

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4626260号
(P4626260)

(45) 発行日 平成23年2月2日(2011.2.2)

(24) 登録日 平成22年11月19日(2010.11.19)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 8 (全 93 頁)

(21) 出願番号 特願2004-306712 (P2004-306712)
 (22) 出願日 平成16年10月21日(2004.10.21)
 (65) 公開番号 特開2006-116057 (P2006-116057A)
 (43) 公開日 平成18年5月11日(2006.5.11)
 審査請求日 平成19年10月17日(2007.10.17)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 110000534
 特許業務法人しんめいセンチュリー
 (74) 代理人 100103045
 弁理士 兼子 直久
 (72) 発明者 岡戸 文宏
 名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 株式会社 三洋物産
 内
 審査官 西田 光宏

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段により制御される遊技に伴う表示が表示装置で行われるよう制御する表示制御手段と、その表示制御手段と主制御手段とに駆動電圧を供給する電源手段とを備えた遊技機において、

前記表示装置に遊技に伴う表示をするための表示情報があらかじめ記憶されると共に、その記憶された表示情報が読み出し可能に構成された第1記憶手段と、

前記電源手段により駆動電圧が供給された場合に、前記第1記憶手段に記憶された表示情報の読み出しを開始する読出手段と、

その読出手段により表示情報の読み出しが開始された後に、書き込み及び読み出し可能に構成された第2記憶手段へ前記読み出された表示情報を書き込む書込手段と、

前記電源手段により駆動電圧が供給されてから前記第2記憶手段に表示情報の書き込みが終わるまでの間に、前記主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となるよう報知を開始する報知手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、前記報知手段により前記機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう前記表示制御手段に対して指示をする報知指示手段を備え、

前記表示制御手段は、前記報知指示手段による指示を受けた場合に、前記報知手段によ

10

20

る報知が開始されるよう制御するものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記表示制御手段は、

前記読出手段による表示情報の読み出しと、その表示情報の前記第 2 記憶手段への記憶とが完了したかを確認する確認手段を備え、

少なくとも前記確認手段により表示情報が読み出され第 2 記憶手段への記憶が完了したと確認されるまで前記報知手段による報知が継続するよう制御するものであることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記主制御手段の機種情報に対応した第 3 表示情報が記憶された第 3 記憶手段を備え、

その第 3 記憶手段に記憶される第 3 表示情報は、前記第 1 記憶手段に記憶される表示情報のデータ量に比べて少ないデータ量で構成され、

前記表示制御手段は、前記第 3 表示情報を前記第 3 記憶手段から読み出して前記表示装置に第 3 表示情報に基づく表示が前記報知手段により行われるよう制御するものであることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段により制御される遊技に伴う表示が表示装置で行われるよう制御する表示制御手段と、その表示制御手段と主制御手段とに駆動電圧を供給する電源手段とを備えた遊技機において、

前記表示装置に遊技に伴う表示をするための第 1 表示情報があらかじめ記憶されると共に、その記憶された第 1 表示情報が読み出し可能に構成された第 1 記憶手段と、

前記電源手段により駆動電圧が供給された場合に、前記第 1 記憶手段に記憶された第 1 表示情報の読み出しを開始する読出手段と、

その読出手段により読み出された第 1 表示情報を、前記表示制御手段の制御によって前記表示装置に表示可能なデータに変換して第 2 表示情報を形成する変換手段と、

その変換手段により形成された第 2 表示情報を、書き込み及び読み出し可能に構成された第 2 記憶手段へ書き込む書込手段と、

前記電源手段により駆動電圧が供給されてから前記第 2 記憶手段に第 2 表示情報の書き込みが終わるまでの間に、前記主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となるよう報知を開始する報知手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、前記報知手段により前記機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう前記表示制御手段に対して指示をする報知指示手段を備え、

前記表示制御手段は、前記報知指示手段による指示を受けた場合に、前記報知手段による報知が開始されるよう制御するものであることを特徴とする請求項 5 記載の遊技機。

【請求項 7】

前記表示制御手段は、

前記読出手段による第 1 表示情報の読み出しと、前記変換手段により変換された第 2 表示情報の前記第 2 記憶手段への記憶とが完了したかを確認する確認手段を備え、

少なくとも前記確認手段により第 1 表示情報の読み出しと第 2 表示情報の記憶とが完了したと確認されるまで前記報知手段による報知が継続するよう制御するものであることを特徴とする請求項 5 又は 6 に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記主制御手段の機種情報に対応した第 3 表示情報が記憶された第 3 記憶手段を備え、

その第 3 記憶手段に記憶される第 3 表示情報は、前記第 1 記憶手段に記憶される第 1 表示情報のデータ量に比べて少ないデータ量で構成され、

前記表示制御手段は、前記第 3 表示情報を前記第 3 記憶手段から読み出して前記表示装置に第 3 表示情報に基づく表示が前記報知手段により行われるよう制御するものであるこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする請求項 5 から 7 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等に代表される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、例えば、遊技の制御を行う主制御装置と、遊技の制御に伴った表示が行われるよう制御する表示制御装置と、その表示制御装置に制御され遊技の制御に伴い表示態様変更されて表示が行われる液晶画面を有する表示装置とを備えたパチンコ機が知られている。このパチンコ機は、パチンコ機の製作工程を簡略化するために、あらかじめ主制御装置と表示制御装置とを個別に製作して、その個別に製作された主制御装置と表示制御装置とを枠組み（筐体）に取り付けることでパチンコ機が製作される。そのため、工場の出荷前の検査時に、枠組みに対応した主制御装置と表示制御装置とが取り付けられているかを検査する必要がある。その検査は、パチンコ機に電源が投入された場合に、表示装置の画面に主制御装置毎に異なる特定の表示（例えば、特定の図柄を異なる有効ライン上に表示させる表示態様）をさせ、その特定の表示と枠組みとの対応を確認することで行われる。

10

【特許文献 1】特開 2000 - 210427 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0003】

しかしながら、上記したパチンコ機は、電源投入時に表示装置の画面に特定の表示をさせることで、枠組みと主制御装置との対応を確認することができるが、近年では、パチンコ機の遊技性の向上のために、表示装置の画面が大規模化されたりその画面に表示される画像が細密化されているので、表示装置に表示させるための表示データのデータ量が増大する傾向にある。パチンコ機は、膨大な表示データを読み出し専用の記憶手段に記憶させておき、電源の投入時に読み出し専用の記憶手段から表示データを読み出し、読み出し及び書き込み可能な記憶手段へ書き込む処理が行われる。これは、一般的に読み出し専用の記憶手段より読み出し及び書き込み可能な記憶手段の方が処理速度が高速であると共に、読み出し及び書き込み可能であるので表示データの加工などが容易に行えるからである。しかしながら、読み出し専用の記憶手段から表示データを読み出し、その表示データを読み出し及び書き込み可能な記憶手段へ書き込む処理は、表示データのデータ量が膨大となるほど長い時間を有するので、今後表示データのデータ量がさらに増大すると、特定の表示を表示装置に表示させるまでに時間がかかってしまい、結果として枠組みと主制御装置との対応を確認する作業に時間がかかってしまう。一般的に、パチンコ機は、数千台単位で製作されるため、枠組みと主制御装置との対応の確認作業に時間がかかると生産効率が大幅に低下してしまい、結果として製作コストが高くなるという問題点があった。

30

【0004】

また、表示データは、そのデータ量が膨大であるため圧縮された状態で読み出し専用の記憶手段に記憶される場合もある。そのため、電源投入時に読み出し専用の記憶手段から読み出された表示データを、表示装置に表示可能なデータとするために圧縮された表示データを解凍し、読み出し及び書き込み可能な記憶手段に記憶させる処理が必要となる。この処理を行う場合には、読み出し及び書き込み可能な記憶手段へ表示データを書き込むのに有する時間がさらに長くなるので、生産効率が大幅に低下すると共に製作コストが高くなるという問題点があった。

40

【0005】

本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、遊技機の筐体に対応する主制御手段が取り付けられているかを早期に認識することができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

50

【 0 0 0 6 】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段により制御される遊技に伴う表示が表示装置で行われるよう制御する表示制御手段と、その表示制御手段と主制御手段とに駆動電圧を供給する電源手段とを備えるものであり、前記表示装置に遊技に伴う表示をするための表示情報があらかじめ記憶されると共に、その記憶された表示情報が読み出し可能に構成された第 1 記憶手段と、前記電源手段により駆動電圧が供給された場合に、前記第 1 記憶手段に記憶された表示情報の読み出しを開始する読出手段と、その読出手段により表示情報の読み出しが開始された後に、書き込み及び読み出し可能に構成された第 2 記憶手段へ前記読み出された表示情報を書き込む書込手段と、前記電源手段により駆動電圧が供給されてから前記第 2 記憶手段に表示情報の書き込みが終わるまでの間に、前記主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となるよう報知を開始する報知手段とを備えている。

10

請求項 2 記載の遊技機は、請求項 1 記載の遊技機において、前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、前記報知手段により前記機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう前記表示制御手段に対して指示をする報知指示手段を備え、前記表示制御手段は、前記報知指示手段による指示を受けた場合に、前記報知手段による報知が開始されるよう制御するものである。

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 1 又は 2 に記載の遊技機において、前記表示制御手段は、前記読出手段による表示情報の読み出しと、その表示情報の前記第 2 記憶手段への記憶とが完了したかを確認する確認手段を備え、少なくとも前記確認手段により表示情報が読み出され第 2 記憶手段への記憶が完了したと確認されるまで前記報知手段による報知が継続するよう制御するものである。

20

請求項 4 記載の遊技機は、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機において、前記主制御手段の機種情報に対応した第 3 表示情報が記憶された第 3 記憶手段を備え、その第 3 記憶手段に記憶される第 3 表示情報は、前記第 1 記憶手段に記憶される表示情報のデータ量に比べて少ないデータ量で構成され、前記表示制御手段は、前記第 3 表示情報を前記第 3 記憶手段から読み出して前記表示装置に第 3 表示情報に基づく表示が前記報知手段により行われるよう制御するものである。

【 0 0 0 7 】

請求項 5 記載の遊技機は、遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段により制御される遊技に伴う表示が表示装置で行われるよう制御する表示制御手段と、その表示制御手段と主制御手段とに駆動電圧を供給する電源手段とを備えるものであり、前記表示装置に遊技に伴う表示をするための第 1 表示情報があらかじめ記憶されると共に、その記憶された第 1 表示情報が読み出し可能に構成された第 1 記憶手段と、前記電源手段により駆動電圧が供給された場合に、前記第 1 記憶手段に記憶された第 1 表示情報の読み出しを開始する読出手段と、その読出手段により読み出された第 1 表示情報を、前記表示制御手段の制御によって前記表示装置に表示可能なデータに変換して第 2 表示情報を形成する変換手段と、その変換手段により形成された第 2 表示情報を、書き込み及び読み出し可能に構成された第 2 記憶手段へ書き込む書込手段と、前記電源手段により駆動電圧が供給されてから前記第 2 記憶手段に第 2 表示情報の書き込みが終わるまでの間に、前記主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となるよう報知を開始する報知手段とを備えている。

30

40

【 0 0 0 8 】

請求項 6 記載の遊技機は、請求項 5 記載の遊技機において、前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、前記報知手段により前記機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう前記表示制御手段に対して指示をする報知指示手段を備え、前記表示制御手段は、前記報知指示手段による指示を受けた場合に、前記報知手段による報知が開始されるよう制御するものである。

請求項 7 記載の遊技機は、請求項 5 又は 6 に記載の遊技機において、前記表示制御手段は、前記読出手段による第 1 表示情報の読み出しと、前記変換手段により変換された第 2

50

表示情報の前記第 2 記憶手段への記憶とが完了したかを確認する確認手段を備え、少なくとも前記確認手段により第 1 表示情報の読み出しと第 2 表示情報の記憶とが完了したと確認されるまで前記報知手段による報知が継続するよう制御するものである。

請求項 8 記載の遊技機は、請求項 5 から 7 のいずれかに記載の遊技機において、前記主制御手段の機種情報に対応した第 3 表示情報が記憶された第 3 記憶手段を備え、その第 3 記憶手段に記憶される第 3 表示情報は、前記第 1 記憶手段に記憶される第 1 表示情報のデータ量に比べて少ないデータ量で構成され、前記表示制御手段は、前記第 3 表示情報を前記第 3 記憶手段から読み出して前記表示装置に第 3 表示情報に基づく表示が前記報知手段により行われるよう制御するものである。

【発明の効果】

【0009】

請求項 1 記載の遊技機によれば、遊技の制御が主制御手段により行われ、その主制御手段により制御される遊技に伴う表示が表示装置に表示されるよう表示制御手段により制御される。主制御手段と表示制御手段とは電源手段から駆動電圧が供給される。表示装置に遊技に伴う表示をするための表示情報は、読み出し可能に構成された第 1 記憶手段にあらかじめ記憶され、その第 1 記憶手段に記憶された表示情報は、電源手段により駆動電圧が供給された場合に読出手段により読み出しが開始される。読出手段により読み出された表示情報は、読み出し及び書き込み可能に構成された第 2 記憶手段へ書込手段により書き込まれる。また、電源手段により駆動電圧が供給されてから第 2 記憶手段に表示情報の書き込みが終わるまでの間に、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となるよう報知手段により報知が開始される。

【0010】

よって、電源手段により駆動電圧が供給されてから第 2 記憶手段に表示情報の書き込みが終わるまでの間に報知手段により報知が開始されるので、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報を認識させるための報知を早期に行うことができる。従って、表示情報のデータ量が膨大であったとしても第 2 記憶手段へ表示情報の書き込みが終わる前に報知が開始されるので、主制御手段の機種情報を早期に認識することができるという効果がある。即ち、遊技機の出荷前の検査段階において、枠組みに対応した主制御手段が取り付けられているか否かを早期に認識できるので、生産効率が低下することを防止することができるという効果がある。

請求項 2 記載の遊技機によれば、請求項 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、報知手段により機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう報知指示手段により指示がされ、表示制御手段は、その報知指示手段による指示を受けた場合に、報知手段による報知が開始されるよう制御される。よって、主制御手段が起動して初期設定の処理が終わった後に報知手段による報知を開始できるので、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となる報知を早期に行うことができるという効果がある。また、表示情報のデータ量が膨大であったとしても主制御手段の機種情報を早期に認識することができるという効果がある。

請求項 3 記載の遊技機によれば、請求項 1 又は 2 に記載の遊技機の奏する効果に加え、表示制御手段は、読出手段による表示情報の読み出しと第 2 表示情報の第 2 記憶手段への記憶とが完了したかを確認手段により確認し、少なくとも確認結果が完了と確認されるまで報知手段による報知が継続して行われるよう制御する。よって、第 1 記憶手段から表示情報が読み出され第 2 記憶手段に記憶される処理が完了するまでは、少なくとも報知手段による報知が継続して行われるので、枠組みに取り付けられた主制御手段を確実に認識することができるという効果がある。また、確認手段は、表示制御手段により実行されているので、第 1 記憶手段から表示情報が読み出され第 2 記憶手段に記憶される処理の完了を確実に確認することができる。よって、表示情報に基づく表示を確実に行うことができるという効果がある。

請求項 4 記載の遊技機によれば、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、主制御手段の機種情報に対応した第 3 表示手段が第 3 記憶手段に記憶され、そ

10

20

30

40

50

の第3記憶手段に記憶されている第3表示情報は、表示情報のデータ量に比べて少ないデータ量で構成されている。よって、表示情報の読み出しが完了する時間に対して、第3表示情報の読み出しが完了する時間が短くなる。また、表示制御手段は、第3表示情報を第3記憶手段から読み出して、表示装置に第3表示情報に基づく表示が報知手段により行われるよう制御する。よって、第3表示情報が表示情報のデータ量に比べて少なく構成されているので、主制御手段の機種情報に基づいた表示を早期に行うことができるという効果がある。また、表示装置に第3表示情報に基づく表示がされて報知が行われ、主制御手段の機種情報を視認して確認することができるので、主制御手段の機種情報を確実に認識することができるという効果がある。

【0011】

請求項5記載の遊技機によれば、遊技の制御が主制御手段により行われ、その主制御手段により制御される遊技に伴う表示が表示装置に表示されるよう表示制御手段により制御される。主制御手段と表示制御手段とは電源手段から駆動電圧が供給される。表示装置に遊技に伴う表示をするための第1表示情報は、読み出し可能に構成された第1記憶手段にあらかじめ記憶され、その第1記憶手段に記憶された第1表示情報は、電源手段により駆動電圧が供給された場合に読出手段により読み出しが開始される。読出手段により読み出された第1表示情報は、変換手段によって、表示制御手段の制御によって表示装置に表示可能なデータに変換することで第2表示情報が形成され、その第2表示情報は読み出し及び書き込み可能に構成された第2記憶手段に記憶される。また、電源手段により駆動電圧が供給されてから第2記憶手段に第2表示情報の書き込みが終わるまでの間に、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となるよう報知手段により報知が開始される。

【0012】

よって、電源手段により駆動電圧が供給されてから変換手段により変換された第2表示情報が第2記憶手段に書き込まれるまでの間に報知手段により報知が開始されるので、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報を認識させるための報知を早期に行うことができる。従って、第1表示情報のデータ量が膨大でありその第1表示データを変換する処理が必要な場合であっても、第2記憶手段へ第2表示情報の書き込みが終わる前に報知が開始されるので、主制御手段の機種情報を早期に認識することができるという効果がある。即ち、遊技機の出荷前の検査段階において、枠組みに対応した主制御手段が取り付けられているか否かを早期に認識できるので、生産効率が低下することを防止することができるという効果がある。

請求項6記載の遊技機によれば、請求項5記載の遊技機の奏する効果に加え、主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、報知手段により機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう報知指示手段により指示がされ、表示制御手段は、その報知指示手段による指示を受けた場合に、報知手段による報知が開始されるよう制御される。よって、主制御手段が起動して初期設定の処理が終わった後に報知手段による報知を開始できるので、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となる報知を早期に行うことができるという効果がある。また、表示情報のデータ量が膨大であったとしても主制御手段の機種情報を早期に認識することができるという効果がある。

請求項7記載の遊技機によれば、請求項5又は6に記載の遊技機の奏する効果に加え、表示制御手段は、読出手段による第1表示情報の読み出しと、変換手段により変換された第2表示情報の第2記憶手段への記憶とが完了したかを確認手段により確認し、少なくとも確認結果が完了と確認されるまで報知手段による報知が継続して行われるよう制御する。よって、第1記憶手段から第1表示情報が読み出され変換された第2表示情報が第2記憶手段に記憶される処理が完了するまでは、報知手段による報知が継続して行われるので、枠組みに取り付けられた主制御手段を確実に認識することができるという効果がある。また、確認手段は、表示制御手段により実行されているので、第1記憶手段から第1表示情報が読み出され第2表示情報が第2記憶手段に記憶される処理の完了を確実に確認することができる。よって、第2表示情報に基づく表示を確実に行うことができるという効果

10

20

30

40

50

がある。

請求項 8 記載の遊技機によれば、請求項 5 から 7 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、主制御手段の機種情報に対応した第 3 表示手段が第 3 記憶手段に記憶され、その第 3 記憶手段に記憶されている第 3 表示情報は、第 1 表示情報のデータ量に比べて少ないデータ量で構成されている。よって、第 1 表示情報の読み出しが完了する時間に対して、第 3 表示情報の読み出しが完了する時間が短くなる。また、表示制御手段は、第 3 表示情報を第 3 記憶手段から読み出して、表示装置に第 3 表示情報に基づく表示が報知手段により行われるよう制御する。よって、第 3 表示情報が第 1 表示情報のデータ量に比べて少なく構成されているので、主制御手段の機種情報に基づいた表示を早期に行うことができるという効果がある。また、表示装置に第 3 表示情報に基づく表示がされて報知が行われ、主制御手段の機種情報を視認して確認することができるので、主制御手段の機種情報を確実に認識することができるという効果がある。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の一実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 10 の正面図であり、図 2 は前面枠 14 と下皿ユニット 15 とが開放されたパチンコ機 10 の斜視図である。図 3 はパチンコ機 10 の遊技盤 16 の正面図である。ここで、図 2 においては、便宜上、遊技盤 16 及びガラスユニット 17 を省略して示している。

【0014】

20

パチンコ機 10 は、図 1 及び図 2 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠 20（図 4（a）参照）により外殻が形成される外枠 12 と、その外枠 12 と略同一の外形形状に形成された内枠 13 とを備えている。内枠 13 は、その中央部に略円形に開口した中央窓 30a を有する合成樹脂製の内枠ベース 30 に通路形成部材 36 や球発射ユニット 90 等を取り付けたものである。内枠 13 には、多数の釘や入賞口 63, 64 等を有する遊技盤 16 が裏面側から取り付けられ、内枠 13 の中央窓 30a より遊技盤 16 の前面が視認可能となっている。この遊技盤 16 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。

【0015】

また、内枠 13 は、その一側（パチンコ機 10 においては正面視左側）の上下 2 箇所を外枠 12 に軸支され、内枠 13 が正面手前側へ開放可能に取り付けられている。内枠 13 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられ、これら前面枠 14 及び下皿ユニット 15 は内枠 13 の前面を開閉可能に取り付けられている。

30

【0016】

前面枠 14 は、合成樹脂製の前面枠ベース 200 に装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には、略円形状の開口（窓部 14c）が形成されている。前面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラス 151 を有するガラスユニット 17（図 13 参照）が配設され、その板ガラス 151 を介して遊技盤 16 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

【0017】

40

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 201 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 201 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 201 の底面は、球を発射するための球発射ユニット 90 が位置する正面視右側に下降傾斜して形成され、上皿 201 に投入された球は球発射ユニット 90 へと案内される。

【0018】

上皿 201 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 201 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 301 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 301 の右側には、球を遊技盤 16 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 310 が配設され、かかる操作ハンドル 310 の内部には球発射ユニット 90 の発射ソレノイド 92 の駆動を許可するためのタッチセンサと、操作ハンドル 310

50

の回転操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器とが内蔵されている。操作ハンドル 310 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化する。発射ソレノイド 92 は、操作ハンドル 310 の回転操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球を発射するものであり、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 16 の前面へ球が打ち込まれる。

【0019】

遊技盤 16 は、図 3 に示すように、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘およびレール 61、62、一般入賞口 63、並びに、液晶ディスプレイ（以下単に「LCD」と略す。）で構成される第 1 図柄表示装置 81 等を組み付けて構成される。遊技盤 16 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 16 の前面外周が囲まれ、遊技盤 16 とガラスユニット 17（板ガラス 151）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 16 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。

【0020】

遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 63 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、第 1 図柄表示装置 81 を有する可変表示装置ユニット 80 が配設され、この可変表示装置ユニット 80 が後述する表示制御装置 505 によって制御されることにより、複数種類の識別情報としての図柄が予め定めた順序に従って変動する変動表示が第 1 図柄表示装置 81 の表示画面上に表示される。なお、LCD に代えて、例えば、リール等を用いて第 1 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

【0021】

可変表示装置ユニット 80 の下方には、球が入球し得る第 1 入球口 64 が配設されている。この第 1 入球口 64 へ球が入球すると遊技盤 16 の裏面側に設けられる第 1 入球口スイッチ 524（図 22 参照）がオンとなり、上述した第 1 図柄表示装置 81 で図柄の変動表示が開始される。また、第 1 入球口 64 は、球が入球すると 5 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【0022】

第 1 入球口 64 の下方には可変入賞装置 65 が配設されており、その略中央部分に横長矩形形状の特定入賞口（大開放口）65a が設けられている。パチンコ機 10 においては、第 1 入球口への球の入球を契機とした抽選が行われ、その抽選に当選すると大当たりとなっており、第 1 図柄表示装置 81 には図柄の変動後に予め定められた図柄の組み合わせの 1 つが表示されて遊技者に大当たりの発生が示され、その後、球が入賞し易い特別遊技状態に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口 65a が、所定時間（例えば、30 秒経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放される。

【0023】

この特定入賞口 65a 内には、通常領域と、特定領域としての V ゾーンとが区分けして設けられており、特定入賞口 65a の開放中に、球が V ゾーンを通過すると、継続権が成立して、特定入賞口 65a の閉鎖後、再度、その特定入賞口 65a が所定時間開放される。この特定入賞口 65a の開閉動作は、最高で例えば 16 回（16 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【0024】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口 65a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 81 の変動後の表示結果が

10

20

30

40

50

予め定められた図柄の組み合わせの１つと一致する場合に、特定入賞口６５aが所定時間開放され、その特定入賞口６５aの開放中に、球が特定入賞口６５a内へ入賞することを契機として特定入賞口６５aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【００２５】

次に、パチンコ機１０の構成について外枠１２、内枠１３、遊技盤１６、前面枠１４、下皿ユニット１５、ガラスユニット１７に大別して順に説明し、その後、パチンコ機１０の背面側の構成について説明する。まず、外枠１２の構成について図２および図４を主に参照して説明する。ここで、図４（a）は、外枠１２の斜視図であり、図４（b）は外枠１２の受け金具２３周辺を拡大して示した斜視図である。

10

【００２６】

図２に示すように、パチンコ機１０には、その外殻を形成する外枠１２が設けられ、この外枠１２に対して内枠１３が開閉可能に支持される。遊技場においては、外枠１２の外周面が遊技場の島と呼ばれる設置箇所に固定される。内枠１３、前面枠１４および下皿ユニット１５は、外枠１２に対して前面側に開放可能に構成されるので、パチンコ機１０の前面側からは触れられない裏面側や内部に対しての点検や調整は、外枠１２に対して内枠１３等を前面側に開放して行われる。

【００２７】

外枠１２は、木製の板材で上下左右の四辺を構成して全体として矩形状の木枠２０を形成し、その木枠２０にヒンジ２１、２２と受け金具２３、２３とを取り付けたものである。木枠２０の接合部は、小ネジ等の離脱可能な締結具により固定され、釘やリベットを使って固定する構造と比べて、木枠２０の一部が容易に再利用できるようになっている。本実施の形態では、外枠１２の上下方向の外寸は８０９mm（内寸約７１０mm）、左右方向の外寸は５１８mm（内寸約４８０mm）となっている。なお、外枠１２は、アルミニウム等の軽金属や樹脂により構成するようにしてもよい。

20

【００２８】

外枠１２には、図４（a）に示すように、内枠１３を支持するために正面視左側の上下２カ所に金属製のヒンジ２１および下ヒンジ２２が取り付けられている。このヒンジ２１、２２が設けられた側を開閉の軸として内枠１３は開閉可能に支持される。

【００２９】

30

外枠１２の受け金具２３は、木枠２０の内面であってヒンジ２１、２２から離間した側の一辺における上下２カ所にネジにより螺着されている。各受け金具２３は、金属板を屈曲加工して形成され、図４（b）に示すように、外枠１２の内面に密着する取付部２３aと、その取付部２３aから外枠１２の内面側に向けて垂直に立ち上がる係合部２３bと、その係合部２３bの先端側にて内枠１３の閉鎖方向側（図４（b）の左上側）に向けて突出して形成される突出部２３cとを備えている。この受け金具２３の係合部２３bには、内枠１３より鉤形に突出して形成される内枠用鉤部材４１１（図２参照）の先端部が引っ掛かり、内枠１３は閉鎖される。

【００３０】

受け金具２３の突出部２３cは、外枠１２に対して内枠１３が閉鎖された状態にて、外枠１２の内面側（図４（b）の左下側）に向かって、内枠用鉤部材４１１の下方に突出した先端部分に重なる長さ以上に突出して形成される。このため、内枠用鉤部材４１１の先端部は、突出部２３cにより外枠１２内面側への移動が規制され、外枠１２内面側への受け金具２３の突出量を少なくしつつ、内枠１３の閉鎖により内枠用鉤部材４１１が誤って受け金具２３から外れて、内枠１３が不用意に開放されることが防止されている。

40

【００３１】

外枠１２の下側には、横長矩形の合成樹脂、具体的にはABS樹脂の板により形成された飾り板２４が、木枠２０を貫通するネジにより外枠１２の背面側より固定されている。この飾り板２４によって、パチンコ機１０の前面側に露出する外枠１２の大部分は、内枠１３、前面枠１４および下皿ユニット１５と同様に合成樹脂製となり、各部材間に一体感

50

が生まれて外観品質の向上が図られる。また、本実施形態においては省略するが、飾り板 24 の前面に下皿ユニット 15 の形状に倣って模様を付すことにより、外枠 12 の木製部分である木枠 20 を共用しつつ異なる外観形状を有する外枠 12 を製造することができ、木枠 20 を有効的に再利用しつつパチンコ機 10 の外観品質を向上することができる。

【0032】

飾り板 24 の上面には、金属製の滑り板 25、26 が、ヒンジ 22 から離間した側の端部と中央部との 2 カ所に設けられている。開放状態の内枠 13 が自重により外枠 12 に対して下側に落ち込んで、内枠 13 が閉鎖されるときには、その下面が滑り板 25、26 に擦られつつ持ち上げられて、内枠 13 は定位置に案内される。このため、作業者がわざわざ内枠 13 を持ち上げながら閉鎖操作を行う必要がなく、内枠 13 の開閉操作の利便性が高められている。また、樹脂または木製の部分で内枠 13 を定位置に案内する部分が形成される場合に比べて、開閉操作の繰り返しによる擦れによって部品が削られたり、破損したりすることが防止されるので、長期にわたって内枠 13 の開閉操作を容易に行うことができる。

10

【0033】

これら 2 つの滑り板 25、26 のうち一方の滑り板 26 は、内枠 13 の開閉軸となるヒンジ 21、22 から離間した側の端部に設けられる。このため、金属製の下ヒンジ 22 と滑り板 26 とにより内枠 13 の下面両端側が支持され、内枠 13 がより安定した状態で定位置に案内される。また、もう 1 つの滑り板 25 は、ヒンジ 22 と滑り板 26 とのほぼ中間位置に設けられ、ヒンジ 22 と、端部に設けた滑り板 26 との支持により最も落ち込み易い部分が案内されることとなる。このように、2 つの滑り板 25、26 を飾り板 24 の上面におけるヒンジ 22 から離間した側の端部と中央部とに設けることにより内枠 13 を定位置により確実に案内することができ、上皿 201 や下皿 301 に球が多量に入る等して内枠 13 に負荷される重みが増大しても、内枠の開閉操作は容易に行うことができる。

20

【0034】

飾り板 24 の上面奥側には、パチンコ機 10 の前後方向に沿って内枠 13 の下端部に重なる位置まで上方に突出して形成されたリブ 27 が設けられている。また、リブ 27 の付け根部分には、飾り板 24 の上面に沿って背面側に窪んだ溝 27a が形成され、リブ 27 の上端部がパチンコ機 10 の前面側に突出するように形成される。パチンコ機に対しては、薄板状の工具等を部材間の隙間から差し入れて行う不正行為が頻繁に報告されているが、本実施形態のパチンコ機 10 においては、内枠 13 の下側から工具等を差し入れる行為がリブ 27 により阻止されるので、不正行為を防止することができる。また、内枠 13 と飾り板 24 との間から差し入れた工具はリブ 27 の付け根部分に設けた溝 27a に嵌まり易く、不正行為を一層困難なものとしている。

30

【0035】

飾り板 24 上面のリブ 27 の高さは、飾り板 24 の上面に対して球の半径より低く設定されている。このため、内枠 13 の閉鎖時に飾り板 24 の上面に球が乗っていても、その球は、内枠 13 の下端部とリブ 27 との間に挟まれた後にリブ 27 を乗り越える。よって、リブ 27 を設けることにより不正行為を防止しつつ、リブ 27 と内枠 13 との間に球が挟み込まれて内枠 13 を閉鎖し直す手間が発生することもなく、内枠 13 の開閉操作に対する利便性を高く維持することができる。

40

【0036】

次に、図 2 および図 5 を主に参照して内枠 13 について説明する。図 5 は、前面枠 14 および下皿セット 15 を取り外した状態のパチンコ機 10 の正面図である。また、図 5 では、便宜上、遊技盤 16 面上の遊技領域内の構成の一部を空白で示している。

【0037】

内枠 13 は、矩形状に形成された ABS 樹脂製の内枠ベース 30 を主体に構成されており、内枠ベース 30 の中央部には略円形状の中央窓 30a が形成されている。内枠ベース 30 の裏面側には遊技盤 16 の取付部が設けられ、遊技盤 16 が着脱可能に装着される。

【0038】

50

内枠 13 は、前述した外枠 12 の上ヒンジ 21 および下ヒンジ 22 により、外枠 12 に対して回動可能に支持された扉状の部材である。内枠 13 の開閉軸線は、ヒンジ 21, 22 が設けられるパチンコ機 10 の正面視左側に上下に延設され、この開閉軸線を軸心にして内枠 13 は前方側に開放される。内枠 13 の開閉軸線は、パチンコ機 10 の正面視右側に設けられる操作ハンドル 310 (図 1 参照) とは反対側 (正面視左側) に設定され、内枠 13 がより大きく開放できるようになっている。通常パチンコホールでは、パチンコ機 10 は互いに隣接して配設されるので、開閉軸線を操作ハンドル 310 側に設けると、内枠 13 の開放と共に移動する操作ハンドル 310 が隣のパチンコ機 10 や、パチンコ機 10 の間に設けられるカードユニット等に当接して開放量が制限されるからである。

【0039】

内枠 13 の外周には、前面側へ突設された外周壁 30b が形成されており、その外周壁 30b の内側に前面枠 14 および下皿ユニット 15 が配設される。即ち、内枠 13 に前面枠 14 および下皿ユニット 15 が取り付けられた状態では、前面枠 14 および下皿ユニット 15 の各側面の外周は、内枠 13 の外周壁 30b により囲繞される。このため、前面枠 14 または下皿ユニット 15 と、内枠 13 との間へ針金や薄板状の工具等を挿入する行為が困難となり、不正行為を抑制することができる。

【0040】

内枠 13 の左上部には、図 2 に示すように、配線口 30c が内枠ベース 30 を貫通して設けられている。配線口 30c には、前面枠 14 の電飾等に使用する部品の配線が内枠 13 の裏面側に挿通され、遊技盤 16 の裏面に接続される。配線口 30c の角部には R が形成されており、配線口 30c 内に配線される各コードが、前面枠 14 の開閉により配線口 30c で擦られても損傷し難くなっている。なお、遊技盤 16 (ベース板 60) にも、内枠 13 の配線口 30c に対応する位置 (左上部) に配線口 60a が設けられ、内枠ベース 30 に遊技盤 16 が取り付けられた状態にて配線が可能となっている。

【0041】

内枠 13 の配線口 30c の右上側には、パチンコ機 10 の前面側に円柱状に突出した押しボタン型の開閉スイッチ 32 が設けられている。開閉スイッチ 32 は、前面枠 14 の開閉状態を検出するためのスイッチである。前面枠 14 が内枠 13 に対して閉じられている場合には開閉スイッチ 32 が前面枠 14 の裏面に押圧されて押し込まれた状態となり、逆に、前面枠 14 が内枠 13 に対して開放されている場合には開閉スイッチ 32 は非押圧の突出状態となって、前面枠 14 の開閉状態を検出する。この開閉スイッチ 32 は、パチンコ機 10 裏面側の外部出力用の端子を介して、パチンコ機 10 の上側に一般に設けられるランプや、遊技場に設置される複数の遊技機を一括管理する島管理装置等に接続される。これにより、複数のパチンコ機 10 のうち、開放状態となっているパチンコ機 10 だけ、特別にランプを点灯させたり、島管理装置に信号を送って監視カメラで開放中のパチンコ機 10 を拡大して表示画面に表示したりして、パチンコ機 10 の不正開放に対する防犯性が高められる。

【0042】

内枠 13 の中央窓 30a の右下側には、略四角形状の小窓 30d が内枠ベース 30 を貫通して設けられ、また中央窓 30a の左下側にも略正方形の一部を面取りした形状の小窓 30e が内枠ベース 30 を貫通して設けられている。遊技盤 16 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K1, K2 (図 3 参照) が設けられ、貼着スペース K1, K2 に貼られた証紙等は、内枠 13 の小窓 30d, 30e を通じて内枠 13 の前面側に露出されるので、前面枠 14 を開放した状態において証紙等を視認することができる。又、内枠ベース 30 に遊技盤 16 が取り付けられた後にも、小窓 30d, 30e を通じて遊技盤 16 の貼着スペース K1, K2 に証紙等を貼着することができる。

【0043】

内枠ベース 30 の中央窓 30a の下側は、前面側が開放した凹状に窪んで形成されており、その奥側には、平面状の取付面 30f が形成されている。取付面 30f には、球を遊

10

20

30

40

50

技盤 16 の前面に発射するための球発射ユニット 90 や、上皿 201 および下皿 301 に球を排出する通路を形成する通路形成部材 36 等が取り付けられる。

【0044】

内枠 13 の左端部には、図 5 に示すように、前面枠 14 および下皿ユニット 15 を支持するための機構として、縦方向に沿った 3 カ所に 3 つの支持金具 33 ~ 35 が取り付けられている。上側の支持金具 33 には図 5 の紙面手前側に U 字状に開口すると共にその入口が奥側より幅狭に形成された切欠を有する支持孔 33a が設けられ、その支持孔 33a に段付きの円柱状に形成された前面枠 14 側の支持金具 33 が嵌合する。

【0045】

上から 2 番目の支持金具 34 には、上下方向にそれぞれ突出した円柱状の突起軸 34a, 34b が設けられる。2 本の突起軸 34a, 34b のうち上側に突出した突起軸 34a により前面枠 14 の左下隅が回動可能に支持され、下側に突出した突起軸 34b により下皿ユニット 15 の左上隅が内枠 13 に対して回動可能に支持される。

【0046】

一番下側の支持金具 35 は、内枠 13 の前面側に向けて突出した水平な金属板に上下方向に貫通する支持孔を設けて形成される。下皿ユニット 15 の左端部下側には、ばねにより下側に突出するように付勢力が付与される支持軸 308 (図 19 参照) が設けられ、その支持軸 307 が支持金具 35 の支持孔に軸支されて下皿ユニット 15 の左下隅が内枠 13 に対して回動可能に支持される。

【0047】

次に、図 3 を主に参照して遊技盤 16 の構成を説明する。遊技盤 16 は、四角形状の合板で形成されたベース板 60 に釘や風車、入賞口 63 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠ベース 30 の裏側に当接した状態で内枠 13 の裏面側に取り付けられる。遊技盤 16 の前面中央部分は、内枠ベース 30 の中央窓 30a を通じて内枠 13 の前面側に露出される。なお、遊技盤 16 の上下方向の長さは約 480 mm、左右方向の長さは約 450 mm とされ、従来と同等のサイズとなっている。

【0048】

遊技盤 16 には、上述した一般入賞口 63、第 1 入球口 64、可変入賞装置 65、可変表示装置ユニット 80 等がルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 16 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、前記した入賞口以外に、遊技盤 16 には、アウト口 66 と第 2 入球口 (スルーゲート) 67 とが設けられている。いずれの入賞口 63, 64, 65a にも入球しなかった球はアウト口 66 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 16 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 (役物) が配設されている。

【0049】

可変表示装置ユニット 80 には、第 2 入球口 67 の球の通過をトリガとして第 2 図柄 (普通図柄) を変動表示する発光ダイオード (以下、「LED」と略す。) で構成される第 2 図柄表示装置 82 と、第 1 入球口 64 への入賞をトリガとして第 1 図柄 (特別図柄) を変動表示する第 1 図柄表示装置 81 とが設けられている。第 2 図柄表示装置 82 は、第 2 図柄の表示部 83 と保留ランプ 84 とを有し、球が第 2 入球口 67 を通過する毎に、表示部 83 において表示図柄 (第 2 図柄) としての「」の図柄と「×」の図柄とが交互に点灯して変動表示が行われ、その変動表示が所定図柄 (本実施形態においては「」の図柄) で停止した場合に第 1 入球口 64 が所定時間だけ作動状態となる (開放される) よう構成されている。球の第 2 入球口 67 の通過回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 84 に点灯表示される。なお、第 2 図柄の変動表示は、本実施の形態のように、表示部 83 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第 1 図柄表示装置 81 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、保留ランプ 84 の点灯についても、第 1 図柄表示装置 81 の一部で行うようにしても良い。

【0050】

また、第1図柄表示装置81にて第1図柄の変動表示が行われている間に球が第1入球口64へ入球した場合、その入球回数は最大4回まで保留され、その保留回数は保留ランプ85の点灯個数にて表示される。保留ランプ85は、最大保留数分の4つ設けられ、第1図柄表示装置81の上方に左右対称に配設されている。なお、本実施形態においては、第1入球口64への入賞および第2入球口67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、保留ランプ85を削除し、第1入球口64への入賞に基づく変動表示の保留回数を第1図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留回数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。

10

【0051】

第1図柄表示装置81は、後述する表示制御装置505によって表示内容が制御され、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第1図柄表示装置81の表示画面上にて第1図柄が可変表示されるようになっている。なお、本実施形態では、第1図柄表示装置81は8インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成され、可変表示装置ユニット80には、この第1図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

【0052】

可変入賞装置65は、その中央部に横長矩形状に形成された特定入賞口65aを開閉するものである。具体的には、特定入賞口65aを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するためのソレノイドとを備えている。特定入賞口65aは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際にはソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

20

【0053】

遊技盤16に設けられる2本のレール61, 62は、球発射ユニット90から発射された球を遊技盤16上部へ案内するために設けられたものである。操作ハンドル310の回転操作に伴い発射された球は2本のレール61, 62に挟まれた通路を経由して遊技領域に案内される。両レール61, 62は、ステンレス製の金属帯によって構成され、内レール61は右上側の半円分を除いた円環状に曲げられた状態でベース板60に固定されている。外レール62は、その一部（主に左側部）が内レール61に向かい合うようにしてベース板60に固定されている。これら内レール61と外レール62とにより主として誘導レールが構成され、これら各レール61, 62が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により、球を遊技領域へ案内する球案内通路が形成される。

30

【0054】

内レール61の先端部分（図3の左上部）には戻り球防止部材68が取り付けられている。これにより、一旦、内レール61及び外レール62間の球案内通路から遊技盤16の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、内レール61の右下側の先端部と外レール62の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材70がベース板60に打ち込んで固定されている。外レール62の先端部（図3の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられている。所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

40

【0055】

遊技盤16の右下隅部及び左下隅部には、証紙等のシールやプレートを貼着するための貼着スペースK1, K2が設けられる。遊技盤16自体に証紙等の貼着スペースK1, K2を設けているので、証紙等により遊技盤16を一義的に特定することができ、不正な遊技盤16への交換を容易に発見することができる。

50

【 0 0 5 6 】

次に、遊技領域について説明する。遊技領域は、遊技盤 1 6 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域である。本実施形態では、遊技領域を、パチンコ機 1 0 の正面から見て、内レール 6 1、外レール 6 2 及び円弧部材 7 0 によって囲まれる領域のうち、内レール 6 1 及び外レール 6 2 の並行部分である誘導レールを除いた領域としている。従って、遊技領域といった場合には誘導レール部分は含まず、遊技領域の向かって左側限界位置は外レール 6 2 ではなく内レール 6 1 によって特定される。同様に、遊技領域の向かって右側限界位置は円弧部材 6 2 によって特定される。また、遊技領域の下側限界位置は内レール 6 1 によって特定される。また、遊技領域の上側限界位置は外レール 6 2 によって特定される。

10

【 0 0 5 7 】

パチンコ機 1 0 においては、遊技領域の上端（外レール 6 2 の最上部地点）から遊技領域の下端（内レール 6 1 の最下部地点）までの距離は 4 4 5 mm（従来品よりも 5 8 mm 程度長い）、遊技領域の左端（内レール 6 1 の極左位置）から遊技領域の右端（円弧部材 7 0 内側面の極右位置）までの距離は 4 1 8 mm（従来品よりも 5 0 程度 mm 長い）となっている。つまり、パチンコ機 1 0 の遊技領域は、従来よりも左右方向および上下方向に拡張されてはるかに大きく構成されている。よって、風車、第 2 入球口 6 7、複数の釘（球を中央に誘導するための誘導釘等）、他の役物を種々配設することができ、球の挙動を多様にして弾球遊技を一層面白くすることができる。

【 0 0 5 8 】

ここで、遊技領域の幅は、少なくとも 3 8 0 mm 以上あることが望ましい。より好ましくは 3 9 0 mm 以上、4 0 0 mm 以上、4 1 0 mm 以上、4 2 0 mm 以上、4 3 0 mm 以上、4 4 0 mm 以上、4 5 0 mm 以上、更に 4 6 0 mm 以上であることが望ましい。もちろん、4 7 0 mm 以上であってもよい。即ち、遊技領域の幅は、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。また、遊技領域の高さは、少なくとも 4 0 0 mm 以上あることが望ましい。より好ましくは 4 1 0 mm 以上、4 2 0 mm 以上、4 3 0 mm 以上、4 4 0 mm 以上、4 5 0 mm 以上、更には 4 6 0 mm 以上であることがより望ましい。もちろん、4 7 0 mm 以上、4 8 0 mm 以上、4 9 0 mm 以上としてもよい。即ち、遊技領域の高さは、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。なお、上記幅及び高さの組合せについては、上記数値を任意に組み合わせたものとしてもよい。

20

30

【 0 0 5 9 】

また、本実施形態では、遊技盤 1 6 面に対する遊技領域の面積の比率は約 7 0 % と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。遊技盤 1 6 面に対する遊技領域の面積比は、従来では 5 0 % 程度に過ぎなかったことから、遊技盤 1 6 を共通とした前提においてはかなり遊技領域を拡大しているといえる。なお、パチンコ機 1 0 の外形は遊技場への設置の都合上製造者間でほぼ統一されており、遊技盤 1 6 の大きさも同様とせざるを得ない状況下において、上記のように遊技盤 1 6 面に対する遊技領域の面積の比率を約 2 0 % も高めたことは、遊技領域拡大の観点で非常に有意義である。ここで、前記比率は、少なくとも 6 0 % 以上であることが望ましい。更に好ましくは 6 5 % 以上であり、より好ましくは 7 0 % 以上である。また、本実施形態の場合を越えて 7 5 % 以上であれば、一層望ましい。更には、8 0 % 以上であってもよい。

40

【 0 0 6 0 】

また、パチンコ機 1 0 全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積の比率は約 4 0 % と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、パチンコ機 1 0 全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積比は、3 5 パーセント以上であるのが望ましい。もちろん、4 0 パーセント以上としてもよいし、4 5 パーセント以上、又は 5 0 パーセント以上としてもよい。

【 0 0 6 1 】

なお、可変表示装置ユニット 8 0 の両側に位置する第 2 入球口 6 7（スルーゲート）は、通過した球を遊技領域の中央へ寄せる案内機構を有している。この案内機構は、遊技領

50

域の中央側に向かって下降する傾斜面を第2入球口67の下側に設けて構成される。これにより、遊技領域の中央部に大型のLCDを可変表示装置ユニット80に設ける等して遊技領域が左右方向に拡張されても、球を遊技領域中央側の第1入球口64や可変入賞装置65の方へと案内することができ、ひいては、遊技領域の拡張により球が入賞し難くなったり、球の経路が狭められて球の挙動が単調となったりすることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0062】

次に、図5から図10を主に参照して内枠ベース30の前面側下部に装着されて内枠13の一部を構成する球発射ユニット90、通路形成部材36、中継基板38について説明する。ここで、図6は球発射ユニット90の正面図であり、図7はその斜視図、図8はその分解斜視図である。又、図9は球送り機構94を構成する開閉部材102を開放した状態における球発射ユニット90の斜視図であり、図10は、図9の状態に対して蓋部材103を取り外し、球送り機構94の内部構成を示した球発射ユニット90の斜視図である。

10

【0063】

球発射ユニット90は、内枠ベース30下部の取付面30fにネジにより固定されるベース板91と、ベース板91に取り付けられる発射ソレノイド92と、発射ソレノイド92の一端側において発射ソレノイド92の長手方向に平行に延びるようにしてベース板91に取付固定される断面略M字状の発射レール93と、発射レール93の基端部（発射ソレノイド92側の端部）に1球ずつ球を誘導案内する球送り機構94と、発射レール93の基端部上に載置される球を支持して位置決めするようにベース板91に取り付けられた位置決め部材95（図9参照）とを備えている。

20

【0064】

ベース板91は、亜鉛合金などの金属製平板をプレス加工して形成されたものであり、内枠ベース30の取付面30fに密着された状態でネジ96により固定される。図8に示すように、ベース板91には、ネジ96を挿通するための締結孔が穿設され、また、発射ソレノイド92を固定するためのボス91aおよびボルト91bと、発射レール93を固定するためのボス91cとが固定されている。

【0065】

ベース板91の取付位置は、多数のパチンコ機10を製造しても内枠ベース30に対して安定するように高精度が望まれる。遊技盤16との相対位置がパチンコ機10毎に変化すると、それに伴って発射ソレノイド92により発射された球の飛び量が異なるものとなり、操作ハンドルの回動操作に対応する球の飛び量がパチンコ機10毎に不安定となるからである。本実施形態のパチンコ機10においては、ベース板91を従来より大型にして内枠ベース30との相対的な取付位置を安定させている。具体的には、ベース板91の下端は操作ハンドル310の回動軸心（図5のAHで示す位置）より下側まで延ばし、その右端は遊技盤16の右端と略同一となるようにし、その左端は遊技領域の中央を越えるようにアウト口66より左側まで延ばし、その上端は遊技盤16の下端に近接する位置まで延ばしている。また、ベース板91を固定するためのネジ96の数を従来より多く（6つ）している。更に、各ネジ96の締結位置（図5参照）を従来より離間させるようにし、例えば、下側のネジ96の締結位置は操作ハンドル310の回動軸心AHより下側にして取付位置の安定化を図っている。

30

40

【0066】

発射レール93は、発射ソレノイド92により発射された直後の球を案内するものであり、所定の発射角度（打ち出し角度）にしつつ直線的に延びるようにしてベース板91に固定されたボス91cにネジ（図示せず）で固定されている。操作ハンドル310の回動操作に伴い発射された球は、まずは発射レール93に沿って斜め上方に打ち出され、その後、前述した通り2本のレール61、62の間に形成される誘導レールを通じて遊技領域に案内される。

【0067】

50

ここで、本パチンコ機 10 の場合、遊技領域が従来よりも大幅に拡張されることは既に述べたが、かかる構成においては球の発射位置と遊技領域との距離が近づいて発射レールが短くなりがちである。発射レール 93 が短いと球誘導距離が少なくなって打出球のばらつきが大きくなるので、打出球を安定化させるための工夫を要する。本実施形態では、球の発射位置を低くすると共に発射レール 93 の傾斜角度（発射角度）を既存のものよりも幾分大きくして（即ち発射レール 93 を立ち上げるようにし）、発射レール 93 の長さを約 240 mm にして十分な長さの球誘導距離を確保している。これにより、発射装置から発射された球をより安定した状態で誘導レールに案内できるようにしている。この場合、特に、発射レール 93 は、発射ソレノイド 92 により打撃される球の発射位置から遊技領域の中央位置（アウト口 66）を越える位置まで延びるよう形成している。

10

【0068】

また、パチンコ機 10 においては、球を発射する発射装置として、従来一般的に使用されているモータ及び発射槌の組合せではなく、リニアソレノイドをケース部材に収容した 1 ユニットのソレノイド（発射ソレノイド）92 を採用している。発射ソレノイド 92 には、発射レール 93 と長手方向を平行にして配設される金属製のブランジャ 92a と、ブランジャ 92a の先端を覆う樹脂製のキャップ 92b とが設けられる。キャップ 92b の材質としては本実施形態においてはポリエステル系熱可塑性エラストマーが採用されている。遊技者が操作ハンドル 310 を回動操作した状態中には、発射ソレノイド 92 は、所定時間毎に励磁と非励磁とを繰り返して行い、これに対応してブランジャ 92a の出没が繰り返される。ブランジャ 92a が突出したときには、位置決め部材 95 によって発射レール 93 上に位置決めされた球は、発射レール 93 の指向する斜め上方に向けて発射される。なお、操作ハンドル 310 に連動する可変抵抗器が発射ソレノイド 92 に結線されており、操作ハンドル 310 の操作量に基づいてブランジャ 92a の突出速度が調整され（ストローク量はほぼ一定）、球の発射速度ひいては飛び量が操作ハンドル 310 の回動量により調整される。

20

【0069】

発射ソレノイド 92 は、図 8 に示すように、ベース板 91 に立設される一対のボス 91a およびボルト 91b に対して、ボルト 97 とナット 98 とを取り付けて固定される。発射ソレノイド 92 には、ボス 91a とボルト 91b に対応する位置に、ボルト 91b、97 が挿通される締結孔 92c が設けられている。球発射ユニット 90 においては、発射ソレノイド 92 の上下に設けられるボルト 97 及びナット 98 の締め具合を調整することによりベース板 91 に対する発射ソレノイド 92 の高さを異ならせてブランジャ 92a と発射レール 93 との相対的な取付位置を調整し、球の打点を調整することができるようになっている。パチンコ機 10 の製造時において各部品の製造上や組み付け上のばらつきがあってもパチンコ機 10 に球発射ユニット 90 を組み付けた後にボルト 97 とナット 98 とを調整して球の飛び量を微調整することができる。また、発射ソレノイド 92 は、その全体がベース板 91 の外周縁より内側に配設されており、ベース板 91 側から内枠ベース 30 に球発射ユニット 90 を組み付ける際に発射ソレノイド 92 が他の部品に引っ掛かって破損することが防止されている。

30

【0070】

位置決め部材 95 は、発射レール 93 の右側端部（基端部）上に載置される球を支持して打撃位置に球を位置決めするための部材であり、図 9 に示すように、ベース板 91 より発射レール 93 が設けられる面側に円柱状に突出形成される。位置決め部材 95 には、その軸方向に沿って貫通する締結孔が設けられ、この締結孔にネジを貫挿することによってベース板 91 に位置決め部材 95 は螺着されている。ここで、位置決め部材 95 の締結孔は、円柱形状の中心ではなく、偏心した位置に形成されている。このため、位置決め部材 95 を適宜回動させてからネジを締め込むことにより発射レール 93 上に載置される球の打撃位置を微妙に変更することができ、パチンコ機 10 の製造時および製造後において簡単に球の飛び量を調整することができる。

40

【0071】

50

球送り機構 9 4 は、上皿 2 0 1 から連続して案内されてくる球を 1 球ずつ、発射レール 9 3 の基端部に送るものである。この球送り機構 9 4 は、発射ソレノイド 9 2 の上部を被覆するようにしてベース板 9 1 に固定される樹脂製の台座部材 1 0 1 と、台座部材 1 0 1 の片側（図 6 の右側）に軸支されて開閉可能に構成された樹脂製の開閉部材 1 0 2 とを備えている。台座部材 1 0 1 には、開閉部材 1 0 2 が設けられる前方側へ向けて係止爪 1 0 1 a が一体的に突出形成され、開閉部材 1 0 2 には、台座部材 1 0 1 の前面に重なる閉鎖状態にて係止爪 1 0 1 a が引っ掛かる係止孔 1 0 2 a が形成されている。開閉部材 1 0 2 は、通常時には、一方側が台座部材 1 0 1 に軸支されると共に他方側が係止孔 1 0 2 a により台座部材 1 0 1 に係止されて台座部材 1 0 1 の前面に重なって固定された閉鎖状態となる。この閉鎖状態は、台座部材 1 0 1 の係止爪 1 0 1 a を開閉部材 1 0 2 の係止孔 1 0 2 a から外すことにより解除され、開閉部材 1 0 2 は台座部材 1 0 1 に対して前方側へ開放し得る。また、開閉部材 1 0 2 は、台座部材 1 0 1 に対して最大に開放することにより、上側へスライドして台座部材 1 0 1 から取り外し可能となっている。

10

【 0 0 7 2 】

台座部材 1 0 1 の下部は、下皿ユニット 1 5 と内枠ベース 3 0 の取付面 3 0 f との上部隙間を覆いつつ下皿ユニット 1 5 の前面側に向けて下降傾斜した形状に形成されている。また、この台座部材 1 0 1 の正面視左側には、通路形成部材 3 6 が台座部材 1 0 1 より左側における下皿ユニット 1 5 と内枠ベース 3 0 の取付面 3 0 f との上部隙間を覆いつつ下皿ユニット 1 5 の前面側に向けて下降傾斜した形状に形成されている。このため、前面枠 1 4 を開放した場合に球発射ユニット 9 0 の部位に球が落下しても下皿ユニット 1 5 の背面側には球が入り込まずに前面側に流出するようになっている。

20

【 0 0 7 3 】

開閉部材 1 0 2 の前面には、図 6 に示すように、正面視左側端部に上皿 2 0 1 から案内されてくる球を導入する導入口 1 0 2 b が設けられており、この導入口 1 0 2 b から球が開閉部材 1 0 2 の裏面側へ導入される。開閉部材 1 0 2 の裏面側には、図 9 に示すように蓋部材 1 0 3 が着脱可能に取り付けられ、その蓋部材 1 0 3 に電磁石 1 0 4 と送出部材 1 0 5 とが覆われている。電磁石 1 0 4 と送出部材 1 0 5 とは、球を 1 球ずつ送り出すために動作する部材であり、図 1 0 に示すように、開閉部材 1 0 2 に凹設された収容空間に電磁石 1 0 4 を上側にして上下に並んで配置されている。

【 0 0 7 4 】

30

送出部材 1 0 5 は、ピンにより開閉部材 1 0 2 に対して導入口 1 0 2 b 側の一边側が上下に揺動可能に軸支された樹脂製の部材であり、その導入口側の一边に球が 1 個だけ収容可能に凹設されたホルダ部 1 0 5 a を備えている。また、ピンが挿通される軸部とホルダ部 1 0 5 a とを結ぶ上辺部分には、電磁石 1 0 4 に対向するようにして金属片 1 0 6 が取り付けられている。

【 0 0 7 5 】

電磁石 1 0 4 がオン（励磁）された場合には、金属片 1 0 6 が電磁石 1 0 4 にくっつくように引っ張られ、送出部材 1 0 5 が上方へ回動する。導入口 1 0 2 b から連続して球が導入される場合、先頭の球はホルダ部 1 0 5 a に収容されて上下移動が規制され、後続の球はホルダ部 1 0 5 a に収容された球に支えられて流下が規制される。

40

【 0 0 7 6 】

球がホルダ部 1 0 5 a に収容された状態で電磁石 1 0 4 がオフ（非励磁）となると、送出部材 1 0 5 は自重により下方へ回動し、ホルダ部 1 0 5 a に収容されていた球は下側へ流下する。このとき、後続の球は、送出部材 1 0 5 の上辺によってホルダ部 1 0 5 a への移行が規制されるため、送出部材 1 0 5 の上下動によりホルダ部 1 0 5 a に収容された 1 球だけが下方へ送り出される。下方へ送り出された球は、開閉部材 1 0 2 と蓋部材 1 0 3 とにより形成される送出口 1 0 2 c（図 9 参照）を経由して発射レール 9 3 上へと案内される。このため、電磁石 1 0 4 の励磁と非励磁とを繰り返すと、その繰り返しの同期して球は 1 球ずつ発射レール 9 3 上へ案内され、電磁石 1 0 4 のオンオフに同期して発射ソレノイド 9 2 を励磁することにより、発射レール 9 3 上の球を 1 球ずつ遊技領域へ向けて発

50

射することができる。

【 0 0 7 7 】

次に、図 5 を主に参照して内枠 1 3 の前面側に設けられる通路形成部材 3 6 について説明する。通路形成部材 3 6 は、上皿 2 0 1 が満タンのときに球を下皿 3 0 1 へ排出するための下皿排出通路（図示せず）と、ファール球を下皿 3 0 1 へ排出するためのファール球通路（図示せず）とを形成するための部材である。ここで、ファール球とは、発射時の打ち出し力（発射力）が弱くて戻り球防止部材 6 8 が位置する遊技領域の入口に到達せずに発射レール 9 3 側へ戻った球を意味している。

【 0 0 7 8 】

発射レール 9 3 と遊技盤 1 6 前面のレール（誘導レール）6 1 , 6 2 との間には、約 4 0 m m の隙間が形成され、この隙間の下側にファール球通路が設けられている。内枠 1 3 の前面であって球発射ユニット 9 0 の左隣には、透明樹脂製の通路形成部材 3 6 がネジにより内枠ベース 3 0 の取付面 3 0 f に固定される。通路形成部材 3 6 には、内枠 1 3 の取付面 3 0 f 側に向いて開口した溝が設けられ、この溝と内枠ベース 3 0 の取付面 3 0 f とによりファール球通路が形成される。ファール球通路は、途中から上皿 2 0 1 から溢れた球を下皿 3 0 1 へ導く下皿排出通路に合流する。この下皿排出通路の最下流部には、取付面 3 0 f より内枠ベース 3 0 の前方側に向けて筒状に突出する下皿排出口 3 6 a が設けられており、ファール球は、下皿排出通路を経由して下皿排出口 3 6 a より下皿 3 0 1 へ排出される。

【 0 0 7 9 】

排出通路の途中には、下皿 3 0 1 が球で満タンとなっていることを検出するための満タンセンサ（図示せず）が通路底面の一部を形成するように設けられる。球が短期間で多量に払い出されると、上皿 2 0 1 が一杯となった後は下皿 3 0 1 に球が溜まり始める。その後、球が払い出され続けても下皿 3 0 1 の球を抜かないと排出通路の途中に球が溜まり始めるが、満タンセンサの設置箇所まで球が溜まるとそれ以降の払い出しは後述する払出發射制御装置 6 1 1 （図 2 3 参照）の制御により停止される。排出通路が満タンになっても球が払い出され続けると、下皿 3 0 1 が溢れて遊技の続行が困難となったり、球を払い出すためのギャに球が詰まって故障の原因となる等、問題が起こりやすいからである。また、排出通路の満タンが満タンセンサにより検出されると、払出發射制御装置 6 1 1 の制御によって「球を抜いて下さい」のエラーメッセージがスピーカ S P （図 2 参照）より繰り返して出力される。遊技者には、下皿 3 0 1 内に球が溜まったことを示すことができ、下皿 3 0 1 の球を取り出す操作を促すことができる。

【 0 0 8 0 】

通路形成部材 3 6 の左上部には、上皿 2 0 1 に球を排出するための上皿排出口 3 6 b が設けられ、内枠ベース 3 0 には、その上皿排出口 3 6 b へ球を払い出すための払出口が設けられている。内枠ベース 3 0 の払出口は、内枠ベース 3 0 の裏面と前面とを結ぶものであり、内枠 1 3 の裏面側に設けられる払出装 6 5 8 （図 2 0 参照）に繋がれている。払出口および上皿排出口 3 6 b は前面枠 1 4 を閉鎖した状態において上皿 2 0 1 に通じており、払出口および上皿排出口 3 6 b を介して上皿 2 0 1 に球が排出される（払い出される）。上皿排出口 3 6 b には、開閉式のシャッタ 3 7 が取り付けられており、前面枠 1 4 を開放した状態（図 2 の状態）ではバネ等の付勢力によりシャッタ 3 7 は上皿排出口 3 6 b を閉鎖する。また、前面枠 1 4 を閉鎖した状態では、当該前面枠 1 4 の裏面に設けられた球通路樋 2 4 1 （図 2 参照）によりシャッタ 3 7 は内枠ベース 3 0 側へ傾倒して押し開けられる。従って、前飾り枠が省略され前面枠 1 4 に上皿 2 0 1 が直接設けられる構成とした本パチンコ機 1 0 において、前面枠 1 4 の開放に際し内枠ベース 3 0 の払出口を通過中の球が内枠 1 3 の前面にこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できるようになっている。

【 0 0 8 1 】

通路形成部材 3 6 における下皿排出口 3 6 a の下側は、内枠 1 3 の下面に当接する長さのリブ 3 6 c が設けられており、平板状に形成された内枠ベース 3 0 の取付面 3 0 f が補

10

20

30

40

50

強されている。また、リブ 36c と取付面 30f との間には配線を通す隙間が設けられ、電気配線のホルダとしてリブ 36c が活用されている。

【0082】

内枠ベース 30 の前面左下隅には、中継基板 38 が収容されている。中継基板 38 には、下皿ユニット 15 に設けられる電気部品（操作ハンドル 310 内部のタッチセンサ及び可変抵抗器、並びに、スピーカ SP）の配線と、内枠 13 側に設けられる制御装置（払出発射制御装置 611 および音声ランプ制御装置 562）とを接続する部位であり、下皿ユニット 13 側の配線コード先端に設けられるコネクタに連結する差込口（図示せず）が設けられる。下皿ユニット 15 と内枠 13 との電氣的な接続が中継基板 38 にまとめられているため、下皿ユニット 15 の組み付け及び取り外し時における配線の取り回し作業が簡易になり、パチンコ機 10 の組み立て及び分解が容易になっている。また、中継基板 38 には、スピーカ SP の音量を大小 2 段階に調節するスイッチが設けられ、内枠 13 を開放しなくても簡単に音量調節を実行することができる。なお、中継基板 38 から内枠 13 の裏面側に設けられる制御装置への配線は、内枠ベース 30 の取付面 30f の下端に沿って、また通路形成部材 36 のリブ 36c の奥側に配置され、内枠ベース 30 の前面右下隅に開口形成された配線穴 30h より内枠 13 の裏面に取り回されている。

10

【0083】

次に、図 1、図 2、図 11 および図 12 を参照して前面枠 14 の構成について説明する。図 11 (a) は前面枠 14 の背面図であり、図 11 (b) は図 11 (a) の R - R 線における断面図である。また、図 12 は球発射ユニット 90 へ球を送出する上皿 201 の出口部を断面視して示した図であり、図 12 (a) は前面枠 14 が開放された状態を示し、図 12 (b) は前面枠が閉鎖された状態を示している。

20

【0084】

前面枠 14 は、矩形状に形成された ABS 樹脂製の前面枠ベース 200 を主体に構成されており、前面枠ベース 30 の中央部には遊技領域のほとんどを外部から視認することができるよう略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。また、窓部 14c の下側には、図 1 に示すように、球受皿としての上皿 201 が一体的に設けられている。上皿 201 は、球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニット 90 へ導出するものである。従来のパチンコ機では前面枠の下方において内枠に対し開閉可能な前飾り枠が設けられ、該前飾り枠に上皿が設けられていたが、本実施形態では前飾り枠が省略され、前面枠 14 に直接上皿 201 が設けられている。これは、本実施形態の前面枠 14 は、従来のパチンコ機より大きく形成した遊技領域を外部から視認できるように略楕円形状に大きく欠成された窓部 14c を備えているので、前面枠 14 の強度を少しでも向上させるべく、該前面枠 14 に上皿 201 を一体化して形成しているのである。この上皿 201 は下皿 301 と同様に、少なくとも表面層が難燃性の ABS 樹脂にて形成されている。

30

【0085】

前面枠 14 の窓部 14c は、その左右側の略中央部が、上下側に比べて比較的緩やかに湾曲して縦長の楕円形状となっている。窓部 14c を形成する前面枠ベース 30 は、上下方向の方が左右方向より長く形成されているので、窓部 14c を大きく開口しつつ前面枠ベース 200 の上下および左右にて壊れやすい細幅となる部分を比較的広く設けることができ、強度を確保し易くしている。なお、窓部 14c の左右側の略中央部を湾曲させないで直線状に形成してもよい。

40

【0086】

本実施形態において、窓部 14c の開口上端は、外レール 62 の最上部（遊技領域の上端）に一致し、その開口上端と前面枠 14 の上端との間の最短距離（いわゆる上部フレーム部分の上下幅）は約 50 mm となっている。85 mm ~ 95 mm 程度上部フレーム幅がある従来技術に比べて著しく短くなっており、遊技領域の上部領域を確保し易くすると共に、大型の可変表示装置ユニット 80 を比較的上方に配置することができる。なお、前面枠 14 の上端との間の距離は 80 mm 以下であることが望ましく、より望ましくは 70 mm 以下であり、更に望ましくは 60 mm 以下である。もちろん、所定の強度が確保できる

50

のであれば、50 mm以下であっても差し支えない。

【0087】

また、パチンコ機10の正面から見て窓部14cの左端と前面枠14の左端との間の最短距離（いわゆる左側部フレーム部分の左右幅：図11（a）では右側に示される）、即ち開閉軸線側のフレーム幅は、前面枠14自体の強度及び支持強度を高めるために比較的大きく設定されている。前面枠14が閉じられた状態において、外レール62の左端部が前面枠ベース200左側のフレーム部分によって覆い隠されるように、開閉軸線側のフレーム幅が広く設定されている。このため、外レール62は、パチンコ機10の正面からみて前面枠14の左側部フレーム部分と重複して覆い隠され、遊技領域の入口手前における球が視認困難となる。ここで、遊技者は、遊技領域内において種々の挙動を示す球を視認して弾球遊技を楽しむものであるため、遊技領域に入る前の球が視認困難であっても実際の遊技に何ら支障は生じない。よって、遊技に支障を来すことなく、前面枠14の十分な強度及び支持強度を確保することができる。ちなみに、パチンコ機10の正面から見て外レール62の左端位置と外枠12の左端位置との左右方向の距離は約30 mm、遊技領域の右端位置（円弧部材70の内面右端位置）と外枠12の右端位置との左右方向の距離は約45 mmとなっている。

10

【0088】

加えて、前面枠14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。図1に示すように、窓部14cの上側およびその左右両側には、窓部14cの周縁に沿って、LED等の発光手段を内蔵した電飾部202～204が設けられている。パチンコ機10においては、これら電飾部202～204が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部202～204が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。

20

【0089】

また、前面枠14の正面視右上部には、図1に示すように、賞球の払い出し中に点灯する賞球ランプ205が設けられ、一方、前面枠14の正面視左上部には所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ206が設けられている。また、右側の電飾部204の下側には、前面枠14の裏面側を視認できるように前面枠ベース200の裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓207が形成され、遊技盤16前面の貼着スペースK1（図3参照）に貼付される証紙等はパチンコ機10の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機10においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部202～204の周りの領域にクロムメッキを施したABS樹脂製のメッキ部材208が取り付けられている。このクロムメッキには、従来多用されていた6価クロムではなく、生産環境面等を考慮して3価クロムが使用されている。

30

【0090】

窓部14cの下方には、図1に示すように、貸球操作部210が配設されている。貸球操作部210には、度数表示部211と、球貸しボタン212と、返却ボタン213とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部210が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部211はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたLEDが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン212は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿201に供給される。返却ボタン213は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部210が不要となるが、この場合には、貸球操作部210の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通

40

50

のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【0091】

前面枠14の裏側における右上隅には、図11(a)に示すように、発光手段としてのLED用の発光基板214が前面枠ベース200の裏面にネジにより取り付けられている。また、前面枠14の裏側には、窓部14cを囲むようにして金属製の各種補強部材が設けられている。詳しくは、前面枠14の裏側にあつて窓部14cの上下左右の外側には金属製の補強板221~224がそれぞれ取り付けられている。これら補強板221~224は相互に接触して連結されて、窓部14cの形成によって低下した前面枠14の剛性および強度を高めている。また、右側の補強板221は、前記した発光基板214の裏面側に重なって配設されているが、両者の直接の接触を避けるように、或いは、発光基板214への通電を防止するために、透明な合成樹脂製のカバー板215が補強板221と発光基板214との間に介在して設けられている。補強板221~224の帯電に基づいてその周りにノイズや磁界が発生しても、カバー板215の介在によって発光基板214への影響が低減され、誤作動や故障等の抑制が図られている。なお、補強板221~224の一部は接地されており(図示せず)、補強板221~224が帯電し難いようになっている。

10

【0092】

前面枠14の裏面右側の補強板221には、その中間位置にてフック(鉤)状をなす係合爪221a(図2参照)が設けられている。係合爪221aは、前面枠14を閉じた状態で内枠13(内枠ベース30)に穿設された溝30jに進入するように構成されている。内枠ベース30には、図5に示すように、その溝30jの一部を覆うようにして金属製の止め板39がネジ止めされており、内枠13に対して前面枠14が閉鎖された状態において係合爪221aの先端部が図5に示す止め板39の裏面側に入り込む。これにより、パチンコ機10正面視左側の中間位置における前面枠14の浮き上がりを防止することができ、上皿201が前面枠14に設けられて前面枠14が上下に大きく構成され、上下の支持位置(支持金具33, 34の位置)が大きく離間しても、前面枠14を浮かしての不正行為を抑制することができる。

20

【0093】

前面枠14の裏面左側の補強板222には、前面枠14の背面側に突出して鉤状に形成された上下一対の前面枠鉤部14aが一体的に形成されている。この前面枠鉤部14aが内枠13の裏面側に設けられる施錠ユニット410の前面枠用鉤部材411に係合して、前面枠14は施錠される。施錠状態の前面枠14は、シリンダ錠420に対して専用鍵による所定の解錠操作が行われることにより解錠され、開放可能な状態となる。

30

【0094】

前面枠14の裏面上側の補強板223の左右方向における中央部分には、ネジ225を挿通するネジ孔が設けられており、このネジ225の先端部は、図11(b)に示すように、前面枠14の前面側に設けられるメッキ部材208に螺着されており、メッキ部材208はネジ225と補強板223とを通じて接地された状態となる。よって、装飾用のメッキを前面枠14の前面側に施しても帯電およびこれに起因するノイズ等による不具合を抑制することができる。

40

【0095】

前面枠14の裏面下側の補強板224には、図2に示すように、前記発射レール93に対向する位置に樹脂製のレール側壁部材226が設けられている。このレール側壁部材226は、前面枠14を閉じた際に発射レール93の側壁となつて、発射レール93から球がこぼれ落ちないように機能している。また、レール側壁部材226の右側には、上皿201に繋がる穴に連続するようにして前面枠14の裏面側に突出する球通路樋241が前面枠ベース200にネジで固定されている。この球通路樋241は、前面枠14の閉鎖時に内枠13側のシャッタ37(図2参照)を押し開けて上皿201への球の流路を形成する。

50

【 0 0 9 6 】

前面枠 1 4 の裏面側においてレール側壁部材 2 2 6 の左隣には、図 1 1 (a) に示すように、下側の補強板 2 2 4 の一部を正形状に開口して形成された球出口 2 2 4 a が設けられると共に、その球出口 2 2 4 a を前面枠 1 4 の開放時に閉鎖するための開閉ユニット 2 3 0 が球出口 2 2 4 a の上側に取り付けられている。球出口 2 2 4 a は、上皿 2 0 1 の最下流部に設けられ、前面枠 1 4 の閉鎖時に上皿 2 0 1 と球発射ユニット 9 0 の導入口 1 0 2 b (図 7 参照) とを連通する。上皿 2 0 1 に載置された球は球出口 2 2 4 a を経由して球発射ユニット 9 0 の導入口 1 0 2 b へ導かれる。

【 0 0 9 7 】

ここで、図 1 1 (a) および図 1 2 を参照して開閉ユニット 2 3 0 の構造について説明する。開閉ユニット 2 3 0 は、下側の補強板 2 2 4 にネジ止めされたケース部材としてのハウジング 2 3 1 と、上端がハウジング 2 3 1 内に収容され、それ以外の部分が下側の補強板 2 2 4 に沿うように下方に延びる薄板状の遮蔽板 2 3 2 と、遮蔽板 2 3 2 の上端部が巻回固定されると共にハウジング 2 3 1 の内面にて上下方向に回動可能に軸支された硬質樹脂製の回動レバー 2 3 3 とを備えている。この開閉ユニット 2 3 0 は、ハウジング 2 3 1 に、遮蔽板 2 3 2 、及び、回動レバー 2 3 3 を組み付けて一体化したものであり、前面枠 1 4 側への組み付け作業の容易化および簡素化が図られている。

【 0 0 9 8 】

回動レバー 2 3 3 は、下側の補強板 2 2 4 と略平行かつ略水平にハウジング 2 3 1 内面に設けられる回動軸 2 3 1 a を軸心としてハウジング 2 3 1 に回動可能に軸支される。回動レバー 2 3 3 には、回動軸 2 3 1 a より補強板 2 2 4 側 (図 1 2 (a) の左側) に向けて延設される板支持部 2 3 3 a と、回動軸 2 3 1 a より下側に向かって延設され、前面枠 1 4 の閉鎖時に内枠 1 3 の一部に当接するようにハウジング 2 3 1 外に突出する接触部 2 3 3 b とが設けられる。内枠ベース 3 0 には、取付面 3 0 f より前面に突出形成された突起 3 0 k (図 5 参照) が設けられ、接触部 2 3 3 b は、突起 3 0 k に当接するように設けられる。この接触部 2 3 3 b は、回動軸 2 3 1 a に対して前面枠 1 4 の開閉方向 (図 1 2 (a) の左右方向) とほぼ直行する方向に延設されているため、前面枠 1 4 の閉鎖時に接触部 2 3 3 b が内枠 1 3 に押圧された場合に回動レバー 2 3 3 が回動し易く、長期の使用にわたっての動作を確実なものとしている。

【 0 0 9 9 】

遮蔽板 2 3 2 は、弾性を有する薄板状の金属片 (例えば、ステンレス薄板など) で形成され、一端が回動レバー 2 3 3 の板支持部 2 3 3 a (前面枠 1 4 側の端部) に固定される一方、他端である下端部 2 3 2 a は自由端となっている。遮蔽板 2 3 2 の下端部 2 3 2 a は、図 1 1 (a) に示すように、球出口 2 2 4 a より幅広く形成されている。このため、遮蔽板 2 3 2 の途中部分における弾性変形を容易にして動作抵抗を低くしつつも、遮蔽板 2 3 2 の下端部 2 3 2 a によって球出口 2 2 4 a を確実に覆って球出口 2 2 4 a からの球の流出を遮蔽板 2 3 2 により確実に阻止することができる。なお、下端部 2 3 2 a の幅は、球出口 2 2 4 a より細くても良いが、ほぼ同一以上の幅とすることが球の誤流出を防止する上で好ましく、球出口 2 2 4 a より遮蔽板 2 3 2 の下端部 2 3 2 a の幅を広くすることが好適である。

【 0 1 0 0 】

また、遮蔽板 2 3 2 の下端部 2 3 2 a が球出口 2 2 4 a より狭いと、球出口 2 2 4 a 内に遮蔽板 2 3 2 が入り込んで球出口 2 2 4 a 内の球に遮蔽板 2 3 2 の下端が衝突し、遮蔽板 2 3 2 の変形や破損が生じ易い。パチンコ機 1 0 においては、遮蔽板 2 3 2 の下端部 2 3 2 a が球出口 2 2 4 a より広幅とされているので、球出口 2 2 4 a 内に遮蔽板 2 3 2 が入り込むことがなく、球への当接による遮蔽板 2 3 2 の変形や破損が防止されている。

【 0 1 0 1 】

ここで、球出口 2 2 4 a の下側には、図 1 2 (a) に示すように、上皿 2 0 1 から下皿 3 0 1 へ通じる通路と、その通路を閉鎖する閉鎖板 2 3 4 とが設けられ、その閉鎖板 2 3 4 がパチンコ機 1 0 の前面側 (図 1 2 (a) の左側) へ移動可能となっている。閉鎖板 2

10

20

30

40

50

3 4 が前面側へ移動すると上皿 2 0 1 と下皿 3 0 1 とが連通し、球が下皿 3 0 1 へ流下する。この場合に球出口 2 2 4 a より遮蔽板 2 3 2 の下端部 2 3 2 a が幅狭であると、その下端部 2 3 2 a が球出口 2 2 4 a 内に入り込んで球詰まりが生じうる。遮蔽板 2 3 2 の下端部 2 3 2 a を球出口 2 2 4 a より幅広に形成することで上皿 2 0 1 と下皿 3 0 1 との連通を確実にすることができ、球詰まりの発生を抑制することができる。

【 0 1 0 2 】

開閉ユニット 2 3 0 の遮蔽板 2 3 2 は、平面状の薄板を下方に弾性変形させて曲折させた状態にして、補強板 2 2 4 と回動レバー 2 3 3 の板支持部 2 3 3 a とに支持されている。このため、遮蔽板 2 3 2 は、弾性力により元の平らな状態に復帰しようとして補強板 2 2 4 を押圧した状態となっている。前面枠 1 4 f の開状態（図 1 2 (a) の状態）にあっては、球出口 2 2 4 a が遮蔽板 2 3 2 に押圧されつつ塞がれた状態となり、球の流出が阻止される。

10

【 0 1 0 3 】

前面枠 1 4 f が開状態になると、図 1 2 (a) に示すように、回動レバー 2 3 3 の接触部 2 3 3 b 先端側（下端側）が前面枠 1 4 の裏側（図 1 2 (a) の右側）に向かって突出した状態となる。この状態においては、回動レバー 2 3 3 は、遮蔽板 2 3 2 が平らに復帰しようとする弾性力により、回動軸 2 3 1 a を中心にして接触部 2 3 3 b が前面枠 1 4 の裏側に突出する方向（図 1 2 (a) の左回り方向）に付勢され、ハウジング 2 3 1 の一部（ストッパ部 2 3 1 b ）に当接した位置（第 1 の回動位置）にて静止する。

20

【 0 1 0 4 】

回動レバー 2 3 3 が第 1 の回動位置に配置された状態においては、遮蔽板 2 3 2 は、その下端部 2 3 2 a が球出口 2 2 4 a の上部を塞ぐ位置にまで垂下した状態となる。この状態においては上皿 2 0 1 内の球は遮蔽板 2 3 2 によって流れが規制され、球出口 2 2 4 a から前面枠 1 4 の裏側へ球が流出しない。よって、上皿 2 0 1 内に球が貯留された状態で前面枠 1 4 を開放しても遮蔽板 2 3 2 により上皿 2 0 1 内の球の流出を防止することができる。

【 0 1 0 5 】

また、ハウジング 2 3 1 には、回動レバー 2 3 3 に支持される遮蔽板 2 3 2 の一端部と下端部 2 3 2 a との間部分に当接して、遮蔽板 2 3 2 を補強板 2 2 4 方向に押圧する押圧部 2 3 1 c が設けられている。このため、遮蔽板 2 3 2 がより強く補強板 2 2 4 側に押圧されることとなり、球出口 2 2 4 a に勢いよく球が導かれたり上皿 2 0 1 内の球が多量にあって遮蔽板 2 3 2 を開放しようとする力が大きくなった場合にも球をより確実に受け止めて、球出口 2 2 4 a からの球の流出防止を確実なものとしている。

30

【 0 1 0 6 】

図 1 2 (a) に示す状態から前面枠 1 4 が閉鎖されると、図 1 2 (b) に示すように、回動レバー 2 3 3 の接触部 2 3 3 b は、内枠 1 3 の突起 3 0 k に当接しつつ押圧されて前面枠 1 4 側に回動させられる。その後、回動レバー 2 3 3 は、前面枠 1 4 が閉鎖されるに従って図 1 2 (a) に示す第 1 の回動位置よりハウジング 2 3 1 内に入り込む方向（図 1 2 (b) の右回り方向）に回動し、前面枠 1 4 が完全に閉鎖される（即ち、施錠ユニット 4 1 0 の前面枠用鉤部材 4 1 2 に前面枠鉤部 1 4 a が係合する）とハウジング 2 3 1 内に最大限に押し込まれた位置（第 2 の回動位置）にて静止する。回動レバー 2 3 3 の回動に伴って回動レバー 2 3 3 の板支持部 2 3 3 a は球出口 2 2 4 a から離間する側（上側）へ移動する。

40

【 0 1 0 7 】

回動レバー 2 3 3 が第 2 の回動位置に配置された状態においては、回動レバー 2 3 3 の板支持部 2 3 3 a の上昇により遮蔽板 2 3 2 は、より大きく歪曲しつつ補強板 2 2 4 の板面に沿って上方へスライド移動する。球出口 2 2 4 a を覆っていた遮蔽板 2 3 2 の下端部 2 3 2 a は、球出口 2 2 4 a を球が通過可能となる位置まで上昇する。上皿 2 0 1 内に球がある場合には球は球出口 2 2 4 a より球発射ユニット 9 0 の導入口 1 0 2 b へ向けて順次流出することとなる。このため、上皿 2 0 1 に球を補給し続ける限り、球発射ユニット

50

90により遊技領域へ向けて球を継続して発射することができる。

【0108】

前面枠14が閉状態から開放されると、回動レバー233（接触部233b）は、内枠13の突起30kによる押圧が解除され、遮蔽板232の復元力により第2の回動位置から第1の回動位置へと変位する。回動レバー233の変位に伴って遮蔽板232が補強板224の板面上を摺動しつつ下降し、遮蔽板232の下端部232aに球出口224aが閉鎖されて球出口224aからの球の流出が防止される。つまり、前面枠14の開放と共に球出口224aが閉鎖されるので、遊技場の店員は、前面枠14を開放して点検等の作業を行う場合に上皿201内の球の流出を心配することなく簡易に前面枠14を開放することができる。

10

【0109】

次に、図13から図17を参照して前面枠14の裏面に取り付けられるガラスユニット17について説明する。図13は、ガラスユニット17の正面図である。また、図14は、図13のSa-Sa線における断面図であり、図15は、図13のSb-Sb線における断面図であり、図16は、図13のSc-Sc線における断面図である。図17は、図16の矢印V方向から見たガラスユニット17の部分拡大図である。

【0110】

本実施形態におけるガラスユニット17は、従来のように、矩形状の板ガラスを前後対にして別々に前面枠に取り付けるものでなく、全体としては丸形をなす2枚の板ガラス151を一体化（アッセンブリ化）した上で前面枠14に取り付けるものである。このガラスユニット17は、前面枠14の窓部14c（図1参照）の形状にほぼ対応して、略円形で同一形状をなす前後一对の板ガラス151と、これら板ガラス151の周縁を囲むように設けられた保持フレーム153とを備えている。

20

【0111】

保持フレーム153は、ABS樹脂により形成され、図14に示すように、断面略「ひ」字状にて板ガラス151の外形に沿って環状に形成されている。このため、保持フレーム153の両側（図14の上下両側）には、一对の鉤状断面に形成された板ガラス151の保持部が形成され、各板ガラス151は、保持フレーム153により外周が囲われると共に、一面側の外周縁が保持フレーム153に接触した状態に配設される。保持フレーム153と板ガラス151とは接着材によりそれぞれ接着（ホットメルト接着材等で接着）固定され、2枚の板ガラス151は、それらの間に介在する保持フレーム153によって所定間隔を隔てた状態で一体化される。

30

【0112】

保持フレーム153は、図13に示すように、一方側（図13の左下側）において外方に膨出した形状に形成されており、板ガラス151も、その膨出部分を覆うように一部分が膨出した形状となっている。この膨出部分は、遊技盤16面における外レール62と内レール61とにより形成される誘導レールの一部（図3の左下側の部分）を覆うカバーとなり、誘導レール部分における遊技盤16前面側への球の流出を規制する。

【0113】

また、保持フレーム153は、一方側（図13の左下側）において外方に膨出した部分に、2枚の板ガラス151の間の領域を区画する区画壁153aが設けられている。この区画壁153aにより2枚の板ガラス151の間に収容部154が形成され、その収容部154内に水分の結露や曇りを防止するために吸湿を行う乾燥具155が設けられている。乾燥具155は、2片1組のケース部材を対向させて内部に収容空間を形成するケーシングと、そのケーシング内に多数収容された粒上の乾燥剤により構成される。ケーシング内は隔壁（図示せず）により複数の部屋に区画され、各部屋毎に乾燥剤が収容されている。乾燥剤としてはゼオライトやシリカゲル等が挙げられる。また、ケーシングには、その内外を連通する多数の小孔が形成され、2枚の板ガラス151にて密封またはほぼ密封された空間内の空気が効率的に除湿され、結露等の発生が防止されるようになっている。なお、保持フレーム153の区画壁153aおよび乾燥具155は、前面枠14の窓部14

40

50

cにより形成される開口よりも外周側に配設され、パチンコ機10の装飾に不要な乾燥具155等が外部から視認されないようになっている。

【0114】

保持フレーム153には、図15に示すように、2枚の板ガラス151と保持フレーム153とにより囲われる内部空間と外部とを連通する逃がし孔153bが穿設されている。この逃がし孔153bは、板ガラス151の接着固定を容易かつ確実なものとするために設けられる。逃がし孔153bの入口部には、接着剤が注入されて乾燥し、硬化した状態となっている。また、逃がし孔153bの内面形状は、保持フレーム153の外側(図13の下側)から内側へ次第に内径が縮小するテーパ状(円錐形状)に形成されており、外側からの接着剤の注入時に逃がし孔153bが完全に閉塞され易くしている。

10

【0115】

ここで、ガラスユニット17の組み立て工程について、特に保持フレーム153に2枚の板ガラス151を接着固定する部分を中心に説明する。1枚の板ガラス151を載置した状態とし、その板ガラス151に保持フレーム153を接着固定する。次いで、収容部154に乾燥具155をセットしてから、2枚目の板ガラス151を保持フレーム153に接着固定する。

【0116】

この2枚目の板ガラス151は、接着をより確実なものとするために強い力で押圧することとなるが、この押圧に際し、2枚の板ガラス151間の空気が圧縮されるおそれがある。もし空気が強く圧縮されると、空気の膨張によって接着後に板ガラス151が保持フレーム153から剥離してしまうことが懸念される。この点、本実施形態では、逃がし孔153bを介して板ガラス151の間と外部との空気の出入りが可能であるので、2枚目の板ガラス151が接着固定時に押圧されても空気が圧縮されることがなく、空気の膨張によって保持フレーム153から板ガラス151が剥離してしまうといった事態は起こらないようになっている。

20

【0117】

2枚の板ガラス151を保持フレーム153に接着した後は、逃がし孔153bに接着剤を注入し、時間をおいて乾燥硬化させる。これにより、板ガラス151間には、密封された空間が形成され、湿気や埃等の侵入を規制し、また乾燥具155による吸湿効果を高めて遊技領域の視認性を良質なものとすることができる。

30

【0118】

保持フレーム153には、その周縁における複数力所にて外方に突出した取付部153cが設けられている。各取付部153cは、同一の形状に形成されており、各取付部153cには、図16に示すように、板ガラス151の面方向に沿って挿通孔153dが設けられている。また、取付部153cの一方の面(図16の上側の面)には、挿通孔153dに対応する位置に小径孔161aを有する薄肉に形成されたワッシャとしての金属板161が小ネジ162により保持フレーム153に固定されている。更に挿通孔153dと金属板161の小径孔161aとに挿通されるようにして、ガラスユニット17を前面枠14に取り付けるための取付ネジ163が設けられている。

【0119】

取付ネジ163は、図16に示すように、表面が平滑な円筒状に形成された軸部163aと、軸部163aの先端側に一体形成された雄ねじ部163bと、軸部163aの基端側に設けられた操作部163cとにより形成されている。軸部163aは、金属板161の小径孔161aより小径に形成される一方、操作部163cは大きく形成される。また、雄ねじ部163bは、金属板161の小径孔161aに対してほぼ同一の外径であって、小径孔161aより外径は大きく谷の径が小さく形成されている。このため、取付ネジ163は、金属板161の小径孔161aに雄ねじ部163bをねじ込んで取り付けることができ、ほぼ軸部163aの長さ分(ストローク量)だけ移動可能な状態で金属板161を介して保持フレーム153に対して取り外し不能となっている。

40

【0120】

50

取付ネジ 1 6 3 の操作部 1 6 3 c は、図 1 7 に示すように、軸部 1 6 3 a より大径の円筒状に形成されると共にその外周面が軸方向に沿った細かい溝 1 6 3 c 2 によりギザギザに加工されている。また、操作部 1 6 3 c の端面中央部には、十字状の溝 1 6 3 c 1 が設けられており、プラスドライバ等の工具により取付ネジ 1 6 3 の回動操作が可能となっている。このため、操作部 1 6 3 c 外周面を指先で摘んでも、十字状の溝 1 6 3 c 1 に所定の工具を差し込んでも、取付ネジ 1 6 3 の回動操作が可能となっている。よって、ガラスユニット 1 7 の着脱操作は、工具がなくても実行可能であり、工具がある場合にはより簡単かつ確実に実行することができる。なお、取付ネジ 1 6 3 は、金属板 1 6 1 にねじ込まれて保持フレーム 1 5 3 に対して取り外し不能に構成されていたが、金属板 1 6 1 の小径孔 1 6 1 a を雄ねじ部 1 6 3 b の外径より大きくして取付ネジ 1 6 3 が容易に取り外し可能となっても良い。また、取付ネジ 1 6 3 (操作部 1 6 3 c) と金属板 1 6 2 との間には、スプリングワッシャ等の緩み止め用の座金 が設けられていても良い。また、操作部 1 6 3 c の外径形状は、上記した形状に限定されず手で回動し易い形状、例えば、軸の両側に板状に突出する部位を有するいわゆる蝶ネジのように形成しても良い。

【 0 1 2 1 】

前面枠 1 4 の裏側には、図 1 1 (a) に示すように、ガラスユニット 1 7 に設けられる取付部 1 5 3 c に対応する複数カ所に雌ねじが形成された被取付具 2 2 7 が設けられる。この被取付具 2 2 7 は、ボス (円筒) 状に形成されると共に内面に取付ネジ 1 6 3 をねじ込み可能な雌ねじが形成された金属製の部材であり、前面枠ベース 2 0 0 の所定位置にネジまたは圧入によりそれぞれ固定されている。各被取付具 2 2 7 に取付部 1 5 3 c がそれぞれ取付ネジ 1 6 3 によって固定されることにより、ガラスユニット 1 7 は前面枠 1 4 の裏面に取付固定される。

【 0 1 2 2 】

また、前面枠 1 4 の裏側には、図 2 に示すように、保持フレーム 1 5 3 の外周形状の一部に沿うようにして裏面側に突出する 3 つのリブ 2 0 0 a ~ 2 0 0 c が前面枠ベース 2 0 0 に一体形成されている。下側のリブ 2 0 0 b , 2 0 0 c は、前面枠ベース 2 0 0 の窓部 1 4 c の下側 2 カ所において上側のリブ 2 0 0 a より大きく突出して設けられており、ガラスユニット 1 7 の取付時にはその下側を支持して取付を補助する。また、上側のリブ 2 0 0 a および下側の一方のリブ 2 0 0 c には、各リブの突出方向側の先端部において窓部 1 4 c の中心側に突出する係止突起が一体形成されており、ガラスユニット 1 7 の取付に際しては、その係止突起が保持フレーム 1 5 3 の外周縁に設けられる凹部に嵌り込んでガラスユニット 1 7 を仮止めすることができる。

【 0 1 2 3 】

次に、図 1 1 (a) に戻って前面枠 1 4 の構成について説明する。前面枠 1 4 の裏面右側端部 (パチンコ機 1 0 の正面視左端部) には、内枠 1 3 の支持機構として、上下 2 カ所に支持金具 2 2 8 , 2 2 9 が取り付けられている。内枠 1 3 側の支持金具 3 3 , 3 4 (図 5 参照) に前面枠 1 4 側の支持金具 2 2 8 , 2 2 9 を組み付けることで、内枠 1 3 に対して前面枠 1 4 は開放可能に装着される。

【 0 1 2 4 】

より詳しく説明すると、前面枠 1 4 の上側の支持金具 2 2 8 は、略棒状をなし、その上部の径が下部の径より太い段付きの円柱状に形成されている。内枠 1 3 側の支持金具 3 3 には、前述したように内枠 1 3 の前面側に開口した切欠を有する支持孔 3 3 a が設けられており、その支持孔 3 3 a の切欠の幅は、前面枠 1 4 上側の支持金具 2 2 8 における上部の径より狭く、下部の径より広がっている。このため、上側の支持金具 2 2 8 の下部 (小径の部分) を支持孔 3 3 a 内に嵌めてから、支持金具 2 2 8 を下方にスライドすると、支持金具 2 2 8 の大径の部分が支持孔 3 3 a 内に嵌って支持孔 3 3 a から支持金具 2 2 8 が外れなくなる。

【 0 1 2 5 】

前面枠 1 4 の下側の支持金具 2 2 9 は、前面枠 1 4 の裏面側にネジで固定されており、その裏面側から下端面にわたって折り曲げて形成されている。この支持金具 2 2 9 には、

前面枠 14 の下端面に上方に向けて開口した支持穴 229a が設けられており、この支持穴 229a には、内枠 13 側の支持金具 34 により形成される突起軸 34a が嵌り込み、前面枠 14 が内枠 13 に対して回動可能に支持される。

【0126】

内枠 13 への前面枠 14 の装着手順としては、まず、前面枠 14 上側の支持金具 228 の下部（小径の部分）を、切欠を介して支持孔 33a に挿入する。次に、前面枠 14 下側の支持穴 229a を、内枠 13 下側の支持金具 34 の突起軸 34a に位置させてから前面枠 14 を下方にスライドする。前面枠 14 上側の支持金具 228 は大径の部分が支持孔 33a 内に嵌って外れなくなり、前面枠 14 下側の支持金具 229 も突起軸 34a に回動可能に支持されて、前面枠 14 の装着が完了する。

10

【0127】

次に、図 18 および図 19 を主に参照して下皿ユニット 15 について説明する。図 18 は下皿ユニット 15 の正面図であり、図 19 はその背面図である。下皿ユニット 15 は、横長矩形状に形成された ABS 樹脂製の下皿ベース 300 に、下皿 301 や操作ハンドル 310 等を取り付けたものである。

【0128】

下皿ユニット 15 には、図 18 に示すように、ほぼ中央部に球受皿としての下皿 301 が設けられ、内枠 13 側の下皿排出口 36a（図 2 参照）から排出口 301a を通じて排出された球が下皿 301 内に貯留可能に構成されている。下皿 301 は、下皿ベース 300 とは別部品で形成した難燃性の ABS 樹脂を表面に貼り付けて形成される。下皿 301 のすべてを難燃性の ABS 樹脂で形成することは必要でないが、少なくとも下皿 301 の表面部分、即ち下皿 301 の表面層と下皿 301 奥方の前面パネル 302 とを ABS 樹脂で形成することが好ましい。下皿 301 には、火のついた煙草が放置される危険があるので、少なくともその表面部分を難燃性の ABS 樹脂で形成することにより、パチンコ機 10 の損傷や火災の発生を抑止できるからである。前面パネル 302 には、スピーカ SP からの音を出力するための多数のスピーカ孔 303 が穿設されており、下皿ユニット 15 の裏面側には、スピーカ孔 303 に対応する位置にスピーカ SP がネジにより固定されている。

20

【0129】

下皿 301 の正面下方部には、下皿 301 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 304 が設けられている。この球抜きレバー 304 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 301 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。かかる球抜きレバー 304 の操作は、通常、下皿 301 の下方に下皿 301 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

30

【0130】

下皿 301 の右方には、前述したように操作ハンドル 310 が配設され、下皿 301 の左方には灰皿 305 が取り付けられている。灰皿 305 は下皿ベース 300 に回転可能に取り付けられた軸と共に手前方向及び奥方向へ回動可能にされている。下皿ユニット 15 の裏面側には、その裏面全体を覆うように金属製の板金 306 が設けられており、下皿ユニット 15 自体の剛性および強度が高められている。

40

【0131】

この下皿ユニット 15 は、内枠 13 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 13 および前面枠 14 と同様にパチンコ機 10 の正面視左側を開閉軸線として前方側に開放可能となっている。下皿ユニット 15 には、その正面視左上側に支持穴 307 が設けられると共に、その正面視左下側に支持軸 308 が設けられている。下皿ユニット 15 の支持穴 307 および支持軸 308 が内枠 13 側の支持金具 34, 35（図 5 参照）に対して組み付けられると、内枠 13 に対して下皿ユニット 15 が開閉可能に装着される。

【0132】

支持穴 307 および支持軸 308 について、より詳しく説明すると、支持穴 307 は、

50

板金 306 の上端部を折り返した部分に穿設された孔によって構成され、内枠 13 側の支持金具 34 において下方に突出する突起軸 34b を挿通可能となっている。支持軸 307 は、上下方向に出没可能な略逆 L 字状をなす突起より構成され、板金 306 に覆われたばね（図示せず）によって常には下方へ突出した状態に維持される。

【0133】

下皿ユニット 15 の装着手順としては、まず、支持穴 307 に内枠 13 側の突起軸 34b を差し込んで下皿ユニット 15 の上側を内枠 13 に固定する。その後、支持軸 308 をばねの付勢力に抗して没入状態としてから支持軸 308 の先端と内枠 13 下側に設けられる支持金具 35 の支持孔との位置あわせをする。支持軸 308 と支持孔との位置があうと、ばねの付勢力によって支持軸 308 が支持孔内に嵌り込み、下皿ユニット 15 の装着が完了する。

10

【0134】

下皿ユニット 15 の板金 306 には、その裏面左側に略矩形状で上下 2 カ所に並んで形成された下皿係合部 15a が形成されている。この下皿係合部 15a が内枠 13 の裏面側に設けられる施錠ユニット 410 の下皿用鉤部材 413 に係合することにより、下皿ユニット 15 は施錠される。施錠状態の下皿ユニット 15 は、シリンダ錠 420 に対して専用鍵による所定の解錠操作が行われることにより解錠され、開放可能な状態となる。

【0135】

ここで、下皿ユニット 15 が配置されるパチンコ機 10 の下皿 301 および操作ハンドル 310 の部分は、従来には内枠 13 の一部として形成されて前方側へは開放し得ず、前面枠 14 により形成される上皿 201 の下端部までが内枠 13 の前面側を覆うように構成されていた。前面枠 14 に覆われた内枠 13 の前面側には、遊技領域を形成する遊技盤 16 と、遊技領域へ向けて球を発射する球発射ユニット 90 とが上下に並べて配置されるが、前面枠 14 のみが前方へ開放し、下皿 301 および操作ハンドル 310 の部分が開放しない場合、上皿 201 の下端部位置に球発射ユニット 90 の配置位置が制限され、その上側に形成される遊技領域を大きくすることが難しかった。

20

【0136】

本実施形態のパチンコ機 10 においては、前面枠 14 以外に下皿ユニット 15 も内枠 13 に対して開放可能に構成されるので、球発射ユニット 90 を下皿 301 や操作ハンドル 310 の裏面側に重なるようにして従来より下側に配置することができ、その分、遊技盤 16 の遊技領域を上下に大きく形成することができる。また、下皿ユニット 15 が開放可能であるので、内枠 13 の下端部における裏面側に加えて、その下端部における下皿ユニット 15 の裏面側と内枠 13 の前面側との各面に各種部品や配線を収容することができ、部品や配線の設計自由度が高められる。更に、下皿 301 や操作ハンドル 310 の裏面側に対して作業を行う場合、例えば、上皿 201 と下皿 301 とを繋ぐ通路内の球詰まりを解消する場合や下皿 301 の奥側に位置して満タン状態を検出する満タンセンサを確認する場合等においては、下皿ユニット 15 を開放することで、外枠 12 に内枠 13 が固定された状態で、内枠 13 の前面側から各作業を行うことができる。内枠 13 を開放した場合、外枠 12 に対して内枠 13 が揺れ動くために作業がし難いが、下皿ユニット 15 を開放して内枠 13 に対して行う作業は、内枠 13 が固定された状態で行えるので簡易なものとなる。

30

40

【0137】

また、内枠 13、前面枠 14、及び、下皿ユニット 15 は、ベースとなる各部材（内枠ベース 30、前面枠ベース 200、下皿ベース 300）に他の部材を組み付けて形成されるものであり、本実施形態においては各ベース部材 30、200、300 は、すべて合成樹脂、具体的には ABS 樹脂により形成されている。これら各ベース部材 30、200、300 を合成樹脂で形成することにより、金属でベース部材を形成するより複雑な形状に対応することができ、パチンコ機 10 前面に文字や模様等を形成して装飾性を高めつつ、その裏面側には相手部品の取付部等を一体的に形成して生産コストの抑制を図っている。また、ABS 樹脂は、一般に安価で、且つ、メッキ等ののりが良く装飾性に優れるため、

50

低コストで表面処理を施した装飾をパチンコ機 10 の前面に形成し易い。更に、ABS 樹脂は、耐衝撃性が大きいという利点もあり、遊技者が転倒してパチンコ機 10 前面に衝突したり、遊技の結果に不満を抱いた遊技者がパチンコ機 10 前面を殴打したりしても、樹脂が破損して遊技者が怪我してしまうことが少ないので、ベース部材 30, 200, 300 の材料として ABS 樹脂は好適である。

【0138】

また、各ベース部材 30, 200, 300 と外枠 13 の飾り板 24 とは、全て同一材料である ABS 樹脂により形成されている。このため、ベース部材 30, 200, 300 および飾り板 24 の少なくとも 2 部材を同一色で形成した場合、経年劣化により色あせや変色の程度は同等となる。よって、長期にわたって複数の部材で構成されるパチンコ機 10 前面の色度の差を少なくして良質な見栄えを維持することができる。特に各ベース部材 30, 200, 300 と外枠 13 の飾り板 24 とを、同一材料であって、メーカーおよび材料グレードまで同一のものとすることが、良質な見栄えを維持する上で好ましい。

【0139】

次に、図 20 から図 25 を参照して、パチンコ機 10 の背面側の構成を説明する。図 20 は、パチンコ機 10 の背面図であり、図 21 は、パチンコ機 10 背面の制御基板ユニットと裏パックユニットの構成を模式的に示した図である。また、図 22 は、内枠 13 に遊技盤 16 を組み付けた状態を示す背面図であり、図 23 は内枠 13 を後方より見た斜視図、図 24 は遊技盤 16 を後方より見た斜視図である。図 25 は、支持金具 535 の斜視図である。

【0140】

パチンコ機 10 の背面側には、各種制御基板が上下左右に並べて、また、前後に重ねて配置されており、更に、球を供給するための球供給装置（払出ユニット）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。本実施形態では、各種制御基板を 2 つの取付台に分けて搭載して 2 つの制御基板ユニットを構成し、それら制御基板ユニットが個別に内枠 13 又は遊技盤 16 の裏面に装着されている。この場合、主基板及び RAM 消去スイッチ回路 743（図 39 参照）と音声ランプ制御基板とを一方の取付台に搭載してユニット化すると共に、払出発射制御基板と電源基板とを他方の取付台に搭載してユニット化している。ここでは便宜上、前者のユニットを「第 1 制御基板ユニット 501」と称し、後者のユニットを「第 2 制御基板ユニット 502」と称する。また、保護カバー部を形成する裏パック 651 および払出ユニット 652 も 1 ユニットとして一体化されており、ここではそのユニットを「裏パックユニット 503」と称する。各ユニット 501 ~ 503 の詳細な構成については後述する。

【0141】

第 1 制御基板ユニット 501、第 2 制御基板ユニット 502 及び裏パックユニット 503 は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、更にこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠 13 又は遊技盤 16 の裏面に対して開閉できる構成となっている。これは、各ユニット 501 ~ 503 やその他構成が前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

【0142】

各ユニット 501 ~ 503 は、図 21 に示すように、上下に並んで配置され、取り付けられている。第 1 制御基板ユニット 501 は、略 L 字状をなし、パチンコ機 10 のほぼ中央に配置され、その下方には、第 2 制御基板ユニット 502 が配置されている。また、第 1 制御基板ユニット 501 の上部に一部重なる領域に、裏パックユニット 503 が配置されている。

【0143】

第 1 制御基板ユニット 501 には、パチンコ機 10 の背面から見て左端部に支軸部 M1 が設けられ、その支軸部 M1 の軸線 A を中心に当該第 1 制御基板ユニット 501 が開閉可能となっている。また、第 1 制御基板ユニット 501 には、その右端部（即ち支軸部 M1 の反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部 M2 が設けられると共に

上端部に係止爪部 M 3 が設けられており、これら支軸部 M 1、締結部 M 2 及び係止爪部 M 3 によって第 1 制御基板ユニット 5 0 1 がパチンコ機 1 0 の本体（遊技盤 1 6 の裏面）に固定保持される。

【 0 1 4 4 】

第 2 制御基板ユニット 5 0 2 には、パチンコ機 1 0 の背面から見て右端部に支軸部 M 4 が設けられ、その支軸部 M 4 の軸線 B を中心に当該第 2 制御基板ユニット 5 0 2 が開閉可能となっている。また、第 2 制御基板ユニット 5 0 2 には、その左端部（即ち支軸部 M 4 の反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部 M 5 が設けられており、この支軸部 M 4 および締結部 M 5 によって第 2 制御基板ユニット 5 0 2 がパチンコ機 1 0 の本体（内枠 1 3 の裏面）に固定保持される。

10

【 0 1 4 5 】

裏パックユニット 5 0 3 には、パチンコ機 1 0 の背面から見て右端部に支軸部 M 6 が設けられ、その支軸部 M 6 による軸線 C を中心に当該裏パックユニット 5 0 3 が開閉可能となっている。また、裏パックユニット 5 0 3 には、その左端部（即ち支軸部 M 6 の反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部 M 7 が設けられると共に上端部及び下端部にそれぞれ回転式の係止部 M 8、M 9 が設けられており、これら支軸部 M 6、締結部 M 7 及び係止部 M 8、M 9 によって裏パックユニット 5 0 3 がパチンコ機 1 0 の本体（内枠 1 3 の裏面）に固定保持される。

【 0 1 4 6 】

各ユニット 5 0 1 ~ 5 0 3 の展開方向は同一でなく、第 1 制御基板ユニット 5 0 1 は、パチンコ機 1 0 の背面から見て左開きになるのに対し、第 2 制御基板ユニット 5 0 2 及び裏パックユニット 5 0 3 は、同右開きになるよう構成されている。

20

【 0 1 4 7 】

ここで、図 2 2 から図 2 5 を用いて、内枠 1 3 及び遊技盤 1 6 の裏面構成を説明する。遊技盤 1 6 は、図 2 2 に示すように、内枠ベース 3 0 に囲まれた四角枠状の設置領域に設置され、内枠 1 3 の左右両側に設けられた 3 つの係止固定具 5 1 1 と、内枠 1 3 の略中央下部に設けられた樹脂製の係止固定具 5 1 2 との計 4 つの係止固定具 5 1 1、5 1 2 によって脱落しないように固定されている。係止固定具 5 1 1、5 1 2 は手動で回転でき、固定位置（ロック位置）と固定解除位置（アンロック位置）とを切り替え可能に構成されている。図 2 2 は、係止固定具 5 1 1、5 1 2 がロック位置にある状態を示している。遊技盤 1 6 の左右 3 カ所の係止固定具 5 1 1 は、金属片を折り曲げ形成した L 型の金具で構成され、遊技盤 1 6 を固定した状態では内枠 1 3 の外方へ張り出さないよう構成されている。遊技盤 1 6 の下部 1 カ所の係止固定具 5 1 2 は、樹脂製の I 型の留め具で構成される。

30

【 0 1 4 8 】

遊技盤 1 6 の裏面中央には、可変表示装置ユニット 8 0 が配置されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、センターフレーム 8 6（図 3 参照）を背後から覆う樹脂製（例えば ABS 製）のフレームカバー 5 1 3 が後方に突出して設けられており、そのフレームカバー 5 1 3 の後端に、液晶表示装置たる第 1 図柄表示装置 8 1 と表示制御装置 5 0 5 とが前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。フレームカバー 5 1 3 内には、センターフレーム 8 6 に内蔵された LED 等を駆動するための LED 制御基板などが配設されている。

40

【 0 1 4 9 】

また、遊技盤 1 6 の裏面には、可変表示装置ユニット 8 0 を取り囲むようにして裏枠セット 5 1 5 が取り付けられている。この裏枠セット 5 1 5 は、遊技盤 1 6 の裏面に張り付くようにして設けられる薄型の樹脂成型品（例えば ABS 製）であって、各種入賞口に入賞した球を回収するための球回収機構が形成されている。詳しくは、裏枠セット 5 1 5 の下方には、前述した一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、可変入賞装置 6 5（図 3 参照）への入賞球を遊技盤 1 6 裏面側に排出する排出口に対応し、且つ下流側で 1 カ所に集合する回収通路 5 1 6 が形成されている。また、遊技盤 1 6 の下方には、樹脂製（例えばポリカーボネート樹脂製）の排出通路盤 5 1 7 が取り付けられており、該排出通路盤 5 1 7 には

50

、排出球をパチンコ機 10 の外部へ案内するための排出通路 518 が形成されている。従って、図 22 に仮想線で例示するように、一般入賞口 63 等に入賞した球は何れも裏枠セット 515 の回収通路 516 を介して集合し、更に排出通路盤 517 の排出通路 518 を介してパチンコ機 10 外部に排出される。なお、アウト口 66 (図 3 参照) も同様に排出通路 518 に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった球も排出通路 518 を介してパチンコ機 10 の外部に排出される。

【0150】

上記構成では、遊技盤 16 の下端面を境界にして、上方に裏枠セット 515 (回収通路 516) が、下方に排出通路盤 517 (排出通路 518) が設けられており、排出通路盤 517 が遊技盤 16 に対して前後方向に重複 (オーバーラップ) せずに設けられている。従って、遊技盤 16 を内枠 13 から取り外す際において、排出通路盤 517 が遊技盤 16 の取り外しの妨げになるといった不都合が生じることもない。

10

【0151】

なお、排出通路盤 517 は、パチンコ機 10 前面の上皿 201 の丁度裏側辺りに設けられているので、上皿 201 に至る球排出口 (図 2 の上皿排出口 36b) より針金等を差し込み、更にその針金等を内枠 13 と排出通路盤 517 との隙間を通じて遊技領域側に侵入させるといった不正行為が考えられる。そこで本パチンコ機 10 の排出通路盤 517 には、上皿 201 の丁度裏側辺りに、内枠 13 にほぼ一体的に重なり合うようにしてパチンコ機 10 の前方に延びるプレート 519 が設けられている。従って、内枠 13 と排出通路盤 517 との隙間から針金等を侵入させようとしてもそれがプレート 519 にて阻害され、遊技領域にまで針金等を侵入させることが非常に困難となる。その結果、針金等により可変入賞装置 65 (大開放口) を強制的に開放する等の不正行為を防止することができる。

20

【0152】

また、遊技盤 16 の裏面には、各種入賞口などへの球の入球 (通過) を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤 16 表側の一般入賞口 63 に対応する位置には入賞口スイッチ 521 が設けられ、可変入賞装置 65 には、特定領域スイッチ 522 とカウントスイッチ 523 とが設けられている。特定領域スイッチ 522 は、大当たり状態で可変入賞装置 65 に入賞した球が特定領域 (大当たり状態継続を判定するための領域) に入ったことを判定するスイッチであり、カウントスイッチ 523 は入賞球をカウントするスイッチである。また、第 1 入球口 64 に対応する位置には第 1 入球口スイッチ 524 が設けられ、第 2 入球口 67 に対応する位置には第 2 入球口スイッチ 525 が設けられている。

30

【0153】

入賞口スイッチ 521 及び第 2 入球口スイッチ 525 は、図示しない電気配線 (ケーブルコネクタを含む) を介して盤面中継基板 526 に接続され、さらにこの盤面中継基板 526 が後述する主基板 (主制御装置 561) に電気配線を介して接続されている。また、特定領域スイッチ 522 及びカウントスイッチ 523 は電気配線を介して大開放口中継基板 527 に接続され、さらにこの大開放口中継基板 527 が電気配線を介して主基板に接続されている。これに対し、第 1 入球口スイッチ 524 は中継基板を介さずに直接主基板に接続されている。

40

【0154】

その他図示は省略するが、可変入賞装置 65 には、特定入賞口 (大開放口) 65a を開放するための大開放口ソレノイドと、入賞球を特定領域に導くための入賞球振分板ソレノイドが設けられ、第 1 入球口 64 には、電動役物を開放するための第 1 入球口ソレノイドが設けられている。また、本実施形態では、球を発射させる発射装置としてソレノイド 92 を採用しているため、発射装置が内枠 13 の前面側にまとめて配置されている。このため、従来のモータ及び発射槌の組合せに比べて内枠 13 の裏面側には発射装置が配置されず、内枠 13 裏面のスペースを制御基板等の他部品のスペースとして有効に活用することができる。

【0155】

50

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主基板に取り込まれ、該主基板よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（球の払出個数）が払出制御基板に送信される。そして、該払出制御基板の出力により所定数の球の払出が実施される。かかる場合、各種入賞口に入賞した球を入賞球処理装置に一旦集め、その入賞球処理装置で入賞球の存在を１つずつ順番に確認した上で払出を行う従来方式（いわゆる証拠球方式）とは異なり、本実施の形態のパチンコ機１０では、各種入賞口毎に球の入賞を電氣的に感知して払出が直ちに行われる（即ち、本パチンコ機１０では入賞球処理装置を廃止している）。故に、払い出す球が多量にあっても、その払出をいち早く実施することが可能となる。

【０１５６】

遊技盤１６の裏面にネジで固定された裏枠セット５１５には、第１制御基板ユニット５０１を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、この取付機構として、遊技盤１６の裏面左下隅部には上下方向に延びる支持金具５３１がネジで取り付けられ、この支持金具５３１には同一軸線上に上下一対の支持孔５３１ａが形成されている。その他、遊技盤１６の背面右下部には上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）５３２が設けられ（図２２参照）、同左上部には係止爪片５３３が設けられている。

【０１５７】

内枠１３の裏面には、第２制御基板ユニット５０２や裏パックユニット５０３を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、図２２に示すように、内枠１３の背面右端部には、図２５に示す長尺状の支持金具５３５が取り付けられている。

【０１５８】

支持金具５３５は、長尺板状の金具本体５３６を有し、その金具本体５３６より起立させるようにして、下方２カ所に第２制御基板ユニット５０２用の支持孔部５３７が形成されると共に、上方２カ所に裏パックユニット５０３用の支持孔部５３８が形成されている。それら支持孔部５３７、５３８にはそれぞれ同軸の支持孔が形成されている。その他、第２制御基板ユニット５０２用の取付機構として、内枠１３には、図２２に示すように、遊技盤１６の設置領域よりも下方左端部に上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）５３９が設けられている。また、裏パックユニット５０３用の取付機構として、内枠１３には、遊技盤１６の設置領域の左端部に上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）５４０が設けられている。なお、第２制御基板ユニット５０２用の支持金具と裏パックユニット５０３用の支持金具とを各々個別の部材で設けることも可能である。また、裏パックユニット５０３用の取付機構として回動式の３つの固定具５４１～５４３が内枠１３に設けられており、それら固定具５４１～５４３と遊技盤１６との間に裏パックユニット５０３は挟み込んで支持される。

【０１５９】

その他、内枠１３の背面側における遊技盤１６の右下部には、図２３に示すように、後述する払出ユニット６５２より払い出される球を上皿２０１、下皿３０１又は排出通路５１８の何れかに振り分けるための球分配部５４５が設けられている。球分配部５４５には、３つの開口部が左右に並んで設けられ、左側の開口部５４５ａは上皿２０１に通じ、中央の開口部５４５ｂは下皿３０１に通じ、右側の開口部５４５ｃは排出通路５１８に通じる構成となっている。

【０１６０】

内枠１３の下端部には、下皿ユニット１５に取り付けられるスピーカＳＰの裏面側に重なる位置に穿孔された多数のスピーカ孔５４６が内枠ベース３００の一部として形成されている。スピーカＳＰの音声出力時に振動板（コーン）が振動してもスピーカ孔５４６によりパチンコ機１０の背面側へ振動が逃がされるので、内枠１３と下皿ユニット１５との間で共鳴音が生じることが抑制される。なお、スピーカ孔５４６により形成される開口の面積は、スピーカＳＰの裏面側に重なる領域にスピーカＳＰの振動板の面積と同一以上とすることが共鳴音を抑制する上で好ましく、共鳴音を抑制しつつ剛性強度を高めるためにスピーカ孔５４６の開口面積とスピーカＳＰの振動板の面積とを同一又はほぼ同一とすることが好適である。

【 0 1 6 1 】

次に、図 2 6 から図 2 9 を参照して、第 1 制御基板ユニット 5 0 1 を説明する。図 2 6 は第 1 制御基板ユニット 5 0 1 の正面図であり、図 2 7 は同ユニット 5 0 1 の斜視図であり、図 2 8 は同ユニット 5 0 1 の分解斜視図であり、図 2 9 は同ユニット 5 0 1 を裏面から見た分解斜視図である。

【 0 1 6 2 】

第 1 制御基板ユニット 5 0 1 は略 L 字状をなす取付台 5 5 1 を有し、この取付台 5 5 1 に主制御装置 5 6 1 及び初期化装置 5 6 0 と音声ランプ制御装置 5 6 2 とが搭載されている。ここで、主制御装置 5 6 1 は、遊技の主たる制御を司る 1 チップマイコンとしての M P U 7 0 1 (図 3 9 参照)、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む主基板を具備している。また、初期化装置 5 6 0 は、R A M 消去スイッチ 6 2 3 が電氣的に接続されており、R A M 消去スイッチ 6 2 3 が押されたかを検出すると共に、その検出結果を主制御装置 5 6 1 へ送信する R A M 消去スイッチ回路 7 4 3 を具備している。

【 0 1 6 3 】

この主基板と R A M 消去スイッチ回路 7 4 3 とが透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 5 6 3 (被包手段) に收容されて構成されている。なお、基板ボックス 5 6 3 は、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは封印ユニット 5 6 4 (封印手段) によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 5 6 3 が封印されている。

【 0 1 6 4 】

初期化装置 5 6 0 に電氣的に接続される R A M 消去スイッチ 6 2 3 は、パチンコ機 1 0 を電源投入時の初期状態へ戻す場合に操作されるスイッチである。本パチンコ機 1 0 は、バックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰 (復電) の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、通常手順で (例えばホールの営業終了時に) 電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されるので、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、R A M 消去スイッチ 6 2 3 を押しながら電源を投入することとしている。即ち、R A M 消去スイッチ 6 2 3 を押しながら電源を投入すると、主制御装置 5 6 1 及び払出発射制御装置 6 1 1 で行われる遊技の制御が初期状態に戻され、R A M 消去スイッチ 6 2 3 を押さないで電源を投入すると、主制御装置 5 6 1 及び払出発射制御装置 6 1 1 で行われる遊技の制御が電源遮断前の状態に復帰される。

【 0 1 6 5 】

なお、R A M 消去スイッチ 6 2 3 を基板ボックス 5 6 3 に設けることにより、初期化装置 5 6 0 と R A M 消去スイッチ 6 2 3 との間に、信号を発生させる装置などを取り付け、主制御装置 5 6 1 を強制的に初期状態にされることを防止できる。後述するように、パチンコ 1 0 における大当たりは、第 1 入球口 6 4 への球の入賞タイミングに合わせて、保留球格納エリアに格納される大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づき抽選が行われる。よって、第 1 入球口 6 4 への入球を検出する第 1 入球口スイッチ 5 2 4 (図 2 2 参照) と主制御装置 5 6 1 との間にも信号発生装置を取り付けられれば、大当たりを不正に発生させることもできるが、少なくとも主制御装置 5 6 1 を強制的に初期状態にされることが防止できるので、不正に大当たりを発生させることを防止できる。

【 0 1 6 6 】

封印ユニット 5 6 4 はボックススペースとボックスカバーとを開封不能に連結する構成であれば任意の構成が適用できるが、ここでは図 2 7 等に示すように、5 つの封印部材が連結された構成となっており、この封印部材の長孔に係止爪を挿入することでボックススペースとボックスカバーとが開封不能に連結される。封印ユニット 5 6 4 による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度開封・封印処理を行うこと自体は可能である。即ち、封印ユニット 5 6 4 を構成する 5 つの封印部材のうち、

少なくとも一つの封印部材の長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主基板の不具合などにより基板ボックス５６３を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部材と他の封印部材との連結を切断する。その後、再度封印処理する場合は他の封印部材の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス５６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス５６３に残しておけば、基板ボックス５６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【０１６７】

また、音声ランプ制御装置５６２は、例えば主制御装置５６１又は表示制御装置５０５からの指示に従い音声やランプ表示の制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵや、各種ポート等を含む音声ランプ制御基板を具備しており、この音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス５６５に収容されて構成されている。音声ランプ制御装置５６２上には電源中継基板５６６が搭載されており、電源装置６１２（図３０参照）より供給される駆動電圧がこの電源中継基板５６６を介して表示制御装置５０５及び音声ランプ制御装置５６２に出力される。

【０１６８】

取付台５５１は、有色（例えば緑、青等）の樹脂材料（例えばポリカーボネート樹脂製）にて成形され、その表面に平坦状をなす２つの基板搭載面５５２，５５３が設けられている。これら基板搭載面５５２，５５３は、直交する向きに延び、前後方向に段差をもって形成されている。但し、取付台５５１は無色透明又は半透明の樹脂成型品であっても良い。

【０１６９】

一方の基板搭載面５５２上には、主制御装置５６１と初期化装置５６０とが収容された基板ボックス５６３が横長の向きに配置されると共に、他方の基板搭載面５５３上には、音声ランプ制御装置５６２（音声ランプ制御基板）が収容された基板ボックス５６５が縦長の向きに配置される。特に、基板ボックス５６３は、パチンコ機１０の背面視手前側に配置され、基板ボックス５６５はその奥側に配置される。この場合、基板搭載面５５２，５５３が前後方向に段差をもって形成されているので、これら基板搭載面５５２，５５３に基板ボックス５６３及び基板ボックス５６５を搭載した状態において各基板ボックス５６３，５６５はその一部を前後に重ねて配置されるようになる。つまり、図２７等にも見られるように、基板ボックス５６３はその一部（本実施形態では図２６の左側１／３程度）が浮いた状態で配置されるようになる。故に、基板ボックス５６３に重なる領域まで基板ボックス５６５を拡張することが可能となり、音声ランプ制御装置５６２も拡張することができ、当該制御基板の大型化にも良好に対処できると共に、各制御装置を効率良く設置できる。また、第１制御基板ユニット５０１を遊技盤１６に装着した状態では、基板搭載面５５２の後方にスペースが確保され、可変入賞装置６５やその電気配線等が無理なく設置できるようになっている。

【０１７０】

図２８及び図２９に示すように、主基板用の基板搭載面５５２には、左右２カ所に横長形状の貫通孔５５４が形成されている。これに対応して、基板ボックス５６３には、その裏面の左右２カ所に回動式の固定具５６７が設けられている。基板ボックス５６３を基板搭載面５５２に搭載する際には、基板搭載面５５２の貫通孔５５４に固定具５６７が通され、その状態で固定具５６７が回動されて基板ボックス５６３がロックされる。従って、上述の通り基板ボックス５６３はその一部が浮いた状態で配置されとしても、当該基板ボックス５６３の脱落等の不都合を回避できる。また、基板ボックス５６３は第１制御基板ユニット５０１（基板搭載面５５２）の裏面側から固定具５６７をロック解除しなければ、取り外しできないため、基板取り外し等の不正行為に対して抑止効果が期待できる。

【０１７１】

取付台５５１には、図２７等に示すように、左端面に上下一対の支軸５５６が設けられており、この支軸５５６を遊技盤１６側の支持金具５３１（図２４参照）に取り付けることで、第１制御基板ユニット５０１が遊技盤１６に対して開閉可能に支持される。また、

取付台 5 5 1 には、右端部に締結具として上下一対のナイラッチ 5 5 7 が設けられると共に上端部に横長の開口 5 5 8 が設けられており、ナイラッチ 5 5 7 を遊技盤 1 6 側の被締結孔 5 3 2 (図 2 2 参照) に嵌め込むと共に、上端部の開口 5 5 8 に遊技盤 1 6 側の係止爪片 5 3 3 (図 2 4 参照) を係止させることで、第 1 制御基板ユニット 5 0 1 が遊技盤 1 6 に固定される。なお、支持金具 5 3 1 及び支軸 5 5 6 が図 2 1 の支軸部 M 1 に、被締結孔 5 3 2 及びナイラッチ 5 5 7 が締結部 M 2 に、係止爪片 5 3 3 及び開口 5 5 8 が係止爪部 M 3 に、それぞれ相当する。

【 0 1 7 2 】

次に、図 3 0 から図 3 2 を参照して、第 2 制御基板ユニット 5 0 2 を説明する。図 3 0 は第 2 制御基板ユニット 5 0 2 の正面図であり、図 3 1 は同ユニット 5 0 2 の斜視図であり、図 3 2 は同ユニット 5 0 2 の分解斜視図である。

10

【 0 1 7 3 】

第 2 制御基板ユニット 5 0 2 は横長形状をなす取付台 6 0 1 を有し、この取付台 6 0 1 に払出發射制御装置 6 1 1、電源装置 6 1 2、カードユニット接続基板 6 1 3 が搭載されている。払出發射制御装置 6 1 1 は周知の通り制御の中枢をなす 1 チップマイコンとしての M P U、各種ポート等を含む制御基板を具備している。払出發射制御装置 6 1 1 を構成する制御基板(払出發射制御基板)により、賞品球や貸出球の払出制御と、遊技者による操作ハンドル 3 1 0 の操作に従った球発射ユニット 9 0 (発射ソレノイド 9 2 および電磁石 1 0 4) の制御とが行われる。なお、本実施の形態では、賞品球や貸出球の払出制御と、球発射ユニット 9 0 の制御とを一つの払出發射制御基板において制御を行うものとしたが、賞品球や貸出球の払い出し制御を行う払出制御基板と、球発射ユニット 9 0 の制御を行う発射制御基板との 2 つの制御基板に分け、それぞれ制御を行うものとしても良い。

20

【 0 1 7 4 】

電源装置 6 1 2 は周知の通り制御の中枢をなす 1 チップマイコンとしての M P U、各種ポート等を含む制御基板を具備している。電源装置 6 1 2 を構成する制御基板(電源基板)においては、各種制御装置等で要する所定の駆動電圧が生成され出力される。

【 0 1 7 5 】

カードユニット接続基板 6 1 3 は、パチンコ機 1 0 前面の貸球操作部 2 1 0 及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出發射制御装置 6 1 1 に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板 6 1 3 は不要である。

30

【 0 1 7 6 】

上記払出發射制御装置 6 1 1 及び電源装置 6 1 2、カードユニット接続基板 6 1 3 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 6 1 5、6 1 6、6 1 7 にそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出發射制御装置 6 1 1 では、前述した主制御装置 5 6 1 と同様、基板ボックス 6 1 5 (被包手段) を構成するボックスベースとボックスカバーとが封印ユニット 6 1 9 (封印手段) によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 6 1 5 が封印されている。

【 0 1 7 7 】

40

払出發射制御装置 6 1 1 の右端部には状態復帰スイッチ 6 2 1 が設けられている。例えば、払出モータ 6 5 8 a 部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 6 2 1 が押下されると、払出モータ 6 5 8 a が正逆回転され、球詰まりの解消(正常状態への復帰)が図られるようになっている。払出發射制御装置 6 1 1 の左端部には、発射ソレノイド 9 2 の発射力を調整する可変抵抗器の操作つまみ 6 2 2 が設けられており、その操作軸 6 2 2 を右回りに回転させると発射ソレノイド 9 2 に励磁される電流(又は電圧)が多くなって発射力が高められ、操作軸 6 2 2 を左回りに回転させると発射ソレノイド 9 2 の励磁電流(又は電圧)が低下して発射力も低下する。

【 0 1 7 8 】

取付台 6 0 1 は例えば無色透明な樹脂成型品よりなり、その表面における左右両側に平

50

坦状をなす基板搭載面 6 0 2 , 6 0 3 が設けられている。左側の基板搭載面 6 0 2 には、電源装置 6 1 2 が収納された基板ボックス 6 1 6 が搭載され、右側の基板搭載面 6 0 3 には、カードユニット接続基板 6 1 3 が収納された基板ボックス 6 1 7 が搭載される。払出発射制御装置 6 1 1 が収納された基板ボックス 6 1 5 は、その一部を電源装置 6 1 2 の基板ボックス 6 1 6 上に重ねて搭載される。

【 0 1 7 9 】

取付台 6 0 1 には、図 3 0 に示すように、その右端部に上下一対の支軸 6 0 5 が設けられており、この支軸 6 0 5 を、内枠 1 3 側の支持孔部 5 3 8 (図 2 3 参照) に上方から挿通させることで、第 2 制御基板ユニット 5 0 2 が内枠 1 3 に対して開閉可能に支持される。また、取付台 6 0 1 には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ 6 0 6 が設けられており、ナイラッチ 6 0 6 を、内枠 1 3 側の被締結孔 5 3 9 (図 2 3 参照) にはめ込むことで、第 2 制御基板ユニット 5 0 2 が内枠 1 3 に開閉不能に固定されるようになる。なお、支持孔部 5 3 7 及び支軸 6 0 5 が図 2 1 の支軸部 M 4 に、被締結孔 5 3 9 及びナイラッチ 6 0 6 が締結部 M 5 に、それぞれ相当する。

10

【 0 1 8 0 】

次に、図 3 3 及び図 3 4 を参照して、裏パックユニット 5 0 3 の構成を説明する。図 3 3 はパチンコ機 1 0 の背面から見た裏パックユニット 5 0 3 を示しており、図 3 4 はその分解斜視図を示している。裏パックユニット 5 0 3 は、樹脂成形された裏パック 6 5 1 と球の払出ユニット 6 5 2 とを一体化したものである。

【 0 1 8 1 】

20

裏パック 6 5 1 は例えば A B S 樹脂により一体成型されており、略平坦状のベース部 6 5 3 と、パチンコ機 1 0 後方に突出し横長の略直方体形状をなす保護カバー部 6 5 4 とを有する。保護カバー部 6 5 4 は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示装置ユニット 8 0 を囲むのに十分な大きさを有する (但し本実施の形態では、前述の音声ランプ制御装置 5 6 2 も合わせて囲む構成となっている) 。保護カバー部 6 5 4 の背面には多数の通気穴 6 5 4 a が設けられている。この通気穴 6 5 4 a は各々が長細く形成され、通気穴 6 5 4 a の端が比較的近い位置で隣り合うよう設けられている。従って、隣り合う通気穴 6 5 4 a 間にある樹脂部分を切断することにより、裏パック 6 5 1 の背面を容易に開口させることができる。このため、通気穴 6 5 4 a 間の樹脂部分を切断してその内部の表示制御装置 5 0 5 等を露出させることで、所定の検定等を容易に実施することができる。

30

【 0 1 8 2 】

裏パック 6 5 1 には、保護カバー部 6 5 4 を迂回するようにして払出ユニット 6 5 2 がネジで固定されている。払出ユニット 6 5 2 は、裏パック 6 5 1 の最上部に位置して上方に開口したタンク 6 5 5 と、タンク 6 5 5 の下方に連結され、横方向 2 列 (2 条) の球通路を有して下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 6 5 6 と、タンクレール 6 5 6 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 6 5 7 と、ケースレール 6 5 7 の最下流部に設けられ、払出モータ 6 5 8 a 等の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 6 5 8 とを備えている。タンク 6 5 5 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 6 5 8 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。また、払出装置 6 5 8 により払い出された球は、裏パック 6 5 1 の下端部に内蔵される払出通路 (図示せず) を通じて前記上皿 2 0 1 等に供給される。

40

【 0 1 8 3 】

タンクレール 6 5 6 には、当該タンクレール 6 5 6 に振動を付加するためのバイブレータ 6 6 0 が取り付けられている。従って、仮にタンクレール 6 5 6 付近で球詰まりが生じた際には、バイブレータ 6 6 0 を駆動することによって球詰まりを解消できるようになっている。このバイブレータ 6 6 0 は、ユニット化されているので、タンクレール 6 5 6 の横へ容易に取り付けることができる。

【 0 1 8 4 】

ここで、図 3 5 を参照してタンクレール 6 5 6 の構成について詳述する。図 3 5 は、タ

50

ンクレール 6 5 6 の分解斜視図である。タンクレール 6 5 6 は上方に開口した長尺樋状をなすレール本体 6 6 1 を有し、レール本体 6 6 1 の始端部には一方側に円弧状に傾斜して形成された球受部 6 6 2 が設けられている。この球受部 6 6 2 により、タンク 6 5 5 から落下してきた球は円滑にレール本体 6 6 1 内に取り込まれる。また、レール本体 6 6 1 には長手方向に延びる仕切壁 6 6 3 が設けられており、この仕切壁 6 6 3 により球が二手に分流されるようになっている。仕切壁 6 6 3 により仕切られた 2 条の球通路は球の直径よりも僅かに幅広となっている。仕切壁 6 6 3 により仕切られた各球通路の底面には、その通路の両端にて下側に開口した開口部 6 6 5 が設けられている。

【 0 1 8 5 】

また、レール本体 6 6 1 には、その下流側の天井部分を覆うようにして整流板 6 6 7 が配設されている。この整流板 6 6 7 は、下流側になるほどタンクレール 6 5 6 内の通路の高さを制限するよう底面に次第に近づくように傾斜して配設される。また、整流板の上流側には、高く積まれた状態で流下する球のうち上側の球にだけ当接して流下を制限するように流下方向に沿って振り子移動する可動式の整流錘（図示せず）が垂下して設けられる。タンクレール 3 5 6 の上流部より球が積まれた状態で流れ込んできても、整流錘によってタンクレール 6 5 6 内の球が整列しつつ流下するようになっている。

【 0 1 8 6 】

なお、レール本体 6 6 1 は、黒色の導電性ポリカーボネート樹脂により成形されるのに対し、整流板 6 6 7 は透明のポリカーボネート樹脂により成形して通路内部を視認し易くしている。また整流板 6 6 7 は着脱可能に設けられており、当該整流板 6 6 7 を取り外すことによりタンクレール 6 5 6 内のメンテナンスが容易に実施できるようになっている。

【 0 1 8 7 】

図 3 3 及び図 3 4 に戻って説明する。払出ユニット 6 5 2 は、払出發射制御装置 6 1 1 から払出装置 6 5 8 への払出指令の信号を中継する払出中継基板 6 8 1 と、外部より駆動電圧を取り込むための電源スイッチ基板 6 8 2 とを備えている。電源スイッチ基板 6 8 2 には、電圧変換器を介して例えば交流 2 4 V の駆動電圧が供給され、電源スイッチ 6 8 2 a の切替操作により電源 ON 又は電源 OFF とされるようになっている。

【 0 1 8 8 】

タンク 6 5 5 から払出通路に至るまでの球の通路を形成する部材は、何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にて接地（アース）されている。これにより、球の帯電によるノイズの発生が抑制されるようになっている。

【 0 1 8 9 】

また、裏パック 6 5 1 には、図 3 3 に示すように、その右端部に上下一対の支軸 6 8 5 が設けられており、この支軸 6 8 5 を内枠 1 3 側の支持孔部 5 3 8（図 2 3 参照）に上方から挿通させることで、裏パックユニット 5 0 3 が内枠 1 3 に対して開閉可能に支持される。また、裏パック 6 5 1 には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ 6 8 6 が設けられると共に、上端部に係止孔 6 8 7 が設けられており、ナイラッチ 6 8 6 を内枠 1 3 側の被締結孔 5 4 0（図 2 3 参照）にはめ込むと共に、係止孔 6 8 7 に内枠 1 3 側の固定具 5 4 2（図 2 3 参照）を係止させることで、裏パックユニット 5 0 3 は内枠 1 3 に開閉不能に固定される。固定具 5 4 2 及び係止孔 6 8 7 の部分にナイラッチを使用しないのは、図 3 3 に示すように、係止孔 6 8 7 の左隣には球を貯留するタンク 3 5 5 が設けられており、この部分を強固に固定するためである。固定具 5 4 2 の固定時には、内枠 1 3 の左上隅と右下隅の固定具 5 4 1、5 4 3（図 2 3 参照）によっても裏パックユニット 5 0 3 が内枠 1 3 に固定される。なお、支持孔部 5 3 8 及び支軸 6 8 5 が図 2 1 の支軸部 M 6 に、被締結孔 5 4 0 及びナイラッチ 6 8 6 が締結部 M 7 に、固定具 5 4 2 及び係止孔 6 8 7 が係止部 M 8 にそれぞれ相当する。また、固定具 5 4 3 が係止部 M 9 に相当する。

【 0 1 9 0 】

次に、図 3 6 から図 3 8 を参照して外枠 1 2 に対する内枠 1 3 の施錠と、内枠 1 3 に対する前面枠 1 4 および下皿ユニット 1 5 の施錠を行うための施錠装置について説明する。

図 3 6 は、施錠ユニット 4 1 0 の正面図であり、図 3 7 は、施錠ユニット 4 1 0 の前面斜視図であり、図 3 8 は施錠ユニット 4 1 0 の背面斜視図である。なお、図面の複雑化を避けるため、図 3 6 から図 3 8 においてコイルバネを省略して示している。

【 0 1 9 1 】

施錠装置は、内枠 1 3 の裏面であってパチンコ機 1 0 の正面視右側に縦長に配設される施錠ユニット 4 1 0 と、施錠ユニット 4 1 0 に摺動可能に設けられる鉤部材 4 1 1 ~ 4 1 3 に係合して内枠 1 3 や前面枠 1 4 等を閉鎖した状態に維持する係合部とにより構成される。係合部としては、外枠 1 2 の受け金具 2 3 と、前面枠 1 4 の前面枠鉤部 1 4 a と、下皿ユニット 1 5 の下皿係合部 1 5 a とが該当する。

【 0 1 9 2 】

施錠ユニット 4 1 0 の正面視中央下部には、鍵穴 4 2 1 を有するシリンダ錠 4 2 0 が設けられている。内枠 1 3 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、このシリンダ錠 4 2 0 の鍵穴 4 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことにそれぞれ解除される。

【 0 1 9 3 】

施錠ユニット 4 1 0 は、縦長に形成された鉤基体 4 1 4 と、鉤基体 4 1 4 に摺動可能に設けられ内枠 1 3、前面枠 1 4 および下皿ユニット 1 5 のそれぞれに係合する鉤部材 4 1 1 ~ 4 1 3 とを備えている。鉤基体 4 1 4 は、複数の取付孔が穿設された取付板 4 1 5 と、取付板 4 1 5 に直交して鉤部材 4 1 1 ~ 4 1 3 等を支持する支持板 4 1 6 とにより断面略 L 字状に形成される。施錠ユニット 4 1 0 は、内枠 1 3 の裏面側であって開閉軸から離間した側の端部（背面視左端部）に鉤基体 4 1 4 の取付板 4 1 5 をネジで締め付けて内枠 1 3 に固定される。

【 0 1 9 4 】

鉤基体 4 1 4 の取付板 4 1 5 には、その上部と下部に縦長略矩形状の挿入口 4 1 5 a が設けられている。挿入口 4 1 5 a には、前面枠 1 4 の閉鎖時に前面枠鉤部 1 4 a の先端部分が進入するようになっている。

【 0 1 9 5 】

鉤基体 4 1 4 の支持板 4 1 6 の内側には、支持板 4 1 6 に沿って縦長に形成された板状の摺動杆 4 1 7 が上下方向に摺動可能に配設されている。また、鉤基体 4 1 4 の上下 2 カ所には、図示しないコイルバネにより下方に常に引っ張られた状態で支持板 4 1 6 に摺動可能に支持される鉤部材（内枠用鉤部材）4 1 1 が配設されている。内枠用鉤部材 4 1 1 は、その先端部分が下方に突出した鉤形に形成され、外枠 1 2 の受け金具 2 3 に引っ掛かって内枠 1 3 を施錠する。この内枠用鉤部材 4 1 1 は、摺動杆 4 1 7 が中立位置より上方へ移動したときにのみ、摺動杆 4 1 7 に係合して上方に摺動する。摺動杆 4 1 7 は、内枠用鉤部材 4 1 1 を付勢するコイルバネの引っ張り力とほぼ同一の大きさの反力で下方へ付勢される。

【 0 1 9 6 】

この上下 2 つの内枠用鉤部材 4 1 1 は、独立して上方へ移動可能となっており、針金などで内枠用鉤部材 4 1 1 を移動して解錠させようとする場合には両方の内枠用鉤部材 4 1 1 を上方に移動させなければならない。一方のみを上方へ移動させても他方の内枠用鉤部材 4 1 1 が外枠 1 2 の受け金具 2 3 に引っ掛かったままとなる。このため、不正な解錠操作が困難となって防犯性が高められる。また、内枠用鉤部材 4 1 1 は、摺動杆 4 1 7 の上方への摺動に伴って上方へ移動する。摺動杆 4 1 7 は、シリンダ錠 4 2 0 に対しての専用鍵による右回りの操作に連動して上方へ摺動するものであり、専用鍵の操作によって内枠 1 3 の施錠状態を解除することができる。

【 0 1 9 7 】

また、鉤基体 4 1 4 の上下 2 カ所には、図示しないコイルバネにより上方に常に引っ張られた状態で取付板 4 1 5 および支持板 4 1 6 に摺動可能に支持される鉤部材（前面枠用鉤部材）4 1 2 が配設されている。前面枠用鉤部材 4 1 2 は、金属板を断面コ字状に折り曲げて形成され、取付板 4 1 5 側の面には縦長矩形状の係止口 4 1 2 a が形成されている。また、前面枠用鉤部材 4 1 2 は、係止口 4 1 2 a が取付板 4 1 5 に形成された挿入口 4

10

20

30

40

50

15aに重なりつつ、中立状態にて係止口412aの下端が挿入口415aより上側に位置するように配置されている。

【0198】

前面枠14の閉鎖時には、前面枠鉤部14aが挿入口415aに進入し、係止口412a内にも進入する。係止口412aの下端は、前面枠鉤部14a先端の突出部分に当接する位置に配置され、前面枠用鉤部材412は、前面枠鉤部14aに押し下げられて下方へ摺動する。前面枠鉤部14a先端の突出部分が係止口412a内に完全に入り込むと、コイルバネの引っ張り力で前面枠用鉤部材412は上昇して元の位置に戻り、前面枠鉤部14aに引っ掛かって前面枠14を開放不能に係止する。また、前面枠用鉤部材412は、摺動杆417の下方への摺動に伴って下方へ移動する。摺動杆417は、シリンダ錠420 10 に対しての専用鍵による左回りの操作に連動して下方へ摺動するものであり、内枠13と同様、専用鍵の操作によって前面枠13の施錠状態が解除される。

【0199】

シリンダ錠420と摺動杆417との連動機構について説明すると、図38に示すように、シリンダ錠420の錠軸には、その回動動作によって摺動杆417の切欠内に進入する2つの突起を有するカム板420aが取り付けられている。専用鍵がシリンダ錠420の鍵穴421に差し込まれた状態で右回り（図36の時計回り方向）に回動すると、カム板420aの下側の突起が摺動杆417の切欠内に進入して上方に摺動杆417を押し上げる。一方、専用鍵がシリンダ錠420の鍵穴に差し込まれた状態で左回り（図36の反時計回り方向）に回動すると、カム板420aの上側の突起が摺動杆417の切欠内に進 20 入して下方に摺動杆417を押し下げる。このように、専用鍵の回動操作によって単一の摺動杆417を上下に自在に摺動させることにより、摺動杆417に連動する内枠用鉤部材411および前面枠用鉤部材412を作動させて各鉤部材411、412毎に施錠される内枠13および前面枠14に対する施錠状態を解除することができる。よって、複数の摺動杆をシリンダ錠の錠軸にそれぞれ連動するように構成する場合に比べて部品構成が単純になり、製造コストを低減することができる。

【0200】

鉤基体414の下部には、図示しないコイルバネにより上方に常に引っ張られた状態で支持板416に摺動可能に支持される鉤部材（下皿用鉤部材）413が配設されている。下皿用鉤部材413は、下皿ユニット15に設けられる下皿係合部15a（図19参照） 30 に係合して下皿ユニット15を施錠するためのものであり、上下方向に沿った中央部および下部より前面側に突出し、更に先端部が上方に突出して形成された上下2つの鉤部413aが下皿係合部15aに引っ掛かって下皿ユニット15の開放を規制する。

【0201】

下皿用鉤部材413の上端部には、前面側に突出するように折り曲げて形成された操作部413bが設けられており、指先等で下皿用鉤部材413を下方に押下できるようになっている。この下皿ユニット15の操作部413bは、常には前面枠14に覆われる位置に配置され、前面枠14を開放した場合にのみ露出して操作可能となる。

【0202】

閉鎖状態の下皿ユニット13を開放する場合、まず、前面枠14を開放して下皿ユニット15の操作部413bを操作可能にする。その後、操作部413bをコイルバネの付勢力に抗して押下し、下皿用鉤部材413を下側へ移動すると、下皿ユニット15側に設けられる下皿係合部15aと下皿用鉤部材413の鉤部413aとの係合状態が解除され、下皿ユニット15を手前に引くだけで開放可能な解錠状態とすることができる。

【0203】

次に、図39を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図39は、パチンコ機10の電氣的構成を示したブロック図である。主制御装置561には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU701が搭載されている。MPU701には、該MPU701により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM702と、そのROM702内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデー 50

タ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM 703と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、データ送受信回路により行われる主制御装置561から払出制御装置611や表示制御装置505などのサブ制御装置に指示をするために送信されるコマンドは、主制御装置561からサブ制御装置への一方向の送信で行われる。よって、主制御装置561は、サブ制御装置から送信されるコマンドの受信を確認しないので、制御の負担を軽減できる。

【0204】

RAM 703は、MPU 701の内部レジスタの内容やMPU 701により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア703aとを備えている。RAM 703は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置612からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア及び作業エリア、バックアップエリア703aに記憶されるすべてのデータがバックアップされる。

10

【0205】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア703aとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア703aとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としても良い。

20

【0206】

バックアップエリア703aは、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアであり、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、バックアップエリア703aの情報に基づいてパチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。バックアップエリア703aへの書き込みは通常処理（図44参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア703aに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理（図43参照）において実行される。なお、MPU 701のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路742からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 701へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理が即座に実行される。

30

【0207】

主制御装置561のMPU 701には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン704を介して入出力ポート705が接続されている。入出力ポート705には、初期化装置560、払出發射制御装置611、表示制御装置505や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。

【0208】

初期化装置560には、RAM消去スイッチ回路743が設けられており、そのRAM消去スイッチ回路743には、RAM消去スイッチ623が電氣的に接続されている。RAM消去スイッチ回路743は、RAM消去スイッチ623が押下された場合に、主制御装置561へ、バックアップデータをクリアするためのRAM消去信号SG2を出力する回路である。パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去スイッチ623が押下されると、主制御装置561と払出制御装置611のバックアップエリア703a、713aのデータがそれぞれクリアされる。なお、上述したように、初期化装置560と主制御装置561とは、基板ボックス563に収納されている。

40

【0209】

払出發射制御装置611は、払出モータ658aにより賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU 711は、そのMPU 711により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM 712と、ワークメモリ等として使用される

50

R A M 7 1 3 とを備えている。

【 0 2 1 0 】

払出發射制御装置 6 1 1 の R A M 7 1 3 は、主制御装置 5 6 1 の R A M 7 0 3 と同様に、M P U 7 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 7 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア 7 1 3 a とを備えている。作業エリアには、払出發射制御装置 6 1 1 による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグ 7 1 3 b と、主制御装置 5 6 1 から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受信フラグ 7 1 3 c とが設けられている。R A M 7 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 6 1 2 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア及び作業エリア、バックアップエリア 7 1 3 a に記憶されるすべてのデータがバックアップされる。

10

【 0 2 1 1 】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア 7 1 3 a とに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア 7 1 3 a とに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としても良い。

【 0 2 1 2 】

バックアップエリア 7 1 3 a は、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I / O 等の値を記憶しておくためのエリアであり、電源投入時には、このバックアップエリア 7 1 3 a の情報に基づいてパチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。バックアップエリア 7 1 3 a への書き込みはメイン処理（図 5 1 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア 7 1 3 a に書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置 5 6 1 の M P U 7 0 1 と同様、M P U 7 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 7 4 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 7 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理が即座に実行される。

20

【 0 2 1 3 】

払出許可フラグ 7 1 3 b は、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置 5 6 1 から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理または電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施例では、特定のコマンドは、払出發射制御装置 6 1 1 の R A M 7 1 3 の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置 5 6 1 が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの 3 つである。

30

【 0 2 1 4 】

コマンド受信フラグ 7 1 3 c は、払出發射制御装置 6 1 1 がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグ 7 1 3 b と同様に、初期設定の処理または電源遮断前へ復帰された場合にオフされると共に、後述するコマンド判定処理（図 5 3 参照）により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

40

【 0 2 1 5 】

また、払出發射制御装置 6 1 1 は、遊技者による操作ハンドル 3 1 0 の操作に従って球発射ユニット 9 0（発射ソレノイド 9 2 および電磁石 1 0 4）の発射制御を行うものであり、発射ソレノイド 9 2 および電磁石 1 0 4 は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 3 1 0 に触れていることをタッチセンサにより検出し、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、操作ハンドル 3 1 0 の回動量に対応して発射ソレノイド 9 2 が励磁され、操作ハンドル 3 1 0 の操作量に応じた強さで球が発射される。

50

【0216】

払出発射制御装置611のMPU711には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン714を介して入出力ポート715が接続されている。入出力ポート715には、主制御装置561、払出モータ658a、発射ソレノイド92、電磁石104などがそれぞれ接続されている。

【0217】

表示制御装置505は、第2図柄表示装置(LED)82における第2図柄(普通図柄)の変動表示と、第1図柄表示装置(LCD)81における第1図柄(特別図柄)の変動表示とを制御するものである。表示制御装置505は、MPU721と、ROM(プログラムROM)722と、ワークRAM723と、ビデオRAM724と、キャラクターROM725と、画像コントローラ726と、入力ポート727と、2つの出力ポート728、729と、バスライン730、731とを備えている。入力ポート727の入力側には主制御装置561の出力側が接続され、入力ポート727の出力側には、MPU721、ROM722、ワークRAM723、画像コントローラ726が接続されると共にバスライン729を介して出力ポート728が接続されている。出力ポート728の出力側には第2図柄表示装置82や、音声ランプ制御装置562が接続されている。また、画像コントローラ726にはバスライン731を介して出力ポート729が接続されており、その出力ポート729の出力側には第1図柄表示装置81が接続されている。

10

【0218】

表示制御装置505のMPU721は、主制御装置561から送信される図柄表示用のコマンドに基づいて第1図柄表示装置81および第2図柄表示装置82の表示内容を制御する。ROM722は、MPU721により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークRAM723は、MPU721による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。パチンコ機10は、図柄構成が全く同じで大当たりの抽選確率などが異なる仕様のものがある。そのため、表示制御装置505は共通部品化されコスト低減が図られている。

20

【0219】

ビデオRAM724は、第1図柄表示装置81に表示される表示データが記憶される表示用記憶領域724aと、キャラクターROM725に記憶されたキャラクタ情報725aを解凍したキャラクタデータが記憶されるキャラクタ情報記憶領域724bとを備えている。表示用記憶領域724aは、第1図柄表示装置81に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、その表示用記憶領域724aの内容を書き替えることにより、第1図柄表示装置81の表示内容が変更される。キャラクタ情報記憶領域724bは、背景図柄や変動図柄などの素材となるキャラクタデータが記憶されており、このキャラクタ情報記憶領域724bから第1図柄表示装置81に表示するための必要なデータが読み出されて表示用記憶領域724aに書き込まれて記憶される。

30

【0220】

キャラクターROM725は、第1図柄表示装置81に表示される図柄(背景図柄や変動図柄)などのキャラクタデータが記憶されたキャラクタ情報725aと、主制御装置561により行われる制御情報が認識可能となるデータ(パチンコ機10の機種情報やパチンコ機10で実行される処理などに関する情報)が記憶された機種情報725bとを備えている。キャラクタ情報725aと機種情報725bとは、データ量を減少させるために圧縮形式のデータとして記憶されている。よって、キャラクタ情報725aと機種情報725bとから読み出されたデータは、それぞれ解凍して表示用記憶領域724aやキャラクタデータ記憶領域724bなどに書き込まれて記憶される。

40

【0221】

なお、キャラクタ情報725aをビデオRAM724のキャラクタ情報記憶領域724bに記憶させるのは、処理速度がROMよりRAMの方が高速であると共にRAMにおいて表示データの加工(例えば、変動図柄の大きさの変更や背景図柄の色の変更)などが容

50

易にできるからである。第1図柄表示装置81に表示を行うために必要となる表示データを、キャラクタ情報725aからビデオRAM724の表示用記憶領域724aに直接書き込むこともできるが、読み出すデータ量が大きいと読み出しに時間を有するので、スムーズな表示ができなかったり鮮明な表示ができないなどの弊害が生じる。しかし、本実施の形態では、ビデオRAM724のキャラクタ情報記憶領域724bにキャラクタデータを記憶しているので、上記弊害の発生を防止することができる。

【0222】

また、機種情報725bには、「CR大工の源さんM56 初期化実行中」、「CR大工の源さんM56 復電実行中」、「CR大工の源さんM3 初期化実行中」、「CR大工の源さんM3 復電実行中」の4つの画像データが圧縮して記憶され、主制御装置561から送信されるコマンドに応じて1の画像データが選ばれる。なお、機種情報725bに記憶される画像データは、パチンコ機10に外部電源が投入された場合にのみ用いられる。即ち、後述する表示制御装置505のメイン処理でのみ用いられる画像データであり、通常の遊技が行われている間は使用されない。また、機種情報725bは簡易的な画面データで構成され、キャラクタ情報725aに記憶されるキャラクタデータのデータ量に比べて微少に構成されている。

【0223】

ここで、「CR大工の源さんM56」と「CR大工の源さんM3」との仕様の違いについて説明する。上述したように「CR大工の源さんM56」と「CR大工の源さんM3」とは図柄構成が全く同じで、且つ、大当たりの抽選確率などが異なる仕様に構成されている。詳しくは、大当たりの抽選確率は、「CR大工の源さんM56」が略1/350であり、「CR大工の源さんM3」が略1/300であり、1回の大当たりで払い出される球数は、「CR大工の源さんM56」が略2000球であり、「CR大工の源さんM3」が略1800球である。さらに、次の大当たりが発生しやすい遊技状態となる確変への突入率が異なったり、球が第1入球口64（図3参照）へ入賞しやすい状態となる時短状態の突入率が異なるよう構成されたものもある。

【0224】

画像コントローラ726は、MPU721、ビデオRAM724、出力ポート729のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオRAM724に記憶される表示データを、キャラクタROM725から所定のタイミングで読み出して第1図柄表示装置81に表示させるものである。

【0225】

電源装置612は、パチンコ機10の各部に駆動電圧を供給するための電源部741と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路742と、RAM消去スイッチ623を有するRAM消去スイッチ回路743とを備えている。電源部741は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置561や払出發射制御装置611等に対して各々に必要な動作電圧を供給する。その概要としては、電源部741は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチや、ソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を主制御装置561や払出發射制御装置611等に対して供給する。

【0226】

停電監視回路742は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置561のMPU701及び払出發射制御装置611のMPU711の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路742は、電源部741から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置561及び払出發射制御装置611へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置561及び払出發射制御装置611は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部741は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処

理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置561及び払出發射制御装置611は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

【0227】

RAM消去スイッチ回路743は、RAM消去スイッチ623が押下された場合に、主制御装置561へ、バックアップデータをクリアするためのRAM消去信号SG2を出力する回路である。パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去スイッチ623が押下されると、主制御装置561と払出制御装置611のバックアップエリア703a, 713aのデータがそれぞれクリアされる。

【0228】

ここで、図40および図41を参照して、第1図柄表示装置81に表示される第1図柄と、第1図柄表示装置81の表示内容とについて説明する。図40は、第1図柄を個々に示す図面であり、図41は、第1図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図41(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図41(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【0229】

第1図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄と、この主図柄より小さく形成された花びら形状の1種類の副図柄とにより構成されている。各主図柄は、図40(a)から図40(i)に示すように、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号(1, 3, 5, 7, 9)を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号(0, 2, 4, 6, 8)を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にお守り、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【0230】

また、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機10においては、同一の主図柄が揃った場合に大当たりが発生するように構成されている。この場合、奇数番号が付加された主図柄は「高確率図柄」に相当し、当該高確率図柄が揃って大当たりとなると、特別遊技状態に遷移して特定入賞口65aが所定時間にわたって所定回数開放し、さらにその後、高確率状態に移行する。一方、偶数番号が付加された主図柄は「低確率図柄」に相当し、当該低確率図柄が揃って大当たりとなると、特別遊技状態に遷移するが、かかる場合には高確率状態には移行しない。ここで、高確率状態とは、第1図柄の組合せが予め定めた確率変動図柄の組合せとなって大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動(確変)の時をいう。また、通常状態(低確率状態)とは、確変でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。

【0231】

次に、第1図柄表示装置81の表示画面について説明する。図41(a)に示すように、第1図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下に2分割され、下側の2/3が第1図柄を変動表示する主表示領域Dm、それ以外の上側の1/3が予告演出やキャラクタを表示する副表示領域Dsとなっている。

【0232】

主表示領域Dmには、左・中・右の3つの図柄列Z1, Z2, Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、前述した第1図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1~Z3には、数字の昇順または降順に主図柄が配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配列されている。このため、各図柄列には、10個の主図柄と10個の副図柄の計20個の第1図柄が設定され、各図柄列Z1~Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 3 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 1 図柄が表示される。従って、第 1 図柄表示装置 8 1 には、3 段 × 3 列の計 9 個の第 1 図柄が表示される。この主表示領域 D m には、5 つの有効ライン、即ち上ライン L 1、中ライン L 2、下ライン L 3、右上がりライン L 4、左上がりライン L 5 が設定されている。そして、毎回の遊技に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示が停止し、その停止時にいずれかの有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 0 2 3 4 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に 3 つの予告領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。ここで、左右の予告領域 D s 1 , D s 3 は、ソレノイドで電氣的に開閉される両開き式の不透明な扉で通常覆われており、時としてソレノイドが励磁されて扉が手前側に開放されることにより遊技者に視認可能となる表示領域となっている。中央の予告領域 D s 2 は、扉で覆い隠されずに常に視認できる表示領域となっている。

【 0 2 3 5 】

実際の表示画面では、図 4 1 (b) に示すように、主表示領域 D m に第 1 図柄の主図柄と副図柄とが合計 9 個表示される。副表示領域 D s においては、左右の扉が閉鎖された状態となっており、左右の予告領域 D s 1 , D s 3 が覆い隠されて表示画面が視認できない状態となっている。変動表示の途中において、左右のいずれか一方、または両方の扉が開放されると、左右の予告領域 D s 1 , D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の予告領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。なお、第 1 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、原則として上下の表示領域 D m , D s に区分されているが、各表示領域 D m , D s を跨いでより大きく第 1 図柄やキャラクタ等を表示して表示演出を行うことができる。

【 0 2 3 6 】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 1 0 の動作について説明する。本実施の形態では、主制御装置 5 6 1 内の M P U 7 0 1 は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 8 1 の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 4 2 に示すように、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、第 1 図柄表示装置 8 1 の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタ C 2 と、第 1 図柄表示装置 8 1 が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、第 1 図柄表示装置 8 1 の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 と、左列、中列及び右列の各外れ図柄の設定に使用する左・中・右の各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R とを用いることとしている。また、第 2 図柄表示装置 8 2 の抽選には第 2 図柄乱数カウンタ C 4 が用いられる。

【 0 2 3 7 】

このうち、カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S 1 , C S 2 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。また、外れ図柄カウンタ C L , C M , C R は、M P U 7 0 1 内の R レジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 7 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。R A M 7 0 3 には、1 つの実行エリアと 4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）とからなる保留球格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、第 1 入球口 6 4 への球の入賞タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値がそれぞれ格納される。

【 0 2 3 8 】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 6 7 6 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 6 7 6）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 0 ~ 6 7 6）、タイマ割込毎に 1 回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入賞したタイミングで R A M 7 0 3 の保留球格納エリアに格納される。大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで 2 種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の数は 2 で、その値は「 3 3 7 , 6 7 3 」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の数は 1 0 で、その値は「 6 7 , 1 3 1 , 1 9 9 , 2 6 9 , 3 3 7 , 4 0 1 , 4 6 3 , 5 2 3 , 6 0 1 , 6 6 1 」である。

10

【 0 2 3 9 】

大当たり図柄カウンタ C 2 は、大当たりの際、第 1 図柄表示装置 8 1 の変動停止時の図柄を決定するものであり、本実施の形態では、第 1 図柄表示装置 8 1 において有効ラインが 5 ラインであり、特定図柄（主図柄）が 1 0 通り設定されているので、5 0 個（0 ~ 4 9）のカウンタ値が用意されている。即ち、大当たり図柄カウンタ C 2 は、0 ~ 4 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 4 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタ C 2 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入賞したタイミングで R A M 7 0 3 の保留球格納エリアに格納される。

20

【 0 2 4 0 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 3 8）に達した後 0 に戻る構成となっている。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタ C 3 によって、リーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、リーチ乱数カウンタ C 3 = 0 , 1 は前後外れリーチに該当し、リーチ乱数カウンタ C 3 = 2 ~ 2 1 は前後外れ以外リーチに該当し、リーチ乱数カウンタ C 3 = 2 2 ~ 2 3 8 は完全外れに該当する。なお、リーチの抽選は、第 1 図柄表示装置 8 1 の抽選確率の状態や変動開始時の作動保留球数等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入賞したタイミングで R A M 7 0 3 の保留球格納エリアに格納される。

30

【 0 2 4 1 】

2 つの変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 のうち、一方の変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 1 9 8）に達した後 0 に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタ C S 2 は、例えば 0 ~ 2 4 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 4 0）に達した後 0 に戻る構成となっている。以下の説明では、C S 1 を「第 1 変動種別カウンタ」、C S 2 を「第 2 変動種別カウンタ」ともいう。

40

【 0 2 4 2 】

第 1 変動種別カウンタ C S 1 によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、第 1 図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 によって、リーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現できる。また、第 1 変動種別カウンタ C S

50

1 だけで図柄変動態様を決定したり、第 1 変動種別カウンタ C S 1 と停止図柄との組み合わせで同じく図柄変動態様を決定したりすることも可能である。変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示装置 8 1 による第 1 図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 のバッファ値が取得される。

【 0 2 4 3 】

左・中・右の各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R は、大当たり抽選が外れとなった時に左図柄列 Z 1、中図柄列 Z 2、右図柄列 Z 3 の外れ停止図柄を決定するためのものであり、各列の各段には主図柄及び副図柄の合わせて 2 0 の第 1 図柄の何れかが表示されることから、各々に 2 0 個 (0 ~ 1 9) のカウンタ値が用意されている。外れ図柄カウンタ C L により左図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタ C M により中図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタ C R により右図柄列の上・中・下段の各図柄が決定される。

【 0 2 4 4 】

本実施の形態では、M P U 7 0 1 に内蔵の R レジスタの数値を用いることにより各カウンタ C L , C M , C R の値をランダムに更新する。即ち、各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の更新時には、前回値に R レジスタの下位 3 ビットの値が加算され、その加算結果が最大値を超えた場合に 2 0 減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R は更新時期が重ならないようにして通常処理内で更新され、それら外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが、R A M 7 0 3 の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。そして、第 1 図柄の変動開始時における変動パターン決定に際し、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に応じて前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかのバッファ値が取得される。

【 0 2 4 5 】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、不規則性を重視すれば、大当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【 0 2 4 6 】

第 2 図柄乱数カウンタ C 4 は、例えば 0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (つまり 2 5 0) に達した後 0 に戻るループカウンタとして構成されている。第 2 図柄乱数カウンタ C 4 は定期的に (本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回) 更新され、球が左右何れかの第 2 入球口 (スルーゲート) 6 7 を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は 1 4 9 あり、その範囲は「 5 ~ 1 5 3 」となっている。

【 0 2 4 7 】

次に、図 4 3 から図 5 0 のフローチャートを参照して、主制御装置 5 6 1 内の M P U 7 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 7 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に (本実施の形態では 2 ミリ秒 (以下「 m s 」で表す) 周期で) 起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

【 0 2 4 8 】

図 4 8 は、タイマ割込処理を示したフローチャートである。タイマ割込処理は、主制御装置 5 6 1 の M P U 7 0 1 により例えば 2 m s 毎に実行される。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する (S 6 0 1) 。即ち、主制御装置 5 6 1 に接続されている各種スイッチ (但し、R A M 消去スイッチ 6 2 3 を除く) の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報 (入賞検知情報) を保存する。次に、

乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する(S602)。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施の形態では676)に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM703の該当するバッファ領域に格納する。

【0249】

更に、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の更新を実行する(S603)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態ではそれぞれ、676, 49, 238)に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1~C3の更新値を、RAM703の該当するバッファ領域に格納する。その後は、第1入球口64への入賞に伴う始動入賞処理を実行する(S604)。

【0250】

図49のフローチャートを参照して、この始動入賞処理を説明する。まず、球が第1入球口64に入賞(始動入賞)したか否かを作動口スイッチ524の検出情報により判別する(S701)。球が第1入球口64に入賞したと判別されると(S701:Yes)、第1図柄表示装置81の作動保留球数Nが上限値(本実施の形態では4)未満であるか否かを判別する(S702)。第1入球口64への入賞があり、且つ作動保留球数N<4であれば(S702:Yes)、作動保留球数Nを1加算し(S703)、更に、前記ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、RAM703の保留球格納エリアの空き保留エリアのうち最初のエリアに格納する(S704)。一方、第1入球口64への入賞がないか(S701:No)、或いは、第1入球口64への入賞があっても作動保留球数N<4でなければ(S702:No)、S703及びS704の各処理をスキップして、始動入賞処理を終了する。始動入賞処理の終了後は、MPU701は本タイマ割込処理を一旦終了する。

【0251】

なお、球が第1入球口64に入賞(始動入賞)した場合、それに伴い第1図柄表示装置81による第1図柄の変動表示が開始されることとなるが、始動入賞後、第1図柄が変動し図柄停止に至るまでには所定時間(例えば5秒)が経過していなければならないという制約がある。そこで、上記始動入賞処理では、始動入賞が確認された場合、各カウンタ値の格納処理(S704)の後に、始動入賞後の経過時間を計るためのタイマをセットする。具体的には、上記始動入賞処理は2ms周期で実行されるため、例えば5秒の経過時間を計測するにはタイマに数値「2500」をセットし、始動入賞処理の都度、タイマ値を1ずつ減算する。このタイマ値は、その時々各カウンタC1~C3の値と共に、RAM703の保留球格納エリアに格納され管理される。そして、後述する第1図柄の変動パターン設定に際しては、上記タイマ値が参照され、残り時間に応じて(所定時間経過後に図柄変動が停止されるよう)変動パターンが設定される。

【0252】

図50は、NMI割込処理を示したフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置561のMPU701により実行される。このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM703のバックアップエリア703aに保存される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路742から主制御装置561内のMPU701のNMI端子に出力され、MPU701は実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をRAM703のバックアップエリア703aに記憶して(S801)、NMI割込処理が終了する。

【0253】

なお、上記のNMI割込処理は、払出発射制御装置611でも同様に実行され、かかるNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM713のバックアップエリア713aに記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信

号SG1が停電監視回路742から払出發射制御装置611内のMPU711のNMI端子に出力され、MPU711は実行中の制御を中断して図50のNMI割込処理を開始する。その内容は上記説明と同様である。

【0254】

図43は、主制御装置561内のMPU701により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。このメイン処理は電源投入時のリセットにより起動される。メイン処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S101)。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置(音声ランプ制御装置562、払出發射制御装置611等)が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(本実施の形態では1秒)を実行する。次いで、RAM703のアクセスを許可する(S103)。

10

【0255】

その後は、電源装置612に設けたRAM消去スイッチ623がオンされているか否かを判別し(S104)、オンされていれば(S104:Yes)、処理をS124へ移行する。一方、RAM消去スイッチ623がオンされていなければ(S104:No)、更にRAM703のバックアップエリア703aに電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S105)、記憶されていなければ(S105:No)、バックアップデータは記憶されていないので、この場合にも、処理をS124へ移行する。バックアップエリア703aに電源断の発生情報が記憶されていれば(S105:Yes)、RAM判定値を算出し(S106)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S107:No)、即ち算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS124へ移行する。なお、前述した通り、RAM判定値は、例えばRAM703の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM703の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

20

【0256】

S124の処理では、バックアップエリアの初期化が行われることを表示制御装置505によって報知させるために、表示制御装置505に対して初期化報知コマンドを送信する。その初期化報知コマンドの送信と同時に、主制御装置561のMPU701で行われる制御(各処理)を識別させるための機種判別コマンドが送信される(S124)。この機種判別コマンドは、主制御装置561がCR大工の源さんM56に対応した制御装置かCR大工の源さんM3に対応した制御装置かを判別可能なデータが送信される、例えば、機種判別コマンドに含まれるデータの値が「0」であれば、CR大工の源さんM56用の主制御装置561であり、データの値が「1」であれば、CR大工の源さんM3用の主制御装置561が取り付けられていることになる。なお、以下の説明では、CR大工の源さんM56用の主制御装置561が取り付けられている状態について説明する。

30

【0257】

コマンドの送信後(S124)、画像ウェイト時間が経過したか確認され(S125)、画像ウェイト時間が経過していなければ(S125:No)、その画像ウェイト時間が経過するまで待機し、画像ウェイト時間が経過していれば(S125:Yes)、サブ側の制御装置となる払出發射装置611を初期化するために、払出初期化コマンドを送信する。その後、RAM703の初期化処理(S114、S115)に移行する。なお、画像ウェイト時間とは、キャラクタROM725のキャラクタ情報725aが読み出し完了するのに有する時間であり、本実施の形態では15秒に設定されている。

40

【0258】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合にはRAM消去スイッチ623を押しながら電源が投入される。従って、RAM消去スイッチ623が押されていれば、RAMの初期化処理(S114、S115)に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R

50

ＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にＲＡＭ７０３の初期化处理（Ｓ１１４、Ｓ１１５）に移行する。即ち、Ｓ１１４とＳ１１５のＲＡＭの初期化处理では、ＲＡＭ７０３の使用領域を０にクリアし（Ｓ１１４）、ＲＡＭ７０３の初期値を設定する（Ｓ１１５）。その後、Ｓ１２３の処理へ移行する。

【０２５９】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ６２３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源遮断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、復電時の処理が行われることを表示制御装置５０５によって報知させるために、表示制御装置５０５に対して復電報知コマンドを送信する。その復電報知コマンドの送信と同時に、主制御装置５６１のＭＰＵ７０１で行われる制御（各処理）を識別するための機種判別コマンドが送信される（Ｓ１２１）。なお、この機種判別コマンドは、Ｓ１２４の処理で送信される機種判別コマンドと同じものである。

10

【０２６０】

コマンドの送信後（Ｓ１２１）、画像ウェイト時間が経過したか確認され（Ｓ１２２）、画像ウェイト時間が経過していなければ（Ｓ１２２：Ｎｏ）、その画像ウェイト時間が経過するまで待機し、画像ウェイト時間が経過していれば（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、処理をＳ１０８へ移行して復電時の処理（電源遮断復旧時の処理）を実行する。即ち、復電時の処理では、駆動電源遮断時のスタックポインタを復帰させ（Ｓ１０８）、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０９）。次に、サブ側の制御装置を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時のコマンドを送信し（Ｓ１１０）、使用レジスタ（ＭＰＵ７０１が使用する内部レジスタ）をＲＡＭ７０３のバックアップエリア７０３ａから復帰させ（Ｓ１１１）、処理を電源遮断前の番地へ戻す。その後、Ｓ１２３の処理へ移行する。

20

【０２６１】

Ｓ１２３の処理では、既に画像ウェイト時間が経過しているので、キャラクタＲＯＭ７２５のキャラクタ情報７２５ａが読み出されて、ビデオＲＡＭ７２４のキャラクタ情報記憶領域７２４ｂに記憶されたことになるので、第１図柄表示装置８１に表示を行わせるために表示制御装置５０５へ演出許可コマンドを送信する（Ｓ１２３）。その後、割込みを許可して（Ｓ１１２）、後述する通常処理に移行する。

【０２６２】

次に、図４４のフローチャートを参照して通常処理を説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍｓ周期の定期処理としてＳ２０１～Ｓ２０７の各処理が実行され、その残余時間でＳ２０９、Ｓ２１０のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

30

【０２６３】

通常処理においては、まず、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する（Ｓ２０１）。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出発射制御装置６１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、第１図柄表示装置８１による第１図柄の変動表示に際して停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等を表示制御装置５０５に送信する。なお、第１図柄の変動開始後において、変動パターンコマンド 左図柄列Ｚ１の停止図柄コマンド 中図柄列Ｚ２の停止図柄コマンド 右図柄列Ｚ３の停止図柄コマンドの順で通常処理の都度１つずつ（即ち、４ｍｓ毎に１つずつ）コマンドが送信され、変動時間終了のタイミングで確定コマンドが送信されるようになっている。

40

【０２６４】

次に、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の各値を更新する（Ｓ２０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２を１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では１９８、２４０）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ７０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、外れ図柄カウンタ更新処理により、左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３

50

の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新を実行する(S203)。

【0265】

ここで、図45を参照して、外れ図柄カウンタ更新処理を説明する。まず、左図柄列Z1の外れ図柄カウンタCLの更新時期か否かを判別し(S301)、更新時期であれば(S301:Yes)、左図柄列Z1の外れ図柄カウンタCLを更新する(S303)。次に、左図柄列Z1の更新時期でなければ(S301:No)、中図柄列Z2の外れ図柄カウンタCMの更新時期か否かを判別し(S302)、更新時期であれば(S302:Yes)、中図柄列Z2の外れ図柄カウンタCMを更新する(S304)。更に中図柄列Z2の更新時期でなければ(S302:No)、右図柄列Z3の更新時期なので、右図柄列Z3の外れ図柄カウンタCRを更新する(S305)。

10

【0266】

上記S303~S305の各処理における外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新では、前回のカウンタ値にRレジスタの下位3ビットの値を加算すると共にその加算結果が最大値を超えた場合に20を減算し、その演算結果を外れ図柄カウンタCL, CM, CRの今回値とする。上記CL, CM, CRの更新処理によれば、左図柄列Z1、中図柄列Z2及び右図柄列Z3の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRが1回の通常処理で1つずつ順に更新されるので、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、通常処理を3回実行する毎に外れ図柄カウンタCL, CM, CRの1セット分が更新される。

【0267】

その後、上記更新した外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが大当たり図柄の組み合わせになっているか否かを判別し(S306)、大当たり図柄の組み合わせであれば(S306:Yes)、そのまま本処理を終了する。大当たり図柄の組み合わせでなければ(S306:No)、リーチ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し(S307)、リーチ図柄の組み合わせであれば(S307:Yes)、更にそれが前後外れリーチであるか否かを判別する(S308)。前後外れリーチの組み合わせであれば(S308:Yes)、その時の外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM703の前後外れリーチ図柄バッファに格納する(S309)。外れ図柄カウンタCL, CM, CRが前後外れ以外リーチの組み合わせであれば(S308:No)、その時の外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM703の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する(S310)。外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが大当たり図柄の組み合わせでなく(S306:No)、且つリーチ図柄の組み合わせでもなければ(S307:No)、外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせはリーチ図柄以外の外れ図柄の組み合わせになっているので、かかる場合には、その外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM703の完全外れ図柄バッファに格納する(S311)。

20

30

【0268】

外れ図柄カウンタCL, CM, CR更新処理(S203)の終了後は、図44の通常処理へ戻って、払出発射制御装置611より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S204)、第1図柄表示装置81による第1図柄の変動表示を行うための第1図柄変動処理を実行する(S205)。この第1図柄変動処理により、大当たり判定や第1図柄の変動パターンの設定などが行われる。なお、第1図柄変動処理の詳細は図46を参照して後述する。


40

【0269】

第1図柄変動処理の終了後は、大当たり状態である場合において可変入賞装置32の特定入賞口(大開放口)65aを開放又は閉鎖するための大開放口開閉処理を実行する(S206)。即ち、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口65aを開放し、特定入賞口65aの最大開放時間が経過したか、又は特定入賞口65aに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口65aを閉鎖する。このとき、球が特定領域を通過したことを条件に特定入賞口65aの連続開放を許容し、これを所定ラウンド数繰り返し実行する。

50

【0270】

次に、第2図柄表示装置82による第2図柄（例えば「」又は「×」の図柄）の表示制御を実行する（S207）。簡単に説明すると、球が第2入球口（スルーゲート）67を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第2図柄乱数カウンタC4の値が取得されると共に第2図柄表示装置82の表示部83にて第2図柄の変動表示が実施される。そして、第2図柄乱数カウンタC4の値により第2図柄の抽選が実施され、第2図柄の当たり状態になると、第1入球口64に付随する電動役物が所定時間開放される。なお、図示は省略したが、第2図柄乱数カウンタC4も、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と同様に、図48に示すタイマ割込処理により更新される。

10

【0271】

ここで、S201～S207の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、CS2についてもランダムに更新することができる。

【0272】

その後は、RAM703のバックアップエリア703aに電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S211）、バックアップエリア703aに電源遮断の発生情報が記憶されていないならば（S211：No）、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4ms）が経過したか否かを判別し（S208）、既に所定時間が経過していれば（S208：Yes）、処理をS201へ移行し、前述したS201以降の各処理を繰り返し実行する。

20

【0273】

一方、前回の通常処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S208：No）、所定時間に至るまでの、即ち次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCS1、CS2の更新を繰り返し実行する（S209、S210）。まず、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する（S209）。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では676）に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM703の該当するバッファ領域に格納する。次に、変動種別カウンタCS1、CS2の更新を実行する（S210）。具体的には、変動種別カウンタCS1、CS2を1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では198、240）に達した際それぞれ0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1、CS2の更新値を、RAM703の該当するバッファ領域に格納する。

30

【0274】

また、S211の処理において、バックアップエリア703aに電源断の発生情報が記憶されていれば（S211：Yes）、S212以降の処理が電源遮断時の処理となる。まず、各割込処理の発生を禁止し（S212）、MPU701が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避し（S213）、スタックポインタの値をバックアップエリア703aに保存する（S214）。その後、電源が遮断されたことを示す電源遮断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置611や表示制御装置505など）に対して送信する（S215）。そして、RAM判定値を算出し、バックアップエリア703aに保存し（S216）、RAM703のアクセスを禁止して（S217）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM703のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

40

【0275】

50

なお、S 2 1 1 の処理は、S 2 0 1 ~ S 2 0 7 で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われる S 2 0 9 と S 2 1 0 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 5 6 1 の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているため、各処理が途中の場合と比較して R A M 7 0 3 のバックアップエリア 7 0 3 a に記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア 7 0 3 a に記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置 5 6 1 の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込処理の発生を禁止 (S 2 1 2) するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

10

【 0 2 7 6 】

次に、図 4 6 及び図 4 7 のフローチャートを参照して、第 1 図柄変動処理 (S 2 0 5) を説明する。第 1 図柄変動処理では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する (S 4 0 1)。大当たり中としては、大当たりの際に第 1 図柄表示装置 8 1 で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば (S 4 0 1 : Y e s)、そのまま本処理を終了する。

【 0 2 7 7 】

大当たり中でなければ (S 4 0 1 : N o)、第 1 図柄表示装置 8 1 による第 1 図柄の変動表示中であるか否かを判別し (S 4 0 2)、第 1 図柄の変動表示中でなければ (S 4 0 2 : N o)、第 1 図柄表示装置 8 1 の作動保留球数 N が 0 よりも大きいかなんかを判別する (S 4 0 3)。作動保留球数 N が 0 であれば (S 4 0 3 : N o)、そのまま本処理を終了する。作動保留球数 N > 0 であれば (S 4 0 3 : Y e s)、作動保留球数 N を 1 減算し (S 4 0 4)、保留球格納エリアに格納されたデータをシフト処理する (S 4 0 5)。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。データシフト処理の後、第 1 図柄の変動開始処理を実行する (S 4 0 6)。なお、変動開始処理については図 4 7 を参照して後述する。

20

【 0 2 7 8 】

S 4 0 2 の処理において、第 1 図柄の変動表示中である場合には (S 4 0 2 : Y e s)、変動時間が経過したか否かを判別する (S 4 0 7)。第 1 図柄の変動時間はその第 1 図柄の変動パターンに応じて決められており、この変動時間が経過するまで、S 4 0 8 の処理の実行をスキップする (S 4 0 7 : N o)。一方、第 1 図柄の変動時間が経過すれば (S 4 0 7 : Y e s)、停止図柄の確定のために設定されている確定コマンドを設定して (S 4 0 8)、本処理を終了する。

30

【 0 2 7 9 】

次に、図 4 7 のフローチャートを参照して、変動開始処理を説明する。変動開始処理 (S 4 0 6) では、まず、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する (S 5 0 1)。大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ値とその時々モードとの関係に基づいて判別される。前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタ C 1 の数値 0 ~ 6 7 6 のうち「 3 3 7 , 6 7 3 」が当たり値であり、高確率時には「 6 7 , 1 3 1 , 1 9 9 , 2 6 9 , 3 3 7 , 4 0 1 , 4 6 3 , 5 2 3 , 6 0 1 , 6 6 1 」が当たり値である。

40

【 0 2 8 0 】

大当たりであると判別された場合 (S 5 0 1 : Y e s)、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する図柄、即ち大当たり図柄を大当たり図柄カウンタ C 2 の値と図柄との対応関係を表す図示しないテーブルに基づいて求め、その図柄を停止図柄コマンドに設定する (S 5 0 2)。このとき、大当たり図柄カウンタ C 2 の数値 0 ~ 4 9 は、全 5 つの有効ライン上における 5 0 通りの大当たり図柄の

50

何れかに対応しており、停止図柄コマンドには50通りの大当たり図柄の何れかが設定される。これらの大当たり図柄のうち、予め定められた特定図柄（本実施形態では、奇数番号の主図柄）で揃った場合には以後確変状態に移行するが、特定図柄でない図柄（本実施形態では、偶数番号の主図柄）で揃った場合には確変状態に移行しない。

【0281】

次に、大当たり図柄で停止するまでの第1図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する（S503）。このとき、RAM703のカウント用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1、CS2の値を確認し、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄Z2）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）等、より細かな図柄変動態様を決定する。なお、第1変動種別カウンタCS1の数値とリーチパターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれにテーブル等により予め規定されている。但し、上記変動パターンは、第2変動種別カウンタCS2の値を使わずに第1変動種別カウンタCS1の値だけを用いて設定することも可能であり、第1変動種別カウンタCS1の値だけでパターン設定するか又は両変動種別カウンタCS1、CS2の両値でパターン設定するかは、その都度の第1変動種別カウンタCS1の値や遊技条件などに応じて適宜決められる。これは、後述する前後外れリーチ表示、前後外れ以外リーチ表示、完全外れ表示を行なう場合における変動パターンの設定でも同様である。

【0282】

S501の処理で大当たりではないと判別された場合には（S501：No）、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値に基づいてリーチ発生か否かを判別し（S504）、リーチ発生の場合には（S504：Yes）、同じくリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて前後外れリーチであるか否かを判別する（S505）。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタC3の値は0～238の何れかであり、そのうち「0、1」が前後外れリーチに該当し、「2～21」が前後外れ以外リーチに該当し、「22～238」がリーチなし（完全外れ）に該当する。

【0283】

前後外れリーチ発生の場合（S505：Yes）、RAM703の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL、CM、CRの各値を停止図柄コマンドに設定する（S506）。また、前後外れリーチ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する（S507）。このとき、S503の処理と同様に、RAM703のカウント用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1、CS2の値を確認し、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。

【0284】

前後外れ以外リーチ発生の場合（S505：No）、RAM703の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL、CM、CRの各値を停止図柄コマンドに設定する（S508）。また、前後外れ以外リーチ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する（S509）。このとき、RAM703のカウント用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1、CS2の値に基づいて変動パターンが決定されるのはS503の処理と同様である。

【0285】

大当たりでなくリーチでもない場合には（S501：No、S504：No）、RAM703の完全外れ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL、

CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する(S510)。また、完全外れ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する(S511)。このとき、RAM703のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値に基づいて変動パターンが決定されるのはS503の処理と同様である。上記の通り大当たり時、リーチ発生時、リーチ非発生時のいずれかで停止図柄コマンド及び変動パターンコマンドの設定が完了すると、本処理を終了する。

【0286】

次に、払出発射制御装置611内のMPU711により実行される払出および発射の制御について説明する。説明の便宜上、はじめに図56を参照して受信割込割込を説明し、その後図51を参照してメイン処理を説明する。

10

【0287】

図56は、払出発射制御装置611内のMPU711により実行される受信割込処理を示したフローチャートである。受信割込処理は、主制御装置561から送信されるコマンドを払出発射制御装置611が受信した場合に、割込で実行される処理である。主制御装置561から送信されたコマンドが受信されたことを払出発射制御装置611が確認すると、払出発射制御装置611のMPU711により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込処理が実行される。受信割込処理が実行されると、主制御装置611から送信されたコマンドをRAM713に記憶し(S1401)、主制御装置611からコマンドが受信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグ713cをオンして(S1402)、受信割込処理を終了する。なお、本実施の形態では、主制御装置561から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば、図52に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理(S1020)が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをRAM713へ記憶してコマンド受信フラグ713cをオンすると共に、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとしてもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポート715のコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

20

【0288】

次に、図51を参照して、払出発射制御装置611内のMPU711により実行される払出および発射の制御について説明する。図51は、払出発射制御装置611のメイン処理を示したフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時に起動される。

30

【0289】

まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S901)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、RAMアクセスを許可すると共に(S903)、外部割込ベクタの設定を行う(S904)。

【0290】

その後は、MPU711内のRAM713に関してデータバックアップの処理を実行する。具体的には、RAM713のバックアップエリア713aに電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S906)、記憶されていない場合は(S906:No)、バックアップデータは記憶されていないので、処理をS915へ移行する。バックアップエリア713aに電源断の発生情報が記憶されていれば(S906:Yes)、RAM判定値を算出し(S907)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S908:No)、即ち算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS915へ移行する。なお、前述した通り、RAM判定値は、例えばRAM713の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM713の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

40

【0291】

50

S 9 1 5 からの R A M の初期化処理では、R A M 7 1 3 の全ての領域を 0 にクリアし (S 9 1 5)、R A M 7 1 3 の初期値を設定する (S 9 1 6)。その後、M P U 7 1 1 周辺デバイスの初期設定を行い (S 9 1 7)、S 9 1 4 の処理へ移行し割込みを許可する。

【 0 2 9 2 】

一方、電源断の発生情報が設定されており (S 9 0 6 : Y e s)、且つ R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S 9 0 8 : Y e s)、復電時の処理 (電源遮断復旧時の処理) を実行する。即ち、電源遮断時のスタックポインタを復帰させ (S 9 0 9)、電源遮断の発生情報をクリアすると共に (S 9 1 0)、賞球の払出を許可する払出許可フラグ 7 1 3 b をクリアする (S 9 2 1)。また、M P U 7 1 1 周辺デバイスの初期設定を行い (S 9 1 1)、使用レジスタ (M P U 7 1 1 が使用する内部レジスタ) を R A M 7 1 3 のバックアップエリア 7 1 3 a から復帰させ (S 9 1 2)、割込みを許可する (S 9 1 4)。

10

【 0 2 9 3 】

S 9 1 4 の処理において、割込みが許可された後は、R A M 7 1 3 のバックアップエリア 7 1 3 a に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し (S 9 2 2)、電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 9 2 2 : N o)、電源断の発生情報が記憶されるまで待機する。一方、S 9 1 4 の処理において、電源断の発生情報が記憶されていれば (S 9 2 2 : Y e s)、電源が遮断されたことになるので、各割込処理の発生の禁止をし (S 9 2 3)、M P U 7 1 1 が使用している各レジスタの内容を R A M 7 1 3 のバックアップエリア 7 1 3 a に退避し (S 9 2 4)、スタックポインタの値をバックアップエリア 7 1 3 a に保存する (S 9 2 5)。その後、後述するコマンド判定処理を実行する (S 9 2 6)。そして、R A M 判定値を算出し、バックアップエリア 7 1 3 a に保存し (S 9 2 7)、R A M 7 1 3 のアクセスを禁止して (S 9 2 8)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、例えば、R A M 判定値は、R A M 7 1 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

20

【 0 2 9 4 】

なお、S 9 2 2 の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較して R A M 7 1 3 のバックアップエリア 7 1 3 a に記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア 7 1 3 a に記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出発射制御装置 6 1 1 の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込処理の発生を禁止 (S 9 2 3) をした後に、コマンド判定処理 (S 9 2 6) を行っているため、受信したコマンドの判定漏れを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

30

【 0 2 9 5 】

次に、図 5 2 のフローチャートを参照して、払出発射制御装置 6 1 1 内の M P U 7 1 1 により実行されるタイマ割込処理を説明する。このタイマ割込処理は、定期的に (本実施の形態では 2 m s 周期で) 起動される。タイマ割込処理では、まず、主制御装置 5 6 1 からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う (S 1 0 2 0)。このコマンド判定処理について、図 5 3 を参照して、以下に説明する。

40

【 0 2 9 6 】

図 5 3 は、払出発射制御装置 6 1 1 内の M P U 7 1 1 により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。コマンド判定処理 (S 9 2 6 , S 1 0 2 0) では、まず、コマンド受信フラグ 7 1 3 c がオンされているか否かが判別される (S 1 3 0 1)。コマンド受信フラグ 7 1 3 c は、上述した受信割込処理 (図 5 6 参照) において主制御装置 5 6 1 からコマンドが送信され、払出発射制御装置 6 1 1 がそのコマンドを受信したときにオンされる。

【 0 2 9 7 】

S 1 3 0 1 の処理において、コマンド受信フラグ 7 1 3 c がオフされておれば (S 1 3 0 1 : N o)、新たなコマンドが主制御装置 5 6 1 から送信されていないので、コマンド

50

判定処理を終了する。一方、S 1 3 0 1 の処理において、コマンド受信フラグ 7 1 3 c がオンされていれば (S 1 3 0 1 : Y e s)、その受信されたコマンドを R A M 7 1 3 から読み出し (S 1 3 0 2)、S 1 3 0 4 の処理移行でコマンドの判定処理が行われるので、コマンド受信フラグ 7 1 3 c をオフする (S 1 3 0 3)。S 1 3 0 3 の処理において、コマンド受信フラグ 7 1 3 c をオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、S 1 3 0 2 ~ S 1 3 1 1 の処理をスキップできるので、払出制御装置 6 1 1 の制御を軽減することもできる。

【 0 2 9 8 】

次に、S 1 3 0 4 ~ S 1 3 0 6 の処理で、S 1 3 0 2 の処理で R A M 7 1 3 から読み出されたコマンドの種類が判定される、S 1 3 0 4 の処理では、主制御装置 5 6 1 から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判別され、S 1 3 0 5 の処理では、払出復帰コマンドであるか否かが判別され、S 1 3 0 6 処理では、賞球コマンドであるか否かが判別される。

10

【 0 2 9 9 】

主制御装置 5 6 1 から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば (S 1 3 0 4 : Y e s)、既に、払出許可フラグ 7 1 3 b がオンされているか否かが判別され (S 1 3 0 7)、払出許可フラグ 7 1 3 b がオフされていれば (S 1 3 0 7 : N o)、電源投入時に主制御装置 5 6 1 から R A M 7 1 3 の初期化が指示されていることになるので、R A M 7 1 3 のスタックエリア以外となる作業領域 (エリア) を 0 にクリアし (S 1 3 0 8)、R A M 7 1 3 の初期値を設定する (S 1 3 0 9)。その後、S 1 3 1 1 の処理へ移行して払出許可フラグ 7 1 3 b をオンして、賞球の払出許可が設定される。

20

【 0 3 0 0 】

上述したように、主制御装置 5 6 1 は、払出初期化コマンドを送信した後に、R A M 7 0 3 の初期化処理を行っており、払出制御装置 6 1 1 は、払出初期化コマンドを受信した後に、R A M 7 1 3 の初期化処理を行っているので、R A M 7 0 3 が初期化されるタイミングと R A M 7 1 3 が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置 5 6 1 から送信されるコマンドを払出発射制御装置 6 1 1 が受信したとしても、R A M 7 1 3 が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止できる。また、R A M 7 1 3 が初期設定された後に、払出許可フラグ 7 1 3 b をオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。

30

【 0 3 0 1 】

一方、S 1 3 0 7 の処理において判別した結果、払出許可フラグ 7 1 3 b が既にオンされていれば (S 1 3 0 7 : Y e s)、R A M 7 1 3 の作業領域のクリアの処理と R A M 7 1 3 の初期設定の処理を行わずに、コマンド判定処理を終了する。即ち、S 1 3 0 7 の処理は、払出許可フラグ 7 1 3 b が設定された状態で、R A M が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時に R A M 消去スイッチ 6 2 3 がオンされた場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可コマンド 7 1 3 b がオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置 6 1 1 が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグ 7 1 3 b がオンされている状態で、R A M 7 1 3 の作業領域のクリア (S 1 3 0 8) と R A M の初期値設定 (S 1 3 0 9) を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグ 7 1 3 b がオンされた状態で R A M 7 1 3 が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

40

【 0 3 0 2 】

また、主制御装置 5 6 1 から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば (S 1 3 0 4 : N o、S 1 3 0 5 : Y e s)、主制御装置 5 6 1 及び払出制御装置 6 1 1 が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するために S 1 3 1 1 の処理へ移行して払出許可フラグ 7 1 3 b をオンする。即ち、電源断の発生情報があり、主制御装置 5 6 1 と

50

払出制御装置 6 1 1 が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。

【 0 3 0 3 】

さらに、主制御装置 5 6 1 から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば、(S 1 3 0 4 : N o 、 S 1 3 0 5 : N o 、 S 1 3 0 9 : Y e s) 、受信した総賞球個数を加算して記憶し (S 1 3 1 0) 、賞球の払出を許可するために S 1 3 1 1 の処理へ移行して払出許可フラグ 7 1 3 b をオンする。即ち、主制御装置 5 6 1 から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払い出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球の払い出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出を行うことができる。

【 0 3 0 4 】

なお、主制御装置 5 6 1 から受信したコマンドが、払出初期化コマンドでもなく (S 1 3 0 4 : N o) 、払出復帰コマンドでもなく (S 1 3 0 5 : N o) 、賞球コマンドでもなければ (S 1 3 0 6 : N o) 、払出許可フラグ 7 1 3 b をオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。本実施の形態では、主制御装置 5 6 1 から送信されるコマンドは、上記 3 つのコマンド (払出初期化コマンド、払出復帰コマンド及び賞球コマンド) であるが、主制御装置 5 6 1 からその他のコマンドが送信され、そのコマンドを受信した場合にも賞球の払い出しを許可するものとしても良い。即ち、主制御装置 5 6 1 から送信されるコマンド全てに対応して賞球の払い出しを許可するものとしても良い。

【 0 3 0 5 】

ここで、図 5 2 のフローチャートに戻って説明する。コマンドの判定処理が終わると、そのコマンド判定処理において払出許可フラグ 7 1 3 b がオンされたか否かが判別される (S 1 0 2 1) 。 S 1 0 2 1 の処理において、払出許可フラグ 7 1 3 b がオンされていないければ (S 1 0 2 1 : N o) 、球の発射および賞球の払出の処理を行う S 1 0 0 2 ~ S 1 0 1 4 の処理をスキップにして、タイマ割込処理を終了する。

【 0 3 0 6 】

一方、 S 1 0 2 1 の処理において、払出許可フラグ 7 1 3 b がオンされていれば (S 1 0 2 1 : Y e s) 、球の発射制御処理および賞球の払出処理が実行可能となるので、まず、操作ハンドルのタッチセンサと回転量の状態とを検出し、必要に応じて発射ソレノイド 9 2 と電磁石 1 0 4 とを励磁する発射制御処理を行い (S 1 0 0 2) 、次いで、状態復帰スイッチ 6 2 1 をチェックした結果、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する (S 1 0 0 3) 。

【 0 3 0 7 】

その後、下皿 3 0 1 の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する (S 1 0 0 4) 。即ち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿 3 0 1 の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時に、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時に、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する (S 1 0 0 5) 。即ち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時に、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時に、タンク球無し解除状態の設定を実行する。その後、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出發射制御装置 6 1 1 に設けた 7 セグメント L E D により報知する (S 1 0 0 6) 。

【 0 3 0 8 】

次に、 S 1 0 0 7 ~ S 1 0 0 9 の各処理により、賞球払出の処理を実行する。即ち、賞球の払出不可状態でなく且つ S 1 3 1 0 の処理で記憶した総賞球個数が 0 でなければ (S 1 0 0 7 : N o , S 1 0 0 8 : N o) 、図 5 3 に示す賞球制御処理を開始する (S 1 0 0 9) 。一方、賞球の払出不可状態 (S 1 0 0 7 : Y e s) または総賞球個数が 0 であれば (S 1 0 0 8 : Y e s) 、貸球払出の処理に移行する。なお、賞球制御処理は後述する。

【 0 3 0 9 】

S 1 0 1 0 ~ S 1 0 1 2 の貸球払出の処理では、貸球の払出不可状態でなく且つカード

10

20

30

40

50

ユニットからの貸球払出要求を受信していれば (S 1 0 1 0 : N o , S 1 0 1 1 : Y e s)、図 5 4 に示す貸球制御処理を開始する。一方、貸球の払出不可状態 (S 1 0 1 0 : Y e s) または貸球払出要求を受信していなければ (S 1 0 1 1 : N o)、後続の球抜き処理を実行する (S 1 0 1 3)。なお、貸球制御処理は後述する。

【 0 3 1 0 】

球抜き処理 (S 1 0 1 3) では、状態復帰スイッチ 6 2 1 をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ 6 5 8 a を駆動させ球抜き処理を実行する。続いて、球詰まり状態であることを条件にパイプレータ 6 6 0 の制御 (パイプモータ制御) を実行する (S 1 0 1 4)。その後は、本払出發射制御処理の先頭に戻り、以降は前述した処理を繰り返す。

10

【 0 3 1 1 】

次に、図 5 3 に示す賞球制御処理を説明する。賞球制御処理では、まず、払出モータ 6 5 8 a を正方向回転駆動させて賞球の払出を実行する (S 1 1 0 1)。払出モータ 6 5 8 a の回転が正常であることを払出回転センサの検出結果により判別し (S 1 1 0 2)、正常でなければ (S 1 1 0 2 : N o)、払出モータ 6 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 6 5 8 a の停止処理を実行し (S 1 1 0 3)、その後、図 5 2 の払出發射制御処理に戻る。

【 0 3 1 2 】

また、払出モータ 6 5 8 a の回転が正常であれば (S 1 1 0 2 : Y e s)、球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する (S 1 1 0 4)。球のカウントが正常でなければ (S 1 1 0 4 : N o)、払出モータ 6 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 6 5 8 a の停止処理を実行し (S 1 1 0 5)、その後、図 5 2 の払出發射制御処理に戻る。

20

【 0 3 1 3 】

更に、球のカウントが正常であれば (S 1 1 0 4 : Y e s)、払出カウントスイッチによる球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別し (S 1 1 0 6)、払出が完了していれば (S 1 1 0 6 : Y e s)、払出モータ 6 5 8 a の停止処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後、図 5 2 の払出發射制御処理に戻る。一方、払出が完了していなければ (S 1 1 0 6 : N o)、そのまま、図 5 2 の払出發射制御処理に戻る。

30

【 0 3 1 4 】

図 5 4 に示す貸球制御処理を説明する。貸球制御処理では、まず、払出モータ 6 5 8 a を逆方向回転駆動させて貸球の払出を実行する (S 1 2 0 1)。払出モータ 6 5 8 a の回転が正常であることを払出回転センサの検出結果により判別し (S 1 2 0 2)、正常でなければ (S 1 2 0 2 : N o)、払出モータ 6 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 6 5 8 a の停止処理を実行し (S 1 2 0 3)、その後、図 5 2 の払出發射制御処理に戻る。

【 0 3 1 5 】

また、払出モータ 6 5 8 a の回転が正常であれば (S 1 2 0 2 : Y e s)、球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する (S 1 2 0 4)。球のカウントが正常でなければ (S 1 2 0 4 : N o)、払出モータ 6 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 6 5 8 a の停止処理を実行し (S 1 2 0 5)、その後、図 5 2 の払出發射制御処理に戻る。

40

【 0 3 1 6 】

更に、球のカウントが正常であれば (S 1 2 0 4 : Y e s)、払出カウントスイッチによる球のカウント数が所定の貸球個数 (25 個) に達して払出が完了したか否かを判別し (S 1 2 0 6)、払出が完了していれば (S 1 2 0 6 : Y e s)、払出モータ 6 5 8 a の停止処理を実行し (S 1 2 0 7)、その後、図 5 2 の払出發射制御処理に戻る。一方、払出が完了していなければ (S 1 2 0 6 : N o)、そのまま、図 5 2 の払出發射制御処理に戻る。

【 0 3 1 7 】

50

次に、表示制御装置で行われる処理について図 5 7 及び図 5 8 を参照して説明する。図 5 7 は、表示制御装置 5 0 5 内の M P U 7 2 1 により実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、図 5 8 は、M P U 7 2 1 により実行されるインターバル割込 X の処理を示したフローチャートである。なお、図 5 9 は、キャラクタ R O M 7 2 5 の機種情報 7 2 5 b に基づいた簡易的な画像データが第 1 図柄表示装置 8 1 に表示された状態の一例を示した状態図である。

【 0 3 1 8 】

このメイン処理は電源投入時のリセットにより起動される。メイン処理では、まず、電源投入に伴う初期設定の処理を実行する (S 1 5 0 0)。具体的には、M P U 7 2 1 を初期設定したり、ワーク R A M 7 2 3、ビデオ R A M 7 2 4 の記憶をクリアする処理などが行われる。

10

【 0 3 1 9 】

初期設定の処理が終わると、割込み許可が設定され (S 1 5 0 1)、インターバル割込 X の処理を許可する (S 1 5 0 2)。なお、本実施の形態では、インターバル割込 X は、5 0 μ s e c 毎に繰り返し実行される。

【 0 3 2 0 】

ここで、図 5 8 に示したインターバル割込 X の処理について説明する。メイン処理の S 1 5 0 2 の処理においてインターバル割込 X の処理が許可されると、まず、キャラクタ R O M 7 2 5 に記憶されたキャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了しているか確認される (S 1 6 0 0)。キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しは、インターバル割込 X が実行される毎に所定のデータ量づつ読み出され、第 1 図柄表示装置 8 1 に表示させために必要な表示データが全て読み出された場合に完了となる。

20

【 0 3 2 1 】

S 1 6 0 0 の処理で確認した結果、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了していないければ (S 1 6 0 0 : N o)、読み出されていないキャラクタ情報 7 2 5 a をキャラクタ R O M 7 2 5 から読み出す (S 1 6 0 1)。キャラクタ情報 7 2 5 a は、上述したように圧縮されたデータ形式で記憶されているので、その圧縮されたキャラクタ情報 7 2 5 a を解凍してビデオ R A M 7 2 4 のキャラクタ情報記憶領域 7 2 4 b に記憶し (S 1 6 0 2)、インターバル割込 X の処理を終了する。

【 0 3 2 2 】

一方、S 1 6 0 0 の処理で確認した結果、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了していれば (S 1 6 0 0 : Y e s)、それ以上キャラクタ情報 7 2 5 a を読み出す必要がないので、インターバル割込 X の割込みを禁止して (S 1 6 0 3)、インターバル割込 X の処理を終了する。S 1 6 0 3 の処理においてインターバル割込 X が禁止されるので、キャラクタ情報 7 2 5 a を読み出すために実行されるインターバル割込 X が、その後実行されることがなく不要な制御が行われることを防止できる。

30

【 0 3 2 3 】

図 5 7 に戻って説明する。S 1 5 0 2 の処理が終わると、主制御装置 5 6 1 から送信されたコマンドを判定するために、S 1 5 0 3 の処理において表示制御装置 5 0 5 が受信したコマンドが初期化報知コマンドであるか否かが確認され、S 1 5 0 6 の処理において復電報知コマンドであるか否かが確認される。

40

【 0 3 2 4 】

表示制御装置 5 0 5 が受信したコマンドが初期化報知コマンドであれば (S 1 5 0 3 : Y e s)、その初期化報知コマンドと同時に送信された機種判別コマンドに対応した機種情報 7 2 5 b をキャラクタ R O M 7 2 5 から読み出す (S 1 5 0 4)。その読み出された機種情報 7 2 5 b は、解凍されてビデオ R A M 7 2 4 の表示用記憶領域 7 2 4 a に記憶される。なお、S 1 5 0 4 の処理で読み出される機種情報 7 2 5 b は、初期化報知コマンドを受信した場合となるので、「C R 大工の源さん M 5 6 初期化実行中」に対応した機種情報 7 2 5 b を読み出す。

【 0 3 2 5 】

50

S 1 5 0 4 の処理において機種情報 7 2 5 b の読み出しが終わると、表示用記憶領域 7 2 4 a に記憶された表示データに基づいて、機種情報 7 2 4 b の表示と初期化実行中の表示がされて、外部へ報知が行われる (S 1 5 0 5)。この状態の一例が、図 5 9 (a) に示されている。図 5 9 (a) に示すように、表示領域 X に表示された C R 大工の源さんはパチンコ機 1 0 の機種名であり、表示領域 Y に表示された M 5 6 はパチンコ機 1 0 の仕様 (大当たり確率、大当たり時に払い出される球数、確変状態への突入率、時短状態への突入率などの違い) を示す記号 (型式) であり、表示領域 Z に表示された初期化実行中はパチンコ機 1 0 の処理状態が示されている。よって、図 5 9 (a) に示したような表示画面を確認することで、パチンコ機 1 0 の機種や仕様および実行されている処理状態を容易に確認することができる。

10

【 0 3 2 6 】

また、表示制御装置 5 0 5 が受信したコマンドが復電報知コマンドであれば (S 1 5 0 3 : N o、S 1 5 0 6 : Y e s)、その復電報知コマンドと同時に送信された機種判別コマンドに対応した機種情報 7 2 5 b をキャラクタ R O M 7 2 5 から読み出し (S 1 5 0 7)、その読み出された機種情報 7 2 5 b を解凍してビデオ R A M 7 2 4 の表示用記憶領域 7 2 4 a に記憶する。なお、S 1 5 0 7 の処理で読み出される機種情報 7 2 5 b は、復電報知コマンドを受信した場合となるので、「C R 大工の源さん M 5 6 復電実行中」に対応した機種情報 7 2 5 b を読み出す。

【 0 3 2 7 】

S 1 5 0 7 の処理において機種情報 7 2 5 b の読み出しが終わると、表示用記憶領域 7 2 4 a に記憶された表示データに基づいて、機種情報 7 2 4 b の表示と復電実行中の表示がされて、外部へ報知が行われる (S 1 5 0 8)。よって、第 1 図柄表示装置 8 1 には、表示領域 X に C R 大工の源さんが表示され、表示領域 Y に M 5 6 が表示され、表示領域 Z に復電実行中が表示される。

20

【 0 3 2 8 】

また、表示制御装置 5 0 5 が初期化報知コマンドも復電報知コマンドも受信していない場合には (S 1 5 0 3 : N o、S 1 5 0 6 : N o)、いずれか一方のコマンドを受信するまで S 1 5 0 3 の処理と S 1 5 0 6 の処理とを繰り返し実行する。

【 0 3 2 9 】

第 1 図柄表示装置 8 1 により機種情報の表示と実行中の処理の表示がされたら (S 1 5 0 5、S 1 5 0 8)、キャラクタ R O M 7 2 5 からキャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了したか否かが確認され (S 1 5 0 9)、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了していない場合には (S 1 5 0 9 : N o)、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了するまで待機する。

30

【 0 3 3 0 】

一方、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了した場合には (S 1 5 0 9 : Y e s)、主制御装置 5 6 1 から送信される演出許可コマンドを表示制御装置 5 0 5 が受信したか否かが確認され (S 1 5 1 0)、演出許可コマンドを受信していなければ (S 1 5 1 0 : N o)、S 1 5 0 9 の処理へ戻り、演出許可コマンドを受信するまで待機する。

【 0 3 3 1 】

S 1 5 1 0 の処理で確認した結果、演出許可コマンドを受信していれば (S 1 5 1 0 : Y e s)、デモ画面処理を実行する (S 1 5 1 1)。デモ画面処理は、まず、表示用記憶領域 7 2 4 a の内容をクリアして、ビデオ R A M 7 2 4 のキャラクタ情報記憶領域 7 2 4 b の中からデモ画面に必要な表示データを読み出して表示用記憶領域 7 2 4 a に記憶させる。本実施の形態では、表示用記憶領域 7 2 4 a に背景図柄や第 1 図柄などが記憶されている。そして、表示用記憶領域 7 2 4 a に記憶されてい背景図柄や第 1 図柄に基づいてデモ画面の表示が開始される。即ち、機種情報の表示と実行中の処理の表示とを中止してデモ画面が表示される。デモ画面処理が終わると、第 1 図柄表示装置 8 1 は通常の遊技に対応した表示が可能な状態となるので、通常遊技へ移行する。

40

【 0 3 3 2 】

50

なお、図 5 8 (b) に、異なった主制御装置 5 6 1 が取り付けられた場合の第 1 図柄表示装置 8 1 の状態が例示してある。図示するように、表示領域 X に C R 大工の源さんが表示され、表示領域 Y に M 3 が表示され、表示領域 Z に復電実行中が表示されている。本実施の形態は、「C R 大工の源さん M 5 8」が正規の主制御装置 5 6 1 であるため、第 1 図柄表示装置 8 1 にこの表示がされた場合に、主制御装置の取り付けが間違っていることを容易に確認することができる。

【 0 3 3 3 】

以上、説明したように、パチンコ機 1 0 は、外部電源が投入されると表示制御装置 5 0 5 によりメイン処理が実行され、メイン処理において初期設定の処理が終わるとキャラクタ情報 7 2 5 a (背景図柄や第 1 図柄) の読み出しと、そのキャラクタ情報 7 2 5 a のビデオ R A M 7 2 4 のキャラクタ情報記憶領域 7 2 4 b への書き込み (記憶) とが開始される。主制御装置 5 6 1 のメイン処理では、初期設定の処理が終わると初期化報知コマンドか復電報知コマンドのいずれか一方が表示制御装置 5 0 5 へ送信される。表示制御装置 5 0 5 は、その初期化報知コマンドか復電報知コマンドを受信すると、機種情報の表示と実行中の処理の表示とが開始される。よって、機種情報の表示をキャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了する前に開始でき、その表示は各メイン処理において初期設定の処理が終了した後早期に行うことができるので、パチンコ機 1 0 の枠組みに対応した主制御装置 5 6 1 が取り付けられているか否かを早期に認識することができる。従って、パチンコ機 1 0 の工場の検査段階において、枠組みに対応する主制御装置 5 6 1 が取り付けられているか否かの認識を早期に行え、生産効率が低下することを防止することができる。

【 0 3 3 4 】

また、キャラクタ情報 7 2 5 a を読み出す処理 (S 1 6 0 1) と、そのキャラクタ情報 7 2 5 a を解凍してキャラクタ R A M 7 2 4 のキャラクタ情報記憶領域 7 2 4 b に書き込む処理 (S 1 6 0 2) とは、インターバル割込 X により行われるので、機種情報の表示を行うメイン処理と同時に進行することができる。よって、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しを早期に完了できると共に、表示制御装置 5 0 5 の立ち上げ時の処理をスムーズに行うことができる。

【 0 3 3 5 】

また、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了してデモ画面処理が行える状態となるまで機種情報の表示が行われているので、機種情報を表示できる最大時間表示が行われている。よって、枠組みに取り付けられた主制御装置 5 6 1 を確実に認識することができる。

【 0 3 3 6 】

また、主制御装置 5 6 1 から送信される機種判定コマンドに基づいて機種情報 7 2 5 b から対応する情報 (簡易的な画像データ) を読み出すので、主制御装置 5 6 1 の機種情報を確実に認識することができる。

【 0 3 3 7 】

また、キャラクタ R O M 7 2 5 に記憶されている機種情報 7 2 5 b は、キャラクタ情報 7 2 5 a と比較して微少なデータ量で構成されているので、機種情報 7 2 5 b の読み出しとその機種情報 7 2 5 b の解凍とを行うための時間的なロスがほとんどない。よって、第 1 図柄表示装置 8 1 の画面に機種情報を早期に表示することができる。

【 0 3 3 8 】

また、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了したかの確認を、主制御装置 5 6 1 から送信される演出許可コマンドを確認するだけでなく (S 1 5 1 0)、表示制御装置 5 0 5 の M P U 7 2 1 により確認しているので (S 1 5 0 9)、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しが完了していないのにデモ画面処理が実行されることを防止することができる。

【 0 3 3 9 】

次に、図 6 0 を参照して、第 2 の実施の形態について説明する。図 6 0 は、第 2 の実施の形態の表示制御装置 5 0 5 の M P U 7 2 1 により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。なお、第 1 の実施の形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説

明は省略する。

【 0 3 4 0 】

第 2 の実施の形態の表示制御装置 5 0 5 で行われるメイン処理では、表示制御装置 5 0 5 が受信したコマンドが初期化コマンドである場合に (S 1 5 0 3 : Y e s)、音声による初期化報知処理が行われる (S 1 7 0 0)。音声による初期化報知処理は、主制御装置 5 6 1 から送信される機種判別コマンドに対応した音声スピーカから出力されるよう音声ランプ制御手段 5 6 2 に指示をし、その音声ランプ制御手段 5 6 2 により音声出力される。例えば、「 C R 大工の源さん M 5 6 用のパチンコ機です。初期化処理が実行されています。」が繰り返し出力される。

【 0 3 4 1 】

一方、表示制御装置 5 0 5 が受信したコマンドが復電報知コマンドである場合には (S 1 5 0 6 : Y e s)、音声による復電報知処理が行われる (S 1 7 0 1)。音声による復電報知処理は、初期化報知処理 (S 1 7 0 0) と同様に制御され、例えば、「 C R 大工の源さん M 5 6 用のパチンコ機です。復電処理が実行されています。」が繰り返し出力される。

【 0 3 4 2 】

よって、第 2 の実施の形態では、表示制御装置 5 0 5 から音声ランプ制御装置 5 6 2 に報知の開始を指示し、音声ランプ制御装置 5 6 2 によりスピーカなどの音声手段により報知が行われるので、パチンコ機 1 0 に電源が投入された後早期に機種情報に基づく報知を行うことができ、工場の検査段階において枠組みに対応する主制御装置 5 6 1 が取り付けられているか否かの確認を早期に行え、生産効率が低下することを防止することができる。

【 0 3 4 3 】

また、表示制御装置 5 0 5 は、音声ランプ制御装置 5 6 2 に報知の開始を指示するだけで良いので、表示制御装置 5 0 5 の制御の負担を軽減することができる。従って、表示制御装置 5 0 5 は、報知を行うための制御を行う必要がないので、キャラクタ情報 7 2 5 a の読み出しを早期に行うことができると共に表示制御装置 5 0 5 の立ち上げをスムーズに行うことができる。

【 0 3 4 4 】

また、音声により機種情報の報知が行われるので、聴覚による確認を行うことができる。よって、工場の検査段階において他の検査を行いながら機種情報を認識することもでき、生産効率を向上することができる。

【 0 3 4 5 】

なお、第 2 の実施の形態では、音声による報知だけを行うものとしたが、第 1 の実施の形態で説明した第 1 図柄表示装置 8 1 に表示させる報知と同時にを行うものとしても良い。

【 0 3 4 6 】

次に、図 6 1 及び図 6 2 を参照して、第 3 の実施の形態について説明する。図 6 1 は、第 3 の実施の形態の表示制御装置 5 0 5 の M P U 7 2 1 により実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、図 6 2 は、第 3 の実施の形態のキャラクタ情報読出処理を示したフローチャートである。なお、第 1 の実施の形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【 0 3 4 7 】

第 3 の実施の形態の表示制御装置 5 0 5 で行われるメイン処理では、初期設定の処理が終わると (S 1 5 0 0)、キャラクタ情報読出処理が実行される (S 1 8 0 0)。その後、表示制御装置 5 0 5 が初期化報知コマンドか復電報知コマンドのいずれか一方を受信するまで (S 1 5 0 3 : N o、1 5 0 6 : N o)、S 1 8 0 0 の処理へ戻りキャラクタ情報読出処理を繰り返し実行する。

【 0 3 4 8 】

そして、第 1 図柄表示装置 8 1 において機種情報の表示と実行中の処理の報知がなされた後は (S 1 5 0 5 又は S 1 5 0 8)、再度、キャラクタ情報読出処理が実行され (S 1

10

20

30

40

50

801)、キャラクタ情報の読出が完了したか表示制御装置505が演出許可コマンドを受信するまで(S1509:No、S1510:No)、S1801の処理へ戻りキャラクタ情報読出処理を繰り返し実行する。

【0349】

即ち、第3の実施の形態では、主制御装置561から送信されるコマンドを表示制御装置505が受信するまで待機している間に、キャラクタ情報読出処理が実行される。

【0350】

ここで、図62に示したキャラクタ情報読出処理について説明する。キャラクタ情報読出処理は、キャラクタ情報725aの読出が完了している場合には(S1600:Yes)、キャラクタ情報読出処理を終了し、キャラクタ情報725aの読み出しが完了していなければ(S1600:No)、第1の実施の形態と同様に、キャラクタ情報725aを読み出し、ビデオRAM724のキャラクタ情報記憶領域724bに書き込みを行う(S1601、S1602)。

10

【0351】

よって、第3の実施の形態では、表示制御装置505で行われるメイン処理において、表示制御装置505が主制御装置561から送信されるコマンド(初期化報知コマンド、復電報知コマンド、演出許可コマンド)を受信するのを待機している間に、キャラクタ情報725aの読み出しが行われている。よって、機種情報の表示をキャラクタ情報725aの読み出しが完了する前に開始できるので、パチンコ機10の枠組みに対応した主制御装置561が取り付けられているか否かを早期に認識することができる。従って、パチンコ機10の工場の検査段階において、枠組みに対応する主制御装置561が取り付けられているか否かの認識を早期に行え、生産効率が低下することを防止することができる。

20

【0352】

また、主制御装置561から送信されるコマンドを受信するのを待機している間に、キャラクタ情報725aの読み出しが行われるので、効率の良い制御を行うことができる。

【0353】

なお、第3の実施の形態では、第1図柄表示装置81に機種情報を表示させて報知を行うものとしたが、第2の実施の形態で説明した音声による報知を行うものとしても良いし、第1図柄表示装置18に表示させる報知と音声による報知とを同時に行うものとしても良い。

30

【0354】

以上、一実施の形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【0355】

例えば、上記各実施の形態では、機種情報に基づく報知と実行中の処理の報知とを行うものとしたが、枠組みに対応する主制御装置561が取り付けられているか否かが確認できればよいので、機種情報に基づく報知のみを行うものとしてもよい。

【0356】

また、上記各実施の形態では、表示制御装置505は共通の部品で構成されるものとしたが、主制御手段と表示制御手段との対応を確認するものとしても良い。この構成では、表示制御装置にその表示制御装置を識別する表示機種情報が記憶されており、主制御装置から機種情報が送信されたら、その機種情報と表示機種情報とを比較して対応する制御装置であるかを判定する。なお、主制御装置と表示制御装置とが対応していないと判定された場合には、異常報知を行うものとしても良い。

40

【0357】

また、上記各実施の形態では、デモ画面処理(S1511)が実行される場合には、機種情報の表示と実行中の処理の表示とを中止するものとしたが、デモ画面の表示が開始された場合であっても第1図柄表示装置81の一部分に、機種情報の表示と実行中の処理の表示とを継続して行うものとしても良い。また、機種情報の表示と実行中の処理の表示は

50

、第1図柄の変動が開始される場合に表示を中止するよう構成しても良いし、表示が開始されてから所定時間が経過した場合に中止するものとしても良い。

【0358】

また、上記各実施の形態では、主制御装置561から各コマンドが表示制御装置505に対して送信され、表示制御装置505が第1図柄表示装置81及び音声ランプ制御装置562に指示をするよう構成されているが、主制御装置561からの指示を直接音声ランプ制御装置562や第1図柄表示装置81に送信するものとしても良い。また、音声ランプ制御装置562や第1図柄表示装置81を介して表示制御装置505に各種の指示をするよう構成するものとしても良い。即ち、主制御装置561から送信されるコマンドに基づく制御が行われれば、実際の表示や音声出力を行う報知制御装置とその報知制御装置に対して指示をする制御装置とのどちらにコマンドを送信するものとしても良い。

10

【0359】

また、上記各実施の形態では、キャラクタ情報725aは圧縮されたデータとしてキャラクタROM725に記憶され、キャラクタ情報725aを解凍した後にビデオRAM724のキャラクタ情報記憶領域724bに書き込むよう構成しているが、キャラクタ情報725aが非圧縮のデータとしてキャラクタROM725に記憶されており、ビデオRAM724のキャラクタ情報記憶領域724bに読み出したキャラクタ情報をそのまま書き込む構成としても良い。この構成では、キャラクタ情報725aを解凍する処理が必要なくなるので、キャラクタ情報725aの読み出しを早期に行うことができる。なお、キャラクタ情報725aが非圧縮のデータで記憶されている場合には、図58及び図62のS1602の処理においてキャラクタ情報725aを解凍する処理がなくなる。

20

【0360】

また、上記各実施の形態では、主制御装置561から送信されるコマンドは、初期化報知コマンドと復電報知コマンドと機種判別コマンドとをそれぞれ別々に送信するものとしたが、機種判別コマンドと初期化報知コマンド及び機種判別コマンドと復電報知コマンドとを1のコマンドとして送信するものとしても良い。この構成では、主制御装置561の機種情報とその主制御装置561の立ち上げ時に行われる処理に関する情報とが1のコマンドに含まれて送信される。

【0361】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第1図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであっても良い。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、図柄と共に或いは図柄とは別に、識別情報として用いられる。

30

【0362】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施しても良い。例えば、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有するいわゆる第2種パチンコ遊技機などに実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球など他の遊技機として実施するようにしても良い。

40

【0363】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させるパチンコ機として実施しても良い。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、い

50

わゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【0364】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、

10

【0365】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。

20

【0366】

以下に、本発明の遊技機および変形例を示す。遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段により制御される遊技に伴う表示が表示装置で行われるよう制御する表示制御手段と、その表示制御手段と主制御手段とに駆動電圧を供給する電源手段とを備えた遊技機において、前記表示装置に遊技に伴う表示をするための表示情報があらかじめ記憶されると共に、その記憶された表示情報が読み出し可能に構成された第1記憶手段と、前記電源手段により駆動電圧が供給された場合に、前記第1記憶手段に記憶された表示情報の読み出しを開始する読出手段と、その読出手段により表示情報の読み出しが開始された後に、書き込み及び読み出し可能に構成された第2記憶手段へ前記読み出された表示情報を書き込む書込手段と、前記電源手段により駆動電圧が供給されてから前記第2記憶手段に表示情報の書き込みが終わるまでの間に、前記主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となるよう報知を開始する報知手段とを備えていることを特徴とする遊技機1。

30

【0367】

遊技機1によれば、電源手段により駆動電圧が供給されてから第2記憶手段に表示情報の書き込みが終わるまでの間に報知手段により報知が開始されるので、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報を認識させるための報知を早期に行うことができる。従って、表示情報のデータ量が膨大であったとしても第2記憶手段へ表示情報の書き込みが終わる前に報知が開始されるので、主制御手段の機種情報を早期に認識することができる。即ち、遊技機の出荷前の検査段階において、枠組みに対応した主制御手段が取り付けられているか否かを早期に認識できるので、生産効率が低下することを防止することができる。

40

【0368】

遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段により制御される遊技に伴う表示が表示装置で行われるよう制御する表示制御手段と、その表示制御手段と主制御手段とに駆動電圧を供給する電源手段とを備えた遊技機において、前記表示装置に遊技に伴う表示をするための第1表示情報があらかじめ記憶されると共に、その記憶された第1表示情報が読み出し可能に構成された第1記憶手段と、前記電源手段により駆動電圧が供給された場合

50

に、前記第 1 記憶手段に記憶された第 1 表示情報の読み出しを開始する読出手段と、その読出手段により読み出された第 1 表示情報を、前記表示制御手段の制御によって前記表示装置に表示可能なデータに変換して第 2 表示情報を形成する変換手段と、その変換手段により形成された第 2 表示情報を、書き込み及び読み出し可能に構成された第 2 記憶手段へ書き込む書込手段と、前記電源手段により駆動電圧が供給されてから前記第 2 記憶手段に第 2 表示情報の書き込みが終わるまでの間に、前記主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となるよう報知を開始する報知手段とを備えていることを特徴とする遊技機 2。

【 0 3 6 9 】

遊技機 2 によれば、電源手段により駆動電圧が供給されてから変換手段により変換された第 2 表示情報が第 2 記憶手段に書き込まれるまでの間に報知手段により報知が開始されるので、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報を認識させるための報知を早期に行うことができる。従って、第 1 表示情報のデータ量が膨大でありその第 1 表示データを変換する処理が必要な場合であっても、第 2 記憶手段へ第 2 表示情報の書き込みが終わる前に報知が開始されるので、主制御手段の機種情報を早期に認識することができる。即ち、遊技機の出荷前の検査段階において、枠組みに対応した主制御手段が取り付けられているか否かを早期に認識できるので、生産効率が低下することを防止することができる。

【 0 3 7 0 】

遊技機 1 において、前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、前記報知手段により前記機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう前記表示制御手段に対して指示をする報知指示手段を備え、前記表示制御手段は、前記報知指示手段による指示を受けた場合に、前記報知手段による報知が開始されるよう制御するものであることを特徴とする遊技機 3。

【 0 3 7 1 】

遊技機 3 によれば、主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、報知手段により機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう報知指示手段により指示がされ、表示制御手段は、その報知指示手段による指示を受けた場合に、報知手段による報知が開始されるよう制御される。よって、主制御手段が起動して初期設定の処理が終わった後に報知手段による報知を開始できるので、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となる報知を早期に行うことができる。従って、表示情報のデータ量が膨大であったとしても主制御手段の機種情報を早期に認識することができる。

【 0 3 7 2 】

遊技機 3 において、前記主制御手段は、前記報知指示手段により指示をする場合に、前記機種情報を認識可能な情報を前記表示制御手段に対して送信する送信手段を備え、前記表示制御手段は、前記報知指示手段による指示を受けた場合に、前記送信手段により送信された前記機種情報を認識可能な情報に基づいた報知が前記報知手段により行われるよう制御するものであることを特徴とする遊技機 4。

【 0 3 7 3 】

遊技機 4 によれば、主制御手段は、その主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報を認識可能な情報を表示制御手段に対して送信する送信手段を備えており、その送信手段による送信は、報知指示手段により指示がなされる場合に行われる。表示制御手段は、報知指示手段による指示を受けた場合に、送信手段により送信された情報に基づいた報知が報知手段により行われるよう制御する。よって、報知手段による報知は、主制御手段から送信される機種情報を認識可能な情報に基づいて行われるので、信頼性のある報知を行うことができる。

【 0 3 7 4 】

遊技機 3 又は 4 において、前記主制御手段は、前記第 1 記憶手段から読み出された表示情報が前記第 2 記憶手段に記憶されるまでに有する時間又はそれ以上の所定時間が経過したかを判定する時間判定手段と、その時間判定手段により前記時間が経過したと判定され

10

20

30

40

50

た場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された表示情報に基づく表示が前記表示装置で行われるよう前記表示制御手段に対して指示をする表示指示手段とを備え、前記表示制御手段は、前記表示指示手段による指示を受けた場合に、前記表示装置に表示情報に基づく表示が行われるよう制御するものであることを特徴とする遊技機 5。

【0375】

遊技機 5 によれば、主制御手段は、第 1 記憶手段から読み出された表示情報が第 2 記憶手段に記憶されるまでに有する時間又はそれ以上の所定時間が経過したかを時間判定手段により判定し、その判定結果が時間を経過していると判定された場合に、第 2 記憶手段に記憶された表示情報に基づく表示が表示装置で行われるよう表示制御手段に対して表示指示手段により指示をする。表示制御手段は、表示指示手段により指示を受けた場合に、表示装置に表示情報に基づく表示が行われるよう制御する。よって、第 2 記憶手段に表示情報が記憶されるのに有する時間又はそれ以上の所定時間が経過した場合に、早期に表示指示手段による指示を行うことができるので、表示制御手段は、表示情報に基づく表示を早期に行うことができる。

【0376】

なお、表示制御手段は、表示指示手段により指示を受けた場合に、報知手段による報知を中止するものとしても良いし、表示装置に表示情報に基づく表示が行われた後も継続して報知を行うものとしても良い。報知を継続する場合には、主制御手段による遊技の制御が開始された場合に報知を中止するものとしても良いし、あらかじめ設定した時間が経過した場合に報知を中止するものとしても良い。

【0377】

なお、遊技機 3 から 5 のいずれかに記載の表示制御手段は、実際に報知を行う制御をする報知制御装置やその報知制御装置に報知を行うよう指示をする制御装置などを含むものとする。また、主制御手段からの指示や主制御手段から送信される情報は、報知制御装置や制御装置のいずれに指示又は送信するものとしても良いし、報知制御装置または制御装置を介して指示又は送信されるものとしても良い。

【0378】

遊技機 1 又は 3 から 5 のいずれかにおいて、前記表示制御手段は、前記読出手段による表示情報の読み出しと、その表示情報の前記第 2 記憶手段への記憶とが完了したかを確認する確認手段を備え、少なくとも前記確認手段により表示情報が読み出され第 2 記憶手段への記憶が完了したと確認されるまで前記報知手段による報知が継続するよう制御するものであることを特徴とする遊技機 6。

【0379】

遊技機 6 によれば、表示制御手段は、読出手段による表示情報の読み出しと第 2 表示情報の第 2 記憶手段への記憶とが完了したかを確認手段により確認し、少なくとも確認結果が完了と確認されるまで報知手段による報知が継続して行われるよう制御する。よって、第 1 記憶手段から表示情報が読み出され第 2 記憶手段に記憶される処理が完了するまでは、少なくとも報知手段による報知が継続して行われるので、枠組みに取り付けられた主制御手段を確実に認識することができる。また、確認手段は、表示制御手段により実行されているので、第 1 記憶手段から表示情報が読み出され第 2 記憶手段に記憶される処理の完了を確実に確認することができる。よって、表示情報に基づく表示を確実に行うことができる。

【0380】

なお、表示制御手段は、報知手段による報知の継続を確認手段により完了が確認された場合に報知を中止するものとしても良いし、主制御手段による遊技の制御が開始された場合に報知を中止するものとしても良いし、あらかじめ設定した時間が経過した場合に報知を中止するものとしても良い。

【0381】

遊技機 1 又は 3 から 6 のいずれかにおいて、前記表示制御手段の起動時に実行されるメイン処理において、前記報知指示手段により報知の指示がされるのを待機している間、及

び、前記表示指示手段により表示の指示がされるのを待機している間に、前記表示情報の読み出しと前記第2記憶手段への記憶とが繰り返し行われるものであることを特徴とする遊技機7。

【0382】

遊技機7によれば、表示制御手段の起動時にメイン処理が実行され、そのメイン処理において、報知指示手段により報知の指示がされるのを待機している間、及び、表示指示手段により表示の指示がされるのを待機している間に、表示情報の読み出しと第2記憶手段への記憶とが繰り返し行われる。よって、報知指示手段により報知の指示がされ報知手段による報知が行われている間に、第1記憶手段から表示情報を読み出し第2記憶手段に記憶させる処理を繰り返し行うことができる。即ち、報知手段による報知を行いつつ、表示装置に表示を行うための表示情報を第2記憶手段に記憶するので、表示制御手段の処理を効率良く行うことができる。

10

【0383】

遊技機1又は3から6のいずれかにおいて、前記表示情報の読み出しと前記第2記憶手段への記憶とが前記表示制御手段において実行される割込処理で行われ、前記報知手段は、前記表示制御手段の起動時に実行されるメイン処理で行われることを特徴とする遊技機8。

【0384】

遊技機8によれば、表示情報の読み出しと第2記憶手段への記憶とが、表示制御手段において実行される割込処理で行われる。報知手段は、表示制御手段の起動時に実行されるメイン処理で行われるので、報知手段による報知を行いつつ、第1記憶手段から表示情報を読み出し第2記憶手段に記憶させる処理を繰り返し行うことができる。即ち、報知手段による報知を行いつつ、表示装置に表示を行うための表示情報を第2記憶手段に記憶するので、表示制御手段の処理を効率良く行うことができる。

20

【0385】

遊技機3から8のいずれかにおいて、前記主制御手段の機種情報に対応した第3表示情報が記憶された第3記憶手段を備え、その第3記憶手段に記憶される第3表示情報は、前記第1記憶手段に記憶される表示情報のデータ量に比べて微少なデータ量で構成され、前記表示制御手段は、前記送信手段により機種情報を認識可能な情報が送信された場合に、その送信された情報に対応した第3表示情報を前記第3記憶手段から読み出して前記表示装置に第3表示情報に基づく表示が前記報知手段により行われるよう制御するものであることを特徴とする遊技機9。

30

【0386】

遊技機9によれば、主制御手段の機種情報に対応した第3表示手段が第3記憶手段に記憶され、その第3記憶手段に記憶されている第3表示情報は、表示情報のデータ量に比べて微少なデータ量で構成されている。よって、表示情報の読み出しが完了する時間に対して、第3表示情報の読み出しが完了する時間が極端に短くなる。また、表示制御手段は、送信手段により機種情報を認識可能な情報が送信された場合には、その送信された情報に対応した第3表示情報を第3記憶手段から読み出して、表示装置に第3表示情報に基づく表示が報知手段により行われるよう制御する。よって、第3表示情報が表示情報のデータ量に比べて微少に構成されているので、主制御手段の機種情報に基づいた表示を早期に行うことができる。また、表示装置に第3表示情報に基づく表示がされて報知が行われ、主制御手段の機種情報を視認して確認することができるので、主制御手段の機種情報を確実に認識することができる。

40

【0387】

遊技機3から9のいずれかにおいて、音声を出力する音声出力手段を備え、前記表示制御手段は、前記送信手段により機種情報を認識可能な情報が送信された場合に、その送信された情報に対応した音声を前記音声出力手段から出力させて前記報知手段による報知が行われるよう制御するものであることを特徴とする遊技機10。

【0388】

50

遊技機 10 によれば、音声を出力する音声出力手段を備えており、表示制御手段は、送信手段により機種情報を認識可能な情報が送信された場合に、その送信された情報に対応した音声を出音出力手段が出力させて報知手段による報知が行われるよう制御する。音声の出力は、表示情報などを読み出す必要がないので、早期に報知手段による報知を行うことができ、主制御手段の機種情報を早期に認識することができる。また、主制御手段から送信される情報に基づく報知が音声により行われるので、聴覚で確認することができ、主制御手段の機種情報を確実に認識することができる。

【0389】

遊技機 1 又は 3 から 9 のいずれかにおいて、前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に行われ、その主制御手段で行われる遊技の制御を初期状態にする初期化手段と、その初期化手段により前記主制御手段の遊技の制御が初期状態にされることを報知するよう前記表示制御手段に対して指示をする初期化報知指示手段とを備え、前記表示制御手段は、前記報知手段による報知と前記初期化報知指示手段による指示に基づく報知とを略同時期に行うものであることを特徴とする遊技機 11。

【0390】

遊技機 11 によれば、主制御手段の初期設定の処理後に初期化手段が行われ、主制御手段で行われる遊技の制御が初期状態にされる。初期化手段により主制御手段の遊技の制御が初期状態にされることを報知するよう表示制御手段に対して初期化報知指示手段により指示がされる。表示制御手段は、報知手段による報知と初期化報知指示手段による指示に基づく報知とが略同時期に行われるよう制御する。よって、報知手段による報知が行われる際に、初期化手段により主制御手段の遊技の制御が初期状態にされたことを報知することができる。従って、主制御手段の機種情報を認識するだけでなく、主制御手段で行われる処理も確認することができる。

【0391】

遊技機 1 又は 3 から 9 のいずれかにおいて、前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に行われ、その主制御手段で行われる遊技の制御を前記電源手段により供給される駆動電圧の遮断前の状態に復帰する復電手段と、その復電手段により前記主制御手段の遊技の制御が駆動電圧の遮断前の状態に復帰されることを報知するよう前記表示制御手段に対して指示をする復電報知指示手段とを備え、前記表示制御手段は、前記報知手段による報知と前記復電報知指示手段による指示に基づく報知とを略同時期に行うものであることを特徴とする遊技機 12。

【0392】

遊技機 12 によれば、主制御手段の初期設定の処理後に復電手段が行われ、主制御手段で行われる遊技の制御が駆動電圧の遮断前の状態に復帰される。復電手段により主制御手段の遊技の制御が駆動電圧の遮断前の状態に復帰されることを報知するよう表示制御手段に対して復電報知指示手段によって指示がされる。表示制御手段は、報知手段による報知と復電報知指示手段による指示に基づく報知とが略同時期に行われるよう制御する。よって、報知手段による報知が行われる際に、復電手段により主制御手段の遊技の制御が駆動電圧の遮断前の状態に復帰されたことを報知することができる。従って、主制御手段の機種情報を認識するだけでなく、主制御手段で行われる処理も確認することができる。

【0393】

遊技機 3 から 12 のいずれかにおいて、前記主制御手段は主制御基板に搭載され、その主制御基板とは異なる表示制御基板に前記表示制御手段が搭載され、その表示制御基板には、前記表示制御手段により行われる制御を認識可能な表示機種情報を記憶する表示機種情報記憶手段が搭載されており、その表示機種情報記憶手段に記憶された表示機種情報と前記送信手段により送信される前記主制御手段の機種情報を認識可能な情報とを比較して、前記主制御手段と表示制御手段とが同一の遊技を行う制御手段であるかを判定する制御判定手段と、その制御判定手段による判定結果が同一の遊技を行う制御手段でないと判定された場合に異常報知を行う異常報知手段とを備えていることを特徴とする遊技機 13。

【0394】

遊技機 1 3 によれば、表示制御手段は表示制御基板に搭載され、主制御手段は主制御基板に搭載されている。また、表示制御基板には、表示制御手段により行われる制御を認識可能な表示機種情報が記憶された表示機種情報記憶手段が搭載されている。その表示機種情報記憶手段に記憶された表示機種情報と送信手段により送信される主制御手段の機種情報を認識可能な情報とは制御判定手段により比較され、主制御手段と表示制御手段とが同一の遊技を行う制御手段であるかが判定される。制御判定手段による判定結果が同一の遊技を行う制御手段でないと判定された場合には、異常報知手段により異常報知が行われる。よって、主制御手段と表示制御手段とが対応していない場合に異常報知が行われるので、対応しない主制御手段と表示制御手段とが取り付けられた遊技機が出荷されることを防止することができる。

10

【 0 3 9 5 】

遊技機 2 において、前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、前記報知手段により前記機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう前記表示制御手段に対して指示をする報知指示手段を備え、前記表示制御手段は、前記報知指示手段による指示を受けた場合に、前記報知手段による報知が開始されるよう制御するものであることを特徴とする遊技機 1 4。

【 0 3 9 6 】

遊技機 1 4 によれば、主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に、報知手段により機種情報を認識可能となる報知が開始されるよう報知指示手段により指示がされ、表示制御手段は、その報知指示手段による指示を受けた場合に、報知手段による報知が開始されるよう制御される。よって、主制御手段が起動して初期設定の処理が終わった後に報知手段による報知を開始できるので、主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報が認識可能となる報知を早期に行うことができる。従って、表示情報のデータ量が膨大であったとしても主制御手段の機種情報を早期に認識することができる。

20

【 0 3 9 7 】

遊技機 1 4 において、前記主制御手段は、前記報知指示手段により指示をする場合に、前記機種情報を認識可能となる情報を前記表示制御手段に対して送信する送信手段を備え、前記表示制御手段は、前記報知指示手段による指示を受けた場合に、前記送信手段により送信された前記機種情報を認識可能となる情報に基づいた報知が前記報知手段により行われるよう制御するものであることを特徴とする遊技機 1 5。

30

【 0 3 9 8 】

遊技機 1 5 によれば、主制御手段は、その主制御手段により行われる遊技の制御情報の一部である機種情報を認識可能な情報を表示制御手段に対して送信する送信手段を備えており、その送信手段による送信は、報知指示手段により指示がなされる場合に行われる。表示制御手段は、報知指示手段による指示を受けた場合に、送信手段により送信された情報に基づいた報知が報知手段により行われるよう制御する。よって、報知手段による報知は、主制御手段から送信される機種情報を認識可能な情報に基づいて行われるので、信頼性のある報知を行うことができる。

【 0 3 9 9 】

遊技機 1 4 又は 1 5 において、前記主制御手段は、前記第 1 記憶手段から読み出された第 1 表示情報が第 2 表示情報に変換されて前記第 2 記憶手段に記憶されるまでに有する時間又はそれ以上の所定時間が経過したかを判定する時間判定手段と、その時間判定手段により前記時間が経過したと判定された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された第 2 表示情報に基づく表示が前記表示装置で行われるよう前記表示制御手段に対して指示をする表示指示手段とを備え、前記表示制御手段は、前記表示指示手段による指示を受けた場合に、前記表示装置に第 2 表示情報に基づく表示が行われるよう制御するものであることを特徴とする遊技機 1 6。

40

【 0 4 0 0 】

遊技機 1 6 によれば、主制御手段は、第 1 記憶手段から読み出された第 1 表示情報が第 2 表示情報に変換されて第 2 記憶手段に記憶されるまでに有する時間又はそれ以上の所定

50

時間が経過したかを時間判定手段により判定し、その判定結果が時間を経過していると判定された場合に、第2記憶手段に記憶された第2表示情報に基づく表示が表示装置で行われるよう表示制御手段に対して表示指示手段により指示をする。表示制御手段は、表示指示手段により指示を受けた場合に、表示装置に第2表示情報に基づく表示が行われるよう制御する。よって、第2記憶手段に第2表示情報が記憶されるのに有する時間又はそれ以上の所定時間が経過した場合に、早期に表示指示手段による指示を行うことができるので、表示制御手段は、第2表示情報に基づく表示を早期に行うことができる。

【0401】

なお、表示制御手段は、表示指示手段により指示を受けた場合に、報知手段による報知を中止するものとしても良いし、表示装置に表示情報に基づく表示が行われた後も継続して報知を行うものとしても良い。報知を継続する場合には、主制御手段による遊技の制御が開始された場合に報知を中止するものとしても良いし、あらかじめ設定した時間が経過した場合に報知を中止するものとしても良い。

10

【0402】

なお、遊技機14から16のいずれかに記載の表示制御手段は、実際に報知を行う制御をする報知制御装置やその報知制御装置に報知を行うよう指示をする制御装置などを含むものとする。また、主制御手段からの指示や主制御手段から送信される情報は、報知制御装置や制御装置のいずれに指示又は送信するものとしても良いし、報知制御装置または制御装置を介して指示又は送信されるものとしても良い。

【0403】

20

遊技機2又は14から16のいずれかにおいて、前記表示制御手段は、前記読出手段による第1表示情報の読み出しと、前記変換手段により変換された第2表示情報の前記第2記憶手段への記憶とが完了したかを確認する確認手段を備え、少なくとも前記確認手段により第1表示情報の読み出しと第2表示情報の記憶とが完了したと確認されるまで前記報知手段による報知が継続するよう制御するものであることを特徴とする遊技機17。

【0404】

遊技機17によれば、表示制御手段は、読出手段による第1表示情報の読み出しと、変換手段により変換された第2表示情報の第2記憶手段への記憶とが完了したかを確認手段により確認し、少なくとも確認結果が完了と確認されるまで報知手段による報知が継続して行われるよう制御する。よって、第1記憶手段から第1表示情報が読み出され変換された第2表示情報が第2記憶手段に記憶される処理が完了するまでは、報知手段による報知が継続して行われるので、枠組みに取り付けられた主制御手段を確実に認識することができる。また、確認手段は、表示制御手段により実行されているので、第1記憶手段から第1表示情報が読み出され第2表示情報が第2記憶手段に記憶される処理の完了を確実に確認することができる。よって、第2表示情報に基づく表示を確実に行うことができる。

30

【0405】

なお、表示制御手段は、報知手段による報知の継続を確認手段により完了が確認された場合に報知を中止するものとしても良いし、主制御手段による遊技の制御が開始された場合に報知を中止するものとしても良いし、あらかじめ設定した時間が経過した場合に報知を中止するものとしても良い。

40

【0406】

遊技機2又は14から17のいずれかにおいて、前記表示制御手段の起動時に実行されるメイン処理において、前記報知指示手段により報知の指示がされるのを待機している間、及び、前記表示指示手段により表示の指示がされるのを待機している間に、前記第1表示情報の読み出しと前記変換手段による第2表示情報への変換と前記第2記憶手段への第2表示情報の記憶とが繰り返し行われるものであることを特徴とする遊技機18。

【0407】

遊技機18によれば、表示制御手段の起動時にメイン処理が実行され、そのメイン処理において、報知指示手段により報知の指示がされるのを待機している間、及び、表示指示手段により表示の指示がされるのを待機している間に、第1表示情報の読み出しと変換手

50

段による第2表示情報への変換と第2記憶手段への第2表示情報の記憶とが繰り返し行われる。よって、報知指示手段により報知の指示がされ報知手段による報知が行われている間に、第1記憶手段から第1表示情報を読み出し第2表示情報が第2記憶手段に記憶される処理を繰り返し行うことができる。即ち、報知手段による報知を行いつつ、表示装置に表示を行うための第2表示情報を形成して第2記憶手段に記憶するので、表示制御手段の処理を効率良く行うことができる。

【0408】

遊技機2又は14から17のいずれかにおいて、前記第1表示情報の読み出しと前記変換手段による第2表示情報への変換と前記第2記憶手段への第2表示情報の記憶とが前記表示制御手段において実行される割込処理で行われ、前記報知手段は、前記表示制御手段の起動時に実行されるメイン処理で行われることを特徴とする遊技機19。

10

【0409】

遊技機19によれば、第1表示情報の読み出しと変換手段による第2表示情報への変換と第2記憶手段への第2表示情報の記憶とが、表示制御手段において実行される割込処理で行われる。報知手段は、表示制御手段の起動時に実行されるメイン処理で行われるので、報知手段による報知を行いつつ、表示装置に表示を行うための第2表示情報を形成して第2記憶手段に記憶する処理を繰り返し行うことができる。即ち、報知手段による報知を行いつつ、表示装置に表示を行うための第2表示情報を形成して第2記憶手段に記憶するので、表示制御手段の処理を効率良く行うことができる。

【0410】

20

遊技機14から19のいずれかにおいて、前記主制御手段の機種情報に対応した第3表示情報が記憶された第3記憶手段を備え、その第3記憶手段に記憶される第3表示情報は、前記第1記憶手段に記憶される第1表示情報のデータ量に比べて微少なデータ量で構成され、前記表示制御手段は、前記送信手段により機種情報を認識可能な情報が送信された場合に、その送信された情報に対応した第3表示情報を前記第3記憶手段から読み出して前記表示装置に第3表示情報に基づく表示が前記報知手段により行われるよう制御するものであることを特徴とする遊技機20。

【0411】

遊技機20によれば、主制御手段の機種情報に対応した第3表示手段が第3記憶手段に記憶され、その第3記憶手段に記憶されている第3表示情報は、表示情報のデータ量に比べて微少なデータ量で構成されている。よって、表示情報の読み出しが完了する時間に対して、第3表示情報の読み出しが完了する時間が極端に短くなる。また、表示制御手段は、送信手段により機種情報を認識可能な情報が送信された場合には、その送信された情報に対応した第3表示情報を第3記憶手段から読み出して、表示装置に第3表示情報に基づく表示が報知手段により行われるよう制御する。よって、第3表示情報が表示情報のデータ量に比べて微少に構成されているので、主制御手段の機種情報に基づいた表示を早期に行うことができる。また、表示装置に第3表示情報に基づく表示がされて報知が行われ、主制御手段の機種情報を視認して確認することができるので、主制御手段の機種情報を確実に認識することができる。

30

【0412】

40

遊技機14から20のいずれかにおいて、音声を出力する音声出力手段を備え、前記表示制御手段は、前記送信手段により機種情報を認識可能な情報が送信された場合に、その送信された情報に対応した音声を前記音声出力手段から出力させて前記報知手段による報知が行われるよう制御するものであることを特徴とする遊技機21。

【0413】

遊技機21によれば、音声を出力する音声出力手段を備えており、表示制御手段は、送信手段により機種情報を認識可能な情報が送信された場合に、その送信された情報に対応した音声を音声出力手段が出力させて報知手段による報知が行われるよう制御する。音声の出力は、表示情報などを読み出す必要がないので、早期に報知手段による報知を行うことができ、主制御手段の機種情報を早期に認識することができる。また、主制御手段から

50

送信される情報に基づく報知が音声により行われるので、聴覚で確認することができ、主制御手段の機種情報を確実に認識することができる。

【0414】

遊技機2又は14から21のいずれかにおいて、前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に行われ、その主制御手段で行われる遊技の制御を初期状態にする初期化手段と、その初期化手段により前記主制御手段の遊技の制御が初期状態にされることを報知するよう前記表示制御手段に対して指示をする初期化報知指示手段とを備え、前記表示制御手段は、前記報知手段による報知と前記初期化報知指示手段による指示に基づく報知とを略同時期に行うものであることを特徴とする遊技機22。

【0415】

遊技機22によれば、主制御手段の初期設定の処理後に初期化手段が行われ、主制御手段で行われる遊技の制御が初期状態にされる。初期化手段により主制御手段の遊技の制御が初期状態にされることを報知するよう表示制御手段に対して初期化報知指示手段により指示がされる。表示制御手段は、報知手段による報知と初期化報知指示手段による指示に基づく報知とが略同時期に行われるよう制御する。よって、報知手段による報知が行われる際に、初期化手段により主制御手段の遊技の制御が初期状態にされたことを報知することができる。従って、主制御手段の機種情報を認識するだけでなく、主制御手段で行われる処理も確認することができる。

【0416】

遊技機2又は14から21のいずれかにおいて、前記主制御手段の起動時に実行される初期設定の処理後に行われ、その主制御手段で行われる遊技の制御を前記電源手段により供給される駆動電圧の遮断前の状態に復帰する復電手段と、その復電手段により前記主制御手段の遊技の制御が駆動電圧の遮断前の状態に復帰されることを報知するよう前記表示制御手段に対して指示をする復電報知指示手段とを備え、前記表示制御手段は、前記報知手段による報知と前記復電報知指示手段による指示に基づく報知とを略同時期に行うものであることを特徴とする遊技機23。

【0417】

遊技機23によれば、主制御手段の初期設定の処理後に復電手段が行われ、主制御手段で行われる遊技の制御が駆動電圧の遮断前の状態に復帰される。復電手段により主制御手段の遊技の制御が駆動電圧の遮断前の状態に復帰されることを報知するよう表示制御手段に対して復電報知指示手段によって指示がされる。表示制御手段は、報知手段による報知と復電報知指示手段による指示に基づく報知とが略同時期に行われるよう制御する。よって、報知手段による報知が行われる際に、復電手段により主制御手段の遊技の制御が駆動電圧の遮断前の状態に復帰されたことを報知することができる。従って、主制御手段の機種情報を認識するだけでなく、主制御手段で行われる処理も確認することができる。

【0418】

遊技機14から23のいずれかにおいて、前記主制御手段は主制御基板に搭載され、その主制御基板とは異なる表示制御基板に前記表示制御手段が搭載され、その表示制御基板には、前記表示制御手段により行われる制御を認識可能な表示機種情報を記憶する表示機種情報記憶手段が搭載されており、その表示機種情報記憶手段に記憶された表示機種情報と前記送信手段により送信される前記主制御手段の機種情報を認識可能な情報とを比較して、前記主制御手段と表示制御手段とが同一の遊技を行う制御手段であるかを判定する制御判定手段と、その制御判定手段による判定結果が同一の遊技を行う制御手段でないと判定された場合に異常報知を行う異常報知手段とを備えていることを特徴とする遊技機24。

【0419】

遊技機24によれば、表示制御手段は表示制御基板に搭載され、主制御手段は主制御基板に搭載されている。また、表示制御基板には、表示制御手段により行われる制御を認識可能な表示機種情報が記憶された表示機種情報記憶手段が搭載されている。その表示機種情報記憶手段に記憶された表示機種情報と送信手段により送信される主制御手段の機種情

10

20

30

40

50

報を認識可能な情報とは制御判定手段により比較され、主制御手段と表示制御手段とが同一の遊技を行う制御手段であるかが判定される。制御判定手段による判定結果が同一の遊技を行う制御手段でないと判定された場合には、異常報知手段により異常報知が行われる。よって、主制御手段と表示制御手段とが対応していない場合に異常報知が行われるので、対応しない主制御手段と表示制御手段とが取り付けられた遊技機が出荷されることを防止することができる。

【 0 4 2 0 】

遊技機 1 から 2 4 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 2 5。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 0 4 2 1 】

遊技機 1 から 2 4 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 2 6。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 0 4 2 2 】

遊技機 1 から 2 4 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 2 7。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【 0 4 2 3 】

ここで、本実施の形態において、請求項 1 記載の遊技機及び遊技機 1 の読出手段としては図 5 8 と図 6 2 の S 1 6 0 1 の処理が該当し、請求項 1 記載の遊技機及び遊技機 1 の書込手段としては図 5 8 と図 6 2 の S 1 6 0 2 の処理が該当し、請求項 5 記載の遊技機および遊技機 2 の変換手段としては図 5 8 と図 6 2 の S 1 6 0 2 の処理において解凍する処理が該当し、請求項 5 記載の遊技機および遊技機 2 の書込手段としては図 5 8 と図 6 2 の S 1 6 0 2 の処理においてキャラクタ情報記憶領域に記憶する処理が該当し、請求項 2 , 6 記載の遊技機および遊技機 3 , 1 4 の報知指示手段としては図 4 3 の S 1 2 1 の処理と S 1 2 4 の処理が該当し、遊技機 4 , 1 5 の送信手段としては図 4 3 の S 1 2 1 の処理と S 1 2 4 の処理が該当し、遊技機 5 , 1 6 の時間判定手段としては図 4 3 の S 1 2 2 の処理と S 1 2 5 の処理が該当し、遊技機 5 , 1 6 の表示指示手段としては図 4 3 の S 1 2 3 の処理が該当し、請求項 3 , 7 記載の遊技機および遊技機 6 , 1 7 の確認手段としては図 5 7 と図 6 0 と図 6 0 の S 1 5 0 9 の処理が該当し、遊技機 1 1 , 2 2 の初期化手段としては図

10

20

30

40

50

4 3 の S 1 1 4 の処理が該当し、遊技機 1 1 , 2 2 の初期化報知指示手段としては図 4 3 の S 1 2 4 の処理が該当し、遊技機 1 2 , 2 3 の復電手段としては図 4 3 の S 1 0 8 の処理が該当し、遊技機 1 2 , 2 3 の復電報知指示手段としては図 4 3 の S 1 2 1 の処理が該当する。

【図面の簡単な説明】

【 0 4 2 4 】

【図 1】一実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2】前面枠と下皿ユニットとが開放された状態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 3】遊技盤の正面図である。

【図 4】(a) は、外枠の斜視図であり、(b) は外枠の受け金具周辺を拡大して示した斜視図である。 10

【図 5】前面枠および下皿セットを取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 6】球発射ユニットの正面図である。

【図 7】球発射ユニットの斜視図である。

【図 8】球発射ユニットの分解斜視図である。

【図 9】開閉部材を開放した状態における球発射ユニットの斜視図である。

【図 10】球送り機構の内部構成を示した球発射ユニットの斜視図である。

【図 11】(a) は前面枠の背面図であり、(b) は図 1 1 (a) の R - R 線における断面図である。

【図 12】球発射ユニットへ球を送出する上皿の出口部を断面視して示した図である。 20

【図 13】ガラスユニットの正面図である。

【図 14】図 1 3 の S a - S a 線における断面図である。

【図 15】図 1 3 の S b - S b 線における断面図である。

【図 16】図 1 3 の S c - S c 線における断面図である。

【図 17】図 1 6 の矢印 V 方向から見たガラスユニットの部分拡大図である。

【図 18】下皿ユニットの正面図である。

【図 19】下皿ユニットの背面図である。

【図 20】パチンコ機の背面図である。

【図 21】パチンコ機背面の制御基板ユニットと裏パックユニットの構成を模式的に示した図である。 30

【図 22】内枠に遊技盤を組み付けた状態を示す背面図である。

【図 23】内枠を後方より見た斜視図である。

【図 24】遊技盤を後方より見た斜視図である。

【図 25】支持金具の斜視図である。

【図 26】第 1 制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図 27】第 1 制御基板ユニットの斜視図である。

【図 28】第 1 制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図 29】第 1 制御基板ユニットを裏面から見た分解斜視図である。

【図 30】第 2 制御基板ユニットの正面図である。

【図 31】第 2 制御基板ユニットの斜視図である。 40

【図 32】第 2 制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図 33】パチンコ機の背面から見た裏パックユニットの背面図である。

【図 34】裏パックユニットの分解斜視図である。

【図 35】タンクレールの分解斜視図である。

【図 36】施錠ユニットの正面図である。

【図 37】施錠ユニットの前面斜視図である。

【図 38】施錠ユニットの背面斜視図である。

【図 39】パチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 40】第 1 図柄を個々に示した図である。

【図 41】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図で 50

あり、(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【図42】各種カウンタの概要を示した図である。

【図43】主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図44】主制御装置内のMPUにより実行される通常処理を示したフローチャートである。

【図45】図44の通常処理の中で実行される外れ図柄カウンタ更新処理を示したフローチャートである。

【図46】図44の通常処理の中で実行される第1図柄変動処理を示したフローチャートである。

10

【図47】図46の第1図柄変動処理の中で実行される変動開始処理を示したフローチャートである。

【図48】タイマ割込処理を示したフローチャートである。

【図49】図48のタイマ割込処理の中で実行される始動入賞処理を示したフローチャートである。

【図50】NMI割込処理を示したフローチャートである。

【図51】払出發射制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図52】払出發射制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示したフローチャートである。

20

【図53】払出發射制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図54】払出發射制御装置内のMPUにより実行される賞球制御処理を示したフローチャートである。

【図55】払出發射制御装置内のMPUにより実行される貸球制御処理を示したフローチャートである。

【図56】払出發射制御装置内のMPUにより実行される受信割込処理を示したフローチャートである。

【図57】表示制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

30

【図58】MPUにより実行されるインターバル割込Xの処理を示したフローチャートである。

【図59】キャラクタROMの機種情報に基づいた簡易的な画像データが第1図柄表示装置に表示された状態の一例を示した状態図である。

【図60】第2の実施の形態の表示制御装置のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図61】第3の実施の形態の表示制御装置のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図62】第3の実施の形態のキャラクタ情報読出処理を示したフローチャートである。

【符号の説明】

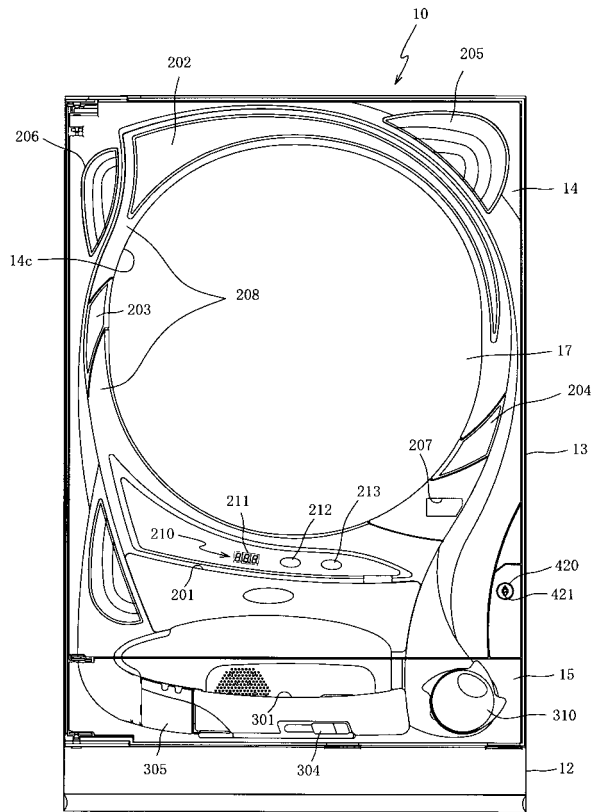
40

【0425】

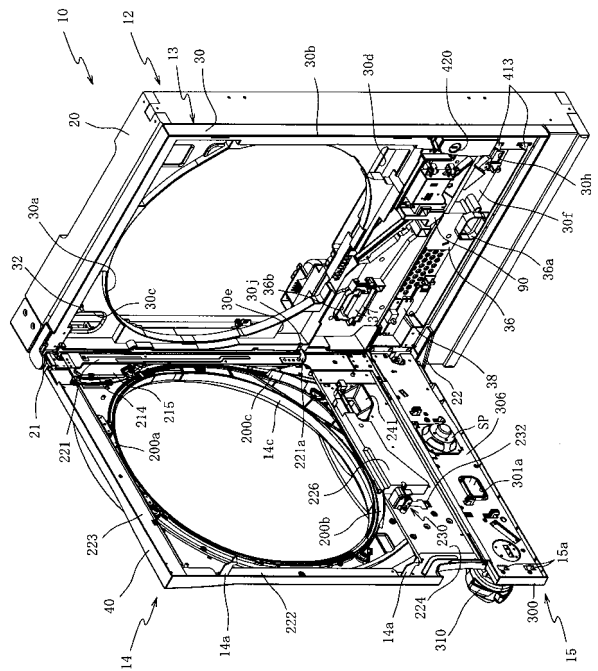
- | | |
|------|------------------------------|
| 10 | パチンコ機(遊技機) |
| 81 | 第1図柄表示装置(表示装置、報知手段の一部) |
| 505 | 表示制御装置(表示制御手段) |
| 561 | 主制御装置(主制御手段) |
| 562 | 音声ランプ制御装置(音声出力手段の一部、報知手段の一部) |
| 612 | 電源装置(電源手段) |
| 724b | キャラクタ情報記憶領域(第2記憶手段) |
| 725a | キャラクタ情報(第1記憶手段) |
| 725b | 機種情報(第3記憶手段) |

50

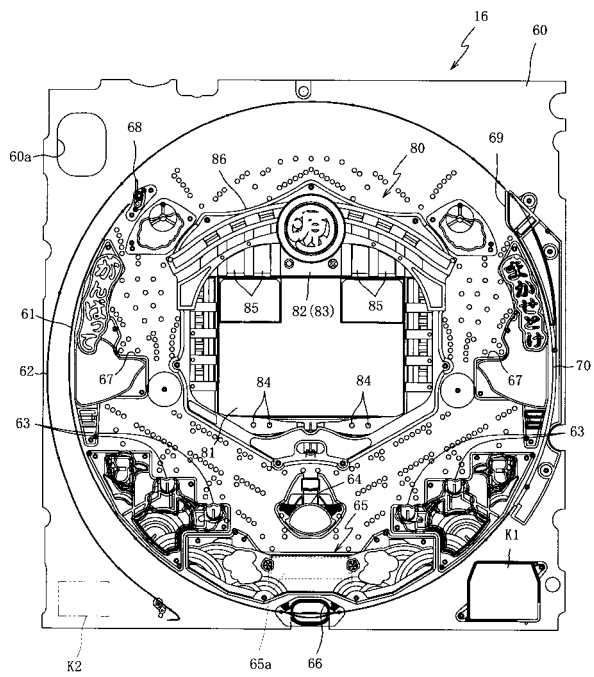
【図 1】



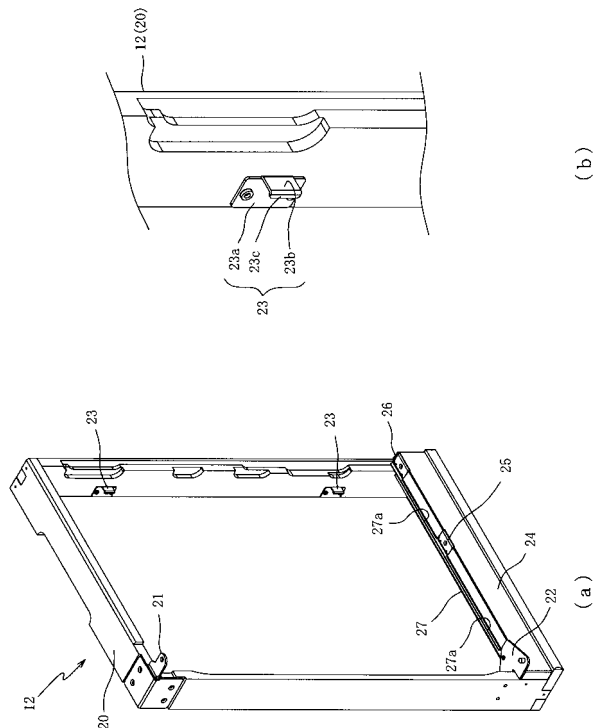
【図 2】



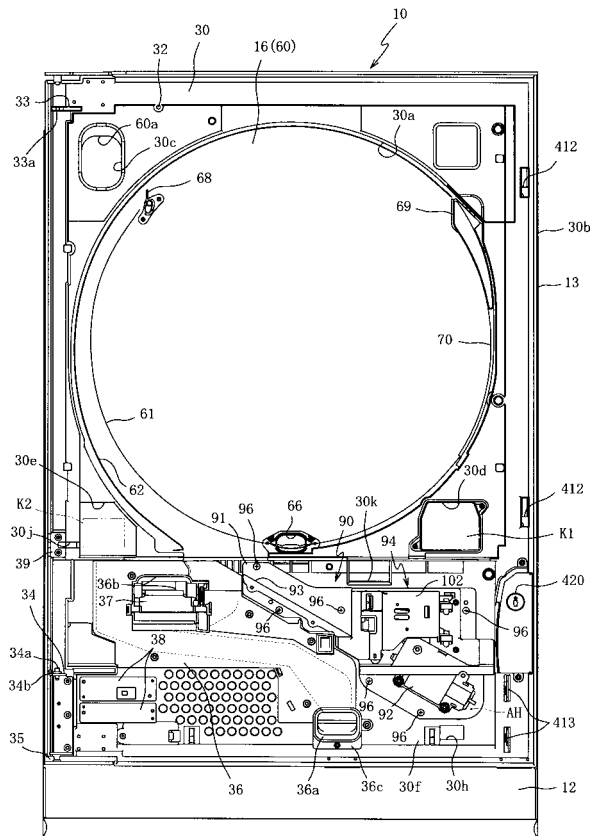
【図 3】



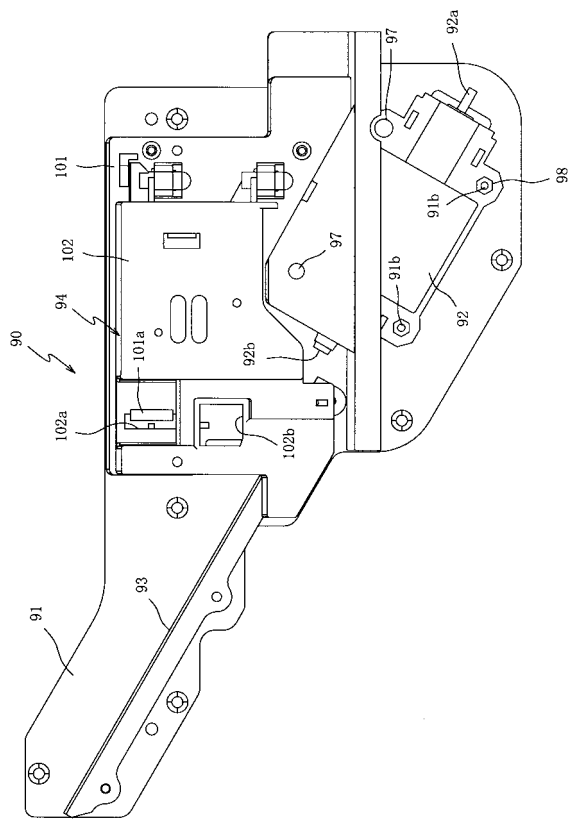
【図 4】



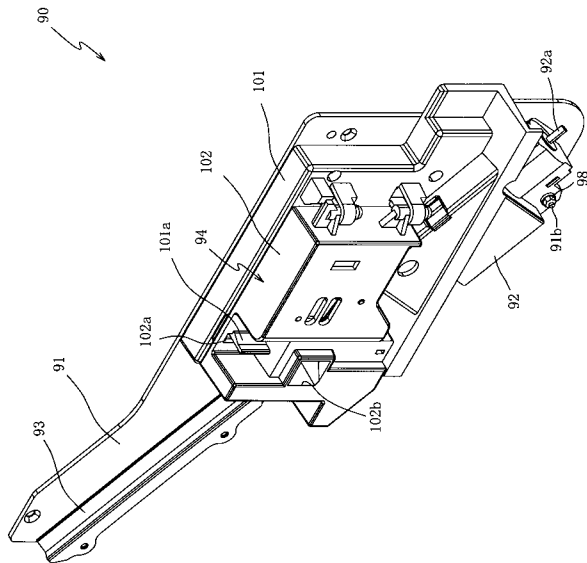
【図 5】



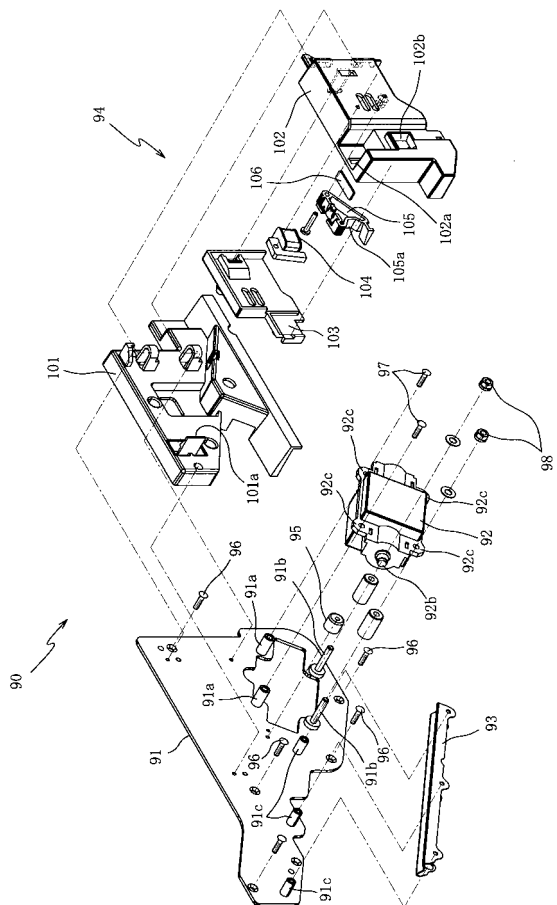
【図 6】



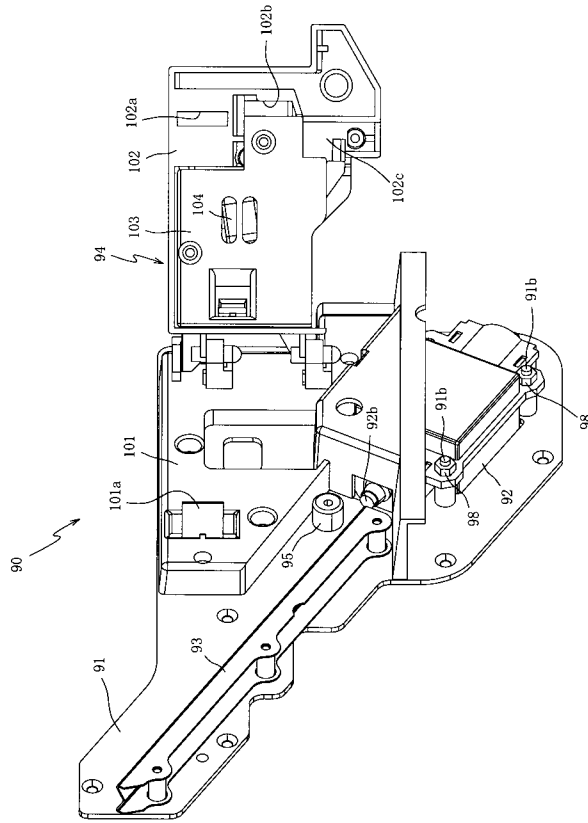
【図 7】



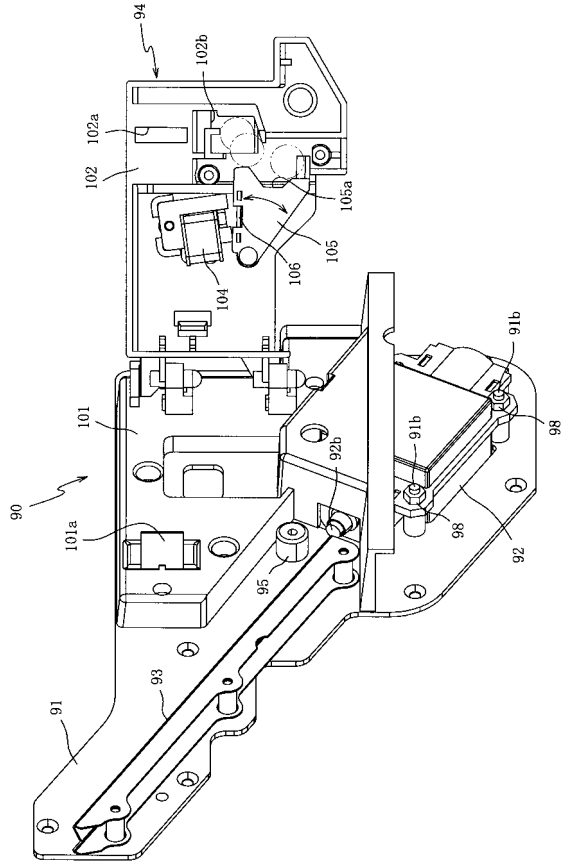
【図 8】



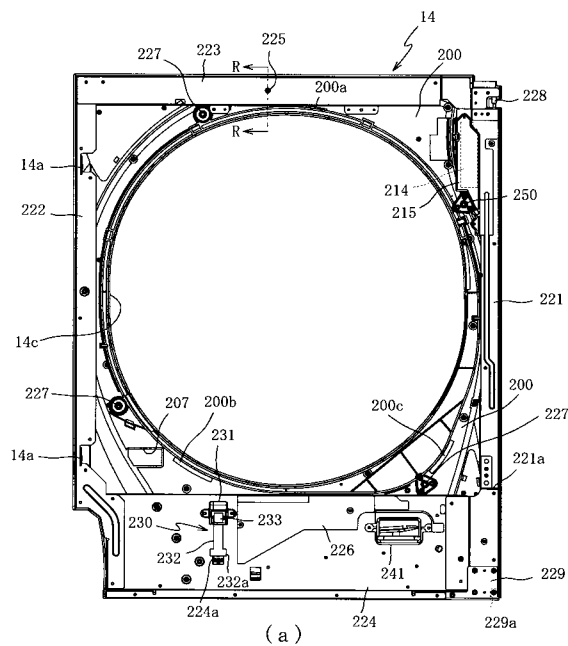
【図 9】



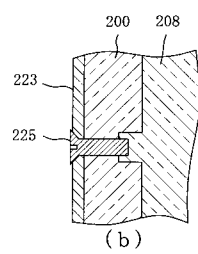
【図 10】



【図 11】

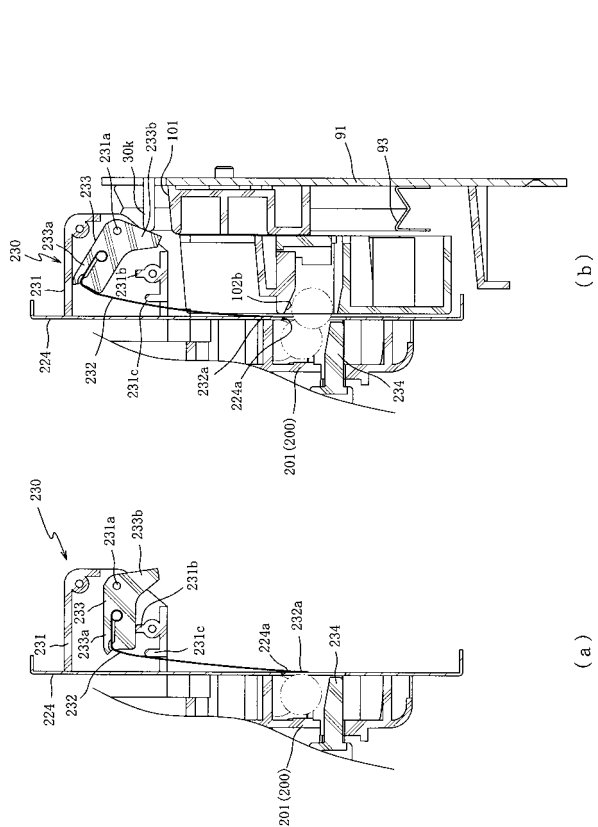


(a)

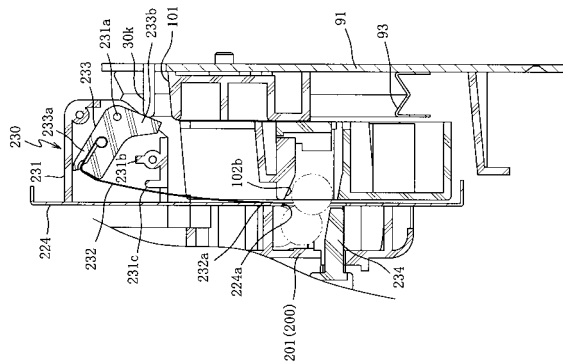


(b)

【図 12】

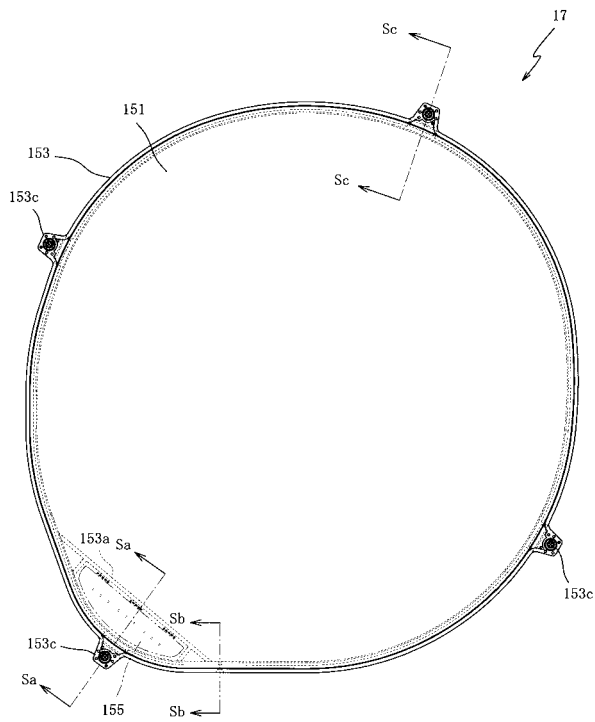


(a)

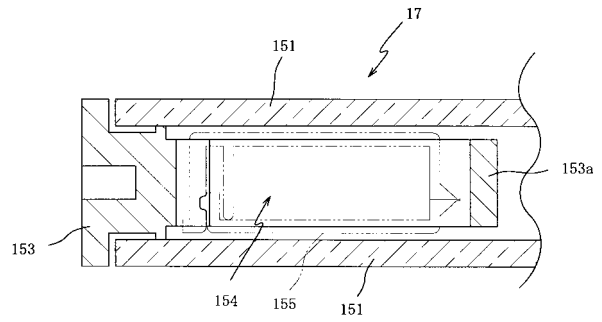


(b)

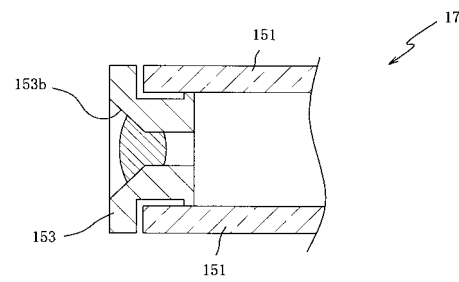
【図 13】



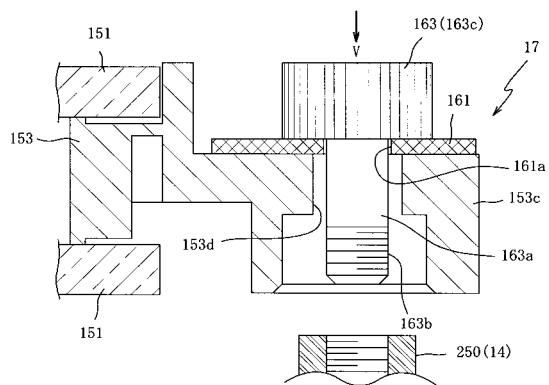
【図 14】



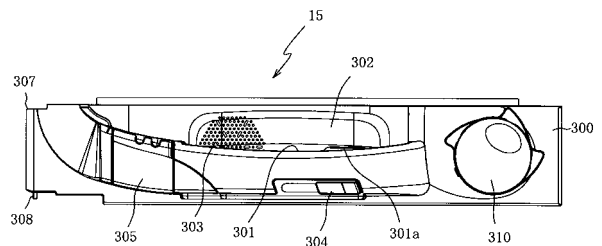
【図 15】



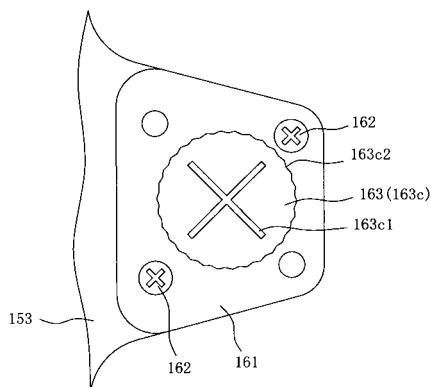
【図 16】



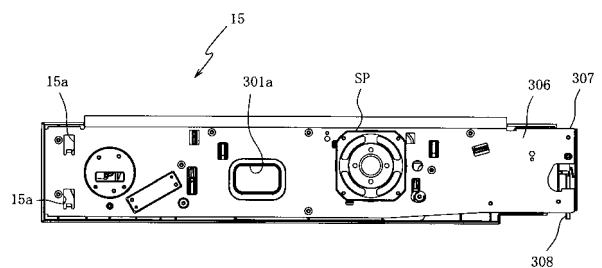
【図 18】



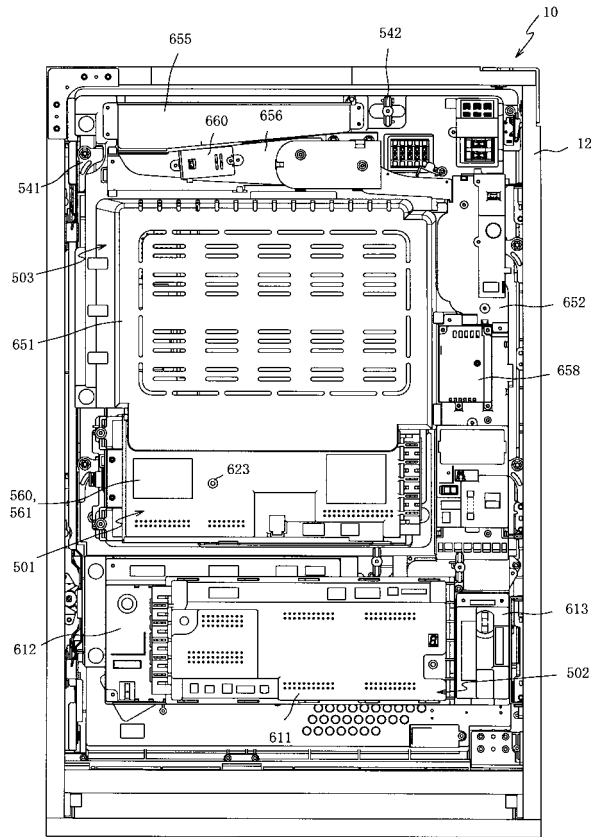
【図 17】



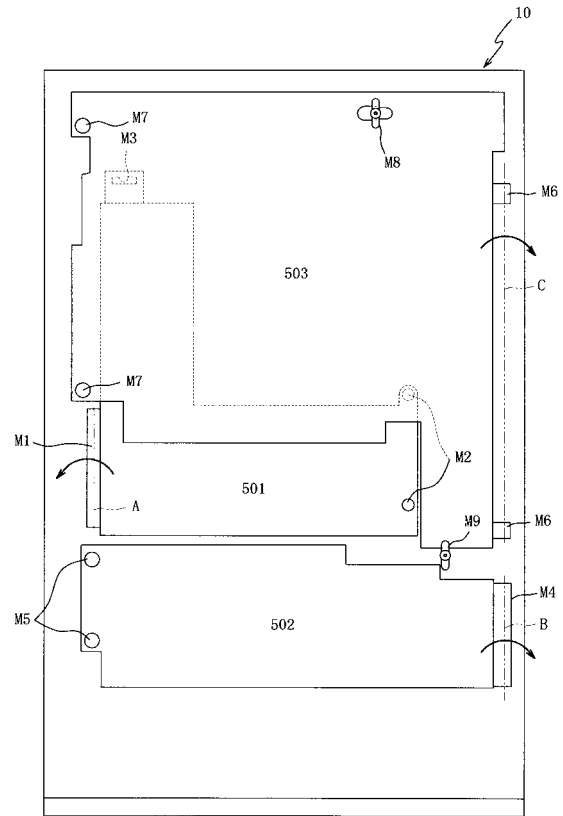
【図 19】



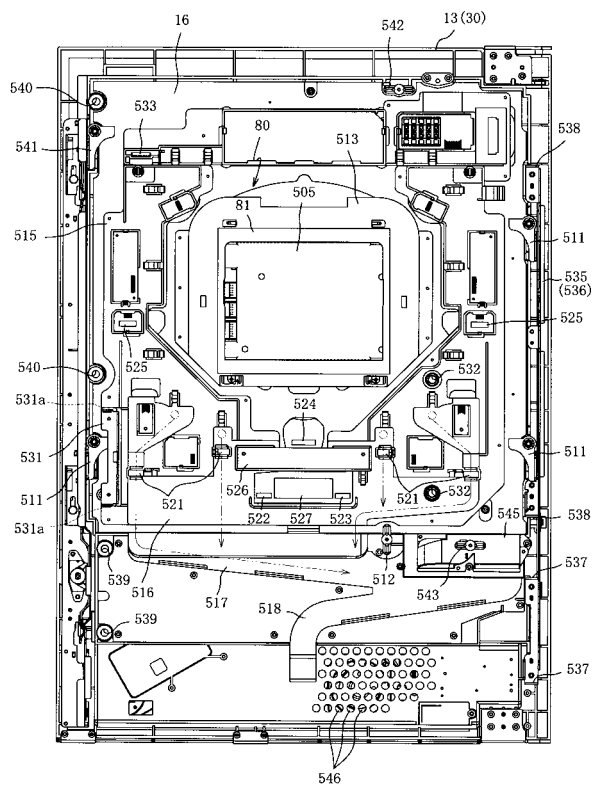
【図 20】



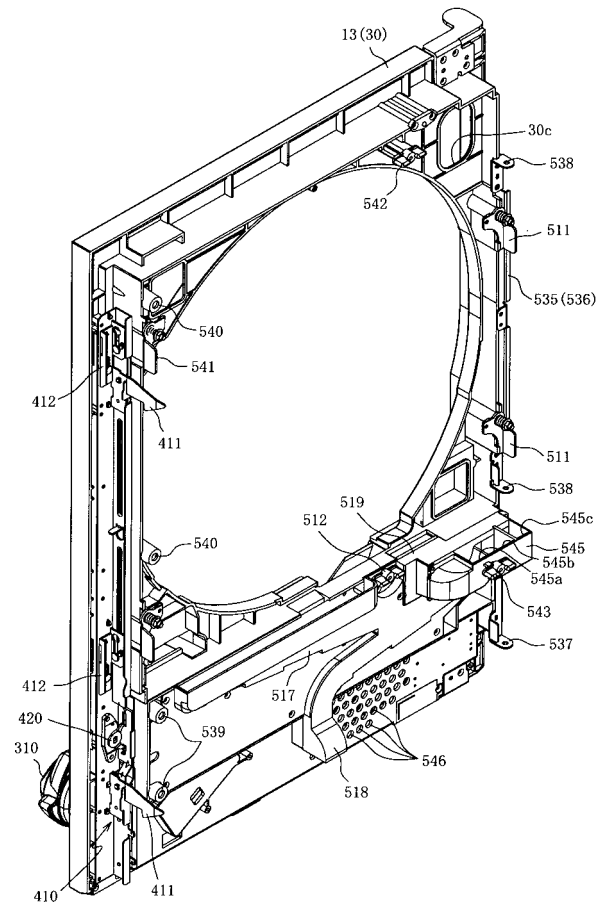
【図 21】



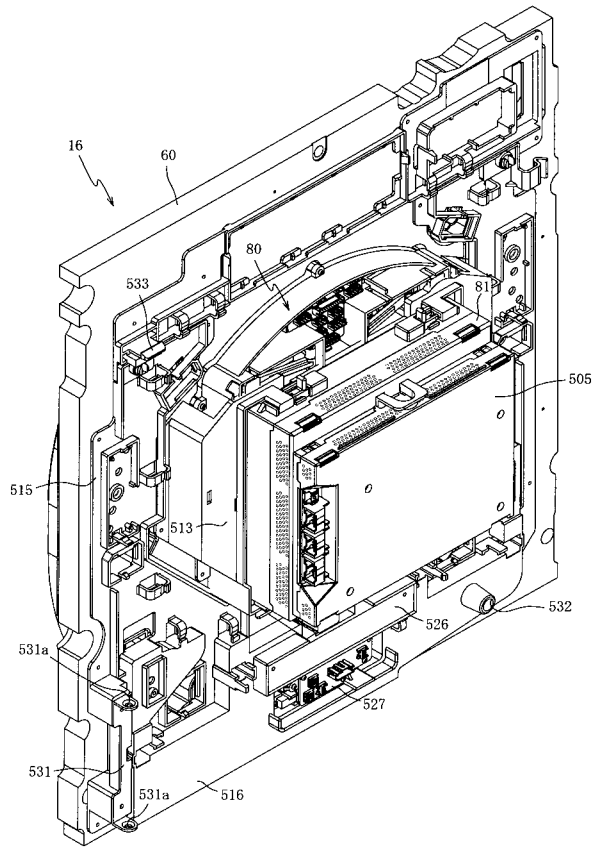
【図 22】



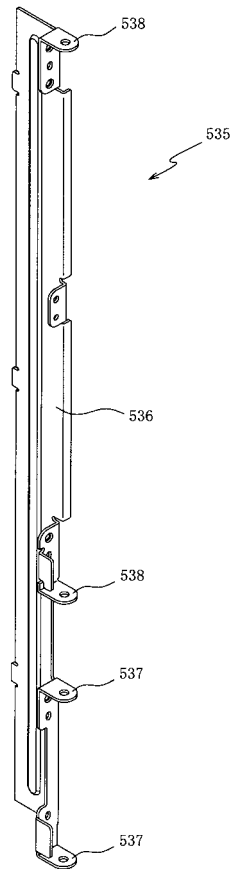
【図 23】



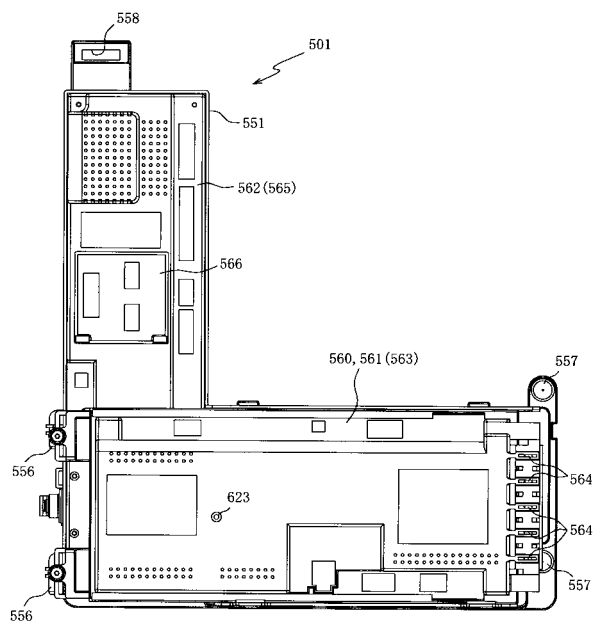
【図 24】



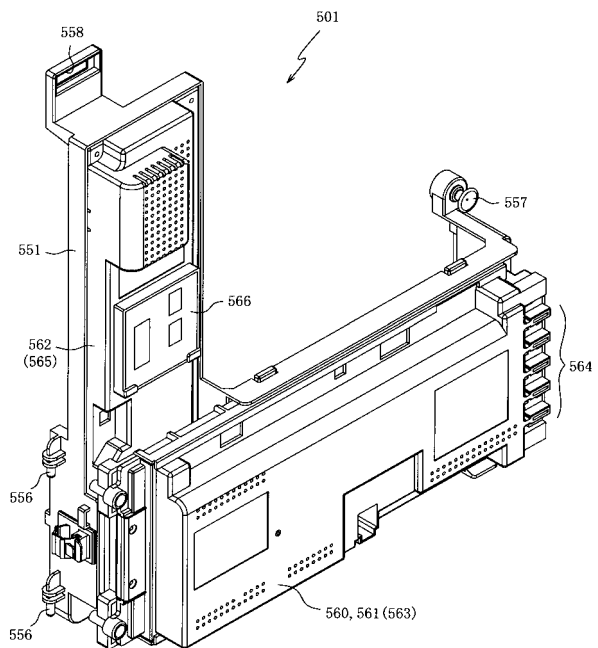
【図 25】



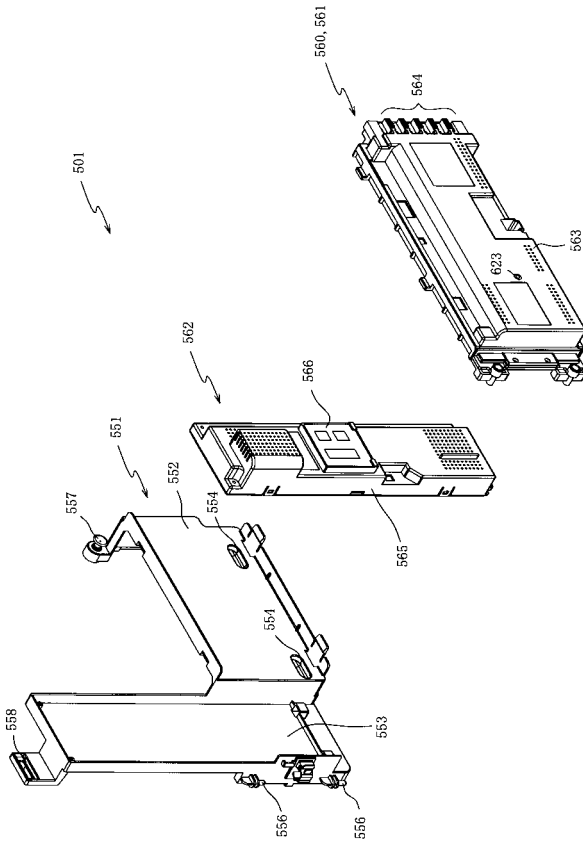
【図 26】



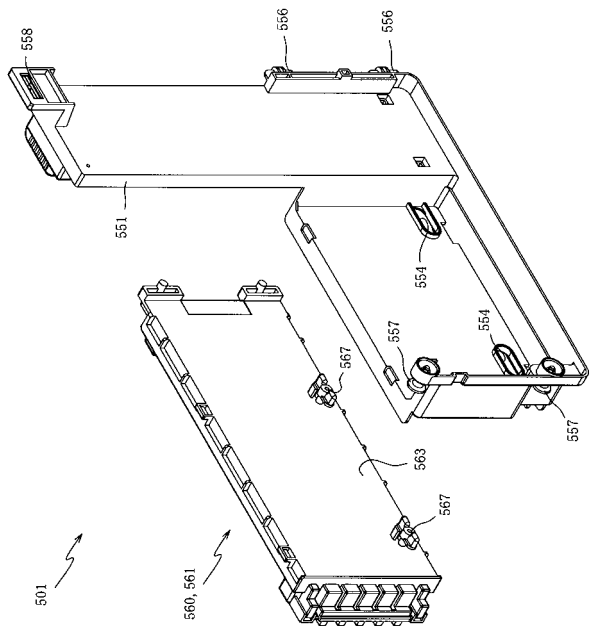
【図 27】



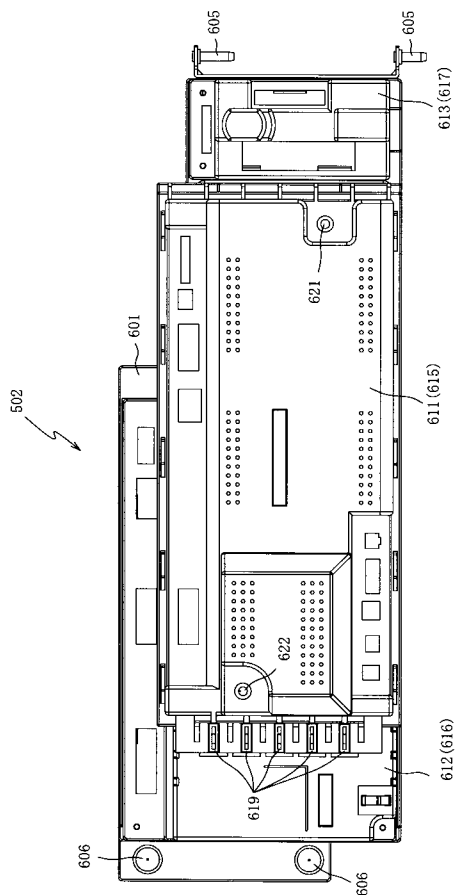
【図 28】



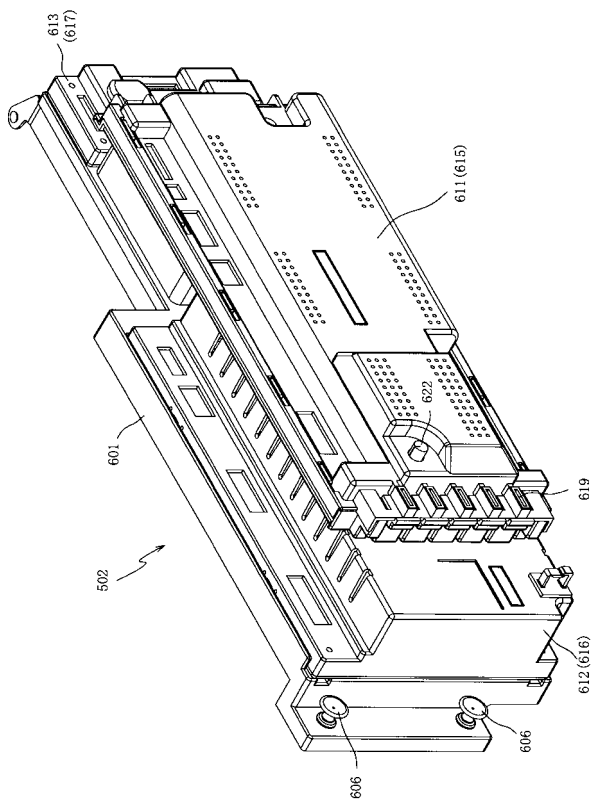
【図 29】



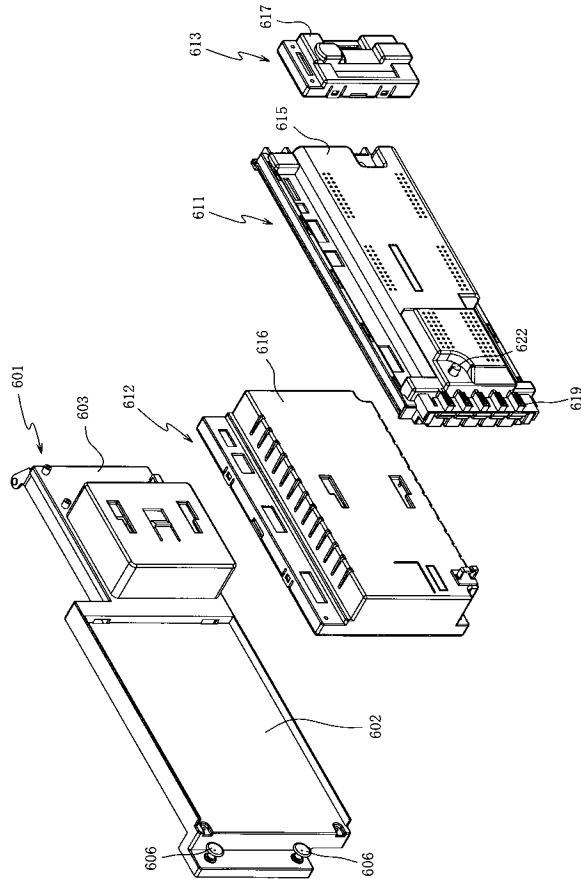
【図 30】



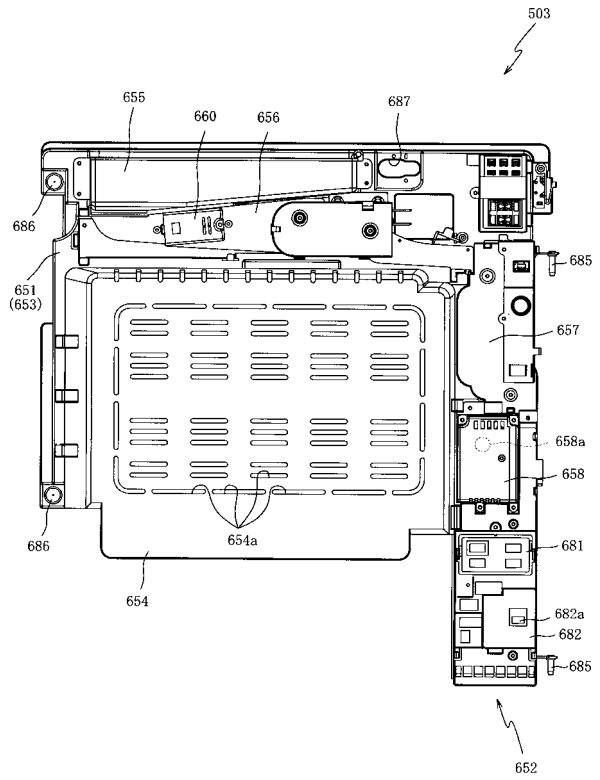
【図 31】



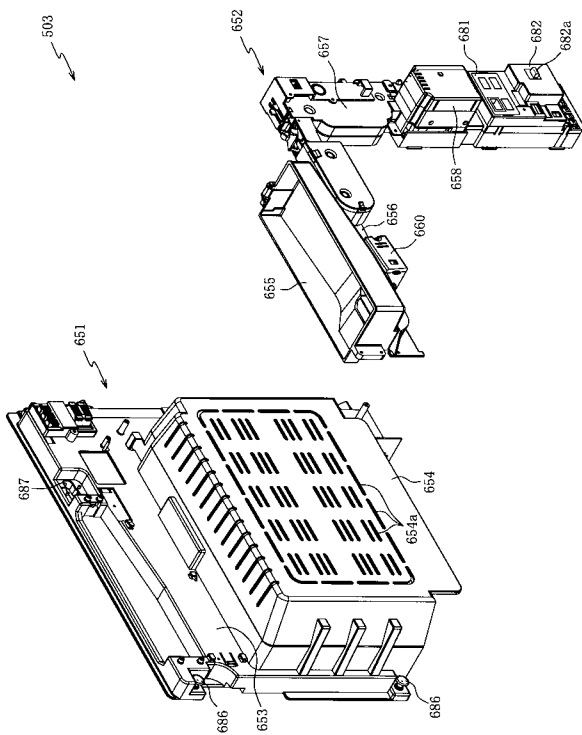
【図 3 2】



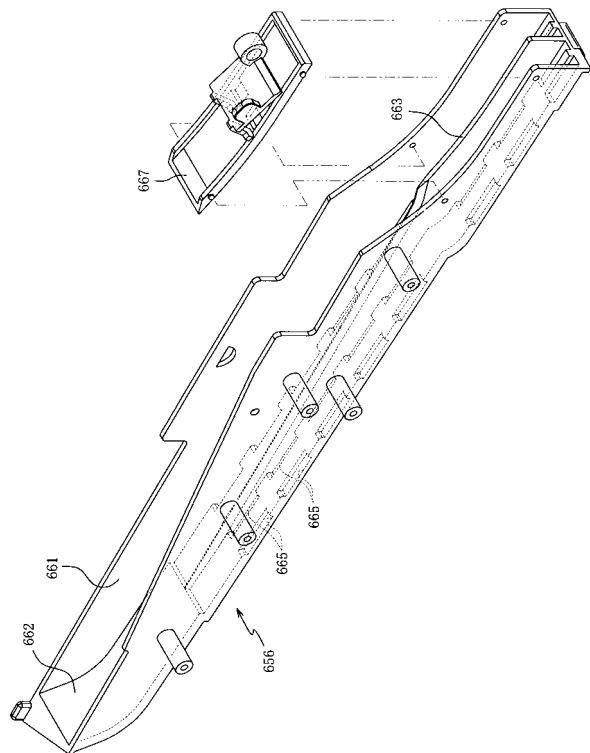
【図 3 3】



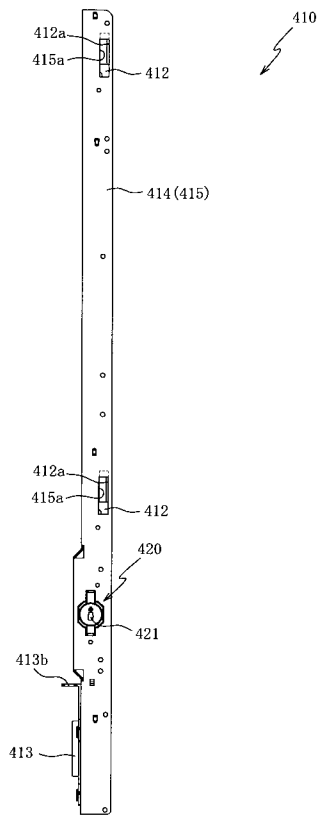
【図 3 4】



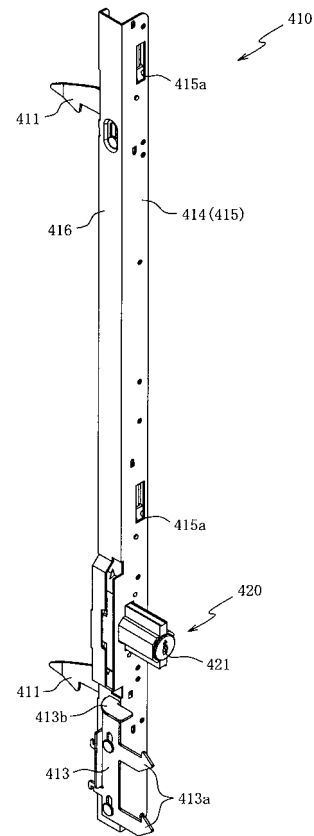
【図 3 5】



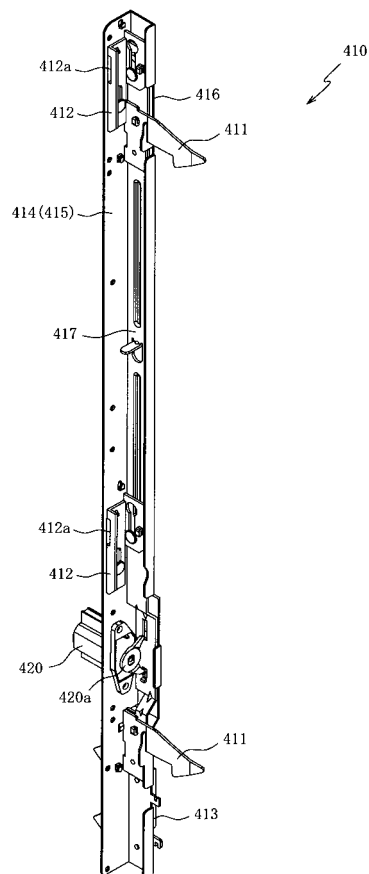
【図36】



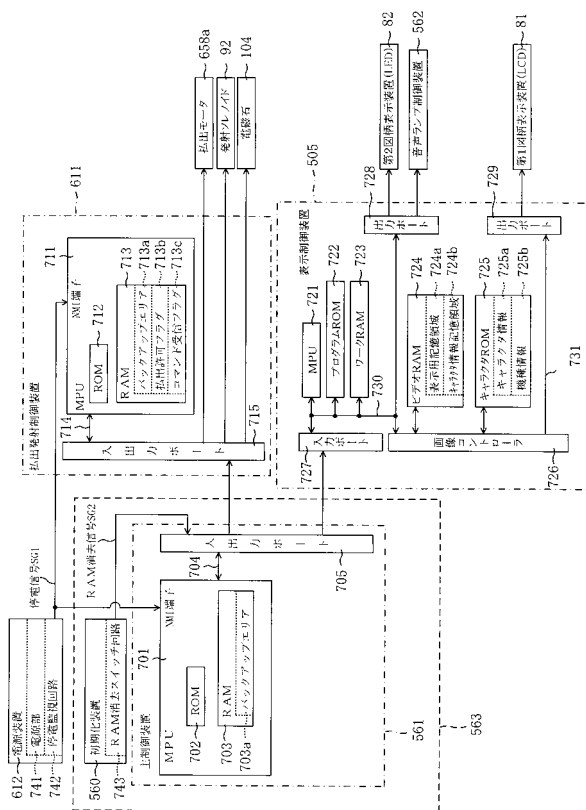
【図37】



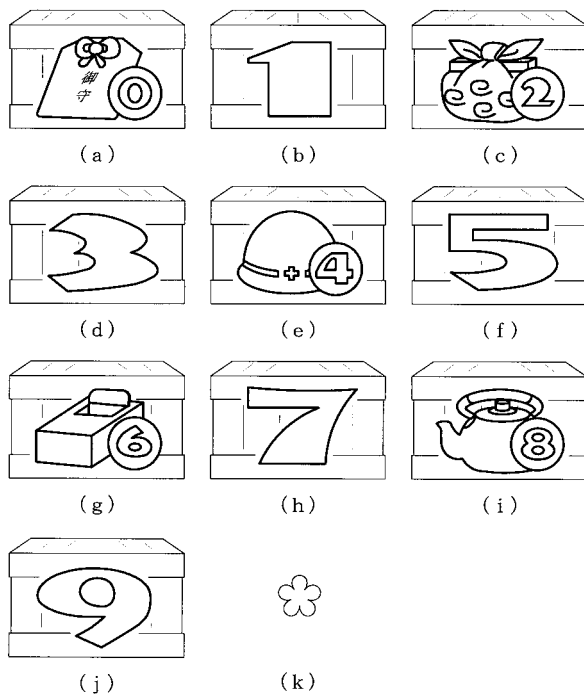
【図38】



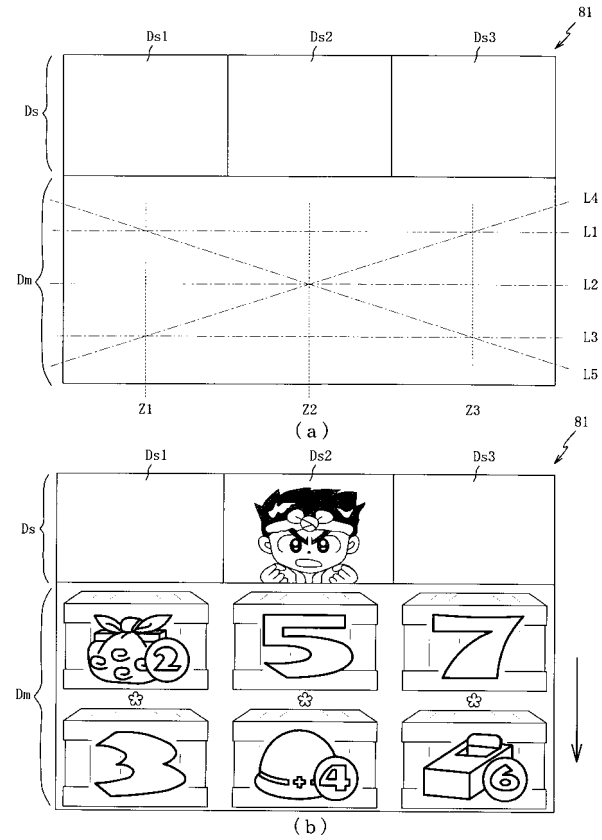
【図39】



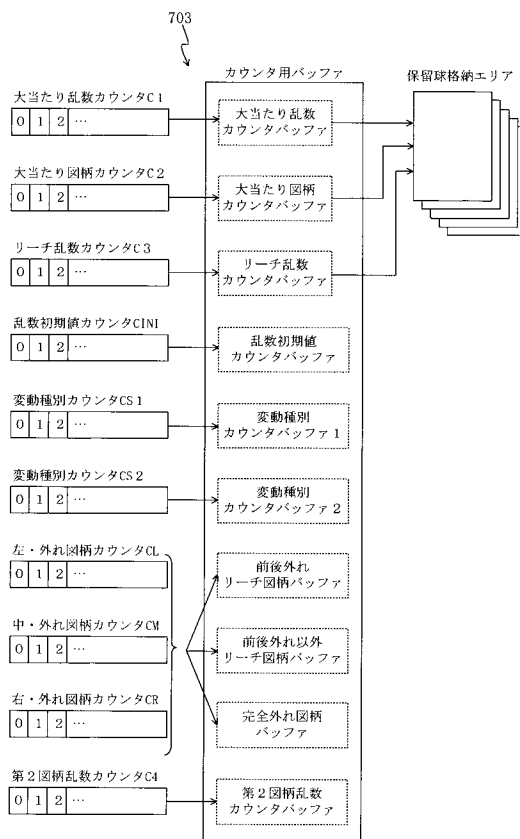
【図 40】



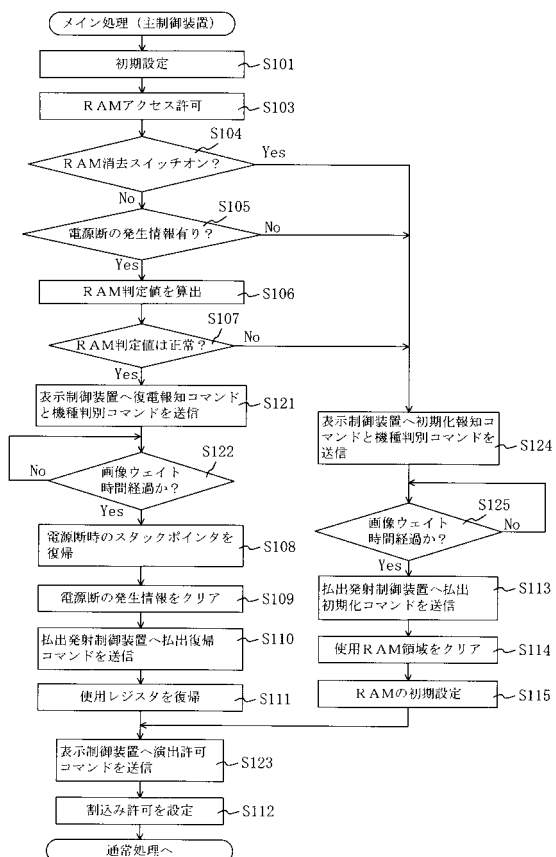
【図 41】



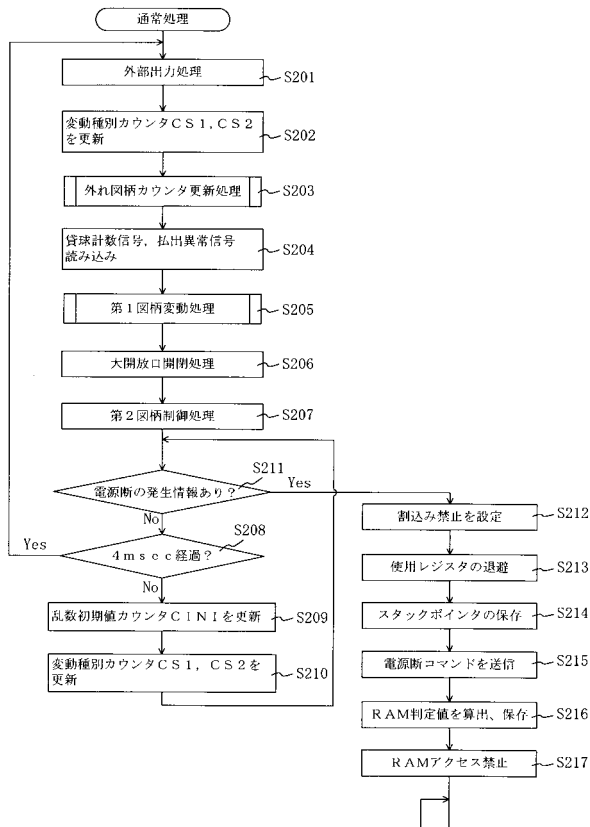
【図 42】



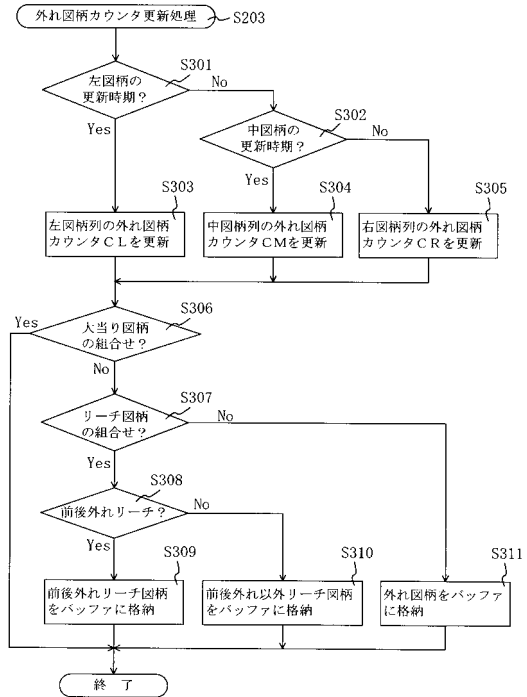
【図 43】



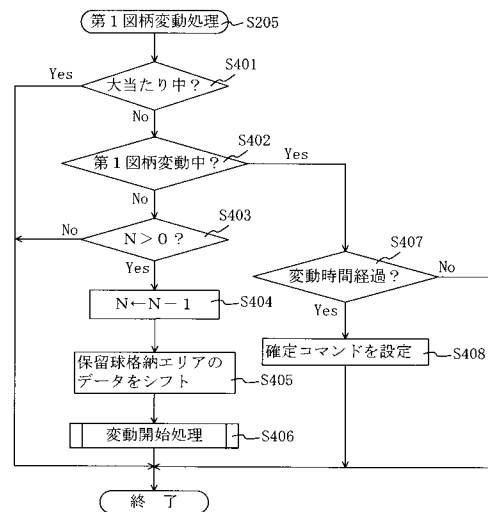
【図 4 4】



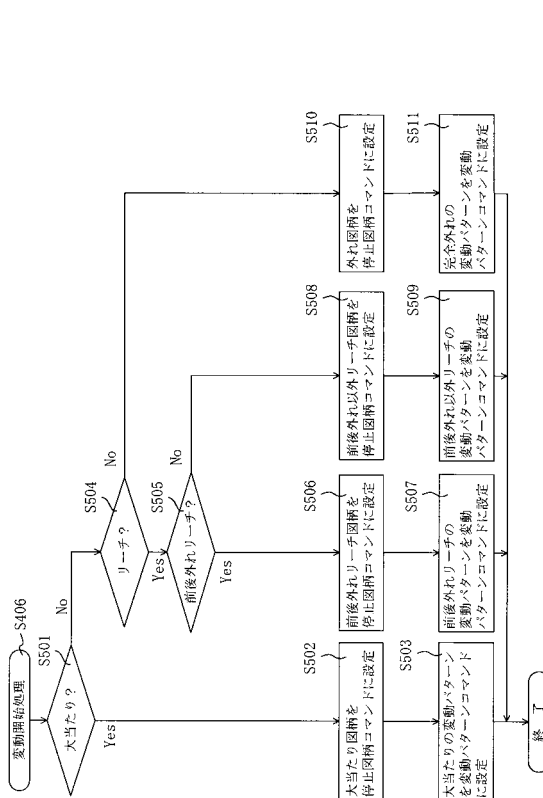
【図 4 5】



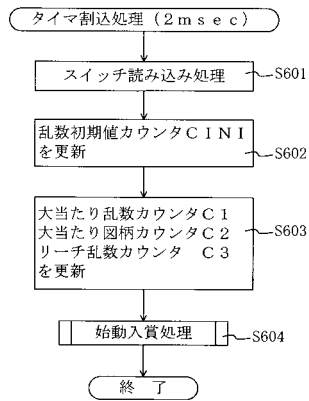
【図 4 6】



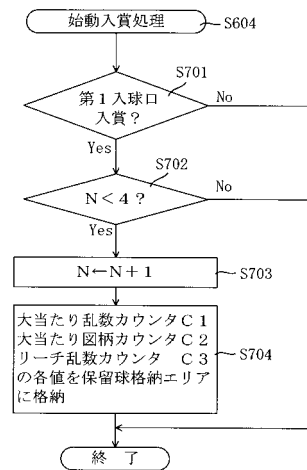
【図 4 7】



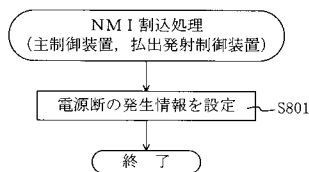
【図 48】



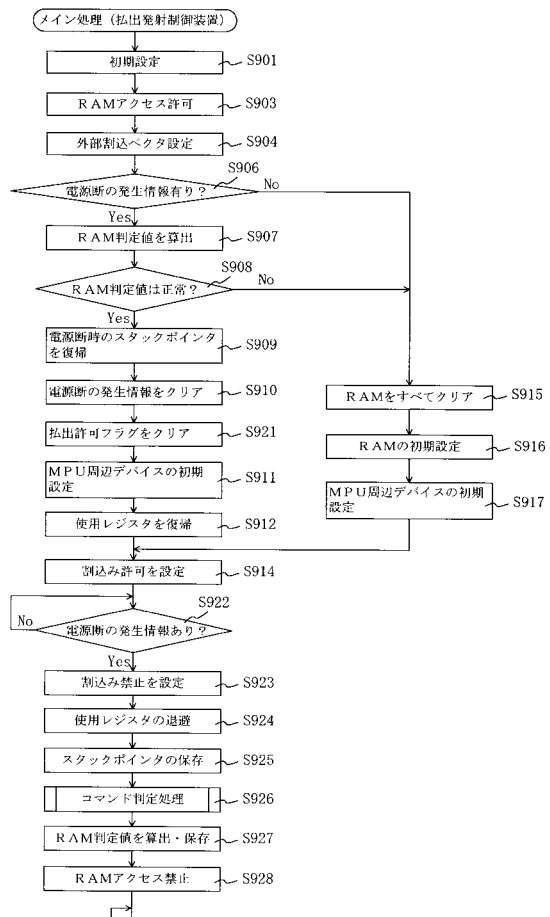
【図 49】



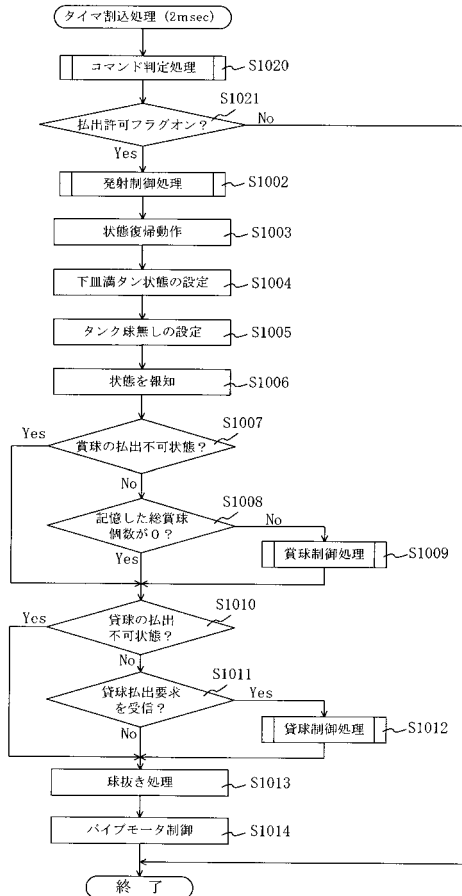
【図 50】



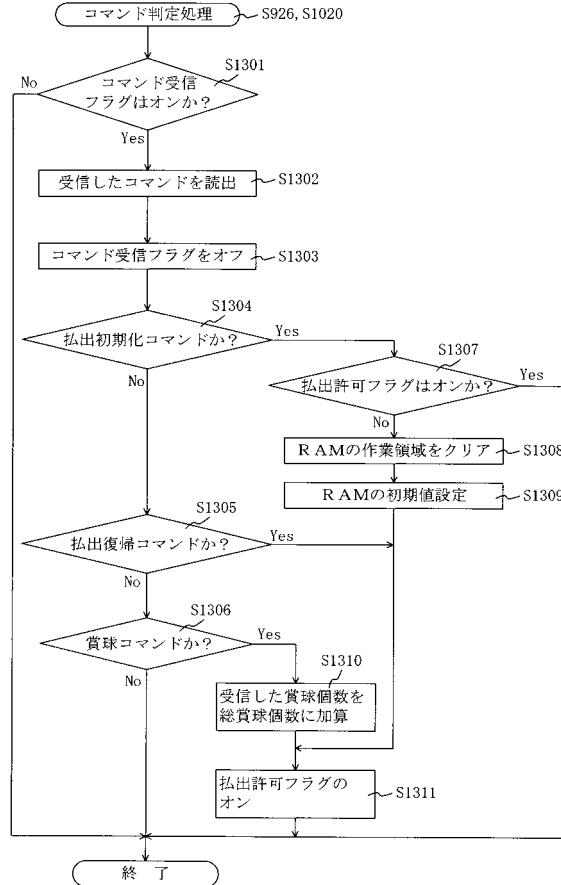
【図 51】



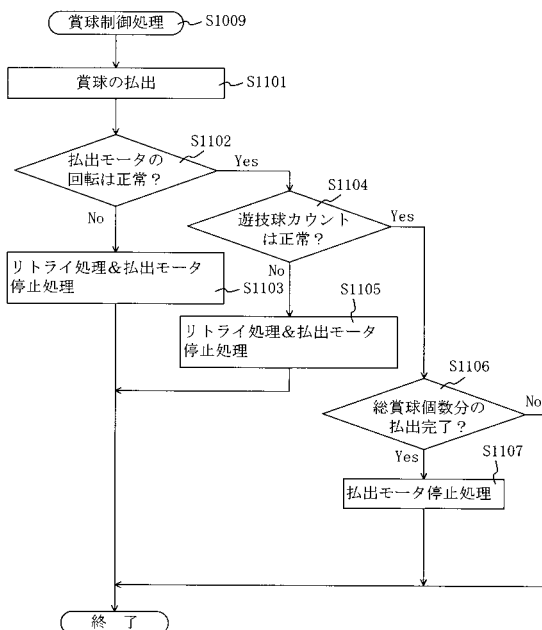
【図 5 2】



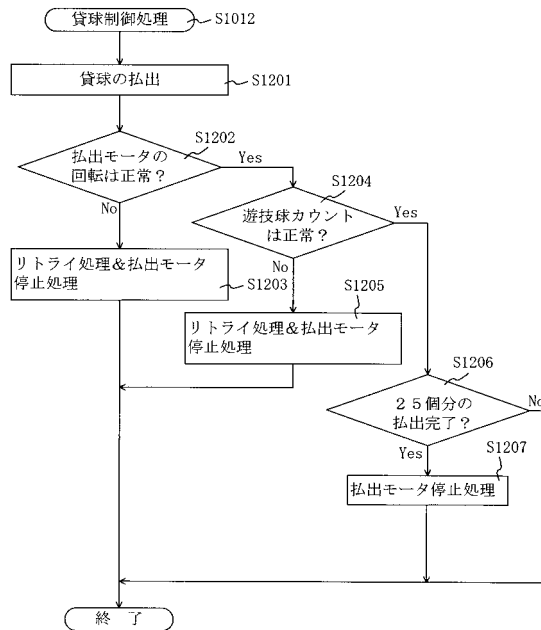
【図 5 3】



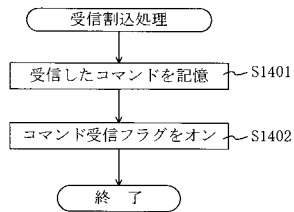
【図 5 4】



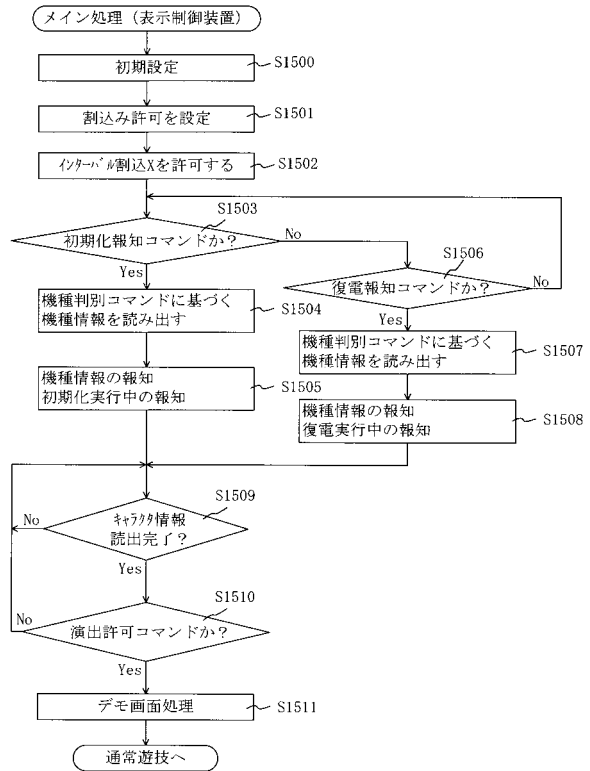
【図 5 5】



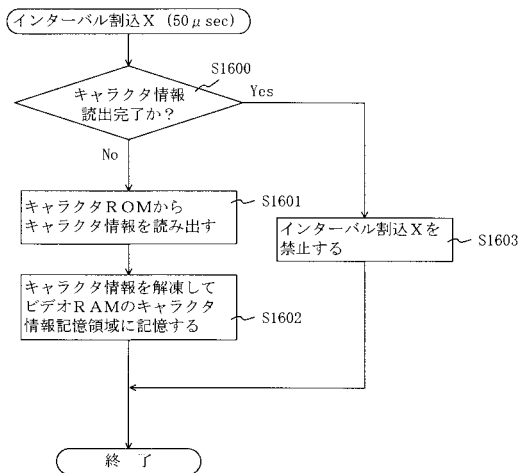
【図 56】



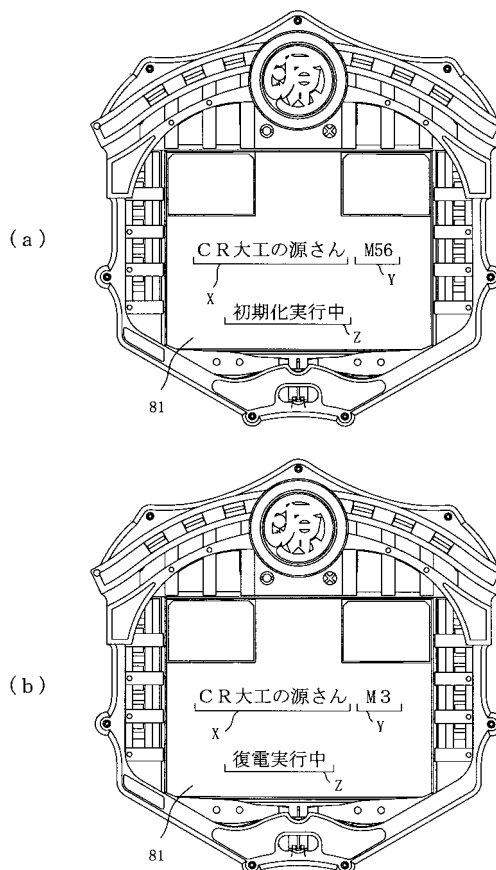
【図 57】



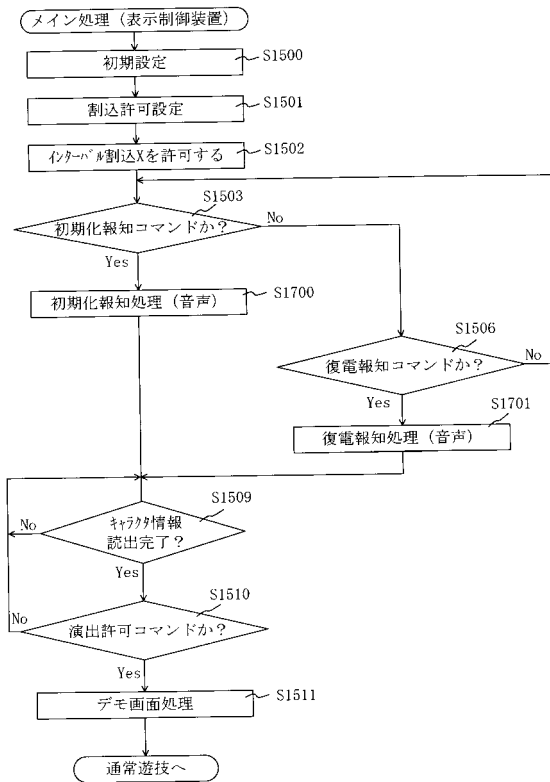
【図 58】



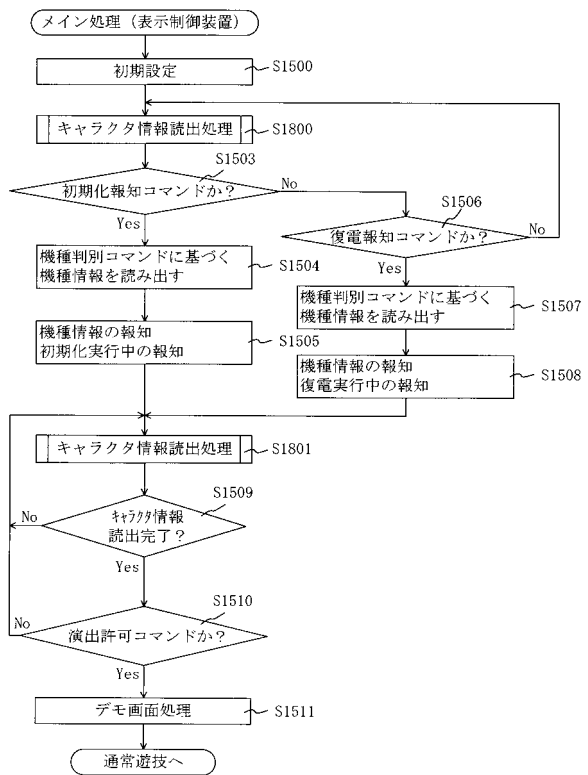
【図 59】



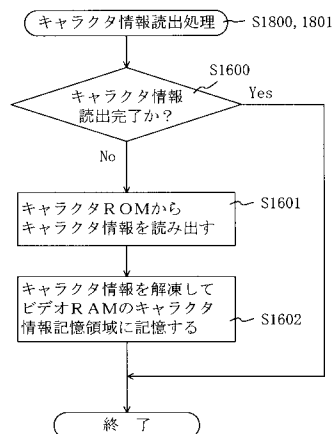
【図 60】



【図 61】



【図 62】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2001-017651(JP,A)
特開平11-333109(JP,A)
特開2001-070567(JP,A)
特開平05-329256(JP,A)
特開2001-178947(JP,A)
特開2001-300064(JP,A)
特開2001-067489(JP,A)
特開2000-210427(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02