(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3859741号
(P3859741)
(45)発行日　平成18年12月20日(2006.12.20)　(24)登録日　平成18年9月29日(2006.9.29)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 333A
A63F 7/02 337

請求項の数 2　(全 20 頁)

(21)出願番号　特願平6-207842
(22)出願日　平成6年8月31日(1994.8.31)
(65)公開番号　特開平8-66521
(43)公開日　平成8年3月12日(1996.3.12)
審査請求日　平成13年8月30日(2001.8.30)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
群馬県桐生市境野町６丁目４６０番地
(74)代理人　100064746
弁理士　深見　久郎
(74)代理人　100085132
弁理士　森田　俊雄
(74)代理人　100095418
弁理士　塚本　豊
(72)発明者　鵜川　詔八
群馬県桐生市相生町１丁目１６４番地の５

審査官　太田　恒明

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】
遊技の結果としての持点を特定可能な情報が記録された記録媒体の記録情報を入力し、該記録情報から特定される持点を使用した遊技が可能な遊技機であって、
前記記録媒体の記録情報から特定される遊技の結果としての持点を記憶して、遊技機による入賞が発生したときに当該記憶している持点を加算するとともに遊技への持点の使用により当該記憶している持点を減算する持点制御手段と、
前記遊技機の背面側に設けられ、前記遊技機において所定の遊技価値を付与可能な特定遊技状態が終了したときに遊技を続行させるか続行させないかの遊技終了条件を設定する遊技終了条件設定手段と、
前記特定遊技状態が終了したときの前記遊技終了条件設定手段の設定が遊技を続行させない設定になっている場合に、前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行を禁止し、前記特定遊技状態が終了したときの前記遊技終了条件設定手段の設定が遊技を続行させる設定になっている場合に前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行を許容する遊技続行制限手段と、
前記遊技機の前面側に設けられ、前記遊技続行制限手段が遊技の続行を禁止している状態を解除するための解除操作手段と、
該解除操作手段の操作を検出する解除操作検出手段と、
該解除操作検出手段の検出があったときに、前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用して遊技を続行することを許容する遊技続行許容手段とを備えるこ

とを特徴とする、遊技機。
【請求項２】
前記遊技続行制限手段により前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行が許容されていることを表示する遊技続行許容表示手段をさらに備え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】
【０００１】
【産業上の利用分野】
本発明は、パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機に関し、詳しくは、遊技の結果としての持点を特定可能な情報が記録された記録媒体の記録情報を入力し、該記録情報から特定される持点を使用した遊技が可能な遊技機に関する。
【０００２】
【従来の技術】
従来、複数の遊技機が設置されている遊技場においては、或る遊技機で遊技をした結果遊技者の所有となった遊技結果価値を使用して遊技を行なう場合に、前記遊技結果価値を獲得した遊技機と同じ種別の遊技機へのみ遊技を許す遊技場もあれば、種別に関わらずすべての遊技機について自由に遊技を許す遊技場もあり、さらには、前記遊技結果価値を獲得した当該遊技機以外での遊技を一切許さない遊技場もある。
【０００３】
さらに、遊技機の遊技状態が所定の遊技価値を付与可能な特定遊技状態となりそれに基づいた遊技制御が行なわれてその制御が終了した段階で遊技を続行させない遊技不能状態にする遊技場もあれば、前記特定遊技状態の発生に伴う遊技制御が終了した段階で無条件に遊技の続行を許容する遊技場もある。
【０００４】
このように、遊技場において、前記遊技結果価値を使用して遊技開始を許容する遊技条件がまちまちであり、さらに、遊技を続行させない遊技終了条件がまちまちに定められており、遊技場において様々な営業形態が存在する。
【０００５】
また、前記遊技終了条件が成立した場合であっても、特別な場合にのみ遊技の続行を許容したいという営業形態の遊技場も存在する。
【０００６】
【発明が解決しようとする課題】
ところが、従来の遊技機においては、このような遊技場における様々な営業形態に対応できず、遊技場のニーズに応えることができないという欠点があった。
【０００７】
本発明は、かかる実情に鑑み考出されたものであり、その目的は、遊技場における様々な営業形態に対応可能な遊技機を提供することである。
【０００８】
【課題を解決するための手段】
請求項１に記載の本発明は、遊技の結果としての持点を特定可能な情報が記録された記録媒体（共通カード２５０）の記録情報を入力し、該記録情報から特定される持点を使用した遊技が可能な遊技機であって、
前記記録媒体の記録情報から特定される遊技の結果としての持点を記憶して、遊技機による入賞が発生したときに当該記憶している持点を加算するとともに遊技への持点の使用により当該記憶している持点を減算する持点制御手段（持点演算制御基板９１）と、
前記遊技機の背面側に設けられ、前記遊技機において所定の遊技価値を付与可能な特定遊技状態が終了したときに遊技を続行させるか続行させないかの遊技終了条件を設定する遊技終了条件設定手段（大当り終了時遊技続行設定スイッチ１０）と、
前記特定遊技状態が終了したときの前記遊技終了条件設定手段の設定が遊技を続行させ

ない設定になっている場合に、前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行を禁止し（図７のＳ１２でＹＥＳ）、前記特定遊技状態が終了したときの前記遊技終了条件設定手段の設定が遊技を続行させる設定になっている場合に前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行を許容（図７のＳ１０、Ｓ１１）する遊技続行制限手段と、

前記遊技機の前面側に設けられ、前記遊技続行制限手段が遊技の続行を禁止している状態を解除するための解除操作手段（図１のリセットキースイッチ１１）と、

該解除操作手段の操作を検出する解除操作検出手段（図３の解除操作検出器（リセット操作検出器）１１ａ、図８のＳ１４）と、

該解除操作検出手段の検出があったときに、前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用して遊技を続行することを許容する遊技続行許容手段（図８のＳ１５、Ｓ１６）とを備えることを特徴とする。

【０００９】

請求項２に記載の本発明は、請求項１に記載の発明の構成に加えて、前記遊技続行制限手段により前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行が許容されていることを表示する遊技続行許容表示手段（遊技続行許容表示器１２）をさらに備えることを特徴とする。

【００１０】

【作用】

請求項１に記載の本発明によれば、持点制御手段の働きにより、記録媒体の記録情報から特定される遊技の結果としての持点が記憶されて、遊技機による入賞が発生したときに当該記憶されている持点が加算されるとともに遊技への持点の使用により当該記憶されている持点が減算される。遊技終了条件設定手段の働きにより、前記遊技機において所定の遊技価値を付与可能な特定遊技状態が終了したときに遊技を続行させるか続行させないかの遊技終了条件が、設定される。遊技続行制限手段の働きにより、前記特定遊技状態が終了したときの前記遊技終了条件設定手段の設定が遊技を続行させない設定になっている場合に、前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行が禁止され、前記特定遊技状態が終了したときの前記遊技終了条件設定手段の設定が遊技を続行させる設定になっている場合に前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行が許容される。解除操作手段の働きにより、該遊技続行制限手段が遊技の続行を禁止している状態が解除される。解除操作検出手段の働きにより、前記解除操作手段の操作が検出される。該解除操作検出手段の検出があったときに、遊技続行許容手段の働きにより、前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用して遊技を続行することが許容される。

【００１１】

請求項２に記載の本発明によれば、請求項１に記載の発明の作用に加えて、遊技続行許容表示手段の働きにより、前記遊技続行制限手段により前記持点制御手段が記憶している遊技の結果としての持点を使用した遊技の続行が許容されていることが表示される。

【００１２】

【発明の実施例】

次に、本発明の実施例を図面に基づいて詳細に説明する。なお、本実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はこれに限らず、コイン遊技機やスロットマシン等であってもよい。

【００１３】

図１は、遊技機の一例のパチンコ遊技機および共通記録媒体処理手段の一例の共通カードユニットを示す正面図である。

【００１４】

遊技者が遊技をしたい場合には、遊技場に設置されている複数のパチンコ遊技機の中から遊技をしたいパチンコ遊技機１を捜し出し、そのパチンコ遊技機に接続されている共通カードユニット１００の共通カード挿入・排出口１０１に自己が所持する共通カードを挿入

する。共通カードとは、共通カードシステムに加盟している遊技場なら全国どこでも使用できる第三者発行型のプリペードカードのことである。この共通カードは図５に基づいて後述する。この共通カード２５０をカード挿入・排出口１０１に挿入することにより、その挿入された共通カード２５０に記録されている記録情報がカードリーダライタユニット１１１により読取られる。カード情報の中には、後述するように、カード残額情報が含まれており、その読取ったカード残額情報に基づいてカード残額が残額表示器２３により表示される。そして、遊技者が、引落可表示器２２が点灯しており引落しが可能な状態であることを確認して引落スイッチ２１を押圧操作する。すると、予め定められた額（たとえば１００円）が前記カード残額から引落されて持点に加算更新される。その加算更新された持点が持点表示器１６により表示されるとともに、引落しされた後の減額更新された残額が残額表示器２３により表示される。持点表示器１６は、１の位を点灯量によって表示する量表示器１６ｂと、１０以上の位を数値によって表示する数値表示器１６ａとから構成されている。また、パチンコ遊技機１の前面枠の上方部分には、持点を点灯量によってアナログ的に表示する持点アナログ表示器１３が設けられている。また、その持点アナログ表示器１３の左右にスピーカ１４が設けられている。

【００１５】

持点が存在する状態で、遊技者が打球操作ハンドル５を操作すれば、打球ハンマー２４が間欠揺動してパチンコ玉が１発ずつ弾発発射されて遊技盤２７の前面に形成されている遊技領域２８に打込まれる。この弾発発射された発射玉が発射玉検出器２５により検出される。なお、発射勢いが弱すぎて遊技領域２８にまで到達しなかったパチンコ玉は、流下してきてファール玉として検出される。そのファール玉を検出するためのファール玉検出器２６が設けられている。遊技領域２８には、通常入賞口３９，３７と始動入賞口４０が設けられている。また、遊技領域２８のほぼ中央には、複数種類の識別情報を可変表示して表示状態が変化する可変表示装置２９が設けられている。また、その下方には、開閉板３２が開成して遊技者にとって有利な第１の状態と開閉板３２が閉成して遊技者にとって不利な第２の状態とに変化可能な可変入賞球装置３０が設けられている。

【００１６】

パチンコ玉が前記始動入賞口４０に入賞してその始動入賞玉が始動入賞玉検出器４１により検出されれば、可変表示装置２９が可変開始し、その可変表示装置２９の可変停止時の表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば７７７）となれば、特定遊技状態が発生して可変入賞球装置３０の開閉板３２が開成して、入賞開口３１内に打玉が入賞しやすい第１の状態となる。可変入賞球装置３０は、通常時においてはソレノイド３３の励磁が解除されているために、開閉板３２が閉成して打玉が入賞不可能な第２の状態となっているが、前記特定遊技状態が発生すれば、ソレノイド３３が励磁されて可変入賞球装置３０が第１の状態となる大当り制御が行なわれる。この可変入賞球装置３０の第１の状態は、打玉の所定個数（たとえば１０個）の入賞あるいは所定期間（たとえば３０秒間）の経過のうちいずれか早いほうの条件が成立することにより終了して第２の状態となる。また、可変入賞球装置３０の入賞開口３１内には、所定箇所に特定入賞領域（Ｖポケット）３４が設けられており、この特定入賞領域３４に入賞した入賞玉が特定入賞玉検出器３５により検出される。また、可変入賞球装置３０内に入賞したすべての入賞玉が入賞個数検出器３６により検出される。

【００１７】

可変入賞球装置３０が第１の状態となっている期間中に打玉が特定入賞領域３４に入賞して特定入賞玉検出器３５により検出されれば、その回の可変入賞球装置３０の第１の状態が終了するのを待って再度可変入賞球装置３０を第１の状態に制御する繰返継続制御が行なわれる。この繰返継続制御の上限回数はたとえば１６回と定められている。

【００１８】

可変表示装置２９の上方に設けられている玉入口３８にパチンコ玉が進入すれば、その玉が下方に誘導されて始動入賞口４０の上方にまで導かれ、その始動入賞口４０の上方から再度遊技領域２８に放出される。その結果、その放出されたパチンコ玉は始動入賞口４０

に入賞しやすい状態となる。可変表示装置２９が可変表示している最中にパチンコ玉が始動入賞口４０に再度入賞すれば、その始動入賞が記憶され、可変表示装置２９の可変表示が停止して再度可変開始できる状態になった段階でその始動入賞記憶に基づいて再度可変表示装置２０が可変表示される。この始動入賞記憶の上限はたとえば４に定められている。図中４３は、遊技状態に応じて点灯または点滅するランプである。また遊技領域２８の最下端部分には、いずれの入賞口や入賞球装置にも入賞しなかったパチンコ玉をアウト玉として回収するアウト口４２が形成されている。

【００１９】

そして、パチンコ玉が発射されて前記発射玉検出器２５により検出される度に、持点が「１」ずつ減算されて持点表示器１６あるいは持点アナログ表示器１３により減算表示される。一方、パチンコ玉がファール玉となりファール玉検出器２６により検出される度に、持点が「１」ずつ加算されて持点表示器１６あるいは持点アナログ表示器１３により加算表示される。また、パチンコ玉が入賞口あるいは入賞球装置に入賞すれば、予め定められた大きさの得点が持点表示器に換算更新される。その入賞に伴なう持点の加算更新は、１点ずつ加算更新され、その１点ずつの加算更新が持点表示器１６により表示される。また前記スピーカ１４からは、後述するように、打玉の入賞等に伴なう持点への加算更新時における加算音を出力したり、共通カードの残額から引落した場合の貸出音等が出力される。前面板４には、図示するように、前述した各種表示器やスイッチ等が設けられているとともにスピーカ１９が設けられており、このスピーカ１９からは、前記大当り時における効果音等が発っせられる。

【００２０】

車の移動あるいは電話等の急用が生じて遊技者が遊技を中断したい場合には、遊技中断スイッチ２６０を押圧操作する。すると、カード挿入・排出口１０１に挿入されている共通カードに、持点表示器１６に表示されている持点が書込まれてさらにこのパチンコ遊技機１の台番号および中断された旨の情報が書込まれて排出されると同時に、打球発射ユニット５３が不能動化されて打玉が発射できない遊技不能状態に制御される。この状態で、当該パチンコ遊技機１の番号が書込まれていない共通カードがカード挿入・排出口１０１に挿入されたとしても、その挿入カードは受付けられず、遊技を行なうことができない。当該パチンコ遊技機１の台番号が書込まれている共通カードがカード挿入・排出口１０１に挿入されて初めて遊技を再開することができる。なお、図中２６１は中断表示器であり、遊技中断スイッチ２６０が押圧操作されてパチンコ遊技機１が中断状態となっているときに点灯して中断中である旨が表示される。

【００２１】

図中１１はリセットキースイッチであり、このリセットキースイッチ１１に遊技場の係員が所定のキーを挿入して操作することにより、大当り終了時に持点を使用しての遊技の続行を許すか否かが入力される。このリセットキースイッチ１１の操作がリセット操作検出器１１ａにより検出される。また、１２は遊技続行許容表示器であり、リセットキースイッチ１１の操作により遊技続行許容状態になっていることが点灯表示される。

【００２２】

また、共通カードユニット１００も、パチンコ遊技機１に対し分離可能に構成されており、遊技場においてパチンコ遊技機１を交換する場合には、パチンコ遊技機１から分離させて新しいパチンコ遊技機が設置された場合にそれに接続できるように構成されている。

【００２３】

また、前記持点カード２００をカード挿入・排出口９に挿入することにり、その持点カード２００の記録情報（持点を含む）がカードリーダライタユニット８により読取られ、読取られた持点の範囲内でパチンコ遊技機１による遊技が可能となる。そして、持点カード２００の持点を使い尽くした場合には、その０カードとなった持点カード２００がカードストッカー１０内に回収される。図中１０５は、共通カードユニットが使用可能な状態であることを点灯表示するユニット使用可表示器である。１０２は端数表示スイッチであり、共通カードの残額に端数が存在する場合に、この端数表示スイッチ１０２を押圧操作す

ることにより、その端数が残額表示器２３により表示されるように構成されている。１０３は連結方向表示器であり、この共通カードユニット１００が接続されているパチンコ遊技機の接続方向を点灯表示するものである。１０４はカード挿入表示器であり、カード挿入・排出口１０１に共通カード２５０が挿入されている旨を点灯表示するものである。また１０６は情報出力部であり、共通カード２５０の残額が引落されて使用された使用額を遊技場に設置されているターミナルボックスに出力するためのものである。ターミナルボックスでは、この出力されてきた使用額情報を、共通カード発行会社のホストコンピュータに出力する。また３はガラス扉であり、遊技領域２８の前面を開閉可能に覆うものである。

【００２４】

図２は、パチンコ遊技機および共通カードユニットの一部内部構造を示す背面図である。パチンコ遊技機１の遊技盤保持枠４４には、遊技盤取付用の回動レバー４５が設けられており、この回動レバー４５を回動操作することにより、遊技盤２７が着脱可能となる。

【００２５】

遊技盤２７の裏面側には、遊技盤に形成されている入賞口や入賞球装置から入賞した入賞玉を誘導する入賞玉誘導カバー部材５７が設けられている。この入賞玉誘導カバー部材５７の下方には、入賞玉を１ヶ所に集合させるための入賞玉集合樋７３が形成された入賞玉集合カバー部材７２が設けられている。そして、遊技領域に設けられている入賞口や入賞球装置から入賞したすべての入賞玉は、この入賞玉集合カバー部材７２により集合されて入賞玉検出器７４により検出された後、合流樋７５に誘導される。入賞玉集合カバー部材７２には、アウト口４２に進入したアウト玉を誘導する部材も設けられており、アウト口４２からのアウト玉が合流樋７５に導かれる。そして、合流樋７５により、アウト玉と前記入賞玉とが合流されて打込玉検出器７６により検出され、打込玉出口７７を通って再度打球ハンマー２４により打球される玉発射位置に導かれる。この打球ハンマー２４は、打球発射ユニット５３の打球モータ５４の駆動力により間欠揺動される。この打球ハンマー２４の間欠揺動に連動して連動昇降杆５６が上下に動き、その上下動に従ってパチンコ玉が１つずつ打球発射位置に供給される。そして、その打球発射位置に供給されたパチンコ玉が打球ハンマー２４により弾発されて遊技領域２８内に打込まれる。

【００２６】

遊技盤２７の裏面側には、パチンコ機１の遊技状態を制御するための遊技制御基板６７が設けられている。また、入賞玉集合カバー部材７２の裏面側には、持点を演算制御するための持点演算制御基板９１と、中継基板８５，１３８とが設けられている。さらに、入賞玉誘導カバー部材５７の裏面側には、可変表示装置２９を構成する液晶表示ユニット５８が臨んでいるとともに、中継基板６０が設けられている。図中２は前面枠である。

【００２７】

一方、共通カードユニット１００には、ユニット制御基板１０７とカードリーダライタユニット１１１とが設けられている。そしてユニット制御基板１０７とカードリーダライタユニット１１１とが、コネクタ１１０，１１２を介して電気的に接続されている。ユニット制御基板１０７には、引落額設定スイッチ１０８が設けられており、遊技場の係員がこの引落額設定スイッチ１０８を設定操作することにより、１回の引落操作に伴って引落される共通有価価値（カード残額）の引落し額が入力される。

【００２８】

始動入賞玉検出器４１がコネクタ６４を介して中継基板６０に接続されている。特定入賞玉検出器３５がコネクタ６５を介して中継基板６０に接続されている。入賞個数検出器３６がコネクタ６６を介して中継基板６０に接続されている。ソレノイド３３がコネクタ６３を介して中継基板６０に接続されている。遊技盤前面に設けられたランプ４３等がコネクタ６２を介して中継基板６０に接続されている。この中継基板６０は、コネクタ６１，６９を介して遊技制御基板６７に接続されている。

【００２９】

入賞玉検出器７４がコネクタ８７を介して中継基板８５に接続されている。打込玉検出器

７６がコネクタ９０を介して中継基板８５に接続されている。前述した発射玉検出器２５がコネクタ８８を介して、またファール玉検出器２６がコネクタ８９を介して、開口１６０を通る電気配線により電気的に中継基板８５に接続されている。リセット操作検出器１１ａがコネクタ２７２を介して中継基板８５に接続される。中継基板８５は、コネクタ８６，８１を介して持点制御基板９１に接続されている。

【００３０】

また、持点制御基板９１には、コネクタ１５７，コネクタ１５８，コネクタ１５９，コネクタ２６６が設けられている。コネクタ１５７，１５８，１５９は、開口１６０を通る電気配線によりスピーカ１９，遊技終了スイッチ１８，持点表示器１６，加算値表示器１７，メッセージ表示器１５に接続されている。コネクタ２６６は中継基板２６２のコネクタ２６３に接続されており、後述するカード読取時情報がコネクタ２６６，２６３，２６５を介してホール用管理コンピュータ２７０に出力され、ホール用管理コンピュータ２７０からコネクタ２６４，２６３，２６６を介して持点制御基板９１にカード書込時情報が入力される。

【００３１】

さらに、持点制御基板９１は、カードリーダライタユニット８に対し、コネクタ７９，８０を介して電気的に接続されている。なお、図中７は持点カード処理装置であり、１０はカードストッカーである。また、持点制御基板９１は、コネクタ８４，５５を介して打球発射ユニット５３に電気的に接続されている。さらに、この持点制御基板９１は、コネクタ８３，６８を介して遊技制御基板６７に電気的に接続されており、コネクタ７８，４７を介して中継基板４６に電気的に接続されており、さらに、コネクタ８２，１３９を介して中継基板１３８に電気的に接続されている。

【００３２】

中継基板１３８は、コネクタ１４２，１０９を介してユニット制御基板１０７に電気的に接続されている。この中継基板１３８は、コネクタ１４０を介して引落スイッチ２１，返却スイッチ２０に電気的に接続されているとともに、コネクタ１４１を介して引落可表示器２２，残額表示器２３に電気的に接続されている。

【００３３】

さらに持点制御基板９１は、コネクタ８３，６８を介して遊技制御基板６７に電気的に接続されている。また、遊技制御基板６７は、コネクタ７０，５９を介して液晶表示ユニット５８に電気的に接続されている。

【００３４】

遊技制御基板６７は、コネクタ７１を介して前述した持点アナログ表示器１３に電気的に接続されている。また、この持点アナログ表示器１３は、コネクタ４８を介して中継基板４６に電気的に接続されている。中継基板４６は、出力用のコネクタ４９～５２，２７１が設けられており、これらコネクタ４９～５２がホール用管理コンピュータに接続されている。そして、コネクタ４９を介して引落情報（売上）が出力され、コネクタ５０を介して利益情報（減算）が出力され、コネクタ５１を介して不利益情報（加算）が出力され、コネクタ５２を介して打止情報が出力される。またコネクタ２７１を介して表示点灯用制御信号が遊技続行許容表示器１２に出力される。

【００３５】

図中６は、各種情報を設定するための遊技条件設定スイッチユニットである。この遊技条件設定スイッチユニット６には、当該遊技機の種別を設定するための種別設定スイッチ部７と当該遊技機の台番号を設定するための台番号設定スイッチ部８とが設けられている。これらスイッチ部はサムロータリースイッチで構成されている。図示するように、種別表示部７ｂの上下にそれぞれ種別設定キー７ａ，７ａが設けられており、たとえば上方の種別設定キー７ａを操作することにより、種別表示部７ｂに表示されている種別コードを順次歩進することができ、下方の種別設定キー７ａを押圧操作することにより、種別表示部７ｂに表示されている種別コードを順次減算設定することができる。台番号設定スイッチ部８も、同様に、４桁の数字を表示可能な台番号表示部８ｂに表示されているそれぞれの

桁に応じて上下に台番号設定キー８ａ，８ａが配設されており、上方の台番号設定キー８ａを押圧操作することによりその桁に対応する台番号表示部８ｂが順次歩進され、下方の台番号設定キー８ａを操作することにより、その桁に対応する台番号表示部８ｂの数字が順次減算更新される。その結果、０～９の１０種類の種別を設定入力でき、００００～９９９９の１００００の遊技機台番号を設定入力することができる。なお、遊技機の種別とは、たとえば、パチンコ遊技機，コイン遊技機，スロットマシン等のような遊技機の種類であってもよく、また、たとえばパチンコ遊技機における複数種類の機種（いわゆるフィーバータイプ，ヒコーキタイプ，権利物タイプ等）を示すものであってもよい。

【００３６】

遊技条件設定スイッチユニット６には、さらに、持点使用条件設定スイッチ９に表示部▲１▼～▲３▼が設けられており、この持点使用条件設定スイッチ９が▲１▼に相当する箇所に位置していれば、どの遊技機での遊技結果価値としての持点も無条件に使用できる状態であり、▲２▼に相当する箇所に位置していれば、種別が同じ遊技機の場合にのみ使用可能である状態を示しており、▲３▼に相当する箇所に位置していれば、他の遊技機からの持点の使用は一切できない状態を示している。また、遊技条件設定スイッチユニット６には、大当り終了時遊技続行設定スイッチ１０が設けられており、スイッチが▲１▼に相当する箇所に位置していれば大当りが終了しても遊技が続行可能な状態を示しており、▲２▼に相当する箇所が位置していれば大当り終了により打球発射不能状態となり遊技が停止する状態を示している。

【００３７】

この遊技条件設定スイッチユニット６がコネクタ７９を介して持点制御基板９１に接続に接続されている。

【００３８】

図３および図４は、持点制御基板と遊技制御基板とそれらに接続される周辺機器との制御回路を示すブロック図である。

【００３９】

持点制御基板９１には、持点制御用マイクロコンピュータ９２が設けられている。この持点制御用マイクロコンピュータ９２は、制御中枢としてのＣＰＵ（図示せず）の他に、制御用プログラム等を記憶している読出専用のＲＯＭ９３，データの随時読出，書込が可能なＲＡＭ９４等が設けられている。ＲＯＭ９３には、共通カードユニット１００に挿入された共通カード２５０に記録されているカード残額から引落して持点を貸出す場合の引落単位額（たとえば１００円）に対応する貸出数情報（たとえば２５点）が記憶されている。また、ＲＡＭ９４には、後述する入賞個数カウンタ，第１加算値入賞個数カウンタ，第２加算値入賞個数カウンタ，第３加算値入賞個数カウンタの各カウント値を記憶する記憶エリアが設けられている。

【００４０】

さらに、持点制御基板９１には、コネクタ８１，７８，８３，検出回路９５，ＬＥＤ回路９６，情報出力回路９７，情報入力回路９８，信号回路９９，電源回路１１３，バックアップ電源１１４が設けられている。このバックアップ電源１１４は、通常時電源回路１１３からの電力をＲＡＭ９４に供給しており、停電等により電源回路１１３の電位が低下した場合には、このバックアップ電源１１４から正常な電圧の電力をＲＡＭ９４に供給するように構成されている。これにより、停電時等においても、ＲＡＭ９４に記憶されている記憶データが消去されてしまうことが防止できる。

【００４１】

パチンコ玉が打球ハンマー２４により弾発発射されれば、その発射玉が発射玉検出器２５により検出され、その検出出力が、中継基板８５に設けられているコネクタ８８，８６を介してかつコネクタ８１を介して検出回路９５に入力され、検出回路９５からその検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ９１に入力される。遊技領域２８内に打込まれたパチンコ玉が入賞して入賞玉検出器７４により検出されれば、その検出信号が、中継基板８５に設けられているコネクタ８７，８６を介してかつコネクタ８０を介して、検出回路９

５に入力され、検出回路９５からその検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。打球ハンマー２４に弾発発射されたパチンコ玉がファール玉となり、ファール玉検出器２６により検出されれば、その検出信号が、中継基板８５に設けられているコネクタ８９，８６を介してかつコネクタ８１を介して検出回路９５に入力され、検出回路９５からその検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。入賞玉とアウト玉とが合流した打込玉が打込玉検出器７６により検出されれば、その検出信号が、中継基板８５に設けられているコネクタ９０，８６を介してかつコネクタ８１を介して検出回路９５に入力され、検出回路９５からその検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。

【００４２】

持点制御用マイクロコンピュータ９２は、持点アナログ表示制御用の信号を、ＬＥＤ回路９６，コネクタ７８を介して、かつ、中継基板４６に設けられているコネクタ４７，４８を介して持点アナログ表示器１３に出力する。持点制御用マイクロコンピュータ９２は、情報出力回路９７，コネクタ７８を介して、かつ、中継基板４６に設けられているコネクタ４７，４９を介して、ホール用管理コンピュータ２７０に引落情報（売上）を出力する。この引落情報（売上）は、共通カード２５０のカード残額から引落した引落額の情報であり、共通カード２５０を使用した売上情報のことである。持点制御用マイクロコンピュータ９２は、情報出力回路９７，コネクタ７８を介して、かつ、中継基板４６のコネクタ４７，５０を介して、ホール用管理コンピュータ２７０に利益情報（減算）を出力する。この利益情報（減算）は、打玉の発射等により持点を減算した減算値に関する情報であり、遊技場にとって利益となる情報である。持点制御用マイクロコンピュータ９２には、情報出力回路９７，コネクタ７８を介して、かつ、中継基板４６のコネクタ４７，５１を介して、ホール用管理コンピュータ２７０に不利益情報（加算）を出力する。この不利益情報（加算）は、打玉の入賞等により持点の加算された得点に関する情報であり、遊技場にとって不利益となる情報である。また、ホール用管理コンピュータ２７０等から打止情報が中継基板４６のコネクタ５２，４７を介して、かつ、コネクタ７８を介して情報入力回路９８に入力され、その入力情報が持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。

【００４３】

持点制御用マイクロコンピュータ９２は、情報出力回路２６８，コネクタ２６６，中継基板２６２のコネクタ２６３，２６５を介してカード読取時情報をホール用管理コンピュータ２７０に出力する。ホール用管理コンピュータ２７０は、中継基板２６２のコネクタ２６４，２６３，コネクタ２６６，情報入力回路２６７を介して持点制御用マイクロコンピュータ９２にカード書込時情報を出力する。カード読取時情報とは、挿入された共通カード２５０に記録されているカード情報を共通カードユニット１００が読取った情報のうち遊技結果価値の一例の最終遊技持点（後述する）を背番号管理するために必要となる情報である。具体的には、記録媒体識別情報の一例のカードＮｏ．，最終遊技持点，遊技店コードである。ホール用管理コンピュータ２７０は、各共通カードのカードＮｏ．に対応させて最終遊技持点を記憶しており、送信されてきたカード読取時情報に含まれるカードＮｏ．等を手掛かりに当該共通カードの最終遊技持点を割り出し、それとカード読取時情報に含まれる最終遊技持点とを照合する。そして、両者が一致すれば使用可能情報を一致しなければ使用不可能情報をカード書込時情報として出力する。

【００４４】

遊技制御基板６７には、遊技制御用マイクロコンピュータ１１５が設けられている。この遊技制御用マイクロコンピュータ１１５は、制御中枢としてのＣＰＵ（図示せず）の他に、制御用プログラム等が記憶された読出専用メモリであるＲＯＭ１１６，データの随時読出，書込が可能なＲＡＭ１１７等が設けられている。ＲＯＭ１１６には、第１加算値，第２加算値，第３加算値が記憶されている。これら加算値は、遊技領域２８内に打込まれた打玉が入賞した入賞箇所に応じて持点に加算する加算値であり、たとえば、打玉が始動入賞口４０に入賞すれば第１加算値（たとえば５）が持点に加算され、打玉が通常の入賞口３９に入賞すれば第２加算値（たとえば１０）が加算され、打玉が可変入賞球装置３０内

に入賞すれば第３加算値（たとえば１５）が持点に加算される。また、ＲＡＭ１１７には、後述する始動入賞個数カウンタと大入賞口入賞個数カウンタとの各カウント値を記憶するエリアが設けられている。

【００４５】

遊技制御基板６７には、さらに、コネクタ６８，６９，７０，７１，信号回路１１８，検出回路１１９，ソレノイド回路１２０，ランプ回路１２１，表示回路１２２，音回路１２３，電源回路１２４，バックアップ電源１２５が設けられている。バックアップ電源１２５は、通常時においては電源回路１２４からの電力をＲＡＭ１１７に供給しているが、停電等により電源回路１２４の電位が低下した場合には正常な電位の電力をＲＡＭ１１７に供給するものである。このバックアップ電源１２５の働きにより、停電等が生じたとしても、ＲＡＭ１１７の記憶データが消去されてしまう不都合が防止できる。

【００４６】

遊技領域２８内に打込まれたパチンコ玉が始動入賞口４０に入賞して始動入賞玉検出器４１により検出されれば、その検出信号が、中継基板６０に設けられるコネクタ６４，６１を介して、かつコネクタ６９を介して検出回路１１９に入力され、検出回路１１９からその検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１１５に入力される。可変入賞球装置３０内に進入したパチンコ玉が特定入賞領域３４に入賞して特定入賞玉検出器３５により検出されれば、その検出信号が、中継基板６０のコネクタ６５，６１を介して、かつ、コネクタ６９を介して検出回路１１９に入力され、検出回路１１９からその検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１１５に入力される。可変入賞球装置３０内に進入したパチンコ玉が入賞個数検出器３６により検出されれば、その検出信号が、中継基板６０のコネクタ６６，６１を介して、かつ、コネクタ６９を介して検出回路１１９に入力され、検出回路１１９からその検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１１５に入力される。

【００４７】

遊技制御用マイクロコンピュータ１１５は、ソレノイド回路１２０，コネクタ６９を介して、かつ、中継基板６０のコネクタ６１，６３を介して、ソレノイド３３を励磁制御するための励磁制御用信号を出力する。遊技制御用マイクロコンピュータ１１５は、ランプ回路１２１，コネクタ６９を介して、かつ中継基板６０のコネクタ６１，６２を介してランプ４３にランプ点灯または点滅制御用信号を出力する。遊技制御用マイクロコンピュータ１１５は、表示回路１２２，コネクタ７０を介して、かつコネクタ５９を介して液晶表示ユニット５８に表示制御用信号を出力する。遊技制御用マイクロコンピュータ１１５は、音回路１２３，コネクタ７１を介して、かつコネクタ１４３を介して、スピーカ１４に音発生用の制御信号を出力する。

【００４８】

打込玉検出器７６からの検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力されれば、持点制御用マイクロコンピュータ９２は、信号回路９９，コネクタ８３を介して入賞信号を出力し、その入賞信号がコネクタ６８，信号回路１１８を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１１５に入力される。遊技制御用マイクロコンピュータ１１５では、その入力されてきた入賞信号と、始動入賞玉検出器４１，入賞個数検出器３６の検出信号の有無とに基づいて、第１加算値，第２加算値，第３加算値のいずかの加算値信号を、信号回路１１８，コネクタ６８を介して出力し、その出力された加算値信号がコネクタ８３，信号回路９９を介して持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。この加算値信号は、Ｄ０～Ｄ３の４ビットのデータから構成されている。一方、遊技制御用マイクロコンピュータ１１５が、始動入賞玉検出器４１からの検出信号に基づいて乱数等をサンプリングし、そのサンプリングされた乱数に従って大当りを発生させることを決定すれば、前記液晶表示ユニット５８が特定の表示態様（たとえば７７７）になるように表示制御されるとともに、信号回路１１８，コネクタ６８を介して大当り信号が出力され、その出力された大当り信号がコネクタ８３，信号回路９９を介して持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。

【００４９】

図４は、ユニット制御基板と持点制御基板およびそれらの周辺機器の制御回路を示すブロック図である。

【００５０】

図中１００は共通カードユニットを示しており、この共通カードユニット１００の１点鎖線で囲まれたブロック内に示された各種制御回路や電気機器が共通カードユニット１００に設けられている。また１はパチンコ遊技機を示しており、このパチンコ遊技機１の２点鎖線で囲まれたブロック内に示されている各種制御回路や電子機器がパチンコ遊技機１に設けられている。

【００５１】

ユニット制御基板１０７には、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６が設けられている。この共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６には、図示しないＣＰＵ，ＲＡＭ，ＲＯＭ等が設けられている。さらに、ユニット制御基板１０７には、コネクタ１１０，１２９，１３１，１３３，１０９，カードリーダライタ制御回路１２７，スイッチ回路１２８，ＬＥＤ回路１３０，情報出力回路１３２，スイッチ回路１３４，ＬＥＤ回路１３５，信号回路１３６，電源回路１３７が設けられている。

【００５２】

共通カードユニット１００のカードリーダライタユニット１１１に対し、コネクタ１１２，１１０，カードリーダライタ制御回路１２７を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６が電気的に接続されており、カードリーダライタユニット１１１からのカード挿入検出信号や挿入された共通カードに記録されているカード情報を読取ったカード情報信号等が共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６に入力される。共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６は、引落しされた後の新たな残額データ等をカードリーダライタ制御回路１２７，コネクタ１１０，１１２を介してカードリーダライタユニット１１１に出力する。端数表示スイッチ１０２が押圧操作されれば、その操作信号がコネクタ１２９，スイッチ回路１２８を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６に入力される。引落額設定スイッチ１０８（図２参照）が操作されれば、その操作信号がコネクタ１２９，スイッチ回路１２８を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６に入力される。

【００５３】

共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６は、ＬＥＤ回路１３０，コネクタ１３１を介して、ユニット使用可表示器１０５，カード挿入表示器１０４，連結方向表示器１０３を表示制御するための信号を出力する。共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６は、情報出力回路１３２，コネクタ１３３を介して情報出力部１０６からターミナルボックスに前記カード残額の引落額データを出力し、ターミナルボックスからその引落額データが共通カード発行会社のホストコンピュータに出力される。

【００５４】

パチンコ遊技機１の前面板４には、引落スイッチ２１，返却スイッチ２０，引落可表示器２２，残額表示器２３が設けられており、引落スイッチ２１が操作されれば、その操作信号が、コネクタ１４４，中継基板１３８のコネクタ１４０，１４２，コネクタ１０９，スイッチ回路１３４を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６に入力される。返却スイッチ２０が操作されれば、コネクタ１４４，中継基板１３８のコネクタ１４０，１４２，コネクタ１０９，スイッチ回路１３４を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６に入力される。共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６は、ＬＥＤ回路１３５，コネクタ１０９，中継基板１３８のコネクタ１４２，１４１，コネクタ１４５を介して、引落可表示器２２および残額表示器２３を表示制御するための信号を出力する。

【００５５】

持点制御基板９１には、図３で説明した各種制御回路や電子機器の他に、コネクタ１５７，１５８，１５９，８２，７９，８４，音回路１５２，スイッチ回路１５３，ＬＥＤ回路１５４，ＬＣＤ回路１５５，信号回路１４９，電源回路１５６，カードリーダライタ制御

回路１５０，発射制御回路１５１が設けられている。

【００５６】

また、前記前面板４には、さらに遊技中断スイッチ２６０，遊技中断表示器２６１，スピーカ１９，遊技終了スイッチ１８，持点表示器１６，加算値表示器１７，メッセージ表示器１５，コネクタ１４６，１４７，１４８が設けられている。そして、持点制御用マイクロコンピュータ９２から、音回路１５２，コネクタ１５７，１４６を介してスピーカ１９に音発生用の制御信号が出力される。遊技終了スイッチ１８が操作されれば、その操作信号が、コネクタ１４７，１５８，スイッチ回路１５３を介して持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。持点制御用マイクロコンピュータ９２は、ＬＥＤ回路１５４，コネクタ１５８，１４７を介して、持点表示器１６を表示制御するための信号と加算値表示器１７を表示制御するための信号を出力する。持点制御用マイクロコンピュータ９２は、ＬＣＤ回路１５５，コネクタ１５９，１４８を介して、メッセージ表示器１５にメッセージ表示制御用の信号を出力する。

【００５７】

持点制御用マイクロコンピュータ９２は、カードリーダライタ制御回路１５０，コネクタ７９，８０を介してカードリーダライタユニット８に電気的に接続されており、カードリーダライタユニット８からの持点カード挿入検出信号や持点カードの記録情報を読取った記録情報データが持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。また、持点制御用マイクロコンピュータ９２から、遊技終了時の新たな持点データがカードリーダライタユニット８に出力される。持点制御用マイクロコンピュータ９２は、発射制御回路１５１，コネクタ８４，５５を介して打球発射ユニット５３に電気的に接続されており、打球発射ユニット５３の打球モータ５４を駆動制御するための制御信号を出力する。遊技条件設定スイッチユニット６がコネクタ８０，７９，スイッチ回路１５０を介して持点制御用マイクロコンピュータ９２に接続されており、条件設定操作信号が持点制御用マイクロコンピュータ９２に入力される。この持点制御基板９１に設けられている各種制御回路や電子機器は、電源回路１５６からの所定の直流電流が供給される。

【００５８】

また、ユニット制御基板１０７に設けられている各種制御回路や電子機器も、電源回路１３７からの所定の直流電流が供給される。

【００５９】

前記信号回路１３６と信号回路１４９とは、フォトカプラで構成されており、電気信号を一旦光信号に変換した後再度電気信号に変換するように構成されている。そして、この信号回路１３６，１４９，コネクタ１０９，１４２，１３９，８２を介して、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６と持点制御用マイクロコンピュータ９２との間で、ユニット接続信号，ユニット動作信号，引落要求信号，引落完了信号，Ｐ機動作信号の各信号が送受信される。すなわち、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６と持点制御用マイクロコンピュータ９２とが接続されている場合には、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６から持点制御用マイクロコンピュータ９２に対しユニット接続信号が伝送される。このユニット接続信号の入力があることを条件として、パチンコ遊技機１が打球発射可能な状態となるとともに、入賞玉に基づいた持点への加算制御が可能な状態となる。

【００６０】

パチンコ遊技機１の電源が投入された段階で持点制御用マイクロコンピュータ９２から共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６に対しＰ機動作信号が出力される。次に、共通カードユニット１００側においてカードが受付けられて引落スイッチ２１が操作されてその操作検出信号が入力された段階で、ユニット動作信号が持点制御用マイクロコンピュータ９２に出力される。この時点から所定の遅延時間だけ経過した時点で、引落要求信号が共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６から持点制御用マイクロコンピュータ９２に出力される。この所定の遅延時間を設けた理由は、ユニット動作信号が入力されたことをパチンコ遊技機１側で判定するのに十分な時間を設けて、ノイズに

よる誤動作を防止するためである。

【００６１】

前記遅延時間が経過した時点から、さらに所定時間が経過した時点で、引落準備信号が持点制御用マイクロコンピュータ９２から共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６に出力される。この時点から所定時間が経過した段階で、前記引落要求信号がＯＦＦになりこれをもって引落指令信号が共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６から持点制御用マイクロコンピュータ９２に出力されたものとされる。この時点から所定時間が経過した段階で、持点制御用マイクロコンピュータ９２が前記引落指令信号に従って行なった引落制御動作が完了したことに基づいて引落完了信号が持点制御用マイクロコンピュータ９２から共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６に出力される。

【００６２】

これらの信号の送受信を行なう信号回路１３６，１４９をフォトカプラで構成したために、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６と持点制御用マイクロコンピュータ９２とが電気的に絶縁された状態となり、ユニット制御基板１０７と持点制御基板９１との間で、一方の故障による異常高電圧が他方に入力されて他方の制御基板が悪影響を受けるという不都合が極力防止できる。

【００６３】

図６は共通カードの記録情報を説明するための説明図である。

図６に示された共通カード２５０の、情報記録領域である磁気ストライプ２５０Ａは、共通カード２５０のセキュリティを保持するためのセキュリティコード，共通カード２５０が有する共通有価価値であるカード残額，共通カード２５０が遊技に使用された日付，この共通カード２５０を遊技に使用した遊技店コード，共通カード２５０の番号であって、遊技場が発行し、背番号管理を行なうためのカードＮＯ．，合計持点，最終遊技持点，遊技条件情報，中断情報が記録される。前記合計持点とは、たとえば複数の遊技機により遊技を行なってそれぞれに遊技結果価値としての持点を獲得した場合にそれらの持点の合計情報のことである。最終遊技持点とは、複数の遊技機で遊技を行なった場合の最後の遊技機で遊技を終了した時点における遊技結果価値としての持点情報である。１番最初に、カード残額を使用して遊技をした結果遊技終了時に遊技結果価値としての持点を遊技者が獲得すれば、その持点が合計持点と最終遊技持点との各エリアに記録される。そして、最終遊技持点を使用して遊技を行なった場合には、その遊技に使用された持点が最終遊技持点から減算されるとともに合計持点からも減算される。さらに、合計持点と最終遊技持点とが存在する状態で、遊技者が再度カード残額を使用して遊技を行ない、遊技終了時に持点を獲得すれば、最終遊技持点のエリアがその獲得した持点に書換えられるとともに、その獲得した持点が合計持点に加算更新される。また、前記遊技条件情報とは、最終遊技持点を獲得した遊技機における種別データ，台番号データのことである。中断情報とは、中断操作された遊技機の台番号や中断された旨を示す情報等である。

【００６４】

この共通カード２５０は、図示するように１万円カードであり、共通カード２５０の購入時には、遊技者が支払った購入代金としての１万円に相当する有価価値がカード残額に記録され、セキュリティコードが記録された状態で遊技者に払出される。共通カード２５０の発行時において、このセキュリティコードとカード残額のみが記録されて発行される。そして、共通カード２５０を遊技に使用した段階で初めてカードＮＯ．，日付，遊技店コードが発行されて共通カード２５０に記録される。そして、合計持点や最終遊技持点は、当日限り有効であり、遊技者が合計持点，最終遊技持点を獲得した場合には、その日のうちに合計持点を景品交換したり最終遊技持点を遊技に使用する必要がある。そして、合計持点や最終遊技持点が０になった時点で遊技店コード，カードＮＯ．，合計持点，終了遊技持点，遊技条件情報，中断情報がすべてクリアされる。そして、前記最終遊技持点に関しては、カードＮＯ．とともにホール用管理コンピュータ２７０に記憶されており、共通カード２５０の使用時において、最終遊技持点がカードＮＯ．とともにホール用管理コン

ピュータ２７０に送信され、ホール用管理コンピュータ２７０において、カードＮＯ．を手掛かりにそれに相当する最終遊技持点を割出し、送信されてきた最終遊技持点と記憶している最終遊技持点とが一致するか否かを判別し、一致する場合にのみその共通カード２５０の最終遊技持点の使用を許容するという背番号管理が行なわれている。なお、カード残額については背番号管理は行なわない。

【００６５】

図７，図８は、持点制御用マイクロコンピュータ９２の制御動作を示すフローチャートである。

【００６６】

図７（Ａ）は、持点遊技開始制御サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、ステップＳ（以下単にＳという）１により、共通カードユニットからカード情報の入力があったか否かの判断がなされる。そして、共通カード２５がカード挿入・排出口１０１に挿入されてその挿入カードの記録情報が読取られて共通カードユニット１００から送信されてくれば、Ｓ２に進み、その送信されてきたカード情報のうちの遊技条件情報と当該遊技機に予め入力設定されている条件設定とを比較する処理が行なわれる。そしてＳ３に進み、遊技開始条件を満足しているか否かの判断がなされる。このＳ３の判断は、たとえば、図２のように設定された遊技機の場合には、持点の使用に関しては種別が同じ場合に使用が許容されるように設定されているため、挿入された共通カードに記録されている遊技条件情報のうちの種別データが「１」であり、種別表示部７ｂで表示されている種別と一致する場合にのみ、Ｓ３によりＹＥＳの判断がなされることとなる。

【００６７】

Ｓ３によりＹＥＳの判断がなされた場合にはＳ４に進み、カード読取時情報をホール用管理コンピュータ２７０に出力する処理がなされる。そして、ホール用管理コンピュータ２７０では、その送信されてきたカード読取時情報に基づいて、前述した最終遊技持点の背番号管理を行ない、最終遊技持点が予め記憶されているものと一致するか否かの照合判断処理を行なう。そしてその照合結果を持点制御用マイクロコンピュータ９２に返信する。持点制御用マイクロコンピュータ９２では、その返信されてきた照合結果情報の入力があればＳ５によりＹＥＳの判断がなされ、Ｓ６に進み、照合結果情報が使用可能情報であるか否かの判断がなれる。使用可能情報である場合にはＳ７に進み、最終遊技持点があるか否かの判断がなされ、ある場合にＳ８に進み、打球発射ユニット５３が能動化されて最終遊技持点の使用による遊技が許容される。

【００６８】

一方、Ｓ３により遊技開始条件を満足していない場合およびＳ６により使用可能情報でなかった場合にはＳ９に進み、打球発射ユニット５３が能動化されることなく最終遊技持点を使用しての遊技が禁止される。

【００６９】

図７（Ｂ）は、大当り終了時制御サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。Ｓ１０により、遊技制御用マイクロコンピュータ１１５からの大当り信号の立下がりを検出したか否かの判断がなされ、検出した場合にはＳ１１に進み、条件設定が▲１▼（大当りが終了しても遊技続行可能状態）になっているか否かの判断がなされ、なっている場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、なっていない場合にはＳ１２に進む。Ｓ１２では、遊技続行許容状態になっているか否かの判断がなされる。この遊技続行許容状態とは、前記可変表示装置２９の表示結果が特定の表示態様のうちの予め定められた特別の表示態様（いわゆるラッキーナンバー）となっている状態を意味する。ラッキーナンバーとは遊技場が予め定めた番号のことであり、可変表示装置２９の表示結果がこのラッキーナンバーで大当りになれば、或る特典が遊技者に与えられる。そしてこのラッキーナンバーになっている場合には、大当り制御が終了した段階で持点を景品交換することなくそのまま使用して遊技を続行できるように定められている。そのために、Ｓ１２によりＹＥＳの判断がなされた場合にはそのサブルーチンプログラムが終了する。一方、Ｓ１２よりＮＯの判断がなされた場合にはＳ１３に進み、打球発射が不能動化されて遊技不能状

態に制御される。

【００７０】

なお、定量打止（たとえば差玉数４０００個で打止）の場合にはホール用管理コンピュータから打止信号が入力され、その入力信号に基づいて打球発射が不能動化されて遊技不能状態となる。

【００７１】

図８（Ａ）は、解除操作検出サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。Ｓ１４により、解除操作があったか否かの判断がなされる。そして、リセットキースイッチ１１が操作されてリセット操作検出器１１ａからの検出信号が導出されれば、Ｓ１４によりＹＥＳの判断がなされＳ１５に進み、打球発射不能状態になっているか否かの判断がなされる。そして打球発射不能状態になっている場合にはＳ１６に進み、その打球発射不能状態が解除される。

【００７２】

一方、Ｓ１５により打球発射不能状態になっていないと判断された場合にはＳ１７に進み、遊技続行許容状態（Ｓ１２参照）であるか否かの判断がなされ、遊技続行許容状態中であると判断された場合にはＳ１９に進み、遊技続行許容状態が解除される。一方、Ｓ１７によりＮＯの判断がなされた場合にはＳ１８に進み、遊技続行許容状態に制御される。このサブルーチンプログラムにより、大当り終了時条件設定が▲２▼でありラッキーＮｏ．以外の大当りが終了して打球発射不能状態でリセットキー１１が操作されれば打球発射不能状態が解除される。また、ラッキーナンバーの大当り制御が終了して引続き遊技の続行が許されている状態のときにリセットキー１１が操作された場合（たとえば遊技続行許容状態でアンラッキーナンバーが可変表示装置２９により表示された場合等に操作される）には大当りの終了後は遊技が続行できない状態となる。さらに、遊技続行許容状態でない通常の遊技が行なわれているときにリセットキー１１が操作されれば、遊技続行許容状態となり、常にＳ１２によりＹＥＳの判断がなされ、大当りが終了しても無条件で継続遊技が可能となる。なお、遊技続行許容状態への切換えについては大当り中であることを条件とし、通常状態では切換不能としてもよい。

【００７３】

図８（Ｂ）は、遊技続行許容表示サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。Ｓ２０は、遊技続行許容状態であるか否かの判断がなされ、ある場合にはＳ２１に進み、遊技続行許容表示器１２を点灯制御し、遊技続行許容状態でないと判断された場合にはＳ２２に進み、遊技続行許容表示器１２を消灯させる。

【００７４】

次に、以上説明した実施例の特徴あるいは変形例等を以下に列挙する。

（１）　図１，図２において、種別設定スイッチ７，台番号設定スイッチ８により、複数の遊技機毎に定められる遊技機用識別情報を設定する遊技機識別情報設定手段が構成されている。持点使用条件設定スイッチ９により、或る遊技機による遊技の結果としての遊技結果価値を使用して遊技を開始する際に、当該遊技機による遊技の開始を許容する条件を設定する遊技開始条件設定手段が構成されている。前記大当り終了時遊技続行設定スイッチ１０により、前記遊技機による遊技を続行させない遊技終了条件を設定する遊技終了条件設定手段が構成されている。前記リセットキースイッチ１１より、前記遊技機による遊技の続行を許容する操作を行なうための遊技続行操作手段が構成されている。リセット操作検出器１１ａにより、前記遊技続行操作手段による操作が行なわれたことを検出する操作検出手段が構成されている。遊技続行許容表示器１２により、後述する遊技続行許容手段により遊技の続行が許容されている旨を表示する遊技続行許容表示手段が構成されている。この遊技続行許容表示手段の働きにより、遊技の続行が許容されているか否かを係員が容易に確認できる効果が奏される。

【００７５】

共通カードユニット１００により、遊技者の購入代金の対価としての共通有価価値が特定可能な情報が記録され複数の遊技場で共通に使用可能な共通記録媒体の記録情報を読取り

、該記録情報により特定可能な共通有価価値を使用して前記遊技機による遊技を可能にする共通記録媒体処理手段が構成されている。打球発射ユニット５３により、前記遊技領域に打玉を弾発発射可能な打球発射手段が構成されている。前記入賞玉検出器７４により、前記遊技領域に形成された入賞領域に入賞した入賞玉を検出する入賞玉検出手段が構成されている。

【００７６】

（２）　図３～図５において、引落スイッチ２３，検出回路１３４，共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６により、前記共通記録媒体処理手段により読取られた前記記録情報により特定される前記共通有価価値の一部を引落す条件が成立したことを検出する共通有価価値引落条件検出手段が構成されている。前記共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ１２６により、前記共通有価価値引落条件検出手段の検出出力に基づいて、一部引落された後の前記共通有価価値を演算する共通有価価値演算手段が構成されている。また、持点演算制御用マイクロコンピュータ９２により、前記遊技機の遊技状態に応じて変動する遊技結果価値を演算する手段であって、前記共通有価価値引落条件検出手段の検出出力に基づいて一部引落された共通有価価値に相当する価値を加算し、前記打球発射手段よる打玉の発射を検出する玉発射検出手段の検出出力に基づいて所定の大きさの価値を加算する遊技結果価値演算手段が構成されている。

【００７７】

前記遊技制御用マイクロコンピュータ１１５により、遊技機の遊技状態を制御する遊技制御手段が構成されている。遊技制御手段に含まれているＲＯＭ１１６により、遊技機の遊技状態を制御するための制御用プログラムを記憶している記憶手段が構成されている。そして、前記遊技機は、遊技領域に打込まれた打玉の入賞する入賞箇所に応じて、付与される有価価値の大きさが異なる。そして、前記ＲＯＭ１１６からなる記憶手段は、打玉の入賞箇所に応じて付与される加算有価価値の大きさを記憶している。

【００７８】

前記ホール用管理コンピュータ２７０により、前記遊技結果価値が特定可能な情報が記録された記録媒体の記録情報により特定される遊技結果価値が適正か否か管理する遊技結果価値管理手段が構成されている。

【００７９】

（３）　共通カード１５０により、遊技者の購入代金の対価としての共通有価価値が特定可能な情報が記録され複数の遊技場で共通に使用可能な共通記録媒体が構成されている。なお、共通カード１５０にカード残額からなる共通有価価値を直接記録させる代わりに、共通カード発行会社のホストコンピュータにカード番号等の共通記録媒体識別情報とともに前記共通有価価値を記憶させ、共通記録媒体使用時において、その共通記録媒体に記録されている前記共通記録媒体識別情報に基づいて前記ホストコンピュータが共通有価価値を割出し、その割出された共通有価価値を使用して遊技を可能にするといういわゆる背番号管理を行なってもよい。さらに、共通カード１５０は、磁気カードに限らず、たとえばＩＣカードで構成してもよく、さらには光ディスクメモリを利用したカードであってもよい。

【００８０】

（４）　図７，図８において、Ｓ１２により、前記操作検出手段の検出出力があった場合に、前記遊技終了条件設定手段により設定された遊技終了条件が成立したにもかかわらず前記遊技機による遊技の続行を許容する遊技続行許容手段が構成されている。Ｓ２，Ｓ３により、前記遊技結果価値が特定可能な情報が記録された記録媒体の記録情報によって特定される前記遊技結果価値を使用して遊技機により遊技を行なう際に、該遊技機についての前記遊技開始条件設定手段で設定された遊技開始条件と前記遊技結果価値を取得した遊技機についての前記遊技機識別情報設定手段により設定された遊技機用識別情報を比較し、該遊技機用識別情報が前記遊技開始条件を満足するか否かを判別する遊技開始許否判別手段が構成されている。そして、Ｓ８により、前記遊技開始許否判別手段により遊技の開始を許容してよい旨の判別が行なわれた場合に遊技を許容する遊技許容手段が構成されて

いる。Ｓ９により、前記遊技開始許否判別手段により遊技の開始を許さない旨の判別が行なわれた場合に遊技を禁止する遊技禁止手段が構成されている。

【００８１】

Ｓ４により、前記遊技結果価値管理手段による適否判定に必要となる情報を送信する情報送信手段が構成されている。Ｓ５により、前記遊技結果価値管理手段の判定結果の入力があったか否かを判別する判定結果情報入力判別手段が構成されている。Ｓ６～Ｓ８により、前記遊技結果価値管理手段から送信されてきた判定結果が適正であった場合にその遊技結果価値を使用しての遊技を許容する遊技許容手段が構成されている。

【００８２】

【発明の効果】

請求項１に記載の本発明によれば、その遊技場における営業形態に合わせて遊技終了条件を入力設定でき、遊技場における様々な遊技終了条件に関する営業形態に対応することができる。しかも、解除操作手段を操作することにより設定されている遊技終了条件が成立したにもかかわらず遊技機による遊技の続行を許容することが可能となる。

【００８３】

請求項２に記載の本発明によれば、請求項１に記載の発明の効果に加えて、遊技続行許容表示手段の働きにより、遊技続行許容手段により遊技の続行が許容されていることが表示されるため、遊技の続行が許容されているか否かを係員が容易に確認できる。

【図面の簡単な説明】

【図１】パチンコ遊技機および共通カードユニットを示す正面図である。

【図２】パチンコ遊技機および共通カードユニットの一部内部構造を示す背面図である。

【図３】持点制御用マイクロコンピュータと遊技制御用マイクロコンピュータおよびそれらの周辺機器の制御回路を示すブロック図である。

【図４】持点制御用マイクロコンピュータと遊技制御用マイクロコンピュータおよびそれらの周辺機器の制御回路を示すブロック図である。

【図５】共通カードユニット制御用マイクロコンピュータと持点制御用マイクロコンピュータおよびそれらの周辺機器の制御回路を示すブロック図である。

【図６】共通カードを示す正面図である。

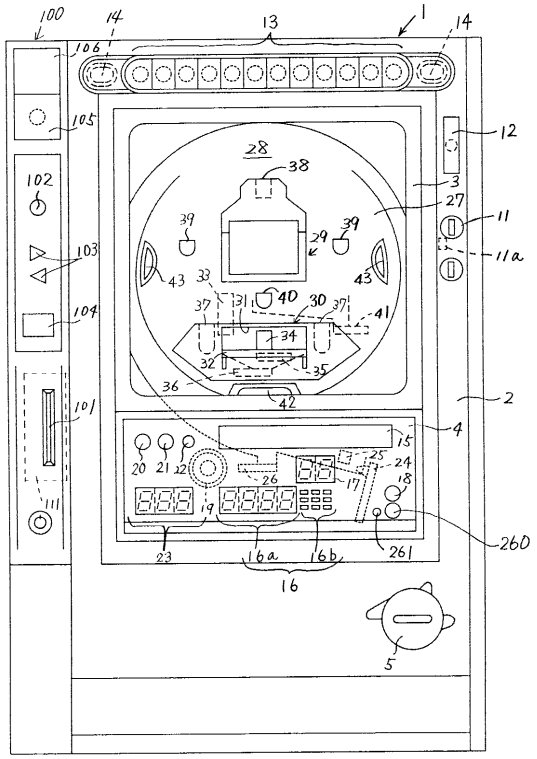
【図７】持点制御用マイクロコンピュータの制御動作を示すフローチャートである。

【図８】持点制御用マイクロコンピュータの制御動作を示すフローチャートである。

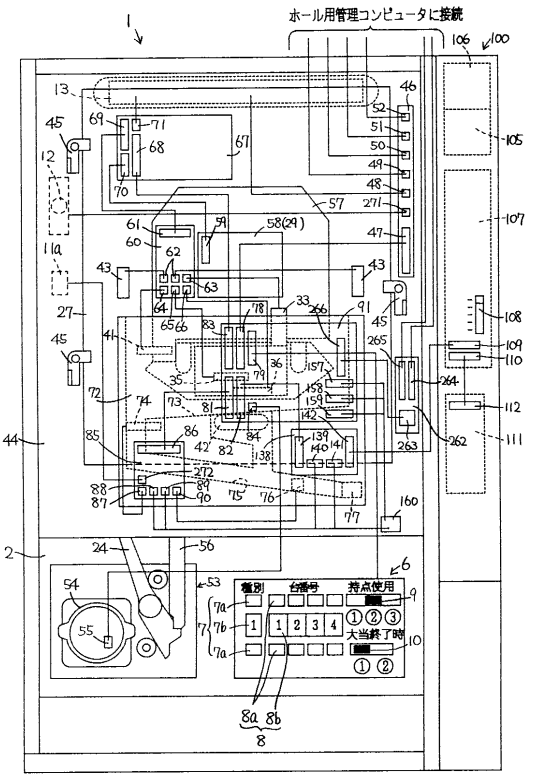
【符号の説明】

１は遊技機の一例のパチンコ遊技機、１００は共通記録媒体処理手段の一例の共通カードユニット、７は遊技機識別情報設定手段の一部を構成する種別設定スイッチ、８は遊技機識別情報設定手段の一部を構成する台番号設定スイッチ、９は遊技開始条件設定手段の一例の持点使用条件設定スイッチ、１０は遊技終了条件設定手段の一例の大当り終了時遊技続行設定スイッチ、１１は遊技続行許容操作手段の一例のリセットキースイッチ、１１ａは操作検出手段の一例のリセット操作検出器、１２は遊技続行許容表示手段の一例の遊技続行許容表示器。

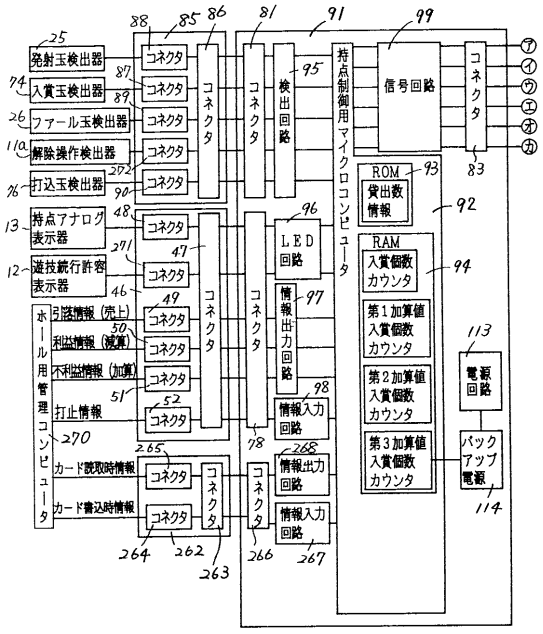
【図１】



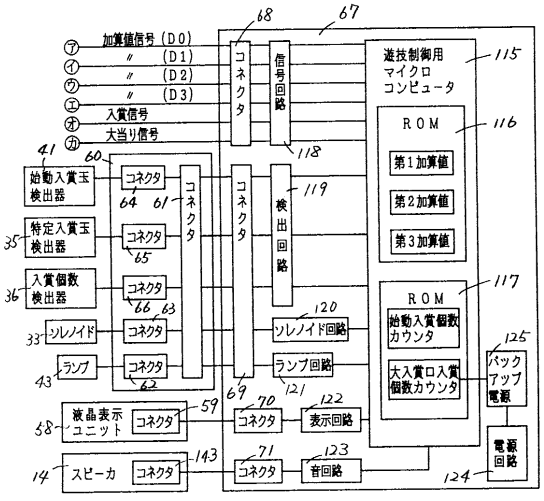
【図２】


ホール用管理コンピュータに接続
種別
台番号
持点使用
大当終了時

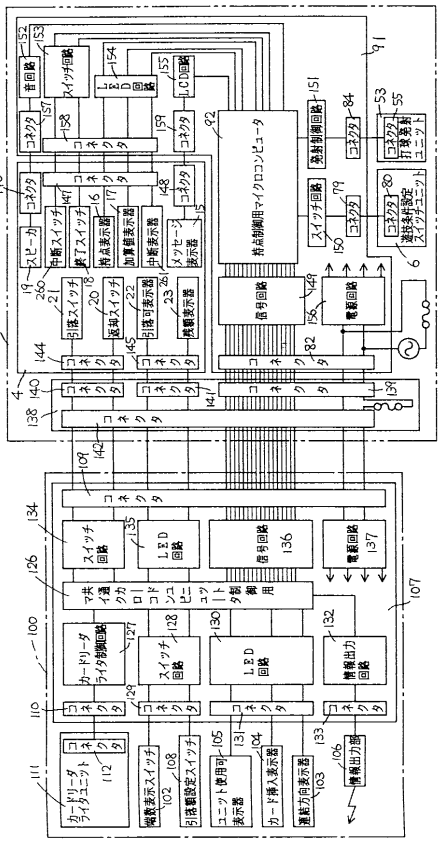
【図３】


発射玉検出器
入賞玉検出器
ファール玉検出器
解除操作検出器
打込玉検出器
持点アナログ表示器
遊技続行許容表示器
ホール用管理コンピュータ
打止情報
カード読取時情報
カード書込時情報
コネクタ
検出回路
持点制御用マイクロコンピュータ
信号回路
ROM
貸出数情報
RAM
入賞個数カウンタ
第１加算値入賞個数カウンタ
第２加算値入賞個数カウンタ
第３加算値入賞個数カウンタ
LED回路
情報出力回路
情報入力回路
電源回路
バックアップ電源

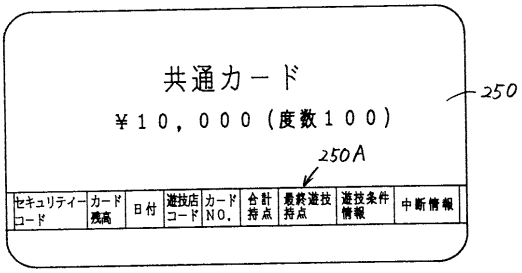
【図４】


加算値信号 (D0)
(D1)
(D2)
(D3)
入賞信号
大当り信号
始動入賞玉検出器
特定入賞玉検出器
入賞個数検出器
ソレノイド
ランプ
液晶表示ユニット
スピーカ
コネクタ
信号回路
検出回路
ソレノイド回路
ランプ回路
表示回路
音回路
遊技制御用マイクロコンピュータ
ROM
第１加算値
第２加算値
第３加算値
始動入賞個数カウンタ
大入賞口入賞個数カウンタ
バックアップ電源
電源回路

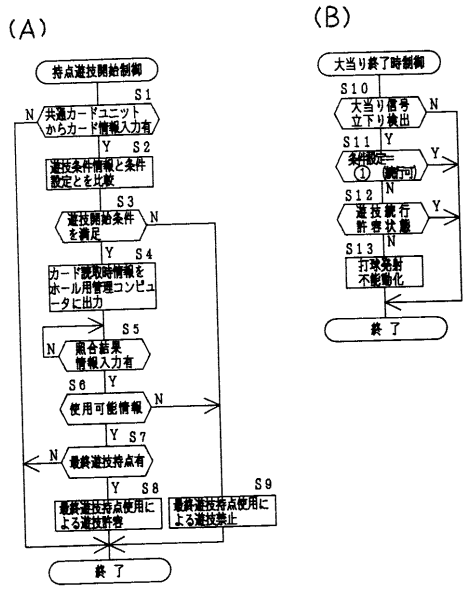
【図５】



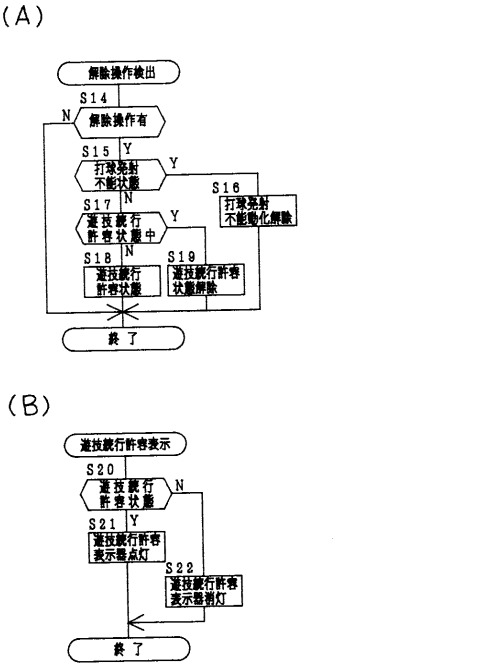
【図６】


共通カード
250
￥１０，０００（度数１００）
250A
セキュリティーコード
カード残高
日付
遊技店コード
カードNO.
合計持点
最終遊技持点
遊技条件情報
中断情報

【図７】


(A)
持点遊技開始制御
S1
共通カードユニットからカード情報入力有
S2
遊技条件情報と条件設定とを比較
S3
遊技開始条件を満足
S4
カード読取時情報をホール用管理コンピュータに出力
S5
照合結果情報入力有
S6
使用可能情報
S7
最終遊技持点有
S8
最終遊技持点使用による遊技許容
S9
最終遊技持点使用による遊技禁止
終了
(B)
大当り終了時制御
S10
大当り信号立下り検出
S11
条件設定=①
S12
遊技続行許容状態
S13
打球発射不能動化
終了

【図８】


(A)
解除操作検出
S14
解除操作有
S15
打球発射不能状態
S16
打球発射不能動化解除
S17
遊技続行許容状態中
S18
遊技続行許容状態
S19
遊技続行許容状態解除
終了
(B)
遊技続行許容表示
S20
遊技続行許容状態
S21
遊技続行許容表示器点灯
S22
遊技続行許容表示器消灯
終了

フロントページの続き

(56)参考文献 特公平０４－０１７６７７（ＪＰ，Ｂ２）
特開平０４－０８９０７９（ＪＰ，Ａ）
特公平０２－００９８３１（ＪＰ，Ｂ２）
特公昭６３－０２０５５７（ＪＰ，Ｂ２）
特開平０４－０７１５８３（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－１１４６８３（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１８４７２０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02