記憶ブロックに記憶できる数は最大4個に設定されている。

【0577】

ゲート入賞処理に続いて、ゲート情報記憶ブロック0からゲート情報を読み出し、この読み出したゲート情報から、普通図柄当り判定用乱数の値を取り出して主内蔵ROMに予め記憶されている普通図柄当り判定値と、が一致するか否かを判定する。一致しているときには、図118に示した、開閉翼1380を開閉動作させるよう開閉翼ソレノイド1390への駆動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。また、上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて普通図柄変動表示パターンを決定して図118に示した普通図柄表示器1520を点灯させるよう普通図柄表示器1520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。

【0578】

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1700b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出力端子から、払出制御基板715からの状態コマンドを正常に受信完了したときには主払ACK信号を払出制御基板715に出力したり、大当り遊技状態であるときには図118に示した、大入賞口1400の開閉板1410の開閉動作を行う開閉板ソレノイド1420に駆動信号を出力したり、図149（a）に示した、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）を払出制御基板715に出力したりする。

【0579】

ステップS90に続いて、サブ統合基板コマンド送信処理を行う（ステップS92）。このサブ統合基板コマンド送信処理では、上述した主内蔵RAMの送信情報記憶領域から送信情報を読み出してこの送信情報を図138に示したサブ統合基板1740に送信する。この送信情報には、上述したように、遊技演出コマンド、RAMクリア報知コマンド、テストコマンド、賞球異常報知コマンド、状態コマンド、始動入賞コマンド、特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンド等がある。この送信情報を送信する他に、主制

10

20

30

40

50

御基板 1700 と払出制御基板 715 との基板間の接続状態を確認するときにセットされるセルフチェックフラグの値に基づいてその接続状態に不具合が生じているときには接続不具合コマンドを作成してサブ統合基板 1740 に送信する。

【0580】

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。

10

【0581】

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、この主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御 MPU 1700a 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 1700a 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。

[12-4. 特別図柄及び特別電動役物制御処理]

図 160 は、上記特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップ S86）についてその手順を示すフローチャートである。

20

【0582】

この特別図柄及び特別電動役物制御処理では、主制御 MPU 1700a は、上始動口スイッチ 1272 の検出信号、中始動口スイッチ 1360 の検出信号及び下始動口スイッチ 1370 の検出信号のいずれかが入力されていることを条件に、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始動入賞処理を行った後、主内蔵 RAM に記憶されて遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグに応じて以下の 9 つのプロセス処理の 1 つを選択的に実行する。

【0583】

1. 主内蔵 RAM に記憶されている特別図柄当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数などを読み出し、読み出した特別図柄当り判定用乱数に基づいて大当りとするか否か及び小当りとするか否かの抽選処理などが行われる特別図柄通常処理（ステップ S150）

30

2. 大当りとする場合に上記大当り図柄用乱数に基づいて大当り図柄（大当りの種類）を決定する処理と、小当りとする場合に上記小当り図柄用乱数に基づいて小当り図柄（小当りの種類）を決定する処理と、はずれとする場合にははずれ図柄を決定する処理と、が行われる特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S151）

3. 上記変動表示パターン用乱数に基づいて特別図柄及び特別図柄に対応して上記液晶表示器 1315 にて実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる変動表示パターン設定処理（ステップ S152）

40

4. 特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する特別図柄変動処理（ステップ S153）

5. 大当りとするか否か及び小当りとするか否かの抽選処理の結果と、大当りの種類及び小当りの種類についての決定処理の結果と、に基づいて上記特別図柄の変動表示を停止させる特別図柄停止処理（ステップ S154）

6. 大当り（特定態様）若しくは小当り（特殊態様）となったとき、上記大当り遊技状態及び小当り遊技状態に移行する旨などの遊技者への報知がサブ統合 MPU 1740a によって行われるまで待機する大入賞口開放前処理（ステップ S155）

7. 大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態において大入賞口装置 1350 により上記大入賞口 1400 が開放状態に制御される大入賞口開放中処理（ステップ S156）

50

8. 大当り遊技状態及び小当り遊技状態が終了する旨の遊技者への報知がサブ統合MPU 1740aによって行われるまで待機する大入賞口開放後処理（ステップS 157）

なお、上記特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS 42の処理（図158参照）において、上記特別図柄通常処理（ステップS 150）を行うべき旨を示すよう操作されている。

〔12-4-1. 始動入賞処理〕

次に、上記始動入賞処理（ステップS 102）、及びこうした9つのプロセス処理（ステップS 150～S 157）の具体的態様についてそれら処理の別に詳述する。図161は、上記始動入賞処理（ステップS 102）についてその手順を示すフローチャートである。

10

【0584】

上記ステップS 74の処理において、上始動口スイッチ1272の検出信号が入力されて上始動入賞口1270への遊技球の入球があったと判断されたとすると（ステップS 111）、主制御MPU 1700aはステップS 113の処理としてまず、上記下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」であるか否かを判別する（ステップS 113）。そして、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」でなければ下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値を1加算し（ステップS 114）、特別図柄当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数等を取得する（ステップS 115）。そして、取得した特別図柄当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数、上始動口スイッチ1272により検出されたことを示す識別情報等を始動情報記憶領域に記憶し（ステップS 116）、上始動口スイッチ1272の検出信号に応じた始動入賞コマンドと下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値に応じた第2保留数指定コマンドとを送信情報記憶領域に格納する（ステップS 117）。

20

【0585】

ステップS 111の処理において上始動口スイッチ1272の検出信号が入力されていないと判定したとき、及びステップS 113の処理において下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」であると判定した場合には、上始動口スイッチ1272の検出信号が入力されたことに基づく下特別図柄表示器1490の保留球を記憶する処理を実行することなくステップS 121に進む。

【0586】

30

また、上記ステップS 74の処理において、中始動口スイッチ1360の検出信号が入力されて中始動入賞口1330への遊技球の入球があったと判断されたとすると（ステップS 121）、主制御MPU 1700aはステップS 123の処理としてまず、上記上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」であるか否かを判別する（ステップS 123）。そして、上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」でなければ上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値を1加算し（ステップS 124）、特別図柄当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数等を取得する（ステップS 125）。そして、取得した特別図柄当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数、中始動口スイッチ1360により検出されたことを示す識別情報等を始動情報記憶領域に記憶し（ステップS 126）、中始動口スイッチ1360の検出信号に応じた始動入賞コマンドと上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値に応じた第2保留数指定コマンドとを送信情報記憶領域に格納する（ステップS 127）。

40

【0587】

ステップS 121の処理において中始動口スイッチ1360の検出信号が入力されていないと判断したとき、及びステップS 123の処理において上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」であると判断した場合には、中始動口スイッチ1360の検出信号が入力されたことに基づく上特別図柄表示器1480の保留球を記憶する処理を実行することなくステップS 121に進む。

【0588】

上記ステップS 74の処理において、下始動口スイッチ1370の検出信号が入力され

50

て下始動入賞口1340への遊技球の入球があったと判断されたとすると（ステップS131）、主制御MPU1700aはステップS133の処理としてまず、上記下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」であるか否かを判別する（ステップS133）。そして、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」でなければ下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値を1加算し（ステップS134）、特別図柄当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数等を取得する（ステップS135）。そして、取得した特別図柄当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数、下始動口スイッチ1370により検出されたことを示す識別情報等を始動情報記憶領域に記憶し（ステップS136）、下始動口スイッチ1370の検出信号に応じた始動入賞コマンドと下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値に応じた第2保留数指定コマンドとを送信情報記憶領域に格納する（ステップS137）。 10

【0589】

ステップS131の処理において下始動口スイッチ1370の検出信号が入力されていないと判定したとき、及びステップS133の処理において下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値の「4」であると判定した場合には、下始動口スイッチ1370の検出信号が入力されたことに基づく下特別図柄表示器1490の保留球を記憶する処理を実行することなく処理を終了する。

[12-4-2. 特別図柄通常処理]

図162は、上記特別図柄通常処理（ステップS150）についてその手順を示すフローチャートである。 20

【0590】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図162に示されるように、主制御MPU1700aは、まず、ステップS201の処理として、上記特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある特別図柄の変動表示（保留球）があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある特別図柄の変動表示があると判断された場合には、次にステップS202の処理として、上記主内蔵RAMの始動情報記憶領域に格納されている特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（特別図柄当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数、いずれの始動口スイッチにより検出されたかを示す識別情報等）のうちの最先の始動情報記憶ブロック（始動情報記憶ブロック0）に記憶された乱数を同主内蔵RAMから読み出す。 30

【0591】

そして検出された始動口スイッチを示す識別情報に基づいて読み出した乱数が上特別図柄表示器1480に対応する乱数であるか否かを判別する（ステップS203）。すなわち、中始動口スイッチ1360により検出されたことを示す識別情報が記憶されているときに上特別図柄表示器1480に対応する乱数であると判別し、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始することを示す上特図変動フラグをオンするとともに（ステップS204）、上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値を1減算する（ステップS205）。一方、上始動口スイッチ1272により検出されたことを示す識別情報又は下始動口スイッチ1370により検出されたことを示す識別情報が記憶されているときに下特別図柄表示器1490に対応する乱数であると判別し、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始することを示す下特図変動フラグをオンするとともに（ステップS207）、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値を1減算する（ステップS208）。次いで、上記主内蔵RAMの始動情報記憶領域に格納されている上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する（ステップS209）。これにより、上記特別図柄の変動表示の保留が解除されるようになる。 40

【0592】

そしてその後、ステップS210の処理として、上記読み出された特別図柄当り判定用乱数に基づいて上記小当り及び上記大当りの当落についての抽選処理を行う。この抽選処 50

理では、上記読み出された特別図柄当り判定用乱数と主内蔵ROMに予め記憶されている大当り判定値（図示略）及び小当り判定値（図示略）とが比較される。そして、この比較の結果、上記読み出された特別図柄当り判定用乱数が上記大当り判定値と一致するときは（ステップS211）、上記大当りの状態にあることを示す大当りフラグをオンする（ステップS212）。一方、上記読み出された特別図柄当り判定用乱数が上記小当り判定値と一致するときは（ステップS213）、上記主内蔵RAMに上記小当りの状態にあることを示す小当りフラグをオンする（ステップS214）。そして通常は、こうして大当りフラグや小当りフラグがオンされ、その後に上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS151）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグが更新され時点で（ステップS215）、この処理を終了する。ただし、上記読み出された特別図柄当り判定用乱数が上記小当り判定値及び上記大当り判定値のいずれにも該当しないときもあり、この場合には、小当りフラグ及び大当りフラグをオンすることなく上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS151）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグが更新されることとなる。

10

[12-4-3. 特別図柄停止図柄設定処理]

図163は、上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS151）についてその手順を示すフローチャートである。

【0593】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、主制御MPU1700aは、まず、特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果を判別する。抽選処理の判別は、大当りフラグがオンされているか否か（ステップS221）、小当りフラグがオンされているか否か（ステップS224）、を判別することにより行う。

20

【0594】

主制御MPU1700aは、大当りフラグがオンしていれば（ステップS221）、大当り図柄用乱数と図164（A）に示す大当り図柄決定テーブルとに基づいて大当り図柄を決定する（ステップS222）。なお、大当り図柄と上記8種類の大当りはそれぞれ対応し、大当り図柄を決定することにより上記8種類の大当りのうちいずれかに決定されることになる（ステップS223）。

【0595】

図164（A）に示す大当り図柄決定テーブルは、主内蔵ROMに記憶され、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するとき、すなわち特別図柄通常処理のステップS202で読みだした識別情報が中始動口スイッチ1360により検出されたことを示す識別情報であったときに参照されるテーブルと、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するとき、すなわち特別図柄通常処理のステップS202で読みだした識別情報が上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370により検出されたことを示す識別情報であったときに参照されるテーブルと、を別々に備えている。そして上述したように下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときに参照されるテーブルでは、2R確変大当りC～2R確変大当りHに大当り図柄判定値を振り分けないことにより下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときに特別図柄通常処理のステップS211で大当りとする判定した場合には15R確変大当り及び15R非確変大当りの一方に決定され、15R大当り遊技状態が実行される。

30

40

【0596】

主制御MPU1700aは、大当りフラグがオンしていないときに小当りフラグがオンしていれば（ステップS224）、小当り図柄用乱数と図164（B）に示す小当り図柄判定テーブルとに基づいて小当り図柄を決定する（ステップS225）。なお、小当り図柄と上記3種類の小当りとはそれぞれ対応し、小当り図柄を決定することにより上記3種類の小当りのうちいずれかに決定されることになる（ステップS226）。

【0597】

50

図164(B)に示す小当り図柄判定テーブルは、主内蔵ROMに記憶され、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するとき、すなわち特別図柄通常処理のステップS202で読みだした識別情報が中始動口スイッチ1360により検出されたことを示す識別情報であったときに参照されるテーブルと、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するとき、すなわち特別図柄通常処理のステップS202で読みだした識別情報が上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370により検出されたことを示す識別情報であったときに参照されるテーブルと、を別々に備えている。そして上述したように下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するとき参照されるテーブルでは、小当りB及び小当りCに小当り図柄判定値を振り分けないことにより下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するとき特別図柄通常処理のステップS213で小当りとする判定した場合には小当りAに決定される。

10

【0598】

また、大当りフラグ及び小当りフラグのいずれもオンしていなければ、主制御MPU1700aは、はずれ図柄を決定する(ステップS227)。なお、はずれ図柄を決定する乱数に基づいて複数種類のはずれ図柄のうちいずれかに決定するように構成してもよいし、常に同一のはずれ図柄に決定するように構成してもよい。

【0599】

こうして特別図柄の停止図柄についての決定処理が行われた後は、主制御MPU1700aは、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始する場合には上特別図柄表示器1480における特別図柄の停止図柄を通知する上特図停止図柄コマンドを送信情報記憶領域に格納し、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始する場合には下特別図柄表示器1490における特別図柄の停止図柄を通知する下特図停止図柄コマンドを送信情報記憶領域に格納する(ステップS228)。そしてその後は、ステップS229の処理として、上記変動表示パターン設定処理(ステップS152)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

20

【0600】

なお、この実施の形態では、大当り及び小当りとするか否かの判定に用いられる乱数(特別図柄当り判定用乱数)と、大当り図柄及び小当り図柄の決定に用いられる乱数(大当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数)と、を別々に備える構成としたがこれに限られるものではない。例えば、大当り及び小当りとするか否かの判定と、大当り図柄及び小当り図柄の決定と、に用いられる乱数を1種類だけ備えて1回の抽選処理で大当り及び小当りとするか否かの判定と、大当り図柄及び小当り図柄の決定と、を決定するように構成してもよい。

30

[12-4-4. 変動表示パターン設定処理]

図165は、上記変動表示パターン設定処理(ステップS152)についてその手順を示すフローチャートである。

【0601】

上記特別図柄プロセスフラグが当該変動表示パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、主制御MPU1700aは、まず、ステップS241の処理として、上記変動表示パターン用乱数を取得する。そして、上記大当りフラグがオンされているときは(ステップS242)、上記取得した変動表示パターン用乱数に基づいて上記特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理を行う(ステップS243)。なおここでは、上記主内蔵ROMに格納されている大当り時の変動表示パターンテーブル(図示略)に基づいて上記特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理が行われる。ここで、このテーブルには、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間(変動時間)を示す複数の変動時間情報が上記変動表示パターン用乱数それぞれに対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御MPU1700aでは、上記取得された変動表示パターン用乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから

40

50

取得することで、上記特別図柄の変動表示パターンを決定する。これにより、上記特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理が行われるようになる。

【0602】

また、上記ステップS242の処理において、上記大当りフラグがオンされていない場合に、上記小当りフラグがオンされていれば（ステップS244）、上記取得した変動表示パターン用乱数に基づいて上記特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理を行う（ステップS245）。ただしここでは、上記主内蔵ROMに格納されている小当り時の変動表示パターンテーブルに基づいて上記特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理を行うこととなる。ここで、このテーブルには、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動表示パターン用乱数それぞれに対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御MPU1700aでは、上記取得された変動表示パターン用乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄の変動表示パターンを決定する。これにより、上記特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理が行われるようになる。

10

【0603】

また、上記ステップS242及びステップS244で上記大当りフラグ及び小当りフラグがオンされていない場合には、特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮させる時短状態の制御（高確率状態で時短状態の制御が実行されている場合を含む）が実行されているか否か判別する（ステップS246）。時短状態の制御が実行されているか否かは時短フラグがオンしているか否かによって判別される。すなわち、時短状態の制御が実行されている場合には時短フラグがオン状態とされ、時短状態の制御が実行されていない場合には時短フラグがオフ状態とされる。時短状態の制御が実行されていれば、通常状態よりも短い変動時間が設定される短縮はずれの変動表示パターンに決定し（ステップS247）、時短状態の制御が実行されていない場合は通常はずれの変動表示パターンに決定する（ステップS248）。

20

【0604】

なお、この実施の形態では、時短状態の制御が実行され、且つ上記大当りフラグ及び小当りフラグがオンされていないとき、すなわち、はずれとなるときにだけ通常状態よりも短い変動時間の変動表示パターンに決定するようにしているが、時短状態の制御が実行されている場合には、大当り及び小当りとなるときにも通常状態よりも短い変動表示パターンに決定するようにしてもよい。

30

【0605】

また、図示しないがステップS247及びステップS248では上記リーチ判定用乱数に基づいて液晶表示器1315にて変動表示する装飾図柄をリーチ（左装飾図柄と中装飾図柄を同一の図柄で停止表示）を発生してはずれとする（左装飾図柄及び中装飾図柄とは異なる図柄で右装飾図柄を停止表示する）かを判定するリーチ判定処理を実行し、リーチを発生してはずれとすると判定したときには上記主内蔵ROMに格納されているリーチ時の変動表示パターンテーブル（図示略）に基づいて上記特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理が行われる。ここで、このテーブルには、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動表示パターン用乱数それぞれに対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御MPU1700aでは、上記取得された変動表示パターン用乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄の変動表示パターンを決定する。これにより、上記特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理が行われるようになる。

40

【0606】

また、リーチ時の変動表示パターンテーブルには、後述するボタン演出の実行を指示する変動表示パターンであってリーチを発生させないではずれとなる変動表示パターン及び後述するルーレット演出の実行を指示する変動表示パターンであってリーチを発生させな

50

いではずれとなる変動表示パターンの変動時間情報も上記変動表示パターン用乱数に対応して関連付けされるかたちで記憶されている。すなわち、リーチ判定処理を実行してリーチを発生させると判定されないときには常にボタン演出を実行しない変動表示パターンに決定され、リーチを発生させると判定されたときにはボタン演出を実行する変動表示パターン及びルーレット演出を実行する変動表示パターンに決定可能となる。なお、リーチ時の変動表示パターンテーブルに基づいてボタン演出の実行を指示する変動表示パターンであってリーチを発生させないではずれとなる変動表示パターンが選択されたときには液晶表示器1315にて変動表示する装飾図柄をリーチさせることなくボタン演出の終了後にはずれ図柄で停止表示し、リーチ時の変動表示パターンテーブルに基づいてルーレット演出の実行を指示する変動表示パターンであってリーチを発生させないではずれとなる変動表示パターンが選択されたときには液晶表示器1315にて変動表示する装飾図柄をリーチさせることなくルーレット演出の終了後にはずれ図柄で停止表示する。

10

【0607】

そして、こうして特別図柄の変動表示パターンについての抽選処理が行われると、次に主制御MPU1700aは上特図変動フラグがオンしているか否かを判別する（ステップS249）。上特図変動フラグがオンしていれば上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するとともに（ステップS250）、決定した変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドと上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値に応じた特1保留数指定コマンドとを送信情報記憶領域に記憶する（ステップS251）。また、上特図変動フラグがオンしていなければ、すなわち下特図変動フラグがオンしていれば下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するとともに（ステップS252）、決定した変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドと下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値に応じた特2保留数指定コマンドとを送信情報記憶領域に記憶する（ステップS253）。また、決定した変動表示パターンに応じた変動時間を変動タイマに設定する（ステップS254）。

20

【0608】

次に、主制御MPU1700aは、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断する。上記したように、この例では15R非確変大当たりとなった場合には大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御して大当たり遊技状態の終了後の特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数に達したときに時短状態の制御を終了して通常状態に制御する。ステップS255で時短回数カウンタのカウンタ値が「0」でない場合、すなわち、15R非確変大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御している場合には、該時短回数カウンタをカウントダウン（1減算）し（ステップS256）、同時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する（ステップS257）。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記時短状態の制御を終了することを示す時短終了フラグをオンする（ステップS258）。

30

【0609】

なお、上記15R確変大当たり及び2R確変大当たりC～2R確変大当たりHとなったときに大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御する場合には時短フラグをオンするとともに時短回数カウンタのカウンタ値がリセット（カウンタ値を「0」に更新）する。これにより、ステップS246で時短フラグがオンされていることに基づいて短縮はずれの変動表示パターンに決定させることができるとともにステップS255で時短回数カウンタのカウンタ値が0未満であると判定されることより時短状態を終了させるか否かの判定が実行されなくなり、少なくとも次回の大当たり遊技状態を実行するまでは時短状態に継続して制御することができる。

40

【0610】

上記ステップS255の処理にて時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であると判断された場合や、ステップS257の処理にて時短回数カウンタが「0」でないと判断された場合には、その時点で上記ステップS259の処理に移行する。そして、上記特別図柄

50

変動処理（ステップS 1 5 3）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 2 5 9）、この処理を終了する。

〔1 2－4－5．特別図柄変動処理〕

図1 6 6は、上記特別図柄変動処理（ステップS 1 5 3）についてその手順を示すフローチャートである。

【0 6 1 1】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、主制御MPU 1 7 0 0 aは、まず、ステップS 2 7 1の処理として、上記変動表示パターンについての抽選処理（ステップS 1 5 2）で決定した変動表示パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを1減算する。そして、変動時間タイマが0、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップS 2 7 2）、次にステップS 2 7 3の処理に移行する。すなわち、このステップS 2 7 3の処理において、上記特別図柄停止処理（ステップS 1 5 4）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

10

〔1 2－4－6．特別図柄停止処理〕

図1 6 7は、上記特別図柄停止処理（ステップS 1 5 4）についてその手順を示すフローチャートである。

【0 6 1 2】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、主制御MPU 1 7 0 0 aは、まず、ステップS 2 8 1の処理として、上特図変動フラグがオンしているか否かを判別する。上特図変動フラグがオンしていれば特別図柄停止図柄設定処理で決定した停止図柄を上特別図柄表示器1 4 8 0に表示させるための表示制御を行うとともに（ステップS 2 8 2）、上特別図柄表示器1 4 8 0において変動表示される特別図柄を停止表示したことを示す特1停止コマンドを送信情報記憶領域に記憶する（ステップS 2 8 3）。また、上特図変動フラグがオンしていなければ、すなわち下特図変動フラグがオンしていれば特別図柄停止図柄設定処理で決定した停止図柄を下特別図柄表示器1 4 9 0に表示させるための表示制御を行うとともに（ステップS 2 8 4）、下特別図柄表示器1 4 9 0において変動表示される特別図柄を停止表示したことを示す特2停止コマンドを送信情報記憶領域に記憶する（ステップS 2 8 5）。

20

【0 6 1 3】

次いで、主制御MPU 1 7 0 0 aは、上記時短終了フラグがオンされているときには（ステップS 2 8 6）、時短終了フラグをオフするとともに（ステップS 2 8 7）、時短フラグをオフする（ステップS 2 8 8）。これにより時短状態の制御を終了させる。

30

【0 6 1 4】

また、主制御MPU 1 7 0 0 aは、上記大当たりフラグがオンしていれば（ステップS 2 8 9）、大当たり遊技状態を開始することを示す大当たり開始コマンドを送信情報記憶領域に記憶し（ステップS 2 9 0）、大当たり遊技状態を開始するまでの大当たり開始待機時間（大当たり遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS 2 9 1）。そして、上記大入賞口開放前処理（ステップS 1 5 5）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 2 9 2）、この処理を終了する。なお、大当たり開始コマンドは、大当たりの種類（1 5 R確変大当たり、1 5 R非確変大当たり、2 R確変大当たりC～2 R確変大当たりH）毎に個々に用意されている。ステップS 2 9 0では、大当たりの種類（1 5 R確変大当たり、1 5 R非確変大当たり、2 R確変大当たりC～2 R確変大当たりH）に応じた大当たり開始コマンド（1 5 R確変大当たり開始コマンド、1 5 R非確変大当たり開始コマンド、2 R確変大当たりC開始コマンド～2 R確変大当たりH開始コマンド）を送信情報記憶領域に記憶する。これにより、液晶表示器1 3 1 5、演出ランプ1 2 3 0、階調ランプ1 2 4 0及びスピーカ3 4等により大当たりの種類に応じた大当たり遊技状態の演出が実行される。

40

【0 6 1 5】

また、上記大当たりフラグがオンしていないときに小当たりフラグがオンしていれば（ステ

50

ップS 2 9 3)、小当り遊技状態を開始することを示す小当り開始コマンドを送信情報記憶領域に記憶し(ステップS 2 9 4)、小当り遊技状態を開始するまでの小当り開始待機時間(小当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間)をインターバルタイマにセットする(ステップS 2 9 5)。そして、上記大入賞口開放前処理(ステップS 1 5 5)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップS 2 9 2)、この処理を終了する。なお、小当り開始コマンドは、小当りの種類(小当りA、小当りB、小当りC)毎に個々に用意されている。ステップS 2 9 4では、小当りの種類(小当りA、小当りB、小当りC)に応じた小当り開始コマンド(小当りA開始コマンド、小当りB開始コマンド、小当りC開始コマンド)を送信情報記憶領域に記憶する。これにより、液晶表示器1 3 1 5、演出ランプ1 2 3 0、階調ランプ1 2 4 0及びスピーカ3 4等により小当りの種類に応じた小当り遊技状態の演出が実行される。

10

【0 6 1 6】

また、上記大当りフラグ及び上記小当りフラグのいずれもオンしていなければ(ステップS 2 9 3)、特別図柄通常処理(ステップS 1 5 0)にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップS 2 9 6)、この処理を終了する。

[1 2-4-7. 大入賞口開放前処理]

図1 6 8は、上記大入賞口開放前処理(ステップS 1 5 5)についてその手順を示すフローチャートである。

【0 6 1 7】

上記特別図柄プロセスフラグが当該大入賞口開放前処理を行うべき旨を示しているときは、主制御MPU 1 7 0 0 aは、まず、ステップS 6 0 1の処理として、大入賞口装置1 3 5 0によって大入賞口1 4 0 0を開放状態にするまでの大当り開始待機時間又は小当り開始待機時間を示すインターバルタイマを1減算し、インターバルタイマが0、すなわち、インターバルタイマにセットされた大当り開始待機時間又は小当り開始待機時間が経過したか否かを判別する(ステップS 6 0 2)。

20

【0 6 1 8】

インターバルタイマにセットされた大当り開始待機時間又は小当り開始待機時間が経過したら主制御MPU 1 7 0 0 aは、大当りであれば(ステップS 6 0 3)、大当り遊技状態のラウンドを開始することを示すラウンド開始コマンドを送信情報記憶領域に記憶する(ステップS 6 0 4)。ラウンド開始コマンドは、大当りの種類(1 5 R確変大当り、1 5 R非確変大当り、2 R確変大当りC~2 R確変大当りH)毎に実行するラウンドに応じて用意されている。ステップS 6 0 4では、大当りの種類(1 5 R確変大当り、1 5 R非確変大当り、2 R確変大当りC~2 R確変大当りH)に応じたラウンド開始コマンドのうち実行するラウンド(ステップS 6 0 4では、1ラウンド)に応じたラウンド開始コマンドを送信情報記憶領域に記憶する。これにより、大当りの種類に応じた大当り遊技状態の演出のうち実行するラウンドに応じた演出が液晶表示器1 3 1 5、演出ランプ1 2 3 0、階調ランプ1 2 4 0及びスピーカ3 4等により実行される。

30

【0 6 1 9】

なお、1 5 R大当り(1 5 R確変大当り、1 5 R非確変大当り)のラウンド開始コマンド(1 5 R大当りラウンド開始コマンド)として、1 5 R大当り1ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り2ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り3ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り4ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り5ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り6ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り7ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り8ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り9ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り10ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り11ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り12ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り13ラウンド開始コマンド、1 5 R大当り14ラウンド開始コマンド、及び1 5 R大当り15ラウンド開始コマンドが用意されている。また、2 R大当り(2 R確変大当りC~2 R確変大当りH)のラウンド開始コマンド(2 R大当りラウンド開始コマンド)として、2 R大当り1ラウンド開始コマンド及び2 R大当り2ラウンド開始コマンドが用意されている。

40

50

【0620】

次いで、主制御MPU1700aは、大当りの種類に応じたラウンドの実行回数を開放カウンタにセットし（ステップS605）、大当りの種類に応じた開放時間（大入賞口装置1350により大入賞口1400を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）を開放タイマにセットする（ステップS606）。すなわち、15R確変大当り又は15R非確変大当りであればラウンドの実行回数として15回を開放カウンタにセットし、2R確変大当りC～2R確変大当りHのいずれかであればラウンドの実行回数として2回を開放カウンタにセットする。また、15R確変大当り又は15R非確変大当りであれば開放時間として30秒を開放タイマにセットし、2R確変大当りC又は2R確変大当りFであれば開放時間として320msを開放タイマにセットし、2R確変大当りD又は2R確変大当りGであれば開放時間として512msを開放タイマにセットし、2R確変大当りE又は2R確変大当りHであれば開放時間として800msを開放タイマにセットする。

10

【0621】

また、主制御MPU1700aは、インターバルタイマにセットされた大当り開始待機時間又は小当り開始待機時間が経過したときに大当りでなければ、すなわち、小当りであれば、小当り遊技状態のラウンドを開始することを示すラウンド開始コマンドを送信情報記憶領域に記憶する（ステップS607）。ラウンド開始コマンドは、小当りの種類（小当りA、小当りB、小当りC）毎に実行するラウンドに応じて用意されている。ステップS607では、小当りの種類（小当りA、小当りB、小当りC）に応じたラウンド開始コマンドのうち実行するラウンド（ステップS607では、1ラウンド）に応じたラウンド開始コマンドを送信情報記憶領域に記憶する。これにより、小当りの種類に応じた小当り遊技状態の演出のうち実行するラウンドに応じた演出が液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等により実行される。なお、小当り（小当りA、小当りB、小当りC）のラウンド開始コマンド（小当りラウンド開始コマンド）として、小当り1ラウンド開始コマンド及び小当り2ラウンド開始コマンドが用意されている。

20

【0622】

次いで、主制御MPU1700aは、小当りの種類に応じたラウンドの実行回数（この例では、2回）を開放カウンタにセットし（ステップS608）、小当りの種類に応じた開放時間（大入賞口装置1350により大入賞口1400を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）を開放タイマにセットする（ステップS609）。すなわち、ラウンドの実行回数として2回を開放カウンタにセットし、小当りAであれば開放時間として320msを開放タイマにセットし、小当りBであれば開放時間として512msを開放タイマにセットし、小当りCであれば開放時間として800msを開放タイマにセットする。

30

【0623】

以上の設定処理を終了すると、主制御MPU1700aは、開放カウンタを1減算し（ステップS610）、各ラウンドにおける大入賞口1400への入球数に応じてカウントアップ（ラウンド毎の大入賞口1400への遊技球の入球数を計数）される入球カウンタを0にセットし（ステップS611）、開閉板ソレノイド1420に駆動信号を出力して開閉板1410を開くことにより大入賞口1400を閉鎖状態から開放状態に変化させてラウンドを開始する（ステップS612）。その後、上記大入賞口開放中処理（ステップS156）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS613）、この処理を終了する。

40

【0624】

なお、インターバルタイマが0でない、すなわち、インターバルタイマにセットした大当り開始待機時間又は小当り開始待機時間が経過していないと判断したときには（ステップS602）、その後の処理を実行することなく大入賞口開放前処理を終了する。

[12-4-8. 大入賞口開放中処理]

50

図169は、上記大入賞口開放中処理（ステップS156）についてその手順を示すフローチャートである。なお上述の通り、この大入賞口開放中処理は、上記ラウンドが繰り返し実行されることによって行われる。

【0625】

上記特別図柄プロセスフラグが当該大入賞口開放中処理を行うべき旨を示しているときは、主制御MPU1700aは、まず、ステップS621の処理として、スイッチ入力処理においてカウントスイッチ1430からの検出信号に基づいて大入賞口1400への遊技球の入球があったと判断されているか否かを判別する。そして、この大入賞口1400への入球があることを条件に、ステップS622の処理として、大入賞口1400内へ入球した遊技球の個数を加算して入球カウンタを更新し、入球カウンタの値が10以上であれば（ステップS623）、ステップS626に進み、ラウンドを終了するための処理を行う。

10

【0626】

一方、入球カウンタの値が10未満であれば、開放タイマを1減算し（ステップS624）、開放タイマの値が0、すなわち、開放タイマにセットされた大入賞口1400の開放時間が経過した場合には（ステップS625）、開閉板ソレノイド1420への駆動信号の出力を停止させて開閉板1410を閉じることにより大入賞口1400を開放状態から閉鎖状態に変化させる（ステップS626）。これにより実行するラウンドを終了させる。次いで、主制御MPU1700aは、開放カウンタが0、すなわち、大当たり及び小当たりの種類に応じてセットされたラウンドの実行回数を終了したか否かを判別する（ステップS627）。開放カウンタが0の場合に大当たり遊技状態を実行していれば（ステップS628）、主制御MPU1700aは、大当たり終了コマンドを送信情報記憶領域に格納する（ステップS629）。大当たり終了コマンドは、大当たりの種類（15R確変大当たり、15R非確変大当たり、2R確変大当たりC～2R確変大当たりH）毎に用意されている。

20

【0627】

ステップS629では、15R大当たり遊技状態を終了する場合には大当たりの種類（15R確変大当たり、15R非確変大当たり）に応じた大当たり終了コマンド（15R確変大当たり終了コマンド、15R非確変大当たり終了コマンド）を送信情報記憶領域に格納し、2R大当たり遊技状態を終了する場合には大当たりの種類（2R確変大当たりC～2R確変大当たりH）に応じた大当たり終了コマンド（2R確変大当たりC終了コマンド～2R確変大当たりH終了コマンド）を送信情報記憶領域に格納する。これにより、15R大当たり遊技状態を終了する場合及び2R大当たり遊技状態を終了する場合に、大当たりの種類に応じた大当たり遊技状態を終了するときの演出が液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等により実行される。

30

【0628】

次いで、主制御MPU1700aは、大当たり遊技状態を終了してから上特別図柄表示器1480及び下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始可能とされるまでの大当たり終了待機時間をインターバルタイマにセットし（ステップS630）、上記大入賞口開放後処理（ステップS157）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS631）、この処理を終了する。

40

【0629】

また、ステップS627で開放カウンタが0の場合に、小当たり遊技状態を実行していれば、主制御MPU1700aは、小当たり終了コマンドを送信情報記憶領域に格納する（ステップS632）。小当たり終了コマンドは、小当たりの種類（小当たりA、小当たりB、小当たりC）毎に用意されている。ステップS632では、小当たりの種類（小当たりA、小当たりB、小当たりC）に応じた小当たり終了コマンドを送信情報記憶領域に格納する。これにより、小当たりの種類に応じた小当たり遊技状態を終了するときの演出が液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等により実行される。

【0630】

次いで、主制御MPU1700aは、小当たり遊技状態を終了してから上特別図柄表示器

50

1480及び下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始可能とされるまでの小当たり終了待機時間をインターバルタイマにセットし（ステップS633）、上記大入賞口開放後処理（ステップS157）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS631）、この処理を終了する。

【0631】

また、ステップS627で開放カウンタが0でない場合に、大当たり遊技状態を実行していれば（ステップS634）、ラウンド終了コマンドを送信情報記憶領域に格納する（ステップS635）。ラウンド終了コマンドは、大当たりの種類（15R確変大当たり、15R非確変大当たり、2R確変大当たりC～2R確変大当たりH）毎に終了するラウンドに応じて用意されている。ステップS635では、大当たりの種類（15R確変大当たり、15R非確変大当たり、2R確変大当たりC～2R確変大当たりH）に応じたラウンド終了コマンドのうち終了するラウンドに応じたラウンド終了コマンドを送信情報記憶領域に格納する。これにより、大当たりの種類に応じた大当たり遊技状態の演出のうち終了するラウンドに応じた演出が液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等により実行される。

10

【0632】

なお、15R大当たり（15R確変大当たり、15R非確変大当たり）のラウンド終了コマンド（15R大当たりラウンド終了コマンド）として、15R大当たり1ラウンド終了コマンド、15R大当たり2ラウンド終了コマンド、15R大当たり3ラウンド終了コマンド、15R大当たり4ラウンド終了コマンド、15R大当たり5ラウンド終了コマンド、15R大当たり6ラウンド終了コマンド、15R大当たり7ラウンド終了コマンド、15R大当たり8ラウンド終了コマンド、15R大当たり9ラウンド終了コマンド、15R大当たり10ラウンド終了コマンド、15R大当たり11ラウンド終了コマンド、15R大当たり12ラウンド終了コマンド、15R大当たり13ラウンド終了コマンド、及び15R大当たり14ラウンド終了コマンドが用意されている。また、2R大当たり（2R確変大当たりC～2R確変大当たりH）のラウンド終了コマンド（2R大当たりラウンド終了コマンド）として、2R大当たり1ラウンド終了コマンドが用意されている。

20

【0633】

次いで、主制御MPU1700aは、ラウンドを終了してから再びラウンドを開始するまでの大当たりラウンド待機時間（大入賞口装置1350によって大入賞口1400を閉塞状態に制御してから再び大入賞口1400を開放状態に制御するまでの時間）をインターバルタイマにセットし（ステップS636）、上記大入賞口開放後処理（ステップS157）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS631）、この処理を終了する。

30

【0634】

また、ステップS627で開放カウンタが0でない場合に、小当たり遊技状態を実行していれば（ステップS634）、ラウンド終了コマンドを送信情報記憶領域に格納する（ステップS637）。ラウンド終了コマンドは、小当たりの種類（小当たりA、小当たりB、小当たりC）毎に終了するラウンド（この例では1ラウンド）に応じて用意されている。ステップS637では、小当たりの種類（小当たりA、小当たりB、小当たりC）に応じたラウンド終了コマンドのうち終了するラウンドに応じたラウンド終了コマンドを送信情報記憶領域に格納する。これにより、小当たりの種類に応じた小当たり遊技状態の演出のうち終了するラウンドに応じた演出が液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等により実行される。なお、小当たり（小当たりA、小当たりB、小当たりC）のラウンド終了コマンド（小当たりラウンド終了コマンド）として、小当たり1ラウンド終了コマンドが用意されている。

40

【0635】

次いで、主制御MPU1700aは、ラウンドを終了してから再びラウンドを開始するまでの小当たりラウンド待機時間（大入賞口装置1350によって大入賞口1400を閉塞状態に制御してから再び大入賞口1400を開放状態に制御するまでの時間）をインター

50

バルタイマにセットし（ステップS 6 3 8）、上記大入賞口開放後処理（ステップS 1 5 7）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 6 3 1）、この処理を終了する。

【0 6 3 6】

なお、ステップS 6 2 5で開放タイマが0でない、すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過していないと判断した場合には、以降の処理を実行することなく処理を終了する。これにより、次にタイマ割込が発生した場合に、再び大入賞口開放中処理が実行される。

【0 6 3 7】

このように、この実施の形態では、大当り遊技状態及び小当り遊技状態において、開放タイマにセットされた開放時間が経過したこと及び大入賞口1 4 0 0内への遊技球の入球数が所定数（この例では、1 0個）に達したことの一方が成立した場合に実行中のラウンドを終了する。すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過した場合及び大入賞口1 4 0 0内への入球数が所定数（この例では、1 0個）に達した場合にラウンドの終了条件が成立したと判断し、実行中のラウンドを終了する処理を行う。なお、小当り遊技状態及び2 R大当り遊技状態では、大入賞口1 4 0 0内への遊技球の入球数が所定数（この例では、1 0個）に達したときにはラウンドの終了条件が成立したと判断せずに、開放タイマにセットされた開放時間が経過したときにだけラウンドの終了条件が成立したと判断して実行中のラウンドを終了するようにしてもよい。

〔1 2－4－9．大入賞口開放後処理〕

図1 7 0は、上記大入賞口開放後処理（ステップS 1 5 7）についてその手順を示すフローチャートである。

【0 6 3 8】

上記特別図柄プロセスフラグが当該大入賞口開放後処理を行うべき旨を示しているときは、主制御MPU 1 7 0 0 aは、まず、ステップS 6 5 1の処理として、大入賞口装置1 3 5 0によって大入賞口1 4 0 0を開放状態にするまでの待機時間（大当りラウンド待機時間、小当りラウンド待機時間、大当り終了待機時間、小当り終了待機時間）を示すインターバルタイマを1 減算し、インターバルタイマが0、すなわち、インターバルタイマにセットされた大当りラウンド待機時間又は小当りラウンド待機時間が経過したか否かを判別する（ステップS 6 5 2）。インターバルタイマが0でなければ、インターバルタイマにセットされた待機時間（大当りラウンド待機時間、小当りラウンド待機時間、大当り終了待機時間、小当り終了待機時間）が経過していないと判断し、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0 6 3 9】

主制御MPU 1 7 0 0 aは、インターバルタイマにセットされた待機時間（大当りラウンド待機時間、小当りラウンド待機時間、大当り終了待機時間、小当り終了待機時間）が経過したと判断し、開放カウンタの値が0であることに基づいて（ステップS 6 5 3）、大当り遊技状態を終了する場合には（ステップS 6 5 4）、上記2 R確変大当りC～2 R確変大当りEのいずれかを終了するかを判別する（ステップS 6 5 5）。上述したようにこの実施の形態では、上記2 R確変大当りC～2 R確変大当りEの2 R大当り遊技状態を終了するときには、遊技状態に応じて2 R大当り遊技状態の終了後に時短状態の制御を行うか否かを決定する。具体的には、2 R確変大当りC～2 R確変大当りEの2 R大当り遊技状態を終了するときには時短フラグがオンしていれば（ステップS 6 5 6）、すなわち時短状態の制御を既に実行していれば、ステップS 6 5 9に進み、大当り遊技状態の終了後に再び時短状態の制御を実行するための処理を行う。一方、時短フラグがオンしていなければステップS 6 6 1に進み、大当り遊技状態の終了後に時短状態の制御を実行しないための処理を行う。

【0 6 4 0】

また、大当り遊技状態を終了する場合に1 5 R非確変大当りを終了するか否かを判別する（ステップS 6 5 7）。上述したように、この実施の形態では、1 5 R非確変大当りの

終了後に時短状態に制御し、大当り遊技状態の終了後に特別図柄の変動表示の実行回数が所定回数に達した時点で時短状態の制御を終了して通常状態に制御する。すなわち、ステップS 6 5 7で1 5 R非確変大当りを終了すると判定された場合には、上記時短回数カウンタに初期値（例えば、1 0 0回）をセットし（ステップS 6 5 8）、時短フラグをオンする（ステップS 6 6 0）。また、1 5 R確変大当り、2 R確変大当りF～2 R確変大当りHのいずれかを終了するときには、ステップS 6 5 9に進み、次に大当りとなるまで時短状態の制御を実行するように構成される。

【0 6 4 1】

また、主制御MPU 1 7 0 0 aは、インターバルタイマにセットされた待機時間（大当りラウンド待機時間、小当りラウンド待機時間、大当り終了待機時間、小当り終了待機時間）が経過したと判断し、開放カウンタの値が0であることに基づいて（ステップS 6 5 3）、小当り遊技状態を終了する場合には（ステップS 6 5 4）、小当りフラグをオフし（ステップS 6 6 2）、上記特別図柄通常処理（ステップS 1 5 0）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 6 6 3）、この処理を終了する。

10

【0 6 4 2】

また、ステップS 6 5 3で開放カウンタが0でない場合に、大当り遊技状態を実行していれば（ステップS 6 6 4）、大当りの種類（1 5 R確変大当り、1 5 R非確変大当り、2 R確変大当りC～2 R確変大当りH）に応じたラウンド開始コマンドのうち実行するラウンドに応じたラウンド開始コマンドを送信情報記憶領域に格納する（ステップS 6 6 5）。そして、大当りの種類に応じた開放時間を開放タイマにセットし（ステップS 6 6 6）、ステップS 6 6 9に進む。また、ステップS 6 5 3で開放カウンタが0でない場合に、小当り遊技状態を実行していれば（ステップS 6 6 4）、小当りの種類（小当りA、小当りB、小当りC）に応じたラウンド開始コマンドのうち実行するラウンド（ステップS 6 6 7の場合は2ラウンド）に応じたラウンド開始コマンドを送信情報記憶領域に格納する（ステップS 6 6 7）。そして、小当りの種類に応じた開放時間を開放タイマにセットする（ステップS 6 6 8）。その後、主制御MPU 1 7 0 0 aは、開放カウンタを1減算し（ステップS 6 6 9）、開閉板ソレノイド1 4 2 0に駆動信号を出力して開閉板1 4 1 0を開くことにより大入賞口1 4 0 0を閉鎖状態から開放状態に変化させてラウンドを開始する（ステップS 6 7 0）。そして、上記大入賞口開放中処理（ステップS 1 5 6）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 6 7 1）、この処理を終了する。

20

30

【0 6 4 3】

ステップS 6 7 1で大入賞口開放中処理にプロセス移行されるように特別図柄プロセスフラグを更新することにより、次にタイマ割込が発生した場合に大入賞口開放中処理が実行される。また、大入賞口開放中処理では、ラウンドの終了条件が成立したことに基づいて大入賞口開放後処理にプロセス移行されるように特別図柄プロセスフラグを更新する。つまり、大当り遊技状態及び小当り遊技状態では、大入賞口開放前処理で設定した内容に基づいて大入賞口開放中処理を実行して最初のラウンド（1ラウンド）を実行した後、大入賞口開放後処理と大入賞口開放中処理とを繰り返し実行することにより大当り遊技状態及び小当り遊技状態のラウンドが実行される。

40

【0 6 4 4】

なお、図示していないが、主制御MPU 1 7 0 0 aは、1 5 R確変大当り及び2 R確変大当りC～2 R確変大当りHを終了するとき、確変フラグをオンし、1 5 R非確変大当りを終了するとき、確変フラグをオフする。そして、特別図柄通常処理のステップS 2 1 0で当り判定処理を実行するとき確変フラグがオンしていなければ、低確率時判定テーブルを用いて大当りとするか否かの判定を行い、確変フラグがオンしていれば、高確率時判定テーブルを用いて大当りとするか否かの判定を行う。これにより、高確率状態の制御が実行されるようになる。

【0 6 4 5】

50

一方、主制御MPU1700aは、小当りA～小当りCを終了するときには確変フラグを更新しない。すなわち、小当りA～小当りCを終了するときには、確変フラグのオン又はオフを行わず、以前の確変フラグの状態を維持する。そのため、小当りA～小当りCを終了するときに既に高確率状態に制御していれば（確変フラグがオンしていれば確変フラグをオン状態で維持することにより）小当り遊技状態の終了後に継続して高確率状態の制御を実行し、小当りA～小当りCを終了するときに高確率状態に制御していなければ（確変フラグがオンしていなければ確変フラグをオフ状態で維持することにより）小当り遊技状態の終了後に低確率状態の制御を実行する。

[13. 払出制御基板の各種制御処理]

次に、払出制御基板715が行う各種制御処理について説明する。まず、払出制御側電源投入時処理について説明し、続いて払出制御側タイマ割り込み処理、球抜きスイッチ操作判定処理、回転角スイッチ履歴作成処理、スプロケット位置判定スキップ処理、球がみ判定処理、賞球用賞球ストック数加算処理、貸球用賞球ストック数加算処理、ストック監視処理、払出球抜き判定設定処理、払出設定処理、球抜き設定処理について説明する。図171は払出制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図172は図171の払出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173は図172に続いて払出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174は払出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り、図175は球抜きスイッチ操作判定処理の一例を示すフローチャートであり、図176は回転角スイッチ履歴作成処理の一例を示すフローチャートであり、図177はスプロケット位置判定スキップ処理の一例を示すフローチャートであり、図178は球がみ判定処理の一例を示すフローチャートであり、図179は賞球用賞球ストック数加算処理の一例を示すフローチャートであり、図180は貸球用賞球ストック数加算処理の一例を示すフローチャートであり、図181はストック監視処理の一例を示すフローチャートであり、図182は払出球抜き判定設定処理の一例を示すフローチャートであり、図183は払出設定処理の一例を示すフローチャートであり、図184は球抜き設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、球抜きスイッチ操作判定処理、回転角スイッチ履歴作成処理、スプロケット位置判定スキップ処理、球がみ判定処理、賞球用賞球ストック数加算処理、貸球用賞球ストック数加算処理、ストック監視処理、払出球抜き判定設定処理は、後述する払出制御側電源投入時処理におけるステップS356の主要動作設定処理の一処理として行われ、球抜きスイッチ操作判定処理、回転角スイッチ履歴作成処理、スプロケット位置判定スキップ処理、球がみ判定処理、賞球用賞球ストック数加算処理、貸球用賞球ストック数加算処理、ストック監視処理、そして払出球抜き判定設定処理の順番で優先順位が設定されている。

[13-1. 払出制御側電源投入時処理]

パチンコ遊技機1に電源が投入されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図171～図173に示すように、払出制御側電源投入時処理を行う。この払出制御側電源投入時処理が開始されると、払出制御MPU1710aは、割り込みモードの設定を行う（ステップS300）。この割り込みモードは、払出制御MPU1710a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、後述する払出制御側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、この払出制御側タイマ割り込み処理の割り込みが発生すると、優先的にその処理が行われる。

【0646】

ステップS300に続いて、入出力設定（I/Oの入出力設定）を行う（ステップS302）。このI/Oの入出力設定では、払出制御MPU1710aのI/Oポートの入出設定等を行う。

【0647】

ステップS302に続いて、ウェイトタイマ処理1を行う（ステップS304）。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、図141に示し

たように、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主制御基板 1700 の停電監視回路 1700 d から入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では電圧が停電予告電圧以下となると停電監視回路 1700 d からの停電予告信号が入力される。そこで、ウェイトタイマ処理 1 では、電源投入後、電圧が停電予告電圧より高くなるまで待っている。本実施形態では、この待ち時間（ウェイトタイマ）として 200 ミリ秒（ms）が設定されている。

【0648】

ステップ S304 に続いて、図 138 に示した RAM クリアスイッチ 268 a が操作されているか否かを判定する（ステップ S306）。この判定は、主制御基板 1700 の RAM クリアスイッチ 268 a が操作され、その操作信号（検出信号）が払出制御 MPU 1710 a 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 268 a 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 RAM クリアスイッチ 268 a が操作されていないと判定する。

10

【0649】

ステップ S306 で RAM クリアスイッチ 268 a が操作されているときには、払出 RAM クリア報知フラグ HRC L-F L G に値 1 をセットし（ステップ S308）、一方、ステップ S306 で RAM クリアスイッチ 268 a が操作されていないときには、払出 RAM クリア報知フラグ HRC L-F L G に値 0 をセットする（ステップ S310）。この払出 RAM クリア報知フラグ HRC L-F L G は、払出制御 MPU 1710 a に内蔵された RAM（以下、「払出内蔵 RAM」と記載する。）に記憶されている、例えば賞球ストック数、実球計数、駆動指令数、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の払い出しに関する払出情報（その詳細な説明は後述する。）を消去するか否かを示すフラグであり、払出情報を消去するとき値 1、払出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 S308 及びステップ S310 でセットされた払出 RAM クリア報知フラグ HRC L-F L G は、払出制御 MPU 1710 a の汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

20

【0650】

ステップ S308 又はステップ S310 に続いて、払出内蔵 RAM へのアクセスを許可する設定を行う（ステップ S312）。この設定により払出内蔵 RAM へのアクセスができ、例えば払出情報の書き込み（記憶）又は読み出しを行うことができる。

30

【0651】

ステップ S312 に続いて、スタックポインタの設定を行う（ステップ S314）。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 S314 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。

40

【0652】

ステップ S314 に続いて、払出 RAM クリア報知フラグ HRC L-F L G が値 0 である否かを判定する（ステップ S316）。上述したように、払出 RAM クリア報知フラグ HRC L-F L G は、払出情報を消去するとき値 1、払出情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【0653】

ステップ S316 で払出 RAM クリア報知フラグ HRC L-F L G が値 0 であるとき、つまり払出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 S318）。このチェックサムは、払出内蔵 RAM に記憶されている払出情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

50

【0654】

ステップS318に続いて、算出したチェックサムの値が後述する払出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と一致しているか否かを判定する（ステップS320）。一致しているときには、払出バックアップフラグHBK-FLGが値1であるか否かを判定する（ステップS322）。この払出バックアップフラグHBK-FLGは、払出情報、チェックサムの値及び払出バックアップフラグHBK-FLGの値等の払出バックアップ情報を後述する払出制御側電源断時処理において払出内蔵RAMに記憶保持したか否かを示すフラグであり、払出制御側電源断時処理を正常に終了したとき値1、払出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。

10

【0655】

ステップS322で払出バックアップフラグHBK-FLGが値1であるとき、つまり払出制御側電源断時処理を正常に終了したときには、復電時として払出内蔵RAMの作業領域を設定する（ステップS324）。この設定は、払出バックアップフラグHBK-FLGに値0をセットする他に、払出制御MPU1710aに内蔵されたROM（以下、「払出内蔵ROM」と記載する。）から復電時情報を読み出し、この復電時情報を払出内蔵RAMの作業領域にセットする。ここで「復電時」とは、上述したように、電源を遮断した状態から電源を投入した状態に加えて、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。

【0656】

20

一方、ステップS316で払出RAMクリア報知フラグHRC-FLGが値0でない（値1である）とき、つまり払出情報を消去するときには、又はステップS320でチェックサムの値が一致していないときには、又はステップS322で払出バックアップフラグHBK-FLGが値1でない（値0である）とき、つまり払出制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、払出内蔵RAMの全領域をクリアし（ステップS326）、初期設定として払出内蔵RAMの作業領域を設定する（ステップS328）。この設定は、払出内蔵ROMから初期情報を読み出してこの初期情報を払出内蔵RAMの作業領域にセットする。

【0657】

ステップS324又はステップS328に続いて、割り込み初期設定を行う（ステップS330）。この設定は、後述する払出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1.75msに設定されている。

30

【0658】

ステップS330に続いて、割り込み許可設定を行う（ステップS332）。この設定によりステップS330で設定した割り込み周期、つまり1.75msごとに払出制御側タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。

【0659】

ステップS332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S334）。上述したように、パチンコ遊技機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、図141に示したように、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主制御基板1700の停電監視回路1700dから入力される。ステップS334の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

40

【0660】

ステップS334で停電予告信号の入力がないときには1.75ms経過フラグHT-FLGが値1であるか否かを判定する（ステップS336）。この1.75ms経過フラグHT-FLGは、後述する、1.75msごとに処理される払出制御側タイマ割り込み処理で1.75msを計時するフラグであり、1.75ms経過したとき値1、1.75ms経過していないとき値0にそれぞれ設定される。

【0661】

ステップS336で1.75ms経過フラグHT-FLGが値0であるとき、つまり1

50

． 75ms 経過していないときには、ステップ S 3 3 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。

【0662】

一方、ステップ S 3 3 6 で 1. 75ms 経過フラグ H T - F L G が値 1 であるとき、つまり 1. 75ms 経過したときには、1. 75ms 経過フラグ H T - F L G に値 0 をセットし（ステップ S 3 3 8）、図 1 3 8 に示した外部ウォッチドックタイマ（外部 W D T）1 7 1 0 c に外部 W D T クリア信号を出力する（ON する、ステップ S 3 4 0）。この外部 W D T 1 7 1 0 c は、払出制御 M P U 1 7 1 0 a の動作（システム）を監視するものであり、外部 W D T 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払出制御 M P U 1 7 1 0 a 及び図 1 3 8 に示した払出制御 I / O ポート 1 7 1 0 b にリセット信号を出力してリセットをかける（払出制御 M P U 1 7 1 0 a 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）。

10

【0663】

ステップ S 3 4 0 に続いて、ポート出力処理を行う（ステップ S 3 4 2）。このポート出力処理では、払出内蔵 R A M 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払出制御 I / O ポート 1 7 1 0 b の出力端子から出力する。出力情報記憶領域には、例えば、主制御基板 1 7 0 0 からの払い出しに関する各種コマンドを正常に受信した旨を伝える払主 A C K 情報、払出モータ 4 6 5 への駆動制御を行う駆動情報、払出モータ 4 6 5 が実際に遊技球を払い出した球数の賞球数情報、図 1 3 8 に示した、エラー L E D 表示器 1 7 3 0 に表示する L E D 表示情報、C R ユニットからの貸球要求信号を正常に受信した旨を伝える受信完了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払出制御 I / O ポート 1 7 1 0 b の出力端子から、主制御基板 1 7 0 0 からの払い出しに関する各種コマンドを正常に受信したときには払主 A C K 信号を主制御基板 1 7 0 0 に出力したり、払出モータ 4 6 5 に駆動信号を出力したり、払出モータ 4 6 5 が実際に遊技球を払い出した球数を賞球数情報信号として図 1 3 8 に示した外部端子板 7 0 0 a に出力したり（本実施形態では、払出モータ 4 6 5 が実際に 1 0 個の遊技球を払い出すごとに外部端子板 7 0 0 a に賞球数情報信号を出力している。）、エラー L E D 表示器 1 7 3 0 に表示信号を出力したり、C R ユニットからの貸球要求信号を正常に受信したときには受信完了信号を C R ユニットに出力したりする。

20

【0664】

ステップ S 3 4 2 に続いて、ポート入力処理を行う（ステップ S 3 4 4）。このポート入力処理では、払出制御 I / O ポート 1 7 1 0 b の入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として払出内蔵 R A M の入力情報記憶領域に記憶する。例えば図 1 3 8 に示した、エラー解除スイッチ 1 7 3 1 の操作信号、回転角スイッチ 5 0 5 からの検出信号、計数スイッチ 4 6 2 からの検出信号、満タンスイッチ 5 4 5 からの検出信号、C R ユニットからの貸球要求信号や接続信号等の各種信号からの検出信号、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 1 7 0 0 が正常に受信した旨を伝える主制御基板 1 7 0 0 からの主払 A C K 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。

30

【0665】

ステップ S 3 4 4 に続いて、タイマ更新処理を行う（ステップ S 3 4 6）。このタイマ更新処理では、その詳細な説明は後述するが、上述したスプロケット 4 5 7 による球がみ状態が生じているか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている球がみ判定時間、スプロケット 4 5 7 の定位置判定を行わない際に設定されているスキップ判定時間、上述した、賞球タンク 4 0 0 及びタンクレール部材 4 1 0 に貯留されている遊技球を排出する際に設定されている球抜き判定時間、上述した満タンユニット 5 2 0 が遊技球で満タンであるか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている満タン判定時間、図 1 3 8 に示した球切れスイッチ 4 2 6 からの検出信号により上述した球通路ユニット 4 2 0 に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上となっているか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている球切れ判定時間等の時間管理を行う。例えば、球がみ判定

40

50

時間が5005msに設定されているときには、タイマ割り込み周期が1.75msに設定されているので、このタイマ更新処理を行うごとに球がみ判定時間を1.75msずつ減算し、その減算結果が値0になることで球がみ判定時間を正確に計っている。

【0666】

本実施形態では、スキップ判定時間が22.75ms、球抜き判定時間が60060ms、満タン判定時間が504ms、球切れ判定時間が119msにそれぞれ設定されており、このタイマ更新処理を行うごとに球抜き判定時間、満タン判定時間及び球切れ判定時間を1.75msずつ減算し、その減算結果が値0になることで球抜き判定時間、満タン判定時間及び球切れ判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種判定時間は、時間管理情報として払出内蔵RAMの時間管理情報記憶領域に記憶される。

10

【0667】

ステップS346に続いて、CR通信処理を行う（ステップS348）。このCR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、CRユニットからの貸球要求信号が入力されているか否かを判定する。貸球要求信号が入力され、この貸球要求信号を正常に受信したときには、その旨を伝える受信完了情報を上述した出力情報記憶領域に記憶するとともに、その貸球要求信号を貸球情報として払出内蔵RAMの貸球情報記憶領域に記憶する。一方、貸球要求信号を正常に受信できなかったときには、その旨を伝える貸球要求エラー情報を払出内蔵RAMの状態情報記憶領域に記憶する。

【0668】

20

CRユニットからの接続信号が入力されているときには、CRユニットとの接続が正常であるとしてその旨を伝えるCR接続情報を状態情報記憶領域に記憶する。なお、接続信号が入力されていないときには、CRユニットとの接続が異常であるとしてその旨を伝えるCR接続情報を状態情報記憶領域に記憶する。

【0669】

ステップS348に続いて、満タン及び球切れチェック処理を行う（ステップS350）。この満タン及び球切れチェック処理では、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、満タンスイッチ545からの検出信号により上述した満タンユニット520が遊技球で満タンとなっているか否かを判定したり、図138に示した球切れスイッチ426からの検出信号により上述した球通路ユニット420に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上となっているか否かを判定したりする。例えば、満タンユニット520が遊技球で満タンとなっているか否かの判定は、タイマ割り込み周期1.75msを利用して、今回の満タン及び球切れチェック処理で満タンスイッチ545からの検出信号がON、前回（1.75ms前）の満タン及び球切れチェック処理で満タンスイッチ545からの検出信号がOFFとなったとき、つまり満タンスイッチ545からの検出信号がOFFからONに遷移したときには、ステップS346のタイマ更新処理で上述した満タン判定時間（504ms）の計時を開始する。そしてタイマ更新処理で満タン判定時間が値0となったとき、つまり満タン判定時間となったときには、この満タン及び球切れチェック処理で満タンスイッチ545からの検出信号がONであるか否かを判定する。この判定では、満タンスイッチ545からの検出信号がONであるときには、満タンユニット520が遊技球で満タンであるとしてその旨を伝える満タン情報を上述した状態情報記憶領域に記憶する。一方、満タンスイッチ545からの検出信号がOFFであるときには、満タンユニット520が遊技球で満タンでないとしてその旨を伝える満タン情報を状態情報記憶領域に記憶する。

30

40

【0670】

球通路ユニット420に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上となっているか否かの判定も、タイマ割り込み周期1.75msを利用して、今回の満タン及び球切れチェック処理で球切れスイッチからの検出信号がON、前回（1.75ms前）の満タン及び球切れチェック処理で球切れスイッチからの検出信号がOFFとなったとき、つまり球切れスイッチからの検出信号がOFFからONに遷移したときには、ステップS346のタイマ

50

更新処理で上述した球切れ判定時間（119ms）の計時を開始する。そしてタイマ更新処理で球切れ判定時間が値0となったとき、つまり球切れ判定時間となったときには、この満タン及び球切れチェック処理で球切れスイッチ426からの検出信号がONであるか否かを判定する。この判定では、球切れスイッチ426からの検出信号がONであるときには、球通路ユニット420に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上であるとしてその旨を伝える球切れ情報を状態情報記憶領域に記憶する一方、球切れスイッチ426からの検出信号がOFFであるときには、球通路ユニット420に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上でないとしてその旨を伝える球切れ情報を状態情報記憶領域に記憶する。

【0671】

ステップS350に続いて、コマンド受信処理を行う（ステップS352）。このコマンド受信処理では、主制御基板1700からの払い出しに関する各種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、その旨を伝える払主ACK情報を上述した出力情報記憶領域に記憶する。一方、各種コマンドを正常に受信できなかったときには、主制御基板1700と払出制御基板715との基板間の接続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。なお、主制御基板1700からの払い出しに関する各種コマンドの詳細な説明は後述する。

10

【0672】

ステップS352に続いて、コマンド解析処理を行う（ステップS354）。このコマンド解析処理では、ステップS352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払出内蔵RAMの受信コマンド情報記憶領域に記憶する。

20

【0673】

ステップS354に続いて、主要動作設定処理を行う（ステップS356）。この主要動作設定処理では、賞球、貸球、球抜き及び球がみ等の動作設定を行ったり、未払い出しの球数（賞球ストック数）を監視したりする。なお、これらの動作設定や監視の詳細な説明は後述する。

【0674】

ステップS356に続いて、LED表示データ作成処理を行う（ステップS358）。このLED表示データ作成処理では、上述した状態情報記憶領域から各種情報を読み出し、図138に示した、払出制御基板715のエラーLED表示器1730に表示する表示データを作成してLED表示情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。例えば、状態情報記憶領域から上述した球切れ情報を読み出し、この球切れ情報に対応する表示データ（本実施形態では、表示値1）を作成してLED表示情報を出力情報記憶領域に記憶する。

30

【0675】

ステップS358に続いて、コマンド送信処理を行う（ステップS360）。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コマンドを作成して主制御基板1700に送信する。なお、これらのコマンドの詳細な説明は後述する。

【0676】

40

ステップS360に続いて、外部ウォッチドックタイマ（外部WDT）1710cに外部WDTクリア信号の出力を停止する（OFFする、ステップS362）。これにより、外部WDT1710cをクリアし、払出制御MPU1710a及び払出制御I/Oポート1710bにリセットがかからないようにする。また外部WDT1710cは、外部WDT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。

【0677】

ステップS362に続けて、再びステップS334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S336で1.75ms経過フラグHT-FLGが値1であるか否かを判定し、この1.75ms経過フラグHT-FLGが値1であるとき、つまり1.75ms経過したときには、ステップS33

50

8で1.75ms経過フラグHT-FLGに値0をセットし、ステップS340で外部WD T 1710cに外部WD Tクリア信号を出力(ON)し、ステップS342でポート出力処理を行い、ステップS344でポート入力処理を行い、ステップS346でタイマ更新処理を行い、ステップS348でCR通信処理を行い、ステップS350で満タン及び球切れチェック処理を行い、ステップS352でコマンド受信処理を行い、ステップS354でコマンド解析処理を行い、ステップS356で主要動作設定処理を行い、ステップS358でLED表示データ作成処理を行い、ステップS360でコマンド送信処理を行い、ステップS362で外部WD T 1710cに外部WD Tクリア信号の出力を停止(OFF)し、ステップS334～ステップS362を繰り返し行う。なお、このステップS334～ステップS362の処理を「払出制御側メイン処理」という。

10

【0678】

主制御基板1700による遊技の進行に応じて払出制御側メイン処理の処理内容が異なってくる。このため、払出制御MPU1710aの処理に要する時間が変動することとなる。そこで、払出制御MPU1710aは、ステップS342のポート出力処理において、主制御基板1700からの払い出しに関する各種コマンドを正常に受信した旨を伝える払主ACK信号を、優先して主制御基板1700に出力している。これにより、払出制御MPU1710aは、変動する他の処理を十分に行えるよう、その処理時間を確保している。

【0679】

一方、ステップS334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S364)。この設定により後述する払出制御側タイマ割り込み処理が行われなくなり、払出内蔵RAMへの書き込みを防ぎ、上述した払出情報の書き換えを保護している。ステップS364に続いて、払出モータ465への駆動信号の出力を停止する(ステップS366)。これにより、遊技球の払い出しを停止する。ステップS366に続いて、外部WD T 1710cに外部WD Tクリア信号を出力してその出力を停止する(ON/OFFする、ステップS368)。これにより、外部WD T 1710cをクリアする。ステップS368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S370)。このチェックサムは、ステップS318で算出したチェックサムの値及び払出バックアップフラグHBK-FLGの値の記憶領域を除く、払出内蔵RAMの作業領域の払出情報を数値とみなしてその合計を算出する。ステップS370に続いて、払出バックアップフラグHBK-FLGに値1をセットする。(ステップS372)、これにより払出バックアップ情報の記憶が完了する。ステップS372に続いて、払出内蔵RAMへのアクセスの禁止設定を行う(ステップS374)。この設定により払出内蔵RAM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、払出内蔵RAMに記憶されている払出バックアップ情報が保護される。ステップS374に続いて、無限ループに入る。この無限ループでは、外部WD T 1710cにクリア信号をON/OFFしない。このため、外部WD T 1710cは、払出制御MPU1710a及び払出制御I/Oポート1710bにリセット信号を出力してリセットをかける。その後払出制御MPU1710aは、この払出制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップS364～ステップS374の処理及び無限ループを「払出制御側電源断時処理」という。

20

30

40

【0680】

パチンコ遊技機1(払出制御MPU1710a)は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかり、その後の電力の復旧により払出制御側電源投入時処理を行う。

【0681】

なお、ステップS320では払出内蔵RAMに記憶されている払出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S322では払出制御側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、払出内蔵RAMに記憶されている払出バックアップ情報を2重にチェックすることにより払出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。

[13-2. 払出制御側タイマ割り込み処理]

50

次に、払出制御側タイマ割り込み処理について説明する。この払出制御側タイマ割り込み処理は、図171～図173に示した払出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、1.75ms）ごとに繰り返し行われる。

【0682】

払出制御側タイマ割り込み処理が開始されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図174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S380）。ここでは、上述した払出制御側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替える。この補助レジスタを払出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、払出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。

10

【0683】

ステップS380に続いて、1.75ms経過フラグHT-FLAGに値1をセットする（ステップS382）。この1.75ms経過フラグHT-FLAGは、この払出制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに、つまり1.75msごとに1.75msを計時するフラグであり、1.75ms経過したとき値1、1.75ms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S382に続いて、レジスタの切替（復帰）を行う（ステップS384）。この復帰は、ステップS380でスタックに積んで退避した内容を読み出してレジスタに書き込むことにより行われる。ステップS384に続いて、割り込み許可の設定を行い（ステップS386）、このルーチンを終了する。

20

[13-3. 球抜きスイッチ操作判定処理]

次に、球抜きスイッチ操作判定処理について説明する。この球抜きスイッチ操作判定処理では、図138に示した球抜きスイッチ1732が操作されているか否かを判定する。

【0684】

球抜きスイッチ操作判定処理が開始されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図175に示すように、球抜きスイッチ1732が操作されているか否かを判定する（ステップS390）。この判定は、図173に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップS344のポート入力処理で球抜きスイッチ1732からの検出信号に基づいて行う。具体的には、その検出信号は入力情報として払出内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶されている。ステップS390では、この入力情報記憶領域から入力情報を読み出して球抜きスイッチ1732からの検出信号があるか否かの判定を行う。入力情報に球抜きスイッチ1732からの検出信号があるときには、球抜きスイッチ1732が操作されていると判定する。一方、入力情報に球抜きスイッチ1732からの検出信号がないときには、球抜きスイッチ1732が操作されていないと判定する。

30

【0685】

ステップS390で球抜きスイッチ1732が操作されているときには、球抜きフラグRMV-FLAGに値1をセットする（ステップS392）。この球抜きフラグRMV-FLAGは、上述した、賞球タンク400及びタンクレール部材410に貯留されている遊技球を排出するか否かを示すフラグであり、遊技球を排出するとき値1、遊技球を排出しないとき値0にそれぞれ設定される。

40

【0686】

ステップS392に続いて、上述した球抜き判定時間を有効に設定し（ステップS394）、このルーチンを終了する。この球抜き判定時間が有効になることによって、図173に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップS346のタイマ更新処理で球抜き判定時間の減算が行われる。

【0687】

一方、ステップS390で球抜きスイッチ1732が操作されていないときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、ステップS392でセットされた球抜きフラグRMV-FLAGは、払出制御MPU1710aの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される

50

。

〔13-4. 回転角スイッチ履歴作成処理〕

次に、回転角スイッチ履歴作成処理について作成する。この回転角スイッチ履歴作成処理では、図138に示した回転角スイッチ505からの検出信号の履歴を作成する。

【0688】

回転角スイッチ履歴作成処理が開始されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図176に示すように、払出内蔵RAMから回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTを読み出す（ステップS400）。この回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTは、1バイト（8ビット）の記憶容量を有しており、回転角スイッチ505からの検出信号の履歴を回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTとして払出内蔵RAMの回転角スイッチ履歴情報記憶領域に記憶されている。ステップS400では、この回転角スイッチ履歴情報記憶領域から回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTを読み出している。

10

【0689】

ステップS400に続いて、回転角スイッチ505からの検出信号があるか否かを判定する（ステップS402）。この判定は、図173に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップS344のポート入力処理で回転角スイッチ505からの検出信号に基づいて行う。具体的には、その検出信号は入力情報として払出内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶されている。ステップS402では、この入力情報記憶領域から入力情報を読み出して回転角スイッチ505からの検出信号があるか否かの判定を行う。入力情報に回転角スイッチ505からの検出信号があるときには、上述した、スプロケット457の回転位置を把握する検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を遮断状態から非遮断状態に遷移した状態であると判定する。一方、入力情報に回転角スイッチ505からの検出信号がないときには、検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態と判定する。

20

【0690】

ステップS402で検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を遮断状態から非遮断状態に遷移した状態であるときには、ステップS400で読み出した回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTを最下位ビットB0から最上位ビットB7に向かって1ビットずつシフトしたのち、最下位ビットB0に値1をセットし（ステップS404）、このルーチンを終了する。

30

【0691】

一方、ステップS402で検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態であるときには、ステップS400で読み出した回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTを最下位ビットB0から最上位ビットB7に向かって1ビットずつシフトしたのち、最下位ビットB0に値0をセットし（ステップS404）、このルーチンを終了する。

【0692】

このように、この回転角スイッチ履歴作成処理が行われるごとに、回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTを最下位ビットB0から最上位ビットB7に向かって1ビットずつシフトしたのち、検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を遮断状態から非遮断状態に遷移した状態又は検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態に応じて最下位ビットB0に値1又は値0がセットされるため、回転角スイッチ505からの検出信号の履歴を作成することができる。

40

〔13-5. スプロケット定位置判定スキップ処理〕

次に、スプロケット定位置判定スキップ処理について説明する。このスプロケット定位置判定スキップ処理は、上述したスプロケット457が定位置にあるか否かの判定を、所定の条件が成立しているときにスキップする。なお、スプロケット457の定位置判定は、賞球ユニット450による遊技球の払い出しが終了した際に行われるようになっている。これにより、球がみが発生していない状態で払出モータ465のモータ軸の回転を確

50

実に開始することができる。

【0693】

スプロケット定位置判定スキップ処理が開始されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図177に示すように、定位置判定スキップフラグSKP-FLGが値0であるか否かを判定する（ステップS410）。この定位置判定スキップフラグSKP-FLGは、スプロケット457の定位置判定を行うか否かを示すフラグであり、スプロケット457の定位置判定を行わないとき（スキップするとき）値1、スプロケット457の定位置判定を行うとき（スキップしないとき）値0にそれぞれ設定される。

【0694】

ステップS410で定位置判定スキップフラグSKP-FLGが値0であるとき（スキップしないとき）、つまりスプロケット457の定位置判定を行うときには、払出内蔵RAMの回転角スイッチ履歴情報記憶領域から回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTを読み出し（ステップS412）、定位置判定値と一致しているか否かを判定する（ステップS414）。この定位置判定値は、払出内蔵ROMに記憶されており、本実施形態では、「00001111B（「B」はビットを表す。）」であり、上位4ビットのB7～B4が値0、下位4ビットのB3～B0が値1となっている。ステップS414の判定では、回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTの下位4ビットB3～B0と定位置判定値の下位4ビットB3～B0とが一致しているか否かの判定を行う。

【0695】

ここで、回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTの下位4ビットB3～B0が値1となる場合は、4回のタイマ割り込み周期で続けて、上述した、検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を遮断状態から非遮断状態に遷移した状態であることを意味している。この4回のタイマ割り込み周期の発生では、図138に示した払出モータ465が4ステップ回転している。払出モータ465の回転は、上述したように、第1ギヤ493、第2ギヤ494、第3ギヤ497、検出円盤500のギヤ部502を介してスプロケット457の回転となる。これらの第1ギヤ493、第2ギヤ494、第3ギヤ497、検出円盤500のギヤ部502には遊び（バックラッシュ）があるため、スプロケット457は定位置で停止していても上述した回転軸458を中心としてバックラッシュの分だけ時計方向又は反時計方向に回転することとなる。

【0696】

このバックラッシュによるスプロケット457の回転は、上述したように、払出モータ465の約2ステップの回転に相当する。このため、本実施形態では、スプロケット457の定位置判定を行う場合には、回転角スイッチ505からの検出信号の履歴、図176で示した回転角スイッチ履歴作成処理で回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTを作成し、作成した回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTの下位4ビットB3～B0、つまり最新の4回のタイマ割り込み周期の発生による回転角スイッチ505からの検出信号に基づいて行っている。これにより、4回のタイマ割り込み周期では、払出モータ465が4ステップ回転しているため、バックラッシュによるスプロケット457の回転より多く回転しており、バックラッシュによるスプロケット457の回転を吸収することができる。したがって、バックラッシュによるスプロケット457の定位置の誤検出を防ぐことができるため、スプロケット457の回転位置を払出モータ465の回転位置で正しく管理することができる。なお、本実施形態では、4回のタイマ割り込み周期は7ms（=1.75ms×4回）であり、バックラッシュ吸収時間として設定されている。

【0697】

ステップS414で、ステップS412で読み出した回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTの下位4ビットB3～B0と定位置判定値の下位4ビットB3～B0とが一致しているときには、定位置判定スキップフラグSKP-FLGに値1をセットする（ステップS416）。これにより、スプロケット457の定位置判定を行わない（スキップする）ように設定することができる。なお、払出制御MPU1710aは、ステップS416におけるスプロケット457の回転位置をスプロケット457の定位置に設定する。

【0698】

ステップS416に続いて、スキップ判定時間を有効に設定し（ステップS418）、このルーチンを終了する。ここで、上述した、検出切欠501は、スプロケット457の凹部と同じ数の3個であり、検出円盤500の外周に等分（120度ごと）に形成されている。また、払出モータ465の回転は、上述したように、第1ギヤ493、第2ギヤ494、第3ギヤ497、検出円盤500のギヤ部502を介してスプロケット457の回転となる。このため、検出円盤500（スプロケット457）の各検出切欠501間（120度）の回転は、払出モータ465の18ステップの回転に相当する。

【0699】

払出制御MPU1710aは、スプロケット457の回転位置を払出モータ465のステップ数に基づいて管理している。具体的には、（1）検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を遮断状態から非遮断状態に遷移し出す過渡状態（「エッジ検出状態」という。）と、（2）検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を遮断状態から非遮断状態に遷移した状態（「定位置確定状態」という。）と、（3）検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態（「定位置判定スキップ状態」という。）と、の3つの状態で管理している。（1）のエッジ検出状態では払出モータ465の1ステップの回転に相当し、（2）の定位置確定状態では払出モータ465の4ステップの回転に相当し、（3）の定位置判定スキップ状態では払出モータ465の13ステップの回転に相当し、計18ステップの回転で検出円盤500の各検出切欠501間（120度）の回転位置、つまりスプロケット457の回転位置を管理している。

【0700】

（3）の定位置判定スキップ状態では、検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態であるため、スキップ判定時間は、払出モータ465の13ステップ回転する時間が設定されている。上述したように、タイマ割り込み周期が1.75msに設定されているので、スキップ判定時間が22.75ms（=1.75ms×13ステップ）となる。

【0701】

ステップS418でスキップ判定時間が有効になることによって、図173に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップS346のタイマ更新処理でスキップ判定時間の減算が行われる。なお、払出制御MPU1710aは、スキップ判定時間を減算し、その減算結果が値0になると、定位置判定スキップフラグSKP-FLGに初期値0をセットする。

【0702】

一方、ステップS410で定位置判定スキップフラグSKP-FLGが値0でない（値1である）とき（スキップするとき）、つまりスプロケット457の定位置判定を行わないときには、又はステップS414で、ステップS412で読み出した回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTの下位4ビットB3～B0と定位置判定値の下位4ビットB3～B0とが一致していないときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、ステップS416でセットされた定位置判定スキップフラグSKP-FLGは、払出制御MPU1710aの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

【0703】

パチンコ島設備から供給された遊技球は、上述したように、賞球タンク400及びタンクレール部材410に貯留され、球通路ユニット420に取り込まれ、賞球ユニット450に導かれる。遊技球は、互いにこすれ合って帯電すると、静電放電してノイズを発生する。このため、賞球ユニット450はノイズの影響を受けやすい環境下にある。上述したように、賞球ユニット450のセンサ基板504には回転角スイッチ505が設けられており、この回転角スイッチ505からの検出信号は遊技球の静電放電によるノイズの影響を受けやすい。また、払出制御基板715の賞球ユニット用端子717と賞球ユニット750（賞球ユニット内中継端子板480）の払出制御基板用コネクタ480fとを接続する配線（ハーネス）も遊技球の静電放電によるノイズの影響を受けやすい。

【0704】

そこで、本実施形態では、ノイズの影響による誤検出を抑制するために、上述した(3)の定位置判定スキップ状態、つまり検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態では、スプロケット457の定位置判定を行わないようにしている。これにより、スプロケット457の定位置判定の精度を高めている。なお、スプロケット457の定位置を検出するために必要な周期や期間は、上述したように、予め計算によって求めることができるため、スキップ判定時間を簡単に設定及び調整することができる。

[13-6. 球がみ判定処理]

次に、球がみ判定処理について説明する。この球がみ判定処理は、上述したスプロケット457による球がみ状態が生じているか否かを判定する。

10

【0705】

球がみ判定処理が開始されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図178に示すように、払出内蔵RAMの回転角スイッチ履歴情報記憶領域から回転角スイッチ検出履歴情報RSW-HISTを読み出す(ステップS420)。

【0706】

ステップS420に続いて、上述した回転角スイッチ505からの検出信号があるか否かを判定する(ステップS422)。この判定は、図173に示した払出制御側電源投入時処理(払出制御側メイン処理)におけるステップS344のポート入力処理で回転角スイッチ505からの検出信号に基づいて行う。具体的には、その検出信号は入力情報として払出内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶されている。ステップS422では、この入力情報記憶領域から入力情報を読み出して回転角スイッチ505からの検出信号があるか否かの判定を行う。入力情報に回転角スイッチ505からの検出信号があるときには、上述した、スプロケット457の回転位置を把握する検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を遮断状態から非遮断状態に遷移した状態であると判定する。一方、入力情報に回転角スイッチ505からの検出信号がないときには、検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態と判定する。

20

【0707】

ステップS422で検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態であるときには、球がみ判定中フラグVAL-FLGに値0をセットし(ステップS424)、このルーチンを終了する。この球がみ判定中フラグは、スプロケット457による球がみ状態が生じているか否かを示すフラグであり、球がみ状態が生じているとき値1、球がみ状態が生じていないとき値0にそれぞれ設定される。

30

【0708】

ステップS424では、検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移した状態、つまりスプロケット457が回転している状態であり、球がみ状態が生じていないとして球がみ判定中フラグVAL-FLGに値0をセットしている。

【0709】

一方、ステップS422で検出切欠501が回転角スイッチ505の光軸を非遮断状態から遮断状態に遷移していない状態であるときには、球がみ状態が生じているとして球がみ判定中フラグVAL-FLGに値1をセットし(ステップS426)、球がみ判定時間を有効に設定し(ステップS428)、このルーチンを終了する。この球がみ判定時間が有効になることによって、図173に示した払出制御側電源投入時処理(払出制御側メイン処理)におけるステップS346のタイマ更新処理で球がみ判定時間の減算が行われる。なお、ステップS424及びステップS426でセットされた球がみ判定中フラグVAL-FLGは、払出制御MPU1710aの汎用記憶素子(汎用レジスタ)に記憶される。

40

[13-7. 各種賞球ストック数加算処理]

次に、各種賞球ストック数加算処理について説明する。この各種賞球ストック数加算処理には、賞球用賞球ストック数加算処理と貸球用賞球ストック数加算処理とがあり、賞球

50

用賞球ストック数加算処理は主制御基板1700からの後述する賞球コマンドに基づいて払い出す球数を加算する処理であり、貸球用賞球ストック数加算処理はCRユニットからの貸球要求信号に基づいて払い出す球数を加算する処理である。まず、賞球用賞球ストック数加算処理について説明し、続いて貸球用賞球ストック数加算処理について説明する。なお、本実施形態では、賞球用賞球ストック数加算処理が優先的に行われるように設定されており、この賞球用賞球ストック数加算処理で加算された賞球ストック数に応じた遊技球が上述した賞球ユニット450で払い出されたあと、貸球用賞球ストック数加算処理が行われるように設定されている。

[13-7-1. 賞球用賞球ストック数加算処理]

賞球用賞球ストック数加算処理が開始されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図179に示すように、賞球コマンドがあるか否かを判定する(ステップS430)。この判定は、図173に示した払出制御側電源投入時処理(払出制御側メイン処理)におけるステップS354のコマンド解析処理で解析したコマンドに基づいて行う。具体的には、その解析したコマンドは受信コマンド情報として払出内蔵RAMの受信コマンド情報記憶領域に記憶されている。ステップS430では、この受信コマンド情報記憶領域から受信コマンド情報を読み出して賞球コマンドであるか否かの判定を行う。

【0710】

ステップS430で受信コマンド情報が賞球コマンドであるときには、この賞球コマンドに対応する賞球数PBVを、賞球数情報テーブルから読み出す(ステップS432)。この賞球数情報テーブルは、その詳細な説明は後述するが、賞球コマンドと賞球数PBVとを対応付けて払出内蔵ROMに予め記憶されている情報テーブルである。

【0711】

ステップS432に続いて、払出内蔵RAMから賞球ストック数PBSを読み出す(ステップS434)。この賞球ストック数PBSは、賞球ユニット450で遊技球を未だ払い出していない数、つまり未払い出しの球数を表しており、本実施形態では、2バイト(16ビット)の記憶容量を有している。これにより、賞球ストック数PBSは、0~65535個までの未払い出しの球数を記憶することができるようになっている。

【0712】

ステップS434で読み出した賞球ストック数PBSにステップS432で読み出した賞球数PBVを加算し(ステップS436)、このルーチンを終了する。なお、ステップS436で加算したあと、ステップS430で読み出した賞球コマンドを受信コマンド情報記憶領域から消去する。

【0713】

一方、ステップS430で受信コマンド情報が賞球コマンドでないときには、そのままこのルーチンを終了する。

[13-7-2. 貸球用賞球ストック数加算処理]

次に、貸球用賞球ストック数加算処理について説明する。この貸球用賞球ストック数加算処理が開始されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図180に示すように、貸球要求信号があるか否かを判定する(ステップS440)。この判定は、図173に示した払出制御側電源投入時処理(払出制御側メイン処理)におけるステップS344のポート入力処理でCRユニットからの貸球要求信号に基づいて行う。具体的には、その貸球要求信号は入力情報として払出内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶されている。ステップS440では、この入力情報記憶領域から入力情報を読み出して貸球要求信号があるか否かの判定を行う。

【0714】

ステップS440で貸球要求信号があるときには、払出内蔵RAMから賞球ストック数PBSを読み出し(ステップS442)、この賞球ストック数PBSに貸球数RBVを加算し(ステップS444)、このルーチンを終了する。貸球数RBVは固定値であり、払出内蔵ROMに予め記憶されている。本実施形態では、貸球数RBVとして値25が設定されている。なお、ステップS444で加算したあと、ステップS440で読み出した貸

10

20

30

40

50

球要求信号を入力情報記憶領域から消去する。また、本実施形態では、賞球を優先している（賞球と貸球とを区別して管理している）。このため、貸球要求信号があるときであっても、貸球要求信号を保持し、賞球の払い出しの完了をもって貸球の払い出しを行う。したがって、賞球ストックPBSが値0になってから貸球の払い出しを行うようになっている。

【0715】

一方、ステップS440で貸球要求信号がないときには、そのままこのルーチンを終了する。

[13-8. ストック監視処理]

次に、ストック監視処理について説明する。このストック監視処理は、遊技者が遊技中に上述した満タンユニット520に遊技球を満タンにした状態（ストックした状態）で遊技を続けていないか監視する処理である。

10

【0716】

ストック監視処理が開始されると、払出制御基板715の払出制御MPU1710aは、図181に示すように、払出内蔵RAMから賞球ストック数PBSを読み出し（ステップS450）、読み出した賞球ストック数PBSが注意的しきい値TH以上であるか否かを判定する（ステップS452）。注意的しきい値THは、本実施形態では値50に設定されている。

【0717】

ステップS452で賞球ストック数PBSが注意的しきい値TH以上であるときには、注意フラグCA-FLGに値1をセットする（ステップS454）。この注意フラグCA-FLGは、遊技者が満タンユニット520に遊技球のストックを開始し、遊技球の未払い出し数（上述した賞球ストック数）が注意的しきい値TH以上に達している旨を示すフラグであり、注意的しきい値TH以上に達しているとき値1、注意的しきい値TH以上に達していないとき値0にそれぞれ設定される。

20

【0718】

一方、ステップS452で賞球ストック数PBSが注意的しきい値TH未満であるときには、注意フラグCA-FLGに値0をセットし（ステップS456）、このルーチンを終了する。

【0719】

遊技状態が大当たりとなり、遊技者がリラックスして図138に示した液晶表示器1315で繰り広げられる演出に見入ったり、上述した、ループユニット1570の可動部材の可動による演出に見入ったりしていると、遊技者は、うっかりして1ラウンドの間、賞球として払い出された遊技球を、上述した、貯留皿30から球排出ボタン30aを操作して抜かないことがある。この状態で遊技を続けると、貯留皿30が遊技球で満タンとなり、そして満タンユニット520に遊技球が溜まり出す。満タンユニット520が遊技球で満タンになると、上述したように、賞球ストック数PBSの値が増加して注意的しきい値TH以上となり、その詳細な説明は後述するが、注意演出として図138に示した扉枠装飾ランプ5gが点滅する。この扉枠装飾ランプ5gの点滅によって、例えばホールの店員に対して遊技者の遊技を注意する旨を伝えることができる。これにより、ホールの店員は遊技者に貯留皿30から遊技球を抜く旨を伝えることができ、遊技者は貯留皿30（満タンユニット520）に遊技球を満タンにした状態で遊技を継続することを防止することができる。

30

40

【0720】

なお、本実施形態では、注意的しきい値TH1は、1バイト（8ビット）で表せる上限値255の約5分の1に相当する値50に設定されている。これにより、ホールの店員に対してできるだけ早い段階で遊技者の遊技に注意を促す旨を伝えることができるようになっている。

[13-9. 払出球抜き判定設定処理]

次に、払出球抜き判定設定処理について説明する。この払出球抜き判定設定処理は、図

50

1 3 8に示した払出モータ4 6 5で遊技球を、上述した貯留皿3 0に払い出すか、上述した、賞球タンク4 0 0及びタンクレール部材4 1 0に貯留されている遊技球をパチンコ遊技機1から排出するか、又はこのような払い出しや排出を行わないか、いずれかに設定する処理である。

【0 7 2 1】

払出球抜き判定設定処理が開始されると、払出制御基板7 1 5の払出制御M P U 1 7 1 0 aは、図1 8 2に示すように、球がみ中フラグP B E－F L Gが値1であるか否かを判定する（ステップS 4 7 0）。この球がみ中フラグP B E－F L Gは、その詳細な説明は後述するが、払出モータ4 6 5が球がみ動作を行っているとき値1、球がみ動作を行っていないとき値0にそれぞれ設定される。

10

【0 7 2 2】

ステップS 4 7 0で球がみ中フラグP E B－F L Gが値1でない（値0である）とき、つまり球がみ動作を行っていないときには、賞球ストック数P B Sを払出内蔵R A Mから読み出し（ステップS 4 7 2）、読み出した賞球ストック数P B Sが値0より大きいかなかを判定する（ステップS 4 7 4）。この判定は、払出モータ4 6 5による遊技球の払い出しにおいて未払い出しの球数があるか否かを判定している。

【0 7 2 3】

ステップS 4 7 4で賞球ストック数P B Sが値0より大きいとき、つまり未払い出し球数があるときには、上述した満タンユニット5 2 0が遊技球で満タンであるか否かを判定する（ステップS 4 7 6）。この判定は、図1 7 3に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップS 3 5 0の満タン及び球切れチェック処理で記憶された満タン情報に基づいて行う。具体的には、満タン情報は払出内蔵R A Mの状態情報記憶領域に記憶されている。ステップS 4 7 6では、この状態情報記憶領域から満タン情報を読み出して満タンユニット5 2 0が遊技球で満タンであるか否かを判定する。

20

【0 7 2 4】

ステップS 4 7 6で満タンユニット5 2 0が遊技球で満タンでないときには、後述する払出設定処理を行い（ステップS 4 7 8）、このルーチンを終了する。これにより、貯留皿3 0に遊技球が払い出される。

【0 7 2 5】

一方、ステップS 4 7 6で満タンユニット5 2 0が遊技球で満タンであるときには、そのままこのルーチンを終了する。本実施形態のパチンコ遊技機1では、満タンユニット5 2 0が遊技球で満タンになると、払出モータ4 6 5を強制停止する。この払出モータ4 6 5が強制停止中に賞球が発生すると、払出モータ4 6 5による未払い出しの球数が増え、図1 7 9に示した賞球用賞球ストック数加算処理によって賞球ストック数P B Sが加算されて増加することとなる。

30

【0 7 2 6】

一方、ステップS 4 7 0で球がみ中フラグP B E－F L Gが値1、つまり球がみ動作を行っているときには、又はステップS 4 7 4で賞球ストック数P B Sが値0より大きくない（値0である）とき、つまり未払い出し球数がないときには、球抜きフラグR M V－F L Gが値1であるか否かを判定する（ステップS 4 8 0）。この球抜きフラグR M V－F L Gは、上述したように、賞球タンク4 0 0及びタンクレール部材4 1 0に貯留されている遊技球を排出するか否かを示すフラグであり、遊技球を排出するとき値1、遊技球を排出しないとき値0にそれぞれ設定される。ステップS 4 8 0の判定は、図1 7 5に示した球抜きスイッチ操作判定処理におけるステップS 3 9 0の判定結果に基づいて行う。つまり、図1 3 8に示した球抜きスイッチ1 7 3 2からの操作信号（検出信号）が入力されると、球抜きスイッチ操作判定処理におけるステップS 3 9 2で球抜きフラグR M V－F L Gに値1をセットする。

40

【0 7 2 7】

ステップS 4 8 0で球抜きフラグR M V－F L Gが値1であるとき、つまり賞球タンク4 0 0及びタンクレール部材4 1 0に貯留されている遊技球を排出するときには、後述す

50

る球抜き設定処理を行い（ステップS 4 8 2）、このルーチンを終了する。これにより、賞球タンク4 0 0及びタンクレール部材4 1 0に貯留されている遊技球が排出される。

【0 7 2 8】

このように、電源投入後に球抜きスイッチ1 7 3 2を操作すると、この払出球抜き判定設定処理のステップS 4 8 2で球抜き設定処理を行うこととなり、賞球タンク4 0 0及びタンクレール部材4 1 0に貯留されている遊技球を排出することができるようになっている。この排出を終了すると、球抜きフラグRMV－FLGに値0をセットする。

【0 7 2 9】

一方、ステップS 4 8 0で球抜きフラグRMV－FLGが値0であるとき、つまり賞球タンク4 0 0及びタンクレール部材4 1 0に貯留されている遊技球を排出しないときには、そのままこのルーチンを終了する。これにより、遊技球の払い出しや排出が行われない。

[1 3－9－1. 払出設定処理]

次に、払出設定処理について説明する。この払出設定処理では、図1 3 8に示した払出モータ4 6 5を駆動して遊技球を払い出す設定を行う。

【0 7 3 0】

払出設定処理が開始されると、払出制御基板7 1 5の払出制御MPU1 7 1 0 aは、図1 8 3に示すように、駆動指令数DRVを払出内蔵RAMから読み出す（ステップS 4 9 0）。この駆動指令数DRVは、払出モータ4 6 5で払い出す遊技球の球数を指令するものであり、賞球ストック数PBSと同値である。

【0 7 3 1】

ステップS 4 9 0に続いて、駆動指令数DRVが値0であるか否かを判定する（ステップS 4 9 2）。この判定は、払出モータ4 6 5で払い出す遊技球の球数が残っているか否かを駆動指令数DRVに基づいて判定する。

【0 7 3 2】

ステップS 4 9 2で駆動指令数DRVが値0であるとき、つまり払出モータ4 6 5で払い出す遊技球の球数がゼロ個であるときには、払出モータ4 6 5への駆動信号の出力停止（停止）を設定する（ステップS 4 9 4）。この設定では、払出モータ4 6 5に駆動信号を停止する駆動情報を設定して上述した払出内蔵RAMの出力情報記憶領域に記憶する。

【0 7 3 3】

ステップS 4 9 4に続いて、払出内蔵RAMから賞球ストック数PBSを読み出し（ステップS 4 9 6）、実球計数PBを読み出す（ステップS 4 9 8）。この実球計数PBは、払出モータ4 6 5が実際に払い出した遊技球の球数をカウントしたものである。このカウントは、その詳細な説明は後述するが、図1 7 3に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップS 3 4 4のポート入力処理で図1 3 8に示した計数スイッチ4 6 2からの検出信号に基づいて行う。

【0 7 3 4】

ステップS 4 9 8に続いて、ステップS 4 9 6で読み出した賞球ストック数PBSからステップS 4 9 8で読み出した実球計数PBを引いた値を、賞球ストック数PBS及び駆動指令数DRVにセットし（ステップS 5 0 0）、実球計数PBに値0をセットし（ステップS 5 0 2）、このルーチンを終了する。なお、駆動指令数DRV及び実球計数PBが値0であるときには、ステップS 5 0 2では、ステップS 4 9 6で読み出した賞球ストック数PBSの値がそのまま駆動指令数DRVにセットされる。

【0 7 3 5】

一方、ステップS 4 9 2で駆動指令数DRVが値0でないとき、つまり払出モータ4 6 5で払い出す遊技球の球数があるときには、払出モータ4 6 5への駆動信号の出力を設定する。（ステップS 5 0 4）。この設定では、払出モータ4 6 5に駆動信号を出力する駆動情報を設定して出力情報記憶領域に記憶する。

【0 7 3 6】

ステップS 5 0 4に続いて、球がみ判定中フラグVAL－FLGが値0であるか否かを

10

20

30

40

50

判定する（ステップS506）。この球がみ判定中フラグVAL-FLAGは、上述したように、スプロケット457による球がみ状態が生じているか否かを示すフラグであり、球がみ状態が生じているとき値1、球がみ状態が生じていないとき値0にそれぞれ設定される。

【0737】

ステップS506で球がみ判定中フラグVAL-FLAGが値0であるとき、つまり球がみ状態が生じていないときには、駆動指令数DRVに値1だけ引き（デクリメントし、ステップS508）、計数スイッチ462からの検出信号があるか否かを判定する（ステップS510）。この判定は、図173に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップS344のポート入力処理で計数スイッチ462からの検出信号に基づいて行う。具体的には、その検出信号は入力情報として払出内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶されている。ステップS510では、この入力情報記憶領域から入力情報を読み出して計数スイッチ462からの検出信号があるか否かの判定を行う。

10

【0738】

ステップS510で計数スイッチ462からの検出信号があるときには、実球計数PBに値1だけ足し（インクリメントし、ステップS512）、このルーチンを終了する。ステップS512で実球計数PBをインクリメントすることで実球計数PBをカウントアップすることとなる。一方、ステップS510で計数スイッチ462からの検出信号がないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【0739】

20

一方、ステップS506で球がみ判定中フラグVAL-FLAGが値0でない（値1である）とき、つまり球がみ状態が生じているときには、球がみ判定時間が経過したか否かを判定する（ステップS514）。この判定は、図173に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップS346のタイマ更新処理で減算された球がみ判定時間に基づいて行う。具体的には、その球がみ判定時間は、時間管理情報として払出内蔵RAMの時間管理情報記憶領域に記憶されている。ステップS514では、この時間管理情報記憶領域から時間管理情報を読み出して球がみ判定時間が経過したか否かを判定する。なお、球がみ判定時間中には払出モータ465は、球がみ動作を行う。この球がみ動作は、上述した、賞球ユニット450のスプロケット457による球がみ状態を解消するために行う。

30

【0740】

ステップS514で球がみ判定時間が経過していないときには、球がみ動作を行うよう払出モータ465への駆動信号の出力を設定する（ステップS516）。この設定では、払出モータ465に駆動信号を出力する駆動情報を設定して上述した払出内蔵RAMの出力情報記憶領域に記憶する。

【0741】

ステップS516に続いて、球がみ中フラグPBE-FLAGに値1をセットし（ステップS518）、このルーチンを終了する。この球がみ中フラグPBE-FLAGは、払出モータ465による球がみ動作を行っているとき（球がみ動作中）値1、球がみ動作を行っていないとき（球がみ動作の終了）値0にそれぞれ設定される。

40

【0742】

一方、ステップS514で球がみ判定時間が経過したときには、球がみ動作を終了するよう払出モータ465への駆動信号の停止を設定する（ステップS520）。この設定では、払出モータ465に駆動信号を停止する駆動情報を設定して出力情報記憶領域に記憶する。

【0743】

ステップS520に続いて、球がみ動作の終了として球がみ中フラグPBE-FLAGに値0をセットし（ステップS522）、このルーチンを終了する。

[13-9-2. 球抜き設定処理]

次に、球抜き設定処理について説明する。この球抜き設定処理では、図138に示した

50

払出モータ４６５を駆動して、上述した、賞球タンク４００及びタンクレール部材４１０に貯留されている遊技球を排出する。

【０７４４】

球抜き設定処理が開始されると、払出制御基板７１５の払出制御ＭＰＵ１７１０ａは、図１８４に示すように、球抜き判定時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ５３０）。この判定は、図１７３に示した払出制御側電源投入時処理（払出制御側メイン処理）におけるステップＳ３４６のタイマ更新処理で更新された球抜き判定時間に基づいて行う。具体的には、その球抜き判定時間は、時間管理情報として払出内蔵ＲＡＭの時間管理情報記憶領域に記憶されている。ステップＳ５３０では、この時間管理情報記憶領域から時間管理情報を読み出して球抜き判定時間が経過したか否かを判定する。なお、球抜き判定時間中には払出モータ４６５は、球抜き動作を行う。この球抜き動作は、賞球タンク４００及びタンクレール部材４１０に貯留されている遊技球を排出するために行う。

10

【０７４５】

ステップＳ５３０で球抜き判定時間が経過していないときには、球抜き動作を行うよう払出モータ４６５への駆動信号の出力を設定する（ステップＳ５３２）。この設定では、払出モータ４６５に駆動信号を出力する駆動情報を設定して上述した払出内蔵ＲＡＭの出力情報記憶領域に記憶する。

【０７４６】

ステップＳ５３２に続いて、球抜きフラグＲＭＶ－ＦＬＧに値１をセットし（ステップＳ５３４）、このルーチンを終了する。この球抜きフラグＲＭＶ－ＦＬＧは、上述したように、賞球タンク４００及びタンクレール部材４１０に貯留されている遊技球を排出するか否かを示すフラグであり、遊技球を排出するとき値１、遊技球を排出しないとき値０にそれぞれ設定される。

20

【０７４７】

一方、ステップＳ５３０で球抜き判定時間が経過したときには、球抜き動作を終了するよう払出モータ４６５への駆動信号の停止を設定し（ステップＳ５３６）、このルーチンを終了する。この設定では、払出モータ４６５に駆動信号を停止する駆動情報を設定して出力情報記憶領域に記憶する。

〔１４．払い出しに関する各種コマンド等〕

次に、払い出しに関する各種コマンド等について説明する。まず、図１３８に示した、主制御基板１７００から払出制御基板７１５に送信する払い出しに関するコマンド（賞球コマンド）について説明し、続いて払出制御基板７１５から主制御基板１７００に送信するパチンコ遊技機１の状態コマンド、この状態コマンドを整形した整形状態コマンドについて説明する。図１８５は払い出しに関するコマンドの一例を示す賞球数情報テーブルであり、図１８６は状態コマンドの一例を示すテーブルであり、図１８７は状態コマンドを整形した整形状態コマンドの一例を示すテーブルである。

30

〔１４－１．賞球コマンド〕

賞球コマンドは、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、主制御基板１７００から払出制御基板７１５に送信する払い出しに関するコマンドである。本実施形態のように、パチンコ遊技機１にＣＲユニット（パチンコ遊技機と通信して、パチンコ遊技機に供給する遊技球を、パチンコ遊技機（賞球ユニット）の払出モータを駆動して貯留皿に貸球として払い出す装置（「ＣＲ機」という。））が接続されている場合には、図１８５（ａ）に示すように、主制御基板１７００から払出制御基板７１５に送信する賞球コマンドには、コマンド１０Ｈ～コマンド１ＥＨ（「Ｈ」は１６進数を表す。）が用意されており、コマンド１０Ｈでは賞球１個が指定され、コマンド１１Ｈでは賞球２個が指定され、・・・、コマンド１ＥＨでは賞球１５個が指定されている。この指定された賞球数だけ、払出制御基板７１５は、図１３８に示した払出モータ４６５を駆動して遊技球を払い出す制御を行う。

40

【０７４８】

また、パチンコ遊技機１に図示しない貸球機（遊技球を貯留皿に貸球として直接払い出

50

す装置（「一般機」という。）が隣接して設けられている場合には、図185（b）に示すように、主制御基板1700から一般機に送信する賞球コマンドには、コマンド20H～コマンド2EHが用意されており、コマンド20Hでは賞球1個が指定され、コマンド21Hでは賞球2個が指定され、・・・、コマンド2EHでは賞球15個が指定されている。この指定された賞球数だけ、一般機は遊技球を払い出す制御を行う。

【0749】

なお、CR機及び一般機の共通のコマンドとして、図185（c）に示すように、コマンド30Hが用意されており、このコマンド30Hではセルフチェックが指定されている。送信側は、コマンド送信後、所定期間、受信側からコマンドの受け取り確認として出力するACK信号が入力されない場合に、コマンド30Hを送信して、ACK信号が入力されるか否かをチェックすることで接続状態を確認する。本実施形態におけるCR機の場合では、払出制御基板715がCRユニットとの接続状態を確認する。

〔14-2. 状態コマンド〕

状態コマンドは、1バイト（8ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、払出制御基板715から主制御基板1700に送信するコマンドである。状態コマンドには、図186に示すように、枠状態1、エラー解除ナビ及び枠状態2に区分されており、枠状態1、エラー解除ナビ、そして枠状態2の順で優先順位が設定されている。

【0750】

枠状態1には、球切れ、満タン、50個以上のストック中、接続異常及びCR未接続が用意されており、球切れではビット0（B0、「B」はビットを表す。）に値1がセットされ、満タンではビット1（B1）に値1がセットされ、50個以上のストック中ではビット2（B2）に値1がセットされ、接続異常ではビット3（B3）に値1がセットされ、CR未接続ではビット4（B4）に値1がセットされる。なお、状態コマンドのうち、枠状態1である旨を伝えるビット5（B5）～ビット7（B7）にはB5に値1、B6に値0、そしてB7に値0がセットされている。

【0751】

エラー解除ナビには、球がみ、計数スイッチエラー及びリトライ上限エラーが用意されており、球がみではビット2（B2）に値1がセットされ、計数スイッチエラーではビット3（B3）に値1がセットされ、リトライ上限エラーではビット4（B4）に値1がセットされる。ここで、「計数スイッチエラー」とは、図138に示した計数スイッチ462の不具合が生じているか否かを示すものである。「リトライ上限エラー」とは、つじつまの合わない払い出しが繰り返し行われたことを示すものである。なお、状態コマンドのうち、エラー解除ナビである旨を伝えるビット5（B5）～ビット7（B7）にはB5に値0、B6に値1、そしてB7に値0がセットされている。

【0752】

枠状態2には、球抜き中が用意されており、球抜き中ではビット0（B0）に値1がセットされる。なお、状態コマンドのうち、枠状態2である旨を伝えるビット5（B5）～ビット7（B7）にはB5に値1、B6に値1、そしてB7に値0がセットされている。

〔14-3. 整形状態コマンド〕

図138に示した、主制御基板1700の主制御MPU1700aは、図138に示したサブ統合基板1740に各種コマンドを送信する。これらの各種コマンドは、2バイト（16ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、この2バイトのうち、1バイト（8ビット）の記憶容量をコマンドの種類を示すステータスとして用い、そして残りの1バイト（8ビット）の記憶容量を演出のパリエーションを示すモードとして用いている。

【0753】

主制御MPU1700aは、払出制御基板715から上述した状態コマンドを受信すると、図187に示すように、付加情報である「10000001B（＝81H）」をステータスに設定するとともに、受信した状態コマンドをモードに設定して2バイト（16ビット）の記憶容量を有する整形状態コマンドに整形する。この整形状態コマンドは、図159に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS92のサブ統合基板コマン

10

20

30

40

50

ド送信処理の一処理としてサブ統合基板1740に送信される。なお、整形状態コマンドの詳細な説明は、上述した状態コマンドの内容と同一であるためその説明を省略する。

〔15. サブ統合基板の各種制御処理〕

次に、図138に示した、主制御基板1700（主制御MPU1700a）から各種コマンドを受信するサブ統合基板1740（サブ統合MPU1740a）の各種処理について説明する。まず、サブ統合側電源投入時処理について説明し、続いてサブ統合側タイマ割り込み処理、サブ統合側コマンド受信割り込み処理、サブ統合側コマンド受信終了割り込み処理、ストック報知処理、球抜き報知処理について説明する。図188はサブ統合側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図189はサブ統合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り、図190はサブ統合側コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図191はサブ統合側コマンド受信終了割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図192は液晶シリアルコマンド制御処理の一例を示すフローチャートであり、図193は送信バッファ空割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図194はDSP-ACK信号割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図195はストック報知処理の一例を示すフローチャートであり、図196は球抜き報知処理の一例を示すフローチャートである。なお、液晶シリアルコマンド制御処理は、後述するサブ統合側タイマ割り込みにおけるステップS766で行われ、ストック報知処理及び球抜き報知処理は、後述するサブ統合側電源投入時処理におけるステップS728の払出状態判定処理の一処理として行われる。また、サブ統合側コマンド受信割り込み処理、サブ統合側コマンド受信終了割り込み処理、DSP-ACK信号割り込み処理、送信バッファ空割り込み処理、サブ統合側タイマ割り込み処理、そして16ms定常処理の順番で優先順位が設定されている。

〔15-1. サブ統合側電源投入時処理〕

パチンコ遊技機1に電源が投入されると、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、図188に示すように、サブ統合側電源投入時処理を行う。このサブ統合側電源投入時処理が開始されると、サブ統合MPU1740aは、初期設定処理を行う（ステップS700）。この初期設定処理は、サブ統合MPU1740aを初期化する処理と、リセット後のウェイトタイマを設定する処理と、図138に示した、扉枠装飾ランプ5a、5b～5h及び演出ランプ1230を点灯又は点滅させるパターン作成用のデータや階調ランプ1240を階調点灯させるパターン作成用のデータから構成された初期データを、一度に階調制御IC1760bに送信する処理等を行う。なお、サブ統合MPU1740aは、この初期設定処理で、まず自身を初期化する処理を行うことによって、主制御基板1700から出力される、遊技演出の制御に関する各種コマンドやパチンコ遊技機1の状態に関する各種コマンドを受信することができる状態となっており、割り込み許可が設定された状態となっている。このサブ統合MPU1740aを初期化する処理にかかる時間は、マイクロ秒（ μs ）オーダーであり、極めて短い時間でサブ統合MPU1740aを初期化することができる。

【0754】

ステップS700に続いて、16ms経過フラグST-FLGが値1であるか否かを判定する（ステップS702）。この16ms経過フラグST-FLGは、後述するサブ統合側タイマ割り込み処理で16msを計時するフラグであり、16ms経過したとき値1、16ms経過していないとき値0にそれぞれ設定される。

【0755】

ステップS702で16ms経過フラグST-FLGが値1であるとき、つまり16ms経過したときには、16ms経過フラグST-FLGに値0をセットし（ステップS704）、16ms処理中フラグSP-FLGに値1をセットする（ステップS706）。この16ms処理中フラグSP-FLGは、後述する16ms定常処理を開始するとき値1、終了するとき値0にそれぞれ設定される。

【0756】

ステップS706に続いて、処理時間計測タイマPCTの計時を開始し、16ms定常

10

20

30

40

50

処理を開始する（ステップS708）。この処理時間計測タイマPCTは、16ms定常処理の処理時間を計時する。

【0757】

ステップS708に続いて、外部ウォッチドックタイマ（外部WDT）に外部WDTクリア信号を出力する（ONにする、ステップS710）。この外部WDTは、サブ統合MPU1740a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サブ統合MPU1740aにリセットかける（サブ統合MPU1740aのシステムが暴走していないか定期的に診断している）。なお、サブ統合MPU1740aは、WDTを内蔵しており、ステップS710では、外部WDTに外部WDTクリア信号をONするほかに、内蔵WDTをクリアしている。このように、サブ統合MPU1740aは、内蔵WDTと外部WDTとを併用してサブ統合MPU1740aのシステムが暴走していないか診断している。

10

【0758】

ステップS710に続いて、テストモードフラグTM-FLGが値0であるか否かを判定する（ステップS712）。このテストモードフラグTM-FLGは、後述するコマンド解析処理で主制御基板1700（主制御MPU1700a）から受信したコマンドがテストコマンドであるか否かを示すフラグであり、テストコマンドであるとき値1、テストコマンドでないとき値0に設定される。なお、ステップS712では、16ms前に後述するコマンド解析処理で解析したコマンドに基づいて行う。

【0759】

20

ステップS712でテストモードフラグTM-FLGが値0であるとき、つまり主制御基板1700（主制御MPU1700a）から受信したコマンドがテストコマンドでないときには、図140に示した、ランプ駆動基板1760の階調制御IC1760bへの送信カウンタに値0をセット（クリア）する（ステップS714）。この送信カウンタは、ライトカウンタ及びリードカウンタから構成されており、ライトカウンタは送信するデータを送信バッファに書き込んだ回数をカウントするものであり、リードカウンタは送信バッファから読み出した回数をカウントするものである。送信カウンタに値0をセットすると、ライトカウンタ及びリードカウンタの値が値0となる。

【0760】

ステップS714に続いて、演出選択スイッチ入力処理を行う（ステップS716）。この演出選択スイッチ入力処理では、図138に示した演出選択スイッチ31からの演出選択信号が入力されているか否かを判定する。

30

【0761】

ステップS716に続いて、階調制御IC1760bへのコマンドを送信データとして設定してランプ駆動基板1760に送信開始する（ステップS718）。送信開始すると、送信データを送信バッファに書き込むごとにライトカウンタをカウントアップし、送信バッファに書き込んだ送信データを送信するごとにリードカウンタをカウントアップする。ここで、ステップS718では、サブ統合基板1740のサブ統合基板1740aが、後述するコマンド解析処理で主制御基板1700（主制御MPU1700a）から受信したコマンドに基づいて上述した、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド及び階調点灯コマンドをランプ駆動基板1760に送信すると、ランプ駆動基板1760の階調制御IC1760bは、これらの扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド及び階調点灯コマンドを受信し、階調制御IC1760bの階調更新制御部1760bcにおける図示しないコマンドレジスタに記憶する。扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド及び階調点灯コマンドは、上述したように、入出力端子群1760bmが出力端子に設定された端子の番号や出力端子群1760bpの端子の番号、0階調～31階調のうちのいずれかの階調番号、波形テーブル0～波形テーブル2のうちのいずれかの波形テーブル番号、次波形に移行するまでの時間である波形移行時間、波形カウンタの初期値（0波形～89波形のいずれかの波形番号）、波形カウンタ最大値（0波形～89波形のいずれかの波形番号）、ON時間設定テーブル0～ON時間設定テーブル7のうち

40

50

のいずれかのON時間設定テーブル番号、等から構成されている。階調制御IC1760bは、階調更新制御部1760bcの図示しないコマンドレジスタに記憶された扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド及び階調点灯コマンドに基づいて入出力端子群1760bmの出力端子に設定された端子や出力端子群1760bpの端子から点灯信号、点滅信号及び階調点灯信号を出力する。なお、ステップS718では、16ms前に後述するコマンド解析処理で解析したコマンドに基づいて行う。

【0762】

ステップS718に続いて、図138に示した音源IC1740cの初期化を行う（ステップS720）。この音源IC1740cの初期化では、図示しないボリュームつまみのアナログ量を検出して、そのアナログ量に見合う音量が図138に示したスピーカ31から流れるように音源IC1740cのマスターボリューム値の設定等を行う。

10

【0763】

ステップS720に続いて、DSP-RUN信号が入力されているか否かを判定する（ステップS722）。DSP-RUN信号は、図138に示した液晶制御基板1750から入力され、液晶制御基板1750が正常動作している旨を伝える信号である。なお、DSP-RUN信号の読み込みは、後述するサブ統合側タイマ割り込み処理で行われ、ステップS722の判定では、サブ統合側タイマ割り込み処理で読み込まれたDSP-RUN信号に基づいて行う。

【0764】

ステップS722でDSP-RUN信号が入力されているとき、つまり液晶制御基板1750が正常動作しているときには、RAM-CLR信号を液晶制御基板1750に出力する（ONする、ステップS724）。このRAM-CLR信号は、液晶制御基板1750を強制的にリセットする信号であり、リセットしないときON、リセットするときOFFにする。

20

【0765】

一方、ステップS722でDSP-RUN信号が入力されていないとき、つまり液晶制御基板1750が正常動作していないときには、又はステップS724に続いて、コマンド解析処理を行う（ステップS726）。このコマンド解析処理では、図138に示した主制御基板1700からの各種コマンドを、後述する、サブ統合側コマンド受信割り込み処理及びサブ統合側コマンド受信終了割り込み処理で受信し、この受信した各種コマンドの解析を行う。なお、受信したコマンドが、上記始動入賞コマンド、特1保留数指定コマンド、特2保留数指定コマンド、上記電源投入時コマンド作成処理（ステップS38）で作成される遊技情報に応じたコマンドのうち種別情報を含むコマンド及びRAMクリア報知及びテストコマンド作成処理（ステップS44）で作成されるRAMクリア報知コマンドであれば、これらのコマンドを表示コマンドとしてサブ統合内蔵RAMに設けたサブ統合側送信リングバッファに記憶する。

30

【0766】

ステップS726に続いて、払出状態判定処理を行う（ステップS728）。この払出状態判定処理では、ステップS726のコマンド解析処理で解析したコマンドが図187に示した整形状態コマンドであるか否かの判定を行い、解析したコマンドが整形状態コマンドであるときには、その整形状態コマンドに基づいて各種報知処理を行う。

40

【0767】

ステップS728に続いて、演出選択スイッチメイン処理を行う（ステップS730）。この演出選択スイッチメイン処理では、ステップS716の演出選択スイッチ入力処理の判定結果（演出選択スイッチ31からの演出選択信号が入力されているか否かの判定結果）に基づいて演出に関する各種処理を行う。

【0768】

ステップS730に続いて、スケジューラメイン処理を行う（ステップS732）。このスケジューラメイン処理では、後述するプロセスデータに基づいて図138に示した、音源IC1740c、ランプ駆動基板1760の階調制御IC1760b、ループユニッ

50

ト 1 5 7 0 のモータ等に関するデータを更新（ポインタを更新）する。

【0769】

ステップ S 7 3 2 に続いて、図柄メイン処理を行う（ステップ S 7 3 4）。この図柄メイン処理では、液晶制御基板 1 7 5 0 に送信する表示コマンドの準備を行う。この表示コマンドは、上述したように、液晶表示器 1 3 1 5 に表示させる画面を示すものである。図柄メイン処理では、表示コマンドを、サブ統合内蔵 R A M に設けたサブ統合側送信リングバッファに記憶する。この「サブ統合側送信リングバッファ」とは、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われるバッファのことであり、バッファの先頭から順次データを記憶し、バッファの最後まできたら最初に戻って記憶する。

【0770】

一方、ステップ S 7 1 2 でテストモードフラグ T M - F L G が値 0 でない（値 1 である）とき、つまり主制御基板 1 7 0 0（主制御 M P U 1 7 0 0 a）から受信したコマンドがテストコマンドであるときには、テストコマンド取得処理を行う（ステップ S 7 3 6）。このテストコマンド取得処理では、ステップ S 7 2 6 のコマンド解析処理で解析したテストコマンドに基づいて、音源 I C 1 7 4 0 c、液晶制御基板 1 7 5 0 及びランプ駆動基板 1 7 6 0 の各種検査を行うテストコマンドの準備を行う。

【0771】

ステップ S 7 3 6 に続いて、テスト処理を行う（ステップ S 7 3 8）。このテスト処理では、ステップ S 3 6 のテストコマンド取得処理で準備したテストコマンドを、音源 I C 1 7 4 0 c、液晶制御基板 1 7 5 0 及びランプ駆動基板 1 7 6 0 に送信する。

【0772】

ステップ S 7 3 4 又はステップ S 7 3 8 に続いて、外部 W D T に外部 W D T クリア信号の出力を停止する（O F F にする、ステップ S 7 4 0）。これにより、外部 W D T をクリアし、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a にリセットがかからないようにする。また外部 W D T 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。なお、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、ステップ S 7 1 0 でのみ内蔵 W D T をクリアしており、1 6 m s 定常処理が開始されるごとに、つまり 1 6 m s ごとに内蔵 W D T をクリアするようになっている。このように、内蔵 W D T は、1 6 m s ごとにクリアされないと、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a にリセットをけるようになっている。

【0773】

ステップ S 7 4 0 に続いて、1 6 m s 処理中フラグ S P - F L G に値 0（1 6 m s 定常処理の終了）をセットし（ステップ S 7 4 2）、再びステップ S 7 0 2 に戻る。

【0774】

一方、ステップ 7 0 2 で 1 6 m s 経過フラグ S T - F L G が値 1 でない（値 0 である）とき、つまり 1 6 m s 経過していないときには、ランプ駆動基板 1 7 6 0 の階調制御 I C 1 7 6 0 b への送信が完了したか否かを判定する（ステップ S 7 4 4）。この判定は、上述した送信カウンタに基づいて行い、送信バッファに書き込んだ回数をカウントするライトカウンタの値と、送信バッファから読み出した回数をカウントするリードカウンタの値と、が一致しているか否かによって行う。送信が完了すると、ライトカウンタの値とリードカウンタの値とが一致する。

【0775】

ステップ S 7 4 4 でランプ駆動基板 1 7 6 0 の階調制御 I C 1 7 6 0 b への送信が完了したときには、処理時間計測タイマ P C T を取得する（ステップ S 7 4 6）。この処理時間計測タイマ P C T は、上述したように、1 6 m s 定常処理の処理時間を計時するものであり、ステップ S 7 4 6 では、ステップ S 7 0 8 ～ステップ S 7 4 6 までにかかった処理時間を取得する。

【0776】

ステップ S 7 4 6 に続いて、階調制御 I C 1 7 6 0 b への送信データを設定してランプ駆動基板 1 7 6 0 に送信開始する（ステップ S 7 4 8）。送信開始すると、上述したように、送信データを送信バッファに書き込むごとにライトカウンタをカウントアップし、送

10

20

30

40

50

信バッファに書き込んだ送信データを送信するごとにリードカウンタをカウントアップする。ここで、ステップS748では、16msからステップS746で取得した処理時間を引いた残時間を算出し、ステップS700で送信した初期データと同一の初期データからその16msの残時間で送信できるデータを抽出して送信データとして階調制御IC1760bに送信しており、ノイズの影響を受けてON時間設定テーブル用レジスタ群1760bd及び波形テーブル用レジスタ群1760beに記憶された初期データが異常なデータとならないようにしている。ところで、上述したように、ON時間設定テーブル用レジスタ群1760bdに記憶されるデータの大きさは3072ビットであり、波形テーブル用レジスタ群1760beに記憶されるデータの大きさが1350ビットであるため、ON時間設定テーブル用レジスタ群1760bd及び波形テーブル用レジスタ群1760beに記憶されるデータの大きさは4422ビットとなる。サブ統合基板1740からランプ駆動基板1760へのビットレートが、上述したように、250kbps（パルス幅：4μs）に設定されているため、ON時間設定テーブル用レジスタ群1760bd及び波形テーブル用レジスタ群1760beに記憶されるデータの送信時間は、17.688ms（＝4422ビット × 4μs）となり、16ms定常処理の中で初期データすべてを上書きすることができない。そこで、本実施形態では、ステップS700で送信した初期データと同一の初期データから16msの残時間で送信できるデータを送信データとして階調制御IC1760bに送信し、ON時間設定テーブル用レジスタ群1760bd及び波形テーブル用レジスタ群1760beに記憶された初期データを、16msの残時間を利用して少しずつ上書きするようにしている。これにより、ON時間設定テーブル用レジスタ群1760bd及び波形テーブル用レジスタ群1760beに記憶された初期データが16msの残時間内で少しずつ繰り返し上書きされる。なお、ステップS748において、16msからステップS746で取得した処理時間を引いた残時間を算出する際に、後述する、サブ統合側タイマ割り込み処理、サブ統合側コマンド受信割り込み処理、サブ統合側コマンド受信終了割り込み処理等の各種割り込み処理の発生回数、つまり各種割り込み処理にかかる時間が考慮されており、16msの残時間は、16msから、ステップS746で取得した処理時間及び各種割り込みにかかる時間を引いた時間となっている。

【0777】

ステップS748に続いて、再びステップS702に戻り、16ms経過フラグST-FLGが値1であるか否かを判定する。

【0778】

一方、ステップS744でランプ駆動基板1760の階調制御IC1760bへの送信が完了していないときには、再びステップS702に戻る。

【0779】

ステップS702に戻ると、16ms経過フラグST-FLGが値1であるか否かを判定し、この16ms経過フラグST-FLGが値1であるとき、つまり16ms経過したときには、ステップS704で16ms経過フラグST-FLGに値0をセットし、ステップS706で16ms処理中フラグSP-FLGに値1をセットし、ステップS708～ステップS740の16ms定常処理を行い、ステップS742で16ms処理中フラグSP-FLGに値0をセットし、再びステップS702に戻る。一方、ステップS702で16ms経過フラグST-FLGが値1でないとき、つまり16ms経過していないときには、ステップS744でランプ駆動基板1760の階調制御IC1760bへの送信が完了した否かを判定し、送信が完了したときにはステップS746で処理時間計測タイマPCTを取得し、ステップS748で残時間を算出し、この残時間で送信できるデータを再設定してランプ駆動基板1760に送信開始する。一方、ステップS744でランプ駆動基板1760の階調制御IC1760bへの送信が完了していないときには、再びステップS702に戻る。

[15-2. サブ統合側タイマ割り込み処理]

次に、サブ統合側タイマ割り込み処理について説明する。このサブ統合側タイマ割り込

10

20

30

40

50

み処理が開始されると、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、図189に示すように、テストモードフラグTM-FLGが値0であるか否かを判定する（ステップS760）。このテストモードフラグTM-FLGは、上述したように、図188に示したサブ統合側電源投入時処理におけるステップS726のコマンド解析処理で主制御基板1700（主制御MPU1700a）から受信したコマンドがテストコマンドであるか否かを示すフラグであり、テストコマンドであるとき値1、テストコマンドでないとき値0に設定される。

【0780】

ステップS760でテストモードフラグTM-FLGが値0であるとき、つまり主制御基板1700（主制御MPU1700a）から受信したコマンドがテストコマンドでないときには、モータ2msタイマ割り込み処理を行う（ステップS762）。このモータ2msタイマ割り込み処理では、図188に示したサブ統合側電源投入時処理におけるステップS732のスケジュールラメイン処理で設定されたデータ（駆動パターン）に基づいて、図138に示した、ループユニット1570のモータ等に駆動信号を出力する制御を行う。

【0781】

ステップS762に続いて、スイッチ入力処理を行う（ステップS764）。このスイッチ入力処理では、上述した、ループユニット1570の可動部材の原位置検出信号がループユニット1570からランプ駆動基板1760を介してそれぞれ入力されているか否かを判定し、これらの原位置検出信号に基づいてループユニット1570の可動部材が原位置にあるか否かを判定している。

【0782】

ステップS764に続いて、液晶シリアルコマンド制御処理を行う（ステップS766）。この液晶シリアルコマンド制御処理では、その詳細な説明は後述するが、図138に示した液晶制御基板1750に、上述した、液晶表示器1315に表示させる画面を示す表示コマンドを送信する。この表示コマンドは、上述したように、サブ統合内蔵RAMに設けたサブ統合側送信リングバッファに記憶されており、サブ統合MPU1740aは、このサブ統合側送信リングバッファから表示コマンドを抽出して液晶制御基板1750に送信する。

【0783】

表示コマンドは、上述した、ランプ駆動基板1760の階調制御IC1760bに送信する初期データ等と、異なるシリアル入出力ポートから送信されている。この送信カウンタは、ライトカウンタ及びリードカウンタから構成されており、ライトカウンタは送信するデータを送信バッファに書き込んだ回数をカウントするものであり、リードカウンタは送信バッファから読み出した回数をカウントするものである。送信が完了すると、ライトカウンタの値とリードカウンタの値とが一致する。なお、送信カウンタに値0をセットすると、ライトカウンタ及びリードカウンタの値が値0となる。

【0784】

一方、ステップS760でテストモードフラグTM-FLGが値0でない（値1である）とき、つまり主制御基板1700（主制御MPU1700a）から受信したコマンドがテストコマンドであるとき又はステップS766に続いて、2ms更新カウンタCに値1を加算する（ステップS768）。この2ms更新カウンタCは、このサブ統合側タイマ割り込み処理が行われた回数をカウントするカウンタであり、2ms更新カウンタCの値1は2msの時間に相当する。

【0785】

ステップS768に続いて、2ms更新カウンタCが値8、つまり16ms（=2ms更新カウンタC×2ms）であるか否かを判定する（ステップS770）。ステップS770で16msであるときには、16ms経過フラグST-FLGに値1をセットし（ステップS772）、16ms処理中フラグSP-FLGが値0、つまり図188に示したサブ統合側電源投入時処理におけるステップS708～ステップS740の16ms定常

10

20

30

40

50

処理を行っているか否かを判定する（ステップS774）。

【0786】

ステップS774で16ms処理中フラグSP-FLGが値0であるとき、つまり16ms定常処理を行っていないときには、作業領域のバックアップを行い（ステップS776）、このルーチンを終了する。この作業領域のバックアップは、図188に示したサブ統合側電源投入時処理におけるステップS708～ステップS740の16ms定常処理で処理した情報を、サブ統合内蔵RAMに設けた作業領域上のコピー領域にコピーする。

【0787】

一方、ステップS770で16ms経過していないとき又はステップS774で16ms定常処理中に情報の設定がなかったときには、そのままこのルーチンを終了する。

10

[15-3. サブ統合側コマンド受信割り込み処理]

次に、サブ統合側コマンド受信割り込み処理について説明する。このサブ統合側コマンド受信割り込み処理が開始されると、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、図190に示すように、主制御基板1700からのコマンドを受信開始する信号（以下、「WR信号」という。）と、主制御基板1700からの各種基板をセレクトする信号（以下、「SEL信号」という。）と、がともに値1であるか否かを判定する（ステップS780）。主制御基板1700の主制御MPU1700aは、まずサブ統合基板1740に対応するSEL信号を値1、そしてWR信号を値1にそれぞれセットしてサブ統合基板1740にコマンドを送信する。

【0788】

20

このコマンドは、1パケット4ニブルにより構成されている。この「ニブル」とは、4ビットを意味し、2ニブルでは8ビット（1バイト）、つまり4ニブルでは16ビット（2バイト）となる。1ニブルのデータの抽出は、WR信号が値0から値1に立ち上がって（「アップエッジ」という。）、所定時間（例えば、20マイクロ秒（ μs ）～50 μs ）保持された後、WR信号が値1から値0に立ち下がる（「ダウンエッジ」という。）ことによって行い、1パケットでは合計4回行う。

【0789】

ステップS780でWR信号及びSEL信号がともに値1であるとき、つまり主制御MPU1700aがサブ統合基板1740にコマンドを送信するときには、コマンド受信処理を行い（ステップS782）、このルーチンを終了する。このコマンド受信処理は、受信した1ニブル分のコマンド（4分割されたコマンドのうち1つ）をサブ統合内蔵RAMに設けたサブ統合側受信リングバッファに記憶する。この「サブ統合側受信リングバッファ」とは、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われるバッファのことであり、バッファの先頭から順次データを記憶し、バッファの最後まできたら最初に戻って記憶する。

30

【0790】

サブ統合側送信リングバッファに記憶したあと、続いてバッファライトカウンタを値1だけ加算する。このバッファライトカウンタは、コマンド受信処理を行うごとに値1ずつ加算する。このため、1パケット（4ニブル）を記憶するとバッファライトカウンタは値4になる。

40

【0791】

一方、ステップS780でSEL信号及びWR信号がともに値0であるとき、つまり主制御MPU1700aがサブ統合基板1740にコマンドを送信しないときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、主制御基板1700からサブ統合基板1740へのコマンド送信時には、上述したようにWR信号のアップエッジからダウンエッジまでの所定時間（例えば、20 μs ～50 μs ）、SEL信号、WR信号、データ（4ビット）が一定に保持されているが、ノイズの影響により信号が乱れ、コマンドを正常に受信できないおそれがある。そこで、このノイズ対策として、サブ統合MPU1740aは、SEL信号、WR信号、データ（4ビット）を受信（1回目）すると所定時間経過（例えば、1 μs ）後、再びSEL信号、WR信号、データ（4ビット）を受信する。そして、1回目に

50

受信したSEL信号、WR信号、データ（4ビット）と一致しているか否かを判定する。1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ（4ビット）と一致しているときには、ステップS780でWR信号及びSEL信号がともに値1であるか否かを判定する。一方、1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ（4ビット）と一致していないときには、所定時間経過後、再びSEL信号、WR信号、データ（4ビット）を受信し、1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ（4ビット）と一致するまで判定を繰り返し行う。

[15-4. サブ統合側コマンド受信終了割り込み処理]

次に、サブ統合側コマンド受信終了割り込み処理について説明する。このサブ統合側コマンド受信終了割り込み処理が開始されると、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、図191に示すように、WR信号及びSEL信号がともに値0であるか否かを判定する（ステップS790）。主制御基板1700の主制御MPU1700aは、サブ統合基板1740にコマンドの送信を完了すると、WR信号に値0をセットした後、SEL信号を値0にセットする（ダウンエッジ）。

【0792】

ステップS790でWR信号及びSEL信号がともに値0であるとき、つまり主制御MPU1700aがサブ統合基板1740にコマンドの送信を完了したときには、コマンド受信終了処理を行い（ステップS792）、このルーチンを終了する。このコマンド受信終了処理は、図190に示したサブ統合側コマンド受信割り込み処理で加算されたバッファライトカウンタに値0をセットする。コマンドを正常に受信できたときには、1パケット4ニブルであるため、バッファライトカウンタは値4となる。また、1パケット分の受信を行えなかったとき、つまりバッファライトカウンタが値4未満のときには、受信したコマンドを破棄する。

【0793】

一方、ステップS790でWR信号及びSEL信号がともに値0でないとき、つまり主制御MPU1700aがサブ統合基板1740にコマンドの送信を完了していないときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、上述したように、ノイズ対策として、サブ統合MPU1740aは、SEL信号を受信（1回目）すると所定時間経過（例えば、1μs）後、再びSEL信号を受信し、1回目に受信したSEL信号と一致しているか否かを判定する。1回目に受信したSEL信号と一致しているときには、ステップS790でWR信号及びSEL信号がともに値0であるか否かを判定する。一方、1回目に受信したSEL信号と一致していないときには、所定時間経過後、再びSEL信号を受信し、1回目に受信したSEL信号と一致するまで判定を繰り返し行う。

[15-5. 液晶シリアルコマンド制御処理]

次に、液晶シリアルコマンド制御処理について説明する。この液晶シリアルコマンド制御処理は、図153に示した液晶シリアルデータDSP-SERを、サブ統合基板1740から液晶制御基板1750に出力する。

【0794】

液晶シリアルコマンド制御処理が開始されると、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、図192に示すように、表示コマンドがあるか否かを判定する（ステップS800）。この表示コマンドは、上述したように、液晶表示器1315に表示させる画面を示すものであり、サブ統合内蔵RAMに設けたサブ統合側送信リングバッファに記憶されている。ステップS800では、このサブ統合側送信リングバッファに表示コマンドが記憶されているか否かを判定する。

【0795】

ステップS800で表示コマンドがあるとき、つまりサブ統合側送信リングバッファに表示コマンドが記憶されているときには、送信中フラグTX-FLGが値1であるか否かを判定する（ステップS802）。この送信中フラグTX-FLGは、表示コマンドを液晶シリアルデータDSP-SERとして液晶制御基板1750に送信しているか否かを示すフラグであり、液晶シリアルデータDSP-SERを送信中であるとき値1、液晶シリ

10

20

30

40

50

アルデータ D S P - S E R 送信中でないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【0796】

ステップ S 8 0 2 で送信中フラグ T X - F L G が値 1 でない（値 0 である）とき、つまり液晶シリアルデータ D S P - S E R を送信中でないときには、送信バッファが空であるか否かを判定する（ステップ S 8 0 4）。この判定は、液晶シリアルデータ D S P - S E R を液晶制御基板 1 7 5 0 に送信するシリアル入出力ポートの送信バッファの状態を示すステータスに基づいて送信バッファが空であるか否かを判定する。

【0797】

ステップ S 8 0 4 で送信バッファが空であるときには、サム値を算出する（ステップ S 8 0 6）。このサム値は、サブ統合側送信リングバッファに記憶されている表示コマンドに基づいて行う。ここで、表示コマンドは、1 バイト（8 ビット）の記憶容量を有するステータスと、1 バイト（8 ビット）の記憶容量を有するモードと、から構成される基コマンドを 1 つ又は複数連なって構成されている。ステータスはコマンドの種類を示すものであり、一方モードは演出のバリエーションを示すものである。基コマンドは、その 1 バイト目としてステータス、その 2 バイト目としてモードが割り振られている。基コマンドとして、例えば、図 1 8 7 で示した主制御基板 1 7 0 0 から送信された整形状態コマンド等の他に、変動の種類を示す変動表示パターンコマンド、当り又ははずれを示す特図停止図柄コマンド（上特図停止図柄コマンド、下特図停止図柄コマンド）、遊技状態の種類を示す遊技状態情報コマンド等が含まれる。ステップ S 8 0 6 では、基コマンドの 1 バイト目として割り振られたステータスが示す情報と、基コマンドの 2 バイト目として割り振られたモードが示す情報と、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出する。そして、その算出したサム値を基コマンドに付加して、つまり基コマンドの 3 バイト目として拡張して割り振ることによって送信用基コマンドを作成する。つまり送信用基コマンドは、1 バイト目として基コマンドのステータスが割り振られ、2 バイト目として基コマンドのモードが割り振られ、3 バイト目として基コマンドのステータスと基コマンドのモードとを数値とみなしてその合計を算出したサム値が割り振られている。このように、送信用基コマンドは、3 バイトの記憶容量を有しており、3 バイトで構成されたパケットとして扱われている。

【0798】

ステップ S 8 0 6 に続いて、送信バッファに 1 バイト目をセットする（ステップ S 8 0 8）。ここでは、送信バッファに送信用基コマンドの 1 バイト目として割り振られたステータスをセットすることによってシリアル入出力ポートから 1 ビットずつステータスの情報を液晶制御基板 1 7 5 0 に送信する。これにより、表示コマンドを液晶シリアルデータ D S P - S E R として送信開始する。

【0799】

ステップ S 8 0 8 に続いて、送信カウンタ T X C に値 1 をセットする（ステップ S 8 1 0）。この送信カウンタ T X C は、送信用基コマンドの何バイト目を送信バッファにセットしたかを示すカウンタであり、送信用基コマンドの 1 バイト目が送信バッファにセットされると値 1、送信用基コマンドの 2 バイト目が送信バッファにセットされると値 2、送信用基コマンドの 3 バイト目が送信バッファにセットされると値 3 となる。なお、送信カウンタ T X C は、電源投入時等に初期値 0 にセットされる。

【0800】

ステップ S 8 1 0 に続いて、D S P - A C K 信号待ち時間をセットする（ステップ S 8 1 2）。この D S P - A C K 信号待ち時間は、図 1 5 3 に示した D S P - A C K 信号が液晶制御基板 1 7 5 0 から入力され得る期間を設定するものである。本実施形態では、サブ統合基板 1 7 4 0 から液晶制御基板 1 7 5 0 への送信方式として調歩同期式シリアルを採用しており、ビットレートとして 1 9 . 2 k b p s、液晶シリアルデータ D S P - S E R のフォーマットとして 8 ビット通信、L S B ファースト、偶数パリティ付加、ストップ 1 ビットとなっている。これにより、送信用基コマンドは、上述したように、3 バイト（2 4 ビット）の記憶容量を有しているため、処理時間等を含め、D S P - A C K 信号待ち時

10

20

30

40

50

間として1.6ミリ秒(ms)に設定している。ここで、DSP-ACK信号は、上述したように、液晶制御基板1750の液晶制御MPU1750aが液晶シリアルデータDSP-SERを受信した旨を伝える信号であり、液晶制御MPU1750aは、サブ統合MPU1740aがステップS808で送信開始した表示コマンドをDSP-ACK信号待ち時間内で受信した際に、その旨を伝えるDSP-ACK信号をサブ統合基板1740(サブ統合MPU1740a)に出力する。

【0801】

ステップS812に続いて、液晶シリアルデータDSP-SERを送信中であるとして送信フラグTX-FLGに値1をセットし(ステップS814)、このルーチンを終了する。

10

【0802】

一方、ステップS802で送信フラグTX-FLGが値1であるとき、つまり液晶シリアルデータDSP-SERを送信中であるときには、DSP-ACK信号待ち時間がタイムアウトしたか否かを判定する(ステップS816)。

【0803】

ステップS816でDSP-ACK信号待ち時間がタイムアウトしたとき、つまりDSP-ACK信号が液晶制御基板1750から入力され得る期間を超えているときには、サブ統合側送信リングバッファに記憶されている表示コマンドを構成する基コマンドを再送信するために、ステップS804で送信バッファが空であるか否かを判定し、送信バッファが空であるときにはステップS806で基コマンドの1バイト目として割り振られたステータスが示す情報と、基コマンドの2バイト目として割り振られたモードが示す情報と、を数値とみなしてその合計(サム値)を算出し、この算出したサム値を基コマンドの3バイト目として拡張して割り振ることによって送信用基コマンドを作成する。そしてステップS810で送信用基コマンドの1バイト目が送信バッファにセットされたとして送信カウンタTXCに値1をセットし、ステップS812でDSP-ACK信号待ち時間をセットしてDSP-ACK信号が液晶制御基板1750から入力される期間を設定し、ステップS814で液晶シリアルデータDSP-SERを送信中であるとして送信フラグTX-FLGに値1をセットし、このルーチンを終了する。なお、本実施形態では、再送信する回数として4回に設定しており、同一の送信用基コマンドを最大で5回、液晶制御基板1750に送信するようになっている。

20

30

【0804】

一方、ステップS816でDSP-ACK信号待ち時間がタイムアウトしていなとき、つまりDSP-ACK信号が液晶制御基板1750から入力され得る期間内であるときには、ステップS806で作成した送信用基コマンドの2バイト目として割り振られたモード、そして3バイト目として割り振られたサム値を順に送信するため、そのままこのルーチンを終了する。なお、モード及びサム値は、送信バッファが空になると、その詳細な説明は後述するが、これを契機として割り込みが発生し、この割り込み処理の中で、それぞれ送信バッファにセットされてシリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に送信される。

【0805】

40

一方、ステップS800で表示コマンドがないとき、つまりサブ統合側送信リングバッファに表示コマンドが記憶されていないときには、液晶制御基板1750に送信する表示コマンドがないため、そのままこのルーチンを終了し、ステップS804で送信バッファが空でないときには、送信バッファが空になるのを待つため、そのままこのルーチンを終了する。

【0806】

この液晶シリアルコマンド制御処理は、上述したように、図189に示したサブ統合側タイマ割り込み処理におけるステップS766で行われている。つまり2msごとに繰り返し行われている。サブ統合MPU1740aは、液晶シリアルコマンド制御処理におけるステップS806で送信用基コマンドを作成してその1バイト目を送信バッファにセッ

50

トすると、シリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に送信開始し、ステップS812でDSP-ACK信号待ち時間をセットし、ステップS814で液晶シリアルデータDSP-SERを送信中であるとして送信フラグTX-FLGに値1をセットする。これにより、2ms経過後に、液晶シリアルコマンド制御処理が開始されても、液晶シリアルデータDSP-SERを送信中であるとして送信フラグTX-FLGに値1がセットされているため、DSP-ACK信号待ち時間がタイムアップしないかぎり、つまりDSP-ACK信号が液晶制御基板1750から入力される得る期間内では、送信用基コマンドの1バイト目に続く、2バイト目そして3バイト目を送信バッファにセットしないようになっている。送信用基コマンドの2バイト目は、送信バッファにセットされた1バイト目の送信が完了して送信バッファが空になると、これを契機として割り込みが発生し、この割り込み処理の中で送信バッファにセットされてシリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に送信開始される。そして、送信用基コマンドの3バイト目は、送信バッファにセットされた2バイト目の送信が完了して送信バッファが空になると、この割り込み処理の中で送信バッファにセットされてシリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に送信開始される。このように、液晶シリアルコマンド制御処理は、ステップS806で送信用基コマンドを作成してその1バイト目を送信バッファにセットすると、送信用基コマンドの2バイト目及び3バイト目を送信する制御から切り離されるようになっている。これにより、2msごとに行われる、図189に示したサブ統合側タイマ割り込み処理の負荷を軽減している。

【0807】

なお、表示コマンドが基コマンドを複数連なって構成されている場合において、これらすべての基コマンドを液晶制御基板1750が受信することによって液晶制御基板1750が液晶表示器1315の描画制御を行う場合には、サブ統合基板のサブ統合MPU1740aは、シリアル入出力ポートから1ビットずつ基コマンドを数珠繋ぎにして液晶制御基板1750に送信し、すべての基コマンドを送信完了したのちに、サム値を送信することができる。このサム値は、送信した基コマンドを数値とみなしてその合計を算出した値である。液晶制御基板1750の液晶制御MPU1750aは、すべての基コマンド及びサム値を受信したのち、これらの受信した基コマンドを数値とみなしてその合計であるサム値を算出し、この算出したサム値と、受信したサム値と、が一致しているか否かを判定することによって受信したすべての基コマンド、つまり表示コマンドが正しくサブ統合基板1740から液晶制御基板1750に伝わったか否かを確認することができる。そして一致していないときには、サブ統合MPU1740aは、同一の表示コマンドを液晶制御基板1750に再送信する。ところが、すべての基コマンドを送信完了してからサム値を送信して液晶制御MPU1750aが上述したサム値による判定で表示コマンドが正しくサブ統合基板1740から液晶制御基板1750に伝わったか否かを判定していると、例えば、表示コマンドが大きい場合、つまり基コマンドの数が大きい場合では、そのうちの1つの基コマンドが、サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間を電氣的に接続するハーネスに侵入したノイズの影響をたまたま受けて変化すると、他の基コマンドは正しくサブ統合基板1740から液晶制御基板1750に伝わったにもかかわらず、液晶制御MPU1750aは上述したサム値による判定で表示コマンドが正しくサブ統合基板1740から液晶制御基板1750に伝わらなかったと判断することとなり、サブ統合MPU1740aは、同一の表示コマンドを液晶制御基板1750に再送信することとなる。そうすると、サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間で無駄な送信時間を費やすことによって最上位である主制御基板1700と最下位である液晶制御基板1750との同期性を維持できなくなる。そこで、本実施形態では、基コマンドに基づいてサム値を算出し、この算出したサム値を基コマンドに付加して送信用基コマンドを作成し、この作成した送信用基コマンドを液晶制御基板1750に送信している。これにより、送信用基コマンドが、サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間を電氣的に接続するハーネスに侵入したノイズの影響をたまたま受けて変化しても、サブ統合MPU1740aは、同一の送信用基コマンドを液晶制御基板1750に再送信するこ

とによって、表示コマンドを構成するすべての基コマンドを液晶制御基板1750に再送信する必要がなくなり、無駄な送信時間を費やすことがなくなる。したがって、基コマンドごとに送信用基コマンドを作成して液晶制御基板1750に送信する方法を採用することで、最上位である主制御基板1700と最下位である液晶制御基板1750との同期性を維持することができる。

[15-6. 送信バッファ空割り込み処理]

次に、送信バッファ空割り込み処理について説明する。この送信バッファ空割り込み処理は、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aに内蔵されたシリアル入出力ポートの送信バッファが空になると、これを契機として開始される。

【0808】

送信バッファ空割り込み処理が開始されると、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、図193に示すように、送信カウンタTXCが値3であるか否かを判定する（ステップS820）。この送信カウンタTXCは、上述したように、送信用基コマンドの何バイト目を送信バッファにセットしたかを示すカウンタであり、送信用基コマンドの1バイト目が送信バッファにセットされると値1、送信用基コマンドの2バイト目が送信バッファにセットされると値2、送信用基コマンドの3バイト目が送信バッファにセットされると値3となる。

【0809】

ステップS820で送信カウンタTXCが値3でないとき、つまり送信用基コマンドの3バイト目が送信バッファにセットされていないときには、送信バッファに送信用基コマンドの次バイト目をセットし（ステップS822）、送信カウンタTXCの値に値1を加え（インクリメントし、ステップS824）、このルーチンを終了する。

【0810】

一方、ステップS820で送信カウンタTXCが値3であるとき、つまり送信用基コマンドの3バイト目が送信バッファにセットされたときには、そのままこのルーチンを終了する。

【0811】

具体的には、図192に示した液晶シリアルコマンド送信制御処理におけるステップS808では、上述したように、送信用基コマンドの1バイト目が送信バッファにセットされており、この送信用基コマンドの1バイト目が、シリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力され、送信バッファが空になると、この送信バッファ空割り込み処理が開始される。そしてステップS822で送信バッファに送信用基コマンドの2バイト目をセットし、送信用基コマンドの2バイト目が送信バッファにセットされたとしてステップS824で送信カウンタTXCの値に値1を加え、送信カウンタの値を値2にセットし、このルーチンを終了する。送信バッファにセットされた送信用基コマンドの2バイト目が、シリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力され、送信バッファが空になると、再びこの送信バッファ空割り込み処理が開始される。そしてステップS822で送信バッファに送信用基コマンドの3バイト目をセットし、送信用基コマンドの3バイト目が送信バッファにセットされたとしてステップS824で送信カウンタTXCの値に値1を加え、送信カウンタの値を値3にセットし、このルーチンを終了する。送信バッファにセットされた送信用基コマンドの3バイト目が、シリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力され、送信バッファが空になると、再びこの送信バッファ空割り込み処理が開始される。この場合、送信カウンタTXCがすでに値3となっているため、ステップS820でそのままこのルーチンを終了する。このように、図192に示した液晶シリアルコマンド送信制御処理は送信用基コマンドの1バイト目のみ送信バッファにセットし、送信バッファ空割り込み処理は送信用基コマンドの2バイト目及び3バイト目を送信バッファにセットするようになっている。

[15-7. DSP-ACK信号割り込み処理]

次に、DSP-ACK信号割り込み処理について説明する。このDSP-ACK信号割り込み処理は、図153に示したDSP-ACK信号が液晶制御基板1750からサブ統

10

20

30

40

50

合基板 1740 のサブ統合 MPU 1740 a に入力されると、これを契機として開始される。

【0812】

DSP-ACK 信号割り込み処理が開始されると、サブ統合基板 1740 のサブ統合 MPU 1740 a は、送信中フラグ TX-FLG に値 0 をセットし（ステップ S830）、このルーチンを終了する。この送信中フラグ TX-FLG は、上述したように、表示コマンドを液晶シリアルデータ DSP-SER として液晶制御基板 1750 に送信しているか否かを示すフラグであり、液晶シリアルデータ DSP-SER を送信中であるとき値 1、液晶シリアルデータ DSP-SER 送信中でないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【0813】

サブ統合 MPU 1740 a は、液晶制御基板 1750 から DSP-ACK 信号が入力されると、表示コマンドを構成する基コマンドに基づいて作成した送信用基コマンドを液晶制御基板 1750 が受信完了したとして、ステップ S830 で送信中フラグ TX-FLG に値 0 をセットしている。なお、サブ統合 MPU 1740 a は、ステップ S830 で送信中フラグ TX-FLG に値 0 をセットする他に、サブ統合内蔵 RAM に設けたサブ統合側送信リングバッファに記憶されている表示コマンドを構成する次基コマンドがあれば、この次基コマンドを抽出できるように、次基コマンドが記憶されているアドレスにポインタを進める。

[15-8. ストック報知処理]

次に、ストック報知処理について説明する。このストック報知処理が開始されると、サブ統合基板 1740 のサブ統合 MPU 1740 a は、図 195 に示すように、50 個以上のストック中であるか否かを判定する（ステップ S840）。この判定は、図 188 に示したサブ統合側電源投入時処理におけるステップ S726 のコマンド解析処理で主制御基板 1700 から送信された送信情報から各種コマンドを解析し、解析したコマンドに基づいて行う。具体的には、解析したコマンドが枠状態 1 を示す整形状態コマンドであるか否かを判定（ステータス：81H、モード：B7、B6=値0、B5=値1）し、枠状態 1 を示す整形状態コマンドであるときには、図 187 に示したモード、つまり枠状態 1 を示す状態コマンドのビット B2 に値 1 がセットされているか否かを判定する。

【0814】

ステップ S840 で 50 個以上のストック中でないとき、つまり枠状態 1 を示す状態コマンドのビット B2 に値 1 がセットされていない（値 0 がセットされている）ときには、そのままこのルーチンを終了する。一方、ステップ S840 で 50 個以上のストック中であるとき、つまり枠状態 1 を示す状態コマンドのビット B2 に値 1 がセットされているときには、例えばホールの店員に対して遊技者の遊技を注意する旨を伝えるために注意演出として図 138 に示した扉枠装飾ランプ 5g の点滅制御を行い（ステップ S842）、このルーチンを終了する。この点滅制御は、上述した、ランプ駆動基板 1760 の階調制御 IC 1760 b に扉枠側点灯点滅コマンドを送信することにより行い、階調制御 IC 1760 b が扉枠側点灯点滅コマンドを受信すると、扉枠装飾ランプ 5g に点滅信号を出力する。なお、ストック状態が 50 個未満になると、払出制御基板 715 から主制御基板 1700 を介してサブ統合基板 1740 に状態コマンドが出力される。サブ統合基板 1740 は、解析した状態コマンドに基づいて（状態コマンドのビット B2 に値 0 がセットされているか否かを判定する。）ランプ駆動基板 1760 の階調制御 IC 1760 b に扉枠側点灯点滅コマンドの送信を停止する。これにより、階調制御 IC 1760 b は扉枠装飾ランプ 5g に点滅信号の出力を停止する。

【0815】

ここで、上述したように、遊技者は、遊技状態が大当たりとなると、うっかりして 50 個程度であれば、上述した、貯留皿 30 から球排出ボタン 30 a を操作して遊技球を抜かないことがある。このように、遊技球を抜かないでいると、未払い出しの球数（上述した賞球ストック数 PBS）が増加して注意演出が行われることとなる。そうすると、例えば遊技状態が大当たりとなるごとに、うっかりしていると、注意演出が行われることとなり、せ

10

20

30

40

50

っかくの大当たりというリラックスした状態にあるにもかかわらず、遊技者にいらだちを感じてしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、注意演出として50個以上のストック中である旨をホールの店員に報知するために扉枠装飾ランプ5gの点滅に留めている。

[15-9. 球抜き報知処理]

次に、球抜き報知処理について説明する。この球抜き報知処理が開始されると、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、図196に示すように、球抜き中であるか否かを判定する(ステップS850)。この判定は、図188に示したサブ統合側電源投入時処理におけるステップS726のコマンド解析処理で主制御基板1700から送信された送信情報から各種コマンドを解析し、解析したコマンドに基づいて行う。具体的には、解析したコマンドが枠状態2を示す整形状態コマンドであるか否かを判定(ステータス:81H、モード:B7=値0、B6, B5=値1)し、枠状態2を示す整形状態コマンドがあるときには、図187に示したモード、つまり枠状態2を示す状態コマンドのビットB0に値1がセットされているか否かを判定する。

10

【0816】

ステップS850で球抜き中でないとき、つまり枠状態2を示す状態コマンドのビットB0に値1がセットされていない(値0がセットされている)ときには、そのままこのルーチンを終了する。一方、ステップS850で球抜き中であるとき、つまり枠状態2を示す状態コマンドのビットB0に値1がセットされているときには、図138に示した扉枠装飾ランプ5g, 5hの点滅制御を行い(ステップS852)、このルーチンを終了する。この点滅制御は、上述した、ランプ駆動基板1760の階調制御IC1760bに扉枠側点灯点滅コマンドを送信することにより行い、階調制御IC1760bが扉枠側点灯点滅コマンドを受信すると、扉枠装飾ランプ5g, 5hに点滅信号を出力する。なお、球抜きの終了を契機に、払出制御基板715から主制御基板1700を介してサブ統合基板1740に状態コマンドが出力される。サブ統合基板1740は、解析した状態コマンドに基づいて(状態コマンドのビットB0に値0がセットされているか否かを判定する。)ランプ駆動基板1760の階調制御IC1760bに扉枠側点灯点滅コマンドの送信を停止する。これにより、階調制御IC1760bは扉枠装飾ランプ5g, 5hに点滅信号の出力を停止する。

20

[15-10. 図柄メイン処理]

図197は、図柄メイン処理(ステップS602)の一例を示すフローチャートである。図柄メイン処理において、サブ統合MPU1740aは、サブ統合内蔵RAMに格納されている遊技の進行状況を示す演出制御プロセスフラグに応じて、以下の4つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

30

【0817】

1. 上記コマンド解析処理(ステップS726)にて解析された特別図柄の変動表示パターンを指示する遊技演出コマンド(変動表示パターンコマンド)に基づいて液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を制御する処理などが行われる変動演出開始処理(ステップS2000)

2. 液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を制御する処理などが行われる変動演出中処理(ステップS2001)

40

3. 上記特1停止コマンド又は特2停止コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示し、大当たり開始コマンド又は小当たり開始コマンドを受信していればラウンド演出処理が開始されるように演出制御プロセスフラグを更新する一方、大当たり開始コマンド又は小当たり開始コマンドを受信していなければ変動演出開始処理が実行されるように演出制御プロセスフラグを更新する処理を行う変動演出終了処理(ステップS2002)

。

【0818】

4. 大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態の演出を実行し、大当たり遊技状態又は小当たり遊

50

技状態を終了するときに変動演出開始処理が開始されるように演出制御プロセスフラグを更新する処理を行うラウンド演出処理（ステップS2003）。

【0819】

なお、上記演出制御プロセスフラグは、上述のステップS700の処理（図188参照）において、上記変動演出開始処理（ステップS2000）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0820】

また、この実施の形態では、上記変動演出終了処理で15R大当り（15R確変大当り、15R非確変大当り）に応じた大当り開始コマンド（15R大当り開始コマンド；15R確変大当り開始コマンド、15R非確変大当り開始コマンド）を受信したことに基づいてサブ統合MPU1740aは、液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を制御して15R大当りを開始することを報知する。一方、上記変動演出終了処理で2R大当り（2R確変大当りC～2R確変大当りH）に応じた大当り開始コマンド（2R大当り開始コマンド；2R確変大当りC開始コマンド～2R確変大当りH開始コマンド）及び小当り（小当りA～小当りC）に応じた小当り開始コマンド（小当りA開始コマンド～小当りC開始コマンド）を受信した場合には、サブ統合MPU1740aは、2R大当りであるか小当りであるかを報知することなく液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を制御して所定の演出を実行する。そのため、遊技者は2R大当りであるか小当りであるかを判別することが困難になる。

【0821】

なお、主制御MPU1700aは、上記変動表示パターンコマンドを送信するときに遊技状態を通知する状態指定コマンドを含む遊技演出コマンドをサブ統合基板1740に送信する。具体的には、主制御MPU1700aは、変動表示パターン設定処理のステップS251若しくはステップS253で変動表示パターンコマンドを送信情報記憶領域に記憶するときに遊技状態を通知する状態指定コマンドも記憶して変動表示パターンコマンドとともにサブ統合基板1740に送信する。この例では状態指定コマンドとして、時短状態の制御を伴う高確率状態に制御していることを通知する高確率時短状態指定コマンドと、時短状態の制御を伴わない高確率状態に制御していることを通知する高確率非時短状態指定コマンドと、時短状態に制御していることを通知する低確率時短状態指定コマンドと、通常状態に制御していることを通知する低確率非時短状態指定コマンドと、のいずれかをサブ統合基板1740に送信する。サブ統合MPU1740aは、状態指定コマンドによって通知される遊技状態に応じた態様で液晶表示器1315、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34を駆動する。

〔15-10-1. 変動演出開始処理〕

図198は、上記変動演出開始処理（ステップS2000）についてその手順を示すフローチャートである。

【0822】

上記演出制御プロセスフラグが当該変動演出開始処理を行うべき旨を示しているときには、サブ統合MPU1740aは、まず、ステップS2101の処理として、変動表示パターンコマンドを受信しているか否かを判別する。変動表示パターンコマンドを受信していれば、上特図停止図柄コマンド又は下特図停止図柄コマンドにより通知される特別図柄の停止図柄が15R確変図柄若しくは15R非確変図柄であるかを判別する（ステップS2102）。上特図停止図柄コマンド又は下特図停止図柄コマンドにより通知される特別図柄の停止図柄が15R確変図柄若しくは15R非確変図柄であれば、変動表示パターン設定処理（ステップS152）で主制御MPU1700aにより大当り時の変動表示パターンテーブルに基づいて大当り昇格演出の実行を指示する変動表示パターンに決定されたことを示す変動表示パターンコマンドを受信しているか否かを判別する（ステップS2115）。大当り昇格演出は、装飾図柄の変動表示停止時に15R非確変図柄を停止表示して15R非確変大当りであると通知した後、15R確変図柄であれば15R大当り遊技状態

の実行中に15R確変大当りに昇格することを通知する一方15R非確変図柄であれば15R大当り遊技状態の実行中に15R確変大当りに昇格しないことを通知する演出である。

【0823】

なお、本例では15R確変大当り又は15R非確変大当りとなるときに大当り時の変動表示パターンテーブルに基づいて主制御MPU1700aにより大当り昇格演出を実行するか否かを決定するように構成したが、主制御MPU1700aにより大当り昇格演出を実行するか否か決定することなく、15R確変大当り又は15R非確変大当りとなることを指示する変動表示パターンコマンドを受信したことに基づいてサブ統合MPU1740aにより大当り昇格演出を実行するか否かを決定するように構成してもよい。

10

【0824】

大当り昇格演出の実行を指示する変動表示パターンに決定されたことを示す変動表示パターンコマンドを受信していれば、サブ統合MPU1740aは、大当り昇格演出を実行することを示す大当り昇格演出フラグをオンして（ステップS2116）、ステップS2105に進む。一方、大当り昇格演出の実行を指示する変動表示パターンに決定されたことを示す変動表示パターンコマンドを受信していなければ、ステップS2103に進む。

【0825】

次いでサブ統合MPU1740aは、特別図柄の停止図柄が15R確変図柄であれば（ステップS2103）、装飾図柄の停止図柄としての15R確変図柄を決定し（ステップS2104）、特別図柄の停止図柄が15R非確変図柄であれば（ステップS2102）、装飾図柄の停止図柄としての15R非確変図柄を決定する（ステップS2105）。ステップS2104では、「0」～「9」の装飾図柄のうち同一の奇数図柄で左・中・右の図柄が揃った停止図柄のうちいずれかの停止図柄に決定し、ステップS2105では、「0」～「9」の装飾図柄のうち同一の偶数図柄で左・中・右の図柄が揃った停止図柄のうちいずれかの停止図柄に決定する。

20

【0826】

そして、サブ統合MPU1740aは、ラウンド演出フラグをオンし（ステップS2106）、ステップS2107に進む。なお、ラウンド演出フラグは、当該変動表示の終了後に大当り遊技状態（2R大当り遊技状態、15R大当り遊技状態）及び小当り遊技状態のいずれかに制御されることを示すフラグである。

30

【0827】

また、上特図停止図柄コマンド又は下特図停止図柄コマンドにより通知される特別図柄の停止図柄が2R確変図柄若しくは小当り図柄であれば（ステップS2112）、装飾図柄の停止図柄としての2R確変図柄及び小当り図柄を決定し（ステップS2113）、ステップS2106に進む。上特図停止図柄コマンド又は下特図停止図柄コマンドにより通知される特別図柄の停止図柄がはずれ図柄であれば（ステップS2112）、停止図柄としてのはずれ図柄を決定し（ステップS2114）、ステップS2107に進む。ステップS2113では「0」～「9」の装飾図柄のうち「1」と「2」と「3」との全てを含む図柄の組み合わせのうちいずれかに決定し、ステップS2114では少なくとも左装飾図柄と中装飾図柄とが異なる図柄の組み合わせのうちいずれかに決定する。

40

【0828】

次いで、サブ統合MPU1740aは、通常時モード演出設定処理を実行する（ステップS2107）。この実施の形態では、サブ統合MPU1740aは、液晶表示器1315に表示制御する画像（液晶表示器1315に表示制御される画像のうち装飾図柄とは異なる背景画像の態様及び装飾図柄の態様）や、演出ランプ1230、階調ランプ1240等の駆動態様、スピーカ34の音出力態様が異なる複数種類の演出モードのうちいずれかに制御する。通常時モード演出設定処理では、所定の演出モードに制御しているときに別の演出モードに切り替えるか否かを判定し、別の演出モードに切り替えると判定されたときに演出モードを切り替える処理、すなわち、液晶制御MPU1750aに各演出モードに対応してキャラROM1750dに記憶されている複数種類のキャラクタが設定されて

50

いるキャラクターテーブルの切り替えを指示する処理、各演出モードに対応してサブ統合ROM1740bに記憶されている演出ランプ1230、階調ランプ1240等の駆動態様及びスピーカ34の音出力態様が記憶された複数種類のプロセスデータが設定されているプロセステーブルを切り替える処理等を行う。なお、パチンコ機1に電源を投入したとき、具体的には、上記初期設定処理（ステップS700）を実行したときには、上記複数種類の演出モードのうち予め決められた一の演出モード（例えば通常モード）に設定される。

【0829】

通常時モード演出設定処理を終了するとサブ統合MPU1740aは、ボタン演出設定処理を実行する（ステップS2117）。この例では、主制御MPU1700aにより選択される複数種類の変動表示パターンに演出選択スイッチ31の操作に基づくボタン演出の実行を指示する変動表示パターンを含んでいる。そして、主制御MPU1700aによりボタン演出の実行を指示する変動表示パターンが選択され、該変動表示パターンの実行を指示する変動表示パターンコマンドを受信した場合にはサブ統合MPU1740aによりボタン演出設定処理を実行して演出選択スイッチ31の操作を有効とする期間の設定などのボタン演出に関わる設定処理を行う。

10

【0830】

また、サブ統合MPU1740aは、ルーレット演出設定処理を実行する（ステップS2118）。この例では、主制御MPU1700aにより選択される複数種類の変動表示パターンにルーレット演出の実行を指示する変動表示パターンを含んでいる。そして、主制御MPU1700aによりルーレット演出の実行を指示する変動表示パターンが選択され、該変動表示パターンの実行を指示する変動表示パターンコマンドを受信した場合にはサブ統合MPU1740aによりルーレット演出設定処理を実行してルーレット演出における通知内容等に関わる設定処理を行う。

20

【0831】

その後、サブ統合MPU1740aは、演出タイマを0に更新し（ステップS2108）、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等の制御態様が時系列に記憶された複数種類のプロセスデータのうち受信した変動表示パターンコマンドや各種演出の設定処理の結果等に応じたプロセスデータを選択する（ステップS2109）。

【0832】

なお、プロセスデータは、変動表示パターンのそれぞれに対して演出モードや通常時モード演出設定処理の結果に応じた別々のプロセスデータが用意されている。すなわち、同一の変動表示パターンコマンドを受信した場合であっても演出モードや通常時演出設定処理の結果、ボタン演出設定処理の結果が異なる場合には異なるプロセスデータが選択される。また、プロセスデータは、所定の順序で配置された複数のプロセスデータテーブル（演出タイマ設定値、演出ランプ1230、階調ランプ1240の発光制御実行データ、及び音制御実行データの組み合わせ）によって構成され、プロセスデータテーブルの演出タイマ設定値に設定されている時間だけ該プロセスデータテーブルの発光制御実行データ及び音制御実行データに設定されている制御態様で演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を駆動制御した後、次のプロセスデータテーブルに切り替えて（ポイントを更新して）該プロセスデータテーブルの演出タイマ設定値に設定されている時間だけ該プロセスデータテーブルの発光制御実行データ及び音制御実行データに設定されている制御態様で演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を駆動制御することにより液晶表示器1315の表示態様に同期して演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等の駆動制御が実行される。

30

40

【0833】

そして、サブ統合MPU1740aは、サブ統合側送信リングバッファに表示コマンドとして、主制御MPU1700aから受信した変動表示パターンコマンド、上特図停止図柄コマンド若しくは下特図停止図柄コマンド、実行中の演出モードを通知する演出モード通知コマンド、通常時演出設定処理の決定結果を通知するコマンド等を記憶し（ステップ

50

S 2 1 1 0)、変動演出中処理(ステップS 2 0 0 1)にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で(ステップS 2 1 1 1)、この処理を終了する。なお、ステップS 2 1 0 1で変動表示パターンコマンドを受信していなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0834】

また、液晶制御MPU1750aは、サブ統合MPU1740aから受信した表示コマンド(変動表示パターンコマンド、演出モード等)に応じたスケジュールデータを選択し、該選択したスケジュールデータに基づいて液晶表示器1315を表示制御する。これにより、液晶表示器1315の表示内容に同期して演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を駆動制御することが可能になる。

10

【15-10-1A. 通常時モード演出設定処理】

図199は、上記通常時モード演出設定処理(ステップS 2 1 0 7)についてその手順を示すフローチャートである。

【0835】

この実施の形態では、サブ統合MPU1740aは、上記複数種類の演出モードとして特別モード1(図223(D)参照)、特別モード2(図223(C)参照)、特別モード3(図223(B)参照)、通常モード(図223(A)参照)、及び特殊モードの5種類の演出モードのうちいずれかの演出モードに制御する。サブ統合MPU1740aは、通常モードに制御しているときには補充演出を実行するか否かを抽選し、補充演出を実行すると判定した場合には演出機能表示部2100のガス量表示領域2200a~2200eに表示されるガソリン量を1増加させる演出表示を実行する。また、サブ統合MPU1740aは、特別モード3に制御しているときに消費演出を実行するか否かを抽選し、消費演出を実行すると判定した場合には演出機能表示部2100のガス量表示領域2200a~2200eに表示されるガソリン量を1減少させる演出表示を実行し、ガソリン量が0になった場合には特別モード3を終了させて通常モードに切り替えて制御する。

20

【0836】

このように、本実施形態では、通常モードに制御しているときに補充演出を実行して増加されたガソリン量に応じて、特別モード3に制御されたときに特別モード3の継続割合を異ならせている。すなわち、通常モードに制御しているときにより多くの補充演出が実行された場合には、以降の遊技において特別モード3に制御されたときにより長い期間に亘って特別モード3に制御される割合が高くなる。具体的には、特別モード3に制御しているときにガソリン量が1個の場合には消費演出を実行すると判定されてガソリン量が0個に減少したことに基いて特別モード3を終了して通常モードに切り替えて制御する一方、ガソリン量が2個以上の場合には消費演出を実行すると判定されたことに基いてガソリン量を1減少させる演出表示を行ってもガソリン量は0個とならないため特別モード3に継続して制御する。このように消費演出を実行すると判定される回数がガソリン量に対応する回数に達するまで特別モード3を終了させないため、より多くのガソリン量を獲得している場合には特別モード3の継続割合を高めることができる。

30

【0837】

通常時モード演出設定処理において、サブ統合MPU1740aは、まず、前記演出モードとして通常とは異なる特別モード3に制御していることを示す特別モード3フラグがオンしているか否かを判別する(ステップS 3 0 0 1)。そして、特別モード3フラグがオンしていないときには(ステップS 3 0 0 1)、前記演出モードとして特殊モードに制御していることを示す特殊モードフラグ(特殊モードフラグ1、特殊モードフラグ2、特殊モードフラグ3)がオンしているか否かを判別し(ステップS 3 0 1 6)、特殊モードに制御していなければ通常モードに制御しているか否かを判別する(ステップS 3 0 1 1)。サブ統合MPU1740aは、通常モードに制御していれば、上特図停止図柄コマンド又は下特図停止図柄コマンドにより通知される特別図柄の停止図柄がはずれ図柄であることを条件に(ステップS 3 0 1 2)、補充演出を実行するか否かの抽選処理を実行する。すなわち、補充抽選用乱数を取得し(ステップS 3 0 1 3)、取得した補充抽選用乱数

40

50

と図200(B)に示す補充抽選テーブルに振り分けられる補充判定値(図200(B)の「銀→銀→銀」に振り分けられた判定値)とが合致する場合に(ステップS3014)、補充演出を実行すると判定してサブ統合側送信リングバッファに補充演出コマンドを記憶する(ステップS3015)。これにより、サブ統合MPU1740aは、上記変動演出開始処理のステップS2109において変動表示パターンに応じた複数種類のプロセスデータのうち特別モード3を終了して通常モードに切り替えるプロセスデータを選択する。また、補充演出を実行すると判定したことに基づいてサブ統合MPU1740aは、上記変動演出開始処理のステップS2109において変動表示パターンに応じた複数種類のプロセスデータのうち補充演出を実行するプロセスデータを選択する。

【0838】

また、特別モード3に制御していることを示す特別モード3フラグがオンしていれば(ステップS3001)、消費演出を実行するか否かの抽選処理を実行する。すなわち、高確率状態の制御を実行していれば(ステップS3002)、図200(A)に示す高確率時転落抽選テーブルを選択し(ステップS3003)、高確率状態の制御を実行していなければ(ステップS3002)、図200(A)に示す低確率時転落抽選テーブルを選択し(ステップS3004)、転落抽選用乱数を取得して(ステップS3005)、選択した高確率時転落抽選テーブル若しくは低確率時転落抽選テーブルに振り分けられる転落判定値と取得した転落抽選用乱数とが合致する場合に(ステップS3006)、消費演出を実行すると判定してサブ統合側送信リングバッファに消費演出コマンドを記憶する(ステップS3007)。また、消費演出を実行する以前のガソリン量が1個であれば(ステップS3008)、消費演出を実行することによりガソリン量が0個になると判断して特別モード3を終了して通常モードに切り替えて制御するための処理を行う。すなわち、特別モード3フラグをオフし(ステップS3009)、消費演出を実行した後に通常モードに切り替えて制御する(ステップS3010)。また、消費演出を実行すると判定したことに基づいてサブ統合MPU1740aは、上記変動演出開始処理のステップS2109において変動表示パターンに応じた複数種類のプロセスデータのうち消費演出を実行するプロセスデータを選択し、さらに消費演出を実行してガソリン量が0個になると判断した場合には上記変動演出開始処理のステップS2109において変動表示パターンに応じた複数種類のプロセスデータのうち特別モード3を終了して通常モードに切り替えるプロセスデータを選択する。

【0839】

なお、ガソリン量はサブ統合MPU1740aのガソリン量記憶領域に記憶され、補充演出を実行するときにはガソリン量記憶領域に記憶されるガソリン量を1加算し、消費演出を実行するときにはガソリン量記憶領域に記憶されるガソリン量を1減算する。この例では、補充演出を実行するときにはガソリン量を1増加させ、消費演出を実行するときにはガソリン量を1減少させるように構成するが、これに限らず、補充演出を実行すると判定したときに増加させるガソリン量及び消費演出を実行すると判定したときに減少させるガソリン量的一方又は両方を複数種類のガソリン量のうちいずれかに決定するようにしてもよい。すなわち、補充演出を実行すると判定したときに2以上のガソリン量を増加させるようにしてもよいし、消費演出を実行すると判定したときに2以上のガソリン量を減少させるようにしてもよい。

【0840】

また、ステップS3016において特殊モードフラグ(特殊モードフラグ1、特殊モードフラグ2、特殊モードフラグ3)がオンしていれば(ステップS3016)、後述する演出カウンタを1減算し(ステップS3017)、演出カウンタのカウンタ値が0になった場合には(ステップS3018)、特殊モードを終了して通常モードに切り替えて制御するための処理を行う。すなわち、特殊モードフラグをオフし(ステップS3019)、当該変動表示の停止後に通常モードに切り替えて制御する(ステップS3020)。また、サブ統合MPU1740aは、上記変動演出開始処理のステップS2109において変動表示パターンに応じた複数種類のプロセスデータのうち特殊モード及び演出カウンタの

10

20

30

40

50

カウンタ値に応じたプロセスデータを選択する。

【0841】

本例では、大当り昇格演出として複数種類の大当り昇格演出のうちいずれかを実行する。具体的には、15R大当り遊技状態を開始するときに大当り昇格演出を実行することを通知するとともに複数のキャラクタ（この例ではキャラクタ1～キャラクタ3）を表示していずれかのキャラクタを選択するように通知する。そして、上記演出選択スイッチ31を操作することによりいずれかのキャラクタが選択され、選択したキャラクタに応じた大当り昇格演出（キャラクタ1に対応する大当り昇格演出1、キャラクタ2に対応する大当り昇格演出2、キャラクタ3に対応する大当り昇格演出3）を実行する。また、大当り昇格演出を実行して15R確変大当りに昇格しないことを通知した場合には、15R大当り遊技状態の終了後の所定期間（液晶表示器1315にて装飾図柄の変動表示が100回実行されるまで（時短状態の制御を終了するまで））に亘って大当り昇格演出を実行するときに選択されたキャラクタに係るストーリー演出が実行される特殊モードに制御する。上記特殊モードフラグは、大当り昇格演出にて選択されたキャラクタに対応するストーリー演出の実行を示すフラグであり、キャラクタ（ストーリー演出）毎に別個に設けられている。すなわち、この例ではキャラクタ1に対応するストーリー演出の実行を示す特殊モードフラグ1と、キャラクタ2に対応するストーリー演出の実行を示す特殊モードフラグ2と、キャラクタ3に対応するストーリー演出の実行を示す特殊モードフラグ3と、の3つの特殊モードフラグを設けている。また、上記演出カウンタは、大当り昇格演出を実行して15R確変大当りに昇格しないことを通知した場合に15R大当り遊技状態の終了後に液晶表示装置1315で実行される装飾図柄の変動表示の実行回数を計数するカウンタである。

10

20

〔15-10-1B. ボタン演出設定処理〕

図201は、上記ボタン演出設定処理（ステップS2117）についてその手順を示すフローチャートである。

【0842】

この実施の形態では、サブ統合MPU1740aは、主制御MPU1700aからボタン演出を実行する変動表示パターンを指示する変動表示パターンコマンドを受信したとき、当該変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間に上記演出選択スイッチ31の操作を有効（演出選択信号の入力を有効）とした後に無効（演出選択信号の入力を無効）とする処理を所定回数実行する。そして、上記演出選択スイッチ31の操作を有効としてから無効とするまでのボタン有効期間における演出選択スイッチ31の操作に応じて、当該変動表示の表示結果が大当り図柄（15R確変図柄、15R非確変図柄）となる可能性の高低（いわゆる大当り期待度：（当該演出の全出現率）分の（大当り時の当該演出の出現率））を通知するボタン演出を実行する。なお、ボタン有効期間の回数は変動表示パターンに応じて異なり、この例では1回～4回のうちいずれかが設定されている。

30

【0843】

ボタン演出設定処理では、受信した変動表示パターンコマンドに基づいて演出選択スイッチ31の操作に応じて通知する変動表示の表示結果が大当り図柄となる可能性の高低の上限を決定するとともに、受信した変動表示パターンコマンドに基づいてボタン有効期間の回数を設定する。なお、本例では、主制御MPU1700aは、リーチを発生させないはずれとなるときには1回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンに決定し、リーチを発生させてははずれとなるときには1回～3回のいずれかのボタン有効期間が設定される変動表示パターンに決定し、15大当りとなるときには1回～4回のいずれかのボタン有効期間が設定される変動表示パターンに決定する。

40

【0844】

15R大当りとなるときには4回のボタン有効期間が設定される一方はずれとなるときには最大で3回のボタン有効期間しか設定されないため、演出選択スイッチ31の操作を要求する演出が4回実行されたときに遊技興趣を向上させることができる。また、15R大当りとなるときにはリーチを発生させてははずれとなるときよりも高い割合でボタン有効

50

期間が設定される回数が多い変動表示パターンに決定する。具体的には、主制御MPU1700aは、上記変動表示パターン設定処理においてリーチを発生させてないはずれとするときには、リーチ時の変動表示パターンテーブルに上記変動表示パターン用乱数それぞれに対応して関連付けされるかたちで記憶されている複数種類の変動表示パターンの中から63001分の4620の割合で1回のボタン有効期間が設定されるボタン演出を実行してリーチを発生させないはずれ図柄を導出表示する変動表示パターンに決定し、63001分の336の割合で1回のボタン有効期間が設定されるボタン演出を実行してリーチを発生してははずれ図柄を導出表示する変動表示パターンに決定し、63001分の210の割合で2回のボタン有効期間が設定されるボタン演出を実行してリーチを発生してははずれ図柄を変動表示パターンに決定し、63001分の105の割合で3回のボタン有効期間が設定されるボタン演出を実行してリーチを発生してははずれ図柄を変動表示パターンに決定する。また、主制御MPU1700aは、上記変動表示パターン設定処理において15R大当たりとするときには、大当たり時の変動表示パターンテーブルに上記変動表示パターン用乱数それぞれに対応して関連付けされるかたちで記憶されている複数種類の変動表示パターンの中から63001分の4140の割合で1回のボタン有効期間が設定されるボタン演出を実行して15R確変図柄若しくは15R非確変図柄を導出表示する変動表示パターンに決定し、63001分の6390の割合で2回のボタン有効期間が設定されるボタン演出を実行して15R確変図柄若しくは15R非確変図柄を導出表示する変動表示パターンに決定し、63001分の11520の割合で3回のボタン有効期間が設定されるボタン演出を実行して15R確変図柄若しくは15R非確変図柄を導出表示する変動表示パターンに決定し、63001分の540の割合で4回のボタン有効期間が設定されるボタン演出を実行して15R確変図柄若しくは15R非確変図柄を導出表示する変動表示パターンに決定する。このように、1回～3回のボタン有効期間においてはリーチを発生させてははずれとなるときにはよりボタン有効期間の回数が少ない変動表示パターンに決定する割合を高くし、15R大当たりとなるときにはよりボタン有効期間の回数が多い変動表示パターンに決定する割合を高くしている。そのため、ボタン演出にてボタン有効期間の回数が多いとき、換言すると演出選択スイッチ31の操作を要求する演出が多いときには15R大当たりとなる割合が高くなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0845】

サブ統合MPU1740aは、主制御MPU1700aから受信した変動表示パターンコマンドがボタン演出を実行する変動表示パターンであれば（ステップS3201）、当該変動表示パターンに基づく変動表示の結果に応じてボタン演出にて通知する大当たり図柄となる可能性の上限を決定する上限区域抽選テーブルを選択する。すなわち、リーチを発生させないはずれとなる変動表示パターンであれば（ステップS3202）、はずれ時上限区域抽選テーブルを選択し（ステップS3203）、リーチを発生させてははずれとなる変動表示パターンであれば（ステップS3204）、リーチ時上限区域抽選テーブルを選択し（ステップS3205）、大当たりとなる変動表示パターンであれば大当たり時上限区域抽選テーブルを選択する（ステップS3206）。

【0846】

次いで、サブ統合MPU1740aは、「0」～「255」の範囲で更新されるカウンタから上限区域抽選用乱数を取得し（ステップS3207）、取得した上限区域抽選用乱数と選択した上限区域抽選テーブル（はずれ時上限区域決定テーブル、リーチ時上限区域決定テーブル、大当たり時上限区域決定テーブル）とに基づいてボタン演出にて通知する大当たり図柄となる可能性の上限区域を決定する。

【0847】

図202に上限区域抽選テーブルを示す。図202に示すようにこの例では、第1区域と、第2区域と、第3区域と、第4区域と、第5区域と、第6区域と、の各区域によりボタン演出にて通知する大当たり図柄となる可能性の高低を通知し、これらによって通知される大当たり図柄となる可能性は、第1区域<第2区域<第3区域<第4区域<第5区域<第6区域となっている。

【0848】

図202(A)に示すはずれ時上限区域抽選テーブルでは、256分の32の割合で第1区域に決定し、256分の224の割合で第2区域に決定する。すなわち、はずれとなるときにはボタン演出にて第1区域又は第2区域を上限に大当たり図柄となる可能性を通知し、第3区域～第6区域を通知しない。

【0849】

図202(B)に示すリーチ時上限区域抽選テーブルでは、256分の4の割合で第2区域に決定し、256分の87の割合で第3区域に決定し、256分の102の割合で第3区域に決定し、256分の63の割合で第5区域に決定する。すなわち、リーチを発生してはずれとなるときにはボタン演出として第2区域～第5区域を上限に大当たり図柄となる可能性を通知し、第6区域を通知しない。

10

【0850】

図202(C)に示す大当たり時上限区域抽選テーブルでは、256分の4の割合で第1区域に決定し、256分の11の割合で第2区域に決定し、256分の77の割合で第3区域に決定し、256分の74の割合で第4区域に決定し、256分の69の割合で第5区域に決定し、256分の21の割合で第6区域に決定する。すなわち、15R大当たり(15R確変大当たり、15R非確変大当たり)となるときにはボタン演出として全ての区域(第1区域～第6区域)のいずれかを上限に大当たり図柄となる可能性を通知する。

【0851】

このようにこの例では、ボタン演出にて第6区域を通知したときには15R大当たりとなるように各上限区域抽選テーブルを構成するため、第6区域を通知した場合には遊技興趣を向上させることができる。また、大当たりとなるときには全ての区域のいずれかを上限に決定するため、ボタン演出にて第1区域若しくは第2区域を通知した場合にも15R大当たりに対する期待を維持させることができる。

20

【0852】

取得した上限区域抽選用乱数と選択した上限区域抽選テーブルとに基づいてボタン演出にて通知する大当たり図柄となる可能性の上限を決定すると、サブ統合MPU1740aは、決定した上限区域に応じた上限区域フラグをオンし(ステップS3208)、変動表示パターンによって指示されたボタン演出にて大当たり図柄となる可能性の高低を通知する演出を実行する回数を演出回数カウンタにセットし(ステップS3209)、演出選択スイッチ31の操作を有効とするボタン有効期間を有効期間タイマにセットする(ステップS3210)とともに演出選択スイッチ31の操作を有効とするまでの演出待機時間を演出待機タイマにセットして処理を終了する(ステップS3211)。また、ステップS3201で主制御MPU1700aからボタン演出を実行する変動表示パターンを指示する変動表示パターンコマンドを受信していなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

30

[15-10-1C. ルーレット演出設定処理]

図203は、上記ルーレット演出設定処理(ステップS2118)についてその手順を示すフローチャートである。

【0853】

40

この実施の形態では、サブ統合MPU1740aは、主制御MPU1700aからルーレット演出を実行する変動表示パターンを指示する変動表示パターンコマンドを受信したとき、当該変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間にルーレット演出を実行する。ルーレット演出とは、液晶表示器1315にルーレットにより抽選する態様を表示し、ルーレット停止時の表示態様(いわゆる出目)に応じて上記15R大当たり(15R確変大当たり、15R非確変大当たり)となる割合の高低(いわゆる大当たり期待度)を示唆する演出である。本例では、ルーレット演出を開始すると楕円形状の表示領域1320の縁部に、第1区分1326a～第8区分1326hの8つの区分を有するとともに各々に「?」が付されたルーレットの目(区分)を表示した後、ループユニット1570を駆動して車1572cを楕円形状の表示領域1320の外周部に沿って走行させる。また、車

50

1 5 7 2 c の走行に合わせて表示領域 1 3 2 0 に排気ガス 1 3 2 7 を表示し、「？」が付されたルーレットの目を覆い隠す。そして、排気ガス 1 3 2 7 を徐々に消して各区分を所定の表示内容で表示した後、ルーレットによる抽選を実行してルーレット停止時の区分の表示内容により 1 5 R 大当たりとなる割合の高低を示唆する。また、この例では、第 1 区分 1 3 2 6 a ～第 8 区分 1 3 2 6 h の 8 つに区分けされたルーレットにより第 1 区分 1 3 2 6 a ～第 8 区分 1 3 2 6 h のそれぞれを独立させて抽選してルーレット停止時に 1 つの区分を指定する 8 分割のルーレット演出と、第 1 区分 1 3 2 6 a ～第 8 区分 1 3 2 6 h の 8 つに区分けされたルーレットを 2 つの区分毎に抽選してルーレット停止時に 2 つの区分を指定する 4 分割のルーレット演出と、のいずれかを実行する。なお、4 分割のルーレット演出では指定される 2 つの区分には同一の内容を表示する。

10

【0854】

ルーレット演出設定処理では、受信した変動表示パターンコマンドに基づいてルーレット停止時の区分、該区分に表示する内容、他の区分の表示内容、ルーレット演出の分割数（8 分割又は 4 分割）を設定する。また、本例では主制御 M P U 1 7 0 0 a は、上記変動表示パターン設定処理において 1 5 R 大当たりとするときには、大当たり時の変動表示パターンテーブルに上記変動表示パターン用乱数それぞれに対応して関連付けされるかたちで記憶されている複数種類の変動表示パターンの中から 6 3 0 0 1 分の 2 0 6 7 6 の割合でルーレット演出を実行して 1 5 R 確変図柄若しくは 1 5 R 非確変図柄を導出表示する変動表示パターンに決定する。また、上記変動表示パターン設定処理においてリーチを発生させてはずれとするときには、リーチ時の変動表示パターンテーブルに上記変動表示パターン用乱数それぞれに対応して関連付けされるかたちで記憶されている複数種類の変動表示パターンの中から 6 3 0 0 1 分の 6 2 7 5 の割合でルーレット演出を実行してリーチを発生してはずれ図柄を導出表示する変動表示パターンに決定し、6 3 0 0 1 分の 5 4 0 0 の割合でルーレット演出を実行してリーチを発生させないではずれ図柄を導出表示する変動表示パターンに決定する。

20

【0855】

サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、ルーレット演出設定処理を開始すると、まず主制御 M P U 1 7 0 0 a から受信した変動表示パターンコマンドがルーレット演出を実行する変動表示パターンコマンドであるか否かを判別する（ステップ S 3 4 0 1）。そして、受信した変動表示パターンコマンドがルーレット演出を実行しない変動表示パターンコマンドであれば以降の処理を実行することなく処理を終了する。また、受信した変動表示パターンコマンドがルーレット演出を実行する変動表示パターンであるときに、ルーレット演出を実行してリーチを発生させないではずれ図柄を導出表示する変動表示パターンであれば（ステップ S 3 4 0 2）、はずれ時演出結果決定テーブルを選択し（ステップ S 3 4 0 3）、ルーレット演出を実行してリーチ発生してはずれ図柄を導出表示する変動表示パターンであれば（ステップ S 3 4 0 4）、リーチ時演出結果決定テーブルを選択し（ステップ S 3 4 0 5）、ルーレット演出を実行して 1 5 R 確変図柄若しくは 1 5 R 非確変図柄を導出表示する変動表示パターンであれば、大当たり時演出結果決定テーブルを選択する（ステップ S 3 4 0 6）。

30

【0856】

次いで、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、「0」～「4 0 9 5」の範囲で更新されるカウンタから演出結果決定用乱数を取得し（ステップ S 3 4 0 7）、取得した演出結果決定用乱数と選択した演出結果決定テーブル（はずれ時演出結果決定テーブル、リーチ時演出結果決定テーブル、大当たり時演出結果決定テーブル）とに基づいてルーレット演出の分割数（4 分割又は 8 分割）、ルーレット停止時の区分、該区分に表示する内容を決定する。

40

【0857】

図 2 0 4 に演出結果決定テーブルを示す。図 2 0 4（A）ははずれ時演出結果決定テーブルであり、図 2 0 4（B）はリーチ時演出結果決定テーブルであり、図 2 0 4（C）は大当たり時演出結果決定テーブルである。演出結果決定テーブルは、ルーレット停止時の区分や該区分に表示する内容及びルーレットの分割数を決定するためのテーブルである。こ

50

の例では、ルーレットの各区分（第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hそれぞれ）に、「大当たり」、「激アツ」、「スーパーリーチ」、「リーチ」、「?」、「ハート」、「車」、「旗」の8つの表示内容のうちいずれかを表示する。図204に示すテーブルは演出結果決定用乱数と比較される判定値の総数を示すものである。

【0858】

図204（A）に示すはずれ時演出結果決定テーブルでは、ルーレット停止時の区分に表示する内容として「?」だけを選択可能に設定されている。また、図204（B）に示すリーチ時演出結果決定テーブルでは、ルーレット停止時の区分に表示する内容として上記8つの表示内容のうち「大当たり」以外の表示内容を選択可能に設定されている。そして、図204（C）に示す大当たり時演出結果決定テーブルでは、ルーレット停止時の区分に表示する内容として上記8つの表示内容の全てを選択可能に設定されている。すなわち、停止時の表示結果として「大当たり」を表示した場合には必ず15R大当たり（15R確変大当たり、15R非確変大当たり）となる。また、図204に示す各演出結果決定テーブルには、ルーレット停止時の区分に表示する内容と共にルーレット停止時の区分及びルーレットの分割数が対応付けされている。

【0859】

しかして、サブ統合MPU1740aは、ステップS3407にて取得した演出結果決定用乱数と選択した演出結果決定テーブルとに基づいて決定した演出結果（ルーレット停止時の区分、該区分に表示する内容、ルーレットの分割数）をサブ統合内蔵RAMに設けた演出結果バッファに記憶する（ステップS3408）。

【0860】

また、サブ統合MPU1740aは、決定した演出結果（この例ではルーレット停止時の区分に表示する内容）に応じた表示内容決定テーブルを選択するとともに（ステップS3409）、第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hそれぞれに対応して「0」～「4095」の範囲で更新されるカウンタそれぞれから表示内容決定用乱数を取得し（ステップS3410）、選択した表示内容決定テーブルと取得した表示内容決定用乱数とに基づいてルーレット停止時の区分以外の区分の表示内容を決定する。すなわち、第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hの8つ区分それぞれに対応する8つのカウンタから表示内容決定用乱数を取得し、表示内容決定テーブルと比較することにより当該カウンタに対応する区域に表示する内容を決定する。このとき、サブ統合MPU1740aは、4分割のルーレット演出に決定している場合には第1区分1 3 2 6 aと第2区分1 3 2 6 bとを、第3区分1 3 2 6 cと第4区分1 3 2 6 dとを、第5区分1 3 2 6 eと第6区分1 3 2 6 fとを、第7区分1 3 2 6 gと第8区分1 3 2 6 hとを、それぞれを同一の表示内容に決定する。すなわち、8分割のルーレット演出に決定している場合には第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hの8つの区分毎に表示内容を決定し、4分割のルーレット演出に決定している場合には第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hの任意の組み合わせの2つの区分毎に表示内容を決定する。

【0861】

なお、停止時の区分に対応するカウンタから表示内容決定用乱数を取得しないようにしてもよいし、停止時の区分に対応するカウンタから表示内容決定用乱数を取得した場合には表示内容決定テーブルと比較しないようにしてもよいし、停止時の区分に対応するカウンタから取得した表示内容決定用乱数に基づいて表示内容を決定した場合には決定した表示内容を破棄するようにしてもよい。また、4分割のルーレット演出に決定している場合には、第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hのそれぞれに対応する全てのカウンタ若しくは停止時の区分以外の区分に対応する全てのカウンタから表示内容決定用乱数を取得するようにしてもよいし、第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hのそれぞれに対応する全てのカウンタのうち任意の組み合わせの2つの区分の一方に対応するカウンタから表示内容決定用乱数を取得するようにしてもよい。第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hのそれぞれに対応する全てのカウンタ若しくは停止時の区分以外の区分に対応する全てのカウンタから表示内容決定用乱数を取得する場合には第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3

26hの任意の組み合わせの2つの区分の一方の区分に対応するカウンタから取得した表示内容決定用乱数と表示内容決定テーブルを比較しないようにしてもよいし、第1区分1326a～第8区分1326hの任意の組み合わせの2つの区分の一方の区分に対応するカウンタから取得した表示内容決定用乱数に基づいて決定した表示内容を破棄するようにしてもよい。

【0862】

図205(A)に表示内容決定テーブルを示す。なお、図205(A)に示す表示内容決定テーブルは表示内容決定用乱数と比較される判定値の総数を示すものである。本例では、停止時の区分の表示内容が「大当たり」、「激アツ」、「スーパーリーチ」、「リーチ」及び「?」となる場合には、停止時の区分以外の表示内容として停止時の区分の表示内容と同一の表示内容に決定される割合が高くなるように表示内容決定テーブルを設定している。サブ統合MPU1740aは、停止時の区分の表示内容に対応する表示内容決定テーブルと各区分に対応するカウンタから取得した表示内容決定用乱数とに基づいて停止時の区分以外の区分の表示内容をそれぞれ決定する。

10

【0863】

サブ統合MPU1740aは、ルーレット停止時の区分以外の区分の表示内容を決定すると、決定した各区分の表示内容をそれぞれサブ統合内蔵RAMに設けた表示内容バッファに記憶する(ステップS3412)。また、サブ統合MPU1740aは、上書内容決定テーブルを選択するとともに(ステップS3412)、上書内容決定用乱数を取得し(ステップS3413)、第1区分1326a～第8区分1326hの停止時の区分以外の所定の区分の表示内容として表示内容バッファに記憶されている表示内容を変更するための処理を行う。

20

【0864】

図205(B)に上書内容決定テーブルを示す。なお、図205(B)に示す上書内容決定テーブルは上書内容決定用乱数と比較される判定値の総数を示すものである。本例では、停止時の区分の表示内容と同一の表示内容は選択されないように上書内容決定テーブルを構成している。これにより、第1区分1326a～第8区分1326hの全ての区分に同一の表示内容が表示されることを防止できる。上述したように、停止時の区分以外の表示内容として停止時の区分と同一の表示内容に決定される割合が高いため、第1区分1326a～第8区分1326hの全ての区分に同一の表示内容が表示された場合にはルーレットによる抽選に対する興味を失わせてしまう虞がある。そのため、第1区分1326a～第8区分1326hの停止時の区分以外の所定の区分の表示内容を停止時の区分の表示内容とは異なる表示内容に更新することによって全ての区分に同一の表示内容が表示されることを抑止し、ルーレット演出に対する興味の低下を抑止している。また、本例では、8分割のルーレット演出を実行する場合に第1区分1326a～第8区分1326hのうち停止時の区分として奇数の区分(第1区分1326a、第3区分1326c、第5区分1326e、第7区分1326g)に決定されていれば第2区分1326b及び第4区分1326dの表示内容を変更し、第1区分1326a～第8区分1326hのうち停止時の区分として偶数の区分(第2区分1326b、第4区分1326d、第6区分1326f、第8区分1326h)に決定されていれば第1区分1326a及び第3区分1326cの表示内容を変更し、4分割のルーレット演出を実行する場合に第1区分1326a～第8区分1326hのうち停止時の区分として第1第2区分1326b又は第5第6区分1326fに決定されていれば第3第4区分1326d及び第7区分1326g、8の表示内容を変更し、第1区分1326a～第8区分1326hのうち停止時の区分として第3第4区分1326d又は第7区分1326g、8に決定されていれば第1第2区分1326b及び第5第6区分1326fの表示内容を変更する。

30

40

【0865】

サブ統合MPU1740aは、第1区分1326a～第8区分1326hの停止時の区分以外の区分の表示内容として変更する表示内容を決定すると、サブ統合内蔵RAMの表示内容バッファに記憶されている表示内容のうち対応する区分の表示内容を決定した表示

50

内容に上書き更新し（ステップS 3 4 1 4）、処理を終了する。

【0 8 6 6】

なお、上記した以外にもルーレットの抽選態様に関わる決定処理を実行するようにしてもよい。例えば、ルーレットの抽選の回転方向に関する抽選を行うように構成してもよい。具体的には、ルーレットを時計回りで抽選する態様を表示するか、反時計回りで抽選する態様を表示するか、第1区分1 3 2 6 a～第8区分1 3 2 6 hをランダムで抽選する態様を表示するかを抽選するようにしてもよい。この場合には、停止時の区分の表示内容に応じて異なるテーブルを用いて抽選するようにしてもよいし、ルーレットの抽選の回転方向により1 5 R大当たり（1 5 R確変大当たり、1 5 R非確変大当たり）となる割合（いわゆる大当たり期待度）を異ならせるようにしてもよい。

10

〔1 5－1 0－2．変動演出中処理〕

図2 0 6は、上記変動演出中処理（ステップS 2 0 0 1）についてその手順を示すフローチャートである。

【0 8 6 7】

上記演出制御プロセスフラグが当該変動演出中処理を行うべき旨を示しているときは、同図2 0 6に示されるように、サブ統合MPU 1 7 4 0 aは、まず、ステップS 2 2 0 1の処理として、主制御MPU 1 7 0 0 aから受信した変動表示パターンコマンドによって指示される変動時間が設定された演出タイマを1加算する。そして、主制御MPU 1 7 0 0 aから停止コマンドすなわち特1停止コマンド又は特2停止コマンドの一方を受信していれば（ステップS 2 2 0 2）、次にステップS 2 2 0 3の処理に移行する。すなわち、このステップS 2 2 0 3の処理において、上記変動演出終了処理（ステップS 2 0 0 2）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

20

【0 8 6 8】

一方、主制御MPU 1 7 0 0 aから特1停止コマンド及び特2停止コマンドのいずれも受信していなければ（ステップS 2 2 0 2）、上限区域フラグがオンしているか否かを判別し（ステップS 2 2 0 4）、上限区域フラグがオンしていればボタン演出処理を実行して上記ボタン演出を行う（ステップS 2 2 2 0 5）。上述したように上限区域フラグは上記ボタン演出設定処理でボタン演出を実行するときにオンされ、サブ統合MPU 1 7 4 0 aは、上限区域フラグがオンしていればボタン演出を実行すると判定してボタン演出処理を実行する。その後、処理を終了する。また、ステップS 2 2 0 4にて上限区域フラグがオンしていなければボタン演出しないと判定してボタン演出処理を実行することなく処理を終了する。

30

【0 8 6 9】

なお、上記スケジューラメイン処理（ステップS 7 3 2）においてサブ統合MPU 1 7 4 0 aは、演出タイマの値を参照し、該演出タイマの値に基づいて演出タイマ設定値に設定されている時間が経過したか否かを判断し、演出タイマ設定値に設定されている時間が経過していればプロセスデータテーブルの切り替えを行う。すなわち、演出タイマによって液晶表示器1 3 1 5において装飾図柄の変動表示を開始してからの経過時間が示され、該経過時間に応じたプロセスデータテーブルを指定するようにポインタを更新することにより液晶表示器1 3 1 5において装飾図柄の変動表示を開始してからの経過時間に応じた態様で演出ランプ1 2 3 0、階調ランプ1 2 4 0及びスピーカ3 4等の駆動制御が実行されて液晶表示器1 3 1 5の表示態様に同期した演出を実行することができる。

40

〔1 5－1 0－2 A．ボタン演出処理〕

図2 0 7は、上記ボタン演出処理（ステップS 2 2 0 5）についてその手順を示すフローチャートである。

【0 8 7 0】

ボタン演出処理を開始するとサブ統合MPU 1 7 4 0 aは、上記演出待機タイマが0でなければ（ステップS 3 3 0 1）、演出待機タイマを1減算し（ステップS 3 3 0 2）、演出待機タイマが0にならなければ（ステップS 3 3 0 3）、以降の処理を実行すること

50

なく処理を終了する。ステップS 3 3 0 1又はステップS 3 3 0 3にて演出待機タイマが0であれば上記有効期間タイマを1減算し（ステップS 3 3 0 4）、有効期間タイマが0になったか否かを判定する（ステップS 3 3 0 5）。

【0871】

ステップS 3 3 0 5で有効期間タイマが0にならなかったとき、すなわち演出選択スイッチ31の操作を有効とするボタン有効期間が経過していないときには、演出選択スイッチ31が操作されたことに基づいて出力される演出選択信号が入力されているか否かを判別する（ステップS 3 3 1 3）。

【0872】

ステップS 3 3 1 3で演出選択信号が入力されていれば、演出選択スイッチ31の未操作期間を計測する未操作カウンタに初期値（0）をセットし（ステップS 3 3 1 4）、演出選択スイッチ31の操作に応じて大当り図柄となる可能性を通知する区域を変更するか否かを判定する。具体的には、区域決定テーブルを選択するとともに（ステップS 3 3 1 5）、「0」～「511」の範囲で更新されるカウンタから区域決定用乱数を取得して（ステップS 3 3 1 6）、選択した区域決定テーブルと取得した区域決定用乱数とに基づいて通知している区域とは異なる区域に変更するか否かを判定する（ステップS 3 3 1 7）。

【0873】

図208に区域決定テーブルを示す。上述したようにこの例ではボタン有効期間の回数は1回～4回のいずれかに設定される。この例では、実行中のボタン有効期間が何回目のボタン有効期間であるかに応じて異なるテーブルが設けられている。また、サブ統合MPU1740aは、ボタン有効期間の実行回数に応じたテーブルのうち現在通知している区域に応じたテーブルを選択する。なお、サブ統合MPU1740aは、現在通知している区域が上記上限区域フラグによって示される区域と一致する場合には区域を変更しないと判定する。

【0874】

図208（A）～図208（D）に示すようにボタン有効期間の実行回数が少ない場合にはボタン有効期間の実行回数が多い場合に比べてより有利な区域に変更し難くなるように各テーブルを構成している。具体的には、1回目のボタン有効期間を実行しているときに選択される区域決定テーブルにおいて現在通知している区域が第3区域である場合には、512分の4の割合で第4区域に変更すると判定し、2回目のボタン有効期間を実行しているときに選択される区域決定テーブルにおいて現在通知している区域が第3区域である場合には、512分の32の割合で第4区域に変更すると判定し、3回目のボタン有効期間を実行しているときに選択される区域決定テーブルにおいて現在通知している区域が第3区域である場合には、512分の64の割合で第4区域に変更すると判定し、4回目のボタン有効期間を実行しているときに選択される区域決定テーブルにおいて現在通知している区域が第3区域である場合には、512分の128の割合で第4区域に変更すると判定する。これにより、所定回数のボタン有効期間のうち早い段階でより有利な区域が通知されることによりボタン演出に対する興味を低下させることを抑止でき、ボタン演出に対する興味を長期間に亘って維持させることが可能となる。

【0875】

ステップS 3 3 1 7において通知する区域を変更すると判定した場合には、サブ統合側送信リングバッファに変更後の区域を指定する区域指定コマンドと当該区域における最低目盛を指定する目盛指定コマンドとを記憶し（ステップS 3 3 1 8）、処理を終了する。このように、ボタン有効期間内に演出選択信号が入力される毎、すなわち演出選択スイッチ31が操作される毎に通知する区域を変更するか否かの判定を行う。

【0876】

なお、この例では第1区域～第6区域の各区域は所定の幅を有し、それぞれの区域内には、複数の目盛（第1目盛～第5目盛）が付されている。ボタン演出では一の区域内の所定の目盛を指定することで大当り図柄が導出表示される可能性の高低を通知する。ステッ

プ S 3 3 1 7 において通知する区域を変更すると判定された場合には、変更後の区域内における最低目盛（第 1 目盛）を指定する。

【0 8 7 7】

また、サブ統合 MPU 1 7 4 0 a は、ボタン有効期間に演出選択スイッチ 3 1 が操作されたときに通知する区域を変更しないと判定した場合には各区域において最大目盛を指定していなければ（ステップ S 3 3 1 9）、目盛決定テーブルを選択するとともに（ステップ S 3 3 2 0）、「0」～「1 1 9」の範囲で更新されるカウンタから目盛決定用乱数を取得して（ステップ S 3 3 2 1）、指定している目盛を変更するか否かを判定する（ステップ S 3 3 2 2）。図 2 0 9 に示すように、目盛決定テーブルは現在指定している目盛に応じて異なるテーブルが設けられている。また、第 1 目盛を指定しているときには 2 分の 1 の割合で第 2 目盛に変更すると判定し、第 2 目盛～第 4 目盛を指定しているときには 3 分の 1 の割合で第 3 目盛～第 5 目盛に変更すると判定し、最大目盛である第 5 目盛を指定しているときには変更しないように構成される。

10

【0 8 7 8】

目盛決定テーブルと取得した目盛決定用乱数とに基づいて目盛を変更すると判定した場合には、サブ統合側送信リングバッファに現在の区域を指定する区域指定コマンドと変更後の目盛を指定する目盛指定コマンドとを記憶し（ステップ S 3 3 2 3）、処理を終了する。また、ステップ S 3 3 1 9 において各区域の最大目盛である第 5 目盛を指定している場合及びステップ S 3 3 2 2 において目盛を変更しないと判定した場合には以降の処理を実行することなく処理を終了する。

20

【0 8 7 9】

また、ステップ S 3 3 1 3 で演出選択信号が入力されていなければ、すなわち演出選択スイッチ 3 1 が操作されていなければ、現在通知している区域が第 1 区域であるか否か及び各区域の最低目盛である第 1 目盛を指定しているか否かを判定する（ステップ S 3 3 2 4）。現在通知している区域が第 1 区域である場合若しくは各区域の最低目盛である第 1 目盛を指定している場合には以降の処理を実行することなく処理を終了する。現在通知している区域が第 1 区域でない場合であって各区域の最低目盛である第 1 目盛を指定していない場合には、上記未操作カウンタを 1 加算し（ステップ S 3 3 2 5）、未操作カウンタが所定値に達していれば（ステップ S 3 3 2 6）、サブ統合側送信リングバッファに現在の区域を指定する区域指定コマンドと現在の目盛よりも 1 つ下の目盛を指定する目盛指定コマンドとを記憶し（ステップ S 3 3 2 7）、未操作カウンタに初期値（0）をセットして（ステップ S 3 3 2 8）、処理を終了する。すなわち、未操作カウンタによって計測された期間に演出選択スイッチ 3 1 の操作がなかった場合には指定する目盛を下げる。ステップ S 3 3 2 6 にて未操作カウンタが所定値に達していなければ以降の処理を実行することなく処理を終了する。

30

【0 8 8 0】

また、ステップ S 3 3 0 5 で有効期間タイマが 0 になったと判定した場合には、当該ボタン有効期間内に演出選択信号が入力されたか否か、すなわち当該ボタン有効期間内に演出選択スイッチ 3 1 が操作されたか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 6）。当該ボタン有効期間内に演出選択スイッチ 3 1 が操作されたときには再び演出選択スイッチ 3 1 の操作を有効とするまでの演出待機時間を演出待機タイマにセットし（ステップ S 3 3 0 9）、上記演出回数カウンタを 1 減算して（ステップ S 3 3 1 0）、演出回数カウンタが 0 になったら（ステップ S 3 3 1 1）、上限フラグをオフして処理を終了する（ステップ S 3 3 1 2）。演出回数カウンタが 0 でなければ以降の処理を実行することなく処理を終了する。

40

【0 8 8 1】

また、ステップ S 3 3 0 6 でボタン有効期間内に演出選択スイッチ 3 1 が操作されなかったことにより演出選択信号が入力されなかった場合には、変動表示パターン及び演出回数カウンタのカウンタ値に応じたプロセスデータを選択し（ステップ S 3 3 0 7）、サブ統合側送信リングバッファに選択したプロセスデータに応じた表示コマンドを記憶し（ス

50

テップS 3 3 0 8)、上限区域フラグをオフして処理を終了する(ステップS 3 3 1 2)。すなわち、所定回数のボタン有効期間のうち一のボタン有効期間内に演出選択スイッチ31が操作されなかった場合には上限区域フラグをオフしてボタン演出の実行を終了し、ボタン有効期間の残り回数及び変動表示パターンに応じたプロセスデータに応じた演出表示を実行する。これにより、演出選択スイッチ31の操作強要による遊技興趣の低下を回避することができる。

[15-10-3. 変動演出終了処理]

図210は、上記変動演出終了処理(ステップS 2 0 0 2)についてその手順を示すフローチャートである。

【0882】

上記演出制御プロセスフラグが当該変動演出終了処理を行うべき旨を示しているときは、同図210に示されるように、サブ統合MPU1740aは、大当り遊技状態及び小当り遊技状態のいずれかに制御されることを示すラウンド演出フラグがオンしていることを条件に(ステップS 2 3 0 1)、ラウンド演出フラグをオフした後(ステップS 2 3 0 2)、15R大当り開始コマンド(15R確変大当り開始コマンド、15R非確変大当り開始コマンド)を受信していれば(ステップS 2 3 0 3)、上記大当り昇格演出フラグがオンしているか否かを判定する(ステップS 2 3 1 1)。そして、大当り昇格演出フラグがオンしていれば大当り開始コマンド及び大当り昇格演出に応じたプロセスデータを選択してステップS 2 3 1 3に進む。すなわち、大当り昇格演出を実行することを示す大当り昇格演出フラグがオンしていれば大当り昇格演出に応じた15R確変大当り若しくは15R非確変大当りのプロセスデータを選択する。

【0883】

また、ステップS 2 3 1 1で大当り昇格フラグがオンしていないとき、ステップS 2 3 0 4で2R大当り開始コマンド(2R確変大当りC開始コマンド～2R確変大当りH開始コマンド)を受信しているとき、及びステップS 2 3 0 5で小当り開始コマンド(小当りA開始コマンド～小当りC開始コマンド)を受信しているときには、ステップS 2 3 0 6に進む。

【0884】

次いで、サブ統合MPU1740aは、大当り開始コマンド(15R確変大当り開始コマンド、15R非確変大当り開始コマンド、2R確変大当りC開始コマンド～2R確変大当りH開始コマンド)又は小当り開始コマンド(小当りA開始コマンド、小当りB開始コマンド、小当りC開始コマンド)に応じたプロセスデータを選択し(ステップS 2 3 0 6)、演出タイマを0に更新する(ステップS 2 3 0 7)。上述したようにプロセスデータは、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等の制御態様が時系列に記憶されたデータである。大当り開始コマンド(15R確変大当り開始コマンド、15R非確変大当り開始コマンド、2R確変大当りC開始コマンド～2R確変大当りH開始コマンド)又は小当り開始コマンド(小当りA開始コマンド、小当りB開始コマンド、小当りC開始コマンド)に応じたプロセスデータに基づいて演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を駆動制御することにより大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始するときの演出を実行する。

【0885】

また、サブ統合MPU1740aは、サブ統合側送信リングバッファに表示コマンドとして、主制御MPU1700aから受信した特1停止コマンド若しくは特2停止表示コマンド、15R大当り開始コマンド(15R確変大当り開始コマンド、15R非確変大当り開始コマンド)、2R大当り開始コマンド(2R確変大当りC開始コマンド～2R確変大当りH開始コマンド)、小当り開始コマンド(小当りA開始コマンド～小当りC開始コマンド)等を記憶し(ステップS 2 3 0 8)、ラウンド演出処理(ステップS 2 0 0 3)にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で(ステップS 2 3 0 9)、この処理を終了する。なお、大当り昇格演出フラグがオンしている場合には大当り昇格演出の開始を指示する大当り昇格演出開始コマンドをサブ統合側送信リングバッ

10

20

30

40

50

ファに記憶する。サブ統合側送信リングバッファに特1停止コマンド若しくは特2停止表示コマンド、15R大当り開始コマンド（15R確変大当り開始コマンド、15非確変大当り開始コマンド）、2R大当り開始コマンド（2R確変大当りC開始コマンド～2R確変大当りH開始コマンド）、小当り開始コマンド（小当りA開始コマンド～小当りC開始コマンド）等を記憶することにより液晶制御基板1750にこれらのコマンドが送信され、該コマンドに基づいて液晶表示器1315を表示制御することにより装飾図柄の変動表示を停止して表示結果を導出表示したり、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始するときの演出を実行したりする。

【0886】

また、ステップS2301でラウンド演出フラグがオンしていないとき、すなわち大当り遊技状態及び小当り遊技状態のいずれにも制御しないとき（ステップS2301）、及びステップS2305で15R大当り開始コマンドと2R大当り開始コマンドと小当り開始コマンドとのいずれも受信していないとき、すなわちノイズ等の不具合によってラウンド演出フラグがオンしていたと判断したときには変動演出開始処理（ステップS2000）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で（ステップS2310）、この処理を終了する。なお、ステップS2305でノイズ等の不具合によってラウンド演出フラグがオンしていたと判断した場合にはラウンド演出フラグをオフする。

[15-10-4. ラウンド開始前処理]

図211は、上記ラウンド開始前処理（ステップS2003）についてその手順を示すフローチャートである。

【0887】

上記演出制御プロセスフラグが当該ラウンド開始前処理を行うべき旨を示しているときには、同図211に示されるように、上記サブ統合MPU1740aは、演出タイマを1加算する（ステップS2401）。また、大当り昇格演出フラグがオンしていなければ（ステップS2407）、ステップS2402に進む。大当り昇格演出フラグがオンしていれば、上記演出選択スイッチ31から演出選択信号が入力されているか否かを判別し（ステップS2408）、演出選択信号が入力されていれば演出選択信号に基づいて選択された演出（キャラクタ）に応じた演出選択フラグをオンし（ステップS2409）、ステップS2410に進む。このように演出選択フラグは、選択されたキャラクタキャラクタ毎に別個に設けられている。すなわち、この例ではキャラクタ1を選択したことを示す演出選択フラグ1と、キャラクタ2を選択したことを示す演出選択フラグ2と、キャラクタ3を選択したことを示す演出選択フラグ3と、の3つの演出選択フラグを設けている。

【0888】

図2に示すように本例では演出選択スイッチ31として左・中・右の3つのスイッチを備え、演出選択スイッチ31の左スイッチが操作されたことに基づいて左演出選択信号をサブ統合MPU1740aに出力し、演出選択スイッチ31の中スイッチが操作されたことに基づいて中演出選択信号をサブ統合MPU1740aに出力し、演出選択スイッチ31の右スイッチが操作されたことに基づいて右演出選択信号をサブ統合MPU1740aに出力する。また、サブ統合MPU1740aは、大当り昇格演出を開始するときに演出選択スイッチ31の左スイッチに対応して液晶表示器1315の表示領域1320における左側領域にキャラクタ1を表示制御し、演出選択スイッチ31の中スイッチに対応して液晶表示器1315の表示領域1320における中央領域にキャラクタ2を表示制御し、演出選択スイッチ31の右スイッチに対応して液晶表示器1315の表示領域1320における右側領域にキャラクタ3を表示制御していずれかを選択させ、入力された演出選択信号に基づいて選択したキャラクタ（演出）を特定する。すなわち、サブ統合MPU1740aは、左演出選択信号が入力されたことに基づいてキャラクタ1を選択したと判別して演出選択フラグ1をオンし、中演出選択信号が入力されたことに基づいてキャラクタ2を選択したと判別して演出選択フラグ2をオンし、右演出選択信号が入力されたことに基づいてキャラクタ3を選択したと判別して演出選択フラグ3をオンする。

【0889】

一方、演出選択信号が入力されていなければ（ステップS2408）、サブ統合MPU1740aは、演出タイマがタイムアウトしているか又はラウンド開始コマンドを受信しているかを判別する（ステップS2411）。演出タイマがタイムアウトしていないとともにラウンド開始コマンドを受信していない場合にはステップS2402に進む。演出タイマがタイムアウトしているか又はラウンド開始コマンドを受信していれば、大当り昇格演出1に応じた演出選択フラグ、すなわち演出選択フラグ1をオンする（ステップS2412）。なお、この例では大当り昇格演出を開始することを通知してから所定期間が経過するまで（演出タイマがタイムアウトするまで又はラウンド開始コマンドを受信するまで）に演出選択信号が入力されなければ常に大当り昇格演出1を実行することに決定するが、大当り昇格演出1～大当り昇格演出3のうち実行する演出を抽選などによりランダムに決定するようにしてもよいし、所定の順序で決定するようにしてもよい（例えば、前回の大当り昇格演出が大当り昇格演出1であれば今回の大当り昇格演出として大当り昇格演出2に決定する）。

10

【0890】

次いで、サブ統合MPU1740aは、サブ統合側送信リングバッファに大当り昇格演出1～大当り昇格演出3のうち選択した大当り昇格演出に応じた演出選択コマンド（大当り昇格演出1に対応する演出選択コマンド1、大当り昇格演出2に対応する演出選択コマンド2、大当り昇格演出3に対応する演出選択コマンド3）を記憶し（ステップS2410）、大当り昇格演出フラグをオフする（ステップS2413）。

20

【0891】

また、サブ統合MPU1740aは、15R大当りラウンド開始コマンド、2R大当りラウンド開始コマンド、及び小当りラウンド開始コマンドのいずれかのラウンド開始コマンドを受信していれば（ステップS2402）、演出選択フラグがオンしているか否かを判別し（ステップS2414）、演出選択フラグがオンしていれば演出選択フラグ及びラウンド開始コマンドに応じたプロセスデータを選択し（ステップS2415）、ステップS2404に進む。すなわち、演出選択フラグ1がオンしていれば大当り昇格演出1及びラウンド開始コマンドによって指示されるラウンドに応じたプロセスデータを選択し、演出選択フラグ2がオンしていれば大当り昇格演出2及びラウンド開始コマンドによって指示されるラウンドに応じたプロセスデータを選択し、演出選択フラグ3がオンしていれば大当り昇格演出3及びラウンド開始コマンドによって指示されるラウンドに応じたプロセスデータを選択する。演出選択フラグがオンしていなければ受信しているラウンド開始コマンドに応じたプロセスデータを選択する（ステップS2403）。上述したようにプロセスデータは、演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等の制御態様が時系列に記憶されたデータである。15R大当りラウンド開始コマンド、2R大当りラウンド開始コマンド、及び小当りラウンド開始コマンドのいずれかに応じたプロセスデータに基づいて演出ランプ1230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を駆動制御することにより大当り遊技状態又は小当り遊技状態のラウンド実行中の演出を行う。

30

【0892】

そして、サブ統合MPU1740aは、演出タイマを0に更新し（ステップS2404）、15R大当りラウンド開始コマンド、2R大当りラウンド開始コマンド、及び小当りラウンド開始コマンドのラウンド開始コマンドのうち主制御MPU1700aから受信したラウンド開始コマンドをサブ統合側送信リングバッファに記憶し（ステップS2405）、ラウンド中処理（ステップS2004）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で（ステップS2406）、この処理を終了する。なお、演出選択フラグがオンしている場合には演出選択フラグに対応する大当り昇格演出の実行を指示する大当り昇格演出コマンド（大当り昇格演出1の実行を指示する大当り昇格演出コマンド1、大当り昇格演出2の実行を指示する大当り昇格演出コマンド2、大当り昇格演出3の実行を指示する大当り昇格演出コマンド3）をサブ統合側送信リングバッファに記憶する。サブ統合側送信リングバッファにラウンド開始コマンドを記憶することにより

40

50

液晶制御基板 1 7 5 0 にこれらのコマンドが送信され、該コマンドに基づいて液晶表示器 1 3 1 5 を表示制御することにより大当り遊技状態又は小当り遊技状態のラウンド実行中の演出が行われる。

〔1 5－1 0－5．ラウンド中処理〕

図 2 1 2 は、上記ラウンド中処理（ステップ S 2 0 0 4）についてその手順を示すフローチャートである。

【0 8 9 3】

上記演出制御プロセスフラグが当該ラウンド終了処理を行うべき旨を示しているときには、同図 2 1 2 に示されるように、上記サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、演出タイマを 1 加算し（ステップ S 2 5 0 1）、1 5 R 大当りラウンド終了コマンド、2 R 大当りラウンド終了コマンド、及び小当りラウンド終了コマンドのいずれかのラウンド終了コマンドを受信していれば（ステップ S 2 5 0 2）、演出選択フラグがオンしているか否かを判別し（ステップ S 2 5 1 4）、演出選択フラグがオンしていれば演出選択フラグ及びラウンド終了コマンドに応じたプロセスデータを選択し（ステップ S 2 5 1 5）、ステップ S 2 5 0 4 に進む。すなわち、演出選択フラグ 1 がオンしていれば大当り昇格演出 1 及びラウンド終了コマンドによって指示されるラウンドに応じたプロセスデータを選択し、演出選択フラグ 2 がオンしていれば大当り昇格演出 2 及びラウンド終了コマンドによって指示されるラウンドに応じたプロセスデータを選択し、演出選択フラグ 3 がオンしていれば大当り昇格演出 3 及びラウンド終了コマンドによって指示されるラウンドに応じたプロセスデータを選択する。演出選択フラグがオンしていなければ受信しているラウンド終了コマンドに応じたプロセスデータを選択し（ステップ S 2 5 0 3）、演出タイマを 0 に更新する（ステップ S 2 5 0 4）。上述したようにプロセスデータは、演出ランプ 1 2 3 0、階調ランプ 1 2 4 0 及びスピーカ 3 4 等の制御態様が時系列に記憶されたデータである。1 5 R 大当りラウンド終了コマンド、2 R 大当りラウンド終了コマンド、及び小当りラウンド終了コマンドのいずれかに応じたプロセスデータに基づいて演出ランプ 1 2 3 0、階調ランプ 1 2 4 0 及びスピーカ 3 4 等を駆動制御することにより大当り遊技状態又は小当り遊技状態のラウンド待機中（ラウンド終了からラウンド開始までの期間）の演出を行う。

【0 8 9 4】

次いで、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、1 5 R 大当りラウンド終了コマンド、2 R 大当りラウンド終了コマンド、及び小当りラウンド終了コマンドのラウンド終了コマンドのうち主制御 M P U 1 7 0 0 a から受信したラウンド終了コマンドをサブ統合側送信リングバッファに記憶し（ステップ S 2 5 0 5）、ラウンド開始前処理（ステップ S 2 0 0 3）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で（ステップ S 2 5 0 6）、この処理を終了する。サブ統合側送信リングバッファにラウンド終了コマンドを記憶することにより液晶制御基板 1 7 5 0 にこれらのコマンドが送信され、該コマンドに基づいて液晶表示器 1 3 1 5 を表示制御することにより大当り遊技状態又は小当り遊技状態のラウンド待機中の演出が行われる。

【0 8 9 5】

また、1 5 R 確変大当り終了コマンド、1 5 R 非確変大当り終了コマンド及び 2 R 確変大当り C 終了コマンド～2 R 確変大当り H 終了コマンドのいずれかの当り終了コマンド又は小当り A 終了コマンド～小当り C 終了コマンドのいずれかの小当り終了コマンドを受信していれば（ステップ S 2 5 0 7）、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了後に制御する演出モードを設定するための当選時モード演出設定処理を実行し（ステップ S 2 5 0 8）、演出タイマを 0 に更新するとともに（ステップ S 2 5 0 9）、受信している大当り終了コマンド又は小当り終了コマンド及び当選時モード演出設定処理の結果に応じたプロセスデータを選択する（ステップ S 2 5 1 0）。上述したようにプロセスデータは、演出ランプ 1 2 3 0、階調ランプ 1 2 4 0 及びスピーカ 3 4 等の制御態様が時系列に記憶されたデータである。1 5 R 確変大当り終了コマンド、1 5 R 非確変大当り終了コマンド、2 R 確変大当り C 終了コマンド～2 R 確変大当り H 終了コマンド、及び小当り A 終了コマンド～小当り C 終了コマンドのいずれかに応じたプロセスデータに基づいて演出ランプ 1

230、階調ランプ1240及びスピーカ34等を駆動制御することにより大当り遊技状態又は小当り遊技状態を終了するときの演出を行う。

【0896】

次いで、サブ統合MPU1740aは、15R確変大当り終了コマンド、15R非確変大当り終了コマンド、2R確変大当りC終了コマンド～2R確変大当りH終了コマンド、及び小当りA終了コマンド～小当りC終了コマンドのうち主制御MPU1700aから受信した大当り終了コマンド又は小当り終了コマンドに応じた待機時間を変動待機タイマにセットする(ステップS2511)。なお、変動待機タイマにセットされる待機時間は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を終了するときに行われる演出の実行期間を示し、主制御基板1700において上記待機時間が経過するまでは上特別図柄表示器1480又は下特別図柄表示器1490における特別図柄の変動表示の実行が規制される。

10

【0897】

また、サブ統合MPU1740aは、15R確変大当り終了コマンド、15R非確変大当り終了コマンド、2R確変大当りC終了コマンド～2R確変大当りH終了コマンド、及び小当りA終了コマンド～小当りC終了コマンドのうち主制御MPU1700aから受信した大当り終了コマンド又は小当り終了コマンドをサブ統合側送信リングバッファに記憶し(ステップS2512)、ラウンド終了処理(ステップS2005)にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で(ステップS2513)、この処理を終了する。サブ統合側送信リングバッファに大当り終了コマンド又は小当り終了コマンドを記憶することにより液晶制御基板1750にこれらのコマンドが送信され、該コマンドに基づいて液晶表示器1315を表示制御することにより大当り遊技状態又は小当り遊技状態を終了するときの演出が行われる。

20

[15-10-5A. 当選時モード演出設定処理]

図213は、上記当選時モード演出設定処理(ステップS2508)についてその手順を示すフローチャートである。

【0898】

当選時モード演出設定処理において上記サブ統合MPU1740aは、主制御MPU1700aから受信した大当り終了コマンド(15R確変大当り終了コマンド、15R非確変大当り終了コマンド、2R確変大当りC終了コマンド～2R確変大当りH終了コマンド)と小当り終了コマンド(小当りA終了コマンド～小当りC終了コマンド)とに基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了後の演出モードを決定する。

30

【0899】

具体的には、主制御MPU1700aから15R確変大当り終了コマンドを受信した場合(ステップS3101)、及び2R確変大当りF終了コマンド～2R確変大当りH終了コマンドのいずれかを受信した場合(ステップS3102)、すなわち大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御と時短状態の制御とを並行して実行する場合には、特別モード1に制御すべくモードフラグを特別モード1フラグだけがオンした状態に更新し(ステップS3110)、ステップS3115に進む。

【0900】

また、主制御MPU1700aから15R非確変大当り終了コマンドを受信した場合(ステップS3103)、すなわち大当り遊技状態の終了後に時短状態の制御を単独で実行する場合に演出選択フラグがオンしていなければ(ステップS3112)、すなわち大当り昇格演出を実行していなければ全てのモードフラグをオフし(ステップS3111)、ステップS3109に進む。一方、演出選択フラグがオンしていれば(ステップS3112)、すなわち大当り昇格演出を実行していれば演出選択フラグに応じた特殊モードフラグをオンし(ステップS3113)、上記演出カウンタに100をセットする(ステップS3114)。そして、演出選択フラグをオフし(ステップS3115)、ステップS3109に進む。すなわち、演出選択フラグ1がオンしていれば特殊モードフラグ1をオンし、演出選択フラグ2がオンしていれば特殊モードフラグ1をオンし、演出選択フラグ3がオンしていれば特殊モードフラグ1をオンする。なお、15R確変大当り終了コマンド

40

50

を受信しているときに大当り昇格演出を実行していればラウンド中処理のステップS 2 5 1 0において1 5 R確変大当り終了コマンドに応じた複数種類のプロセスデータのうち実行している大当り昇格演出（大当り昇格演出1、大当り昇格演出2、大当り昇格演出3のいずれか）に対応して1 5 R確変大当りに昇格することを通知するプロセスデータを選択し、1 5 R非確変大当り終了コマンドを受信しているときに大当り昇格演出を実行していればラウンド中処理のステップS 2 5 1 0において1 5 R非確変大当り終了コマンドに応じた複数種類のプロセスデータのうち実行している大当り昇格演出に対応して1 5 R確変大当りに昇格しないことを通知するプロセスデータを選択する。また、演出カウンタに1 0 0をセットすることにより大当り遊技状態の終了後に液晶表示器1 3 1 5にて装飾図柄の変動表示が1 0 0回実行されるまで大当り昇格演出を実行するときに選択されたキャラクタに係るストーリー演出が実行される特殊モードに制御する。

10

【0901】

また、主制御MPU1700aから2R確変大当りC終了コマンド～2R確変大当りE終了コマンドのいずれかを受信した場合（ステップS 3 1 0 4）、すなわち、大当り遊技状態に制御した時点で時短状態の制御を実行していれば大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御と時短状態の制御とを並行して実行し、大当り遊技状態に制御した時点で時短状態の制御を実行していなければ大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を単独で実行する場合には、図214（A）に示す大当りモード抽選テーブルのうち大当り遊技状態に制御した時点の状態（演出モード、時短状態の制御を実行しているか否か）に応じたテーブルを選択し（ステップS 3 1 0 5）、ステップS 3 1 0 7に進む。

20

【0902】

また、主制御MPU1700aから小当りA終了コマンド～小当りC終了コマンドのいずれかを受信した場合（ステップS 3 1 0 4）、すなわち小当り遊技状態の前後で遊技状態が変化しない場合には、図214（B）に示す小当りモード抽選テーブルのうち小当り遊技状態に制御した時点の状態（演出モード、時短状態の制御を実行しているか否か）に応じたテーブルを選択し（ステップS 3 1 0 6）、ステップS 3 1 0 7に進む。

【0903】

サブ統合MPU1740aは、大当りモード抽選テーブル又は小当りモード抽選テーブルを選択すると、モード抽選用乱数を取得し（ステップS 3 1 0 7）、選択した大当りモード抽選テーブル又は小当りモード抽選テーブルと取得したモード抽選用乱数とに基づいて演出モードを決定し、決定した演出モードに制御すべく決定した演出モードに応じたモードフラグだけがオンした状態に更新する（ステップS 3 1 0 8）。

30

【0904】

なお、図214（A）に示される大当りモード抽選テーブルは、大当り遊技状態に制御した時点で通常モードに制御しているとともに時短状態の制御を実行していないときに選択される通常モード（時短無）と、大当り遊技状態に制御した時点で通常モードに制御しているとともに時短状態の制御を実行しているとき又は大当り遊技状態に制御した時点で特殊モードに制御しているときに選択される通常モード（時短有）と、大当り遊技状態に制御した時点で特別モード3に制御しているときに選択される特別モード3（時短無）と、大当り遊技状態に制御した時点で特別モード2に制御しているときに選択される特別モード2（時短無）と、大当り遊技状態に制御した時点で特別モード1に制御しているときに選択される特別モード1（時短有）と、を有している。

40

【0905】

また、図214（B）に示される小当りモード抽選テーブルは、小当り遊技状態に制御した時点で通常モードに制御しているとともに時短状態の制御を実行していないときに選択される通常モード（時短無）と、小当り遊技状態に制御した時点で通常モードに制御しているとともに時短状態の制御を実行しているとき又は大当り遊技状態に制御した時点で特殊モードに制御しているときに選択される通常モード（時短有）と、小当り遊技状態に制御した時点で特別モード3に制御しているとともに高確率状態の制御を実行していないときに選択される特別モード3（低確率時短無）と、小当り遊技状態に制御した時点で特

50

別モード3に制御しているとともに高確率状態の制御を実行しているときに選択される特別モード3（低確率時短有）と、小当り遊技状態に制御した時点で特別モード2に制御しているときに選択される特別モード2（時短無）と、小当り遊技状態に制御した時点で特別モード1に制御しているときに選択される特別モード1（時短有）と、を有している。

【0906】

その後、サブ統合MPU1740aは、サブ統合側送信リングバッファに決定した演出モードを通知する演出モード通知コマンドを記憶する（ステップS3109）。サブ統合側送信リングバッファに演出モード通知コマンドを記憶することにより液晶制御基板1750に送信され、該コマンドに基づいて液晶制御MPU1750aによって液晶表示器1315を表示制御することにより演出モードに応じた演出が行われる。

10

【0907】

このように、本実施形態では、

1. 高確率状態の制御と時短状態の制御とを並行して実行しているときに制御する特別モード1
2. 高確率状態の制御を単独で実行しているときに制御する特別モード2
3. 高確率状態の制御を単独で実行しているとき若しくは通常状態の制御を実行しているときに制御する特別モード3
4. 通常状態の制御を実行しているとき若しくは時短状態の制御を単独で実行しているとともにストーリー演出を実行していないときに制御する通常モード
5. 時短状態の制御を単独で実行しているとともにストーリー演出を実行しているときに制御する特殊モード

20

の5種類の演出モードのいずれかに制御する。また、特別モード1では高確率状態の制御と時短状態の制御とが並行して実行されるため遊技者にとって最も有利とされ、次に高確率状態の制御が単独で実行される特別モード2が有利とされる。また特別モード3では高確率状態の制御を単独で実行している可能性がある状態であり、高確率状態の制御を実行している可能性がない通常モードよりも有利な状態とされている。

[15-10-6. ラウンド終了処理]

図215は、上記ラウンド終了処理（ステップS2005）についてその手順を示すフローチャートである。

【0908】

30

上記演出制御プロセスフラグが当該ラウンド終了処理を行うべき旨を示しているときには、同図215に示されるように、上記サブ統合MPU1740aは、演出タイマを1加算するとともに（ステップS2601）、変動待機タイマを1減算し（ステップS2602）、変動待機タイマがタイムアウトしていれば（ステップS2603）、変動演出開始処理（ステップS2000）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグが更新された時点で（ステップS2604）、この処理を終了する。また、ステップS2603において変動待機タイマがタイムアウトしていなければ演出制御プロセスフラグを更新することなく処理を終了する。

[16. 液晶制御基板の各種制御処理]

次に、図138に示した、サブ統合基板1740（サブ統合MPU1740a）から表示コマンドを受信する液晶制御基板1750の各種処理について説明する。まず、液晶制御側電源投入時処理について説明し、続いてDMAFLAG割り込み処理、液晶制御側コマンド受信割り込み処理について説明する。図216は液晶制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図217はDMAFLAG割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図218は描画データの生成を示すタイミングチャートであり、図219は液晶制御側コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図220は液晶シリアルデータの送信及び受信確認を示すタイミングチャートである。なお、サブ統合側コマンド受信割り込み処理、DMAFLAG割り込み処理の順番で優先順位が設定されている。

40

[16-1. 液晶制御側電源投入時処理]

50

パチンコ遊技機 1 に電源が投入されると、液晶制御基板 1750 の液晶制御 MPU 1750a は、図 216 に示すように、液晶制御側電源投入時処理を行う。この液晶制御側電源投入時処理が開始されると、液晶制御 MPU 1750a は、ブート処理を行う（ステップ S1000）。このブート処理では、図 138 に示した、液晶制御 ROM 1750b に記憶されている各種プログラムを、液晶内蔵 RAM にコピーしたりする。液晶制御 MPU 1750a は、必要に応じて液晶内蔵 RAM から各種プログラムを読み出して行う。なお、本実施例では、液晶内蔵 RAM の容量の制限によって上述したスケジュールデータについてはコピーせず液晶制御 ROM 1750b から抽出しているが、液晶内蔵 RAM の容量に余裕があればスケジュールデータもコピーしてもよい。

【0909】

ステップ S1000 に続いて、SIO 初期設定処理を行う（ステップ S1002）。この SIO 初期設定処理では、液晶制御 MPU 1750a に内蔵されたシリアル入出力の初期設定を行い、図 153 に示した、サブ統合基板 1740 からの液晶表示器 1315 に表示させる画面を示す表示コマンドを液晶シリアルデータ DSP-SER として受信するコマンド割り込み処理の許可を設定する。これにより、液晶制御 MPU 1750a に内蔵されたシリアル入出力の受信バッファが表示コマンドを受信すると、割り込み受信があった旨を液晶制御 MPU 1750a に内蔵された中央演算処理装置である CPU コアに伝えている。

【0910】

ステップ S1002 に続いて、転送 IC 初期設定処理を行う（ステップ S1002）。この転送 IC 初期設定処理では、図 153 に示した、転送 IC 1750m のレジスタ群 1750ma における、アクセス条件等を各種レジスタに書き込んで初期設定する。

【0911】

ステップ S1004 に続いて、スプライトデータ常駐領域転送開始処理を行う（ステップ S1006）。このスプライトデータ常駐領域転送開始処理では、図 153 に示した、転送 IC 1750m のレジスタ群 1750ma に転送元アドレス、転送先アドレス、転送バイト数等の各種設定値を書き込んで設定し、スプライトデータ転送開始信号を転送 IC 1750m に出力する。このスプライトデータ転送開始信号が入力されると、転送 IC 1750m は、レジスタ群 1750ma に書き込まれた各種設定値に基づいてキャラ ROM 1750d に記憶されているスプライトデータをキャラ RAM 1750z の常駐領域 1750za に転送開始する。転送 IC 1750m は、スプライトデータ常駐領域転送開始処理を行うと、液晶制御 MPU 1750a による制御を介することなく、つまり独立して、レジスタ群 1750ma に書き込まれた各種設定値に基づいてキャラ ROM 1750d に記憶されているスプライトデータをキャラ RAM 1750z の常駐領域 1750za に転送開始する。具体的には、最初に電源復旧中である旨を伝えるため、液晶制御 MPU 1750a は、転送 IC 1750m のレジスタ群 1750ma に転送元アドレス、転送先アドレス、転送バイト数等の各種設定値を書き込んで設定し、スプライトデータ転送開始信号を転送 IC 1750m に出力する。転送 IC 1750m は、キャラ RAM 1750z の常駐領域 1750za に「電源復旧中です」という文字のスプライトデータを転送してコピーする。これにより、後述する DMA FLAG 割り込み処理において、VDP 1750c は、「電源復旧中です」のスプライトデータ（液晶表示器 1315 の所定の位置に描画する情報を含んでいる。）をキャラ RAM 1750z の常駐領域 1750za から抽出し、この抽出したスプライトデータを仮想スクリーンであるキャンバス CV でビットマップに展開して描画データを生成する。その後、液晶表示器 1315 には、この液晶電源投入時処理が開始されると、まず「電源復旧中です」という文字が描画されることとなる。そして、この「電源復旧中です」という文字が描画されている間では、背景のスプライトデータや、「大当たり」の文字等のスプライトデータ等、突発的に液晶表示器 1315 に描画するためのスプライトデータが、継続して常駐領域 1750za に転送されている。なお、本実施形態では、キャラ ROM 1750d に記憶されているスプライトデータが極めて多いため、キャラ ROM 1750d に記憶されているスプライトデータをキャラ RAM 175

10

20

30

40

50

0 z の常駐領域 1 7 5 0 z a に転送開始してから転送完了するまでに、約 1 0 秒 (s) かかっている。

【0 9 1 2】

ステップ S 1 0 0 6 に続いて、ポート設定処理を行う (ステップ S 1 0 0 8)。このポート設定処理では、液晶制御 M P U 1 7 5 0 a に内蔵された各種入出力ポートの設定を行う。具体的には、各種入出力ポートの入出力方向の設定等を行う。

【0 9 1 3】

ステップ S 1 0 0 8 に続いて、V D P 初期設定処理を行う (ステップ S 1 0 1 0)。この V D P 初期設定処理では、図 1 5 3 に示した V D P 1 7 5 0 c の初期設定を行う。具体的には、V D P 1 7 5 0 c の V D P レジスタ 1 7 5 0 c b に、描画条件設定データのうち、V D P 1 7 5 0 c の環境設定に関するデータを書き込む。この描画条件設定データは、上述したように、仮想スクリーンである図示しないキャンバス C V の大きさを設定するデータ、キャンバス C V の一部をウィンドウの形状 (矩形領域) に切り出して画面に表示させるデータ、グループ化されたスプライトをレイヤに配置して合成画面を設定するデータ、上述したラインバッファから液晶表示器 1 3 1 5 の左右方向を描画する 1 ライン分の大きさを設定するデータ、解像度を設定するデータ等から構成されている。ここでは、V D P 1 7 5 0 c の V D P レジスタ 1 7 5 0 c b に、V D P 1 7 5 0 c の環境設定に関するデータとして、仮想スクリーンである図示しないキャンバス C V の大きさを設定するデータ、キャンバス C V の一部をウィンドウの形状 (矩形領域) に切り出して画面に表示させるデータ、ラインバッファから液晶表示器 1 3 1 5 の左右方向を描画する 1 ライン分の大きさを設定するデータ、解像度を設定するデータを書き込む。なお、V D P 1 7 5 0 c は、この V D P 初期設定処理により、図 1 5 3 に示した DMA 実行中信号 D M A F L A G の出力準備が完了する。

【0 9 1 4】

ステップ S 1 0 1 0 に続いて、スケーラ I C 初期設定処理 1 を行う (ステップ S 1 0 1 2)。このスケーラ I C 初期設定処理 1 では、図 1 5 3 に示したスケーラ I C 1 7 5 0 f のレジスタ群 1 7 5 0 f a の初期化を行う。具体的には、図 1 5 4 に示したレジスタ群 1 7 5 0 f a を構成する、フィールド 1 7 5 0 g [0] 読み出し開始アドレスレジスタ O S F I L D 0 ~ フィールド 1 7 5 0 g [3] 読み出し開始アドレスレジスタ O S F I L D 3、フィールド 1 7 5 0 g [0] 書き込み開始アドレスレジスタ I S F I L D 0 ~ フィールド 1 7 5 0 g [3] 書き込み開始アドレスレジスタ I S F I L D 3、メモリ読み出し改行幅レジスタ O M W I、メモリ書き込み改行幅レジスタ I M W I、メモリアクセス制御レジスタ M D A C T、メモリアクセススタートアドレスレジスタ M D A S T、メモリアクセスエンドアドレスレジスタ M D A E N D 等の各種レジスタにそれぞれの設定値を書き込む。これらの設定値は、図 1 5 3 に示した、書き込みシリアルデータ S C L - S 0 として、I / F クロック信号 S C L - S C L と同期してスケーラ I C 1 7 5 0 f に送信することによって設定される。

【0 9 1 5】

ステップ S 1 0 1 2 に続いて、非割り込み側定常処理を繰り返し行う (ステップ S 1 0 1 4)。この非割り込み側定常処理では、図 1 3 8 に示した液晶表示器 1 3 1 5 に表示させる、遊技の結果に影響しないスプライトを表示させるか否かの判定等を行う。

【0 9 1 6】

ここで、パチンコ遊技機 1 が設置されるホールには、他の多種多様なパチンコ遊技機が設置されている。このため、ホールの電力事情などによって、パチンコ遊技機 1 に供給される電力が一時停止する瞬停が発生するおそれがある。遊技者がパチンコ遊技機 1 で遊技を行っている最中に、瞬停が発生すると、復電時に、主制御基板 1 7 0 0 の主制御 M P U 1 7 0 0 a は、図 1 5 7 に示した主制御側電源投入時処理を行い、サブ統合基板 1 7 4 0 のサブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、図 1 8 8 のサブ統合側電源投入時処理を行い、液晶制御基板 1 7 5 0 の液晶制御 M P U 1 7 5 0 a は、図 2 1 6 に示した液晶制御側電源投入時処理を行う。

10

20

30

40

50

【0917】

主制御MPU1700aは、主制御電源投入時処理におけるステップS26のウェイトタイマ2では、液晶制御側電源投入時処理におけるステップS1000のブート処理が完了するまで待っている処理であり、その後、主制御電源投入時処理におけるステップS46で割り込み許可を設定した後、4msごとに、図159に示した主制御側タイマ割り込み処理で遊技の進行を行っている。サブ統合MPU1740aは、サブ統合側電源投入時処理におけるステップS700の初期設定処理でマイクロ秒(μs)オーダーという極めて短い時間で自身を初期化する処理を行い、割り込み許可を設定した後、図190に示したサブ統合側コマンド受信処理割り込み処理で主制御基板1700からの遊技演出コマンドを受信することができるようになり、また2msごとに、図189に示したサブ統合側タイマ割り込み処理で演出の進行を行っている。このサブ統合側タイマ割り込み処理におけるステップS766の液晶シリアルコマンド制御処理で液晶制御基板1750に表示コマンド等を送信することができるようになる。液晶制御MPU1750aは、液晶制御投入時処理におけるステップS1000のブート処理を行い、続いてステップS1002のSIO初期設定処理を行う。このSIO初期設定処理では、上述したようにサブ統合基板1740からの液晶表示器1315に表示させる画面を示す表示コマンドを液晶シリアルデータDSP-SERとして受信することができる状態となる。ステップS1002のSIO初期設定処理続いてステップS1003の転送IC初期設定処理、そしてステップS1006のスプライトデータ常駐領域転送開始処理によって、転送IC1750mは、スプライトデータ常駐領域転送開始処理を行うと、液晶制御MPU1750aによる制御を介すことなく、つまり独立して、各種レジスタに書き込まれた設定値に基づいてキャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zの常駐領域1750zaに転送開始する。

10

20

【0918】

このように、瞬停が発生しても、復電時に、液晶制御MPU1750aは、電源投入時処理におけるステップS1000のブート処理に続いて、同処理におけるステップS1002のSIO初期設定処理を行うことができるため、サブ統合基板1740からの液晶シリアルデータDSP-SERを取りこぼすことなく受信することができる。また、転送IC1750mは、そのレジスタ群1750maの各種レジスタ群1750maに設定値が液晶制御MPU1750aにより書き込まれると、設定値に基づいて液晶制御MPU1750aによる制御を介すことなく、つまり独立して、各種レジスタに書き込まれた設定値に基づいてキャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zに転送開始する。このため、液晶制御MPU1750aは、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zに転送開始してから転送完了するまで待たずに、液晶制御側電源投入時処理におけるステップS1008のポート設定処理を行うことができ、続いてステップS1010のVDP初期設定処理を行ってDMA実行中信号DMAFLAGの出力準備が完了するため、後述するDMAFLAG割り込み処理を速やかに行うことができる。したがって、瞬停が発生しても、復電時に遊技を速やかに再開することができる。

30

[16-2. DMAFLAG割り込み処理]

40

次に、DMAFLAG割り込み処理について説明する。このDMAFLAG割り込み処理は、図153に示した、VDP1750cからのDMA実行中信号DMAFLAGに基づいて行う。このDMA実行中信号DMAFLAGは、上述したように、VDP1750cが液晶制御MPU1750aからの画面データ、詳しくはスプライト設定データを受け入れない旨を伝える信号であり、液晶制御MPU1750aは、DMA実行中信号DMAFLAGの出力が停止されたことを契機として、DMAFLAG割り込み処理を行う。DMA実行中信号DMAFLAGの出力は、上述したように、16ミリ秒(ms)ごとに停止されるため、液晶制御MPU1750aはDMAFLAG割り込み処理を16msごとに行う。なお、液晶制御MPU1750aは、その内蔵された入出力ポートから図153に示した外部WDTクリア信号を、このDMAFLAG割り込み処理を開始するごとに、

50

図153に示したフリップフロップ1750iに出力するようになっている。

【0919】

DMAFLAG割り込み処理が開始されると、液晶制御MPU1750aは、多重割り込み許可の設定を行う（ステップS1020）。この多重割り込み許可の設定では、VDP1750cからのDMA実行中信号DMAFLAGによる割り込み、サブ統合基板1740からの表示コマンドを受信する際の割り込み等の各種割り込み処理を有効に設定する。これらの各種割り込み処理の設定が、例えばノイズの影響を受けて有効から無効に変化すると、各種割り込み処理が行えなくなるおそれがあり、遊技を中断せざるを得ない状態となる。そこで、本実施形態では、このDMAFLAG割り込み処理の中で、つまり16msごとに、多重割り込み許可の設定を行っている。

10

【0920】

ステップS1020に続いて、ノイズキャンセル判定処理を行う（ステップS1022）。このノイズキャンセル判定処理では、DMA実行中信号DMAFLAGが入力される端子のノイズの影響を判定する。具体的には、その端子に入力された信号をサンプリングして（「端子レベル」という。）ノイズ除去時間を超えているか否かにより行う。

【0921】

ステップS1022に続いて、端子レベルは正常か否かの判定を行う（ステップS1024）。この判定は、ステップS1022の端子レベルに基づいて行う。具体的には、端子レベルがノイズ除去時間を超えているとき、つまり端子に入力されたDMA実行中信号DMAFLAGがノイズの影響を受けていない信号であるときには正常と判定する一方、端子レベルがノイズ除去時間を超えていないとき、つまり端子に入力されたDMA実行中信号DMAFLAGがノイズの影響を受けている信号であるときには異常と判定する。

20

【0922】

ステップS1024で端子レベルが正常であるとき、つまり端子に入力されたDMA実行中信号DMAFLAGがノイズの影響を受けていない信号であるときには、上下フラグUD-FLGが値0であるか否かの判定を行う（ステップS1026）。この上下フラグUD-FLGは、上画面の描画データを生成するか、又下画面の描画データを生成するか、のいずれかを示すフラグであり、上画面の描画データを生成するとき値0、下画面の描画データを生成するとき値1に設定される。

【0923】

ステップS1026で上下フラグUD-FLGが値0、つまり1画面のうち、上画面の描画データを生成するときには、ポート設定処理を行う（ステップS1028）。このポート設定処理では、図216に示した液晶制御電源投入時処理におけるステップS1008のポート設定処理と同一の処理を行い、液晶制御MPU1750aに内蔵された各種入出力ポートの設定を行う。

30

【0924】

ステップS1028に続いて、VDP初期設定処理を行う（ステップS1030）。このVDP初期設定処理では、図216に示した液晶制御側電源投入時処理におけるステップS1010のVDP初期設定処理で行った処理と同一の処理を行い、VDP1750cのVDPレジスタ1750cbに、VDP1750cの環境設定に関するデータとして、仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVの大きさを設定するデータ、キャンバスCVの一部をウィンドウの形状（矩形領域）に切り出して画面に表示させるデータ、ラインバッファから液晶表示器1315の左右方向を描画する1ライン分の大きさを設定するデータ、解像度を設定するデータを書き込む。つまりそれぞれのデータを上書きする。

40

【0925】

ステップS1030に続いて、スケーラIC初期設定処理2を行う（ステップS1032）。このスケーラIC初期設定処理2では、スケーラIC1750fのレジスタ群1750faのうち、図154に示した、フィールド1750g[0]読み出し開始アドレスレジスタOSFILD0～フィールド1750g[3]読み出し開始アドレスレジスタOSFILD3、フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFILD

50

0～フィールド1750g[3]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD3、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI、メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI、メモリアクセス制御レジスタに、それぞれの設定値を書き込む。つまりそれぞれの設定値を上書きする。これらの設定値は、図153に示した、書き込みシリアルデータSCL-S0として、I/Fクロック信号SCL-SCLと同期してスケーラIC1750fに送信することによって設定される。

【0926】

ステップS1032に続いて、コマンド解析処理を行う（ステップS1034）。このコマンド解析処理では、図138に示したサブ統合基板1740からの表示コマンドを、後述する液晶制御側コマンド受信割り込み処理で受信し、この受信した表示コマンドの解析を行う。

10

【0927】

ステップS1034に続いて、描画条件設定データ設定処理を行う（ステップS1036）。この描画条件設定データ設定処理では、ステップS1034で解析した表示コマンドに対応するスケジュールデータを図153に示した液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出したスケジュールデータから先頭の画面データを液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出した先頭の画面データのうち、描画条件設定データをVDP1750cのVDPレジスタ1750cbに出力したり、又はそのスケジュールデータが進行中であるときには、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを1つ進めて次の画面データを液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出した画面データのうち、描画条件設定データをVDP1750cのVDPレジスタ1750cbに出力したりする。描画条件設定データは、上述したように、仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVの大きさを設定するデータ、キャンバスCVの一部をウィンドウの形状（矩形領域）に切り出して画面に表示させるデータ、グループ化されたスプライトをレイヤに配置して合成画面を設定するデータ、ラインバッファから液晶表示器1315の左右方向を描画する1ライン分の大きさを設定するデータ、解像度を設定するデータ等から構成されている。具体的には、VDP1750cのVDPレジスタ1750cbに、描画条件設定データのうち、VDP1750cの環境設定に関するデータ以外のデータを書き込む。ここでは、VDP1750cのVDPレジスタ1750cbに、VDP1750cの環境設定に関するデータ以外のデータとして、キャンバスCVの一部をウィンドウの形状（矩形領域）に切り出して画面に表示させるデータ、グループ化されたスプライトをレイヤに配置して合成画面を設定するデータを書き込む。つまりそれぞれのデータを上書きする。

20

30

【0928】

ステップS1036に続いて、スプライト設定データ設定処理を行う（ステップS1038）。このスプライト設定データ設定処理では、ステップS1034で解析した表示コマンドに対応するスケジュールデータを図153に示した液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出したスケジュールデータから先頭の画面データを液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出した先頭の画面データのうち、スプライト設定データをVDP1750cのスプライトレジスタ1750caに出力したり、又はそのスケジュールデータが進行中であるときには、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを1つ進めて次の画面データを液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出した画面データのうち、スプライト設定データをVDP1750cのスプライトレジスタ1750caに出力したりする。スプライト設定データは、上述したように、キャラクタを複数張り合わせてスプライトとして画面に表示させるデータ、スプライトの描画色を設定するデータ、スプライトの描画位置を設定するデータ等から構成されている。

40

【0929】

スプライト設定データ設定処理を行う際には、16ms前に、VDP1750cのスプライトレジスタ1750caに書き込んだスプライト設定データがスプライトレジスタ1750caの第1バッファからスプライトレジスタ1750caの第2バッファへDMA転送されて第1バッファ及び第2バッファに同一のスプライト設定データが書き込まれた

50

状態となっている。VDP1750cは、第2バッファへDMA転送されたスプライト設定データ、つまり16ms前のスプライト設定データに基づいて転送IC1750mによってキャラRAM1750mからスプライトデータを抽出し、この抽出したスプライトデータをVDP1750cの仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVでビットマップに展開して描画データを生成する。本実施形態では、上述したように、上画面の描画データを生成する場合を基準として設定している。このため、上画面の描画データを生成する場合には、キャンバスCVでビットマップに展開された描画データは、キャンバスCVの原点からx方向に800ドット、y方向に300ドットの矩形領域である切り出し領域にすでに配置された状態となっている。VDP1750cは、その詳細な説明は後述するが、所定の条件が成立すると、生成した描画データをそのまま上画面の描画データとして1ライン分ずつラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データをスケラIC1750fに出力する。

10

【0930】

ステップS1038に続いて、スプライトデータ非常駐領域転送開始処理を行う（ステップS1039）。このスプライトデータ非常駐領域転送開始処理では、ステップS1034のコマンド解析処理で解析した表示コマンドに対応する非常駐領域転送スケジュールデータを図153に示した液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出した非常駐領域転送スケジュールデータから先頭の非常駐領域転送データを抽出する。この抽出した先頭の非常駐領域転送データに基づいて、図153に示した、転送IC1750mのレジスタ群1750maに転送元アドレス、転送先アドレス等を各種レジスタに書き込んで設定し、転送IC1750mがキャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zの非常駐領域1750zbに転送開始したり、又は非常駐領域転送スケジュールデータが進行中であるときには、非常駐領域転送スケジュールデータに時系列に配列された非常駐領域転送データを1つ進めて次の非常駐領域転送データを液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出した非常駐領域転送データに基づいて、転送IC1750mのレジスタ群1750maに転送元アドレス、転送先アドレス等を各種レジスタに書き込んで設定し、転送IC1750mがキャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zの非常駐領域1750zbに転送開始したりする。非常駐領域転送スケジュールデータは、上述したように、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zの非常駐領域1750zbに転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って液晶表示器1315に描画される画面データを、前もって、キャラROM1750dからキャラRAM1750z非常駐領域1750zbにスプライトデータを転送する順序が規定されている。つまり非常駐領域転送スケジュールは、スケジュールデータに従ってスプライトが液晶表示器1315に描画される時期に間に合うようにキャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zに転送する時期が規定されている。これにより、キャラROM1750dからキャラRAM1750zへのスプライトデータの転送時期を管理することができる。このように、液晶制御MPU1750aは、表示コマンドに対応する、スケジュールデータ及び非常駐領域転送スケジュールデータの2本のスケジュールを平行に進行することによって液晶表示器1315の描画の進行を行っている。なお、液晶制御MPU1750aは、転送IC1750mのレジスタ群1750maに各種設定値を書き込んで設定すると、スプライトデータ転送開始信号を転送IC1750mに出力する。このスプライトデータ転送開始信号が入力された転送IC1750mは、レジスタ群1750maに書き込まれた各種設定値に基づいて、キャラROM1750dに記憶されているスプライトデータをキャラRAM1750zに転送開始する。

20

30

40

【0931】

ステップS1039に続いて、スプライトの最適化を行う（ステップS1040）。このスプライトの最適化では、キャンバスCVでビットマップに展開した際に、描画データのうち、図153に示した液晶表示器1315の表示領域外のスプライトを削除している

50

。これにより、VDP1750cには、不要なスプライトがなくなるため、VDP1750cの演算処理能力を向上させることができる。

【0932】

ステップS1040に続いて、上下フラグUD-FLGに値1をセットする（ステップS1042）。これにより、上画面の描画データの生成が完了し、下画面の描画データの生成を行うことができるようになる。

【0933】

ステップS1042に続いて、図153に示した、スケーラIC1750fへのフィールド信号FIELDの出力を停止し（フィールド信号FIELDをOFFし、ステップS1044）、このルーチンを終了する。このフィールド信号FIELDの出力が停止されることによって、スケーラIC1750fは、図153に示したフレームメモリ1750gに上画面の描画データを書き込む準備が整う。

【0934】

一方、ステップS1026で上下フラグUD-FLGが値0でない（値1である）とき、つまり下画面の描画データを生成するときには、ポート設定処理を行う（ステップS1046）。このポート設定処理では、ステップS1028のポート設定処理と同一の処理、つまり図216に示した液晶制御電源投入時処理におけるステップS1008のポート設定処理と同一の処理を行い、液晶制御MPU1750aに内蔵された各種入出力ポートの設定を行う。

【0935】

ステップS1046に続いて、VDP初期設定処理を行う（ステップS1048）。このVDP初期設定処理では、ステップS1030のVDP初期設定処理と同一の処理、つまり図216に示した液晶制御側電源投入時処理におけるステップS1010のVDP初期設定処理で行った処理と同一の処理を行い、VDP1750cのVDPレジスタ1750cbに、VDP1750cの環境設定に関するデータとして、仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVの大きさを設定するデータ、キャンバスCVの一部をウィンドウの形状（矩形領域）に切り出して画面に表示させるデータ、ラインバッファから液晶表示器1315の左右方向を描画する1ライン分の大きさを設定するデータ、解像度を設定するデータを書き込む。つまりそれぞれのデータを上書きする。

【0936】

ステップS1048に続いて、スケーラIC初期設定処理2を行う（ステップS1050）。このスケーラIC初期設定処理2では、ステップS1032のスケーラIC初期設定処理2と同一の処理であり、スケーラIC1750fのレジスタ群1750faのうち、図154に示した、フィールド1750g[0]読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0～フィールド1750g[3]読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD3、フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD0～フィールド1750g[3]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD3、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI、メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI、メモリアクセス制御レジスタに、それぞれの設定値を書き込む。つまりそれぞれの設定値を上書きする。これらの設定値は、図153に示した、書き込みシリアルデータSCL-S0として、I/Fクロック信号SCL-SCLと同期してスケーラIC1750fに送信することによって設定される。

【0937】

ステップS1050に続いて、描画条件設定データ設定処理を行う（ステップS1052）。この描画条件設定データ設定処理では、ステップS1036と同一の描画条件設定データ設定処理であり、前回、つまり16ms前に、このDMAFLAG割り込み処理におけるステップS1036の描画条件設定データ設定処理で書き込んだ環境設定に関するデータ以外の同一のデータである、キャンバスCVの一部をウィンドウの形状（矩形領域）に切り出して画面に表示させるデータ、グループ化されたスプライトをレイヤに配置して合成画面を設定するデータを書き込む。つまりそれぞれのデータを上書きする。

【0938】

ステップS1052に続いて、スプライト設定データ座標変更設定処理を行う（ステップS1054）。このスプライト設定データ座標変更設定処理では、前回、つまり16ms前に、このDMAFLAG割り込み処理におけるステップS1038のスプライト設定データ設定処理でVDP1750cのスプライトレジスタ1750caに書き込んだスプライト設定データのうち、スプライトの描画位置を設定するデータのy座標値を値300だけ減算する。

【0939】

スプライト設定データ座標変更設定処理を行う際には、16ms前に、このDMAFLAG割り込み処理におけるステップS1038のスプライト設定データ設定処理でVDP1750cのスプライトレジスタ1750caに書き込んだスプライト設定データがスプライトレジスタ1750caの第1バッファからスプライトレジスタ1750caの第2バッファへDMA転送されて第1バッファ及び第2バッファに同一のスプライト設定データが書き込まれた状態となっている。液晶制御MPU1750aは、第1バッファに書き込まれているスプライト設定データのうち、スプライトの描画位置を設定するデータのy座標値を値300だけ減算する。これにより、次回、つまり16ms後に、y座標値が変更されたスプライト設定データがスプライトレジスタ1750caの第1バッファからスプライトレジスタ1750caの第2バッファへDMA転送されて第1バッファ及び第2バッファに同一のスプライト設定データが書き込まれた状態となっている。VDP1750cは、第2バッファへDMA転送されたスプライト設定データ、つまりy座標が変更されたスプライト設定データに基づいて転送IC1750mによってキャラRAM1750zからスプライトデータを抽出し、この抽出したスプライトデータをVDP1750cの仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVでビットマップに展開して描画データを生成する。この描画データは、キャンバスCVの左上に設定された原点からx方向に800ドット、y方向に300ドットの矩形領域である切り出し領域に配置された状態となっている。VDP1750cは、その詳細な説明は後述するが、所定の条件が成立すると、生成した描画データをそのまま下画面の描画データとして1ライン分ずつラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データをスケーラIC1750fに出力する。

【0940】

ステップS1054に続いて、コード対比チェック処理を行う（ステップS1056）。このコード対比チェック処理では、図216に示した液晶制御側電源投入時処理におけるステップS1000のブート処理で液晶制御ROM1750bから液晶内蔵RAMに複製された各種プログラムが、液晶制御ROM1750bに記憶されている各種プログラムと一致しているか否かの整合性の確認を行う。一致していないプログラムがあるときには、そのプログラムを液晶制御ROM1750bから液晶内蔵RAMにコピーし直す。このように、液晶内蔵RAMには、整合性がとれた各種プログラムが記憶されるようになる。

【0941】

ステップS1056に続いて、作業領域のバックアップを行う（ステップS1058）。この作業領域のバックアップは、このDMAFLAG割り込み処理で処理した情報を液晶内蔵RAMに設けた作業領域上のコピー領域にコピーする。

【0942】

ステップS1058に続いて、上下フラグUD-FLGに値0をセットする（ステップS1060）。これにより、下画面の描画データの生成が完了し、次の1画面である上画面の描画データの生成を行うことができるようになる。

【0943】

ステップS1060に続いて、スケーラIC1750fへのフィールド信号FIELDの出力を開始し（フィールド信号FIELDをONし、ステップS1062）、このルーチンを終了する。このフィールド信号FIELDの出力が開始されることによって、スケ

10

20

30

40

50

ーラ I C 1 7 5 0 f は、フレームメモリ 1 7 5 0 g に下画面の描画データを書き込む準備が整う。

【0944】

一方、ステップ S 1 0 2 4 で端子レベルが異常であるとき、つまり端子に入力された D M A 実行中信号 D M A F L A G がノイズの影響を受けている信号であるときには、そのままこのルーチンを終了する。

【0945】

なお、液晶制御 M P U 1 7 5 0 a は、D M A F L A G 割り込み処理において、つまり 1 6 m s ごとに、ステップ S 1 0 2 8 のポート設定処理、ステップ S 1 0 3 0 の V D P 初期設定処理、そしてステップ S 1 0 3 2 のスケーラ I C 初期設定処理 2 を順に行うか、又は
10

【0946】

ステップ S 1 0 2 8 及びステップ S 1 0 4 6 のポート設定処理では、液晶制御 M P U 1 7 5 0 a がノイズの影響を受けると、液晶制御 M P U 1 7 5 0 a の入出力方向が変わって V D P 1 7 5 0 c やスケーラ I C 1 7 5 0 f との電気的な信号のやりとりが困難となり、制御不能に陥ったりする。そこで、液晶制御 M P U 1 7 5 0 a は、D M A F L A G 割り込み処理において、つまり 1 6 m s ごとに、ステップ S 1 0 2 8 又はステップ S 1 0 4 6 の
20

【0947】

ステップ S 1 0 3 0 及びステップ S 1 0 4 8 の V D P 初期設定処理では、V D P 1 7 5 0 c がノイズの影響を受けると、V D P 1 7 5 0 c の V D P レジスタ 1 7 5 0 c b に書き込まれた環境設定に関するデータが変化して、仮想スクリーンである図示しないキャンバス C V でビットマップに展開した描画データを上述した切り出し領域に配置することが困難となり、正しい描画データを生成することができなくなったり、解像度が高くなったり又は小さくなったりしてゆがんだ描画データをスケーラ I C 1 7 5 0 f に出力してしまったりする。そこで、液晶制御 M P U 1 7 5 0 a は、D M A F L A G 割り込み処理において、つまり 1 6 m s ごとに、ステップ S 1 0 3 0 又はステップ S 1 0 4 8 のいずれかの V D P 初期設定処理を行うことで、V D P 1 7 5 0 c の V D P レジスタ 1 7 5 0 c b に、V D P 1 7 5 0 c の環境設定に関するデータとして、仮想スクリーンである図示しないキャン
30

【0948】

ステップ S 1 0 3 2 及びステップ S 1 0 5 0 のスケーラ I C 初期設定処理 2 では、スケーラ I C 1 7 5 0 f がノイズの影響を受けると、スケーラ I C 1 7 5 0 f のレジスタ群 1 7 5 0 f a のうち、例えば、フィールド 1 7 5 0 g [0] 読み出し開始アドレスレジスタ O S F I L D 0 ~ フィールド 1 7 5 0 g [3] 読み出し開始アドレスレジスタ O S F I L D 3 に設定された設定値が変化して上画面の描画データ及び下画面の描画データを正しく読み出せなくなる。そうすると、1 画面分の描画データを読み込んでも混沌とした描画データとなる。また、フィールド 1 7 5 0 g [0] 書き込み開始アドレスレジスタ I S F I L D 0 ~ フィールド 1 7 5 0 g [0] 書き込み開始アドレスレジスタ I S F I L D 3 に設定された設定値が変化して上画面の描画データ及び下画面の描画データをフィールド 1 7 5 0 g [0] ~ フィールド 1 7 5 0 g [3] に正しく書き込むことができなくなる。そうすると、フレームメモリ 1 7 5 0 g に混沌とした 1 画面分の描画データが生成されたりする。そこで、液晶制御 M P U 1 7 5 0 a は、D M A F L A G 割り込み処理において、つまり 1 6 m s ごとに、ステップ S 1 0 3 2 又はステップ S 1 0 5 0 のいずれかのスケーラ I C 初期設定処理 2 を行うことで、スケーラ I C 1 7 5 0 f のレジスタ群 1 7 5 0 f a を構
40
50

成する、フィールド1750g[0]読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0～フィールド1750g[3]読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD3、フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD0～フィールド1750g[3]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD3、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI、メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI、メモリアクセス制御レジスタMDACTにそれぞれ設定値を書き込むことによって、つまり上書きすることによってノイズの影響を受けにくくしている。したがって、ノイズの影響を受けても液晶表示器1315に正しい1画面分の描画データを描画して表示することができる。

【0949】

次に、描画データの生成方法について図218のタイミングチャートを用いて説明する。VDP1750cから液晶制御MPU1750aに入力されている、図218(e)に示すDMA実行中信号DMAFLAGの出力が停止されてその信号が立ち下がると(「ダウンエッジ」という。タイミングT0)、液晶制御MPU1750aは、図217に示したDMAFLAG割り込み処理を行う。

【0950】

このDMAFLAG割り込み処理が開始されると、液晶制御MPU1750aはVDP初期設定処理を行う(タイミングT1、DMAFLAG割り込み処理のステップS1030)。このVDP初期設定処理では、上述したように、図218(a)に示す、VDP1750cのVDPレジスタ1750cbに、VDP1750cの環境設定に関するデータとして、仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVの大きさを設定するデータ、キャンバスCVの一部をウィンドウの形状(矩形領域)に切り出して画面に表示させるデータ、ラインバッファから液晶表示器1315の左右方向を描画する1ライン分の大きさを設定するデータ、解像度を設定するデータを書き込む。つまりそれぞれのデータを上書きする。

【0951】

続いて、液晶制御MPU1750aはスケーラIC初期設定処理2を行う(タイミングT2、同処理のステップS1032)。このスケーラIC初期設定処理2では、上述したように、図218(b)に示す、スケーラIC1750fのレジスタ群1750faのうち、フィールド1750g[0]読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0～フィールド1750g[3]読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD3、フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD0～フィールド1750g[3]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD3、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI、メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI、メモリアクセス制御レジスタに、それぞれの設定値を書き込む。つまりそれぞれの設定値を上書きする。

【0952】

続いて、液晶制御MPU1750aはスプライト設定データ設定処理を行う(タイミングT3、同処理のステップS1038)。このスプライト設定データ設定処理では、N番目スプライト設定データとして、上述したように、同処理のステップS1034で解析した表示コマンドに対応するスケジュールデータを図153に示した液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出したスケジュールデータから先頭の画面データを液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出した先頭の画面データのうち、スプライト設定データをVDP1750cのスプライトレジスタ1750caに出力したり、又はそのスケジュールデータが進行中であるときには、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを1つ進めて次の画面データを液晶制御ROM1750bから抽出し、この抽出した画面データのうち、スプライト設定データをVDP1750cのスプライトレジスタ1750caに出力したりする。

【0953】

続いて、VDP1750cは、図218(f)に示す垂直同期信号VS-INを出力してその信号が立ち上がると(「アップエッジ」という。タイミングT4)、図218(d)に示すVDP出力として(N-1)番目下画面の描画データを1ライン分ずつラインバ

10

20

30

40

50

ッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データを図153に示したスケーラIC1750fに出力する。この(N-1)番目下画面の描画データは、16ms前、DMAFLAG割り込み処理におけるステップS1038のスプライト設定データ設定処理でVDP1750cのスプライトレジスタ1750caに書き込んだスプライト設定データのうち、スプライトの描画位置を設定するデータのy座標値を値300だけ減算して生成されている。タイミングT4では、スケーラIC1750fは、図218(f)に示す垂直同期信号VS-INがアップエッジするのを契機として、図218(g)に示す液晶制御MPU1750aからのフィールド信号FIELDに基づいて、VDP1750cから出力される描画データが上画面の描画データであるか、又は下画面の描画データであるか、を伝える信号である、図218(h)に示すIFLD0、図218(i)に示すIFLD1信号をフレームメモリ1750gにそれぞれ出力するとともに、図218(n)に示す、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[2]に書き込まれた上画面の描画データそしてフレームメモリ1750gのフィールド1750g[3]に書き込まれた下画面の描画データを順次読み出し、図153に示したLVDSトランスミッタ1750hを介して、液晶表示器1315に出力する。フレームメモリ1750gは、入力された、図218(h)に示すIFLD0、図218(i)に示すIFLD1信号によって、図218(m)に示すフレームメモリ1750gのフィールド1750g[1]に(N-1)番目下画面の描画データを書き込む。

10

【0954】

続いて、液晶制御MPU1750aは、図218(g)に示すフィールド信号FIELDをダウンエッジし(タイミングT5、同処理のステップS1044)、DMAFLAG割り込み処理を終了する。

20

【0955】

続いて、タイミングT0から16ms経過し、図218(e)に示すDMA実行中信号DMAFLAGがダウンエッジすると(タイミングT6)、液晶制御MPU1750aは、再びDMAFLAG割り込み処理を行う。

【0956】

このDMAFLAG割り込み処理が開始されると、液晶制御MPU1750aはVDP初期設定処理を行う(タイミングT7、DMAFLAG割り込み処理のステップS1048)。このVDP初期設定処理では、上述したように、図218(a)に示す、VDP1750cのVDPレジスタ1750cbに、VDP1750cの環境設定に関するデータとして、仮想スクリーンである図示しないキャンバスCVの大きさを設定するデータ、キャンバスCVの一部をウィンドウの形状(矩形領域)に切り出して画面に表示させるデータ、ラインバッファから液晶表示器1315の左右方向を描画する1ライン分の大きさを設定するデータ、解像度を設定するデータを書き込む。つまりそれぞれのデータを上書きする。

30

【0957】

続いて、液晶制御MPU1750aはスケーラIC初期設定処理2を行う(タイミングT8、同処理のステップS1050)。このスケーラIC初期設定処理2では、上述したように、図218(b)に示す、スケーラIC1750fのレジスタ群1750faのうち、フィールド1750g[0]読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD0~フィールド1750g[3]読み出し開始アドレスレジスタOSFIELD3、フィールド1750g[0]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD0~フィールド1750g[3]書き込み開始アドレスレジスタISFIELD3、メモリ読み出し改行幅レジスタOMWI、メモリ書き込み改行幅レジスタIMWI、メモリアクセス制御レジスタに、それぞれの設定値を書き込む。つまりそれぞれの設定値を上書きする。

40

【0958】

続いて、液晶制御MPU1750aはスプライト設定データ設定座標変更設定処理を行う(タイミングT9、同処理のステップS1054)。このスプライト設定データ座標変更設定処理では、タイミングT3でVDP1750cのスプライトレジスタ1750ca

50

に書き込んだN番目スプライト設定データのうち、スプライトの描画位置を設定するデータのy座標値を値300だけ減算する。これにより、生成される描画データは、キャンバスCVの左上に設定された原点からx方向に800ドット、y方向に300ドットの矩形領域である切り出し領域に配置された状態となる。

【0959】

続いて、VDP1750cは、図218(f)に示す垂直同期信号VS-INをアップエッジして(タイミングT10)、図218(d)に示すVDP出力としてN番目上画面の描画データを1ライン分ずつラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した描画データをスケラIC1750fに出力する。このN番目上画面の描画データは、タイミングT3でVDP1750cのスプライトレジスタ1750caに書き込んだスプライト設定データから生成されている。タイミングT10では、スケラIC1750fは、図218(f)に示す垂直同期信号VS-INがアップエッジするのを契機として、図218(g)に示す液晶制御MPU1750aからのフィールド信号FIELDに基づいて、VDP1750cから出力される描画データが上画面の描画データであるか、又は下画面の描画データであるか、を伝える信号である、図218(h)に示すIFLD0、図218(i)に示すIFLD1信号をフレームメモリ1750gにそれぞれ出力するとともに、図218(n)に示す、フレームメモリ1750gのフィールド1750g[0]に書き込まれた上画面の描画データそしてフレームメモリ1750gのフィールド1750g[1]に書き込まれた下画面の描画データを順次読み出し、LVDSトランスミッタ1750hを介して、液晶表示器1315に出力する。フレームメモリ1750gは、入力された、図218(h)に示すIFLD0、図218(i)に示すIFLD1信号によって、図218(m)に示すフレームメモリ1750gのフィールド1750g[2]にN番目上画面の描画データを書き込む。

【0960】

続いて、液晶制御MPU1750aは、図218(g)に示すフィールド信号FIELDをアップエッジし(タイミングT11、同処理のステップS1062)、DMAFLAG割り込み処理を終了する。

【0961】

スケラIC1750fは、図218(n)に示すように、タイミングT10でフィールド1750g[0]に書き込まれた上画面の描画データそしてフィールド1750g[1]に書き込まれた下画面の描画データを順次読み出し、LVDSトランスミッタ1750hを介して、液晶表示器1315に出力する。続いて、タイミングT0から16ms経過し、フィールド1750g[0]に書き込まれた上画面の描画データそしてフィールド1750g[1]に書き込まれた下画面の描画データを順次読み出し、LVDSトランスミッタ1750hを介して、液晶表示器1315に出力する。このように、液晶表示器1315には、32msの間、同一の画面が描画されるようになっており、液晶表示器1315に描画される1画面は、32msごとに更新されるようになっている。

[16-3. 液晶制御側コマンド受信割り込み処理]

次に、液晶制御側コマンド受信割り込み処理について説明する。液晶制御基板1750の液晶制御MPU1750aは、サブ統合基板1740から図153に示した液晶シリアルデータDSP-SERが送信開始されると、これを契機として液晶シリアルデータDSP-SERを液晶制御MPU1750aの内蔵するシリアル入出力ポートで1バイト(8ビット)の情報を受信バッファに取り込み、この取り込みが完了すると、これを契機として割り込みが発生し、この液晶制御側コマンド受信割り込み処理を行う。液晶シリアルデータDSP-SERは、上述したように、表示コマンドを構成する基コマンドに基づいて作成された送信用基コマンドであり、送信用基コマンドの1バイト目として基コマンドのステータスが割り振られ、送信用基コマンドの2バイト目として基コマンドのモードが割り振られ、送信用基コマンドの3バイト目として基コマンドのステータスと基コマンドのモードとを数値とみなしてその合計を算出したサム値が割り振られている。

【0962】

液晶制御側コマンド受信割り込み処理が開始されると、液晶制御基板1750の液晶制御MPU1750aは、図219に示すように、1バイト受信期間タイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップS1100）。この1バイト受信期間タイマは、サブ統合基板1740から送信される液晶シリアルデータDSP-SERのうち、1バイト（8ビット）の情報を受信し得る期間を設定するものである。

【0963】

ステップS1100で1バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまりサブ統合基板1740から送信される液晶シリアルデータDSP-SERのうち、1バイト（8ビット）の情報を受信し得る期間内であるときには、液晶制御MPU1750aの内蔵するシリアル入出力ポートの受信バッファから受信した1バイトの情報を取り込み（ステップS1102）、受信カウンタRXCに値1を加える（インクリメントする、ステップS1104）。この受信カウンタRXCは、受信バッファから取り出した回数を示すカウンタであり、サブ統合基板1740から液晶シリアルデータDSP-SER、つまり送信用基コマンドの1バイト目であるステータスを受信バッファから取り出すと値1、送信用基コマンドの2バイト目であるモードを受信バッファから取り出すと値2、送信用基コマンドの3バイト目であるサム値を受信バッファから取り出すと値3となる。なお、受信カウンタRXCは、電源投入時等に初期値0がセットされる。

10

【0964】

ステップS1104に続いて、DSP-ACK信号をONからOFFにセットする（ステップS1106）。このDSP-ACK信号をONからOFFにセットすることで送信用基コマンドの1バイト目であるステータスを受信開始した旨を、サブ統合基板1740に伝えている。

20

【0965】

ステップS1106に続いて、受信カウンタRXCが値3である否か、つまり送信用基コマンドの3バイト目であるサム値を受信バッファから取り出したか否かを判定する（ステップS1108）。この判定では、送信用基コマンドの1バイト目であるステータスに続いて、送信用基コマンドの2バイト目であるモード、そして送信用基コマンドの3バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したか否かを判定している。

【0966】

ステップS1108で受信カウンタRXが値3でないとき、つまり送信用基コマンドの1バイト目であるステータスに続いて、まだ送信用基コマンドの2バイト目であるモード、そして送信用基コマンドの3バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出していないときには、1バイト受信期間タイマのセットを行い（ステップS1110）、このルーチンを終了する。ステップS1110で1バイト受信期間タイマがセットされることで、送信用基コマンドの2バイト目であるモード又は送信用基コマンドの3バイト目であるサム値を受信し得る期間が設定される。

30

【0967】

一方、ステップS1108で受信カウンタRXCが値3であるとき、つまり送信用基コマンドの1バイト目であるステータスに続いて、送信用基コマンドの2バイト目であるモード、そして送信用基コマンドの3バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したときには、受信カウンタRXCに初期値0をセットし（ステップS1112）、サム値を算出する（ステップS1114）。この算出は、ステップS1102で受信バッファからすでに取り出した、送信用基コマンドの1バイト目であるステータスと、送信用基コマンドの2バイト目であるモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出する。

40

【0968】

ステップS1114に続いて、ステップS1102で受信バッファからすでに取り出した送信用基コマンドの3バイト目であるサム値と、ステップS1114で算出したサム値と、が一致しているか否かを判定する（ステップS1116）。ステップS1102で受信バッファからすでに取り出した送信用基コマンドの3バイト目であるサム値は、上述した

50

ように、図192に示した液晶シリアルコマンド制御処理におけるステップS806で算出したものであるため、ステップS1116で算出したサム値と一致しているはずである。ところが、パチンコ遊技機1は、上述したように、パチンコ島設備から遊技球が供給されており、遊技球は、互いにこすれ合って帯電すると、静電放電してノイズを発生するため、パチンコ遊技機1はノイズの影響を受けやすい環境下にある。そこで、本実施形態では、サブ統合基板1740側では、表示コマンドを構成する基コマンドに基づいて送信用基コマンドを作成している。この送信用基コマンドは、上述したように、送信用基コマンドの1バイト目として基コマンドのステータスが割り振られ、送信用基コマンドの2バイト目として基コマンドのモードが割り振られ、送信用基コマンドの3バイト目として基コマンドのステータスと基コマンドのモードとを数値とみなしてその合計を算出したサム値が割り振られている。一方、液晶制御基板1750側では、受信した送信用基コマンドの1バイト目として割り振られたステータスと、2バイト目として割り振られたモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出し、この算出したサム値が、受信した送信用基コマンドの3バイト目として割り振られたサム値と一致しているか否かを判定している。これにより、サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間において、送信用基コマンドがノイズの影響を受けて正規と異なる送信用基コマンドに変化したか否かを判定している。

10

【0969】

ステップS116で、ステップS1102で受信バッファからすでに取り出した送信用基コマンドの3バイト目であるサム値と、ステップS114で算出したサム値と、が一致しているときには、受信した送信用基コマンドを液晶制御側受信リングバッファに記憶する（ステップS1118）。この「液晶制御側受信リングバッファ」とは、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われるバッファのことであり、バッファの先頭から順次データを記憶し、バッファの最後まできたら最初に戻って記憶する。なお、液晶制御MPU1750aは、ステップS1118で液晶制御側受信リングバッファに記憶する際に、受信した送信用基コマンドの1バイト目として割り振られたステータスと、2バイト目として割り振られたモードと、を対応付けて記憶しており、3バイト目として割り振られたサム値を破棄している。

20

【0970】

ステップS1118に続いて、DSP-ACK信号をOFFからONにセットし（ステップS1120）、このルーチンを終了する。このDSP-ACK信号をOFFからONにセットすることで送信用基コマンドの1バイト目であるステータス、2バイト目であるモード、そして3バイト目であるサム値を受信完了した旨を、サブ統合基板1740に伝えている。

30

【0971】

一方、ステップS1100で1バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまりサブ統合基板1740から送信される液晶シリアルデータDSP-SERのうち、1バイト（8ビット）の情報を受信し得る期間を超えているときには、又はステップS116で、ステップS1102で受信バッファからすでに取り出した送信用基コマンドの3バイト目であるサム値と、ステップS114で算出したサム値と、が一致していないときには、そのままこのルーチンを終了する。これにより、液晶制御MPU1750aは、DSP-ACK信号をOFFからONにセットすることができなくなり、上述したように、図192に示した液晶シリアルコマンド制御処理におけるステップS816で、DSP-ACK信号待ち時間タイムがタイムアップしたと判定され、再び同一の基コマンドから送信用基コマンドを作成してその1バイト目～3バイト目を順に送信開始することとなる。

40

【0972】

次に、液晶シリアルデータの送信及び受信確認について図220のタイミングチャートを用いて説明する。本実施形態では、上述したように、サブ統合基板1740から液晶制御基板1750への送信方式として調歩同期式シリアルを採用しており、ビットレートとして19.2kbps、液晶シリアルデータDSP-SERのフォーマットとして8ビッ

50

ト通信、L S Bファースト、偶数パリティ付加、ストップ1ビットとなっている。

【0973】

サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、サブ統合内蔵RAMに設けたサブ統合側送信リングバッファに表示コマンドが記憶されていると、表示コマンドを構成する基コマンドに基づいて送信用基コマンドを作成し、この作成した送信用基コマンドの1バイト目として割り振られたステータスSTTSをサブ統合MPU1740aに内蔵されたシリアル入出力ポートの送信バッファにセットする（タイミングS0、図192に示した液晶シリアルコマンド制御処理におけるステップS808）。この送信バッファに送信用基コマンドの1バイト目として割り振られたステータスをセットすることによってシリアル入出力ポートから1ビットずつ、図220（a）に示す液晶シリアルデータD S P - S E Rとして液晶制御基板1750に送信開始する（送信内容は、図220（c）に示すステータスSTTSとなる）。 10

【0974】

続いて、液晶制御基板1750の液晶制御MPU1750aは、サブ統合基板1740から送信された送信用基コマンドの1バイト目として割り振られたステータスを液晶制御MPU1750aに内蔵されたシリアル入出力ポートの受信バッファで取り込み、この取り込みが完了すると、受信バッファから送信用基コマンドの1バイト目として割り振られたステータスを取り込み、図220（b）に示すD S P - A C K信号をONからOFFにセットする（タイミングS1、図219に示した液晶制御側コマンド受信割り込み処理におけるステップS1106）。 20

【0975】

続いて、サブ統合MPU1740aは、送信用基コマンドの1バイト目として割り振られたステータスが、シリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力され、送信バッファが空になると、送信バッファに送信用基コマンドの2バイト目として割り振られたモードをセットする（タイミングS2、図193に示した送信バッファ空割り込み処理におけるステップS822）。この送信バッファに送信用基コマンドの2バイト目として割り振られたモードをセットすることによってシリアル入出力ポートから1ビットずつ、図220（a）に示す液晶シリアルデータD S P - S E Rとして液晶制御基板1750に送信開始する（送信内容は、図220（c）に示すモードMODEとなる）。 30

【0976】

続いて、液晶制御MPU1750aは、サブ統合基板1740から送信された送信用基コマンドの2バイト目として割り振られたモードをシリアル入出力ポートの受信バッファで取り込み、この取り込みが完了すると、受信バッファから送信用基コマンドの2バイト目として割り振られたステータスを取り込む。このとき、図220（b）に示すD S P - A C K信号は、OFFしたままの状態となっている。 30

【0977】

続いて、サブ統合MPU1740aは、送信用基コマンドの2バイト目として割り振られたモードが、シリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力され、送信バッファが空になると、送信バッファに送信用基コマンドの3バイト目として割り振られたサム値をセットする（タイミングS3、図193に示した送信バッファ空割り込み処理におけるステップS822）。この送信バッファに送信用基コマンドの3バイト目として割り振られたサム値をセットすることによってシリアル入出力ポートから1ビットずつ、図220（a）に示す液晶シリアルデータD S P - S E Rとして液晶制御基板1750に送信開始する（送信内容は、図220（c）に示すサム値SUMとなる）。 40

【0978】

続いて、液晶制御MPU1750aは、サブ統合基板1740から送信された送信用基コマンドの3バイト目として割り振られたサム値を液晶制御MPU1750aに内蔵されたシリアル入出力ポートの受信バッファで取り込み、この取り込みが完了すると、受信バッファから送信用基コマンドの3バイト目として割り振られたサム値を取り込み、すでに受信バッファから取り込んだ、送信用基コマンドの1バイト目として割り振られたステータス 50

タスと、送信用基コマンドの2バイト目として割り振られたモードと、を数値とみなしてその合計(サム値)を算出し、この算出したサム値と、取り込んだ受信バッファから送信用基コマンドの3バイト目として割り振られたサム値と、が一致しているか否かを判定する。そして一致しているときには、図220(b)に示すDSP-ACK信号をOFFからONにセットする(タイミングS4、図219に示した液晶制御側コマンド受信割り込み処理におけるステップS1120)。

[17-1. 保留数表示]

上記パチンコ遊技機1では、上記始動入賞コマンド、特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドに応じて液晶表示器1315の表示領域1320に保留数を表示する。本実施形態では、上特別図柄表示器1480の保留数として最大4個、下特別図柄表示器1490の保留数として最大4個、の合計で最大8個の保留数を演出機能表示部2100の5個の保留数表示領域2100a~2100eで表示する。以下、液晶表示器1315における保留数の表示態様について説明する。

【0979】

図221は、液晶表示器1315の表示領域1320の一態様例を示す説明図であり、図222(A)~図222(E)は演出機能表示部2100の拡大図である。図221に示すように、液晶表示器1320の表示領域1320の下端部に上記保留数表示領域2100a~2100eを含む演出機能表示部2100を有している。5個の保留数表示領域2100a~2100e各々は、白色の輪郭で囲まれ、各領域の輪郭内部の表示色を通常の表示色と異ならせるとともに各領域の輪郭内部に対応する保留数を表示することにより保留数を通知する。

【0980】

例えば、保留数1個のときには保留数表示領域2100aの輪郭内部の表示色を通常の表示色と異ならせるとともに対応する保留数として「1」を表示し、保留数2個のときには保留数表示領域2100a、2100bの輪郭内部の表示色を通常の表示色と異ならせるとともに保留数表示領域2100aに対応する保留数として「1」を、保留数表示領域2100bに対応する保留数として「2」を表示し、保留数3個のときには保留数表示領域2100a~2100cの輪郭内部の表示色を通常の表示色と異ならせるとともに保留数表示領域2100aに対応する保留数として「1」を、保留数表示領域2100bに対応する保留数として「2」を、保留数表示領域2100cに対応する保留数として「3」を表示し、保留数4個のときには保留数表示領域2100a~2100dの輪郭内部の表示色を通常の表示色と異ならせるとともに保留数表示領域2100aに対応する保留数として「1」を、保留数表示領域2100bに対応する保留数として「2」を、保留数表示領域2100cに対応する保留数として「3」を、保留数表示領域2100dに対応する保留数として「4」を表示し(図222(B))、保留数5個~8個のときには保留数表示領域2100a~2100eの輪郭内部の表示色を通常の表示色と異ならせるとともに保留数表示領域2100aに対応する保留数として「1」を、保留数表示領域2100bに対応する保留数として「2」を、保留数表示領域2100cに対応する保留数として「3」を、保留数表示領域2100dに対応する保留数として「4」を、保留数表示領域2100eに対応する保留数として5個~8個を表示する(図222(C)、図222(D))。

【0981】

なお、例えば保留数表示領域2100a~2100eのうち対応する保留数に満たない領域の輪郭内部を演出機能表示部2100の背景色(この例では黒色)と同一色で表示することにより該領域の輪郭だけを視認可能となるように表示している状態を通常といい、該領域に対応する保留球が存在しないことを通知する状態をいう。具体的には、図222(A)に示す状態である。

【0982】

パチンコ遊技機の多くは、通常の表示色とは異なる表示色の領域数の増減であるバロメータ表示によって全ての保留数を通知している。バロメータ表示では通常とは異なる表示

10

20

30

40

50

色の領域数の増減によって全ての保留数を通知するため、保留数の増減を容易に把握できるという利点がある。

【0983】

ところで、パロメータ表示によって全ての保留数を通知する場合には、液晶表示器1315の表示領域1320に保留数に対応する数の領域を確保する必要がある。この保留数を表示する領域では上記装飾図柄の変動表示に関連した演出表示（例えば装飾図柄の変動表示に関連してキャラクタを表示して大当りに対する期待を向上させる演出表示）を実行することができないデッドスペースとなってしまう。従来のパチンコ遊技機の多くは特別図柄表示器を1つだけ備えて保留数の最大値が4個に設定されているため、保留数に対応する領域として4個の領域を確保すれば良かった。ところが、本実施形態のパチンコ遊技機1では特別図柄表示器を2つ備えて保留数の最大値が8個に設定されているため、保留数に対応する領域として従来のパチンコ遊技機の2倍となる8個の領域を確保しなければならず、デッドスペースが拡大するという問題があった。

10

【0984】

また、本実施形態のパチンコ遊技機1においては、上記時短状態の制御を実行していない場合には下始動入賞口1340への遊技球の入球が発生し難く、上記時短状態の制御を実行している場合には下始動入賞口1340への遊技球の入球が発生し易くなる。すなわち、時短状態の制御を実行しているときには時短状態の制御を実行していないときと異なる開閉態様で開閉翼1380を開閉制御するとともに普通図柄表示器1520における普通図柄の変動時間を短縮することにより下始動入賞口1340への遊技球の入球を発生し易くさせる。また、上始動入賞口1270は、上記センター役物装置1200の上ステージ1250に設けられてワープ部材1260に進入した遊技球を入球可能とされ、跳ね上がりなどによってワープ部材1260以外からセンター役物装置1200の内側に進入した遊技球は上ステージ1250に届かずに下ステージ1252上に落下して該下ステージ1252上を揺動するため、ワープ部材1260からセンター役物装置1200の内側に進入した遊技球以外は上始動入賞口1270に殆ど入球しないようになっている。

20

【0985】

このように時短状態の制御を実行していない場合には下特別図柄表示器1490に対応する保留数の増減に関わる上始動入賞口1270及び下始動入賞口1340への遊技球の入球は発生し難い。上述したようにパロメータ表示によって全ての保留数を通知する場合には、保留数に対応する数の領域が確保される。また、各領域は通常が表示色で表示される場合であってもその輪郭が視認できるように表示されることによって保留数の最大値を把握することを可能にしている。上記時短状態の制御を実行していない場合には下特別図柄表示器1490に対応する保留数の増減に関わる上始動入賞口1270及び下始動入賞口1340への遊技球の入球は発生し難いため、主として上特別図柄表示器1480に対応する保留数を表示することになり、8個の領域が確保されて、各領域を視認可能に表示しているにもかかわらず、保留数の最大値である8個の半分程度の4個の領域によってのみ保留数の通知が行われることになる。そのため、保留数の最大値若しくは通常が表示色で表示される領域の個数と通常が表示色とは異なる表示色で表示される領域の個数とを対比することにより遊技興趣を低下させる虞があった。すなわち、保留数の最大値に対して実際の保留数が少ないことで遊技興趣を低下させる虞があった。

30

40

【0986】

また、通常、保留数を表示する領域は表示領域の端部に設けられるため、本実施形態の液晶表示器1315の表示領域1320のように、表示領域が楕円形である場合には8個分の領域を確保することが困難であった。これら場合に保留数を表示する領域を縮小することによって8個分の領域を確保することも可能であるが、遊技者が視認し難くなり保留数の通知という本来の役目を果たせない虞があった。

【0987】

また、全ての保留数を合算した個数の増減であるカウント表示によって全ての保留数を通知するパチンコ機もある。カウント表示では1つの領域で保留数の増減を通知するため

50

、保留数に対応した領域を確保しなくてもよく、デッドスペースを低減できるという利点がある。しかし、バロメータ表示とは異なりカウント表示される個数を判断しなければならないため、例えば7セグメントLEDによって表示する場合には「5」と「6」との表示を間違えやすく、即座に保留数を把握することが困難であった。

【0988】

本実施形態のパチンコ機1は、保留数の最大値8個を通知する保留数表示領域2100a～2100eとして白色の輪郭で囲まれた5個の領域を設けている。そして、保留数1個～保留数5個をバロメータ表示で通知し、保留数6個～8個をカウント表示で通知することにより各保留数に対応した領域を設けることなく全ての保留数を通知可能にしている。

10

【0989】

具体的には、保留数1個～保留数5個の場合には保留数の増加に伴って保留数表示領域2100a～2100eのうち通常が表示色と異なる表示色で表示制御する領域数を増加させるとともに各領域に対応する保留数を表示することによって保留数を通知し、さらに保留数が増加して保留数6個～保留数8個となった場合には保留数表示領域2100eに表示する保留数の個数を、全ての保留数を合算した個数に更新して表示することにより保留数を通知する。すなわち、保留数が6個以上となる場合には保留数表示領域2100eに表示する保留数を更新することによって全ての保留数を通知する。

【0990】

このように、保留数が1個～5個の場合には通常が表示色とは異なる保留数表示領域2100a～2100eの領域数の増減によって保留数を通知するバロメータ表示とし、保留数が6個～8個の場合には保留数表示領域2100eに表示する全ての保留数を合算した個数の増減によって保留数を通知するカウント表示とする。これにより保留数それぞれに対応する領域を設けることなく全ての保留数を通知することが可能になる。

20

【0991】

また、本実施形態では保留数表示領域2100a～2100eを5個の領域で構成するため、各保留数に対応した領域を設けた場合に比べてデッドスペースを低減できる。また、白色の輪郭で囲まれた5個の領域によって保留数が5個未満である場合にも保留数の最大値が5個以上に設定されるパチンコ遊技機であると認識させることができるとともに、保留数が5個未満の場合に通常が表示色で表示される領域の個数を少なくすることができるため、通常が表示色で表示される領域の個数と通常が表示色とは異なる表示色で表示される領域の個数とを対比した場合であっても遊技興趣を低下させ難くすることができる。

30

【0992】

なお、本例では、保留数表示領域2100a～2100eのうち最も多い保留数に対応する保留数表示領域2100eをバロメータ表示とカウント表示との両方で用いる構成としたが、バロメータ表示だけを実行する領域とカウント表示だけを実行する領域とを別々に備えるように構成してもよい。すなわち、上記した例では、保留数表示領域2100eを他の保留数表示領域2100a～2100dと同様の態様（形状、模様、色彩等）で表示し、保留数が1個～5個のときに保留数表示領域2100a～2100eを通常が表示色とは異なる表示色で表示制御するバロメータ表示によって保留数を通知し、さらに保留数が増加して保留数が6個～8個となった場合には保留数表示領域2100eに表示する保留数の値を更新するカウント表示によって保留数を通知するように構成されるが、保留数表示領域2100eを他の保留数表示領域2100a～2100dとは異なる態様で表示し、保留数が1個～4個のときに保留数表示領域2100a～2100dを通常が表示色とは異なる表示色で表示制御するバロメータ表示によって通知し、保留数が5個～8個のときに保留数の値を更新するカウント表示によって通知するように構成してもよい。

40

【0993】

また、本例では、1個～5個の保留数をバロメータ表示によって通知し、6個～8個の保留数をカウント表示によって通知するように構成するが、バロメータ表示によって通知する保留数の範囲及びカウント表示によって通知する保留数の範囲はこれに限られるもの

50

ではない。例えば、1個～4個の保留数をバロメータ表示によって通知し、5個～8個の保留数をカウント表示によって通知するように構成してもよい。

【0994】

また、本例では上特別図柄表示器1480にて変動表示される特別図柄と下特別図柄表示器1490にて変動表示される特別図柄とのそれぞれに対応する保留球を異なる態様で表示制御している。具体的には、保留数表示領域2100a～2100eのうち対応する保留数に満たない領域の輪郭内部を演出機能表示部2100の背景色（この例では黒色）と同一色で表示し（例えば図222（B）における保留数表示領域2100e）、保留数表示領域2100a～2100eのうち上特別図柄表示器1480の保留球に対応する領域の輪郭内部を青色で表示し（例えば図222（B）における保留数表示領域2100a～2100d）、保留数表示領域2100a～2100eのうち下特別図柄表示器1490の保留数に対応する領域の輪郭内部を赤色で表示する（例えば図222（C）における保留数表示領域2100c）。これにより、保留数表示領域2100a～2100eの各領域に対応する保留球が上特別図柄表示器1480にて変動表示される特別図柄と下特別図柄表示器1490にて変動表示される特別図柄とのいずれに対応する保留球であるかを判別することが可能になる。

10

【0995】

なお、保留数表示領域2100eは、保留数5個～8個の場合に通常が表示色とは異なる表示色で表示制御され、保留数表示領域2100eに対応する保留球として上特別図柄表示器1480にて変動表示される特別図柄に対応する保留球と下特別図柄表示器1490にて変動表示される特別図柄に対応する保留球との両方が存在する場合には不具合を生じることになる。この例では、保留数表示領域2100eに対応する保留球に下特別図柄表示器1490にて変動表示される特別図柄に対応する保留球を含む場合には保留数表示領域2100eの輪郭内部を下特別図柄表示器1490の保留球に対応する赤色で表示制御する。

20

【0996】

具体的には、図222（C）に示す保留数が5個であり、上特別図柄表示器1480に対応する保留球が5個目の保留球として保留数表示領域2100eに表示されているとき、すなわち保留数表示領域2100eの輪郭内部を青色で表示制御しているときに上始動入賞口1270若しくは下始動入賞口1340に遊技球が入賞したことに基づいて保留数表示領域2100a～2100eに下特別図柄表示器1490に対応する保留球を表示する場合には、保留数表示領域2100eに対応する保留球として上特別図柄表示器1480に対応する保留球と下特別図柄表示器1490に対応する保留球との両方を含む。この場合には、保留数表示領域2100eの輪郭内部を赤色で表示制御することにより下特別図柄表示器1490に対応する保留球の存在を通知する。

30

【0997】

上述したように、本実施形態では下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときに上記特別図柄当り判定用乱数に基づいて大当たりとすると判定した場合には2R大当たり遊技状態に制御する2R確変大当たりC～2R確変大当たりHを発生させない。すなわち、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するときに大当たりとする判定がなされた場合には大当たり図柄用乱数及び大当たり図柄判定値に基づいて15R大当たり遊技状態と2R大当たり遊技状態との一方に制御し、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときに大当たりとする判定がなされた場合には2R大当たり遊技状態に制御することなく大当たり図柄用乱数及び大当たり図柄判定値に基づいて常に15R大当たり遊技状態に制御する。また、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときに上記特別図柄当り判定用乱数に基づいて小当たりを発生させると判定される確率は、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するときに上記特別図柄当り判定用乱数に基づいて小当たりを発生させると判定される確率よりも低く設定され、下特別図柄表示器1490において15R大当たりとなる割合を高めている。これにより、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するとき

40

50

に15R大当りに対する期待を高め、遊技興趣の向上を図っている。

【0998】

すなわち、保留数表示領域2100a～2100eを赤色で表示制御することにより下特別図柄表示器1490にて変動表示される特別図柄に対応する保留球の存在を通知し、15R大当りに対する期待を高めている。また、本例ではさらに保留数表示領域2100eに対応する保留球（保留数5個～保留数8個）に下特別図柄表示器1490にて変動表示される特別図柄に対応する保留球の場合に保留数表示領域2100eの輪郭内部を赤色で表示制御して下特別図柄表示器1490に対応する保留球の存在を通知する。これにより、下特別図柄表示器1490に対応する少なくとも1個の保留球を含む場合には保留数表示領域2100eの輪郭内部を赤色で表示制御するため、保留数表示領域2100eの輪郭内部を赤色で表示制御するときには保留数の個数に拘らず15R大当り遊技状態に対する期待を高めることができ、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【0999】

なお、下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するときに上記特別図柄当り判定用乱数に基づいて大当たりとすると判定した場合には、上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するときに上記特別図柄当り判定用乱数に基づいて大当たりとすると判定した場合よりも遊技者に有利な状態とされるものであればよく、例えば、上特別図柄表示器1480よりも15R大当り遊技状態に決定される割合を高くするように設定したり、上特別図柄表示器1480よりも大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御される割合を高くするように設定したり、上特別図柄表示器1480よりも大当り遊技状態の終了後に時短状態の制御を実行する期間を長く設定したりするように構成してもよい。

20

【1000】

また、本例では、保留数表示領域2100a～2100eのうち上特別図柄表示器1480の保留球に対応する領域の表示色と下特別図柄表示器1490の保留球に対応する領域の表示色とを異ならせて表示する構成としたが、上特別図柄表示器1480の保留球と下特別図柄表示器1490の保留球とを判別可能な態様で表示するものであれば上記した例に限られるものではない。例えば、保留数表示領域2100a～2100eのうち上特別図柄表示器1480の保留球に対応する領域と下特別図柄表示器1490の保留球に対応する領域との態様（形状、模様、色彩）を異ならせて表示制御するように構成してもよい。

30

【1001】

次に、主制御MPU1700aから送信されるコマンドに基づいて液晶制御基板1750で実行される処理について図222（C）～図222（E）を参照して説明する。

【1002】

上述したように、主制御MPU1700aは、中始動入賞口1330に遊技球が入賞したことに基づいて中始動口スイッチ1360からの検出信号が主制御I/Oポートを介して入力されると、「01100000B（＝60H）」をステータスに設定し、「XXX0001（＝Y1H）」をモードに設定して2バイト（16ビット）の記憶容量を有する始動入賞コマンドを整形し、送信情報として主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。また、上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値である4でなければ中始動入賞口1330への遊技球の有効入球数（保留数＝上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値）を示す特1保留数指定コマンドとして「01100010B（＝62H）」をステータスに設定し、上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が1であれば「0010B（＝02H）」を、上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が2であれば「0011B（＝03H）」を、上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が3であれば「0100B（＝04H）」を、上特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が4であれば「0101B（＝05H）」を、モードに設定して2バイト（16ビット）の記憶容量を有する特1保留数指定コマンドを成形し、送信情報として主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。

40

【1003】

50

また、主制御MPU1700aは、上始動入賞口1270に遊技球が入賞したことに基
づいて上始動口スイッチ1272からの検出信号が主制御I/Oポートを介して入力され
ると、「01100000B(=60H)」をステータスに設定し、「XXXX0003
B(=Y3H)」をモードに設定して2バイト(16ビット)の記憶容量を有する始動入
賞コマンドを整形し、下始動入賞口1340に遊技球が入賞したことに基づいて下始動口
スイッチ1370からの検出信号が主制御I/Oポートを介して入力されると、「011
00000B(=60H)」をステータスに設定し、「XXXX0002(=Y2H)」
をモードに設定して2バイト(16ビット)の記憶容量を有する始動入賞コマンドを整形
し、整形した始動入賞コマンドを送信情報として主内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶
する。また、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値が最大値である4でなければ上始
動入賞口1270及び下始動入賞口1340への遊技球の有効入球数(保留数=下特別図
柄保留記憶カウンタのカウンタ値)を示す特2保留数指定コマンドとして「011000
11B(=63H)」をステータスに設定し、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値
が1であれば「0010B(=02H)」を、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値
が2であれば「0011B(=03H)」を、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値
が3であれば「0100B(=04H)」を、下特別図柄保留記憶カウンタのカウンタ値
が4であれば「0101B(=05H)」を、モードに設定して2バイト(16ビット)
の記憶容量を有する特1保留数指定コマンドを成形し、送信情報として主内蔵RAMの送
信情報記憶領域に記憶する。

10

【1004】

20

主制御MPU1700aは、サブ統合基板コマンド送信処理(ステップS92)を実行
すると、上記主内蔵RAMの送信情報記憶領域から送信情報を読み出してサブ統合基板1
740に送信する。

【1005】

サブ統合MPU1740aは、主制御MPU1700aから始動入賞コマンド、特1保
留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドを受信したことに基づいて所定の処理を実
行するとともに、液晶制御基板1750に始動入賞コマンド、特1保留数指定コマンド及
び特2保留数指定コマンドを表示コマンドとしてサブ統合側送信リングバッファに記憶す
る。サブ統合MPU1740aは、液晶シリアルコマンド制御処理(ステップS766)
を実行すると、上記サブ統合側送信リングバッファから表示コマンドを抽出して液晶制御
基板1750に送信する。

30

【1006】

液晶制御MPU1750aは、サブ統合MPU1740aから表示コマンドとして始動
入賞コマンド、特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドを受信すると、始動
入賞コマンド、特1保留数指定コマンド及び特2保留数指定コマンドに基づいて演算処理
を実行し、該演算結果に基づいてスプライト設定データをVDP1750cのスプライト
レジスタ1750caに出力する。

【1007】

なお、液晶制御MPU1750の液晶内蔵RAMには上記主内蔵RAMに記憶される始
動情報記憶領域と同様の記憶領域である保留記憶領域と、0~8の範囲で更新される保留
数カウンタと、が設けられている。保留記憶領域は、保留情報記憶ブロック0~7(8つ
の保留情報記憶ブロック)が設けられており、保留情報記憶ブロック0、保留情報記憶ブ
ロック1、保留情報記憶ブロック2、・・・、そして保留情報記憶ブロック7の順に中始
動口スイッチ1360の検出信号に応じた始動入賞コマンド、上始動口スイッチ1272
の検出信号に応じた始動入賞コマンド及び下始動口スイッチ1370の検出信号に応じた
始動入賞コマンドのいずれを受信したかを示す識別情報が記憶されるようになっている。
すなわち、保留情報記憶ブロック0~7には、上始動口スイッチ1272、中始動口スイ
ッチ1360及び下始動口スイッチ1370のうちいずれの検出信号に応じた始動入賞コ
マンドであるか、時系列で記憶されることとなる(つまり、履歴がわかるように記憶され
ている)。

40

50

【1008】

また、保留数カウンタのカウント値は保留記憶領域の保留記憶ブロック0～7のうち受信した始動入賞コマンドに応じた識別情報を記憶する保留記憶ブロックを指定する領域ポインタとしても用いられる。具体的には、保留数カウンタのカウント値0であるときには受信した始動入賞コマンドに応じた識別情報を記憶する保留記憶ブロックとして保留情報記憶ブロック0を指定し、保留数カウンタのカウント値1であるときには受信した始動入賞コマンドに応じた識別情報を記憶する保留記憶ブロックとして保留情報記憶ブロック1を指定し、・・・保留数カウンタのカウント値7であるときには受信した始動入賞コマンドに応じた識別情報を記憶する保留記憶ブロックとして保留情報記憶ブロック7を指定する。なお、保留数カウンタのカウント値が8であるときには保留記憶ブロックに識別情報を記憶しないため、いずれの保留記憶ブロックも指定していない。このように、保留数カウンタは、保留記憶カウンタのカウント値を1減算した保留記憶ブロック（例えば保留記憶カウンタのカウント値7を1減算した保留記憶ブロック6）に識別情報を記憶していることを示すとともに、上特別図柄表示器1480に対応する保留数と下特別図柄表示器1490に対応する保留数とを合算した保留数（全保留数）を示している。

10

【1009】

液晶制御MPU1750は、コマンド解析処理（ステップS1034）で中始動口スイッチ1360の検出信号に応じた始動入賞コマンド及び特1保留数指定コマンドとの両方を受信していれば、保留記憶領域の前記保留数カウンタにより指定される保留情報記憶ブロックに中始動口スイッチ1360の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報を記憶した後、上記保留数カウンタのカウント値をカウントアップ（カウント値を1加算）し、上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370の検出信号に応じた始動入賞コマンド及び特2保留数指定コマンドとの両方を受信していれば、保留記憶領域の前記保留数カウンタにより指定される保留記憶ブロックに上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報を記憶した後、上記保留数カウンタのカウント値をカウントアップ（カウント値を1加算）する。例えば、保留数カウンタのカウント値が7である場合、すなわち識別情報が保留情報記憶ブロック0～6に記憶されている場合に中始動口スイッチ1360の検出信号に応じた始動入賞コマンド及び特1保留数指定コマンドとの両方を受信していれば、保留記憶領域の保留数カウンタにより指定される保留情報記憶ブロックとして保留情報記憶ブロック7に中始動口スイッチ1360の検出信号に応じた始動入賞コマンドである旨を示す識別情報を記憶した後、保留数カウンタのカウント値を8に更新する。

20

30

【1010】

また、コマンド解析処理（ステップS1034）で始動入賞コマンドを受信することなく特1保留数指定コマンドだけ受信していれば（上特別図柄表示器1480において特別図柄の変動表示を開始するとき）、保留数カウンタのカウント値をカウントダウン（カウント値を1減算）するとともに保留情報記憶ブロック1の識別情報を保留情報記憶ブロック0に、保留情報記憶ブロック2の識別情報を保留情報記憶ブロック1に、・・・、保留情報記憶ブロック7の識別情報を保留情報記憶ブロック6に、それぞれシフトする。また、コマンド解析処理（ステップS1034）で始動入賞コマンドを受信することなく特2保留数指定コマンドだけを受信していれば（下特別図柄表示器1490において特別図柄の変動表示を開始するとき）、保留数カウンタのカウント値をカウントダウン（カウント値を1減算）するとともに保留情報記憶ブロック1の識別情報を保留情報記憶ブロック0に、保留情報記憶ブロック2の識別情報を保留情報記憶ブロック1に、・・・、保留情報記憶ブロック7の識別情報を保留情報記憶ブロック6に、それぞれシフトする。すなわち、始動入賞コマンドを受信することなく特1保留数指定コマンドだけを受信したとき及び始動入賞コマンドを受信することなく特2保留数指定コマンドだけを受信したときには、保留記憶ブロックN（N=1～7）に記憶される識別情報を保留記憶ブロック（N-1）にシフトし、保留記憶ブロックN（N=1～7）に記憶される識別情報を保留記憶ブロッ

40

50

ク(N-1)にシフトする以前に保留記憶ブロック0に記憶されていた識別情報は破棄される。

【1011】

また、上記保留記憶領域の保留記憶ブロック0~7は上記保留数表示領域2100a~2100dの各領域に対応付けされている(位置情報等)。すなわち、保留記憶ブロック0は保留数表示領域2100aに対応付けされ、保留記憶ブロック1は保留数表示領域2100bに対応付けされ、保留記憶ブロック2は保留数表示領域2100cに対応付けされ、保留記憶ブロック3は保留数表示領域2100dに対応付けされ、保留記憶領域の保留記憶ブロック4~7は保留数表示領域2100eに対応付けされている。

【1012】

液晶制御MPU1750aは、保留記憶領域の保留記憶ブロック0~7に記憶されている識別情報に基づく演算結果を反映させて描画条件設定データ及び描画条件設定データから構成される画面データを設定する。すなわち、保留数に関する情報を追加して画面データを設定する。具体的には、描画条件設定データ設定処理(ステップS1036)にて保留数カウンタのカウンタ値が0でなければ保留記憶領域の保留記憶ブロック0~7に基づく演算結果を反映させた描画条件設定データを作成し、スプライト設定データ設定処理(ステップS1038)にて保留数カウンタのカウンタ値が0でなければ保留記憶領域の保留記憶ブロック0~7に基づく演算結果を反映させたスプライト設定データを作成し、つまり、保留数表示領域2100a~2100eに表示する保留のキャラクタを表示装置としての液晶表示器1315に表示させるためのデータを作成し、予め液晶制御ROM1750bに記憶されている描画条件設定データ及びスプライト設定データから構成される1画面分の画面データに作成したデータを加えて、VDP1750cのVDPレジスタ1750cb、スプライトレジスタ1750caに設定する。

【1013】

液晶制御MPU1750aは、コマンド解析処理(ステップS1034)にて保留記憶領域の保留記憶ブロック0に識別情報が記憶されていれば該識別情報に応じたキャラクタ(上特別図柄表示器1480に応じた保留球若しくは下特別図柄表示器1490に応じた保留球に対応するキャラクタのうち保留数1を表示するキャラクタ)を保留数表示領域2100aに表示させ、保留記憶領域の保留記憶ブロック1に識別情報が記憶されていれば該識別情報に応じたキャラクタ(上特別図柄表示器1480に応じた保留球若しくは下特別図柄表示器1490に応じた保留球に対応するキャラクタのうち保留数2を表示するキャラクタ)を保留数表示領域2100bに表示させ、保留記憶領域の保留記憶ブロック2に識別情報が記憶されていれば該識別情報に応じたキャラクタ(上特別図柄表示器1480に応じた保留球若しくは下特別図柄表示器1490に応じた保留球に対応するキャラクタのうち保留数3を表示するキャラクタ)を保留数表示領域2100cに表示させ、保留記憶領域の保留記憶ブロック3に識別情報が記憶されていれば該識別情報に応じたキャラクタ(上特別図柄表示器1480に応じた保留球若しくは下特別図柄表示器1490に応じた保留球に対応するキャラクタのうち保留数4を表示するキャラクタ)を保留数表示領域2100dに表示させるように描画条件設定データ設定処理(ステップS1036)及びスプライト設定データ設定処理(ステップS1038)にて画面データを設定する。

【1014】

上述したように、本実施形態では5~8個目の保留球に下特別図柄表示器1490に対応する保留球が含まれる場合には下特別図柄表示器1490の保留球に応じた態様で保留数表示領域2100eを表示制御するとともに、上特別図柄表示器1480に対応する保留数と下特別図柄表示器1490に対応する保留数とを合算した保留数(全保留数)を表示する。液晶制御MPU1750aは、コマンド解析処理(ステップS1034)にて保留記憶ブロック4~7に識別情報が記憶されていれば、該識別情報に上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報を含むか否かを判別し、上始動口スイッチ1272若しくは下始動口スイッチ1370の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報

10

20

30

40

50

を含んでいれば下特別図柄表示器 1 4 9 0 に応じた保留球に対応するキャラクタのうち保留数カウンタのカウント値によって示される保留数を表示するキャラクタ（例えば保留数カウンタのカウント値が 5 であれば保留数 5 を表示するキャラクタ）を保留数表示領域 2 1 0 0 e に表示させ、上始動口スイッチ 1 2 7 2 若しくは下始動口スイッチ 1 3 7 0 の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報を含んでいなければ上特別図柄表示器 1 4 8 0 に応じた保留球に対応するキャラクタのうち保留数カウンタのカウント値によって示される保留数を表示するキャラクタ（例えば保留数カウンタのカウント値が 7 であれば保留数 7 を表示するキャラクタ）を保留数表示領域 2 1 0 0 e に表示させるように描画条件設定データ設定処理（ステップ S 1 0 3 6）及びスプライト設定データ設定処理（ステップ S 1 0 3 8）にて画面データを設定する。

10

【1 0 1 5】

以上により、VDP 1 7 5 0 c により液晶表示器 1 3 1 5 に表示する描画データが生成され、該生成した描画データを液晶表示器 1 3 1 5 に出力することにより保留数に応じて液晶表示器 1 3 1 5 における保留数表示領域 2 1 0 0 a ~ 2 1 0 0 e の表示制御が実行される。すなわち、保留数表示領域 2 1 0 0 a ~ 2 1 0 0 e を図 2 2 2 (C) に示す状態で表示制御しているときには、保留数カウンタのカウント値が 5 であり、保留記憶ブロック 0 ~ 4 のうち保留記憶ブロック 2 に上始動口スイッチ 1 2 7 2 若しくは下始動口スイッチ 1 3 7 0 の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報が記憶され、他の保留記憶ブロック（保留記憶ブロック 0 ~ 1 及び保留記憶ブロック 3 ~ 4）には中始動口スイッチ 1 3 6 0 の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報が記憶されている。

20

【1 0 1 6】

図 2 2 2 (C) に示す状態からさらに上始動口スイッチ 1 2 7 2 若しくは下始動口スイッチ 1 3 7 0 の検出信号に応じた始動入賞コマンド及び特 2 保留数指定コマンドとの両方を受信した場合には、液晶制御 MPU 1 7 5 0 a は、保留数カウンタにより指定される保留記憶ブロック 5 に上始動口スイッチ 1 2 7 2 若しくは下始動口スイッチ 1 3 7 0 の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報を記憶した後、保留数カウンタのカウント値を 6 に更新する。そして、液晶制御 MPU 1 7 5 0 a は、保留記憶ブロック 0 ~ 5 に基づく演算結果を反映させて画面データを設定する。すなわち、保留記憶ブロック 0 ~ 3 それぞれに記憶されている識別情報に応じたキャラクタを保留記憶領域 2 1 0 0 a ~ 2 1 0 0 d の対応する領域に表示させるとともに、保留記憶ブロック 4 ~ 5 に上始動口スイッチ 1 2 7 2 若しくは下始動口スイッチ 1 3 7 0 の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報を含むと判定したことに基づいて保留記憶領域 2 1 0 0 e に下特別図柄表示器 1 4 9 0 に応じたキャラクタのうち保留数 6 を表示するキャラクタを表示させる画面データを設定し、該画面データを VDP 1 7 5 0 c に出力することにより VDP 1 7 5 0 c によって液晶表示器 1 3 1 5 に表示する描画データが生成され、該生成した描画データを液晶表示器 1 3 1 5 に出力することにより液晶表示器 1 3 1 5 における保留数表示領域 2 1 0 0 a ~ 2 1 0 0 e の表示制御が実行される（図 2 2 2 (D)）。

30

【1 0 1 7】

また、図 2 2 2 (D) に示す状態で始動入賞コマンドを受信することなく特 1 保留数指定コマンドだけを受信した場合（上特別図柄表示器 1 4 8 0 における特別図柄の変動表示を実行する場合）には、液晶制御 MPU 1 7 5 0 a は、保留記憶ブロック 0 に記憶される識別情報を破棄し、保留記憶ブロック 1 ~ 5 に記憶される識別情報を保留記憶ブロック 0 ~ 4 にシフトするとともに、保留数カウンタのカウント値を 5 に更新する。そして、液晶制御 MPU 1 7 5 0 a は、保留記憶ブロック 0 ~ 4 に基づく演算結果を反映させて画面データを設定する。すなわち、保留記憶ブロック 0 ~ 3 それぞれに記憶されている識別情報に応じたキャラクタを保留記憶領域 2 1 0 0 a ~ 2 1 0 0 d の対応する領域に表示させるとともに、保留記憶ブロック 4 に上始動口スイッチ 1 2 7 2 若しくは下始動口スイッチ 1 3 7 0 の検出信号に応じた始動入賞コマンドを受信したことを示す識別情報を含むと判定

40

50

したことに基づいて保留記憶領域 2100e に下特別図柄表示器 1490 に応じたキャラクタのうち保留数 5 を表示するキャラクタを表示させる画面データを設定し、該画面データを VDP1750c に出力することにより VDP1750c によって液晶表示器 1315 に表示する描画データが生成され、該生成した描画データを液晶表示器 1315 に出力することにより液晶表示器 1315 における保留数表示領域 2100a～2100e の表示制御が実行される（図 222（E））。

【1018】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 によれば、全保留数が 0 個～5 個のときには保留数表示領域 2100a～2100e の 5 つの領域のうち通常とは異なる態様で表示制御する領域数を変化させるバロメータ表示によって全保留数を通知し、全保留数が 6 個～8 個のときには保留数表示領域 2100a～2100e の 5 つの領域を通常とは異なる態様で表示制御するとともに保留数表示領域 2100e に表示される全保留数を更新するカウント表示によって全保留数を通知する。これにより、デッドスペースを増大させることなく全保留数を通知することが可能になる。

【1019】

また、上特別図柄表示器 1480 に対応する保留球と下特別図柄表示器 1490 に対応する保留球とを異なる態様で表示制御し、全保留数が 6 個～8 個のときに 6 個目～8 個目の保留球に下特別図柄表示器 1490 に対応する保留球を含んでいれば下特別図柄表示器 1490 に対応する保留球に応じた態様で保留数表示領域 2100e を表示制御する。また、下特別図柄表示器 1490 で大当たりとなったときには上特別図柄表示器 1480 で大当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（大当たり遊技状態にて獲得可能な賞球数が多い（大当たり遊技状態におけるラウンドの最大回数、1 回のラウンドにて大入賞口 1400 が開放状態とされる期間、等を異ならせる）、大当たり遊技状態の終了後に制御される遊技状態（通常状態、時短状態、高確率状態（時短状態の制御を並行して行う高確率時短状態、時短状態の制御を並行して行わない高確率非時短状態）を異ならせる）がより有利となる等）となる。全保留数が 6 個～8 個のときに 6 個目～8 個目の保留球に下特別図柄表示器 1490 に対応する保留球を含んでいれば下特別図柄表示器 1490 に対応する保留球に応じた態様で保留数表示領域 2100e を表示制御し、より有利な大当たりとなる可能性がある下特別図柄表示器 1490 における特別図柄の変動表示に対応する保留球を通知することにより遊技興趣を向上させることができる。

【1020】

なお、下特別図柄表示器 1490 に上特別図柄表示器 1480 よりも優位性を持たせ、下特別図柄表示器 1490 に応じた保留球を通知するという趣旨を逸脱しないものであれば具体的な実施態様は問わない。例えば、下特別図柄表示器 1490 の保留球の存在をランプや音により通知するもの、全保留数（上特別図柄表示器 1480 の保留数と下特別図柄表示器 1490 の保留数とを合算した保留数）を（8 個の保留数表示領域によって）バロメータ表示で通知するもの、全保留数をカウント表示で通知するもの、などであってもよい。また、保留数を特定可能に表示する表示器を液晶表示器 1315 とは別に設ける構成としてもよい。

[17-2. ワッペン図柄]

上述したように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 においてサブ統合 MPU1740a は、液晶表示器 1315 に表示制御する画像（液晶表示器 1315 に表示制御される画像のうち装飾図柄とは異なる背景画像の態様及び装飾図柄の態様）や、演出ランプ 1230、階調ランプ 1240 等の駆動態様、スピーカ 34 の音出力態様が異なる複数種類の演出モードとして、図 223 に示す特別モード 1（図 223（D））、特別モード 2（図 223（C））、特別モード 3（図 223（B））、通常モード（図 223（A））、及び特殊モードの 5 種類の演出モードのうちいずれかに制御する。

【1021】

また本例では、上特別図柄表示器 1480 のセグメント表示器 SEG1 及び下特別図柄表示器 1490 のセグメント表示器 SEG2 の一方を上記低利益特別態様又は上記特殊態

10

20

30

40

50

様で点灯表示する場合には、上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 の一方を上記高利益特別態様で点灯表示する場合に液晶表示器 1 3 1 5 に表示される高利益特別表示結果及び上特別図柄表示器 1 4 8 0 のセグメント表示器 S E G 1 及び下特別図柄表示器 1 4 9 0 のセグメント表示器 S E G 2 の一方を上記高利益非特別態様で点灯表示する場合に液晶表示器 1 3 1 5 に表示される高利益非特別表示結果、とは異なる態様の低利益表示結果又は特殊表示結果を導出表示する。

【1 0 2 2】

上述したように、高利益特別表示結果として左・中・右の装飾図柄の全てが同一の奇数図柄となる組み合わせを表示し、高利益非特別表示結果として左・中・右の装飾図柄の全てが同一の偶数図柄となる組み合わせを表示する。一方、低利益表示結果及び特殊表示結果は、左・中・右の装飾図柄を予め決められている組み合わせで表示しない。すなわち、低利益表示結果及び特殊表示結果として通常の装飾図柄とは異なるワッペン図柄を表示制御し、左・中・右のワッペン図柄が揃った態様を表示する。

【1 0 2 3】

図 2 2 4 にワッペン図柄を示す。この例では「0」～「9」のワッペン図柄が設けられ、「0」～「9」の装飾図柄それぞれに対応している。また、ワッペン図柄は装飾図柄を停止表示するタイミングで表示される。すなわち、特別図柄の変動表示に同期してワッペン図柄とは異なる通常の装飾図柄を変動表示し、左・中・右の装飾図柄を停止表示するタイミングでワッペン図柄を表示する。このようにワッペン図柄は装飾図柄の表示結果としての図柄の組み合わせとの関連性を有しない別個の（独立した）識別情報として扱われ、装飾図柄の停止図柄が同一の図柄の組み合わせとならない場合にも 2 R 確変大当たり若しくは小当たりであることを通知する。

【1 0 2 4】

なお、本例では、2 種類のワッペン図柄を備えている。具体的には、図 2 2 4 (A) に示す金ワッペン図柄と、図 2 2 4 (B) に示す銀ワッペン図柄と、を備えている。そして、2 R 確変大当たり（2 R 確変大当たり C ～ 2 R 確変大当たり H）及び小当たり（小当たり A ～ 小当たり C）となる場合に、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、変動演出開始処理のステップ S 2 1 1 3 で金ワッペン図柄の組み合わせ又は銀ワッペン図柄の組み合わせに決定し、該決定結果を含む表示コマンドをサブ統合側送信リングバッファに記憶する。

【1 0 2 5】

具体的には、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、変動演出開始処理のステップ S 2 1 1 2 で上特別図柄コマンド又は下特別図柄コマンドにより通知される特別図柄の停止図柄が 2 R 確変図柄若しくは小当たり図柄であれば（ステップ S 2 1 1 2 にて Y E S）、ワッペン図柄決定乱数を取得し、上記通知される特別図柄の停止図柄が 2 R 確変図柄であれば図 2 2 6 (A) に示す 2 R 確変図柄決定テーブルを選択し、上記通知される特別図柄の停止図柄が小当たり図柄であれば図 2 2 6 (B) に示す小当たり図柄決定テーブルを選択する。そして、取得したワッペン図柄決定乱数と選択したテーブルとに基づいて左・中・右の全ての装飾図柄を金ワッペン図柄で停止表示するか左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄で停止表示するかを決定する。なお、停止表示されるワッペン図柄の図柄（「0」～「9」のいずれかであるか）としてはずれとなる組み合わせ（少なくとも 2 種類以上の図柄を含む組み合わせであって、左装飾図柄と中装飾図柄とが異なる図柄）のいずれかに決定される。そして、決定された図柄の組み合わせの金ワッペン図柄若しくは銀ワッペン図柄を停止表示する。

【1 0 2 6】

また、この例では、図 2 2 6 (A) に示す 2 R 確変図柄決定テーブルにおいては、1 2 8 分の 1 6 の割合で左・中・右の全ての装飾図柄を金ワッペン図柄で停止表示することに決定し、1 2 8 分の 1 1 2 の割合で左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄で停止表示することに決定する。一方、図 2 2 6 (B) に示す小当たり図柄決定テーブルにおいては、1 2 8 分の 1 の割合で左・中・右の全ての装飾図柄を金ワッペン図柄で停止表示する

ことに決定し、128分の127の割合で左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄で停止表示することに決定する。すなわち、上特別図柄コマンド又は下特別図柄コマンドにより通知される特別図柄の停止図柄が2R確変図柄である場合には上特別図柄コマンド又は下特別図柄コマンドにより通知される特別図柄の停止図柄が小当り図柄である場合よりも左・中・右の全ての装飾図柄を金ワッペン図柄で停止表示する割合が格段に高くされる。換言すると2R確変大当りとなる場合には小当りとなる場合よりも左・中・右の全ての装飾図柄を金ワッペン図柄で停止表示する割合が格段に高くされる。そのため、左装飾図柄を停止表示するときに金ワッペン図柄が停止表示されたときには高確率状態に対する期待を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1027】

また、サブ統合MPU1740aは、通常時モード演出設定処理のステップS3013～ステップS3014における補充演出を実行するか否かの抽選結果に基づいてワッペン図柄を表示する。すなわち、図200(B)の補充抽選テーブルには金ワッペン図柄を含む停止図柄と銀ワッペン図柄を含む停止図柄とに判定値が振り分けられ、補充抽選用乱数と比較されることにより装飾図柄の停止図柄としてワッペン図柄を表示するか否か及びワッペン図柄を表示するときの組み合わせが決定され、該決定結果を含む表示コマンドをサブ統合側送信リングバッファに記憶する。

【1028】

なお、図200(B)に示すように本例では、左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄とする停止図柄には判定値が振り分けられているのに対し、左・中・右の全ての装飾図柄を金ワッペン図柄とする停止図柄には判定値が振り分けられていない。すなわち、はずれとなるときに補充演出を実行する場合には左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄で停止表示する一方、左・中・右の全ての装飾図柄を金ワッペン図柄で停止表示しない。また、2R確変大当り又は小当りとなるときには左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄若しくは金ワッペン図柄で停止表示する。このように、はずれとなるときにも左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄で停止表示するのに対し、2R確変大当り又は小当りとなるときにだけ左・中・右の全ての装飾図柄を金ワッペン図柄で停止表示する。換言すると、銀ワッペン図柄は所謂ガセ表示されるのに対し、金ワッペン図柄はガセ表示されないため、金ワッペン図柄が停止表示されたときに遊技興趣を向上させることができる。

【1029】

また、上述したように本例では、左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄→中装飾図柄→右装飾図柄の順序で停止表示され、先に停止表示される装飾図柄をワッペン図柄で停止表示しない場合にはそれ以降に停止表示される装飾図柄をワッペン図柄で停止表示しないように構成される。すなわち、左装飾図柄をワッペン図柄で停止表示しない場合には中・右の装飾図柄もワッペン図柄で停止表示されず、左装飾図柄をワッペン図柄で停止表示しているときに中装飾図柄をワッペン図柄で停止表示しない場合には右装飾図柄もワッペン図柄で停止表示されない。なお、本例では、ワッペン図柄は予め決められているタイミングで表示される、具体的には、左装飾図柄のワッペン図柄は左装飾図柄を停止表示するタイミングでのみ表示され、中装飾図柄のワッペン図柄は中装飾図柄を停止表示するタイミングでのみ表示され、右装飾図柄のワッペン図柄は右装飾図柄を停止表示するタイミングでのみ表示されるが、複数のタイミングのいずれかでワッペン図柄を表示するように構成してもよく、この場合には先に停止表示される装飾図柄をワッペン図柄で停止表示しない場合にそれ以降に停止表示される装飾図柄をワッペン図柄で停止表示してもよい。

【1030】

また、はずれとなるときにも左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄で停止表示するため、2R確変大当り又は小当りでない、換言するとガセ表示であることにより遊技興趣を低下させる虞がある。上述したように、本例でははずれとなるときに左・中・右の全ての装飾図柄を銀ワッペン図柄で停止表示した場合に上記補充演出を実行し、遊技興趣の低下を抑止している。具体的には、図225(A)に示すように左・中・右の全ての装

10

20

30

40

50

飾図柄を銀ワッペン図柄で停止表示した場合には、図 2 2 5 (B) に示される演出機能表示部 2 1 0 0 のガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 e に表示されるガソリン量を 1 増加させる。すなわち、サブ統合 MPU 1 7 4 0 a はサブ統合側送信リングバッファに補充演出コマンドを記憶して液晶制御基板 1 7 5 0 に送信することにより、図 2 2 5 (B) に示すガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 e が全て通常の態様で表示制御されてガソリン量が 0 個であることを通知している状態から、図 2 2 5 (C) に示すガス量表示領域 2 2 0 0 a を通常の態様 (黒色) とは異なる態様 (赤色) で表示制御されてガソリン量が 1 個であることを通知する状態に更新する。

【1031】

なお、サブ統合 MPU 1 7 4 0 a は、ガソリン量の増加に伴ってガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 e を左側の領域から順に通常の態様とは異なる態様で表示制御する領域を増加させる。例えば、ガソリン量が 1 個のときにはガス量表示領域 2 2 0 0 a を通常とは異なる態様で表示制御する一方、ガス量表示領域 2 2 0 0 b ~ 2 2 0 0 e を通常の態様で表示制御し、ガソリン量が 3 個のときにはガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 c を通常とは異なる態様で表示制御する一方、ガス量表示領域 2 2 0 0 d ~ 2 2 0 0 e を通常の態様で表示制御する。

【1032】

また、サブ統合 MPU 1 7 4 0 a は、ガソリン量の減少に伴ってガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 e のうち通常とは異なる態様で表示制御される領域を右側の領域から順に通常の態様に変更して表示制御する。例えば、ガソリン量が 5 個のときにはガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 e の全てを通常とは異なる態様で表示制御し、ガソリン量が 4 個となったときにはガス量表示領域 2 2 0 0 e を通常の態様に変更して表示制御することによりガス量表示領域 2 3 0 0 a ~ 2 2 0 0 d を通常とは異なる態様で表示制御する一方、ガス量表示領域 2 2 0 0 e を通常の態様で表示制御する。

【1033】

また、サブ統合 MPU 1 7 4 0 a は、上記特別モード 3 に制御しているときに通常時演出モード設定処理のステップ S 3 0 0 1 ~ ステップ S 3 0 1 0 における消費演出を実行するか否かの抽選結果に基づいてガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 e の表示を更新する。具体的には、高確率状態の制御を実行していれば図 2 0 0 (A) に示す高確率時転落抽選テーブルを選択し、高確率状態の制御を実行していなければ図 2 0 0 (A) に示す低確率時転落抽選テーブルを選択し、選択した転落抽選テーブルと転落抽選用乱数とに基づいて消費演出を実行するか否かの抽選処理を行い、消費演出を実行すると判定したときにガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 e のうち通常とは異なる態様で表示制御されている領域を 1 つ減らす。また、サブ統合 MPU 1 7 4 0 a は、ガス量表示領域 2 2 0 0 a ~ 2 2 0 0 e の表示が更新されてガソリン量が 0 個になったことに基づいて特別モード 3 を終了し、通常モードに制御する。

【1034】

上述したように、特別モード 3 は高確率状態に制御している可能性がある状態であるため、高確率状態に制御している可能性がない通常モードよりも遊技者に有利な状態である。上記実施形態では、ガソリン量が多い場合に少ない場合よりも長い期間に亘って特別モード 3 に制御される割合が高くなる。すなわち、通常モードを実行しているときにガセ表示して補充演出が実行された場合に、ガソリン量を 1 増加させることにより将来の遊技において長い期間に亘って有利な状態に制御される割合を高めることができる。これにより、ガセ表示された場合であっても遊技興趣の低下を抑止できる。

【1035】

なお、図 2 0 0 (A) に示す低確率時転落抽選テーブル及び高確率時転落抽選テーブルは、判定値の振分割割を示すものである。そして、同一のガソリン量の場合において消費演出を実行すると判定される割合は、高確率時転落抽選テーブルよりも低確率時転落抽選テーブルの方が高くなるように設定されている。すなわち、特別モード 3 に制御しているときに高確率状態に制御していない場合には、特別モード 3 に制御しているときに高確率

状態に制御している場合よりも消費演出の実行頻度、換言するとガソリン量の消費速度が速くなるように設定される。

【1036】

また、図200(A)に示す低確率時転落抽選テーブルではガソリン量が1個の場合に判定値が振り分けられているのに対し、図200(A)に示す高確率時転落抽選テーブルではガソリン量が1個の場合に判定値が振り分けられていない。すなわち、高確率状態の制御を実行していないときにはガソリン量を0個にする消費演出を実行可能とすることにより特別モード3を終了して通常モードの制御を開始させる一方、高確率状態の制御を実行しているときにはガソリン量を0個にする消費演出を実行させないように制御することにより特別モード3を終了させることなく継続して特別モード3に制御する。そのため、特別モード3に制御しているときに高確率状態の制御を実行している場合には、大当たり又は小当たりとなるまでは特別モード3に制御され、長期間に亘って特別モード3に制御される。また、特別モード3に制御しているときに高確率状態の制御を実行している場合であってもガソリン量が1個になるまでは消費演出を実行可能とするため、特別モード3の制御を終了するかもしれないという危機感を遊技者に与えることができ、装飾図柄の変動表示の表示結果とは異なるガス量表示領域2200a～2200eの演出表示によって遊技興趣を向上させることができる。

10

【1037】

このように、特別モード3に制御しているときには高確率状態に制御しているか否かを遊技者に把握困難とする一方で、ガス量表示領域2200a～2200eに表示されるガソリン量の消費速度によって高確率状態であるか否かを示唆する。これにより、ガソリン量の消費速度が遅い場合には高確率状態に対する期待を向上させることができ、遊技興趣が向上する。また、装飾図柄の変動表示の表示結果だけでなくガス量表示領域2200a～2200eに表示されるガソリン量の消費速度にも注目させることができ、ガス量表示領域2200a～2200eに表示されるガソリン量の増減により遊技興趣を向上させることができる。

20

【1038】

また、通常モードに制御しているときに補充演出を実行可能とするため、ガソリン量が多いことで2R確変大当たり又は小当たりとなったと思込ませること若しくはガソリン量が多いことで特別モード3に制御されたと思込ませることができ、通常モードに制御しているときにガソリン量が多い場合には2R確変大当たり及び小当たりとなる可能性が高いと思込ませることができる。すなわちガソリン量によって将来の遊技において2R確変大当たり又は小当たりとなる期待を変化させることができるとともに特別モード3に制御されたときにガソリン量が多いことで高確率状態に制御されている可能性が高いと思込ませることができ、遊技興趣を向上させることが可能となる。

30

[17-3. 大当たり昇格演出]

次に図227を参照して上記大当たり昇格演出の具体例について説明する。

【1039】

図227に示すように、15R大当たり遊技状態を開始するとサブ統合MPU1740aは、大当たり昇格演出を実行することを通知する(図227(A))。また、液晶表示器1315の表示領域1320における左側領域にキャラクタ1を表示し、液晶表示器1315の表示領域1320における中央領域にキャラクタ2を表示し、液晶表示器1315の右側領域1315にキャラクタ3を表示し(図227(B))、演出選択スイッチ31の演出選択信号に基づいてキャラクタ1～キャラクタ3のいずれかを選択し(図227(C))、選択したキャラクタに応じた大当たり昇格演出を実行する(図227(D))。図227(C)に示す例では演出選択スイッチ31の中スイッチに対応した演出選択信号に基づいてキャラクタ2を選択し、キャラクタ2に応じた大当たり昇格演出を実行する。この例ではキャラクタ2に応じた大当たり昇格演出としてキャラクタ2により複数のキャラクタを探す演出を行う。そして、キャラクタ2により全てのキャラクタを見つけることによりチャンス、すなわち15R確変大当たりに昇格させることを通知し、キャラクタ2により全て

40

50

のキャラクタを見つけれないことにより 15R 確変大当りに昇格させないことを通知する。

【1040】

大当り昇格演出では、上記 15R 確変大当りに基づく大当り遊技状態を実行していれば 15R 非確変大当りと通知している状態から 15R 確変大当りに昇格させることを通知する演出を行う一方（図 227（D））、上記 15R 非確変大当りに基づく大当り遊技状態を実行していれば 15R 非確変大当りと通知している状態から 15R 確変大当りに昇格させないことを通知する演出を行う。

【1041】

このように、変動表示の停止時に液晶表示器 1315 で変動表示される装飾図柄を 15R 非確変図柄で停止表示して 15R 非確変大当りとなると通知した後、大当り遊技状態の実行中に 15R 確変大当りであれば 15R 確変大当りに昇格させることを通知する演出を行うため、装飾図柄を 15R 確変図柄で停止表示して 15R 確変大当りであると通知する場合に比べて大当り遊技状態で 15R 確変大当りに昇格させると通知する方が遊技興趣を向上させることができる。すなわち、15R 非確変図柄で停止表示することにより遊技興趣を一旦低下させることになるが、大当り遊技状態で 15R 確変大当りに昇格させると通知されることによって予想外の幸運がもたらされたと認識させ、装飾図柄を 15R 確変図柄で停止表示して 15R 確変大当りであると通知する場合に比べて遊技興趣を向上させることができる。また、15R 非確変大当りとなる場合にも大当り遊技状態の実行中に 15R 確変大当りに昇格するかもしれないという期待を抱かせることができる。

【1042】

なお、大当り昇格演出を開始するタイミングは上記した例に限られない。すなわち、15 回のラウンドを実行する大当り遊技状態のうちいずれかのラウンドを開始するときに大当り昇格演出を実行することを通知してキャラクタ 1～キャラクタ 3 のいずれかを選択させ、いずれかのキャラクタを選択したことに基づいて大当り昇格演出を実行するようにしてもよい。

【1043】

また、本例では、大当り昇格演出を実行して 15R 確変大当りに昇格しないと通知したときには大当り遊技状態の終了後にストーリー演出が実行される特殊モードに制御することで遊技興趣の低下を抑止している。以下、ストーリー演出について説明する。

〔17-4. ストーリー演出〕

図 228 に示すように、サブ統合 MPU 1740a は、大当り昇格演出において 15R 確変大当りに昇格させないことを通知したときには大当り遊技状態の終了後に大当り昇格演出で選択したキャラクタに基づくストーリー演出を実行する特殊モードに制御する。ストーリー演出は、液晶表示器 1315 にて装飾図柄の変動表示が所定回数実行される毎に演出態様を切り替えて一連のストーリーを実行するものであり、この例では大当り昇格演出で選択したキャラクタが起床してから出勤するまでの一連の態様を示すストーリー演出を実行する（図 228（A）～図 228（D））。上述したように 15R 非確変大当りとなったときに大当り昇格演出を実行した場合には所定の演出を実行して 15R 確変大当りに昇格させないことを通知する演出を行う。大当り昇格演出を実行して 15R 確変大当りに昇格させないことを通知することにより遊技興趣を低下させる虞があるが、本例では大当り遊技状態の終了後に上記特殊モードに制御して大当り昇格演出において選択したキャラクタに応じたストーリー演出を実行するため、遊技興趣の低下を抑止することが可能になる。

【1044】

また、サブ統合 MPU 1740a は、特殊モードに制御しているときには液晶表示器 1315 にて装飾図柄の変動表示を 25 回実行する毎に演出態様を切り替えて一連のストーリーを実行する。具体的には、大当り遊技状態の終了後に液晶表示器 1315 における装飾図柄の変動表示の実行回数が 0 回から 25 回まではキャラクタ 1～キャラクタ 3 のうち大当り昇格演出で選択したキャラクタの起床する態様を表示制御し（図 227（A））、

液晶表示器 1 3 1 5 における装飾図柄の変動表示の実行回数が 2 6 回から 5 0 回まではキャラクタ 1 ～キャラクタ 3 のうち大当り昇格演出で選択したキャラクタの入浴する様を表示制御し（図 2 2 7（B））、液晶表示器 1 3 1 5 における装飾図柄の変動表示の実行回数が 5 1 回から 7 5 回まではキャラクタ 1 ～キャラクタ 3 のうち大当り昇格演出で選択したキャラクタの手帳を確認する様を表示制御し（図 2 2 7（C））、液晶表示器 1 3 1 5 における装飾図柄の変動表示の実行回数が 7 6 回から 1 0 0 回まではキャラクタ 1 ～キャラクタ 3 のうち大当り昇格演出で選択したキャラクタの制服に着替える様を表示制御する（図 2 2 7（D））。

【1 0 4 5】

なお、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、液晶表示器 1 3 1 5 にて装飾図柄の変動表示を 1 0 0 回実行したことに基づいて特殊モードの制御を終了し、上記通常モードに切り替えて制御する。通常モードでは、図 2 2 3（A）に示すように制服を着たキャラクタによりパトカーで巡回している様を表示制御する。すなわち、ストーリー演出は、通常モードにつながる演出であり、キャラクタ 1 ～キャラクタ 3 のうち大当り昇格演出で選択したキャラクタの普段見ることのできないプライベートな様を表示することで遊技興趣の低下を抑止している。また、通常モードにつながるストーリー演出を実行することにより特殊モードから通常モードに切り替えて表示制御したときに遊技者に違和感を与えない。

【1 0 4 6】

また、上述したように 1 5 R 非確変大当りとなったときには大当り遊技状態の終了後に液晶表示器 1 3 1 5 にて装飾図柄の変動表示を 1 0 0 回実行するまで時短状態に制御する。この例では特殊モードに制御しているときに液晶表示器 1 3 1 5 にて装飾図柄の変動表示を 2 5 回実行する毎に演出様を異ならせて表示制御するため、時短状態において液晶表示器 1 3 1 5 にて実行された装飾図柄の変動表示の実行回数、換言すると時短状態において液晶表示器 1 3 1 5 にて実行可能な装飾図柄の変動表示の残り回数を把握することができる。

【1 0 4 7】

また、上記した実施形態では、1 5 R 非確変大当りとなったときに大当り昇格演出を実行して 1 5 R 確変大当りに昇格させないことを通知した場合に大当り遊技状態終了後の所定期間に亘って複数の変動表示に跨って実行される特殊モードに制御するように構成したが、大当り遊技状態終了後の所定期間に亘って液晶表示器 1 3 1 5 にて実行される変動表示にて所定の割合（例えばサブ統合 M P U 1 7 4 0 a が変動表示パターンコマンドに基づいて演出表示を実行すると判定したことに基づいて）で実行される演出表示（例えば変動表示を開始してから左・中・右の装飾図柄のうち左・中の装飾図柄を停止表示するまでに大当り遊技状態となる可能性の高低を示唆する予告演出（ステップアップ演出、ボタン演出等）、左・中の装飾図柄を同一の装飾図柄で停止表示することによりリーチを発生させてから右装飾図柄を停止表示するまでに実行されるリーチ演出等）にて大当り昇格演出にて選択されたキャラクタに応じた演出表示を実行するように構成してもよい。すなわち、複数回の変動表示に跨って実行するものに限らず、大当り遊技状態終了後の所定期間における任意の変動表示にて大当り昇格演出にて選択したキャラクタに応じた演出表示を実行するようにしてもよい。

〔1 7－5．ボタン演出〕

図 2 2 9 は、上記ボタン演出として液晶表示器 1 3 1 5 にて実行される様の一例を示す説明図である。なお、図 2 2 9 に示す液晶表示器 1 3 1 5 の様は、前述したように、ボタン演出のボタン有効期間内に遊技者が演出選択スイッチ 3 1 を押したことにより演出選択信号が出力され、該演出選択信号がサブ統合 M P U 1 7 4 0 に入力されたことを契機に区域指定コマンド及び目盛指定コマンドを生成して液晶制御 M P U 1 7 5 0 a に送信し、該区域指定コマンド及び目盛指定コマンドが液晶制御 M P U 1 7 5 0 a に入力されたことに基づいて対応する画像データを V D P 1 7 5 0 c に入力したときに、V D P 1 7 5 0 c が液晶表示器 1 3 1 5 に写し出す映像の具体例である。

【1 0 4 8】

サブ統合MPU1740はボタン演出を開始すると液晶表示器1315の表示領域1320に速度計1321を表示するとともに「アクセル全開チャンス!!」を表示する(図229(A))。そして、演出選択スイッチ31の操作を促す表示(「ボタン連打でチャンスメーターを振り切れ!!」)を行った後(図229(B))、「GO!」を表示してボタン演出を開始すること、換言すると演出選択スイッチ31の操作を有効とするボタン有効期間を開始することを通知し(図229(C))、演出選択信号の入力に応じてメーター針1322を動作させ(図229(D))、ボタン有効期間が経過したことに基いてメーター針1322を停止表示して当該変動表示の表示結果が大当たり図柄(15R確変図柄、15R非確変図柄)となる可能性の高低を通知する。

【1049】

なお、速度計1321は上記複数の区域に分けられ、メーター針1322を停止表示したときに指定している区域により当該変動表示の表示結果が大当たり図柄となる可能性の高低を通知する。また、各区域には複数の目盛1324が付され、メーター針1322を動作させることによって所定の区域内で指定する目盛1324を変化させる。具体的には、速度計1321は、第1区域1323a、第2区域1323b、第3区域1323c、第4区域1323d、第5区域1323e、及び第6区域1323fの6つの区域に分けられ、それぞれの区域内には目盛1324が付されている。サブ統合MPU1740aは、ボタン有効期間内に演出選択スイッチ31が操作される毎にメーター針1322によりいずれの区域及び目盛1324を指定するかを抽選し、表示領域1320に表示するメーター針1322を抽選結果に応じた区域及び目盛1324を指定するように動作させる。

【1050】

また、上述したように演出選択スイッチ31のボタン有効期間はボタン演出を実行する変動表示パターンに応じて所定回数設定されている。この例では、変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間に1回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンと、2回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンと、3回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンと、4回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンと、を有している。これらの変動表示パターンでは、ボタン有効期間が経過する毎にメーター針1322を停止表示して当該変動表示の表示結果が大当たり図柄(15R確変図柄、15R非確変図柄)となる可能性の高低を通知する。例えば、2回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンでは、図229(A)～図229(D)の表示を実行してボタン有効期間が経過したことに基いてメーター針1322を停止表示して当該変動表示の表示結果が大当たり図柄(15R確変図柄、15R非確変図柄)となる可能性の高低を通知した後、再び図229(B)～図229(D)の表示を実行し、2回目のボタン有効期間が経過したことに基いてメーター針1322を停止表示して当該変動表示の表示結果が大当たり図柄(15R確変図柄、15R非確変図柄)となる可能性の高低を通知する。そしてその後、速度計1321の表示を終了させ、変動表示パターンに基づく態様で装飾図柄を変動表示して表示結果を導出表示する。すなわち、ボタン有効期間の回数分だけ当該変動表示の表示結果が大当たり図柄(15R確変図柄、15R非確変図柄)となる可能性の高低を通知する。これにより、当該変動表示の表示結果が大当たり図柄(15R確変図柄、15R非確変図柄)となる可能性の高低を一旦通知した場合にも再び演出選択スイッチ31の操作を要求する演出(図229(C))が開始されるのではないかという期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1051】

また、この実施の形態では、一のボタン有効期間を終了するときにメーター針1322を停止表示して当該変動表示の表示結果が大当たり図柄(15R確変図柄、15R非確変図柄)となる可能性の高低を通知した後、再びボタン有効期間を開始してメーター針1322を動作させる場合には停止表示しているメーター針1322の指定する区域及び該区域内の目盛1324を保持した状態でメーター針1322を動作させる演出表示を開始する。例えば、複数回のボタン有効期間のうち一のボタン有効期間を終了するときにメーター針1322によって第3区域1323c及び第3区域の第3目盛を指定していることを通

10

20

30

40

50

知し、再びボタン有効期間を開始する場合には図229(C)で演出選択スイッチ31の操作を要求する演出表示を実行した後にメーター針1322により第3区域1323c及び第3区域の第3目盛を指定している状態が表示され、この状態から演出選択スイッチ31の操作等に基づいてメーター針1322を動作させる演出表示を実行する。これにより、前回の演出選択スイッチ31の操作に基づくメーター針1322の動作結果を引き継いで実行することができ、ボタン有効期間が開始される毎に前回の動作結果をリセットして初期状態から開始される場合に比べて有利な状態になり易いという印象を与えることが可能になる。

【1052】

なお、本例では所定回数のボタン有効期間のうち一のボタン有効期間内に演出選択スイッチ31が操作されなかった場合にはボタン演出を終了する。例えば、4回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンを受信したことに基づいて1回目のボタン有効期間を開始してから当該ボタン有効期間が終了するまでの間に演出選択スイッチ31が操作されなかった場合にはメーター針1322を停止表示して当該変動表示の表示結果が大当たり図柄(15R確変図柄、15R非確変図柄)となる可能性の高低を通知した後、速度計1321の表示を終了して2回目のボタン有効期間を開始させることなくボタン演出を終了する。これにより、演出選択スイッチ31の操作を望まない遊技者への演出選択スイッチ31の操作強要を回避し、遊技興趣の低下を抑止できる。

【1053】

また、上述したように本例では、主制御MPU1700aによりリーチを発生させないはずれとなるときには1回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンに決定し、リーチを発生させてははずれとなるときにはよりボタン有効期間の回数が少ない変動表示パターンに決定する割合を高くし、15R大当たりとなるときにはよりボタン有効期間の回数が多い変動表示パターンに決定する割合を高くしている。また、上記上限区域抽選テーブルに基づいて、リーチを発生させないはずれとなるときと、リーチを発生させてははずれとなるときと、15R大当たりとなるときと、で異なる割合で上限区域を決定し、はずれとなるときには15R大当たりとなるときよりも上限区域として決定することが可能な区域の有利度合いが低い(15R大当たりであれば最も有利度合いが高い上限区域として第6区域まで設定可能であるのに対し、リーチを発生させないはずれとなるときには最も有利度合いが高い上限区域として第2区域、リーチを発生させてははずれとなるときには最も有利度合いが高い上限区域として第5区域の設定を可能とする)。メーター針1322の指定する区域が上限区域に達している場合には演出選択スイッチ31を操作した場合であってもより高い区域に変更されないため、低い区域(例えば第3区域)を上限区域としているときに演出選択スイッチ31の操作を要求する演出を複数回実行した場合には演出選択スイッチ31を操作したにも拘らず高い区域に変更されないことで遊技者の興味を失わせる虞がある。また、15R大当たりとならないときにも15R大当たりと同様の上限区域まで設定可能とする場合にはボタン演出による大当たり図柄となる通知の信頼性に欠け、ボタン演出に対する興味を失わせてしまう虞がある。本例では、はずれとなるときには15R大当たりとなるときよりもボタン有効期間の少ない変動表示パターンを選択する割合を高くし、演出選択スイッチ31の操作を要求する演出の実行される回数を少なくさせる割合を高めることによりこれらの問題を回避することが可能である。

【1054】

また、一のボタン有効期間内に演出選択スイッチ31が操作されなかったことに基づいてボタン演出を終了する場合には演出選択スイッチ31の操作を伴わない演出表示を実行する。具体的には、図230に示すようにボタン演出を開始した後(図230(A))、ボタン有効期間内に演出選択スイッチ31の操作がなされなかった場合には(図230(B))、ボタン演出を終了して変動表示パターン及び残りのボタン有効期間の回数に応じた演出表示を実行する(図230(C)~図230(D))。

【1055】

この例では、変動表示パターン及び残りのボタン有効期間の回数に応じた演出表示とし

10

20

30

40

50

て図230(C)～図230(D)に示すステップアップ演出を実行する。ステップアップ演出は、複数種類の予告演出（この例ではステップ1～ステップ4）を段階的に実行し、表示結果が大当たり図柄となる場合には大当たり図柄とならない場合に比べて実行される予告演出の個数が多くなるように実行される演出（ステップ1から段階的に表示されるステップ演出の個数が多くなるように実行される演出）であり、主制御MPU1700aによって複数種類の変動表示パターンのうちステップアップ演出を実行する変動表示パターンに決定されたことに基づいて実行される。図230(C)に示すように本例ではステップ1の予告演出としてイビキ1325aを表示制御し、ステップ2の予告演出として子犬1325bを表示制御する。

【1056】

上記ボタン有効期間内に演出選択スイッチ31の操作がなされなかったことに基づいてボタン演出を終了した場合には、残りのボタン有効期間に対応してステップアップ演出を実行した後、装飾図柄を停止表示させる。例えば、2回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンを受信している場合に1回目のボタン有効期間内に演出選択スイッチ31の操作がなされなかったときには、ステップ1～ステップ4の予告演出のうちステップ1～ステップ2のステップアップ演出を、ボタン有効期間の残り回数に対応する1回実行するプロセスデータを選択する。そして、ボタン有効期間に対応して、換言すると本来のボタン演出にて2回目のボタン有効期間を開始するタイミングでステップ1～ステップ2のステップアップ演出を実行した後（図230(C)～図230(D)）、変動表示パターンに基づいて装飾図柄を変動表示（例えばリーチ演出を実行）して所定の表示結果を導出表示する。すなわち、上記ボタン有効期間内に演出選択スイッチ31の操作がなされなかったときには、変動表示パターンに設定されているボタン有効期間の回数に応じたステップアップ演出を、残りのボタン有効期間の回数分だけ実行した後、変動表示パターンに基づく装飾図柄の変動表示を実行して所定の表示結果を導出表示する。なお、2回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンはステップ1～ステップ2のステップアップ演出に対応し、3回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンはステップ1～ステップ3のステップアップ演出に対応し、4回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンはステップ1～ステップ4のステップアップ演出に対応している。

【1057】

このように、演出選択スイッチ31を操作しないことによってボタン演出を終了した場合にもステップアップ演出によって実行される予告演出の個数により表示結果が大当たり図柄となる可能性の高低を通知できるため、ボタン演出にて演出選択スイッチ31の操作を望まない遊技者と演出選択スイッチ31の操作を望む遊技者とに平等な演出表示を実行することができる。

【1058】

なお、ステップアップ演出として実行されたボタン有効期間の回数に応じた予告演出を実行するように構成してもよい。例えば、4回のボタン有効期間が設定される変動表示パターンに基づいてボタン演出を開始して、1回目のボタン有効期間内に演出選択スイッチ31が操作されなかった場合には変動表示パターン及び残りのボタン有効期間の回数に応じたステップアップ演出として、2回目のボタン有効期間に対応してステップ1～ステップ2のステップアップ演出を実行し、3回目のボタン有効期間に対応してステップ1～ステップ3のステップアップ演出を実行し、4回目のボタン有効期間に対応してステップ1～ステップ4のステップアップ演出を実行するように構成してもよい。上述したように、15R大当たりとなるときにはよりボタン有効期間の回数が多い変動表示パターンに決定する割合が高くなり、はずれとなるときにはよりボタン有効期間の回数が少ない変動表示パターンに決定する割合が高くなり、ボタン有効期間の実行回数が多いときにより多くの予告演出を実行するステップアップ演出を実行するため、大当たり図柄となる可能性が高いことを通知することができる。

【1059】

また、ボタン有効期間の回数に応じた演出表示として複数回のステップアップ演出を実

10

20

30

40

50

行することなく、残り全てのボタン有効期間に対応して1回のステップアップ演出を実行するように構成してもよい。例えば、ボタン演出におけるいずれかのボタン有効期間内に演出選択スイッチ31が操作されなかった場合に、変動表示パターンによって指定されたボタン有効期間の全実行回数が2回であればステップ1～ステップ2のステップアップ演出を実行し、変動表示パターンによって指定されたボタン有効期間の全実行回数が3回であればステップ1～ステップ3のステップアップ演出を実行し、変動表示パターンによって指定されたボタン有効期間の全実行回数が4回であればステップ1～ステップ4のステップアップ演出を実行するように構成してもよい。ボタン有効期間の実行回数が多いときにより多くの予告演出を実行するステップアップ演出を実行するため、大当り図柄となる可能性が高いことを通知することができる。

10

【1060】

また、上記した実施形態では、1回のボタン演出における複数回のボタン有効期間のうち2回目以降のボタン有効期間を開始するときに前回のボタン有効期間を終了するときに表示したメーター針1322の指定する区域及び該区域内の目盛1324を保持した状態でメーター針を動作させる演出表示を実行する。すなわち、本件の技術思想は、遊技者に努力すればするほど（演出選択スイッチ31を操作すればするほど）有利な状態になるという印象を与えることにある。そのため、同じ演出を繰り返し行うような場合に適用すると、その効果を発揮する。従って、特別図柄の1回の変動表示に対応して装飾図柄の変動表示を開始してから装飾図柄を停止表示するまでの1回の変動表示にて連続的に実行される演出に限らず、特別図柄の1回の変動表示に対応して装飾図柄の変動表示を1回実行する場合に特別図柄の複数回の変動表示に対応して実行される装飾図柄の複数回の変動表示に跨って連続的に実行される演出、特別図柄の1回の変動表示に対応して装飾図柄の変動表示を複数回実行する場合に特別図柄の1回の変動表示に対応して実行される装飾図柄の複数回の変動表示に跨って連続的に実行される演出等にも適用可能である。

20

〔17-6. ルーレット演出〕

図231は、上記ルーレット演出として液晶表示器にて実行される態様の一例を示す説明図である。なお、図231に示す液晶表示器1315の態様は、前述したように、サブ統合MPU1740aによって変動表示パターンコマンド及び上記ルーレット演出設定処理等の結果に応じた表示コマンドを生成して液晶制御MPU1750aに送信し、該表示コマンドが液晶制御MPU1750aに入力されたことに基づいて対応する画像データをVDP1750cに入力したときに、VDP1750cが液晶表示器1315に映し出す映像の具体例である。

30

【1061】

サブ統合MPU1740aは、ルーレット演出を実行する変動表示パターンコマンドを受信した場合には、楕円形状の表示領域1320の縁部に第1区分1326a～第8区分1326hの8つのルーレットの目を表示する（図231（B））。また、第1区分1326a～第8区分1326hの各区分には「？」を表示して、車1572cを走行させることによって発生した排気ガス1327を徐々に消す（図231（C））一方で所定の表示内容が付された第1区分1326a～第8区分1326hを表出する（図231（D））。なお、図231（D）の第1区分1326aは「？」が付された態様であり、図231（D）の第2区分1326bは「ハート」が付された態様であり、図231（D）の第3区分1326cは「激アツ」が付された態様であり、図231（D）の第4区分1326dは「旗」が付された態様であり、図231（D）の第5区分1326eは「リーチ」が付された態様であり、図231（D）の第6区分1326fは「大当り」が付された態様であり、図231（D）の第7区分1326gは「スーパーリーチ」が付された態様であり、図231（D）の第8区分1326hは「車」が付された態様である。

40

【1062】

上述したように、車1572cには車内ランプ基板1572ccが配置され、該車内ランプ基板1572ccには車1572cのフロントライトとしてのLED1572ccdが実装されている。この実施形態では、ルーレット演出を実行してループユニット157

50

0を駆動するときにLED1572ccdを発光させて車1572cの挙動に注目させるように構成している。ところが、車1572cは、光源としての液晶表示器1315の前方を駆動するため、LED1572ccdの発光を認識させ難く、車1572cの挙動に注目させられない虞があった。本例では、ルーレット演出を実行するときに液晶表示器1315の輝度を通常の演出を実行するとき(図231(A))よりも低下させることにより車1572のフロントライトとしてのLED1572ccdの発光を目立たせるようにしている(図231(B))。

【1063】

具体的には、液晶制御MPU1750aは、サブ統合MPU1740aからルーレット演出の実行を指示するとともにルーレット演出設定処理の決定結果を指示する表示コマンドを受信すると、液晶表示器1315の表示領域1320の画面データの表面(上位レイヤ)に黒色のべた絵(一面隙間なく塗られた状態の絵)を所定の透過率で合成する。予め液晶制御ROM1750bに記憶されている描画条件設定データ及びスプライトデータから構成される1画面分の画面データには、スプライトレジスタに設定するキャラクタ(女の子等)のスプライト情報(女の子のキャラクタを構成する単位スプライト数、キャラクタROMの記憶番地、使用するカラーパレット番号、描画するレイヤ(下位レイヤ)等)のほかに、黒色のべた絵のスプライト情報(黒色べた絵を構成する単位スプライト数、キャラクタROMの記憶番地、使用するカラーパレット番号、描画するレイヤ(上位レイヤ)等)と、描画条件設定レジスタに設定する上位レイヤに表示するキャラクタの透過率の情報と、が記憶されており、それぞれ、液晶制御MPU1750aが、液晶制御ROM1750bから読み出して、VDP1750cのVDPレジスタ1750cb、スプライトレジスタ1750caに設定する。これにより、図231(A)に示す画面の表面に所定の透過率の黒色のべた絵が追加された画面データが液晶表示器1315の表示領域1320に画像に変換されて表示され(図231(B))、液晶表示器1315の輝度が低下する。すなわち、画面データの表面(上位レイヤ)に黒色のべた絵を追加することにより該べた絵の下位レイヤに配置する画像による発光を遮るため、液晶表示器1315の輝度が低下する。

【1064】

なお、画面データの表面(上位レイヤ)に追加するべた絵の透過率を変化させることにより液晶表示器1315の輝度調整が可能であり、画面データの表面(上位レイヤ)に追加した黒色のべた絵の透過率を低下させることにより液晶表示器1315の輝度を低下させ、画面データの表面(上位レイヤ)に追加した黒色のべた絵の透過率を増大させることにより液晶表示器1315の輝度を高めることができる。画面データの表面に追加する黒色のべた絵の透過率を0%に設定することによって車1572cのフロントライトとしてのLED1572ccdの発光がより鮮明になり、車12572cの挙動を把握させやすいが、黒色のべた絵の下位レイヤに配置する画像が視認不可能となる。本発明は液晶表示器1315の輝度を調整することにより車1572cのフロントライトとしてのLED1572ccdの発光が鮮明になることを目的とするため、黒色のべた絵の下位レイヤに配置する画像を視認可能な程度の透過率でべた絵を画像データの表面(上位レイヤ)に追加し、遊技者には下位レイヤに表示している装飾図柄をある程度視認できるようにして装飾図柄の変動表示中であることを認識可能としている。また、本例ではループユニット1572を駆動して表示領域1320の前方に車1572cを走行させた後にルーレットの抽選を実行するが、第1区分1326a~第8区分1326hのルーレットの目を黒色のべた絵の表面(最上位レイヤ)に追加して画面データを設定することにより、ルーレットの目の視認を妨げないように構成しているため、ルーレット停止時の区分の表示内容を識別可能となる。

【1065】

また、本例では、遊技盤4と液晶表示器1315との間にループユニット1570を配置して液晶表示器1315は遊技盤4から奥まった位置(例えば遊技盤4の後方10cm以上の位置)に配置する。そして、遊技盤4の背面側にループユニット1570と液晶表

10

20

30

40

50

示器 1 3 1 5（詳細には液晶表示器 1 3 1 5 の表示領域 1 3 2 0）によって筒状の空洞を形成する。また、サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、ルーレット演出を実行して車 1 5 7 2 c を動作するときには階調ランプ 1 2 4 0 を点灯させない。そのため、液晶表示器 1 3 1 5 の輝度を低下させて遊技盤 4 の前面に比べて空洞内を暗くすることにより、車 1 5 7 2 c のフロントライトとしての L E D 1 5 7 2 c c d の発光をさらに目立たせることが可能となる。

【1 0 6 6】

また、ルーレット演出の実行を指示する変動表示パターンコマンドに基づいて上記変動演出開始処理のステップ S 2 1 0 9 で選択されるプロセスデータには、ループユニット 1 5 7 0 の駆動態様を示すデータも記憶されている。サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、プロセスデータに基づいてランプ駆動基板 1 7 6 0 にループユニット 1 5 7 0 の駆動信号を出力してループユニット 1 5 7 0 を駆動する。また、上述したように液晶制御 R O M 1 7 5 0 b には表示コマンドに対応するスケジュールデータを有し、液晶制御 M P U 1 7 5 0 a は表示コマンドを受信したことに基づいて該表示コマンドに対応するスケジュールデータを読み出して該スケジュールデータの進行に従って画面データを作成し、V D P 1 7 5 0 c の V D P レジスタ 1 7 5 0 c b、スプライトレジスタ 1 7 5 0 c a に設定する。V D P 1 7 5 0 c は、V D P レジスタ 1 7 5 0 c b、スプライトレジスタ 1 7 5 0 c a に設定されたことに基づいて液晶表示器 1 3 1 5 の表示領域 1 3 2 0 に画面データを表示する。サブ統合 M P U 1 7 4 0 a によって選択されるプロセスデータと液晶制御 M P U 1 7 5 0 a によって読み出される表示コマンドに対応するスケジュールデータとは相互に対応関係を有するように構成され、ループユニット 1 5 7 0 の駆動に関連した画像表示の実行が可能になる。すなわち、ループユニット 1 5 7 0 の動作に合わせて液晶表示器 1 3 1 5 を表示制御でき、車 1 5 7 2 c の挙動に合わせて表示領域 1 3 2 0 に排気ガス 1 3 2 7 を表示することが可能になる。

【1 0 6 7】

サブ統合 M P U 1 7 4 0 a は、所定の表示内容が付された第 1 区分 1 3 2 6 a ～第 8 区分 1 3 2 6 h を表出した後（図 2 3 1（D））、ルーレットの抽選を実行する。図 2 3 2（A）は 8 分割のルーレット演出の態様例であり、図 2 3 2（B）は 4 分割のルーレット演出の態様例である。

【1 0 6 8】

図 2 3 2（A）に示すように、8 分割のルーレット演出では、第 1 区分 1 3 2 6 a ～第 8 区分 1 3 2 6 h のうちの区分を点灯させた態様を表示し、該点灯する区分を所定の順序で変更することによりルーレットの抽選を実行する。この例では、排気ガス 1 3 2 7 を消失させて所定の表示内容が付された第 1 区分 1 3 2 6 a ～第 8 区分 1 3 2 6 h の全ての区分を完全に表出した後、第 1 区分 1 3 2 6 a を点灯する態様を表示し、次いで第 1 区分 1 3 2 6 a を消灯させるとともに第 2 区分 1 3 2 6 b を点灯させる態様を表示して点灯する区分を時計回りに変更することによりルーレットの抽選を実行する。そして、上記ルーレット演出設定処理で決定された停止区分を点灯させた状態でルーレットを停止させて、該区分の表示内容を通知することにより 1 5 R 大当り（1 5 R 確変大当り、1 5 R 非確変大当り）となる割合の高低（いわゆる大当り期待度）を示唆する。

【1 0 6 9】

また、4 分割のルーレット演出では、第 1 区分 1 3 2 6 a ～第 8 区分 1 3 2 6 h のうち任意の組み合わせの複合区分を点灯させた態様を表示し、該点灯する複合区分を所定の順序で変更することによりルーレットの抽選を実行する。この例では、排気ガス 1 3 2 7 を消失させて所定の表示内容が付された第 1 区分 1 3 2 6 a ～第 8 区分 1 3 2 6 h の全ての区分を完全に表出した後、複合区分としての第 1 区分 1 3 2 6 a 及び第 2 区分 1 3 2 6 b を点灯する態様を表示し、次いで複合区分としての第 1 区分 1 3 2 6 a 及び第 2 区分 1 3 2 6 b を消灯させるとともに複合区分としての第 3 区分 1 3 2 6 c 及び第 4 区分 1 3 2 6 d を点灯させる態様を表示して点灯する複合区分を時計回りに変更することによりルーレットの抽選を実行する。そして、上記ルーレット演出設定処理で決定された停止区分（複

合区分)を点灯させた状態でルーレットを停止させ、該複合区分の表示内容を通知することにより15R大当たり(15R確変大当たり、15R非確変大当たり)となる割合の高低(いわゆる大当たり期待度)を示唆する。

【1070】

このように、この実施形態では、ルーレット演出を実行して15R大当たりとなる割合の高低を示唆するため、ルーレット演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。また、ルーレット演出を実行してループユニット1570を駆動するとき液晶表示器1315の輝度を低下させることにより車1572cのフロントライトとしてのLED1572ccdの発光を目立たせ、車1572cの挙動に注目させることができる。

【1071】

なお、本発明は、液晶表示器1315の前方を移動する車1572cに設けられたLED1572ccdの発光を目立たせるために実行する液晶表示器1315の制御に関するものであり、本技術思想を逸脱しないものであればその態様は問わない。例えば、ルーレット演出を実行するとき画面データの表面(上位レイヤ)に黒色のべた絵を追加することなく、画面データの色調を変化させることにより液晶表示器1315の輝度を調整するようにしてもよいし、ルーレット演出を実行するとき液晶表示器1315のバックライトを変化させることにより液晶表示器1315の輝度を調整するようにしてもよい。

【1072】

また、本実施形態では、液晶表示器1315の制御について述べたが、本技術思想は、光源を有する複数の発光手段を少なくともその一部が重なる(一の発光手段によって他の発光手段の一部を覆う)ように若しくは複数の光源を近接(光源を重ねるように配置してもよいし、重ならないように配置してもよい)して配置する場合に、手前に配置する発光手段を発光制御するとき後方に配置する発光手段の輝度を低下させて発光制御するものであれば適用可能である。例えば、上記実施形態の液晶表示器1315は、7セグメントLED、有機ELディスプレイ等の光源を有する表示器と代替可能であり、また、複数のランプやLEDをその一部が重なるように配置する場合にも本技術思想を適用可能である。

【1073】

また、上記実施形態では、エンブレム1200cの背部に配置する車1572cにより液晶表示器1315の一部を覆うように構成されるが、少なくとも車1572cに設けられたLED1572ccdを発光制御するとき液晶表示器1315の一部と重なるように設けられるものであればよい。例えば、液晶表示器1315の一部を覆わないように車1572cを配置し、ループユニット1570を駆動して車1572cを液晶表示器1315の一部と重なるように可動するときLED1572ccdを発光制御するようにしてもよい。

【1074】

また、本例では、ループユニット1570を駆動することにより車1572cを可動するように構成したが、少なくとも液晶表示器1315の一部と重なるように若しくは液晶表示器1315と近接して遊技者によって視認可能に配置されるときにも可動されない車1572cに設けられたLED1272ccdを発光制御するものであってもよい。

【1075】

以上説明した本実施形態のパチンコ遊技機1によれば、例えば中始動入賞口1330、液晶表示器1315が遊技盤4に形成された遊技領域255に設けられており、遊技領域255に向かって打球発射装置300から打ち込まれた遊技球が中始動入賞口1330に入球したことに基づいて液晶表示器1315の描画制御を行っている。

【1076】

パチンコ遊技機1は、主制御基板1700、サブ統合基板1740、液晶制御基板1750を備えている。主制御基板1700は、遊技の進行を制御しており、この遊技の進行に基づいて遊技演出コマンドを作成して出力するマイクロプロセッサである主制御MPU1700aが実装されている。サブ統合基板1740は、主制御基板1700からの遊技

10

20

30

40

50

演出コマンドを受信しており、この受信した遊技演出コマンドに基づいて、コマンドの種類を示すステータス及び演出のバリエーションを示すモードから構成される基コマンドを1つ又は複数連ねてサブ統合側送信リングバッファに表示コマンドとして記憶し、このサブ統合側送信リングバッファから基コマンドを1つずつ順に送信するマイクロプロセッサであるサブ統合MPU1740aが実装されている。サブ統合側送信リングバッファは、サブ統合MPU1740aに内蔵されたRAMであるサブ統合内蔵RAMに設けられている。液晶制御基板1750は、サブ統合基板1740からの表示コマンドを受信しており、この受信した表示コマンドに基づいて液晶表示器1315の描画制御を行うマイクロプロセッサである液晶制御MPU1750aが実装されている。このように、パチンコ遊技機1では、最上位の主制御基板1700から最下位の液晶制御基板1750に向かって一方向に各種コマンドが送信されるようになっており、主制御基板1700とサブ統合基板1740との基板間、サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間は、ハーネスによって電氣的に接続され、各種コマンドが伝わるようになっている。

10

【1077】

マイクロプロセッサである主制御MPU1700aは、図157の主制御側電源投入時処理で、電源投入時又は復電時に、主制御MPU1700aを起動開始している。主制御MPU1700aは、図157の主制御側電源投入時処理におけるステップS48の割り込み許可を設定した後、4ミリ秒(ms)ごとに、図159の主制御側タイマ割り込み処理で遊技の進行を行っている。なお、「復電」とは、例えば停電又は瞬停(突発的に電力の供給が一時停止する現象)からその後に電力が復旧することである。

20

【1078】

主制御MPU1700aは、図159の主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS74のスイッチ入力処理で、例えば中始動入賞口1330に遊技球が入球したか否かを検出している。図159の主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS86の特別図柄及び特別電動役物制御処理のうち、遊技処理で、ステップS74のスイッチ入力処理で、例えば中始動入賞口1330に遊技球が入球したことに基いて大当りであるか否かの当落の判定を行っており、この判定結果に基づいて遊技演出コマンドを作成している。主制御MPU1700aは、図159の主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS92のサブ統合基板コマンド送信処理で、ステップS86の特別図柄及び特別電動役物制御処理のうち、遊技処理で作成した遊技演出コマンドをサブ統合基板に送信している。

30

【1079】

マイクロプロセッサであるサブ統合MPU1740aは、基コマンドを液晶制御基板1750に送信するシリアル入出力ポートが内蔵されており、図188のサブ統合側電源投入時処理で、電源投入時又は復電時に、サブ統合MPU1740aを起動開始している。サブ統合MPU1740aは、図188のサブ統合側電源投入時処理におけるステップS700の初期設定処理でサブ統合MPU1740aの割り込み許可を設定した後、2ミリ秒(ms)ごとに、図189のサブ統合側タイマ割り込み処理で演出の制御を行っている。サブ統合MPU1740aは、でシリアル入出力ポートの送信バッファが空になると、これを契機として図193の送信バッファ空割り込み処理を行い、DSP-ACK信号が液晶制御基板1750から入力されると、これを契機として図194のDSP-ACK信号割り込み処理を行う。

40

【1080】

サブ統合MPU1740aは、16ミリ秒(ms)ごとに、図188のサブ統合側電源投入時処理におけるステップS726のコマンド解析処理～ステップS734の図柄メイン処理で主制御基板1700からの遊技演出コマンドに基づいて、基コマンドを1つ又は複数連ねてサブ統合内蔵RAMに設けたサブ統合側送信リングバッファに表示コマンドとして記憶している。

【1081】

サブ統合MPU1740aは、図192の液晶シリアルコマンド制御処理でサブ統合側送信リングバッファから基コマンドを抽出して液晶制御基板1750に送信している。

50

【1082】

図192の液晶シリアルコマンド制御処理は、ステップS800でサブ統合側送信リングバッファに基コマンドが記憶されているか否かを判定している。ステップS806で、ステップS800でサブ統合側送信リングバッファに基コマンドが記憶されていると判定したときのみ、基コマンドのステータス及びモードを数値とみなしてその合計であるサム値を算出しており、この算出したサム値を基コマンドに付加した送信用基コマンドを作成している。ステップS808で、ステップS806で作成した送信用基コマンドのステータスをシリアル入出力ポートの送信バッファにセットして1ビットずつ液晶制御基板1750に送信開始している。ステップS816でDSP-ACK信号がDSP-ACK信号待ち時間内に入力されたか否かを判定している。ステップS816の判定でDSP-ACK信号待ち時間がタイムアウトした際には、ステップS808でセットした同一の送信用基コマンドのステータスをシリアル入出力ポートの送信バッファにセットして1ビットずつ液晶制御基板1750に再送信開始している。

10

【1083】

図193の送信バッファ空割り込み処理は、送信用基コマンドのステータスの送信完了後、続いて送信用基コマンドのモードをシリアル入出力ポートの送信バッファにセットしてシリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力し、送信用基コマンドのモードの送信完了後、続いて送信用基コマンドのサム値をシリアル入出力ポートの送信バッファにセットしてシリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力している。このように、図192の液晶シリアルコマンド制御処理のステップS808で送信用基コマンドのステータスをシリアル入出力ポートの送信バッファにセットし、シリアル入出力ポートの送信バッファが空になると、これを契機として図193の送信バッファ空割り込み処理が送信用基コマンドのステータスに続いて送信用基コマンドのモードをシリアル入出力ポートの送信バッファにセットしてシリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力している。そしてシリアル入出力ポートの送信バッファが空になると、これを契機として送信バッファ空割り込み処理が送信用基コマンドのモードに続いて送信用基コマンドのサム値をシリアル入出力ポートの送信バッファにセットしてシリアル入出力ポートから1ビットずつ液晶制御基板1750に出力している。つまり図192の液晶シリアルコマンド制御処理は、液晶シリアルコマンド制御処理のステップS808で送信用基コマンドのステータスをシリアル入出力ポートの送信バッファに

20

30

【1084】

図194のDSP-ACK信号割り込み処理は、DSP-ACK信号が液晶制御基板1750から入力されると、サブ統合側送信リングバッファに記憶されている次の基コマンドを送信対象として設定している。これにより、サブ統合側送信リングバッファに記憶されている基コマンドの送信対象が進むこととなる。

【1085】

マイクロプロセッサである液晶制御MPU1750aは、サブ統合基板1740からの送信用基コマンドを受信するシリアル入出力ポートが内蔵されており、図216の液晶制御側電源投入時処理で、電源投入時又は復電時に、液晶制御MPU1750aを起動開始している。液晶制御MPU1750aは、シリアル入出力ポートの受信バッファが送信用基コマンドのステータス、モード又はサム値のいずれかを受信すると、これを契機として図219の液晶制御側コマンド受信割り込み処理を行う。

40

【1086】

図219の液晶制御側コマンド受信割り込み処理は、ステップS1102で送信用基コマンドのステータス、モードそしてサム値を、シリアル入出力ポートの受信バッファから順に取り込んでいる。ステップS1108で、ステップS1102で送信用基コマンドのステータス、モードそしてサム値を、シリアル入出力ポートの受信バッファから順に取り

50

込み完了したか否かを判定している。ステップS1114で、ステップS1102で送信用基コマンドのステータス、モードそしてサム値を、ステップS1108でシリアル入出力ポートの受信バッファから順に取り込み完了したと判定したときのみ、ステップS1102で取り込んだ送信用基コマンドのステータス及び送信用基コマンドのモードを数値とみなしてその合計であるサム値を算出している。ステップS1116で、ステップS1114で算出したサム値と、ステップS1102でシリアル入出力ポートの受信バッファから取り込んだ送信用基コマンドのサム値と、が一致しているか否かを判定している。ステップS1120で、ステップS1114で算出したサム値と、ステップS1102でシリアル入出力ポートの受信バッファから取り込んだ送信用基コマンドのサム値と、が一致しているときのみ、DSP-ACK信号をサブ統合基板1740に出力している。

10

【1087】

このように、サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、表示コマンドを構成する基コマンドに基づいて、基コマンドのステータス及びモードを数値とみなしてその合計であるサム値を算出し、この算出したサム値を基コマンドに付加して送信用基コマンドを作成する。そしてサブ統合MPU1740aは、作成した送信用基コマンドのステータス、モードそしてサム値を順に液晶制御基板1750に送信している。液晶制御基板1750の液晶制御MPU1750aは、受信した送信用基コマンドのステータス及びモードを数値とみなしてその合計であるサム値を算出し、この算出したサム値と、受信した送信用基コマンドのサム値と、が一致しているときのみ、DSP-ACK信号をサブ統合基板1740に出力している。サブ統合MPU1740aは、DSP-ACK信号がDSP-ACK信号待ち時間内に入力されないときには、再度同一の送信用基コマンドを液晶制御基板1750に送信している。これにより、サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間のハーネスに突発的にノイズが侵入して正しい送信用基コマンドが伝わらなくても、サブ統合MPU1740aが送信用基コマンドを液晶制御基板1750に再送信することで、正しい送信用基コマンドを伝えることができる。つまり、最上位である主制御基板1700は、サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間に生じた不具合を把握することができなくても、サブ統合基板1740及び液晶制御基板1750側でその不具合を速やかに解決することによって、主制御基板1700による遊技の進行と、液晶制御基板1750による液晶表示器1315の描画の進行と、の間にギャップが生じにくくなる。したがって、ノイズの影響を受けても、最上位の主制御基板1700と

20

30

【1088】

また、液晶制御基板1750の液晶制御MPU1750aは、送信用基コマンドのステータスを、シリアル入出力の受信バッファから取り込んだときにはDSP-ACK信号をOFFにすることで受信開始状態（図220のタイミングS1）である旨をサブ統合基板1740に伝え、送信用基コマンドのモード及び送信用基コマンドのサム値を、シリアル入出力の受信バッファから取り込んだときにはDSP-ACK信号をOFFに維持することで受信中状態（図220のタイミングS1～タイミングS4）である旨をサブ統合基板1740に伝え、受信した送信用基コマンドのステータス及びモードを数値とみなしてその合計であるサム値を算出し、この算出したサム値と、受信した送信用基コマンドのサム値と、が一致しているときにはDSP-ACK信号をONにすることで受信完了状態（図220のタイミングS4）である旨をサブ統合基板1740に伝えている。サブ統合基板1740のサブ統合MPU1740aは、液晶制御基板1750からの送信用基コマンドのDSP-ACK信号を監視（モニタ）することによって、送信用基コマンドのステータス、モード及びサム値のうち、どの段階で異常が生じたかを判断することができる。なお、開発段階において、液晶制御基板1750からのDSP-ACK信号と、送信用基コマンドのステータス、モード及びサム値と、をプローブを介して、検査装置（例えば、オシロスコープ）に入力し、DSP-ACK信号の受信開始状態、受信中状態、受信完了状態と、送信用基コマンドのステータス、モード及びサム値と、の対応関係を検査装置で監視（モニタ）することによって、サブ統合基板1740と液晶制御基板1750との基板間

40

50

の送受信状態の他に、サブ統合基板 1740 側の不具合や液晶制御基板 1750 側の不具合を確認することができる。

[18. 別例]

なお、本発明は上述した実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の態様で実施し得ることはいうまでもない。

【1089】

例えば、上述した実施形態では、パチンコ遊技機 1 を例にとって説明したが、本発明が適用できる遊技機はパチンコ遊技機に限定されるものではなく、パチンコ遊技機以外の遊技機、例えばスロットマシン又はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させた融合遊技機（遊技球を用いてスロット遊技を行うもの。）などにも適用することができる。

10

【1090】

また、本実施形態では、上特別図柄表示器 1480 と下特別図柄表示器 1490 との一方で特別図柄の変動表示を実行しているときには他方にて特別図柄の変動表示を実行しないように構成したが、これに限られるものではない。すなわち、上特別図柄表示器 1480 における特別図柄の変動表示と下特別図柄表示器 1490 における特別図柄の変動表示とを同時に実行するように構成してもよく、この場合には液晶表示器 1315 に表示制御される装飾図柄として上特別図柄表示器 1480 における特別図柄の変動表示に同期して変動表示する装飾図柄と下特別図柄表示器 1490 における特別図柄の変動表示に同期して変動表示する装飾図柄とを個々に設けてもよい。

【図面の簡単な説明】

20

【1091】

【図 1】実施形態に係るパチンコ遊技機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図 2】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 3】パチンコ遊技機の背面図である。

【図 4】パチンコ遊技機の側面図である。

【図 5】パチンコ遊技機の平面図である。

【図 6】パチンコ遊技機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の後方から見た分解斜視図である。

【図 7】パチンコ遊技機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の前方から見た分解斜視図である。

30

【図 8】外枠の正面図である。

【図 9】外枠の背面図である。

【図 10】外枠の正面から見た斜視図である。

【図 11】外枠の正面図（A）、正面図の B-B 線で切断した断面図（B）、正面図の A-A 線で切断した側枠板 12 の断面図（C）である。

【図 12】他の実施形態に係る外枠の正面斜視図である。

【図 13】同外枠の正面から見た分解斜視図である。

【図 14】同外枠の正面図である。

【図 15】同外枠の背面図である。

40

【図 16】図 14 の B-B 断面図（A）と図 16（A）の C-C 断面図（B）、D-D 断面図（C）、E-E 断面図（D）である。

【図 17】本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。

【図 18】外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示す分解斜視図（A）と下方から見た斜視図（B）である。

【図 19】軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図 20】ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図 21】扉枠の背面図である。

50

- 【図 2 2】扉枠とガラスユニットとを分離した状態の背面から見た斜視図である。
- 【図 2 3】扉枠に着脱自在に取り付けられるガラスユニットの製作過程を示す斜視図である。
- 【図 2 4】ガラスユニットの乾燥剤挿入部分の拡大斜視図である。
- 【図 2 5】完成したガラスユニットの側面図（A）、正面図（B）、斜視図（C）である。
- 【図 2 6】図 2 5（B）の A－A 線断面図（A）、B－B 線断面図（B）である。
- 【図 2 7】扉枠の取り付けられるハンドル装置の断面図である。
- 【図 2 8】ハンドル装置を構成する操作ハンドル部とジョイントユニットとの関係を示す斜視図である。
- 【図 2 9】操作ハンドル部の分解斜視図である。
- 【図 3 0】ジョイントユニットの斜視図（A）、分解斜視図（B）である。
- 【図 3 1】操作ハンドル部とジョイントユニットの動作を説明するための動作図である。
- 【図 3 2】ハンドル装置と本体枠に設けられる打球発射装置との関係を示す斜視図である。
- 【図 3 3】ハンドル装置と打球発射装置とを連結する状態を説明するための断面図である。
- 【図 3 4】部品を取り付ける前の本体枠の正面図である。
- 【図 3 5】部品を取り付ける前の本体枠の背面図である。
- 【図 3 6】部品を取り付ける前の本体枠 3 の側面図である。
- 【図 3 7】部品を取り付ける前の本体枠の背面から見た斜視図である。
- 【図 3 8】部品を取り付けた本体枠の前方から見た斜視図である。
- 【図 3 9】部品を取り付けた本体枠を外枠に軸支した状態を前方から見た斜視図である。
- 【図 4 0】部品を取り付けた本体枠の背面図である。
- 【図 4 1】部品を取り付けた本体枠の背面から見た斜視図である。
- 【図 4 2】パチンコ遊技機の中程（遊技制御基板ボックス部分）の水平線で切断したパチンコ遊技機の断面平面図である。
- 【図 4 3】遊技盤の正面から見た斜視図である。
- 【図 4 4】遊技盤の正面図である。
- 【図 4 5】遊技盤の背面図である。
- 【図 4 6】遊技盤の平面図である。
- 【図 4 7】取り外し防止機構を組み込んだ遊技盤の正面から見た斜視図である。
- 【図 4 8】取り外し防止機構を組み込んだ本体枠の部分斜視図である。
- 【図 4 9】取り外し防止機構部分の拡大斜視図である。
- 【図 5 0】打球発射装置の全体の斜視図（A）、発射モータ部分を取り外した状態の斜視図（B）である。
- 【図 5 1】打球発射装置の分解斜視図である。
- 【図 5 2】打球発射装置と発射レールとの関係を示す正面図（A）、発射モータ部分の斜視図（B）である。
- 【図 5 3】操作ハンドル部を操作していない状態における打球発射装置と発射レールとの関係を示す背面図である。
- 【図 5 4】操作ハンドル部を操作している状態における打球発射装置と発射レールとの関係を示す背面図である。
- 【図 5 5】打球発射装置に設けられるスライド部材の平面図（A）、正面図（B）、正面から見た斜視図（C）、正面図（B）の A－A 断面図（D）である。
- 【図 5 6】賞球タンクの斜視図（A）、平面図（B）、側面図（C）である。
- 【図 5 7】従来の賞球タンク（A）、（B）と本実施形態に係る賞球タンク（C）との排出口部分における球の圧力状態を示す平面図である。
- 【図 5 8】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、賞球ユニット、及び満タンユニットの関係を示すパチンコ遊技機 1 の背面側から見た斜視図である。

10

20

30

40

50

【図５９】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、賞球ユニット、及び満タンユニットの関係を示すパチンコ遊技機１の正面側から見た斜視図である。

【図６０】タンクレール部材の下流部と球通路ユニットの上流部との関係を示す断面図（Ａ）と平面図（Ｂ）である。

【図６１】本体枠と球通路ユニット及び賞球ユニットとの関係を示す分解斜視図である。

【図６２】球通路ユニット及び賞球ユニットとの関係を示す背面図である。

【図６３】球通路ユニットの背面から見た斜視図である。

【図６４】球通路ユニットの正面図である。

【図６５】球通路ユニットと賞球ユニットとの連結構造を説明するための側面図である。

【図６６】賞球ユニットの背面側から見た分解斜視図である。

【図６７】払出モータと払出部材としてのスプロケットとの関係を説明するための背面図である。

【図６８】賞球ユニットの通路と駆動関係を説明するための背面図である。

【図６９】図６８のＡ－Ａ断面図である。

【図７０】賞球ユニットと満タンユニットとの関係を示す斜視図である。

【図７１】満タンユニットの分解斜視図である。

【図７２】満タンユニット内の球の流れを示す斜視図である。

【図７３】満タン揺動板の作用を説明するための平面図である。

【図７４】満タンユニットとファール口との関係を示す一部破断斜視図である。

【図７５】同じく満タンユニットとファール口との関係を示す断面図である。

【図７６】第２実施形態に係る賞球ユニットと満タンユニットとの関係を示す斜視図である。

【図７７】第２実施形態に係る満タンユニットの斜視図である。

【図７８】第２実施形態に係る満タンユニットの前方から見た分解斜視図である。

【図７９】第２実施形態に係る満タンユニットの後方から見た分解斜視図である。

【図８０】第２実施形態に係る満タンユニットに設けられる底面開閉板部分で切断した横断面図である。

【図８１】錠装置と本体枠との関係を示す背面斜視図である。

【図８２】錠装置の本体枠への掛け止め構造を示す拡大側方断面図である。

【図８３】パチンコ遊技機の縦方向中央よりやや下方の位置で水平方向に切断した一部断面図である。

【図８４】錠装置と本体枠の側壁との詳細な関係を示す拡大断面図である。

【図８５】錠装置の側面図（Ａ）、前面側から見た斜視図（Ｂ）である。

【図８６】錠装置の背面側から見た斜視図（Ａ）、錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の斜視図（Ｂ）、（Ｃ）である。

【図８７】錠装置の分解斜視図である。

【図８８】ガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の作用を説明するための正面図である。

【図８９】不正防止部材の作用を説明するための正面図である。

【図９０】基板ユニットを背面側から見た斜視図である。

【図９１】基板ユニットの背面側から見た分解斜視図である。

【図９２】基板ユニットを前面側から見た斜視図である。

【図９３】基板ユニットの前面側から見た分解斜視図である。

【図９４】基板ユニットの主体をなす枠用基板ホルダーの前面側から見た正面図である。

【図９５】枠用基板ホルダーの背面図である。

【図９６】基板ユニットの背面図である。

【図９７】払出制御基板ボックス及び外部端子基板ボックスを取り外した状態の基板ユニットの背面図である。

【図９８】基板ユニットに設けられる各基板の接続関係を示す平面図である。

【図９９】基板ユニットと遊技盤との電氣的な接続を示す概略図である。

【図１００】払出制御基板と基板ユニットとの配線等を示すパチンコ遊技機の背面図の一

10

20

30

40

50

部である。

【図101】図102の断面図の断面箇所を説明するための遊技盤の正面図である。

【図102】図101のC-C断面図である。

【図103】第2実施形態に係るカバー体8を取り付けたパチンコ遊技機であってカバー体を開放した状態の背面から見た斜視図である。

【図104】第2実施形態に係るカバー体を取り付けたパチンコ遊技機の側面図である。

【図105】第2実施形態に係るカバー体を取り付けたパチンコ遊技機であってカバー体の開放側から見た斜視図である。

【図106】第2実施形態に係るカバー体を取り付けたパチンコ遊技機であってカバー体の軸支側から見た斜視図である。

10

【図107】第2実施形態に係るカバー体を取り付けたパチンコ遊技機の背面図である。

【図108】第2実施形態に係るカバー体を取り外した状態のパチンコ遊技機の背面図である。

【図109】第2実施形態に係るカバー体の下辺部と重合当接する払出制御基板ボックスの斜視図である。

【図110】第2実施形態に係るカバー体の内側から見た斜視図である。

【図111】第2実施形態に係るカバー体に設けられるシリンダー錠の作用を説明するための背面図である。

【図112】図106のA-A断面図である。

【図113】図106のB-B断面図である。

20

【図114】図106のC-C断面図である。

【図115】遊技盤の正面から見た分解斜視図である。

【図116】図115のA矢印図である。

【図117】遊技盤の背面から見た分解斜視図である。

【図118】遊技盤の正面図である。

【図119】図118のB矢印図である。

【図120】ループユニットを正面から見た分解斜視図である。

【図121】ループユニットを背面から見た分解斜視図である。

【図122】ループユニットを構成するユニットベースの正面図である。

【図123】ループユニットを構成するユニットベースの背面図である。

30

【図124】図123のA-A線に沿った部分断面図（部分斜視図）である。

【図125】前側（後側）ギアモジュールを正面から見た分解斜視図である。

【図126】前側（後側）ギアモジュールを背面から見た分解斜視図である。

【図127】前側（後側）ギアモジュールを構成するリールベースの背面図である。

【図128】図127のB-B線に沿った断面図（a）、図127のC-C線に沿った断面図（b）である。

【図129】前側（後側）ギアモジュールを構成する車を正面から見た分解斜視図である。

【図130】前側（後側）ギアモジュールを構成する車を背面から見た分解斜視図である。

40

【図131】図122のD-D線に沿ったループユニットの部分断面図である。

【図132】前側（後側）接点モジュールの分解斜視図（a）、前側（後側）接点モジュールの正面図（b）である。

【図133】図122のE-E線に沿った部分断面図（部分斜視図）である。

【図134】前側（後側）センサ基板ボックスを正面から見た分解斜視図（a）、前側（後側）センサ基板ボックスを背面から見た分解斜視図（b）である。

【図135】機能表示ユニットの分解斜視図の概略図である。

【図136】機能表示シールの概略図である。

【図137】遊技窓を介して機能表示シールを見た部分図である。

【図138】主基板及び周辺基板のブロック図である。

50

【図 1 3 9】主基板（主制御基板）に入出力される各種検出信号及び各種駆動信号の概略図である。

【図 1 4 0】ランプ駆動基板のブロック図の一部である。

【図 1 4 1】パチンコ遊技機の電源システムを示すブロック図である。

【図 1 4 2】電源基板のノイズ対策回路及びアース回路を示す回路図である。

【図 1 4 3】活線故障防止回路を示す回路図である。

【図 1 4 4】主制御基板の回路を示す回路図である。

【図 1 4 5】停電監視回路を示す回路図である。

【図 1 4 6】払出制御部の回路等を示す回路図である。

【図 1 4 7】ドライブ I C の等価回路を示す回路図である。

10

【図 1 4 8】エラー解除スイッチ等の入力回路を示す回路図である。

【図 1 4 9】主制御基板との各種入出力信号及び外部端子板への各種出力信号を示す入出力図である。

【図 1 5 0】発射制御部の入力回路を示す回路図である。

【図 1 5 1】払出制御基板の実装図等である。

【図 1 5 2】発射制御部の発信回路等を示す回路図である。

【図 1 5 3】液晶制御基板のブロック図である。

【図 1 5 4】スケラ I C のレジスタ群の一例を示すテーブルである。

【図 1 5 5】フレームメモリの内部を示す簡略図である。

【図 1 5 6】液晶表示器に表示させる画面の生成の一例を示す説明図である。

20

【図 1 5 7】主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 8】図 1 5 7 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 1 5 9】主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 1 6 0】特別図柄及び特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 1】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 3】特別図柄停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】（A）大当り図柄判定テーブル、（B）小当り図柄判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 1 6 5】変動表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 1 6 6】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】大入賞口開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 9】大入賞口開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7 0】大入賞口開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7 1】払出制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7 2】図 1 7 1 の払出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 1 7 3】図 1 7 2 に続いて払出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。

40

【図 1 7 4】払出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 1 7 5】球抜きスイッチ操作判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7 6】回転角スイッチ履歴作成処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7 7】スプロケット定位置判定スキップ処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7 8】球がみ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7 9】賞球用賞球ストック数加算処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 0】貸球用賞球ストック数加算処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 1】ストック監視処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 2】払出球抜き判定設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8 3】払出設定処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図184】球抜き設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図185】払い出しに関するコマンドの一例を示す賞球数情報テーブルである。
- 【図186】状態コマンドの一例を示すテーブルである。
- 【図187】状態コマンドを整形した整形状態コマンドの一例を示すテーブルである。
- 【図188】サブ統合側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図189】サブ統合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190】サブ統合側コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図191】サブ統合側コマンド受信終了割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図192】液晶シリアルコマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図193】送信バッファ空割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図194】DSP-ACK信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図195】ストック報知処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図196】球抜き報知処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図197】図柄メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図198】変動演出開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図199】通常時モード演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図200】(A)転落抽選テーブル、(B)補充抽選テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図201】ボタン演出設定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図202】(A)はずれ時上限区域抽選テーブル、(B)リーチ時上限区域抽選テーブル、(C)大当たり時上限区域抽選テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図203】ルーレット演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図204】(A)はずれ時演出結果決定テーブル、(B)リーチ時演出結果決定テーブル、(C)大当たり時演出結果決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図205】(A)表示内容決定テーブル、(B)上書内容決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図206】変動演出中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図207】ボタン演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図208】区域決定テーブルの一例を示す説明図である。 30
- 【図209】目盛決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図210】変動演出終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図211】ラウンド開始前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図212】ラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図213】当選時モード演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図214】(A)大当たりモード抽選テーブル、(B)小当たりモード抽選テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図215】ラウンド終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図216】液晶制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図217】DMAFLAG割り込み処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図218】描画データの生成を示すタイミングチャートである。
- 【図219】液晶制御側コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図220】液晶シリアルデータの送信及び受信確認を示すタイミングチャートである。
- 【図221】液晶表示器の表示領域に表示制御される画像の一例を示す説明図である。
- 【図222】演出機能表示部の一例を示す説明図である。
- 【図223】演出モードの一例を示す説明図である。
- 【図224】ワッペン図柄の一例を示す説明図である。
- 【図225】補充演出の一例を示す説明図である。
- 【図226】(A)2R確変図柄決定テーブル、(B)小当たり図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。 50

- 【図 2 2 7】大当り昇格演出の一例を示す説明図である。
 【図 2 2 8】ストーリー演出の一例を示す説明図である。
 【図 2 2 9】ボタン演出の一例を示す説明図である。
 【図 2 3 0】ボタン演出の一例を示す説明図である。
 【図 2 3 1】ルーレット演出の一例を示す説明図である。
 【図 2 3 2】ルーレット演出の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

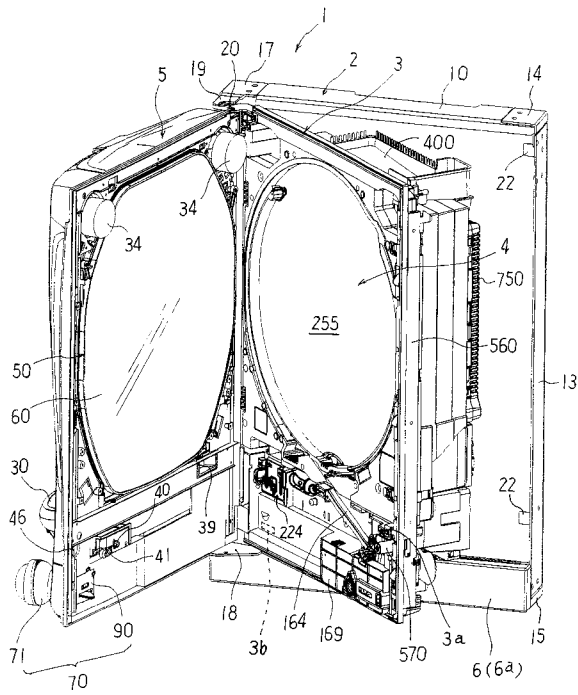
【1 0 9 2】

1 …パチンコ遊技機（パチンコ遊技機）	
2 …外枠	10
3 …本体枠	
3 a …扉枠開放スイッチ	
3 b …本体枠開放スイッチ	
4 …遊技盤	
5 …扉枠	
5 a a, 5 b ~ 5 h …扉枠装飾ランプ	
3 0 …貯留皿	
3 0 a …球排出ボタン	
4 2 …遊技窓	
5 0 …ガラスユニット	20
6 0 …ガラス板	
7 0 …ハンドル装置	
7 1 a …ハンドル中継端子板	
7 4 …回動操作部材	
8 0 …タッチスイッチ	
8 0 a …接触検出基板	
2 5 0 …ベニヤ板	
2 5 1 …飾り枠	
2 5 5 …遊技領域	
2 6 8 a …RAMクリアスイッチ	30
2 7 0 …ドロワコネクタ	
2 7 0 a …ターミナル	
3 0 0 …打球発射装置	
4 0 0 …賞球タンク	
4 1 0 …タンクレール部材	
4 2 0 …球通路ユニット	
4 5 0 …賞球ユニット	
4 5 7 …スプロケット	
4 2 6 …球切れスイッチ	
4 6 2 …計数スイッチ	40
4 6 5 …払出モータ	
4 8 0 …賞球ユニット内中継端子板	
4 9 3 …第 1 ギヤ	
4 9 4 …第 2 ギヤ	
4 9 7 …第 3 ギヤ	
5 0 0 …検出円盤	
5 0 1 …検出切欠	
5 0 2 …ギヤ部	
5 0 4 …センサ基板	
5 0 5 …回転角スイッチ	50

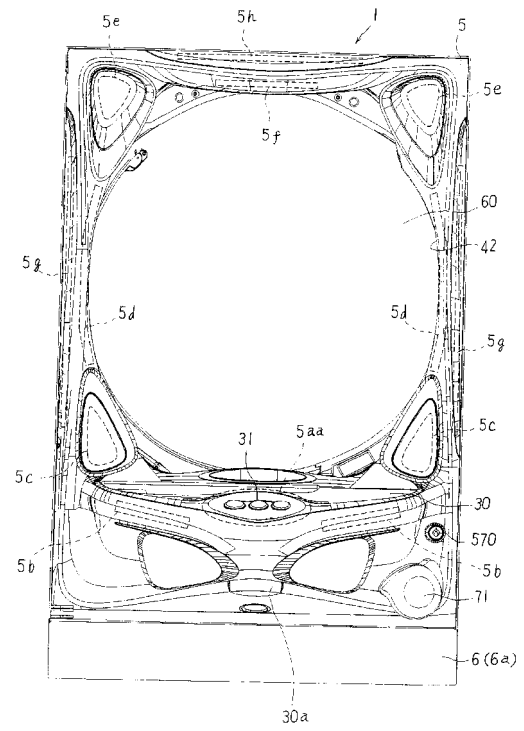
6 5 1 … 枠用基板ホルダー	
6 5 3 … 電源基板ボックス	
6 5 5 … 払出制御基板ボックス	
6 5 6 … シールド放熱板	
6 5 6 a … 凹凸面	
6 5 7 … 主ドロワ中継基板	
6 5 8 … 副ドロワ中継基板	
6 8 6 … 電源基板	
7 0 0 a … 外部端子板	
7 0 0 b … C R ユニット端子板	10
7 1 5 … 払出制御基板	
7 2 4 a, 7 2 4 b … 箔抜き領域	
7 3 0 … ドロワコネクタ	
7 3 0 a … コンタクト	
1 2 0 0 … センター役物装置	
1 2 1 0 … 入賞口ユニット	
1 2 2 0 … 装飾ユニット	
1 2 2 5 … 機能表示ユニット	
1 2 2 5 a … 機能表示基板	
1 2 3 0 … 演出ランプ	20
1 2 4 0 … 階調ランプ	
1 3 1 5 … 液晶表示器	
1 3 3 0 … 中始動入賞口	
1 3 4 0 … 下始動入賞口	
1 3 5 0 … 大入賞口装置	
1 3 6 0 … 中始動口スイッチ	
1 3 7 0 … 下始動口スイッチ	
1 3 8 0 … 開閉翼	
1 3 9 0 … 開閉翼ソレノイド	
1 4 5 5 … ゲート	30
1 4 6 0 … ゲートスイッチ	
1 4 8 0 … 上特別図柄表示器	
1 4 9 0 … 下特別図柄表示器	
1 5 0 0 a, 1 5 0 0 b … 上特別図柄記憶ランプ	
1 5 1 0 a, 1 5 1 0 b … 下特別図柄記憶ランプ	
1 5 2 0 … 普通図柄表示器	
1 5 3 0 a ~ 1 5 3 0 d … 普通図柄記憶ランプ	
1 5 4 0 … 遊技状態表示ランプ	
1 5 5 0 … 2 ラウンド表示ランプ	
1 5 6 0 … 1 5 ラウンド表示ランプ	40
1 5 9 5 A … 機能表示シール	
1 7 0 0 … 主制御基板 (主制御基板)	
1 7 0 0 a … 主制御 M P U (主制御マイクロプロセッサ)	
1 7 0 0 f … 活線故障防止回路	
1 7 1 0 … 払出制御部	
1 7 1 0 a … 払出制御 M P U	
1 7 2 0 … 発射制御部	
1 7 3 0 … エラー L E D 表示器	
1 7 3 1 … エラー解除スイッチ	
1 7 3 2 … 球抜きスイッチ	50

1 7 4 0	…サブ統合基板 (サブ統合基板)	
1 7 4 0 a	…サブ統合M P U (サブ統合マイクロプロセッサ)	
1 7 5 0	…液晶制御基板 (液晶制御基板)	
1 7 5 0 a	…液晶制御M P U (液晶制御マイクロプロセッサ)	
1 7 5 0 b	…液晶制御R O M	
1 7 5 0 c	…V D P	
1 7 5 0 c a	…スプライトレジスタ	
1 7 5 0 c b	…V D Pレジスタ	
1 7 5 0 d	…キャラR O M	
1 7 5 0 m	…転送I C	10
1 7 5 0 m a	…レジスタ群	
1 7 5 0 f	…スケーラI C	
1 7 5 0 f a	…レジスタ群	
1 7 5 0 g	…フレームメモリ	
1 7 5 0 m	…転送I C	
1 7 5 0 m a	…レジスタ群	
1 7 5 0 z	…キャラR A M	
1 7 5 0 z a	…常駐領域	
1 7 5 0 z b	…非常駐領域	
1 7 5 5	…インバータ基板	20
1 7 6 0	…ランプ駆動基板	
1 7 6 0 b	…階調制御I C	
1 7 6 0 b a	…ノイズ除去部	
1 7 6 0 b b	…シリアル部	
1 7 6 0 b c	…階調更新制御部	
1 7 6 0 b d	…O N時間設定テーブル用レジスタ群	
1 7 6 0 b e	…波形テーブル用レジスタ群	
1 7 6 0 b f	…パルス生成部	
2 1 0 0	…演出機能表示部	
2 1 0 0 a ~ 2 1 0 0 e	…保留数表示領域	30
C 1, C 1 0 1, C 1 0 3, C 5 0	…電解コンデンサ	
F B D 1	…フライバック電圧吸収用ダイオード	
F B D 2	…フライバック電圧吸収用ダイオード	
F B D 3	…フライバック電圧吸収用ダイオード	
F B D 4	…フライバック電圧吸収用ダイオード	
G r p 1, G r p 2, G r p 3	…グループ	
I C 5 0	…ドライブI C	
P T r 1	…ダーリントンパワートランジスタ	
P T r 2	…ダーリントンパワートランジスタ	
P T r 3	…ダーリントンパワートランジスタ	40
P T r 4	…ダーリントンパワートランジスタ	
R 7 2 4 a, R 7 2 4 c	…抵抗	
R 7 2 4 b, R 7 2 4 d	…抵抗	
S E G 1, S E G 2	…セグメント表示器	
I S F I L D 0	…フィールド1 7 5 0 g [0] 書き込み開始アドレスレジスタ	
I S F I L D 1	…フィールド1 7 5 0 g [1] 書き込み開始アドレスレジスタ	
I S F I L D 2	…フィールド1 7 5 0 g [2] 書き込み開始アドレスレジスタ	
I S F I L D 3	…フィールド1 7 5 0 g [3] 書き込み開始アドレスレジスタ	
O S F I L D 0	…フィールド1 7 5 0 g [0] 読み出し開始アドレスレジスタ	
O S F I L D 2	…フィールド1 7 5 0 g [2] 読み出し開始アドレスレジスタ	50

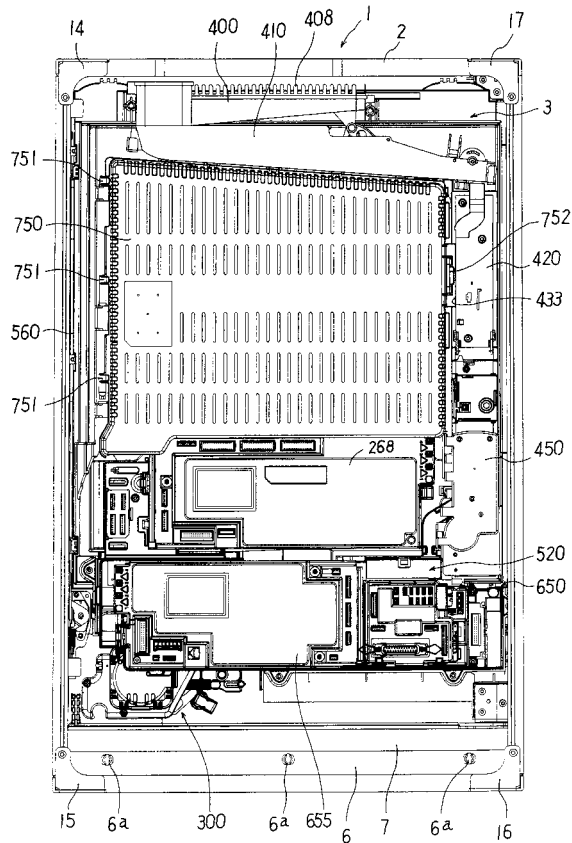
【図 1】



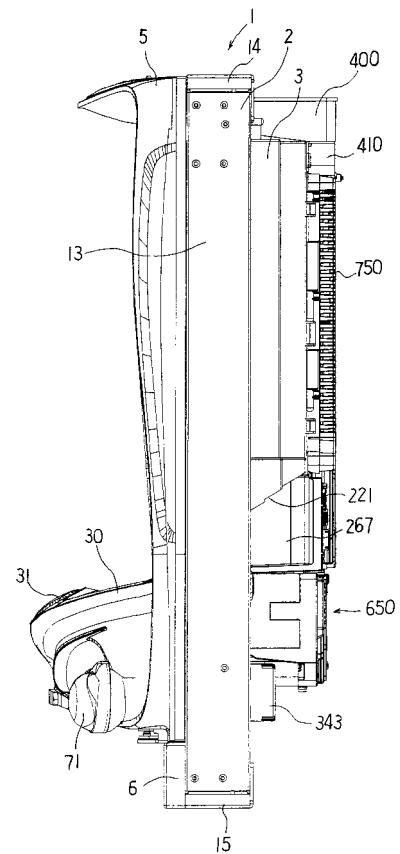
【図 2】



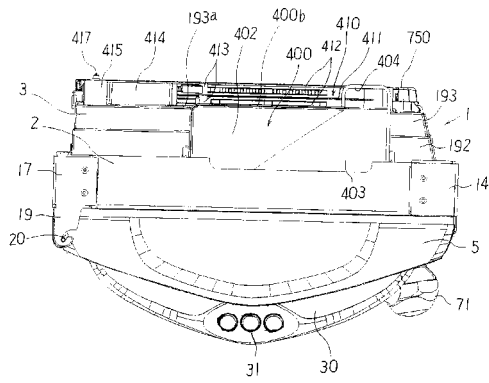
【図 3】



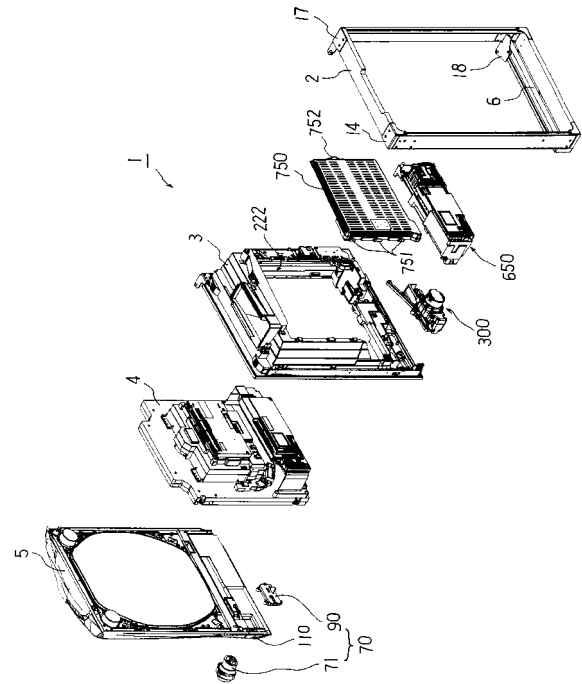
【図 4】



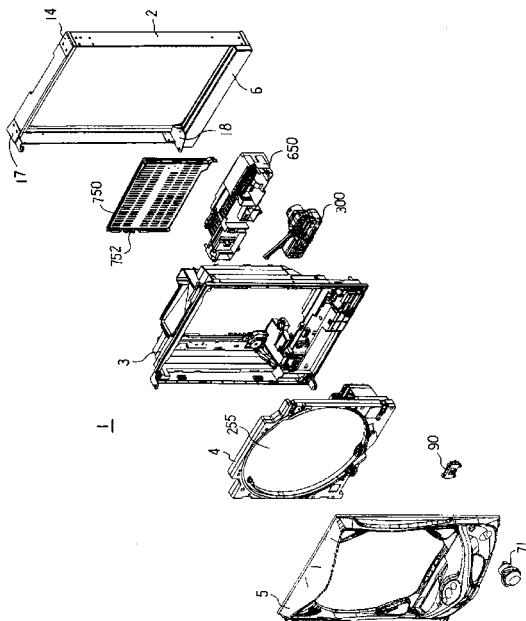
【図 5】



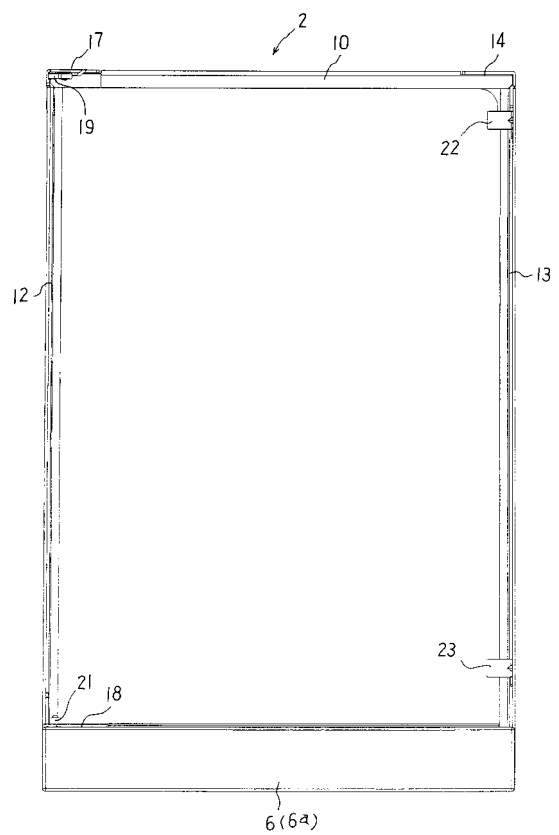
【図 6】



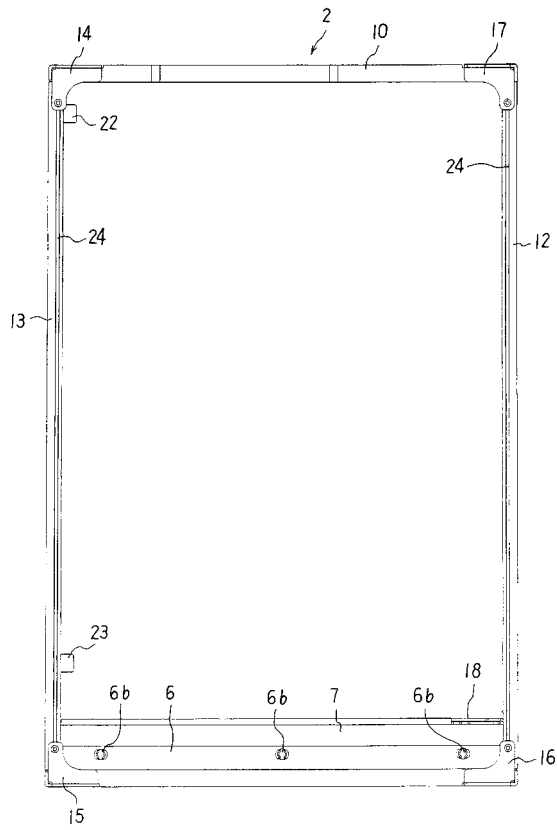
【図 7】



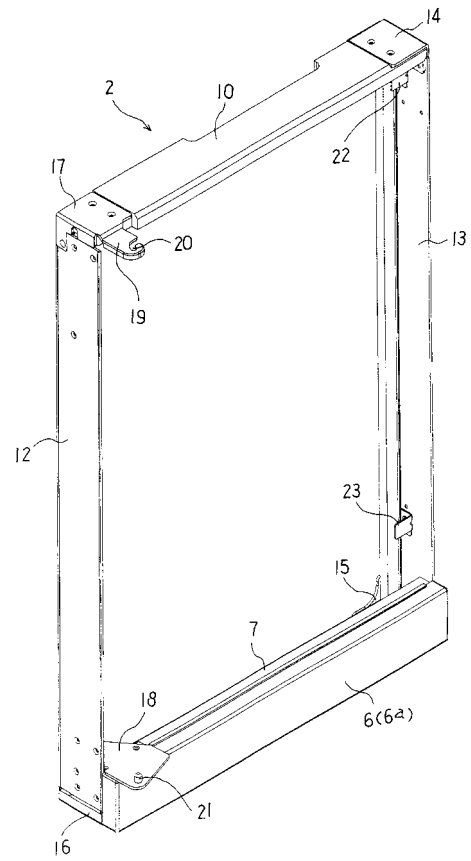
【図 8】



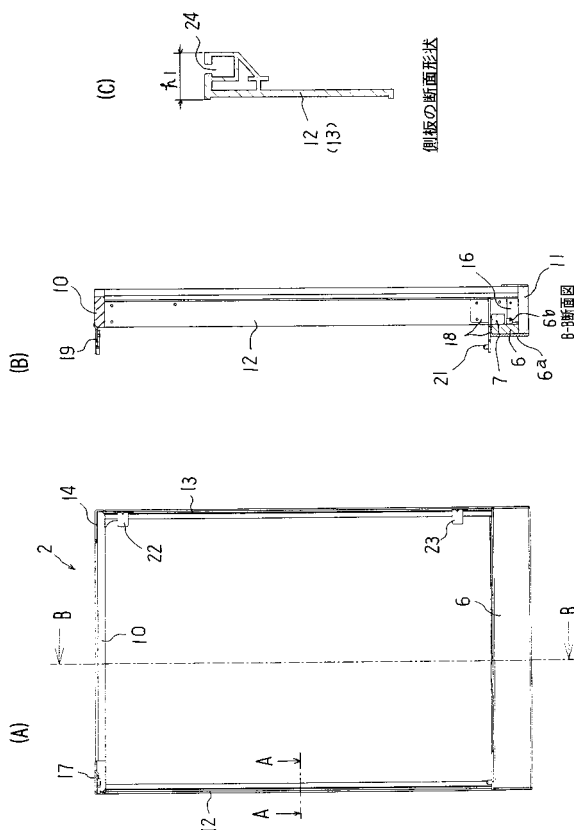
【図 9】



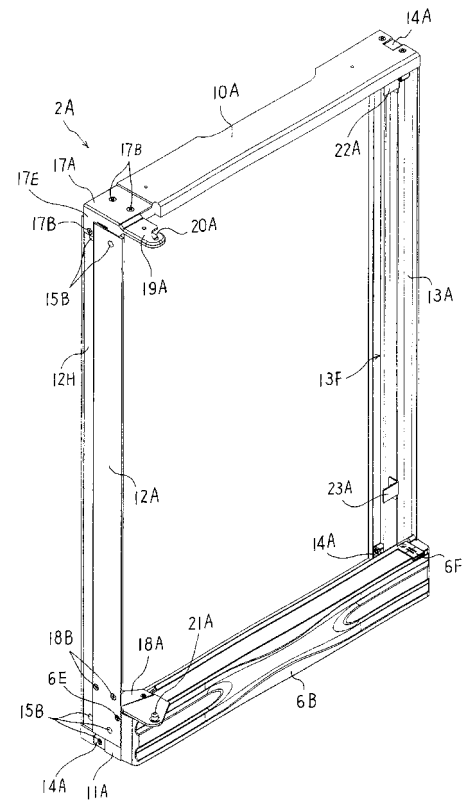
【図 10】



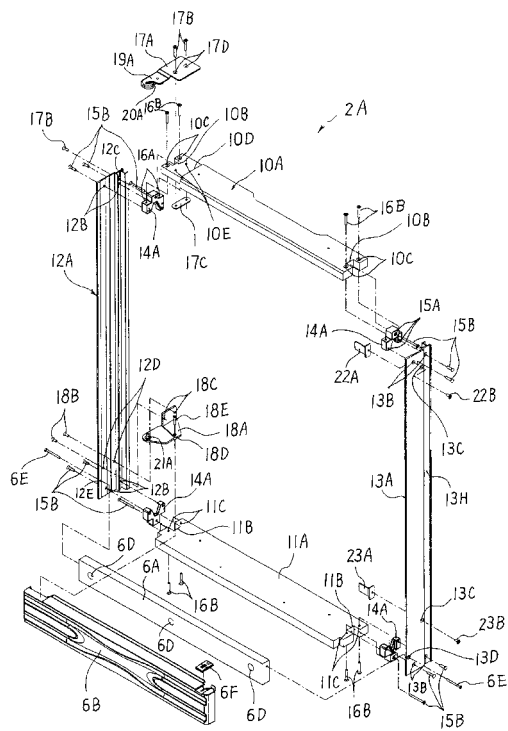
【図 11】



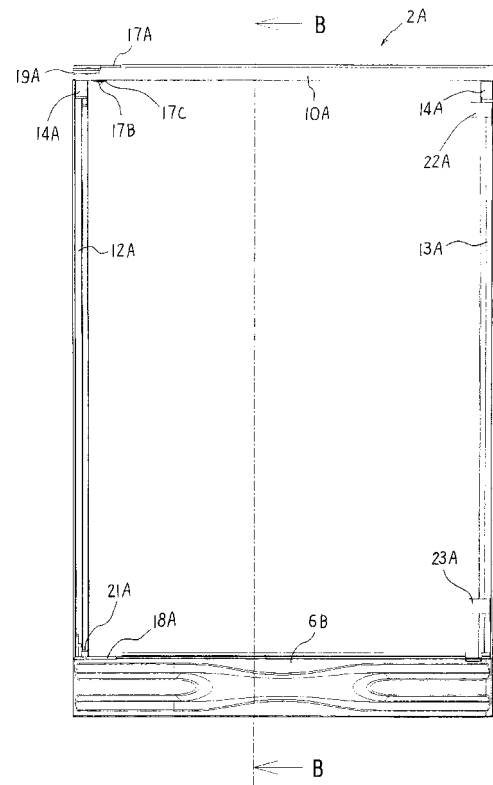
【図 12】



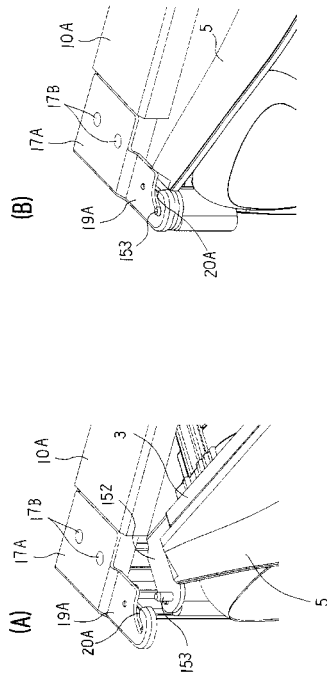
【図 13】



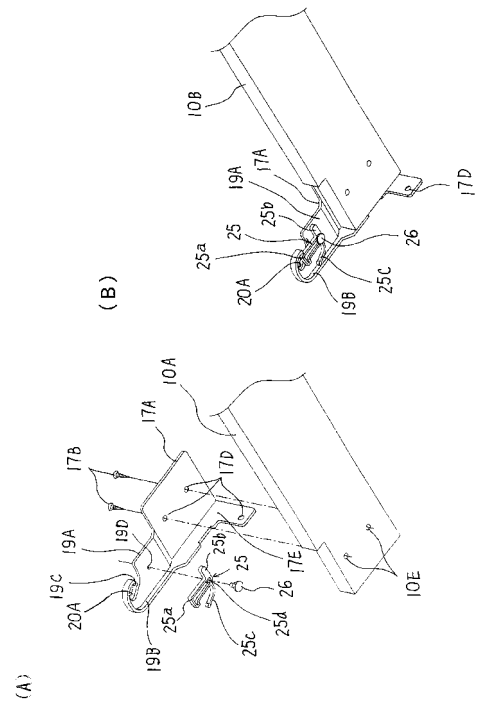
【図 14】



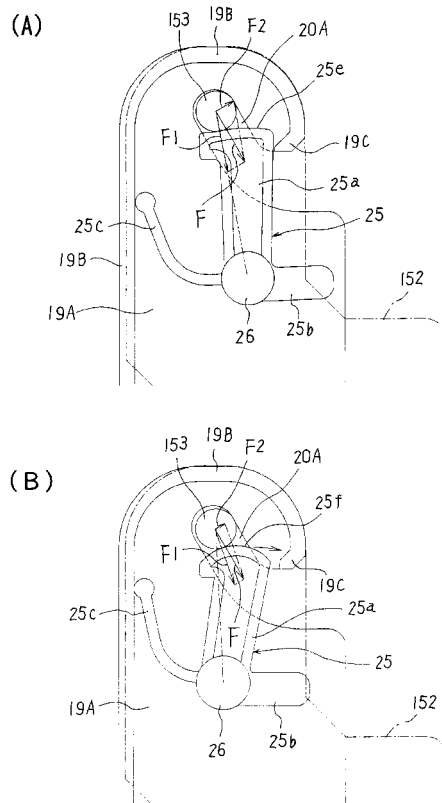
【図 17】



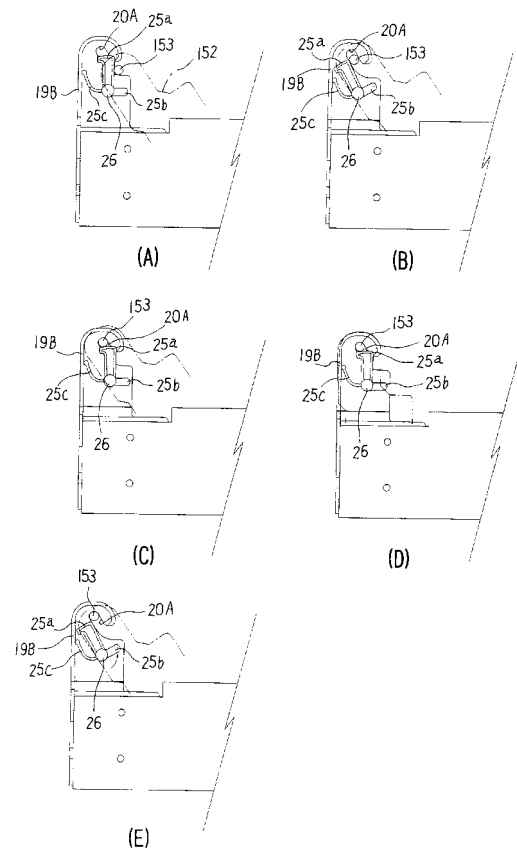
【図 18】



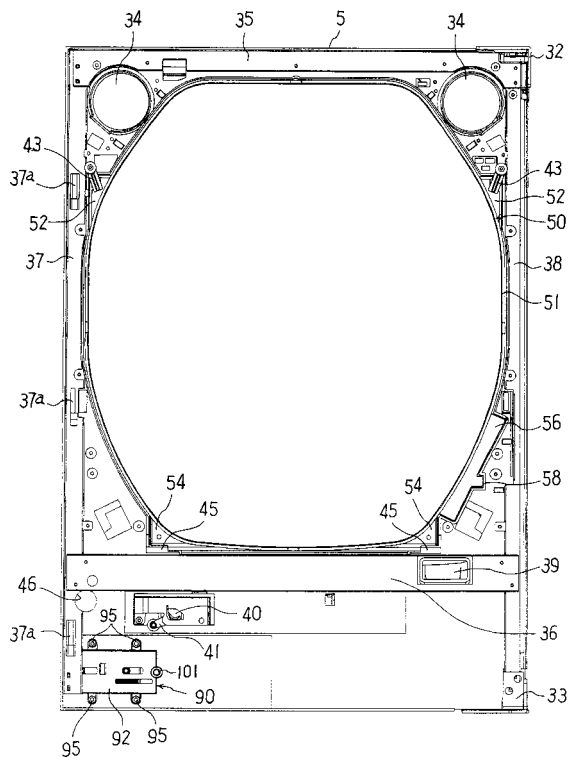
【図 19】



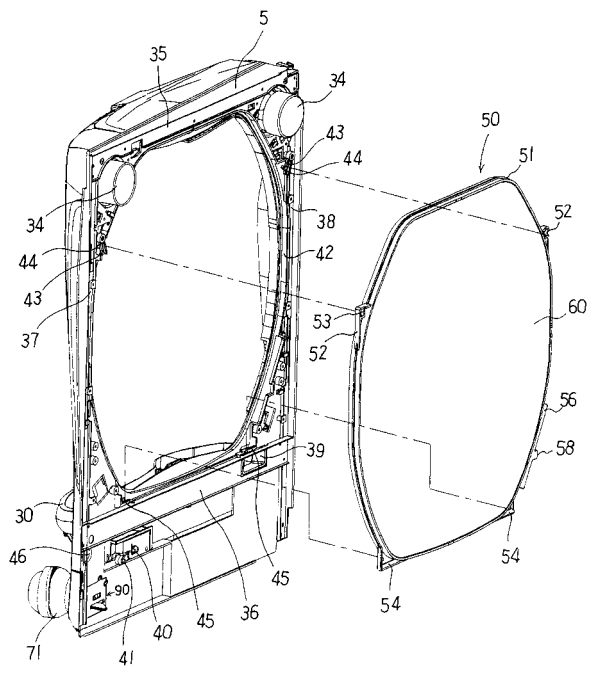
【図 20】



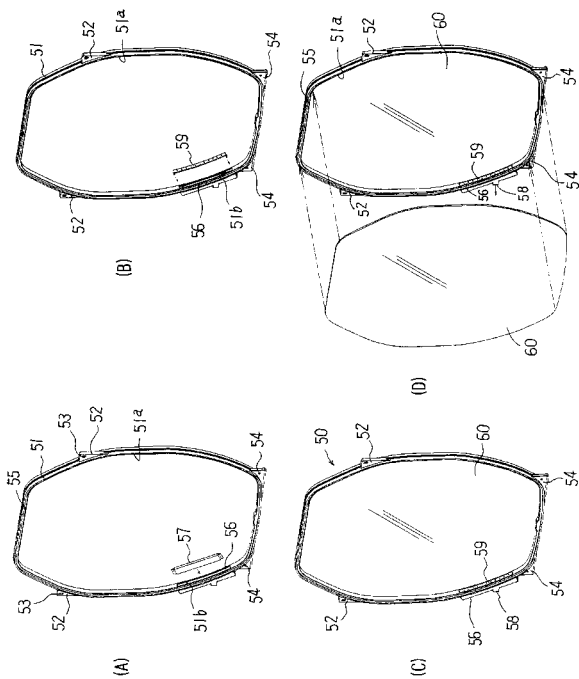
【図 2 1】



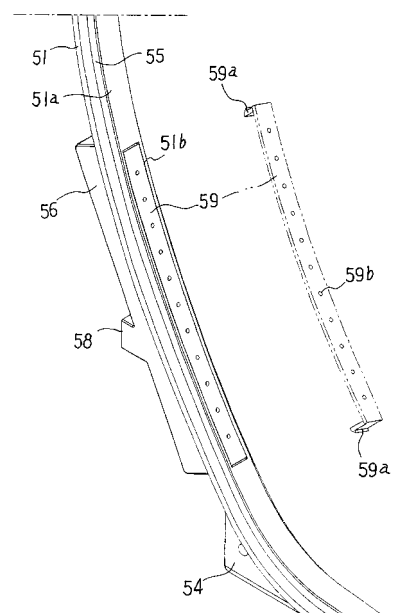
【図 2 2】



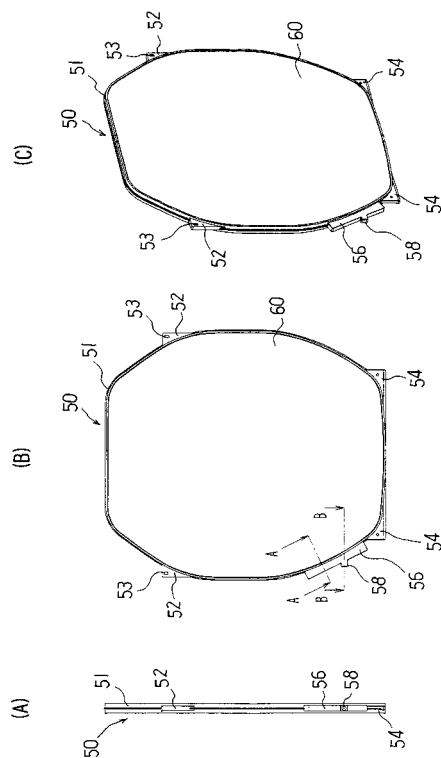
【図 2 3】



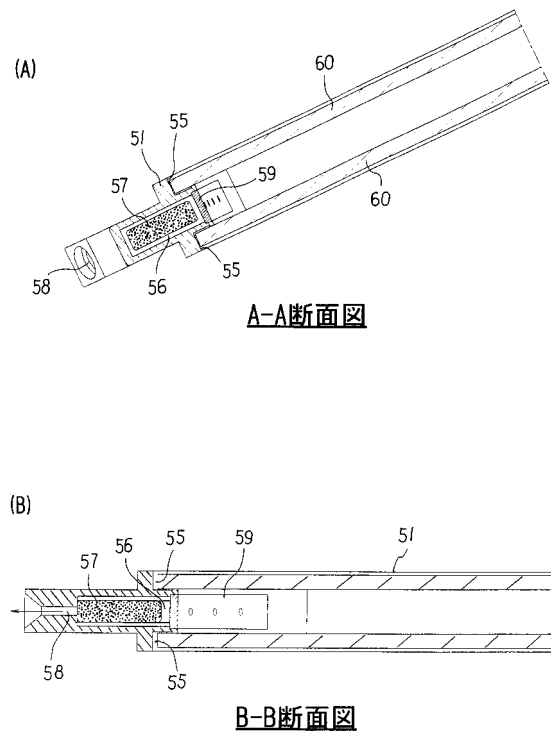
【図 2 4】



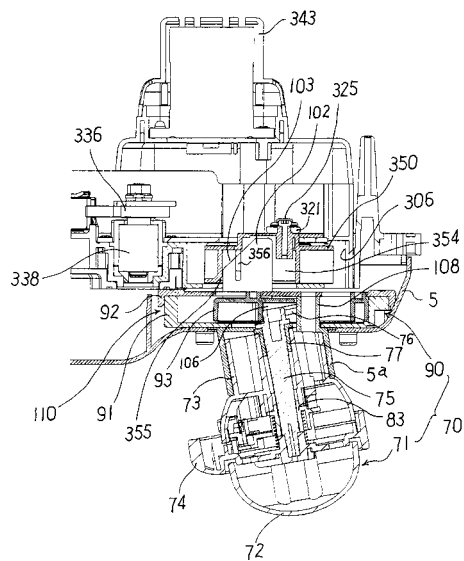
【図 2 5】



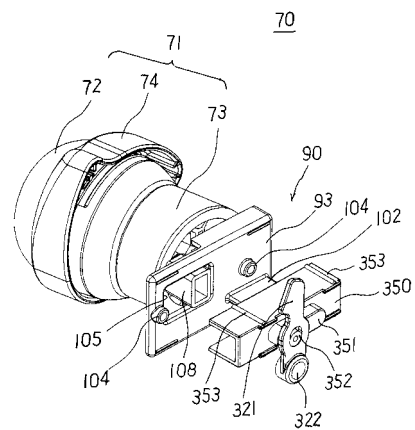
【図 2 6】



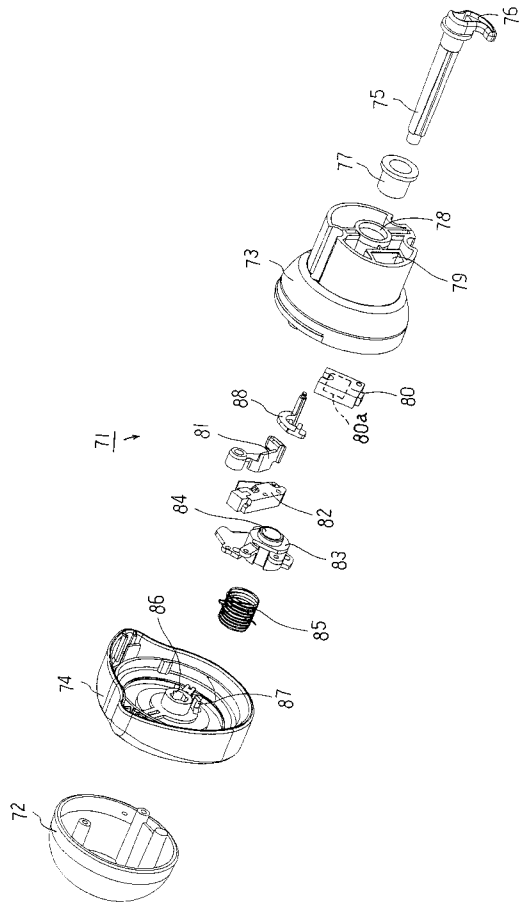
【図 2 7】



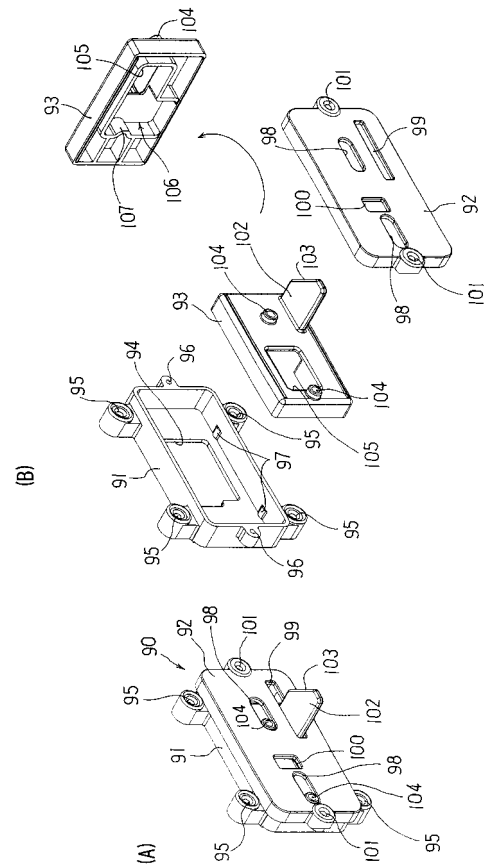
【図 2 8】



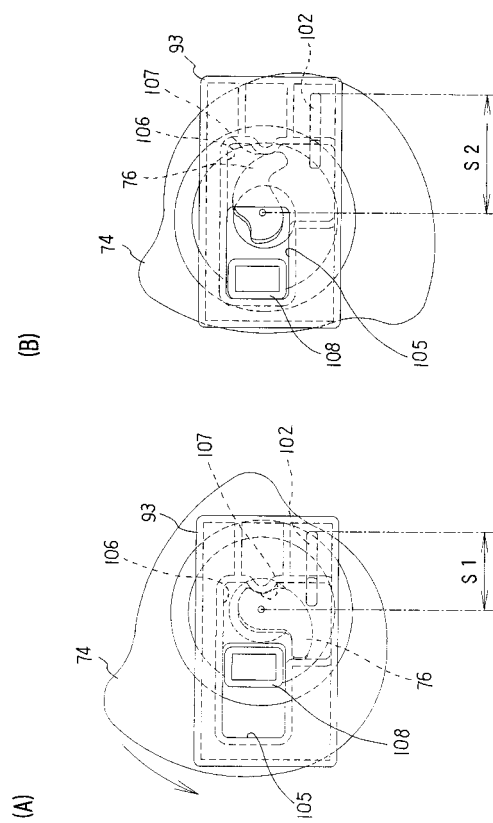
【图 29】



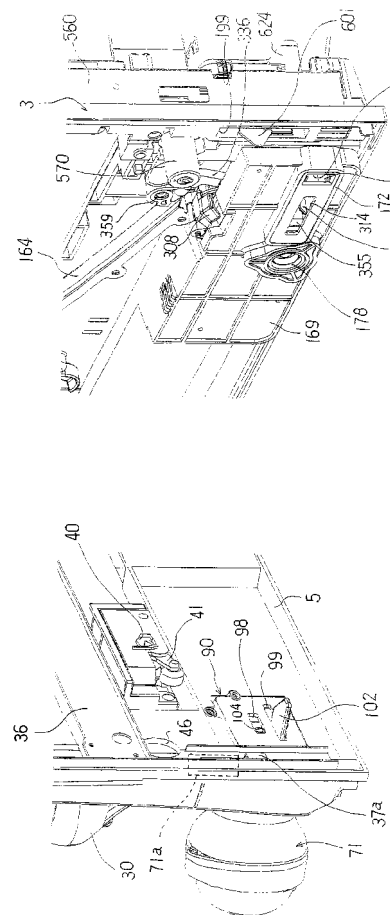
【図 3 0】



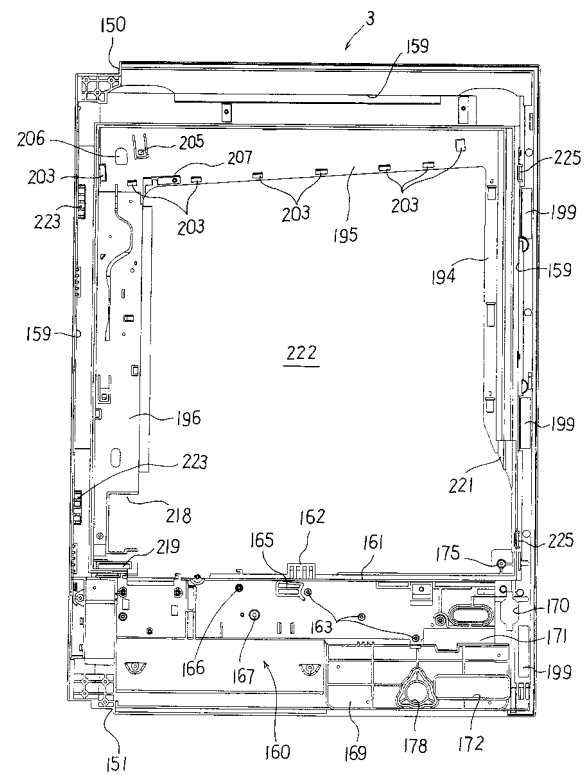
【図 3 1】



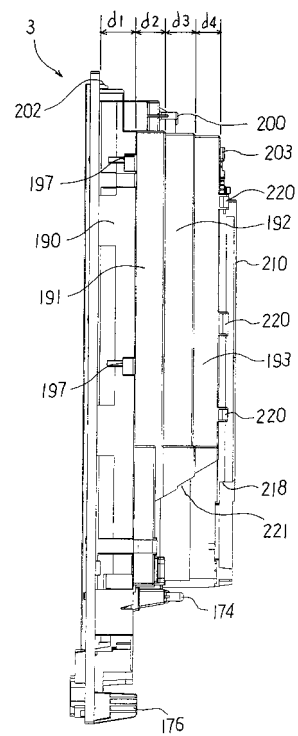
【図 3 2】



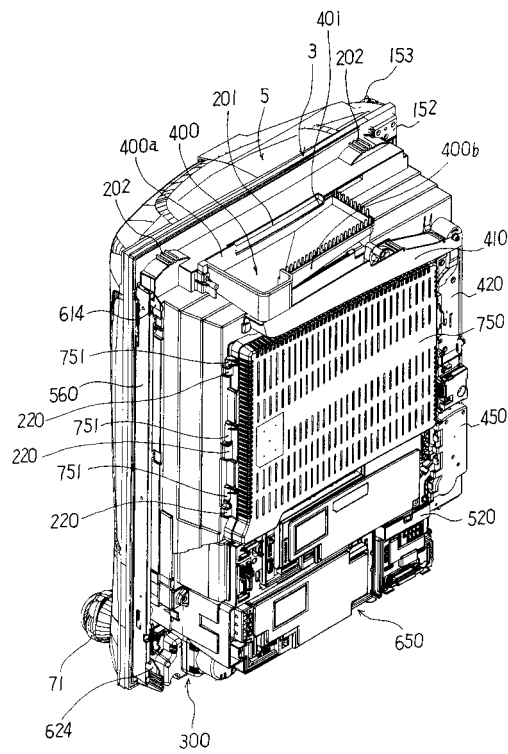
【図 3 4】



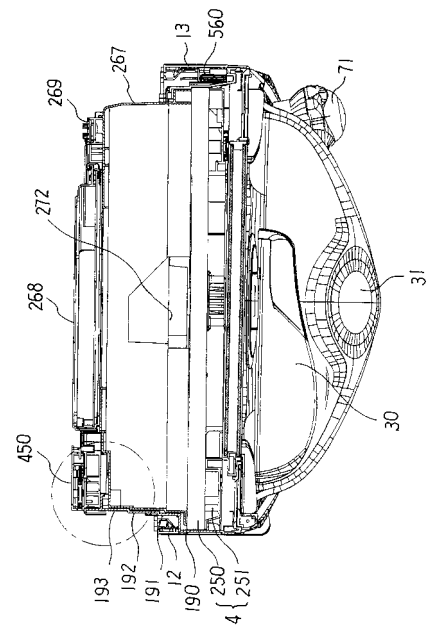
【図 3 6】



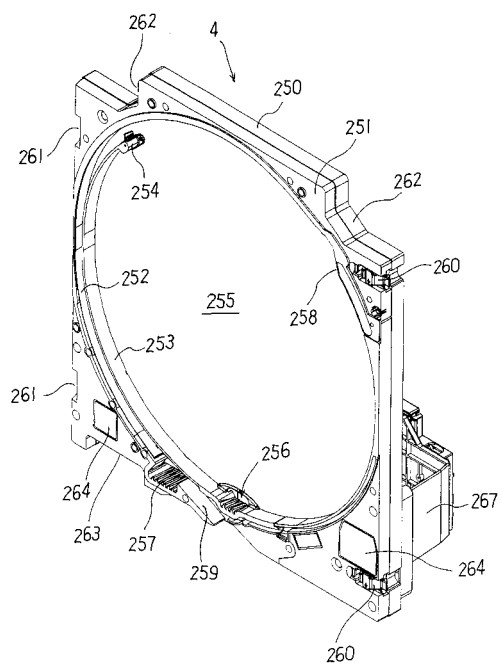
【図 4 1】



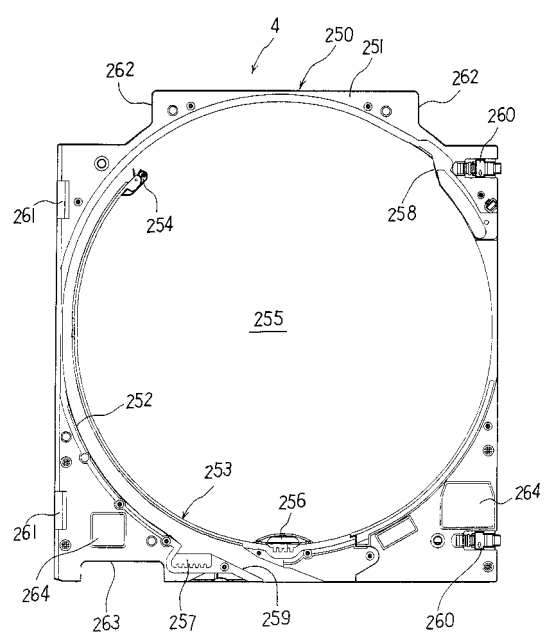
【図 4 2】



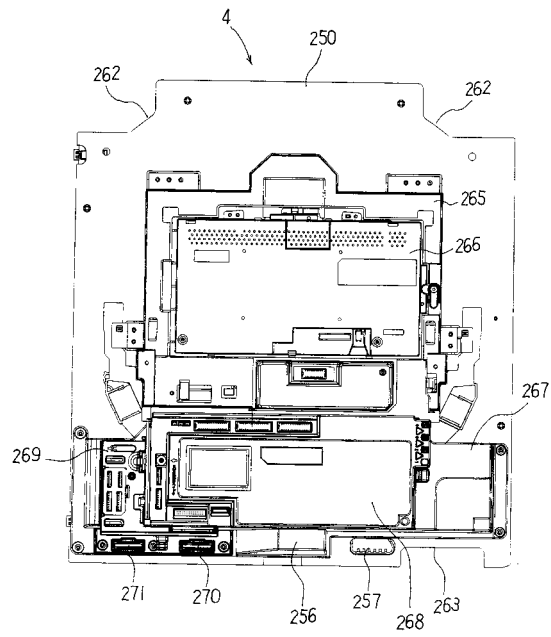
【図 4 3】



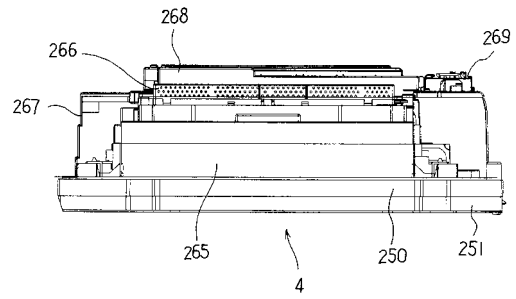
【図 4 4】



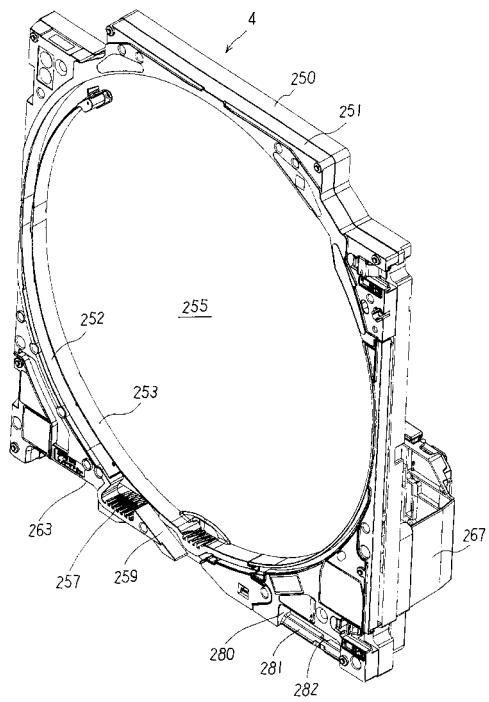
【図 4 5】



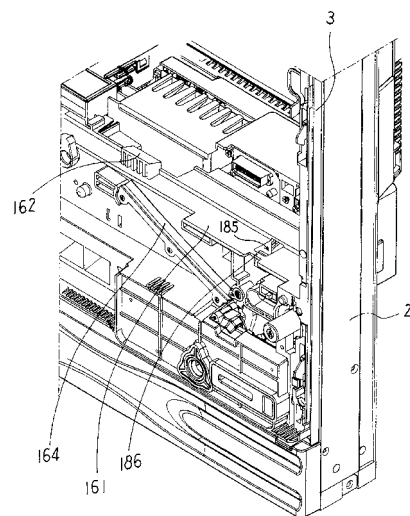
【図 4 6】



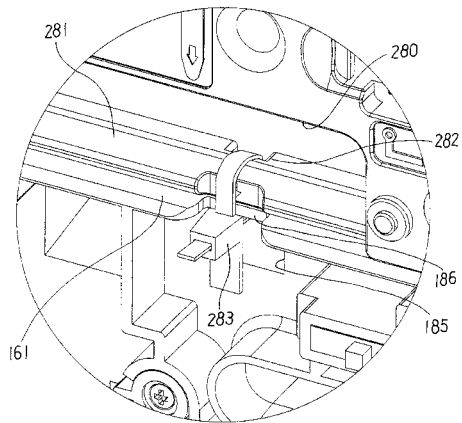
【図 4 7】



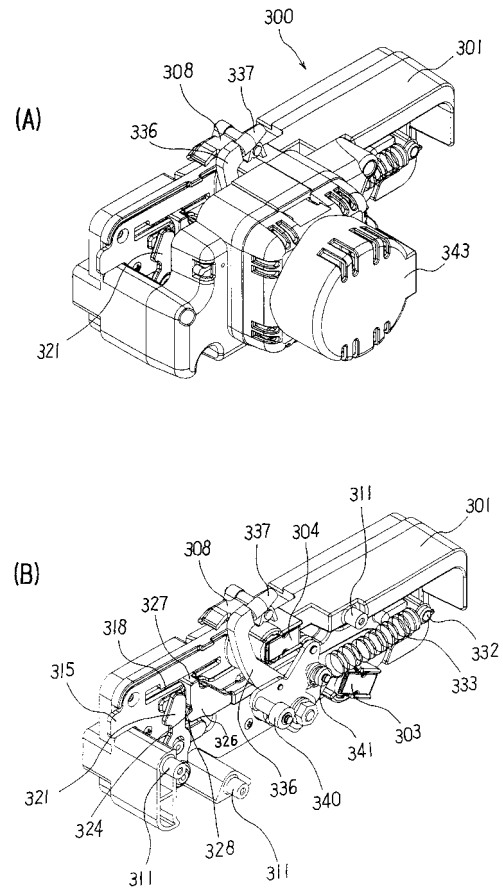
【図 4 8】



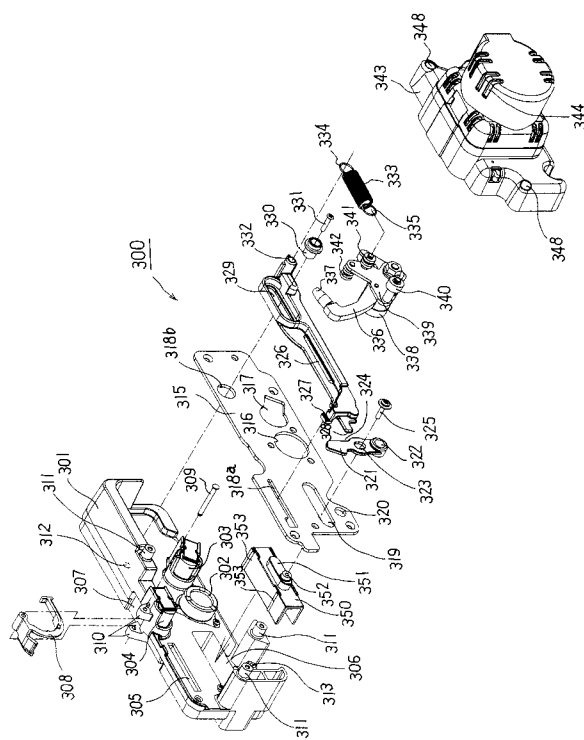
【図 49】



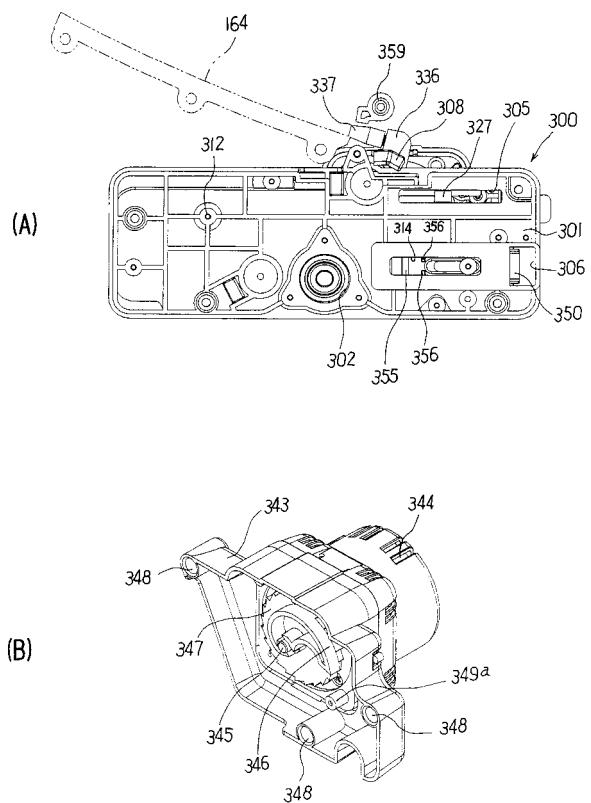
【図 50】



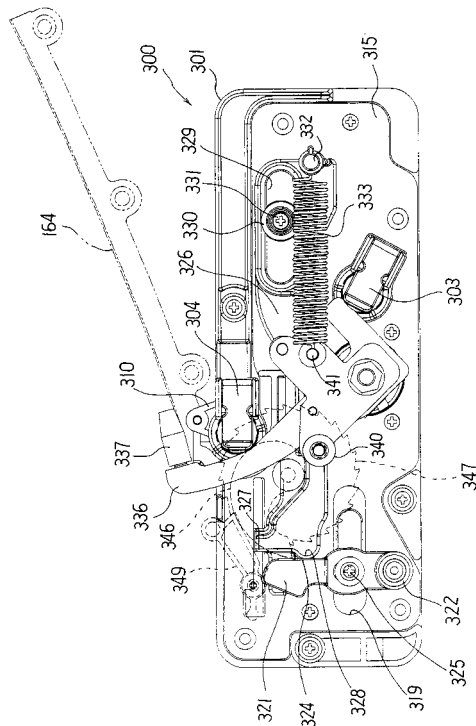
【図 5 1】



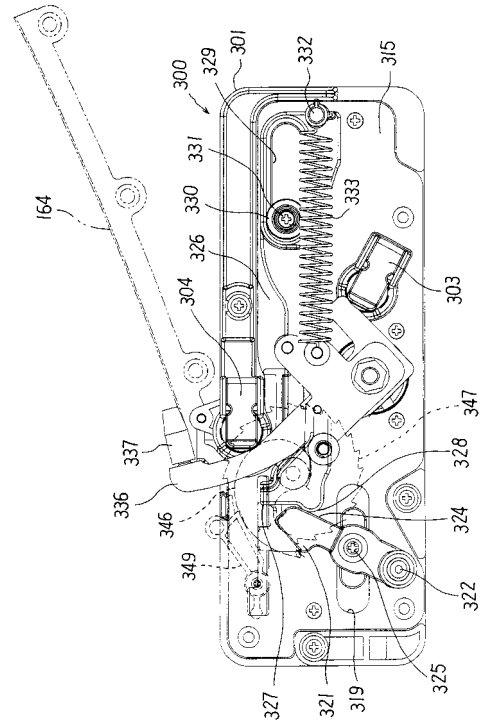
【図 5 2】



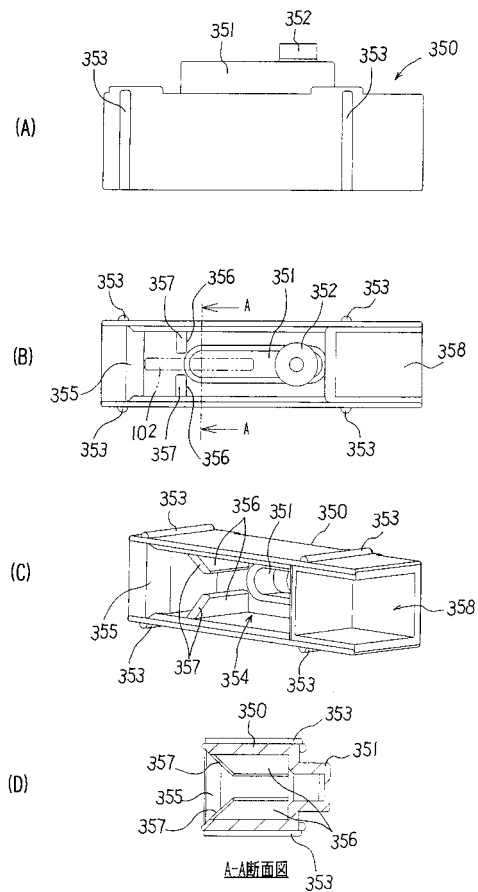
【図 5 3】



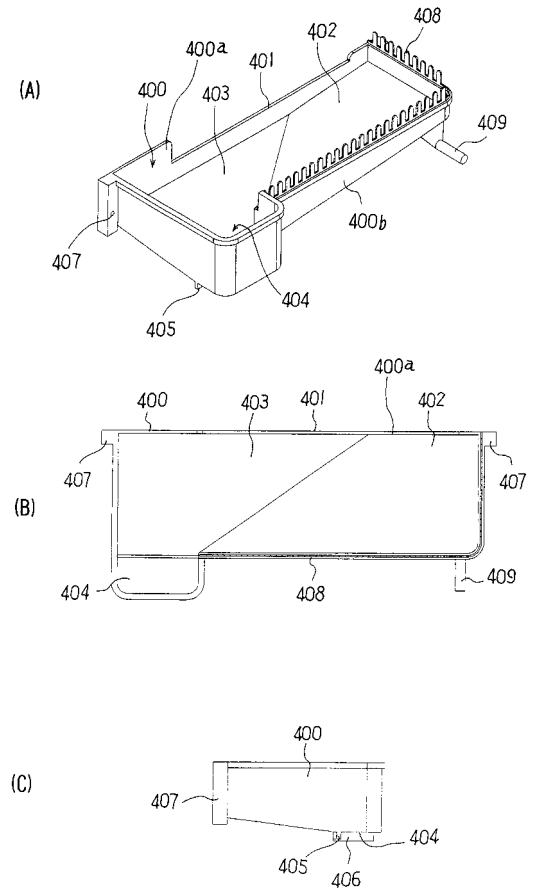
【図 5 4】



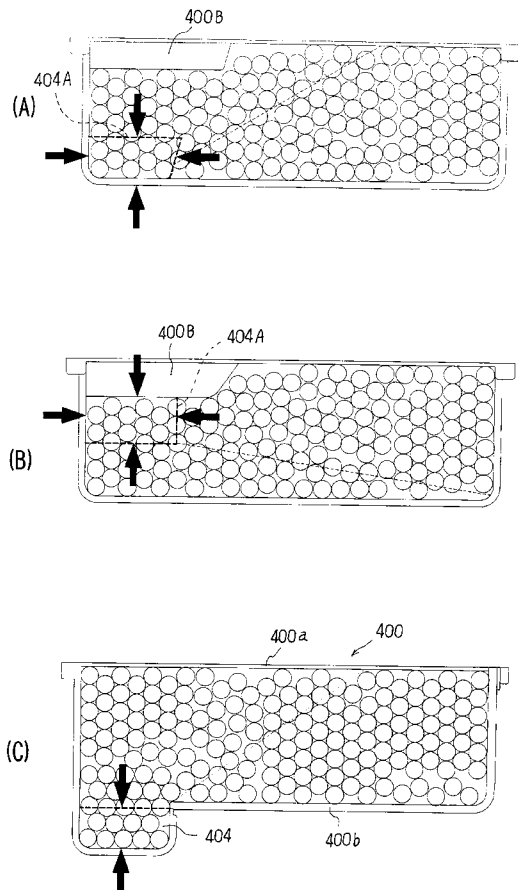
【図 5 5】



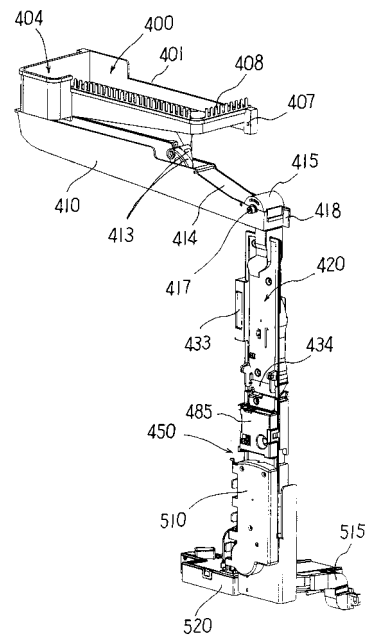
【図 5 6】



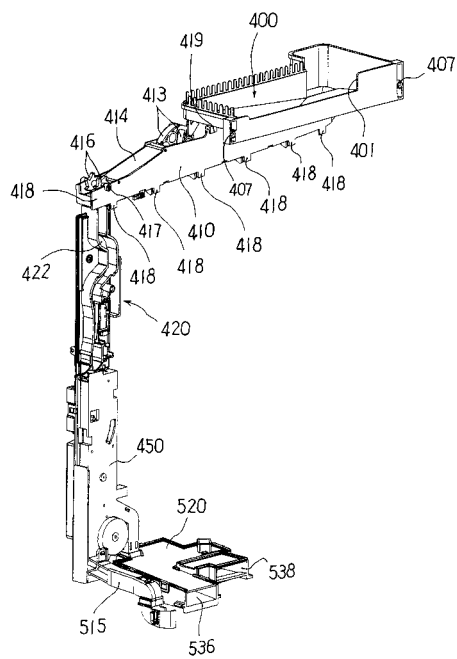
【図 57】



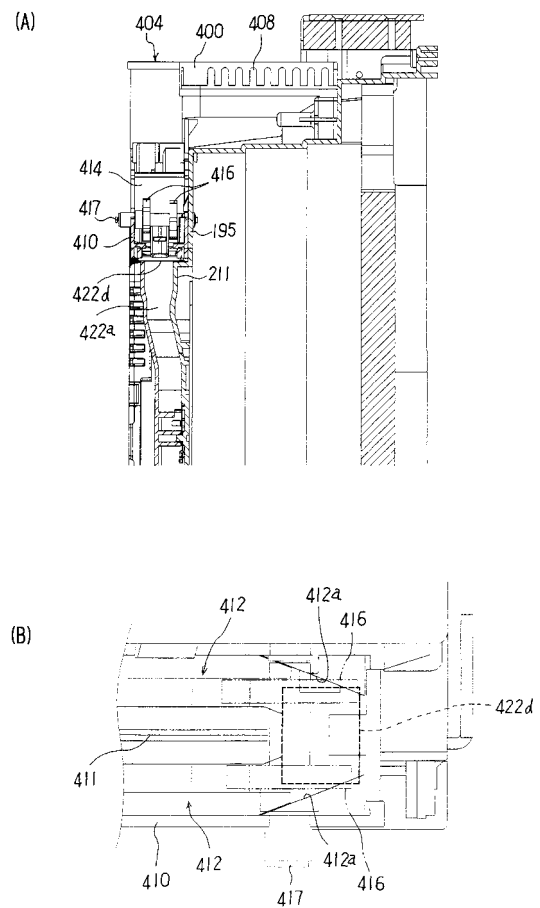
【図 58】



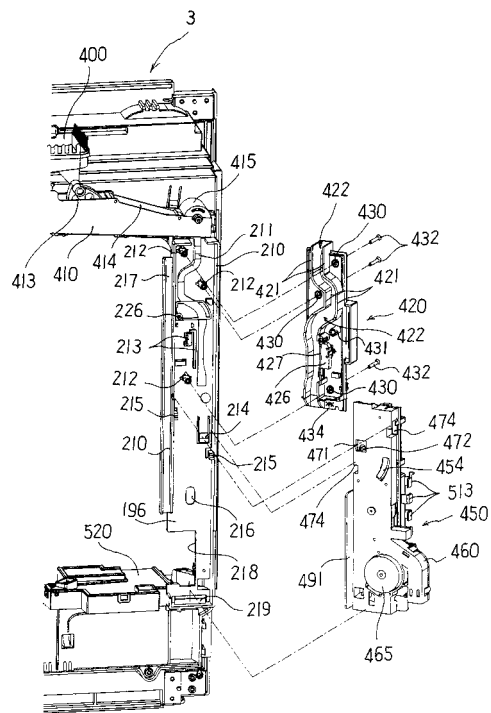
【図 59】



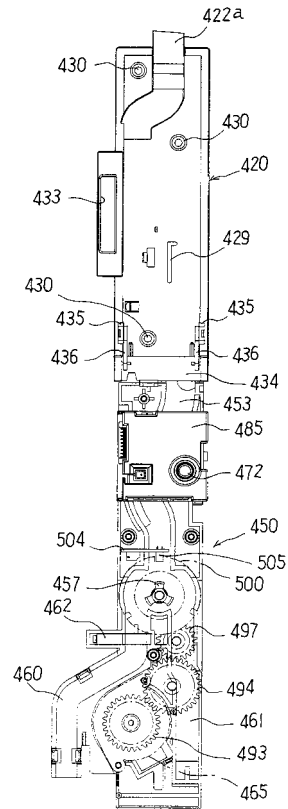
【図 60】



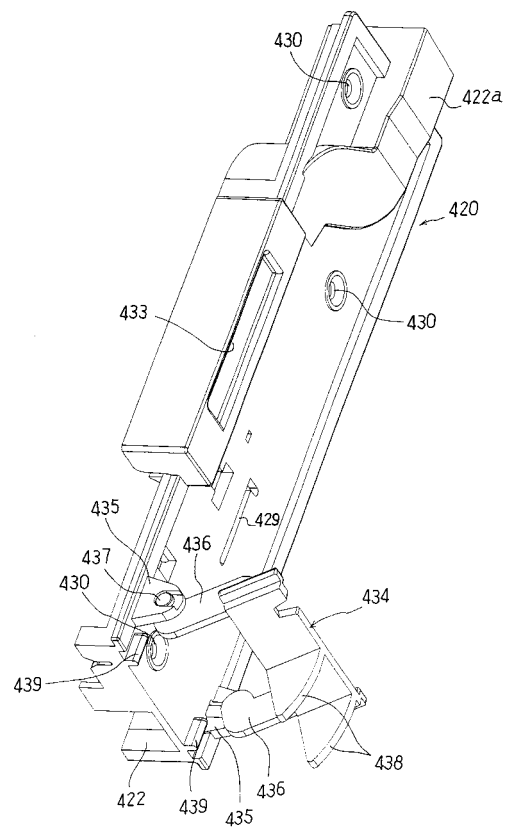
【図 6 1】



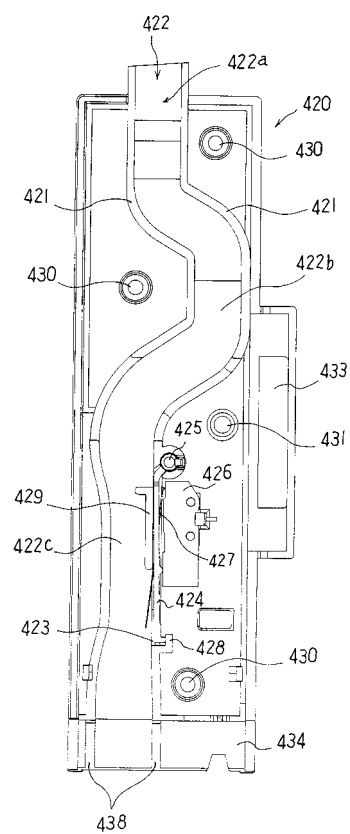
【図 6 2】



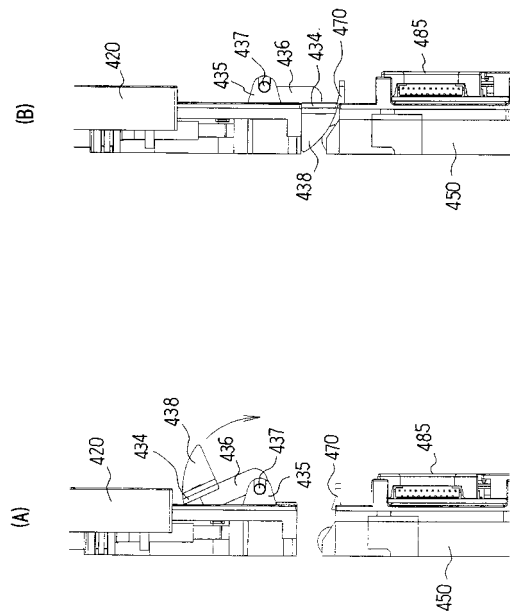
【図 6 3】



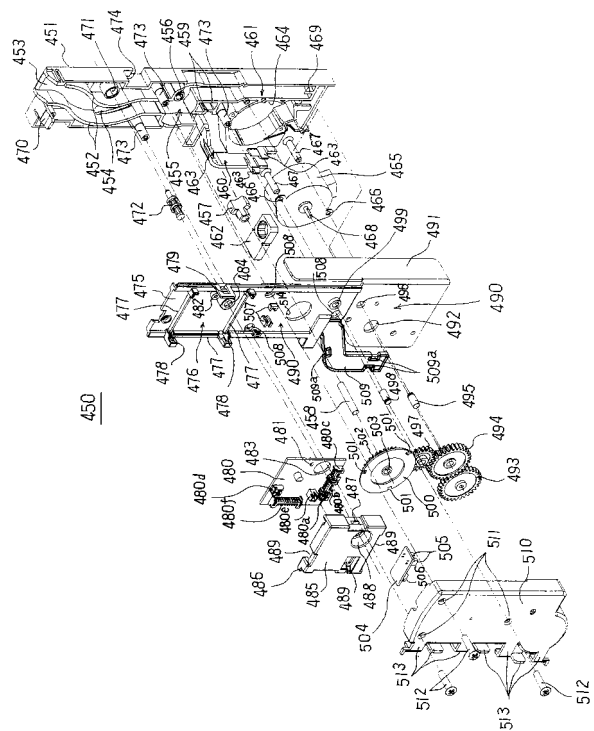
【図 6 4】



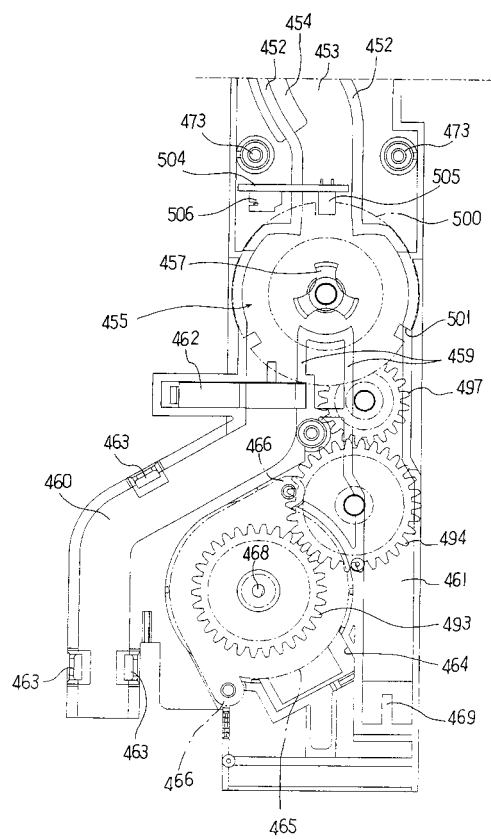
【図 6 5】



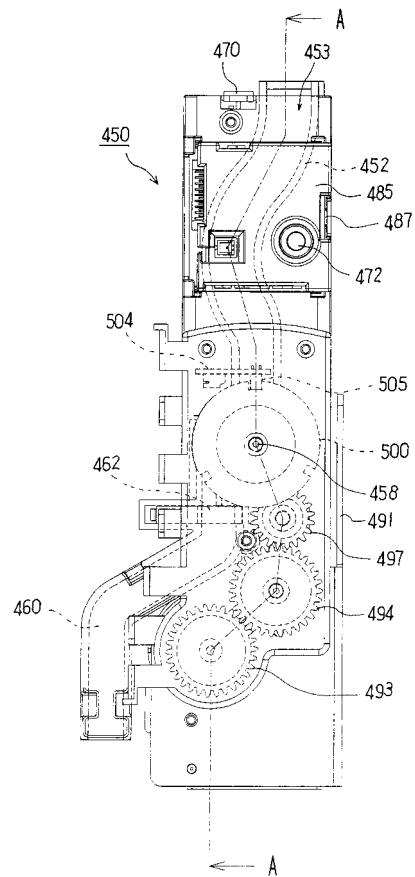
【図 6 6】



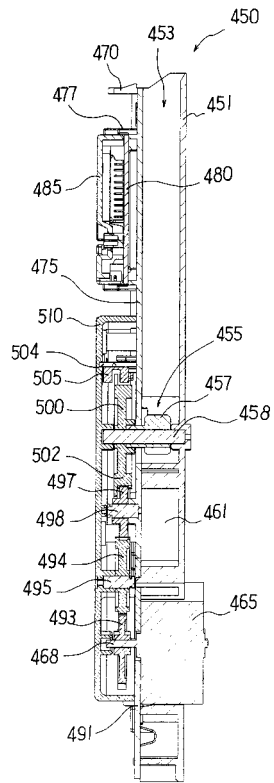
【図 6 7】



【図 6 8】

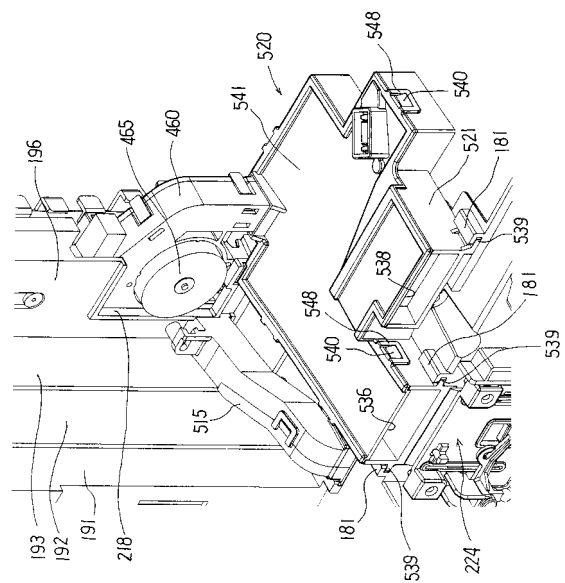


【図 69】

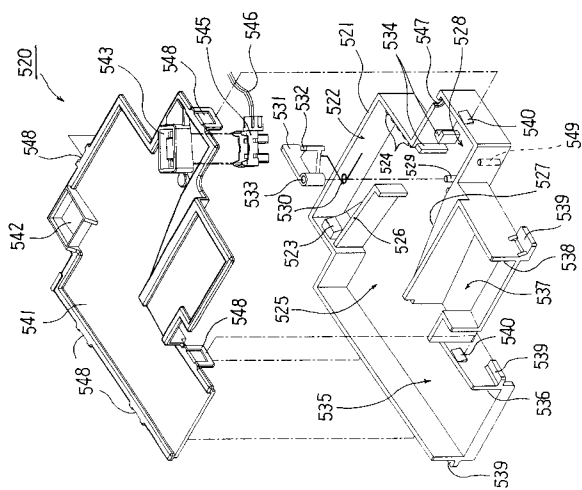


A-A断面図

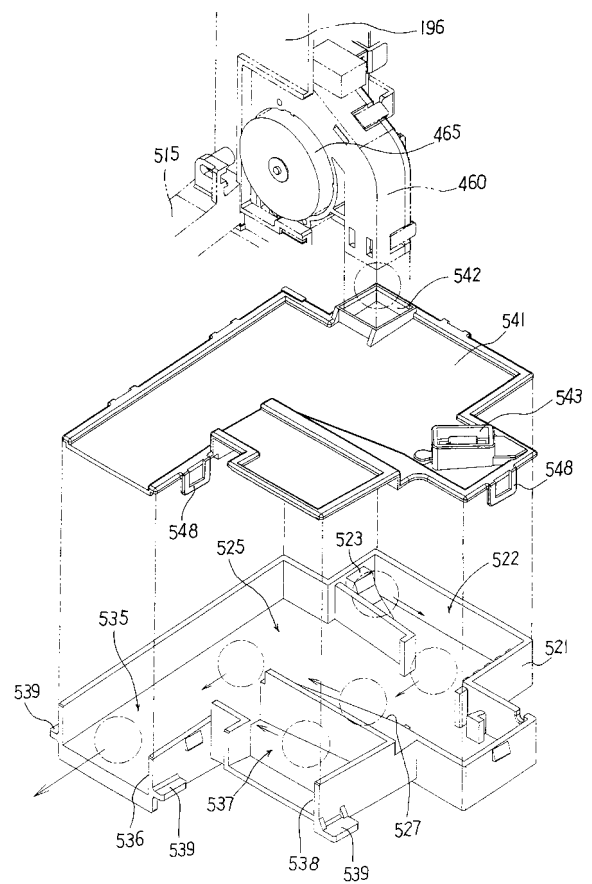
【図 70】



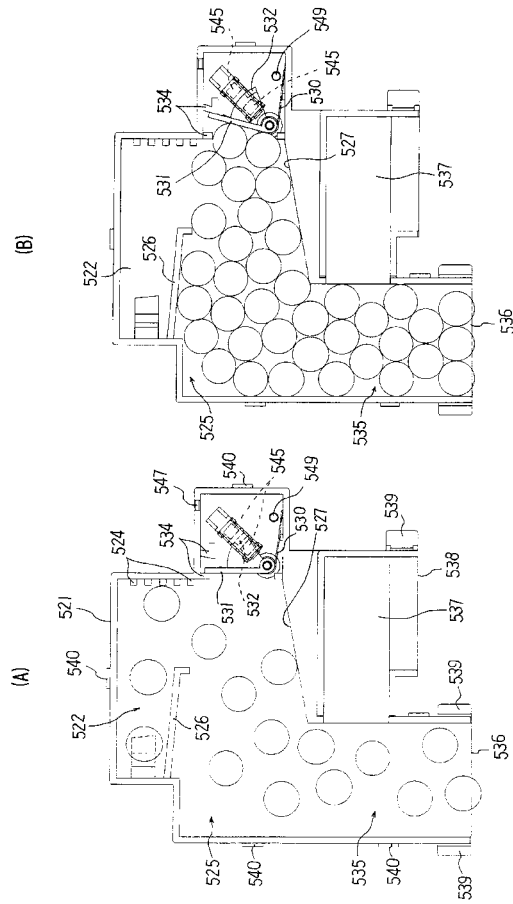
【図 71】



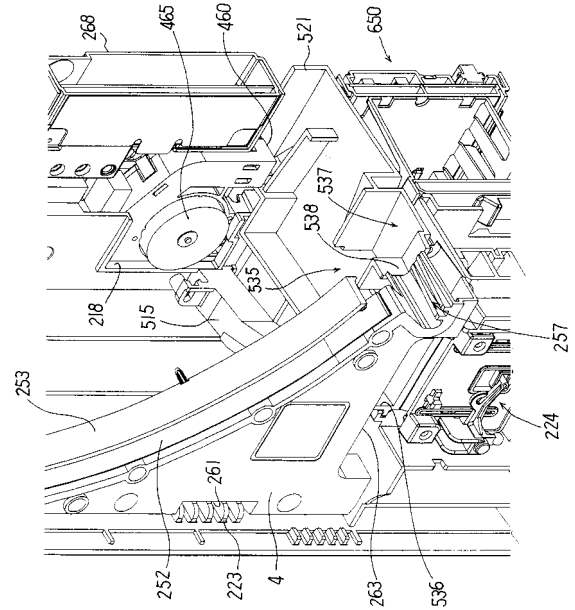
【図 72】



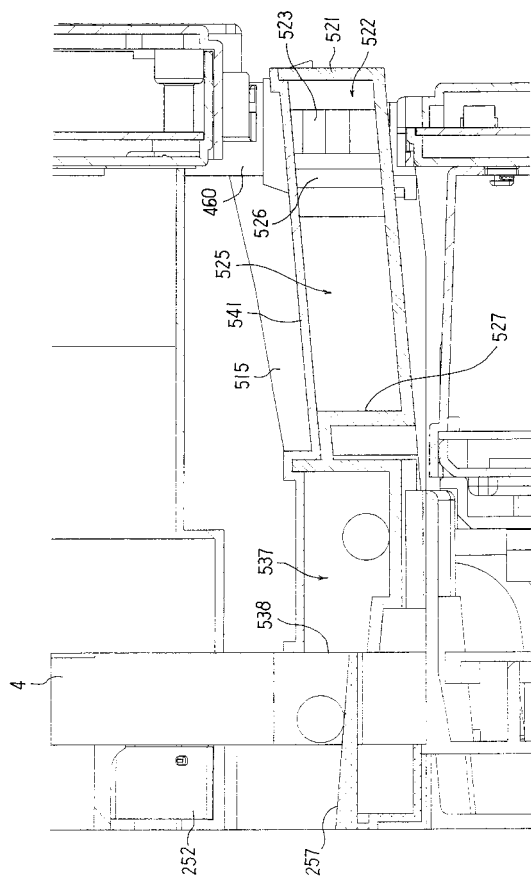
【図 7 3】



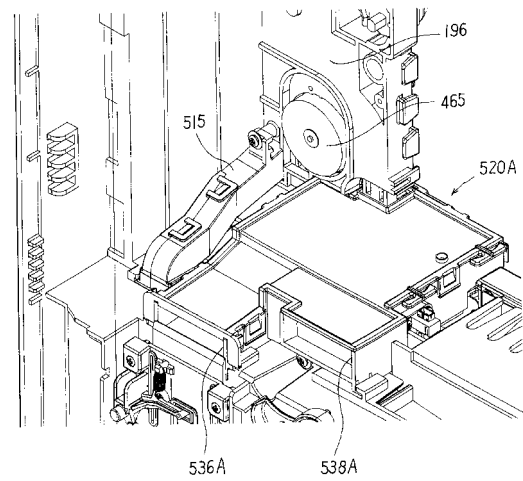
【図 7 4】



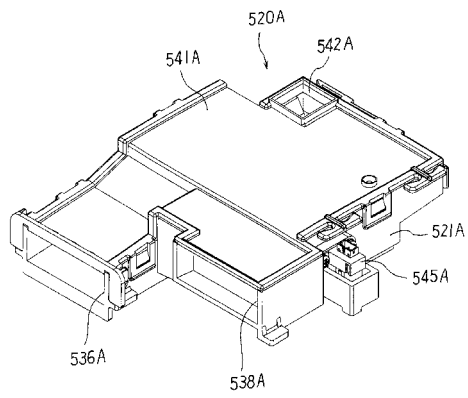
【図 7 5】



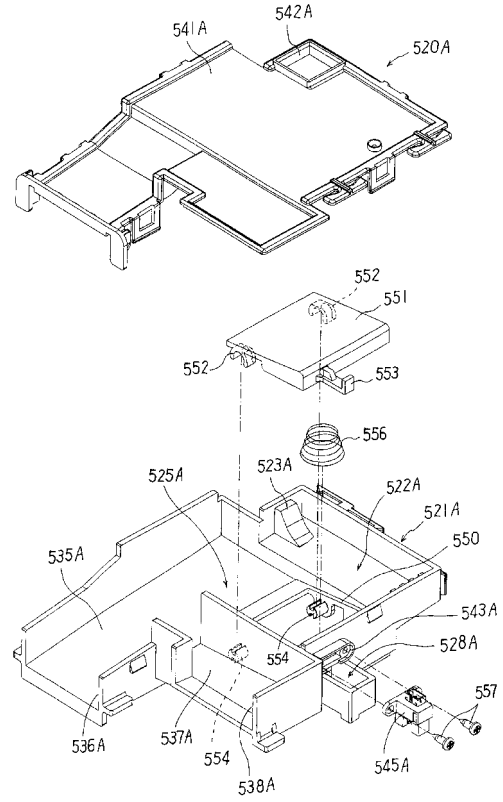
【図 7 6】



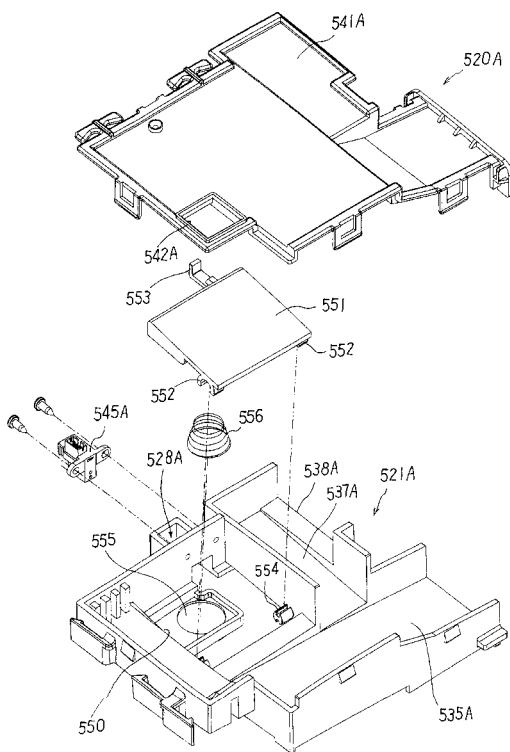
【図 77】



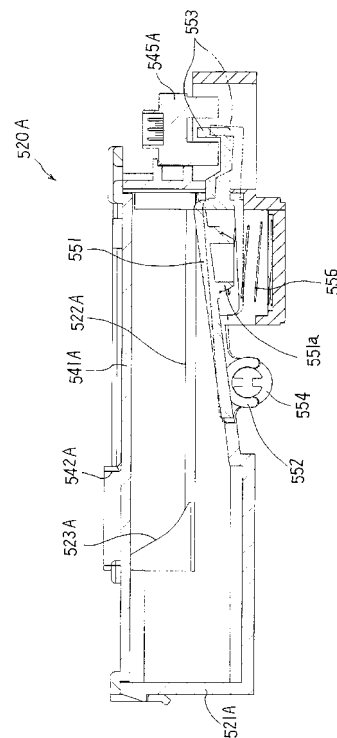
【図 78】



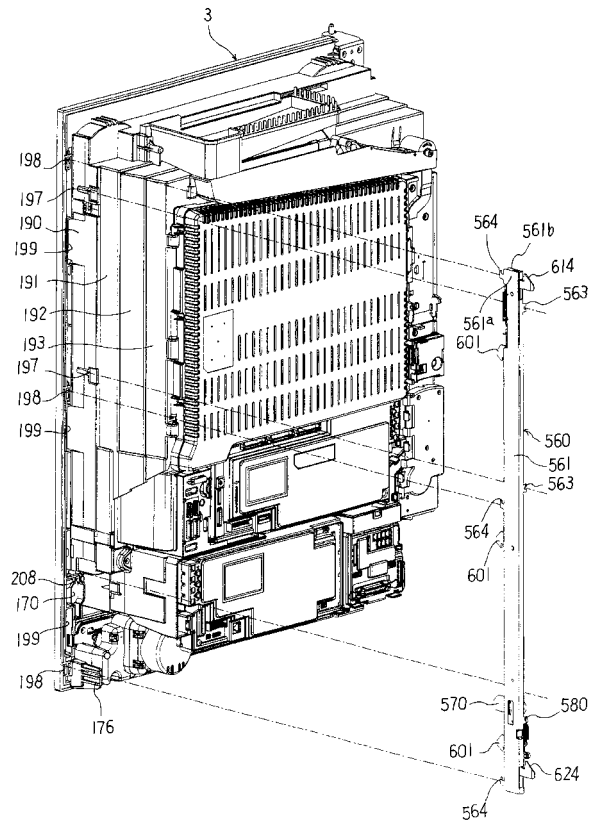
【図 79】



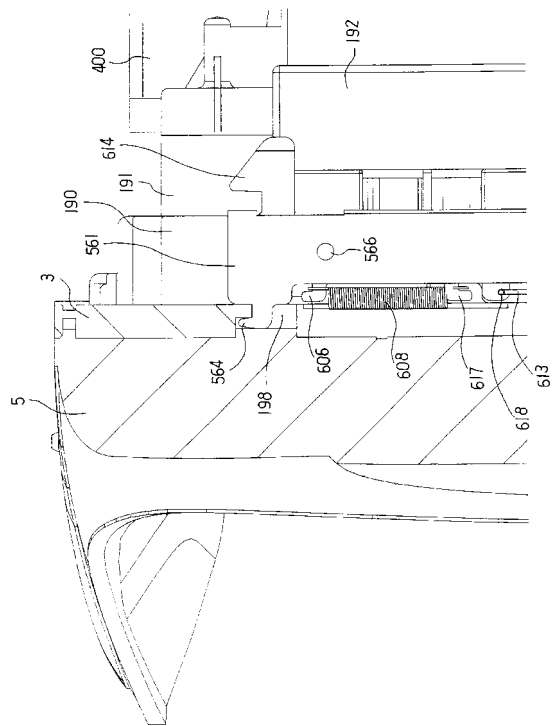
【図 80】



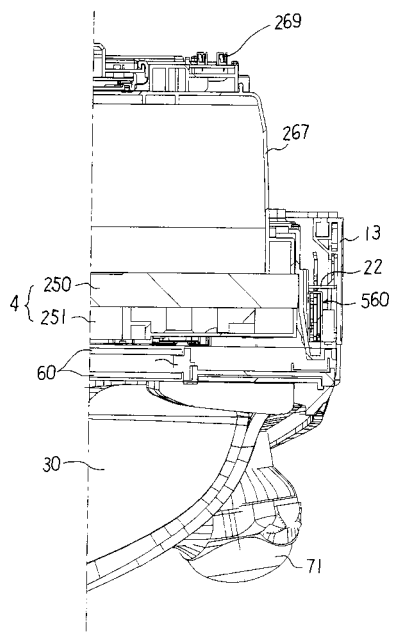
【図 8 1】



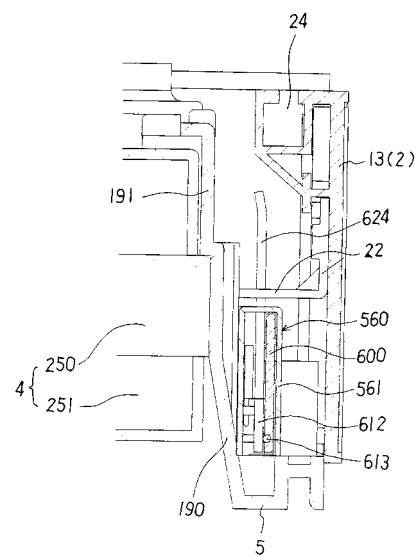
【図 8 2】



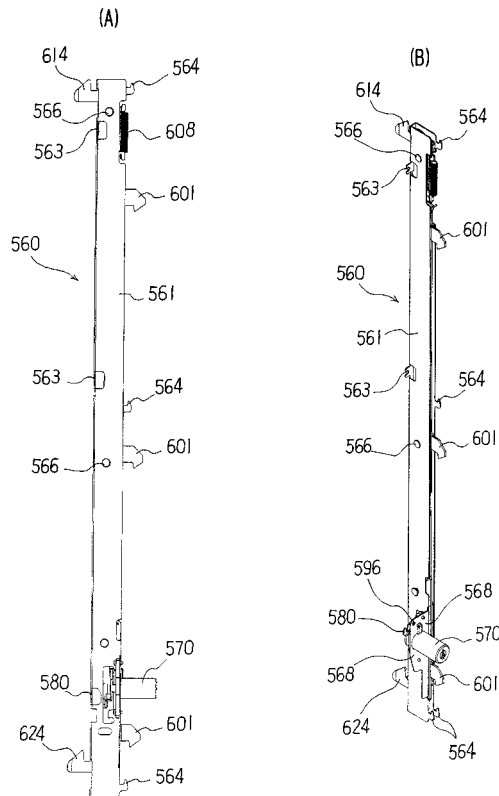
【図 8 3】



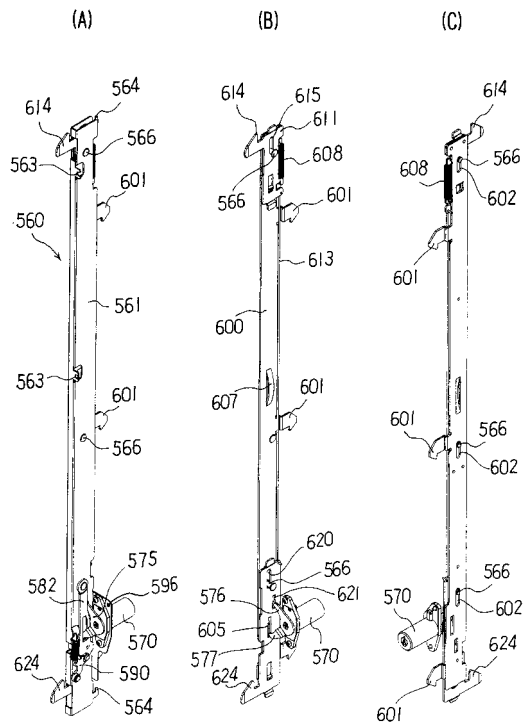
【図 8 4】



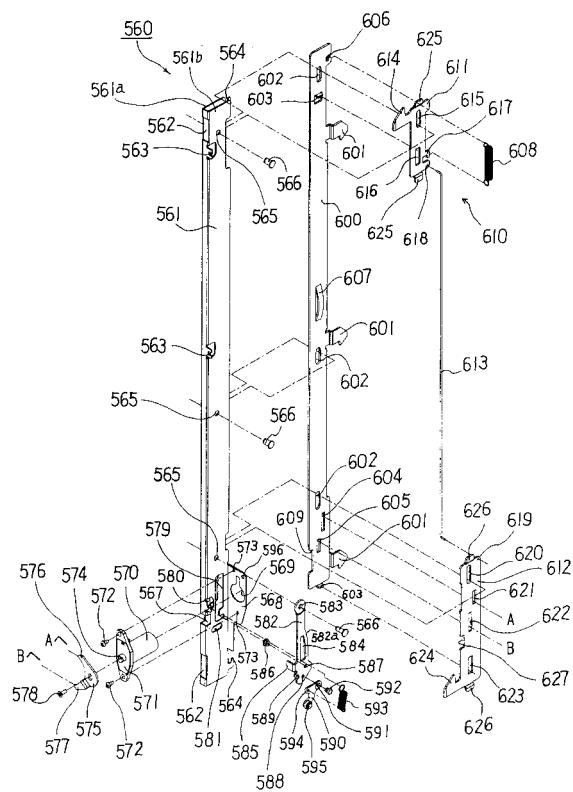
【図 8 5】



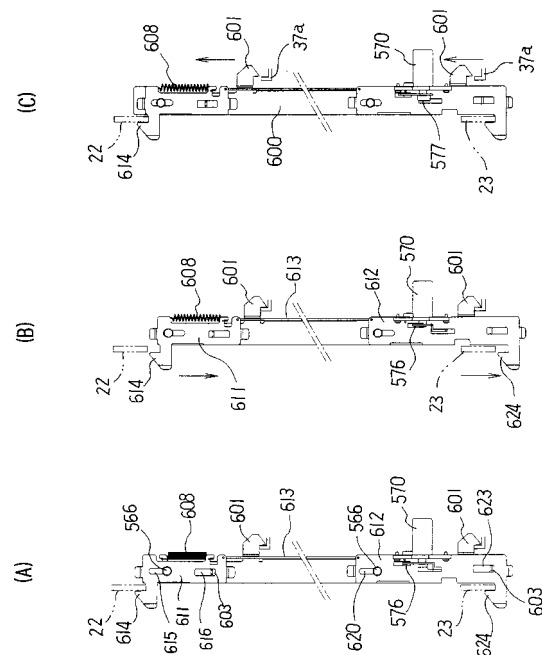
【図 8 6】



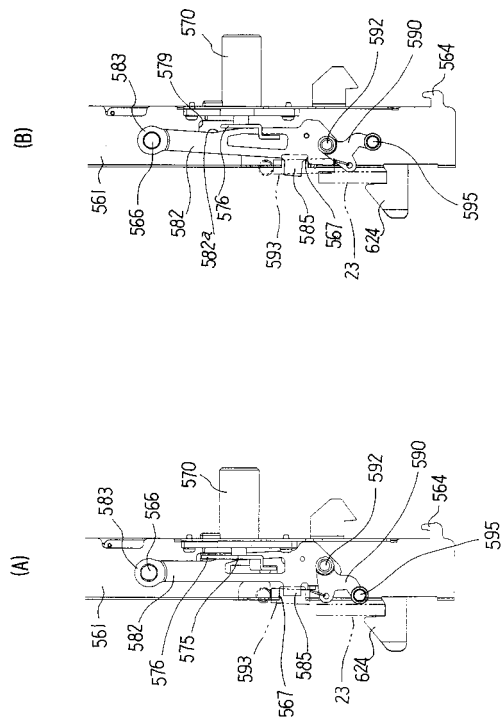
【図 8 7】



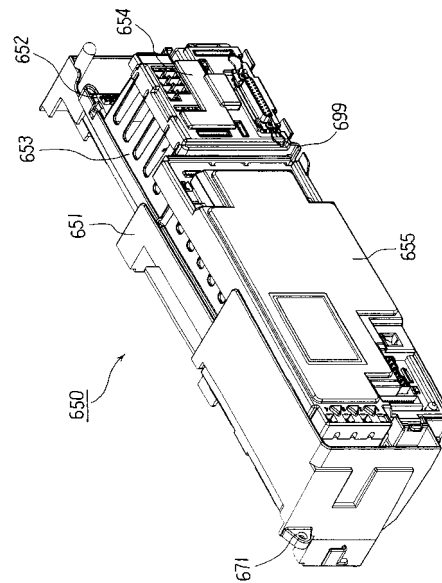
【図 8 8】



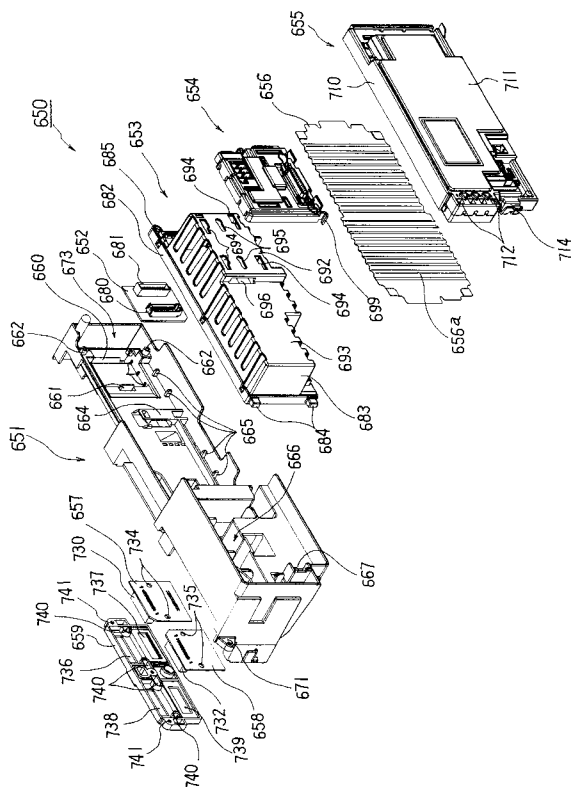
【図 89】



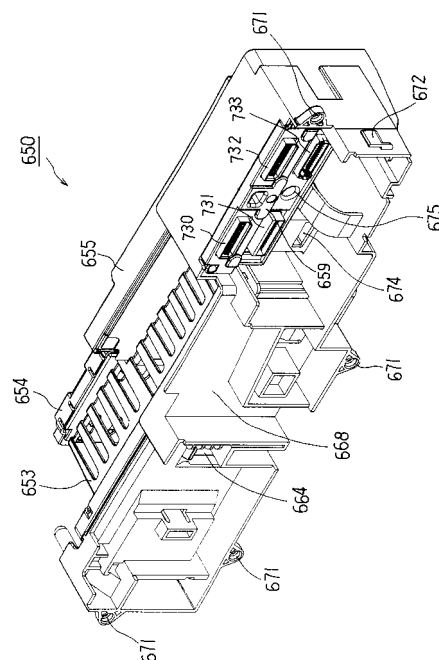
【図 90】



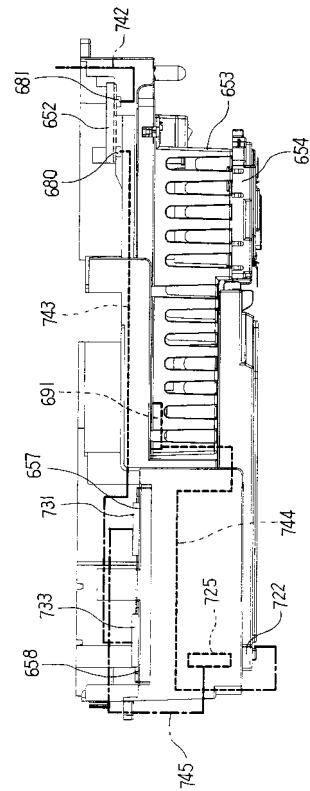
【図 91】



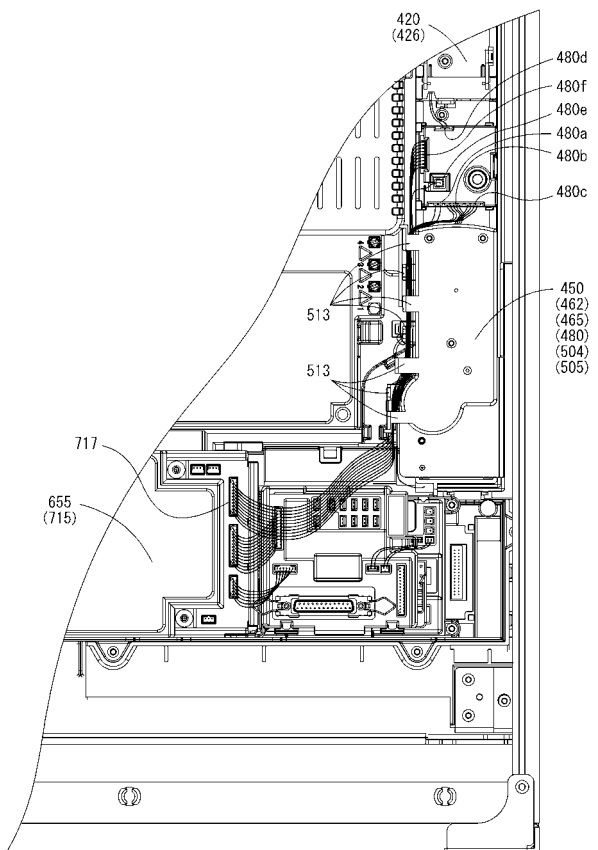
【図 92】



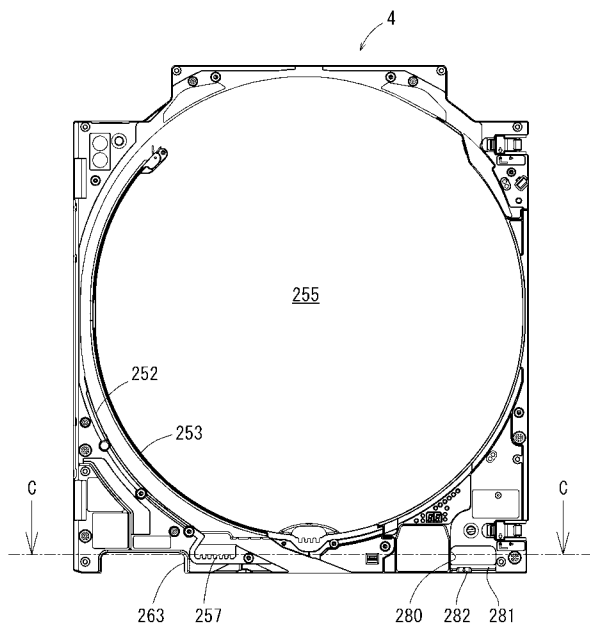
【図 9 8】



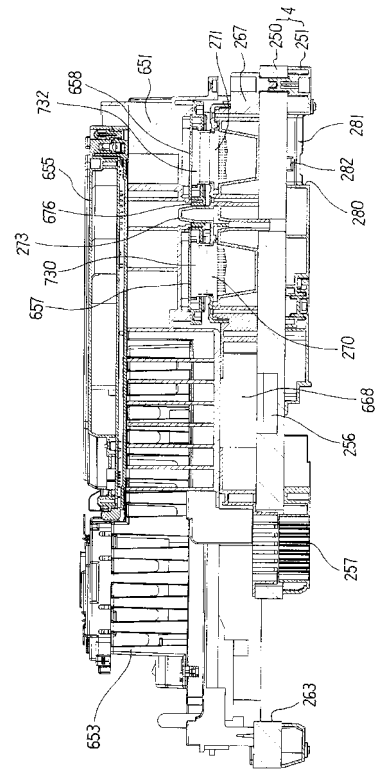
【☒ 1 0 0】



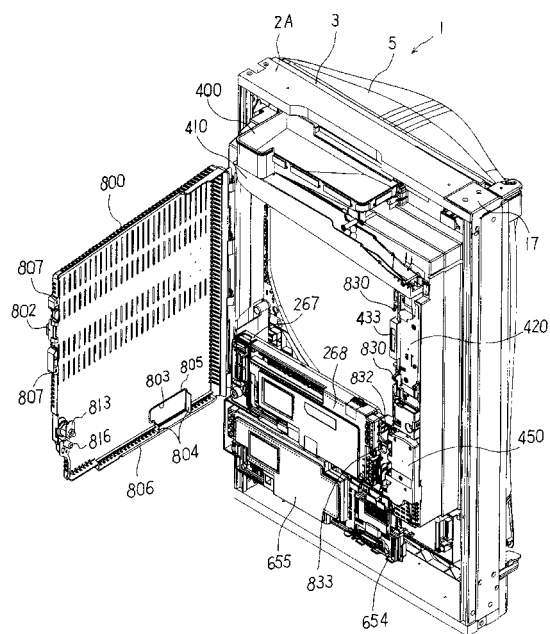
【図101】



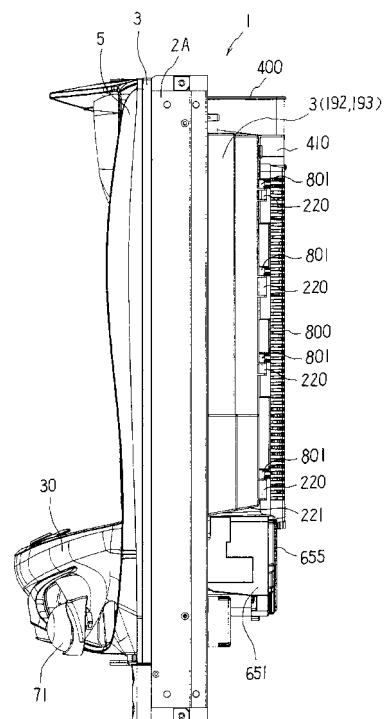
【図102】



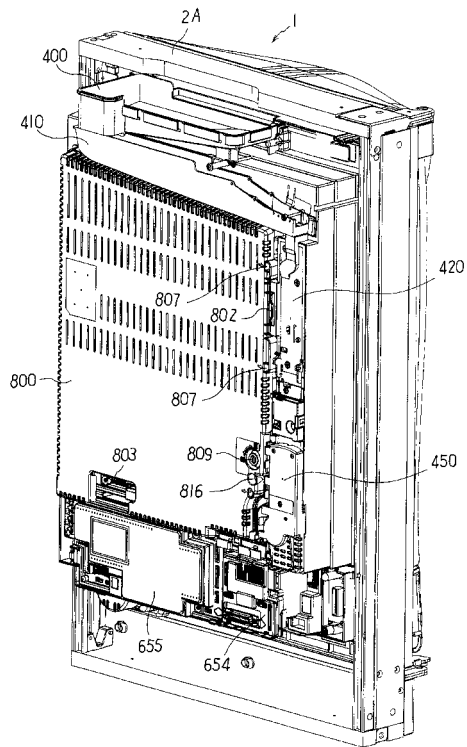
【図103】



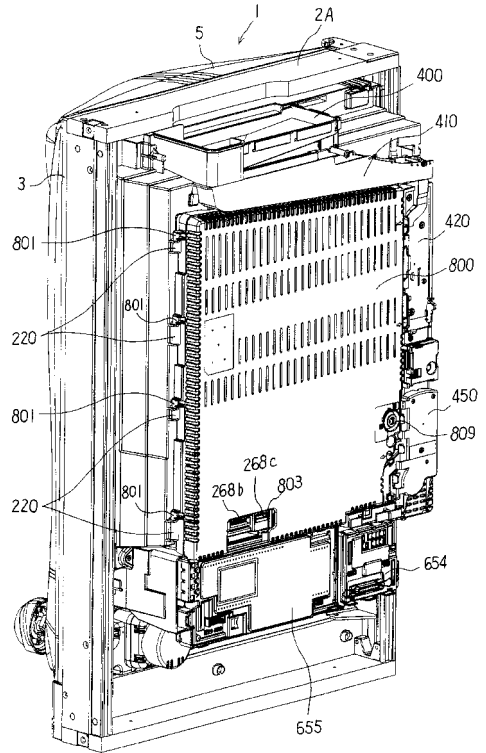
【図104】



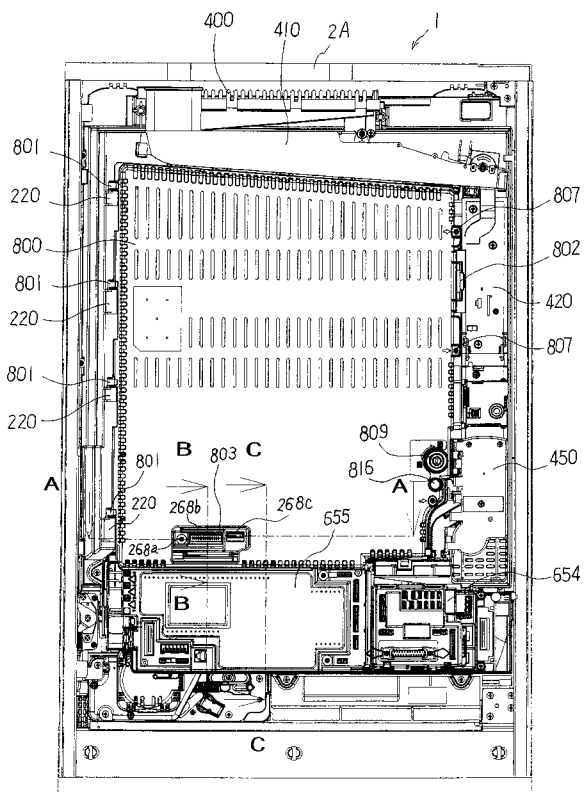
【図105】



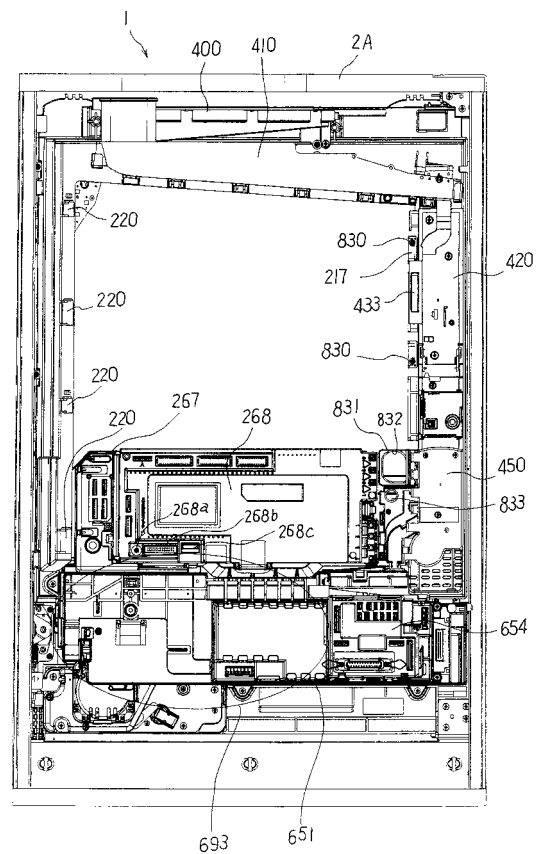
【図106】



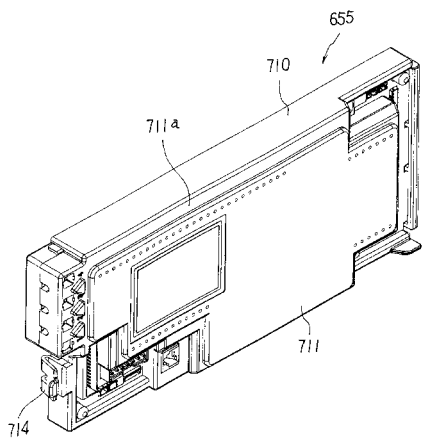
【図107】



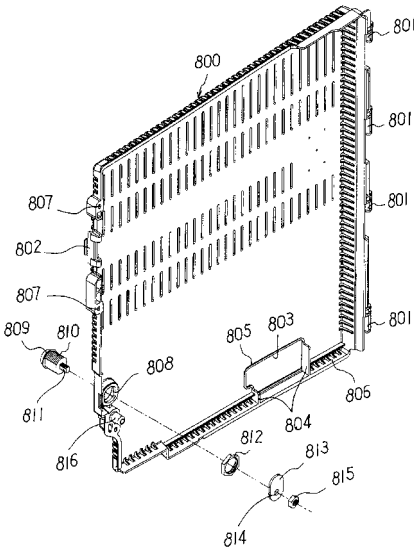
【図108】



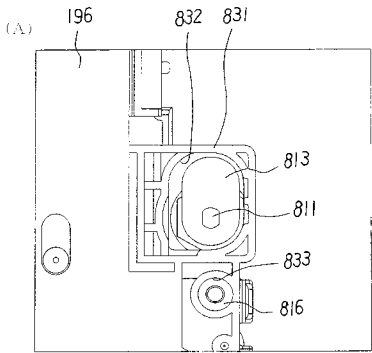
【図 1 0 9】



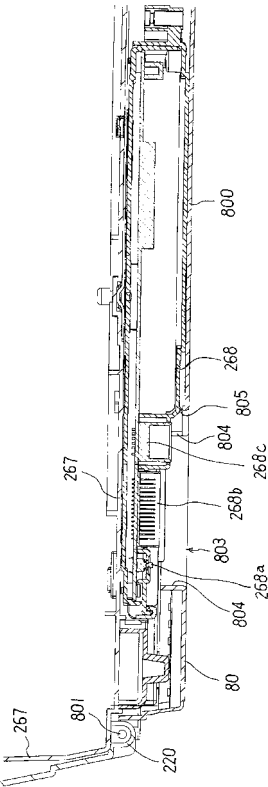
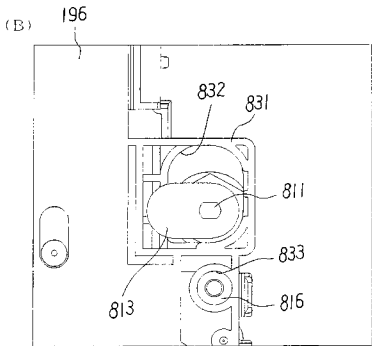
【図 1 1 0】



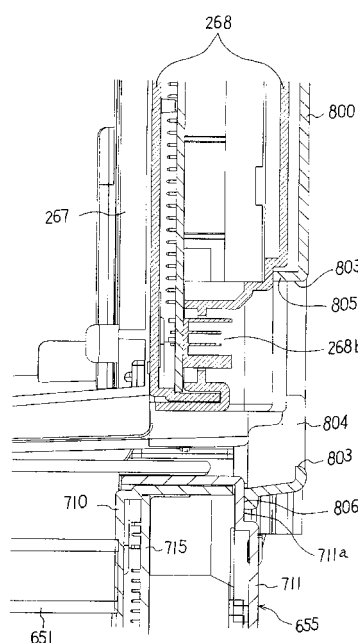
【図 1 1 1】



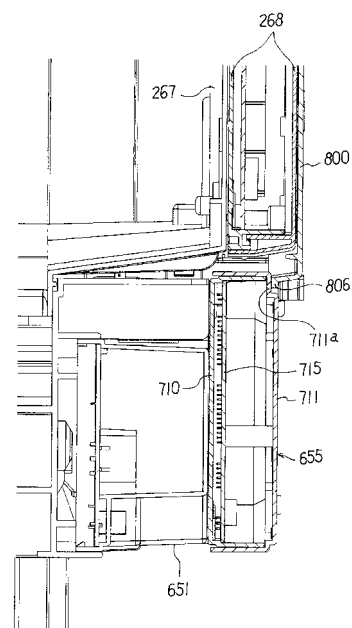
【図 1 1 2】



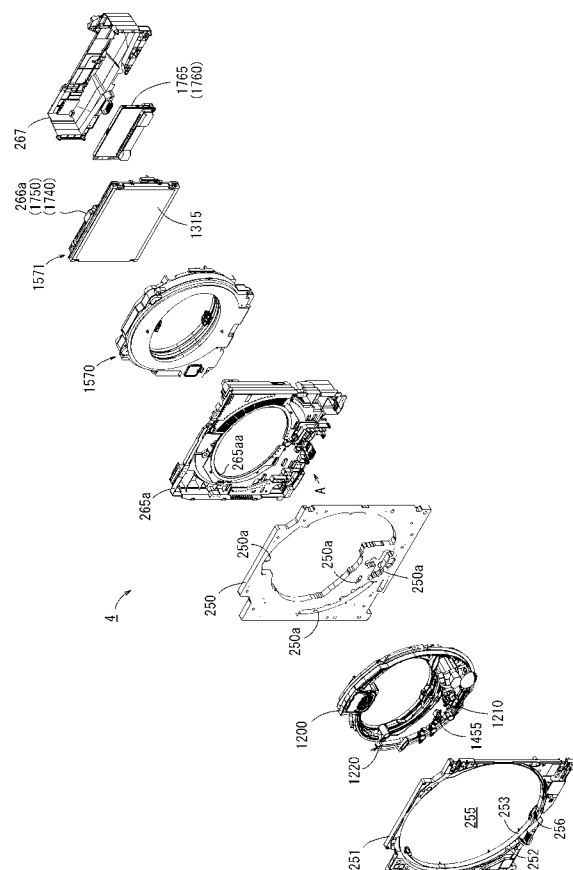
【图 1 1 3】



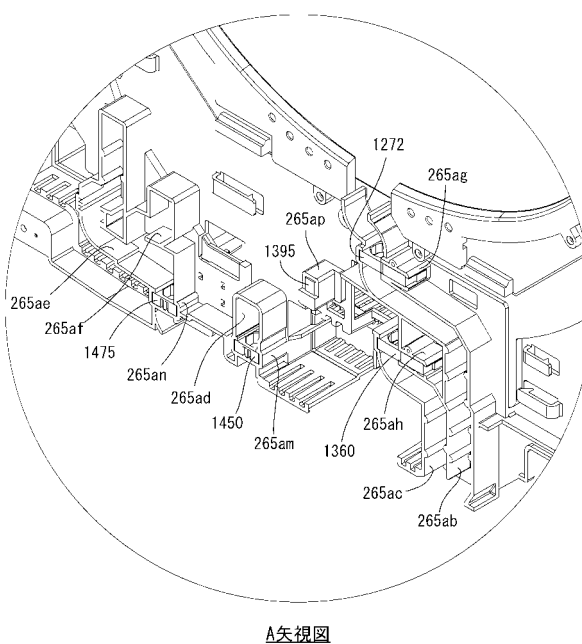
【図 1 1 4】



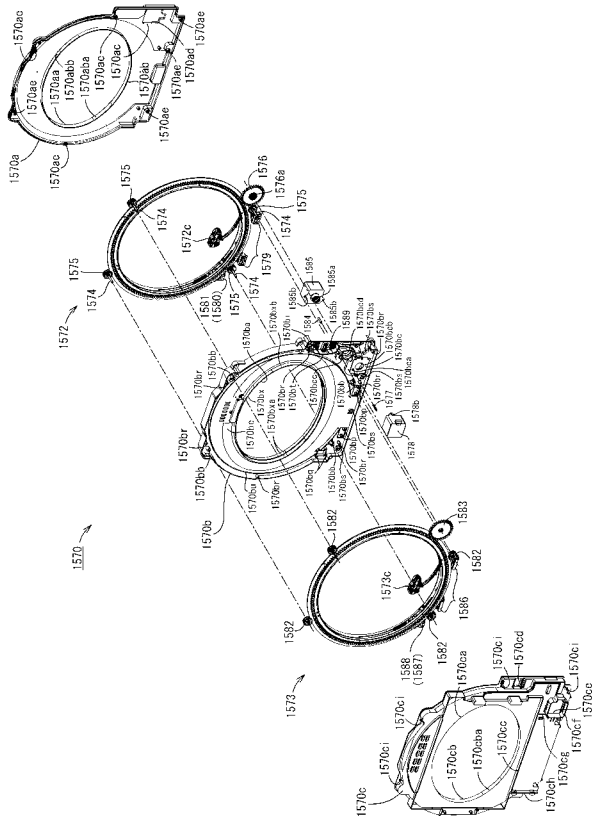
【図 1 1 5】



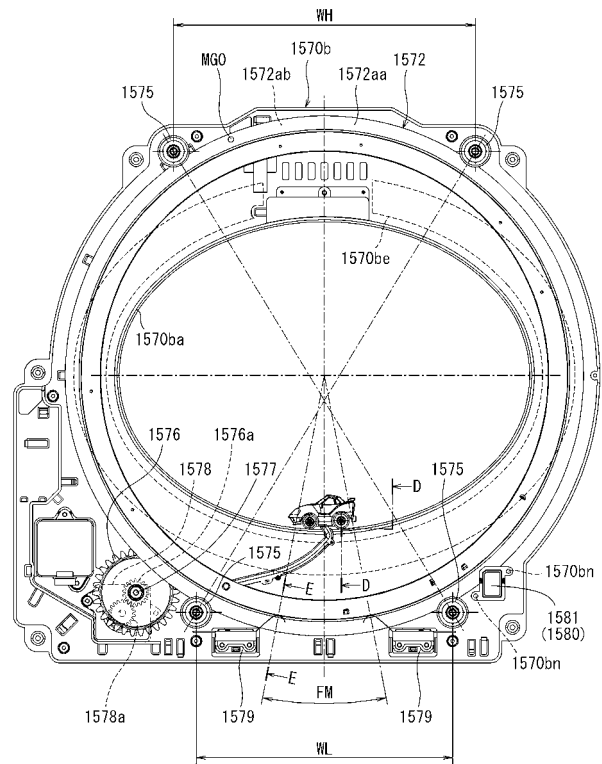
【図 1 1 6】



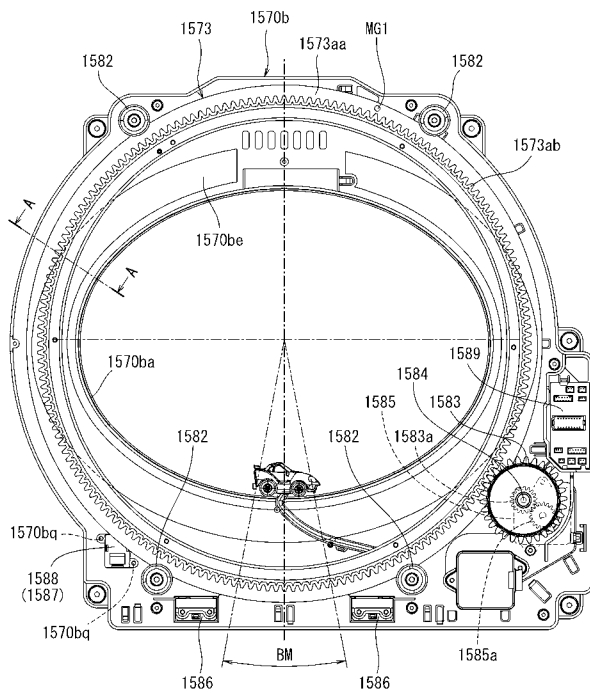
【 図 1 2 1 】



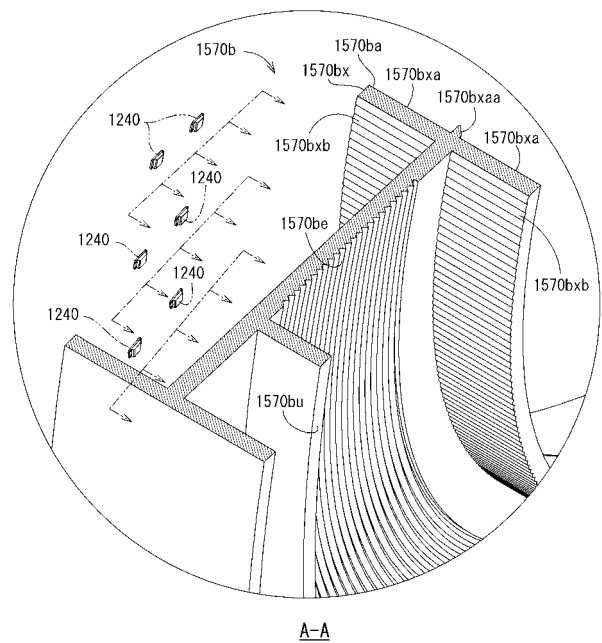
【図 1 2 2】



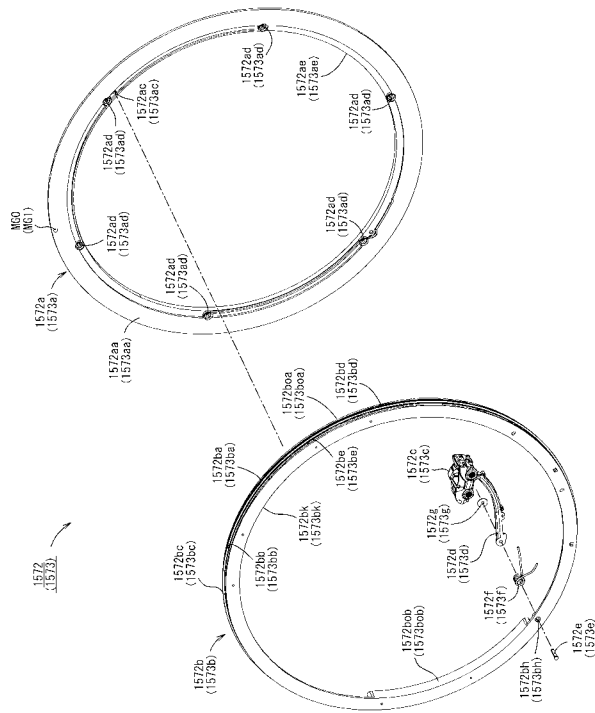
【図 1 2 3】



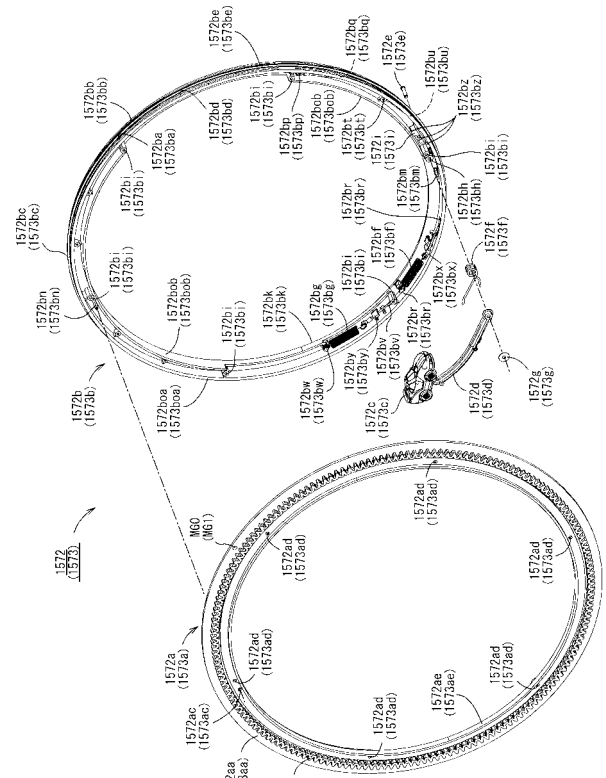
【図 1 2 4】



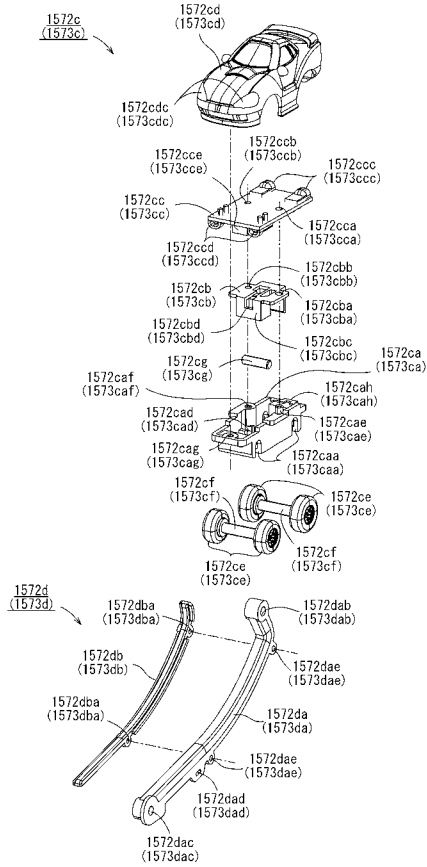
【図 125】



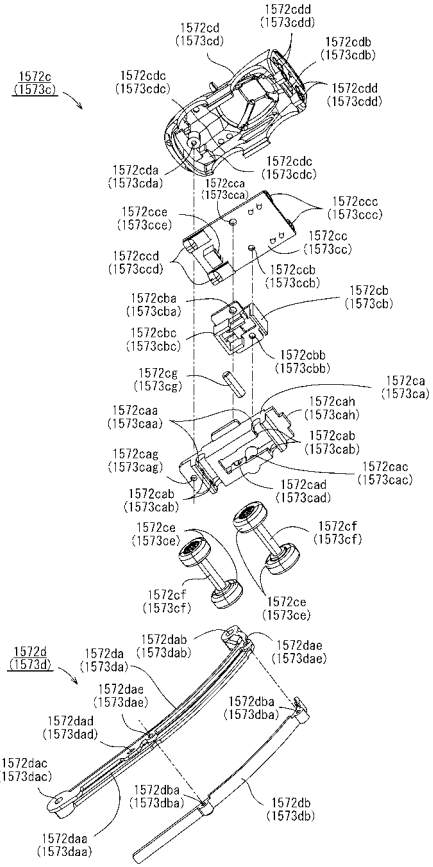
【図 126】



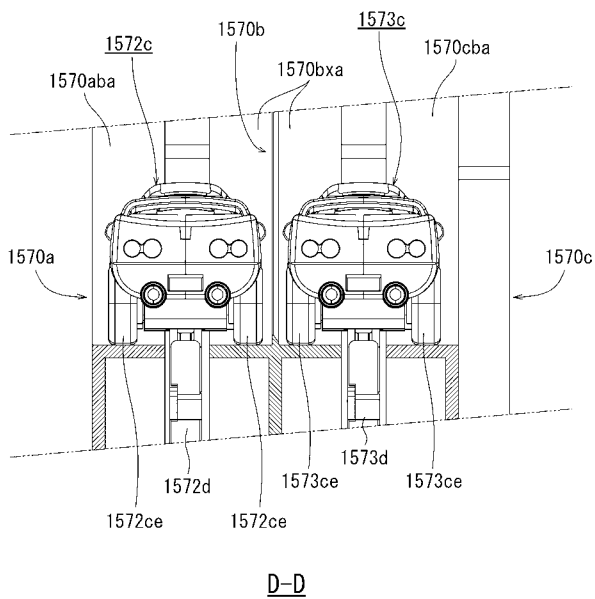
【図 129】



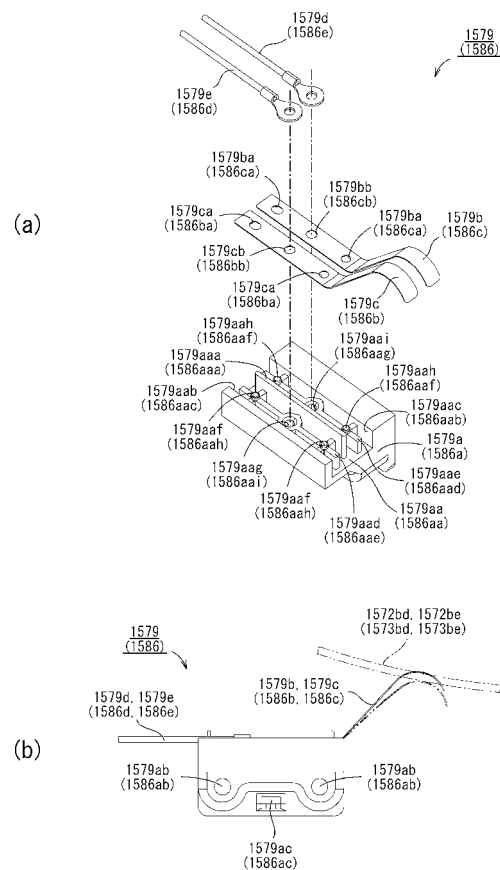
【図 130】



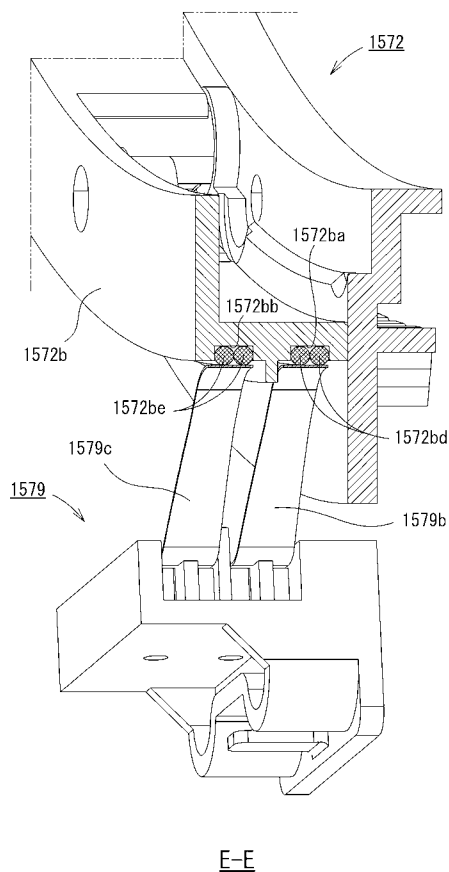
【図 131】



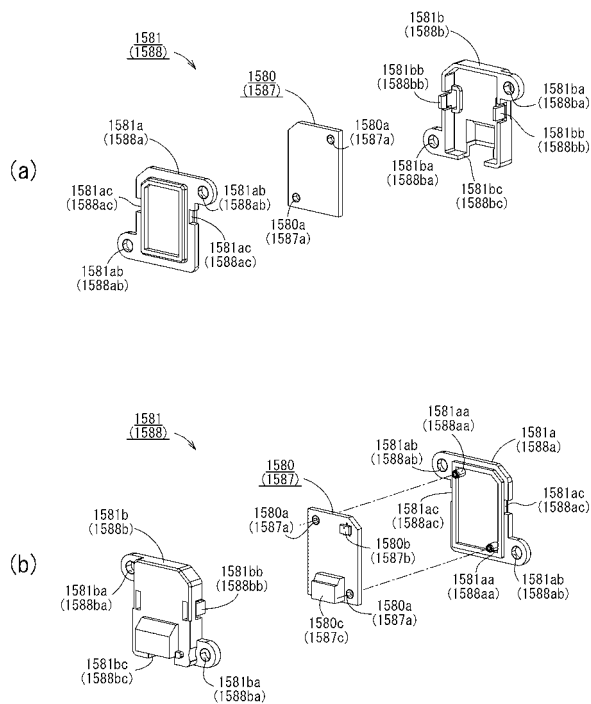
【図 132】



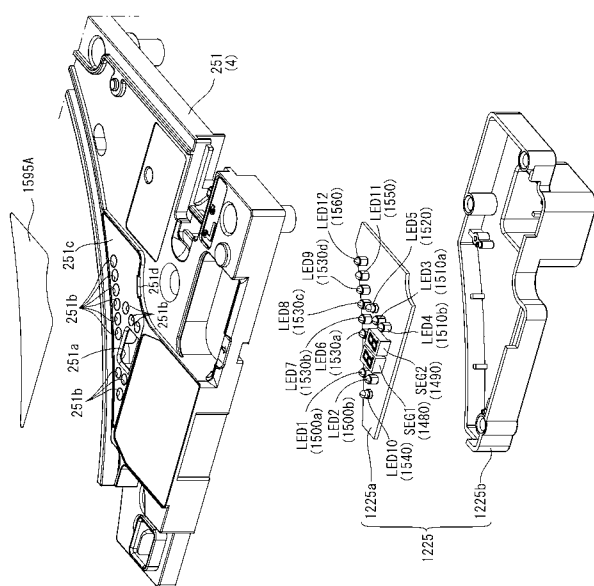
【図 1 3 3】



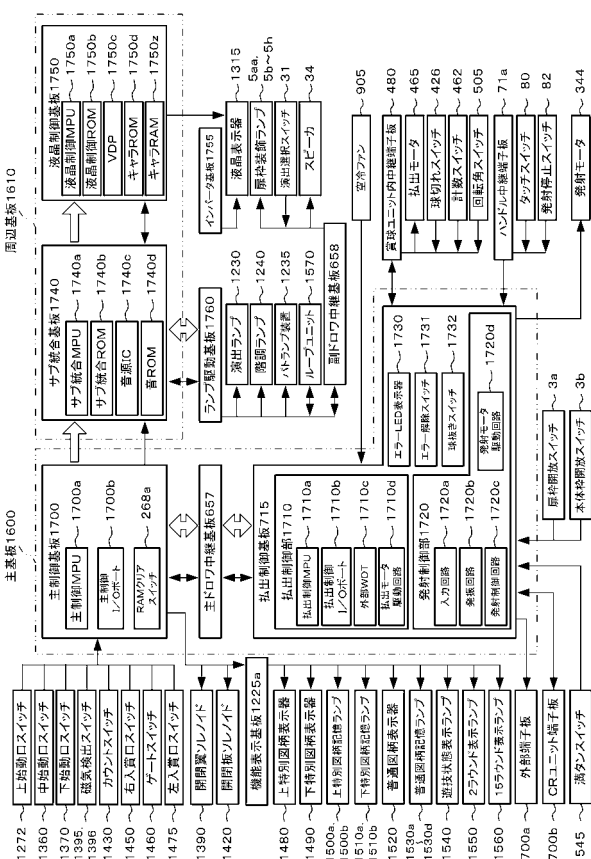
【図 1 3 4】



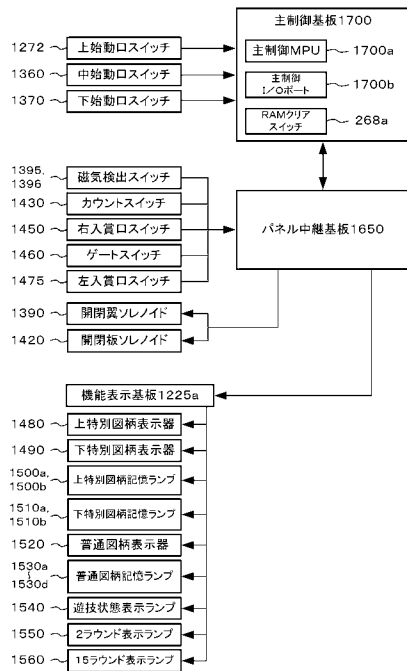
【図 1 3 5】



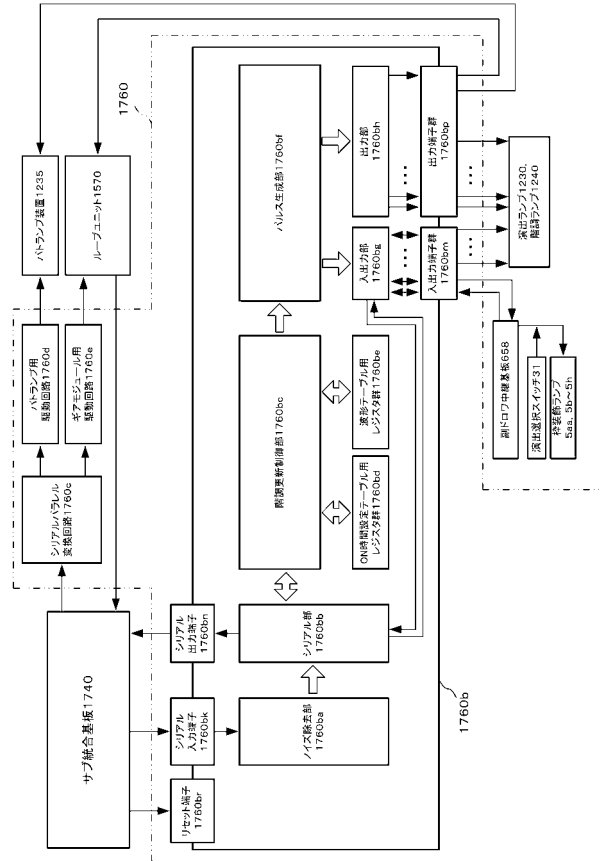
【図 1 3 8】



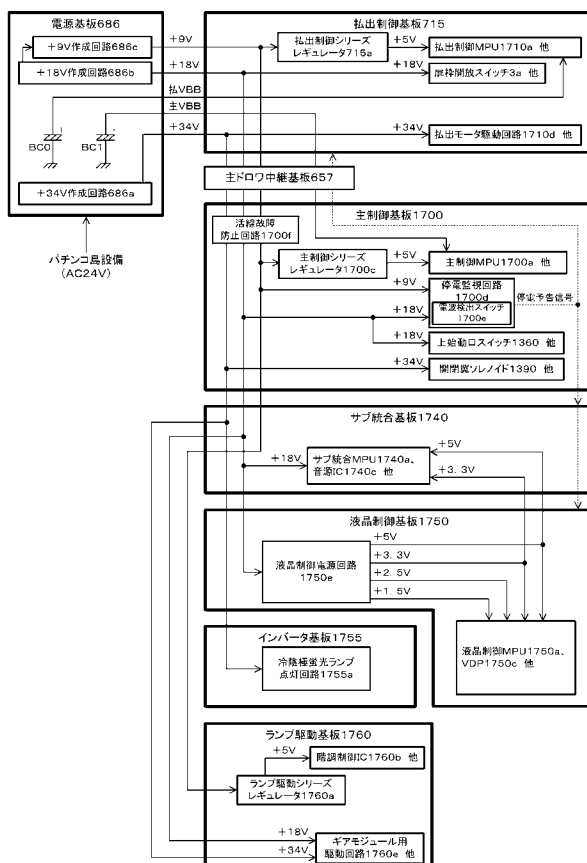
【図 139】



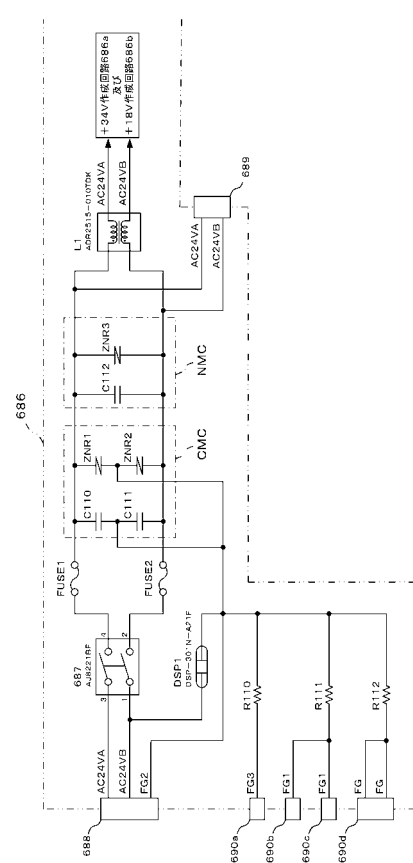
【図 140】



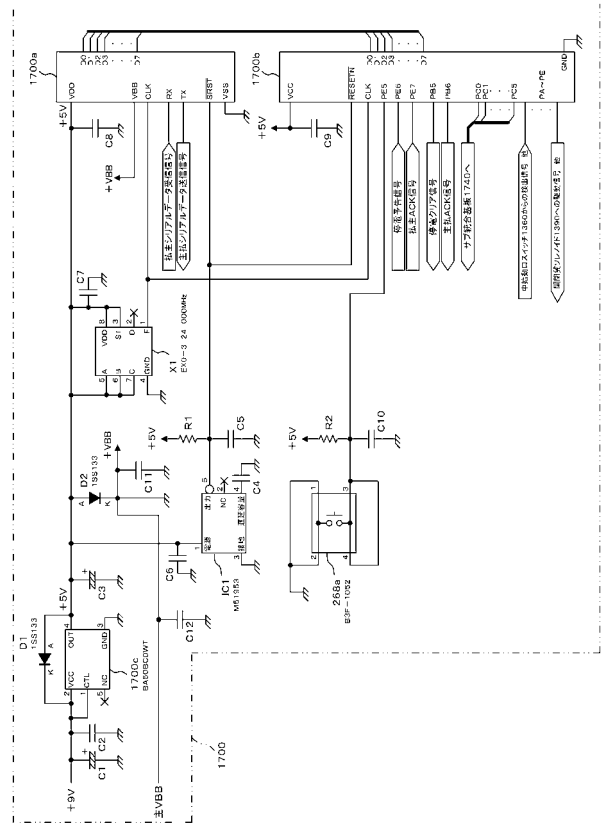
【図 141】



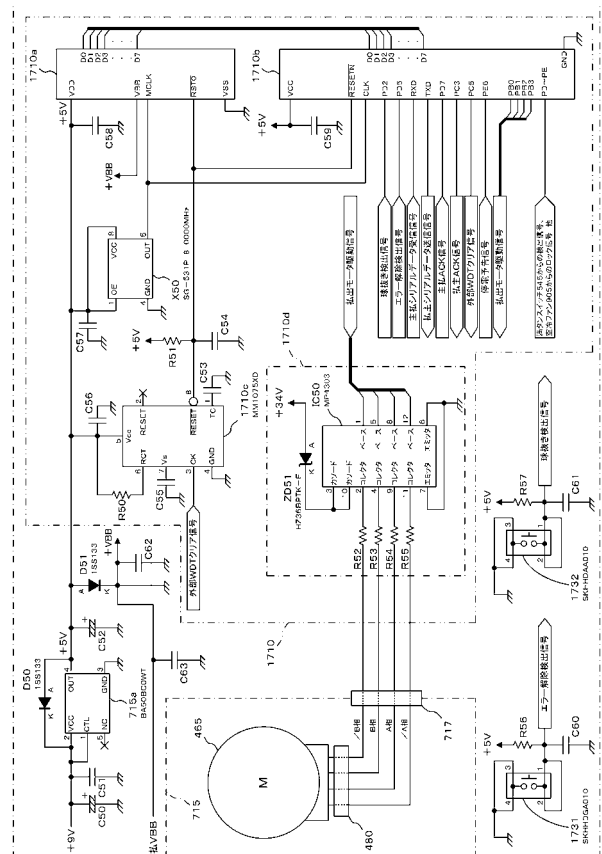
【図 142】



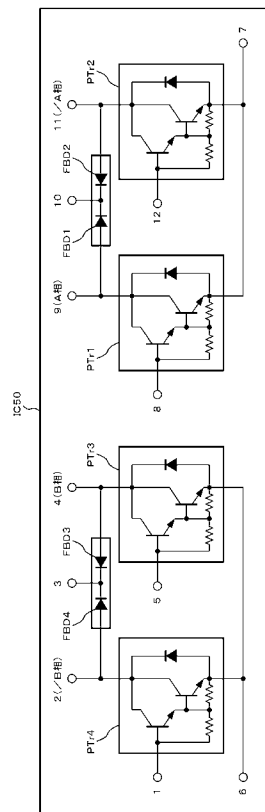
【図 1 4 4】



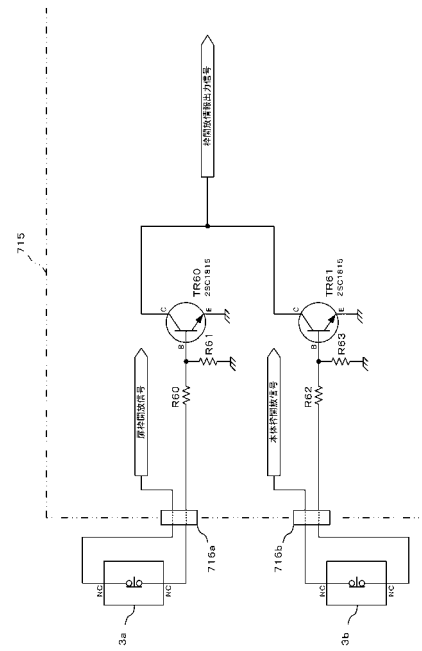
【图 1 4 6】



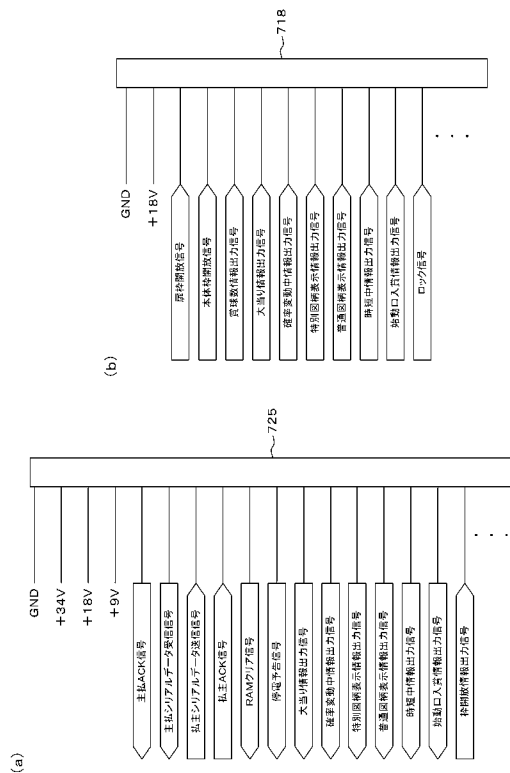
【図 1 4 7】



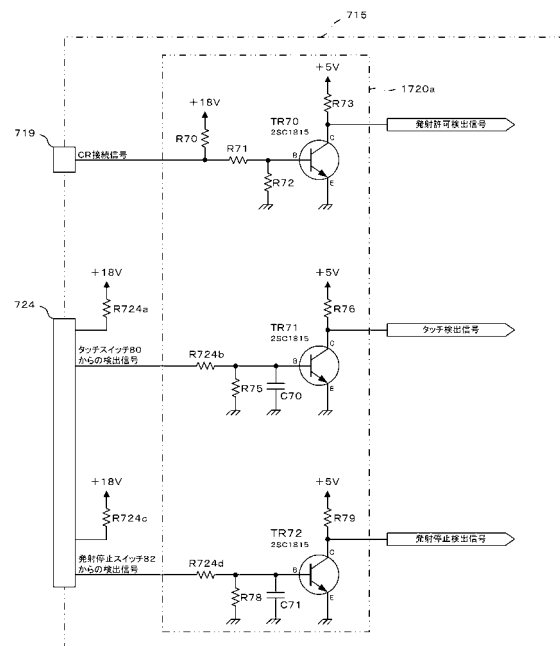
【図 1 4 8】



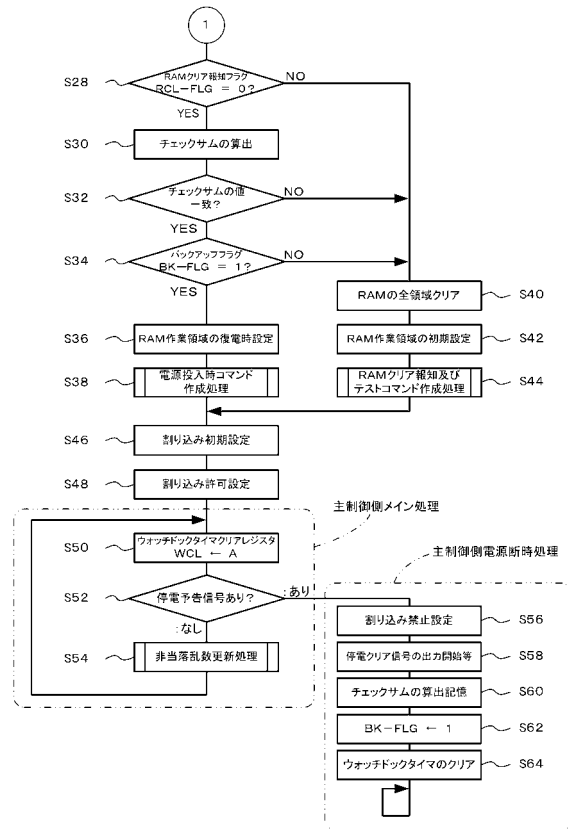
【図 1 4 9】



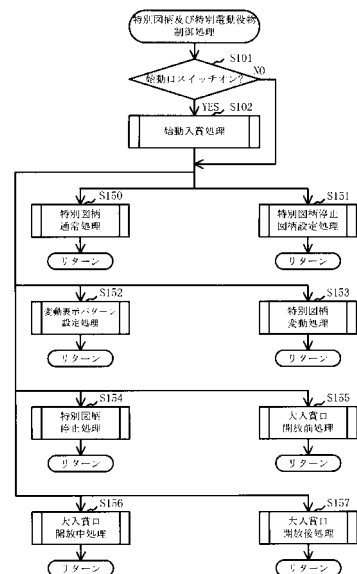
【図 1 5 0】



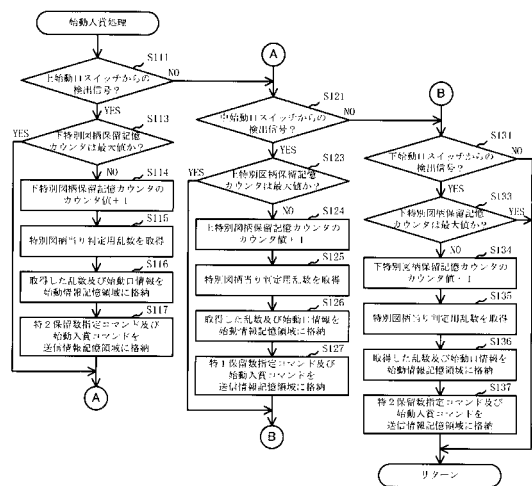
【图 1 5 8】



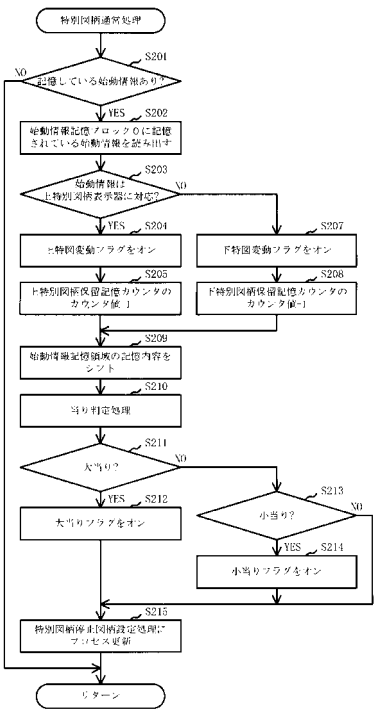
【図 1 6 0】



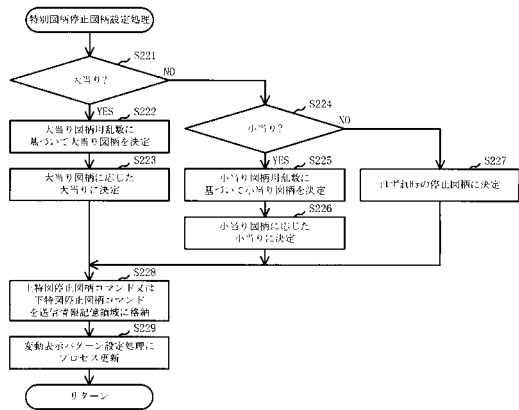
【図 1 6 1】



【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



【図 1 6 4】

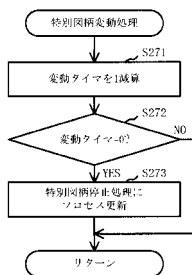
(A) 大当り区画判定テーブル

	上特別区画表示器	下特別区画表示器
1 5 R 確変大当り	3 9	5 7
1 5 R 非確変大当り	4 3	4 3
2 R 確変大当り C	3	-
2 R 確変大当り D	3	-
2 R 確変大当り E	2	-
2 R 確変大当り F	2	-
2 R 確変大当り G	3	-
2 R 確変大当り H	5	-

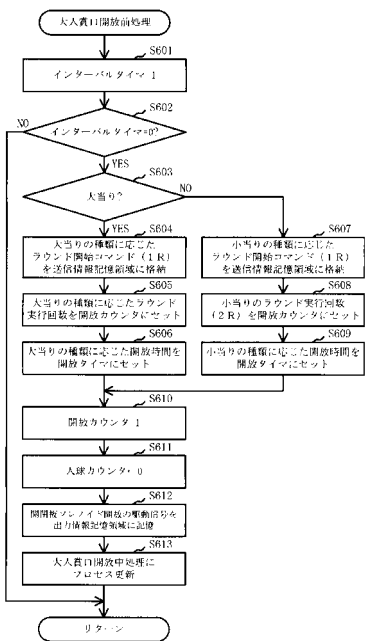
(B) 小当り区画判定テーブル

	上特別区画表示器	下特別区画表示器
小当り A	2	5
小当り B	2	-
小当り C	1	-

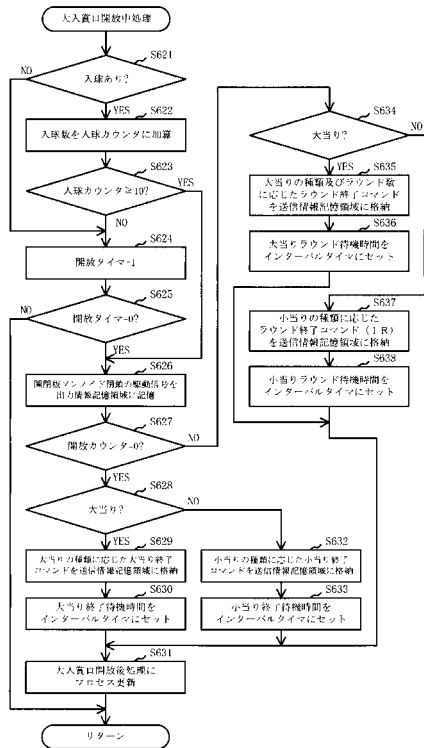
【图 166】



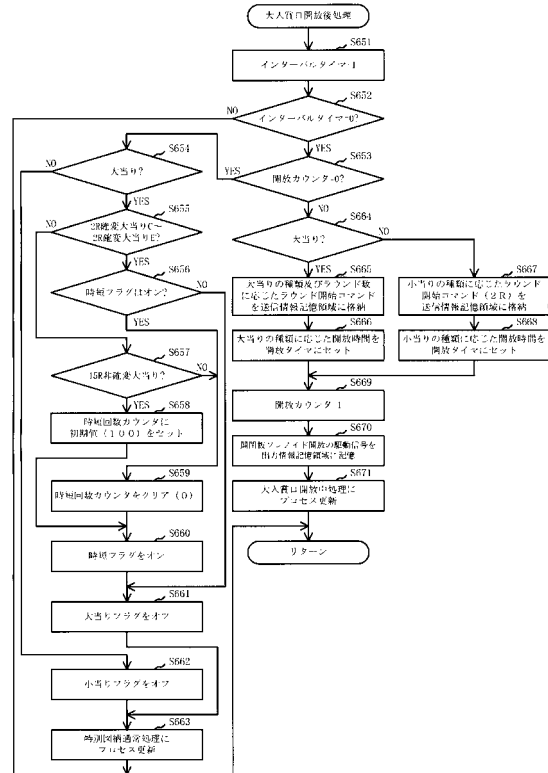
【图 1 6 8】



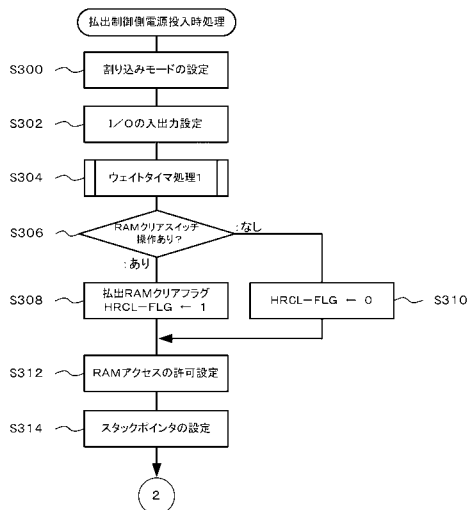
【図 1 6 9】



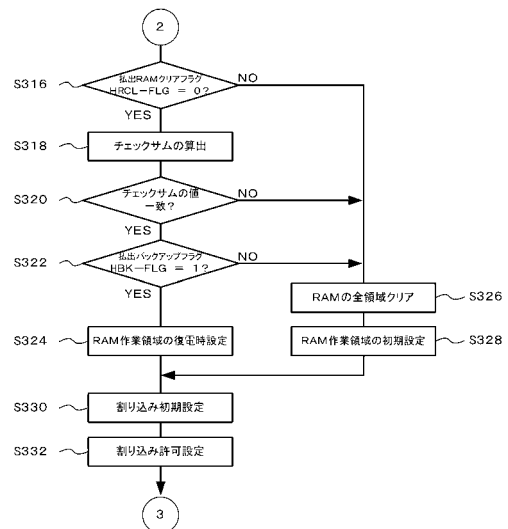
【図 1 7 0】



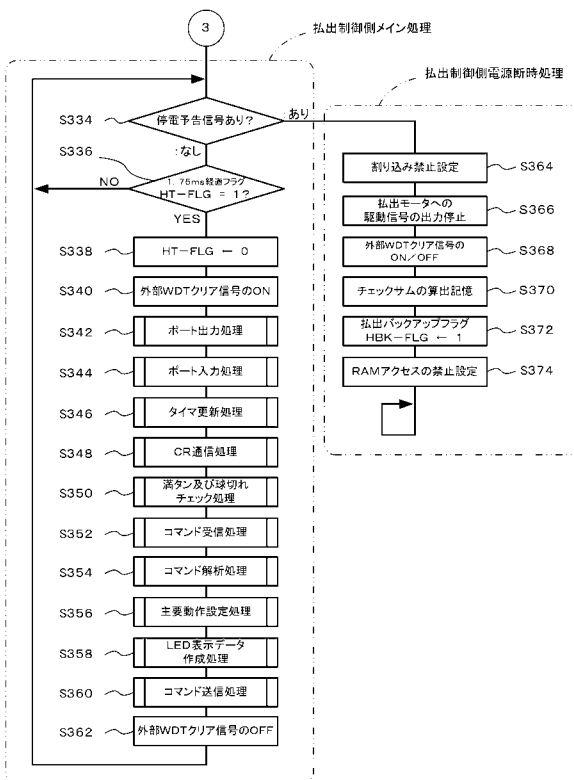
【图 17 1】



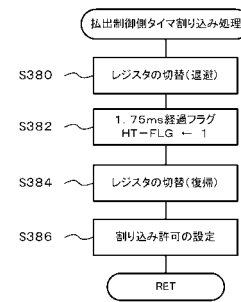
【图 1 7 2】



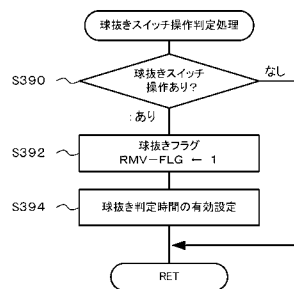
【図 173】



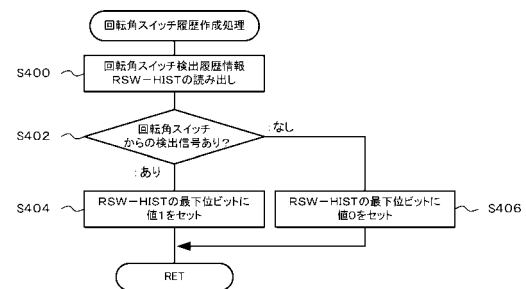
【図 174】



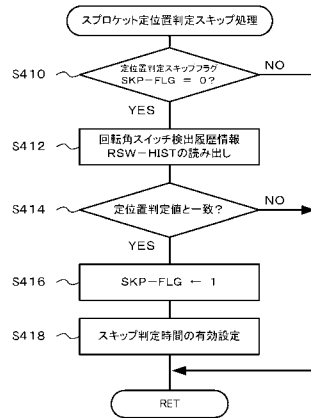
【図 175】



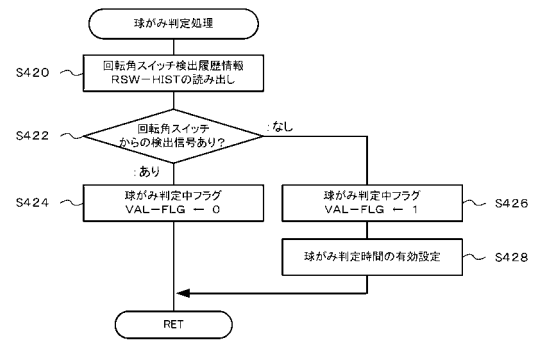
【図 176】



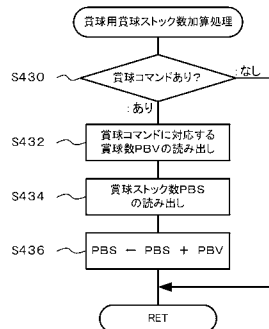
【図 177】



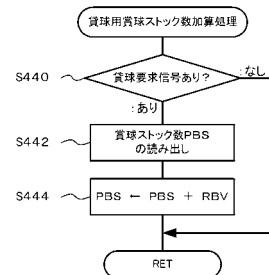
【図 178】



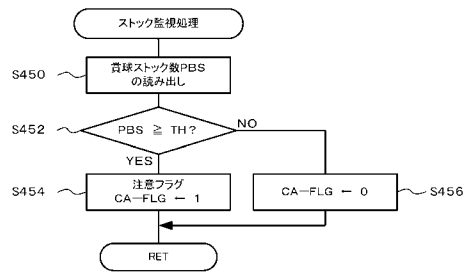
【図 179】



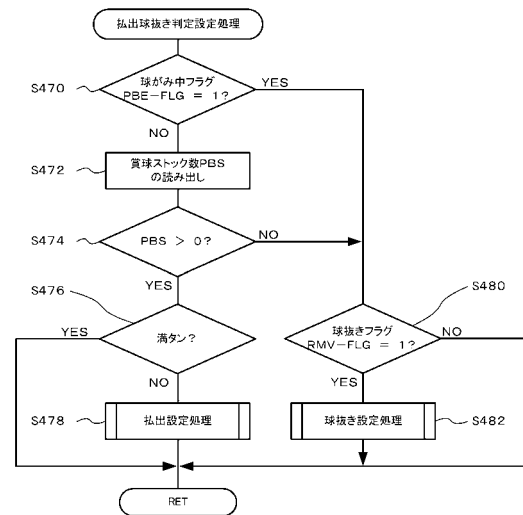
【図 180】



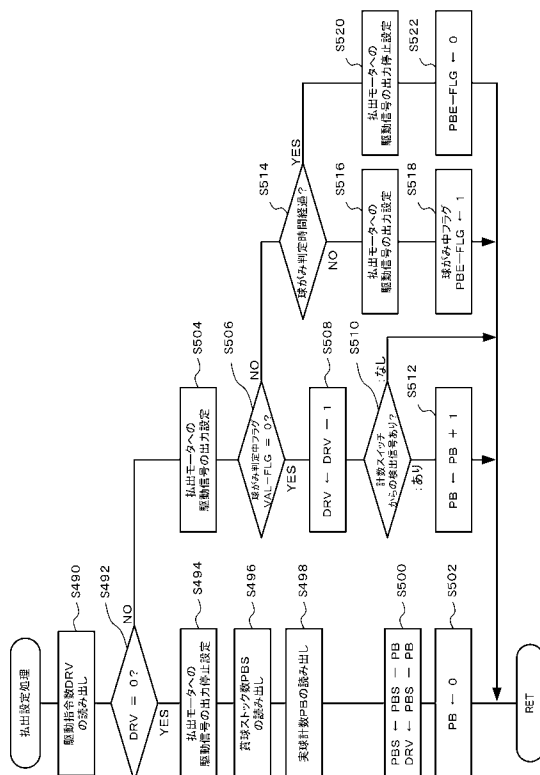
【図181】



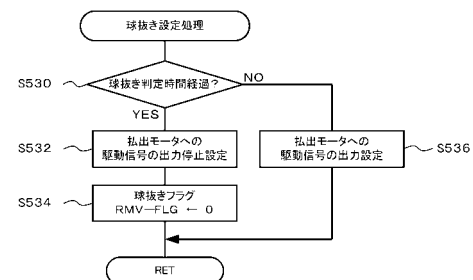
【図182】



【図183】



【図184】



【図 1 8 5】

(a) CR機のコマンド表

	名称	内容
10H	賞球1個指定	1個払い出す
11H	賞球2個指定	2個払い出す
12H	賞球3個指定	3個払い出す
13H	賞球4個指定	4個払い出す
14H	賞球5個指定	5個払い出す
15H	賞球6個指定	6個払い出す
16H	賞球7個指定	7個払い出す
17H	賞球8個指定	8個払い出す
18H	賞球9個指定	9個払い出す
19H	賞球10個指定	10個払い出す
1AH	賞球11個指定	11個払い出す
1BH	賞球12個指定	12個払い出す
1CH	賞球13個指定	13個払い出す
1DH	賞球14個指定	14個払い出す
1EH	賞球15個指定	15個払い出す

(b) 一般機のコマンド表

コマンド	名称	内容
20H	賞球1個指定	1個払い出す
21H	賞球2個指定	2個払い出す
22H	賞球3個指定	3個払い出す
23H	賞球4個指定	4個払い出す
24H	賞球5個指定	5個払い出す
25H	賞球6個指定	6個払い出す
26H	賞球7個指定	7個払い出す
27H	賞球8個指定	8個払い出す
28H	賞球9個指定	9個払い出す
29H	賞球10個指定	10個払い出す
2AH	賞球11個指定	11個払い出す
2BH	賞球12個指定	12個払い出す
2CH	賞球13個指定	13個払い出す
2DH	賞球14個指定	14個払い出す
2EH	賞球15個指定	15個払い出す

(c) 共通(CR機及び一般機)のコマンド表

コマンド	名称	内容
30H	セルフチェック	接続確認

【図 1 8 6】

状態コマンド表

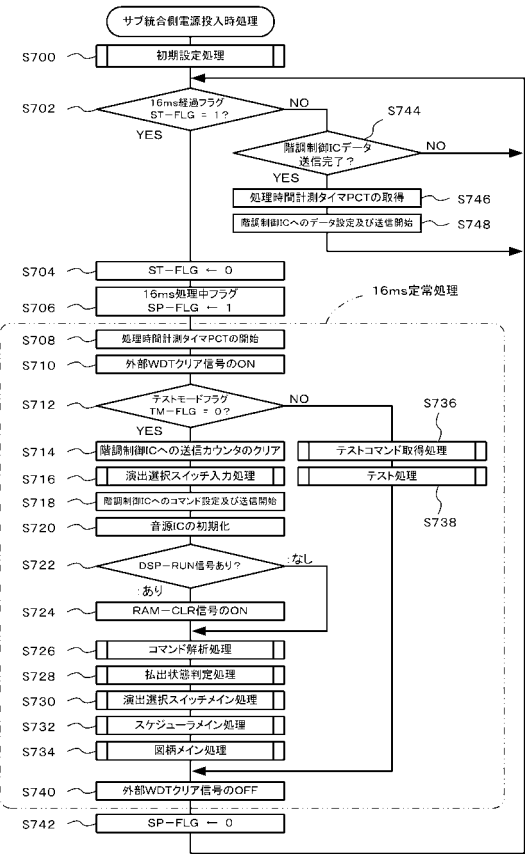
区分	コマンド	内容
枠状態1	001*****B	B0:球切れ(値1で球切れ) B1:賞タン(値1で満タン) B2:ストック中(値1で50個以上のストック中) B3:接続異常(値1で接続異常) B4:CR未接続(値1で未接続) B5:固定値(値1) B6:固定値(値0) B7:固定値(値0) B0:固定値(値0) B1:固定値(値0) B2:球のみ(値1で球のみ) B3:計数スイッチエラー(値1で計数スイッチエラー) B4:リトライ上限エラー(値1でリトライ上限エラー) B5:固定値(値1) B6:固定値(値0) B7:固定値(値0) B0:球置き中(値1で球置き中) B1:固定値(値0) B2:固定値(値0) B3:固定値(値0) B4:固定値(値0) B5:固定値(値1) B6:固定値(値1) B7:固定値(値0)
エラー解除ナビ	010*****00B	
枠状態2	0110000*B	

【図 1 8 7】

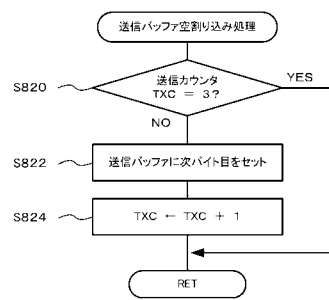
整形状態コマンド表

区分	ステータス	モード(状態コマンド)	内容
枠状態1		001*****B	B0:球切れ(値1で球切れ) B1:賞タン(値1で満タン) B2:ストック中(値1で50個以上のストック中) B3:接続異常(値1で接続異常) B4:CR未接続(値1で未接続) B5:固定値(値1) B6:固定値(値0) B7:固定値(値0) B0:固定値(値0) B1:固定値(値0) B2:球のみ(値1で球のみ) B3:計数スイッチエラー(値1で計数スイッチエラー) B4:リトライ上限エラー(値1でリトライ上限エラー) B5:固定値(値0) B6:固定値(値1) B7:固定値(値0) B0:球置き中(値1で球置き中) B1:固定値(値0) B2:固定値(値0) B3:固定値(値0) B4:固定値(値0) B5:固定値(値0) B6:固定値(値1) B7:固定値(値0)
エラー解除ナビ	100000001B	010*****00B	
枠状態2		0110000*B	

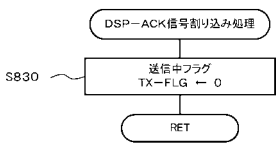
【図 1 8 8】



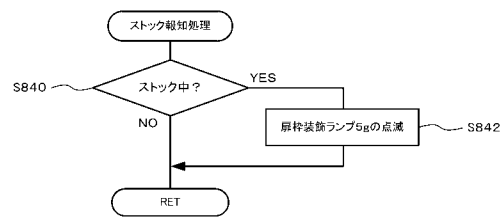
【図 1 9 3】



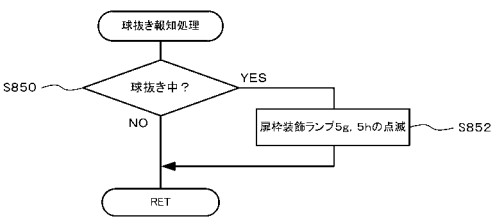
【図 1 9 4】



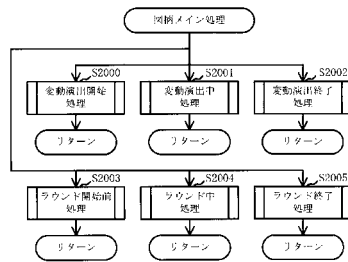
【図 1 9 5】



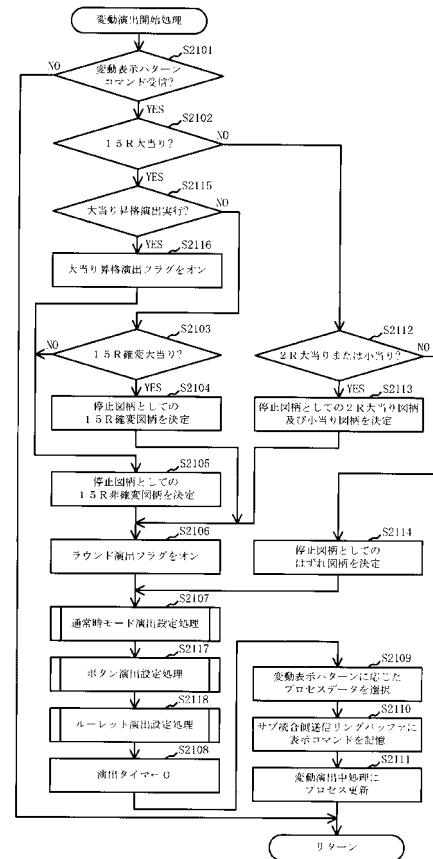
【図 1 9 6】



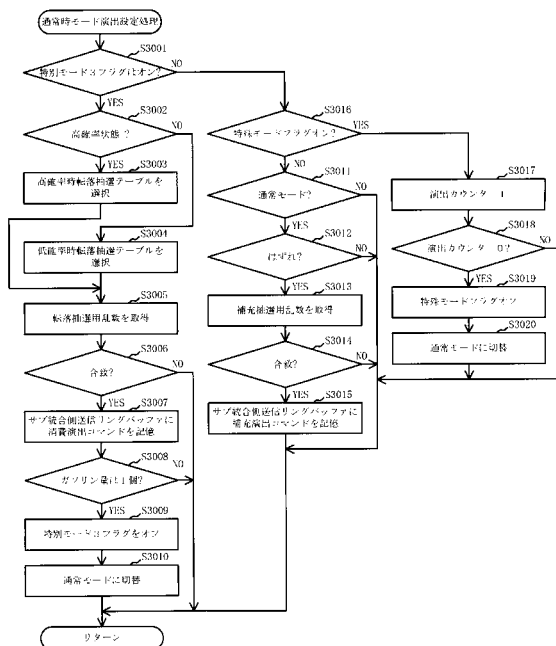
【図 197】



【図 198】



【図 199】



【図 200】

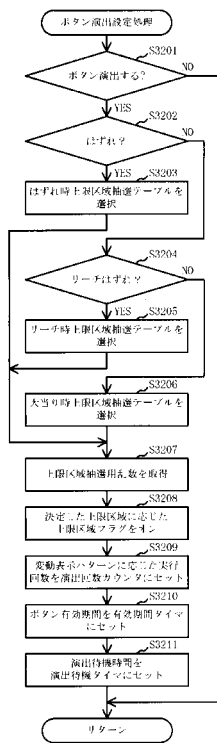
(A) 転落抽選テーブル：転落抽選用乱数 (0～119)

現在の状態	現在の演出モード	1個	2個	3個	4個	5個
低確率	特別モード3 (時短無)	12	8	8	12	24
高確率	特別モード3 (時短無)	-	6	6	6	12

(B) 補充抽選テーブル：補充抽選用乱数 (0～127)

ワッペン (左→右)	金→金→金	金→金→無	金→無→無	銀→銀→銀	銀→銀→無	銀→無→無	無→無→無
選択割合	-	1	4	10	10	15	88

【図 2 0 1】



【图 2 0 2】

(A) はずれ時上陸区域抽選テーブル：上陸区域抽選用乱数（0～2.55）

総数	第1区域	第2区域	第3区域	第4区域	第5区域	第6区域
256	32	224	—	—	—	—

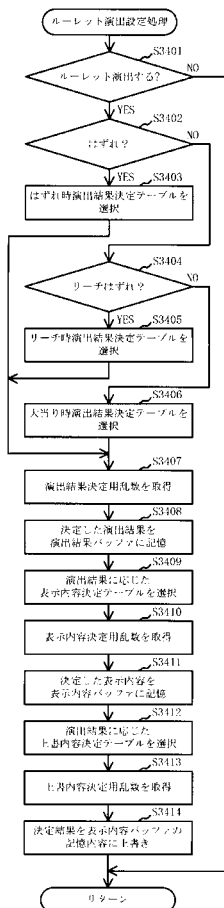
(B) リーチ時上陸区域抽選テーブル：上陸区域抽選用乱数（0～2.55）

総数	第1区域	第2区域	第3区域	第4区域	第5区域	第6区域
256	—	4	87	102	63	—

(C) 人当り時上陸区域抽選テーブル：上陸区域抽選用乱数（0～2.55）

総数	第1区域	第2区域	第3区域	第4区域	第5区域	第6区域
256	4	11	77	74	69	21

【図 203】



【図 2 0 4】

(A) はずれ時演出結果決定テーブル													
8分割										4分割			
停止区分	1	2	3	4	5	6	7	8		1,2	3,4	5,6	7,8
?	384	384	384	384	384	384	384	384		256	256	256	256

(B) リーチ時演出結果決定テーブル													
8分割										4分割			
停止区分	1	2	3	4	5	6	7	8		1,2	3,4	5,6	7,8
大当り	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-
激アツク	3	3	3	3	3	3	3	3		3	3	3	3
スーパー リーチ	140	140	140	140	140	140	140	140		120	120	120	120
リーチ	73	73	73	73	73	73	73	73		43	43	43	43
?	78	78	78	78	78	78	78	78		102	102	102	102
ハート	21	21	21	21	21	21	21	21		21	21	21	21
車	12	12	12	12	12	12	12	12		12	12	12	12
旗	23	23	23	23	23	23	23	23		23	23	23	23

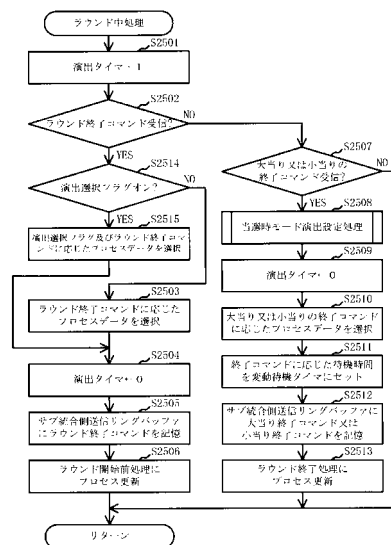
(C) 大当り時演出結果決定テーブル													
8分割										4分割			
停止区分	1	2	3	4	5	6	7	8		1,2	3,4	5,6	7,8
大当り	8	8	8	8	8	8	8	8		5	5	5	5
激アツク	122	122	122	122	122	122	122	122		120	120	120	120
スーパー リーチ	113	113	113	113	113	113	113	113		60	60	60	60
リーチ	30	30	30	30	30	30	30	30		15	15	15	15
?	44	44	44	44	44	44	44	44		53	53	53	53
ハート	9	9	9	9	9	9	9	9		7	7	7	7
車	16	16	16	16	16	16	16	16		16	16	16	16
旗	18	18	18	18	18	18	18	18		18	18	18	18

【図 2 1 0】

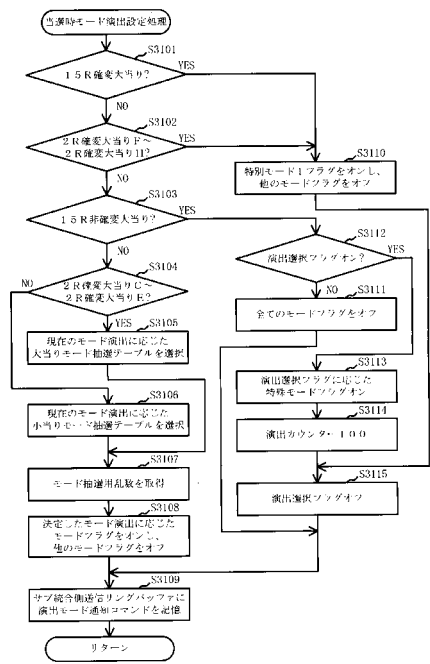
```

graph TD
    Start([スタート]) --> S2301{サウンド演出フラグはオン?}
    S2301 -- NO --> S2310[変動演出開始処理に  
プロセス変換]
    S2301 -- YES --> S2302[サウンド演出フラグをオフ]
    S2302 --> S2303{1 R 大当り開始コマンド  
受信?}
    S2303 -- YES --> S2311{大当り昇格演出フラグはオン?}
    S2303 -- NO --> S2304{2 R 大当り開始コマンド  
受信?}
    S2311 -- YES --> S2312[大当り昇格演出に  
当たり大当り昇格  
演出に  
対応したエフェクタを選択]
    S2311 -- NO --> S2304
    S2304 -- YES --> S2305{小当り開始コマンド  
受信?}
    S2304 -- NO --> S2305
    S2305 -- YES --> S2306[大当り又は小当りの開始コマンド  
に応じたエフェクタを選択]
    S2305 -- NO --> S2310
    S2306 --> S2307[演出タイマー=0]
    S2307 --> S2308[サブ統合側送信リダハルフラ  
に表示コマンドを送信]
    S2308 --> S2309[サウンド演出処理に  
プロセス変換]
    S2309 --> S2310
    S2310 --> End([リターン])
  
```

【图 2 1 2】



【図 2 1 3】



【図 2 1 4】

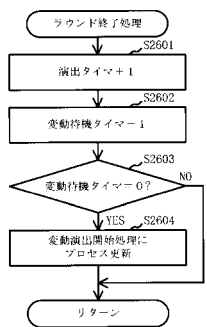
(A) Large mode output setting process (0~999)

Current mode	Normal mode	Special mode 1	Special mode 2	Special mode 3
Normal mode (short)	-	1000	-	-
Normal mode (short)	-	-	-	1000
Special mode 3 (short)	-	-	800	200
Special mode 2 (short)	-	-	-	1000
Special mode 1 (short)	-	-	-	1000

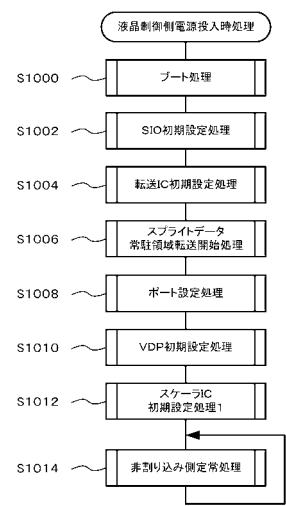
(B) Small mode output setting process (0~999)

Current mode	Normal mode	Special mode 1	Special mode 2	Special mode 3
Normal mode (short)	800	200	-	-
Normal mode (short)	1000	-	-	-
Special mode 3 (short)	-	1000	-	-
Special mode 2 (short)	-	-	200	-
Special mode 1 (short)	-	-	-	1000

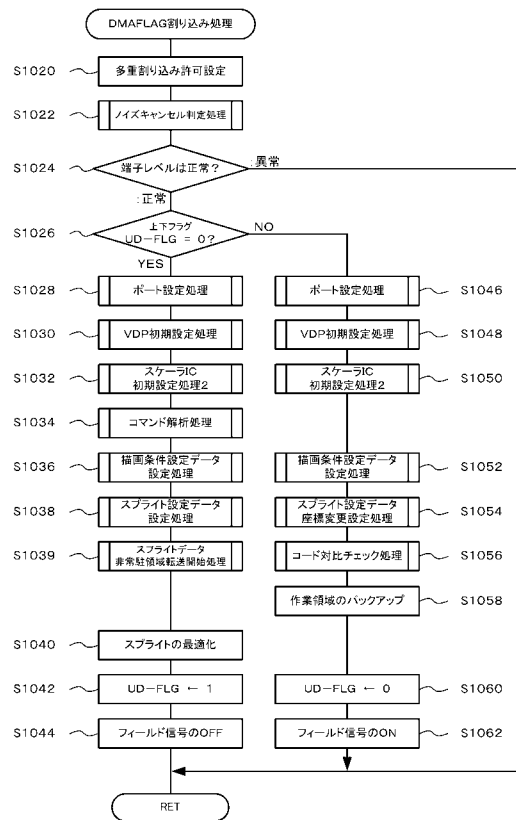
【図 2 1 5】



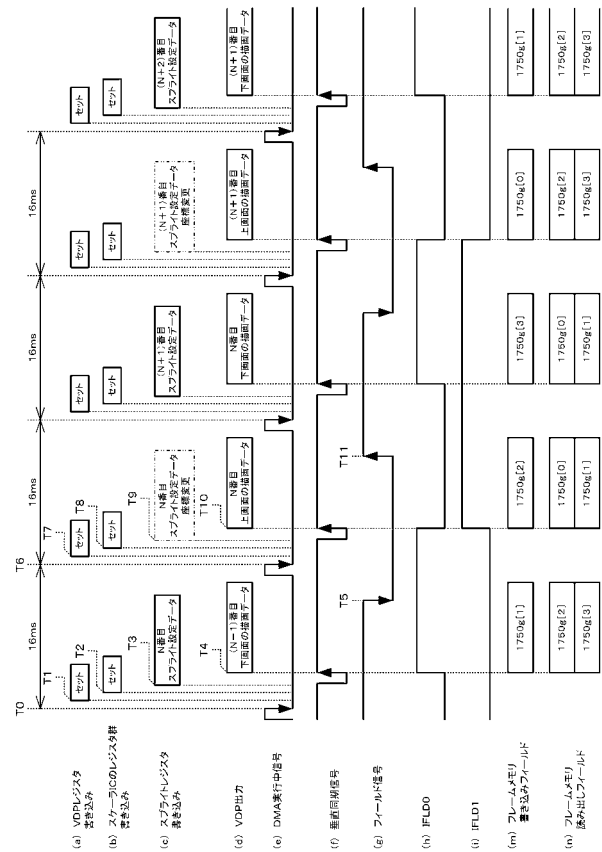
【図 2 1 6】



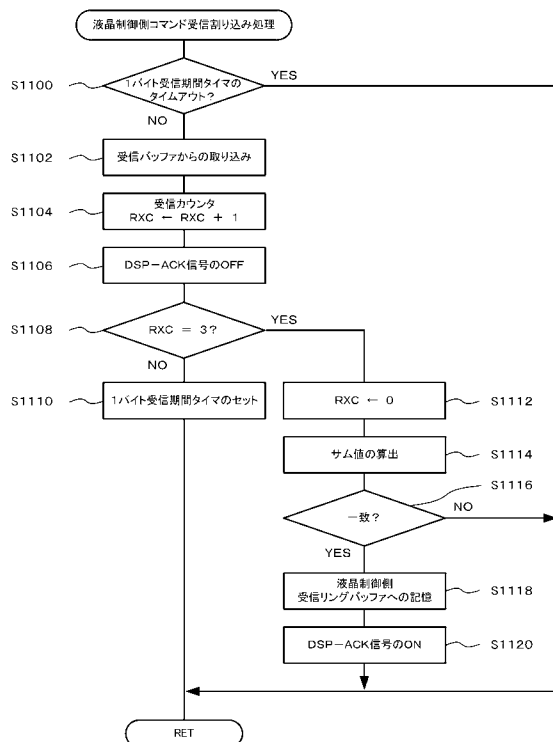
【図 2 1 7】



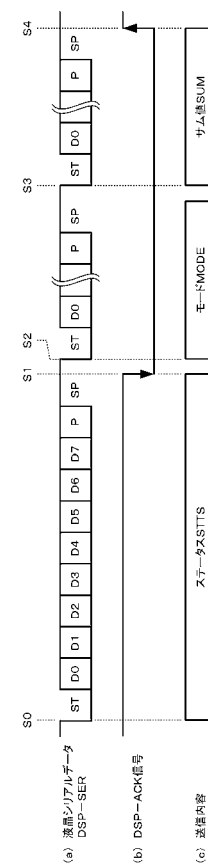
【図 2 1 8】



【図 2 1 9】



【図 2 2 0】



【図 2 2 6】

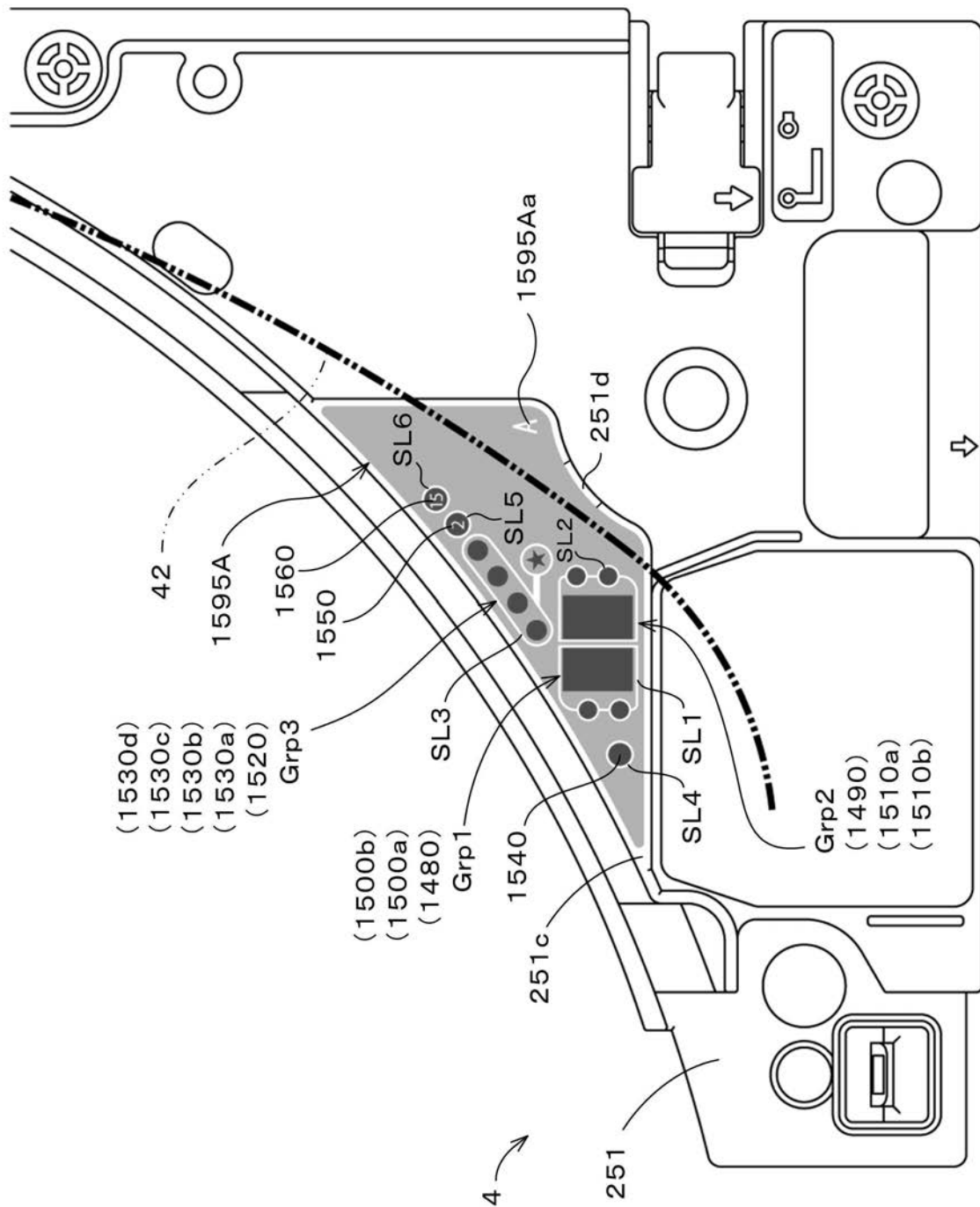
(A) 2長確変図柄決定テーブル；ワッペン図柄決定用乱数（0～127）

ワッペン (左→中→右)	金→金→金	銀→銀→銀
選択割合	1 6	1 1 2

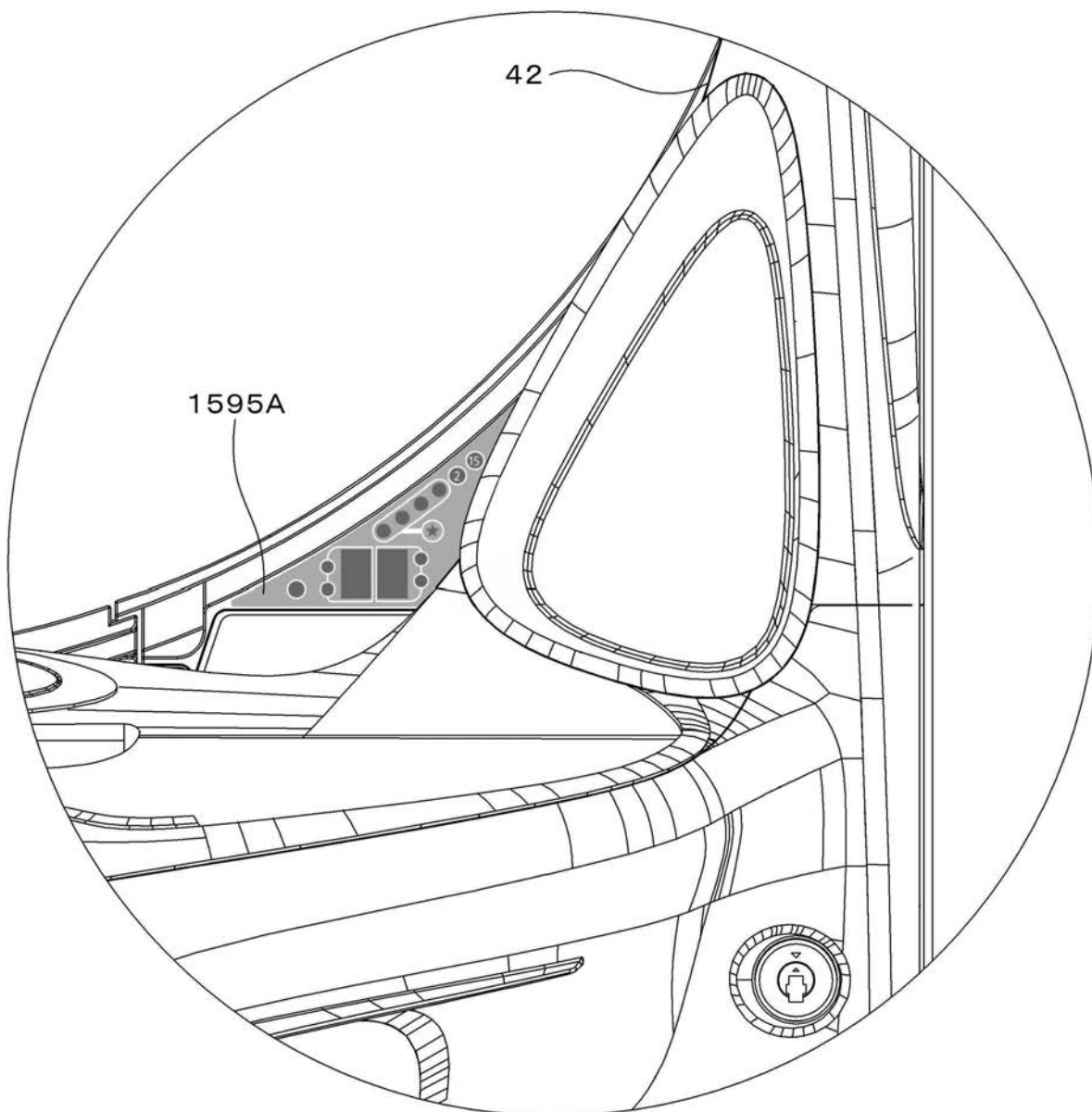
(B) 小当り図柄決定テーブル；ワッペン図柄決定用乱数（0～127）

ワッペン (左→中→右)	金→金→金	銀→銀→銀
選択割合	1	1 2 7

【図 136】

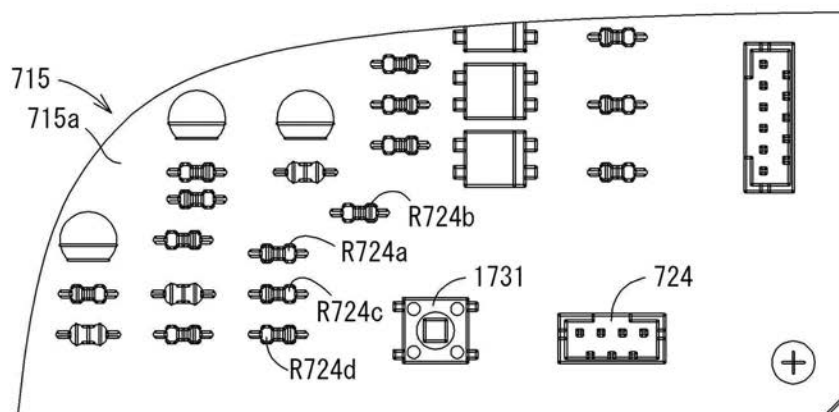


【図 137】

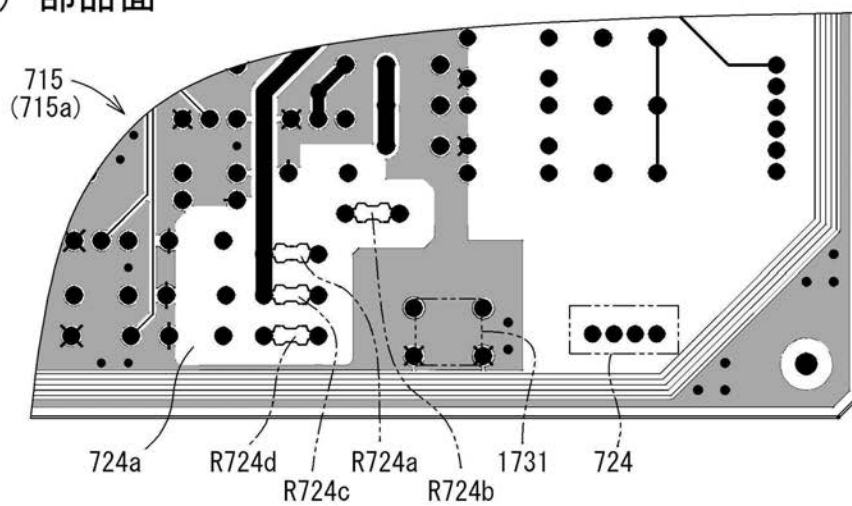


【図 151】

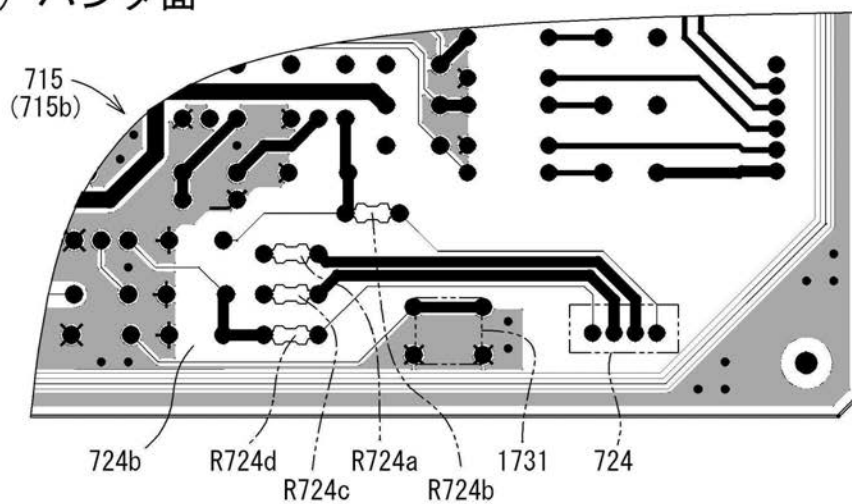
(a) 実装図



(b) 部品面



(c) ハンダ面



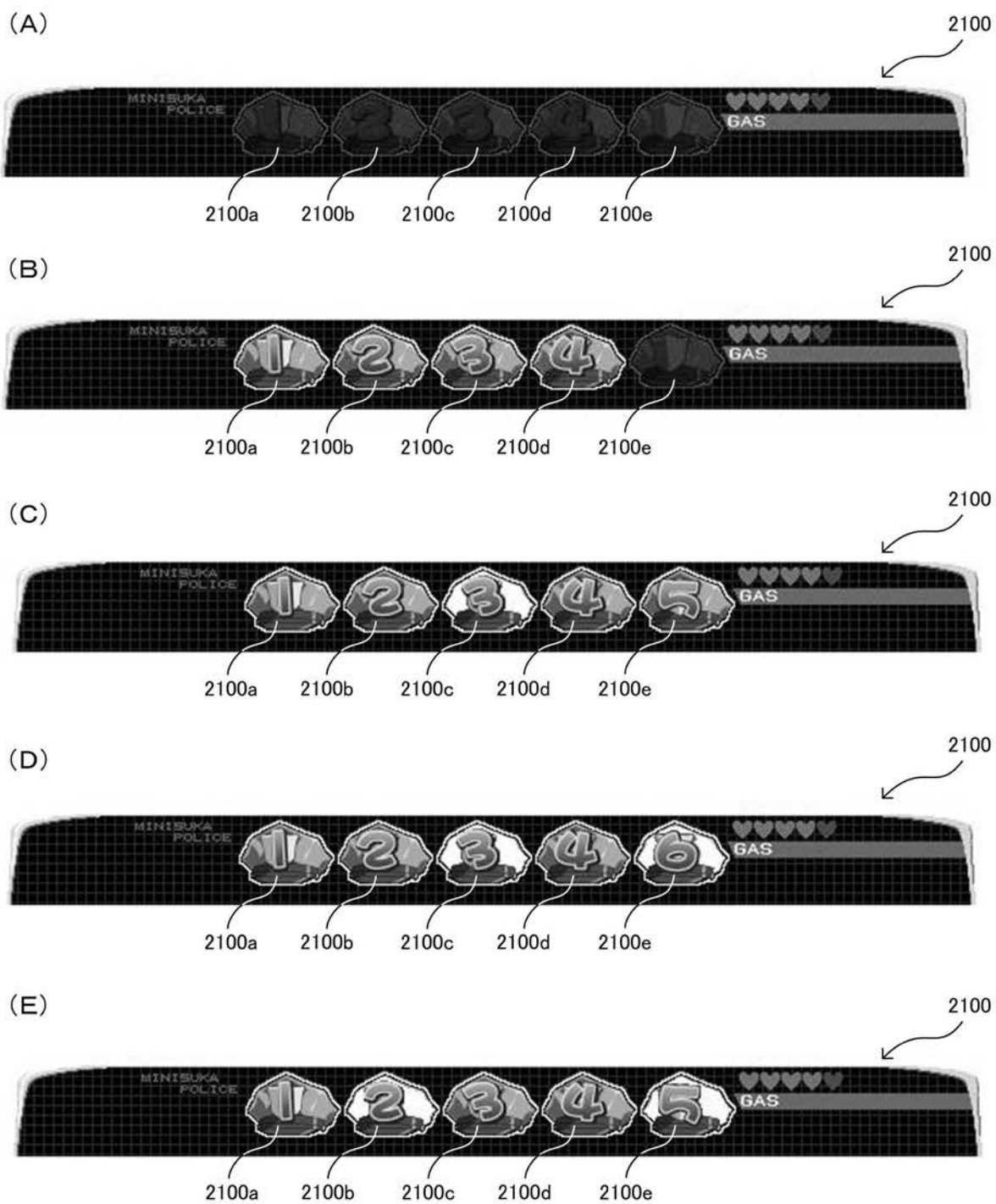
【図 1 5 4】

レジスタ記号	アドレス	ビット	レジスタ名称	意味	設定値
OSFILD0	0x08	7-0	OSFILD0[7:0]	フィールド1750g[0] 読み出し開始アドレス	0x00
OSFILD0	0x09	7-0	OSFILD0[15:8]		0x00
OSFILD0	0x0A	7-0	OSFILD0[23:16]		0x00
OSFILD1	0x0B	7-0	OSFILD1[7:0]	フィールド1750g[1] 読み出し開始アドレス	0x00
OSFILD1	0x0C	7-0	OSFILD1[15:8]		0x00
OSFILD1	0x0D	7-0	OSFILD1[23:16]		0x00
OSFILD2	0x0E	7-0	OSFILD2[7:0]	フィールド1750g[2] 読み出し開始アドレス	0x00
OSFILD2	0x0F	7-0	OSFILD2[15:8]		0x00
OSFILD2	0x10	7-0	OSFILD2[23:16]		0x20
OSFILD3	0x11	7-0	OSFILD3[7:0]	フィールド1750g[3] 読み出し開始アドレス	0x00
OSFILD3	0x12	7-0	OSFILD3[15:8]		0x00
OSFILD3	0x13	7-0	OSFILD3[23:16]		0x20
ISFILD0	0x14	7-0	ISFILD0[7:0]	フィールド1750g[0] 書き込み開始アドレス	0x00
ISFILD0	0x15	7-0	ISFILD0[15:8]		0x00
ISFILD0	0x16	7-0	ISFILD0[23:16]		0x00
ISFILD1	0x17	7-0	ISFILD1[7:0]	フィールド1750g[1] 書き込み開始アドレス	0x00
ISFILD1	0x18	7-0	ISFILD1[15:8]		0xCF
ISFILD1	0x19	7-0	ISFILD1[23:16]		0x03
ISFILD2	0x1A	7-0	ISFILD2[7:0]	フィールド1750g[2] 書き込み開始アドレス	0x00
ISFILD2	0x1B	7-0	ISFILD2[15:8]		0x00
ISFILD2	0x1C	7-0	ISFILD2[23:16]		0x20
ISFILD3	0x1D	7-0	ISFILD3[7:0]	フィールド1750g[3] 書き込み開始アドレス	0x00
ISFILD3	0x1E	7-0	ISFILD3[15:8]		0xCF
ISFILD3	0x1F	7-0	ISFILD3[23:16]		0x23
OMWI	0x20	7-0	OMWI[7]	メモリ読み出し改行幅	0xD
IMWI	0x21	7-0	IMWI[7]	メモリ書き込み改行幅	0xD
MDACT	0x26	7-4	Reserved	0x0にセット	0x0
MDACT		3	MEN	メモリ接続テストイネーブル	0x0
MDACT		2-0	MCOM[2:0]	ダイレクトメモリアクセスコマンド	0x0
MDAST	0x27	7-0	MDAST[7:0]	メモリアクセススタートアドレスレジスタ	0x0
MDAST	0x28	7-0	MDAST[15:8]		0x0
MDAST	0x29	7-0	MDAST[23:16]		0x0
MDAEND	0x2A	7-0	MDAEND[7:0]	メモリアクセスエンドアドレスレジスタ	0x0
MDAEND	0x2B	7-0	MDAEND[15:8]		0x0
MDAEND	0x2C	7-0	MDAEND[23:16]		0x0

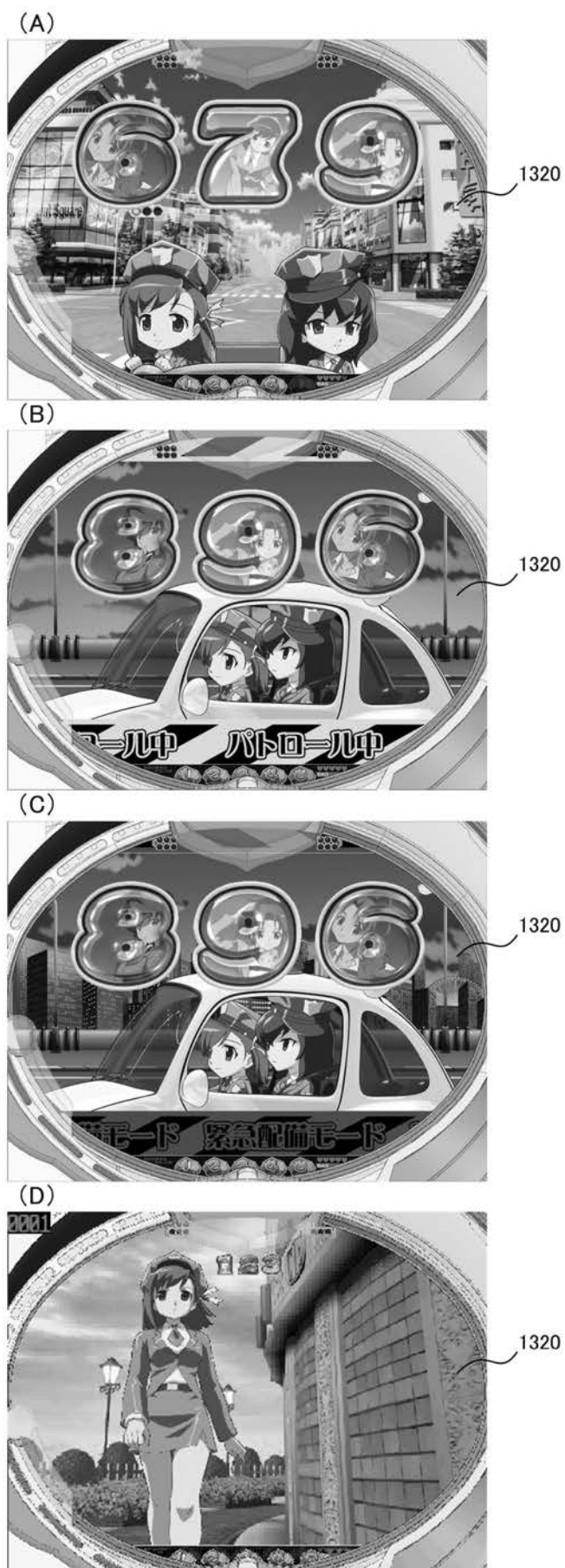
【図 2 2 1】



【図 2 2 2】



【図 2 2 3】



【図 224】

(A)



(B)

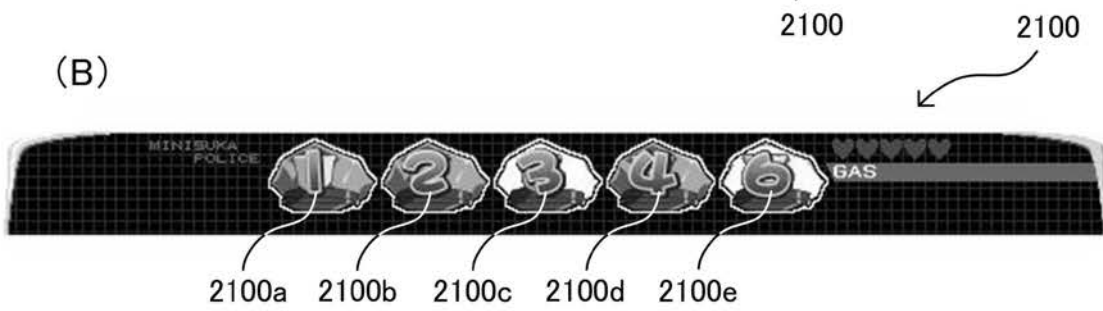


【図 225】

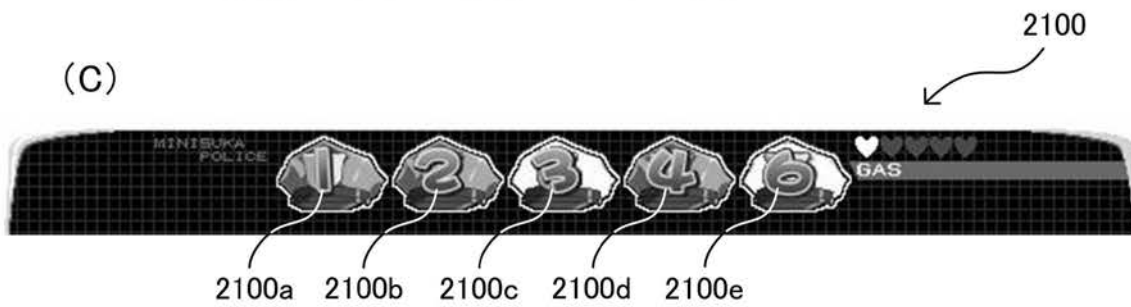
(A)



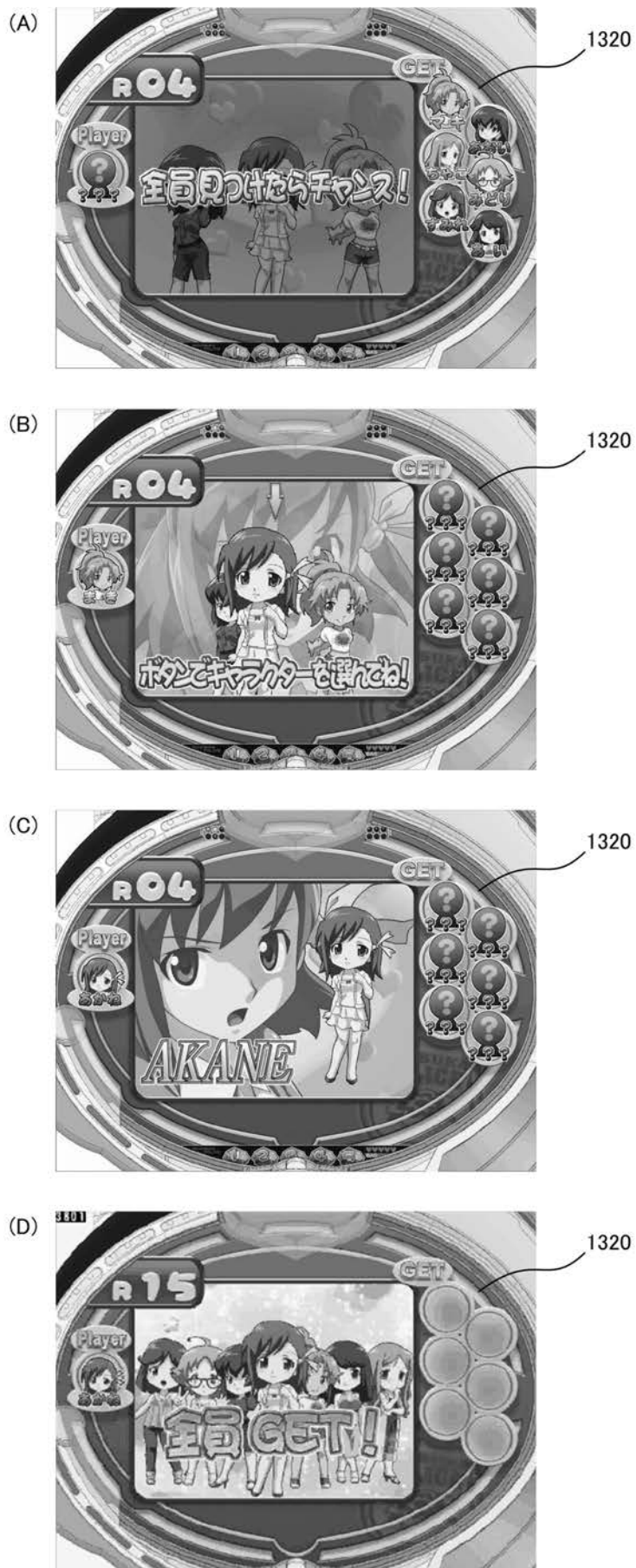
(B)



(C)



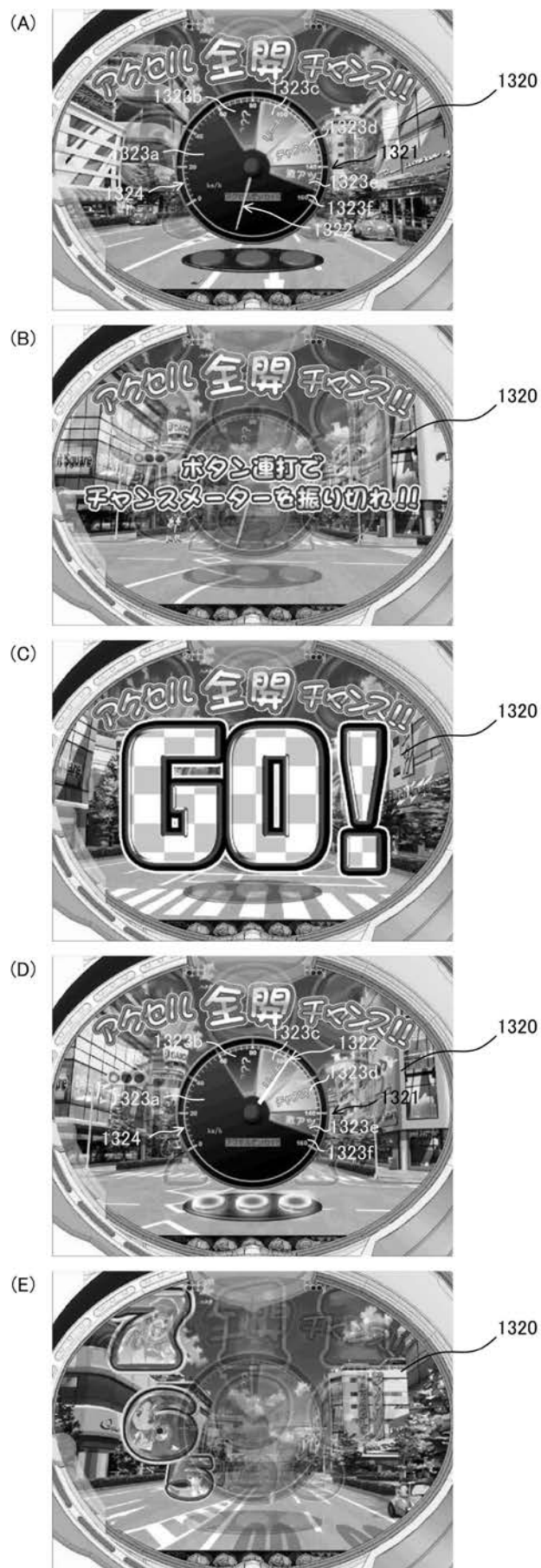
【図 227】



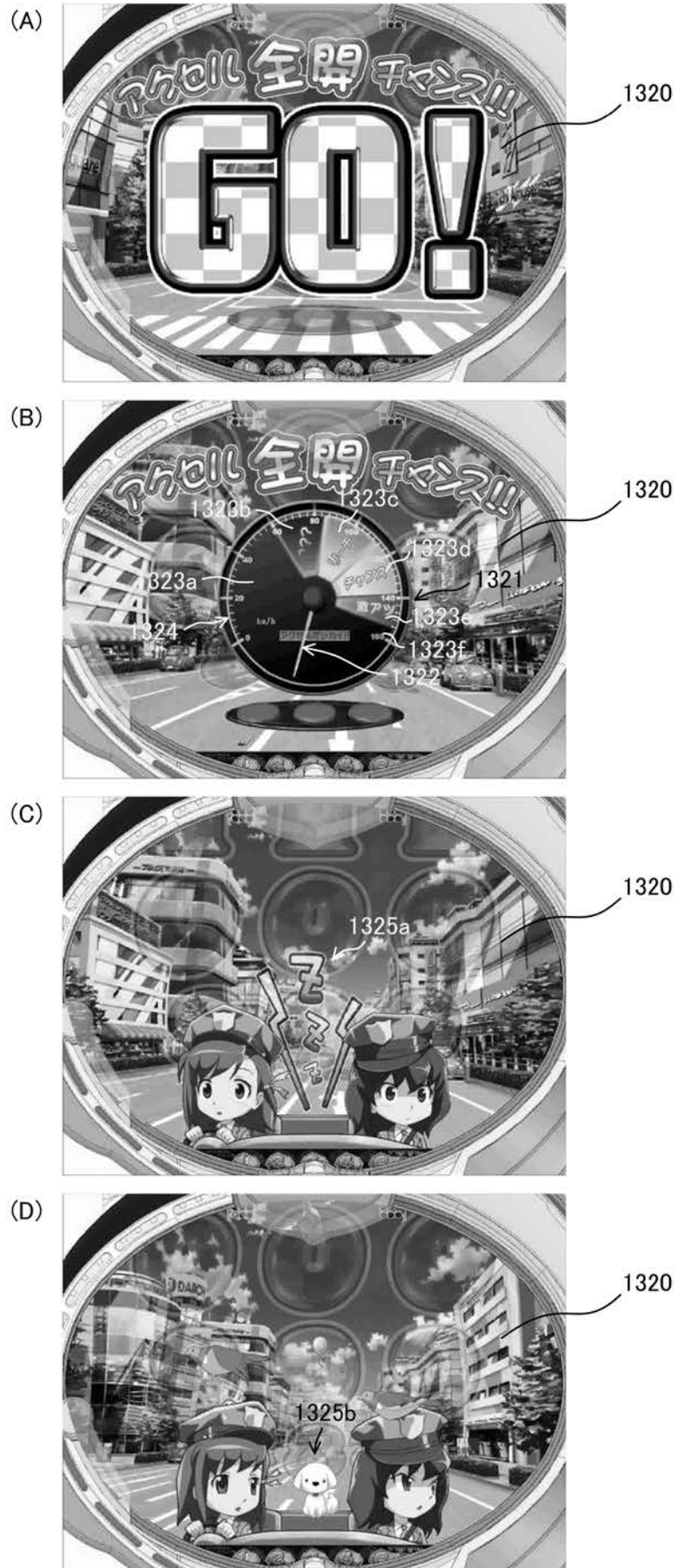
【図 2 2 8】



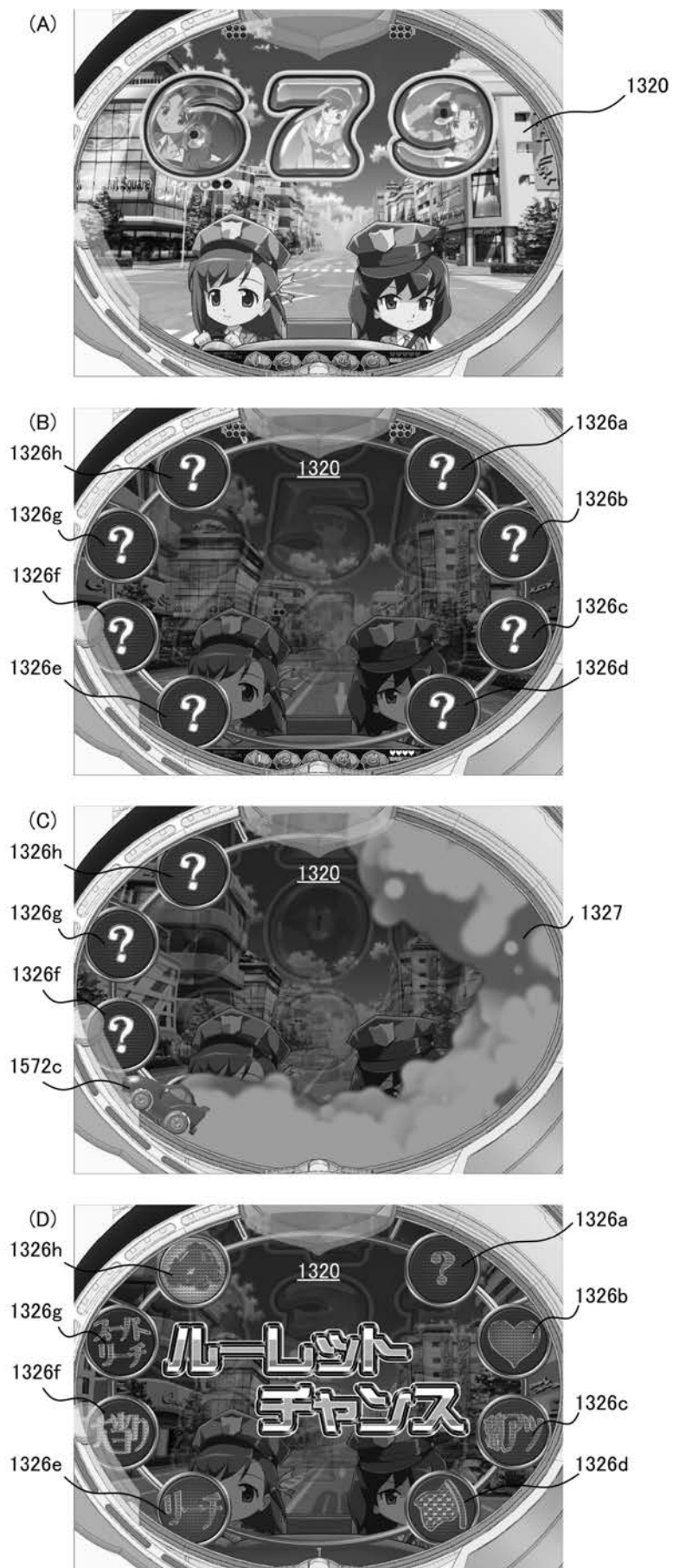
【図 229】



【図 230】



【図 231】



【図 2 3 2】



フロントページの続き

- (72)発明者 六鹿 真次
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
- (72)発明者 柘植 浩志
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
- (72)発明者 稲葉 重貴
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

審査官 澤田 真治

- (56)参考文献 特開2007-167465 (JP, A)
特開2004-357997 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02