

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4940431号
(P4940431)

(45) 発行日 平成24年5月30日 (2012.5.30)

(24) 登録日 平成24年3月9日 (2012.3.9)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 0 C
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 C

請求項の数 1 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2007-241221 (P2007-241221)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成19年9月18日 (2007.9.18)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2009-72212 (P2009-72212A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成21年4月9日 (2009.4.9)	(74) 代理人	100064746
審査請求日	平成22年8月9日 (2010.8.9)		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
		(74) 代理人	100114801
			弁理士 中田 雅彦
		(72) 発明者	中島 和俊
			群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

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】

外枠に対して開閉自在に設置される遊技枠と、前記遊技枠に取り付けられ、所定の板状部材および前記板状部材に取り付けられる各種部品を含む遊技盤とを備え、前記遊技盤を交換可能な遊技機であって、

前記板状部材は、少なくとも一部に透光性を有し、一面側に遊技領域が形成され、

前記遊技枠は、

演出用の電気部品を備え、

前記遊技盤は、

表示部を有し、前記板状部材の後面側に取付けられた表示装置と、

少なくとも前記遊技領域におけるいずれかの領域を光らせる態様で所定位置に設けられた発光体と、

遊技の進行を制御し、前記演出用の電気部品および前記発光体を制御させるための演出制御コマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が送信した前記演出制御コマンドに応じて、前記演出用の電気部品および前記発光体を制御する演出制御手段とを備え、

該演出制御手段は、前記遊技制御手段が送信した前記演出制御コマンドにもとづいて、前記演出用の電気部品と前記発光体とを制御するための制御信号をシリアル信号方式で出力する出力手段を含み、

前記遊技盤に設けられた盤側シリアル - パラレル変換回路および前記遊技枠に設けられ

10

20

た複数の枠側シリアル - パラレル変換回路をさらに備え、

前記盤側シリアル - パラレル変換回路は、前記演出制御手段の前記出力手段から入力された前記制御信号をシリアル信号方式からパラレル信号方式に変換して、前記発光体に出
力し、

前記複数の枠側シリアル - パラレル変換回路は、前記演出制御手段の前記出力手段から
入力された前記制御信号をシリアル信号方式からパラレル信号方式に変換して、前記演出
用の電気部品に出力するものであり、

前記複数の枠側シリアル - パラレル変換回路と前記演出制御手段との接続を中継する遊
技枠側中継基板が前記遊技枠に設けられ、

前記演出制御手段によってシリアル信号方式で出力される前記複数の枠側シリアル - パ
ラレル変換回路への前記制御信号の信号線は、前記遊技枠側中継基板に１つのコネクタを
用いて着脱可能に接続されており、

前記遊技盤は、前記板状部材の後面側における前記表示装置が取付けられた領域以外の
領域を、遊技盤の前面側から透視不能な態様で隠蔽する隠蔽部材をさらに備えたことを特
徴とする、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機、コイン遊技機、スロットマシン等で代表される遊技機に関
する。詳しくは、遊技媒体を用いて遊技者が所定の遊技を行なうことが可能である遊技機
に関する。

【背景技術】

【０００２】

この種の遊技機として従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技媒体を用
いて遊技者が所定の遊技を行なうことが可能であるパチンコ遊技機等の遊技機がある。

【０００３】

このような遊技機では、遊技盤本体を透明部材で形成するとともに、遊技盤本体の前面
に遊技領域を形成し、遊技盤本体の後方に、大型の表示部を有する変動表示装置を配置し
、変動表示装置を透明の遊技盤を介して視認できるように構成されたものがあった（特許
文献１）。

【特許文献１】特開２００７ - １１７１６０号公報（図２、段落番号００１７，００３２
）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかし、前述した従来の遊技機では、透明の遊技盤を介して遊技盤本体の後方、すなわ
ち、遊技機の内部を視認できるようにしたために、遊技盤本体の後方に配置した変動表示
装置以外に、内部構造物のうち、たとえば信号線および機構板のように、装飾性を損なう
ような部分が遊技機の前面側から制限なく透視可能となり、遊技機の装飾性が低下するお
それがあった。

【０００５】

本発明は、かかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技機の内部構造
のうち、装飾性を損なうような部分が遊技機の前面側から透視されることを制限し、遊技
機の装飾性が低下しないようにすることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【０００６】

（１） 外枠に対して開閉自在に設置される遊技枠（遊技枠１１）と、前記遊技枠に取り
付けられ、所定の板状部材（図４、板状部材６００）および前記板状部材に取り付けら
れる各種部品を含む遊技盤（遊技盤６）とを備え、前記遊技盤を交換可能な遊技機（パチ
ンコ遊技機１）であって、

10

20

30

40

50

前記板状部材は、少なくとも一部に透光性を有し、一面側に遊技領域が形成され、前記遊技枠は、

演出用の電気部品を備え、

前記遊技盤は、

表示部を有し、前記板状部材の後面側に取付けられた表示装置（図４、変動表示装置９）と、

少なくとも前記遊技領域におけるいずれかの領域を光らせる態様で所定位置に設けられた発光体（図４、内部ランプとしてのＬＥＤ６１０ａ～６１０ｆ）と、

遊技の進行を制御し、前記演出用の電気部品および前記発光体を制御させるための演出制御コマンドを送信する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、

前記遊技制御手段が送信した前記演出制御コマンドに応じて、前記演出用の電気部品および前記発光体を制御する演出制御手段（図１７、演出制御用マイクロコンピュータ１００）とを備え、

該演出制御手段は、前記遊技制御手段が送信した前記演出制御コマンドにもとづいて、前記演出用の電気部品と前記発光体とを制御するための制御信号をシリアル信号方式で出力する出力手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図４２のＳ７０８、図６７のＳ９５０～Ｓ９５４、図６８のＳ９７０～Ｓ９７６、図２３、図２４）を含み、

前記遊技盤に設けられた盤側シリアル・パラレル変換回路（シリアル・パラレル変換ＩＣ６１６～６１９）および前記遊技枠に設けられた複数の枠側シリアル・パラレル変換回路（シリアル・パラレル変換ＩＣ６１１～６１５）をさらに備え、

前記盤側シリアル・パラレル変換回路は、前記演出制御手段の前記出力手段から入力された前記制御信号をシリアル信号方式からパラレル信号方式に変換して、前記発光体（ランプのＬＥＤ１２５ａ～１２５ｆ，１２６ａ～１２６ｆ）に出力し、

前記複数の枠側シリアル・パラレル変換回路は、前記演出制御手段の前記出力手段から入力された前記制御信号をシリアル信号方式からパラレル信号方式に変換して、前記演出用の電気部品（ランプのＬＥＤ２８１ａ～２８１ｌ，２８２ａ～２８２ｆ，２８３ａ～２８３ｆ，８２ａ～８２ｄ，８３）に出力するものであり、

前記複数の枠側シリアル・パラレル変換回路と前記演出制御手段との接続を中継する遊技枠側中継基板が前記遊技枠に設けられ、

前記演出制御手段によってシリアル信号方式で出力される前記複数の枠側シリアル・パラレル変換回路への前記制御信号の信号線は、前記遊技枠側中継基板に１つのコネクタを用いて着脱可能に接続されており、

前記遊技盤は、前記板状部材の後面側における前記表示装置が取付けられた領域以外の領域を、遊技盤の前面側から透視不能な態様で隠蔽する隠蔽部材（図９、図１２、銀色の金属メッキが施されたメッキベース７１等を含む発光装飾ユニット７００、および、可動部材としてのトロッコ１５１を備えた可動部材ユニット１５０）をさらに備えた。

【０００７】

このような構成によれば、遊技盤が、透光性を有し遊技領域が形成された板状部材と、板状部材の後面側に設けられた表示装置と、少なくとも遊技領域におけるいずれかの領域を光らせる態様で所定位置に設けられた発光体とを備える。これにより、透光性を有する板状部材に形成された遊技領域におけるいずれかの領域を光らせることが可能となるので、視覚的な演出の面白みを向上させることができる。一方、板状部材が透光性を有するので、板状部材を介して、遊技機の内部構造が遊技機の前面側から制限なく透視可能となるおそれがあるが、遊技盤に備えられた隠蔽部材により、板状部材の後面側における表示装置が設けられた領域以外の領域が遊技盤の前面側から透視不能な態様で隠蔽される。これにより、遊技機の内部構造のうち、装飾性を損なうような部分が遊技機の前面側から透視されることを制限することができ、遊技機の装飾性が低下しないようにすることができる。さらに、発光手段を駆動制御する制御信号がシリアル信号方式で発光体に供給されるので、演出制御手段と発光体との間の配線を簡素化することができる。また、出力手段によってシリアル信号方式で出力される複数の枠側シリアル・パラレル変換回路への制御信号

10

20

30

40

50

の信号線は、遊技枠側中継基板に１つのコネクタを用いて着脱可能に接続されているように構成されているので、遊技盤が交換可能に構成された遊技機において、コネクタの着脱を行うだけで遊技盤の交換作業を容易に行えるようにすることができる。

【０００８】

（２） 前記（１）の遊技機において、前記隠蔽部材は、可動部材（図８、トロッコ１５１）を含む。

このような構成によれば、隠蔽部材が可動部材を含むので、当該可動部材を用いて遊技の演出を行なうことが可能となるため、演出のバリエーションを増やすことができ、遊技の演出効果を向上させることができる。

【０００９】

（３） 前記（１）、（２）の遊技機において、前記板状部材は、開口領域（図８、取付開口領域６１、表示開口領域６２）が形成され、

前記遊技盤は、

前記開口領域として形成された取付開口領域（取付開口領域６１）に一部が挿入される態様で前記板状部材に前面側から取付けられ、遊技球が入賞可能な入賞装置（図１１、特別可変入賞球装置２０等）と、

少なくとも前記遊技領域の後面側において発光する態様で、前記板状部材の後面側に取付けられ、遊技盤を装飾する発光装飾ユニット（図１１、発光装飾ユニット７００）とを備え、

該発光装飾ユニットは、

前記発光体（図９、内部ランプとしてのＬＥＤ６１０ａ～６１０ｆ）と、

該発光体を取付けるベース体（図９、メッキベース７１）とを備え、

該ベース体は、

前記発光体からの光を少なくとも前記遊技盤の前面側へ反射するための傾斜面（図１５、傾斜反射面７２０）が形成された反射部（図１５、反射部７２）と、

前記発光体を臨ませるための発光体開口部（図１５、発光体開口部７３）とを備え、

前記発光体は、前記発光体開口部に対して、後面側から臨む態様で前記ベース体に取り付けられる（図１５）。

【００１０】

このような構成によれば、遊技盤において、透光性を有する板状部材に、前面側から入賞装置が取付けられ、後面側から表示装置および発光装飾ユニットが取付けられる。このような透光性を有する板状部材の前後に取り付けられる入賞装置、表示装置、および、発光装飾ユニットの前後の位置関係により、立体的な奥行き感を生じさせることができる。さらに、発光装飾ユニットにおいて、発光体が取付けられるベース体に形成された発光体開口部に発光体が後面側から取付けられ、発光体からの光が、傾斜面が形成された反射部で反射される。これにより、板状部材の後面側の発光装飾ユニットにおいて、ベース体の奥の側で発光体が発光し、斜面の形成された反射部によりその光が前方へ反射されるので、板状部材の後面側の奥部から光が前方へ広がるような装飾的な発光態様となるため、透光性を有する板状部材を介して、立体的で奥行き感がある視覚効果を生じさせることができる。これにより、視覚的な演出の面白味を向上させることができる。

【００１１】

（４） 前記（３）の遊技機において、前記板状部材は、前記表示装置の表示部（表示部９０）を臨ませるための表示開口領域（表示開口領域６２）がさらに形成され（図１１）、

前記発光装飾ユニットの前記ベース体は、前記表示開口領域に臨む態様で開口した表示開口部（表示開口部７５）がさらに形成され（図１１）、

前記表示装置は、前記表示部が前記表示開口部に臨む態様で、前記ベース体の後面側に取付けられ（図１２）、

前記発光装飾ユニットのベース体は、前記表示装置における前記表示部の周囲を被覆する表示装置被覆部（壁部７１１）が形成された（図１１）。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、表示部が表示開口部に臨む態様で、表示装置がベース体の後面側に取付けられ、発光装飾ユニットのベース体に形成された表示装置被覆部により、表示装置における表示部の周囲が被覆される。これにより、表示装置が取付けられる部分がベース体の表示装置被覆部により覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を覆う部材を別途に設ける必要がないので、遊技機の部品点数を低減することができる。

【 0 0 1 3 】

(5) 前記 (3) , (4) の遊技機において、前記発光装飾ユニットは、前記ベース体の後面側に、前記入賞装置に入賞した遊技球を誘導する通路を形成した球通路部 (球通路部 8 0 0) が設けられた (図 1 2) 。

10

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、発光装飾ユニットにおいて、ベース体の後面側に、入賞装置に入賞した遊技球を誘導する通路を形成した球通路部が設けられるので、発光装飾ユニットが球通路部として兼用されるので、遊技機の部品点数を低減することができる。

【 0 0 1 5 】

(6) 前記 (3) ~ (5) の遊技機において、前記発光装飾ユニットの前記ベース体は、前記入賞装置の一部を被覆する入賞装置被覆部 (壁部 7 1 2) が形成された (図 1 1) 。

【 0 0 1 6 】

20

このような構成によれば、取付開口領域に一部が挿入される態様で前記板状部材に前面側から取付けられる入賞装置の一部が、発光装飾ユニットのベース体に形成された入賞装置被覆部により被覆される。これにより、入賞装置が取付けられる部分がベース体の入賞装置被覆部により覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を覆う部材を別途に設ける必要がないので、遊技機の部品点数を低減することができる。

【 0 0 1 7 】

(7) 前記 (3) ~ (6) の遊技機において、前記発光装飾ユニットは、後面側に、所定の基板 (主基板 3 1 等) を取付ける基板取付部 (基板取付部 8 0 1) が設けられた (図 1 0) 。

30

【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、発光装飾ユニットにおいて、後面側に、所定の基板を取付ける基板取付部が設けられるので、発光装飾ユニットが基板取付部として兼用されるため、遊技機の部品点数を低減することができる。

【 0 0 1 9 】

(8) 前記 (3) ~ (7) の遊技機において、透明なガラス (図 2 、 ガラス板 2 0 1) が設けられたガラス領域部 (図 2 、 円形透視窓 2 0 0) を備え、遊技枠 (図 3 、 遊技枠 1 1) に対して開閉動作可能な部材であり、前記ガラス領域部により少なくとも前記遊技領域を視認可能とした態様で前記遊技盤の前面側に設けられた枠部材 (図 2 、 ガラス扉枠 2) をさらに含み、

40

前記発光装飾ユニットは、前記ベース体において、前記枠部材の前記ガラス領域部 (図 3 、 ガラス板 2 0 1) を介した視認が不可能な領域に、前記発光装飾ユニットを前記板状部材に取付けるための視認不可能取付部 (視認不可能取付部 7 6) が設けられた (図 1 1) 。

【 0 0 2 0 】

このような構成によれば、発光装飾ユニットで、ベース体において、枠部材のガラス領域部を介した視認が不可能な領域に、発光装飾ユニットを板状部材に取付けるための視認不可能取付部が設けられた。これにより、発光装飾ユニットを板状部材に取付けるための部分が視認不可能であるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を被覆する等、当該部分の美観性を向上させるための部材を別途に設ける必要がな

50

いので、遊技機の部品点数を低減することができる。

【 0 0 2 1 】

(9) 前記 (3) ~ (8) の遊技機において、前記入賞装置は、前記取付開口領域の前縁部に当接するための当接部 (当接部 4 0 2) が形成され (図 1 1) 、

前記発光装飾ユニットは、前記ベース体において、前記入賞装置の当接部により前記板状部材が覆われる領域に、前記発光装飾ユニットを前記板状部材に取付けるための当接部領域取付部 (当接部領域取付部 7 7 0) が設けられた (図 1 1) 。

【 0 0 2 2 】

このような構成によれば、発光装飾ユニットで、ベース体において、入賞装置の当接部により板状部材が覆われる領域に、発光装飾ユニットを板状部材に取付けるための当接部領域取付部が設けられた。これにより、発光装飾ユニットを板状部材に取付けるための部分が当接部領域取付部によって覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を被覆する等、当該部分の美観性を向上させるための部材を別途に設ける必要がないので、遊技機の部品点数を低減することができる。

10

【 0 0 2 3 】

(1 0) 前記 (3) ~ (9) の遊技機において、透明なガラス (図 2 、ガラス板 2 0 1) が設けられたガラス領域部 (図 2 、円形透視窓 2 0 0) を備え、遊技枠 (図 3 、遊技枠 1 1) に対して開閉動作可能な部材であり、前記ガラス領域部により少なくとも前記遊技領域を視認可能とした態様で前記遊技盤の前面側に設けられた枠部材 (図 2 、ガラス扉枠 2) をさらに含み、

20

前記板状部材の前面から前記ガラス領域部までの距離 (距離 t) よりも、前記板状部材の後面から前記発光装飾ユニットの後面までの距離 (距離 T) の方が長距離である (図 1 5) 。

【 0 0 2 4 】

このような構成によれば、このような構成によれば、板状部材の前面からガラス領域部までの距離よりも、遊技盤の後面から発光装飾ユニットの後面までの距離の方が長距離であるので、板状部材の前面側よりも後面側の方で、立体感および奥行き感を生じさせることができる。

【 0 0 2 5 】

(1 1) 前記 (1) ~ (1 0) の遊技機において、透明なガラス (図 2 、ガラス板 2 0 1) が設けられたガラス領域部 (図 2 、円形透視窓 2 0 0) を備え、遊技枠 (遊技枠 1 1) に対して開閉動作可能な部材であり、前記ガラス領域部により少なくとも前記遊技領域を視認可能とした態様で前記遊技盤の前面側に設けられた枠部材 (図 2 、ガラス扉枠 2) をさらに含み、

30

前記演出装置は、前記遊技盤と前記枠部材とに設けられ (図 1 3 、図 1 4) 、

前記演出装置のうち前記遊技盤に設けられた演出装置について、前記演出制御手段からの制御信号をシリアル信号方式からパラレル信号方式に変化して供給する盤側シリアル - パラレル信号変換回路 (図 1 8 、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 6 ~ 6 1 9) と、

前記演出装置のうち前記枠部材に設けられた演出装置について、前記演出制御手段からの制御信号をシリアル信号方式からパラレル信号方式に変化して供給する枠側シリアル - パラレル信号変換回路 (図 1 8 、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 5) と、

40

前記演出制御手段と前記盤側シリアル - パラレル信号変換回路との接続を中継する第 1 の中継基板 (図 1 8 、中継基板 6 0 6) と、

前記演出制御手段と前記枠側シリアル - パラレル信号変換回路との接続を中継する第 2 の中継基板 (図 1 8 、中継基板 6 0 6 , 6 0 7) とをさらに備えた。

【 0 0 2 6 】

このような構成によれば、演出制御手段と盤側シリアル - パラレル信号変換回路との接続が第 1 の中継基板により中継され、演出制御手段と枠側シリアル - パラレル信号変換回路との接続が第 2 の中継基板により中継されるので、中継基板への接続作業や取り外し作業を行なうだけで枠部材と遊技盤との脱着作業を容易に行なえるようにすることができる

50

。

【 0 0 2 7 】

(1 2) 前記 (1 1) の遊技機において、前記盤側シリアル - パラレル信号変換回路または枠側シリアル - パラレル信号変換回路を複数搭載した集合基板 (盤側 IC 基板 6 0 1、枠側 IC 基板 6 0 2 , 6 0 5) をさらに備えた (図 1 8) 。

【 0 0 2 8 】

このような構成によれば、盤側シリアル - パラレル信号変換回路または枠側シリアル - パラレル信号変換回路を複数搭載した集合基板が備えられることにより、シリアル - パラレル信号変換回路を搭載する基板を集約することができ、遊技機における部品点数を低減することができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 9 】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、前面側に遊技領域が形成された遊技盤を備え、当該遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれる遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【 0 0 3 0 】

〔 第 1 実施形態 〕

まず、図 1 ~ 図 5 を用いて遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の主な構成について説明する。図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図である。図 2 は、遊技枠 1 1 の前面を示す正面図である。また、図 2 には、遊技枠 1 1 の前面のうち打球供給皿 (上皿) 3 の部分を拡大した図も示されている。図 3 は、ブラ枠 1 1 0 の前面を示す正面図である。図 4 は、遊技盤 6 を正面から見たときの遊技盤 6 および発光装飾ユニット 7 0 0 の構成を示す図である。図 5 は、可動部材としての骸骨 1 5 2 の動作を示す説明図である。なお、以下の説明においては、パチンコ遊技機 1 の遊技者側を前面、前方、表、表面という語で表わし、パチンコ遊技機 1 を挟んで遊技者と反対側を後面、後方、裏、裏面、奥、背面という語で表わす。

【 0 0 3 1 】

図 1 ~ 図 3 を参照して、パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠 (図示せず) と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠 1 1 とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠 1 1 に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠 1 1 は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠 (図示せず) と、機構部品等が取付けられる機構板と、それらに取付けられる種々の部品 (後述する遊技盤 6 を除く。) とを含む構造体である。図 2 に示すように、ガラス扉枠 2 は、後述する遊技盤 6 の遊技領域 7 をほぼ透視し得る (少なくとも遊技領域 7 を視認可能) 開口部としての円形透視窓 2 0 0 が開設され、当該円形透視窓の裏面から複層 (2 層) のガラス板 2 0 1 が装着される。

【 0 0 3 2 】

図 1 に示すように、ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿 (上皿) 3 が設けられている。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 と遊技球を発射する打球操作ハンドル (操作ノブ) 5 とが設けられている。ガラス扉枠 2 の背面には、図 3 に示すように、遊技枠 1 1 の一部を構成するブラ枠 1 1 0 が設けられている。ブラ枠 1 1 0 は、機構板 (後述する図 6 に示すような機構板 1 4 0) を含み、その機構板に電源回路 (図示せず) 等の部品が取付けられている。また、遊技枠 1 1 のブラ枠 1 1 0 には遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。遊技盤 6 は、ブラ枠 1 1 0 に対して後面側から取付けられている。しかし、これに限らず、遊技盤 6 は、ブラ枠 1 1 0 に対して前面側から取付けられるようにしてもよい。ブラ枠 1 1 0 に対する遊技盤 6 の取付方法としては、ネジ止めによる取付方法と、ブラ枠 1 1 0 に回動式のレバー部材を設け当該レバー部材により遊技盤 6 をブラ枠 1 1 0 とレバー部材との間に挟む態様で固定する取付方法とのどちらを用いてもよい。また、遊技枠 1 1 のブラ枠 1 1 0 には、遊技枠 1 1 と

10

20

30

40

50

遊技盤 6 との間の配線の中継する中継基板 607 が設けられている。また、遊技枠 11 のプラ枠 110 には、スピーカ 27 が取付けられている。

【0033】

図 4 に示すように、遊技盤 6 は、遊技盤本体をなす板状部材 600 と、その板状部材 600 に取付けられた電気部品等の各種構造物を含む構造体である。具体的に、遊技盤 6 は、板状部材 600、障害釘 630、入賞装置ユニット 400（特別可変入賞球装置 20、第 1 始動入賞口 13、および、入賞口 29, 30, 33, 39 等の入賞に関する構造物が設けられた構造体）、変動表示装置 9、可変入賞球装置 15、および、発光装飾ユニット 700（内部ランプとしての LED 610a ~ 610f 等が設けられた構造体、図 11 参照）を含む構造物である。このような遊技盤 6 は、遊技枠 11 に対して着脱可能な構造物として設けられている。

10

【0034】

遊技盤 6 の板状部材 600 は、透光性を有する透明（無色透明）の亚克力板により構成されている。遊技盤 6 の板状部材 600 の前面には、図 2 に示すように、遊技球の軌道を変えるための障害釘 630 が多数植設されている。遊技盤 6 の後面側には、装飾ランプとしての内部ランプが所定個数設けられている。この実施の形態では、内部ランプとして 6 個の LED 610a ~ 610f が設けられている。LED 610a ~ 610f は、所定の色（白色）で、点灯または点滅させられる。

【0035】

内部ランプとしての LED 610a ~ 610f は、後述する図 11 等 に示すように板状部材 600 の後面側に取付けられる発光装飾ユニット 700 におけるメッキベース 71 内に設けられている。発光装飾ユニット 700 の構成については、後述する。LED 610a ~ 610f のそれぞれは、前方へ広がる態様で傾斜した反射面である傾斜反射面 720 が設けられた反射部 72 の最奥部に取付けられている。LED 610a ~ 610f は、図 1 および図 4 に示すように、変動表示装置 9 の上方の位置から左周りに変動表示装置 9 の周りを半周程度取り巻くような態様で、骸骨 152 の右側の位置まで適宜の間隔を隔てて連設されている。LED 610a ~ 610f は、それぞれの前方において板状部材 600 上に入賞口、可動部材、および、表示装置等の構造物が位置しないように配置されている。これにより、遊技領域 7 を前方から見ると、前方を遊技球が流下する板状部材 600 の奥で LED 610a ~ 610f が発光しているというような、奥行き感を感じさせる立体的な発光態様での装飾的な発光演出を行なうことが可能である。また、板状部材 600 の後面側の発光装飾ユニット 700 において、メッキベース 71 の奥の側で LED 610a ~ 610f が発光し、斜面の形成された傾斜反射面 720 によりその光が前方へ反射されるので、板状部材 600 の後面側の奥部から光が前方へ広がるような装飾的な発光態様となるため、透光性を有する板状部材 600 を介して、立体的で奥行き感がある視覚効果を生じさせることができる。これにより、視覚的な演出の面白味を向上させることができる。

20

30

【0036】

内部ランプとしての LED 610a ~ 610f は、たとえば、次のような装飾的な発光演出を行なう。LED 610a ~ 610f は、遊技中において、所定の順序で 1 個ずつ発光させられる。また、LED 610a ~ 610f は、遊技中において、所定の順序（発光制御パターン）で複数個ずつ発光させられる。また、LED 610a ~ 610f は、遊技中において、所定の順序（発光制御パターン）で複数個ずつ発光させられる。また、LED 610a ~ 610f は、遊技中において、所定の順序（発光制御パターン）で複数個ずつ点滅させられる。また、LED 610a ~ 610f は、遊技中において、所定の順序（発光制御パターン）で 1 個ずつ点滅させられる。

40

【0037】

なお、この実施の形態では、LED 610a ~ 610f のすべてが、板状部材 600 の後面側に設けられ、内部ランプとして用られる例を示した。しかし、これに限らず、LED 610a ~ 610f のうち一部を内部ランプとして用い、残りを板状部材 600 の前面

50

側に臨む態様で設けるようにしてもよい。たとえば、このようにＬＥＤを板状部材６００の前面側に設ける構成としては、ＬＥＤを板状部材６００の前面から前方へ突出させた構造を採用してもよく、また、ＬＥＤを板状部材６００の中に埋設した構造を採用してもよい。また、ＬＥＤ６１０a～６１０fは、すべてを、内部ランプとしてではなく、前述のような板状部材６００の前面側に臨む態様で設ける構成としてもよい。つまり、このパチンコ遊技機１においては、板状部材６００が透光性を有するので、その特性を利用して光による装飾効果を高めるために、少なくとも遊技領域におけるいずれかの領域を光らせる態様で発光体を所定位置に設ければよい。

【００３８】

パチンコ遊技機１の側方には、遊技者所有の記録媒体としてのプリペイドカードを受け、そのプリペイドカードの記録情報により特定される遊技者所有の残額（残高ともいう）の使用に基づいて貸球としての遊技球を遊技者に貸出す（貸与する）ための処理を行なうカード処理装置であるプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機１に隣接して設置される（図１では図示を省略し、図１６に示す）。そして、パチンコ遊技機１においては、打球供給皿３に貯留された遊技媒体である遊技球を弾発発射し、その遊技球を、遊技盤６に形成された遊技領域７に打込んで、以下に説明するような所定の遊技が行なわれる。そして、遊技において遊技領域７に設けられた入賞領域へ遊技球が受入れられて入賞が生じれば、払出条件が成立し、その払出条件が成立したことに基いて景品として、景品遊技媒体である賞球（遊技球）が払出される。

【００３９】

図１を参照して、遊技領域７の中央付近には、画像を表示する表示部９０を備えた変動表示装置（画像表示装置）９が設けられている。変動表示装置９は、液晶表示装置により構成されている。変動表示装置９では、表示部９０において、それぞれが演出用の飾り図柄を変動表示する複数の変動表示部が画像により形成される。変動表示装置９には、たとえば「左」、「中」、「右」の３つの変動表示部（図柄表示エリア）がある。変動表示装置９は、特別図柄表示器８による特別図柄の変動表示期間中に、装飾用（演出用）の図柄としての飾り図柄の変動表示を行なう。飾り図柄の変動表示を行なう変動表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。このような変動表示装置９は、以下に示すような所定の演出を行なう演出表示装置としてパチンコ遊技機１に設けられている。

【００４０】

なお、本実施の形態においては、変動表示装置９は、液晶表示装置を用いた例について説明するが、これに限らず、変動表示装置９は、ＣＲＴ（Cathode Ray Tube）、ＦＥＤ（Field Emission Display）、ＰＤＰ（Plasma Display Panel）、ドットマトリクス、７セグメントＬＥＤ等のＬＥＤ（Light Emitting Diode）、エレクトロルミネッセンス、蛍光表示管等のその他の画像表示式の表示装置により構成されてもよい。また、変動表示装置９は、回転ドラム式表示装置等の機械式の表示装置であってもよい。

【００４１】

変動表示装置９の下方には、各々が識別可能な複数種類の識別情報としての特別図柄を変動表示する特別図柄表示器（特別図柄表示装置）８が設けられている。この実施の形態では、特別図柄表示器８は、たとえば００～９９の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。なお、特別図柄表示器８は、２桁の数字を表示するものに限らず、０～９等他の桁数の数字を変動表示するように構成されていてもよい。また、変動表示装置９は、特別図柄表示器８による特別図柄の変動表示期間中に、装飾用（演出用）の図柄であって各々が識別可能な複数種類の識別情報としての飾り図柄の変動表示を行なう。

【００４２】

特別図柄表示器８の右側には、始動入賞口１３，１４に入った有効入賞球数、すなわち、保留記憶（始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）数を表示する４つの表示器からな

10

20

30

40

50

る特別図柄保留記憶表示器 18 が設けられている。有効始動入賞がある毎に、1つの表示器の表示色を変化させる。そして、特別図柄表示器 8 の変動表示が開始される毎に、1つの表示器の表示色をもとに戻す。なお、変動表示装置 9 の表示領域内に、保留記憶数を表示する 4 つの表示領域からなる特別図柄保留記憶表示領域を設けるようにしてもよい。また、この実施の形態では、保留記憶数の上限値を 4 とするが、上限値をより大きい値にしてもよい。さらに、上限値を、遊技状態に応じて変更可能であるようにしてもよい。

【0043】

変動表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 13 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 13 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 13a によって検出される。また、変動表示装置 9 の左側には、第 2 始動入賞口 14 を形成する可変入賞球装置 15 が設けられている。可変入賞球装置 15 は、第 2 始動入賞口 14 を開閉する可動片を備え、図 16 に示すソレノイド 16 によって可動片が駆動される可変入賞球装置である。第 2 始動入賞口 14 に入った入賞球は、始動口スイッチ 14a によって検出される。可変入賞球装置 15 は、ソレノイド 16 を励磁状態にすることによって可動片が開動作されることにより開状態とされ、ソレノイド 16 を非励磁状態にすることによって可動片が閉動作されることにより閉状態とされる。可変入賞球装置 15 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。

【0044】

変動表示装置 9 の右側には、遊技演出に用いられる可動部材としてのトロッコ 151（以下の説明においてトロッコ 151 は、可動部材 151 という機能的な名称で示す場合がある。）が設けられている。トロッコ 151 は、発光装飾ユニット 700 内において、変動表示装置 9 の右側に位置するように設けられた可動部材ユニット 150 内に収納されている。可動部材ユニット 150 は、発光装飾ユニット 700 に取付けられているが、発光による装飾を行なう機能を有する発光装飾ユニット 700 とは異なり、可動部材による演出をする機能を有するユニットである。所定の動作条件が成立したときに、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、遊技の演出として、発光装飾ユニット 700 内において、可動部材ユニット 150 においてトロッコ 151 を出没させる制御を行なう。具体的に、変動表示装置 9 の右側において、トロッコ 151 は、右から左の方向に飛出するように移動する動作と、左から右の方向に収納されるように移動する動作とを行なうことができる。トロッコ 151 の移動動作は、変動表示装置 9 の右側において、変動表示装置 9 の画面前には飛出さない範囲で行なわれる。トロッコ 151 の動作は、板状部材 600 の後面側の発光装飾ユニット 700 内部で行なわれるので、可動部材の動作による演出について、視覚において立体的で奥行き感を生じさせることができる。

【0045】

さらに、変動表示装置 9 の下部には、遊技演出に用いられる可動部材としての骸骨 152（以下の説明において骸骨 152 は、可動部材 152 という機能的な名称で示す場合がある。）が設けられている。骸骨 152 は、遊技演出において、演出制御用マイクロコンピュータ 100 の制御にしたがって、図 5 に示すように、口の部分が開閉するような演出を行なうことができる。また、骸骨 152 は左右一対の可動片が設けられた特別可変入賞球装置 20 を備え、大入賞口が形成されている。可動片が開いた状態になると大入賞口に遊技球が入賞可能な状態となり、可動片が閉じた状態になると大入賞口に遊技球が不可能な状態となる。骸骨 152 は、特定遊技状態（大当たり状態）においてソレノイド 21 によって特別可変入賞球装置 20 が開放状態に制御されることによって入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した入賞球はカウントスイッチ 23 で検出される。

【0046】

また、打球供給皿 3 を構成する部材においては、遊技の進行中に遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン 81a ~ 81e が設けられている。操作ボタン 81a ~ 81e が操作（押下）されると、たとえば、可動部材としてのトロッコ 151、または、骸骨 152 が動作する。操作ボタン 81a に対応する位置には、装飾用の発光手段としての操作

部ランプを構成する１個のＬＥＤ８３が設けられている。また、打球供給皿３においては、操作ボタン８１ａ～８１ｅのそれぞれに対応する位置に、装飾用の発光手段としての操作部ランプを構成するＬＥＤ８２ａ～８２ｄが設けられている。

【００４７】

図１を参照して、ゲート３２に遊技球が入賞しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の変動表示が開始される。この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に右側のランプが点灯すれば当りになる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開放状態になる。普通図柄表示器１０の下部には、ゲート３２に入った入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への入賞がある毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の変動表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。

【００４８】

遊技盤６には、複数の入賞口（通常入賞口）２９，３０，３３，３９が設けられ、遊技球の入賞口２９，３０，３３，３９への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａによって検出される。各入賞口２９，３０，３３，３９は、遊技球を受入れて入賞を許容する領域として遊技盤６に設けられる入賞領域を構成している。なお、始動入賞口１３，１４や大入賞口も、遊技球を受入れて入賞を許容する入賞領域を構成する。また、それぞれの入賞口２９，３０，３３，３９に入賞した遊技球を１つのスイッチで検出するようにしてもよい。

【００４９】

遊技領域７の中央部には、変動表示装置９の表示部９０の周りを囲むように飾り部材１５４が取付けられており、飾り部材１５４の上部には、遊技中に点灯表示または点滅表示される装飾ランプ（センター飾り用ランプ）が設けられている。なお、この実施の形態では、センター飾り用ランプとして６個のＬＥＤ１２５ａ～１２５ｆが設けられている。また、飾り部材１５４には、変動表示装置９を囲むように、遊技中に点灯表示または点滅表示される装飾ランプ（ステージランプ）が設けられている。この実施の形態では、ステージランプとして６個のＬＥＤ１２６ａ～１２６ｆが設けられている。

【００５０】

また、遊技領域７の下部には、入賞しなかった遊技球を吸収するアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、効果音を発する２つのスピーカ２７が設けられている。

【００５１】

図２を参照して、遊技領域７の外周には、天枠ランプ、左枠ランプおよび右枠ランプが設けられている。さらに、遊技領域７における各構造物の周囲には装飾ＬＥＤが設置されている。天枠ランプ、左枠ランプ、右枠ランプおよび装飾用ＬＥＤは、遊技機に設けられている装飾発光体の一例である。この実施の形態では、天枠ランプとして１２個のＬＥＤ２８１ａ～２８１ｌが設けられている。また、左枠ランプとして６個のＬＥＤ２８２ａ～２８２ｆが設けられている。また、右枠ランプとして６個のＬＥＤ２８３ａ～２８３ｆが設けられている。また、構造物の周囲の装飾ＬＥＤとして、骸骨１５２に２個のＬＥＤ１２７ａ，ＬＥＤ１２７ｂが設けられている。

【００５２】

このように、この実施の形態のパチンコ遊技機１には、発光体としてのランプやＬＥＤが各所に設けられている。

【００５３】

打球発射装置から発射された遊技球は、打球レール４２を通過して遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、または遊技球が第２始動入賞口１４に入り第２始動口スイッチ

4 aで検出されると、図柄の変動表示を開始できる状態であれば、特別図柄表示器 8 において特別図柄が変動表示（変動）を始めるとともに、変動表示装置 9 において飾り図柄が変動表示（変動）を始める。図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、始動入賞記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 4 】

特別図柄表示器 8 における特別図柄の変動表示、および変動表示装置 9 における飾り図柄の変動表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄（停止図柄）が大当たり図柄（特定表示結果としての大当たり表示結果）であると、大当たり遊技状態に移行する。すなわち、特別可変入賞球装置 2 0 において、大入賞口が、一定時間経過するまで、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の遊技球が入賞するまで開放する。

10

【 0 0 5 5 】

遊技球がゲート 3 2 に入賞すると、普通図柄表示器 1 0 において普通図柄が変動表示される状態になる。また、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定時間だけ開放状態になる。さらに、確変状態では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。また、時短状態（特別図柄の変動表示時間が短縮される遊技状態）において、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数とが高められるようにしてもよい。

【 0 0 5 6 】

図 6 は、パチンコ遊技機 1 を後面側から見た裏面図である。パチンコ遊技機 1 の裏面（後面）側には、入賞球の発生に基づいて所定個数の賞球を払出すための各種の機構を装備した機構板 1 4 0 が設けられるとともに、前記打球操作ハンドル 5 に対応する裏面には、打球発射装置 1 3 0 が固着される。

20

【 0 0 5 7 】

打球発射装置 1 3 0 には、発射基板 1 0 7 が付設されている。この発射基板 1 0 7 に搭載された回路によって打球発射装置 1 3 0 が駆動制御される。発射基板 1 0 7 は、基板ボックス 6 4 0 内に収容されている。

【 0 0 5 8 】

遊技盤 6 の後面側の中央部分には、当該部分に形成された開口に臨む態様で変動表示装置 9 が取付けられている。遊技盤 6 の後面側において、変動表示装置 9 の取付部を囲う態様で、裏バック 1 8 1 a が取付けられている。そして、裏バック 1 8 1 a の後面側に、演出制御基板ボックス 1 2 5 が取付けられている。この演出制御基板ボックス 1 2 5 内には、演出制御基板 8 0 が収容されて取付けられている。

30

【 0 0 5 9 】

演出制御基板 8 0 は、変動表示装置 9 等の各種演出装置を制御するための演出制御用マイクロコンピュータ（図 1 7 参照）を搭載している。演出制御基板 8 0 は、遊技制御を行なう遊技制御用マイクロコンピュータ（図 1 7 参照）を搭載した主基板 3 1 から、演出制御を指令するための演出制御コマンドを受けると、その演出制御コマンドに応じて、演出制御用マイクロコンピュータが、演出装置としての変動表示装置 9 の表示状態を制御する。さらに、演出制御基板 8 0 は、演出制御コマンドに応じて、前述した遊技盤 6 およびガラス扉枠 2 等に設けられる LED 6 1 0 a ~ 6 1 0 f、2 8 1 a、・・・2 8 1 k、2 8 2 a、・・・2 8 2 f、2 8 3 a、・・・2 8 3 f、スピーカ 2 7 等の演出装置を駆動制御する。

40

【 0 0 6 0 】

演出制御基板ボックス 1 2 5 の下側には、主基板ボックス 1 3 6 が取付けられている。主基板ボックス 1 3 6 は、図 1 0 等に示す球通路部 8 0 0 の後面側において基板取付部 8 0 1 に取付けられている。主基板ボックス 1 3 6 内には、主基板 3 1 が収容されて取付けられている。

【 0 0 6 1 】

ここで、主基板ボックス 1 3 6 の構造について説明する。主基板ボックス 1 3 6 は、主

50

基板ボックススペースに主基板ボックスカバーを被せて、左右に設けられたカシメ部にカシメネジを差し込み螺着し、その上からカシメキャップで封止することにより、カシメ部を切断しない限り、開封できないように構成されている。これにより、カシメ部が切断されているか否かにより、主基板ボックス１３６が開封されたか否かを容易に判断することができる。

【００６２】

パチンコ遊技機１の後面側から見て裏パック１８１ａの右上方には、中継基板取付ボックス３８３が取付けられている。中継基板取付ボックス３８３の後面には、盤用外部端子板９６が取付けられている。この盤用外部端子板９６は、パチンコ遊技機１の営業管理上必要な遊技情報を遊技場に設置される管理コンピュータに出力するための外部接続端子（図示省略）を有し、これらの情報が主基板３１から与えられる。

10

【００６３】

次に、遊技盤６の後面等のパチンコ遊技機１の後面側に設けられる機構板１４０の構成について説明する。機構板１４０は、上部構成部と、中間構成部と、下部構成部とが開口窓を構成するように機構板主体１４１上に一体的に形成されている。

【００６４】

パチンコ遊技機１の後面側から見て、機構板主体１４１は、機構板主体１４１の上部および右側部と、左側部と、下部とをそれぞれ構成する上部板１４２と、左側板１４３と、下部板１４４とを取付ネジによって連結することにより構成されている。

【００６５】

20

機構板１４０の上部構成部は、主として賞球を貯留する賞球タンク１４７、および、その賞球タンク１４７に貯留された賞球を複数列（本実施形態の場合、２列）に整列して下流側に整列しながら誘導する玉整列レール部材１４８が設けられている。

【００６６】

機構板１４０の下部構成部は、主として、玉整列レール部材１４８により誘導された遊技球が供給されるカーブレール部を有しカーブレール部からの球を誘導する玉通路カバー部材１５６と、入賞に基づく賞球を払出す球払出装置９７（本実施形態では、貸球も払出す、賞球のみ払出すものでもよい）とが設けられている。

【００６７】

機構板１４０の中間構成部は、主として遊技盤６に打込まれた入賞球を含む遊技球を処理するための通路、および、賞球を打球供給皿３および余剰球受皿４に導くための通路が設けられている。

30

【００６８】

次に、上部構成部、中間構成部、および、下部構成部についてより具体的に説明する。上部構成部には、多量の賞球を貯留する賞球タンク１４７と、該賞球タンク１４７から供給される賞球を仕切壁によって複数列（本実施形態の場合、２列）に整列して流下させる玉整列レール部材１４８と、該玉整列レール部材１４８によって誘導された賞球を後述する球払出装置９７に向けて左右方向から上下方向へ方向転換するカーブレール部の上方に設けられた枠用外部端子板１０２０とがそれぞれ上部板１４２の所定の位置に設けられている。

40

【００６９】

また、玉整列レール部材１４８の下流側上部には、球ならし部材１４９が揺動自在に垂下されている。球ならし部材１４９は、玉整列レール部材１４８上を上下２段となって流下する球を球ならし部材１４９に埋設される重錘（符号なし）の作用によって１段とする。玉整列レール部材１４８の下流側上部には、外部との信号線が接続される外部接続端子を有する枠用外部端子板１０２０が取付けられる。枠用外部端子板１０２０の取付部分は、凹んでおり、ハンダ面の突出部分が接触しないように形成されている。

【００７０】

次に、上部板１４２に位置する中間構成部の構成について説明する。中間構成部の表面側には、球が通過する球抜き通路（図示省略）が形成されている。この球抜き通路は、後

50

述する球抜き通路下流部と連通しており、玉整列レール部材 148 および賞球タンク 147 に待機する球を誘導してパチンコ遊技機 1 の外側（パチンコ遊技機 1 を設置する島の回収樋）に導くものである。この球抜き通路への球の誘導は、玉通路カバー部材 156 に設けられる球抜きストッパー（図示省略）を解除することにより行なわれる。

【0071】

また、中間構成部の上部には、上記した玉整列レール部材 148 の下流側に接続されるカーブレール部および玉通路部を有する玉通路カバー部材 156 が取付けられる。玉通路カバー部材 156 のカーブレール部は、玉整列レール部材 148 から流下する球を前記球抜き通路あるいは、球払出装 97 に玉を誘導する玉通路（図示省略）のいずれかに分岐するものである。カーブレール部の下流側には、球払出装 97 が配置されている。

10

【0072】

玉通路カバー部材 156 の下流側には、球切れスイッチ 157 が、球払出装 97 までの間に 27, 28 個の遊技球が存在することを検出できるような位置に係止片によって着脱自在に装着されている。この球切れスイッチ 157 は、球を検出しなくなったときに、払出制御基板 37 および主基板 31 に向けて球切れ状態を示す信号を出力する。玉通路カバー部材 156 の下方には、賞球および貸球の払出しを行なう球払出装 97 が取付けられている。

【0073】

球払出装 97 は、玉払出部材（図示省略）をステッピングモータよりなる払出モータ 115 により回転駆動させることにより、玉通路カバー部材 156 により誘導された遊技球を 1 個ずつ区切って払出す。球払出装 97 における玉排出口には、払出個数カウントスイッチ 116 が設けられている。この払出個数カウントスイッチ 116 により、球払出装 97 から払出される遊技球が検出される。これにより、払出個数カウントスイッチ 116 からの検出信号に基づき、球払出装 97 から実際に排出された玉の数をカウントすることができる。なお、本実施の形態における玉排出口は、1 つの排出口からなり、球払出装 97 から排出する球を貸球として払出す貸球排出口と、景品球として払出す景品球排出口とを兼用した形で構成されている。球切れスイッチ 157 からの球切れ状態を示す信号が主基板 31 に入力されると、球払出装 97 の払出モータ 115 の作動を停止して賞球の払出を不能動化させる制御が行なわれる。

20

【0074】

次に、機構板 140 の下部構成部（下部板 144）について説明する。下部構成部は、図 7 に示すように、背面から見てその右側部分に払出制御基板 37 を収容する払出制御基板ボックス 123 が取付けられ、背面から見てその左側部分に電源基板 910 を収容する電源基板ボックス 122 が取付けられている。なお、払出制御基板ボックス 123 も、前述した主基板ボックス 136 の構造と同様に構成されており、カシメ部が切断されているか否かにより、払出制御基板ボックス 123 が開封されたか否かを容易に判断することができる。

30

【0075】

払出制御基板ボックス 123 が取付けられる下部構成部の前面側（機構板主体 141 の遊技盤 6 と対面する内側）には、入賞球を誘導する入賞球誘導通路（図示省略）とアウト球を誘導するアウト玉通路（図示省略）とが形成され、下部構成部の背面側（機構板主体 141 の外側）には、賞球通路、連絡通路、余剰玉通路が形成されるとともに球抜き通路下流部も形成されている。

40

【0076】

次に、パチンコ遊技機 1 の後面側から見て、機構板 140 の下部構成部の右側部分（以下、右側下部構成部という）の構成について説明する。図示を省略するが、機構板 140 の右側下部構成部の一側上部に賞球通路が形成され、該賞球通路の下端に上皿連通口が形成されている。この上皿連通口は、パチンコ遊技機 1 の前面に設けられる打球供給皿 3 に賞球を導くものである。上皿連通口の一側側方には、連絡通路が形成され、その連絡通路の下流に余剰玉通路が接続されている。

50

【 0 0 7 7 】

入賞に基づく賞球が多数払出されて打球供給皿 3 が賞球で満杯となり、遂には上皿連通口に到達してさらに賞球が払出し続けられたときには、賞球は、連絡通路を介して余剰玉通路に導かれ、その後、接続樋 3 9 2 を介して余剰球受皿 4 に排出される。そして、さらに賞球が払出し続けられたときには、余剰球受皿 4 も満杯になるが、余剰玉通路の一侧側壁に設けられた満タン検知レバー部分にまで到達すると、満タン検知レバーが押圧されて満タンスイッチが ON され、球払出装置 9 7 の払出モータ 1 1 5 の駆動を停止して賞球および貸球の払出動作を不能動化する。このとき、打球発射装置 1 3 0 の駆動は停止しないが、停止するものであってもよい。

【 0 0 7 8 】

電源基板ボックス 1 2 2 は、内部に複数の電圧の異なる電源を生成する電源基板 9 1 0 を収容するものである。電源基板 9 1 0 には、パチンコ遊技機 1 全体の電源を ON・OFF するための電源スイッチ 9 1 4、パチンコ遊技機 1 に設けられた各種基板（主基板 3 1、払出制御基板 3 7、および、演出制御基板 8 0）に設けられたバックアップ用の RAM でバックアップ記憶されたデータをクリアするためのクリアスイッチ 9 2 1 および管ヒューズ等が実装されている。また、電源基板 9 1 0 は、電源コード 1 1 7 が接続される電源コネクタが実装されている。電源コード 1 1 7 によって電源基板 9 1 0 に供給される電圧は、AC 1 0 0 V の電源電圧から変圧された AC 2 4 V の電圧であり、電源基板 9 1 0 では、複数の電圧が生成される。また、電源基板 9 1 0 は、主基板 3 1、払出制御基板 3 7、および、演出制御基板 8 0 の各 CPU に駆動電源が供給されていない間、各基板 3 1、3 7、8 0 の RAM の記憶内容をバックアップ（保持）記憶するために各基板 3 1、3 7、8 0 にバックアップ電源を供給するようになっている。なお、電源基板 9 1 0 から電源断信号が出力されることによって主基板 3 1 は、制御に用いているデータをバックアップをするための処理を行なう。なお、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 においても同様に制御に用いているデータをバックアップする処理が行なわれる。

【 0 0 7 9 】

次に、図 7 ～ 図 1 2 を用いて遊技盤 6 の構成を説明する。図 7 は、発光装飾ユニット 7 0 0 が取付けられていない状態での板状部材 6 0 0 の前面側を示す正面図である。図 8 は、何れの構造物も取付けられていない状態での板状部材 6 0 0 の前面側を示す正面図である。図 9 は、内部ランプおよび可動部材ユニット 1 5 0 が取付けられている状態での発光装飾ユニット 7 0 0 の前面側を示す正面図である。図 1 0 は、発光装飾ユニット 7 0 0 の後面側を示す裏面図である。図 1 1 は遊技盤 6 における発光装飾ユニット 7 0 0 の前面側での構造物の取付態様を示す分解斜視図である。図 1 2 は、遊技盤 6 における発光装飾ユニット 7 0 0 の後面側での構造物の取付態様を示す分解斜視図である。

【 0 0 8 0 】

図 7 を参照して、遊技盤 6 の板状部材 6 0 0 には、障害釘 6 3 0 が、前面側から植設される態様で多数設けられている。また、遊技盤 6 の板状部材 6 0 0 には、入賞装置ユニット 4 0 0 が、前面側から取付けられる態様で設けられている。入賞装置ユニット 4 0 0 においては、正面視した形状が略円弧状をなす主体としての部材であるユニットベース 4 0 1 に、普通図柄表示器 1 0、普通図柄保留記憶表示器 4 1、入賞口 3 3、2 9、3 0、骸骨 1 5 2、特別可変入賞球装置 2 0、始動入賞口 1 3、入賞口 3 9、および、特別図柄表示器 8 が設けられており、1 つの構造物としてユニット化されている。また、遊技盤 6 の板状部材 6 0 0 には、遊技領域 7 の外周に沿う態様で、打球レール 4 2 が設けられている。

【 0 0 8 1 】

図 8 を参照して、遊技盤 6 の板状部材 6 0 0 の中央部には、変動表示装置 9 を後側から挿入して取付けるための開口領域として、横長の略長方形形状の表示開口領域 6 2 が開口形成されている。表示開口領域 6 2 は、変動表示装置 9 のうち、挿入される部分の形状に合わせた形状とされている。また、遊技盤 6 の板状部材 6 0 0 においては、表示開口領域 6 2 の下方位置に、中央部には、入賞装置ユニット 4 0 0 を前面側から挿入して取付けるため

の開口領域として、直上方および左右斜め上方に延びた形状の取付開口領域 6 1 が開口形成されている。取付開口領域 6 1 は、入賞装置ユニット 4 0 0 のうち、挿入される部分の形状に合せた形状とされている。入賞装置ユニット 4 0 0 のうち挿入される部分とは、入賞装置ユニット 4 0 0 の後面側に形成され、図 1 1 に示されるように取付開口領域 6 1 および取付開口部 7 4 に挿入される挿入部であり、入賞装置ユニット 4 0 0 の縁部よりも一回り小さい領域において後面側へ突出形成された壁部により囲まれた部分である。

【 0 0 8 2 】

図 9 を参照して、遊技盤 6 の発光装飾ユニット 7 0 0 は、遊技盤 6 の板状部材 6 0 0 と略同一の平面形状のベース体（基体）としてのメッキベース 7 1 を含む。メッキベース 7 1 は、たとえば、前面側に銀色の金属メッキが施された合成樹脂よりなる部材であって、発光体を取付けるベース体であり、前面側へ光を反射する。メッキベース 7 1 の前面側において、外縁部には、可動部材ユニット 1 5 0 の厚みよりも高く、反射部 7 2 の傾斜反射面 7 2 0 の高さと同程度である所定高さの壁部 7 1 0 が全周囲にわたって設けられている（具体的には図 1 1 参照）。

【 0 0 8 3 】

メッキベース 7 1 においては、メッキベース 7 1 の中央部には、変動表示装置 9 を後側から挿入して取付けるための開口領域として、板状部材 6 0 0 の表示開口領域 6 2 と同様の形状である表示開口部 7 5 が開口形成されている。メッキベース 7 1 の前面側において、表示開口部 7 5 の縁部には、壁部 7 1 0 と同じ高さの壁部 7 1 1 が全周囲にわたって設けられている（具体的には図 1 1 参照）。また、メッキベース 7 1 においては、表示開口部 7 5 の下方位置に、入賞装置ユニット 4 0 0 を前面側から挿入して取付けるための開口領域として、板状部材 6 0 0 の取付開口領域 6 1 と同様の形状である取付開口部 7 4 が開口形成されている。メッキベース 7 1 の前面側において、取付開口部 7 4 の縁部には、壁部 7 1 0 と同じ高さの壁部 7 1 2 が全周囲にわたって設けられている（なお、ここで示す高さは、遊技盤 6 を正面視したときの手前側の方向の距離を示しており、具体的には図 1 1 参照）。

【 0 0 8 4 】

メッキベース 7 1 の前面側において、表示開口部 7 5 の正面視して右側部には、可動部材としてのトロッコ 1 5 1 を収納した可動部材ユニット 1 5 0 が設けられている。可動部材ユニット 1 5 0 は、発光装飾ユニット 7 0 0 に取付けられているが、発光装飾機能がないため、それ自体の機能的には、発光装飾ユニット 7 0 0 とは別機能の構造物である。表示開口部 7 5 の側面と可動部材ユニット 1 5 0 との間には、トロッコ 1 5 1 の一部が飛出ることができる程度の空間を形成する間隙が設けられており、トロッコ 1 5 1 は、その空間内に飛出す態様で動作する。可動部材ユニット 1 5 0 は、メッキベース 7 1 とは異なり金属メッキが施されておらず、不透明な部材であって、トロッコを示す塗装、および、トロッコが隠れている風景を示す塗装が施されている。なお、可動部材ユニット 1 5 0 は、メッキベース 7 1 と同様に金属メッキが施されていてもよい。

【 0 0 8 5 】

メッキベース 7 1 の前面側においては、前方へ突出する態様で、6 つの反射部 7 2 がメッキベース 7 1 と一体的に形成されている。各反射部 7 2 における傾斜反射面 7 2 0 は、光を少なくとも前方へ反射できるように、銀色の金属メッキが施されている。各反射部 7 2 は、正面視した形状が正方形であり、中央の最深部（最奥部）に LED（LED 6 1 0 a ~ 6 1 0 f）が正面を向いて取付けられている。各反射部 7 2 は、LED を囲う態様で連なった 4 つの傾斜反射面 7 2 0 を有する。具体的に、各傾斜反射面 7 2 0 は、最深部（最奥部）から前方へ向けて外側へ広がる態様で傾斜した形状の反射面である。

【 0 0 8 6 】

なお、図 9 においては、メッキベース 7 1 の前面側において、前方へ突出する態様で、反射部 7 2 が形成されている例を示した。しかし、これに限らず、メッキベース 7 1 の後面側において、各傾斜反射面 7 2 が前方を向き、LED（LED 6 1 0 a ~ 6 1 0 f）が取付けられる最深部が後方へ最も突出した態様で、反射部 7 2 が形成されてもよい。その

10

20

30

40

50

場合には、メッキベース 7 1 の前面側には突出物を設けないようにしてもよい。メッキベース 7 1 の壁部 7 1 0 および壁部 7 1 1 は、後面側に突出する態様で形成すればよい。また、この場合において、トロッコ 1 5 1 を収納した可動部材ユニット 1 5 0 は、板状部材 6 0 0 の後面側に固定する態様で取付ければよい。このような構成を採用すれば、図 9 に示した構成と同様に、LED 6 1 0 a ~ 6 1 0 f により奥行き感を感じさせる立体的な発光態様での装飾的な発光演出を行なうことができる。

【 0 0 8 7 】

このように、発光装飾ユニット 7 0 0 は、内部ランプとしての LED 6 1 0 a ~ 6 1 0 f を用いて、奥行き感を感じさせる立体的な発光態様での装飾的な発光演出を行なうために設けられたものである。さらに、銀色の金属メッキが施されたメッキベース 7 1、および、可動部材ユニット 1 5 0 は、板状部材 6 0 0 の後面側における変動表示装置 9 が設けられた領域以外の領域を、遊技盤 6 の前面側から透視不能な態様で隠蔽する隠蔽部材としての機能も兼ねている。

10

【 0 0 8 8 】

このように、板状部材 6 0 0 の後面側における変動表示装置 9 が設けられた領域以外の領域について、遊技盤 6 の前面側から透視不能な態様で隠蔽する必要がある理由は、次のとおりである。遊技盤 6 の板状部材 6 0 0 が透明の部材であるので、遊技者により遊技盤 6 の前面側から板状部材 6 0 0 の後面側が透視可能である。図 6 等 to 示すように、板状部材 6 0 0 の後面側には、機構板 1 4 0、および、主基板 3 1 等のように、装飾されていない構造物が設けられており、さらに、各種配線も設けられている。つまり、遊技盤 6 の後面側は、何らかの隠蔽部材を設けなければ、パチンコ遊技機 1 の装飾性を損なうような内部構造部分である。

20

【 0 0 8 9 】

この実施の形態においては、次のように隠蔽部材が設けられている。具体的に、メッキベース 7 1 は、銀色の金属メッキが施されている不透明な部材であって、板状部材 6 0 0 の後面側を覆う形態であり、隠蔽部材としての機能も有する。これにより、板状部材 6 0 0 の後面側における変動表示装置 9 が設けられた領域以外の領域については、メッキベース 7 1 により、遊技盤 6 の前面側から透視不能な態様で隠蔽することができる。

【 0 0 9 0 】

また、可動部材としてのトロッコ 1 5 1 を備えた可動部材ユニット 1 5 0 も、不透明な部材であって、板状部材 6 0 0 の後面側の所定領域を覆う形態であり、隠蔽部材としての機能も有する。より具体的には、本実施形態の場合、メッキベース 7 1 の前面に可動部材ユニット 1 5 0 が設けられているので、可動部材ユニット 1 5 0 が設けられた部分は、隠蔽部材が 2 層構造となっていると言える。なお、可動部材ユニット 1 5 0 を隠蔽部材としての機能面からとらえた場合、可動部材ユニット 1 5 0 が設けられた部分は、メッキベース 7 1 が設けられていなくてもよい。つまり、メッキベース 7 1 において、可動部材ユニット 1 5 0 を取付ける部分に、可動部材ユニット 1 5 0 を取付け可能な切り欠き領域を設け、その切り欠き領域の内縁部に可動部材ユニット 1 5 0 の外縁部を取付ける態様で、可動部材ユニット 1 5 0 を設ける構造を採用してもよい。このような構造の場合には、可動部材ユニット 1 5 0 の後面にメッキベース 7 1 の領域がないので、可動部材ユニット 1 5 0 が単独で、隠蔽部材として機能することとなる。このような場合には、板状部材 6 0 0 の後面側における変動表示装置 9 が設けられた領域以外の領域について、可動部材ユニット 1 5 0 により、遊技盤 6 の前面側から透視不能な態様で隠蔽することができる。また、このような場合には、可動部材ユニット 1 5 0 が設けられた領域以外の領域にも、不透明な部材を設け、その部材により隠蔽するようにしてもよい。

30

40

【 0 0 9 1 】

以上に示したような隠蔽部材が設けられたことにより、板状部材 6 0 0 の後面側における変動表示装置 9 が設けられた領域以外の領域について隠蔽ができることで、パチンコ遊技機 1 の内部構造のうち、装飾性を損なうような部分がパチンコ遊技機 1 の前面側から透視されることを制限することができ、パチンコ遊技機 1 の装飾性が低下しないようにする

50

ことができる。このように、この実施の形態においては、たとえば、メッキベース 71 を含む発光装飾ユニット 700 および可動部材ユニット 150 が隠蔽部材として設けられている。また、発光装飾ユニット 700 全体が隠蔽部材としての機能も有するので、発光装飾ユニット 700 に含まれるメッキベース 71 は、隠蔽部材の一部を構成する部材であると言える。また、前述したように、可動部材ユニット 150 は、メッキベース 71 と 2 層構造となる隠蔽部材である。

【0092】

また、隠蔽部材としての可動部材ユニット 150 は、可動部材としてのトロッコ 151 を備えているので、当該トロッコ 151 を用いて遊技の演出を行なうことが可能となるため、演出のバリエーションを増やすことができ、遊技の演出効果を向上させることができる。

10

【0093】

図 10 を参照して、発光装飾ユニット 700 の後面側、すなわち、メッキベース 71 の後面側には、変動表示装置 9、第 1 内部ランプ基板 631、第 2 内部ランプ基板 632、および、球通路部 800 が取付けられている。

【0094】

メッキベース 71 には、6 個の内部ランプとしての LED 610a ~ 610f を挿入するための開口部としての発光体開口部 73 が、LED の数だけ開口形成されている。メッキベース 71 の後面には、LED 610a ~ 610e に対応するランプ基板として、LED 610a ~ 610e に対応する発光体開口部 73 の後面を覆う形状の第 1 内部ランプ基板 631 が取付けられている。また、メッキベース 71 の後面には、LED 610f に対応するランプ基板として、LED 610f に対応する発光体開口部 73 の後面を覆う形状の第 2 内部ランプ基板 632 が取付けられている。なお、LED 610a ~ 610e に対応するランプ基板としては、1 つの内部ランプ基板を設けてもよい。

20

【0095】

また、メッキベース 71 の後面においては、表示開口部 75 を覆う態様で、変動表示装置 9 が取付けられている。また、メッキベース 71 の後面においては、取付開口部 74 を覆う態様で、球通路部 800 が取付けられている。球通路部 800 は、遊技球を受入れ可能な箱状の部材であり、入賞装置ユニット 400 に設けられた入賞領域としての特別可変入賞球装置 20、第 1 始動入賞口 13、および、入賞口 29, 30, 33, 39 へ入賞した遊技球を受入れ、その遊技球を集合させて入賞球を処理する入賞球処理装置へ送る遊技球の通路としての機能を有する。球通路部 800 の下部には、遊技球送出穴 802 が形成されており、球通路部 800 内に受入れられた遊技球は、その遊技球送出穴 802 から下方へ落下し、入賞球処理装置へ送られる。このように、発光装飾ユニット 700 において、後面側に、球通路部 800 が取付けられているので、発光装飾ユニット 700 が球通路部として兼用されるため、パチンコ遊技機 1 の部品点数を低減することができる。

30

【0096】

また、球通路部 800 には、主基板（後述する主基板 31）を収納した主基板ボックス（図示省略）を取付けるための基板取付部 801 が設けられている。基板取付部 801 は、主基板ボックス 136 に設けられた爪部を挿入して取付けるための複数の穴（2 つの穴）により構成されている。なお、主基板ボックス 136 には、爪部ではなく、基板取付部 801 に挿入した後に主基板ボックス 136 を所定方向にスライドさせることにより主基板ボックス 136 が固定可能となるような構造を設けてもよい。また、基板取付部 801 に取付けられる基板は、主基板 31 に限るものではなく、後述するような演出制御基板 80 等のその他の基板であってもよい。このように、発光装飾ユニット 700 において、後面側に、主基板 31 のような所定の基板を取付ける基板取付部 801 が設けられるので、発光装飾ユニット 700 が基板取付部として兼用されるため、遊技機の部品点数を低減することができる。

40

【0097】

図 11 を参照して、遊技盤 6 においては、板状部材 600 に対して、前面側から、飾り

50

部材 154、および、入賞装置ユニット 400 等の構造物が取付けられ、多数の障害釘 630 が植設されている。

【0098】

発光装飾ユニット 700 は、表示開口部 75 が表示開口領域 62 に臨み、かつ、取付開口部 74 が取付開口領域 61 に臨む態様で、板状部材 600 の後面側からネジ止めにより取付けられる。具体的に、発光装飾ユニット 700 は、メッキベース 71 の壁部 710 が板状部材 600 の後面の縁部に当接した態様で、板状部材 600 の後面側に取付けられる。なお、メッキベース 71 の前面側の複数箇所に爪部を設けるとともに、板状部材 600 の予め定められた位置に、当該爪部を嵌め入れて係止するための係止穴を複数箇所設け、当該爪部を係止穴に嵌め入れて係止する態様で、発光装飾ユニット 700 を板状部材 600 に後面から取付けるようにしてもよい。

10

【0099】

飾り部材 154 は、表示開口領域 62 を取り囲む態様で、表示開口領域 62 の外縁部において、ネジ止めにより取付けられる。入賞装置ユニット 400 は、後面側に、取付開口領域 61 および取付開口部 74 に挿入される挿入部（図示省略）が突設されており、その挿入部が取付開口領域 61 および取付開口部 74 に挿入された態様で、ネジ止めにより取付けられる。

【0100】

入賞装置ユニット 400 においては、ユニットベース 401 の後面側において、前述の挿入部の外側周囲に、入賞装置ユニット 400 が板状部材 600 の前面側において取付開口部 74 の縁部（前縁部）に当接するためのフランジ状の当接部 402 が形成されている。入賞装置ユニット 400 を板状部材 600 の前面側から取付けるときに、取付開口領域 61 および取付開口部 74 に挿入部を挿入していくと、当接部 402 により入賞装置ユニット 400 が板状部材 600 の前面側に当接するので、その位置で、入賞装置ユニット 400 が板状部材 600 にネジ止めされる。

20

【0101】

また、入賞装置ユニット 400 は、取付開口領域 61 および取付開口部 74 に挿入部を挿入することにより板状部材 600 に取付けられるが、取付開口部 74 には、壁部 712 が全周囲にわたって設けられている。取付開口部 74 の壁部 712 は、メッキ処理されており、内部の状態を隠すことができるので、入賞装置ユニット 400 の取付け部分（挿入部）の周囲を被覆する被覆部としての機能を有している。これにより、入賞装置ユニット 400 が取付けられる部分がメッキベース 71 において壁部 712 で覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を覆う部材を別途に設ける必要がないので、パチンコ遊技機 1 の部品点数を低減することができる。

30

【0102】

発光装飾ユニット 700 のメッキベース 71 内の四隅の隅部には、パチンコ遊技機 1 の正面側からガラス板 201 を介して視認が不可能な領域が設けられており、その領域に、発光装飾ユニット 700 を板状部材 600 に取付けるための視認不可能取付部 76 が設けられている。視認不可能取付部 76 は、メッキベース 71 の前面と後面とを貫通したネジ穴が形成された取付部である。発光装飾ユニット 700 は、板状部材 600 に取付けられるときには、4 つの視認不可能取付部 76 のネジ穴にメッキベース 71 の後面からネジを螺入し、そのネジを板状部材 600 のネジ穴に螺入することにより、ネジ止めされる。これにより、発光装飾ユニット 700 を板状部材 600 に取付けるための部分が視認不可能であるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を被覆する等、当該部分の美観性を向上させるための部材を別途に設ける必要がないので、パチンコ遊技機 1 の部品点数を低減することができる。このような美観性の向上は、特に、遊技盤 6 をプラ枠 110 の前面側から入れて取付ける場合において、より効果的なものとなる。

40

【0103】

さらに、発光装飾ユニット 700 のメッキベース 71 において、壁部 712 の外側の側部に隣接して、発光装飾ユニット 700 を板状部材 600 に取付けるための当接部領域取

50

付部 770 が 2 つ設けられている。当接部領域取付部 770 は、メッキベース 71 の前面と後面とを貫通したネジ穴が形成された取付部であり、入賞装置ユニット 400 の当接部 402 により板状部材 600 が覆われる領域に対応して設けられている。発光装飾ユニット 700 は、板状部材 600 に取付けられるときには、2 つの当接部領域取付部 770 のネジ穴にメッキベース 71 の後面からネジを螺入し、そのネジを板状部材 600 のネジ穴に螺入することにより、ネジ止めされる。これにより、発光装飾ユニット 700 を板状部材 600 に取付けるための部分が当接部領域取付部 770 によって覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を被覆する等、当該部分の美観性を向上させるための部材を別途に設ける必要がないので、パチンコ遊技機 1 の部品点数を低減することができる。

10

【0104】

図 12 を参照して、遊技盤 6 においては、発光装飾ユニット 700 (具体的にはメッキベース 71) に対して、後面側から、変動表示装置 9、第 1 内部ランプ基板 631、第 2 内部ランプ基板 632、および、球通路部 800 が取付けられている。まず、第 1 内部ランプ基板 631 および第 2 内部ランプ基板 632 がそれぞれネジ止めにより発光装飾ユニット 700 (具体的にはメッキベース 71) の後面に取付けられる。その後、変動表示装置 9 および球通路部 800 のそれぞれがネジ止めにより発光装飾ユニット 700 の後面に取付けられる。

【0105】

変動表示装置 9 は、表示部 90 が表示開口部 75 に臨み、表示開口部 75 に一部 (表示部 90 を構成する部分) が挿入される態様で、メッキベース 71 の後面側に取付けられる。表示開口部 75 には、壁部 711 が全周囲にわたって設けられている。表示開口部 75 の壁部 711 は、メッキ処理されており、内部の状態を隠すことができるので、変動表示装置 9 の取付け部分 (挿入部分) の周囲を被覆する被覆部としての機能を有している。これにより、変動表示装置 9 が取付けられる部分がメッキベース 71 において覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を覆う部材を別途に設ける必要がないので、パチンコ遊技機 1 の部品点数を低減することができる。なお、変動表示装置 9 は、表示部 90 が表示開口部 75 に臨む態様でメッキベース 71 の後面側に取付けられればよく、前述のように表示開口部 75 に一部が挿入される態様で取付けられてもよく、また、表示開口部 75 にどの部分も挿入されない態様で、メッキベース 71 の後面側に取付けられてもよい。

20

30

【0106】

図 13 は、遊技枠 11 を開いた状態を示す説明図である。図 13 に示すように、遊技枠 11 側の裏面には、IC 等を搭載するための 4 つの基板 (枠側 IC 基板) 602 ~ 605 が取付けられている。遊技枠 11 の上部に取付けられた枠側 IC 基板 602 は、シリアルデータをパラレルデータに変換するシリアル - パラレル変換 IC 611、612 が搭載されている。各シリアル - パラレル変換 IC 611、612 から天枠ランプの各 LED 281a ~ 281l のそれぞれに、制御信号が供給される。また、遊技枠 11 の右側 (裏面から見て左側) に取付けられた枠側 IC 基板 603 は、シリアル - パラレル変換 IC 613 が搭載されている。シリアル - パラレル変換 IC 613 から右枠ランプの各 LED 283a ~ 283f のそれぞれに、制御信号が供給される。また、遊技枠 11 の左側 (裏面から見て右側) に取付けられた枠側 IC 基板 604 は、シリアル - パラレル変換 IC 614 が搭載されている。シリアル - パラレル変換 IC 614 から左枠ランプの各 LED 282a ~ 282f のそれぞれに、制御信号が供給される。

40

【0107】

また、遊技枠 11 の下部に取付けられた枠側 IC 基板 605 は、シリアル - パラレル変換 IC 615、および、パラレルデータをシリアルデータに変換する入力 IC 620 が搭載されている。シリアル - パラレル変換 IC 615 から、操作ボタン 81a ~ 81e に設けられた操作ボタンランプの LED 83、および、打球供給皿 (上皿) 3 に設けられた皿ランプの各 LED 82a ~ 82d のそれぞれには、制御信号が供給される。また、操作ボ

50

タン 8 1 a ~ 8 1 e からの検出信号が入力 IC 6 2 0 に平行に入力される。なお、図 1 3 には、枠側 IC 基板 6 0 5 を横から見た図も示されている。

【 0 1 0 8 】

なお、図 1 3 に示すように、この実施の形態では、各枠側 IC 基板 6 0 2 ~ 6 0 5 のうち遊技枠 1 1 の上部に取付けられた枠側 IC 基板 6 0 2 は、2 つのシリアル - パラレル変換 IC を搭載した集合基板として構成されている。そのように構成することによって、シリアル - パラレル変換 IC を搭載する基板を集約することができ、遊技機における部品点数を低減することができる。

【 0 1 0 9 】

また、図 1 3 に示すように、遊技枠 1 1 側には中継基板 6 0 7 が取付けられており、中継基板 6 0 7 からの配線は、枠側 IC 基板 6 0 4 に接続され、枠側 IC 基板 6 0 4 から枠側 IC 基板 6 0 2 に接続され、さらに枠側 IC 基板 6 0 2 から枠側 IC 基板 6 0 3 に接続される。また、中継基板 6 0 7 からの配線は、枠側基板 6 0 5 に接続される。また、各枠側 IC 基板 6 0 2 ~ 6 0 4 間の配線や、枠側 IC 基板 6 0 4 , 6 0 5 と中継基板 6 0 7 との間の配線は、図 1 3 に示すように、各基板にコネクタ 1 5 6 a ~ 1 5 6 h を用いて接続される。なお、図 1 3 では、基板に垂直方向に接続するタイプのコネクタを用いて配線接続を行なう場合を示しているが、たとえば、基板に対して水平方向に接続するタイプのコネクタを用いて配線接続を行なうようにしてもよい。

【 0 1 1 0 】

図 1 3 に示すように、中継基板 6 0 7 のコネクタ 1 5 6 a からの配線は、枠側 IC 基板 6 0 4 のコネクタ 1 5 6 b に接続される。枠側 IC 基板 6 0 4 の配線パターンは、コネクタ 1 5 6 b からさらに分岐され、一方がシリアル - パラレル変換 IC 6 1 4 に接続され、他の一方がコネクタ 1 5 6 c に接続されるようになっている。また、枠側 IC 基板 6 0 4 において、コネクタ 1 5 6 c は、枠側 IC 基板 6 0 2 側の端部に配置されている。枠側 IC 基板 6 0 4 のコネクタ 1 5 6 c からの配線は、枠側 IC 基板 6 0 2 のコネクタ 1 5 6 d に接続される。枠側 IC 基板 6 0 2 の配線パターンは、コネクタ 1 5 6 d からさらに3つに分岐され、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 2 およびコネクタ 1 5 6 e に接続されるようになっている。また、枠側 IC 基板 6 0 2 において、コネクタ 1 5 6 e は、枠側 IC 基板 6 0 3 側の端部に配置されている。枠側 IC 基板 6 0 2 のコネクタ 1 5 6 e からの配線は、枠側 IC 基板 6 0 3 のコネクタ 1 5 6 f に接続される。枠側 IC 基板 6 0 3 の配線パターンは、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 3 に接続されるようになっている。

【 0 1 1 1 】

また、中継基板 6 0 7 のコネクタ 1 5 6 g からの配線は、枠側 IC 基板 6 0 5 のコネクタ 1 5 6 h に接続される。枠側 IC 基板 6 0 5 の配線パターンは、コネクタ 1 5 6 h からさらに分岐され、一方がシリアル - パラレル変換 IC 6 1 5 に接続され、他の一方が入力 IC 6 2 0 に接続されるようになっている。

【 0 1 1 2 】

また、図 1 3 に示すように、遊技枠 1 1 の開放を検出するためのドア開放センサ 1 5 5 が取付けられている。

【 0 1 1 3 】

図 1 4 は、遊技盤 6 の裏面を示す説明図である。図 1 4 に示すように、遊技盤 6 の裏面側、より具体的には発光装飾ユニット 7 0 0 の裏面側には、IC 等を搭載するための基板（盤側 IC 基板）6 0 1 と、IC を搭載せずに LED を搭載するための第 1 装飾ランプ基板 6 0 2 および第 2 装飾ランプ基板 6 0 3 とが取付けられている。

【 0 1 1 4 】

盤側 IC 基板 6 0 1 には、シリアルデータをパラレルデータに変換する 4 つのシリアル - パラレル変換 IC 6 1 6 ~ 6 1 9 が搭載されているとともに、各可動部材 1 5 1 , 1 5 2 を駆動するためのモータ 1 5 1 a , 1 5 2 a、センター飾り用ランプの各 LED 1 2 5 a ~ 1 2 5 f、ステージランプの各 LED 1 2 6 a ~ 1 2 6 f、および、骸骨 1 5 2 およ

10

20

30

40

50

び特別可変入賞球装置 20 に設けられた各ランプの LED 127a, 127b が搭載されている。第 1 内部ランプ基板 631 には、内部ランプの各 LED 610a ~ 610e が搭載されている。第 2 内部ランプ基板 632 には、内部ランプの LED 610f が搭載されている。

【0115】

シリアル - パラレル変換 IC 616 からモータ 151a, 152a に、制御信号が供給される。また、シリアル - パラレル変換 IC 617 から LED 125a ~ 125f には、制御信号が供給される。また、シリアル - パラレル変換 IC 618 から LED 126a ~ 126f に、制御信号が供給される。また、シリアル - パラレル変換 IC 619 から LED 127a, 127b と、LED 610a ~ 610f とに制御信号が供給される。

10

【0116】

図 14 に示すように、この実施の形態では、盤側 IC 基板 601 は、4 つのシリアル - パラレル変換 IC を搭載した集合基板として構成されている。そのように構成することによって、シリアル - パラレル変換 IC を搭載する基板を集約することができ、遊技機における部品点数を低減することができる。

【0117】

なお、第 1 装飾ランプ基板 602 と第 2 装飾ランプ基板 603 とのいずれかにシリアル - パラレル変換 IC を搭載し、そのシリアル - パラレル変換 IC から LED 610a ~ 610f に制御信号を供給するように構成してもよい。

【0118】

また、盤側 IC 基板 601 は、パラレルデータをシリアルデータに変換する入力 IC 621 が搭載されており、各可動部材 151, 152 の位置を検出するための位置センサ 151b, 152b からの検出信号が入力 IC 621 にパラレルに入力される。

20

【0119】

また、図 14 に示すように、遊技盤 6 側には中継基板 606 が取付けられており、遊技枠 11 側には中継基板 607 が設けられている。演出制御基板 80 からの配線は、まず中継基板 606 に接続され、さらに中継基板 607 に接続される。そして、中継基板 606 からの配線は、盤側 IC 基板 601 に接続される。また、盤側 IC 基板 601 と中継基板 606 との間の配線や、中継基板 606, 607 間の配線、中継基板 606 と演出制御基板 80 との間の配線は、図 14 に示すように、各基板にコネクタ 157a ~ 157e を用いて接続される。なお、コネクタ 157a ~ 157e の接続方法は、図 13 に示すコネクタ 156a ~ 156h の接続方法と同様である。

30

【0120】

また、各枠側 IC 基板 602 ~ 605 に搭載されたシリアル - パラレル変換 IC 611 ~ 615 と、盤側 IC 基板 601 に搭載されたシリアル - パラレル変換 IC 616 ~ 619 とを中継する中継基板を設けるようにしてもよい。この場合、中継基板は、遊技枠 11 側と遊技盤 6 側とのいずれに配置されていてもよい。

【0121】

また、演出制御基板 80 と各枠側 IC 基板 602 ~ 605 に搭載されたシリアル - パラレル変換 IC 611 ~ 615 とを中継する中継基板を設けるようにしてもよい。この場合、中継基板は、遊技枠 11 側と遊技盤 6 側とのいずれに配置されていてもよい。

40

【0122】

ブラ枠 110 の上皿には遊技球を払い出す穴の上側に開口が形成され、開口に中継基板 607 が設けられる。中継基板 607 は表裏のコネクタを介して中継する基板であり、ブラ枠 110 表側にコネクタ 157b が配置され裏側にコネクタ 156a, 156g が配置されている。また、中継基板 607 は、遊技盤 6 が取付けられる開口の端部に配置される。また、図 13 に示すように、中継基板 607 は、遊技盤 6 が取付けられる開口の端部の形状に沿うような形状に形成されている。なお、中継基板 607 は、表側に配置されるコネクタ 157b と裏側に配置されるコネクタ 156a, 156g との位置が重ならないようにずれた状態とされている。

50

【 0 1 2 3 】

遊技盤 6 の裏側には中継基板 6 0 6 が設けられる。中継基板 6 0 6 は、図 1 4 に示すように、遊技盤 6 の端部に、ブラ杵 1 1 0 の中継基板 6 0 7 の近傍に位置するように設けられる。中継基板 6 0 6 はコネクタを介して中継する基板であり、コネクタ 1 5 7 b ~ 1 5 7 d が配置されている。また、コネクタ 1 5 7 b は、遊技盤 6 が搭載する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に接続されている。

【 0 1 2 4 】

図 1 5 は、発光装飾ユニット 7 0 0 のメッキベース 7 1 における反射部 7 2 とその前面側における構造物の縦断面図である。

【 0 1 2 5 】

板状部材 6 0 0 の前面側には、障害釘 6 3 0 が植設されており、さらにその前面側には、ガラス扉枠 2 のガラス板 2 0 1 が配置されている。一方、板状部材 6 0 0 の後面側には、発光装飾ユニット 7 0 0 のメッキベース 7 1 が取付けられている。メッキベース 7 1 において、反射部 7 2 の最深部（最後面部）には、内部ランプとしての L E D 6 1 0 a ~ 6 1 0 f を臨ませるための穴である発光体開口部 7 3 が開口形成されている。各 L E D 6 1 0 a ~ 6 1 0 f は、第 1 内部ランプ基板 6 3 1 および第 2 内部ランプ基板 6 3 2 に取付けられており、発光体開口部 7 3 に臨む態様で、メッキベース 7 1 の後面側から発光体開口部 7 3 内に挿入され、前面側に露出する態様で反射部 7 2 に取付けられている。また、各 L E D 6 1 0 a ~ 6 1 0 f には、反射部 7 2 の前面側からランプカバー 7 3 0 が取付けられている。

【 0 1 2 6 】

反射部 7 2 の傾斜反射面 7 2 0 の高さは、前述したように、メッキベース 7 1 の前面側に設けられた壁部 7 1 0 の高さと同程度である。したがって、図 1 5 に示すように、反射部 7 2 は、傾斜反射面 7 2 0 の前面側の端部が板状部材 6 0 0 の後面に当接する態様で設けられている。また、板状部材 6 0 0 の前面からガラス板 2 0 1 までの距離 t よりも、板状部材 6 0 0 の後面からメッキベース 7 1 の後面までの距離 T の方が長距離となるように、発光装飾ユニット 7 0 0 が構成されている。これにより、板状部材 6 0 0 の前面からガラス板 2 0 1 までの距離 t よりも、板状部材 6 0 0 の後面からメッキベース 7 1 の後面までの距離 T の方が長距離であるので、板状部材 6 0 0 の前面側よりも後面側の方で、立体感および奥行き感を生じさせることができる。

【 0 1 2 7 】

図 1 6 は、主基板（遊技制御基板）3 1 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 1 6 には、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。

【 0 1 2 8 】

主基板 3 1 には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する R O M 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての R A M 5 5、プログラムにしたがって制御動作を行なう C P U 5 6、I / O ポート部 5 7、および、パラレルデータをシリアルデータに変換して出力するシリアル出力回路を含む。この実施の形態では、R O M 5 4 および R A M 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも C P U 5 6 のほか R A M 5 5 が内蔵されていればよく、R O M 5 4 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I / O ポート部 5 7 は、外付けであってもよい。

【 0 1 2 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 には、さらに、ハードウェア乱数を発生する乱数回路が内蔵されている。

【 0 1 3 0 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において C P U 5 6 が R O M 5 4 に格納

10

20

30

40

50

されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0131】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

10

【0132】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を変動表示する特別図柄表示器8、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10、特別図柄保留記憶表示器18および普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行なう。

【0133】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560が搭載するシリアル出力回路78は、シフトレジスタ等によって構成され、CPU56が出力する演出制御コマンドをシリアルデータに変換して、中継基板77を介して演出制御基板80に送信する。また、シリアル出力回路78は、CPU56が出力する制御信号をシリアルデータに変換して、中継基板77を介して特別図柄表示器8、特別図柄保留記憶表示器18、普通図柄表示器10、および、普通図柄保留記憶表示器41に出力する。なお、特別図柄表示器8、特別図柄保留記憶表示器18、普通図柄表示器10および普通図柄保留記憶表示器41には、シリアルデータをパラレルデータに変換するシリアル-パラレル変換ICがそれぞれ設けられ、中継基板77からの制御信号をパラレルデータに変換して、特別図柄表示器8、特別図柄保留記憶表示器18、普通図柄表示器10、および、普通図柄保留記憶表示器41に供給される。

20

【0134】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板31に搭載されている。

30

【0135】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（演出制御手段）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560からの演出制御コマンドをシリアルデータ方式として受信し、飾り図柄を変動表示する変動表示装置9の表示制御を行なう。なお、演出制御コマンドは、前述したようなシリアルデータ方式のコマンドの代わりに、パラレルデータ方式のコマンドを用いてもよい。

40

【0136】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100が、遊技盤6に設けられている内部ランプの610a～610f、センター飾り用ランプのLED125a～125fおよびステージランプのLED126a～126fの表示制御を行なうとともに、枠側に設けられている天枠ランプのLED281a～281l、左枠ランプのLED282a～282f、右枠ランプのLED283a～283f、および、操作部ランプのLED82a～82d、83の表示制御を行ない、スピーカ27からの音出力の制御を行なう。

【0137】

また、演出制御基板80の演出制御用マイクロコンピュータ100には、演出制御用マ

50

マイクロコンピュータ100が出力する各ランプを構成する610a~610f, LED125a~125f, 126a~126f, 127a, 127b, 610a~610f, 281a~281l, 282a~282f, 283a~283f, 82a~82d, 83等を駆動制御するための制御信号をパラレルデータからシリアルデータに変換するシリアル出力回路353が搭載されている。したがって、演出制御用マイクロコンピュータ100は、シリアル出力回路353を介して制御信号をシリアルデータ方式として出力することによって、各ランプ610a~610f, 125a~125f, 126a~126f, 281a~281l, 282a~282f, 283a~283f, 82a~82d, 83等の駆動制御を行なう。また、演出制御基板80の演出制御用マイクロコンピュータ100には、入力したシリアルデータをパラレルデータに変換して出力するシリアル入力回路354が搭載されている。

10

【0138】

また、遊技盤側には、シリアルデータをパラレルデータに変換するためのシリアル-パラレル変換ICが搭載された盤側IC基板601が設けられている。盤側IC基板601は、中継基板606を介して演出制御基板80と接続される。また、遊技枠11側には、シリアルデータをパラレルデータに変換するためのシリアル-パラレル変換ICが搭載された各枠側IC基板602, 603, 604, 605が設けられている。各枠側IC基板602, 603, 604, 605は、中継基板606, 607を介して演出制御基板80と接続される。

【0139】

20

なお、図16に示すように、演出制御基板80、中継基板606および中継基板607は、バス型に1系統の配線ルートで接続される。

【0140】

図17は、中継基板77および演出制御基板80の回路構成例を示すブロック図である。なお、図17に示す例では、演出制御に関して演出制御基板80のみを設ける場合を示すが、ランプドライバ基板および音声出力基板を設けてもよい。この場合、ランプドライバ基板および音声出力基板には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。

【0141】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、RAM(図示せず)、シリアル出力回路353、シリアル入力回路354、クロック信号出力部356および入力取込信号出力部357を含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM(図示せず)に格納されたプログラムにしたがって動作し、シリアル入力回路102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。この場合、シリアル入力回路102は、シリアルデータ方式として受信した演出制御コマンドをパラレルデータに変換し出力する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドに基づいて、VDP(ビデオディスプレイプロセッサ)109に変動表示装置9の表示制御を行なわせる。

30

【0142】

40

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して変動表示装置9の表示制御を行なうVDP109が演出制御基板80に搭載されている。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データをフレームメモリを介して変動表示装置9に出力する。

【0143】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドにしたがってCGROM(図示せず)から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、変動表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画データ、具体的には、人物、

50

文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像のデータを予め格納しておくためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【0144】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板77への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路74aが搭載されている。単方向性回路74aとしては、たとえばダイオードやトランジスタが使用される。図17には、ダイオードが例示されている。

10

【0145】

さらに、演出制御用CPU101は、シリアル出力回路353を介してランプを駆動する信号を出力する。シリアル出力回路は、入力したランプのLEDを駆動する信号（パラレルデータ）をシリアルデータに変換して中継基板606に出力する。また、演出制御用CPU101は、音声合成用IC173に対して音番号データを出力する。

【0146】

また、クロック信号出力部356は、クロック信号を中継基板606に出力する。クロック信号出力部356からのクロック信号は、中継基板606、607を介して各枠側IC基板602～605に搭載されたシリアル-パラレル変換IC611～615や入力IC620に供給される。また、クロック信号出力部356からのクロック信号は、中継基板606を介して盤側IC基板601に搭載されたシリアル-パラレル変換IC616～619や入力IC621に供給される。したがって、この実施の形態では、各シリアル-パラレル変換IC611～619および各入力IC620、621に共通のクロック信号が供給されることになる。

20

【0147】

また、入力取込信号出力部357は、演出制御用CPU101の指示に従って、中継基板606、607を介して、盤側IC基板601または枠側IC基板602～605に入力取込信号（ラッチ信号）を出力する。枠側IC基板605に搭載された入力IC620は、演出制御用マイクロコンピュータ100からの入力取込信号を入力すると、操作ボタン81a～81eの検出信号をラッチし、シリアルデータ方式として中継基板606、607を介して演出制御用マイクロコンピュータ100に出力する。また、盤側IC基板601に搭載された入力IC621は、演出制御用マイクロコンピュータ100からの入力取込信号を入力すると、各位置センサ151b、152bの検出信号をラッチし、その検出信号をシリアルデータ方式として中継基板606を介して演出制御用マイクロコンピュータ100に出力する。

30

【0148】

音声合成用IC173は、音番号データを入力すると、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路175に出力する。増幅回路175は、音声合成用IC173の出力レベルを、ボリューム176で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM174には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（たとえば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

40

【0149】

図18は、演出制御基板80、中継基板606、607、盤側IC基板601、枠側IC基板602、603、604、605の構成例を示すブロック図である。演出制御基板80の演出制御用マイクロコンピュータ100は、制御信号としてのシリアルデータとともに、クロック信号を中継基板607に出力する。また、入力IC620、621に入力信号をラッチさせるための入力取込信号を中継基板606に出力する。

【0150】

50

中継基板 606 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 から入力したシリアルデータおよびクロック信号を、盤側 IC 基板 601 に搭載された各シリアル - パラレル変換 IC 616 ~ 619 に供給する。そして、各シリアル - パラレル変換 IC 616 ~ 619 は、入力したシリアルデータをパラレルデータに変換して、遊技盤 6 に設けられた各ランプの LED 610a ~ 610f, 125a ~ 125f, 126a ~ 126f, 127a, 127b、および、各可動部材のモータ 151a, 151b に供給する。

【0151】

また、中継基板 607 は、バス型に 1 系統の配線ルートで中継基板 606 と接続されており、各シリアル - パラレル変換 IC 616 ~ 619 に接続されるシリアルデータ線 300 およびクロック信号線 301 は、盤側 IC 基板 601 上でバス形式に接続されている。なお、バス型に接続とは、1 つの配線ルートに複数のシリアル - パラレル変換 IC または中継基板が接続されていることである。

10

【0152】

また、盤側 IC 基板 601 に搭載された各シリアル - パラレル変換 IC 616 ~ 619 にはそれぞれ固有の ID がある。この実施の形態では、図 18 に示すように、IC 616 の ID は 06 であり、IC 617 の ID は 07 であり、IC 618 の ID は 08 であり、IC 619 の ID は 09 である。

【0153】

また、盤側 IC 基板 601 には、遊技盤 6 上に設けられた各可動部材の位置センサの検出信号を入力する入力 IC 621 が搭載されている。この実施の形態では、盤側 IC 基板 601 に搭載された入力 IC 621 と演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは、中継基板 606 を介して入力信号線 302、クロック信号線 301 および入力取込信号線 303 が接続されており、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、所定のタイミングで、入力取込信号を中継基板 606 を介して入力 IC 621 に出力する。すると、入力 IC 621 は、入力取込信号（ラッチ信号）に基づいて各位置センサの検出信号をラッチし、中継基板 606 を介して演出制御用マイクロコンピュータ 100 に出力する。この場合、入力 IC 621 は、各位置センサからパラレルに入力した検出信号をシリアルデータに変換して出力する。この実施の形態では、図 18 に示すように、入力 IC 621 の固有の ID は 11 である。

20

【0154】

中継基板 607 に入力されたシリアルデータおよびクロック信号は、図 18 に示すように、各枠側 IC 基板 602 ~ 605 に搭載された各シリアル - パラレル変換 IC 611 ~ 615 に供給される。そして、各シリアル - パラレル変換 IC 611 ~ 615 は、入力したシリアルデータをパラレルデータに変換して、遊技枠 11 に設けられた各ランプの LED 281a ~ 281l, 282a ~ 282f, 283a ~ 283f, 82a ~ 82d, 83 に供給する。

30

【0155】

また、各シリアル - パラレル変換 IC 611 ~ 614 に接続されるシリアルデータ線およびクロック信号線は、各枠側 IC 基板 602 ~ 604 上でバス形式に接続されている。この実施の形態では、図 18 に示すように、まず、枠側 IC 基板 604 のシリアル - パラレル変換 IC 614 に入力され、シリアル - パラレル変換 IC 614 から枠側 IC 基板 602 のシリアル - パラレル変換 IC 611 およびシリアル - パラレル変換 IC 612 の順に入力され、さらにシリアル - パラレル変換 IC 612 から枠側 IC 基板 603 のシリアル - パラレル変換 IC 613 に入力される。また、シリアル - パラレル変換 IC 615 に接続されるシリアルデータ線およびクロック信号線は、中継基板 607 から直接接続される。

40

【0156】

また、各枠側 IC 基板 602 ~ 605 に搭載された各シリアル - パラレル変換 IC 611 ~ 615 にはそれぞれ固有の ID がある。この実施の形態では、図 18 に示すように、IC 611 の ID は 01 であり、IC 612 の ID は 02 であり、IC 613 の ID は 0

50

3 であり、IC 614 の ID は 04 であり、IC 615 の ID は 05 である。

【0157】

また、枠側 IC 基板 605 には、遊技枠 11 に設けられた操作ボタン 81a ~ 81e の検出信号を入力する入力 IC 620 が搭載されている。枠側 IC 基板 605 に搭載された入力 IC 620 と演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは、中継基板 606, 607 を介して入力信号線、クロック信号線および入力取込信号線が接続されている。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、所定のタイミングで、入力取込信号を中継基板 606, 607 を介して入力 IC 620 に出力する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、入力 IC 621 に入力取込信号を出力するタイミングとは異なるタイミングで、入力取込信号を入力 IC 620 に出力する。すると、入力 IC 620 は、入力取込信号（ラッチ信号）に基づいて操作ボタン 81a ~ 81e からの検出信号をラッチし、中継基板 606, 607 を介して演出制御用マイクロコンピュータ 100 に出力する。この場合、入力 IC 620 は、操作ボタン 81a ~ 81e から平行に入力した検出信号をシリアルデータに変換して出力する。この実施の形態では、図 18 に示すように、入力 IC 620 の固有の ID は 10 である。

【0158】

盤側 IC 基板 601 に搭載されたシリアル - 平行変換 IC 616 ~ 619 と各枠側 IC 基板 602 ~ 605 に搭載されたシリアル - 平行変換 IC 611 ~ 615 とは、1 系統の配線を介して接続されている。1 系統の配線を介して接続とは、具体的には、各中継基板 606, 607 がバス型に接続されているとともに、各シリアル - 平行変換 IC 611 ~ 619 がバス型またはデジチェーン型に接続されていることである。なお、この実施の形態では、図 18 に示すように、各シリアル - 平行変換 IC 611 ~ 619 はバス型に接続されている。このように、この実施の形態では、盤側 IC 基板 601 に搭載された各シリアル - 平行変換 IC 616 ~ 619 と、各枠側 IC 基板 602 ~ 605 に搭載された各シリアル - 平行 IC 611 ~ 615 とが、中継基板 606, 607 を介してコネクタ 156a ~ 156h, 157a ~ 157e を用いて 1 系統の配線を介して接続されている。そのため、コネクタの着脱を行なうだけで遊技枠 11 と遊技盤 6 との配線作業を行なうことができ、遊技枠 11 遊技盤 6 との着脱作業をさらに容易に行なえるようにすることができる。

【0159】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、盤側 IC 基板 601 に搭載されたシリアル - 平行変換 IC 616 ~ 619、枠側 IC 基板 602 ~ 605 に搭載されたシリアル - 平行変換 IC 611 ~ 615、および、入力 IC 620, 621 に、共通のクロック信号を入力する。これにより、シリアル - 平行変換 IC 611 ~ 619 へのクロック信号の配線と、入力 IC 620, 621 へのクロック信号の配線とを共通化することができ、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と盤側 IC 601 基板との間の通信、および、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と枠側 IC 基板 602 ~ 605 との間の通信を、それぞれ 1 チャンネルを用いて実現することができ、配線数を低減することができる。また、盤側 IC 基板 601 に搭載されたシリアル - 平行変換 IC 616 ~ 619、枠側 IC 基板 602 ~ 605 に搭載されたシリアル - 平行変換 IC 611 ~ 615、および、入力 IC 620, 621 を容易に同期させることができ、クロック信号用の配線数も低減することができる。

【0160】

各シリアル - 平行変換 IC 611 ~ 619 には、アドレスが予め付与されている。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、シリアルデータに変換した制御信号を出力する際に、シリアルデータに、送り先の IC を特定するアドレスを付加して出力する。各シリアル - 平行変換 IC 611 ~ 619 は、シリアルデータを入力すると、入力したシリアルデータに付加されているアドレスが自分のアドレスに合致するか否かを確認し、アドレスが合致していれば平行データに変換して各ランプの LED に供給する（すなわち、出力する）。一方、アドレスが合致していなければ各ランプの LED への供給は行な

わない。

【 0 1 6 1 】

なお、図 1 8 に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、盤側 I C 基板 6 0 1 および枠側 I C 基板 6 0 2 ~ 6 0 5 のそれぞれと双方向通信を行なう（具体的には、シリアルデータを各シリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 9 に送信し、入力信号を入力 I C 6 2 0 , 6 2 1 から入力する）ものである。データ入力端子とデータ出力端子とを備えており、1 チャンネルでデータ入力とデータ出力とを行なうことができる。この実施の形態では、図 1 8 に示すように、1 つのチャンネルのデータ入力端子とデータ出力端子とを、それぞれ異なる出力対象機器（シリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 9 ）と入力対象機器（入力 I C 6 2 0 , 6 2 1 ）に接続している。そのように構成することによって、本来、出力対象機器と入力対象機器とが別の機器である場合にはそれぞれ別のチャンネルを用いて通信を行なうべきところを、1 つのチャンネルのみを用いて双方向通信を可能としており、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と盤側 I C 基板 6 0 1 および枠側 I C 基板 6 0 2 ~ 6 0 5 との間のチャンネル数を低減している。

10

【 0 1 6 2 】

この実施の形態において、チャンネルとは、データ線（出力データ線）、クロック信号線、入力信号線（入力データ線）、および入力取込信号線（入力データの読出要求の信号線）用の端子をセットにしたものである。なお、1 つのチャンネルにアース線や電源専用の端子を含んでもよい。また、この実施の形態では、1 チャンネルを用いてデータ入力とデータ出力の両方を行なう場合を示すが、データ線（出力データ線）およびクロック信号線用の端子のみをセットにした出力専用のチャンネルを用いてもよい。また、入力信号線（入力データ線）および入力取込信号線（入力データの読出要求の信号線）用の端子のみをセットにした入力専用のチャンネルを用いてもよい。

20

【 0 1 6 3 】

図 1 9 および図 2 0 は、各シリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 9 に付与されるアドレスの例を示す説明図である。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、予め R O M に設けられた所定のアドレス記憶領域に、図 1 9 および図 2 0 に示す各シリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 9 のアドレスを記憶している。

【 0 1 6 4 】

この実施の形態では、図 1 9 および図 2 0 に示すように、各枠側 I C 基板 6 0 2 ~ 6 0 5 に搭載されたシリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 5 について、次のようにアドレスが付与されている。I C 6 1 1 にはアドレス 0 1 が付与されている。I C 6 1 2 にはアドレス 0 2 が付与されている。I C 6 1 3 にはアドレス 0 3 が付与されている。I C 6 1 4 にはアドレス 0 4 が付与されている。I C 6 1 5 にはアドレス 0 5 が付与されている。また、盤側 I C 基板 6 0 1 に搭載されたシリアル - パラレル変換 I C 6 1 6 ~ 6 1 9 については、次のようにアドレスが付与されている。I C 6 1 6 にはアドレス 0 6 が付与されている。I C 6 1 7 にはアドレス 0 7 が付与されている。I C 6 1 8 にはアドレス 0 8 が付与されている。I C 6 1 9 にはアドレス 0 9 が付与されている。

30

【 0 1 6 5 】

なお、各シリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 9 に、アドレスとして I C の固有の I D と同じものを付与してもよく、I C の固有の I D とは異なる数字、文字、記号を含むアドレスを付与してもよい。

40

【 0 1 6 6 】

また、図 1 9 および図 2 0 に示すように、アドレスが 0 1 であるシリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、遊技枠 1 1 の天枠ランプの L E D（天枠ランプ 2 8 1 a ~ 2 8 1 l のうちの L E D 6 個（2 8 1 a ~ 2 8 1 f））に供給する。また、アドレスが 0 2 であるシリアル - パラレル変換 I C 6 1 2 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、遊技枠 1 1 の天枠ランプの L E D（天枠ランプ 2 8 1 a ~ 2 8 1 l の他の L E D 6 個（2 8 1 g ~ 2 8 1 l））に供給する。また、アドレスが 0 3 であるシリアル - パラレル変換 I C 6 1 3 は、シリアルデータをパラレルデータに変

50

換し、遊技枠 11 の右枠ランプの LED (LED 6 個 (283a ~ 283f)) に供給する。また、アドレスが 04 であるシリアル - パラレル変換 IC 614 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、遊技枠 11 の左枠ランプの LED (LED 6 個 (282a ~ 282f)) に供給する。

【 0167 】

また、アドレスが 05 であるシリアル - パラレル変換 IC 615 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、遊技枠 11 の打球供給皿 3 に設けられた皿ランプ (LED 4 個 (82a ~ 82d)) に供給するとともに、操作ボタン 81a ~ 81e に設けられた操作ボタンランプ 83 (LED 1 個) に供給する。

【 0168 】

また、アドレスが 06 であるシリアル - パラレル変換 IC 616 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、遊技盤 6 に設けられた各可動部材 (トロッコおよび骸骨の形状を模した役物) を駆動するためのモータ (モータ 2 個 (151a , 152a) のそれぞれ正方向と逆方向) に供給する。また、アドレスが 07 であるシリアル - パラレル変換 IC 617 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、遊技盤 6 中央に設けられた装飾用構造物 (センター飾り) の各ランプ (LED 6 個 (125a ~ 125f)) に供給する。

【 0169 】

また、アドレスが 08 であるシリアル - パラレル変換 IC 618 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、変動表示装置 9 の周囲に設けられた各ステージランプ (LED 6 個 (126a ~ 126f)) に供給する。また、アドレスが 09 であるシリアル - パラレル変換 IC 619 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、可動部材 (骸骨 152) 周辺に設けられたランプの LED (LED 2 個 (127a , 127b)) に供給する。さらに、シリアル - パラレル変換 IC 619 は、シリアルデータをパラレルデータに変換し、内部ランプの LED 610a ~ 610f に供給する。

【 0170 】

また、この実施の形態では、各入力 IC 620 , 621 にも、予めアドレスが付与されている。図 21 は、各入力 IC 620 , 621 に付与されるアドレスの例を示す説明図である。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、予め ROM に設けられた所定のアドレス記憶領域に、各入力 IC 620 , 621 のアドレスを記憶している。この実施の形態では、図 21 に示すように、枠側 IC 基板 605 に搭載された入力 IC 620 にはアドレス 10 が付与され、盤側 IC 基板 601 に搭載された入力 IC 621 にはアドレス 11 が付与されている。

【 0171 】

なお、各入力 IC 620 , 621 に、アドレスとして IC の固有の ID と同じものを付与してもよく、IC の固有の ID とは異なる数字や文字、記号を含むアドレスを付与してもよい。

【 0172 】

また、図 21 に示すように、アドレスが 10 である入力 IC 620 は、遊技枠 11 に設けられた操作ボタン 81a ~ 81e の検出信号 (操作ボタン 81a ~ 81e 自体がオンされたか否か、操作ボタン 81a ~ 81e の上下左右のいずれの部位がオンされたかを示す信号) をパラレルで入力し、シリアルデータに変換して出力する。また、アドレスが 11 である入力 IC 621 は、遊技盤 6 の各可動部材に設けられた位置センサ 151b , 152b (2 個) の検出信号をパラレルで入力し、シリアルデータに変換して出力する。

【 0173 】

図 22 は、各シリアル - パラレル変換 IC 611 ~ 619 , 622 の構成を示すブロック図である。図 22 に示すように、シリアル - パラレル変換 IC 611 ~ 619 は、データラッチ部 651、シフトレジスタ 652、ヘッダ / アドレス検出部 653、データバッファ 655 およびシンクドライバ 656 を含む。

【 0174 】

データラッチ部 651 は、たとえばラッチ回路によって構成され、シリアルデータが入

10

20

30

40

50

力されると、クロック信号のパルスの立ち上がりのタイミングで入力データを1ビット毎にラッチし、シフトレジスタ652に出力する。シフトレジスタ652は、データラッチ部651から1ビットずつ入力されたデータを順に格納する。また、シフトレジスタ652は、クロック信号のパルスの立ち上がりタイミングで、格納データを1ビットずつシフトする。そのように繰り返し格納データを1ビットずつシフトしていくことによって、最終的にシフトレジスタ652にシリアルデータとして(すなわち、シリアル方式で)入力したデータが格納されることになる。

【0175】

図23は、演出制御用マイクロコンピュータ100から出力されるシリアルデータのフォーマットの例を示す説明図である。図23(A)は、遊技盤6や遊技枠11に設けられた各ランプのLEDを個別に点灯または消灯させるためのランプ点灯データとして出力されるシリアルデータのデータフォーマットである。また、図23(B)は、遊技盤6や遊技枠11に設けられた各ランプのLEDをリセットして全て消灯させるためのリセットコマンドとして出力されるシリアルデータのフォーマットである。

10

【0176】

図23(A)に示すように、ランプ点灯データは、28ビットで構成され、9ビットのヘッダデータ、マークビット(M)、8ビットのアドレス、8ビットのデータおよびエンドビット(E)を含む。

【0177】

ヘッダデータは、データの先頭を表わすものであり、本例では1FF(h)である。マークビット(M)は、データの区切りを表すビット(本例では論理値0)であり、ヘッダデータとアドレスとの間、およびアドレスとデータとの間にそれぞれ挿入される。アドレスは、データ出力先のシリアル-パラレル変換ICのアドレスである。なお、アドレスとして、各シリアル-パラレル変換IC611~619、622の固有の通し番号であるIDを用いてもよい。

20

【0178】

データ(8ビット)は、各ランプのLEDの点灯状態を制御するためのものであり、たとえば、点灯対象のランプのLEDに対応するビットとして論理値1を含み、非点灯対象のランプのLEDに対応するビットとして論理値0を含む。エンドビット(E)は、データの終了を示すものであり、本例では論理値0である。

30

【0179】

図23(B)に示すように、リセットコマンドは、19ビットで構成され、9ビットのヘッダデータ、マークビット(M)、8ビットのリセットデータおよびエンドビット(E)を含む。

【0180】

ヘッダデータは、データの先頭を表わすものであり、本例では1FF(h)である。マークビット(M)は、データの区切りを表すビット(本例では論理値0)であり、ヘッダデータとリセットデータとの間に挿入される。リセットデータは、各ランプのLEDの点灯状態をリセットして全て消灯させるためのものであり、たとえば、全て論理値1を含むデータである。エンドビット(E)は、データの終了を示すものであり、本例では論理値0である。

40

【0181】

この実施の形態では、図23(A)に示すランプ点灯データまたは図23(B)に示すリセットコマンドが入力され、クロック信号のパルスの立ち上がりタイミングで、ビット単位で繰り返しシフトされてシフトレジスタ652に格納されることになる。

【0182】

ヘッダ/アドレス検出部653は、シフトレジスタ652の格納データからヘッダおよびアドレスを検出する。まず、ヘッダ/アドレス検出部653は、シフトレジスタ652からのデータを常時検出し、検出したデータの内容がヘッダデータに相当する1FF(h)と一致するか否かを確認する。ヘッダデータ(1FF(h))と一致すれば、そのヘッ

50

データと一致した箇所をデータの先頭と判断し、シフトレジスタ652に1セットのランプ点灯データまたはリセットコマンドが格納されたと判断する。次いで、ヘッダ/アドレス検出部653は、シフトレジスタ652からアドレスに相当する先頭から11ビット目～18ビット目のデータを検出し、そのシリアル-パラレル変換ICに予め付与されたアドレスと一致するか否かを確認する。盤側IC基板601および各枠側IC基板602～605には、たとえば、それぞれ搭載するシリアル-パラレル変換ICのアドレスを格納したアドレス格納レジスタ654が設けられており、ヘッダ/アドレス検出部653は、シフトレジスタ652から検出したアドレスが、予めアドレス格納レジスタ654に格納するアドレスと一致するか否かを確認すればよい。アドレスが一致すれば、ヘッダ/アドレス検出部653は、そのシリアル-パラレル変換ICを宛先とするデータを入力したと判定し、入力取込信号(ラッチ信号)をデータバッファ655に出力する。アドレスが一致しなければ、ヘッダ/アドレス検出部653は、入力取込信号をデータバッファ655に出力しない。すなわち、この場合、そのシリアル-パラレル変換ICを宛先とするデータではないので、シフトレジスタ652に格納したデータをデータバッファ655に出力することなく、そのまま破棄することになる。

10

【0183】

なお、図22では、盤側IC基板601および各枠側IC基板602～605に予めアドレス格納レジスタ654が設けられている場合を示しているが、アドレス格納レジスタ654に代えて、シリアル-パラレル変換ICに設けられているアドレス端子(8端子(8ビットのアドレスの各ビットにそれぞれ対応する))を介して、外部のハードウェア回路(たとえば、演出制御基板80が搭載する回路)からアドレスを入力するようにしてもよい。そして、外部のハードウェア回路側から、各アドレス端子の入力をHighレベル(以下、Hレベルと呼ぶ)またはLowレベル(以下、Lレベルと呼ぶ)に制御することによって、シリアル-パラレル変換ICにアドレスを入力してもよい。この場合、たとえば、外部のハードウェア回路は、アドレスのいずれかのビットに対応する端子に電圧をかけることによってその端子に対する入力をHレベルとし、またはグランドにスイッチングすることによってその端子に対する入力をLレベルとするように制御する。

20

【0184】

データバッファ655は、たとえば、ラッチレジスタによって構成され、ヘッダ/アドレス検出部653から入力取込信号を入力すると、シフトレジスタ652からデータ部分に相当する先頭から20ビット目～27ビット目のデータを取り込んでラッチする。そして、データバッファ655は、取り込んだデータをパラレルデータ(Q0～Q7)として各ランプのLEDに供給(すなわち、出力)することになる。

30

【0185】

なお、シフトレジスタ652が格納したデータがリセットコマンドであった場合には、先頭から11ビット目～18ビット目が全て論理値1のデータを格納することになる。この場合、データバッファ655は全ての論理値が1であるデータを取り込んだ場合にはリセットコマンドを入力したと判断し、全てのランプのLEDがリセットされ消灯されることになる。

【0186】

シンクドライバ656は、所定の論理反転設定信号に基づいて、データバッファ655が出力するパラレルデータの論理値を反転して出力したり、そのまま出力したりする。たとえば、所定の論理反転設定信号がHighである場合には、データバッファ655が出力するパラレルデータのビット値が1である(すなわち、ランプ点灯データの対応するビット値が1)ときにオンとなり、各ランプのLEDにオン信号を出力する。この実施の形態では、予め論理反転設定信号の設定値が盤側IC基板601や各枠側IC基板602～605に設けられたレジスタ等に設定されており、予め設定された設定値にしたがって各ランプのLEDにオン信号が出力され、各ランプのLEDが点灯するものとする。

40

【0187】

図24は、シリアル-パラレル変換ICへのシリアルデータおよびクロック信号の入力

50

タイミングと、パラレルデータの出力タイミングとの例を示すタイミング図である。なお、図 2 4 では、シリアルデータ方式としてランプ点灯データを入力する場合を説明する。図 2 4 に示すように、シリアルデータは、ヘッダデータ、マークビット、アドレス、マークビット、データ、エンドビットの順に、シリアル - パラレル変換 IC のシフトレジスタ 6 5 2 に 1 ビット単位で入力される。そして、この一連のデータを 1 セットとする。1 セットのシリアルデータ（本例ではランプ点灯データ）が全て入力され終わるまで、ヘッダ / アドレス検出部 6 5 3 ではヘッダデータが検出されないため、データバッファ 6 5 5 の出力は変化しない。そのため、シリアル - パラレル変換 IC からは、前回受信したシリアルデータに基づく点灯パターンがそのままパラレルデータ方式として出力されている。

【 0 1 8 8 】

1 セットのシリアルデータが全て入力され終わると、シフトレジスタ 6 5 2 の格納データからデータ部分がデータバッファ 6 5 5 にラッチされ、新たに受信したシリアルデータに基づく点灯パターンがパラレルデータ方式として出力される。なお、この実施の形態では、図 2 4 に示すように、シリアル - パラレル変換 IC が出力するパラレルデータのうち、Q 0 , Q 4 は、シリアルデータ入力完了後の次のクロック信号のパルスの立ち上がりのタイミングで、直ちに新たな点灯パターンのデータに切り替わる。また、Q 1 , Q 5 は、Q 0 , Q 4 より 1 クロック分遅れて新たな点灯パターンのデータに切り替わる。また、Q 2 , Q 6 は、Q 0 , Q 4 より 2 クロック分遅れて新たな点灯パターンのデータに切り替わる。さらに、Q 3 , Q 7 は、Q 0 , Q 4 より 3 クロック分遅れて新たな点灯パターンのデータに切り替わる。

【 0 1 8 9 】

図 2 5 は、各入力 IC 6 2 0 , 6 2 1 の構成を示すブロック図である。図 2 5 に示すように、この実施の形態では、各入力 IC 6 2 0 , 6 2 1 は、複数（本例では 8 個）の D フリップフロップ 6 6 1 ~ 6 6 8 によって構成される。この実施の形態では、操作ボタン 8 1 a ~ 8 1 e または各位置センサ 1 5 1 b , 1 5 2 b からの検出信号が各入力 IC 6 2 0 , 6 2 1 にパラレルに入力され、検出信号ごとにいずれかの D フリップフロップ 6 6 1 ~ 6 6 8 に入力される。また、各 D フリップフロップ 6 6 1 ~ 6 6 8 にはクロック信号が入力され、各 D フリップフロップ 6 6 1 ~ 6 6 8 は、クロックの立ち上がりで順次シフト動作を行なう。そして、パラレルに入力した検出信号をシリアルデータに変換して出力することになる。

【 0 1 9 0 】

各 D フリップフロップ 6 6 1 ~ 6 6 8 には、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から所定のタイミングで入力取込信号（ラッチ信号）が入力される。入力取込信号が入力されると、操作ボタン 8 1 a ~ 8 1 e または各位置センサ 1 5 1 b , 1 5 2 b から検出信号が、各 D フリップフロップ 6 6 1 ~ 6 6 8 にラッチされる。そして、ラッチされた検出信号は、クロックの立ち上がりで順次シフトされ、シリアルデータ方式として出力される。

【 0 1 9 1 】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作について説明する。図 2 6 は、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 （具体的には、CPU 5 6）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S（以下、単に S という）1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 5 6 は、まず、必要な初期設定を行なう。

【 0 1 9 2 】

初期設定処理において、CPU 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（S 2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（S 3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ / タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化

10

20

30

40

50

等)を行なった後(S4)、RAMをアクセス可能状態に設定する(S5)。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ(イレジスタ)の値(1バイト)と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ(1バイト:最下位ビット0)とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0193】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ(たとえば、電源基板に搭載されている。)の出力信号の状態を確認する(S6)。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する(S10~S15。S44, S45を含む。)。

【0194】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理(たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理)が行なわれたか否か確認する(S7)。そのような保護処理が行なわれていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、たとえば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0195】

電力供給停止時処理が行なわれたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行なう(S8)。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行なう。よって、S8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果(比較結果)は正常(一致)になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0196】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御用マイクロコンピュータ100等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理(S41~S43の処理)を行なう。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(S41)、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域(RAM55内の領域)に設定する(S42)。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。S41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、たとえば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ(特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ等)、出力ポートの出力状態が保存されている領域(出力ポートバッファ)、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分等である。

【0197】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する(S43)。そして、S14に移行する。

【0198】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0199】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行なう(S10)。なお、

10

20

30

40

50

R A Mクリア処理によって、所定のデータ（たとえば大当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値または予め決められている値に初期化するようにしてもよい。また、R A M 5 5 の全領域を初期化せず、所定のデータ（たとえば大当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、R O M 5 4 に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S 1 1）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（S 1 2）。

【0200】

S 1 1 および S 1 2 の処理によって、たとえば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグ、賞球中フラグ、球切れフラグ、払出停止フラグ等制御状態に応じて選択的に処理を行なうためのフラグに初期値が設定される。

10

【0201】

また、C P U 5 6 は、サブ基板（主基板 3 1 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（S 1 3）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、初期化指定コマンドを受信すると、変動表示装置 9 において、パチンコ遊技機 1 の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行なう。

【0202】

20

さらに、C P U 5 6 は、異常報知禁止フラグをセットするとともに（S 4 4）、禁止期間タイマに禁止期間値に相当する値を設定する（S 4 5）。禁止期間値は、後述する異常入賞の報知を禁止する期間を示す値である。また、異常報知禁止フラグは、異常入賞の報知が禁止されていることを示すフラグであり、禁止期間タイマがタイムアウトするまでセット状態に維持される。よって、変動表示装置 9 において初期化報知が開始されてから所定期間は、異常入賞の報知の開始が禁止される。

【0203】

また、C P U 5 6 は、乱数回路を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（S 1 4）。C P U 5 6 は、たとえば、乱数回路設定プログラムにしたがって処理を実行することによって、乱数回路にランダム R の値を更新させるための設定を行なう。また、乱数回路設定処理において、C P U 5 6 は、乱数回路の状態を確認する乱数回路確認処理も実行する。乱数回路確認処理において、C P U 5 6 は、乱数回路が出力する乱数確認信号を所定時間監視する。乱数確認信号は、乱数回路が内蔵するクロック信号発生回路が内部クロック信号を正常に出力している場合にはオン状態であり、そうでなければ（たとえば、内部クロック信号のレベルが低下した場合には）オフ状態になる。C P U 5 6 は、所定時間継続して乱数確認信号のオフ状態を検出した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が内蔵する乱数回路に異常が発生したと判定し、主基板 3 1 の乱数回路エラーを報知することを指定する乱数回路エラー指定コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する。所定時間継続して乱数確認信号のオフ状態を検出しなければ、C P U 5 6 は、乱数回路が正常に動作していると判定して、そのまま S 1 5 に移行する。

30

40

【0204】

そして、S 1 5 において、C P U 5 6 は、所定時間（たとえば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値としてたとえば 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0205】

初期化処理の実行（S 1 0 ~ S 1 5）が完了すると、C P U 5 6 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（S 1 7）および初期値用乱数更新処理（S 1 8）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設

50

定し（S16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（S19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）等の、カウンタ値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている変動表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウンタ値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取り得る値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0206】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図27に示すS20～S36のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S20）。電源断信号は、たとえば電源基板に搭載されている電圧低下監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出る。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aの検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S21）。

【0207】

次に、CPU56は、特別図柄表示器8、普通図柄表示器10、特別図柄保留記憶表示器18、および、普通図柄保留記憶表示器41のそれぞれの表示制御を行なう表示制御処理を実行する（S22）。特別図柄表示器8および普通図柄表示器10については、S34、S35で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0208】

また、CPU56は、正規の時期以外の時期において大入賞口に遊技球が入賞したことを検出した場合に異常入賞の報知を行なわせるための処理を行なう（S23：異常入賞報知処理）。

【0209】

次に、遊技制御に用いられる大当り図柄決定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S24）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S25、S26）。

【0210】

図28は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- （1）ランダム1：特別図柄のはずれ図柄（停止図柄）を決定する（はずれ図柄決定用）。
- （2）ランダム2：大当りを発生させるときの特別図柄の停止図柄を決定する（大当り図柄決定用）。
- （3）ランダム3：特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン決定用）。
- （4）ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判

10

20

30

40

50

定用)。

(5) ランダム5：ランダム4の初期値を決定する(ランダム4初期値決定用)。

【0211】

図27に示された遊技制御処理におけるS24では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(2)の大当り図柄決定用乱数、および、(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行なう。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記(1)～(5)の乱数以外の乱数も用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア(乱数回路)が生成する乱数であるが、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560によってプログラムに基づいて生成されるソフトウェア乱数を用いてもよい。

10

【0212】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行なう(S27)。特別図柄プロセス処理では、特別図柄表示器8および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行する。CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0213】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう(S28)。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

20

【0214】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行なう(演出制御コマンド制御処理：S29)。なお、この実施の形態では、S29において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御コマンドを構成するMODEデータまたはEXTデータ(送信先のシリアル-パラレル変換IC611～619のアドレスが付加されたMODEデータまたはEXTデータ)に、ヘッダデータやマークビット、エンドビットを付加して送信制御を行なう。そして、演出制御コマンドは、シリアル出力回路78によってシリアルデータに変換され、中継基板77を介して演出制御基板80に送信される。

30

【0215】

さらに、CPU56は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう(S30)。

【0216】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aの検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する(S31)。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aのいずれかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド(賞球個数信号)を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。また、賞球処理では賞球エラーが発生したか否かの判定処理も行なわれる。たとえば、賞球個数の設定値と実際の払出数とに食い違いが生じた場合に、CPU56は、賞球エラーが発生したと判定し、演出制御基板80が搭載する演出制御用マイクロコンピュータ100に、賞球エラーの発生を報知することを指定する賞球エラー報知指定コマンドを送信する制御を行なう。

40

【0217】

また、CPU56は、満タンスイッチや球切れスイッチ、ドア開放センサ155の検出信号に基づくエラー検出処理を実行する(S32)。具体的には、満タンスイッチの検出

50

信号に応じて、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、満タンエラーが発生したことを報知することを指定する満タンエラー報知指定コマンドを送信する。また、球切れスイッチの検出信号に応じて、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、球切れエラーが発生したことを報知することを指定する球切れエラー報知指定コマンドを送信する。ドア開放センサ１５５の検出信号に応じて、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、ドア開放エラーが発生したことを報知することを指定するドア開放エラー報知指定コマンドを送信する。

【０２１８】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポートの出力状態に対応したＲＡ

10

【０２１９】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう（Ｓ３４）。ＣＰＵ５６は、たとえば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、Ｓ２２において駆動信号を出力することによって、特別図柄表示器

20

【０２２０】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（Ｓ３５）。ＣＰＵ５６は、たとえば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「」および「×」）を切替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（たとえば、「」を示す１と「×」を示す０と）を切替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、Ｓ２２において駆動信号を出力することによって、

30

【０２２１】

その後、割込許可状態に設定し（Ｓ３６）、処理を終了する。

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は２ｍｓ毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるＳ２１～Ｓ３５（Ｓ３０を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理ではたとえば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【０２２２】

図２９は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ランダムＲと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブル（図２９（Ａ）参照）と、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブル（図２９（Ｂ）参照）とがある。図２９（Ａ）、（Ｂ）の左欄に記載されている数値が大当たり判定値である。ＣＰＵ５６は、ランダムＲの値がいずれかの大当たり判定値と一致すると、大当たりとすることに決定する。ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図２８に示す大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（確変大当たりまたは通常大当たり）とすることに決定する。

40

【０２２３】

50

確変大当たりとは、大当たり遊技後の遊技状態を、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態に移行させるような大当たりである。通常大当たりとは、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態ではない状態に移行させるような大当たりである。なお、確変大当たりおよび通常大当たりの場合には、ラウンド数は、小当たりおよび突然確変大当たりの場合よりも多く、たとえば15ラウンドである。

【0224】

小当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が2回まで許容される大当たりである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態が確変状態に移行することはない。突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が2回まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、ラウンド数が同じである。

10

【0225】

なお、突然確変大当たりの大当たり遊技では、ラウンド数は、通常大当たりおよび確変大当たりの場合よりも少なく、かつ、各ラウンドの大入賞口開放許容時間（たとえば、通常大当たりおよび確変大当たりの場合の29秒に対して、0.5秒）は通常大当たりおよび確変大当たりの場合よりも短い、ラウンド数のみを少なくしたり、大入賞口開放許容時間のみを短くするようにしてもよい。

【0226】

図30は、この実施の形態で用いられる変動パターンの一例を示す説明図である。後述するように、この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。図30において、「EXT」とは、2バイト構成の演出制御コマンドにおける2バイト目のEXTデータを示す。また、「変動時間」は特別図柄の変動時間（識別情報の可変表示期間）を示す。

20

【0227】

「通常変動」は、リーチ態様を伴わない変動パターンである。「通常変動・短縮」は、リーチ態様を伴わない変動パターンであり、かつ、変動時間が「通常変動」よりも短い変動パターンである。「ノーマルリーチ」は、リーチ態様を伴うが表示結果（停止図柄）が大当たり図柄にならない変動パターンである。「リーチA」は、「ノーマルリーチ」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。リーチ態様が異なるとは、リーチ変動時間（リーチ演出が行なわれる期間）で変動表示装置9において異なった態様の変動態様（速度や回転方向等）やキャラクタ画像等が現れたり、変動表示装置9における背景図柄が異なることをいう。たとえば、「ノーマルリーチ」では単に1種類の変動態様によってリーチ態様が実現されるのに対して、「リーチA」では、変動速度や変動方向が異なる複数の変動態様を含むリーチ態様が実現される。また、「リーチA・短縮」は、「リーチA」に類似したリーチ態様を持つ変動パターンであるが、リーチ変動時間は、「リーチA」に比べて短い。「リーチA・延長」は、「リーチA」に類似したリーチ態様を持つ変動パターンであるが、リーチ変動時間は、「リーチA」に比べて長い。

30

【0228】

「リーチB」は、「ノーマルリーチ」および「リーチA」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。また、「リーチB・短縮」は、「リーチB」に類似したリーチ態様を持つ変動パターンであるが、リーチ変動時間は、「リーチB」に比べて短い。「リーチB・延長」は、「リーチB」に類似したリーチ態様を持つ変動パターンであるが、リーチ変動時間は、「リーチB」に比べて長い。「リーチC」は、「ノーマルリーチ」、「リーチA」および「リーチB」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。「リーチC・短縮」は、「リーチC」に類似したリーチ態様を持つ変動パターンであるが、リーチ変動時間は、「リーチC」に比べて短い。

40

【0229】

また、「スーパーリーチA」は、「ノーマルリーチ」、「リーチA」、「リーチB」お

50

よび「リーチC」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンであり、たとえば動画像によるリーチ態様を持つ変動パターンである。「スーパーリーチB」は、「ノーマルリーチ」、「リーチA」、「リーチB」、「リーチC」および「スーパーリーチA」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンであり、たとえば動画像によるリーチ態様を持つ変動パターンである。「リーチA・突確」は、「ノーマルリーチ」、「リーチA」、「リーチB」、「リーチC」、「スーパーリーチA」および「スーパーリーチB」とは異なるリーチ態様を持つ変動パターンである。なお、「リーチA・突確」のリーチ態様は、「リーチA」に類似するリーチ態様である。

【0230】

この実施の形態では、通常大当りの場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、「リーチA・短縮」、「リーチA」、「リーチB・短縮」、「リーチB」、「リーチC・短縮」、「リーチC」、「スーパーリーチA」または「スーパーリーチB」を選択する。また、確変大当りの場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、「リーチA・延長」、「リーチB・延長」、「リーチC・短縮」、「リーチC」、「スーパーリーチA」または「スーパーリーチB」を選択する。突然確変大当りの場合には、「リーチA・突確」を選択する。

【0231】

また、図30に示すように、大当たりとなるときに選択される変動パターンは、通常大当りの場合にのみ選択される変動パターンと、確変大当りの場合にのみ選択される変動パターンと、通常大当りのときにも確変大当りのときにも選択されうる変動パターンとがある。

【0232】

また、時短状態では、「通常変動・短縮」、「リーチA・短縮」、「リーチB・短縮」、および「リーチC・短縮」の変動パターンが選択される。非時短状態では、それ以外の変動パターンが選択される。ただし、「リーチA・突確」の変動パターンは、時短状態でも非時短状態でも使用される。

【0233】

なお、この実施の形態では、大当たりが発生し、大当たり遊技が終了すると、その後、100回の特別図柄の変動（可変表示）の実行が完了するまで、遊技状態は時短状態になる。また、可変表示が終了すると大当たり遊技が開始されるときに特別図柄の可変表示を開始するときに、確変状態にすることに決定された場合には、大当たり遊技が終了すると遊技状態が確変状態に移行される。なお、そのときの遊技状態が確変状態であれば、確変状態が継続することになる。

【0234】

確変状態に移行されたら、その後、100回の特別図柄の変動（可変表示）の実行が完了するまでは、確変状態かつ時短状態である。また、大当たり遊技が終了した後の非確変状態において、100回の特別図柄の変動（可変表示）の実行が完了すると遊技状態は通常状態（確変状態でなく、かつ、時短状態でない遊技状態）に移行する。

【0235】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に対する制御コマンドの送出方式について説明する。この実施の形態では、演出制御コマンドは、シリアル出力回路78によってパラレルデータからシリアルデータに変換され、主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に送信される。

【0236】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」に設定され、EXTデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」に設定される。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。たとえば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

【 0 2 3 7 】

図 3 1 は、シリアルデータ方式として送信される演出制御コマンドのフォーマットの例を示す説明図である。図 3 1 に示すように、演出制御コマンドを送信する際、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には CPU 5 6）は、まず、MODE データ（アドレスが付加された MODE データ）にヘッダデータやマークビット、エンドビットを付加して送信制御を行なう。すると、シリアル出力回路 7 8 は、ヘッダデータやアドレス、マークビット、エンドビットが付加された MODE データをシリアルデータに変換して、中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に送信する。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、EXT データ（アドレスが付加された EXT データ）にヘッダデータやマークビット、エンドビットを付加して送信制御を行なう。すると、シリアル出力回路 7 8 は、ヘッダデータやアドレス、マークビット、エンドビットが付加された EXT データをシリアルデータに変換して、中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に送信する。

10

【 0 2 3 8 】

図 3 2 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 3 2 に示す例において、コマンド 8 0 0 1（H）～8 0 0 E（H）は、特別図柄の変動表示に対応して変動表示装置 9 において変動表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 0 0 1（H）～8 0 0 E（H）のいずれかを受信すると、変動表示装置 9 において飾り図柄の変動表示を開始するように制御する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示と飾り図柄の変動表示とは同期（変動表示開始時期および変動表示終了時期が同じ。）しているので、飾り図柄の変動パターン（変動時間）を決定することは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定することも意味する。

20

【 0 2 3 9 】

コマンド 8 C 0 1（H）～8 C 0 5（H）は、大当たりとするか否か、および大当たり遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1（H）～8 C 0 5（H）の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1（H）～8 C 0 5（H）を表示結果特定コマンドという。

30

【 0 2 4 0 】

コマンド 8 F 0 0（H）は、飾り図柄の変動表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、飾り図柄の変動表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。なお、導出表示とは、図柄を最終的に停止表示させることである。

【 0 2 4 1 】

コマンド 9 0 0 0（H）は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド 9 2 0 0（H）は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ RAM にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

40

【 0 2 4 2 】

コマンド 9 F 0 0（H）は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。また、コマンド 9 F 5 5（H）は、メイン処理における乱数回路確認処理において乱数回路の異常発生を検出した場合に、主基板 3 1 の乱数回路エラーを報知することを指定する演出制御コマンド（乱数回路エラー指定コマンド）である。

【 0 2 4 3 】

50

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 4 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じて、大当たり開始 1 指定 ~ 大当たり開始指定 4 指定コマンドがある。コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A 2 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【 0 2 4 4 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、非確変大当たり（通常大当たり）であったことを指定する演出制御コマンド（大当たり終了 1 指定コマンド：エンディング 1 指定コマンド）である。コマンド A 3 0 2 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド（大当たり終了 2 指定コマンド：エンディング 2 指定コマンド）である。

【 0 2 4 5 】

コマンド D 0 0 1 (H) は、異常入賞の報知を指示する演出制御コマンド（異常入賞報知指定コマンド）である。

【 0 2 4 6 】

コマンド F F 0 2 (H) は、下皿（余剰球受皿 4）が満タン状態になった場合（すなわち、満タンスイッチがオン状態になった場合）に、満タンエラーが発生したことを報知することを指定する演出制御コマンド（満タンエラー報知指定コマンド）である。また、コマンド F F 0 1 (H) は、下皿の満タン状態が解除された場合（すなわち、満タンスイッチがオフ状態になった場合）に、満タンエラーの報知を解除することを指定する演出制御コマンド（満タンエラー解除指定コマンド）である。

【 0 2 4 7 】

コマンド F F 0 4 (H) は、遊技枠 1 1 が開放状態になった場合（すなわち、ドア開放センサ 1 5 5 の検出信号を検出した場合）に、ドア開放エラーが発生したことを報知することを指定する演出制御コマンド（ドア開放エラー報知指定コマンド）である。また、コマンド F F 0 3 (H) は、遊技枠 1 1 の開放状態が解除された場合に、ドア開放エラーの報知を解除することを指定する演出制御コマンド（ドア開放エラー解除指定コマンド）である。

【 0 2 4 8 】

コマンド F F 0 6 (H) は、球切れ状態になった場合（すなわち、球切れスイッチがオン状態になった場合）に、球切れエラーが発生したことを報知することを指定する演出制御コマンド（球切れエラー報知指定コマンド）である。また、コマンド F F 0 5 (H) は、球切れ状態が解除された場合に、球切れエラーの報知を解除することを指定する演出制御コマンド（球切れエラー解除指定コマンド）である。

【 0 2 4 9 】

コマンド F F 0 8 (H) は、賞球エラーが発生した場合に、賞球エラーが発生したことを報知することを指定する演出制御コマンド（賞球エラー報知指定コマンド）である。また、コマンド F F 0 7 (H) は、賞球エラーが解除された場合に、賞球エラーの報知を解除することを指定する演出制御コマンド（賞球エラー解除指定コマンド）である。

【 0 2 5 0 】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 3 2 に示された内容に応じて変動表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

【 0 2 5 1 】

図 3 3 は、演出制御コマンドの送信タイミングの一例を示す説明図である。図 3 3 に示

10

20

30

40

50

すように、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動開始時に、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを送信する。そして、変動表示時間が経過すると、図柄確定指定コマンドを送信する。

【0252】

なお、変動パターンコマンドを送信する前に、遊技状態（たとえば、通常状態/時短状態/確変状態）に応じた変動表示装置9における背景画像を指定する背景指定コマンドを送信するようにしてもよい。また、表示結果特定コマンドに続いて保留記憶数を示す演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。

【0253】

図34および図35は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（S27）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では特別図柄表示器8および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（S311, S312）。そして、S300～S310のうちのいずれかの処理を行なう。

10

【0254】

S300～S310の処理は、以下のような処理である。

特別図柄通常処理（S300）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、保留記憶数（始動入賞記憶数）を確認する。保留記憶数は保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。保留記憶数が0でない場合には、大当たりとするか否か決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS301に対応した値（この例では1）に更新する。

20

【0255】

変動パターン設定処理（S301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。特別図柄の変動表示後の停止図柄を決定する。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（変動表示時間：変動表示を開始してから表示結果が導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の変動表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS302に対応した値（この例では2）に更新する。

30

【0256】

表示結果特定コマンド送信処理（S302）：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果特定コマンドを送信する制御を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS303に対応した値（この例では3）に更新する。

【0257】

特別図柄変動中処理（S303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（S301でセットされる変動時間タイマを時間経過に応じて減算更新していき、その変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS304に対応した値（この例では4）に更新する。

40

【0258】

特別図柄停止処理（S304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。特別図柄表示器8における変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行なう。そして、大当たりフラグがセットされ、かつ、小当たりフラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS305に対応した値（この例では5）に

50

更新する。小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当りフラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると変動表示装置9において飾り図柄が停止されるように制御する。

【0259】

大入賞口開放前処理（S305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ（たとえば大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等を初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【0260】

大入賞口開放中処理（S306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS307に対応した値（この例では7）に更新する。

【0261】

大当り終了処理（S307）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。確変大当りフラグまたは突然確変大当フラグがセットされている場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、確変大当りフラグおよび突然確変大当フラグがセットされていない場合には大当り終了1指定コマンドを送信する等、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御を行なう。また、確変大当りフラグまたは突然確変大当フラグがセットされている場合は、セットされているフラグ（確変大当りフラグまたは突然確変大当フラグ）をリセットし、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる処理を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0262】

小当り開放前処理（S308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ（たとえば大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等を初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS309に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【0263】

小当り開放中処理（S309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。小当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS310に対応した

値（この例では10（10進数））に更新する。

【0264】

小当り終了処理（S310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。大当り終了1指定コマンドを送信する等、小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0265】

図36は、S312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、保留記憶数が上限値である4になっているか否かを確認する（S211）。保留記憶数が4になっている場合には、処理を終了する。

10

【0266】

保留記憶数が4になっていない場合には、保留記憶数を示す保留記憶数カウンタの値を1増やす（S212）。また、CPU56は、ソフトウェア乱数（大当り図柄決定用乱数等）を生成するためのカウンタの値等）およびランダムR（大当り判定用乱数）を抽出し、それらを、抽出した乱数値として保留記憶数カウンタの値に対応する保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S213）。S213において、CPU56は、ソフトウェア乱数としてランダム1～3（図28参照）の値を抽出し、乱数回路のカウント値を読み出すことによってランダムRを抽出する。また、保留記憶バッファにおいて、保存領域は、保留記憶数の上限値と同数確保されている。また、大当り図柄決定用乱数等を生成するためのカウンタや保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。

20

【0267】

図37および図38は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、保留記憶数の値を確認する（S51）。具体的には、保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。保留記憶数が0であれば処理を終了する。

【0268】

保留記憶数が0でなければ、CPU56は、RAM55の保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する（S52）。そして、保留記憶数の値を1減らし（保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S53）。すなわち、RAM55の保留記憶数バッファにおいて保留記憶数＝n（n＝2，3，4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、保留記憶数＝n－1に対応する保存領域に格納する。よって、各保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、保留記憶数＝1，2，3，4の順番と一致するようになっている。

30

【0269】

そして、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し（S61）、大当り判定モジュールを実行する（S62）。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図29参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当り（通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当り）または小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。

40

【0270】

なお、CPU56は、遊技状態が確変状態であるときには、図29（B）に示すような大当り判定値が設定されているテーブルにおける大当り判定値を使用し、遊技状態が通常状態（非確変状態）であるときには、図29（A）に示すような大当り判定値が設定されているテーブルにおける大当り判定値を使用する。大当りとすることに決定した場合には（S63）、S81に移行する。なお、大当りとするか否かが決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否かが決定するということであるが、特別図柄表示器8における

50

停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0271】

大当たりとしないことに決定した場合には、CPU56は、乱数バッファ領域からはずれ図柄決定用乱数を読み出し(S64)、はずれ図柄決定用乱数に基づいて停止図柄を決定する(S65)。この場合には、はずれ図柄(たとえば、偶数図柄のいずれか)を決定する。

【0272】

さらに、時短状態であることを示す時短フラグがセットされている場合には(S66)、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する(S67)。そして、時短回数カウンタの値が0になった場合には、変動表示が終了したときに遊技状態を非時短状態に移行させるために時短終了フラグをセットする(S68、S69)。そして、S90に移行する。

10

【0273】

S81では、CPU56は、大当たりフラグをセットする。そして、乱数バッファ領域から大当たり図柄決定用乱数を読み出し(S82)、大当たり図柄決定用乱数に基づいて停止図柄としての大当たり図柄(たとえば、奇数図柄のいずれか)を決定する(S83)。なお、ここでは、確変大当たりと通常大当たりとを区別せずに停止図柄を決定する。

【0274】

次いで、CPU56は、確変大当たりとすることに決定されている場合には、確変大当たりフラグをセットする(S84、S85)。また、突然確変大当たりとすることに決定されている場合には、突然確変大当たりフラグをセットする(S86、S87)。また、小当たりとすることに決定されている場合には、小当たりフラグをセットする(S88、S89)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(S301)に対応した値に更新する(S90)。なお、確変大当たりフラグまたは突然確変大当たりフラグがセットされた場合には、大当たり遊技が終了したときに遊技状態が確変状態に移行される。

20

【0275】

なお、この実施の形態では、大当たり判定用乱数に基づいて、大当たりとするか否かと当たりの種類とを決定するようにしているが(図29参照)、大当たり判定用乱数に基づいて大当たりとするか否かを決定し、大当たりとすることに決定された場合に大当たり図柄決定用乱数に基づいて所定の大当たり図柄(予め決められている確変大当たり図柄や突然確変大当たり図柄)が決定されたときに確変状態に制御するようにしてもよい。

30

【0276】

図39は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(S301)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、乱数バッファ領域から変動パターン決定用乱数を読み出す(S100)。そして、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する(S101)。

【0277】

ここで、遊技状態が非時短状態であって、はずれとすることに決定されている場合には、「通常変動」または「ノーマルリーチ」を選択する(図30参照)。遊技状態が非時短状態であって、大当たりとすることに決定されている場合には、「リーチA」、「リーチA・延長」、「リーチB」、「リーチB・延長」、「リーチC」、「スーパーリーチA」、「スーパーリーチB」または「リーチA・突確」を選択する(図30参照)。大当たりのうち確変大当たりとすることに決定されている場合に、「リーチA・延長」、「リーチB・延長」、「リーチC」、「スーパーリーチA」または「スーパーリーチB」を選択する。また、突然確変大当たりとすることに決定されている場合に、「リーチA・突確」を選択する。大当たりのうち通常大当たり(小当たりとすることに決定されている場合を含む。)とすることに決定されている場合(小当たりとすることに決定されている場合を含む。)には、「リーチA」、「リーチB」、「リーチC」または「スーパーリーチA」を選択する。

40

【0278】

遊技状態が時短状態であって、はずれとすることに決定されている場合には、「通常変

50

動・短縮」を選択する（図30参照）。遊技状態が時短状態であって、大当たりとすることに決定されている場合には、「リーチA・短縮」、「リーチB・短縮」、「リーチC・短縮」または「リーチA・突確」を選択する（図30参照）。大当たりのうち確変大当たりとすることに決定されている場合に、「リーチC・短縮」を選択する。突然確変大当たりとすることに決定されている場合に、「リーチA・突確」を選択する。大当たりのうち通常大当たりとすることに決定されている場合（小当たりとすることに決定されている場合を含む。）には、「リーチA・短縮」、「リーチB・短縮」または「リーチC・短縮」を選択する。

【0279】

以上のような選択を容易にするために、遊技状態（時短状態か否か）と大当たりとすることの決定結果（はずれ、および大当たりの種類のそれぞれ）とに応じた変動パターンテーブルを用いる。変動パターンテーブルは、ROM54に記憶されるが、遊技状態と大当たりとすることの決定結果とに応じて用意される。それぞれの変動パターンテーブルには、選択される変動パターンを示すデータと、それに対応する数値とが設定される。そして、CPU56は、遊技状態と大当たりとすることの決定結果とに応じて、変動パターンテーブルを選択し、選択した変動パターンテーブルにおいて、変動パターン決定用乱数の値と一致する数値に対応する変動パターンを選択する。よって、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、既に決定されている大当たりとすることの決定結果、および確変大当たりとすることの決定結果、変動パターンを選択することになる。

【0280】

そして、CPU56は、S101で選択した変動パターンに応じた変動パターンコマンド（図30参照）を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S103）。具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（予めROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（S29）において演出制御コマンドを送信する。

【0281】

また、特別図柄の変動を開始する（S104）。たとえば、S34の特別図柄表示制御処理で参照される開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間（図30参照）に応じた値を設定する（S105）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理（S302）に対応した値に更新する（S106）。

【0282】

図40は、表示結果特定コマンド送信処理（S302）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当たりの種類（小当たりを含む。）に応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図32参照）を送信する制御を行なう。具体的には、CPU56は、まず、大当たりフラグ（小当たりに決定されている場合にもセットされている。）がセットされているか否かを確認する（S110）。セットされていない場合には、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行なう（S111）。大当たりフラグがセットされている場合、確変大当たりフラグがセットされているときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行なう（S112, S113）。突然確変大当たりフラグがセットされているときには、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行なう（S114, S115）。小当たりフラグがセットされているときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行なう（S116, S117）。確変大当たりフラグ、突然確変大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていないときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行なう（S118）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（S303）に対応した値に更新する（S119）。

【0283】

図41は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（S304）を示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、S 34の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、特別図柄表示器8に停止図柄を導出表示する制御を行なう(S 131)。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行なう(S 132)。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、S 146に移行する(S 133)。

【0284】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 56は、大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行なう(S 135)。具体的には、確変大当たりフラグがセットされている場合には大当たり開始3指定コマンドを送信し、突然確変大当たりフラグがセットされている場合には大当たり開始4指定コマンドを送信し、小当たりフラグがセットされている場合には大当たり開始2指定コマンドを送信し、そうでない場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。

10

【0285】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間(大当たりが発生したことをたとえば変動表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(S 136)。そして、小当たりフラグがセットされている場合には、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理(S 308)に対応した値に更新する(S 137, S 138)。小当たりフラグがセットされていない場合には、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(S 305)に対応した値に更新する(S 139)。なお、小当たりフラグがセットされていない場合とは、通常大当たり、確変大当たりまたは突然確変大当たりに決定されている場合である。

20

【0286】

S 146では、CPU 56は、時短終了フラグがセットされているか否か確認する。時短終了フラグがセットされていない場合には、S 149に移行する。時短終了フラグがセットされている場合には、時短終了フラグをリセットし(S 147)、遊技状態が時短状態であることを示す時短フラグをリセットする(S 148)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S 300)に対応した値に更新する(S 149)。

【0287】

なお、時短終了フラグは、特別図柄通常処理におけるS 69でセットされている。また、時短フラグがリセットされることによって、遊技状態は非時短状態に移行する。この段階で遊技状態が確変状態であれば、遊技状態は、非時短状態の確変状態になる。また、非確変状態であれば、通常状態(確変状態でなく、かつ、時短状態でない状態)に移行する。

30

【0288】

大入賞口開放前処理では、CPU 56は、大当たり表示時間タイマが設定されている場合には、大当たり表示時間タイマがタイムアウトしたら、大入賞口を開放する制御を行なうとともに、大入賞口開放時間タイマに開放時間(たとえば、通常大当たりおよび確変大当たりの場合には2.9秒。突然確変大当たりの場合には0.5秒)に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理(S 306)に対応した値に更新する。なお、大当たり表示時間タイマが設定されている場合とは、第1ラウンドの開始前の場合である。インターバルタイマ(ラウンド間のインターバル時間を決めるためのタイマ)が設定されている場合には、インターバルタイマがタイムアウトしたら、大入賞口を開放する制御を行なうとともに、大入賞口開放時間タイマに開放時間(たとえば、通常大当たりおよび確変大当たりの場合には2.9秒。突然確変大当たりの場合には0.5秒)に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理(S 306)に対応した値に更新する。

40

【0289】

大入賞口開放中処理では、CPU 56は、大入賞口開放時間タイマがタイムアウトするか、または大入賞口への入賞球数が所定数(たとえば10個)に達したら、最終ラウンドが終了していない場合には、大入賞口を閉鎖する制御を行なうとともに、インターバルタイマにインターバル時間に相当する値を設定し、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口

50

開放前処理 (S 3 0 5) に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了した場合には、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理 (S 3 0 7) に対応した値に更新する。

【 0 2 9 0 】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の動作を説明する。

図 4 2 は、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1) が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、R A M 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔 (たとえば、2 m s) を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう (S 7 0 1) 。

10

【 0 2 9 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視 (S 7 0 2) を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし (S 7 0 3) 、演出制御処理を実行する。

【 0 2 9 2 】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を実行する (コマンド解析処理 : S 7 0 4) 。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を実行する (S 7 0 5) 。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態 (演出制御プロセスフラグ) に対応した処理を選択して変動表示装置 9 の表示制御を実行する。また、所定の乱数 (たとえば、停止図柄を決定するための乱数) を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する (S 7 0 6) 。また、変動表示装置 9 等の演出装置を用いて報知を行なう報知制御プロセス処理を実行する (S 7 0 7) 。さらに、コマンド解析処理や演出制御プロセス処理、報知制御プロセス処理でセットされたデータをシリアル出力回路 3 5 3 に出力したり、各入力 I C 6 2 0 , 6 2 1 から受信したデータをシリアル入力回路 3 5 4 から読み込むシリアル入出力処理を実行する (S 7 0 8) 。その後、S 7 0 2 に移行する。なお、シリアル入出力処理の後に、操作ボタン 8 1 a ~ 8 1 e の故障を検出する操作部故障判定処理を実行するようにしてもよい。

20

30

【 0 2 9 3 】

図 4 3 は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2 バイト構成の演出制御コマンドを 6 個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。したがって、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ 1 ~ 1 2 の 1 2 バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0 ~ 1 1 の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【 0 2 9 4 】

40

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号に基づく割込処理で受信され、R A M に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドを順次読出し (2 バイト、すなわち 1 コマンドずつ読出し) 、読出した演出制御コマンドがどのコマンド (図 3 2 参照) であるのか解析する。

【 0 2 9 5 】

図 4 4 ~ 図 4 6 は、コマンド解析処理 (S 7 0 4) の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

50

【 0 2 9 6 】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(S611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読出す(S612)。なお、読出したら読出ポインタの値を+2しておく(S613)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読出すからである。

【 0 2 9 7 】

10

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば(S614)、演出制御用CPU101は、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(S615)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする(S616)。

【 0 2 9 8 】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば(S617)、演出制御用CPU101は、その表示結果特定コマンドを、RAMに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する(S618)。そして、表示結果特定コマンド受信フラグをセットする(S619)。

【 0 2 9 9 】

20

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば(S621)、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする(S622)。

【 0 3 0 0 】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1～4指定コマンドのいずれかであれば(S623)、演出制御用CPU101は、大当たり開始1～4指定コマンド受信フラグをセットする(S624)。

【 0 3 0 1 】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド(初期化指定コマンド)であれば(S631)、演出制御用CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を変動表示装置9に表示する制御を行なう(S632A)。初期画面には、予め決められている演出図柄の初期表示が含まれる。また、初期報知フラグをセットし(S632B)、RAMクリアフラグをセットする(S632C)。

30

【 0 3 0 2 】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば(S633)、予め決められている停電復旧画面(遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面)を表示する制御を行なう(S634)とともに、初期報知フラグをセットする(S635)。

【 0 3 0 3 】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドであれば(S641)、演出制御用CPU101は、大当たり終了1指定コマンド受信フラグをセットする(S642)。受信した演出制御コマンドが大当たり終了2指定コマンドであれば(S643)、演出制御用CPU101は、大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする(S644)。

40

【 0 3 0 4 】

受信した演出制御コマンドが異常入賞報知指定コマンドであれば(S645)、演出制御用CPU101は、異常入賞報知指定コマンド受信フラグをセットする(S646)。

【 0 3 0 5 】

受信した演出制御コマンドが乱数回路エラー指定コマンドであれば(S647)、演出制御用CPU101は、乱数回路エラーフラグをセットする(S648)。

【 0 3 0 6 】

受信した演出制御コマンドが満タンエラー解除指定コマンドであれば(S649)、演

50

演出制御用CPU101は、後述するS652でセットされた満タンエラー報知フラグをリセットするとともに、エラー報知解除フラグをセットする(S650)。

【0307】

受信した演出制御コマンドが満タンエラー報知指定コマンドであれば(S651)、演出制御用CPU101は、満タンエラー報知フラグをセットする(S652)。

【0308】

受信した演出制御コマンドがドア開放エラー解除指定コマンドであれば(S653)、演出制御用CPU101は、後述するS656でセットされたドア開放エラー報知フラグをリセットするとともに、エラー報知解除フラグをセットする(S654)。

【0309】

受信した演出制御コマンドがドア開放エラー報知指定コマンドであれば(S655)、演出制御用CPU101は、ドア開放エラー報知フラグをセットする(S656)。

【0310】

受信した演出制御コマンドが球切れエラー解除指定コマンドであれば(S657)、演出制御用CPU101は、後述するS660でセットされた球切れエラー報知フラグをリセットするとともに、エラー報知解除フラグをセットする(S658)。

【0311】

受信した演出制御コマンドが球切れエラー報知指定コマンドであれば(S659)、演出制御用CPU101は、球切れエラー報知フラグをセットする(S660)。

【0312】

受信した演出制御コマンドが賞球エラー解除指定コマンドであれば(S661)、演出制御用CPU101は、後述するS664でセットされた賞球エラー報知フラグをリセットするとともに、エラー報知解除フラグをセットする(S662)。

【0313】

受信した演出制御コマンドが賞球エラー報知指定コマンドであれば(S663)、演出制御用CPU101は、賞球エラー報知フラグをセットする(S664)。

【0314】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(S665)。そして、S611に移行する。

【0315】

図47は、図42に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理(S705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S806のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。

【0316】

変動パターンコマンド受信待ち処理(S800)：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理(S801)に対応した値に変更する。なお、変動パターンコマンドを所定期間に亘り受信していないときに、演出モードの選択(たとえば、登場するキャラクタが相違する演出モードが複数設定されており、その中から演出モードを選択する)演出表示装置44bモードに関する表示を変動表示装置9において行ない、演出モードの選択を可能とする処理を行なうようにしてもよい。

【0317】

飾り図柄変動開始処理(S801)：飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理(S802)に対応した値に更新する。

【0318】

飾り図柄変動中処理（Ｓ８０２）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（Ｓ８０３）に対応した値に更新する。

【０３１９】

飾り図柄変動停止処理（Ｓ８０３）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことに基づいて、飾り図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（Ｓ８０４）または変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）に対応した値に更新する。

10

【０３２０】

大当り表示処理（Ｓ８０４）：変動時間の終了後、変動表示装置９に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（Ｓ８０５）に対応した値に更新する。

【０３２１】

大当り遊技中処理（Ｓ８０５）：大当り遊技中の制御を行なう。たとえば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、変動表示装置９におけるラウンド数の表示制御等を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（Ｓ８０６）に対応した値に更新する。

【０３２２】

20

大当り終了処理（Ｓ８０６）：変動表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）に対応した値に更新する。

【０３２３】

図４８は、図４７に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（Ｓ８１１）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていないければ、処理を終了する。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（Ｓ８１２）。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（Ｓ８０１）に対応した値に更新し（Ｓ８１３）、処理を終了する。

30

【０３２４】

図４９は、図４７に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理（Ｓ８０１）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを示すデータを読み出す（Ｓ８１６）。

【０３２５】

次いで、表示結果特定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（Ｓ８１７）。表示結果特定コマンド受信フラグがセットされていない場合は、Ｓ８３０に移行する。表示結果特定コマンド受信フラグがセットされている場合には、表示結果特定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果特定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（Ｓ８１８）。

40

【０３２６】

図５０は、変動表示装置９における飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図５０に示す例では、受信した表示結果特定コマンドが通常大当りを示している場合には（受信した表示結果特定コマンドが表示結果２指定コマンドである場合）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、停止図柄として左中右図柄が偶数図柄（通常大当りの発生を想起させるような停止図柄）で揃った飾り図柄の組合せを決定する。受信した表示結果特定コマンドが確変大当りを示している場合には（受信した表示結果特定コマンドが表示結果４指定コマン

50

ドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として左中右図柄が奇数図柄(確変大当りの発生を想起させるような停止図柄)で揃った飾り図柄の組合せを決定する。受信した表示結果特定コマンドが小当りまたは突然確変大当りを示している場合には(受信した表示結果特定コマンドが表示結果3指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄としての左中右の飾り図柄として「135」(小当りまたは突然確変大当りの発生を想起させるような停止図柄)の組合せを決定する。そして、はずれの場合には(受信した表示結果特定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合)、上記以外の飾り図柄の組合せを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右が揃った飾り図柄の組合せを決定する。なお、変動表示装置9に導出表示される左中右の飾り図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

10

【0327】

演出制御用CPU101は、たとえば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0328】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。突然確変大当りを想起させるような停止図柄を突然確変大当り図柄といい、小当りを想起させるような停止図柄を小当り図柄という。そして、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

20

【0329】

また、演出制御用CPU101は、表示結果特定コマンド受信フラグをリセットする(S819)。次いで、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する(S833)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(S834)。

【0330】

図51は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているデータにしたがって変動表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行なう。なお、この実施の形態では、図51に示す通常の遊技演出に用いられるプロセステーブルとは別に、各種エラー報知を行なう際に用いられるエラー報知用のプロセステーブル(エラー用報知プロセステーブル)が用意されている。エラー報知用プロセステーブルの詳細については後述する。

30

【0331】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の変動表示の変動表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、変動表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行なう。

40

【0332】

図51に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0333】

S834の後、演出制御用CPU101は、異常入賞の報知を行なっていることを示す異常報知中フラグやその他のエラーフラグ(RAMクリアフラグ、乱数回路エラーフラグ

50

、満タンエラー報知フラグ、ドア開放エラー報知フラグ、球切れエラー報知フラグ、賞球エラー報知フラグ)がセットされていないことを条件に、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての変動表示装置9、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(S835A, S835B)。たとえば、変動表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行なわせるために、音声合成用IC173に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0334】

また、演出制御用CPU101は、ランプ制御実行データ1に従って、演出用部品としての各種ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する(S835C)。たとえば、演出制御用CPU101は、遊技状態が通常状態である場合には、センター装飾用ランプのLED125a~125f、ステージランプのLED126a~126f、および、内部ランプのLED610a~610fを点灯させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。また、遊技状態が確変状態である場合には、センター装飾用ランプのLED125a~125f、ステージランプのLED126a~126f、および、内部ランプのLED610a~610fを点灯させるとともに、遊技枠11側に設けられた全てのランプ(皿ランプを除く)のLED281a~281l, 282a~282f, 283a~283fを点灯させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S835Cでセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理(S708)でシリアル出力回路353に出力され、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換されて、中継基板606, 607を介して盤側IC基板601や各枠側IC基板602~604に出力される。

【0335】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0336】

異常報知中フラグまたはその他エラーフラグがセットされている場合には、音番号データ1およびランプ制御実行データ1を除くプロセスデータ1の内容に従って演出装置の制御を実行する(S835A, S835D)。つまり、異常報知中フラグまたはその他エラーフラグがセットされている場合には、飾り図柄の新たな可変表示が開始される場合に、その可変表示に応じた音演出およびランプによる表示演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知や各種エラー報知(RAMクリア報知、乱数回路エラー報知、満タンエラー報知、ドア開放エラー報知、球切れエラー報知、賞球エラー報知)に応じた音出力およびランプによる表示演出が継続される。

【0337】

また、S835Dの処理を行なうときに、演出制御用CPU101は、単に表示制御実行データ1にもとづく指令をVDP109に出力するのではなく、「重畳表示」を行なうための指令もVDP109に出力する。つまり、変動表示装置9におけるそのときの表示(異常入賞の報知や満タンエラーの報知、乱数回路エラーの報知がなされている。)と、飾り図柄の可変表示の表示演出の画像とが、同時に変動表示装置9において表示されるように制御する。すなわち、異常報知中フラグやその他エラーフラグがセットされている場合には、飾り図柄の新たな可変表示が開始される場合に、その可変表示に応じた表示演出のみが実行されるのではなく、異常入賞の報知や各種エラー報知に応じた報知も継続される。

【0338】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し(S836)、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理(S802)に対応した値にする(S837)。

【 0 3 3 9 】

S 8 3 0 では、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用されうる変動パターンコマンドを受信したか否か確認する。この実施の形態では、図 3 0 に示すように、「リーチ C ・短縮」、「リーチ C 」および「スーパーリーチ A 」の変動パターンコマンドが、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用されうる変動パターンコマンドである。よって、演出制御用 C P U 1 0 1 は、それらの変動パターンコマンドを示すデータが変動パターンコマンド格納領域に格納されていた場合に、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用されうる変動パターンコマンドを受信したと判定する。演出制御用 C P U 1 0 1 は、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用されうる変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には、停止図柄を通常大当り図柄に決定する (S 8 3 2)。また、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用されうる変動パターンコマンド以外の変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には、停止図柄を、受信した変動パターンに応じた飾り図柄の組合せに決定する (S 8 3 1)。なお、この実施の形態では、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用されうる変動パターンコマンド以外の変動パターンコマンドは、はずれ時に使用されるか、大当りの種類に応じて使用される (図 3 0 参照)。よって、演出制御用 C P U 1 0 1 は、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用されうる変動パターンコマンド以外の変動パターンコマンドを受信した場合には、受信した変動パターンコマンドに基づいて、はずれに決定されているのか大当り (小当りを含む。) に決定されているのか特定でき、かつ、大当りとすることに決定されている場合には、大当りの種類を特定できる。

10

20

【 0 3 4 0 】

このように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用されうる変動パターンコマンドを受信した場合に、表示結果特定コマンドを受信できなかったときには、飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を通常大当り図柄に決定するように構成されているので、表示結果特定コマンドを受信できなくても特定遊技状態が発生するか否かを遊技者に認識させることができる。また、変動パターンコマンドに飾り図柄の表示結果を特定可能な情報を含めることによって、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンド以外のコマンドを用いることなく、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、表示結果特定コマンドを受信できなくても飾り図柄の表示結果を決定できるので、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信するコマンドの種類は増えず、その結果、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の制御負担は増大しない。

30

【 0 3 4 1 】

図 5 2 は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理 (S 8 0 2) を示すフローチャートである。飾り図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに (S 8 4 1)、変動時間タイマの値を 1 減算する (S 8 4 2)。プロセスタイマがタイムアウトしたら (S 8 4 3)、プロセスデータの切替を行なう。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する (S 8 4 4)。

【 0 3 4 2 】

また、異常報知中フラグやその他のエラーフラグ (R A M クリアフラグ、乱数回路エラーフラグ、満タンエラー報知フラグ、ドア開放エラー報知フラグ、球切れエラー報知フラグ、賞球エラー報知フラグ) がセットされていないことを条件に、その次に設定されている表示制御実行データおよび音番号データに基づいて演出装置に対する制御状態を変更する (S 8 4 5 A , S 8 4 5 B)。

40

【 0 3 4 3 】

S 8 4 5 B において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、たとえば、変動表示装置 9 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、V D P 1 0 9 に指令を出力する。また、スピーカ 2 7 からの音声出力を行なわせるために、音声合成用 I C 1 7 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【 0 3 4 4 】

50

また、演出制御用CPU101は、ランプ制御実行データに従って、演出用部品としての各種ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する(S845C)。たとえば、演出制御用CPU101は、遊技状態が通常状態である場合には、センター装飾用ランプのLED125a~125f、ステージランプのLED126a~126f、および、内部ランプのLED610a~610fのみを点灯させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。また、遊技状態が確変状態である場合には、センター装飾用ランプのLED125a~125f、ステージランプのLED126a~126f、および、内部ランプのLED610a~610fを点灯させるとともに、遊技枠11側に設けられた全てのランプ(皿ランプを除く)のLED281a~281l, 282a~282f, 283a~283fを点灯させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセ

10

【0345】

異常報知中フラグまたはその他エラーフラグがセットされている場合には、プロセスデータi(iは2~nのいずれか)の内容(ただし、音番号データiおよびランプ制御実行データiを除く。)に従って演出装置の制御を実行する(S845A, S845D)。よって、異常報知中フラグまたはその他エラーフラグがセットされている場合には、飾り図柄の可変表示に応じた音演出およびランプによる表示演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知や各種エラー報知(RAMクリア報知、乱数回路エラー報知、満タンエラー報知、ドア開放エラー報知、球切れエラー報知、賞球エラー報知)に応じた音出力およびランプによる表示演出が継続される。

20

【0346】

また、S845Dの処理が行われるときに、演出制御用CPU101は、単に表示制御実行データiにもとづく指令をVDP109に出力するのではなく、「重畳表示」を行なうための指令もVDP109に出力する。よって、異常報知中フラグやその他エラーフラグがセットされている場合には、飾り図柄の可変表示に応じた表示演出のみが実行されるのではなく、異常入賞の報知や各種エラー報知に応じた報知も継続される。

【0347】

また、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(S846)、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理(S803)に応じた値に更新する(S848)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(S847)、S848に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、たとえば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、飾り図柄の変動を終了させることができる。

30

【0348】

図53は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理(S803)を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(S851)、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし(S852)、決定されている停止図柄を導出表示する制御を行なう(S853)。そして、演出制御用CPU101は、大当たりとすることに決定されているか否か確認する(S854)。大当たりとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果特定コマンド格納領域に格納されている表示結果特定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりとすることに決定されているか否か確認することもできる。

40

【0349】

50

大当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（S 8 0 4）に応じた値に更新する（S 8 5 5）。

【 0 3 5 0 】

大当たりとしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、時短状態フラグがセットされているか否か確認する（S 8 5 6）。時短状態フラグは、遊技状態が時短状態である場合にセットされている（後述するS 8 8 6参照）。時短状態フラグがセットされている場合には、時短変動回数カウンタの値を+ 1する（S 8 5 7）。

【 0 3 5 1 】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、時短変動回数カウンタの値が1 0 0になっているか否か確認する（S 8 5 8）。時短変動回数カウンタの値が1 0 0になっている場合には、時短状態フラグをリセットする（S 8 5 9）。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（S 8 0 0）に応じた値に更新する（S 8 6 0）。

【 0 3 5 2 】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、飾り図柄の変動（変動表示）を終了させる（S 8 5 1，S 8 5 3参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドに基づく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、飾り図柄の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、変動表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【 0 3 5 3 】

図5 4は、演出制御プロセス処理における大当たり終了処理（S 8 0 6）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり終了演出タイマが設定されているか否か確認する（S 8 8 0）。大当たり終了演出タイマが設定されている場合には、S 8 8 5に移行する。大当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、大当たり終了指定コマンドを受信したことを示す大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了1指定コマンド受信フラグまたは大当たり終了2指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否か確認する（S 8 8 1）。大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当たり終了指定コマンド受信フラグをリセットし（S 8 8 2）、大当たり終了演出タイマに大当たり終了表示時間に相当する値を設定して（S 8 8 3）、変動表示装置9に、大当たり終了画面（大当たり遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行なう（S 8 8 4）。具体的には、VDP 1 0 9に、大当たり終了画面を表示させるための指示を与える。

【 0 3 5 4 】

なお、この実施の形態では、大当たりの種類が異なっても、同じ大当たり終了画面が変動表示装置9に表示される。たとえば、大当たり終了表示と小当たり終了表示とは同じである。しかし、大当たり終了表示（小当たり終了表示を含む。）を、大当たりの種類に応じて分けるようにしてもよい。

【 0 3 5 5 】

S 8 8 5では、大当たり終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了演出時間が経過したか否か確認する（S 8 8 6）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、時短状態フラグをセットし（S 8 8 7）、時短回数カウンタに0を設定する（S 8 8 8）。また、大当たり終了1指定コマンドを受信している場合には、確変状態フラグをリセットする（S 8 8 9，S 8 9 1）。大当たり終了1指定コマンドを受信していない場合（大当たり終了2指定コマンドを受信している場合）には、確変状態フラグをセットする（S 8 8 9，S 8 9 0）。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（S 8 0 0）に応じた値に更新する（S 8 9 2）。

【 0 3 5 6 】

確変状態フラグおよび時短状態フラグは、たとえば、演出制御用CPU 1 0 1が、確変状態および時短状態を、変動表示装置9における背景や装飾発光体（ランプ・LED）に

10

20

30

40

50

よって報知する場合に使用される。

【 0 3 5 7 】

次に、S 7 0 7 の報知制御プロセス処理について説明する。まず、報知制御プロセス処理において実行される各種エラー報知の態様について説明する。図 5 5 は、報知制御プロセス処理において実行される各種エラー報知の態様の例を示す説明図である。図 5 5 に示すように、R A M クリア報知は、遊技機の電源投入から所定期間（たとえば 3 1 秒間）実行される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、R A M クリア報知を行なう場合、遊技枠 1 1 側の全ランプ（皿ランプを除く）の L E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f を点灯させるとともに、スピーカ 2 7 に所定のエラー音（たとえばピープ音）を出力させる制御を行なう。

10

【 0 3 5 8 】

また、ドア開放エラー報知は、遊技枠 1 1 が開放されている間（たとえば、ドア開放センサ 1 5 5 の検出信号が入力されている間）実行される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、ドア開放エラー報知を行なう場合、遊技枠 1 1 側の全ランプ（皿ランプを除く）の L E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f を点滅させる制御を行なう。また、スピーカ 2 7 に「扉が開いています」という音声とともに所定のエラー音（たとえばピープ音）を出力させる制御を行なう。

【 0 3 5 9 】

また、球切れエラー報知は、球切れ発生から球切れ状態が解除されるまで（たとえば、球切れスイッチの検出信号が入力されている間）実行される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、球切れエラー報知を行なう場合、遊技枠 1 1 側の天枠ランプの L E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l を点滅させる制御を行なう。また、満タンエラー報知は、下皿の満タン状態の発生から満タン状態が解除されるまで（たとえば、満タンスイッチの検出信号が入力されている間）実行される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、満タンエラー報知を行なう場合、遊技枠 1 1 側の下皿ランプの L E D 8 2 a ~ 8 2 d を点滅させるとともに、「下皿が満タンです」という音声出力させる制御を行なう。また、変動表示装置 9 に「下皿が満タンです」と表示させる制御を行なう。この場合、変動表示装置 9 において遊技演出による表示（たとえば、飾り図柄の変動表示）が行なわれている場合には、変動表示装置 9 に「下皿が満タンです」という文字列を重畳表示させる。

20

【 0 3 6 0 】

また、賞球エラー報知は、賞球異常発生から賞球異常状態が解除されるまで実行される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、賞球エラー報知を行なう場合、遊技枠 1 1 側の天枠ランプの L E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l を点滅させる制御を行なう。また、乱数回路エラー報知は、遊技機の電源投入の際に乱数回路エラーを検出してから電源がオフされるまで実行される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、乱数回路エラー報知を行なう場合、遊技枠 1 1 側の全ランプ（皿ランプを除く）の L E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f を点灯させるとともに、所定のエラー音（たとえばピープ音）を出力させる制御を行なう。また、変動表示装置 9 に「エラー」と表示させる制御を行なう。この場合、変動表示装置 9 において遊技演出による表示（たとえば、飾り図柄の変動表示）が行なわれている場合には、変動表示装置 9 に「エラー」という文字列を重畳表示させる。

30

40

【 0 3 6 1 】

また、異常入賞エラー報知は、異常入賞の発生から所定期間（たとえば 3 0 秒間）実行される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、異常入賞報知を行なう場合、遊技枠 1 1 側の全ランプ（皿ランプを除く）の L E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f を点滅させるとともに、所定のエラー音（たとえばピープ音）を出力させる制御を行なう。

【 0 3 6 2 】

図 5 6 は、図 4 2 に示されたメイン処理における報知制御プロセス処理（S 7 0 7）を示すフローチャートである。報知制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、報知制御プロセスフラグの値に応じて S 1 9 0 0 , S 1 9 0 1 のうちのいずれかの処理を行

50

なう。各処理において、以下のような処理を実行する。

【0363】

報知開始処理（S1900）は、コマンド解析処理でセットされる各エラーフラグ（初期報知フラグ、乱数回路エラーフラグ、異常入賞報知指定コマンド受信フラグ、RAMクリアフラグ、満タンエラー報知フラグ、賞球エラー報知フラグ、球切れエラー報知フラグ）に基づいて、エラーの報知を開始する処理である。エラーの報知を開始すると、報知制御プロセスフラグの値を報知中処理（S1901）に対応した値に変更する。

【0364】

報知中処理（S1901）は、各エラーフラグ（初期報知フラグ、乱数回路エラーフラグ、異常報知中フラグ、RAMクリアフラグ、満タンエラー報知フラグ、賞球エラー報知フラグ、球切れエラー報知フラグ）に基づいて、エラーの報知を継続する処理である。また、エラーの報知期間（初期報知期間、RAMクリア報知期間）を経過したこと、またはコマンド解析処理でセットされるエラー報知解除フラグに基づいて、エラーの報知を終了する。エラーの報知を終了すると、報知制御プロセスフラグの値を報知開始処理（S1901）に対応した値に変更する。

【0365】

図57および図58は、図56に示された報知制御プロセス処理における報知開始処理（S1900）を示すフローチャートである。報知開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、初期報知フラグがセットされているか否かを確認する（S1911）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、期間タイマ1に、初期報知期間値に相当する値を設定する（S1912）。初期報知期間は、初期化指定コマンドの受信に応じて初期化報知を行なっている期間である。演出制御用CPU101は、初期報知期間が経過すると、初期化報知を終了させる。なお、初期報知期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560がS45の処理で設定する禁止期間と同じである。よって、初期化報知が行なわれているときに、異常報知指定コマンドを受信することはない。

【0366】

次いで、演出制御用CPU101は、初期報知フラグをリセットするとともに、初期報知を行なっていることを示す初期報知中フラグをセットする（S1912A）。そして、S1950に移行する。

【0367】

初期報知フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、ドア開放エラー報知フラグがセットされているか否かを確認する（S1913）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、ドア開放エラーに応じたエラー用プロセスデータを選択する（S1914）。この実施の形態では、各種エラー報知を行なう際にスピーカ27および各ランプ281a～281l、282a～282f、283a～283f、82a～82dを制御するためのエラー用のプロセスデータ（エラー用プロセスデータ）が予め用意されている。なお、エラー用プロセスデータの詳細については後述する。

【0368】

次いで、演出制御用CPU101は、エラー用プロセスタイマをスタートさせる（S1915）とともに、エラー用プロセスデータ1の内容にしたがってスピーカ27を制御する（S1916）。たとえば、演出制御用CPU101は、「扉が開いています」等の音声とともに所定のエラー音（たとえばピープ音）を出力するようにスピーカ27を制御する。

【0369】

次いで、演出制御用CPU101は、各ランプ281a～281l、282a～282f、283a～283f、82a～82dを制御するために、ランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットするシリアル設定処理（図66参照）を実行する（S1917）。たとえば、演出制御用CPU101は、遊技枠11に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）のLED281a～281l、282a～282f、283a～283fを点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S1917で

セットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理（S708）でシリアル出力回路353に出力され、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換されて、中継基板606、607を介して各枠側IC基板602～604に出力される。

【0370】

次いで、演出制御用CPU101は、ドア開放エラー報知フラグをリセットするとともに、ドア開放エラー報知を行なっていることを示すドア開放エラー報知中フラグをセットする（S1917A）。そして、S1950に移行する。

【0371】

ドア開放エラー報知フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、乱数回路エラーフラグがセットされているか否かを確認する（S1918）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、乱数回路エラーであることを示す乱数回路エラー表示画面を変動表示装置9に表示する制御を行なう（S1919）。次いで、演出制御用CPU101は、乱数回路エラーに応じたエラー用プロセスデータを選択する（S1920）。次いで、演出制御用CPU101は、エラー用プロセスタイマをスタートさせる（S1921）とともに、エラー用プロセスデータ1の内容にしたがってスピーカ27を制御する（S1922）。たとえば、演出制御用CPU101は、所定のエラー音（たとえばピープ音）を出力するようにスピーカ27を制御する。

【0372】

次いで、演出制御用CPU101は、各ランプ281a～281l、282a～282f、283a～283f、82a～82dを制御するために、ランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットするシリアル設定処理を実行する（S1923）。たとえば、演出制御用CPU101は、遊技枠11に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）のLED281a～281l、282a～282f、283a～283fを点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S1923でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理（S708）でシリアル出力回路353に出力され、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換されて、中継基板606、607を介して各枠側IC基板602～604に出力される。

【0373】

次いで、演出制御用CPU101は、乱数回路エラーフラグをリセットするとともに、乱数回路エラー報知を行なっていることを示す乱数回路エラー報知中フラグをセットする（S1923A）。そして、S1950に移行する。

【0374】

ドア開放エラー報知フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、異常入賞報知指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（S1924）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、異常入賞報知に応じたエラー用プロセスデータを選択する（S1925）。次いで、演出制御用CPU101は、エラー用プロセスタイマをスタートさせる（S1926）とともに、エラー用プロセスデータ1の内容にしたがってスピーカ27を制御する（S1927）。たとえば、演出制御用CPU101は、所定のエラー音（たとえばピープ音）を出力するようにスピーカ27を制御する。

【0375】

次いで、演出制御用CPU101は、各ランプ281a～281l、282a～282f、283a～283f、82a～82dを制御するために、ランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットするシリアル設定処理を実行する（S1928）。たとえば、演出制御用CPU101は、遊技枠11に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）のLED281a～281l、282a～282f、283a～283fを点灯させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S1928でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理（S708）でシリアル出力回路353に出力され、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換されて、中

10

20

30

40

50

継基板 606, 607 を介して各枠側 IC 基板 602 ~ 604 に出力される。

【0376】

よって、以後、異常入賞の報知に応じた音出力（異常報知音の出力）およびランプの表示（異常報知の点滅）が行なわれる。そして、演出制御用 CPU 101 は、異常入賞報知指定コマンド受信フラグをリセットするとともに、異常報知を行なっていることを示す異常報知中フラグをセットする（S1929）。そして、S1950 に移行する。

【0377】

異常入賞報知指定コマンド受信フラグもセットされていなければ、演出制御用 CPU 101 は、RAM クリアフラグがセットされているか否かを確認する（S1930）。セットされていれば、演出制御用 CPU 101 は、RAM クリア報知に応じたエラー用プロセスデータを選択する（S1931）。RAM クリア報知とは、初期化処理が実行され RAM がクリアされたことを報知する処理である。

【0378】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、エラー用プロセスタイマをスタートさせる（S1932）とともに、エラー用プロセスデータ 1 の内容にしたがってスピーカ 27 を制御する（S1933）。たとえば、演出制御用 CPU 101 は、所定のエラー音（たとえばビープ音）を出力するようにスピーカ 27 を制御する。次いで、演出制御用 CPU 101 は、各ランプ 281a ~ 281l, 282a ~ 282f, 283a ~ 283f, 82a ~ 82d を制御するために、ランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットするシリアル設定処理を実行する（S1934）。たとえば、演出制御用 CPU 101 は、遊技枠 11 に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）の LED 281a ~ 281l, 282a ~ 282f, 283a ~ 283f を点灯させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S1934 でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理（S708）でシリアル出力回路 353 に出力され、シリアル出力回路 353 によってシリアルデータに変換されて、中継基板 606, 607 を介して各枠側 IC 基板 602 ~ 604 に出力される。そして、S1950 に移行する。

【0379】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、期間タイマ 2 に、RAM クリア報知期間値に相当する値を設定する（S1935）。RAM クリア報知期間は、RAM クリア報知の報知を行なっている期間である。演出制御用 CPU 101 は、RAM クリア報知期間が経過すると、RAM クリア報知を終了させる。なお、初期報知期間と RAM クリア報知期間とは同じ期間であってもよい。

【0380】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、RAM クリアフラグをリセットするとともに、RAM クリア報知を行なっていることを示す RAM クリア報知中フラグをセットする（S1935A）。そして、S1950 に移行する。

【0381】

RAM クリアフラグもセットされていなければ、演出制御用 CPU 101 は、満タンエラー報知フラグがセットされているか否かを確認する（S1936）。セットされていれば、演出制御用 CPU 101 は、満タンエラーであることを示す満タンエラー表示画面を変動表示装置 9 に表示する制御を行なう（S1937）。次いで、演出制御用 CPU 101 は、満タンエラーに応じたエラー用プロセスデータを選択する（S1938）。次いで、演出制御用 CPU 101 は、エラー用プロセスタイマをスタートさせる（S1939）とともに、エラー用プロセスデータ 1 の内容にしたがってスピーカ 27 を制御する（S1940）。たとえば、演出制御用 CPU 101 は、「下皿が満タンです」等の音声を出力するようにスピーカ 27 を制御する。

【0382】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、各ランプ 281a ~ 281l, 282a ~ 282f, 283a ~ 283f, 82a ~ 82d を制御するために、ランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットするシリアル設定処理を実行する（S1941）。たとえば、演出

制御用CPU101は、遊技枠11に設けられた皿ランプのLED82a~82dを点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S1941でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理(S708)でシリアル出力回路353に出力され、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換されて、中継基板606, 607を介して枠側IC基板605に出力される。

【0383】

次いで、演出制御用CPU101は、満タンエラー報知フラグをリセットするとともに、満タンエラー報知を行なっていることを示す満タンエラー報知中フラグをセットする(S1941A)。そして、S1950に移行する。

【0384】

満タンエラー報知フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、賞球エラー報知フラグがセットされているか否かを確認する(S1942)。セットされていれば、演出制御用CPU101は、賞球エラーに応じたエラー用プロセスデータを選択する(S1943)とともに、エラー用プロセスタイマをスタートさせる(S1944)。

【0385】

次いで、演出制御用CPU101は、各ランプ281a~281l, 282a~282f, 283a~283f, 82a~82dを制御するために、ランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットするシリアル設定処理を実行する(S1945)。たとえば、演出制御用CPU101は、遊技枠11に設けられた天枠ランプのLED281a~281lを点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S1945でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理(S708)でシリアル出力回路353に出力され、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換されて、中継基板606, 607を介して各枠側IC基板602に出力される。

【0386】

次いで、演出制御用CPU101は、賞球エラー報知フラグをリセットするとともに、賞球エラー報知を行なっていることを示す賞球エラー報知中フラグをセットする(S1945A)。そして、S1950に移行する。

【0387】

なお、この実施の形態では、賞球エラーを報知する場合にランプを用いた報知処理のみを行ないスピーカ27を用いた音による報知処理を行なわない場合を説明するが、ランプに加えてスピーカ27を用いた報知を行なうようにしてもよい。

【0388】

賞球エラー報知フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、球切れエラー報知フラグがセットされているか否かを確認する(S1946)。セットされていれば、演出制御用CPU101は、球切れエラーに応じたエラー用プロセスデータを選択する(S1947)とともに、エラー用プロセスタイマをスタートさせる(S1948)。

【0389】

次いで、演出制御用CPU101は、各ランプ281a~281l, 282a~282f, 283a~283f, 82a~82dを制御するために、ランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットするシリアル設定処理を実行する(S1949)。たとえば、演出制御用CPU101は、遊技枠11に設けられた天枠ランプのLED281a~281lを点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S1949でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理(S708)でシリアル出力回路353に出力され、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換されて、中継基板606, 607を介して各枠側IC基板602に出力される。

【0390】

次いで、演出制御用CPU101は、球切れエラー報知フラグをリセットするとともに

10

20

30

40

50

、球切れエラー報知を行なっていることを示す球切れエラー報知中フラグをセットする（S 1 9 4 9 A）。そして、S 1 9 5 0に移行する。

【 0 3 9 1 】

なお、この実施の形態では、球切れエラーを報知する場合にランプを用いた報知処理のみを行ないスピーカ 2 7を用いた音による報知処理を行なわない場合を説明するが、ランプに加えてスピーカ 2 7を用いた報知を行なうようにしてもよい。

【 0 3 9 2 】

S 1 9 5 0では、演出制御用CPU 1 0 1は、報知制御プロセスフラグの値を報知中処理（S 1 9 0 1）に対応した値に変更し、処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

図 5 9 ~ 図 6 1 は、図 5 6 に示された報知制御プロセス処理における報知中処理（S 1 9 0 1）を示すフローチャートである。報知中処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、初期報知中フラグがセットされているか否か確認する（S 1 9 6 0）。初期報知中フラグがセットされていない場合には、S 1 9 6 5に移行する。初期報知中フラグがセットされている場合には、S 1 9 1 2で設定された期間タイマ 1の値を - 1する（S 1 9 6 1）。そして、期間タイマ 1の値が 0 になったら、すなわち初期報知期間が経過したら、初期報知中フラグをリセットする（S 1 9 6 2, S 1 9 6 3）。なお、期間タイマ 1の値が 0 でなければ、そのまま処理を終了する。

【 0 3 9 4 】

さらに、演出制御用CPU 1 0 1は、変動表示装置 9 において初期画面または停電復旧画面を消去させるための指令をVDP 1 0 9に出力する（S 1 9 6 4）。VDP 1 0 9は、指令に応じて、変動表示装置 9 から初期画面または停電復旧画面を消去する。そして、S 2 0 1 0に移行する。

【 0 3 9 5 】

初期報知中フラグがセットされていない場合は、演出制御用CPU 1 0 1は、ドア開放エラー報知中フラグがセットされているか否か確認する（S 1 9 6 5）。セットされていない場合は、S 1 9 7 1に移行する。セットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、エラー用プロセスタイマを - 1する（S 1 9 6 6）とともに、エラー用プロセスタイマがタイムアウトしたら（S 1 9 6 7）、エラー報知用プロセスデータの切替を行なう。すなわち、エラー用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をエラー用プロセスタイマに設定する（S 1 9 6 8）。

【 0 3 9 6 】

図 6 2 は、エラー報知用プロセステーブルの構成例を示す説明図である。エラー報知用プロセステーブルとは、演出制御用CPU 1 0 1が演出装置の制御を実行して各種エラー報知を行なう際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU 1 0 1は、エラー報知用プロセステーブルに設定されているデータにしたがってスピーカ 2 7および各ランプの制御を行なってエラー報知を行なう。エラー報知用プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、エラー用ランプ制御実行データおよびエラー用音番号データの組合せが複数集まったデータで構成されている。プロセスタイマ設定値には、その音出力状態およびランプの表示状態での継続時間が設定されている。演出制御用CPU 1 0 1は、エラー報知用プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけランプ表示制御実行データに設定されている態様で各ランプの点灯、非点灯状態を制御するとともに、スピーカ 2 7を用いた音出力を制御する。

【 0 3 9 7 】

図 6 2 に示すエラー報知用プロセステーブルは、演出制御基板 8 0 におけるROMに格納されている。また、エラー報知用プロセステーブルは、エラー種類（RAMクリア報知、乱数回路エラー、満タンエラー、ドア開放エラー、球切れエラー、賞球エラー）に応じて用意されている。また、この実施の形態では、エラー用プロセスタイマがタイムアウトする毎に、パターン A の点灯とパターン B の点灯とを切替えて、点灯または点滅するように制御される。この実施の形態では、エラー用プロセスタイマがタイムアウトする毎に、

10

20

30

40

50

点灯パターンを切替える例を示した。しかし、これに限らず、エラー報知を行なうＬＥＤとして複数色で点灯可能なフルカラーＬＥＤを採用し、エラー用プロセスタイマがタイムアウトする毎に、点灯色を変更する制御を行なうようにしてもよい。また、同時に複数種類のエラーが発生したときには、１つのエラーが発生したときのＬＥＤによる報知態様とは異なる報知態様（例えば、色が異なる、点灯パターンが異なる等）でエラーが発生したことを報知するようにしてもよい。このようにすれば遊技店（遊技場）において、同時に複数種類のエラーが発生したことを遊技店員が認識しやすくなるようにすることができる。

【０３９８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、エラー用音番号データに基づいてスピーカ２７を制御する（Ｓ１９６９）。Ｓ１９６９において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、対応するエラー報知に応じた音出力を示す音データを音声合成用ＩＣ１７３に出力する。音声合成用ＩＣ１７３は、入力された音データに対応したデータを音声データＲＯＭ１７４から読み出し、読み出したデータにしたがって音声信号をスピーカ２７側に出力する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スピーカ２７に「扉が開いています」との音声と所定のエラー音（たとえばピープ音）とを出力させる。

10

【０３９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、エラー用ランプ制御実行データにしたがって、対応するエラー報知に応じた各ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する（Ｓ１９７０）。たとえば、Ｓ１９７０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技枠１１側に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）のＬＥＤ２８１ａ～２８１ｌ，２８２ａ～２８２ｆ，２８３ａ～２８３ｆを点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、Ｓ１９７０でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理（Ｓ７０８）でシリアル出力回路３５３に出力され、シリアル出力回路３５３によってシリアルデータに変換されて、中継基板６０６，６０７を介して盤側ＩＣ基板６０１および各枠側ＩＣ基板６０２～６０４に出力される。

20

【０４００】

ドア開放エラー報知中フラグもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、乱数回路エラー報知中フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１９７１）。セットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、エラー用プロセスタイマを－１する（Ｓ１９７２）とともに、エラー用プロセスタイマがタイムアウトしたら（Ｓ１９７３）、エラー報知用プロセスデータの切替を行なう。すなわち、エラー用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をエラー用プロセスタイマに設定する（Ｓ１９７４）。

30

【０４０１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、エラー用音番号データに基づいてスピーカ２７を制御する（Ｓ１９７５）。Ｓ１９７５において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、対応するエラー報知に応じた音出力を示す音データを音声合成用ＩＣ１７３に出力する。音声合成用ＩＣ１７３は、入力された音データに対応したデータを音声データＲＯＭ１７４から読み出し、読み出したデータにしたがって音声信号をスピーカ２７側に出力する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スピーカ２７に所定のエラー音（たとえばピープ音）を出力させる。

40

【０４０２】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、エラー用ランプ制御実行データにしたがって、対応するエラー報知に応じた各ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する（Ｓ１９７６）。たとえば、Ｓ１９７６において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技枠１１側に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）のＬＥＤ２８１ａ～２８１ｌ，２８２ａ～２８２ｆ，２８３ａ～２８３ｆを点灯させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、Ｓ１９７６でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理（Ｓ７０８）でシリアル出力回路３５３に出力され、シリアル出力回路

50

353によってシリアルデータに変換されて、中継基板606, 607を介して盤側IC基板601および各枠側IC基板602~604に出力される。

【0403】

乱数回路エラー報知中フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、異常報知中フラグがセットされているか否かを確認する(S1977)。セットされていなければ、S1984に移行する。セットされていれば、変動表示装置9において、そのときに表示されている画面に対して、異常報知画面を重畳表示する指令をVDP109に出力する(S1978)。VDP109は、指令に応じて、変動表示装置9に異常報知画面を重畳表示する(図52(C)参照)。

【0404】

さらに、演出制御用CPU101は、エラー用プロセスタイマを-1する(S1979)とともに、エラー用プロセスタイマがタイムアウトしたら(S1980)、エラー報知用プロセスタイマの切替を行なう。すなわち、エラー用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をエラー用プロセスタイマに設定する(S1981)。

【0405】

次いで、演出制御用CPU101は、エラー用音番号データに基づいてスピーカ27を制御する(S1982)。S1982において、演出制御用CPU101は、異常入賞の報知に応じた音出力を示す音データを音声合成用IC173に出力する。音声合成用IC173は、入力された音データに対応したデータを音声データROM174から読み出し、読み出したデータにしたがって音声信号をスピーカ27側に出力する。たとえば、演出制御用CPU101は、スピーカ27に所定のエラー音(たとえばピープ音)を出力させる。

【0406】

また、演出制御用CPU101は、エラー用ランプ制御実行データにしたがって、異常入賞の報知に応じた各ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する(S1983)。S1983において、演出制御用CPU101は、遊技枠11側に設けられた全てのランプ(皿ランプを除く)のLED281a~281l, 282a~282f, 283a~283fを点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S1983でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理(S708)でシリアル出力回路353に出力され、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換されて、中継基板606, 607を介して盤側IC基板601および各枠側IC基板602~604に出力される。

【0407】

異常報知中フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、RAMクリア報知中フラグがセットされているか否かを確認する(S1984)。RAMクリア報知中フラグがセットされていない場合には、S1993に移行する。RAMクリア報知中フラグがセットされている場合には、プロセスタイマを-1する(S1985)とともに、S1935で設定された期間タイマ2の値を-1する(S1986)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(S1987)、エラー報知用プロセスタイマの切替を行なう。すなわち、エラー用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(S1988)。

【0408】

次いで、演出制御用CPU101は、エラー用音番号データに基づいてスピーカ27を制御する(S1989)。S1989において、演出制御用CPU101は、スピーカ27からの音声出力を行なわせるために、音声合成用IC173に対して制御信号(音番号データ)を出力する。たとえば、演出制御用CPU101は、スピーカ27に所定のエラー音(たとえばピープ音)を出力させる。

【0409】

また、演出制御用CPU101は、エラー用ランプ制御実行データにしたがって、演出用部品としての各種ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する(S1990)

10

20

30

40

50

。S 1 9 9 0において、演出制御用C P U 1 0 1は、遊技枠 1 1 側に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）のL E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 fを点灯させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S 1 9 9 0でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理（S 7 0 8）でシリアル出力回路 3 5 3に出力され、シリアル出力回路 3 5 3によってシリアルデータに変換されて、中継基板 6 0 6 , 6 0 7を介して各枠側 I C 基板 6 0 2 ~ 6 0 4に出力される。

【 0 4 1 0 】

次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、期間タイマ 2 の値が 0 になったか否かを確認する（S 1 9 9 1）。そして、期間タイマ 2 の値が 0 になったら、すなわち、R A M クリア報 10
知期間が経過したら、R A M クリア報知中フラグをリセットし（S 1 9 9 2）、S 2 0 1 0に移行する。なお、期間タイマ 2 の値がタイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。

【 0 4 1 1 】

R A M クリア報知中フラグもセットされていなければ、演出制御用C P U 1 0 1は、満 20
タンエラー報知中フラグがセットされているか否かを確認する（S 1 9 9 3）。セットされていなければ、S 1 9 9 9に移行する。セットされていれば、演出制御用C P U 1 0 1は、エラー用プロセスタイマを - 1 する（S 1 9 9 4）とともに、エラー用プロセスタイマがタイムアウトしたら（S 1 9 9 5）、エラー報知用プロセスデータの切替を行なう。すなわち、エラー用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値 20
をエラー用プロセスタイマに設定する（S 1 9 9 6）。

【 0 4 1 2 】

次いで、演出制御用C P U 1 0 1は、エラー用音番号データに基づいてスピーカ 2 7 を 30
制御する（S 1 9 9 7）。S 1 9 9 7において、演出制御用C P U 1 0 1は、対応するエラー報知に応じた音出力を示す音データを音声合成用 I C 1 7 3 に出力する。音声合成用 I C 1 7 3 は、入力された音データに対応したデータを音声データ R O M 1 7 4 から読み出し、読み出したデータにしたがって音声信号をスピーカ 2 7 側に出力する。たとえば、演出制御用C P U 1 0 1は、スピーカ 2 7 に「下皿が満タンです」との音声出力させる。

【 0 4 1 3 】

また、演出制御用C P U 1 0 1は、エラー用ランプ制御実行データにしたがって、対応 30
するエラー報知に応じた各ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する（S 1 9 9 8）。たとえば、S 1 9 9 8において、演出制御用C P U 1 0 1は、皿ランプのL E D 8 2 a ~ 8 2 d を点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S 1 9 9 8でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理（S 7 0 8）でシリアル出力回路 3 5 3に出力され、シリアル出力回路 3 5 3によってシリアルデータに変換されて、中継基板 6 0 6 , 6 0 7を介して盤側 I C 基板 6 0 1 および各枠側 I C 基板 6 0 2 ~ 6 0 4に出力される。

【 0 4 1 4 】

満タンエラー報知中フラグもセットされていなければ、演出制御用C P U 1 0 1は、賞 40
球エラー報知中フラグがセットされているか否かを確認する（S 1 9 9 9）。セットされていなければ、S 2 0 0 5に移行する。セットされていれば、演出制御用C P U 1 0 1は、エラー用プロセスタイマを - 1 する（S 2 0 0 0）とともに、エラー用プロセスタイマがタイムアウトしたら（S 2 0 0 1）、エラー報知用プロセスデータの切替を行なう。すなわち、エラー用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をエラー用プロセスタイマに設定する（S 2 0 0 2）。

【 0 4 1 5 】

また、演出制御用C P U 1 0 1は、エラー用ランプ制御実行データにしたがって、対応 50
するエラー報知に応じた各ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する（S 2 0 0 3）。たとえば、S 2 0 0 3において、演出制御用C P U 1 0 1は、遊技枠 1 1 側に設けられた天枠ランプのL E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l を点滅させるためのランプ制御信号を所

定のデータ格納領域にセットする。なお、S 2 0 0 3 でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理 (S 7 0 8) でシリアル出力回路 3 5 3 に出力され、シリアル出力回路 3 5 3 によってシリアルデータに変換されて、中継基板 6 0 6 , 6 0 7 を介して盤側 IC 基板 6 0 1 および各枠側 IC 基板 6 0 2 ~ 6 0 4 に出力される。

【 0 4 1 6 】

賞球エラー報知中フラグもセットされていなければ、演出制御用 CPU 1 0 1 は、球切れエラー報知中フラグがセットされているか否かを確認する (S 2 0 0 4) 。セットされていなければ、S 2 0 1 0 に移行する。セットされていれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、エラー用プロセスタイマを - 1 する (S 2 0 0 5) とともに、エラー用プロセスタイマがタイムアウトしたら (S 2 0 0 6) 、エラー報知用プロセスデータの切替を行なう。すなわち、エラー用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をエラー用プロセスタイマに設定する (S 2 0 0 7) 。

10

【 0 4 1 7 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、エラー用ランプ制御実行データにしたがって、対応するエラー報知に応じた各ランプを制御するためにシリアル設定処理を実行する (S 2 0 0 8) 。たとえば、S 2 0 0 8 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、遊技枠 1 1 側に設けられた天枠ランプの LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l を点滅させるためのランプ制御信号を所定のデータ格納領域にセットする。なお、S 2 0 0 8 でセットされたランプ制御信号は、メイン処理におけるシリアル入出力処理 (S 7 0 8) でシリアル出力回路 3 5 3 に出力され、シリアル出力回路 3 5 3 によってシリアルデータに変換されて、中継基板 6 0 6 , 6 0 7 を介して盤側 IC 基板 6 0 1 および各枠側 IC 基板 6 0 2 ~ 6 0 4 に出力される。

20

【 0 4 1 8 】

なお、この実施の形態では、図 6 1 に示すように、球切れエラーまたは賞球エラーを報知する場合には、スピーカ 2 7 からの音出力を行なわないが、球切れエラーや賞球エラーを報知する場合にも、スピーカ 2 7 を用いた音出力制御を行なうようにしてもよい。

【 0 4 1 9 】

S 2 0 0 9 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、エラー報知解除フラグがセットされているか否かを確認する。セットされていれば、S 2 0 1 0 に移行する。セットされていなければ、そのまま処理を終了する。S 2 0 1 0 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、報知制御プロセスフラグの値を報知開始処理 (S 1 9 0 0) に対応した値に変更し、処理を終了する。

30

【 0 4 2 0 】

以上のような処理が実行されることによって、各種エラーの報知が実行される。また、初期報知、ドア開放エラー報知、乱数回路エラー報知、異常入賞報知、RAM クリア報知、満タンエラー報知、賞球エラー報知および球切れエラー報知の順に優先してエラーの報知が実行される。

【 0 4 2 1 】

なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、S 1 9 6 0 , S 1 9 6 5 , S 1 9 7 1 , S 1 9 7 7 , S 1 9 8 4 , S 1 9 9 3 , S 1 9 9 9 , S 2 0 0 4 で Y と判定した後に、初期報知フラグ、ドア開放エラー報知フラグ、乱数回路エラーフラグ、異常入賞報知指定コマンド受信フラグ、RAM クリアフラグ、満タンエラー報知フラグ、賞球エラー報知フラグ、球切れエラー報知フラグのいずれか 1 つまたは複数がセットされているか否かを判定するようにしてもよい。そして、セットされている場合には、報知制御プロセスフラグの値を報知開始処理 (S 1 9 0 0) に対応した値に変更し、報知開始処理からやりなおすようにしてもよい。

40

【 0 4 2 2 】

次に、エラー用ランプ制御実行データにしたがって所定のデータ格納領域にセットされるランプ制御信号について説明する。図 6 3 は、報知制御プロセス処理においてシリアルデータ方式として出力されるランプ制御信号の例を示す説明図である。図 6 3 に示すように、この実施の形態では、エラー種類ごとに 2 パターン (パターン A とパターン B) のエ

50

ラー用ランプ制御実行データが用いられる。この実施の形態では、パターンAとパターンBのエラー用ランプ制御実行データを切替えて用いることにより、ランプの点滅表示が制御される。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図63に示すランプ制御信号を、エラー用ランプ制御実行データに対応付けて、予めROMに設けられた所定のランプ制御信号格納領域に記憶している。そして、演出制御用CPU101は、エラー用ランプ制御実行データに基づいて、所定のランプ制御信号格納領域からランプ制御信号を抽出し、シリアル出力回路353に出力する。

【0423】

また、各ランプ制御信号は、図63に示すように、出力先のシリアル-パラレル変換IC611~615のアドレスが付加された状態で所定のランプ制御信号格納領域に記憶されている。たとえば、天枠ランプのうちの一部のLED281a~281fに制御信号を供給するシリアル-パラレル変換IC611のアドレスは「01」であるので、ランプを制御するための8桁のデータ本体にアドレス「0001」が付加された状態で格納されている。また、天枠ランプのうちの一部のLED281g~281lに制御信号を供給するシリアル-パラレル変換IC612のアドレスは「02」であるので、ランプを制御するための8桁のデータ本体にアドレス「0010」が付加された状態で格納されている。また、右枠ランプのLED283a~283fに制御信号を供給するシリアル-パラレル変換IC613のアドレスは「03」であるので、ランプを制御するための8桁のデータ本体にアドレス「0011」が付加された状態で格納されている。また、左枠ランプのLED282a~282fに制御信号を供給するシリアル-パラレル変換IC614のアドレスは「04」であるので、ランプを制御するための8桁のデータ本体にアドレス「0100」が付加された状態で格納されている。

【0424】

RAMクリア報知する場合には、図63に示すように、アドレスが「01」から「04」までの各シリアル-パラレル変換IC611~614に、制御データ本体が「00111111」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、各ランプのLEDに対応するビットの論理値が全て1であるランプ制御信号が出力され、遊技枠11側に設けられた全てのランプ(皿ランプを除く)のLED281a~281l, 282a~282f, 283a~283fが点灯される。また、RAMクリア報知する場合、エラー用ランプ制御実行データがパターンAである場合とパターンBである場合とで同じ内容のランプ制御信号が出力されるので、エラー報知の実行中、遊技枠11側に設けられた全てのランプ(皿ランプを除く)のLED281a~281l, 282a~282f, 283a~283fが継続して点灯される状態となる。

【0425】

なお、シリアル-パラレル変換IC611に出力されるランプ制御信号において、1ビット目はLED281aへの入力信号、2ビット目はLED281bへの入力信号、3ビット目はLED281cへの入力信号、4ビット目はLED281dへの入力信号、5ビット目はLED281eへの入力信号、6ビット目はLED281fへの入力信号に対応している。また、シリアル-パラレル変換IC612に出力されるランプ制御信号において、1ビット目はLED281gへの入力信号、2ビット目はLED281hへの入力信号、3ビット目はLED281iへの入力信号、4ビット目はLED281jへの入力信号、5ビット目はLED281kへの入力信号、6ビット目はLED281lへの入力信号に対応している。また、シリアル-パラレル変換IC613に出力されるランプ制御信号において、1ビット目はLED283aへの入力信号、2ビット目はLED283bへの入力信号、3ビット目はLED283cへの入力信号、4ビット目はLED283dへの入力信号、5ビット目はLED283eへの入力信号、6ビット目はLED283fへの入力信号に対応している。また、シリアル-パラレル変換IC614に出力されるランプ制御信号において、1ビット目はLED282aへの入力信号、2ビット目はLED282bへの入力信号、3ビット目はLED282cへの入力信号、4ビット目はLED282dへの入力信号、5ビット目はLED282eへの入力信号、6ビット目はLED2

8 2 f への入力信号に対応している。

【 0 4 2 6 】

ドア開放エラーを報知する場合には、図 6 3 に示すように、まず、パターン A のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「 0 1 」から「 0 4 」までの各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 4 に、制御データ本体が「 0 0 1 1 1 1 1 1 」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、各ランプの LED に対応するビットの論理値が全て 1 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた全てのランプ (皿ランプを除く) の LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f が点灯される。また、プロセスデータ切替時に、パターン B のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「 0 1 」から「 0 4 」までの各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 4 に、制御データ本体が「 0 0 0 0 0 0 0 0 」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、各ランプの LED に対応するビットの論理値が全て 0 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた全てのランプの LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f が消灯される。そのような制御が繰り返し行われることによって、ドア開放エラーを報知する場合、遊技枠 1 1 側に設けられた全てのランプの LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f を所定時間間隔で点滅させるような制御が行われる。

10

【 0 4 2 7 】

球切れエラーを報知する場合には、図 6 3 に示すように、まず、パターン A のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「 0 1 」、「 0 2 」の各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 , 6 1 2 に、制御データ本体が「 0 0 1 1 1 1 1 1 」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、天枠ランプの LED に対応するビットの論理値が全て 1 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた天枠ランプの LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l が点灯される。また、プロセスデータ切替時に、パターン B のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「 0 1 」、「 0 2 」の各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 , 6 1 2 に、制御データ本体が「 0 0 0 0 0 0 0 0 」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、天枠ランプの LED に対応するビットの論理値が全て 0 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた天枠ランプの LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l が消灯される。そのような制御が繰り返し行われることによって、球切れエラーを報知する場合、遊技枠 1 1 側に設けられた天枠ランプの LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l のみを所定時間間隔で点滅させるような制御が行われる。

20

30

【 0 4 2 8 】

満タンエラーを報知する場合には、図 6 3 に示すように、まず、パターン A のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「 0 5 」のシリアル - パラレル変換 IC 6 1 5 に、制御データ本体が「 0 0 0 0 1 1 1 1 」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、皿ランプの LED 8 2 a ~ 8 2 d に対応するビットの論理値が全て 1 であるランプ制御信号が出力され、皿ランプの LED 8 2 a ~ 8 2 d が点灯される。また、プロセスデータ切替時に、パターン B のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「 0 5 」のシリアル - パラレル変換 IC 6 1 5 に、制御データ本体が「 0 0 0 0 0 0 0 0 」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、皿ランプの LED に対応するビットの論理値が全て 0 であるランプ制御信号が出力され、皿ランプの LED 8 2 a ~ 8 2 d が消灯される。そのような制御が繰り返し行われることによって、満タンエラーを報知する場合、皿ランプの LED 8 2 a ~ 8 2 d のみを所定時間間隔で点滅させるような制御が行われる。

40

【 0 4 2 9 】

なお、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 5 に出力されるランプ制御信号において、1 ビット目は LED 8 2 a への入力信号、2 ビット目は LED 8 2 b への入力信号、3 ビット目は LED 8 2 c への入力信号、4 ビット目は LED 8 2 d への入力信号、5 ビット目は LED 8 3 への入力信号に対応している。

【 0 4 3 0 】

50

賞球エラーを報知する場合には、図 6 3 に示すように、まず、パターン A のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「0 1」のシリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 に制御データ本体が「0 0 1 1 1 1 1 1」であるランプ制御信号が送信され、アドレスが「0 2」のシリアル - パラレル変換 IC 6 1 2 に制御データ本体が「0 0 0 0 0 0 0 0」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、天枠ランプの一部の LED に対応するビットの論理値が全て 1 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた天枠ランプの一部の LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 f のみが点灯される。また、プロセスデータ切替時に、パターン B のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「0 1」のシリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 に制御データ本体が「0 0 0 0 0 0 0 0」であるランプ制御信号が送信され、アドレスが「0 2」のシリアル - パラレル変換 IC 6 1 2 に制御データ本体が「0 0 1 1 1 1 1 1」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、天枠ランプの他の一部の LED に対応するビットの論理値が全て 1 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた天枠ランプの他の一部の LED 2 8 1 g ~ 2 8 1 l のみが点灯される。そのような制御が繰り返し行われることによって、賞球エラーを報知する場合、遊技枠 1 1 側に設けられた天枠ランプの LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 f と LED 2 8 1 g ~ 2 8 1 l が交互に所定時間間隔で点滅させるような制御が行われる。

【0 4 3 1】

乱数回路エラーを報知する場合には、図 6 3 に示すように、アドレスが「0 1」から「0 4」までの各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 4 に、制御データ本体が「0 0 1 1 1 1 1 1」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、各ランプの LED に対応するビットの論理値が全て 1 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）の LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f が点灯される。また、乱数回路エラーを報知する場合、エラー用ランプ制御実行データがパターン A である場合とパターン B である場合とで同じ内容のランプ制御信号が出力されるので、エラー報知の実行中、遊技枠 1 1 側に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）の LED 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f が継続して点灯される状態となる。

【0 4 3 2】

異常入賞エラーを報知する場合には、図 6 3 に示すように、まず、パターン A のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「0 1」から「0 4」までのシリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 4 に制御データ本体が「0 0 1 0 1 0 1 0」であるランプ制御信号が送信される。すなわち、遊技枠 1 1 側に設けられたランプの一部の LED に対応するビットの論理値が全て 1 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた各ランプの一部の LED 2 8 1 b , d , f , h , j , l , 2 8 2 b , d , f , 2 8 3 b , d , f のみが点灯される。なお、前述したように、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 に出力される制御信号において、2 ビット目の 1 が LED 2 8 1 b への入力信号、4 ビット目の 1 が LED 2 8 1 d への入力信号、6 ビット目の 1 が LED 2 8 1 f への入力信号に対応している。また、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 2 に出力される制御信号において、2 ビット目の 1 が LED 2 8 1 h への入力信号、4 ビット目の 1 が LED 2 8 1 j への入力信号、6 ビット目の 1 が LED 2 8 1 l への入力信号に対応している。また、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 3 に出力される制御信号において、2 ビット目の 1 が LED 2 8 3 b への入力信号、4 ビット目の 1 が LED 2 8 3 d への入力信号、6 ビット目の 1 が LED 2 8 3 f への入力信号に対応している。また、シリアル - パラレル変換 IC 6 1 4 に出力される制御信号において、2 ビット目の 1 が LED 2 8 2 b への入力信号、4 ビット目の 1 が LED 2 8 2 d への入力信号、6 ビット目の 1 が LED 2 8 2 f への入力信号に対応している。

【0 4 3 3】

また、プロセスデータ切替時に、パターン B のエラー用ランプ制御実行データに基づいて、アドレスが「0 1」から「0 4」までのシリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 4 に制御データ本体が「0 0 0 1 0 1 0 1」であるランプ制御信号が送信される。すなわち

、遊技枠 1 1 側に設けられた各天枠ランプの他の一部の L E D に対応するビットの論理値が全て 1 であるランプ制御信号が出力され、遊技枠 1 1 側に設けられた各ランプの他の一部の L E D 2 8 1 a , c , e , g , i , k , 2 8 2 a , c , e , 2 8 3 a , c , e のみが点灯される。なお、前述したように、シリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 に出力される制御信号において、1 ビット目の 1 が L E D 2 8 1 a への入力信号、3 ビット目の 1 が L E D 2 8 1 c への入力信号、5 ビット目の 1 が L E D 2 8 1 e への入力信号に対応している。また、シリアル - パラレル変換 I C 6 1 2 に出力される制御信号において、1 ビット目の 1 が L E D 2 8 1 g への入力信号、3 ビット目の 1 が L E D 2 8 1 i への入力信号、5 ビット目の 1 が L E D 2 8 1 k への入力信号に対応している。また、シリアル - パラレル変換 I C 6 1 3 に出力される制御信号において、1 ビット目の 1 が L E D 2 8 3 a への入力信号、3 ビット目の 1 が L E D 2 8 3 c への入力信号、5 ビット目の 1 が L E D 2 8 3 e への入力信号に対応している。また、シリアル - パラレル変換 I C 6 1 4 に出力される制御信号において、1 ビット目の 1 が L E D 2 8 2 a への入力信号、3 ビット目の 1 が L E D 2 8 2 c への入力信号、5 ビット目の 1 が L E D 2 8 2 e への入力信号に対応している。

10

【 0 4 3 4 】

上記のような制御が繰り返し行われることによって、賞球エラーを報知する場合、遊技枠 1 1 側に設けられた各ランプの L E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f が互い違いに交互に所定時間間隔で点滅させるような制御が行われる。

【 0 4 3 5 】

20

なお、図 6 3 に示す例では、エラー報知を行なう際に、表示制御対象となっていないランプのシリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 5 にもランプ制御信号が供給される。たとえば、R A M クリア報知する場合には、皿ランプの点灯または点滅制御を行なう必要はないが、図 6 3 に示す例では、アドレスが「 0 5 」であるシリアル - パラレル変換 I C 6 1 5 に対しても、対応するビットの論理値が全て 0 であるランプ制御信号が出力される。そのようにすることによって、エラー報知の際の制御対象ではない L E D を確実に消灯させた状態にすることができる。

【 0 4 3 6 】

なお、エラー報知を行なう際に、表示制御対象となっていないランプのシリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 5 にはランプ制御信号を出力（送信）しないようにしてもよい。図 6 4 は、報知制御プロセス処理においてシリアルデータ方式として出力されるランプ制御信号の他の例を示す説明図である。

30

【 0 4 3 7 】

R A M クリア報知やドア開放エラー報知、乱数エラー報知、異常入賞エラー報知を行なう場合には、皿ランプは表示制御対象となっていないので、図 6 4 に示すように、アドレスが「 0 5 」であるシリアル - パラレル変換 I C 6 1 5 にはランプ制御信号を出力しないようにする。また、球切れエラー報知や賞球エラー報知を行なう場合には、皿ランプに加えて左枠ランプおよび右枠ランプも表示制御対象となっていないので、図 6 4 に示すように、アドレスが「 0 3 」~「 0 5 」であるシリアル - パラレル変換 I C 6 1 3 ~ 6 1 5 にはランプ制御信号を出力しないようにする。また、満タンエラー報知を行なう場合には、皿ランプのみが表示制御対象となっているので、図 6 4 に示すように、アドレスが「 0 1 」~「 0 4 」であるシリアル - パラレル変換 I C 6 1 1 ~ 6 1 4 にはランプ制御信号を出力しないようにする。そのようにすることによって、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から各枠側 I C 基板 6 0 2 ~ 6 0 5 に出力するランプ制御信号を低減することができる。

40

【 0 4 3 8 】

なお、図 6 3 および図 6 4 に示す例では、遊技枠 1 1 側に設けられたランプの L E D 2 8 1 a ~ 2 8 1 l , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f , 8 2 a ~ 8 2 d のみを用いて各種エラー報知を行なう場合を説明したが、これらに加えて遊技盤 6 側に設けられたセンター飾り用ランプやステージランプの L E D 1 2 5 a ~ 1 2 5 f , 1 2 6 a ~ 1 2 6

50

fを用いて各種エラー報知を行なうようにしてもよい。

【0439】

次に、遊技演出において可動部材151, 152を動作させるときに出力されるモータ制御信号について説明する。図65は、遊技演出においてシリアルデータ方式として出力されるモータ制御信号の例を示す説明図である。図65に示すモータ制御信号は、たとえば、図52に示す飾り図柄変動中処理において、可動部材151, 152を用いた予告演出を含む可変表示が実行される際に、S845Cのシリアル設定処理において所定のデータ格納領域にセットされる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図65に示すモータ制御信号を、たとえば、表示制御実行データに対応付けて、予めROMに設けられた所定のモータ制御信号格納領域に記憶している。そして、演出制御用CPU101は、表示制御実行データに基づいて、所定のモータ制御信号格納領域からモータ制御信号を抽出し、シリアル出力回路353に出力する。

10

【0440】

また、各モータ制御信号は、図65に示すように、出力先のシリアル-パラレル変換IC616のアドレスが付加された状態で所定のランプ制御信号格納領域に記憶されている。この実施の形態では、各モータ151a, 152aに制御信号を供給するシリアル-パラレル変換IC616のアドレスは「06」であるので、モータを制御するための8桁のデータ本体にアドレス「0110」が付加された状態で格納されている。

【0441】

可動部材としてトロッキ151を正方向に動作させる場合には、アドレスが「06」であるシリアル-パラレル変換IC616に、制御データ本体が「00000001」であるモータ制御信号が送信される。すなわち、トロッキ151を駆動するためのモータ151aの正方向動作に対応するビット(制御データの1ビット目)の論理値が1であるモータ制御信号が出力され、モータ151aが駆動することによってトロッキ151が動作される。また、トロッキ151の動作を停止させる場合には、アドレスが「06」であるシリアル-パラレル変換IC616に、制御データ本体が「00000000」であるモータ制御信号が送信される。すなわち、モータ151aの正方向動作に対応するビット(制御データの1ビット目)の論理値が0であるモータ制御信号が出力され、モータ151aの駆動が停止されることによってトロッキ151の動作が停止される。なお、この実施の形態では、トロッキ151を正方向に動作させた場合、位置センサ151bでトロッキ151が検出されるとともに、所定時間(たとえば1秒)モータ151aの駆動時間を経過したことを条件として、モータ151aの駆動が停止される。

20

30

【0442】

可動部材としてトロッキ151を逆方向に動作させる場合には、アドレスが「06」であるシリアル-パラレル変換IC616に、制御データ本体が「00000010」であるモータ制御信号が送信される。すなわち、トロッキ151を駆動するためのモータ151aの逆方向動作に対応するビット(制御データの2ビット目)の論理値が1であるモータ制御信号が出力され、モータ151aが駆動することによってトロッキ151が動作される。また、トロッキ151の動作を停止させる場合には、アドレスが「06」であるシリアル-パラレル変換IC616に、制御データ本体が「00000000」であるモータ制御信号が送信される。すなわち、モータ151aの逆方向動作に対応するビット(制御データの2ビット目)の論理値が0であるモータ制御信号が出力され、モータ151aの駆動が停止されることによってトロッキ151の動作が停止される。なお、この実施の形態では、トロッキ151を逆方向に動作させた場合、位置センサ151bでトロッキ151が検出されなくなるとともに、所定時間(たとえば1秒)モータ151aの駆動時間を経過したことを条件として、モータ151aの駆動が停止される。

40

【0443】

可動部材として骸骨152を正方向に動作させる場合には、アドレスが「06」であるシリアル-パラレル変換IC616に、制御データ本体が「00000100」であるモータ制御信号が送信される。すなわち、骸骨152を駆動するためのモータ152aの正

50

方向動作に対応するビット（制御データの3ビット目）の論理値が1であるモータ制御信号が出力され、モータ152aが駆動することによって骸骨152が動作される。また、骸骨152の動作を停止させる場合には、アドレスが「06」であるシリアル-パラレル変換IC616に、制御データ本体が「00000000」であるモータ制御信号が送信される。すなわち、モータ152aの正方向動作に対応するビット（制御データの3ビット目）の論理値が0であるモータ制御信号が出力され、モータ152aの駆動が停止されることによって骸骨152の動作が停止される。なお、この実施の形態では、骸骨152を正方向に動作させた場合、位置センサ152bで骸骨152が検出されるとともに、所定時間（たとえば1秒）モータ152aの駆動時間を経過したことを条件として、モータ152aの駆動が停止される。

10

【0444】

可動部材として骸骨152を逆方向に動作させる場合には、アドレスが「06」であるシリアル-パラレル変換IC616に、制御データ本体が「00001000」であるモータ制御信号が送信される。すなわち、骸骨152を駆動するためのモータ152aの逆方向動作に対応するビット（制御データの4ビット目）の論理値が1であるモータ制御信号が出力され、モータ152aが駆動することによって骸骨152が動作される。また、骸骨152の動作を停止させる場合には、アドレスが「06」であるシリアル-パラレル変換IC616に、制御データ本体が「00000000」であるモータ制御信号が送信される。すなわち、モータ152aの逆方向動作に対応するビット（制御データの4ビット目）の論理値が0であるモータ制御信号が出力され、モータ152aの駆動が停止されることによって骸骨152の動作が停止される。なお、この実施の形態では、骸骨152を逆方向に動作させた場合、位置センサ152bで骸骨152が検出されなくなるとともに、所定時間（たとえば1秒）モータ152aの駆動時間を経過したことを条件として、モータ152aの駆動が停止される。

20

【0445】

次に、シリアル設定処理について説明する。図66は、シリアル設定処理の一例を示すフローチャートである。シリアル設定処理は、たとえば、演出制御プロセス処理において飾り図柄の変動表示を行なうとき（S835C, 845C参照）や、各種エラー報知を行なうとき（S1970, S1976, S1983, S1990, S1998, S2003, S2008）に実行される。

30

【0446】

シリアル設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、ROMからランプ制御実行データ（変動パターンに伴うランプの点灯パターンのデータや、モータ制御用データ（S835Cのみ）等）を読出す（S950）。この場合、演出制御用CPU101は、たとえば、飾り図柄の変動表示の実行中にシリアル設定処理を行なう場合には、図51に示したプロセステーブルのランプ制御実行データを読出すことになる。また、報知制御プロセス処理においてシリアル設定処理を行なう場合には、図62に示したエラー報知用プロセステーブルのエラー用ランプ制御実行データを読出すことになる。

【0447】

次いで、演出制御用CPU101は、読出したランプ制御実行データに基づいて、各ランプの表示状態に変更があるか否かを確認する（S951）。各ランプの表示状態に変更があれば、演出制御用CPU101は、表示制御対象のランプのシリアル-パラレル変換ICのアドレスが付加されたランプ制御信号を、所定のランプ制御信号格納領域から抽出する（S952）。次いで、抽出したランプ制御信号に、図23に示すヘッダデータ（1FFh）やマークビット、エンドビットを付加して、RAMに設けられた所定のデータ格納領域に設定する（S953）。そして、ランプ制御信号出力要求フラグをセットする（S954）。

40

【0448】

たとえば、報知制御プロセス処理におけるS907, S922, S929でシリアル設定処理が実行された場合には、S952で図63に示すいずれかのアドレス付きのランプ

50

制御信号が読出され、S 9 5 3 でデータ格納領域に設定されることになる。

【 0 4 4 9 】

次いで、演出制御用CPU101は、ROMから表示制御実行データを読出す(S 9 5 5)。この場合、演出制御用CPU101は、たとえば、飾り図柄の変動表示の実行中にシリアル設定処理を行なう場合には、図51に示したプロセステーブルの表示制御実行データを読出すことになる。一方、報知制御プロセス処理においてシリアル設定処理を行なう場合には、図62に示したエラー報知用プロセステーブルには表示制御実行データは含まれないので、次のS 9 5 6 でそのままNと判定されることになる。

【 0 4 5 0 】

次いで、演出制御用CPU101は、読出した表示制御実行データに基づいて、いずれかの可動部材151, 152の可動が遊技演出に含まれるか否かを確認する(S 9 5 6)。可動部材151, 152の可動が遊技演出に含まれる場合には、演出制御用CPU101は、可動対象の可動部材151, 152のシリアル-パラレル変換ICのアドレス(本例では「06」)が付加されたモータ制御信号を、所定のモータ制御信号格納領域から抽出する(S 9 5 7)。次いで、抽出したモータ制御信号に、図23に示すヘッダデータ(1FFh)やマークビット、エンドビットを付加して、RAMに設けられた所定のデータ格納領域に設定する(S 9 5 8)。そして、モータ制御信号出力要求フラグをセットする(S 9 5 9)。

【 0 4 5 1 】

たとえば、飾り図柄の変動表示に予告演出等が含まれ、いずれかの可動部材151, 152が可動される場合には、S 8 3 5 C, S 8 4 5 Cでシリアル設定処理が実行されるときに、S 9 5 2 で図65に示すいずれかのアドレス付きのモータ制御信号が読出され、S 9 5 3 でデータ格納領域に設定されることになる。

【 0 4 5 2 】

図67は、出力対象のランプ制御信号やモータ制御信号が設定されるデータ格納領域の一構成例を示す説明図である。この例では、ランプ制御信号またはモータ制御信号を格納するデータ格納領域が9個用意されており、盤側IC基板601や各枠側IC基板602~605に出力される順に、ランプ制御信号やモータ制御信号がS 9 5 3 で順次格納される。

【 0 4 5 3 】

図68は、シリアル入出力処理(S 7 0 8)の具体例を示すフローチャートである。シリアル入出力処理において、演出制御用CPU101は、まず、ランプ制御信号出力要求フラグまたはモータ制御信号出力要求フラグがセットされているか否かを確認する(S 9 7 0)。セットされていれば、それらのランプ制御信号出力要求フラグまたはモータ制御信号出力要求フラグをリセットし(S 9 7 1)、データ格納領域に格納されているランプ制御信号やモータ制御信号をシリアル出力回路353に出力する(S 9 7 2)。この場合、演出制御用CPU101は、複数のランプ制御信号がデータ格納領域にセットされている場合には、S 9 7 2において各ランプ制御信号を順に読出し、シリアル出力回路353に出力する。そして、出力されたランプ制御信号やモータ制御信号は、シリアル出力回路353によってシリアルデータに変換され、中継基板606, 607を介して、盤側IC基板601や各枠側IC基板602~605にシリアルデータ方式として出力されることになる。

【 0 4 5 4 】

次いで、演出制御用CPU101は、入力取込信号出力部357に、盤側IC基板601に対して中継基板606, 607を介して入力取込信号(ラッチ信号)を出力させる(S 9 7 3)。盤側IC基板601に搭載された入力IC621は、入力取込信号が入力されたことに基づいて、各位置センサ151b, 152bの検出信号をラッチし、シリアルデータ方式として中継基板606, 607を介して演出制御基板80に出力することになる。そして、演出制御用CPU101は、シリアル入力回路354から入力データを読み込んでRAMの所定の格納領域に格納する(S 9 7 4)。なお、S 9 7 4では、演出制御

10

20

30

40

50

用CPU101は、シリアル入力回路354が入力IC621から入力データを受信する時間分遅延させてからシリアル入力回路354から入力データを読み込むように制御する。

【0455】

次いで、演出制御用CPU101は、入力取込信号出力部357に、枠側IC基板605に対して中継基板607を介して入力取込信号（ラッチ信号）を出力させる（S975）。盤側IC基板605に搭載された入力IC620は、入力取込信号が入力されたことに基いて、各操作ボタン81a～81eの検出信号をラッチし、シリアルデータ方式として中継基板607を介して演出制御基板80に出力することになる。そして、演出制御用CPU101は、シリアル入力回路354から入力データを読み込んでRAMの所定の格納領域に格納する（S976）。なお、S976では、演出制御用CPU101は、シリアル入力回路354が入力IC620から入力データを受信する時間分遅延させてからシリアル入力回路354から入力データを読み込むように制御する。

10

【0456】

図69は、変動表示装置9における表示演出、スピーカ27による音演出および各ランプによる表示演出の状況の例を示す説明図である。図69（A）には、変動表示装置9において飾り図柄の変動表示が行なわれているときの例が示されている。

【0457】

図69（B）には、変動表示装置9において初期化報知が行なわれている場合の例が示されている。図69（B）に示すように、初期化指定コマンドを受信して変動表示装置9において初期化報知が行なわれる場合には、初期化指定コマンドを受信してから所定期間（たとえば31秒間）、遊技枠11に設けられた全てのランプ（皿ランプを除く）のLED281a～281l, 282a～282f, 283a～283fを点灯させるとともに、スピーカ27から所定のエラー音を出力させ、RAMクリアが行なわれたことを報知する。

20

【0458】

図69（C）には、変動表示装置9において異常報知が行なわれ、スピーカ27によって異常報知音の出力がなされ、各ランプのLED281a～281l, 282a～282f, 283a～283fによって異常報知表示（たとえば点滅表示）がなされている場合の例が示されている。演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から異常入賞報知指定コマンドを受信すると、変動表示装置9に異常報知画面を表示する制御を行なうとともに、スピーカ27から異常報知音を出力させ、各ランプのLED281a～281l, 282a～282f, 283a～283fに異常報知表示させる制御を行なう。また、変動パターンコマンドの受信に応じて飾り図柄の変動表示が開始されても、変動表示装置9における異常報知画面の表示、スピーカ27からの異常報知音の出力、および各ランプのLED281a～281l, 282a～282f, 283a～283fの異常報知表示を継続させる。また、飾り図柄の変動表示が終了しても、変動表示装置9における異常報知画面の表示、スピーカ27からの異常報知音の出力、および各ランプのLED281a～281l, 282a～282f, 283a～283fの異常報知表示を継続させる。

30

40

【0459】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は異常報知画面を消去する制御、異常報知音の出力を停止する制御、および異常報知表示を停止する制御を実行しないので、変動表示装置9における異常報知画面の表示、スピーカ27からの異常報知音の出力、および各ランプのLED281a～281l, 282a～282f, 283a～283fの異常報知表示は、遊技機に対する電力供給が停止するまで継続する。ただし、演出制御用マイクロコンピュータ100は、異常報知画面の表示、異常報知音の出力および異常報知表示が開始されてから所定時間が経過すると、異常報知画面の表示、異常報知音の出力および異常報知表示を停止するように制御してもよい。

【0460】

50

また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されてから所定期間（初期化報知が実行されている期間）、異常入賞の検出を行わず、遊技制御用マイクロコンピュータ560から異常入賞報知指定コマンドが送信されることはない。しかし、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄プロセスフラグの値が所定値（この実施の形態では5）未満のときには常時異常入賞の検出を行なうようにして、演出制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に対する電力供給が開始されてから所定期間の間に異常入賞報知指定コマンドを受信した場合には、異常入賞の報知を行なわないようにしてもよい。

【0461】

また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当り遊技状態でないときに1個の遊技球が大入賞口に入賞したことを検出すると、異常入賞報知指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信したが、大当り遊技状態でないときに大入賞口に所定個（複数）の遊技球が入賞したことを検出すると、異常入賞報知指定コマンドを送信するように制御してもよい。さらに、大当り遊技状態でないときに、所定の時間内に、所定個（複数）の遊技球が入賞したことを検出すると、異常入賞報知指定コマンドを送信するように制御してもよい。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、異常入賞報知指定コマンドを受信すると、上述したように、異常報知画面の表示、異常報知音の出力および異常報知表示を行なう。

【0462】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドに基づいて各ランプのLED125a~125f, 126a~126f, 281a~281l, 282a~282f, 283a~283fを制御するための制御信号をシリアル信号方式で出力する。また、盤側IC基板601に搭載されたシリアル-パラレル変換IC616~619, 622と、枠側IC基板602~605に搭載されたシリアル-パラレル変換IC611~615とが、1系統の配線を介して接続されるとともに、予め相互に異なるアドレス情報が割り当てられ、自己のアドレス情報が付加された制御信号のみをパラレル信号方式に変換して出力する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技盤6に設けられたシリアル-パラレル変換IC616~619を制御するための制御信号を出力するときには、シリアル-パラレル変換IC616~619を特定可能となる情報を付加した制御信号をシリアル信号方式で出力する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技枠11に設けられたシリアル-パラレル変換IC611~615を制御するための制御信号を出力するときには、シリアル-パラレル変換IC611~615を特定可能とした情報を付加した制御信号をシリアル信号方式で出力する。そのため、遊技盤6と遊技枠11との間の配線数を低減することができる。したがって、遊技枠11と遊技盤6とが着脱自在に構成された遊技機において、遊技枠11と遊技盤6との着脱作業を容易に行なえるようにすることができる。

【0463】

また、この実施の形態によれば、中継基板606, 607によって、盤側IC基板601に搭載されたシリアル-パラレル変換IC616~619と、各枠側IC基板602~604に搭載されたシリアル-パラレル変換IC611~615との接続が中継される。また、中継基板607によって、各枠側IC基板602~604に搭載されたシリアル-パラレル変換IC611~615と演出制御用マイクロコンピュータ100との接続が中継される。そのため、中継基板606, 607への接続作業や取り外し作業を行なうだけで遊技枠11と遊技盤6との脱着作業を容易に行なうことができる。

【0464】

また、この実施の形態によれば、遊技枠11側に2つのシリアル-パラレル変換611, 612を搭載した集合基板としての枠側IC基板602が設けられている。また、遊技盤6側に4つのシリアル-パラレル変換IC616~619を搭載した集合基板としての盤側IC基板601が設けられている。そのため、シリアル-パラレル変換ICを搭載す

10

20

30

40

50

る基板を集約することができ、遊技機における部品点数を低減することができる。

【0465】

また、この実施の形態によれば、盤側IC基板601に搭載されたシリアル-パラレル変換IC616～619と、枠側IC基板602～605に搭載されたシリアル-パラレル変換IC611～615とが、コネクタを用いて1系統の配線を介して接続されている。そのため、コネクタの着脱を行なうだけで遊技枠11と遊技盤6との配線作業を行なうことができ、遊技枠11と遊技盤6との着脱作業をさらに容易に行なえるようにすることができる。

【0466】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御コマンドを、シリアル出力回路78を用いて、シリアル信号方式で演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。そのため、遊技制御用マイクロコンピュータ560と演出制御用マイクロコンピュータ100との間の配線数も低減することができる。

【0467】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、盤側IC基板601に搭載されたシリアル-パラレル変換IC616～619、枠側IC基板602～605に搭載されたシリアル-パラレル変換IC611～615、および入力IC620、621に共通に用いるクロック信号を出力する。そのため、盤側IC基板601に搭載されたシリアル-パラレル変換IC616～619、枠側IC基板602～605に搭載されたシリアル-パラレル変換IC611～615、および、入力IC620、621とを容易に同期させることができ、クロック信号用の配線数も低減することができる。

【0468】

また、この実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、シリアル-パラレル変換IC611～619のデバイスIDをアドレスとして予めROMの所定のアドレス記憶領域に記憶するようにしてもよい。そのように構成すれば、シリアル-パラレル変換IC611～619に固有のID情報をアドレス情報として利用して各ランプ125a～125f、126a～126f、281a～281l、282a～282f、283a～283f、82a～82iを制御することができる。

【0469】

また、この実施の形態では、初期化報知が異常報知に対して優先されるので、初期化報知が認識しにくくなるような事態が生ずることが防止される。すなわち、目立つように初期化報知が行なわれる。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたとき以外でも、プログラムを先頭番地（たとえば、0000番地）から実行開始させるユーザリセットが発生したときには、初期化指定コマンドを送信する。ユーザリセットが発生する原因として、たとえば、ウォッチドッグタイマを使用するように構成されている場合において、プログラムの円滑な進行を妨げるような不正行為によってウォッチドッグタイマがタイムアウトしたような場合がある。そのような不正行為は、特に、大当り図柄決定用乱数に基づいて所定の大当り図柄（予め決められている確変大当り図柄や突然確変大当り図柄）が決定されたときに確変状態に制御するように構成されている場合に生じやすい。つまり、遊技制御用マイクロコンピュータ560を初期化して大当り図柄決定用乱数を生成するためのカウンタを初期化させ、そのカウンタのカウント値を把握しやすくするような不正行為を受けやすい。この実施の形態のように、初期化報知を目立つようにすることによって、遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化されたことを遊技機の外部から容易に把握できるので、不正行為がなされた可能性があることが容易に認識される。

【0470】

なお、この実施の形態では、演出制御基板80、盤側IC基板601、各枠側IC基板602～605および各中継基板606、607の接続形態として、演出制御基板80、中継基板606および中継基板607がバス型に1系統の配線ルートで接続され、盤側IC基板601および各枠側IC基板602～604に搭載されたシリアル-パラレル変換

10

20

30

40

50

IC 611～619, 622 がバス型に 1 系統の配線ルートで接続される場合を説明したが、盤側 IC 基板 601 に搭載された各シリアル - パラレル変換 IC 616～619, 622 を直列接続（以下、デージーチェーン型の接続ともいう）したり、各枠側 IC 基板 602～605 に搭載された各シリアル - パラレル変換 IC 611～615 を直列接続（デージーチェーン型の接続）することによって、配線数を低減してもよい。

【0471】

また、演出制御基板 80 の演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、制御信号としてのシリアルデータとともに、クロック信号を中継基板 607 に出力し、中継基板 607 が、演出制御用マイクロコンピュータ 100 から入力したシリアルデータおよびクロック信号を、さらに中継基板 606 を介して盤側 IC 基板 601 に供給するようにしてもよい。

10

【0472】

また、遊技枠 11 や遊技盤 6 に設けるランプの LED として、諧調制御を行なう LED（たとえば、マルチカラー LED）を用いるようにし、明るさを制御できるようにしてもよい。LED の諧調制御を行なう場合に、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、輝度に応じたパルス数の情報（たとえば、論理値 0 または 1）を含む制御信号を、シリアル出力回路 353 を用いてシリアルデータ方式として出力する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、パルス数に限らず、輝度に応じたパルス幅の情報を含む制御信号を、シリアル出力回路 353 を用いてシリアルデータ方式として出力するようにしてもよい。このような諧調制御を行なうランプの LED を用いて明るさを制御する場合、輝度を調整するランプの LED に制御信号を出力するシリアル - パラレル変換 IC と、輝度を調整しないランプの LED に制御信号を出力するシリアル - パラレル変換 IC とを異ならせるようにしてもよい。

20

【0473】

また、遊技盤 6 側に搭載された各ランプの LED 125a～125f, 126a～126f で諧調制御を行なうようにしてもよい。この場合、盤側 IC 基板 601 にも、輝度を調整しないランプの LED に制御信号を出力するシリアル - パラレル変換 IC と、輝度を調整するランプの LED に制御信号を出力するシリアル - パラレル変換 IC とが、別々に搭載されることになる。

【0474】

このように輝度を調整する場合に、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ランプの LED の発光状態を制御する制御信号として、ランプの LED を発光させるときの輝度に応じて、パルス数を変化させた信号を出力する。これにより、ランプの LED の輝度を調整する諧調制御を行なえるようにすることができる。なお、パルス数を変化させた信号を出力することによって諧調制御を行なう場合に限らず、パルス量を変化させた信号を出力するものであれば、他の方法を用いて諧調制御を行なうようにしてもよい。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、パルス幅を変化させた信号を出力することによって、ランプの LED の諧調制御を行なうようにしてもよい。

30

【0475】

また、上記の実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、所定期間が経過すると初期化報知を終了させたが（S901～S905 参照）、他のタイミングで初期化報知を終了させるようにしてもよい。たとえば、初期化報知が開始されてから最初に飾り図柄の変動表示が開始されるときに初期化報知を終了させたり、飾り図柄の変動表示が開始される前に異常入賞報知指定コマンドを受信したときに初期化報知を終了させたりしてもよい。また、客待ちデモ指定コマンドを受信したり、初期化報知が開始されてから客待ちデモ指定コマンド以外の最初の演出制御コマンドを受信したときに初期化報知を終了させてもよい。つまり、遊技店員等が、初期化報知を認識することができるのに十分な期間だけ、初期化報知が継続されることが好ましい。

40

【0476】

また、この実施の形態では、演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動パターンコマンドを受信したが表示結果特定コマンドを受信できなかった場合

50

に、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用され得る変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には、停止図柄を通常大当り図柄に決定し、通常大当りのときにも確変大当りのときにも使用され得る変動パターンコマンド以外の変動パターンコマンドを受信したと判定したときには、停止図柄を、受信した変動パターンに応じた飾り図柄の組合せに決定するので、ノイズ等によって表示結果特定コマンドを受信できなくても、大当りが発生することを変動表示装置 9 によって報知できる。さらに、変動パターンコマンドを受信した直後に、表示結果特定コマンド以外の演出制御コマンドを受信したと判定したときに、受信した変動パターンコマンドに基づく上記の制御を行なうようにしてもよい。つまり、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、正規コマンドを受信できなかったと判定したり（たとえば、表示結果特定コマンドを受信できない。）、非正規コマンドを受信したと判定した（たとえば、変動パターンコマンドに続いて表示結果特定コマンド以外の演出制御コマンドを受信した。）場合に、受信された正規コマンドに基づいて演出制御（たとえば、飾り図柄の停止図柄を決定する。）を実行することが好ましい。そのように構成すれば、正規コマンドの非受信や非正規コマンドの受信によって遊技者に不利益が与えられることが防止される。

【0477】

また、他の演出制御コマンドについても、同様の制御を行なうようにしてもよい。たとえば、特定遊技状態の開始を特定可能な大当り開始指定コマンドを受信した場合に、既に受信している表示結果特定コマンドと整合しない場合（たとえば、通常大当りを示す表示結果 2 指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているときに、確変大当りを示す大当り開始 3 指定コマンドを受信したような場合）に、大当り開始指定コマンドに基づく演出制御（たとえば、確変大当りであることを演出装置で報知）を実行したり、特定遊技状態の終了を特定可能な大当り終了指定コマンドを受信した場合に、既に受信している大当り開始指定コマンドと整合しない場合（たとえば、通常大当りを示す大当り開始 1 指定コマンドを受信した後、確変大当りを示す大当り終了指定 2 コマンドを受信した場合）に、大当り終了指定コマンドに基づく演出制御（たとえば、変動表示装置 9 の背景を確変状態に対応した背景にする）を実行する。そのように構成されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ 100 の制御が、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の制御とできるだけ食い違わないようにすることができる。

【0478】

〔第 2 実施形態〕

次に、第 2 実施形態を説明する。第 2 実施形態においては、第 1 実施形態に示した内部ランプの変形例を説明する。以下に示すような第 2 実施形態による内部ランプは、メッキベース 71 において、たとえば、図 9 に示す表示開口部 75 の左側方、上方、下方、および、可動部材ユニット 150 の右側方等、メッキベース 71 において、メッキベース 71 の前面で構造物が設けられていない領域に 1 または複数取付けられる。

【0479】

図 70 は、第 2 実施形態による内部ランプの要部拡大斜視図である。図 71 は、第 2 実施形態による内部ランプの縦断面図である。図 72 は、(a) が図 71 の B - B 断面図、(b) が図 71 の C - C 断面図、(c) が図 71 の D - D 断面図である。図 73 は、第 2 実施形態による内部ランプにおける導光状態を示す断面図である。

【0480】

図 72 (a) における図 71 の B - B 断面図および図 72 (c) における図 71 の D - D 断面図は、図示を明確にするために、後述する第 1 の凹部 1603 および第 2 の凹部 1604 の上下中央位置よりもやや下方位置で切断した状態を示す断面図としている。

【0481】

第 2 実施形態による内部ランプとしては、透光性材からなる導光部材としてのインナーレンズを設けた構造のランプを説明する。第 2 実施形態による内部ランプでは、2 つのランプ (LED) が上下に連設されている。そして、連設された内部ランプは、発光装飾ユニット 700 内に複数個設けられている。そのように連設された内部ランプは、2 つのイ

ンナーレンズが上下対象に形成されているため、図70～図73においては、両者のうち下側のインナーレンズ1457dの詳細な構造のみを説明し、上側のインナーレンズの詳細な説明は省略することとする。

【0482】

内部ランプには、図70に示されるように、前述した導光部材としてのインナーレンズ1457d、および、その背面（裏面）側に配置される内部ランプとしてのLED128cから主に構成される直線発光部が、飾り部材1451における側辺に沿って上下方向に設けられている。

【0483】

インナーレンズ1457dは、特に図70に示されるように、透明な合成樹脂材により棒状に形成されている。詳しくは、帯状に形成される板状部1601と、板状部1601の左右方向の前面中央部から前方に向けて突出形成される中央リブ1602Cと、板状部1601の左右方向の前面端部からそれぞれ外側斜め前方に向けて突出形成される左リブ1602Lおよび右リブ1602Rとが、一体成形により構成されている。つまり、上下方向に延設されるインナーレンズ1457dは、左右方向に並設されるとともに、それぞれの後端が一体化されてなる3本の左リブ1602L、中央リブ1602C、および、右リブ1602Rにより構成されている。左リブ1602Lおよび右リブ1602Rは、中央リブ1602Cに対して所定角度傾斜した状態で設けられているため、左リブ1602Lと中央リブ1602Cとの間、および、右リブ1602Rと中央リブ1602Cとの間には、断面略三角形をなす空間が上下方向に向けて延在する態様で形成されている。

【0484】

これら左リブ1602L、中央リブ1602C、および、右リブ1602Rの前端面、ならびに、板状部1601の裏面には、長手方向にわたりローレット加工が施され、開角 $3 = 90$ 度をなす縦断面三角形の切欠が上下方向に向けて連続して形成されており（図71参照）、内部の光が外方に放射されるようになっている。

【0485】

インナーレンズ1457dの裏面には、板状部1601裏面から左リブ1602L、中央リブ1602C、および、右リブ1602Rの基部までの深さを有するとともに、左右幅方向に延びる、LEDの数と態様する数の第1の凹部1603および第2の凹部1604が、長手方向に向けて所定間隔おきに交互に凹設されている。また、インナーレンズ1457dの表面側における第1の凹部1603に対応する箇所には、第1の凹部1603を形成するための第1の凸部1605が、左リブ1602Lと中央リブ1602Cとの間および右リブ1602Rと中央リブ1602Cとの間にそれぞれ前方に向けて凸設されている。インナーレンズ1457dの表面側における第2の凹部1604に対応する箇所には、第2の凹部1604を形成するための第2の凸部1606が、左リブ1602Lと中央リブ1602Cとの間および右リブ1602Rと中央リブ1602Cとの間にそれぞれ前方に向けて凸設されている。

【0486】

第1の凹部1603は、図70および図73に示されるように、垂直導入面1607aと、上水平導入面1607bと、下水平導入面1607cとの3つの面により側面視略コ字形に形成された照射光導入面を構成している。垂直導入面1607aは、インナーレンズ1457dを取付けた状態でパチンコ遊技機1の底面に対して垂直方向を向く方向に形成された面である。上水平導入面1607bは、垂直導入面1607aの上端から裏面側に向けて形成された面である。下水平導入面1607cは、インナーレンズ1457dを取付けた状態でパチンコ遊技機1の底面に対して水平方向を向く垂直導入面1607aの下端から裏面側に向けて形成された面である。このような第1の凹部1603では、その裏面側に配置されるLED128cからの照射光が該インナーレンズ1457d内部に導入されるようになっている（図73参照）。

【0487】

なお、垂直導入面1607aには上下方向にわたりローレット加工が施され、開角

10

20

30

40

50

= 90度をなす縦断面三角形の切欠が上下方向に向けて連続してなる光拡散部が形成されており、内部の光が外方に放射されるようになっている。

【0488】

第2の凹部1604は、垂直反射面1608aと上傾斜反射面1608bと下傾斜反射面1608cとの3つの面によりなる反射面を構成している。垂直反射面1608aは、インナーレンズ1457dを取付けた状態でパチンコ遊技機1の底面に対して垂直方向を向く方向に形成された面である。上傾斜反射面1608bは、垂直反射面1608aの上端から裏面側に向けて上方に傾斜する面である。下傾斜反射面1608cは、垂直反射面1608aの下端から裏面側に向けて下方に傾斜する面である。第2の凹部1604は、第1の凹部1603により形成される照射光導入面からインナーレンズ1457dの内部に導入されてインナーレンズ1457d内部を長手方向に向けて誘導された光をパチンコ遊技機1の前面側に向けて反射するようになっている。

10

【0489】

なお、本実施の形態では、垂直反射面1608aにはローレット加工が施されていないが、該垂直反射面1608aの上下方向にわたりローレット加工を施し、開角 $\theta = 90$ 度をなす縦断面三角形の切欠が上下方向に向けて連続してなる光拡散部が形成されるようにしてもよく、このようにすることで内部の光が外方に放射されるため、第2の凸部1606における輝度を高めることができる。

【0490】

インナーレンズ1457dの下端には、前記第2の凹部1604の上半分、つまり上下幅寸法が垂直反射面1608aの上下幅寸法の半分の垂直反射面1608a'（図示省略）と上傾斜反射面1608b'（図示省略）とからなる第2の半凹部1604'が形成されているとともに、その前面側には、該第2の凹部1604'を形成するための第2の半凸部1606'（図示省略）が凸設されている。

20

【0491】

なお、特に図示はしないが、インナーレンズ1457dと上下対象に形成されるインナーレンズ1457bの上端にも、第2の半凹部1604'および第2の半凸部1606'が同様に形成されている。

【0492】

また、特に図示はしないが、インナーレンズ1457dの上端には、第2の凹部1604の下半分、つまり上下幅寸法が垂直反射面1608aの上下幅寸法の半分の垂直反射面1608a'（図示省略）と下傾斜反射面1608c'（図示省略）とからなる第2の半凹部1604'（図示省略）が形成されているとともに、その前面側には、該第2の半凹部1604'（図示省略）を形成するための第2の半凸部1606'（図示省略）が凸設されている。

30

【0493】

また、インナーレンズ1457dと上下対象に形成されるインナーレンズ1457bの下端には、特に詳細な図示はしないが、前記第2の凹部1604の上半分、つまり上下幅寸法が垂直反射面1608aの上下幅寸法の半分の垂直反射面1608a'（図示省略）と上傾斜反射面1608b'（図示省略）とからなる第2の半凹部1604'（図示省略）が形成されているとともに、その前面側には、該第2の半凹部1604'（図示省略）を形成するための第2の半凸部1606'（図示省略）が凸設されている。このため、これらインナーレンズ1457dの上端に形成される第2の半凹部1604'とインナーレンズ1457bの下端に形成される第2の半凹部1604'とにより、互いの上下端部同士を付き合わせたときに1つの第2の凹部1604および第2の凸部1606が形成されるようになっている。

40

【0494】

一方、飾り部材1451の前面には、図70に示されるように、インナーレンズ1457dを前方から配置可能な前述のレンズ配置部1610が、飾り部材1451の右側辺に沿って上下方向に向けて延設されている。レンズ配置部1610は、インナーレンズ14

50

57dが配置された状態において板状部1601の裏面と当接する底壁面1610aと、左リブ1602Lの外表面および右リブ1602Rの外表面それぞれと当接する傾斜壁面1610b, 1610cとを含み、これらが、前方に開放する態様の横断面略凹溝状に形成されている。

【0495】

底壁面1610aには、該底壁面1610aの裏面側に配置される各LED128cとの対向位置に、該LED128cの照射面を前方に露呈させるための照射用開口1611が上下方向にわたって複数形成されており、上下方向に向けて所定間隔おきに配設された各LED128cからの照射光を前方に向けて照射させることができるようになっている。各インナーレンズは、このような複数の照射用開口1611を飾り部材1451の前面側において一体的に覆うような態様で設けられている。

10

【0496】

照射用開口1611の前方には、インナーレンズ1457dが配置された状態において、第1の凹部1603内に收容されて係合する三角柱状の照射光反射部1612が左右方向に向けて架設されている。照射光反射部1612は、メッキが施された反射部材であり、非透光性の部材である。この照射光反射部1612の裏面側には、図73に示されるように、裏面側に向けて下方に傾斜する上照射光反射面1612bと、裏面側に向けて上方に傾斜する下照射光反射面1612cとがそれぞれ形成されている。上照射光反射面1612bは、LED128cからの照射光を、該第1の凹部1603の上方に設けられた第2の凹部1604の下傾斜反射面1608cに向けて反射させ、上水平導入面1607bに入射させる。下照射光反射面1612cは、LED128cからの照射光を、該第1の凹部1603の下方に設けられた第2の凹部1604の上傾斜反射面1608bに向けて反射させ、下水平導入面1607cに入射させるようになっている。

20

【0497】

また、底壁面1610aには、インナーレンズ1457dが配置された状態において、第2の凹部1604内に嵌合される補助反射部1613が前方に向けて凸設されている。補助反射部1613は、インナーレンズ1457dが配置された状態でパチンコ遊技機1の底面に対して垂直方向を向く垂直補助反射面1613aと、該垂直補助反射面1613aの上端から裏面側に向けて上方に傾斜する上補助反射面1613bと、該垂直補助反射面1613aの下端から裏面側に向けて下方に傾斜する下補助反射面1613cとにより、縦断面略三角形状に形成されている。インナーレンズ1457dが配置された状態において、垂直補助反射面1613aは垂直反射面1608aの裏面に当接し、上補助反射面1613bは上傾斜反射面1608bの裏面に当接し、下補助反射面1613cは下傾斜反射面1608cの裏面に当接する。

30

【0498】

また、底壁面1610aの下端部には、特に詳細な図示はしないが、前記補助反射部1613の上半分、つまり上下幅寸法が垂直補助反射面1613aの上下幅寸法の半分の垂直補助反射面1613a' (図示省略) と上補助反射面1613b' (図示省略) とからなる半補助反射部1613' (図示省略) が形成されている。インナーレンズ1457dが配置された状態において、インナーレンズ1457dの下端の垂直反射面1608a' (図示省略) が垂直補助反射面1613a' (図示省略) に当接もしくは近接し、上傾斜反射面1608b' (図示省略) が上補助反射面1613b' (図示省略) に当接もしくは近接するようになっている。たとえば、インナーレンズ1457dと、底壁面1610aとが当接するときには、反射面1608a' ~ 1608c' と反射面1613a' ~ 1613c' とが所定の間隔で形成されるようになっている。これにより、たとえば、下傾斜反射面1608b' を通過した光が、間隙を前面側 (図73における左側) に屈折 (境界面における屈折光) し、下補助反射面1613b' で反射して、再び下傾斜反射面1608b' に入射するので、間隙がない場合に比べて、補助反射部1613の発光面積を広くできるという観点で好ましい。

40

【0499】

50

また、底壁面 1610a の上端部には、特に詳細な図示はしないが、前記補助反射部 1613 の下半分、つまり上下幅寸法が垂直補助反射面 1613a の上下幅寸法の半分の垂直補助反射面 1613a' (図示省略) と下補助反射面 1613c' (図示省略) とからなる半補助反射部 1613' (図示省略) が形成されている。インナーレンズ 1457b が配置された状態において、インナーレンズ 1457b の上端の垂直反射面 1608a' (図示省略) が垂直補助反射面 1613a' (図示省略) に当接もしくは近接し、また、下傾斜反射面 1608b' (図示省略) が下補助反射面 1613b' (図示省略) に当接もしくは近接するようになっている。このように反射面間を所定の間隔で形成すると、前述した場合と同様の理由に基づいて、発光する部分の発光面積を広くできるという観点で好ましい。

10

【0500】

レンズ配置部 1610 を構成する飾り部材 1451 と、照射光反射部 1612 および補助反射部 1613 とのそれぞれは、非透光性の合成樹脂材により構成されており、底壁面 1610a、傾斜壁面 1610b、1610c および上記各反射面 1612a ~ 1612c、1613a ~ 1613c にはメッキ処理が施されている。これにより、インナーレンズ 1457d 内部から放射される光が、損失されることなく効率よく反射して再度内部に入射されることとなる。

【0501】

次に、上述のように構成されたインナーレンズ 1457d、飾り部材 1451、LED 128c の詳細な構造および互いの配置関係等について説明する。

20

【0502】

インナーレンズ 1457d の表面側には、第 1 の凸部 1605 (第 1 の凹部 1603) と第 2 の凸部 1606 (第 2 の凹部 1604) とがそれぞれ上下方向に向けてほぼ一定間隔おきに交互に形成されている。

【0503】

第 1 の凹部 1603 および第 2 の凹部 1604 は、図 71 および図 73 に示されるように、裏面側に向けて開放する凹溝状に形成されている。詳しくは、第 1 の凹部 1603 を構成する垂直導入面 1607a の上下幅寸法 L1 は約 5mm であり、上水平導入面 1607b および下水平導入面 1607c の前後幅寸法 L2 は約 2.5mm とされている。

【0504】

この第 1 の凹部 1603 内に収容される照射光反射部 1612 の垂直反射面 1612a の上下幅寸法は、前記垂直導入面 1607a の上下幅寸法 L1 よりも短寸とされており、垂直反射面 1612a の上端と上水平導入面 1607b との間、および、垂直反射面 1612a の下端と下水平導入面 1607c との間には僅かな隙間 (所定距離の隙間) が形成されている。よって、LED 128c からの照射光がこの僅かな隙間から照射光反射部 1612 よりも前方 (パチンコ遊技機 1 の前方) に向けて放射される。

30

【0505】

照射光反射部 1612 は、上照射光反射面 1612b と下照射光反射面 1612c との接合端面、すなわち頂辺が、底壁面 1610a よりもやや前方 (パチンコ遊技機 1 の前方) に位置するように設けられている。また、上水平導入面 1607b に対する上照射光反射面 1612b の傾斜角度、および、下水平導入面 1607c に対する下照射光反射面 1612c の傾斜角度 θ_1 は、それぞれ約 45 度とされている。各 LED 128c は、光を前方に向けて略水平 (パチンコ遊技機 1 の底面に対して水平) に照射、すなわち、垂直導入面 1607a に対して直交方向 (交差方向) に照射するように配置されている。したがって、LED 128c からの照射光は、上照射光反射面 1612b と下照射光反射面 1612c とによりそれぞれ上下方向に反射される。

40

【0506】

第 2 の凹部 1604 を構成する垂直反射面 1608a の上下幅寸法 L4 は約 1.8mm であり、上傾斜反射面 1608b の上下幅寸法 L5 および下傾斜反射面 1608c の上下幅寸法 L6、すなわち、上傾斜反射面 1608b および下傾斜反射面 1608c 上下の端

50

辺間の垂直幅寸法はそれぞれ約 2.5 mm であり、上傾斜反射面 1608b の上端辺と下傾斜反射面 1608c の下端辺との間の上下幅（垂直幅）寸法 L3 ($L3 = L4 + L5 + L6$) は約 6.8 mm とされている。

【0507】

また、上下方向を向くインナーレンズ 1457d（板状部 1601）の裏面に対する上傾斜反射面 1608b および下傾斜反射面 1608c の傾斜角度 2 はそれぞれ約 135 度とされている。つまり、インナーレンズ 1457d（板状部 1601）の裏面に対して直交する水平面に対する上傾斜反射面 1608b および下傾斜反射面 1608c の傾斜角度はそれぞれ約 45 度である。このため、上水平導入面 1607b および下水平導入面 1607c のそれぞれに対して直交方向に入射した光を前方に向けて効率よく反射させることができる。

10

【0508】

図 71 に示されるように、複数の LED 128c が前面における長手方向に向けて所定間隔おきに複数配置された前板基板 1475b は、レンズ配置部 1610 の裏面側に近接配置されているとともに、各 LED 128c が底壁面 1610a に形成された各照射用開口 1611 に臨むように配設されている。各照射光反射部 1612 の裏面側には LED 128c がそれぞれ配設されているが、補助反射部 1613 の裏面側には LED 128c は配設されない。各 LED 128c は、光を前方に向けて略水平に照射する態様、すなわち、垂直導入面 1607a に対して直交方向に照射する態様で配置されている。

【0509】

20

インナーレンズ 1457d は、図 70 に示されるように、裏面に形成された第 1 の凹部 1603 を照射光反射部 1612 に対向させるとともに、第 2 の凹部 1604 を補助反射部 1613 に対向させた状態で、レンズ配置部 1610 の前面側から配置する。インナーレンズ 1457d は、レンズ配置部 1610 内に配置された状態において、板状部 1601 の裏面が底壁面 1610a に当接し、左リブ 1602L の裏面が傾斜壁面 1610b に当接し、右リブ 1602R の裏面が傾斜壁面 1610b に当接し、第 1 の凹部 1603 内に照射光反射部 1612 が収容されて嵌合し、第 2 の凹部 1604 内に補助反射部 1613 が嵌合する（図 71 参照）。なお、インナーレンズ 1457a ~ 1457d のそれぞれと、レンズ配置部 1610 とを電氣的に接続し、インナーレンズ 1457a ~ 1457d のそれぞれがレンズ配置部 1610 を介して電氣的に接地（アース）されるような構成を採用してもよい。

30

【0510】

次に、インナーレンズ 1457d の発光態様について、図 73 に基づいて説明する。

図 73 に示されるように、インナーレンズ 1457d に対する光の供給は、各第 1 の凹部 1603 から行なわれる。LED 128c から照射された光は、前方に向けてほぼ水平に照射されるため、照射用開口 1611 を通過した光は主に上照射光反射面 1612b および下照射光反射面 1612c により上方および下方に向けて反射する。照射方向とほぼ平行な上水平導入面 1607b に対する上照射光反射面 1612b の傾斜角度および下水平導入面 1607c に対する下照射光反射面 1612c の傾斜角度 1 = 45 度であるため、反射光は上水平導入面 1607b および下水平導入面 1607c に対してほぼ直交する方向に反射する。

40

【0511】

これにより、上水平導入面 1607b および下水平導入面 1607c に対する入射光の入射角が 0 度となるため、入射光は、上水平導入面 1607b および下水平導入面 1607c によりほぼ屈折することなく、上方および下方に向けてほぼ垂直に入射し、そのまま直線的に進む。

【0512】

下水平導入面 1607c から入射した入射光は、下方に向けてほぼ垂直方向（パチンコ遊技機 1 の底面に対して垂直方向）に進み、下水平導入面 1607c の直下に配設された上傾斜反射面 1608b に入射する。この入射光の光路は、上傾斜反射面 1608b の法

50

線Hに対して臨界角 4 よりも大きな角度であり、入射前のエネルギーがすべて反射光になるため、前方に向けてほぼ水平に反射する。よって、該上傾斜反射面 1 6 0 8 b の前方位置、すなわち、第 2 の凸部 1 6 0 6 の上部付近がその周辺に比べて強く発光する。

【 0 5 1 3 】

なお、上水平導入面 1 6 0 7 b から入射した入射光は、上方に向けてほぼ垂直に進み、該上水平導入面 1 6 0 7 b の直上に配設された別の下傾斜反射面 1 6 0 8 c (図示省略) に入射する。この入射光の光路は、下傾斜反射面 1 6 0 8 c の法線Hに対して臨界角 4 よりも大きな角度であり、入射前のエネルギーがすべて反射光になるため、前方に向けてほぼ水平に反射する。よって、該下傾斜反射面 1 6 0 8 c の前方位置、すなわち、第 2 の凸部 1 6 0 6 の下部付近がその周辺に比べて強く発光する。

10

【 0 5 1 4 】

L E D 1 2 8 c から照射された光は、前述のようにすべてが上下の照射光反射面 1 6 1 2 b , 1 6 1 2 c に向けて水平に照射されるわけではなく、上水平導入面 1 6 0 7 b や下水平導入面 1 6 0 7 c に対して斜めに入射する光もあるため、これら光は、レンズ内部に透過され、または反射することになる。

【 0 5 1 5 】

また、L E D 1 2 8 c からの照射光、上水平導入面 1 6 0 7 b で反射した反射光、または、下水平導入面 1 6 0 7 c で反射した反射光等、上照射光反射面 1 6 1 2 b の上端辺と上水平導入面 1 6 0 7 b との隙間もしくは下照射光反射面 1 6 1 2 c の下端辺と下水平導入面 1 6 0 7 c との隙間に入り込んだ光は、垂直導入面 1 6 0 7 a に入射し、レンズ内部

20

に透過され、または反射することになるため、該垂直導入面 1 6 0 7 a の前方上下位置、すなわち、第 1 の凸部 1 6 0 5 の上下部付近がその周辺に比べて強く発光する。

【 0 5 1 6 】

また、垂直導入面 1 6 0 7 a に入射した光は、反射した場合でもその裏面側に垂直反射面 1 6 1 2 a が配置されていることにより、反射光が外部に放射されることなく、垂直反射面 1 6 1 2 a に反射して再度垂直導入面 1 6 0 7 a に入射するため、垂直導入面 1 6 0 7 a が明るくなる。さらに、垂直導入面 1 6 0 7 a にはローレット加工が施されていること

30

で、その裏面側上下端付近から入射する光が凹凸面により上下方向にわたり分散して反射されるため、照射光反射部 1 6 1 2 により L E D 1 2 8 c からの照射光が遮られても、上下幅方向にわたり発光することになる。

【 0 5 1 7 】

このように、インナーレンズ 1 4 5 7 d にあつては、裏面側に配置された L E D 1 2 8 c との対向位置に、各導入面 1 6 0 7 a ~ 1 6 0 7 c からなる第 1 の凹部 1 6 0 3 が凹設されていることにより、L E D 1 2 8 c から前方に向けて水平に照射される光により、第 1 の凹部 1 6 0 3 の前方に形成される第 1 の凸部 1 6 0 5 付近が、その周辺に比べて強く発光する。つまり、L E D 1 2 8 c が発光することにより、インナーレンズ 1 4 5 7 d の表面における各第 1 の凹部 1 6 0 3 の正面位置に、主に垂直導入面 1 6 0 7 a から導入された入射光により発光する第 1 の発光部が形成される。

【 0 5 1 8 】

また、裏面側に配置された L E D 1 2 8 c と対向しない位置に、各反射面 1 6 0 8 a ~ 1 6 0 8 c からなる第 2 の凹部 1 6 0 4 が凹設されていることにより、主に上下の水平導入面 1 6 0 7 b , 1 6 0 7 c からインナーレンズ 1 4 5 7 d 内部に透過して垂直方向 (パチンコ遊技機 1 の底面に対して垂直方向) に誘導された光が、上下の傾斜反射面 1 6 0 8 b , 1 6 0 8 c でパチンコ遊技機 1 の前方に向けて反射し誘導されるため、第 2 の凹部 1 6 0 4 の前方に形成される第 2 の凸部 1 6 0 6 付近が、その周辺に比べて強く、かつ、第 1 の凸部 1 6 0 5 とほぼ同じ輝度で発光する。つまり、L E D 1 2 8 c が発光することにより、インナーレンズ 1 4 5 7 d の表面における各第 2 の凹部 1 6 0 4 の正面位置に、主に上下の水平導入面 1 6 0 7 b , 1 6 0 7 c から導入された入射光により発光する第 2 の発光部が形成される。

40

【 0 5 1 9 】

50

また、垂直導入面 1607a と LED 128c との間には非透光性部材からなる照射光反射部 1612 が配置されている。これにより垂直導入面 1607a の裏面側が遮られていることで、LED 128c の照射光が直接垂直導入面 1607a を透過して前方に放射されることがないので、第 1 の発光部における輝度が適度に低下される。

【0520】

一方、LED 128c の前面側には上下の照射光反射面 1612b, 1612c が形成されており、LED 128c の照射光を上下の水平導入面 1607b, 1607c に対して直交方向に入射させるようになっているため、反射による光の損失を極力抑えた状態で照射光を第 2 の凹部 1604 側に向けて誘導することができるばかりか、透過光が上下の水平導入面 1607b, 1607c の直下および直上に形成される上下の傾斜反射面 1608b, 1608c に向けて直線的に誘導され、上下の傾斜反射面 1608b, 1608c に入射する前に外部に放射することを効果的に防止できるため、第 2 の発光部における輝度を高めることができる。

10

【0521】

さらに、上下の傾斜反射面 1608b, 1608c の裏面側には、非透光性部材からなる上下の補助反射面 1613b, 1613c が近接配置されているため、上下の傾斜反射面 1608b, 1608c から外部に放射される光が再度内部に入射されるため、第 2 の発光部における輝度を高めることができる。

【0522】

また、図 71 を用いて説明したように、垂直導入面 1607a の上下幅寸法 $L1$ = 約 5 mm であるのに対し、上傾斜反射面 1608b および下傾斜反射面 1608c それぞれの上下幅寸法 $L5$, $L6$ の合計幅寸法 $L5 + L6$ = 約 5 mm であることで、インナーレンズ 1457d を正面から見たときにおける発光領域の上下幅寸法が、垂直導入面 1607a の上下幅寸法 $L1$ と、上傾斜反射面 1608b および下傾斜反射面 1608c それぞれの上下幅寸法 $L5$, $L6$ の合計幅寸法 $L5 + L6$ とがほぼ同寸 ($L1 = L5 + L6$) であるため、第 1 の発光部および第 2 の発光部の輝度をほぼ同じようにすることができる。

20

【0523】

さらに、垂直導入面 1607a の上下幅寸法 $L1$ よりも垂直反射面 1608a の上下幅寸法 $L4$ の方が短寸 ($L1 > L4$) であることで、発光領域を構成する上傾斜反射面 1608b と下傾斜反射面 1608c とが大きく分離されることがないので、第 2 の発光部の輝度の低減が防止される。

30

【0524】

このように、裏面側に LED 128c が配置される第 1 の凸部 1605 (第 1 の発光部) における輝度が適度に低減されるとともに、裏面側に LED 128c が配置されない第 2 の凸部 1606 (第 2 の発光部) における輝度が効果的に向上されていることで、第 1 の凸部 1605 (第 1 の発光部) と第 2 の凸部 1606 (第 2 の発光部) との輝度の差が極力小さくなっている。これにより輝度の違いによる違和感が生じなくなり、第 2 の凸部 1606 (第 2 の発光部) の裏面側にもあたかも LED が配置されて発光しているように見せることができるため、多量の LED を配置することなく、インパクトのある発光演出を実現することが可能となる。

40

【0525】

なお、インナーレンズ 1457d を用いた内部ランプは、連設しない態様で複数設けてもよい。インナーレンズ 1457d を上下方向に連設した場合には、上部のインナーレンズの下端に形成された第 2 の半凹部 1604' に関しては、前述した上傾斜反射面 1608b' (図示省略) が上傾斜反射面 1608b と同様の作用・効果を奏するとともに、下側のインナーレンズの上端に形成された第 2 の半凹部 1604' (図示省略) に関しては、前述した下傾斜反射面 1608c' (図示省略) が下傾斜反射面 1608b と同様の作用・効果を奏するため、上側のインナーレンズの下端および下側のインナーレンズの上端もあたかも LED が配置されて発光しているように見える。

【0526】

50

さらに、インナーレンズ1457dを上下方向に連設した場合には、インナーレンズ1457の接合部には、前述したように、下側のインナーレンズ1457の上端に形成された第2の半凹部1604'（図示省略）と、上側のインナーレンズ1457の下端に形成された第2の半凹部1604'（図示省略）とにより第2の凹部1604（図示省略）が形成され、他の第2の凹部1604と同様の作用・効果を奏するため、上下方向に連設したインナーレンズの接合部が、たかもLEDが配置されて発光しているように見える。

【0527】

また、垂直導入面1607a、上水平導入面1607b、および、下水平導入面1607cのそれぞれに対して斜めに入射してインナーレンズ1457d内部に透過した入射光は、主にローレット加工が施された面、つまり各リブ1602L、1602C、1602Rの前端面や板状部1601の裏面から外部に放射される。つまり、インナーレンズ1457d内部に透過した入射光はすべて垂直方向に向けて進むわけではなく、レンズ内面で反射しながら進む光もあり、これによりインナーレンズ1457dの上下方向に延設された各リブ1602L、1602C、および、1602Rの前端面が、上下方向にわたって均等に発光するため、インナーレンズ1457dの表面を長手方向にわたり発光させることができる。

【0528】

また、インナーレンズ1457d内部から板状部1601の裏面を経て外部に放射された光は、その裏面に近接配置される底壁面1610aにより反射されて再度内部に透過される。インナーレンズ1457d内部から左右のリブ1602L、1602Rの外面を経て外部に放射された光は、その外側に近接配置される傾斜壁面1601b、1610cにより反射されて再度内部に透過される。これによりインナーレンズ1457d内部を誘導される光が裏面側に放射しにくくなり、光が前方に向けて放射されやすくなるため、インナーレンズ1457d全域を効率よく発光させることができる。

【0529】

以上に示した第2実施形態による内部ランプは、インナーレンズ1457dおよびレンズ配置部1610が形成された飾り部材1451を含む単体の構造物として構成し、メッキベース71に取付けるようにしてもよく、また、メッキベース71において、内部ランプを取付ける領域を、図70に示すレンズ配置部1610と同様の形態に形成し、インナーレンズ1457d等のその他の構造物を、その領域に取付けるようにしてもよい。

【0530】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図11および図12に示すように、遊技盤6が、透光性を有し遊技領域7が形成された板状部材600と、板状部材600の後面側に設けられた変動表示装置9と、少なくとも遊技領域7におけるいずれかの領域を光らせる態様で所定位置に設けられた内部ランプとしてのLED610a~610fとを備える。これにより、透光性を有する板状部材600に形成された遊技領域7におけるいずれかの領域を光らせることが可能となるので、視覚的な演出の面白みを向上させることができる。一方、板状部材600が透光性を有するので、板状部材600を介して、パチンコ遊技機1の内部構造がパチンコ遊技機1の前面側、すなわち、ガラス板201から制限なく透視可能となるおそれがある。しかし、遊技盤6に備えられた発光装飾ユニット700は、銀色の金属メッキが施されたメッキベース71が変動表示装置9の設けられた領域以外の領域を、遊技盤6の前面側から透視不能な態様で隠蔽する隠蔽部材としての機能も有するので、当該隠蔽部材により、板状部材600の後面側における変動表示装置9が設けられた領域以外の領域が、遊技盤の前面側から透視不能な態様で隠蔽される。また、トロッキ151を有する可動部材ユニット150も、隠蔽部材として用いられている。これにより、パチンコ遊技機1の内部構造のうち、装飾性を損なうような部分（たとえば、信号線および機構板140等）がパチンコ遊技機1の前面側から透視されることを制限することができ、パチンコ遊技機1の装飾性が低下しないようにすることができる。さらに、図23および図24に示すように、内部ランプとしてのLED610a~610fを含む発光手段を駆動制御する制御信号がシリ

10

20

30

40

50

アル信号方式で発光体に供給されるので、演出制御用マイクロコンピュータ１００と、ＬＥＤ６１０ａ～６１０ｆを含む発光体との間の配線を簡素化することができる。また、このように配線を簡素化することにより、パチンコ遊技機１の内部構造のうち、信号線がパチンコ遊技機１の前面側から透視されにくいような構造とすることができる。

【０５３１】

(２) 図８に示すように、隠蔽部材として、可動部材であるトロッコ１５１が含まれているので、当該トロッコ１５１を用いて遊技の演出を行なうことが可能となるため、演出のバリエーションを増やすことができ、遊技の演出効果を向上させることができる。

【０５３２】

(３) 図１１および図１２に示すように、透光性を有する板状部材６００に、前面側から入賞装置ユニット４００が取付けられ、後面側から変動表示装置９、および、発光装飾ユニット７００が取付けられる。このような透光性を有する板状部材６００の前後に取付けられる入賞装置ユニット４００、変動表示装置９、および、発光装飾ユニット７００の前後の位置関係により、立体的な奥行き感を生じさせることができる。さらに、図１５に示すように、発光装飾ユニット７００において、内部ランプとしてのＬＥＤ６１０ａ～６１０ｆが取付けられるメッキベース７１に形成された発光体開口部７３に各ＬＥＤ６１０ａ～６１０ｆが後面側から取付けられ、各ＬＥＤからの光が、傾斜面が形成された傾斜反射面７２０で反射される。これにより、板状部材６００の後面側の発光装飾ユニット７００において、メッキベース７１の奥の側ＬＥＤ６１０ａ～６１０ｆが発光し、斜面の形成された傾斜反射面７２０によりその光が前方へ反射されるので、板状部材６００の後面側の奥部から光が前方へ広がるような装飾的な発光態様となるため、透光性を有する板状部材６００を介して、立体的で奥行き感がある視覚効果を生じさせることができる。これにより、視覚的な演出の面白味を向上させることができる。

【０５３３】

(４) 図１２に示すように、変動表示装置９は、表示部９０が表示開口部７５に臨む態様で、メッキベース７１の後面側に取り付けられる。表示開口部７５には、壁部７１１が全周囲にわたって設けられている。表示開口部７５の壁部７１１は、メッキ処理されており、内部の状態を隠すことができるので、変動表示装置９の取付け部分（挿入部分）の周囲を被覆する被覆部としての機能を有している。これにより、変動表示装置９が取付けられる部分がメッキベース７１において覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を覆う部材を別途に設ける必要がないので、パチンコ遊技機１の部品点数を低減することができる。

【０５３４】

(５) 図１０に示すように、発光装飾ユニット７００において、後面側に、球通路部８００が取付けられているので、発光装飾ユニット７００が球通路部として兼用されるため、パチンコ遊技機１の部品点数を低減することができる。

【０５３５】

(６) 図１１に示すように、入賞装置ユニット４００が取付けられる部分がメッキベース７１において壁部７１２で覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を覆う部材を別途に設ける必要がないので、パチンコ遊技機１の部品点数を低減することができる。

【０５３６】

(７) 図１０に示すように、発光装飾ユニット７００において、後面側に、主基板３１のような所定の基板を取付ける基板取付部８０１が設けられるので、発光装飾ユニット７００が基板取付部として兼用されるため、遊技機の部品点数を低減することができる。

【０５３７】

(８) 図１１に示すように、発光装飾ユニット７００を板状部材６００に取り付けるための部分である視認不可能取付部７６が、パチンコ遊技機１の正面側からガラス板２０１を介して視認不可能であるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を被覆する等、当該部分の美観性を向上させるための部材を別途に設ける必要が

ないので、パチンコ遊技機 1 の部品点数を低減することができる。

【 0 5 3 8 】

(9) 図 1 1 に示すように、発光装飾ユニット 7 0 0 を板状部材 6 0 0 に取付けるための部分が当接部領域取付部 7 7 0 によって覆われるので、当該部分の美観性を向上させることができる。さらに、当該部分を被覆する等、当該部分の美観性を向上させるための部材を別途に設ける必要がないので、パチンコ遊技機 1 の部品点数を低減することができる。

【 0 5 3 9 】

(1 0) 図 1 5 に示すように、板状部材 6 0 0 の前面からガラス板 2 0 1 までの距離 t よりも、板状部材 6 0 0 の後面からメッキベース 7 1 の後面までの距離 T の方が長距離であるので、板状部材 6 0 0 の前面側よりも後面側の方で、立体感および奥行き感を生じさせることができる。

【 0 5 4 0 】

(1 1) 図 1 8 に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と盤側シリアル - パラレル信 IC 6 1 6 ~ 6 1 9 との接続が中継基板 6 0 6 により中継され、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と枠側シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 5 との接続が中継基板 6 0 6 , 6 0 7 により中継されるので、中継基板への接続作業や取り外し作業を行なうだけで遊技枠 1 1 と遊技盤 6 との脱着作業を容易に行なえるようにすることができる。

【 0 5 4 1 】

(1 2) 図 1 8 に示すように、たとえば、盤側 IC 基板 6 0 1 、枠側 IC 基板 6 0 2 , 6 0 5 のような、盤側シリアル - パラレル変換 IC 6 1 6 ~ 6 1 9 または枠側シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 5 を複数搭載した集合基板が備えられることにより、シリアル - パラレル変換 IC を搭載する基板を集約することができ、パチンコ遊技機 1 における部品点数を低減することができる。

【 0 5 4 2 】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点を以下に列挙する。

(1) 前述の実施の形態では、アドレス付きのランプ制御信号をシリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 9 , 6 2 2 に出力することによって、各ランプの LED 1 2 5 a ~ 1 2 5 f , 1 2 6 a ~ 1 2 6 f , 2 8 1 a ~ 2 8 1 i , 2 8 2 a ~ 2 8 2 f , 2 8 3 a ~ 2 8 3 f , 8 2 a ~ 8 2 i を制御する場合を説明したが、複数のシリアル - パラレル変換 IC を同一系統の配線で直列に接続し、その同一系統の配線で接続された全てのランプを制御するためのランプ制御信号を含む固定長さのデータを出力するようにしてもよい。たとえば、盤側 IC 基板 6 0 1 に搭載される各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 6 ~ 6 1 9 が同一系統の配線で接続されるとともに、枠側 IC 基板 6 0 2 ~ 6 0 4 に搭載される各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 4 が同一系統の配線で接続される。このようにすれば、複数のシリアル - パラレル変換 IC を同一系統の配線で直列に接続されるので、遊技盤 6 と遊技枠 1 1 との間の配線数を低減することができる。したがって、遊技枠 1 1 と遊技盤 6 とが着脱自在に構成された遊技機において、遊技枠 1 1 と遊技盤 6 との着脱作業を容易に行なえるようにすることができる。また、同一系統の配線で接続された全てのランプを制御するためのランプ制御信号を含む固定長さのデータを出力することにより、盤側 IC 基板 6 0 1 に搭載されたシリアル - パラレル変換 IC 6 1 6 ~ 6 1 9 と枠側 IC 基板 6 0 2 ~ 6 0 5 に搭載されたシリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 5 とに予め相互に異なるアドレスを割り当てる必要をなくすることができる。なお、盤側 IC 基板 6 0 1 に搭載される各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 6 ~ 6 1 9 および各枠側 IC 基板 6 0 2 ~ 6 0 5 に搭載される各シリアル - パラレル変換 IC 6 1 1 ~ 6 1 5 の全てが同一系統の配線で接続されるようにしてもよい。

【 0 5 4 3 】

(2) 前述した実施の形態において、板状部材 6 0 0 は、無色透明であるが、これに限らず、有色透明（たとえば、赤の透明色、緑の透明色、青の透明色）であってもよい。

【0544】

(3) 前述した実施の形態において、板状部材600は、無色透明であるが、これに限らず、少なくとも、後面側に設けられた変動表示装置9および内部ランプとしてのLED610a~610fの状態が透視できる程度の透光性を有していればよい。

【0545】

(4) 前述した実施の形態において、内部ランプとしてのLED610a~610fが、所定の色として白色で発光させられる例を示した。しかし、これに限らず、LED610a~610fは、白色以外の所定の色(たとえば、赤色、緑色、青色)で発光されるものでもよい。また、LED610a~610fは、単一色で発光させられるのを例示したが、これに限らず、フルカラーLEDのように複数色で発光可能なものであってもよい。

10

【0546】

(5) 前述した実施の形態において、入賞装置ユニット400は、遊技球の受入れやすさが変化する可変式の入賞装置(特別可変入賞球装置20)と、遊技球の受入れやすさが変化しない固定式の入賞装置(第1始動入賞口13、入賞口29,30,33,39)との両方が設けられた例を示した。しかし、これに限らず、入賞装置ユニット400は、可変式の入賞装置と、固定式の入賞装置との少なくともどちらかが設けられていればよい。

【0547】

(6) 前述した実施の形態では、遊技媒体を用いて遊技者が所定の遊技を行なうことが可能である遊技機として、パチンコ遊技機1について説明した。しかし、これに限らず、遊技機としては、たとえば、1ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、変動表示部の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該変動表示部の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能であるスロットマシン等のパチンコ遊技機以外の遊技機であってもよい。

20

【0548】

(7) 前述した実施の形態では、発光装飾ユニット700において、傾斜反射面が形成された反射部72として、内部ランプとしての各LED610a~610fの全周囲を囲んだ態様の傾斜反射面を設けた例を示した。しかし、これに限らず、内部ランプとしての各LED610a~610fの全周囲のうちの半分(たとえば、上半分、下半分、左半分、または、右半分等)を囲んだ態様の傾斜反射面等、全周囲の一部を囲んだ態様の傾斜反射面を設けてもよい。また、傾斜反射面は、平面的な反射面ではなく、曲面的な反射面を用いてもよい。

30

【0549】

(8) 前述した実施の形態では、発光装飾ユニット700において、メッキベース71の色が銀色である例を示した。しかし、これに限らず、メッキベース71の色は、金色等のその他の金属色であってもよく、少なくとも、光が反射できるような色であればどのような色であってもよい。

【0550】

(9) 前述した実施の形態では、発光装飾ユニット700において、メッキベース71の全体の色が銀色のような金属色である例を示した。しかし、これに限らず、メッキベース71の色は、反射部72を銀色とし、反射部72以外の部分を金色とする等、2色の金属色を用いてもよい。

40

【0551】

(10) 前述した実施の形態では、演出制御基板80からの配線が、中継基板606を介して中継基板607に接続され、中継基板606からの配線が盤側IC基板601に接続され、中継基板607からの配線が枠側IC基板602~605に接続される例を示した。しかし、これに限らず、演出制御基板80からの配線が、中継基板607を介して中継基板606に接続され、中継基板607からの配線が枠側IC基板602~605に接続され、中継基板606からの配線が盤側IC基板601に接続されるようにしてもよ

50

い。また、演出制御基板 80 からの配線が、中継基板 606 と中継基板 607 とのそれぞれに並列的に接続され、中継基板 606 からの配線が盤側 IC 基板 601 に接続され、中継基板 607 からの配線が枠側 IC 基板 602 ~ 605 に接続されるようにしてもよい。このように、中継基板 606 および中継基板 607 は、演出制御基板 80 に対して直列的に接続される場合に、どちらが演出制御基板 80 に直接接続されてもよい。また、中継基板 606 および中継基板 607 は、それぞれが演出制御基板 80 に対して直接接続されることにより、並列的に接続されるようにしてもよい。

【0552】

(11) 前述した実施の形態では、サブ基板として、変動表示装置 9、LED 610a ~ 610f 等の発光体、および、スピーカ 27 による音を統括して制御する演出制御手段として、1つの基板である演出制御基板 80 を設けた例を示した。しかし、これに限らず、演出制御手段としては、主基板 31 からの演出制御コマンドを受信して演出に関する第 1 の制御を行なう第 1 サブマイクロコンピュータを搭載した第 1 サブ基板と、さらに第 1 サブマイクロコンピュータからの信号(制御信号、指令信号、コマンド等の信号)を受信して演出に関する第 2 の制御を行なう第 2 サブマイクロコンピュータを搭載した第 2 サブ基板とを設けてもよい。たとえば、第 1 サブ基板は、LED 610a ~ 610f 等の発光体、および、スピーカ 27 による音を制御する音ランプ制御基板であり、第 2 サブ基板は、変動表示装置 9 を制御する表示制御基板である。

10

【0553】

(12) 前述した実施の形態においては、板状部材 600 の後面側における表示装置 9 が設けられた領域以外の領域を、遊技盤 6 の前面側から透視不能な態様で隠蔽する隠蔽部材の一例として、銀色の金属メッキが施されたメッキベース 71 等を含む発光装飾ユニット 700、および、可動部材としてのトロッコ 151 を備えた可動部材ユニット 150 を示した。隠蔽部材としては、板状部材 600 の後面側に隠蔽部材として設ける部材として、透明な部材のうちの一部を不透明な塗料で塗装することにより、板状部材 600 の後面側における変動表示装置 9 が設けられた領域以外の領域を遊技盤 6 の前面側から透視不能な態様で隠蔽する部材であってもよい。

20

【0554】

(13) 前述した隠蔽部材としては、板状部材 600 の後面側に隠蔽部材として設ける部材として、透明な部材のうちの一部または全部の透明度を下げることにより後面側を明確に透視できなくし、板状部材 600 の後面側における表示装置 9 が設けられた領域以外の領域を遊技盤 6 の前面側から透視不能な態様で隠蔽する部材であってもよい。

30

【0555】

(14) 前述した隠蔽部材としては、板状部材 600 の後面側に設ける隠蔽部材として、可動部材ユニット 150 のような不透明な構造物を、板状部材 600 の後面側における表示装置 9 が設けられた領域以外の領域の一部または全部の領域に配置することにより、遊技盤 6 の前面側から当該領域を透視不能な態様で隠蔽する部材であってもよい。

【0556】

(15) 前述した隠蔽部材としては、板状部材 600 の後面側に設ける隠蔽部材として、可動部材ユニット 150 のような構造物を設ける場合において、当該構造物を、透光性を有するが、当該構造物の透明度を下げることにより後面側を明確に透視できなくした部材を用いてもよい。

40

【0557】

(16) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【0558】

【図 1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

50

- 【図 2】遊技枠の前面を示す正面図である。
- 【図 3】遊技盤の前面を示す正面図である。
- 【図 4】遊技盤を正面から見たときの遊技盤および発光装飾ユニットの構成を示す図である。
- 【図 5】可動部材としての骸骨の動作を示す説明図である。
- 【図 6】パチンコ遊技機を後面側から見た裏面図である。
- 【図 7】発光装飾ユニットが取付けられていない状態での板状部材の前面側を示す正面図である。
- 【図 8】何れの構造物も取付けられていない状態での板状部材の前面側を示す正面図である。
- 【図 9】内部ランプおよび可動部材ユニットが取付けられている状態での発光装飾ユニットの前面側を示す正面図である。
- 【図 10】発光装飾ユニットの後面側を示す裏面図である。
- 【図 11】遊技盤における発光装飾ユニットの前面側での構造物の取付態様を示す分解斜視図である。
- 【図 12】遊技盤における発光装飾ユニットの後面側での構造物の取付態様を示す分解斜視図である。
- 【図 13】遊技枠を開いた状態を示す説明図である。
- 【図 14】遊技盤の裏面を示す説明図である。
- 【図 15】発光装飾ユニットのメッキベースにおける反射部とその前面側における構造物の縦面図である。
- 【図 16】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 17】中継基板および演出制御基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 18】演出制御基板、中継基板、盤側 IC 基板、枠側 IC 基板の構成例を示すブロック図である。
- 【図 19】各シリアル - パラレル変換 IC に付与されるアドレスの例を示す説明図である。
- 【図 20】各シリアル - パラレル変換 IC に付与されるアドレスの例を示す説明図である。
- 【図 21】各入力 IC に付与されるアドレスの例を示す説明図である。
- 【図 22】各シリアル - パラレル変換 IC の構成を示すブロック図である。
- 【図 23】演出制御用マイクロコンピュータから出力されるシリアルデータのフォーマットの例を示す説明図である。
- 【図 24】シリアル - パラレル変換 IC へのシリアルデータおよびクロック信号の入力タイミングと、パラレルデータの出力タイミングとの例を示すタイミング図である。
- 【図 25】各入力 IC の構成を示すブロック図である。
- 【図 26】主基板における CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】2 ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】各乱数を示す説明図である。
- 【図 29】大当たり判定値の一例を示す説明図である。
- 【図 30】変動パターンの一例を示す説明図である。
- 【図 31】シリアルデータ方式として送信される演出制御コマンドのフォーマットの例を示す説明図である。
- 【図 32】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 33】演出制御コマンドの送信タイミングの一例を示す説明図である。
- 【図 34】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 3 9】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
 【図 4 0】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
 【図 4 1】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
 【図 4 2】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである

。

【図 4 3】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
 【図 4 4】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 4 5】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 4 6】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 4 7】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 4 8】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
 【図 4 9】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 5 0】飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
 【図 5 1】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
 【図 5 2】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 5 3】飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 5 4】演出制御プロセス処理における大当たり終了処理を示すフローチャートである。
 【図 5 5】報知制御プロセス処理において実行される各種エラー報知の態様の例を示す説明図である。

10

【図 5 6】報知制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 5 7】報知開始処理を示すフローチャートである。
 【図 5 8】報知開始処理を示すフローチャートである。
 【図 5 9】報知中処理を示すフローチャートである。
 【図 6 0】報知中処理を示すフローチャートである。
 【図 6 1】報知中処理を示すフローチャートである。
 【図 6 2】エラー報知用プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
 【図 6 3】報知制御プロセス処理においてシリアルデータ方式として出力されるランプ制御信号の例を示す説明図である。

20

【図 6 4】報知制御プロセス処理においてシリアルデータ方式として出力されるランプ制御信号の他の例を示す説明図である。

30

【図 6 5】遊技演出においてシリアルデータ方式として出力されるモータ制御信号の例を示す説明図である。

【図 6 6】シリアル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 7】出力対象のランプ制御信号やモータ制御信号が設定されるデータ格納領域の構成例を示す説明図である。

【図 6 8】シリアル入出力処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 6 9】変動表示装置における表示演出、スピーカによる音演出および各ランプによる表示演出の状況の例を示す説明図である。

【図 7 0】第 2 実施形態による内部ランプの要部拡大斜視図である。

【図 7 1】第 2 実施形態による内部ランプの縦断面図である。

40

【図 7 2】(a) が図 7 1 の B - B 断面図、(b) が図 7 1 の C - C 断面図、(c) が図 7 1 の D - D 断面図である。

【図 7 3】第 2 実施形態による内部ランプにおける導光状態を示す断面図である。

【符号の説明】

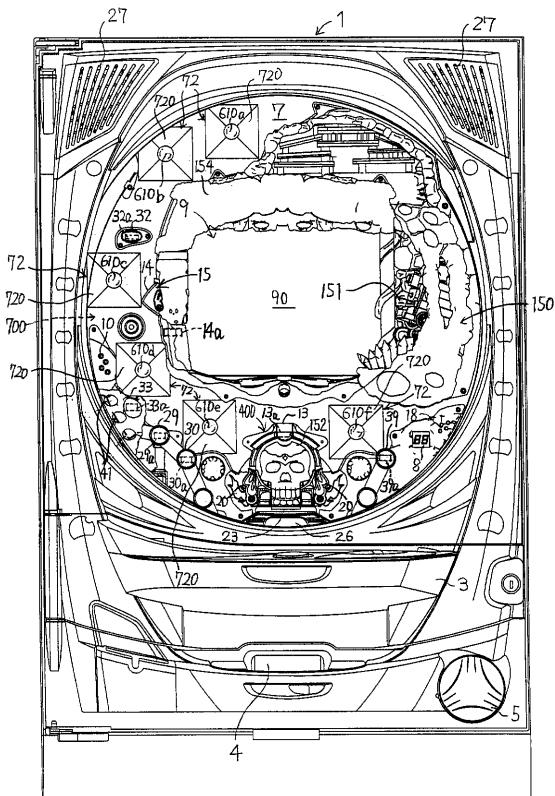
【 0 5 5 9 】

9 変動表示装置、1 パチンコ遊技機、6 遊技盤、7 遊技領域、6 0 0 板状部材、6 1 取付開口領域、2 0 特別可変入賞球装置、1 5 可変入賞球装置、7 0 0 発光装飾ユニット、6 1 0 a ~ 6 1 0 f LED、7 1 メッキベース、7 2 0 傾斜反射面、7 2 反射部、7 3 発光体開口部、6 2 表示開口領域、7 5 表示開口部、7 5 0 被覆部、8 0 0 球通路部、8 0 1 基板取付部、2 0 1 ガラス板、2 ガラス

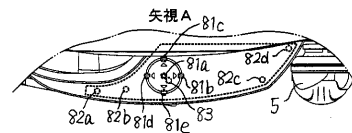
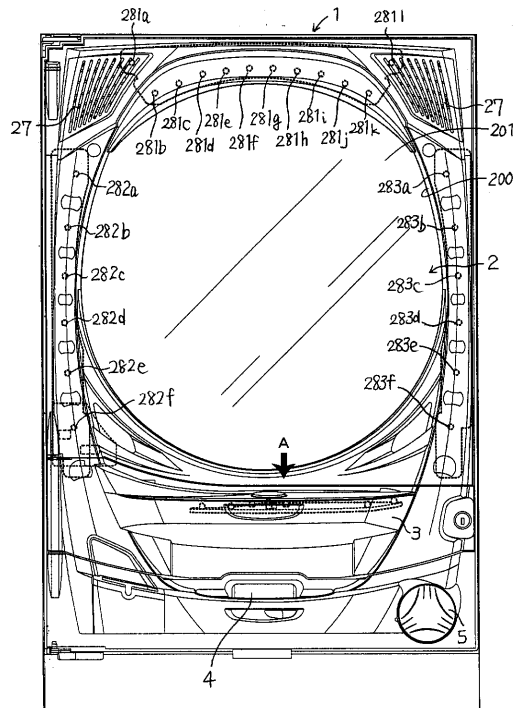
50

扉枠、76 視認不可能取付部、402 当接部、770 当接部領域取付部、100 演出制御用マイクロコンピュータ、200 円形透視窓、611~619 シリアル-パラレル変換IC、606, 607 中継基板、601 盤側IC基板、602, 605 枠側IC基板。

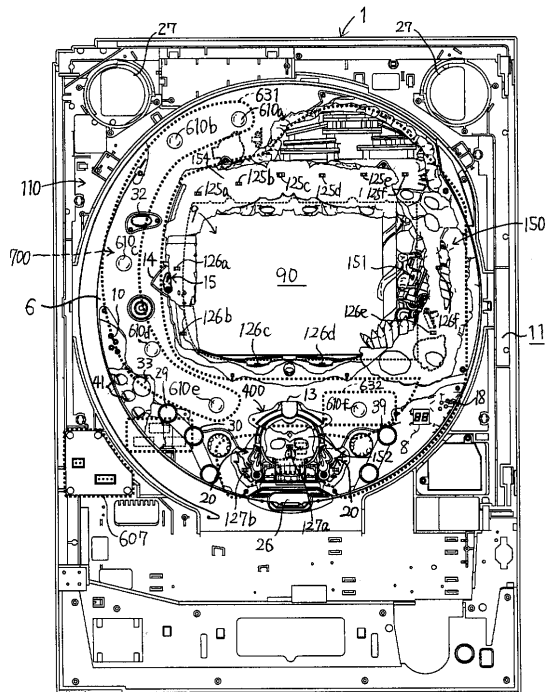
【図1】



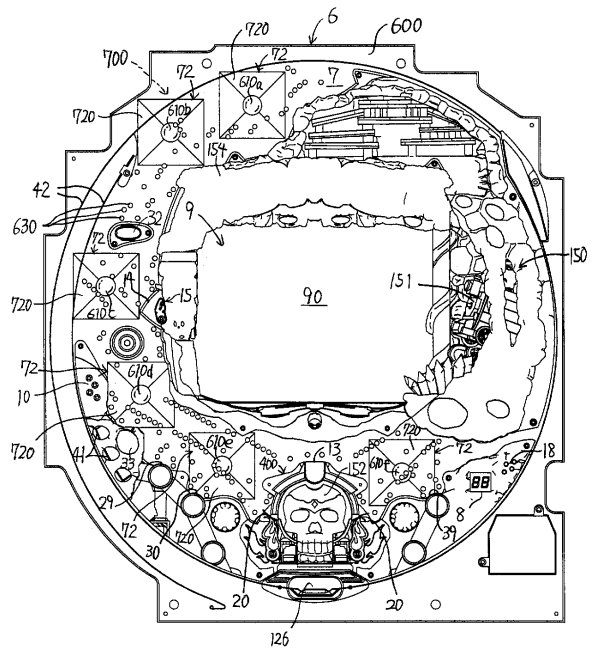
【図2】



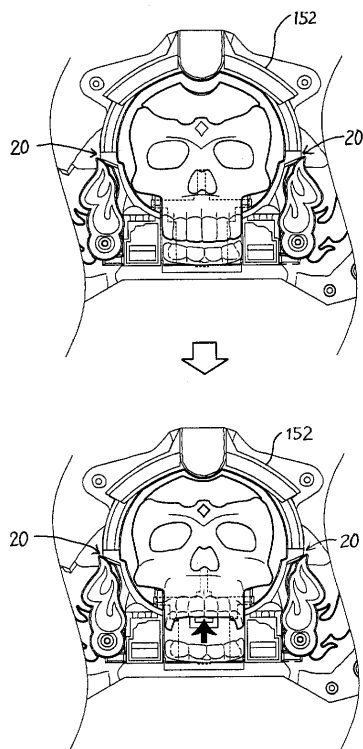
【図 3】



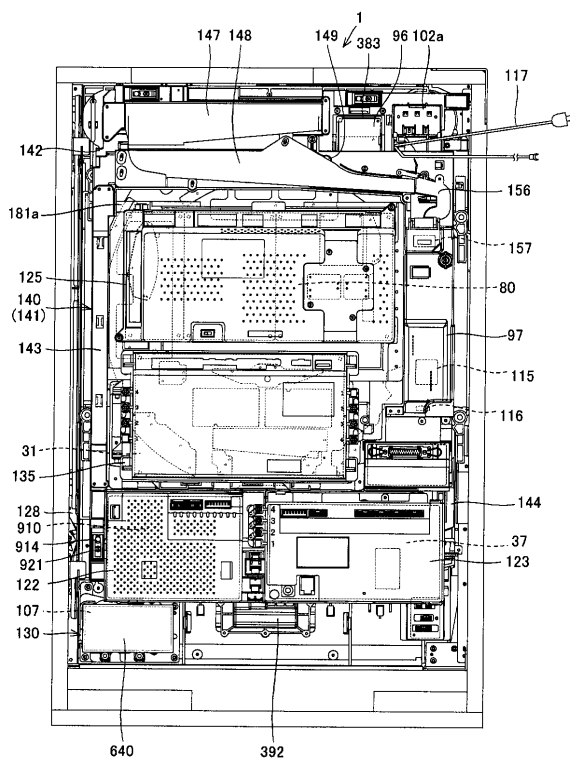
【図 4】



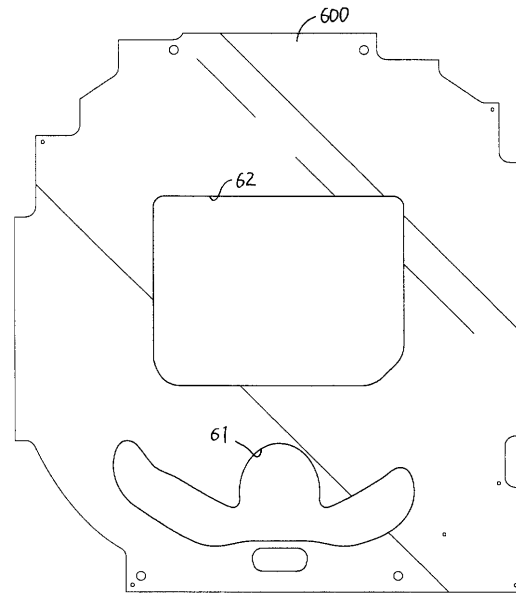
【図 5】



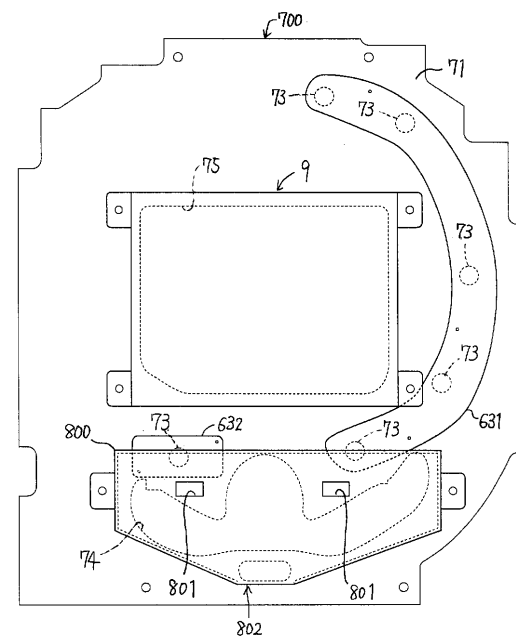
【図 6】



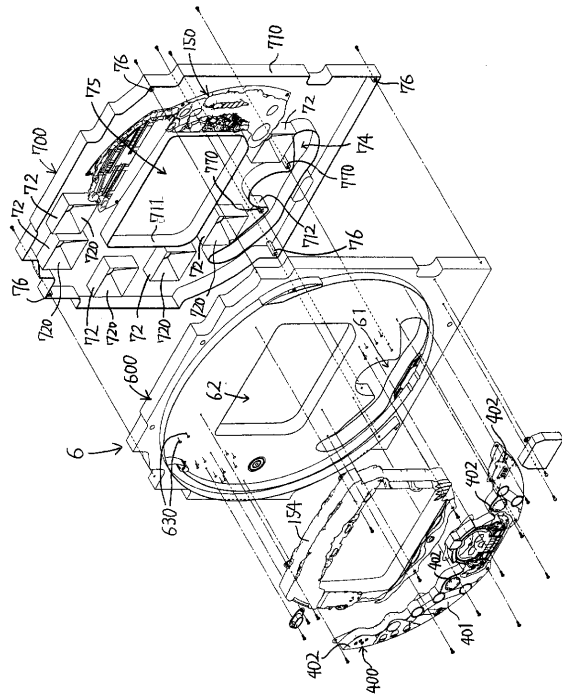
【 図 8 】



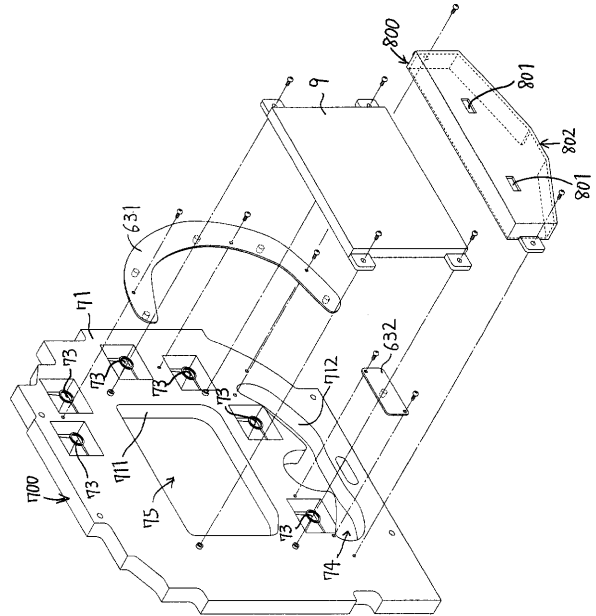
【 図 1 0 】



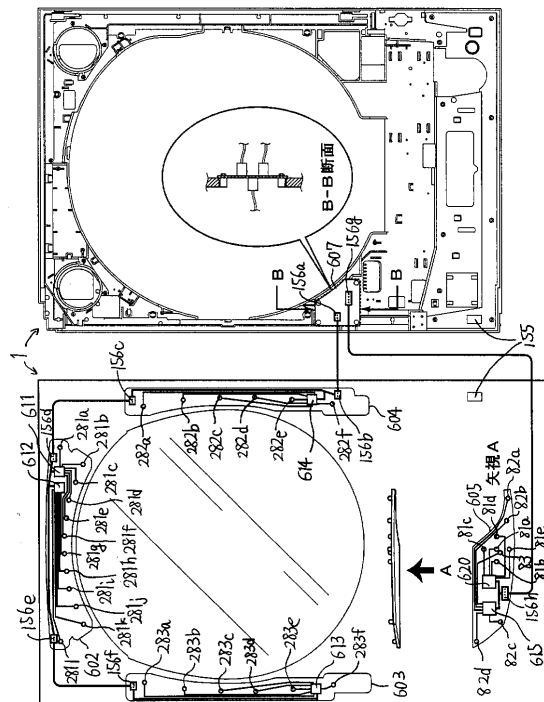
【 図 1 1 】



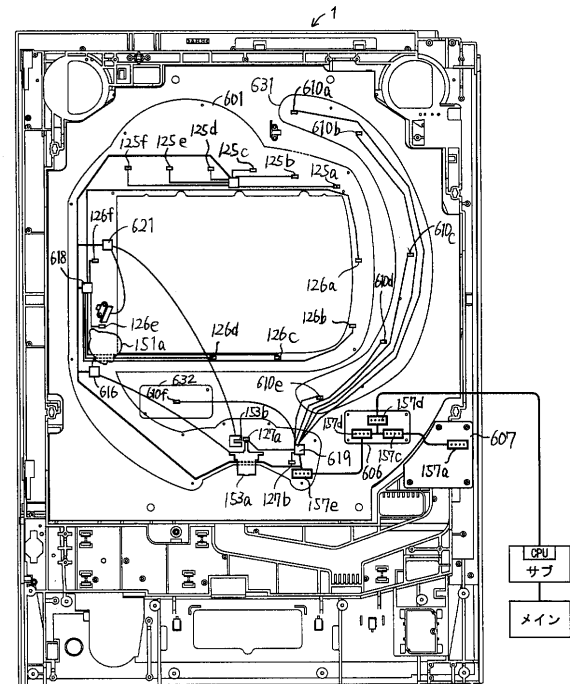
【圖 12】



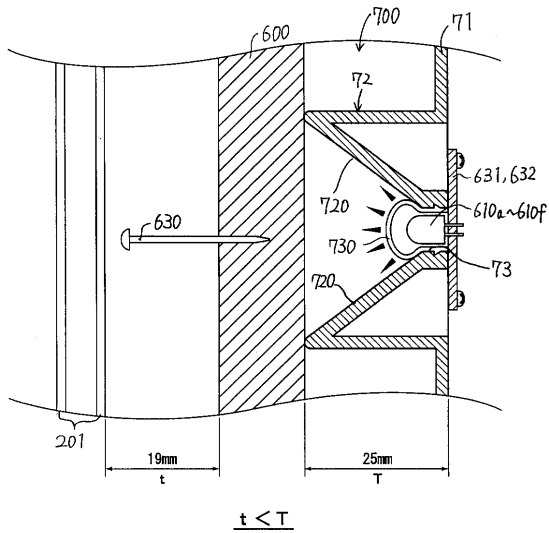
【 図 1 3 】



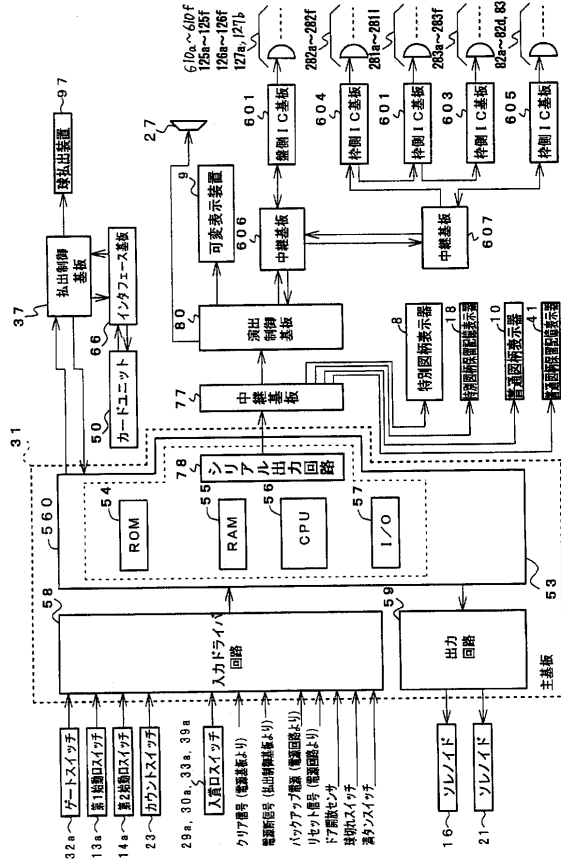
【 図 1 4 】



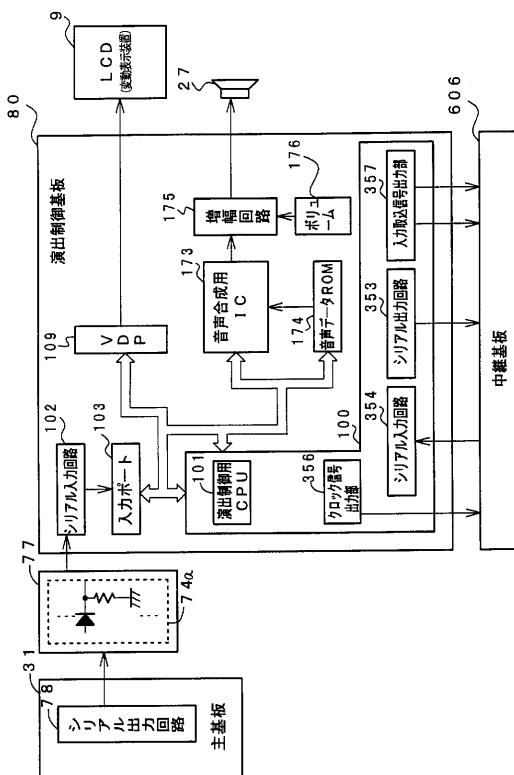
【図15】



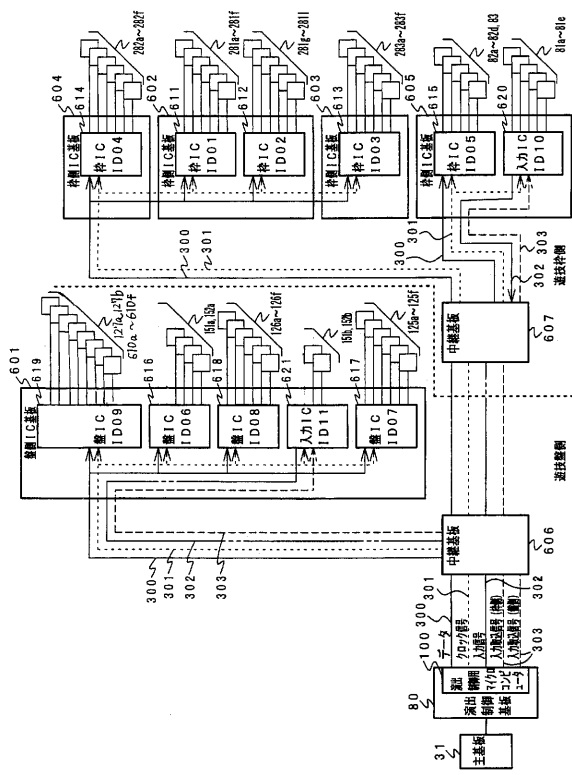
【図16】



【図17】



【図18】



【図 19】

	基板	アドレス (シリアルIC)	電気部品番号	内容	制御個数
枠	1	01	01	枠ランプ上1	LED 6個
			02		
			03		
			04		
			05		
			06		
		02	01	枠ランプ上2	LED 6個
			02		
			03		
			04		
			05		
			06		
	2	03	01	枠ランプ右	LED 6個
			02		
			03		
			04		
			05		
			06		
	3	04	01	枠ランプ左	LED 6個
			02		
			03		
			04		
			05		
			06		
	4	05	01	血ランプ	LED 4個
			02		
			03		
			04		
			05	操作ボタンランプ1個	

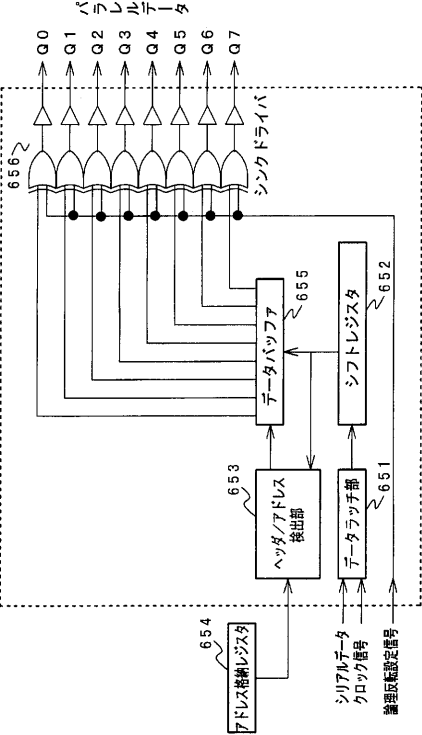
【図 20】

	基板	アドレス (シリアルIC)	電気部品番号	内容	制御個数
盤	5	06	01	可動モータ	トロッキ用(正方向)
			02		トロッキ用(逆方向)
			03		骸骨用(正方向)
			04		骸骨用(逆方向)
		07	01	センター飾り ランプ	LED 6個
			02		
			03		
			04		
		08	01	ステージランプ	LED 6個
			02		
			03		
			04		
	6	09	01	アタッカ	LED 2個(骸骨、アタッカ)
			02		
			03	内部ランプ	LED 6個
			04		
			05		
			06		
			07		
			08		

【図 21】

	基板	アドレス (シリアルIC)	電気部品番号	内容	制御個数
枠	4	10	01	操作ボタン	操作ボタンON
			02		上方向
			03		下方向
			04		左方向
			05		右方向
	5	11	01	位置センサ	トロッキ用
			02		骸骨用

【図 22】



【図 23】

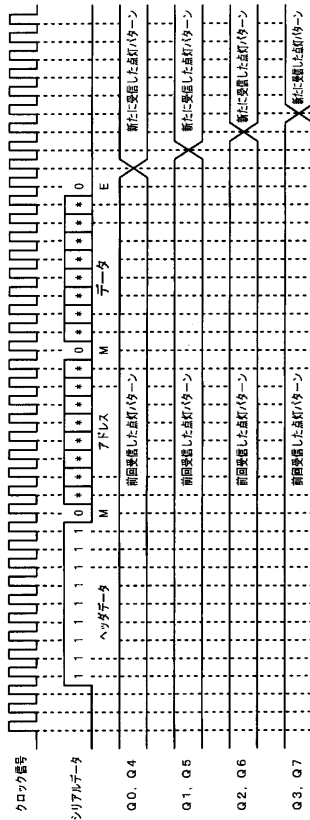
(A) ランプ点灯データ

ヘッダデータ (1FFh)	M	アドレス (8ビット)	M	データ (8ビット)	E
---------------	---	-------------	---	------------	---

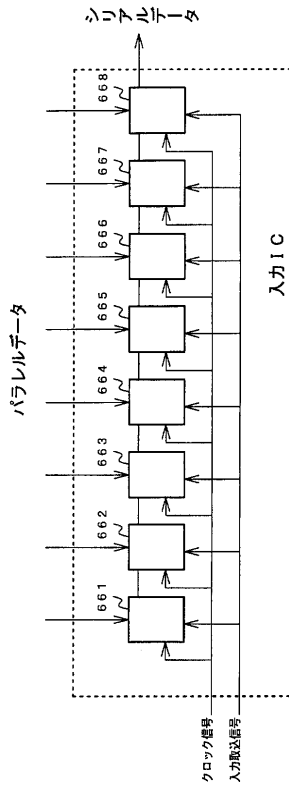
(B) リセットコマンド

ヘッダデータ (1FFh)	M	リセットデータ	E
---------------	---	---------	---

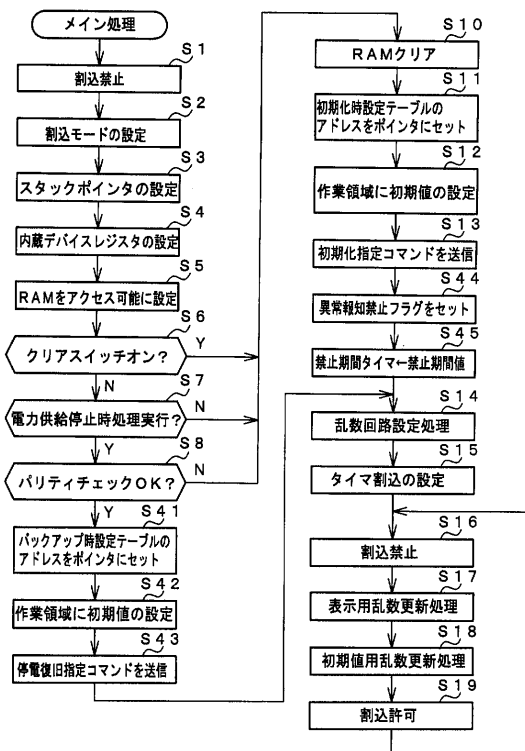
【 図 2 4 】



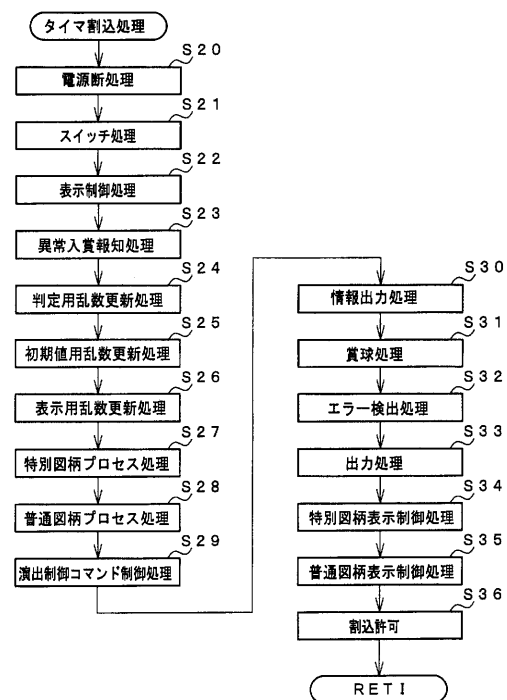
【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【図 28】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~9	はずれ図柄決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
2	0~9	大当り図柄決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	0~149	変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 29】

(A) 通常時大当り判定テーブル

ランダムR	表示結果
1020~1059	通常大当り
34400~34439	小当り
13360~13399	確変大当り
57700~57739	突然確変大当り
上記以外	はずれ

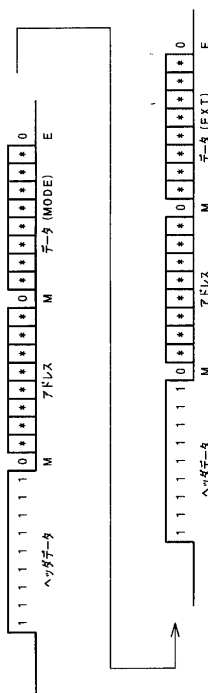
(B) 確変時大当り判定テーブル

ランダムR	表示結果
1020~1059	通常大当り
34400~34429	小当り
13360~13399, 57700~57739	確変大当り
34430~34439	突然確変大当り
上記以外	はずれ

【図 30】

MODE	EXT	変動時間(秒)	変動パターン番号	変動パターンの種類	使用時
80H	01H	4	#1	通常変動・短縮	はずれ
80H	02H	9	#2	通常変動	はずれ
80H	03H	9	#3	ノーマルリーチ	はずれ
80H	04H	9	#4	リーチA・短縮	通常大当り
80H	05H	16	#5	リーチA	通常大当り
80H	06H	22	#6	リーチA・延長	確変大当り
80H	07H	9	#7	リーチB・短縮	通常大当り
80H	08H	16	#8	リーチB	通常大当り
80H	09H	22	#9	リーチB・延長	確変大当り
80H	0AH	9	#10	リーチC・短縮	通常/確変大当り
80H	0BH	33.5	#11	リーチC	通常/確変大当り
80H	0CH	34.5	#12	スーパーリーチA	通常/確変大当り
80H	0DH	39.5	#13	スーパーリーチB	確変大当り
80H	0EH	16	#14	リーチA・突確	突然確変大当り

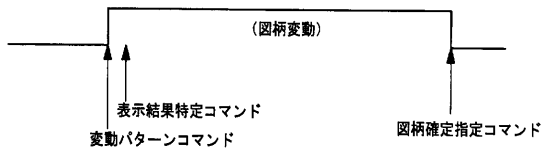
【図 31】



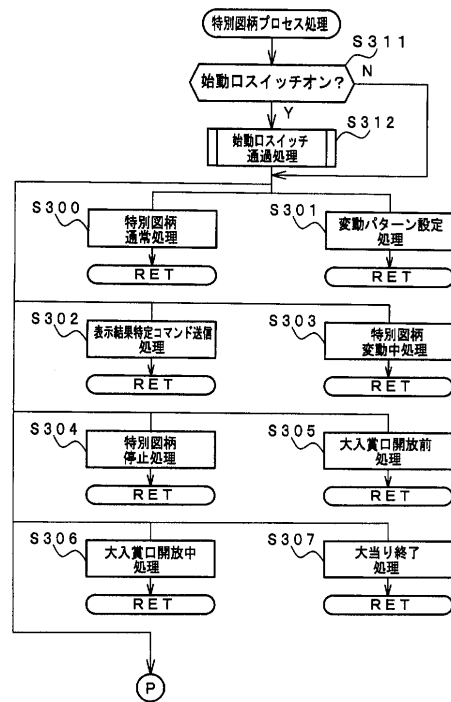
【図 32】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	変動パターン#1指定	飾り図柄の変動パターン#1の指定
...
80	0E	変動パターン#14指定	飾り図柄の変動パターン#14の指定
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(小当り指定)	2R大当り(小当り)に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
9F	55	乱数回路エラー指定	主基板の乱数回路エラーを報知することの指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	02	大当り開始2指定	小当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A0	04	大当り開始4指定	突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定(XX=01(0)~0F(0))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定(XX=01(0)~0F(0))
A3	01	大当り終了1指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A3	02	大当り終了2指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
D0	01	異常入賞報知指定	異常入賞を報知することの指定
FF	01	満タンエラー解除指定	満タンエラーの報知を解除することの指定
FF	02	満タンエラー報知指定	満タンエラーを報知することの指定
FF	03	ドア開放エラー解除指定	ドア開放エラーの報知を解除することの指定
FF	04	ドア開放エラー報知指定	ドア開放エラーを報知することの指定
FF	05	球切れエラー解除指定	球切れエラーの報知を解除することの指定
FF	06	球切れエラー報知指定	球切れエラーを報知することの指定
FF	07	賞球エラー解除指定	賞球エラーの報知を解除することの指定
FF	08	賞球エラー報知指定	賞球エラーを報知することの指定

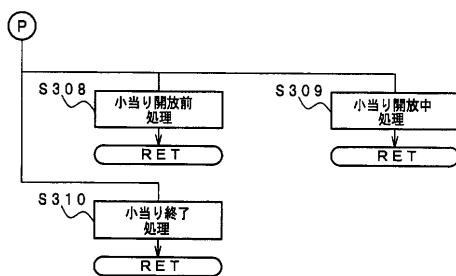
【図 33】



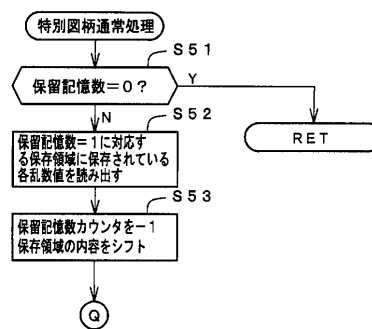
【図 34】



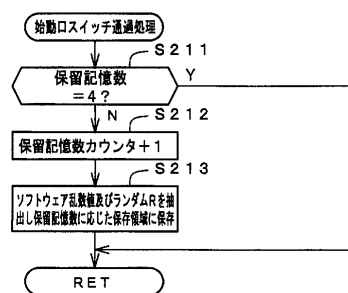
【図 35】



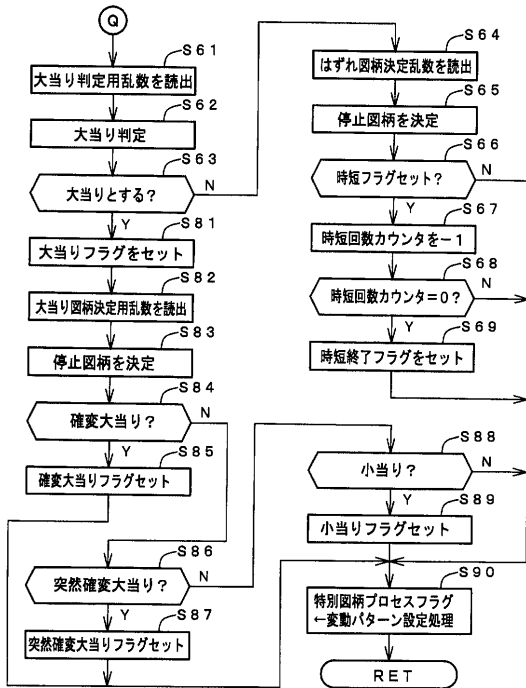
【図 37】



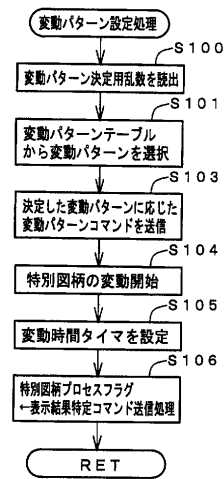
【図 36】



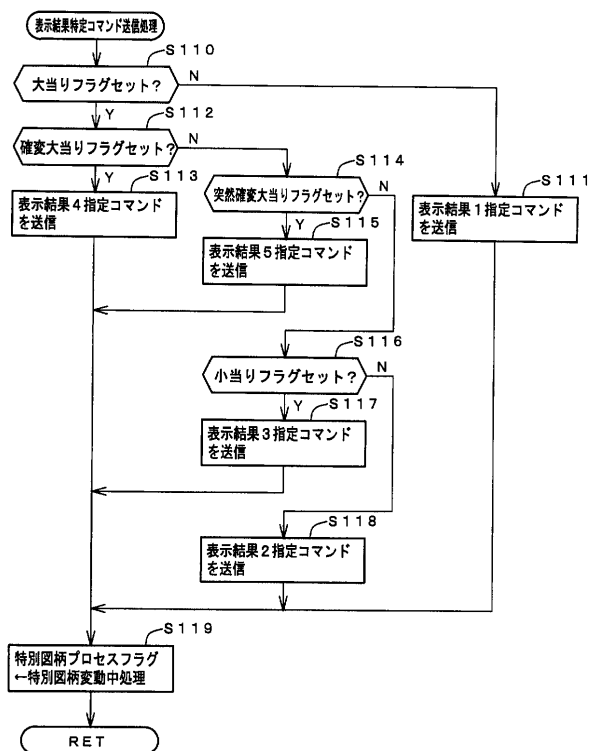
【図 38】



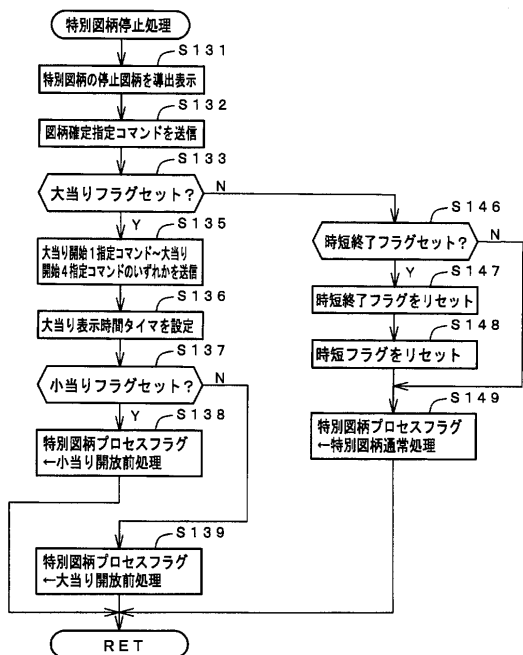
【図 39】



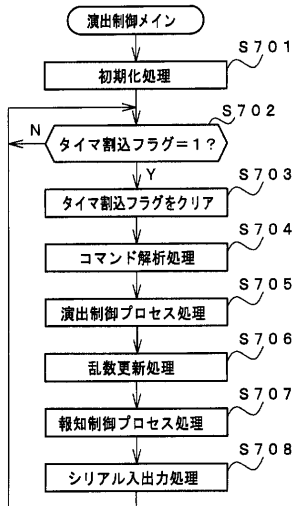
【図 40】



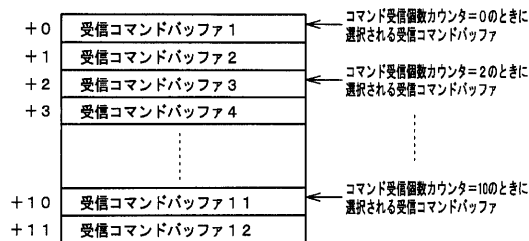
【図 41】



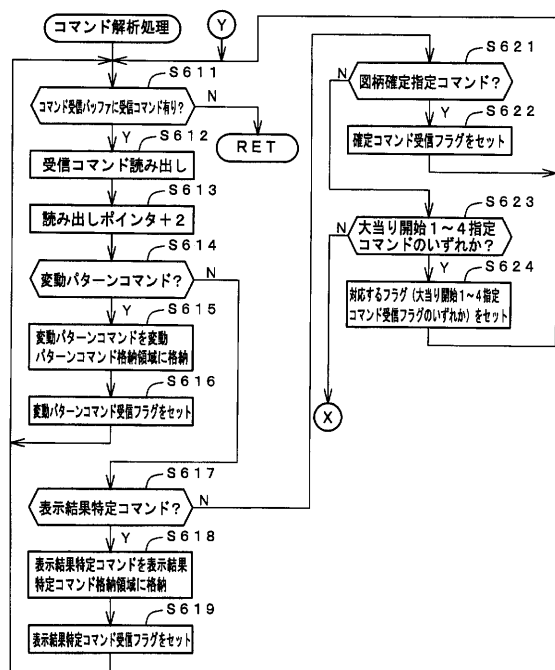
【 図 4 2 】



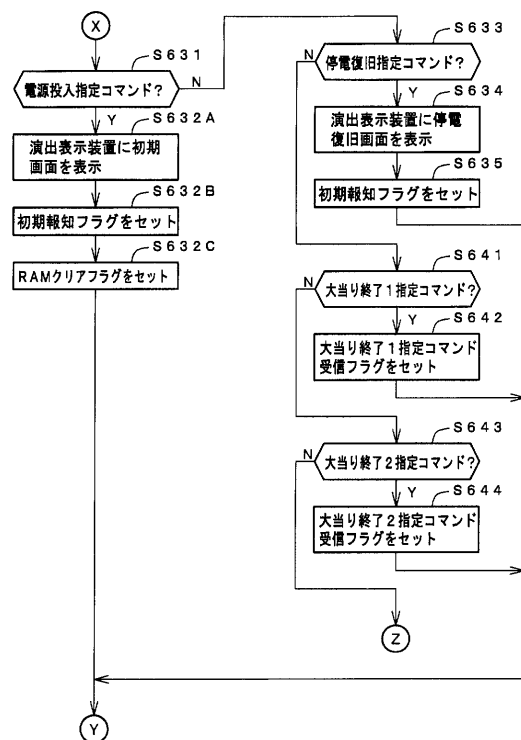
【 図 4 3 】



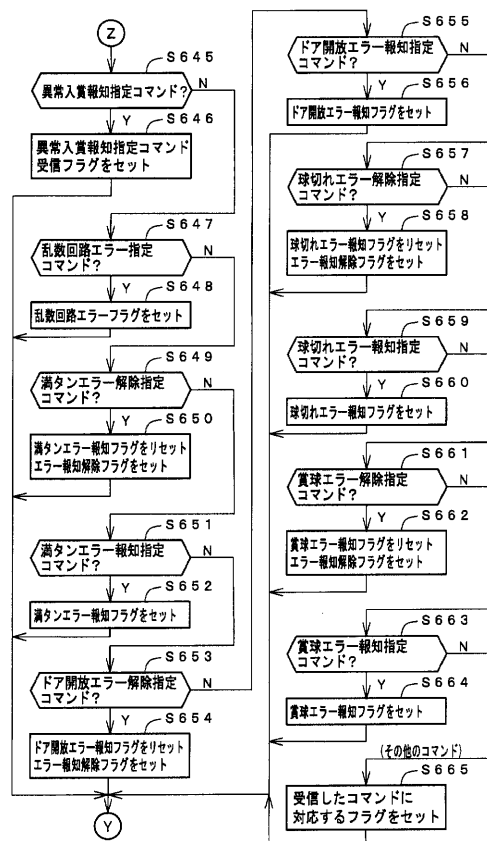
【 図 4 4 】



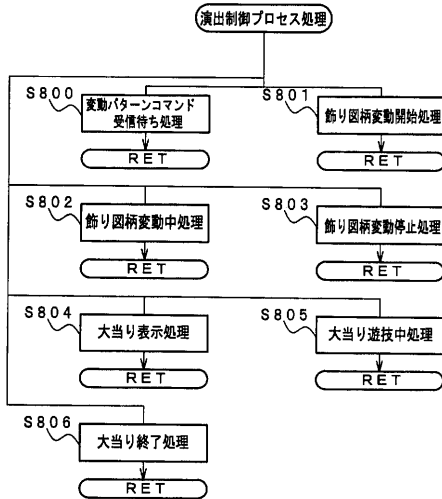
【 図 4 5 】



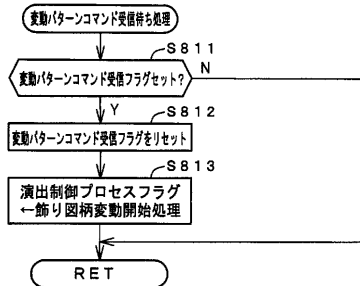
【 図 4 6 】



【図 47】



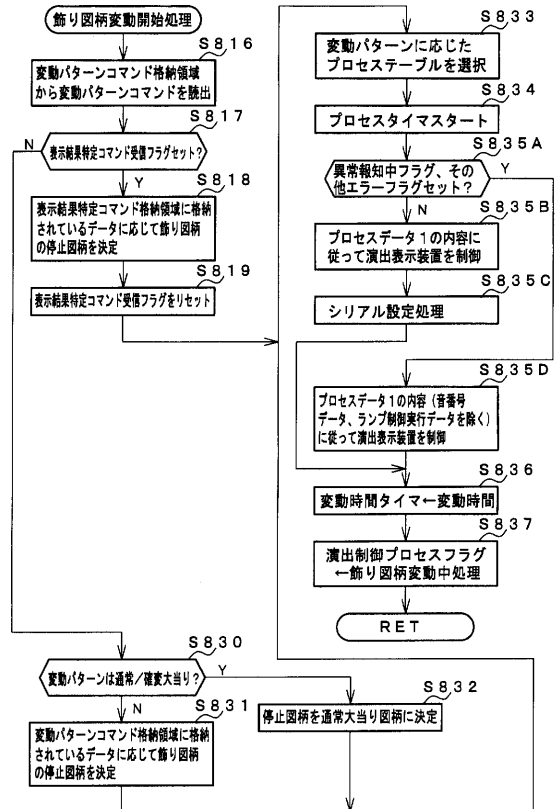
【図 48】



【図 50】

表示結果特定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	偶数の揃い
小当り	小当り図柄	1 3 5
確変大当り	確変大当り図柄	奇数の揃い
突然確変大当り	突然確変大当り図柄	1 3 5

【図 49】

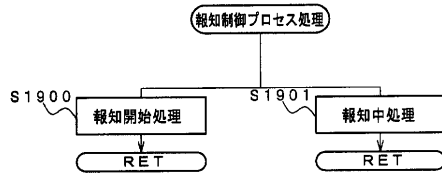


【図 51】

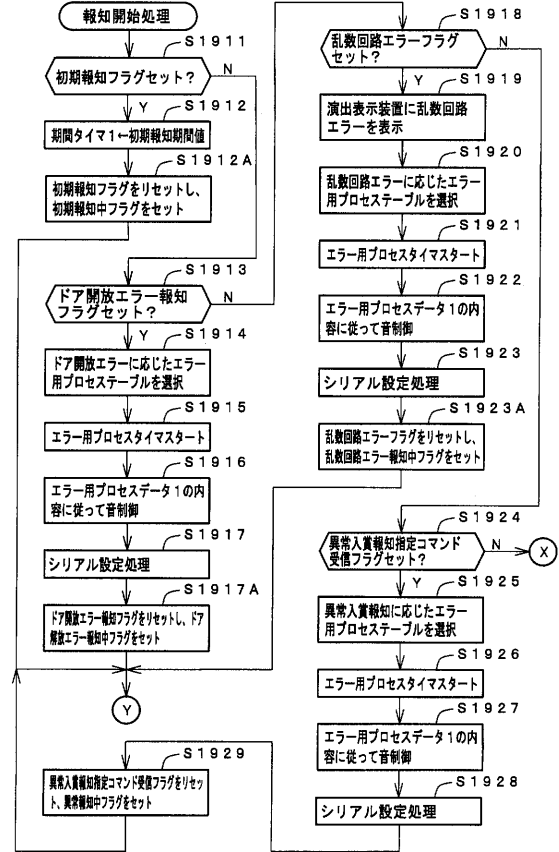
(プロセステーブル)

プロセスタイム設定値	プロセステータ 1
表示制御実行データ 1	
ランプ制御実行データ 1	
音番号データ 1	
プロセスタイム設定値	プロセステータ 2
表示制御実行データ 2	
ランプ制御実行データ 2	
音番号データ 2	
...	
プロセスタイム設定値	プロセステータ n
表示制御実行データ n	
ランプ制御実行データ n	
音番号データ n	

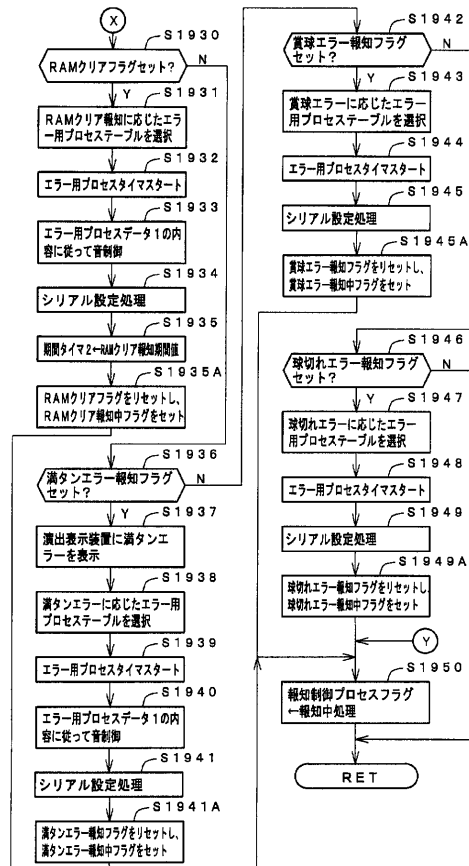
【図 56】



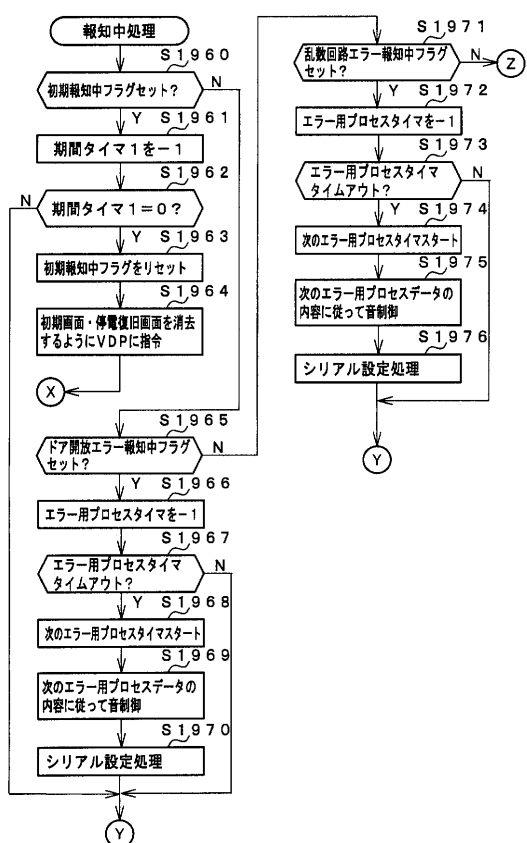
【図 57】



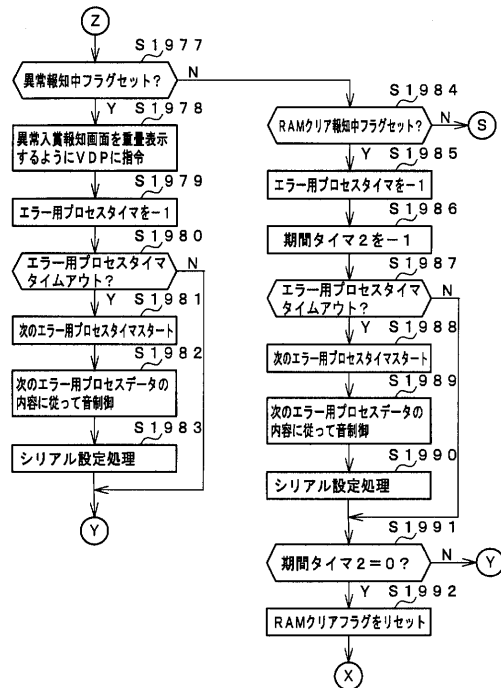
【図 58】



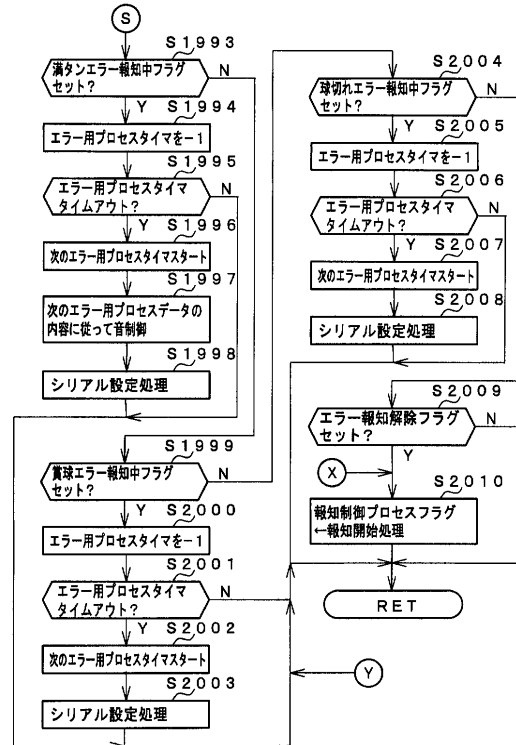
【図 59】



【図 60】



【図 61】



【図 62】

(エラー報知用プロセステーブル)	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 1
エラー用ラング制御実行データ 1 (パターンA)	
エラー用音番号データ 1	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 2
エラー用ラング制御実行データ 2 (パターンB)	
エラー用音番号データ 2	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 3
エラー用ラング制御実行データ 3 (パターンA)	
エラー用音番号データ 3	
...	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ n
エラー用ラング制御実行データ n (パターンA)	
エラー用音番号データ n	

【図 63】

エラー機能	エラー用ラング制御実行データ	ラング制御信号 (アドレス+データ)			
		シフト-パルス 線1 C611 (1001)	シフト-パルス 線2 C612 (1002)	シフト-パルス 線3 C613 (1003)	シフト-パルス 線4 C614 (1004)
RAMクリア	パターンA	00000001	00111111	00000011	00000011
ドブ開放 エラー	パターンB	00000001	00111111	00000011	00000011
球切れエラー	パターンA	00000001	00111111	00000011	00000011
満タンエラー	パターンB	00000001	00111111	00000011	00000011
賞球エラー	パターンA	00000001	00111111	00000011	00000011
賞球エラー	パターンB	00000001	00111111	00000011	00000011
品戻りエラー	パターンA	00000001	00111111	00000011	00000011
品戻りエラー	パターンB	00000001	00111111	00000011	00000011
異常入賞 エラー	パターンA	00000001	00111111	00000011	00000011
異常入賞 エラー	パターンB	00000001	00111111	00000011	00000011

【 図 6 4 】

		ランダム制御番号 (アドレスデータ)					
エラー情報 実行データ	シフトレジスタ用ランダム制御 実行データ	シフトレジスタ 数値1C611 (1001)	シフトレジスタ 数値1C612 (1002)	シフトレジスタ 数値1C613 (1003)	シフトレジスタ 数値1C614 (1004)	シフトレジスタ 数値1C615 (1005)	
	パターンA	00000001 00111111 00000010 00111111 00000011 00111111 00000100 00111111	天体ランラブ	右体ランラブ	左体ランラブ	星ランブ 星移ランブ	
RANKアップ	パターンB	00000001 00111111 00000010 00111111 00000011 00111111 00000100 00111111					
ドア開放 エラー	パターンA	00000001 00111111 00000010 00111111 00000011 00111111 00000100 00111111					
	パターンB	00000001 00000000 00000010 00000000 00000011 00000000 00000100 00000000					
急切エラ ー	パターンA	00000001 00111111 00000010 00111111					
	パターンB	00000001 00000000 00000010 00000000					
満タムエラ ー	パターンA					00000101 00001111	
	パターンB					00000101 00000000	
賞球エラ ー	パターンA	00000001 00111111 00000010 00000000					
	パターンB	00000000 00000000 00000010 00111111					
乱数回路 エラー	パターンA	00000001 00111111 00000010 00111111 00000011 00111111 00000100 00111111					
	パターンB	00000001 00111111 00000010 00111111 00000011 00111111 00000100 00111111					
異常入査 エラー	パターンA	00000001 00101010 00000010 00101010 00000011 00101010 00000100 00101010					
	パターンB	00000001 00010101 00000010 00010101 00000011 00010101 00000100 00010101					

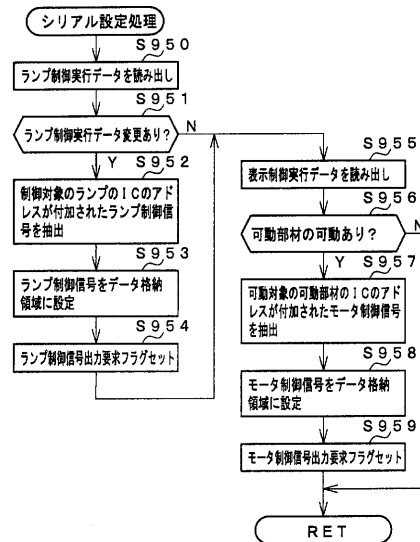
【 図 6 7 】

+0	データ格納領域 1
+1	データ格納領域 2
+2	データ格納領域 3
+3	データ格納領域 4
	⋮
	⋮
	⋮
+7	データ格納領域 8
+8	データ格納領域 9

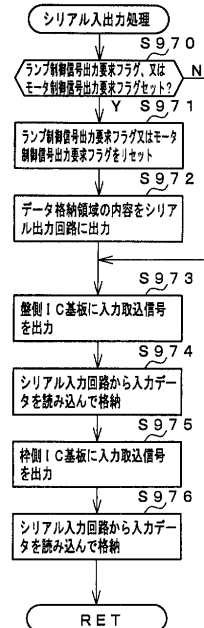
【 図 6 5 】

可動部材	制御動作	モータ制御信号 (アドレス+データ)
		シリアル→パラレル変換!C (I D O 6)
トロック	正方向動作開始	0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 1
トロック	正方向動作停止	0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0
トロック	逆方向動作開始	0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0
トロック	逆方向動作停止	0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0
骸骨	正方向動作開始	0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 1 0 0
骸骨	正方向動作停止	0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0
骸骨	逆方向動作開始	0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0 0 0
骸骨	逆方向動作停止	0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0

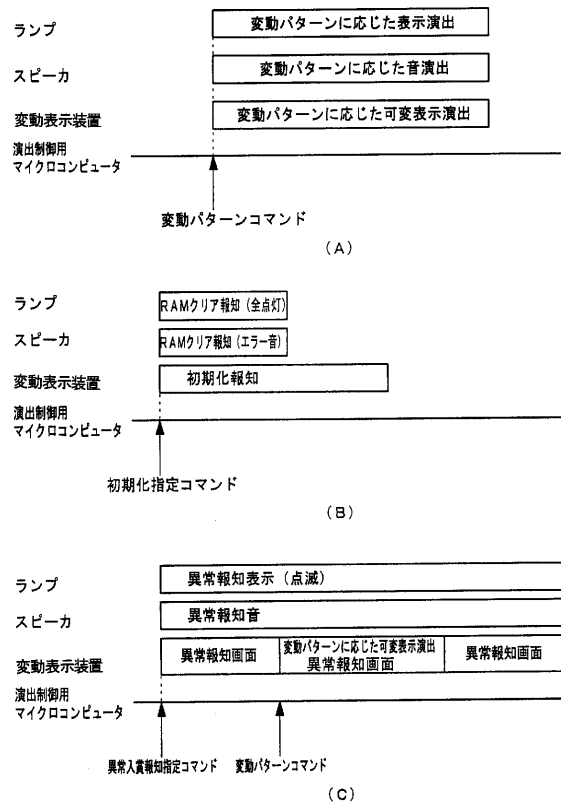
【 図 6 6 】



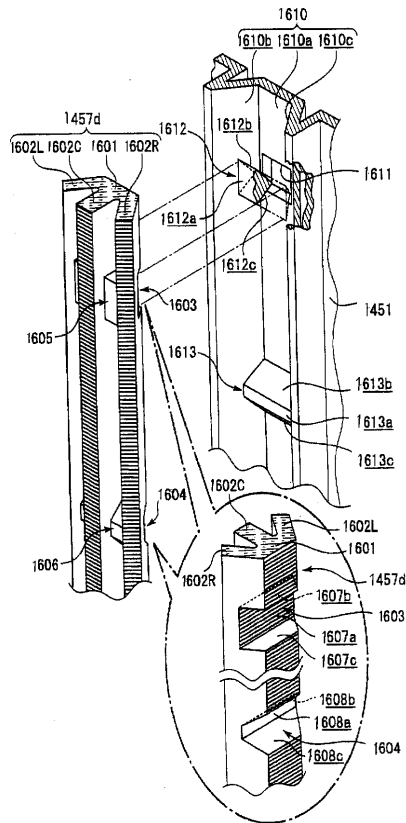
【 図 6 8 】



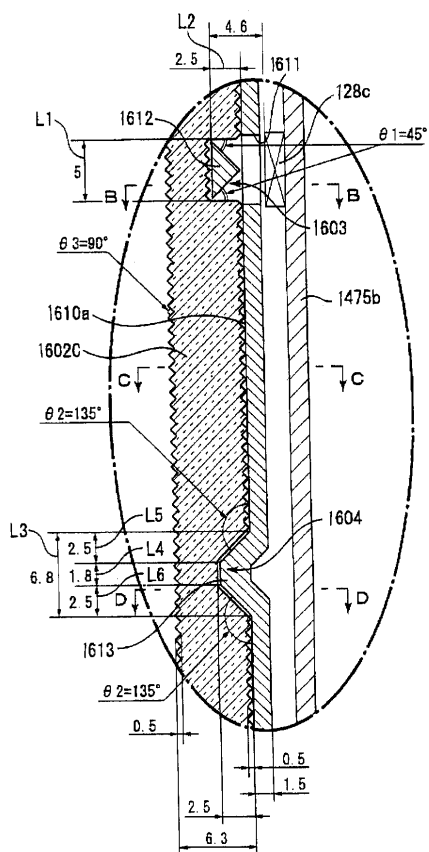
【 図 6 9 】



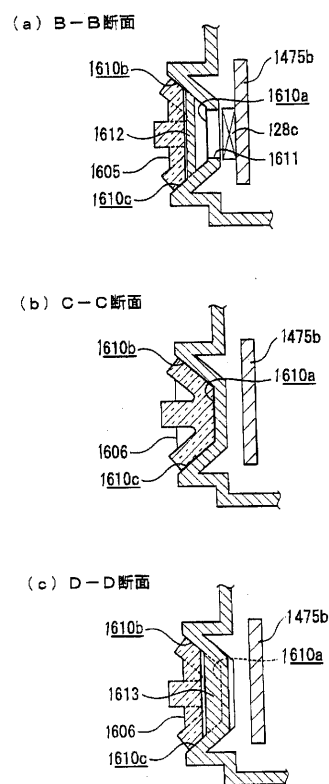
【 図 7 0 】



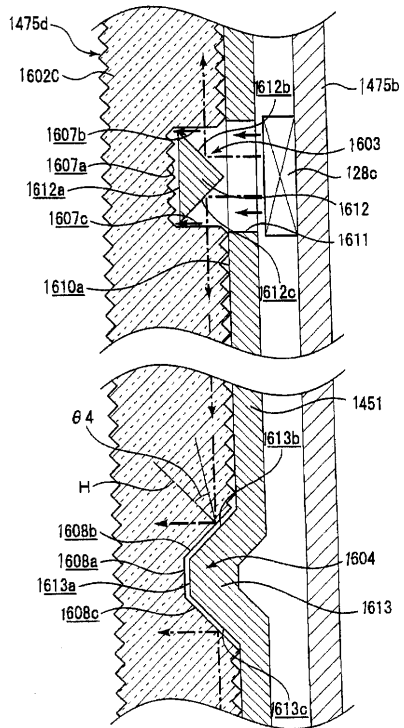
【 図 7 1 】



【圖 7 2】



【図 73】



フロントページの続き

審査官 土屋 保光

(56)参考文献 特開2006-230643(JP,A)
特開2000-051464(JP,A)
特開2001-340589(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02