

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第3558942号
(P3558942)

(45) 発行日 平成16年8月25日(2004.8.25)

(24) 登録日 平成16年5月28日(2004.5.28)

(51) Int.Cl. ⁷ A63F 7/02	F I A63F 7/02 3O4Z A63F 7/02 324A A63F 7/02 324C A63F 7/02 334 A63F 7/02 352A
請求項の数 8 (全 44 頁)	

(21) 出願番号 特願平11-375775	(73) 特許権者 000144153 株式会社三共 群馬県桐生市境野町6丁目460番地
(22) 出願日 平成11年12月28日(1999.12.28)	
(65) 公開番号 特開2001-187255(P2001-187255A)	
(43) 公開日 平成13年7月10日(2001.7.10)	(74) 代理人 100103090 弁理士 岩壁 冬樹
審査請求日 平成14年6月28日(2002.6.28)	(74) 代理人 100114720 弁理士 須藤 浩
早期審査対象出願	(74) 代理人 100124501 弁理士 塩川 誠人
	(72) 発明者 鶴川 詔八 群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5
	(72) 発明者 近藤 武宏 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】

遊技の進行を制御し、定期的に起動される遊技制御処理を実行し、入賞領域への入賞に応じて払出数指示情報を出力する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段が搭載された遊技制御基板と、
遊技媒体を払い出す払出手段と、
前記払出手段によって払い出された遊技媒体を検出する払出検出手段と、
前記遊技制御手段からの払出数指示情報に応じて、前記払出手段に遊技媒体を払い出させる払出制御を行う払出制御手段と、
前記払出制御手段が搭載された払出制御基板とを備え、
前記払出検出手段の検出出力は、前記遊技制御手段と前記払出制御手段とに入力され、前記遊技制御手段と前記払出制御手段とで払い出された遊技媒体数をカウントし、
前記遊技制御手段は、遊技媒体の払出が可能な状態であるか否かを判定する状態判定手段と、前記払出制御手段に対して払出制御に関わる前記払出数指示情報を含む指令情報を出力する指令情報出力手段とを備え、
前記遊技制御手段は、前記指令情報出力手段により出力する処理を実行し、
前記指令情報出力手段は、前記遊技制御基板の外部から内部に入力される信号を阻止する不可逆性送信手段を介して指令信号を出力し、
前記遊技制御手段は、前記遊技制御処理に応じて変動する記憶内容を電力供給停止中においてもバックアップ電源によりバックアップされている期間は保持可能であり、電力供給

が開始されると、保持された記憶内容にもとづいて遊技状態を回復させる遊技状態復旧処理を行い、

前記払出制御手段は、前記払出制御に応じて変動する記憶内容を電力供給停止中においてもバックアップ電源によりバックアップされている期間は保持可能であり、電力供給が開始されると、保持された記憶内容にもとづいて払出制御を行い、

前記遊技制御手段は、

前記遊技制御処理にて、前記状態判定手段により遊技媒体の払出が可能な状態でなくなったと判定されたときに、前記状態判定手段の判定内容を識別可能な状態情報として払出停止指示情報を前記指令情報出力手段により出力し、前記状態判定手段により遊技媒体の払出が可能な状態となったと判定されたときに、前記状態情報として払出停止解除指示情報を前記指令情報出力手段により出力する処理を実行し、

10

電力供給開始時には、前記遊技制御処理が実行される前に前記状態判定手段が判定を行い、当該状態判定手段の判定内容に応じて前記払出停止指示情報または前記払出停止解除指示情報を前記指令情報出力手段により出力する処理を実行し、

前記払出制御手段は、

前記遊技制御手段からの前記払出停止指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態でなくなったことを認識して払出停止状態に設定し、前記遊技制御手段からの前記払出停止解除指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態となったことを認識して払出停止解除状態に設定し、

電力供給開始時には、前記遊技制御処理が実行される前に出力された前記払出停止指示情報または前記払出停止解除指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態であるか否かを認識し、払出停止状態または払出停止解除状態に設定する

20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技機は払い出された遊技媒体が貯留される貯留部の満タンを検出するための貯留状態検出手段を含み、

状態判定手段は、前記貯留状態検出手段により貯留部の満タンが検出された場合には、払出を停止すべき状態であると判定する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

30

払出手段に供給される遊技媒体が不足しているか否かを検出するための遊技媒体切れ検出手段を含み、

状態判定手段は、前記遊技媒体切れ検出手段により遊技媒体が不足していることが検出された場合に、払出を停止すべき状態であると判定する

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技媒体切れ検出手段は、払い出される遊技媒体を払出手段に供給するための経路上であって、入賞領域への入賞に応じて払い出される一単位の最大払出量以上の遊技媒体が前記経路内に確保されているか否かを検出する位置に設けられている

請求項 3 記載の遊技機。

40

【請求項 5】

払出制御手段は、貸出要求にもとづき連続的に払い出される一単位の遊技媒体を貸し出す制御を行うことが可能であり、

遊技媒体切れ検出手段は、貸出要求にもとづき連続的に払い出される一単位の最大払出量以上の遊技媒体が前記経路内に確保されているか否かを検出可能な位置に設けられている

請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】

状態情報は、入賞領域への入賞に応じて払い出される遊技媒体の払出が可能か否かを識別可能な情報である

請求項 1 ないし請求項 5 記載の遊技機。

50

【請求項 7】

状態情報は、貸出要求にもとづいて払い出される遊技媒体の払出が可能か否かを識別可能な情報である

請求項 1 ないし請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 8】

遊技媒体を遊技領域に発射して所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、

状態情報は、遊技媒体の発射が可能か否かを識別可能な情報を含む

請求項 1 ないし請求項 7 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

10

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技者の操作に応じて遊技が行われるパチンコ遊技機、コイン遊技機、スロット機等の遊技機に関し、特に、遊技盤における遊技領域において遊技者の操作に応じて遊技が行われる遊技機に関する。

【0002】**【従来の技術】**

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。遊技媒体の払い出しは払出機構によって行われる。そして、払出機構は、払出制御手段によって制御される。従って、遊技機の遊技進行を制御する遊技制御手段から、入賞に応じた賞球個数が払出制御基板に指示される。払出制御手段は、その指示に応じた個数の遊技媒体を払出機構から払い出す制御を行う。

20

【0003】

また、遊技者は、コイン投入によって、あるいは、カード挿入口にプリペイドカード等を挿入して遊技球の貸し出しを受ける。遊技機の払出機構は、コイン投入やカード挿入を検出して所定個数の遊技球を遊技者に払い出す。払出機構は払出制御手段によって制御されるので、遊技球の貸し出し制御も払出制御手段によって実行される。

【0004】

一般に、遊技者に対して払い出される遊技球は、遊技機裏面の遊技球貯留部に貯留されている。遊技球貯留部において貯留球がなくなると遊技球の払出を行うことができないので、遊技球貯留部や貯留部下流には遊技球を検出するためのセンサが設けられている。そして、センサによって貯留球がなくなったことが検出されると、遊技制御手段は、払出制御手段に対して払出のための貯留球がなくなったこと通知する。また、遊技球貯留部に払出のための遊技球がたまったことが検出されると、遊技制御手段は、払出制御手段に対してその旨を通知する。

30

【0005】

払い出された遊技球は、遊技機下部に設けられている打球供給皿に貯留される。打球供給皿の下部には、打球供給皿からあふれた遊技球を貯留する余剰玉受皿（下皿）が設けられている。しかし、下皿の貯留可能量には限界があり、許容量を越えて遊技球を貯留することはできないので、下皿にも遊技球を検出するためのセンサが設けられている。そして、センサによって貯留球が許容量に達したことが検出されると、遊技制御手段は、払出制御手段に対して下皿満タンを通知する。また、下皿満タンが解消されたことが検出されると、遊技制御手段は、払出制御手段に対してその旨を通知する。

40

【発明が解決しようとする課題】

以上のように、遊技制御手段は、遊技媒体払出制御に関して、貯留数の不足、貯留数不足の解消、下皿満タンおよび下皿満タンの解消を払出制御手段に対して通知する必要がある。払出制御手段は、貯留数の不足の通知、または下皿満タンの通知を受けたときは、遊技媒体の払出を停止する。また、貯留数不足の解消の通知、および下皿満タン解消の通知を受けたときは、遊技媒体の払出を再開する。

【0006】

50

しかし、遊技制御手段が通知を発したあと、払出制御手段が遊技制御手段からの通知を受ける前に停電などにより電源断状態とされてしまうことが考えられる。このような事態が発生したあと電源復旧されると、遊技制御手段と払出制御手段との間に現状認識のずれが生じてしまう。すなわち、遊技制御手段と払出制御手段とでは、互いに異なった状態認識がされることになってしまう。従って、払出制御手段が、払出を停止しなければならないにもかかわらず払出処理を実行してしまうおそれがあり、また払出を再開しなければならないにもかかわらず払出停止状態を維持してしまうおそれがある。

【 0 0 0 7 】

そこで、本発明は、払出停止状態または払出停止解除状態についての状態認識の相違を是正することのできる遊技機を提供することを目的とする。

10

【 0 0 0 8 】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、遊技の進行を制御し、定期的に起動される遊技制御処理を実行し、入賞領域への入賞に応じて払出数指示情報を出力する遊技制御手段と、遊技制御手段が搭載された遊技制御基板と、遊技媒体を払い出す払出手段と、払出手段によって払い出された遊技媒体を検出する払出検出手段と、遊技制御手段からの払出数指示情報に応じて、払出手段に遊技媒体を払い出させる払出制御を行う払出制御手段と、払出制御手段が搭載された払出制御基板とを備え、払出検出手段の検出出力は、遊技制御手段と払出制御手段とに入力され、遊技制御手段と払出制御手段とで払い出された遊技媒体数をカウントし、遊技制御手段は、遊技媒体の払出が可能な状態であるか否かを判定する状態判定手段と、払出制御手段に対して払出制御に関わる払出数指示情報を含む指令情報を出力する指令情報出力手段とを備え、遊技制御手段は、指令情報出力手段により出力する処理を実行し、指令情報出力手段は、遊技制御基板の外部から内部に入力される信号を阻止する不可逆性送信手段を介して指令信号を出力し、遊技制御手段は、遊技制御処理に応じて変動する記憶内容を電力供給停止中においてもバックアップ電源によりバックアップされている期間は保持可能であり、電力供給が開始されると、保持された記憶内容にもとづいて遊技状態を回復させる遊技状態復旧処理を行い、払出制御手段は、払出制御に応じて変動する記憶内容を電力供給停止中においてもバックアップ電源によりバックアップされている期間は保持可能であり、電力供給が開始されると、保持された記憶内容にもとづいて払出制御を行い、遊技制御手段は、遊技制御処理にて、状態判定手段により遊技媒体の払出が可能な状態でなくなったと判定されたときに、状態判定手段の判定内容を識別可能な状態情報として払出停止指示情報を指令情報出力手段により出力し、状態判定手段により遊技媒体の払出が可能な状態となったと判定されたときに、状態情報として払出停止解除指示情報を指令情報出力手段により出力する処理を実行し、電力供給開始時には、遊技制御処理が実行される前に状態判定手段が判定を行い、当該状態判定手段の判定内容に応じて払出停止指示情報または払出停止解除指示情報を指令情報出力手段により出力する処理を実行し、払出制御手段は、遊技制御手段からの払出停止指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態でなくなったことを認識して払出停止状態に設定し、遊技制御手段からの払出停止解除指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態となったことを認識して払出停止解除状態に設定し、電力供給開始時には、遊技制御処理が実行される前に出力された払出停止指示情報または払出停止解除指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態であるか否かを認識し、払出停止状態または払出停止解除状態に設定することを特徴とする。

20

30

40

【 0 0 1 0 】

遊技機は、払い出された遊技媒体が貯留される貯留部の満タンを検出するための貯留状態検出手段を含み、状態判定手段は、貯留状態検出手段により貯留部の満タンが検出された場合には、払出を停止すべき状態であると判定するように構成されていてもよい。

【 0 0 1 1 】

払出手段に供給される遊技媒体が不足しているか否かを検出するための遊技媒体切れ検出手段を含み、状態判定手段は、遊技媒体切れ検出手段により遊技媒体が不足していること

50

が検出された場合に、払出を停止すべき状態であると判定するように構成されていてもよい。

【0012】

遊技媒体切れ検出手段は、例えば、払い出される遊技媒体を払出手段に供給するための経路上であって、所定条件の成立（例えば入賞領域への入賞）に応じて払い出される一単位の最大払出量以上の遊技媒体が経路内に確保されているか否かを検出する位置に設けられている。所定条件の成立とは、例えば、パチンコ遊技機等に設けられている入賞検出スイッチによって入賞を検出したこと、スロット機におけるスロットレバー操作にもとづく抽選の結果、入賞（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、小役等）が決定され、各リールの停止操作等にもとづいて入賞した役に応じた図柄が各リールで停止したことなど、球や

10

【0013】

払出制御手段は貸出要求にもとづき連続的に払い出される一単位の遊技媒体を貸し出す制御を行うことが可能であり、遊技媒体切れ検出手段が、貸出要求にもとづき連続的に払い出される一単位の最大払出量以上の遊技媒体が経路内に確保されているか否かを検出可能な位置に設けられている構成であってもよい。

【0014】

状態情報は、例えば、入賞領域への入賞に応じて払い出される遊技媒体の払出が可能か否かを識別可能な情報である。

【0015】

状態情報は、例えば、貸出要求にもとづいて払い出される遊技媒体の払出が可能か否かを識別可能な情報である。

20

【0016】

遊技機は遊技媒体を遊技領域に発射して所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、状態情報は、遊技媒体の発射が可能か否かを識別可能な情報を含むように構成されていてもよい。

【0017】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図、図2はパチンコ遊技機1の内部構造を示す全体背面図、図3はパチンコ遊技機1の機構板を背面からみた背面図である。なお、ここでは、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、例えばコイン遊技機やスロット機等であってもよい。

30

【0018】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3からあふれた払出球を貯留する余剰玉受皿4と打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5が設けられている。ガラス扉枠2の後方には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。また、遊技盤6の前面には遊技領域7が設けられている。

40

【0019】

遊技領域7の中央付近には、複数種類の図柄を可変表示するための可変表示部9と7セグメントLEDによる可変表示器10とを含む可変表示装置8が設けられている。この実施の形態では、可変表示部9には、「左」、「中」、「右」の3つの図柄表示エリアがある。可変表示装置8の側部には、打球を導く通過ゲート11が設けられている。通過ゲート11を通過した打球は、玉出口13を経て始動入賞口14の方に導かれる。通過ゲート11と玉出口13との間の通路には、通過ゲート11を通過した打球を検出するゲートスイッチ12がある。また、始動入賞口14に入った入賞球は、遊技盤6の背面に導かれ、始動口スイッチ17によって検出される。また、始動入賞口14の下部には開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられている。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって

50

開状態とされる。

【0020】

可変入賞球装置15の下部には、特定遊技状態（大当たり状態）においてソレノイド21によって開状態とされる開閉板20が設けられている。この実施の形態では、開閉板20が大入賞口を開閉する手段となる。開閉板20から遊技盤6の背面に導かれた入賞球のうち一方（Vゾーン）に入った入賞球はVカウントスイッチ22で検出される。また、開閉板20からの入賞球はカウントスイッチ23で検出される。可変表示装置8の下部には、始動入賞口14に入った入賞球数を表示する4個の表示部を有する始動入賞記憶表示器18が設けられている。この例では、4個を上限として、始動入賞がある毎に、始動入賞記憶表示器18は点灯している表示部を1つずつ増やす。そして、可変表示部9の可変表示が開始される毎に、点灯している表示部を1つ減らす。

10

【0021】

遊技盤6には、複数の入賞口19、24が設けられ、遊技球の入賞口19、24への入賞は入賞口スイッチ19a、24aによって検出される。遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ25が設けられ、下部には、入賞しなかった打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。遊技領域7の外周には、遊技効果LED28aおよび遊技効果ランプ28b、28cが設けられている。

【0022】

そして、この例では、一方のスピーカ27の近傍に、賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ51が設けられ、他方のスピーカ27の近傍に、補給玉が切れたときに点灯する球切れランプ52が設けられている。さらに、図1には、パチンコ遊技台1に隣接して設置され、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット50も示されている。

20

【0023】

カードユニット50には、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ151、カード内に記録された残額情報に端数（100円未満の数）が存在する場合にその端数を打球供給皿3の近傍に設けられる度数表示LEDに表示させるための端数表示スイッチ152、カードユニット50がいずれの側のパチンコ遊技機1に対応しているのかを示す連結台方向表示器153、カードユニット50内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ154、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口155、およびカード挿入口155の裏面に設けられているカードリーダライタの機構を点検する場合にカードユニット50を解放するためのカードユニット錠156が設けられている。

30

【0024】

打球発射装置から発射された打球は、打球レール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。打球が通過ゲート11を通過してゲートスイッチ12で検出されると、可変表示器10の表示数字が連続的に変化する状態になる。また、打球が始動入賞口14に入り始動口スイッチ17で検出されると、図柄の変動を開始できる状態であれば、可変表示部9内の図柄が回転を始める。図柄の変動を開始できる状態でなければ、始動入賞記憶を1増やす。

40

【0025】

可変表示部9内の画像の回転は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の画像の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせであると、大当たり遊技状態に移行する。すなわち、開閉板20が、一定時間経過するまで、または、所定個数（例えば10個）の打球が入賞するまで開放する。そして、開閉板20の開放中に打球が特定入賞領域に入賞しVカウントスイッチ22で検出されると、継続権が発生し開閉板20の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば15ラウンド）許容される。

【0026】

停止時の可変表示部9内の画像の組み合わせが確率変動を伴う大当たり図柄の組み合わせである場合には、次に大当たりとなる確率が高くなる。すなわち、高確率状態という遊技者に

50

とってさらに有利な状態となる。また、可変表示器 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 が所定時間だけ開状態になる。さらに、高確率状態では、可変表示器 10 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 15 の開放時間と開放回数が高められる。

【0027】

次に、パチンコ遊技機 1 の裏面の構造について図 2 を参照して説明する。

可変表示装置 8 の背面では、図 2 に示すように、機構板 36 の上部に球貯留タンク 38 が設けられ、パチンコ遊技機 1 が遊技機設置島に設置された状態でその上方から遊技球が球貯留タンク 38 に供給される。球貯留タンク 38 内の遊技球は、誘導樋 39 を通って球払出装置に至る。

10

【0028】

機構板 36 には、中継基板 30 を介して可変表示部 9 を制御する可変表示制御ユニット 29、基板ケース 32 に覆われ遊技制御用マイクロコンピュータ等が搭載された遊技制御基板（主基板）31、可変表示制御ユニット 29 と遊技制御基板 31 との間の信号を中継するための中継基板 33、および遊技球の払出制御を行う賞球制御用マイクロコンピュータ等が搭載された払出制御基板 37 が設置されている。さらに、機構板 36 の下部には、モータの回転力を利用して打球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置 34 と、遊技効果ランプ・LED 28a, 28b, 28c、賞球ランプ 51 および球切れランプ 52 に信号を送るためのランプ制御基板 35 が設置されている。

【0029】

20

また、図 3 はパチンコ遊技機 1 の機構板を背面からみた背面図である。球貯留タンク 38 に貯留された玉は誘導樋 39 を通り、図 3 に示されるように、球切れ検出器（球切れスイッチ）187a, 187b を通過して球供給樋 186a, 186b を経て球払出装置 97 に至る。球払出装置 97 から払い出された遊技球は、連絡口 45 を通ってパチンコ遊技機 1 の前面に設けられている打球供給皿 3 に供給される。連絡口 45 の側方には、パチンコ遊技機 1 の前面に設けられている余剰玉受皿 4 に連通する余剰玉通路 46 が形成されている。入賞にもとづく景品球が多数払い出されて打球供給皿 3 が満杯になり、ついには遊技球が連絡口 45 に到達した後さらに遊技球が払い出されると遊技球は、余剰玉通路 46 を経て余剰玉受皿 4 に導かれる。さらに遊技球が払い出されると、感知レバー 47 が満タンスイッチ 48 を押圧して満タンスイッチ 48 がオンする。その状態では、球払出装置 97 内のステッピングモータの回転が停止して球払出装置 97 の動作が停止するとともに打球発射装置 34 の駆動も停止する。

30

【0030】

賞球払出制御を行うために、入賞口スイッチ（図示せず）、始動口スイッチ 17 および V カウントスイッチ 22 からの信号が、主基板 31 に送られる。主基板 31 の CPU 56 は、始動口スイッチ 17 がオンすると 6 個の賞球払出に対応した入賞が発生したことを知る。また、カウントスイッチ 23 がオンすると 15 個の賞球払出に対応した入賞が発生したことを知る。そして、入賞口スイッチがオンすると 10 個の賞球払出に対応した入賞が発生したことを知る。なお、この実施の形態では、例えば、入賞口 24 に入賞した遊技球は、入賞口 24 からの入賞球流路に設けられている入賞口スイッチ 24a で検出され、入賞口 19 に入賞した遊技球は、入賞口 19 からの入賞球流路に設けられている入賞口スイッチ 19a で検出される。

40

【0031】

次に、機構板 36 に設置されている中間ベースユニットの構成について説明する。中間ベースユニットには、球供給樋 186a, 186b や球払出装置 97 が設置される。図 4 に示すように、中間ベースユニットの上下には連結凹突部 182 が形成されている。連結凹突部 182 は、中間ベースユニットと機構板 36 の上部ベースユニットおよび下部ベースユニットを連結固定するものである。

【0032】

中間ベースユニットの上部には通路体 184 が固定されている。そして、通路体 184 の

50

下部に球払出装置 97 が固定されている。通路体 184 は、カーブ樋 174 (図 3 参照) によって流下方向を左右方向に変換された 2 列の遊技球を流下させる払出球通路 186a, 186b を有する。払出球通路 186a, 186b の上流側には、球切れスイッチ 187a, 187b が設置されている。球切れスイッチ 187a, 187b は、払出球通路 186a, 186b 内の遊技球の有無を検出するものであって、球切れスイッチ 187a, 187b が遊技球を検出しなくなると球払出装置 97 における払出モータ (図 4 において図示せず) の回転を停止して球払出が不働化される。

【0033】

なお、球切れスイッチ 187a, 187b は、払出球通路 186a, 186b に 27 ~ 28 個程度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 188 によって係止されている。すなわち、球切れスイッチ 187a, 187b は、賞球の一単位の最大払出量 (この実施の形態では 15 個) および球貸しの一単位の最大払出量 (この実施の形態では 100 円 : 25 個) 以上が確保されていることが確認できるような位置に設置されている。

10

【0034】

通路体 184 の中央部は、内部を流下する遊技球の玉圧を弱めるように、左右に湾曲する形状に形成されている。そして、払出球通路 186a, 186b の間に止め穴 189 が形成されている。止め穴 189 の裏面は中間ベースユニットに設けられている取付ボスがはめ込まれる。その状態で止めねじがねじ止めされて、通路体 184 は中間ベースユニットに固定される。なお、ねじ止めされる前に、中間ベースユニットに設けられている係止突片 185 によって通路体 184 の位置合わせを行えるようになっている。

20

【0035】

通路体 184 の下方には、球払出装置 97 に遊技球を供給するとともに故障時等には球払出装置 97 への遊技球の供給を停止する球止め装置 190 が設けられている。球止め装置 190 の下方に設置される球払出装置 97 は、直方体状のケース 198 の内部に収納されている。ケース 198 の左右 4 箇所には突部が設けられている。各突部が中間ベースユニットに設けられている位置決め突片に係った状態で、中間ベースユニットの下部に設けられている弾性係合片にケース 198 の下端がはめ込まれる。

【0036】

図 5 は球払出装置 97 の分解斜視図である。球払出装置 97 の構成および作用について図 5 を参照して説明する。この実施形態における球払出装置 97 は、ステッピングモータ (払出モータ) 289 がスクリュウ 288 を回転させることによりパチンコ玉を 1 個ずつ払い出す。なお、球払出装置 97 は、入賞にもとづく景品球だけでなく、貸し出すべき遊技球も払い出す。

30

【0037】

図 5 に示すように、球払出装置 97 は、2 つのケース 198a, 198b を有する。それぞれのケース 198a, 198b の左右 2 箇所に、球払出装置 97 の設置位置上部に設けられた位置決め突片に当接される係合突部 280 が設けられている。また、それぞれのケース 198a, 198b には、球供給路 281a, 281b が形成されている。球供給路 281a, 281b は湾曲面 282a, 282b を有し、湾曲面 282a, 282b の終端の下方には、球送り水平路 284a, 284b が形成されている。さらに、球送り水平路 284a, 284b の終端に球排出路 283a, 283b が形成されている。

40

【0038】

球供給路 281a, 281b、球送り水平路 284a, 284b、球排出路 283a, 283b は、ケース 198a, 198b をそれぞれ前後に区画する区画壁 295a, 295b の前方に形成されている。また、区画壁 295a, 295b の前方において、玉圧緩衝部材 285 がケース 198a, 198b 間に挟み込まれる。玉圧緩衝部材 285 は、球払出装置 97 に供給される玉を左右側方に振り分けて球供給路 281a, 281b に誘導する。

【0039】

50

また、玉圧緩衝部材 285 の下部には、発光素子 (LED) 286 と受光素子 (図示せず) とによる払出モータ位置センサが設けられている。発光素子 286 と受光素子とは、所定の間隔をあけて設けられている。そして、この間隔内に、スクリー 288 の先端が挿入されるようになっている。なお、玉圧緩衝部材 285 は、ケース 198a, 198b が張り合わされたときに、完全にその内部に収納固定される。

【0040】

球送り水平路 284a, 284b には、払出モータ 289 によって回転させられるスクリー 288 が配置されている。払出モータ 289 はモータ固定板 290 に固定され、モータ固定板 290 は、区画壁 295a, 295b の後方に形成される固定溝 291a, 291b にはめ込まれる。その状態で払出モータ 289 のモータ軸が区画壁 295a, 295b の前方に突出するので、その突出の前方にスクリー 288 が固定される。スクリー 288 の外周には、払出モータ 289 の回転によって球送り水平路 284a, 284b に載置された遊技球を前方に移動させるための螺旋突起 288a が設けられている。

10

【0041】

そして、スクリー 288 の先端には、発光素子 286 を収納するように凹部が形成され、その凹部の外周には、2つの切欠部 292 が互いに 180度離れて形成されている。従って、スクリー 288 が 1回転する間に、発光素子 286 からの光は、切欠部 292 を介して受光素子で 2回検出される。

【0042】

つまり、発光素子 286 と受光素子とによる払出モータ位置センサは、スクリー 288 を定位置で停止するためのものであり、かつ、払出動作が行われた旨を検出するものである。なお、発光素子 286、受光素子および払出モータ 289 からの配線は、まとめられてケース 198a, 198b の後部下方に形成された引出穴から外部に引き出されコネクタに結線される。

20

【0043】

遊技球が球送り水平路 284a, 284b に載置された状態において、払出モータ 289 が回転すると、スクリー 288 の螺旋突起 288a によって、遊技球は、球送り水平路 284a, 284b 上を前方に向かって移動する。そして、遂には、球送り水平路 284a, 284b の終端から球排出路 283a, 283b に落下する。このとき、左右の球送り水平路 284a, 284b からの落下は交互に行われる。すなわち、スクリー 288 が半回転する毎に一方から 1個の遊技球が落下する。従って、1個の遊技球が落下する毎に、発光素子 286 からの光が受光素子によって検出される。

30

【0044】

図 4 に示すように、球払出装置 97 の下方には、球振分部材 311 が設けられている。球振分部材 311 は、振分用ソレノイド 310 によって駆動される。例えば、ソレノイド 310 のオン時には、球振分部材 311 は右側に倒れ、オフ時には左側に倒れる。振分用ソレノイド 310 の下方には、近接スイッチによる賞球カウントスイッチ 301A および球貸しカウントスイッチ 301B が設けられている。入賞にもとづく賞球時には、球振分部材 311 は右側に倒れ、球排出路 283a, 283b からの玉はともに賞球カウントスイッチ 301A を通過する。また、球貸し時には、球振分部材 311 は左側に倒れ、球排出路 283a, 283b からの玉はともに球貸しカウントスイッチ 301B を通過する。従って、球払出装置 97 は、賞球時と球貸し時とで払出流下路を切り替えて、所定数の遊技媒体の払出を行うことができる。

40

【0045】

このように、球振分部材 311 を設けることによって、2条の玉流路を落下してきた玉は、賞球カウントスイッチ 301A と球貸しカウントスイッチ 301B とのうちのいずれか一方しか通過しない。従って、賞球であるのか球貸しであるのかの判断をすることなく、賞球カウントスイッチ 301A と球貸しカウントスイッチ 301B の検出出力から、直ちに賞球数または球貸し数を把握することができる。

【0046】

50

図6は、主基板31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6には、払出制御基板37、ランプ制御基板35、音声制御基板70、発射制御基板91および表示制御基板80も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する基本回路53と、ゲートスイッチ12、始動口スイッチ17、Vカウントスイッチ22、カウントスイッチ23入賞口スイッチ19a、24a、満タンスイッチ48および賞球カウントスイッチ301Aからの信号を基本回路53に与えるスイッチ回路58と、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16および開閉板20を開閉するソレノイド21を基本回路53からの指令に従って駆動するソレノイド回路59と、始動記憶表示器18の点灯および滅灯を行うとともに7セグメントLEDによる可変表示器10と装飾ランプ25とを駆動するランプ・LED回路60とが搭載されている。

10

【0047】

また、基本回路53から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、可変表示部9の画像表示開始に利用された始動入賞球の個数を示す始動情報、確率変動が生じたことを示す確変情報等をホール管理コンピュータ等のホストコンピュータに対して出力する情報出力回路64を含む。

【0048】

基本回路53は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段の一例であるRAM55、制御用のプログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54、RAM55はCPU56に内蔵されている。すなわち、CPU56は、1チップマイクロコンピュータである。なお、1チップマイクロコンピュータは、少なくともRAM55が内蔵されていればよく、ROM54およびI/Oポート部57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57は、マイクロコンピュータにおける情報入出力可能な端子である。

20

【0049】

さらに、主基板31には、電源投入時に基本回路53をリセットするための初期リセット回路65と、基本回路53から与えられるアドレス信号をデコードしてI/Oポート部57のうちのいずれかのI/Oポートを選択するための信号を出力するアドレスデコード回路67とが設けられている。

なお、球払出装置97から主基板31に入力されるスイッチ情報もあるが、図6ではそれらは省略されている。

30

【0050】

遊技球を打撃して発射する打球発射装置は発射制御基板91上の回路によって制御される駆動モータ94で駆動される。そして、駆動モータ94の駆動力は、操作ノブ5の操作量に従って調整される。すなわち、発射制御基板91上の回路によって、操作ノブ5の操作量に応じた速度で打球が発射されるように制御される。

【0051】

なお、この実施の形態では、主基板31のCPU56が可変表示器（普通図柄表示器）18の表示制御を行うが、普通図柄表示器も、表示制御基板80に搭載されている表示制御手段によって制御されるように構成してもよい。また、ランプ制御基板35に搭載されているランプ制御手段が、遊技領域内のランプ・LEDも制御するように構成してもよい。

40

【0052】

図7は、払出制御基板37および球払出装置97の構成要素などの賞球に関連する構成要素を示すブロック図である。図7に示すように、満タンスイッチ48からの検出信号は、中継基板71を介して主基板31のI/Oポート57に入力される。満タンスイッチ48は、余剰玉受皿4の満タンを検出するスイッチである。

【0053】

球切れスイッチ187（187a、187b）からの検出信号は、中継基板72および中継基板71を介して主基板31のI/Oポート57に入力される。球切れ検出スイッチ167は球貯留タンク38内の補給玉の不足を検出するスイッチであり、球切れスイッチ1

50

87は、払出球通路内の遊技球の有無を検出するスイッチである。

【0054】

入賞があると、払出制御基板37には、主基板31から賞球個数を示す賞球制御コマンドが入力される。賞球個数を示す賞球制御コマンドは、入力バッファ回路373を介してI/Oポート372aに入力される。入力バッファ回路373における各バッファは、主基板31から払出制御基板37へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。従って、払出制御基板37側から主基板31側に信号が伝わる余地はない。払出制御基板37内の回路に不正改造が加えられても、不正改造によって出力される信号が主基板31側に伝わることはない。また、主基板31において、賞球制御コマンドを出力する出力ポート577, 578の外側にバッファ回路68(不可逆性送信手段)が設けられている。このよ

10

【0055】

主基板31のCPU56は、球切れスイッチ187からの検出信号が球切れ状態を示しているか、または、満タンスイッチ48からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出禁止を指示する賞球制御コマンドを送出する。球払出禁止を指示する賞球制御コマンドを受信すると、払出制御基板37の払出制御用CPU371は、球払出処理を停止する。

【0056】

さらに、賞球カウントスイッチ301Aおよび球貸しカウントスイッチ301Bからの検出信号も、中継基板72および中継基板71を介して主基板31のI/Oポート57に入力される。また、賞球カウントスイッチ301Aおよび球貸しカウントスイッチ301Bは、球払出装置97の賞球機構部分に設けられ、実際に払い出された賞球を検出する。

20

【0057】

入賞があると、払出制御基板37には、主基板31の出力ポート(ポートG, H)577, 578から賞球個数を示す賞球制御コマンドが入力される。出力ポート577は8ビットのデータを出力し、出力ポート578は1ビットのストローブ信号(INT信号)を出力する。賞球個数を示す賞球制御コマンドは、入力バッファ回路373を介してI/Oポート372aに入力される。払出制御用CPU371は、I/Oポート372aを介して賞球制御コマンドを入力し、賞球制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動して賞球払

30

【0058】

払出制御用CPU371は、出力ポート372gを介して、貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板160に出力し、ブザー駆動信号をブザー基板75に出力する。ブザー基板75にはブザーが搭載されている。さらに、出力ポート372eを介して、エラー表示用LED374にエラー信号を出力する。

【0059】

さらに、払出制御基板37の入力ポート372bには、中継基板72を介して、賞球カウントスイッチ301Aの検出信号の検出信号が入力される。払出制御基板37からの払出モータ289への駆動信号は、出力ポート372cおよび中継基板72を介して球払出装置97の賞球機構部分における払出モータ289に伝えられる。また、払出制御基板37から振分用ソレノイド310への駆動信号は、出力ポート372dおよび中継基板72を介して球払出装置97の振分用ソレノイド310に伝えられる。

40

【0060】

カードユニット50には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット50には、端数表示スイッチ152、連結台方向表示器153、カード投入表示ランプ154およびカード挿入口155が設けられている(図1参照)。残高表示基板74には、打球供給皿3の近傍に設けられている度数表示LED、球貸しスイッチおよび返却スイッチが接続される。

50

【 0 0 6 1 】

残高表示基板 7 4 からカードユニット 5 0 には、遊技者の操作に応じて、球貸しスイッチ信号および返却スイッチ信号が払出制御基板 3 7 を介して与えられる。また、カードユニット 5 0 から残高表示基板 7 4 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が払出制御基板 3 7 を介して与えられる。カードユニット 5 0 と払出制御基板 3 7 の間では、ユニット操作信号（ B R D Y 信号）、球貸し要求信号（ B R Q 信号）、球貸し完了信号（ E X S 信号）およびパチンコ機動作信号（ P R D Y 信号）が I / O ポート 3 7 2 f を介してやりとりされる。

【 0 0 6 2 】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、賞球制御基板 3 7 の賞球制御用 C P U 3 7 1 は、カードユニット 5 0 に P R D Y 信号を出力する。カードユニット 5 0 においてカードが受け付けられ、玉貸しスイッチが操作され玉貸しスイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、賞球制御基板 3 7 に B R D Y 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、賞球制御基板 3 7 に B R Q 信号を出力する。そして、賞球制御基板 3 7 の賞球制御用 C P U 3 7 1 は、カードユニット 5 0 に対する E X S 信号を立ち上げ、カードユニット 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 2 8 9 を駆動し、所定個の貸し玉を遊技者に払い出す。このとき、振分用ソレノイド 3 1 0 の駆動を停止している。すなわち、球振分部材 3 1 1 を玉貸し側に向ける。そして、払出が完了したら、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、カードユニット 5 0 に対する E X S 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 5 0 からの B R D Y 信号がオン状態でなければ、賞球払出制御を実行する。

【 0 0 6 3 】

以上のように、カードユニット 5 0 からの信号は全て払出制御基板 3 7 に入力される構成になっている。従って、球貸し制御に関して、カードユニット 5 0 から主基板 3 1 に信号が入力されることはなく、主基板 3 1 の基本回路 5 3 にカードユニット 5 0 の側から不正に信号が入力される余地はない。なお、主基板 3 1 および払出制御基板 3 7 には、ソレノイドおよびモータやランプを駆動するためのドライバ回路が搭載されているが、図 7 では、それらの回路は省略されている。

【 0 0 6 4 】

この実施の形態では、主基板 3 1 および払出制御基板 3 7 における R A M は、バックアップ電源でバックアップされている。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間は R A M の内容が保存される。そして、各 C P U は、電源電圧の低下を検出すると、所定の処理を行った後に電源復旧待ちの状態になる。また、電源投入時に、各 C P U は、R A M にデータが保存されている場合には、保存データにもとづいて電源断前の状態を復元する。

【 0 0 6 5 】

図 8 は、電源監視および電源バックアップのための C P U 5 6 周りの一構成例を示すブロック図である。図 8 に示すように、第 1 の電源監視回路（第 1 の電源監視手段）からの電圧低下信号が、C P U 5 6 のマスク不能割込端子（ N M I 端子）に接続されている。第 1 の電源監視回路は、遊技機が使用する各種直流電源のうちのいずれかの電源の電圧を監視して電源電圧低下を検出する回路である。この実施の形態では、V S L の電源電圧を監視して電圧値が所定値以下になるとローレベルの電圧低下信号を発生する。V S L は、遊技機で使用される直流電圧のうちで最大のものであり、この例では + 3 0 V である。従って、C P U 5 6 は、割込処理によって電源断の発生を確認することができる。なお、この実施の形態では、第 1 の電源監視回路は、後述する電源基板に搭載されている。

【 0 0 6 6 】

図 8 には、初期リセット回路 6 5 も示されているが、この実施の形態では、初期リセット回路 6 5 は、第 2 の電源監視回路（第 2 の電源監視手段）も兼ねている。すなわち、リセット I C 6 5 1 は、電源投入時に、外付けのコンデンサに容量で決まる所定時間だけ出力をローレベルとし、所定時間が経過すると出力をハイレベルにする。すなわち、リセット

信号をハイレベルに立ち上げてCPU56を動作可能状態にする。また、リセットIC651は、第1の電源監視回路が監視する電源電圧と等しい電源電圧であるVSLの電源電圧を監視して電圧値が所定値（第1の電源監視回路が電圧低下信号を出力する電源電圧値よりも低い値）以下になるとローレベルの電圧低下信号を発生する。従って、CPU56は、第1の電源監視回路からの電圧低下信号に応じて所定の電力供給停止時処理を行った後、システムリセットされる。なお、この実施の形態では、リセット信号と第2の電源監視回路からの電圧低下信号とは同一の信号である。

【0067】

図8に示すように、リセットIC651からのリセット信号は、NAND回路947に入力されるとともに、反転回路（NOT回路）944を介してカウンタIC941のクリア端子に入力される。カウンタIC941は、クリア端子への入力がローレベルになると、発振器943からのクロック信号をカウントする。そして、カウンタIC941のQ5出力がNOT回路945、946を介してNAND回路947に入力される。また、カウンタIC941のQ6出力は、フリップフロップ（FF）942のクロック端子に入力される。フリップフロップ942のD入力ハイレベルに固定され、Q出力は論理和回路（OR回路）949に入力される。OR回路949の他方の入力には、NAND回路947の出力がNOT回路948を介して導入される。そして、OR回路949の出力がCPU56のリセット端子に接続されている。このような構成によれば、電源投入時に、CPU56のリセット端子に2回のリセット信号（ローレベル信号）が与えられるので、CPU56は、確実に動作を開始する。

【0068】

そして、例えば、第1の電源監視回路の検出電圧（電圧低下信号を出力することになる電圧）を+2.2Vとし、第2の電源監視回路の検出電圧を+9Vとする。そのように構成した場合には、第1の電源監視回路と第2の電源監視回路とは、同一の電源VSLの電圧を監視するので、第1の電圧監視回路が電圧低下信号を出力するタイミングと第2の電圧監視回路が電圧低下信号を出力するタイミングの差を所望の所定期間に確実に設定することができる。所望の所定期間とは、第1の電源監視回路からの電圧低下信号に応じて電力供給停止時処理を開始してから電力供給停止時処理が確実に完了するまでの期間である。

【0069】

この例では、第1の電源監視手段が検出信号を出力することになる第1検出条件は+30V電源電圧が+2.2Vにまで低下したことであり、第2の電源監視手段が検出信号を出力することになる第2検出条件は+30V電源電圧が+9Vにまで低下したことになる。ただし、ここで用いられている電圧値は一例であって、他の値を用いてもよい。

【0070】

ただし、監視範囲が狭まるが、第1の電圧監視回路および第2の電圧監視回路の監視電圧として+5V電源電圧を用いることも可能である。その場合にも、第1の電圧監視回路の検出電圧は、第2の電圧監視回路の検出電圧よりも高く設定される。

【0071】

CPU56等の駆動電源である+5V電源から電力が供給されていない間、RAMの少なくとも一部は、電源基板から供給されるバックアップ電源によってバックアップされ、遊技機に対する電源が断しても内容は保存される。そして、+5V電源が復旧すると、初期リセット回路65からリセット信号が発せられるので、CPU56は、通常の動作状態に復帰する。そのとき、必要なデータがバックアップされているので、停電等からの復旧時には停電発生時の遊技状態に復帰することができる。

【0072】

なお、図8では、電源投入時にCPU56のリセット端子に2回のリセット信号（ローレベル信号）が与えられる構成が示されたが、リセット信号の立ち上がりタイミングが1回しかなくても確実にリセット解除されるCPUを使用する場合には、符号941～949で示された回路素子は不要である。その場合、リセットIC651の出力がそのままCPU56のリセット端子に接続される。

【 0 0 7 3 】

図 9 は、遊技機の電源基板 9 1 0 の一構成例を示すブロック図である。電源基板 9 1 0 は、主基板 3 1、表示制御基板 8 0、音声制御基板 7 0、ランプ制御基板 3 5 および払出制御基板 3 7 等の電気部品制御基板と独立して設置され、遊技機内の各電気部品制御基板および機構部品が使用する電圧を生成する。この例では、AC 2 4 V、V S L (D C + 3 0 V)、D C + 2 1 V、D C + 1 2 V および D C + 5 V を生成する。また、バックアップ電源となるコンデンサ 9 1 6 は、D C + 5 V すなわち各基板上の I C 等を駆動する電源のラインから充電される。

【 0 0 7 4 】

トランス 9 1 1 は、交流電源からの交流電圧を 2 4 V に変換する。AC 2 4 V 電圧は、コネクタ 9 1 5 に出力される。また、整流回路 9 1 2 は、AC 2 4 V から + 3 0 V の直流電圧を生成し、D C - D C コンバータ 9 1 3 およびコネクタ 9 1 5 に出力する。D C - D C コンバータ 9 1 3 は、+ 2 2 V、+ 1 2 V および + 5 V を生成してコネクタ 9 1 5 に出力する。コネクタ 9 1 5 は例えば中継基板に接続され、中継基板から各電気部品制御基板および機構部品に必要な電圧の電力が供給される。なお、トランス 9 1 1 の入力側には、遊技機に対する電源供給を停止したり開始させたりするための電源スイッチ 9 1 8 が設置されている。

【 0 0 7 5 】

D C - D C コンバータ 9 1 3 からの + 5 V ラインは分岐してバックアップ + 5 V ラインを形成する。バックアップ + 5 V ラインとグラウンドレベルとの間には大容量のコンデンサ 9 1 6 が接続されている。コンデンサ 9 1 6 は、遊技機に対する電力供給が遮断されたときの電気部品制御基板のバックアップ R A M (電源バックアップされている R A M すなわち記憶内容保持状態となりうる記憶手段) に対して記憶状態を保持できるように電力を供給するバックアップ電源となる。また、+ 5 V ラインとバックアップ + 5 V ラインとの間に、逆流防止用のダイオード 9 1 7 が挿入される。

【 0 0 7 6 】

なお、バックアップ電源として、+ 5 V 電源から充電可能な電池を用いてもよい。電池を用いる場合には、+ 5 V 電源から電力供給されない状態が所定時間継続すると容量がなくなるような充電電池が用いられる。

【 0 0 7 7 】

また、電源基板 9 1 0 には、上述した第 1 の電源監視回路を構成する電源監視用 I C 9 0 2 が搭載されている。電源監視用 I C 9 0 2 は、V S L 電源電圧を導入し、V S L 電源電圧を監視することによって電源断の発生を検出する。具体的には、V S L 電源電圧が所定値 (この例では + 2 2 V) 以下になったら、電源断が生ずるとして電圧低下信号を出力する。なお、監視対象の電源電圧は、各電気部品制御基板に搭載されている回路素子の電源電圧 (この例では + 5 V) よりも高い電圧であることが好ましい。この例では、交流から直流に変換された直後の電圧である V S L が用いられている。電源監視用 I C 9 0 2 からの電圧低下信号は、主基板 3 1 や払出制御基板 3 7 等に供給される。

【 0 0 7 8 】

電源監視用 I C 9 0 2 が電源断を検知するための所定値は、通常時の電圧より低い、各電気部品制御基板上の C P U が暫くの間動作しうる程度の電圧である。また、電源監視用 I C 9 0 2 が、C P U 等の回路素子を駆動するための電圧 (この例では + 5 V) よりも高く、また、交流から直流に変換された直後の電圧を監視するように構成されているので、C P U が必要とする電圧に対して監視範囲を広げることができる。従って、より精密な監視を行うことができる。さらに、監視電圧として V S L (+ 3 0 V) を用いる場合には、遊技機の各種スイッチに供給される電圧が + 1 2 V であることから、電源瞬断時のスイッチオン誤検出の防止も期待できる。すなわち、+ 3 0 V 電源の電圧を監視すると、+ 3 0 V 作成の以降に作られる + 1 2 V が落ち始める以前の段階でその低下を検出できる。よって、+ 1 2 V 電源の電圧が低下するとスイッチ出力がオン状態を呈するようになるが、+ 1 2 V より早く低下する + 3 0 V 電源電圧を監視して電源断を認識すれば、スイッチ出

10

20

30

40

50

力がオン状態を呈する前に電源復旧待ちの状態に入ってスイッチ出力を検出しない状態となることができる。

【0079】

また、電源監視用IC902は、電気部品制御基板とは別個の電源基板910に搭載されているので、第1の電源監視回路から複数の電気部品制御基板に電圧低下信号を供給することができる。電圧低下信号を必要とする電気部品制御基板が幾つあっても第1の電源監視手段は1つ設けられていればよいので、各電気部品制御基板における各電気部品制御手段が後述する復帰制御を行っても、遊技機のコストはさほど上昇しない。

【0080】

なお、図9に示された構成では、電源監視用IC902の検出出力（電圧低下信号）は、バッファ回路918、919を介してそれぞれの電気部品制御基板（例えば主基板31と払出制御基板37）に伝達されるが、例えば、1つの検出出力を中継基板に伝達し、中継基板から各電気部品制御基板に同じ信号を分配する構成でもよい。また、電圧低下信号を必要とする基板数に応じたバッファ回路を設けてもよい。

10

【0081】

次に遊技機の動作について説明する。

図10は、主基板31におけるCPU56が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対する電源が投入されると、メイン処理において、CPU56は、まず、停電からの復旧時であったか否か確認する（ステップS1）。停電からの復旧時であったか否かは、例えば、電源断時にバックアップRAM領域に設定される電源断フラグによっ

20

【0082】

停電からの復旧時であった場合には、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップS3）。不測の電源断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たはずであるから、チェック結果は正常になる。チェック結果が正常でない場合には、内部状態を電源断時の状態に戻すことができないので、停電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（ステップS4、S2）。

【0083】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、内部状態を電源断時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行うとともに（ステップS5）、電源断フラグをクリアする（ステップS6）。そして、CPU56は、電源断時の払出制御状態を示す賞球制御コマンド（状態コマンド）を賞球制御基板37に出力するための状態コマンド出力処理を行う（ステップS7）。そして、バックアップRAM領域に保存されていたPC（プログラムカウンタ）の指すアドレスに復帰する（ステップS8）。

30

【0084】

停電からの復旧時でない場合には、CPU56は、通常の前初期化処理を実行し（ステップS1、S2）、ステップS7と同様に電源断時の払出制御状態を示す賞球制御コマンドを賞球制御基板37に出力するための状態コマンド出力処理を行う（ステップS9）。その後、メイン処理では、タイマ割込フラグの監視（ステップS11）の確認が行われるループ処理に移行する。なお、ループ内では、表示用乱数更新処理（ステップS10）も実行される。

40

【0085】

なお、ここでは、ステップS1で停電からの復旧か否かを確認し、停電からの復旧時であればパリティチェックを行ったが、最初に、パリティチェックを実行し、チェック結果が正常でなければ停電からの復旧ではないと判断してステップS2の初期化処理を実行し、チェック結果が正常であれば遊技状態復旧処理を行ってもよい。すなわち、パリティチェックの結果をもって停電からの復旧であるか否かを判断してもよい。

【0086】

また、停電復旧処理を実行するか否か判断する場合に、すなわち、遊技状態を復旧するか

50

否か判断する際に、保存されていたRAMデータにおける特別プロセスフラグ等や始動入賞記憶数データによって、遊技機が遊技待機状態（図柄変動中でなく、大当り遊技中でなく、確変中でなく、また、始動入賞記憶がない状態）であることが確認されたら、遊技状態復旧処理を行わずに初期化処理を実行するようにしてもよい。

【0087】

通常の初期化処理では、図11に示すように、レジスタおよびRAMのクリア処理（ステップS2a）と、必要な初期値設定処理（ステップS2b）が行われた後に、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるようにCPU56に設けられているタイマレジスタの初期設定（タイムアウトが2msであることと繰り返しタイマが動作する設定）が行われる（ステップS2c）。すなわち、ステップS2cで、タイマ割込を能動化する処理と、タイマ割込インタバルを設定する処理とが実行される。

10

【0088】

従って、この実施の形態では、CPU56の内部タイマが繰り返しタイマ割込を発生するように設定される。この実施の形態では、繰り返し周期は2msに設定される。そして、図12に示すように、タイマ割込が発生すると、CPU56は、タイマ割込フラグをセットする（ステップS14）。

【0089】

CPU56は、ステップS11において、タイマ割込フラグがセットされたことを検出すると、タイマ割込フラグをリセットするとともに（ステップS12）、遊技制御処理を実行する（ステップS13）。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、この実施の形態では、タイマ割込処理ではフラグ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が、タイマ割込処理で遊技制御処理を実行してもよい。

20

【0090】

図13は、ステップS13の遊技制御処理を示すフローチャートである。遊技制御処理において、CPU56は、まず、表示制御基板80に送出される表示制御コマンドをRAM55の所定の領域に設定する処理を行った後に（表示制御データ設定処理：ステップS21）、表示制御コマンドを出力する処理を行う（表示制御データ出力処理：ステップS22）。

【0091】

次いで、各種出力データの格納領域の内容を各出力ポートに出力する処理を行う（データ出力処理：ステップS23）。また、ホール管理用コンピュータに出力される大当り情報、始動情報、確率変動情報などの出力データを格納領域に設定する出力データ設定処理を行う（ステップS24）。さらに、パチンコ遊技機1の内部に備えられている自己診断機能によって種々の異常診断処理が行われ、その結果に応じて必要ならば警報が発せられる（エラー処理：ステップS25）。

30

【0092】

次に、遊技制御に用いられる大当り判定用の乱数等の各判定用乱数を示す各カウンタを更新する処理を行う（ステップS26）。

【0093】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。特別図柄プロセス制御では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機1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従って該当する処理が選び出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS28）。普通図柄プロセス処理では、7セグメントLEDによる可変表示器10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従って該当する処理が選び出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

40

【0094】

さらに、CPU56は、スイッチ回路58を介して、ゲートセンサ12、始動口センサ1

50

7、カウントセンサ23および入賞口スイッチ19a, 24aの状態を入力し、各入賞口や入賞装置に対する入賞があったか否かを判定する(スイッチ処理:ステップS29)。CPU56は、さらに、停止図柄の種類を決定する乱数等の表示用乱数を更新する処理を行う(ステップS30)。

【0095】

また、CPU56は、払出制御基板37との間の信号処理を行う(ステップS31)。すなわち、所定の条件が成立すると払出制御基板37に賞球制御コマンドを出力する。払出制御基板37に搭載されている払出制御用CPUは、賞球制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0096】

以上のように、メイン処理には遊技制御処理に移行すべきか否かを判定する処理が含まれ、CPU56の内部タイマが定期的に発生するタイマ割込にもとづくタイマ割込処理で遊技制御処理に移行すべきか否かを判定するためのフラグがセットされるので、遊技制御処理の全てが確実に実行される。つまり、遊技制御処理の全てが実行されるまでは、次の遊技制御処理に移行すべきか否かの判定が行われないので、遊技制御処理中の全ての各処理が実行完了することは保証されている。

【0097】

従来の一般的な遊技制御処理は、定期的に発生する外部割込によって、強制的に最初の状態に戻されていた。図13に示された例に則して説明すると、例えば、ステップS31の処理中であっても、強制的にステップS21の処理に戻されていた。つまり、遊技制御処理中の全ての各処理が実行完了する前に、次の遊技制御処理が開始されてしまう可能性があった。

【0098】

なお、ここでは、主基板31のCPU56が実行する遊技制御処理は、CPU56の内部タイマが定期的に発生するタイマ割込にもとづくタイマ割込処理でセットされるフラグに応じて実行されたが、定期的に(例えば2ms毎)信号を発生するハードウェア回路を設け、その回路からの信号をCPU56の外部割込端子に導入し、割込信号によって遊技制御処理に移行すべきか否かを判定するためのフラグをセットするようにしてもよい。

【0099】

そのように構成した場合にも、遊技制御処理の全てが実行されるまでは、フラグの判定が行われないので、遊技制御処理中の全ての各処理が実行完了することが保証される。

【0100】

図14は、電源基板910の第1の電源監視回路からの電圧低下信号にもとづくNMIに応じて実行される停電発生NMI処理の一例を示すフローチャートである。停電発生NMI処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する(ステップS41)。停電発生NMI処理ではRAM内容の保存を確実にするためにチェックサムの生成処理を行う。その処理中に他の割込処理が行われたのではチェックサムの生成処理が完了しないうちにCPUが動作し得ない電圧にまで低下してしまうことがことも考えられるので、まず、他の割込が生じないような設定がなされる。なお、停電発生NMI処理におけるステップS43~S49は、電力供給停止時処理の一例である。

【0101】

なお、割込処理中では他の割込がかからないような仕様のCPUを用いている場合には、ステップS41の処理は不要である。

【0102】

次いで、CPU56は、電源断フラグが既にセットされているか否か確認する(ステップS42)。電源断フラグが既にセットされていれば、以後の処理を行わない。電源断フラグがセットされていなければ、以下の電力供給停止時処理を実行する。すなわち、ステップS43からステップS49の処理を実行する。

【0103】

まず、各レジスタの内容をバックアップRAM領域に格納する(ステップS43)。さら

10

20

30

40

50

に、バックアップRAM領域のバックアップチェックデータ領域に適切な初期値を設定し（ステップS44）、初期値およびバックアップRAM領域のデータについて順次排他的論理和をとって（ステップS45）、最終的な演算値をバックアップパリティデータ領域に設定する（ステップS46）。その後、電源断フラグをセットする（ステップS47）。また、RAMアクセス禁止状態にする（ステップS48）。電源電圧が低下していくときには、各種信号線のレベルが不安定になってRAM内容が化ける可能性があるが、このようにRAMアクセス禁止状態にしておけば、バックアップRAM内のデータが化けることはない。そして、全ての出力ポートをオフ状態にする（ステップS49）。

【0104】

次いで、CPU56は、ループ処理にはいる。すなわち、何らの処理もしない状態になる。従って、図8に示されたリセットIC651からのリセット信号によって外部から動作禁止状態にされる前に、内部的に動作停止状態になる。よって、電源断時に確実にCPU56は動作停止する。その結果、上述したRAMアクセス禁止の制御および動作停止制御によって、電源電圧が低下していくことに伴って生ずる可能性がある異常動作に起因するRAMの内容破壊等を確実に防止することができる。

10

【0105】

なお、この実施の形態では、停電発生NMI処理では最終部でプログラムをループ状態にしたが、ホールド（HALT）命令を発行するように構成してもよい。

【0106】

また、RAMアクセス禁止にする前にセットされる電源断フラグは、上述したように、電源投入時において停電からの復旧か否かを判断する際に使用される。また、ステップS41からS49の処理は、第2の電源監視手段が電圧低下信号を発生する前に完了する。換言すれば、第2の電源監視手段が電圧低下信号を発生する前に完了するように、第1の電圧監視手段および第2の電圧監視手段における検出電圧の設定が行われている。

20

【0107】

この実施の形態では、電力供給停止時処理開始時に、電源断フラグの確認が行われる。そして、電源断フラグが既にセットされている場合には電力供給停止時処理を実行しない。上述したように、電源断フラグは、電力供給停止時処理が完了したことを示すフラグである。従って、例えば、リセット待ちのループ状態で何らかの原因で再度NMIが発生したとしても、電力供給停止時処理が重複して実行されてしまうようなことはない。

30

【0108】

ただし、割込処理中では他の割込がかからないような仕様のCPUを用いている場合には、ステップS42の判断は不要である。

【0109】

図15は、バックアップパリティデータ作成方法を説明するための説明図である。ただし、図15に示す例では、簡単のために、バックアップデータRAM領域のデータのサイズを3バイトとする。電源電圧低下にもとづく停電発生処理において、図15（A）に示すように、バックアップチェックデータ領域に、初期データ（この例では00H）が設定される。次に、「00H」と「F0H」の排他的論理和がとられ、その結果と「16H」の排他的論理和がとられる。さらに、その結果と「DFH」の排他的論理和がとられる。そして、その結果（この例では「39H」）がバックアップパリティデータ領域に設定される。

40

【0110】

電源が再投入されたときには、停電復旧処理においてパリティ診断が行われるが、図15（B）はパリティ診断の例を示す説明図である。バックアップ領域の全データがそのまま保存されていれば、電源再投入時に、図15（A）に示すようなデータがバックアップ領域に設定されている。

【0111】

ステップS45の処理において、CPU56は、バックアップRAM領域のバックアップパリティデータ領域に設定されていたデータ（この例では「39H」）を初期データとし

50

て、バックアップデータ領域の各データについて順次排他的論理和をとる処理を行う。バックアップ領域の全データがそのまま保存されていれば、最終的な演算結果は、「00H」、すなわちバックアップチェックデータ領域に設定されているデータと一致する。バックアップRAM領域内のデータにビット誤りが生じていた場合には、最終的な演算結果は「00H」にならない。

【0112】

よって、CPU56は、最終的な演算結果とバックアップチェックデータ領域に設定されているデータとを比較して、一致すればパリティ診断正常とする。一致しなければ、パリティ診断異常とする。

【0113】

以上のように、この実施の形態では、遊技制御手段には、遊技機の電源が断しても、所定期間電源バックアップされる記憶手段（この例ではバックアップRAM）が設けられ、電源投入時に、CPU56（具体的にはCPU56が実行するプログラム）は、記憶手段がバックアップ状態にあればバックアップデータにもとづいて遊技状態を回復させる遊技状態復旧処理（ステップS5）を行うように構成される。

【0114】

この実施の形態では、図9に示されたように電源基板910に第1の電源監視手段が搭載され、図8に示されたように主基板31に第2の電源監視手段が搭載されている。そして、電源電圧が低下していくときに、第2の電源監視手段（この例ではリセットIC651）が電圧低下信号（システムリセット信号）を発生する時期は、第1の電源監視手段（この例では電源監視用IC902）が電圧低下信号を発生する時期よりも後になるように設定されている。

【0115】

すると、CPU56は、第1の電源監視手段（電源監視用IC902）からの電圧低下信号にもとづいて停電発生処理（電力供給停止時処理）を実行した後にループ状態に入るのであるが、ループ状態において、リセット状態に入ることになる。すなわち、CPU56の動作が完全に停止する。ループ状態においては+5V電源電圧値が徐々に低下するので入出力状態が不定になるが、CPU56はリセット状態になるので、不定データにもとづいて異常動作してしまうことは防止される。

【0116】

このように、この実施の形態では、CPU56が、第1の電源監視手段からの検出出力の入力に応じてループ状態に入るとともに、第2の電源監視手段からの検出出力の入力に応じてシステムリセットされるように構成したので、電源断時に確実なデータ保存を行うことができ、遊技者に不利益がもたらされることを防止することができる。

【0117】

なお、この実施の形態では、第1の電源監視回路と第2の電源監視回路とが、同一の電源電圧を監視しているが、異なる電源電圧を監視してもよい。例えば、電源基板910の第1の電源監視回路が+30V電源電圧を監視し、主基板31の第2の電源監視回路が+5V電源電圧を監視してもよい。そして、第2の電源監視回路がローレベルの電圧低下信号を発生するタイミングは第1の電源監視回路が電圧低下信号を発生するタイミングに対して遅くなるように、主基板31の第2の電源監視回路のしきい値レベル（電圧低下信号を発生する電圧レベル）が設定される。例えば、しきい値は4.25Vである。4.25Vは、通常時の電圧より低い、CPU56が暫くの間動作しうる程度の電圧である。

【0118】

また、上記の実施の形態では、CPU56は、マスク不能割込端子（NMI端子）を介して電源基板からの第1の電圧低下信号（第1の電源監視手段からの電圧低下信号）を検知したが、第1の電圧低下信号をマスク可能割込割込端子（IRQ端子）に導入してもよい。その場合には、割込処理（IRQ処理）で電力供給停止時処理が実行される。

【0119】

図16は、主基板31のRAM55領域に設けられる各カウンタ領域を示す説明図である

10

20

30

40

50

。1個入賞カウンタ～15個入賞カウンタ(図15では、6個入賞カウンタ、10個入賞カウンタおよび15個入賞カウンタのみが例示されている。)は、スイッチ回路58を介して入賞個数指定コマンドを受信した場合のそのデータ部に設定されている値に対応したカウンタである。すなわち、15個入賞カウンタ、10個入賞カウンタおよび6個入賞カウンタは、それぞれの入賞口への入賞数を計数するためのカウンタである。例えば、データ部に「10」が設定されている入賞個数指定コマンドを受信すると、10個入賞カウンタの値が1増やされる。そして、10個の賞球払出が完了すると、10個入賞カウンタの値が1減らされる。

【0120】

図16における賞球総数カウンタは、未払出賞球の総数が設定される領域である。また、1個～15個入賞カウンタおよび賞球総数カウンタは、電源断中でもその内容を保存可能なバックアップRAM領域に形成されていることが好ましい。

10

【0121】

また、1個カウンタ～15個カウンタのうち必要なカウンタのみが使用される。この実施の形態では、6個カウンタ、10個カウンタおよび15個カウンタのみが使用される。なお、多数のカウンタを用意しておけば、種々の入賞に応じた賞球個数に対応することができるので、他の機種への賞球制御手段の流用が容易である。

【0122】

図17は、図13に示された遊技制御処理におけるスイッチ処理(ステップS29)の賞球制御に関連する部分を示すフローチャートである。スイッチ処理において、CPU56は、球切れスイッチ187によって球切れを検出すると球切れフラグをセットする(ステップS121, S122)。また、球切れスイッチ187によって球切れでないことを検出すると球切れフラグをリセットする(ステップS121, S123)。

20

【0123】

次いで、満タンスイッチ48によって下皿満タンを検出すると満タンフラグをセットする(ステップS124, S125)。また、満タンスイッチ48によって下皿満タンでないことを検出すると満タンフラグをリセットする(ステップS124, S126)。

【0124】

さらに、この実施の形態では、カウントスイッチ23がオンしたことを検出すると、15個入賞カウンタを+1し(ステップS131, S132)、入賞口スイッチ19a, 24aのいずれかがオンしたことを検出すると、10個入賞カウンタを+1し(ステップS133, S134)、始動口スイッチ17がオンしたことを検出すると6個入賞カウンタを+1する(ステップS135, S136)。

30

【0125】

図18は、主基板31から払出制御基板37に送信される賞球制御コマンドのビット構成の一例を示す説明図である。図18に示すように、1バイト中の上位4ビットが制御指定部として使用され、下位4ビットが賞球数を示す領域として用いられる。

【0126】

図19に示すように、制御指定部において、ビット7, 6, 5, 4が「0, 1, 0, 0」であれば払出個数指定コマンドであることを示す。払出個数指定コマンドは、主基板31のCPU56が入賞を検出すると直ちに払出制御基板37に送出される。

40

【0127】

ビット7, 6, 5, 4が「1, 0, 0, 0」である払出停止指定コマンドは、補給玉がなくなったことが検出されたとき、または余剰玉受皿4の満タンが検出されたときに主基板31から送信される。また、ビット7, 6, 5, 4が「1, 0, 1, 0」である払出停止解除指定コマンドは、補給球が存在し、かつ、余剰玉受皿4の満タンが解除されているときに主基板31から送信される。

【0128】

図7に示されたように、賞球制御コマンドは、出力ポート577を介して送信される。そして、この実施の形態では、図20に示すように、主基板31から賞球制御コマンドD7

50

～D0が出力されるときに、賞球制御INT信号が5 μ s以上ローレベルになる。賞球制御INT信号は、払出制御基板37において、払出制御用CPU371の割込端子に接続されている。よって、払出制御用CPU371は、割り込みがあると、賞球制御コマンドD7～D0が主基板31から送出されたことを認識でき、割込処理において賞球制御コマンド受信処理を行う。

【0129】

なお、図18に示されたコマンド構成は一例であって、他の構成にしてもよい。例えば、1バイト中の上位下位を、図18に示された構成とは逆にしてもよい。また、賞球制御コマンドを2バイト構成にしてもよい。その場合、1バイト目で払出制御のモード（払出個数指定や払出可／不可指定）を指定し、2バイト目でモードに対する情報（払出個数や払出可／不可の指示）を指定してもよい。さらに、8ビット中に1バイト目であるのか2バイト目であるのかを示す情報を含めてもよい。例えば、1バイト目が「F0H」であれば払出個数指定を示すことにして、2バイト目で具体的個数を示す（例えば2バイト目の少なくともビット7は「0」）。また、1バイト目が「FFH」であれば払出モードを示すことにして、2バイト目が「00H」であれば払出可を示し、「01H」であれば払出不可を示す。

【0130】

図21は、図10に示されたメイン処理における状態コマンド出力処理（ステップS7，S9）の一例を示すフローチャートである。この例では、球切れスイッチ187a，187bによって球切れが検出された場合には球切れフラグがセットされる。そして、状態コマンド出力処理において、CPU56は、球切れ状態フラグがセットされた場合には、払出停止指示を示す賞球制御コマンドを出力ポート577（図7参照）に出力し（ステップS51，S52）、INT信号をオン状態にする（ステップS55）。また、5 μ sのディレイ時間の後（ステップS56）、INT信号をオフ状態にする（ステップS57）。

【0131】

また、満タンスイッチ48によって下皿満タンが検出されると、満タンフラグがセットされる。CPU56は、満タンフラグがセットされると、払出停止指示を示す賞球制御コマンドを出力ポート577（図7参照）に出力し（ステップS53，S52）、INT信号をオン状態にする（ステップS55）。また、5 μ sのディレイ時間の後（ステップS56）、INT信号をオフ状態にする（ステップS57）。

【0132】

次いで、CPU56は、球切れ状態フラグおよび満タンフラグがともにリセットされていることを検出すると（ステップS51，S53）、払出停止解除指示を示す賞球制御コマンドを出力ポート577（図7参照）に出力し（ステップS54）、INT信号をオン状態にする（ステップS55）。また、5 μ sのディレイ時間の後（ステップS56）、INT信号をオフ状態にする（ステップS57）。この結果、図20に示されたようなタイミングで、払出停止指示を示す賞球制御コマンドまたは払出停止解除指示を示す賞球制御コマンドが払出制御基板37に対して送出される。

【0133】

なお、球切れの有無および下皿満タンの有無に応じて送出する賞球制御コマンドを同一のコマンドとしているが、球切れあるいは下皿満タンによって異なるコマンドを送出するようにしてもよい。異なるコマンドを送出する場合には、コマンドに応じた制御を行うことができる。例えば、球切れの場合には発射不能とし、下皿満タンの場合には発射可能とする等である。

【0134】

このように、電源投入時に、払い出される遊技球の不足（球切れ）状態であるか、また、下皿満タンで遊技球を払い出すべきでない状態であるかを確認して、払出停止指示または払出停止解除指示のコマンドが遊技制御手段から払出制御手段に通知される。すなわち、電源投入時に、前回の電源断時において払出をすべき状態にあったかどうかの情報が、遊技制御手段から払出制御手段に送出される。従って、電源投入後において、遊技制御手段

10

20

30

40

50

と払出制御手段との間に、払出をすべきかどうかに関する認識の食い違いが生じてしまうことを回避することができる。その結果、適正な遊技制御をおこなうことができ、払出制御手段による誤動作を防止することができる。

【0135】

図22および図23は、図13に示された遊技制御処理における入賞球信号処理（ステップS31）の一例を示すフローチャートである。この例では、入賞球信号処理において、まず、払出停止状態であるか否か確認する（ステップS201）。払出停止状態は、払出制御基板37に対して払出停止指示のコマンドを送出した後の状態である。払出停止状態でなければ、上述した球切れ状態フラグまたは満タンフラグがオンになったか否かを確認する（ステップS202）。

10

なお、球払出が不可能な状態での遊技の継続を禁止するために、球の発射を禁止するコマンドを送出してもよい。そのコマンドに応じて、払出制御手段は、球の発射を停止する。また、発射制御手段に対して遊技制御手段が直接信号を送るようにしてもよい。また、払出停止指示コマンドの受信に応じて、払出制御手段は、払出を停止するとともに球発射を停止させるように構成してもよい。

【0136】

いずれかがオン状態に変化したときには、払出停止指示を示す賞球制御コマンドを出力ポート577（図7参照）に出力し（ステップS203）、INT信号をオン状態にする（ステップS204）。また、5μsのディレイ時間の後（ステップS205）、INT信号をオフ状態にする（ステップS206）。この結果、図20に示されたようなタイミングで、払出停止指示を示す賞球制御コマンドが払出制御基板37に対して送出される。なお、ステップS202において、いずれか一方のフラグが既にオン状態であったときに他方のフラグがオン状態になったときには、払出停止指示を示す賞球制御コマンドの送出制御（ステップS204～S206）は行われない。

20

【0137】

また、払出停止状態であれば、球切れ状態フラグおよび満タンフラグがともにオフ状態になったか否かを確認する（ステップS211）。ともにオフ状態となったときには、払出停止解除指示を示す賞球制御コマンドを出力ポート577に出力し（ステップS212）、INT信号をオン状態にする（ステップS213）。また、5μsのディレイ時間の後（ステップS214）、INT信号をオフ状態にする（ステップS215）。

30

【0138】

次いで、CPU56は、入賞に応じた賞球個数を払出制御基板37に送出する制御を行う。なお、この実施の形態では、大入賞口を経た入賞については15個の賞球を払い出し、始動入賞口14を経た入賞については6個の賞球を払い出し、その他の入賞口24および入賞球装置を経た入賞については10個の賞球を払い出すとしている。

【0139】

CPU56は、まず、15個入賞カウンタの値をチェックする（ステップS361）。上述したように、15個入賞カウンタは、遊技球が大入賞口に入賞してカウンタスイッチ23がオンするとカウンタアップされる。15個入賞カウンタの値が0でない場合には、15個の払出個数指示を示す賞球制御コマンドを出力ポート577に出力し（ステップS362）、INT信号をオン状態にする（ステップS363）。また、5μsのディレイ時間の後（ステップS364）、INT信号をオフ状態にする（ステップS365）。そして、15個入賞カウンタの値を-1し（ステップS366）、賞球総数カウンタに15を加算する（ステップS367）。

40

【0140】

15個入賞カウンタの値が0であれば、10個入賞カウンタの値をチェックする（ステップS371）。上述したように、10個入賞カウンタは、遊技球が入賞口に入賞して入賞口スイッチ19a、24aがオンするとカウンタアップされる。10個入賞カウンタの値が0でない場合には、10個の払出個数指示を示す賞球制御コマンドを出力ポート577に出力し（ステップS372）、INT信号をオン状態にする（ステップS373）。ま

50

た、5 μ s のディレイ時間の後 (ステップ S 3 7 4)、INT 信号をオフ状態にする (ステップ S 3 7 5)。そして、10 個入賞カウンタの値を - 1 し (ステップ S 3 7 6)、賞球総数カウンタに 10 を加算する (ステップ S 3 7 7)。

【0141】

10 個入賞カウンタの値が 0 であれば、6 個入賞カウンタの値をチェックする (ステップ S 3 8 1)。上述したように、6 個入賞カウンタは、遊技球が始動入賞口に入賞して始動口スイッチ 17 がオンするとカウントアップされる。6 個入賞カウンタの値が 0 でない場合には、6 個の払出個数指示を示す賞球制御コマンドを出力ポート 5 7 7 に出力し (ステップ S 3 8 2)、INT 信号をオン状態にする (ステップ S 3 8 3)。また、5 μ s のディレイ時間の後 (ステップ S 3 8 4)、INT 信号をオフ状態にする (ステップ S 3 8 5)。そして、10 個入賞カウンタの値を - 1 し (ステップ S 3 8 6)、賞球総数カウンタに 6 を加算する (ステップ S 3 8 7)。

10

【0142】

以上のようにして、遊技制御手段から払出制御基板 37 に対して、払出制御手段が受信可能に賞球制御コマンドが一回だけ送出される。

【0143】

賞球個数を決定するときに、すなわち、払出個数を決定するときに (ステップ S 3 6 2, S 3 7 2, S 3 8 2)、CPU 56 が実行するプログラムにおいて 15 個、10 個または 6 個を記載してもよいが、この実施の形態では、各個数が、ROM 54 のデータ領域に記載されている。そして、賞球個数を決定するときに、ROM 54 におけるデータ領域を参照する。図 24 にメモリマップの例を示す。この例では、ROM 領域はアドレス E 0 0 0 (H) ~ F F F F (H) に割り当てられ、ROM 領域において、プログラムを含まないデータ領域が E 2 0 0 (H) ~ E D F F (H) に割り当てられ、プログラム領域が E E 0 0 (H) ~ F 7 F F (H) に割り当てられている。

20

【0144】

そして、データ領域中に、賞球個数を示す「15」、「6」、「10」が設定されている。「AA」は「15」が設定されているアドレスのラベルである。

【0145】

図 25 は、賞球個数「15」を決定するときの具体的なプログラム例を示す。図 25 (A) はプログラムにおいて個数が記載されている例、図 25 (B) はこの実施の形態で用いられる例を示す。図 25 (A) に示す例では、即値「15」がアキュムレータにロードされ、その後、アキュムレータの内容がラベル DATA で指定される領域に設定されている。ラベル DATA で指定される領域は、例えば、ステップ S 3 6 2, S 3 7 2, S 3 8 2 における出力ポート 5 7 7 である。

30

【0146】

図 25 (A) に示すプログラム構成によると、賞球個数を示す「15」がプログラム領域に書き込まれていることになる。そして、賞球個数を変更する場合には、プログラム領域の内容を書き換える必要がある。図 25 (A) に示された構成は比較的簡単な例であってプログラム変更時に誤りが生じにくい、プログラム容量節減等のために複雑なプログラム構造になっている場合には、賞球個数を変更する際に、他の部分に悪影響を与えるような変更がなされる可能性がある。

40

【0147】

図 25 (B) に示す例では、ラベル SS で指定されるデータ領域の内容がアキュムレータにロードされ、その後、アキュムレータの内容がラベル DATA で指定される領域に設定されている。このようなプログラム構成によると、賞球個数を変更する場合には、ラベル SS に対応したデータ領域に設定されている数値を変更するだけでよく、プログラム領域の内容を変更しなくてよい。例えば、15 の賞球個数を 14 個に変更するときには、ラベル SS に対応したデータ領域に設定されている数値を 14 に変更するだけでよい。

【0148】

このように賞球個数を決定する際にデータ領域に設定されている値を参照するように構成

50

しておけば、基本的な遊技内容は変わらないが入賞に応じて払い出される賞球数が異なる遊技機を開発する場合に、プログラム変更起因する誤りが発生する余地がなくなる。すなわち、より安全に、プログラム変更を行うことができる。

【0149】

また、ステップS367, S377, S387における賞球総数カウンタに払出個数を加算する際の加算値も、データ領域を参照して決定される。

【0150】

なお、この実施の形態では、入賞順に関わりなく、入賞に対して賞球個数の多いものから順に払出制御基板37に対して賞球個数が通知されるが、入賞順に賞球個数を通知するようにしてもよい。

10

【0151】

次に、払出制御用CPU371による払出制御について説明する。図26は、電源監視および電源バックアップのための賞球制御用CPU371周りの一構成例を示すブロック図である。図26に示すように、第1の電源監視回路(第1の電源監視手段)からの電圧低下信号が、バッファ回路960を介して賞球制御用CPU371のマスク不能割込端子(NMI端子)に接続されている。第1の電源監視回路は、遊技機が使用する各種直流電源のうちのいずれかの電源の電圧を監視して電源電圧低下を検出する回路である。この実施の形態では、VSLの電源電圧を監視して電圧値が所定値以下になるとローレベルの電圧低下信号を発生する。VSLは、遊技機で使用される直流電圧のうちで最大のものであり、この例では+30Vである。従って、賞球制御用CPU371は、割込処理によって電源断の発生を確認することができる

20

【0152】

賞球制御基板37には、初期リセット回路975も搭載されているが、この実施の形態では、初期リセット回路975は、第2の電源監視回路(第2の電源監視手段)も兼ねている。すなわち、リセットIC976は、電源投入時に、外付けのコンデンサに容量で決まる所定時間だけ出力をローレベルとし、所定時間が経過すると出力をハイレベルにする。また、リセットIC976は、電源基板910に搭載されている第1の電源監視回路が監視する電源電圧と等しい電源電圧であるVSLの電源電圧を監視して電圧値が所定値(例えば+9V)以下になるとローレベルの電圧低下信号を発生する。従って、電源断時には、リセットIC976からの電圧低下信号がローレベルになることによって賞球制御用CPU371がシステムリセットされる。なお、図26に示すように、電圧低下信号はリセット信号と同じ出力信号である。

30

【0153】

リセットIC976が電源断を検知するための所定値は、通常時の電圧より低い、賞球制御用CPU371が暫くの間動作しうる程度の電圧である。また、リセットIC976が、賞球制御用CPU371が必要とする電圧(この例では+5V)よりも高い電圧を監視するように構成されているので、賞球制御用CPU371が必要とする電圧に対して監視範囲を広げることができる。従って、より精密な監視を行うことができる。

【0154】

+5V電源から電力が供給されていない間、賞球制御用CPU371の内蔵RAMの少なくとも一部は、電源基板から供給されるバックアップ電源がバックアップ端子に接続されることによってバックアップされ、遊技機に対する電源が断しても内容は保存される。そして、+5V電源が復旧すると、初期リセット回路975からリセット信号が発せられるので、賞球制御用CPU371は、通常の動作状態に復帰する。そのとき、必要なデータがバックアップされているので、停電等からの復旧時には停電発生時の遊技状態に復帰することができる。

40

【0155】

以上のように、この実施の形態では、電源基板910に搭載されている第1の電源監視回路が、遊技機で使用される直流電圧のうちで最も高い電源VSLの電圧を監視して、その電源の電圧が所定値を下回ったら電圧低下信号(電源断検出信号)を発生する。電源断検

50

出信号が出力されるタイミングでは、IC駆動電圧は、まだ各種回路素子を十分駆動できる電圧値になっている。従って、IC駆動電圧で動作する賞球制御基板37の賞球制御用CPU371が所定の電力供給停止時処理を行うための動作時間が確保されている。

【0156】

なお、ここでも、第1の電源監視回路は、遊技機で使用される直流電圧のうちで最も高い電源VSLの電圧を監視することになるが、電源断検出信号を発生するタイミングが、IC駆動電圧で動作する電気部品制御手段が所定の電力供給停止時処理を行うための動作時間が確保されるようなタイミングであれば、監視対象電圧は、最も高い電源VSLの電圧でなくてもよい。すなわち、少なくともIC駆動電圧よりも高い電圧を監視すれば、電気部品制御手段が所定の電力供給停止時処理を行うための動作時間が確保されるようなタイ

10

【0157】

その場合、上述したように、監視対象電圧は、賞球カウントスイッチ301A等の遊技機の各種スイッチに供給される電圧が+12Vであることから、電源断時のスイッチオン誤検出の防止も期待できる電圧であることが好ましい。すなわち、スイッチに供給される電圧(スイッチ電圧)である+12V電源電圧が落ち始める以前の段階で、電圧低下を検出できることが好ましい。よって、少なくともスイッチ電圧よりも高い電圧を監視することが好ましい。

【0158】

なお、図26に示された構成では、初期リセット回路975は、電源投入時に、コンデン

20

【0159】

図27は、払出制御用CPU371のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理では、払出制御用CPU371は、まず、RAM領域をクリアする等の初期値設定処理を行う(ステップS701)。なお、内蔵RAMの電源バックアップされたRAM領域(バックアップRAM領域)にデータが設定されている場合には、それらの領域のクリア処理はなされない。その後、この実施の形態では、払出制御用CPU371は、タイマ割込

30

【0160】

ステップS701の初期化処理では、後述する賞球総数カウンタ、貸し球総数カウンタおよび払出カウンタの値が0でない場合には、非バックアップRAM領域をクリアする。そして、払出再開のための設定を行う。例えば、賞球処理中フラグのセット等を行う。なお、バックアップRAM領域であっても、賞球個数に関わらない領域であるならば、それらのアドレスを指定してクリアするようにしてもよい。さらに、それら処理の他に、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるように払出制御用CPU371に設けられているタイマ

40

【0161】

従って、この実施の形態では、払出制御用CPU371の内部タイマが繰り返しタイマ割込を発生するように設定される。この実施の形態では、繰り返し周期は2msに設定される。そして、図28に示すように、タイマ割込が発生すると、払出制御用CPU371は、タイマ割込フラグをセットする(ステップS711)。

【0162】

払出制御用CPU371は、ステップS702において、タイマ割込フラグがセットされ

50

たことを検出すると、タイマ割込フラグをリセットするとともに（ステップS703）、払出制御処理を実行する（ステップS705）。以上の制御によって、この実施の形態では、賞球制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマ割込処理ではフラグセットのみがなされ、払出制御処理はメイン処理において実行されるが、タイマ割込処理で払出制御処理を実行してもよい。

【0163】

図29は、賞球制御用CPU371が内蔵するRAMの使用例を示す説明図である。この例では、バックアップRAM領域に賞球総数カウンタ、貸し球総数カウンタ、および払出カウンタが形成されている。賞球総数カウンタは、主基板31の側から指示された賞球個数の未払出総数を記憶するものである。貸し球総数カウンタは、カードユニット50の側からの指示に応じて未払出総数を記憶するものである。また、払出カウンタには、未払いの賞球または貸し球の中から、払出を実行する遊技球の個数が設定され記憶される。なお、バックアップRAM領域には、各種フラグ類を設定するための領域もある。また、図29では、非バックアップ領域も示されているが、払出制御用CPU371が内蔵するRAMは全て電源バックアップされていてもよい。

10

【0164】

払出カウンタは、払出を行う遊技球の個数を記憶するものであるため、この払出カウンタの最大記憶個数を設定するだけで、一回の連続的な払出動作で払い出される遊技球の個数を定めることができる。従って、容易に払出個数の上限を設定しあるいは変更することができる。

20

【0165】

なお、払出カウンタの最大記憶個数は、固定値であるとしても良く、また変動可能であるとしても良い。変動可能とする場合には、例えば遊技管理者により、例えば賞球基板37に外部から設定変更コマンドが入力される構成とし、払出カウンタの最大記憶個数を任意に変更するようにすれば良い。

【0166】

払出カウンタは、例えば、記憶個数の上限が、一回の払出動作において払い出される遊技球の最大値（本例では25個（100円分の球貸し個数））に予め定められる。従って、最大25個までしか連続して払出動作が行われることがなく、区切り良く遊技球の払出を行うことができる。

30

【0167】

この場合、球切れスイッチ187は、25個以上の遊技球の確保を確認することが可能な位置に設置される。従って、25個以上の遊技球が存在している場合でなければ払い出すべき遊技媒体が払出カウンタに新たに設定されないため、25個以上の遊技球が確保されていなければ払出が実行されないようにすることができ、払出カウンタに設定された個数の遊技球を常に払い出すことができる。すなわち、払出カウンタに設定された賞球または貸し球の払出途中で球切れが発生して払出停止状態とされてしまうことを回避することができる。

【0168】

なお、払出カウンタは、賞球一単位の最大払出数量（例えば15）に記憶個数の上限を定めるようにしてもよい。この場合、球切れスイッチ187は、賞球一単位の最大払出数量以上の遊技球の確保を確認することが可能な位置に設置される。このようにすれば、最大の賞球個数の遊技球を連続的に払い出すことができる。

40

【0169】

図30は、割込処理による賞球制御コマンド受信処理を示すフローチャートである。主基板31からの賞球制御INT信号は賞球制御用CPU371の割込端子に入力されている。よって、主基板31からの賞球制御INT信号がオン状態になると、賞球制御用CPU371に割込がかかり、図30に示す賞球制御コマンドの受信処理が開始される。

【0170】

賞球制御コマンドの受信処理において、賞球制御用CPU371は、まず、賞球制御コマ

50

ンドデータの入力に割り当てられている入力ポートから1バイトのデータを読み込む(ステップS852)。読み込んだデータが払出個数指定コマンドであれば(ステップS853)、払出個数指定コマンドで指示された個数を賞球総数カウンタに加算する(ステップS858)。また、賞球制御用CPU371は、読み込んだデータが払出停止指定コマンドであれば(ステップS854)、払出停止フラグの設定を行なう(ステップS855)。また、賞球制御用CPU371は、読み込んだデータが払出停止解除指定コマンドであれば(ステップS856)、払出停止フラグ解除の設定を行なう(ステップS857)。

【0171】

このように、賞球制御基板37に搭載された賞球制御用CPU371は、主基板31のCPU56から送られた払出停止指定コマンドや払出停止解除指定コマンドにもとづき払出停止フラグのセットまたはリセットを行う。

10

【0172】

また、上述したように、賞球制御基板37に搭載された賞球制御用CPU371は、主基板31のCPU56から送られた払出個数指定コマンドに含まれる賞球数をバックアップRAM領域(賞球総数カウンタ)に記憶する。

【0173】

なお、賞球制御コマンドには払出個数指示コマンド以外のコマンドもあるが、図30では、それらのコマンドの受信処理は省略されている。

【0174】

図31～図34は、払出制御処理(ステップS705)の一例を示すフローチャートである。なお、この例では、払出停止状態とされたときに、切りのよいところで払出を停止する構成としているが、払出停止指示のコマンドを受信したら直ちに払出モータ289を停止するようにしてもよい。また、この例では、連続的な払出数の最大値を貸し球の一単位(本例では25個)としているが、他の数であっても良い。

20

【0175】

払出制御処理において、賞球制御用CPU371は、払出カウンタのカウント値が0であるか否か(払出中であるか否か)をチェックする(ステップS511)。払出中であれば、払出が球貸しによるものであるか否かの確認を行い(ステップS512)、球貸しによるものであれば図32に示す球貸し中の処理に移行し、球貸しによるものでなければ図34に示す賞球中の処理に移行する。払出中でなければ、払出停止中であるか否かの確認を本例では払出停止フラグの状態を確認することにより行なう(ステップS513)。払出停止フラグがリセットされていれば、貸し球総数カウンタのカウント値が0でないか否かの確認を行う(ステップS514)。

30

【0176】

貸し球総数カウンタのカウント値が0でなければ、払出制御用CPU371は、球貸し処理中フラグをオンし(ステップS515)、払出カウンタに25個(球貸し一単位:ここでは100円分)を設定して(ステップS516)、EXS信号をオンする(ステップS517)。そして、球払出装置97の下方の球振分部材311を球貸し側に設定するために振分用ソレノイド310を駆動する(ステップS518)。また、払出モータ289をオンして(ステップS519)、図32に示す球貸し中の処理に移行する。

40

【0177】

なお、払出モータ289をオンするのは、厳密には、カードユニット50が受付を認識したことを示すためにBRQ信号をOFFとしてからである。また、球貸し個数カウンタはバックアップRAM領域の貸し球個数記憶に形成されている。また、球貸し処理中フラグもバックアップRAM領域に設定される。

【0178】

一方、貸し球総数カウンタのカウント値が0であれば、カードユニット50から球貸し要求があったか否かを確認し(ステップS520)、要求があれば25(球貸し一単位数)を貸し球総数カウンタに設定する(ステップS521)。また、要求がなければ、図33に示す払出カウンタに賞球総数カウンタが計数している賞球の一部または全部を設定する

50

賞球設定処理に移行する。

【0179】

図32は、払出制御用CPU371による払出制御処理における球貸し中の処理を示すフローチャートである。球貸し処理では、払出モータ289がオンしていなければオンするとともに、球貸しカウンタスイッチ301Bの検出出力によって遊技球の払出がなされたか否かの確認を行う。球貸し処理において、賞球制御用CPU371は、貸し球の払出を行い(ステップS522)、1個の払出が行われたことを確認したら(ステップS523)、払出カウンタのカウント値および貸し球総数カウンタのカウント値をそれぞれ-1する(ステップS524、S525)。また、払出カウンタのカウント値が0になったら(ステップS526)、カードユニット50に対して、次の球貸し要求の受付が可能になったことを示すためにEXS信号をオフにする(ステップS527)。また、払出モータ289をオフするとともに(ステップS528)、球貸し処理中フラグをオフする(ステップS529)。なお、この実施の形態では、賞球も球貸しも同じ払出装置で行われる。

10

【0180】

なお、球貸し要求の受付を示すEXS信号をオフにした後、所定期間内に再び球貸し要求信号であるBRQ信号がオンしたら、払出モータをオフせずに球貸し処理を続行するようにしてもよい。すなわち、所定単位(この例では100円単位)毎に球貸し処理を行うのではなく、球貸し処理を連続して実行するように構成することもできる。

【0181】

貸し球個数記憶の内容は、遊技機の電源が断しても、所定期間電源基板910のバックアップ電源によって保存される。従って、所定期間中に電源が回復すると、払出制御用CPU371は、貸し球個数記憶の内容にもとづいて球貸し処理を継続することができる。

20

【0182】

図33は、払出制御用CPU371による払出制御処理における払出カウンタに賞球個数を設定する賞球設定処理を示すフローチャートである。賞球設定処理において、賞球制御用CPU371は、カードユニット50からの球貸し準備要求があるか否かの確認を行う(ステップS531)。なお、この確認は、賞球制御用CPU371により、カードユニット50から入力されるBRDY信号のオン(要求あり)またはオフ(要求なし)を確認することにより行われる。

【0183】

カードユニット50からの球貸し準備要求がなければ、賞球制御用CPU371は、賞球総数カウンタのカウント値が0でないか否かの確認を行う(ステップS532)。賞球総数カウンタのカウント値が0でなければ、賞球制御用CPU371は、賞球処理中フラグをオンし(ステップS533)、賞球総数カウンタのカウント値が本例では25以上であるか否かの確認を行う(ステップS534)。なお、賞球処理中フラグは、バックアップRAM領域に設定される。

30

【0184】

賞球総数カウンタのカウント値が25以上であると、賞球制御用CPU371は、払出カウンタに25を設定する(ステップS535)。一方、賞球総数カウンタのカウント値が25以上でなければ、賞球制御用CPU371は、払出カウンタに賞球総数カウンタのカウント値と同一の値を設定する(ステップS536)。そして、球払出装置97の下方の球振分部材311を賞球側に設定し(ステップS537)、払出モータ289をオンする(ステップS538)。そして、図34に示す払出制御処理における賞球払出中の処理に移行する。

40

【0185】

図34は、払出制御用CPU371による払出制御処理における賞球中の処理を示すフローチャートである。賞球中の処理では、賞球制御用CPU371は、賞球払出処理を行う(ステップS539)。賞球払出処理では、払出モータ289がオンしていなければオンするとともに、賞球カウンタスイッチ301Aの検出出力によって遊技球の払出がなされたか否かの確認を行う。そして、1個の払出が行われたことを確認したら(ステップS5

50

40)、払出カウンタのカウント値および賞球総数カウンタのカウント値をそれぞれ - 1 する (ステップ S 5 4 1, S 5 4 2)。また、払出カウンタのカウント値が 0 になったら (ステップ S 5 4 3)、払出モータ 2 8 9 をオフするとともに (ステップ S 5 4 4)、賞球処理中フラグをオフする (ステップ S 5 4 5)。

【0186】

このように、払出カウンタのカウント値の上限を 25 個と定めるようにしたため、1 回の払出動作で払い出される遊技球の個数の上限を 25 個に設定することができ、区切り良く賞球の払出を行うことができる。この場合、貸し球一単位 (100 円分) 毎に区切ったので、連続的な払出動作の途中で動作が停止されることがない。

【0187】

また、払出カウンタのカウント値の上限を 25 個として、未払いである払出予定数があった場合であっても、25 個以上の遊技球が存在している場合でなければ払い出すべき遊技媒体が払出カウンタに新たに設定されないため、25 個以上の遊技球が確保されていなければ払出が実行されないようにすることができ、払出カウンタに設定された個数の遊技球については常に払い出すことができる。従って、払出カウンタに設定された貸し球または賞球の払出途中で球切れが発生してしまうことを回避することができる。

【0188】

また、払出を行う遊技球の個数を記憶する払出カウンタを設けたことで、この払出カウンタの最大記憶個数を設定するだけで一回の払出操作で払い出される貸し球および賞球の個数を定めることができるため、容易に払出を行う遊技球個数の上限を設定しあるいは変更

【0189】

また、この実施の形態では貸し球総数カウンタまたは賞球総数カウンタのカウント値を払出カウンタに複写 (貸し球総数カウンタまたは賞球総数カウンタを減算することなく払出カウンタを加算) するようにしているが、貸し球総数カウンタまたは賞球総数カウンタのカウント値を払出カウンタに移す (払出カウンタに加算した値を貸し球総数カウンタまたは賞球総数カウンタより減算) ようにしても良い。この場合、ステップ S 5 2 5 における貸し球総数カウンタのカウント値の減算処理、またはステップ S 5 4 2 における賞球総数カウンタのカウント値の減算処理は不要である。

【0190】

なお、この実施の形態では、ステップ S 5 1 1 ~ S 5 1 4 の判断によって球貸しが賞球処理よりも優先されることになるが、賞球処理が球貸しに優先するようにしてもよい。

【0191】

払出カウンタなどの内容は、遊技機の電源が断しても、所定期間電源基板 910 のバックアップ電源によって保存される。従って、所定期間中に電源が回復すると、払出制御用 CPU 371 は、払出カウンタの内容にもとづいて払出処理を継続することができる。

【0192】

払出制御用 CPU 371 は、電源投入時に、バックアップ RAM 領域のデータを確認するだけで、通常の初期設定処理を行うのか賞球中の状態を復元するのか決定できる。すなわち、簡単な判断によって、未払出賞球について賞球処理再開を行うことができる。

【0193】

さらに、賞球制御用 CPU 371 は、主基板 31 から指示された賞球個数を賞球総数カウンタで総数として管理したが、賞球数毎 (例えば 15 個、10 個、6 個) に管理してもよい。例えば、賞球数毎に対応した個数カウンタを設け、払出個数指定コマンドを受信すると、そのコマンドで指定された個数に対応する個数カウンタを + 1 する。そして、賞球数毎に払出カウンタに設定し、賞球払出が終了すると、対応する個数カウンタを - 1 する。その場合にも、各個数カウンタはバックアップ RAM 領域に形成される。よって、遊技機の電源が断しても、所定期間中に電源が回復すれば、払出制御用 CPU 371 は、各個数カウンタの内容にもとづいて賞球払出処理を継続することができる。

【0194】

10

20

30

40

50

次に、図 3 5 に示すタイミングで入賞スイッチがオンされ、球貸し要求がされた場合の払出処理について、図 3 1 ~ 図 3 4 を参照して詳細に説明する。なお、ここでは払出停止状態とはされないものとする。また、賞球総数カウンタは、メイン基板 3 1 および賞球基板 3 7 に設けるようにしているが、どちらか一方に設ける構成としてもよい。ここでは、処理の実行中に払出停止状態とはされないものとする。この例では、主基板 3 1 の C P U 5 6 が 1 5 個入賞スイッチのオンを検出して賞球制御コマンドを出力する。賞球制御用 C P U 3 7 1 は、賞球制御コマンドを受信すると、賞球総数カウンタに 1 5 を加算する。賞球制御用 C P U 3 7 1 は、払出カウンタおよび貸し球総数カウンタのカウント値が 0 であるとともに（ステップ S 5 1 1 , S 5 1 4 ）、球貸し要求および球貸し準備要求がないため（ステップ S 5 2 0 , S 5 3 1 ）、賞球総数カウンタに設定されている 1 5 個を払出カウンタに設定する（ステップ S 5 3 2 , S 5 3 4 , S 5 3 6 ）。そして、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、払出カウンタに設定された 1 5 個の賞球の払出を行う（ステップ S 5 3 9 ）。賞球制御用 C P U 3 7 1 は、賞球の払出を一つ終える毎に払出カウンタおよび賞球総数カウンタのカウント数を - 1 していく（ステップ S 5 4 0 , S 5 4 1 , S 5 4 2 ）。 10

【 0 1 9 5 】

なお、主基板 3 1 の C P U 5 6 は、上記賞球の払出中に 1 0 個入賞スイッチのオンを検出すると、賞球制御コマンドを出力して賞球基板 3 7 の賞球総数カウンタに 1 0 を加算する。また、上記賞球の払出中にカードユニット 5 0 からの B R Q 信号の入力があると、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、貸し球総数カウンタに一単位の球貸し個数（本例では 2 5 個）を入れる。 20

【 0 1 9 6 】

1 5 個の賞球の払出を終えると、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、貸し球総数カウンタが 0 でないため（ステップ S 5 1 1 , S 5 1 4 ）、払出カウンタに一度の動作で払い出す貸し球の個数である 2 5 を入れる（ステップ S 5 1 6 ）。そして、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、払出カウンタに設定された 2 5 個の貸し球の払出を行う（ステップ S 5 2 2 ）。賞球制御用 C P U 3 7 1 は、貸し球の払出を一つ終える毎に払出カウンタおよび貸し球総数カウンタのカウント数を - 1 していく（ステップ S 5 2 3 , S 5 2 4 , S 5 2 5 ）。 30

【 0 1 9 7 】

この間、主基板 3 1 の C P U 5 6 は、1 0 個入賞スイッチのオンを 2 回検出したため、賞球制御コマンドを出力して賞球基板 3 7 の賞球総数カウンタに 1 0 を 2 回加算する。2 5 個の貸し球の払出を終えると、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、払出カウンタおよび貸し球総数カウンタのカウント値が 0 であるとともに（ステップ S 5 1 1 , S 5 1 4 ）、球貸し要求および球貸し準備要求がないため（ステップ S 5 2 0 , S 5 3 1 ）、賞球総数カウンタに設定されている 3 0 個のうちの 2 5 個を払出カウンタに設定する（ステップ S 5 3 2 , S 5 3 4 , S 5 3 5 ）。そして、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、払出カウンタに設定された 2 5 個の賞球の払出を行う（ステップ S 5 3 9 ）。賞球制御用 C P U 3 7 1 は、賞球の払出を一つ終える毎に払出カウンタおよび賞球総数カウンタのカウント数を - 1 していく（ステップ S 5 4 0 , S 5 4 1 , S 5 4 2 ）。 40

【 0 1 9 8 】

2 5 個の賞球の払出を終えると、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、払出カウンタおよび貸し球総数カウンタのカウント値が 0 であるとともに（ステップ S 5 1 1 , S 5 1 4 ）、球貸し要求および球貸し準備要求がないため（ステップ S 5 2 0 , S 5 3 1 ）、賞球総数カウンタにカウントされている残りの 5 個を払出カウンタに入れる（ステップ S 5 3 2 , S 5 3 4 , S 5 3 6 ）。そして、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、払出カウンタに設定された 5 個の賞球の払出を行う（ステップ S 5 3 9 ）。 50

【 0 1 9 9 】

なお、この処理の実行中に球切れや下皿満タンとなり払出停止状態とされた場合には、払出停止状態とされたときに払出カウンタに設定されている数の遊技球を払い出したあと払出処理が停止される（ステップ S 5 1 3 ）。 50

【 0 2 0 0 】

このような処理により、1回の払出動作で払い出される遊技球の個数の上限を25個に制限することができ、区切り良く遊技球の払出を行うことができる。また、25個以上の遊技球が確保されている状態でなければ払出カウンタのカウント値が加算されないため、払出カウンタに設定された個数の遊技球を常に払い出すことができる。従って、払出カウンタに設定された賞球または貸し球の払出途中で払出停止状態となってしまうことを回避することができる。

【0201】

また、上述した例では払出カウンタのカウント値を払出に伴って減算する構成としていたが、払出に伴い加算する構成としても良い。

【0202】

図36は、払出制御用CPU371が第1の電源監視手段からの割込に応じて実行される停電発生割込処理を示すフローチャートである。電源基板910の電源監視用IC902が電源電圧の低下を検出すると電圧低下信号が電圧低下を示す状態となり、停電発生割込処理が開始される。停電発生割込処理において、払出制御用CPU371は、割込禁止に設定し(ステップS801)、RAMアクセス禁止状態に設定し(ステップS802)、出力ポートをオフ状態にして(ステップS803)、ループ処理に入る。すなわち、何らの処理もしない状態になる。

【0203】

従って、図26に示されたリセットIC976からのリセット信号によって外部から動作禁止状態(システムリセット)にされる前に、内部的に動作停止状態になる。よって、電源断時に確実に払出制御用CPU371は動作停止する。その結果、電源電圧が低下していくことに伴って生ずる可能性がある異常動作に起因するRAMの内容破壊等を確実に防止することができる。

【0204】

なお、この実施の形態では、停電発生割込処理では最終部でプログラムをループ状態にしたが、ホールト(HALT)命令を発行するように構成してもよい。また、割込処理中には他の割込がかからないような仕様のCPUを用いた場合にはステップS801の処理は不要である。また、この実施の形態では、停電発生割込処理(電力供給停止時処理)はNMIに応じて実行されるが、電源基板からの第1の電圧低下信号(第1の電源監視手段からの電圧低下信号)をマスク可能割込割込端子(IRQ端子)に導入して、割込処理(IRQ処理)で電力供給停止時処理を実行してもよい。

【0205】

図37は、払出制御用CPU371が電源投入時に実行する初期化処理(ステップS701)の一部を示すフローチャートである。電源が投入され、または、電源が復旧したときには、払出制御用CPU371は、まず、バックアップRAM領域に形成されている払出カウンタ、貸し球総数カウンタまたは賞球総数カウンタの値が0であるかどうか確認する(ステップS901)。0である場合には、前回の電源オフ時に未払出賞球はなかったことになるので、通常の初期設定処理を行う。すなわち、レジスタおよび全RAM領域をクリアして(ステップS902)、スタックポインタの初期設定を行う(ステップS904)。

【0206】

払出カウンタ、貸し球総数カウンタまたは賞球総数カウンタの値が0でない場合には、アドレスを指定してレジスタと非バックアップRAM領域をクリアする(ステップS905)。そして、賞球または球貸し再開のための設定を行う。例えば、球貸し処理中フラグのセット等を行う(ステップS906)。なお、バックアップRAM領域であっても、賞球個数に関わらない領域であるならば、それらのアドレスを指定してクリアするようにしてもよい。

【0207】

このように、払出制御用CPU371は、電源投入時に、バックアップRAM領域のデータを確認するだけで、通常の初期設定処理を行うのか賞球払出中または球貸し中の状態を

10

20

30

40

50

復元するのか決定できる。つまり、未払出の遊技球数および賞球処理中フラグと球貸し処理中フラグとはバックアップRAMに保存されているので、払出制御用CPU371は、賞球処理中フラグまたは球貸し処理中フラグがセットされていれば、払出カウンタ、貸し球総数カウンタおよび賞球総数カウンタの内容に応じた処理を続行することができる。すなわち、簡単な判断によって、未払出賞球または未払出貸し球について処理再開を行うことができる。

【0208】

上記の実施の形態では、バックアップRAM領域の貸し球総数カウンタに記憶されている球貸しに関する情報は、1回の所定単位（この例では100円に対応する単位数：25個）における未払出遊技球数である。しかし、複数回の所定単位の全てについての未払出貸し球数を貸し球個数記憶に記憶してもよい。その場合、例えば、500円分の球貸しの要求、すなわち、所定単位の5回分の球貸し要求を、払出制御用CPU371は、あらかじめ全て受け付け、所定単位5回分の球貸しを行うべき旨の情報をバックアップRAM領域の貸し球総数カウンタに記憶する。

10

【0209】

そのような制御によって、カードユニット50から所定回連続して球貸し要求が出力される場合に、全ての要求が順次受け付けられる。そして、例えば一単位毎に払出カウンタに設定するようにする。

【0210】

貸し球総数カウンタおよび払出カウンタの値はバックアップRAM領域に記憶されるので、遊技機に対する電源が断しても所定期間は保存される。そして、その所定期間内に電源が回復すれば、払出制御用CPU371は、保存されている払出カウンタおよび貸し球総数カウンタの値にもとづいて球貸し処理を続行することができる。すなわち、払出制御手段が、複数回の球貸し要求を全て受け付けて、その後に順次球貸し処理を実行するように構成されている場合でも、遊技者に対して球貸しに関する不利益を与えることのない制御が実現される。

20

【0211】

また、複数回の球貸し要求の受付が開始されると同時に実際の球貸し処理も開始されるように構成してもよいが、事前に複数回の球貸し要求を全て受け付け、受付完了後に実際の球貸し処理を開始するように構成してもよい。

30

【0212】

また、上記の実施の形態では、停電等の電源断が生じたときの電力供給停止時処理として単にRAMアクセス禁止を行っただけであるが、RAM内のデータを対象としてパリティデータを作成し、作成したパリティデータも保存するようにしてもよい。そして、電源投入時の処理において、パリティデータにもとづく確認を行い、RAM内のデータが正しく保存されていたことを確認したら、保存されているデータにもとづく賞球払出処理または球貸し処理を続行するようにしてもよい。

【0213】

以上に説明したように、この実施の形態では、電源投入時に、払い出される遊技球の不足（球切れ）状態であるか、また、下皿満タンで遊技球を払い出すべきでない状態であるかを確認して、払出停止指示または払出停止解除指示のコマンドが遊技制御手段から払出制御手段に通知される（図21参照）。そして、払出制御手段は、払出停止指示または払出停止解除指示に応じて払出処理の停止または実行を行う。すなわち、電源投入時に、前回の電源断時において払出をすべき状態にあったかどうかの情報が、遊技制御手段から払出制御手段に送出される。従って、電源投入後において、遊技制御手段と払出制御手段との間に、払出をすべきかどうかに関する認識の食い違いが生じてしまうことを回避することができる。その結果、適正な遊技制御をおこなうことができ、払出制御手段による誤動作を防止することができる。

40

【0214】

なお、上述した実施の形態では、電源投入時に、遊技制御手段が、払出制御手段に対して

50

前回電源断時の状態に関する情報を通知する構成としていたが、払出制御手段以外の電気部品制御手段（例えば表示制御手段、音声制御手段、あるいはランプ制御手段）に対して前回電源断時の情報を通知する構成としてもよい。この場合、例えばエラーとエラー解除に関する情報などを通知するようにすればよい。このように構成することで、電源投入後において、遊技制御手段と電気部品制御手段との間に、現在状況の認識の食い違いが生じてしまうことを回避することができる。その結果、適正な遊技制御をおこなうことができ、各電気部品制御手段による誤動作を防止することができる。

【0215】

また、上述した実施の形態では、電源投入時に、遊技制御手段が、払出制御手段に対して前回電源断時の状態に関する情報を通知する構成としていたが、他の情報を通知する構成としてもよい。この場合、例えば、打球操作ハンドル5による打球発射の可否や、エラーとエラー解除に関する情報などを通知するようにすればよい。このように構成することで、電源投入後において、遊技制御手段と電気部品制御手段との間に、現在状況の認識の食い違いが生じてしまうことを回避することができる。その結果、適正な遊技制御をおこなうことができ、各電気部品制御手段による誤動作を防止することができる。

10

【0216】

また、上記の実施の形態では、払出制御手段は払出停止指示のコマンドを受信すると球貸しも賞球払出も共に停止し、払出停止解除指示に応じて球貸しも賞球払出も共に可能な状態に戻したが、賞球に関する払出停止指示と球貸しに関する払出停止指示とを別コマンドとし、賞球に関する払出停止解除指示と球貸しに関する払出停止解除指示とを別コマンドとしてもよい。このように構成することで、電源投入後において、遊技制御手段と電気部品制御手段との間に、賞球停止/停止解除および球貸し停止/停止解除についての現在状況の認識の食い違いが生じてしまうことを回避することができる。その結果、適正な遊技制御をおこなうことができ、各電気部品制御手段による誤動作を防止することができる。

20

【0217】

なお、上記の実施の形態では、払出手段は球貸しも賞球払出も行い得る構成であったが、球貸しを行う機構と賞球払出を行う機構とが独立していても本発明を適用することができる。その場合、球貸しを行う機構と賞球払出を行う機構とが独立していても、払出制御手段が両方の機構を制御するように構成されていれば、上記の実施の形態のように1つのコマンドで球貸しも賞球払出も停止/停止解除を指示するように構成することも可能である。

30

【0218】

さらに、払出制御用CPU371が、電源投入時にバックアップRAM領域のデータを確認するだけで、通常の初期設定処理を行うのか賞球払出中または球貸し中の状態を復元するのか決定できるよう構成し、また、1回の払出動作で払い出される遊技球の個数の上限を設定して区切り良く遊技球の払出を行うことができる構成としたため、たとえ、電源断時に中途半端な払出状態とされ、かつ払出停止指示がされていた場合であっても、電源投入後の正確な（遊技制御手段と払出制御手段との間で食い違いのない）状態認識にもとづいて、払出カウンタに設定された遊技球を払い出したあと払出停止状態とすることができるため、払出制御手段の誤制御を回避することができるとともに、常に切れのよく払出停止状態とすることができる。

40

【0219】

なお、上記の実施の形態では、遊技機として第1種パチンコ遊技機を例にしたが、本発明は他のタイプのパチンコ遊技機や他の遊技機例えばスロット機にも適用可能である。例えば、スロット機において、賞球として払い出されるメダル数をデータ領域に記載しておけば、賞球個数が異なる機種を開発するときでも、データ変更が容易である。

【0220】

【発明の効果】

以上のように、本発明によれば、遊技機を、遊技制御手段が、遊技制御処理にて、状態判定手段により遊技媒体の払出が可能な状態でなくなったと判定されたときに、状態判定手

50

段の判定内容を識別可能な状態情報として払出停止指示情報を指令情報出力手段により出力し、状態判定手段により遊技媒体の払出が可能な状態となったと判定されたときに、状態情報として払出停止解除指示情報を指令情報出力手段により出力する処理を実行し、電力供給開始時には、遊技制御処理が実行される前に状態判定手段が判定を行い、当該状態判定手段の判定内容に応じて払出停止指示情報または払出停止解除指示情報を指令情報出力手段により出力する処理を実行し、払出制御手段は、遊技制御手段からの払出停止指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態でなくなったことを認識して払出停止状態に設定し、遊技制御手段からの払出停止解除指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態となったことを認識して払出停止解除状態に設定し、電力供給開始時には、遊技制御処理が実行される前に出力された払出停止指示情報または払出停止解除指示情報の入力に応じて遊技媒体の払出が可能な状態であるか否かを認識し、払出停止状態または払出停止解除状態に設定するように構成したので、電源投入後において、遊技制御手段と払出制御手段との間に、状態情報（払出情報、球貸し情報、賞球情報、発射情報など）に関する認識の食い違いが生じてしまうことを回避することができる。その結果、適正な遊技制御をおこなうことができ、払出制御手段による誤動作を防止することができる。また、払出制御手段が、電力供給停止中においてもバックアップ電源によりバックアップされている記憶内容にもとづいて払出制御を行うように構成されているので、電源投入後において、払出制御手段が、自己の保持する前回の電源断時の払出制御情報にもとづく制御を行うことができるため、払出制御手段を独立して復帰させることができる。

10

【0222】

20

遊技機が払い出された遊技媒体が貯留される貯留部の満タンを検出するための貯留状態検出手段を含み、状態判定手段が、貯留状態検出手段により貯留部の満タンが検出された場合には、払出を停止すべき状態であると判定するように構成されている場合には、例えば下皿満タンなどの払出領域の空き領域についての状態情報を、立ち上げ時に遊技制御手段から払出制御手段に通知することができるため、遊技制御手段と払出制御手段との間に払出領域についての現在状況の認識の食い違いが生じてしまうことを回避することができる。従って、払出制御手段が例えば下皿満タン時に払出を実行してしまうなどの誤動作を防止することができる。

【0223】

払出手段に供給される遊技媒体が不足しているか否かを検出するための遊技媒体切れ検出手段を含み、状態判定手段は、遊技媒体切れ検出手段により遊技媒体が不足していることが検出された場合には、払出を停止すべき状態であると判定するように構成されている場合には、例えば球切れなどの遊技媒体の貯留状態についての状態情報を、立ち上げ時に遊技制御手段から払出制御手段に通知することができるため、遊技制御手段と払出制御手段との間に遊技媒体の貯留状態についての現在状況の認識の食い違いが生じてしまうことを回避することができる。従って、払出制御手段が例えば球切れ時に払出を実行してしまうなどの誤動作を防止することができる。

30

【0224】

遊技媒体切れ検出手段が、払い出される遊技媒体を払出手段に供給するための経路上であって、入賞領域への入賞に応じて払い出される一単位の最大払出量以上の遊技媒体が経路内に確保されているか否かを検出する位置に設けられている場合には、連続的に払い出される一単位の最大払出量以上の遊技媒体が存在していなければ払出を停止することが可能になり、常に連続的に払い出される一単位の払出を行うことができる。

40

【0225】

払出制御手段は貸出要求にもとづき連続的に払い出される一単位の遊技媒体を貸し出す制御を行うことが可能であり、遊技媒体切れ検出手段が、貸出要求にもとづき連続的に払い出される一単位の最大払出量以上の遊技媒体が経路内に確保されているか否かを検出可能な位置に設けられている場合には、貸出要求にもとづき連続的に払い出される一単位の最大払出量以上の遊技媒体が存在していなければ払出を停止することができ、常に貸出要求にもとづき連続的に払い出される一単位の払出を行うことができ、切り良く払出を行うこ

50

とができる。

【0226】

状態情報が、入賞領域への入賞に応じて払い出される遊技媒体の払出が可能か否かを識別可能な情報である場合には、電源投入後において、遊技制御手段と払出制御手段との間に、入賞領域への入賞に応じた払出に関して、それぞれの状態認識に関する食い違いが生じてしまうことを回避することができる。その結果、適正な遊技制御をおこなうことができ、払出制御手段による誤動作を防止することができる。

【0227】

状態情報が、貸出要求にもとづいて払い出される遊技媒体の払出が可能か否かを識別可能な情報である場合には、電源投入後において、遊技制御手段と払出制御手段との間に、貸出要求に応じた払出に関して、それぞれの状態認識に関する食い違いが生じてしまうことを回避することができる。

10

【0228】

遊技機は遊技媒体を遊技領域に発射して所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、状態情報が、遊技媒体の発射が可能か否かを識別可能な情報を含むように構成されている場合には、電源投入後において、遊技制御手段と払出制御手段との間に、打球発射に関して、それぞれの状態認識に関する食い違いが生じてしまうことを回避することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】パチンコ遊技機の内部構造を示す全体背面図である。

20

【図3】パチンコ遊技機の機構板を背面からみた背面図である。

【図4】機構板に設置されている中間ベースユニット周りの構成の例を示す正面図である。

【図5】球払出装置の例を示す分解斜視図である。

【図6】遊技制御基板（主基板）の回路構成の例を示すブロック図である。

【図7】払出制御基板および球払出装置の構成要素などの賞球に関連する構成要素の例を示すブロック図である。

【図8】電源監視および電源バックアップのためのCPU周りの一構成例を示すブロック図である。

【図9】電源基板の一構成例を示すブロック図である。

30

【図10】主基板におけるCPUが実行するメイン処理の例を示すフローチャートである。

【図11】初期化処理の例を示すフローチャートである。

【図12】2msタイマ割込処理の例を示すフローチャートである。

【図13】遊技制御処理の例を示すフローチャートである。

【図14】停電発生NMI処理の例を示すフローチャートである。

【図15】バックアップパリティデータ作成方法の例を説明するための説明図である。

【図16】遊技制御手段におけるRAMの一構成例を示す説明図である。

【図17】遊技制御処理におけるスイッチ処理の例を示すフローチャートである。

【図18】賞球制御コマンドの構成例を示す説明図である。

40

【図19】賞球制御コマンドのビット構成の例を示す説明図である。

【図20】賞球制御コマンドデータの出力の様子を示すタイミング図である。

【図21】状態コマンド出力処理の例を示すフローチャートである。

【図22】遊技制御処理における入賞球信号処理の例を示すフローチャートである。

【図23】遊技制御処理における入賞球信号処理の例を示すフローチャートである。

【図24】メモリマップの例を示す説明図である。

【図25】賞球個数を決定するときの具体的なプログラム例を示す説明図である。

【図26】電源監視および電源バックアップのための払出制御用CPU周りの一構成例を示すブロック図である。

【図27】払出制御用CPUが実行するメイン処理の例を示すフローチャートである。

50

【図 28】 払出制御用 CPU の 2 m s タイマ割込処理の例を示すフローチャートである。

【図 29】 払出制御手段における RAM の一構成例を示す説明図である。

【図 30】 払出制御用 CPU が実行するコマンド受信処理の例を示すフローチャートである。

【図 31】 払出制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 32】 払出制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 33】 払出制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 34】 払出制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 35】 払出処理の例を示すタイミングチャートである。

【図 36】 払出制御用 CPU が実行する停電発生割込処理の例を示すフローチャートである。 10

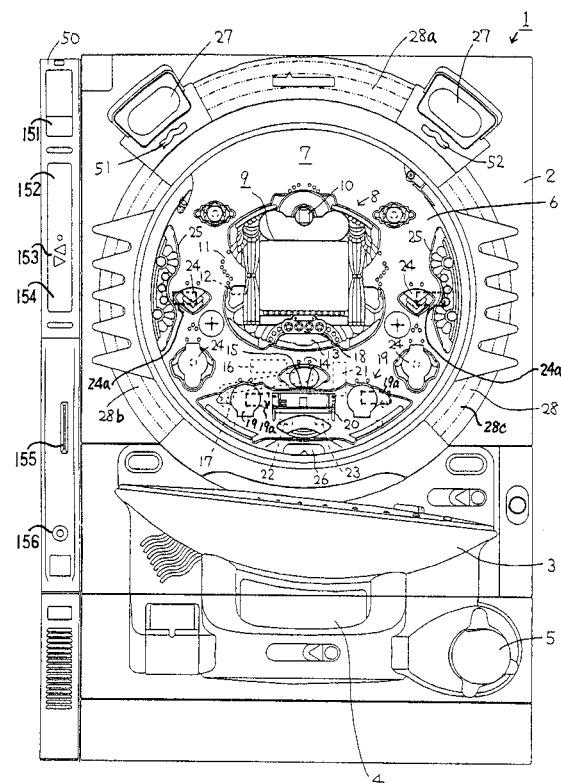
【図 37】 払出制御用 CPU の初期化処理の一例を示すフローチャートである。

【符号の説明】

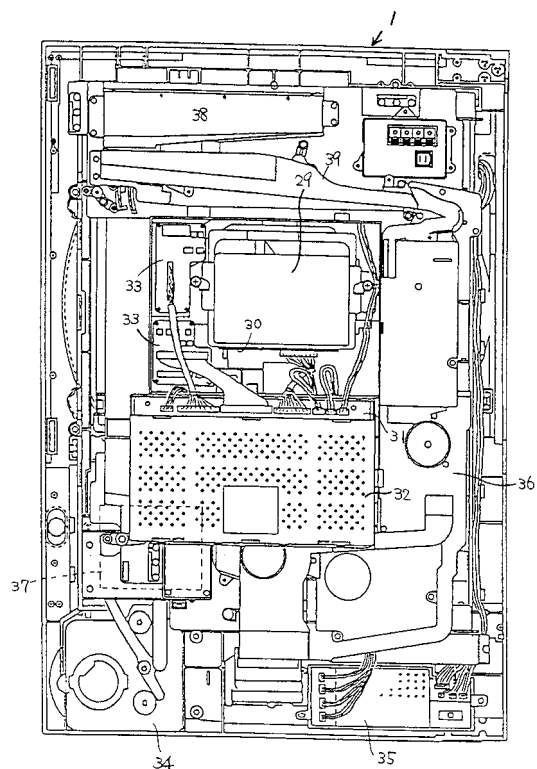
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 3 7 払出制御基板
- 5 3 基本回路
- 5 6 CPU
- 9 7 球払出装置
- 3 0 1 A 賞球カウントスイッチ
- 3 0 1 B 球貸しカウントスイッチ
- 3 7 1 払出制御用 CPU

20

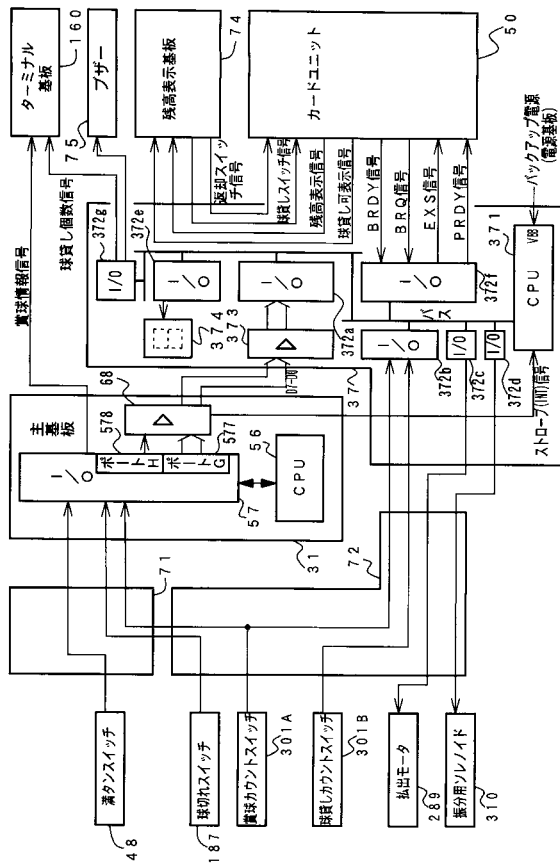
【図 1】



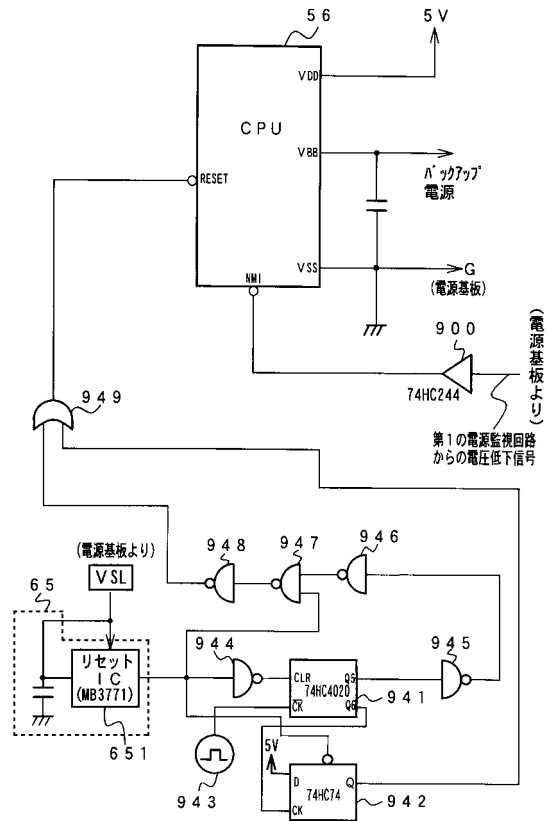
【図 2】



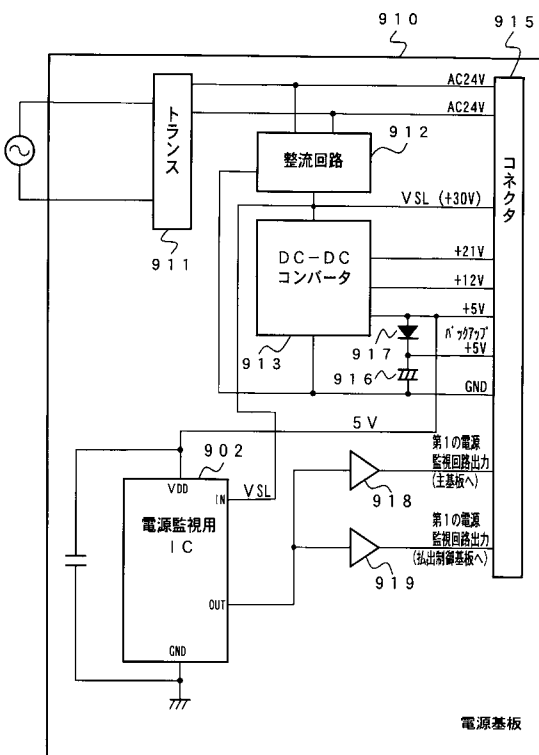
【図 7】



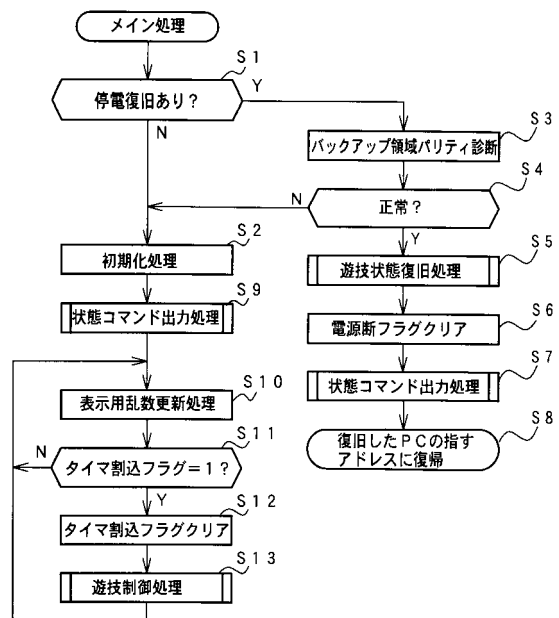
【図 8】



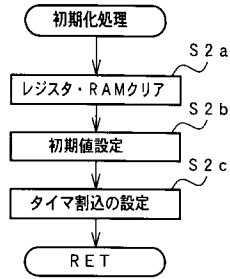
【図 9】



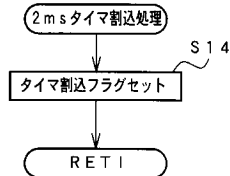
【図 10】



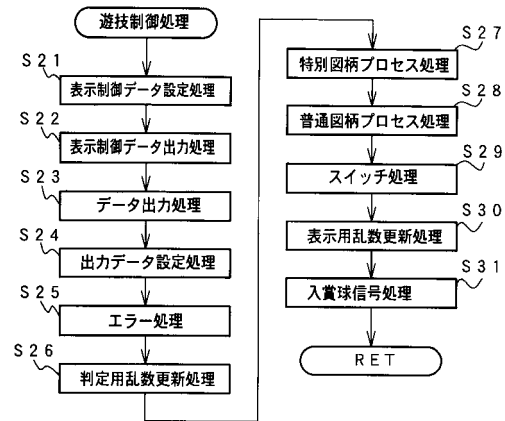
【図 1 1】



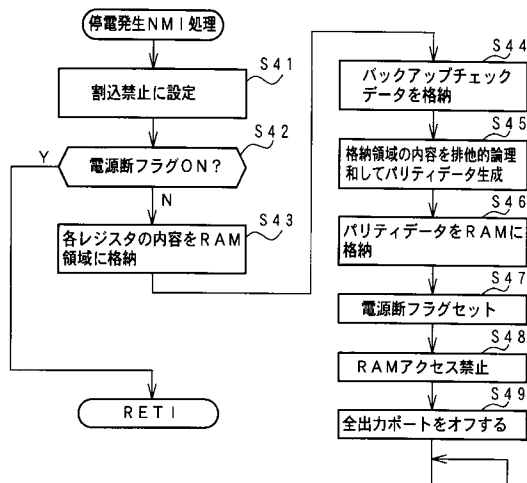
【図 1 2】



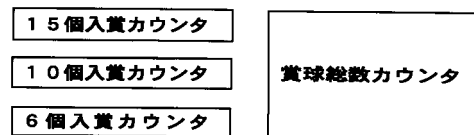
【図 1 3】



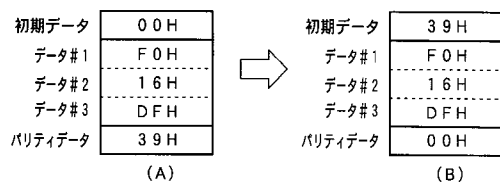
【図 1 4】



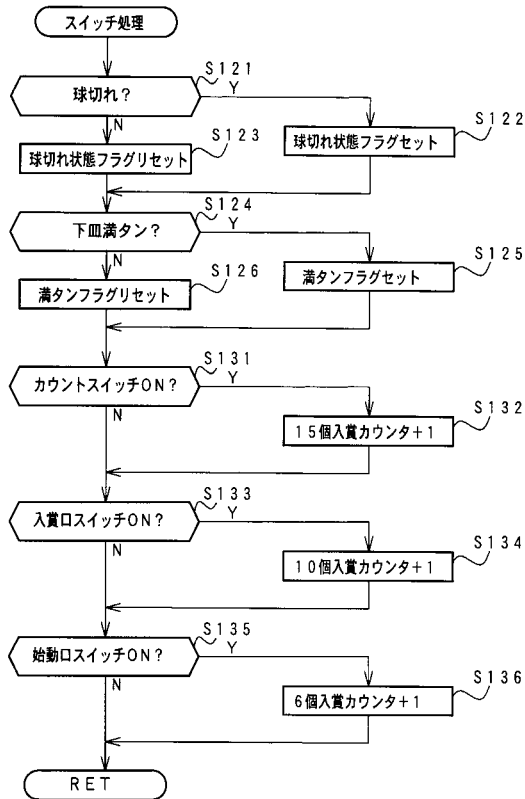
【図 1 6】



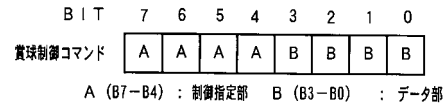
【図 1 5】



【図 17】



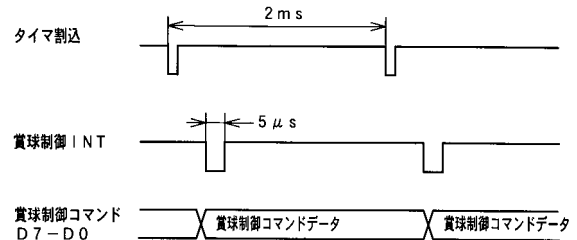
【図 18】



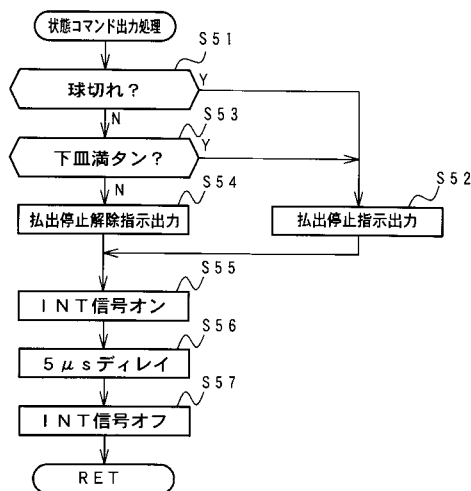
【図 19】

制御指定	ビット			
	7	6	5	4
払出個数指定	0	1	0	0
払出停止指定	1	0	0	0
払出停止解除指定	1	0	1	0

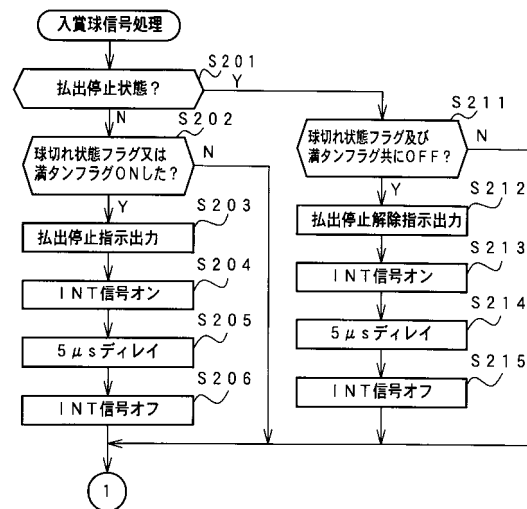
【図 20】



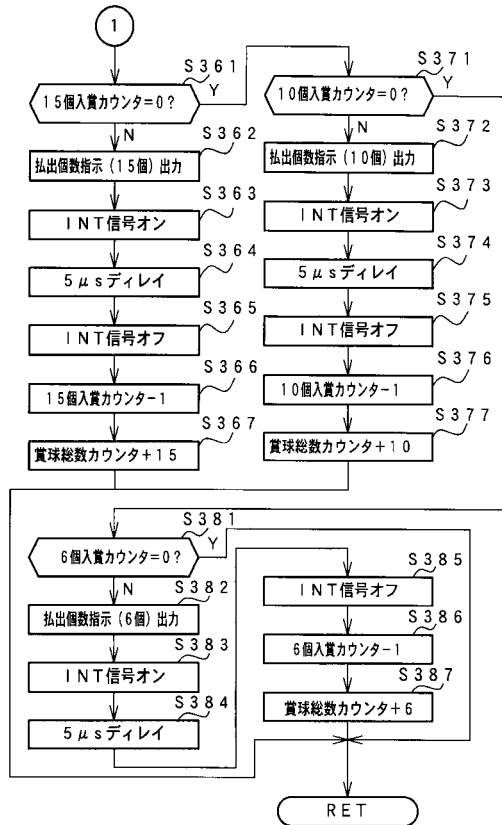
【図 21】



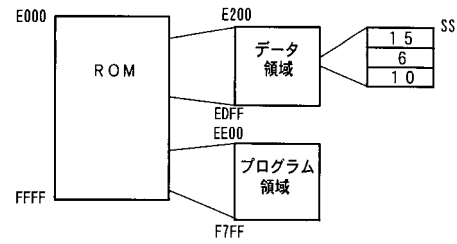
【図 22】



【図 23】



【図 24】



【図 25】

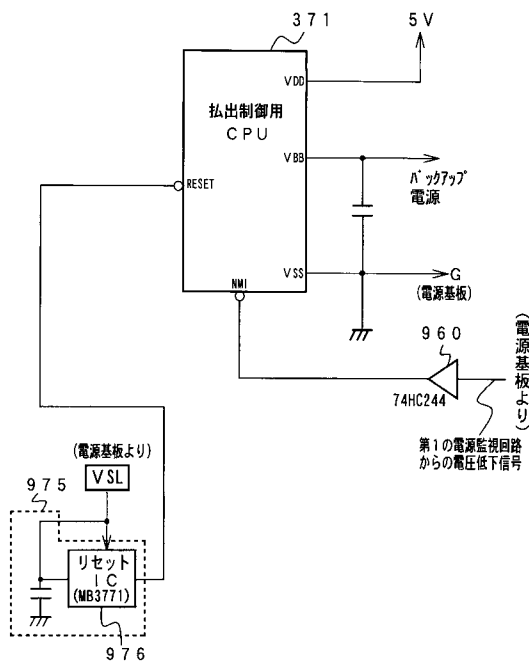
```
LDAA #15
STAA (DATA)
```

(A)

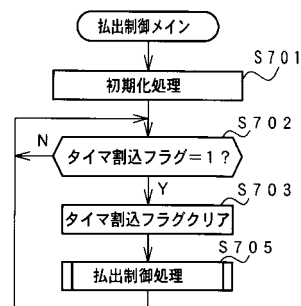
```
LDAA (SS)
STAA (DATA)
```

(B)

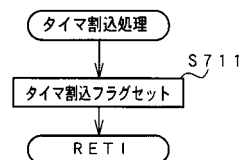
【図 26】



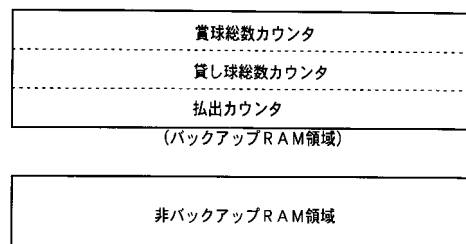
【図 27】



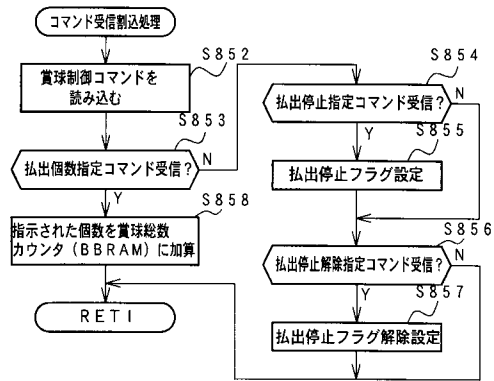
【図 28】



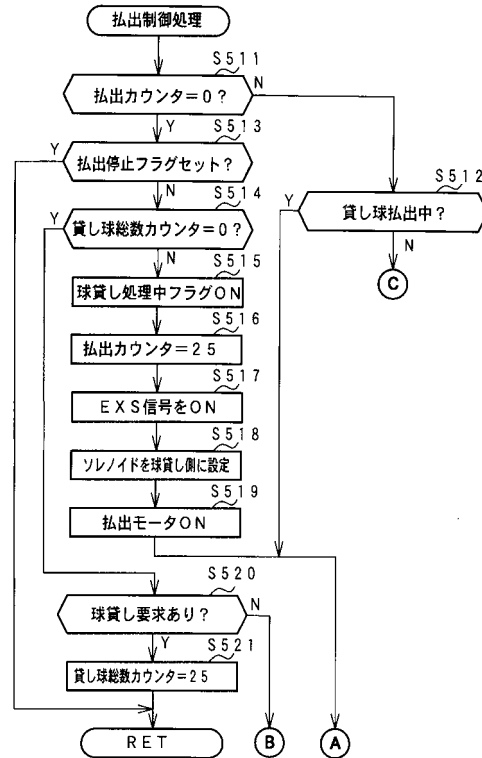
【図 29】



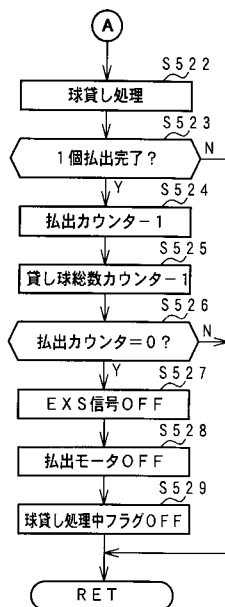
【図 30】



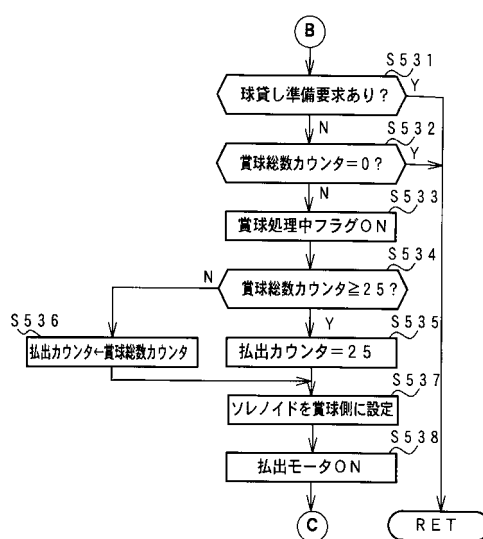
【図 31】



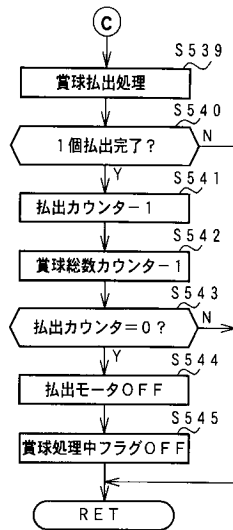
【図 32】



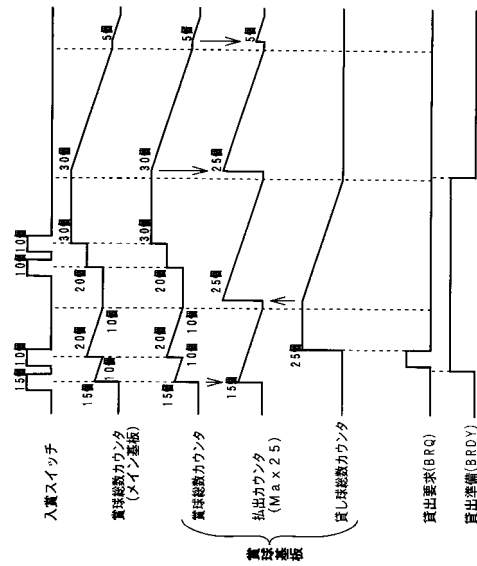
【図 33】



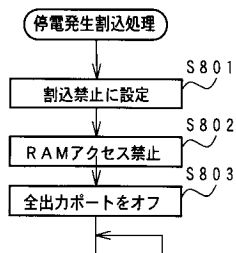
【図 3 4】



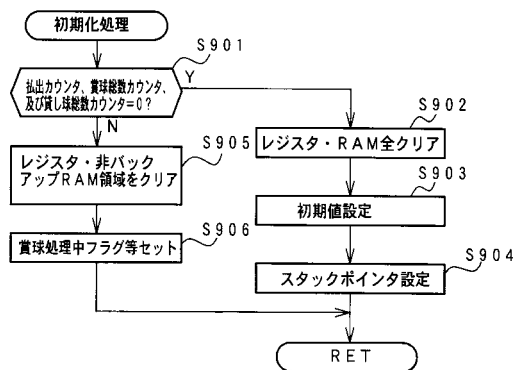
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】



フロントページの続き

審査官 土屋 保光

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 3 4 7 2 1 6 (J P , A)
特開平 0 6 - 0 7 1 0 2 9 (J P , A)
特開平 1 1 - 1 7 5 8 2 2 (J P , A)
特開平 5 - 2 0 8 0 7 0 (J P , A)
特開平 9 - 1 1 7 5 6 0 (J P , A)
特開平 7 - 3 1 7 3 5 (J P , A)
特開昭 6 0 - 5 8 1 8 6 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl.⁷, D B 名)
A63F 7/02
G06F 1/00 330 - 335
G06F 1/00 341