

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4670267号  
(P4670267)

(45) 発行日 平成23年4月13日(2011.4.13)

(24) 登録日 平成23年1月28日(2011.1.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

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

請求項の数 2 (全 61 頁)

(21) 出願番号 特願2004-184197 (P2004-184197)  
 (22) 出願日 平成16年6月22日 (2004.6.22)  
 (65) 公開番号 特開2006-6412 (P2006-6412A)  
 (43) 公開日 平成18年1月12日 (2006.1.12)  
 審査請求日 平成19年6月19日 (2007.6.19)

(73) 特許権者 000144522  
 株式会社三洋物産  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100121821  
 弁理士 山田 強  
 (72) 発明者 岡戸 文宏  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 (72) 発明者 番野 誠  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 審査官 土屋 保光

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】

第1絵柄を変動表示する第1絵柄表示装置と、  
 遊技領域に設けられた遊技球入球口と、  
 前記遊技球入球口への入球を契機として当たりか外れかの抽選を行い、その抽選結果に応じた前記第1絵柄の変動表示を指令する一方、同抽選結果が当たりの場合に当たり遊技状態に移行させる当たり遊技制御手段と、  
 前記当たり遊技状態下の所定期間内に可変入球装置を開放する可変入球装置制御手段と、

前記当たり遊技状態下における前記可変入球装置への入球を検出し、所定数の遊技球を払い出す遊技球払出手段と

を備え、

前記当たり遊技状態は、前記所定期間の後にエンディング期間となるように設定された遊技状態である遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記当たり遊技状態下にて前記可変入球装置への入球が検出された場合に、払い出すべき遊技球の数に対応した情報が記憶される記憶手段と、

遊技球が払い出された場合に前記記憶手段に記憶されている情報をそれに対応させて更新する更新手段と、

前記可変入球装置制御手段による前記可変入球装置の開放制御の終了後に、前記記憶手

10

20

段に前記払い出すべき遊技球の数に対応した情報が記憶されていないことを特定する払出完了特定手段と  
を備え、

前記記憶手段に前記払い出すべき遊技球の数に対応した情報が記憶されていないことが前記払出完了特定手段により特定されたことに基づき、前記当たり遊技状態を終了させると共に当たり遊技状態以外の通常遊技状態に移行させる当たり遊技終了手段と  
を備えたことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する球発射手段と、その発射された遊技球を前記遊技領域に導く球通路と、を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。 10

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、遊技機に関するものである。

**【背景技術】**

**【0002】**

例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、複数の図柄を変動表示する図柄表示装置を備えるものがある。当該遊技機では、内部抽選において当選となり、さらにその旨の表示が図柄表示装置にて行われると、多量の遊技媒体を獲得可能となる当たり遊技状態に移行することとなる（例えば特許文献 1 参照）。 20

**【0003】**

また、遊技機を設置する遊技場では、当たり遊技状態下にて払い出された遊技媒体とそれ以外の通常遊技状態下にて払い出された遊技媒体とが管理制御装置にて個別に管理される場合がある。

**【特許文献 1】特開 2003-071059 号公報**

**【発明の開示】**

**【発明が解決しようとする課題】**

**【0004】**

ここで、当たり遊技状態下で払い出されるべき遊技媒体が当該当たり遊技状態の終了後の通常遊技状態下で払い出されると、上記管理制御装置における管理を好適に行えなくなってしまうことが懸念される。 30

**【0005】**

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技場の管理者等が遊技媒体の払出の管理を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

**【課題を解決するための手段】**

**【0006】**

請求項 1 記載の発明は、第 1 絵柄を変動表示する第 1 絵柄表示装置と、  
 遊技領域に設けられた遊技球入球口と、

前記遊技球入球口への入球を契機として当たりか外れかの抽選を行い、その抽選結果に応じた前記第 1 絵柄の変動表示を指令する一方、同抽選結果が当たりの場合に当たり遊技状態に移行させる当たり遊技制御手段と、

前記当たり遊技状態下の所定期間内に可変入球装置を開放する可変入球装置制御手段と、

前記当たり遊技状態下における前記可変入球装置への入球を検出し、所定数の遊技球を払い出す遊技球払出手段と  
 を備え、

前記当たり遊技状態は、前記所定期間の後にエンディング期間となるように設定された遊技状態である遊技機において、

10

20

30

40

50

前記遊技球払出手段は、

前記当たり遊技状態下にて前記可変入球装置への入球が検出された場合に、払い出すべき遊技球の数に対応した情報が記憶される記憶手段と、

遊技球が払い出された場合に前記記憶手段に記憶されている情報をそれに対応させて更新する更新手段と、

前記可変入球装置制御手段による前記可変入球装置の開放制御の終了後に、前記記憶手段に前記払い出すべき遊技球の数に対応した情報が記憶されていないことを特定する払出完了特定手段と、

を備え、

前記記憶手段に前記払い出すべき遊技球の数に対応した情報が記憶されていないことが前記払出完了特定手段により特定されたことに基づき、前記当たり遊技状態を終了させると共に当たり遊技状態以外の通常遊技状態に移行させる当たり遊技終了手段とを備えたことを特徴とする。

**【発明の効果】**

**【0007】**

本発明によれば、遊技場の管理者等が遊技媒体の払出の管理を好適に行うことが可能となる。

**【発明を実施するための最良の形態】**

**【0008】**

はじめに、本実施の形態から抽出され得る発明群を手段n (n = 1, 2, 3...)として区分して示し、それらを必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

**【0009】**

手段1. 第1絵柄を変動表示する第1絵柄表示装置(第1図柄表示装置41)と、遊技球飛翔領域に設けられた遊技球入球口(作動口33)と、

前記遊技球入球口への入球を契機として当たりか外れかの抽選を行い、その抽選結果に応じた前記第1絵柄の変動表示を指令する一方、同抽選結果が当たりの場合に当たり遊技状態に移行させる当たり遊技制御手段(主制御装置271)と、

前記当たり遊技状態下の所定期間内に可変入球装置(可変入賞装置32)を開放する可変入球装置制御手段(主制御装置271)と、

前記当たり遊技状態下における前記可変入球装置等への入球を検出し、所定数の遊技球を払い出す遊技球払出手段(払出制御装置311)とを備えた遊技機において、

前記可変入球装置制御手段による前記可変入球装置の開放制御の終了後に、前記遊技球払出手段による遊技球の払出が完了したことを検出する払出完了検出手段(主制御装置271の払出カウンタ確認機能S1508)と、

前記払出完了検出手段の検出結果に基づき、前記当たり遊技状態を終了させると共に当たり遊技状態以外の通常遊技状態に移行させる当たり遊技終了手段(主制御装置271のエンディング終了コマンド設定機能S1510)とを備えたことを特徴とする遊技機。

**【0010】**

手段1によれば、可変入球装置の開放制御終了後に遊技球の払出が完了すると、当たり遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、当たり遊技状態下で払い出されるべき遊技球が通常遊技状態下にて払い出される不具合を回避することが可能となり、遊技機を設置する遊技場の管理者等が適正な出球管理を行うことが可能となる。また、遊技球入球口や可変入球装置への入球率の調整を適正に行うことが可能となる。

**【0011】**

手段2. 上記手段1において、前記可変入球装置制御手段による前記可変入球装置の開

10

20

30

40

50

放制御が終了してから前記当たり遊技状態が終了するまでのエンディング表示期間にエンディング表示を行うよう前記第1絵柄表示装置を表示制御する表示制御手段（表示制御装置214）を備え、前記当たり遊技終了手段は、前記払出完了検出手段の検出結果に基づき、前記エンディング表示期間を変化させることを特徴とする遊技機。

【0012】

手段2によれば、遊技球の払出完了タイミングに合わせてエンディング表示期間が変更される。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場の管理者等は、遊技者に不利益を被らせることなく、適正な出球管理を行うことが可能となる。エンディング表示がなされている間、遊技者は大当たり状態となった満足感に浸りながらエンディング表示を見ていることが一般的である。このため、エンディング表示期間を変化させる構成としても、遊技者の獲得できる遊技球数に差異が生じる等の不利益は生じないからである。

10

【0013】

手段3. 上記手段2において、前記可変入球装置制御手段による前記可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間を標準エンディング期間（基準時間）とし、前記当たり遊技終了手段は、前記払出完了検出手段が前記標準エンディング期間に遊技球の払出完了を検出した場合、前記標準エンディング期間の終了タイミングで前記当たり遊技状態を終了させると共に前記通常遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

【0014】

手段3によれば、可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間が標準エンディング期間とされている。そして、この標準エンディング期間に遊技球の払出が完了した場合、標準エンディング期間の終了タイミングで当たり遊技状態が終了する。すなわち、標準エンディング期間は必ずエンディング表示が行われる。かかる構成とすることにより、例えば当たり遊技状態が終了する等の遊技者に報知すべき情報を確実に遊技者に伝えることができる。

20

【0015】

手段4. 上記手段3において、前記表示制御手段は、前記標準エンディング期間内に、予め設定されたエンディング表示を行うよう前記第1絵柄表示装置を表示制御することを特徴とする遊技機。

【0016】

手段4によれば、標準エンディング期間には、予め設定されたエンディング表示が行われる。予め設定されたエンディング表示を行うために必要な時間を標準エンディング期間として確保することにより、遊技球の払出完了に伴いエンディング表示が途中で終了してしまう不具合を回避することが可能となる。

30

【0017】

手段5. 上記手段3又は手段4において、前記当たり遊技終了手段は、前記払出完了検出手段が前記標準エンディング期間に遊技球の払出完了を検出しなかった場合、前記標準エンディング期間の終了タイミングから前記払出完了検出手段が遊技球の払出完了を検出するタイミングまで前記エンディング表示期間を延長することを特徴とする遊技機。

【0018】

手段5によれば、標準エンディング期間に遊技球の払出が完了しなかった場合、標準エンディング期間の終了タイミングから遊技球の払出が完了するタイミングまでエンディング表示期間が延長される。かかる構成とすることにより、エンディング表示期間が延長されていることを通じて、遊技球の払出を完了させるよう遊技者を促すことが可能となる。

40

【0019】

手段6. 上記手段5において、前記表示制御手段は、前記標準エンディング期間内に予め設定されたエンディング表示を行うよう前記第1絵柄表示装置を表示制御し、前記エンディング表示期間が延長された場合、前記予め設定されたエンディング表示の一部を前記遊技球の払出が完了するまで継続表示するよう前記第1絵柄表示装置を表示制御することを特徴とする遊技機。

【0020】

50

手段6によれば、エンディング表示期間が延長された場合には、予め設定されたエンディング表示の一部が遊技球の払出完了タイミングまで継続表示される。かかる構成とすることにより、比較的簡単な制御でエンディング表示を延長させることができ可能となり、表示制御手段の制御負荷が増大化することを抑制することが可能となる。また、エンディング表示を延長させるための表示データを別個に備えておく必要がないため、エンディング表示に関するデータを記憶する制御装置の記憶容量が増大化することを抑制することも可能となる。なお、ここにいう「継続表示する」とは、エンディング表示のうちの一場面又はキャラクタ等を表示する構成にあっては所定の一動作を、一度表示した後に繰り返し表示することをいう。

## 【0021】

10

手段7. 上記手段3乃至手段5のいずれかにおいて、前記表示制御手段は、前記標準エンディング期間から規定時間を経過しても前記遊技球の払出が完了しなかった場合、遊技球の払出を完了させるよう教示すべく前記第1絵柄表示装置を表示制御することを特徴とする遊技機。

## 【0022】

手段7によれば、標準エンディング期間から規定時間を経過しても遊技球の払出が完了しなかった場合、遊技球の払出を完了させるよう教示する表示がなされる。かかる構成とすることにより、遊技球の払出を完了させるよう積極的に遊技者を促すことが可能となる。

## 【0023】

20

手段8. 上記手段3乃至手段7のいずれかにおいて、前記標準エンディング期間の終了タイミングは、前記当たり遊技状態下で前記可変入球装置へ規定数の遊技球が入球した際に前記遊技球払出手段が必要とする払出手所要時間の経過タイミングより遅いことを特徴とする遊技機。

## 【0024】

30

手段8によれば、標準エンディング期間の終了タイミングは、当たり遊技状態下で可変入球装置へ規定数の遊技球が入球した場合に必要とされる払出手所要時間の経過タイミングよりも遅く設定されている。かかる構成とすることにより、例えば当たり遊技状態下で遊技球の払出が長時間行えなくなる等の払出異常状態が発生しなければ、エンディング表示期間を均一のものとすることができる。この結果、払出異常状態が発生した際には、エンディング表示期間が普段より或いは他の遊技機よりも長いことから遊技者に違和感を抱かせ、遊技球の払出を完了させるよう遊技者を促すことが可能となる。

## 【0025】

手段9. 上記手段1乃至手段8のいずれかにおいて、前記可変入球装置制御手段は、複数個の遊技球が入球し得るように前記可変入球装置を開放制御し、前記遊技球払出手段は、入球につき複数個の遊技球を払い出すことを特徴とする遊技機。

## 【0026】

40

手段9によれば、当たり遊技状態が発生すると、遊技球を連続して払い出す状況が発生し易くなる。かかる遊技機に遊技球の払出完了を以って当たり遊技状態を終了とする構成を適用することにより、遊技機を設置する遊技場の管理者等が適正な出球管理を行うことが可能となる。遊技球を連続して払い出す状況下にあっては、例えば遊技球詰まりや遊技球不足等の原因により、遊技球を払い出すことができない状況が発生し易い。これは当たり遊技状態の終了後に本来当たり遊技状態下で払い出されるべき遊技球が払い出される可能性を高め、各遊技状態下における正確な出球管理を困難なものとするからである。

## 【0027】

手段10. 上記手段1乃至手段9のいずれかにおいて、前記遊技飛翔領域に遊技球を発射させる遊技球発射手段を備え、該遊技球発射手段は、前記遊技球払出手段が遊技球の払出を行うことができるか否かに関わらず、遊技球を発射させることができることを特徴とする遊技機。

## 【0028】

50

手段10によれば、遊技球の払出を行うことができるか否かに関わらず遊技球を遊技飛翔領域に発射させることができる。かかる構成とすることにより、遊技者が不利益を被る不具合を回避しつつ、遊技機を設置する遊技場の管理者等は適正な出球管理を行うことが可能となる。遊技球の払い出しを行うことができない状況下では遊技球を発射できない構成とした場合、例えば可変入球装置の開放制御中に遊技球を発射できなくなり、遊技者が可変入球装置に遊技球を入球させられない不具合が生じ得るからである。

【0029】

手段11. 上記手段1乃至手段10のいずれかにおいて、前記第1絵柄表示装置は、前記当たり遊技状態下で該当たり遊技状態の発生と関与しない第1絵柄を変動表示しないことを特徴とする遊技機。

10

【0030】

手段11によれば、当たり遊技状態下では、この当たり遊技状態の発生と関与しない第1絵柄は変動表示されない。かかる構成とすることにより、当たり遊技状態下においてさらなる当たり遊技状態が発生することを防止することができる。この結果、1の当たり遊技状態で払い出される遊技球の数をほぼ均一のものとすることが可能となり、遊技機を設置する遊技場の管理者等が適正な出球管理を行うことが可能となる。

【0031】

手段12. 上記手段1乃至手段11のいずれかにおいて、遊技球の払出を行うことが可能か否かを判断し、判断結果が不可能である場合に前記遊技球払出手段による払出を中断させる払出中断手段(払出制御装置311)を備えることを特徴とする遊技機。

20

【0032】

手段12によれば、遊技球の払出を行うことができない状態であると判断された場合には、遊技球の払出が中断される。かかる構成とすることにより、遊技球の払出を行うことができない状況下で速やかに遊技球の払出を中断させることができるとなる。

【0033】

手段13. 上記手段12において、前記遊技球払出手段による遊技球の払出が中断させられたことを報知する払出異常報知手段(音声ランプ制御装置272)を備えることを特徴とする遊技機。

【0034】

手段13によれば、遊技球の払出を行うことができない状態となると、かかる状態が報知される。したがって、遊技球の払出を行うことができる状態に復帰させるよう遊技者を促すことが可能となる。

30

【0035】

手段14. 上記手段1乃至手段13のいずれかにおいて、遊技機の遊技状態を遊技機外部に出力する遊技状態出力手段(枠用外部端子板390)と、前記遊技球払出手段が遊技球を払い出したことを遊技機外部に出力する払出手出力手段(盤用外部端子板230)とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0036】

手段14によれば、遊技機の遊技状態と遊技球が払い出されたことが遊技機外部に出力される。したがって、遊技機を設置する遊技場の管理者等はこれらの出力結果から各遊技状態における出球管理を行えばよく、遊技機を設置する遊技場の管理者等の管理負荷を軽減させることができるとなる。

40

【0037】

以下に、以上の各手段を適用し得る各種遊技機の基本構成を示す。

【0038】

遊技領域を拡張した遊技機：左右一側部側を中心に左右他側部側が開閉可能となるよう構成され、遊技盤(遊技盤30)を支持した遊技機本体(本体枠12等)と、

前記遊技盤の前面に設けられたレール部材(レールユニット50)により略円形状に区画された遊技領域と、

前記遊技機本体の前面側にて前記左右一側部側を中心に前記左右他側部が開閉可能とな

50

るよう支持され、閉鎖状態において前記遊技領域を視認可能な視認窓（窓部101）を有した前面扉（前面枠13）と  
を備え、

前記遊技機本体の前記左右一側部には長尺状の補強部材（軸受け金具235）を上下方向へ延びるように設けるとともに、前記遊技機本体の前記左右他側部には前記遊技機本体及び前面扉の開放を禁止するように施錠する施錠装置（シリンドラ錠91、連動杆248等）を設け、

該施錠装置は、遊技機本体の前記左右他側部に上下方向へ延びるようにかつ上下方向へ移動可能となるように設けられた長尺状の連動部材（連動杆248）と、遊技機本体の前記左右他側部のうち前記遊技領域の最大幅となる位置とは異なる位置に設けられ前記連動部材を上側又は下側に選択的に移動させる鍵部材（シリンドラ錠91）とを備え、該鍵部材の操作による前記連動部材の上下一方への移動により遊技機本体の施錠が解除されるとともに、前記連動部材の上下他方への移動により前記前面扉の施錠が解除されるように構成し、

前記遊技盤を前記遊技機本体の幅内において前記補強部材及び連動部材を左右に振り分けて配置するための領域を残した幅となるように形成するとともに、前記遊技盤の左右両側部には前記遊技機本体の左右両側からの張出領域との干渉を回避するように部分的に凹部（切欠38）を形成し、さらに、前記レール部材のうち、前記遊技領域の最大幅となる位置を、遊技盤の左右端位置に至るように配設することにより、

遊技領域を拡張したことを特徴とする遊技機。

10

20

#### 【0039】

弾球遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル18）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する球発射手段（発射モータ229等）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路（レールユニット50の球案内通路）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（一般入賞口31、可変入賞装置32、作動口33、可変表示ユニット35等）とを備えた遊技機。

#### 【0040】

可変表示装置を備えた弾球遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル18）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する球発射手段（発射モータ229等）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路（レールユニット50の球案内通路）と、遊技領域内に配置された作動口（作動口33）、可変表示装置（第1図柄表示装置41）及び可変入賞装置（可変入賞装置32）とを備え、作動口への遊技球の入球を検知すると可変表示装置に表示される図柄を可変表示し、その停止時の図柄が特定図柄である場合に可変入賞装置を所定態様で開放させた遊技機。

30

#### 【0041】

スロットマシン等の回胴式遊技機：「複数の図柄からなる図柄列（具体的には図柄が付されたリール）を変動表示（具体的にはリールの回動）した後に図柄列を確定停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

40

#### 【0042】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列（具体的には図柄が付されたリール）を変動表示（具体的にはリールの回動）した後に図柄列を確定停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿（上皿等）を設けてその球受皿から遊

50

技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の派出を行う派出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【0043】

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の正面図、図2はパチンコ機10の主要な構成を展開又は分解して示す斜視図、図3はパチンコ機10を構成する本体枠12の前面構成を示す正面図である。なお、図2、3では便宜上、パチンコ機10の遊技領域内の構成を空白としている。

【0044】

図1～図3に示すように、パチンコ機10は、当該パチンコ機10の外殻を形成する外枠11を備えている。外枠11は、遊技ホールへの設置の際に、いわゆる島設備に取り付けられる。外枠11は、木製の板材を全体として矩形枠状に組み合わせた状態とされ、各板材を小ネジ等の離脱可能な締結部材により固定することによって構成されている。従って、釘やリベットを使って各板材を組み付けていた従来構造と比べて構成部材の再利用（リユース）が容易な構成となっている。本実施の形態では、外枠11の上下方向の外寸は809mm（内寸771mm）、左右方向の外寸は518mm（内寸480mm）となっている。なお、外枠11を合成樹脂やアルミニウム等の金属によって構成してもよい。

【0045】

外枠11の一側部には、本体枠12が開閉可能に支持されている。その開閉軸線はパチンコ機10の正面からみて左側に上下へ延びるように設定されており、その開閉軸線を軸心にして本体枠12が前方側に開放できるようになっている。更に言うと、本パチンコ機10には右側に遊技球発射ハンドル18の設置箇所が設けられているため、遊技球発射ハンドル18とは反対側の側部を中心に本体枠12を開閉可能としたことができる。本体枠12は合成樹脂、具体的にはABS樹脂により構成されている。ABS樹脂を用いることにより、比較的低コストで耐衝撃性の高い本体枠12を得ることができる。本体枠12をアルミニウム等の金属によって構成してもよい。なお本実施の形態では、外枠11と本体枠12とにより遊技機本体が構成されている。外枠11に代わる構成として設置枠体を遊技ホール側に予め設けておき、遊技ホールへのパチンコ機10の設置に際しては本体枠12を前記設置枠体に組み付ける構成とすることも可能である。かかる構成では、本体枠12とにより遊技機本体が構成される。

【0046】

本体枠12の前面側の下部位置には、前面板14が設けられている。前面板14は横長状に形成され、その横幅は本体枠12の横幅とほぼ一致するように構成されている。前面板14は、幅方向ほぼ中央部において手前側へ膨出した膨出部15aを有するベース部15と、ベース部15の膨出部15a内側に設けられ下方にくぼんだ皿形状をなす球受皿としての下皿16と、下皿16の奥側の壁面を構成する奥壁パネル17とを備えている。ベース部15は本体枠12に対してネジ等の締結部材により固定されていることから、ベース部15が本体枠12に対する取付部を構成している。ベース部15には膨出部15aよりも右方に、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル18が設けられている。奥壁パネル17には球排出口17aが設けられており、球排出口17aより排出された遊技球が下皿16内に貯留されるようになっている。

【0047】

ベース部15の膨出部15a前面側にはスライド式の球抜きレバー19が設けられている。なお、球抜きレバー19はプッシュ式としてもよい。そして、球抜きレバー19が操作されると下皿16の底面に設けられた図示しない閉鎖板が一体に又はリンクを介して移動して球抜き穴が開放され、下皿16内の貯留球が下方に排出されるよう構成されている。球抜きレバー19には球抜き穴を塞ぐ側へ球抜きレバー19を付勢するコイルバネ等の付勢部材が設けられ、球抜きレバー19の操作が解除された際には付勢部材の付勢力によって閉鎖板が球抜き穴の開放位置に復帰する構成となっている。奥壁パネル17の球排出

10

20

30

40

50

図17aとは異なる位置には、多数の小孔が集合したスピーカカバー部17bが形成されており、当該パネル17の後方に設置されたスピーカ20の出力音がスピーカカバー部17bを通じて前方に発せられるようになっている。

【0048】

ベース部15には膨出部15aの左方に灰皿21が設けられている。灰皿21は、内部に溜まった吸い殻等を除去しやすいように手前側下方に反転可能に取り付けられており、その右側面と背面とでベース部15に対面している。具体的な図示は省略するが、灰皿21の右側面には当該灰皿21を回動可能な状態で片持ち支持するための支軸が設けられ、同背面には灰皿21が図示のように上方に開口した位置でベース部15に係止される係止部が設けられている。前面板14はその大部分が本体枠12と同様、ABS樹脂にて成形されている。前面板14はパチンコ機10の前面側に露出されるが、ABS樹脂で成形していることによって、装飾等の目的で表面の適宜箇所にメッキを施すことが可能となる。なお、灰皿21が近くに配置されている関係上、下皿16と奥壁パネル17とを構成する部位に関しては難燃性のABS樹脂を用い、仮に誤ってたばこ等を置いても燃えにくくなるよう構成することが好ましい。

10

【0049】

本体枠12の前面側の前面板14を除く範囲には、本体枠12を覆うようにして前面扉としての前扉枠13が設けられている。従って、前面板14と前扉枠13とにより本体枠12の前面側全体が覆われている。前扉枠13は、本体枠12に対して開閉可能に取り付けられており、本体枠12と同様、パチンコ機10の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸線を軸心にして前方側に開放できるようになっている。なお、前扉枠13は前面板14と同様、ABS樹脂にて成形されている。前扉枠14はパチンコ機10の前面側に露出されるが、ABS樹脂で成形していることによって、装飾等の目的で表面の適宜箇所にメッキを施すことが可能となる。

20

【0050】

前扉枠13の下部位置には、下皿16の上方において手前側へ膨出した膨出部22が設けられ、その膨出部22内側には上方に開口した上皿23が設けられている。上皿23は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置側へ導くための球受皿である。膨出部22前面側には上皿23用の球抜きレバー24が設けられており、この球抜きレバー24を操作すると上皿23の最下流部付近に設けられた球抜き通路(図示略)が開放され、上皿23内の貯留球が下皿16へ排出されるようになっている。なお、上皿23も下皿16等と同様、難燃性のABS樹脂にて構成することが可能である。

30

【0051】

本パチンコ機10では、ガラス扉枠と前飾り枠とを個別に設けこれらを前面枠(本実施の形態の本体枠に相当)に対して各々開閉可能とすると共に前飾り枠に上皿を設けていた従来構成と異なり、ガラス扉枠と前飾り枠とを1つに統合して前扉枠13とし、前扉枠13に対して一体的に上皿23を設ける構成としている。この場合、ガラス扉枠と前飾り枠とを1つに統合して前扉枠13としたため、当該前扉枠13においてガラス支持構造の強度向上が実現できる。つまり、本パチンコ機10では、遊技領域の拡張を目的とし、その遊技領域拡張に伴い大きめのガラス137を前扉枠13に搭載している。従って、ガラス周囲の枠部分が幅狭になり、強度低下の問題が懸念されるが、ガラス下方に上皿一体の枠部分を設けること等によりガラス支持構造の十分な強度が確保できる。なお、ガラス137の縦横寸法は、従来一般に405mm×405mmであったのに対し、本パチンコ機10では453mm×434mmとしている。

40

【0052】

また、前扉枠13は、少なくともその開閉の際に遊技球発射ハンドル18と干渉しないようにして下方に拡張されている。具体的な数値を示すと、パチンコ機下端から前扉枠13の下端までの寸法Laは、既存の一機種で例えば約201mmであるのに対し、本パチンコ機10では30mm程小さく、約172mmとなっている。また、これに伴いパチン

50

コ機下端から上皿23の上端までの寸法Lbも小さくなつており、既存の一機種では例えば約298mmであるのに対し、本パチンコ機10では約261mmとなっている。ここで、上皿23の位置を下げたことにより、遊技ホールにおいてパチンコ機10左側に並設される球貸し装置のノズル先端との上下方向の距離が大きくなつて貸球のこぼれ落ち等が懸念されるが、本実施の形態では、当該ノズルからの貸球排出部分となる左側部分において、膨出部22の壁面を他の壁面より高くした立ち上げ部22aを形成している。これにより、上皿23の位置を下げた構成にあっても貸球のこぼれ落ち等の不都合が解消されるようになっている。立ち上げ部22aの高さ寸法は上皿23の下げ寸法に見合うものであれば良く、その最大高さ寸法は本実施の形態では25mmとされている。

## 【0053】

10

なお、前扉枠13においては、上皿形成のための膨出部22が手前側に大きく膨出して設けられるが、上皿23より上方のそれ以外の部位（後述する環状電飾部102等）は、球貸し装置のノズルとの干渉を避けるべく手前側への膨出が制限されている。具体的には、外枠11からの手前側への寸法が45~50mmに制限されている。

## 【0054】

図3に示すように、本体枠12は、外形が前記外枠11とほぼ同一形状をなす樹脂ベース25を主体に構成されており、樹脂ベース25の中央部には略円形状の窓孔26が形成されている。樹脂ベース25の後側には遊技盤30が着脱可能に装着されている。図4に示すように、遊技盤30は略四角形状の合板よりなり、その周縁部が樹脂ベース25の裏側に当接した状態で取着されている。すなわち、遊技盤30はパチンコ機10後方より取り付けられ、遊技盤30の前面部の略中央部分だけが樹脂ベース25の窓孔26を通じて本体枠12の前面側に露出した状態となっている。なお、遊技盤30は、従来と同様、上下方向の長さは476mm、左右方向の長さは452mmとなっている。

20

## 【0055】

次に、遊技盤30の構成を図4に基づいて説明する。遊技盤30には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口31、可変入賞装置32、作動口33、スルーゲート34及び可変表示ユニット35等がそれぞれ設けられている。実際には、一般入賞口31、可変入賞装置32、作動口33、スルーゲート34及び可変表示ユニット35は木ねじ等により遊技盤表面に取り付けられている。本実施の形態では、可変表示ユニット35が遊技盤30の略中央に配置され、その下方に作動口33が配置され、さらにその下方に可変入賞装置32が配置されている。また、可変表示ユニット35の左右両側にスルーゲート34が配置され、遊技盤30の下部両側に一般入賞口31がそれぞれ複数配置されている。作動口33には、所定の条件下で作動状態（開放状態）となる電動役物が付随的に設けられている。前記一般入賞口31、可変入賞装置32及び作動口33に遊技球が入ると、それが後述する検出スイッチにより検出され、その検出結果に基づいて上皿23（場合によっては下皿16）に対し所定数の賞品球が払い出される。その他に、遊技盤30の最下部にはアウトロ36が設けられており、各種入賞口等に入らなかつた遊技球はアウトロ36を通つて図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。アウトロ36は、遊技盤30の下端略中央を逆L字状に切り欠いて形成されている。そのため、アウトロを穴状に形成していた従来構成に比べ、アウトロ形成が容易となる（但し、図4では手前側にレールユニット50が重ねて設けられているため、アウトロ36が閉じた状態で示されている）。また、遊技盤30には、遊技球の落下方向を適宜分散させることにより、各種入賞口への遊技球の入り易さを調整するための多数の釘が植設されていると共に、風車37等の各種部材（役物）が配設されている。

30

## 【0056】

40

遊技盤30の左右両側部には、組付相手である本体枠12の左右両側からの張出領域との干渉を回避するように凹部としての切欠38が複数箇所に形成されている。

## 【0057】

前述したとおり、本パチンコ機10では上皿23の位置を下げられており、それに伴い

50

上皿 23 の最下流部に設けた遊技球の取込口の位置も同様に下げられている。この場合、遊技球取込口が比較的高い位置にあった従来構成では、遊技球取込口と遊技盤 30 とが前後に重なり、遊技盤 30 には遊技球取込口に対応する切欠を設ける必要があったが、本パチンコ機 10 では、遊技球取込口を下げたことにより遊技球取込口と遊技盤 30 とが前後に重なることがなく、遊技球取込口用の切欠の形成が不要となる。故に、遊技盤 30 の製作工程上、有利な構成となる。

#### 【 0 0 5 8 】

可変表示ユニット 35 には、作動口 33 への入賞をトリガとして第 1 図柄（特別図柄）を変動表示する第 1 図柄表示装置 41 が設けられている。可変表示ユニット 35 には、第 1 図柄表示装置 41 を囲むようにしてセンターフレーム 43 が配設されている。センターフレーム 43 の上部には、第 1 図柄表示装置 41 に対応した保留ランプ 44 が設けられている。遊技球が作動口 33 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、保留ランプ 44 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。なお、保留ランプ 44 は、第 1 図柄表示装置 41 の一部で変動表示される構成等であっても良い。また、センターフレーム 43 の上部中央には、スルーゲート 34 の通過をトリガとして第 2 図柄（普通図柄）を変動表示する第 2 図柄表示装置 42 が設けられている。センターフレーム 43 の下部には、第 2 図柄表示装置 42 に対応した保留ランプ 46 が設けられている。遊技球がスルーゲート 34 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、保留ランプ 46 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。なお、保留ランプ 46 は、前記保留ランプ 44 と同様に、第 1 図柄表示装置 41 の一部で変動表示される構成等であっても良い。

10

20

#### 【 0 0 5 9 】

第 1 図柄表示装置 41 は 8 インチサイズの比較的大型の液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。第 1 図柄表示装置 41 には、例えば左、中及び右に並べて第 1 図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして可変表示されるようになっている。なお、第 1 図柄表示装置 41 は、8 インチ以外の 10 インチ、7 インチ等の液晶ディスプレイを備えたもの、ワイドサイズのディスプレイを備えたもの、又は CRT、ドットマトリックス、7 セグメント等その他のタイプにより表示画面を構成したものであってもよい。

#### 【 0 0 6 0 】

第 2 図柄表示装置 42 は、例えば「 」、「 × 」の 2 種類の第 2 図柄を表示する表示部 45 を備えている。そして、遊技球がスルーゲート 34 を通過する毎に表示部 45 の表示図柄（第 2 図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄（例えば「 」図柄）で停止した場合に、作動口 33 に付随する電動役物が所定時間だけ開放状態となるよう構成されている。具体的な変動態様は、遊技球がスルーゲート 34 を通過すると、「 」と「 × 」の表示が付された部分の背面に内蔵された各 LED が交互に点灯され、最終的に「 」か「 × 」の一方に対応した LED のみが点灯されるというものである。なお、表示部 45 は、複数のランプ（LED）を交互に点灯させることにより変動表示される構成の他、第 1 図柄表示装置 41（液晶表示装置）の一部で変動表示される構成等であってもよい。

30

#### 【 0 0 6 1 】

可変入賞装置 32 は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉状態になっており、大当たり状態（以下、大当たりという）の際に遊技球が入賞しやすい所定の開放状態に切り換えられるようになっている。より詳しくは、作動口 33 に遊技球が入賞すると第 1 図柄表示装置 41 で第 1 図柄が変動表示され、その停止後の確定図柄が予め設定した特定の図柄の組合せとなった場合に大当たりが発生する。そして、可変入賞装置 32 が所定の開放状態となり、遊技球が入賞し易い状態になるよう構成されている。可変入賞装置 32 の開放態様としては、所定時間（例えば 30 秒間）の経過又は所定個数（例えば 10 個）の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 32 内の継続入賞口への入賞を条件として次ラウンドへの移行条件成立とし、複数ラウンド（例えば 15 ラウンド）を上限として可変入賞装置 32 が繰り返し開放されるものが一般的である。

40

#### 【 0 0 6 2 】

50

遊技盤30には、遊技球発射装置から発射された遊技球を遊技盤30上部へ案内するためのレール部材としてのレールユニット50が取り付けられており、遊技球発射ハンドル18の回動操作に伴い発射された遊技球はレールユニット50を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっている。レールユニット50はリング状をなす樹脂成形品にて構成されており、より具体的には、摩擦抵抗を低減するべくフッ素配合のポリカーボネート樹脂が用いられている。レールユニット50は、内外二重に設けられた内レール部51と外レール部52とを有する。内レール部51は上方の約1/4ほどを除いて略円環状に形成され、外レール部52は内レール部51の上方開放領域を囲むようにかつ内レール51の左側部と並行するように略半円環状に形成されている。

## 【0063】

10

内レール部51は、他の樹脂部分と一体成型され、遊技盤30の面上にほぼ垂直に起立して設けられている。また、外レール部52は、内レール部51と同様に他の樹脂部分と一体成型され、遊技盤30の面上にほぼ垂直に起立して設けられた支持部52aを有し、その支持部52aの内側面に、遊技球の飛翔をより滑らかなものとするための摺動プレート52bが取り付けられている。摺動プレート52bは、長尺状をなすステンレス製の金属帯よりなり、複数箇所で支持部52aに支持されている。かかる場合、内レール部51と外レール部52とにより誘導レールが構成され、これら各レール部51, 52が所定間隔を隔てて対向する部分により球案内通路が形成されている。なお、内外のレール部51, 52が対向する部位では、遊技盤30との当接部53により各レール部51, 52が連結されており、球案内通路は手前側に開放した溝状に形成されている。

## 【0064】

20

レールユニット50において、前記球案内通路より遊技球が飛び出す部位（図4の左上部）には戻り球防止部材54が取着され、該飛び出した遊技球の最大飛翔部分に対応する部位（図4の右上部）には返しゴム55が取着されている。戻り球防止部材54により、一旦球案内通路から遊技盤30の上部へと飛び出した遊技球が球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、所定以上の勢いで発射された遊技球は返しゴム55に当たり、遊技領域の中央寄りに跳ね返されるようになっている。

## 【0065】

レールユニット50の外周部には、外方へ張り出した円弧状のフランジ56が形成されている。フランジ56は、遊技盤30に対する取付面を構成する。レールユニット50が遊技盤30に取り付けられる際には、遊技盤30上にフランジ56が当接され、その状態で、当該フランジ56に形成された複数の透孔にネジ等が挿通されて遊技盤30に対するレールユニット50の締結がなされる。ここで、レールユニット50の上下及び左右の各端部は略直線状に形成されている。つまり、レールユニット50の上下及び左右の各端部においてはフランジ56が切り落とされ、パチンコ機10における有限の領域にてレール径の拡張、すなわち遊技盤30上の遊技領域の拡張が図られるようになっている。レールユニット50は、遊技盤30上の遊技領域の最大幅となる位置が遊技盤30の左右端位置に至るように配設されている。なお、レールユニット50の球案内通路に対応する部位のなかでも特に遊技球の受け入れ部位に関しては、当該レールユニット50を強固に取り付けて遊技球の飛びを安定させるべく、該当するフランジ56が他よりも多い箇所（本実施の形態では3力所、他は2力所）でネジ止めされている。

30

## 【0066】

40

内レール部51及び外レール部52間の球案内通路の入口には、同球案内通路の一部を閉鎖するようにして凸部57が形成されている。凸部57は、内レール部51の外周部から下方へ延びるように形成され、遊技領域まで至らず球案内通路内を逆流してくるファール球をファール球通路76（図3参照）に導く機能を有する。遊技盤30の右下隅部及び左下隅部は、証紙等のシールやプレートを貼着するためのスペース（図のSa, Sb）となっており、この貼着スペースを確保するために、フランジ56に切欠58a, 58bが形成されている。証紙等のシールを遊技盤30に直接貼り付ける構成とすることで、証紙等の不正な貼り直し等が行いにくいものとなっている。

50

## 【0067】

遊技盤30においてレールユニット50よりも外方の左上部には、前後に貫通した中継端子孔59が設けられており、この中継端子孔59を通じて、遊技盤裏面に設置した中継端子板の接続コネクタ60がパチンコ機10前面側に露出されるようになっている。

## 【0068】

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

10

## 【0069】

本実施の形態では、遊技領域を、パチンコ機10の正面から見て内レール部51及び外レール部52によって囲まれる領域のうち、内外レール部51, 52の対向部分である球案内通路の領域を除いた領域として説明する。つまり、遊技領域は球案内通路部分は含まれないため、遊技領域の向かって左側限界位置は外レール部52によってではなく内レール部51によって特定される。また、遊技領域の向かって右側限界位置は内レール部51によって特定され、遊技領域の下側限界位置はアウトロ36が形成された遊技盤30の下端位置によって特定され、遊技領域の上側限界位置は外レール部52によって特定される。従って、本実施の形態では、遊技領域の幅（左右方向の最大幅）は、418mmであり、遊技領域の高さ（上下方向の最大幅）は、445mmである。

20

## 【0070】

ここで、前記遊技領域の幅は、少なくとも380mm以上あることが望ましい。より好ましくは400mm以上、410mm以上、420mm以上、430mm以上、440mm以上、450mm以上、さらに460mm以上であることが望ましい。すなわち、遊技領域の幅寸法は、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。また、遊技領域の高さは、少なくとも400mm以上あることが望ましい。より好ましくは410mm以上、420mm以上、430mm以上、440mm以上、450mm以上、さらには460mm以上であることがより望ましい。もちろん、470mm以上又は480mm以上としてもよい。すなわち、遊技領域の高さ寸法は、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。なお、上記幅及び高さの組合せについては、上記数値を任意に組み合わせたものとすることができます。なお、遊技領域の幅又は高さが一定値以上となると、遊技領域の一部が遊技盤30の盤面を越えることも考えられるが、その越えた領域については他の部材を遊技盤面に沿って設けること等によって補えばよい。

30

## 【0071】

本実施の形態では、遊技盤30面に対する遊技領域の面積の比率は約70%と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、遊技盤30面に対する遊技領域の面積比は、従来では50%程度に過ぎなかつたことから、本実施の形態のように従来と同様の大きさの遊技盤30を使用している前提下では相当に遊技領域を拡大しているといえる。なお、パチンコ機10の外形は遊技ホールへの設置の都合上製造者間でほぼ統一されており、遊技盤30の大きさも同様とせざるを得ない状況下において、上記のように遊技盤30面に対する遊技領域の面積の比率を約20%も高めたことは、遊技領域拡大の観点で非常に有意義である。ここで、前記比率は、少なくとも60%以上であることが望ましい。さらに好ましくは65%以上であり、より好ましくは70%以上である。また、本実施形態の場合を越えて75%以上であれば、一層望ましい。さらには、80%以上であってもよい。なお、80%以上を確保するには遊技領域の形状を略円形状とすることは困難となるため、隅部（例えば右下隅部や右上隅部）を拡張したような形状とすることが好ましい。

40

50

## 【0072】

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

## 【0073】

遊技領域の拡張に関連して、可変表示ユニット35の両側に位置するスルーゲート34は、該ゲート34を通過した遊技球が中央の方へ寄せられるような案内機構を有している。これにより、遊技領域が左右方向に拡張されている場合であっても、遊技球を中央の作動口33や可変入賞装置32の方へと案内することができ、ひいては、遊技領域が拡張されることにより遊技球が入賞しにくくなることによる興趣の低下が抑制されるようになっている。また、遊技領域が左右方向に拡張されることによって、比較的大型の可変表示ユニット35を遊技領域中央に設けても、可変表示ユニット35の左右両側にスルーゲート34、風車37、複数の釘（遊技球を中央に誘導するための三角釘等の誘導釘）、他の役物などを余裕をもって配設することができ、可変表示ユニット35の左右両側の遊技領域での遊技球の流れが単調とならず、遊技球の挙動を存分に楽しませることができる。

10

## 【0074】

遊技盤30の左右両側部に切欠38が形成されて本体枠12の左右両側からの張出領域との干渉が回避されていること、レールユニット50において遊技盤30上の遊技領域の最大幅となる位置が遊技盤30の左右端位置にまで至るようになっていることは既に述べたが、更に後述するように、本体枠12の左右両側部に設けられる補強部材（軸受け金具235：図9参照）と施錠装置（基枠247、連動杆248等：図9参照）とを配置するための領域を残した幅となるようにして本体枠12に遊技盤30が取り付けられている。これらのことからも、遊技領域の拡張が図られている。

20

## 【0075】

図3の説明に戻り、前記樹脂ベース25において、窓孔26（遊技盤30）の下方には、遊技球発射装置より発射された直後に遊技球を案内するための発射レール61が取り付けられている。発射レール61は、その後方の金属板62を介して樹脂ベース25に取付固定されており、所定の発射角度（打ち出し角度）にて直線的に延びるよう構成されている。従って、遊技球発射ハンドル18の回動操作に伴い発射された遊技球は、まずは発射レール61に沿って斜め上方に打ち出され、その後球案内通路を通じて遊技領域に案内される。前述のとおり遊技領域が従来よりも大幅に拡張されたことにより、球案内通路の曲率は小さくなっているため、打出球を安定化させるための工夫が必要となる。そこで、本実施の形態では、遊技球の発射位置を低くして発射レール61の傾斜角度（発射角度）を既存のものよりも幾分大きくし（すなわち発射レール61を立ち上げるようにし）、また発射レール61を遊技球発射装置の発射位置から遊技領域の中央位置（アウトロ36）を越える位置まで延びるよう形成することで発射レール61の長さを既存のものよりも長くして十分な長さの球誘導距離を確保するようにしている。これにより、遊技球発射装置から発射された遊技球をより安定した状態で球案内通路に案内できるようにしている。さらに打出球の安定化を図るべく、発射レール61を設置した金属板62を大型化すると共に該金属板62を多数箇所（本実施の形態では15～20カ所）でネジ止めしており、これにより発射レール61が遊技盤30に対して強固に位置決めされている。

30

## 【0076】

発射レール61と球案内通路との間には所定間隔の隙間があり、この隙間より下方にファール球通路76が設けられている。従って、仮に遊技球発射装置から発射された遊技球が戻り球防止部材54まで至らずファール球として球案内通路内を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路76を介して下皿16に排出される。因みに、本実施の形態の場合、発射レール61の長さは約240mm、発射レール先端部のファール球通路76に通じる隙間の長さ（発射レール61の延長線上の長さ）は約40mmである。

40

50

## 【0077】

ファール球が球案内通路内を逆流してくる際、その多くは外レール部52に沿って流れ、外レール部52の下端部に到達した時点で下方に落下するが、一部のファール球は球案内通路内で暴れ、内レール部51側へ跳ね上がるものもある。この際、跳ね上がったファール球は、球案内通路入口の前記凸部57に当たり、ファール球通路76に誘導される。これにより、ファール球の全てがファール球通路76に確実に案内され、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

## 【0078】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、遊技球発射装置には、前扉枠13側の球出口（上皿23の最下流部より通じる球出口）から遊技球が1つずつ供給される。この際、本実施の形態では遊技球の発射位置を低くしたため、前扉枠13側の球出口から前記発射位置への落差が大きくなるが、発射レール61の発射基端部付近にはその右側と手前側にそれぞれガイド部材63, 64を設置してある。これにより、前扉枠13側の球出口から供給される遊技球が常に所定の発射位置にセットされ、安定した発射動作が実現できる。また、遊技球発射装置には、基端部を中心に回動可能に支持された打球槌が設けられ、打球槌の回動に伴い遊技球が発射されるが、打球槌に関して軽量化が望まれている。それ故、アルミニウム等の軽金属への材料変更や槌シャフト部寸法の縮小化により打球槌の軽量化を図る一方で、十分な発射力を確保すべく、打球槌のヘッド部（基端部と反対側の先端部）に重り部を設けている。これにより、十分でかつ安定した遊技球の発射が実現できる。打球槌の重り部を上方に突出して設けることにより、打球槌を容易に摘んだりひっかけたりすることができ、槌先の打球強さの調整等がし易くなるという効果も得られる。

## 【0079】

また、本体枠12の前面において発射レール61の左側には、左右一対の排出口66, 67が形成されると共に、その前方に、排出口66, 67より排出された遊技球を上皿23又は下皿16の何れかに案内するための遊技球案内ユニット70が取り付けられている。便宜上以下の説明では、排出口66を第1排出口、排出口67を第2排出口ともいう。これら排出口66, 67は、本体枠12の背面に設けられた遊技球分配部245（図10参照）に通じており、基本的に第1排出口66より遊技球の排出が行われ、この第1排出口66も含め上皿23に通じる通路が遊技球で一杯になると、第1排出口66に代えて第2排出口67より遊技球の排出が行われるようになっている。

## 【0080】

遊技球案内ユニット70は、ポリカーボネート樹脂等の透明な樹脂材料により内部を視認可能に構成され、本体枠12に対して前扉枠13を閉鎖した状態で本体枠12と前扉枠13との間に収まるよう厚みが比較的薄くなるように形成されている。遊技球案内ユニット70には、前述のファール球通路76が一体的に形成されている。遊技球案内ユニット70には、前記排出口66, 67と下皿16とを連通するための球排出通路71が形成されている。遊技球案内ユニット70には、本体枠12の第1排出口66の手前側に、上皿23に連通する連通口72が形成され、連通口72を閉鎖するようにして開閉プレート73が取り付けられている。開閉プレート73は支軸74により回動可能に支持され、付勢手段としてのバネ75により連通口72を閉鎖する位置に常時付勢されている。

## 【0081】

遊技球案内ユニット70の上記構成によれば、前扉枠13を開放した状態ではバネ75の付勢力により開閉プレート73が図示の如く起き上がり、連通口72を閉鎖する。この状態では、第1排出口66より排出される遊技球が球排出通路71を通じて下皿16に案内される。従って、連通口72の上流側に遊技球が貯留されている状態で前扉枠13を開放した場合、その貯留球は連通口72よりこぼれ落ちることなく、球排出通路71を通じて下皿16に流下する。つまり、前飾り枠が省略され前扉枠13に対して上皿23が直接設けられる構成とした本パチンコ機10にあっても、前扉枠13の開放に際し連通口72の上流側にある遊技球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠13を閉鎖した状態では、前扉枠13の裏面に設けられた球通路樋138（図2参

10

20

30

40

50

照)によりバネ75の付勢力に抗して開閉プレート73が押し開けられる。この状態では、第1排出口66より排出される遊技球が連通口72を介して上皿23に案内される。従って、連通口72より上流側の遊技球は上皿23に払い出される。なお、遊技球案内ユニット70の球排出通路71下流側には、下皿16に排出された遊技球が一杯(満タン)になったことを検知する下皿満タンスイッチ71aが取り付けられている。

【0082】

樹脂ベース25には、窓孔26の右下部に略四角形状の小窓78が設けられている。従って、遊技盤30の右下隅部スペース(図4のSa)に貼られた証紙等は、この小窓78を通じて視認できるようになっている。この小窓78から遊技盤30上に証紙等を直接貼り付けることも可能である。

10

【0083】

樹脂ベース25には、窓孔26の左上部にも小窓79が設けられている。この小窓79は、図4で説明した遊技盤30の中継端子孔59に対応する位置にそれとほぼ同一の形状で設けられ、中継端子孔59及び小窓79を通じて、遊技盤裏面に設置した中継端子板の接続コネクタ60が本体枠12の前面側に露出される。かかる構成において、前扉枠13側に設けた各種ランプに対しては、本体枠12(樹脂ベース25)の小窓79より露出した接続コネクタ60を介して電気的な接続がなされている。樹脂ベース25の上部には、前扉枠13の開放の状態を検出するための前扉枠開放スイッチ27が設けられている。前扉枠開放スイッチ27は、樹脂ベース25の前面に出没可能なピンを有しており、本体枠12に対して前扉枠13を閉じた状態ではピンが押し込まれて前扉枠13の閉鎖が検知され、本体枠12に対して前扉枠13を開いた状態ではピンが突出位置に戻って前扉枠13の開放が検知されるようになっている。樹脂ベース25の左右2カ所には、本体枠12に対して前扉枠13を閉じた際に前扉枠13背面の金具類(図5に示す補強板131~134)に接触し、且つその金具類を本体枠12側に導通させてアース(接地)するための金属片28a, 28bが取り付けられている。従って、金属片28a, 28bを通じて、前扉枠13背面の金具類が本体枠12側の施錠装置やヒンジ金具に導通され、これら施錠装置やヒンジ金具と共にアースされる。

20

【0084】

本体枠12の左端側(開閉軸線側)には、前扉枠13を開閉可能に支持するための支持機構として、上下一対の支持金具81, 82が取り付けられている。上側の支持金具81には手前側に切欠を有する支持孔83が設けられ、下側の支持金具82には上方へ突出する突起軸84が設けられている。なお、支持金具81, 82に支持される前扉枠13の具体的構成については後述する。また、本体枠12の右端側(開閉軸線とは反対側)には、前扉枠13裏面側の開放端側に設けた上下一対の鉤金具155, 156(図2参照)を挿入するための挿入孔87, 88がそれぞれ設けられている。本パチンコ機10では、本体枠12や前扉枠13を施錠状態とするための施錠装置が本体枠12の裏面側に隠れて配置される構成となっている。従って、鉤金具155, 156が挿入孔87, 88を介して施錠装置に係止されることによって、前扉枠13が本体枠12に対して開放不能に施錠される。

30

【0085】

本体枠12の右下隅部には、外枠11に対する本体枠12の施錠及び解錠、並びに本体枠12に対する前扉枠13の施錠及び解錠を行うための鍵部材としてのシリンドラ錠91が設置されている。シリンドラ錠91は施錠装置に一体化されており、施錠装置のうちシリンドラ錠91だけが本体枠12の前方に突出した状態で設けられている。この場合、シリンドラ錠91は、遊技領域の最大幅となる位置とは異なる位置に設けられている。シリンドラ錠91は、本体枠12の施解錠と前扉枠13の施解錠とを共に賄う機能を有しており、鍵穴に差し込んだキーを左(反時計回り方向)に回すと本体枠12の施錠が解かれ、逆にキーを右(時計回り方向)に回すと前扉枠13の施錠が解かれるようになっている。

40

【0086】

図2に示すように、本体枠12には、シリンドラ錠91を囲むようにして縦長状のカバー

50

部材 9 2 が取り付けられている。詳細な図示は省略するが、カバー部材 9 2 には、その上端部及び下端部に係止部(フック)が形成されている。従って、上側の係止部を本体枠 1 2 側に係止させると共に、下側の係止部を本体枠 1 2 と前面板 1 4 との間に挟み込むことにより、カバー部材 9 2 が本体枠 1 2 に取り付けられる。前扉枠 1 3 には、カバー部材 9 2 の形状に合わせて切欠部 1 4 5 が形成されており、前扉枠 1 3 を閉鎖した状態ではこの前扉枠 1 3 と共にカバー部材 9 2 がパチンコ機前面部を構成する。なお、前扉枠 1 3 を閉鎖したとき、カバー部材 9 2 に形成された鍔部が前扉枠 1 3 により押さえられ、カバー部材 9 2 のがたつきが防止されるようになっている。

#### 【0087】

次に、前扉枠 1 3 について図 1、図 5 を参照しつつ説明する。なお、図 5 は、前扉枠 1 3 の背面図である。 10

#### 【0088】

前扉枠 1 3 には遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようとした視認窓としての窓部 1 0 1 が形成されている。窓部 1 0 1 は、円形に近い略橢円形状をなし、より詳しくは、その左右側の略中央部が上下側に比べて緩やかに湾曲した形状となっている。なお、前記略中央部が直線状になる形状であってもよい。前扉枠 1 3 の窓部 1 0 1 上方において、最も狭い部位のフレーム幅は約 61mm である。本実施の形態における上記フレーム幅寸法は、本体枠 1 2 において外レール部 5 2 の最上部(遊技領域の上端)と本体枠 1 2 の上端との間の距離とほぼ一致するものであって、85mm ~ 95mm 程度の上記フレーム幅を有する従来機種に比べて著しく短くなっている。これにより、遊技領域における上部領域の視認性が確保されやすくなると共に、大型の可変表示ユニット 3 5 も比較的上方に配置することができるようになっている。窓部 1 0 1 上方のフレーム幅(最狭部位)の寸法は 80mm 以下であることが望ましく、より望ましくは 70mm 以下であり、さらに望ましくは 60mm 以下である。もちろん、所定の強度が確保できるのであれば、50mm 以下としても差し支えない。 20

#### 【0089】

前扉枠 1 3 の左右のフレーム部分は、フレーム幅を小さくするには制約があり、前扉枠 1 3 自体の強度及びガラス支持強度を確保するのに十分な幅寸法を必要とする。本実施の形態では、左右の各フレーム部分において最も狭い部位のフレーム幅を何れも約 44mm としている。この場合、本パチンコ機 1 0 にあっては遊技領域を大幅に拡張したことから、パチンコ機 1 0 の正面から見て左側すなわち開閉軸線側では、前扉枠 1 3 のフレーム幅が上記の通り約 44mm となるのに対し、レールユニット 5 0 の外レール部 5 2 の左端位置と本体枠 1 2 の左端位置との距離が約 21mm となり、後者の寸法がかなり小さいものとなっている。つまり本構成では、前扉枠 1 3 を閉鎖した状態において、球案内通路の一部が、前扉枠 1 3 の左側フレーム部分と重複し覆い隠されるようになる。しかしながら、球案内通路において遊技球が一時的に視認困難となったとしても、かかる球案内通路は遊技球が遊技領域に案内されるまでの通過領域に過ぎず、遊技者が主として遊技を楽しむ遊技領域において遊技球が視認困難となるわけではない。そのため、実際の遊技に際しては何ら支障が生じない。以上により、前扉枠 1 3 の十分な強度及びガラス支持強度を確保しつつも、遊技に何ら支障を及ぼすことなく遊技領域の拡張が可能となる。 30

#### 【0090】

前扉枠 1 3 の下端部における左右両側には、本体枠 1 2 表面や遊技盤 3 0 表面等(証紙等を含む)の一部を視認できるよう透明樹脂を取り付けた小窓 1 0 7 が設けられている。小窓 1 0 7 に取り付けられる透明樹脂は、その内部の証紙等を工場等で容易に機械読み取りできるよう平坦状に構成される。但し、小窓 1 0 7 に、内部の証紙等をホール作業者等が容易に目視できるよう拡大レンズ部を設けることも可能である。 40

#### 【0091】

前扉枠 1 3 にはその周囲(例えばコーナー部分)に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御されることにより、遊技中の演出効果を高め 50

る役割を果たす。例えば、窓部 101 の周縁に沿って LED 等の発光手段を内蔵した環状電飾部 102 が左右対称に設けられ、環状電飾部 102 の中央であってパチンコ機 10 の最上部には LED 等の発光手段を内蔵した中央電飾部 103 が設けられている。本パチンコ機 10 では、中央電飾部 103 が大当たりランプとして機能し、大当たり状態時に点灯や点滅を行うことにより大当たり中であることを報知する。また、上皿 23 周りにも、同じく LED 等の発光手段を内蔵した上皿電飾部 104 が設けられている。その他、中央電飾部 103 の左右側方には、賞球払出中に点灯する賞球ランプ 105 と所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 106 とがそれぞれ設けられている。なお、環状電飾部 102 は、内外二重の樹脂カバー層とその内側に収容された発射板付き発光体 (LED) とによりなり、樹脂カバー層の各々の内側面には各層で縦横に交差する向きに突条 (又は波状の突起) が設けられている。外側の樹脂カバー層は透明であり、内側の樹脂カバー層は有色である。従って、環状電飾部 102 を発光させれば、多数に分散化された状態、又は立体感を伴った状態の電飾が実現できるようになる。樹脂カバー層には、ガラス粉末入りの樹脂材料を用いると良い。このような樹脂カバー層の構成は、他の電飾部 (例えば中央電飾部 103 や賞球ランプ 105) に適用することもできる。

#### 【0092】

前扉枠 13 には、窓部 101 の下方位置に、貸球操作部 120 が配設されている。貸球操作部 120 には球貸しボタン 121 と、返却ボタン 122 と、度数表示部 123 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されたカードユニット (球貸しユニット) に紙幣やカード等を投入した状態で、貸球操作部 120 によって球貸し操作、カード返却操作及びカード度数の確認を行うことができる。すなわち、球貸しボタン 121 は、カード等 (記録媒体) に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が払い出される。返却ボタン 122 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。度数表示部 123 はカード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機 (いわゆる現金機) では貸球操作部 120 が不要となるが、かかる場合には、貸球操作部 120 の設置部分に飾りシール等が付されるようになっている。これにより、貸球操作部 120 を設けた本パチンコ機 10 の構成において、カードユニットを用いたパチンコ機 (いわゆる CR 機) と現金機との共用が可能となる。

#### 【0093】

前扉枠 13 の裏側には、窓部 101 を囲むようにして金属製の各種補強部材が設けられている。詳しくは、図 5 に示すように、前扉枠 13 の裏側にあって窓部 101 の左右及び上下の外側にはそれぞれ補強板 131, 132, 133, 134 が取り付けられている。これら補強板 131 ~ 134 は相互に接触して連結されているが、図の左側及び上側の補強板 132, 133 の連結部には直接の接触を避けるための樹脂パーツ 135 が介在されている。これにより、補強板 131 ~ 134 による電気経路の閉じたループが切断され、ノイズの原因となる磁界の発生等が防止されている。

#### 【0094】

図 5 の右側となる開閉軸線側の補強板 131 にはその上端部及び下端部に、本体枠 12 に対する組付機構として、組付金具 151, 152 が取り付けられている。そして、本体枠 12 側の支持金具 81, 82 (図 3 参照) に対して前扉枠 13 側の組付金具 151, 152 が取り付けられている。すなわち、下側の組付金具 152 には下面に開口する軸穴が形成されており、その軸穴に下側の支持金具 82 の突起軸 84 が挿入される一方、上側の組付金具 151 の軸部が上側の支持金具 81 の支持孔 83 に挿入されることにより、本体枠 12 に対して前扉枠 13 が開閉可能に支持されている。また、同補強板 131 にはその中間位置にフック状をなす係合爪 131a が設けられており、この係合爪 131a は、前扉枠 13 を閉じた状態で本体枠 12 の孔部 12a (図 3 参照) に挿入されるように構成されている。これにより、上皿 23 を含む形態で前扉枠 13 を構成し、その上下の軸支間隔を長くした本パチンコ機 10 においても、中間位置における前扉枠 13 の浮き上がりが防

10

20

30

40

50

止できる。それ故、前扉枠 13 を浮かしての不正行為等が抑制されるようになっている。

【0095】

図5の左側となる開閉軸線とは反対側の補強板 132 には鉤形状をなす上下一対の鉤金具 155, 156 が取り付けられている。これら鉤金具 155, 156 は、後方に延び、本体枠 12 に設けた挿入孔 87, 88 (図3参照) に対応するようにして設けられている。本体枠 12 に対して前扉枠 13 を閉鎖した際、鉤金具 155, 156 が本体枠 12 側の挿入孔 87, 88 に挿入されて施錠装置により施錠状態とされるようになっている。

【0096】

下側の補強板 134 には、前記発射レール 61 に対向する位置に樹脂ケース 136 が取り付けられている。樹脂ケース 136 には、前記貸球操作部 120 用の回路基板が収容されている。樹脂ケース 136 の背面 (図5に見える面) は平坦状をなし、前扉枠 13 を閉じた際に発射レール 61 の側壁を構成するようになっている。故に、発射レール 61 から遊技球が前方にこぼれ落ちることが防止される。

【0097】

下側の補強板 134 の一部を切り欠いた部位には、パチンコ機 10 後方に向けて球通路樋 138 が設置されており、球通路樋 138 の少なくとも上方には、同じくパチンコ機 10 後方に向けて延びる庇 (ひさし) 部 139 が設けられている。この場合、本体枠 12 側に前扉枠 13 を閉じた状態では、球通路樋 138 と庇部 139 との間に、本体枠 12 側の連通口 72 上辺に沿って延びる突条が入り込むようにして配置される。故に、球通路樋 138 より針金やフィルム等を侵入させて不正行為を行おうとしても、遊技領域にまで針金やフィルム等を侵入させることが非常に困難となる。結果として、針金やフィルム等を利用して行われる不正行為を防止することができる。

【0098】

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

【0099】

前述した通り本実施の形態のパチンコ機 10 では遊技領域の拡張を図っていることから、前扉枠 13 を閉じた状態にあっては、内外のレール部 51, 52 間に形成された球案内通路の一部が前扉枠 13 により覆い隠される構成となっている。それ故、球案内通路では手前側の開放部がガラス 137 で覆えない部分ができてしまう。かかる場合、例えば、遊技球発射装置より発射された遊技球が戻り球防止部材 54 まで至らず戻ってくると、遊技球が球案内通路外に飛び出したり、外レール部 52 とガラス 137 との間にできる隙間に挟まってしまうおそれがある。そこで本実施の形態では、前扉枠 13 に、球案内通路の手前側開放部を被覆するためのレールカバー 140 を取り付けている。レールカバー 140 は略円弧状をなす板体であって、透明な樹脂により形成されている。レールカバー 140 は、その円弧形状が前記球案内通路の形状に対応しており、窓部 101 の周縁部に沿って、球案内通路の基端部から先端部近傍までの区間を覆うようになっている。特にレールカバー 140 の内径側の寸法・形状は内レール部 51 のそれにほぼ一致する。また、レールカバー 140 の右端部 (すなわち、レールカバー 140 を前扉枠 13 に取着した図5の状態で右端となる部位) には、球案内通路がガラス 137 の側縁部からはみ出した部分を被覆するための被覆部 141 が設けられている。以上のレールカバー 140 の構成により、前扉枠 13 が閉じられた状態においては、レールカバー 140 の裏面が球案内通路のほぼ全域を覆うこととなって、遊技球が球案内通路外に飛び出したり、外レール部 52 とガラス 137 との間にできる隙間に挟まってしまうといった不具合の発生を防止することができる。

【0100】

また、レールカバー 140 の下部裏側には、その内側縁に沿って円弧状に延び且つ後方

10

20

30

40

50

へ向けて突出する突条142が形成されている。突条142は、前扉枠13が閉じられた状態において、球案内通路内に入り込んだ状態で内レール部51に重なり合うように配置される。従って、例えば前扉枠13と本体枠12との隙間から針金やフィルム等を侵入させて不正行為を行おうとしても、球案内通路の内側にある遊技領域にまで針金やフィルム等を侵入させることが非常に困難となる。その結果、針金やフィルム等を利用して行われる不正行為を防止することができる。なお、突条142をより広い範囲で、例えばレールカバー140の内側縁の全域に沿って形成する構成としても良く、かかる構成によれば、より広い範囲で針金やフィルム等を侵入させにくくなり、針金やフィルム等を利用して行われる不正行為をより確実に防止することができる。

## 【0101】

10

次に、パチンコ機10の背面の構成を説明する。なお、図6はパチンコ機10の背面図、図7はパチンコ機10の背面構成を主要部品毎に分解して示す分解斜視図である。

## 【0102】

まず、パチンコ機10の背面構成について全体の概要を説明する。パチンコ機10の背面側には、各種制御装置（各種制御基板）が上下左右に並べられるようにして又は前後に重ねられるようにして配置されるとともに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御装置を2つの取付台に分けて搭載して2つの制御基板ユニットを構成し、それら制御基板ユニットを個別に本体枠12又は遊技盤30の裏面に装着するようにしている。この場合、主制御装置271（主基板）と音声ランプ制御装置272（音声ランプ制御基板）とを一方の取付台に搭載してユニット化すると共に、払出制御装置311（払出制御基板）、発射制御装置312（発射制御基板）及び電源装置313（電源基板）を他方の取付台に搭載してユニット化している。以下においては、便宜上、前者のユニットを「第1制御基板ユニット201」と称し、後者のユニットを「第2制御基板ユニット202」と称することとする。また、払出機構及び保護カバーも1ユニットとして一体化され、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット203」と称する。各ユニット201～203の詳細な構成については後述する。

20

## 【0103】

第1制御基板ユニット201、第2制御基板ユニット202及び裏パックユニット203は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されるとともに、一部に支軸部を設けて本体枠12又は遊技盤30の裏面に対して展開できる構成となっている。これは、各ユニット201～203やその他構成が前後に重ねて配置された場合に隠れた部位を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。実際には、図8の概略図に示すように、略L字状をなす第1制御基板ユニット201はパチンコ機10のほぼ中央に配置され、その下方に第2制御基板ユニット202が配置されている。また、第1制御基板ユニット201に一部重複する領域に、裏パックユニット203が配置されている。

30

## 【0104】

第1制御基板ユニット201にはパチンコ機10の背面から見て左端部に支軸部M1が設けられ、その支軸部M1による軸線Aを中心に第1制御基板ユニット201が回動可能となっている。また、第1制御基板ユニット201には、その右端部すなわち支軸部M1の反対側となる開放端側に、ナイラッチ（登録商標）等よりなる締結部M2が設けられると共に上端部に係止爪部M3が設けられており、これら締結部M2及び係止爪部M3によって第1制御基板ユニット201がパチンコ機10本体の裏面に沿った状態に保持されるようになっている。また、第2制御基板ユニット202にはパチンコ機10の背面から見て右端部に支軸部M4が設けられ、その支軸部M4による軸線Bを中心に第2制御基板ユニット202が回動可能となっている。また、第2制御基板ユニット202には、その左端部すなわち支軸部M4の反対側となる開放端側に、ナイラッチ等よりなる締結部M5が設けられており、この締結部M5によって第2制御基板ユニット202がパチンコ機10本体の裏面に沿った状態に保持されるようになっている。さらに、裏パックユニット203にはパチンコ機10の背面から見て右端部に支軸部M6が設けられ、その支軸部M6に

40

50

よる軸線Cを中心に裏パックユニット203が回動可能となっている。また、裏パックユニット203には、その左端部すなわち支軸部M6の反対側となる開放端側にナイラッチ等よりなる締結部M7が設けられるとともに、上端部及び下端部にそれぞれ回動式の係止部M8,M9が設けられており、これら締結部M7及び係止部M8,M9によって裏パックユニット203がパチンコ機10本体の裏面に沿った状態に保持されるようになっている。

#### 【0105】

各ユニット201～203を回動可能に支持する支軸部M1,M4,M6は、各ユニット201～203をパチンコ機10の裏面から開いた状態で容易に取り外し可能なヒンジ構造となっている。簡単に説明すると、第1制御基板ユニット201については、締結部M2の締結及び係止爪部M3の係止を解除すると共に、当該ユニット201を軸線Aを中心に回動させて展開し、その状態で持ち上げる。これにより、裏パックユニット203がない前提であれば、第1制御基板ユニット201を取り外すことができる。また、第2制御基板ユニット202については、締結部M5の締結を解除すると共に、当該ユニット202を軸線Bを中心に回動させて展開し、その状態で持ち上げる。これにより、第2制御基板ユニット202を取り外すことができる。さらに、裏パックユニット203については、締結部M7の締結及び係止部M8,M9の係止を解除すると共に、当該ユニット203を軸線Cを中心に回動させて展開し、その状態で持ち上げる。これにより、裏パックユニット203を取り外すことができる。

#### 【0106】

ここで、各ユニット201～203の展開方向は同一でなく、第1制御基板ユニット201は、パチンコ機10の背面から見て左開きになるのに対し、第2制御基板ユニット202及び裏パックユニット203は、同右開きになるよう構成されている。この場合、第1制御基板ユニット201は、裏パックユニット203に一部重複して設けられるため、裏パックユニット203を開かないことには第1制御基板ユニット201を取り外すことが不可能であり、さらに言うと、第1制御基板ユニット201及び裏パックユニット203が各々逆方向に展開する構成であるため、裏パックユニット203を所定角度以上に大きく開いた状態又は同ユニット203を取り外した状態でなければ第1制御基板ユニット201を取り外すことが不可能である。従って、第1制御基板ユニット201を取り外すことに着目すると、他のユニット202,203に比べて取り外しが困難な構成となっている。さらに、施錠装置をキー操作して外枠11に対して本体枠12を開放しなければ、裏パックユニット203を開くことができない構成となっているため、より一層第1制御基板ユニット201の取り外しが困難なものとなっている。より具体的な構成については後述する。

#### 【0107】

次に、本体枠12及び遊技盤30の裏面構成を説明する。なお、図9は本体枠12に遊技盤30を組み付けた状態でかつ前記各ユニット201～203等を取り外した状態の構成を示す背面図、図10は本体枠12を後方より見た斜視図、図11は遊技盤30を後方より見た斜視図である。

#### 【0108】

遊技盤30は、樹脂ベース25に囲まれた四角枠状の設置領域に裏面側より設置され、本体枠12に設けられた複数（本実施の形態では4カ所）の係止固定具211,212によって後方へ脱落しないように固定されている。係止固定具211,212は手動で回動操作することができ、固定位置（ロック位置）と固定解除位置（アンロック位置）とに切り換えることができるよう構成されている。図9にはロック状態を示す。左右3カ所の係止固定具211は金属片を折り曲げ形成したL型の金具であり、遊技盤30の固定状態で本体枠12の外方へ張り出さないよう構成されている。なお、下部1カ所の係止固定具212は合成樹脂製のI型の留め具である。

#### 【0109】

遊技盤30の中央に配置される可変表示ユニット35には、センターフレーム43（図

10

20

30

40

50

4参照)を背後から覆う合成樹脂製のフレームカバー213が後方に突出して設けられており、そのフレームカバー213の後端に、第1図柄表示装置41と表示制御手段としての表示制御装置214とが前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。フレームカバー213内には、センターフレーム43に内蔵されたLED等を駆動するためのLED制御基板などが配設されている。

【0110】

遊技盤30の裏面には、可変表示ユニット35を取り囲むようにして集合板ユニット215が設けられている。集合板ユニット215は、薄板状の枠体として例えばABS樹脂等の合成樹脂により成形されるベースを有し、そのベース面が遊技盤30の裏面に当接されるようにして取り付けられている。集合板ユニット215には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収するための遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入賞を検知するための入賞検知機構などが設けられている。

10

【0111】

遊技球回収機構について説明すると、集合板ユニット215の下方には、前記一般入賞口31、可変入賞装置32、作動口33の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で1カ所に集合する回収通路216が形成されている。また、遊技盤30の下方には、本体枠12にボリカーボネート樹脂等の合成樹脂製の排出通路盤217が取り付けられており、排出通路盤217には排出球をパチンコ機10外部の例えば遊技ホールの島設備等へ案内するための排出通路218が形成されている。従って、図9に仮想線で例示するように、一般入賞口31等に入賞した遊技球は何れも集合板ユニット215の回収通路216を介して集合し、さらに排出通路盤217の排出通路218を介してパチンコ機10外部に排出される。なお、アウトロ36も同様に排出通路218に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出通路218を介してパチンコ機10外部に排出される。上記構成では、遊技盤30の下端面を境界にして、上方に集合板ユニット215(回収通路216)が、下方に排出通路盤217(排出通路218)が設けられており、排出通路盤217が遊技盤30に対して前後方向に重複していない。従って、遊技盤30を本体枠12から取り外す際ににおいて、排出通路盤17が遊技盤取り外しの妨げになるといった不都合が生じることもない。

20

【0112】

なお、排出通路盤217は、パチンコ機10前面の上皿23の裏側に配置されており、上皿23に至る球排出口(図2の球通路樋138)より針金やフィルム等を差し込み、さらにその針金やフィルム等を本体枠12と排出通路盤217との隙間を通じて遊技領域側に侵入させるといった不正行為が考えられる。そこで、本パチンコ機10では、図10に示すように、排出通路盤217には、球通路樋138の上部位置に対応する高さ位置に、本体枠12に重なり合うようにしてパチンコ機10前方に延びるプレート219を設けた。従って、本体枠12と排出通路盤217との隙間から針金やフィルム等を侵入させようとしてもそれがプレート219にて阻害され、遊技領域にまで針金やフィルム等を侵入させることが非常に困難となる。その結果、針金やフィルム等を利用して可変入賞装置32を強制的に開放する等の不正行為を防止することができる。

30

【0113】

入賞検知機構について説明すると、集合板ユニット215には、遊技盤30表側の一般入賞口31と対応する位置に入賞口スイッチ221が設けられ、可変入賞装置32と対応する位置に特定領域スイッチ222及びカウントスイッチ223が設けられている。特定領域スイッチ222は、大当たり中に可変入賞装置32へ入賞した遊技球が特定領域に入ったことを判定するスイッチである。特定領域とはラウンドの更新可否を判定するための領域であり、Vゾーンとも称されている。カウントスイッチ223は、可変入賞装置32に入賞した遊技球の数をカウントするスイッチである。また、作動口33に対応する位置には作動口33への遊技球の入賞を検知する作動口スイッチ224が設けられ、スルーゲート34に対応する位置にはスルーゲート34の遊技球の通過を検知するゲートスイッチ225が設けられている。入賞口スイッチ221及びゲートスイッチ225は電気配線を

40

50

通じて盤面中継基板 226 に接続され、特定領域スイッチ 222 及びカウントスイッチ 223 は大入賞口中継基板 227 に接続されている。そして、盤面中継基板 226 及び大入賞口中継基板 227 が主制御装置 271 に接続されている。作動口スイッチ 224 は中継基板を介さずに直接主制御装置 271 に接続されている。その他図示は省略するが、可変入賞装置 32 には、大入賞口の開閉扉を開放するための大入賞口ソレノイドと、入賞球を特定領域かその他の領域に振り分けるための振分板を駆動する入賞球振分板ソレノイドとが設けられ、作動口 33 には、それに付随する電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。

#### 【0114】

上記入賞検知機構にて各々検出された検出結果は主制御装置 271 に取り込まれ、該主制御装置 271 よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数を指示する賞球コマンド）が払出制御装置 311 に送信される。そして、払出制御装置 311 の出力により所定数の遊技球の払出が実行されるようになっている。ここで、従来のいわゆる証拠球方式では、各種入賞口に入賞した遊技球を入賞球処理装置に一旦集め、その入賞球処理装置で入賞球の存在を 1 つずつ順番に確認した上で払出を行うようになっていたが、本実施の形態のパチンコ機 10 では、各種入賞口毎に遊技球の入賞を電気的に検知して払出が直ちに行われるようになっているため、払い出す遊技球が多量にあってもその払出をいち早く実施することが可能となるとともに、入賞球処理装置が不要となる。

10

#### 【0115】

集合板ユニット 215 には、その右上部に盤用外部端子板 230 が設けられている。盤用外部端子板 230 には、第 1 図柄の変動が停止（確定）する毎に信号出力するための出力端子と、大当たり中又は第 1 図柄の変動時間短縮中に信号出力するための出力端子と、大当たり中に信号出力するための出力端子とが設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対して遊技（遊技盤 30 側の状態）に関する信号が出力される。盤用外部端子板 230 は、取り外し容易な状態で集合板ユニット 215 に取り付けられている。なお、図 9 に示すように、本体枠 12 裏側の左下部には、打球槌等を備えるセットハンドル 228 及び発射モータ 229 が設けられている。

20

#### 【0116】

集合板ユニット 215 には、第 1 制御基板ユニット 201 を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、この取付機構として、遊技盤 30 の裏面から見て左下隅部には上下方向に延びる軸受け金具 231 が設けられ、この軸受け金具 231 には同一軸線上に上下一対の軸受け孔 231a が形成されている。また、遊技盤 30 において、軸受け金具 231 の右方には上下一対の被締結孔（具体的にはナイラッチの取付孔）232 が設けられ、軸受け金具 231 の上方には係止爪片 233 が設けられている。

30

#### 【0117】

本体枠 12 の裏面には、第 2 制御基板ユニット 202 や裏パックユニット 203 を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、本体枠 12 にはその右端部に長尺状の軸受け金具 235 が取り付けられている。この軸受け金具 235 は補強部材としても機能する。軸受け金具 235 は遊技盤 30 よりも下方へ延びる長尺板状の金具本体 236 を有し、その金具本体 236 より後方へ起立させるようにして、下部 2 力所に第 2 制御基板ユニット 202 用の軸受け部 237 が形成されると共に、上部 2 力所に裏パックユニット 203 用の軸受け部 238 が形成されている。これら軸受け部 237, 238 にはそれぞれ同軸の軸受け孔が形成されている。なお、第 2 制御基板ユニット 202 用の軸受け部 237 と裏パックユニット 203 用の軸受け部 238 とを各々個別の軸受け金具で構成することも可能である。その他、第 2 制御基板ユニット 202 用の取付機構として、本体枠 12 には、遊技盤 30 設置領域よりも下方左端部に上下一対の被締結孔（具体的には、ナイラッチの取付孔）239 が設けられている。また、裏パックユニット 203 用の取付機構として、本体枠 12 には、遊技盤 30 設置領域の左端部に上下一対の被締結孔（具体的には、ナイラッチの取付孔）240 が設けられている。本体枠 12 において遊技盤 30 の左上方、右寄り上方及び右寄り下方の各位置には、遊技盤 30 との間に裏パックユニット

40

50

203を挟み込んで支持するための回動式の固定具241, 242, 243がそれぞれ設けられている。なお、裏パックユニット203は、その上部に大量の遊技球を貯留することから、裏パックユニット203の上部を支持するための固定具241, 242に関しては特に十分な強度を持つ構成とするのが望ましく、本実施の形態では回動式の固定具を用いている。

【0118】

上記の如く本体枠12の左右一側部(図9では右側部)には長尺状の軸受け金具235が設けられる一方、本体枠12の左右他側部(図9では左側部)には施錠装置が設けられている。施錠装置は、上下方向に伸び本体枠12に固定された基枠247と、その基枠247に対して上下方向に移動可能に組み付けられた長尺状の連動杆248とを備え、基枠247の下部に前記シリンダ錠91が一体化されている。連動杆248は、シリンダ錠91の操作により上下いずれかの方向に移動する。連動杆248には、鉤形状をなす上下一対の鉤金具249が設けられており、外枠11に対して本体枠12を閉鎖した際には、鉤金具249が外枠11側の支持金具(図示略)に係止され、施錠装置により施錠状態とされるようになっている。この場合、シリンダ錠91の操作によって連動杆248が上方に移動すると、外枠11に対する本体枠12の施錠が解除される。逆に、シリンダ錠91の操作によって連動杆248が下方向に移動すると、本体枠12に対する前扉枠13の施錠が解除される。

【0119】

なお、本体枠12の左右側部に軸受け金具235と施錠装置(基枠247、連動杆248等)とが振り分けられる上記構成において、これら軸受け金具235及び施錠装置(基枠247、連動杆248等)を配置するための領域を残した幅となるようにして、本体枠12に前記遊技盤30が取り付けられている。これによっても遊技領域の拡張が図られていることは前述した通りである。

【0120】

本体枠12の背面における遊技盤30の右下部には、後述する払出機構より払い出される遊技球を上皿23、下皿16又は排出通路218の何れかに振り分けるための遊技球分配部245が設けられている。遊技球分配部245は、左側の開口部245aが第1排出口66を介して上皿23に通じ、中央の開口部245bが第2排出口67を介して下皿16に通じ、右側の開口部245cが排出通路218に通じるように、各通路が形成されている。遊技球分配部245は、本体枠12に対してネジ等により強固に取り付けられている。従って、遊技球分配部245の設置部位における浮き上がりが防止され、隙間から針金やフィルム等を侵入させることによる不正行為が防止できるようになっている。なお、本体枠12の下端部には、奥壁パネル17の裏側に設置されたスピーカ20の背後を囲むための合成樹脂製のスピーカボックス246が取り付けられており、スピーカボックス246がスピーカ音を後方へ逃さないように機能することで低音域の音質改善が図られている。

【0121】

次に、第1制御基板ユニット201の構成を図12～図15に基づいて説明する。図12は第1制御基板ユニット201の正面図、図13は同ユニット201の斜視図、図14は同ユニット201の分解斜視図、図15は同ユニット201を裏面から見た分解斜視図である。

【0122】

第1制御基板ユニット201は略L字状をなす取付台251を有し、取付台251に主制御装置271と音声ランプ制御装置272とが搭載されている。主制御装置271は、主たる制御を司るCPU、遊技プログラムを記憶したROM、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するRAM、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む主基板を具備しており、主基板が透明樹脂材料等よりなる被包手段としての基板ボックス273に収容されて構成されている。なお、基板ボックス273は、略直方体形状のボッ

10

20

30

40

50

クススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは封印手段としての封印ユニット274によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス273が封印されている。

【0123】

封印ユニット274はボックススペースとボックスカバーとを開封不能に連結する構成であれば任意の構成が適用できるが、ここでは図13等に示すように、5つの封印部材が連結された構成となっており、この封印部材の長孔に係止爪を挿入することでボックススペースとボックスカバーとが開封不能に連結されるようになっている。封印ユニット274による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、封印ユニット274を構成する5つの封印部材のうち、少なくとも一つの封印部材の長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主基板の不具合発生の際や主基板の検査の際など基板ボックス273を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部材と他の封印部材との連結を切断する。その後、再度封印処理する場合は他の封印部材の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス273の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス273に残しておけば、基板ボックス273を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

10

【0124】

音声ランプ制御装置272は、例えば主制御装置271又は表示制御装置214からの指示に従い音声やランプ表示の制御を司るCPUや、その他ROM、RAM、各種ポート等を含む音声ランプ制御基板を具備しており、音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス275に収容されて構成されている。音声ランプ制御装置272上には電源中継基板276が搭載されており、電源装置313の電源が電源中継基板276を介して表示制御装置214及び音声ランプ制御装置272に供給されるようになっている。

20

【0125】

取付台251は、ポリカーボネート樹脂等の合成樹脂製であり、例えば緑や青等に着色されて不透明とされている。但し、取付台251は無色透明又は半透明であってもよい。取付台251の表面には平坦状をなす2つの基板搭載面252、253が設けられている。これら基板搭載面252、253は縦横に直交する向きに延び、前後方向に段差をもつて形成されている。基板搭載面252の上縁部及び下縁部にはそれぞれ、基板搭載面252より起立した起立部254が一体成形されている。そして、横長の基板搭載面252上に主制御装置271が配置されると共に、縦長の基板搭載面253上に音声ランプ制御装置272が配置される。このとき、主制御装置271は、上下の側部が起立部254にて支えられる。また、音声ランプ制御装置172は、複数箇所でネジ等により基板搭載面253に固定される。

30

【0126】

ここで、図14及び図15に示すように、基板搭載面252には、左右2カ所に横長形状の貫通孔256が形成されている。一方、主制御装置271の基板ボックス273には、その裏面の左右2カ所に回動操作式の固定具277が設けられている。主制御装置271を基板搭載面252に搭載する際には、基板搭載面252の貫通孔256に固定具277が挿通されるように主制御装置271を載置し、その状態で固定具277を回動操作することで主制御装置271がロックされる。従って、主制御装置271は第1制御基板ユニット201の裏面側から固定具277をロック解除しなければ取り外しできないため、基板取り外し等の不正行為に対して抑止効果が得られる。

40

【0127】

また、取付台251において、主基板用の基板搭載面252の下方には、基板搭載面252の裏面空間に通じる開口を遮蔽するための遮蔽部257が設けられている。従って、基板搭載面252の下方より取付台251の裏面に手などを差し入れることが阻止され、固定具277のロック状態を不正に解除することができないようになっている。また、第1制御基板ユニット201をパチンコ機10裏面に搭載した状態では、当該ユニット20

50

1の上部が裏パックユニット203により覆われるため、やはり取付台251の裏面に手などを差し入れることが阻止され、固定具277のロック状態を不正に解除することができないようになっている。

#### 【0128】

前述した通り、第1制御基板ユニット201は、裏パックユニット203を所定角度以上に大きく開いた状態又は同ユニット203を取り外した状態でなければ取り外すことが不可能であり、また、施錠装置を正しくキー操作して外枠11に対して本体枠12を開放しなければ、裏パックユニット203を開くことができない構成となっている。つまり、本体枠12を開くことができなければ、結果的に第1制御基板ユニット201を回動させたり取り外すことができず、ひいては主制御装置271の取り外しも不可能となる。それ故、主制御装置271の不正な載せ替えや盗難等を効果的に防止することができる。

10

#### 【0129】

主制御装置271は、パチンコ機10裏面から見て手前側に配置され、音声ランプ制御装置272はその奥側に配置される。この場合、基板搭載面252, 253が前後方向に段差をもって形成されているため、これら基板搭載面252, 253に主制御装置271及び音声ランプ制御装置272を搭載した状態において各制御装置271, 272はその一部を前後に重ねて配置される。つまり、図13等にも見られるように、主制御装置271はその一部（本実施の形態では1/3程度）が浮いた状態で配置される。故に、主制御装置271に重なる領域まで音声ランプ制御装置272を拡張することが可能となり、また別の見方をすれば音声ランプ制御装置272に重なる領域まで主制御装置271を拡張することが可能となり、パチンコ機10という限られた大きさの中にもあっても、各制御基板271, 272の大型化に良好に対処できるとともに、各制御装置271, 272を効率良く設置できる。また、第1制御基板ユニット201を遊技盤30に装着した状態では、基板搭載面252の後方にスペースが確保され、可変入賞装置32やその電気配線等が無理なく設置できるようになっている。なお、基板搭載面252の裏面には格子状のリブ258が設けられており、主制御装置271の支持強度が高められている。

20

#### 【0130】

取付台251の左端面には上下一対の掛止ピン261が設けられており、この掛止ピン261を前記軸受け金具231に取り付けることで、第1制御基板ユニット201が遊技盤30に対して回動可能に片持ち支持される。取付台251の右端部には前記被締結孔232にはめ込まれる締結具として上下一対のナイラッチ262が設けられている。取付台251の上端部には前記係止爪片233が係止される長孔263が設けられている。従つて、ナイラッチ262を被締結孔232にはめ込むと共に、長孔263に係止爪片233を係止させることで、第1制御基板ユニット201が遊技盤30に固定される。なお、軸受け金具231及び掛止ピン261が前記支軸部M1に、被締結孔232及びナイラッチ262が前記締結部M2に、係止爪片233及び長孔263が前記係止爪部M3に、それぞれ相当する。

30

#### 【0131】

次に、第2制御基板ユニット202の構成を図16～図18に基づいて説明する。図16は第2制御基板ユニット202の正面図、図17は同ユニット202の斜視図、図18は同ユニット202の分解斜視図である。

40

#### 【0132】

第2制御基板ユニット202は横長形状をなす取付台301を有し、取付台301に払出制御装置311、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314が搭載されている。払出制御装置311及び発射制御装置312は制御の中核をなすCPUや、その他ROM、RAM、各種ポート等を含む制御基板を具備している。払出制御装置311の払出制御基板により、賞品球や貸出球の払出が制御される。発射制御装置312の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル18の操作に従い発射モータ229の制御が行われる。また、電源装置313の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。カードユニット接続基板314は、パチ

50

ンコ機前面の貸球操作部 120 及び図示しないカードユニットに電気的に接続され、主として遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置 311 に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板 314 は不要である。

#### 【0133】

上記払出制御装置 311、発射制御装置 312、電源装置 313 及びカードユニット接続基板 314 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 315, 316, 317, 318 にそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置 311 では、主制御装置 271 と同様、被包手段を構成する基板ボックス 315 がボックスベースとボックスカバーとを備え、それらが封印手段としての封印ユニット 319 によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 315 が封印されている。払出制御装置 311 には状態復帰スイッチ 321 が設けられている。例えば、後述する払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 321 が押されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られるようになっている。電源装置 313 には RAM 消去スイッチ 323 が設けられている。本パチンコ機 10 は各種データのバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持されるが、RAM 消去スイッチ 323 を押しながら電源を投入すると、RAM データが初期化されるようになっている。

10

#### 【0134】

取付台 301 は例えば無色透明な樹脂成形品よりなり、その表面に平坦状をなす基板搭載面 302 が設けられている。基板搭載面 302 には、発射制御装置 312、電源装置 313 及びカードユニット接続基板 314 が横並びとなった状態で搭載され、ネジ等で固定されている。電源装置 313 の基板ボックス 317 上には略平板状の台座プレート 303 が載置されるとともに台座プレート 303 上に払出制御装置 311 が搭載され、ネジ等で固定されている。払出制御装置 311 と電源装置 313 との間には台座プレート 303 が介在するため、例えばノイズ除去用の金属プレート等を設置するには台座プレート 303 に金属プレート等を取り付ければ良く、ノイズ対策が簡単に実現できる。

20

#### 【0135】

取付台 301 には、パチンコ機 10 後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン 305 が設けられており、掛止ピン 305 を前記軸受け部 237 に上方から挿通させることで、第 2 制御基板ユニット 202 が本体枠 12 に対して回動可能に片持ち支持される。取付台 301 の左端部には締結具として上下一対のナイラッチ 306 が設けられており、ナイラッチ 306 を前記被締結孔 239 にはめ込むことで、第 2 制御基板ユニット 202 が本体枠 12 に固定される。なお、軸受け部 237 及び掛止ピン 305 が前記支軸部 M4 に、被締結孔 239 及びナイラッチ 306 が前記締結部 M5 に、それぞれ相当する。

30

#### 【0136】

次に、裏パックユニット 203 の構成を図 19 ~ 図 21 に基づいて説明する。図 19 は裏パックユニット 203 の正面図、図 20 は裏パックユニット 203 の分解斜視図である。図 21 はタンクレールの分解斜視図である。

40

#### 【0137】

裏パックユニット 203 は、裏パック 351 と遊技球の払出機構部 352 とが一体化されることにより構成されている。裏パック 351 は例えば ABS 樹脂等の合成樹脂により一体成形されており、略平坦状のベース部 353 と、パチンコ機 10 後方に突出し横長の略直方体形状をなす保護カバー部 354 とを有する。保護カバー部 354 は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット 35 を囲むのに十分な大きさを有する。但し、本実施の形態では、前述の音声ランプ制御装置 272 も併せて囲む構成となっている。保護カバー部 354 の背面には多数の通気孔 354a が設けられている。通気孔 354a は各々が長孔状をなし、それぞれの通気孔 354

50

a が比較的近い位置で隣り合うよう設けられている。従って、隣り合う通気孔 354a 間にある樹脂部分を切断することにより、裏パック 351 の背面を容易に開口させることができる。つまり、通気孔 354a 間の樹脂部分を切断してその内部の表示制御装置 214 等を露出させることで、所定の検定等を容易に実施することができるようになっている。

【0138】

裏パック 351 のベース部 353 には、保護カバー部 354 を迂回するようにして拡出機構部 352 が配設されている。すなわち、裏パック 351 の最上部には上方に開口したタンク 355 が設けられており、タンク 355 には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 355 の下方には、例えば横方向 2 列 (2 条) の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 356 が連結され、タンクレール 356 の下流側には上下方向に延びるケースレール 357 が連結されている。拡出装置 358 はケースレール 357 の最下流部に設けられ、拡出制御装置 311 の制御により拡出モータ 358a が駆動されて必要個数の遊技球の拡出が適宜行われる。拡出装置 358 より払い出された遊技球は拡出通路 359 等を通じて前記上皿 23 等に供給される。なお、図示は省略するが、ケースレール 357 の上流部には、タンク 355 やタンクレール 356 から供給される遊技球の有無を検出するタンク球無センサが設けられている。また、拡出装置 358 には、拡出モータ 358a の回転を検出する拡出回転センサと、払い出される遊技球数をカウントする拡出カウントスイッチ 358b とが設けられている。

【0139】

タンクレール 356 には、当該タンクレール 356 に振動を付加するためのバイブレータ 360 が取り付けられている。バイブレータ 360 は、バイブモータとそのバイブモータを収容する合成樹脂製のケースとによりユニット化されており、2 本の脚部 360a でタンクレール 356 に取り付けられている。従って、仮にタンクレール 356 付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ 360 が駆動されることで球詰まりが解消されるようになっている。

【0140】

タンクレール 356 の構成について詳述すると、図 21 に示すように、タンクレール 356 は上方に開口した長尺樋状をなすレール本体 361 を有している。レール本体 361 の上流部には球面状の球受部 362 が形成され、球受部 362 によりタンク 355 より落下してきた遊技球が円滑にレール本体 361 内に取り込まれるようになっている。レール本体 361 には長手方向に延びる仕切壁 363 が設けられており、仕切壁 363 により遊技球が二手に分流されるようになっている。仕切壁 363 により仕切られた 2 条の球通路は遊技球の直径よりも僅かに幅広となっている。仕切壁 363 により仕切られた各球通路の底面には、1 筋又は 2 筋の突条 364 が設けられると共に、その突条 364 の側方に塵埃を落下させるための開口部 365 が設けられている。レール本体 361 には、その下流側半分程度の天井部分を覆うようにして整流板 367 が配設されている。整流板 367 は、下流側ほどタンクレール 356 内の球通路高さを制限するよう弓なりに反った形状をしており、その下面には長手方向に延びる凸部 368 が形成されている。これにより、タンクレール 356 内を流れる各遊技球は最終的には上下に積み重なることなく下流側に流出する。従って、タンクレール 356 に多量の遊技球が流れ込んできても、遊技球の噛み込みが防止され、タンクレール 356 内における球詰まりが発生し難くなっている。なお、レール本体 361 が帯電防止のために黒色の導電性ポリカーボネート樹脂により成形されるのに対し、整流板 367 は球詰まり等を目視で確認できるよう透明のポリカーボネート樹脂により成形されている。整流板 367 は着脱可能に設けられており、当該整流板 367 を取り外すことによりタンクレール 356 内のメンテナンスが容易に実施できるようになっている。整流板 367 には、遊技球の流下を阻止するための手動式のストップ 369 が取り付けられている。

【0141】

図 19, 図 20 の説明に戻り、拡出機構部 352 には、拡出制御装置 311 から拡出装置 358 への拡出指令の信号を中継する拡出中継基板 381 が設置されると共に、外部よ

10

20

30

40

50

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

【0142】

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

【0143】

裏パック 351 には、その右上部に枠用外部端子板 390 が設けられている。枠用外部端子板 390 には、タンク 355 やタンクレール 356 で遊技球が不足した場合に信号出力するための出力端子、所定個数（本実施例では 10 個）の賞球を払い出す毎に信号出力するための出力端子、所定個数（本実施例では 25 個）の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子、本体枠 12 の開放時に信号出力するための出力端子、及び前扉枠 13 の開放時に信号出力するための出力端子が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対して賞球の払い出し及び遊技球の貸し出し状況や枠側の状態に関する信号が出力される。なお、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子はいわゆる現金機においては不要である。

【0144】

裏パック 351 には、枠用外部端子板 390 に隣接して略四角形状の窓部 391 が設けられている。従って、裏パックユニット 103 を本体枠 12 に取り付けた状態では、窓部 391 を通じて遊技盤 30 裏面の盤用外部端子板 230 が露出し、裏パックユニット 103 を装着したままで盤用外部端子板 230 の操作を行うことができるようになっている。前述のとおり、盤用外部端子板 230 は取り外し容易な状態で集合板ユニット 215 に取り付けられていることから、盤用外部端子板 230 の配線を接続したままで、窓部 391 を介して当該盤用外部端子板 230 を取り出すことも可能となる。裏パック 351 の右上部には本体枠 12 の開放の状態を検出するための本体枠開放スイッチ 392 が設けられており、外枠 11 に対して本体枠 12 を閉じた状態では当該スイッチ 392 の金属接点が閉じて本体枠 12 の閉鎖が検知され、外枠 11 に対して本体枠 12 を開いた状態では金属接点が開いて本体枠 12 の開放が検知されるようになっている。

【0145】

裏パック 351 には、パチンコ機 10 後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン 385 が設けられており、掛止ピン 385 を前記軸受け部 238 に上方から挿通させることで、裏パックユニット 203 が本体枠 12 に対して回動可能に片持ち支持される。裏パック 351 には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ 386 が設けられると共に、上端部に係止孔 387 が設けられており、ナイラッチ 386 を前記被締結孔 240 にはめ込むと共に、係止孔 387 に前記固定具 242 を挿入した上で当該固定具 242 を回動操作することで、裏パックユニット 203 が本体枠 12 に固定される。また、前記固定具 241, 243 によっても裏パックユニット 203 が本体枠 12 に固定される。なお、軸受け部 238 及び掛止ピン 385 が前記支軸部 M6 に、被締結孔 240 及びナイラッチ 386 が前記締結部 M7 に、固定具 242 及び係止孔 387 が前記係止部 M8 に、それぞれ相当する。また、固定具 243 が前記係止部 M9 に相当する。

【0146】

次に、本パチンコ機 10 の電気的構成について、図 22, 23 のブロック図に基づいて説明する。

【0147】

主制御装置 271 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての C P U 501 が搭載されている。C P U 501 には、該 C P U 501 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 502 と、その R O M 502 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 503

10

20

30

40

50

と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【0148】

R A M 5 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 3 1 3 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 5 0 3 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア 5 0 3 a が設けられている。

【0149】

バックアップエリア 5 0 3 a は、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、I / O 等の値を記憶しておくためのエリアであり、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、バックアップエリア 5 0 3 a の情報に基づいてパチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリア 5 0 3 a への書き込みはN M I 割込み処理（図 3 3 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア 5 0 3 a に書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理（図 2 6 参照）において実行される。なお、C P U 5 0 1 のN M I 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 5 4 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、停電の発生により停電時処理としてのN M I 割込み処理が即座に実行される。

【0150】

主制御装置 2 7 1 のC P U 5 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 5 0 4 を介して入出力ポート 5 0 5 が接続されている。入出力ポート 5 0 5 には、先述した盤用外部端子板 2 3 0 や後述するR A M 消去スイッチ回路 5 4 3 、払出制御装置 3 1 1 、表示制御装置 2 1 4 、その他払出カウントスイッチ 3 5 8 b を始めとする図示しないスイッチ群などが接続されている。

【0151】

払出制御装置 3 1 1 は、払出モータ 3 5 8 a により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるC P U 5 1 1 は、そのC P U 5 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したR O M 5 1 2 と、ワークメモリ等として使用されるR A M 5 1 3 とを備えている。

【0152】

払出制御装置 3 1 1 のR A M 5 1 3 は、主制御装置 2 7 1 のR A M 5 0 3 と同様に、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 3 1 3 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 5 1 3 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア 5 1 3 a が設けられている。

【0153】

バックアップエリア 5 1 3 a は、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I / O 等の値を記憶しておくためのエリアであり、電源投入時には、このバックアップエリア 5 1 3 a の情報に基づいてパチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリア 5 1 3 a への書き込みはN M I 割込み処理によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア 5 1 3 a に書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置 2 7 1 のC P U 5 0 1 と同様、C P U 5 1 1 のN M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 5 4 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、停電の発生により、N M I 割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0154】

払出制御装置 3 1 1 のC P U 5 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 5 1 4 を介して入出力ポート 5 1 5 が接続されている。入出力ポート 5 1 5 には、R A M 消去スイッチ回路 5 4 3 、主制御装置 2 7 1 、発射制御装置 3 1 2 、枠用外部端

10

20

30

40

50

子板 390、払出モータ 358a、払出カウントスイッチ 358b、下皿満タンスイッチ 71a などがそれぞれ接続されている。

【0155】

発射制御装置 312 は、発射モータ 229 による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射モータ 229 は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置 311 から発射許可信号が出力されていること、遊技者が遊技球発射ハンドル 18 に触れていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射モータ 229 が駆動され、遊技球発射ハンドル 18 の操作量に応じた強さで遊技球が発射される。

【0156】

表示制御装置 214 は、第 1 図柄表示装置 41 における第 1 図柄（特別図柄）の変動表示と、第 2 図柄表示装置 42 における第 2 図柄（普通図柄）の変動表示とを制御するものである。表示制御装置 214 は、CPU521 と、ROM（プログラム ROM）522 と、ワーク RAM523 と、ビデオ RAM524 と、キャラクタ ROM525 と、画像コントローラ 526 と、入力ポート 527 と、2 つの出力ポート 528, 529 と、バスライン 530, 531 とを備えている。入力ポート 527 の入力側には主制御装置 271 の出力側が接続され、入力ポート 527 の出力側には、CPU521、ROM522、ワーク RAM523、画像コントローラ 526 が接続されると共にバスライン 530 を介して出力ポート 528 が接続されている。出力ポート 528 の出力側には第 2 図柄表示装置 42（表示部 45）や、音声ランプ制御装置 272 が接続されている。また、画像コントローラ 526 にはバスライン 531 を介して出力ポート 529 が接続されており、その出力ポート 529 の出力側には第 1 図柄表示装置 41 が接続されている。

【0157】

表示制御装置 214 の CPU521 は、主制御装置 271 から送信される図柄表示コマンドに基づいて第 1 図柄表示装置 41 及び第 2 図柄表示装置 42 の表示を制御する。ROM522 は、CPU521 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワーク RAM523 は、CPU521 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【0158】

ビデオ RAM524 は、第 1 図柄表示装置 41 に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM524 の内容を書き替えることにより、第 1 図柄表示装置 41 の表示内容が変更される。キャラクタ ROM525 は、第 1 図柄表示装置 41 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ 526 は、CPU521、ビデオ RAM524、出力ポート 529 のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオ RAM524 に記憶される表示データを、キャラクタ ROM525 から所定のタイミングで読み出して第 1 図柄表示装置 41 に表示させるものである。

【0159】

電源装置 313 は、パチンコ機 10 の各部に電源を供給するための電源部 541 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 542 と、RAM 消去スイッチ 323 に接続されてなる RAM 消去スイッチ回路 543 とを備えている。電源部 541 は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置 271 や払出制御装置 311 等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部 541 は、外部より供給される交流 24 ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための +12V 電源、ロジック用の +5V 電源、RAM バックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら +12V 電源、+5V 電源及びバックアップ電源を主制御装置 271 や払出制御装置 311 等に対して供給する。なお、発射制御装置 312 に対しては払出制御装置 311 を介して動作電源（+12V 電源、+5V 電源等）が供給される。

【0160】

停電監視回路 542 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 271 の CPU

10

20

30

40

50

501 及び払出制御装置 311 の CPU511 の各 NMI 端子へ停電信号 SG1 を出力するための回路である。停電監視回路 542 は、電源部 541 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG1 を主制御装置 271 及び払出制御装置 311 へ出力する。停電信号 SG1 の出力によって、主制御装置 271 及び払出制御装置 311 は、停電の発生を認識し、NMI 割込み処理を実行する。なお、電源部 541 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込み処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 271 及び払出制御装置 311 は、NMI 割込み処理を正常に実行し完了することができる。

10

#### 【0161】

RAM 消去スイッチ回路 543 は、RAM 消去スイッチ 323 のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ 323 の状態に応じて主制御装置 271 及び払出制御装置 311 のバックアップデータをクリアするための RAM 消去信号 SG2 を出力する回路である。RAM 消去スイッチ 323 が押された際、RAM 消去スイッチ回路 543 は、主制御装置 271 及び払出制御装置 311 に対して RAM 消去信号 SG2 を出力する。これにより、RAM 消去スイッチ 323 が押された状態でパチンコ機 10 の電源が投入されると、主制御装置 271 及び払出制御装置 311 においてそれぞれのバックアップエリア 503a, 513a のデータがクリアされる。

#### 【0162】

20

ここで、第 1 図柄表示装置 41 の表示内容について、図 24 に基づいて説明する。

#### 【0163】

第 1 図柄表示装置には、左・中・右の 3 つの図柄列が設定されている。各図柄列は、例えば「0」～「9」の数字を各々付した主図柄と、例えば菱形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。各主図柄及び副図柄がそれぞれ第 1 図柄を構成している。各図柄列では、数字の昇順又は降順に主図柄が配列されると共に各主図柄の間に副図柄が配されている。すなわち、各図柄列には、10 個の主図柄及び 10 個の副図柄の計 20 個の第 1 図柄が備えられている。そして、第 1 図柄表示装置 41 には、各図柄列毎に 20 個の第 1 図柄が周期性をもって上から下へとスクロールするように変動表示されるようになっている。特に、左図柄列においては主図柄の数字が降順に現れ、中図柄列及び右図柄列においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。第 1 図柄表示装置 41 には、各図柄列毎に上・中・下の 3 段の第 1 図柄が表示されるようになっている。従って、第 1 図柄表示装置 41 には、3 段 × 3 列の計 9 個の第 1 図柄が表示される。また、第 1 図柄表示装置 41 には、5 つの有効ライン、すなわち上ライン L1、中ライン L2、下ライン L3、右上がりライン L4、左上がりライン L5 が設定されている。そして、左図柄列 右図柄列 中図柄列の順に変動表示が停止し、その停止時にいずれかの有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして大当たり動画が表示されるようになっている。

30

#### 【0164】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 10 の動作について説明する。

40

#### 【0165】

本実施の形態では、主制御装置 271 内の CPU501 は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 25 に示すように、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、第 1 図柄表示装置 41 の大当たり図柄の選択に使用する大当たり乱数カウンタ C2 と、第 1 図柄表示装置 41 が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ CINI と、第 1 図柄表示装置 41 の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1, CS2 と、左列、中列及び右列の各外れ図柄の設定に使用する左・中・右の各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR とを用いることとしている。

50

## 【0166】

このうち、カウンタ C1～C3, CINI, CS1, CS2 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。また、外れ図柄カウンタ CL, CM, CR は、CPU501 内の R レジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が RAM503 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM503 には、1 つの実行エリアと 4 つの保留エリア（保留第 1～第 4 エリア）とからなる保留球格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、作動口 33 への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各値が時系列的に格納されるようになっている。10

## 【0167】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば 0～676 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 676）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタであり（値 = 0～676）、タイマ割込み毎に 1 回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に 1 回）更新され、遊技球が作動口 33 に入賞したタイミングで RAM503 の保留球格納エリアに格納される。大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで 2 種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の数は 2 で、その値は「337, 673」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の数は 10 で、その値は「67, 131, 199, 269, 337, 401, 463, 523, 601, 661」である。なお、高確率時とは、第 1 図柄の組合せが予め定められた確率変動図柄の組合せによって大当たりになり付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確変の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。20

## 【0168】

大当たり図柄カウンタ C2 は、大当たりの際、第 1 図柄表示装置 41 の変動停止時の図柄を決定するものであり、本実施の形態では、第 1 図柄表示装置 41 において有効ラインが 5 ラインであり、特定図柄（主図柄）が 10 通り設定されていることから、50 個（0～49）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり図柄カウンタ C2 は、0～49 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 49）に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタ C2 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に 1 回）更新され、遊技球が作動口 33 に入賞したタイミングで RAM503 の保留球格納エリアに格納される。30

## 【0169】

リーチ乱数カウンタ C3 は、例えば 0～238 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 238）に達した後 0 に戻る構成となっている。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタ C3 によって、リーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしており、例えば、C3 = 0, 1 が前後外れリーチに該当し、C3 = 2～21 が前後外れ以外リーチに該当し、C3 = 22～238 が完全外れに該当する。なお、リーチの抽選は、第 1 図柄表示装置 41 の抽選確率の状態や変動開始時の作動保留球数等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。リーチ乱数カウンタ C3 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に 1 回）更新され、遊技球が作動口 33 に入賞したタイミングで RAM503 の保留球格納エリアに格納される。40

## 【0170】

2 つの変動種別カウンタ CS1, CS2 のうち、一方の変動種別カウンタ CS1 は、例50

えば 0 ~ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 198）に達した後 0 に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタ CS2 は、例えば 0 ~ 240 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 240）に達した後 0 に戻る構成となっている。以下の説明では、CS1 を「第 1 変動種別カウンタ」、CS2 を「第 2 変動種別カウンタ」ともいう。第 1 変動種別カウンタ CS1 によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパー リーチ、プレミアムリーチ等、第 1 図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様が決定され、第 2 変動種別カウンタ CS2 によって、リーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタ CS1, CS2 を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現できる。また、第 1 変動種別カウンタ CS1 だけで図柄変動態様を決定したり、第 1 変動種別カウンタ CS1 と停止図柄との組み合わせで同じく図柄変動態様を決定したりすることも可能である。変動種別カウンタ CS1, CS2 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示装置 41 による第 1 図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ CS1, CS2 のバッファ値が取得される。10

#### 【0171】

左・中・右の各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR は、大当たり抽選が外れとなった時に左列第 1 図柄、中列第 1 図柄、右列第 1 図柄の外れ停止図柄を決定するためのものであり、各列では主図柄及び副図柄の合わせて 20 の第 1 図柄の何れかが表示されることから、各々に 20 個（0 ~ 19）のカウンタ値が用意されている。外れ図柄カウンタ CL により左図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタ CM により中図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタ CR により右図柄列の上・中・下段の各図柄が決定される。20

#### 【0172】

本実施の形態では、CPU501 に内蔵の R レジスタの数値を用いることにより各カウンタ CL, CM, CR の値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR の更新時には、前回値に R レジスタの下位 3 ビットの値が加算され、その加算結果が最大値を超えた場合に 20 減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR は更新時期が重ならないようにして通常処理内で更新され、それら外れ図柄カウンタ CL, CM, CR の組み合わせが、RAM503 の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。そして、第 1 図柄の変動開始時における変動パターン決定に際し、リーチ乱数カウンタ C3 の値に応じて前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかのバッファ値が取得される。30

#### 【0173】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、不規則性を重視すれば、大当たり乱数カウンタ C1、リーチ乱数カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1, CS2 の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。また、図示は省略するが、第 2 図柄表示装置 42 の抽選には第 2 図柄乱数カウンタ C4 が用いられる。第 2 図柄乱数カウンタ C4 は、例えば 0 ~ 250 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 250）に達した後 0 に戻るループカウンタとして構成されている。第 2 図柄乱数カウンタ C4 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に 1 回）更新され、遊技球が左右何れかのスルーゲート 34 を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は 149 あり、その範囲は「5 ~ 153」である。40

#### 【0174】

次いで、主制御装置 271 内の CPU501 により実行される各制御処理を図 26 ~ 図 35 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる CPU501 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 2 msec）50

周期で)起動されるタイマ割込み処理と、N M I端子(ノンマスカブル端子)への停電信号の入力により起動されるN M I割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込み処理とN M I割込み処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

【0175】

図31は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置271のC P U 5 0 1により例えば2msec毎に実行される。

【0176】

図31において、ステップS601では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置271に接続されている各種スイッチ(但し、R A M消去スイッチ323を除く)の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。

【0177】

その後、ステップS602では、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタC I N Iを1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施の形態では676)に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 5 0 3の該当するバッファ領域に格納する。続くステップS603では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり図柄カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり図柄カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態ではそれぞれ、676, 49, 238)に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1~C 3の更新値を、R A M 5 0 3の該当するバッファ領域に格納する。

【0178】

その後、ステップS604では、作動口33への入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理を図32のフローチャートにより説明すると、ステップS701では、遊技球が作動口33に入賞(始動入賞)したか否かを作動口スイッチ224の検出情報により判別する。遊技球が作動口33に入賞したと判別されると、続くステップS702では、第1図柄表示装置41の作動保留球数Nが上限値(本実施の形態では4)未満であるか否かを判別する。作動口33への入賞があり、且つ作動保留球数N<4であることを条件にステップS703に進み、作動保留球数Nを1インクリメントする。続くステップS704では、前記ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり図柄カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の各値を、R A M 5 0 3の保留球格納エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。そして、始動入賞処理の後、C P U 5 0 1は本タイマ割込み処理を一旦終了する。

【0179】

なお、遊技球が作動口33に入賞(始動入賞)した場合、それに伴い第1図柄表示装置41による第1図柄の変動表示が開始されることとなるが、始動入賞後、第1図柄が変動し図柄停止に至るまでには所定時間(例えば5秒)が経過していなければならないという制約がある。そこで、上記始動入賞処理では、始動入賞が確認された場合、各カウンタ値の格納処理(ステップS704)の後に、始動入賞後の経過時間を計るためのタイマをセットすることとしている。具体的には、上記始動入賞処理は2msec周期で実行されるため、例えば5秒の経過時間を計測するにはタイマに数値「2500」をセットし、始動入賞処理の都度、タイマ値を1ずつ減算する。このタイマ値は、その時々の各カウンタC 1~C 3の値と共に、R A M 5 0 3の保留球格納エリアに格納され管理される。そして、後述する第1図柄の変動パターン設定に際しては、上記タイマ値が参照され、残り時間に応じて(所定時間経過後に図柄変動が停止されるよう)変動パターンが設定されるようになっている。

【0180】

図33は、N M I割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置271のC P U 5 0 1により停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に実行される。

10

20

30

40

50

このNMI割込みにより、電源遮断時の主制御装置271の状態がRAM503のバックアップエリア503aに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路542から主制御装置271内のCPU501のNMI端子に出力され、CPU501は実行中の制御を中断してNMI割込み処理を開始する。図33のNMI割込み処理プログラムは、主制御装置271のROM502に記憶されている。停電信号SG1が出力された後所定時間は、主制御装置271の処理が実行可能となるように電源部541から電源供給がなされており、この所定時間内にNMI割込み処理が実行される。

#### 【0181】

NMI割込み処理において、ステップS801では使用レジスタをRAM503のバックアップエリア503aに退避し、続くステップS802ではスタックポインタの値を同バックアップエリア503aに記憶する。さらに、ステップS803では電源遮断の発生情報をバックアップエリア503aに設定し、ステップS804では電源が遮断されたことを示す電源遮断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。ステップS805ではRAM判定値を算出し、バックアップエリア503aに保存する。RAM判定値は、例えば、RAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップS806では、RAMアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

#### 【0182】

なお、上記のNMI割込み処理は払出制御装置311でも同様に実行され、かかるNMI割込みにより、停電の発生等による電源遮断時の払出制御装置311の状態がRAM513のバックアップエリア513aに記憶される。停電信号SG1が出力された後所定時間は、払出制御装置311の処理が実行可能となるように電源部541から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路542から払出制御装置311内のCPU511のNMI端子に出力され、CPU511は実行中の制御を中断して図33のNMI割込み処理を開始する。その内容はステップS804の電源遮断通知コマンドの送信を行わない点を除き上記説明と同様である。

#### 【0183】

図26は、主制御装置271内のCPU501により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

#### 【0184】

メイン処理において、ステップS101では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置272、払出制御装置311等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば1秒程度、ウェイト処理を実行する。ステップS102では、払出制御装置311に対して払出許可コマンドを送信し、続くステップS103では、RAMアクセスを許可する。

#### 【0185】

その後、CPU501内のRAM503に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップS104では電源装置313に設けたRAM消去スイッチ323が押されているか否かを判別し、続くステップS105ではRAM503のバックアップエリア503aに電源遮断の発生情報を設定されているか否かを判別する。また、ステップS106ではRAM判定値を算出し、続くステップS107では、そのRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM503の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

#### 【0186】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時

10

20

30

40

50

にRAMデータを初期化する場合にはRAM消去スイッチ323を押しながら電源が投入される。従って、RAM消去スイッチ323が押されていれば、RAMの初期化処理（ステップS114～S116）に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にRAM503の初期化処理（ステップS114～S116）に移行する。つまり、ステップS114ではRAM503の使用領域を0にクリアし、続くステップS115ではRAM503の初期化処理を実行する。また、ステップS116では割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

#### 【0187】

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

10

#### 【0188】

次に、通常処理の流れを図27のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS201～S207の処理が4 msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS209、S210のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

20

#### 【0189】

通常処理において、ステップS201では、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。例えば、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置311に対して払い出すべき賞球数と対応する賞球コマンドを送信する。また、第1図柄表示装置41による第1図柄の変動表示に際して停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等を表示制御装置214に送信する。なお、第1図柄の変動開始後において、変動パターンコマンド 左図柄列の停止図柄コマンド

中図柄列の停止図柄コマンド 右図柄列の停止図柄コマンドの順で通常処理の都度1つずつ（すなわち、4 msec毎に1つずつ）コマンドが送信され、変動時間経過のタイミングで確定コマンドが送信されるようになっている。さらに、詳細は後述するが、第1図柄表示装置41による大当たり中の画像表示に際してオープニング開始コマンド、ラウンド開始コマンド、エンディング開始コマンド等の大当たり表示コマンドを表示制御装置214に送信する。

30

#### 【0190】

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

40

#### 【0191】

各外れ図柄カウンタCL、CM、CRの更新処理を説明すると、図28に示すように、ステップS301では、左図柄列の外れ図柄カウンタCLの更新時期か否かを判別し、ステップS302では、中図柄列の外れ図柄カウンタCMの更新時期か否かを判別する。そして、左図柄列の更新時期（ステップS301がYES）であればステップS303に進み、左図柄列の外れ図柄カウンタCLを更新する。また、中図柄列の更新時期（ステップS302がYES）であればステップS304に進み、中図柄列の外れ図柄カウンタCMを更新する。さらに、右図柄列の更新時期（ステップS301、S302が共にNO）で

50

あればステップ S 305 に進み、右図柄列の外れ図柄カウンタ C R を更新する。ステップ S 303 ~ S 305 の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の更新では、前回のカウンタ値に R レジスタの下位 3 ビットの値を加算すると共にその加算結果が最大値を超えた場合に 20 を減算し、その演算結果を外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の今回値とする。上記 C L , C M , C R の更新処理によれば、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R が 1 回の通常処理で 1 つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、通常処理を 3 回実行する毎に外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の 1 セット分が更新されるようになっている。

#### 【 0192 】

その後、ステップ S 306 では、上記更新した外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせになっているか否かを判別し、大当たり図柄の組み合わせである場合、そのまま本処理を終了する。大当たり図柄の組み合わせでない場合、ステップ S 307 では、リーチ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し、リーチ図柄の組み合わせである場合、さらにステップ S 308 では、それが前後外れリーチであるか否かを判別する。外れ図柄カウンタ C L , C M , C R が前後外れリーチの組み合わせである場合、ステップ S 309 に進み、その時の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせを R A M 503 の前後外れリーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタ C L , C M , C R が前後外れ以外リーチの組み合わせである場合には、ステップ S 310 に進み、その時の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせを R A M 503 の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせでなく、且つリーチ図柄の組み合わせでもない場合（ステップ S 306 , S 307 が共に NO の場合）、これは外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが外れ図柄の組み合わせになっていることに相当し、かかる場合には、ステップ S 311 に進み、その時の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせを R A M 503 の完全外れ図柄バッファに格納する。

#### 【 0193 】

外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の更新処理の後、図 27 のステップ S 204 では、賞球の払い出しに関する払出処理を行う。払出処理は、払出制御装置 311 に賞球の払い出しを指令する賞球処理と、賞球の払い出しが正常に行われているかを確認する払出確認処理とよりなる。なお、これら各処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 205 では、第 1 図柄表示装置 41 による第 1 図柄の変動表示を行うための第 1 図柄変動処理を実行する。この第 1 図柄変動処理により、大当たり判定や第 1 図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第 1 図柄変動処理の詳細は後述する。

#### 【 0194 】

その後、ステップ S 206 では、大当たり状態である場合において可変入賞装置 35 の大入賞口を開閉するための大入賞口開閉処理を実行する。この処理では基本的に、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口を開閉し、大入賞口の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口に遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると大入賞口を閉鎖する。このとき、遊技球が特定領域を通過したことを条件に大入賞口の連続開放を許容し、これを所定ラウンド数繰り返し実行する。

#### 【 0195 】

本パチンコ機 10 では、所定ラウンド数の終了に伴いエンディング表示を第 1 図柄表示装置 41 にて行うこととしており、特に本実施の形態では、当該エンディング表示の終了タイミングを可変に設定することとしている。この終了タイミングの可変設定処理は前記大入賞口開閉処理において行われるが、その詳細は後述することとする。

#### 【 0196 】

ステップ S 207 では、第 2 図柄表示装置 42 による第 2 図柄（例えば「 」又は「 × 」の普通図柄）の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球がスルーゲート 34 を通過したことを条件に、その都度の第 2 図柄乱数カウンタ C 4 の値が取得されると共に第 2 図柄表示装置 42 の表示部 45 にて第 2 図柄の変動表示が実施される。そして、第 2 図

10

20

30

40

50

柄乱数カウンタ C 4 の値により第 2 図柄の抽選が実施され、第 2 図柄の当たり状態になると、作動口 3 3 に付随する電動役物が所定時間開放される。なお説明は省略したが、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 も、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と同様に、図 3 1 に示すタイマ割込み処理により更新されるようになっている。

【 0 1 9 7 】

その後、ステップ S 2 0 8 では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の更新を繰り返し実行する（ステップ S 2 0 9 , S 2 1 0 ）。つまり、ステップ S 2 0 9 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では 6 7 6 ）に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S 2 1 0 では、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 を 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では 1 9 8 , 2 4 0 ）に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の更新値を、R A M 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

【 0 1 9 8 】

ここで、ステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 7 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 についてもランダムに更新することができる。

【 0 1 9 9 】

次に、前記ステップ S 2 0 5 の第 1 図柄変動処理を図 2 9 及び図 3 0 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 0 0 】

第 1 図柄変動処理において、ステップ S 4 0 1 では、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第 1 図柄表示装置 4 1 で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップ S 4 0 2 では、第 1 図柄表示装置 4 1 による第 1 図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第 1 図柄の変動表示中でもない場合、ステップ S 4 0 3 に進み、第 1 図柄表示装置 4 1 の作動保留球数 N が 0 よりも大きいか否かを判別する。そして、大当たり中であるか、又は作動保留球数 N が 0 である場合、そのまま本処理を終了する。

【 0 2 0 1 】

大当たり中又は第 1 図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数  $N > 0$  であれば、ステップ S 4 0 4 に進む。ステップ S 4 0 4 では、作動保留球数 N を 1 減算する。ステップ S 4 0 5 では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【 0 2 0 2 】

その後、ステップ S 4 0 6 では、第 1 図柄の変動開始処理を実行する。ここで、図 3 0 のフローチャートを用いて変動開始処理の詳細を説明すると、ステップ S 5 0 1 では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて

10

20

30

40

50

大当たりか否かを判別する。大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ値とその時々のモードとの関係に基づいて判別される。前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタ C 1 の数値 0 ~ 676 のうち「337, 673」が当たり値であり、高確率時には「67, 131, 199, 269, 337, 401, 463, 523, 601, 661」が当たり値である。

#### 【0203】

大当たりであると判別された場合、ステップ S 502 では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する図柄、すなわち大当たり図柄を図示しないテーブル（大当たり図柄カウンタ C 2 の値と図柄との対応関係を表すテーブル）に基づいて求め、その図柄を停止図柄コマンドに設定する。このとき、大当たり図柄カウンタ C 2 の数値 0 ~ 49 は、全 5 つの有効ライン上における 50 通りの大当たり図柄の何れかに対応しており、停止図柄コマンドには 50 通りの大当たり図柄の何れかが設定される。これらの大当たり図柄のうち予め定められた特定図柄で揃った場合には以後確変状態に移行するが、特定図柄でない図柄（非特定図柄）で揃った場合には確変状態に移行しない。

#### 【0204】

次に、ステップ S 503 では、大当たり図柄で停止するまでの第 1 図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM 503 のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ CS1, CS2 の値を確認し、第 1 変動種別カウンタ CS1 の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーりーチ、プレミアムリーチ等のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第 2 変動種別カウンタ CS2 の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。なお、第 1 変動種別カウンタ CS1 の数値とリーチパターンとの関係、第 2 変動種別カウンタ CS2 の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれにテーブル等により予め規定されている。但し、上記変動パターンは、第 2 変動種別カウンタ CS2 の値を使わずに第 1 変動種別カウンタ CS1 の値だけを用いて設定することも可能であり、第 1 変動種別カウンタ CS1 の値だけでパターン設定するか又は両変動種別カウンタ CS1, CS2 の両値でパターン設定するかは、その都度の第 1 変動種別カウンタ CS1 の値や遊技条件などに応じて適宜決められるようになっている。これは、後述する前後外れリーチ表示、前後外れ以外リーチ表示、完全外れ表示を行う場合における変動パターンの設定でも同様である。

#### 【0205】

ステップ S 501 で大当たりではないと判別された場合には、ステップ S 504 で、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいてリーチ発生か否かを判別し、リーチ発生の場合、さらにステップ S 505 で、同じくリーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいて前後外れリーチであるか否かを判別する。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値は 0 ~ 238 の何れかであり、そのうち「0, 1」が前後外れリーチに該当し、「2 ~ 21」が前後外れ以外リーチに該当し、「22 ~ 238」がリーチなし（完全外れ）に該当する。

#### 【0206】

前後外れリーチ発生の場合、ステップ S 506 に進み、RAM 503 の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR の各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップ S 507 では、前後外れリーチ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、前記ステップ S 503 と同様に、RAM 503 のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ CS1, CS2 の値を確認し、第 1 変動種別カウンタ CS1 の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーりーチ、プレミアムリーチ等のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第 2 変動種別カウンタ CS2 の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換

10

20

30

40

50

えれば、変動図柄数)などより細かな図柄変動態様を決定する。

【0207】

前後外れ以外リーチ発生の場合、ステップS508に進み、RAM503の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS509では、前後外れ以外リーチ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値に基づいて変動パターンが決定されるのは前記ステップS503等と同様である。

【0208】

大当たりでなくリーチでもない場合、ステップS510に進み、RAM503の完全外れ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS511では、完全外れ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値に基づいて変動パターンが決定されるのは前記ステップS503等と同様である。上記の通り大当たり時、リーチ発生時、リーチ非発生時のいずれかで図柄停止コマンド及び変動パターンコマンドの設定が完了すると、本処理を終了する。

【0209】

図29の説明に戻り、ステップS402がYES、すなわち第1図柄の変動表示中である場合には、ステップS407に進み、変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、第1図柄の変動パターンに応じて当該第1図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップS407が肯定判別される。そして、ステップS408では、停止図柄の確定のために設定されている確定コマンドを設定し、その後本処理を終了する。

【0210】

次に、前記ステップS204の払出処理について図34及び図35のフローチャートを参照して説明する。払出処理は、払出制御装置311に賞球の払い出しを指令する賞球処理と、賞球の払い出しが正常に行われているかを確認する払出確認処理とよりなる。

【0211】

賞球処理では、先ずステップS901にて遊技球が各種入賞口に入賞したか否かを、作動口スイッチ224等の各入賞口と対応するスイッチの検出情報により判別する。いずれのスイッチからも検出情報がなければそのまま本処理を終了する。検出情報があった場合にはステップS902に進み、払い出すべき賞球数と対応する賞球コマンドを設定する。続くステップS903では、払い出すべき賞球数を記憶するための払出カウンタの値に前記賞球数を加算して本処理を終了する。

【0212】

払出確認処理では、先ずステップS1001にて遊技球の払出が行われたか否かを払出カウントスイッチ358bの検出結果より判別する。遊技球の払出が行われた場合にはステップS1002に進み、払出カウンタの値を1減算して本処理を終了する。また、遊技球の払出が行われていない場合には、ステップS1003にて払出制御装置311から下皿満タン信号がON出力されているか否かを判別する。下皿満タン信号とは、下皿16が遊技球にて一杯(満タン)になったことを払出制御装置311が検出した際に出力される信号である。すなわち、下皿満タン信号がON出力されている場合、遊技球の払出が行えない状態であることを意味する。この場合にはステップS1004に進み、下皿満タンコマンドを設定して本処理を終了する。下皿満タンコマンドとは、下皿16から遊技球を排出する旨を音声やランプにて遊技者に教示させるべく表示制御装置214に対して送信されるコマンドである。遊技球の払出が行われておらず、且つ下皿満タン信号がOFF出力されている場合には、そのまま本処理を終了する。

【0213】

10

20

30

40

50

次に、拡出制御装置311内のCPU511により実行される拡出制御について説明する。図36は、拡出制御装置311のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

#### 【0214】

まず、ステップS1101では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。また、ステップS1102では、主制御装置271から送信される拡出許可コマンドを受信するまで待機する。そして、拡出許可コマンドを受信した時点でステップS1103に進んでRAMアクセスを許可すると共に、ステップS1104で外部割込みベクタの設定を行う。

10

#### 【0215】

その後、CPU511内のRAM513に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップS1105では電源装置313に設けたRAM消去スイッチ323が押されているか否かを判別し、続くステップS1106ではRAM513のバックアップエリア513aに電源遮断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップS1107ではRAM判定値を算出し、続くステップS1108では、そのRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM513の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM513の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

20

#### 【0216】

RAM消去スイッチ323が押されていれば、RAMの初期化処理（ステップS1115～S1118）に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にRAM513の初期化処理（ステップS1115～S1118）に移行する。つまり、ステップS1115ではRAM513の全領域を0にクリアし、続くステップS1116ではRAM513の初期化処理を実行する。また、ステップS1117ではCPU周辺デバイスの初期設定を行うと共に、ステップS1118では割込み許可を設定し、後述する拡出制御処理に移行する。

30

#### 【0217】

一方、RAM消去スイッチ323が押されていない場合には、電源遮断の発生情報が設定されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源遮断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップS1109では電源遮断前のスタックポインタを復帰させ、ステップS1110では電源遮断の発生情報をクリアする。また、ステップS1111ではCPU周辺デバイスの初期設定を行い、ステップS1112では使用レジスタをRAM513のバックアップエリア513aから復帰させる。さらに、ステップS1113、S1114では、割込み許可／不許可を電源遮断前の状態に復帰させた後、電源遮断前の番地へ戻る。

#### 【0218】

次に、拡出制御処理の流れを図37のフローチャートを参照しながら説明する。

40

#### 【0219】

図37において、ステップS1201では、主制御装置271からの賞球コマンドを取得し、賞球の総賞球個数を記憶する。ステップS1202では、発射制御装置312に対して発射許可の設定を行う。また、ステップS1203では、状態復帰スイッチ321をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

#### 【0220】

その後、ステップS1204では、下皿16の状態の変化に応じて下皿満タン信号の設定を実行する。具体的には、下皿満タンスイッチ71aの検出信号により下皿16の満タン状態を判別する。当該検出信号が50ms以上にわたってON出力された際には下皿満タン信号をON出力し、当該検出信号が500ms以上にわたってOFF出力さ

50

れた際には下皿満タン信号をOFF出力する。本実施形態では、下皿満タン信号をON出力した際に、発射許可の設定を取り消す処理を行わない。従って、本実施形態では、仮に下皿16が満タン状態となって賞球の払出が正常に行えない状態となつても、遊技球発射ハンドル18を操作すれば遊技が続行できる構成となっている。

【0221】

続くステップS1205では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

【0222】

その後、ステップS1206では、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置311に設けた7セグメントLEDにより報知する。

【0223】

ステップS1207～S1209では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく且つ前記ステップS1201で記憶した総賞球個数が0でなければ(ステップS1207, S1208が共にNO)、ステップS1209に進み、図38に示した後述する賞球制御処理を開始する。また、賞球の払出不可状態又は総賞球個数が0であれば(ステップS1207, S1208の何れかがYES)、ステップS1210～S1212の貸球払出の処理に移行する。

【0224】

貸球払出の処理において、貸球の払出不可状態でなく且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば(ステップS1210がNO、S1211がYES)、ステップS1212に進み、図39に示した後述する貸球制御処理を開始する。また、貸球の払出不可状態又は貸球払出要求を受信していなければ(ステップS1210がYES又はS1211がNO)、後続の球抜きの処理を実行する。

【0225】

ステップS1213では、状態復帰スイッチ321をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ358aを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップS1214では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータ360の制御(バイブモータ制御)を実行する。その後、本払出制御処理の先頭に戻る。

【0226】

ここで、図38に示す賞球制御処理において、ステップS1301では、払出モータ358aを駆動させて賞球の払出を実行する。続くステップS1302では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1303に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図37の払出制御処理に戻る。

【0227】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1304に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチ358bの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1305に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図37の払出制御処理に戻る。

【0228】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1306に進み、払出制御装置311のRAM513に設けられた賞球カウンタの値が10より小さいか否かを判別する。賞球カウンタは、払出カウントスイッチ358bによる遊技球のカウント数を記憶しておくためのものである。賞球カウンタの値が10となつた際にはステップS1307に進み、枠用外部端子板390に対して賞球信号をON出力すると共に賞球カウンタの値を0

10

20

30

40

50

にリセットする。つまり、遊技球を10個払い出す毎に、当該結果を示す信号が遊技ホール側の管理制御装置に対して出力される。

【0229】

前記ステップS1306, S1307の賞球信号出力処理を行った後、ステップS1308では、払出カウントスイッチ358bによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1309で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図37の払出制御処理に戻る。

【0230】

また、図39に示す貸球制御処理において、ステップS1401では、払出モータ358aを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップS1402では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1403に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図37の払出制御処理に戻る。

【0231】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1404に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチ358bの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1405に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図37の払出制御処理に戻る。

【0232】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1406に進み、払出カウントスイッチ358bによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数(25個)に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1407で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図37の払出制御処理に戻る。

【0233】

次に、主制御装置271により行われるエンディング表示の終了タイミング設定処理を説明する。当該設定処理は大入賞口開閉処理の一部として行われるため、その処理手順を図40のフローチャートに示す。

【0234】

図40において、ステップS1501では、今現在大当たり中であるか否かを判別し、大当たり中でなければ直ちに本処理を終了する。但し、大当たりとなる第1図柄の変動表示が行われる際の確定コマンドを送信した後であれば、オープニング開始コマンドを設定して本処理を終了する。オープニング開始コマンドとは、第1図柄表示装置41の表示画面に大当たり状態発生の告知画像等を表示させるべく表示制御装置214に送信されるコマンドである。また、大当たり中であればステップS1502に進み、盤用外部端子板230に対して大当たり信号をON出力する。つまり、大当たり中には当該結果を示す信号が遊技ホール側の管理制御装置に対して出力され、遊技ホールの管理者は大当たり状態となつたことを認識できる。

【0235】

ステップS1503, S1504は大入賞口の開放及び閉鎖の処理を行うラウンド進行処理である。ステップS1503では、大入賞口を開放するための規定条件(規定ラウンド数の到達前であることなど)が成立しているか否かを判別する。そして、規定条件成立時にはステップS1504に進み、大入賞口を開放したり閉鎖したりする大入賞口処理を行い、本処理を終了する。また、大入賞口処理時には、第1図柄表示装置41の表示画面にラウンド状況の報知画像等を表示させるべく表示制御装置214に送信されるラウンド開始コマンド等を設定する。

【0236】

ステップS1503にて規定条件が成立していない場合には、ステップS1505～S1511に示す終了タイミング設定処理を行う。

10

20

30

40

50

## 【0237】

先ずステップS1505では、エンディング表示中であるか否かを判別する。エンディング表示中でない場合には、ラウンド進行処理が終了した状態であって且つエンディング表示が開始されていないことを意味するため、ステップS1506にてエンディング開始コマンドを設定する。エンディング開始コマンドとは、第1図柄表示装置41の表示画面に大当たり状態終了の告知画像や次に確変状態に移行することの告知画像等を表示させるべく表示制御装置214に送信されるコマンドである。続くステップS1507では、エンディング表示を行うための基準時間（例えば20秒）を設定して本処理を終了する。本実施形態では、基準時間として、下皿満タン状態とならなかった場合に、大入賞口処理が終了してから賞球の払出が完了するまでに要する時間よりも長い時間を予め設定している。

10

## 【0238】

エンディング表示中である場合にはステップS1508に進み、払出カウンタの値が0であるか否かを判別する。払出カウンタの値が0でない場合、賞球の払出が完了していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。払出カウンタの値が0である場合には、賞球の払出が完了したことを意味するため、ステップS1509にて基準時間が経過したか否かを判別する。基準時間が経過していなければそのまま本処理を終了し、経過していればステップS1510にてエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドとは、第1図柄表示装置41の表示画面にて行われているエンディング表示を終了させるべく表示制御装置214に送信されるコマンドである。続くステップS1511では大当たり信号をOFF出力とし、本処理を終了する。この結果、遊技ホールの管理者は大当たり状態が終了したことを認識できる。

20

## 【0239】

次に、大当たり状態の発生から終了に至るまでに下皿満タン状態とならなかった場合の基本動作を図41に基づき説明する。なお、ここでは理解を容易なものとするため、可変入賞装置35の大入賞口以外に入った遊技球に基づく賞球払出は考慮せずに説明する。

## 【0240】

図41において、t1～t4の期間では遊技状態が大当たり状態となり、t2～t3の期間では可変入賞装置35の大入賞口が開放される。t2～t3では、所定ラウンド数だけ大入賞口を開放する大入賞口開閉処理が実施される。ここで、t1～t2の期間は大当たり状態への突入に伴うオープニング演出期間Topであり、この期間内において、第1図柄表示装置41の表示画面に大当たり状態発生の告知画像等が表示される。また、t3～t4の期間は大当たり状態を終了するためのエンディング演出期間Tendであり、この期間内において、第1図柄表示装置41の表示画面に大当たり状態終了の告知画像や次に確変に移行することの告知画像等が表示される。表示制御装置214には20秒間エンディング表示を行うためのエンディング表示データが予め記憶されており、エンディング開始コマンドを受信すると、前記エンディング表示データに従ってエンディング表示を行うよう第1図柄表示装置41を表示制御する。そして、t2～t3の期間に遊技球が可変入賞装置35の大入賞口に入ると、所定個数（本実施形態では15個）の賞球が払い出される（t5～t6）。

30

## 【0241】

かかる場合、t1～t4の大当たり状態では、盤用外部端子板230を通じて大当たり信号が遊技ホール側の管理制御装置に対してON出力され、t5～t6の賞球払出期間では、枠用外部端子板390を通じて賞球信号が遊技ホール側の管理制御装置に対してON出力される。大当たり状態下で大当たり信号がON出力されることにより、遊技ホール側の管理制御装置は、t5～t6の期間に払い出された賞球が大当たり状態下で払い出された賞球であると認識することができる。一般に、遊技ホール側の管理制御装置では、大当たり状態下で払い出された賞球と、大当たり状態以外の通常状態下で払い出された賞球とが個別に管理されている。これは各状態下における発射された遊技球と払い出された賞球との比率（いわゆる出球率）を確認し、例えば翌日の営業開始前等に釘の調整を行うため

40

50

である。

【0242】

上記基本動作に対し、大当たり状態の途中で下皿満タン信号がON出力され、賞球払出が正常に行われなかった場合の下皿満タン動作について図42に基づき説明する。図42において、(a)は従来のパチンコ機における下皿満タン動作を、(b)は本パチンコ機10における下皿満タン動作を示している。

【0243】

従来のパチンコ機の場合、図42(a)に示すように、大当たり状態の発生するt11のタイミングで大当たり信号がON出力されると共に、オープニング演出がt12のタイミングまで行われる。その後、オープニング演出の終了に伴い、t12～t13の期間は大入賞口開閉処理が行われる。かかる期間に遊技球が大入賞口に入ると、賞球払出が開始される(t15)こととなるが、遊技者が下皿16から遊技球を排出しない等の理由により下皿満タン状態となって下皿満タン信号がON出力された際には、このタイミングt16にて賞球を正常に払い出せなくなる。ところが、遊技球の発射は有効なために賞球の払出有無に関わらずラウンドが進行し、t13のタイミングで所定ラウンドが終了すると、t14のタイミングまでエンディング演出が行われて大当たり状態が終了する。これに伴い、大当たり信号は、ON出力からOFF出力に切替えられる。このとき下皿満タン状態が解除されていなければ、大当たり状態下で払い出されるべき賞球が払い出されことなく、大当たり状態が終了することとなる。この場合、大当たり状態下で払い出されるべき賞球は、下皿満タン状態が解除されるタイミングt17以降に払い出されることとなり、払い出すべき賞球の払出完了をもって賞球払出が終了する(t18)。

【0244】

かかる場合、t15～t16及びt17～t18の間に払い出された賞球が大当たり状態下で払い出されるべき賞球である。しかしながら、t14のタイミングで大当たり信号はOFF出力に切替えられているため、t17～t18の期間に払い出された賞球は、通常状態下で払い出された賞球であると遊技ホール側の管理体制装置に認識されることとなる。従って、既存のパチンコ機では、各状態下における出球率の正確な把握を遊技場の管理者等ができないという問題が生じている。

【0245】

一方、本実施形態のパチンコ機10の場合、図42(b)に示すように、大当たり状態の発生するt21のタイミングで大当たり信号がON出力されると共に、オープニング演出がt22のタイミングまで行われる。その後、オープニング演出の終了に伴い、t22～t23の期間は大入賞口開閉処理が行われる。かかる期間に遊技球が大入賞口に入ると、賞球払出が開始される(t25)こととなるが、遊技者が下皿16から遊技球を排出しない等の理由により下皿満タン状態となって下皿満タン信号がON出力された際には、このタイミングt26にて賞球を正常に払い出せなくなる。ところが、遊技球の発射は有効なために賞球の払出有無に関わらずラウンドが進行し、t23のタイミングで所定ラウンドが終了すると、エンディング表示が開始される。このエンディング表示は、下皿満タン状態が解除され、且つ大当たり状態下で払い出されるべき賞球が全て払い出されるまで継続して行われる。つまり、下皿満タン状態がt27のタイミングで解除され、払い出すべき賞球の払出が完了するt28のタイミングでエンディング表示が終了する。具体的には、表示制御装置214は、エンディング開始コマンドを受信してから20秒間は予め記憶されたエンディング表示データに従ってエンディング表示を行い、その後はエンディング終了コマンドを受信するまでエンディング表示データの最終表示場面を継続表示するよう第1図柄表示装置を表示制御する。すなわち、本実施形態では、払い出すべき賞球の払出が完了するまでエンディング演出期間Tendが延長される。エンディング演出の終了に伴い、大当たり信号は、ON出力からOFF出力に切替えられる。

【0246】

かかる場合、t25～t26及びt27～t28の間に払い出された賞球が大当たり状態下で払い出されるべき賞球であり、この間は大当たり信号が継続してON出力されてい

10

20

30

40

50

るため、これら賞球は、遊技ホール側の管理制御装置に、大当たり状態下で払い出された賞球であると正確に認識されることとなる。

【0247】

なお、大当たり状態の途中で下皿満タン信号がON出力されて賞球派出が正常に行われない状況となつても、賞球派出が $t_{23}$ のタイミングから20秒以内に完了する場合には、 $t_{23}$ のタイミングから20秒経過後すなわち予め設定されたエンディング演出期間 $T_{end}$ の終了をもって大当たり状態が終了する。

【0248】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0249】

大当たり状態下で払い出されるべき賞球の派出完了を待つてエンディング表示、すなわち大当たり状態を終了させるようにしているため、パチンコ機10を設置する遊技場の管理者等は、大当たり状態下と通常状態下における出球率を正確に把握することができ、適正な出球管理を行うことが可能となる。また、作動口35や可変入賞装置32の大入賞口への入球率の調整を適正に行なうことが可能となる。さらにいうと、かかる構成とすることにより、遊技場の健全な運営を行うことが可能となると共に、一般の遊技者が不利益を被る不具合を回避することが可能となる。仮に大当たり状態下で払い出されるべき賞球が通常遊技状態下で払い出された場合、遊技場の管理者等は、通常遊技状態下で各種作動口によく入賞し、大当たり状態下で大入賞口に入賞しない台であると認識する可能性がある。この場合、翌営業日には各種作動口への入賞率を低下させるべく釘調整が行われることになり、遊技者が必要以上に各種作動口へ入賞しないパチンコ機にて遊技を強いられる可能性が生じるからである。また、大入賞口への入賞率を向上させるべく釘調整が行われた場合、大当たり発生に伴つて遊技場の管理者等が必要以上の不利益を被る可能性が生じるからである。さらに、通常遊技状態下での出球率が管理者の想定した出球率よりも高かった場合、大当たり状態下で払い出されるべき賞球が通常遊技状態下で払い出されたのではなく不正行為が行われた可能性もある。この結果、遊技場の管理者等は不正行為の監視体制を必要以上に強化する必要が生じるからである。

【0250】

賞球の派出が完了し、且つ基準時間の経過を待つてエンディング表示を終了させる構成とすることにより、少なくとも基準時間分は確実にエンディング表示を行うことが可能となり、大当たり状態が終了する等の遊技者に報知すべき情報を確実に遊技者に伝えることができる。

【0251】

基準時間として、下皿満タン状態とならなかつた場合に、大入賞口処理が終了してから賞球の派出が完了するまでに要する時間よりも長い時間を設定することにより、下皿満タン状態とならなかつた場合のエンディング演出期間 $T_{end}$ を均一のものとすることができます。また、下皿満タン状態となつた際にはエンディング演出期間 $T_{end}$ が普段より長くなるため、遊技者に違和感を抱かせ、下皿満タン状態を解除するよう遊技者を促すことが可能となる。

【0252】

大当たり状態ではオープニング演出やエンディング演出を行い、第1図柄の変動表示を行わぬことにより、遊技場の管理者等が適正な出球管理を行うことが可能となる。大当たり状態下で第1図柄の変動表示を行う構成とした場合、大当たり状態下でさらに大当たりとなる可能性が生じ、1回の大当たり状態で払い出された賞球数が大きく変動する可能性がある。この結果、仮に大当たり状態下で遊技場の管理者等が想定する賞球数より多量の賞球が払い出されていた場合、複数回の大当たりに起因するものなのか大当たり状態下で不正行為が行われたからなのかを判断できなくなるからである。

【0253】

賞球の派出が完了するまでエンディング表示を行うことにより、遊技場の管理者等が適正な出球管理を行うことが可能となる。大当たり状態時に払い出されるべき賞球が通常状

10

20

30

40

50

態時に払い出されることを抑制する構成は、エンディング演出期間  $T_{end}$  を変化させずとも、下皿満タン状態となつた際に遊技球を発射できなくする構成で実現可能である。遊技者が遊技球を発射できるよう下皿満タン状態を速やかに解除するからである。しかしながら、かかる構成にあってはエンディング表示が終了するまでに賞球の払い出しが完了しない可能性があり、各遊技状態下における出球率を正確に把握することは難しい。さらに、大入賞口の開放時に下皿満タン状態となつて遊技球が発射できなくなると、遊技者がいたずらに不利益を被る可能性がある。特に大当たり状態時は、多量の賞球が払い出される状態であり、このことで遊技者が優越感に浸っている場合が多く、下皿満タン状態が発生しやすいからである。一方、本実施形態においては、大入賞口の開放制御が終了したにも関わらず大当たり状態が終了しない違和感、さらにいうと通常状態に復帰して第1図柄の変動表示が開始されない違和感から下皿満タン状の解除を促すため、上述した問題の生じる可能性がない。

【0254】

主制御装置271が賞球の払い出しが完了を確認して大当たり状態を終了させる構成とすることにより、払い出制御装置311の制御負荷が増大化することを抑制しつつ、賞球の払い出しが完了をもって大当たり状態を終了させることができとなる。

【0255】

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

【0256】

(a) 上記実施の形態では、賞球の払い出しが完了したことと基準時間が経過したこととを条件としてエンディング表示を終了させる構成としたが、賞球の払い出しが完了した時点でエンディング表示を終了させる構成としてもよい。すなわち、エンディング演出期間  $T_{end}$  を延長させるのみならず短縮させる機能をも有する構成としてもよい。

【0257】

(b) 上記実施の形態では、エンディング開始コマンドの設定後に基準時間として20秒間を設定する構成としたが、設定する時間は任意である。但し、主制御装置271の処理負荷を軽減させるため、賞球払い出しが正常に完了するのに要する時間より長い時間とすることが望ましい。

【0258】

(c) 上記実施の形態では、主制御装置271が20秒間の基準時間を設定し、表示制御装置214が20秒間エンディング表示を行うためのエンディング表示データを備える構成としたが、表示制御装置214が備えるエンディング表示データは、主制御装置271が設定する基準時間と同じである必要はない。例えば、表示制御装置214は5秒間エンディング表示を行うためのエンディング表示データを備え、20秒経過するまでに前記エンディング表示を4回繰り返す構成であってもよい。

【0259】

(d) 上記実施の形態では、エンディング演出期間  $T_{end}$  が延長される場合、最終表示場面を継続表示する構成としたが、例えば「下皿16から遊技球を取り除いてください。」等のテロップを表示する構成としてもよい。或いは、キャラクタ等が所定の動作を行うエンディング表示を備える構成にあっては、この所定の動作を繰り返し表示する構成としてもよい。すなわち、賞球の払い出しが完了していないにも関わらず第1図柄の変動表示が開始される構成でなければよい。なお、エンディング演出期間  $T_{end}$  が例えば10秒等の規定時間延長された場合に、「下皿16から遊技球を取り除いてください。」等のテロップを表示する構成としてもよい。

【0260】

(e) 上記実施の形態では、下皿満タン状態となつても遊技球の発射が可能な構成としたが、下皿満タン状態となつた際には遊技球の発射を不可能な状態とする構成としてもよい。すなわち、大当たり状態下で払い出されるべき賞球の払い出しが完了を待つてエンディング表示を終了させる構成としつつ、下皿満タン状態となつた際には遊技球の発射を不可能な

10

20

30

40

50

状態とする構成としてもよい。かかる構成とすれば、遊技球を発射できないことを通じて下皿満タン状態の解除を遊技者に促すことが可能となり、下皿満タン状態を速やかに解除させることができるとなる。但し、上述したように大入賞口の開放時に遊技球の発射が不可能な状態となると遊技者が不利益を被る可能性があるので、大入賞口の開放制御が終了した後に遊技球の発射を不可能な状態とする構成が望ましい。

【0261】

(f) 上記実施の形態では、大当たり信号と賞球信号とを遊技ホール側の管理制御装置に対して出力する構成としたが、パチンコ機10が各遊技状態下における出球率を算出し、遊技ホール側の管理制御装置に対して出力する構成としてもよい。

【0262】

(g) 上記実施の形態では、主制御装置271が第1図柄の変動パターンや停止図柄を決定し、これら決定結果を表示制御装置214が受信することで表示制御を行う構成としたが、表示制御装置214が変動パターンや停止図柄を決定する構成としてもよい。または或いはこれに加えて、第3表示手段として例えばLED等の発光部材を設け、主制御装置271は、内部抽選の結果が当選の場合にこの発光部材を特定の色(例えば緑色)で発光するように、且つ外れの場合に異なる色(例えば赤色)で発光するように発光部材を制御する構成としてもよい。これら構成とすれば、主制御装置271の処理負荷を軽減させつつ第1図柄にて種々の演出を行うことが可能となる。

【0263】

(h) 上記実施の形態では、払出制御装置311が発射制御装置312を制御し、表示制御装置214が音声ランプ制御装置272を制御する構成としたが、主制御装置271が発射制御装置312と音声ランプ制御装置272を制御する構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置272が表示制御装置214を制御する構成としてもよい。

【0264】

(i) 上記実施の形態では、第1図柄表示装置41の表示画面Gにおいて第1図柄が縦方向に変動表示されるよう構成したが、横方向に変動表示されるよう構成しても、同様の効果が得られることは言うまでもない。また、5つの有効ラインを有するパチンコ機に限らず、5つ以外(例えば2つや3つ)の有効ラインを有するパチンコ機に適用してもよく、第1図柄の変動方向と有効ライン数の組み合わせは任意である。また、表示画面Gにおいて、3列の図柄列を設けることにも限定はされることはなく、1列、2列又は4列以上の図柄列を設ける構成であっても良い。

【0265】

(j) 上記実施の形態では、前扉枠13に前後一対のガラス137を取り付けたが、所定の透明性を有していれば、いかなる材質のものを採用してもよい。例えば、「ガラス」に代えて「樹脂板」を採用してもよい。

【0266】

(k) 上記実施の形態では、従来に比べて遊技領域が比較的大きいパチンコ機10について説明したが、これに限らず、従来のような遊技領域や窓部等を有するパチンコ機等の遊技機にも適用できる。また、上記実施の形態とは異なる他のタイプの弾球遊技機、例えば可変表示ユニット35等のないパチンコ機や、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも適用できる。

【図面の簡単な説明】

【0267】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の主要な構成を展開又は分解して示す斜視図である。

【図3】パチンコ機を構成する本体枠の前面構成を示す正面図である。

【図4】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図5】前扉枠の構成を示す背面図である。

【図6】パチンコ機の構成を示す背面図である。

【図7】パチンコ機の背面構成を主要部品毎に分解して示す分解斜視図である。

10

20

30

40

50

【図8】パチンコ機裏面における第1制御基板ユニット、第2制御基板ユニット及び裏パックユニットの配置を示す模式図である。

【図9】本体枠及び遊技盤の構成を示す背面図である。

【図10】本体枠の背面構成を示す斜視図である。

【図11】遊技盤の背面構成を示す斜視図である。

【図12】第1制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図13】第1制御基板ユニットの構成を示す斜視図である。

【図14】第1制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図15】第1制御基板ユニットの背面構成を示す分解斜視図である。

【図16】第2制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

10

【図17】第2制御基板ユニットの構成を示す斜視図である。

【図18】第2制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図19】裏パックユニットの構成を示す正面図である。

【図20】裏パックユニットの分解斜視図である。

【図21】タンクレールの分解斜視図である。

【図22】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図23】表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図24】第1図柄表示装置の表示内容を示す説明図である。

【図25】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

【図26】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図27】通常処理を示すフローチャートである。

【図28】外れ図柄カウンタの更新処理を示すフローチャートである。

【図29】第1図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図30】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図31】タイム割込み処理を示すフローチャートである。

【図32】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図33】NMI割込み処理を示すフローチャートである。

【図34】賞球処理を示すフローチャートである。

【図35】払出確認処理を示すフローチャートである。

【図36】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

30

【図37】払出制御処理を示すフローチャートである。

【図38】賞球制御処理を示すフローチャートである。

【図39】貸球制御処理を示すフローチャートである。

【図40】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図41】大当たり状態の基本動作を説明するためのタイムチャートである。

【図42】大当たり状態の下皿満タン動作を説明するためのタイムチャートである。

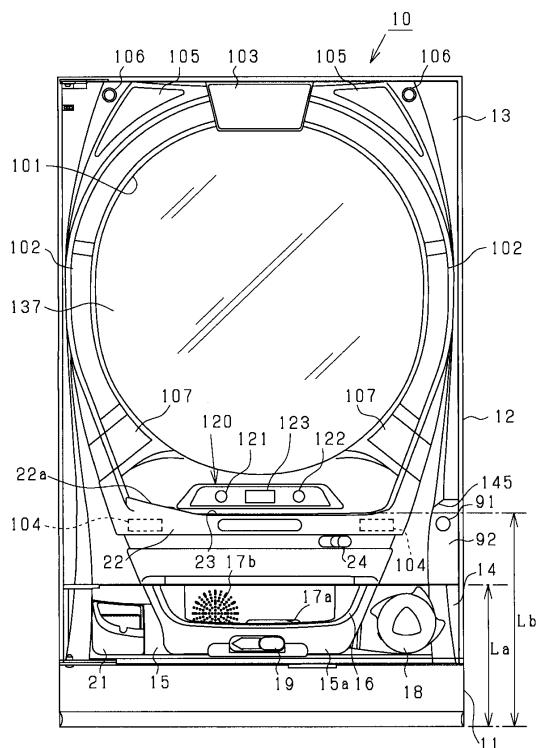
【符号の説明】

【0268】

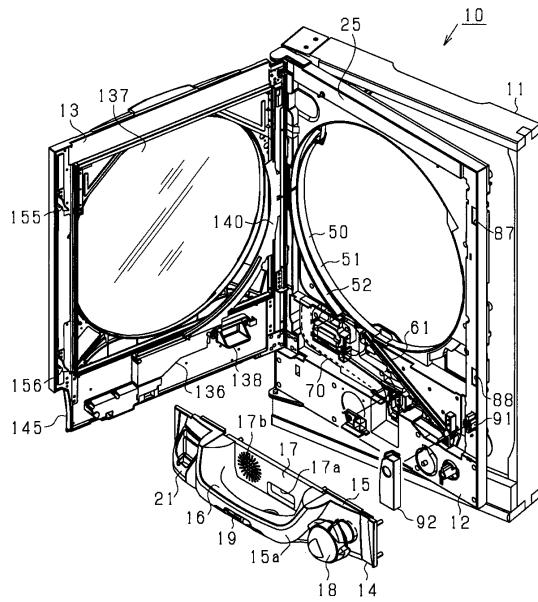
10...遊技機としてのパチンコ機、11...外枠、12...本体枠、13...前扉枠、30...遊技盤、32...可変入賞装置、33...作動口、38...切欠、41...第1図柄表示装置、50...レールユニット、91...シリンドラ錠、101...窓部、214...表示制御装置、230...盤用外部端子板、235...軸受け金具、248...連動杆、271...主制御装置、311...払出制御装置、390...枠用外部端子板。

40

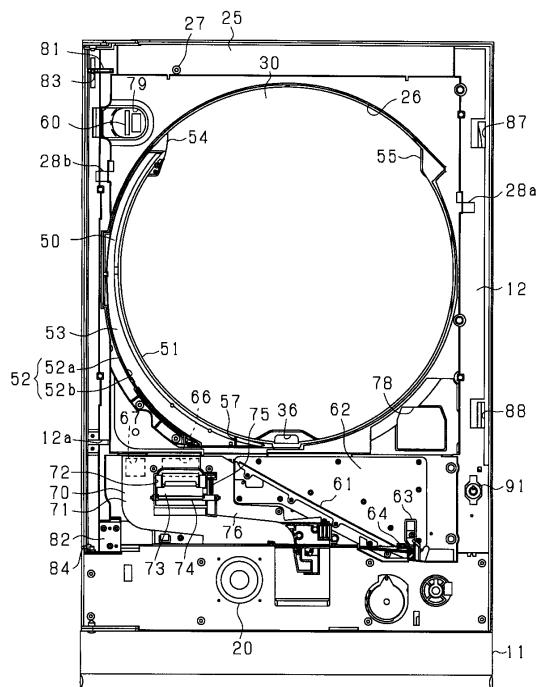
【 図 1 】



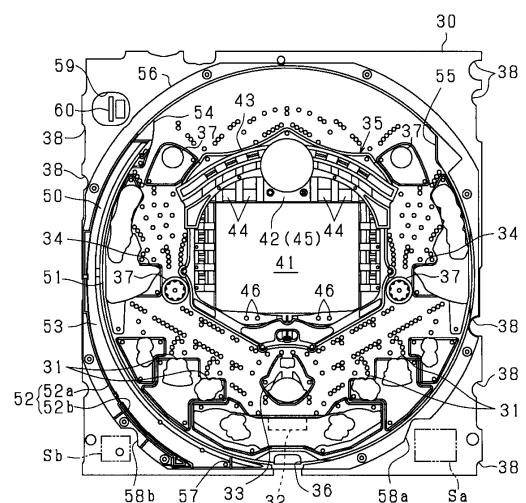
【 図 2 】



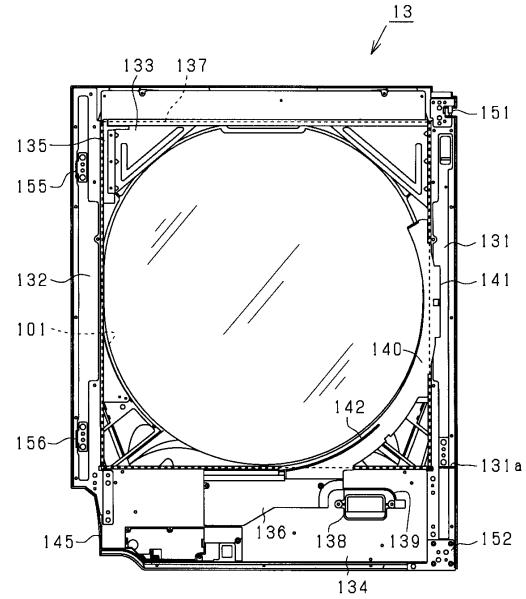
【図3】



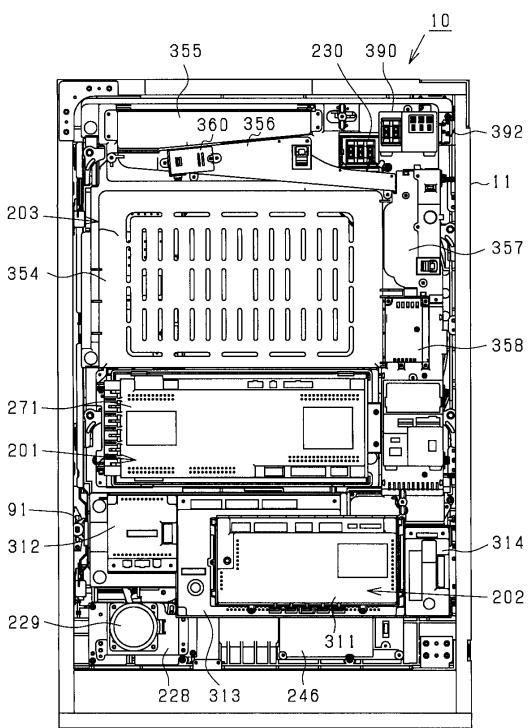
【 図 4 】



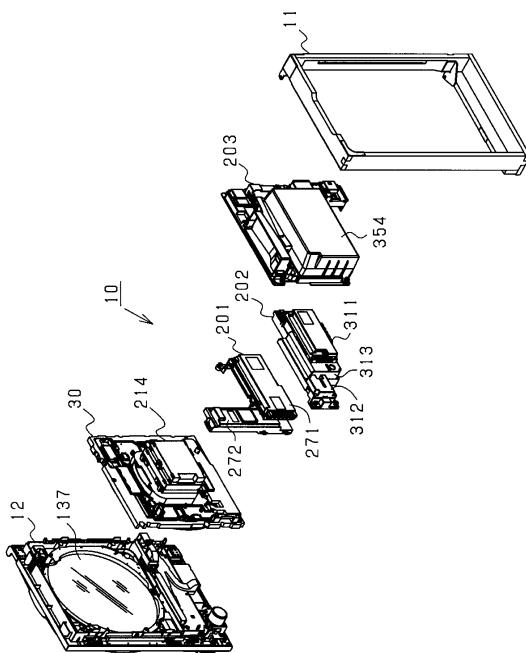
【図5】



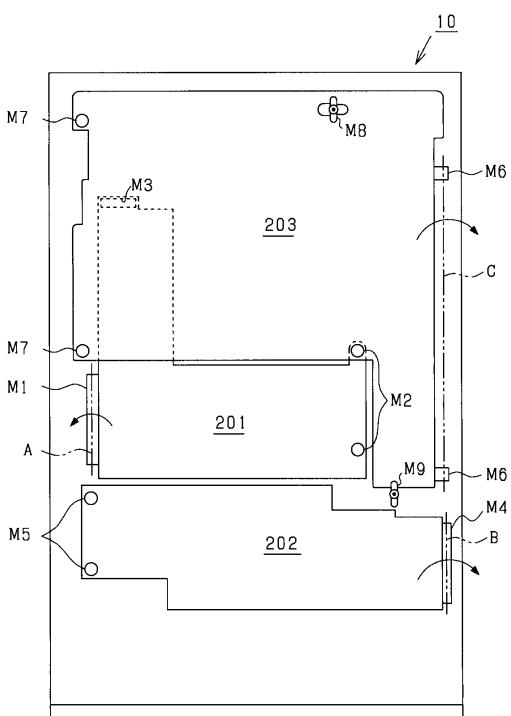
【図6】



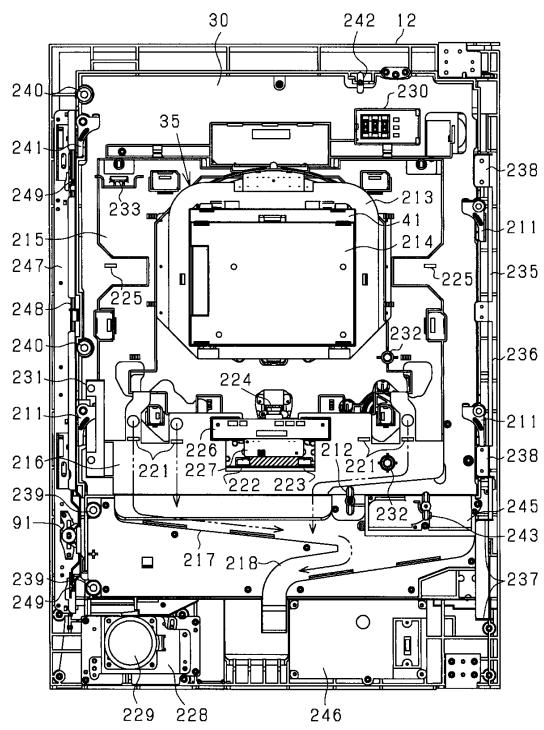
【図7】



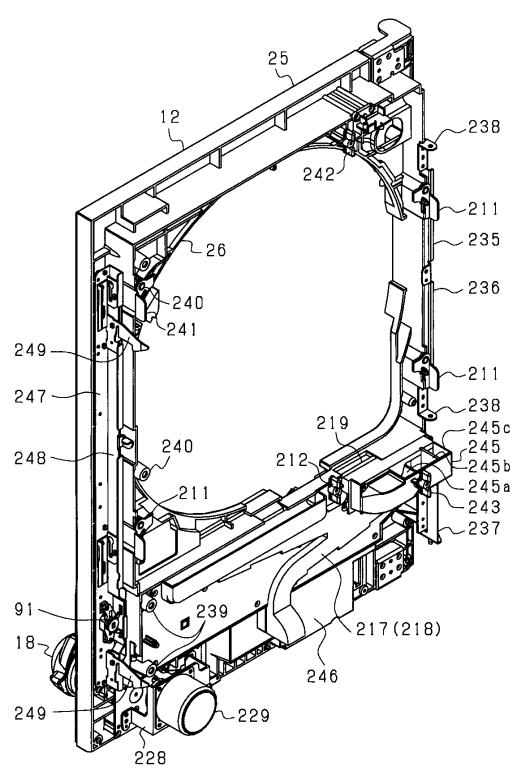
【図8】



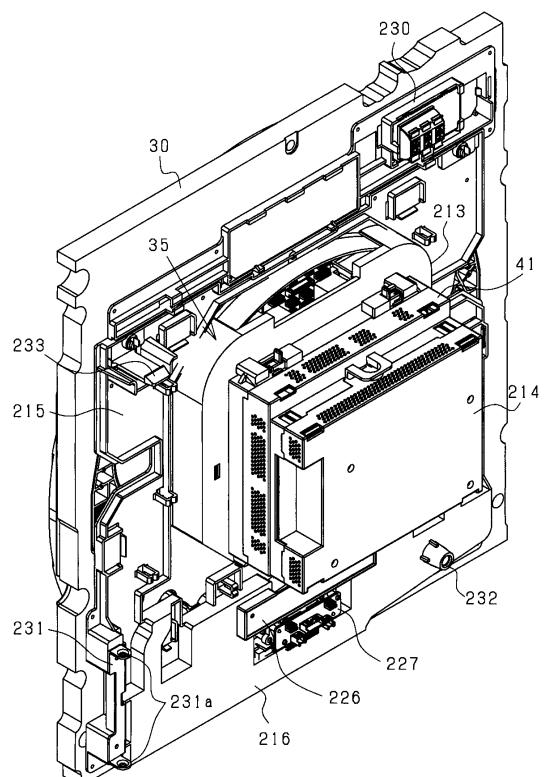
【図9】



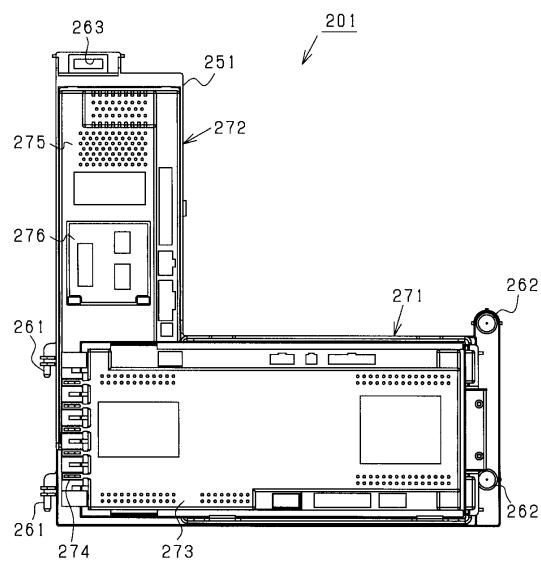
【図10】



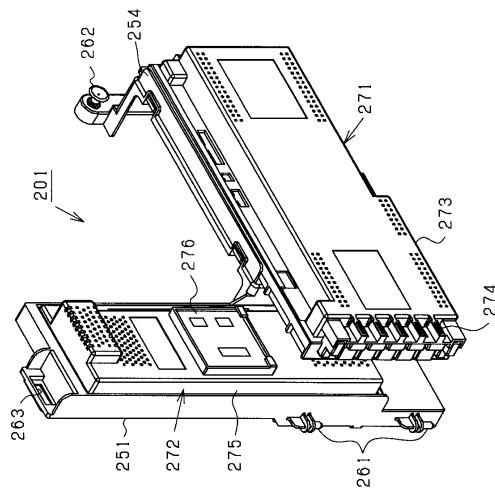
【図11】



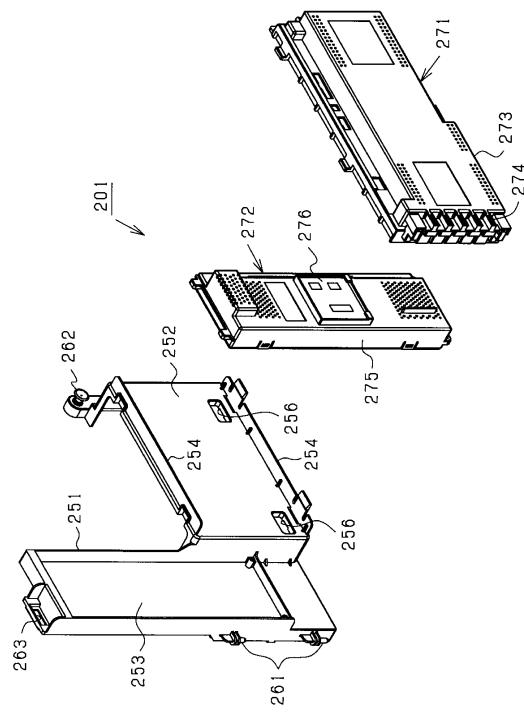
【図12】



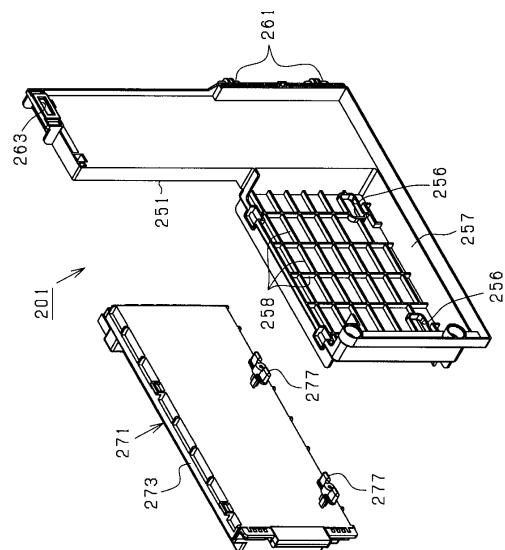
【図13】



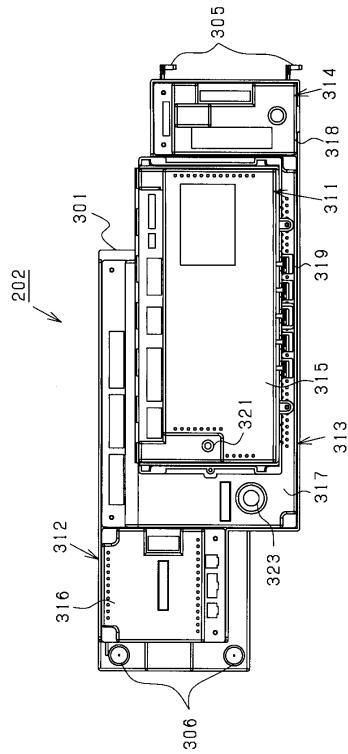
【図14】



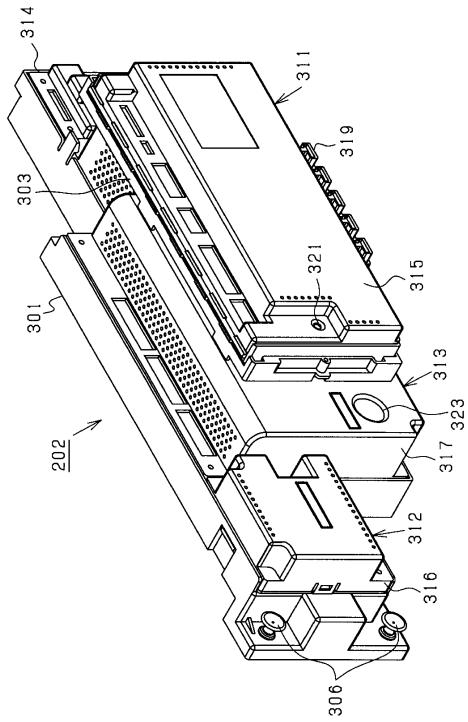
【図15】



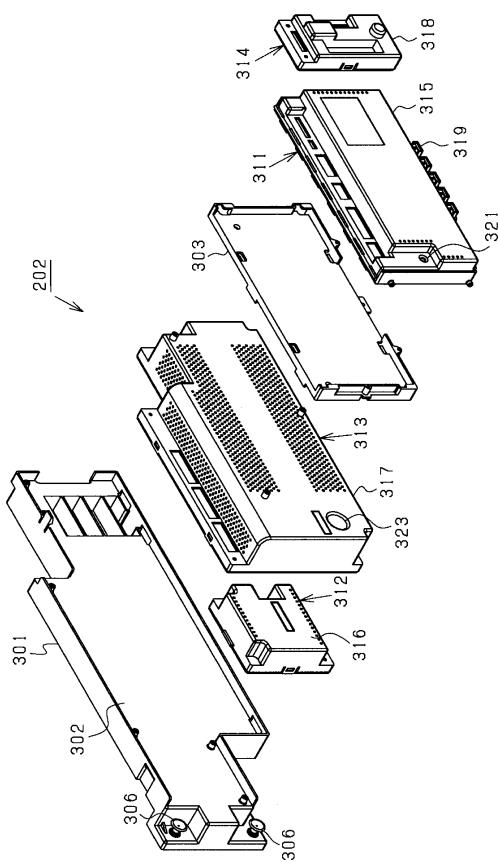
【図16】



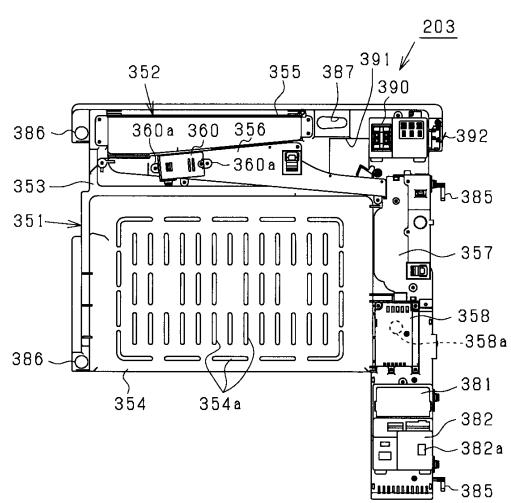
【図17】



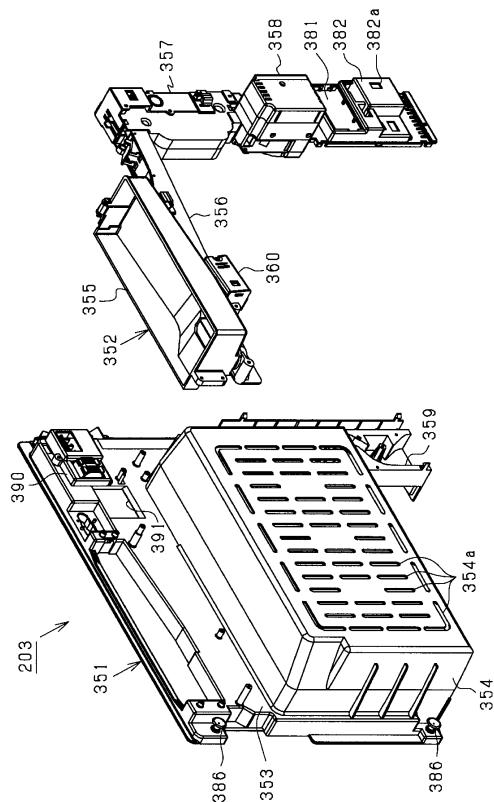
【図18】



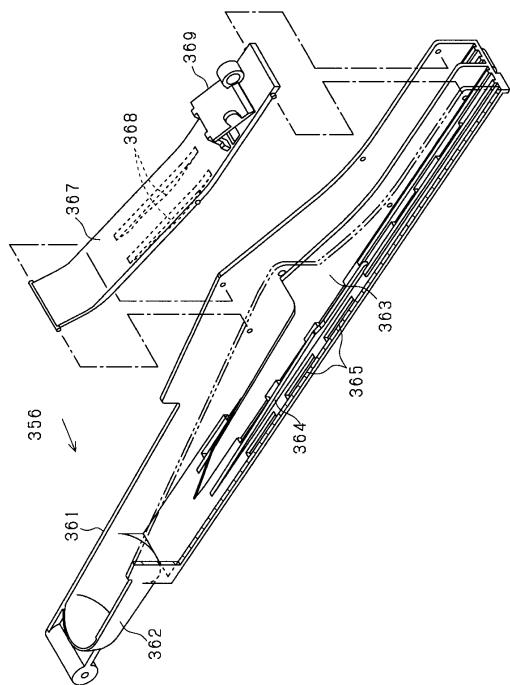
【図19】



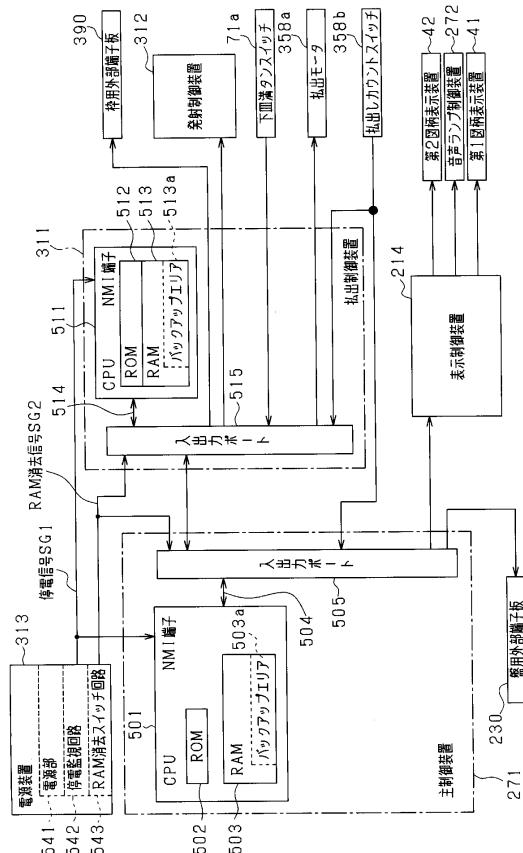
【図20】



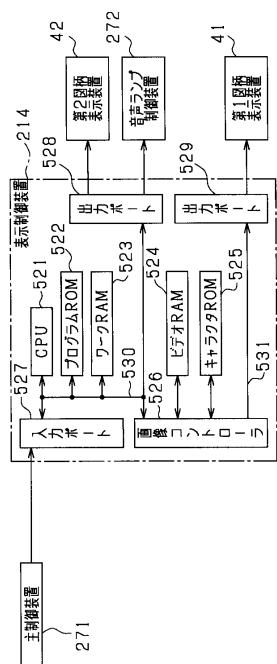
【図21】



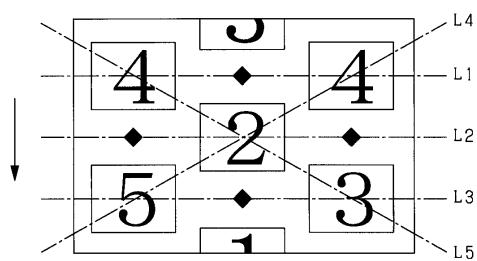
【図22】



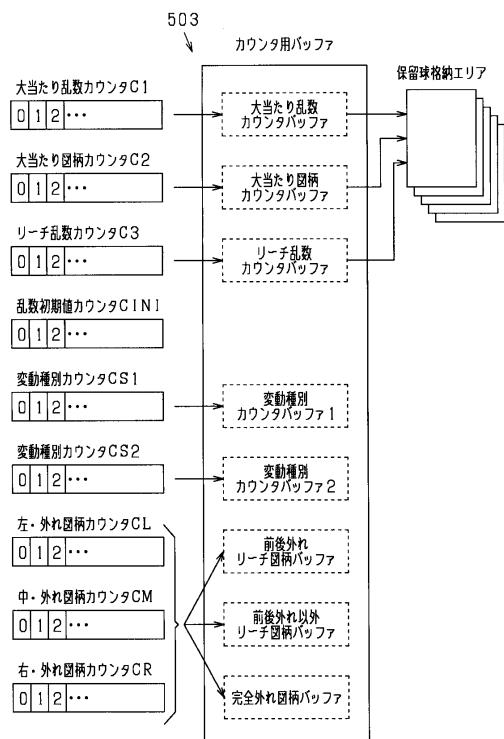
【図23】



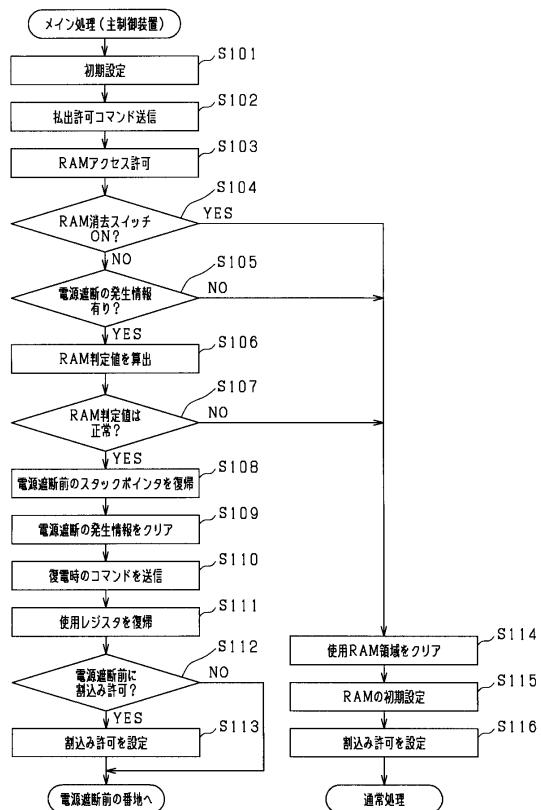
【図24】



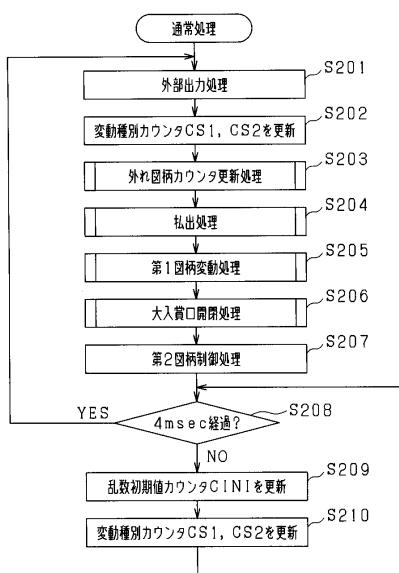
【図25】



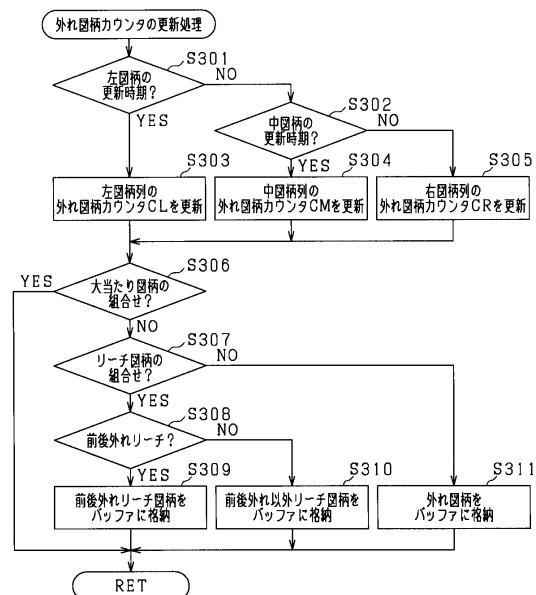
【図26】



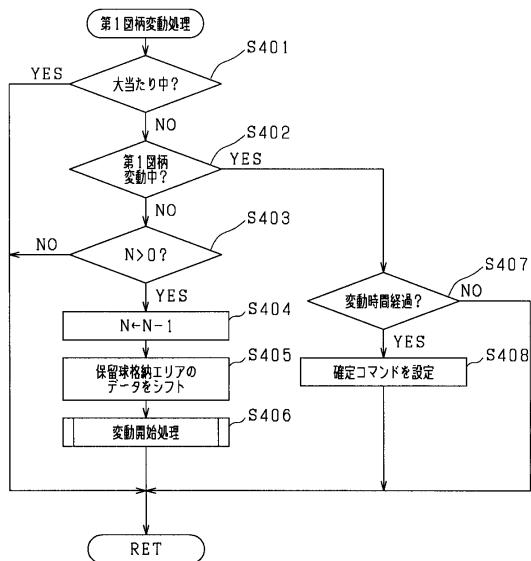
【図27】



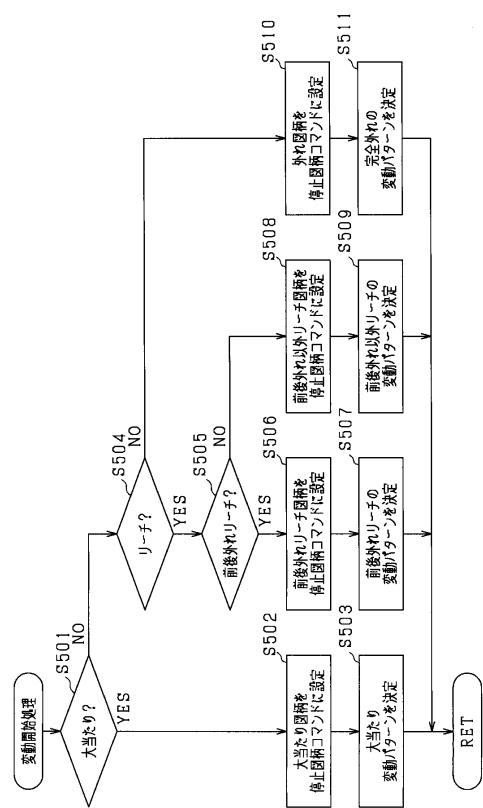
【図28】



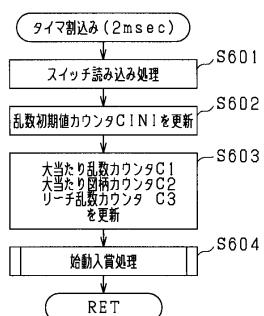
【図29】



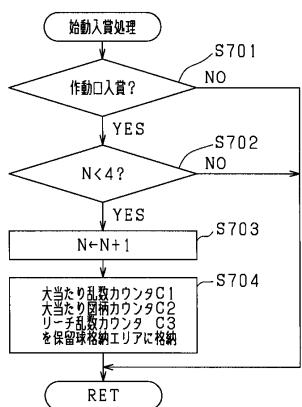
【図30】



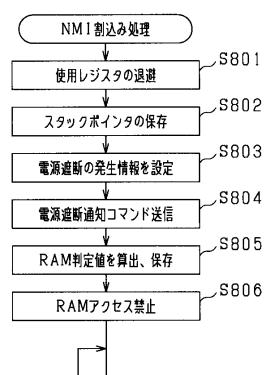
【図31】



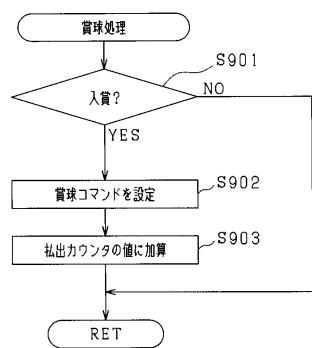
【図32】



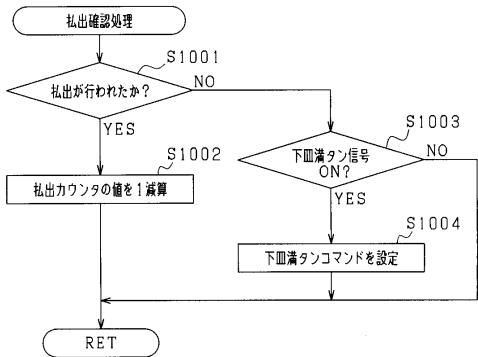
【図33】



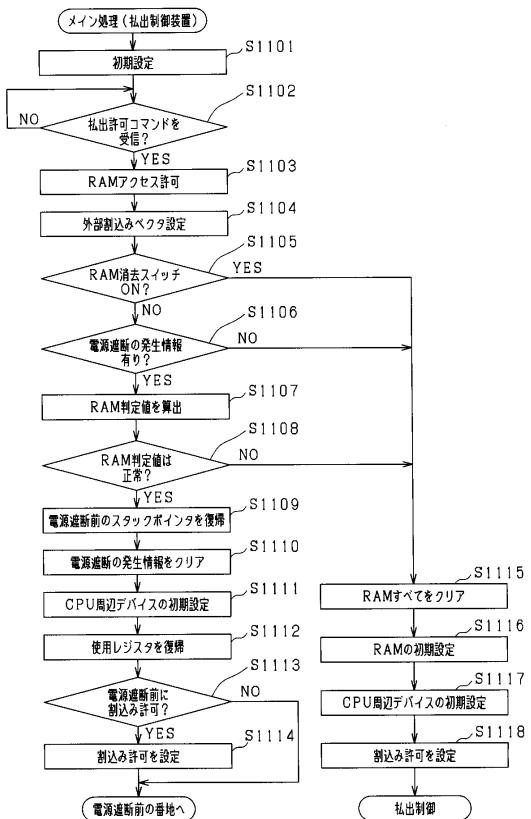
【図34】



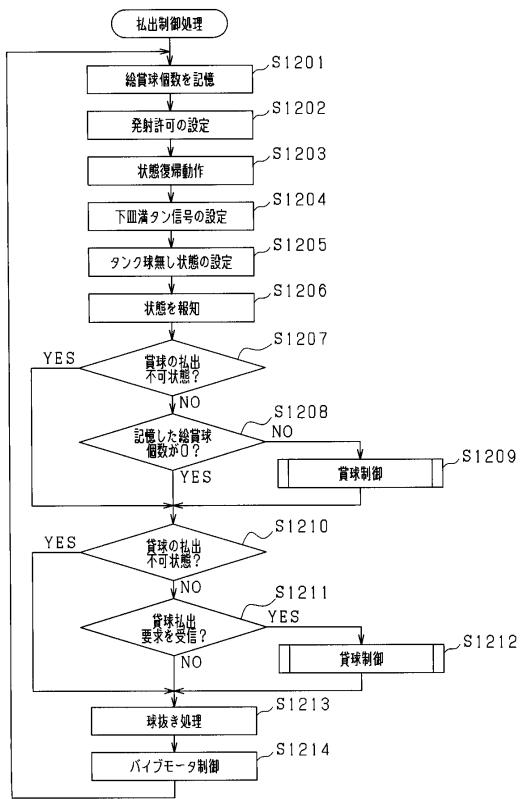
【図35】



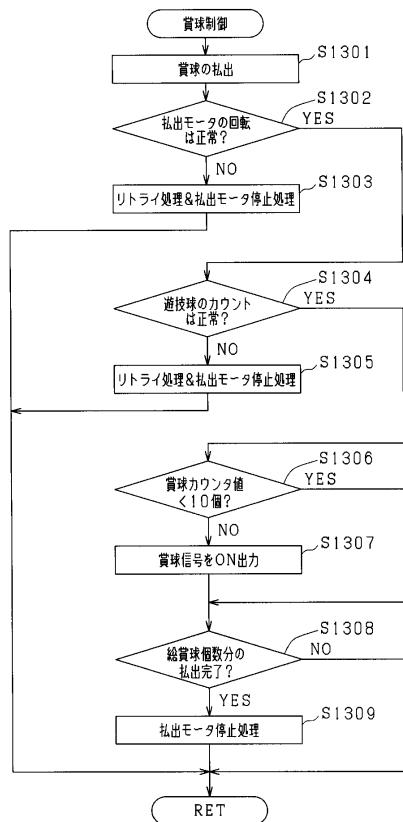
【図36】



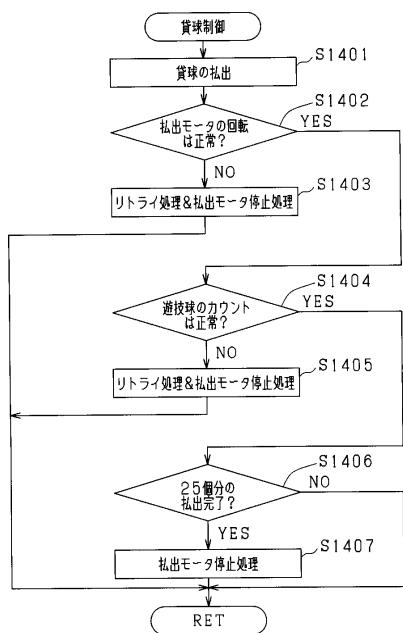
【図37】



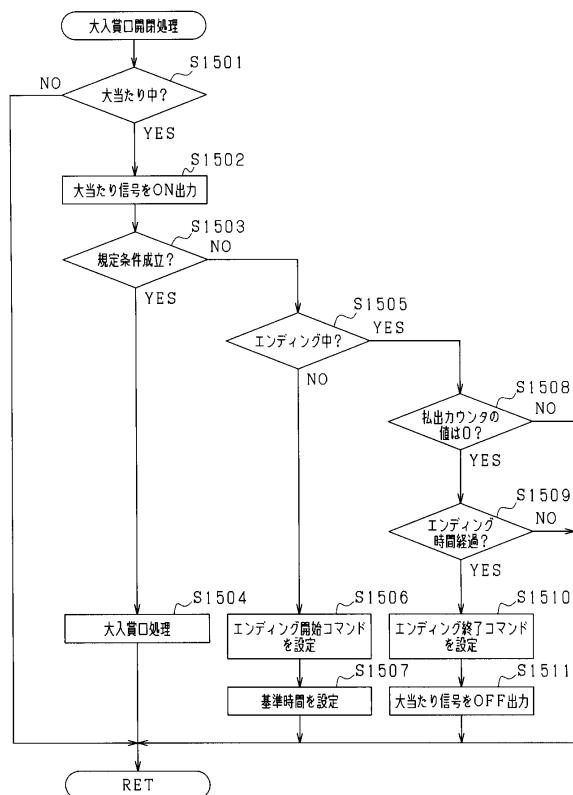
【図38】



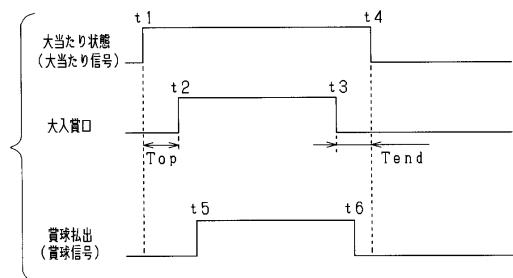
【図39】



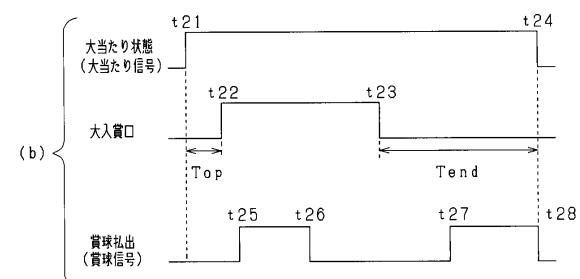
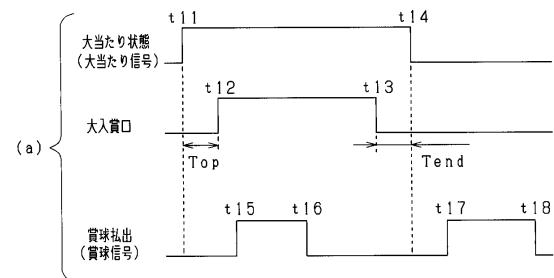
【図40】



【図41】



【図42】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2001-334039(JP,A)  
特開平07-059935(JP,A)  
特開平11-104334(JP,A)  
特開2002-306801(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02