

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5771815号
(P5771815)

(45) 発行日 平成27年9月2日 (2015.9.2)

(24) 登録日 平成27年7月10日 (2015.7.10)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

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

A 6 3 F 7 / 0 2 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 97 頁)

(21) 出願番号	特願2013-230252 (P2013-230252)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成25年11月6日 (2013.11.6)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2008-215057 (P2008-215057)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
	の分割	(74) 代理人	100084227
原出願日	平成20年8月25日 (2008.8.25)		弁理士 今崎 一司
(65) 公開番号	特開2014-111056 (P2014-111056A)	(72) 発明者	市原 高明
(43) 公開日	平成26年6月19日 (2014.6.19)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
審査請求日	平成25年12月4日 (2013.12.4)		会社大一商会内
		(72) 発明者	成吉 明彦
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	新見 好司
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成した遊技盤と、
該遊技盤を着脱自在に取り付ける本体枠と、
該本体枠の一側に開閉自在に軸支されて前記遊技盤の遊技領域を視認可能な開口窓が形
成される前面枠と、
前記遊技領域に設けられる演出装置と、
遊技の進行を制御するとともに該遊技の進行に関する各種情報が記憶される R A M を備
える主制御基板と、
前記演出装置による演出の進行を制御する周辺制御基板と、
を備えるパチンコ機であって、
前記前面枠は、少なくとも、
スピーカと、
光源と、
を複数備え、
前記演出装置は、少なくとも、
演出に用いる電飾ランプと、
電氣的駆動源の駆動により可動する可動体と、
該可動体の原位置を検出する位置検出センサと、
を備え、

前記主制御基板は、少なくとも、
前記周辺制御基板にコマンドを送信するコマンド送信制御手段と、
前記パチンコ機に電力が供給開始された際に前記ＲＡＭに記憶されている前記遊技の進行に関する各種情報をすべて消去することができる初期化制御手段と、
を備え、

当該主制御基板は、電源投入時又は瞬停が発生して電力が回復した際に、前記初期化制御手段により前記ＲＡＭに記憶されている前記遊技の進行に関する各種情報をすべて消去したときには前記コマンド送信制御手段によりＲＡＭクリア報知コマンドを前記周辺制御基板に送信し、

前記周辺制御基板は、少なくとも、
前記主制御基板からのコマンドを受信するコマンド受信制御手段と、
前記スピーカ及び前記光源をそれぞれ駆動する駆動制御手段と、
前記電飾ランプを駆動するランプ用駆動制御手段と、
前記電氣的駆動源を駆動する駆動源用駆動制御手段と、
前記位置検出センサからの検出信号が入力されているか否かを判定する検出信号入力判定制御手段と、
を備え、

当該周辺制御基板は、前記コマンド受信制御手段により前記ＲＡＭクリア報知コマンドを受信すると、予め定めた報知期間が経過するまで、前記駆動制御手段により前記スピーカを駆動して前記ＲＡＭに記憶されている前記遊技の進行に関する各種情報がすべて消去された旨を伝えるＲＡＭクリア報知音を当該スピーカから流すとともに、前記光源を駆動して当該ＲＡＭに記憶されている当該遊技の進行に関する各種情報がすべて消去された旨を伝えるＲＡＭクリア報知発光態様で当該光源を発光し、

当該コマンド受信制御手段により当該ＲＡＭクリア報知コマンドを受信すると、前記駆動源用駆動制御手段により前記電氣的駆動源を予め定めた期間だけ駆動して前記可動体を前記位置検出センサの検出領域へ向かって可動するとともに、該予め定めた期間が経過するまでに、前記検出信号入力判定制御手段により当該位置検出センサからの検出信号が入力されたと判定したときには前記ランプ用駆動制御手段により前記電飾ランプを駆動して当該位置検出センサに不具合が生じていない旨を伝える正常発光態様で当該電飾ランプを発光する一方、前記検出信号入力判定制御手段により当該位置検出センサからの検出信号が入力されなかったと判定したときには前記ランプ用駆動制御手段により前記電飾ランプを駆動して当該位置検出センサに不具合が生じている旨を伝える異常発光態様で当該電飾ランプを発光することを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、可動体を備えるパチンコ機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

従来より、位置検出センサであるフォトセンサからの検出信号に基づいて電氣的駆動源であるモータ装置を回転駆動して可動体である演出部材を可動制御するパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献１）。この特許文献１に記載されるパチンコ機では、電源投入時において、フォトセンサからの検出信号に基づいてモータ装置を所定方向へ回転駆動させて演出部材を視認困難な原位置へ移動する制御を行っているのが、瞬停（電力が一時的に供給されなくなる現象。）が発生して電力が回復したときにおいても、フォトセンサからの検出信号に基づいてモータ装置を所定方向へ回転駆動させて演出部材を視認困難な原位置へ移動する制御を行うこととなる。

【０００３】

ところで、特許文献１に記載されるパチンコ機１のように、演出部材は、視認困難な原

10

20

30

40

50

位置から視認できる位置に可動されることにより遊技者にインパクトを与えるとともに利益を付与する遊技状態へ移行する期待感も与えるので、遊技者の気を惹き付ける演出の重要な要素の1つとなっている。このため、演出部材を可動制御するには、演出部材の位置を正確に把握する必要がある。

【0004】

特許文献1に記載されるパチンコ機1では、フォトセンサからの検出信号に基づいて演出部材の原位置を把握するようになっているが、フォトセンサに何らかの原因により不具合が生じると、演出部材の原位置を正確に把握することが困難となるので、電源投入時において、演出部材を原位置へ移動する制御を行う以前にフォトセンサの検査を行ってフォトセンサに不具合が生じているときにはその旨を報知する必要がある。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2007-325807号公報(図1、図4、図5及び図8)

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところが、遊技者が遊技を行っている際に、瞬停が発生すると、遊技者がパチンコ機の対面に着座した状態で電力が回復することとなる。そうすると、瞬停が発生してから電力が回復したときには、フォトセンサの検査を行うこととなり、フォトセンサに不具合が生じているときにはその旨を報知することとなるので、瞬停により遊技が中断された状態から遊技を再開するまでの待ち時間を遊技者に極めて長く感じさせてイライラ感を与えるおそれがある。

20

【0007】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者にイライラ感を与えることなく、位置検出センサの不具合を確認することができるパチンコ機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、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等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。

30

【0009】

(解決手段1)

遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成した遊技盤と、該遊技盤を着脱自在に取り付ける本体枠と、該本体枠の一側に開閉自在に軸支されて前記遊技盤の遊技領域を視認可能な開口窓が形成される前面枠と、前記遊技領域に設けられる演出装置と、遊技の進行を制御するとともに該遊技の進行に関する各種情報が記憶されるRAMを備える主制御基板と、前記演出装置による演出の進行を制御する周辺制御基板と、を備えるパチンコ機であって、前記前面枠は、少なくとも、スピーカと、光源と、を複数備え、前記演出装置は、少なくとも、演出に用いる電飾ランプと、電氣的駆動源の駆動により可動する可動体と、該可動体の原位置を検出する位置検出センサと、を備え、前記主制御基板は、少なくとも、前記周辺制御基板にコマンドを送信するコマンド送信制御手段と、前記パチンコ機に電力が供給開始された際に前記RAMに記憶されている前記遊技の進行に関する各種情報をすべて消去することができる初期化制御手段と、を備え、当該主制御基板は、電源投入時又は瞬停が発生して電力が回復した際に、前記初期化制御手段により前記RAMに記憶されている前記遊技の進行に関する各種情報をすべて消去したときには前記コマンド送信制御手段によりRAMクリア報知コマンドを前記周辺制御基板に送信し、前記周辺制御基板は、少なくとも、前記主制御基板からのコマンドを受信するコマンド受信制御手段と、前記スピーカ及び前記光源をそれぞれ駆動する駆動制御手段と、前記電飾ランプを駆動するランプ

40

50

用駆動制御手段と、前記電氣的駆動源を駆動する駆動源用駆動制御手段と、前記位置検出センサからの検出信号が入力されているか否かを判定する検出信号入力判定制御手段と、を備え、当該周辺制御基板は、前記コマンド受信制御手段により前記RAMクリア報知コマンドを受信すると、予め定めた報知期間が経過するまで、前記駆動制御手段により前記スピーカを駆動して前記RAMに記憶されている前記遊技の進行に関する各種情報がすべて消去された旨を伝えるRAMクリア報知音を当該スピーカから流すとともに、前記光源を駆動して当該RAMに記憶されている当該遊技の進行に関する各種情報がすべて消去された旨を伝えるRAMクリア報知発光態様で当該光源を発光し、当該コマンド受信制御手段により当該RAMクリア報知コマンドを受信すると、前記駆動源用駆動制御手段により前記電氣的駆動源を予め定めた期間だけ駆動して前記可動体を前記位置検出センサの検出領域へ向かって可動するとともに、該予め定めた期間が経過するまでに、前記検出信号入力判定制御手段により当該位置検出センサからの検出信号が入力されたと判定したときには前記ランプ用駆動制御手段により前記電飾ランプを駆動して当該位置検出センサに不具合が生じていない旨を伝える正常発光態様で当該電飾ランプを発光する一方、前記検出信号入力判定制御手段により当該位置検出センサからの検出信号が入力されなかったと判定したときには前記ランプ用駆動制御手段により前記電飾ランプを駆動して当該位置検出センサに不具合が生じている旨を伝える異常発光態様で当該電飾ランプを発光することを特徴とするパチンコ機。

10

【0010】

20

このパチンコ機では、遊技盤、本体枠、前面枠、演出装置、主制御基板、周辺制御基板を備えている。遊技盤は、遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成したものである。本体枠は、遊技盤を着脱自在に取り付けることができるものである。前面枠は、本体枠の一侧に開閉自在に軸支されて遊技盤の遊技領域を視認可能な開口窓が形成されるものである。演出装置は、遊技領域に設けられるものである。主制御基板は、遊技の進行を制御するものであり、遊技の進行に関する各種情報が記憶されるRAMを備えている。周辺制御基板は、演出装置による演出の進行を制御するものである。

前面枠は、少なくとも、スピーカと光源とを複数備えている。

【0011】

30

演出装置は、少なくとも、電飾ランプ、可動体、位置検出センサを備えている。電飾ランプは、演出に用いるものである。可動体は、電氣的駆動源の駆動により可動することができるようにになっている。位置検出センサは、可動体の原位置を検出するものである。

【0012】

40

主制御基板は、少なくとも、コマンド送信制御手段、初期化制御手段を備えている。コマンド送信制御手段は、周辺制御基板にコマンドを送信するものであり、初期化制御手段は、パチンコ機に電力が供給開始された際にRAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報をすべて消去することができるものである。RAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報は、通常、正確に記憶保持されているが、何らかの原因によりつじつまの合わない情報となると、主制御基板は、RAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報を信頼性のない情報としてすべて破棄するために、初期化制御手段により消去するようになっている。また主制御基板は、遊技者が操作することができない位置であって、かつ、遊技場の管理者が操作することができる位置に配置されたRAMクリアスイッチからの操作信号が入力されると、初期化制御手段によりRAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報をすべて強制的に消去するようになっている。このため、主制御基板は、電源投入時又は瞬停が発生して電力が回復した際に、初期化制御手段によりRAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報をすべて消去したときにはコマンド送信制御手段によりRAMクリア報知コマンドを周辺制御基板に送信している。

【0013】

50

周辺制御基板は、少なくとも、コマンド受信制御手段、駆動制御手段、ランプ用駆動制御手段、駆動源用駆動制御手段、検出信号入力判定制御手段を備えている。コマンド受信制御手段は、主制御基板からのコマンドを受信するものであり、駆動制御手段は、スピーカ及び光源をそれぞれ駆動するものであり、ランプ用駆動制御手段は、電飾ランプを駆動するものであり、駆動源用駆動制御手段は、電氣的駆動源を駆動するものであり、検出信号入力判定制御手段は、位置検出センサからの検出信号が入力されているか否かを判定するものである。周辺制御基板は、コマンド受信制御手段によりRAMクリア報知コマンドを受信すると、予め定めた報知期間が経過するまで、駆動制御手段によりスピーカを駆動してRAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報がすべて消去された旨を伝えるRAMクリア報知音をスピーカから流すとともに、光源を駆動してRAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報がすべて消去された旨を伝えるRAMクリア報知発光態様で光源を発光する。また周辺制御基板は、コマンド受信制御手段によりRAMクリア報知コマンドを受信すると、駆動源用駆動制御手段により電氣的駆動源を予め定めた期間だけ駆動して可動体を位置検出センサの検出領域へ向かって可動するとともに、この予め定めた期間が経過するまでに、検出信号入力判定制御手段により位置検出センサからの検出信号が入力された」と判定したときにはランプ用駆動制御手段により電飾ランプを駆動して位置検出センサに不具合が生じていない旨を伝える正常発光態様で電飾ランプを発光する一方、検出信号入力判定制御手段により位置検出センサからの検出信号が入力されなかった」と判定したときにはランプ用駆動制御手段により電飾ランプを駆動して位置検出センサに不具合が生じている旨を伝える異常発光態様で電飾ランプを発光する。

10

20

【0014】

このように、主制御基板は、電源投入時又は瞬停が発生して電力が回復した際に、通常、RAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報に従って遊技の進行を再開するようになっているので、遊技者が遊技の途中で突然瞬停が発生して電力が回復した際に、RAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報に従って遊技を再開することとなる。つまり遊技者が遊技の途中で突然瞬停が発生して電力が回復しても、主制御基板はRAMクリア報知コマンドを周辺制御基板に送信しないので、周辺制御基板は位置検出センサに不具合が生じているか否かを確認する位置検出センサの検査を行わずに済む。これにより、瞬停により遊技が中断されて状態から遊技を再開するまでの待ち時間を遊技者に極めて長く感じさせることがないので、イライラ感を与えるおそれがなくなる。一方、遊技場の管理者は、RAMクリアスイッチを操作することによって、この操作信号が入力された主制御基板は、RAMに記憶されている遊技の進行に関する各種情報をすべて強制的に消去すると、RAMクリア報知コマンドを周辺制御基板に送信するので、このRAMクリア報知コマンドを受信した周辺制御基板は、前面枠のスピーカを駆動してRAMクリア報知音をスピーカから流すとともに前面枠の光源を駆動してRAMクリア報知発光態様で光源を発光し、位置検出センサに不具合が生じていか否かを確認する位置検出センサの検査を行うこととなる。これにより、遊技場の管理者は、RAMクリアスイッチを操作することによって、電飾ランプの発光態様を目視することによって位置検出センサの不具合を極めて容易に確認することができる。したがって、遊技者にイライラ感を与えることなく、位置検出センサの不具合を確認することができる。

30

40

【0015】

本実施形態では、例えば、図4の遊技領域12が遊技領域に相当し、図4の遊技盤4が遊技盤に相当し、図2の本体枠3が本体枠に相当し、図2の開口窓30が開口窓に相当し、図2の前面枠5が前面枠に相当し、図4の演出装置40が演出装置に相当し、図16のRAM101cがRAMに相当し、図16の主制御基板101が主制御基板に相当し、図16のサブ統合基板111が周辺制御基板に相当し、図1のパチンコ機1がパチンコ機に相当し、図1のスピーカ36がスピーカに相当し、図1のランプ基板27bに複数配置された光源27a及びランプ基板29bに複数配置された光源29aが光源に相当し、図

50

4の演出ランプ44a～44dが電飾ランプに相当し、図9(b)のステッピングモータ150h、図11(b)のステッピングモータ152h、153f及び図13のステッピングモータ155が電氣的駆動源に相当し、図8のキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152及びキャラクタ体(オオカミ男)154が可動体に相当し、図8のフォトセンサ150n、152n、153n、154nが位置検出センサに相当し、図25のタイマ割り込み処理におけるステップS92のサブ統合基板コマンド送信処理がコマンド送信制御手段に相当し、図23の電源投入時処理におけるステップS42の処理及びステップS44の処理が初期化制御手段に相当し、図28のコマンド受信割り込み処理及び図29のコマンド受信終了割り込み処理がコマンド受信制御手段に相当し、図31の音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理におけるステップS148、ステップS149、ステップS153～ステップS155及びステップS157の各処理が駆動制御手段に相当し、RAMクリア報知時間が「予め定めた報知期間」に相当し、図31の音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理におけるステップS154の処理で設定される「RAMクリア報知用音データ」に従った内容で進行する音源IC111gによりスピーカ36、36から流れる報知音がRAMクリア報知音に相当し、図31の音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理におけるステップS155の処理で設定される「RAMクリア報知用点灯データ」に従った内容で進行する発光態様がRAMクリア報知発光態様に相当し、図45の可動具合報知処理において演出ランプ44a、44b、44dの点灯又は消灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板112に出力する処理がランプ用駆動制御手段に相当し、図40の原位置時原位置復帰処理(フランケン)におけるステップS264の処理、図41の原位置外時原位置復帰処理(フランケン)におけるステップS280の処理、図42の原位置復帰処理(ドラキュラ)におけるステップS300の処理、図43の原位置復帰処理(遮蔽部材(ドラキュラ))におけるステップS320の処理及び図44の原位置復帰処理(オオカミ男)におけるステップS340の処理が駆動源用駆動制御手段に相当し、図40の原位置時原位置復帰処理(フランケン)におけるステップS266の判定、図41の原位置外時原位置復帰処理(フランケン)におけるステップS282の判定、図42の原位置復帰処理(ドラキュラ)におけるステップS302の判定、図43の原位置復帰処理(遮蔽部材(ドラキュラ))におけるステップS322の判定及び図44の原位置復帰処理(オオカミ男)におけるステップS342の判定が検出信号入力判定制御手段に相当し、図4の演出ランプ44dが点灯する発光態様が図8のフォトセンサ154nに不具合が生じていない旨を伝える正常発光態様に相当し、図4の演出ランプ44aが点灯する発光態様が図8のフォトセンサ152n、153nのいずれも不具合が生じていない旨を伝える正常発光態様に相当し、図4の演出ランプ44bが点灯する発光態様が図8のフォトセンサ150nに不具合が生じていない旨を伝える正常発光態様に相当し、図4の演出ランプ44dが消灯する発光態様が図8のフォトセンサ154nに不具合が生じている旨を伝える異常発光態様に相当し、図4の演出ランプ44aが消灯する発光態様が図8のフォトセンサ152n、153nのいずれか又は両方に不具合が生じている旨を伝える異常発光態様に相当し、図4の演出ランプ44bが消灯する発光態様が図8のフォトセンサ150nに不具合が生じている旨を伝える異常発光態様に相当する。

【発明の効果】

【0016】

本発明のパチンコ機においては、遊技者にイライラ感を与えることなく、位置検出センサの不具合を確認することができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の一実施例であるパチンコ機の外観を示す正面図である。

【図2】本体枠および前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の背面図である。

【図4】遊技盤を示す正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 5】遊技盤を構成要素に分解した状態として表した分解斜視図である。
- 【図 6】フロントユニットとリアユニットとの正面図である。
- 【図 7】リアユニットの単独で示した正面図である。
- 【図 8】リアユニットからカバー部材が取り外された状態を示した正面図である。
- 【図 9】キャラクタ体（フランケン）と遮蔽部材（フランケン）との詳細図である。
- 【図 10】キャラクタ体（フランケン）と遮蔽部材（フランケン）との動作例である。
- 【図 11】キャラクタ体（ドラキュラ）と遮蔽部材（ドラキュラ）との詳細図である。
- 【図 12】キャラクタ体（ドラキュラ）と遮蔽部材（ドラキュラ）との動作例である。
- 【図 13】キャラクタ体（オオカミ男）と遮蔽部材（オオカミ男）との詳細図である。
- 【図 14】キャラクタ体（オオカミ男）と遮蔽部材（オオカミ男）との動作例である。 10
- 【図 15】パチンコ機の電源システムを示すブロック図である。
- 【図 16】主基板と周辺基板とを示すブロック図である。
- 【図 17】ランプ駆動基板のブロック図である。
- 【図 18】ランプ駆動基板に備えるワンショットマルチバイブレータ回路及び電源制御回路である。
- 【図 19】測距センサからの原波形及びその伸張波形である。
- 【図 20】測距センサの概略構成図である。
- 【図 21】測距センサからの出力周期を示すタイミングチャートである。
- 【図 22】主制御基板で選択される変動表示パターンの一例を示す一覧表図である。
- 【図 23】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 24】図 23 の電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。
- 【図 25】タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 26】リセット処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 27】サブ側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 28】コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】コマンド受信終了割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 30】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 31】音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 32】3.2 m s 用ステッピングモータスケジューラ起動処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 33】ステッピングモータスケジューラの一例を示すテーブルである。
- 【図 34】2 m s 用ステッピングモータスケジューラ起動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 35】ステッピングモータスケジューラパターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 36】2 m s 用ステッピングモータスケジューラ動作処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 37】ステッピングモータ処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 38】電源投入（リセット）用原位置確認処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 39】電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 40】原位置時原位置復帰処理（フランケン）の一例を示すフローチャートである。
- 【図 41】原位置外時原位置復帰処理（フランケン）の一例を示すフローチャートである。
- 【図 42】原位置復帰処理（ドラキュラ）の一例を示すフローチャートである。
- 【図 43】原位置復帰処理（遮蔽部材（ドラキュラ））の一例を示すフローチャートである。
- 【図 44】原位置復帰処理（オオカミ男）の一例を示すフローチャートである。
- 【図 45】可動具合報知処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図４６】液晶表示器の表示領域に表示される１変動の一例を示す演出である。

【図４７】図４６のつづきを示す演出である。

【図４８】図４７のつづきを示す演出である。

【発明を実施するための形態】

【００１８】

次に、本発明の好適な実施形態について図面に基づいて説明する。図１はパチンコ機を示す正面図であり、図２は本体枠および前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図であり、図３はパチンコ機の背面図である。

【００１９】

[１．パチンコ機の構成]

パチンコ機１は、図１および図２に示すように、外枠２、本体枠３、遊技盤４、前面枠５等を備えて構成されている。外枠２は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、外枠２の前側下部には、本体枠３の下面を受ける下受板６を有している。外枠２の前面側には、ヒンジ機構７によって本体枠３が前方に開閉可能に装着されている。また、本体枠３は、前枠体８、遊技盤装着枠９、および機構装着枠１０を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠３の前側に形成された前枠体８は、外枠２前側の下受板６を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。

【００２０】

前枠体８の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠９には、遊技盤４が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。遊技盤４の盤面（前面）には、外レールと内レールとを備えた案内レール１１が設けられ、該案内レール１１の内側には、遊技領域１２が区画形成されている。遊技盤４の前面であってその左側上部には、遊技者の手や腕等の動きを検出する非接触式の測距センサ１１９が右前方に向かって光を発するように取り付けられている。測距センサ１１９の発した光は前面枠５の後述する開口窓３０を通過するようになり、パチンコ機１の対面に着座する遊技者が開口窓３０の前方で、例えば遊技者が腕を振り下ろすと、測距センサ１１９の発した光が遊技者の腕に反射し、この反射した光が開口窓３０を通過して測距センサ１１９で受光されるようになっている。

【００２１】

遊技盤装着枠９よりも下方に位置する前枠体８の前側下部の側面寄りには、スピーカ装着板１３を介して低音用スピーカ１４が装着されている。また、前枠体８前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤４の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール１５が傾斜状に装着されている。一方、前枠体８前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材１６が装着されている。下前面部材１６前面のほぼ中央には、下皿１７が設けられ、片側寄りには操作ハンドル１８が設けられている。

【００２２】

本体枠３（前枠体８）のヒンジ機構７が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠２に対して本体枠３を施錠する機能と、本体枠３に対して前面枠５を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置１９が装着されている。施錠装置１９は、外枠２に設けられた閉止具２０に係脱可能に係合して本体枠３を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック２１と、前面枠５の開放側の後面に設けられた閉止具２２に係脱可能に係合して前面枠５を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック２３とを備えている。そして、シリンダー錠２４の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで、本体枠施錠フック２１と外枠２の閉止具２０との係合が解除されて本体枠３が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック２３と前面枠５の閉止具２２との係合が解除されて前面枠５が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠２４の前端部は、パチンコ機１の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体８および下前面部材１６を貫通して下前面部材１６の前面に露出して配置されている。

【００２３】

本体枠３前面の側面には、ヒンジ機構２５によって前面枠５が前方に開閉可能に装着されている。前面枠５は、扉本体フレーム２６、サイド装飾装置２７、上皿２８、音響電飾

10

20

30

40

50

装置 29 を備えて構成されている。扉本体フレーム 26 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 16 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 26 のほぼ中央には、遊技盤 4 の遊技領域 12 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 30 が形成されている。また、扉本体フレーム 26 の後側には、開口窓 30 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 31 が設けられ、該窓枠 31 には、透明板 32 が装着されている。

【 0024 】

扉本体フレーム 26 の前側には、開口窓 30 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 27 が、下部に上皿 28 が、上部に音響電飾装置 29 が装着されている。サイド装飾装置 27 は、光源 27a が複数配置されたランプ基板 27b が内部に設けられ、且つ、合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体 33 を主体として構成されている。サイド装飾体 33 には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、該開口孔には、ランプ基板 27b に配置された光源 27a に対応するレンズ 34 が組み込まれている。音響電飾装置 29 は、透明カバー体 35、スピーカ 36、スピーカカバー 37、およびリフレクタ体（図示しない）等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。透明カバー体 35 は、扉本体フレーム 26 の略全幅にわたる横長状に形成され、その左右両側部にスピーカ 36 が内蔵され、このスピーカ 36 と対応する位置であってその前側にスピーカカバー 37 が装着されている。また透明カバー体 35 には、碗形状のリフレクタ体が横方向に複数配置された状態で形成され、これらのリフレクタ体の中心部にプリズム機能を有する光反射体（図示しない）が組み付けられている。リフレクタ体の後側には、光源 29a が複数配置されたランプ基板 29b が設けられている。なお、扉本体フレーム 26 の前側であって上皿 28 の左方には、遊技盤 4 に設けられる後述する演出装置 40 の液晶表示器 116 の表示領域 42 で繰り広げられる各種演出によって実現される遊技内容が遊技者参加型のものであるときに操作し得る演出選択スイッチ 38 が設けられている。この演出選択スイッチ 38 は、上側演出選択スイッチ 38a と下側演出選択スイッチ 38b とによって構成されている。

【 0025 】

次に、パチンコ機 1 の背面構成について説明する。パチンコ機 1 の背面には、図 3 に示すように、球タンク 239 が機構装着枠 10 の上側に装着され、払出モータ 103a を備える払出装置 103 が機構装着枠 10 の右側に装着されている。球タンク 239 の下方には、球タンク 239 から払出装置 103 に向けて遊技球が転動するよう傾斜した状態（図 4 中、右下がりの勾配を持たせた状態）でタンクレール 255 が機構装着枠 10 に取り付けられている。

【 0026 】

タンクレール 255 の下方には、遊技盤装着枠 9 に装着された遊技盤 4 が配置されている。この遊技盤 4 の中央上寄りには演出装置 40 が配置されており、この演出装置 40 の最後部には表示ユニット 200 が取り付けられている。この表示ユニット 200 は、液晶表示器 116、液晶制御基板 113 が収容された液晶制御基板ボックス 259 等を備えて構成されている。液晶制御基板 113 は、液晶表示器 116 の表示領域 42 にさまざまな画像を表示する制御を行う。

【 0027 】

遊技盤 4 の裏面左側には、ランプ駆動基板 112 が収容されたランプ駆動基板ボックス 261 が配置されている。ランプ駆動基板 112 は、演出装置 40 に備えた演出ランプ 44a ~ 44d（図 16 参照。）や装飾ランプ 49（図 16 参照。）の点灯制御又は階調制御を行ったり、ステッピングモータ 150h, 152h, 153f, 155（図 16 参照。）の駆動制御を行ったりする。遊技盤 4 の前面であってその左側上部に取り付けられた測距センサ 119 と、遊技盤 4 の裏面左側に取り付けられたランプ駆動基板 112 と、の距離は、遊技盤 4 の上辺や下辺の長さより少し長くなっている。

【 0028 】

遊技盤 4 の裏面下側には、ボックス装着台 262 が配置されている。このボックス装着

10

20

30

40

50

台 2 6 2 は、サブ統合基板 1 1 1 が収容されたサブ統合波形制御基板ボックス 2 6 4 と、主制御基板 1 0 1 が収容された主制御基板ボックス 2 6 6 と、が装着されている。具体的には、サブ統合波形制御基板ボックス 2 6 4 に重ね合わされた状態で主制御基板ボックス 2 6 6 が装着されている。ボックス装着台 2 6 2 は、サブ統合波形制御基板ボックス 2 6 4 及び主制御基板ボックス 2 6 6 が装着された状態でもサブ統合波形制御基板ボックス 2 6 4 及び主制御基板ボックス 2 6 6 が遊技盤 4 の外郭より外側にはみ出さないように配置されている。このように、遊技盤 4 の前面であってその左側上部に取り付けられた測距センサ 1 1 9 と、ボックス装着台 2 6 2 に装着されたサブ統合基板 1 1 1 と、の距離は、遊技盤 4 の左辺や右辺の長さとはほぼ同一程度の長さとなっている。なお、主制御基板 1 0 1 等の各種制御基板の詳細な説明は後述する。

10

【 0 0 2 9 】

このように、タンクレール 2 5 5 の下方には、表示ユニット 2 0 0 (後述する演出装置 4 0) 及び主制御基板ボックス 2 6 6 等が突出している。このため、球タンク 2 3 9 から落下した遊技球による損傷又は電氣的な短絡が生じないように後カバー 2 6 7 が設けられている。この後カバー 2 6 7 は、表示ユニット 2 0 0 (演出装置 4 0) 及び主制御基板ボックス 2 6 6 の上側を覆いかぶさる大きさの矩形状に形成されており、図示しないカバーヒンジ機構により開閉及び着脱可能に機構装着枠 1 0 に装着されている。なお、後カバー 2 6 7 は半透明の合成樹脂材により形成されており、後カバー 2 6 7 が閉状態であっても、例えば作業者が表示ユニット 2 0 0 及びランプ駆動基板ボックス 2 6 1 等を目視できるようになっている。

20

【 0 0 3 0 】

主制御基板ボックス 2 6 6 は、その上側のみ後カバー 2 6 7 に覆われており、その上側以外は露出されている。主制御基板 1 0 1 は、その下側に R A M クリアスイッチ 1 0 1 d 等が配置されており、R A M クリアスイッチ 1 0 1 d が主制御基板ボックス 2 6 6 から露出されている。このため、後カバー 2 6 7 が閉状態であっても、R A M クリアスイッチ 1 0 1 d を操作して、主制御基板 1 0 1 から遊技に関する各種情報を消去 (クリア) することができるようになっている。主制御基板 1 0 1 の R A M クリアスイッチ 1 0 1 d は、図 3 に示すように、パチンコ機 1 の裏側に配置されているので、パチンコ機 1 の対面に着座する遊技者は R A M クリアスイッチ 1 0 1 d を操作することができないが、遊技場 (ホール) の管理者 (例えば、店員等) は、シリンダー錠 2 4 の鍵穴に鍵を挿入して一方向に回動操作することで、本体枠施錠フック 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合を解除して本体枠 3 を外枠 2 から開放して、R A M クリアスイッチ 1 0 1 d を操作することができるようになっている。このように、R A M クリアスイッチ 1 0 1 d は、遊技者が操作不能な位置に配置され、かつ、ホールの店員等が操作可能な位置に配置されている。

30

【 0 0 3 1 】

遊技盤装着枠 9 の下方、前枠体 8 の後下側領域 (以下、「下側領域」と記載する。) には、その左側に発射装置 2 7 0 が配置されている。この発射装置 2 7 0 は、発射モータ 2 7 1 及び発射ハンマー 2 7 2 等を備えて構成されている。発射モータ 2 7 1 は、発射ハンマー 2 7 2 を作動させて遊技球を図 1 に示した遊技領域 1 2 に向けて発射する。発射装置 2 7 0 の上方には、電源基板 2 7 3 が収容された電源基板ボックス 2 7 4 と、発射制御基板 2 7 5 が収容された発射制御基板ボックス 2 7 6 と、が配置されている。具体的には、電源基板ボックス 2 7 4 に重ね合わされた状態で発射制御基板ボックス 2 7 6 が装着されている。電源基板 2 7 3 の上方には、電源基板中継端子板装着部 2 7 7 が遊技盤装着枠 9 に設けられており、この電源基板中継端子板装着部 2 7 7 には電源中継端子板 2 7 8 が装着されてカバー 2 7 9 によって覆われている。なお、電源基板 2 7 3 は電源中継端子板 2 7 8 を介して主制御基板 1 0 1 等の各種制御基板に電圧を供給し、発射制御基板 2 7 5 は発射装置 2 7 0 の各種制御を行っている。

40

【 0 0 3 2 】

下側領域の中央には、払出制御基板 1 0 2 が収容された払出制御基板ボックス 2 8 1 が配置されている。払出制御基板 1 0 2 は、払出装置 1 0 3 の払い出しに関する各種制御を

50

行っている。

【 0 0 3 3 】

下側領域の右側には、インターフェース基板 2 8 5 が収容されたインターフェース基板ボックス 2 8 6 が装着されている。インターフェース基板 2 8 5 は、パチンコ機 1 に隣接して設置されている、図示しないプリペイドカードユニットと払出制御基板 1 0 2 とを電氣的に接続し、貸球に関する信号等を送受信する。

【 0 0 3 4 】

払出装置 1 0 3 の上方には、段差状を有して、上段に分電基板ボックス装着部 2 8 7、下段に外部端子板ボックス装着部 2 8 8 が機構装着枠 1 0 に設けられている。分電基板ボックス装着部 2 8 7 には分電基板 2 8 9 が収容された分電基板ボックス 2 9 0 が装着され、外部端子板ボックス装着部 2 8 8 には外部端子板 2 9 1 が収容された外部端子板ボックス 2 9 2 が装着される。分電基板 2 8 9 は、電源基板コネクタ 2 9 3、電源スイッチ 2 9 4 等を備えて構成されており、電源基板コネクタ 2 9 3 及び電源スイッチ 2 9 4 が分電基板ボックス 2 9 0 から露出されている。電源基板コネクタ 2 9 3 は図示しない電源コードと電氣的に接続することでき、電源コードのプラグは図示しないパチンコ島設備の電源コンセントに差し込まれており、パチンコ島設備からの電力がパチンコ機 1 に供給されている。電源スイッチ 2 9 4 を操作すると、パチンコ島設備からの電力が分電基板 2 8 9 から電源基板 2 7 3 に供給され、パチンコ機 1 の電源投入を行うことができる。外部端子板 2 9 1 は、複数の外部出力端子 2 9 5 等を備えて構成されており、外部出力端子 2 9 5 が分電基板ボックス 2 9 0 から露出されている。外部出力端子 2 9 5 は、主制御基板 1 0 1 の遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出制御基板 1 0 2 の払い出しに関する各種情報（払出情報）を、ホールに設置された図示しないホールコンピュータに出力している。このホールコンピュータは、これらの遊技情報及び払出情報により遊技者の遊技を監視している。

【 0 0 3 5 】

[2 . 遊技盤の構成部材]

次に、遊技盤 4 に区画形成された遊技領域 1 2 内に設けられる各種構成部材について説明する。図 4 は遊技盤を示す正面図である。

【 0 0 3 6 】

遊技領域 1 2 の中央部分には、図 4 に示すように、演出装置 4 0 が配設されている。演出装置 4 0 は、複数の発光体（例えば、4 個の L E D）の点灯によって特別図柄を変動表示する特別図柄表示器 4 1 と、左・中・右の 3 つの図柄で構成される複数種類の装飾図柄を変動表示するとともに種々の演出表示を表示領域 4 2 で行う液晶表示器 1 1 6（図 1 6 参照。）と、複数の発光体（例えば、4 個の L E D）の点灯によって所定条件が成立（始動入賞口 4 5 及び電動始動入賞口 4 6 に遊技球が入球）したが、未だ特別図柄の変動が開始されていない記憶数（始動記憶数）を表示する特図記憶ランプ 5 4 と、特別図柄表示器 4 1、液晶表示器 1 1 6、特図記憶ランプ 5 4 を遊技盤 4 の表面（遊技領域 1 2）に取り付けるための前面装飾板 4 3 とを備えている。また、演出装置 4 0 の右上部分であって演出装置 4 0 の外形近傍には、演出ランプ 4 4 a が実装された L E D 基板 1 1 8 a や演出ランプ 4 4 b が実装された L E D 基板 1 1 8 b が取り付けられ、演出装置 4 0 の下部分であって液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の下辺近傍には、演出ランプ 4 4 c が実装された L E D 基板 1 1 8 c が取り付けられ、演出装置 4 0 の左中央部分であって液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の左辺近傍には、演出ランプ 4 4 d が実装された L E D 基板 1 1 8 d が取り付けられている。これらの演出ランプ 4 4 a ~ 4 4 d は、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 による演出表示に合わせた点灯又は階調点灯（明るさが滑らかに変化する点灯）するようになっている。なお、本実施形態では、遊技盤 4 の前面であってその左側上部に取り付けられた測距センサ 1 1 9 と、演出ランプ 4 4 a が実装された L E D 基板 1 1 8 a と、の距離は、遊技盤 4 の上辺又は下辺のほぼ半分の長さとなっている。また L E D 基板 1 1 8 a ~ 1 1 8 d は、サブ統合基板 1 1 1 やランプ駆動基板 1 1 2 に比べると、測距センサ 1 1 9 に近傍に配置されており、L E D 基板 1 1 8 a ~ 1 1 8 d とランプ駆動基板 1

12とをそれぞれ電氣的に接続するハーネスの長さは、LED基板118aとランプ駆動基板112とを電氣的に接続するハーネスの長さが最も短くなっている。

【0037】

演出装置40の下方には、始動入賞口45と始動入賞口45の下方に一对の開閉翼47を有する電動始動入賞口46とが配設されている。電動始動入賞口46は、開閉翼47の開閉用駆動源となる開閉翼ソレノイド63aを備えており、普通図柄表示器50の表示結果が「当り」となったときに、開閉翼47が所定時間（例えば、通常状態時0.5秒（以下、sと表記）、または、確率変動状態時3s）開放されるように制御される。なお、始動入賞口45には上方からの遊技球が入球でき、電動始動入賞口46には上方が始動入賞口45により封鎖され、開閉翼47が閉塞状態にある場合には遊技球が入球できない状態となる。このため、開閉翼47が開放状態となったとき遊技球が入球できる状態となる。

10

【0038】

また、始動入賞口45及び電動始動入賞口46に入球した遊技球は、始動口センサ55によって検出され、この検出（所定条件が成立）に基づいて特別図柄表示器41で特別図柄の変動表示（表示領域42で装飾図柄の変動表示）が許可される。なお、始動入賞口45及び電動始動入賞口46に遊技球が入球し、始動口センサ55によって遊技球が検出されたときに特別図柄表示器41における特別図柄の表示結果を当り（特定の表示態様）とするか否か判定する大当り判定用乱数が抽出される。また、特別図柄の変動中に遊技球が始動入賞口45又は電動始動入賞口46に入球し、始動口センサ55により検出されたことに基づいて抽出された大当り判定用乱数は、所定個数（例えば、4個）まで記憶可能であり、その記憶数（始動記憶数）は、複数個の発光体（例えば、4個のLED）からなる特図記憶ランプ54の点灯によって表示される。特図記憶ランプ54は、遊技領域12の右側方に配置されている。

20

【0039】

遊技領域12の左側方には、発光体（例えば、LED）の点灯点滅によって普通図柄を変動表示する普通図柄表示器50が配設されている。また、普通図柄表示器50の下方には、遊技状態が確率変動状態にあるか否かに応じて点灯又は消灯（本実施形態では、確率変動状態にて点灯）する確率変動状態ランプ51が取り付けられている。また、普通図柄表示器50の下方には、左ゲートセンサ53aを備えた左ゲート58aと右ゲートセンサ53bを備えた右ゲート58bとが設けられている。左ゲート58a又は右ゲート58bを遊技球が通過したことに基いて左ゲートセンサ53a又は右ゲートセンサ53bにより遊技球が検出されると普通図柄表示器50で普通図柄の変動表示が開始される。つまり左ゲートセンサ53aと右ゲートセンサ53bとによる遊技球の検出に応じて普通図柄表示器50における普通図柄の変動表示が許可される。なお、左ゲートセンサ53aと右ゲートセンサ53bとにより遊技球が検出されたとき、普通図柄表示器50における普通図柄の表示結果を当りとするか否か判定する普通図柄当り判定乱数が抽出される。また、普通図柄の変動中に遊技球が左ゲート58a又は右ゲート58bを通過し、左ゲートセンサ53a又は右ゲートセンサ53bにより検出されたことに基いて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数（例えば、4個）まで記憶可能とされ、その記憶数は、複数個の発光体（例えば、4個のLED）からなる普図記憶ランプ56の点灯によって表示される。普図記憶ランプ56は、遊技領域12の左側方に配置されている。

30

40

【0040】

電動始動入賞口46の下方には、横長長方形状の大入賞口61を開閉する開閉板62を有する大入賞口装置60が配設されている。大入賞口装置60は、大入賞口61（開閉板62）の開閉用駆動源となる開閉板ソレノイド63b、及びカウントセンサ64を備えている。大入賞口装置60の下方となる遊技領域12の最下部には、遊技領域12を流下していずれの入賞口や入賞装置にも入球しなかった遊技球が取り込まれるアウト口48が設けられている。始動入賞口45、電動始動入賞口46と大入賞口装置60との左右側方には、4つの入賞口66a～66dが設けられている。これらの入賞口66a～66dの下

50

方には、遊技状態に応じて点灯点滅が制御される電飾用の装飾ランプ４９が実装されたＬＥＤ基板１１８がそれぞれ取り付けられている。

【００４１】

なお、遊技盤４の左側上部には、測距センサ１１９が取り付けられている。この測距センサ１１９は、上述したように、パチンコ機１の対面に着座する遊技者の手や腕等の動きを検出するものである。また、遊技盤４の右下部裏面には、振動センサ７０が取り付けられている。この振動センサ７０は、遊技盤４に伝わった不正な振動を検出するものである。「不正な振動」とは、遊技者が、例えば、図２に示した、前面枠５や上皿１７等をたたいたり、上皿１７を手前に引っ張ったりして生じるものである。このような不正な振動を遊技盤４に伝える行為によって、遊技領域１２に発射した遊技球を始動入賞口４５又は電動始動入賞口４６に入球させようとする。

10

【００４２】

[３．遊技]

次に、遊技盤４に設けられる各種の入賞装置等によって実現される遊技について説明する。遊技者が操作ハンドル１８を操作するとパチンコ機１の裏面側に設けられた図示しない発射装置により遊技盤４に形成された遊技領域１２に向かって遊技球が打ち出されると、この打ち出された遊技球は、案内レール１１に沿って遊技領域１２に放出され、障害釘等に衝突しながら流下するようになっている。遊技球が流下する際に、遊技球が左ゲート５８ａを通過して左ゲートセンサ５３ａにより検出されたり又は右ゲート５８ｂを通過して右ゲートセンサ５３ｂにより検出されたりしたときには、普通図柄表示機５０で普通図柄が変動表示（発光体が緑色と赤色とで交互に点灯表示）されるようになっている。普通図柄が変動表示されて所定時間経過すると、普通図柄の変動表示が停止され、この停止された普通図柄が「当り」（発光体が緑色で点灯停止）であるときには電動始動入賞口４６の開閉翼４７が所定時間（例えば、０．５ｓ）開放されて電動始動入賞口４６に流下する遊技球が入球可能となるようになっている。一方、その停止した普通図柄が「ハズレ」（発光体が赤色で点灯停止）であるときには開閉翼４７は開放されず、電動始動入賞口４６に流下する遊技球が入球困難となるようになっている。

20

【００４３】

また遊技球が流下する際に、遊技球が始動入賞口４５又は電動始動入賞口４６に入球して始動口センサ５５により検出されると、特別図柄表示器４１で特別図柄が変動表示されるようになっている。このとき、液晶表示器１１６の表示領域４２には装飾図柄が変動表示されるようになっている。特別図柄及び装飾図柄が変動表示されて所定時間経過すると、特別図柄及び装飾図柄が停止され、この停止された特別図柄が特定の表示態様（大当たりとなる複数の発光体による点灯の組み合わせ：大当たり図柄）のときには、停止した装飾図柄も特定の表示態様（同一の装飾図柄の組み合わせ：大当たり図柄）となり、遊技者に利益を付与する大当たり遊技状態へ遊技状態が移行されるようになっている。この大当たり遊技状態になると、大入賞口装置６０の開閉板６２が手前に倒れ大入賞口６１を所定時間（例えば、３０ｓ）経過するまで又は所定個数（例えば、１０個）の流下する遊技球が入球するまで大入賞口６１が開放される状態が続き、その後、大入賞口装置６０の開閉板６２が起立して大入賞口６１が閉鎖される状態となる。そして、所定時間（例えば、２ｓ）経過すると、再び大入賞口装置６０の開閉板６２が手前側に倒れ、大入賞口６１が開放される状態となり、その後、大入賞口装置６０の開閉板６２が起立して大入賞口６１が閉鎖される状態となる。このような大入賞口６１が開放される状態及び閉鎖される状態による開閉サイクル（以下、これをラウンド「Ｒ」ともいう）は１５回繰り返されるようになっている。なお、各種の入賞装置等にも入らなかった遊技球はアウト口４８により回収されるようになっている。

30

40

【００４４】

[４．演出装置]

次に、演出装置４０について説明する。図５は遊技盤を構成要素に分解した状態として表した分解斜視図である。ただし、ここでは説明に必要な構成要素のみを取り上げるため

50

、いくつかの構成要素は適宜図示を省略する。

【 0 0 4 5 】

本実施形態の演出装置 4 0 は、図 5 に示すように、遊技板 4 a を挟んで前後に分割された 2 つのユニットから構成される。具体的には、遊技板 4 a の前面側にはフロントユニット 1 4 0 が位置し、このフロントユニット 1 4 0 は遊技板 4 a に対してその前面側から取り付けられる。逆に遊技板 4 a の背面側にはリアユニット 1 4 2 が位置し、このリアユニット 1 4 2 は遊技板 4 a に対してその背面側から取り付けられる。なお、遊技板 4 a の前側左上には、遊技者の手や腕等の動きを検出する測距センサ 1 1 9 が右前方に向かって光を発するように取り付けられている。

【 0 0 4 6 】

[4 - 1 . 貫通孔]

遊技板 4 a には、その合板材を厚み方向に割り抜いた貫通孔 1 4 4 が形成されている。この貫通孔 1 4 4 は、遊技領域 1 2 の中央からやや上よりの範囲にかけて大きく開口しており、その開口形状は、フロントユニット 1 4 0 の外形にほぼ合致している。

【 0 0 4 7 】

[4 - 2 . 挿入連結部]

フロントユニット 1 4 0 は、その前後方向でみると遊技板 4 a に対向する後半分の部位（連結挿入部）が貫通孔 1 4 4 内にすっぽり盛り込む形状に成形されており、フロントユニット 1 4 0 は、その後半分の部位を貫通孔 1 4 4 内に嵌め込んだ状態で遊技板 4 a に取り付けられるものとなっている。フロントユニット 1 4 0 の後半分の部位は、その前後方向でみた厚みがちょうど遊技板 4 a の厚みとほぼ同じに設定されている。このためフロントユニット 1 4 0 が遊技板 4 a に取り付けられると、その後半分の部位は遊技板 4 a の背面に肌合わせされる（いわゆる面一の状態）。

【 0 0 4 8 】

さらにフロントユニット 1 4 0 には、後半分の部位から後方に向けて突出するボス 1 4 0 a が形成されている（挿入連結部）。ボス 1 4 0 a はフロントユニット 1 4 0 の上部位置に 1 本と、下部位置に 2 本（図 5 には 1 本のみ示されている）の合計 3 本が形成されており、いずれも貫通孔 1 4 4 を通じて遊技板 4 a の前面側から挿入されると、遊技板 4 a の背面からさらに後方に突出する。

【 0 0 4 9 】

一方、フロントユニット 1 4 0 が遊技板 4 a に取り付けられた状態で、その前半分の部位は遊技板 4 a の前面側に突出する。この前半分の部位は、その厚みが例えば案内レール 1 1 又は前面裝飾板 4 3（図 4 参照）等とほぼ同じに設定されている。このため、フロントユニット 1 4 0 が遊技板 4 a に取り付けられると、その前半分の部位は遊技領域 1 2 内で盤面から手前に突出し、それによって遊技球の流下を誘導又は案内する。

【 0 0 5 0 】

[4 - 3 . 取付面]

これに対し背面側のリアユニット 1 4 2 は、遊技板 4 a の背面に対向する前面がほとんどフラットな形状に成形されており、このフラットな前面を取付面 1 4 2 a として遊技板 4 a に取り付けられる。リアユニット 1 4 2 が遊技板 4 a に取り付けられると、上述した取付面 1 4 2 a は遊技板 4 a の背面に密着する（ただし製造誤差や歪みによる隙間は許容される。）。

【 0 0 5 1 】

また取付面 1 4 2 a は、上述した貫通孔 1 4 4 には嵌め込まれないものの、その一部は貫通孔 1 4 4 に対向する位置関係にあり、つまりリアユニット 1 4 2 が遊技板 4 a に取り付けられると、その取付面 1 4 2 a は部分的に貫通孔 1 4 4 の内側に張り出し、貫通孔 1 4 4 を通じて遊技板 4 a の前面側に露出される。ただし、この露出する部分はフロントユニット 1 4 0 に覆い隠されるため、遊技者からは直接視認されない。

【 0 0 5 2 】

さらにリアユニット 1 4 2 には、フロントユニット 1 4 0 のボス 1 4 0 a に対応して 3

10

20

30

40

50

箇所にはボス孔 1 4 2 b が形成されており、フロントユニット 1 4 0 とリアユニット 1 4 2 とが遊技板 4 a に対して前後から取り付けられると、3本のボス 1 4 0 a は貫通孔 1 4 4 を通じてリアユニット 1 4 2 にまで達し、それぞれ対応するボス孔 1 4 2 b に差し込まれる。この状態でフロントユニット 1 4 0 とリアユニット 1 4 2 とが相互に位置決めされる。

【 0 0 5 3 】

[4 - 4 . 表示ユニット]

図 5 には示されていないが、遊技盤 4 には、さらにリアユニット 1 4 2 の背後から表示ユニット 2 0 0 が取り付けられるものとなっている。表示ユニット 2 0 0 は、液晶表示器 1 1 6 と液晶制御基板 1 1 3 とを一体化したユニットとして構成されており、その画面上で演出的な画像を表示する役割を担う。遊技盤 4 の完成状態で、表示ユニット 2 0 0 の画面は上述した貫通孔 1 4 4 を通じて前面側から視認することができる。

10

【 0 0 5 4 】

[4 - 5 . 演出領域]

図 6 はフロントユニットとリアユニットとの正面図であり、フロントユニットとリアユニットとを連結した状態で示している。フロントユニット 1 4 0 は、図 6 に示すように、その外表面に施された造形と装飾とから一定の視覚的な効果とインパクトとを遊技者に対して与える役割を果たす。また、このようなフロントユニット 1 4 0 の造形と装飾とは、遊技板 4 a の前面に貼付された化粧シート（セル板）のデザインと相まって、パチンコ機 1 の機種又はゲームコンセプトを遊技者に明確に認識させる効果を奏する。あわせて本実施形態では、遊技領域 1 2 のほぼ中央位置にフロントユニット 1 4 0 が取り付けられることにより、そこに演出的な動作が行われる演出領域が形成される。本実施形態では、この演出領域において、例えば LED の点灯又は点滅による発光演出、液晶表示器による画像表示演出、可動役物による動作演出等が行われるものとなっている。

20

【 0 0 5 5 】

また、フロントユニット 1 4 0 とリアユニット 1 4 2 との中央部分は、上述した表示ユニットを視認できるよう矩形に開口しており、この開口部分に表示領域 4 2 が形成されている。この表示領域 4 2 では、演出的な画像表示が液晶表示器 1 1 6 により行われる。

【 0 0 5 6 】

[5 . フロントユニット]

フロントユニット 1 4 0 は、その全体的な外観形状が「怪物屋敷」をモチーフとして形成されている。ここでいう「怪物屋敷」は、例えば創作上の物語に出てくるキャラクター（想像上の怪物を模したコミカルなキャラクターである）達が住处としている建物であり、その外観は西洋風の煉瓦造りとなっている。フロントユニット 1 4 0 を「怪物屋敷」に見立てると、その屋根に相当する屋根装飾部分 1 4 0 b は、左右に末広がりとなる形状を有している。あわせてこの屋根装飾部分 1 4 0 b は、遊技領域 1 2 の上方から流下する遊技球を左右に振り分けるはたらきをする（いわゆる鑑力バー）。

30

【 0 0 5 7 】

左側の屋根装飾部分 1 4 0 b の直下位置には、コミカルなキャラクター体（怪物くん）1 4 0 c が配設されている。このキャラクター体（怪物くん）1 4 0 c は、上述した物語において「怪物屋敷」の主人となるキャラクターに相当するものであり、見た目上は人間の少年を模したデザインとなっている。デザイン上、このキャラクター体（怪物くん）1 4 0 c は屋根裏から壁を突き破って顔と両手を覗かせたような格好となっている。

40

【 0 0 5 8 】

また、屋根装飾部分 1 4 0 b の中央はドーム屋根形状に盛り上がっており、その直下の位置に「屋根窓」を模した窓装飾部分 1 4 0 d が配設されている。この窓装飾部分 1 4 0 d は、透明パーツの採用により見た目上も窓であることが認識し易くなっている。さらに、窓装飾部分 1 4 0 d の奥には LED 1 4 0 l が図示しない LED 基板に実装されており、それゆえ窓装飾部分 1 4 0 d では、LED 1 4 0 l の点灯又は点滅による発光演出が行われるものとなっている。なお LED 基板は、フロントユニット 1 4 0 に内蔵されている

50

。本実施形態では、これら窓装飾部分 140 d と L E D 140 l とが演出ランプ 44 a (図 4 参照) として機能するものとなっている。

【 0059 】

窓装飾部分 140 d の前面側には、「屋根窓」を斜めに塞ぐようにして別の球誘導部材 140 e が取り付けられている。この球誘導部材 140 e は、他の装飾部材 140 f とともに窓装飾部分 140 d の前面側で筋交い状に組まれたように配置されている。これら球誘導部材 140 e と装飾部材 140 f とは、いずれも前面に木目をあしらった模様が立体的に付されている。

【 0060 】

フロントユニット 140 の左右の側縁部は、上述した表示領域 42 の両側を取り囲むようにして下方に延びており、このうち右側縁部は左側縁部に比較して幅広となっている。また上述した屋根装飾部分 140 b は、フロントユニット 140 の上部から左右の側縁部にまで垂れ下がるようにして延びており、それゆえ左右の側縁部の外縁は、屋根装飾部分 140 b によって外側の遊技領域 12 (図 6 には示されていない) と区画されている。

【 0061 】

フロントユニット 140 の右側縁部には、上述した屋根装飾部分 140 b の内側に沿って壁装飾体 140 g が取り付けられている。さらに右側縁部には、表示領域 42 の上縁から右側縁に沿って別の壁装飾体 140 h が取り付けられており、この壁装飾体 140 h と先の壁装飾体 140 g との間には一定の隙間が確保されている。これら壁装飾体 140 g , 140 h は、いずれも煉瓦を積み重ねたような形状に成形されており、これら壁装飾体 140 g , 140 h の造形により「怪物屋敷」としての雰囲気がいそう醸し出されている。

【 0062 】

一方、フロントユニット 140 の左側縁部には、屋根装飾部分 140 b の内側に位置して窓装飾部分 141 が形成されている。この窓装飾部分 141 は、「怪物屋敷」の室内に通じる「明取窓」としての装飾となっている。

【 0063 】

[5 - 1 . 球誘導通路]

フロントユニット 140 の右側縁部には、上述した壁装飾体 140 g , 140 h の間にある空間内に球誘導通路 148 が形成されている。この球誘導通路 148 は、表示領域 42 の上方から右側方を迂回するようにして下方に延び、そして下方の遊技領域 12 に向けて開放されている。パチンコ機 1 による遊技中、フロントユニット 140 の上方から流下してきた遊技球は、上述した球誘導部材 140 e に案内されて球誘導通路 148 に送り込まれるものとなっている。

【 0064 】

フロントユニット 140 の右側縁部には、前面側からみて球誘導通路 148 の奥の位置に壁面部材 140 i が取り付けられている。この壁面部材 140 i は透明パーツ (板状部材) の採用により光透過性を有しており、その背後の位置には L E D 140 m が図示しない L E D 基板に実装されている。このため球誘導通路 148 では、上述した窓装飾部分 140 d と同様に L E D 140 m の点灯又は点滅による発光演出が行われるものとなっている。本実施形態では、これら壁面部材 140 i と L E D 140 m とが演出ランプ 44 b (図 4 参照) として機能するものとなっている。

【 0065 】

図 6 には詳しく示されていないが、壁面部材 140 i はその背面に光拡散用のレンズカット (例えばプリズムカット、ダイヤカット等) が施されている。一方で壁面部材 140 i は、その前面が壁装飾体 140 g , 140 h の表面形状と視覚的な統一性を有する形状に加工されている。具体的には、壁装飾体 140 g , 140 h が煉瓦を積み重ねたような形状を有することから、壁面部材 140 i の前面にも煉瓦の 1 つ 1 つを模した突出部が形成されている。

【 0066 】

10

20

30

40

50

なお、球誘導通路 1 4 8 の形状又は機能等については後述する。

【 0 0 6 7 】

[5 - 2 . 球受ステージ]

フロントユニット 1 4 0 の下縁部には、球受ステージ 1 4 0 j が形成されている。本実施形態ではフロントユニット 1 4 0 だけでなく、リアユニット 1 4 2 の下縁部にも球受ステージ 1 4 2 c が形成されており、フロントユニット 1 4 0 とリアユニット 1 4 2 とが組み合わされた状態で、両者の球受ステージ 1 4 0 j , 1 4 2 c が一体となる。球受ステージ 1 4 0 j , 1 4 2 c は上、中、下の 3 段に分かれており、このうち上段と中段との球受ステージ 1 4 2 c はリアユニット 1 4 2 に、下段の球受ステージ 1 4 0 j がフロントユニット 1 4 0 に形成されている。このうち上段の球受ステージ 1 4 2 c は最も奥に位置しており、そこから手前側に中段の球受ステージ 1 4 2 c、下段の球受ステージ 1 4 0 j と順番に位置が下がっている。

10

【 0 0 6 8 】

球受ステージ 1 4 2 c , 1 4 0 j に関連して、リアユニット 1 4 2 には案内通路 1 4 2 d が形成されており、この案内通路 1 4 2 d は上段と中段との球受ステージ 1 4 2 c の中央位置から下方にくだり、そして前面側へ屈曲して延びている。またフロントユニット 1 4 0 には、その下縁部の中央位置に案内通路 1 4 2 d の放出口 1 4 0 k が形成されている。

【 0 0 6 9 】

球受ステージ 1 4 2 c , 1 4 0 j や案内通路 1 4 2 d の機能は公知のものと同様であり、つまり球受ステージ 1 4 2 c , 1 4 0 j はその上面にて遊技球を左右に揺れ動くようにして転動させ、遊技球の行き先を予測のつかないものとする。この過程で遊技球は下の段に落ちたり、あるいは案内通路 1 4 2 d に填り込んだりするため、その間の遊技球の動きにより遊技に面白みが付加される。案内通路 1 4 2 d に遊技球が填り込むと、下方の放出口 1 4 0 k から真下に放出されるため、始動入賞口 4 5 と電動始動入賞口 4 6 (図 4 参照) とに遊技球が入球しやすくなる。

20

【 0 0 7 0 】

[5 - 3 . 放出通路]

図 6 には詳しく示されていないが、球受ステージ 1 4 2 c , 1 4 0 j に関連して、フロントユニット 1 4 0 にはワープ通路が形成されている。ワープ通路はフロントユニット 1 4 0 の左右の側縁部にそれぞれ形成されており、いずれも遊技球を球受ステージ 1 4 2 c に誘導する役割を担っている。本実施形態では、左右でワープ通路の形態や配置が異なっており、その具体的な形態、配置等については後述する。

30

【 0 0 7 1 】

[6 . リアユニット]

図 7 はリアユニットの単独で示した正面図である。リアユニット 1 4 2 は、図 7 に示すように、フロントユニット 1 4 0 と違ってほとんどの部分は遊技板 4 a の背後に隠れているため、その外形には装飾的な配慮が特に必要とされていない。ただし、上述した球受ステージ 1 4 2 c の部分や表示領域 4 2 を取り囲む部分は前面側に露出されており、遊技者の目に直接触れる部分であるため、そこにはフロントユニット 4 0 と同様に装飾が施されている。

40

【 0 0 7 2 】

まず、上段の球受ステージ 1 4 2 c の上方で、その奥の位置には装飾部材 1 4 2 e が配設されており、この装飾部材 1 4 2 e は表示領域 4 2 の下縁を区画するようにして左右に延びている。また装飾部材 1 4 2 e は、ちょうど煉瓦を横一列に並べたような形状に成形されており、それによってフロントユニット 1 4 0 の装飾と視覚的な統一感が保たれている。なお装飾部材 1 4 2 e は、上述した案内通路 1 4 2 d を隔てて左右に分割されている。

【 0 0 7 3 】

また、表示領域 4 2 の上縁の左部分にも装飾部材 1 4 2 f が配設されている。この装飾

50

部材 1 4 2 f もまた、正面からみると煉瓦を横一列に並べたような形状に成形されているが、さらには奥行き方向にも煉瓦を配列したような形状に成形されている。

【 0 0 7 4 】

表示領域 4 2 のその他の周縁については、装飾部材 1 4 2 f の右側位置にもこれと同様の装飾（煉瓦の配列を模した装飾）が施され、また右側縁についても同様の装飾が施されている。一方、表示領域 4 2 の左側縁については他と少し異なり、木製扉を模した装飾が施されている。このようなリアユニット 1 4 2 の装飾は、真正面から見るとちょうどフロントユニット 1 4 0 の背後に位置するため、あまり目立たない存在となっているが、遊技者が視線の方向や角度を変えて表示領域 4 2 の周縁を覗き込むようにすると、リアユニット 1 4 2 の装飾がはっきりと視認される。なお、リアユニット 1 4 2 の装飾については後述する。

10

【 0 0 7 5 】

[6 - 1 . 動作機構]

次に、リアユニット 1 4 2 において中心的な要素となる動作機構について説明する。

【 0 0 7 6 】

図 7 中に破線で示されているように、リアユニット 1 4 2 には、表示領域 4 2 内にて出沒可能な演出動作体、つまりキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 が内蔵されている。これらキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 は、ちょうど上述した取付面 1 4 2 a より奥（リアユニット 1 4 2 の内部）に位置した状態で表示領域 4 2 の周囲に收容されており、その動作時には取付面 1 4 2 a より奥の位置から表示領域 4 2 内に向かって移動してきて、表示画面の前面側に出現する。

20

【 0 0 7 7 】

リアユニット 1 4 2 には、上述した取付面 1 4 2 a に対応する位置に 3 つのカバー部材 1 4 2 g が配設されている。カバー部材 1 4 2 g は薄い肉厚（例えば、2 mm 程度）の透明（又は半透明）樹脂板からなり、取付面 1 4 2 a は、これらカバー部材 1 4 2 g の前面から構成されている。図 7 中にはキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 の外形が破線で示されているが、カバー部材 1 4 2 g が透明性を有するため、実際にはキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 （とその付属機構）が前面側から透けて視認される。

【 0 0 7 8 】

[6 - 2 . 演出動作体]

30

図 8 はリアユニットからカバー部材が取り外された状態を示した正面図である。3 つのキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 は、図 8 に示すように、表示領域 4 2 を取り囲むようにして配置されており、その上方と右側方、左側方にそれぞれ 1 つずつキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 が位置する。

【 0 0 7 9 】

キャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 は 1 つ 1 つが異なる形態にデザインされている。これらキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 は、いずれも著名な怪奇小説に登場する何らかの「怪物」を模したものであるが、見た目上はコミカルにデフォルメされたデザインが施されている。表示領域 4 2 の右側方に位置するキャラクタ体（フランケン）1 5 0 は「フランケンシュタインの怪物」を模したものであるが、その表情からはどこか間の抜けたような感じを受ける。また表示領域 4 2 の上方に位置するキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2 は、「吸血鬼ドラキュラ」を模したものであるが、その顔立ちからはどこことなく気の弱そうな印象を受ける。そして表示領域 4 2 の左側方に位置するキャラクタ体 1 5 4 は「オオカミ男（人間の姿から狼に変身する男）」を模したものである。図 8 には細かく示されていないが、このキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 の表情はマスコットの愛嬌のあるものとなっている。

40

【 0 0 8 0 】

[6 - 3 . 待機收容部]

リアユニット 1 4 2 には、3 つのキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 にそれぞれ対応して收容部 1 5 6 , 1 5 8 , 1 6 0 （待機收容部）が形成されている。收容部 1 5 6 には

50

フォトセンサ 150n、収容部 158 にはフォトセンサ 152n, 153n、収容部 160 にはフォトセンサ 154n がそれぞれ設置されている。リアユニット 142 は、その全体がケーシング 162 に覆われる構造であり、3つの収容部 156, 158, 160 はケーシング 162 の内側に区画して形成された状態にある。

【0081】

ケーシング 162 は外形がほぼ矩形をなしており、その前面は大きく開放されているが、背面は奥壁 162a で塞がれている。またケーシング 162 の外縁は側壁 162b で囲われており、側壁 162b は奥壁 162a の周縁から前面側へ立ち上がるようにして形成されている。そして上述した収容部 156, 158, 160 は、奥壁 162a より手前側の空間内で側壁 162b の内側に形成されている。

10

【0082】

収容部 156, 158, 160 は、いずれも表示領域 42 に隣接する側端がキャラクタ体 150, 152, 154 の出入口となっている。キャラクタ体 150, 152, 154 は、それぞれ収容部 156, 158, 160 に収容された状態（待機位置）と、表示画面の前面側に出現した状態（出現位置）とに変位することができる。このときキャラクタ体 150, 152, 154 は、上述した出入口を通じて出入りする。また、キャラクタ体 150, 152, 154 は、それぞれ収容部 156, 158, 160 に収容され待機位置（以下、「原位置」という。）になると、上述したフォトセンサ 150n, 153n, 154n に検出される（キャラクタ体 150, 152, 154 の原位置にフォトセンサ 150n, 153n, 154n がそれぞれ配置されている）。なお、フォトセンサ 152n は、後述する遮蔽部材 166 の原位置を検出する（遮蔽部材 166 の原位置にフォトセンサ 152n が配置されている）。

20

【0083】

[6 - 4 . 遮蔽部材]

リアユニット 142 は遊技板 4a の背面に取り付けられるものであり、またその前面側にはフロントユニット 140 が取り付けられるため、キャラクタ体 150, 152, 154 がそれぞれの収容部 156, 158, 160 に収容された状態にあるとき、その姿はフロントユニット 140 と遊技板 4a との陰に隠れて真正面からは視認されない。

【0084】

さらに本実施形態では、各キャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、キャラクタ体（オオカミ男）154 に対応して遮蔽部材（フランケン）164、遮蔽部材（ドラキュラ）166、遮蔽部材（オオカミ男）168 が設けられており、これら遮蔽部材 164, 166, 168 は、前面側から表示領域 42 を通じて収容部 156, 158, 160 の内側が露出するのを塞ぐ役割を果たしている。このため図 8 中に実線で示されているように、キャラクタ体 150, 152, 154 が収容部 156 内に収容された状態では、それぞれ対応する遮蔽部材 164, 166, 168 により収容部 156, 158, 160 の出入口が閉ざされている。

30

【0085】

一方、図 8 中に 2 点鎖線で示されているように、遮蔽部材 164, 166, 168 はいずれも表示領域 42 内に向けて変位し、それぞれ対応する収容部 156, 158, 160 の出入口を開放することができる。この状態でキャラクタ体 150, 152, 154 は表示領域 42 の前面側へ出現することができる。

40

【0086】

このとき表示領域 42 の右側方と上方とにあるキャラクタ体 150, 152 については、それぞれの遮蔽部材 164, 166 が一端部を中心に表示画面の前面に沿って回転することにより出入口が開かれる。また、表示領域 42 の左側方にあるキャラクタ体 154 については、その遮蔽部材 168 が垂直な軸線を中心に表示画面に向かって奥へ回転することにより出入口が開かれる。

【0087】

また遮蔽部材 164, 166, 168 には、フロントユニット 140 の外表面における

50

装飾と統一感のある装飾が施されている。例えば、表示領域 4 2 の右側方と上方とに位置する遮蔽部材 1 6 4 , 1 6 6 については、装飾部材 1 4 2 f と同様に煉瓦の配列を模した装飾が施されている。一方、表示領域 4 2 の左側方に位置する遮蔽部材 1 6 8 については、上述したように木製扉を模した装飾が施されている。

【 0 0 8 8 】

[6 - 5 . 動作範囲]

本実施形態では、3つのキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 が表示領域 4 2 内にて出没動作を行うものとなっているが、それぞれの動作範囲が互いに干渉しない設計となっているか、もしくは制御上で干渉しない動作が行われるものとなっている。例えば、表示領域 4 2 の左側方にあるキャラクタ体 (オオカミ男) 1 5 4 は、表示領域 4 2 の左側端から直線的に右方向へ動作するが、このときの動作範囲 A 1 は、他の2つのキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 の動作範囲 A 2 と重複しない設計となっている。

10

【 0 0 8 9 】

表示領域 4 2 の右側方と上方に位置するキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 については、それぞれの遮蔽部材 1 6 4 , 1 6 6 が回転する動作範囲には設計上の重複がある。ただし、これらキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 については、実際の動作時において互いの動作範囲 (角度) B 1 , B 2 が干渉しない制御が行われるものとなっている。

【 0 0 9 0 】

[6 - 6 . 動作機構の構成例]

次に、キャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 と遮蔽部材 1 6 4 , 1 6 6 , 1 6 8 とを作動させる動作機構の詳細について説明する。

20

【 0 0 9 1 】

[6 - 6 - 1 . キャラクタ体 (フランケン)]

図 9 はキャラクタ体 (フランケン) と遮蔽部材 (フランケン) との詳細図であり、動作機構を具体的に示している。キャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 と遮蔽部材 (フランケン) 1 6 4 とを含む動作機構は、図 9 に示すように、箱形の機構ボックス 1 5 0 a 内に収められた状態でユニット化されている。この機構ボックス 1 5 0 a はユニット全体としてリアユニット 1 4 2 に收容され、この状態で機構ボックス 1 5 0 a の内側に上述した收容部 1 5 6 が形成される。

【 0 0 9 2 】

30

キャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 は3つの可動パーツの組み合わせから構成されており、具体的には頭部パーツ 1 5 0 b と左腕パーツ 1 5 0 c 、右腕パーツ 1 5 0 d が含まれている。これらパーツ 1 5 0 b , 1 5 0 c , 1 5 0 d は互いにピン接合されてリンク機構を構成しており、それぞれがリンク機構の節に該当している。この他にも、機構ボックス 1 5 0 a 内には昇降スライダ 1 5 0 e が收容されており、この昇降スライダ 1 5 0 e もまたキャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 とともに1つの動作機構を構成する。なお昇降スライダ 1 5 0 e は、機構ボックス 1 5 0 a 内で上下に昇降自在に支持されている。

【 0 0 9 3 】

キャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 の頭部パーツ 1 5 0 b は、ちょうど「怪物」の胸元あたりに相当する部位で支点 1 5 0 f を介して機構ボックス 1 5 0 a に支持されている。そして、この部位から斜め下方にレバー 1 5 0 g が延びており、このレバー 1 5 0 g を介して頭部パーツ 1 5 0 b と昇降スライダ 1 5 0 e とがスライダ接合されている。

40

【 0 0 9 4 】

キャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 の左腕パーツ 1 5 0 c と右腕パーツ 1 5 0 d とは、ちょうど腕の付け根あたりに相当する部分で相互に連結されている。これら左腕パーツ 1 5 0 c と右腕パーツ 1 5 0 d とは相対的に運動することなく、機構上は一体となって動作する。ただし、頭部パーツ 1 5 0 b は前後方向でみて右腕パーツ 1 5 0 d と左腕パーツ 1 5 0 c との間に位置しており、これらは前後に重なり合うようにして機構ボックス 1 5 0 a 内に収められている。したがって頭部パーツ 1 5 0 b と左腕パーツ 1 5 0 c 、右腕パーツ 1 5 0 d との間には、適宜のクリアランスが確保されている。その分、本実施形態では

50

キャラクタ体（フランケン）１５０が全体として厚みのある存在（薄板１枚だけの可動役物とは構造的に異なる）となっている。

【００９５】

また図９には示されていないが、頭部パーツ１５０ｂは、ちょうど「怪物」の背中あたりに相当する部位で左腕パーツ１５０ｃと右腕パーツ１５０ｄとにピン接合されている。一方、右腕パーツ１５０ｄは、ちょうど掌あたりに相当する部位にて遮蔽部材１６４にピン接合されている。これにより、昇降スライダ１５０ｅから頭部パーツ１５０ｂと右腕パーツ１５０ｄとを介して遮蔽部材（フランケン）１６４にまで至る一続きの機構が構成される。これにより、薄板１枚だけの可動役物のように単一の動作による二次元的な視覚的効果だけではなく、キャラクタ体（フランケン）１５０を全体として厚みのある存在として見せることで、キャラクタ体（フランケン）１５０を立体的に見せ、さらにキャラクタ体（フランケン）１５０の後側の表示領域４２に表示される画像にも奥行きをもたせたかのような視覚的効果が得られる。

10

【００９６】

図９中（ｂ）に示されているように、機構ボックス１５０ａの背面側にはステッピングモータ１５０ｈが取り付けられている。キャラクタ体（フランケン）１５０と遮蔽部材１６４とは、このステッピングモータ１５０ｈを駆動源として動作を行うことができる。

【００９７】

[６ - ６ - ２ . 開放孔]

機構ボックス１５０ａには、図９中（ａ）でみて右の側壁１５０ｉに開放孔１５０ｊが形成されている。開放孔１５０ｊは機構ボックス１５０ａの内側にある空間を右側方へ開放し、その内部への視認性を確保することができるものとなっている。なお、リアユニット１４２のケーシング１６２もまた全体として透明樹脂から成形されているため、機構ボックス１５２ａがケーシング１６２内に収容された状態であっても、その内部が開放孔１５０ｊを通じて視認できるようになっている。

20

【００９８】

[６ - ６ - ３ . 動作例]

図１０はキャラクタ体（フランケン）と遮蔽部材（フランケン）との動作例である。上述した昇降スライダ１５０ｅは、図１０に示すように、ステッピングモータ１５０ｈからの動力で昇降動作が与えられるものとなっており、ステッピングモータ１５０ｈからの動力は、出力軸に取り付けられたピニオン１５０ｒが昇降スライダ１５０ｅに形成されたラック１５０ｓに回転運動を与えることにより昇降スライダ１５０ｅに動力を伝達する。

30

【００９９】

昇降スライダ１５０ｅの昇降動作は、レバー１５０ｇを介して頭部パーツ１５０ｂに伝達される。昇降スライダ１５０ｅが上昇すると、これにつられてレバー１５０ｇが引き上げられ、それによって頭部パーツ１５０ｂが支点１５０ｆを中心に回転する。このときの頭部パーツ１５０ｂの回転により、ちょうど「怪物」であるキャラクタ体（フランケン）１５０が頭を前に突き出すような動きが実現される。なお、昇降スライダ１５０ｅの下端部には係合溝１５０ｋが形成されており、昇降スライダ１５０ｅと頭部パーツ１５０ｂとは、係合溝１５０ｋを介して接合されている。また、係合溝１５０ｋの下方にはキャラクタ体（フランケン）の基準板１５０ｍが昇降スライダ１５０ｅに形成されており、キャラクタ体（フランケン）の基準板１５０ｍがフォトセンサ１５０ｎの凹部に収まっている状態が原位置となる（図９（ａ）参照）。

40

【０１００】

さらに頭部パーツ１５０ｂが回転すると、その動きが左腕パーツ１５０ｃと右腕パーツ１５０ｄとに伝達され、さらに右腕パーツ１５０ｄが連接節となって遮蔽部材（フランケン）１６４にまで動きが伝達される。これにより、遮蔽部材（フランケン）１６４が最初の姿勢（垂れ下がった状態）から斜めに変位することで、ちょうど遮蔽部材（フランケン）１６４が左上方向に押し上げられたような動作が実現される。このとき左腕パーツ１５０ｃと右腕パーツ１５０ｄとは固定された支点を持たない連接節として働くため、左腕パ

50

ーツ 150c と右腕パーツ 150d とは、遮蔽部材（フランケン）164 と頭部パーツ 150b の動きに従って左上方向に移動することになる。

【0101】

これにより、動作機構を全体としてみると、「怪物」であるキャラクタ体（フランケン）150 が遮蔽部材（フランケン）164 を両手で押し開け、そのなかから顔を突き出しているかのような演出動作が実現されることになる。また、遮蔽部材 164 には煉瓦壁を模した装飾が施されていることから、このときのキャラクタ体（フランケン）150 の動きから、「怪物」がその怪力を持ってして「怪物屋敷」の煉瓦壁を無理やり押し上げているかのような視覚的効果が得られる。

【0102】

[6-6-4. キャラクタ体（ドラキュラ）]

図 11 はキャラクタ体（ドラキュラ）と遮蔽部材（ドラキュラ）との詳細図であり、動作機構を具体的に示している。キャラクタ体（ドラキュラ）152 と遮蔽部材（ドラキュラ）166 とを含む動作機構もまた、図 11 に示すように、箱形の機構ボックス 152a 内に収められた状態でユニット化されている。ここでも同様に、機構ボックス 152a はユニット全体としてリアユニット 142 に収容され、この状態で機構ボックス 152a の内側に上述した収容部 158 が形成される。

【0103】

キャラクタ体（ドラキュラ）152 は単独で 1 つの部品であり、これに付属して機構ボックス 152a 内には 2 系統のリンク機構が設けられている。このうち 1 系統は、キャラクタ体（ドラキュラ）152 と遮蔽部材（ドラキュラ）166 とを全体として回動（または揺動）させるためのものであり、もう 1 系統は、キャラクタ体（ドラキュラ）152 を遮蔽部材（ドラキュラ）166 の長手方向にスライドさせるためのものである。

【0104】

2 系統のリンク機構のうち、最初の 1 系統（第 2 のリンク機構）には、遮蔽部材（ドラキュラ）166 と一体に成形されているメインパーツ 152b のほか、このメインパーツ 152b（揺動部材）とともにキャラクタ体（ドラキュラ）152 を回動（または揺動）させるレバー 152c が含まれる。メインパーツ 152b は、支点 152d を介して機構ボックス 152a に支持されており、この支点 152d を中心として左右方向に揺動自在となっている。

【0105】

一方のレバー 152c は、支点 152e を介して機構ボックス 152a に揺動自在に支持されている。レバー 152c は、その支点 152e から下寄りに位置する端部がメインパーツ 152b に接合されている。レバー 152c の端部には、その長手方向に沿ってガイド溝 152i が形成されており、一方メインパーツ 152b には、前後方向でみて後方に突出する図示しない係合ピンが設けられている。メインパーツ 152b は、この係合ピンをガイド溝 152i 内に填り込ませることで、レバー 152c に対して機構的に連結されている。

【0106】

これと反対側、つまり支点 152e から上寄りに位置する端部には、その長手方向に沿ってガイド溝 152f が形成されており、このガイド溝 152f にはクランク 152g の先端が填り込んでいる。クランク 152g はステッピングモータ 152h の出力軸に接続されており、その動力で回転、または、回動することができる。

【0107】

残りの 1 系統（第 1 のリンク機構）には、キャラクタ体（ドラキュラ）152 につながる接続棒 153a のほか、この接続棒 153a に連なるレバー 153b が含まれる。キャラクタ体（ドラキュラ）152 は、「吸血鬼ドラキュラ」がちょうど空を飛んでいるかのような姿勢でデザインされており、上述した接続棒 153a は、キャラクタ体（ドラキュラ）152 の飛行方向でみて後方にピン接合されている。

【0108】

10

20

30

40

50

一方、キャラクタ体（ドラキュラ）152は、別系統のメインパーツ152bに対してスライド自在に支持されており、このためメインパーツ152bには、その長手方向に沿ってガイド溝153cが形成されている。前面側からみてキャラクタ体（ドラキュラ）152の後方には図示しない係合ピンが形成されており、この係合ピンはガイド溝153c内に埋り込んだ状態にある。

【0109】

レバー153bにも、その長手方向に沿ってガイド溝153dが形成されており、このガイド溝153dにはクランク153eの先端が埋り込んでいる。クランク153eはステッピングモータ153fの出力軸に接続されており、その動力で回転、または、回動することができる。

10

【0110】

[6-6-5. 視認性]

キャラクタ体（ドラキュラ）152については、機構ボックス152a全体が透明パーツで形成されている。このため2系統のリンク機構についても、その周囲のいろいろな方向から容易に状態を確認することができるという利点がある。

【0111】

[6-6-6. 動作例]

図12はキャラクタ体（ドラキュラ）と遮蔽部材（ドラキュラ）との動作例である。図12に示すように、まず、1系統のリンク機構（第2のリンク機構）について、ステッピングモータ152hの動力でクランク152gが一方向（図12では反時計回り方向）に回動されることによりレバー152cが一方向（図12では時計回り方向）に回動する。レバー152cが回動することによりメインパーツ152bが一方向（図12では反時計回り方向）に回動するため、キャラクタ体（ドラキュラ）152と遮蔽部材（ドラキュラ）166とのある一端部（図12では右端部）は下方へ回動する。また、メインパーツ152bの右下方には遮蔽部材（ドラキュラ）166の基準板152mが形成されており、遮蔽部材（ドラキュラ）の基準板152mがフォトセンサ152nの凹部に収まっている状態が原位置となる（図11(a)参照）。

20

【0112】

残りの1系統のリンク機構（第1のリンク機構）については、そのステッピングモータ153fの動力でクランク153eが一方向（図12では時計回り方向）に回動されることによりレバー153bが一方向（図12では反時計回り方向）に回動する。レバー153bが回動すると、それによって接続棒153aが一方向（図12では左方向）に押しやられるので、その結果、キャラクタ体（ドラキュラ）152がメインパーツ152bに沿ってその先端方向（図12では左下方向）にスライドすることになる。また、接続棒153aと連なるレバー153bの右方にはキャラクタ体（ドラキュラ）152の基準板153mが形成されており、キャラクタ体（ドラキュラ）の基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっている状態が原位置となる（図11(a)参照）。

30

【0113】

これにより、動作機構を全体としてみると、「吸血鬼ドラキュラ」としてのキャラクタ体（ドラキュラ）152が遮蔽部材（ドラキュラ）166とともに「怪物屋敷」の天井裏から天井ごと垂れ下がるようにして出現し、そのまま宙を漂っているかのような演出動作が実現されることになる。なお、「吸血鬼ドラキュラ＝コウモリ」のイメージが一般的に定着しているため、本実施形態のように「吸血鬼ドラキュラ」を模したキャラクタ体（ドラキュラ）152が天井から出現してくる態様は、演出動作としても万人に受け入れられやすい。

40

【0114】

以上の説明から明らかなように、2系統のリンク機構のうち、キャラクタ体（ドラキュラ）152をスライドさせるためのリンク機構（第1のリンク機構）については、そのステッピングモータ153fをも含めた機構要素の全体が別系統のリンク機構（第2のリンク機構）に搭載されていることが理解される。さらに本実施形態では、メインパーツ15

50

2 bの支点1 5 2 dを中心としてその左寄りの端部にキャラクタ体(ドラキュラ)1 5 2が位置しており、その反対側の右寄りの端部にステッピングモータ1 5 3 fが位置している。このため、メインパーツ1 5 2 bの揺動に際して、キャラクタ体(ドラキュラ)1 5 2とステッピングモータ1 5 3 fとがうまく具合にバランスを取り、その安定した揺動が実現される。特にステッピングモータ1 5 3 fの質量はキャラクタ体1 5 2が下方へ変位している状態から収容部1 5 8内へ復帰しようとする際のカウンタウェイトとしても作用するので、メインパーツ1 5 2 bの揺動に過大なトルクを必要としないという利点がある。

【0 1 1 5】

[6 - 6 - 7 . キャラクタ体(オオカミ男)]

10

図1 3はキャラクタ体(オオカミ男)と遮蔽部材(オオカミ男)との詳細図であり、動作機構を具体的に示している。キャラクタ体(オオカミ男)1 5 4と遮蔽部材(オオカミ男)1 6 8とを含む動作機構もまた、図1 3に示すように、箱形の機構ボックス1 5 4 a内に収められた状態でユニット化されている。そして機構ボックス1 5 4 aがユニット全体としてリアユニット1 4 2に収容され、この状態で機構ボックス1 5 4 aの内側に上述した収容部1 6 0が形成される。

【0 1 1 6】

キャラクタ体(オオカミ男)1 5 4は2つの可動パーツの組み合わせから構成されており、具体的には本体パーツ1 5 4 bと左腕パーツ1 5 4 cとが含まれている。また機構ボックス1 5 4 a内には、その他の機構要素としてスライドブロック1 5 4 dやプッシュ・プルロッド1 5 4 eが配設されている。このうちスライドブロック1 5 4 dは機構ボックス1 5 4 a内を上下方向に延び、その上下端部が機構ボックス1 5 4 aに対して横方向にスライド自在に支持されている。これに対応して、機構ボックス1 5 4 aには2本のガイド溝1 5 4 fが形成されており、これらガイド溝1 5 4 fは互いに平行を保ったまま横方向に延びている。

20

【0 1 1 7】

一方のプッシュ・プルロッド1 5 4 eは、基端がスライドブロック1 5 4 dに固定された状態で水平方向(図1 3では右方向)に延びており、その先端は機構ボックス1 5 4 aの僅かに外にまで達している。

【0 1 1 8】

30

キャラクタ体(オオカミ男)1 5 4の本体パーツ1 5 4 bは、スライドブロック1 5 4 dの一側端(図1 3では右側端)に固定されている。このためキャラクタ体(オオカミ男)1 5 4の横方向への動きは、基本的にスライドブロック1 5 4 dのスライド動作によって実現されるものとなっている。これに対し左腕パーツ1 5 4 cは、本体パーツ1 5 4 bにピン接合された状態で、本体パーツ1 5 4 bの動作に伴い相対運動するものとなっている。

【0 1 1 9】

また遮蔽部材(オオカミ男)1 6 8は、その上下端が機構ボックス1 5 4 aに回動自在に支持されている。既に説明したとおり、遮蔽部材(オオカミ男)1 6 8には木製扉を模した装飾が施されており、その動きはちょうど扉を開閉するときの動きと同様となっている。遮蔽部材(オオカミ男)1 6 8の上端部には、上述したプッシュ・プルロッド1 5 4 eと係合するための2本の係合片1 6 8 a, 1 6 8 bが形成されており、これら係合片1 6 8 a, 1 6 8 bは、上述した装飾部材1 4 2 fよりも上方に位置している。係合片1 6 8 a, 1 6 8 bは、遮蔽部材(オオカミ男)1 6 8の回動軸から水平方向に延びており、機構ボックス1 5 4 aを真上からみると、2本の係合片1 6 8 a, 1 6 8 bがちょうどV字形に開くようにして配置されている。

40

【0 1 2 0】

一方、プッシュ・プルロッド1 5 4 eの先端部(図1 3では右端部)には、上述した係合片1 6 8 a, 1 6 8 bに対応して係合突起1 5 4 g, 1 5 4 hが形成されている。図1 3に示すように、キャラクタ体(オオカミ男)1 5 4が収容部1 6 0内に収容された状態

50

では、2本の係合片168a, 168bの間に2つの係合突起154g, 154hがともに位置する状態にある。この状態で、収容部160の内側寄り(図13では左寄り)に位置する係合突起154hが遮蔽部材(オオカミ男)168の係合片168bに当接し、これにより遮蔽部材(オオカミ男)168の姿勢を保持している。このとき遮蔽部材(オオカミ男)168は収容部160の出入口を閉じた状態にあり、それによって収容部160内に位置するキャラクタ体(オオカミ男)154の存在を隠している。

【0121】

[6-6-8. 開放孔]

機構ボックス154aには、図13中(a)でみて左の側壁154iに開放孔154jが形成されている。開放孔154jは機構ボックス154aの内側にある空間を左側方へ開放し、その内部への視認性を確保することができるものとなっている。

10

【0122】

[6-6-9. 動作例]

図14はキャラクタ体(オオカミ男)と遮蔽部材(オオカミ男)との動作例である。上述したスライドブロック154dは、図14に示すように、ステッピングモータ155からの動力でスライド動作が与えられるものとなっており、ステッピングモータ155からの動力は、クランク155aとレバー155bとを介してスライドブロック154dに伝達される。このためレバー155bの下端部は、機構ボックス154aにピン接合されており、一方、レバー155bの上端部は、スライドブロック154dに対してスライダ接合されている。スライドブロック154dには、上下方向に延びるガイド溝155cが形成されており、対応するレバー155bの上端部には、ガイド溝155c内に填入込むピン155dが形成されている。なお、レバー155bにもその長手方向に沿ってガイド溝155eが形成されており、このガイド溝155e内にクランク155aの先端部が填入込んでいる。また、ガイド溝155cの上方にはキャラクタ体(オオカミ男)の基準板154mがスライドブロック154dに形成されており、キャラクタ体(オオカミ男)の基準板154mがフォトセンサ154nの凹部に収まっている状態が原位置となる(図13(a)参照)。

20

【0123】

このためステッピングモータ155の動力でクランク155aが一方向(図14(a)では時計回り方向)に回転されると、これによってレバー155eが一方向(図14(a)では時計回り方向)に回転する。レバー155eが回転すると、それによってスライドブロック154dが一方向(図14(a)では右方向)に押しやられるため、キャラクタ体(オオカミ男)154が収容部160内から外側方向(図14(a)では右方向)にスライドする。

30

【0124】

このようなスライドブロック154dのスライドに連動して、プッシュ・プルロッド154eもまた一方向(図14(a)では右方向)へスライドする。すると、スライド方向でみて先頭に位置する係合突起154gが遮蔽部材(オオカミ男)168の係合片168aを押すため、遮蔽部材(オオカミ男)168は軸線周りに回転されることになる。

【0125】

キャラクタ体(オオカミ男)154の本体パーツ154bについては、スライドブロック154dのスライド動作に伴い一方向(図14(a)では右方向)へ単にスライドするだけであるが、左腕パーツ154cについては、スライド動作に伴って回転する動きがプラスされる。

40

【0126】

このため、例えば図14中(b)に示すように、左腕パーツ154cの背後にはレバー155fが取り付けられており、このレバー155fは、左腕パーツ154cの先端部から本体パーツ154bの後方を延び、そして機構ボックス154aにスライダ接合されている。機構ボックス154aにはさらにガイド溝155gが形成されており、レバー155fの一端部にはガイド溝155gに填入込むスライドピン155hが設けられている。

50

ガイド溝 155g は、機構ボックス 154a 内をその一側端（図 14（a）では左側端）から他側端に向かって水平に延び、途中で斜め上方に屈曲されている。このため、キャラクタ体（オオカミ男）154 と遮蔽部材（オオカミ男）168 とが収容部 160 内に収容された状態（図 13）で、そこからスライドブロック 154d が一方向（図 14（a）では右方向）にスライドし始めると、はじめのうちレバー 155f のスライドピン 155h には上下方向への変位が現れないが、スライドブロック 154d のスライド動作が終盤に差しかかると、スライドピン 155h がガイド溝 155g の屈曲部分に案内されて次第に上方へ変位する。これによりレバー 155f の先端、つまり左腕パーツ 154c の先端部が下方に下がるようにして回転する動きが実現される。

【0127】

10

以上の動きを動作機構全体としてみると、「怪物」であるキャラクタ体（オオカミ男）154 が「木製扉」である遮蔽部材（オオカミ男）168 を勢いよく押し開け、部屋の中から突然飛び出してきたかのような演出動作が実現されることになる。また、逆にキャラクタ体（ドラキュラ）152 が室内に引っ込むときには、それに合わせて「木製扉」である遮蔽部材（オオカミ男）168 が閉まり、室内を遮蔽したかのような自然な演出動作が実現される。

【0128】

[7. 電源システム]

次に、パチンコ機 1 に供給される電力について説明する。まず、図 3 に示した、分電基板 289、電源基板 273 及び電源中継端子板 278 について説明し、続いて各制御基板等に供給される電源について説明する。図 15 はパチンコ機の電源システムを示すブロック図である。

20

【0129】

[7-1. 分電基板、電源基板及び電源中継端子板]

分電基板 289 は、図 3 に示した電源基板コネクタ 293 が電源コードと電氣的に接続されており、この電源コードのプラグがパチンコ島設備の電源コンセントに差し込まれている。図 3 に示した電源スイッチ 294 を操作すると、パチンコ島設備から供給されている電力が分電基板 289 を介して図 3 に示した電源基板 273 に供給され、パチンコ機 1 の電源投入を行うことができる。

【0130】

30

分電基板 289 は、図 15 に示すように、パチンコ島設備から交流 24 ボルト（AC 24V）が供給されており、パチンコ機 1 の電源投入が行われると、その AC 24V が電源基板 273 に供給されるようになっている。この電源基板 273 は、+34V 作成回路 273a、+18V 作成回路 273b、+9V 作成回路 273c を備えて構成されている。+34V 作成回路 273a は、AC 24V を整流して直流 +34V（DC +34V、以下、「+34V」と記載する。）を作成している。+18V 作成回路 273b は、AC 24V を整流して直流 +18V（DC +18V、以下、「+18V」と記載する。）を作成している。+9V 作成回路 273c は、+18V 作成回路 273b が作成した +18V から直流 +9V（DC +9V、以下、「+9V」と記載する。）を作成している。+34V 作成回路 273a、+18V 作成回路 273b、+9V 作成回路 273c がそれぞれ作成した電圧は、電源中継端子板 278 を介して、払出制御基板 102 及びサブ統合基板 111 に供給されている。このように、分電基板 289 はパチンコ島設備からの AC 24V を受け、電源基板 273 はその AC 24V を整流して種々の直流（+34V、+18V 及び +9V）を作成し、電源中継端子板 278 はそれら種々の直流を払出制御基板 102 及びサブ統合基板 111 に供給しており、機能が分担された構成となっている。

40

【0131】

[7-2. 各制御基板等に供給される電源]

次に、各制御基板等に供給される電源について説明する。電源中継端子板 278 から供給される、+34V、+18V 及び +9V は、図 15 に示すように、払出制御基板 102 及びサブ統合基板 111 にそれぞれ供給されるようになっており、それら +34V、+1

50

8 V 及び + 9 V は、払出制御基板 1 0 2 を介して、主制御基板 1 0 1 及び発射制御基板 2 7 5 にそれぞれ供給される一方、サブ統合基板 1 1 1 を介して、ランプ駆動基板 1 1 2 に供給されている。なお、液晶制御基板 1 1 3 には、電源中継端子板 2 7 8 から供給される + 1 8 V のみがサブ統合基板 1 1 1 を介して供給されている。ここでは、まず、払出制御基板 1 0 2 に供給される電源について説明し、続けて主制御基板 1 0 1 に供給される電源、発射制御基板 2 7 5 に供給される電源、サブ統合基板 1 1 1 に供給される電源、液晶制御基板 1 1 3 に供給される電源、ランプ駆動基板 1 1 2 に供給される電源について説明する。

【 0 1 3 2 】

[7 - 2 - 1 . 払出制御基板に供給される電源]

払出制御基板 1 0 2 は、CPU 1 0 2 a 等のほかに、払出制御シリーズレギュレータ 1 0 2 d も備えている。この払出制御シリーズレギュレータ 1 0 2 d は、電源中継端子板 2 7 8 から供給された + 9 V が入力されており、この + 9 V から払出制御基板 1 0 2 の基準電圧である直流 + 5 V (DC + 5 V、以下、「+ 5 V」と記載する。)を作成している。この + 5 V は、CPU 1 0 2 a 等のほかに、ROM 1 0 2 b 及び RAM 1 0 2 c 等 (図 1 6 参照。)にも供給されている。図 3 に示した払出装置 1 0 3 の駆動制御を行う払出装置駆動回路 1 0 2 e は、電源中継端子板 2 7 8 から供給された + 3 4 V 及び + 1 8 V が入力されており、+ 3 4 V を、払出装置 1 0 3 の払出モータ 1 0 3 a の駆動電源として使用し、+ 1 8 V を、払出モータ 1 0 3 a の回転角を検出する図示しない回転角スイッチ等の電源として使用している。

【 0 1 3 3 】

[7 - 2 - 2 . 主制御基板に供給される電源]

主制御基板 1 0 1 は、CPU 1 0 1 a 等のほかに、主制御シリーズレギュレータ 1 0 1 e、停電監視回路 1 0 1 f も備えている。主制御シリーズレギュレータ 1 0 1 e は、払出制御基板 1 0 2 から供給された + 9 V が入力されており、この + 9 V から主制御基板 1 0 1 の基準電圧である + 5 V を作成している。この + 5 V は、CPU 1 0 1 a 等のほかに、ROM 1 0 1 b、RAM 1 0 1 c 等 (図 1 6 参照。)にも供給されている。停電監視回路 1 0 1 f は、払出制御基板 1 0 2 から供給された + 1 8 V 及び + 9 V が入力されており、これら + 1 8 V 及び + 9 V の停電又は瞬停の兆候を監視している。停電監視回路 1 0 1 f は、+ 1 8 V 及び + 9 V の停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を、CPU 1 0 1 a のほかに、払出制御基板 1 0 2、サブ統合基板 1 1 1 にも出力している。なお、サブ統合基板 1 1 1 に入力された停電予告信号は、そのまま液晶制御基板 1 1 3 に出力されるようになっている。

【 0 1 3 4 】

払出制御基板 1 0 2 から供給された + 3 4 V 及び + 1 8 V は、+ 3 4 V を、例えば図 4 に示した開閉翼ソレノイド 6 3 a 等の駆動電源として使用し、+ 1 8 V を、例えば図 4 に示した始動口センサ 5 5 等の電源として使用している。

【 0 1 3 5 】

[7 - 2 - 3 . 発射制御基板に供給される電源]

発射制御基板 2 7 5 は、発射制御シリーズレギュレータ 2 7 5 a を備えている。この発射制御シリーズレギュレータ 2 7 5 a は、払出制御基板 1 0 2 から供給された + 9 V が入力されており、この + 9 V から発射制御基板 2 7 5 の基準電圧である + 5 V を作成している。図 3 に示した発射装置 2 7 0 の駆動制御を行う発射装置駆動回路 2 7 5 b は、発射制御シリーズレギュレータ 2 7 5 a が作成した + 5 V、払出制御基板 1 0 2 から供給された + 3 4 V 及び + 1 8 V がそれぞれ入力されており、+ 3 4 V を、例えば図 3 に示した発射モータ 2 7 1 の駆動電源として使用し、+ 1 8 V を、例えば図 1 に示した操作ハンドル 1 8 に遊技者が触れているか否かを検出する図示しないタッチスイッチ等の電源として使用している。

【 0 1 3 6 】

[7 - 2 - 4 . サブ統合基板に供給される電源]

サブ統合基板 111 は、CPU 111 a 等のほかに、サブ統合シリーズレギュレータ 111 d も備えている。サブ統合シリーズレギュレータ 111 d は、電源中継端子板 278 から供給された +9 V が入力されており、この +9 V から CPU 111 a の基準電圧である +5 V と、ランプ駆動基板 112 の基準電圧である直流 +3.3 V (DC + 3.3 V、以下、「+3.3 V」と記載する。) を作成している。+5 V は、CPU 111 a のほかに、例えば図示しないバスバッファ回路にも供給されており、このバスバッファ回路を、CPU 111 a と ROM 111 b (図 16 参照。) とのバスライン用のインターフェース等として使用している。一方、+3.3 V は、ランプ駆動基板 112 へ出力されるほかに、ROM 111 b、RAM 111 c 等 (図 16 参照。) にも供給されている。電源中継端子板 278 から供給された +18 V は、例えば図 1 に示したスピーカ 36, 36 から出力する音楽及び効果音等を増幅するための図示しないパワーアンプに供給されている。なお、電源中継端子板 278 から供給された +34 V は、ランプ駆動基板 112 にそのまま供給されており、サブ統合基板 111 では使用されていない。

10

【0137】

[7-2-5. 液晶制御基板に供給される電源]

液晶制御基板 113 は、CPU 113 a のほかに、液晶制御電源回路 113 d も備えている。この液晶制御電源回路 113 d は、サブ統合基板 111 から供給された +18 V のみが入力されており、この +18 V から液晶制御基板 113 の基準電圧である +3.3 V と、図示しない VDP (Video Display Processor の略) の電源である、直流 +1.5 V (DC + 1.5 V、以下、「+1.5 V」と記載する。) 及び直流 2.5 V (DC + 2.5 V、以下、「+2.5 V」と記載する。) と、を作成している。+3.3 V を、CPU 113 a のほかに、VDP、ROM 113 b、ROM 113 等 (図 16 参照。) にも供給されている。このように、VDP は、+1.5 V、+2.5 V 及び +3.3 V が入力されている。

20

【0138】

[7-2-6. ランプ駆動基板に供給される電源]

ランプ駆動基板 112 は、3 端子レギュレータ IC 1 を備えている。この 3 端子レギュレータ IC 1 は、サブ統合基板 111 から供給された +18 V が入力されており、この +18 V から測距センサ 119 の基準電圧である +5 V を作成している。この +5 V は、演出ランプ 44 a が実装される LED 基板 118 a に供給されており、LED 基板 118 a に実装される電解コンデンサ EC で一旦、充電され、測距センサ 119 へ供給されるようになっている。このように、+5 V を、測距センサ 119 の電源として使用している。また +18 V を、例えば、装飾ランプ 49 等に駆動信号を出力する演出ランプ駆動部 112 g やフォトセンサ 150 n (図 9 (b) 参照。) 等の電源として使用している。一方、サブ統合基板 111 から供給された +34 V 及び +3.3 V は、+34 V を、例えば図 9 (a) に示したステッピングモータ 150 h を駆動制御するドライブ回路 112 j 等の電源として使用しており、+3.3 V を、例えば測距センサ 119 からの検出信号のパルス幅を伸張するワンショットマルチバイブレータ回路 112 y 等の電源として使用している。

30

【0139】

[8. 主基板と周辺基板]

次に、パチンコ機 1 の裏面側に設けられる主基板 100 と周辺基板 110 について説明する。図 16 は主基板と周辺基板とを示すブロック図であり、図 17 はランプ駆動基板のブロック図であり、図 18 はランプ駆動基板に備えるワンショットマルチバイブレータ回路及び電源制御回路であり、図 19 は測距センサからの原波形及びその伸張波形であり、図 20 は測距センサの概略構成図であり、図 21 は測距センサからの出力周期を示すタイミングチャートである。

40

【0140】

[8-1. 主基板]

主基板 100 は、図 16 に示すように、主制御基板 101 及び払出制御基板 102 を備えて構成される。

50

【 0 1 4 1 】

[8 - 2 . 主制御基板]

主制御基板 1 0 1 は、図 1 6 に示すように、CPU 1 0 1 a を中心に構成され、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM 1 0 1 b、一時的にデータを記憶する RAM 1 0 1 c が図示しないバスに接続されており、この RAM 1 0 1 c に記憶されている各種の情報を消去（クリア）する RAM クリアスイッチ 1 0 1 d を備えている。主制御基板 1 0 1 には、左ゲートセンサ 5 3 a、右ゲートセンサ 5 3 b、始動口センサ 5 5、カウンタセンサ 6 4 からの検出信号が入力されている。一方、主制御基板 1 0 1 からは、検出信号に基づいて開閉翼ソレノイド 6 3 a、開閉板ソレノイド 6 3 b、特別図柄表示器 4 1、普通図柄表示器 5 0、特図記憶ランプ 5 4、普図記憶ランプ 5 6 への駆動信号が出力されている。また、主制御基板 1 0 1 と払出制御基板 1 0 2 との間では各種コマンドのやりとりを互いに送受信可能な双方向で行うことができるようになっているのに対して、主制御基板 1 0 1 とサブ統合基板 1 1 1 との間では各種コマンドのやりとりを主制御基板 1 0 1 からサブ統合基板 1 1 1 への一方向のみで行うことができるようになっている。なお、主制御基板 1 0 1 は遊技盤 4 の裏面下側（演出装置 4 0 の下方）に後述するサブ統合基板に重ね合わされた状態で装着されている。また、主制御基板 1 0 1 は図示しない電源基板から電力が供給されている。この電源基板には、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板 1 0 1 に電力を供給するバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」という。）が搭載されている。詳細な説明は後述するが、このキャパシタにより供給される電力によって、主制御基板 1 0 1 は電源遮断時にでも電源断時処理において各種の情報を RAM 1 0 1 c に記憶することができるようになっている。

10

20

【 0 1 4 2 】

[8 - 3 . 払出制御基板]

払出制御基板 1 0 2 は、図 1 6 に示すように、CPU 1 0 2 a を中心に構成され、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM 1 0 2 b、一時的にデータを記憶する RAM 1 0 2 c が図示しないバスに接続されている。払出制御基板 1 0 2 は、主制御基板 1 0 1 から出力された各種コマンドに基づいて払出装置 1 0 2 を制御している。例えば、払出制御基板 1 0 2 は、主制御基板 1 0 1 から出力された払出装置 1 0 3（排出モータ）を駆動するコマンドを受信すると、このコマンドに基づいて払出装置 1 0 3（排出モータ）へ駆動信号を出力するようになっている。これにより、払出装置 1 0 3 は遊技球を払い出すようになっている。なお、払出制御基板 1 0 3 はパチンコ機 1 の背面、遊技盤 4 の下方に装着されており、図示しない電源基板から電力が主制御基板 1 0 1 と同様に供給されている。この電源基板には、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板 1 0 3 に電力を供給するキャパシタが搭載されている。このキャパシタにより供給される電力によって、払出制御基板 1 0 3 は電源遮断時にでも払い出しに関する各種の払出情報を記憶することができるようになっている。この払出情報は、主制御基板 1 0 1 の RAM クリアスイッチ 1 0 1 d が操作されると、その内容が RAM 1 0 2 から消去（クリア）されるようになっている。

30

【 0 1 4 3 】

[8 - 4 . 周辺基板]

周辺基板 1 1 0 は、図 1 6 に示すように、サブ統合基板 1 1 1、ランプ駆動基板 1 1 2 及び液晶制御基板 1 1 3 を備えて構成されている。

40

【 0 1 4 4 】

[8 - 5 . サブ統合基板]

サブ統合基板 1 1 1 は、図 1 6 に示すように、CPU 1 1 1 a を中心に構成され、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM 1 1 1 b、一時的にデータを記憶する RAM 1 1 1 c、高音質の演奏を行う音源 IC 1 1 1 g が図示しないバスに接続されている。この音源 IC 1 1 1 g は、音 ROM 1 1 1 h に予め複数記憶されている音楽及び効果音等を読み出すようになっている。例えば、音 ROM 1 1 1 h に予め記憶されている音楽及び効果音としては、演出装置 4 0 の液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 で繰り広げられる各

50

種演出と対応する音楽や効果音のほかに、主制御基板 101 と払出制御基板 102 との基板間を電氣的に接続するハーネスの接続エラーを伝える「主制御基板と払出制御基板のハーネスを確認して下さい。」、透明板 32 が汚れている旨を伝える「透明板が汚れています。」等のエラーナビゲーション音、RAM クリアスイッチ 101d が操作された旨を伝える RAM クリア報知音等を挙げることができる。

【0145】

サブ統合基板 111 の CPU 111a には、図 17 に示すように、演算処理を行う演算処理部 111aac と、外部との平行通信として平行出力を行う出力ポート 111aop と、外部との平行通信として平行入力を行う入力ポート 111aip と、外部とのシリアル通信としてシリアル転送を行うシリアル部 111aso, 111aso' とが回路接続されている。出力ポート 111aop は後述する演出ランプ駆動部 112g とシリアル平行変換部 112h, 112i とに制御信号を出力したり、測距センサ 119 への電源供給を制御する電源制御回路 112x に制御信号を出力したりする。シリアル部 111aso は、後述するシリアル平行変換部 112h, 112i にステップモータ 150h, 153f, 152h, 155 の励磁データを出力している。また、シリアル部 111aso' は、演出ランプ駆動部 112g に演出ランプ 44a, 44b と装飾ランプ 49 とを駆動する駆動データを出力している。入力ポート 111aip には、キャラクタ体 (フランケン) 150、キャラクタ体 (ドラキュラ) 152、遮蔽部材 (ドラキュラ) 166、キャラクタ体 (オオカミ男) の原位置をそれぞれ検出するフォトセンサ 150n, 153n, 152n, 154n からの検出信号 SEN1 ~ SEN4 が入力され、測距センサ 119 からの検出信号 SENU が LED 基板 118a そしてランプ駆動基板 112 を介して入力されている。この LED 基板 118a には、測距センサ 119 の補助電源である電解コンデンサ EC が実装されている。また、入力ポート 111aip には、演出選択スイッチ 38 (上側演出選択スイッチ 38a 及び下側演出選択スイッチ 38b) からの操作信号や振動センサ 70 からの検出信号も入力されている。サブ統合基板 111 は遊技盤 4 の裏面下側 (演出装置 40 の下方) に設けた図示しないボックス装着台に装着されており、上述したように、主制御基板 101 はサブ統合基板 111 に重ね合わされた状態で装着されている。

【0146】

なお、サブ統合基板 111 の CPU 111a は、入力ポートを複数備えており、図示しない入力ポートから主制御基板 101 からのコマンドを受信している。また CPU 111a は、出力ポートを複数備えており、図示しない出力ポートから液晶制御基板 113 に主制御基板 101 からのコマンドに基づいて実行する演出を決定して作成した演出コマンド (例えば、液晶表示器 116 の表示領域 42 に表示する内容に、パチンコ機 1 の対面に着座する遊技者の手又は腕の動きによる遊技者の動作を反映させる特定演出を実行するための演出コマンド等。) を出力するほかに、音源 IC 111g に出力している。音源 IC 111g は、その演出コマンドと対応する音楽や効果音等が規定された演出用音データを音 ROM 111h から読み出し、この読み出した演出用音データをアナログ信号に変換してサブ統合基板 111 に実装される図示しないパワーアンプを介して、増幅したアナログ信号を音響電飾装置 29 のスピーカ 36, 36 に出力している。これにより、スピーカ 36, 36 から増幅された音楽や効果音等の演出音が流れるようになっている。また CPU 111a は、その演出コマンドと対応する演出発光態様が規定された演出用点灯点滅データを ROM 111b から読み出して駆動信号として出力ポートからサイド装飾装置 27 に設けられたランプ基板 27b 及び音響電飾装置 29 に設けられたランプ基板 29b にそれぞれ出力する。これにより、ランプ基板 27b に複数配置された光源 27a 及びランプ基板 29b に複数配置された光源 29a は、演出発光態様で発光する。また CPU 111a は、入力ポートから主制御基板 101 からの RAM クリア報知コマンド (RAM クリアスイッチ 101d が操作された旨を伝えるコマンド) を受信すると、この RAM クリア報知コマンドを音源 IC 111g に出力している。音源 IC 111g は、その RAM クリア報知コマンドと対応する効果音が規定された RAM クリア報知用音データを音 ROM 111h

10

20

30

40

50

から読み出し、この読み出したRAMクリア報知用音データをアナログ信号に変換してサブ統合基板111に実装されるパワーアンプを介して、増幅したアナログ信号を音響電飾装置29のスピーカ36, 36に出力している。これにより、スピーカ36, 36から増幅されたRAMクリア報知音が流れるようになっている。またCPU111aは、そのRAMクリア報知コマンドと対応するRAMクリア報知用点灯データをROM111bから読み出して駆動信号として出力ポートからサイド装飾装置27に設けられたランプ基板27b及び音響電飾装置29に設けられたランプ基板29bにそれぞれ出力する。これにより、ランプ基板27bに複数配置された光源27a及びランプ基板29bに複数配置された光源29aは、RAMクリアスイッチ101dが操作された旨を伝えるRAMクリア報知発光態様で発光する。

10

【0147】

また、サブ統合基板111から出力される演出コマンド、RAMクリア報知コマンド等の各種コマンドは電気信号であるため、例えば、サブ統合基板111とランプ駆動基板112との基板間に侵入してくるノイズの影響を抑えるために、サブ統合基板111には、電気信号の電圧を所定電圧に昇圧変換（例えば、+5Vから+18V）するレベルコンバータ部111eと、ランプ駆動基板112を介してサブ統合基板111に入力されたフォトセンサ150n, 153n, 152n, 154nからの検出信号SEN1~SEN4の電圧やLED基板118aそしてランプ駆動基板112を介してサブ統合基板111に入力された測距センサ119からの検出信号SENUの電圧を所定電圧に降圧変換（例えば、+18Vから+5V）するレベルコンバータ部111fと、が設けられている。

20

【0148】

音源IC111gは、図示しない、制御レジスタ及びDACを備えて構成されている。制御レジスタは、CPU111aからの演出コマンドやRAMクリア報知コマンド等の各種コマンドに基づいて音ROM111hから音楽や効果音等を読み出し、この読み出した音楽や効果音等をパルス変調してPCMデータにデコードし、チャンネル0~チャンネル7までのうちいずれかのチャンネルにセットするためのレジスタである。DACは、CPU111aが指定する制御レジスタのチャンネルにセットされているPCMデータをアナログ信号に変換するためのデジタルアナログ変換回路である。

【0149】

【8-6. ランプ駆動基板】

30

ランプ駆動基板112は、図17に示すように、サブ統合基板111から出力された各種コマンドに基づいて、LED基板118a~118dに実装された演出ランプ44a~44dとLED基板118eに実装された装飾ランプ49とに駆動信号を出力する演出ランプ駆動部112gと、サブ統合基板111からシリアルデータとして出力された各種コマンドをパラレルデータに変換するシリアルパラレル変換部112h, 112iと、シリアルパラレル変換部112hにより変換されたパラレルデータが駆動信号として入力されるドライブ回路部112j, 112k及びシリアルパラレル変換部112iにより変換されたパラレルデータが駆動信号として入力されるドライブ回路部112m, 112nと、測距センサ119に電力を供給する電源制御回路112xと、測距センサ119からの検出信号のパルス幅を伸張するワンショットマルチバイブレータ回路112yと、を備えて構成されている。

40

【0150】

なお、ランプ駆動基板112には、サブ統合基板111から出力された各種コマンドとしての電気信号の電圧を所定電圧に降圧変換（例えば、+18Vから+5V）するレベルコンバータ部112eと、レベルコンバータ部112eにより所定電圧に降圧された電気信号の波形を整形するシュミットトリガ部112fと、サブ統合基板111とランプ駆動基板112との基板間に侵入してくるノイズの影響を抑えるために、フォトセンサ150n, 153n, 152n, 154nからの検出信号SEN1~SEN4の電圧やLED基板118aそしてランプ駆動基板112を介して入力された測距センサ119からの検出信号SENUの電圧を所定電圧に昇圧変換するレベルコンバータ部112dと、が設けら

50

れている。なお、レベルコンバータ部 112d では、フォトセンサ 150n, 153n, 152n, 154n からの検出信号 SEN1 ~ SEN4 の電圧を所定電圧（例えば、+18V）に維持している一方、LED 基板 118a そしてランプ駆動基板 112 を介して入力された測距センサ 119 からの検出信号 SENU を所定電圧（例えば、+18V）に昇圧変換している。

【0151】

[8 - 6 - 1 . シリアルパラレル変換部]

シリアルパラレル変換部 112h, 112i には、図 17 に示すように、シフトレジスタ 112hs, 112is とストレージレジスタ 112ht, 112it とをそれぞれ備えており、サブ統合基板 111 からシリアルデータとして出力された各種コマンドは、シフトレジスタ 112hs, 112is を介してストレージレジスタ 112ht, 112it に転送されてパラレルデータに変換される。

10

【0152】

[8 - 6 - 2 . ドライブ回路部]

ドライブ回路部 112j, 112k, 112m, 112n は、図 17 に示すように、ドライブ回路部 112j, 112k は、キャラクタ体（フランケン）150 を動作させるステッピングモータ 150h と遮蔽部材（ドラキュラ）166 を動作させるステッピングモータ 153f とをそれぞれ駆動する駆動信号を各相（1, 2, 3, 4）に出力し、ドライブ回路部 112m, 112n は、キャラクタ体（ドラキュラ）152 を動作させるステッピングモータ 152h とキャラクタ体（オオカミ男）154 を動作させるステッピングモータ 155 とをそれぞれ駆動する駆動信号を各相（1, 2, 3, 4）に出力するようになっている。なお、ステッピングモータ 150h は機構ボックス 150a に接続されており、キャラクタ体（フランケン）の基準板 150m が機構ボックス 150a に収められている。ステッピングモータ 153f, 152h は機構ボックス 152a に接続されており、キャラクタ体（ドラキュラ）の基準板 153m と遮蔽部材（ドラキュラ）166 の基準板 152m とが機構ボックス 152a に収められている。ステッピングモータ 155 は機構ボックス 154a に接続されており、キャラクタ体（オオカミ男）の基準板 154m が機構ボックス 154a に収められている。

20

【0153】

[8 - 6 - 3 . 電源制御回路]

電源制御回路 112x は、図 126 に示すように、PNP 型のトランジスタ TR1 を主とするスイッチ回路 112xa と、測距センサ 119 に供給する電圧を作成する 3 端子レギュレータ IC1（本実施形態では、東京芝浦電気製：TA78M05）を主とする供給電圧作成回路 112xb と、を備えて構成されている。

30

【0154】

[8 - 6 - 3 (a) . スイッチ回路]

スイッチ回路 112xa は、図 126 に示すように、抵抗 R1, R2、トランジスタ TR1 を備えて構成されている。サブ統合基板 111 から出力されたパワーオフ信号 PWR - OFF を伝送するパワーオフ信号ラインは、レベルコンバータ部 112e 及びシュミットトリガ部 112f を介して、抵抗 R1 の一端と電氣的に接続されている。この抵抗 R1 の他端は、トランジスタ TR1 のベースと電氣的に接続されている。トランジスタ TR1 のエミッタは、+18V の電源供給ラインと電氣的に接続されるほか、抵抗 R2 の一端とも電氣的に接続されている。この抵抗 R2 の他端は、トランジスタ TR1 のベースと抵抗 R1 とを電氣的に接続するパワーオフ信号ラインと電氣的に接続されている。トランジスタ TR1 のコレクタは、供給電圧作成回路 112xb と電氣的に接続されている。

40

【0155】

[8 - 6 - 3 (b) . 供給電圧作成回路]

供給電圧作成回路 112xb は、図 126 に示すように、電解コンデンサ C1, C4、コンデンサ C2, C3、ダイオード D1、3 端子レギュレータ IC1 を備えて構成されている。トランジスタ TR1 のコレクタは、グランド（GND）と接地された電解コンデン

50

サ C 1 と電氣的に接続されている。この電解コンデンサ C 1 により、トランジスタ T R 1 のコレクタから供給される電圧の電源供給ラインのリプル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている。さらに、グランドと接地されたコンデンサ C 2 により電源供給ラインの高周波成分が除去されている（コンデンサ C 2 は、ローパスフィルタとして機能している）。このように平滑化され、かつ、ノイズが除去された電源供給ラインは、抵抗 R 3 の一端と電氣的に接続され、この抵抗 R 3 の他端が 3 端子レギュレータ I C 1 の入力端子と電氣的に接続されており、抵抗 R 3 が 3 端子レギュレータ I C の入力端子と電氣的に直列接続されている。3 端子レギュレータの接地端子は、グランドと接地されている。

【 0 1 5 6 】

3 端子レギュレータ I C 1 は、その入力端子に入力された電圧から測距センサ 1 1 9 に供給する + 5 V を作成し、その出力端子から出力している。3 端子レギュレータ I C 1 の入力端子と出力端子との端子間にはダイオード D 1 が設けられており、ダイオード D 1 のアノード端子と出力端子とが電氣的に接続され、ダイオード D 1 のカソード端子と入力端子とが電氣的に接続されている。入力端子と出力端子との端子間が逆バイアスになったときにはダイオード D 1 を介して入力端子側に入力されるようになっており、逆バイアスによる 3 端子レギュレータ I C 1 の破壊を防止している。なお、抵抗 R 3 が 3 端子レギュレータ I C 1 の入力端子と電氣的に直列接続されているのは、3 端子レギュレータ I C 1 が + 5 V を作成する際に発熱を伴うため、この発熱により 3 端子レギュレータ I C 1 が自身のジャンクション温度に達して故障するのを防止するためであり、3 端子レギュレータ I C と抵抗 R 3 とによって 3 端子レギュレータ I C 1 による発熱を分散させている。

【 0 1 5 7 】

3 端子レギュレータ I C 1 の出力端子から出力される + 5 V は、グランドと接地されたコンデンサ C 3 により高周波成分が除去され（コンデンサ C 3 は、ローパスフィルタとして機能している。）、さらに、グランドと接地された電解コンデンサ C 4 によりリプルが除去されて平滑化されている。この平滑化された + 5 V は、L E D 基板 1 1 8 a に供給されるようになっており、グランドと接地された電解コンデンサ E C と電氣的に接続されている。この電解コンデンサ E C は、測距センサ 1 1 9 と電氣的に接続されており、3 端子レギュレータ I C 1 で作成された + 5 V が測距センサ 1 1 9 に供給されている。このように、3 端子レギュレータ I C 1 で作成された + 5 V は、一旦、L E D 基板 1 1 8 a に実装された電解コンデンサ E C で充電されてから測距センサ 1 1 9 に供給されるようになっているため、電解コンデンサ E C が測距センサ 1 1 9 に対しての補助電源となっている。これにより、3 端子レギュレータ I C 1 の出力端子から出力される + 5 V が一時的に不安定になっても L E D 基板 1 1 8 a に実装された電解コンデンサ E C により補助されることで安定化された + 5 V が測距センサ 1 1 9 に供給されるようになっている。なお、ランプ駆動基板 1 1 2、L E D 基板 1 1 8 a 及び測距センサ 1 1 9 の各グランドは、電氣的に接続されており、同一グランドとなっている。

【 0 1 5 8 】

[8 - 6 - 3 (c) . 電源制御回路の動作]

サブ統合基板 1 1 1 からパワーオフ信号 P W R - O F F が出力されないときには、パワーオフ信号 P W R - O F F がパワーオフ信号ラインに伝送されても、パワーオフ信号ラインの電圧が、+ 1 8 V に引き上げられた抵抗 R 2 と電氣的に接続されているため、トランジスタ T R 1 のベースと、トランジスタ T R 1 のエミッタとの電位差（抵抗 R 1 と抵抗 R 2 とによって分圧された電圧）がトランジスタ T R 1 のベース O N 電圧より大きくなるため、トランジスタ T R 1 が O N する。これにより、トランジスタ T R 1 のエミッタからコレクタに向かって電流が流れ、トランジスタ T R 1 のコレクタと電氣的に接続された 3 端子レギュレータ I C 1 の入力端子に電圧が印加され、3 端子レギュレータ I C 1 は、その入力端子に入力された電圧から測距センサ 1 1 9 に供給する + 5 V を作成し、その出力端子から出力する。一方、サブ統合基板 1 1 1 からパワーオフ信号 P W R - O F F が出力されたときには、パワーオフ信号 P W R - O F F がパワーオフ信号ラインに伝送され、この

電圧が上述したレベルコンバータ部 112e によって +18V に昇圧変換される。またパワーオフ信号ラインは、+18V に引き上げられた抵抗 R2 と電氣的に接続されているため、トランジスタ TR1 のベースと、トランジスタ TR1 のエミッタとの電位差がゼロボルト (0V) となり、トランジスタ TR1 が OFF する。これにより、トランジスタ TR1 のエミッタからコレクタに向かって電流が流れないため、トランジスタ TR1 のコレクタと電氣的に接続された 3 端子レギュレータ IC1 の入力端子に電圧が印加されなくなり、3 端子レギュレータ IC1 は、その入力端子に入力された電圧から測距センサ 119 に供給する +5V を作成することができず、その出力端子から出力することができなくなる。

【0159】

なお、本実施形態では、スイッチ回路 112x a と、供給電圧作成回路 112x b と、をランプ駆動基板 112 に備えて構成しているため、どのようなパチンコ機の仕様でもサブ統合基板 111 を共通して用いることができるようになっている。例えば、本実施形態におけるパチンコ機 1 の仕様では測距センサ 119 を演出用のセンサとして用いている場合にはランプ駆動基板 112 にスイッチ回路 112x a 等を備えることでサブ統合基板 111 にスイッチ回路 112x a 等を備える必要がなく、また他のパチンコ機の仕様では測距センサ 119 に代えて複数のモータを演出用の電氣的駆動源として用いる場合にはランプ駆動基板 112 に電氣的駆動源の駆動回路等を備えることでサブ統合基板 111 に電氣的駆動源の駆動回路等を備える必要がない。このように、ランプ駆動基板 112 側で、演出用のセンサや演出用の電氣的駆動源に必要な各種回路を構成することができるようになっている。また、サブ統合基板 111 とランプ駆動基板 112 とを電氣的に接続するハーネスにノイズが侵入することによって、パワーオフ信号 PWR - OFF にそのノイズの影響が生じて不用意にスイッチ回路 112x a のトランジスタ TR1 が ON することで、供給電圧作成回路 112x b の 3 端子レギュレータ IC1 が測距センサ 119 に +5V を供給するおそれがある場合には、電源制御回路 112x のうちスイッチ回路 112x a のみをサブ統合基板 111 に構成することで対応することができる。また、ランプ駆動基板 112 と電解コンデンサ EC が実装される LED 基板 118a とを電氣的に接続するハーネスの長さが必要以上に長くなることによって、電圧ドロップが生じる場合には、電源制御回路 112x のうち供給電圧作成回路 112x b のみを LED 基板 118a に構成することで対応することができる。

【0160】

[8 - 6 - 4 . ワンショットマルチバイブレータ回路]

ワンショットマルチバイブレータ回路 112y は、図 126 に示すように、抵抗 R4 ~ R8、コンデンサ C5 ~ C8、ダイオード D2、NPN 型のトランジスタ TR2、マルチバイブレータ IC2 (本実施形態では、東京芝浦電気製: TC74VHC123) を備えて構成されている。測距センサ 119 からの検出信号である測距センサ検出信号を伝送する測距センサ検出信号ラインが +5V に電圧が引き上げられた抵抗 R4 と電氣的に接続されている。この +5V に引き上げられた電圧は、抵抗 R5 の一端と電氣的に接続されている。この抵抗 R5 の他端は、グランドと接地された抵抗 R6 と電氣的に接続され、さらにグランドと接地されたコンデンサ C5 と電氣的に接続され、そしてダイオード D2 のアソード端子と電氣的に接続されている。グランドと接地されたコンデンサ C5 により、測距センサ検出信号ラインの高周波成分が除去されている (コンデンサ C5 は、ローパスフィルタとして機能している)。ダイオード D2 のカソード端子は、トランジスタ TR2 のベースと電氣的に接続されている。このトランジスタ TR2 のエミッタはグランドと電氣的に接続される一方、トランジスタ TR2 のコレクタは直流電圧 +3.3V (以下、「+3.3V」と記載する。) に引き上げられた抵抗 R7 と電氣的に接続されている。この +3.3V に引き上げられた電圧は、コンデンサ C6 により高周波成分が除去されており (コンデンサ C6 は、ローパスフィルタとして機能している)、マルチバイブレータ IC2A (マルチバイブレータ IC2 は、マルチバイブレータ IC2A, IC2B を備えている。) の負論理 1A 端子と電氣的に接続されている。マルチバイブレータ IC2A の 1B 端子、

10

20

30

40

50

負論理 C L R 端子及び V C C 端子は、+ 3 . 3 V と電氣的に接続されており、マルチバイブレータ I C 2 A の G N D 端子は、グランドと電氣的に接続されている。マルチバイブレータ I C 2 A の V C C 端子は、グランドと接地されたコンデンサ C 8 ととも電氣的に接続されている。このグランドと接地されたコンデンサ C 8 により、+ 3 . 3 V の高周波成分が除去されている（コンデンサ C 8 は、ローパスフィルタとして機能している）。

【 0 1 6 1 】

ところで、+ 3 . 3 V に引き上げられた抵抗 R 8 と、グランドと接地されたコンデンサ C 7 と、が電氣的に直列接続されている。抵抗 R 8 と電氣的に接続されたコンデンサ C 7 の端子は、マルチバイブレータ I C 2 A の 1 R X / C X 端子とも電氣的に接続されている。またグランドに接地されたコンデンサ C 7 の端子は、マルチバイブレータ I C 2 A の 1 C X 端子とも電氣的に接続されている。マルチバイブレータ I C 2 A は、抵抗 R 8 の値とコンデンサ C 7 の容量とによって、その負論理 1 A 端子に入力された測距センサ検出信号のパルスをトリガとして、つまりトリガパルス 1 発に対して一定の時間幅を持ったパルスを、その 1 Q 端子から 1 発だけ出力している。このように、マルチバイブレータ I C 2 A は、その負論理 1 A 端子に入力された測距センサ検出信号のパルスを伸張して、その 1 Q 端子から出力しているような動作をする。本実施形態では、測距センサ検出信号の負論理 1 A 端子にトリガパルスが 1 発入力されると、その 1 Q 端子から出力される一定の時間幅を持ったパルスは、1 5 0 ミリ秒 (m s) となるように、抵抗 R 8 の値とコンデンサ C 7 の容量とが予め選択されている。この 1 5 0 m s は、トリガパルスの約 3 倍の大きさとなっている。マルチバイブレータ I C 2 A の 1 Q 端子から出力される信号は、測距センサ 1 1 9 からの検出信号 S E N U として上述したレベルコンバータ部 1 1 2 d で所定電圧に昇圧変換されてサブ統合基板 1 1 1 へ出力されている。なお、マルチバイブレータ I C 2 A の負論理 1 Q 端子は、1 Q 端子から出力される信号の論理が反転されたものが出力されるが、本実施形態では使用していないため、未接続端子となっている。なお、測距センサ 1 1 9 からの検出信号である測距センサ検出信号には O N 信号又は O F F 信号があり、「O N 信号」とは、パチンコ機 1 の対面に着座する遊技者が開口窓 3 0 の前方で、例えば遊技者が腕を振り下ろすと、測距センサ 1 1 9 の発した光が遊技者の腕に反射し、この反射した光が開口窓 3 0 を通過して測距センサ 1 1 9 で受光された際に測距センサ 1 1 9 から出力されるものであり、「O F F 信号」とは、測距センサ 1 1 9 の発した光が測距センサ 1 1 9 で受光されない際に測距センサ 1 1 9 から出力されるものである。この O F F 信号が測距センサ検出信号ラインで伝送されると、その電圧がトランジスタ T R 2 のベース O N 電圧に極めて近いため、本実施形態では、トランジスタ T R 2 のベースとダイオード D 2 のカソードとを電氣的に接続することによって、トランジスタ T R 2 のベース O N 電圧を昇圧させている。これにより、測距センサ 1 1 9 からの O F F 信号が測距センサ検出信号ラインで伝送されても、その電圧がトランジスタ T R 2 のベース O N 電圧より大きくなることがない。

【 0 1 6 2 】

[8 - 6 - 4 (a) . ワンショットマルチバイブレータ回路の動作]

測距センサ 1 1 9 からの O F F 信号が測距センサ検出信号ラインで伝送されると、O F F 信号がトランジスタ T R 2 のベース O N 電圧より小さいため、トランジスタ T R 2 が O N しない。これにより、トランジスタ T R 2 のコレクタからエミッタに向かって電流が流れないため、トランジスタ T R 2 のコレクタと電氣的に接続されたマルチバイブレータ I C 2 A の負論理 1 A 端子に入力される電圧は、抵抗 R 7 によって + 3 . 3 V に引き上げられた状態となる。負論理 1 A 端子に論理が H I となっている状態では、トリガパルスが入力されないため、1 Q 端子から 1 5 0 m s のパルス幅を持つパルスが出力されない。一方、測距センサ 1 1 9 からの O N 信号が測距センサ検出信号ラインで伝送されると、O N 信号がトランジスタ T R 2 のベース O N 電圧より大きいため、トランジスタ T R 2 が O N する。これにより、+ 3 . 3 V に引き上げられた抵抗 R 7 と電氣的に接続されたトランジスタ T R 2 のコレクタからエミッタに向かって電流が流れるため、トランジスタ T R 2 のコレクタと電氣的に接続されたマルチバイブレータ I C 2 A の負論理 1 A 端子に入力される

電圧は、 $+3.3\text{ V}$ からグランドに引き下げられた状態となる。負論理1 A端子に論理がHIからLOWに変化すると、つまりトリガパルスが入力されると、これを契機として、1 Q端子から 150 ms のパルスが一発だけ出力される。この出力は、上述した測距センサ119からの検出信号SENUとなる。

【0163】

ここで、図18に示すポイントTAにおける信号波形と、図18に示すポイントTBにおける信号波形と、を比較して説明すると、図19に示すように、測距センサ119からのON信号が測距センサ検出信号ラインで伝送されると、マルチバイブレータIC2Aの1 Q端子から 150 ms のパルス幅を持つパルスが1発だけ出力開始される(タイミングT0)。測距センサ119からの測距センサ検出信号がON信号からOFF信号に変わっても(タイミングT1)、マルチバイブレータIC2Aの1 Q端子から 150 ms のパルス幅を持つパルスが出力された状態となっている。マルチバイブレータIC2Aの1 Q端子から 150 ms のパルス幅を持つパルスが出力開始して 150 ms 経過すると、そのパルスの出力を停止する(タイミングT2)。なお、マルチバイブレータIC2Aの1 Q端子から 150 ms のパルス幅を持つパルスが出力開始してその出力が完了するまでの期間Pext(= 150 ms)は、測距センサ119からの測距センサ検出信号がON信号からOFF信号に変わる期間Porg(= 図21に示す期間： $38.3 \pm 9.6\text{ ms}$)に対して約3倍に伸張させているが、これは、サブ統合基板111が測距センサ119からの検出信号SENUが確実に検出することができるようにするためである。なお、測距センサ119からのON信号の電圧Vtaは、約 $+1.3\text{ V}$ であるが、この電圧Vtaは、マルチバイブレータIC2Aの負論理1 A端子に入力されるまでにトランジスタTR2や抵抗R7等の前段回路によって $+3.3\text{ V}$ に引き上げられているため、マルチバイブレータIC2Aの1 Q端子から 150 ms のパルス幅を持つパルスの電圧Vtbは、マルチバイブレータIC2AのVCC端子に入力されている電圧と同一の $+3.3\text{ V}$ となっている。

【0164】

[8 - 7 . 液晶制御基板]

液晶制御基板113は、図16に示すように、CPU113a, ROM113b, RAM113c, 図示しないVDP (Video Display Processorの略) が図示しないバスに接続されている。液晶制御基板113は、サブ統合基板111からの演出コマンドに基づいて液晶表示器116の表示制御を行う。

【0165】

[8 - 8 . 測距センサ]

次に、測距センサ119の概略構成について説明する。測距センサ119は、図20に示すように、発光部としてのLED (発光ダイオード)、受光部としてのPSD (Position Sensitive Detectorの略) 及び測距ICを備えて構成されている。この測距ICは、信号処理回路、LED駆動回路、レギュレータ、出力回路及び発信回路を備えて構成されている。レギュレータは電源端子Vccから入力された電源から信号処理回路やPSDに供給する電圧を作成し、発振回路は信号処理回路及びLED駆動回路にクロック信号を出力し、LED回路は発振回路からのクロック信号に基づいてLEDを発光させ、信号処理回路は発振回路からのクロック信号に基づいてPSDで受光した光を電気信号に変換する信号処理を行い、出力回路を介して出力端子Voから外部に出力している。なお、この出力回路は、オープンコレクタ出力となっており、出力端子Voは、上述した、ランプ駆動基板112のワンショットマルチバイブレータ回路112yの抵抗4と電氣的に接続されているため、この抵抗4によって $+5\text{ V}$ に引き上げられている。

【0166】

測距センサ119は、上述したように、図4に示した遊技盤4の前面であってその左側上部に取り付けられており、遊技者の手や腕等の動きを検出するように遊技盤4の右前方に向かって測距センサ119のLEDが光を発するようになっている。測距センサ119

のLEDが発した光は、外部の反射物で反射すると、この反射した光が測距センサ119のPSDで受光されるようになっている。本実施形態では、測距センサ119から外部の反射物までの距離として約24cm（正確には、 24 ± 3 cm）に予め設定されている。これにより、測距センサ119のLEDが発した光は、図2に示した、前面枠5の開口窓30を通過してパチンコ機1の対面に着座する遊技者が開口窓30の前面近傍で、例えば腕を振り下ろすと、つまり測距センサ119から外部の反射物である遊技者の腕までの距離が約24cm程度であるため、測距センサ119のLEDが発した光が腕に反射し、この反射した光が開口窓30を通過して測距センサ119のPSDで受光されることとなる。

【0167】

測距センサ119の信号処理回路は、測距センサ119のPSDで受光した光を電気信号に変換して出力回路を介して出力端子Voから出力する。この出力端子Voは、図18に示したように、LED基板118aを介してランプ駆動基板112と電気的に接続されており、出力端子Voから出力された信号は、測距センサ検出信号として、LED基板118aを介してランプ駆動基板112へ伝送され、このランプ駆動基板112のワンショットマルチバイブレータ回路112yで測距センサ119からの検出信号SENUとしてサブ統合基板111へ伝送されるようになっている。

【0168】

サブ統合基板111は、測距センサ119からの検出信号SENUが入力されると、測距センサ119が開口窓30の前面近傍で、例えば腕を振り下ろしたと判断して演出コマンドを作成する。そしてサブ統合基板111は、作成した演出コマンドを、図16に示した液晶制御基板113に送信することで、液晶制御基板113は、受信した演出コマンドに対応する画像を図16に示した液晶表示器116の表示領域42に表示する。このように、遊技者の動作が液晶表示器116の表示領域42に表示する画像に反映されている。これにより、遊技者は、大当りを引き当てるためにその動作（例えば、両手を勢いよく振り下ろす等のオーバーアクション）を自身で見出すことができる。したがって、遊技者の自由な発想を促し、遊技者自らが興味を見出すことができる。このような遊技者の動作はオカルト的であるが、オカルト的な動作を見たさに遊技者の回りに他の遊技者が集まったり、「この動作が大当たりになりやすいよ。」という具合に遊技者間で話題になったりすることによって、ホールの客寄せ効果に寄与することができる。

【0169】

なお、本実施形態では、測距センサ119から外部の反射物までの距離として約24cmに予め設定されているが、開口窓30の前面近傍でもあるため、図2に示した、開口窓30よりも大きい矩形枠状をなす窓枠31に装着された透明板32が、例えば、タバコのヤニやホコリ等が付着して汚れてくると、透明板32と測距センサ119との距離が、上述した測距センサ119から外部の反射物までの距離（約24cm）より短いため、測距センサ119のLEDから発した光が透明板32に付着したタバコのヤニやホコリ等で反射し、測距センサ119のPSDで受光されることとなり、常に測距センサ119で検出された状態となる。これにより、透明板32がタバコのヤニやホコリ等で汚れると、遊技者の手や腕の動きを検出することが困難となる。そこで本実施形態では、図示しないが、電源投入時又は所定期間ごとに、測距センサ119が常に検出された状態となっているか否かを確認している。そして所定期間以上、測距センサ119が検出した状態が続いたときには、図16に示した、装飾ランプ49を点灯したり、スピーカ36、36から「透明板が汚れています。」という音声を流したりする等の報知を行うことによって透明板32が汚れている旨をホールの店員に伝え、透明板32の清掃を促すことができる。

【0170】

また、測距センサ119は、サブ統合基板111に比べると、LED基板118aの近傍に配置されているため、サブ統合基板111から測距センサ119に+5Vを供給するハーネスの長さは、LED基板118aから測距センサ119に+5Vを供給するハーネスの長さに比べると、長くなる。ハーネスの長さが長くなると、電圧が低下するため（「

10

20

30

40

50

電圧ドロップ」という。) 、測距センサ 119 が動作できなくなるおそれがある。そこで本実施形態では、LED 基板 118a に電解コンデンサ EC を実装することによって、ハーネスによる電圧ドロップを電解コンデンサ EC で補うことができるようになっている。また、測距センサ 119 は、サブ統合基板 111 に比べると、LED 基板 118a の近傍に配置されることによって、LED 基板 118a から測距センサ 119 に +5V を供給するハーネスの長さを短くすることができ、このハーネスによる電圧ドロップの影響を小さく抑えている。

【0171】

更に、測距センサ 119 に +5V を供給する電源制御回路 112x において、+18V でトランジスタ TR1 を ON 又は OFF しても、これによって、トランジスタ TR1 による電圧ドロップが生じるが、電圧ドロップの値が +18V に比べて極めて小さいため、電圧ドロップの影響を受けて 3 端子レギュレータ IC1 が誤動作することがない。したがって、3 端子レギュレータ IC1 は安定して +5V を作成することができ、この作成した +5V を、LED 基板 118a そして測距センサ 119 に供給することができるため、トランジスタ TR1 による電圧ドロップの影響が測距センサ 119 におよぶおそれがない。

【0172】

次に、測距センサ 119 の PSD で受光した光を電気信号に変換して出力回路を介して出力端子 Vo から出力する周期について説明する。測距センサ 119 の信号処理回路は、測距センサ 119 の PSD で受光した光を電気信号に変換する時間として、図 21 (b) に示すように、 $38.3 \pm 9.6 \text{ ms}$ (= 図 19 (a) に示した Por g) だけかかる。そして測距センサ 119 の信号処理回路は、この変換された電気信号を測定結果として出力回路を介して出力端子 Vo から出力開始する時間として $7.6 \pm 1.9 \text{ ms}$ だけかかる。このように、測距センサ 119 の出力端子 Vo から測定きっかけが出力される周期には、 45.9 ms (= $38.3 \text{ ms} + 7.6 \text{ ms}$) を基準として $\pm 11.5 \text{ ms}$ ($9.6 \text{ ms} + 1.9 \text{ ms}$) の範囲内で変動している。

【0173】

また測距センサ 119 の Vcc 端子に電源が投入されると (OFF から ON に切り替わると)、図 21 (a) ~ (c) に示すように、電源投入時には、測距センサ 119 のレギュレータから各種回路に供給される電圧が不安定となっているため、測距センサ 119 の信号処理回路は、その不安定な状態に基づいて出力回路を介して出力端子 Vo から不定な信号を出力することとなる。このため、測距センサ 119 の信号処理回路は、電源投入後、上述した $45.9 \pm 11.5 \text{ ms}$ 経過した際に、1 回目の測定結果を、出力回路を介して出力端子 Vo から出力開始している。一方、測距センサ 119 の Vcc 端子に電源が遮断されると (ON から OFF に切り替わると)、図 21 (a) ~ (c) に示すように、電源遮断時には、測距センサ 119 の信号処理回路は、測距センサ 119 の PSD で受光した光を電気信号に変換しなくなり、測定を停止する。

【0174】

ところで、測距センサ 119 には、上述したように、+5V が供給されているが、測距センサ 119 で消費される電力は大きいので、本実施形態では、パチンコ機 1 のメンテナンスを行う場合を除いて液晶表示器 116 の表示領域 42 で繰り上げられる特定演出を開始する場合に限って、測距センサ 119 に +5V が供給されるようになっており、この特定演出が終了すると、測距センサ 119 に供給されている +5V が停止されるようになっている。サブ統合基板 111 は、特定演出が開始されて、遊技者が、例えば腕を振り下ろしてその動作が液晶表示器 116 の表示領域 42 に表示する画像に反映される演出介入有効期間が開始されるまでには、ランプ駆動基板 112 の電源制御回路 112x にパワーオフ信号 PWR - OFF の出力を解除することによって、測距センサ 119 に +5V を供給開始して測距センサ 119 が測定開始できる状態とする必要がある。測距センサ 119 は +5V が供給されて測定開始できる状態となるまでには、図 21 に示したように、 $38.3 \pm 9.6 \text{ ms}$ ($28.7 \text{ ms} \sim 47.9 \text{ ms}$) だけの時間が必要となる。そこで本実施形態では、サブ統合基板 111 は、特定演出が開始されて演出介入有効期間が開始される

、少なくとも、 47.9ms 、つまり約 50ms 前までにはランプ駆動基板112にパワーオフ信号PWR-OFFの出力を解除するようになっている。つまりサブ統合基板111は、特定演出が開始されて演出介入有効期間が開始される、少なくとも、約 50ms 前までにはパワーオフ信号PWR-OFFを出力する状態から出力しない状態に切り替えることによってランプ駆動基板112の電源制御回路112xから測距センサ119に $+5\text{V}$ を供給開始するようになっている。なお、測距センサ119は、1回目の測定結果、2回目の測定結果、・・・、N回目の測定結果を出力する時間として、 $38.3 \pm 9.6\text{ms}$ 、つまり $28.7\text{ms} \sim 47.9\text{ms}$ だけの範囲をそれぞれ有しており、一定時間ごとに測定結果を出力するものではない。また、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)154の原位置をそれぞれ検出するフォトセンサ150n, 153n, 152n, 154nの応答速度と比べると、測距センサ119の応答速度は遅い。

【0175】

測距センサ119は、演出介入有効期間において、ランプ駆動基板112の電源制御回路112xから $+5\text{V}$ が供給開始されるようになっているが、このように測距センサ119が通電される期間が限定されることによって、測距センサ119が通電される状態を短くすることができるため、測距センサ119の総通電時間を小さく抑えることができる。このように、測距センサ119の総通電時間が小さく抑えられることによって、測距センサ119の総通電時間が測距センサ119の通電寿命時間に達するおそれなくなるため、測距センサ119の寿命による動作不良を防止することができる。またパチンコ機1がホールに設置されて取り外されるまでの期間において、測距センサ119の総通電時間は、測距センサ119の通電寿命時間に比べて、極めて小さくなるため、このような測距センサ119の通電時間を小さく抑える方法によって、例えば遊技機4から測距センサ119を取り外し、新開発した他の遊技盤に取り付けて再利用(リサイクル)することもできる。

【0176】

次に、ホールの店員等がパチンコ機1のメンテナンスとして測距センサ119の寿命による動作不良が生じているか否かを確認する作業について説明する。ホールの店員等は、ホールの開店前や閉店後にパチンコ機1のメンテナンスを行うが、ホールの営業中においてもパチンコ機1の対面で着座する遊技者がいない場合にはパチンコ機1のメンテナンスを行う。ホールの店員等がパチンコ機1のメンテナンスを行う際には、通常、パチンコ機1で遊技が行われていないため、液晶表示器116の表示領域42には、いわゆるデモ画面が表示されている状態となっている。このデモ画面が表示されている際にホールの店員等が上側演出選択ボタン38aを操作すると、この上側演出選択ボタン38aからの操作信号がサブ統合基板111に入力され、この入力された操作信号に基づいてサブ統合基板111は、所定期間(本実施形態では、4秒間)だけランプ駆動基板112にパワーオフ信号PWR-OFFの出力を解除するようになっている。サブ統合基板111のCPU111aは、その所定期間内に、測距センサ119からの検出信号SENUが入力されると、「キューーン」という音がスピーカ36から流れる演出コマンドを作成して音源IC111gに出力するようになっている。これにより、ホールの店員等は、上側演出選択ボタン38aを操作して所定期間内に開口窓30の前面近傍で、例えば腕を振り下ろすことによって、「キューーン」という音をスピーカ36から流れたことを聞くことによって、測距センサ119が動作していることを確認することができるようになっている。したがって、ホールの店員等は、測距センサ119の寿命による動作不良が生じているか否かを極めて簡単に確認することができる。これにより、ホールの店員等は、ホールに設置されたパチンコ機1の台数が多い場合でも、上述した確認作業に費やす時間を極めて少なくすることができる。また、ホールの店員等は、上側演出選択ボタン38aを操作して所定期間内に開口窓30の前面近傍で、例えば腕を振り下ろすことによって、「キューーン」という音をスピーカ36から流れたことを聞くことによって、測距センサ119が動作していることを確認することができるため、測距センサ119の寿命による動作不良のほかに、

10

20

30

40

50

電源制御回路 1 1 2 x、ワンショットマルチバイブレータ回路 1 1 2 y 等に不具合が生じていないかも確認することができる。なお、「キューーン」という音は、特定演出を実行する際に、パチンコ機 1 の対面に着座する遊技者の手又は腕の動きによる遊技者の動作を反映させる際にスピーカ 3 6 から流れる音であり、パチンコ機 1 のメンテナンスとしても流用されている。このため、パチンコ機 1 のメンテナンス用としてメンテナンス用音データを予め作成して音 ROM 1 1 1 h に記憶する必要がないし、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 に表示されているデモ画像をホールの店員等の動作による反映画像に切り替えて確認するためのメンテナンス用反映画像データを予め作成して液晶制御基板 1 1 3 の ROM 1 1 3 b に記憶する必要がない。

【 0 1 7 7 】

なお、ホールの店員等がパチンコ機 1 のメンテナンスとして測距センサ 1 1 9 の寿命による動作不良が生じているか否かを確認する作業は、遊技機開発メーカーのパチンコ機 1 の出荷検査において測距センサ 1 1 9 の動作確認する作業としても用いることができる。本実施形態では、測距センサ 1 1 9 は、特定演出における演出介入有効期間において、ランプ駆動基板 1 1 2 の電源制御回路 1 1 2 x から + 5 V が供給開始されるようになっている。しかしながら、特定演出は電子的な内部抽選によって発生するため、遊技機開発メーカーの出荷検査において特定演出を発生させるのは容易ではない。そこで、本実施形態では、ホールの店員等がパチンコ機 1 のメンテナンスとして測距センサ 1 1 9 の寿命による動作不良が生じているか否かを確認する作業を遊技機開発メーカーのパチンコ機 1 の出荷検査において行うことによって、測距センサ 1 1 9 の動作確認を極めて簡単に行うことができるようになっている。

【 0 1 7 8 】

[9 . 変動表示パターン]

次に、変動表示パターンを決定するための変動表示パターンテーブルについて説明する。図 2 2 は主制御基板で選択される変動表示パターンの一例を示す一覧表図である。この変動表示パターンは、主制御基板 1 0 1 で更新処理されている変動表示パターン用乱数に基づいて決定される。この変動表示パターン用乱数の詳細な説明は後述する。

【 0 1 7 9 】

ここで、図 2 2 中記載の「コマンド」とは、主制御基板 1 0 1 からサブ統合基板 1 1 1 に送信される 2 バイト構成のコマンドであり、特別図柄表示器 4 1 で特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示（表示領域 4 2 で装飾図柄の変動表示を開始してから装飾図柄の変動表示）が停止表示されるまでの変動時間やリーチ演出を特定するためのデータが含まれている。

【 0 1 8 0 】

変動番号 1 の「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動表示パターンである。変動番号 2 の「短縮変動」とは、始動口センサ 5 5 により検出されたことに基づいて抽出された大当たり判定用乱数の記憶数を示す保留球数カウンタの値が上限値、確率変動状態、時短状態等の条件のうちいずれかが成立したときに選択され得る変動表示パターンであって、特別図柄と装飾図柄との変動時間が「通常変動」よりも短い変動表示パターンである。

【 0 1 8 1 】

変動番号 3 , 4 の「ノーマルリーチ」とは、リーチ態様を伴うが、このリーチ態様が形成された後にスーパーリーチ演出やスーパーリーチ発展演出等のリーチ演出を行わない変動表示パターンである。

【 0 1 8 2 】

変動番号 5 , 6 の「オオカミ男リーチ」、変動番号 1 1 , 1 2 の「ドラキュラリーチ」、変動番号 1 7 , 1 8 の「フランケンリーチ」とは、リーチ態様が形成された後に、各々のキャラクタの画像表示制御により実行されるスーパーリーチ演出（例えば、「オオカミ男リーチ」では、人間の姿をしたオオカミ男が得意の料理で装飾図柄を調理する画像表示制御により実行される演出）を行う変動表示パターンである。また、変動番号 7 , 8 の「オオカミ男リーチ発展」、変動番号 1 3 , 1 4 の「ドラキュラリーチ発展」、変動番号 1

7, 18の「フランケンリーチ発展」とは、各々のキャラクタの画像表示制御により実行されるスーパーリーチ演出を行った後に、これらのキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出（例えば、「オオカミ男リーチ発展」では、オオカミ男が人間の姿から狼に変身し、狼の姿をしたオオカミ男が得意の料理で装飾図柄をダイナミックに調理するような演出）を継続させて画像表示制御する変動表示パターンである。

【0183】

変動番号9, 10の「オオカミ男リーチ～怪物くん」、変動番号15, 16の「ドラキュラリーチ～怪物くん」、変動番号21, 22の「フランケンリーチ～怪物くん」とは、各々のキャラクタの画像表示制御により実行されるスーパーリーチ演出を行った後に、これらのキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出とは異なり、怪物くんの画像表示制御により実行されるスーパーリーチ発展演出を継続させて行う変動表示パターンである。

10

【0184】

変動番号23～31の「スポットライト予告」とは、リーチ態様が形成されるまでに各々のキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出を行うことを予告する予告演出を行った後に、スーパーリーチ演出を実行せずに予告演出で画像表示制御したキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出を行う変動表示パターンである。また、変動番号32, 33の「役物リーチ」とは、リーチ態様が形成された後に上述したリアユニット142に内蔵されたキャラクタ体150、152、154と遮蔽部材164、166、168とを駆動制御することにより、リーチ演出を行う変動表示パターンである。

【0185】

20

変動番号34の「全回転リーチ」とは、後述する遊技処理において大当り用判定乱数が大当り判定値と一致したときに実行できる変動表示パターンである。また、変動番号35の「スーパーリーチ分岐プレミア」とは、後述する遊技処理において大当り判定用乱数が大当り判定値と一致したときに実行できる変動表示パターンである。

【0186】

[10. 主制御基板の各種制御処理]

次に、パチンコ機1の遊技の進行に応じて主制御基板101が行う各種制御処理について説明する。最初に、遊技制御に用いられる各種乱数について説明し、電源投入時処理そしてタイマ割り込み処理について順に説明する。図23は電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図24は図23の電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図25はタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

30

【0187】

[10-1. 各種乱数]

遊技制御に用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いられる大当り判定用乱数と、この大当り判定用乱数の初期値の決定に用いられる大当り判定用初期値決定用乱数と、大当り遊技状態を発生させないときにリーチを発生させるか否かの決定に用いられるリーチ判定用乱数と、図4に示した特別図柄表示器41に表示する変動表示パターンの決定に用いられる変動表示パターン用乱数と、大当り遊技状態を発生させるときに特別図柄表示器41に表示する特別図柄の組み合わせを決定するのに用いられる大当り図柄用乱数と、この大当り図柄用乱数の初期値の決定に用いられる大当り図柄用初期値決定用乱数等が用意されている。またこれらの乱数に加えて、図4に示した電動始動入賞口46の開閉翼47を開閉動作させるか否かの決定に用いられる普通図柄当り判定用乱数と、この普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いられる普通図柄当り判定用初期値決定用乱数と、図4に示した普通図柄表示器50に表示する変動表示パターンの決定に用いられる普通図柄変動表示パターン用乱数等が用意されている。

40

【0188】

[10-2. 電源投入時処理]

パチンコ機1に電源が投入されると、主制御基板101のCPU101aは、図23及び図24に示すように、電源投入時処理を行う。この電源投入時処理が開始されると、CPU101aは、割り込みモードの設定を行う（ステップS10）。この割り込みモード

50

は、CPU 101aの割り込みの優先順位を設定するものである。本実施形態では、後述するタイマ割り込み処理が優先順位として最も高く設定されており、このタイマ割り込み処理の割り込みが発生すると、優先的にその処理が行われる。ステップS10に続いて、入出力設定（I/Oの入出力設定）を行う（ステップS12）。このI/Oの入出力設定では、CPU 101aのI/Oの設定を行う。例えば、図4に示した大入賞口61の開閉動作を行う開閉板62の駆動源としての開閉板ソレノイド63bに駆動信号を出力する端子は出力端子（Output）として設定される。一方、大入賞口61に入球した遊技球を検出するカウントセンサ64からの検出信号が入力される端子は入力端子（Input）として設定される。ステップS12に続いて、CPU 101aに内蔵されたウォッチドックタイマを有効に設定する（ステップS14）。このウォッチドックタイマは、CPU 101aの動作（システム）を監視するためのものであり、一定期間にクリアされないときにはCPU 101aにリセットがかかる（CPU 101aのシステムが暴走していないかを定期的に診断している）。

10

【0189】

ステップS14に続いて、ウェイトタイマ処理1を行う（ステップS16）。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（突発的に電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧以下となると停電予告として停電信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では電圧が停電予告電圧以下となると停電信号が入力される。そこで、ウェイトタイマ処理1では、電源投入後、電圧が停電予告電圧より高くなるまで待っている。本実施形態では、この待ち時間（ウェイトタイマ）として200ミリ秒（ms）が設定されている。ステップS16に続いて、RAMクリアスイッチ101dが操作されているか否かを判定する（ステップS18）。この判定は、主制御基板101のRAMクリアスイッチ101dが操作され、その操作信号（検出信号）がCPU 101aに入力されているか否かにより行われる。検出信号が入力されているときにはRAMクリアスイッチ101dが操作されていると判定し、一方、検出信号が入力されていないときにはRAMクリアスイッチ101dが操作されていないと判定する。

20

【0190】

ステップS18でRAMクリアスイッチ101dが操作されているときには、RAMクリア報知フラグRCL-FLGに値1をセットし（ステップS20）、一方、ステップS18でRAMクリアスイッチ101dが操作されていないときには、RAMクリア報知フラグRCL-FLGに値0をセットする（ステップS22）。このRAMクリア報知フラグRCL-FLGは、主制御基板101のRAM101cに記憶されている、確率変動、未払い出し賞球等の遊技に関する遊技情報を消去するか否かを示すフラグであり、遊技情報を消去するとき値1、遊技情報を消去しないとき値0にそれぞれ設定される。なお、ステップS20及びステップS22でセットされたRAMクリア報知フラグRCL-FLGは、CPU 101aの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

30

【0191】

ステップS20又はステップS22に続いて、ウェイトタイマ処理2を行う（ステップS24）。このウェイトタイマ処理2では、図16に示した液晶制御基板113による液晶表示器116の表示制御を行うシステムが起動する（ブートする）まで待つ処理である。例えば、液晶制御基板113のROM113bから圧縮されたオープニング用画像を読み出して、液晶制御基板113のRAM113cに展開して記憶する等。本実施形態では、ブートするまでの時間（ブートタイマ）として2秒（s）が設定されている。ステップS24に続いて、RAM101cへのアクセスを許可する設定を行う（ステップS26）。この設定によりRAM101cへのアクセスができ、例えば遊技情報の書き込み（記憶）又は読み出しを行うことができる。ステップS26に続いて、スタックポインタの設定を行う（ステップS28）。スタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタ

40

50

ックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積みれごとにスタックポインタが進む。ステップS 28では、スタックポインタに初期アドレスをセットし、この初期アドレスから、レジスタの内容、復帰アドレス等をスタックに積んで行く。そして最後に積まれたスタックから最初に積まれたスタックまでの順に読み出すことによりスタックポインタが初期アドレスに戻る。

【0192】

ステップS 28に続いて、RAMクリア報知フラグRCL-FLGが値0である否かを判定する(ステップS 30)。上述したように、RAMクリア報知フラグRCL-FLGは、遊技情報を消去するとき値1、遊技情報を消去しないとき値0にそれぞれ設定される。ステップS 30でRAMクリア報知フラグRCL-FLGが値0であるとき、つまりRAMクリアスイッチ101dの操作がなく遊技情報を消去しないときには、チェックサムの算出を行う(ステップS 32)。このチェックサムは、RAM101cに記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。なお、パチンコ機1の製造元では、上述した、演出装置40、主制御基板101及びサブ統合基板111等を遊技盤4に装着して遊技盤4を組み立てる。この遊技盤4をパチンコ機1の本体枠3の遊技盤装着枠9に装着してパチンコ機1の組み立てを完了させた際には、パチンコ機1に一度も電源が投入されていないので、RAM101cには遊技の進行に関する各種情報がまだ何も記憶されていない状態となっている(揮発状態となっている)ので、つじつまの合わない情報が記憶された状態となっている。

【0193】

ステップS 32に続いて、算出したチェックサムの値が後述する電源断時処理(電源断時)において記憶されているチェックサムの値と一致しているか否かを判定する(ステップS 34)。例えば、何らかの原因により電源断時処理(電源断時)において記憶されたRAM101の遊技情報が、その一部が欠落したり、他の値に変化したりする等のつじつまの合わない情報となっているときには、このつじつまの合わない情報に基づいてステップS 32で算出したチェックサムの値と、電源断時処理(電源断時)において記憶されているチェックサムの値と、が一致しないチェックサムエラーとなる。またパチンコ機1の製造元では、上述したように、遊技盤4をパチンコ機1の本体枠3の遊技盤装着枠9に装着してパチンコ機1の組み立てを完了させた際には、パチンコ機1に一度も電源が投入されていないので、RAM101cには遊技の進行に関する各種情報がまだ何も記憶されていない状態、つまりつじつまの合わない情報が記憶された状態となっているので、このつじつまの合わない情報に基づいてステップS 32でチェックサムを算出しても、電源断時処理(電源断時)を一度も行っていないので、当然ながら、チェックサムエラーとなる。このようなチェックサムエラーとなると、RAM101cに記憶されている遊技の進行に関する各種情報を信頼性のない情報としてすべて破棄するために、後述するステップS 42の処理でRAM101cの全領域をクリアする。

【0194】

ステップS 32で算出したチェックサムの値と、電源断時処理(電源断時)において記憶されているチェックサムの値と、が一致している(チェックサムエラーでない)ときには、バックアップフラグBK-FLGが値1であるか否かを判定する(ステップS 36)。このバックアップフラグBK-FLGは、遊技情報、チェックサムの値及びバックアップフラグBK-FLGの値等のバックアップ情報を後述する電源断時処理においてRAM101cに記憶保持したか否かを示すフラグであり、電源断時処理を行ったとき値1、電源断時処理を行っていないとき値0にそれぞれ設定される。

【0195】

ステップS 36でバックアップフラグBK-FLGが値1であるとき、つまり電源断時処理を行ったときには、復電時としてRAM101cの作業領域を設定する(ステップS 38)。この設定は、バックアップフラグBK-FLGを値0にセットするほか、主制御基板101のROM101bから復電時情報を読み出し、この復電時情報をRAM101cの作業領域にセットする。ここで「復電時」とは、電源を遮断した状態から電源を投入

10

20

30

40

50

した状態に加えて、停電又は瞬停からその後の電力が回復した状態も含める。ステップ S 38 に続けて、電源投入時コマンド作成処理を行う（ステップ S 40）。この電源投入時コマンド作成処理では、バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドを RAM 101c の所定記憶領域に記憶する。なお、各種コマンド等についての説明は後述する。

【0196】

一方、ステップ S 30 で RAM クリア報知フラグ RCL - FLG が値 0 でない（値 1 である）とき、つまり RAM クリアスイッチ 101d の操作があり遊技情報を消去するときには、又はステップ S 34 でチェックサム値が一致していない（チェックサムエラーである）ときには、又はステップ S 36 でバックアップフラグ BK - FLG が値 1 でない（値 0 である）とき、つまり電源断時処理を行っていないときには、RAM 101c の全領域をクリアし（ステップ S 42）、初期設定として RAM 101c の作業領域を設定する（ステップ S 44）。この設定は、ROM 101b から初期情報を読み出し、この初期情報が RAM 101c の作業領域にセットされる。ステップ S 44 に続けて、RAM クリア報知及びテストコマンド作成処理を行う（ステップ S 46）。この RAM クリア報知及びテストコマンド作成処理では、RAM 101c をクリアして初期設定を行った旨を、図 16 に示したサブ統合基板 111 に報知するための RAM クリア報知コマンドと、サブ統合基板 111 の各種検査を行うためのテストコマンドと、を作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶する。なお、サブ統合基板 111 が RAM クリア報知コマンドを受信すると、この RAM クリア報知コマンドを液晶制御基板 113 に送信し、一方テストコマンドを受信すると、図 16 に示した、ランプ駆動基板 112 及び液晶制御基板 113 の各種検査を行うためのテストコマンドを送信する。

【0197】

ステップ S 40 又はステップ S 46 に続いて、割り込み初期設定を行う（ステップ S 48）。この設定は、後述するタイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では 4 ms に設定されている。ステップ S 48 に続いて、割り込み許可設定を行う。（ステップ S 50）。この設定によりステップ S 48 で設定した割り込み周期、つまり 4 ms ごとにタイマ割り込み処理が繰り返し行われる。

【0198】

ステップ S 50 に続いて、ウォッチドックタイマクリアレジスタ WCL に値 A をセットする（ステップ S 52）。このウォッチドックタイマクリアレジスタ WCL に、値 A、値 B そして値 C を順にセットすることによりウォッチドックタイマがクリアされる。ステップ S 52 に続けて、停電信号が入力されているか否かを判定する（ステップ S 54）。上述したように、パチンコ機 1 の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると停電予告として停電信号が入力される。ステップ S 54 の判定は、この停電信号に基づいて行われる。ステップ S 54 で停電信号の入力がないときには非当落乱数更新処理を行う（ステップ S 56）。

【0199】

この非当落乱数更新処理では、上述した、大当り判定用初期値決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数及び大当り図柄用初期値決定用乱数等を更新する。例えば、大当り判定用乱数を更新するカウンタは、大当り判定用乱数の下限値から上限値までの範囲を、後述するタイマ割り込み処理が行われるごとに値 1 ずつ増える（カウントアップする）。このカウンタは、非当落乱数更新処理により大当り判定用初期値決定用乱数が設定（更新）されると、この大当り判定用初期値決定用乱数から上限値までカウントアップし、続けて下限値から大当り判定用初期値決定用乱数までカウントアップする。そして再び非当落乱数更新処理により大当り判定用初期値決定用乱数が更新される。このように、非当落乱数更新処理では、当落判定（大当り判定）にかかわらない乱数を更新する。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数及び普通図柄変動表示パターン用乱数等もこの非当落乱数更新処理により更新される。普通図柄当り判定用乱数等は、上述した大当り判定用乱数の更新方法と同一であり、その説明を省略

する。

【0200】

ステップS56に続けて、再びステップS52に戻り、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Aをセットし、ステップS54で停電信号があるか否かを判定し、この停電信号の入力がなければ、ステップS56で非当落乱数更新処理を行い、ステップS52～ステップS56を繰り返し行う。なお、このステップS52～ステップS56の処理を「メイン処理」という。

【0201】

一方、ステップS54で停電信号の入力があったときには、割り込み禁止設定を行う（ステップS58）。この設定により後述するタイマ割り込み処理が行われなくなり、RAM101cへの書き込みを防ぎ、遊技情報の書き換えを保護している。ステップS58に続いて、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップS60）。このチェックサムは、上述したチェックサムの値及びバックアップフラグBK-FLGの値の記憶領域を除く、RAMの作業領域の遊技情報を数値とみなしてその合計を算出する。ステップS60に続いて、バックアップフラグBK-FLGに値1をセットする。（ステップS62）、これによりバックアップ情報の記憶が完了する。ステップS62に続いて、RAM101cへのアクセスの禁止設定を行う（ステップS64）。この設定によりRAM101cへのアクセスが禁止され書き込み及び読み出しができなくなり、RAM101cに記憶されているバックアップ情報が保護される。ステップS64に続いてウォッチドックタイマのクリアを行う（ステップS66）。このクリアは、上述したように、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値A、値Bそして値Cを順にセットすることにより行われる。ステップS66に続けて、無限ループに入る。この無限ループでは、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値A、値Bそして値Cを順にセットしないためウォッチドックタイマがクリアされなくなる。このため、CPU101aにリセットがかかり、その後CPU101aは、この電源投入時処理を再び行う。なお、ステップS58～ステップS66の処理及び無限ループを「電源断時処理」という。

【0202】

パチンコ機1（CPU101a）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の回復により電源投入時処理を行う。

【0203】

なお、ステップS34ではRAM101cに記憶されているバックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップS36では電源断時処理が行われたか否かを検査している。このように、RAM101cに記憶されているバックアップ情報を2重にチェックすることによりバックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【0204】

[10-3. タイマ割り込み処理]

次に、タイマ割り込み処理について説明する。このタイマ割り込み処理は、図23及び図24に示した電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、4ms）ごとに繰り返し行われる。

【0205】

タイマ割り込み処理が開始されると、主制御基板101のCPU101aは、図25に示すように、タイマ割り込みを禁止に設定してレジスタの切替（退避）を行う（ステップS70）。ここでは、メイン処理で使用する汎用記憶素子（汎用レジスタ）から補助レジスタに切替、このタイマ割り込み処理ではこの補助レジスタを使用する。このため、メイン処理で使用する汎用レジスタの値が上書きされることなく、その内容の破壊を防いでいる。

【0206】

ステップS70に続いて、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Bをセットする（ステップS72）。このとき、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLには、

電源投入時処理（メイン処理）のステップS 5 2においてセットされた値Aに続いて値Bがセットされる。

【0207】

ステップS 7 2に続いて、スイッチ入力処理を行う（ステップS 7 4）。このスイッチ入力処理では、電源投入時処理のステップS 1 2においてI / Oの入出力設定で入力端子（Input）として設定された端子の入力状態を読み取り、入力情報としてRAM 1 0 1 cの入力情報記憶領域に記憶する。例えば、図4に示した、大入賞口6 1に入球した遊技球を検出するカウントセンサ6 4からの検出信号、始動入賞口4 5又は電動始動入賞口4 6に入球した遊技球を検出する始動口センサ5 5からの検出信号、左ゲート5 8 aを通過した遊技球を検出するゲートセンサ5 3 aからの検出信号及び右ゲート5 8 bを通過した遊技球を検出するゲートセンサ5 3 bからの検出信号等を読み取り、入力情報記憶領域に記憶する。

10

【0208】

ステップS 7 4に続いて、タイマ減算処理を行う（ステップS 7 6）。このタイマ減算処理では、例えば、後述する特別図柄及び特別電動役物制御処理で決定される変動表示パターンに従って図4に示した特別図柄表示器4 1が点灯するよう時間管理を行う一方、後述する普通図柄及び普通電動役物制御処理で決定される普通図柄変動表示パターンに従って図4に示した普通図柄表示器5 0が点灯するよう時間管理を行う。具体的には、変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が5秒間であるときには、タイマ割り込み周期が4 m sに設定されているので、タイマ減算処理が行われるごとに変動時間が4 m sずつ減算される。この減算結果が値0になることにより変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が正確に計られる。

20

【0209】

ステップS 7 6に続いて、当落乱数更新処理を行う（ステップS 7 8）。この当落乱数更新処理では、上述した、大当たり判定用乱数及び大当たり図柄用乱数を更新する。またこれらの乱数に加えて、図2 4に示した電源投入時処理（メイン処理）におけるステップS 5 6の非当落乱数更新処理で更新される、大当たり判定用初期値決定用乱数及び大当たり図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの大当たり判定用初期値決定用乱数及び大当たり図柄用初期値決定用乱数は、メイン処理及びこのタイマ割り込み処理においてそれぞれ更新されることでランダム性をより高めている。一方、大当たり判定用乱数及び大当たり図柄用乱数は、当落判定（大当たり判定）にかかわる乱数であるためこの当落乱数更新処理が行われるごとにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。例えば、大当たり判定用乱数を更新するカウンタは、大当たり判定用乱数の下限値から上限値までの範囲を、タイマ割り込み処理が行われるごとにカウントアップする。このカウンタは、大当たり判定用初期値決定用乱数から上限値までをカウントアップし、続けて下限値から初期値までをカウントアップする。大当たり判定用乱数の下限値から上限値までの範囲をカウンタがカウントアップし終わると、この当落乱数更新処理により大当たり判定用初期値決定用乱数は更新される（この大当たり判定用初期値決定用乱数は上述した非当落乱数更新処理でも更新される）。なお上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数もこの当落乱数更新処理により更新される。普通図柄当り判定用乱数等は、上述した大当たり判定用乱数の更新方法と同一であり、その説明を省略する。

30

40

【0210】

ステップS 7 8に続いて、賞球制御処理を行う（ステップS 8 0）。この賞球制御処理では、上述した入力状態記憶領域から入力端子の入力状態、つまり入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて遊技球を払い出す賞球コマンドを作成する。そして作成した賞球コマンドを図1 6に示した払出制御基板1 0 2に送信する。例えば、図4に示した大入賞口6 1に遊技球が1球、入球すると、賞球として1 5球を払い出す賞球コマンドを作成する。ステップS 8 0に続いて、賞球チェック処理を行う（ステップS 8 2）。この賞球チェック処理では、賞球に関する異常状態を確認する。例えば、大当たり遊技状態でないときに大入賞口6 1に遊技球が入球すると、異常状態として賞球異常報知コマンドを作成し、

50

送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。(なお、この異常状態の確認は、入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて行われる)。ステップS82に続いて、コマンド受信処理を行う(ステップS84)。払出制御基板102は、例えば図16に示した払出装置103に、球詰まりにより遊技球を払い出せない等の払出異常が生じたときには、主制御基板101に払出異常コマンドを送信する。ステップS84のコマンド受信処理では、この払出異常コマンドを受信すると、払出異常報知コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶する。

【0211】

ステップS84に続いて、特別図柄及び特別電動役物制御処理を行う(ステップS86)。この特別図柄及び特別電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、この入力情報に基づいて始動入賞処理を行う。この始動入賞処理では、入力情報から図4に示した始動口センサ55からの検出信号が入力端子に入力されていたか否かの判定を行う。この判定結果に基づいて、検出信号が入力端子に入力されていたときには、上述した大当たり判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出して始動情報としてRAM101cの始動情報記憶領域に記憶する。

【0212】

この始動情報記憶領域には、始動情報記憶ブロック0~3(4つの始動情報記憶ブロック)が設けられており、始動情報記憶ブロック0、始動情報記憶ブロック1、始動情報記憶ブロック2、そして始動情報記憶ブロック3の順に始動情報が記憶されるようになっている。例えば始動情報が始動情報記憶ブロック0及び始動情報記憶ブロック1に記憶されている場合、始動口センサ55からの検出信号が入力端子に入力されていたときには始動情報を始動情報記憶ブロック2に記憶する。

【0213】

始動情報は始動情報記憶ブロック0に記憶されているものが読み出される。この始動情報が読み出されると、始動情報記憶ブロック1の始動情報が始動情報記憶ブロック0に、始動情報記憶ブロック2の始動情報が始動情報記憶ブロック1に、始動情報記憶ブロック3の始動情報が始動情報記憶ブロック2に、それぞれシフトされて始動情報記憶ブロック3が空き領域となる。例えば、始動情報記憶ブロック0~2に始動情報が記憶されている場合には、始動情報記憶ブロック1の始動情報が始動情報記憶ブロック0に、始動情報記憶ブロック2の始動情報が始動情報記憶ブロック1にそれぞれシフトされて始動情報記憶ブロック2及び始動情報記憶ブロック3が空き領域となる。ここで、始動情報記憶ブロック0~3に始動情報が記憶されていると、それらの始動情報記憶ブロックの数を保留球として図4に示した特図記憶ランプ54を点灯させるよう特図記憶ランプ54への点灯信号の出力を設定し、出力情報としてRAM101cの出力情報記憶領域に記憶する。

【0214】

始動入賞処理に続いて、始動情報記憶ブロック0から始動情報を読み出し、この始動情報に基づいて遊技処理を行う。この遊技処理では、例えば、読み出した始動情報から大当たり判定用乱数の値を取り出し、この取り出した値と、ROM101bに予め記憶されている大当たり判定値と、が一致するか否かの判定を行う。この判定結果により発生させる遊技状態が決定する。この決定した遊技状態に、上述した変動表示パターン用乱数に基づいて変動表示パターンを決定して遊技演出コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。また、発生させる遊技状態に応じて、例えば大当たり遊技状態となるときには図4に示した開閉板62を開閉動作させるよう開閉板ソレノイド63bへの駆動信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【0215】

ステップS86に続いて、普通図柄及び普通電動役物制御処理を行う(ステップS88)。この普通図柄及び普通電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、この入力情報に基づいて電動始動入賞口処理を行う。この電動始動入賞口処理では、入力情報から図4に示した左ゲートセンサ53a又は右ゲートセンサ53bからの検出信号が入力端子に入力されていたか否かの判定を行う。この判定結果に基づいて

、検出信号が入力端子に入力されていたときには、上述した普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出して、この抽出した値と、ROM 101bに予め記憶されている普通図柄当り判定値と、が一致するか否かの判定を行う。一致しているときには、図4に示した開閉翼64を開閉動作させるよう開閉翼ソレノイド63aへの駆動信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。また、上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて普通図柄変動表示パターンを決定して図4に示した普通図柄表示器50を点灯させるよう普通図柄表示器50への点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶する。

【0216】

ステップS88に続いて、ポート出力処理を行う(ステップS90)。このポート出力処理では、上述した出力情報記憶領域から出力情報を読み出してこの出力情報に基づいて出力端子の出力制御を行う。例えば大当り遊技状態であるときには、図4に示した大入賞口61の開閉板62の開閉動作を行う開閉板ソレノイド63bに駆動信号を出力したりする。

【0217】

ステップS90に続いて、サブ統合基板コマンド送信処理を行う(ステップS92)。このサブ統合基板コマンド送信処理では、上述した送信情報記憶領域から送信情報を読み出してこの送信情報を図16に示したサブ統合基板111に送信する。この送信情報には、上述した、遊技演出コマンド、RAMクリア報知コマンド、テストコマンド、賞球異常報知コマンド及び払出異常報知コマンド等が組み合わされて構成されている。

【0218】

ステップS92に続いて、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Cをセットする(ステップS94)。このとき、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLには、ステップS72においてセットされた値Bに続いて値Cがセットされる。これにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLには、値A、値Bそして値Cが順にセットされ、ウォッチドックタイマがクリアされる。ステップS94に続いて、レジスタの切替(復帰)を行う(ステップS96)。この復帰は、ステップS70でスタックに積んで退避した内容を読み出して、この内容をレジスタに書き込むことにより行われる。ステップS96に続いて、割り込み許可の設定を行い(ステップS98)、このルーチンを終了する。

【0219】

[11. サブ統合基板の各種制御処理]

次に、主制御基板101から各種コマンドを受け取るサブ統合基板111の各種処理について説明する。図26はリセット処理の一例を示すフローチャートであり、図27はサブ側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図28はコマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図29はコマンド受信終了割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図30はコマンド解析処理の一例を示すフローチャートであり、図31は音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理の一例を示すフローチャートである。

【0220】

[11-1. リセット処理]

まず、リセット処理が開始されると、図26に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、初期設定処理を行う(ステップS100)。この初期設定処理は、サブ統合基板111のCPU111aを初期化する処理と、リセット後のウェイトタイマを設定する処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割り込み禁止となっており、初期設定処理のあと割り込み許可となる。続いて、32ms経過フラグTが値0であるか否かを判定する(ステップS102)。この32ms経過フラグTは、後述する2msごとに処理されるタイマ割り込み処理で32msを計測するフラグであり、32ms経過したとき値1、32ms経過していないとき値0にそれぞれ設定される。ステップS102で32ms経過フラグTが値1であるとき、つまり32ms経過したときには、32ms経過フラグTに値0をセットし(ステップS104)、32ms処理中フラグPに値1をセッ

10

20

30

40

50

トする（ステップS106）。この32ms処理中フラグPは、後述する32msの定常処理を開始するとき値1、終了するとき値0にそれぞれ設定される。続いて、32msの定常処理を行う（ステップS108）。この32msの定常処理は、主制御基板101が出力した送信情報から各種コマンドを解析するコマンド解析処理と、RAMクリアスイッチ101dが操作された旨を報知する音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理と、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動パターンをスケジューラにセットする32ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理と、演出ランプ44a, 44b及び装飾ランプ49への点灯データを送信するシリアル出力処理と、32msの定常処理が行われているか監視するウォッチドックタイマ処理と、演出選択スイッチ38からの操作信号を監視する処理と、測距センサ119からの検出信号SENUを監視する処理と、演出コマンドを作成して液晶制御基板113に送信する処理等を行う。具体的には、演出選択スイッチ38からの操作信号に基づいて上側演出選択スイッチ38aの操作有無や下側演出選択スイッチ38bの操作有無を判定する演出選択スイッチ操作有無判定処理、測距センサ119からの検出信号SENUに基づいて遊技者の動作の有無を判定する動作有無判定処理、主制御基板101からのコマンドに基づいて、液晶表示器116の表示領域42に表示する内容に遊技者の動作を反映させる、図46～図48に示す特定演出を実行するか否かを決定する特定演出実行決定処理、液晶表示器116の表示領域42に表示する内容に遊技者の動作を反映させる特定演出を実行している際に、動作有無判定処理において測距センサ119からの検出信号SENUに基づいて遊技者の動作がないと判定したときには遊技者の動作による変化が与えられていない通常画像（例えば、図47（f）の装飾図柄80b）を液晶表示器116の表示領域42に表示する演出コマンドを作成して液晶制御基板113に出力する一方、動作有無判定処理において測距センサ119からの検出信号SENUに基づいて遊技者の動作があると判定したときには遊技者の動作による変化が与えられていない通常画像（例えば、図47（f）の装飾図柄80b）から遊技者の動作による変化が与えられている反映画像（例えば、図47（g）の装飾図柄80ba, 80bb）に切り替えて液晶表示器116の表示領域42に表示する演出コマンドを作成して液晶制御基板113に出力する画像切替表示処理、測距センサ119への電力供給を停止するパワーオフ信号PWR-OFFを、ランプ駆動基板112の電源制御回路112xに出力する電力供給停止処理、この電力供給停止処理によって停止されている測距センサ119への電力供給を、ランプ駆動基板112の電源制御回路112xに出力しているパワーオフ信号PWR-OFFを停止することによって測距センサ119への電力供給を強制的に解除する電力供給停止強制解除処理等がある。ホールの店員等のメンテナンス者がパチンコ機1のメンテナンスとして測距センサ119の寿命による動作不良が生じているか否かを確認する場合には、さらに、32msの定常処理では、演出選択スイッチ操作有無判定処理においてホールの店員等による上側演出選択スイッチ38aの操作があると判定したときには、電力供給停止強制解除処理が電力供給停止処理によって停止されている測距センサ119への電力供給の停止を強制的に所定期間（本実施形態では、4秒間）だけ解除し、この所定期間内において、ホールの店員等がパチンコ機1の対面に着座する遊技者の手又は腕の動きによる遊技者の動作領域内において自身の手又は腕を動かし、動作有無判定処理がそのようなホールの店員等の手又は腕による動作があると判定すると、そのようなホールの店員等の手又は腕による動作がある旨を伝える「キューン」という音がスピーカ36から流れる演出コマンドを作成して音源IC111gに出力して測距センサ119の動作不良を報知する測距センサ動作不良確認処理も含まれている。なお、図46～図48に示す特定演出が実行される期間には、その期間より短い演出介入有効期間が予め設定されており、電力供給停止強制解除処理は、演出介入有効期間が開始される際に、電力供給停止処理によって停止されている測距センサ119への電力供給の停止を強制的に解除している状態とする。また電力供給停止強制解除処理は、電力供給停止処理によって停止されている測距センサへの電力供給の停止を、演出介入有効期間が開始される47.9ms、つまり約50ms前から継続して強制的に解除している。

【0221】

10

20

30

40

50

続いて、32ms 処理中フラグ P に値 0 (32ms の定常処理の終了) をセットし (ステップ S 110)、再びステップ S 102 に戻り、32ms 経過フラグ T が値 1 になるとに、つまり 32ms 経過ごとに上述したステップ S 104 ~ ステップ S 110 を繰り返す。一方、ステップ S 102 で 32ms 経過フラグ T が値 1 でない (32ms 経過フラグ T が値 0) とき、つまり 32ms 経過していないときには、32ms 経過フラグ T が値 1 になるまで、つまり 32ms 経過するまで待機する。

【0222】

[11-2. タイマ割り込み処理]

次に、サブ側タイマ割り込み処理が開始されると、図 27 に示すように、サブ統合基板 111 の CPU 111a は、2ms タイマ割り込み処理を行う (ステップ S 120)。この 2ms タイマ割り込み処理は、キャラクタ体 (フランケン) 150、キャラクタ体 (ドラキュラ) 152、遮蔽部材 (ドラキュラ) 166、キャラクタ体 (オオカミ男) 154 の原位置をそれぞれ検出するフォトセンサ 150n, 153n, 152n, 154n の原位置の検出履歴をそれぞれ作成する履歴作成処理と、ステッピングモータ 150h, 152h, 153f, 155 を駆動するステッピングモータ処理等を行う。

【0223】

続いて、2ms 更新カウンタ C に値 1 を加算する (ステップ S 122)。この 2ms 更新カウンタ C は、このサブ側タイマ割り込み処理が行われた回数をカウントするカウンタであり、2ms 更新カウンタ C の値 1 は 2ms の時間に相当する。続いて、2ms 更新カウンタ C が値 16、つまり 32ms (= 2ms 更新カウンタ C × 2ms) であるかを判定する (ステップ S 124)。32ms であるときには、32ms 経過フラグ T に値 1 をセットし (ステップ S 126)、32ms 処理中フラグ P が値 0、つまり図 26 に示したリセット処理におけるステップ S 108 の 32ms の定常処理を行っているかを判定する (ステップ S 128)。32ms 処理中フラグ P が値 0 であるとき、つまり 32ms の定常処理を行っていないときには、作業領域のバックアップを行い (ステップ S 130)、このルーチンを終了する。この作業領域のバックアップは、図 26 に示したリセット処理におけるステップ S 108 の 32ms の定常処理で処理した情報を作業領域上に設けられたコピー領域にコピーする。一方、ステップ S 124 で 32ms 経過していないとき又はステップ S 128 で 32ms の定常処理中に情報の設定がなかったときには、そのままこのルーチンを終了する。

【0224】

サブ統合基板 111 は、キャラクタ体 (フランケン) 150、キャラクタ体 (ドラキュラ) 152、遮蔽部材 (ドラキュラ) 166、キャラクタ体 (オオカミ男) 154 の原位置をそれぞれ検出するフォトセンサ 150n, 153n, 152n, 154n からの検出信号を、上述したように、2ms タイマ割り込み処理において、つまり 2ms ごとに監視している一方、測距センサ 119 からの検出信号 SENU を、上述したように、32ms の定常処理において、つまり 32ms ごとに、監視している。フォトセンサ 150n, 153n, 152n, 154n の応答速度は極めて速い一方、測距センサ 119 の応答速度は、上述したように、フォトセンサ 150n, 153n, 152n, 154n の応答速度と比べると、遅い。そこで本実施形態では、応答速度の極めて速いフォトセンサ 150n, 153n, 152n, 154n からの検出信号 SEN1 ~ SEN4 を 2ms ごとに監視する一方、応答速度の遅い測距センサ 119 からの検出信号 SENU (ワンショットマルチバイブレータ回路 112y によって、150ms に伸張されている。) を 32ms ごとに監視する仕組みとしている。このように、サブ統合基板 111 に応答速度の異なる各種センサからの検出信号が入力されても、2ms タイマ割り込み処理において監視したり、32ms の定常処理において監視したりすることで対応することができるようになっている。これにより、応答速度の異なる各種センサからの検出信号を監視するタイマ割り込み処理等をサブ統合基板 111 のプログラムに組み込む必要がなくなるため、サブ統合基板 111 のプログラムの汎用性を高めることができる。

【0225】

10

20

30

40

50

なお、測距センサ 119 は、上述したように、1 回目の測定結果、2 回目の測定結果、
・・・、N 回目の測定結果を出力する時間として、 $38.3 \pm 9.6 \text{ ms}$ 、つまり $28.7 \text{ ms} \sim 47.9 \text{ ms}$ だけの範囲をそれぞれ有しており、一定時間ごとに測定結果を出力するものではない。そこで本実施形態では、ランプ駆動基板 112 にワンショットマルチバイブレータ回路 112y を構成することによって、測距センサ 119 からの検出信号である測距センサ検出信号を 150 ms に伸張して測距センサ 119 からの検出信号 S E N U としてサブ統合基板 111 に出力する仕組みとしている。これにより、サブ統合基板 111 は、 150 ms に伸張された測距センサ 119 からの検出信号 S E N U であるパルスを、 32 ms の定常処理、つまり 32 ms ごとに、少なくとも、4 回サンプリングすることができる。

10

【0226】

[11 - 3 . コマンド受信割り込み処理]

次に、コマンド受信割り込み処理が開始されると、図 28 に示すように、サブ統合基板 111 の C P U 111 a は、主制御基板 101 からのコマンドを受信開始する信号（以下「WR 信号」という。）と、主制御基板 101 からの各種基板をセレクトする信号（以下「S E L 信号」という。）と、がともに値 1 であるか否かを判定する（ステップ S 132）。主制御基板 101 の C P U 101 a は、最初にサブ統合基板 111 に対応する S E L 信号を値 1、そして WR 信号を値 1 にそれぞれ設定することによりサブ統合基板 111 にコマンドを送信する。

20

【0227】

このコマンドは、1 パケット 4 ニブルにより構成されている。この「ニブル」とは、4 ビットを意味し、2 ニブルでは 8 ビット（1 バイト）、つまり 4 ニブルでは 16 ビット（2 バイト）となる。1 ニブルのデータの抽出は、WR 信号が値 0 から値 1 に立ち上がって（「アップエッジ」という。）、所定時間（例えば、 $20 \mu\text{s} \sim 50 \mu\text{s}$ ）保持された後、WR 信号が値 1 から値 0 に立ち下がる（「ダウンエッジ」という。）ことにより行われ、1 パケットでは合計 4 回行われる。

【0228】

ステップ S 132 で WR 信号と S E L 信号とがともに値 1 であるとき、つまり主制御基板 101 の C P U 101 a がサブ統合基板 111 にコマンドを送信するときには、コマンド受信処理を行い（ステップ S 134）、このルーチンを終了する。このコマンド受信処理は、受信した 1 ニブル分のコマンド（4 分割されたコマンドのうち 1 つ）をサブ統合基板 111 の R A M 111 c に設けたリングバッファに記憶する。この「リングバッファ」とは、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われるバッファのことであり、バッファの先頭から順次データを記憶し、バッファの最後まできたら最初に戻って記憶する。リングバッファに記憶したあと、続いてバッファライトカウンタを値 1 だけ加算する。このバッファライトカウンタは、コマンド受信処理を行うごとに値 1 ずつ加算するため、1 パケット（4 ニブル）を記憶するとバッファライトカウンタは値 4 になる。

30

【0229】

一方、ステップ S 132 で S E L 信号と WR 信号とがともに値 0 であるとき、つまり主制御基板 101 の C P U 101 a がサブ統合基板 111 にコマンドを出力しないときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、主制御基板 101 からサブ統合基板 111 へのコマンド送信時には、上述したように WR 信号のアップエッジからダウンエッジまでの所定時間（例えば、 $20 \mu\text{s} \sim 50 \mu\text{s}$ ）、S E L 信号、WR 信号、データ（4 ビット）が一定に保持されているが、ノイズの影響により信号が乱れ、コマンドを正常に受信できないおそれがある。そこで、このノイズ対策として、サブ統合基板 111 の C P U 111 a は、S E L 信号、WR 信号、データ（4 ビット）を受信（1 回目）すると所定時間経過（例えば、 $1 \mu\text{s}$ ）後、再び S E L 信号、WR 信号、データ（4 ビット）を受信する。そして、1 回目に受信した S E L 信号、WR 信号、データ（4 ビット）と一致しているか否かを判定する。1 回目に受信した S E L 信号、WR 信号、データ（4 ビット）と一致しているときには、上述したステップ S 132 で WR 信号と S E L 信号とがともに値 1 である

40

50

か否かを判定する。一方、1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ(4ビット)と一致していないときには、所定時間経過後、再びSEL信号、WR信号、データ(4ビット)を受信し、1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ(4ビット)と一致するまで判定を繰り返し行う。

【0230】

[11-4. コマンド受信終了割り込み処理]

次に、コマンド受信終了割り込み処理が開始されると、図29に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、WR信号とSEL信号とがともに値0であるか否かを判定する(ステップS136)。主制御基板101のCPU101aは、サブ統合基板111にコマンドの出力が完了すると、WR信号に値0を設定した後、SEL信号を値0に設定する(ダウエッジ)。ステップS136でWR信号とSEL信号とがともに値0であるとき、つまり主制御基板101のCPU101aがサブ統合基板111にコマンドの出力が完了したときには、コマンド受信終了処理を行い(ステップS138)、このルーチンを終了する。このコマンド受信終了処理は、上述したコマンド受信割り込み処理で加算されたバッファライトカウンタを値0にする。コマンドを正常に受信できたときには、1パケット4ニブルであるため、バッファライトカウンタは値4になる。また、1パケット分の受信を行えなかったとき、つまりバッファライトカウンタが値4未満のときには、受信したコマンドを破棄する。

【0231】

一方、ステップS136でWR信号とSEL信号とがともに値0でないとき、つまり主制御基板101のCPU101aがサブ統合基板111にコマンドの出力が完了していないときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、上述したように、ノイズ対策として、サブ統合基板111のCPU111aは、SEL信号を受信(1回目)すると所定時間経過(例えば、1 μ s)後、再びSEL信号を受信し、1回目に受信したSEL信号と一致しているか否かを判定する。1回目に受信したSEL信号と一致しているときには、上述したステップS136でWR信号とSEL信号とがともに値0であるか否かを判定する。一方、1回目に受信したSEL信号と一致していないときには、所定時間経過後、再びSEL信号を受信し、1回目に受信したSEL信号と一致するまで判定を繰り返し行う。

【0232】

なお、コマンド受信割り込み処理、コマンド受信終了割り込み処理、サブ側タイマ割り込み処理、そして32msの定常処理の順で各処理の優先順位が設定されている。

【0233】

[11-5. コマンド解析処理]

次に、コマンド解析処理が開始されると、図30に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、演出作成用コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS140)。この判定では、上述した、サブ統合基板111のRAM111cに設けたリングバッファから、主制御基板101からのコマンドを取り出し、この取り出したコマンドが演出コマンドを作成するためのコマンドであるか否かを判定する。

【0234】

ステップS140でリングバッファから取り出したコマンドが演出コマンドを作成するためのコマンドであるときには、作成する演出コマンドと対応する演出実行タイムPFXE-TMRをセットする(ステップS141)。この演出実行タイムPRMEXE-TMRは、作成する演出コマンドに従って演出装置40の液晶表示器116の表示領域42で繰り広げられる各種演出に設定される演出実行時間であり、例えば作成する演出コマンドが演出実行時間として30秒に設定されている場合には、演出実行タイムPRMEXE-TMRに30秒がセットされる。なお、ステップS141で演出実行タイムPFXE-TMRに演出実行時間がセットされると、そのセットされた演出実行時間の計時を開始する。

【0235】

ステップS 1 4 1に続いて、演出実行フラグP F M E X E - F L Gに値1をセットし(ステップS 1 4 2)、このルーチンを終了する。この演出実行フラグP R M E X E - F L Gは、ステップS 1 4 0でリングバッファから取り出したコマンドに基づいて演出コマンドを作成し、この作成した演出コマンドに従って演出装置40の液晶表示器116の表示領域42で演出を開始又は実行中であるか、それとも演出を未だ開始していないか又は演出が終了したかを示すフラグであり、演出を開始するとき又は実行中であるとき値1、演出を未だ開始していないとき又は演出が終了したとき値0にそれぞれ設定される。

【0236】

一方、ステップS 1 4 0でリングバッファから取り出したコマンドが演出コマンドを作成するためのコマンドでないときには、そのコマンドがR A Mクリア報知コマンドであるか否かを判定する(ステップS 1 4 3)。このR A Mクリア報知コマンドは、上述したように、R A Mクリアスイッチ101dが操作された旨を伝えるコマンドである。

【0237】

ステップS 1 4 3でリングバッファから取り出したコマンドがR A Mクリア報知コマンドであるときには、R A Mクリア報知実行タイマR C L E X E - T M Rをセットする(ステップS 1 4 4)。このR A Mクリア報知実行タイマR C L E X E - T M Rは、後述する音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理において、サイド装飾装置27のランプ基板27bに複数配置された光源27a及び音響電飾装置29のランプ基板29bに複数配置された光源29aを発光させるとともに、音響電飾装置29のスピーカ36、36からR A Mクリア報知音を流すことによって、R A Mクリアスイッチ101dが操作された旨を報知するために設定されるR A Mクリア報知時間であり、本実施形態では30秒に設定されている。なお、ステップS 1 4 4でR A Mクリア報知実行タイマR C L E X E - T M RにR A Mクリア報知時間がセットされると、そのセットされたR A Mクリア報知時間の計時を開始する。

【0238】

ステップS 1 4 4に続いて、R A Mクリア報知実行フラグR C L E X E - F L Gに値1をセットし(ステップS 1 4 5)、このルーチンを終了する。このR A Mクリア報知実行フラグR C L E X E - F L Gは、音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理において、R A Mクリアスイッチ101dが操作された旨の報知を開始するか又実行中であるか、それともR A Mクリアスイッチ101dが操作されていないか又はその報知が終了したかを示すフラグであり、R A Mクリアスイッチ101dが操作された旨の報知を開始するとき又は実行中であるとき値1、R A Mクリアスイッチ101dが操作されていないとき又はR A Mクリアスイッチ101dが操作された旨の報知が終了したとき値0にそれぞれ設定される。

【0239】

一方、ステップS 1 4 3でリングバッファから取り出したコマンドがR A Mクリア報知コマンドでないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【0240】

[11-6. 音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理]

次に音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理について説明すると、図31に示すように、サブ統合基板111のC P U 1 1 1 aは、R A Mクリア報知実行フラグR C L E X E - F L Gが値0であるか否かを判定する(ステップS 1 4 6)。このR A Mクリア報知実行フラグR C L E X E - F L Gは、上述したように、R A Mクリアスイッチ101dが操作された旨の報知を開始するか又実行中であるか、それともR A Mクリアスイッチ101dが操作されていないか又はその報知が終了したかを示すフラグであり、R A Mクリアスイッチ101dが操作された旨の報知を開始するとき又は実行中であるとき値1、R A Mクリアスイッチ101dが操作されていないとき又はR A Mクリアスイッチ101dが操作された旨の報知が終了したとき値0にそれぞれ設定される。

【0241】

ステップS 1 4 6でR A Mクリア報知実行フラグR C L E X E - F L Gが値0であると

き、つまりRAMクリアスイッチ101dが操作されていないとき又はRAMクリアスイッチ101dが操作された旨の報知が終了したときには、演出実行フラグPFMEXE-FLGが値1であるか否かを判定する(ステップS147)。この演出実行フラグPFMEXE-FLGは、上述したように、図30に示したコマンド解析処理におけるステップS140でリングバッファから取り出したコマンドに基づいて演出コマンドを作成し、この作成した演出コマンドに従って演出装置40の液晶表示器116の表示領域42で演出を開始又は実行中であるか、それとも演出を未だ開始していないか又は演出が終了したかを示すフラグであり、演出を開始するとき又は実行中であるとき値1、演出を未だ開始していないとき又は演出が終了したとき値0にそれぞれ設定される。

【0242】

ステップS147で演出実行フラグPFMEXE-FLGが値1であるとき、つまり演出を開始するとき又は実行中であるときには、演出音の出力設定を行う(ステップS148)。この設定では、CPU111aは、作成した演出コマンドを音源IC111gに出力することによって、音源IC111gは、その演出コマンドと対応する音楽や効果音等、つまり演出装置40の液晶表示器116の表示領域42で繰り広げられる演出と対応する音楽や効果音等が規定された演出用音データをサブ統合基板111の音ROM111hから読み出し、この読み出した演出用音データをパルス変調してPCMデータにデコードし、音源IC111gの制御レジスタの例えばチャンネル5にセットする。音源IC111gのDACは、CPU111aが指定する例えばチャンネル5にセットされているPCMデータを次々とアナログ信号に変換し、サブ統合基板111のパワーアンプを介して、増幅したアナログ信号を音響電飾装置29のスピーカ36、36に出力することによりチャンネル5にセットされているPCMデータに従った内容を進行する。これにより、演出装置40の液晶表示器116の表示領域42で繰り広げられる演出と対応する音楽や効果音等の演出音がスピーカ36、36から流れる。

【0243】

ステップS148に続いて、演出点灯設定を行う(ステップS149)。この設定では、作成した演出コマンドと対応する点滅点灯データ(演出発光態様が規定された演出用点灯点滅データ)をROM111bから読み出し、この読み出した演出用点灯点滅データに従って駆動信号をサイド装飾装置27に設けられたランプ基板27b及び音響電飾装置29に設けられたランプ基板29bにそれぞれ出力するための設定を行う。これにより、ランプ基板27bに複数配置された光源27a及びランプ基板29bに複数配置された光源29aは、演出用点灯点滅データに従った内容で発光態様が進行することによって演出発光態様で発光する。なお、本実施形態では、演出発光態様は、遊技者に利益を付与する大当たり遊技状態と移行する期待度に見合うように、ランプ基板27bに複数配置された光源27a及びランプ基板29bに複数配置された光源29aが点灯又は点滅する発光態様となっている。例えば、遊技者に利益を付与する大当たり遊技状態と移行する期待度が極めて高い場合には、ランプ基板27bに複数配置された光源27a及びランプ基板29bに複数配置された光源29aがド派手に点灯又は点滅する発光態様となっている。

【0244】

ステップS149に続いて、演出実行タイマPFMEXE-TMRにセットされた時間が経過したか否かを判定する(ステップ150)。この判定では、図30に示したコマンド解析処理におけるステップS141にセットされた演出実行タイマPFMEXE-TMRに基づいて行う。この演出実行タイマPFMEXE-TMRは、上述したように、演出装置40の液晶表示器116の表示領域42で繰り広げられる各種演出に設定される演出実行時間であり、ステップS150の判定では、その演出実行時間が経過したか否かを判定する。

【0245】

ステップS150で演出実行タイマPFMEXE-TMRにセットされた時間が経過したとき、つまり演出実行時間が経過したときには、演出装置40の液晶表示器116の表示領域42で繰り広げられる演出が終了したものとして演出実行フラグPFMEXE-F

10

20

30

40

50

L Gに値0をセットするとともに、演出実行タイマP R M E X E - T M Rを初期化し(ステップS 1 5 1)、このルーチンを終了する。なお、演出実行タイマP F M E X E - T M Rを初期化することによってゼロ秒がセットされるようになっている。

【0 2 4 6】

一方、ステップS 1 4 7で演出実行フラグP F M E X E - F L Gが値1でない(値0である)とき、つまり演出を未だ開始していないとき又は演出が終了したときには、又は、ステップS 1 5 0で演出実行タイマP F M E X E - T M Rにセットされた時間が経過していないとき、つまり演出実行時間が経過していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【0 2 4 7】

一方、ステップS 1 4 6でR A Mクリア報知実行フラグR C L E X E - F L Gが値0でない(値1である)とき、つまりR A Mクリアスイッチ1 0 1 dが操作された旨の報知を開始するとき又は実行中であるときには、演出実行フラグP F M E X E - F L Gが値1であるか否かを判定する(ステップS 1 5 2)。この判定で演出実行フラグP F M E X E - F L Gが値1であるとき、つまり既に演出を開始しているときには、演出音の出力強制停止設定を行う(ステップS 1 5 3)。この設定では、ステップS 1 4 8の演出音の出力設定で既にセットされている音楽や効果音等(上述した例では音源I C 1 1 1 gの制御レジスタのチャンネル5にセットされている音楽)の進行を強制的に停止する。

【0 2 4 8】

ステップS 1 5 3に続いて、又は、ステップS 1 5 2で演出実行フラグP F M E X E - F L Gが値1でない(値1である)とき、つまり演出を未だ開始していないとき又は演出が終了したときには、R A Mクリア報知音の出力設定を行う(ステップS 1 5 4)。この設定では、C P U 1 1 1 aは、R A Mクリア報知コマンドを音源I C 1 1 1 gに出力することによって、音源I C 1 1 1 gは、そのR A Mクリア報知コマンドと対応する効果音が規定されたR A Mクリア報知用音データをサブ統合基板1 1 1の音R O M 1 1 1 hから読み出し、この読み出したR A Mクリア報知用音データをパルス変調してP C Mデータにデコードし、音源I C 1 1 1 gの制御レジスタの例えばチャンネル7にセットする。そしてC P U 1 1 1 aは、上述した例では演出装置4 0の液晶表示器1 1 6の表示領域4 2で繰り広げられる演出と対応する音楽や効果音等の演出音を進行しているチャンネル5からチャンネル7に切り替える指定を行うことによって、音源I C 1 1 1 gのD A Cは、この切り替えたチャンネル7にセットされているP C Mデータを次々とアナログ信号に変換し、サブ統合基板1 1 1のパワーアンプを介して、増幅したアナログ信号を音響電飾装置2 9のスピーカ3 6、3 6に出力することによりチャンネル7にセットされているP C Mデータに従った内容を進行する。これにより、演出音と切り替わったR A Mクリア報知音がスピーカ3 6、3 6から流れる。このように、C P U 1 1 1 aは、進行させるチャンネルを音源I C 1 1 1 gの制御レジスタに指定することによって、演出装置4 0の液晶表示器1 1 6の表示領域4 2で繰り広げられる演出と対応する音楽の進行からR A Mクリア報知音の進行に極めて簡単に切り替えることができるようになっている。

【0 2 4 9】

ステップS 1 5 4に続いて、R A Mクリア報知点灯設定を行う(ステップS 1 5 5)。この設定では、R A Mクリア報知コマンドと対応する点灯データ(R A Mクリア報知発光態様が規定されたR A Mクリア報知用点灯データ)をR O M 1 1 1 bから読み出し、この読み出したR A Mクリア報知用点灯データに従って駆動信号をサイド装飾装置2 7に設けられたランプ基板2 7 b及び音響電飾装置2 9に設けられたランプ基板2 9 bにそれぞれ出力するための設定を行う。これにより、ランプ基板2 7 bに複数配置された光源2 7 b及びランプ基板2 9 bに複数配置された光源2 9 bは、R A Mクリア報知用点灯データに従った内容で発光態様が進行することによってR A Mクリア報知発光態様で発光する。なお、本実施形態では、R A Mクリア報知発光態様は、ランプ基板2 7 bに複数配置された光源2 7 b及びランプ基板2 9 bに複数配置された光源2 9 bがすべて点灯する発光態様となっている。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 0 】

ステップ S 1 5 5 に続いて、演出選択スイッチ 3 8 からの操作信号が入力されているかを判定する（ステップ S 1 5 6）。この判定では、演出選択スイッチ 3 8 は、上述したように、上側演出選択スイッチ 3 8 a と下側演出選択スイッチ 3 8 b とによって構成されており、上側演出選択スイッチ 3 8 a が操作されているか否か、又は、下側演出選択スイッチ 3 8 b が操作されているか否かを判定する演出選択スイッチ操作有無判定処理に基づいて行う。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 1 5 6 で演出選択スイッチ操作有無判定処理によって、上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b の操作がされていると判定されたときには、操作確認報知点灯設定を行う（ステップ S 1 5 7）。この設定では、上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b が操作されている旨を伝える操作確認報知発光態様が規定された消灯データ（操作確認用点灯データ）を ROM 1 1 1 b から読み出し、この読み出した操作確認用点灯データに従って駆動信号をサイド装飾装置 2 7 に設けられたランプ基板 2 7 b 及び音響電飾装置 2 9 に設けられたランプ基板 2 9 b にそれぞれ出力するための設定を行う。これにより、ランプ基板 2 7 b 複数配置された光源 2 7 a 及びランプ基板 2 9 b 複数配置された光源 2 9 a は、操作確認用点灯データに従った内容で発光態様が進行することによって操作確認報知発光態様で発光する。なお、本実施形態では、操作確認報知発光態様は、ランプ基板に複数配置された光源がすべて消灯する発光態様となっている。

【 0 2 5 2 】

ステップ S 1 5 7 に続いて、又は、ステップ S 1 5 6 で演出選択スイッチ操作有無判定処理によって、上側演出選択スイッチ 3 8 a 及び下側演出選択スイッチ 3 8 b がともに操作されていないと判定されたときには、RAM クリア報知実行タイマ R C L E X E - T M R にセットされた時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 1 5 8）。この判定では、図 3 0 に示したコマンド解析処理におけるステップ S 1 4 4 にセットされた RAM クリア報知実行タイマ R C L E X E - T M R に基づいて行う。この RAM クリア報知実行タイマ R C L E X E - T M R は、上述したように、サイド装飾装置 2 7 のランプ基板 2 7 b に複数配置された光源 2 7 a 及び音響電飾装置 2 9 のランプ基板 2 9 b に複数配置された光源 2 9 a を発光させるとともに、音響電飾装置 2 9 のスピーカ 3 6 , 3 6 から RAM クリア報知音を流すことによって、RAM クリアスイッチ 1 0 1 d が操作された旨を報知するために設定される RAM クリア報知時間であり、ステップ S 1 5 8 の判定では、その RAM クリア報知時間が経過したか否かを判定する。

【 0 2 5 3 】

ステップ S 1 5 8 で RAM クリア報知実行タイマ R C L E X E - T M R にセットされた時間が経過したとき、つまり RAM クリア報知時間が経過したときには、RAM クリアスイッチ 1 0 1 d が操作された旨を伝える報知が終了したものととして RAM クリア報知実行フラグ R C L E X E - F L G に値 0 をセットするとともに、RAM クリア報知実行タイマ R C L E X E - T M R を初期化する（ステップ S 1 5 9）。なお、RAM クリア報知実行タイマ R C L E X E - T M R を初期化することによってゼロ秒がセットされるようになっている。

【 0 2 5 4 】

ステップ S 1 5 9 に続いて、又は、ステップ S 1 5 8 で RAM クリア報知実行タイマ R C L E X E - T M R にセットされた時間が経過していないとき、つまり RAM クリア報知時間が経過していないときには、上述した、ステップ S 1 5 0 で演出実行タイマ P F M E X E - T M R にセットされた時間が経過した否かを判定する。そして演出実行タイマ P F M E X E - T M R にセットされた時間が経過したときには、ステップ S 1 5 1 で演出実行フラグ P F M E X E - F L G に値 0 をセットするとともに、演出実行タイマ P R M E X E - T M R を初期化し、このルーチンを終了する一方、ステップ S 1 5 0 で演出実行タイマ P F M E X E - T M R にセットされた時間が経過していないときには、そのままこのルー

チンを終了する。

【 0 2 5 5 】

このように、サブ統合基板 1 1 1 は、主制御基板 1 0 1 からの R A M クリア報知コマンドを受信すると、R A M クリア報知発光態様で開口窓 3 0 の周囲に複数配置された光源 2 7 a , 2 9 a を発光するとともに、R A M クリア報知音を音響電飾装置 2 9 のスピーカ 3 6 , 3 6 から流すようになっている。またサブ統合基板 1 1 1 は、R A M クリア報知発光態様で開口窓 3 0 の周囲に複数配置された光源 2 7 a , 2 9 a を発光するとともに、R A M クリア報知音を音響電飾装置 2 9 のスピーカ 3 6 , 3 6 から流している際に、つまり R A M クリア報知時間が経過するまでに、ホールの店員等が上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b を操作しているとき、つまり上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b からの操作信号が入力されているときには、これを契機として、R A M クリア報知音を音響電飾装置 2 9 のスピーカ 3 6 , 3 6 から継続して流すとともに、R A M クリア報知発光態様から上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b が操作された旨を伝える操作確認報知発光態様に切り替えて開口窓 3 0 の周囲に複数配置された光源 2 7 a , 2 9 a を発光するという演出選択スイッチ 3 8 (上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b) の検査作業を行うことができるようになっているので、ホールの店員等は、光源 2 7 a , 2 9 a の発光態様の切り替えを目視することにより演出選択スイッチ 3 8 (上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b) の不具合 (例えば、上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b の構造的な故障や、上側演出選択スイッチ 3 8 a 及び下側演出選択スイッチ 3 8 b と、サブ統合基板 1 1 1 と、を電氣的に接続するハーネスの断線等) を確認することができる。

【 0 2 5 6 】

一方、遊技者は、遊技中に瞬停により遊技が突然中断され、瞬停が発生して電力が回復した際に、思わず上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b を連打しても、遊技者が操作することができない位置に R A M クリアスイッチ 1 0 1 d が配置されているので、ホールの店員等が R A M クリアスイッチ 1 0 1 d を操作した後でなければ、サブ統合基板 1 1 1 は、上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b の操作有無を判定することができないようになっている。これにより、遊技者は、瞬停が発生して電力が回復した際に、自身の上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b の連打によって、R A M クリア報知音が音響電飾装置 2 9 のスピーカ 3 6 , 3 6 から流れることがないし、開口窓 3 0 の周囲に複数配置された光源 2 7 a , 2 9 a が操作確認報知発光態様で発光することもないので、つまり本来必要ない演出選択スイッチ 3 8 (上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b) の検査作業を行わずに済むので、遊技者に違和感を与えることがない。したがって、遊技者に違和感を与えることなく、演出選択スイッチ 3 8 (上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b) の不具合を確認することができる。

【 0 2 5 7 】

なお、R A M クリア報知発光態様で開口窓 3 0 の周囲に複数配置された光源 2 7 a , 2 9 a を発光するとともに、R A M クリア報知音を音響電飾装置 2 9 のスピーカ 3 6 , 3 6 から流している際に、図 2 6 のリセット処理を開始してからこの音響電飾装置及びサイド装飾装置出力処理におけるステップ S 1 5 6 の判定を行う前までの期間が経過するまでに、ホールの店員等が上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b を操作しているときには、これを契機として、R A M クリア報知音を音響電飾装置 2 9 のスピーカ 3 6 , 3 6 から継続して流すとともに、R A M クリア報知発光態様から上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b が操作された旨を伝える操作確認報知発光態様に切り替えて開口窓 3 0 の周囲に複数配置された光源 2 7 a , 2 9 a を発光するが、この状態で、ホールの店員等が上側演出選択スイッチ 3 8 a 又は下側演出選択スイッチ 3 8 b の操作を止めると、再び、R A M クリア報知音を音響電飾装置 2 9 のスピーカ 3 6 , 3 6 から継続して流すとともに、操作確認報知発光態様から R A M クリア報知発光態様に

切り替えて開口窓 30 の周囲に複数配置された光源 27a, 29a を発光するようになっている。つまり、ホールの店員等が上側演出選択スイッチ 38a 又は下側演出選択スイッチ 38b を操作しているときにだけ、上述したように、RAM クリア報知音を音響電飾装置 29 のスピーカ 36, 36 から継続して流すとともに、RAM クリア報知発光態様から操作確認報知発光態様に切り替えて開口窓 30 の周囲に複数配置された光源 27a, 29a を発光することができ、演出選択スイッチ 38 (上側演出選択スイッチ 38a 又は下側演出選択スイッチ 38b) の不具合を確認することができるようになっている。

【0258】

また、パチンコ機 1 の製造元では、上述した、演出装置 40、主制御基板 101 及びサブ統合基板 111 等を遊技盤 4 に装着して遊技盤 4 を組み立てると、この遊技盤 4 を本体 10 の遊技盤装着枠 9 に装着してパチンコ機 1 の各種検査工程を行っている。これらの各種検査工程のうち、演出選択スイッチ 38 (上側演出選択スイッチ 38a 又は下側演出選択スイッチ 38b) の不具合を確認する検査工程では、製造元の作業員により、上述したホール店員等が行う演出選択スイッチ 38 (上側演出選択スイッチ 38a 又は下側演出選択スイッチ 38b) の検査作業と同一の手順で行っている。この検査工程は、仕様の異なる複数種類のパチンコ機を製造しているパチンコ機 1 の製造元において開発されたものである。パチンコ機 1 の製造元では、各種製造工程や各種検査工程においてさまざまな工夫を施して生産性を向上させている。つまり、製造元が生産性を向上させるためにさまざまな工夫を施した工程の一部を、ホールにおいても実施することができるようになっている。ホールには極めて多くのパチンコ機が設置されているので、製造元で実施している工程の一部をそのままホールにおいて流用することにより、ホールに設置されたパチンコ機の検査作業にかかる検査時間を短縮化することができる。

【0259】

また、遊技盤 4 を本体 10 の遊技盤装着枠 9 に装着してパチンコ機 1 の組み立てを完了させた際には、パチンコ機 1 に一度も電源が投入されていないので、主制御基板 101 の RAM 101c には遊技の進行に関する各種情報がまだ何も記憶されていない状態となっている (揮発状態となっている)。このような状態でパチンコ機 1 に初めて電源が投入されると、上述したように、図 24 に示した電源投入時処理におけるステップ S34 では常に不一致 (チェックサムエラー) となるので、同処理におけるステップ S46 の RAM クリア報知及びテストコマンド作成処理により RAM クリア報知コマンドが作成されて送信情報として送信情報記憶領域に記憶され、そして図 25 に示したタイマ割り込み処理におけるステップ S92 のサブ統合基板コマンド送信処理によりサブ統合基板 111 に送信されることとなる。つまり RAM クリアスイッチ 101d を操作しなくとも RAM クリア報知コマンドをサブ統合基板 111 に送信することができるので、RAM クリア報知時間内では、上述したように、演出選択スイッチ 38 (上側演出選択スイッチ 38a 又は下側演出選択スイッチ 38b) の検査作業を行うことができる状態となる。したがって、パチンコ機 1 の製造元では、パチンコ機 1 の各種検査工程のうち、最初の検査工程として演出選択スイッチ 38 (上側演出選択スイッチ 38a 又は下側演出選択スイッチ 38b) の検査作業を行うことによって、製造元の作業員が無駄な作業手順を行わなくても済むようになっている。このように、パチンコ機 1 の製造元では、作業員が無駄な作業手順を行わなくても済むように各種検査工程の順番が組まれており、効率良く各種検査工程を行うことができるようになっている。

【0260】

[11-7. ステッピングモータ駆動制御処理]

次に、ステッピングモータ 150h, 153f, 152h, 155 の駆動方法について説明する。図 32 は 32ms 用ステッピングモータスケジューラ起動処理の一例を示すフローチャートであり、図 33 はステッピングモータスケジューラの一例を示すテーブルであり、図 34 は 2ms 用ステッピングモータスケジューラ起動処理の一例を示すフローチャートであり、図 35 はステッピングモータスケジューラパターン設定処理の一例を示すフローチャートであり、図 36 は 2ms 用ステッピングモータスケジューラ動作処理の一

例を示すフローチャートであり、図37はステッピングモータ処理の一例を示すフローチャートである。なお、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の出力軸側から見て時計方向への回転をCW(Clock Wiseの略)とし、反時計方向への回転をCCW(Counter Clock Wiseの略)とする。また、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155は4相ステッピングモータであり、バイポーラ駆動方式により制御されている。この「バイポーラ駆動方式」とは、ステータコイルの両端に印加する電圧の正負を切り替えて電流の方向を変化させることにより、コイルを励磁して磁界を切り替える方式である。

【0261】

[11-7-1. 32ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理]

10

32ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理が開始されると、図32に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、ステッピングモータ動作禁止時間が値0であるか否かを判定する(ステップS160)。このステッピングモータ動作禁止時間(本実施形態では、ステッピング動作禁止時間を5.1sと設定されている。)は、電源投入時又はリセット時に設定される時間であり、この時間内では、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)154がそれぞれ原位置にあるか否かを検査し、原位置にないときには、電源投入(リセット)用ステッピングモータスケジューラに基づいてステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155を駆動制御して原位置に復帰させる処理(以下、「電源投入(リセット)用ステッピングモータ初期化処理」という。)を行う。

20

【0262】

ステップS160でステッピングモータ動作禁止時間が値0であるとき、つまり電源投入(リセット)用ステッピングモータ初期化処理が終了しているときであり、かつ、変動表示が開始されるときには、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)154がそれぞれ原位置にあるか否かを判定する(ステップS162)。この判定は、後述する、キャラクタ体(フランケン)異常判定処理、キャラクタ体(ドラキュラ)異常判定処理、遮蔽部材(ドラキュラ)異常判定処理及びキャラクタ体(オオカミ男)異常判定処理において行う。ステップS162でキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)154がそれぞれ原位置にあるときには、主制御基板101から送信されるコマンド、つまり変動表示パターンの変動番号に対応するステッピングモータスケジューラのアドレスのセットを行う(ステップS164)。

30

【0263】

このステッピングモータスケジューラは、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)をステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155によりそれぞれ動作させるパターンを複数備えている。これらのパターンは、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動パルス幅、回転方向及び駆動時間を1つの組とする複数のデータにより構成されている。このデータの配列は、データ0, データ1, データ2, ..., データnという時系列としてサブ統合基板111のROM111bに予め記憶されている。例えば、図33に示すように、パターン38のデータ0では、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動パルス幅4ms、回転方向CW及び駆動時間40msがそれぞれ設定されている。図32に戻り上述したステップS164では、このパターン38のデータ0を、ステッピングモータスケジューラのアドレスとしてセットする。なお、各パターンのデータ0は、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動開始時に当たるため、脱調しないように最初の10ステップ、つまり40ms(=4ms×10ステップ)間をスローアップさせている。

40

【0264】

続いて、ステッピングモータ動作フラグFに値1をセットし(ステップS166)、こ

50

のルーチンを終了する。このステッピングモータ動作フラグFは、ステッピングモータスケジューラのアドレスをセットしたことを表すフラグであり、ステッピングモータスケジューラのアドレスをセットしたとき、つまりパターンを設定したとき値1、パターンを設定していないとき値0にそれぞれ設定される。

【0265】

一方、ステップS162でキャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154のうち少なくとも1つが原位置にないときには、原位置復帰動作処理を行い（ステップS168）、このルーチンを終了する。この原位置復帰処理は、キャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154を原位置に復帰させるための処理である。なお、各キャラクタ体と遮蔽部材との原位置への復帰動作についての説明は後述する。一方、ステップS160でステッピングモータ動作禁止時間が値0でないとき、つまり電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理を終了していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

10

【0266】

[11-7-2. 2ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理]

次に、2ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理が開始されると、図34に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、電源投入時又はリセット時であるかを判定する（ステップS170）。電源投入時又はリセット時であるときには、後述するステッピングモータスケジューラパターン設定処理を行い（ステップS172）、ステッピングモータ動作禁止時間を5.1sに設定し（ステップS174）、このルーチンを終了する。上述した電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理は、このステッピングモータ動作禁止時間（5.1s）内に終了する。

20

【0267】

一方、ステップS170で電源投入時又はリセット時でないときには、ステッピングモータ動作禁止時間が値0、つまり電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理を終了したか否かを判定する（ステップS176）。ステッピングモータ動作禁止時間が値0であるとき、つまり電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理を終了したときには、後述するステッピングモータスケジューラパターン設定処理を行い（ステップS178）、このルーチンを終了する。一方、ステップS176でステッピングモータ動作禁止時間が値0でないとき、つまり電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理を終了していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

30

【0268】

なお、上述したステップS174で設定されたステッピングモータ動作禁止時間は、サブ統合基板111のCPU111aの内部タイマにより減算され、その後、値0になる。

【0269】

[11-7-3. ステッピングモータスケジューラパターン設定処理]

次に、ステッピングモータスケジューラパターン設定処理が開始されると、図35に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、ステッピングモータ動作フラグFが値1であるか否か、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスをセットしたか否かを判定する（ステップS180）。このステッピングモータ動作フラグFが値1であるとき、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスをセットしたときには、ステッピングモータ動作フラグFに値0をセット、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスをセットしていないとし（ステップS182）、ステッピングモータスケジューラパターンを設定し（ステップS184）、このルーチンを終了する。このステッピングモータスケジューラパターンの設定では、図32に示した32ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理におけるステップS164でセットしたステッピングモータスケジューラのアドレス（例えば、図33で示したパターン38のデータ0）が設定される。一方、ステップS180でステッピングモータ動作フラグFが値0であるとき、つまりパター

40

50

ンを設定していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【 0 2 7 0 】

なお、ステップ S 1 8 2 ではステッピングモータ動作フラグ F に値 0 をセットしているが、これはステップ S 1 8 4 のステッピングモータスケジューラパターンの設定を 1 度のみ行うためである。実際のステッピングモータスケジューラパターンの進行は後述する 2 m s 用ステッピングモータスケジューラ動作処理で行う。また、次回、ステッピングモータ動作フラグ F が値 1、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスを新たにセットし、このルーチンを行うまでは、ステップ S 1 8 4 でステッピングモータスケジューラパターンに設定したステッピングモータスケジューラのアドレスがサブ統合基板 1 1 1 の R A M 1 1 1 c に記憶される。

10

【 0 2 7 1 】

[1 1 - 7 - 4 . 2 m s 用ステッピングモータスケジューラ動作処理]

次に、2 m s 用ステッピングモータ駆動データ設定処理が開始されると、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、図 3 6 に示すように、駆動時間が終了したか否かを判定する（ステップ S 1 9 0）。この判定は、ステッピングモータスケジューラパターンに設定された経過時間が経過したか否かにより行う。具体的には、例えば、図 3 3 に示したパターン 3 8 のデータ 0 に設定された経過時間 4 0 m s を、後述する 2 m s タイマー括減算処理で減算し、その後、値 0 になった否かにより行う。ステップ S 1 9 0 で駆動時間が経過したときには、ステッピングモータスケジューラパターンを 1 つ進め（例えば、図 3 3 に示したパターン 3 8 のデータ 0 からデータ 1 に進める、ステップ S 1 9 2）、このルーチンを終了する。一方、ステップ S 1 9 0 で駆動時間が経過していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

20

【 0 2 7 2 】

[1 1 - 7 - 5 . ステッピングモータ処理]

次に、ステッピングモータ処理が開始されると、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、図 3 7 に示すように、2 m s タイマー括減算処理を行う（ステップ S 2 0 0）。この 2 m s タイマー括減算処理は、ステッピングモータスケジューラパターンの駆動時間を 2 m s ずつ減算する処理である。例えば、図 3 3 で示したパターン 3 8 のデータ 0 では、駆動時間 4 0 m s から 2 m s ずつ、3 8 m s、3 6 m s、・・・、0 m s と、この 2 m s タイマー括減算処理が行われるごとに減算される。続いて、2 m s 用ステッピングモータスケジューラ起動処理を行う（ステップ S 2 0 2）。この 2 m s 用ステッピングモータスケジューラ起動処理では、図 3 4 で説明したようにステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 3 f、1 5 2 h、1 5 5 を駆動するステッピングモータスケジューラのアドレスをセットする処理を行う。続いて、2 m s ステッピングモータスケジューラ動作処理を行う（ステップ S 2 0 4）。この 2 m s ステッピングモータスケジューラ動作処理は、図 3 6 で説明したようにステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 3 f、1 5 2 h、1 5 5 をステッピングモータスケジューラパターンにより進行する処理を行う。続いて、第 1 励磁データの初期化を行い（ステップ S 2 0 6）、第 2 励磁データの初期化を行う（ステップ S 2 0 8）。ステップ S 2 0 6 及びステップ S 2 0 8 で行う初期化は励磁データに値 0 をセットする。続いて、第 1 励磁データの作成を行い（ステップ S 2 1 0）、第 2 励磁データの作成を行う（ステップ S 2 1 2）。

30

40

【 0 2 7 3 】

ここで、第 1 励磁データと第 2 励磁データとは、それぞれ 1 バイト、つまり 8 ビットの情報であり、上位 4 ビットと下位 4 ビットとに駆動するステッピングモータの駆動信号を割り振ることにより、1 バイトで 2 台のステッピングモータを駆動する。例えば、第 1 励磁データの上位 4 ビットには、ステッピングモータ 1 5 0 h の駆動信号が S M 1 - 4、S M 1 - 3、S M 1 - 2 そして S M 1 - 1 と順に割り振られ、一方、第 1 励磁データの下位 4 ビットには、ステッピングモータ 1 5 3 f の駆動信号が S M 2 - 4、S M 2 - 3、S M 2 - 2 そして S M 2 - 1 と順に割り振られている（図 1 7 参照）。また、第 2 励磁データの上位 4 ビットには、ステッピングモータ 1 5 5 の駆動信号が S M 3 - 4、S M 3 - 3、

50

S M 3 - 2 として S M 3 - 1 と順に割り振られ、一方、第 2 励磁データの下位 4 ビットには、ステッピングモータ 1 5 2 h の駆動信号が S M 4 - 4、S M 4 - 3、S M 4 - 2 として S M 4 - 1 と順に割り振られている (図 1 7 参照)。

【 0 2 7 4 】

続いて、第 2 励磁データを図 1 6 に示したランプ駆動基板 1 1 2 に出力し (ステップ S 2 1 4)、第 1 励磁データをランプ駆動基板 1 1 2 に出力し (ステップ S 2 1 6)、このルーチンを終了する。第 1 励磁データと第 2 励磁データとは、上位 4 ビットと下位 4 ビットとの 8 ビットの励磁データを 1 ビットずつ右へシフトすることにより最下位ビットの励磁データから最上位ビットの励磁データまでを順にランプ統合基板 1 1 2 に送信する。例えば、上述した第 2 励磁データを、S M 4 - 1、S M 4 - 2、S M 4 - 3、S M 4 - 4、

10

【 0 2 7 5 】

このとき、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、シリアル出力部 1 1 1 a s o から転送クロック S M - C L K をランプ駆動基板 1 1 2 へ出力する。この転送クロック S M - C L K と同期して、シリアル出力部 1 1 1 a s o から第 2 励磁データと第 1 励磁データとをランプ駆動基板に 1 ビットずつ送信する。ステップ S 2 1 4 で第 2 励磁データをランプ駆動基板 1 1 2 に送信したあと続けてステップ S 2 1 6 で第 1 励磁データをランプ駆動基板 1 1 2 に送信する。これにより、第 2 励磁データはランプ駆動基板 1 1 2 のシリアルパラレル変換部 1 1 2 h のシフトレジスタ 1 1 2 h s を通過してシリアルパラレル変換部 1 1 2 i のシフトレジスタ 1 1 2 i s にシフトされ、第 1 励磁データはシリアルパラレル変換部 1 1 2 h のシフトレジスタ 1 1 2 h s にシフトされる。シフトレジスタ 1 1 2 h s とシフトレジスタ 1 1 2 i s との励磁データはそれぞれストレージレジスタ 1 1 2 h t とストレージレジスタ 1 1 2 i t とに転送され、サブ制御基板 1 1 1 からラッチ信号 S M - L A T が入力されると、ストレージレジスタ 1 1 2 h t とストレージレジスタ 1 1 2 i t とにそれぞれ転送された第 1 励磁データと第 2 励磁データとが駆動信号としてドライブ回路 1 1 2 j、1 1 2 k、1 1 2 m、1 1 2 n に出力される。この駆動信号によりステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 3 f、1 5 2 h、1 5 5 の駆動制御が行われ、ステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 3 f、1 5 2 h、1 5 5 が C W 又は C C W の回転運動を行う。なお、このステッピングモータ駆動処理は、図 2 7 で示したサブ側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 2 0 の 2 m s タイマ割り込み処理の一処理として行われる。

20

30

【 0 2 7 6 】

[1 1 - 8 . キャラクタ体及び遮蔽部材の電源投入 (リセット) 時における各種処理]

次に、キャラクタ体及び遮蔽部材の電源投入 (リセット) 時における各種処理について説明する。図 3 8 は、電源投入 (リセット) 用原位置確認処理の一例を示すフローチャートであり、図 3 9 は電源投入 (リセット) 用ステッピングモータ初期化処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 2 7 7 】

[1 1 - 8 1 . 電源投入 (リセット) 用原位置確認判定処理]

電源投入 (リセット) 用原位置確認判定処理が開始されると、図 3 8 に示すように、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、キャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 が原位置にあるか否かを判定する (ステップ S 2 2 0)。この判定は、基準板 1 5 0 m がフォトセンサ 1 5 0 n により検出されているか否かにより行う。具体的には、基準板 1 5 0 m がフォトセンサ 1 5 0 n の凹部で光軸を遮断した状態 (基準板 1 5 0 m がフォトセンサ 1 5 0 n の凹部に収まっている状態) にあるときにはキャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 の現在位置が原位置にある状態として検出され、一方、基準板 1 5 0 m がフォトセンサ 1 5 0 n の凹部で光軸を遮断していない状態 (基準板 1 5 0 m がフォトセンサ 1 5 0 n の凹部に収まっていない状態) にあるときにはキャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 の現在位置が原位置にない状態として検出される。

40

【 0 2 7 8 】

50

ステップS 2 2 0でキャラクタ体（フランケン）1 5 0が原位置にあるとき、つまり基準板1 5 0 mがフォトセンサ1 5 0 nの凹部に収まっている状態にあるときには、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF - M S 1に値0をセットする（ステップS 2 2 2）。このキャラクタ体（フランケン）異常フラグF - M S 1は、基準板1 5 0 mがフォトセンサ1 5 0 nの凹部に収まっている状態にあるか否かを表すフラグであり、基準板1 5 0 mがフォトセンサ1 5 0 nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体（フランケン）1 5 0の正常状態として値0、一方、基準板1 5 0 mがフォトセンサ1 5 0 nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体（フランケン）1 5 0の異常状態として値1がそれぞれ設定される。

【0 2 7 9】

10

一方、ステップS 2 2 0でキャラクタ体（フランケン）1 5 0が原位置にないとき、つまり基準板1 5 0 mがフォトセンサ1 5 0 nの凹部に収まっていない状態にあるときには、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF - M S 1に値1をセットする（ステップS 2 2 4）。

【0 2 8 0】

なお、フォトセンサ1 5 0 nに、故障、ケーブルの断線及びコネクタが外れている等の不具合が生じているときには、フォトセンサ1 5 0 nはサブ統合基板1 1 1のCPU 1 1 1 aに検出信号を出力することが困難となる。このため、サブ統合基板1 1 1のCPU 1 1 1 aは、基準板1 5 0 mがフォトセンサ1 5 0 nの凹部に収まっている状態であってもフォトセンサ1 5 0 nの不具合が生じているときにはフォトセンサ1 5 0 nからの信号を検出することができない（凹部に収まっていない状態に見えるようにしてある）ため、キャラクタ体（フランケン）1 5 0の異常状態として、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF - M S 1に値1をセットする。

20

【0 2 8 1】

ステップS 2 2 2又はステップS 2 2 4に続いて、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2が原位置にあるか否かを判定する（ステップS 2 2 6）。この判定は、基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nにより検出されているか否かにより行う。具体的には、基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部で光軸を遮断した状態（基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部に収まっている状態）にあるときにはキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2の現在位置が原位置にある状態として検出され、一方、基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部で光軸を遮断していない状態（基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部に収まっていない状態）にあるときにはキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2の現在位置が原位置にない状態として検出される。

30

【0 2 8 2】

ステップS 2 2 6でキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2が原位置にあるとき、つまり基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部に収まっている状態にあるときには、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - M S 2に値0をセットする（ステップS 2 2 8）。このキャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - M S 2は、基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部に収まっている状態にあるか否かを表すフラグであり、基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2の正常状態として値0、一方、基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2の異常状態として値1がそれぞれ設定される。

40

【0 2 8 3】

一方、ステップS 2 2 6でキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2が原位置にないとき、つまり基準板1 5 3 mがフォトセンサ1 5 3 nの凹部に収まっていない状態にあるときには、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - M S 2に値1をセットする（ステップS 2 3 0）。

【0 2 8 4】

なお、フォトセンサ1 5 3 nに、故障、ケーブルの断線及びコネクタが外れている等の

50

不具合が生じているときには、フォトセンサ 1 5 3 n はサブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a に検出信号を出力することが困難となる。このため、サブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a は、基準板 1 5 3 m がフォトセンサ 1 5 3 n の凹部に収まっている状態であってもフォトセンサ 1 5 3 n の不具合が生じているときにはフォトセンサ 1 5 3 n からの信号を検出することができない（凹部に収まっていない状態に見えるようにしてある）ため、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2 の異常状態として、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 2 に値 1 をセットする。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 2 2 8 又はステップ S 2 3 0 に続いて、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置にあるか否かを判定する（ステップ S 2 3 2）。この判定は、基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n により検出されているか否かにより行う。具体的には、基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部で光軸を遮断した状態（基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっている状態）にあるときには遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 の現在位置が原位置にある状態として検出され、一方、基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部で光軸を遮断していない状態（基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっていない状態）にあるときには遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 の現在位置が原位置にない状態として検出される。

【 0 2 8 6 】

ステップ S 2 3 2 で遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置にあるとき、つまり基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっている状態にあるときには、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 に値 0 をセットする（ステップ S 2 3 4）。この遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 は、基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっている状態にあるか否かを表すフラグであり、基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっている状態を遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 の正常状態として値 0、一方、基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっていない状態を遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 の異常状態として値 1 がそれぞれ設定される。

【 0 2 8 7 】

一方、ステップ S 2 3 2 で遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置にないとき、つまり基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっていない状態にあるときには、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 に値 1 をセットする（ステップ S 2 3 6）。

【 0 2 8 8 】

なお、フォトセンサ 1 5 2 n に、故障、ケーブルの断線及びコネクタが外れている等の不具合が生じているときには、フォトセンサ 1 5 2 n はサブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a に検出信号を出力することが困難となる。このため、サブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a は、基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっている状態であってもフォトセンサ 1 5 2 n の不具合が生じているときにはフォトセンサ 1 5 2 n からの信号を検出することができない（凹部に収まっていない状態に見えるようにしてある）ため、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 の異常状態として、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 に値 1 をセットする。

【 0 2 8 9 】

ステップ S 2 3 4 又はステップ S 2 3 6 に続いて、キャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が原位置にあるか否かを判定する（ステップ S 2 3 8）。この判定は、基準板 1 5 4 m がフォトセンサ 1 5 4 n により検出されているか否かにより行う。具体的には、基準板 1 5 4 m がフォトセンサ 1 5 4 n の凹部で光軸を遮断した状態（基準板 1 5 4 m がフォトセンサ 1 5 4 n の凹部に収まっている状態）にあるときにはキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 の現在位置が原位置にある状態として検出され、一方、基準板 1 5 4 m がフォトセンサ 1 5 4 n の凹部で光軸を遮断していない状態（基準板 1 5 4 m がフォトセンサ 1 5 4 n の凹部に収まっていない状態）にあるときにはキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 の現在位置が原位置にない状態として検出される。

【 0 2 9 0 】

ステップS 2 3 8でキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4が原位置にあるとき、つまり基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっている状態にあるときには、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - M S 4に値0をセットする（ステップS 2 4 0）。このキャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - M S 4は、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっている状態にあるか否かを表すフラグであり、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4の正常状態として値0、一方、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4の異常状態として値1がそれぞれ設定される。

【0 2 9 1】

10

一方、ステップS 2 3 8でキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4が原位置にないとき、つまり基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっていない状態にあるときには、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - M S 4に値1をセットし（ステップS 2 4 2）、このルーチンを終了する。

【0 2 9 2】

なお、フォトセンサ1 5 4 nに、故障、ケーブルの断線及びコネクタが外れている等の不具合が生じているときには、フォトセンサ1 5 4 nはサブ統合基板1 1 1のCPU 1 1 1 aに検出信号を出力することが困難となる。このため、サブ統合基板1 1 1のCPU 1 1 1 aは、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっている状態であってもフォトセンサ1 5 4 nの不具合が生じているときにはフォトセンサ1 5 4 nからの信号を検出することができない（凹部に収まっていない状態に見えるようにしてある）ため、キャラクタ体（オオカミ男）1 5 4の異常状態として、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - M S 4に値1をセットする。

20

【0 2 9 3】

[1 1 - 8 2 . 電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理]

次に、上述した電源投入（リセット）用原位置確認判定処理でキャラクタ体（フランケン）1 5 0、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6、キャラクタ体（オオカミ男）1 5 4のいずれかが原位置にないとき、つまり、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF - M S 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - M S 2、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - M S 3、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - M S 4のいずれかが値1のときには、電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理を開始する。この処理が開始されると、図3 9に示すように、サブ統合基板1 1 1のCPU 1 1 1 aは、キャラクタ体（フランケン）1 5 0が原位置にあるか否かを判定する（ステップS 2 5 0）。キャラクタ体（フランケン）1 5 0が原位置にあるとき、つまり基準板1 5 0 mがフォトセンサ1 5 0 nの凹部に収まっている状態にあるときには、原位置時電源投入（リセット）用ステッピングモータスケジューラのアドレスをセットする（ステップS 2 5 2）。一方、ステップS 2 5 0でキャラクタ体（フランケン）1 5 0が原位置にないとき、つまり基準板1 5 0 mがフォトセンサ1 5 0 nの凹部に収まっていない状態にあるときには、原位置外時電源投入（リセット）用ステッピングモータスケジューラのアドレスをセットする（ステップS 2 5 4）。ステップS 2 5 2又はステップS 2 5 4に続いて、ステッピングモータ動作フラグFに値1をセット、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスをセットしたとし（ステップS 2 5 6）、このルーチンを終了する。

30

40

【0 2 9 4】

ここで、ステップS 2 5 0で原位置時電源投入（リセット）用ステッピングモータスケジューラと原位置外時電源投入（リセット）用ステッピングモータスケジューラとに分かれるのは、上述したように、キャラクタ体（フランケン）と遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6とが液晶表示器1 1 6の表示領域4 2の前面側に出現するとき、接触又は干渉する場合があり、これを回避するためである。この回避する方法として、キャラクタ体（フランケン）1 5 0が原位置にあるか否かに基づいて電源投入（リセット）用ステッピングモータ

50

スケジューラをステップ S 2 5 0 で分岐させている。

【 0 2 9 5 】

[1 1 - 8 3 . キャラクタ体及び遮蔽部材の各種原位置復帰処理]

次に、キャラクタ体及び遮蔽部材の各種原位置復帰処理について説明する。図 4 0 は原位置時原位置復帰処理（フランケン）の一例を示すフローチャートであり、図 4 1 は原位置外時原位置復帰処理（フランケン）の一例を示すフローチャートであり、図 4 2 は原位置復帰処理（ドラキュラ）の一例を示すフローチャートであり、図 4 3 は原位置復帰処理（遮蔽部材（ドラキュラ））の一例を示すフローチャートであり、図 4 4 は原位置復帰処理（オオカミ男）の一例を示すフローチャートである。なお、これら各処理は、図 2 7 で示したサブ側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 2 0 の 2 m s タイマ割り込み処理の一処理として行われるが、処理の概略を説明する都合上、簡略化したフローチャートとなっている。例えば、後述する原位置時原位置復帰処理（フランケン）におけるステップ S 2 6 8 では、ステッピングモータ 1 5 0 h を 6 0 ステップ C C W させているが、実際には、サブ側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 2 0 の 2 m s タイマ割り込み処理が行われるごとに 1 ステップずつ C C W させている。

【 0 2 9 6 】

[1 1 - 8 - 3 (a) . 原位置時原位置復帰処理（フランケン）]

上述したように、キャラクタ体（フランケン） 1 5 0 は、ステッピングモータ 1 5 0 を C W、つまり時計方向に回転させることによりキャラクタ体（フランケン） 1 5 0 が表示領域 4 2 の前面側に出現し、そして、ステッピングモータ 1 5 0 を C C W、つまり反時計方向に回転させることによりキャラクタ体（フランケン） 1 5 0 が原位置に戻る動作となる。キャラクタ体（フランケン） 1 5 0 が原位置にあるときには、電源投入（リセット）用ステッピングモータスケジューラとして、図 3 9 で示した電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理におけるステップ S 2 5 2 の原位置時電源投入（リセット）用ステッピングモータスケジューラのアドレスがセットされる。このとき、ステッピングモータ 1 5 0 h を C W から C C W させることにより原位置に復帰させることができる。（「原位置時原位置復帰処理（フランケン）」という）。

【 0 2 9 7 】

キャラクタ体（フランケン） 1 5 0 が原位置にあるとき、つまり基準板 1 5 0 m がフォトセンサ 1 5 0 n の凹部に収まっている状態にあるときには、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ） 1 6 6、キャラクタ体（オオカミ男） 1 5 4 をステッピングモータ 1 5 3 f、1 5 2 h、1 5 5 によりそれぞれの原位置に復帰させ、復帰開始から所定時間経過（例えば、1 . 9 s）後、原位置時原位置復帰処理（フランケン）を行う。

【 0 2 9 8 】

この処理が開始されると、図 4 0 に示すように、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、キャラクタ体（フランケン） 1 5 0 を液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の前面側に出現させるため、ステッピングモータ 1 5 0 h を 1 ステップ C W させ（ステップ S 2 6 0）、ステッピングモータ 1 5 0 h が N 1 ステップ以上回転したか否かを判定する（ステップ S 2 6 2）。ここで、N 1 ステップは、キャラクタ体（フランケン） 1 5 0 の原位置の確認動作としてのステップ数（例えば、1 0 0 ステップ）である。ステップ S 2 6 2 でステッピングモータ 1 5 0 h が N 1 ステップ以上回転するまで、ステップ S 2 6 0 に戻り、ステッピングモータ 1 5 0 h を 1 ステップ C W させる。一方、ステップ S 2 6 2 でステッピングモータ 1 5 0 h が N 1 ステップ以上回転したときには、基準板 1 5 0 m をフォトセンサ 1 5 0 n の凹部に収まるように復帰動作としてステッピングモータ 1 5 0 h を 1 ステップ C C W させる（ステップ S 2 6 4）。続いて、基準板 1 5 0 m のエッジが検出されたか否かを判定する（ステップ S 2 6 6）。この判定は、フォトセンサ 1 5 0 n からの出力のサンプリング履歴に基づいて行う。具体的には、フォトセンサ 1 5 0 n からの出力を、遮光時（光軸を遮断したとき）を値 0、透光時（光軸を遮断していないとき）を値 1 とし、2 m s ごとにサンプリングしてサンプリング履歴を作成する。このサンプリング履歴が予

め記憶しておいた値と同じであるか否かを判定し、例えばサンプリング履歴が「00000011B（「B」はビットを表す。）」となったとき、基準板150mのエッジを検出したと判定してキャラクタ体（フランケン）150が原位置へ復帰する状況にあると判定する。一方、所定期間経過しても、エッジを検出できなかった場合には、キャラクタ体（フランケン）150が原位置へ復帰する状況にないと判定する。ステップS266でキャラクタ体（フランケン）150のエッジが検出されたとき、つまりキャラクタ体（フランケン）150が原位置へ復帰する状況にあるときには、ステッピングモータ150hを60ステップだけCCWさせる（ステップS268）。この回転は、キャラクタ体（フランケン）150が原位置に復帰するよう微調整するために行う。

【0299】

続いて、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF-MS1に値0をセットし（ステップS270）、このルーチンを終了する。一方、ステップS266で基準板150mのエッジが検出されないときには、ステッピングモータ150hがN1'ステップ以上回転したか否かを判定する（ステップS272）。ここで、N1'ステップは、ステッピングモータ150hが1回転するときのステップ数（例えば、483ステップ）である。ステップS272でステッピングモータ150hがN1'ステップ以上回転したときには、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF-MS1に値1をセット、つまり基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっていない状態にあるとし（ステップS274）、このルーチンを終了する。なお、上述したように、フォトセンサ150nに不具合が生じているときには、サブ統合基板111のCPU111aは、基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっている状態にあっても、キャラクタ体（フランケン）150の異常状態として、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF-MS1に値1をセットする。

【0300】

一方、ステップS272でステッピングモータ150hがN1'ステップ以上回転していないときには、ステップS264に戻り、ステッピングモータ150hを1ステップCCWさせ、そして、ステップS266で基準板150mのエッジが検出されるまで又はステップS272でステッピングモータ150hがN1'ステップ以上回転するまで、ステップS264、ステップS266そしてステップS272と順に繰り返し行う。

【0301】

この原位置時原位置復帰処理（フランケン）では、フォトセンサ150nからの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ150hの駆動を中止する。

【0302】

[11-8-3(b)．原位置外時原位置復帰処理（フランケン）]

上述したように、キャラクタ体（フランケン）150は、ステッピングモータ150をCW、つまり時計方向に回転させることによりキャラクタ体（フランケン）150が表示領域42の前面側に出現し、そして、ステッピングモータ150をCCW、つまり反時計方向に回転させることによりキャラクタ体（フランケン）150が原位置に戻る動作となる。キャラクタ体（フランケン）150が原位置にないときには、電源投入（リセット）用ステッピングモータスケジューラとして、図39で示した電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理におけるステップS254の原位置外時電源投入（リセット）用ステッピングモータスケジューラのアドレスがセットされる。このとき、ステッピングモータ150hをCCWさせることにより原位置に復帰させることができる（「原位置外時原位置復帰処理（フランケン）」という）。

【0303】

キャラクタ体（フランケン）150が原位置にないとき、つまり基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっていない状態にあるときには、サブ統合基板111のCPU111aは、キャラクタ体（フランケン）150を含め、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154をステッピングモータ150h、153f、152h、155によりそれぞれの原位置に復帰させ、原位置外時原位置復帰処理（フランケン）を行う。

【 0 3 0 4 】

この処理は、図 4 1 に示すように、ステップ S 2 8 0 ~ ステップ S 2 9 0 は図 4 0 に示した原位置時原位置復帰処理（フランケン）におけるステップ S 2 6 4 ~ ステップ S 2 7 4 とそれぞれ同一であり、ここでの説明を省略する。

【 0 3 0 5 】

なお、この原位置外時原位置復帰処理（フランケン）では、フォトセンサ 1 5 0 n からの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ 1 5 0 h の駆動を中止する。

【 0 3 0 6 】

[1 1 - 8 - 3 (c) . 原位置復帰処理（ドラキュラ）]

10

上述したように、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 は、ステッピングモータ 1 5 3 f を C W により 1 回転させることでキャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 が表示領域 4 2 の前面側に出現し、原位置に戻る動作となる。このため、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 が原位置にないときには、ステッピングモータ 1 5 3 f を C W させることにより原位置に復帰させることができる（「原位置復帰処理（キャラクタ体（ドラキュラ）」）という）。

【 0 3 0 7 】

キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 が原位置にないとき、つまり基準板 1 5 3 m がフォトセンサ 1 5 3 n の凹部に収まっていない状態にあるときには、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は原位置復帰処理（ドラキュラ）を行う。

20

【 0 3 0 8 】

この処理が開始されると、図 4 2 に示すように、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、基準板 1 5 3 m をフォトセンサ 1 5 3 n の凹部に収まるように復帰動作としてステッピングモータ 1 5 3 f を 1 ステップ C W させる（ステップ S 3 0 0）。続いて、基準板 1 5 3 m のエッジが検出されたか否かを判定する（ステップ S 3 0 2）。この判定は、フォトセンサ 1 5 3 n からの出力のサンプリング履歴に基づいて行う。具体的には、フォトセンサ 1 5 3 n からの出力を、遮光時（光軸を遮断したとき）を値 0、透光時（光軸を遮断していないとき）を値 1 とし、2 m s ごとにサンプリングしてサンプリング履歴を作成する。このサンプリング履歴が予め記憶しておいた値と同じであるか否かを判定し、例えばサンプリング履歴が「0 0 0 0 0 0 1 1 B」となったとき、基準板 1 5 3 m のエッジを検出したと判定してキャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 が原位置へ復帰する状況にあると判定する。一方、所定期間経過しても、エッジを検出できなかった場合には、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 が原位置へ復帰する状況にないとは判定する。ステップ S 3 0 2 でキャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 のエッジが検出されたとき、つまりキャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 が原位置へ復帰する状況にあるときには、ステッピングモータ 1 5 3 f を 7 8 ステップだけ C W させる（ステップ S 3 0 4）。この回転は、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 が原位置に復帰するよう微調整するために行う。

30

【 0 3 0 9 】

続いて、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 2 に値 0 をセット、つまり基準板 1 5 3 m がフォトセンサ 1 5 3 n の凹部に収まっている状態にあるとし（ステップ S 3 0 6）、このルーチンを終了する。一方、ステップ S 3 0 2 で基準板 1 5 3 m のエッジが検出されないときには、ステッピングモータ 1 5 3 f が N 2 ステップ以上回転したか否かを判定する（ステップ S 3 0 8）。ここで、N 2 ステップは、ステッピングモータ 1 5 3 f が 1 回転するときのステップ数（例えば、4 8 3 ステップ）である。ステップ S 3 0 8 でステッピングモータ 1 5 3 f が N 2 ステップ以上回転したときには、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 2 に値 1 をセット、つまり基準板 1 5 3 m がフォトセンサ 1 5 3 n の凹部に収まっていない状態にあるとし（ステップ S 3 1 0）、このルーチンを終了する。なお、上述したように、フォトセンサ 1 5 3 n に不具合が生じているときには、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、基準板 1 5 3 m がフォトセンサ 1 5 3 n の凹部に収まっている状態にあっても、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 の異常状態とし

40

50

て、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - M S 2 に値 1 をセットする。

【 0 3 1 0 】

一方、ステップ S 3 0 8 でステッピングモータ 1 5 3 f が N 2 ステップ以上回転していないときには、ステップ S 3 0 0 に戻り、ステッピングモータ 1 5 3 f を 1 ステップ C W させ、そして、ステップ S 3 0 2 で基準板 1 5 3 m のエッジが検出されるまで又はステップ S 3 0 8 でステッピングモータ 1 5 3 f が N 2 ステップ以上回転するまで、ステップ S 3 0 0、ステップ S 3 0 2 そしてステップ S 3 0 8 と順に繰り返し行う。

【 0 3 1 1 】

この原位置復帰処理（ドラキュラ）では、フォトセンサ 1 5 3 n からの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ 1 5 3 f の駆動を中止する。

10

【 0 3 1 2 】

[1 1 - 8 - 3 (d) . 原位置復帰処理（遮蔽部材（ドラキュラ））]

上述したように、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 は、ステッピングモータ 1 5 2 h を C W により 1 回転させることで遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が表示領域 4 2 の前面側に出現し、原位置に戻る動作となる。このため、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置にないときには、ステッピングモータ 1 5 2 h を C W させることにより原位置に復帰させることができる（「原位置復帰処理（遮蔽部材（ドラキュラ））」という）。

【 0 3 1 3 】

遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置にないとき、つまり基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっていない状態にあるときには、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は原位置復帰処理（遮蔽部材（ドラキュラ））を行う。

20

【 0 3 1 4 】

この処理が開始されると、図 4 3 に示すように、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、基準板 1 5 2 m をフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まるように復帰動作としてステッピングモータ 1 5 2 h を 1 ステップ C W させる（ステップ S 3 2 0）。続いて、基準板 1 5 2 m のエッジが検出されたか否かを判定する（ステップ S 3 2 2）。この判定は、フォトセンサ 1 5 2 n からの出力のサンプリング履歴に基づいて行われる。具体的には、フォトセンサ 1 5 2 n からの出力を、遮光時（光軸を遮断したとき）を値 0、透光時（光軸を遮断していないとき）を値 1 とし、2 m s ごとにサンプリングしてサンプリング履歴を作成する。このサンプリング履歴が予め記憶しておいた値と同じであるか否かを判定し、例えばサンプリング履歴が「0 0 0 0 0 0 1 1 B」となったとき、基準板 1 5 2 m のエッジを検出したと判定して遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置へ復帰する状況にあると判定する。一方、所定期間経過しても、エッジを検出できなかった場合には、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置へ復帰する状況にないとして判定する。ステップ S 3 2 2 で基準板 1 5 2 m のエッジが検出されたとき、つまり遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置へ復帰する状況にあるときには、ステッピングモータ 1 5 2 h を 2 7 ステップだけ C W させる（ステップ S 3 2 4）。この回転は、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が原位置に復帰するよう微調整するために行う。

30

【 0 3 1 5 】

続いて、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 に値 0 をセット、つまり基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっている状態にあるとし（ステップ S 3 2 6）、このルーチンを終了する。一方、ステップ S 3 2 2 で基準板 1 5 2 m のエッジが検出されないときには、ステッピングモータ 1 5 2 h が N 3 ステップ以上回転したか否かを判定する（ステップ S 3 2 8）。ここで、N 3 ステップは、ステッピングモータ 1 5 2 h が 1 回転するときのステップ数（例えば、4 8 3 ステップ）である。ステップ S 3 2 8 でステッピングモータ 1 5 2 h が N 3 ステップ以上回転したときには、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 に値 1 をセット、つまり基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収まっていない状態にあるとし（ステップ S 3 3 0）、このルーチンを終了する。なお、上述したように、フォトセンサ 1 5 2 n に不具合が生じているときには、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、基準板 1 5 2 m がフォトセンサ 1 5 2 n の凹部に収

40

50

まっている状態にあっても、遮蔽部材（ドラキュラ）166の異常状態として、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - MS3に値1をセットする。

【0316】

一方、ステップS328でステッピングモータ152hがN3ステップ以上回転していないときには、ステップS320に戻り、ステッピングモータ152hを1ステップCWさせ、そして、ステップS322で基準板152mのエッジが検出されるまで又はステップS328でステッピングモータ152hがN3ステップ以上回転するまで、ステップS320、ステップS322そしてステップS328と順に繰り返し行う。

【0317】

この原位置復帰処理（遮蔽部材（ドラキュラ））では、フォトセンサ152nからの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ152hの駆動を中止する。

【0318】

[11-8-3(e)．原位置復帰処理（オオカミ男）]

上述したように、キャラクタ体（オオカミ男）154は、ステッピングモータ155をCWにより1回転させることでキャラクタ体（オオカミ男）154が表示領域42の前面側に出現し、原位置に戻る動作となる。このため、キャラクタ体（オオカミ男）154が原位置にないときには、ステッピングモータ155をCWさせることにより原位置に復帰させることができる（「原位置復帰処理（オオカミ男）」という）。

【0319】

キャラクタ体（オオカミ男）154が原位置にないとき、つまり基準板154mがフォトセンサ154nの凹部に収まっていない状態にあるときには、サブ統合基板111のCPU111aは原位置復帰処理（オオカミ男）を行う。

【0320】

この処理が開始されると、図44に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、基準板154mをフォトセンサ154nの凹部に収まるように復帰動作としてステッピングモータ155を1ステップCWさせる（ステップS340）。続いて、基準板154mのエッジが検出されたか否かを判定する（ステップS342）。この判定は、フォトセンサ154nからの出力のサンプリング履歴に基づいて行われる。具体的には、フォトセンサ154nからの出力を、遮光時（光軸を遮断したとき）を値0、透光時（光軸を遮断していないとき）を値1とし、2msごとにサンプリングしてサンプリング履歴を作成する。このサンプリング履歴が予め記憶しておいた値と同じであるか否かを判定し、例えばサンプリング履歴が「00000011B」となったとき、基準板154mのエッジを検出したと判定してキャラクタ体（オオカミ男）154が原位置へ復帰する状況にあると判定する。一方、所定期間経過しても、エッジを検出できなかった場合には、キャラクタ体（オオカミ男）154が原位置へ復帰する状況にないと判定する。ステップS342で基準板154mのエッジが検出されたとき、つまりキャラクタ体（オオカミ男）154が原位置へ復帰する状況であるときには、ステッピングモータ155を46ステップだけCWさせる（ステップS344）。この回転は、キャラクタ体（オオカミ男）154が原位置に復帰するよう微調整するために行う。

【0321】

続いて、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS4に値0をセット、つまり基準板154mがフォトセンサ154nの凹部に収まっている状態にあるとし（ステップS346）、このルーチンを終了する。一方、ステップS342で基準板154mのエッジが検出されないときには、ステッピングモータ155がN4ステップ以上回転したか否かを判定する（ステップS348）。ここで、N4ステップは、ステッピングモータ155が1回転するときのステップ数（例えば、483ステップ）である。ステップS348でステッピングモータ155がN4ステップ以上回転したときには、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS4に値1をセット、つまり基準板154mがフォトセンサ154nの凹部に収まっていない状態にあるとし（ステップS350）、このルーチンを終了

10

20

30

40

50

する。なお、上述したように、フォトセンサ 1 5 4 n に不具合が生じているときには、サブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a は、基準板 1 5 4 m がフォトセンサ 1 5 4 n の凹部に収まっている状態にあっても、キャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 の異常状態として、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグ F - M S 4 に値 1 をセットする。

【 0 3 2 2 】

一方、ステップ S 3 4 8 でステッピングモータ 1 5 5 が N 4 ステップ以上回転していないときには、ステップ S 3 4 0 に戻り、ステッピングモータ 1 5 5 を 1 ステップ C W させ、そして、ステップ S 3 4 2 で基準板 1 5 4 m のエッジが検出されるまで又はステップ S 3 4 8 でステッピングモータ 1 5 5 が N 4 ステップ以上回転するまで、ステップ S 3 4 0 、ステップ S 3 4 2 そしてステップ S 3 4 8 と順に繰り返す行う。

10

【 0 3 2 3 】

この原位置復帰処理（オオカミ男）では、フォトセンサ 1 5 4 n からの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ 1 5 5 の駆動を中止する。

【 0 3 2 4 】

[1 1 - 9 . 可動具合報知処理]

次に、上述したキャラクタ体（フランケン）1 5 0、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 及びキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 の可動具合を報知する可動具合報知処理について説明する。図 4 5 は可動具合報知処理の一例を示すフローチャートである。サブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a は、図 2 6 に示したリセット処理におけるステップ S 1 0 8 の 3 2 m s の定常処理（具体的には、図 3 0 に示したコマンド解析処理）で主制御基板 1 0 1 が送信した送信情報から各種コマンドを解析する。そして、送信情報に R A M クリア報知コマンドが含まれているときには、可動具合報知処理を行う。この可動具合報知処理は、図 4 0 ~ 図 4 4 に示した各種原位置復帰処理の後、続いて行われる。

20

【 0 3 2 5 】

可動具合報知処理が開始されると、図 4 5 に示すように、サブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a は、キャラクタ体（フランケン）1 5 0、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 及びキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が正常状態にあるか調べる（ステップ S 3 6 0）。ここでは、図 4 0 ~ 図 4 4 に示した各種原位置復帰処理でセットされたキャラクタ体（フランケン）異常フラグ F - M S 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 2、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 及びキャラクタ体（オオカミ男）異常フラグ F - M S 4 の値に基づいて行う。上述したように、これらのキャラクタ体（フランケン）異常フラグ F - M S 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 2、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 及びキャラクタ体（オオカミ男）異常フラグ F - M S 4 の値は、キャラクタ体（フランケン）1 5 0、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 及びキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が原位置に復帰したとき正常状態として値 0、原位置に復帰しなかったとき異常状態として値 1 がそれぞれ設定される。

30

【 0 3 2 6 】

なお、上述したように、フォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 3 n , 1 5 2 n , 1 5 4 n に、故障、ケーブルの断線及びコネクタが外れている等の不具合が生じているときには、フォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 3 n , 1 5 2 n , 1 5 4 n はサブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a に検出信号を出力することが困難となる。そこで、サブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a は、検出信号が入力されないフォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 3 n , 1 5 2 n , 1 5 4 n に対応する、上述したキャラクタ体（フランケン）異常フラグ F - M S 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 2、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグ F - M S 3 及びキャラクタ体（オオカミ男）異常フラグ F - M S 4 に値 1 をセットする。

40

【 0 3 2 7 】

[1 1 - 9 - 1 . フランケンのみが正常状態にある場合]

ステップ S 3 6 0 でキャラクタ体（フランケン）異常フラグ F - M S 1 が値 0、キャラ

50

クタ体（ドラキュラ）異常フラグF - MS 2 及び / 又は遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - MS 3 が値 1、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS 4 が値 1 であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）150 が正常状態にあり、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166 及びキャラクタ体（オオカミ男）154 が異常状態にあるときには、液晶表示器 116 の表示領域 42 の前面側にキャラクタ体（フランケン）150 が出現して所定時間（本実施形態では、3 秒）停止後、原位置に復帰する動作（「フランケン用可動具合報知動作」という。）を決定し（ステップ S 362）、可動具合報知プログラムのステップモータスケジュールのアドレスをセットし（ステップ S 364）、このルーチンを終了する。このフランケン用可動具合報知動作では、キャラクタ体（フランケン）150 が図 9 に示す原位置にある状態から図 10 に示す可動領域限界に至るまで可動し、所定時間停止後、再びその原位置に復帰する。なお、ステップ S 362 では、フォトセンサ 150n に不具合が生じていない旨を伝えるために、及びフォトセンサ 152n, 153n, 154n に不具合が生じているおれがある旨を伝えるために、液晶表示器 116 の表示領域 42 の前面側にキャラクタ体（フランケン）150 が出現する所定時間だけ、演出ランプ 44b を点灯させるとともに演出ランプ 44a, 44d を消灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板 112 に出力する。これにより、ランプ駆動基板 112 は、演出ランプ 44b が実装される LED 基板 118b に駆動信号を出力して演出ランプ 44b を点灯させる一方、演出ランプ 44a が実装される LED 基板 118a 及び演出ランプ 44d が実装される LED 基板 118d に駆動信号を出力しないので、演出ランプ 44a, 44d は消灯する。

10

20

【0328】

[11 - 9 - 2 . ドラキュラのみが正常状態にある場合]

ステップ S 360 でキャラクタ体（フランケン）異常フラグF - MS 1 が値 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - MS 2 及び遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - MS 3 が値 0、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS 4 が値 1 であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）150 が異常状態にあり、キャラクタ体（ドラキュラ）152 及び遮蔽部材（ドラキュラ）166 が正常状態にあり、キャラクタ体（オオカミ男）154 が異常状態にあるときには、液晶表示器 116 の表示領域 42 の前面側にキャラクタ体（ドラキュラ）152 及び遮蔽部材（ドラキュラ）166 が出現して所定時間（本実施形態では、3 秒）停止後、原位置に復帰する動作（「ドラキュラ用可動具合報知動作」という。）を決定し（ステップ S 366）、可動具合報知プログラムのステップモータスケジュールのアドレスをセットし（ステップ S 364）、このルーチンを終了する。このドラキュラ用可動具合報知動作では、キャラクタ体（ドラキュラ）152 及び遮蔽部材（ドラキュラ）166 が図 11 に示す原位置にある状態から図 12 に示す可動領域限界に至るまで可動し、所定時間停止後、再びその原位置に復帰する。なお、ステップ S 366 では、フォトセンサ 152n, 153n に不具合が生じていない旨を伝えるために、及びフォトセンサ 150n, 154n に不具合が生じているおれがある旨を伝えるために、液晶表示器 116 の表示領域 42 の前面側にキャラクタ体（ドラキュラ）152 及び遮蔽部材（ドラキュラ）166 が出現する所定時間だけ、演出ランプ 44a を点灯させるとともに演出ランプ 44b, 44d を消灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板 112 に出力する。これにより、ランプ駆動基板 112 は、演出ランプ 44a が実装される LED 基板 118a に駆動信号を出力して演出ランプ 44a を点灯させる一方、演出ランプ 44b が実装される LED 基板 118b 及び演出ランプ 44d が実装される LED 基板 118d に駆動信号を出力しないので、演出ランプ 44b, 44d は消灯する。

30

40

【0329】

[11 - 9 - 3 . オオカミ男のみが正常状態にある場合]

ステップ S 360 でキャラクタ体（フランケン）異常フラグF - MS 1 が値 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - MS 2 及び / 又は遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - MS 3 が値 1、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS 4 が値 0 であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152 及び

50

遮蔽部材（ドラキュラ）１６６が異常状態にあり、キャラクタ体（オオカミ男）１５４が正常状態にあるときには、液晶表示器１１６の表示領域４２の前面側にキャラクタ体（オオカミ男）１５４が出現して所定時間（本実施形態では、３秒）停止後、原位置に復帰する動作（「オオカミ男用可動具合報知動作」という。）を決定し（ステップＳ３６８）、可動具合報知プログラムのステッピングモータスケジューラのアドレスをセットし（ステップＳ３６４）、このルーチンを終了する。このオオカミ男用可動具合報知動作では、キャラクタ体（オオカミ男）１５４が図１３に示す原位置にある状態から図１４に示す可動領域限界に至るまで可動し、所定時間停止後、再びその原位置に復帰する。なお、ステップＳ３６８では、フォトセンサ１５４ｎに不具合が生じていない旨を伝えるために、及びフォトセンサ１５０ｎ，１５２ｎ，１５３ｎに不具合が生じているおれがある旨を伝えるために、液晶表示器１１６の表示領域４２の前面側にキャラクタ体（オオカミ男）１５４が出現する所定時間だけ、演出ランプ４４ｄを点灯させるとともに演出ランプ４４ａ，４４ｂを消灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板１１２に出力する。これにより、ランプ駆動基板１１２は、演出ランプ４４ｄが実装されるＬＥＤ基板１１８ｄに駆動信号を出力して演出ランプ４４ｄを点灯させる一方、演出ランプ４４ａが実装されるＬＥＤ基板１１８ａ及び演出ランプ４４ｂが実装されるＬＥＤ基板１１８ｂに駆動信号を出力しないので、演出ランプ４４ａ，４４ｂは消灯する。

【０３３０】

[１１－９－４．フランケン及びドラキュラが正常状態にある場合]

ステップＳ３６０でキャラクタ体（フランケン）異常フラグＦ－ＭＳ１が値０、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグＦ－ＭＳ２及び遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグＦ－ＭＳ３が値０、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグＦ－ＭＳ４が値１であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）１５０、キャラクタ体（ドラキュラ）１５２及び遮蔽部材（ドラキュラ）１６６が正常状態にあり、キャラクタ体（オオカミ男）１５４が異常状態にあるときには、液晶表示器１１６の表示領域４２の前面側にキャラクタ体（フランケン）１５０、キャラクタ体（ドラキュラ）１５２及び遮蔽部材（ドラキュラ）１６６が出現して所定時間（本実施形態では、３秒）停止後、原位置に復帰する動作（「フランケン・ドラキュラ用可動具合報知動作」という。）を決定し（ステップＳ３７０）、可動具合報知プログラムのステッピングモータスケジューラのアドレスをセットし（ステップＳ３６４）、このルーチンを終了する。なお、フランケン・ドラキュラ用可動具合報知動作では、キャラクタ体（フランケン）１５０と、キャラクタ体（ドラキュラ）１５２及び遮蔽部材（ドラキュラ）１６６と、が干渉しないようにその動作が制御されている。具体的には、フランケン・ドラキュラ用可動具合報知動作では、まず上述したフランケン用可動具合報知動作を行った後、ドラキュラ用可動具合報知動作を行う。これにより、キャラクタ体（フランケン）１５０は、原位置にある状態から可動領域限界に至るまで、そしてその原位置に復帰するまで、キャラクタ体（ドラキュラ）１５２又は遮蔽部材（ドラキュラ）１６６と干渉することなく可動することができる。一方、キャラクタ体（ドラキュラ）１５２及び遮蔽部材（ドラキュラ）１６６も、原位置にある状態から可動領域限界に至るまで、そしてその原位置に復帰するまで、キャラクタ体（フランケン）１５０と干渉することなく可動することができる。なお、ステップＳ３７０では、フォトセンサ１５０ｎ，１５２ｎ，１５３ｎに不具合が生じていない旨を伝えるために、及びフォトセンサ１５４ｎに不具合が生じているおれがある旨を伝えるために、液晶表示器１１６の表示領域４２の前面側にキャラクタ体（フランケン）１５０、キャラクタ体（ドラキュラ）１５２及び遮蔽部材（ドラキュラ）１６６が出現する所定時間だけ、演出ランプ４４ａ，４４ｂを点灯させるとともに演出ランプ４４ｄを消灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板１１２に出力する。これにより、ランプ駆動基板１１２は、演出ランプ４４ａが実装されるＬＥＤ基板１１８ａ及び演出ランプ４４ｂが実装されるＬＥＤ基板１１８ｂに駆動信号を出力して演出ランプ４４ａ，４４ｂを点灯させる一方、演出ランプ４４ｄが実装されるＬＥＤ基板１１８ｄに駆動信号を出力しないので、演出ランプ４４ｄは消灯する。

【０３３１】

[1 1 - 9 - 5 . ドラキュラ及びオオカミ男が正常状態にある場合]

ステップS 3 6 0でキャラクタ体（フランケン）異常フラグF - M S 1 が値 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - M S 2 及び遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - M S 3 が値 0、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - M S 4 が値 0 であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）1 5 0 が異常状態にあり、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 及びキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が正常状態にあるときには、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の前面側にキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 及びキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が出現して所定時間（本実施形態では、3 秒）停止後、原位置に復帰する動作（上述したドラキュラ用可動具合報知動作及びオオカミ男用可動具合報知動作）を決定し（ステップS 3 7 2）、可動具合報知プログラムのステッピングモータスケジューラのアドレスをセットし（ステップS 3 6 4）、このルーチンを終了する。なお、ステップS 3 7 2では、フォトセンサ 1 5 2 n, 1 5 3 n, 1 5 4 n に不具合が生じていない旨を伝えるために、及びフォトセンサ 1 5 0 n に不具合が生じているおれがある旨を伝えるために、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の前面側にキャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 及びキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が出現する所定時間だけ、演出ランプ 4 4 a, 4 4 d を点灯させるとともに演出ランプ 4 4 b を消灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板 1 1 2 に出力する。これにより、ランプ駆動基板 1 1 2 は、演出ランプ 4 4 a が実装される L E D 基板 1 1 8 a 及び演出ランプ 4 4 d が実装される L E D 基板 1 1 8 d に駆動信号を出力して演出ランプ 4 4 a, 4 4 d を点灯させる一方、演出ランプ 4 4 b が実装される L E D 基板 1 1 8 b に駆動信号を出力しないので、演出ランプ 4 4 b は消灯する。

【 0 3 3 2 】

[1 1 - 9 - 6 . フランケン及びオオカミ男が正常状態にある場合]

ステップS 3 6 0でキャラクタ体（フランケン）異常フラグF - M S 1 が値 0、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - M S 2 及び/又は遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - M S 3 が値 1、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - M S 4 が値 0 であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）1 5 0 が正常状態にあり、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2 及び遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6 が異常状態にあり、キャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が正常状態にあるときには、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の前面側にキャラクタ体（フランケン）1 5 0 及びキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が出現して所定時間（本実施形態では、3 秒）停止後、原位置に復帰する動作（上述したフランケン用可動具合報知動作及びオオカミ男用可動具合報知動作）を決定し（ステップS 3 7 4）、可動具合報知プログラムのステッピングモータスケジューラのアドレスをセットし（ステップS 3 6 4）、このルーチンを終了する。なお、ステップS 3 7 4では、フォトセンサ 1 5 0 n, 1 5 4 n に不具合が生じていない旨を伝えるために、及びフォトセンサ 1 5 2 n, 1 5 3 n に不具合が生じているおれがある旨を伝えるために、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の前面側にキャラクタ体（フランケン）1 5 0 及びキャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が出現する所定時間だけ、演出ランプ 4 4 b, 4 4 d を点灯させるとともに演出ランプ 4 4 a を消灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板 1 1 2 に出力する。これにより、ランプ駆動基板 1 1 2 は、演出ランプ 4 4 b が実装される L E D 基板 1 1 8 b 及び演出ランプ 4 4 d が実装される L E D 基板 1 1 8 d に駆動信号を出力して演出ランプ 4 4 b, 4 4 d を点灯させる一方、演出ランプ 4 4 a が実装される L E D 基板 1 1 8 a に駆動信号を出力しないので、演出ランプ 4 4 a は消灯する。

【 0 3 3 3 】

[1 1 - 9 - 7 . フランケン、ドラキュラ及びオオカミ男が正常状態にある場合]

ステップS 3 6 0でキャラクタ体（フランケン）異常フラグF - M S 1 が値 0、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - M S 2 及び遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - M S 3 が値 0、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - M S 4 が値 0 であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）1 5 0、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材

(ドラキュラ) 1 6 6 及びキャラクタ体 (オオカミ男) 1 5 4 がすべて正常状態にあるときには、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の前面側にキャラクタ体 (フランケン) 1 5 0、キャラクタ体 (ドラキュラ) 1 5 2、遮蔽部材 (ドラキュラ) 1 6 6 及びキャラクタ体 (オオカミ男) 1 5 4 が出現して所定時間 (本実施形態では、3 秒) 停止後、原位置に復帰する動作 (上述したフランケン・ドラキュラ用可動具合報知動作及びオオカミ男用可動具合報知動作) を決定し (ステップ S 3 7 6)、可動具合報知プログラムのステッピングモータスケジューラのアドレスをセットし (ステップ S 3 6 4)、このルーチンを終了する。なお、ステップ S 3 7 6 では、フォトセンサ 1 5 0 n, 1 5 2 n, 1 5 3 n, 1 5 4 n すべてに不具合が生じていない旨を伝えるために、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の前面側にキャラクタ体 (フランケン) 1 5 0、キャラクタ体 (ドラキュラ) 1 5 2、遮蔽部材 (ドラキュラ) 1 6 6 及びキャラクタ体 (オオカミ男) 1 5 4 が出現する所定時間だけ、演出ランプ 4 4 a, 4 4 b, 4 4 d を点灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板 1 1 2 に出力する。これにより、ランプ駆動基板 1 1 2 は、演出ランプ 4 4 a が実装される L E D 基板 1 1 8 a、演出ランプ 4 4 b が実装される L E D 基板 1 1 8 b 及び演出ランプ 4 4 d が実装される L E D 基板 1 1 8 d に駆動信号を出力して演出ランプ 4 4 a, 4 4 b, 4 4 d を点灯させる。

【 0 3 3 4 】

[1 1 - 9 - 8 . フランケン、ドラキュラ及びオオカミ男が異常状態にある場合]

ステップ S 3 6 0 でキャラクタ体 (フランケン) 異常フラグ F - M S 1 が値 1、キャラクタ体 (ドラキュラ) 異常フラグ F - M S 2 及び / 又は遮蔽部材 (ドラキュラ) 異常フラグ F - M S 3 が値 1、キャラクタ体 (オオカミ男) 異常フラグ F - M S 4 が値 1 であるとき、つまりキャラクタ体 (フランケン) 1 5 0、キャラクタ体 (ドラキュラ) 1 5 2、遮蔽部材 (ドラキュラ) 1 6 6 及びキャラクタ体 (オオカミ男) 1 5 4 がすべて異常状態にあるときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、ここでは、フォトセンサ 1 5 0 n, 1 5 2 n, 1 5 3 n, 1 5 4 n すべてに不具合が生じているおれがある旨を伝えるために、演出ランプ 4 4 a, 4 4 b, 4 4 d を消灯させるコマンドを作成してランプ駆動基板 1 1 2 に出力する。これにより、ランプ駆動基板 1 1 2 は、演出ランプ 4 4 a が実装される L E D 基板 1 1 8 a、演出ランプ 4 4 b が実装される L E D 基板 1 1 8 b 及び演出ランプ 4 4 d が実装される L E D 基板 1 1 8 d に駆動信号を出力しないので、演出ランプ 4 4 a, 4 4 b, 4 4 d は消灯する。

【 0 3 3 5 】

なお、上述したフランケン用可動具合報知動作、ドラキュラ用可動具合報知動作、オオカミ男用可動具合報知動作及びフランケン・ドラキュラ用可動具合報知動作におけるステッピングモータ 1 5 0 h, 1 5 3 f, 1 5 2 h, 1 5 5 の回転速度は、図 4 0 ~ 図 4 4 に示した各種原位置復帰処理におけるものより、本実施形態では 2 倍に設定されている。具体的には、図 4 0 ~ 図 4 4 に示した各種原位置復帰処理では、4 m s ごとに駆動データを切り替え (同じデータを 2 回ずつ出力し)、一方、図 4 5 に示した可動具合報知処理におけるフランケン用可動具合報知動作、ドラキュラ用可動具合報知動作、オオカミ男用可動具合報知動作及びフランケン・ドラキュラ用可動具合報知動作では、脱調防止のため 1 0 ステップ期間、4 m s ごとに駆動データを切り替え、その後 2 m s ごとに駆動データを切り替えている。これにより、キャラクタ体 (フランケン) 1 5 0、キャラクタ体 (ドラキュラ) 1 5 2、遮蔽部材 (ドラキュラ) 1 6 6 及びキャラクタ体 (オオカミ男) 1 5 4 が可動される速度も 2 倍となる。それぞれの原位置に復帰する手前になると、ステッピングモータ 1 5 0 h, 1 5 3 f, 1 5 2 h, 1 5 5 の回転速度は各種原位置復帰処理におけるものに設定されてズレを生じることなく原位置に復帰する。

【 0 3 3 6 】

このように、キャラクタ体 (フランケン) 1 5 0、キャラクタ体 (ドラキュラ) 1 5 2、遮蔽部材 (ドラキュラ) 1 6 6 及びキャラクタ体 (オオカミ男) 1 5 4 が液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 の前面側に、原位置にある状態から可動領域限界まで大きく可動するためそれらの可動具合を告知 (報知) することができる。これにより、例えばパチンコ機

10

20

30

40

50

1の製造元の作業者は、それらの可動具合を見て、不具合が生じているかを容易に確認することができる。不具合が生じているときには、収容部ごと取り外して他の収容部と交換する。そして電源投入又はリセットすることで可動具合報知処理を行うことによりその可動具合を再び確認する。なお、取り外した収容部は、設計開発に戻されて不具合が生じた理由を十分に検討することにより次機種の可動体を備えるパチンコ機の開発ノウハウとして蓄積し、トラブルの少ない機種の開発につなげる。

【0337】

ここで、ホールに設置されたパチンコ機1は、例えば遊技者が遊技途中に停電又は瞬停し、その後に電力が回復すると、主制御基板101のRAM101cに記憶されている上述したバックアップ情報(遊技情報)に基づいて復帰する。このとき、RAMクリアスイッチ101dが操作されていなければ、図40~図44に示した各種原位置復帰処理でキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166及びキャラクタ体(オオカミ男)154が原位置に復帰する制御を行った後、続いて図45に示した可動具合報知処理で可動具合を検査する制御を行わない。つまり電力が回復すると、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166及びキャラクタ体(オオカミ男)154が突然、原位置から可動領域限界まで可動しないため遊技者に違和感を与えない。

【0338】

また、パチンコ機1の製造元では、上述した、演出装置40、主制御基板101及びサブ統合基板111等を遊技盤4に装着して遊技盤4を組み立てると、この遊技盤4を本体枠3の遊技盤装着枠9に装着してパチンコ機1の各種検査工程を行っている。パチンコ機1の組み立てを完了させた際には、パチンコ機1に一度も電源が投入されていないので、主制御基板101のRAM101cには遊技の進行に関する各種情報がまだ何も記憶されていない状態となっている(揮発状態となっている)。このような状態でパチンコ機1に初めて電源が投入されると、上述したように、図24に示した電源投入時処理におけるステップS34では常に不一致(チェックサムエラー)となるので、図24に示した電源投入時処理におけるステップS46のRAMクリア報知及びテストコマンド作成処理によりRAMクリア報知コマンドが作成されて送信情報として送信情報記憶領域に記憶され、そして図25に示したタイマ割り込み処理におけるステップS92のサブ統合基板コマンド送信処理によりサブ統合基板111に送信されることとなる。つまりRAMクリアスイッチ101dを操作しなくともRAMクリア報知コマンドをサブ統合基板111に送信することとなる。

【0339】

そうすると、サブ統合基板111のCPU111aは、図26に示したリセット処理におけるステップS108の32msの定常処理(図30に示したコマンド解析処理)において、受信した送信情報に含まれているコマンド解析を行って、RAMクリア報知コマンドが含まれているときには、図40~図44に示した各種原位置復帰処理でキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166及びキャラクタ体(オオカミ男)154を原位置に復帰する制御を行った後に、図45に示した可動具合報知処理で可動具合を確認できるよう、原位置から可動領域限界までキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166及びキャラクタ体(オオカミ男)154をそれぞれ可動して原位置に再び復帰する制御を行うとともにフォトセンサ150n, 152n, 153n, 154nの検査も併せて行い、それらの不具合の有無を報知する。このように、チェックサムエラーを利用することによりキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166及びキャラクタ体(オオカミ男)154の可動具合の検査と、フォトセンサ150n, 152n, 153n, 154nの検査と、を行うことができる。

【0340】

また、上述したように、パチンコ機1の製造元では、パチンコ機1の各種検査工程のう

ち、最初の検査工程として演出選択スイッチ38（上側演出選択スイッチ38a又は下側演出選択スイッチ38b）の検査作業を行うが、この検査作業を開始すると、チェックサムエラーにより、まずキャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166及びキャラクタ体（オオカミ男）154の可動具合の検査と、フォトセンサ150n, 152n, 153n, 154nの検査と、を行うことができ、続いて演出選択スイッチ38（上側演出選択スイッチ38a又は下側演出選択スイッチ38b）の検査作業を行うことができるので、チェックサムエラーを利用することによって、可動具合の検査、フォトセンサの検査そして演出選択スイッチの検査の3つ検査を1つの検査工程で行うことができるようになっている。

【0341】

本実施形態では、主制御基板101は、電源投入時又は瞬停が発生して電力が回復した際に、通常、RAM101cに記憶されている遊技の進行に関する各種情報である遊技情報に従って遊技の進行を再開するようになっているので、遊技者が遊技の途中に突然瞬停が発生して電力が回復した際に、RAM101cに記憶されている遊技の進行に関する各種情報に従って遊技を再開することとなる。つまり遊技者が遊技の途中に突然瞬停が発生して電力が回復しても、主制御基板101はRAMクリア報知コマンドをサブ統合基板111に送信しないので、サブ統合基板111は、図45の可動具合報知処理において報知する、フォトセンサ150n, 152n, 153n, 154nに不具合が生じているか否かを確認するフォトセンサの検査を行わずに済む。これにより、瞬停により遊技が中断されて状態から遊技を再開するまでの待ち時間を遊技者に極めて長く感じさせることがないので、イライラ感を与えるおそれがなくなる。一方、遊技場の管理者（ホールの店員等）は、RAMクリアスイッチ101dを操作することによって、この操作信号が入力された主制御基板101は、RAM101cに記憶されている遊技の進行に関する各種情報をすべて強制的に消去すると、RAMクリア報知コマンドをサブ統合基板111に送信するので、このRAMクリア報知コマンドを受信したサブ統合基板111は、図45の可動具合報知処理において報知する、フォトセンサ150n, 152n, 153n, 154nに不具合が生じているか否かを確認するフォトセンサの検査を行うこととなる。これにより、ホールの店員等は、RAMクリアスイッチ101dを操作することによって、演出ランプ44a、44b、44dの発光態様を目視することによってフォトセンサ150n, 152n, 153n, 154nの不具合を極めて容易に確認することができる。したがって、遊技者にイライラ感を与えることなく、フォトセンサ150n, 152n, 153n, 154nの不具合を確認することができる。

【0342】

また本実施形態では、演出装置40には、キャラクタ体（フランケン）150の原位置と対応する位置に演出ランプ44bが設けられ、キャラクタ体（ドラキュラ）152及び遮蔽部材（ドラキュラ）166の原位置と対応する位置に演出ランプ44aが設けられ、キャラクタ体（オオカミ男）154の原位置と態様する位置に演出ランプ44dが設けられているので、演出ランプ44a、44b、44dの点灯又は消灯により、どのキャラクタ体等の原位置を検出するフォトセンサに不具合が生じているか否かを極めて簡単に把握することができる。なお、フォトセンサ152n, 153nのいずれかに不具合が生じているときには、その旨を報知するために演出ランプ44aを消灯するようにしているが、つまりフォトセンサ152n, 153nがともに不具合が生じていないときにだけ演出ランプ44aを点灯するようにしているが、これは、上述したように、キャラクタ体（ドラキュラ）152が遮蔽部材（ドラキュラ）166とともに「怪物屋敷」の天井裏から天井ごと垂れ下がるようにして出現し、そのまま宙を漂っているかのような演出動作となるので、つまり2つの可動体（キャラクタ体（ドラキュラ）152及び遮蔽部材（ドラキュラ）166）によって1つの演出動作となるので、2つのフォトセンサの不具合の有無を1つ演出ランプ44aで報知するようにしている。

【0343】

[12. 液晶制御基板の各種制御処理]

次に、サブ統合基板 1 1 1 から各種コマンドを受け取る液晶制御基板 1 1 3 の処理について説明する。液晶制御基板 1 1 3 は、上述したように、CPU 1 1 3 a , ROM 1 1 3 b , RAM 1 1 3 c , VDP (Video Display Processor の略) が図示しないバスに接続されている。

【 0 3 4 4 】

液晶制御基板 1 1 3 の CPU 1 1 3 a は、サブ統合基板 1 1 1 から送信された演出コマンドを受信すると、コマンド解析処理を実行する。そして、液晶表示器 1 1 6 のどの位置にどのキャラクタを表示するかを予め時系列的に記憶した情報 (スケジュールデータ) を ROM 1 1 3 b から読み出し、所定周期 (例えば、32ms) ごとに VDP の設定レジスタに順次上書き設定する。この VDP は、設定レジスタに設定された情報に基づいて、VDP に接続されたキャラクタ ROM (図示しない) からキャラクタを読み出して、これを画像信号に変換して液晶表示器 1 1 6 に出力する。

10

【 0 3 4 5 】

また液晶制御基板 1 1 3 の CPU 1 1 3 a は、所定の演出コマンドに基づいて選択したスケジュールデータに基づいて表示制御を行っている際に、新たな演出コマンドを受信すると、その新たな演出コマンドに基づくスケジュールデータに基づいて表示制御を行ったり又は一次的に差し替えて表示制御を行ったりする。

【 0 3 4 6 】

[1 3 . 演出]

次に、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 に表示される特定演出について説明する。ここでは、パチンコ機 1 の対面に直座する遊技者が、表示領域 4 2 に表示される 1 変動の演出の進行途中において、開口窓 3 0 の前方で腕を振り下ろした場合の演出の一例について説明する。なお、「1 変動」とは、図 4 に示した特別図柄表示器 4 1 が特別図柄の変動表示を開始してから停止するまでであり、液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 に表示される演出も特別図柄の変動表示される時間に合わせて行われている。図 4 6 は液晶表示器の表示領域に表示される 1 変動の一例を示す演出であり、図 4 7 は図 4 6 のつづきを示す演出であり、図 4 8 は図 4 7 のつづきを示す演出である。

20

【 0 3 4 7 】

液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 に表示される 1 変動の演出は、図 4 6 (a) ~ (d) 、図 4 7 (e) ~ (h) 及び図 4 8 (r) ~ (t) に示すように、特別図柄表示器 4 1 が特別図柄の変動表示を開始すると、表示領域 4 2 には昼間背景画像 8 1 が表示され、表示領域 4 2 の左上方には装飾図柄 8 0 a 、右上方には装飾図柄 8 0 c の変動表示が開始され、表示領域 4 2 の中央には装飾図柄 8 0 b の変動表示が開始される。装飾図柄 8 0 a , 8 0 c は背景画像が視認できる程度に半透明であり、装飾図柄 8 0 a は表示領域 4 2 の左上方から左下方に、装飾図柄 8 0 c は表示領域 4 2 の右上方から右下にそれぞれリールが回転しているかのような態様で変動表示され、装飾図柄 8 0 b は表示領域 4 2 の中央で飛び跳ねているかのような態様で変動表示される (図 4 6 (a)) 。

30

【 0 3 4 8 】

続いて、表示領域 4 2 には背景が暗転した暗転背景画像 8 3 が表示され、遊技者に視認困難となり (図 4 6 (b)) 、表示領域 4 2 には暗転背景画像 8 3 から夜背景画像 8 2 が表示される (図 4 6 (c)) 。そして、装飾図柄 8 0 a , 8 0 c の変動が停止され、装飾図柄 8 0 a , 8 0 c が例えば「7」の同一図柄で停止すると、リーチ態様となり、その旨を伝えるリーチ文字 8 6 が表示領域 4 2 に表示される (図 4 6 (d)) 。

40

【 0 3 4 9 】

続いて、表示領域 4 2 には昼間背景 8 1 が表示され、リーチ文字 8 6 に代えて、「図柄を斬れ!!」というメッセージ 7 7 が書かれた吹き出し 7 8 が表示される (図 4 7 (e) 、この吹き出し 7 8 が表示されると、上述した演出介入有効期間が開始されている。) 。そして、装飾図柄 8 0 b の背後には次の装飾図柄 8 0 b ' ((例えば、装飾図柄 8 0 b が「5」の図柄で、その背後の装飾図柄 8 0 b ' が「6」の図柄) が視認できる程度にぼやけた状態で拡大表示される (図 4 7 (f)) 。

50

【0350】

この状態で、パチンコ機1の対面に直座する遊技者が、装飾図柄80b(「5」の図柄)を斬るよう、開口窓30の前面で腕を振り下ろすと、反映画像として装飾図柄80bが2つの装飾図柄80ba, 80bbに斬れるとともに「キューーン」という音がスピーカ36から流れ(図47(g))、背後の装飾図柄80b'(「6」の図柄)がぼやけた状態から輪郭がくっきりした状態となって前面に装飾図柄80bとして出現する。このとき装飾図柄80b(「5」の図柄)の背後には、次の装飾図柄80b'(「7」の図柄)が視認できる程度にぼやけた状態で拡大表示される(図47(h))。なお、パチンコ機1の対面に直座する遊技者が、装飾図柄80b(「5」の図柄)を斬るよう、開口窓30の前面で腕を振り下ろさなかった場合には、通常画像として装飾図柄80b(「5」の図柄)を消す際に、背後の装飾図柄80b'(「6」の図柄)がぼやけた状態から輪郭がくっきりした状態となって前面に装飾図柄80bとして出現する。

10

【0351】

この状態で、パチンコ機1の対面に直座する遊技者が、装飾図柄80b(「6」の図柄)を斬るよう、開口窓30の前面で腕を振り下ろすと、反映画像として装飾図柄80bが2つの装飾図柄80ba, 80bbに斬れるとともに「キューーン」という音がスピーカ36から流れ(図48(r))、背後の装飾図柄80b'(「7」の図柄)がぼやけた状態から輪郭がくっきりした状態となって前面に装飾図柄80bとして出現し、装飾図柄80a~80cが「7」の同一図柄で表示され(図48(s))、大当たりとなり、その旨を伝える大当たり文字85が表示領域42に表示される(図48(t))、このとき、演出介入有効期間が終了する)。このように、1変動の演出で、遊技者が腕を振り下ろした動作が液晶表示器116の表示領域42に表示される演出(画像)に反映されている。なお、パチンコ機1の対面に直座する遊技者が、装飾図柄80b(「6」の図柄)を斬るよう、開口窓30の前面で腕を振り下ろさなかった場合には、通常画像として装飾図柄80b(「6」の図柄)を消す際に、背後の装飾図柄80b'(「7」の図柄)がぼやけた状態から輪郭がくっきりした状態となって前面に装飾図柄80bとして出現する。

20

【0352】

以上説明した本実施形態のパチンコ機1によれば、演出装置40、主制御基板101、サブ統合基板111を備えている。演出装置40は、遊技領域12に設けられるものである。主制御基板101は、遊技の進行を制御するものであり、遊技の進行に関する各種情報である遊技情報が記憶されるRAM101cを備えている。サブ統合基板111は、演出装置40による演出の進行を制御するものである。

30

【0353】

演出装置40は、少なくとも、演出ランプ44a~44d、可動体であるキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166及びキャラクタ体(オオカミ男)154、位置検出センサであるフォトセンサ150n, 152n, 153n, 154nを備えている。キャラクタ体(フランケン)150は、ステッピングモータ150hの駆動により可動することができ、キャラクタ体(ドラキュラ)152及び遮蔽部材(ドラキュラ)166は、ステッピングモータ152h, 153fの駆動により可動することができ、キャラクタ体(オオカミ男)154は、ステッピングモータ155の駆動により可動することができるようになっている。フォトセンサ150nは、キャラクタ体(フランケン)150の原位置を検出するものであり、フォトセンサ152n, 153nは、キャラクタ体(ドラキュラ)152及び遮蔽部材(ドラキュラ)166の原位置を検出するものであり、フォトセンサ154nは、キャラクタ体(オオカミ男)154の原位置を検出するものである。

40

【0354】

主制御基板101は、電源投入時又は瞬停が発生して電力が回復した際に、図24の電源投入時処理における、RAM101cに記憶されている遊技情報に基づいて、図24の電源投入時処理における、ステップS32で算出したチェックサムの値と、ステップS60で算出記憶したチェックサムの値と、が一致しないサムチェックエラーとなると、RA

50

M 1 0 1 c に記憶されている遊技情報を信頼性のない情報としてすべて破棄するために、図 2 4 の電源投入時処理におけるステップ S 4 2 の処理で R A M 1 0 1 c の全領域をクリアする。そして、図 2 5 のタイマ割り込み処理におけるステップ S 9 2 のサブ統合基板コマンド送信処理により R A M クリア報知コマンドをサブ統合基板 1 1 1 に送信する。

【 0 3 5 5 】

サブ統合基板 1 1 1 は、図 2 8 のコマンド受信割り込み処理及び図 2 9 のコマンド受信終了割り込み処理により R A M クリア報知コマンドを受信すると、図 4 0 ~ 図 4 4 の各種原位置復帰処理において、フォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n , 1 5 3 n , 1 5 4 n に不具合が生じているか否かの判定結果に基づいて、図 4 5 の可動具合報知処理において、フォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n (及び 1 5 3 n) , 1 5 4 n に不具合が生じていないときには、不具合が生じていないフォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n , 1 5 3 n , 1 5 4 n と対応する演出装置 4 0 の演出ランプ 4 4 a , 4 4 b , 4 4 d を点灯する一方、フォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n , 1 5 3 n , 1 5 4 n に不具合が生じているときには不具合が生じているフォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n (又は 1 5 3 n) , 1 5 4 n と対応する演出装置 4 0 の演出ランプ 4 4 a , 4 4 b , 4 4 d を消灯する (なお、フォトセンサ 1 5 2 n , 1 5 3 n のいずれかに不具合が生じているときには、その旨を報知するために演出ランプ 4 4 a を消灯する。つまりフォトセンサ 1 5 2 n , 1 5 3 n がともに不具合が生じていないときにだけ演出ランプ 4 4 a を点灯する) 。

【 0 3 5 6 】

このように、主制御基板 1 0 1 は、電源投入時又は瞬停が発生して電力が回復した際に、通常、R A M 1 0 1 c に記憶されている遊技の進行に関する各種情報である遊技情報に従って遊技の進行を再開するようになっているので、遊技者が遊技の途中に突然瞬停が発生して電力が回復した際に、R A M 1 0 1 c に記憶されている遊技の進行に関する各種情報に従って遊技を再開することとなる。つまり遊技者が遊技の途中に突然瞬停が発生して電力が回復しても、主制御基板 1 0 1 は R A M クリア報知コマンドをサブ統合基板 1 1 1 に送信しないので、サブ統合基板 1 1 1 は、図 4 5 の可動具合報知処理において報知する、フォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n , 1 5 3 n , 1 5 4 n に不具合が生じているか否かを確認するフォトセンサの検査を行わずに済む。これにより、瞬停により遊技が中断されて状態から遊技を再開するまでの待ち時間を遊技者に極めて長く感じさせることがないので、イライラ感を与えるおそれなくなる。一方、遊技場の管理者 (ホールの店員等) は、R A M クリアスイッチ 1 0 1 d を操作することによって、この操作信号が入力された主制御基板 1 0 1 は、R A M 1 0 1 c に記憶されている遊技の進行に関する各種情報をすべて強制的に消去すると、R A M クリア報知コマンドをサブ統合基板 1 1 1 に送信するので、この R A M クリア報知コマンドを受信したサブ統合基板 1 1 1 は、図 4 5 の可動具合報知処理において報知する、フォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n , 1 5 3 n , 1 5 4 n に不具合が生じているか否かを確認するフォトセンサの検査を行うこととなる。これにより、ホールの店員等は、R A M クリアスイッチ 1 0 1 d を操作することによって、演出ランプ 4 4 a , 4 4 b , 4 4 d の発光態様を目視することによってフォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n , 1 5 3 n , 1 5 4 n の不具合を極めて容易に確認することができる。したがって、遊技者にイライラ感を与えることなく、フォトセンサ 1 5 0 n , 1 5 2 n , 1 5 3 n , 1 5 4 n の不具合を確認することができる。

【 0 3 5 7 】

また、演出装置 4 0 には、キャラクタ体 (フランケン) 1 5 0 の原位置と対応する位置に演出ランプ 4 4 b が設けられ、キャラクタ体 (ドラキュラ) 1 5 2 及び遮蔽部材 (ドラキュラ) 1 6 6 の原位置と対応する位置に演出ランプ 4 4 a が設けられ、キャラクタ体 (オオカミ男) 1 5 4 の原位置と態様する位置に演出ランプ 4 4 d が設けられているので、演出ランプ 4 4 a , 4 4 b , 4 4 d の点灯又は消灯により、どのキャラクタ体等の原位置を検出するフォトセンサに不具合が生じているか否かを極めて簡単に把握することができる。

【 0 3 5 8 】

10

20

30

40

50

[14 . 別例]

なお、本発明は上述した実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の態様で実施し得ることはいうまでもない。

【 0359 】

例えば、上述した実施形態では、フォトセンサ 152n, 153n のいずれかに不具合が生じているときには、その旨を報知するために演出ランプ 44a を消灯するようにしているが、フォトセンサ 152n に不具合が生じているか否かを、図 4 に示した、左側の演出ランプ 44c で報知するとともに、フォトセンサ 153n に不具合が生じているか否かを右側の演出ランプ 44c で報知するようにしてもよい。こうすれば、フォトセンサ 150n, 152n, 153n, 154n のすべての不具合の有無を、対応する演出ランプ 44a, 44b, 44c, 44d による点灯又は消灯という発光態様により個別に把握することができる。

10

【 0360 】

また、上述した実施形態では、パチンコ機 1 を例にとって説明したが、本発明が適用できる遊技機はパチンコ機に限定されるものではなく、パチンコ機以外の遊技機、例えばスロットマシン又はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた融合遊技機（遊技球を用いてスロット遊技を行うもの。）などにも適用することができる。

【 符号の説明 】

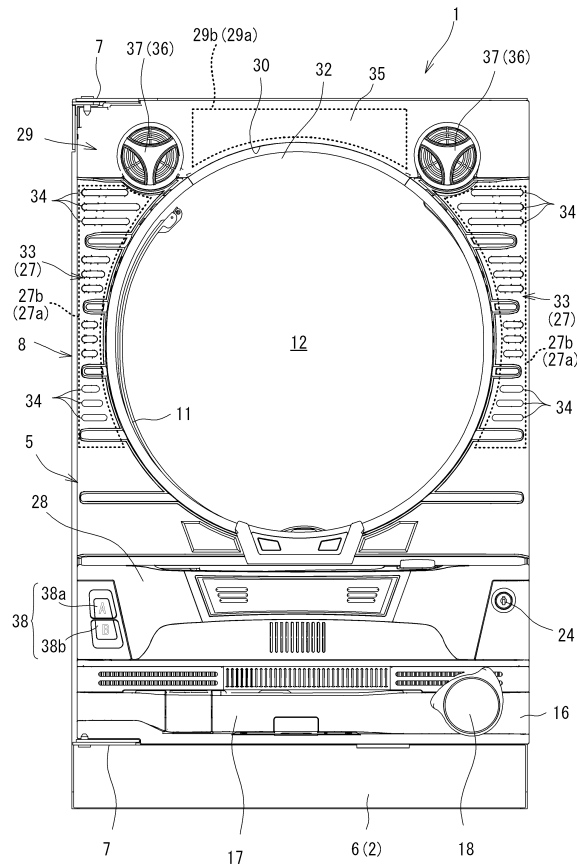
【 0361 】

1 ... パチンコ機（パチンコ機）、2 ... 外枠、3 ... 本体枠（本体枠）、4 ... 遊技盤（遊技盤）、5 ... 前面枠（前面枠）、12 ... 遊技領域、27 ... サイド装飾装置、27a ... 光源（光源）、27b ... ランプ基板、29 ... 音響電飾装置、29a ... 光源（光源）、29b ... ランプ基板、30 ... 開口窓、36 ... スピーカ（スピーカ）、38 ... 演出選択スイッチ、38a ... 上側演出選択スイッチ、38b ... 下側演出選択スイッチ、40 ... 演出装置（演出装置）、44a ... 演出ランプ（電飾ランプ）、44b ... 演出ランプ（電飾ランプ）、44c ... 演出ランプ、44d ... 演出ランプ（電飾ランプ）、70 ... 振動センサ、100 ... 主基板、101 ... 主制御基板（主制御基板）、101c ... RAM（RAM）、101d ... RAM クリアスイッチ、110 ... 周辺基板、111 ... サブ統合基板（周辺制御基板）、112 ... ランプ駆動基板、113 ... 液晶制御基板、119 ... 測距センサ、150 ... キャラクタ体（フランク）（可動体）、152 ... キャラクタ体（ドラキュラ）（可動体）、154 ... キャラクタ体（オオカミ男）（可動体）、166 ... 遮蔽部材（ドラキュラ）（可動体）、150h, 152h, 153f, 155 ... ステッピングモータ（電氣的駆動源）、150n, 152n, 153n, 154n ... フォトセンサ（位置検出センサ）。

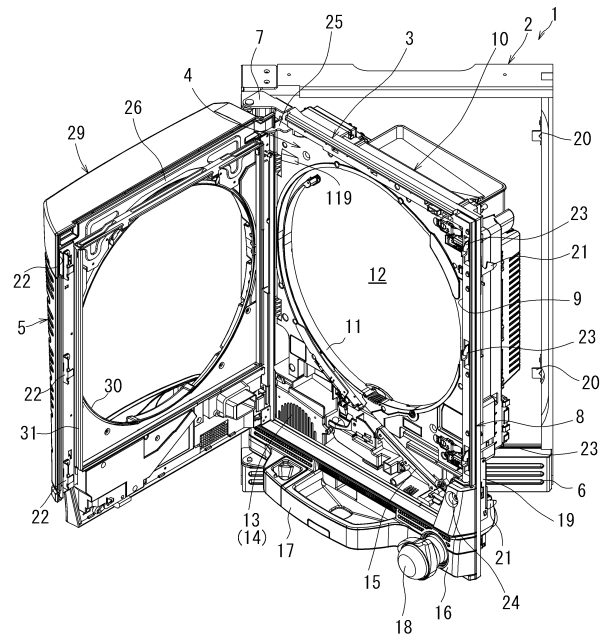
20

30

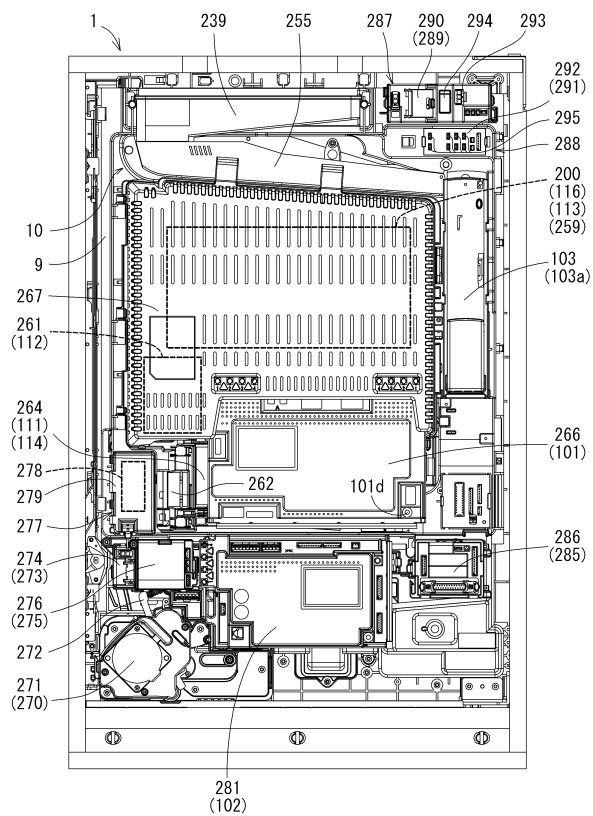
【図 1】



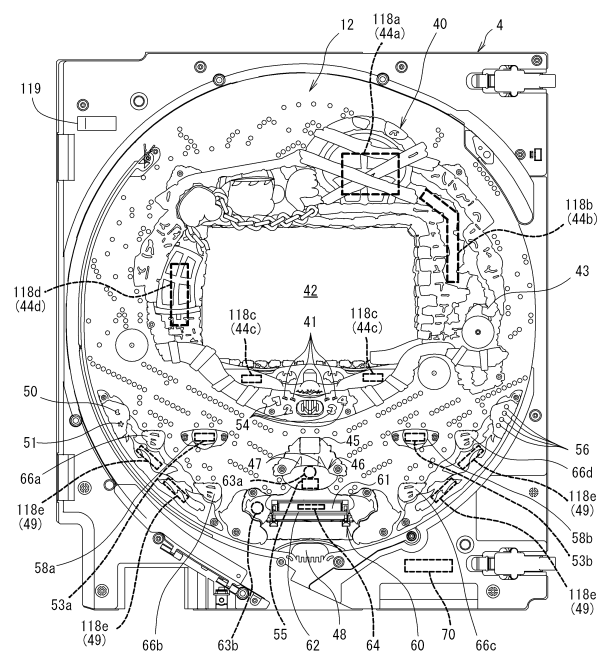
【図 2】



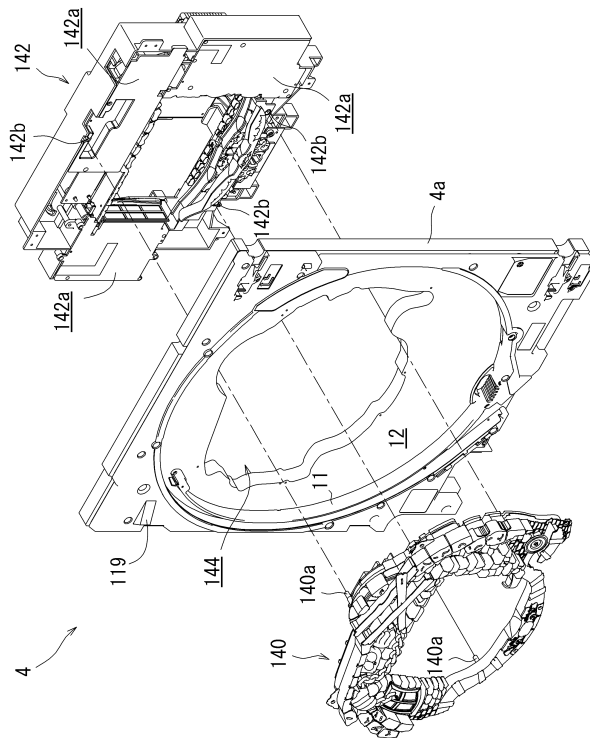
【図 3】



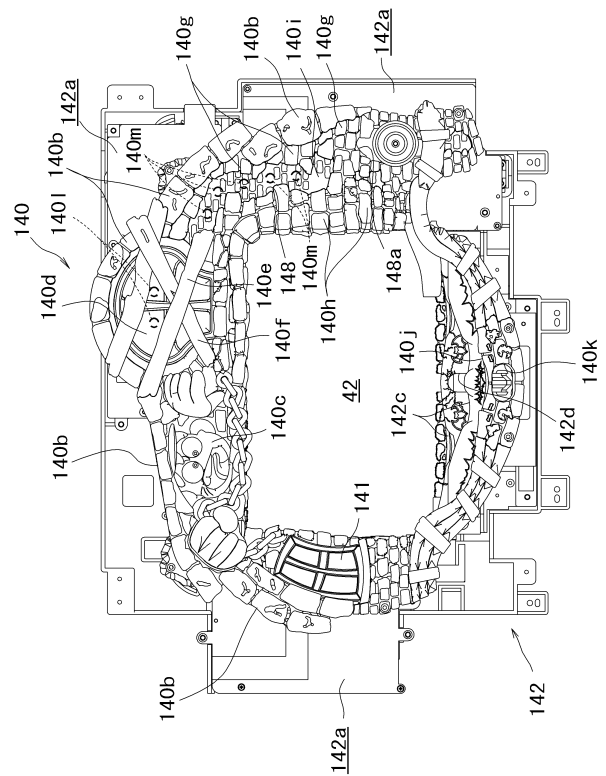
【図 4】



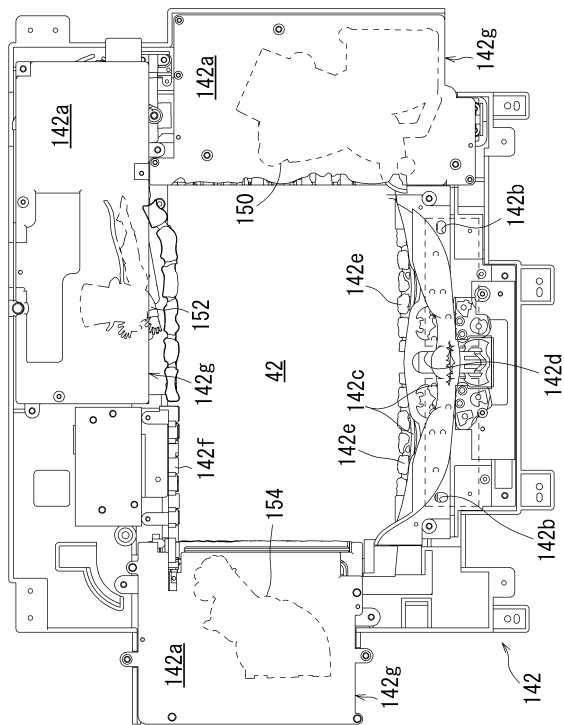
【図 5】



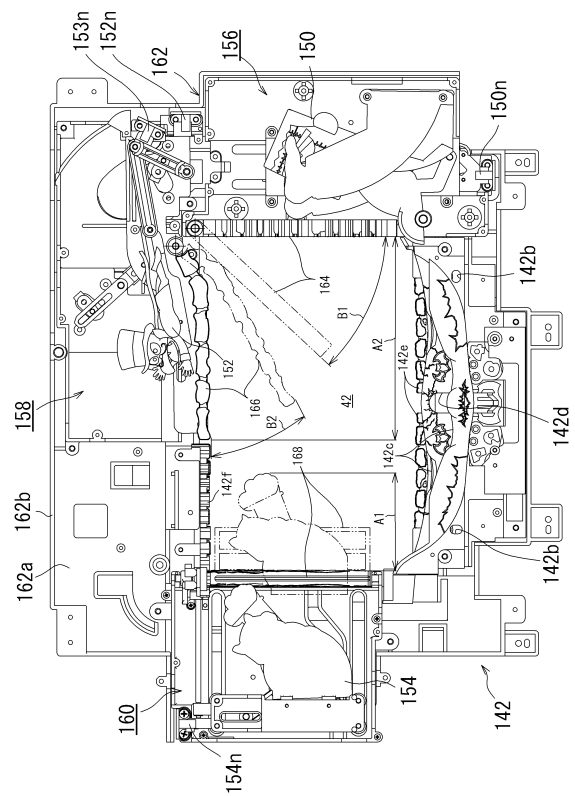
【図 6】



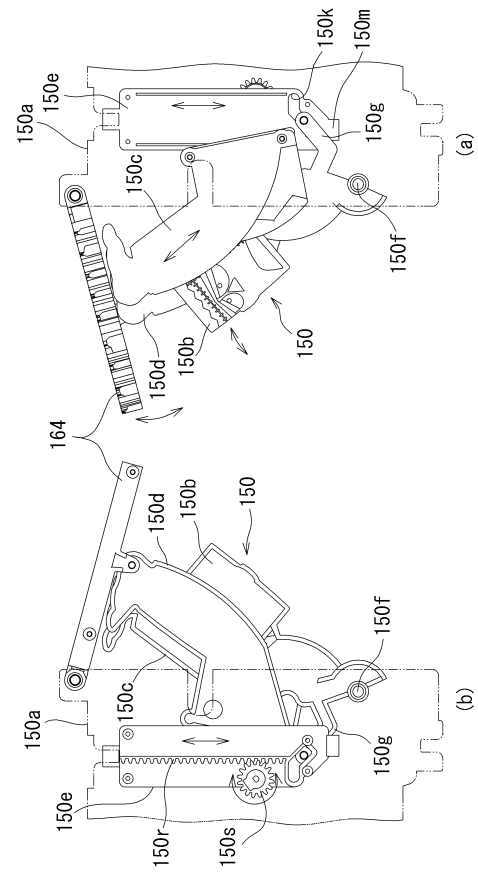
【図 7】



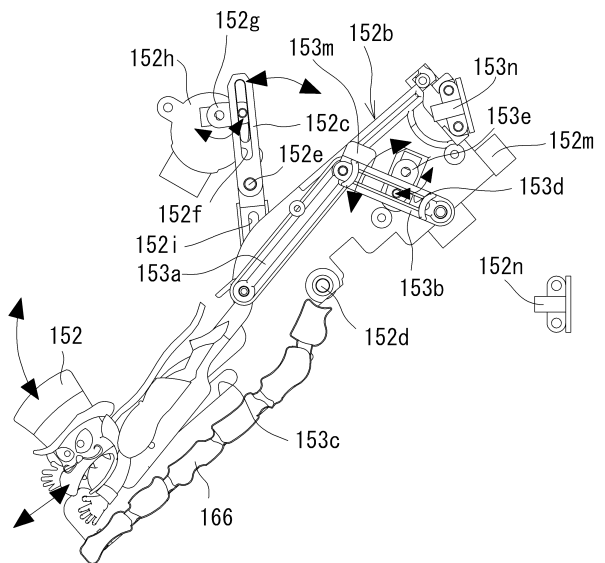
【図 8】



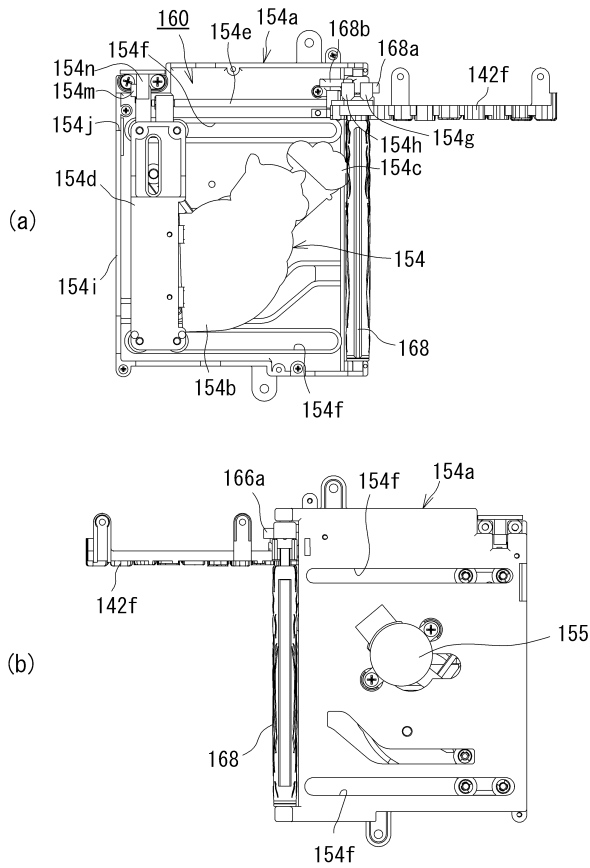
【 図 1 0 】



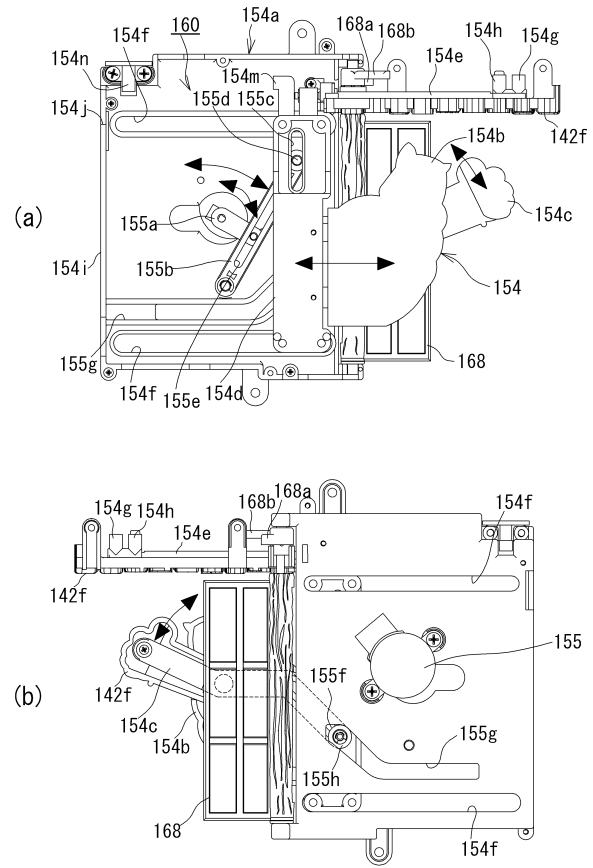
【 図 1 2 】



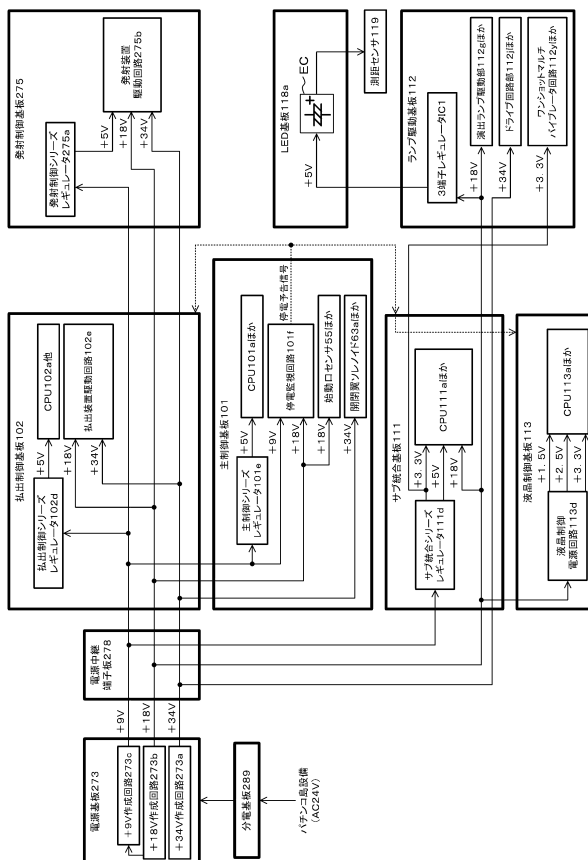
【図13】



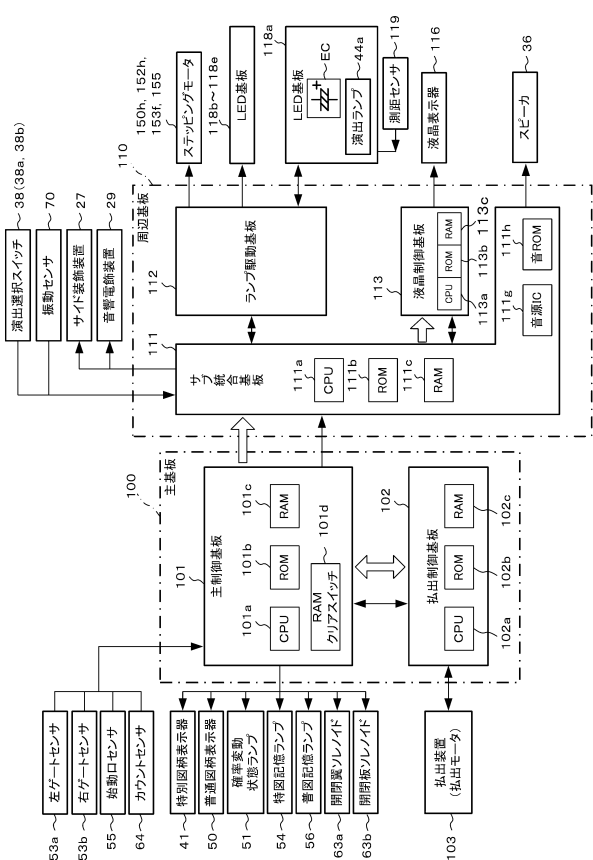
【図14】



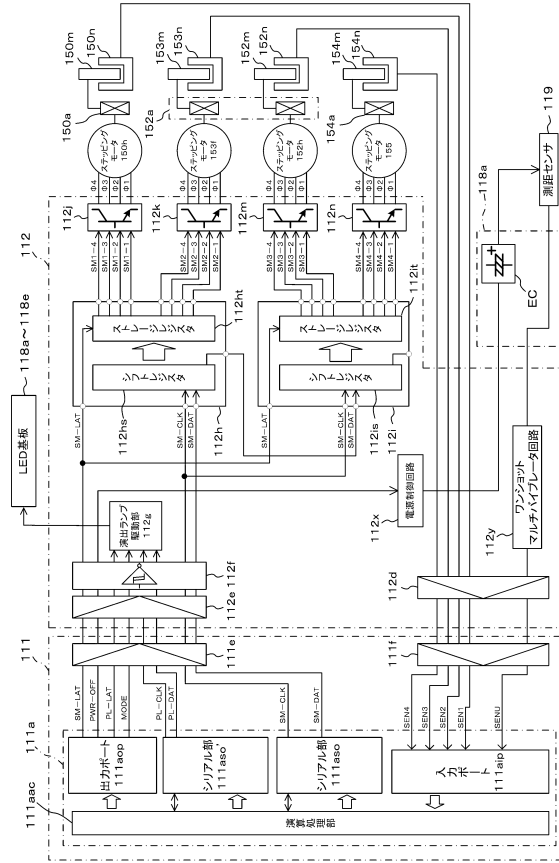
【図15】



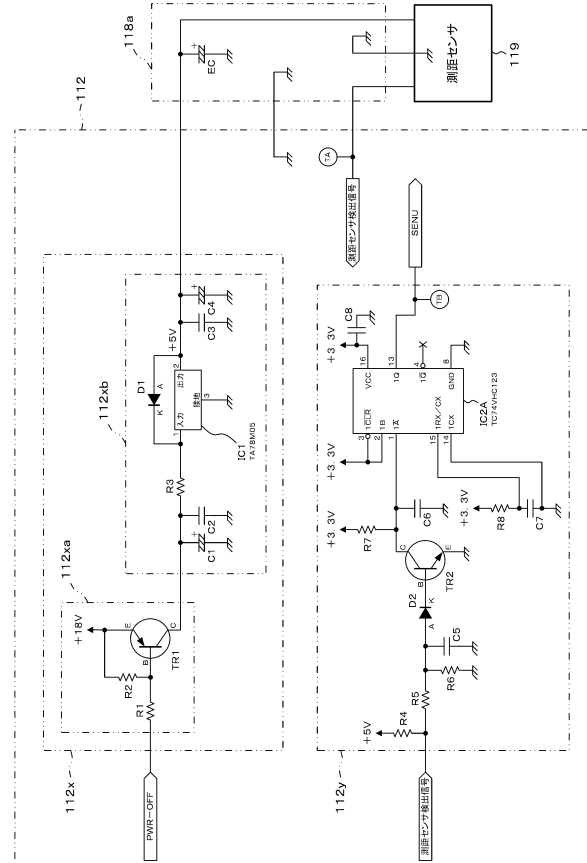
【図16】



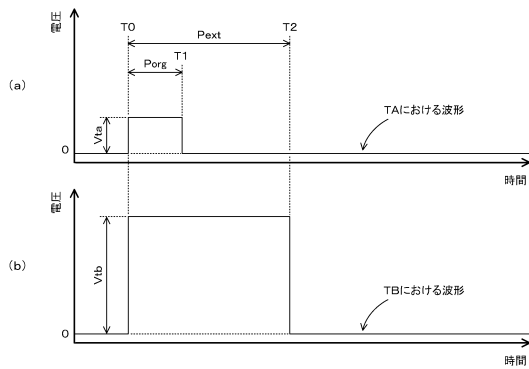
【図 17】



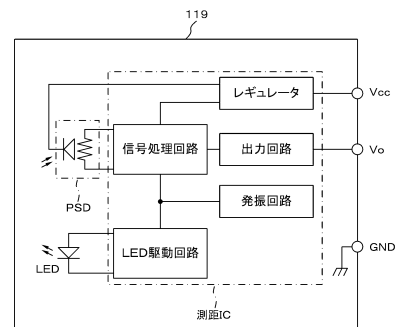
【図 18】



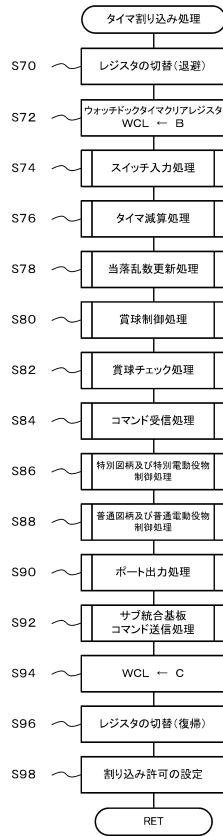
【図 19】



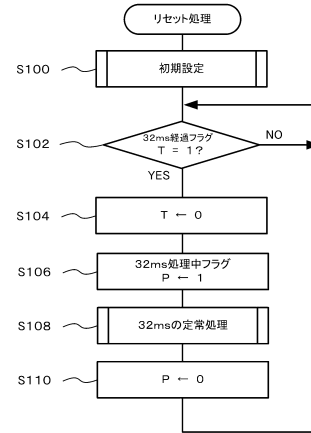
【図 20】



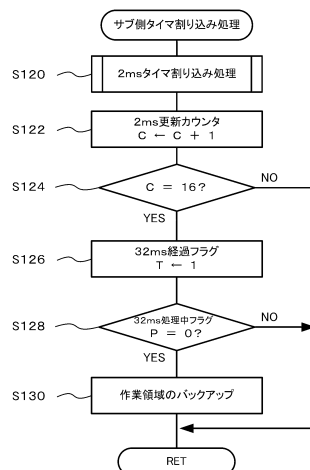
【図 25】



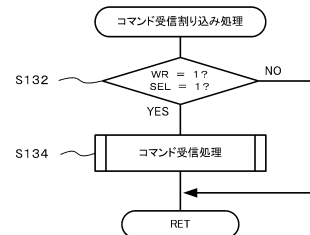
【図 26】



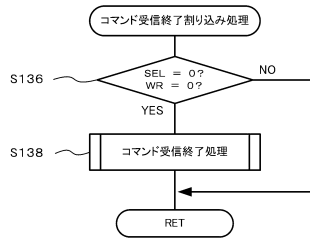
【図 27】



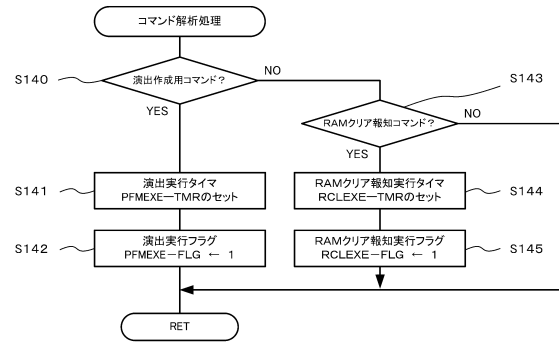
【図 28】



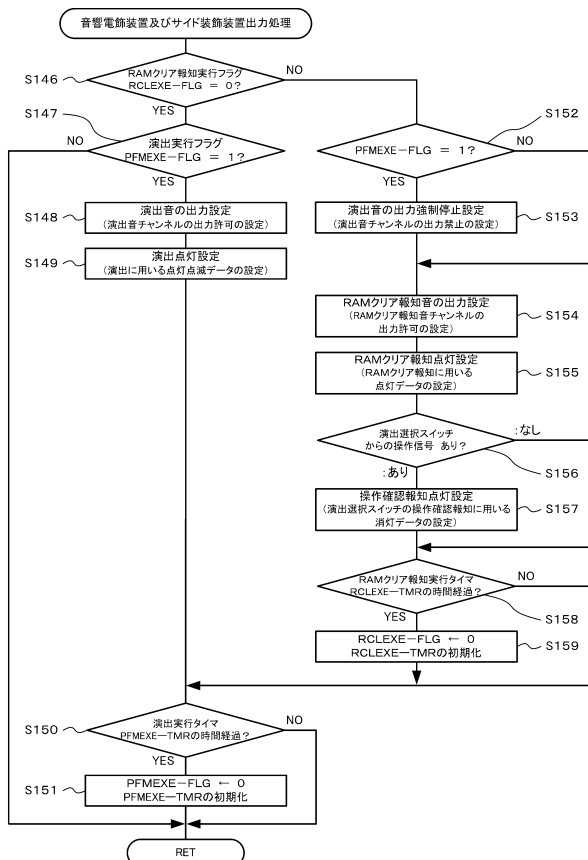
【図 29】



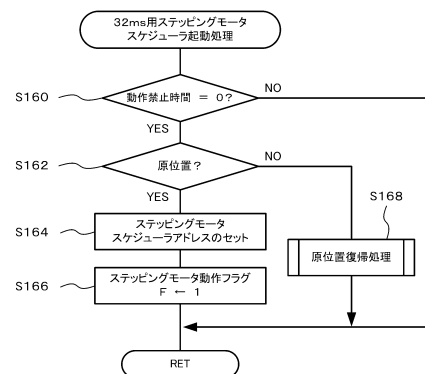
【図 30】



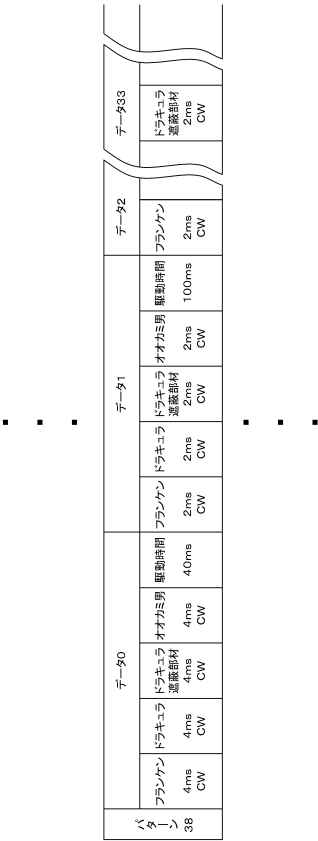
【図 31】



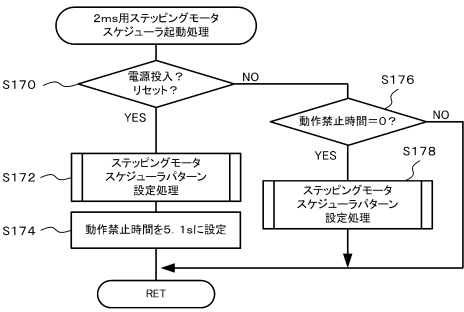
【図 32】



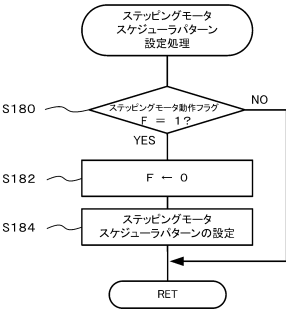
【図 3 3】



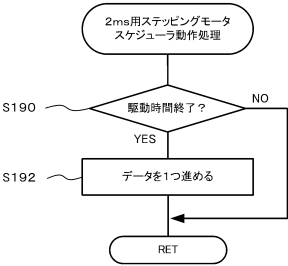
【図 3 4】



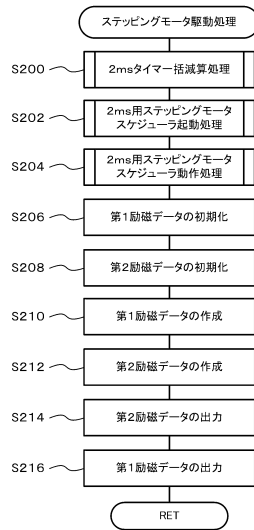
【図 3 5】



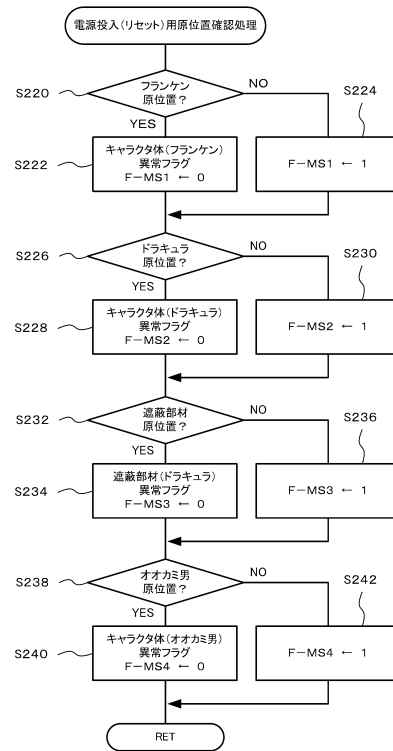
【図 3 6】



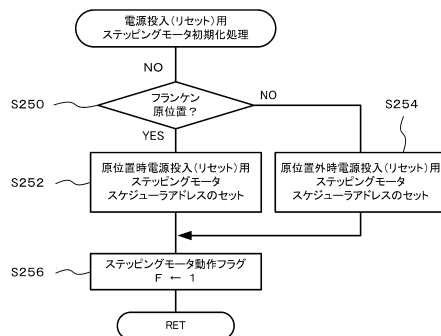
【図 37】



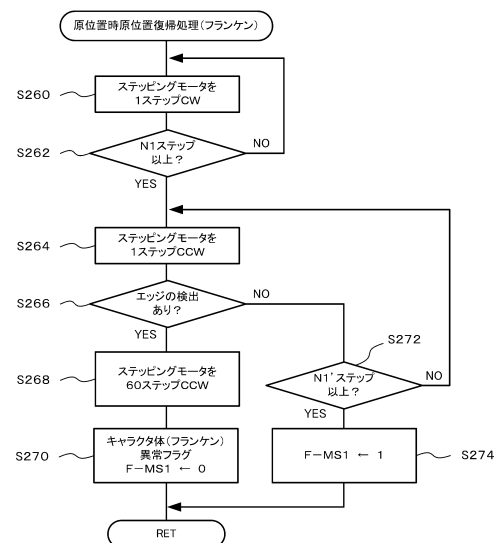
【図 38】



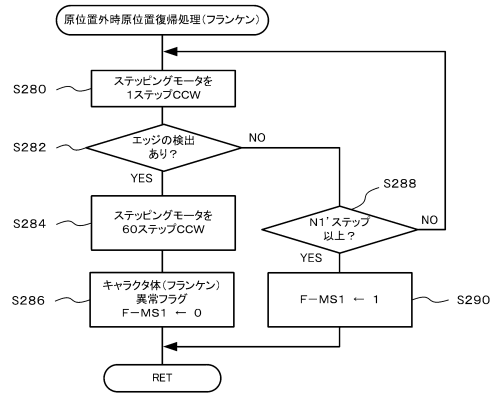
【図 39】



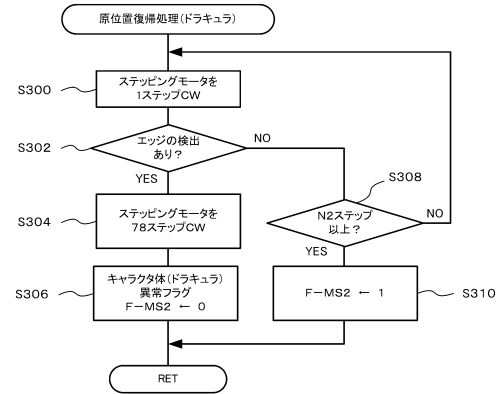
【図 40】



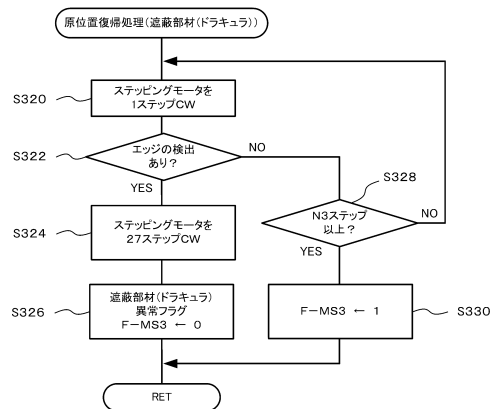
【図 4 1】



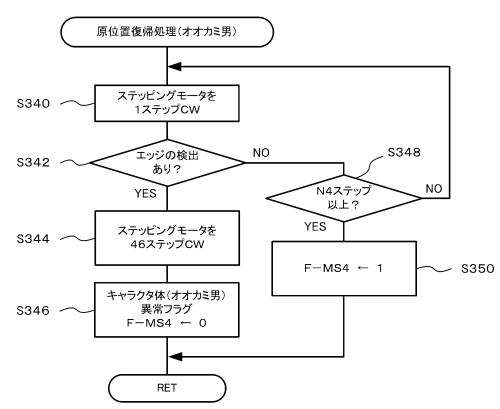
【図 4 2】



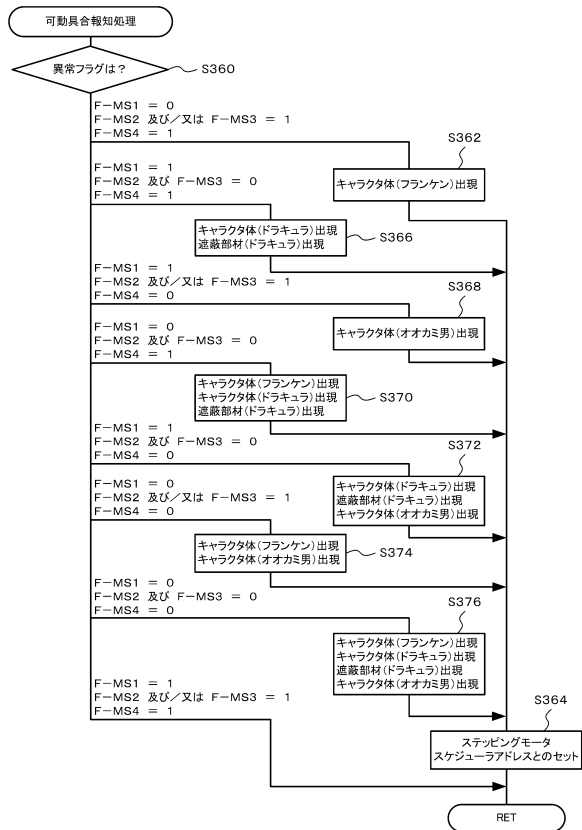
【図 4 3】



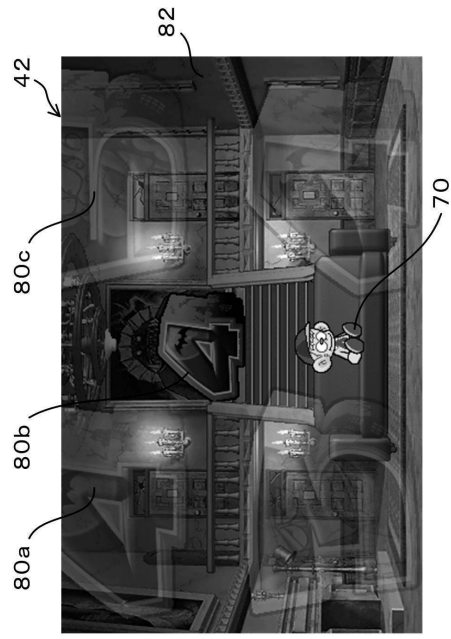
【図 4 4】



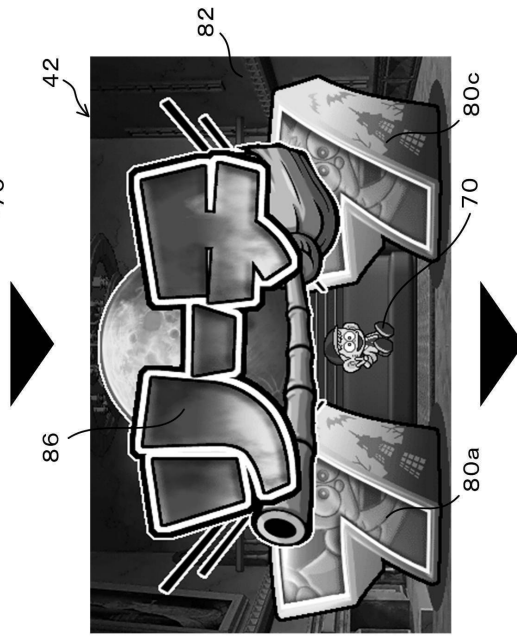
【図 45】



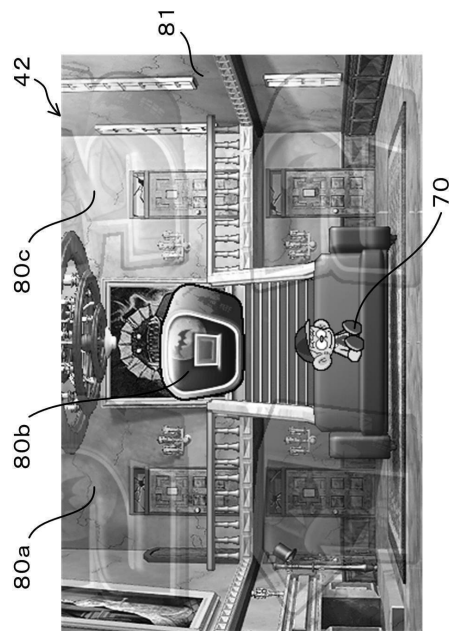
【図46】



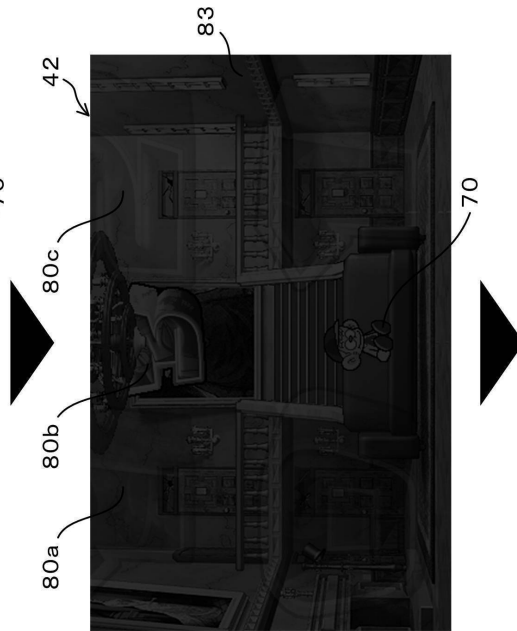
(c)



(d)

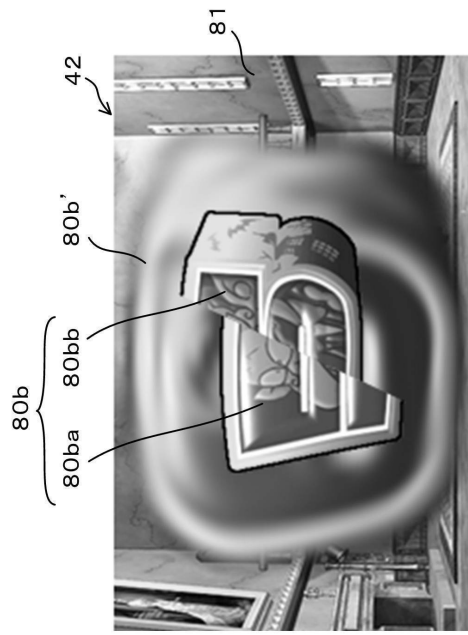


(a)

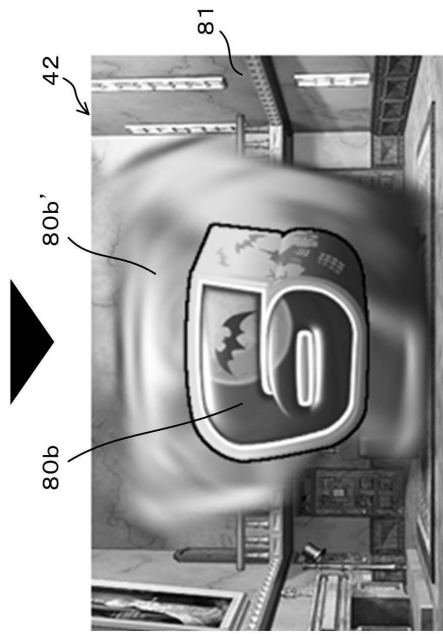


(b)

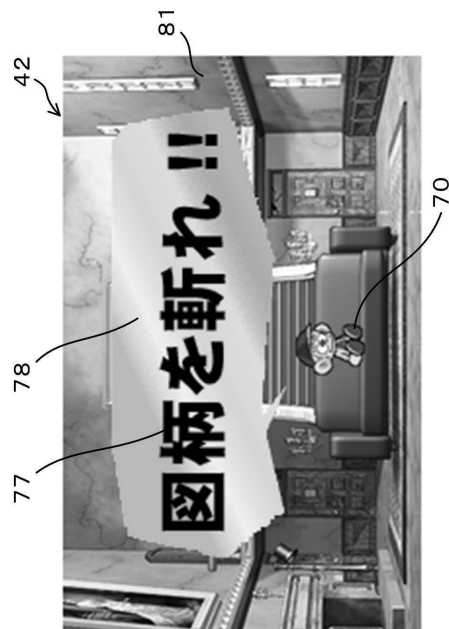
【図 47】



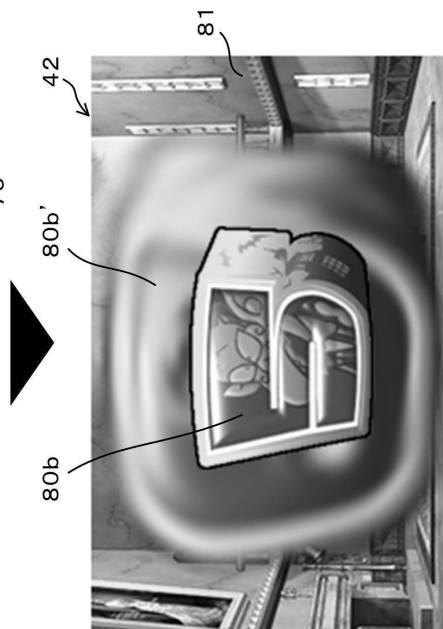
(g)



(h)



(e)

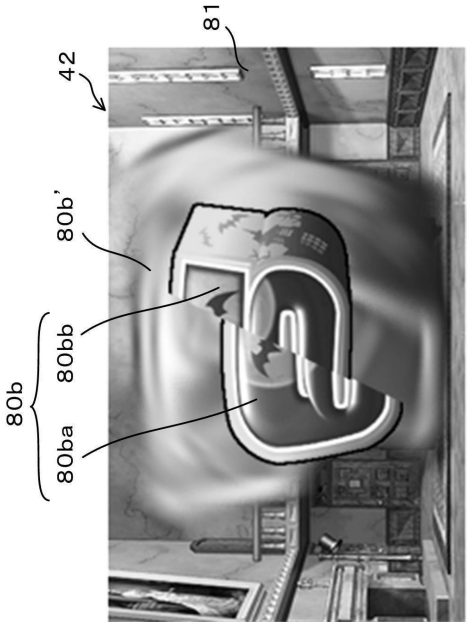


(f)

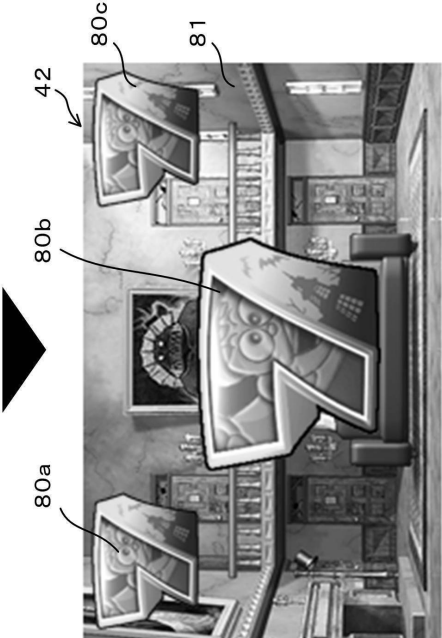
【 図 4 8 】



(t)



(r)



(s)

フロントページの続き

- (72)発明者 山野 智史
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 後藤 将仁
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

審査官 藤澤 和浩

- (56)参考文献 特開2006-158492(JP,A)
特開2005-027749(JP,A)
特開2008-029548(JP,A)
特開2007-215953(JP,A)
特開2007-319297(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02