

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4984387号  
(P4984387)

(45) 発行日 平成24年7月25日(2012.7.25)

(24) 登録日 平成24年5月11日(2012.5.11)

(51) Int.Cl.

**A63F 7/02 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 7/02 3 3 4  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 2 (全 67 頁)

(21) 出願番号 特願2004-350522 (P2004-350522)  
 (22) 出願日 平成16年12月3日 (2004.12.3)  
 (65) 公開番号 特開2006-158462 (P2006-158462A)  
 (43) 公開日 平成18年6月22日 (2006.6.22)  
 審査請求日 平成19年11月30日 (2007.11.30)

前置審査

(73) 特許権者 000144522  
 株式会社三洋物産  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100111095  
 弁理士 川口 光男  
 (72) 発明者 横江 範明  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 (72) 発明者 澤田 盛弘  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 (72) 発明者 風岡 喜久夫  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 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】

遊技に関する情報を記憶可能な記憶手段を有し、遊技に関する制御を司る制御手段と、該制御手段を収容状態で被包する被包部材とを有する主制御装置と、

遊技に関する情報を記憶可能な第2記憶手段を有し、前記主制御装置から出力される指令に基づき動作する第2制御手段と、

該第2制御手段を収容状態で被包する第2被包部材とを有する副制御装置とを備えた遊技機において、

所定の電気配線を使用して前記被包部材外から前記制御手段の駆動電力供給用端子に電気的に接続され、前記制御手段に対し当該制御手段を作動させるための駆動電力を供給する駆動電力供給手段と、

所定の電気配線を使用して前記被包部材外から前記制御手段のバックアップ電力供給用端子に電気的に接続され、前記駆動電力の供給が断たれた場合において前記記憶手段に対し当該記憶手段の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給するバックアップ電力供給手段と、

前記バックアップ電力供給手段及び前記バックアップ電力供給用端子間の電気経路のうちの前記被包部材内の電気経路部分に一端側が所定の電気素子を介して間接的に、又は所定の電気素子を介さずに直接的に接続され、他端側が所定の電気素子を介して間接的に、又は所定の電気素子を介さずに直接的に接地され、ノイズ除去可能なコンデンサと、

前記制御手段に電気的に接続され、前記制御手段の動作を許容するためのリセット信号

10

20

を出力可能であり、前記被包部材内に設けられるリセット信号出力手段と、

所定の契機の成立を検出可能な契機検出手段と、

所定の操作を検出可能な操作検出手段とを備え、

前記制御手段は、

乱数を生成する乱数生成手段と、

前記契機検出手段により所定の契機の成立が検出された場合の前記乱数生成手段の値を使用して当否判定を行う判定手段と、

前記操作検出手段により検出される所定の操作を含む初期化操作が行われた場合に、前記乱数生成手段の値が初期化される初期化処理を実行可能な初期化処理実行手段とを有し、

10

かつ、

前記記憶手段に記憶される情報が有効であるか否かを判別するための判別処理を実行可能であると共に、情報が有効ではないと判別された場合にも前記初期化処理を実行するものであり、

前記操作検出手段は、前記被包部材内に設けられるとともに、前記制御手段と前記被包部材内にて電気的に接続され、

前記リセット信号出力手段は、リセット信号出力用の電気配線を使用して前記第2被包部材に被包される前記第2制御手段にも電気的に接続され、

前記操作検出手段は、初期化信号出力用の電気配線を使用して前記第2被包部材に被包される前記第2制御手段にも電気的に接続され、

20

前記第2制御手段は、前記被包部材内に設けられる前記リセット信号出力手段からのリセット信号に基づいて動作を許容されるものであり、

かつ、

前記操作検出手段により検出される所定の操作を含む初期化操作が行われた場合に、当該操作検出手段からの初期化信号に基づいて、前記第2制御手段の第2記憶手段を初期化する第2初期化処理を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

## 【請求項2】

前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

### 【技術分野】

30

### 【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

### 【背景技術】

### 【0002】

遊技機の一種としてパチンコ機等がある。パチンコ機においては、例えば遊技領域に各種入賞口が設けられ、各入賞口へ遊技球が入球することに基づき、遊技球の払い出しがなされる等の各種遊技状態が導出される。各入賞口への遊技球の入球は、入球検出手段によって検出される。そして、その検出信号が主制御基板の主制御手段へと入力される。

### 【0003】

多くのパチンコ機にあっては、所定の入球検出手段からの検出信号のタイミングに応じて、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるか否かの決定が行われる。より詳しくは、主制御手段においては、例えば、内部乱数カウンタが所定範囲内で常時更新されており、前記入球検出手段からの検出信号に基づいて取得された内部乱数カウンタのカウント値が予め定められた特定値と一致する場合に、特別遊技状態が発生させられる。

40

### 【0004】

また、主制御基板には、所定の電源基板から駆動電力が供給されるようになっている（例えば、特許文献1参照。）。

### 【特許文献1】特開2004-160026号公報

## 【発明の開示】

### 【発明が解決しようとする課題】

50

## 【0005】

この例示したようなパチンコ機等においては、電源が遮断された場合においても遊技者等の不利益にならないよう、現在の遊技状態、例えば、特別遊技状態中であるか否か、現在の遊技モード（所謂確変モードか否か）、払い出すべき遊技球の個数等を記憶しておく必要が生じる場合がある。

## 【0006】

尚、かかる課題は、パチンコ機に限られず、スロットマシン等の他の遊技機にも内在する深刻なものである。

## 【0007】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、その目的は、制御手段のバックアップを好適に実現可能な遊技機を提供することである。 10

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

以下、上記目的等を解決するのに適した手段につき説明する。なお、必要に応じて対応する手段に特有の作用効果等を付記する。

## 【0009】

本発明に係る遊技機は、  
遊技に関する情報を記憶可能な記憶手段を有し、遊技に関する制御を司る制御手段と、該制御手段を収容状態で被包する被包部材とを有する主制御装置と、  
遊技に関する情報を記憶可能な第2記憶手段を有し、前記主制御装置から出力される指令に基づき動作する第2制御手段と、 20

該第2制御手段を収容状態で被包する第2被包部材とを有する副制御装置とを備えた遊技機において、

所定の電気配線を使用して前記被包部材外から前記制御手段の駆動電力供給用端子に電気的に接続され、前記制御手段に対し当該制御手段を作動させるための駆動電力を供給する駆動電力供給手段と、

所定の電気配線を使用して前記被包部材外から前記制御手段のバックアップ電力供給用端子に電気的に接続され、前記駆動電力の供給が断たれた場合において前記記憶手段に対し当該記憶手段の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給するバックアップ電力供給手段と、 30

前記バックアップ電力供給手段及び前記バックアップ電力供給用端子間の電気経路のうちの前記被包部材内の電気経路部分に一端側が所定の電気素子を介して間接的に、又は所定の電気素子を介さずに直接的に接続され、他端側が所定の電気素子を介して間接的に、又は所定の電気素子を介さずに直接的に接地され、ノイズ除去可能なコンデンサと、

前記制御手段に電気的に接続され、前記制御手段の動作を許容するためのリセット信号を出力可能であり、前記被包部材内に設けられるリセット信号出力手段と、

所定の契機の成立を検出可能な契機検出手段と、

所定の操作を検出可能な操作検出手段とを備え、

前記制御手段は、

乱数を生成する乱数生成手段と、 40

前記契機検出手段により所定の契機の成立が検出された場合の前記乱数生成手段の値を使用して当否判定を行う判定手段と、

前記操作検出手段により検出される所定の操作を含む初期化操作が行われた場合に、前記乱数生成手段の値が初期化される初期化処理を実行可能な初期化処理実行手段とを有し、

かつ、

前記記憶手段に記憶される情報が有効であるか否かを判別するための判別処理を実行可能であると共に、情報が有効ではないと判別された場合にも前記初期化処理を実行するものであり、

前記操作検出手段は、前記被包部材内に設けられるとともに、前記制御手段と前記被包 50

部材内にて電気的に接続され、

前記リセット信号出力手段は、リセット信号出力用の電気配線を使用して前記第2被包部材に被包される前記第2制御手段にも電気的に接続され、

前記操作検出手段は、初期化信号出力用の電気配線を使用して前記第2被包部材に被包される前記第2制御手段にも電気的に接続され、

前記第2制御手段は、前記被包部材内に設けられる前記リセット信号出力手段からのリセット信号に基づいて動作を許容されるものであり、

かつ、

前記操作検出手段により検出される所定の操作を含む初期化操作が行われた場合に、当該操作検出手段からの初期化信号に基づいて、前記第2制御手段の第2記憶手段を初期化する第2初期化処理を実行可能な手段を備えることをその要旨としている。10

#### 【発明の効果】

##### 【0010】

本発明に係る遊技機によれば、制御手段のバックアップを好適に実現可能となる。

##### 【発明を実施するための最良の形態】

##### 【0011】

手段1. 遊技に関する制御を司る制御手段と、

前記制御手段が搭載される制御基板と、

前記制御手段と別体に前記制御基板に搭載され、遊技に関する情報を保持可能な記憶手段と、20

前記制御基板を収容状態で被包し、所定の取付部位に取付けられる被包部材と、

前記被包部材外から前記制御手段及び前記記憶手段の駆動電力供給用端子にそれぞれ所定の駆動電力用電気経路を介して電気的に接続され、前記制御手段及び前記記憶手段に対し当該制御手段及び記憶手段を作動させるための駆動電力を供給する駆動電力供給手段と、

前記被包部材外から前記記憶手段のバックアップ電力供給用端子にバックアップ電力用電気経路を介して電気的に接続され、前記駆動電力の供給が断たれた場合において前記記憶手段に対し当該記憶手段の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給するバックアップ電力供給手段と、30

前記バックアップ電力用電気経路のうちの前記被包部材内の電気経路部分に一端側が電気的に接続され、他端側がグランドレベルに電気的に接続されるノイズ除去用コンデンサと、

少なくとも前記バックアップ電力の前記記憶手段への供給が断たれた場合において、前記ノイズ除去用コンデンサに蓄積された電荷を放電可能な放電手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

##### 【0012】

上記手段1によれば、放電手段を備えることにより、例えば被包部材が取付部位から取外されて駆動電力及びバックアップ電力の供給が断たれた場合に、ノイズ除去用コンデンサから記憶手段へ流れる電気量を減少させることができる。従って、記憶手段が遊技情報を保持できる期間を短くすることができるため、記憶手段内の情報を書換える等の不正行為を抑制することができる。ここで、ノイズ除去用コンデンサから記憶手段への電力供給時間が極めて短い場合には、ノイズ除去用コンデンサからの電力供給が無い場合と同様に、駆動電力及びバックアップ電力の供給が断たれた後に上記不正行為を行うことは事実上不可能となる。40

##### 【0013】

以下の手段においても同様であるが、上記「ノイズ除去用コンデンサ」とは、ノイズ(交流成分)を通すが、直流電流(直流成分)を通さないものである。

##### 【0014】

また、「グランドレベル」とは、例えば遊技機外部のアースに所定の信号線(グランド50

線)を介して繋がる電気経路や、駆動電力供給手段のグランドレベル(電位0V)又はその端子(GND端子)に繋がる電気経路などを意味している。

#### 【0015】

また、「ノイズ除去用コンデンサの一端側(他端側)が電気的に接続される」ことには、ノイズ除去用コンデンサの一端(他端)が所定の電気素子等を介して間接的に、又は所定の電気素子等を介さずに直接的に接続(接地)されることなどが含まれる。これに関しては、ノイズ除去用コンデンサの接続に限らず、他の部材や電気経路等の接続についても当てはまる。

#### 【0016】

また、前記制御手段と別体に前記制御基板に搭載された記憶手段は、物理的に別体として設けられたものであり、もちろんバスライン等の所定の電気経路によって前記制御手段と電気的には繋がっている。

#### 【0017】

手段2.遊技に関する制御を司る制御手段と、  
前記制御手段が搭載される制御基板と、  
前記制御手段と別体に前記制御基板に搭載され、遊技に関する情報を保持可能な記憶手段と、

前記制御基板を収容状態で被包し、所定の取付部位に取付けられる被包部材と、

前記被包部材外から前記制御手段の駆動電力供給用端子に制御手段用電気経路を介して電気的に接続されるとともに、前記記憶手段の駆動電力供給用端子に記憶手段用電気経路を介して電気的に接続され、前記制御手段及び前記記憶手段に対し当該制御手段及び記憶手段を作動させるための駆動電力を供給する駆動電力供給手段と、

前記被包部材外から前記記憶手段の前記駆動電力供給用端子に前記記憶手段用電気経路を介して電気的に接続され、前記駆動電力の供給が断たれた場合において前記記憶手段に対し当該記憶手段の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給するバックアップ電力供給手段と、

前記記憶手段用電気経路のうちの前記被包部材内の電気経路部分に一端側が電気的に接続され、他端側がグランドレベルに電気的に接続されるノイズ除去用コンデンサと、

少なくとも前記バックアップ電力の前記記憶手段への供給が断たれた場合において、前記ノイズ除去用コンデンサに蓄積された電荷を放電可能な放電手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【0018】

上記手段2によれば、上記手段1と同様の作用効果が奏される。

#### 【0019】

手段3.前記放電手段の入力インピーダンス値が、前記記憶手段の入力インピーダンス値未満であることを特徴とする手段1又は2に記載の遊技機。

#### 【0020】

上記手段3によれば、放電手段の入力インピーダンス値が、記憶手段の入力インピーダンス値以上である場合に比べて、放電手段による放電量が多くなり、上記手段の効果がより確実に奏される。但し、放電手段の入力インピーダンス値があまりにも小さすぎると、バックアップ電力供給手段がコンデンサ等である場合には、その容量を比較的大きなものとしなければ、記憶手段に対するバックアップ電力の供給が困難となることが懸念される。従って、「前記放電手段の入力インピーダンス値が、前記記憶手段の入力インピーダンス値の100分の1以上であること」がより好ましい。また、放電効率を高めるために「前記放電手段の入力インピーダンス値が、前記記憶手段の入力インピーダンス値の10分1未満であること」としてもよい。

#### 【0021】

手段4.前記放電手段は、前記ノイズ除去用コンデンサと並列接続されていることを特徴とする手段1乃至3のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0022】

10

20

30

40

50

上記手段 4 によれば、放電手段は、ノイズ除去用コンデンサと並列接続されている。つまり、放電手段も、バックアップ電力用電気経路（記憶手段用電気経路）のうちの被包部材内の電気経路部分に一端側が電気的に接続され、他端側がグランドレベルに電気的に接続されている。従って、ノイズ除去用コンデンサに蓄積された電荷をグラントレベルに逃がすことができ、放電手段による放電が他の電子機器に及ぼす影響を低減することができる。

#### 【0023】

手段 5 . 前記放電手段は、抵抗素子（抵抗器）であることを特徴とする手段 1 乃至 4 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0024】

上記手段 5 によれば、抵抗素子（抵抗器）といった比較的安価な部材により放電手段を構成することができ、製造コストの増大を抑制することができる。なお、放電手段が抵抗素子（抵抗器）である場合には、上記手段 3 における「前記放電手段の入力インピーダンス値」との記載は、「前記放電手段のインピーダンス値（抵抗値）」と置き換えられる。

#### 【0025】

手段 6 . 前記バックアップ電力用電気経路（記憶手段用電気経路）において、前記ノイズ除去用コンデンサが前記放電手段よりも前記記憶手段に近い位置に接続されていることを特徴とする手段 1 乃至 5 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0026】

上記手段 6 によれば、ノイズ除去用コンデンサが放電手段よりも記憶手段に近い位置に接続されている。仮に放電手段がノイズ除去用コンデンサよりも記憶手段に近い位置に接続されている場合には、放電手段から発生したノイズが制御手段に伝わってしまうおそれがあるが、本手段では放電手段から発生し得るノイズをノイズ除去用コンデンサにより除去することができ、そのような不具合を低減することができる。

#### 【0027】

手段 7 . 前記ノイズ除去用コンデンサ及び前記放電手段を前記制御基板に配設したことを特徴とする手段 1 乃至 6 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0028】

上記手段 7 によれば、ノイズ除去用コンデンサ及び放電手段が同一基板上に配設されている。従って、両者がそれぞれ別の基板に配設されている場合のように、両者を分けて取り外すことができず、制御基板に対し電力供給が断たれた場合には、より確実にノイズ除去用コンデンサに蓄積された電荷が放電され、上記不正行為を抑制することができる。もちろん、前記被包部材内に前記制御基板とは別の基板が内包されている場合には、当該基板に前記放電手段が配設された構成としてもよいが、この場合には、被包部材の被包状態が容易に解除できない構成となっていることが好ましい。例えば、被包状態が解除された場合に所定の痕跡を残存させる痕跡残存手段を被包部材に備えた構成とすることが好ましい。

#### 【0029】

手段 8 . 前記ノイズ除去用コンデンサ及び前記放電手段は、両者間に他の素子を介さずに、前記バックアップ電力用電気経路（記憶手段用電気経路）によって直接的に接続されていることを特徴とする手段 1 乃至 7 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0030】

上記手段 8 によれば、ノイズ除去用コンデンサ及び放電手段間に他の素子が介在しないため、ノイズ除去用コンデンサに蓄積された電荷が放電手段へより流れやすくなる。これにより、放電手段による放電効率を低下させることなく、効率よく放電し、結果として上記手段 1 , 2 の作用効果を高めることができる。

#### 【0031】

手段 9 . 前記駆動電力供給手段及び前記バックアップ電力供給手段を具備した電源基板を前記被包部材とは離間した位置に備え、

前記駆動電力供給手段は、前記電源基板に電力供給する主電源に電気的に接続され、前

10

20

30

40

50

記主電源からの電力供給に基づき前記駆動電力を生成し、

前記バックアップ電力供給手段は、前記駆動電力供給手段に電気的に接続され、

前記駆動電力供給手段が前記駆動電力を供給している間において、前記バックアップ電力供給手段に前記バックアップ電力が蓄積されるよう構成されていることを特徴とする手段1乃至8のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0032】

上記手段9の構成では、バックアップ電力の供給時のみならず、駆動電力の供給中においても前記バックアップ電力用電気経路（記憶手段用電気経路）に電気が流れることとなる。従って、前記電気経路に接続されたノイズ除去用コンデンサにも確実に電荷が蓄えられてしまうため、上記放電手段がより効果を発揮することとなる。

10

#### 【0033】

手段10. 遊技に関する制御を司る制御手段と、

前記制御手段が搭載される制御基板と、

前記制御手段と別体に前記制御基板に搭載され、遊技に関する情報を保持可能な記憶手段と、

前記制御基板を収容状態で被包し、所定の取付部位に取付けられる被包部材と、

前記被包部材外から前記制御手段及び前記記憶手段の駆動電力供給用端子にそれぞれ所定の駆動電力用電気経路を介して電気的に接続され、前記制御手段及び前記記憶手段に対し当該制御手段及び記憶手段を作動させるための駆動電力を供給する駆動電力供給手段と、

20

前記被包部材外から前記記憶手段のバックアップ電力供給用端子にバックアップ電力用電気経路を介して電気的に接続され、前記駆動電力の供給が断たれた場合において前記記憶手段に対し当該記憶手段の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給するバックアップ電力供給手段と、

前記バックアップ電力用電気経路のうちの前記被包部材内の電気経路部分に一端側が電気的に接続され、他端側がグランドレベルに電気的に接続されるノイズ除去用コンデンサとを備え、

少なくとも前記駆動電力の供給が前記被包部材外で断たれた場合には、前記ノイズ除去用コンデンサを介して前記バックアップ電力用電気経路及び前記グランドレベル間を電気的に接続するノイズ除去用電気経路内の所定部位において、当該ノイズ除去用電気経路が断たれるよう構成したことを特徴とする遊技機。

30

#### 【0034】

上記手段10によれば、少なくとも駆動電力の供給が被包部材外で断たれた場合には、ノイズ除去用電気経路内の所定部位において、当該ノイズ除去用電気経路が断たれる。なお、ここでいう「ノイズ除去用電気経路が断たれる」ことには、物理的な断線等に限らず、電気的な意味での断線すなわち電気的接続が断たれることが含まれる。従って、「ノイズ除去用電気経路内の所定部位において、当該ノイズ除去用電気経路が非導通状態となる」又は「ノイズ除去用電気経路内の所定部位において、バックアップ電力用電気経路及びグランドレベル間の電気的接続が断たれる」と換言することもできる。

#### 【0035】

通常は、制御手段、記憶手段及び駆動電力供給手段等も当然グランドレベルに接続されているため、ノイズ除去用電気経路が断たれない限りは、グランドレベルに接続されたノイズ除去用コンデンサ及びノイズ除去用電気経路はグランドレベルや各種電気経路を介して所定の回路を形成していると言える。このため、ノイズ除去用電気経路が断たれた場合には、回路が切断された状態、つまりノイズ除去用コンデンサの一端（他端）が電気的にどこにも繋がっていない状態となり、ノイズ除去用コンデンサ内の電荷がどこにも流れなくなる。なお、駆動電力が断たれた場合においては、制御手段の作動や記憶手段の通常作動も停止するため、駆動電力の供給中のように、ノイズ除去用コンデンサによってノイズをグランドレベルに逃がすといったことを考慮しなくともよく、ノイズ除去用電気経路が断たれたとしても何ら問題ない。

40

50

## 【0036】

上述したように、例えば駆動電力が断たれ、バックアップ電力のみが供給されている場合や、被包部材が取付部位から取外されて駆動電力及びバックアップ電力の供給が両方とも断たれた場合には、ノイズ除去用コンデンサからバックアップ用電気経路、ひいては記憶手段へ電気が流れないようになる。このため、記憶手段が遊技情報を保持できる期間は無いに等しく、駆動電力及びバックアップ電力の供給が断たれた後に、記憶手段内の情報を書換える等の不正行為を行うことは事実上不可能となる。結果として、上記不正行為を防止することができる。

## 【0037】

これに対し、ノイズ除去用コンデンサに蓄積された電荷をグランドレベルに逃がす抵抗素子（抵抗器）等の放電手段を設けただけの構成では、わずかでも制御手段（記憶手段）へ電気が流れるため、遊技情報の保持期間を無しにすることはできない。しかし、本手段では、ノイズ除去用コンデンサから記憶手段への電力供給を確実に無くすことができるので、より確実に上記作用効果を得ることができる。さらに、本手段では、バックアップ電力の供給中において、バックアップ電力が前記放電手段を介してグランドに逃げてしまうといった余分な電力消費がないので、バックアップ電力供給手段がコンデンサ等である場合でも、前記余分な電力消費を考慮してバックアップ用のコンデンサをより容量の大きなものとする必要はない。結果として、放電手段を備えない従来構成と同等のバックアップ用のコンデンサを使用することができ、製造コストの増加を抑制することができる。

## 【0038】

手段11. 遊技に関する制御を司る制御手段と、  
前記制御手段が搭載される制御基板と、  
前記制御手段と別体に前記制御基板に搭載され、遊技に関する情報を保持可能な記憶手段と、  
前記制御基板を収容状態で被包し、所定の取付部位に取付けられる被包部材と、  
前記被包部材外から前記制御手段の駆動電力供給用端子に制御手段用電気経路を介して電気的に接続されるとともに、前記記憶手段の駆動電力供給用端子に記憶手段用電気経路を介して電気的に接続され、前記制御手段及び前記記憶手段に対し当該制御手段及び記憶手段を作動させるための駆動電力を供給する駆動電力供給手段と、

前記被包部材外から前記記憶手段の前記駆動電力供給用端子に前記記憶手段用電気経路を介して電気的に接続され、前記駆動電力の供給が断たれた場合において前記記憶手段に対し当該記憶手段の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給するバックアップ電力供給手段と、

前記記憶手段用電気経路のうちの前記被包部材内の電気経路部分に一端側が電気的に接続され、他端側がグランドレベルに電気的に接続されるノイズ除去用コンデンサと、

少なくとも前記駆動電力及びバックアップ電力の供給が前記被包部材外で断たれた場合には、前記ノイズ除去用コンデンサを介して前記記憶手段用電気経路及び前記グランドレベル間を電気的に接続するノイズ除去用電気経路内の所定部位において、当該ノイズ除去用電気経路が断たれるよう構成したことを特徴とする遊技機。

## 【0039】

上記手段11によれば、上記手段10と同様の作用効果が奏される。

## 【0040】

手段12. 遊技に関する制御を司る制御手段と、  
前記制御手段が搭載される制御基板と、  
前記制御手段と別体に前記制御基板に搭載され、遊技に関する情報を保持可能な記憶手段と、  
前記制御基板を収容状態で被包し、所定の取付部位に取付けられる被包部材と、  
前記被包部材外から前記制御手段及び前記記憶手段の駆動電力供給用端子にそれぞれ所定の駆動電力用電気経路を介して電気的に接続され、前記制御手段及び前記記憶手段に対し当該制御手段及び記憶手段を作動させるための駆動電力を供給する駆動電力供給手段と

10

20

30

40

50

前記被包部材外から前記記憶手段のバックアップ電力供給用端子にバックアップ電力用電気経路を介して電気的に接続され、前記駆動電力の供給が断たれた場合において前記記憶手段に対し当該記憶手段の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給するバックアップ電力供給手段と、

前記バックアップ電力用電気経路のうちの前記被包部材内の電気経路部分に一端側が電気的に接続され、他端側がグランドレベルに電気的に接続されるノイズ除去用コンデンサと、

前記ノイズ除去用コンデンサを介して前記バックアップ電力用電気経路及び前記グランドレベル間を電気的に接続するノイズ除去用電気経路内の所定部位に有り、少なくとも前記記憶手段への前記駆動電力又はバックアップ電力の供給中においては、前記ノイズ除去用電気経路を導通状態とし、少なくとも前記駆動電力及びバックアップ電力の供給が前記被包部材外で断たれた場合には、前記ノイズ除去用電気経路を非導通状態とする電気経路開閉手段とを備えたことを特徴とする遊技機。10

#### 【0041】

上記手段12によれば、上記手段10と同様の作用効果が奏される。さらに、上記電気経路開閉手段を備えることにより、被包部材内への駆動電力又はバックアップ電力の供給の有無によって、ノイズ除去用電気経路を導通状態及び非導通状態に自動的に切換えることができる。つまり、駆動電力及びバックアップ電力が断たれた場合にノイズ除去用電気経路が導通状態から非導通状態に切換るのはもちろんのこと、駆動電力の供給復旧時には再び導通状態に切換る。上記電気経路開閉手段の態様例としては、有接点型の機械式リレーや無接点型のフォトMOSリレー等の一次側回路（入力側）と二次側回路（出力側）とが電気的に絶縁されているスイッチが挙げられる。20

#### 【0042】

手段13. 遊技に関する制御を司る制御手段と、

前記制御手段が搭載される制御基板と、

前記制御手段と別体に前記制御基板に搭載され、遊技に関する情報を保持可能な記憶手段と、

前記制御基板を収容状態で被包し、所定の取付部位に取付けられる被包部材と、

前記被包部材外から前記制御手段の駆動電力供給用端子に制御手段用電気経路を介して電気的に接続されるとともに、前記記憶手段の駆動電力供給用端子に記憶手段用電気経路を介して電気的に接続され、前記制御手段及び前記記憶手段に対し当該制御手段及び記憶手段を作動させるための駆動電力を供給する駆動電力供給手段と。30

前記被包部材外から前記記憶手段の前記駆動電力供給用端子に前記記憶手段用電気経路を介して電気的に接続され、前記駆動電力の供給が断たれた場合において前記記憶手段に対し当該記憶手段の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給するバックアップ電力供給手段と、

前記記憶手段用電気経路のうちの前記被包部材内の電気経路部分に一端側が電気的に接続され、他端側がグランドレベルに電気的に接続されるノイズ除去用コンデンサと、

前記ノイズ除去用コンデンサを介して前記記憶手段用電気経路及び前記グランドレベル間を電気的に接続するノイズ除去用電気経路内の所定部位に有り、少なくとも前記記憶手段への前記駆動電力又はバックアップ電力の供給中においては、前記ノイズ除去用電気経路を導通状態とし、少なくとも前記駆動電力及びバックアップ電力の供給が前記被包部材外で断たれた場合には、前記ノイズ除去用電気経路を非導通状態とする電気経路開閉手段とを備えたことを特徴とする遊技機。40

#### 【0043】

上記手段13によれば、上記手段12と同様の作用効果が奏される。

#### 【0044】

手段14. 前記電気経路開閉手段は、

前記駆動電力を自身へ供給可能なように、前記記憶手段に接続された前記駆動電力用電50

気経路（記憶手段用電気経路）に電気的に接続され、

前記駆動電力（駆動電力又はバックアップ電力）が自身へ供給されることによって前記ノイズ除去用電気経路を導通状態とし、

自身へ供給される前記駆動電力（駆動電力及びバックアップ電力）が断たれることによって前記ノイズ除去用電気経路を非導通状態とするよう構成されていることを特徴とする手段12又は13に記載の遊技機。

#### 【0045】

上記手段14によれば、電気経路開閉手段は、自身への駆動電力等の供給の有無によって、ノイズ除去用電気経路を導通状態及び非導通状態に自動的に切換えることができる。従って、駆動電力等の供給が断たれた否かを監視する監視手段等を別途備える必要もなく、回路構成の簡素化や部品点数増加の抑制等を図ることができる。

10

#### 【0046】

手段15. 前記電気経路開閉手段は、

自身の一次側回路（素子）の一端側が、前記記憶手段に接続された前記駆動電力用電気経路（記憶手段用電気経路）に電気的に接続され、かつ、他端側が前記グランドレベルに電気的に接続され、

自身の二次側回路（素子）が前記ノイズ除去用電気経路内の所定部位において前記ノイズ除去用コンデンサと直列に接続され、

前記一次側回路が通電状態（オン状態）となることに基づき前記二次側回路が通電状態（オン状態）となることによって、前記ノイズ除去用電気経路を導通状態とし、

20

前記一次側回路が非通電状態（オフ状態）となることに基づき前記二次側回路が非通電状態（オフ状態）となることによって、前記ノイズ除去用電気経路を非導通状態とするよう構成されていることを特徴とする手段12又は13に記載の遊技機。

#### 【0047】

上記手段15によれば、上記手段14と同様の作用効果が奏される。さらに、一次側回路が通電状態となることに基づき、二次側回路が通電状態となる等といった比較的簡単な構成の電気経路開閉手段を採用することにより、回路構成の簡素化や省電力化を図ることができる。

#### 【0048】

手段16. 前記電気経路開閉手段はフォトカプラであることを特徴とする手段12乃至15のいずれかに記載の遊技機。

30

#### 【0049】

なお、フォトカプラは、一次側回路が発光素子により構成され、二次側回路が受光素子により構成されているものであり、発光素子の態様例としてはLED（発光ダイオード）等が挙げられ、受光素子の態様例としてはフォトトランジスタ、フォトサイリスタ、フォトトライアック等が挙げられる。

#### 【0050】

手段17. 前記ノイズ除去用電気経路内の所定部位は、前記ノイズ除去用コンデンサと前記グランドレベルとの間であることを特徴とする手段10乃至16のいずれかに記載の遊技機。

40

#### 【0051】

上記手段17によれば、ノイズ除去用コンデンサが上記電気経路開閉手段等よりもバックアップ電力用電気経路（記憶手段用電気経路）により近い位置、ひいては記憶手段により近い位置に接続されることとなる。仮に電気経路開閉手段等がノイズ除去用コンデンサよりも記憶手段に近い位置に接続されている場合には、電気経路開閉手段等から発生したノイズが記憶手段に伝わってしまうおそれがあるが、本手段では電気経路開閉手段等から発生し得るノイズをグランドレベルに効果的に逃がすことができ、そのような不具合を低減することができる。

#### 【0052】

手段18. 前記駆動電力供給手段及び前記バックアップ電力供給手段を具備した電源基

50

板を前記被包部材とは離間した位置に備え、

前記駆動電力供給手段は、前記電源基板に電力供給する主電源に電気的に接続され、前記主電源からの電力供給に基づき前記駆動電力を生成し、

前記バックアップ電力供給手段は、前記駆動電力供給手段に電気的に接続され、

前記駆動電力供給手段が前記駆動電力を供給している間において、前記バックアップ電力供給手段に前記バックアップ電力が蓄積されるよう構成されていることを特徴とする手段10乃至17のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0053】

上記手段18の構成では、バックアップ電力用電気経路（記憶手段用電気経路）にバックアップ電力の供給時のみならず、駆動電力の供給中においても電気が流れることとなる。従って、前記電気経路に接続されたノイズ除去用コンデンサにも確実に電荷が蓄えられてしまうため、上記各手段の構成がより効果を発揮することとなる。10

#### 【0054】

手段19. 前記制御手段は、遊技に関する主たる制御を司る主制御手段であり、

前記記憶手段は、前記制御手段と電気的に接続され、前記遊技に関する情報として少なくとも遊技者に有利な特別遊技状態の付与に関する情報を保持可能に構成されていることを特徴とする手段1乃至18のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0055】

上記手段19によれば、主制御手段に接続された記憶手段は、他の記憶手段に比べて上記不正行為が行われる可能性が高いため、上記各手段の作用効果がより発揮される。なお、「遊技者に有利な特別遊技状態の付与に関する情報」には、例えば特別遊技状態を発生させる旨の情報や、特別遊技状態の発生中である旨の情報などが含まれる。加えて、「前記記憶手段は、前記遊技に関する情報として、少なくとも遊技者に有利な付加価値の付与に関する情報を保持可能に構成されていること」としてもよい。ここで、「遊技者に有利な付加価値の付与に関する情報」には、通常時よりも特別遊技状態となる確率が高くなった状態（高確率状態）を付与する旨の情報や、前記高確率状態の付与中である旨の情報などが含まれる。20

#### 【0056】

以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。

#### 【0057】

A. 上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する球発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路（レールユニットの球案内通路）と、前記遊技領域内に配置された各遊技部品（一般入賞口、可変入賞装置、作動口、可変表示ユニット等）とを備えた弾球遊技機」が挙げられる。

#### 【0058】

B. 上記各手段における前記遊技機は略鉛直方向に延びる遊技領域を備えた弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する球発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球を略鉛直方向に延びる所定の遊技領域（例えば遊技領域は遊技盤面等により構成される）に導く球通路（レールユニットの球案内通路）と、前記遊技領域内に配置された各遊技部品（一般入賞口、可変入賞装置、作動口、可変表示ユニット等）とを備え、前記遊技領域を流下する遊技球の挙動を視認可能に構成されてなる弾球遊技機。」が挙げられる。40

#### 【0059】

C. 上記各手段における前記遊技機は、遊技領域の拡張されてなる弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「後述する発明の実施形態に記載された従来に比べて遊技領域を拡張するための技術的構成のうち少なくとも1つを含んでなる弾球遊技機。」が挙げられる。50

## 【0060】

D．上記各手段における前記遊技機は、可変表示装置を備えた弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する球発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球を所定の遊技領域（例えば遊技領域は遊技盤面等により構成される）に導く球通路（レールユニットの球案内通路）と、前記遊技領域内に配置された作動口、可変表示装置及び可変入賞装置とを備え、前記作動口へ遊技球の入賞が検知されることに基づいて、前記可変表示装置に表示される識別情報（図柄）を変動表示せしめ、所定時間後停止表示させるとともに、停止表示された識別情報（図柄）が特定態様である場合に前記可変表示装置を所定態様で開放させるように構成した弾球遊技機」が挙げられる。

10

## 【0061】

E．上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチ  
ンコ機に準ずる遊技機であること。

## 【0062】

F．上記各手段における遊技機は、スロットマシン等の回胴式遊技機であること。より詳しい態様例としては、「複数の識別情報（図柄）からなる識別情報列（図柄列；具体的には図柄の付されたリール等の回転体）を変動表示（具体的にはリール等の回転）した後に識別情報列を確定停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット等の回転体ユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して又は所定時間経過することにより識別情報（図柄）の変動が停止され、その停止時の確定識別情報（図柄）が特定識別情報（図柄）であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるよう構成した回胴式遊技機」が挙げられる。

20

## 【0063】

G．上記各手段における遊技機は、パチンコ機とスロットマシンとを組み合わせて構成された遊技機（特に遊技球を遊技媒体として使用するスロットマシン仕様の遊技機）であること。より詳しい態様例としては、「複数の識別情報（図柄）からなる識別情報列（図柄列；具体的には図柄の付されたリール、ベルト等の回転体）を変動表示（具体的にはリール等の回転）した後に識別情報列を確定停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット等の回転体ユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して又は所定時間経過することにより識別情報（図柄）の変動が停止され、その停止時の確定識別情報（図柄）が特定識別情報（図柄）であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるよう構成し、さらに球受皿（上皿等）を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出しを行う払出装置とを備え、前記投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機」が挙げられる。

30

## 【0064】

## 〔第1実施形態〕

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の一実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の正面図であり、図2は、後述する外枠11と内枠12とに対して、前面枠セット14を開放し、下皿ユニット13を取り外した状態を示す斜視図である。但し、図2では便宜上、後述する遊技盤30面上の遊技領域内の構成を空白で示している。

40

## 【0065】

図1、2に示すように、遊技機としてのパチンコ機10は、当該パチンコ機10の外殻を形成する外枠11を備えており、この外枠11の一側部に、内枠12が開閉可能に支持されている。外枠11は、木製の板材により全体として矩形状に構成され、小ネジ等の離

50

脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。従って、釘やリベットを使って各板材を組み付けていた従来構造と比べて構成部材の再利用が容易な構成となっている。本実施形態では、外枠 11 の上下方向の外寸は 809mm（内寸 771mm）、左右方向の外寸は 518mm（内寸 480mm）となっている。

#### 【0066】

また、内枠 12 及び前面枠セット 14 は合成樹脂、具体的には ABS（アクリロニトリル・ブタジエン・スチレン）樹脂により構成されている。両者の成形に合成樹脂を用いることにより、金属製素材を用いた場合と比較してより複雑な形状に対応できるとともに、生産コストの増大を抑制することもできる。また、ABS を用いる利点としては、ポリカーボネイト等の樹脂素材と比較して、生産コストが低い、粘性が強く衝撃に強い等が挙げられる。加えて、例えば前面枠セット 14 の前面側等の意匠面にメッキ等のコーティング処理を施す場合において、その処理を比較的容易に行いややすく、外観品質のより高いものが製造できるというメリットがある。10

#### 【0067】

さて、内枠 12 の開閉軸線はパチンコ機 10 の正面からみて左側（後述するハンドル 18 の設置箇所の反対側）に上下に延びるように設定されており、この開閉軸線を軸心にして内枠 12 が前方側に開放できるようになっている。なお、外枠 11 は樹脂やアルミニウム等の軽金属により構成されていてもよい。

#### 【0068】

内枠 12 には、その最下部に下皿ユニット 13 が取り付けられると共に、下皿ユニット 13 を除く範囲に対応して前面枠セット 14 が取り付けられている。下皿ユニット 13 は、内枠 12 に対してネジ等の締結具により固定されている。また、前面枠セット 14 は、内枠 12 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 12 と同様、パチンコ機 10 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸線を軸心にして前方側に開放できるようになっている。図 3 は、パチンコ機 10 より前面枠セット 14 を取り外した状態を示す正面図である（但し、図 3 では便宜上、遊技盤 30 面上の遊技領域内の構成を空白で示している）。なお、内枠 12 の前面側には、その周囲（前面枠セット 14 に対応する部分）においてリブ R1 が突設されている。そして、前面枠セット 14 の閉時には、前面枠セット 14 がリブ R1 の内側に嵌まり込んだ状態となる。この構成により、前面枠セット 14 と内枠 12 との間の隙間から針金等を進入させることが困難となり、不正防止の役割を果たす。2030

#### 【0069】

下皿ユニット 13 には、ほぼ中央部に球受皿としての下皿 15 が設けられ、排出口 16 より排出された遊技球が下皿 15 内に貯留可能になっている。下皿ユニット 13 はその大部分が内枠 12 と同様、ABS 樹脂にて成形されているが、その中でも特に下皿 15 を形成する表面層と下皿奥方の前面パネル 23 とは難燃性の ABS 樹脂にて成形されている。このため、この部分は燃え難くなっている。なお、符号 24 はスピーカ 249（図 2 参照）からの音出力口であり、符号 25 は下皿 15 内から遊技球を下方へと排出するための球抜きレバーである。

#### 【0070】

下皿 15 よりも右方には、手前側に突出して遊技球発射ハンドル（以下単に「ハンドル」という）18 が配設されている。つまり、ハンドル 18 は、内枠 12 の開閉軸線とは反対側にあたるパチンコ機 10 の正面からみて右側に位置しており、ハンドル 18 の突出に関わりなく内枠 12 の開放時における所定の開放量を確保できる。また、下皿 15 の左方には、灰皿 26 が設けられている。なお、灰皿 26 は、下皿 15 の左側辺部より左方へ突出した図示しない軸棒によって回動可能に支持された、いわゆる片持ち構造となっている。

#### 【0071】

一方、下皿 15 の上方において球受皿としての上皿 19 が設けられている。ここで、上皿 19 は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置の方へ導出するための球受皿である。なお、上皿 19 は、前面枠セット 14 において、ガラスを支持するガ4050

ラス枠部と一体的に形成されている。従来のパチンコ機ではガラス枠の下方の内枠に対し開閉可能な前飾り枠が設けられ、該前飾り枠に上皿が設けられていたのであるが、本実施形態では前面枠セット14に対し直接的かつ一体的に上皿19が設けられているため、後述するように前面枠セット14のフレーム部分の幅が従来に比べ比較的細いものであっても、前面枠セット14(ガラス枠部)の所定の強度を確保することができる。この上皿19も下皿15と同様、表面層が難燃性のABS樹脂にて成形される構成となっている。

#### 【0072】

また、図3において、内枠12は、外形が矩形状の樹脂ベース20を主体に構成されており、樹脂ベース20の中央部には略円形状の窓孔21が形成されている。樹脂ベース20の後側には遊技盤30が着脱可能に装着されている。遊技盤30は四角形状の合板よりなり、その周縁部が樹脂ベース20(内枠12)の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技盤30の前面部の略中央部分が樹脂ベース20の窓孔21を通じて内枠12の前面側に露出した状態となっている。なお、遊技盤30の上下方向の長さは476mm、左右方向の長さは452mmとなっている(従来と同等サイズ)。なお、樹脂ベース20には、前面枠セット14の開放を検知する開放検知センサ22が設けられている。また、図示しないが内枠12の開放を検知する開放検知スイッチも設けられている。

#### 【0073】

次に、遊技盤30の構成を、図4を用いて説明する。遊技盤30には、入球手段として的一般入賞口31、入球手段としての可変入賞装置32、入球手段としての第1契機対応口(始動口)33、入球手段としての第2契機対応口(スルーゲート)34、可変表示装置ユニット35等がルータ加工によって形成された貫通穴に配設され、遊技盤30前面側から木ネジ等により取付けられている。周知の通り前記一般入賞口31、可変入賞装置32、第1契機対応口33に遊技球が入球し、後述する検出スイッチの出力により、上皿19(または下皿15)へ所定数の賞球が払い出される。その他に、遊技盤30にはアウト口36が設けられており、各種入賞部(入賞装置、入賞口、第1契機対応口33等)に入球しなかった遊技球はこのアウト口36を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。遊技盤30には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車27等の各種部材(役物)が配設されている。

#### 【0074】

可変表示装置ユニット35には、第2契機対応口34の通過を契機として第2図柄を変動表示する第2図柄表示装置41と、第1契機対応口33への入賞を契機として識別情報としての第1図柄(特別図柄)を変動表示する図柄表示装置としての第1図柄表示装置42(特別図柄表示装置)とが設けられている。第2図柄表示装置41(普通図柄表示装置)は、第2図柄(普通図柄)用の表示部43と保留ランプ44とを有し、遊技球が第2契機対応口34を通過する毎に例えば表示部43による表示図柄(第2図柄)が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に第1契機対応口33が所定時間だけ作動状態となる(開放される)よう構成されている。第2図柄表示装置41の表示部43における第2図柄の変動表示中に、新たに遊技球が第2契機対応口34を通過した場合には、その分の第2図柄の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機(保留)されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ44にて点灯表示されるようになっている。しかし、かかる最大保留回数は、これに限定されるものではない。例えば、8回分の第2図柄の変動表示を待機させるべく、最大保留回数を8回に設定することとしてもよい。なお、表示部43は、複数のランプの点灯を切り換えることにより変動表示される構成の他、第1図柄表示装置42(液晶表示装置)の一部で変動表示される構成等であっても良い。保留ランプ44も同様に、第1図柄表示装置42の一部で変動表示される構成等であっても良い。

#### 【0075】

第1図柄表示装置42は液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置45により表示内容が制御される。第1図柄表示装置42には、例えば左、中及び右の3つ

10

20

30

40

50

の図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成されており、これら図柄が図柄列毎にスクロールされるようにして第1図柄表示装置42に可変表示されるようになっている。なお本実施形態では、第1図柄表示装置42（液晶表示装置）は8インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット35には、第1図柄表示装置42を囲むようにしてセンターフレーム47が配設されている。

#### 【0076】

可変入賞装置32は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉状態になっており、大当たり（特別遊技状態の発生）の際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の閉状態とに繰り返し作動されるようになっている。より詳しくは、第1契機対応口33に対し遊技球が入賞すると第1図柄表示装置42で図柄が変動表示され、その停止後の確定図柄が予め設定した特定の図柄の組合せとなったことを必要条件に特別遊技状態が発生する。そして、可変入賞装置32の大入賞口が所定の開放状態となり、遊技球が入賞しやすい状態（大当たり状態）になるよう構成されている。具体的には、所定時間の経過又は所定個数の入賞を1ラウンドとして、可変入賞装置32の大入賞口が所定回数繰り返し開放される。第1図柄表示装置42の図柄変動表示中に新たに遊技球が第1契機対応口33に入賞した場合には、その分の図柄変動表示は、その時点で行われている図柄変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、図柄変動表示が待機（保留、記憶）されることとなる。この保留される図柄変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ46にて点灯表示されるようになっている。しかし、最大保留回数は、これに限定されるものではない。例えば、8回分の図柄変動表示を待機させるべく、最大保留回数を8回に設定することとしてもよい。なお、保留ランプ46は、第1図柄表示装置42の一部で変動表示される構成等であっても良い。

#### 【0077】

また、遊技盤30には、遊技球発射装置から発射された遊技球を遊技盤30上部へ案内するためのレールユニット50が取り付けられており、ハンドル18の回動操作に伴い発射された遊技球はレールユニット50を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっている。レールユニット50はリング状をなす樹脂成形品にて構成されており、内外二重に一体形成された内レール構成部（内レール部）51と外レール構成部（外レール取付け部）52とを有する。内レール構成部51は上方の約1/4ほどを除いて略円環状に形成されている。また、一部（主に左側部）が内レール構成部51に向かい合うようにして外レール構成部52が形成されている。かかる場合、内レール構成部51と外レール構成部52とにより主として誘導レールが構成され、これら各レール構成部51, 52が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路が形成されている。なお、球案内通路は、遊技盤30との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

#### 【0078】

内レール構成部51の先端部分（図4の左上部）には戻り球防止部材53が取着されている。これにより、一旦、内レール構成部51及び外レール構成部52間の球案内通路から遊技盤30の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止されるようになっている。また、外レール構成部52には、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図4の右上部：外レール構成部52の先端部に相当する部位）に返しゴム54が取着されている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム54に当たって例えば遊技盤30の略中央部側へ戻される。外レール構成部52の内側面には、遊技球の飛翔をより滑らかなものとするべく、長尺状をなすステンレス製の金属帯としての摺動プレート55が取着されている。なお、本実施形態では、外レール構成部52及び摺動プレート55によって、いわゆる従来の外レールに相当するものが構成されている。そして、内外レール構成部51, 52及び摺動プレート55をレールユニット50としてユニット化することにより、従来の内外レールを別々に設けた構成に比べて、取付け作業が容易となり作業性が向上する。

10

20

30

40

50

## 【0079】

また、レールユニット50の外周部には、外方へ張り出した円弧状のフランジ56が形成されている。フランジ56は、遊技盤30に対する取付面を構成する。レールユニット50が遊技盤30に取り付けられる際には、遊技盤30上にフランジ56が当接され、その状態で、当該フランジ56に形成された複数の透孔にネジN1等の固定手段が挿通されて遊技盤30に対するレールユニット50の締結がなれるようになっている。さらに本実施形態では、正面から見てレールユニット50の上下左右の各端部は略直線状に（平坦に）形成されている。つまり、レールユニット50の上下左右の各端部においてはフランジ56が切り落とされ、パチンコ機10における有限の領域にてレール径の拡張、すなわち遊技盤30上の遊技領域の拡張が図られるようになっている。なお、左下のフランジ56においては他の部分（左上部、右上部及び右下部のフランジ56）と比較して、より多く固定手段が使用されている。これは、上記誘導レール及び球案内通路の位置をより適正な位置に固定するためであり、これにより遊技球発射装置から発射された遊技球がより安定して遊技盤30上部へ案内される。加えて、固定手段の数を増やすことでレールユニット50をより強固に固定でき、仮にレールユニット50の成形時において歪みが生じたとしても、その歪みを吸収する効果がある。10

## 【0080】

内レール構成部51及び外レール構成部52間の球案内通路の入口には、同球案内通路の一部を閉鎖するようにして凸部57が形成されている。この凸部57は、内レール構成部51からレールユニット50下端部にかけて略鉛直方向に設けられ、遊技領域まで至らず球案内通路内を逆流してくるファール球をファール球通路63（図3参照）に導くための役目をなす。なお、遊技盤30の右下隅部及び左下隅部は、証紙等のシールやプレート（図のS1、S2）を貼着するためのスペースとなっており、この貼着スペースを確保するために、フランジ56に切欠58、59が形成されている。20

## 【0081】

次に、遊技領域について説明する。遊技領域は、レールユニット50の内周部（内外レール構成部51、52）により略円形状に区画形成されており、特に本実施形態では、遊技盤30の盤面上に区画される遊技領域が従来よりもはるかに大きく構成されている。本実施形態では、外レール構成部52の最上部地点から遊技盤30下部までの間の距離は445mm（従来品よりも58mm長い）、外レール構成部52の極左位置から内レール構成部51の極右位置までの間の距離は435mm（従来品よりも50mm長い）となっている。また、内レール構成部51の極左位置から内レール構成部51の極右位置までの間の距離は418mmとなっている。30

## 【0082】

本実施形態では、遊技領域を、パチンコ機10の正面から見て、内レール構成部51及び外レール構成部52によって囲まれる領域のうち、内外レール構成部51、52の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域と言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域の向かって左側限界位置は外レール構成部52によってではなく内レール構成部51によって特定される。同様に、遊技領域の向かって右側限界位置は内レール構成部51によって特定される。また、遊技領域の下側限界位置は遊技盤30の下端位置によって特定される。また、遊技領域の上側限界位置は外レール構成部52によって特定される。40

## 【0083】

従って、本実施形態では、遊技領域の幅（左右方向の最大幅）は、418mmであり、遊技領域の高さ（上下方向の最大幅）は、445mmである。

## 【0084】

ここで、前記遊技領域の幅は、少なくとも380mm以上あることが望ましい。より好みしくは390mm以上、400mm以上、410mm以上、420mm以上、430mm以上、440mm以上、450mm以上、さらに460mm以上であることが望ましい。もちろん、470mm以上であってもよい。すなわち、遊技領域の幅は、遊技領域拡大50

という観点からは大きい程好ましい。また、遊技領域の高さは、少なくとも400mm以上あることが望ましい。より好ましくは410mm以上、420mm以上、430mm以上、440mm以上、450mm以上、さらには460mm以上であることがより望ましい。もちろん、470mm以上、480mm以上、490mm以上としてもよい。すなわち、遊技領域の幅は、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。なお、上記幅及び高さの組合せについては、上記数値を任意に組み合わせたものとしてもよい。

#### 【0085】

本実施形態では、遊技盤30面に対する遊技領域の面積の比率は約70%と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、遊技盤30面に対する遊技領域の面積比は、従来では50%程度に過ぎなかつたことから、遊技盤30を共通とした前提においてはかなり遊技領域を拡大しているといえる。尚、パチンコ機10の外形は遊技場への設置の都合上製造者間でほぼ統一されており、遊技盤30の大きさも同様とせざるを得ない状況下において、上記のように遊技盤30面に対する遊技領域の面積の比率を約20%も高めたことは、遊技領域拡大の観点で非常に有意義である。ここで、前記比率は、少なくとも60%以上であることが望ましい。さらに好ましくは65%以上あり、より好ましくは70%以上である。また、本実施形態の場合を越えて75%以上であれば、一層望ましい。さらには、80%以上であってもよい。

10

#### 【0086】

また、パチンコ機10全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積の比率は約40%と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、パチンコ機10全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積比は、35パーセント以上であるのが望ましい。もちろん、40パーセント以上としてもよいし、45パーセント以上、又は50パーセント以上としてもよい。

20

#### 【0087】

なお、可変表示装置ユニット35の両側に位置する第2契機対応口34は、該第2契機対応口34を通過した遊技球が中央の方へ寄せられるような案内機構を有している。これにより、遊技領域が左右方向に拡張されている場合であっても、遊技球を中央の第1契機対応口33や可変入賞装置32の方へと案内することができ、ひいては、遊技領域が拡張されることにより遊技球が入賞しにくくなることによる興趣の低下が抑制されるようになっている。さらには、遊技領域が左右方向に拡張されることによって、第2契機対応口34、風車27、複数の釘（遊技球を中央に誘導するための誘導釘）、他の役物を種々配設することができ、可変表示装置ユニット35の左右両側の遊技領域での遊技球の拳動を一層面白くすることができるようになっている。また、遊技領域が上下方向にも拡張されていることから、さらに第2契機対応口34、風車27、複数の釘、他の役物を種々配設することができ、遊技領域での上下方向の遊技球の拳動をより一層面白くすることができるようになっている。

30

#### 【0088】

図3の説明に戻り、前記樹脂ベース20において、窓孔21（遊技盤30）の下方には、遊技球発射装置より発射された直後に遊技球を案内するための発射レール61が取り付けられている。発射レール61は、その後方の金属板62と一体的に樹脂ベース20に取付固定されており、所定の発射角度（打ち出し角度）にて直線的に延びるよう構成されている。従って、ハンドル18の回動操作に伴い発射された遊技球は、まずは発射レール61に沿って斜め上方に打ち出され、その後前述した通りレールユニット50の球案内通路を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっている。

40

#### 【0089】

本パチンコ機10の場合、遊技領域が従来よりも大幅に拡張されることは既に述べたが、かかる構成下では、誘導レールの曲率を小さくせざるを得ないことから、打出球を安定化させるための工夫をする。そこで本実施形態では、遊技球の発射位置を低くするとともに発射レール61の傾斜角度（発射角度）を既存のものよりも幾分大きくし（すなわち発射レール61を立ち上げるようにし）、さらに発射レール61の長さを既存のものより

50

も長くして十分な長さの球誘導距離を確保するようにしている。これにより、遊技球発射装置から発射された遊技球をより安定した状態で誘導レールに案内できるようにしている。この場合特に、発射レール61を、遊技球発射装置の発射位置から遊技領域の左右方向の中央位置（アウト口36）を越える位置まで延びるよう形成している。また、発射レール61を上記構成とするため、本実施形態では金属板62も従来のものより比較的大きなものとし、それを固定する固定手段の数も従来に比べ多くしている。

#### 【0090】

また、発射レール61とレールユニット50（誘導レール）との間には所定間隔の隙間があり、この隙間より下方にファール球通路63が形成されている。従って、仮に、遊技球発射装置から発射された遊技球が戻り球防止部材53まで至らずファール球として誘導レール内を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路63を介して下皿15に排出される。因みに、本実施形態の場合、発射レール61の長さは約240mm、発射レール先端部の隙間の長さ（発射レール61の延長線上の長さ）は約40mmである。

10

#### 【0091】

ファール球が誘導レール内を逆流してくる際、その多くは外レール構成部52に沿って流れ、外レール構成部52の下端部に到達した時点で下方に落下するが、一部のファール球は誘導レール内で暴れ、内レール構成部51側へ跳ね上がるものもある。この際、跳ね上がったファール球は、球案内通路入口の前記凸部57に当たり、ファール球通路63に誘導される。これにより、ファール球の全てがファール球通路63に確実に案内されるようになる。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

20

#### 【0092】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、遊技球発射装置には、前面枠セット14側の球出口（上皿19の最下流部より通じる球出口）から遊技球が1つずつ供給される。この際、本実施形態では遊技球の発射位置を低くしたため、前面枠セット14側の球出口から前記発射位置への落差が大きくなるが、発射レール61の基端部付近にはその右側と手前側にそれぞれガイド部材65, 66を設置している。これにより、前面枠セット14側の球出口から供給される遊技球が常に所定の発射位置にセットされ、安定した発射動作が実現できる。また、遊技球発射装置には打球槌が設けられ、軸部を中心とする打球槌の回動に伴い遊技球が発射されるが、打球槌に関して軽量化が望まれている。それ故、アルミニウム等の軽金属への材料変更や軸部寸法の縮小化により打球槌の軽量化を図る一方で、十分な発射力を確保すべく、打球槌のヘッド部（軸部と反対側の端部）に重り部を設けている。これにより、十分でかつ安定した遊技球の発射が実現できる。打球槌の重り部を上方に突出して設けることにより、打球槌を容易に摘んだりひっかけたりすることができ、槌先の打球強さの調整等がし易くなるという効果がある。

30

#### 【0093】

なお、図3中の符号67は上皿19に通ずる排出口であり、この排出口67を介して遊技球が上皿19に排出される。排出口67には開閉式のシャッタ68が取り付けられている。詳しい図面の開示は省略するが、シャッタ68は、その下辺部に沿って設けられた軸部を軸心として回動可能となるとともに、前面枠セット14を開放した状態（図3の状態）ではバネ等の付勢力によりシャッタ68が排出口67をほぼ閉鎖するようになっている。また、前面枠セット14を閉鎖した状態では、当該前面枠セット14の裏面に設けられた球通路樋69（図2参照）によりシャッタ68が押し開けられるようになっている。なお、前面枠セット14の開放状態においては、遊技球は下皿15へ排出されるようになっている。従って、上述したように、前面枠セット14に対して上皿19が直接設けられる構成とした本パチンコ機10において、前面枠セット14の開放に際し払出通路内等の遊技球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できるようになっている。

40

#### 【0094】

樹脂ベース20には、窓孔21の右下部に略四角形状の小窓71が設けられている。従って、遊技盤30の右下隅部に張られたシール等（図4のS1）は、この小窓71を通じて視認できるようになっている。また、この小窓71から上記シール等を貼り付けること

50

も可能である。

**【0095】**

また、樹脂ベース20には窓孔21の左上方において略四角形状の小窓72が設けられ、小窓72に対応して遊技盤30の左上部にも略四角形状の孔部73(図4参照)が設けられている。そして、後述する前面枠セット14の電飾部102、103等と接続される各種電気配線(図示略)が小窓72及び孔部73を通して本パチンコ機10の背面側から導かれている。

**【0096】**

また、内枠12の図3の左端部には、前面枠セット14の支持機構として、支持金具81、82が取り付けられている。上側の支持金具81には図の手前側に切欠を有する支持孔83が設けられ、下側の支持金具82には鉛直方向に突出した突起軸84が設けられている。

10

**【0097】**

また、内枠12にはアース用金具E1、E2が設けられている(図3参照)。アース用金具E1、E2は、内枠12の背面側において所定の金属部品と接続されている。そして、前面枠セット14が閉じられた状態において、アース用金具E1、E2が後述する補強板131、132と当接することにより短絡するようになっている。

**【0098】**

次に、前面枠セット14について図1、図5を参考しつつ説明する。図5は、前面枠セット14の背面図である。前面枠セット14には前記遊技領域のほとんどを外部から視認することができるよう略楕円形状の窓部101が形成されている。詳しくは、窓部101は、その左右側の略中央部が、上下側に比べて比較的緩やかに湾曲した形状となっている。なお、前記略中央部が直線状になるようにしてもよい。本実施形態において、窓部101の上端(外レール構成部52の最上部、遊技領域の上端)と、前面枠セット14の上端との間の距離(いわゆる上部フレーム部分の上下幅)は61mmとなっており、85mm~95mm程度上部フレーム幅がある従来技術に比べて著しく短くなっている。これにより、遊技領域の上部領域が確保されやすくなるとともに、大型の可変表示装置ユニット35も比較的上方に配置することができるようになっている。前面枠セット14の上端との間の距離は80mm以下であることが望ましく、より望ましくは70mm以下であり、さらに望ましくは60mm以下である。もちろん、所定の強度が確保できるのであれば、50mm以下であっても差し支えない。

20

**【0099】**

また、パチンコ機10の正面から見て窓部101の左端と前面枠セット14の左端との間の最短距離(いわゆる左側部フレーム部分の左右幅:図5では右側に示されている)、すなわち開閉軸線側のフレーム幅は、前面枠セット14自体の強度及び支持強度を高めるために比較的大きく設定されている。この場合、図1及び図3を相互に比較すると明らかのように、前面枠セット14が閉じられた状態において、外レール構成部52の左端部はもちろん、内レール構成部51の左端部も前記左側部フレーム部分によって覆い隠される。つまり、誘導レールの少なくとも一部が、パチンコ機10の正面からみて前面枠セット14の左側部フレーム部分と重複し隠される。このように遊技球が一時的に視認困難となったとしても、それは、遊技球が遊技領域に案内される通過点に過ぎず、遊技者が主として遊技を楽しむ遊技領域において遊技球が視認困難となるわけではない。そのため、実際の遊技に際しては何ら支障が生じない。また、このような支障が生じない一方で、前面枠セット14の十分な強度及び支持強度が確保可能となっている。ちなみに、パチンコ機10の正面から見て外レール構成部52の左端位置と外枠11の左端位置との左右方向の距離は21mm、遊技領域の右端位置(内レール構成部51の右端位置)と外枠11の右端位置との左右方向の距離は44mmとなっている。

30

**【0100】**

加えて、前面枠セット14にはその周囲(例えばコーナー部分)に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技

40

50

状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部 101 の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した環状電飾部 102 が左右対称に設けられ、該環状電飾部 102 の中央であってパチンコ機 10 の最上部には、同じく LED 等の発光手段を内蔵した中央電飾部 103 が設けられている。本パチンコ機 10 では、中央電飾部 103 が大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。さらに、上皿 19 周りにも、同じく LED 等の発光手段を内蔵した上皿電飾部 104 が設けられている。その他、中央電飾部 103 の左右側方には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ 105 と所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 106 とが設けられている。また、環状電飾部 102 の下端部に隣接するようにして、内枠 12 表面や遊技盤 30 表面等の一部を視認できるよう透明樹脂が取り付けられた小窓 107 が設けられている。10

#### 【0101】

また、窓部 101 の下方には貸球操作部 120 が配設されており、貸球操作部 120 には球貸しボタン 121 と、返却ボタン 122 と、度数表示部 123 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されたカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 120 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 121 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 19 に供給される。返却ボタン 122 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。度数表示部 123 はカード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 120 が不要となる。故に、貸球操作部 120 の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図られる。20

#### 【0102】

前面枠セット 14 の裏側には、窓部 101 を囲むようにして金属製の各種補強部材が設けられている。詳しくは、図 5 に示すように、前面枠セット 14 の裏側にあって窓部 101 の上下左右の外側にはそれぞれ補強板 131, 132, 133, 134 が取り付けられている。これら補強板 131 ~ 134 は相互に接触して連結されているが、図の左側及び上側の補強板 132, 133 の連結部には直接の接触を避けるための樹脂パーツ 135 が介在されている。つまり、補強板 131 ~ 134 において、樹脂パーツ 135 の絶縁効果により電気が環状に通ることを防止している。これにより、補強板 131 ~ 134 におけるノイズのループや環状通電による磁界の発生を抑制することができる。30

#### 【0103】

図 5 の右側の補強板 131 にはその中間位置にフック状をなす係合爪 131a が設けられており、この係合爪 131a は、前面枠セット 14 を閉じた状態で内枠 12 の孔部 12a（図 3 等参照）に係合されるように構成されている。この構成により、上皿 19 を含む形態で前面枠セット 14 が構成され、その上下の軸支位置が延長されたとしても、中間位置における前面枠セット 14 の浮き上がりが防止できる。それ故、前面枠セット 14 を浮かしての不正行為等が抑制されるようになっている。40

#### 【0104】

また、下側の補強板 134 には、前記発射レール 61（図 3 参照）に対向する位置に樹脂製のレール側壁部材 136 が設けられている。このレール側壁部材 136 は、前面枠セット 14 を閉じた際に発射レール 61 の側壁となる。故に、発射レール 61 から遊技球がこぼれ落ちないようになっている。

#### 【0105】

上述した補強板 131 ~ 134 はガラス支持用の金枠としての機能も兼ね備えており、これら補強板 131 ~ 134 の一部が後方に折り返されてガラス保持溝が形成されている。このガラス保持溝は前後に 2 列形成されており、矩形状をなす前後一対のガラス 137 が各ガラス保持溝にて保持される。これにより、2 枚のガラス 137 が前後に所定間隔を50

隔てて取着されるようになっている。

#### 【0106】

前述の通り本実施形態のパチンコ機10では遊技領域の拡張を図っていることから、前面枠セット14を閉じた状態にあっては、内外のレール構成部51, 52により構成された誘導レールの一部が前面枠セット14により覆い隠される構成となっている。それ故、当該誘導レールでは手前側の開放部がガラス137で覆えない部分ができてしまう。かかる場合、例えば、遊技球発射装置より発射された遊技球が戻り球防止部材53まで至らず戻ってくると、当該遊技球が誘導レール外にこぼれたり（飛び出したり）、外レール構成部52とガラス137との間に挟まってしまうおそれがある。そこで本実施形態では、前面枠セット14に、誘導レールの手前側開放部を被覆するためのレールカバー140を取り付けている。10

#### 【0107】

レールカバー140は略円弧状をなす略平板体であって、透明な樹脂により形成されている。レールカバー140は、その円弧形状が前記誘導レールの形状に対応しており、窓部101の周縁部に沿って、誘導レールの基礎部から先端部近傍までの区間を覆うようにして前面枠セット14の裏側に取着されている。特にレールカバー140の内径側の寸法・形状は内レール構成部51のそれにほぼ一致する。レールカバー140が取着された状態では、その表面側がガラス137に当接した状態となる。前面枠セット14が閉じられた状態においては、レールカバー140の裏面が誘導レールのほぼ全域を覆うこととなる。これにより、誘導レールのほとんどの区間において遊技球のガラス137への衝突を防止できる。従って、ガラス137への接触による破損等の悪影響を抑制することができる。20

#### 【0108】

また、レールカバー140の右端部（すなわち、レールカバー140を前面枠セット14に取着した図5の状態で右端となる部位）には、誘導レールがガラス137の側縁部からみ出した部分を被覆するための被覆部141が設けられている。これにより、遊技球が誘導レール外にこぼれたり（飛び出したり）、外レール構成部52とガラス137との間に挟まってしまうといった不具合の発生を防止することができる。

#### 【0109】

さらに、レールカバー140の裏側には、その内側縁に沿って円弧状に延び且つ図5の手前側に突出した突条142が形成されている。突条142は、前面枠セット14が閉じられた状態において、誘導レール内に入り込んだ状態で内レール構成部51にほぼ一体的に重なり合うよう構成されている。従って、例えば前面枠セット14と内枠12との隙間から針金等を侵入させて不正行為を行おうとしても、誘導レールの内側にある遊技領域にまで針金等を侵入させることが非常に困難となる。結果として、針金等を利用して行われる不正行為を防止することができる。なお、突条142をより広い範囲で、例えばレールカバー140の内側縁の全域に沿って形成する構成としても良く、かかる構成によれば、より広い範囲で針金等を侵入させにくくなり、針金等を利用して行われる不正行為をより確実に防止することができる。30

#### 【0110】

また、前面枠セット14の図5の右端部（パチンコ機10正面から見ると左端部）には、内枠12の支持機構として、支持金具151, 152が取り付けられている。従って、内枠12側の支持金具81, 82（図3参照）に対して前面枠セット14側の支持金具151, 152を組み付けることで、内枠12に対して前面枠セット14が開閉可能に装着されるようになる。ここで、前記支持機構について支持金具81, 82及び支持金具151, 152の関連性をふまえてより詳しく説明する。支持金具151は略棒状をなし、その上部の径が下部の径より太くなっている。上記支持孔83の切欠の幅は、前記支持金具151の上部の太さより狭く、下部の太さより広くなっている。前面枠セット14の装着手順としては、まず前記支持金具151の下部を前記切欠を介して支持孔83に挿入し、次に支持金具82の突起軸84に支持金具152を差込む。そして、前記切欠位置に対応4050

して前記支持金具 151 の上部を位置させることで、支持金具 151 が支持孔 83 から外れなくなり、前面枠セット 14 の装着が完了する。

#### 【0111】

なお、前面枠セット 14 の施錠機構は、内枠 12 の施錠機構と一体的となっており、当該一体となった施錠機構 G1 (図 6 参照) の本体部は内枠 12 の背面側に設けられている。そのため、図 3 では、施錠機構 G1 から内枠 12 の前面側に突出した係止爪 T1, T2 のみが示されている。そして、係止爪 T1, T2 が前面枠セット 14 の背面側に係止されることにより、前面枠セット 14 が施錠された状態となる。

#### 【0112】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成を詳しく説明する。図 6 はパチンコ機 10 の背面図である。10

#### 【0113】

先ずはじめに、パチンコ機 10 の背面構成について全体の概要を説明する。パチンコ機 10 にはその背面（実際には内枠 12 及び遊技盤 30 の背面）において、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして又は前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。本実施形態では、各種制御基板を 2 つの取付台に分けて搭載して 2 つの制御基板ユニットを構成し、それら制御基板ユニットを個別に内枠 12 又は遊技盤 30 の裏面に装着するようにしている。この場合、主基板と音声ランプ制御基板とを一方の取付台に搭載してユニット化すると共に、払出制御基板、発射制御基板及び電源基板を他方の取付台に搭載してユニット化している。ここでは便宜上、前者のユニットを「第 1 制御基板ユニット 201」と称し、後者のユニットを「第 2 制御基板ユニット 202」と称することとする。20

#### 【0114】

また、払出機構及び保護カバーも 1 ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット 203」と称する。各ユニット 201 ~ 203 の詳細な構成については後述する。

#### 【0115】

第 1 制御基板ユニット 201、第 2 制御基板ユニット 202 及び裏パックユニット 203 は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠 12 又は遊技盤 30 の裏面に対して開閉できる構成となっている。これは、各ユニット 201 ~ 203 やその他構成が前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。30

#### 【0116】

実際には、図 7 の概略図に示すように各ユニット 201 ~ 203 が配置され、取り付けられている。なお図 7 において、略 L 字状をなす第 1 制御基板ユニット 201 はパチンコ機 10 のほぼ中央に配置され、その下方に第 2 制御基板ユニット 202 が配置されている。また、第 1 制御基板ユニット 201 に一部重なる領域に、裏パックユニット 203 が配置されている。

#### 【0117】

詳しくは、第 1 制御基板ユニット 201 には、パチンコ機 10 の背面から見て左端部に支軸部 M1 が設けられ、その支軸部 M1 による軸線 A を中心に当該第 1 制御基板ユニット 201 が開閉可能となっている。また、第 1 制御基板ユニット 201 には、その右端部（すなわち支軸部と反対側、さらに言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部 M2 が設けられると共に上端部に係止爪部 M3 が設けられており、これら締結部 M2 及び係止爪部 M3 によって第 1 制御基板ユニット 201 が機体に対して固定保持されるようになっている。

#### 【0118】

また、第 2 制御基板ユニット 202 には、パチンコ機 10 の背面から見て右端部に支軸部 M4 が設けられ、その支軸部 M4 による軸線 B を中心に当該第 2 制御基板ユニット 202 が設けられる。40

2が開閉可能となっている。また、第2制御基板ユニット202には、その左端部（すなわち支軸部と反対側、さらに言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部M5が設けられており、この締結部M5によって第2制御基板ユニット202が機体に対して固定保持されるようになっている。

#### 【0119】

さらに、裏パックユニット203には、パチンコ機10の背面から見て右端部に支軸部M6が設けられ、その支軸部M6による軸線Cを中心に当該裏パックユニット203が開閉可能となっている。また、裏パックユニット203には、その左端部（すなわち支軸部と反対側、さらに言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部M7が設けられると共に上端部及び下端部に対応してそれぞれ回動式の係止部M8，M9が（機体側に）設けられており、これら締結部M7及び係止部M8，M9によって裏パックユニット203が機体に対して固定保持されるようになっている。10

#### 【0120】

この場合、各ユニット201～203の展開方向は同一でなく、第1制御基板ユニット201は、パチンコ機10の背面から見て左開きになるのに対し、第2制御基板ユニット202及び裏パックユニット203は、同右開きになるよう構成されている。

#### 【0121】

一方、図8は、内枠12に遊技盤30を組み付けた状態でその構成を示す背面図である。また、図9は内枠12を後方より見た斜視図である。ここでは図8及び図9を用いて内枠12及び遊技盤30の裏面構成を説明する。20

#### 【0122】

遊技盤30は、樹脂ベース20に囲まれた四角枠状の設置領域に設置され、内枠12に設けられた複数（本実施形態では4カ所）の係止固定具211，212によって脱落しないように固定されている。係止固定具211，212は手動で回動でき、固定位置（ロック位置）と固定解除位置（アンロック位置）とを切り替えることができるよう構成されており、図8にはロック状態を示す。遊技盤30の左右3カ所の係止固定具211は金属片を折り曲げ形成したL型の金具であり、遊技盤30の固定状態で内枠12外方へ張り出さないよう構成されている。なお、遊技盤30の下部1カ所の係止固定具212は樹脂製のI型の留め具である。

#### 【0123】

遊技盤30の中央には可変表示装置ユニット35が配置されている。可変表示装置ユニット35においては、センターフレーム47（図3参照）を背後から覆う樹脂製（例えばABS製）のフレームカバー213が後方に突出して設けられており、そのフレームカバー213の後端に、液晶表示装置たる第1図柄表示装置42と表示制御装置45とが前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。フレームカバー213内には、センターフレーム47に内蔵されたLED等を駆動するためのLED制御基板などが配設されている。30

#### 【0124】

また、遊技盤30の裏面には、可変表示装置ユニット35を取り囲むようにして裏枠セット215が取り付けられている。この裏枠セット215は、遊技盤30の裏面に張り付くようにして設けられる薄型の樹脂成形品（例えばABS製）であって、各種入賞口に入賞した遊技球を回収するための遊技球回収機構が形成されている。詳しくは、裏枠セット215の下方には、前述した一般入賞口31、可変入賞装置32、第1契機対応口33（それぞれ図3参照）の遊技盤開口部に対応し、且つ下流側で1カ所に集合する回収通路216が形成されている。また、遊技盤30の下方には、内枠12にやはり樹脂製（例えばポリカーボネイト樹脂製）の排出通路盤217が取り付けられており、該排出通路盤217には、排出球をパチンコ機10外部へ案内するための排出通路218が形成されている。従って、図8に仮想線で例示するように、一般入賞口31等に入賞した遊技球は何れも裏枠セット215の回収通路216を介して集合し、さらに排出通路盤217の排出通路218を介してパチンコ機10外部に排出される。なお、アウトロ36（図3参照）も同4050

様に排出通路 218 に通じてあり、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出通路 218 を介してパチンコ機 10 外部に排出される。

#### 【 0125 】

上記構成では、遊技盤 30 の下端面を境界にして、上方に裏枠セット 215（回収通路 216）が、下方に排出通路盤 217（排出通路 218）が設けられており、排出通路盤 217 が遊技盤 30 に対して前後方向に重複（オーバーラップ）せずに設けられている。従って、遊技盤 30 を内枠 12 から取り外す際ににおいて、排出通路盤 17 が遊技盤取り外しの妨げになるといった不都合が生じることもない。

#### 【 0126 】

なお、排出通路盤 217 は、パチンコ機前面の上皿 19 の丁度裏側辺りに設けられており、上皿 19 に至る球排出口（図 2 の球通路樋 69）より針金等を差し込み、さらにその針金等を内枠 12 と排出通路盤 217 との隙間を通じて遊技領域側に侵入させるといった不正行為が考えられる。そこで本パチンコ機 10 では、排出通路盤 217 の上皿 19 の丁度裏側辺りに、内枠 12 にはほぼ一体的に重なり合うようにしてパチンコ機前方に延びるプレート 219 が設けられている。従って、内枠 12 と排出通路盤 217 との隙間から針金等を侵入させようとしてもそれがプレート 219 にて阻害され、遊技領域にまで針金等を侵入させることが非常に困難となる。結果として、針金等を利用して可変入賞装置 32（大入賞口）を強制的に開放する等の不正行為を防止することができる。

#### 【 0127 】

また、遊技盤 30 の裏面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入球検出手段としての入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤 30 表側の一般入賞口 31 に対応する位置には入賞口スイッチ 221 が設けられ、可変入賞装置 32 には、特定領域スイッチ 222 とカウントスイッチ 223 とが設けられている。特定領域スイッチ 222 は、大当たり状態で可変入賞装置 32 に入賞した遊技球が特定領域（大当たり状態継続を判定するための領域）に入ったことを判定するスイッチであり、カウントスイッチ 223 は入賞球をカウントするスイッチである。また、第 1 契機対応口 33 に対応する位置には特定入球検出手段としての第 1 契機対応口（始動口）スイッチ 224 が設けられ、第 2 契機対応口 34 に対応する位置には第 2 契機対応口（ゲート）スイッチ 225 が設けられている。これら各スイッチ 221～225 は入球検出手段として機能しうる。

#### 【 0128 】

入賞口スイッチ 221 及び第 2 契機対応口（ゲート）スイッチ 225 は、後述する電気配線（ケーブルコネクタ）を介して盤面中継基板 226 に接続され、さらにこの盤面中継基板 226 が後述する主基板（主制御装置 261）に電気配線を介して接続されている。また、特定領域スイッチ 222 及びカウントスイッチ 223 は電気配線を介して大入賞口中継基板 227 に接続され、さらにこの大入賞口中継基板 227 がやはり電気配線を介して主基板に接続されている。これに対し、第 1 契機対応口（始動口）スイッチ 224 は中継基板を経ることなく直接主基板に電気配線を介して接続されている。これらの詳細については後述する。

#### 【 0129 】

その他図示は省略するが、可変入賞装置 32 には、大入賞口を開放するための大入賞口ソレノイドと、入賞球を特定領域に導くための入賞球振分板ソレノイドが設けられ、第 1 契機対応口 33 には、電動役物を開放するための第 1 契機対応口（始動口）ソレノイドが設けられている。なお、図 8, 9 において符号 228 は打球樋等を備えるセットハンドルであり、符号 229 は発射モータである。

#### 【 0130 】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主基板に取り込まれ、該主基板よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板に送信される。そして、該払出制御基板の出力により所定数の遊技球の払出が実施される。かかる場合、各種入賞口に入賞した遊技球を入賞球処理装置に一旦集め、その入賞球処理装置で入賞球の存在を 1 つずつ順番に確認した上で払出を行う従来方式（いわゆる証拠球方

10

20

30

40

50

式)とは異なり、本実施形態のパチンコ機10では、各種入賞口毎に遊技球の入賞を電気的に感知して払出が直ちに行われる(すなわち、本パチンコ機10では入賞球処理装置を廃止している)。故に、払い出す遊技球が多量にあっても、その払出をいち早く実施することが可能となる。

#### 【0131】

また、裏枠セット215には、第1制御基板ユニット201を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、この取付機構として、遊技盤30の裏面から見て左下隅部には上下方向に延びる支持金具231が設けられ、この支持金具231には同一軸線上に上下一対の支持孔が形成されている。その他、遊技盤30の右下部において符号232は上下一対の被締結孔(ナイラッチ孔)であり、同左上部において符号233は係止爪片である。10

#### 【0132】

また、内枠12の裏面には、第2制御基板ユニット202や裏パックユニット203を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、内枠12にはその右端部に長尺状の支持金具235が取り付けられており、その構成を図10に示す。図10に示すように、支持金具235は長尺板状の金具本体236を有し、その金具本体236より起立させるようにして、下方2カ所に第2制御基板ユニット用の支持孔部237が形成されると共に、上方2カ所に裏パックユニット用の支持孔部238が形成されている。それら支持孔部237, 238にはそれぞれ同軸の支持孔が形成されている。その他、図8, 9に示すように、第2制御基板ユニット用の取付機構として、内枠12には、遊技盤設置領域よりも下方左端部に上下一対の被締結孔(ナイラッチ孔)239が設けられている。また、裏パックユニット用の取付機構として、内枠12には、遊技盤設置領域の左端部に上下一対の被締結孔(ナイラッチ孔)240が設けられている。但し、第2制御基板ユニット用の支持金具と裏パックユニット用の支持金具とを各々個別の部材で設けることも可能である。符号241, 242, 243は、遊技盤30との間に裏パックユニット203を挟み込んで支持するための回動式の固定具である。20

#### 【0133】

その他、内枠12の背面構成において、遊技盤30の右下部には、後述する払出機構より払い出される遊技球を上皿19、下皿15、又は排出通路218の何れかに振り分けるための遊技球分配部245が設けられている。すなわち、遊技球分配部245の開口部245aは上皿19に通じ、開口部245bは下皿15に通じ、開口部245cは排出通路218に通じる構成となっている(図9参照)。なお、従来、遊技球分配部245に相当する部分が裏パックユニット203側に設けられていたため、上皿19に至る球排出口(図2の球通路樋69)を通じて裏パックユニット203を押すことにより、内枠12と遊技球分配部245に相当する部分との間に隙間が生じ、その隙間を通じて針金等を差し込み、内部機器を操作するといった不正行為が考えられた。そこで本パチンコ機10では、遊技球分配部245として内枠12側に設け、なおかつ固定手段によって固定することにより、そのような不正行為を防止している。さらに、遊技球分配部245の上端面は遊技盤30の下端面が設置される高さ位置に合わせて形成されており、遊技盤30の取外しの妨げとならないように工夫されている。3040

#### 【0134】

また、内枠12の下端部には、下皿15に向けて設置された上記スピーカ249の背後を囲むための樹脂製のスピーカボックス246が取り付けられており、このスピーカボックス246により低音域の音質改善が図られている。

#### 【0135】

次に、第1制御基板ユニット201を図11～図14を用いて説明する。図11は第1制御基板ユニット201の正面図、図12は同ユニット201の斜視図、図13は同ユニット201の分解斜視図、図14は同ユニット201を裏面から見た分解斜視図である。

#### 【0136】

第1制御基板ユニット201は略L字状をなす取付台251を有し、この取付台251

50

に主制御装置 261 と音声ランプ制御装置 262 とが搭載されている。ここで、主制御装置 261 は、主たる制御を司る C P U 、遊技プログラムを記憶した R O M 、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶する R A M 、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む主基板（主制御基板）を具備しており、この主基板が透明樹脂材料等よりなる被包部材としての基板ボックス 263 に収容されて構成されている。主基板（主制御基板）が本実施形態における制御基板を構成する。なお、基板ボックス 263 は、略直方体形状の第 1 被包部材としてのボックスベース 263A と該ボックスベース 263A の開口部を覆う第 2 被包部材としてのボックスカバー 263B とを備えている（図 23 等参照）。これらボックスベース 263A とボックスカバー 263B とは封印ユニット 264（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 263 が封印されている。尚、本実施形態では、図 23 の手前側の部材をボックスベース 263A と称しているが、奥側の部材をボックスベース（他方をボックスカバー）と称してもよい。

#### 【 0137 】

封印手段、痕跡残存手段としての封印ユニット 264 はボックスベース 263A とボックスカバー 263B とを開封不能に連結する構成であれば任意の構成が適用できるが、ここでは図 11 等に示すように、5 つの封印部材が連結された構成となっており、この封印部材の長孔に係止爪を挿入することでボックスベース 263A とボックスカバー 263B とが開封不能に連結されるようになっている。封印ユニット 264 による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度開封・封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、封印ユニット 264 を構成する 5 つの封印部材のうち、少なくとも一つの封印部材の長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主基板の不具合などにより基板ボックス 263 を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部材と他の封印部材との連結を切断する。その後、再度封印処理する場合は他の封印部材の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス 263 の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス 263 に残しておけば、基板ボックス 263 を見ることで不正な開封が行われた旨を容易に発見できる。

#### 【 0138 】

但し、主基板には、上記各ケーブルコネクタのコネクタを接続するための端子部が設けられており、該端子部は、基板ボックス 263 から露出状態となっている。かかる端子部の露出は、他の基板及び基板ボックスについても同様である。

#### 【 0139 】

また、音声ランプ制御装置 262 は、例えば主制御装置 261（主基板）又は表示制御装置 45 からの指示に従い音声やランプ表示の制御を司る C P U や、その他 R O M 、 R A M 、各種ポート等を含む音声ランプ制御基板を具備しており、この音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 265 に収容されて構成されている。音声ランプ制御装置 262 上には電源中継基板 266 が搭載されており、後述する電源基板より供給される電源がこの電源中継基板 266 を介して表示制御装置 45 及び音声ランプ制御装置 262 に出力されるようになっている。

#### 【 0140 】

取付台 251 は、有色（例えば緑、青等）の樹脂材料（例えばポリカーボネイト樹脂製）にて成形され、その表面に平坦状をなす 2 つの基板搭載面 252 、 253 が設けられている。これら基板搭載面 252 、 253 は直交する向きに延び、前後方向に段差をもって形成されている。但し、取付台 251 は無色透明又は半透明の樹脂成形品であっても良い。

#### 【 0141 】

そして、一方の基板搭載面 252 上に主制御装置 261（主基板）が横長の向きに配置されると共に、他方の基板搭載面 253 上に音声ランプ制御装置 262（音声ランプ制御基板）が縦長の向きに配置されるようになっている。基板搭載面 252 が本実施形態にお

ける取付部位を構成する。特に、主制御装置 261 は、パチンコ機 10 裏面から見て手前側に配置され、音声ランプ制御装置 262 はその奥側に配置される。この場合、基板搭載面 252, 253 が前後方向に段差をもって形成されているため、これら基板搭載面 252, 253 に主制御装置 261 及び音声ランプ制御装置 262 を搭載した状態において各制御装置 261, 262 はその一部を前後に重ねて配置されるようになる。つまり、図 12 等にも見られるように、主制御装置 261 はその一部（本実施形態では 1 / 3 程度）が浮いた状態で配置されるようになる。故に、主制御装置 261 に重なる領域まで音声ランプ制御装置 262 を拡張することが可能となり、当該制御基板の大型化にも良好に対処できる。また、各制御装置が効率良く設置できるようになる。また、第 1 制御基板ユニット 201 を遊技盤 30 に装着した状態では、基板搭載面 252 の後方にスペースが確保され、可変入賞装置 32 やその電気配線等が無理なく設置できるようになっている。10

#### 【0142】

図 13 及び図 14 に示すように、主基板用の基板搭載面 252 には、左右 2 力所に横長形状の貫通孔 254 が形成されている。これに対応して、主制御装置 261 の基板ボックス 263 には、その裏面の左右 2 力所に回動式の固定具 267 が設けられている。主制御装置 261 を基板搭載面 252 に搭載する際には、基板搭載面 252 の貫通孔 254 に固定具 267 が通され、その状態で固定具 267 が回動されて主制御装置 261 がロックされる。従って、上述の通り主制御装置 261 はその一部が浮いた状態で配置されるとしても、当該主制御装置 261 の脱落等の不都合が回避できる。また、主制御装置 261 は第 1 制御基板ユニット 201（基板搭載面 252）の裏面側から固定具 267 をロック解除しなければ、取り外しできないため、基板取り外し等の不正行為に対して抑止効果が期待できる。主基板用の基板搭載面 252 にはその裏面に格子状のリブ 255 が設けられている。20

#### 【0143】

本実施形態では、前記主基板の基板ボックス 263 に対応して（基板ボックス 263 上に）、クリヤ手段としての押圧操作式の RAM 消去スイッチ 323 が設けられている。本パチンコ機 10 はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、RAM 消去スイッチ 323 を押しながら電源を投入することとしている。30

#### 【0144】

取付台 251 には、図 11 等の左端面に上下一対の支軸 256 が設けられており、この支軸 256 を図 9 等に示す支持金具 231 に取り付けることで、第 1 制御基板ユニット 201 が遊技盤 30 に対して開閉可能に支持される。また、取付台 251 には、右端部に締結具として上下一対のナイラッチ 257 が設けられると共に上端部に長孔 258 が設けられており、ナイラッチ 257 を図 8 等に示す被締結孔 232 にはめ込むと共に、長孔 258 に図 8 等に示す係止爪片 233 を係止させることで、第 1 制御基板ユニット 201 が遊技盤 30 に固定されるようになる。なお、支持金具 231 及び支軸 256 が前記図 7 の支軸部 M1 に、被締結孔 232 及びナイラッチ 257 が締結部 M2 に、係止爪片 233 及び長孔 258 が係止爪部 M3 に、それぞれ相当する。40

#### 【0145】

次に、第 2 制御基板ユニット 202 を図 15 ~ 図 17 を用いて説明する。図 15 は第 2 制御基板ユニット 202 の正面図、図 16 は同ユニット 202 の斜視図、図 17 は同ユニット 202 の分解斜視図である。

#### 【0146】

第 2 制御基板ユニット 202 は横長形状をなす取付台 301 を有し、この取付台 301 に払出制御装置 311、発射制御装置 312、電源装置 313 及びカードユニット接続基板 314 が搭載されている。払出制御装置 311、発射制御装置 312 及び電源装置 313 は周知の通り制御の中核をなす CPU や、その他 ROM、RAM、各種ポート等を含む50

制御基板を具備しており、払出制御装置311の払出制御基板により、賞品球や貸出球の払出が制御される。また、発射制御装置312の発射制御基板により、遊技者によるハンドル18の操作に従い発射モータ229の制御が行われ、電源装置313の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。カードユニット接続基板314は、パチンコ機前面の貸球操作部120及び図示しないカードユニットに電気的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置311に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板314を省略することも可能である。

## 【0147】

10

上記払出制御装置311、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス315, 316, 317, 318にそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置311では、前述した主制御装置261と同様、基板ボックス315を構成するボックスベースとボックスカバーとが封印ユニット319(封印手段)によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス315が封印されている。

## 【0148】

払出制御装置311には状態復帰スイッチ321が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ321が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消(正常状態への復帰)が図られるようになっている。

20

## 【0149】

また、電源装置313には、後述する電源部541等が設けられている。

## 【0150】

取付台301は例えば無色透明な樹脂成形品よりなり、その表面に平坦状をなす基板搭載面302が設けられている。この場合、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314は取付台301の基板搭載面302に横並びの状態で直接搭載され、電源装置313の基板ボックス317上に払出制御装置311が取付台303を介して搭載されている。

## 【0151】

30

また、取付台301には、図15等の右端部に上下一対の支軸305が設けられており、この支軸305を図8等に示す支持孔部237に上方から挿通させてことで、第2制御基板ユニット202が内枠12に対して開閉可能に支持される。また、取付台301には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ306が設けられており、ナイラッチ306を図8等に示す被締結孔239にはめ込むことで、第2制御基板ユニット202が内枠12に開閉不能に固定されるようになる。なお、支持孔部237及び支軸305が前記図7の支軸部M4に、被締結孔239及びナイラッチ306が締結部M5に、それぞれ相当する。

## 【0152】

40

次に、裏パックユニット203の構成を説明する。裏パックユニット203は、樹脂成形された裏パック351と遊技球の払出機構部352とを一体化したものであり、パチンコ機10の背面から見た背面図を図18に示し、分解斜視図を図19に示す。

## 【0153】

裏パック351は例えばABS樹脂により一体成形されており、略平坦状のベース部353と、パチンコ機後方に突出し横長の略直方体形状をなす保護カバー部354とを有する。保護カバー部354は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示装置ユニット35を囲むのに十分な大きさを有する(但し本実施形態では、前述の音声ランプ制御装置262も合わせて囲む構成となっている)。保護カバー部354の背面には多数の通気孔354aが設けられている。この通気孔354aは各々が長孔状をなし、それぞれの通気孔354aが比較的近い位置で隣り合うよう設け

50

られている。従って、隣り合う通気孔 354a 間にある樹脂部分を切断することにより、裏パック 351 の背面を容易に開口させることができる。つまり、通気孔 354a 間の樹脂部分を切断してその内部の表示制御装置 45 等を露出させることで、所定の検定等を容易に実施することができる。

#### 【0154】

また、ベース部 353 には、保護カバー部 354 を迂回するようにして払出機構部 352 が配設されている。すなわち、裏パック 351 の最上部には上方に開口したタンク 355 が設けられており、このタンク 355 には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 355 の下方には、例えば横方向 2 列（2 条）の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 356 が連結され、さらにタンクレール 356 の下流側には縦向きにケースレール 357 が連結されている。払出装置 358 はケースレール 357 の最下流部に設けられ、払出モータ 358a 等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 358 より払い出された遊技球は図 19 に示す払出通路 359 等を通じて前記上皿 19 に供給される。10

#### 【0155】

タンクレール 356 には、当該タンクレール 356 に振動を付加するためのバイブレータ 360 が取り付けられている。従って、仮にタンクレール 356 付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ 360 が駆動されることで球詰まりが解消されるようになっている。なお、バイブレータ 360 は、パチンコ機の設計変更等による位置変更や故障時等における交換が容易になるよう、モータ等の振動体が本体部であるケース内に収容されたバイブレータ・ユニットとして構成されており、当該ユニットが着脱可能なようにタンクレール 356 に取付けられている。なお、前記バイブレータ・ユニットは、その本体部（ケース面）がタンクレール 356 に密着せず、本体部から突出した足部（振動伝達子）を介してタンクレール 356 の側面に取付けられており、そのバイブ振動がより効果的にタンクレール 356 に伝達されるよう構成されている。20

#### 【0156】

タンクレール 356 の構成について詳述すると、図 20 に示すように、タンクレール 356 は上方に開口した長尺樋状をなすレール本体 361 を有し、レール本体 361 の始端部には球面状の球受部 362 が設けられている。この球受部 362 により、タンク 355 より落下してきた遊技球が円滑にレール本体 361 内に取り込まれる。また、レール本体 361 には長手方向に延びる仕切壁 363 が設けられており、この仕切壁 363 により遊技球が二手に分流されるようになっている。仕切壁 363 により仕切られた 2 条の球通路は遊技球の直径よりも僅かに幅広となっている。仕切壁 363 により仕切られた各球通路の底面には、1 筋又は 2 筋の突条 364 が設けられると共に、その突条 364 の側方に開口部 365 が設けられている。30

#### 【0157】

また、レール本体 361 には、その下流側半分程度の天井部分を覆うようにして整流板 367 が配設されている。この整流板 367 は、下流側になるほどタンクレール 356 内の球通路高さを制限するよう弓なりに反った形状をしており、さらにその下面には長手方向に延びる凸部 368 が形成されている。これにより、タンクレール 356 内を流れる各遊技球は最終的には上下に積み重なることなく下流側に流出する。従って、タンクレール 356 に多量の遊技球群が流れ込んできても、遊技球の噛み込みが防止され、タンクレール 356 内における球詰まりが解消されるようになっている。なお、レール本体 361 が黒色の導電性ポリカーボネイト樹脂により成形されるのに対し、整流板 367 は透明のポリカーボネイト樹脂により成形されている。整流板 367 は着脱可能に設けられており、当該整流板 367 を取り外すことによりタンクレール 356 内のメンテナンスが容易に実施できるようになっている。40

#### 【0158】

図 18, 19 の説明に戻り、払出機構部 352 には、払出制御装置 311 から払出装置 358 への払出指令の信号を中継する払出中継基板 381 が設置されると共に、外部より50

主電源を取り込むための電源スイッチ基板 382 が設置されている。電源スイッチ基板 382 には、電圧変換器を介して例えば交流 24V の主電源が供給され、電源スイッチ 382a の切替操作により電源 ON 又は電源 OFF とされるようになっている。

#### 【0159】

タンク 355 から拡出通路 359 に至るまでの拡出機構部 352 は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネイト樹脂）にて成形され、その一部にてアースされている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制されるようになっている。

#### 【0160】

また、裏パック 351 には、図 18 等の右端部に上下一対の支軸 385 が設けられており、この支軸 385 を図 8 等に示す支持孔部 238 に上方から挿通させることで、裏パックユニット 203 が内枠 12 に対して開閉可能に支持される。また、裏パック 351 には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ 386 が設けられると共に、上端部に係止孔 387 が設けられており、ナイラッチ 386 を図 8 等に示す被締結孔 240 にはめ込むと共に、係止孔 387 に図 8 等に示す固定具 242 を係止させることで、裏パックユニット 203 が内枠 12 に開閉不能に固定されるようになる。また、本実施形態では、多くの遊技球が貯留され比較的負荷のかかるタンク 355 の近傍の係止部 M8 として、回動式の I 型の留め具が採用されている。このため、ナイラッチ等の固定具を用いた場合に比べてより確実に裏パックユニット 203（タンク 355）の係止を行うことができる。このとき、図 8 等に示す固定具 241, 243 によっても裏パックユニット 203 が内枠 12 に固定される。なお、支持孔部 238 及び支軸 385 が前記図 7 の支軸部 M6 に、被締結孔 240 及びナイラッチ 386 が締結部 M7 に、固定具 242 及び係止孔 387 が係止部 M8 に、それぞれ相当する。また、固定具 243 が係止部 M9 に相当する（図 7 参照）。

#### 【0161】

また、裏パックユニット 203 のベース部 353 には、外部中継端子板 230 用の開口部 391 が設けられており、裏パックユニット 203 の固定された状態でも、外部中継端子板 230 の取外し及び操作が可能となっている。

#### 【0162】

なお、上述してきた構成により、主制御装置 261（基板ボックス 263）の取外しを行おうとした場合には、まず裏パックユニット 203 を開け（又は取外し）、次に第 1 制御基板ユニット 201 を開け（又は取外し）、そして、固定具 267 を解除操作するという複雑な過程をふむことにより、ようやく行うことができる。このため、主制御装置 261（基板ボックス 263）の取り外し等の不正行為に対して抑止効果が期待できるようになっている。

#### 【0163】

さて、図 21 は、本パチンコ機 10 の電気的構造を示したブロック図である。パチンコ機 10 の主制御装置（主基板） 261 には、演算装置である CPU501 と、該 CPU501 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM502 と、その ROM502 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリ（揮発性記憶手段）である RAM503 とが個別に搭載されている。本実施形態では CPU501 が主制御手段（制御手段）として機能する。CPU501 には、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、本実施形態における RAM503 としては、入力インピーダンス値が約 100M のものが採用されている。

#### 【0164】

RAM503 は、パチンコ機 10 の電源のオフ後においても後述するコンデンサ 313a（使用電圧 +5V）からバックアップ電圧（電力）が供給されてデータがバックアップできる構成となっており、RAM503 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア 503a が設けられている。従って、RAM503 が本実施形態における記憶手段を構成する。

10

20

30

40

50

**【 0 1 6 5 】**

バックアップエリア 503a は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機 10 の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、I/O 等の値を記憶しておくためのエリアである。例えば、本実施形態では、遊技に関する情報として、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態の付与に関する情報、つまり大当たり状態を発生させる旨の情報や、大当たり状態の発生中である旨の情報などがバックアップエリア 503a に記憶される。さらに後述する付加価値としての高確率状態（いわゆる確変状態）の付与に関する情報、つまり高確率状態を付与する旨の情報や、前記高確率状態の付与中である旨の情報などが記憶される。具体例としては、後述する保留球格納エリアに格納される大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各値や、乱数初期値カウンタ CINI、変動種別カウンタ CS1, CS2 及び各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR 等の各種カウンタ値や、大当たり状態の発生中である旨を示す大当たり状態中フラグ、及び高確率状態の付与中である旨を示す高確率状態中フラグ等の各種フラグなどが記憶される。10

**【 0 1 6 6 】**

バックアップエリア 503a への書き込みは、NMI 割込み処理（図 32 参照）によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア 503a に書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）の復電処理（図 25 参照）において実行される。なお、CPU501 の図示しない NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路 542 から出力される停電信号が入力されるように構成されており、停電の発生により、図 32 の停電処理（NMI 割込み処理）が即座に実行される。20

**【 0 1 6 7 】**

CPU501、ROM502 及び RAM503 は、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 504 を介して入出力ポート 505 と接続されている。入出力ポート 505 には、後述する RAM 消去スイッチ回路 543、払出制御装置 311、表示制御装置 45 や、その他図示しないスイッチ群、及び、発射制御装置 312 などが接続されている。また、リセット回路 544、停電監視回路 542 は、それぞれ CPU501 のリセット端子、NMI 端子（図示略）に接続されている。30

**【 0 1 6 8 】**

また、払出制御装置 311 は、払出モータ 358a により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置である CPU511 は、その CPU511 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM512 と、ワークメモリ等として使用される RAM513 とを備えている。

**【 0 1 6 9 】**

払出制御装置 311 の RAM513 は、前述した主制御装置 261 の RAM503 と同様に、パチンコ機 10 の電源のオフ後においても電源装置 313 からバックアップ電圧が供給されてデータがバックアップできる構成となっており、RAM513 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア 513a が設けられている。40

**【 0 1 7 0 】**

バックアップエリア 513a は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機 10 の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O 等の値を記憶しておくためのエリアである。このバックアップエリア 513a への書き込みは、NMI 割込み処理（図 32 参照）によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア 513a に書き込まれた各値の復帰は、電源入時の復電処理（図 33 参照）において実行される。

**【 0 1 7 1 】**

かかる ROM512 及び RAM513 を内蔵した CPU511 には、アドレスバス及び50

データバスで構成されるバスライン 514 を介して入出力ポート 515 が接続されている。入出力ポート 515 には、RAM 消去スイッチ回路 543、電源装置（電源基板）313、主制御装置（主基板）261、払出モータ 358a などがそれぞれ接続されている。なお、停電監視回路 542、リセット回路 544 は、それぞれ CPU511 の NMI 端子、リセット端子（図示略）に接続されている。

#### 【0172】

なお、上記発射制御装置 312 は、発射モータ 229 による遊技機の発射を許可又は禁止するものであり、発射モータ 229 は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置 311 から発射許可信号が出力されていること、遊技者がハンドル 18 をタッチしていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射モータ 229 が駆動され、ハンドル 18 の操作量に応じた強度で遊技球が発射される（図 9 参照）。尚、本実施形態では、主制御装置 261 と発射制御装置 312 とが電気的に接続され、発射制御装置 312 の制御は主制御装置 261 によって司られることとなっているが、発射制御装置 312 が、払出制御装置 311 の入出力ポート 515 に接続されていてもよいし、また、発射・払出制御装置（基板）として一体的に構成してもよい。

#### 【0173】

表示制御装置 45 は、第 1 図柄表示装置 42 における第 1 図柄の変動表示と、第 2 図柄表示装置 41 における第 2 図柄の変動表示とを制御するものである。この表示制御装置 45 は、CPU521 と、ROM（プログラム ROM）522 と、ワーク RAM 523 と、ビデオ RAM 524 と、キャラクタ ROM 525 と、画像コントローラ 526 と、入力ポート 527 と、2つの出力ポート 528, 529 と、バスライン 530, 531 とを備えている。入力ポート 527 の入力には主制御装置 261 の出力が接続され、入力ポート 527 の出力には、CPU521、ROM522、ワーク RAM 523、画像コントローラ 526 が接続されると共にバスライン 530 を介して一方の出力ポート 528 が接続されている。出力ポート 528 の出力には第 2 図柄表示装置 41（表示部 43）や、音声ランプ制御装置 262 が接続されている。また、画像コントローラ 526 にはバスライン 531 を介して出力ポート 529 が接続されており、その出力ポート 529 の出力には液晶表示装置たる第 1 図柄表示装置 42 が接続されている。

#### 【0174】

表示制御装置 45 の CPU521 は、主制御装置 261 から送信される表示コマンドに基づいて第 1 図柄表示装置 42 及び第 2 図柄表示装置 41 の表示を制御する。ROM522 は、その CPU521 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワーク RAM 523 は、CPU521 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

#### 【0175】

ビデオ RAM 524 は、第 1 図柄表示装置 42 に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオ RAM 524 の内容を書き替えることにより、第 1 図柄表示装置 42 の表示内容が変更される。キャラクタ ROM 525 は、第 1 図柄表示装置 42 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ 526 は、CPU521、ビデオ RAM 524、出力ポート 529 のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオ RAM 524 に記憶される表示データを、キャラクタ ROM 525 から所定のタイミングで読み出して第 1 図柄表示装置 42 に表示させるものである。

#### 【0176】

なお、上記第 1 図柄表示装置（液晶表示装置）42 には、図示は省略するが、左・中・右の 3 つの図柄列が設定されており、図柄列毎に図柄（第 1 図柄）が変動表示される。本実施形態では、例えば第 1 図柄は、「0」～「9」の数字を各々付すよう構成されており、数字の昇順又は降順に第 1 図柄が表示されて一連の図柄列が構成されている。そして、周期性をもって第 1 図柄が上から下へと変動表示されるようになっている。

10

20

30

40

50

## 【0177】

この場合において、左図柄列においては、第1図柄が降順（付された数字が減る順）に表示され、中図柄列及び右図柄列においては、同じく第1図柄が昇順（付された数字が増える順）に表示される。そして、左図柄列 右図柄列 中図柄列の順に変動表示が停止し、その停止時に第1図柄表示装置42上で第1図柄が大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の第1図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示されるようになっている（大当たり状態が開始される）。

## 【0178】

また、電源装置（電源基板）313は、パチンコ機10の各部に電力を供給するための電源部541を備えている。電源部541は、例えば図22の通常駆動用配線451等の電気経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各自に必要な動作電源（駆動電力）を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルト電源〔AC24V=主電源（外部電源）〕を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための+12V電源及びロジック用の+5V電源などを生成し、これら+12V電源及び+5V電源を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては動作電源（+12V電源、+5V電源等）が供給される。本実施形態では、電源部541が駆動電力供給手段として機能する。

10

## 【0179】

さらに、電源装置313には、少なくとも2つのコンデンサ313a, 313bが搭載されている。本実施形態ではバックアップ用のコンデンサ313a, 313bとして電解コンデンサが採用されている。一方のコンデンサ313a(+5V)は、主電源により供給される電力が断たれた後、つまり主制御装置261等に供給される動作電源（駆動電力）が断たれた後に、前記主制御装置261のRAM503の記憶内容を保持（バックアップ）するためのRAMバックアップ用のバックアップ電源（バックアップ電力）を所定期間供給可能に構成されている。また、他方のコンデンサ313bは、同じく主電源が断たれた後に、前記払出制御装置311のRAM513の記憶内容を保持するためのバックアップ電力を供給可能に構成されている。本実施形態では、前記コンデンサ313aによって、バックアップ電力供給手段が構成されている。なお、両コンデンサ313a, 313bに関しては、少なくとも数時間、前記RAM503, 513の記憶内容を保持するためのバックアップ電力が供給できるよう、相当の大きさを具備している。本実施形態では、約100mFのコンデンサが採用されている。また、上記構成上、本実施形態におけるコンデンサ313a(, 313b)は、後述するコンデンサ402よりもはるかに大きく形成されている。勿論、これら両コンデンサ313a, 313bを共通化して1つのコンデンサを配設することとしてもよい。

20

## 【0180】

さて、本実施形態では、主制御装置（主基板）261の基板ボックス263内には、前記主基板261とは別に、電源監視基板401が収容固定されている。本実施形態における電源監視基板401には、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542が搭載されている。停電監視回路542は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置261のCPU501及び払出制御装置311のCPU511の各NMI端子へ停電信号SK1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号SK1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。この停電信号SK1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、停電時処理（図32のNMI割込み処理）を実行する。尚、本例では、停電監視回路542は、直流電圧が22ボルト未満になったか否かを判断することとしているが、可能であれば交流電圧を監視してもよい。例えば、交流電圧が所定の閾値を下回った回数が所定回数以上となった場合に（換言すれば所定期間所定の閾値に達しなかった場合に）、停電信号SK1を出力するようにしてよい。

30

## 【0181】

40

50

また、RAM消去スイッチ323が、前記主制御装置（主基板）261の基板ボックス263に設けられている点については既に述べた。本実施形態では、該スイッチ323に対応するRAM消去スイッチ回路543が、前記電源監視基板401上に設けられている。RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ323のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ323の状態に応じて主制御装置261のRAM503及び払出制御装置311のRAM513のバックアップデータをクリヤするための回路である。RAM消去スイッチ323が押下された際、RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去信号SK2を主制御装置261及び払出制御装置311に出力する。RAM消去スイッチ323が押下された状態でパチンコ機10の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置261及び払出制御装置311においてそれぞれのRAM503, 513のデータがクリヤされる。10

#### 【0182】

さらに、本実施形態では、前記電源監視基板401には、前記CPU501を初期化させるためのリセット信号（H）を出力可能なりセット回路544も搭載されている。本実施形態におけるCPU501は、5ボルトの電源電圧で動作するよう構成されているが、電源投入時たとえば、2, 3ボルトしか供給されていないような時点でCPU501を動作させる訳にはいかない。そこで、CPU501にとって最低限十分な4.75ボルトが供給されるまでは、リセット信号（L）が出力され続ける。そして、電源投入後、CPU501が動作可能な電圧が供給可能となった場合に、動作を許容するためのリセット信号（H）がCPU501に出力され続けるよう構成されている。20

#### 【0183】

また、リセット回路544のさらなる役割について説明すると、停電状態が発生し、CPU501に供給される電力（電圧）が低下していく過程においても、リセット回路544からはリセット信号（H）が出力され続ける。上述のように、CPU501は4.75ボルトが供給されないと適正に動作しないおそれがあるため、供給電圧が当該4.75ボルトを下回るまでの間に停電処理を行う必要があるのである。そして、停電処理完了後、リセット回路544からはリセット信号（L）が出力され、その後、CPU501が動作停止状態になるよう構成されている。このように、リセット回路544というのは、CPU501の動作に必要な5Vを保証するための役割をもつものであり、電源立ち上げ時はもちろんのこと、停電時（さらに言及すれば停電から復帰するとき）にも動作するよう構成されているのである。30

#### 【0184】

ここで、前記電源基板313上のコンデンサ313aによるバックアップ電力の供給の仕組みについてさらに詳しく説明する。図22に示すように、電源装置（電源基板）313には主電源が供給されるようになっており、CPU501の通常駆動電源（駆動電力）としては、上記の如く主電源が分圧・変圧等された上で、通常駆動用配線（配線パターン）450を介して、主制御装置（主基板）261のCPU501の通常駆動電源用端子VACCに直流の+5V電源が供給されるようになっている。通常駆動電源用端子VACCが本実施形態における制御手段側の駆動電力供給用端子を構成し、通常駆動用配線450が制御手段側の駆動電力用電気経路を構成する。40

#### 【0185】

また、RAM503の通常駆動電源（駆動電力）としても同様に、通常駆動用配線451を介して、主制御装置（主基板）261のRAM503の通常駆動電源用端子VBCCに直流の+5V電源が供給されるようになっている。通常駆動電源用端子VBCCが本実施形態における記憶手段側の駆動電力供給用端子を構成し、通常駆動用配線451が制御手段側の駆動電力用電気経路を構成する。

#### 【0186】

この場合、当該配線450, 451は、電源装置（電源基板）313と主制御装置（主基板）261との間を、電源監視基板401を介して接続されている。

#### 【0187】

10

20

30

40

50

また、電源装置（電源基板）313は、バックアップ用配線452を介して、主制御装置（主基板）261のRAM503のバックアップ用端子VBBBに接続されている。この場合において特に、前記電源基板313には、電流の逆流を防止するためのダイオード313c及び上記コンデンサ313aが設けられ、これら313c, 313aを経て前記電源装置（電源基板）313及びRAM503間に接続されている。従って、かかるコンデンサ313aの存在によって、主電源が遮断された後（駆動電力の供給停止後）においても、コンデンサ313aに蓄えられた電源がRAM503へと供給され続ける。つまり、直流の+5V電源が供給され続ける。これによりデータ等のバックアップ（記憶保持）が行われるようになっている。バックアップ用端子VBBBが本実施形態におけるバックアップ電力供給用端子を構成し、バックアップ用配線452がバックアップ電力用電気経路を構成する。

#### 【0188】

尚、通常駆動用配線450, 451及びバックアップ用配線452は、電源監視基板401を介してCPU501及びRAM503の通常駆動電源用端子VACC, VBCC及びバックアップ用端子VBBBに接続されていてもよいし、電源監視基板401を介さずに直に通常駆動電源用端子VACC, VBCC及びバックアップ用端子VBBBに接続されていてもよいが、電源監視基板401を介する場合には、当該電源監視基板401へ直流安定24ボルトの電源を供給するための配線と、配線450, 451, 452との共通コネクタ化を図ることができ、配線の複雑化を抑制できるというメリットがある。

#### 【0189】

一方、主制御装置（主基板）261には、バックアップ用配線452に乗ってRAM503へ伝わるノイズ（高周波ノイズ）を除去するためのノイズ除去用コンデンサ402が設けられている。これは、パチンコ機10等の遊技機では、遊技中の振動やコマンドの送受信等によってバックアップ用配線452等にノイズが乗り、RAM503内の情報が書き換えられる等の誤作動が発生するおそれがあるためである。遊技中の振動の原因としては、例えば遊技盤30面上において遊技球が釘へ衝突することや、遊技者がパチンコ機10を揺らしたり叩いたりする行為等が挙げられる。

#### 【0190】

ノイズ除去用コンデンサ402は一端がバックアップ用配線452に接続され、他端がグランドレベルに接地されている。なお、ここでいうグランドレベルとは、電源部541における図示しない電位0Vのレベルの端子（GND端子）に繋がる電気経路全般を指す。これに代えて、接地されるグランドレベルが、パチンコ機10外部のアースに所定の信号線（グランド線）を介して繋がる電気経路であってもよい。こうすることにより、RAM503へ伝わるノイズをグランドレベルに逃がすことができる。本実施形態ではノイズ除去用コンデンサ402として約0.1μFのコンデンサが採用されている。なお、図示は省略するが、上記同様に、通常駆動用配線450, 451など他の電気経路にもノイズ除去用コンデンサが設けられている。

#### 【0191】

また、主制御装置（主基板）261には、ノイズ除去用コンデンサ402に蓄積される電荷を放電可能な放電手段としての抵抗器403が設けられている。抵抗器403は、ノイズ除去用コンデンサ402と並列接続されている。つまり、ノイズ除去用コンデンサ402と同様に一端がバックアップ用配線452に接続され、他端がグランドレベルに接続されている。本実施形態では、抵抗器403として、インピーダンス値（抵抗値）が約1MΩの抵抗器が採用されている。

#### 【0192】

本実施形態では、バックアップ用配線452において、ノイズ除去用コンデンサ402が抵抗器403よりもRAM503に近い位置に接続されている。これは、主制御装置（主基板）261の回路パターンから伝わるノイズをできる限りRAM503に近い位置で除去したいためである。さらに、仮に抵抗器403がノイズ除去用コンデンサ402よりもRAM503に近い位置に接続されている場合には、抵抗器403から発生したノイズ

10

20

30

40

50

がRAM503に伝わってしまうおそれがあるが、本実施形態では抵抗器403から発生し得るノイズをノイズ除去用コンデンサ402により除去することができ、そのような不具合を低減することもできる。

#### 【0193】

また、ノイズ除去用コンデンサ402及び抵抗器403は、両者間に他の素子を介さずに、バックアップ用配線452によって直接的に接続されている。ノイズ除去用コンデンサ402及び抵抗器403間に他の素子が介在すると、当該他の素子と抵抗器403との合成インピーダンスが大きくなり、抵抗器403へ流れる電気量が減ってしまうおそれがある。しかし、本実施形態では、そのような不具合もなく、ノイズ除去用コンデンサ402に蓄積された電荷が抵抗器403へ最大限流れやすくなっている。

10

#### 【0194】

仮に抵抗器403が設けられず、ノイズ除去用コンデンサ402だけを備えている場合には、基板ボックス263を取り外し、電源装置（電源基板）313との接続を断ったとしても、実際には、ノイズ除去用コンデンサ402に蓄えられた電荷により、RAM503に電源供給がなされ、所定期間RAM503内に情報が残存した状態となるおそれがある。これは、RAM503内において情報を保持しておくために必要な消費電力が僅かなため、約0.1μFのノイズ除去用コンデンサ402に蓄えられた僅かな電荷でも比較的長時間の電力供給が可能となってしまうためである。例えば本実施形態のように、RAM503の入力インピーダンス値が約100MΩであり、ノイズ除去用コンデンサ402として約0.1μFのコンデンサが採用されている場合には、数時間の電力供給が可能となる。つまり、数時間、RAM503内に情報が残存した状態となるおそれがある。一方、CPU501やRAM503が通常動作を行う場合には比較的多くの電力を必要とするため、通常駆動電源用端子VACC, Vbccから供給される電気の消費量は比較的多い。従って、通常駆動用配線450, 451にノイズ除去用コンデンサが設けられていたとしても、当該ノイズ除去用コンデンサに蓄えられた電荷は電源断後に比較的短時間でなくなるため、上記不具合は発生しない。

20

#### 【0195】

これに対し、本実施形態では、バックアップ用配線452側に抵抗器403を備えることにより、基板ボックス263が基板搭載面252から取り外され、上記駆動電力及びバックアップ電力の供給が断たれると、RAM503及び抵抗器403の両方にノイズ除去用コンデンサ402から電気が流れる。つまり、抵抗器403を介してノイズ除去用コンデンサ402に蓄積された電荷をグランドレベルへ逃がすことができる。この場合、RAM503及び抵抗器403のインピーダンス値の違いから、抵抗器403により多くの電気が流れることとなる。本実施形態では、RAM503の入力インピーダンス値が約100MΩであり、抵抗器403のインピーダンス値が約1MΩであることから、RAM503へ流れる約100倍の電気量が抵抗器403へ流れることとなる。結果として、ノイズ除去用コンデンサ402からRAM503へ流れる電気量を減少させることができ、RAM503のデータ保持期間を短くすることができる。従って、上述したように抵抗器403が設けられていない構成では、RAM503への電力供給が停止するまでに数時間かかるところを、本実施形態では、その100分の1の時間で停止することができる。例えば、抵抗器403が設けられていない構成では、約10時間かかるところを、抵抗器403を設けることにより、約6分でRAM503への電力供給が停止した状態となり、RAM503内のデータが消去された状態となる。

30

#### 【0196】

但し、抵抗器403のインピーダンス値があまりにも小さすぎると、バックアップ用の上記コンデンサ313aの容量を比較的大きなものとしなければ、RAM503に対するバックアップ電力の供給が困難となることが懸念される。つまり、バックアップ電力の大半がRAM503に供給されずに、抵抗器403を介してグランドレベルに逃げてしまうおそれがある。そのため、本実施形態では、上記問題を鑑み、RAM503の入力インピーダンス値（約100MΩ）の100分の1のインピーダンス値（約1MΩ）を有する抵

40

50

抗器 403 を採用している。しかし、どのようなインピーダンス値の抵抗器や、どのような容量のバックアップ用のコンデンサを採用するかは、RAM503 の入力インピーダンス値を加味して、当該 RAM503 に対するバックアップ電力の供給時間を何時間に設定するかによって異なる。

#### 【0197】

ここで、上記電源装置（電源基板）313 の概略構成について補足すると、電源装置（電源基板）313 には、前記電源部 541、コンデンサ 313a, 313b 等に加え、少なくとも（1）電源コンセント（AC 24V）からのノイズを除去するためのコイル、（2）AC 24V を DC 32V に変換するための A/D コンバータ、（3）供給電圧のバラツキを抑え、安定化を図るための電解コンデンサ（前記コンデンサ 313a, 313b とは異なる）、（4）DC 32V を上記した DC 5V 或いは DC 12V に変換する D/D コンバータ等（いずれも図示せず）が搭載されている。なお、電源部 541 が、これら（1）～（4）のうちの任意のいずれかの機能を具備していてもよい。

10

#### 【0198】

次に、基板ボックス 263 に対する主制御装置（主基板）261 及び電源監視基板 401 の配設構造について説明する。図 23, 37, 38, 39 に示すように、基板ボックス 263 のボックスベース 263A には、ボス BA が垂下させられており、該ボス BA に対し、前記主制御装置（主基板）261 が固定部材としての図示しないネジで装着されている。一方、基板ボックス 263 のボックスカバー 263B には、ボス BB が立設されており、該ボス BB に対し、前記電源監視基板 401 が固定部材としての図示しないネジで装着されている。換言すれば、主制御装置（主基板）261 はボックスベース 263A に対し固定され、電源監視基板 401 はボックスカバー 263B に固定されている。

20

#### 【0199】

前記主基板 261 の所定位置には、差込部を有するコネクタ 261C が突設され、電源監視基板 401 の所定位置には、前記コネクタ 261C に対向するようにして被差込口を有するコネクタ 401C が突設されている。そして、前記ボックスベース 263A 及びボックスカバー 263B の相互接合に際して、電源監視基板 401 側のコネクタ 401C が、主基板 261 側のコネクタ 261C に差込まれ、これにより両者間の電気的導通が図られている。

#### 【0200】

30

なお、ボックスカバー 253B の上下縁部（上辺部及び下片部）には、ガイドレール GR が設けられており、該ガイドレール GR 内にボックスベース 263A の上下両縁のフランジ部分が遊嵌されている。すなわち、ボックスベース 263A とボックスカバー 263B とは相互に当接状態とされた上で、前記ガイドレール GR に沿って直線的に（一次元的に）スライドさせられることで、被包が行われるようになっている。そして、上記両コネクタ 261C, 401C の差込接続は、前記ボックスベース 263A 及びボックスカバー 263B 相互の、ガイドレール GR に沿ったスライドに伴って行われ、これにより主基板 261、電源監視基板 401 の被包が行われるようになっている。

#### 【0201】

また、本実施形態では、主基板 261 及び電源監視基板 401 には、それぞれ外部装置との間で電気的接続を図るための外部接続手段が設けられている。より詳しくは、主基板 261 には図示しない外部接続端子が設けられ、該外部接続端子は、前記ボックスベース 263A に設けられた主基板用窓部 W1 より露出する構成とされている。つまり、主基板 261 を前記ボックスベース 263A にネジ止めするに際し、主基板 261b に突設された外部接続端子が、前記主基板用窓部 W1 から露出させられている。一方、電源監視基板 401 には図示しない外部用固定端子が突設されている。本実施形態では電源監視基板 401 の外部接続手段についてもボックスベース 263A から露出させる構成が採用されている。つまり、ボックスベース 263A には、上記主基板用窓部 W1 とは別に電源監視基板用窓部 W2 が形成されている。そして、本実施形態では、ボックスベース 263A とボックスカバー 263B とが相互にスライド接合される都合上、電源監視基板 401 用

40

50

の外部接続手段として、図示しないケーブルコネクタが採用されている。より詳しくは、該ケーブルコネクタの一方のコネクタが前記電源監視基板401の外部用固定端子に接続され、他方のコネクタが前記電源監視基板用窓部W2から露出した状態で、ボックスベース263Aに取着されている。このように、本実施形態では、電源監視基板401側の外部接続端子は、電源監視基板401に接続されたケーブルコネクタの他方のコネクタとして具現化されている。

#### 【0202】

さて次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。

#### 【0203】

本実施形態では、主制御装置261内のCPU501は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて第1図柄表示装置42の抽選（大当たり抽選）や図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図24に示すように、第1図柄表示装置42の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、第1図柄表示装置42の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタC2と、第1図柄表示装置42が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、第1図柄表示装置42の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1, CS2と、左列、中列及び右列の各外れ図柄の設定に使用する左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRとを用いることとしている。

10

#### 【0204】

このうち、カウンタC1～C3, CINI, CS1, CS2は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。また、外れ図柄カウンタCL, CM, CRは、CPU501内のRレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がRAM503の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。また、RAM503には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～保留第4エリア）とからなる記憶エリアとしての保留球格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、第1契機対応口33への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値が時系列的に格納されるようになっている。

20

#### 【0205】

各カウンタについて詳しく説明すると、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～676の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり676）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタであり（値=0～676）、タイマ割込み毎に1回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタC1は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が第1契機対応口33に入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで2種類設定されており、本実施形態では、低確率時に大当たりとなる乱数の値の数は2で、その値は「337, 673」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の数は10で、その値は「67, 131, 199, 269, 337, 401, 463, 523, 601, 661」である。なお、高確率時とは、予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確変状態のときをいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でないときをいう。

30

#### 【0206】

大当たり図柄カウンタC2は、大当たりの際、第1図柄表示装置42の変動停止時の図柄を決定するものであり、本実施形態では、第1図柄表示装置42において第1図柄が10通り設定されていることから、10個（0～9）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり図柄カウンタC2は、0～9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つ

40

50

まり 9 ) に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタ C 2 は定期的に(本実施形態ではタイマ割込み毎に 1 回)更新され、遊技球が第 1 契機対応口 3 3 に入賞したタイミングで RAM 5 0 3 の保留球格納エリアに格納される。

#### 【 0 2 0 7 】

また、リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値(つまり 2 3 8 )に達した後 0 に戻る構成となっている。本実施形態では、リーチ乱数カウンタ C 3 によって、リーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」を抽選することとしており、例えば、C 3 = 0 , 1 が前後外れリーチに該当し、C 3 = 2 ~ 2 1 が前後外れ以外リーチに該当し、C 3 = 2 2 ~ 2 3 8 が完全外れに該当する。なお、リーチの抽選は、第 1 図柄表示装置 4 2 の抽選確率の状態や変動開始時の始動保留球数等に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に(本実施形態ではタイマ割込み毎に 1 回)更新され、遊技球が第 1 契機対応口 3 3 に入賞したタイミングで RAM 5 0 3 の保留球格納エリアに格納される。10

#### 【 0 2 0 8 】

また、2つの変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 のうち、一方の変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値(つまり 1 9 8 )に達した後 0 に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタ C S 2 は、例えば 0 ~ 2 4 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値(つまり 2 4 0 )に達した後 0 に戻る構成となっている。以下の説明では、C S 1 を「第 1 変動種別カウンタ」、C S 2 を「第 2 変動種別カウンタ」ともいう。第 1 変動種別カウンタ C S 1 によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、第 1 図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 によって、リーチ発生後に最終停止図柄(本実施形態では中図柄)が停止するまでの経過時間(言い換えれば、変動図柄数)などより細かな図柄変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現できる。また、第 1 変動種別カウンタ C S 1 だけで図柄変動態様を決定したり、第 1 変動種別カウンタ C S 1 と停止図柄とを組み合わせて同じく図柄変動態様を決定したりすることも可能である。20

#### 【 0 2 0 9 】

変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示装置 4 2 による第 1 図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して C S 1 , C S 2 のバッファ値が取得される。30

#### 【 0 2 1 0 】

左・中・右の各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R は、第 1 図柄表示装置 4 2 の大当たり抽選が外れとなった時に左列第 1 図柄、中列第 1 図柄、右列第 1 図柄の停止図柄(外れ図柄)を決定するためのものであり、各列では 1 0 の第 1 図柄の何れかが表示されることから、各々に 1 0 個(0 ~ 9)のカウンタ値が用意されている。外れ図柄カウンタ C L により左図柄列の停止図柄が決定され、外れ図柄カウンタ C M により中図柄列の停止図柄が決定され、外れ図柄カウンタ C R により右図柄列の停止図柄が決定される。40

#### 【 0 2 1 1 】

本実施形態では、C P U 5 0 1 に内蔵の R レジスタの数値を用いることにより各カウンタ C L , C M , C R の値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の更新時には、前回値に R レジスタの下位 3 ビットの値が加算され、その加算結果が最大値を超えた場合に 1 0 減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R は更新時期が重ならないようにして通常処理内で更新され、それら外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが、RAM 5 0 3 の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。そして、第 1 図柄の変動開始時における変動パターン決定に際し、リーチ乱

数カウンタ C 3 の値に応じて前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかのバッファ値が取得される。

#### 【 0 2 1 2 】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1, C S 2 の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

#### 【 0 2 1 3 】

また図示は省略するが、第 2 図柄表示装置 4 1 の抽選には第 2 図柄乱数カウンタ C 4 が用いられる。第 2 図柄乱数カウンタ C 4 は、例えば 0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 5 0 ）に達した後 0 に戻るループカウンタとして構成されている。第 2 図柄乱数カウンタ C 4 は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に 1 回）更新され、遊技球が左右何れかの第 2 契機対応口 3 4 を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は 1 4 9 あり、その範囲は「 5 ~ 1 5 3 」である。

10

#### 【 0 2 1 4 】

次いで、主制御装置 2 6 1 内の C P U 5 0 1 により実行される各制御処理を図 2 5 ~ 図 3 2 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる C P U 5 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、N M I 端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動される N M I 割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずはじめにタイマ割込み処理と N M I 割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

20

#### 【 0 2 1 5 】

図 3 0 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 により例えば 2 m s e c 毎に実行される。

#### 【 0 2 1 6 】

図 3 0 において、先ずステップ S 6 0 1 では、各種スイッチ 2 2 1 ~ 2 2 5 等の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 2 6 1 に接続されている各種スイッチ 2 2 1 ~ 2 2 5 等（但し、R A M 消去スイッチ 3 2 3 を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 2 1 ~ 2 2 5 等の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

#### 【 0 2 1 7 】

その後、ステップ S 6 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では 6 7 6 ）に達した際 0 にクリヤする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。また、続くステップ S 6 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 をそれぞれ 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、6 7 6, 4 9, 2 3 8 ）に達した際それぞれ 0 にクリヤする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 3 の更新値を、R A M 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

30

#### 【 0 2 1 8 】

その後、ステップ S 6 0 4 では、第 1 契機対応口 3 3 への入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理を図 3 1 のフローチャートにより説明すると、ステップ S 7 0 1 では、遊技球が第 1 契機対応口 3 3 （始動口）に入賞したか否かを第 1 契機対応口（始動口）スイッチ 2 2 4 の検出情報により判別する。遊技球が第 1 契機対応口 3 3 に入賞したと判別されると、続くステップ S 7 0 2 では、第 1 図柄表示装置 4 2 の始動保留球数 N が上限値（本実施形態では 4 ）未満であるか否かを判別する。第 1 契機対応口 3 3 への入賞があり、且つ始動保留球数 N < 4 であることを条件にステップ S 7 0 3 に進み、始動保留球数 N を 1 インクリメントする。

40

#### 【 0 2 1 9 】

また、続くステップ S 7 0 4 では、第 1 図柄の当落に関わる乱数を取得する。具体的に

50

は、前記ステップ S 6 0 3 で更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、RAM 5 0 3 の保留球格納エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。そして、始動入賞処理の後、CPU 5 0 1 は本タイミング割込処理を一旦終了する。

#### 【0220】

図 3 2 は、NMI 割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 により停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源断時に実行される。この NMI 割込みにより、電源断時の主制御装置 2 6 1 の状態が RAM 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に記憶される。

#### 【0221】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 SK 1 が停電監視回路 5 4 2 から主制御装置 2 6 1 内の CPU 5 0 1 の NMI 端子に出力される。すると、CPU 5 0 1 は実行中の制御を中断して図 3 2 の NMI 割込み処理を開始する。図 3 2 の NMI 割込み処理は、主制御装置 2 6 1 の ROM 5 0 2 に記憶されている。

#### 【0222】

図 3 2 の NMI 割込み処理において、先ずステップ S 8 0 1 では、使用レジスタを RAM 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に退避し、続くステップ S 8 0 2 では、スタックポインタの値を同バックアップエリア 5 0 3 a に記憶する。さらに、ステップ S 8 0 3 では、電源断の発生情報をバックアップエリア 5 0 3 a に設定し、ステップ S 8 0 4 では、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。

#### 【0223】

ステップ S 8 0 5 では RAM 判定値を算出し、バックアップエリア 5 0 3 a に保存する。RAM 判定値は、例えば、RAM 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S 8 0 6 では、RAM アクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

#### 【0224】

なお、上記の NMI 割込み処理は払出制御装置 3 1 1 でも同様に実行され、かかる NMI 割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置 3 1 1 の状態が RAM 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a に記憶される。停電信号 SK 1 が出力された後所定時間は、払出制御装置 3 1 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の主電源が遮断されると、停電信号 SK 1 が停電監視回路 5 4 2 から払出制御装置 3 1 1 内の CPU 5 1 1 の NMI 端子に出力され、CPU 5 1 1 は実行中の制御を中断して図 3 2 の NMI 割込み処理を開始する。その内容は図 3 2 に関して説明した通りである（但し、ステップ S 8 0 4 の電源断通知コマンドの送信は除く）。

#### 【0225】

また、図 2 5 は、主制御装置 2 6 1 内の CPU 5 0 1 により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時における前記リセット回路 5 4 4 からのリセット信号 (L) からリセット信号 (H) への切換、換言すれば、CPU 5 0 1 を動作させるのに十分な電源が供給され CPU 5 0 1 を初期化させるためのいわゆるリセットの入力に伴い、起動される。

#### 【0226】

先ずはじめに、ステップ S 1 0 1 では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 2 6 2、払出制御装置 3 1 1 等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば 1 秒程度、ウェイト処理を実行する。また、ステップ S 1 0 2 では、払出制御装置 3 1 1 に対して払出許可コマンドを送信し、続くステップ S 1 0 3 では、RAM アクセスを許可する。

#### 【0227】

その後、RAM 5 0 3 に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステッ

10

20

30

40

50

PS104では、主制御装置（主基板261）の基板ボックス263に設けたRAM消去スイッチ323が押下（ON）されているか否かを判別し、肯定判定された場合には、後記するRAM503の初期化処理（ステップS114等）に移行する。

一方、ステップS104で否定判定された場合には、ステップS105へ移行し、RAM503のバックアップエリア503aに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。そして、バックアップエリア503aに電源断の発生情報が設定されていない場合にも、後記するRAM503の初期化処理（ステップS114等）に移行する。これに対し、ステップS105で肯定判定された場合には、続くステップS106へ移行する。

#### 【0228】

ステップS106ではRAM判定値を算出し、続くステップS107では、そのRAM判定値が電源断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM503の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。そして、ステップS107で否定判定された場合にも、後記するRAM503の初期化処理（ステップS114等）に移行する。これに対し、ステップS107で肯定判定された場合には、ステップS108へ移行する。

#### 【0229】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはRAM消去スイッチ323を押しながら電源が投入される。従って、RAM消去スイッチ323がONされていれば、RAMの初期化処理（ステップS114等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にRAM503の初期化処理（ステップS114等）に移行する。

#### 【0230】

初期化処理においては、ステップS114において、RAM503の使用領域を0にクリヤし、続くステップS115ではRAM503の初期化処理を実行する。また、ステップS116では割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

#### 【0231】

一方、RAM消去スイッチ323が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行するべくステップS108へ移行する。つまり、ステップS108では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップS109では、電源断の発生情報をクリヤする。ステップS110では、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信し、ステップS111では、使用レジスタをRAM503のバックアップエリア503aから復帰させる。さらに、ステップS112、S113では、割込み許可／不許可を電源断前の状態に復帰させた後、電源断前の番地へ戻る。

#### 【0232】

次に、通常処理の流れを図26のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS201～S207の処理が4 msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS209、S210のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

#### 【0233】

図26において、先ずステップS201では、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出手御装置311に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出手コマンドを送信する。また、第1図柄表示装置42による第1図柄の変動表示に際して停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等を表示制御装置45に送信する。なお、第1図柄の変動開始後において、変動パターンコマンド 左図柄列の停止図柄コマン

10

20

30

40

50

ド 右図柄列の停止図柄コマンド 中図柄列の停止図柄コマンドの順で通常処理の都度1つずつ(すなわち、4 msec毎に1つずつ)コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで確定コマンドが送出されるようになっている。また、停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等を入力した表示制御装置45は、かかる各種コマンドに基づいて、第1図柄表示装置42及び第2図柄表示装置41の表示態様を決定し、該表示態様を第1図柄表示装置42及び第2図柄表示装置41において表示するようになっている。

#### 【0234】

次に、ステップS202では、変動種別カウンタCS1, CS2の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCS1, CS2を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施形態では198, 240)に達した際それぞれ0にクリヤする。そして、変動種別カウンタCS1, CS2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。続くステップS203では、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新を実行する。

10

#### 【0235】

各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新処理を詳しく説明すると、図27に示すように、ステップS301では、左図柄列の外れ図柄カウンタCLの更新時期か否かを判別し、ステップS302では、中図柄列の外れ図柄カウンタCMの更新時期か否かを判別する。そして、左図柄列の更新時期(ステップS301がYES)であればステップS303に進み、左図柄列の外れ図柄カウンタCLを更新する。また、中図柄列の更新時期(ステップS302がYES)であればステップS304に進み、中図柄列の外れ図柄カウンタCMを更新する。さらに、右図柄列の更新時期(ステップS301, S302が共にNO)であればステップS305に進み、右図柄列の外れ図柄カウンタCRを更新する。ステップS303～S305の外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新では、前回のカウンタ値にRレジスタの下位3ビットの値を加算すると共にその加算結果が最大値を超えた場合に10を減算し、その演算結果を外れ図柄カウンタCL, CM, CRの今回値とする。

20

#### 【0236】

上記CL, CM, CRの更新処理によれば、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRが1回の通常処理で1つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、通常処理を3回実行する毎に外れ図柄カウンタCL, CM, CRの1セット分が更新されるようになっている。

30

#### 【0237】

その後、ステップS306では、上記更新した外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせがリーチ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し、リーチ図柄の組み合わせである場合、さらにステップS307では、それが前後外れリーチであるか否かを判別する。外れ図柄カウンタCL, CM, CRが前後外れリーチの組み合わせである場合、ステップS308に進み、そのときの外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の前後外れリーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタCL, CM, CRが前後外れ以外リーチの組み合わせである場合には、ステップS309に進み、そのときの外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する。

40

#### 【0238】

また、リーチ図柄以外の組み合わせである場合、ステップS310では、外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが外れ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し、外れ図柄の組み合わせになつていれば、ステップS311に進み、そのときの外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の外れ図柄バッファに格納する。なお、ステップS306, S310が共にNOの場合は、左・中・右で図柄が揃っている、すなわち大当たりの状態に相当するが、かかる場合、外れ図柄カウンタCL, CM, CRをバッファに格納することなくそのまま本処理を終了する。

50

**【 0 2 3 9 】**

外れ図柄カウンタの更新処理の後、図26のステップS204では、払出制御装置311より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップS205では、第1図柄表示装置42による第1図柄の変動表示を行うための第1図柄変動処理を実行する。この第1図柄変動処理により、大当たり判定や第1図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第1図柄変動処理の詳細は後述する。

**【 0 2 4 0 】**

その後、ステップS206では、大当たり状態となる場合において可変入賞装置32の大入賞口を開閉するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口を開閉し、大入賞口の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口に遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると大入賞口を閉鎖する。このとき、遊技球が特定領域を通過したことを条件に大入賞口の連続開放を許容し、これを所定ラウンド数繰り返し実行する。10

**【 0 2 4 1 】**

また、ステップS207では、第2図柄表示装置41による第2図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が第2契機対応口34を通過したことを条件に、その都度の第2図柄乱数カウンタC4が取得されると共に第2図柄表示装置41の表示部43にて第2図柄の抽選が実施され、第2図柄の当たり状態になると第1契機対応口33が所定時間開放される。なお説明は省略したが、第2図柄乱数カウンタC4も、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と同様に、図30に示すタイマ割込処理にて更新されるようになっている。20

**【 0 2 4 2 】**

その後、ステップS208では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施形態では4 msec）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCS1, CS2の更新を繰り返し実行する（ステップS209, S210）。つまり、ステップS209では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では676）に達した際0にクリヤする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。30

**【 0 2 4 3 】**

また、ステップS210では、変動種別カウンタCS1, CS2の更新を実行する（前記ステップS202と同様）。具体的には、変動種別カウンタCS1, CS2を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態では198, 240）に達した際それぞれ0にクリヤする。そして、変動種別カウンタCS1, CS2の変更値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

**【 0 2 4 4 】**

ここで、ステップS201～S207の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができるようになる。40

**【 0 2 4 5 】**

次に、前記ステップS205の第1図柄変動処理を図28のフローチャートを参照して説明する。

**【 0 2 4 6 】**

図28において、ステップS401では、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第1図柄表示装置42で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップS402では、第1図50

柄表示装置42による第1図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第1図柄の変動表示中でもない場合、ステップS403に進み、第1図柄表示装置42の始動保留球数Nが0よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は始動保留球数Nが0である場合、そのまま本処理を終了する。

#### 【0247】

また、大当たり中、第1図柄の変動表示中の何れでもなく且つ始動保留球数 $N > 0$ であれば、ステップS404に進む。ステップS404では、始動保留球数Nを1減算する。ステップS405では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第1～第4エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。10

#### 【0248】

その後、ステップS406では、変動開始処理を実行する。ここで、図29のフローチャートを用いて変動開始処理の詳細を説明すると、ステップS501では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する。具体的には、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ値とその時々のモードとの関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタC1の数値0～676のうち「337, 673」が当たり値であり、高確率時には「67, 131, 199, 269, 337, 401, 463, 523, 601, 661」が当たり値である。20

#### 【0249】

大当たりであると判別された場合、ステップS502では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する図柄、すなわち大当たり図柄を図示しないテーブル（大当たり図柄カウンタC2の値と図柄との対応関係を表すテーブル）に基づいて求め、その図柄を停止図柄コマンドに設定する。このとき、停止図柄コマンドには大当たり図柄カウンタC2の数値0～9に対応する10通りの大当たり図柄の何れかが設定される。これら大当たり図柄のうち予め定められた特定図柄で揃った場合には以後確変状態に移行するが、特定図柄でない図柄（非特定図柄）でそろった場合には確変状態に移行しない。30

#### 【0250】

次に、ステップS503で、大当たり時における変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値を確認し、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、第1図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。なお、第1変動種別カウンタCS1の数値とリーチパターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれにテーブル等により予め規定されている。40

#### 【0251】

一方、ステップS501で大当たりではないと判定された場合には、ステップS504で、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値に基づいてリーチ発生か否かを判別し、リーチ発生の場合、さらにステップS505で、同じくリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて前後外れリーチであるか否かを判別する。本実施形態では、リーチ乱数カウンタC3の値は0～238の何れかであり、そのうち「0, 1」が前後外れリーチに該当し、「2～21」が前後外れ以外リーチに該当し、「22～238」がリーチなし（完全外れ）に該当する。

#### 【0252】

10

20

30

40

50

前後外れリーチ発生の場合、ステップ S 5 0 6 に進み、RAM 5 0 3 の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR の各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップ S 5 0 7 では、前後外れリーチ時における変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、前記ステップ S 5 0 3 と同様に、RAM 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ CS 1, CS 2 の値を確認し、第 1 変動種別カウンタ CS 1 の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、第 1 図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第 2 変動種別カウンタ CS 2 の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。

10

#### 【 0 2 5 3 】

また、前後外れ以外リーチ発生の場合、ステップ S 5 0 8 に進み、RAM 5 0 3 の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR の各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップ S 5 0 9 では、前後外れ以外リーチ時における変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ CS 1, CS 2 の値に基づいて変動パターンが決定されるのは前記ステップ S 5 0 3 等と同様である。

#### 【 0 2 5 4 】

大当たりでなくリーチでもない場合、ステップ S 5 1 0 に進み、RAM 5 0 3 の完全外れ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR の各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップ S 5 1 1 では、完全外れ時における変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、リーチ発生しないことで、遊技者の興味は薄れ、多様な図柄変動態様は要求されない。そこで本実施形態では、ステップ S 5 1 1 において、第 1 変動種別カウンタ CS 1 だけを用いて（すなわち第 2 変動種別カウンタ CS 2 を使わずに）図柄変動態様を決定する。上記の通り大当たり時、リーチ発生時、リーチ非発生時のそれぞれで図柄停止コマンド及び変動パターンコマンドの設定が完了すると、本処理を終了する。

20

#### 【 0 2 5 5 】

図 2 8 の説明に戻り、ステップ S 4 0 2 が YES、すなわち第 1 図柄の変動表示中である場合には、ステップ S 4 0 7 に進み、変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、第 1 図柄の変動パターンに応じて当該第 1 図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップ S 4 0 7 が肯定判別される。そして、ステップ S 4 0 8 では、変動の停止と確認のために設定されている停止図柄を確定コマンドとして設定し、その後本処理を終了する。

30

#### 【 0 2 5 6 】

次に、払出制御装置 3 1 1 内の CPU 5 1 1 により実行される払出制御について説明する。図 3 3 は、払出制御装置 3 1 1 のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

40

#### 【 0 2 5 7 】

先ず始めに、ステップ S 9 0 1 では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。また、ステップ S 9 0 2 では、主制御装置 2 6 1 から送信される払出許可コマンドを受信するまで待機する。そして、払出許可コマンドを受信した時点でステップ S 9 0 3 に進んで RAM アクセスを許可すると共に、ステップ S 9 0 4 で外部割込みベクタの設定を行う。

#### 【 0 2 5 8 】

その後、CPU 5 1 1 内の RAM 5 1 3 に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップ S 9 0 5 では、主制御装置（主基板）2 6 1 の基板ボックス 2 6 3 に設けた RAM 消去スイッチ 3 2 3 が押下（ON）されているか否かを判別し、続くステッ

50

PS906では、RAM513のバックアップエリア513aに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップS907ではRAM判定値を算出し、続くステップS908では、そのRAM判定値が電源断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM513の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM513の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

#### 【0259】

RAM消去スイッチ323がONされていれば、RAMの初期化処理（ステップS915等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にRAM513の初期化処理（ステップS915等）に移行する。つまり、ステップS915ではRAM513の全領域を0にクリヤし、続くステップS916ではRAM513の初期化処理を実行する。また、ステップS917ではCPU周辺デバイスの初期設定を行うと共に、ステップS918では割込み許可を設定し、後述する払出制御処理に移行する。

#### 【0260】

一方、RAM消去スイッチ323が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップS909では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップS910では、電源断の発生情報をクリヤする。また、ステップS911では、CPU周辺デバイスの初期設定を行い、ステップS912では、使用レジスタをRAM513のバックアップエリア513aから復帰させる。さらに、ステップS913、S914では、割込み許可／不許可を電源断前の状態に復帰させた後、電源断前の番地へ戻る。

#### 【0261】

次に、払出制御処理の流れを図34のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0262】

図34において、ステップS1001では、主制御装置261からのコマンドを取得し、賞球の総賞球個数を記憶する。ステップS1002では、発射制御装置312に対して発射許可の設定を行う。また、ステップS1003では、状態復帰スイッチ321をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

#### 【0263】

その後、ステップS1004では、下皿15の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿15の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップS1005では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

#### 【0264】

その後、ステップS1006では、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置311に設けた7セグメントLEDにより報知する。

#### 【0265】

ステップS1007～S1009では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく、且つ前記ステップS1001で記憶した総賞球個数が0でなければ（ステップS1007、S1008が共にNO）、ステップS1009に進み、賞球制御処理（後述する図35）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が0であれば（ステップS1007、S1008の何れかがYES）、貸球払出の処理に移行する。

10

20

30

40

50

**【0266】**

その後、ステップS1010～S1012では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップS1010がNO、S1011がYES）、ステップS1012に進み、貸球制御処理（後述する図36）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップS1010がYES又はS1011がNO）、後続の球抜きの処理を実行する。

**【0267】**

ステップS1013では、状態復帰スイッチ321をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ358aを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップS1014では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータ360の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、本払出制御処理の先頭に戻る。

10

**【0268】**

ここで、図35に示す賞球制御処理において、ステップS1101では、払出モータ358aを駆動させて賞球の払出を実行する。続くステップS1102では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1103に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図34の払出制御処理に戻る。

20

**【0269】**

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1104に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1105に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図34の払出制御処理に戻る。

**【0270】**

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1106に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1107で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図34の払出制御処理に戻る。

30

**【0271】**

また、図36に示す貸球制御処理において、ステップS1201では、払出モータ358aを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップS1202では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1203に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図34の払出制御処理に戻る。

**【0272】**

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1204に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1205に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図34の払出制御処理に戻る。

40

**【0273】**

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1206に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（25個）に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1207で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図34の払出制御処理に戻る。

**【0274】**

50

以上詳述したように、本実施形態では、ノイズ除去用コンデンサ402に蓄積される電荷を放電可能な抵抗器403が設けられている。これにより、基板ボックス263が基板搭載面252から取外され、上記駆動電力及びバックアップ電力の供給が断たれた場合に、ノイズ除去用コンデンサ402からRAM503へ流れる電気量を減少させることができ、RAM503のデータ保持期間を短くすることができる。例えば、抵抗器403が設けられていない従来の構成では、約10時間かかるところを、本実施形態では、抵抗器403を設けることにより、約6分でRAM503への電力供給が停止した状態となり、RAM503内のデータが消去された状態となる。このように電力供給時間が極めて短くなると、基板ボックス263を取外し、RAM503内の情報を書換える等の不正行為を行うことは事実上困難となる。結果として、RAM503内の情報を書換える等の不正行為を抑制することができる。10

#### 【0275】

また、本実施形態では、バックアップ用配線452において、ノイズ除去用コンデンサ402が抵抗器403よりもCPU501に近い位置に接続されている。このため、抵抗器403から発生し得るノイズをノイズ除去用コンデンサ402により除去することができる。

#### 【0276】

さらに、ノイズ除去用コンデンサ402及び抵抗器403は、両者間に他の素子を介さずに、バックアップ用配線452によって直接的に接続されている。これにより、ノイズ除去用コンデンサ402に蓄積された電荷が抵抗器403へより流れやすくなる。20

#### 【0277】

##### 〔第2実施形態〕

次に、第2実施形態について図面を参照して説明する。但し、上記第1実施形態と同様の構成部分については図面において同一符号を付し、その詳細な説明は省略する。

#### 【0278】

図40に示すように、主制御装置（主基板）261には、ノイズ除去用コンデンサ402と、放電手段として上記抵抗器403に代えて放電回路453が設けられている。

#### 【0279】

ノイズ除去用コンデンサ402は、一端側がバックアップ用配線（配線パターン）452に電気的に接続され、他端側がグランドレベルに電気的に接続（接地）されている。30

#### 【0280】

一方、放電回路453は、バックアップ用配線452上に設けられた電流逆流防止用のダイオード454と、バックアップ用配線452及びグランドレベル間を電気的に接続可能な放電用配線455と、放電用配線455を導通状態及び非導通状態に切換えるためのフォトカプラ456と、フォトカプラ456を通電状態及び非通電状態に切換えるためのNOTゲート回路457とを備えている。

#### 【0281】

フォトカプラ456は、一次側回路において発光素子としてのLED（発光ダイオード）458を備え、二次側回路において受光素子としてのフォトトランジスタ459を備えている。40

#### 【0282】

次に放電回路453の接続構成について説明する。フォトカプラ456の一次側回路は、LED458のアノード側がNOTゲート回路457の出力側に接続され、カソード側がグランドレベルに接地されている。一方、フォトカプラ456の二次側回路は、放電用配線455上に直列に接続されており、当該放電用配線455を介してフォトトランジスタ459のコレクタ側がバックアップ用配線452に電気的に接続され、エミッタ側がグランドレベルに接地されている。ここで、フォトトランジスタ459（放電用配線455）は、ダイオード454のカソード側においてバックアップ用配線452に接続されている。そして、NOTゲート回路457の入力側は、ダイオード454のアノード側においてバックアップ用配線452に接続されている。50

## 【0283】

次に、放電回路453の動作について説明する。RAM503へバックアップ電力が供給されている場合には、NOTゲート回路457の入力側の電圧レベルがハイレベル（本実施形態では+5Vレベル）となり、出力側の電圧レベルがグラントレベルと同じローレベル（本実施形態では0V）となる。従って、この場合にはフォトカプラ456の一次側回路（LED458）が非通電状態（オフ状態）となり、ひいては二次側回路（フォトトランジスタ459）も非通電状態（オフ状態）となっている。つまり、放電用配線455が非導通状態となっている。

## 【0284】

一方、例えば基板ボックス263が基板搭載面252から取外されて、駆動電力及びバックアップ電力の供給が基板ボックス263外で断たれた場合には、NOTゲート回路457の入力側の電圧レベルがローレベルとなり、出力側の電圧レベルがハイレベルとなる。従って、この場合にはフォトカプラ456の一次側回路が通電状態（オン状態）となり、ひいては二次側回路も通電状態（オン状態）となる。つまり、放電用配線455が導通状態となる。その結果、ノイズ除去用コンデンサ402に蓄積される電荷を放電用配線455を介してグランドレベルに逃がすことができる。10

## 【0285】

このような構成では、バックアップ電力が放電用の抵抗器を介してグランドレベルに逃げてしまうといった電力消費をなくすことができ、単に放電用の抵抗器を設けただけの構成に比べて余分な電力消費を抑えることができる。さらには、設計時において、RAM503の入力インピーダンス値や、バックアップ用のコンデンサ313aの容量を考慮して適切なインピーダンス値（抵抗値）の抵抗器を選択するといった手間を省略できる。20

## 【0286】

但し、上記バックアップ電力が断たれた場合において、フォトカプラ456及びNOTゲート回路457を動作させるためには、フォトカプラ456等へ電力を供給するコンデンサ等を別途設けなくてはならないため、回路構成の簡素化や製造コストの増加抑制を図る上では、放電手段として抵抗器403を採用する方がより好ましい。このような構成によっても上記第1実施形態と同様の作用効果が奏される。

## 【0287】

## 〔第3実施形態〕

次に、第3実施形態について図面を参照して説明する。図41に示すように、本実施形態では、第1実施形態のバックアップ用配線452を省略し、通常駆動用配線451がバックアップ用配線を兼用する構成となっている。従って、通常駆動電源用端子V<sub>BCC</sub>がバックアップ用端子V<sub>BBB</sub>を兼ねることとなり、電源装置（電源基板）313側においてはダイオード313c及びコンデンサ313aが通常駆動用配線451に接続され、主制御装置（主基板）261側においてはノイズ除去用コンデンサ402及び抵抗器403が通常駆動用配線451に接続される。このような構成によっても上記第1実施形態と同様の作用効果が奏される。この場合、CPU501側の通常駆動用配線450が本実施形態における制御手段用電気経路を構成し、RAM503側の通常駆動用配線451が記憶手段用電気経路を構成する。3040

## 【0288】

なお、図42に示すように、バックアップ用配線452を省略した上記構成において、抵抗器403に代えて、上記第2実施形態に記載の放電回路453を備えた構成を採用してもよい。

## 【0289】

## 〔第4実施形態〕

次に、第4実施形態について図面を参照して説明する。図43に示すように、主制御装置（主基板）261には、ノイズ除去用コンデンサ402と、ノイズ除去用電気経路470を導通状態及び非導通状態に切換えるための電気経路開閉手段としてのフォトカプラ463が設けられている。50

## 【0290】

ノイズ除去用コンデンサ402は、一端側がノイズ除去用配線460を介してバックアップ用配線452に電気的に接続され、他端側がノイズ除去用配線460及びフォトカプラ463を介してグランドレベルに電気的に接続（接地）されている。つまり、ノイズ除去用コンデンサ402、フォトカプラ463及びノイズ除去用配線460を介して、バックアップ用配線452及びグランドレベル間を電気的に接続するノイズ除去用電気経路470が形成されている。また、図示は省略するが、CPU501、RAM503及び電源部541等も当然グランドレベルに接続されている。

## 【0291】

フォトカプラ463は、一次側回路において発光素子としてのLED（発光ダイオード）464を備え、二次側回路において受光素子としてのフォトトランジスタ465を備えている。そして、一次側回路は、LED464のアノード側がRAM503側の通常駆動用配線451に電気的に接続され、かつ、カソード側がグランドレベルに接地されている。また、二次側回路は、ノイズ除去用電気経路470におけるノイズ除去用コンデンサ402及びグランドレベル間ににおいて、ノイズ除去用配線460によりノイズ除去用コンデンサ402と直列に接続されている。つまり、フォトトランジスタ465のコレクタ側がノイズ除去用配線460によりノイズ除去用コンデンサ402に電気的に接続され、エミッタ側がノイズ除去用配線460によりグランドレベルに接地されている。

## 【0292】

次に、フォトカプラ463の動作について説明する。RAM503へ通常駆動電源（駆動電力）が供給されている場合には、フォトカプラ463の一次側回路にも電流が流れ、LED464が通電状態（オン状態）となる。これに基づき二次側回路のフォトトランジスタ465も通電状態（オン状態）となる。従って、RAM503への通常駆動電源の供給中においては、ノイズ除去用電気経路470が導通状態となり、ノイズ除去用コンデンサ402がバックアップ用配線452及びグランドレベルに電気的に接続された状態となる。これにより、バックアップ用配線452に乗ったノイズをノイズ除去用コンデンサ402を介してグランドレベルに逃がすことができる。

## 【0293】

一方、通常駆動電源の供給が基板ボックス263外で断たれた場合には、フォトカプラ463の一次側回路へ電流が流れないとため、LED464が非通電状態（オフ状態）となる。これに基づき二次側回路のフォトトランジスタ465も非通電状態（オフ状態）となる。従って、例えば駆動電力が断たれ、バックアップ電力のみが供給されている場合や、基板ボックス263が基板搭載面252から取外されて駆動電力及びバックアップ電力の供給が両方とも断たれた場合には、ノイズ除去用コンデンサ402の一端が電気的にどこにも繋がっていない状態となり、ノイズ除去用コンデンサ402内の電荷（電気）がどこにも流れなくなる。その結果、ノイズ除去用コンデンサ402からバックアップ用配線452、ひいてはRAM503へ電気が流れないようにになる。このため、RAM503が遊技情報を保持できる期間は無いに等しく、駆動電力及びバックアップ電力の供給が断たれた後に、RAM503内の情報を書換える等の不正行為を行うことは事実上不可能となる。従って、上記不正行為を防止することができる。なお、通常駆動電源（駆動電力）の供給が断たれた場合においては、RAM503の通常作動も停止するため、通常駆動電源の供給中のように、ノイズ除去用コンデンサ402によってノイズをグランドレベルに逃がすといったことを考慮しなくともよく、ノイズ除去用電気経路470が非導通状態となつたとしても何ら問題ない。

## 【0294】

これに対し、ノイズ除去用コンデンサ402に蓄積された電荷をグランドレベルに逃がす抵抗器等の放電手段を設けただけの構成では、わずかでもRAM503へ電気が流れると、遊技情報の保持期間を無しにすることはできない。しかし、本実施形態では、ノイズ除去用コンデンサ402からRAM503への電力供給を確実に無くすため、より確実に上記作用効果を得ることができる。さらに、本実施形態では、バックアッ

10

20

30

40

50

電力の供給中において、バックアップ電力が前記放電手段を介してグランドに逃げてしまうといった余分な電力消費がないので、前記余分な電力消費を考慮してバックアップ用のコンデンサ 313a をより容量の大きなものとする必要はない。結果として、放電手段を備えない従来構成と同等のバックアップ用のコンデンサを使用することができ、製造コストの増加を抑制することができる。しかし、どのような容量のバックアップ用のコンデンサを採用するかは、RAM503に対するバックアップ電力の供給時間を何時間に設定するかによって異なる。

#### 【0295】

また、フォトカプラ463は、自身への駆動電力の供給の有無によって、ノイズ除去用電気経路470を導通状態及び非導通状態に自動的に切換える。従って、駆動電力の供給が断たれた否かを監視する監視手段等を別途備える必要もなく、回路構成の簡素化や部品点数増加の抑制等を図ることができる。10

#### 【0296】

なお、図44に示すように、本実施形態の構成は、上記第3実施形態のようにバックアップ用配線452を省略し、通常駆動用配線451がバックアップ用配線を兼用する構成においても適用することができる。従って、通常駆動電源用端子VBCがバックアップ用端子VBBBを兼ねることとなり、電源装置(電源基板)313側においてはダイオード313c及びコンデンサ313aが通常駆動用配線451に接続され、主制御装置(主基板)261側においてはノイズ除去用コンデンサ402及びフォトカプラ463が通常駆動用配線451に接続される。このような構成によっても上記同様の作用効果が奏される。20  
この場合、CPU501側の通常駆動用配線450が本実施形態における制御手段用電気経路を構成し、RAM503側の通常駆動用配線451が記憶手段用電気経路を構成する。

#### 【0297】

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

#### 【0298】

(a) ノイズ除去用コンデンサ402に蓄積される電荷を放電可能な放電手段としては、上記抵抗器403等に限られるものではなく、他の素子や複数の素子からなる回路等により構成されることとしてもよい。30

#### 【0299】

(b) ノイズ除去用コンデンサ402及び抵抗器403等の接続位置及び接続構成は上記実施形態に限られるものではない。

#### 【0300】

例えば、ノイズ除去用コンデンサ402又は抵抗器403を複数備えた構成としてもよい。

#### 【0301】

また、抵抗器403が電源監視基板401に設けられた構成としてもよい。

#### 【0302】

また、バックアップ用配線452において、抵抗器403がノイズ除去用コンデンサ402よりもRAM503に近い位置に接続された構成としてもよい。但し、ノイズ除去の観点からいって、ノイズ除去用コンデンサ402が抵抗器403よりもRAM503に近い位置に接続される方が好ましい。40

#### 【0303】

また、ノイズ除去用コンデンサ402や抵抗器403等が他の素子を介してバックアップ用配線452等やグランドレベルに間接的に接続される構成としてもよいし、バックアップ用配線452等上においてノイズ除去用コンデンサ402及び抵抗器403間に所定の素子が介在する構成としてもよい。但し、ノイズ除去用コンデンサ402及び抵抗器403間に他の素子を介在させない方が、抵抗器403による放電効率を低下させないためには好ましい。

#### 【0304】

10

20

30

40

50

また、ノイズ除去用コンデンサ 402 及びフォトカプラ 463 の接続位置及び接続構成についても同様のことが言える。

#### 【0305】

(c) 上記実施形態では、主制御装置（主基板）261 のノイズ除去用コンデンサ 402、抵抗器 403、フォトカプラ 463 等について詳述しているが、もちろん払出制御装置（払出制御基板）311 等他の制御装置（制御基板）にノイズ除去用コンデンサ 402、抵抗器 403、フォトカプラ 463 等と同様のものを設けてもよい。

#### 【0306】

(d) 上記第 1 実施形態等では、入力インピーダンス値が約 100M の RAM503 に対応して、インピーダンス値（抵抗値）が約 1M の抵抗器 403 が採用されている。これに限らず、いかなるインピーダンス値（抵抗値）の抵抗器を採用してもよい。但し、インピーダンス値があまりにも大きなものを採用しても放電効果が低いため、インピーダンス値が RAM503 の入力インピーダンス値（例えば約 100M）未満となるものを採用することが好ましい。さらに放電効率を高めるためにインピーダンス値が RAM503 の入力インピーダンス値の 10 分 1 未満である抵抗器を採用してもよい。但し、抵抗器のインピーダンス値があまりにも小さすぎると、バックアップ用の上記コンデンサ 313a の容量を比較的大きなもののとしなければ、バックアップ電力の大半が RAM503 に供給されずに、抵抗器を介してグランドレベルに逃げてしまうおそれがあるため、インピーダンス値が RAM503 の入力インピーダンス値の 100 分の 1 以上である抵抗器を採用することが好ましい。

10

20

#### 【0307】

(e) 上記実施形態では、リセット回路 544、停電監視手段 542、及び、RAM 消去スイッチ回路 543 等が電源監視基板 401 に設けられている。これに限らず、リセット回路 544、停電監視手段 542、及び、RAM 消去スイッチ回路 543 等を他の基板に設け、電源監視基板 401 を省略した構成としてもよい。

#### 【0308】

(f) 上記実施形態の RAM503 には、停電などの発生により電源が切断された場合において各種のデータ等を退避し保持するためのバックアップエリア 503a が設けられているが、これに限らず、バックアップエリア 503a を省略し、RAM503 の所定領域に設定され、通常時に使用されるカウンタ用バッファ等において電源断時においてそのままデータを保持するような構成としてもよい。

30

#### 【0309】

(g) 上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等として実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に所定の領域に遊技球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、羽根モノと称されるパチンコ機に適用することも可能である。

#### 【0310】

(h) また、パチンコ機以外にも、スロットマシン、アレンジボール機や、それに類する雀球等の各種遊技機として実施することも可能である。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して、図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が挙げられる。

40

#### 【0311】

(i) さらに、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機として実施してもよい。具体例としては、複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである）を変動表示（具体的にはリールの回動である）した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップ

50

ボタン)の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるものである。

### 【0312】

(j) 上記第4実施形態では、ノイズ除去用コンデンサ402が接続されたノイズ除去用電気経路470を導通状態及び非導通状態に切換えるための電気経路開閉手段としてフォトカプラ463が採用されているが、電気経路開閉手段はこれに限られるものではない。例えば、フォトカプラ463に代えて、有接点型の機械式リレーや無接点型のフォトMOSリレー等を採用してもよい。もちろん、1ユニットタイプのフォトカプラやリレー等に限らず、例えば、駆動電力の供給が断たれた否かを監視する監視手段等を別途備え、その監視結果に基づき作動する電気経路開閉手段としてのスイッチ等であってもよい。10

### 【0313】

(k) 上記第4実施形態では、発光素子がLED464で、受光素子がフォトトランジスタ465のフォトカプラ463を採用しているが、異なるタイプのフォトカプラを採用してもよい。例えば、受光素子としてフォトサイリスタやフォトトライアック等を備えたフォトカプラを採用してもよい。

### 【図面の簡単な説明】

#### 【0314】

【図1】一実施形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】内枠及び前面枠セットを開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【図3】前面枠セットを開放した状態における内枠等を示す正面図である。

【図4】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図5】前面枠セットの構成を示す背面図である。

【図6】パチンコ機の構成を示す背面図である。

【図7】パチンコ機裏面における第1制御基板ユニット、第2制御基板ユニット及び裏パックユニットの配置を示す模式図である。

【図8】内枠及び遊技盤の構成を示す背面図である。

【図9】内枠の背面構成を示す斜視図である。

【図10】支持金具の構成を示す斜視図である。

【図11】第1制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図12】第1制御基板ユニットの構成を示す斜視図である。

【図13】第1制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図14】第1制御基板ユニットの背面構成を示す分解斜視図である。

【図15】第2制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図16】第2制御基板ユニットの構成を示す斜視図である。

【図17】第2制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図18】裏パックユニットの構成を示す正面図である。

【図19】裏パックユニットの分解斜視図である。

【図20】タンクレールの分解斜視図である。

【図21】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。

【図22】電源装置(電源基板)と、主制御装置(主基板)との電気的接続関係を示す模式図である。

【図23】基板ボックス内における主基板と電源監視基板との相互関係を模式的に示す斜視図である。

【図24】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

【図25】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図26】通常処理を示すフローチャートである。

【図27】外れ図柄カウンタの更新処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図28】第1回柄変動処理を示すフローチャートである。

【図29】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図30】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図31】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図32】NMI割込み処理を示すフローチャートである。

【図33】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。

【図34】払出制御処理を示すフローチャートである。

【図35】賞球制御を示すフローチャートである。

【図36】貸球制御を示すフローチャートである。

【図37】基板ボックス内における主基板と電源監視基板との相互関係を模式的に示す正面図である。 10

【図38】ボックスカバー及びボックスベースをスライドさせる前段階の状態を模式的に示す斜視図である。

【図39】ボックスカバー及びボックスベースをスライドさせる前段階の状態を模式的に示す正面図である。

【図40】別の実施形態における電源装置（電源基板）と、主制御装置（主基板）との電気的接続関係を示す模式図である。

【図41】別の実施形態における電源装置（電源基板）と、主制御装置（主基板）との電気的接続関係を示す模式図である。

【図42】別の実施形態における電源装置（電源基板）と、主制御装置（主基板）との電気的接続関係を示す模式図である。 20

【図43】別の実施形態における電源装置（電源基板）と、主制御装置（主基板）との電気的接続関係を示す模式図である。

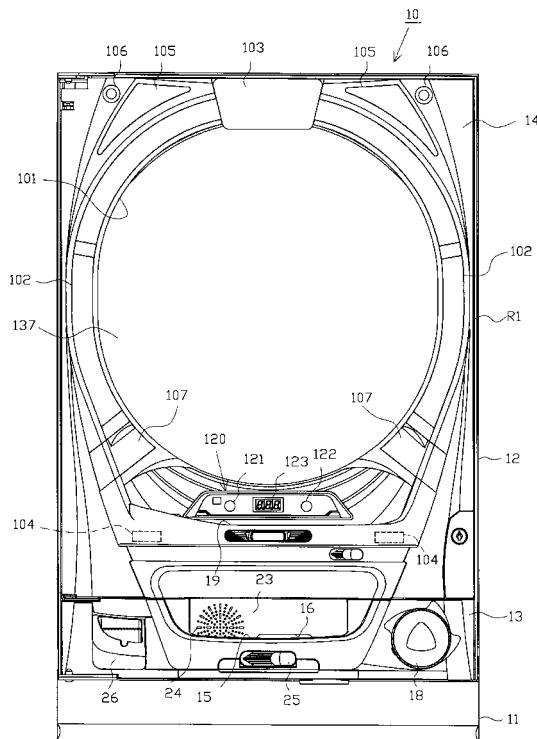
【図44】別の実施形態における電源装置（電源基板）と、主制御装置（主基板）との電気的接続関係を示す模式図である。

#### 【符号の説明】

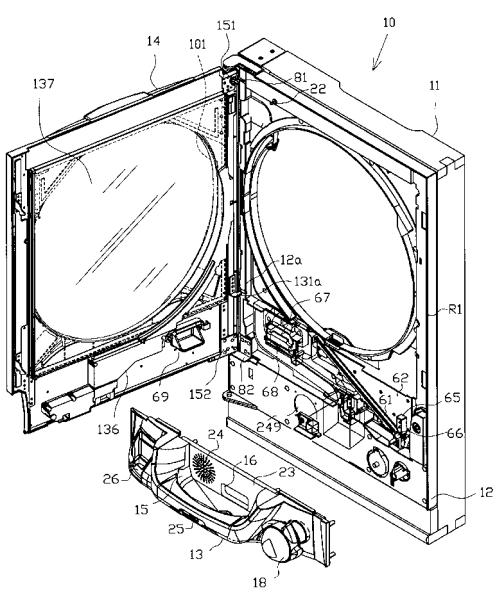
##### 【0315】

10...遊技機としてのパチンコ機、30...遊技領域を構成する遊技盤、261...制御基板としての主制御装置（主基板）、263...被包部材としての基板ボックス、313...電源装置（電源基板）、313a...バックアップ電力供給手段としてのコンデンサ、402...ノイズ除去用コンデンサ、403...放電手段としての抵抗器、450...駆動電力用電気経路（制御手段用電気経路）を構成するCPU側の通常駆動用配線、451...駆動電力用電気経路（記憶手段用電気経路）を構成するRAM側の通常駆動用配線、452...バックアップ電力用電気経路を構成するバックアップ用配線、501...主制御手段（制御手段）としてのCPU、503...記憶手段としてのRAM、541...駆動電力供給手段としての電源部、VACC...駆動電力供給用端子としてのCPU側の通常駆動電源用端子、VBCC...駆動電力供給用端子としてのRAM側の通常駆動電源用端子、VBBB...バックアップ電力供給用端子としてのバックアップ用端子。 30

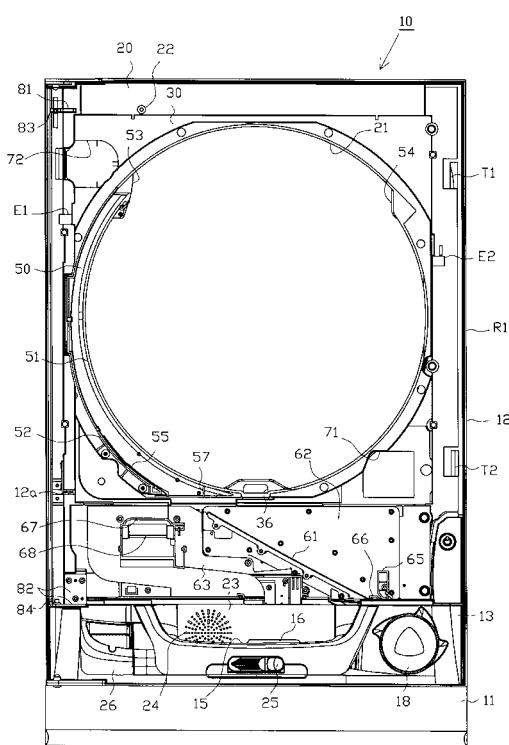
【 図 1 】



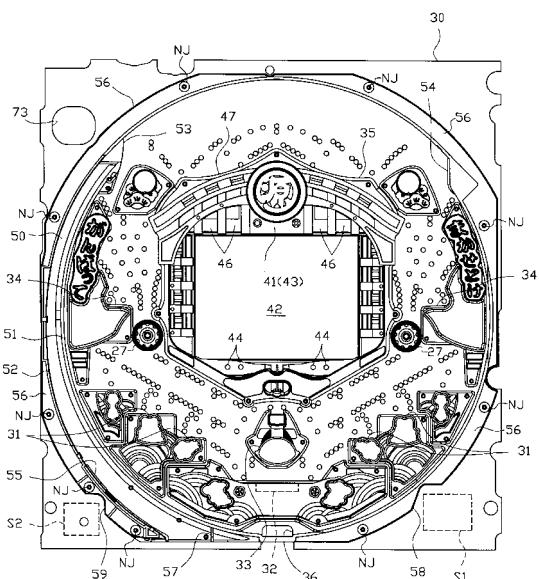
【 四 2 】



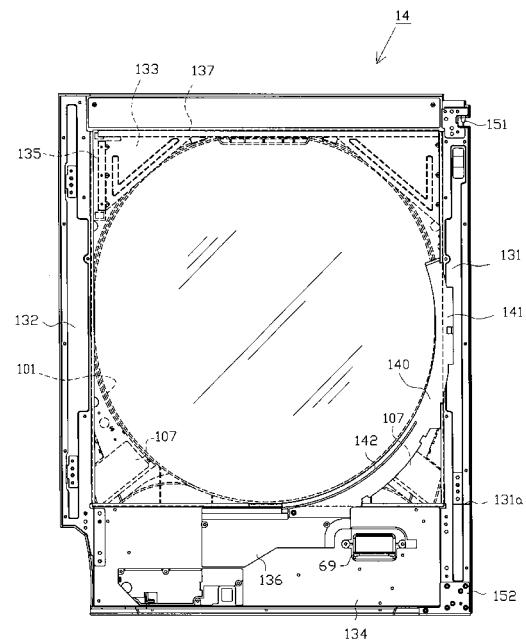
【図3】



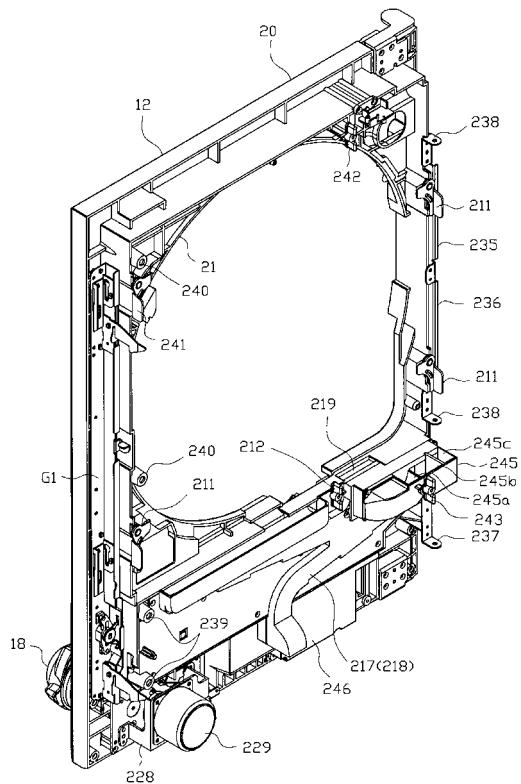
【 四 4 】



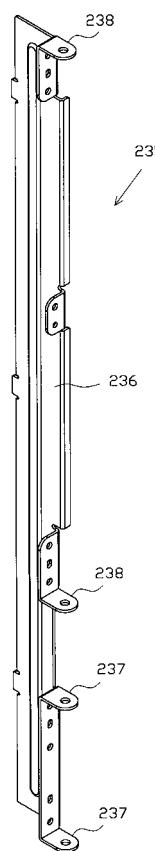
【図5】



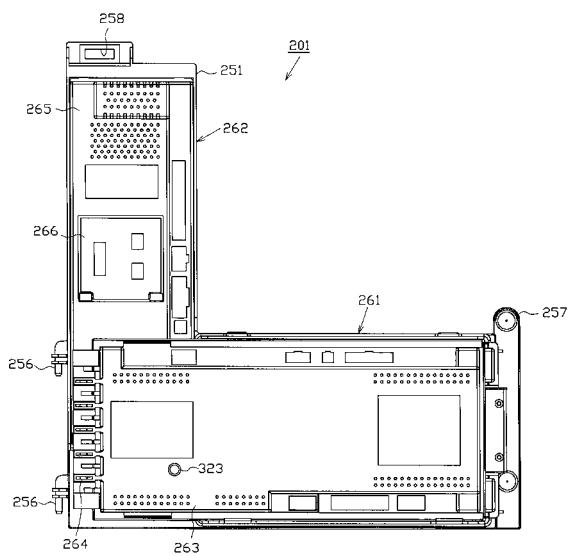
【図9】



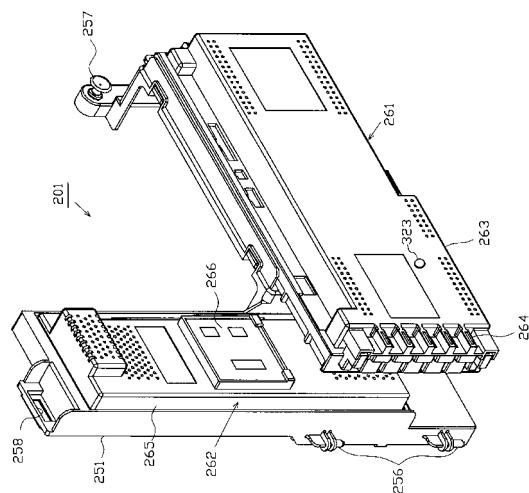
【図10】



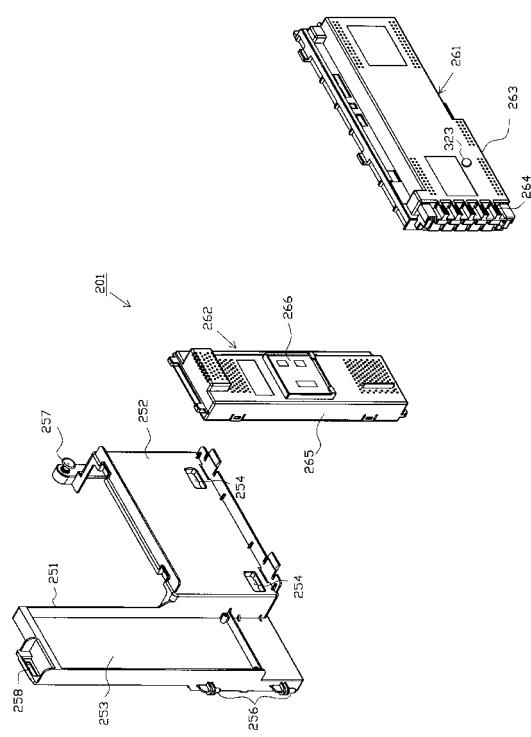
【図11】



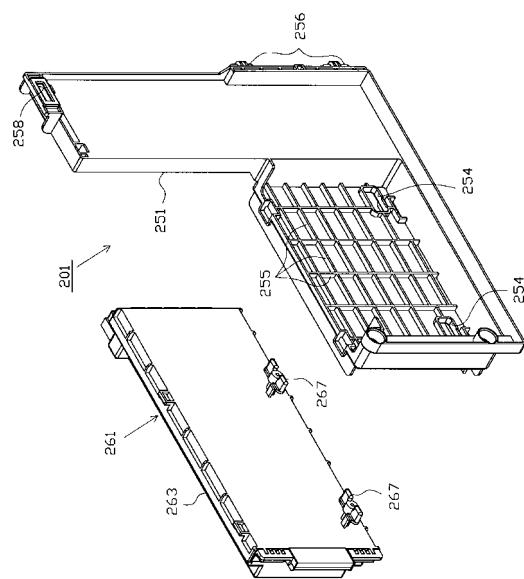
【図12】



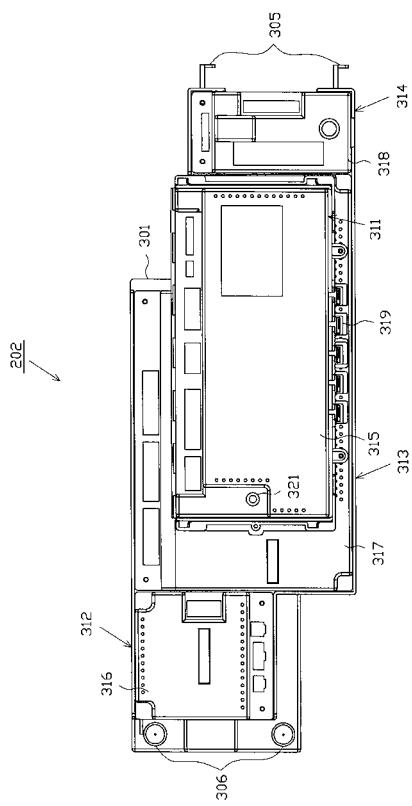
【図13】



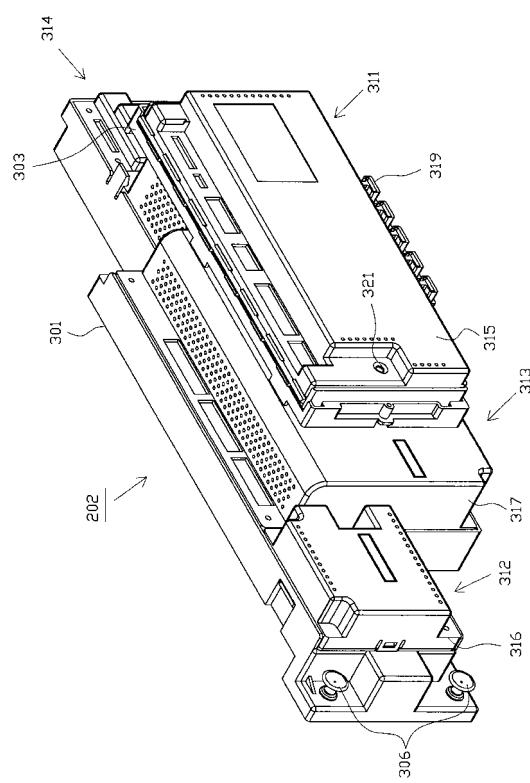
【図14】



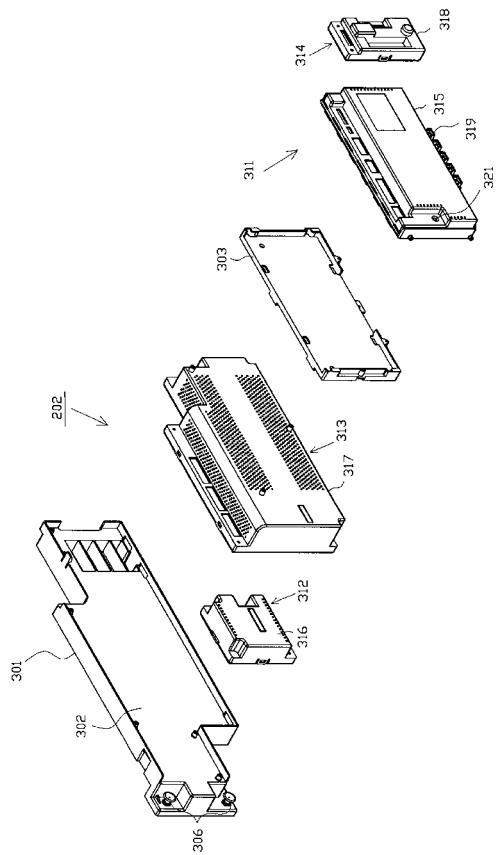
【図15】



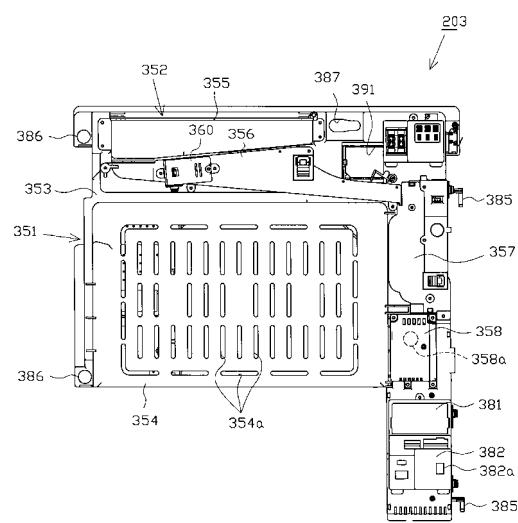
【図16】



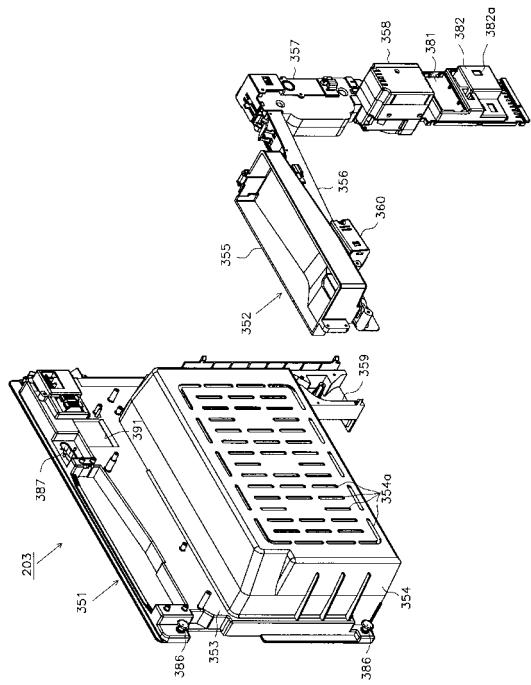
【図17】



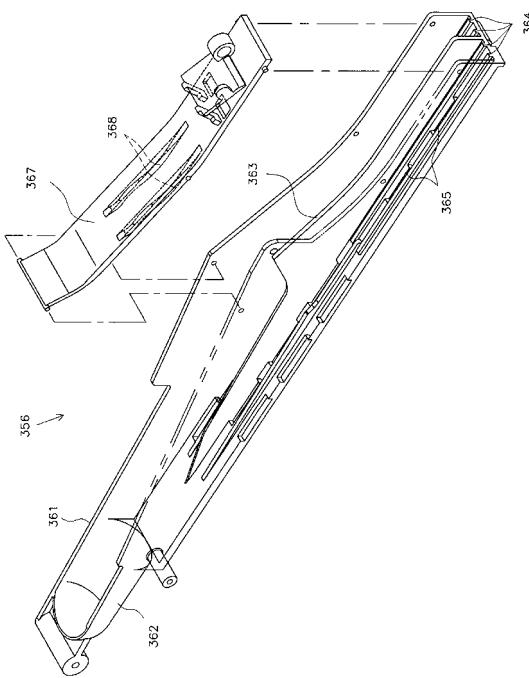
【図18】



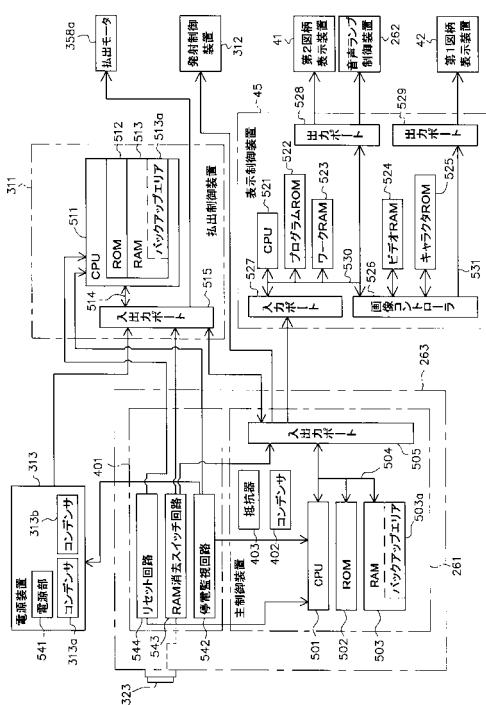
【図19】



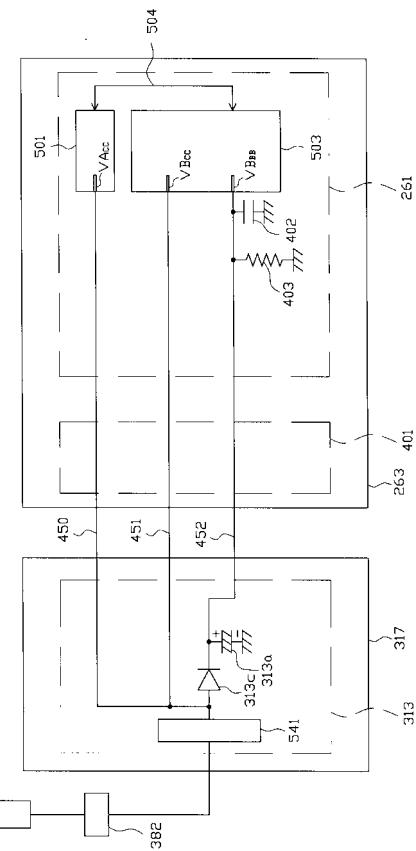
【図20】



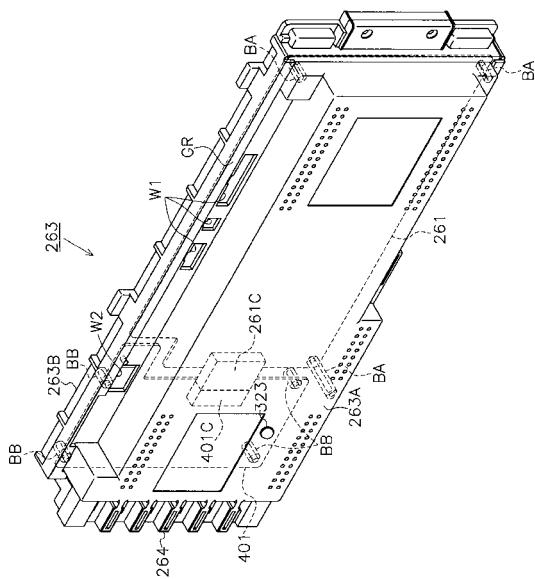
【図21】



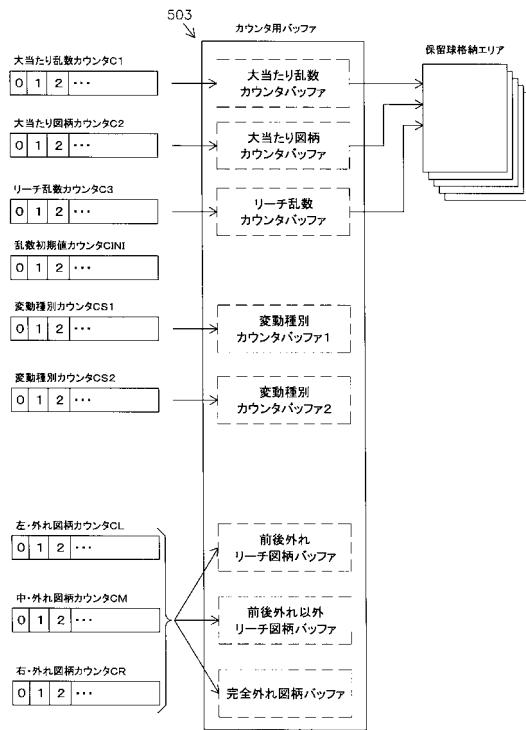
【図22】



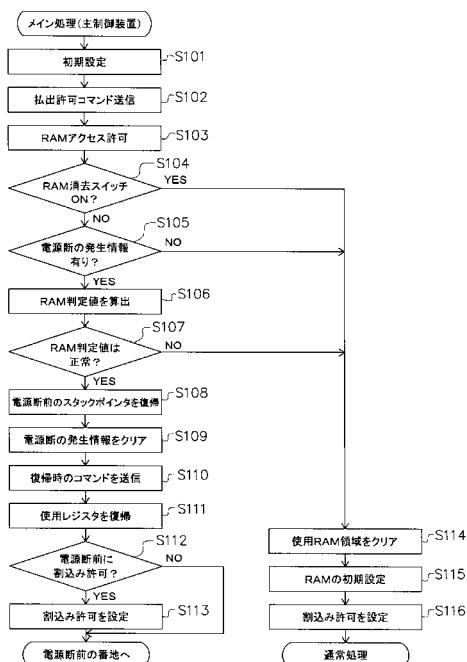
【図23】



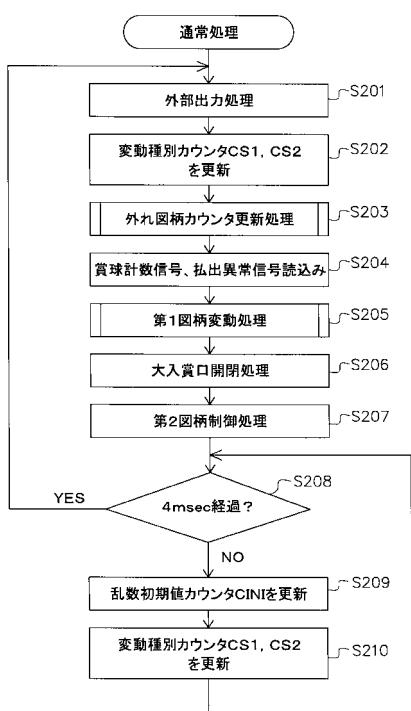
【図24】



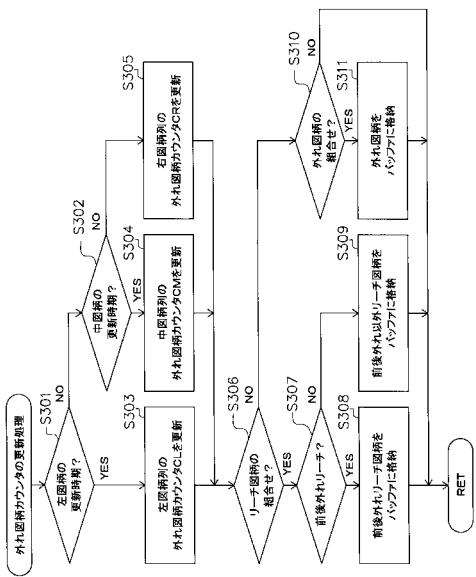
【図25】



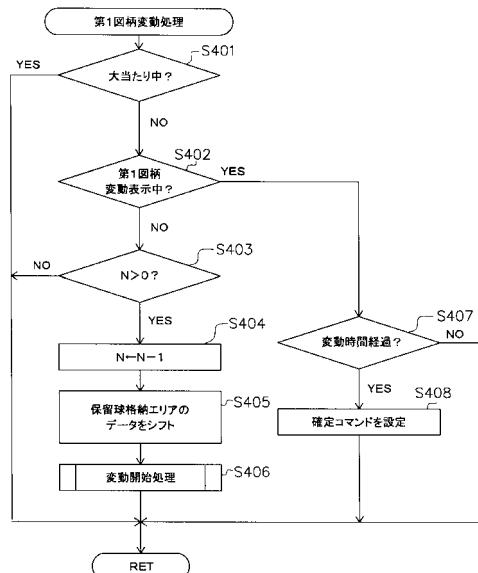
【図26】



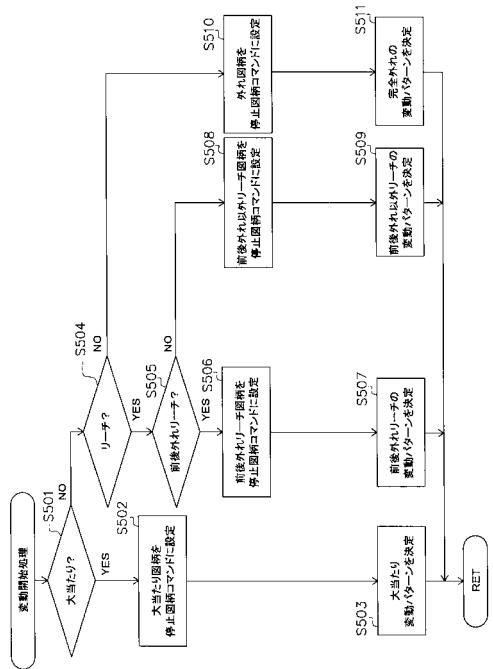
【図27】



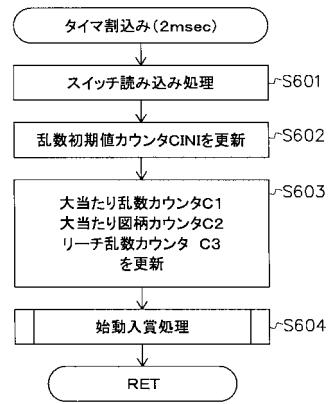
【図28】



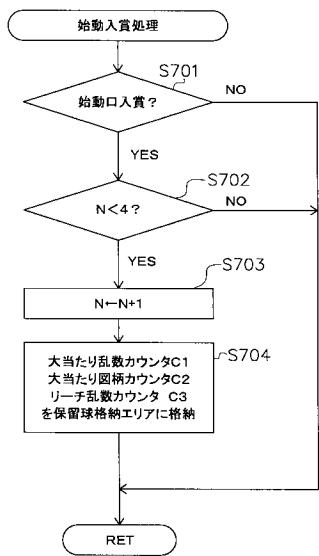
【図29】



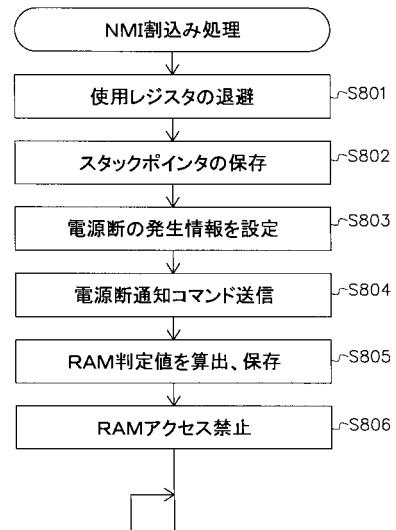
【図30】



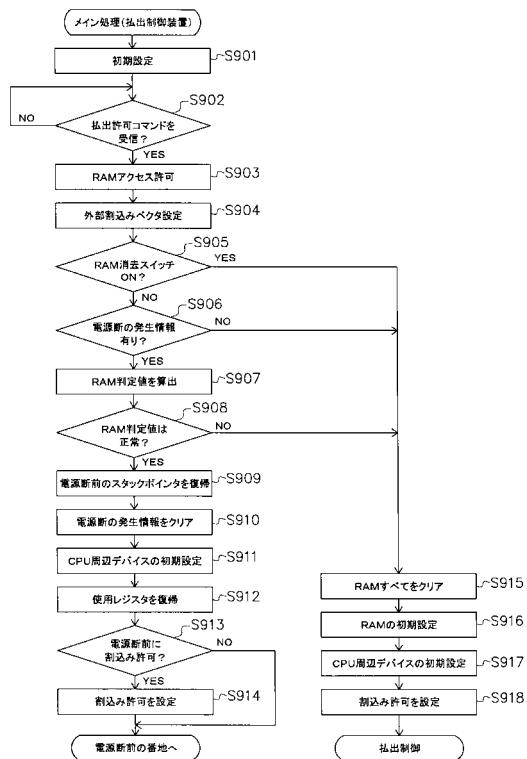
【図31】



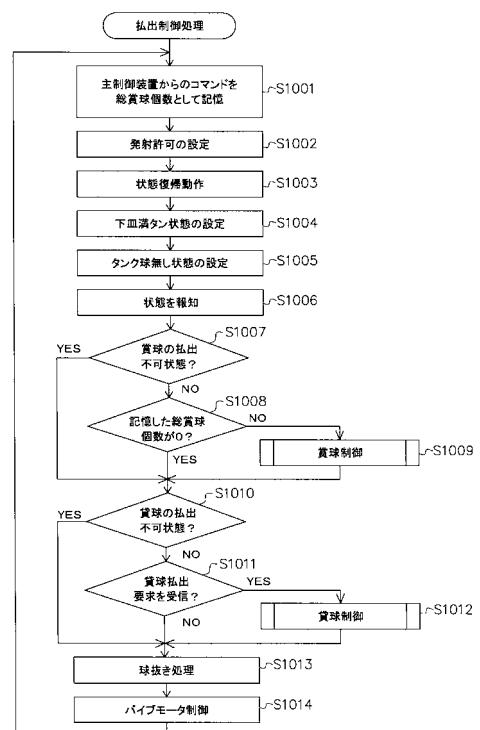
【図32】



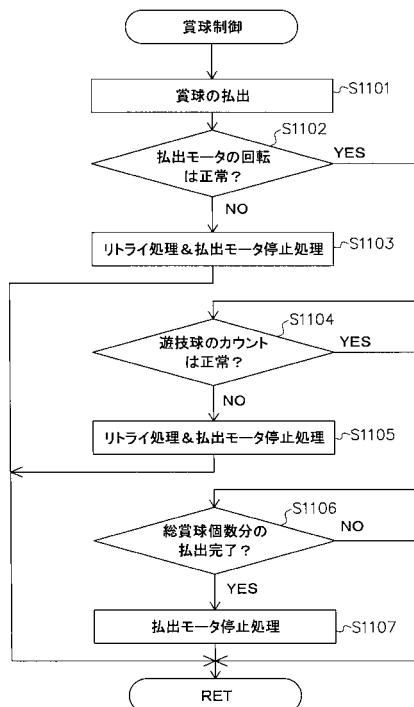
【図33】



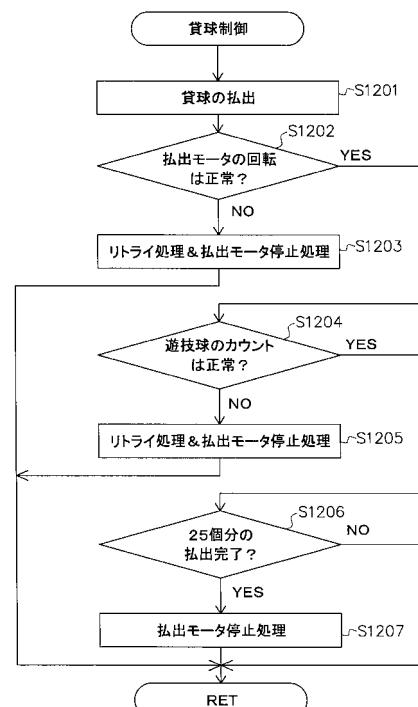
【図34】



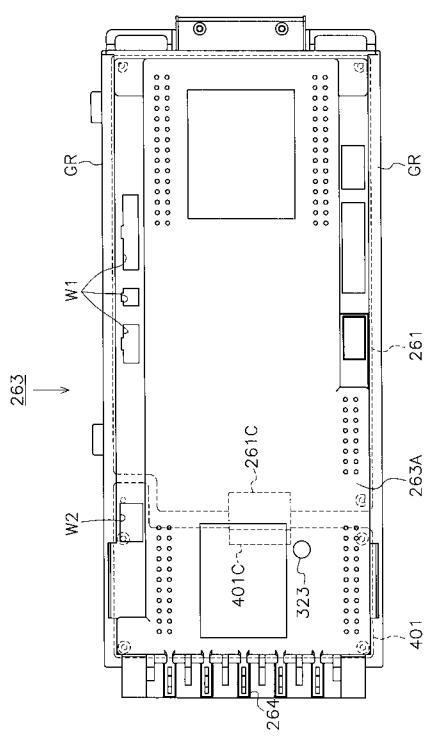
【図35】



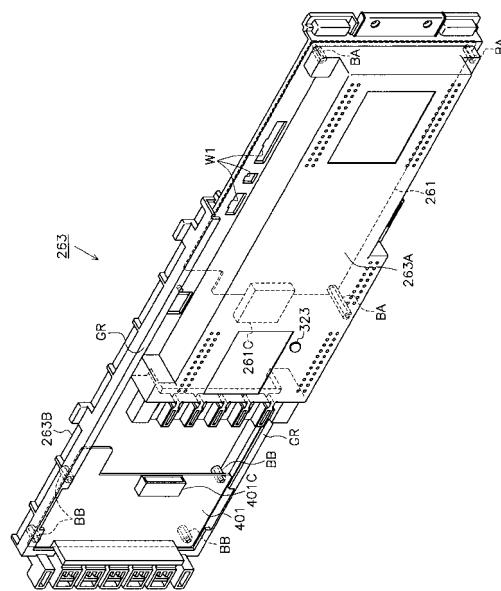
【図36】



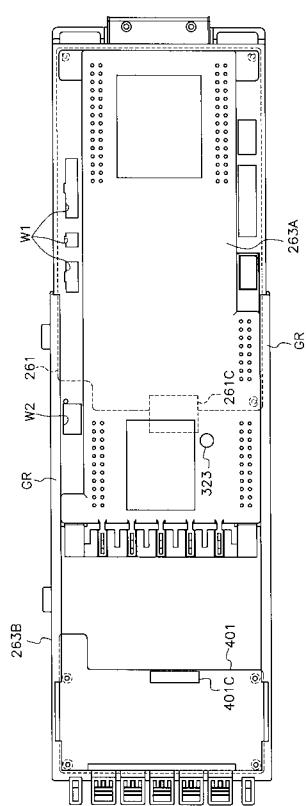
【図37】



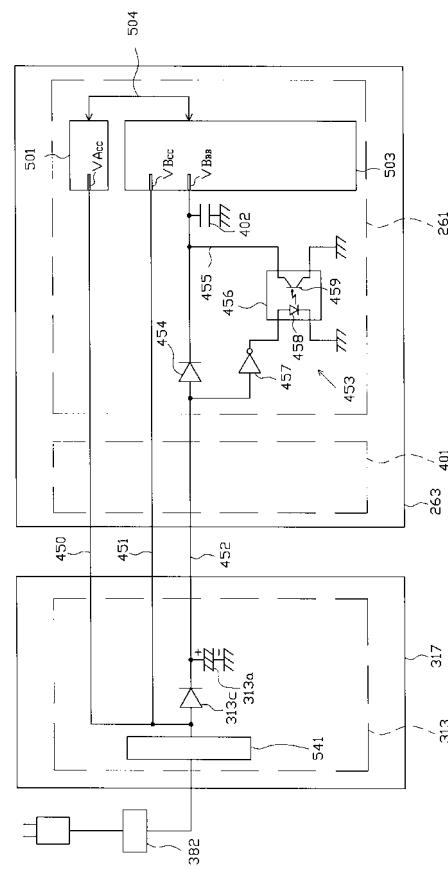
【図38】



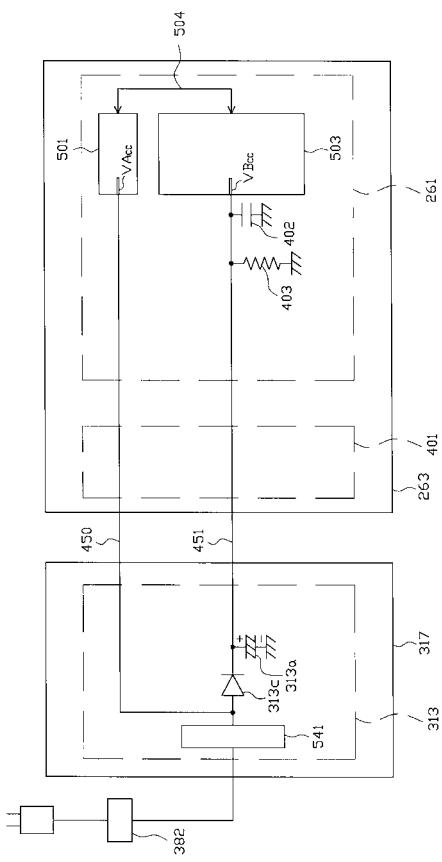
【図39】



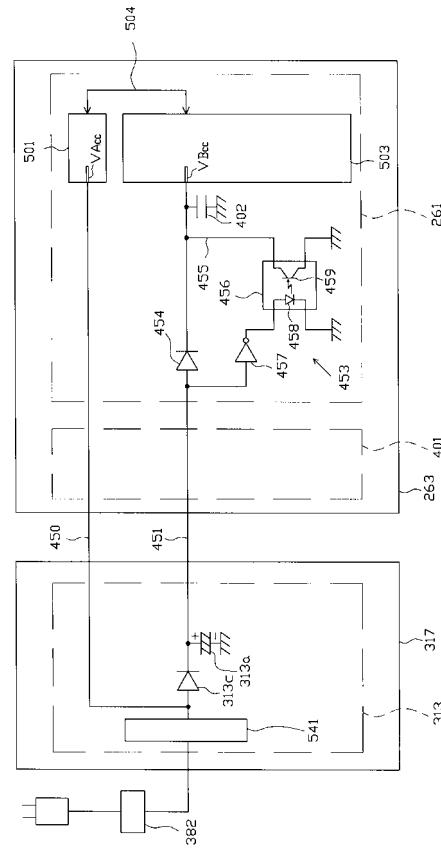
【図40】



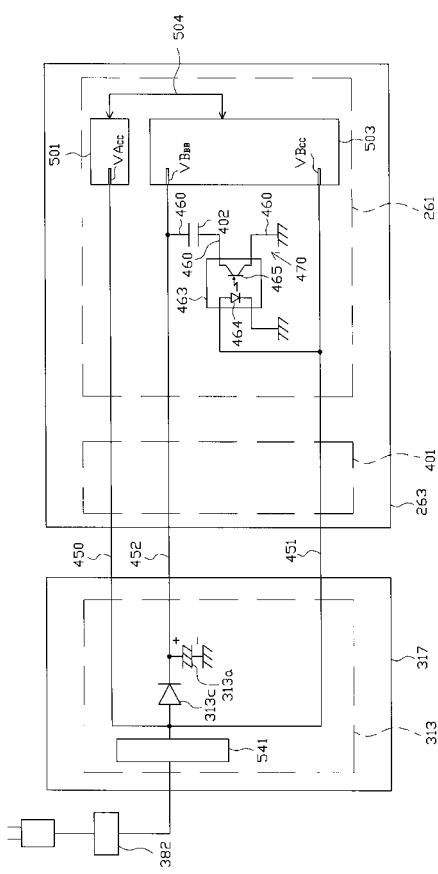
【図41】



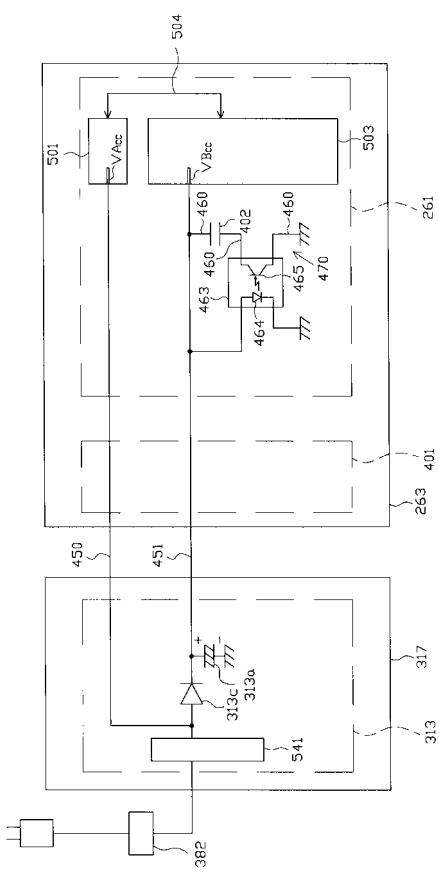
【図42】



【図43】



【図44】



---

フロントページの続き

審査官 渡辺 剛史

(56)参考文献 特開2001-046599(JP,A)

特開平11-114152(JP,A)

特開平11-177369(JP,A)

特開2002-078930(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04