

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7396627号
(P7396627)

(45)発行日 令和5年12月12日(2023.12.12)

(24)登録日 令和5年12月4日(2023.12.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	5/04 (2006.01)	F I	A 6 3 F	5/04	6 1 1 B
A 6 3 F	7/02 (2006.01)		A 6 3 F	5/04	6 9 1 A
			A 6 3 F	7/02	3 2 8

請求項の数 2 (全129頁)

(21)出願番号	特願2019-186427(P2019-186427)
(22)出願日	令和1年10月9日(2019.10.9)
(65)公開番号	特開2021-58537(P2021-58537A)
(43)公開日	令和3年4月15日(2021.4.15)
審査請求日	令和4年10月3日(2022.10.3)

(73)特許権者	390026620 山佐株式会社 岡山県新見市高尾362-1
(72)発明者	藤澤 啓司 岡山県新見市高尾362の1 山佐株式 会社内 審査官 温井 僕市

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】

複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列を有する図柄表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を開始させるための遊技開始操作手段と、前記複数の可変表示列それぞれに対応してその可変表示を停止させる停止操作手段とを有し、全ての前記可変表示列が停止したときの停止結果に応じて遊技用価値が付与される遊技機において、

遊技の進行に関する制御を行う主制御手段と、

前記遊技用価値の量の管理に関する制御を行う遊技用価値量制御手段と、
を備え、

前記主制御手段と前記遊技用価値量制御手段は、互いに同一形状であり、同一要素列を含むパッケージマーキングを有する電子部品の機能であり、

前記電子部品が基板に設置された状態では、前記同一要素列が平行となるように配置され、

前記主制御手段は、

前記遊技用価値量制御手段から前記遊技用価値を受け取り、前記遊技開始操作手段の操作により、前記遊技用価値を用いた遊技を行い、当該遊技の前記停止結果に基づいて付与される前記遊技用価値を前記遊技用価値量制御手段に受け渡し、

前記遊技用価値量制御手段は、

外部の遊技機対応ユニットに対して、複数の項目を含む遊技機情報を送信し、
授受情報を当該外部の遊技機対応ユニットとの間で送受信することにより、当該外部

の遊技機対応ユニットとの前記遊技用価値の授受を行い、
 前記遊技機情報の送信は、所定の周期での送信タイミングに行われ、
 前記授受情報の通信は、前記送信タイミングとは異なるタイミングに行われ、
 前記主制御手段は、遊技者による投入量指示操作手段の操作に基づいて、前記遊技用価値の投入量を設定する投入量設定手段を備え、

前記遊技用価値量制御手段は、前記遊技機対応ユニットへの情報の送信を制御する送信制御手段を備え、

前記遊技用価値の前記投入量が所定量になると、1回の遊技を開始させる前記遊技開始操作手段の操作が有効になり、

前記遊技機情報の送信と前記授受情報の送受信とはシリアル通信で行われ、

前記遊技機情報に含まれる前記複数の項目には、

前記所定の周期とは異なる時間を一周期として周期的に送信される第1情報と、

前記所定の周期と同じ時間を一周期として周期的に送信され、一つ前の送信タイミングから当該送信のタイミングまでの間に前記投入量設定手段により設定された前記遊技用価値の前記投入量を特定可能な情報を含む第2情報とが含まれ、

前記第1情報と前記第2情報とは送信タイミングが重なる場合があり、

前記送信制御手段は、

前記第1情報の送信タイミングと前記第2情報の送信タイミングとが重なったとき、
前記第1情報を送信するか、前記第2情報を送信するかが遊技開始を示す情報に基づいて選択される

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列を有する図柄表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を開始させるための遊技開始操作手段と、前記複数の可変表示列それぞれに対応してその可変表示を停止させる停止操作手段とを有し、全ての前記可変表示列が停止したときの停止結果に応じて遊技用価値が付与される遊技機において、
 遊技の進行に関する制御を行う主制御手段と、

前記遊技用価値の量の管理に関する制御を行う遊技用価値量制御手段と、
 を備え、

前記主制御手段と前記遊技用価値量制御手段は、互いに同一形状であり、同一要素列を含むパッケージマーキングを有する電子部品の機能であり、

前記電子部品が基板に設置された状態では、前記同一要素列が平行となるように配置され、

前記主制御手段は、

前記遊技用価値量制御手段から前記遊技用価値を受け取り、前記遊技開始操作手段の操作により、前記遊技用価値を用いた遊技を行い、当該遊技の前記停止結果に基づいて付与される前記遊技用価値を前記遊技用価値量制御手段に受け渡し、

前記遊技用価値量制御手段は、

外部の遊技機対応ユニットに対して、複数の項目を含む遊技機情報を送信し、

授受情報を当該外部の遊技機対応ユニットとの間で送受信することにより、当該外部の遊技機対応ユニットとの前記遊技用価値の授受を行い、

前記遊技機情報の送信は、所定の周期での送信タイミングに行われ、

前記授受情報の通信は、前記送信タイミングとは異なるタイミングに行われ、

前記主制御手段は、

複数種類の役について当選か否かを決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段の役抽選結果と前記停止操作手段の操作態様とに基づいて、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止する停止制御を行う停止制御手段と、

前記停止制御手段による停止制御により停止した前記複数の可変表示列の図柄組合せに基づいて、役に入賞したか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段による判定結果に基づいて前記遊技用価値の付与処理を行う付与制御

10

20

30

40

50

手段とを備え、

前記遊技用価値量制御手段は、

前記遊技機対応ユニットへの情報の送信を制御する送信制御手段を備え、

前記遊技機情報の送信と前記授受情報の送受信とはシリアル通信で行われ、

前記遊技機情報に含まれる前記複数の項目には、

前記所定の周期とは異なる時間を一周期として周期的に送信される第1情報と、

前記所定の周期と同じ時間を一周期として周期的に送信され、一つ前の送信タイミングから当該送信のタイミングまでの間に前記付与制御手段により付与された前記遊技用価値の付与量を特定可能な情報を含む第2情報をとがあり、

前記第1情報と前記第2情報とは送信タイミングが重なる場合があり、

前記送信制御手段は、

前記第1情報の送信タイミングと前記第2情報の送信タイミングとが重なったとき、
前記第1情報を送信するか、前記第2情報を送信するかが遊技終了を示す情報に基づいて選択される

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うために用いられる前記遊技用価値の貸出及び返却を貸出管理ユニットとの間のデータ通信により行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一つであるパチンコ機では、パチンコ機と現金残高が記憶されたカードユニットと間で通信が行われ、遊技に関する各種情報がカードユニットに送信されるものがある。例えば、特許文献1に記載のパチンコ機では、パチンコ機からカードユニットに貸出応答情報、パチンコ機で記憶されている球数データをカードユニット側に移動させるときの球数データである計数球数情報、ホールコン・不正監視情報等、種々の情報がそれぞれ異なる周期で送信される。また、各情報はシリアル通信ポートで通信されており、送信タイミングが重ならないように、各情報の送信タイミングが制御されている。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【文献】特許6538229号公報（例えば、段落0090～0131、図6など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機とカードユニットとの間で種々の情報の送受信をシリアル通信で行う場合、情報ごとに優先順位を設け、送信タイミングが重なった場合は優先順位が高い方をまず送信した上で残りの情報の送信を保留し、残りの情報を所定時間経過後に送信する場合もある。しかしながら、優先順位が低い情報が所定時間経過後に送信された場合に問題となる場合がある。例えば、スロットマシンの場合で投入枚数データや払出枚数データをカードユニットに送信する場合、送信タイミングが後にずらされた結果、当該データの送信間隔が長くなり、複数遊技に跨った投入枚数データや払出枚数データがカードユニットに送信されるおそれがある。この場合、1遊技に必要な投入メダル数が例えば3枚であるにも関わらず、送信間隔間に5枚分のデータが送信される場合がある。例えば、カードユニット側で一度に受信する投入枚数が3枚以下として、この範囲から外れるとエラーとして認識するような構成では、このような場合に投入枚数が正常でないと判定されてエラーとなるおそれがある。

【0005】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、遊技機とカードユニットとの間で通

20

30

40

50

信される遊技用価値の投入量データや払出量データに 1 遊技での適切な範囲を設け、この範囲から外れると異常として検知することで投入量や払出量に対するセキュリティを担保しつつ、1 遊技のデータとして正常であるにも関わらず投入量データや払出量データが異常なデータ値とならないようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するために、本発明にかかる遊技機は、複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列を有する図柄表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を開始させるための遊技開始操作手段と、前記複数の可変表示列それぞれに対応してその可変表示を停止させる停止操作手段とを有し、全ての前記可変表示列が停止したときの停止結果に応じて遊技用価値が付与される遊技機において、遊技の進行に関する制御を行う主制御手段と、前記遊技用価値の量の管理に関する制御を行う遊技用価値量制御手段と、を備え、前記主制御手段と前記遊技用価値量制御手段は、互いに同一形状であり、同一要素列を含むパッケージマーキングを有する電子部品の機能であり、前記電子部品が基板に設置された状態では、前記同一要素列が平行となるように配置され、前記主制御手段は、前記遊技用価値量制御手段から前記遊技用価値を受け取り、前記遊技開始操作手段の操作により、前記遊技用価値を用いた遊技を行い、当該遊技の前記停止結果に基づいて付与される前記遊技用価値を前記遊技用価値量制御手段に受け渡し、前記遊技用価値量制御手段は、外部の遊技機対応ユニットに対して、複数の項目を含む遊技機情報を送信し、授受情報を当該外部の遊技機対応ユニットとの間で送受信することにより、当該外部の遊技機対応ユニットとの前記遊技用価値の授受を行い、前記遊技機情報の送信は、所定の周期での送信タイミングに行われ、前記授受情報の通信は、前記送信タイミングとは異なるタイミングに行われ、前記主制御手段は、遊技者による投入量指示操作手段の操作に基づいて、前記遊技用価値の投入量を設定する投入量設定手段を備え、前記遊技用価値量制御手段は、前記外部の遊技機対応ユニットへの情報の送信を制御する送信制御手段を備え、前記遊技用価値の前記投入量が所定量になると、1回の遊技を開始させる前記遊技開始操作手段の操作が有効になり、前記遊技機情報の送信と前記授受情報の送受信とはシリアル通信で行われ、前記遊技機情報に含まれる前記複数の項目には、前記所定の周期とは異なる時間を一周期として周期的に送信される第1情報と、前記所定の周期と同じ時間を一周期として周期的に送信され、一つ前の送信タイミングから当該送信のタイミングまでの間に前記投入量設定手段により設定された前記遊技用価値の前記投入量を特定可能な情報を含む第2情報とが含まれ、前記第1情報と前記第2情報とは送信タイミングが重なる場合があり、前記第2情報における前記遊技用価値の前記投入量を特定可能な情報には、1回の遊技の前記投入量として決められた範囲が設定されており、前記送信制御手段は、前記第2情報における前記遊技用価値の前記投入量を特定可能な情報が0を示す場合において、当該送信タイミングが前記第1情報の送信タイミングと重なったときは、前記第2情報は送信せずに前記第1情報を送信し、前記第2情報における前記遊技用価値の前記投入量を特定可能な情報が0以外の値を示す場合において、当該送信タイミングが前記第1情報の送信タイミングと重なったときは、前記第1情報は送信せずに前記第2情報を送信することを特徴としている。

【0007】

この構成によれば、投入量を特定可能な情報に1回の遊技の投入量として許容される範囲を設定することで、投入量に対するセキュリティ強化を図ることができる。また、遊技機情報の送信と授受情報を送受信とがシリアル通信で行われ、遊技機情報に含まれる第1情報の送信タイミングと、遊技機情報に含まれる遊技用価値の投入量を特定可能な情報を含む第2情報の送信タイミングとが重なった場合、前記第2情報について一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングの間に遊技が開始した場合は、遊技が開始していない場合とは異なり第2情報の送信が優先される。このようにすると、一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングとの間の投入量が複数の遊技に跨ることにより、正常な投入量で遊技が行われているにも関わらず許容される範囲を逸脱した投入量となるのを防止できる。

10

20

30

40

50

【0008】

また、上記目的を達成するために、本発明にかかる他の遊技機は、複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列を有する図柄表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を開始させるための遊技開始操作手段と、前記複数の可変表示列それぞれに対応してその可変表示を停止させる停止操作手段とを有し、全ての前記可変表示列が停止したときの停止結果に応じて遊技用価値が付与される遊技機において、遊技の進行に関する制御を行う主制御手段と、前記遊技用価値の量の管理に関する制御を行う遊技用価値量制御手段と、を備え、前記主制御手段と前記遊技用価値量制御手段は、互いに同一形状であり、同一要素列を含むパッケージマーキングを有する電子部品の機能であり、前記電子部品が基板に設置された状態では、前記同一要素列が平行となるように配置され、前記主制御手段は、前記遊技用価値量制御手段から前記遊技用価値を受け取り、前記遊技開始操作手段の操作により、前記遊技用価値を用いた遊技を行い、当該遊技の前記停止結果に基づいて付与される前記遊技用価値を前記遊技用価値量制御手段に受け渡し、前記遊技用価値量制御手段は、外部の遊技機対応ユニットに対して、複数の項目を含む遊技機情報を送信し、授受情報を当該外部の遊技機対応ユニットとの間で送受信することにより、当該外部の遊技機対応ユニットとの前記遊技用価値の授受を行い、前記遊技機情報の送信は、所定の周期での送信タイミングに行われ、前記授受情報の通信は、前記送信タイミングとは異なるタイミングに行われ、前記主制御手段は、複数種類の役について当選か否かを決定する役抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段の役抽選結果と前記停止操作手段の操作態様とに基づいて、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止する停止制御を行う停止制御手段と、前記停止制御手段による停止制御により停止した前記複数の可変表示列の図柄組合せに基づいて、役に入賞したか否かを判定する入賞判定手段と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて前記遊技用価値の付与処理を行う付与制御手段とを備え、前記遊技用価値量制御手段は、前記外部の遊技機対応ユニットへの情報の送信を制御する送信制御手段を備え、前記遊技機情報の送信と前記授受情報の送受信とはシリアル通信で行われ、前記遊技機情報に含まれる前記複数の項目には、前記所定の周期とは異なる時間を一周期として周期的に送信される第1情報と、前記所定の周期と同じ時間を一周期として周期的に送信され、一つ前の送信タイミングから当該送信のタイミングまでの間に前記付与制御手段により付与された前記遊技用価値の付与量を特定可能な情報を含む第2情報があり、前記第1情報と前記第2情報とは送信タイミングが重なる場合があり、前記第2情報における前記付与制御手段により付与された前記遊技用価値の前記付与量を特定可能な情報には、1回の遊技の前記付与量として決められた範囲が設定されており、前記送信制御手段は、前記第2情報における前記遊技用価値の前記付与量を特定可能な情報が0を示す場合において、当該送信タイミングが前記第1情報の送信タイミングと重なったときは、前記第2情報は送信せずに前記第1情報を送信し、前記第2情報における前記遊技用価値の前記付与量を特定可能な情報が0以外の値を示す場合において、当該送信タイミングが前記第1情報の送信タイミングと重なったときは、前記第1情報は送信せずに前記第2情報を送信することを特徴としている。

【0009】

この構成によれば、遊技機情報の送信と授受情報を送受信とがシリアル通信で行われ、遊技機情報に含まれる第1情報の送信タイミングと、遊技機情報に含まれる遊技用価値の付与量を特定可能な情報を含む第2情報の送信タイミングとが重なった場合、前記第2情報について一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングの間に付与処理が完了した場合は、付与処理が完了していない場合とは異なり第2情報の送信が優先される。このようにすると、一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングとの間の付与量が複数の遊技に跨るのを防止できる。したがって、1回の遊技の付与量として許容される範囲内に収まる適切な情報を遊技機対応ユニットに送信することができる。

【0010】

また、前記第1情報には、一周期の時間が異なる2種類の送信信号があり、前記送信制御手段は、前記第2情報について一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングの間に

10

20

30

40

50

遊技が開始した場合において、当該送信タイミングが前記2種類の送信信号の両方の送信タイミングと重なったときのみ、前記第1情報は送信せずに前記第2情報を送信してもよい。

【0011】

この構成によれば、第2情報の送信が第1情報の2種類の送信信号の送信を待たなければならぬという、第2情報の送信間に複数の遊技に跨り易い状況の場合にのみ第2情報の送信を優先することで、適切な投入量を特定可能な情報を遊技機対応ユニットに送信しつつ、第1情報の送信を円滑に行うことができる。

【0012】

また、前記第1情報には、一周期の時間が異なる2種類の送信信号があり、前記送信制御手段は、前記第2情報について一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングの間に当該遊技での付与処理が完了した場合において、当該送信タイミングが前記2種類の送信信号の両方の送信タイミングと重なったときのみ、前記第1情報は送信せずに前記第2情報を送信してもよい。

10

【0013】

この構成によれば、第2情報の送信が第1情報の2種類の送信信号の送信を待たなければならぬという、第2情報の送信間に複数の遊技に跨り易い状況の場合にのみ第2情報の送信を優先することで、適切な付与量を特定可能な情報を遊技機対応ユニットに送信しつつ、第1情報の送信を円滑に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

20

【0014】

【図1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の一例であるスロットマシンとカードユニットの正面図である。

【図2】スロットマシンの通信システムを示すブロック図である。

【図3】カードユニットの装置構成とユニット制御基板の機能を示すブロック図である。

【図4】スロットマシンの電気的構成を示すブロック図である。

【図5】図2の主制御基板、サブ制御基板およびメダル数制御基板の機能を示す機能ブロック図である。

【図6】スロットマシンとカードユニットとの間を接続するコネクタのピン配列を説明するための図である。

30

【図7】(a)は、スロットマシンとカードユニット間の通信に用いられる電文のフォーマットを示す図であり、(b)は電文のフォーマットの各項目を説明するための図である。

【図8】スロットマシンとカードユニット間の通信に用いられる電文の一覧を示す図である。

【図9】図8の電文「遊技機情報通知」の電文フォーマットの詳細を示す図である。

【図10】図9の項目「遊技機情報」における項目「遊技機性能情報」を示す図である。

【図11】図9の項目「遊技機情報」における項目「遊技機設置情報」を示す図である。

【図12】図9の項目「遊技機情報」における項目「ホールコン・不正監視情報」を示す図である。

【図13】図12の項目「遊技情報」(項目「遊技情報数」を除く)を示す図である。

40

【図14】図8の電文「計数通知」の電文フォーマットの詳細を示す図である。

【図15】図8の電文「貸出通知」の電文フォーマットの詳細を示す図である。

【図16】図8の電文「貸出受領結果応答」の電文フォーマットの詳細を示す図である。

【図17】スロットマシンとカードユニット間の電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」を用いた基本通信シーケンスを示す図である。

【図18】スロットマシンが先に起動した場合のスロットマシンとカードユニット間の基本通信シーケンスを示す図である。

【図19】カードユニットが先に起動した場合のスロットマシンとカードユニット間の基本通信シーケンスを示す図である。

【図20】電文「遊技機情報通知」における「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、

50

「ホールコン・不正監視情報」の送信条件及び送信の優先順位を示す図である。

【図21】スロットマシンとカードユニット間の電文「遊技機情報通知」（「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」）の基本通信シーケンスを示す図である。

【図22】図17のスロットマシンとカードユニット間の基本通信シーケンスにおける、スロットマシンとカードユニット間での計数の一具体例を示す図である。

【図23】図17のスロットマシンとカードユニット間の基本通信シーケンスにおける、スロットマシンとカードユニット間での貸出の一具体例を示す図である。

【図24】スロットマシンにおける主制御CPUとメダル数制御CPU間のベットスイッチ操作時のメダルの投入に関わるシーケンスを示す図である。 10

【図25】スロットマシンにおける主制御CPUとメダル数制御CPU間の最大ベットスイッチ操作時のメダルの投入に関わるシーケンス（その1）を示す図である。

【図26】スロットマシンにおける主制御CPUとメダル数制御CPU間の最大ベットスイッチ操作時のメダルの投入に関わるシーケンス（その2）を示す図である。

【図27】スロットマシンにおける主制御CPUとメダル数制御CPU間の精算スイッチ操作時のメダルの投入のキャンセルに関わるシーケンスを示す図である。

【図28】スロットマシンにおける主制御CPUとメダル数制御CPU間のメダルの払出時のメダルの払出に関わるシーケンスを示す図である。

【図29】スロットマシンにおける主制御CPUとメダル数制御CPU間の最大ベットスイッチ操作時のメダルの投入の途中でタイムアウトが発生した場合のシーケンスを示す図である。 20

【図30】スロットマシンにおける主制御CPUとメダル数制御CPU間、スロットマシンのメダル数制御CPUとカードユニットのユニットCPU間の通信シーケンスを示す図である。

【図31】図30の通信シーケンスの続きの通信シーケンスを示す図である。

【図32】図31の通信シーケンスの続きの通信シーケンスを示す図である。

【図33】図32の通信シーケンスの続きの通信シーケンスを示す図である。

【図34】問題が想定される「ホールコン・不正監視情報」の送信タイミングを示す図である。

【図35】本実施形態における「ホールコン・不正監視情報」の送信タイミングを説明するための図である。 30

【図36】払出情報の送信タイミングを説明するための図である。

【図37】操作手段の回路構成の変形例を示す図である。

【図38】主制御基板、メダル数制御基板を収納した基板ケースの正面図である。

【図39】図38の斜視図である。

【図40】図38の分解斜視図である。

【図41】図38の一部基板ケースが旋回した状態の斜視図である。

【図42】図38の両基板ケースが旋回した状態の斜視図である。

【図43】図38の第1の基板ケースの斜視図である。

【図44】第1の基板ケースの蓋部材の背面図である。 40

【図45】第1の基板ケースのベース部材の斜視図である。

【図46】図38の第2の基板ケースの斜視図である。

【図47】第2の基板ケースの蓋部材の背面図である。

【図48】第2の基板ケースのベース部材の斜視図である。

【図49】第1の基板ケースをかしめ固定する手段の一部の斜視図である。

【図50】第1の基板ケースを支持する第1の旋回軸部の一部の斜視図である。

【図51】第1の基板ケースを支持する第1の旋回軸部の他の一部の斜視図である。

【図52】第1の基板ケースを支持する第1の旋回軸部の斜視図である。

【図53】第2の基板ケースをかしめ固定する手段の一部の斜視図である。

【図54】第2の基板ケースを支持する第2の旋回軸部の一部の斜視図である。 50

【図 5 5】第 2 の基板ケースを支持する第 2 の旋回軸部の他の一部の斜視図である。

【図 5 6】第 2 の基板ケースを支持する第 2 の旋回軸部の斜視図である。

【図 5 7】遊技機筐体側の支持板の斜視図である。

【図 5 8】第 1 、第 2 のコネクタ部間に隙間がある状態における第 1 、第 2 の基板ケースの正面図である。

【図 5 9】コネクタ部の斜視図である。

【図 6 0】コネクタ部が接続した状態の断面図であり、図 6 1 の C - C 矢視断面図である。

【図 6 1】基板ケースが筐体に固定された状態で前方から制御基板を見たときの図である。

【図 6 2】図 6 1 の B - B 矢視断面図である。

【図 6 3】(a) は主制御基板の第 1 のコネクタとメダル数制御基板の第 2 のコネクタとが正規の位置で嵌め合わされた状態での主制御 C P U とメダル数制御 C P U との位置関係を示す図であり、(b) ずれた位置で嵌め合わされた状態での主制御 C P U とメダル数制御 C P U との位置関係を示す図である。

【図 6 4】変形例におけるスロットマシンにおける主制御 C P U とメダル数制御 C P U 間、スロットマシンのメダル数制御 C P U とカードユニットのユニット C P U 間の通信シーケンスを示す図である。

【図 6 5】他の変形例におけるスロットマシンにおける主制御 C P U とメダル数制御 C P U 間、スロットマシンのメダル数制御 C P U とカードユニットのユニット C P U 間の通信シーケンスを示す図である。

【図 6 6】図 6 5 の通信シーケンスの続きの通信シーケンスを示す図である。

【図 6 7】基板ケースの他の実施形態の正面図である。

【図 6 8】変形例(1)における基板(主制御基板、サブ制御基板、メダル数制御基板など)の識別記号が形成されたシールの配置位置を説明するための平面図である。

【図 6 9】識別記号とその周辺に配置された部品との関係を説明するための図であって、図 6 8 の A - A 断面図である。

【図 7 0】(a) 、(b) は、識別記号とその周辺に配置された部品との関係を説明するための他の断面図である。

【図 7 1】変形例(2)における基板(主制御基板、サブ制御基板、メダル数制御基板など)の識別記号が形成されたシールの配置位置を説明するための平面図である。

【図 7 2】(a) ~ (c) は、変形例(3)における基板(主制御基板、サブ制御基板、メダル数制御基板など)の識別記号とその周辺に配置された部品との関係を説明するための断面図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 5】

<実施形態>

本発明の一実施形態について、図 1 ~ 図 6 3 を参照して説明する。なお、本件明細書では、記載の容易化のため、遊技メダルの代わりに遊技に用いる遊技用価値に当たるデータを、適宜、「疑似メダル」と記載する。

【0 0 1 6】

(スロットマシンシステム)

まず、スロットマシンシステムについて図 1 および図 2 を参照して説明する。図 1 は本発明の一実施形態にかかるスロットマシン S M とカードユニット C U の正面図、図 2 がスロットマシンシステムを示すブロック図である。

【0 0 1 7】

図 2 に示すように、スロットマシンシステムは、遊技用価値を基に遊技を行うスロットマシン S M と、ホールコンピュータと、管理コンピュータと、スロットマシン S M に隣接して設置され、当該スロットマシン S M と接続されて遊技用価値の貸出及び返却をデータ形式で行うとともに、ホールコンピュータおよび管理コンピュータに各種情報を送信可能に構成されたカードユニット C U と、センタとで構成されている。

この実施形態では、カードユニット C U からホールコンピュータへはボーナスの入賞回数

10

20

30

40

50

やボーナス間のゲーム数などを特定可能な情報等が送信される。また、カードユニットCUから管理コンピュータへは、役物比率等スロットマシンSMの性能に関わる情報等が送信される。スロットマシンSMでは、疑似メダルの枚数がカードユニットCUから枚数データの形式でメダル数制御基板300に送られ、メダル数制御基板300による枚数データ管理により、遊技が実行される。

【0018】

また、本実施の形態では、スロットマシンシステムにおいて、遊技者が投入した現金の残高に関する残高データ及びスロットマシンSMに貸出可能な遊技者が所持する疑似メダルの枚数（以下、適宜、「持ちメダル数」と記載する。）を示す枚数データ（以下、適宜、「持ちメダル数データ」と記載する。）がカードユニットCUのユニット制御基板500の記憶手段502a（図3参照）に記憶される。また、スロットマシンSMでの遊技に使用可能な遊技者が所持する疑似メダルの枚数（以下、適宜、「遊技メダル」と記載する。）を示す枚数データ（以下、適宜、「遊技メダル数データ」と記載する。）がスロットマシンSMのメダル数制御基板300の記憶手段302a（図5参照）に記憶される。なお、記憶手段502aはメモリ502のRAM部（揮発性メモリ）に形成され、記憶手段302aはメモリ302のRAM部（揮発性メモリ）に形成されており、記憶手段502a及び記憶手段302aは電源供給が行われている場合にだけ記憶内容を保持することが可能であり、電源供給が行われなくなると記憶内容が消去される。

【0019】

そして、カードユニットCUの貸出スイッチ503aに対する操作により、カードユニットCUからスロットマシンSMに所定の貸出枚数分の疑似メダルの貸出が行われる。この貸出では、カードユニットCUの記憶手段502aに記憶されている残高データまたは貸出可能枚数データが、所定の貸出枚数に相当する金額分減算された残高データまたは所定の貸出枚数分減算された貸出可能枚数データに書き換えられる。また、スロットマシンSMの記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データが、所定の貸出枚数分増加された遊技メダル数データに書き換えられる。

【0020】

また、カードユニットCUの返却スイッチ503bに対する操作により、スロットマシンSMからカードユニットCUに、記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データにより示される枚数分の疑似メダル（記憶手段302aに記憶されている疑似メダルの全て）の返却が行われる。この返却では、スロットマシンSMの記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データが、枚数「0」を示す遊技メダル数データに書き換えられる。また、カードユニットCUの記憶手段502aに記憶されている持ちメダル数データは、返却枚数分増加された持ちメダル数データに書き換えられる。続いて、記憶手段502aに記憶されている残高データ及び持ちメダル数データが、カード挿入排出装置504に収容されているメダルカードに記憶されてメダルカードがカード挿入排出装置504の挿入／排出口504aから排出される。そして、記憶手段502aに記憶されている残高データ及び持ちメダル数データが、残高「0」を示す残高データ及び枚数「0」を示す貸出可能枚数データに書き換えられる。

【0021】

また、スロットマシンSMのベットスイッチ7（本発明の「投入量指示操作手段」に相当）または最大ベットスイッチ8（本発明の「投入量指示操作手段」に相当）に対する操作により、所定の賭け枚数（投入枚数）分の疑似メダルの賭け（投入）が行われる。この賭けでは、スロットマシンSMの記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データが、所定の賭け枚数分減算された遊技メダル数データに書き換えられる。

【0022】

また、疑似メダルの払出のある役の入賞により、スロットマシンSMから遊技者に対して所定の払出数の疑似メダルの払出が行われる。この払出では、スロットマシンSMの記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データが、所定の払出数分増加された遊技メダル数データに書き換えられる。この実施形態では、主制御CPU101とメダル数制

10

20

30

40

50

御 C P U 3 0 1 との信号のやり取りにより、疑似メダルの投入、疑似メダルの払い出し、遊技メダル数データの書き換えが行われるが詳しくは後述する。

【 0 0 2 3 】

また、メダル数制御基板 3 0 0 と、カードユニット C U とは、I / F 基板 9 0 , 5 5 0 を介して双方向で情報のやり取りが行われる。また、I / F 基板 9 0 , 5 5 0 を介してカードユニット C U からスロットマシン S M に内部電源（カードユニット C U の内部電源）を基にした電源（電圧）が供給される。

【 0 0 2 4 】

以下では、まず、スロットマシン S M とカードユニット C U の機能について詳細に説明した後に、スロットマシン S M とカードユニット C U に関する電源供給とスロットマシン S M とカードユニット C U との接続関係について詳細に説明する。

10

【 0 0 2 5 】

（カードユニット）

図 1 や図 3 に示すように、カードユニット C U は、ユニット情報表示装置 5 0 5 、現金投入装置 5 0 6 、カード挿入排出装置 5 0 4 、貸出スイッチ 5 0 3 a 、返却スイッチ 5 0 3 b 、離席スイッチ 5 0 3 c 、ユニット制御基板 5 0 0 、I / F 基板 5 5 0 を備えている。また、カードユニット C U は、電源基板（図示省略）や補助電源（図示省略）も備えている。

【 0 0 2 6 】

ユニット情報表示装置 5 0 5 は、ユニット制御基板 5 0 0 の記憶手段 5 0 2 a に記憶されている残高データや持ちメダル数データに基づく遊技者の現金残高（度数）や遊技者の所持する疑似メダル数などを表示するものである。ユニット情報表示装置 5 0 5 は、例えば、複数の 7 セグメント L E D により構成されたり、液晶表示器等により構成されたりする。

20

【 0 0 2 7 】

現金投入装置 5 0 6 は、カードユニット C U から疑似メダルを借り受けるために紙幣等の現金が投入されるものであり、遊技者により投入された現金を検出する。

【 0 0 2 8 】

カード挿入排出装置 5 0 4 は、挿入 / 排出口 5 0 4 a から所定の I D 情報が書き込まれたメダルカードが挿入された場合は、当該メダルカードを収納するとともに、返却スイッチ 5 0 3 b が操作された場合は、収容しているメダルカードを挿入 / 排出口 5 0 4 a から排出するものである。また、カード挿入排出装置 5 0 4 は、離席スイッチ 5 0 3 c が操作された場合は、収容しているメダルカードに書き込まれた I D 情報を記憶手段 5 0 2 a に記憶して、当該メダルカードを挿入 / 排出口 5 0 4 a から排出するものである。また、カード挿入排出装置 5 0 4 は、離席スイッチ 5 0 3 c の操作によりメダルカードが排出された後に、挿入 / 排出口 5 0 4 a からメダルカードが挿入された場合は、メダルカードに書き込まれた I D 情報と記憶手段 5 0 2 a に記憶されている I D 情報とを照合し、一致する場合には記憶手段 5 0 2 a からそれに記憶されている I D 情報を消去して、挿入されたメダルカードを受け付けて収容するものである。一致しない場合には挿入されたメダルカードを受け付けずに挿入 / 排出口 5 0 4 a から排出するものである。また、カード挿入排出装置 5 0 4 は、離席スイッチ 5 0 3 c の操作によりメダルカードが排出された場合であっても、当該メダルカードに疑似メダルの残りがなかった場合（疑似メダルの投入も含む）については、記憶手段 5 0 2 a に記憶されている I D 情報と異なる I D 情報を有する新たなメダルカードが挿入されても、当該メダルカードは排出しない。したがって、この場合は新たなメダルカードを用いて遊技の実行を可能とする。

30

【 0 0 2 9 】

ユニット制御基板 5 0 0 には、図 3 に示すように、カードユニット C U 全体の制御を行うユニット C P U 5 0 1 が実装されており、ユニット C P U 5 0 1 はメモリ 5 0 2 を有するとともに、受付処理手段 5 0 1 a 、貸出処理手段 5 0 1 b 、第 2 計数処理手段 5 0 1 c 、返却処理手段 5 0 1 d 、送受信手段 5 0 1 e として機能する。

40

50

【0030】

(1) 記憶手段502a

メモリ502は、各種データを一時的に記憶するRAM部と、各種プログラムなどを記憶するROM部とを備えており、RAM部（揮発性メモリ）に記憶手段502aが形成されている。記憶手段502aは、残高データや持ちメダル数データ、メダル数制御基板300から受け取った記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データ、メダルカードに書き込まれたID情報などを保持するものである。

【0031】

(2) 受付処理手段501a

受付処理手段501aは、メダルカードがカード挿入排出装置504の挿入／排出口504aに挿入されると、記憶手段502aに記憶されている残高データ及び持ちメダル数データを、メダルカードに記憶されている金額（金額が「0」の場合もある）分増加した残高データまたは疑似メダルの枚数（枚数が「0」の場合もある）分増加した持ちメダル数データに書き換えて、メダルカードに記憶されている金額または疑似メダルの枚数を「0」にするものである。また、受付処理手段501aは、現金が現金投入装置506に投入されると、記憶手段502aに記憶されている残高データを、投入された金額分増加した残高データに書き換えるものである。

10

【0032】

(3) 貸出処理手段501b

貸出スイッチ503aが操作された場合、スロットマシンSMへ所定の貸出枚数分の枚数データに基づく信号が送受信手段501eによって送信される。貸出処理手段501bは、この信号の送信に基づいて、記憶手段502aに記憶されている残高データまたは持ちメダル数データを、所定の貸出枚数に相当する金額分減算した残高データまたは所定の貸出枚数分減算した持ちメダル数データに書き換えるものである。なお、貸出処理手段501bは、所定の貸出枚数分の枚数データに基づく信号がスロットマシンSMに送信された場合に記憶手段502aの記憶内容を更新する代わりに、例えば、所定の貸出枚数分の枚数データに基づく信号がスロットマシンSMへ送信され、これに対する応答信号がスロットマシンSMから受信された場合に記憶手段502aの記憶内容を更新するようにしてもよい。

20

【0033】

なお、本実施形態では、記憶手段502aに記憶されている貸出可能枚数データに基づく疑似メダルの貸出では、貸出スイッチ503aの操作ごとに所定の貸出枚数分の疑似メダルを貸し出すようにしているが、例えば、貸出スイッチ503aが操作されると、一度に記憶手段502aに記憶されている疑似メダルの全てを貸し出すようにしてもよい。

30

【0034】

(4) 第2計数処理手段501c

第2計数処理手段501cは、メダル数制御CPU301の第1計数処理手段301bと協働して、記憶手段302aに記憶されている使用可能枚数データの一部または全部をカードユニットCUの記憶手段502aに移す計数処理を行うものである。

40

【0035】

具体的には、スロットマシンSMの計数スイッチ31が操作された場合、スロットマシンSMからカードユニットCUに所定の計数分の枚数データに基づく信号がユニット間送受信手段301eを介して送信される。この信号を送受信手段501eが受信した場合、第2計数処理手段501cは、記憶手段502aに記憶されている持ちメダル数データを、所定の計数分加算した持ちメダル数データに書き換える。なお、この実施形態では、計数スイッチ31の押下時間が所定時間に満たない通常押下の場合は疑似メダル1枚の枚数データがカードユニットCU側に送信される。一方、計数スイッチ31の押下時間が所定時間以上の長押しの場合は、疑似メダル50枚の枚数データが所定の間隔（例えば、300ms）でカードユニットCU側に送信される。

【0036】

50

(5) 返却処理手段 501d

返却処理手段 501d は、返却スイッチ 503b が操作された場合に、記憶手段 502a に記憶されている残高データ及び持ちメダル数データをカード挿入排出装置 504 に収容されているメダルカードに記憶させた上で、当該メダルカードを遊技者に返却するものである。

【0037】

具体的には、メダル数制御基板 300 から送信される遊技メダル数（記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データが示す疑似メダルの枚数）に関する情報、および、主制御基板 100 とメダル数制御基板 300 との間で投入処理が行われた疑似メダルの枚数に関する情報が共に「0」を示す状態で返却スイッチ 503b が操作された場合、返却処理手段 501d は、記憶手段 502a に記憶されている残高データ及び持ちメダル数データをカード挿入排出装置 504 に収容されているメダルカードに記憶して当該メダルカードをカード挿入排出装置 504 の挿入／排出口 504a から排出するとともに、記憶手段 502a に記憶されている残高データ及び持ちメダル数データを、残高「0」を示す残高データ及び枚数「0」を示す持ちメダル数データに書き換える。なお、投入処理が行われた疑似メダルの枚数に関する情報、および、メダル数制御基板 300 から送信される遊技メダル数に関する情報が共に「0」でない場合に返却スイッチ 503b が操作された場合は、液晶表示器 14 やスピーカ 15, 16 などにより、計数（計数スイッチ 31）や精算（精算スイッチ 33）を促す報知が行われる。

10

【0038】

なお、送受信手段 501e では、所定周期（例えば 300ms）で遊技メダル数（記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データが示す疑似メダルの枚数）に関するデータを受信している。

20

【0039】

(6) 送受信手段 501e

送受信手段 501e は、メダル数制御基板 300 からの各種情報に基づく信号を受信するとともに、メダル数制御基板 300 に各種情報に基づく信号を送信するものである。メダル数制御基板 300 から受信する情報としては、疑似メダルの返却枚数（計数分の枚数データ）や、使用可能枚数（記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データが示す疑似メダルの枚数）、疑似メダルの総投入枚数、総払出枚数、役物比率等の役比モニタ 47 に表示される各種比率、エラー関連情報などである。また、メダル数制御基板 300 に送信する情報としては、疑似メダルの貸出枚数に関する情報などである。なお、送受信手段 501e から受け取った遊技メダル数を示す遊技メダル数データ（記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データ）は記憶手段 502a に記憶され、これにより、カードユニット CU とメダル数制御基板 300 の双方で記憶されることになり、両者を利用することにより不正行為に対応することが可能になる。

30

【0040】

なお、カードユニット CU からホールコンピュータへは、各種遊技情報が送信される。各種遊技情報は、例えば、前面パネル 2 の開放状態、疑似メダルの投入枚数に関する情報、疑似メダルの払出枚数に関する情報、エラー発生情報、設定変更中である旨の情報、設定確認状態である旨の情報、ボーナス状態中である旨の情報、入賞・再遊技役・ボーナス役に入賞した旨の情報、各回転リール 6L, 6M, 6R が停止した旨の情報などである。

40

【0041】

(スロットマシン)

続いて、スロットマシン SM の構成の概略について、図 1、図 4、図 5 を参照して説明する。

【0042】

本実施形態におけるスロットマシン SM では、ベットスイッチ 7 または最大ベットスイッチ 8 の操作により、遊技を開始させるための所定条件を成立させるために疑似メダルの投入が行われる。また、疑似メダルの投入により所定枚数分の賭け数が設定されて所定条

50

件が成立したことを条件として、遊技者によりスタートスイッチ9が操作されると、各々複数個の図柄が配列された複数の回転リール6L, 6M, 6Rが回転を開始する。また、各ストップスイッチ10L, 10M, 10Rの操作により各回転リール6L, 6M, 6Rが停止する。このときの停止図柄表示結果が所定の入賞態様であれば、予め定められた所定の払出枚数分の疑似メダルの払出が行われることにより1回の遊技が終了する。ここで、疑似メダルの投入とは、メダル数制御基板300の記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データを、当該遊技の賭け数に応じたメダル数が減じられた遊技メダル数データに書き換えることをいう。また、疑似メダルの払出とは、当該遊技で入賞した場合に、メダル数制御基板300の記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データを、入賞役に応じて設定されたメダル数が加算された遊技メダル数データに書き換えることをいう。

【0043】

なお、疑似メダルの投入が行われ、遊技メダル数データが減じられた場合であってもスタートスイッチ9の操作が行われるまでは、設定された賭け数を変更することができ、これに応じて賭け数が適宜更新され、スタートスイッチ9を操作すると賭け数として設定された分が遊技に供されることとなる。例えば、規定数として「3」または「1」が設定されている遊技状態において賭け数を設定する場合、最大ベットスイッチ8を操作することで賭け数として「3」が設定されるとともに、遊技メダル数データからは「3」が減じられる。その後、賭け数を「1」に変更する場合、ベットスイッチ7を操作することで賭け数として「1」が設定されるとともに、遊技メダル数データには「2」が戻る（加算される）こととなる。

【0044】

スロットマシンSMは、例えば、図1に示すように構成されている。すなわち、このスロットマシンSMでは、前面が開放された箱型の筐体KYの前面が前面パネル2により開閉自在に閉塞され、この前面パネル2のほぼ中央高さの位置に操作板3が配設されると共に、この操作板3の上方に正面板4が配設されている。そして、この正面板4には横長矩形の表示窓5が設けられている。また、表示窓5の内側には、複数種類の図柄を予め定められた順序で可変表示する左・中・右回転リール6L, 6M, 6R（本発明の「図柄表示手段」に相当）が配置されている。

【0045】

左・中・右回転リール6L, 6M, 6Rそれぞれの周面には、所定の個数の図柄が所定の配列で設けられている。また、左・中・右回転リール6L, 6M, 6Rそれぞれの周面に設けられた複数の図柄には、種類が異なる複数種類の図柄が含まれている。なお、各回転リール6L, 6M, 6Rは、複数種類の図柄が印刷されたリールテープが回転リールの周面に貼り付けられて形成されている。また、各回転リール6L, 6M, 6Rが回転すると、各回転リール6L, 6M, 6Rそれぞれの周面に設けられた複数種類の図柄が所定の順序でそれぞれ表示窓5に変動表示される。また、各回転リール6L, 6M, 6Rの回転が停止すると、各回転リール6L, 6M, 6Rのそれについて、表示窓5の上段、中段および下段のそれぞれに1個ずつの合計3個の図柄が表示されるように設定されている。すなわち、全ての回転リール6L, 6M, 6Rが停止すると、縦3列横3行に配列された合計9個の図柄が表示窓5に停止表示される。

【0046】

また、各回転リール6L, 6M, 6Rをそれぞれ独立して回転駆動できるように、各回転リール6L, 6M, 6Rには、それぞれステッピングモータにより構成される左、中、右リールモータ27L, 27M, 27R（図4参照）が連結されている。また、各回転リール6L, 6M, 6Rを支持する支持枠体が筐体KY内の後壁に固定されて設けられており、各回転リール6L, 6M, 6Rは支持枠体に支持されて筐体KY内に配設されている。

【0047】

また、操作板3には、ベットスイッチ7、最大ベットスイッチ8、レバー状のスタートスイッチ（本発明の「遊技開始操作手段」に相当）9、左・中・右ストップスイッチ（本

発明の「停止操作手段」に相当) 10 L, 10 M, 10 R、計数スイッチ 31、精算スイッチ 33 が設けられている。ベットスイッチ 7 は、遊技者が後述するメダル数制御基板 300 の記憶手段 302a に記憶されている使用可能枚数データから 1 枚分ずつの疑似メダルの投入を指示する操作を行うためのものである。最大ベットスイッチ 8 は、遊技者がメダル数制御基板 300 の記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データから 1 ゲーム(遊技)あたりの最大投入数(規定数: 3 枚に設定されている)の疑似メダルの投入を指示する操作を行うためのものである。なお、ベットスイッチ 7 および最大ベットスイッチ 8 は、メダル数制御基板 300 の記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データにより示されるメダル数が 1 枚以上である場合に有効化されるように設定されている。また、最大ベットスイッチ 8 が操作されたときに、メダル数制御基板 300 の記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データが示す遊技メダル数が規定数(例えば 3 枚)よりも少ない場合には、疑似メダルの貸し出しを遊技者に促す報知を行うようにしてもよいし、規定数(例えば 3 枚)よりも少ない所定数で遊技できるようにしてもよい。また、そもそもそのような場合には、最大ベットスイッチ 8 の操作を受付けないようにしてもよい。

【0048】

計数スイッチ 31 は、記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データをカードユニット CU 側に送信する際の指示ボタンとして機能するものである。この実施形態では、通常の押下では 1 枚分の枚数データの送信の指示となり、長押しでは定期的に 50 枚分の枚数データの送信の指示となる。長押しの場合は押下されている間、所定時間ごとに 50 枚分の枚数データがカードユニット CU に送信される。なお、記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データが 50 枚未満となったときに送信の指示(長押しに基づく送信の指示)となった場合は、残りの全ての枚数データがカードユニット CU に送信される。

精算スイッチ 33 は、疑似メダルの賭け数が設定されているときに、その賭け数を 0 にリセットするためのものである。

【0049】

スタートスイッチ 9 は、遊技者が各回転リール 6 L, 6 M, 6 R を回転させて各図柄の可変表示を開始させる操作を行うためのものである。左・中・右ストップスイッチ 10 L, 10 M, 10 R は、遊技者が左・中・右回転リール 6 L, 6 M, 6 R の回転をそれぞれ停止させて各図柄の可変表示を停止させる操作を行うためのものである。なお、スタートスイッチ 9 は、メダル数制御基板 300 の記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データから所定数が減算された遊技メダル数データへの書き換え(所定数分の疑似メダルの投入)が行われた後、有効化されるように設定されている。また、左・中・右ストップスイッチ 10 L, 10 M, 10 R は、スタートスイッチ 9 の操作により回転開始した各回転リール 6 L, 6 M, 6 R が所定の加速期間が経過して定速回転するようになった後に有効化されるように設定されている。

【0050】

本実施の形態では、1 ゲーム(1 回の遊技)に必要な賭け数(所定数)は、1 枚、2 枚、3 枚の 3 種類が設定されている。また、各回転リール 6 L, 6 M, 6 R それぞれにより複数種類の図柄を可変表示する可変表示列が形成されており、各ストップスイッチ 10 L, 10 M, 10 R は、各回転リール 6 L, 6 M, 6 R のそれぞれに対応して設けられている。なお、賭け数 3 枚が本発明の「投入量が所定量になると、」の「所定量」に相当する。

【0051】

また、正面板 4 の上方のほぼ中央には、動画などを表示して遊技者に当選や入賞などを告知したり、各ストップスイッチ 10 L, 10 M, 10 R の操作態様を報知する演出を行ったりするための液晶表示器 14 が設けられている。

【0052】

また、正面板 4 の上方の左右には、音楽や音声などによる演出を行うための上部スピーカ 15 が設けられている。また、操作板 3 の下方には、装飾画などが表示された下部パネ

10

20

30

40

50

ル18が設けられ、この下部パネル18の左右には、音楽や音声などによる演出を行うための下部スピーカ16が設けられている。

【0053】

また、前面パネル2の上側の周縁部分に上部ランプ部21が設けられ、前面パネル2の下部パネル18の左右に下部ランプ部22が設けられている。各ランプ部21, 22それぞれは、発光ダイオードや有機EL等の発光素子、一般的な電球などの発光手段を備え、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行う。

【0054】

また、表示窓5の右下方には、遊技者が所有する疑似メダルの枚数を表示するための遊技メダル数表示器26が配設されている。この遊技メダル数表示器26は、例えば、5個の7セグメントLEDで構成され、5桁の疑似メダルの所持枚数が表示可能になっている。

10

【0055】

また、遊技メダル数表示器26の隣には、メダル投入数を示すためのベットランプ部30が配設されており、ベットランプ部30は3つのベットランプから構成されている。

【0056】

また、表示窓5の左下方には、疑似メダルの払出枚数を表示する払出表示器46が配設されている。この払出表示器46は、例えば、2個の7セグメントLEDで構成され、2桁の疑似メダルの払出枚数が表示可能になっている。

【0057】

(スロットマシンの電気的な構成の概略)

20

スロットマシンSMの電気的な構成の概略について、図1も参照しつつ図4を参照して説明する。図4はスロットマシンの電気的構成を示すブロック図である。

【0058】

左・中・右位置センサ55L, 55M, 55Rは、左・中・右回転リール6L, 6M, 6Rの回転位置をそれぞれ検出するためのもので、例えば左・中・右回転リール6L, 6M, 6Rにそれぞれ設けられた突起部を検出するフォトointラプタからなり、左・中・右回転リール6L, 6M, 6Rが回転すると、一周ごとに突起部を検出してその検出信号を主制御基板100に出力する。このスロットマシンSMでは、例えば左・中・右位置センサ55L, 55M, 55Rが上記突起部を検出したときに、各回転リール6L, 6M, 6Rそれぞれに設定された0~20番の図柄のコマ番号のうち、それぞれコマ番号20番の図柄が表示窓5の中段に位置するように構成されている。

30

【0059】

設定キースイッチ56は、主制御基板100に設けられており、設定変更キーを設定変更キーシリンダ収容部K100に配置されたキーシリンダに挿入して回転することによりON、OFFが切り換えられる。リセットスイッチ52は、操作スイッチ基板600に設けられ、設定変更中は1回押す度に1つ上位の設定値に仮設定される。なお、リセットスイッチ52は、エラーが発生した際のエラーを解除するためのスイッチとしても用いられる。

【0060】

また、このスロットマシンSMでは、遊技の進行に関する制御を行う主制御CPU101(本発明の「主制御手段」に相当)が実装された主制御基板100と、主制御基板100から送信された情報に基づき遊技の進行に合わせた演出の制御を行うサブ制御CPU201が実装されたサブ制御基板200と、遊技者が所持する疑似メダルの枚数の管理に関する制御を行うメダル数制御CPU301(本発明の「遊技用価値量制御手段」に相当)が実装されたメダル数制御基板300と、遊技の進行に必要な操作手段(例えば、スタートスイッチ9)からの信号が入力される操作スイッチ基板600と、払出表示器46および遊技メダル数表示器26が設けられた表示基板700と、図2に示すように、外部機器と通信を行うためのI/F基板90が別々に設けられている。ここで、主制御基板100からサブ制御基板200に対して各種の遊技情報が一方向で送信される。また、主制御基板100とメダル数制御基板300とは各種の情報が双方向で送信される。また、メダル

40

50

数制御基板 300 からサブ制御基板 200 に対して所定の情報が一方向で送信される。ここでいう所定の情報とは、例えば、記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数データに関する情報や、計数スイッチ 31 が押下されたときにその旨を通知する情報などである。したがって、サブ制御基板 200 では、メダル数制御基板 300 から直接受信した情報（所定の情報）に基づいて、液晶表示器 14 で遊技者が所持する疑似メダルの枚数を表示したり、計数スイッチ 31 が押下されたときにスピーカ 15, 16 から押下通知音を鳴らしたりする制御を行う。

【0061】

また、後述する図 61 に示すように、主制御基板 100 とメダル数制御基板 300 とは B to B (Board to Board) 接続されている。また、表示基板 700 と操作スイッチ基板 600、操作スイッチ基板 600 とメダル数制御基板 300、主制御基板 100 とサブ制御基板 200 とは、いずれもハーネスを介して接続されている。

10

【0062】

遊技の進行に必要な操作手段であるスタートスイッチ 9、ベットスイッチ 7、最大ベットスイッチ 8、トップスイッチ 10L, 10M, 10R からの信号ならびに精算スイッチ 33、リセットスイッチ 52 からの信号は、まず操作スイッチ基板 600 に入力され、ハーネスを介してメダル数制御基板 300 に入力される。そして、メダル数制御基板 300 内の配線と、コネクタ接続 (Board to Board 接続) を介して主制御基板 100 に入力される。計数スイッチ 31 からの信号は、操作スイッチ基板 600 に入力され、ハーネスを介してメダル数制御基板 300 に入力され、さらにメダル数制御 C P U 301 に入力される。なお、スタートスイッチ 9 やトップスイッチ 10L, 10M, 10R からの信号が、メダル数制御基板 300 を介さずに主制御基板 100 に直接入力されるようにしてもよい。さらに、操作手段（スタートスイッチ 9、ベットスイッチ 7、最大ベットスイッチ 8、トップスイッチ 10L, 10M, 10R）、精算スイッチ 33、リセットスイッチ 52、計数スイッチ 31 からの信号が、ハーネスを介して主制御基板 100 に入力され、主制御基板 100 内の配線と、コネクタ - コネクタ接続 (Board to Board 接続) を介してメダル数制御基板 300 に入力されるようにしてもよい。

20

【0063】

払出手表示器 46 の表示に用いられる制御信号（表示データを含む）は、主制御基板 100 から送信される。このとき、主制御基板 100 メダル数制御基板 300 操作スイッチ基板 600 表示基板 700 の伝送経路となる。遊技メダル数表示器 26 の表示に用いられる制御信号（表示データを含む）は、メダル数制御基板 300 から送信される。このとき、メダル数制御基板 300 操作スイッチ基板 600 表示基板 700 の伝送経路となる。

30

【0064】

役比モニタ 47 は、各種比率を表示するもので、主制御基板 100 に設けられる。この実施形態において役比モニタ 47 は、4 個の 7 セグメント LED で構成されている。各種比率としては、役物比率、連続役物比率、有利区間比率などがある。役物比率は、疑似メダルの総払出手数に対する役物（例えば、ビックボーナス（BB）、チャンスボーナス（CB）、シングルボーナス（SB）など）による払出手数の総数が占める割合である。連続役物比率は、疑似メダルの総払出手数に対する連続役物（例えば、ビックボーナス（BB）など）による払出手数の総数が占める割合である。有利区間比率は、押し順によって疑似メダルの払出手数が異なる役（AT 役）に当選したときに有利な押し順の報知が許容される有利区間が有る場合に、総遊技数に対する当該有利区間が占める割合である。なお、役比モニタ 47 は、メダル数制御基板 300 に設けられていてもよい。また、役比モニタ 47 を設けずに、各種比率を特定可能な情報をカードユニット CU 側に送信するようにしてもよい。

40

【0065】

設定表示器 48 は、後述する設定値設定手段 101b により設定される設定値を表示するもので、主制御基板 100 に設けられる。この実施形態において設定表示器 48 は、

50

1個の7セグメントLEDで構成されている。

【0066】

主制御基板100のメモリ102は、各種データを一時的に記憶するRAM部と、遊技の進行に必要なデータやプログラムなどを記憶するROM部とを備えている。主制御基板100のRAM部は例えば各種フラグ、役抽選結果などを記憶する。また、主制御基板100のROM部は予め設定されたデータ（図5の抽選テーブル102aなど）や遊技機用プログラム（スロットマシンSM用のプログラム）を記憶するものである。

【0067】

また、主制御基板100の主制御CPU101は、タイマ割込などの割込機能を有し、ROM部に記憶された遊技機用プログラムを実行することにより、遊技の進行に関する処理を行う。また、主制御CPU101は、抽選手段101e（図5参照）による役抽選結果に関する情報、各ストップスイッチ10L, 10M, 10R、スタートスイッチ9等の遊技者により操作される操作器具の操作に関する情報などの種々の遊技情報をコマンド形式でサブ制御基板200（サブ制御CPU201）に送信する。

10

【0068】

また、サブ制御基板200のメモリ202は、各種データを一時的に記憶するRAM部と、演出用の各種プログラムなどを記憶するROM部とを備えている。また、サブ制御基板200のサブ制御CPU201は、タイマ割込などの割込機能を有し、サブ制御CPU201は、主制御CPU101から送信されるスロットマシンSMに関する各種の遊技情報に基づいてメモリ202に格納されたプログラムを実行することで、遊技者に対する遊技に関連する演出の内容を決定する。また、サブ制御基板200のサブ制御CPU201は、決定された演出の内容に基づいて、サブ制御基板200が有するI/Oポートを介して、液晶表示器14やスピーカ15, 16などの演出機器の制御を行う。

20

【0069】

また、メダル数制御基板300のメモリ302は、各種データを一時的に記憶するRAM部と、各種プログラムなどを記憶するROM部とを備えている。また、メダル数制御基板300のメダル数制御CPU301は、タイマ割込などの割込機能を有し、遊技者が所持する疑似メダルの枚数を、メモリ302のRAM部（揮発性メモリ）に形成された記憶手段302aに記憶される遊技メダル数データを用いて管理したり、記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データに応じた疑似メダルの枚数を遊技メダル数表示器26に表示したりするなどの各種制御を行う。

30

【0070】

主制御基板100、サブ制御基板200、メダル数制御基板300、I/F基板90それぞれは、外部から容易にアクセスできないように、カシメ機構を有する個別の基板ケース内に封印されている。不正行為を防止するための各基板の接続方法としては、それぞれに実装されたコネクタにより、直接基板間接続（Btob接続）する方法、物理的アクセスの他に、電磁波ノイズの影響を抑えるワイヤカバーで被覆された信号線を用いて接続する方法、信号線を遊技者から視認し難い場所から引き回す方法、基板間の通信信号を暗号化する方法、各基板に設けたID情報を、定期的またはエラー発生時にやり取りする方法などがある。なお、基板それぞれに実装されたコネクタにより両基板を接続する場合は、基板の視認性が低下する積層接続ではなく、横並びに接続し、接続箇所を含めた基板ユニットとしてカバーすることでアクセスを困難にするとよい。また、主制御基板100とメダル数制御基板300で個々の基板ケースに収容せず、まとめて一つの基板ケースに収納して封印するようにしてもよい。

40

【0071】

（メイン制御基板）

主制御基板100の機能について図5を参照して説明する。

【0072】

（1）遊技制御手段101a

遊技制御手段101aは、メダルレスのスロットマシンSMにおいて実行される遊技を

50

制御するためのものである。

【0073】

このスロットマシンSMの遊技では、ベットスイッチ7または最大ベットスイッチ8が操作されて疑似メダルの投入の指示があると、その旨を特定可能な情報に基づく信号がメダル管理送受信手段101nによりメダル数制御基板300に送信される。この信号を受信したメダル数制御基板300では、記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データが、疑似メダルの投入枚数分減算された遊技メダル数データに書き換えられる。このとき、書き換えたことを特定可能な情報に基づく信号が、メダル数制御基板300から主制御基板100に送信され、この信号がメダル管理送受信手段101nにより受信されることにより賭け数が設定される。また、スタートスイッチ9の操作がされるまでは賭け数の変更が可能であって、これに応じて記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データも更新されることとなる。そして、所定の賭け数が設定された後にスタートスイッチ9が操作されると、まず、当選か否かを決定する抽選手段101eによる乱数抽選が行われ、ほぼ同時に、3個すべての回転リール6L, 6M, 6Rの回転が開始する。

10

【0074】

その後に、3個のストップスイッチ10L, 10M, 10Rのうちの1個が操作されると、左・中・右回転リール6L, 6M, 6Rのうちの当該操作されたストップスイッチ10L, 10M, 10Rに対応した回転リールの回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ10L, 10M, 10Rに対する操作が終了すると、3個すべての回転リール6L, 6M, 6Rの回転が停止する。このとき、所定の図柄が所定の位置に停止すると入賞になり、所定枚数の疑似メダルの払出、記憶手段302aに記憶されている遊技メダル数データの減算を行うことなく次回の遊技を実行可能なりプレイ、などの所定の利益が遊技者に対して付与される。

20

【0075】

(2) 設定値設定手段101b

図5の設定値設定手段101bは、所定の設定変更操作に基づいて、出玉率(総払枚数 ÷ 総メダル投入数 × 100[%])の調整をするための設定(設定1～設定6)を変更するものである。

【0076】

ここで、設定値を変更するための設定変更操作の一例について説明する。例えば、スロットマシンSMの電源が投入される前に設定キースイッチ56(設定キー)をON状態にし、電源を投入すると、設定変更処理が開始される。このとき、リセットスイッチ52を1回押すと、電源投入前に設定された設定値から1つ上位の設定値に仮設定される(例えば、設定3から設定4に仮設定)。その後は、リセットスイッチ52を押す度に1つ上位の設定値に仮設定される。但し、仮設定値が6の場合にリセットスイッチ52を押すと、設定値が1に戻って仮設定される。そして、最後に、スタートスイッチ9のON操作により設定値が確定し、その時の仮設定値がスロットマシンSMの設定値になる。なお、設定値設定手段101bは、設定変更を行った場合は、設定値記憶領域102cに記憶されている設定値を変更後の設定値に書き換える。

30

【0077】

(3) テーブル選択手段101c

図5のテーブル選択手段101cは、遊技制御手段101aにより制御される遊技の種類(例えば、一般遊技状態、ボーナス遊技状態)、および、設定値設定手段101bにより設定された設定値(設定1から設定6)に基づき、複数の抽選テーブル102aから1つの抽選テーブルを選択するものである。例えば、一般遊技状態の遊技では、テーブル選択手段101cは、抽選テーブルとして、入賞確率の設定値(設定1～設定6)に応じて抽選テーブル102a(一般遊技用抽選テーブル)を選択する。

40

【0078】

(4) 第1投入処理手段101d

第1投入処理手段101d(本発明の「投入量設定手段」に相当)は、ベットスイッチ

50

7 または最大ベットスイッチ 8 が操作された場合に、後述するメダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 と協働して、疑似メダルの投入を行うことにより賭け数を設定して、遊技を開始するための所定条件を成立させるものである。また、第 2 投入処理手段 1 0 3 は、精算スイッチ 3 3 が操作された場合は、メダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 と協働して一度設定した賭け数のキャンセルを行う。

【 0 0 7 9 】

ベットスイッチ 7 または最大ベットスイッチ 8 が操作された場合に、第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、メモリ 1 0 2 に設けられた暫定投入数の記憶領域の値を + 1 加算するとともに、投入処理要求信号をメダル管理送受信手段 1 0 1 n によりメダル数制御基板 3 0 0 に送信する。投入処理要求信号を受信したメダル数制御基板 3 0 0 では記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数を - 1 減算する処理を行った上で、当該処理の完了信号を主制御基板 1 0 0 に送信し、これにより 1 枚分の投入処理が完了する。最大ベットスイッチ 8 が操作された場合は、当該処理を 3 回繰り返す。そして、第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、投入処理の結果、暫定投入数が 1 回の遊技に必要な値（例えば 3 枚）になれば、スタートスイッチ 9 の操作を有効化する。なお、投入処理の詳細については、図 2 4 を参照して後述する。

【 0 0 8 0 】

この実施形態では、最大ベットスイッチ 8 により例えば 3 枚の疑似メダルの投入が指示された場合であっても、第 1 投入処理手段 1 0 1 d と第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 との間では 1 枚ずつ（本発明の「特定量」に相当）投入処理が行われる。なお、第 1 投入処理手段 1 0 1 d と第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 とが協働して行われる疑似メダルの投入処理については後述する。

【 0 0 8 1 】

また、精算スイッチ 3 3 が操作された場合に、その旨を特定可能な情報に基づく信号がメダル管理送受信手段 1 0 1 n によりメダル数制御基板 3 0 0 に送信される。当該情報に基づく信号を受信したメダル数制御基板 3 0 0 は、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データを、ベット数に応じた枚数分加算した遊技メダル数データに書き換え、その旨を特定可能な情報に基づく信号を主制御基板 1 0 0 に送信する。なお、3 枚の疑似メダルの投入処理が完了している状態で精算スイッチ 3 3 が操作された場合であっても、第 1 投入処理手段 1 0 1 d と第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 との間では 1 枚ずつ精算処理（返却処理）が行われる。

【 0 0 8 2 】

（ 5 ） 抽選手段 1 0 1 e

抽選手段 1 0 1 e（本発明の「役抽選手段」に相当）は、本実施の形態では、スタートスイッチ 9 の操作を契機に、所定の範囲内（本実施の形態では、例えば、10 進数で 0 ~ 6 5 5 3 5 ）で乱数を発生させて抽出し、抽出した乱数と抽選テーブル 1 0 2 a とを基に、小役、再遊技役、ボーナス役を含む複数の役のいずれかに当選かまたはハズレかの抽選を行うためのものである。

【 0 0 8 3 】

抽選テーブル 1 0 2 a は、抽選手段 1 0 1 e が発生させる所定の範囲内の各乱数について、予め設定されている抽選結果のいずれかに該当するか否かが予め定められたものである。

【 0 0 8 4 】

（ 6 ） リール回転制御手段 1 0 1 f

リール回転制御手段 1 0 1 f（本発明の「停止制御手段」に相当）は、遊技者によるストップスイッチ 1 0 L, 1 0 M, 1 0 R に対する操作態様と抽選手段 1 0 1 e の抽選結果とに基づき、回転リール 6 L, 6 M, 6 R の停止制御を行うものである。具体的には、リール回転制御手段 1 0 1 f は、左・中・右ストップスイッチ 1 0 L, 1 0 M, 1 0 R のそれぞれに対する操作に基づき、停止テーブル 1 0 2 b を用いて左・中・右リール 6 L, 6 M, 6 R のそれぞれに対する停止制御を行い、左・中・右リール 6 L, 6 M, 6 R のそれ

10

20

30

40

50

それにより可変表示される図柄を抽選手段 101e の役抽選結果に対応した表示態様で停止させる。

【0085】

(7) 判定手段 101g

判定手段 101g (本発明の「入賞判定手段」に相当) は、各ストップスイッチ 10L, 10M, 10R の操作により全ての回転リール 6L, 6M, 6R が停止したときの停止図柄の表示態様を判定するものである。本実施の形態では、各回転リール 6L, 6M, 6R が停止したときの図柄の表示結果が所定の入賞態様であるかどうかが判定手段 101g により判定される。なお、入賞と判定される表示態様は、当選役毎に異なる表示態様が予め定められている。

10

【0086】

(8) 第1払出処理手段 101h

第1払出処理手段 101h (本発明の「付与制御手段」に相当) は、判定手段 101g の判定結果が疑似メダルの払い出しがある役のいずれかの入賞態様であった場合に、後述するメダル数制御 CPUS01 の第2払出処理手段 301b4 と協働して、当該役に応じた疑似メダルを払い出すことにより、遊技者に利益を付与するものである。判定手段 101g の判定結果が疑似メダルの払い出しにかかる表示態様であった場合は、第1払出処理手段 101h は、メモリ 102 に設けられた払出残数の記憶領域に当選役に応じた払出枚数を記憶させた後、当該払出残数の値を -1 減算した上で、払出処理要求信号をメダル管理送受信手段 101n によりメダル数制御基板 300 に送信する。払出処理要求信号を受信したメダル数制御基板 300 では記憶手段 302a に記憶されている遊技メダル数を +1 加算する処理を行った上で、当該処理の完了信号を主制御基板 100 に送信し、これにより 1 枚分の払出処理が完了する。当該払出処理を払出残数の値が「0」になるまで繰り返し、当該遊技での払出処理が完了する。なお、払出処理の詳細については、図 28 を参照して後述する。

20

【0087】

この実施形態では、入賞した役の疑似メダルの払出数が 2 枚以上であっても、第1払出処理手段 101h と第2払出処理手段 301b4 との間では 1 枚ずつ払出処理が行われる。なお、第1払出処理手段 101h と第2払出処理手段 301b4 とが協働して行われる疑似メダルの払出入処理については後述する。ここで、「入賞した役の疑似メダルの払出数が 2 枚以上であっても、」の「2 枚」が本発明の「入賞判定手段による判定結果が所定量よりも大なる特定量の遊技用価値を付与するものであっても、」の「特定量」に相当し、「1 枚ずつ払出処理が行われる。」の「1 枚」が本発明の「入賞判定手段による判定結果が所定量よりも大なる特定量の遊技用価値を付与するものであっても、」の「所定量」に相当する。

30

【0088】

(9) エラー検知手段 101i

エラー検知手段 101i は、通常の状態とは異なる異常な状態が発生している状態、いわゆるエラーが発生したか否かを検知するものである。ただし、この実施形態では、カードユニット CU から電圧 VL が供給されていない場合であっても、当該事由のみではエラーとして検知しない。

40

【0089】

(10) 払出表示器制御手段 101j

払出表示器制御手段 101j は、払出表示器 46 の表示を制御するものである。具体的には、払出表示器制御手段 101j は、当選役に入賞した際、払出表示器 46 に当該入賞役に設定された疑似メダルの払出数が表示されるように払出表示器 46 を制御する。また、払出表示器制御手段 101j は、エラー検知手段 101i によりエラーの発生が検知された場合、払出表示器 46 に検知したエラーに対して予め定められた識別番号が表示されるように払出表示器 46 を制御する。

【0090】

50

(11) コマンド作成手段 101k

コマンド作成手段 101k は、抽選手段 101e の役抽選結果に関する情報、一般遊技状態やボーナス遊技状態などの遊技状態の種類に関する情報、各回転リール 6L, 6M, 6R の回転・停止状態、第1払出処理手段 101h による疑似メダルの払出状態などの種々の情報をサブ制御基板 200 (サブ制御 CPU 201) に送信するためのコマンドを生成するものである。そして、コマンド作成手段 101k により生成されたコマンドは、後述するコマンド送信手段 101m によりサブ制御基板 200 に送信される。サブ制御基板 200 では、主制御基板 100 から送られてきたコマンドに基づき、実行する演出を選択する。換言すれば、サブ制御基板 200 において実行される演出内容を指示するコマンドがコマンド作成手段 101k により作成される。

10

【0091】

(12) コマンド送信手段 101m

コマンド送信手段 101m は、主制御基板 100 からサブ制御基板 200 へ、コマンド作成手段 101k により作成された種々の情報を含むコマンドを一方通行で送信するものである。

【0092】

(13) メダル管理送受信手段 101n

メダル管理送受信手段 101n は、メダル数制御基板 300 に各種情報に基づく信号を送信するとともに、メダル数制御基板 300 からの各種情報に基づく信号を受信するものである。メダル数制御基板 300 に送信する情報としては、例えば、入賞役に関する情報やベットスイッチ 7、最大ベットスイッチ 8 の操作に関する情報、疑似メダルの投入に関する情報（投入処理要求信号）、疑似メダルの払い出しに関する情報（払出処理要求信号）、主制御 CPU 101 の ID 番号、役物比率などの各種比率を含む遊技機情報などである。また、メダル数制御基板 300 から受信する情報としては、例えば、疑似メダルの投入に関する情報（投入処理応答信号）、疑似メダルの払出に関する情報（払出処理応答信号）

20

などである。なお、この実施形態では、カードユニット CU の貸出スイッチ 503a、返却スイッチ 503b、離席スイッチ 503c の操作に関する情報、メダル数制御基板 300 のエラーに関する情報については、メダル数制御基板 300 からサブ制御基板 200 に直接送信するように構成したが、これらの情報をメダル数制御基板 300 から主制御基板 100 にまず送信した後、主制御基板 100 からサブ制御基板 200 に送信するようにしてもよい。

30

【0093】

(14) 操作等管理手段 101p

操作等管理手段 101p は、遊技の進行に関わる操作手段の操作を有効化するか、あるいは非有効化するかを管理するものである。

【0094】

後述するように、この実施形態ではカードユニット CU からスロットマシン SM に電圧 (V_L) が供給される。カードユニット CU に電源が投入されていない場合は、メダル数制御基板 300 との間の相互通信が不能な状態となるため、このような場合、操作等管理手段 101p は、操作手段の操作を非有効化することにより、以降の遊技を進行できないようにする。

40

【0095】

具体的には、操作等管理手段 101p は、メダル管理送受信手段 101n がカードユニット CU から電圧 (V_L) が供給されていないことを特定可能な情報を受信している状況では、通常、操作手段の操作が許容される状況であっても、当該操作を非有効化する。一方、メダル管理送受信手段 101n がカードユニット CU から電圧 (V_L) が供給されていないことを特定可能な情報を受信していない状況では、操作手段が操作された場合は、当該操作を有効化する。したがって、カードユニット CU から電圧 (V_L) が供給されない状況が発生したときは、以降の疑似メダルの投入や払出がなくなり、メダル数制御基板

50

300からカードユニットCUに送信される疑似メダルの投入や払出に関する情報と、カードユニットCU側で把握する当該情報との間の齟齬を減らすことができる。

【0096】

この実施形態では、対象の操作手段として、ベットスイッチ7、最大ベットスイッチ8、スタートスイッチ9、各ストップスイッチ10L, 10M, 10R, 計数スイッチ31、精算スイッチ33が設定されている。

【0097】

また、操作等管理手段101pは、メダル管理送受信手段101nがカードユニットCUから電圧(VL)が供給されていないことを特定可能な情報を受信している状況では、遊技メダル数表示器26の各7セグメントの電源を供給しないように制御し、カードユニットCUから電圧(VL)が供給されていない状況で、遊技メダル数が表示されないようにする。なお、カードユニットCUから電圧(VL)が供給されていない状況であっても、払出表示器46、役比モニタ47等の表示は維持される。

10

【0098】

なお、この実施形態では、メダル管理送受信手段101nがカードユニットCUから電圧(VL)が供給されていないことを特定可能な情報を受信していることに基づいて、操作等管理手段101pが各操作手段の操作を非有効化するようにしたが、操作等管理手段101pが各操作手段の有効/非有効を管理せずとも、カードユニットCUからの電圧VLが供給されていない状況では各操作手段の操作が非有効化される回路を形成してもよい。

20

【0099】

例えば、図37に示すように、ベットスイッチ7、最大ベットスイッチ8、計数スイッチ31、スタートスイッチ9、ストップスイッチ10L, 10M, 10Rそれぞれに対して、スロットマシンSM側の電圧VLと、カードユニットCU側の電圧VLの両方が供給されなければ用いることができない回路(アンド回路)を形成してもよい。また、遊技メダル数表示器26も同様に、スロットマシンSM側の電圧VLと、カードユニットCU側の電圧VLの両方が供給されなければ、各セグメントに電源が供給されない回路(アンド回路)を形成してもよい。

【0100】

(サブ制御基板)

次に、サブ制御基板200の機能について図5を参照して説明する。

30

【0101】

(1) コマンド受信手段201a

コマンド受信手段201aは、主制御基板100のコマンド送信手段101mにより送信された種々の情報を含むコマンドを受信するものである。コマンド受信手段201aは、主制御基板100から送信されるコマンドを受信すれば、コマンドの種類に応じてサブ制御基板200が備える各機能に通知を行う。

【0102】

(2) 演出内容決定手段201b

演出内容決定手段201bは、コマンド受信手段201aにより受信されたコマンドに応じて、演出の内容を決定するためのものである。具体的には、遊技の進行や、抽選手段101eの役抽選結果などに対応して予め設定された演出パターンから、液晶表示器14に表示される動画を決定したり、スピーカ15, 16から流れる音楽や音声を決定したり、上部ランプ部21や下部ランプ部22の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を決定する。

40

【0103】

そして、演出内容決定手段201bは、決定した演出内容に関するデータを含む信号を液晶表示制御手段201cおよび音声制御手段201dに送信する。

【0104】

(3) 液晶表示制御手段201c

液晶表示制御手段201cは、演出内容決定手段201bから送信された信号に含まれ

50

るデータに基づいて、液晶表示器 14 に動画（画像）を表示したり、上部ランプ部 21 や下部ランプ部 22 などの光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの制御を行うものである。例えば、液晶表示制御手段 201c は演出内容決定手段 201b から送信されるデータに基づいて上部ランプ部 21 や下部ランプ部 22 などの光源を一斉にあるいは個別にフラッシュさせる。

【0105】

（4）音声制御手段 201d

音声制御手段 201d は、演出内容決定手段 201b から送信された信号に含まれるデータに基づいて、スピーカ 15, 16 から音楽を流したり、音声を出力したりするなど制御を行うものである。例えば、音声制御手段 201d は、演出内容決定手段 201b から送信されるデータに基づいてスピーカ 15 から再遊技役の入賞音を鳴らしたり、スピーカ 16 からメダルの投入音を鳴らしたりする。

10

【0106】

（メダル数制御基板）

次に、メダル数制御基板 300 の機能について図 5 を参照して説明する。

【0107】

（1）記憶手段 302a

記憶手段 302a は、メモリ 302 の RAM 部（揮発性メモリ）に形成され、遊技者が所持する疑似メダルの使用可能枚数データを記憶するものである。

【0108】

20

（2）フラグ格納手段 302b

フラグ格納手段 302b は、スタートスイッチ 9 が操作されて遊技が開始した旨を特定可能な情報を主基板間送受信手段 301a が受信した場合にオン設定され、スタートスイッチ 9 が操作された後に当該遊技の投入メダル数を示す情報（「ホールコン・不正監視情報」の「遊技情報」：図 13（b-1）参照）がカードユニット CU に送信されたとき、または送信されたと想定される時間が経過したときにオフに設定される、投入完了フラグを格納するものである。

【0109】

（3）主基板間送受信手段 301a

主基板間送受信手段 301a は、主制御基板 100 から送信される、疑似メダルの投入の指示や、入賞役にかかる疑似メダルの払出数に関する情報などの各種情報に基づく信号や、主制御 CPU 101 の ID 番号、役物比率などの各種比率を含む遊技機情報などを受信するとともに、主制御基板 100 からの疑似メダルの投入指示や払出枚数に関する情報に対する応答信号を主制御基板 100 に送信するものである。主基板間送受信手段 301a は、主制御基板 100 から送信される情報に基づく信号や、カードユニット CU から送信される情報に基づく信号を受信すると、情報の種類に応じてメダル数制御基板 300 が備える各機能に通知を行う。なお、主基板間送受信手段 301a については、主制御基板 100 からの信号を受信する手段と、カードユニット CU からの信号を受信する受信手段とが別々の手段であってもよい。

30

【0110】

40

（4）遊技メダル枚数管理手段 301b

遊技メダル枚数管理手段 301b は、記憶手段 302a に記憶されている使用可能枚数データの管理を行うものであり、借受処理手段 301b1 と、第 1 計数処理手段 301b2 と、第 2 投入処理手段 301b3 と、第 2 払出処理手段 301b4 とを備える。

【0111】

a) 借受処理手段 301b1

借受処理手段 301b1 は、カードユニット CU との間で疑似メダルの借受処理を行うものである。具体的には、カードユニット CU の貸出スイッチ 503a が操作された場合、カードユニット CU からスロットマシン SM に所定の貸出枚数分の枚数データに基づく信号が送信され、この信号が後述するユニット間送受信手段 301e により受信される。

50

この信号がユニット間送受信手段 3 0 1 e により受信された場合、借受処理手段 3 0 1 b 1 は、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データを、所定の貸出枚数分増加した遊技メダル数データに書き換える。また、借受処理手段 3 0 1 b 1 は、所定の貸出枚数分増加した遊技メダル数データに書き換えたときは、貸出受領結果応答信号をユニット間送受信手段 3 0 1 e を介してカードユニット C U に送信する。

【 0 1 1 2 】

b) 第 1 計数処理手段 3 0 1 b 2

第 1 計数処理手段 3 0 1 b 2 は、カードユニット C U の第 2 計数処理手段 5 0 1 c と協働して、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている使用可能枚数データの一部または全部をカードユニット C U 側に移す計数処理を行うものである。具体的には、スロットマシン S M の計数スイッチ 3 1 が操作された場合、スロットマシン S M からカードユニット C U に所定の計数分の枚数データに基づく信号がユニット間送受信手段 3 0 1 e を介して送信される。この信号がユニット間送受信手段 3 0 1 e により送信された場合、第 1 計数処理手段 3 0 1 b 2 は、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データを、所定の計数分減算した遊技メダル数データに書き換える。

10

【 0 1 1 3 】

この実施形態では、所定の計数分としては、計数スイッチ 3 1 の押下時間が所定時間に満たない通常押下の場合は疑似メダル 1 枚の枚数データ、計数スイッチ 3 1 の押下時間が所定時間以上の長押しの場合は疑似メダル 50 枚の枚数データとなっている。なお、長押しの場合は、計数スイッチ 3 1 の押下中、所定の間隔（例えば、300 ms）で疑似メダル 50 枚の枚数データがカードユニット C U に送信される。これに伴い、第 1 計数処理手段 3 0 1 b 2 は、所定の間隔（例えば、300 ms）のごとに記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データを、疑似メダル 50 枚分を減算した遊技メダル数データに書き換える。

20

【 0 1 1 4 】

c) 第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3

第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、主制御 C P U 1 0 1 の第 1 投入処理手段 1 0 1 d と協働して、疑似メダルの投入を行うことにより賭け数を設定して、遊技を開始するための所定条件を成立させるものである。

30

【 0 1 1 5 】

ベットスイッチ 7 が操作された場合、その旨を特定可能な情報に基づく信号がメダル管理送受信手段 1 0 1 n によりメダル数制御基板 3 0 0 に送信される。当該情報に基づく信号を主基板間送受信手段 3 0 1 a が受信した場合、第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数を、ベット数に応じた枚数分（1 枚）減算した遊技メダル数データに書き換え、その旨を特定可能な情報に基づく信号を主基板間送受信手段 3 0 1 a を介して主制御基板 1 0 0 に送信する。

【 0 1 1 6 】

最大ベットスイッチ 8 が操作された場合、その旨を特定可能な情報に基づく信号がメダル管理送受信手段 1 0 1 n によりメダル数制御基板 3 0 0 に送信される。当該情報に基づく信号を主基板間送受信手段 3 0 1 a が受信した場合、第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データを、ベット数に応じた枚数分（3 枚）減算した遊技メダル数データに書き換え、その旨を特定可能な情報に基づく信号を主基板間送受信手段 3 0 1 a を介して主制御基板 1 0 0 に送信する。ただし、この実施形態では、疑似メダルを 3 枚投入する場合であっても、第 1 投入処理手段 1 0 1 d と第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 とのやり取りは 1 枚ずつ行われる。すなわち、ベットスイッチ 7 が操作された場合の第 1 投入処理手段 1 0 1 d と第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 とのやり取りを 3 回繰り返すことにより、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データを、ベット数に応じた枚数分（3 枚）減算した遊技メダル数データに書き換える。投入処理のフローについては後述する。

40

【 0 1 1 7 】

50

d) 第 2 払出処理手段 3 0 1 b 4

第 2 払出処理手段 3 0 1 b 4 は、判定手段 1 0 1 g の判定結果が疑似メダルの払い出しがある役のいずれかの入賞態様であった場合に、主制御 C P U 1 0 1 の第 1 払出処理手段 1 0 1 h と協働して、当該役に応じた疑似メダルを払い出すことにより、遊技者に利益を付与するものである。

【 0 1 1 8 】

判定手段 1 0 1 g の判定結果が疑似メダルの払い出しにかかる表示態様（小役等の払い出しがある役の入賞態様）であった場合は、第 1 払出処理手段 1 0 1 h により遊技者に払い出しにかかる疑似メダルの払出枚数分の枚数データに基づく信号がメダル管理送受信手段 1 0 1 n によりメダル数制御基板 3 0 0 に送信される。当該情報に基づく信号を主基板間送受信手段 3 0 1 a が受信した場合、第 2 払出処理手段 3 0 1 b 4 は、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データを、払出枚数分増加した遊技メダル数データに書き換え、その旨を特定可能な情報に基づく信号を主制御基板 1 0 0 に送信する。ただし、この実施形態では、入賞した役の疑似メダルの払出枚数が 2 枚以上であっても、第 1 払出処理手段 1 0 1 h と第 2 払出処理手段 3 0 1 b 4 との間では 1 枚ずつ払出処理が行われる。一方、第 2 払出処理手段 3 0 1 b 4 は、再遊技役に入賞しても、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データの書き換えを行わない。なお、第 1 払出処理手段 1 0 1 h と第 2 払出処理手段 3 0 1 b 4 とが協働して行われる疑似メダルの払出入処理のフローについては後述する。

【 0 1 1 9 】

(5) 遊技メダル枚数表示器制御手段 3 0 1 c

遊技メダル枚数表示器制御手段 3 0 1 c は、記憶手段 3 0 2 a に記憶されている遊技メダル数データを基に、当該遊技メダル数データが示す疑似メダルの枚数が遊技メダル数表示器 2 6 に表示されるように、遊技メダル数表示器 2 6 の制御を行うものである。

【 0 1 2 0 】

(7) ユニット間送受信手段 3 0 1 e

ユニット間送受信手段 3 0 1 e は、疑似メダルの投入枚数や払出枚数に関する情報、スロットマシン S M で発生しているエラーに関する情報、役比モニタ 4 7 の表示される各種比率に関する情報、計数スイッチ 3 1 の操作に基づく計数分の枚数データを特定可能な情報、スロットマシン S M の固有の情報などの種々の情報をカードユニット C U に送信するとともに、貸出スイッチ 5 0 3 a の操作に基づいてカードユニット C U から送信される貸出枚数分の枚数データを特定可能な情報を受信するものである。

【 0 1 2 1 】

(8) V L 供給判定手段 3 0 1 f

スロットマシン S M は、コネクタを介してカードユニット C U から電圧 V L が供給されている。カードユニット C U に電源が投入されていない場合や、スロットマシン S M とカードユニット C U とが正常に接続されていない場合はカードユニット C U から供給される電圧 V L が途絶えることになる。V L 供給判定手段 3 0 1 f は、メダル数制御基板 3 0 0 においてカードユニット C U から電圧 V L が供給される配線ラインの電圧を検出することにより、カードユニット C U から電圧 V L が供給されているか否かを判定するものである。

【 0 1 2 2 】

(9) 送信項目制御手段 3 0 1 g

ユニット間送受信手段 3 0 1 e によりカードユニット C U に送信される情報として、遊技機情報、計数情報、貸出受領結果応答に関する情報がある。送信項目制御手段 3 0 1 g（本発明の「送信制御手段」に相当）は、これらの情報における送信内容または送信項目を制御するものであり、各情報とその送信については後述する。

【 0 1 2 3 】

上記したスロットマシン S M のメダル数制御 C P U 3 0 1 とカードユニット C U のユニット C P U 5 0 1 間の通信はシリアル通信により実施され、上記したスロットマシン S M の主制御 C P U 1 0 1 とスロットマシン S M のメダル数制御 C P U 3 0 1 間の通信はパラ

10

20

30

40

50

レル通信により実施される。なお、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301とカードユニットCUのユニットCPU501間の通信はシリアル通信に限定されるものではなく、また、スロットマシンSMの主制御CPU101とスロットマシンSMのメダル数制御CPU301間の通信はパラレル通信に限定されるものではない。

【0124】

以下、スロットマシンSMとカードユニットCU間の通信に用いられる電文について、図7～図16を参照して説明する。

【0125】

(電文のフォーマットとその各項目)

まず、スロットマシンSMとカードユニットCU間の通信に用いられる電文のフォーマットと、電文のフォーマットの各項目について図7(a)、(b)を用いて説明する。 10

【0126】

スロットマシンSMとカードユニットCU間の通信に用いられる電文は、図7(a)に示すように、5つの項目「電文長」、「コマンド」、「通番」、「データ部」、「チェックサム」を含み、各項目のデータ形式は、図7(b)に示すように、HEX(十六進)である。

【0127】

項目「電文長」は、図7(b)に示すように、項目「電文長」～「チェックサム」までの電文の長さを格納する。

【0128】

項目「コマンド」は、図7(b)に示すように、当該電文(図8の電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」)に割り当てられたコマンドコードを格納する。 20

【0129】

項目「通番」は、図7(b)に示すように、当該電文(図8の電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」)に付与されたシーケンス番号を格納し、この実施形態では、「0×00」～「0×FF」(十六進表記:十進表記では「0」～「255」)の値を格納する。

【0130】

項目「データ部」は、図7(b)に示すように、電文のデータを格納する。 30

【0131】

項目「チェックサム」は、図7(b)に示すように、項目「電文長」～「データ部」までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納する。項目「チェックサム」のデータは、電文を受けとった側の機器が通信中のエラー等により電文が壊れていないかを確認するのに用いられる。

【0132】

(電文の種類)

続いて、スロットマシンSMとカードユニットCU間の通信に用いられる電文の種類について図8を用いて説明する。

【0133】

スロットマシンSMとカードユニットCU間の通信に用いられる電文の種類として、電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」の4種類がある。 40

【0134】

電文「遊技機情報通知」は、スロットマシンSMからカードユニットCUへの「遊技機情報」の通知に用いられ、項目「コマンド」に格納する専用のコマンドコードが割り当てられている。電文「計数通知」は、スロットマシンSMからカードユニットCUへの「計数情報(計数メダル数)」の通知に用いられ、項目「コマンド」に格納する専用のコマンドコードが割り当てられている。電文「貸出通知」は、カードユニットCUからスロットマシンSMへの「貸出情報(貸出メダル数)」の通知に用いられ、項目「コマンド」に格 50

納する専用のコマンドコードが割り当てられている。電文「貸出受領結果応答」は、電文「貸出通知」に対するスロットマシンSMからカードユニットCUへ応答であり、項目「コマンド」に格納する専用のコマンドコードが割り当てられている。なお、この実施の形態では、カードユニットCUからスロットマシンSMへの送信が許容されている電文は、電文「貸出通知」のみであるとする。

【0135】

以下、各電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」について順に説明する。

【0136】

(電文「遊技機情報通知」)

10

まず、電文「遊技機情報通知」の詳細について図9～図13を用いて説明する。

【0137】

図9に示すように、電文「遊技機情報通知」は、項目「電文長」、「コマンド」、「通番」、「遊技機種類」、「遊技機情報種別」、「遊技機情報」、「チェックサム」を含む。ただし、項目「電文長」は図7の項目「電文長」に対応し、項目「コマンド」は図7の項目「コマンド」に対応し、項目「通番」は図7の項目「通番」に対応し、項目「遊技機種類」、「遊技機情報種別」、「遊技機情報」は図7の項目「データ部」に対応し、項目「チェックサム」は図7の項目「チェックサム」に対応する。

【0138】

項目「電文長」は、項目「電文長」～「チェックサム」までの電文の長さを格納する。

20

【0139】

項目「コマンド」は、電文「遊技機情報通知」の専用のコマンドコードを格納する。

【0140】

項目「通番」は、シーケンス番号を格納し、この実施形態では、「0×00」～「0×FF」(十六進表記：十進表記では「0」～「255」)の値を格納する。詳細には、電源投入時、項目「通番」に「0×00」(十六進表記：十進表記では「0」)を格納した電文「遊技機情報通知」が送信される。その後、電文「遊技機情報通知」の送信毎に、項目「通番」に「+1」(十進表記)した値を格納した電文「遊技機情報通知」が送信される。ただし、項目「通番」には、「0×FF」(十六進表記：十進表記では「255」)の次に「+2」(十進表記)した「0×01」(十六進表記：十進表記では「1」)が格納される。

30

【0141】

項目「遊技機種類」は、パチンコ遊技機、スロットマシンSMなどの回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、じやん球遊技機などにそれぞれ割り当てられている遊技機の種類を示す遊技機種類コードを格納する。

【0142】

項目「遊技機情報種別」は、遊技機情報の種別を示す遊技機情報種別コードを格納する。この実施形態では、「遊技機情報」として、後述する「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」の3種類が用意されており、遊技機情報種別コードとして、「遊技機性能情報」には「0×00」(十六進表記)が割り当てられ、「遊技機設置情報」には「0×01」(十六進表記)が割り当てられ、「ホールコン・不正監視情報」には「0×02」(十六進表記)が割り当てられている。ここで、「遊技機性能情報」または「遊技機設置情報」が本発明の「第1情報」に相当し、「投入メダル数」と「払出メダル数」とが格納された「ホールコン・不正監視情報」が本発明の「第2情報」に相当する。

40

【0143】

項目「遊技機情報種別」に「0×00」(十六進表記)が格納される場合には、項目「遊技機情報」は、総投入数、総払出数、MY(ある期間(例えば電源ON以降)における最大の疑似メダルの差枚数)などの「遊技機性能情報」を格納する。また、項目「遊技機情報種別」に「0×01」(十六進表記)が格納される場合には、項目「遊技機情報」は

50

、主制御／メダル数制御のメーカコード、製品コード、チップID番号の「遊技機設置情報」を格納する。また、項目「遊技機情報種別」に「0×02」(十六進表記)が格納される場合には、項目「遊技機情報」は、IN、OUT、BB、RB、AT、ドアオープン信号、セキュリティ信号などの「ホールコン・不正監視情報」を格納する。

【0144】

項目「チェックサム」は、項目「電文長」～「遊技機情報」までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納する。項目「チェックサム」のデータは、電文を受けとった側の機器が通信中のエラー等により電文が壊れていないかを確認するのに用いられる。

【0145】

以下、項目「遊技機情報」に格納される「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」について順に説明する。 10

【0146】

(遊技機性能情報)

まず、「遊技機性能情報」について図10を参照して説明する。「遊技機性能情報」は、役比モニタ47に表示する情報やそれに関連する情報などを含み、カードユニットCUから管理コンピュータに送信し、管理コンピュータからセンタへ送信する情報である。「遊技機性能情報」は、スロットマシンSMが審査に通る性能以上の性能が出ていないか、遊技者による不正が行われていないかなどの確認に利用される。

【0147】

「遊技機性能情報」は、項目「総投入数」、「総払出数」、「MY」、「役物払出数」、「連続役物払出数」、「役物比率」、「連続役物比率」、「有利区間比率」、「指示込役物比率」、「役物等状態比率」、「予備」、「予約」を含む。 20

【0148】

項目「総投入数」は、電源ONから再遊技を含まずに累積した投入数を格納する。また、項目「総払出数」は、電源ONから再遊技を含まずに累積した払出数を格納する。また、項目「MY」は、電源ON以降算出される最大MY(最大の疑似メダルの差枚数)を格納する。なお、他の項目については説明を省略する。

【0149】

(遊技機設置情報)

次に、「遊技機設置情報」について図11を参照して説明する。「遊技機設置情報」は、主制御チップ(主制御CPU101)やメダル数制御チップ(メダル数制御CPU301)に関わる情報を含み、カードユニットCUから管理コンピュータに送信し、管理コンピュータからセンタへ送信する情報である。「遊技機設置情報」は、スロットマシンSMが備える主制御CPU101やメダル数制御CPU301が正規なものであるか否かなどの確認に利用される。 30

【0150】

「遊技機設置情報」は、項目「主制御チップID番号」、「主制御チップメーカコード」、「主制御チップ製品コード」、「メダル数制御チップID番号」、「メダル数制御チップメーカコード」、「メダル数制御チップ製品コード」を含む。

【0151】

項目「主制御チップID番号」、「主制御チップメーカコード」、「主制御チップ製品コード」は、主制御チップ(主制御CPU101)のID番号、メーカコード、製品コードを格納する。また、項目「メダル数制御チップID番号」、「メダル数制御チップメーカコード」、「メダル数制御チップ製品コード」は、メダル数制御チップ(メダル数制御CPU301)のID番号、メーカコード、製品コードを格納する。ただし、メダル数制御チップ(メダル数制御CPU301)が非搭載の場合には、項目「メダル数制御チップID番号」、「メダル数制御チップメーカコード」、「メダル数制御チップ製品コード」には、「0×00」(十六進表記)が格納される。 40

【0152】

(ホールコン・不正監視情報)

50

最後に、「ホールコン・不正監視情報」について図12を参照して説明する。「ホールコン・不正監視情報」は、「遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）」や「遊技情報」を含み、カードユニットCPUからホールコンピュータに送信する情報である。

【 0 1 5 3 】

「遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）」は、項目「遊技メダル数」、「投入メダル数」、「払出メダル数」、「主制御状態1」、・・・、「遊技機エラー状態」、「遊技機不正1（主制御）」、・・・、「遊技機不正2（主制御又はメダル数制御）」、・・・を含む。なお、項目「投入メダル数」、「払出メダル数」のデータは、ホールコンピュータ用の信号として取り扱わず、それ以外の項目のデータは、ホールコンピュータ用の信号として取り扱うとするが、これに限定されるものではない。ここで、「ホールコン・不正監視情報」のデータ部に格納される「投入メダル数」が本発明の「遊技用価値の投入量を特定可能な情報」に相当し、「ホールコン・不正監視情報」のデータ部に格納される「払出メダル数」が本発明の「遊技用価値の付与量を特定可能な情報」に相当する。

【 0 1 5 4 】

項目「遊技メダル数」は、遊技メダル数表示器26に表示されている現在の遊技メダル数を格納し、この実施形態では、「0×0000000」～「0×FF3F00」（十六進表記：十進表記では「0」～「16383」）の値を格納する。なお、本実施形態では、遊技機は「0×0000000」～「0×FF3F00」（十六進表記：十進表記では「0」～「16383」）の範囲で遊技メダル数を管理可能に設計されている。

【 0 1 5 5 】

項目「投入メダル数」は、電文「遊技機情報通知」の送信は所定の周期での送信タイミングに行われ、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」を送信する送信タイミングの間で投入した疑似メダルの数を格納し、この実施形態では、「0×FD」～「0×03」（十六進表記：十進表記では「-3」～「+3」）の値を格納し、8ビットのうちの上位1ビットを符号（+/-）ビットとする。ここで「投入した疑似メダルの数」は、ベットスイッチ（本実施形態ではベットスイッチ7や最大ベットスイッチ8）の押下操作に基づくメダルの投入がある場合には投入された疑似メダルの数であって加算され、精算スイッチ（本実施形態では精算スイッチ33）の押下操作に基づく疑似メダルの戻りがある場合には戻された疑似メダルの数であって減算されることにより得られる。

【 0 1 5 6 】

項目「払出メダル数」は、電文「遊技機情報通知」の送信は所定の周期での送信タイミングに行われ、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」を送信する送信タイミングの間で払い出された疑似メダルの数を格納し、この実施形態では、「0×00」～「0×15」（十六進表記：十進表記では「0」～「15」）の値を格納する。ここで「払い出された疑似メダルの数」は、遊技者が疑似メダルを獲得する役に入賞した場合に払い出された疑似メダル数であって加算されることにより得られる。

【 0 1 5 7 】

なお、他の項目については説明を省略する。

【 0 1 5 8 】

「遊技情報」は、項目「遊技情報数」、「種別情報1」、「カウント情報1」、「種別情報2」、「カウント情報2」を含む。なお、項目「遊技情報数」、「種別情報1」、「カウント情報1」、「種別情報2」、「カウント情報2」のデータは、ホールコンピュータ用の信号として取り扱う。

【 0 1 5 9 】

項目「遊技情報数」は、種別情報とカウント情報のペアの個数（n）を格納し、この実施形態では、n = 「0 × 0 0」～「0 × 0 2」（十六進表記：十進表記では「0」～「2」）の値を格納する。なお、項目「遊技情報数」が「0」の場合には、項目「種別情報1」、「カウント情報1」、「種別情報2」、「カウント情報2」を含まず、「1」の場合には項目「種別情報1」、「カウント情報1」を含み、「2」の場合には項目「種別情報1」、「カウント情報1」、「種別情報2」、「カウント情報2」を含む。

1」、「カウント情報1」、「種別情報2」、「カウント情報2」を含む。

【0160】

項目「種別情報1」は、投入か払出のいずれかを格納する。また、項目「カウント情報1」は、項目「種別情報1」が投入である場合には当該遊技での疑似メダルの投入数、項目「種別情報1」が払出である場合には当該遊技での疑似メダルの払出数を格納する。ここでの「当該遊技での疑似メダルの投入数」は、図12の「投入メダル数」とは異なり、スタートスイッチ（本実施の形態では、スタートスイッチ9）の操作時の疑似メダルの投入数（1遊技に用いる（消費する）疑似メダルの枚数）であって、スタートスイッチ9の操作後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」に設定されて送信される。「当該遊技での疑似メダルの投入数」はこの実施形態では「0×01」～「0×11」（十六進表記：十進表記では「1」～「3」）である。また、ここでの「当該遊技での疑似メダルの払出数」は、図12の「払出メダル数」とは異なり、遊技者が疑似メダルを獲得する役に入賞した場合の当該役に対して予め定められた疑似メダルの枚数であって、疑似メダルの払出数の確定後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」に設定されて送信される。

【0161】

項目「種別情報2」は、投入か払出のいずれかを格納する。また、項目「カウント情報2」は、項目「種別情報2」が投入である場合には当該遊技での疑似メダルの投入数、項目「種別情報2」が払出である場合には当該遊技での疑似メダルの払出数を格納する。ここでの「当該遊技での疑似メダルの投入数」は、図12の「投入メダル数」とは異なり、スタートスイッチ（本実施の形態では、スタートスイッチ9）の操作時の疑似メダルの投入数（1遊技に用いる（消費する）疑似メダルの枚数）であって、スタートスイッチ9の操作後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」に設定されて送信される。「当該遊技での疑似メダルの投入数」はこの実施形態では「0×01」～「0×11」（十六進表記：十進表記では「1」～「3」）である。また、ここでの「当該遊技での疑似メダルの払出数」は、図12の「払出メダル数」とは異なり、遊技者が疑似メダルを獲得する役に入賞した場合の当該役に対して予め定められた疑似メダルの枚数であって、疑似メダルの払出数の確定後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」に設定されて送信される。

【0162】

ここで、図12の項目「種別情報1」、「カウント情報1」、「種別情報2」、「カウント情報2」について図13を用いて詳細に説明する。なお、「種別情報1」と「カウント情報1」とのペアと、「種別情報2」と「カウント情報2」とのペアとは同じ内容であることから、「種別情報」と「カウント情報」とのペアとしてまとめて説明することにする。

【0163】

図13(a)に示すように、2バイトの「遊技情報」は、1バイトの「種別情報」と、1バイトの「カウント情報」とを含む。

【0164】

1バイトの「種別情報」は、「遊技情報」が1遊技での投入に関わるものか、1遊技での払出に関わるものかを示す情報であり、図13(b)に示すように、「データ種別」と「データ番号」とを含み、Bit4～7（上位ビット）を「データ種別」に割り当て、Bit0～3（下位ビット）を「データ番号」に割り当てている。

【0165】

「データ種別」に割り当てたBit4～7には、図13(b-1)に示すように、当該「遊技情報」が投入に関連する通知（当該遊技の投入数の通知）であることを示す場合には「1(0001)」が設定され（「投入数(IN)」）、当該「遊技情報」が払出に関連する通知（当該遊技の払出数の通知）であることを示す場合には「2(0010)」が設定される（「払出数(OUT)」）。

【0166】

10

20

30

40

50

「データ番号」に割り当てた Bit 0 ~ 3 には、図 13 (b - 2) に示すように、「データ種別」に割り当てた Bit 4 ~ 7 の値が「1 (0 0 0 1)」(投入数 (IN)) の場合には、Bit 0 ~ 3 の値は「1 (0 0 0 1)」に固定され、「0 (0 0 0 0)」、「2 (0 0 1 0)」～「15 (1 1 1 1)」は未使用になる。また、「データ種別」に割り当てた Bit 4 ~ 7 の値が「2 (0 0 1 0)」(払出数 (OUT)) の場合には、Bit 0 ~ 3 の値は「1 (0 0 0 1)」に固定され、「0 (0 0 0 0)」、「2 (0 0 1 0)」～「15 (1 1 1 1)」は未使用になる。

【0167】

なお、Bit 4 ~ 7 の値「0 (0 0 0 0)」と、Bit 0 ~ 3 の値「0 (0 0 0 0)」～「15 (1 1 1 1)」との組み合わせ、Bit 4 ~ 7 の値「3 (0 0 1 1)」～「15 (1 1 1 1)」と、Bit 0 ~ 3 の値「0 (0 0 0 0)」～「15 (1 1 1 1)」との組み合わせは未使用になる。

10

【0168】

1 バイトの「カウント情報」は、当該「遊技情報」が 1 遊技での投入に関わるものである場合には、当該遊技の投入数 (スタートスイッチ 9 の操作時の投入数で、スタートスイッチ 9 の操作後に通知) を格納し、当該「遊技情報」が 1 遊技での払出に関わるものである場合には、当該遊技の払出数 (疑似メダルの払出数が確定後に通知) を格納する。

【0169】

具体的には、「データ種別」が「1 (0 0 0 1)」(投入数 (IN)) の場合、図 13 (c - 1) に示すように、「カウント情報」の Bit 0 ~ 7 では、Bit 4 ~ 7 の値は「0 (0 0 0 0)」に固定され (未使用)、Bit 0 ~ 3 の値は当該遊技の投入数 (「1 (0 0 0 1)」～「3 (0 0 1 1)」) に設定される (投入数)。ここで「当該遊技の投入数」は 1 遊技に用いる (消費する) 疑似メダルの枚数である。なお、この実施形態では、スロットマシン SM 及び他のスロットマシンにおいて一般的に想定され得る (規則等で定められている) 1 遊技に用いるメダル数として設定が許容されている設定許容投入数は 1 ~ 3 枚である。

20

【0170】

また、「データ種別」が「2 (0 0 1 0)」(払出数 (OUT)) の場合、図 13 (c - 2) に示すように、「カウント情報」の Bit 0 ~ 7 では、Bit 4 ~ 7 の値は「0 (0 0 0 0)」に固定され (未使用)、Bit 0 ~ 3 の値は当該遊技の払出数 (「1 (0 0 0 1)」～「15 (1 1 1 1)」) に設定される (払出数)。ここで「当該遊技の払出数」は、遊技者が疑似メダルを獲得する役に入賞した場合の当該役に対して予め定められた疑似メダルの枚数である。この実施形態では、スロットマシン SM 及び他のスロットマシンにおいて一般的に想定され得る (規則等で定められている) 1 遊技で払い出すメダル数として設定が許容されている設定許容払出数は 1 ~ 15 枚である。

30

【0171】

図 13 (a) ~ (c - 2) を用いて説明した [遊技情報] では、当該遊技の投入数が 3 枚の場合、図 13 (d - 1) に示すように、「種別情報」の「データ種別」(Bit 4 ~ 7) の値は当該「遊技情報」が投入に関連する通知 (当該遊技の投入数の通知) であることを示す「1 (0 0 0 1)」に設定され、「種別情報」の「データ番号」(Bit 0 ~ 3) の値は「1 (0 0 0 1)」(固定) に設定され、「カウント情報」の「未使用」(Bit 4 ~ 7) の値は「0 (0 0 0 0)」(固定) に設定され、「カウント情報」の「投入数」の値は当該遊技の投入数「3 (0 0 1 1)」に設定される。

40

【0172】

当該遊技の払出数が 10 枚の場合、図 13 (d - 2) に示すように、「種別情報」の「データ種別」(Bit 4 ~ 7) の値は当該「遊技情報」が払出に関連する通知 (当該遊技の払出数の通知) であることを示す「2 (0 0 1 0)」に設定され、「種別情報」の「データ番号」(Bit 0 ~ 3) の値は「1 (0 0 0 1)」(固定) に設定され、「カウント情報」の「未使用」(Bit 4 ~ 7) の値は「0 (0 0 0 0)」(固定) に設定され、「カウント情報」の「払出数」の値は当該遊技の払出数「10 (1 0 1 0)」に設定される。

50

【0173】

(電文「計数通知」)

次に、電文「計数通知」の詳細について図14を用いて説明する。

【0174】

電文「計数通知」は、項目「電文長」、「コマンド」、「計数通番」、「計数メダル数」、「計数累積メダル数」、「チェックサム」を含む。ただし、項目「電文長」は図7の項目「電文長」に対応し、項目「コマンド」は図7の項目「コマンド」に対応し、項目「計数通番」は図7の項目「通番」に対応し、項目「計数メダル数」、「計数累積メダル数」は図7の項目「データ部」に対応し、項目「チェックサム」は図7の項目「チェックサム」に対応する。

10

【0175】

項目「電文長」は、項目「電文長」～「チェックサム」までの電文の長さを格納する。

【0176】

項目「コマンド」は、電文「計数通知」の専用のコマンドコードを格納する。

【0177】

項目「計数通番」は、シーケンス番号を格納し、この実施形態では、「0×00」～「0×FF」(十六進表記：十進表記では「0」～「255」)の値を格納する。詳細には、電源投入時、項目「計数通番」に「0×00」(十六進表記：十進表記では「0」)を格納した電文「計数通知」が送信される。その後、電文「計数通知」の送信毎に、項目「計数通番」に「+1」(十進表記)した値を格納した電文「計数通知」が送信される。ただし、項目「計数通番」には、「0×FF」(十六進表記：十進表記では「255」)の次に「+2」(十進表記)した「0×01」(十六進表記：十進表記では「1」)が格納される。

20

【0178】

項目「計数メダル数」は、計数するメダル数(スロットマシンSMからカードユニットCUに移動するメダル数：「計数メダル数」と記載)を格納する。本実施形態では、計数メダル数として、「0×00」～「0×32」(十六進表記：十進表記では「0」～「50」)の値を格納する。

【0179】

項目「計数累積メダル数」は、今回の電文「計数通知」による計数メダル数を含む、電源投入からこれまでの計数メダル数の累積値(「計数累積メダル数」と記載)を格納し、計数累積メダル数は電源断により「0」にクリアされる。本実施形態では、計数累積メダル数として、「0×0000」～「0×FFFF」(十六進表記：十進表記では「0」～「65535」)の値を格納する。詳細には、電源投入時、項目「計数累積メダル数」には「0×00(十六進表記：十進表記では0)」が格納される。その後、項目「計数累積メダル数」には、電文「計数通知」の送信毎に、当該電文「計数通知」の項目「計数メダル数」の値が加算されたものとなる。ただし、「0×FFFF」(十六進表記：十進表記では「65535」)の次は「0×0000」(十六進表記：十進表記では「0」)となるように加算が行われる。

30

【0180】

項目「チェックサム」は、項目「電文長」～「計数累積メダル数」までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納する。項目「チェックサム」のデータは、電文を受けとった側の機器が通信中のエラー等により電文が壊れていないかを確認するのに用いられる。

40

【0181】

(電文「貸出通知」)

次に、電文「貸出通知」の詳細について図15を用いて説明する。

【0182】

電文「貸出通知」は、項目「電文長」、「コマンド」、「貸出通番」、「貸出メダル数」、「チェックサム」を含む。ただし、項目「電文長」は図7の項目「電文長」に対応し、項目「コマンド」は図7の項目「コマンド」に対応し、項目「貸出通番」は図7の項目

50

「通番」に対応し、項目「貸出メダル数」は図7の項目「データ部」に対応し、項目「チェックサム」は図7の項目「チェックサム」に対応する。

【0183】

項目「電文長」は、項目「電文長」～「チェックサム」までの電文の長さを格納する。

【0184】

項目「コマンド」は、電文「貸出通知」の専用のコマンドコードを格納する。

【0185】

項目「貸出通番」は、シーケンス番号を格納し、この実施形態では、「0×00」～「0×FF」（十六進表記：十進表記では「0」～「255」）の値を格納する。詳細には、カードユニットCUはスロットマシンSMとの通信開始時、項目「貸出通番」に「0×00」（十六進表記：十進表記では「0」）を格納した電文「貸出通知」が送信される。その後、項目「貸出通番」に直近に受信した電文「貸出受領結果応答」の項目「貸出通番」の値を「+1」（十進表記）した値を格納した電文「貸出通知」が送信される。ただし、項目「貸出通番」には、「0×FF」（十六進表記：十進表記では「255」）の次に「+2」（十進表記）した「0×01」（十六進表記：十進表記では「1」）が格納される。

10

【0186】

項目「貸出メダル数」は、貸し出すメダル数（カードユニットCUからスロットマシンSMに移動するメダル数：「貸出メダル数」と記載）を格納する。本実施形態では、貸出メダル数として、「0×00」～「0×32」（十六進表記：十進表記では「0」～「50」）の値を格納する。ただし、貸出を行うのに不適切な状態であったり、貸出より優先して処理すべき状態であったりする場合、例えば、（1）電文「遊技機情報通知」が未受信の場合、（2）電文「遊技機情報通知」で、項目「遊技機情報種別」に遊技機情報種別コード「0×02」（ホールコン・不正監視情報）以外の遊技機情報種別コードが格納されている場合、（3）電文「計数通知」で、項目「計数メダル数」に1（十進表記）以上の値が格納されている場合、のいずれかに該当する場合には、項目「貸出メダル数」に貸出メダル数「0」が設定される。なお、上記の（1）～（3）のいずれにも該当しない場合に、項目「貸出メダル数」に貸出メダル数「1」以上の設定が可能であり、この場合であっても項目「貸出メダル数」に貸出メダル数「0」が設定されることがある。

20

【0187】

項目「チェックサム」は、項目「電文長」～「貸出メダル数」までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納する。項目「チェックサム」のデータは、電文を受けとった側の機器が通信中のエラー等により電文が壊れていないかを確認するのに用いられる。

30

【0188】

（電文「貸出受領結果応答」）

最後に、電文「貸出受領結果応答」の詳細について図16を用いて説明する。

【0189】

電文「貸出受領結果応答」は、項目「電文長」、「コマンド」、「貸出通番」、「貸出メダル数受領結果」、「チェックサム」を含む。ただし、項目「電文長」は図7の項目「電文長」に対応し、項目「コマンド」は図7の項目「コマンド」に対応し、項目「貸出通番」は図7の項目「通番」に対応し、項目「貸出メダル数受領結果」は図7の項目「データ部」に対応し、項目「チェックサム」は図7の項目「チェックサム」に対応する。

40

【0190】

項目「電文長」は、項目「電文長」～「チェックサム」までの電文の長さを格納する。

【0191】

項目「コマンド」は、電文「貸出受領結果応答」の専用のコマンドコードを格納する。

【0192】

項目「貸出通番」は、シーケンス番号を格納し、この実施形態では、「0×00」～「0×FF」（十六進表記：十進表記では「0」～「255」）の値を格納する。詳細には、電源投入時、項目「貸出通番」の値を「0×00」（十六進表記：十進表記では「0」）

50

」にクリアする。電文「貸出受領結果応答」の項目「貸出メダル数受領結果」に「0×00」(十六進表記)(正常)を格納するときは、電文「貸出受領結果応答」は、その項目「貸出通番」の値を直近に受信した電文「貸出通知」の項目「貸出通番」の値にして、送信される。一方、電文「貸出受領結果応答」の項目「貸出メダル数受領結果」に「0×01」(十六進表記)(異常)を格納するときは、電文「貸出受領結果応答」は、その項目「貸出通番」の値を、直近に項目「貸出メダル数受領結果」に「0×00(十六進表記)」(正常)を格納した電文「貸出受領結果応答」に対応する電文「貸出通知」の項目「貸出通番」の値にして、送信される。

【0193】

項目「貸出メダル数受領結果」は、貸出メダル数受領結果を格納する。本実施形態では、項目「貸出メダル数受領結果」は、貸出メダル数受領結果が正常のときには「0×00」(十六進表記)(正常)を格納し、貸出メダル数受領結果が異常のときには「0×01」(十六進表記)(異常)を格納する。項目「貸出メダル数受領結果」に「0×01」(十六進表記)(異常)を格納するのは、(1)電文「貸出通知」の項目「貸出通番」の値が連続していない場合、(2)スロットマシンSMがカードユニットCUから貸出を受けることができない状態、(3)遊技メダル数(スロットマシンSM側で管理している現在の遊技者のメダル数：遊技メダル数表示器26に表示されている現在の遊技メダル数)に電文「貸出通知」の項目「貸出メダル数」に格納されている貸出メダル数を加算した結果が「0×FF3F00」(十六進表記：十進表記では「16383」)を超える場合、のいずれかの場合であり、項目「貸出メダル数受領結果」に「0×00(十六進表記)」(正常)を格納するのは、(1)～(3)のいずれでもない場合である。

10

【0194】

項目「チェックサム」は、項目「電文長」～「貸出メダル数受領結果」までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納する。項目「チェックサム」のデータは、電文を受けとった側の機器が通信中のエラー等により電文が壊れていないかを確認するのに用いられる。

【0195】

(スロットマシンSMとカードユニットCU間の通信シーケンス)

以下、スロットマシンSMとカードユニットCU間の電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」を用いた通信シーケンスについて説明する。

30

【0196】

(基本通信シーケンス)

まず、スロットマシンSMとカードユニットCU間の電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」を用いた基本通信シーケンスについて図17を参照して説明する。なお、図17では、メダル数制御CPU301とユニットCPU501との間の通信は、メダル数制御CPU301のユニット間送受信手段301eの機能と、ユニットCPU501の送受信手段501eの機能により実現される。

【0197】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「遊技機情報通知」(「通番=n」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「遊技機情報通知」(「通番=n」)を受信する(ステップS101)。メダル数制御CPU301は、電文「遊技機情報通知」(「通番=n」)の送信後、90ms以上100ms以下の範囲でのタイミング(以下、「第2送信タイミング」と記載)に、ユニットCPU501に対して、電文「計数通知」(「計数通番=m」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「計数通知」(「計数通番=m」)を受信する(ステップS102)。ユニットCPU501は、電文「計数通知」(「計数通番=m」)の受信後、170ms以下のタイミング(以下、「第3送信タイミング」と記載)に、メダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」(「貸出通番=k」)を送信し、メダル数制御CPU301は当該電文「貸出通知」(「貸出通番=k」)を受信する(ステップS103)。メダル数制御CPU301は、電文「貸出通知」(「貸出通番=k」)の

40

50

受信後、10ms以下のタイミング（以下、「第4送信タイミング」と記載）に、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」（「貸出通番=k」）を送信し、ユニットCPU501は当該電文「貸出受領結果応答」（「貸出通番=k」）を受信する（ステップS104）。

【0198】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、電文「遊技機情報通知」（「通番=n」）の送信後、300ms以上310ms以下の範囲でのタイミング（以下、「第1送信タイミング」と記載）に、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「遊技機情報通知」（「通番=n+1」）を送信し、ユニットCPU501は当該電文「遊技機情報通知」（「通番=n+1」）を受信する（ステップS105）。なお、電文「貸出受領結果応答」（「貸出通番=n」）の受信から電文「遊技機情報通知」（「通番=n+1」）の送信までは20ms以上である。メダル数制御CPU301は、電文「遊技機情報通知」（「通番=n」）の送信後、90ms以上100ms以下の範囲でのタイミング（第2送信タイミング）に、ユニットCPU501に対して、電文「計数通知」（「計数通番=m+1」）を送信し、ユニットCPU501は当該電文「計数通知」（「計数通番=m+1」）を受信する（ステップS106）。ユニットCPU501は、電文「計数通知」（「計数通番=m+1」）の受信後、170ms以下のタイミング（第3送信タイミング）に、メダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」（「貸出通番=k+1」）を送信し、メダル数制御CPU301は当該電文「貸出通知」（「貸出通番=k+1」）を受信する（ステップS107）。メダル数制御CPU301は、電文「貸出通知」（「貸出通番=k+1」）の受信後、10ms以下のタイミング（第4送信タイミング）に、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」（「貸出通番=k+1」）を送信し、ユニットCPU501は当該電文「貸出受領結果応答」（「貸出通番=k+1」）を受信する（ステップS108）。ステップS108後も電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」はそれぞれ上記の対応する期間内のタイミングで送信される。

【0199】

このように、この実施形態では、1周期分の時間長が300ms以上310ms以下の範囲である周期において、1周期内で電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」が互いに異なるタイミングに送信され、電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングを1周期の開始とし、電文「計数通知」の第2送信タイミングは電文「遊技機情報通知」の送信後90ms以上100ms以下の範囲であり、電文「貸出通知」の第3送信タイミングは電文「計数通知」の受信後170ms以下であり、電文「貸出受領結果応答」の第4送信タイミングは電文「貸出通知」の受信後10ms以下である。

【0200】

次に、スロットマシンSMが先に起動した場合のスロットマシンSMとカードユニットCU間の電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」を用いた基本通信シーケンスについて図18を参照して説明する。

【0201】

スロットマシンSMとカードユニットCUの両方が電源OFFの場合、カードユニットCUから供給される電圧VはOFF(0V)である。また、スロットマシンSMから送信される接続確認信号（図6のピン番号：4）のON/OFFの判定も不能となる（図18ではPSI=OFFとする）。ここで、スロットマシンSMの電源と、カードユニットCUの電源が例えば同時にONにされた場合、それぞれで起動が開始される。

【0202】

カードユニットCUでは、起動が完了するまでスロットマシンSMに供給する電圧VLをOFF(0V)とするとともに接続確認信号のON/OFF判定を行わない（図18ではPSI=OFFとする）。スロットマシンSMの起動が先に完了した場合、スロットマシンSMからカードユニットCUに遊技機情報通知が送信される。このときの通番は「0

10

20

30

40

50

」からスタートする。続いて、上記した通信タイミング（100ms後）に計数通知が送信される。このとき、通番「0」からスタートする。ただし、カードユニットCU側の起動は完了していないため、これらの通知を受信することはできない。

【0203】

以降、スロットマシンSMからは300msの周期で通番が+1ずつ加算された遊技機情報通知、計数通知の送信が行われる。その後、カードユニットCUの起動が完了すると、電圧VLをON（5V）としてスロットマシンSMへ電圧を供給するとともに、スロットマシンSMとの接続確認信号のON/OFF判定を開始し、スロットマシンSMとカードユニットCUとが接続されていることから当該信号をONと判定する。また、遊技機情報通知、計数通知の受信を開始し、貸出通知、貸出受領結果応答の通信も開始する。このとき、カードユニットCUでは、受信を開始したときの通番から管理する。例えば、起動が完了してから初めて遊技機情報通知が通番nのときは、ここから管理を開始する。

10

【0204】

次に、カードユニットCUが先に起動した場合のスロットマシンSMとカードユニットCU間の電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」を用いた基本通信シーケンスについて図19を参照して説明する。

【0205】

スロットマシンSMが電源OFFの状態でカードユニットCUが電源ONされ、カードユニットCUが先に起動した場合、起動が完了するまではカードユニットCUから供給される電圧VはOFF（0V）である。また、スロットマシンSMから送信される接続確認信号（図6のピン番号：4）も判定開始していないのでOFFとなる。カードユニットCUの起動が完了すると、カードユニットCUから供給される電圧VLはON（5V）となる。また、スロットマシンSMは起動していないが、カードユニットCUとスロットマシンSMとの接続が正常の場合は接続確認信号（図6のピン番号：4）が送信されON判定となる。スロットマシンSMは依然電源OFFの状態のため、「遊技機情報通知」、「計数通知」はいずれも送信されず、スロットマシンSMの通信待機状態となる。次に、スロットマシンSMが電源ONとなって起動が開始しても、起動が完了するまでの間、カードユニットCUでは通信待機状態が維持される。

20

【0206】

スロットマシンSMの起動が完了した場合、スロットマシンSMからカードユニットCUに遊技機情報通知が送信される。このときの通番は「0」からスタートする。続いて、上記した通信タイミング（100ms後）にスロットマシンSMからカードユニットCUに計数通知が送信される。このとき、通番「0」からスタートする。続いて、カードユニットCUからスロットマシンSMに貸出通知が送信され、その後はスロットマシンSMからカードユニットCUに貸出受領結果応答が行われる。これらの通番も「0」からスタートし、受信側では各情報（「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」）において通番「0」から管理を開始する。

30

【0207】

（電文「遊技機情報通知」の基本通信シーケンス）

続いて、電文「遊技機情報通知」の基本通信シーケンスについて説明する。

40

【0208】

まず、当該電文「遊技機情報通知」における「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」の送信条件及び送信の優先順位について図20を参照して説明する。なお、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」は、時間長（300ms以上310ms以下の範囲内）を1周期の時間長とする周期で送信される電文「遊技機情報通知」に、それぞれの送信条件及び送信の優先順位に従って格納されて送信される。

【0209】

「遊技機性能情報」は、遊技機（この実施形態では、スロットマシンSM）の起動の完了からの電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する時間（60s以上62s以下

50

の範囲内)に送信され、その後、電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する時間長(60s以上62s以下の範囲内)を1周期の時間長とする周期で送信される。ここで、「遊技機性能情報」の送信にかかる1周期の時間長(60s以上62s以下の範囲内)が本発明の「所定の周期とは異なる時間」の「異なる時間」に相当する。

【0210】

また、「遊技機設置情報」は、遊技機(この実施形態では、スロットマシンSM)の起動の完了からの電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間(180s以上186s以下の範囲内)に送信され、その後、電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間長(180s以上186s以下の範囲内)を1周期の時間長とする周期で送信される。ここで、「遊技機設置情報」の送信にかかる1周期の時間長(180s以上186s以下の範囲内)が本発明の「所定の周期とは異なる時間」の「異なる時間」に相当する。

10

【0211】

また、「ホールコン・不正監視情報」は、遊技機(この実施形態では、スロットマシンSM)の起動の完了直後に送信され、その後、電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間長(300ms以上310ms以下の範囲内)を1周期の時間長とする周期で送信される。

【0212】

上記の送信条件にて送信される「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」は、互いに送信タイミングが重なることがあることから、「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」に対して、送信の優先順位が予め定められており、この実施形態では、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」それぞれに、優先順位「1」(高)、優先順位「2」(中)、優先順位「3」(低)が割り当てられている。

20

【0213】

電文「遊技機情報通知」を送信する各第1送信タイミングで、「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」のうち送信条件を満たすものを送信候補としてストックしていく。そして、各第1送信タイミングで、送信候補としてこれまでにストックしているもののうち送信の優先順位が最も高いものを電文「遊技機情報通知」に格納して送信する。なお、「ホールコン・不正監視情報」が格納された電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングが、次の「ホールコン・不正監視情報」の送信に関する1周期の開始のタイミングになり、「遊技機性能情報」が格納された電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングが、次の「遊技機性能情報」の送信に関する1周期の開始のタイミングになり、「遊技機設置情報」が格納された電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングが、次の「遊技機設置情報」の送信に関する1周期の開始のタイミングになる。

30

【0214】

例えば、電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミングA11で、「ホールコン・不正監視情報」の送信タイミングと、他の「遊技機情報」(「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」)の送信タイミングとが重なった場合、「ホールコン・不正監視情報」と他の「遊技機情報」とを送信候補としてストックし、第1送信タイミングA11では「ホールコン・不正監視情報」より優先順位が高い他の「遊技機情報」が電文「遊技機情報通知」に格納されて送信され、第1送信タイミングA11が次の他の「遊技機情報」の送信に関する1周期の開始のタイミングになる。電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミングA11の次の第1送信タイミングA12では、送信候補として「ホールコン・不正監視情報」がストックされている状態であり、第1送信タイミングA12では、第1送信タイミングA11で優先順位が低いとして送信されなかった「ホールコン・不正監視情報」が電文「遊技機情報通知」に格納されて送信され、第1送信タイミングA12が次の「ホールコン・不正監視情報」の送信に関する1周期の開始のタイミングになる。

40

【0215】

また、電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミングA21で、「ホールコン

50

・不正監視情報」の送信タイミングと、「遊技機性能情報」の送信タイミングと、「遊技機設置情報」の送信タイミングとが重なった場合、「ホールコン・不正監視情報」と「遊技機性能情報」と「遊技機設置情報」とを送信候補としてストックし、第1送信タイミングA21では一番優先順位が高い「遊技機設置情報」が電文「遊技機情報通知」に格納されて送信され、第1送信タイミングA21が次の「遊技機設置情報」の送信に関する1周期の開始のタイミングになる。電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミングA21の次の第1送信タイミングA22では、送信候補として、「ホールコン・不正監視情報」と「遊技機性能情報」がストックされている状態であり、第1送信タイミングA22では、第1送信タイミングA21で優先順位が低いとして送信されなかつた「ホールコン・不正監視情報」と「遊技機性能情報」のうちの優先順位が高い「遊技機性能情報」が電文「遊技機情報通知」に格納されて送信され、第1送信タイミングA22が次の「遊技機性能情報」の送信に関する1周期の開始のタイミングになる。電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミングA22の次の第1送信タイミングA23では、送信候補として「ホールコン・不正監視情報」がストックされている状態であり、第1送信タイミングA23では、第1送信タイミングA21、A22で優先順位が低いとして送信されなかつた「ホールコン・不正監視情報」が電文「遊技機情報通知」に格納されて送信され、第1送信タイミングA23が次の「ホールコン・不正監視情報」の送信に関する1周期の開始のタイミングになる。

【0216】

次に、図20の送信条件及び送信の優先順位の下でのスロットマシンSMとカードユニットCU間の電文「遊技機情報通知」（「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」）の基本通信シーケンスについて図21を参照して説明する。なお、図21では、メダル数制御CPU301とユニットCPU501との間の通信は、メダル数制御CPU301のユニット間送受信手段301eの機能と、ユニットCPU501の送受信手段501eの機能により実現される。

【0217】

スロットマシンSMの起動完了時には、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」のうち、「ホールコン・不正監視情報」のみが送信条件を満たしているため、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する（ステップS401）。

【0218】

その後の199回分の電文「遊技機情報通知」のそれぞれの第1送信タイミングは、前回「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間（300ms以上310ms以下の範囲）であるため、「ホールコン・不正監視情報」の送信条件を満たしているが、スロットマシンSMの起動完了直後であるステップS401で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する時間（60s以上62s以下の範囲）に達していないため、「遊技機設置情報」の送信条件を満たしておらず、スロットマシンSMの起動完了直後であるステップS401で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間（180s以上186s以下の範囲）に達していないため、「遊技機性能情報」の送信条件を満たしていない。よって、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、当該第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する（ステップS402, ..., S403）。

【0219】

次の電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングは、ステップS403で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間（300ms以上310ms以下の範囲）であるとともに

10

20

30

40

50

に、スロットマシンSMの起動完了直後であるステップS401で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する時間(60s以上62s以下の範囲)であるため、「ホールコン・不正監視情報」、「遊技機設置情報」の送信条件を満たしているが、スロットマシンSMの起動完了直後であるステップS401で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間(180s以上186s以下の範囲)に達していないため、「遊技機性能情報」の送信条件を満たしていない。よって、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、当該第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、「ホールコン・不正監視情報」より送信の優先順位が高い「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する(ステップS404)。

【0220】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、ステップS404での「遊技機設置情報」の送信から電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間(300ms以上310ms以下の範囲内)の第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、ステップS404で優先順位が低いとして送信されなかった「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する(ステップS405)。

【0221】

その後の198回分の電文「遊技機情報通知」のそれぞれの第1送信タイミングは、前回「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間(300ms以上310ms以下の範囲)であるため、「ホールコン・不正監視情報」の送信条件を満たしているが、ステップS404で「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する時間(60s以上62s以下の範囲)に達していないため、「遊技機設置情報」の送信条件を満たしておらず、スロットマシンSMの起動完了直後であるステップS401で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間(180s以上186s以下の範囲)に達していないため、「遊技機性能情報」の送信条件を満たしていない。よって、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、当該第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する。

【0222】

ステップS406では、電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングは、前回「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間(300ms以上310ms以下の範囲)であるとともに、前回「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する時間(60s以上62s以下の範囲)であるため、「ホールコン・不正監視情報」、「遊技機設置情報」の送信条件を満たしているが、スロットマシンSMの起動完了直後であるステップS401で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間(180s以上186s以下の範囲)に達していないため、「遊技機性能情報」の送信条件を満たしていない。よって、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、当該第1送信タイミングに、ユニットCPU501に対して、「ホールコン・不正監視情報」より送信の優先順位が高い「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する。

【0223】

ステップS407では、電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングは、前回「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間(300ms以上310ms以下の範囲)であるた

10

20

30

40

50

め、「ホールコン・不正監視情報」の送信条件を満たしているが、ステップS406で「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する時間(60s以上62s以下の範囲)に達していないため、「遊技機設置情報」の送信条件を満たしておらず、スロットマシンSMの起動完了直後であるステップS401で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間(180s以上186s以下の範囲)に達していないため、「遊技機性能情報」の送信条件を満たしていない。よって、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、当該第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する。

10

【0224】

ステップS407で送信された電文「遊技機情報通知」の次の電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングは、ステップS407で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間(300ms以上310ms以下の範囲)であるとともに、ステップS406で「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する時間(60s以上62s以下の範囲)であり、スロットマシンSMの起動完了直後であるステップS401で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信してから電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間(180s以上186s以下の範囲)であるため、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」のうち全ての送信条件を満たす。よって、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、当該第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、一番優先順位が高い「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する(ステップS408)。

20

【0225】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、ステップS408での「遊技機設置情報」の送信から電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間(300ms以上310ms以下の範囲内)の第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、ステップS408で送信されなかった「遊技機性能情報」と「ホールコン・不正監視情報」とのうち、送信の優先順位が高い「遊技機性能情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する(ステップS409)。この後、「遊技機性能情報」は、電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する時間長(180s以上186s以下の範囲内)を1周期の時間長とする周期の開始の基準を、ステップS409に対応する第1送信タイミングに変更して、周期的に送信される。なお、「遊技機性能情報」を送信する周期の開始の基準を変更しなくてもよい。

30

【0226】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、ステップS409での「遊技機性能情報」の送信から電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する時間(300ms以上310ms以下の範囲)の第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、ステップS408やステップS409で送信の優先順位が低いとして送信されなかった「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する(ステップS410)。

40

【0227】

(基本通信シーケンスにおける計数の一具体例)

続いて、図17のスロットマシンSMとカードユニットCU間の基本通信シーケンスにおける、スロットマシンSMとカードユニットCU間での計数の一具体例について図22を用いて説明する。ただし、図22の通信シーケンスでは、計数スイッチ31の押下操作前に、スロットマシンSM側でメダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理されている遊技メダル数(メモリ302に記憶されている遊技メダル数データを用いて管理されているスロットマシンSM側で遊技者が所持しているメダル数)は「200」

50

であり、カードユニットCU側でユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理されている持ちメダル数（メモリ502に記憶されている持ちメダル数データを用いて管理されているカードユニットCU側で遊技者が所持しているメダル数）は「20」であるとする。なお、電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」の送信タイミングについて、その詳細は図17を用いて説明しているので、図22の説明では省略する。なお、図22では、メダル数制御CPU301とユニットCPU501との間の通信は、メダル数制御CPU301のユニット間送受信手段301eの機能と、ユニットCPU501の送受信手段501eの機能により実現される。

【0228】

スロットマシンSM側のメダル数制御CPU301により、計数スイッチ31の押下操作が検出される（ステップS501）。この計数スイッチ31の押下操作は所定の時間（例えば、1s）を超える長押し（例えば1sを超える連続した押下）であるとする。

【0229】

この実施形態では、電文「計数通知」で通知される計数メダル数に関して、「50」を上限とする。なお、計数メダル数の上限を「計数メダル上限数」と記載する。長押しの場合には、電文「計数通知」で通知される計数メダル数は、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理されている遊技メダル数が計数メダル上限数「50」以上であれば遊技メダル数に基づいて「50」に設定され、遊技メダル数が「1」以上で計数メダル上限数「50」未満であれば遊技メダル数に基づいて「メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理されている遊技メダル数」に設定され、遊技メダル数が「0」であれば遊技メダル数に基づいて「0」に設定される。また、所定の時間（例えば1s）を超えない短押し（例えば1s以下の連続した押下）の場合には、電文「計数通知」で通知される計数メダル数は、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理されている遊技メダル数が「1」以上であれば遊技メダル数に基づいて「1」に設定され、遊技メダル数が「0」であれば遊技メダル数に基づいて「0」に設定される。

【0230】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「遊技機情報通知」（「通番 = n」、「遊技メダル数 = 200」）を送信し、ユニットCPU501は当該電文「遊技機情報通知」（「通番 = n」、「遊技メダル数 = 200」）を受信する（ステップS502）。

【0231】

電文「遊技機情報通知」（「通番 = n」、「遊技メダル数 = 200」）の送信後、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、第1計数処理手段301b2により、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数「200」を基に計数メダル数を計数メダル上限数「50」に決定する。そして、メダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「計数通知」（「計数通番 = m」、「計数メダル数 = 50」、「計数累積メダル数 = 50」）を送信し、ユニットCPU501は当該電文「計数通知」（「計数通番 = m」、「計数メダル数 = 50」、「計数累積メダル数 = 50」）を受信する（ステップS503）。メダル数制御CPU301は、第1計数処理手段301b2により、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数を、計数メダル数「50」分減算した「150」に更新する（ステップS504）。また、ユニットCPU501は、第2計数処理手段501cにより、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数を、計数メダル数「50」分加算した「70」に更新する（ステップS505）。

【0232】

電文「計数通知」（「計数通番 = m」、「計数メダル数 = 50」、「計数累積メダル数 = 50」）の受信後、カードユニットCUのユニットCPU501は、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」（「貸出通番 = k」、「貸出メダル数 = 0」）を送信し、メダル数制御CPU301は当該電文「貸出通知」（「貸出

10

20

30

40

50

通番 = k」、「貸出メダル数 = 0」)を受信する(ステップS506)。電文「貸出通知」(「貸出通番 = k」、「貸出メダル数 = 0」)の受信後、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k」、「受領結果 = 正常」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k」、「受領結果 = 正常」)を受信する(ステップS507)。なお、貸出メダル数が「0」であるので、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数は「150」のままであり、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数は「70」のままである。

【0233】

電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k」、「受領結果 = 正常」)の送信後、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 1」、「遊技メダル数 = 150」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 1」、「遊技メダル数 = 150」)を受信する(ステップS508)。

10

【0234】

電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 1」、「遊技メダル数 = 150」)の送信後、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、第1計数処理手段301b2により、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数「150」を基に計数メダル数を計数メダル上限数「50」に決定する。そして、メダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「計数通知」(「計数通番 = m + 1」、「計数メダル数 = 50」、「計数累積メダル数 = 100」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「計数通知」(「計数通番 = m + 1」、「計数メダル数 = 50」、「計数累積メダル数 = 100」)を受信する(ステップS509)。メダル数制御CPU301は、第1計数処理手段301b2により、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数を、計数メダル数「50」分減算した「100」に更新する(ステップS510)。また、ユニットCPU501は、第2計数処理手段501cにより、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数を、計数メダル数「50」分加算した「120」に更新する(ステップS511)。

20

【0235】

電文「計数通知」(「計数通番 = m + 1」、「計数メダル数 = 50」、「計数累積メダル数 = 100」)の受信後、カードユニットCUのユニットCPU501は、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 1」、「貸出メダル数 = 0」)を送信し、メダル数制御CPU301は当該電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 1」、「貸出メダル数 = 0」)を受信する(ステップS512)。電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 1」、「貸出メダル数 = 0」)の受信後、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k + 1」、「受領結果 = 正常」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k + 1」、「受領結果 = 正常」)を受信する(ステップS513)。なお、貸出メダル数が「0」であるので、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数は「100」のままであり、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数は「120」のままである。

30

【0236】

その後、スロットマシンSM側のメダル数制御CPU301により、計数スイッチ31の押下操作の終了が検出される(ステップS514)。

40

【0237】

電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k + 1」、「受領結果 = 正常」)の送信後、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 2」、「遊技メダル数 = 10」)

50

0」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 2」、「遊技メダル数 = 100」)を受信する(ステップS515)。

【0238】

電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 2」、「遊技メダル数 = 100」)の送信後、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「計数通知」(「計数通番 = m + 2」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 100」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「計数通知」(「計数通番 = m + 2」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 100」)を受信する(ステップS516)。なお、計数メダル数が「0」であるので、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数は「100」のままであり、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数は「120」のままである。

【0239】

電文「計数通知」(「計数通番 = m + 2」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 100」)の受信後、カードユニットCUのユニットCPU501は、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 2」、「貸出メダル数 = 0」)を送信し、メダル数制御CPU301は当該電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 2」、「貸出メダル数 = 0」)を受信する(ステップS517)。電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 2」、「貸出メダル数 = 0」)の受信後、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k + 2」、「受領結果 = 正常」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k + 2」、「受領結果 = 正常」)を受信する(ステップS518)。なお、貸出メダル数が「0」であるので、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数は「100」のままであり、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数は「120」のままである。

【0240】

なお、図22の通信シーケンスにおける計数スイッチ31の押下操作前のスロットマシンSM側でメダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理されている遊技メダル数が「70」の場合、ステップS503では計数メダル上限数「50」である計数メダル数「50」が電文「計数通知」を用いて通知され、ステップS509では計数メダル上限数「50」未満である計数メダル数「20」が電文「計数通知」を用いて通知される。

【0241】

また、計数スイッチ31が離されるタイミングが図22の通信シーケンスの場合よりも遅かった場合には、ステップS513の後、ステップS508～ステップS513と同様の処理(例えば電文「計数通知」(「数通番 = m + 2」、「計数メダル数 = 50」、計数累積メダル枚数 = 150」)の送受信や、遊技メダル数を「50」に更新する処理、持ちメダル数を「170」に更新する処理)が実施される。このように、例えば、計数スイッチ31の押下中は、計数メダル上限数を上限とする計数メダル数を通知する電文「計数通知」が1周期の時間長が300ms以上310ms以下の範囲である周期で繰り返し送受信される。

【0242】

また、図22の通信シーケンスにおけるステップS101での計数スイッチ31の押下操作が短押しの場合には、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301からカードユニットCUのユニットCPU501に、電文「計数通知」を用いて、計数メダル数「1」が通知される。

【0243】

(基本通信シーケンスにおける貸出の一具体例)

続いて、図17のスロットマシンSMとカードユニットCU間の基本通信シーケンスに

10

20

30

40

50

おける、スロットマシンSMとカードユニットCU間での貸出の一具体例について図23を用いて説明する。ただし、図23の通信シーケンスでは、貸出スイッチ503aの押下操作前に、スロットマシンSM側でメダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理されている遊技メダル数（メモリ302に記憶されている遊技メダル数データを用いて管理されているスロットマシンSM側で遊技者が所持しているメダル数）は「10」であり、カードユニットCU側でユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理されている持ちメダル数（メモリ502に記憶されている持ちメダル数データを用いて管理されているカードユニットCU側で遊技者が所持しているメダル数）は「150」であるとする。なお、電文「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領結果応答」の送信タイミングについて、その詳細は図17を用いて説明しているので、図23の説明では省略する。なお、図23では、メダル数制御CPU301とユニットCPU501との間の通信は、メダル数制御CPU301のユニット間送受信手段301eの機能と、ユニットCPU501の送受信手段501eの機能により実現される。

【0244】

カードユニットCU側のユニットCPU501により、貸出スイッチ503aの押下操作が検出される（ステップS601）。

【0245】

この実施形態では、電文「貸出通知」で通知される貸出メダル数に関して、「50」を上限とする。なお、貸出メダル数の上限を「貸出メダル上限数」と記載する。電文「貸出通知」で通知される貸出メダル数は、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理されている持ちメダル数が貸出メダル上限数「50」以上であれば持ちメダル数に基づいて「50」に設定され、持ちメダル数が「1」以上で貸出メダル上限数「50」未満であれば持ちメダル数に基づいて「ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理されている持ちメダル数」に設定される。また、持ちメダル数が「0」の場合には、電文「貸出通知」で通知される貸出メダル数は、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理されている現金残高（メモリ502に記憶されている残高データを用いて管理されているカードユニットCU側で遊技者が所持している現金残高）に相当するメダル数が貸出メダル上限数「50」以上であれば現金残高に基づいて「50」に設定され、現金残高に相当するメダル数が「1」以上で貸出メダル上限数「50」未満であれば現金残高に基づいて「ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理されている現金残高に相当するメダル数」に設定され、現金残高に相当するメダル数が「0」であれば現金残高に基づいて「0」に設定される。

【0246】

なお、持ちメダル数に基づく貸出が現金残高に基づく貸出よりも優先して行われるとしているが、これに限定されるものではない。また、例えば、47枚（等価）、200枚（5スロ）、500枚（2スロ）など、レート等によって現金1000円に対応する枚数が異なり、貸出スイッチ503aの1回で1000円分を貸し出したり（例えば、貸出スイッチ503aの1回の操作で47枚（等価）を貸し出したり）、貸出スイッチ503aの1回で500円分を貸し出したり（例えば、貸出スイッチ503aの1回の操作で100枚（5スロ）を50枚単位での2回の処理で貸し出したり）する。

【0247】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「遊技機情報通知」（「通番 = n」、「遊技メダル数 = 10」）を送信し、ユニットCPU501は当該電文「遊技機情報通知」（「通番 = n」、「遊技メダル数 = 10」）を受信する（ステップS602）。

【0248】

電文「遊技機情報通知」（「通番 = n」、「遊技メダル数 = 10」）の送信後、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「計数通知」（「計数通番 = m」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 0」）を送信し、ユニットCPU501は当該電文「計数通知」（「計数通番

10

20

30

40

50

= m」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 0」)を受信する(ステップS603)。なお、計数メダル数が「0」であるので、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数は「10」のままであり、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数は「150」のままである。

【0249】

電文「計数通知」(「計数通番 = m」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 0」)の受信後、カードユニットCUのユニットCPU501は、貸出処理手段501bにより、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理されている持ちメダル数「150」を基に貸出メダル数を貸出メダル上限数「50」に決定する。ユニットCPU501は、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」(「貸出通番 = k」、「貸出メダル数 = 50」)を送信し、メダル数制御CPU301は当該電文「貸出通知」(「貸出通番 = k」、「貸出メダル数 = 50」)を受信する(ステップS604)。電文「貸出通知」(「貸出通番 = k」、「貸出メダル数 = 50」)の受信後、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k」、「受領結果 = 正常」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k」、「受領結果 = 正常」)を受信する(ステップS605)。メダル数制御CPU301は、借受処理手段301b1により、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数を、貸出メダル数「50」分加算した「60」に更新する(ステップS606)。また、ユニットCPU501は、貸出処理手段501bにより、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数を、貸出メダル数「50」分減算した「100」に更新する(ステップS607)。

【0250】

電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k」、「受領結果 = 正常」)の送信後、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 1」、「遊技メダル数 = 60」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 1」、「遊技メダル数 = 60」)を受信する(ステップS608)。

【0251】

電文「遊技機情報通知」(「通番 = n + 1」、「遊技メダル数 = 60」)の送信後、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、電文「計数通知」(「計数通番 = m + 1」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 0」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「計数通知」(「計数通番 = m + 1」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 0」)を受信する(ステップS609)。なお、計数メダル数が「0」であるので、メダル数制御CPU301によりメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数は「60」のままであり、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数は「100」のままである。

【0252】

電文「計数通知」(「計数通番 = m + 1」、「計数メダル数 = 0」、「計数累積メダル数 = 0」)の受信後、カードユニットCUのユニットCPU501は、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 1」、「貸出メダル数 = 0」)を送信し、メダル数制御CPU301は当該電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 1」、「貸出メダル数 = 0」)を受信する(ステップS610)。電文「貸出通知」(「貸出通番 = k + 1」、「貸出メダル数 = 0」)の受信後、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k + 1」、「受領結果 = 正常」)を送信し、ユニットCPU501は当該電文「貸出受領結果応答」(「貸出通番 = k + 1」、「受領結果 = 正常」)を受信する(ステップS611)。なお、貸出メダル数が「0」であるので、メダル数制御CPU301によりメモ

10

20

30

40

50

リ302で記憶して管理している遊技メダル数は「60」のままであり、ユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理している持ちメダル数は「100」のままである。

【0253】

なお、図23の通信シーケンスにおける貸出スイッチ503aの押下操作前のユニットCPU501によりメモリ502で記憶して管理されている持ちメダル数が「20」の場合、ステップS604では貸出メダル上限数「50」未満である貸出メダル数「20」が電文「貸出通知」を用いて通知される。

【0254】

なお、計数処理中（計数メダル数が「1」以上である電文「計数通知」の送受信中）は、貸出スイッチ503aを無効として貸出メダル数が「0」である電文「貸出通知」の送受信が行われるようにしてよい。これに対して、貸出処理中（貸出メダル数が「1」以上である電文「貸出通知」やこれに対する電文「貸出受領結果応答」の送受信中）は、計数スイッチ31を有効とし、貸出処理中に計数スイッチ31が押下された場合には貸出処理から計数処理に切り替わるようにしてよい。

【0255】

なお、カードユニットCUが本発明の「外部の遊技機対応ユニット」に相当し、電文「遊技機情報通知」に格納される「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」それが本発明の「遊技機情報」に相当し、電文「計数通知」に格納される「計数メダル数」や、電文「貸出通知」に格納される「貸出メダル数」、「貸出受領結果応答」に格納される「貸出メダル数受領結果」が本発明の「授受情報」に相当する。また、1周期分の時間長が300ms以上310ms以下の範囲である周期が本発明の「所定の周期」に相当し、電文「遊技機情報通知」を送信するタイミングが本発明の「前記遊技機情報の送信は、所定の周期での送信タイミングに行われ、」における「送信タイミング」に相当し、「計数メダル数」を格納した電文「計数通知」を送信するタイミングや、「貸出メダル数」を格納した電文「貸出通知」を送信するタイミング、「貸出メダル数受領結果」を格納した電文「貸出受領結果応答」を送信するタイミングが本発明の「前記授受情報の通信は、前記所定の周期での前記送信タイミングとは異なるタイミングに行われ、」における「異なるタイミング」に相当する。

【0256】

（スロットマシンにおける主制御CPUとメダル数制御CPU間のメダルの移動）

以下、スロットマシンSMにおける主制御CPU101とメダル数制御CPU301間の疑似メダルの移動に関して、ベットスイッチ7の押下操作に関わるシーケンス（以下、「投入シーケンス」と記載）、最大ベットスイッチ8の押下操作に関わるシーケンス（以下、「最大投入シーケンス」と記載）、精算スイッチ33の押下操作に関わるシーケンス（以下、「精算シーケンス」と記載）、疑似メダルの払出（遊技者が疑似メダルを獲得する役に入賞した場合の当該役に対して予め定められた疑似メダルの枚数）の発生に関わるシーケンス（以下、「払出シーケンス」と記載）を図24～図29を参照して順に説明する。

【0257】

ただし、主制御CPU101が用いるメモリ102には、

1遊技で用いる（消費する）メダル数を管理するための投入数CT11（図12の「カウント情報1」、「カウント情報2」の設定に使用）、

1遊技で払い出されるメダル数を管理するための払出数CT12（図12の「カウント情報1」、「カウント情報2」の設定に使用）、

疑似メダルの投入や精算（投入キャンセル）の過程で投入されているメダル数（投入の場合にはメダル1枚につき「+1」され、精算の場合にはメダル1枚につき「-1」される。：以下、「暫定投入数」と記載）を管理するための暫定投入数CT13、

疑似メダルの払出の過程でまだ払い出されていないメダル数（払い出されるメダル1枚につき「-1」される。：以下、「払出残り数」と記載）を管理するための払出残数C

10

20

30

40

50

T 1 4 、

「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングと次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングとの間に、疑似メダルの投入や精算（投入キャンセル）の過程で投入されているメダル数（投入の場合にはメダル1枚につき「+1」され、精算の場合にはメダル1枚につき「-1」される。）を管理するための比較投入メダル数CT15（後述する投入メダル数CT31との比較に使用）。

「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングと次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングとの間に、疑似メダルの払出の過程で払い出されているメダル数（払い出されるメダル1枚につき「+1」される。）を管理するための比較払出メダル数CT16（後述する払出メダル数CT32との比較に使用）

などの各カウンタが形成されている。

【0258】

また、メダル数制御CPU301が用いるメモリ302には、

上記した遊技メダル数（スロットマシンSM側で遊技者が所持しているメダル数：投入の場合にはメダル1枚につき「-1」され、精算の場合にはメダル1枚につき「+1」される。）を管理するための遊技メダル数CT30（上記の「遊技メダル数データ」：図12の「遊技メダル数」の設定に使用）。

「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングと次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングとの間に、疑似メダルの投入や精算（投入キャンセル）の過程で投入されているメダル数（投入の場合にはメダル1枚につき「+1」され、精算の場合にはメダル1枚につき「-1」される。）を管理するための投入メダル数CT31（図12の「投入メダル数」の設定に使用）。

「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングと次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングとの間に、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間でのメダルの払出の過程で払い出されているメダル数（払い出されるメダル1枚につき「+1」される。）を管理するための払出メダル数CT32（図12の「払出メダル数」の設定に使用）などの各カウンタが形成されている。なお、遊技メダル数CT30の値は、電文「計数通知」に格納された「計数メダル数」分減算されたり、電文「貸出通知」に格納された「貸出メダル数」分加算されたりすることもある。

【0259】

（投入シーケンス）

まず、スロットマシンSMにおける主制御CPU101とメダル数制御CPU301間のベットスイッチ7操作時の疑似メダルの投入に関わるシーケンス（投入シーケンス）について図24を用いて説明する。なお、図24では、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間の通信は、主制御CPU101のメダル管理送受信手段101nの機能と、メダル数制御CPU301の主基板間送受信手段301aの機能により実現される。

【0260】

メダル有無信号は、遊技メダル数CT30が1以上であるか否かをメダル数制御CPU301が主制御CPU101に通知するための信号であり、「ON」（1以上）のメダル有無信号がメダル数制御CPU301から主制御CPU101に出力されている（ステップS701）。主制御CPU101は、メダル有無信号が「ON」であることから、遊技メダル数CT30が1以上であることを確認する（ステップS702）。

【0261】

処理可能信号は、メダル数制御CPU301が主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間での疑似メダルの移動（以下、「主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動」と記載）の処理を新たに受け付けて実施可能か否かをメダル数制御CPU30

10

20

30

40

50

1が主制御CPU101に通知するための信号であり、「ON」(実施可)の処理可能信号が、メダル数制御CPU301から主制御CPU101に出力されている(ステップS703)。主制御CPU101は、処理可能信号が「ON」であることから、メダル数制御CPU301が主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の処理を新たに受け付けて実施可能であることを確認する(ステップS704)。

【0262】

ベットスイッチ7が押下操作されると(ステップS705)、主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、新たな主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の処理の開始を要求するための処理開始信号を「OFF」から「ON」(要求)に反転する(ステップS706)。メダル数制御CPU301の第2投入処理手段301b3は、処理開始信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、新たな主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の処理を開始することが確認できたため、処理可能信号を「ON」から「OFF」に反転し、「ON」になった処理開始信号に対する応答として、主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の処理を開始したことを通知するための処理中信号を「OFF」から「ON」(開始)に反転する(ステップS707)。

【0263】

主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、処理中信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301が新たな主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の処理中になったことを確認できたため、処理開始信号を「ON」から「OFF」に再反転し、メダル1枚分の投入の処理を要求するための投入処理要求信号を「OFF」から「ON」(要求)に反転する(ステップS708)。メダル数制御CPU301の第2投入処理手段301b3は、投入処理要求信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、要求処理がメダル1枚分の投入処理であることが確認できたため、処理中信号を「ON」から「OFF」に再反転し、「ON」になった投入処理要求信号に対する応答として、メダル1枚分の投入の処理を開始したことを通知するための投入処理応答信号を「OFF」から「ON」(開始)に反転する(ステップS709)。

【0264】

主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、投入処理応答信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301がメダル1枚分の投入処理を開始したことを確認できたため、投入処理要求信号を「ON」から「OFF」に再反転し、要求したメダル1枚分の投入の処理に対応する主制御CPU101側での処理の完了に関する通知を行うための第1処理完了信号を「OFF」から「ON」(完了)に反転し、暫定投入数CT13の値を1加算した値にし、比較投入メダル数CT15の値を1加算した値にする(ステップS710)。なお、この実施形態では、第1処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転は暫定投入数CT13や比較投入メダル数CT15の更新処理に先立って行われているので、「要求したメダル1枚分の投入の処理に対応する主制御CPU101側での処理が完了することになることの通知」は、「当該主制御CPU101側での処理が完了することになることの通知」を指す。なお、比較投入メダル数CT15の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので(図30~図33参照)、比較投入メダル数CT15の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間の投入メダル数となる。

【0265】

なお、本実施形態では、(1)投入処理要求信号の再反転、(2)第1処理完了信号の反転、(3)暫定投入数CT13の1加算及び比較投入メダル数CT15の1加算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0266】

メダル数制御CPU301の第2投入処理手段301b3は、第1処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御CPU101がメダル1枚分の投入処理が完了することが確認できたため、投入処理応答信号を「ON」から「OFF」に再

10

20

30

40

50

反転し、「ON」になった第1処理完了信号に対する応答として、要求されたメダル1枚分の投入の処理に対応するメダル数制御CPU301側での処理の完了に関する通知を行うための第2処理完了信号を「OFF」から「ON」(完了)に反転し、遊技メダル数CT30の値を1減算した値にし、投入メダル数CT31の値を1加算した値にする(ステップS711)。なお、この実施形態では、第2処理完了信号の「OFF」から「ON」の反転は遊技メダル数CT30や投入メダル数CT31の更新処理に先立って行われているので、「要求されたメダル1枚分の投入の処理に対応するメダル数制御CPU301側での処理の完了に関する通知」は、「当該メダル数制御CPU301側での処理が完了することになることの通知」を指す。なお、投入メダル数CT31の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので(図30～図33参照)、投入メダル数CT31の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間の投入メダル数となる。

【0267】

なお、本実施形態では、(1)投入処理応答信号の再反転、(2)第2処理完了信号の反転、(3)遊技メダル数CT30の1減算及び投入メダル数CT31の1加算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0268】

主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、第2処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301がメダル1枚分の投入処理が完了することが確認できたため、第1処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転する。また、疑似メダルの投入が完了しているので、主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の処理の終了の指示を通知するための処理終了信号を「OFF」から「ON」(終了)に反転する(ステップS712)。メダル数制御CPU301の第2投入処理手段301b3は、処理終了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御CPU101が主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の全体の処理が完了したことを確認できたため、第2処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転し、処理可能信号を「OFF」から「ON」に反転する(ステップS713)。

【0269】

主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、処理可能信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301が主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の全体の処理が完了したことを確認できたため、処理終了信号を「ON」から「OFF」に再反転する(ステップS714)。なお、この処理可能信号が「OFF」から「ON」に反転すると、スタートスイッチ9が有効になる。

【0270】

その後、スタートスイッチ9が押下操作されると(ステップS715)、主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、投入数CT11の値を暫定投入数CT13の値にし、続いて、暫定投入数CT13の値を「0」にクリアし(ステップS716)、ステップS715でスタートスイッチ9が押下されて遊技が開始されると、スタートスイッチ9が無効になる。なお、投入数CT11の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので(図30～図33参照)、暫定投入数CT13の値が設定された投入数CT11の値、つまり、スタートスイッチ9の押下操作で開始される遊技に用いる(消費する)メダル数が、主制御CPU101からメダル数制御CPU301に送信されるのは、スタートスイッチ9が押下操作された後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応した1回となる。

【0271】

(最大投入シーケンスの一例)

次に、スロットマシンSMにおける主制御CPU101とメダル数制御CPU301間

10

20

30

40

50

の最大ベットスイッチ 8 操作時の疑似メダルの投入に関するシーケンス（最大投入シーケンス）の一例について図 25 を用いて説明する。ただし、図 25 では、最大ベットスイッチ 8 の操作時に、最大ベットスイッチ 8 に対応する投入数分の疑似メダルが遊技メダル数 C T 3 0 に存在するものとする。なお、図 25 では、主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 との間の通信は、主制御 C P U 1 0 1 のメダル管理送受信手段 1 0 1 n の機能と、メダル数制御 C P U 3 0 1 の主基板間送受信手段 3 0 1 a の機能により実現される。

【0272】

ステップ S 7 0 1 ~ S 7 0 4 では、図 24 で説明したステップ S 7 0 1 ~ S 7 0 4 と同内容が実施される。

【0273】

最大ベットスイッチ 8 が押下操作されると（ステップ S 8 0 1）、ステップ S 7 0 6 ~ S 7 1 1 では、図 24 で説明したステップ S 7 0 6 ~ S 7 1 1 と同内容が実施される。

【0274】

ステップ S 7 1 1 が終了してメダル数が変動しても遊技メダル数 C T 3 0 が 1 以上であるため、メダル有無信号は「ON」を維持している（ステップ S 8 0 2）。主制御 C P U 1 0 1 は、メダル有無信号が「ON」であることから、遊技メダル数 C T 3 0 が 1 以上であることを確認する（ステップ S 8 0 3）。

【0275】

主制御 C P U 1 0 1 の第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、第 2 処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御 C P U 3 0 1 がメダル 1 枚分の投入処理が完了することが確認できたため、第 1 処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転するが、連続してメダル 1 枚分の投入処理を行うため、投入処理要求信号を「OFF」から「ON」（要求）に反転する（ステップ S 8 0 4）。メダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、投入処理要求信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、要求処理がメダル 1 枚分の投入処理であることが確認できたため、第 2 処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転し、投入処理応答信号を「OFF」から「ON」（開始）に反転する（ステップ S 8 0 5）。

【0276】

主制御 C P U 1 0 1 の第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、投入処理応答信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御 C P U 3 0 1 がメダル 1 枚分の投入処理を開始したことを確認できたため、投入処理要求信号を「ON」から「OFF」に再反転し、第 1 処理完了信号を「OFF」から「ON」（完了）に反転する。同時に、暫定投入数 C T 1 3 の値を 1 加算した値にし、比較投入メダル数 C T 1 5 の値を 1 加算した値にする（ステップ S 8 0 6）。なお、比較投入メダル数 C T 1 5 の値は、第 1 送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので（図 30 ~ 図 33 参照）、比較投入メダル数 C T 1 5 の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第 1 送信タイミング間の投入メダル数となる。

【0277】

本実施形態では、（1）投入処理要求信号の再反転、（2）第 1 処理完了信号の反転、（3）暫定投入数 C T 1 3 の 1 加算及び比較投入メダル数 C T 1 5 の 1 加算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0278】

メダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、第 1 処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御 C P U 1 0 1 がメダル 1 枚分の投入処理が完了することが確認できたため、投入処理応答信号を「ON」から「OFF」に再反転し、第 2 処理完了信号を「OFF」から「ON」（完了）に反転し、遊技メダル数 C T 3 0 の値を 1 減算した値にし、投入メダル数 C T 3 1 の値を 1 加算した値にする（ステップ S 8 0 7）。なお、投入メダル数 C T 3 1 の値は、第 1 送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリア

10

20

30

40

50

されるので(図30～図33参照)、投入メダル数CT31の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間の投入メダル数となる。

【0279】

なお、本実施形態では、(1)投入処理応答信号の再反転、(2)第2処理完了信号の反転、(3)遊技メダル数CT30の1減算及び投入メダル数CT31の1加算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0280】

ステップS802～S807の処理は、ステップS807の終了時点で暫定投入数CT13の値が新たな遊技での最大投入数になるまで繰り返される。

10

【0281】

その後、ステップS712～S714では、図24で説明したステップS712～S714と同内容が実施される。なお、ステップS713で処理可能信号が「OFF」から「ON」に反転すると、スタートスイッチ9が有効になる。その後、スタートスイッチ9が押下操作されると(ステップS715)、ステップS716では、図24で説明したステップS716と同内容が実施される。ステップS715でスタートスイッチ9が押下されで遊技が開始されると、スタートスイッチ9が無効になる。

【0282】

(最大投入シーケンスの他の例)

次に、スロットマシンSMにおける主制御CPU101とメダル数制御CPU301間の最大ベットスイッチ8操作時の疑似メダルの投入に関わるシーケンス(最大投入シーケンス)の他の例について図26を用いて説明する。ただし、図26では、最大ベットスイッチ8の操作時に、最大ベットスイッチ8に対応する投入数分の疑似メダルが遊技メダル数CT30に存在せず、遊技メダル数CT30の値が「1」であるものとする。なお、図26では、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間の通信は、主制御CPU101のメダル管理送受信手段101nの機能と、メダル数制御CPU301の主基板間送受信手段301aの機能により実現される。

20

【0283】

ステップS701～ステップS704、S801、S706～S711では、図24、図25で説明したステップS701～S704、S801、S706～S711と同内容が実施される。

30

【0284】

ステップS711の処理で値が1減算された後の遊技メダル数CT30の値は「0」になり、メダル数制御CPU301は、メダル有無信号を「ON」(1以上)から「OFF」(0)に反転する(ステップS901)。

【0285】

「OFF」(0)のメダル有無信号がメダル数制御CPU301から主制御CPU101に出力されている(ステップS902)。主制御CPU101は、メダル有無信号が「OFF」であることから、遊技メダル数CT30の値が「0」であり、新たに投入できる疑似メダルがないことを確認する(ステップS903)。

40

【0286】

暫定投入数CT13の値が新たな遊技での最大投入数に達していないものの、遊技メダル数CT30の値が「0」である(新たに投入できるメダルがない)ため、ステップS712の処理に移行し、ステップS712～S714では、図24で説明したステップS712～S714と同内容が実施される。なお、ステップS713で処理可能信号が「OFF」から「ON」に反転すると、スタートスイッチ9が有効になる。その後、スタートスイッチ9が押下操作されると(ステップS715)、ステップS716では、図24で説明したステップS716と同内容が実施される。

【0287】

なお、遊技メダル数CT30の値が最大ベット数に到達するまでの疑似メダルの枚数未

50

満である場合には、最大ベットスイッチ 8 を無効としてもよい。この場合、図 2 6 の通信シーケンスにおいて、ステップ S 8 0 1 で最大ベットスイッチ 8 が押下操作されたとしても、最大ベットスイッチ 8 が無効であるので、ステップ S 7 0 6 以降の処理が行われることはない。

【 0 2 8 8 】

(精算シーケンス)

次に、スロットマシン S M における主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 間の精算スイッチ 3 3 操作時の疑似メダルの精算（投入のキャンセル）に関するシーケンス（精算シーケンス）について図 2 7 を用いて説明する。なお、図 2 7 では、主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 との間の通信は、主制御 C P U 1 0 1 のメダル管理送受信手段 1 0 1 n の機能と、メダル数制御 C P U 3 0 1 の主基板間送受信手段 3 0 1 a の機能により実現される。

10

【 0 2 8 9 】

「 O N 」（実施可）の処理可能信号が、メダル数制御 C P U 3 0 1 から主制御 C P U 1 0 1 に出力されている（ステップ S 1 0 0 1）。主制御 C P U 1 0 1 は、処理可能信号が「 O N 」であることから、メダル数制御 C P U 3 0 1 が主制御 C P U - メダル数制御 C P U 間メダル移動の処理を新たに受け付けて実施可能であることを確認する（ステップ S 1 0 0 2 ）。

【 0 2 9 0 】

精算スイッチ 3 3 が押下操作されると（ステップ S 1 0 0 3 ）、主制御 C P U 1 0 1 の第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、主制御 C P U - メダル数制御 C P U 間メダル移動の処理の開始を要求するための処理開始信号を「 O F F 」から「 O N 」（要求）に反転する（ステップ S 1 0 0 4 ）。メダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、処理開始信号の「 O F F 」から「 O N 」への反転を受けることで、新たな主制御 C P U - メダル数制御 C P U 間メダル移動の処理を開始することが確認できたため、処理可能信号を「 O N 」から「 O F F 」に反転し、「 O N 」になった処理開始信号に対する応答として、主制御 C P U - メダル数制御 C P U 間メダル移動の処理を開始したことを通知するための処理中信号を「 O F F 」から「 O N 」（開始）に反転する（ステップ S 1 0 0 5 ）。

20

【 0 2 9 1 】

主制御 C P U 1 0 1 の第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、処理中信号の「 O F F 」から「 O N 」への反転を受けることで、メダル数制御 C P U 3 0 1 が新たな主制御 C P U - メダル数制御 C P U 間メダル移動の処理中になったことを確認できたため、処理開始信号を「 O N 」から「 O F F 」に再反転し、メダル 1 枚分の精算の処理（メダル 1 枚分の投入のキャンセルの処理）を要求するための精算処理要求信号を「 O F F 」から「 O N 」（要求）に反転する（ステップ S 1 0 0 6 ）。メダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、精算処理要求信号の「 O F F 」から「 O N 」への反転を受けることで、要求処理がメダル 1 枚分の精算処理であることが確認できたため、処理中信号を「 O N 」から「 O F F 」に再反転し、「 O N 」になった精算処理要求信号に対する応答として、メダル 1 枚分の精算の処理（メダル 1 枚分の投入のキャンセルの処理）を開始したことを通知するための精算処理応答信号を「 O F F 」から「 O N 」（開始）に反転する（ステップ S 1 0 0 7 ）。

30

【 0 2 9 2 】

主制御 C P U 1 0 1 の第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、精算処理応答信号の「 O F F 」から「 O N 」への反転を受けることで、メダル数制御 C P U 3 0 1 がメダル 1 枚分の精算処理を開始したことを確認できたため、精算処理要求信号を「 O N 」から「 O F F 」に再反転し、要求したメダル 1 枚分の精算の処理（メダル 1 枚分の投入のキャンセルの処理）に対応する主制御 C P U 1 0 1 側での処理の完了に関する通知を行うための第 1 処理完了信号を「 O F F 」から「 O N 」（完了）に反転し、暫定投入数 C T 1 3 の値を 1 減算した値にし、比較投入メダル数 C T 1 5 の値を 1 減算した値にする（ステップ S 1 0 0 8 ）。なお、この実施形態では、第 1 処理完了信号の「 O F F 」から「 O N 」への反転は暫定投入

40

50

数 C T 1 3 や比較投入メダル数 C T 1 5 の更新処理に先立って行われているので、「要求したメダル 1 枚分の精算の処理（メダル 1 枚分の投入のキャンセルの処理）に対応する主制御 C P U 1 0 1 側での処理の完了に関する通知」は、「当該主制御 C P U 1 0 1 側での処理が完了することになることの通知」を指す。なお、比較投入メダル数 C T 1 5 の値は、第 1 送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので（図 30～図 33 参照）、比較投入メダル数 C T 1 5 の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第 1 送信タイミング間で精算（投入がキャンセル）されたメダル数を「負」の値で表したものになる。

【0293】

10

なお、本実施形態では、（1）精算処理要求信号の再反転、（2）第 1 処理完了信号の反転、（3）暫定投入数 C T 1 3 の 1 減算及び比較投入メダル数 C T 1 5 の 1 減算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0294】

メダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、第 1 処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御 C P U 1 0 1 がメダル 1 枚分の精算処理が完了することが確認できたため、精算処理応答信号を「ON」から「OFF」に再反転し、「ON」になった第 1 処理完了信号に対する応答として、要求されたメダル 1 枚分の精算の処理（メダル 1 枚分の投入のキャンセルの処理）に対応するメダル数制御 C P U 3 0 1 側での処理の完了に関する通知を行なうための第 2 処理完了信号を「OFF」から「ON」（完了）に反転し、遊技メダル数 C T 3 0 の値を 1 加算した値にし、投入メダル数 C T 3 1 の値を 1 減算した値にする（ステップ S 1 0 0 9）。なお、この実施形態では、第 2 処理完了信号の「OFF」から「ON」の反転は遊技メダル数 C T 3 0 や投入メダル数 C T 3 1 の更新処理に先立って行われているので、「要求されたメダル 1 枚分の精算の処理（メダル 1 枚分の投入のキャンセルの処理）に対応するメダル数制御 C P U 3 0 1 側での処理の完了に関する通知」は、「当該メダル数制御 C P U 3 0 1 側での処理が完了することになることの通知」を指す。なお、投入メダル数 C T 3 1 の値は、第 1 送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので（図 30～図 33 参照）、投入メダル数 C T 3 1 の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第 1 送信タイミング間で精算（投入がキャンセル）されたメダル数を「負」の値で表したものになる。

20

【0295】

30

なお、本実施形態では、（1）精算処理応答信号の再反転、（2）第 2 処理完了信号の反転、（3）遊技メダル数 C T 3 0 の 1 加算及び投入メダル数 C T 3 1 の 1 減算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0296】

40

主制御 C P U 1 0 1 の第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、第 2 処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御 C P U 3 0 1 がメダル 1 枚分の精算処理が完了することが確認できたため、第 1 処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転するが、連続してメダル 1 枚分の精算処理を行うため、精算処理要求信号を「OFF」から「ON」（要求）に反転する（ステップ S 1 0 1 0）。メダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 投入処理手段 3 0 1 b 3 は、精算処理要求信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、要求処理がメダル 1 枚分の精算処理であることが確認できたため、第 2 処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転し、「ON」になった精算処理要求信号に対する応答として、精算処理応答信号を「OFF」から「ON」（開始）に反転する（ステップ S 1 0 1 1）。

【0297】

主制御 C P U 1 0 1 の第 1 投入処理手段 1 0 1 d は、精算処理応答信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御 C P U 3 0 1 がメダル 1 枚分の精算処

50

理を開始したことを確認できたため、精算処理要求信号を「ON」から「OFF」に再反転し、第1処理完了信号を「OFF」から「ON」(完了)に反転し、暫定投入数CT13の値を1減算した値にし、比較投入メダル数CT15の値を1減算した値にする(ステップS1012)。なお、比較投入メダル数CT15の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので(図30～図33参照)、比較投入メダル数CT15の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間で精算(投入がキャンセル)されたメダル数を「負」の値で表したものになる。

【0298】

なお、本実施形態では、(1)精算処理要求信号の再反転、(2)第1処理完了信号の反転、(3)暫定投入数CT13の1減算及び比較投入メダル数CT15の1減算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0299】

メダル数制御CPU301の第2投入処理手段301b3は、第1処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御CPU101がメダル1枚分の精算処理が完了することが確認できたため、精算処理応答信号を「ON」から「OFF」に再反転し、「ON」になった第1処理完了信号に対する応答として、第2処理完了信号を「OFF」から「ON」(完了)に反転し、遊技メダル数CT30の値を1加算した値にし、投入メダル数CT31の値を1減算した値にする(ステップS1013)。なお、投入メダル数CT31の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので(図30～図33参照)、投入メダル数CT31の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間で精算(投入がキャンセル)されたメダル数を「負」の値で表したものになる。

【0300】

なお、本実施形態では、(1)精算処理応答信号の再反転、(2)第2処理完了信号の反転、(3)遊技メダル数CT30の1加算及び投入メダル数CT31の1減算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0301】

ステップS1010～S1013の処理は、ステップS1013の終了時点で暫定投入数CT13の値が「0」になるまで繰り返される。

【0302】

主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、第2処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301がメダル1枚分の投入処理が完了することが確認できたため、第1処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転する。また、疑似メダルの精算(メダルの投入のキャンセル)が完了しているので、主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の処理の終了の指示を通知するための処理終了信号を「OFF」から「ON」(終了)に反転する(ステップS1014)。メダル数制御CPU301の第2投入処理手段301b3は、処理終了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御CPU101が主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の全体の処理が完了したことを確認できたため、第2処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転し、処理可能信号を「OFF」から「ON」に反転する(ステップS1015)。

【0303】

主制御CPU101の第1投入処理手段101dは、処理可能信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301が主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の全体の処理が完了したことを確認できたため、処理終了信号を「ON」から「OFF」に再反転する(ステップS1016)。この処理終了信号が「ON」から「OFF」に反転すると、スタートスイッチ9が無効になる。なお、精算スイッチ33が押下操作されたタイミングでスタートスイッチ9が無効になるようにしてよい。

10

20

30

40

50

【0304】

なお、精算スイッチ33を操作するわけではないが、例えば複数の疑似メダル（2n、nは整数）が投入されている状態でベットスイッチ7を操作したときに、差分となる疑似メダル数分を上記の精算処理を流用して精算する処理を備えていてもよい。この場合、精算スイッチ33の押下が、複数の疑似メダルが投入されているときのベットスイッチ8の押下に置き換わり、差分となる疑似メダル数分が精算される。

【0305】

（払出シーケンス）

次に、スロットマシンSMにおける主制御CPU101とメダル数制御CPU301間の疑似メダルの払出時の疑似メダルの払出に関わるシーケンス（払出シーケンス）について図28を用いて説明する。なお、図28では、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間の通信は、主制御CPU101のメダル管理送受信手段101nの機能と、メダル数制御CPU301の主基板間送受信手段301aの機能により実現される。

10

【0306】

「ON」（実施可）の処理可能信号が、メダル数制御CPU301から主制御CPU101に出力されている（ステップS1101）。主制御CPU101は、処理可能信号が「ON」であることから、メダル数制御CPU301が主制御CPU - メダル数制御CPU間メダル移動の処理を新たに受け付けて実施可能であることを確認する（ステップS1102）。

20

【0307】

今回の遊技で疑似メダルを獲得する役の入賞による疑似メダルの払出が発生し（ステップS1103）、主制御CPU101の第1払出処理手段101hは払出数CT12の値を「A」にし、払出残数CT14の値を「A」にする（ステップS1104）。なお、払出数CT12の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので（図30～図33参照）、1遊技で払い出されるメダル数が、主制御CPU101からメダル数制御CPU301に送信されるのは、払出の発生後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応した1回となる。

【0308】

主制御CPU101の第1払出処理手段101hは、主制御CPU - メダル数制御CPU間メダル移動の処理の開始を要求するための処理開始信号を「OFF」から「ON」（要求）に反転する（ステップS1105）。メダル数制御CPU301の第2払出処理手段301b4は、処理開始信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、新たな主制御CPU - メダル数制御CPU間メダル移動の処理を開始することができたため、処理可能信号を「ON」から「OFF」に反転し、「ON」になった処理開始信号に対する応答として、主制御CPU - メダル数制御CPU間メダル移動の処理を開始したことを通知するための処理中信号を「OFF」から「ON」（開始）に反転する（ステップS1106）。

30

【0309】

主制御CPU101の第1払出処理手段101hは、処理中信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301が新たな主制御CPU - メダル数制御CPU間メダル移動の処理中になったことを確認できたため、処理開始信号を「ON」から「OFF」に再反転し、メダル1枚分の払出の処理を要求するための払出処理要求信号を「OFF」から「ON」（要求）に反転する（ステップS1107）。メダル数制御CPU301の第2払出処理手段301b4は、払出処理要求信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、要求処理がメダル1枚分の払出処理であることが確認できたため、処理中信号を「ON」から「OFF」に再反転し、「ON」になった払出処理要求信号に対する応答として、メダル1枚分の払出の処理を開始したことを通知するための払出処理応答信号を「OFF」から「ON」（開始）に反転する（ステップS1108）。

40

50

【0310】

主制御CPU101の第1払出処理手段101hは、払出処理応答信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301がメダル1枚分の払出処理を開始したことを確認できたため、払出処理要求信号を「ON」から「OFF」に再反転し、要求したメダル1枚分の払出の処理に対応する主制御CPU101側での処理の完了に関する通知を行うための第1処理完了信号を「OFF」から「ON」(完了)に反転し、払出残数CT14の値を1減算した値にし、比較払出メダル数CT16の値を1加算した値にする(ステップS1109)。なお、この実施形態では、第1処理完了信号の「OFF」から「ON」の反転は払出残数CT14や比較払出メダル数CT16の更新処理に先立って行われているので、「要求したメダル1枚分の払出の処理に対応する主制御CPU101側での処理の完了に関する通知」は、「当該主制御CPU101側での処理が完了することになることの通知」を指す。なお、比較払出メダル数CT16の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので(図30～図33参照)、比較払出メダル数CT16の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間の払出メダル数となる。

10

【0311】

なお、本実施形態では、(1)払出処理要求信号の再反転、(2)第1処理完了信号の反転、(3)払出残数CT14の1減算及び比較払出メダル数CT16の1加算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

20

【0312】

メダル数制御CPU301の第2払出処理手段301b4は、第1処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御CPU101がメダル1枚分の払出処理が完了することが確認できたため、払出処理応答信号を「ON」から「OFF」に再反転し、「ON」になった第1処理完了信号に対する応答として、要求されたメダル1枚分の払出の処理に対応するメダル数制御CPU301側での処理の完了に関する通知を行うための第2処理完了信号を「OFF」から「ON」(完了)に反転し、遊技メダル数CT30の値を1加算した値にし、払出メダル数CT32の値を1加算した値にする(ステップS1110)。なお、この実施形態では、第2処理完了信号の「OFF」から「ON」の反転は遊技メダル数CT30や投入メダル数CT31の更新処理に先立って行われているので、「要求されたメダル1枚分の払出に対応するメダル数制御CPU301側での処理の完了に関する通知」は、「当該メダル数制御CPU301側での処理が完了することになることの通知」を指す。なお、払出メダル数CT32の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので(図30～図33参照)、払出メダル数CT32の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間の払出メダル数となる。

30

【0313】

なお、本実施形態では、(1)払出処理応答信号の再反転、(2)第2処理完了信号の反転、(3)遊技メダル数CT30の1加算及び払出メダル数CT32の1加算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

40

【0314】

主制御CPU101の第1払出処理手段101hは、第2処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301がメダル1枚分の精算処理が完了することが確認できたため、第1処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転するが、連続してメダル1枚分の払出処理を行うため、払出処理要求信号を「OFF」から「ON」(要求)の状態に反転する(ステップS1111)。メダル数制御CPU301の第2払出処理手段301b4は、払出処理要求信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、要求処理がメダル1枚分の払出処理であることが確認できたため、第2処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転し、「ON」になった払出処理要求

50

信号に対する応答として、払出処理応答信号を「OFF」から「ON」（開始）に反転する（ステップS1112）。

【0315】

主制御CPU101の第1払出処理手段101hは、払出処理応答信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301がメダル1枚分の払出処理を開始したことを確認できたため、払出処理要求信号を「ON」から「OFF」に再反転し、第1処理完了信号を「OFF」から「ON」（完了）に反転し、払出残数CT14の値を1減算した値にし、比較払出メダル数CT16の値を1加算した値にする（ステップS1113）。なお、比較払出メダル数CT16の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので（図30～図33参照）、比較払出メダル数CT16の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間の払出メダル数となる。

10

【0316】

なお、本実施形態では、（1）払出処理要求信号の再反転、（2）第1処理完了信号の反転、（3）払出残数CT14の1減算及び比較払出メダル数CT16の1加算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

【0317】

メダル数制御CPU301の第2払出処理手段301b4は、第1処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御CPU101がメダル1枚分の払出処理が完了したことが確認できたため、払出処理応答信号を「ON」から「OFF」に再反転し、「ON」になった第1処理完了信号に対する応答として、第2処理完了信号を「OFF」から「ON」（完了）に反転し、遊技メダル数CT30の値を1加算した値にし、払出メダル数CT32の値を1加算した値にする（ステップS1114）。なお、払出メダル数CT32の値は、第1送信タイミングに応じて「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信すると「0」クリアされるので（図30～図33参照）、払出メダル数CT32の値は、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミング間の払出メダル数となる。

20

【0318】

なお、本実施形態では、（1）払出処理応答信号の再反転、（2）第2処理完了信号の反転、（3）遊技メダル数CT30の1加算及び払出メダル数CT32の1加算の順に実行するとしているが、実施順はこれに限定されるものではない。

30

【0319】

ステップS1111～S1114の処理は、ステップS1114の終了時点で払出残数CT14の値が「0」になるまで繰り返される。

【0320】

主制御CPU101の第1払出処理手段101hは、第2処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301がメダル1枚分の払出処理が完了したことが確認できたため、第1処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転する。また、疑似メダルの払出が完了しているので、主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の処理の終了の指示を通知するための処理終了信号を「OFF」から「ON」（終了）に反転する（ステップS1115）。メダル数制御CPU301の第2払出処理手段301b4は、処理終了信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、主制御CPU101が主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の全体の処理が完了したことを確認できたため、第2処理完了信号を「ON」から「OFF」に再反転し、処理可能信号を「OFF」から「ON」に反転する（ステップS1116）。

40

【0321】

主制御CPU101の第1払出処理手段101hは、処理可能信号の「OFF」から「ON」への反転を受けることで、メダル数制御CPU301が主制御CPU-メダル数制御CPU間メダル移動の全体の処理が完了したことを確認できたため、処理終了信号を「

50

ON」から「OFF」に再反転する（ステップS1117）。

【0322】

次に、スロットマシンSMにおける主制御CPU101とメダル数制御CPU301間の最大ベットスイッチ8操作時の疑似メダルの投入の途中でタイムアウトが発生した場合について図29（a）, (b)を用いて説明する。

【0323】

図29（a）の例では、上述したステップS701～S704、S801、S706～S711、S802～S805の処理が行われる。このとき、主制御CPU101は投入処理応答信号の「OFF」から「ON」への反転を予め定められた時間内で確認できず、図25のステップS806に相当する処理を行うことなく、タイムアウトとなる（ステップS1201）。また、メダル数制御CPU301は、第1処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を予め定められた時間内で確認できず、図25のステップS807に相当する処理を行うことなく、タイムアウトとなる（ステップS1202）。この際、主制御CPU101側での暫定投入数CT14や比較投入メダル数CT15はデータの更新がされており、メダル数制御CPU301側では遊技メダル数CT30や投入メダル数CT31もデータの更新がなされている。このため、最大ベットスイッチ8の操作後の、主制御CPU101でのメダル投入数（暫定投入数CT14の値）とメダル数制御CPU301でのメダル投入数（最大ベットスイッチ8の押下時の遊技メダル数CT30の値から現時点での遊技メダル数CT30の値を減算した値）との整合性が図られる。また、「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングと次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」の第1送信タイミングとの間の、主制御CPU101でのメダル投入数（比較投入メダル数CT15の値）とメダル数制御CPU301でのメダル投入数（投入メダル数CT31の値）との整合性が図られる。

10

【0324】

図29（b）の例では、上述したステップS701～S704、S801、S706～S710の処理が行われる。このとき、メダル数制御CPU301は第1処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を予め定められた時間内で確認できず、図25のステップS711に相当する処理を行うことなく、タイムアウトとなる（ステップS1251）。また、主制御CPU101は、第2処理完了信号の「OFF」から「ON」への反転を予め定められた時間内で確認できず、図25のステップS803に相当する処理を行うことなく、タイムアウトとなる（ステップS1252）。この際、主制御CPU101側での暫定投入数CT14や比較投入メダル数CT15はデータの更新がなされており、メダル数制御CPU301側では遊技メダル数CT30や投入メダル数CT31はデータの更新がなされていない。

20

【0325】

ここで、メダル数制御CPU301の更新処理を主制御CPU101の更新処理より先に行う場合、タイムアウト等の異常の発生時に、メダル数制御CPU301がメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数（遊技者が所持する疑似メダルの枚数）が減ったにもかかわらず疑似メダルの投入が確定していない状態になり、遊技者に遊技以外で損を与える状況が発生する。一方で、メダル数制御CPU301の更新処理を主制御CPU101の更新処理より後に行う場合には、タイムアウト等の異常が発生しても、メダル数制御CPU301がメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数（遊技者が所持する疑似メダルの枚数）が減った場合には必ず疑似メダルの投入が確定した状態になり、遊技者に遊技以外で損を与える状況が発生しない。このため、メダル数制御CPU301の更新処理を主制御CPU101の更新処理より後に行なうことは、メダル数制御CPU301の更新処理を主制御CPU101の更新処理より先に行なうことよりも優れている。

30

【0326】

（主制御CPU101とメダル数制御CPU301間、メダル数制御CPU301とユニットCPU501間の通信）

40

50

続いて、スロットマシンSMにおける主制御CPU101とメダル数制御CPU301間の通信と、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301とカードユニットCUのユニットCPU501間の通信の通信シーケンスについて図30～図33を用いて説明する。なお、図30～33では、メダル数制御CPU301とユニットCPU501との間の通信は、メダル数制御CPU301のユニット間送受信手段301eの機能と、ユニットCPU501の送受信手段501eの機能により実現され、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間の通信は、主制御CPU101のメダル管理送受信手段101nの機能と、メダル数制御CPU301の主基板間送受信手段301aの機能により実現される。

【0327】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301とカードユニットCUのユニットCPU501との間では、上述したように、電文「遊技機情報通知」は、1周期分の時間長を300ms以上310ms以下の範囲内とする送信周期で、周期的に送信される。

【0328】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、周期的にやってくる電文「遊技機情報通知」のカードユニットCUのユニットCPU501への第1送信タイミングに対応し、カードユニットCUのユニットCPU501への電文「遊技機情報通知」の送信に先立つタイミング（以下、「リクエストタイミング」と記載）に、スロットマシンSMの主制御CPU101に対して、情報のリクエストを行う（ステップS1301）。メダル数制御CPU301からリクエストを受けた主制御CPU101は、上述した「ホールコン・不正監視情報」、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」の各送信周期とこれらの優先順位とを基に、「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストであると判断し、リクエストタイミングから所定の時間の範囲内のタイミング（ユニットCPU501への電文「遊技機情報通知」の送信に先立つタイミング：以下、「レスポンスタイミング」と記載）に、「ホールコン・不正監視情報」の複数の項目のうち、少なくともメダル数制御CPU301側で管理されていない「カウント情報1」、「カウント情報2」などの項目に関わる情報（投入数CT11、払出数CT12など）、及び、メダル数制御CPU301での不正等の異常の監視に利用する項目の情報（比較メダル投入数CT15、比較メダル払出数CT16など）を、メダル数制御CPU301に対してレスポンスする（ステップS1302）。

【0329】

ここで、暫定投入数CT13の値が設定された投入数CT11の値（スタートスイッチ9が押下操作で開始される遊技に用いる（消費する）疑似メダル数）が、主制御CPU101からメダル数制御CPU301に送信されるのは、スタートスイッチ9が押下操作された後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応した1回となる。なお、それ以外の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応して、主制御CPU101からメダル数制御CPU301に送信される投入数CT11の値は、「0」である。

【0330】

また、遊技者が疑似メダルを獲得する役の入賞時に払い出される疑似メダルの払出数（遊技者が疑似メダルを獲得する役に入賞した場合の当該役に対して予め定められた疑似メダルの枚数）が設定された払出数CT12の値が、主制御CPU101からメダル数制御CPU301に送信されるのは、払出の発生後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応した1回となる。なお、それ以外の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応して、主制御CPU101からメダル数制御CPU301に送信される払出数CT12の値は、「0」である。

【0331】

また、主制御CPU101からメダル数制御CPU301に送信される比較投入メダル

10

20

30

40

50

数 C T 1 5 の値は、主制御 C P U 1 0 1 側でカウントした、前回の「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストから今回の「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストまでの間に投入又は精算（投入のキャンセル）されたメダル数、つまり、前回の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信した第 1 送信タイミングから今回の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」を送信する第 1 送信タイミングまでの間に投入又は精算（投入のキャンセル）されたメダル数である。なお、「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストに応じて比較投入メダル数 C T 1 5 の値が送信された後、比較投入メダル数 C T 1 5 の値は「0」にクリアされる。

【 0 3 3 2 】

また、主制御 C P U 1 0 1 からメダル数制御 C P U 3 0 1 に送信される比較払出メダル数 C T 1 6 の値は、主制御 C P U 1 0 1 側でカウントした、前回の「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストから今回の「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストまでの間に払い出されたメダル数、つまり、前回の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信した第 1 送信タイミングから今回の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」を送信する第 1 送信タイミングまでの間に払い出されたメダル数である。なお、「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストに応じて比較払出メダル数 C T 1 6 の値が送信された後、比較払出メダル数 C T 1 6 の値は「0」にクリアされる。

【 0 3 3 3 】

なお、ステップ S 1 3 0 1 で、メダル数制御 C P U 3 0 1 が上述した「ホールコン・不正監視情報」、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」の各送信周期とこれらの優先順位とを基に「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストを行うと決定して当該リクエストを行い、ステップ S 1 3 0 2 で、主制御 C P U 1 0 1 が「ホールコン・不正監視情報」に関わるリクエストに対するレスポンスを行うようにしてもよい。

【 0 3 3 4 】

スロットマシン S M のメダル数制御 C P U 3 0 1 は、周期的にやってくる電文「遊技機情報通知」のカードユニット C U のユニット C P U 5 0 1 への第 1 送信タイミングで、カードユニット C U のユニット C P U 5 0 1 に対して、「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する（ステップ S 1 3 0 3）。続いて、メダル数制御 C P U 3 0 1 は、ユニット C P U 5 0 1 に対して、電文「計数通知」を送信する（ステップ S 1 3 0 4）。続いて、ユニット C P U 5 0 1 は、メダル数制御 C P U 3 0 1 に対して、電文「貸出通知」を送信する（ステップ S 1 3 0 5）。続いて、メダル数制御 C P U 3 0 1 は、ユニット C P U 5 0 1 に対して、電文「貸出受領結果応答」を送信する（ステップ S 1 3 0 6）。

【 0 3 3 5 】

メダル数制御 C P U 3 0 1 による「ホールコン・不正監視情報」の電文「遊技機情報通知」への格納は、「ホールコン・不正監視情報」の複数の項目のうち、メダル数制御 C P U 3 0 1 側で管理している項目については、メダル数制御 C P U 3 0 1 側で管理している内容を設定し、主制御 C P U 1 0 1 側で管理している項目については、主制御 C P U 1 0 1 にリクエストして主制御 C P U 1 0 1 からのレスポンスにより取得した主制御 C P U 1 0 1 側で管理している内容を設定する。

【 0 3 3 6 】

「ホールコン・不正監視情報」の複数の項目のうち、例えば、図 1 2 の項目「遊技メダル数」、「投入メダル数」、「払出メダル数」は、メダル数制御 C P U 3 0 1 側で値を管理している項目であり、項目「遊技メダル数」、「投入メダル数」、「払出メダル数」のそれぞれに、遊技メダル数 C T 3 0 の値、投入メダル数 C T 3 1 の値、払出メダル数 C T 3 2 の値を格納する。

【 0 3 3 7 】

なお、投入メダル数 C T 3 1 の値は、メダル数制御 C P U 3 0 1 側でカウントした、前回の「ホールコン・不正監視情報」の第 1 送信タイミングから今回の「ホールコン・不正

10

20

30

40

50

監視情報」の第1送信タイミングまでの間に投入又は精算（投入のキャンセル）されたメダル数である。なお、「ホールコン・不正監視情報」への格納及び比較投入メダル数CT15との比較の終了後、投入メダル数CT31の値は「0」にクリアされる。

【0338】

また、払出メダル数CT32の値は、メダル数制御CPU301側でカウントした、前回の「ホールコン・不正監視情報」の第1送信タイミングから今回の「ホールコン・不正監視情報」の第1送信タイミングまでの間に払出されたメダル数である。なお、「ホールコン・不正監視情報」への格納及び比較払出メダル数CT16との比較の終了後、払出メダル数CT32の値は「0」にクリアされる。

【0339】

また、「ホールコン・不正監視情報」の複数の項目のうち、例えば、図12の項目「カウント情報1」、「カウント情報2」は、主制御CPU101側で値を管理している項目であり、次のようにして当該「カウント情報1」、「カウント情報2」を含む「遊技情報」（「遊技情報数」、「種別情報1」、「カウント情報1」、「種別情報2」、「カウント情報2」）に所定の情報を格納する。具体的には、主制御CPU101から送られてきた投入数CT11の値及び払出数CT12の値の双方が「0」の場合、項目「遊技情報数」に「0」が格納される。また、主制御CPU101から送られてきた投入数CT11の値が「0」以外で払出数CT12の値が「0」の場合、項目「遊技情報数」に「1」が格納され、項目「種別情報1」に投入を通知するための値が格納され、項目「カウント情報1」に投入数として投入数CT11の値が格納される。また、主制御CPU101から送られてきた投入数CT11の値が「0」で払出数CT12の値が「0」以外の場合、項目「遊技情報数」に「1」が格納され、項目「種別情報1」に払出を通知するための値が格納され、項目「カウント情報1」に払出数として払出数CT12の値が格納される。また、主制御CPU101から送られてきた投入数CT11の値が「0」以外で払出数CT12の値が「0」以外の場合、項目「遊技情報数」に「2」が格納され、項目「種別情報1」に投入を通知するための値が格納され、項目「カウント情報1」に投入数として投入数CT11の値が格納され、項目「種別情報2」に払出を通知するための値が格納され、項目「カウント情報2」に払出数として払出数CT12の値が格納される。なお、図12の項目「主制御状態1」、「遊技機不正1」なども主制御CPU101側で値を管理している項目である。

10

20

30

【0340】

メダル数制御CPU301は、ステップS1307において、下記の（処理1）～（処理4）を行う。

【0341】

（処理1）メダル数制御CPU301は、主制御CPU101から受け取った投入数CT11の値が「0」でない場合、投入数CT11の値が、スロットマシンSM及び他のスロットマシンにおいて一般的に想定され得る（規則等で定められている）1遊技で投入するメダル数として設定が許容されている設定許容投入数（この実施形態では、「1」～「3」）であるか否かを確認し、設定許容投入数でなければ所定の報知（例えば、1遊技での投入数の異常の報知）を行う。

40

【0342】

（処理2）メダル数制御CPU301は、主制御CPU101から受け取った払出数CT12の値が「0」でない場合、払出数CT12の値が、スロットマシンSM及び他のスロットマシンにおいて一般的に想定され得る（規則等で定められている）1遊技で払い出すメダル数として設定が許容されている設定許容払出数（この実施形態では、「1」～「15」）であるか否かを確認し、設定許容払出数でなければ所定の報知（例えば、1遊技での払出数の異常の報知）を行う。

【0343】

（処理3）メダル数制御CPU301は、主制御CPU101から受け取った比較投入メダル数CT15の値と投入メダル数CT31の値とを比較し、比較投入メダル数CT1

50

5の値から投入メダル数 C T 3 1 の値を減算した減算結果が「 - 1 」～「 1 」の範囲内であるか否かを確認し、範囲内でなければ所定の報知（例えば、前回の「ホールコン・不正監視情報」の送信から今回の「ホールコン・不正監視情報」の送信までの間での投入数の異常の報知）を行う。なお、「 - 1 」～「 1 」を正常の範囲とするのは、主制御 C P U 1 0 1 によるカウント処理とメダル数制御 C P U 3 0 1 によるカウント処理との間で「ホールコン・不正監視情報」の第1送信タイミングがあった場合、投入シーケンスや最大投入シーケンスでは、比較投入メダル数 C T 1 5 の値が投入メダル数 C T 3 1 の値より 1 大きくなり、精算シーケンスでは、比較投入メダル数 C T 1 5 の値が投入メダル数 C T 3 1 の値より 1 小さくなることを踏まえたものである。

【 0 3 4 4 】

（処理4）メダル数制御 C P U 3 0 1 は、主制御 C P U 1 0 1 から受け取った比較払出メダル数 C T 1 6 の値と払出メダル数 C T 3 2 の値とを比較し、比較払出入メダル数 C T 1 6 の値から払出メダル数 C T 3 2 の値を減算した減算結果が「 0 」～「 1 」の範囲内であるか否かを確認し、範囲内でなければ所定の報知（例えば、前回の「ホールコン・不正監視情報」の送信から今回の「ホールコン・不正監視情報」の送信までの間での払出数の異常の報知）を行う。なお、「 0 」～「 1 」を正常の範囲とするのは、主制御 C P U 1 0 1 によるカウント処理とメダル数制御 C P U 3 0 1 によるカウント処理との間で「ホールコン・不正監視情報」の第1送信タイミングがあった場合、払出シーケンスでは、比較払出メダル数 C T 1 6 の値が払出メダル数 C T 3 2 の値より 1 大きくなることを踏まえたものである。

【 0 3 4 5 】

主制御 C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 3 0 2 の処理の後、投入数 C T 1 1 、払出数 C T 1 2 、比較投入メダル数 C T 1 5 、比較払出メダル数 C T 1 6 の各値を「 0 」にクリアする（ステップ S 1 3 0 8 ）。また、メダル数制御 C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 3 0 7 の処理の後、投入メダル数 C T 3 1 、払出メダル数 C T 3 2 の各値を「 0 」にクリアする（ステップ S 1 3 0 9 ）。

【 0 3 4 6 】

次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応したリクエストタイミングになるまでに、疑似メダルの投入、疑似メダルの精算（疑似メダルの投入のキャンセル）及び疑似メダルの払出のいずれかに関わる疑似メダルの移動の契機が発生したとき、当該リクエストタイミングになるのを待たずに、疑似メダルの移動シーケンスが行われ、ここでは移動シーケンス全体が行われる（ステップ S 1 3 1 0 ）。

【 0 3 4 7 】

ここで、疑似メダルの移動の契機がメダルの投入に関するベットスイッチ 7 の押下操作の場合、実施される移動シーケンスは図24の投入シーケンスのステップ S 7 0 6 ～ S 7 1 6 となる。また、疑似メダルの移動の契機が疑似メダルの投入に関する最大ベットスイッチ 8 の押下操作の場合、実施される移動シーケンスは図25の最大投入シーケンスのステップ S 7 0 6 ～ S 7 1 1 、 S 8 0 2 ～ S 8 0 7 、 S 7 1 2 ～ S 7 1 6 となったり、図26の最大投入シーケンスのステップ S 7 0 6 ～ S 7 1 1 、 S 9 0 1 ～ S 9 0 3 、 S 7 1 2 ～ S 7 1 6 となったりする。また、疑似メダルの移動の契機が疑似メダルの精算（投入のキャンセル）に関する精算スイッチ 3 3 の押下操作の場合、実施される移動シーケンスは図27の精算シーケンスのステップ S 1 0 0 4 ～ S 1 0 1 6 となる。また、疑似メダルの移動の契機が疑似メダルの払出に関するものである場合、実施される移動シーケンスは図28の払出シーケンスのステップ S 1 1 0 4 ～ S 1 1 1 7 となる。

【 0 3 4 8 】

ステップ S 1 3 1 1 ～ステップ S 1 3 1 9 では、上記したステップ S 1 3 0 1 ～ S 1 3 0 9 と同内容が実施される。

【 0 3 4 9 】

次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」が送信される第

10

20

30

40

50

1送信タイミングに対応したリクエストタイミングになるまでに、疑似メダルの投入、疑似メダルの精算（疑似メダルの投入のキャンセル）及び疑似メダルの払出のいずれかに関わる疑似メダルの移動の契機が発生したとき、当該リクエストタイミングになるのを待たずに、疑似メダルの移動シーケンスが行われるが、疑似メダルの移動シーケンス中に当該リクエストタイミングがやってくるとステップS1321～1329が優先して行われることとなる。ここでは移動シーケンスの前半のみが行われる（ステップS1320）。

【0350】

ここで、疑似メダルの移動の契機がメダルの投入に関するベットスイッチ7の押下操作の場合、実施される移動シーケンスは図24の投入シーケンスのステップS706からの連続する一部となる。また、疑似メダルの移動の契機がメダルの投入に関する最大ベットスイッチ8の押下操作の場合、実施される移動シーケンスは図25の最大投入シーケンスのステップS706からの連続する一部となったり、図26の最大投入シーケンスのステップS706からの連続する一部となったりする。また、疑似メダルの移動の契機がメダルの精算（投入のキャンセル）に関する精算スイッチ33の押下操作の場合、実施される移動シーケンスは図27の精算シーケンスのステップS1004から連続する一部となる。また、疑似メダルの移動の契機が疑似メダルの払出に関するものである場合、実施される移動シーケンスは図28の払出シーケンスのステップS1104からの一部となる。

【0351】

なお、この実施形態では、疑似メダルの移動シーケンス中にリクエストタイミングがやってくると即座に当該疑似メダルの移動シーケンスを中断してステップS1321～1329が優先して行われるようにしているが、これに限定されるものではなく、例えば、図24のステップS708～S711の途中にリクエストタイミングがやってきた場合にはステップS711の処理が終了してから疑似メダルの移動シーケンスを中断してステップS1321～1329を行うようにするなど、メダル1枚分の移動処理の途中にリクエストタイミングがやってきた場合にはメダル1枚分の移動処理が完了するまでは疑似メダルの移動シーケンスを継続して行い、メダル1枚分の移動処理が完了した後に疑似メダルの移動シーケンスを中断してステップS1321～1329を行うようにしてもよい。この場合、主制御CPU101から受け取った比較投入メダル数CT15の値と投入メダル数CT31の値との比較では、比較投入メダル数CT15の値と投入メダル数CT31の値とが同じでなければ所定の報知（例えば、前回の「ホールコン・不正監視情報」の送信から今回の「ホールコン・不正監視情報」の送信までの間での投入数の異常の報知）を行うようにし、主制御CPU101から受け取った比較払出メダル数CT16の値と払出メダル数CT32の値との比較では、比較払出メダル数CT16の値と払出メダル数CT32の値とが同じでなければ所定の報知（例えば、前回の「ホールコン・不正監視情報」の送信から今回の「ホールコン・不正監視情報」の送信までの間での払出数の異常の報知）を行うようにしてもよい。

【0352】

ステップS1321～ステップS1329では、上記したステップS1301～S1309と同内容が実施される。

【0353】

次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応したリクエストタイミングになるまでに、ステップS1320で前半が実施された移動シーケンスの後半が行われる（ステップS1330）。

【0354】

ここで、ステップS1320で投入シーケンスの前半が実施された場合には、図24の投入シーケンスの続きからステップS716となる。また、ステップS1320で最大投入シーケンスの前半が実施された場合には、図25の最大投入シーケンスの続きからステップS716となったり、図26の最大投入シーケンスの続きからステップS716となったりする。また、ステップS1320で精算シーケンスの前半が実施された場合には、図27の精算シーケンスの続きからステップS1016となる。また、ステップS1320で払出シーケンスの前半が実施された場合には、図28の払出シーケンスの続きからステップS1104となる。

10

20

30

40

50

0で払出シーケンスの前半が実施された場合には、図28の払出シーケンスの続きからステップS1117となる。

【0355】

ステップS1331～ステップS1339では、上記したステップS1301～S1309と同内容が実施される。

【0356】

なお、移動シーケンスは、前回の電文「遊技機情報通知」と今回の電文「遊技機情報通知」との間で一の移動シーケンスの全部又は一部と他の移動シーケンスの全部又は一部が行われる場合があってもよいし、移動シーケンスが3以上に分かれて実施される場合などがあるてもよい。

10

【0357】

次の「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技機情報通知」が送信される第1送信タイミングに対応したリクエストタイミングになるまでに、疑似メダルの投入、疑似メダルの精算（疑似メダルの投入のキャンセル）及び疑似メダルの払出のいずれに関わる疑似メダルの移動の契機も発生せず、移動シーケンスが行われない。この場合も、ステップS1340～S1348において、ステップS1301～S1309と同内容が実施される。

【0358】

続いて、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、周期的にやってくる電文「遊技機情報通知」のカードユニットCUのユニットCPU501への第1送信タイミングに対応し、カードユニットCUのユニットCPU501への電文「遊技機情報通知」の送信に先立つタイミング（リクエストタイミング）に、スロットマシンSMの主制御CPU101に対して、情報のリクエストを行う（ステップS1349）。メダル数制御CPU301からリクエストを受けた主制御CPU101は、上述した「ホールコン・不正監視情報」、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」の各送信周期とこれらの優先順位とを基に、「遊技機設置情報」に関わるリクエストであると判断し、リクエストタイミングから所定の時間の範囲内のタイミング（ユニットCPU501への電文「遊技機情報通知」の送信に先立つタイミング：レスポンスタイミング）に、「遊技機設置情報」の複数の項目のうち、少なくともメダル数制御CPU301側で管理されていない項目（この実施形態では図11の項目「主制御チップID番号」～項目「主制御チップ製品コード」の項目）の情報を、メダル数制御CPU301に対してレスポンスする（ステップS1350）。

20

【0359】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、周期的にやってくる電文「遊技機情報通知」のカードユニットCUのユニットCPU501への第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する（ステップS1351）。続いて、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「計数通知」を送信する（ステップS1352）。続いて、ユニットCPU501は、メダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」を送信する（ステップS1353）。続いて、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」を送信する（ステップS1354）。

30

【0360】

続いて、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、周期的にやってくる電文「遊技機情報通知」のカードユニットCUのユニットCPU501への第1送信タイミングに対応し、カードユニットCUのユニットCPU501への電文「遊技機情報通知」の送信に先立つタイミング（リクエストタイミング）に、スロットマシンSMの主制御CPU101に対して、情報のリクエストを行う（ステップS1355）。メダル数制御CPU301からリクエストを受けた主制御CPU101は、上述した「ホールコン・不正監視情報」、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」の各送信周期とこれらの優先順位と

40

50

を基に、「遊技機性能情報」に関わるリクエストであると判断し、リクエストタイミングから所定の時間の範囲内のタイミング(ユニットCPU501への電文「遊技機情報通知」の送信に先立つタイミング:レスポンスタイミング)に、「遊技機性能情報」の複数の項目のうち、少なくともメダル数制御CPU301側で管理されていない項目(この実施形態では図10の項目「総投入数」～項目「役物等状態比率」)の情報を、メダル数制御CPU301に対してレスポンスする(ステップS1356)。

【0361】

スロットマシンSMのメダル数制御CPU301は、周期的にやってくる電文「遊技機情報通知」のカードユニットCUのユニットCPU501への第1送信タイミングに、カードユニットCUのユニットCPU501に対して、「遊技機性能情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する(ステップS1357)。続いて、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「計数通知」を送信する(ステップS1358)。続いて、ユニットCPU501は、メダル数制御CPU301に対して、電文「貸出通知」を送信する(ステップS1359)。続いて、メダル数制御CPU301は、ユニットCPU501に対して、電文「貸出受領結果応答」を送信する(ステップS1360)。

【0362】

なお、「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」や「遊技機性能情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する第1送信タイミングに関しては、図30のステップS1307～S1309に対応する処理は行われない。

【0363】

(「遊技機情報」の各項目の送信タイミングが重なった場合)

送信項目制御手段301gは、電文「遊技機情報通知」を300msを一周期として周期的にカードユニットCUに送信する。「遊技機情報通知」のデータ部の一部である「遊技機情報」も300msごとにカードユニットCUに送信される。「遊技機情報」には、「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」の3種類の項目があり、送信項目制御手段301gは、1回の送信タイミングにおいて「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」のいずれか一つを送信する。

【0364】

送信項目制御手段301gによる「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」の基本的な送信タイミングに関して、

「遊技機設置情報」は、スロットマシンSMの起動が完了してから60s経過後に電文「遊技機情報通知」の「遊技機情報」としてカードユニットCUに送信し、その後は60s周期で送信する。

「遊技機性能情報」は、スロットマシンSMの起動が完了してから180s経過後に電文「遊技機情報通知」の「遊技機情報」としてカードユニットCUに送信し、その後は180s周期で送信する。

「ホールコン・不正監視情報」は、スロットマシンSMの起動が完了したときに電文「遊技機情報通知」の「遊技機情報」としてカードユニットCUに送信し、その後は300ms周期で送信する。

【0365】

これらの送信タイミングによると、「遊技機設置情報」と「ホールコン・不正監視情報」とで送信タイミングが重なる場合と、「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」の全ての送信タイミングが重なる場合がある。この場合、図20で示す優先順位に基づいて、送信項目制御手段301gは、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」の順でカードユニットCUに送信する。したがって、送信項目制御手段301gは、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」の全ての送信タイミングが重なった場合は、最も優先順位が高い「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する。

10

20

30

40

50

【0366】

このとき、残りの「遊技機設置情報」と「ホールコン・不正監視情報」とは次の周期(300ms後)に送信されることになるが、次の周期では優先順位が高い「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信される。そして、さらに次の周期で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信される。

【0367】

このような送信構成によると、次のような問題が生じ得る。例えば、「ホールコン・不正監視情報」の中には、前回の送信タイミングから当該送信タイミングの間に、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間で処理された疑似メダルの投入数が格納されている(図12の「遊技機情報」の「投入メダル数」参照)。図34に示すように、1遊技を行うのに必要な規定疑似メダル数(3枚)のうち、1枚だけが主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間で投入処理が完了した状態で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信されたとする(送信タイミングA1)。この場合、「投入メダル数」として1枚がカードユニットCUに送信される。

10

【0368】

そして、次の周期である送信タイミングA2となるまでの間に残りの投入処理が完了し、さらにスタートスイッチ9が操作されて遊技が開始し、送信タイミングA2で「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」の全ての送信タイミングが重なったとする。この場合、上記した優先順位によれば、送信タイミングA2では、「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信され、残りの項目の送信は保留となる。

20

【0369】

遊技が開始された情報で訪れる次の周期の送信タイミングA3では、優先順位が高い「遊技機性能情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信され、「ホールコン・不正監視情報」の送信は保留となる。さらに次の周期の送信タイミングA4となるまでの間にトップスイッチ10L, 10M, 10Rが操作されて遊技が終了し、次の遊技の投入処理(疑似メダル3枚)が完了していたとする。この場合、送信タイミングA4では、「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信されることになるが、「投入メダル数」は前回遊技の2枚分と当該遊技の3枚分の5枚となり、当該情報がカードユニットCUに送信されることになる。

30

【0370】

なお、1回の遊技の最大投入枚数は3枚と規定されており、3枚のメダルの投入がキャンセルされた場合を想定して、カードユニットCUが受信する「投入メダル数」の範囲が-3枚~+3枚(本発明の「投入量として許容される範囲」に相当)に設定されている。この範囲を超えた情報を受信した場合、カードユニットCUではエラーとして認識する。したがって、図34のような優先順位に則って各情報(「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」)を送信する構成では、正常な投入処理が行われているにも関わらずカードユニットCUでエラーとして認定される場合がある。そこで、このようなエラーを防止するために、送信項目制御手段301gは、図35のように各項目の送信を制御する。

40

【0371】

例えば、1遊技を行うのに必要な規定疑似メダル数(3枚)のうち、1枚だけが主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間で投入処理が完了した状態で「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信されたとする(送信タイミングB1)。この場合、「投入メダル数」として1枚がカードユニットCUに送信される。そして、次の周期である送信タイミングB2となるまでの間に残りの投入処理が完了し、さらにスタートスイッチ9が操作されて遊技が開始したとする。このとき、主制御CPU101から遊技が開始したことを示す投入信号が送信されるようにし、当該信号の受信に基づき、送信項目制御手段301gが投入完了フラグをONに設定する。投入完了フラグは、例えば、フラグ格納手段302bの所定の領域に設定することができる。ここで、

50

投入完了フラグがONに設定された場合が、本発明の「遊技が開始した場合」に相当する。

【0372】

次の送信タイミングB2で「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」の全ての送信タイミングが重なったとする。このとき、送信項目制御手段301gは、送信タイミングが重なった情報の優先順位を判定するよりも前に投入完了フラグを確認する。確認の結果、当該フラグがONに設定されている場合は、予め定められた優先順位の判定を行うフローに到達するよりも前に「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信する。この場合、「投入メダル数」として残りの2枚がカードユニットCUに送信される(-3枚~+3枚の範囲内)。このとき、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」は送信保留となる。なお、投入完了フラグは「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信したタイミングでOFFとなるように設定してもよいし、全てのストップスイッチ10L, 10M, 10Rが操作されて遊技が終了したことを示す信号が主制御CPU101から送信されたタイミングでOFFとなるように設定してもよい。

10

【0373】

遊技が開始された情報で訪れる次の周期の送信タイミングB3では、投入完了フラグがOFFに設定されていることから、優先順位が高い方の「遊技機設置情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信され、優先順位が低い方の「遊技機性能情報」は保留となる。さらに次の周期の送信タイミングB4となるまでの間にストップスイッチ10L, 10M, 10Rが操作されて遊技が終了し、次の遊技の投入処理(疑似メダル3枚)が完了していたとする。送信タイミングB4において、スタートスイッチ9が操作されておらず遊技が開始していない場合は、投入信号が設定されておらず投入完了フラグがOFFに設定された状態となる。この場合、送信項目制御手段301gは、優先順位が高い保留状態の「遊技機性能情報」を格納した電文「遊技機情報通知」を送信し、「ホールコン・不正監視情報」は保留となる。そして、送信タイミングB4の次の周期の送信タイミング(図示省略)において、保留状態の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信されることになる。このとき、「投入メダル数」として+3枚がカードユニットCUに送信される(-3枚~+3枚の範囲内)。

20

【0374】

仮に送信タイミングB4までの投入完了フラグがONに設定されていた場合は、「ホールコン・不正監視情報」が優先され、「投入メダル数」として残りの+3枚がカードユニットCUに送信される(-3枚~+3枚の範囲内)。また、「ホールコン・不正監視情報」の中には「払出メダル数」の項目もあり、1回の遊技の払出メダル数の範囲が0~+15枚と規定されており、この範囲を超えた情報を受信した場合、カードユニットCUではエラーとして認識する。したがって、払出メダル数についても、遊技の払出処理の途中で送信タイミングがきた場合は、「投入メダル数」の場合と同様のエラーが発生し得る。

30

【0375】

例えば、疑似メダル15枚の払い出しが得られる役に入賞した際、3枚の払い出し処理が主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間で完了したときに「ホールコン・不正監視情報」が送信され、との次の周期で「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」の全ての送信タイミングが重なった場合、「ホールコン・不正監視情報」の送信が保留されると、次の遊技が終了して疑似メダル15枚の払い出しが得られる役にさらに入賞した場合は、「払出メダル数」として、前の遊技の残りの12枚と当該遊技の15枚を合わせた27枚が送信され得る(0~+15枚の範囲外)。

40

【0376】

したがって、主制御CPU101は、遊技が終了して払出処理が完了したときにメダル数制御CPU301に払出完了信号を送信し、当該信号を受信した送信項目制御手段301gは、払出完了フラグをONに設定する。そして、当該フラグがONに設定された状態では、他の項目と送信タイミングが重なっていても、「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」が送信するようとする。払出完了フラグは、例えば、フラ

50

格納手段 302b の所定の領域に設定することができる。このようにすれば、払出メダル数に関しても、カードユニット CU がエラーとして認識するのを防止できる。

【0377】

なお、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」の送信タイミングを管理するためのタイマーを設け、送信項目制御手段 301g は、投入完了フラグが ON に設定した際に、「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」それぞれのタイマーを +300ms 加算する構成であってもよい。このようにすると、図 35 と同じ送信態様となる。

【0378】

(払出情報生成処理)

次に、図 36 を参照して、遊技終了時の払出処理について説明する。この実施形態では、リール回転制御手段 101f による各リール 6L, 6M, 6R の停止制御は、各リール 6L, 6M, 6R それぞれにおいて、当該リール 6L, 6M, 6R に対応するストップスイッチ 10L, 10M, 10R が操作（押下）されたタイミングで開始する。このとき、リール回転制御手段 101f は、役抽選結果とストップスイッチ 10L, 10M, 10R が操作されたタイミングとに基づいて停止テーブル 102b を決定し、当該テーブル 102b に基づいてリール 6L, 6M, 6R の停止制御を行う。つまり、リール回転制御手段 101f が停止テーブル 102b を決定した時点で停止にかかるリール 6L, 6M, 6R がどの位置で停止するかは決まっている。また、ストップスイッチ 10L, 10M, 10R の操作が有効な状態で押下された場合は、その押下が継続している状態であっても、リール 6L, 6M, 6R は停止する。

10

【0379】

いずれの役に入賞したか否かの判定は、第 3 停止リールにかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R が操作されてリール回転制御手段 101f が停止テーブル 102b を選択した時点で判定可能である。したがって、この実施形態において判定手段 101g は、(i) 第 1、第 2 停止リールの停止態様、すなわち、第 1、第 2 停止リールそれぞれのストップスイッチ 10L, 10M, 10R の操作タイミングと、(ii) 役抽選結果と、(iii) 第 3 停止リールのストップスイッチ 10L, 10M, 10R の操作タイミング（第 3 停止にかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R の操作に基づいて停止テーブル 102b を選択したタイミング）とに基づいて決定する。

20

【0380】

したがって、判定手段 101g は、第 3 停止リールのストップスイッチ 10L, 10M, 10R の押下が継続しているか否か（その押下を止めるか否か）に関わらず、当該押下が行われたタイミングで判定処理（払出情報生成処理）を実行する。生成された払出情報は、第 3 停止リールのストップスイッチ 10L, 10M, 10R の押下が継続しているか否か（その押下を止めるか否か）に関わらず、払出情報生成処理が終了した時点で主制御 CPU 101（判定手段 101g）からメダル数制御 CPU 301 に送信され、さらにメダル数制御 CPU 301 からユニット CPU 501 に送信される。なお、ここでいう「払出情報」は、「遊技機情報通知」の「遊技情報」（「種別情報 2」、「カウント情報 2」：図 12、図 13 参照）に格納されている。

30

【0381】

一方、判定手段 101g による判定処理が終了し、入賞役が確定しても、第 1 払出処理手段 101h のによる払出処理は、第 3 停止リールにかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R の操作（押下）が終わってから開始される。したがって、第 3 停止リールにかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R が押下されてしまらくの間押下を継続していた場合は、押下を継続している間に払出情報はカードユニット CU に送信されるが、払出処理に関する情報は、押下を終了したあとにカードユニット CU に送信されることになる。なお、ここでいう「払出処理に関する情報」は、「遊技機情報通知」の「遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）」（「払出メダル数」：図 12 参照）に格納されている。

40

【0382】

50

なお、実際の遊技では、第3停止リールにかかるストップスイッチ10L, 10M, 10Rを押下し続けて、ボーナス開始までの余韻を楽しんだり、所望のリーチ目を楽しんだりすることが行われる場合がある。ここで、第3停止リールにかかるストップスイッチ10L, 10M, 10Rが押下を継続している途中で、カードユニットCUの電源供給が途絶えた場合を例として、「払出情報」、「払出処理に関する情報」の送信等について説明する。

【0383】

上述のように、第3停止リールにかかるストップスイッチ10L, 10M, 10Rが押下されて当該押下が継続している状態でも、「払出情報」は、カードユニットCUに送信され、カードユニットCUでは当該情報を把握する。そして、押下が継続している状態でカードユニットCUの電源供給が途絶えた場合は、カードユニットCUからスロットマシンSMに電圧(VL)が供給されない状態となることでストップスイッチ10L, 10M, 10Rの操作が無効化され（操作が行われても有効としない制御が行われ）押下が終了した状態となる。そして、主制御CPU101（第1払出処理手段101h）は、ストップスイッチ10L, 10M, 10Rの押下を終了した状態となつた後に払出処理を行うことにより、スロットマシンSM内では払出処理（遊技用価値更新処理）は終了する。さらに、払出処理が終了した場合は、当該処理を反映した使用可能枚数データの遊技メダル数表示器26による表示や払出表示器46による表示に関する処理（遊技用価値更新処理の結果に基づく処理）が行われる。なお、カードユニットCUからスロットマシンSMに電圧(VL)が供給されない状態となつてもストップスイッチ10L, 10M, 10Rの操作が無効化されない仕様である場合は、実際に押下が終了した後に払出処理が行われることになる。

10

20

30

【0384】

ところで、判定手段101gによる判定処理を、第1払出処理手段101hと同様に第3停止リールにかかるストップスイッチ10L, 10M, 10Rの押下を止めたときに開始する構成では、第3停止リールにかかるストップスイッチ10L, 10M, 10Rの押下途中でカードユニットCUの電源供給が途絶えると、「払出情報」の受信ができない状態となる。さらに、カードユニットCUからスロットマシンSMに電圧(VL)が供給されない状態となることでストップスイッチ10L, 10M, 10Rの操作が無効化された状態（押下が終了した状態）となり、主制御CPU101（第1払出処理手段101h）により払出処理が行われる。この場合、スロットマシンSMで管理する遊技者の所持メダル数（使用可能枚数データ）と、カードユニットCUで管理する使用可能枚数データとに齟齬が生じるとともに、カードユニットCUで「払出情報」も把握できない（図36の「ユニット側への払出情報の送信」の破線参照）。また、「払出情報」や「投入情報」とともにカードユニットCUやホールコンピュータで（投入枚数）/（払出枚数）計算や、現在のメダル数を表示している場合は、その値と遊技メダル数表示器26に表示される使用可能枚数データとの間に違いが生じるため、遊技者が不感を持つおそれがある。

【0385】

一方、この実施形態の構成によれば、カードユニットCUの電源供給が途絶える前に「払出情報」を受信可能であるため、第3停止リールにかかるストップスイッチ10L, 10M, 10Rの押下途中でカードユニットCUの電源供給が途絶えた場合でも、途絶える前に受信した「払出情報」に基づく使用可能枚数データと、途絶えた後にスロットマシンSMにおいて行われる払出処理の結果に基づく使用可能枚数データとの間に齟齬が生じない。また、第3停止リールにかかるストップスイッチ10L, 10M, 10Rが操作される前（例えば、2つのリールは停止しているが、最後のリールが回転している状態）に、カードユニットCUの電源供給が途絶えた場合は、カードユニットCUから電圧VLが供給されなくなることで、第3停止リールにかかるストップスイッチ10L, 10M, 10Rの操作が無効となるため、カードユニットCUの電源供給が途絶えた後にスロットマシンSMにおいて払出処理は行われない。そのため、この場合もスロットマシンSMで記憶している使用可能枚数データと、カードユニットCUで記憶している使用可能枚数データ

40

50

との間に齟齬が生じない。また、判定手段 101g による判定処理を、第3停止リールにかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R の押下を止めたときに開始する構成の場合は、スロットマシン SM で記憶している使用可能枚数データと、カードユニット CU で記憶している使用可能枚数データとの間に齟齬が生じ得るため、管理者がスロットマシン SM を復帰させる際、スロットマシン SM 側と、カードユニット CU 側どちらの使用可能枚数データを信じて処理すべきかを判定しやすく、復帰が困難になる。一方、この実施形態では、スロットマシン SM で記憶している使用可能枚数データと、カードユニット CU で記憶している使用可能枚数データとの間に齟齬が生じないため、その後の復帰が容易になる。

【0386】

(基板ケース)

次に、主制御基板 100、メダル数制御基板 300 を収容する基板ケース KC について、図 38～図 58 を参照して説明する。なお、基板ケース KC は、透明な熱可塑性樹脂、具体的には、PC, ABS, PMMA が用いられて射出成形にて形成される。また、図 38～図 58 においては、x 方向がスロットマシン SM を正面から見て左右方向に、y 方向が前後方向に相当し、z 方向が上下方向にそれぞれ相当する。

【0387】

図 38 に示すように、筐体 KY の背板 KYa の上部に支持板 KYb が取り付けられ、この支持板 KYb に基板ケース KC の下端部分が旋回自在に取り付けられている。この支持板 KYb は、基板ケース KC と同様に透明な熱可塑性樹脂、具体的には、PC, ABS, PMMA が用いられて射出成形にて形成され、スロットマシン SM の筐体 KY の背板内側の上部に配置されている。基板ケース KC は、図 38～図 42 に示すように、第1の基板ケース K101 及び第2の基板ケース K102 を備え、第1の基板ケース K101 には、遊技の進行の制御を司る主制御基板 100 が収納され、第2の基板ケース K102 には、メダルの払出制御を司るメダル数制御基板 300 が収容されている。

【0388】

そして、主制御基板 100 とメダル数制御基板 300 とは B to B (ボード・トゥ・ボード) 接続されている。具体的には、矩形状の主制御基板 100 の左端下部に第1のコネクタ部 K103 が設けられるとともに、第1のコネクタ部 K103 は第1の基板ケース K101 の左側面下部から一部が露出した状態で配設され、メダル数制御基板 300 の右端下部に第2のコネクタ部 K104 が設けられるとともに、第2のコネクタ部 K104 は第2の基板ケース K102 の右側面下部から一部が露出した状態で配設されている。そして、第1、第2の基板ケース K101, K102 それぞれから一部が露出した第1、第2のコネクタ部 K103, K104 同士を嵌め合うことにより、主制御基板 100 とメダル数制御基板 300 とが B to B 接続によって電気的に接続される。こうして、第1、第2のコネクタ部 K103, K104 が B to B 接続されたときの第1、第2の基板ケース K101, K102 は、境界にほとんど隙間がない状態で結合され、例えば針金等によりアクセスできるような隙間が無くなり、結合状態でのセキュリティが担保することが可能となる。

【0389】

また、第2の基板ケース K102 の蓋部材 K102a の右最上端部及び右下端部それぞれに右方に延出して延出片 K105 が形成され、両延出片 K105 及び第1の基板ケース K101 の蓋部材 K101a の両延出片 K105 それぞれの後方位置にねじ孔が K105a 形成され、これらねじ孔 K105a に前方よりねじ K106 が螺合されることにより、第1、第2のコネクタ部 K103, K104 が B to B 接続された状態の第1、第2の基板ケース K101, K102 が結合される。このとき、第1、第2の基板ケース K101, K102 が、上記したように針金等によりアクセスできるような隙間が無い状態でより強固に結合されるので、コネクタの脱落防止に加えてセキュリティの向上も図れる。

【0390】

更に、図 38～図 42 に示すように、第1、第2の基板ケース K101, K102 の下

10

20

30

40

50

部には、これら第1、第2の基板ケースK101、K102の上部を旋回可能に第1、第2の基板ケースK101、K102の下部を支持板KYbに支持する左右方向の旋回軸を有する旋回軸部K107が設けられている。この旋回軸部K107は、第1の基板ケースK101側の第1の旋回軸部K108と、第2の基板ケースK102側の第2の旋回軸部K109とを備える。なお、図38、図39、図41、図42において、K100は、第1の基板ケースK101の前面右端下部に設けられた設定変更キーシリンダ収容部であり、この収容部K100に前方からキーシリンダが挿入配置される。第1、第2の旋回軸部K108、K109の構成は、以下に詳述する。

【0391】

まず、第1の基板ケースK101の構成について、図38～図45を参照して説明する。図43～図45に示すように、第1の基板ケースK101は、蓋部材K101a及びベース部材K101bにより構成され、蓋部材K101aとベース部材K101bとが嵌め合わされた状態で形成される収納空間に、主制御基板100が収納される。この主制御基板100は、図40に示すように実装面MKaが矩形状に形成されるとともに、四隅それぞれに設けられたねじ挿通孔にねじが後方から挿通されて蓋部材K101aに主制御基板100が固定される。主制御基板100の実装面MKaには、主制御CPU101、モニタLEDを含む複数の電子部品が実装されている。また、蓋部材K101a及びベース部材K101bは、いずれも透明な熱可塑性樹脂、具体的には、PC、ABS、PMMAを用いた射出成形により形成され、主制御基板100を外部から視認可能になっている。

【0392】

そして、図38、図39に示すように、第1の基板ケースK101の右端上部に仮固定部K101cが形成され、蓋部材K101aに主制御基板100を取り付けた状態でベース部材K101bに蓋部材K101aを重ねて仮固定部K101cにより両者を仮固定した後は、蓋部材K101aとベース部材K101bとを容易に分離できない構成となっている。具体的には、仮固定部K101cにおける蓋部材K101a表面には、封印シールK101dが貼付され、この封印シールK101dを剥がさなければ蓋部材K101aとベース部材K101bとを分離できず、しかも封印シールK101dの剥離により第1の基板ケースK101の開放の痕跡が残るようになっている。

【0393】

蓋部材K101aは、図43に示すように、矩形状の平板K101a1と、その後端側の4つの周囲を囲む側板K101a2とからなり、上部側板K101a2の後端部に後方に延出した左右方向の延出板K101a3が形成され、蓋部材K101aを背面側から見た図44に示すように、延出板K101a3の左後端部及び右後端部にそれぞれ下向きの係止部K101a4が設けられ、後述するベース部材K101b側の被係止孔に係止することにより、蓋部材K101aのベース部材K101bとの嵌め合わせ状態が保持される。

【0394】

また、蓋部材K101aの平板K101a1の右端上部には矩形状の右上延出部K101a5が右方に延出して形成され、後述するように、右上延出部K101a5は、これに指等を引っ掛けて第1の基板ケースK101の上部を前方に旋回操作するための旋回操作部として使用される。

【0395】

更に、蓋部材K101aの右上延出部K101a5の下方には仮固定部K101cを構成する矩形状の右下延出部K101a6が右上延出部K101a5の下端に一体的に形成され、右下延出部K101a6の中央部に形成された円形の透孔K101a7の背面側に透孔K101a7よりも大径のリングK101a8が取り付けられ、後述するようにベース部材K101b側に形成された長円形状の凹部に嵌挿した状態で、透孔K101a7、リングK101a8及び凹部のねじ孔に前方からねじK101a9が螺合されることにより、蓋部材K101aがベース部材K101bに仮固定されるようになっている。

【0396】

蓋部材K101aの左側板K101a2の後端中央のやや下寄りの位置には、第1のコ

10

20

30

40

50

ネクタ部 K 103 の一部が露出する矩形の切欠部 K 101a10 が形成され、左側板 K 101a2 の切欠部 K 101a10 の手前ほぼ中央に、平板 K 101a1 にまたがって凹部 K 101a11 が形成され、この凹部 K 101a11 及び後述する第 2 の基板ケース K 102 側の凹部により、マイナスドライバなどの器具を挿入して第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 間を押し広げるために使用される凹部が構成される。

【0397】

蓋部材 K 101a の平板 K 101a1 の下端の中央から右端部にかけて下右延出部 K 101a12 が下方に延出して形成されるとともに、平板 K 101a1 の左下端には下左延出部 K 101a13 が下方に延出して形成されている。そして、特に図 44 に示すように、下右延出部 K 101a12 の後側の右端部及び左端部には、下側板 K 101a2 から垂下するようにして垂下板 K 101a14, K 101a15 が一体形成され、右側の垂下板 K 101a14 の中央後端部には半長円形状の切欠 K 101a16 (図 43 参照) が形成されている。この切欠 K 101a16 に、後で詳述する第 1 の旋回軸部 K 108 の軸固定部材が挿通される。

【0398】

また、垂下板 K 101a14 の左方には、一対の係合片 K 101a17 が下側板 K 101a2 から垂下して一体形成されている。この両係合片 K 101a17 の下端の互いに離れる方向の側部には係合爪 K 101a18 が形成されている。このとき、主制御基板 100 に何らかの不具合が発生したときに、後述する右枠部 K 101b9 の下面右端部に形成された矩形の被係合孔 K 101b10 に、四角筒状の被係合体 (図示省略) が下方から挿入され、この被係合体に両係合片 K 101a17 が嵌挿されて係合されることにより、はめ殺す形でいわゆる F かしめがなされ、遊技機メーカーに基板ケースごと輸送する途中で基板ケースが不正に開放された場合に、ベース部材又は蓋部材の少なくとも一方 (本実施形態では蓋部材) に破壊の痕跡を残して不正を発見しやすくするためのものである。

【0399】

蓋部材 K 101a を背面側から見た図 44 に示すように、蓋部材 K 101a の下左延出部 K 101a13 の後側には、下側板 K 101a2 から垂下するようにして一対の垂下板 K 101a19 が一体形成されている。そして、図 43 に示すように、両垂下板 K 101a19 の下面側における前後方向の中央には、縦溝 K 101a20 が形成され、蓋部材 K 101a のベース部材 K 101b との嵌め合わせの際に、後述するベース部材 K 101b 側のねじボス根元の左右方向の補強リブが縦溝 K 101a20 に嵌挿することにより、蓋部材 K 101a のベース部材 K 101b との嵌め合わせの位置決めが行われる。

【0400】

また、図 43 に示すように、蓋部材 K 101a の平板 K 101a1 の右下端部及び左下端部には、主制御基板 100 に実装された外部コネクタとの接続用コネクタが露出する矩形状の凹所 K 101a21, K 101a22 が形成され、下左延出部 K 101a13 の下端部には透孔 K 101a23 が透設され、この透孔 K 101a23 の後方に位置する後述のベース部材 K 101b 側のねじボスにねじ K 101a24 (図 38 参照) が螺合されて、蓋部材 K 101a がベース部材 K 101b と嵌め合わせ状態に固定される。なお、蓋部材 K 101a の平板 K 101a1 の右端であって右側板 K 101a2 の右方には、少し間隔をあけて外側板 K 101a25 が設けられ (図 44 参照)、蓋部材 K 101a をベース部材 K 101b に嵌め合わせると、外側板 K 101a25 が後述するベース部材 K 102b のコ字状部に嵌挿される。

【0401】

次に、ベース部材 K 101b は、図 45 に示すように、矩形状の平板 K 101b1 と、その前端側の 4 つの周囲を囲む側板 K 101b2 とからなり、各側板 K 101b2 は蓋部材 K 101a の前後幅よりも小さい前後幅を有する。そして、上部側板 K 101a2 の左後端部及び右後端部には左右方向の長い矩形の被係止孔 K 101b3 が形成され、蓋部材 K 101a の延出板 K 101a3 の 2 つの係止部 K 101a4 が両被係止孔 K 101b3 それぞれに嵌挿して係止することにより、蓋部材 K 101a のベース部材 K 101b との

10

20

30

40

50

嵌め合せ状態が保持されるようになっている。

【0402】

また、ベース部材K101bの右側板K101b2の右側には、水平断面がコ字状を上下方向にほぼ連続して成し前面が開口したコ字状部K101b4が一体的に形成され、このコ字状部K101b4は、蓋部材K101aの右側板K101a2とほぼ同じ前後幅を有する。そして、コ字状部K101b4の右端の中央よりやや上方であって、嵌め合い状態の蓋部材K101aの右下延出部K101a6の一部に対向する位置に、右方に延出した矩形状の延出部K101b5が一体形成され、この延出部K101b5の上端部には長円形状の凹部K101b6が形成され、蓋部材K101aをベース部材K101bに嵌め合わせる際に、蓋部材K101aを背面側から見た図44に示すように、右側の側板K101a2と外側板K101a25との間の上端部及び下端部にそれぞれ設けられた円筒状のリブK101a_rが、図45に示すように、ベース部材K101bのコ字状部K101b4の左側面の右上端部および下端部に形成されたL字状の溝K101b_tに沿って案内されることにより、蓋部材K101aの右下延出部K101a6のリングK101a8が凹部K101b6に嵌挿するとともに、外側板K101a25が後述するベース部材K102bのコ字状部K101b4に嵌挿し、続いてリングK101a8が凹部K101b6の下端部分にスライドすることにより、透孔K101a7とねじ孔K101b7の位置決めがなされ、蓋部材K101a側の透孔K101a7、リングK101a8、及び凹部K101b6内に形成されたねじ孔K101b7に前方からねじK101a9が螺合されて(図38参照)、蓋部材K101aがベース部材K101bに固定される。このように、蓋部材K101aをベース部材K101bに嵌め合わせることで、蓋部材K102aを背面から見た図44に示すように、垂下板K101a15の左方であって係合片K101a17の右方の位置に、下側板K101a2から垂下して形成されたかしめ係止片K101a_kの下端の係止爪と、後述するように、ベース部材K101bの右枠部K101b9の被係合孔K101b10の左方に設けられたコ字状体K101bKとが係止することになり、ベース部材または蓋部材の少なくとも一方を破壊しなければ、基板ケースを開放できない、いわゆるAかしめが行われる。ここで、図45に示すL字状の溝K101a_tは、後述する図47に示すL字状の溝K1b_tと同様、後部が下方に延びたL字形状を成す。

【0403】

更に、図45に示すように、ベース部材K101bの下側板K101b2の前端の右半部には下方への垂下板K101b8が一体形成され、この垂下板K101b8の前面側には前後方向にほぼ連続してコ字状を成す右枠部K101b9が設けられ、この右枠部K101b9の右側面には円形の透孔(図45中の破線参照)が透設されるとともに、この透孔に連通して右枠部K101b9の右外側に第1の旋回軸部K108の軸部K108aが取り付けられている。そして、右枠部K101b9の下面右端部には矩形の被係合孔K101b10が透設され、上記したように、両係合片K101a17が係合していわゆるFかしめがなされる。なお、右枠部K101b9の後端下部は側面視で円弧状に形成されている。

【0404】

このとき、蓋部材K101aのベース部材K101bとの嵌め合わせると、右枠部K101b9の開口した前面が蓋部材K101aの下右延出部K101a12により閉塞されることにより、上記したいわゆるFかしめがなされると、遊技機メーカーに基板ケースごと輸送する途中で基板ケースが不正に開放された場合に、ベース部材又は蓋部材の少なくとも一方(本実施形態では蓋部材)に破壊の痕跡を残して不正を発見しやすくなる。

【0405】

また、ベース部材K101bの下側板K101b2の左端部には下方への垂下板K101b11が一体形成され、この垂下板K101b11の前面側にはコ字状を成す左枠部K101b12が設けられ、前後方向の円筒状のねじボスK101b13が補強リブK101b14により左枠部K101b12の内側下部に取り付けられており、蓋部材K101aのベース部材K101bとの嵌め合わせの際に、上記したように、蓋部材K101aの

10

20

30

40

50

右下延出部 K 101a6 のリング K 101a8 が凹部 K 101b6 に嵌挿するとともに、外側板 K 101a25 が後述するベース部材 K 102b のコ字状部 K 101b4 に嵌挿し、続いてリング K 101a8 が凹部 K 101b6 の下端部分にスライドすることにより、ねじボス K 101b13 を跨ぐように蓋部材 K 101a の一対の垂下板 K 101a19 が枠部 K 101b12 の内側に上方から挿入され、補強リブ K 101b14 が蓋部材 K 101a 側の溝 K 101a20 に嵌挿することにより、蓋部材 K 101a のベース部材 K 101b との嵌め合せの位置決めが行われる。なお、左枠部 K 101b12 の後端下部も、右枠部 K 101b9 と同様に側面視で円弧状に形成されている。

【0406】

更に、特に図 45 に示すように、左枠部 K 101b12 の右側面には、第 1 の旋回軸部 K 108 の他の軸部 K 110 が一体に設けられている。この軸部 K 110 は、図 39、図 40、図 57 に示すように、支持板 K Yb の前面下端のほぼ中央に設けられた支持部 K 111 上面側の半円状の凹溝 K 111a に嵌挿し、第 1 の基板ケース K 101 の旋回時に軸部 K 110 が凹溝 K 111a の周面を摺動するようになっている。ここで、軸部 K 110 左右方向の長さは、支持部 K 111 が軸部 K 110 に沿って左右方向に移動量 L (図 38 参照) だけ移動できるように、支持部 K 111 の幅よりも大きく設定されている。すなわち、第 1 の基板ケース K 101 は左右方向に L だけ移動可能である。一方で、第 2 の基板ケース K 102 は後述するように左右方向に移動できないように構成されている。

【0407】

次に、第 2 の基板ケース K 102 の構成について、図 46 ~ 図 48 を参照して説明する。図 46 ~ 図 48 に示すように、第 2 の基板ケース K 102 も第 1 の基板ケース K 101 と同様に、蓋部材 K 102a 及びベース部材 K 102b により構成され、蓋部材 K 102a とベース部材 K 102b とが嵌め合わされた状態で形成される収納空間に、メダル数制御基板 300 が収納される。このメダル数制御基板 300 は、図 40 に示すように実装面 HKa が矩形状に形成されるとともに、主制御基板 100 と同様、四隅それぞれに設けられたねじ挿通孔にねじが後方から挿通されて蓋部材 K 102a にメダル数制御基板 300 が固定される。メダル数制御基板 300 の実装面 HKa には、メダル数制御 CPUS01 を含む複数の部品が実装されている。また、第 1 の基板ケース K 101 と同様に、蓋部材 K 102a 及びベース部材 K 102b は、いずれも透明な熱可塑性樹脂、具体的には、PC, ABS, PMMA を用いた射出成形により形成され、メダル数制御基板 300 を外部から視認可能になっている。

【0408】

そして、図 38、図 39 に示すように、第 1 の基板ケース K 101 と同様、第 2 の基板ケース K 102 の左端上部にも仮固定部 K 102c が形成され、蓋部材 K 102a にメダル数制御基板 300 を取り付けた状態でベース部材 K 102b に蓋部材 K 102a を重ねて仮固定部 K 102c により両者を仮固定した後は、蓋部材 K 102a とベース部材 K 102b とを容易に分離できない構成となっている。このとき、仮固定部 K 102c における蓋部材 K 102a 表面には、第 1 の基板ケース K 101 と同様、封印シール K 102d が貼付され、この封印シール K 102d を剥がさなければ蓋部材 K 102a とベース部材 K 102b とを分離できず、しかも封印シール K 102d の剥離により第 2 の基板ケース K 102 の開放の痕跡が残るようになっている。

【0409】

蓋部材 K 102a は、図 46 に示すように、矩形状の平板 K 102a1 と、その後端側の 4 つの周囲を囲む側板 K 102a2 とからなり、上部側板 K 102a2 の後端部に後方に延出した左右方向の延出板 K 102a3 が形成され、蓋部材 K 102a を背面側から見た図 47 に示すように、延出板 K 102a3 の左後端部及び右後端部にそれぞれ下向きの係止部 K 102a4 が設けられ、後述するベース部材 K 102b 側の被係止孔に係止することにより、蓋部材 K 102a のベース部材 K 102b との嵌め合せ状態が保持される。

【0410】

また、蓋部材 K 102a の平板 K 102a1 の左端上部には矩形状の左上延出部 K 10

10

20

30

40

50

2 a 5 が左方に延出して形成され、後述するように、この左上延出部 K 1 0 2 a 5 は、第 1 の基板ケース K 1 0 1 の右上延出部 K 1 0 1 a 5 と同様、指等を引っ掛けて第 2 の基板ケース K 1 0 2 の上部を前方に旋回操作する旋回操作部として使用される。

【0411】

更に、蓋部材 K 1 0 2 a の左上延出部 K 1 0 2 a 5 の下方には仮固定部 K 1 0 2 c を構成する矩形状の左下延出部 K 1 0 2 a 6 が左上延出部 K 1 0 2 a 5 の下端に一体的に形成され、左下延出部 K 1 0 2 a 6 の中央部に形成された円形の透孔 K 1 0 2 a 7 の背面側に透孔 K 1 0 2 a 7 よりも大径のリング K 1 0 2 a 8 が取り付けられ、後述するようにベース部材 K 1 0 2 b 側に形成された長円形状の凹部に嵌挿した状態で、透孔 K 1 0 2 a 7 、リング K 1 0 2 a 8 及び凹部のねじ孔に前方からねじ K 1 0 2 a 9 が螺合されることにより、蓋部材 K 1 0 2 a がベース部材 K 1 0 2 b に仮固定されることになっている。

10

【0412】

蓋部材 K 1 0 2 a の右側板 K 1 0 2 a 2 の後端中央のやや下寄りの位置には、第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 の一部が露出する矩形の切欠部 K 1 0 2 a 1 0 が形成され、右側板 K 1 0 2 a 2 の切欠部 K 1 0 2 a 1 0 の手前ほぼ中央に、平板 K 1 0 2 a 1 にまたがって凹部 K 1 0 2 a 1 1 が形成され、この凹部 K 1 0 2 a 1 1 及び第 1 の基板ケース K 1 0 1 側の凹部 K 1 0 1 a 1 1 により、マイナスドライバなどの器具を挿入して第 1 、第 2 の基板ケース K 1 0 1 , K 1 0 2 間を押し広げるために使用される凹部 K 1 1 2 が構成される。

【0413】

蓋部材 K 1 0 2 a の平板 K 1 0 2 a 1 の右下端部には下右延出部 K 1 0 2 a 1 2 が下方に延出して形成されている。そして、特に図 4 7 に示すように、下右延出部 K 1 0 2 a 1 2 の後側の右端部及び左端部には、下側板 K 1 0 2 a 2 から垂下するようにして垂下板 K 1 0 2 a 1 3 , K 1 0 2 a 1 4 が一体形成され、左側の垂下板 K 1 0 2 a 1 4 の中央後端部には半長円形状の切欠 K 1 0 2 a 1 5 (図 4 6 、図 4 7 参照) が形成されている。この切欠 K 1 0 2 a 1 5 に、後で詳述する第 2 の旋回軸部 K 1 0 9 の軸固定部材が挿通される。

20

【0414】

また、右側の垂下板 K 1 0 2 a 1 3 の左方には、一対の係合片 K 1 0 2 a 1 6 が下側板 K 1 0 2 a 2 から垂下して一体形成されている。この両係合片 K 1 0 2 a 1 6 の下端の互いに離れる方向の側部には係合爪 K 1 0 2 a 1 7 が形成されている。このとき、第 1 の基板ケース K 1 0 1 と同様、メダル数制御基板 3 0 0 に何らかの不具合が発生したときに、後述する右枠部 K 1 0 2 b 9 の下面右端部に形成された矩形の被係合孔 K 1 0 1 b 1 0 に、四角筒状の被係合体 (図示省略) が下方から挿入され、この被係合体に両係合片 K 1 0 2 a 1 6 が嵌挿されて装着係合されることにより、はめ殺す形でいわゆる F かしめがなされ、遊技機メーカーに基板ケースごと輸送する途中で基板ケースが不正に開放された場合に、ベース部材又は蓋部材の少なくとも一方 (本実施形態では蓋部材) に破壊の痕跡を残して不正を発見しやすくするためのものである。

30

【0415】

更に、両係合片 K 1 0 2 a 1 6 の上端は対称な円弧状に湾曲加工され、後述するベース部材 K 1 0 2 b 側の円筒状のねじボスが両係合片 K 1 0 2 a 1 6 の上端間に挿通されるようになっている。また、湾曲した両係合片 K 1 0 2 a 1 6 の上端間の前方の下右延出部 K 1 0 2 a 1 2 には円形の透孔 K 1 0 2 a 1 8 が透設され、この透孔 K 1 0 2 a 1 8 に前方からねじ K 1 0 2 a 1 9 (図 3 8 参照) が挿通されて、ベース部材 K 1 0 2 b 側のねじボスに螺合され、蓋部材 K 1 0 2 a がベース部材 K 1 0 2 b と嵌め合わせ状態に固定される。

40

【0416】

図 4 6 に示すように、蓋部材 K 1 0 2 a の平板 K 1 0 2 a 1 の下端中央から左端部にかけて、メダル数制御基板 3 0 0 に実装された外部コネクタとの接続用コネクタが露出する矩形状の凹所 K 1 0 2 a 2 0 が形成されている。なお、蓋部材 K 1 0 2 a の平板 K 1 0 2 a 1 の左端であって左側板 K 1 0 2 a 2 の左方には、少し間隔をあけて外側板 K 1 0 2 a 2 1 が設けられ (図 4 7 参照) 、蓋部材 K 1 0 2 a をベース部材 K 1 0 2 b に嵌め合わせると、外側板 K 1 0 2 a 2 1 が後述するベース部材 K 1 0 2 b のコ字状部に嵌挿される。

50

【0417】

次に、ベース部材K102bは、図48に示すように、矩形状の平板K102b1と、その前端側の4つの周囲を囲む側板K102b2とからなり、各側板K102b2は蓋部材K102aの前後幅よりも小さい前後幅を有する。そして、上部側板K102b2の左後端部及び右後端部には左右方向の長い矩形の被係止孔K102b3が形成され、蓋部材K102aの延出板K102a3の2つの係止部K102a4が両被係止孔K102b3それぞれに嵌挿して係止することにより、蓋部材K102aのベース部材K102bとの嵌め合せ状態が保持されるようになっている。

【0418】

また、ベース部材K102bの左側板K102b2の左側には、水平断面がコ字状を上下方向にほぼ連続して成し前面側が開口したコ字状部K102b4が一体的に形成され、このコ字状部K102b4は、蓋部材K102aの左側板K102a2とほぼ同じ前後幅を有する。そして、コ字状部K102b4の左端の中央よりやや上方であって、嵌め合い状態の蓋部材K102aの左下延出部K102a6の一部に対向する位置に、左方に延出した矩形状の延出部K102b5が一体形成され、この延出部K102b5の上端部には長円形状の凹部K102b6が形成され、蓋部材K102aをベース部材K102bに嵌め合わせる際に、蓋部材K102aを背面側から見た図47に示すように、左側の側板K102a2と外側板K102a21との間の上端部及び下端部にそれぞれ設けられた円筒状のリブK102a_rが、図48に示すように、ベース部材K102bのコ字状部K102b4の右側面の右上端部および下端部に形成された後部が下方に延びたL字状の溝K102b_tに沿って案内されることにより、蓋部材K102aの左下延出部K102a6のリングK102a8が凹部K102b6に嵌挿し、続いてリングK102a8が凹部K102b6の下端部分にスライドすることにより、透孔K102a7とねじ孔K102b7の位置決めがなされ、蓋部材K102a側の透孔K102a7、リングK102a8、及び凹部K102b6内に形成されたねじ孔K102b7に前方からねじK102a9が螺合され(図38参照)、蓋部材K102aがベース部材K102bに固定される。このように、蓋部材K102aをベース部材K102bに嵌め合わせることで、蓋部材K102aを背面から見た図47に示すように、垂下板K102a14の左方であって係合片K102a16の左方の位置に、下側板K101a2から垂下して形成されたかしめ係止片K102a_kの下端の係止爪と、後述するように、ベース部材K102bの右枠部K102b9の被係合孔K102b11の左方に設けられたコ字状体K102b_Kとが係止することになり、ベース部材または蓋部材の少なくとも一方を破壊しなければ、基板ケースを開放できない、いわゆるAかしめが行われる。

【0419】

更に、図48に示すように、ベース部材K102bの下側板K102b2の右端前部には、垂下板K102b8及びその前面にコ字状を成す右枠部K102b9が設けられ、この右枠部K102b9の左側面には円形の透孔K102b10が透設されるとともに、透孔K102b10の左外側には第2の旋回軸部K109の軸部K109aが取り付けられている。

【0420】

そして、右枠部K102b9の下面右端部には矩形の被係合孔K102b11が透設され、上記したように、両係合片K102a16が被係合孔K102b11に下方から嵌挿された図示省略の被係合体に係合していわゆるFかしめがなされ、垂下板K102b8の被係合孔K102b11の上方位置には前後方向の円筒状のねじボスK102b12が形成されており、蓋部材K102aのベース部材K102bとの嵌め合せの際に、蓋部材K102a側の透孔K102a18及びねじボスK102b12に前方からねじK102a19が螺合されて、蓋部材K102aがベース部材K102bと嵌め合せ状態に固定される。なお、右枠部K102b9の後端下部は円弧状に形成されている。

【0421】

このとき、蓋部材K102aのベース部材K102bとの嵌め合せると、右枠部K1

10

20

30

40

50

0 2 b 9 の開口した前面が蓋部材 K 1 0 2 a の下右延出部 K 1 0 2 a 1 2 により閉塞されることにより、上記したいわゆる F かしめがなされると、遊技機メーカーに基板ケースごと輸送する途中で基板ケースが不正に開放された場合に、ベース部材又は蓋部材の少なくとも一方（本実施形態では蓋部材）に破壊の痕跡を残して不正を発見しやすくなる。

【 0 4 2 2 】

また、ベース部材 K 1 0 2 b の下側板 K 1 0 1 b 2 の左端部には下方への垂下板が一体形成され、この垂下板の前面側にはコ字状を成す左枠部 K 1 0 2 b 1 3 が設けられ、前後方向の円筒状のねじボス K 1 0 2 b 1 4 が左枠部 K 1 0 2 b 1 3 の内側に取り付けられている。

【 0 4 2 3 】

更に、図 3 8、図 5 6 に示すように、左枠部 K 1 0 2 b 1 3 の左側面には、後で詳述する第 2 の旋回軸部 K 1 0 9 の他の軸部 K 1 1 3 が取り付けられ、第 1、第 2 のコネクタ部 K 1 0 3、K 1 0 4 を嵌め合わせた状態において、第 1 の旋回軸部 K 1 0 8 の軸部 K 1 0 8 a、K 1 1 0 及び第 2 の旋回軸部 K 1 0 9 の軸部 K 1 0 9 a、K 1 1 3 が同軸に設定され、第 1、第 2 の基板ケース K 1 0 1、K 1 0 2 が同一方向に旋回できるように構成されている。この軸部 K 1 1 3 は、図 3 9、図 4 0、図 5 7 に示すように、支持板 K Y b の前面の左下端に設けられた支持部 K 1 1 4 上面側の半円状の凹溝 K 1 1 4 a に嵌挿し、第 2 の基板ケース K 1 0 2 の旋回時に軸部 K 1 1 3 が凹溝 K 1 1 4 a の周面を摺動する。

【 0 4 2 4 】

次に、旋回軸部 K 1 0 7 を構成する第 1 の基板ケース K 1 0 1 側の第 1 の旋回軸部 K 1 0 8 及び第 2 の基板ケース K 1 0 2 側の第 2 の旋回軸部 K 1 0 9 の構成について説明する。

【 0 4 2 5 】

第 1 の旋回軸部 K 1 0 8 は、図 4 5、図 5 0 に示す円筒状の軸部 K 1 0 8 a と、軸部 K 1 0 8 a を支持板 K Y b に固定する図 4 9 に示す軸受部材 K 1 0 8 b と、軸部 K 1 0 8 a に左方から挿入される図 5 1 に示す軸固定部材 K 1 0 8 c とを備える。軸部 K 1 0 8 a は、右枠部 K 1 0 1 b 9 の右側面であって上記した軸部 K 1 1 0 と同軸位置に透設された透孔（図 4 5 中の破線参照）の右側に一体に設けられている。なお、右枠部 K 1 0 1 b 9 の右側面の透孔は、軸固定部材 K 1 0 8 c の後述する挿入部が挿通しあつ回転可能な大きさに形成されている。そして、軸部 K 1 0 8 a の周面には、軸固定部材 K 1 0 8 c の後述する突起が係合する 2 個の係合孔 K 1 0 8 a 1 が周方向に並んで透設され、軸部 K 1 0 8 a の周面における両係合孔 K 1 0 8 a 1 それぞれの右側に近接した位置には、切り込み K 1 0 8 a 2 が凹設されている。

【 0 4 2 6 】

また、軸部 K 1 0 8 a の周面の両切り込み K 1 0 8 a 2 それぞれの右側には、いわゆる B、C かしめを表わす「B」及び「C」の文字が付され、例えば「B」の文字側の切り込み K 1 0 8 a 2 を破断することにより、軸固定部材 K 1 0 8 c の突起を係合孔 K 1 0 8 a 1 から脱離させて、挿入状態の軸固定部材 K 1 0 8 c を軸部 K 1 0 8 a から取り外し、その後、「C」の文字が付された切り込み K 1 0 8 a 2 側の係合孔 K 1 0 8 a 1 に軸固定部材 K 1 0 8 c の突起を再度係合させることができるようになっている。ここで、B、C かしめとは、ベース部材または蓋部材の少なくとも一方を破壊しなければ、基板ケースを筐体から取り外せないようにするかしめ固定を意味する。

【 0 4 2 7 】

軸受部材 K 1 0 8 b は、図 4 9 に示すように、L 字状の基部 K 1 0 8 b 1 と、基部 K 1 0 8 b 1 の後面に透設された円形孔（図 4 9 中の破線参照）の前面に、この円形孔よりも大きな内径を有する円筒体 K 1 0 8 b 2 が取り付けられ、この円筒体 K 1 0 8 b 2 の前面は円柱の周面に沿うように縦断面円弧状に加工されている。また、基部 K 1 0 8 b 1 の左側面には軸部 K 1 0 8 a が挿通しあつ回転可能な左右方向の円筒体 K 1 0 8 b 3 が一体的に取り付けられている。

【 0 4 2 8 】

そして、基部 K 1 0 8 b 1 の後面が支持板 K Y b の右下端部に透設された雌ねじを有す

10

20

30

40

50

る透孔 K 115 (図 50、図 57 参照) に円筒体 K 108b2 が位置合わせされて配置され、円筒体 K 108b2 の内側において、基部 K 108b1 の後面が支持板 K Yb の透孔 K 115 にねじ止めされ、基部 K 108b1 の後面が支持板 K Yb に固定され、支持板 K Yb に固定された基部 K 108b1 の左側の円筒体 K 108b3 に軸部 K 108a が挿通可能になる。ここで、図 50 に示す軸部 K 108a の左右方向の長さ L1 は、図 49 に示す円筒体 K 108b3 の左右方向の長さ L2 よりも、少なくとも上記した移動量 L (図 58 参照) に相当する分だけ長く設定されている (L1 - L2 = L)。

【0429】

軸固定部材 K 108c は、図 51 に示すように、軸部 K 108a の内径より少し小さい外径を有し、軸部 K 108a の内側に挿入される円筒状の挿入部 K 108c1 と、軸部 K 108a の外径より少し大きい外径を有し、挿入部 K 108c1 の右端に一体形成された円筒状の把持部 K 108c2 を備える。そして、挿入部 K 108c1 の外周には外向きの突起 K 108c3 が形成され、この突起 K 108c3 は、挿入部 K 108c1 を軸部 K 108a に挿入したときに軸部 K 108a の係合孔 K 108a1 に係合して、軸固定部材 K 108c の挿入部 K 108c1 の軸部 K 108a からの抜けが規制される。また、把持部 K 108c2 は透孔 K 115 の直上に配置され、軸部 K 108a から軸固定部材 K 108c を抜かない限り、透孔 K 115 に螺合されたねじを操作できないようになっている。

【0430】

更に、把持部 K 108c2 の周面であって挿入部 K 108c1 と同じ母線上には「右」を表わす「R」の文字の刻印 K 108c4 が形成され、把持部 K 108c2 の左端面であって、突起 K 108c3 と刻印 K 108c4 を結ぶ線上の位置には切欠部 K 108c5 が形成され、図 52 に示すように、挿入部 K 108c1 を軸部 K 108 及び右枠部 K 101b9 の右側面の透孔 (図示省略) に挿入して、軸部 K 108a の係合孔 K 108a1 に突起 K 108c3 を係合させたときに、軸部 K 108a 側の B, C かしめを表わす「B」や「C」の文字のうち、使用中の文字を外部に見せる一方で他方を隠すことで外部から見えなくし、誤って使用中以外のかしめ (B を使用中に C を切断すること) が防止されている。

【0431】

第 2 の旋回軸部 K 109 は、図 48、図 54 に示す円筒状の軸部 K 109a と、軸部 K 109a を支持板 K Yb に固定する図 53 に示す軸受部材 K 109b と、軸部 K 109a に左方から挿入される図 55 に示す軸固定部材 K 109c とを備える。軸部 K 109a は、右枠部 K 102b9 の左側面であって上記した軸部 K 113 と同軸位置に形成された透孔 K 102b10 の左側に一体に設けられている。なお、右枠部 K 102b9 の右側面の透孔 K 102b10 は、軸固定部材 K 109c の後述する挿入部が挿通しつつ回転可能な大きさに形成されている。そして、図 56 に示すように、第 1 の旋回軸部 K 108 と同様、軸部 K 109a の周面には、軸固定部材 K 109c の後述する突起が係合する 2 個の係合孔 K 109a1 が周方向に並んで透設され、軸部 K 109a の周面における両係合孔 K 109a1 それぞれの左側に近接した位置には、切り込み K 109a2 が凹設されている。

【0432】

また、軸部 K 109a の周面の両切り込み K 109a2 それぞれの左側には、上記した B, C かしめを表わす「B」及び「C」の文字が付され、例えば「B」の文字側の切り込み K 109a2 を破断することにより、軸固定部材 K 109c の突起を係合孔 K 109a1 から脱離させて、挿入状態の軸固定部材 K 109c を軸部 K 109a から取り外し、その後、「C」の文字が付された切り込み K 109a2 側の係合孔 K 109a1 に軸固定部材 K 109c の突起を再度係合させることができるようになっている。

【0433】

軸受部材 K 109b は、図 53 に示すように、L 字状の基部 K 109b1 と、基部 K 109b1 の後面に透設された円形孔 K 109b4 の前面に、この円形孔 K 109b4 よりの大きな内径を有する円筒体 K 109b2 が取り付けられ、この円筒体 K 109b2 の前面は円柱の周面に沿うように縦断面円弧状に加工されている。また、基部 K 109b1 の右側面には軸部 K 109a が挿通しつつ回転可能な左右方向の円筒体 K 109b3 が一体

10

20

30

40

50

的に取り付けられている。

【0434】

そして、基部K109b1の後面が支持板KYbの左下半端部のほぼ中央の位置に透設された雌ねじを有する透孔K116(図57参照)に円筒体K109b2が位置合わせされて配置され、円筒体K109b2の内側において、基部K109b1の後面が支持板KYbの透孔K116にねじ止めされ、基部K109b1の後面が支持板KYbに固定される。支持板KYbに固定された基部K109b1の右側の円筒体K109b3に軸部K109aが挿通可能になる。ここで、図56に示す軸部K109aの左右方向の長さL3は、図53に示す円筒体K109b3の左右方向の長さL4よりも長く設定されている(L3 > L4)。

10

【0435】

軸固定部材K109cは、図55に示すように、軸部K109aの内径より少し小さい外径を有し、軸部K108aの内側に挿入される円筒状の挿入部K109c1と、軸部K108aの外径より少し大きい外径を有し、挿入部K108c1の右端に一体形成された円筒状の把持部K109c2とを備える。そして、挿入部K109c1の外周には外向きの突起K109c3が形成され、この突起K109c3は、挿入部K109c1を軸部K109aに挿入したときに軸部K109aの係合孔K109a1に係合して、軸固定部材K109cの挿入部K109c1の軸部K109aからの抜けが規制される。また、把持部K109c2は透孔K116の直上に配置され、軸部K109aから軸固定部材K109cを抜かない限り、透孔K116に螺合されたねじを操作できないようになっている。

20

【0436】

更に、把持部K109c2の周面であって挿入部K109c1と同じ母線上には「左」を表わす「L」の文字の刻印K109c4が形成され、把持部K109c2の左端面であって、突起K109c3と刻印K109c4を結ぶ線上の位置には切欠部K109c5が形成され、図5に示すように、挿入部K109c1を軸部K109及び右枠部K102b9の透孔K102b10に挿入して、軸部K109aの係合孔K109a1に突起K109c3を係合させたときに、軸部K109a側の「B」や「C」の文字使用中の文字を外部に見せる一方で他方を隠すことで外部から見えなくし、誤って使用中以外のかしめ(Bを使用中にCを切断すること)が防止されている。

30

【0437】

ところで、第2の基板ケースK102の前面の左上端部には、第1、第2のコネクタ部K103、K104が嵌め合せにより電気的に接続された状態の第1、第2の基板ケースK102、K102を筐体KYの内面の支持板KYbに対向した収容位置に保持する係止部K117が設けられている。この係止部K117は、旋回軸部K107に対して第1、第2のコネクタ部K103、K104よりも離れた位置に配置される。

40

【0438】

この係止部K117は、例えばナイラッチ(登録商標)と称されるグロメットとプランジャとの周知の組み合わせから成る。詳細には、図38～図42、図57に示すように構成され、支持板KYbの左上端部にほぼ四角柱状の外形を有する受け部K117aが前方に突出して設けられ、この受け部K117aの内側には、ナイラッチのグロメット(図示省略)が埋設され、受け部K117aの前面には、後述するプランジャの先端部が挿入する開口K117bが形成されている。また、第2の基板ケースK102の蓋部材K102aの左上延出部K102a5の左上端部には透孔K117cが透設され、この透孔K117cに、ナイラッチのプランジャK117dが前方から嵌挿されて装着されている。

【0439】

ここで、プランジャK117dは、図40に示すように、前端のフランジK117d1の後側に円柱体K117d2が一体形成され、円柱体K117d2の中程にはもうひとつのフランジK117d3が一体形成され、これら両フランジK117d1、K117d3が左上延出部K102a5を前後に挟むように、プランジャK117dが前後方向に移動可能に透孔K117cに装着され、円柱体K117d2の太い先端部が、開口K117b

50

を介して受け部 K 117a 内に挿入されてグロメットに着脱自在に嵌着され、グロメットへのプランジャ K 117d の嵌着により、第 2 の基板ケース K 102 が支持板 K Yb に対向した収容位置に保持される。このとき、第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 が嵌め合わされて電気的に接続された状態であれば、第 1 の基板ケース K 101 も第 2 の基板ケース K 102 とともに収容位置に保持される。

【 0 4 4 0 】

一方、プランジャ K 117d の前端のフランジ K 117d1 を引っ張って円柱体 K 117d2 の先端を受け部 K 117a 内のグロメットから引き抜くと、第 2 の基板ケース K 102 を収容位置から旋回可能な状態に切り換わる。このとき、第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 が嵌め合わされて電気的に接続された状態であれば、第 1 の基板ケース K 101 も第 2 の基板ケース K 102 とともに旋回可能な状態に切り換わる。10

【 0 4 4 1 】

次に、第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 の組み立て、及び、支持板 K Yb への組み付けについて、主として図 40 の基板ケースの分解斜視図を参照して説明する。

【 0 4 4 2 】

図 40 に示すように、第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 内に主制御基板 100 及びメダル数制御基板 300 がそれぞれ収納され、封印シール K 101d, K 102d (図 38 参照) がそれぞれ貼付されて封印され、第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 それぞれから露出した状態の第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 が嵌め合わされて両制御基板 MK, HK が電気的に接続され、第 2 の基板ケース K 102 側の 2 つの延出片 K 105 がねじ K 106 により第 1 の基板ケース K 101 に固定され、第 1、第 2 の基板ケース K 102, K 102 が結合された後、第 1 の旋回軸部 K 108 の軸受部材 K 108b の基部 K 108b1 が支持板 K Yb にねじ止めされて固定されるとともに、第 2 の旋回軸部 K 109 の軸受部材 K 109b の基部 K 109b1 が支持板 K Yb にねじ止めされて固定され、第 1 の旋回軸部 K 108 の軸受部材 K 108b の円筒体 K 108b3 に、軸部 K 108a が左方から挿通されるとともに、第 2 の旋回軸部 K 109 の軸受部材 K 109b の円筒体 K 109b3 に、軸部 K 109a が右方から挿通される。20

【 0 4 4 3 】

このとき、図 57 に示す支持板 K Yb の支持部 K 111, K 114 の凹溝 K 111a, K 114a それに、第 1、第 2 の基板ケース K 102, K 102 それぞれのもうひとつの中間部 K 110, K 113 が嵌挿するため (図 38 参照)、第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 が支持板 K Yb に旋回可能に支持された状態で取り付けられる。このように、第 1、第 2 の旋回軸部 K 108, K 109 それぞれは、第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 を筐体 K Y の内面の支持板 K Yb に取り付けるため、第 1 の旋回軸部 K 108 及び第 2 の旋回軸部 K 109 は「第 1 の取付手段」、「第 2 の取付手段」を構成する。30

【 0 4 4 4 】

また、上記したように、旋回可能な状態で第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 が支持板 K Yb に支持された後、係止部 K 117 のプランジャ K 117d の円柱体 K 117d2 の太い先端部が、支持板 K Yb の受け部 K 117a 内に押し込まれて、円柱体 K 117d2 の先端が受け部 K 117a 内のグロメットに嵌着されることにより、第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 が筐体 K Y 内面の支持板 K Yb に対向する収容位置に配置される。40

【 0 4 4 5 】

一方、支持板 K Yb に対向する収容位置に第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 が取り付けられた状態で、係止部 K 117 のプランジャ K 117d の前端のフランジ K 117d1 が前方に引っ張られて、プランジャ K 117d の円柱体 K 117d2 の先端部が受け部 K 117a 内のグロメットから引き抜かれると、第 1、第 2 の基板ケース K 101, K 102 は、第 1、第 2 の旋回軸部 K 108, K 109 を軸として旋回可能な状態に切り換えられ、図 41, 図 42 に示すように、更に第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 が嵌め合われて電気的に接続された状態であれば、第 1 の基板ケース K 101 も第 2 の基板ケース K 102 とともに旋回可能な状態に切り換わる。50

04の嵌め合い状態が解除されていれば、第1の基板ケースK101及び第2の基板ケースK102を互いに異なる旋回角度で旋回させることができになる。

【0446】

このとき、第2の基板ケースK102のみを旋回させる際には、左上延出部K102a5に指等が引っ掛けられて第2の基板ケースK102の上部が前方に旋回操作され、第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合い状態にある第1、第2の基板ケースK101、K102を一緒に旋回させる際には、右上延出部K101a5または左上延出部K102a5に指等が引っ掛けられて第1、第2の基板ケースK101、K102の上部が前方に旋回操作される。また、係止部K117のプランジャK117dのフランジK117d1を引っ張ることにより、第1、第2の基板ケースK101、K102を旋回させることもでき、この場合、係止部K117が旋回操作部としての役目を果たす。なお、延出片K105が第1の基板ケースK101の前側に位置するため、第1の基板ケースK101のみを旋回させることはできない。

10

【0447】

なお、係止部K117は、旋回軸部K107に対して第1、第2のコネクタ部K103、K104よりも離れた位置に配置されているため、係止部K117のプランジャK117d前端のフランジK117d1を引っ張って第1、第2の基板ケースK102、K102を上記の収容位置から旋回させる際に係止部K117に外力が加えられても、第1、第2のコネクタ部K103、K104は係止部K117よりも旋回軸部K107に近くに位置することから、嵌め合いによって接続状態にある第1、第2のコネクタ部K103、K104にかかる応力は小さくて済み、第1、第2のコネクタ部K103、K104のピンの損傷等を防止することができる。

20

【0448】

ところで、係止部K117により、支持板KYbに対向する収容位置に第1、第2の基板ケースK101、K102が取り付けられた状態において、第2の基板ケースK102側の2つの延出片K105を第1の基板ケースK101に固定していたねじK106をそれぞれ取り外し、凹部K112にマイナスドライバ等の器具の先端を挿入して、第1、第2の基板ケースK101、K102の境界部分を押し広げると、図Uに示すように、第1の基板ケースK101の軸部K110は支持板KYbの支持部K111を右方に摺動する同時に、第1の基板ケースK101の軸部K108aは支持板KYbに固定された軸受部材K108bの円筒体K108b3の内側を右方に移動する。

30

【0449】

そして、第1の基板ケースK101は支持板KYbに対して移動量Lだけ相対的に移動して、第1の基板ケースK101と第2の基板ケースK102との間に隙間が形成される。このときの移動量Lを、第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いが解除される量よりも大きく設定しておけば、第1、第2の基板ケースK101、K102を旋回させなくても、第1、第2のコネクタ部K103、K104の陰に隠れていた箇所を前方から見ることができる状態となる。しかも、係止部K117による係止状態を解除しておくことにより、第1、第2の基板ケースK101、K102それぞれを異なる旋回角度で旋回させることができる状態になる。

40

【0450】

このように、第1の基板ケースK101が移動できない構成である場合には、第1、第2の旋回軸部K108、K109によるB、Cかしめによって基板ケースを破壊しなければ第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを解除できないものが、第1の基板ケースK101を左右方向に移動可能に構成したことにより、第2の基板ケースK102側の延出片K105と第1の基板ケースK101とを固定するねじK106を取り外すことにより、第1の基板ケースK101を破壊しなくても右方に移動させて第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを解除できる。そのため、第1の基板ケースK101側の軸部K108a、K110及び軸受部材K108bの円筒体K108b3、支持板KYbの支持部K111により、第1、第2の基板ケースK101、K102を支

50

持板 K Y b 取り付けた状態を維持したまま、第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 のその嵌め合いを解除する方向への移動を許容する「移動許容手段」が構成される。

【 0 4 5 1 】

ここで、嵌め合い状態の第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 に正面視で重なる位置に凹部 K 112 が形成されているため、凹部 K 112 にマイナスドライバなどの器具を挿入して第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 を、その嵌め合いを解除する方向に移動させる際に、第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 にほぼ均等に嵌め合い解除のための外力を加えることができて、第 1、第 2 のコネクタ部 K 103, K 104 のピンの破損等を防止することができる。

【 0 4 5 2 】

10

(コネクタ接続部 (B to B 接続) の不正部品の確認)

主制御基板 100 に実装された第 1 のコネクタ部 K 103 のハウジング K 103H は、図 59 (a) に示すように、開口が矩形状の凹部形状を有する。また、第 1 のコネクタ部 K 103 のハウジング K 103H の凹部は、矩形状の底面 K 103Ha と、底面 K 103Ha の端縁から当該底面 K 103Ha に対して垂直方向に延在した 4 つの側面 K 103Hb とを有する。また、第 1 のコネクタ部 K 103 が主制御基板 100 に実装された状態では、ハウジング K 103H の一部が、主制御基板 100 の実装面 MKa の端縁から外側にはみ出した位置 (外側にオフセットした位置) に配置される。

【 0 4 5 3 】

メダル数制御基板 300 に実装された第 2 のコネクタ部 K 104 のハウジング K 104H は、図 59 (b) に示すように、主制御基板 100 側のハウジング K 103H の凹部と嵌合する凸部形状を有する。第 2 のコネクタ部 K 104 のハウジング K 104H の凸部は、第 1 のコネクタ部 K 103 と第 2 のコネクタ部 K 104 とが接続した状態で第 1 のコネクタ部 K 103 のハウジング K 103H の底面 K 103Ha と当接する当接面 K 104Ha と、当接面 K 104Ha の端縁から当該当接面 K 104Ha に対して垂直方向に延在した 4 つの側面 K 104Hb とを有する。また、第 2 のコネクタ部 K 104 がメダル数制御基板 300 に実装された状態では、ハウジング K 104H の一部が、メダル数制御基板 300 の実装面 HKa の端縁から外側にはみ出した位置 (外側にオフセットした位置) に配置される。

【 0 4 5 4 】

20

第 1 のコネクタ部 K 103 と第 2 のコネクタ部 K 104 とが接続された状態において、図 61 の C - C 矢視断面では、図 60 に示すように、ハウジング K 103H (第 1 のコネクタ部 K 103) はコ字状となっており、底面 K 103Ha は、両制御基板 100, 300 の実装面 MKa, HKa に対して垂直な方向に配置される。4 つの側面 K 103Hb のうちの 2 つは、いずれも両制御基板 100, 300 の実装面 MKa, HKa に対して平行な方向に配置され、残りの 2 つは、いずれも両制御基板 100, 300 の実装面 MKa, HKa に対して垂直な方向に配置される。また、両コネクタ部 K 103, K 103 が接続した状態では、主制御基板 100 (実装面 MKa) とメダル数制御基板 300 (実装面 HKa) とが略同一平面上に配置される。なお、図 61 では基板ケース KC (第 1 の基板ケース K 101, 第 2 の基板ケース K 102) を図示省略し、図 60 では図 61 で省略した基板ケース KC を図示している。

【 0 4 5 5 】

40

第 1 のコネクタ部 K 103 と第 2 のコネクタ部 K 104 とが接続された状態において、図 61 の C - C 矢視断面では、図 60 に示すように、ハウジング K 104H (第 2 のコネクタ部 K 104) は、ハウジング K 103H の凹部と嵌合する矩形状となっており、当接面 K 104Ha は、両制御基板 100, 300 の実装面 MKa, HKa に対して垂直な方向に配置される。4 つの側面 K 104Hb のうちの 2 つは、いずれも両制御基板 100, 300 の実装面 MKa, HKa に対して平行な方向に配置され、残りの 2 つは、いずれも両制御基板 100, 300 の実装面 MKa, HKa に対して垂直な方向に配置される。

【 0 4 5 6 】

50

また、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが接続された状態において、両ハウジングK103H, K104Hが嵌合している部分である連結部RKは、実装面MKa（またはHKa）に対して垂直な方向から見たときに、主制御基板100（またはメダル数制御基板300）の端縁から外側にオフセットした位置に配置される。換言すると、連結部RKは、実装面MKa（またはHKa）に対して垂直な方向から見たときに、所定の隙間を空けて同一平面上に配置された両制御基板100, 300の間に配置される。

【0457】

このような両コネクタ部K103, K104の接続構成によれば、接続／解除方向は底面K103Haに対して垂直な方向（図59（a）の矢印KA）または当接面K104H aに対して垂直な方向（図59（b）の矢印KB）となり、これらの方向KA, KBは、主制御基板100（メダル数制御基板300）の実装面MKa（実装面HKa）に対して平行な方向となる。

10

【0458】

図60に示すように、両コネクタ部K103, K104が接続された状態では、連結部RKの裏側（支持板KYbに対向する側）において両制御基板100, 300の間の隙間SAに不正部品等を配置することが可能である。しかしながら、両基板ケースK101, K102が支持板KYbに固定された状態において、筐体KYを前方から見た場合、両コネクタ部K103, K104の連結部RKの裏側（隙間SA）は死角となる。また、両コネクタ部K103, K104が接続された状態では、両基板ケースK101, K102は、図42に示すように境界にほとんど隙間がない状態で結合されることから、両制御基板100, 300の裏側（実装面MKa, HKaと反対側の裏面）から連結部RKを見たとしても、基板ケースK101, K102の肉厚により視認性が悪く、点検での発見が容易ではない。

20

【0459】

主制御基板100の実装面MKaには、図61に示すように、第1のコネクタ部K103に近接して複数のLEDランプLa（この実施形態では10個）が実装されている。各LEDランプLaは2行5列に配列されており、その行方向は主制御基板100の長手方向に略平行で、その列方向は主制御基板100の短手方向に略平行となっている。各LEDランプLaは、両コネクタ部K103, K104の接続／解除方向と平行な方向から見たときに、一部が両コネクタ部K103, K104と重複しない位置に配置されている。なお、両コネクタ部K103, K104の接続／解除方向と平行な方向から見たときに、両コネクタ部K103, K104と重複しない位置とは、図61の領域JAから外れた位置である。

30

【0460】

この実施形態では、各LEDランプLaは、操作手段等が正常に動作可能な状態であるか否かを示す確認用のランプであるが、光源と成り得るものであれば、特段限定するものではない。

【0461】

なお、筐体KY内の支持板KYbに基板ケースKCが取り付けられた状態において、筐体KYを前方から見た場合は、両制御基板100, 300の実装面MKa, HKaが透明の基板ケースKC越しに見える。このとき、実装面MKa, HKaに対して垂直な方向と、視線方向とが略平行になり、図61に示すように実装面MKa, HKaが視認できる。このとき、不正部品を隠すことができる隙間SAについては死角となる。一方、図61の矢印CAまたはCB（視線方向）から隙間SAを見た場合は、両コネクタ部K103, K104のハウジングK103H, K104Hが邪魔をせず、隙間SAが視認可能となる。さらに、視線方向（矢印CAまたはCB）では、基板ケースKCの肉厚がない方向（基板ケースKCの樹脂との重なりが少ない方向）となるため、隙間SAを視認し易い。また、この実施形態では、両基板ケースK101, K102が支持板KYbに取り付けられた状態において、旋回軸が、左右方向（X方向）と平行であって、両基板ケースK101, K

40

50

102の下方(z 方向)に配置されている。そのため、矢印 C B よりも矢印 C A からの方が隙間 S A を容易に確認できる。

【 0 4 6 2 】

そこで、この実施形態では、各 L E D ランプ L a が、旋回軸に対して垂直な方向(Z 方向)において、接続された状態の両コネクタ部 K 1 0 3 , K 1 0 4 よりも当該旋回軸に対して離れた位置に配置されている。換言すると、領域 J a から外れた L E D ランプ L a を、領域 J a の下方側(z 方向下側)ではなく上方側(z 方向上側)に配置している。なお、確認方向が矢印 C A である場合に各 L E D ランプ L a を、領域 J a の下方側(z 方向下側)に外して配置した場合は、両コネクタ部 K 1 0 3 , K 1 0 4 の投影が隙間 S A にかかり視認性が低下するおそれがある。

10

【 0 4 6 3 】

なお、この実施形態では、全ての L E D ランプ L a を領域 J A からずらして配置したが、一部を領域 J A からずらして配置してもよい。このときも、確認方向 C A に近い側にずらして配置するのが好ましい。また、少なくとも一部の L E D ランプ L a を領域 J A からずらして配置することにより、 L E D ランプ L a の光が基板ケース K 1 0 1 , K 1 0 2 を旋回させたときにメダル数制御基板 3 0 0 の裏面(実装面 H K a の反対側の面)にまで回り込むため、当該裏面の確認が容易になる。

【 0 4 6 4 】

図 6 1 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、 L E D ランプ L a のほかに抵抗部品 R a も実装される。抵抗部品 R a は非発光体であって、複数の抵抗体が配列してなる。また、抵抗部品 R a は不透明で光透過性がない、または、光透過性が低い材料で形成される。また、抵抗部品 R a は、各 L E D ランプ L a に隣接配置されるとともに、確認方向 C A から連結部 R K を見たときに各 L E D ランプ L a との間に介在する位置に配置される。さらに、図 6 2 に示すように、抵抗部品 R a は、主制御基板 1 0 0 の実装面 M K a からの高さ H 2 が、各 L E D ランプ L a の実装面 M K a からの高さ H 1 よりも高い。したがって、確認方向 C A から見たときに L E D ランプ L a の光が隙間 S A を照らしつつ、 L E D ランプ L a の光が直接目に入り隙間 S A の点検の妨げとなるのを抵抗部品 R a により防止できる。

20

【 0 4 6 5 】

なお、確認方向 C A から連結部 R K を見たときに光源(各 L E D ランプ L a)との間に介在させる部品は、抵抗部品 R a に限定するものではない。また、介在させる部品の高さ H 2 は、 L E D ランプ L a の高さ H 1 以上であればよい(H 2 > H 1)。

30

【 0 4 6 6 】

また、この実施形態では、主制御基板 1 0 0 (実装面 M K a)とメダル数制御基板 3 0 0 (実装面 H K a)とが略同一平面上に横並びで配置された状態で B t o B 接続される場合について説明したが、例えば、主制御基板 1 0 0 に対してメダル数制御基板 3 0 0 が 90° に傾いた状態で B t o B 接続されていてもよい。

【 0 4 6 7 】

次に、主制御基板 1 0 0 の第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 とメダル数制御基板 3 0 0 の第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規な位置で嵌め合わされた状態での主制御基板 1 0 0 の実装面 M K a に設けられた主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御基板 3 0 0 の実装面 H K a に設けられたメダル数制御 C P U 3 0 1 との位置関係について図 6 3 (a)を用いて説明する。なお、図 6 3 (a)では、主制御基板 1 0 0 の実装面 M K a に実装された複数の部品のうち主制御 C P U 1 0 1 を含む一部の部品のみが図示されており、メダル数制御基板 3 0 0 の実装面 H K a に実装された複数の部品のうちメダル数制御 C P U 3 0 1 を含む一部の部品のみが図示されており、図 6 3 (b)においても同様である。

40

【 0 4 6 8 】

スロットマシン S M は、図 6 3 (a)に示すように、

主制御基板 1 0 0 と、

当該主制御基板 1 0 0 を収納した第 1 の基板ケース K 1 0 1 (図 6 3 (a)では不図示: 図 3 8 参照)と、

50

主制御基板 100 の実装面 MKa に設けられ、遊技の進行に関わる第 1 の制御を行う主制御 CPU101 と、

主制御基板 100 の実装面 MKa に設けられた第 1 のコネクタ部 K103 と、

メダル数制御基板 300 と、

当該メダル数制御基板 300 を収納した第 2 の基板ケース K102 (図 63 (a) では不図示 : 図 38 参照) と、

メダル数制御基板 300 の実装面 HKa に設けられ、主制御 CPU101 による第 1 の制御と協働して行われる第 2 の制御を行うメダル数制御 CPU301 と、

メダル数制御基板 300 の実装面 HKa に設けられ、第 1 のコネクタ部 K103 と嵌め合わされる第 2 のコネクタ部 K104 と、

支持板 KYb (図 63 (a) では不図示 : 図 38 参照)

と

を備える。なお、支持板 KYb は、筐体 KY の背板 KYa の内面側の上部に取り付けられ、第 1 のコネクタ部 K103 と第 2 のコネクタ部 K104 とが互いに嵌め合わされた状態で第 1 の基板ケース K101 と第 2 の基板ケース K102 とを支持可能なものである。この実施形態では、図 61 に示すように、第 1 の基板ケース K101 と第 2 の基板ケース K102 とが支持板 KYb に取り付けられた状態において、旋回軸は、左右方向 (x 方向) と平行であって、第 1 の基板ケース K101 と第 2 の基板ケース K102 の下方 (z 方向) に位置している。

【 0469 】

第 1 のコネクタ部 K103 は、主制御基板 100 の実装面 MKa の第 1 の辺 K301 に対応する位置に設けられ、この実施形態では第 1 の辺 K301 の端部のうちの主制御 CPU101 と反対側の端部近傍の位置に設けられている。なお、第 1 のコネクタ部 K103 の配置位置は当該位置に限定されるものではなく、第 1 の辺 K301 の端部のうちの主制御 CPU101 側の端部近傍の位置であってもよいし、第 1 の辺 K301 のうちの端部近傍以外の位置であってもよい。

【 0470 】

また、第 2 のコネクタ部 K104 は、メダル数制御基板 300 の実装面 HKa の第 2 の辺 K303 に対応する位置に設けられ、この実施形態では第 2 の辺 K303 の端部のうちのメダル数制御 CPU301 と反対側の端部近傍の位置に設けられている。なお、第 2 のコネクタ部 K104 の配置位置は当該位置に限定されるものではなく、第 2 の辺 K303 の端部のうちのメダル数制御 CPU301 側の端部近傍の位置であってもよいし、第 2 の辺 K303 のうちの端部近傍以外の位置であってもよい。

【 0471 】

主制御基板 100 に実装される主制御 CPU101 は、当該主制御基板 100 の実装面 MKa の垂直方向から見て略矩形状をしており、メダル数制御基板 300 に実装されるメダル数制御 CPU301 は、当該メダル数制御基板 300 の実装面 HKa の垂直方向から見て略矩形状をしている。この実施形態では、主制御基板 100 の実装面 MKa の垂直方向から見た主制御 CPU101 と、メダル数制御基板 300 の実装面 HKa の垂直方向から見たメダル数制御 CPU301 は、略同一サイズで略同形状であり、例えば、主制御 CPU101 とメダル数制御 CPU301 とは互いに足の数が同じでパッケージサイズも同じである、同一パッケージ構造の DIP 品である (主制御 CPU101 とメダル数制御 CPU301 は性能が同じであっても異なっていても可)。なお、主制御基板 100 の実装面 MKa の垂直方向から見た主制御 CPU101 と、メダル数制御基板 300 の実装面 HKa の垂直方向から見たメダル数制御 CPU301 は、サイズが異なる相似形であってもよい (主制御 CPU101 とメダル数制御 CPU301 は性能が同じであっても異なっていても可)。

【 0472 】

以下に、第 1 のコネクタ部 K103 と第 2 のコネクタ部 K104 とが正規な位置で嵌め合わされた状態における、主制御 CPU101 、メダル数制御 CPU301 の、主制御基

10

20

30

40

50

板 100 の実装面 MKa、メダル数制御基板 300 の実装面 HKa に対する配置位置について説明する。

【 0 4 7 3 】

図 63 (a) に示すように、第 1 のコネクタ部 K103 と第 2 のコネクタ部 K104 とが正規な位置で嵌め合わされた状態では、主制御基板 100 の実装面 MKa 又はメダル数制御基板 300 の実装面 HKa の垂直方向から見て、主制御 CPU101 の矩形辺のうちの第 1 の辺 K301 に対向していない第 1 の矩形辺 K311 と、メダル数制御 CPU301 の矩形辺のうちの第 2 の辺 K303 に対向していない第 2 の矩形辺 K313 とが互いに略平行となるように、主制御 CPU101 は主制御基板 100 の実装面 MKa に配置され、メダル数制御 CPU301 はメダル数制御基板 300 の実装面 HKa に配置されている。図 63 (a) に示すように、この第 1 の矩形辺 K311 は略矩形状をした主制御 CPU101 の長辺であり、第 2 の矩形辺 K313 は略矩形状をしたメダル数制御 CPU301 の長辺である。なお、第 1 の矩形辺 K311 を略矩形状をした主制御 CPU101 の短辺であり、第 2 の矩形辺 K313 を略矩形状をしたメダル数制御 CPU301 の短辺となるように変形してもよい。

【 0 4 7 4 】

また、図 63 (a) に示すように、主制御 CPU101 の第 1 の矩形辺 K311 に平行な方向から見て（図中の矢印方向から見て）、主制御 CPU101 とメダル数制御 CPU301 との間に重複している領域がある（図 63 (a) の K315 参照）。なお、この主制御 CPU101 とメダル数制御 CPU301 との間に重複している領域が存在するよう 10 にする際に、第 1 の矩形辺 K311 と第 2 の矩形辺 K313 との第 1 の矩形辺 K311 に垂直な方向のずれ幅が小さい方が好ましく、ずれ幅が例えば主制御 CPU101 の短辺の長さの 1/10 以下となるようにする（ずれていない場合を含む）。なお、これに限定されるものではなく、重複している領域が存在していればよい。

【 0 4 7 5 】

また、図 63 (a) に示すように、主制御 CPU101 は、主制御基板 100 の実装面 MKa のうち、第 1 の辺 K301 に垂直な方向では中央（点線 K317）よりも第 1 の辺 K301 と反対側の領域 MKaa（当該領域は図 63 (a) の点線 K317 よりも右側）に配置されている。また、図 63 (a) に示すように、メダル数制御 CPU301 は、メダル数制御基板 300 の実装面 HKa のうち、第 2 の辺 K303 に垂直な方向では中央（点線 K319）よりも第 2 の辺 K303 と反対側の領域 HKaa（当該領域は図 63 (a) の点線 K319 よりも左側）に全体が配置されていない。なお、主制御 CPU101 を主制御基板 100 の実装面 MKa のうち領域 MKaa（当該領域は図 63 (a) の点線 K317 よりも右側）に配置するのに加えて、メダル数制御 CPU301 をメダル数制御基板 300 の実装面 HKa のうち領域 HKaa（当該領域は図 63 (a) の点線 K319 よりも左側）に配置されるようにしてもよい。また、主制御 CPU101 を主制御基板 100 の実装面 MKa のうち領域 MKaa（当該領域は図 63 (a) の点線 K317 よりも右側）に配置しないようにし、メダル数制御 CPU301 をメダル数制御基板 300 の実装面 HKa のうち領域 HKaa（当該領域は図 63 (a) の点線 K319 よりも左側）に配置されるようにしてもよい。

【 0 4 7 6 】

また、図 63 (a) に示すように、主制御 CPU101 は、主制御基板 100 の実装面 MKa のうち、第 1 の辺 K301 に平行な方向では中央（点線 K321）よりも第 3 の辺 K302 と反対側の領域 MKab（当該領域は図 63 (a) の点線 K321 よりも上側）に配置されている。また、図 63 (a) に示すように、メダル数制御 CPU301 は、メダル数制御基板 300 の実装面 HKa のうち、第 2 の辺 K303 に平行な方向では中央（点線 K321）よりも第 4 の辺 K304 と反対側の領域 HKab（当該領域は図 63 (a) の点線 K321 よりも上側）に配置されている。なお、主制御 CPU101 を主制御基板 100 の実装面 MKa のうち領域 MKab（当該領域は図 63 (a) の点線 K321 よりも上側）に配置しないようにし、メダル数制御 CPU301 をメダル数制御基板 300 40 50

の実装面 H K a のうち領域 H K a b (当該領域は図 63 (a) の点線 K 3 2 1 よりも上側) に配置しないようにしてもよい。

【 0 4 7 7 】

第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規な位置で嵌め合わされた状態では主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 とが上記の配置関係にある場合に、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規な位置で嵌め合わされなかったときには(すべて嵌め合わされたときには)、図 63 (b) に示すように、主制御 C P U 1 0 1 の第 1 の矩形辺 K 3 1 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 の矩形辺 K 3 1 3 とは、一方に対して傾く。

【 0 4 7 8 】

第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされた場合に主制御 C P U 1 0 1 の第 1 の矩形辺 K 3 1 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 の矩形辺 K 3 1 3 とが図 63 (a) の位置関係にあれば、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされた場合には主制御 C P U 1 0 1 の第 1 の矩形辺 K 3 1 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 の矩形辺 K 3 1 3 とが平行になる(図 63 (a) 参照)が、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置からずれて傾いて嵌め合わされた場合には主制御 C P U 1 0 1 の第 1 の矩形辺 K 3 1 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 の矩形辺 K 3 1 3 とが平行にならない(図 63 (b) 参照)。

【 0 4 7 9 】

主制御 C P U 1 0 1 の第 1 の矩形辺 K 3 1 1 に平行な方向から見て(図中の矢印方向から見て)、主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 との間に重複している領域が存在する(図 63 (a) の K 3 1 5 参照)位置関係にあると、主制御 C P U 1 0 1 の第 1 の矩形辺 K 3 1 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 の矩形辺 K 3 1 3 とが平行になっているか、なっていないかの確認が容易になる。この結果、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされているのか、正規の位置からずれて嵌め合わされているのかの確認が容易になる。

【 0 4 8 0 】

また、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが嵌め合わされた状態における主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 との距離が大きい程、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置からずれて傾いて嵌め合わされた場合に、主制御 C P U 1 0 1 の第 1 の矩形辺 K 3 1 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 の矩形辺 K 3 1 3 間で平行な状態からのずれが大きくなる。このため、主制御 C P U 1 0 1 を主制御基板 1 0 0 の実装面 M K a のうち、第 1 の辺 K 3 0 1 に垂直な方向では中央(点線 K 3 1 7)よりも第 1 の辺 K 3 0 1 と反対側の領域 M K a a に配置して、主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 との距離を大きくすることにより、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされているのか、正規の位置からずれて嵌め合わされているのかの確認がさらに容易になる。

【 0 4 8 1 】

また、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 や第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 が第 1 の辺 K 3 0 1 の端部や第 2 の辺 K 3 0 3 の端部に近い程、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置からずれて傾いて嵌め合わされた場合に、主制御 C P U 1 0 1 の第 1 の矩形辺 K 3 1 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 の第 2 の矩形辺 K 3 1 3 間で平行な状態からのずれが大きくなる。このため、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 や第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 が第 1 の辺 K 3 0 1 の端部や第 2 の辺 K 3 0 3 の端部に配置することにより、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされているのか、正規の位置からずれて嵌め合わされているのかの確認がさらに容易になる。

【 0 4 8 2 】

以上のことから、この実施形態によれば、スロットマシン S M のメダル数制御 C P U 3 0 1 から外部のカードユニット C U に対する「ホールコン・不正監視情報」などを格納し

10

20

30

40

50

た電文「遊技機情報通知」の送信は所定の周期での第1送信タイミングに行われる。また、スロットマシンSMの主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間では、電文「遊技機情報通知」に格納する「ホールコン・不正監視情報」等に関わる通信は、所定の周期での第1送信タイミングに対応して当該第1送信タイミングに先立つ通信タイミングで行われる。このため、第1送信タイミングに対応していないタイミングでの不要な通信は行われない。また、店員がエラーや不正の監視などを行うのに利用する「遊技機情報」が周期的にカードユニットCUに送られることにより、店員はエラーや不正に適切かつ早急に対応することが可能になる。また、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間では、疑似メダルの移動の契機が発生したときに契機が発生した後の最初の第1送信タイミングを待たずに、疑似メダルの移動量分の移動を行うための通信が行われる。このため、疑似メダルの移動の契機の発生後に待ち時間が発生することなく、移動量分の疑似メダルを主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間で遅滞なく移動させることができ、主制御CPU101とメダル数制御CPU301間の疑似メダルの移動に起因して遊技者に遊技の進行が遅れるというイライラ感を与えることを回避することができる。このように、スロットマシンSMのメダル数制御CPU301と外部のカードユニットCUとの間での「ホールコン・不正監視情報」などを格納した電文「遊技機情報通知」の通信、電文「遊技機情報通知」に格納する「ホールコン・不正監視情報」に関連するメダル数制御CPU301と主制御CPU101との間での通信、疑似メダルの移動に関連するメダル数制御CPU301と主制御CPU101との間での通信を、それぞれの通信で送受信する情報に応じて適切に制御できる。

【0483】

また、電文「遊技機情報通知」に格納する「ホールコン・不正監視情報」を通信するメダル数制御CPU301と主制御CPU101との間での第1通信を、メダル数制御CPU301側からのリクエストで開始するため、第1通信を行うタイミングをカードユニットCUへの第1送信タイミングを基にしたタイミングに調節することができる。また、第1通信が余計な通信を行うことによるメダル数制御CPU301と主制御CPU101との間の処理の占有を回避できるため、主制御装置と遊技用価値量制御装置との間での遊技用価値の移動の契機が発生した後、第2通信を待ち時間が発生することなく早期に開始することができる。

【0484】

また、メダル数制御CPU301は、1遊技で用いる（消費する）メダル数（投入数CT11の値）を主制御CPU101から受け取った際、受け取ったメダル数が設定許容投入数でない場合は不正等の異常が発生した状態であることを検知し、このような場合に所定の報知（例えば、1遊技での投入数の異常の報知）を行うため、この不正等の異常の発生を容易に発見できる。また、メダル数制御CPU301は、1遊技で払い出されるメダル数（払出数CT12の値）を主制御CPU101から受け取った際、受け取ったメダル数が設定許容払出数でない場合は不正等の異常が発生した状態であることを検知し、このような場合に所定の報知（例えば、1遊技での払出数の異常の報知）を行うため、この不正等の異常の発生を容易に発見できる。

【0485】

また、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間で、疑似メダルの1枚分の移動の種類（投入、精算、払出）に関する信号（例えば、投入処理要求信号や投入処理応答信号）の送受信の処理が終了した後に行われる、疑似メダルの1枚分の移動では、疑似メダルの投入や精算（投入のキャンセル）、払出を問わず、主制御CPU101側から処理を開始して第1処理完了信号を「OFF」から「ON」に反転するとともにCT11～CT16のうちの所定のものの更新を行い、メダル数制御CPU301は第1処理完了信号が「OFF」から「ON」になったことを受けることで、第2処理完了信号を「OFF」から「ON」に反転するとともにCT30～CT32のうちの所定のものの更新を行うようになっている。実施形態とは逆に、疑似メダルの1枚分の移動において、疑似メダルの投入や精算（投入のキャンセル）、払出を問わず、メダル数制御CPU301側から

10

20

30

40

50

処理を開始して第2処理完了信号を「OFF」から「ON」に反転するとともにCT30～CT32のうちの所定のものの更新を行い、主制御CPU101は第2処理完了信号が「OFF」から「ON」になったことを受けることで、第1処理完了信号を「OFF」から「ON」に反転するとともにCT11～CT16のうちの所定のものの更新を行うようにした場合、エラー等の発生タイミングにより、メダル数制御CPU301がメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数（遊技者が所持する疑似メダルの枚数）が増減したにもかかわらず疑似メダルの投入や精算、払出のうちの対応するものが確定していない状態が発生することにより、遊技者やホールに遊技以外で損得を与える状況が発生する。一方で、実施形態のようにすると、エラー等の発生タイミングによらず、メダル数制御CPU301がメモリ302で記憶して管理している遊技メダル数（遊技者が所持する疑似メダルの枚数）が増減した場合には疑似メダルの投入や精算、払出のうちの対応するものが確定した状態になり、遊技者やホールに遊技以外で損得を与える状況が発生しない。この点において実施形態の処理の順序は、実施形態とは逆の処理の順序よりも優れている。

【0486】

また、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間での疑似メダルの1枚分の移動の種類（投入、精算、払出）と疑似メダルの1枚分の移動では、主制御CPU101及びメダル数制御CPU301は、それぞれ、相手側が「ON」、「OFF」を制御する2つの信号が「OFF」から「ON」になったことを受けることで、当該信号に対応する処理を開始する。このため、メダル数制御CPU301の処理が進んでいない状態で主制御CPU101だけが処理を進めたり、主制御CPU101の処理が進んでいない状態でメダル数制御CPU301だけが処理を進めたりすることが起こらず、主制御CPU101でのCT11～CT16の更新とメダル数制御CPU301でのCT30～CT32の更新との整合性を図ることができる。

【0487】

また、主制御CPU101は第1処理完了信号を「OFF」から「ON」にした後にCT11～CT16のうちの所定のCTの更新を行い、メダル数制御CPU301は第2処理完了信号を「OFF」から「ON」にした後にCT30～CT32のうちの所定のCTの更新を行う。この場合、CT11～CT16のうちの所定のCTの更新を行った後に第1処理完了信号を「OFF」から「ON」にする場合に比べ、メダル数制御CPU301は、主制御CPU101がCT11～CT16のうちの所定のCTの更新を開始してから早い段階でCT30～CT32のうちの所定のCTの更新処理を開始することができる。このため、例えば、主制御CPU101のCT11～CT16の更新処理とメダル数制御CPU301のCT30～CT32の更新処理との間で整合性を図ることや、投入処理要求信号等の処理要求信号を「ON」から「OFF」に再反転してからCT11～CT16のうちの所定のCTの更新を行った後に第1処理完了信号を「OFF」から「ON」にする場合では主制御CPU101のCT11～CT16の更新処理とメダル数制御CPU301のCT30～CT32の更新処理との間で整合性を図ることができないような早い段階でのエラー等に対しても当該整合性を図ることができる可能性ができ、遊技者やホールへの悪影響を抑えることができる。

【0488】

また、メダル数制御CPU301は、比較投入メダル数CT15の値を主制御CPU101から受け取った際、受け取った比較投入メダル数CT15の値から投入メダル数CT31の値を減算した減算結果が「-1」～「1」の範囲内でない場合は不正等の異常が発生した状態であることを検知し、このような場合に所定の報知（例えば、前回の「ホールコン・不正監視情報」の送信から今回の「ホールコン・不正監視情報」の送信までの間での投入数の異常の報知）を行うため、不正等の異常の発生を容易に発見できる。

【0489】

また、メダル数制御CPU301は、比較払出メダル数CT16の値を主制御CPU101から受け取った際、受け取った比較払出メダル数CT16の値から払出メダル数CT32の値を減算した減算結果が「0」～「1」の範囲内でない場合は不正等の異常が発生

10

20

30

40

50

した状態であることを検知し、このような場合に所定の報知（例えば、前回の「ホールコン・不正監視情報」の送信から今回の「ホールコン・不正監視情報」の送信までの間での払出数の異常の報知）を行うため、不正等の異常の発生を容易に発見できる。

【 0 4 9 0 】

また、主制御CPU101の第1の矩形辺K311に平行な方向から見て（図63（a）中の矢印方向から見て）、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との間に重複している領域が存在する（図63（a）のK315参照）位置関係にあると、主制御CPU101の第1の矩形辺K311とメダル数制御CPU301の第2の矩形辺K313とが平行になっているか、なっていないかの確認が容易になる。この結果、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされているか、傾いて嵌め合わされているかを目線を動かすことにより容易に確認できる。10

【 0 4 9 1 】

また、主制御CPU101とメダル数制御CPU301とが疑似メダルの払出に関わる制御を行うことから、主制御CPU101とメダル数制御CPU301とが不正な改造の標的となり易く、このような主制御CPU101とメダル数制御CPU301とを、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104との嵌め合わせの確認のための目安として、不正行為の有無の確認と、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104との正規な位置での嵌め合わせができているか否かの確認とを同時に行なうことが可能になる。

【 0 4 9 2 】

また、第1のコネクタ部K103の長辺である第1の矩形辺K311と第2のコネクタ部K104の長辺である第2の矩形辺K313とが平行になるように配置した場合、第1のコネクタ部K103の短辺と第2のコネクタ部K104の短辺とが平行になるように配置した場合に比べ、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが並ぶ方向の第1コネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが長くなるため、主制御CPU101とメダル数制御CPU301とが一方に対してずれていかないか（傾いていないか）、ずれているか（傾いているか）の確認が容易になり、これにより第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされているか、傾いて嵌め合わされているかをより容易に確認できる。20

【 0 4 9 3 】

また、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが嵌め合わされた状態における主制御CPU101とメダル数制御CPU301との距離が大きい程、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが傾いて嵌め合わされた場合に、主制御CPU101の第1の矩形辺K311とメダル数制御CPU301の第2の矩形辺K313間で平行な状態からのずれが大きくなる。このため、主制御CPU101を主制御基板100の実装面MKaのうち、第1の辺K301に垂直な方向では中央（点線K317）よりも第1の辺K301と反対側の領域MKaaに配置して、主制御CPU101とメダル数制御CPU301との距離を大きくすることにより、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされているのか、正規の位置からずれて嵌め合わされているかの確認がさらに容易になる。30

【 0 4 9 4 】

また、第1のコネクタ部K103や第2のコネクタ部K104が第1の辺K301の端部や第2の辺K303の端部に近い程、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが傾いて嵌め合わされた場合に、主制御CPU101の第1の矩形辺K311とメダル数制御CPU301の第2の矩形辺K313間で平行な状態からのずれが大きくなる。このため、第1のコネクタ部K103を第1の辺K301の端部近傍に、第2のコネクタ部K104を第2の辺K303の端部近傍に配置することにより、第1のコネクタ部K103と第2のコネクタ部K104とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされているのか、正規の位置からずれて嵌め合わされているかの確認がさらに容易になる。40

【 0 4 9 5 】

10

20

30

40

50

また、この実施形態では、スロットマシンSMとカードユニットCUとの通信に関して、「遊技機情報通知」、「計数通知」、「貸出通知」、「貸出受領応答」の送受信がシリアル通信で行われ、それぞれ送信タイミングが重ならないように構成されている（図17参照）。ただし、「遊技機情報通知」については、データ部の「遊技機情報」の項目ではさらに「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」の3種類があり、300ms周期の送信タイミングでいずれか一つがデータ部の「遊技機情報」としてカードユニットCUに送信されるが、「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」の送信タイミングが重なった場合の優先順位を示すテーブルが存在しており、当該優先順位を示すテーブルに従って送信される。送信が保留された項目は次の周期における送信タイミングで送信される。なお、「ホールコン・不正監視情報」は、遊技数やメダルの増減などをホールコンピュータで反映させるデータであるため、リアルタイムに近い短周期で送信する必要があるのに対して、「遊技機性能情報」や「遊技機設置情報」は中長期での遊技機性能を監視したり、主制御CPU101やメダル数制御CPUの部品すり替えチェックをしたりする目的のため、日に一度のチェックがあれば十分なことから、長周期で送信することが許容される。ここで、短周期の情報の優先順位を高く設定すると、長周期の情報が送信されるタイミングで短周期の情報を送信することになり、長周期の情報が送信されなくなる可能性があることから、この実施形態では最も送信周期が短い「ホールコン・不正監視情報」の優先順位を最も低く設定している。このような優先順位にすると、「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」、「ホールコン・不正監視情報」の全ての送信タイミングが重なる場合は、一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングまでに900ms経過する場合がある。このような場合、例えば、900msの間にスタートスイッチ9が操作されて各リール6L, 6M, 6Rが停止し次のゲームのベットスイッチ7（または、最大ベットスイッチ8）が操作される可能性がある。この場合、送信タイミング間の「投入メダル数」として許容される範囲（-3枚～+3枚）を超えるおそれがある（図34参照）。そこで、この実施形態では、一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングの間にスタートスイッチ9が操作された場合（投入完了フラグONの場合）、他の項目（「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」）の送信タイミングと重なっていても「ホールコン・不正監視情報」を送信するように構成されている。この構成によると、「ホールコン・不正監視情報」において一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングとの間の疑似メダルの投入が複数の遊技に跨るのを防止できる。したがって、1回の遊技の「投入メダル数」として許容される範囲（3枚～+3枚）に収まる適切な情報をカードユニットCUに送信することができる。

【0496】

また、「ホールコン・不正監視情報」には「払出メダル数（図12参照）」を含んでいることから、「投入メダル数」の場合と同様な問題が生じ得るが、一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングの間に払出処理が完了した場合（払出完了フラグONの場合）は、他の項目（「遊技機性能情報」、「遊技機設置情報」）の送信タイミングと重なっていても「ホールコン・不正監視情報」を送信するように構成されている。この構成によると、「ホールコン・不正監視情報」において一つ前の送信タイミングから当該送信タイミングとの間の疑似メダルの払出が複数の遊技に跨るのを防止できる。したがって、1回の遊技の「払出メダル数」として許容される範囲（0枚～+15枚）に収まる適切な情報をカードユニットCUに送信することができる。ここで、「払出完了フラグがONに設定されている場合」が、本発明の「当該遊技での付与処理が完了した場合」に相当し、「1回の遊技の「払出メダル数」として許容される範囲（0枚～+15枚）」の「0枚～+15枚」が本発明の「1回の遊技の付与量として許容される範囲」に相当する。

【0497】

また、図35では、投入完了フラグ（または払出完了フラグ）がONに設定されている状態で「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」、「ホールコン・不正監視情報」の全ての送信タイミングが重なった場合に「ホールコン・不正監視情報」の送信を優先させた場合について説明したが、この実施形態では、「ホールコン・不正監視情報」の送信タイミ

10

20

30

40

50

ングは、「遊技機設置情報」の送信タイミングとは重なるが、「遊技機性能情報」の送信タイミングとは重ならない場合がある。この場合、「遊技機設置情報」を優先的に送信しても、「ホールコン・不正監視情報」の送信間隔は 600 ms となる。600 ms では複数の遊技に跨るおそれは少ないため、このような場合は、投入完了フラグ（または払出完了フラグ）が ON に設定されていても「ホールコン・不正監視情報」を優先せずに「遊技機設置情報」を送信してもよい。この場合、1 遊技の「投入メダル数（図 12 参照）」や「払出メダル数（図 12 参照）」として適切な情報をカードユニット CU に送信しつつ、他の項目（「遊技機設置情報」、「遊技機性能情報」）の送信を円滑に行うことができる。

【0498】

また、この実施形態では、第 3 停止リールにかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R が押下されている途中でカードユニット CU の電源供給が途絶えた場合（電圧 VL = OFF）は、カードユニット CU からスロットマシン SM に電圧（VL）が供給されない状態となることでストップスイッチ 10L, 10M, 10R の操作が無効化され押下が終了した状態となり、その後に第 1 払出処理手段 101h により払出処理が行われ、使用可能枚数データ（記憶手段 302a）の書き換えが行われる。これに対してカードユニット CU 側では電源供給が途絶えると、スロットマシン SM からの情報を受信できない。したがって、払出処理の開始以降に「払出情報」（図 12、図 13 参照）を送信する構成では、第 3 停止リールにかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R が押下されている途中でカードユニット CU の電源供給が途絶えた場合に、記憶手段 302a に記憶されている使用可能枚数データと、カードユニット CU 側で記憶している使用可能枚数データ（記憶手段 502a）との間で齟齬が生じる。しかしながら、この実施形態では、第 3 停止リールにかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R が押下されたときは、判定手段 101g による判定が行われ、判定結果が疑似メダルの払出にかかる役に入賞するものであった場合は、その押下が終了せども「払出情報」（図 12、図 13 参照）がカードユニット CU に送信される。したがって、第 3 停止リールにかかるストップスイッチ 10L, 10M, 10R を長押ししている途中でカードユニット CU の電源供給が途絶えても、すでに「払出情報」がカードユニット CU 側に送信されることで記憶手段 302a に記憶されている使用可能枚数データと、カードユニット CU 側で記憶している使用可能枚数データ（記憶手段 502a）との間の齟齬を防止できる（図 36 参照）。

【0499】

また、操作等管理手段 101p は、スロットマシン SM とカードユニット CU との間のハーネスが断線していたり、カードユニット CU に電源が投入されていなかったりした場合など、カードユニット CU からの電圧 VL が供給されていない場合は、遊技の進行に関わる操作手段（スタートスイッチ 9、ストップスイッチ 10L, 10M, 10R など）の操作を非有効化する。この場合、スロットマシン SM とカードユニット CU との間の通信ができない状態で遊技が進行することにより、記憶手段 302a に記憶されている使用可能枚数データと、カードユニット CU 側で記憶している使用可能枚数データ（記憶手段 502a）との間の齟齬が生じる不具合を防止できる。

【0500】

また、図 37 に示すように、ベットスイッチ 7、最大ベットスイッチ 8、計数スイッチ 31、スタートスイッチ 9、ストップスイッチ 10L, 10M, 10R、精算スイッチ 33 それぞれに対して、スロットマシン SM 側の電圧 VL と、カードユニット CU 側の電圧 VL の両方が供給されなければ用いることができない回路（アンド回路）を形成した場合は、カードユニット CU からの電圧 VL が供給されていないときに確実に遊技の進行を停止できるため、記憶手段 302a に記憶されている使用可能枚数データと、カードユニット CU 側で記憶している使用可能枚数データ（記憶手段 502a）との間の齟齬が生じる不具合を防止できる。

【0501】

また、図 37 に示すように、遊技メダル数表示器 26 に対して、スロットマシン SM 側の電圧 VL と、カードユニット CU 側の電圧 VL の両方が供給されなければ表示できない

10

20

30

40

50

手段（例えば、アンド回路）を形成した場合は、カードユニットCUからの電圧VLが供給されていないときに遊技メダル数表示器26に使用可能枚数データが表示されないため、カードユニットCU側で記憶している使用可能枚数データと、遊技メダル数表示器26に表示される使用可能枚数データとが異なっていることにより遊技者が不信感を持つのを防止できる。

【0502】

また、第3停止リールにかかるトップスイッチ10L, 10M, 10Rが押下されても該押下が継続している状態でカードユニットCUの電源供給が途絶えた場合であっても、スロットマシンSMでは、カードユニットCUからの電圧VLが供給されなくなったことに基づいてトップスイッチ10L, 10M, 10Rの操作が無効化され、押下が終了した状態となった後に払出処理が行われ、該処理が終了すると記憶手段502aに記憶されている使用可能枚数データの書き換えが行われる。したがって、カードユニットCUのみで電源が供給されていないという理由で遊技者が不利益を被るのを防止できる。

10

【0503】

また、この実施形態では、主制御基板100の実装面MKaに実装されているLEDランプLaの一部は、両コネクタ部K103, K104の接続/解除方向と平行な方向から見たときに、両コネクタ部K103, K104と重複しない位置に配置されている（図61の領域JAから外れた位置）。したがって、確認方向（矢印CA：図61参照）から隙間SA（図60参照）を見たときに、領域JAから外れたLEDランプLaの光が隙間SAに照射されるため、該隙間SAに隠された不正部品の確認が容易になる。

20

【0504】

また、旋回軸に基づいて両基板ケースK101, K102を旋回した場合は、メダル数制御基板300の実装面HKaの裏側面を確認できるが、JA領域から外れたLEDランプLaの光は該裏側面にも照射されるため、両基板ケースK101, K102を旋回したときのメダル数制御基板300の裏側面の確認も容易となる。

【0505】

また、確認方向（矢印CA：図61参照）から連結部RKを見たときに、各LEDランプLaとの間に抵抗部品Raが介在し、該抵抗部品Raの実装面MKaからの高さは、各LEDランプLaの実装面MKaからの高さよりも高い。したがって、確認方向（矢印CA：図61参照）から隙間SAを見たときに、LEDランプLaの光が直接目に入りて視認性が低下するのを防止できる。

30

【0506】

また、LEDランプLaの一部が、旋回軸に対して垂直な方向（Z方向）において、接続された状態の両コネクタ部K103, K104よりも当該旋回軸に対して離れた位置に配置されているため、連結部RK（隙間SA）を確認方向（矢印CA）から確認するときに、LEDランプLaの光が近くなつて視認性が向上する。

【0507】

したがって、上記した実施形態によれば、第1、第2の基板ケースK101, K102を支持板KYbに取り付けた状態を維持したまま、第1、第2のコネクタ部K103, K104の嵌め合いを解除する方向への移動を許容するように構成したため、第1の基板ケースK101及び第2の基板ケースK102の筐体KYの内面の支持板KYbへの取り付け状態を維持したまま、第1、第2のコネクタ部K103, K104を、その嵌め合いを解除する方向に移動させることができる。その結果、例えば第1、第2のコネクタ部K103, K104に髪の毛やほこり等の異物の挟み込みや、不正な配線等のいわゆるゴト行為に用いられる器具の挟み込みといった不具合が発生指定場合に、第1、第2のコネクタ部K103, K104を嵌め合いの解除方向に移動させて第1のコネクタ部K103及び第2のコネクタ部K104間に隙間をあけることにより、第1、第2のコネクタ部K103, K104に生じている上記の不具合を容易にその不具合を修正することができる。更に、第1、第2のコネクタ部K103, K104間に隙間を形成することで、第1、第2のコネクタ部K103, K104の陰に隠れた位置に不正部品を配置するなどの不正

40

50

行為を容易に発見することができる。このとき、第1の旋回軸部K108及び第2の旋回軸部K109が、第1、第2の基板ケースK101、K102を筐体KYの内面の支持板KYbに取り付ける第1の取付手段、第2の取付手段としてそれぞれ機能するので、第1、第2のコネクタ部K103、K104を、その嵌め合いを解除する方向に移動させることができる。

【0508】

また、第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを解除する方向への第1の基板ケースK101の移動を許容する移動許容手段として、第1の取付手段である第1の旋回軸部K108が機能し、第1、第2の基板ケースK101、K102の遊戯機筐体KYの内面への取り付け状態を維持したまま、第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを解除する移動量以上に第1、第2のコネクタ部K103、K104の移動を許容するため、第1、第2の基板ケースK101、K102の遊戯機筐体KYの内面への取り付け状態を維持したまま、第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを完全に解除することができ、第1、第2のコネクタ部K103、K104の不完全な嵌め合いを容易に修正することができる。更に、第1の基板ケースK101が移動できない構成である場合には、第1、第2の旋回軸部K108、K109によるB、Cかしめによって基板ケースを破壊しなければ第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを解除できないのに対し、第1の基板ケースK101を左右方向に移動可能に構成し、しかも第1の基板ケースK101の移動量Lを第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを解除する移動量以上に設定することにより、第1の基板ケースK101を破壊しなくても右方に移動させて第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを完全に解除でき、第1、第2のコネクタ部K103、K104の不完全な嵌め合いを容易に修正することができる。さらに、主制御基板100及びメダル数制御基板300のいずれか一方に不具合が発生し、不具合が発生した基板の交換や検証が必要になった場合であっても、不具合が発生した基板に対応した取付手段のみを破壊等することにより、不具合が発生していない制御基板に対応した取付手段に破壊等を伴うことなく、不具合が発生した基板を基板ケースに収容した状態でメーカー側に送ることが可能となる。具体的には、仮に主制御基板100或いはメダル数制御基板300に不具合が発生した場合には、第1の基板ケースK101を右方に移動させて第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを完全に解除する。そして、例えば主制御基板100に不具合が発生した場合には、第1の取付手段である第1の旋回軸部K108の軸部K108aにおける切り込みK108a2を破断し、軸固定部材K108cを軸部K108aから取り外すことで、第1の基板ケースK101は、第2の基板ケースK102から独立して移動が可能となる。一方で、例えばメダル数制御基板300に不具合が発生した場合には、第2の取付手段である第2の旋回軸部K109の軸部K109aにおける切り込みK109a2を破断し、軸固定部材K109cを軸部K108aから取り外すことで、第2の基板ケースK102は、第1の基板ケースK101から独立して移動が可能となる。また、第1、第2のコネクタ部K103、K104の嵌め合いを解除した状態で、第1の基板ケースK101及び第2の基板ケースK102を異なる旋回角度で旋回させることができため、第1、第2のコネクタ部K103、K104の陰に隠れる位置を容易に目視することができ、不正部品を隠すなどの不正行為の発見を容易に行うことができる。

【0509】

また、第1、第2の基板ケースK101、K102の境界部分に凹部K112を形成したため、凹部K112に例えばマイナスドライバなどの器具を挿入することにより、嵌め合い状態の第1、第2のコネクタ部K103、K104間を、その嵌め合いを解除する方向に容易に押し広げることが可能になる。

【0510】

10

20

30

40

50

また、嵌め合い状態の第1、第2のコネクタ部K103、K104に正面視で重なる位置に凹部K112を形成したため、凹部K112にマイナスドライバなどの器具を挿入して第1、第2のコネクタ部K103、K104を、その嵌め合いを解除する方向に移動させる際に、第1、第2のコネクタ部K103、K104にほぼ均等に嵌め合い解除のための外力を加えることができ、第1、第2のコネクタ部K103、K104のピンの破損等を防止することができる。

【0511】

また、右上延出部K101a5または左上延出部K102a5に指等を引っ掛けた場合に、右上延出部K101a5や左上延出部K102a5よりも第1、第2の旋回軸部K108、K109に近接して第1のコネクタ部K103及び第2のコネクタ部K104を配置したため、第1、第2のコネクタ部K103、K104が嵌め合いによって電気的に接続された状態で、第1の基板ケースK101及び第2の基板ケースK102のいずれか一方にのみ旋回する操作力を加えて旋回させる場合であっても、第1の基板ケースK101及び第2の基板ケースK102のいずれか一方の旋回量に比べて、第1、第2のコネクタ部K103、K104のいずれか一方の旋回量は小さく、つまり変位が小さくなる。その結果、第1、第2のコネクタ部K103、K104のいずれか一方の変位に伴い、第1、第2のコネクタ部K103、K104にかかる応力を小さくすることができ、旋回軸部K107の近くに第1、第2のコネクタ部K103、K104を配置することで、上記の旋回量をより小さくできるので、第1、第2のコネクタ部K103、K104のピン等の破損をより効果的に防止することができる。

10

【0512】

また、係止部K117が第1、第2の旋回軸部K108、K109に対して第1、第2のコネクタ部K103、K104よりも離れた位置に配置されているため、第1、第2の基板ケースK102、K102を筐体KYの内面の支持板KYbに対向した収容位置に保持するための係止部K117のプランジャK117dを引っ張って第1、第2の基板ケースK101、K102を旋回させる際に、係止部K117のプランジャK117dと受け部K117a側のグロメットとの係止状態を解除する際に大きな外力が加わることによって第1、第2の基板ケースK101、K102の一方に旋回方向への力が作用した場合であっても、第1、第2の旋回軸部K108、K109に近い第1、第2のコネクタ部K103、K104にかかる応力を小さくすることができ、第1、第2のコネクタ部K103、K104の破損を防止することができる。更に、係止部K117のプランジャK117dと受け部K117a側のグロメットとの係止状態を解除し、第1の基板ケースK101の右上端部や第2の基板ケースK102の左上端部を旋回操作部として、これらを手前に引っ張る力を加えた場合にも、第1の基板ケースK101の右上端部や第2の基板ケースK102の左上端部よりも第1、第2の旋回軸部K108、K109に近い第1、第2のコネクタ部K103、K104にかかる応力を小さくすることができるので、第1、第2のコネクタ部K103、K104の破損を防止することができる。

20

30

【0513】

なお、本発明は上記した実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて上述したもの以外に種々の変更を行うことが可能である。

40

【0514】

例えば、上記した実施形態では、図30～図32におけるシーケンスでは、ステップS1307において投入数CT11の値がスロットマシンSM及び他のスロットマシンにおいて一般的に想定され得る（規則等で定められている）1遊技に用いるメダル数として設定が許容されている設定許容投入数でない場合に所定の報知を行うとし、払出数CT12の値がスロットマシンSM及び他のスロットマシンにおいて一般的に想定され得る（規則等で定められている）1遊技で払い出すメダル数として設定が許容されている設定許容払出数でない場合に所定の報知を行うとしたが、この代わりに、投入数CT11の値がスロットマシンSMにおいて1遊技に用いるメダル数として設定されているメダル数（以下、

50

「固有設定投入数」と記載)でない場合に所定の報知を行い、払出数 C T 1 2 の値がスロットマシン S M において 1 遊技において払い出されるメダル数として設定されているメダル数(以下、「固有設定払出数」と記載)でない場合に所定の報知を行うようによく、この一例について図 6 4 を用いて説明する。なお、図 6 4 では、メダル数制御 C P U 3 0 1 とユニット C P U 5 0 1 との間の通信は、メダル数制御 C P U 3 0 1 のユニット間送受信手段 3 0 1 e の機能と、ユニット C P U 5 0 1 の送受信手段 5 0 1 e の機能により実現され、主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 との間の通信は、主制御 C P U 1 0 1 のメダル管理送受信手段 1 0 1 n の機能と、メダル数制御 C P U 3 0 1 の主基板間送受信手段 3 0 1 a の機能により実現される。

【0515】

スロットマシン S M の電源が「ON」になると、スロットマシン S M の主制御 C P U 1 0 1 からスロットマシン S M のメダル数制御 C P U 3 0 1 に固有設定投入数、固有設定払出数が送信され(ステップ S 1 4 0 1)、メダル数制御 C P U 3 0 1 は主制御 C P U 1 0 1 から受け取った固有設定投入数、固有設定払出数をメモリ 3 0 2 に保持する(ステップ S 1 4 0 2)。

【0516】

ステップ S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 6 において、図 3 0 において説明したステップ S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 6 と同内容が実施される。

【0517】

メダル数制御 C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 4 0 3 において、下記の(処理 1)~(処理 4)を行う。

【0518】

(処理 1) メダル数制御 C P U 3 0 1 は、主制御 C P U 1 0 1 から受け取った投入数 C T 1 1 の値が「0」でない場合、投入数 C T 1 1 の値が、固有設定投入数(この変形例では、「2」~「3」)であるか否かを確認し、固有設定投入数でなければ所定の報知(例えば、1 遊技での投入数の異常の報知)を行う。

【0519】

(処理 2) メダル数制御 C P U 3 0 1 は、主制御 C P U 1 0 1 から受け取った払出数 C T 1 2 の値が「0」でない場合、払出数 C T 1 2 の値が、固有設定払出数(この変形例では、「1」、「8」、「15」)であるか否かを確認し、固有設定払出数でなければ所定の報知(例えば、1 遊技での払出数の異常の報知)を行う。

【0520】

(処理 3) メダル数制御 C P U 3 0 1 は、主制御 C P U 1 0 1 から受け取った比較投入メダル数 C T 1 5 の値と投入メダル数 C T 3 1 の値とを比較し、比較投入メダル数 C T 1 5 の値から投入メダル数 C T 3 1 の値を減算した減算結果が「-1」~「1」の範囲内であるか否かを確認し、範囲内でなければ所定の報知(例えば、前回の「ホールコン・不正監視情報」の送信から今回の「ホールコン・不正監視情報」の送信までの間での投入数の異常の報知)を行う。

【0521】

(処理 4) メダル数制御 C P U 3 0 1 は、主制御 C P U 1 0 1 から受け取った比較払出メダル数 C T 1 6 の値と払出メダル数 C T 3 2 の値とを比較し、比較払出入メダル数 C T 1 5 の値から払出メダル数 C T 3 1 の値を減算した減算結果が「0」~「1」の範囲内であるか否かを確認し、範囲内でなければ所定の報知(例えば、前回の「ホールコン・不正監視情報」の送信から今回の「ホールコン・不正監視情報」の送信までの間での払出数の異常の報知)を行う。

【0522】

ステップ S 1 3 0 8 ~ S 1 3 0 9 において、図 3 0 において説明したステップ S 1 3 0 8 ~ S 1 3 0 9 と同内容が実施される。

【0523】

例えばスロットマシン S M において設定されている固有設定投入数や固有設定払出数が

10

20

30

40

50

設定許容投入数や設定許容払出数の一部である場合には、投入数 C T 1 1 や払出数 C T 1 2 が設定許容投入数のうちの固有設定投入数以外の投入数や設定許容払出数のうちの固有設定払出以外の払出であっても不正等の異常が発生した状態である。

【 0 5 2 4 】

この構成によれば、1遊技で用いる（消費する）メダル数（投入数 C T 1 1 の値）を主制御 C P U 1 0 1 から受け取った際、受け取ったメダル数が固有設定投入数でない場合は不正等の異常が発生した状態であることを検知し、このような場合に所定の報知（例えば、1遊技での投入数の異常の報知）を行うため、この不正等の異常の発生を容易に発見できる。また、メダル数制御 C P U 3 0 1 は、1遊技で払い出されるメダル数（払出数 C T 1 2 の値）を主制御 C P U 1 0 1 から受け取った際、受け取ったメダル数が固有設定払出数でない場合は不正等の異常が発生した状態であることを検知し、このような場合に所定の報知（例えば、1遊技での払出数の異常の報知）を行うため、この不正等の異常の発生を容易に発見できる。

【 0 5 2 5 】

また、電源投入時に固有設定投入数や固有設定払出数が主制御 C P U 1 0 1 からメダル数制御 C P U 3 0 1 に送信されてメダル数制御 C P U 3 0 1 のメモリ 3 0 2 に保持されるため、事前に固有設定投入数や固有設定払出数をメダル数制御 C P U 3 0 1 のメモリ 3 0 2 に設定するという作業負荷の発生を回避できる。

【 0 5 2 6 】

なお、上記では、電源投入時に主制御 C P U 1 0 1 からメダル数制御 C P U 3 0 1 に固有設定投入数と固有設定払出数を送信して、メダル数制御 C P U 3 0 1 は受信した固有設定投入数と固有設定払出数を保持するとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、スロットマシン S M に主制御 C P U 1 0 1 を実装した主制御基板 1 0 0 とメダル数制御 C P U 3 0 1 を実装するメダル数制御基板 3 0 0 とを取り付ける際に、メダル数制御 C P U 3 0 1 のメモリ 3 0 2 に固有設定投入数と固有設定払出数を設定するようにしてもよい。

【 0 5 2 7 】

また、上記した実施形態では、連続する「ホールコン・不正監視情報」を格納する電文「遊技情報通知」を送信する第 1 送信タイミング間での主制御 C P U 1 0 1 側がカウントするメダルの移動量とメダル数制御 C P U 3 0 1 側がカウントするメダルの移動量とを比較するとしているが、これに限定されるものではなく 1 遊技単位で主制御 C P U 1 0 1 側がカウントするメダルの移動量とメダル数制御 C P U 3 0 1 側がカウントするメダルの移動量とを比較して比較結果に基づいて所定の報知を行うようにしてもよく、この一例について図 6 5 ~ 図 6 6 を用いて説明する。なお、図 6 5 ~ 図 6 6 では、メダル数制御 C P U 3 0 1 とユニット C P U 5 0 1 との間の通信は、メダル数制御 C P U 3 0 1 のユニット間送受信手段 3 0 1 e の機能と、ユニット C P U 5 0 1 の送受信手段 5 0 1 e の機能により実現され、主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 との間の通信は、主制御 C P U 1 0 1 のメダル管理送受信手段 1 0 1 n の機能と、メダル数制御 C P U 3 0 1 の主基板間送受信手段 3 0 1 a の機能により実現される。

【 0 5 2 8 】

ステップ S 1 5 0 1 ~ S 1 5 0 4 において、図 2 5 のステップ S 7 0 1 ~ S 7 0 4 と同内容が実施される。

【 0 5 2 9 】

最大ベットスイッチ 8 に対する押下操作がされると（ステップ S 1 5 0 5 ）、ステップ S 1 5 0 6 ~ S 1 5 1 1 の処理が行われる。なお、ステップ S 1 5 0 6 ~ S 1 5 0 9 の処理は図 2 5 のステップ S 7 0 6 ~ S 7 0 9 と同内容である。また、ステップ S 1 5 1 0 は図 2 5 のステップ S 7 1 0 から比較投入メダル数 C T 1 5 の値を「+ 1」加算することを除いたものと同内容である。また、ステップ S 1 5 1 1 は図 2 5 のステップ S 7 1 1 に確認投入数 C T 3 3 の値を「+ 1」加算することを加えたものと同内容であり、確認投入数 C T 3 3 は 1 遊技で投入又は精算（投入のキャンセル）されたメダル数を管理し、投入数 C T 1 1 と比較するためのものである。

【0530】

ステップ S 1512 ~ S 1519 の処理が行われる。なお、ステップ S 1512 の処理は図 30 のステップ S 1301 と同内容である。また、ステップ S 1513 の処理は図 30 のステップ S 1302 から比較投入メダル数 CT15 や比較払出メダル数 CT16 の送信を除いたものと同内容である。また、ステップ S 1514 ~ S 1517 の処理は図 30 のステップ S 1303 ~ S 1306 と同内容である。また、ステップ S 1518 は図 30 のステップ S 1308 から比較投入メダル数 CT15 の値及び比較払出メダル数 CT16 の値を「0」にすることを除いたものと同内容である。また、ステップ S 1519 は図 30 のステップ S 1309 と同内容である。このステップ S 1514 の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」はスタートスイッチ 9 の操作後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」ではないので、ステップ S 1514 の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」に関連しては投入数 CT11 と確認投入数 CT33 との比較を行わない。

10

【0531】

ステップ S 1520 ~ S 1525 の処理が行われる。なお、ステップ S 1520 ~ S 1523 の処理は図 25 のステップ S 802 ~ S 805 と同内容である。ステップ S 1524 は図 25 のステップ S 806 から比較投入メダル数 CT15 の値を「+1」加算することを除いたものと同内容である。また、ステップ S 1525 は図 25 のステップ S 807 に確認投入数 CT33 の値を「+1」加算することを加えたものと同内容である。

20

【0532】

ステップ S 1526 ~ S 1528 の処理が行われる。なお、ステップ S 1526 ~ S 1528 の処理は図 25 のステップ S 712 ~ S 714 と同内容である。

【0533】

スタートスイッチ 9 が押下操作されると(ステップ S 1529)、図 25 のステップ S 712 と同内容のステップ S 1530 が行われる。

【0534】

ステップ S 1531 ~ S 1536 において、ステップ S 1512 ~ S 1517 と同内容の処理が行われる。

【0535】

メダル数制御 CPU301 は、ステップ S 1533 の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」はスタートスイッチ 9 の操作後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」であるので、ステップ S 1537 において、下記の(処理 1) ~ (処理 3)を行う。

30

【0536】

(処理 1) メダル数制御 CPU301 は、主制御 CPU101 から受け取った投入数 CT11 の値が「0」でない場合、投入数 CT11 の値が、スロットマシン SM 及び他のスロットマシンにおいて 1 遊技で投入するメダル数として設定が許容されている設定許容投入数(この実施形態では、「1」~「3」)であるか否かを確認し、設定許容投入数でなければ所定の報知(例えば、1 遊技での投入数の異常の報知)を行う。

40

【0537】

(処理 2) メダル数制御 CPU301 は、主制御 CPU101 から受け取った払出数 CT12 の値が「0」でない場合、払出数 CT12 の値が、スロットマシン SM 及び他のスロットマシンにおいて 1 遊技で払い出すメダル数として設定が許容されている設定許容払出数(この実施形態では、「1」~「15」)であるか否かを確認し、設定許容払出数でなければ所定の報知(例えば、1 遊技での払出数の異常の報知)を行う。

【0538】

(処理 3) メダル数制御 CPU301 は、主制御 CPU101 から受け取った投入数 CT11 の値と確認投入数 CT33 の値とを比較して、投入数 CT11 の値と確認投入数 CT33 の値とが同じ値であるか否かを確認し、同じ値でなければ所定の報知(例えば、1 遊技で投入されたメダル数の異常の報知)を行う。

50

【 0 5 3 9 】

主制御 C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 5 3 2 の処理の後、投入数 C T 1 1 、払出数 C T 1 2 の各値を「0」にクリアする（ステップ S 1 5 3 8）。また、メダル数制御 C P U 3 0 1 は、ステップ S 1 5 3 7 の処理の後、投入メダル数 C T 3 1 、払出メダル数 C T 3 2 の各値を「0」にクリアするとともに、ステップ S 1 5 3 3 の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」はスタートスイッチ 9 の操作後の最初の「ホールコン・不正監視情報」を格納した電文「遊技機情報通知」であるので、確認投入数 C T 3 3 の値を「0」にクリアする（ステップ S 1 5 3 9）。

【 0 5 4 0 】

また、上記した実施形態では、主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 との間での1回当たりのメダルの授受量は1枚であるとしたが、これに限定されるものではなく、2枚以上であってもよい。

10

【 0 5 4 1 】

また、上記した実施形態における各信号の「ON」の内容を「OFF」の内容とし、「OFF」の内容を「ON」の内容になるようにして、それに合わせて各信号の反転、再反転処理を行うようにしてもよい。

【 0 5 4 2 】

また、上記した実施形態における図 6 3 (a) を用いて説明した内容に、次の内容を付加してもよい。主制御 C P U 1 0 1 における主制御基板 1 0 0 の実装面 M K a と対向する面と反対側の面（図 6 3 (a) において見えている面：以下、「上面」と記載）K 3 3 1 に、第 1 の矩形辺 K 3 1 1 に略平行に一列に並んだ複数個の要素（以下、「第 1 の複数個の平行要素」と記載）を含むパッケージマーキングが印字してあり、メダル数制御 C P U 3 0 1 におけるメダル数制御基板 3 0 0 の実装面 H K a と対向する面と反対側の面（図 6 3 (a) において見えている面：以下、「上面」と記載）K 3 3 3 に、第 2 の矩形辺 K 3 1 3 に略平行に一列に並んだ複数個の要素（以下、「第 2 の複数個の平行要素」と記載）を含むパッケージマーキングが印字している。第 1 の複数個の平行要素と、第 2 の複数個の平行要素とは、同じ要素列（2個以上の要素からなる：以下、「同一要素列」と記載）を含む。なお、同一要素列の各要素は、文字、記号、図形のいずれかである。同一要素列の各要素全てが、文字であってもよいし、記号であってもよいし、図形であってもよい。また、同一要素列の各要素の一部が文字で、残りが記号である場合や、同一要素列の各要素の一部が文字で、残りの一部が記号で、それ以外が図形である場合など、同一要素列は複数の種類から構成されていてもよい。なお、同一要素列は、それぞれ、主制御 C P U 1 0 1 側とメダル数制御 C P U 3 0 1 側とで寸法が同じであってもよいし異なっていてもよいし、色が同じであってもよいし異なっていてもよい。

20

【 0 5 4 3 】

この構成によれば、同一要素列を見比べることにより、主制御 C P U 1 0 1 とメダル数制御 C P U 3 0 1 とが一方に対してもずれていないか（傾いていないか）、ずれているか（傾いているか）の確認が様になることが期待できる。

30

【 0 5 4 4 】

なお、主制御 C P U 1 0 1 の上面 K 3 3 1 にある同一要素列の色と主制御 C P U 1 0 1 の上面 K 3 3 1 の色とは高コントラストの関係又は色相環図で捕色の関係にあり、メダル数制御 C P U 3 0 1 の上面 K 3 3 3 にある同一要素列の色とメダル数制御 C P U 3 0 1 の上面 K 3 3 3 の色とは高コントラストの関係又は色相環図で捕色の関係にあるようしてもよい。このようにすれば、第 1 のコネクタ部 K 1 0 3 と第 2 のコネクタ部 K 1 0 4 とが正規の位置で傾かずに嵌め合わされているかの確認に用いる各同一要素列が見やすくなるので、当該確認が容易になる。

40

【 0 5 4 5 】

また、上記した実施形態で図 6 3 を用いて説明した内容を、B to B 接続する他の制御基板間（例えば、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 2 0 0 とを B to B 接続するような機器では、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 2 0 0 との間）に適用してもよい。

50

【0546】

また、上記した実施形態では、第1、第2の旋回軸部K108、K109それぞれが「第1の取付手段」、「第2の取付手段」を兼ねる構成としたが、「第1の取付手段」、「第2の取付手段」は第1、第2の旋回軸部K108、K109とは別に設けられていてよい。さらに、上記した実施形態では、第1、第2の取付手段は、基板ケースを破壊しないと開放できない構造である場合について説明したが、これに限定されず、何らかの部材の破壊や変形を伴うことにより基板ケースを開放できる構造あればよい。

【0547】

また、上記した実施形態では、「移動許容手段」を第1の基板ケースK101側にのみ設けた場合について説明したが、第2の基板ケースK102側にのみ設けてもよく、第1、第2の基板ケースK101、K102の両方に設けてもよい。

10

【0548】

また、上記した実施形態では、第1、第2のコネクタ部K103、K104間に隙間を形成するための凹部K112として、第1、第2の基板ケースK101、K102にそれぞれ形成した凹部K101a11、K102a11により凹部K112を構成する例について説明したが、凹部K101a11、K102a11いずれか一方のみを、第1、第2のコネクタ部K103、K104間に隙間を形成するための凹部としてもよい。

【0549】

また、上記した実施形態では、右上延出部K101a5及び左上延出部K102a5を、第1、第2の基板ケースK101、K102の旋回操作部として設けた場合について説明したが、旋回操作部として右上延出部K101a5及び左上延出部K102a5を設けずに係止部K117を旋回操作部として利用するようにしてもよい。こうすると、係止部K117が旋回操作部を兼ねるため、構成の簡略化を図ることができる。

20

【0550】

また、図67に示すように、Bt o B接続された状態の第1、第2の基板ケースK101、K102を結合するための2個の延出片K105それぞれを、嵌め合いにより電気的に接続された第1、第2のコネクタ部K103、K104と正面視で重なる位置に配置するとよい。このとき、「正面視で重なる位置」とは、第1、第2のコネクタ部K103、K104の上下幅の範囲内に2個の延出片K105が配置される場合に限らず、正面視で上側の延出片K105が第1、第2のコネクタ部K103、K104の上端から一部はみだし、下側の延出片K105が第1、第2のコネクタ部K103、K104の下端から一部はみだす場合も含む。

30

【0551】

こうすると、第1の基板ケースK101と第2の基板ケースK102を異なる旋回角度で旋回させる場合のように、嵌め合いにより電気的に接続された第1、第2のコネクタ部K103、K104に応力がかかる状況であっても、2個の延出片K105が第1、第2のコネクタ部K103、K104に近接しているため、第1、第2のコネクタ部K103、K104に直接的に係るねじれ力を2個の延出片K105により緩和することができ、第1、第2のコネクタ部K103、K104のピン等の破損を防止することができる。

【0552】

上記した実施形態において、各基板（主制御基板100、サブ制御基板200、メダル数制御基板300、ユニット制御基板500など）に読み機を用いることにより当該基板の識別情報の読み取りが可能になる識別記号が形成されたシールが添付されるように変形してもよく、以下、（変形例1）～（変形例3）について説明する。

40

【0553】

各基板（主制御基板100、サブ制御基板200、メダル数制御基板300、ユニット制御基板500など）における識別記号が形成されたシールの配置位置等について図68～図70を参照して説明する。ただし、識別記号が形成されたシールの配置位置等について、各基板（主制御基板100、サブ制御基板200、メダル数制御基板300、ユニット制御基板500など）では同じ考えに則っているため、各基板（主制御基板100、サ

50

ブ制御基板 200、メダル数制御基板 300、ユニット制御基板 500など)を基板 M100 と記載して説明する。なお、スロットマシン SM が他の基板を備え、当該他の基板に識別記号が形成されたシールが貼付される場合、識別記号が形成されたシールの配置位置等は、各基板(主制御基板 100、サブ制御基板 200、メダル数制御基板 300、ユニット制御基板 500など)に対する識別記号が形成されたシールの配置位置等に関する考え方と同じ考えに則ることができる。

【0554】

基板 M100 において、その表面 M100a には、図 68 及び図 69 に示すように、電位が所定値 0 であるグランド用の単一のベタ配線パターンである配線パターン M101、電位が所定値 VDD である電源用の配線パターン M109、信号用の配線パターン M102 が配置されるとともに、部品 M103A, M103B, M103C (例えば、CPU) が実装されている。なお、この変形例(1)では、基板 M100 の表面 M100a には部品 M103A, M103B, M103C の 3 つのみが実装されているものとして説明するが、実装される部品数はこれに限定されるものではない。

10

【0555】

また、基板 M100 において、その表面 M100a に配置された配線パターン M101 には、図 68 及び図 69 に示すように、部品 M103A を表す部品情報 M150 がシルク印刷により形成されている。この部品情報 M150 は、図 69 に示すように、その形成面から盛り上がるよう形成されることになる。ただし、図 68 では、シルク印刷により形成される情報は部品 M103A の部品情報 M150 のみとしているが、これ以外の部品 M103B, M103C の部品情報がシルク印刷により形成されるようにしてもよいし、部品情報以外の情報がシルク印刷により形成されるようにしてもよい。

20

【0556】

また、基板 M100 において、その裏面 M100b には、図 69 に示すように、電位が所定値 0 であるグランド用の配線パターン M104、電位が所定値 VDD である電源用の配線パターン(不図示)、信号用の配線パターン(不図示)が配置されている。

【0557】

また、基板 M100 には、図 68 及び図 69 に示すように、表面 M100a に配置されたグランド用の配線パターン M101 と裏面 M100b に配置されたグランド用の配線パターン M104 とを電気的に接続するスルーホール M106 が形成されている。また、基板 M100 には、表面 M100a に配置された電源用の配線パターン M109 と裏面 M100b に配置された電源用の配線パターンとを接続するスルーホール M110 が形成されている(図 68 参照)。また、基板 M100 には、表面 M100a に配置された信号用の配線パターン M102 と、裏面 M100b に配置された信号用の配線パターンとを接続するスルーホール M107 が形成されている(図 68 参照)。

30

【0558】

また、基板 M100 の表面 M100a 側には、シール M131 を貼付する所定の領域(以下、「貼付領域」と記載する。) M132 が予め定められており、貼付領域 M132 全ては単一のベタ配線パターンである配線パターン M101 上にある。

40

【0559】

この貼付領域 M132 内にシール M131 が配置されている。この変形例(1)では、シール M131 と貼付領域 M132 とは同じ寸法及び同じ形状であるとし、シール M131 全体が貼付領域 M132 内に収まるように、シール M131 は貼付されることになる。なお、この変形例(1)では、シール M131 と貼付領域 M132 とは同じ寸法及び同じ形状であるとするが、これに限定されるものではなく、貼付領域 M132 はシール M131 全体が貼付領域 M132 内に収まるような寸法及び形状であればよく、この場合も、シール M131 全体が貼付領域 M132 内に収まるように、シール M131 が貼付されるように、シール M131 が貼付されるようにすればよい。

【0560】

このシール M131 の表面には、読み機を用いることにより基板 M100 の識別情報の

50

読み取りが可能になるQRコード（登録商標）M120が形成され、その裏面（貼付時に基板M100側になる面）には接着剤が塗布されている。シールM131の裏面に塗布された接着剤により、シールM131は配線パターンM101上の貼付領域M132に貼付されることになる。

【0561】

QRコード（登録商標）M120は、読み取り機が備えるカメラ等で撮像され、読み取り機が備えるコンピュータ等により撮像画像が解析されることにより、その情報（この実施形態では、基板M100の識別情報）が読み取られるようになっている。なお、QRコード（登録商標）M120の読み取りは既知技術であるので、詳細は省略する。

【0562】

QRコード（登録商標）M120の配置領域M121は図68における点線で囲む矩形をしており、印刷部分（図68の点線で囲む部分のうちの黒色部分）と被印刷部分（図68の点線で囲む部分のうちの白色部分）とを含んでいる。ここで、配置領域M121を形成する矩形の3つの角はそれぞれQRコード（登録商標）M120のファインダパターン（切り出しシンボル、位置検出パターン）それぞれの最も外側の角に対応している。

【0563】

上述した通り、貼付領域M132全ては単一のベタ配線パターンである配線パターンM101上にある。したがって、貼付領域M132内に貼付されたシールM131全体は配線パターンM101上に存在することになる。また、シールM131に形成されたQRコード（登録商標）M120全体及びその配置領域M121全体も当然ながら配線パターンM101上に存在することになる。

【0564】

上述したスルーホールM106は、その一部でも貼付領域M132内に含まれることがないように、貼付領域M132を避けるように配置される。つまり、スルーホールM106の一部でも貼付領域M132内には存在していない。また、部品情報M150は、その一部でも貼付領域M132内に含まれることがないように、貼付領域M132を避けるように配置される。つまり、部品情報M150の一部でも貼付領域M132内には存在していない。したがって、貼付領域M132に貼付されたシールM131の下にはスルーホールM106及び部品情報M150が存在しないことになる。なお、シールM131が貼付される貼付領域M132全体が配線パターンM101上にあるので、当然ながらスルーホールM106以外のスルーホールM107, M110が貼付領域M132に貼付されたシールM131の下に存在することはない。

【0565】

QRコード（登録商標）M120の配置領域M121及び当該配置領域M121に隣接する所定の領域（以下、「配置隣接領域」と記載する。）M140を含む領域M145を、表面M100a（単一のベタ配線パターンである配線パターンM101）からの背の高さが所定値H以上となる可能性がある特定部品（例えば、一部のコンデンサ、フィルタ、I Cで使用される一方向挿入実装型またはT O型のパッケージをしたもの、コネクタ）を配置しない領域とする。この領域M145を配置禁止領域M145と記載する。なお、背の高さが所定値H以上となる可能性がある特定部品は、その一部でも配置禁止領域M145内に含まれるように配置されることは禁止される。

【0566】

この変形例（1）では、配置隣接領域M140は、配置領域M121の中心を中心とした、外形が正方形をした枠状をしており、配置領域M121の各辺と配置隣接領域M140の外形の各辺との距離を予め定めた値としている。なお、配置隣接領域M140を先に設定した場合、例えば、背の高さが異なる複数の特定部品を用意してQRコード（登録商標）M120の誤認識をするかどうかのテストを行って、テスト結果に応じて実際に用いる所定値Hを決めるようにしてもよい。また、所定値Hを先に設定した場合、例えば、サイズや形状の異なる複数の配置隣接領域M140を用意してQRコード（登録商標）M120の誤認識をするかどうかのテストを行って、テスト結果に応じて実際に用いる配置隣

10

20

30

40

50

接領域M140のサイズや形状を決めるようにしてもよい。

【0567】

なお、配置禁止領域M145は、所定値H以上の部品を配置することを禁止する領域とする代わりに、特定パッケージの部品（例えば、一方向挿入実装型またはT0型のパッケージの部品）や、決まった部品（大容量コンデンサ、大型フィルタ、コネクタ等）を配置することを禁止する領域としてもよい。

【0568】

なお、配置隣接領域M140の中心と配置領域M121の中心とが一致すものに限定されるものではなく、例えばQRコード（登録商標）120が形成されたシールM131を貼付する貼付領域M132が基板M100の縁の近くにあるような場合には配置隣接領域M140の中心と配置領域M121の中心とが一致しないように配置隣接領域M140を設定してもよい。

10

【0569】

上述したように、基板M100の表面M100aには部品M103A, M103B, M103Cが実装されている。図68及び図69に示すように、配置禁止領域M145に部品M103Aが配置されているが、図69に示すように、部品M103Aの背の高さは所定値H未満である。また、図69に示すように、部品M103Bの背の高さは所定値H以上であるが、図68及び図69に示すように部品M103B全体が配置禁止領域M145外になるように配置されている。また、部品M103Cは、その全体が図68及び図69に示すように配置禁止領域M145外になるように配置され、その背の高さは所定値H未満である。したがって、背の高さが所定値H以上となる可能性がある特定部品は配置禁止領域M145に配置されていない。つまり、図69は、背の高さが所定値H以上となる可能性がある特定部品を配置禁止領域M145に設置しないという条件を満たす部品配置となっている。

20

【0570】

なお、図70(a)の場合、基板M100の表面M100aには部品M103A, M103B, M103Cのみが配置されており、部品M103A, M103B, M103Cのうち部品M103Aが一番背の高い部品であるが、背の高さが所定値H未満の部品であるとする。図70(a)に示すように、配置禁止領域M145に部品M103Aが配置されているが、部品M103Aは部品M103A, M103B, M103Cのうち一番背の高い部品であるもののその背の高さは所定値H未満である。また、図70(a)に示すように、部品M103B, M103Cは、その全体が配置禁止領域M145外になるように配置され、その背の高さは所定値H未満である。したがって、背の高さが所定値H以上となる可能性がある特定部品は配置禁止領域M145に配置されていない。つまり、図70(a)は、背の高さが所定値H以上となる可能性がある特定部品を配置禁止領域M145に設置しないという条件を満たす部品配置となっている。

30

【0571】

ただし、配置禁止領域M145内に一番背の高い部品M103Aが配置される図70(a)は、背の高さが一番高い部品を配置禁止領域M145に設置しないという、図72を用いて後述する変形例(3)における条件を満たさない、部品配置となっている。

40

【0572】

また、図70(b)の場合、基板M100の表面M100aには部品M103B, M103Cのみが配置されている。図70(b)に示すように、部品M103B, M103Cは、その全体が配置禁止領域M145外になるように配置されている。したがって、背の高さが所定値H以上となる可能性がある特定部品は配置禁止領域M145に配置されていない。つまり、図70(b)は、背の高さが所定値H以上となる可能性がある特定部品を配置禁止領域M145に設置しないという条件を満たす部品配置となっている。

【0573】

なお、図70(b)のように、QRコード（登録商標）M120に最も近い部品M103Bの背の高さが所定値H以上であっても、部品M103Bが配置禁止領域M145外に

50

存在するように配置されれば、上記の条件を満たす部品配置である。

【 0 5 7 4 】

基板 M 1 0 0 がスロットマシン S M の筐体の所定の内壁面に取り付けられた状態において、裏面 M 1 0 0 b が当該所定の内壁面と向かい合う。なお、基板 M 1 0 0 がスロットマシン S M の筐体の背面内側に取り付けられる場合、表面 M 1 0 0 a が筐体の前面側に、裏面 M 1 0 0 b が筐体の後側の内壁面側に位置するように基板 M 1 0 0 が筐体の後側の内壁面に取り付けられ、裏面 M 1 0 0 b が後側の内壁面と向かい合うようになる。また、基板 M 1 0 0 がスロットマシン S M の筐体の左側面内側に取り付けられる場合、表面 M 1 0 0 a が筐体の右側の内壁面側に、裏面 M 1 0 0 b が筐体の左側の内壁面側に位置するように基板 M 1 0 0 が筐体の左側の内壁面に取り付けられ、裏面 M 1 0 0 b が左側の内壁面と向かい合うようになる。

10

【 0 5 7 5 】

したがって上記した変形例 (1) によれば、正規の基板 M 1 0 0 が非正規の基板に取り替えられても、基板 M 1 0 0 (主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 2 0 0、メダル数制御基板 3 0 0、ユニット制御基板 5 0 0 など) の表面 M 1 0 0 a に QR コード (登録商標) M 1 2 0 が形成されたシール M 1 3 1 を貼付しているため、取り替えられたことを容易に把握することができ、スロットマシン S M に非正規の基板を取り付ける不正行為を有効に防止することができる。また、QR コード (登録商標) M 1 2 0 自体は英数字等の人が見て容易に読み取ることができるものではないため、不正行為者が QR コード (登録商標) M 1 2 0 を見たとしても容易に複製することができず、この点からも不正行為を有効に防止することができる。

20

【 0 5 7 6 】

また、部品情報 M 1 5 0 がシルク印刷により形成された場合には部品情報 M 1 5 0 はその形成面から盛り上がるよう形成されることになる (図 6 9、図 7 0 (a), (b) 参照)。また、スルーホール M 1 0 6 の端はその形成面に対して凸凹になることがある。また、基板 M 1 0 0 の表面 M 1 0 0 a 上に形成された単一のベタ配線パターンである配線パターン M 1 0 1 は、当該配線パターン M 1 0 1 の縁の部分で基板の表面に対して段差が形成されることになる。

【 0 5 7 7 】

このため、仮にスルーホール M 1 0 6 及び部品情報 M 1 5 0 が貼付領域 M 1 3 2 を避けるようにして配置されていない場合や、貼付領域 M 1 3 2 の一部が単一のベタ配線パターンである配線パターン M 1 0 1 上にあり、その他の部分が当該配線パターン M 1 0 1 上にない場合には、シール M 1 3 1 が、スルーホール M 1 0 6 や部品情報 M 1 5 0 の上に貼付されたり、シール M 1 3 1 の一部が配線パターン M 1 0 1 からはみ出るように貼付されたりして、シール M 1 3 1 の表面が凸凹になってしまことがある。このような凸凹になつたシール M 1 3 1 の表面に形成された QR コード (登録商標) M 1 2 0 を読み機で撮像した場合には、撮像した QR コード (登録商標) M 1 2 0 が歪んだものとなつてしまい、これにより、QR コード (登録商標) M 1 2 0 の誤認識を招く可能性がある。また、シール M 1 3 1 がスルーホール M 1 0 6 や部品情報 M 1 5 0 の上に貼り付けられたり、シール M 1 3 1 の一部が配線パターン M 1 0 1 からはみ出るように貼付されたりして、凸凹がある面に貼付された場合、シール M 1 3 1 は経年変化により剥がれやすくなったり、傷つきやすくなったりする。仮に、シール M 1 3 1 が剥がれたり、傷ついたりした場合には、不正行為があったと誤認される恐れがあり、このような場合にはスロットマシン S M を稼動することができなくなるという不具合がある。

30

【 0 5 7 8 】

これに対して、上記した変形例 (1) によれば、シール M 1 3 1 の貼付領域 M 1 3 2 全体が単一のベタ配線パターンである配線パターン M 1 0 1 上にあり、スルーホール M 1 0 6 や部品情報 M 1 5 0 は貼付領域 M 1 3 2 を避けるように配置されている。このため、シール M 1 3 1 はスルーホール M 1 0 6 や部品情報 M 1 5 0 を避けて、その全体が単一のベタ配線パターンである配線パターン M 1 0 1 上に存在するように、当該配線パターン M 1

40

50

01 上の貼付領域 M132 に貼付されることになる。これにより、シール M131 の表面は略平面になり、このような略平面のシール M131 の表面に形成された QR コード（登録商標）M120 を読み取機で撮像した場合には、撮像した QR コード（登録商標）M120 がほとんど歪むことがなく、これにより、QR コード（登録商標）M120 の誤認識を防止することができる。また、シール M131 はスルーホール M106 や部品情報 M150 を避け、その一部が単一のベタ配線パターンである配線パターン M101 からはみ出すことなくその全体が当該配線パターン M101 上に存在するように、略平面上に貼付されるため、スルーホール M106 や部品情報 M150 による凸凹や、配線パターン M101 の縁での段差に起因してシール M131 が経年変化により剥がれやすくなったり、傷つきやすくなったりすることが防止でき、上記の不具合を効果的に抑えることができる。

10

【0579】

また、スルーホール M106 や部品情報 M150、各種配線パターンの段差に起因してシール M131 の表面が凸凹になるのを避けるためには、シール M131 の貼付領域 M132 全体が、変形例（1）のように配線パターン M101 のような単一のベタ配線パターン上に存在するようにする場合（以下、適宜、「第1貼付領域形成領域パターン」と記載する。）と、基板 M100 の表面 M100a のうちの配線パターンのない部分（以下、「非配線パターン部分」と記載する。）上に存在するようにする場合（以下、適宜、「第2貼付領域形成領域パターン」と記載する。）と、が考えられる。このとき、例えば光を使う読み取機を QR コード（登録商標）M120 の読み取りに用いる場合を考える。基板 M100 として一般的に使用されるガラス基板やフレキシブル基板は光が透過してしまうこともあるので、非配線パターン部分上に全体が貼付されたシール M131 の表面に形成された QR コード（登録商標）M120 を読み取ろうとしても、読み取れないことがある（第2貼付領域形成領域パターンの場合）。これに対して、配線パターン M101 等の配線パターンは金属配線層により光を透過することができないので、配線パターン M101 等の配線パターン上に全体が貼付されたシール M131 の表面に形成された QR コード（登録商標）M120 を、光が透過してしまうことに起因して読み取ることができないことが起らざ、読み取ることができる（第1貼付領域形成領域パターンの場合）。この点から、第1貼付領域形成領域パターンは第2貼付領域形成領域パターンに比べて、優れていると言える。

20

【0580】

また、上記した変形例（1）では、QR コード（登録商標）M120 の配置領域 M121 及びこの配置領域 M121 に隣接する配置隣接領域 M140 を含む領域を、背の高さが所定値 H 以上の特定部品を配置することを禁止する配置禁止領域 M145 としている。このようにすると、読み取機で QR コード（登録商標）M120 を読み取る際に、部品に焦点が合って QR コード（登録商標）M120 が大きくボケてしまい、QR コード（登録商標）M120 を正しく読み取ることができなくなってしまうことを防止することができる。

30

【0581】

また、例えばシール M131 が不透明である場合に、例えば、複数の配線パターン（例えば、配線パターン M101、配線パターン M102）をまたがるようにシール M131 を貼付した場合などには、シール M131 の下に配線パターンが存在しているかどうか把握しにくいという不具合などがある。一方、変形例（1）では、シール M131 の貼付領域 M132 全てを単一のベタ配線パターンである配線パターン M101 上にすることにより、前述の不具合が生じることを効果的に抑えることができる。

40

【0582】

変形例（2）について、図 71 を参照して説明する。

【0583】

変形例（1）ではスルーホール M106 は貼付領域 M132 を避けるように配置されているのに対して、変形例（2）ではスルーホール M106 は貼付領域 M132 及びこの貼付領域 M132 に隣接する所定の領域（以下、「貼付隣接領域」と記載する。）M160 を避けるように配置されている点で、異なっている。なお、この点以外は変形例（1）と

50

変形例(2)とは同じであり、変形例(2)では変形例(1)の構成と対応する構成には同じ符号を付し、変形例(1)の説明が適用できるためその説明を省略する。また、変形例(2)では変形例(1)の構成と対応する構成により変形例(1)と同様の効果が奏されることになるが、変形例(1)の説明が適用できるためその説明を省略する。

【0584】

スルーホールM106は貼付領域M132及び貼付領域M132に隣接する所定の領域(貼付隣接領域)M160を避けるように配置される。つまり、貼付領域M132と貼付隣接領域M160は、スルーホールを配置することを禁止する領域(以下、「スルーホール配置禁止領域」と記載する。)M165である。なお、スルーホールM106は、その一部でもスルーホール配置禁止領域M165内に含まれるように配置されることはない。

10

【0585】

この変形例(2)では、貼付隣接領域M160は、貼付領域M132の各辺と貼付隣接領域M160の外形の各辺との距離が、互いに等しい、予め定めた値となるように定められている。なお、例えば、貼付隣接領域M160のサイズは、予め貼付領域M132の近傍にスルーホールM106を設けた複数のパターンを用意してQRコード(登録商標)M120の誤認識をするかどうかのテストを行って、テスト結果に応じて実際に用いる所定の隣接領域のサイズを決めるようにしてもよい。

【0586】

なお、貼付隣接領域M160は、貼付領域M132の各辺と貼付隣接領域M160の外形の各辺との距離が互いに等しくなるものに限定されるものではなく、例えば、次のようなものであってもよい。QRコード(登録商標)M120が形成されたシールM131を貼付する貼付領域M132が基板M100の縁の近くにある場合には、貼付領域M132の基板M100の縁の近くにある辺と貼付隣接領域M160の基板M100の縁の近くにある辺との距離を、貼付領域M132のそれ以外の各辺と貼付隣接領域M160のそれ以外の各辺との距離よりも小さくなるように、貼付隣接領域M160を設定してもよい。

20

【0587】

なお、仮にスルーホール配置禁止領域M165の一部が配線パターンM101からはみ出して、例えば配線パターンM102や配線パターンM109上にある場合には、スルーホールM107, M110はスルーホール配置禁止領域M165を避けるように配置するようにしてもよい。

30

【0588】

したがって変形例(2)によれば、QRコード(登録商標)M120が形成されたシールM131を貼付する貼付領域M132及び当該貼付領域M132に隣接する貼付隣接領域M160により形成されるスルーホール配置禁止領域M165にスルーホールM106が存在しないようになっている。このため、読み機がスルーホールM106をQRコード(登録商標)M120の印刷部分(図71の点線で囲む部分のうちの黒色部分)と誤ってQRコード(登録商標)M120の一部として読み取ることに起因するQRコード(登録商標)M120の誤認識を防止することができる。例えば、QRコード(登録商標)M120のファインダーパターンやアライメントパターン等は基板M100の表面M100aに垂直な方向から当該表面M100aを見た平面視におけるスルーホールM106の形状と類似した形状であるので、スルーホールM106をQRコード(登録商標)M120のファインダーパターンやアライメントパターン等に誤認することが考えられる。しかしながら、変形例(2)ではスルーホールM106がスルーホール配置禁止領域M165に存在しないようになっているので、スルーホールM106をQRコード(登録商標)M120のファインダーパターンやアライメントパターン等に誤って読み取ること防止することができる。

40

【0589】

変形例(3)について、図72を参照して説明する。

【0590】

50

変形例(1)では配置禁止領域M145に配置するのを禁止する部品は背の高さが所定値H以上である部品であるのに対して、変形例(3)では配置禁止領域M145に配置するのを禁止する表面M100aに実装された複数の部品のうちの背の高さが一番高い部品である点で、異なっている。なお、この点以外は変形例(1)と変形例(3)とは同じであり、変形例(3)では変形例(1)の構成と対応する構成には同じ符号を付し、変形例(1)の説明が適用できるためその説明を省略する。また、変形例(3)は変形例(3)で変形例(1)の構成と対応する構成により変形例(1)と同様の効果が奏されることになるが、変形例(1)の説明が適用できるためその説明を省略する。

【0591】

なお、変形例(3)では、配置禁止領域M145に配置するのを禁止する部品はその背の高さが所定値H以上であるかどうかは無関係であるが、変形例(1)との対比を可能にするため、図72(a)～(c)には表面M100aから高さが所定値Hである位置に実線を付している。

10

【0592】

また、変形例(3)では、基板M100の表面M100aには、図72(a), (b)の場合には部品M203A, M203B, M203Cの3つのみが実装されており、図72(c)の場合には部品M203A, M203Bの2つのみが実装されているものとして説明するが、実装される部品数はこれに限定されるものではない。

【0593】

また、例えば、基板M100の表面M100aに配置されることが想定される部品のうち一番背が高い部品と、サイズや形状の異なる複数の配置隣接領域M140を用意して、QRコード(登録商標)M120の誤認識をするかどうかのテストを行って、テスト結果に応じて実際に用いる配置隣接領域M140のサイズや形状を決めるようにしてもよい。

20

【0594】

図72(a)の場合、部品M203A, M203B, M203Cのうち部品M203Bが表面M100a(单一のベタ配線パターンである配線パターンM101)からの背の高さが一番背の高い部品であるとする。図72(a)に示すように、配置禁止領域M145に部品M203Aが配置されているが、部品M203Aは部品M203A, M203B, M203Cのうち一番背の高い部品ではない。また、図72(a)に示すように、部品M203A, M203B, M203Cのうち一番背の高い部品M203Bは、その全体が配置禁止領域M145外になるように配置され、部品M203Cはその全体が配置禁止領域M145外になるように配置されている。したがって、一番背の高い部品M203Bは配置禁止領域M145に配置されていない。つまり、図72(a)は、一番背の高い部品M203Bを配置禁止領域M145に設置しないという条件を満たす部品配置となっている。

30

【0595】

図72(b)の場合、部品M203A, M203B, M203Cのうち部品M203Bが表面M100a(单一のベタ配線パターンである配線パターンM101)からの背の高さが一番背の高い部品であるとする。図72(b)に示すように、配置禁止領域M145に部品M203Aが配置されているが、部品M203Aは背の高さが所定値H以上であるが、部品M203A, M203B, M203Cのうち一番背の高い部品ではない。また、図72(b)に示すように、部品M203A, M203B, M203Cのうち一番背の高い部品M203Bは、その全体が配置禁止領域M145外になるように配置され、部品M203Cはその全体が配置禁止領域M145外になるように配置されている。したがって、一番背の高い部品M203Bは配置禁止領域M145に配置されていない。つまり、図72(b)は、一番背の高い部品M203Bを配置禁止領域M145に設置しないという条件を満たす部品配置となっている。

40

【0596】

ただし、配置禁止領域M145内に背の高さが所定値H以上の部品M203Aが配置される図72(b)は、背の高さが所定値H以上の部品を配置禁止領域M145に設置しないという、第1実施形態における条件を満たさない、部品配置となっている。

50

【0597】

図72(c)の場合、部品M203B, M203Cのうち部品M203Bが表面M100a(单一のベタ配線パターンである配線パターンM101)からの背の高さが一番背の高い部品であるとする。図72(c)に示すように、部品M203B, M203Cのうち一番背の高い部品M203Bは、その全体が配置禁止領域M145外になるように配置され、部品M203Cはその全体が配置禁止領域M145外になるように配置されている。したがって、一番背の高い部品M203Bは配置禁止領域M145に配置されていない。つまり、図72(c)は、一番背の高い部品M203Bを配置禁止領域M145に設置しないという条件を満たす部品配置となっている。

【0598】

10

なお、図72(c)のように、QRコード(登録商標)M120に最も近い部品M203Bが一番背の高い部品であっても、部品M203Bが配置禁止領域M145外に存在するように配置されれば、上記の条件を満たす部品配置である。

【0599】

上述したように、変形例(3)では、基板M100の表面M100aに配置された複数の部品(図72(a), (b)では部品M203A, M203B, M203C、図72(c)では部品M203B, M203C)のうち、背の高さが一番高い部品を、QRコード(登録商標)M120の配置領域M121及び当該配置領域M121に隣接する所定の配置隣接領域M140には設置しないようになっている。

【0600】

20

したがって上記した変形例(3)によれば、QRコード(登録商標)M120の配置領域M121及びこの配置領域M121に隣接する配置隣接領域M140には、一番背の高い部品M203Bが設置されない。このようにすると、読み取る際に、部品に焦点が合ってQRコード(登録商標)M120が大きくボケてしまい、QRコード(登録商標)M120を正しく読み取ることができなくなってしまうことを防止することができる。

【0601】

なお、上記の変形例(1)～(3)は次のように変形してもよい。

【0602】

例えば、上記した各変形例(1)～(3)では、部品情報M150をシルク印刷により形成するとしたが、これに限定されるものではなく、例えばレーザ等による刻印により形成するようにしてもよい。刻印により部品情報M150を形成した場合、シルク印刷により形成された場合とは異なり、部品情報M150はその形成面から窪むように形成されることになる。また、スルーホールM106の端はその形成面に対して凸凹になることがある。また、基板M100の表面M100a上に形成された单一のベタ配線パターンである配線パターンM101は、当該配線パターンM101の縁の部分で基板の表面に対して段差が形成されることになる。

30

【0603】

このため、仮にスルーホールM106及び部品情報M150が貼付領域M132を避けるようにして配置されていない場合や、貼付領域M132の一部が单一のベタ配線パターンである配線パターンM101上にあり、その他の部分が当該配線パターンM101上にない場合には、シールM131が、スルーホールM106や部品情報M150の上に貼付されたり、シールM131の一部が配線パターンM101からはみ出るように貼付されたりして、シールM131の表面が凸凹になってしまことがある。このような凸凹になったシールM131の表面に形成されたQRコード(登録商標)M120を読み取る機器で撮像した場合には、撮像したQRコード(登録商標)M120が歪んだものとなってしまい、これにより、QRコード(登録商標)M120の誤認識を招く可能性がある。また、シールM131がスルーホールM106や部品情報M150の上に貼り付けられたり、シールM131の一部が配線パターンM101からはみ出るように貼付されたりして、凸凹がある面に貼付された場合、シールM131は経年変化により剥がれやすくなったり、傷つきやす

40

50

くなったりする。仮に、シールM 1 3 1が剥がれたり、傷ついたりした場合には、不正行為があつたと誤認される恐れがあり、このような場合にはスロットマシンSMを稼動することができなくなるという不具合がある。

【0604】

これに対して、上記した変形例によれば、シールM 1 3 1の貼付領域M 1 3 2全体が単一のベタ配線パターンである配線パターンM 1 0 1上にあり、スルーホールM 1 0 6や部品情報M 1 5 0は貼付領域M 1 3 2を避けるように配置されている。このため、シールM 1 3 1はスルーホールM 1 0 6や部品情報M 1 5 0を避けて、その全体が単一のベタ配線パターンである配線パターンM 1 0 1上に存在するように、当該配線パターンM 1 0 1上の貼付領域M 1 3 2に貼付されることになる。これにより、シールM 1 3 1の表面は略平面になり、このような略平面のシールM 1 3 1の表面に形成されたQRコード（登録商標）M 1 2 0を読み取機で撮像した場合には、撮像したQRコード（登録商標）M 1 2 0がほとんど歪むことがなく、これにより、QRコード（登録商標）M 1 2 0の誤認識を防止することができる。また、シールM 1 3 1はスルーホールM 1 0 6や部品情報M 1 5 0を避け、その一部が単一のベタ配線パターンである配線パターンM 1 0 1からはみ出すことなくその全体が当該配線パターンM 1 0 1上に存在するように、略平面上に貼付されるため、スルーホールM 1 0 6や部品情報M 1 5 0による凸凹や、配線パターンM 1 0 1の縁での段差に起因してシールM 1 3 1が経年変化により剥がれやすくなったり、傷つきやすくなったりすることが防止でき、上記の不具合を効果的に抑えることができる。

【0605】

また、上記した各変形例（1）～（3）では、識別記号が2次元コードであるQRコード（登録商標）M 1 2 0であるとしたが、これに限定されるものではなく、QRコード（登録商標）M 1 2 0以外の2次元コードであってもよい。また、識別記号は、人が見て直接識別記号により表される識別情報が読み取られるようなものではなく、読み取機を用いることにより識別記号により表される識別情報の読み取りが可能になる例えば1次元コード、2次元コードなどとしてもよい。

【0606】

また、上記した各変形例（1）～（3）では、シールM 1 3 1の貼付領域M 1 3 2全てが単一のベタ配線パターンであるグランド用の配線パターンM 1 0 1上にあるが、これに限定されるものではなく、例えば、電位が所定値VDDである電源用の配線パターンM 1 0 9が単一のベタ配線パターンである場合には、シールM 1 3 1の貼付領域M 1 3 2全てが単一のベタ配線パターンM 1 0 9上にあるようにしてもよい。

【0607】

また、上記した変形例（1）、（2）では、背の高さが所定値H以上の部品をQRコード（登録商標）M 1 2 0の配置領域M 1 2 1及び当該配置領域M 1 2 1に隣接する所定の配置隣接領域M 1 4 0には設置しないようにし、変形例（3）では、基板M 1 0 0の表面M 1 0 0 aに実装された複数の部品のうち、一番背の高い部品をQRコード（登録商標）M 1 2 0の配置領域M 1 2 1及び当該配置領域M 1 2 1に隣接する所定の配置隣接領域M 1 4 0には設置しないようにしているが、これに限定されるものではなく、例えば次のようなものであってもよい。基板M 1 0 0の表面M 1 0 0 aに実装された複数の部品のうち、QRコード（登録商標）M 1 2 0に最も近い部品を、一番背の高い部品とならないように、各部品を配置するようにしてもよい。この場合、図70（b）、図72（c）の部品配置は許容されることになる。

【0608】

また、上記した各変形例（1）～（3）では、QRコード（登録商標）M 1 2 0は、基板M 1 0 0の部品が配置されている表面M 1 0 0 a側に配置されているが、これに限定されるものではなく、基板M 1 0 0の部品が配置されていない裏面M 1 0 0 b側に配置されるようにしてもよい。この場合、シールの貼付領域全てが単一のベタ配線パターン（例えば、電位が所定値0であるグランド用の単一のベタ配線パターン、電位が所定値VDDである電源用の配線パターン）上にあり、シール全体が当該貼付領域内に収まるように貼付

され、スルーホール及びシルク印刷または刻印により形成された特定情報が、貼付領域を避けるように配置されるようにしてもよい。

【0609】

また、上記した各実施形態では、スロットマシンを対象として説明したが、これに限定されるものではなく、パチンコ機などの他の遊技機にも適用することができる。

【0610】

また、上記実施形態や上記変形例等の内容を適宜組み合わせることができる。

【0611】

そして、パチンコホールなどの遊技場に設置される遊技機に本発明を広く適用することができる。

10

【符号の説明】

【0612】

S M ...スロットマシン、C U ...カードユニット、6 L , 6 M , 6 R ...リール、9 ...スタートスイッチ、100 ...主制御基板、101 ...主制御C P U、102 ...メモリ、300 ...メダル数制御基板、301 ...メダル数制御C P U、302 ...メモリ、500 ...ユニット制御基板、501 ...ユニットC P U、502 ...メモリ

20

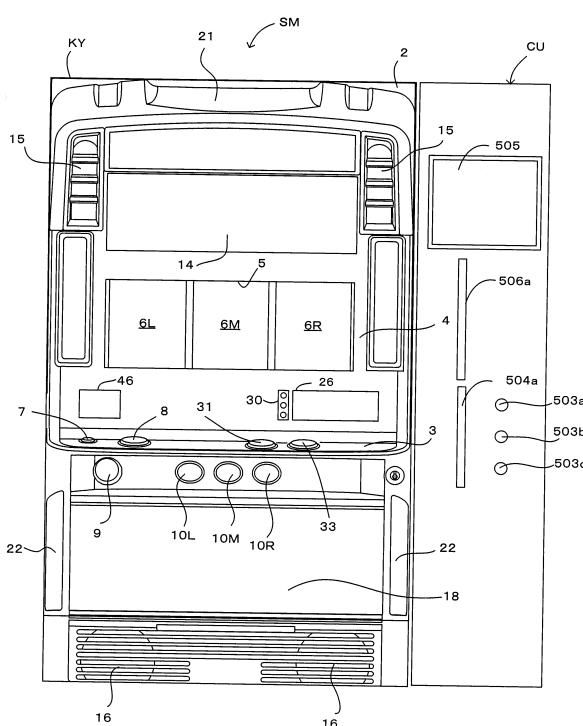
30

40

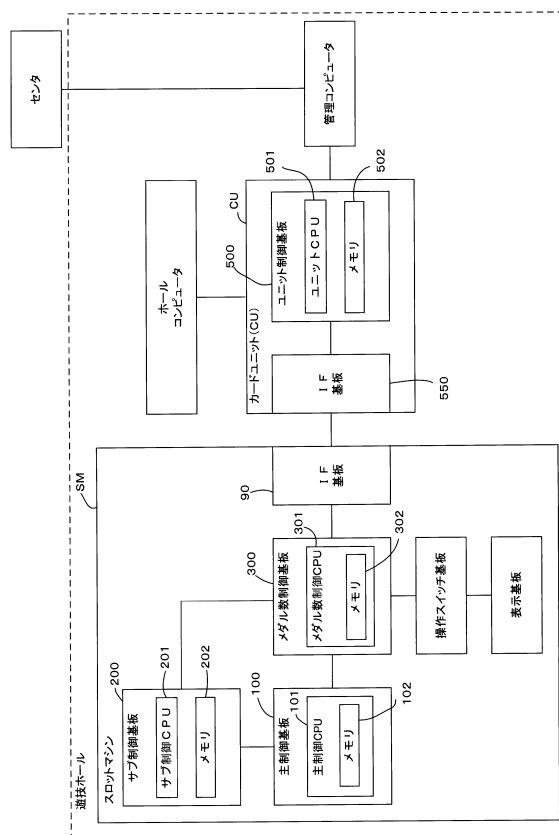
50

【四面】

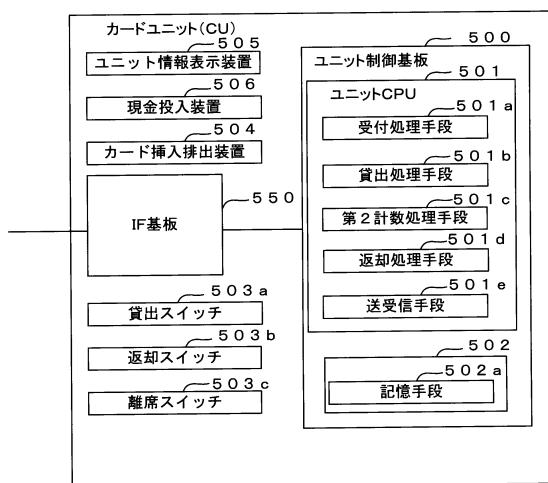
【 四 1 】



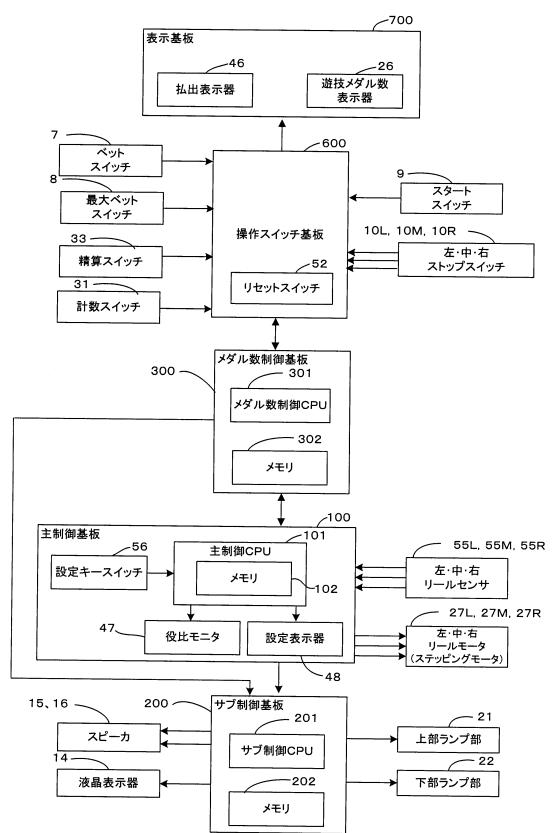
【 四 2 】



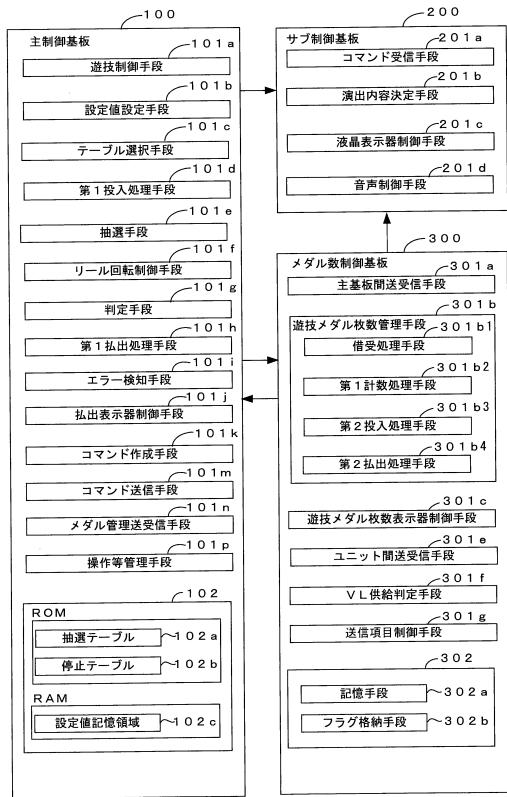
【図3】



【 図 4 】



【図 5】



【図 6】

ピン番号	信号名	方向	信号内容
1	LG	カードユニット→スロットマシン	絶縁GND
2	LG	カードユニット→カードユニット側でLGと接続一送信信号のGND	カードユニット側でLGと接続一受信信号のGND
3	LG	カードユニット→カードユニット側でLGと接続一受信信号のGND	カードユニット側でLGと接続一送信信号のGND
4	PSI	スロットマシン→カードユニット	カードユニットとスロットマシンとの接続確認信号
5	LG	カードユニット→スロットマシン	絶縁GND
6	送信信号	スロットマシン→カードユニット	スロットマシンからカードユニットへの送信信号
7	受信信号	カードユニット→スロットマシン	スロットマシンのカードユニットからの受信信号
8	VL	カードユニット→スロットマシン	絶縁5V
9	VL	カードユニット→スロットマシン	絶縁5V
-	LG	-	-

10

20

30

【図 7】

(a)	電文長	コマンド	通番	データ部	チェックサム

(b)

	名称	データ形式	内容
1	電文長	HEX (十六進)	電文長～チェックサムまでの電文の長さを格納
2	コマンド		電文のコマンドコードを格納
3	通番		通番、計数通番、貸出通番を格納
4	データ部		電文のデータを格納
5	チェックサム		電文長～データ部までのデータを加算し、 総計の下位1バイトを格納

【図 8】

	電文名	送信方向	内容
1	遊技機情報通知	スロットマシン → カードユニット	スロットマシンが カードユニットに 遊技機情報を通知する。
2	計数通知	スロットマシン → カードユニット	スロットマシンが カードユニットに 計数情報を通知する。
3	貸出通知	カードユニット → スロットマシン	カードユニットが スロットマシンに 貸出情報を通知する。
4	貸出受領結果応答	スロットマシン → カードユニット	スロットマシンが カードユニットに貸出情報の 受領結果を応答する。

40

50

【図 9】

電文名：遊技機情報通知

データ名	内容
1 電文長	電文長～チェックサムまでの電文の長さを格納
2 コマンド	「遊技機情報通知」の専用コマンドコード
3 通番	シーケンス番号 0x00～0xFFFF
4 遊技機種類	遊技機の種類を示す
5 遊技機情報種別	0x00：遊技機性能情報 0x01：遊技機設置情報 0x02：ホールコン・不正監視情報
遊技機情報（遊技機情報種別で設定された下記のいずれかひとつを通知）	
6 遊技機性能情報	総投入数、総払出数、MYなど
6 遊技機設置情報	主制御／メダル数制御のメーカコード、製品コード、チップ1D番号
6 ホールコン・不正監視情報	I/N、O/UT、BB、RB、AT、ドアオープン信号、セキュリティ信号など
7 チェックサム	電文長～遊技機情報までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納

【図 10】

電文「遊技機情報通知」：遊技機情報（遊技機性能情報）

データ名	内容
遊技機性能情報	
総投入数	電源ONから累積した投入数（再遊技は含まない）
総払出数	電源ONから累積した払出数（再遊技は含まない）
MY	電源ON以降算出される最大MY
役物払出数	電源ONから累積した役物の作動による払出数
連続役物払出数	電源ONから累積した第一種特別役物の作動による払出数
役物比率	役比モニタの情報（規定遊技数未達時はFFFh）
連続役物比率	役比モニタの情報（規定遊技数未達時はFFFh）
有利区間比率	役比モニタの情報（非該当／規定遊技数未達時はFFFh）
指示役物比率	役比モニタの情報（非該当／規定遊技数未達時はFFFh）
役物等状態比率	役比モニタの情報（規定遊技数未達時はFFFh）
予備	予備（使用しない場合00h固定）
予約	カードユニットで使用（00h固定） (カードユニットで算出される最大MY)

10

【図 11】

電文「遊技機情報通知」：遊技機情報（遊技機設置情報）

データ名	内容
遊技機設置情報	
6 主制御チップ1D番号	遊技機の主制御チップ1D番号
6 主制御チップメーカコード	主制御の管理エリアに記載したメーカコード
6 主制御チップ製品コード	主制御の管理エリアに記載した製品コード
6 メダル数制御チップ1D番号	遊技機のメダル数制御チップ1D番号 (非搭載時は0)
6 メダル数制御チップメーカコード	メダル数制御の管理エリアに記載したメーカコード (非搭載時は0)
6 メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御の管理エリアに記載した製品コード (非搭載時は0)

【図 12】

電文「遊技機情報通知」：遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）

データ名	内容
遊技機情報（ホールコン・不正監視情報）	
6 遊技メダル数	遊技メダル数表示器に表示されている現在の遊技メダル数 0x00000000～0xFFFFFFF0 (0枚～16383枚)
6 投入メダル数	投入したメダルの数 0xFD～0x03 (-3枚～3枚)
6 払出メダル数	払い出されたメダルの数 0x00～0x0F (0枚～15枚)
6 主制御状態1	B1t0:RB B1t1:BB B1t2:AT B1t3～6:その他の遊技状態の設定に利用 B1t7:未使用
6 遊技機エラー状態	遊技機で発生中のエラーコード B1t0～5:エラーコード B1t6:0=メダル数制御、1=主制御 B1t7:0=発報のみ、1=発報+HC出力 なお、B1t0～7:0=エラー未発生
6 遊技機不正1(主制御)	B1t0:設定変更中信号 B1t1:設定確認中信号 B1t2～4:不正検知信号1～3 B1t5:セキュリティ信号に利用 B1t6～7:未使用
6 遊技機不正2(主制御又はメダル数制御)	B1t0:設定ドアオープン信号 B1t1:ドアオープン信号 B1t2:未使用 B1t3:遊技メダル数クリア検知 B1t4～7:未使用
6 遊技情報	
6 遊技情報数	種別情報・カウント情報の個数 (n) n=0x00～0x02 (0個～2個)
6 種別情報1	種別情報1
6 カウント情報1	カウント情報1
6 種別情報2	種別情報2
6 カウント情報2	カウント情報2

30

40

50

【図 1 3】

(a) 遊技情報

遊技情報 (2バイト)	
種別情報 (1バイト)	カウント情報 (1バイト)

(b) 種別情報

種別情報 (1バイト)	
データ種別 (Bit 4~7)	データ番号 (Bit 0~3)

(b-1) データ種別 (上位ビット: Bit 4~7)

データ種別 (Bit 4~7)		内容
Bit 4~7	種別名称	
0	未使用	—
1	投入数 (IN)	当該遊技の投入数の通知であることを示す
2	払出数 (OUT)	当該遊技の払出数の通知であることを示す (入賞による獲得メダル数及び再遊技作動時の投入数)
3~15	未使用	—

(b-2) データ種別毎に設定するデータ番号 (下位ビット: Bit 0~3)

種別情報 (1バイト)		
データ種別 (Bit 4~7)	データ番号 (Bit 0~3)	
0	未使用	0~15=未使用
1	投入数 (IN)	0: 固定 1~15=未使用
2	払出数 (OUT)	1: 固定 0, 2~15=未使用
3~15	未使用	0~15=未使用

(c-1) カウント情報: データ種別が投入数 (IN) の場合

Bit	名称	内容
4~7	未使用	0: 固定
0~3	投入数	当該遊技の投入数 1~3=投入数 (1枚~3枚)

(c-2) カウント情報: データ種別が払出数 (OUT) の場合

Bit	名称	内容
4~7	未使用	0: 固定
0~3	払出数	当該遊技の払出数 (再遊技作動時は当該遊技の投入数) 1~15=払出数 (1枚~15枚)

(d-1) 具体例: 投入数が3枚の場合

遊技情報	種別情報 (1バイト)		カウント情報 (1バイト)	
	データ種別 (Bit 4~7)	データ番号 (Bit 0~3)	未使用 (Bit 4~7)	投入数 (Bit 0~3)
	1	1 (固定)	0 (固定)	3

(d-2) 具体例: 払出数 10 枚の場合

遊技情報	種別情報 (1バイト)		カウント情報 (1バイト)	
	データ種別 (Bit 4~7)	データ番号 (Bit 0~3)	未使用 (Bit 4~7)	払出数 (Bit 0~3)
	2	1 (固定)	0 (固定)	10

10

【図 1 4】

電文「計数通知」

データ名	内容
1 電文長	電文長～チェックサムまでの電文の長さを格納
2 コマンド	「計数通知」の専用コマンドコード
3 計数通番	シーケンス番号 0x00~0xFF
4 計数メダル数	計数メダル数 0x00~0x32
5 計数累積メダル数	計数累積メダル数 0x0000~0xFFFF
6 チェックサム	電文長～計数累積メダル数までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納

データ部

↓

↑

20

【図 1 5】

電文「貸出通知」

データ名	内容
1 電文長	電文長～チェックサムまでの電文の長さを格納
2 コマンド	「貸出通知」の専用コマンドコード
3 貸出通番	シーケンス番号 0x00~0xFF
4 貸出メダル数	貸出メダル数 0x00~0x32
5 チェックサム	電文長～貸出メダル数までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納

【図 1 6】

電文「貸出受領結果応答」

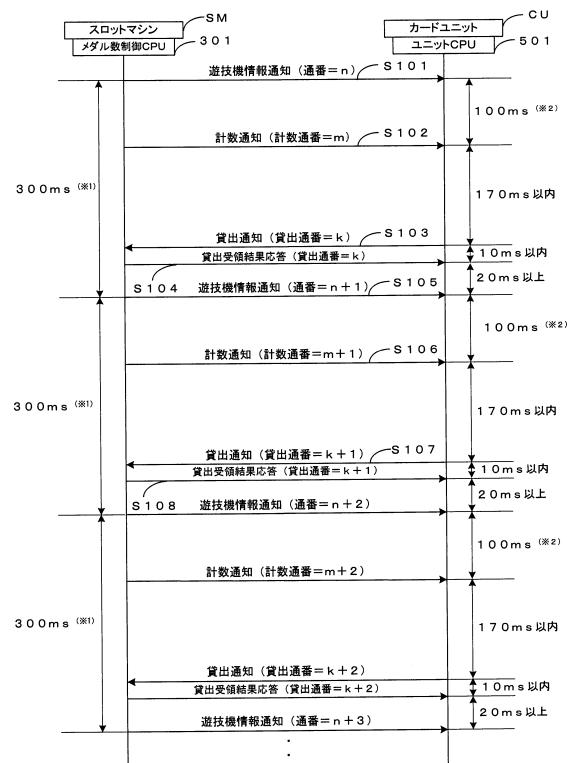
データ名	内容
1 電文長	電文長～チェックサムまでの電文の長さを格納
2 コマンド	「貸出受領結果応答」の専用コマンドコード
3 貸出通番	シーケンス番号 0x00~0xFF
4 貸出メダル数受領結果	貸出メダル数受領結果 0x00=正常 0x01=異常
5 チェックサム	電文長～貸出メダル数受領結果までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納

30

40

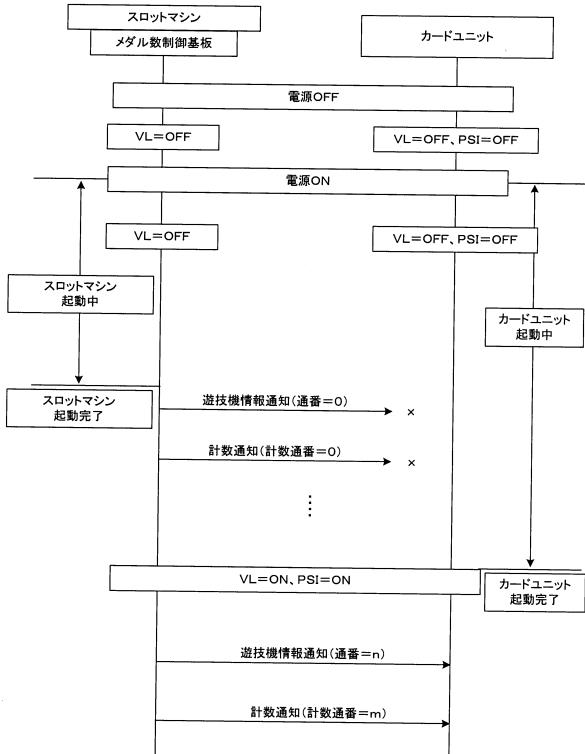
50

【図17】



(※1) 遊技機情報通知を 300ms 以上 310ms 以下の範囲で通知
(※2) 計数通知を 90ms 以上 100ms 以下の範囲で通知

【図18】

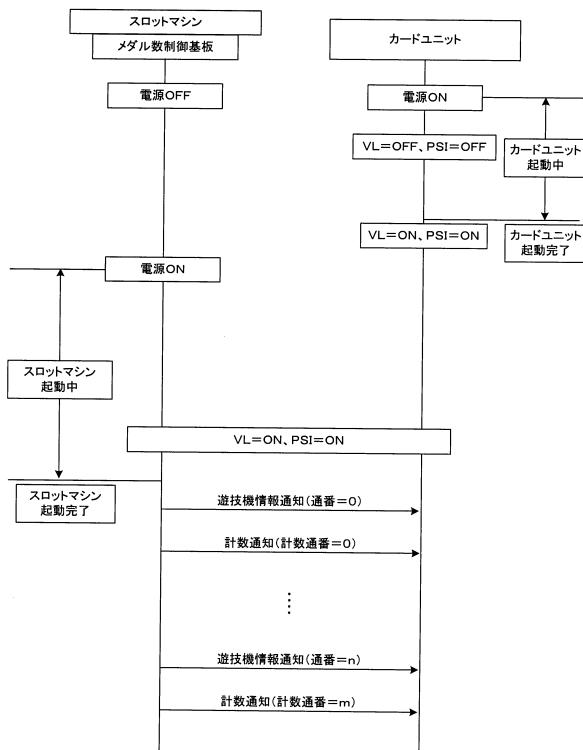


10

20

30

【図19】



40

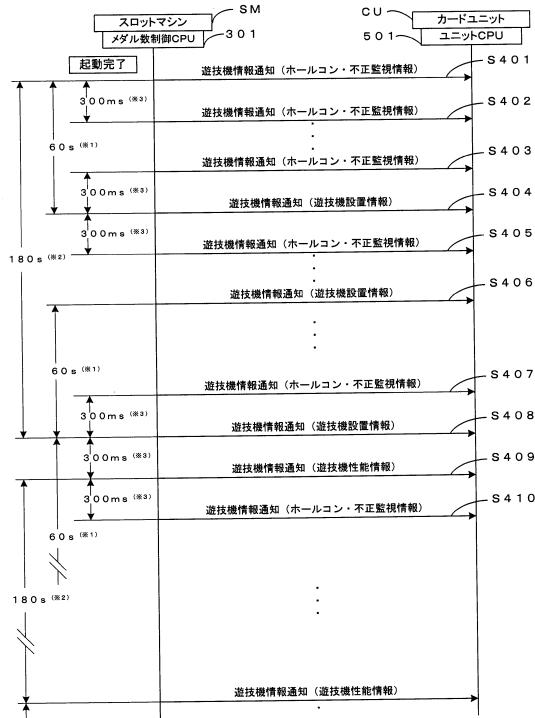
【図20】

	遊技機情報種別	送信条件	優先順位
1	遊技機設置情報	遊技機起動完了から 60s (※1) 経過後に送信 その後、60s (※1) 周期で送信	1
2	遊技機性能情報	遊技機起動完了から 180s (※2) 経過後に送信 その後、180s (※2) 周期で送信	2
3	ホールコン・不正監視情報	遊技機起動完了で送信 その後、300ms (※3) の周期で送信	3

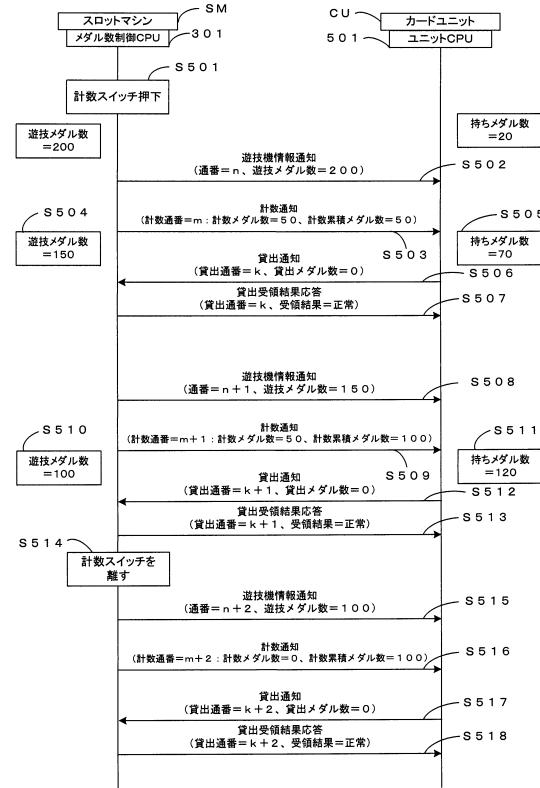
(※1) 電文「遊技機情報通知」の200周期分に相当する60s以上62s以下の範囲内
(※2) 電文「遊技機情報通知」の600周期分に相当する180s以上186s以下の範囲内
(※3) 電文「遊技機情報通知」の1周期分に相当する300ms以上310ms以下の範囲内

50

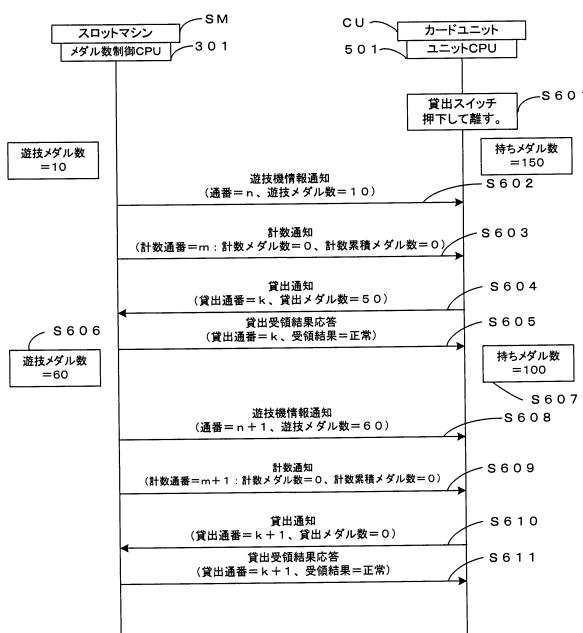
【図 2 1】



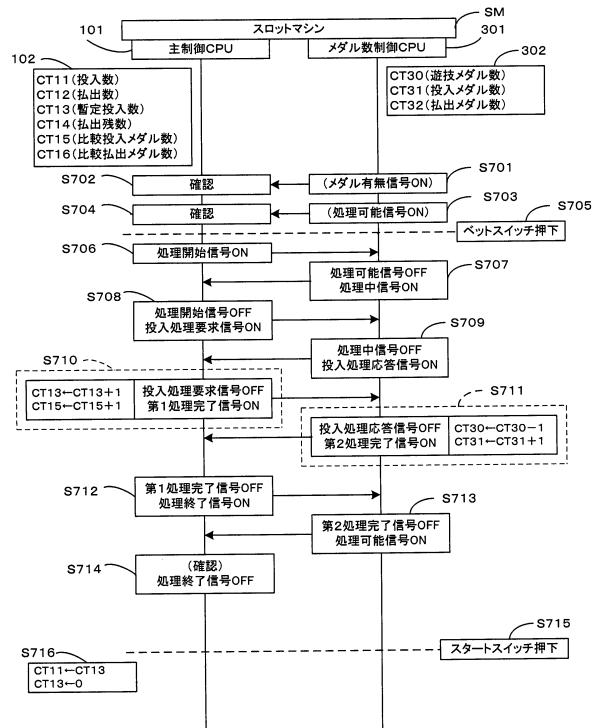
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

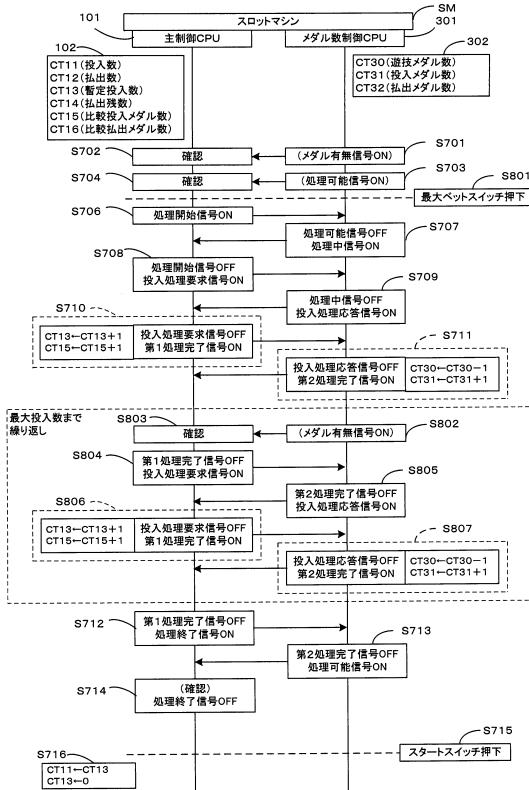
20

30

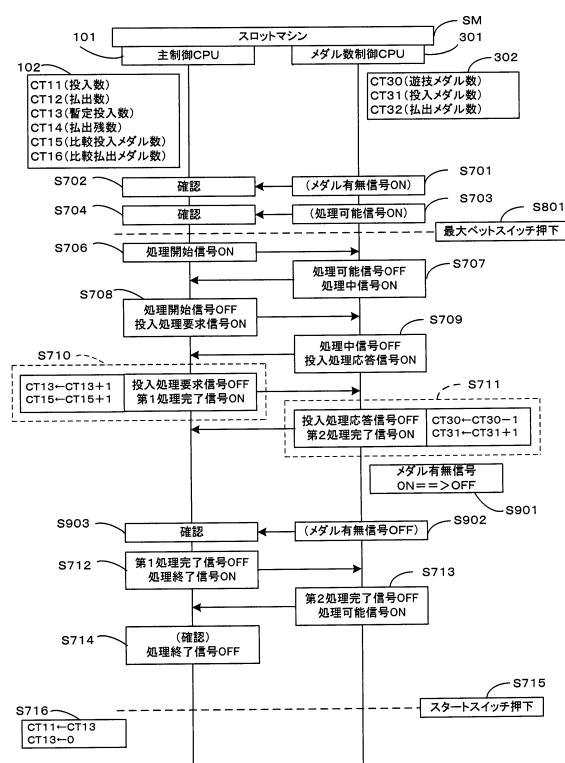
40

50

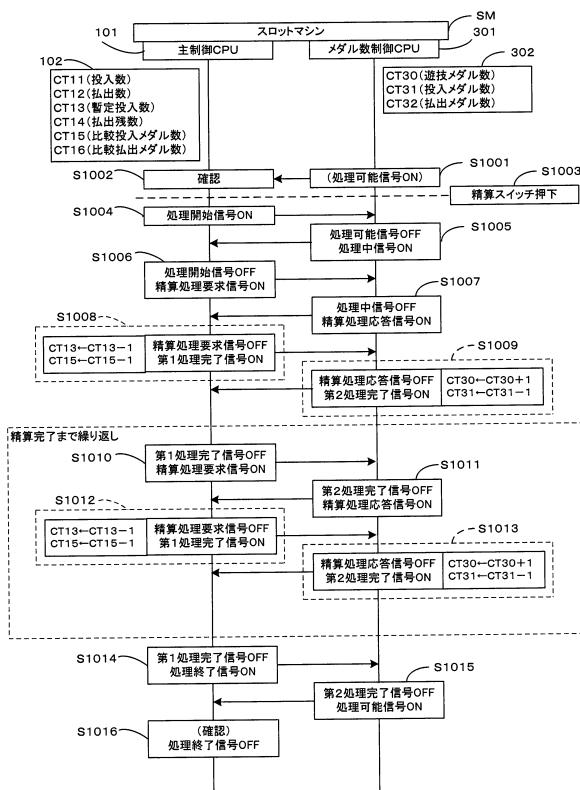
【図25】



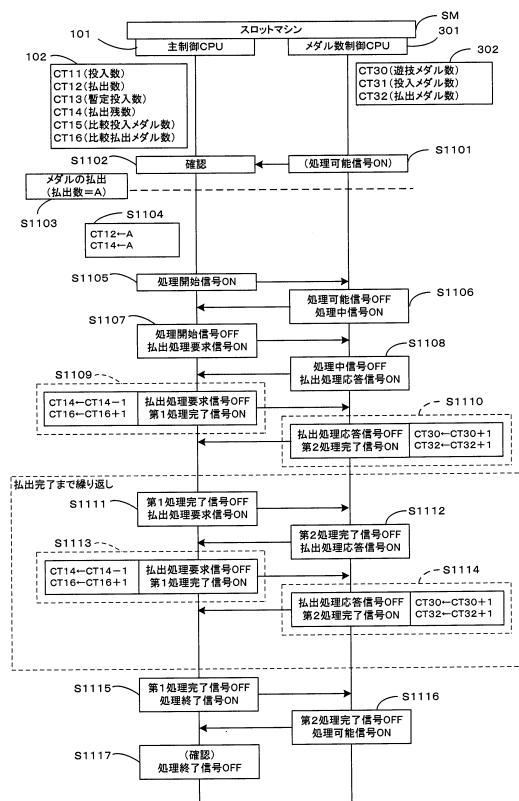
【図26】



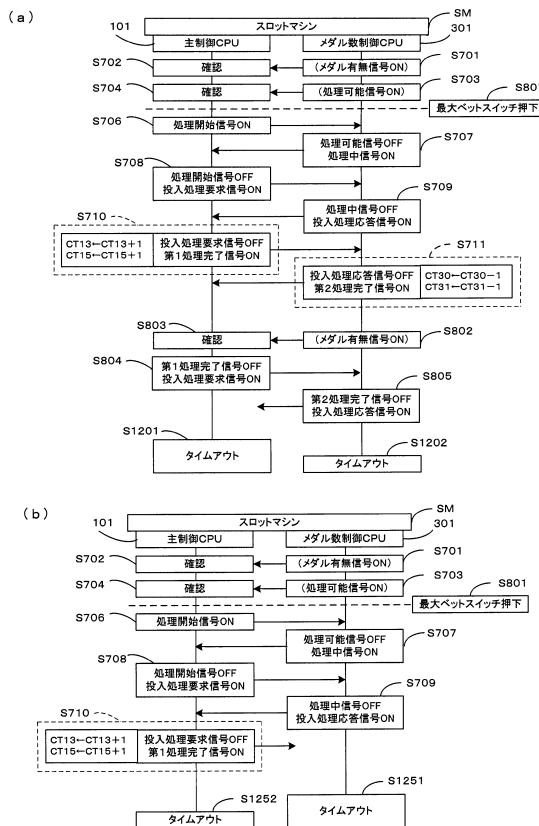
【図27】



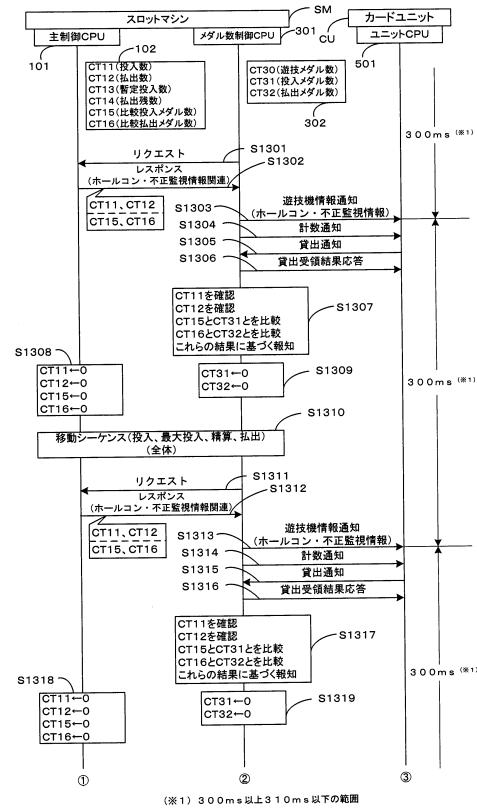
【図28】



【図 29】



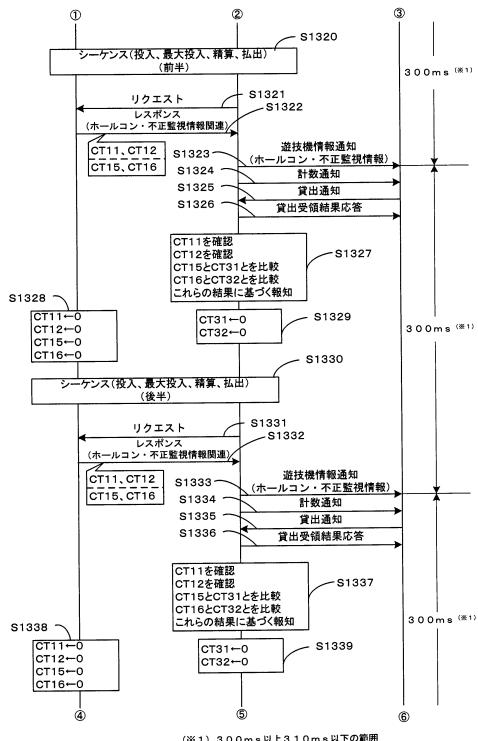
【図 30】



10

20

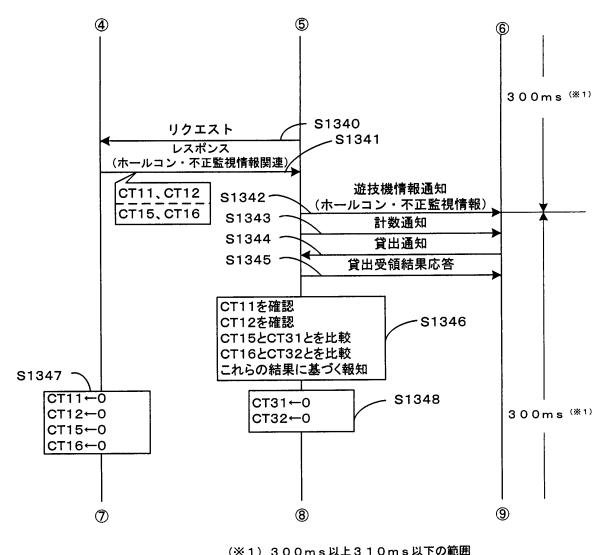
【図 31】



30

40

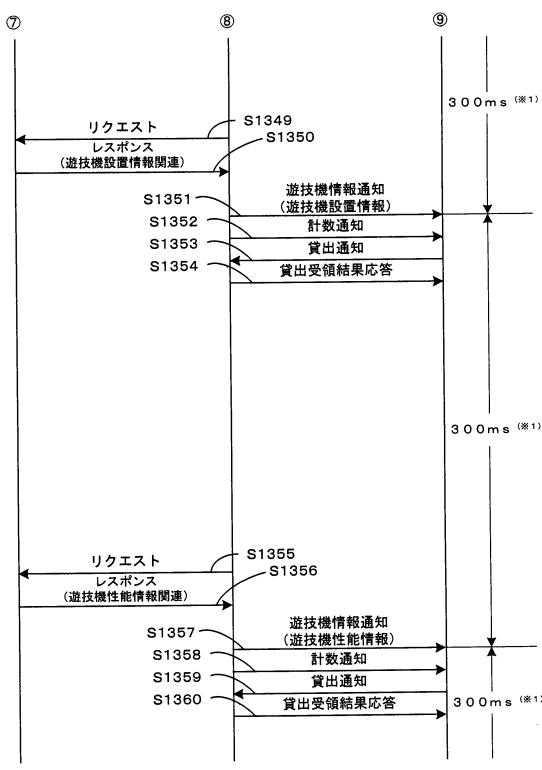
【図 32】



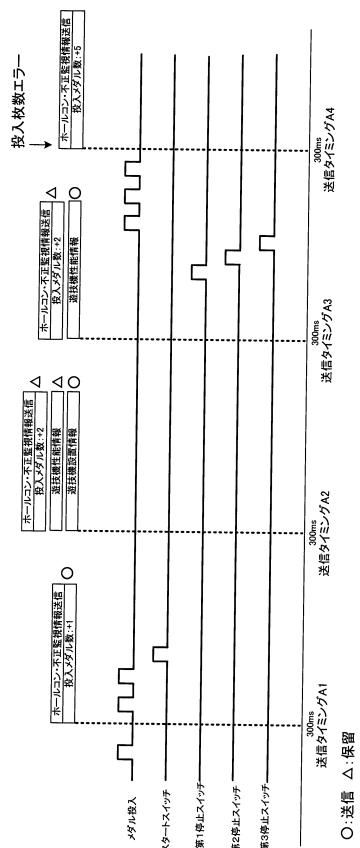
(※1) 300ms 以上 310ms 以下の範囲

50

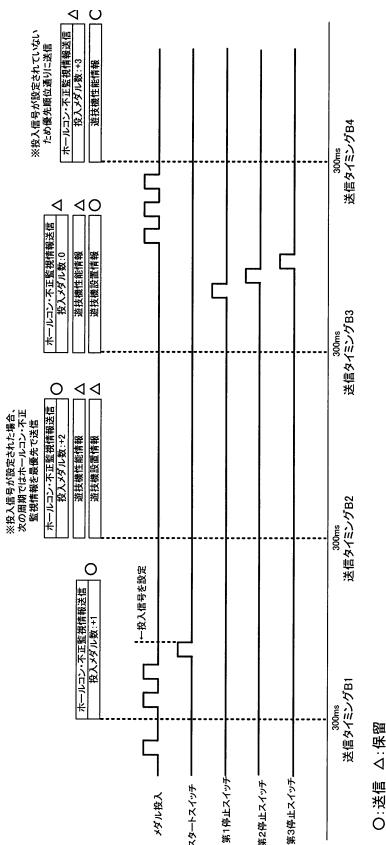
【図 3 3】



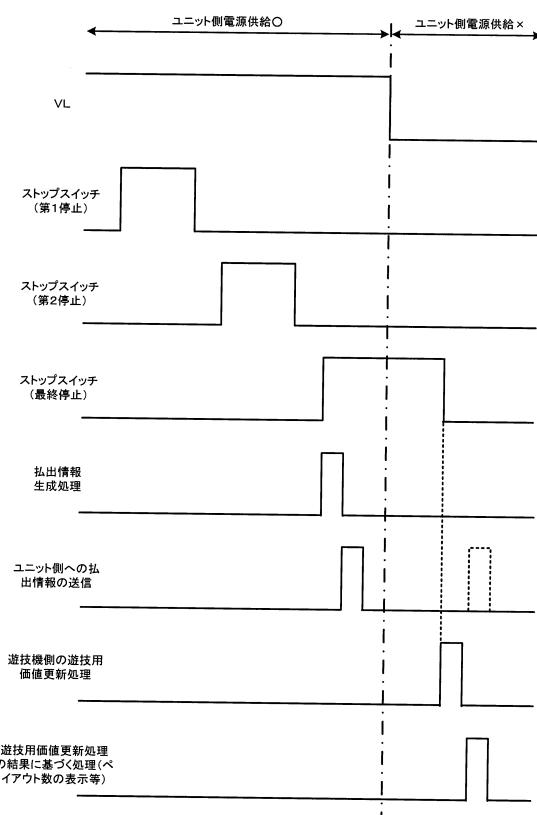
【図 3 4】



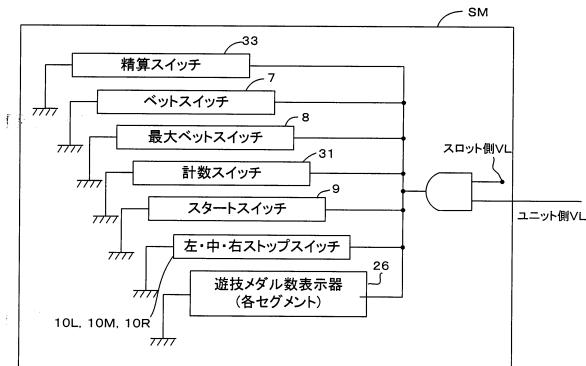
【図 3 5】



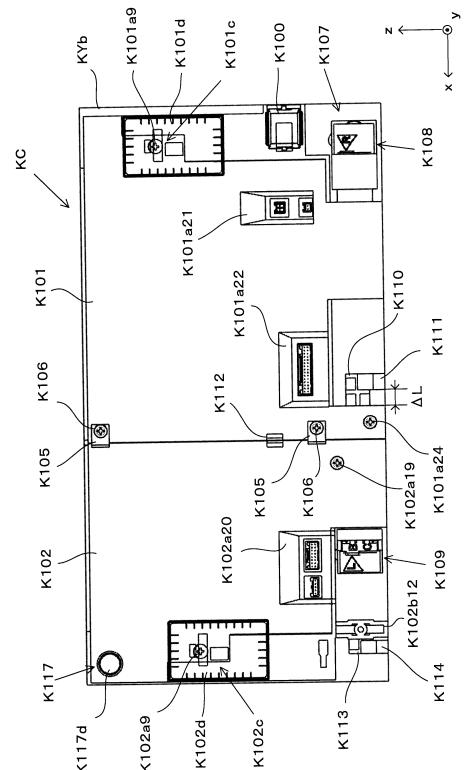
【図 3 6】



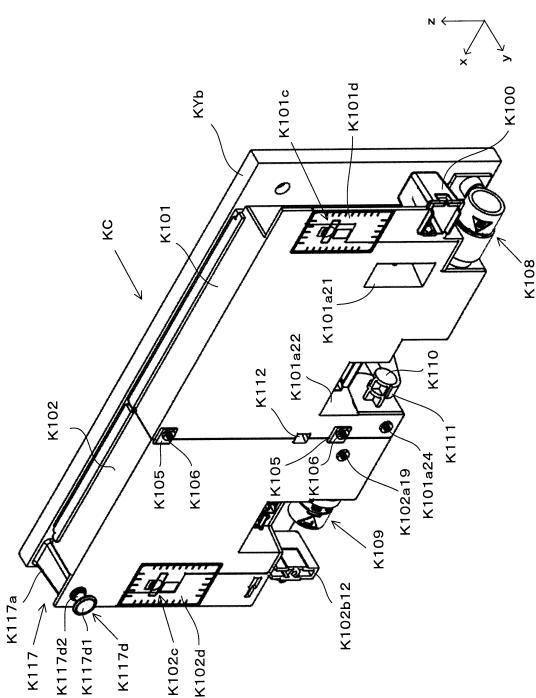
【図37】



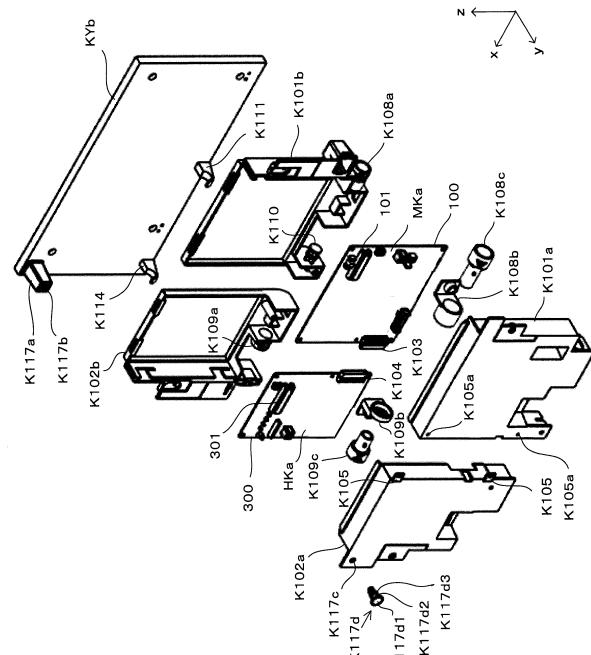
【図38】



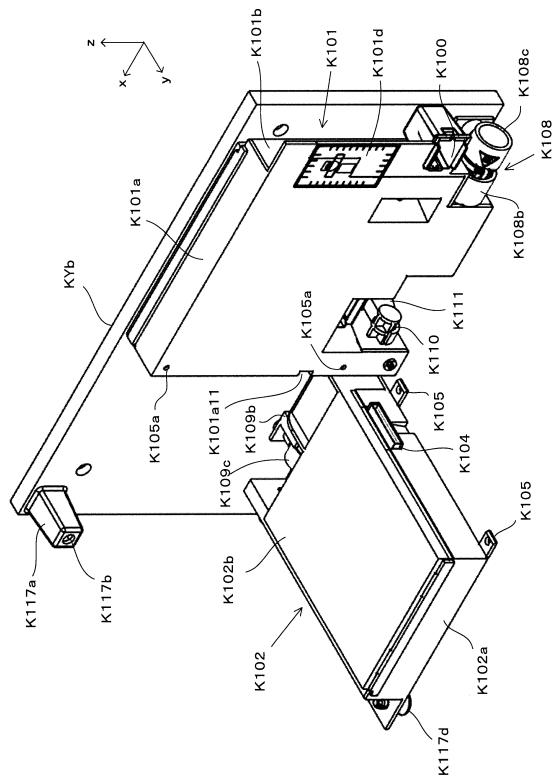
【図39】



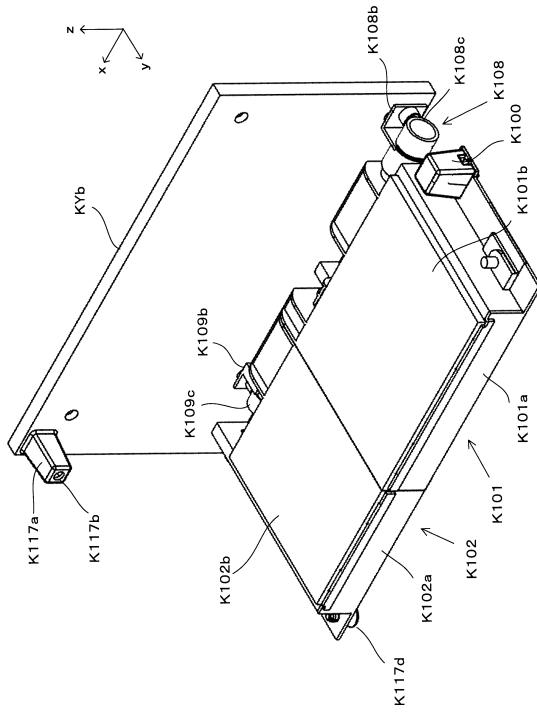
【 図 4 0 】



【図4 1】



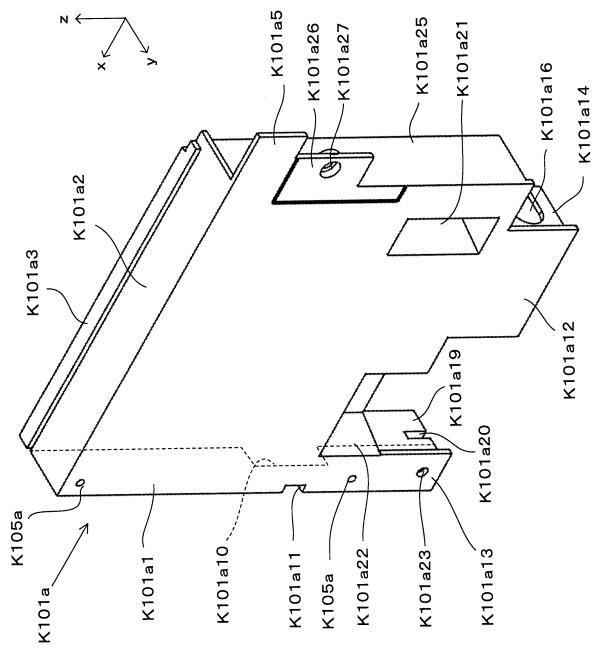
【図4 2】



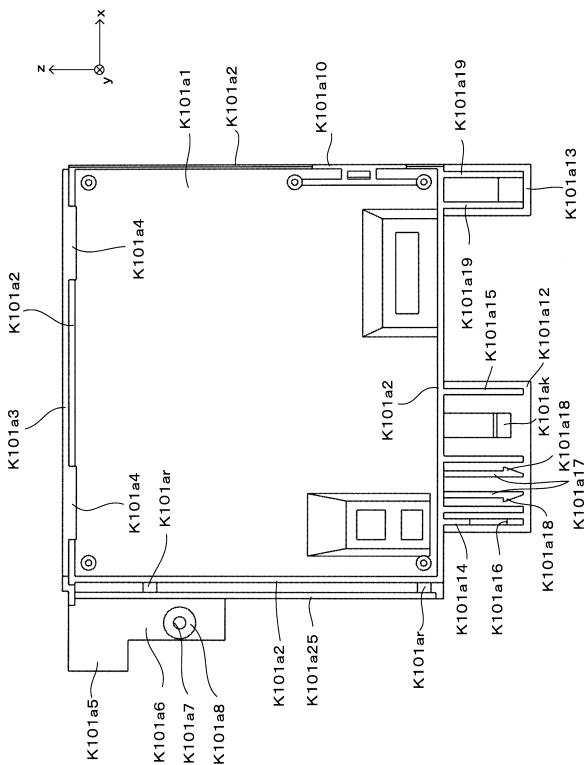
10

20

【図4 3】



【図4 4】

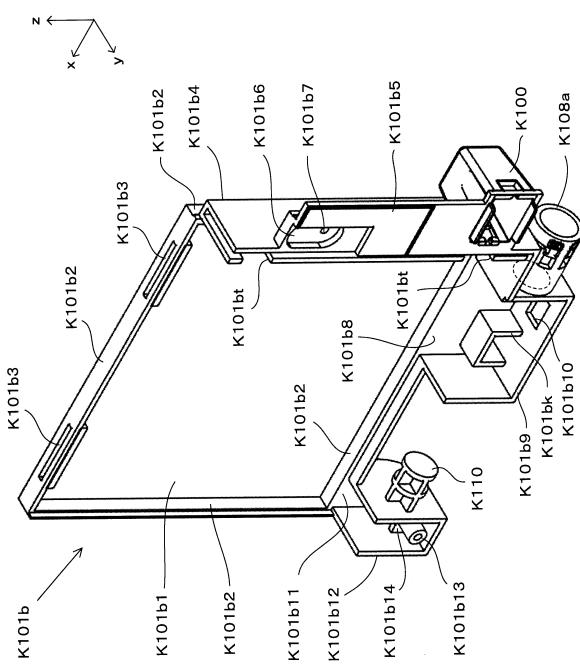


30

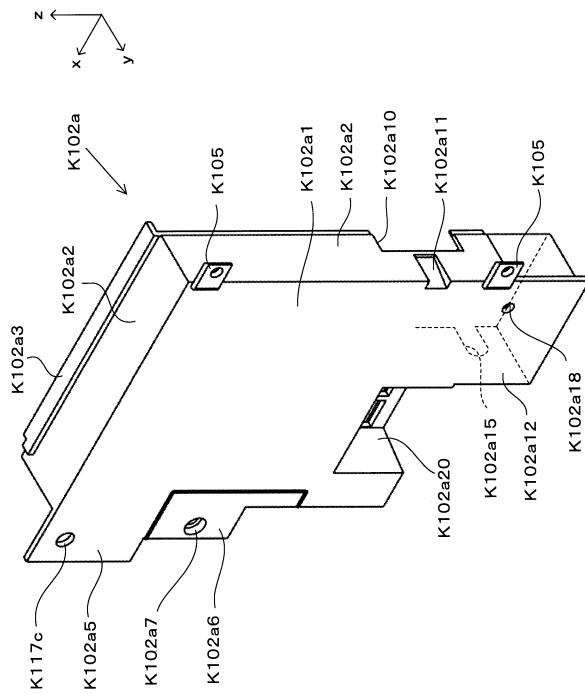
40

50

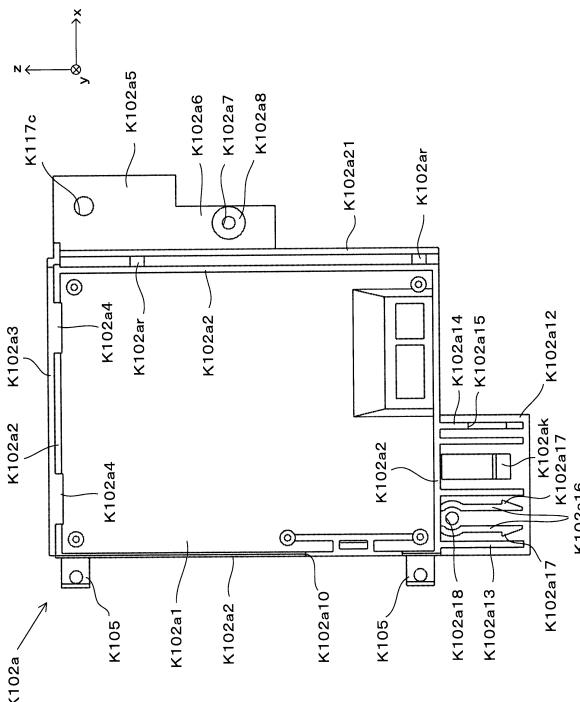
【図45】



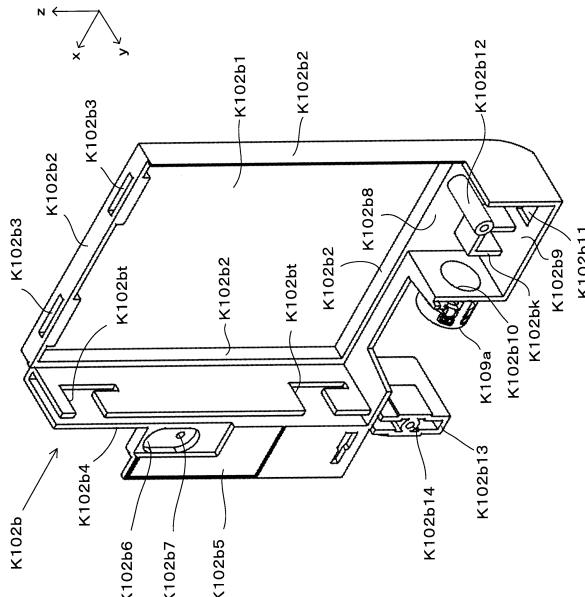
【図46】



【図47】



【 図 4 8 】



10

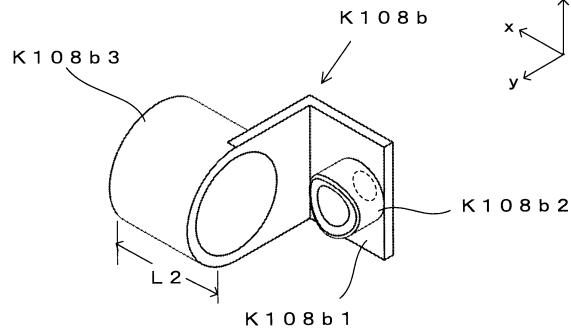
20

30

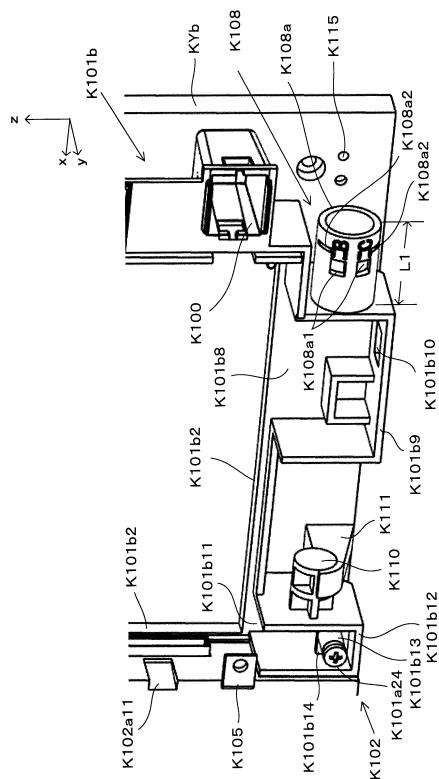
40

50

【図49】



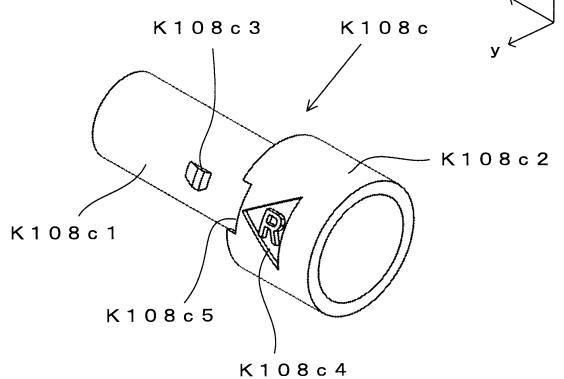
【図50】



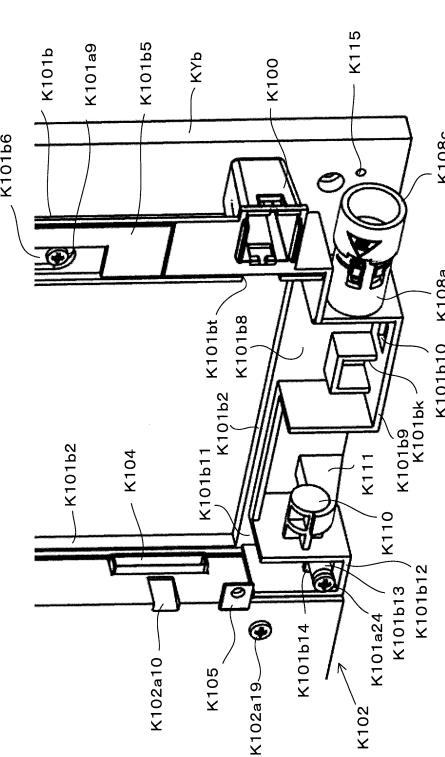
10

20

【図51】



【図52】

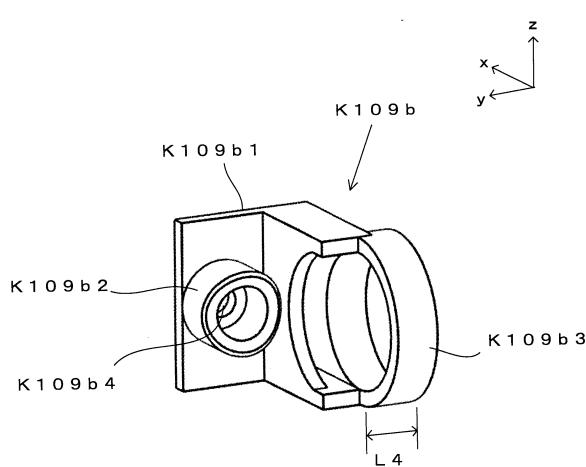


30

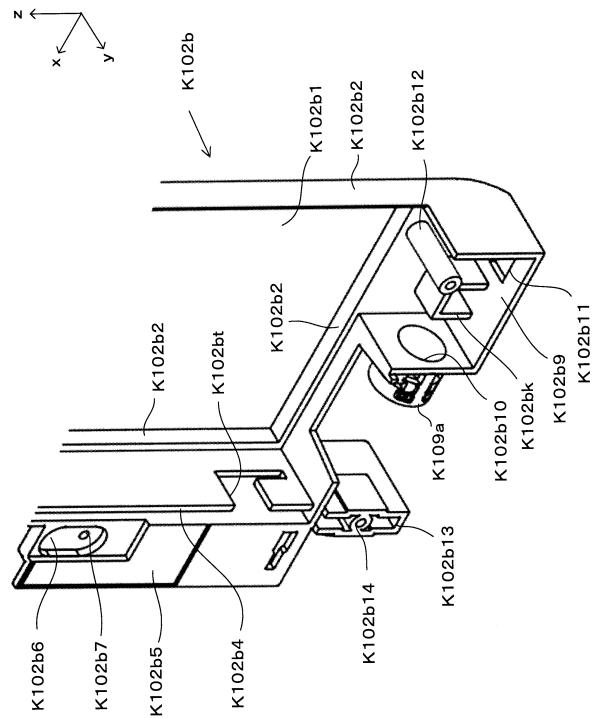
40

50

【図 5 3】



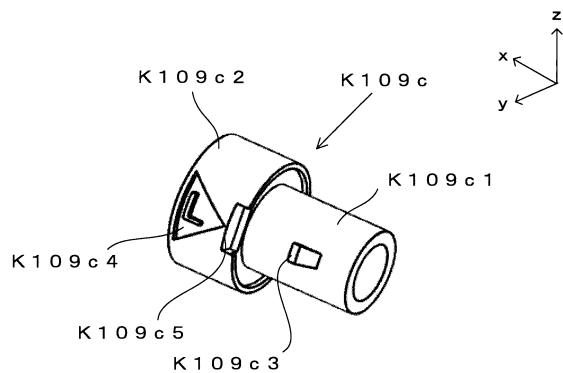
【図 5 4】



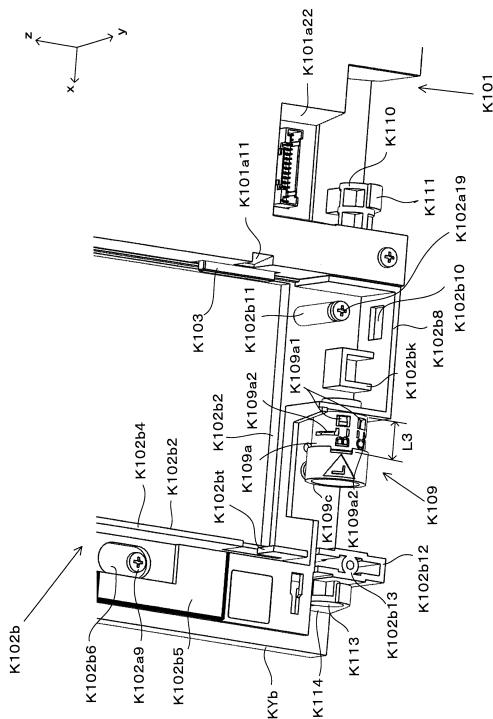
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

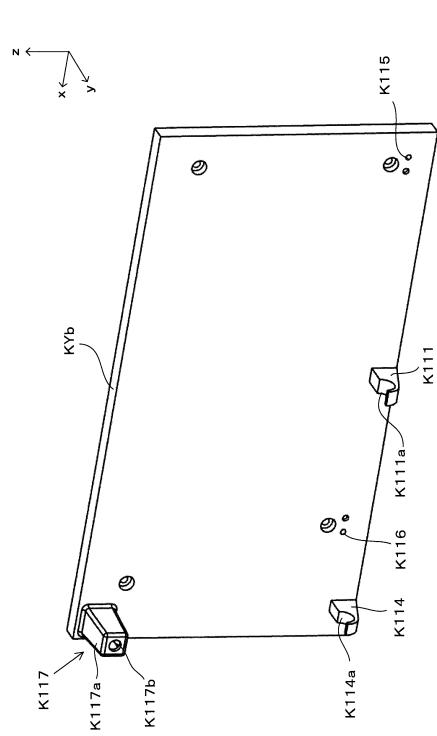


30

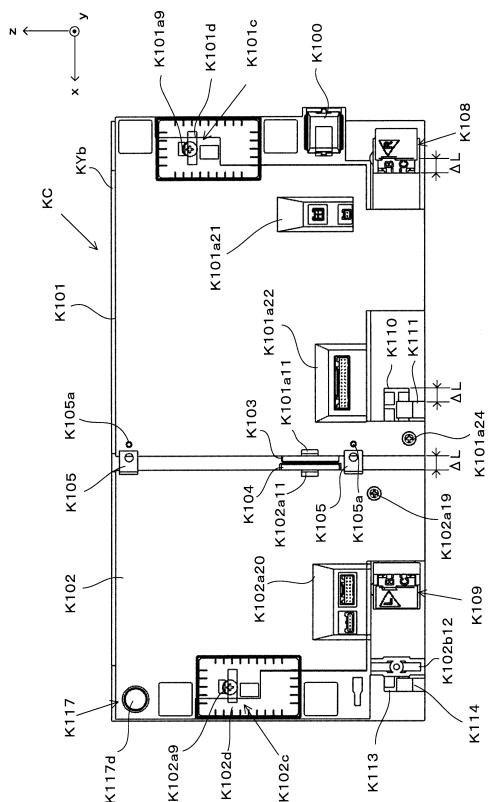
40

50

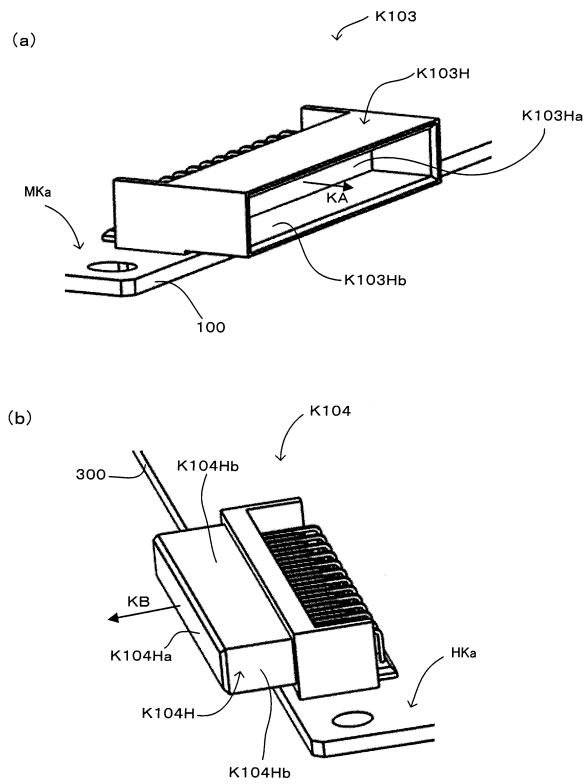
【図 5 7】



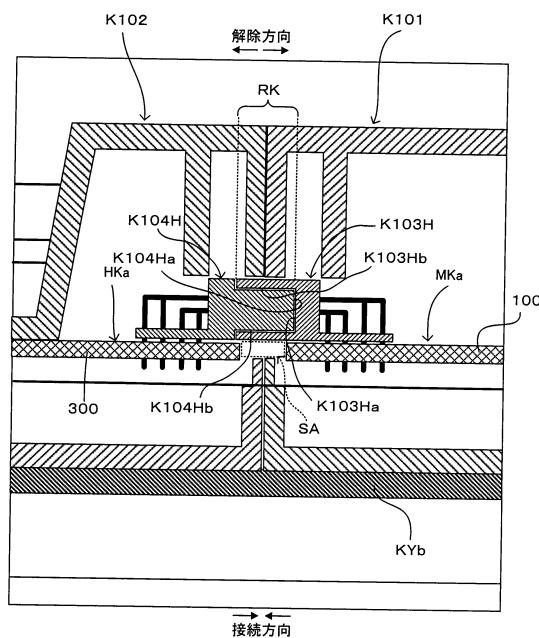
【図58】



【図 5 9】



【図60】



10

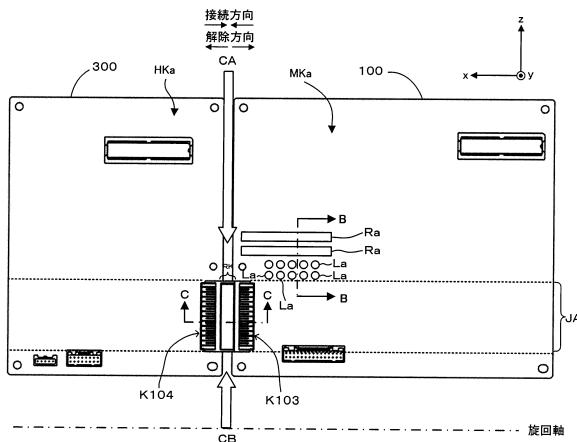
20

30

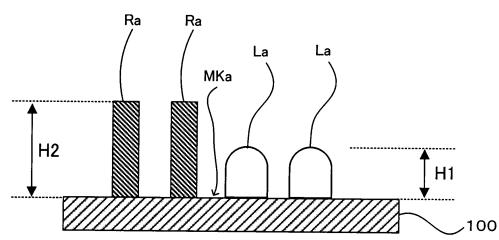
40

50

【図 6 1】



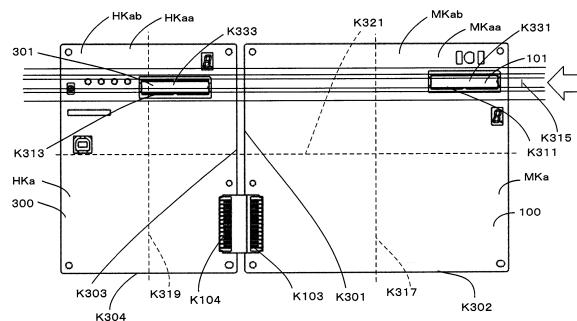
【図 6 2】



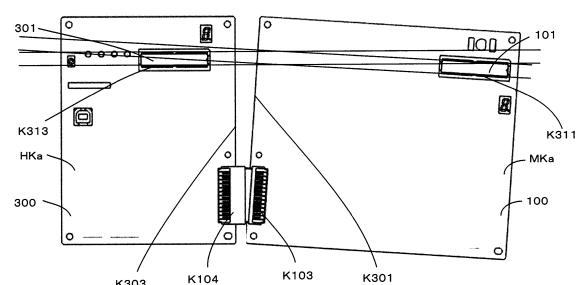
10

【図 6 3】

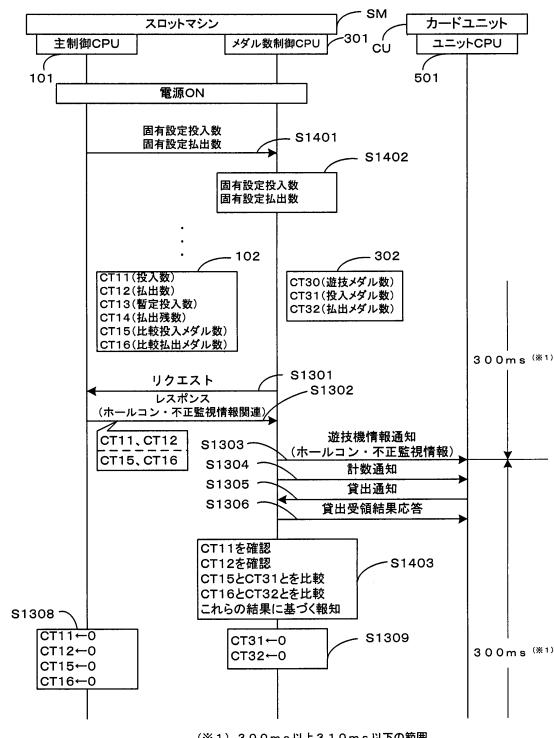
(a) 主制御基板のコネクタとメダル数制御基板のコネクタとが正規な位置で嵌め合わされている場合



(b) 主制御基板のコネクタとメダル数制御基板のコネクタとが正規な位置で嵌め合わされていない場合



【図 6 4】



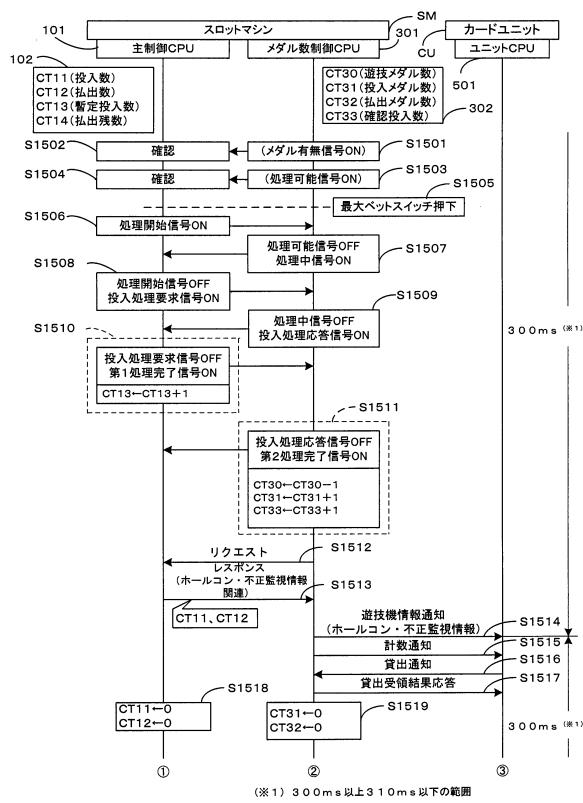
20

30

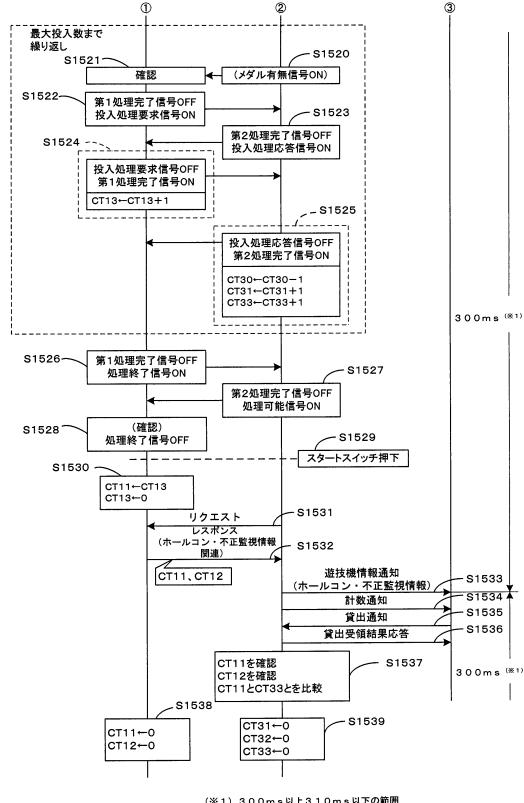
40

50

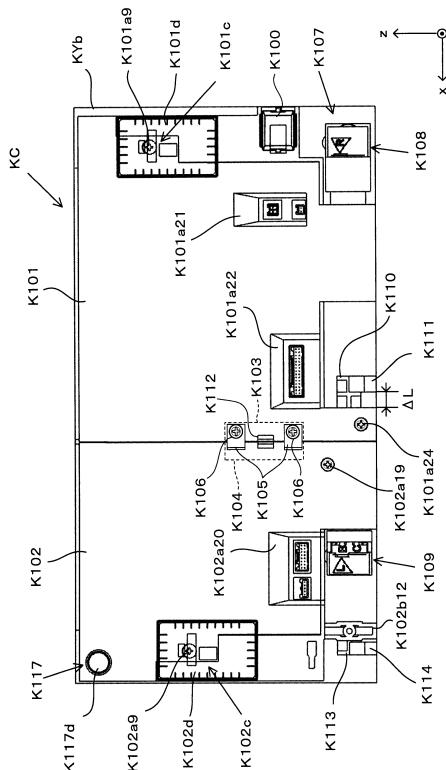
【図65】



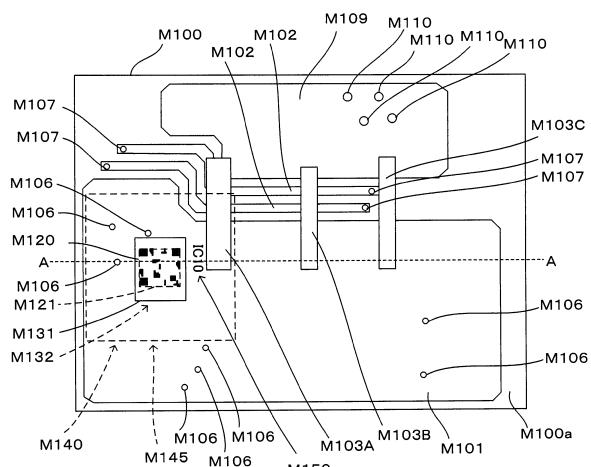
【 図 6 6 】



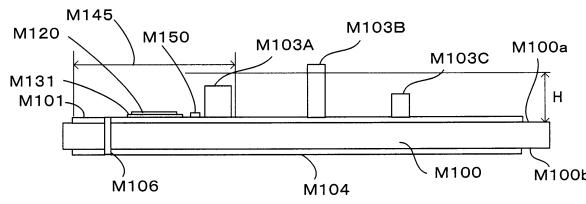
【図 6 7】



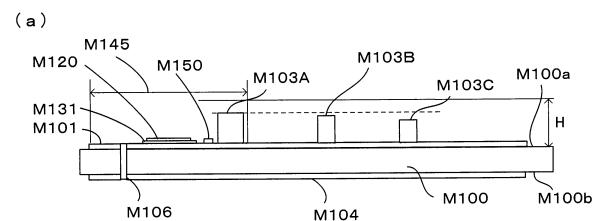
【 四 6 8 】



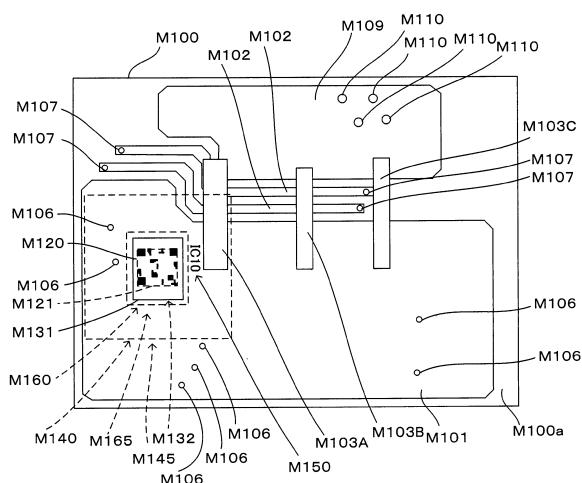
【図69】



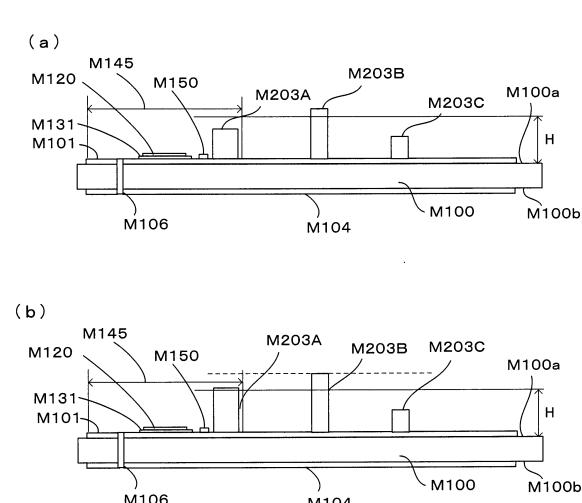
【図70】



【図 7-1】



【図7-2】

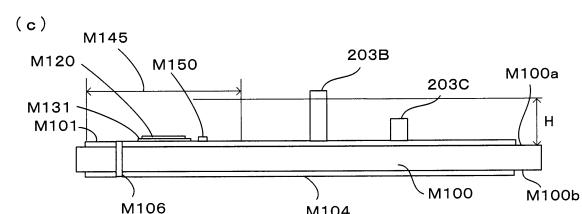


10

20

30

40



50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6557397(JP, B1)
 特開2019-126563(JP, A)
 「管理遊技機 説明書」, 「管理遊技機」に関する技術資料, 日本遊技機工業組合, 2020
 年05月18日
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , DB名)
 A 63 F 5 / 04
 A 63 F 7 / 02