

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-138054
(P2020-138054A)

(43) 公開日 令和2年9月3日(2020.9.3)

(51) Int.Cl. A63F 7/02	F 1 (2006.01)	A 6 3 F 7/02	3 2 O	テーマコード (参考) 2 C 0 8 8
		A 6 3 F 7/02	3 0 1 C	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 119 頁)

(21) 出願番号	特願2020-96018 (P2020-96018)	(71) 出願人	000148922 株式会社大一商会 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(22) 出願日	令和2年6月2日 (2020.6.2)	(72) 発明者	市原 高明 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
(62) 分割の表示	特願2018-158012 (P2018-158012) の分割	(72) 発明者	岩田 和也 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
原出願日	平成25年12月5日 (2013.12.5)	(72) 発明者	江口 健一 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		F ターム (参考)	2C088 AA66 2C333 AA02 AA03 AA11 AA15 CA13 CA61 CA79 DA01

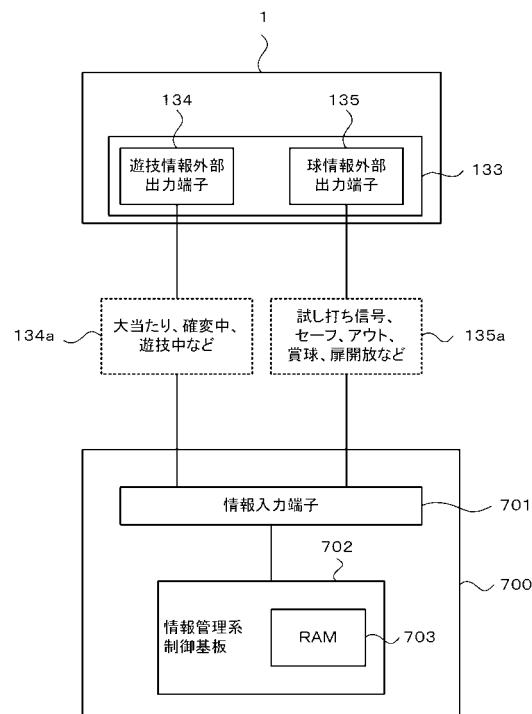
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】賞球を伴う遊技を行う前に、所定の期間あるいは所定数の遊技球を、無償で実際に発射することが可能な、封入式遊技機を提供すること。

【解決手段】ホールコンピュータ700は、情報入力端子701や情報管理系制御基板702を備えている。情報入力端子701は、パチンコ機1の外部端子板133の遊技情報外部出力端子134から出力される遊技情報134a、同じく球情報外部出力端子135から出力される球情報135aなどが入力する。なお、精算機4(図76参照)から遊技媒体数情報も情報入力端子701に入力する。情報管理系制御基板702は、遊技情報134aや球情報135aや遊技媒体数を記憶可能なRAM703を備えるとともに、CPU, ROM, 入出力処理回路、通信制御回路をも備える。

【選択図】図111



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定数の遊技球を収容し、
前記遊技球が転動する遊技領域を形成する遊技盤と、
前記遊技球を発射する発射装置と、
前記遊技領域内に配置される第一表示装置と、
前記遊技領域外に配置される第二表示装置と、を備え、
前記遊技盤は、遊技球回収口を備え、
前記発射装置によって前記遊技球を前記遊技領域に発射し、発射された前記遊技球は、
前記遊技領域を転動後に前記遊技球回収口より前記遊技領域から回収され、
前記遊技球回収口から回収された前記遊技球は、前記発射装置に搬送されて、前記遊技球を循環して使用して遊技を行わせる封入式遊技機において、
賞球を伴わない遊技を所定の期間あるいは所定の遊技球数だけ、実行可能とする手段と
、
前記賞球を伴わない遊技が実行されている際に、前記第二表示装置において演出説明情報を表示するとともに当該演出説明情報の表示範囲を変更することが可能な表示制御手段と、
を備えた封入式遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、試し打ちの練習モードを搭載した封入式遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技者がパチンコ球に直接触れることなく遊技が可能な封入式遊技機がある（特許文献1を参照）。封入式遊技機では、パチンコ球の個数を表す持球数が1個以上であるとに遊技することができる。当該持球数は有価価値情報と関係しており、遊技中以外のときはカードに残高情報として記録されている。封入式遊技機に併設されたカードユニットの差込口にカードを差し込むと、当該カードに記録された残高情報を持球数として読み込む。こうして読み込んだ持球数は、カードユニットを通じて封入式遊技機内のメモリに記憶する。当該持球数が所定範囲内のときはパチンコ遊技が行え、パチンコ遊技の遊技結果に応じて持球数が増減していく。遊技を終えて精算を行うと、精算時の持球数はカードユニットを通じて再びカードに残高情報として記録される。このように、封入式遊技機などの遊技機ではカードに記録された持球数の範囲内で遊技を行うことができる。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2002-239183号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、新台の遊技機が遊技ホールに設置される前には、遊技機の新製品の発表会が国内の各地で実施されている。それは時期的および地理的に限られたものであり、多くの遊技者が発表会に足を運ぶことは難しい。

そのため、遊技者は、市場に投入された新台の遊技機を事前に体験する機会がないまま、遊技を開始することになるし、新台でない遊技機の場合も、遊技機ホールに設置されている遊技機を、事前に体験することなく、遊技を始めている。

また、遊技機で遊技経験の無いあるいは少ない者は、遊技機ホールにおいて、どのようにして遊技機で遊技を開始するのか不案内である場合が多い。特に封入式遊技機は、遊技球が遊技機の外部に露出する構成ではないので、どのようにして遊技を開始すればよいの

10

20

30

40

50

か戸惑ってしまうことが考えられる。そのため、これらの者は、遊技機ホールに足を運んで遊技を行おうとする意欲を低下させている。

【0005】

本発明の目的は、このような事情に鑑みてなされたものであり、賞球を伴う遊技を行う前に、所定の期間あるいは所定数の遊技球を、無償で実際に発射することが可能な、封入式遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に係る遊技機は、
所定数の遊技球を収容し、
前記遊技球が転動する遊技領域を形成する遊技盤と、
前記遊技球を発射する発射装置と、
前記遊技領域内に配置される第一表示装置と、
前記遊技領域外に配置される第二表示装置と、を備え、
前記遊技盤は、遊技球回収口を備え、
前記発射装置によって前記遊技球を前記遊技領域に発射し、発射された前記遊技球は、前記遊技領域を転動後に前記遊技球回収口より前記遊技領域から回収され、
前記遊技球回収口から回収された前記遊技球は、前記発射装置に搬送されて、前記遊技球を循環して使用して遊技を行わせる封入式遊技機において、
賞球を伴わない遊技を所定の期間あるいは所定の遊技球数だけ、実行可能とする手段と、
前記賞球を伴わない遊技が実行されている際に、前記第二表示装置において演出説明情報を表示するとともに当該演出説明情報の表示範囲を変更することが可能な表示制御手段と、
を備えた封入式遊技機である。
また、別発明として、以下の手段でもよい。

手段1：

所定数の遊技球を収容し、
前記遊技球が転動する遊技領域を形成する遊技盤と、
前記遊技球を発射する発射装置と、を備え、
前記遊技盤は、遊技球回収口を備え、
前記発射装置によって前記遊技球を前記遊技領域に発射し、発射された前記遊技球は、前記遊技領域を転動後に前記遊技球回収口より遊技領域から回収され、前記遊技球回収口から回収された前記遊技球は、前記発射装置に搬送されて、前記遊技球を循環して使用して遊技を行わせる封入式遊技機において、

賞球を伴わない遊技を所定の期間あるいは所定の遊技球数だけ、無償で実行可能とする手段を備えた封入式遊技機。

手段1によれば、賞球を伴う遊技を行う前に、所定の期間あるいは所定数の遊技球を、無償で実際に発射することが可能な、封入式遊技機を提供できる。

また、手段1の遊技機において、RTCから時刻情報あるいはカレンダー情報を取得し、予め、試し打ちモード許容時間帯として記憶したテーブルと比較することで、所定の期間、無償で遊技を実行するようにしてもよい(手段2)。

手段2によれば、ホール側の設定時間帯に、試し打ちモードを実行できるように限定することで、有償で遊技を行いたい遊技者の遊技時間を過度に減らすことを防止できる。

【発明の効果】

【0007】

本発明により、賞球が伴う遊技を行う前に、を、無償で実際に発射することが可能な、封入式遊技機を提供できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

10

20

30

40

50

【図1】本発明に係る遊技機の一実施形態であるパチンコ機およびパチンコ機に併設された精算機を示す正面図である。

【図2】扉枠を外して示すパチンコ機の正面図である。

【図3】パチンコ機を構成する本体枠を示す正面斜視図である。

【図4】パチンコ機を構成する本体枠と遊技盤を示す背面斜視図である。

【図5】上部発射装置と異形球・磁性球排出ユニットと球集合部とを示す斜視図である。

【図6】上部発射装置と球供給経路部材と球揚送装置とを示す右側面図である。

【図7】上部発射装置と発射領域とを示す遊技盤の前方下方から遊技盤の上部を見上げた視線による斜視図である。

【図8】上部発射装置を示す正面図である（発射用ハンマー打球位置）。 10

【図9】上部発射装置を正面左方から眺めて示す斜視図である。

【図10】上部発射装置を後方左方から眺めて示す斜視図である。

【図11】球送りユニットカバーを取り除いて上部発射装置を後方左方から眺めて示す斜視図である。

【図12】扉枠を外して示すパチンコ機における上部発射装置の開状態を示す図である。

【図13】扉枠を外して示すパチンコ機の縦断面を示す右側図である。

【図14】図2のA-Aに沿った断面見通し図の一部を概略で示す図である。

【図15】上部発射装置におけるベースプレートとの接合部と、遊技盤におけるパネルホルダの迫出し部が当接している状態を示した斜視図である。

【図16】上部発射装置を正面右方から眺めて示す斜視図である。 20

【図17】上部発射装置を示す正面図である（発射用ハンマー待機位置）。

【図18】上部発射装置を示す右側面図である（球送りソレノイド非励磁、球送り部材が保持位置及び戻り球阻止位置）。

【図19】図10の矢視B-B線で破断して示す上部発射装置の断面図である（球送りソレノイド非励磁、球送り部材が保持位置及び戻り球阻止位置）。

【図20】球送り装置における球送り部材と球送りシャフトと球送り板金を斜め後方から示す斜視図である。

【図21】上部発射装置を示す右側面図である（球送りソレノイド励磁、球送り部材が供給位置及び許容位置）。

【図22】図10の矢視B-B線で破断して示す上部発射装置の断面図である（球送りソレノイド励磁、球送り部材が供給位置及び許容位置）。 30

【図23】上部発射装置と球供給経路部材と球揚送装置とを示すように本体枠を縦方向に破断した断面図である。

【図24】球送りソレノイドと発射ソレノイドとの駆動タイミングを示すタイムチャートである。

【図25】球出口開閉ユニットの正面斜視図である。

【図26】球出口開閉ユニットの背面斜視図である。

【図27】上部発射ユニットと本体枠における球出口開閉ユニットとの関係を示す斜視図である。

【図28】異形球・磁性球排出ユニットを説明する外観斜視図である。 40

【図29】図28において磁性球排出部カバーを分離し裏返して説明する図である。

【図30】異形球・磁性球排出ユニットの平面図である。

【図31】異形球・磁性球排出ユニットの背面図である。

【図32】異形球・磁性球排出ユニットのベース板を説明する図である。

【図33】異形球・磁性球排出ユニットを異形球排出ユニットと磁性球排出ユニットとに分離して説明する図である。

【図34】異形球・磁性球排出ユニットにおいて異形球と磁性球とが排出される経路を説明する図である。

【図35】磁性球が循環経路から分離され排出される状況を説明する図である。

【図36】磁性球が磁性球排出傾斜面に到達した状態を説明する図である。 50

【図37】球集合部及び球揚送装置の正面左斜視図である。

【図38】球集合部及び球揚送装置の正面図である。

【図39】球集合部における球磨きカートリッジを外した状態を示す正面図である。

【図40】球集合部のケースと、球揚送装置のカバーを除去した状態を示す背面斜視図である。

【図41】図40における球集合部を拡大した背面斜視図である。

【図42】図41をさらに拡大した図である。

【図43】球集合部のケースを除去した平面図である。

【図44】上部ギアボックスと、下部ギアボックスと、を除去した状態を示す背面斜視図である。 10

【図45】球揚送装置のカバーを除去した状態を示す右側面図である。

【図46】図45における(A)の拡大図である。

【図47】スクリューを分解した状態を表す図である。

【図48】球揚送装置の上部を示す斜視図である。

【図49】スクリューと嵌合部材の、嵌合・非嵌合状態を示す図である。

【図50】球磨きカートリッジが装着された状態を示す左側面図である。

【図51】球磨きカートリッジを固定する機構を説明する斜視図である。

【図52】球磨きカートリッジを装着する途中時点の状態を示す斜視図である。

【図53】遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す斜視図である。 20

【図54】遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す左側面図である。

【図55】図54において、球磨きカートリッジの左サイドカバーを除去した状態を示す左側面図である。

【図56】図55において、球磨きカートリッジ付近を拡大した図である。

【図57】球磨きカートリッジが装着された状態を示す斜視図である。

【図58】図57において、説明のため右外サイドカバーのみを外した状態を示す斜視図である。

【図59】図58において、右サイドカバーを開いた状態を示す上斜視図である。 30

【図60】球磨きカートリッジの斜視図である。

【図61】球磨きカートリッジの正面図である。

【図62】球磨きカートリッジの側面図である。

【図63】図62において、左サイドカバーを外した状態を示す側面図である。

【図64】球磨きカートリッジ装着部の斜視図である。

【図65】球磨きカートリッジと球磨きカートリッジ装着部との関係を示す斜視図である。 40

【図66】図39の球磨きカートリッジ付近を拡大した拡大図である。

【図67】揚送斜面部材における第二の実施例を示す側面図である。

【図68】揚送斜面部材における第二の実施例を示す斜視図である。

【図69】揚送装置における上部ギアボックスを取り除いた状態を示す平面図である。

【図70】揚送装置における揚送部カバーを取り除いた状態を示す背面図である。

【図71】封入球式遊技機(パチンコ機)へ遊技球を封入する際に、投入された遊技球が所定数に満たない状態を示す概略図である。

【図72】封入球式遊技機(パチンコ機)へ遊技球を封入する際に、投入された遊技球が所定数である状態を示す概略図である。

【図73】封入球式遊技機(パチンコ機)へ遊技球を封入する際に、投入された遊技球が所定数を超えた場合の遊技球の挙動を示す概略図である。

【図74】遊技パネルにおける遊技球導入部材が突出した状態を示す斜視図である。

【図75】遊技パネルにおける遊技球導入部材を収納した状態を示す斜視図である。

【図76】封入球式遊技機(パチンコ機)に配備された主制御基板の実施形態における要 50

部を示すブロック図である。

【図 7 7】封入球式遊技機（パチンコ機）に配備された球情報制御基板の要部を示すブロック図である。

【図 7 8】精算機に接続された各要素を示すブロック図である。

【図 7 9】主制御基板の主制御 M P U が実行する主制御側電源投入時処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】図 7 9 の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【図 8 1】主制御 M P U が実行する主制御側タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】球情報制御基板の球情報制御 M P U が実行する球情報制御側電源投入時処理を示すフローチャートである。 10

【図 8 3】図 8 2 の球情報制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【図 8 4】図 8 3 に続いて球情報拡出制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【図 8 5】球情報制御基板の球情報制御 M P U が実行する球情報制御電源断時処理を示すフローチャートである。

【図 8 6】球情報制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 7】球情報制御 M P U が行う貸球処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 8 8】球情報制御 M P U が行う打球可不可判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。 20

【図 8 9】球情報制御 M P U が行う持球数カウント処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 0】球情報制御 M P U が行う球送り・発射駆動処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 1】図 9 0 のフローチャートのつづきである。

【図 9 2】球情報制御 M P U が行う発射球検出処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 3】球情報制御 M P U が行う持球数減算処理のサブルーチンを示すフローチャートである。 30

【図 9 4】球情報制御 M P U が行う揚送駆動処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 5】球情報制御 M P U が行う球詰まり報知処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9 6】扉枠の裏面側に設けたクッション及び追従部材と、上部発射装置に設けたクッション受板を示した図である。

【図 9 7】本体枠を正面側から概略で示す斜視図（以下、実施例 2）。 40

【図 9 8】遊技盤の正面図。

【図 9 9】本体枠と遊技盤を示した斜視図。

【図 1 0 0】（イ）は上部ガイド部材を下方から見た斜視図、（ロ）は下部ガイド部材を上方から見た斜視図、（ハ）はスライダーの斜視図。

【図 1 0 1】（イ）は図 9 7 の I - I 線に沿った断面図、（ロ）は同 I I - I I 線に沿った断面図。

【図 1 0 2】操作を示すために概略で示した平面図。

【図 1 0 3】（イ）は機構を説明するために概略で示した平面図、（ロ）はその要部を拡大した平面図。

【図 1 0 4】球揚送装置と上部発射装置との接続箇所を示す斜視図（一部を分解）。

【図 1 0 5】遊技盤を本体枠から取り外す操作開始後の状態を示す斜視図。

【図 1 0 6】遊技盤を本体枠へ装着した状態を示す斜視図。

【図 1 0 7】（イ）、（ロ）、（ハ）は、球送り出し槽と揚送連通槽との連通状態を示す

50

断面図。

【図108】待ち受け画面の例である。

【図109】試し打ちモード選択フラグの処理のフローを説明する図である。

【図110】試し打ちモード選択を含む打球可不可判定処理のフローを説明する図である。

【図111】遊技システムの構成を模式的に示す図である。

【図112】情報判別処理の手続を示すフローチャートである。

【図113】RTC制御部から得られる時刻情報を用いて試し打ちモード許容時間帯であるか否かを判別するフローを説明する図である。

【図114】試し打ちモード許容時間帯を設定するテーブル例である。

【図115】演出説明情報に関する実施形態における、第1液晶表示装置と第2液晶表示装置の表示例を示す図である。

【図116】演出表示と演出説明情報等の対応を示した演出情報テーブルを示す図である。

【図117】演出説明情報に関する別の実施形態における、第1液晶表示装置と第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図118】演出説明情報に関する別の実施形態における、第1液晶表示装置と第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図119】演出説明情報に関する変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図120】演出説明情報に関する変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図121】演出説明情報に関する変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図122】演出説明情報に関する別の変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図123】演出説明情報に関する別の変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図124】演出説明情報に関する別の変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図125】演出説明情報に関する別の変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図126】演出説明情報に関する別の変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【図127】演出説明情報に関する別の変形例における、第2液晶表示装置の表示の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

[遊技機の概要]

以下、封入球式遊技機（パチンコ機）を取り上げ、本発明の実施例1，2を説明する。

なお、本発明は封入球式遊技機以外の遊技機にも実施可能である。

[実施例1]

本実施形態に係るパチンコ機1は、ホール（パチンコ遊技場）における現状の島設備に設置可能となっており、遊技内容は周知のパチンコ機と同様である。しかし、島設備の球供給機構や球排出機構を用いることがない遊技機となっている。即ち本実施形態に係る封入球式パチンコ機1では、遊技機に非磁性体（例えば、ステンレス）により形成された所定数の遊技球を収容し、該所定数の遊技球を発射装置によって遊技領域に発射して遊技を行い、遊技を終えた遊技球を回収し、前記発射装置に導き前記遊技球を循環して使用するように、遊技機内に予め封入された遊技球を用いて遊技を行うようになっている。そして、精算システム等を介してカード等の記憶媒体から入力された貸球数のデータに基づく遊

10

20

30

40

50

技球の数（持球数のデータ）に対応して遊技球が発射可能となり、遊技球を発射すると、発射された遊技球の数に対応して持球数のデータが減算される。

【0010】

また、発射された遊技球が遊技領域内の入賞口に入賞して賞球（遊技球）が発生した場合、実際の遊技球を払い出すことはなく、持球数のデータに賞球の数が加算される。また、持球数のデータが「0」になると、遊技球の発射ができない状態となる。この状態でカード等の記憶媒体に記憶された金額のデータや貯球のデータ等に基づいて、持球数のデータに数値（貸球数）が加算されると、再び遊技球の発射が可能となる。また、発射された遊技球は、遊技機内で回収されて再び発射位置に送られ遊技機内で循環するようになっている。即ち、本実施形態に係るパチンコ機1は、遊技領域に発射された遊技球を回収して、再び遊技に供給する封入球式遊技機である。10

【0011】

先ず、図1乃至図4を参照して実施例1のパチンコ機1を構成する本体枠2（図3）と扉枠3（図1）について説明する。尚、図1のパチンコ機1には外部装置としての精算機4が併設されている。

【0012】

パチンコ機1は、矩形枠状に構成されてホール側の島設備に設置される外枠1a（図12）と、該外枠1aに開閉自在に軸支され且つ遊技盤5（図2）を装着し得る本体枠2と、該本体枠2に開閉自在に軸支される扉枠3と、を備えて構成されている。

本体枠2及び扉枠3よりも下側の位置において、外枠1aの前面に装飾カバー6が取付けられており、扉枠3及び装飾カバー6によって外枠1aの前面が完全に閉鎖されるようになっている。また、外枠1a、本体枠2及び扉枠3は、上端が略揃うようにそれぞれが配置されると共に、外枠1aの左辺に設けたヒンジ7（図3）で本体枠2が回転可能に軸支されており、外枠1aに対して本体枠2の右辺を前側へ移動することで本体枠2が開状態となるようになっている。扉枠3は本体枠2に対してピンで回転可能に取り付けられており、扉枠3の右辺を前側へ移動することで開状態となるようになっている。20

【0013】

[扉枠3]

扉枠3は、遊技盤5の遊技球が打ち込まれる遊技領域8を遊技者が視認し得る遊技窓9と、該遊技窓9の下方に配置され且つ遊技者の操作に基づいて遊技領域8に遊技球の打ち込みを行う打球ハンドル10を有する。遊技窓9には、本体枠2に対して扉枠3を開塞した状態で、本体枠2側に装着される遊技盤5の前面（遊技領域8）を視認可能に被覆する透明板11が取り付けられている。打球ハンドル10は、遊技者の回動操作に基づいて、本体枠2の左上方に取り付けられた打球発射装置（上部発射装置12という）の発射ソレノイド13（図5参照）を駆動することで、遊技領域8への遊技球の打ち込みを行うようになっている。なお、打球ハンドル10は、回動操作するとONとなるマイクロスイッチ（図示しない）と、該マイクロスイッチがONとなっている状態で押圧操作するとマイクロスイッチがOFF状態となる発射停止スイッチと打球ハンドル10の外周表面に施された導電性のメッキを介して遊技者の打球ハンドル10への接触を検知するタッチスイッチを備えている。上部発射装置12については後述する。30

【0014】

なお、扉枠3と本体枠2とは扉枠3の右下隅部に配置された鍵装置に鍵を差し込んで一方に回動することにより、扉枠3を本体枠2に対して開放することができるようになっている。

【0015】

[タッチパネル部14]

扉枠3には、遊技窓9の下方部分（非封入球式となる周知のパチンコ機の上皿に相当する部分）に横長に形成されたタッチパネル部14が設けられている。タッチパネル部14には、残度数、遊技機持球数、端球数が表示される。

【0016】

10

20

30

40

50

ここで、残度数とは、精算機 4 で利用するカードに記憶された金額に相当する値のことであり、遊技者持球数とは、球貸を行ったことにより遊技者に貸し出された球数と遊技を行った結果として遊技者が獲得した賞球数との合計のことである。

【0017】

タッチパネル部 14 には、遊技者により操作可能とされた球貸指令入力手段としての球貸ボタンと、遊技者により操作可能とされた精算指令入力手段としての精算ボタンとが表示される。球貸ボタンは、遊技を行うための持球の貸し出しを指示するものである。また、精算ボタンは、パチンコ遊技を終了して精算を指示するものである。

【0018】

また、タッチパネル部 14 には更に遊技者により操作可能とされた端球数表示指令入力手段としての端球数表示ボタンが表示される。ここで端球数とは、遊技者持球数を景品交換の際に特殊景品 1 つに相当する球数で除した場合の余り球数のことである。タッチパネル部 14 は、端球数表示ボタンにより端球数の表示を指示した際に、「端球だけを打ち込みますか」等のメッセージ表示も行える。端球数表示ボタンと共に対話質問形式のメッセージが表示され、また、遊技者がはい・いいえのいずれかを応答するための選択入力をを行うための YES ボタンと NO ボタンとがそれぞれ表示される。

なお、試し打ちモードを有するパチンコ機 1 は、遊技者を待つ待ち受け画面として、図 108 に示される画面が表示装置に表示される。試し打ちモード 692 を表示する待ち受け画面 690 が表示装置の画面に表示されると、タッチパネル部 14 には、試し打ちモード選択ボタンが表示される。球情報制御部 118 は、タッチパネル部 14 において試し打ちモード選択ボタンが押下されたか否かを確認することで、図 110 に示される打球可不可判定処理を実行できる。

【0019】

[本体枠 2]

本体枠 2 は、矩形枠状の外枠 1a 内に丁度収まるように、額縁状の嵌合枠 15 と、周壁部 16 とを有する箱状である(図 3、図 4)。嵌合枠 15 はその前面側に遊技盤 5 を嵌め込んで収容するための方形状の収容開口部 17 を有する。収容開口部 17 の奥には内側に張り出す張出壁 18 が一体に形成されている(図 3、図 12)。背面は裏カバーで閉じられる。本体枠 2 に対して扉枠 3 を閉塞すると、本体枠 2 に収容された遊技盤 5 の前面(遊技領域 8)が扉枠 3 の遊技窓 9 を通して見える。

【0020】

収容開口部 17 の下方には異形球・磁性球排出ユニット収容部 19 が形成されており、該異形球・磁性球排出ユニット収容部 19 に異形球・磁性球排出ユニット 20 が配設されている。そして、後述して説明するように、異形球・磁性球排出ユニット 20 から排出された正規の遊技球に比べて径の小さい異形球や磁性球を収容する排出球受箱 234 は、遊技機の前方方向から着脱することができる。

【0021】

また、図 23 は上部発射装置と球供給経路部材と球揚送装置とが示されるように本体枠 2 を縦方向に破断した断面図である。本体枠 2 には図 3、図 5、図 6、図 23 に見られるように、上部発射装置 12、球集合部 21、球揚送装置 22 及び球供給経路部材 24 が設けられている。球集合部 21 は異形球・磁性球排出ユニット 20 を通過した遊技球を受け、球揚送装置 22 の基部に誘導する部分であって(図 5)、球磨き装置等を備えている。

【0022】

遊技球を遊技領域 8 に向けて発射するための打球発射装置 29 は、本体枠 2 の前部かつ上部の一側部(左側部)に配置されている(図 3、図 23)。また、誘導通路(後述の球送り誘導樋 69、図 11 参照)内に配列貯留された遊技球を 1 球ずつ打球発射装置 29 の発射位置に送り込むための球送り装置 28 は、打球発射装置 29 の後方に前後方向において重なるように配置されている(図 6、図 23)。本実施形態では、打球発射装置 29 と球送り装置 28 とで上部発射ユニットとしての上部発射装置 12 が形成されている。

【0023】

10

20

30

40

50

球揚送装置 22 は、この実施形態において球揚送モータ 150（図 24 参照）によって駆動されるスクリュー 25 を用いており、基部に到達した遊技球がスクリュー 25 の回転によって遊技球同士の間隔を開けて下方から本体枠 2 の上部に揚送される。球揚送装置 22 は、上部発射装置 12 の後方において、本体枠 2 の後面に取り付けられ、球揚送装置 22 の上端部は球送り装置 28 よりも上方に配置されている（図 3、図 4、図 23）。

【0024】

球揚送装置 22 の上端部と上部発射装置 12 の上部との間には、球揚送装置 22 で揚送された遊技球を上方から球送り装置 28 へ送り込むための前後方向に亘る球供給経路部材 24 が設けられている（図 3、図 4、図 23）。また、球供給経路部材 24 は、本実施形態では、球揚送装置 22 の上端部に形成されると共に、前方に向けて緩い下り傾斜が掛けられ、揚送された遊技球を上方から前方に送り出す球送出樋 23 と、上部発射装置 12 の後部上部に形成され、球送出樋 23 と連結され、前方に向けて緩い下り傾斜が掛けられた揚送連通樋 65 と、により構成されている。なお、球揚送装置 22 で揚送された遊技球が球送出樋 23 に送り出される。球供給経路部材 24 の球送出樋 23 には、球送出樋 23 を流下する遊技球の有無を検出する発射待機球検出スイッチ 26 が設けられている（図 6 参照）。

10

【0025】

[上部発射装置]

図 8 は、上部発射装置を示す正面図であり、図 9 は上部発射装置を正面左方から眺めて示す斜視図である。図 10 は上部発射装置を後方左方から眺めて示す斜視図であり、図 11 は球送りユニットカバーを取り除いて上部発射装置を後方左方から眺めて示す斜視図である。

20

【0026】

また、図 12 は扉枠を外して示す遊技機における上部発射装置の開状態を示す図であり、図 13 は、扉枠を外して示す遊技機の縦断面を示す右側図である。図 14 は、図 2 の A-A に沿った断面見通し図の一部を概略で示す図である。図 15 は、上部発射装置におけるベースプレートとの接合部と、遊技盤におけるパネルホールダの迫出し部が当接している状態を示した斜視図である。

【0027】

上部発射装置 12 は、本体枠 2 に対して上部発射装置 12 を取付固定するための金属板状のベースプレート 39 と、球供給経路部材 24 から到達する遊技球を受け入れ、打球発射装置 29 の発射用ハンマー 30（図 8）の打球発射位置へ球送りソレノイド 31（図 11）と球送り部材 32 で遊技球を 1 球ずつ確実に送り出す球送り装置 28 と、遊技領域 8 に向けて遊技球を発射する打球発射装置 29 とを備えている（図 8～図 11 参照）。

30

【0028】

球送り装置 28 は、球供給経路部材 24（図 6）から到達する遊技球を受け入れ、打球発射装置 29 の発射用ハンマー 30（図 8）の発射位置へ球送り部材 32 で遊技球を 1 球ずつ確実に送り出すための装置である。

【0029】

打球発射装置 29 は、図 9 に示すように発射用ハンマー 30、発射ソレノイド 13、レール部材 33、発射時ストップ 34、戻り時ストップ 35、発射球確認スイッチ 36、上部発射装置用ヒンジ 37 及び発射口 38 を有する。これらの部材はベースプレート 39（この実施例において金属板）を基板としてこれに取り付けられている。発射口 38 は、発射用ハンマー 30 の先端部に対向して形成されており、この部分にレール部材 33 が取り付けられている。レール部材 33 は球送り部材 32 によって発射位置（打球位置）に送り出された 1 個の遊技球をレール部材 33 により保持する部材である。発射用ハンマー 30 により打ち出された遊技球は発射口 38 から遊技領域 8 へ発射される。

40

【0030】

発射球確認スイッチ 36 は、レール部材 33 のレール部材 33 2 に対して配置され、発射用ハンマー 30 によって打ち込まれる遊技球の有無を検出すると共に、発射球確認スイッ

50

チ36による遊技球の検出が非検出に切り換わることで、遊技球1個が発射用ハンマー30によって発射されたことを検出するようになっている。

【0031】

ベースプレート39は上部発射装置12を可動とする為に、本体枠2に対しベースプレート39の前面左側に配設された上下方向の上部発射装置用ヒンジ37で開閉可能に取り付けられている。ベースプレート39は上部発射装置用ヒンジ37を軸としてベースプレート39を手前に開くことができる(図9、図12)。

【0032】

尚、上部発射装置用ヒンジ37の配置位置は、本体枠2と扉枠3とを回動可能に連結しているヒンジ7に対して、遊技盤5を本体枠2に対して着脱する際に上部発射装置12が遊技盤5を差込み装着の邪魔とならない角度まで開くことができる位置となっている(例えば120度)。

【0033】

図5に示すように遊技球の循環経路は、前記の異形球・磁性球排出ユニット20、球集合部21、球揚送装置22、球供給経路部材24、上部発射装置12、遊技領域8を経するものである。上部発射装置12から遊技領域8の発射領域40(図7)に発射された遊技球は遊技領域を上方から下方へ流下し、入賞口41あるいはアウト口42を経て異形球・磁性球排出ユニット20に戻る。

【0034】

【遊技盤】

本体枠2の嵌合枠15には遊技盤5が装着される。この実施例において遊技盤5はパネルホルダ43に透明パネル板44を取り付け、その前面に前構成部材45を取り付けて透明パネル板44を固定した構造となっている(図12)。この遊技盤5に従来の内レールに相当するものは無く、前構成部材45の内周面上部を遊技球走行面46(図7)としている。

【0035】

遊技盤5の本体枠2への電気的接続は、ドロワコネクタによる接続を行っている。遊技盤5と、本体枠2とにそれぞれドロワコネクタが設けられ、遊技盤5を本体枠2に対して嵌め込むことで、遊技盤側のドロワコネクタが本体枠側のドロワコネクタに挿入され、電気的に接続することができる。これにより、遊技盤5と本体枠2とで電気的通信を行うことが可能となる。

【0036】

遊技盤5の左上隅部は前記上部発射装置12の形態に合わせて切欠き47(図12)が形成されている。切欠き47は前構成部材45から遊技領域8の透明パネル板44の一部に達している。透明パネル板44が切り欠かれた箇所には上部発射装置12の前記発射口38が臨んでおり、図7に示すように発射口38から上方の遊技球走行面46に沿った発射口38近辺の遊技領域8が発射領域40である。したがって上部発射装置12の発射用ハンマー30によって打ち出された遊技球は、発射領域40では前構成部材45の遊技球走行面46に案内される。

【0037】

尚、前記切欠き47においてパネルホルダ43の切欠きは前構成部材の切欠きよりも小さく、正面から見てパネルホルダ43の一部が切欠き47の内側に迫出した迫出し部48となっている(図12、図15)。そして、上部発射装置12のベースプレート39には固定具49が前後方向に貫通して装着されており、その固定具49の先端は上部発射装置12を閉じたとき本体枠2の前記張出壁18(図13、図14、図15)のネジ受け部材50に着脱可能に装着される。前記固定具49は先端部にネジを有すると共に頭部は比較的大きく形成されており、工具を利用せずに固定具49を着脱ができるものとする(コインなどの簡単な部材を利用して良い)。ネジ受け部材50は例えば金属平板にナットを溶着した構造などであり、ビスなどで張出壁18に固定される。

【0038】

10

20

30

40

50

図13、図14、図15に示すように、上部発射装置12を貫通して固定具49をネジ受け部材50に装着すると、ベースプレート39によって本体枠2に対して遊技盤が固定される。この時ベースプレート39の当接部39a(図13)は、遊技盤5の切欠き47から迫出している迫出し部48に当接して、迫出し部48を本体枠2側に押圧して固定する。

【0039】

このことにより、上部発射装置12の発射口38と遊技領域8の位置関係がガタなく一定に定まり、発射口38と遊技領域8との間に遊技球が走行する際の障害となる段差等が生じない。また、固定具49をネジ受け部材50から外せば、ベースプレート39を、上部発射装置用ヒンジ37を中心に手前に開くことができ、遊技盤5を本体枠2の嵌合枠15へ嵌め込む際の邪魔にならない。さらに、球送り装置28や打球発射装置29における球ガミ等のメンテナンス作業を容易に行うことができる。10

【0040】

上部発射装置の固定方法として、扉枠の裏面側にクッションを配置し、扉枠を閉じる際に遊技盤と上部発射装置とを押し付け固定する構造とすることもできる。以下、説明する。10

扉枠3の裏面側における上部発射装置12と当接する箇所にクッション51を設け、扉枠3を閉塞することにより、クッション51で上部発射装置12に配置したクッション受板52を押しあてて本体枠2側に固定する。この時プレート39は遊技盤5の前記切欠き47から迫出している迫出し部48(図12参照)に当接して迫出し部48を本体枠2側に押圧して固定する。これにより、上部発射装置12の発射口38と遊技領域8の位置関係がガタなく一定に定まる。さらに、発射用ハンマー30の打ち出し動作による振動が起きてても、クッション51で押しあてることにより発射口38と遊技領域8の位置関係がガタなく一定に定まる。20

【0041】

上記のように、ねじ止め式ではなくクッションを用いた固定方法を採用することで、本体枠2に対する遊技盤5の装着を簡便に行うことができる。以下、詳述する。

【0042】

図96に示すように、扉枠3の裏面と、上部発射装置12は追従部材500(本実施例においてはバネ)によって連結されている。新台設置などで遊技盤の交換をする際、扉枠3が開かれると、追従部材500と連結された上部発射装置12が追従部材500に引っ張られて、扉枠3に追従するように回動する。これにより、上部発射装置12は遊技盤5の同一面上から移動するため、遊技盤5を本体枠2に対して嵌め込む際のスペースを広くとることができ、簡便に遊技盤の嵌め込みを行うことができる。また、遊技盤5と発射装置とを衝突させる等して破損させてしまう可能性を可及的に少なくすることができる。30

【0043】

さらに、追従部材500によって、扉枠3を開いた時に、上部発射装置12が追従移動しても、クッション51が扉枠3の裏面に配置されているので、追従移動した勢いで扉枠3と衝突することができない為、扉枠3及び追従部材500の破損を抑止することができる。40

【0044】

本実施形態において、追従部材500はバネとしているが、これに限定するものではなく、上部発射装置12を扉枠3に追従移動させるものであればよい。例えば弾性を有したゴム(輪ゴムなど)、紐状の部材、係合引寄せ部材等種々の方法を選択することができる。

【0045】

本実施形態の遊技領域8には、多数の障害釘(図示しない)と、入賞口等の各種入賞口等が設けられ、各種入賞口への入賞に応じて所定数の賞球が付与されるようになっている。なお、この実施例は封入球式遊技機なので、遊技球1個の打ち込みに応じて持球数のデータから「1」が減算される一方、各種入賞口への入賞に応じた賞球の数が持球数のデータに加算されて、これに対応する持球数がタッチパネル部14上に表示される。

【0046】

また、封入球式パチンコ機なので賞球の払い出しは行われず、出球数、入球数、差球数、持球数等は、実際の遊技球の個数ではなく、データ上の数値となる。即ち、実際に使用される遊技球は、循環使用される限られた所定数（例えば、50個もしくは75個）しかなく、持球数は、例えば、遊技領域8に発射される遊技球を検知してカウントした発射球数、遊技領域8に発射されて回収された遊技球を検知してカウントした回収球数、入賞した場合の賞球数、ホール側から借りた貸球数等の数値から入球数、出球数、差球数、持球数が得られる。

【0047】

即ち、扉枠3を開放して遊技球が外に出てしまう等のトラブルがない限り、発射球数=回収球数となる。そして、入球数=回収球数=発射球数、出球数=賞球数（積算値）=入球数-貸球数（再プレイ球数）+持球数となり、持球数=貸球数（もしくは再プレイ持球数）+出球数-入球数、出球数-入球数=差球数、持球数=貸球数（もしくは再プレイ持球数）+差球数となる。このようにパチンコ機1による遊技は、完全にデータ上の数値として行われることになり、遊技球をこぼしたり、遊技球を下皿や上皿に残したりすることによる誤差が生じることがなく、整数単位で確実に管理可能となる。尚、後述する上部発射装置12の構造では基本的にファール球は生じない。

10

【0048】

さらに、上記実施例では前構成部材45とパネルホルダ及び透明パネル板44は別部材で構成しているが、これらを例えば接着によって一体化するか、或いは一体成形して、一つの部材として構成することもできる。このように、透明パネル板44に前構成部材45やパネルホルダ43等を一体に形成すると、遊技盤5に切欠き47を設けたことによって、前構成部材45やパネルホルダ43が有していた枠構造（四辺がつながっている）が切断されてしまうことによるこれら部材の構造的な弱体化を抑止することができる。

20

【0049】

図16は上部発射装置を正面右方から眺めて示す斜視図であり、図17は上部発射装置を示す正面図であり（発射用ハンマー待機位置）、図18は上部発射装置を示す右側面図である。

【0050】

[打球発射装置29]

打球発射装置29は、球送り装置28から供給された遊技球を、打球ハンドル10の回転操作に応じた強さで遊技盤5の遊技領域8内へ打ち込むことができるものである。打球発射装置29は、ベースプレート39の上部後面に前側へ回転駆動軸60が突出するように取付けられる発射ソレノイド13と、発射ソレノイド13の回転駆動軸60に一体回転可能に固定される発射用ハンマー30と、発射用ハンマー30の先端に固定される槌先61と、槌先61の移動軌跡上における所定位置を発射位置としてベースプレート39の前面に取付けられるレール部材33と、レール部材33により発射位置に停留された遊技球を打球可能な打球位置よりも槌先61が反時計方向に回動するのを規制する発射時ストップ34と、発射用ハンマー30をその回動動作における待機位置（初期位置）に規制する戻り時ストップ35と、発射位置に停留している遊技球の有無を検出するための発射球確認スイッチ36と、上部発射装置用ヒンジ37と、遊技領域8を臨んで開口された発射口38と、を備えている（図8、図9、図16、図18参照）。

30

【0051】

打球発射装置29における発射ソレノイド13は、詳細な図示は省略するが、回転駆動軸60が打球ハンドル10の回転操作角度に応じた強さ（速さ）で往復回動するようになっている。打球発射装置29の発射用ハンマー30は、発射ソレノイド13の回転駆動軸60に固定される固定部301と、固定部301から緩やかな円弧状に延出し、先端が回転駆動軸60の軸心に対して法線方向を向き、先端に槌先61が固定される棹部302と、棹部302に対して固定部301を挟んで反対側へ延出し、発射時ストップ34と当接可能なストップ当接部303と、を備えている。発射用ハンマー30のストップ当接部303が発射時ストップ34と当接することで、正面視で反時計周りの方向へ回動するのが

40

50

規制されるようになっている（図8参照）。

【0052】

また、打球発射装置29のレール部材33の直上には、球送り装置28の球送りユニットベース（後述）に形成された球供給口63が配置されている。レール部材33は、後述の球送り装置28の球送り部材32の球送り動作によって球供給口63から送り出された1個の遊技球を発射位置に停留する。

【0053】

レール部材33は、金属板を屈曲成形することで形成されているもので、ベースプレート39に取付固定される取付板部331と、取付板部331から前方に向けて折曲形成されたレール部332とを備えている（図8参照）。発射位置を設定するためのレール部332は、正面視において、左方斜めに45度傾けた略L字状をなし、レール部332の左側を形成する左レール板333と、レール部332の右側を形成する右レール板334により構成されている（図8参照）。左レール板333には、発射用ハンマー30の打球動作時に槌先61が通過する通孔335が形成されている（図9、図21参照）。

10

【0054】

図7及び図8に示すように、正面方向から眺めて、上部発射装置12の打球発射装置29の右側部の上下方向の中央から下端に亘る部分が遊技領域8に臨んで露出して配置されている。図8、図16に示すように、ベースプレート39の前面右側部には、発射口飾り部材64が配設され、該発射口飾り部材64はベースプレート39と後述の球送りユニットベース67とに取り付けられている。

20

【0055】

図7、図8及び図16に示すように、発射口飾り部材64は、右側面部及び下部側面部が遊技領域8に臨んで露出して配置されており、このため発射口飾り部材64の右側面部及び下部側面部が遊技領域8に打ち出された遊技球が打球発射装置29の内部に進入するのを防止する球進入防止壁51に形成されている。発射口38は、発射口飾り部材64の右側面部の球進入防止壁51に形成されており、球進入防止壁51は、発射口38を囲むようにして、遊技領域8の後端面と略同一面から前方に向けて立ち上がるアーチ形状をなすようになっている。

【0056】

発射口38は、図8及び図16を参照すると理解されるように、レール部332に対して、正面視において斜め右方上方に位置している。図8及び図17から理解されるように、レール部332（発射位置）と発射口38との距離は短く（遊技球Pの直径の2倍程度）、このため、打ち出し距離が短いことにより、ファール球を発生させることができなく、発射された遊技球を確実に遊技領域8に打ち込むことが可能となっている。

30

【0057】

発射球確認スイッチ36は、発射位置に停留されている遊技球の有無を検出すると共に、発射位置にある遊技球が発射用ハンマー30によって打ち込まれて発射されることによって遊技球の検出が非検出に切り換わることで、遊技球1個が発射用ハンマー30によって発射されたことを検出するようになっている。

40

【0058】

発射球確認スイッチ36は、透過形フォトセンサよりなり、発射位置を設定しているレール部332を前後に跨ぐようにして、投光部と受光部とが配置されている。発射球確認スイッチ36は、フォトプラケット361に支持されることで発射位置に対して配置されており、フォトプラケット361はベースプレート39の前面下部に取付固定されている。

【0059】

打球発射装置29は、発射用ハンマー30における打球位置側への回動端を規制可能な発射時ストッパ34の前面を被覆するストッパカバー62と、発射用ハンマー30における打球位置とは離れた位置の回動端（正面視で時計回りの方向の回動端）を規制する戻り時ストッパ35とを備えている。ストッパ34, 35の表面がゴムで覆われており、発射

50

用ハンマー30が当接した時の衝撃を吸収することができると共に、当接による騒音の発生を抑制することができるようになっている。

【0060】

また、打球発射装置29は、発射ソレノイド13が、後述の球情報制御部により打球ハンドル10の回転操作に応じた駆動強さで駆動させられるようになっていると共に、球送り装置28の球送りソレノイド31の駆動タイミングに対して、後述の駆動タイミングにより、打球動作するように駆動させられるようになっている（図24参照）。具体的には、打球発射装置29へ遊技球を供給する球送り装置28では、球送りソレノイド31が駆動（ON）すると球送り部材32が受入れた遊技球を打球発射装置29へ送り、その状態から球送りソレノイド31の駆動が解除（OFF）されると球送り部材32が遊技球を受入れるようになっている。10

【0061】

打球発射装置29では、打球ハンドル10が発射操作されると、その操作量に応じた電圧で発射ソレノイド13への通電・断電が繰り返される。これによる発射ソレノイド13の励磁・非励磁により、図8、図17に示すように、発射用ハンマー30が、初期位置（図17）から発射方向（反時計方向）に回動して発射位置に停留された遊技球を槌先61で打ち出した後（図8）、時計方向に回動して初期位置に戻る発射動作を繰り返す。

【0062】

[球送り装置28]

次に、球送り装置28について説明する。球送り装置28は、図10及び図11に示すように、主としてユニットとして構成され、図6に示す球供給経路部材24の球送出樋23の前端に連結された球入口66を有する揚送連通樋65と、揚送連通樋65に接続されると共に、揚送連通樋65から進入した遊技球を打球発射装置29に供給するための球供給口63を有し、後方が開放された球送りユニットベース67と、球送りユニットベース67の後端を塞ぐと共に前方が開放された球送りユニットカバー68と、球送りユニットベース67の下部に配設された球送りソレノイド31と、球送りソレノイド31の駆動によって球送り動作と後述の戻り球阻止動作とを同時に実現する球送り部材32と、を備えている。20

【0063】

揚送連通樋65は、球入口66が形成された後端から前端に向けて緩やかに下り傾斜がかけられている。球送りユニットベース67は、ベースプレート39の後面左側部に取付られ、上部の右側部に揚送連通樋65の前端が接続されると共に、背面視において、揚送連通樋65の前端に接続される上部の右側部から上下方向中央にかけて、左右方向の左方にに向けて緩やかな下り傾斜がかけられ、中途で下方に向けて屈曲形成された球送り誘導樋69と、球送り誘導樋69の下端に、前後方向に貫通した球供給口63とを有している（図11参照）。

【0064】

また、球送り誘導樋69の屈曲部分よりも下側で球供給口63よりも上側部分に対向する球送りユニットカバー68の後面には、球送り誘導樋69内に待機している遊技球の有無を検出する発射待機球検出スイッチ70が設けられている（図10参照）。発射待機球検出スイッチ70は、それぞれ高周波発振回路の検出コイルのインピーダンスの変化によって金属体としての遊技球を検出するフラット型式の近接スイッチから構成される。30

【0065】

本実施形態の球送りソレノイド31は、電磁石で構成されており、励磁により吸引機能を発揮する吸引部分を下方に向けた姿勢で、球送りユニットベース67の下部に配設されている。また、球送り部材32は、球送りソレノイド31の左方に隣接して球送りユニットベース67の下部に配置されている。本実施形態における球送り部材32は、球送りソレノイド31の励磁・非励磁により、打球発射装置29の打球動作により発射位置から発射された打球に干渉することなく、打球の通過を許容する許容位置と、遊技領域8から発射口38に戻って来る戻り球の進入を阻止する戻り球阻止位置との間で移動可能とされた4050

戻り球阻止部を一体に備えたものとなっている。

【0066】

[球送り部材32]

以下、球送り部材32について説明する。図18は、上部発射装置12を示す右側面図であり（球送りソレノイド31は非励磁、球送り部材32が保持位置及び戻り球阻止位置をとる）、図19は、図10の矢視B-B線で破断して示す上部発射装置12の断面図であり（球送りソレノイド31は非励磁、球送り部材32が保持位置及び戻り球阻止位置をとる）、図20は、球送り装置28における球送り部材32と球送りシャフトと球送り板金を斜め後方から示す斜視図である。

【0067】

また、図21は、上部発射装置12を示す右側面図であり（球送りソレノイド31は励磁、球送り部材が供給位置及び許容位置をとる）、図22は、図10の矢視B-B線で破断して示す上部発射装置の断面図である（球送りソレノイド31は励磁、球送り部材32が供給位置及び許容位置をとる）。

【0068】

図20に示すように、球送り部材32の上下方向の中間には、左右方向に向けて軸孔75が形成されている。軸孔75には、球送りシャフト76が両端を突出させて挿通され、球送りシャフト76の左右方向の両端は、球送りユニットベース67に支持されている。これにより、球送り部材32が球送りシャフト76を回動中心として前後方向に回動可能に支持されている。

【0069】

また、球送り部材32の中間には、後方に向けてアーム部77が延伸形成され、アーム部77の下端には、図11に示すように、球送りソレノイド31の下方に向って延伸した作動杆部72が形成され、作動杆部72には板金収容部73が形成され、板金収容部73に磁石により吸引される金属材料よりなる球送り板金71が収納されている。

【0070】

板金収容部73の直下には、後方に向けて突出して球送り板金71の脱落を防止するための板金係止爪78が形成されており、これにより、球送り部材32の動作時、不測に球送り板金71が板金収容部73から脱落するのを防止している。

【0071】

図20に示すように、作動杆部72の端部には掛止突起79が形成され、該掛止突起79には図19に示す引張バネ52の一端が掛止されている。また、引張バネ52の他端は、図19に示すように、球送りユニットベース67の下部底面に形成されたバネ係止部53に掛止されている。

【0072】

また、図20に示すように、球送り部材32の軸孔75の上方には、球送り部材32と一緒に球供給口63の下縁に向って屋根形状の球送り部74が形成されている。球送り部74は、上面中央が上方に高くなる山型状に形成されており、中央から前方に向って、即ち、図19において球送り誘導樋69の下端に形成された球供給口63の下縁に向って下がる傾斜がかけられた球送り誘導面80と、中央から後方に向って、即ち、図19において球送り誘導樋69の後端を塞ぐ球送りユニットカバー68に向って円弧凸状に下がる傾斜がかけられた球保持面81と、を備えている。また、球送り部74の球保持面81の後端には、下方に向って垂下した垂下片82が形成されている。

【0073】

また、球送り部材32の上下方向の上部は、前方に向けて球送りユニットベース67を貫通すると共に、図18、図20及び図21に示すように、側面視においてレール部332（発射位置）からの打球経路に向って延伸形成された矩形枠状の戻り球阻止部83が形成され、戻り球阻止部83の中央には矩形状に開口された打球通過口85が形成されている。

【0074】

10

20

30

40

50

図16乃至図17に示すように、球送り部材32と一体に形成された枠状の戻り球阻止部83は、発射口38に対して発射位置方向に隣接して配置されている。また、戻り球阻止部83の枠の前側に位置する部分の発射位置方向側には、レール部332に向けて底辺部分が水平で三角形状に張り出した球止め部84が形成されている。球止め部84は、球送り部74の前方で、かつ発射位置の上方に間隔おいて球送り部74に対向して配置されている。

【0075】

また、球送りユニットカバー68には、球供給口63の後方において、球供給口63に對面する位置に、前方に向けて縦断面が「く」字状をなした球ガイド突部54が形成され、前方に向いた球ガイド突部54の上部には、球供給口63に對面して円弧凹状をなした前方誘導面55が形成されている。球ガイド突部54の下部は、後方にに向けて凸に湾曲形成され、球ガイド突部54の下部よりも下方の空間に、球送りシャフト76を回動中心とした球送り部材32の前後方向に回動動作において、球送り部74が後退可能となっている。また、球ガイド突部54の下端には、前方に向けてストップ片56が突出して形成されている。

10

【0076】

[球送り部材32の球送り動作と戻り球阻止動作]

以上のように構成された球送り装置28の球送り部材32による球送り動作と戻り球阻止動作について説明する。球送りソレノイド31が非励磁状態のときには、球送り部材32の作動杆部72の端部の掛止突起79と、球送りユニットベース67の下部底面に形成されたバネ係止部53とに掛けられた引張バネ52の引張力により、球送り部材32の下端部が球送りユニットベース67に向けて引き寄せられた姿勢となる。

20

【0077】

図18に示すように、球送り部材32は、常態においては（球送りソレノイド31が非励磁状態のときには）、球送りシャフト76を回動中心とした回動姿勢において、矩形枠状の戻り球阻止部83が後方に向けた傾いた姿勢をとり、遊技領域8から見た側方視において、即ち、打球発射装置29の発射位置から発射口38に至る打球経路における、発射口38の直ぐ発射位置方向側の位置において、戻り球阻止部83の枠の前に位置する部分が発射口38に対して交差した姿勢となっており、また、打球経路において発射口38に対して打球通過口85が後方にずれた位置となっており、打球経路において打球通過口85への球の通過が不可能となっている。即ち、戻り球阻止部83がこの姿勢において遊技領域8から発射口38に戻って来る戻り球の進入を阻止する戻り球阻止位置を取る。

30

【0078】

打球の発射後、戻り球阻止部83が戻り球阻止位置を取ることにより、遊技領域8に発射された遊技球が戻り球となって発射口38に入るのを戻り球阻止部83によりブロックし、戻り球を阻止できるので、戻り球によって遊技に対する興趣が低下するのを抑止することができる。

【0079】

また、図19に示すように、球送り部材32は、常態においては（球送りソレノイド31が非励磁状態のときには）、球送り部74の球保持面81が球送りユニットカバー68の球ガイド突部54の下方の空間に後退し、球送り部74の下端に形成された垂下片82がストップ片56に当接し、球送り部材32の球送りシャフト76を回動中心とした回動姿勢において、球送り動作における保持位置に規制される。

40

【0080】

保持位置では、球送り部74の球送り誘導面80が球ガイド突部54の前方誘導面55の下端の前方に位置し、前方誘導面55の接線方向において延長線上に位置する。また、球止め部84が球供給口63に向けて接近し、球供給口63の下端部と球止め部84との間の隙間に遊技球P1が嵌り込んで、遊技球P1が留まった状態となる。

【0081】

[球送りソレノイド31の励磁]

50

球送りソレノイド 3 1 を通電することにより励磁すると、電磁石機能により球送り板金 7 1 が上方に吸引され、引張バネ 5 2 の引張力に抗して球送り部材 3 2 の作動杆部 7 2 が上方に移動し、球送り部材 3 2 が球送りシャフト 7 6 を回動中心として図 1 9 の反時計方向に回動し、図 2 1 及び図 2 2 に示すように、球送り部材 3 2 が球送り動作における供給位置及び打球の通過を許容する許容位置に移動する。

【 0 0 8 2 】

これにより、球止め部 8 4 が球供給口 6 3 に接近した位置から前方に移動すると同時に、球送り部 7 4 が前方に移動し、保持位置に留まっていた遊技球 P 1 を発射位置に送り出す（図 2 2 参照）。

【 0 0 8 3 】

図 2 1 に示すように、球送りソレノイド 3 1 が励磁状態のときには、球送りシャフト 7 6 を回動中心とした回動姿勢において、矩形枠状の戻り球阻止部 8 3 が正立姿勢をとり、遊技領域 8 から見た側方視において、即ち、打球発射装置 2 9 の発射位置から発射口 3 8 に至る打球経路における、発射口 3 8 の直ぐ発射位置方向側の位置において、打球経路において発射口 3 8 に対して打球通過口 8 5 が一致した位置となっており、打球経路において打球通過口 8 5 への球の通過を許容する位置となっている。即ち、戻り球阻止部 8 3 がこの姿勢において、発射位置から発射された打球に干渉することなく、打球の通過を許容する許容位置を取る。

【 0 0 8 4 】

図 2 2 に示すように、球送りソレノイド 3 1 が励磁状態のときには、球送り動作における供給位置では、球送り部 7 4 の球保持面 8 1 が球送りユニットカバー 6 8 の球ガイド突部 5 4 の前方に位置し、球供給口 6 3 の上端部と球送り部 7 4 の球保持面 8 1 との間の隙間に後続の遊技球 P 2 が嵌り込んで、後続の遊技球 P 2 が留まった状態となる。以上に説明した球送り動作により、球送り部材 3 2 は、球送り誘導樋 6 9 内に整列貯留された遊技球を 1 個ずつ打球発射装置 2 9 の発射位置に送り込む。

【 0 0 8 5 】

また、図 2 4 は、球送りソレノイド 3 1 と発射ソレノイド 1 3 との駆動タイミングを示すタイムチャートである。球送りソレノイド 3 1 をオンした時点から、期間 A だけ経過した時点で発射ソレノイド 1 3 をオンし、発射ソレノイド 1 3 をオンした時点から、期間 B だけ経過した時点で球送りソレノイド 3 1 をオフし、球送りソレノイド 3 1 をオフした時点から期間 C だけ経過した時点で発射ソレノイド 1 3 をオフする。

【 0 0 8 6 】

本実施形態では、期間 A を 3 0 0 m s 、期間 B を 3 0 m s 、期間 C を 5 0 m s としている。球送りソレノイド 3 1 をオンすると、球送り部材 3 2 により発射位置（レール部 3 3 2 ）に発射球が送り込まれた状態となる。即ち、発射球確認スイッチ 3 6 により発射球が検出される。本実施形態では、予め定められた規定時間に亘って（期間 D として 3 0 m s としている）、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定する。

【 0 0 8 7 】

このように、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が予め定められた規定時間に亘って検出された場合に、発射球ありと判定するようにしているので、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができる。

【 0 0 8 8 】

図 2 4 に示す球送りソレノイド 3 1 と発射ソレノイド 1 3 との駆動タイミングに従って、後述の球情報制御部 1 1 8 の球情報制御 M P U 1 1 1 により、動作制御が行われる。即ち、球送り部材 3 2 の戻り球阻止部 8 3 が許容位置にあるときに、打球発射装置 2 9 を作動して発射用ハンマー 3 0 による打球動作を行わせ、打球発射装置 2 9 の作動時から予め定められた規定時間経過後（3 0 m s 経過後）に、球送りソレノイド 3 1 の励磁を解除して戻り球阻止部 8 3 を戻り球阻止位置に移動することで、戻り球を戻り球阻止部 8 3 によ

10

20

30

40

50

りブロックするように制御するのである。

【0089】

これによれば、戻り球阻止部83が許容位置を取るときに、発射位置から発射された打球に干渉することなく打球の通過が許容されるため、発射球に干渉する事がないので、遊技球を狙った位置に打ち込むことに対して不信感を抱いてしまうのを防止することができ、遊技に対する興趣が低下するのを抑止することができる。

【0090】

打球の発射後、戻り球阻止部83が戻り球阻止位置を取ることにより、遊技領域8に発射された遊技球が戻り球となって発射口38に入るのを戻り球阻止部83によりブロックし、戻り球を阻止できるので、戻り球によって遊技に対する興趣が低下するのを抑止することができる。10

【0091】

本実施形態では、戻り球阻止部83は、球送り部材32と一体に形成されているので、1つの電気的駆動源（球送りソレノイド31）の励磁・非励磁により、発射位置への球送りと戻り球防止とを同時に実現できる。即ち、球送り部材32は、供給位置を取るときに、発射位置から発射された遊技球が通過する打球経路上に打球通過口85が位置する一方、保持位置を取るときに、打球経路から外れた退避位置に打球通過口85が位置するよう形成された枠状の戻り球阻止部83を備えている。

【0092】

球送り部材32が供給位置を取るときに、戻り球阻止部83が許容位置を取り、発射位置から発射された打球に干渉する事がないので、遊技球を狙った位置に打ち込むことに対して不信感を抱いてしまうのを防止することができ、遊技に対する興趣が低下するのを抑止することができる。20

【0093】

また、球送り部材32が保持位置に移動すると、同時に戻り球阻止部83が戻り球阻止位置に移動することで、遊技領域8に発射された遊技球が戻り球となって発射口38に入るのをブロックし、戻り球を阻止できるので、戻り球によって遊技に対する興趣が低下するのを抑止することができる。

【0094】

また、先に挙げた特許文献1に記載の遊技機は、発射口を塞いでいる戻り球防止弁を発射球で強制的にこじ開けて遊技領域に打ち出すまたは押し出す構造としている。このため、打球動作を行わせるための電気的駆動源をそれに見合うだけの大きさとパワーのあるものを要し、打球力を得るために大きな電流を供給する必要があり、消費電力が大きいものである。30

【0095】

これに対し、本例の上部発射装置12は、発射用ハンマー30が打球動作を行う時には、球送り部材32の戻り球阻止部83が発射球の通過を許容する許容位置（打球通過口85と発射口38とが共に打球経路上に一致している状態）にあって、発射球に干渉する事がないので、遊技領域8に打球を打ち出すだけの打球力を提供できればよいから、パワーの小さい電気的駆動源を採用することで十分対応できる。このため、電気的駆動源を小型化、薄型化することができ、その駆動に必要な消費電力も低く抑えることができるのである。40

【0096】

また、図24に示すように、発射ソレノイド13をオンした時点から期間Cだけ発射ソレノイド13が励磁されて槌先61がレール部332の通孔335を貫通して突出した状態（図9）となっているので、遊技球がレール部332に停留されないようにでき、戻り球の防止と共に発射球の誤りカウントをより確実なものとすることができます。

【0097】

本実施形態の戻り球阻止部83は、矩形枠状をなして中央に打球通過口85を備えたもののを示したが、戻り球阻止部83の形状はこれに限定されるものではなく、例えば、片状50

、杆状であってもよく、また、打球通過口 85 を備えていなくともよい。即ち、発射位置から発射口 38 に至る打球経路上において、発射口 38 の発射位置方向に隣接して設けられ、発射位置から発射された打球に干渉することなく、打球の通過を許容する許容位置と、遊技領域 8 から発射口 38 に戻って来る戻り球の進入を阻止する戻り球阻止位置との間で移動可能であればよい。

【0098】

以上に説明した本実施形態の封入球式遊技機において球揚送装置 22 は、本体枠 2 の前部かつ上部の一側部に配置された上部発射装置 12 の後方において、本体枠 2 の後面に取り付けられ、球揚送装置 22 の上端部は球送り装置 28 よりも上方に配置され、球揚送装置 22 の上端部と上部発射装置 12 の上部との間に、球揚送装置 22 で揚送された遊技球を上方から球送り装置 28 へ送り込むための前後方向に亘る球供給経路部材 24 が設けられた構成となっている。10

【0099】

上述の構成となっているので、球供給経路部材 24 が遊技盤 5 の後部に取り付けられている種々の各部材（可動体、可動体駆動のための動力伝達機構（例えば、ギア列）、左右方向に案内するためのスライドレール、駆動源としての駆動モータ、可動体の位置を検出するための位置検出センサ、LED 基板、中継基板等）の障害になることがなく、遊技機の後部において球揚送装置 22 によって本体枠 2 の上部に揚送された遊技球を上部発射装置 12 に対してスムーズに送り込むことができる。

【0100】

また、球供給経路部材が遊技盤の後部に取り付けられている種々の各部材の障害になることがないから、上部発射装置 12 の後方に形成された空間を遊技盤 5 の後部に取りけられている各部材の配置スペースにあてることができる。20

【0101】

また、図 23 に示す上部発射装置 12 は、先述の理由により、従来のものに比べて小型化・薄型化した電気的駆動源を採用したものである。図 23 に示すように、打球発射装置の電気的駆動源（発射ソレノイド 13）を小型化、薄型化することができるので、上部発射装置 12 の後方に電気的駆動源が張り出すことがないため、その分、遊技盤 5 の後部に取り付けられている各部材の配置スペース 57 を広く確保することができる。

【0102】

また、本実施形態の上部発射装置 12 は、上部発射装置用ヒンジ 37 により回動させて本体枠 2 に対して開閉可能であるので（図 12）、遊技盤装着時に遊技盤の左端部を差込む際の移動経路から外れた位置に上部発射ユニットを回動して配置できるので、遊技盤を本体枠に取付ける操作が容易である。30

【0103】

この場合、本体枠 2 に対し、上部発射装置 12 を開放したときに、球送出樋 23 内に遊技球が残っている状態であっても遊技球がこぼれてしまわないように、球送出樋 23 の球出口 58 を遮断するこぼれ球防止手段を設けるとよい。

【0104】

以下、こぼれ球防止手段（球出口開閉ユニット）の一実施形態について説明する。図 25 は球出口開閉ユニットの正面斜視図であり、図 26 は球出口開閉ユニットの背面斜視図である。また、図 27 は上部発射ユニットと球出口開閉ユニットとの関係を示す斜視図である。40

【0105】

図 6 及び図 23 に示すように、球供給経路部材 24 は、球揚送装置 22 の上端部に形成され、揚送された遊技球を上方から前方に送り出す球送出樋 23 と、上部発射ユニット 12 の後部上部に形成され、球送出樋 23 と連結される揚送連通樋 65 と、により構成され、上部発射ユニット 12 を本体枠 2 に対して閉じた状態では、球送出樋 23 の前端の球出口 58 を開放させることで、球出口 58 と揚送連通樋 65 の後端の球入口 66 とを連通させ、球出口 58 から球入口 66 に遊技球を供給可能とする。50

【0106】

上部発射装置12の球送り装置は、球送りユニットカバーの右側部に球出口開閉ユニット410の開閉シャッター412を作動させるための開閉作動片426を備えている(図27)。この開閉作動片426は、上部発射装置12を本体枠2に対して閉じた時に、球出口開閉ユニット410における開閉クランク413の球状の当接部424と当接することで、開閉クランク413を回転させて開閉シャッター412を開状態とすることができるものである。

【0107】

[球出口開閉ユニット]

本実施形態の本体枠2における球出口開閉ユニット410は、球揚送装置22の球送出樋23の下面に取り付けられた取付用部材407に取付けられるものであり、本体枠2に対して上部発射装置12を開いた時に、球揚送装置22における球送出樋23の前端の球出口58を閉鎖して、球揚送装置22から上部発射装置12の球送り装置28への遊技球の流れを遮断することができるものである。

10

【0108】

球出口開閉ユニット410は、取付用部材407の上下方向に向いた垂下壁408に取付けられるシャッターベース411と、シャッターベース411に上下方向へスライド可能に保持される板状の開閉シャッター412と、開閉シャッター412を上下方向へスライドさせる開閉クランク413と、開閉クランク413を介して開閉シャッター412が上昇するように付勢する開閉バネ414と、を備えている。

20

【0109】

球出口開閉ユニット410のシャッターベース411は、開閉シャッター412がシャッターベース411の上端よりも上方へ突出するよう上下方向へスライド可能に保持するための上下方向へ延びた一対のスライド溝415と、一対のスライド溝415の間で前後方向に貫通した矩形状の開口部416と、正面視で左側端部前面に配置され開閉クランク413を前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持するクランク支持部417と、開閉バネ414の一端(上端)を係止するバネ係止部418と、を備えている。シャッターベース411のクランク支持部417は、開口部416の正面視左側に配置されると共に、バネ係止部418は、正面視で左右方向中央から左寄りの上部付近に配置されている。

30

【0110】

また、球出口開閉ユニット410の開閉シャッター412は、平板状のシャッター本体419と、シャッター本体419の前面から突出しシャッターベース411のスライド溝415内を摺動する一対の摺動突部(図示は省略)と、一対の摺動突部の間でシャッターベース411の開口部416から臨む位置に配置され、前後方向へ貫通した横長矩形状の駆動孔420と、を備えている。

【0111】

球出口開閉ユニット410の開閉クランク413は、シャッターベース411のクランク支持部417により前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される軸部421と、軸部421の正面視右側外周から右外方へ延出し、先端が開口部416の左右方向中央付近まで延出した駆動棹422と、駆動棹422の先端から後方へ突出し、開閉シャッター412の駆動孔412b内に摺動可能に挿入される駆動ピン423と、軸部421の正面視下側外周から下方へ延出し、先端が球形状とされた当接部424と、駆動棹422の途中上面に形成され、開閉バネ414の他端(下端)を係止するバネ係止部425と、を備えている。

40

【0112】

球出口開閉ユニット410は、開閉クランク413が前後方向へ延びた軸回りに回動することで、開閉クランク413の駆動ピン423が円弧状に上下方向へ回動すると同時に、駆動ピン423が挿入された駆動孔420を介して開閉シャッター412が上下方向へスライドするようになっている。

50

【0113】

この球出口開閉ユニット410は、本体枠2に対して上部発射装置12を閉じた状態では、開閉クランク413の当接部424が上部発射装置12における開閉作動片426と当接して、当接部424が正面視で時計回りの方向へ開閉バネ414の付勢力に抗して回動するようになっており、当接部424と共に駆動ピン423が正面視時計回りの方向へ回動することで、開閉シャッター412が下降して球送出樋23前端の球出口58を開放させることができるようになっている。すなわち、球出口58と揚送連通樋65の後端の球入口66とを連通させ、球出口58から球入口66に遊技球を供給可能とする。

【0114】

この状態から本体枠2に対して上部発射装置12を開くと、開閉クランク413の当接部424と、上部発射装置12における開閉作動片426との当接が解除され、開閉クランク413が開閉バネ414の付勢力によって正面視反時計回りの方向へ回動すると同時に、開閉シャッター412が上昇して、球送出樋23の前端の球出口58を閉鎖することができるようになっている(図27)。

10

【0115】

このように、本体枠2に対する上部発射装置12の開閉に応じて、球出口開閉ユニット410により球揚送装置22における球送出樋23の前端の球出口58を自動的に開閉させることができるので、球送出樋23内に遊技球が残っている状態で上部発射装置12を開いても、球出口58から遊技球がこぼれてしまうのを防止することができるようになっている。

20

【0116】

[異形球・磁性球排出ユニット]

図28は異形球・磁性球排出ユニットを説明する図である。図29は図28において磁性球排出部カバーを分離し裏返して説明する図である。図30は異形球・磁性球排出ユニットの平面図である。図31は異形球・磁性球排出ユニットの背面図である。図32は異形球・磁性球排出ユニットのベース板を説明する図である。図33は異形球・磁性球排出ユニットを異形球排出ユニットと磁性球排出ユニットとに分離して説明する図である。図34は異形球・磁性球排出ユニットにおいて異形球と磁性球とが排出される経路を説明する図である。図35は磁性球が循環経路から分離され排出される状況を説明する図である。図36は磁性球が磁性球排出傾斜面に到達した状態を説明する図である。

30

【0117】

図28に示されるように、異形球・磁性球排出ユニット20は、異形球排出機能と磁性球排出機能を備えている。なお、異形球は正規の遊技球より直径の小さいベアリングなどの球状物体である。異形球・磁性球排出ユニット20は透明な樹脂成形品であり、遊技機本体の下部(異形球・磁性球排出ユニット収容部19)に配設され、前側を前面板(図示せず)、後側を後面板(球受樋ベース201)で覆われる構成を有する。上部には各種の入賞口(特別変動入賞装置、一般入賞口、普通変動入賞装置)に入賞することなく流下したアウト球および各種の入賞口に入賞し、セーフ球排出経路を流下したセーフ球としての遊技球を回収する回収口202が設けられている。アウト球はアウト口42(図2、図3、図5を参照)を介して回収口202に流入する。セーフ球は入賞口41(図5参照)を介して回収口202に流入する。

40

【0118】

回収口202に連通する異形球・磁性球排出ユニット20内の循環経路は、異形球・磁性球排出ユニット20内を左右に蛇行して上下に折り重なって形成され、該循環経路の途中に回収球検出スイッチ203、異形球排出部204、磁性球排出部205、球経路満タン検出スイッチ206、および、球適正量検出スイッチ207を備えている。回収口202に流入した遊技球は1列になって異形球・磁性球排出ユニット20内の循環経路を移動し、異形球・磁性球排出ユニット20に接続された球集合部21に至る。ただし、異形球および磁性球は球集合部21に移動しないように、異形球・磁性球排出ユニット20内の正規の遊技球の循環経路から分離され異形球・磁性球排出ユニット20外に排出される。

50

【0119】

次に、回収口202に回収された遊技球の異形球・磁性球排出ユニット20内の移動を、順を追って説明する。回収口202に回収された遊技球の数は、回収球検出スイッチ203によって1個ずつ計数される。回収球検出スイッチ203を通過した遊技球は異形球排出部204に至る。回収球検出スイッチ203と発射球検出手段で検出される遊技球の数の差が増大した場合、遊技機に異常が発生したことを検知できる。

【0120】

異形球排出部204は、球受樋ベース201に設けられた異形球排出部ベース装着部212に固定された、異形球排出部ベース208と該異形球排出部ベース208に固定された2本の異形球分離シャフト209, 210から構成される。

10

【0121】

図31, 図32に示されるように、異形球排出部ベース装着部212は球受樋ベース201に設けられた長方形形状の開口部である。異形球排出部ベース装着部212には、図28に示されるように、回収口202側の辺が高くなるように球受樋ベース201に傾斜して設けられている。これによって、異形球分離シャフト209, 210が傾斜して配置されるので、遊技球は上流側213(図30参照)から下流側214に向かって、遊技球が移動できる。

【0122】

図33は異形球・磁性球排出ユニットを異形球排出ユニットと磁性球排出ユニットとに分離して説明する図である。図33(a)には異形球排出部204が図示されている。図33(b)には磁性球排出部205が図示されている。

20

【0123】

異形球排出部204は、正規な遊技球と不正球との径の差を利用して、正規な遊技球より小さい径の不正球を異形球・磁性球排出ユニット20内の循環経路から排除する。図30に示されるように、異形球排出部204は、循環経路の上流側213から下流側214に向かって並設された2本の断面円形の異形球分離シャフト209, 210を備えている。異形球つまり正規の遊技球より直径が小さい不正球を正規の遊技球が循環する循環経路から排除するために、2本の異形球分離シャフト209, 210間の間隙距離が、上流側213では正規の遊技球の直径より狭く、下流側214では正規の遊技球の直径より広くなるように、つまり、両異形球分離シャフト209, 210間の距離が徐々に長くなるように、異形球分離シャフト209, 210が異形球排出部ベース208に固定されている。

30

【0124】

回収口202、回収球検出スイッチ203を経由して異形球排出部204に1個ずつ流下してくる遊技球は、2本の異形球分離シャフト209, 210に跨るようにして転動しながら流下する。上流側では正規の遊技球の直径より2本の異形球分離シャフト209, 210の間隙距離は狭いので、正規の遊技球は異形球分離シャフト209, 210の間から落下しない。

【0125】

一方、正規の遊技球より直径の小さな異形球である不正球は、2本の異形球分離シャフト209, 210の間から落下する。落下した異形球は、図33(a)に示されるように異形球排出経路215を経て異形球排出口216から異形球・磁性球排出ユニット20の外部に排出される。異形球排出経路215は、球受樋ベース201の前側であって異形球排出部ベース208の下側に取り付けられた異形球排出経路形成部材217によって形成される。なお、異形球排出経路形成部材217には、正規の遊技球と同じ直径を有する球を、磁性球排出部205に導く連絡路218も一体的に設けられている。

40

【0126】

2本の異形球分離シャフト209, 210を転動して流下する正規の大きさの遊技球は、下流側214で2本の異形球分離シャフト209, 210の間から落下し、連絡路218を経て磁性球排出部205に形成される循環経路219に至る。

50

【0127】

磁性球排出部 205 は、図 28 に示されるように球受樋ベース 201 に固定される。図 33 は球受樋ベース 201 から磁性球排出部 205 を取り外した状態を示している。磁性球排出部 205 には、連絡路 218 に接続した傾斜面 220 が形成されており、傾斜面 220 の下流側は急峻に下降する落下面 221 が接続され、傾斜面 220 を延長した箇所には、磁性球排出傾斜面 222 が形成されている。傾斜面 220 と磁性球排出傾斜面 222 とが連続しないように、不連続部分 223 の間隙が設けられている。磁性球排出部 205 において、側壁 224 または天井壁 225 の少なくとも一方には、その表面、その裏面、または内部の少なくともいずれかの箇所に磁石が取り付けられている。

【0128】

図 35 は天井壁 225 の裏面の磁石収容空間 230 に磁石 229 を装着した例を示している。磁石収容空間 230 は天井壁 225 の裏面側に沿って配置された断面が長方形形状の空間として形成されている。磁石 229 は平板状の磁石であって、一側面が N 極または S 極、他側面が S 極または N 極を有する永久磁石である。磁石の磁力は、磁性体からなる遊技球（磁性球 232）が吸着されて転動が阻害されるほど強力なものではなく、傾斜面 220 の領域を流下し、不連続部分 223 から落下することなく、磁性球排出傾斜面 222 に到達できる程度であればよい。なお、取り付けられる磁石は永久磁石であってもよいし電磁石であってもよい。

【0129】

連絡路 218 から流れてきた正規の遊技球 233 は傾斜面 220 を転動して下り、傾斜面 220 から落下面 221 を転動しつつ流下する。非磁性の正規の遊技球 233 は不連続部分 223 を落下し循環経路 219 を経て、異形球・磁性球排出ユニット 20 に接続された球集合部 21 に至る。

【0130】

一方、磁性体からなる不正球（磁性球 232）は、磁石収容空間 230 に収容された磁石 229 の引力によって天井壁 225 の内壁面に張り付いた状態で、循環経路 219 を傾斜面 220 の上流側から下流側に重力の作用により転動しながら流下する。そして、図 35 に示されるように、磁性球 232 は、不連続部分 223 から落下することなく、図 36 に示されるように磁性球排出傾斜面 222（図 28 参照）の領域に到達する。磁性球排出傾斜面 222 の領域に到達した磁性体からなる不正球は、磁性球排出経路 226 を経て磁性球排出口 227 から異形球・磁性球排出ユニット 20 の外部に排出される（図 34 参照）。

【0131】

磁性球排出傾斜面 222 の上側の天井壁 225 の部分は磁力調整部 231 として構成されている。磁力調整部 231 は磁性球排出経路 226 の下流に向かうに従って、磁石収容空間 230 と磁性球排出経路 226 の間の間隔が離れるように形成されている。図 35 では、磁性球排出経路 226 が曲線部分を有しており、この曲線部分が磁力調整部 231 として機能する。これによって、磁性球 232 と磁石 229 の間隔距離が磁性球排出経路 226 の下流に向かうに従って長くなる。そうすると、磁性球 232 に作用する磁石 229 の磁力（引力）が徐々に小さくなる。このため、天井壁 225 の壁面に張り付いて下流方向へ移動していた磁性球 232 は天井壁 225 の壁面から離れ、磁性球排出傾斜面 222 に落下する。そして、磁性球排出経路 226 を介して磁性球排出口 227 から排出される。

【0132】

異形球と磁性体の不正球はそれぞれ異形球排出口 216、磁性球排出口 227 から異形球・磁性球排出ユニット 20 の外部に排出される（図 34）。異形球・磁性球排出ユニット 20 から排出された異形球または磁性球は、排出球受箱 234 に回収される（図 2、図 3、図 5 参照）。このように、異形球・磁性球排出ユニット 20 を使って、異形球と磁性体からなる不正球を、正規の遊技球の循環経路 219 から排除することができる。本実施形態では、異形球および磁性球の異形球・磁性球排出ユニット 20 の外部への排出に重力

10

20

30

40

50

を利用することで構成を簡略化できる。異形球排出経路 215 は、磁性球排出部 205 の側面に沿って配置されており、異形球・磁性球排出ユニット 20 をコンパクトに構成できる。

【0133】

異形球・磁性球排出ユニット 20 は、異形球あるいは磁性体からなる不正球を、遊技を停止することなく、正規の遊技球の循環経路 219 から排除することができ、遊技者の興味の低下を防止でき、一方、遊技ホールの従業員が不正球の処理のために各遊技機に呼ばれ、遊技機の不具合に対処する機会を低減することができる。なお、異形球排出部 204 と磁性球排出部 205 とをそれぞれ単独の構成としてもよい。つまり、異形球の排出を遊技機内の他の構成要素で実行する場合は、磁性球排出部 205 を単独で構成してもよい。

10

【0134】

そして、本発明の封入球式遊技機の一実施形態は、遊技領域が区画形成された遊技盤と、前記遊技盤が嵌め込まれて収容される本体枠と、前記本体枠の上部に配置され、前記遊技領域に向けて遊技球を発射する打球発射装置と、前記打球発射装置によって発射された遊技球を前記遊技盤の裏面側に封入球として回収し、不正球を排除し再び前記打球発射装置に供給するため、異形球・磁性球排出手段を含む循環経路と、電気的駆動源の駆動に基づいて前記循環経路の一部に形成された配列通路内に配列貯留された前記封入球を 1 個ずつ前記打球発射装置の発射位置に送り込む球送り装置と、パチンコ遊技に関わる遊技制御処理を行う主制御基板と、前記主制御基板と双方向のデータ通信が可能に接続され、前記遊技制御処理において前記主制御基板から送信される賞球コマンドと、前記打球発射装置によって発射された発射球の球数情報と、に基づく持球数の増減制御と、前記打球発射装置による遊技球の発射制御と、前記球送り装置による遊技球の前記発射位置への送り込み制御と、を行う球情報制御基板と、を備え、遊技球の払い出しを行うことなく、所定数量の遊技球を閉鎖的に循環させて遊技を行うようにしたものであって、前記打球発射装置は、前記発射位置に遊技球を停留させるための発射レールと、電気的駆動源の駆動に基づいて打球動作を行い、前記発射位置に停留された遊技球を発射させる発射用部材と、前記発射位置に停留されている遊技球を検出する発射球確認手段と、を備え、前記球情報制御基板は、予め定められた規定時間に亘って、前記発射球確認手段によって前記発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定する発射球検出判定手段と、前記発射球検出判定手段が発射球ありと判定したことを条件として、前記発射球確認手段によって遊技球が検出されない場合に、前記発射位置に停留されていた遊技球が発射されたと判定し、前記持球数を 1 つ減じる持球数減算手段と、を備えて構成される。

20

【0135】

上記実施形態によれば、予め定められた規定時間に亘って、発射球確認手段によって発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定する発射球検出判定手段と、発射球検出判定手段が発射球ありと判定したことを条件として、発射球確認手段によって遊技球が検出されない場合に、発射位置に停留されていた遊技球が発射されたと判定し、持球数を 1 つ減じるようにしたので、発射球確認手段にノイズが入り込んだ場合、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができ、異形球や磁性球を正規の遊技球が循環する循環経路から排除することができる。

30

【0136】

[球集合部 21]

図 37 は球集合部及び球揚送装置の正面左斜視図であり、図 38 は球集合部及び球揚送装置の正面図であり、図 39 は球集合部における球磨きカートリッジを外した状態を示す正面図である。また、図 40 は球集合部のケースと、球揚送装置のカバーを除去した状態を示す背面斜視図であり、図 41 は図 40 における球集合部を拡大した背面斜視図であり、図 42 は図 41 をさらに拡大した図であり、図 43 は球集合部のケースを除去した平面図である。

40

【0137】

50

球集合部 21(図41)は、球送り通路275と、球磨きカートリッジ251と、球磨きカートリッジ装着部273(図39)と、揚送入口スイッチ156とを有する。球送り通路275は、球集合部21全体の下部に配置された両側に壁を有する溝構造であり、異形球・磁性球排出ユニット20の球出口(図示せず)につながる球受け口275aと、球送り回転体350(後述)に開口する球送り口275bを有する(図41、図42、図43)。

【0138】

球磨きカートリッジ装着部273は、後述する球磨きカートリッジ251を脱着する為に球集合部21に設けられている開口部である(図39)。球磨きカートリッジ251は、前記球磨きカートリッジ装着部273に遊技機正面側から脱着可能なものであり、球磨きカートリッジ251の、後述する球揚送装置22と対向する部分においては球磨き布263が配置されている(図41)。揚送入口スイッチ156は、球送り通路275を構成する一方の壁の外側に設けられ、球送り通路275内を通過する遊技球の有無を検出する(図41)。

10

【0139】

[球揚送装置22]

図44は上部ギアボックスと、下部ギアボックスと、を除去した状態を示す背面斜視図である。図45は球揚送装置のカバーを除去した状態を示す右側面図であり、図46は図45における(A)部の拡大図である。また、図47はスクリューを分解した状態を表す図であり、図48は球揚送装置の上部を示す斜視図であり、図49はスクリューと嵌合部材の、嵌合・非嵌合状態を示す図である。

20

【0140】

球揚送装置22は、スクリュー25(図40)と、球揚送モータ150(図38、図48)と、揚送ガイドレール282(図40、図44)と、上部ギアボックス356(図37、図40)と、下部ギアボックス357(図37、図40)と、球送り回転体350(図40)と、球送り傾斜部351と(図40、図41)、揚送部カバー353(図37)と、螺旋ベースカバー352(図37)と、揚送斜面部材354(図46)と、球送出樋23(図44、図46、図48)とを有する。

【0141】

螺旋ベースカバー352と、揚送部カバー353とは、スクリュー25の周りを囲うように配置されるカバー部材368であり透明な樹脂製(アクリル樹脂)で形成されている。螺旋ベースカバー352は、前記球集合部21における球磨きカートリッジ251と対抗する部分において、開口部281が斜めに設けられている(図39)。

30

また、前記カバー部材368の上面は、後述する上部ギアボックス356の下面を設置する突起が形成されている(図69)。

【0142】

スクリュー25は角筒状のカバー部材368の内部に球揚送装置22の基部から上端にかけて垂直に配置されている。前記カバー部材368は、螺旋ベースカバー352と、揚送部カバー353とを組み付けてスクリュー25の周りを囲うように配置されている。そして、スクリュー25は、スクリュー軸25aと、上下に位置する2個の小ピッチ突条部材25bと、中央部に位置する4個の大ピッチ突条部材25cとで構成されている(図45)。これらはスクリュー軸25aに嵌め込まれている。

40

【0143】

小ピッチ突条部材25bは、円筒部25eと螺旋突条25dで構成される(図45)。図47に示すように、小ピッチ突条部材25bは、全体がスクリュー軸25aを含む垂直な面で2分した半割り体25bRと、半割り体25bLとをスクリュー軸25aを挟んで組み付けることにより一体とされている。前記円筒部25eの半割りとされた切断面には、両側の半割り体25bR、25bLを組み付けるための凹部25gと凸部25hの対が上下に形成されており、これらにより一体とすることができる。

【0144】

50

また、前記半割り体 25bR、25bL の上縁 25i には上方に開口した上縁凹部 25j が形成され、下縁 25k には下方に突出した下縁凸部 25m が形成されている。これらの上縁凹部 25j と下縁凸部 25m は小ピッチ突条部材 25b と大ピッチ突条部材 25c とを上下方向に結合し、相互に回転を伝達するためのものである。

【0145】

大ピッチ突条部材 25c についても同様であり、同じ符号を付し、具体的説明を省略するが、小ピッチ突条部材 25b と比べて螺旋突条 25d のピッチは大きくなっている。そして、小ピッチ突条部材 25b の螺旋突条 25d と、大ピッチ突条部材 25c の螺旋突条 25d とが連続する部分はピッチが変化するが、滑らかに連続されている。大ピッチ突条部材 25c は、半割り体 25cR と、半割り体 25cL とで構成されている。

10

【0146】

なお、ピッチとは直線に沿った螺旋突条 25d の間隔である。小ピッチ突条部材 25b の螺旋突条 25d のピッチは大ピッチ突条部材 25c の螺旋突条 25d より小さい。例えば、小ピッチ突条部材 25b のピッチは 2.5mm、大ピッチ突条部材 25c のピッチは 4.3.2mm である。

【0147】

なお、図 47 に示すスクリュー軸 25a はスクリュー 25 の回転軸であり、図 44 に示すように、上端部に上部揚送ギア 360（平歯車）が固定され、下端部に下部揚送ギア 362（平歯車）が固定されている。

20

【0148】

また、図 49 に示すように、スクリュー 25 の下部の小ピッチ突条部材 25b は、下縁凸部 25m が、下部揚送ギア 362 に一体形成されている嵌合部材 366 の嵌合凹部 366a と凹凸嵌合を用いて嵌合され、スクリュー軸 25a 及び下部揚送ギア 362 と一緒に駆動回転されるようになっている。

【0149】

球揚送モータ 150 は、前記スクリュー 25 を駆動するモータであり、球揚送装置 22 における上部ギアボックス 356 の下面に取り付けられている（図 38、図 48）。

【0150】

上部ギアボックス 356 は、球揚送装置 22 の上端に配置され、球揚送モータギア 358 と、アイドルギア 359 と、上部揚送ギア 360 とを収納し軸支している（図 40、図 44）。球揚送モータギア 358 は、球揚送モータ 150 の駆動軸に固定され、アイドルギア 359 と噛合っている。アイドルギア 359 は歯数の多い上段ギアと、その下面の歯数が少ない下段ギアとを一体にした 2 段ギアとなっており、球揚送モータギア 358 と上段ギアで噛合い、下段のギアで上部揚送ギア 360 と噛合っている。これらのギアは平歯車で上部ギアボックスの上下方向寸法が低くなっている。上部揚送ギア 360 はスクリュー軸 25a の上端に固定されている。これらのギア構成により、球揚送モータ 150 によって前記スクリュー 25 が駆動回転される。

30

【0151】

下部ギアボックス 357 は、球揚送装置 22 の下端から前記球集合部 21 の下端にかけて配置されており、下部揚送ギア 362 と、球送り回転体ギア 363 を収納し軸支している（図 44）。下部揚送ギア 362 は、前記スクリュー軸 25a の下端に固定され、球送り回転体ギア 363 と噛合っている。球送り回転体ギア 363 と下部揚送ギア 362 のギア比は 2 : 1 である。

40

【0152】

球送り回転体ギア 363 のギア軸 363a には、球送り回転体 350 が固定され、球送り回転体ギア 363 により球送り回転体 350 が駆動回転される。球送り回転体 350 は、前記球集合部 21 における球送り通路 275 の球送り口 275b に対応して配置され、低い円柱状の部材であり周縁部に、この実施例において、180 度間隔で遊技球を収容する球係合凹部 350a が設けられている。球係合凹部 350a は、遊技球の約半分を収容する深さを有する（図 43）。

50

【0153】

球送り傾斜部351(図42)は、前記球送り回転体350の周囲に形成され、遊技球を持ち上げるための斜面を有した部材である。前記球送り傾斜部351が存在する範囲は、球送り回転体350の回転方向に関して球送り通路275の球送り回転体側出口である球送り口275bの位置から球送り回転体350が遊技球をスクリュー25への受け渡し位置までの範囲である。

【0154】

この球送り傾斜部351は前記のように球送り口275bから受け渡し位置まで球送り回転体350の外周に沿った円弧状であると共に、球送り口275bの位置から上方へ7mm(5~8mm程度)高い受け渡し位置まで上昇する傾斜面351aと、その頂上から前記スクリュー25方向へ突出し、下方へ傾斜する頂上傾斜部351bとを有する。傾斜面351aの幅は4mm(3~5mm程度)であり、頂上傾斜面351bは球送り回転体350の回転方向に関して受け渡し位置の前後に渡り遊技球の直径よりも大きな範囲に形成されている。

10

【0155】

球送り回転体350とスクリュー25の平面視における位置関係は、前記頂上傾斜面351bから落下した遊技球を螺旋突条25dのピッチ間に受け入れることができる位置関係である。なお、球送り傾斜部351の外周に沿ってカバー部材368(図示していない)が受け渡し位置の付近まで配置されており、遊技球が傾斜面351aから落下するのを防止する。

20

【0156】

前記下部ギアボックスの357の上面にはスクリュー25の下部前面側に近接してガイドブロック365(図42、図43)が配置されている。ガイドブロック365はスクリュー25の螺旋突条25dに近接する円弧状の球ガイド面と365aと、これに続くストップ面365bを有する。球ガイド面365aは頂上傾斜面351bの近傍から螺旋ベースカバー352に設けた前記開口部281のまで形成され、その先がストップ面365bとなっている(図43)。

【0157】

揚送ガイドレール282は、スクリュー25と平行に、隣接して2本配置されており、スクリュー25によって揚送される遊技球を直線的に上方へ誘導するガイドの役割を持つ、直径5ミリ程度の丸棒状のガイド部材である。揚送ガイドレール282は、スクリュー25の回転方向に関して球送り回転体350とほぼ反対側に位置し、前記螺旋ベースカバー352に斜めに設けられた開口部281(図39)の上端部相当位置から上方へ垂直に配置され、上端が上部ギアボックス356の下面に固定されている。隣接した2本の揚送ガイドレール282の間隔は、遊技球(直径11mm)が通過できない幅(揚送ガイドレール282の内側間隔で5~8mm)である。

30

また、遊技球は揚送される際、ガイドレール282と当接しながら揚送されるため、揚送ガイドレール282は、摩擦係数が低い、且つ、スクリュー25が回転することにより生じる遊技球からガイドレール282への押圧力によって変形しない程度の剛性を備えたものとする。素材としてステンレスを用いるのが好ましい。

40

【0158】

支持部材367は、揚送ガイドレール282の変形を防止し、遊技球と揚送ガイドレール282との間、及び上部発射装置12に伝達される振動を吸収するクッション部材であり、揚送ガイドレール282を本来の位置に維持する部分を備えており、前記螺旋ベースカバー352と前記揚送部カバー353とからなるカバー部材368と前記揚送ガイドレール282との間に入る程度の厚みを持った板状のブロック部材であって、前記カバー部材368と接する側を平面とし、前記揚送ガイドレール282を支持する側に凹部を有する。

前記揚送ガイドレール282は、スクリュー25が回転することにより生じる遊技球からガイドレール282への押圧力によって変形しない程度の剛性を備えているが、長期間

50

にかけて遊技球からの押圧力が加えられると、次第に押圧方向に揚送ガイドレール 282 が変形し、遊技球が揚送ガイドレール 282 による誘導から外れてしまうおそれがあるため、その変形を規制する。

【0159】

さらに、スクリュー 25 や揚送ガイドレール 282 など、主に遊技球が通過する部分においてはクリアランスをとって設計が為されているため、例えば球揚送モータ 150 が駆動することにより発生する振動がスクリュー 25 や揚送ガイドレール 282 へ伝導し、揚送ガイドレール 282 と遊技球間で異音が発生するおそれがある、さらに、揚送装置 22 はカバー部材 368 でスクリュー 25 と揚送ガイドレール 282 などが囲われているため、揚送装置 22 内で異音が発生すると共鳴して音が大きくなってしまう。しかし、支持部材 367 を配置することで遊技機において発生する振動を吸収し、異音の発生を抑制することができる。10

なお、支持部材 367 は、カバー部材 368 と前記揚送ガイドレール 282との間で、ガイドレール 282 の変形を規制できると共に、振動による異音が発生しない程度の個数を配置する。

【0160】

図 46 に示す揚送斜面部材 354 は、スクリュー 25 の上端に対向し前記上部ギアボックス 356 の下面に形成された斜面を有したブロック部材であり、斜面は遊技球が送り上げられる経路と交差して配置され、スクリュー 25 によって垂直に揚送される遊技球の移動方向を水平方向に転向させて球送出樋 23 へ誘導する。20

【0161】

球送出樋 23 は、前記螺旋ベースカバー 352 の上端に設けられ、前記揚送斜面部材 354 から誘導された遊技球を上部発射装置 12 に送り込む為の傾斜を有した通路である。また、球送出樋 23 の側面には、遊技機内部にある遊技球を、遊技機外へ排出する球抜き部材 355 が備えられている（図 44、図 48）。球抜き部材 355 は、取り外しが可能な蓋部材であり、下部のツマミを操作して球送出樋 23 の側壁から外し、側壁に設けた開口を開放することができる。球送出樋 23 は斜行部を備え斜行部の先端側の壁に球抜き部材 355 が配置されている（図 44）。

【0162】

さらに、前記球送出樋 23 の外側面には遊技球の有無を検出する発射球待機球検出スイッチ 26 が配置されている（図 45）。発射待機球検出スイッチ 26 が遊技球を検出しない時、スクリュー 25 が駆動され球揚送装置 22 から新たな遊技球が 1 球ずつ上部発射装置 12 に供給される。30

【0163】

[球集合部 21 及び球揚送装置 22 の作動]

循環経路の一部を構成する異形球・磁性球排出ユニット 20 から送られた遊技球は、球集合部 21 の球送り通路 275 を通って、球揚送装置 22 における球送り回転体 350 へ送られる。一方、球揚送モータ 150 の駆動によりギア列 358、359、360 を介してスクリュー 25 が回転され、スクリュー軸 25a、下部のギア列 362、363 を介して球送り回転体 350 が回転される。下部揚送ギア 362 と球送り回転体ギア 363 のギア比は 2 : 1 であるので、スクリュー 25 の 2 回転で、球送り回転体 350 が 1 回転する。球送り回転体 350 は球送り通路 275 から球係合凹部 350a に 1 球ずつ遊技球を受け取り反時計方向に回転する（図 43）。40

【0164】

その後、球送り回転体 350 の回転によって遊技球は、球係合凹部 350a に係合されて移動すると共に残りの外側半分が球送り傾斜部 351 の傾斜面 351a に沿って移動し、頂上傾斜面 351b に到達する。そして、頂上傾斜面 351b は下方に傾斜しているので、遊技球はその位置から小ピッチ突条部材 25b の螺旋突条 25d に送り込まれる。この時少し高くなっている頂上傾斜面 351b から送り込まれる遊技球は後続の遊技球との間隔が大きくなり、1 球ずつ確実に分離される。50

なお、安定した遊技球の送り込みを実施するために、頂上傾斜面 351b の終端部と、小ピッチ突条部材 25b の遊技球の受け渡し位置を略同じ高さにすることが考えられる。

また、頂上傾斜面 351b から小ピッチ突条部材 25d に遊技球を送り込む際、下り傾斜を用いることに限らず、例えば、レールを使って遊技球を小ピッチ突条部材 25d までガイドする構成でも良い。

また、傾斜面 351a の終端と、遊技球を受けるスクリュー 25 下部の小ピッチ突条部材 25dとの段差が小さい場合は、遊技球を傾斜面 351a から小ピッチ突条部材 25d へ直接落下させることも可能である。

【0165】

次いで、遊技球は小ピッチ突条部材 25b の回転に伴ってガイドブロック 365 の球ガイド面 365a に沿って移動しストップ面 365b に衝突する。この間遊技球はスクリュー 25 の回転に伴い上昇し、そして螺旋ベースカバー 352 に設けられた開口部 281 の下端に到達する。この場合、球送り回転体 350 は前述したように 180 度毎に球係合凹部 350a を備えており、スクリュー 25 に対して 2 分の 1 の速度で回転する為、半回転毎に 1 球ずつ遊技球をスクリュー 25 に供給することになる。球送り回転体の 2 分 1 回転は、前記小ピッチ突条部材 25b の 1 ピッチに相当するので、球送り回転体 350 から送り込まれる遊技球は常に小ピッチ突条部材 25b のピッチ間へ 1 球ずつ且つ連続して送り込まれる。(図 41)。

つまり、球揚送装置 22 内で遊技球が数珠繋ぎになることが防止される。

【0166】

前記開口部 281 を通して球磨きカートリッジ 251 の球磨き布 263 と接触するようになっている。即ち、球揚送装置 22 のスクリュー 25 による遊技球の揚送に伴って開口部 281 を介し遊技球が球磨き布 263 にこすりつけられ、遊技球のクリーニング及び球磨きが行われる(図 39)。そして、斜め上方向にガイドされることによって、前記球磨き布 263 の面積を有効に活用できる。

【0167】

開口部 281 の通過後、遊技球はスクリュー 25 の回転に伴い球揚送装置 22 の上端まで揚送されることになるが、その際遊技球は平行に配置された前記揚送ガイドレール 282 に案内され直線状に移動する。ガイドレール 282 は、スクリュー 25 によって揚送される遊技球の上下方向の移動を許容し、左右方向への移動を規制する。この間遊技球の揚送は、下部の小ピッチ突条部材 25a 箇所ではピッチが小さいことにより遊技球の移動を比較的遅くして、球送り回転体 350 からの球受けに支障がないようにしている。また、上部の小ピッチ突条部材 25b の箇所でもピッチが小さいことにより遊技球の移動を比較的遅くして、上部発射装置 12 への球送りだしに支障がないようにしている。

一方、スクリュー 25 の中間部では遊技球の揚送速度を速くしても格別な支障はないのでピッチの大きな大ピッチ突条部材としている。球揚送装置 22 内で循環させる遊技球数を少なくすることができる。更に、これによりスクリュー 25 に掛かる遊技球の重みによる負担を少なくすることができる(図 45)。

また、本実施例における揚送とは、遊技機の下部から上部へ継続的に遊技球を運び上げる意味として用いる。

【0168】

球揚送装置 22 の上端に到達した遊技球は、前記揚送斜面部材 354 の斜面に下方から当接することで、スクリュー 25 によって揚送された遊技球の移動方向が垂直方向から略水平方向へ転向され、前記球揚送装置 22 から前記球送出樋 23 へ遊技球が滑らかに送り込まれる。そして、前記球送出樋 23 に送り込まれた遊技球は、前記球送出樋 23 の緩やかな斜面を転動し、上部発射装置 12 へ送り込まれる(図 46)。

この場合、揚送された遊技球が前記揚送斜面部材 354 の斜面部分に当接すると、揚送ガイドレール 282 のガイドを外れて前記球送出樋 23 の床面に自然流下する構成であるため、揚送ガイドレール 282 やスクリュー 25 へ球圧がかからることなく、滑らかに送り込むことが可能となる。

10

20

30

40

50

【0169】

循環する遊技球をメンテナンス等の際に遊技機から取り出す必要があるときは、球送出樋 23 の外側面に設けた球抜き部材 355 を操作して簡単に遊技機外へ排出することができる（図37、図48）。

【0170】

本実施例では、螺旋ベースカバー 352 及び揚送部カバー 353 は、透明な樹脂製（アクリル樹脂）で構成されており、このように透明な樹脂を用いることで、球揚送装置 22 内の状態を、分解することなく目視で容易に確認できるので好ましいが、本発明はこれに限ることなく、螺旋ベースカバー 352 及び揚送部カバー 353 を不透明な樹脂や金属などで構成しても良い。

10

【0171】

また、小ピッチ突条部材 25b と大ピッチ突条部材 25c は、半割りとしたものを接合する構成としているが、当初から一体に成形した筒状のものであっても良い。更に、合成樹脂の成形技術を駆使すればスクリュー軸 25a を除くスクリュー 25 全体を一体成形することができる。

【0172】

また、スクリュー 25 及び揚送ガイドレール 282 はすべりの良い、且つ、スクリュー 25 が回転することにより生じる遊技球から揚送ガイドレール 282 への押圧力によって変形しない程度の剛性を備えた素材のものが好ましく、アルミ等の金属や、合成樹脂であっても良い。また、螺旋突条 25d は、少なくとも球送り回転体 350 から遊技球を受ける部分において、固めのシリコン素材等を用いることが考えられる。これにより、螺旋突条 25d に遊技球が落ちる際に生じる衝撃を吸収することができる。

20

【0173】

そして、本実施例における揚送ガイドレール 282 は 2 本のレールで遊技球を垂直方向にガイドしているが、2 本のレールに限らず、例えば揚送ガイドレール 282 を 1 本とし、もう一方のガイドを、カバー部材 368 の内壁を揚送ガイドレール 282 と平行に隣り合うように延出させて遊技球をガイドする構成にしても良い。

【0174】

また、支持部材 367 は、螺旋ベースカバー 352 と前記揚送部カバー 353 とからなるカバー部材 368 と前記揚送ガイドレール 282 との間に配置したが、振動を吸収することに限れば、前記カバー部材 368 に限らず、例えば図70に示すように揚送ガイドレール 282 の両端部に支持部材 367 をかぶせるように配置しても良い。これにより、遊技盤に配置されている可動役物（図示しない）やモータなどの電気的駆動源が稼働することにより発生する振動や、扇枠 3 に配置されたタッチパネル部 14 を遊技者が操作する際に発生する衝撃による振動など遊技機において発生する様々な振動が吸収されるため、遊技球がガイドレールのガイドから外れて揚送を行えない事態が生じたり、遊技球の発射が振動によって不安定になったりすることを抑制することができる。

30

【0175】

また、本実施例ではスクリュー 25 の全長に亘って螺旋突条 25d の 1 ピッチに 1 球ずつ連続して遊技球を送り出して揚送をしているが、スクリュー 25 全てのピッチで遊技球を揚送しなくとも、連続して遊技球を揚送する構成であれば、これに限定するものではない。

40

【0176】

なお、揚送斜面部材 354 はスクリュー 25 と揚送ガイドレール 282 によって垂直に揚送される遊技球を、球送出樋 23 へ滑らかに送り込める構造であれば良く、上部ギアボックス 356 と一体に成形したものや、図67、図68に示すように球送出路 23 の上面を遊技球の揚送経路上まで延出させて、延出した部分の下面に斜面を形成しても良い。

【0177】

また、本発明の球揚送装置 22 は、スクリュー 25 を用いて遊技球を揚送する構成であるが、遊技球を垂直にガイドして運び送るように揚送するものであれば、スクリューに限

50

らず、継続的に遊技球を運び上げることができるベルトコンベアなど、種々の方法を選択することができる。

【0178】

[球磨き装置]

次に、遊技機内に封入された遊技球のクリーニング及び球磨きを行う球磨き装置について説明する。先に説明した図38は、球磨き装置については、球磨きカートリッジが装着された状態を示す正面図であり、また、先に説明した図39は、球磨き装置については、球磨きカートリッジを外した状態を示す正面図である。

【0179】

また、図50は球磨きカートリッジが装着された状態を示す左側面図、図51は球磨きカートリッジを固定する機構を説明する斜視図である。図52は球磨きカートリッジを装着する途中時点の状態を示す斜視図である。

【0180】

図53と図54は、遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す図であり、図53は遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す斜視図、図54は遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す左側面図であり、図55は、図54において、球磨きカートリッジの左サイドカバーを除去した状態を示す左側面図である。また、図56は図55において、球磨きカートリッジ付近を拡大した図である。

【0181】

次に、図57は球磨きカートリッジが装着された状態を示す斜視図であり、図58は、図57において、右サイドカバーの内部の説明のために右外サイドカバーを外した状態を示す斜視図、図59は、図58において、右サイドカバーを開いた状態を示す上斜視図である。図60は球磨きカートリッジの斜視図、図61は同正面図、図62は同側面図であり、図63は、図62において、左サイドカバーを外した状態を示す側面図である。

【0182】

図38及び図50に示されるように、球揚送装置22の下部には、球集合部21が設けられており、球集合部21の一部の球磨きカートリッジ装着部270に球磨きカートリッジ251が装着可能とされている。ここで、球揚送装置22の外側は透明なプラスチック部材で形成されており、仮に球揚送装置22内において遊技球の詰まりが発生した場合などにも、詰まりの発生場所を容易に視認できるようになっている。球磨きカートリッジ装着部270に装着された球磨きカートリッジ251は、図51に示されているように、球磨きカートリッジ装着部270に設けられた、一端が軸上に支持されて他端を回動可能とした球磨きカートリッジ固定レバー271の他端部を、同じく球集合部21に設けられた球磨きカートリッジ固定止め具272に掛けることによって、球磨きカートリッジ251を奥方向及び左方向に押さえつけるような構造となっている。なお、図51においては、球磨きカートリッジ固定レバー271の移動態様をわかりやすくするために、球磨きカートリッジ固定レバー271を開いた状態と閉じた状態の両方を合わせて記載している。

【0183】

図39は、球磨きカートリッジ251を外した状態を示す正面図である。図39に示されているように、球磨きカートリッジ装着部270には、球磨きカートリッジ251を装着可能とするような空洞部からなる球磨きカートリッジ装着口273を有している。なお、図39においては、見やすくするために球磨きカートリッジ固定レバー271、及び球磨きカートリッジ装着部270の内部に設けられ、球磨きカートリッジ装着口273から視認可能となる装着センサ291、駆動軸290の記載を省略している。

【0184】

図66は、図39の球磨きカートリッジ装着口273付近を拡大した拡大図である。球磨きカートリッジ装着部270の内部の球磨きカートリッジ装着口273の奥の、向かって右側の面の下方に、図59に示されている第2駆動ギア257と同軸で、球磨きカートリッジ251の第1のギア軸261にはまり込む駆動軸290が備えられており、向かっ

10

20

30

40

50

て右側の面の上方に、押し込み可能なボタン 292 を備えた装着センサ 291 が備えられている。球磨きカートリッジ 251 の一連の装着動作によって、装着センサ 291 のボタン 292 が押し込まれることによって、球磨きカートリッジ 251 の装着が検知される。装着動作の具体的な態様については後述する。

【0185】

また、球磨きカートリッジ装着部 270 のもっとも奥の部分の球揚送装置 22 と対向する部分において、球揚送装置 22 には、その長辺が後述する球磨きカートリッジ 251 の球磨き布 263 の進行方向と異なった角度を有する開口部 281 が設けられている。これにより、遊技球の揚送方向と、球磨き布 263 の進行方向にずれが生じるため、所定の幅を有する球磨き布 263 の幅方向の一部分のみを使用するといったことがなく、球磨き布 263 の幅を有効に活用して遊技球のクリーニング及び球磨きを行うことが可能となる。
10

【0186】

さらに、開口部 281 の長辺同士の幅は、球揚送装置 22 によって揚送される遊技球の周縁部の少なくとも一部が、開口部位置において球揚送装置 22 の外部に突出可能となる幅で、かつ、遊技球の直径よりも小さくなるように構成されており、本実施例では、遊技球の直径 11mm に対して、開口部 281 の長辺同士の幅を 8.4mm に設定して、開口部 281 から球磨き布 263 側に約 1.5mm 遊技球が突出する構成となっている。

【0187】

これによって、遊技期間中においては、球揚送装置 22 内を揚送される遊技球が、開口部 281 の位置において周縁部の一部が、球揚送装置 22 の外部に突出して、球磨きカートリッジ 251 の球磨き布 263 と遊技球とが接触することが可能となる。特に、球磨きカートリッジ 251 内に弾性部材を有し、球磨き布 263 を遊技球に押しつけるような構成とした場合には、より確実に球磨き布 263 を遊技球と接触させることができ、より確実な球磨きが可能となる。
20

【0188】

また、遊技期間外の時間帯で、球揚送装置 22 内に遊技球が残った状態で、球磨きカートリッジ 251 を取外したとしても、開口部 281 の幅が遊技球の直径よりも小さくなるように構成されていることによって、球揚送装置 22 内に残った遊技球が球磨きカートリッジ 251 の球磨きカートリッジ装着部 273 側にこぼれ落ちたりすることがない。

【0189】

図 52 は、図 39 の状態から、球磨きカートリッジ 251 を装着する途中時点の状態を示す斜視図である。図 39 と図 52 からわかるように、本実施例においては、球磨きカートリッジ 251 は本体枠 2 の前方から挿入、装着する構成となっている。
30

【0190】

図 60 は球磨きカートリッジ 251 の斜視図、図 61 は同正面図、図 62 は同側面図であり、図 63 は、図 62 において、左サイドカバーを外した状態を示す側面図である。ここで、259 は巻き取りローラ、260 は従動ローラ、261 は第 1 のギア軸、262 は第 2 のギア軸であり、それぞれ、第 1 のギア軸 261 は巻き取りローラ 259、後述する第 2 駆動ギア 257 と同軸になるように構成されており、第 2 のギア軸 262 は従動ローラ 260 と同軸になるように構成されている。また、268 は遊技球接触跡であり、図 39 に示されているように、球揚送装置 22 による遊技球の揚送方向と、球磨きカートリッジ 251 の球磨き布 263 の巻き取り方向が、鉛直方向に対して異なる角度となっているため、遊技球接触跡 268 は、球磨き布 263 の長辺方向に対して傾きをもって形成されることとなる。
40

【0191】

図 53 と図 54 は、遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す図であり、図 53 は遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す斜視図、図 54 は遊技球と球磨きカートリッジの球磨き布が押し当てられている状態を示す左側面図である。

【0192】

図53及び図54に示されているように、球揚送装置22に設けられたスクリュー25によって遊技球は揚送されており、球揚送装置22と球磨きカートリッジ251の球磨き布263が対向する箇所において、遊技球は球揚送装置22の開口部281を通して球磨きカートリッジ251の球磨き布263と接触するようになっており、球揚送装置22のスクリュー25による遊技球の揚送により、球磨き布263とこすりつけられ、遊技球のクリーニング及び球磨きが行われるようになっている。

【0193】

また、図53及び図54に示されているように、球揚送装置22におけるスクリュー25は、上部及び下部と、中間部においてその形状が異なっている。上部及び下部においては、スクリュー25のスパイラル（図47の螺旋突条25d）の傾斜角度を小さくしてピッチも狭くし、それに対して中間部においては、スクリューのスパイラルの傾斜角度を大きくしてピッチも広くしている。中間部においては、揚送に時間をかける必要がないため、スパイラルの傾斜角度を大きくして揚送速度を上げることで、短時間に遊技球を揚送することができ、また、該中間部分に含まれる遊技球の個数を減少させることが可能となり、遊技機内部に封入する遊技球の個数を減少させることができる。10

【0194】

また、下部におけるピッチの間隔を狭くすることにより、遊技球が球磨きカートリッジ251の球磨き布263と対向する部分における、遊技球の揚送速度を低下させることで、遊技球と球磨き布263との接触時間を長くして、確実に遊技球のクリーニング及び球磨きを行うことができる。さらに、上部におけるピッチの間隔を狭くすることにより、球揚送装置22の揚送終端部における遊技球の揚送速度を低下させることができ、球揚送装置22から球送出樋23へ球を受け渡しする際の球噛みといったトラブルの発生をなくし、スムーズに球送出樋23に遊技球を送り込むことができる。20

【0195】

また、図54に示されているように、球揚送装置22には、遊技球の揚送をガイドする2本のガイドレール282が備えられている。両ガイドレール間の間隔は、遊技球の直径と同程度に設定されているが、揚送される遊技球の挙動が激しくなる可能性のある箇所についてはいくぶん狭くして安定させるといった調整も行うことができる。こうして、両ガイドレールに両側を支えられるようにして、遊技球は球揚送装置22内を揚送される。30

【0196】

図55は、図54において、球磨きカートリッジの左サイドカバーを除去した状態を示す左側面図である。また、図56は図55において、球磨きカートリッジ付近を拡大した図である。ここで、259は巻き取りローラ、260は従動ローラであり、後述する球磨きリボン送りモータ155からの駆動力が伝達される。巻き取りローラ259と同軸になるように構成されている第2駆動ギア257の回転により、巻き取りローラ259は回転され、巻き取りローラ259と従動ローラ260との間の摩擦力により、球磨き布263が巻き取られる。30

【0197】

また、球磨きカートリッジ251の、球揚送装置22と対向する部分においては球磨き布263が配置されており、球磨き布263の背後には球磨き布263を押さえつける働きを有するテンショナー267が設けられ、テンショナー267の背後には、テンショナー267と球磨き布263を遊技球に押さえつける働きを有する2本のコイル状の球磨き布押さえバネ264が設けられている。さらに、球磨き布押さえバネ264の背後には、球磨き布押さえバネ264を支持するバネ押さえ266が設けられている。また、球磨きカートリッジの上部には板バネ265が設けられており、該板バネ265によって、球磨き布263を軽く押さえつけて整列させ、球磨き布263を球揚送装置22と対向する部分に送り込む前に整列させる役割を果たしている。40

【0198】

なお、巻き取りローラ259及び従動ローラ260によって巻き取られた球磨き布263は、球磨きカートリッジ251内に収納されていくが、図55及び図56においては、50

巻き取りローラ 259 及び従動ローラ 260 によって巻き取られた後の球磨きカートリッジ内部の球磨き布 263 の記載を省略している。

【0199】

図 57 は球磨きカートリッジが装着された状態を示す斜視図であり、253 は右サイドカバーであり、右外サイドカバー 253a と右内サイドカバー 253b とから構成されており一体化されている。258 は後述する第 2 駆動ギア 257 を覆う第 2 駆動ギアケースである。図 58 は、図 57 において、説明のために右サイドカバー 253 のうち、右外サイドカバー 253a のみを外した状態を示す斜視図であり、253b は右内サイドカバーであり、155 は球磨きリボン送りモータであり、球磨きカートリッジ 251 において、球磨き布 263 の巻き取りの駆動源となる。また、右サイドカバー 253 の奥側端部にはヒンジ受け部 254 に係合するヒンジ 255 を備えており、右サイドカバー 253 はヒンジ 255 を支点として回動可能となっている。本実施例においては、球磨きリボン送りモータ 155 はステッピングモータからなる。球磨きリボン送りモータ 155 の具体的な駆動様態については後述する。

10

【0200】

図 59 は、図 58 において、右サイドカバー 253 を開いた状態を示す上斜視図であり、ヒンジ受け部 254 に係合するヒンジ 255 を支点として、右サイドカバー 253 が回動可能とされている。右サイドカバー 253 の右外サイドカバー 253a と右内サイドカバー 253bとの間には、球磨きリボン送りモータ 155 の回転軸と同軸で球磨きリボン送りモータ 155 の駆動により回転される図示しない第 1 駆動ギアが設けられており、本実施例では歯数 16 のギアを使用している。また、同じく右外サイドカバー 253a と右内サイドカバー 253bとの間には、駆動軸 290 と同軸で、第 1 駆動ギアとかみ合う第 2 駆動ギアも設けられており、本実施例では歯数 32 のギアを使用している。

20

【0201】

次に、球磨きカートリッジ 251 の装着動作と装着検知について説明する。図 64 は、球磨きカートリッジ装着部 270 の斜視図であり、図 65 は、球磨きカートリッジ 251 と球磨きカートリッジ装着部 270 との関係を示す斜視図である。球磨きカートリッジ装着部 270 は、右サイドカバー 253 がヒンジ 255 を支点として回動されることによって、球磨きカートリッジ装着口 273 がヒンジ部を支点として広がるように（図 64 の A 方向）構成されている。

30

【0202】

その状態で、図 65 に示されているように、正面方向から球磨きカートリッジ装着口 273 に球磨きカートリッジ 251 を挿入する。挿入の際には、右サイドカバー 253 の回動により、球磨きカートリッジ装着口 273 が広がっているため、駆動軸 290 や、装着センサ 291 が挿入の邪魔になることはない。球磨きカートリッジ 251 を挿入した後に、球磨きカートリッジ 251 を図 64 の A とは逆の方向に回動させて球磨きカートリッジ装着口 273 をもとの幅に戻すようにし、その後球磨きカートリッジ固定レバー 271 を球磨きカートリッジ固定止め具 272 に係合させることによって、駆動軸 290 は、球磨きカートリッジ 251 の第 1 のギア軸 261 にかみ合い、装着センサ 291 のボタン 292 が押し込まれ、球磨きカートリッジ 251 が装着されたことが検知される。

40

【0203】

遊技機の電源投入中において、装着センサ 291 のボタン 292 が押し込まれている状態の時は、球磨きカートリッジ 251 が正常に装着されていると検知して報知は行わないが、電源投入時であるにもかかわらず装着センサ 291 のボタン 292 が押し込まれていない状態の時は、球磨きカートリッジ 251 が正常に装着されていない状態として報知を行う。報知の態様としては、遊技機が通常備えており遊技の態様に応じた演出表示を行う図示しない表示装置において、球磨きカートリッジ 251 が装着されていない旨の表示をすることによって報知することができる。また、別の報知の態様として、演出のための装飾ランプや、球磨きカートリッジ 251 の装着状態を示す専用のランプを所定の態様で点灯又は点滅させることによって報知することもできる。

50

【0204】

また、本実施の形態のような封入球式の遊技機においては、遊技機内に封入された遊技球を循環させて遊技を行うため、遊技球のクリーニングを行うことなく、あまりに長時間遊技を継続すると、遊技球への汚れがたまって、遊技球の転がりが悪くなったりするおそれもあるため、遊技球の循環経路の途中のいずれかにおいて、球磨き装置によって遊技球のクリーニングを行うことが好ましいが、球磨き装置なしに遊技を行えないわけではないため、球磨きカートリッジが装着されていないことを検知しても、表示装置やランプによって報知を行うのみで、遊技は継続して行うことができる。

【0205】

また、遊技者による遊技時間はハンドルに設けられたタッチスイッチ87による検知によって、図示しない計測手段によって累積して計測している。本実施例においては、計測手段による累積計測時間が1分間になるごとに、球磨きリボン送りモータ155が1ステップ送られる。本実施例においては、巻き取りローラ259の直径が25mmで構成されているため、円周長が約78.5mm(=25×3.14)、第1駆動ギア256と第2駆動ギア257とのギア比が1/2であることを考慮すると、1ステップあたりの球磨き布263の送り量は0.11mm(=78.5/360/2)となる。

10

【0206】

なお、本実施例においては、レバーを止め具に掛けることによって、球磨きカートリッジ251を押さえつけて固定する方法としているが、固定の方法については、この方法に限られたものではなく、他の固定方法を用いることもできる。

20

また、本実施例においては、球磨き布263を遊技球に押さえつける手段として、コイル状の球磨き布押さえバネ264を用いているが、押さえ手段としてはこれに限られたものではなく、他の形状のバネや、その他の弾性部材等を用いることもできる。

【0207】

なお、本実施例においては、球磨きカートリッジ251を遊技機の最下部に配置しているが、球磨きカートリッジ251の配置位置はこの位置に限ったものではなく、遊技機の中間部や上部に配置することもできる。その場合には、球揚送装置22における球磨きカートリッジ251と対向する部分に設ける開口部についても、球磨きカートリッジ251の配置位置に対応する箇所に変更すればよい。

30

【0208】

また、本実施例においては、球揚送装置22による遊技球の揚送方向と、球磨きカートリッジ251の球磨き布263の巻き取り方向を異ならせる手法として、球磨きカートリッジ251の球磨き布263を鉛直方向に搬送し、球磨き布263と対向する部分の球揚送装置22の遊技球の揚送方向を、鉛直方向から傾けた方向に搬送するようとしているが、方法としてはこれに限ったものではなく、球揚送装置22の遊技球の搬送方向を鉛直方向にして、球磨きカートリッジ251の球磨き布263の搬送方向を鉛直方向から傾けた方向としたり、両者いずれも傾けた方向とするなど、種々の方法を選択することができる。

【0209】

また、本実施例においては、球磨きカートリッジ251の装着センサ291として、押し込み可能なボタン292を有し、球磨きカートリッジ251の装着動作によってボタン292が押し込まれることによって、球磨きカートリッジ251の装着を検知したが、装着センサ291の態様としては、これらのセンサに限ったものではなく、光学センサや磁気センサなど、他の形態のセンサを用いることもできる。

40

【0210】

さらに、本実施例においては、装着センサ291によって、球磨きカートリッジ251が正確に装着されていないことが検知されても、報知を行うのみで遊技は継続して行うことができるものとしたが、球磨きカートリッジ251が正確に装着されていないことを検知した場合には、遊技が行えないようにすることもできる。

【0211】

50

[遊技球の封入動作]

次に、封入球式遊技機を新規に設置したときや、汚れの発生した遊技球をいったん取り出してクリーニングしたときなどに、封入球式遊技機内に所定数の遊技球を封入する封入動作について説明する。封入動作は、封入球式遊技機に電源を投入していない状態で行う。そのため、封入球式遊技機内の球揚送装置22や、各種センサは作動していない。

【0212】

封入球式遊技機においては、遊技球は発射装置によって遊技領域に発射され、その後遊技領域を転動した後に、入賞装置に入賞するか、アウトロ42から回収され、回収された遊技球は、再び発射装置に搬送されて、発射装置において再度遊技領域に発射されて遊技が行われる。すなわち、全体として遊技球の循環経路が形成されている。

封入動作における遊技球の導入は、この循環経路内に遊技球を入れればよく、本実施例においては、アウトロ42から遊技球を導入している。これにより、封入球式遊技機へ遊技球を封入するための封入口を別途設ける必要がなく、封入球式遊技機の構成を簡素化することができる。また、アウトロ42に代えて、入賞装置の入賞口41から遊技球を導入するようにしてもよい。入賞装置の入賞口41に入った遊技球についても、アウトロ42に入った遊技球と合流して、その後発射装置に搬送される構成となっているため、入賞装置の入賞口41から遊技球を導入しても、アウトロ42に遊技球を導入した場合と同様に、遊技球を循環経路内に入れることができる。いずれの場合も、遊技球を導入する際に、遊技球や手、その他が釘に当たらないよう注意を要する。アウトロ42に遊技球を導入する場合は、後述する遊技球導入部材427を備えることにより、投入の際に遊技球が釘にあたってしまうことを防ぐことができる。なお、アウトロ42と入賞口41は、遊技球回収口に相当する。

【0213】

図71は、封入球式遊技機へ遊技球を封入する際に、遊技球が所定数に満たない状態を示す概略図である。前記のとおり、遊技球の封入動作時には、まだ封入球式遊技機に電源が投入されていないため、球揚送装置22が駆動していない。そのため、アウトロ42や入賞口41から投入された遊技球は、回収口202から入り、異形球・磁性球排出ユニット20内を通過した後に、球揚送装置22の手前を先頭として整列する。

【0214】

図72は、図71の状態からさらに遊技球を投入して、所定数の遊技球数に達した状態を示している。図72に示されているように、所定数の遊技球を封入したときには、最後に投入した遊技球233は、磁性球排出経路226と正規の遊技球の経路が分岐する箇所の不連続部分223に位置して、不連続部分223を封鎖するように構成されている。

【0215】

図73は、図72の状態からさらに遊技球を投入して、所定数を超えた遊技球が投入された状態を示している。前記のとおり、所定数の遊技球が封入されたときに、最後に投入した遊技球233が、不連続部分223を封鎖するように構成されているため、さらに投入された遊技球は、所定数を超えた遊技球235となり、不連続部分223から正規の遊技球233の経路に入ることができず、磁性球排出経路226から磁性球排出栗227に導かれて回収される。

【0216】

なお、本実施例においては、磁性球排出部において、所定数の遊技球を封入したときに正規の遊技球233が導かれる不連続部分223を封鎖して、所定数以上の遊技球を磁性球排出部において回収する構成としているが、異形球排出経路においても同様に、所定数の遊技球を封入したときに正規の遊技球233が導かれる経路を封鎖して、異形球排出部において回収するようにすることもできる。

【0217】

また、アウトロ42へ遊技球を投入する際の効率化を図る為、アウトロ42の下縁に位置する前構成部材45のレール部に遊技球導入部材427を備えている（図74、図75）。遊技球導入部材427の上面に遊技球を乗せるとアウトロ42に向かって遊技球が流

し込まれる構造のため、効率的に遊技球を封入することができる。また、付近の釘に当たることなく遊技球を投入することができる。

【0218】

図74は、遊技球導入部材427を突出させた状態を示す斜視図である。遊技球導入部材427は、扉枠3を開放し、手前にスライドすることで突出させることができる。

【0219】

図75は、遊技球導入部材427を収納した状態を示す斜視図である。図74の状態から、遊技球導入部材427を奥へ押し込むことで収納可能となるため、遊技を阻害することはない。

【0220】

なお、本実施例においては、遊技球導入部材427は手動でスライドすることにより進退可能な構造になっているが、上記の方法に限らず、スプリングバネなどの付勢部材を用いて、扉枠3の開閉することにより自動的に進退自在にする等、種々の方法を選択することができる。

10

【0221】

次に、パチンコ機1及びその一側に隣接して配置される外部装置としての精算機4の制御の概要について説明する。図76は、封入球式パチンコ機に配備され、RTCを備えた主制御基板の実施形態における要部を示すブロック図である。パチンコ機1の制御は、大きく分けて主基板グループと周辺基板グループとで分担されており、このうち主基板グループが遊技動作を制御しており、周辺基板グループが演出動作（液晶表示パネル、ランプ、本体枠ランプ、扉枠ランプ、音）を制御している。主基板グループは、主制御基板100と球情報制御基板110とから構成されており、周辺基板グループは、周辺制御基板130から構成されている。

20

【0222】

[主制御基板100]

主制御基板100は、パチンコ遊技の制御を行うものである。主制御基板100と後述の球情報制御基板110とは双方向のデータ通信が可能に接続されている。遊技の進行を制御する主制御基板100は、図76に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御MPU101と、入出力デバイス（I/Oデバイス）としての主制御I/Oポート102と、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路103と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路104と、主制御MPU101に内蔵されているRAM（以下、「主制御内蔵RAM」と記載する）に記憶された情報を完全に消去するためのRAMクリアスイッチ105と、を備えている。

30

【0223】

主制御MPU101は、その内蔵されたROM（以下、「主制御内蔵ROM」と記載する。）や主制御内蔵RAMのほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドッグタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。また、主制御MPU101は不揮発性のRAMが内蔵されており、この不揮発性のRAMには、主制御MPU101を製造したメーカーによって個体を識別するためのユニークな符号（世界で1つしか存在しない符号）が付された固有のIDコードが予め記憶されている。この一度付されたIDコードは、不揮発性のRAMに記憶されるため、外部装置を用いても書き換えられない。主制御MPU101は、不揮発性のRAMからIDコードを取り出して参照することができる。

40

【0224】

[RTC制御部]

また、実施形態の主制御MPU101は、時刻情報取得手段として時刻情報を取得することが可能な外付けのリアルタイムクロック（以下、「RTC」という）107を備えている。図示していないが、RTC107は、レジスタ回路、クロック入力回路、クロック出力回路、割り込み出力回路、データ入出力回路、および、制御回路を含む。

50

【0225】

R T C 1 0 7 は、時計・カレンダー機能を備える。時計・カレンダー機能は、年、月、日、時、分、秒をカウントする計時を行う機能である。また、必要に応じて、曜日までカウントするものを用いてもよい。R T C 制御部 1 0 6 は、R T C 1 0 7 および R T C 1 0 7 を駆動するための電池 1 0 8 が設けられている。電池 1 0 8 を備えることによって、電源基板（図示せず）の電源遮断時においても R T C 1 0 7 は計時、および、カレンダー機能を中断することがない。

【 0 2 2 6 】

電池 1 0 8 としては一次電池（例えばボタン電池）であってもよいし、充電可能な二次電池、これによって、バックアップ電源を配置する必要がなく主制御基板 1 0 0 の構成が複雑化するのを避けることができる。なお、電池 1 0 8 は、R A M 1 0 9 のバックアップ電源としても用いられる。10

【 0 2 2 7 】

主制御 M P U 1 0 1 は、R T C 1 0 7 を備えることによって、年・月・日・時・分・秒（カレンダー情報と時刻情報）を特定する機能を備える。主制御基板 1 0 0 の主制御 M P U 1 0 1 は、遊技機の電源投入時に、R T C 1 0 7 から時刻情報（時・分・秒）を取得する。20

【 0 2 2 8 】

遊技盤 5 の遊技領域 8 に配された上始動口（図示せず）に入賞した遊技球を検出する上始動口検出スイッチ 9 0 、下始動口（図示せず）に入賞した遊技球を検出する下始動口検出スイッチ 9 1 、及び一般入賞口（図示せず）に入賞した遊技球を検出する一般入賞口検出スイッチ 9 3 からの検出信号は、まず主制御入力回路 1 0 3 に入力され、主制御 I / O ポート 1 0 2 を介して主制御 M P U 1 0 1 に入力されている。20

【 0 2 2 9 】

また、ゲート部（図示せず）を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 9 2 、一般入賞口（図示せず）に入賞した遊技球を検出する一般入賞口検出スイッチ 9 4 、大入賞口（図示せず）に入賞した遊技球を検出するカウントスイッチ 9 8 からの検出信号は、まず遊技盤 5 に取付けられたパネル中継端子板 1 4 0 を介して主制御入力回路 1 0 3 に入力され、主制御 I / O ポート 1 0 2 を介して主制御 M P U 1 0 1 に入力されている。30

【 0 2 3 0 】

主制御 M P U 1 0 1 は、これらの検出信号に基づいて、主制御 I / O ポート 1 0 2 から主制御ソレノイド駆動回路 1 0 4 に制御信号を出力することにより、パネル中継端子板 1 4 0 を介して始動口ソレノイド 9 6 及び大入賞口ソレノイド 9 7 に駆動信号を出力したり、主制御 I / O ポート 1 0 2 からパネル中継端子板 1 4 0 、そして機能表示基板 1 4 1 を介して上特別図柄表示器 1 4 2 、下特別図柄表示器 1 4 3 、上特別図柄記憶表示器 1 4 4 、下特別図柄記憶表示器 1 4 5 、普通図柄表示器 1 4 6 、普通図柄記憶表示器 1 4 7 、遊技状態表示器 1 4 8 、ラウンド表示器 1 4 9 に駆動信号を出力したりする。30

【 0 2 3 1 】

また、主制御 M P U 1 0 1 は、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び入賞に応じた賞球に関する各種コマンド等を球情報制御基板 1 1 0 にシリアル方式で送信したり、この球情報制御基板 1 1 0 からのパチンコ遊技機 1 の状態に関する各種コマンド等をシリアル方式で受信したりする。また、主制御 M P U 1 0 1 は、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを周辺制御基板 1 3 0 に送信したりする。40

【 0 2 3 2 】

[球情報制御基板 1 1 0]

図 7 7 は、主として封入球式パチンコ機に配備された球情報制御基板 1 1 0 の要部を示すブロック図である。球情報制御基板 1 1 0 は、持球の管理や球揚送装置 2 2 、発射ソレノイド 1 3 、球送りソレノイド 3 1 、球磨きリボン送りモータ 1 5 5 等に関する各種制御を行なう球情報制御部 1 1 8 を備えている。また、主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 とは双方向のデータ通信が可能に接続されている。50

【0233】

[球情報制御部118]

球情報制御部118は、図77に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである球情報制御MPU111と、I/Oデバイスとしての球情報制御I/Oポート112と、球情報制御MPU111が正常に動作しているか否かを監視するための外部ウォッチドッグタイマ116（以下、「外部WDT116」と記載する。）と、球揚送を行う球揚送装置22の球揚送モータ150に駆動信号を出力するための球揚送モータ駆動回路114と、各種検出スイッチからの検出信号が入力される球情報制御入力回路113と、精算機4との各種信号をやり取りするためのCRユニット入出力回路115と、球磨きリボン送りモータ155に駆動信号を出力するための球磨きリボン送りモータ駆動回路119と、を備えている。球情報制御MPU111には、その内蔵されたROM（以下、「球情報制御内蔵ROM」と記載する。）やRAM（以下、「球情報制御内蔵RAM」と記載する。）のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

10

【0234】

球情報制御MPU111は、主制御基板100からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び賞球に関する各種コマンドを球情報制御I/Oポート112を介してシリアル方式で受信したり、主制御基板100からのRAMクリアスイッチ105の操作信号（検出信号）が球情報制御I/Oポート112を介して入力されたりする。

20

【0235】

本体枠2に対する扉枠3の開放を検出する扉枠開放スイッチ131、及び外枠に対する本体枠2の開放を検出する本体枠開放スイッチ132からの検出信号は、まず球情報制御入力回路113に入力され、球情報制御I/Oポート112を介して球情報制御MPU111に入力されている。さらに、打球ハンドル10に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチスイッチ87によるタッチ検出信号（オン信号）が、ハンドル中継端子板123を介して球情報制御基板110に入力され、さらにタッチ検出信号は球情報制御I/Oポート112を介して球情報制御MPU111に入力されている。

20

【0236】

また、球情報制御MPU111は、発射ソレノイド駆動回路120を通じて発射ソレノイド13に接続され、球送りソレノイド駆動回路122を通じて球送りソレノイド31に接続され、球情報制御MPU111からの制御出力に応じて発射ソレノイド13及び球送りソレノイド31が駆動されるようになっている。また、発射待機球検出スイッチ26、70、発射球確認スイッチ36、回収球検出スイッチ203、球経路満タン検出スイッチ206、球適正量検出スイッチ207、球揚送装置22に供給する遊技球の有無を検出するための揚送入口スイッチ156、球揚送モータ150の回転数を検知するための揚送モータセンサ（フォトセンサ）157、球磨き布リボンを収納した球磨きカートリッジが装着されていることを検知するためのカセット検出スイッチ158からの検出信号がセンサー中継基板124を介して球情報制御入力回路113に入力され、球情報制御I/Oポート112を介して球情報制御MPU111に入力されている。球情報制御MPU111は、球揚送モータ150、球磨きリボン送りモータ155、発射ソレノイド13及び球送りソレノイド31を駆動するための駆動信号を、球情報制御I/Oポート112を介して各駆動要素に出力する。

30

【0237】

また、球情報制御MPU111には、タッチパネル部14が球情報制御I/Oポート112からの制御出力により表示可能に接続されている。なお、球情報制御基板110は、主制御基板100と外部端子板133との基板間の電気的な接続を中継するほかに、扉枠開放スイッチ131及び本体枠開放スイッチ132と外部端子板133との間の電気的な接続を中継している。なお、外部端子板133は、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータと電気的に接続されている。

40

【0238】

50

打球ハンドル 10 に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチスイッチ 87、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ 86 からの検出信号は、まずハンドル中継端子板 123 を介して球情報制御入力回路 113 に入力されている。また、精算機 4 と球情報制御基板 110 が電気的に接続されると、C R 接続信号として C R ユニット入出力回路 115 に入力されるようになっている。

【0239】

なお、電源基板（図示せず）から球情報制御基板 110 に直流電源 +24V、+12V、+5.2V が供給されている。また、球情報制御基板 110 を介して直流電源 +24V、+12V、+5.2V が主制御基板 100 に供給されている。10

【0240】

停電監視回路 117 は、+24V に基づく電圧 V1 と基準電圧、+12V に基づく電圧 V2 と基準電圧とをそれぞれ比較監視しており、停電又は瞬停の兆候を検知すると、即ち、電圧 V1 または V2 が基準電圧よりも小さくなると、停電予告として停電予告信号を出力する。停電監視回路 117 から出力された停電予告信号は、球情報制御基板 110 の球情報制御 MPU111 に供給されるほかに、主制御 MPU101 に供給される。また、図示していないが、停電予告信号は、周辺制御基板 130 にも入力される。

【0241】

[精算機 4]

図 78 は、主として精算機 4 に接続された各要素を示すブロック図である。精算機 4 と球情報制御基板 110 とは双方向にデータ通信が可能に接続されている。精算機 4 の制御部は、図示していないが、CPU、ROM、RAM、入出力インターフェース、通信インターフェース等を備えている。20

【0242】

精算機 4 には、封入球式遊技機 1 のタッチパネル部 14 に配設された球貸ボタン及び精算ボタンの各操作入力信号が、例えば、インターフェースを通じて入力可能に接続されている。また、封入球式パチンコ機 1 のタッチパネル部 14 に配設された残度数表示部及び操作可能報知ランプが精算機 4 からの制御出力により表示可能に接続されている。また、精算機 4 には、図 1 のカード挿入口の奥方にカード処理機 402 が設けられている。

【0243】

[カード 403]

実施形態において使用されるカード 403 は、例えば、磁気カード或いは I C カード等で構成され、遊技者が所定の金額を支払うことにより、図示しないカード発行機により発行されて遊技者に提供される。図 78 において、カード 403 に記憶されているデータ構成を示している。

【0244】

カード 403 には、カード 403 に対して個別に付与された識別情報としての ID 番号（以下、単に ID という）が記憶された ID 記憶部 404、カード 403 を購入する際に支払われた金額に相当する有価価値情報としての残度数が記憶された残度数記憶部 305、遊技を行った遊技結果として遊技者が獲得した持球数（遊技機持球数）が記憶される持球数記憶部 406 が設定されている。なお、カード 403 の発行時は、ID 記憶部 404 に ID が記憶され、残度数記憶部 405 にカード 403 を購入する際に支払われた金額に相当する残度数（例えば、支払った金額が 5000 円ならば残度数として「5000」）が記憶されているが、持球数記憶部 406 には持球数の初期値として「0」が記憶されている。40

【0245】

カード処理機 402 は、従来周知のものであり、カード 403 を検知するカードセンサ、カード 403 に記憶されたデータの読み取り及びカード 403 へのデータの書き込みを行うカードリーダ・ライタ、カード 403 のデータ読み書き位置への送り込み並びにカード 403 のカード挿入口への排出を行うカード搬送手段を備えている。カード処理機 402

10

20

30

40

50

2は、カード挿入口にカード403が差し込まれると、所定のデータ読取書込位置にカード403を送り、カードリーダ・ライタにより、記憶されているデータ、即ち、ID、残度数及び持球数を読み取って精算機4に出力する。また、精算機4よりの書込指令に応じて、ID、残度数及び持球数を前述の各記憶部に書き込む（記憶する）。

【0246】

精算機4は、カード処理機402を通じてカード403から読み取ったID、残度数及び持球数をRAMに記憶する。

【0247】

[カード403による球貸]

精算機4は、カード403のデータの読み取りを行うと、RAMに記憶した残度数を残度数表示部に表示する。カード403の使用が可能である場合、精算機4は、球貸ボタンの操作に応じて球貸を行う。この球貸は、球貸ボタンの1回操作につき、例えば、球貸数125（球単価が4円）を球貸するものとする。なお、球貸において、持球数がある場合であって、持球数が125に満たない場合には全持球数を貸球数として球貸する。精算機4は、球情報制御基板110に貸球数を送信する。また、精算機4は、設定されている球単価に貸球数を乗じることで球貸に対する対価を求め、求めた対価（球貸に対応する対価を残度数）を現在の残度数から減じる。なお、持球数がある場合であって持球数から球貸を行った場合には、現在の持球数から貸球数を減じる。精算機4は、この結果を、残度数表示部に表示する。また、カード403の残度数記憶部405に残度数を書き込む。

【0248】

[遊技開始]

球情報制御基板110の球情報制御MPU111は、精算機4から送信された貸球数を受けると遊技機持球数に加算し、加算結果をタッチパネル部14に表示する。上部発射装置12を発射可能とし遊技可能状態となる。

【0249】

[遊技中]

遊技者が打球ハンドル10を操作することで打球発射装置29が作動し、発射用ハンマー30によって球発射位置にある遊技球が遊技領域8に打ち出されると、これが発射球確認スイッチ36の球検出に基づいて遊技球1個ずつの遊技領域8内への打ち込みが検知される。そして、球情報制御基板110の球情報制御MPU111は、このような遊技球1個ずつの打ち込み検知に応じて、遊技機持球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データから逐次「1」を減算していくと共に持球数をタッチパネル部14に表示する。

【0250】

一方、主制御基板100の主制御MPU101は、遊技盤5面において遊技球の入球通過を可能とされたゲート（図示せず）に配されたゲートスイッチ92、普通入賞口（図示せず）に対して配された一般入賞口検出スイッチ93、94、大入賞口（図示せず）に対して配されたカウントスイッチ98、上始動口とした始動口（図示せず）に対して配された上、下始動口検出スイッチ90、91からの検出信号に基づいて、遊技に関わる処理を行い、処理結果としてのコマンドや信号を球情報制御基板110、周辺制御基板130、上、下特別図柄表示器142、143、上、下特別図柄記憶表示器144、145、普通図柄表示器146、普通図柄記憶表示器147、始動口ソレノイド96、大入賞口ソレノイド97等に出力する。

【0251】

上部発射装置12によって打ち出された遊技球が遊技領域8内の各種入賞口（始動入賞口や大入賞口等）に入賞した場合、当該遊技球は、入賞口毎に設けられた各種入賞検出スイッチ（上始動口検出スイッチ90、下始動口検出スイッチ91、一般入賞口検出スイッチ93、一般入賞口検出スイッチ94、カウントスイッチ98）によって検出される。

【0252】

主制御MPU101は、各入賞口に対して設けられた検出スイッチ（一般入賞口検出スイッチ93、94、カウントスイッチ98、上、下始動口検出スイッチ90、91）が該当

10

20

30

40

50

する)の検出信号に応じて、遊技球が入賞した入賞口に応じて設定された賞球数を指示する賞球コマンドを必要に応じて球情報制御基板110に出力する。

【0253】

さらに、主制御MPU101は、現在の遊技状態の種別を示す遊技状態信号(ステータス)を定期的に周辺制御基板130に出力する。前記遊技状態とは、例えば、始動口と始動口への入賞に起因して当り外れの抽選を行うと共に抽選結果に基づいて特別図柄の可変表示を行って図柄を停止し、前記抽選結果が当りの場合に特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行する第1種のパチンコ遊技機の場合では、通常遊技状態(抽選により当る確率が通常確率、かつ普通図柄の可変表示の時間が通常)、時短遊技状態(普通図柄の可変表示の時間が通常よりも短縮されている状態、時短中情報出力信号)、大当たり遊技状態(15ラウンド大当たり情報出力信号、または2ラウンド大当たり情報出力信号)、高確率遊技状態(抽選により当る確率が通常よりも高い確率となっている状態、確率変動中情報出力信号)、特別図柄変動中(特別図柄表示情報出力信号)、始動口入賞に基づく保留がある状態(始動口入賞情報出力信号)等がある。

10

【0254】

なお、周辺制御基板130は、主制御基板100から出力されるコマンドに基づいて、液晶表示パネル(図示せず)役物装飾基板(図示せず)、盤装飾基板(図示せず)及び枠装飾基板(図示せず)に制御信号を出力することで、各種の装飾用LEDの点灯表示を制御し、スピーカ(図示せず)から出力する音(音声、音、効果音等)を制御する共に、液晶表示パネル(図示せず)で演出表示する図柄を制御する。

20

【0255】

球情報制御基板110の球情報制御MPU111は、各種の入力信号に基づいて、発射ソレノイド13、球送りソレノイド31、球揚送モータ150、球磨きリボン送りモータ155、タッチパネル部14の持球数表示及び精算機4に対して信号を出力する。

【0256】

球情報制御基板110の球情報制御MPU111には、主制御基板100から出力される遊技状態信号及び賞球コマンドが入力される。

30

【0257】

球情報制御MPU111は、このような賞球コマンドを受信することに応じて、遊技機数記憶領域に記憶した遊技機持球数データに各種入賞口毎で予め設定された賞球数の値を加算していくと共にこれをタッチパネル部14に表示する。

【0258】

[遊技終了、精算]

その後は、遊技を終了すべく遊技者によって精算ボタンが操作されると、精算機4は、球情報制御基板110の球情報制御MPU111に対して遊技終了指令を送信する。

40

【0259】

精算ボタンの操作に応じて精算機4が遊技終了指令を球情報制御MPU111に送信することにより、球情報制御MPU111は精算機4から送られた遊技終了指令を受信することになり、球情報制御MPU111は、「終了可」を精算機4に送信する。次いで、球情報制御MPU111は、発射ソレノイド13並びに球送りソレノイド31を停止して遊技を停止する。遊技機持球数記憶領域に記憶されている現在の遊技機持球数を精算機4に送信する。

【0260】

そして、球情報制御MPU111から送信された遊技機持球数に対応する精算機4の処理が終了すると、精算機4が処理終了を送信するので、球情報制御MPU111は処理終了を受信することになり、RAMの遊技機持球数記憶領域を0クリアし、処理終了となる。

【0261】

一方、精算機4は、遊技終了指令に対する終了状態についての回答として「終了可」を受信した後、球情報制御MPU111が遊技機持球数を精算機4に送信するので、精算機

50

4は遊技機持球数を受信すると、カード挿入時にRAMに記憶した精算機持球数に受信した遊技機持球数を加算して加算結果を精算機持球数として記憶する。これにより、遊技者が遊技を行った遊技結果としての持球数の全てが精算機持球数として記憶される。そして、球情報制御MPU111に処理終了を送信し、カード403の持球数記憶部406に精算機持球数を書き込み、カード403をカード挿入口から排出し、処理を終了する。これにより、遊技結果としての遊技機持球数が加算されて書き替えられたカード403が遊技者に返却される。

【0262】

[主制御基板の各種制御処理]

まず、パチンコ機1の遊技の進行に応じて、図76に示した主制御基板100が行う各種制御処理について、図79～図81を参照して説明する。図79は主制御基板100の主制御MPU101が実行する主制御側電源投入時処理を示すフローチャートであり、図80は図79の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図81は主制御MPU101が実行する主制御側タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

10

【0263】

[主制御側電源投入時処理]

パチンコ機1に電源が投入されると、主制御基板100の主制御MPU101（以下、単に主制御MPUという）は、図79及び図80に示すように、主制御側電源投入時処理を行う。この主制御側電源投入時処理が開始されると、主制御MPUは、スタックポインタの設定を行う（ステップS10）。スタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。ステップS10では、スタックポインタに初期アドレスをセットし、この初期アドレスから、レジスタの内容、復帰アドレス等をスタックに積んで行く。そして最後に積まれたスタックから最初に積まれたスタックまで、順に読み出すことによりスタックポインタが初期アドレスに戻る。

20

【0264】

ステップS10に続いて、ウェイトタイマ処理1を行い（ステップS12）、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップS14）。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がりしない。一方、停電又は瞬停（突発的に電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、球情報制御基板110の停電監視回路117から停電予告として停電予告信号が出力されて主制御MPUに入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると、球情報制御基板110の停電監視回路117から停電予告信号が入力される。

30

【0265】

そこで、ステップS12のウェイトタイマ処理1は、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなつて安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として200ミリ秒（ms）が設定されている。ステップS14の判定では、球情報制御基板110の停電監視回路117からの停電予告信号に基づいて行う。電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなつて安定すると、停電監視回路117からの停電予告信号が出力なしとなり、主制御MPUはステップS16に進む。

40

【0266】

ステップS16に進むと、主制御MPUは、RAMクリアスイッチ105（図76）が操作されているか否かを判定する（ステップS16）。この判定は、主制御基板100のRAMクリアスイッチ105が操作され、その操作信号（検出信号）が主制御MPUに入力されているか否かにより行う。検出信号が入力されているときにはRAMクリアスイッチ105が操作されていると判定する一方、検出信号が入力されていないときにはRAM

50

クリアスイッチ 105 が操作されていないと判定する。

【0267】

ステップ S16 で RAM クリアスイッチ 105 が操作されていると判定したときには、RAM クリア報知フラグ RCL-FLG に値 1 をセットし(ステップ S18)、ステップ S30 に移行する一方、ステップ S16 で RAM クリアスイッチ 105 が操作されていないと判定したときには、RAM クリア報知フラグ RCL-FLG に値 0 をセットし(ステップ S19)、ステップ S30 に移行する。

【0268】

この RAM クリア報知フラグ RCL-FLG は、主制御 MPU101 に内蔵された RAM(以下、「主制御内蔵 RAM」と記載する。)に記憶されている、確率変動、未払い出し賞球等の遊技に関する遊技情報を消去するか否かを示すフラグであり、遊技情報を消去するとき値 1、遊技情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。なお、ステップ S18 及びステップ S19 でセットされた RAM クリア報知フラグ RCL-FLG の値は、主制御 MPU の汎用記憶素子(汎用レジスタ)に記憶される。

10

【0269】

主制御 MPU は、ステップ S30 に移行すると、ウェイトタイマ処理 2 を行う(ステップ S30)。このウェイトタイマ処理 2 では、周辺制御基板 130 の液晶制御部による液晶表示装置(図示せず)の描画制御を行うシステムが起動する(ブートする)まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの時間(ブートタイマ)として 2 秒(s)が設定されている。

20

【0270】

ステップ S30 に続いて、RAM クリア報知フラグ RCL-FLG が値 0 である否かを判定する(ステップ S32)。上述したように、RAM クリア報知フラグ RCL-FLG は、遊技情報を消去するとき値 1、遊技情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。ステップ S32において RAM クリア報知フラグ RCL-FLG が値 0 であると判定した場合、つまり遊技情報を消去しないときには、チェックサムの算出を行う(ステップ S34)。このチェックサムは、主制御内蔵 RAM に記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【0271】

ステップ S34 に続いて、算出したチェックサムの値(サム値)が後述する主制御側電源断時処理(電源断時)において記憶されているチェックサムの値(サム値)と一致しているか否かを判定する(ステップ S36)。一致しているときには、バックアップフラグ BK-FLG が値 1 であるか否かを判定する(ステップ S38)。このバックアップフラグ BK-FLG は、遊技情報、チェックサムの値(サム値)及びバックアップフラグ BK-FLG の値等のバックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵 RAM に記憶保持したか否かを示すフラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値 1、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値 0 にそれぞれ設定される。

30

【0272】

ステップ S38 でバックアップフラグ BK-FLG が値 1 であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したときには、復電時として主制御内蔵 RAM の作業領域を設定する(ステップ S40)。この設定は、バックアップフラグ BK-FLG に値 0 をセットするほか、主制御 MPU に内蔵された ROM(以下、「主制御内蔵 ROM」と記載する。)から復電時情報を読み出し、この復電時情報を主制御内蔵 RAM の作業領域にセットする。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態、高周波が照射されたことを検出してリセットし、その後に復帰した状態も含める。

40

【0273】

ステップ S40 に続いて、電源投入時コマンド作成処理を行う(ステップ S42)。この電源投入時コマンド作成処理では、バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊

50

技情報に応じた各種コマンドを主制御内蔵RAMの所定記憶領域に記憶する。

【0274】

一方、ステップS32でRAMクリア報知フラグRCL-FLGが値0でない（値1である）と判定した場合、つまり遊技情報を消去するときには、又はステップS36でチェックサムの値（サム値）が一致していないときには、又はステップS38でバックアップフラグBKL-FLGが値1でない（値0である）と判定した場合、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御内蔵RAMの全領域をクリアする（ステップS44）。具体的には、値0を主制御内蔵RAMに書き込むことによって行う（なお、初期値として主制御内蔵ROMから所定値を読み出して、セットしてもよい）。また、大当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための大当り判定用初期値決定用乱数は、RAMクリアスイッチ105が操作されて遊技情報を消去するとき、サム値が一致していないとき、又は主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御MPUの不揮発性のRAMに予め記憶された固有のIDコードを取り出し、この取り出したIDコードに基づいて大当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この固定値が初期値としてセットされる。

10

【0275】

ステップS44に続いて、初期設定として主制御内蔵RAMの作業領域を設定する（ステップS46）。この設定は、主制御内蔵ROMから初期情報を読み出してこの初期情報を主制御内蔵RAMの作業領域にセットする。

20

【0276】

ステップS46に続いて、RAMクリア報知及びテストコマンド作成処理を行う（ステップS48）。このRAMクリア報知及びテストコマンド作成処理では、主制御内蔵RAMをクリアして初期設定を行った旨を報知するための電源投入に区分される電源投入コマンドを作成するとともに、周辺制御基板130の各種検査を行うためのテスト関連に区分されるテストコマンドを作成して、送信情報として主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域にそれぞれ記憶する。

【0277】

ステップS42又はステップS48に続いて、割り込み初期設定を行う（ステップS50）。この設定は、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では4msに設定されている。

30

【0278】

ステップS50に続いて、割り込み許可設定を行う。（ステップS52）。この設定によりステップS50で設定した割り込み周期、つまり4msごとに主制御側タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。なお、このステップS10～ステップS52の処理を「主制御側電源投入時処理」という。

【0279】

ステップS52に続いて、ウォッチャドックタイマクリアレジスタWCLに値Aをセットする（ステップS54）。このウォッチャドックタイマクリアレジスタWCLに、値A、値Bそして値Cを順にセットすることによりウォッチャドックタイマがクリア設定される。

40

【0280】

ステップS54に続いて、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップS56）。上述したように、パチンコ遊技機1の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が球情報制御基板110の停電監視回路117から入力される。ステップS56の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

【0281】

ステップS56で停電予告信号の入力がないときには非当落乱数更新処理を行う（ステップS58）。この非当落乱数更新処理では、例えば、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数等を更新する。このように、非当落乱数更新処理では、当落判定（大当り判定）にかかわらない

50

乱数を更新する。なお、普通図柄当たり判定用乱数、普通図柄当たり判定用初期値決定用乱数及び普通図柄変動表示パターン用乱数等もこの非当落乱数更新処理により更新される。

【0282】

ステップS58に続いて、再びステップS54に戻り、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Aをセットし、ステップS56で停電予告信号の入力があるか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップS58で非当落乱数更新処理を行い、ステップS54～ステップS58を繰り返し行う。なお、このステップS54～ステップS58の処理を「主制御側メインループ処理」という。

【0283】

一方、ステップS56で停電予告信号の入力があったときには、割り込み禁止設定を行う（ステップS60）。この設定により後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われなくなり、主制御内蔵RAMへの書き込みを防ぎ、遊技情報の書き換えを保護している。

【0284】

ステップS60に続いて、図76に示した、始動口ソレノイド96、大入賞口ソレノイド97、上特別図柄表示器142、下特別図柄表示器143、上特別図柄記憶表示器144、下特別図柄記憶表示器145、普通図柄表示器146、普通図柄記憶表示器147、遊技状態表示器148、ラウンド表示器149等に出力している駆動信号を停止する（ステップS62）。

【0285】

ステップS62に続いて、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップS64）。このチェックサムは、上述したチェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグBK-FLGの値の記憶領域を除く、主制御内蔵RAMの作業領域の遊技情報を数値とみなしてその合計を算出する。

【0286】

ステップS64に続いて、バックアップフラグBK-FLGに値1をセットする（ステップS66）。これにより、バックアップ情報の記憶が完了する。

【0287】

ステップS66に続いて、ウォッチドックタイマのクリア設定を行う（ステップS68）。このクリア設定は、上述したように、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値A、値Bそして値Cを順にセットすることにより行われる。

【0288】

ステップS68に続いて、何も実行しない状態を繰り返すというループ処理に入る。なお、ステップS60～ステップS68の処理及びループ処理を「主制御側電源断時処理」という。このループ処理では、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値A、値Bそして値Cを順にセットしないためウォッチドックタイマがクリア設定されなくなる。このため、ウォッチドックタイマがタイムアウトしてタイムアウト信号を出力し、タイムアウト信号によって主制御MPUにリセットがかかり、その後主制御MPUは、この主制御側電源投入時処理を再び最初から行う。

【0289】

パチンコ機1（主制御MPU101）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により主制御側電源投入時処理を行う。

【0290】

なお、ステップS36では主制御内蔵RAMに記憶されているバックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップS38では主制御側電源断時処理が正常に終了された否かを検査している。このように、主制御内蔵RAMに記憶されているバックアップ情報を2重にチェックすることによりバックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【0291】

[主制御側タイマ割り込み処理]

次に、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。この主制御側タイマ割り込み処理

10

20

30

40

50

理は、図79及び図80に示した主制御側電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、4ms）ごとに繰り返し行われる。

【0292】

主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御基板100の主制御MPUは、図81に示すように、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Bをセットする（ステップS70）。このとき、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLには、主制御側メインループ処理のステップS54においてセットされた値Aに続いて値Bがセットされる。

【0293】

ステップS70に続いて、割り込みフラグのクリアを行う（ステップS72）。この割り込みフラグがクリアされることにより割り込み周期が初期化され、次の割り込み周期がその初期値から計時される。 10

【0294】

ステップS72に続いて、スイッチ入力処理を行う（ステップS74）。このスイッチ入力処理では、主制御I/Oポート102の入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として主制御内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶する。

【0295】

ステップS74に続いて、タイマ減算処理を行う（ステップS76）。このタイマ減算処理では、例えば、後述する特別図柄及び特別電動役物制御処理で決定される変動表示パターンに従って上特別図柄表示器142及び下特別図柄表示器143が点灯する時間、後述する普通図柄及び普通電動役物制御処理で決定される普通図柄変動表示パターンに従って普通図柄表示器146が点灯する時間のほかに、主制御基板100（主制御MPU）が送信した各種コマンドを球情報制御基板110が正常に受信した旨を伝える球情報ACK信号が入力されているか否かを判定する際にその判定条件として設定されているACK信号入力判定時間等の時間管理を行う。具体的には、変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が5秒間であるときには、タイマ割り込み周期が4msに設定されているので、このタイマ減算処理を行うごとに変動時間を4msずつ減算し、その減算結果が値0になることで変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間を正確に計っている。 20

【0296】

本実施形態では、ACK信号入力判定時間が100msに設定されている。このタイマ減算処理を行うごとにACK信号入力判定時間が4msずつ減算し、その減算結果が値0になることでACK信号入力判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種時間及びACK信号入力判定時間は、時間管理情報として主制御内蔵RAMの時間管理情報記憶領域に記憶される。 30

【0297】

ステップS76に続いて、当落乱数更新処理を行う（ステップS78）。この当落乱数更新処理では、上述した、大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、及び小当たり図柄用乱数を更新する。またこれらの乱数に加えて、図80に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップS58の非当落乱数更新処理で更新される、大当たり図柄用初期値決定用乱数、及び小当たり図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの大当たり図柄用初期値決定用乱数、及び小当たり図柄用初期値決定用乱数は、主制御側メイン処理及びこの主制御側タイマ割り込み処理においてそれぞれ更新されることでランダム性をより高めている。これに対して、大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、及び小当たり図柄用乱数は、当落判定（大当たり判定）にかかる乱数であるためこの当落乱数更新処理が行われるごとにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。例えば、大当たり判定用乱数を更新するカウンタは、上述したように、初期値更新型のカウンタであり、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲（本実施形態では、最小値として値0～最大値として値32767）内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、この主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値1ずつ加算されることでカウントアップす 40

る。大当たり判定用初期値決定用乱数から最大値（値 3 2 7 6 7）に向かってカウントアップし、続いて最小値（値 0）から大当たり判定用初期値決定用乱数に向かってカウントアップする。大当たり判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲を、大当たり判定用乱数を更新するカウンタがカウントアップし終えると、この当落乱数更新処理により大当たり判定用初期値決定用乱数は更新される。このとき、その更新される値は、主制御 M P U がその内蔵する不揮発性の R A M から I D コードを取り出し、この取り出した I D コードに基づいて大当たり判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この導出した固定値が初期値としてセットされる仕組みとなっている。つまり、大当たり判定用初期値決定用乱数は、初期値導出処理の実行により I D コードに基づいて導出された同一の固定値が初期値として常に上書き更新されるようになっている。なお、上述した、普通図柄当たり判定用乱数、普通図柄当たり判定用初期値決定用乱数もこの当落乱数更新処理により更新される。普通図柄当たり判定用乱数等は、上述した大当たり判定用乱数の更新方法と同一であり、その説明を省略する。

【 0 2 9 8 】

ステップ S 7 8 に続いて、賞球制御処理を行う（ステップ S 8 0）。この賞球制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて球情報制御基板 1 1 0 に送信するための賞球コマンドを作成したり、主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 との基板間の接続状態を確認するためのセルフチェックコマンドを作成したりする。そして作成した賞球コマンドやセルフチェックコマンドを主球情報シリアルデータとして球情報制御基板 1 1 0 に送信する。例えば、大入賞口に遊技球が 1 球、入球すると、賞球数として 1 5 球を表す賞球コマンドを作成して球情報制御基板 1 1 0 に送信したり、この賞球コマンドを球情報制御基板 1 1 0 が正常に受信完了した旨を伝える球情報主 A C K 信号が所定時間内に入力されないときには主制御基板 1 0 0 と球情報制御基板 1 1 0 との基板間の接続状態を確認するセルフチェックコマンドを作成して球情報制御基板 1 1 0 に送信したりする。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 8 0 に続いて、枠コマンド受信処理を行う（ステップ S 8 2）。球情報制御基板 1 1 0 は、状態表示に区分される 1 バイト（8 ビット）の各種コマンドを送信する。ステップ S 8 2 の枠コマンド受信処理では、この各種コマンドを球情報主シリアルデータとして正常に受信すると、その旨を球情報制御基板 1 1 0 に伝える情報を、出力情報として主制御内蔵 R A M の出力情報記憶領域に記憶する。また、その正常に球情報主シリアルデータとして受信したコマンドを 2 バイト（16 ビット）のコマンドに整形し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

【 0 3 0 0 】

ステップ S 8 2 に続いて、不正行為検出処理を行う（ステップ S 8 4）。この不正行為検出処理では、賞球に関する異常状態を確認する。例えば、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、大当たり遊技状態でない場合にカウントスイッチ 9 8 からの検出信号が入力されているとき（大入賞口に遊技球が入球するとき）等には、異常状態として報知表示に区分される入賞異常表示コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

【 0 3 0 1 】

ステップ S 8 4 に続いて、特別図柄及び特別電動役物制御処理を行う（ステップ S 8 6）。この特別図柄及び特別電動役物制御処理では、上述した大当たり判定用乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵 R O M に予め記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定（大当たり遊技状態を発生させるか否かを判定（「特別抽選」という。））したり、大当たり図柄用乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵 R O M に予め記憶されている確変当たり判定値と一致するか否かを判定（確率変動を発生させるか否かの判定）したりする。ここで、「確率変動」とは、大当たりする確率が通常時（低確率）にくらべて高く設定された高確率（確変時）に変化することである。本実施形態では、上述した大当たり判定値の範囲（大当たり判定範囲）として、低確率では値 3 2 6 6 8 ~ 値 3 2 7 6

10

20

30

40

50

7が設定されており、通常時判定テーブルから読み出されるのに対して、高確率では値32438～値32767が設定されており、確変時判定テーブルから読み出される。このように、ステップS86の特別図柄及び特別電動役物制御処理では、大当たり判定用乱数を更新するカウンタの値と、主制御内蔵ROMに予め記憶されている大当たり判定値と、が一致するか否かを判定するときには、大当たり判定用乱数を更新するカウンタの値が大当たり判定範囲に含まれているか否かにより行う。

【0302】

これらの判定結果が上始動口検出スイッチ90によるものである場合には特図1同調演出関連の各種コマンドを作成する一方、その抽選結果が下始動口検出スイッチ91によるものである場合には特図2同調演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した特別図柄の変動表示パターンに従って上特別図柄表示器142又は下特別図柄表示器143を点灯させるよう上特別図柄表示器142又は下特別図柄表示器143への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

10

【0303】

また、発生させる遊技状態に応じて、例えば大当たり遊技状態となるときには、大当たり関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶したり、開閉部材を開閉動作させるよう大入賞口ソレノイド97への駆動信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が2回であるときには、ラウンド表示器149の2ラウンド表示ランプを点灯させるよう2ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが15回であるときには、ラウンド表示器149の15ラウンド表示ランプを点灯させるよう15ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、確率変動の発生の有無を所定の色で点灯させるよう遊技状態表示器148への点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したりする。

20

【0304】

ステップS86に続いて、普通図柄及び普通電動役物制御処理を行う（ステップS88）。この普通図柄及び普通電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいてゲート入賞処理を行う。このゲート入賞処理では、入力情報からゲートスイッチ92からの検出信号が入力端子に入力されていたか否かを判定する。この判定結果に基づいて、検出信号が入力端子に入力されていたときには、上述した普通図柄当たり判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出してゲート情報として主制御内蔵RAMのゲート情報記憶領域に記憶する。

30

【0305】

ステップS88に続いて、ポート出力処理を行う（ステップS90）。このポート出力処理では、主制御I/Oポート102の出力端子から、上述した出力情報記憶領域から出力情報を読み出してこの出力情報に基づいて各種信号を出力する。例えば、出力情報に基づいて主制御I/Oポート102の出力端子から、球情報制御基板110からの各種コマンドを正常に受信完了したときには主球情報ACK信号を球情報制御基板110に出力したり、大当たり遊技状態であるときには大入賞口の開閉部材の開閉動作を行う大入賞口ソレノイド97に駆動信号を出力したり、可動片の開閉動作を行う始動口ソレノイド96に駆動信号を出力したりするほかに、15ラウンド大当たり情報出力信号、2ラウンド大当たり情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力情報、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する各種情報（遊技情報）信号を球情報制御基板110に出力したりする。

40

【0306】

ステップS90に続いて、周辺制御基板コマンド送信処理を行う（ステップS92）。この周辺制御基板コマンド送信処理では、上述した送信情報記憶領域から送信情報を読み出してこの送信情報を主周シリアルデータとして周辺制御基板130に送信する。この送

50

信情報には、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理で作成した、特図1同調演出関連に区分される各種コマンド、特図2同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、報知表示に区分される各種コマンド、状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドが記憶されている。主周シリアルデータは、1パケットが3バイトに構成されている。

【0307】

具体的には、主周シリアルデータは、1バイト(8ビット)の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、1バイト(8ビット)の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、ステータス及びモードを数値とみなしてその合計を算出したサム値と、から構成されており、このサム値は、送信時に作成されている。なお、ステップS74～ステップS92の処理を「遊技制御処理」ということにする。

10

【0308】

ステップS92に続いて、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Cをセットする(ステップS94)。ステップS94でウォッチドックタイマクリアレジスタWCLに値Cがセットされることにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLには、ステップS70においてセットされた値Bに続いて値Cがセットされる。これにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタWCLには、値A、値Bそして値Cが順にセットされ、ウォッチドックタイマがクリア設定される。

20

【0309】

ステップS94に続いて、レジスタの切替(復帰)を行い(ステップS96)、このルーチンを終了する。ここで、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御MPUは、ハード的に汎用レジスタの内容をスタックに積んで退避する。これにより、主制御側メイン処理で使用していた汎用レジスタの内容の破壊を防いでいる。ステップS96では、スタックに積んで退避した内容を読み出し、もとのレジスタに書き込む。なお、主制御MPUは、ステップS96による復帰の後に割り込み許可の設定を行う。

30

【0310】

[球情報制御基板の各種制御処理]

次に、図77に示した球情報制御基板110が行う各種制御処理について、図81～図86を参照して説明する。図82は球情報制御基板110の球情報制御MPU111が実行する球情報制御側電源投入時処理を示すフローチャートであり、図83は図82の球情報制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図84は図83に続いて球情報制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図85は球情報制御基板110の球情報制御MPU111が実行する球情報制御電源断時処理を示すフローチャートであり、図86は球情報制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

40

【0311】

[球情報制御側電源投入時処理]

パチンコ遊技機1に電源が投入されると、球情報制御基板110における球情報制御部118の球情報制御MPU111(以下、単に球情報制御MPUという)は、図82～図83に示すように、球情報制御側電源投入時処理を行う。この球情報制御側電源投入時処理が開始されると、球情報制御MPUは、割り込みモードの設定を行う(ステップS500)。この割り込みモードは、球情報制御MPUの割り込みの優先順位を設定するものである。本実施形態では、後述する球情報制御部タイマ割り込み処理が優先順位として最も高く設定されており、この球情報制御部タイマ割り込み処理の割り込みが発生すると、優先的にその処理を行う。

【0312】

ステップS500に続いて、入出力設定(I/Oの入出力設定)を行う(ステップS5

50

02)。このI/Oの入出力設定では、球情報制御MPUのI/Oポートの入出設定等を行ふ。

【0313】

ステップS502に続いて、図77に示した停電監視回路117に停電クリア信号の出力を開始する(ステップS504)。この停電監視回路117は、電圧比較回路と、DタイプフリップフロップICと、から構成されている。電圧比較回路は、+24Vとリファレンス電圧との電圧を比較したり、+12Vとリファレンス電圧との電圧を比較したりすることで、その比較結果を出力する。この比較結果は、停電又は瞬停が発生していない場合ではその論理がHIとなってDタイプフリップフロップのプリセット端子であるPR端子に入力される一方、停電又は瞬停が発生した場合ではその論理がLOWとなってDタイプフリップフロップのプリセット端子であるPR端子に入力されるようになっている。ステップS504では、このDタイプフリップフロップのクリア端子であるCLR端子に停電クリア信号の出力を開始する。この停電クリア信号は、球情報制御部118の球情報制御I/Oポート112を介して、その論理がLOWとなってクリア端子に入力される。これにより、球情報制御MPUは、Dタイプフリップフロップのラッチ状態を解除することができ、ラッチ状態をセットするまでの間、Dタイプフリップフロップのプリセット端子であるPR端子に入力された論理を反転して出力端子である1Q端子から出力する状態とすることことができ、その1Q端子からの信号を監視することができる。

10

【0314】

ステップS504に続いて、ウェイトタイマ処理1を行い(ステップS506)、停電予告信号が入力されているか否かを判定する(ステップS508)。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がりしない。一方、停電又は瞬停(突発的に電力の供給が一時停止する現象)となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路117から停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると停電監視回路117から停電予告信号が入力される。そこで、ステップS506のウェイトタイマ処理1は、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなつて安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間(ウェイトタイマ)として200ミリ秒(ms)が設定されている。ステップS508の判定でその停電予告信号が入力されているか否かの判定を行っている。この判定では、停電予告信号として、上述したDタイプフリップフロップの出力端子である1Q端子から出力されている信号に基づいて行う。

20

30

【0315】

ステップS508に続いて、Dタイプフリップフロップのクリア端子であるCLR端子に停電クリア信号の出力を停止する(ステップS510)。この停電クリア信号の出力を停止することで、球情報制御I/Oポート112を介して、その論理がHIとなってクリア端子であるCLR端子に入力される。これにより、球情報制御MPUは、Dタイプフリップフロップをラッチ状態にセットすることができる。Dタイプフリップフロップは、そのプリセット端子であるPR端子に論理がLOWとなって入力された状態をラッチすると、出力端子である1Q端子から停電予告信号を出力する。

40

【0316】

ステップS510に続いて、RAMクリアスイッチ105が操作されているか否かを判定する(ステップS512)。この判定は、主制御基板100のRAMクリアスイッチ105が操作され、その操作信号(検出信号)が球情報制御MPUに入力されているか否かにより行う。検出信号が入力されているときにはRAMクリアスイッチ105が操作されていると判定し、一方、検出信号が入力されていないときにはRAMクリアスイッチ105が操作されていないと判定する。

【0317】

ステップS512でRAMクリアスイッチ105が操作されていると判定した場合には、球情報RAMクリアフラグに値1をセットし(ステップS514)、ステップS518に進む一方、ステップS512でRAMクリアスイッチ105が操作されていないと判定

50

した場合には、球情報RAMクリアに値0をセットし(ステップS516)、ステップS518に進む。

【0318】

この球情報RAMクリアフラグは、球情報制御MPUに内蔵されたRAM(以下、「球情報制御内蔵RAM」と記載する。)に記憶されている、例えば、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種球情報を消去するか否かを示すフラグであり、球情報を消去するとき値1、球情報を消去しないとき値0にそれぞれ設定される。なお、ステップS514及びステップS516でセットされた球情報RAMクリアフラグは、球情報制御MPUの汎用記憶素子(汎用レジスタ)に記憶される。

【0319】

ステップS514又はステップS516に続いて、球情報制御内蔵RAMへのアクセスを許可する設定を行う(ステップS518)。この設定により球情報制御内蔵RAMへのアクセスができ、例えば球情報の書き込み(記憶)又は読み出しを行うことができる。

【0320】

ステップS518に続いて、スタックポインタの設定を行う(ステップS520)。スタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子(レジスタ)の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。ステップS520では、スタックポインタに初期アドレスをセットし、この初期アドレスから、レジスタの内容、復帰アドレス等をスタックに積んで行く。そして最後に積まれたスタックから最初に積まれたスタックまで、順に読み出すことによりスタックポインタが初期アドレスに戻る。

【0321】

ステップS520に続いて、球情報制御MPUは、ステップS527に進む。ステップS527では、球情報RAMクリアフラグが値0である否かを判定する(ステップS527)。上述したように、球情報RAMクリアフラグは、球情報を消去するとき値1、球情報を消去しないとき値0にそれぞれ設定される。

【0322】

ステップS527で球情報RAMクリアフラグが値0であるとき、つまり球情報を消去しないときには、チェックサムの算出を行う(ステップS528)。このチェックサムは、球情報制御内蔵RAMに記憶されている球情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【0323】

ステップS528に続いて、算出したチェックサムの値が後述する球情報制御部電源断時処理(電源断時)において記憶されているチェックサムの値と一致しているか否かを判定する(ステップS530)。一致しているときには、球情報バックアップフラグが値1であるか否かを判定する(ステップS532)。この球情報バックアップフラグは、球情報、チェックサムの値等の球情報バックアップ情報を後述する球情報制御部電源断時処理において球情報制御内蔵RAMに記憶保持したか否かを示すフラグであり、球情報制御部電源断時処理を正常に終了したとき値1、球情報制御部電源断時処理を正常に終了していないとき値0にそれぞれ設定される。

【0324】

ステップS532で球情報バックアップフラグが値1であるとき、つまり球情報制御部電源断時処理を正常に終了したときには、復電時として球情報制御内蔵RAMの作業領域を設定する(ステップS534)。この設定は、球情報バックアップフラグに値0をセットするほかに、球情報制御MPUに内蔵されたROM(以下、「球情報制御内蔵ROM」と記載する。)から復電時情報を読み出し、この復電時情報を球情報制御内蔵RAMの作業領域にセットする。これにより、球情報制御内蔵RAMに記憶されている上述した球情報バックアップ情報である、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種情報等

10

20

30

40

50

に基づいて各種処理に使用する情報が設定される。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態も含める。

【0325】

一方、ステップS527で球情報RAMクリアフラグが値0でない(値1である)と判定した場合、又はステップS530でチェックサムの値が一致していないときには、又はステップS532で球情報バックアップフラグが値1でない(値0である)と判定したとき、つまり球情報制御部電源断時処理を正常に終了していないときには、球情報制御内蔵RAMの全領域をクリアする(ステップS536)。これにより、球情報制御内蔵RAMに記憶されている球情報バックアップ情報がクリアされる。

10

【0326】

ステップS536に続いて、初期設定として球情報制御内蔵RAMの作業領域を設定する(ステップS538)。この設定は、球情報制御内蔵ROMから初期情報を読み出してこの初期情報を球情報制御内蔵RAMの作業領域にセットする。

【0327】

ステップS534又はステップS538に続いて、割り込み初期設定を行う(ステップS540)。この設定は、後述する球情報制御部タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では、2msに設定されている。

20

【0328】

ステップS540に続いて、割り込み許可設定を行う(ステップS542)。この設定によりステップS540で設定した割り込み周期、つまり2msごとに球情報制御部タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。

20

【0329】

ステップS542に続いて、停電予告信号が入力されているか否かを判定する(ステップS544)。上述したように、パチンコ遊技機1の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路117から入力される。ステップS540の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

【0330】

ステップS544で停電予告信号の入力がないときには2ms経過フラグHT-FLGが値1であるか否かを判定する(ステップS546)。この2ms経過フラグHT-FLGは、後述する、2msごとに処理される球情報制御部タイマ割り込み処理で2msを計時するフラグであり、2ms経過したとき値1、2ms経過していないとき値0にそれぞれ設定される。

30

【0331】

ステップS546で2ms経過フラグHT-FLGが値0であると判定した場合には、つまり2ms経過していないときには、ステップS544に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。

【0332】

一方、ステップS546で2ms経過フラグHT-FLGが値1であると判定した場合には、つまり2ms経過したときには、2ms経過フラグHT-FLGに値0をセットし(ステップS547)、ステップS550に進み、外部ウォッチドックタイマ(外部WDT)116に外部WDTクリア信号を出力する(ONする、ステップS550)。この外部WDT116は、球情報制御MPUの動作(システム)を監視するものであり、外部WDTクリア信号がクリア信号解除時間に停止されないときには球情報制御MPU及び球情報制御I/Oポート112にリセット信号を出力してリセットをかける(球情報制御MPUのシステムが暴走していないかを定期的に診断している)。

40

【0333】

ステップS550に続いて、ポート出力処理を行う(ステップS552)。このポート出力処理では、球情報制御内蔵RAMの出力情報記憶領域から各種情報を読み出してこの

50

各種情報に基づいて各種信号を球情報制御I/Oポート112の出力端子から出力する。

【0334】

出力情報記憶領域には、例えば、主制御基板100からの賞球に関する各種コマンド（賞球コマンドやセルフチェックコマンド）を正常に受信した旨を伝える球情報主ACK情報、球揚送装置22への駆動制御を行う駆動情報等の各種情報が記憶されており、この出力情報に基づいて球情報制御I/Oポート112の出力端子から、主制御基板100からの賞球コマンドを正常に受信したときには球情報主ACK信号を主制御基板100に出力したり、発射ソレノイド13に駆動信号を出力したりする。

【0335】

ステップS552に続いて、ポート入力処理を行う（ステップS554）。このポート入力処理では、球情報制御I/Oポート112の入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として球情報制御内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶する。例えば、扉枠開放スイッチ131、本体枠開放スイッチ132、発射待機球検出スイッチ26、70、発射球確認スイッチ36、回収球検出スイッチ203、球経路満タン検出スイッチ206、球適正量検出スイッチ207、揚送入口スイッチ156、揚送モータセンサ（フォトセンサ）157、カセット検出スイッチ158、発射停止スイッチ86、タッチスイッチ87、精算機4からのBRQ信号、BRDY信号及びCR接続信号、後述するコマンド送信処理で送信した各種コマンドを主制御基板100が正常に受信した旨を伝える主制御基板100からの主球情報ACK信号等、をそれぞれ読み取り、入力情報として入力情報記憶領域に記憶する。

10

20

【0336】

ステップS554に続いて、タイマ更新処理を行う（ステップS556）。なお、各種判定時間は、時間管理情報として球情報制御内蔵RAMの時間管理情報記憶領域に記憶される。タイマ更新処理では、各種タイマのタイマ値がセットされているか否かを判定し、タイマ値がセットされている場合にはタイマ値を1減算する。例えば、タイマに2秒（2000ms）に相当する値として「1000」がセットされた場合、タイマ割り込み周期が2msに設定されているので、2ms周期でタイマ減算処理を行うごとにタイマ値が1ずつ減算され、その減算結果が値0になることでタイムアップとなり、時間を正確に計っている。

30

【0337】

ステップS556に続いて、精算機通信処理を行う（ステップS558）。精算機通信処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、精算機4からの各種信号（BRQ信号、BRDY信号及びCR接続信号）が入力されているか否かを判定する。精算機4からの各種信号に基づいて、球情報制御MPUは、精算機4と各種信号のやり取りを行う。球情報制御MPUは、例えば、精算機4から送信された貸球数を受けると遊技機持球数データに貸球数に加算する。

40

【0338】

ステップS558に続いて、コマンド受信処理を行う（ステップS560）。このコマンド受信処理では、主制御基板100からの賞球に関する各種コマンド（賞球コマンドやセルフチェックコマンド）を受信する。この各種コマンドを正常に受信したときには、その旨を伝える球情報主ACK情報を上述した出力情報記憶領域に記憶する。一方、各種コマンドを正常に受信できなかったときには、主制御基板100と球情報制御基板110との基板間の接続に異常が生じている（各種コマンド信号に異常が生じている）旨を伝える接続異常情報を上述した状態情報記憶領域に記憶する。

【0339】

ステップS560に続いて、コマンド解析処理を行う（ステップS562）。このコマンド解析処理では、ステップS562で受信したコマンドの解析を行い、その解析したコマンドを受信コマンド情報として球情報制御内蔵RAMの受信コマンド情報記憶領域に記憶する。

【0340】

50

ステップS562に続いて、主要動作設定処理を行う（ステップS564）。この主要動作設定処理では、球情報制御MPUは、発射ソレノイド13、球送りソレノイド31、球揚送装置22（球揚送モータ150）、球磨きリボン送りモータ155等の動作設定を行ったりする。また、球情報制御MPUは、発射球確認スイッチ36の球検出に基づく遊技球1個ずつの打ち込み検知に応じて、遊技機持球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データから逐次「1」を減算する。さらに、受信コマンド情報記憶領域に賞球コマンドが記憶されている場合に、この賞球コマンドに対応する賞球数を遊技機持球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データに加算する。

【0341】

ステップS564に続いて、LED表示データ作成処理を行う（ステップS566）。このLED表示データ作成処理では、例えば、上述した遊技機持球数記憶領域に記憶した遊技機持球数データを読み出し、持球数をタッチパネル部14に表示するための表示データを作成してLED表示情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。10

【0342】

ステップS566に続いて、コマンド送信処理を行う（ステップS568）。このコマンド送信処理では、上述した状態情報記憶領域から各種情報を読み出し、この各種情報に基づいて状態表示に区分される各種コマンドを作成して主制御基板100に送信したりする。20

【0343】

ステップS568に続いて、外部ウォッチドッグタイマ（外部WDT）116に外部WDTクリア信号の出力を停止する（OFFする、ステップS570）。これにより、外部WDT116をクリアし、球情報制御MPU及び球情報制御I/Oポート112にリセットがかからないようにする。また外部WDT116は、外部WDTクリア信号の出力が停止されると、クリア信号解除時間の計時を開始する。20

【0344】

ステップS570に続いて、再びステップS544に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップS546で2ms経過フラグHT-FLGが値1であるか否かを判定し、この2ms経過フラグHT-FLGが値1であるとき、つまり2ms経過したときには、ステップS547で2ms経過フラグHT-FLGに値0をセットし、ステップS550で外部WDT4120cに外部WDTクリア信号を出力（ON）し、ステップS552でポート出力処理を行い、ステップS554でポート入力処理を行い、ステップS556でタイマ更新処理を行い、ステップS558で精算機通信処理を行い、ステップS560でコマンド受信処理を行い、ステップS562でコマンド解析処理を行い、ステップS564で主要動作設定処理を行い、ステップS566でLED表示データ作成処理を行い、ステップS568でコマンド送信処理を行い、ステップS570で外部WDT116に外部WDTクリア信号の出力を停止（OFF）し、ステップS544～ステップS570を繰り返し行う。なお、このステップS544～ステップS570の処理を「球情報制御メイン処理」という。30

【0345】

一方、ステップS544で停電予告信号の入力があったときには、割り込み禁止設定を行う（ステップS572）。この設定により後述する球情報制御部タイマ割り込み処理が行われなくなり、球情報制御内蔵RAMへの書き込みを防ぎ、上述した球情報の書き換えを保護している。40

【0346】

ステップS572に続いて、停電クリア信号を、球情報制御I/Oポート112を介して、停電監視回路117のDタイプフリップフロップのクリア端子であるCLR端子に出力する（ステップS574）。これにより、停電クリア信号が出力されることによりDタイプフリップフロップはラッチ状態を解除することができる。

【0347】

ステップS574に続いて、発射ソレノイド13への駆動信号の出力を停止する（ステ50

ップS576)。これにより、遊技球の打ち出しを停止する。ステップS576に続いて、球送りソレノイド31への駆動信号の出力を停止する(ステップS578)。これにより、打球発射装置29側への遊技球の送り込みを停止する。

【0348】

ステップS578に続いて、外部WDT116に外部WDTクリア信号を出力してその出力を停止する(ON/OFFする、ステップS580)。これにより、外部WDT116をクリアする。ステップS580に続いて、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する(ステップS582)。このチェックサムは、ステップS528で算出したチェックサムの値及び球情報バックアップフラグHBK-FLGの値の記憶領域を除く、球情報制御内蔵RAMの作業領域の球情報を数値とみなしてその合計を算出する。ステップS582に続いて、球情報バックアップフラグに値1をセットする(ステップS584)。これにより、球情報バックアップ情報の記憶が完了する。ステップS584に続いて、球情報制御内蔵RAMへのアクセスの禁止設定を行う(ステップS586)。この設定により球情報制御内蔵RAMへのアクセスが禁止され書き込み及び読み出しができなくなり、球情報制御内蔵RAMに記憶されている球情報バックアップ情報が保護される。
10

【0349】

ステップS586に続いて、何もしない状態を繰り返すというループ処理に入る。このループ処理では、外部WDT116にクリア信号をON/OFFしない。このため、外部WDT116は、球情報制御MPU及び球情報制御I/Oポート112にリセット信号を出力してリセットをかける。その後球情報制御MPUは、この球情報制御側電源投入時処理を再び最初から行う。なお、ステップS572～ステップS586の処理及びループ処理を「球情報制御電源断時処理」という。
20

【0350】

パチンコ機1(球情報制御MPU)は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により球情報制御側電源投入時処理を行う。

【0351】

なお、ステップS530では球情報制御内蔵RAMに記憶されている球情報バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップS532では球情報制御部電源断時処理が正常に終了されたか否かを検査している。このように、球情報制御内蔵RAMに記憶されている球情報バックアップ情報を2重にチェックすることにより球情報バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。
30

【0352】

[球情報制御側タイム割り込み処理]

次に、球情報制御側タイム割り込み処理について説明する。この球情報制御側タイム割り込み処理は、図83に示した球情報制御側電源投入時処理のステップS540において設定された割り込み周期(本実施形態では、2ms)ごとに繰り返し行われる。

【0353】

球情報制御側タイム割り込み処理が開始されると、球情報制御基板110における球情報制御部118の球情報制御MPUは、図86に示すように、タイム割り込みを禁止に設定してレジスタの切替(退避)を行う(ステップS590)。ここでは、上述した球情報制御部メイン処理で使用していた汎用記憶素子(汎用レジスタ)から補助レジスタに切り替える。この補助レジスタを球情報制御側タイム割り込み処理で使用することにより汎用レジスタの値が上書きされなくなる。これにより、球情報制御側メイン処理で使用していた汎用レジスタの内容の破壊を防いでいる。
40

【0354】

ステップS590に続いて、2ms経過フラグHT-FLGに値1をセットする(ステップS592)。この2ms経過フラグHT-FLGは、この球情報制御部タイム割り込み処理が行われるごとに、つまり2msごとに2msを計時するフラグであり、2ms経過したとき値1、2ms経過していないとき値0にそれぞれ設定される。ステップS592に続いて、レジスタの切替(復帰)を行う(ステップS594)。この復帰は、球情報
50

制御側タイマ割り込み処理で使用していた補助レジスタから汎用記憶素子（汎用レジスタ）に切り替える。この汎用レジスタを球情報制御側メイン処理で使用することにより補助レジスタの値が上書きされなくなる。これにより、球情報制御部タイマ割り込み処理で使用していた補助レジスタの内容の破壊を防いでいる。ステップS594に続いて、割り込み許可の設定を行い（ステップS596）、このルーチンを終了する。

【0355】

[球情報制御メイン処理において実行する各処理]

次に、球情報制御基板110の球情報制御MPUが図84の球情報制御メイン処理において2ms毎に実行する各処理について説明する。まず、貸球処理について説明し、続いて打球可不可判定処理、持球数カウント処理、球送り・発射駆動処理、発射球検出処理、持球数減算処理について説明する。なお、打球可不可判定処理、持球数カウント処理、球送り・発射駆動処理、発射球検出処理、持球数減算処理、揚送駆動処理は、ステップS564の主要動作設定処理のうちの一処理として実行され、打球可不可判定処理、持球数カウント処理、球送り・発射駆動処理、発射球検出処理、持球数減算処理、揚送駆動処理の順番で実行される。10

【0356】

遊技者により、カード403がカード挿入口に差し込まれると、精算機4においてカード403の挿入が検出され、カード処理機402を通じてカード403に記憶されているデータの読み取りが行われる。即ち、図78のカード403のID記憶部404に記憶されているID、残度数記憶部405に記憶されている残度数、持球数記憶部406に記憶されている持球数を読み取ってRAMの所定の記憶エリア（ID記憶エリア、残度数記憶エリア、持球数記憶エリア）に記憶する。20

【0357】

次に、精算機4は、差し込まれたカード403が使用可能であるか使用不可であるかを判定する。この実施形態では、読み取った残度数が0で、かつ読み取った持球数が0である場合に、カード403は使用不可であると判定し、カード403をカード挿入口から排出する。このため、カード403が使用不可であると判定された場合、以下に説明する持球数カウント処理、球送り・発射駆動処理、持球数減算処理の各処理は実行されない。

【0358】

一方、読み取った残度数が0でない場合、または読み取った残度数が0であっても読み取った持球数が0でない場合は、精算機4は、カードは使用可能であると判定し、球情報制御基板110にカード使用可能情報を送信する。30

【0359】

遊技を行うために遊技者が球貸ボタンを押下操作すると、球貸ボタンの操作信号が精算機4に入力される。球貸ボタンの操作信号に応じて、精算機4は球貸処理を行い、例えば、規定の貸球数を球情報制御基板110の球情報制御MPUに送信し、この後、球情報制御MPUから送られてくる球貸終了を受信するまで待機する。

【0360】

[貸球処理]

ここで、球情報制御MPUが実行する貸球処理について説明する。図87は球情報制御MPUが行う貸球処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、貸球処理は、球情報制御メイン処理において2ms毎に実行されるステップS558の精算機通信処理のうちの一処理として実行される。40

【0361】

球情報制御MPUは、貸球処理を開始すると、精算機4から送信されるカード使用可能情報が受信されるか否かを判定する（ステップS600）。ステップS600にて、精算機4から送信されるカード使用可能情報が受信された場合には、ステップS601に進み、内蔵RAMに設定された記憶領域の一部である持球数カウンタ（遊技機持球数記憶領域）を0クリアし（ステップS601）、ステップS602に進む。一方、ステップS600にて、精算機4から送信されるカード使用可能情報が受信されなければ、直接ステップ50

S 6 0 2 に移行する。なお、持球数カウンタの初期値は、ステップ S 5 3 4 の R A M 作業領域の復電時設定により、「0」とされている。

【0 3 6 2】

球情報制御 M P U は、ステップ S 6 0 2 に進むと、精算機 4 から送信される貸球数が受信されるか否かを判定する（ステップ S 6 0 2）。ステップ S 6 0 2 にて、精算機 4 から送信される貸球数が受信された場合には、ステップ S 6 0 3 に進み、受信された貸球数を持球数カウンタの値に加算し（ステップ S 6 0 3）、球貸終了を精算機 4 に送信し（ステップ S 6 0 4）、貸球処理のサブルーチンを抜ける。

【0 3 6 3】

一方、ステップ S 6 0 2 にて、精算機 4 から送信される貸球数が受信されなければ、ステップ S 6 0 3 及びステップ S 6 0 4 には移行せず、直接貸球処理のサブルーチンを抜ける。

【0 3 6 4】

このように、精算機 4 に新規に使用可能なカード 3 0 3 が挿入されたときにのみ、球情報制御基板 1 1 0 に対してカード使用可能情報が送信されてくる。また、カード使用可能情報が受信された後に、精算機 4 に対して球貸ボタンの操作信号が入力された場合にのみ、球情報制御 M P U に対して貸球数が送信されてくる。そして、貸球数が受信されたときに、初めて貸球数が持球数カウンタの値に加算記憶される。

【0 3 6 5】

[打球可不可判定処理]

次に、球情報制御 M P U が実行する打球可不可判定処理について説明する。図 8 8 は球情報制御 M P U が行う打球可不可判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、打球可不可判定処理は、球情報制御メイン処理において 2 m s 毎に実行されるステップ S 5 6 4 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

【0 3 6 6】

球情報制御 M P U は、打球可不可判定処理を開始すると、持球数が 0 であるか否か、即ち、持球数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 7 1 0）。ステップ S 7 1 0 にて、持球数カウンタの値が 0 ではないと判定された場合には、即ち、ステップ S 7 1 0 を N O と判定した場合はステップ S 7 1 1 に移行し、発射待機球検出スイッチ 7 0（図 1 0 参照）がオンであるか否か、即ち、球送り装置 2 8 に待機球があるか否か、を判定する（ステップ S 7 1 1）。

【0 3 6 7】

ステップ S 7 1 1 にて、発射待機球検出スイッチ 7 0（図 1 0 参照）がオンであると判定された場合には、発射可能フラグに 1（発射可）をセットし（ステップ S 7 1 2）、打球可不可判定処理のサブルーチンを抜ける。一方、ステップ S 7 1 0 にて、持球数カウンタの値が 0 であると判定された場合と、ステップ S 7 1 1 にて、発射待機球検出スイッチ 7 0 がオンでない（オフ）と判定された場合には、発射可能フラグに 0（発射不可）をセットし（ステップ S 7 1 3）、打球可不可判定処理のサブルーチンを抜ける。

【0 3 6 8】

このように、持球数カウンタの値が 0 ではなく、球送り装置 2 8 に待機球がある場合に、発射ソレノイド 1 3 及び球送りソレノイド 3 1 が駆動可能であり、実質的に遊技球の遊技領域 8 への打ち込みが可能な遊技可能状態にある。また、持球数カウンタの値が 0 である場合、または球送り装置 2 8 に待機球がない場合には、発射ソレノイド 1 3 は駆動不可であって、実質的に遊技球の遊技領域 8 への打ち込みができない遊技不可能状態にある。同時に、球送りソレノイド 3 1 の駆動も不可にある。

【0 3 6 9】

[持球数カウント処理]

次に、遊技が実質的に可能になったものとして遊技中の球情報処理に相当する持球数カウント処理について説明する。図 8 9 は球情報制御 M P U が行う持球数カウント処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、持球数カウント処理は、球情報制御メイ

10

20

30

40

50

ン処理において 2 m s 毎に実行されるステップ S 5 6 4 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

【 0 3 7 0 】

球情報制御 M P U は、持球数カウント処理を開始すると、ステップ S 5 6 2 のコマンド解析処理において解析された賞球コマンドがあるか否かを判定する（ステップ S 7 2 0）。すなわち、受信コマンド情報記憶領域に賞球コマンドの記憶があるか否かを判定する。賞球コマンドの記憶がある場合、ステップ S 7 2 0 をありと判定し、受信コマンド情報記憶領域に記憶されている賞球コマンドに応じた賞球数を持球数カウンタの値に加算記憶し（ステップ S 7 2 2）、持球数カウント処理のサブルーチンを抜ける。一方、賞球コマンドの記憶がない場合、ステップ S 7 2 0 をなしと判定し、持球数カウント処理のサブルーチンを抜ける。

10

【 0 3 7 1 】

例えば、賞球数「4」に設定されている入賞口に入賞が発生した場合には、持球数カウンタの値に賞球数「4」が加算記憶され、例えば、賞球数「15」に設定されている入賞口（大入賞口）に入賞が発生した場合には、持球数カウンタの値に賞球数「15」が加算記憶される。

【 0 3 7 2 】

[球送り・発射駆動処理]

次に、球送り・発射駆動処理について説明する。図 9 0 ~ 図 9 1 は球情報制御 M P U が行う球送り・発射駆動処理のサブルーチンの一例を示すフローチャートである。なお、球送り・発射駆動処理は、球情報制御メイン処理において 2 m s 毎に実行されるステップ S 5 6 4 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

20

【 0 3 7 3 】

また、図 2 4 は、球送りソレノイド 3 1 と発射ソレノイド 1 3 との駆動タイミングを示すタイムチャートである。球送りソレノイド 3 1 をオンした時点から、期間 A だけ経過した時点で発射ソレノイド 1 3 をオンし、発射ソレノイド 1 3 をオンした時点から、期間 B だけ経過した時点で球送りソレノイド 3 1 をオフし、球送りソレノイド 3 1 をオフした時点から期間 C だけ経過した時点で発射ソレノイド 1 3 をオフする。

【 0 3 7 4 】

本実施形態では、期間 A を 3 0 0 m s 、期間 B を 3 0 m s 、期間 C を 5 0 m s としている。球送りソレノイド 3 1 をオンすると、球送り部材 3 2 により発射位置（レール部 3 3 2 ）に発射球が送り込まれた状態となる。即ち、発射球確認スイッチ 3 6 により発射球が検出される。本実施形態では、予め定められた規定時間に亘って（期間 D として 3 0 m s としている）、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定する。

30

【 0 3 7 5 】

このように、発射球確認スイッチ 3 6 によって発射位置に停留されている遊技球が予め定められた規定時間に亘って検出された場合に、発射球ありと判定するようにしているので、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができる。

40

【 0 3 7 6 】

そして、発射ソレノイド 1 3 がオンすると、発射用ハンマー 3 0 によって発射位置に停留されている遊技球が遊技領域 8 に打ち出され、発射球確認スイッチ 3 6 がオフとなる。これにより、持球数を - 1 する。

【 0 3 7 7 】

球情報制御 M P U は、球送り・発射駆動処理を開始すると、まず、発射可能フラグが 1 （発射可）であるか否かを判定する（ステップ S 7 3 0）。先に説明した打球可不可判定処理において発射可と判定された場合に、発射可能フラグが 1 （発射可）にセットされる。ステップ S 7 3 0 にて、発射可能フラグが 1 （発射可）でないと判定した場合、即ち、発射可能フラグが 0 （発射不可）である場合、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

50

ける。この場合、実質的な球送り・発射駆動処理は実行されない。

【0378】

一方、ステップS730にて、発射可能フラグが1（発射可）であると判定した場合、ステップS731に移行し、処理フラグが0であるか否かを判定する（ステップS731）。

【0379】

ここで、処理フラグは、後述の球送り・発射駆動処理において、球情報制御MPUが各処理のいずれかに分岐するのかを識別するためのフラグであり、換言すると、球送り・発射駆動における制御状態を識別するためのフラグであり、「0」で初期設定を意味するものであり、「1」で球送りソレノイド31をオンした後、発射ソレノイド13をオンする迄の期間を規定するものであり、「2」で発射ソレノイド13をオンした後、球送りソレノイド31をオフする迄の期間を規定するものであり、「3」で球送りソレノイド31をオフした後、発射ソレノイド13をオフする迄の期間を規定するものである。10

【0380】

球送り・発射駆動処理を開始した時点では、処理フラグの値は0とされている。従って、ステップS731をYESと判定し、ステップS732に進んでタイマに期間A（図24参照、300ms）に相当するタイマ値をセットし（ステップS732）、球送りソレノイド31をオンし（ステップS733）、処理フラグに1をセットし（ステップS734）、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。なお、タイマにセットされたタイマ値は、図82のステップS556のタイマ更新処理にて、2ms周期でタイマ値が1ずつ減算される。20

【0381】

球送り・発射駆動処理の次の処理周期は、2ms後となる。処理フラグに1がセットされた結果、次周期の球送り・発射駆動処理では、ステップS730 YESと判定し、ステップS731をNOと判定し、ステップS735に移行する。ステップS735では、処理フラグの値が1であるか否かを判定する（ステップS735）。この場合、処理フラグに1がセットされているため、ステップS735をYESと判定し、ステップS736に進んでタイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップS736）。タイマがタイムアップしていなければ、ステップS736をNOと判定し、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。30

【0382】

以下、期間Aをセットしたタイマがタイムアップする迄の間、処理フラグの値1に基づいて、ステップS730をYESと判定し、ステップS731をNOと判定し、ステップS735をYESと判定し、ステップS736をNOと判定する処理ルーチンを繰り返す。

【0383】

そうして、タイマがタイムアップすると、ステップS736をYESと判定し、期間Aが経過したものとして、ステップS737に進んでタイマに期間B（図26参照、30ms）に相当するタイマ値をセットし（ステップS737）、発射ソレノイド13をオンし（ステップS738）、処理フラグに2をセットし（ステップS739）、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。40

【0384】

処理フラグに2がセットされた結果、次周期の球送り・発射駆動処理では、ステップS730をYESと判定し、ステップS731をNOと判定し、ステップS735をNOと判定し、ステップS740に移行する。ステップS740では、処理フラグの値が2であるか否かを判定する（ステップS740）。この場合、処理フラグに2がセットされているため、ステップS740をYESと判定し、ステップS741に進んでタイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップS741）。タイマがタイムアップしていなければ、ステップS741をNOと判定し、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【0385】

50

以下、期間Bをセットしたタイマがタイムアップする迄の間、処理フラグの値2に基づいて、ステップS730をYESと判定し、ステップS731をNOと判定し、ステップS735をNOと判定し、ステップS740をYESと判定し、ステップS741をNOと判定する処理ルーチンを繰り返す。

【0386】

そして、タイマがタイムアップすると、ステップS741をYESと判定し、期間Bが経過したものとして、ステップS742に進んでタイマに期間C(図24参照、50ms)に相当するタイマ値をセットし(ステップS742)、球送リソレノイド31をオフし(ステップS743)、処理フラグに3をセットし(ステップS744)、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

10

【0387】

処理フラグに3がセットされた結果、次周期の球送り・発射駆動処理では、ステップS730をYESと判定し、ステップS731をNOと判定し、ステップS735をNOと判定し、ステップS740をNOと判定し、ステップS745に移行する。ステップS745では、タイマがタイムアップしたか否かを判定する(ステップS745)。タイマがタイムアップしていなければ、ステップS745をNOと判定し、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【0388】

以下、期間Cをセットしたタイマがタイムアップする迄の間、処理フラグの値3に基づいて、ステップS730をYESと判定し、ステップS731をNOと判定し、ステップS735をNOと判定し、ステップS740をNOと判定し、ステップS745をNOと判定する処理ルーチンを繰り返す。

20

【0389】

そして、タイマがタイムアップすると、ステップS745をYESと判定し、期間Cが経過したものとして、ステップS746に進み、発射ソレノイド13をオフし(ステップS746)、処理フラグに0をセットして初期値に戻し(ステップS747)、球送り・発射駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【0390】

[発射球検出処理]

次に、発射球検出処理について説明する。図92は球情報制御MPUが行う発射球検出処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、発射球検出処理は、球情報制御メイン処理において2ms毎に実行されるステップS564の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

30

【0391】

球情報制御MPUは、発射球検出処理を開始すると、まず、発射球確認スイッチ36がオンであるか否かを判定する(ステップS750)。先に述べたように、球送りソレノイド31をオンすると、球送り部材32により発射位置(レール部332)に発射球が送り込まれた状態となる。即ち、発射球確認スイッチ36により発射球が検出される。

【0392】

発射球確認スイッチ36がオンであると判定した場合、オン状態となっている時間を計時するためのカウンタである計時カウンタの値を+1し(ステップS751)、ステップS753に進む。

40

【0393】

一方、発射球確認スイッチ36がオンではないと判定した場合、即ち、発射球確認スイッチ36がオフである場合、計時カウンタに0をセットし(ステップS752)、ステップS753に進む。

【0394】

ステップS753に進むと、計時カウンタの値が予め定められた規定時間D(本例では、30ms)に達しているか否かを判定する(ステップS753)。計時カウンタの値が予め定められた規定時間Dに達していなければ、ステップS753をNOと判定し、発射

50

球検出処理のサブルーチンを抜ける。

【0395】

発射球検出処理は 2 ms 毎に実行されるため、発射球確認スイッチ 36 によって発射位置に停留されている遊技球が予め定められた規定時間 D に亘って検出され続けると、2 ms 毎に計時カウンタの値が 1ずつアップしていき、計時カウンタの値が予め定められた規定時間 D (本例では、30 ms、カウント値 15) に達する。この場合、ステップ S753 を YES と判定し、発射球が検出されたと見做し、発射球検出フラグに 1 (検出あり) をセットし (ステップ S754) 、発射球検出処理のサブルーチンを抜ける。

【0396】

一方、発射球確認スイッチ 36 にノイズが入り込んだ場合には、発射球確認スイッチ 36 が瞬間にオンするものの、その後、発射球確認スイッチ 36 がオフする。したがって、発射球確認スイッチ 36 がオフすることに応じて、計時カウンタの値が 0 にセットされるので、計時カウンタの値が予め定められた規定時間 D (本例では、30 ms、カウント値 15) に達することはない。

【0397】

このように、発射球確認スイッチ 36 によって発射位置に停留されている遊技球が予め定められた規定時間に亘って検出された場合に、発射球ありと判定するようにしていているので、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができる。

【0398】

[持球数減算処理]

次に、持球数減算処理について説明する。図 93 は球情報制御 MPU が行う持球数減算処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、持球数減算処理は、球情報制御メイン処理において 2 ms 毎に実行されるステップ S564 の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

【0399】

球情報制御 MPU は、持球数減算処理を開始すると、まず、発射球検出フラグが 1 (検出あり) であるか否かを判定する (ステップ S760)。発射球検出フラグが 1 (検出あり) ではないと判定した場合は、即ち、ステップ S760 を NO と判定した場合は、持球数減算処理のサブルーチンを抜ける。この場合には、持球数の減算は行われない。

【0400】

ステップ S760 にて、発射球検出フラグが 1 (検出あり) であると判定した場合、即ち、ステップ S760 を YES と判定した場合には、ステップ S761 に進み、発射球確認スイッチ 36 がオフであるか否かを判定する (ステップ S761)。ステップ S761 において、発射球確認スイッチ 36 がオフではないと判定した場合、即ち、ステップ S761 を NO と判定した場合は、持球数減算処理のサブルーチンを抜ける。

【0401】

先に述べたように、発射ソレノイド 13 がオンすると、発射用ハンマー 30 によって発射位置に停留されている遊技球が遊技領域 8 に打ち出され、発射球確認スイッチ 36 がオフとなる。これにより、持球数を -1 する。ステップ S761 において、発射球確認スイッチ 36 がオフであると判定した場合、即ち、ステップ S761 を YES と判定した場合は、持球数カウンタの値を -1 し (ステップ S762) 、発射球検出フラグに 0 (検出なし) をセットし (ステップ S763) 、持球数減算処理のサブルーチンを抜ける。

【0402】

このように、予め定められた規定時間に亘って、発射球確認スイッチ 36 によって発射位置に停留されている遊技球が検出された場合に、発射球ありと判定し、発射球ありと判定したことを条件として、発射球確認スイッチ 36 によって遊技球が検出されない場合に、発射位置に停留されていた遊技球が発射されたと判定し、持球数を 1 つ減じるようになっていたので、発射球確認スイッチ 36 にノイズが入り込んだ場合、ノイズによる発射球の誤球カウントを排除することができ、発射球の検出における確実性を上げることができる。

10

20

30

40

50

【0403】

[球揚送駆動処理]

次に、揚送駆動処理について説明する。図94は球情報制御MPUが行う揚送駆動処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、揚送駆動処理は、球情報制御メイン処理において2ms毎に実行されるステップS564の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

【0404】

球情報制御MPUは、揚送駆動処理を開始すると、まず、発射待機球検出スイッチ26がオンであるか否かを判定する(ステップS770)。ステップS770において発射待機球検出スイッチ26がオフであると判定した場合、即ち、ステップS770をNOと判定した場合は、ステップS771に進み、揚送入口スイッチ156がオンであるか否かを判定する(ステップS771)。ステップS771において、揚送入り口スイッチ156がオンであると判定された場合、即ち、ステップS771をYESと判定した場合は、球揚送モータ150を駆動し(ステップS772)、揚送駆動処理のサブルーチンを抜ける。

10

【0405】

一方、ステップS770において発射待機球検出スイッチ26がオンであると判定された場合、即ち、ステップS770をYESと判定した場合、球揚送モータ150を停止し(ステップS773)、揚送駆動処理のサブルーチンを抜ける。

20

また、ステップS771において揚送入口スイッチ156がオフであると判定された場合、即ち、ステップS771をNOと判定した場合も、球揚送モータ150を停止し(ステップS773)、揚送駆動処理のサブルーチンを抜ける。

【0406】

このように、発射待機球検出スイッチ26によって遊技球が検出されない場合に、球供給経路部材24内に必要な遊技球数を満たしていないと判定し、且つ、揚送入口スイッチ156によって球送り通路275内に整列待機している遊技球が検出された場合に、遊技球ありと判定したことを条件として、球揚送モータを駆動し、発射待機球検出スイッチ26によって球供給経路部材24内に整列待機している遊技球が検出されたことを条件として、前記球揚送装置22を駆動停止し、遊技球の揚送を停止するため、球供給経路部材24内に遊技球が揚送過多となって球詰りが発生することを抑止できる。これにより、遊技球を揚送する構成である為、過不足なく遊技球を球供給経路部材24へ送り込むことができる。

30

【0407】

また、上部発射ユニット12における打球発射装置29の遊技球の発射周期及び球送り装置28の遊技球の球送り込み周期に比べて、前記球揚送装置22による前記前記球供給経路部材24への遊技球の送り出し周期が短く設定されている。本実施例においては、打球発射装置29の遊技球の発射周期及び球送り装置28の遊技球の球送り込み周期は600ms(1分間に100発発射)、球揚送装置22による前記球供給経路部材24への遊技球の送り出し周期は384msである。

40

これにより、遊技中において、上部発射ユニット12の稼働によって遊技球の打球発射装置29による遊技領域への打ち出し並びに球送り装置28による発射位置への遊技球の送り込みが行われるが、遊技球の打ち出し並びに発射位置への遊技球の送り込みの周期よりも、球揚送装置22による球供給経路部材24への遊技球の送り出し周期が短いので、揚送入口スイッチ156によって揚送される前に待機している遊技球が充足している状態が保持されている場合においては、遊技球の打ち込みを行っているうちに、発射待機球検出スイッチ26によって球供給経路部材内24の遊技球が検出されなくなると、球揚送装置22が駆動して遊技球の揚送が開始され、遊技球の打ち込みペースよりも速いペースで球供給経路部材24への遊技球の送り出しが行われ、そのうちに発射待機球検出スイッチ26によって球供給経路部材24内に整列待機している遊技球が検出されると、球揚送装置22が駆動停止し、遊技球の揚送が停止される。つまり、遊技中は球揚送装置22の球

50

揚送動作が間歇的に行われることになり、球詰りが発生することを抑止できると共に、効率良く安定して遊技球を揚送することで遊技球を効率良く、上部発射ユニットに安定した球数の遊技球を供給することができる。

【0408】

尚、本実施例においては、打球発射装置29の遊技球の発射周期及び球送り装置28の遊技球の球送り込み周期は600ms(1分間に100発発射)、球揚送装置22による前記球供給経路部材24への遊技球の送り出し周期を384msとしているが、方法としてはこれに限ったものではなく、遊技球の発射周期及び球送り込み周期と、球供給経路部材24への遊技球の送り出し周期を互いに600msとするなど、種々の方法を選択することができる。10

【0409】

[球詰まり報知処理]

次に、球詰まり報知処理について説明する。図95は球情報制御MPUが行う球詰まり報知処理のサブルーチンを示すフローチャートである。なお、球詰まり報知処理は、球情報制御メイン処理において2ms毎に実行されるステップS564の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。また、球詰まり報知処理は、図88に記載の打球可不可判定処理の次に行われるものである。なお、発射待機球検出スイッチ26が第1の発射待機球検出手段に相当し、発射待機球検出スイッチ70が第2の発射待機球検出手段に相当する。

【0410】

球情報制御MPU111は、球詰まり報知処理を開始すると、まず、発射待機球検出スイッチ26がオンであるか否かを判定する(ステップS780)。ステップS780において発射待機球検出スイッチ26がオンであると判定した場合、即ち、ステップS780をYESと判定した場合は、球揚送モータ150を停止し(ステップS782)、ステップS786に進み、発射待機球検出スイッチがオンであるか否かを判定する(ステップS786)。ステップS786において、発射待機球検出スイッチ70がオフであると判定された場合、即ち、ステップS786をNOと判定した場合は、異常検出フラグに1をセットし(ステップS788)、報知手段をオンして(ステップS789)球詰まり報知処理のサブルーチンを抜ける。20

【0411】

一方、ステップS786において発射待機球検出スイッチ70がオンであると判定された場合、即ち、ステップS786をYESと判定した場合はステップS787に進み、異常検出フラグは1か否かを判定する(ステップS787)。ステップS787において異常検出フラグは1と判定した場合、即ち、ステップS787をYESと判定した場合は異常検出フラグを0クリアし(ステップS790)、異常報知手段をオフし(ステップS792)、復旧報知手段をオンして(ステップS794)球詰まり報知処理のサブルーチンを抜ける。30

【0412】

また、ステップS780において発射待機球検出スイッチ26がオフであると判定された場合、即ち、ステップS780をNOと判定した場合は、球揚送モータ150を駆動し(ステップS784)、異常検出フラグは1か否かを判定する(ステップS787)。ステップS787において異常検出フラグは0と判定した場合、即ち、ステップS787をNOと判定した場合は球詰まり報知処理のサブルーチンを抜ける。40

【0413】

このように、球供給経路部材24と球送り装置28とに遊技球を検知するセンサを備え、球供給経路部材24内の遊技球が検出され、且つ、球送り装置28内の遊技球が検出されないことを条件として球詰まりが起きていることによる異常状態であると判定し、異常報知手段(特に図示しないが、例えばタッチパネル部14に球詰まりである旨を行うこと)によって報知を行う。これにより、例えば遊技ホールの係員に球詰まりが発生していることを確実に報知することができる。50

【0414】

また、本実施形態の上部発射装置12は上部発射装置用ヒンジ37により回動させることができ、本体枠2に対して開閉可能である（図12）、球詰まりによる報知を受けた係員は扉枠3を開放した後、上部発射装置12の状態を即座に把握することができ、球詰まりの解消を行なうことができる。球詰まりが解消されると異常検出フラグが0クリアされ、異常報知手段が止まる。その後復旧報知手段によって、（例えば、タッチパネル部14に、球詰まり状態から復旧した旨を遊技ホールの係員が認識できる程度表示をして（例えば5秒～10秒））報知を行うため、確実に球詰まりが解消されたことを認識することができる。

【0415】

また、発射待機球検出スイッチ70の配置位置は、球送り装置28の経路における発射位置付近にある遊技球を検知するよう取り付けられているが、球送り装置28の経路を通過する遊技球を検知することができる配置であれば、種々の配置位置を選択することができる。

[実施例2]

【0416】

実施例1のパチンコ機1では、本体枠2に対する遊技盤5の着脱に際して遊技盤5と上部発射装置12との衝突を避けるために、上部発射装置12を扉枠3の開閉に追従して開閉させる構造を採用しているが、実施例2ではこれと異なり、上部発射装置12を遊技盤5に取付け、遊技盤5に取付けたままでこれと共に着脱操作する構造とし、遊技盤5と上部発射装置12との衝突を避ける。

なお、上部発射装置12は、遊技盤5の左側上部に配置された遊技球発射装置であって、遊技盤5の遊技領域に遊技球を発射するものである。

【0417】

[遊技盤5]

上部発射装置12が遊技機1の前面から見て遊技盤5の左上部に固定されている（図98）。遊技盤5は前面から見て左上隅部に、角形の切欠き47が形成され、角形切欠き47に上部発射装置12が取り付けられる。取付けは固定でも着脱可能であっても良いが、遊技盤5へ確実に取付けられ、ガタつくことがないようにする。

上部発射装置12の構造そのものは実施例1の場合とおなじであり、球送り装置28と打球発射装置29を備え（図6）、遊技球を遊技盤5の遊技領域に打ち出す。なお、球送り装置28は、実施例1の場合と同様に、球揚送装置22からの遊技球を受け取る揚送連通樋65を備える。揚送連通樋65は、球送出樋23と共に球供給経路部材24の一部である。

【0418】

上部発射装置12の外郭、つまり、遊技盤5が本体枠2に装着された状態で、上部発射装置12が本体枠内面と対向する側の面には、発射装置ガード部材12aを取り付けてある（図98, 99）。この実施例では、左側面12bと上面12cとなるので前記発射装置ガード部材12aは、遊技盤5の正面視において図98のように遊技盤輪郭（鎖線で示して）の一部を構成する。発射装置ガード部材12aは左側面12bの下端と上面12cの右端を遊技盤5のパネルホルダ43へねじ止めなどで確実に固定し、左側面12bと上面12cがつながる角部は内側で上部発射装置12のベースプレート39に結合されたステー12dで支持される。また、この実施例ではさらに発射装置ガード部材12aの左側面12bの外面にクッション部材12eを取付け、仮に衝突があったとしてもさらに衝撃を緩和できるようにしている。これにより、発射装置ガード部材12aの内側に位置する発射機構が衝撃から保護される。

【0419】

[本体枠2]

本体枠2（図97）は、矩形枠状の外枠1a内に丁度収まるように（図99）、額縁状の嵌合枠15と、周壁部16とを有する箱状である。本体枠2は図3、図4を用いて詳し

10

20

30

40

50

く説明済みであるが、実施例2の要点をわかりやすくするために改めて図97、図99を用いる。

嵌合枠15はその前面側に遊技盤5を嵌め込んで収容するための方形状の収容開口部17を有する。収容開口部17前面側の下辺で前後方向に一定の幅を持った部分は本体枠2の下部前縁600bであり、これに対向した上辺で前後方向に一定の幅を持った部分は本体枠12の上部前縁600aである。

【0420】

前記の下部前縁600bには下ガイド部材601bが取り付けられ、これにスライダーAとスライダーBが左右方向へ移動可能に装着されている。スライダーAはスライダーBよりも左側に配置されている。また、上部前縁600aには上ガイド部材601aが取り付けられ、これにスライダーCが左右方向へ移動可能に装着されている（図97に破線で示している）。

【0421】

上下のガイド部材601a、601bは、この実施例において、鋼板を成形した断面が基本的にC字チャンネル形とされた丈夫な部材（図100イ）であり、これらはともに、底部602と前、後の立上り部603a、603b及びこれらの立上り部603a、603bの上端から対向する方向に折り返された部分である前、後のリブ604a、604bで構成されている（図100口、図101）。

下ガイド部材601bは、本体枠2の前記収容開口部17の下部前縁600bと略同じ長さであり、上ガイド部材601aは上部前縁600aと略同じ寸法となっている（図97）。また、上下のガイド部材601a、601bとともに左端から上部発射装置12の左右方向寸法に相当する距離d1から少し左側へ寄った位置にストッパー605a、605bが取り付けられている。ストッパー605a、605bは上下のガイド部材601a、601bの前リブ604aに固定されており、この位置では、図102にa-1、a-2・・・として示すように、遊技盤5を徐々に本体枠2の前面と平行となる方向へ回転（図において右回転）させながらないと遊技盤5の先端部を前記の左側周壁部に向けて通過させることができない配置となっている。

【0422】

スライダーA、B、Cは、図100のように、いずれも駒部材であり、前記のガイド部材601a、601bの前、後立上り壁603a、603b間に嵌め込まれる。スライダーA、B、Cは、幅d2を備えた前、後のリブ604a、604b（図101口）によってガイド部材601a、601bからの脱落が防止され、ガイド部材601a、601bを左右へ摺動可能に装着される。幅d2は、遊技盤5の重量によって、例えばスライダーAが上方へ抜け出す方向に大きな力が作用した時にもスライダーAがガイド部材601bから抜け出てしまうなどの事態を防止できる寸法としてある。スライダーA、B、Cはいずれも、図101（イ）、（口）に示すように、摺動を軽くするために摺動脚606を備え、また、ガイド部材601a、601bの底部602との間に空間607を有している。摺動を軽くするためには、スライダーA、B、Cの素材を鋼材表面に対して滑りの良い合成樹脂製にするとか、スライダーA、B、Cにガイド部材601a、601bの底部602と接触するローラーベアリングを設けるなどする。

【0423】

スライダーAの中央部には遊技盤5の下面前部に設けるピボット軸608（図98、99）を受け入れる受け孔609（図100口）を設ける。受け孔609のスライダーA表面からの深さはd3である（図101イ）。スライダーBの上面と、上ガイド部材601aにおけるスライダーCの下面にはそれぞれ係合突起610b、610aが形成されている。係合突起610b、610aは、図101（口）に示すように、後方へ張り出す頭部610cを備えたボルト状で頑丈に作られている。遊技盤5の上下面にはこれらの頭部610cが納まり、遊技盤5が回転するときの支障とならないようにした逃げ凹部が形成されている。

【0424】

10

20

30

40

50

遊技盤5の底面には前記のピボット軸608が固定され(図103イ)、ここから寸法d4(約100mm)離れた位置に下レバー611bの一端が軸612bで水平回転可能に取り付けられている(図103ロ)。ピボット軸608の長さは前記の受け孔609の深さd3(図100)よりも短い。また、ピボット軸608の基部には上、下のレバー611a, 611bの厚さ寸法d5よりもわずかに大きな厚さのワッシャ-608aが固定される。これは下ガイド部材601bの上面と遊技盤下面との間に寸法d5の間隙を作るためである。下レバー611bは他端に側方に開口したフック凹部613bを有し、前記の軸612bとこのフック凹部613bの中心間の寸法は前記の寸法d4と略等しくしてある。

遊技盤5の上面には下面の軸612bと対応した位置に軸612aが取り付けられており、軸612aにより、上レバー611aの一端が水平回転可能に取り付けられている。上レバー611aは他端に側方に開口したフック凹部613aを有し、前記の軸612aとこのフック凹部613aの中心間の寸法が前記の寸法d4と略等しくされている。

【0425】

本体枠2の背面側で左寄りには球揚送装置22が配置されており(図97、99、図5)、下部の球集合部21から上部の球供給経路部材24まで遊技球を送りあげるようになっている。球供給経路部材24(図6)は前記のように上部発射装置12側の揚送連通樋65と球揚送装置側の球送出樋23とからなり、遊技盤5が本体枠2へ装着された状態では、球送出樋23の球出口23aと揚送連通樋65の球受入口65aとが接合し、これら樋の内部を通過して球揚送装置22側から上部発射装置12側へ遊技球の移動が可能となっている。

【0426】

このとき、球送出樋23の球出口23aは外側に受け部23bを左右方向に備え(図104)、これにスライドシャッター23cが左右方向へスライド可能に配置されている。スライドシャッター23cは下面側にガイド片23dを有し、これを前記受け部23bに設けたガイドスリット23eに嵌めこみ左右方向にガイドされる。ガイド片23dにはスプリング23fが前記の受け部23との間でガイド片23dを右方向へ付勢して取り付けられている。前記ガイド片23dがガイドスリット23eを右端まで移動したとき、スライドシャッター23cが、球送出樋23の球出口23aを遮蔽する。左端まで移動したときは球出口23aを開放する。

【0427】

遊技盤5を本体枠2から外した状態では、図105にその操作直後の状態で示しているように、球送出樋23から揚送連通樋65が右方向に離れるので、スライドシャッター23cはスプリング23fにより、受け部23b上を右端へスライドして球出口23aを遮蔽している。スライドシャッター23cは、実施例1の球出口開閉ユニット410(図27)における開閉シャッター412に相当する。

なお、上部発射装置12側の揚送連通樋65の球受入口65aの下辺は、球揚送装置23側の前記受け部23bの上面と略同じ高さにある。

遊技盤5を本体枠2へ装着する作業では、その終了直前であって遊技盤5が左方向へ移動されるとき、図106に示すように、前記球受入口65aが前記受け部23b上をスライドシャッター23cを押しながら、右から左方向へと移動して球送出樋23の球送出口23aを開放すると同時に球送出樋23と球受入口65aが連通する。

【0428】

このとき、揚送装置連通樋65の床面65bと球送出樋23の床面23gは、共に発射装置28側に向けて傾斜しており(図6)、また、図107に示すように、床面65bは床面23gよりも低く、球送出口23bとなる端部では球送出樋23の床面23gが床面65bへ向けて、断面において、傾斜ないし円弧状に形成されている。このため、スライドシャッター23cが開放されて、球送出口23bと球受入口65aが連通すると、球送出樋23の遊技球は図106(イ)、(ロ)、(ハ)のように、揚送装置連通樋65へ円滑に移動する。

10

20

30

40

50

【0429】

さらに、揚送装置連通槽65の球受入口65aは、球送出槽23の球送出口23bよりも大きく形成されており、本体枠2に対して遊技盤5が装着されたとき、球送出口23bに対して球受入口65aが左右方向にあるいは上下方向に多少ずれることがあるが、確実に遊技球を受け渡しできるようにされている。球受入口65aが球送出口23bより大きく形成される程度は、これらの球受入口65aと球送出口23bが連通したときに生じる隙間が遊技球の直径よりも狭い範囲である。

【0430】

[遊技盤の収容]

扉枠3を開き、本体枠2の前面を露出させる。

10

本体枠2の前面には方形の収容開口部17が見え、その下部前縁600bに下ガイド部材601bが、上部前縁600aに上ガイド部材601aが取り付けられている。遊技盤5を持ち上げ、盤面を垂直に維持して遊技盤5の左端が後方となるように右回りに垂直に回動させ、図101のa-1姿勢とする。そして、まず、左部のピボット軸608をスライダーAの受け孔609に差込み、遊技盤左部の荷重をスライダーAを通じて本体枠2に支持させる。ピボット軸608の長さは前記の受け孔609の深さd3よりも短く、下端がガイド部材の底部602に到達することはない。スライダーAは、あらかじめ下ガイド部材601bの右方に寄せておく。

【0431】

遊技盤5をピボット軸608を中心にして少しづつ左方向へ回転させ、遊技盤5の右端を本体枠2へ近づけ、図101のa-2姿勢とする。そして、遊技盤5下面の下レバー611bを回動して先端のフック凹部613bをスライダーBの係合突起610bに係合させる。同様にして、遊技盤5上面の上レバー611aを回動して先端のフック凹部613aを上ガイド部材601aにおけるスライダーCの係合突起610aに係合させる。

20

【0432】

これによって、遊技盤5の荷重は大半が本体枠2に支持されるので、作業者は遊技盤5の右端部分を支えながら、遊技盤5の左端が上部発射装置12に近づくようにピボット軸608でスライダーAを本体枠2の左内側へ移動させる。

このとき、係合突起610b、610aの頭部610c、610c(図100口)は前記のように、後方へ張り出しているので、これらに係合する下レバー611b、上レバー611aの前端側が遊技盤5の重量で下方へ押され、逆に、これら下レバー611b、上レバー611aのフック凹部613b、フック凹部613aが上方へ跳ね上げられるようことがあっても、フック凹部613b、フック凹部613aが頭部610c、610cから外れにくく、遊技盤5を安定して移動させることができる。

30

前記に戻り、遊技盤5の左端が本体枠2の左内側へ近づくようにピボット軸608でスライダーAを本体枠2の左内側へ移動させると同時に、遊技盤5の右端を本体枠2側へ押し込むようとする。押し込みの程度は、遊技盤5がピボット軸608を中心にして左方向へ回転するとき、遊技盤5の背面側に突出して取り付けられている制御基板ボックス等が本体枠2の収容開口部17の縁に衝突しないように、ピボット軸608の下ガイド部材601bに沿った左方移動と回転とを組み合わせながら行う。遊技盤5の上、下ガイド部材601a、601bに沿った移動ではスライダーA、BおよびCが前記ガイド部材601a、601bと同じ方向へ移動し、遊技盤5が左方向へ回転されるときはスライダーAと同Bの間隔が拡大する。すなわち、下レバー611bの軸612bをD点として、三角形ABDが扁平になるように変化する。

40

【0433】

なお、遊技盤5を左方へ移動させると、遊技盤5がストッパー605a、605bに当接するまでは、前記の右端を前方とした姿勢のまま(例えば、a-1)移動させることができる。しかし、遊技盤5がストッパー605a、605bに当接してからは、遊技盤5をそのまま移動させることはできず、遊技盤5をストッパー605a、605bに当接させつつ、左方への移動と左方への回転を組み合わせて移動させる必要がある。

50

そして、最終的には、図102のa-3のように、遊技盤5の前面を本体枠2の前面と平行な姿勢にし、左方向に押し込む。下レバー611bは遊技盤5と下ガイド部材601bとの間隙に納まり、また、上レバー611aは遊技盤5と上ガイド部材601aとの間隙に納まる。

左方向に押し込まれた遊技盤5はドロワ式コネクタで本体枠2側のコネクタと接続される。収容された遊技盤5は本体枠2側に取付けた固定具614で収容状態が維持される。

【0434】

このように、本体枠2へ遊技盤5を収容するとき、遊技盤5の上部発射装置12側の下部を本体枠2の下部前縁に左右方向への移動と水平回転が可能に支持させる。作業者は遊技盤5の重量の大半が本体枠2に支持されているのと、本体枠2に対する遊技盤5の移動をスライダーとピボットを利用して軽く行えるので、遊技盤5の収容操作を余裕を持ったコントロール下で注意深く行える。

また、ストッパー605a, 605bを設けてあるので、遊技盤5が本体枠2の前面と平行でない状態のまま移動してきたとしても、ストッパー605a, 605bに当接して移動が阻止され、遊技盤5の姿勢を本体枠2の前面と平行となる方向へ回転させながらでないとこれらストッパー605a, 605bの位置を通過できないから、遊技盤5は必然的に正しい配置で収容される。

そして、遊技盤5を本体枠2へ装着する作業の終了直前であって遊技盤5が左方向へ移動されるとき、図106に示すように、前記球受入口65aが前記受け部23b上をスライドシャッター23cを押しながら、右から左方向へと移動して球送出樋23の球送出口23aを開放すると同時に球送出樋23と球受入口65aとを連通させる。

遊技盤5を本体枠2へ装着する作業の途中で遊技盤5に固定されている上部発射装置12が、仮に、本体枠2と衝突することがあっても上部発射装置12の左側面12bと上面12cは発射装置ガード部材12aやクッション部材12eで防護されているので、発射装置の機構などが損傷してしまうことがない。

【0435】

[遊技盤の取り外し]

扉枠3を開き、本体枠2の前面を露出させる。固定具614を操作して遊技盤5を本体枠2との固定から解放する。遊技盤5を当初右方へ引き出し、ついで、遊技盤5の右側を手前に引き出すようにしてピボット軸608を中心に右方向に回転させ、遊技盤5を本体枠2から引き出す。その状態で上、下のレバー611a, 611b先端のフック凹部613a, 613bを係合突起610a, 610bから外す。そして、遊技盤5の先端下部をガイド部材601bに沿って右側へ移動させてから、遊技盤5を持ち上げてピボット軸608をスライダーAから引き抜く。これにより遊技盤5を上部発射装置12と共に本体枠2から分離して取り出すことができる。

【0436】

収容状態の遊技盤5を一度右方向にスライドさせて引き出すことにより、上部発射装置12側の揚送連通樋65を球揚送装置22側の球送出樋23から引き離した後、遊技盤5をピボット軸608を中心に右方向へ回転させながら取り出す。揚送連通樋65を球送出樋23から引き離すとスライドシャッター23cがスプリング23fによって閉じられるので、仮に球送出樋23に遊技球が存在していたとしても、球供給経路（球供給経路部材24）から外部へ落下してしまうことがない。

上部発射装置12は遊技盤5と一緒に取り出されるので、上部発射装置12に衝突は生じない。

【0437】

以上、第2の実施例を上部発射装置12を備えた遊技機を例として説明したが、この発明において、発射装置の位置は上部に限らず、本体枠前面の左右方向のいずれか一側の配置であれば適用できる。

なお、実施例2に関して、他の構成は実施例1と格別に異なるので、実施例1の説明を援用する。

【0438】

[試し打ちモード]

ここで、パチンコ遊技機1における、賞球を伴う遊技を行う前に、所定の期間あるいは所定数の遊技球を、無償で実際に発射することが可能な、試し打ちモードについて説明する。

【0439】

[打球可不可判定処理]

球情報制御MPU111が実行する、試し打ちモードを判定する処理を含む打球可不可判定処理について説明する。図109は試し打ちモード選択フラグの処理のフローを説明する図である。図110は試し打ちモード選択を含む打球可不可判定処理のフローを説明する図である。なお、打球可不可判定処理は、球情報制御メイン処理において2ms毎に実行されるステップS564の主要動作設定処理のうちの一処理として実行される。

10

【0440】

球情報制御MPU111は、図109のフローチャートに示されるように、タッチパネル部14の試し打ちボタンがタッチされたか否かを監視しており(S700)、試し打ちモードスイッチへのタッチがあった場合(YES)には試し打ちモード選択フラグFAをセットし(S701)、試し打ちモード実行時間を計時するタイマーの計時時間Tを0にリセットする(S702)。球情報制御MPU111は、後述するホールコンピュータ700に、試し打ちモード選択フラグFAがセットされている期間に亘って試し打ち信号を球情報の一つとして出力する。

20

【0441】

球情報制御MPU111は、図110に示されるように、打球可不可判定処理を開始すると、試し打ちモード選択フラグFAがセットされているか否かを判断し(S706)。試し打ちモード選択フラグFAがセットされている場合(YES)にはステップS707に移行する。試し打ち実行時間をカウントするタイマーの計時時間Tを更新(制御周期を毎回加算)する(S707)。

20

【0442】

ステップS707で算出される計時時間Tが試し打ちモードの実行可能時間として予め設定されている設定時間以上であるか否かを判断し(S708)、試し打ち設定時間が予め設定されている時間以上となった場合(YES)にはステップS709へ移行し、設定時間に達しない場合(NO)にはステップS711へ移行する。これによって、試し打ちモードにおいて持球数に関わらず発射待機球スイッチオンか否かの判定処理に移行できる

30

【0443】

ステップS709では、試し打ちとして予め設定されている時間が経過したことにより、試し打ちモード選択フラグFAをリセットし、発射を不可能とするためステップS713へ移行する。なお、ここで、タイマーに替えて、試し打ちモードが開始されてから、発射された遊技球の数をカウントするカウンターを用い、試し打ちモードの発射可能遊技球数として予め設定された設定個数と比較する処理としてもよい。

【0444】

ステップS706で試し打ちモード選択フラグFAがセットされていないと判断された場合(NO)には持球数が0であるか否か、即ち、持球数カウンタの値が0であるか否かを判定する(ステップS710)。ステップS710にて、持球数カウンタの値が0ではないと判定された場合には、即ち、ステップS710をNOと判定した場合はステップS711に移行し、発射待機球検出スイッチ70(図10参照)がオンであるか否か、即ち、球送り装置28に待機球があるか否か、を判定する(ステップS711)。

40

【0445】

ステップS711にて、発射待機球検出スイッチ70(図10参照)がオンであると判定された場合には、発射可能フラグに1(発射可)をセットし(ステップS712)、打球可不可判定処理のサブルーチンを抜ける。一方、ステップS710にて、持球数カウンタの値が0であると判定された場合と、ステップS711にて、発射待機球検出スイッチ

50

70がオンでない（オフ）と判定された場合には、発射可能フラグに0（発射不可）をセットし（ステップS713）、打球可不可判定処理のサブルーチンを抜ける。

【0446】

このように、持球数カウンタの値が0ではなく、球送り装置28に待機球がある場合に、発射ソレノイド13及び球送りソレノイド31が駆動可能であり、実質的に遊技球の遊技領域8への打ち込みが可能な遊技可能状態にある。また、持球数カウンタの値が0である場合、または球送り装置28に待機球がない場合には、発射ソレノイド13は駆動不可であって、実質的に遊技球の遊技領域8への打ち込みができない遊技不可能状態にある。同時に、球送りソレノイド31の駆動も不可にある。

【0447】

[遊技システムの構成]

図111は遊技システムの構成を模式的に示す図である。ホールコンピュータ700は、情報入力端子701や情報管理系制御基板702を備えている。情報入力端子701は、パチンコ機1の外部端子板133の遊技情報外部出力端子134から出力される遊技情報134a、同じく球情報外部出力端子135から出力される球情報135aなどが入力する。なお、精算機4（図76参照）から遊技媒体数情報も情報入力端子701に入力する。情報管理系制御基板702は、遊技情報134aや球情報135aや遊技媒体数を記憶可能なRAM703を備えるとともに、CPU, ROM, 入出力処理回路, 通信制御回路をも備える。図111では試し打ち信号は球情報135aの一つとしてホールコンピュータ700に入力する。

10

20

【0448】

図111に示される遊技システムにおける情報処理について図112を用いて説明する。図112は情報判別処理の手続を示すフローチャートである。遊技情報134a, 球情報135aをRAM703から取得する（S800）。取得した遊技情報135aに試し打ち信号があるか否かを判断し（S801）、試し打ち信号がない場合（NO）にはステップS802へ移行し、試し打ち信号がある場合（YES）にはこの回の処理を終了する。ステップS802で遊技媒体数を取得する。

30

【0449】

ステップS803において、遊技媒体数情報と球情報135aに基づいて所定の演算を行う。所定の演算としては、例えば、賞球や発射球数等の球情報135aに基づきRAM703に記憶した遊技媒体数を逐次更新したり、当該遊技媒体数および媒体数情報（精算機4から出力）に基づく遊技媒体数についてそれぞれ単位時間当たりの変化率を求めたりする。こうして求めた二つの遊技媒体数は、同一もしくは近似する数量になる。

30

【0450】

そして、判別タイミングに達すると（ステップS804のYES）、ステップS803で求めた球情報135aに基づき更新した遊技媒体数と媒体数情報（精算機4から出力）との差が許容範囲内であるか否かを判別する（ステップS805）。遊技中であれば、球情報135aに基づき更新した遊技媒体数やその変化率によって判別し、非遊技中であれば球情報（精算機4から出力）に基づき更新した遊技媒体数によって判別する。なお、遊技媒体数、変化率、判別結果、試し打ち中などは、ホールコンピュータ700などに備わった表示器やスピーカなどから報知するとよい。ステップS805で、遊技媒体数や変化率が許容範囲内であればこの回の処理を終了し、許容範囲内にない場合（NO）にはステップS806において異常発生の報知処理を実行する。例えば、対象機器の停止を行う。

40

【0451】

試し打ちモードを実行する遊技機1を遊技機ホールに設置する場合、有償で行う遊技の時間が短くなる恐れがあり、遊技機の稼働時間が短くなる対策が必要である。以下、その対策について説明する。

【0452】

<RTCを用いる対策>

ホールに来店する遊技者の人数は、曜日、時間帯によって増減する。来店する遊技者の

50

人数が多い曜日や時間帯に、試し打ちモードが実行されると、有償による遊技の時間が減少する問題がある。また、来店した遊技者の中で、試し打ちモードをしたくない遊技者にとって試し打ちモードが実行されることで、選択することができる遊技機の数が減少する問題が考えられる。

そこで、パチンコ機1に備わったRTCで取得される時刻情報を用いて、図108に示されるような、試し打ちモード692を表示する待ち受け画面690の、表示装置への表示時期の制御を行う。

なお、試し打ちモードを有するパチンコ機1は、遊技者を待つ待ち受け画面として、図108に示される画面が表示装置に表示される。試し打ちモード692を表示する待ち受け画面690が表示装置の画面に表示されると、タッチパネル部14には、試し打ちモード選択ボタンが表示される。球情報制御部118は、タッチパネル部14において試し打ちモード選択ボタンが押下されたか否かを確認することで、図110に示される打球可不可判定処理を実行できる。

【0453】

図113はRTC制御部から得られる時刻情報を用いて試し打ちモード許容時間帯であるか否かを判別するフローを説明する図である。図114は試し打ちモード許容時間帯を設定するテーブルの例である。図113のフローチャートの各ステップに従って説明する。RTC制御部106(図76)から時刻情報を取得し(S810)、RTC制御部106から取得された時刻情報が予め設定された試し打ちモード許容時間帯にあるか否かを判別し(S811)、試し打ちモード許容時間帯であれば(YES)、試し打ちモード選択画面を表示し(S812)、試し打ちモード許容時間でなければ(NO)、処理を終了する。なお、時刻情報だけでなく、RTC制御部106から得られるカレンダー情報を用いて、月、週、あるいは、週毎に、試し打ちモードの選択の可否を設定してもよい。

その他の対策として、遊技機ごとに一日当たりの許容選択回数を予め設定しあく。試し打ちモード選択の回数をカウントする。カウントされた試し打ちモード選択回数が許容選択回数を超えると、試し打ちモードを選択できないようにしてもよい。あるいは、ホールの従業員が、試し打ちモード許容するパスワードをタッチパネルから入力するようにしてもよい。

【0454】

島設備に多数配置されている遊技機から所定台数の遊技機を試し打ちモードを備えた遊技機とすることで、試し打ちモードを実行している遊技者も、有償で遊技を行っている遊技者と差異がないようにできる。これによって、試し打ちモードを選択して遊技を行う遊技者も、周囲の遊技者に溶け込んで違和感なく試し打ちモードを実行できる。また、後述するように演出説明情報を表示することで、遊技経験の少ない者が遊技の内容をより理解し易くした構成を採用することができる。

【0455】

[演出説明情報についての実施形態]

演出説明情報について説明する。遊技機で遊技経験の無いあるいは少ない者は、遊技機ホールにおいて、どのようにして遊技機で遊技を開始するのか不案内である場合が多い。近年、短期間の間に数多くの新しい遊技機が提供される傾向にあり、遊技者が機種ごとの演出と、その演出が表している意味をきちんと把握することが困難となる場合がある。そのため、遊技者は遊技機に関する情報誌を事前に読んだり、遊技機が設置されているホールに配置されている、遊技機の解説を行う小冊子を読むことによって、演出とその演出が表している意味を把握して遊技を行うことがある。ただ、事前に情報誌等を読むには時間や手間がかかるため、遊技者によっては、煩わしさを感じて、事前に情報誌等を読まずに遊技に臨むことも少なくない。

【0456】

また、遊技機の遊技仕様や演出などを説明するカードが、各遊技機ごとに設置されている場合もあり、遊技者が遊技をしながら、それらのカードに目を通すことで、遊技機で展開される遊技仕様や演出などの情報を得る場合もある。しかしながら、遊技を行いながら

10

20

30

40

50

カード類から遊技機の遊技仕様や演出などの情報を得ようとすると、遊技者が遊技機から目を離してカード類を読むことになるため、遊技機における演出画像を見逃してしまうおそれもある。さらに、カードには遊技機で行われる数多くの遊技仕様や演出などの解説が記載されているために、カードの中で遊技者が求めている情報がいずれの箇所に記載されているかを探すのに時間がかかったり、遊技者によっては煩わしさを感じる場合もある。

【0457】

そこで、遊技者によっては、事前に遊技仕様や演出等の情報を得ることをあきらめて遊技を行う場合もある。遊技機の遊技仕様や演出等の情報を正確に把握しなくとも、特に最近の遊技機においては、遊技仕様や演出をただ眺めるだけでもある程度楽しんで遊技を行うことは可能であるが、遊技機のそれぞれの遊技仕様や演出等が表している意味を理解して遊技を行った方がより楽しめることは言うまでもない。しかしながら、他から情報を得ることなく、単に遊技を繰り返すことだけで、遊技仕様や演出の表している意味を把握することは、特に遊技経験が浅い者にとっては困難が伴うことがある。そのため、せっかくの新しい遊技仕様や演出が、遊技者にじゅうぶん理解されないまま遊技が行われてしまうことがある。

10

【0458】

そのため、本実施形態においては、第1液晶表示装置で行われる演出情報の表している意味を、タッチパネル部14(図77参照)に備わった第2液晶表示装置に表示するように構成されている。以下、図面に基づいて説明する。

20

【0459】

図122は、本実施形態における第1液晶表示装置1900と第2液晶表示装置470における表示の例を示した図である。第1液晶表示装置1900には、波変え演出途中の演出画像が表示されている。しかしながら、遊技者によっては、この演出画像を見ても、大波が生じているという図柄そのものの情報しか把握できず、この演出画像が表している意味が把握できない場合がある。そこで、本実施形態においては、第2液晶表示装置470に、「お客様の遊技の流れを変えるための演出表示を行っています。」という表示を行うことによって、この演出画像が、遊技者の遊技の流れを変えるために表示されている演出画像であるということを、遊技者が把握することが可能となる。

【0460】

また、この第2液晶表示装置470に表示される情報は、第1液晶表示装置1900に演出画像が表示された後、予め設定された遅延時間後に表示される。これにより、遊技者が第1液晶表示装置1900に表示されている演出画像の示す意味が理解できないときに、あわてて第2液晶表示装置470に視線を移す必要がなくなり、確実に演出情報の内容の確認をすることが可能となる。遅延時間の値については適宜設定が可能であるが、概ね2~5秒の範囲で設定することが好ましい。

30

【0461】

図115は、別の表示形態を示した例である。第1液晶表示装置1900には、遊技中に、遊技機によって異なる種々の演出表示がされるが、そのときに第1液晶表示装置1900において展開される演出表示が表している意味が把握できない場合がある。そこで、本実施形態においては、第1液晶表示装置1900において展開される演出表示が表している意味として、第2液晶表示装置470に、「確率変動期待度70%」といった表示を行うことによって、単に第1液晶表示装置1900において表示される演出表示の画像を見ているだけでは把握が困難な、具体的な確率変動の期待値の値を遊技者が把握することが可能となる。なお、本実施形態の場合においても、第2液晶表示装置470に表示される情報は、第1液晶表示装置1900に演出表示がされた後、予め設定された遅延時間後に表示されるようにすることが好ましい。

40

【0462】

図116は、第1液晶表示装置1900や、その他の演出装置で展開される演出表示と、その演出表示に対応する演出説明情報等の対応を示した演出情報テーブル4152であり、このテーブルは、図示されていないが、図76に示されている周辺制御基板130の

50

周辺制御部の周辺制御ROM内(図示せず)に予め格納されている。

【0463】

演出情報テーブル4152は、6つの項目から構成されており、演出情報4152a、演出4152b、演出時間4152c、演出説明情報4152d、演出説明情報表示時間4152e、遅延時間4152fとからなる。演出情報4152aは、各遊技機が備えている複数の一連の演出情報が格納されている。ここで、演出情報4152aとしては、例えば特定のランプが点灯するといった、1つの部材による1つの動作によって完結するものもあるが、第1液晶表示装置1900における演出表示のように、1つの演出情報4152aが、一連の複数の演出4152bから構成される場合もある。この演出情報テーブル4152においては、例えば演出情報4152aのAは、4つの演出4152bの、a1、a2、a3、a4から構成されていることを示している。10

【0464】

演出時間4152cは、それぞれの演出4152bが行われる時間が、秒単位で設定されて格納されている。

演出説明情報4152dは、それぞれの演出情報4152a又は演出4152bに対応した情報が予め用意されて格納されている。ここで、演出情報4152aの種類によって、演出情報4152aのうちAのように、演出情報4152aを構成するそれぞれの演出4152bごとに演出の意味を有している場合と、演出情報4152aのBのように、複数の演出4152bが一連のものとして一つの演出情報4152aを構成し、演出情報4152a全体で一つの意味を有している場合がある。そこで、演出情報4152aのAの場合には、個別の演出4152b、a1、a2、a3、a4ごとに演出説明情報4152d、a1'、a2'、a3'、a4'を設定し、演出情報4152aのBの場合には、演出情報4152a全体で、一つの演出説明情報4152dを設定している。20

【0465】

演出説明情報表示時間4152eは、それぞれの演出説明情報4152dを表示する時間が設定されている。演出説明情報表示時間4152eは、演出説明情報4152dに対応しており、演出説明情報4152dが演出4152bごとに設定されている場合には、それに合わせて設定され、演出説明情報4152dが演出情報4152aごとに設定されている場合も、それに合わせて設定されている。また、演出説明情報表示時間4152eは、演出時間4152cと同じ長さに設定することもできるし、演出情報4152aごとに演出説明情報4152dを設定した場合などは、演出情報4152a全体の演出時間が比較的長時間となるため、演出説明情報表示時間4152eを、演出情報4152a全体の演出時間よりも短い時間に設定したり、後述するように、演出説明情報4152dは、演出情報4152aの表示から所定の遅延時間をもって表示されるため、遅延時間分だけ演出説明情報表示時間4152eを短く設定して、演出情報4152aの終了と同時に演出説明情報4152dの表示を終了させるなど、適宜設定することが可能である。30

【0466】

演出説明情報4152dには、それぞれ遅延時間4152fが設定されている。遅延時間4152fは、遊技者が第1液晶表示装置1900等における演出を見た後に、第2液晶表示装置470に視線を移して演出説明情報を読むまでの時間差を考慮して設定されており、演出情報の種類等に応じて2~5秒程度で適宜設定することができる。40

【0467】

本実施形態においては、演出情報4152aとして、第1液晶表示装置1900における表示による演出情報4152aを例に挙げて説明したが、演出情報4152aとしては、第1液晶表示装置1900における表示のみに限られたものではなく、装飾ランプの点灯による演出や、スピーカーからの音による演出等も含まれるものである。これらの演出についても、装飾ランプの点灯や、音のみでは、その演出の有する意図を理解しにくい場合もあるため、演出説明情報4152dによってその意味を説明することは有用である。

【0468】

なお、本実施形態においては、演出が行われる際には、第2液晶表示装置470におい

50

て、演出説明情報 4152d が表示されるように構成されている。演出説明情報 4152d は演出が行われる第 1 液晶表示装置 1900 とは別の表示装置に表示されるため、遊技者は必要に応じて第 2 液晶表示装置 470 を見ればよいが、熟練した遊技者でその遊技機における演出内容を理解している者にとっては、毎回第 2 液晶表示装置 470 に演出説明情報 4152d が表示されるのを煩わしく感じる場合もある。そのため、図示しない演出説明情報切り替えスイッチをオン／オフ切り替えすることによって、第 2 液晶表示装置 470 に、演出説明情報 4152d が表示されないように切り換えるように構成することもできる。

【0469】

また、遊技者によっては、すべての演出情報 4152a についての演出説明情報 4152d は必要ないが、確率変動の期待値についての演出説明情報 4152d のみを見たいといったような、演出情報 4152a の種類に応じて演出説明情報 4152d を見たいという要望があることもある。そのため、演出説明情報切り替えスイッチの切り替え段階をさらに細かく設定し、例えば演出情報テーブル 4152において、演出情報 4152a の A については、演出説明情報 4152d を表示し、演出情報 4152a の B については、演出説明情報 4152d を非表示とするといったように、演出情報 4152a や演出 4152b の種類に応じて、演出説明情報 4152d の表示／非表示を切り換えられるように構成することもできる。

【0470】

[演出説明情報についての別の実施形態]

先ほどの実施形態においては、演出説明情報 4152d は、表示する際には第 2 液晶表示装置 470 に表示されていた。これにより、遊技者は演出情報 4152a による演出を楽しみつつ、必要に応じて第 2 液晶表示装置 470 に視線を移すことによって、演出情報 4152a の表示が、演出説明情報 4152d によって妨げられることなく、演出説明情報 4152d によって、演出情報 4152a の意味を把握することができる。

【0471】

しかし、特に遊技経験の浅い者や初心者の場合など、演出情報 4152a に多くの不明な点を持っている場合などは、常に演出情報 4152a の意味を確認する必要があるため、演出説明情報 4152d を見るためにいちいち視線を切り換えることがわざらわしい感じる場合もある。

【0472】

そこで、本実施形態においては、遊技者の操作設定によって、演出説明情報 4152d の表示を、第 1 液晶表示装置 1900 と第 2 液晶表示装置 470 との間で切り替え可能としたものである。以下、図面に基づいて説明する。

【0473】

図 117 及び図 118 は、本実施形態における第 1 液晶表示装置 1900 と第 2 液晶表示装置 470 の表示の例を示す図であり、図 117 は、演出説明情報 4152d を第 2 液晶表示装置 470 に表示した状態、図 118 は、演出説明情報 4152d を第 1 液晶表示装置 1900 に表示した例を示している。

【0474】

図 117 及び図 118 に示されているように、第 2 液晶表示装置 470 の右下隅には、円と上下方向の矢印から構成されている、演出説明情報表示切り替えアイコン 482 が表示されている。この演出説明情報表示切り替えアイコン 482 は、第 2 液晶表示装置 470 と重ねて設けられているタッチパネル 480 によって操作可能とされている。

【0475】

具体的には、図 117 の状態から、演出説明情報表示切り替えアイコン 482 を下から上へ向けてこすると、演出説明情報 4152d の表示が、第 2 液晶表示装置 470 から、第 1 液晶表示装置 1900 側に移って、図 118 に示されるように、第 2 液晶表示装置 470 から演出説明情報 4152d の表示が消えて、第 1 液晶表示装置 1900 の右下の、演出説明情報表示部 1900A に表示されるようになり、それ以降、演出説明

10

20

30

40

50

情報 4152d は第 1 液晶表示装置 1900 の演出説明情報表示部 1900A に表示されるようになる。

【0476】

逆に、図 118 の状態から、演出説明情報表示切り換えアイコン 482 を上から下へ向けてこする動作をすると、演出説明情報 4152d の表示が、第 1 液晶表示装置 1900 の演出説明情報表示部 1900A から、第 2 液晶表示装置 470 側に移って、図 117 に示されるように、第 1 液晶表示装置 1900 から演出説明情報 4152d の表示が消えて、第 2 液晶表示装置 470 の中央部に表示されるようになり、それ以降、演出説明情報 4152d は第 2 液晶表示装置 470 に表示されるようになる。

【0477】

このように、演出説明情報表示切り換えアイコン 482 の操作により、演出説明情報 4152d の表示箇所を、第 2 液晶表示装置 470 と第 1 液晶表示装置 1900 との間で切り替え可能に構成されている。これにより、遊技者の希望に応じて、演出説明情報 4152d の表示箇所を切り換えることが可能となり、遊技者の趣向に応じた演出説明情報 4152d の表示を行うことが可能となる。

【0478】

なお、本実施形態においては、演出説明情報 4152d を切り換えるための操作部として、第 2 液晶表示装置 470 に表示された演出説明情報切り換えアイコン 482 を用いて、タッチパネル 480 の操作により切り替えを行っているが、必ずしもこれに限られるものではなく、タッチパネル 480 とは別の箇所に表示切り替え用スイッチ等を設けるようにすることもできる。さらに、先の実施形態と同様に、表示切り替えスイッチ又は表示切り替えスイッチとは別の演出説明情報切り替えスイッチの操作によって、演出説明情報 4152d を表示しないように切り替え可能とすることもできる。

【0479】

また、演出説明情報 4152d の表示にあたっては、先の実施形態と同様に、図 116 に示されたような演出情報テーブル 4152 を用いているが、演出情報テーブル 4152 の形式としては、先の実施形態と同様の形式とすることもできるし、さらに表示箇所に関する項目を用意しておき、第 2 液晶表示装置 470 に表示する場合と、第 1 液晶表示装置 1900 に表示する場合で表示方法等を異ならせるようにすることもできる。例えば、第 2 液晶表示装置 470 に表示する場合には、表示のための遅延時間を 3 秒に設定しておき、同様の内容を第 1 液晶表示装置 1900 に表示する場合には、遅延時間をいくぶん短くするといったような設定が可能である。

【0480】

さらに、本実施形態においては、遊技者による表示態様の変化の例として、演出説明情報切り換えアイコン 482 による操作により、演出説明情報 4152d の表示箇所を、第 2 液晶表示装置 470 と第 1 液晶表示装置 1900 との間で切り替え可能としているのみであるが、遊技者の操作によって表示態様を変化させる例としてはこれに限られたものではない。以下、図 119～142 に基づいて、他の例を説明する。

【0481】

図 119 は、第 2 液晶表示装置 470 の略中央部に演出説明情報 4152d が表示されている状態を示している。ここで、図 119 に示されているように、遊技者が指などの操作により、演出説明情報 4152d に触れて上方向にスライドさせるような操作をすると、図 120 に示されているように、演出説明情報 4152d の表示箇所が、第 2 液晶表示装置 470 内の上方に移動される。逆に、図 120 に示されているように、遊技者が演出説明情報 4152d に触れて下方向にスライドさせるような操作をすることにより、図 121 に示されているように、演出説明情報 4152d の表示箇所を、第 2 液晶表示装置 470 内の略中央部に戻したり、図 121 に示されているように下方に変更することもできる。

【0482】

本変形例においては、第 2 液晶表示装置 470 における演出説明情報 4152d の表示

10

20

30

40

50

の位置を変更する例で説明したが、同様に第1液晶表示装置1900における演出説明情報4152dの表示の位置も遊技者の操作によって変更することもできる。また、それ以外にも、遊技者の好みに応じて、第2液晶表示装置470や第1液晶表示装置1900に表示される際の演出説明情報4152dの表示態様やその他の表示の、表示の大きさや、位置、色などを設定することによって、遊技者の好みにカスタマイズするようにすることもできる。

【0483】

特に遊技機は、遊技機が設置されているホールにおいて、列状に遊技機が配置されていることが多い、遊技機が設置されている列の間が通路とされて、他の遊技者が自由に通ることができるようになっている。そのため、遊技者によっては、隣で遊技を行っている遊技者や、通路を通る他の遊技者に、自分の遊技内容や、自分が遊技機の演出の演出説明情報4152dを見ていることを知られたくないと考える遊技者がいたり、逆に自分の遊技の確率変動期待度が高いということを積極的に周りの遊技者にアピールしたいと考える遊技者がいることも考えられる。本実施形態及び変形例においては、遊技者が遊技をするにあたって、自分が見易いように演出説明情報4152dの表示位置を変更することができるだけではなく、このような種々のタイプの遊技者の要望に対しても、他人に知られたくない遊技者には、他の遊技者から見えにくい箇所に小さく表示したり、逆に他人にアピールしたい遊技者には、他の遊技者から見えやすいように大きく表示するといったような、表示のカスタマイズを行うことも可能となる。

【0484】

[演出説明情報の表示態様の切り換えについての実施形態]

先ほどの実施形態や変形例においては、演出説明情報4152dは、第2液晶表示装置470や第1液晶表示装置1900に一括して表示されていた。しかしながら、演出上の都合や、また複雑な演出の場合で、演出説明情報4152dの表示が、第2液晶表示装置470や第1液晶表示装置1900に一括して表示することができない場合には、演出説明情報4152dが順次移動するように表示することもある。図122は、第2液晶表示装置470に、演出説明情報4152dが順次移動表示されている様子を示した図であり、演出説明情報4152dが、その説明文の先頭から順に、第2液晶表示装置470の右側から所定の速度で流れてくるように表示されている。

【0485】

図123は、図122の状態において、演出説明情報4152dの上を遊技者がタッチした状態を示している。図123のように、順次移動表示されている演出説明情報4152dに対応した位置のタッチパネル480をタッチすることによって、図124に示されているように、遊技者がタッチした時点に表示されている演出説明情報4152dの状態で停止表示される。これにより、順次移動表示されてくる演出説明情報4152dを、遊技者が所望の位置で停止表示させることができ、遊技者が必要と思う演出説明情報4152dの内容を確実に把握することが可能となる。

【0486】

次に、図124に示された状態から、図125に示されているように、再度演出説明情報4152d上をタッチすると、演出説明情報4152dは、再度順次移動表示されるようになり、図126に示されているように演出説明情報4152dの説明文の最後が第2液晶表示装置470の左側に流れていくまで移動表示される。

演出説明情報4152dの移動表示と停止表示の切り換えは、1度のみに限られたものではなく、遊技者の所望のタイミングで何度も移動表示と停止表示を繰り返すことができる。

【0487】

以上、演出説明情報4152dの表示を、移動表示状態と、停止表示状態との間で切り換える実施形態について説明したが、本発明はこの実施形態のみに限られたものではない。本実施形態においては、演出説明情報4152dの表示を、1行で第2液晶表示装置470の右側から左側へと順次移動する例で説明したが、2行以上の複数列で順次移動させ

たり、第2液晶表示装置470に複数列の表示行を設定しておき、下の行から上の行へと順次移動するように表示することも可能である。また、本実施形態においては、演出説明情報4152dの表示を横書きの表示として、表示が右から左に流れる例で説明したが、例えば演出説明情報4152dの表示を縦書きとして、表示が下から上に流れるように構成するなど、適宜変更することが可能である。

【0488】

また、本実施形態においては、演出説明情報4152dが順次移動する表示と、停止表示を切り換える手段として、第2液晶表示装置470上に設けられたタッチパネル480にタッチすることによって切り替えを行っているが、切り換える手段としてはこれに限られたものではなく、例えば第2液晶表示装置470とは別の箇所に設けたボタンやスイッチを用いるなど、種々の方法を用いることが可能である。10

【0489】

さらに、本実施形態においては、演出説明情報4152dを移動表示状態から停止表示状態に切り換えたときには、移動表示状態で表示されていた状態のまま停止表示状態の表示となるように構成されているが、これについても、例えば移動表示状態の時には1行単位で表示がされているが、停止表示状態としたときには、複数行の表示として、第2液晶表示装置の表示範囲いっぱいに表示されるように表示するなど、移動表示状態のときと、停止表示状態のときで、演出説明情報4152dの表示形式等を変更することもできる。

【0490】

また、図118に示されているように、演出説明情報4152dが第1液晶表示装置1900に表示されているときにも、本実施形態を適用して、その表示形態を、移動表示状態と停止表示状態との間で切り換えるようにすることも可能である。20

【0491】

なお、本実施形態においては、タッチパネル480へのタッチなどの、切り換え手段に対する操作により、演出説明情報4152dの表示を、移動表示状態から停止表示状態に切り換えるように構成しているが、停止表示状態とすることに代えて、移動表示状態における順次表示の流れる速度を低速として、遊技者が演出説明情報4152dを読みやすくなるように設定するようにすることもできる。この場合においても、低速での表示状態となつた後、再度タッチパネル480へのタッチなどの、切り換え手段に対する操作により、元の移動表示状態の速度に戻すように構成できる。30

【0492】

本実施形態においては、タッチパネル480へのタッチなどの、切り換え手段に対する操作により、演出説明情報4152dの表示を、移動表示状態から停止表示状態に切り替え、次に切り換え手段に対する操作がなされるまで停止表示状態が継続する。そのため、停止表示状態が長時間にわたって継続すると、演出が行われている期間が終了しても、演出説明情報4152dの表示が一部のみで終了してしまう場合もある。そのため、これを防ぐために、あらかじめ所定の停止表示状態継続時間を設定しておいて、移動表示状態から停止表示状態に切り換えた後に、所定の停止表示状態継続時間が経過すると、停止表示状態から再度移動表示状態に切り換わるようにしてもよい。

【0493】

また、さらに別の変形例としては、図127に示されているように、停止表示状態が所定の停止表示継続時間を経過すると、最初の演出説明情報4152dの表示は停止表示状態としたままで、別の箇所に、次の演出説明情報4152dを移動表示状態で表示するようにすることもできる。これにより、演出説明情報4152dの停止表示状態が長時間にわたって継続しても、それ以降の演出説明情報4152dの表示がされなくなることを回避することが可能となる。40

【0494】

上述したように、遊技経験の少ない遊技者が、試し打ちモードにおいて実際に遊技球を打ち、それに伴って実行される演出に関連する演出説明情報を第1液晶表示装置1900または第2液晶表示装置470に表示することで、前記遊技経験の少ない遊技者が遊技

10

20

30

40

50

機で行われる遊技の理解が深めることができる。

【0495】

手段1：

遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域を有した遊技盤と、該遊技盤を支持する本体枠と、扉枠と、

遊技状態に応じて演出する演出情報を表示する第1表示装置を含む演出装置と、前記演出を説明する情報を表示する第2表示装置と、前記演出を説明する情報の表示態様を切り換える表示態様切り換え手段と、を備えた遊技機において、

前記第1表示装置および前記第2表示装置は前記遊技機の所定の箇所に、遊技者から視認可能に配置され、

前記表示態様切り換え手段による切り換えによって、前記演出を説明する情報が停止表示と移動表示との間で切り換え可能とされていることを特徴とする。

【0496】

手段1の構成によれば、演出情報を表示する表示装置と、それとは別の表示装置を設けて、表示態様切り換え手段による切り換えによって、演出を説明する情報を、停止表示と移動表示との間で切り換え可能としている。これにより、演出を説明する情報が、通常移動表示となるように設定されていても、表示の移動速度が速すぎる場合などに、遊技者の所望の位置で表示態様切り換え手段の操作により、停止表示に切り換えることができるため、遊技者好みに合った表示態様とすることが可能となる。

【0497】

手段2：

上記手段1において、前記表示態様切り換え手段は、前記第2の表示装置上に設けられていることを特徴とする。

【0498】

手段2の構成によれば、表示態様切り換え手段を第2の表示装置上に設けたことにより、遊技者が表示態様切り換え手段の操作がしやすくなる。また、演出を説明する情報が表示されている第2の表示装置上に表示態様切り換え手段を設けることによって、演出を説明する情報の表示態様の切り換えを直感的に把握することが可能となる。

【0499】

手段3：

上記手段1, 2において、前記演出を説明する情報の表示態様が前記移動表示のときは、前記演出を説明する情報は順次移動するように表示され、前記表示態様切り換え手段による操作が行われたときには、前記表示態様切り換え手段による操作が行われた時点の前記演出を説明する情報の表示で停止表示されることを特徴とする。

【0500】

手段3の構成によれば、演出を説明する情報が移動表示されているときに、表示態様切り換え手段による操作によって、その時点で表示されている演出を説明する情報で停止表示されるため、遊技者の所望の時点での表示で停止表示することができるため、停止表示された演出を説明する情報を見ることで、遊技者が確実に演出を説明する情報の内容を把握することが可能となる。

【0501】

手段4：

手段3において、前記演出を説明する情報が停止表示されているときに、前記表示態様切り換え手段による操作が行われたときには、前記演出を説明する情報が、再度順次移動するように表示されることを特徴とする。

【0502】

手段4の構成によれば、演出を説明する情報が停止表示されているときに、表示態様切り換え手段による操作によって、演出を説明する情報が、再度順次移動するように表示さ

10

20

30

40

50

れるため、停止表示された演出を説明する情報の内容を、遊技者が把握した後に、演出を説明する情報の続きを継続して見ることが可能となる。

【0503】

手段5：

遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域を有した遊技盤と、該遊技盤を支持する本体枠と、

扉枠と、

遊技状態に応じて演出する演出情報を表示する第1表示装置を含む演出装置と、前記演出を説明する情報を表示する第2表示装置と、

前記演出を説明する情報の表示様式を切り換える表示様式切り換え手段と、
を備えた遊技機において、

前記第1表示装置および前記第2表示装置は前記遊技機の所定の箇所に、遊技者から視認可能に配置され、

前記表示様式切り換え手段による切り換えによって、前記演出を説明する情報が通常移動表示と、低速移動表示との間で切り替え可能とされていることを特徴とする。
10

【0504】

手段5の構成によれば、演出情報を表示する表示装置と、それとは別の表示装置を設けて、表示様式切り換え手段による切り換えによって、演出を説明する情報を、通常移動表示と低速移動表示との間で切り替え可能としている。これにより、演出を説明する情報が、通常速度の通常移動表示となるように設定されていても、表示の移動速度が速すぎる場合などに、遊技者の所望の位置付近で表示様式切り換え手段の操作により、低速の移動表示に切り換えることができるため、遊技者の好みに合った表示様式とすることが可能となる。
20

【符号の説明】

【0505】

1 パチンコ機

1 a 外枠

2 本体枠

3 扉枠

4 精算機

5 遊技盤

6 装飾カバー

7 ヒンジ

8 遊技領域

9 遊技窓

10 打球ハンドル

11 透明板

12 上部発射装置（上部発射ユニット）

12 a 発射装置ガイド部材

12 b 左側面

12 c 上面

12 d ステー

12 e クッション部材

13 発射ソレノイド

14 タッチパネル部

15 嵌合枠

16 周壁部

17 収容開口部

18 張出壁

19 異形球・磁性球排出ユニット収容部

30

40

50

2 0	異形球・磁性球排出ユニット	
2 1	球集合部	
2 2	球揚送装置	
2 3	球送出樋	
2 3 a	球出口	
2 3 b	受け部	
2 3 c	スライドシャッター	10
2 3 d	ガイド片	
2 3 e	ガイドスリット	
2 3 f	スプリング	
2 3 g	床面	
2 4	球供給経路部材	
2 5	スクリュー	
2 5 a	スクリュー軸	
2 5 b	小ピッチ突条部材	
2 5 b L	半割り体	
2 5 b R	半割り体	
2 5 c	大ピッチ突条部材	
2 5 c L	半割り体	
2 5 c R	半割り体	20
2 5 d	螺旋突条	
2 5 e	円筒部	
2 5 g	凹部	
2 5 h	凸部	
2 5 i	上縁	
2 5 j	上縁凹部	
2 5 k	下縁	
2 5 m	下縁凸部	
2 6	発射待機球検出スイッチ	
2 8	球送り装置	30
2 9	打球発射装置	
3 0	発射用ハンマー(発射用部材)	
3 0 1	固定部	
3 0 2	棹部	
3 0 3	ストッパ当接部	
3 1	球送りソレノイド	
3 2	球送り部材	
3 3	レール部材	
3 3 1	取付板部	
3 3 2	レール部	40
3 3 3	左レール板	
3 3 4	右レール板	
3 3 5	通孔	
3 4	発射時ストッパ	
3 5	戻り時ストッパ	
3 6	発射球確認スイッチ	
3 6 1	フォトプラケット	
3 7	上部発射装置用ヒンジ	
3 8	発射口	
3 9	ベースプレート	50

3 9 a	当接部	
4 0	発射領域	
4 1	入賞口	
4 2	アウトロ	
4 3	パネルホルダ	
4 4	透明パネル板	
4 5	前構成部材	
4 6	遊技球走行面	
4 7	切欠き	10
4 8	迫出し部	
4 9	固定具	
5 0	ネジ受け部材	
5 1	球進入防止壁	
5 2	引張バネ	
5 3	バネ係止部	
5 4	球ガイド突部	
5 5	前方誘導面	
5 6	ストッパ片	
5 7	配置スペース	
5 8	球出口	20
6 0	回転駆動軸	
6 1	梶先	
6 2	ストッパカバー	
6 3	球供給口	
6 4	発射口飾り部材	
6 5	揚送連通樋	
6 5 a	球受入口	
6 5 b	床面	
6 6	球入口	
6 7	球送りユニットベース	30
6 8	球送りユニットカバー	
6 9	球送り誘導樋	
7 0	発射待機球検出スイッチ	
7 1	球送り板金	
7 2	作動杆部	
7 3	板金収容部	
7 4	球送り部	
7 5	軸孔	
7 6	球送りシャフト	
7 7	アーム部	40
7 8	板金係止爪	
7 9	掛止突起	
8 0	球送り誘導面	
8 1	球保持面	
8 2	垂下片	
8 3	戻り球阻止部	
8 4	球止め部	
8 5	打球通過口	
8 6	発射停止スイッチ	
8 7	タッチスイッチ	50

9 0	上始動口検出スイッチ	
9 1	下始動口検出スイッチ	
9 2	ゲートスイッチ	
9 3	一般入賞口検出スイッチ	
9 4	一般入賞口検出スイッチ	
9 6	始動口ソレノイド	
9 7	大入賞口ソレノイド	
9 8	カウントスイッチ	
1 0 0	主制御基板	
1 0 1	主制御 M P U	10
1 0 2	主制御 I / O ポート	
1 0 3	主制御入力回路	
1 0 4	主制御ソレノイド駆動回路	
1 0 5	R A M クリアスイッチ	
1 0 6	R T C 制御部	
1 0 7	R T C	
1 0 8	電池	
1 0 9	R A M	
1 1 0	球情報制御基板	
1 1 1	球情報制御 M P U	20
1 1 2	球情報制御 I / O ポート	
1 1 3	球情報制御入力回路	
1 1 4	球揚送モータ駆動回路	
1 1 5	C R ユニット入出力回路	
1 1 6	外部 W D T	
1 1 7	停電監視回路	
1 1 8	球情報制御部	
1 1 9	球磨きリボン送りモータ駆動回路	
1 2 0	発射ソレノイド駆動回路	
1 2 2	球送りソレノイド駆動回路	30
1 2 3	ハンドル中継端子板	
1 2 4	センサー中継基板	
1 3 0	周辺制御基板	
1 3 1	扉枠開放スイッチ	
1 3 2	本体枠開放スイッチ	
1 3 3	外部端子板	
1 3 4	遊技情報外部出力端子	
1 3 4 a	遊技情報	
1 3 5	球情報外部出力端子	
1 3 5 a	球情報	40
1 4 0	パネル中継端子板	
1 4 1	機能表示基板	
1 4 2	上特別図柄表示器	
1 4 3	下特別図柄表示器	
1 4 4	上特別図柄記憶表示器	
1 4 5	下特別図柄記憶表示器	
1 4 6	普通図柄表示器	
1 4 7	普通図柄記憶表示器	
1 4 8	遊技状態表示器	50

1 4 9	ラウンド表示器	
1 5 0	球揚送モータ	
1 5 5	球磨きリボン送りモータ	
1 5 6	揚送入口スイッチ	
1 5 7	揚送モータセンサ	
1 5 8	カセット検出スイッチ	
2 0 1	球受樋ベース	
2 0 2	回収口	
2 0 3	回収球検出スイッチ	
2 0 4	異形球排出部	10
2 0 5	磁性球排出部	
2 0 6	球経路満タン検出スイッチ	
2 0 7	球適正量検出スイッチ	
2 0 8	異形球排出部ベース	
2 0 9	異形球分離シャフト	
2 1 0	異形球分離シャフト	
2 1 2	異形球排出部ベース装着部	
2 1 3	上流側	
2 1 4	下流側	
2 1 5	異形球排出経路	20
2 1 6	異形球排出口	
2 1 7	異形球排出経路形成部材	
2 1 8	連絡路	
2 1 9	循環経路	
2 2 0	傾斜面	
2 2 1	落下面	
2 2 2	磁性球排出傾斜面	
2 2 3	不連続部分	
2 2 4	側壁	
2 2 5	天井壁	30
2 2 6	磁性球排出経路	
2 2 7	磁性球排出口	
2 2 8	磁性球排出部カバー	
2 2 9	磁石	
2 3 0	磁石収容空間	
2 3 1	磁力調整部	
2 3 2	磁性球	
2 3 3	正規の遊技球	
2 3 4	排出球受箱	
2 5 1	球磨きカートリッジ	40
2 5 2	左サイドカバー	
2 5 3	右サイドカバー	
2 5 3 a	右外サイドカバー	
2 5 3 b	右内サイドカバー	
2 5 4	ヒンジ受け部	
2 5 5	ヒンジ	
2 5 8	第2駆動ギアケース	
2 5 9	巻取りローラ	
2 6 0	従動ローラ	
2 6 1	第1のギア軸	50

2 6 2	第 2 の ギア 軸	
2 6 3	球 磨き 布	
2 6 4	球 磨き 布 押 さえ バネ	
2 6 5	板 バネ	
2 6 6	バネ 押 さえ	
2 6 7	テンショナー	
2 6 8	遊 戲 球 接 触 跡	
2 7 0	球 磨き カー ト リッジ 装 着 部	
2 7 1	球 磨き カー ト リッジ 固 定 レバ ー	10
2 7 2	球 磨き カー ト リッジ 固 定 止 め 具	
2 7 3	球 磨き カー ト リッジ 装 着 口	
2 7 5	球 送り 通 路	
2 7 5 a	球 受 入 口	
2 7 5 b	球 送り 口	
2 8 1	開 口 部	
2 8 2	揚 送 ガイド レール	
2 9 0	駆 動 軸	
2 9 1	装 着 センサ	
2 9 2	ボ タン	
3 5 0	球 送り 回 転 体	20
3 5 0 a	球 係 合 凹 部	
3 5 1	球 送り 傾 斜 部	
3 5 1 a	傾 斜 面	
3 5 1 b	頂 上 傾 斜 面	
3 5 2	螺 旋 ベース カバー	
3 5 3	揚 送 部 カバー	
3 5 4	揚 送 斜 面 部 材	
3 5 5	球 抜き 部 材	
3 5 6	上 部 ギア ボックス	
3 5 7	下 部 ギア ボックス	30
3 5 8	球 揚 送 モータ ギア	
3 5 9	アイドル ギア	
3 6 0	上 部 揚 送 ギア	
3 6 2	下 部 揚 送 ギア	
3 6 3	球 送り 回 転 体 ギア	
3 6 3 a	ギア 軸	
3 6 5	ガイ ド ブロッ ク	
3 6 5 a	球 ガイド 面	
3 6 5 b	ス トッパ 面	
3 6 6	嵌 合 部 材	40
3 6 6 a	嵌 合 凹 部	
3 6 7	支持 部 材	
3 6 8	カバー 部 材	
4 0 2	カード 处理 機	
4 0 3	カード	
4 0 4	I D 記憶 部	
4 0 5	残 度 数 記憶 部	
4 0 6	持 球 数 記憶 部	
4 0 7	取 付 用 部 材	
4 0 8	垂 下 壁	50

4 1 0	球出口開閉ユニット	
4 1 1	シャッターベース	
4 1 2	開閉シャッター	
4 1 3	開閉クランク	
4 1 4	開閉バネ	
4 1 5	スライド溝	
4 1 6	開口部	
4 1 7	クランク支持部	10
4 1 8	バネ係止部	
4 1 9	シャッター本体	
4 2 0	駆動孔	
4 2 1	軸部	
4 2 2	駆動樟	
4 2 3	駆動ピン	
4 2 4	当接部	
4 2 5	バネ係止部	
4 2 6	開閉作動片	
4 2 7	遊技球導入部材	
4 7 0	第2液晶表示装置	20
4 8 0	タッチパネル	
4 9 0	操作部発光装置	
4 9 2	発光装置	
4 9 4	タッチパネル部発光装置	
5 0 0	追従部材	
6 0 0 a	上部前縁	
6 0 0 b	下部前縁	
6 0 1 a	上ガイド部材	
6 0 1 b	下ガイド部材	30
6 0 2	底部	
6 0 3 a	前立上り部	
6 0 3 b	後立上り部	
6 0 4 a	前リブ	
6 0 4 b	後リブ	
6 0 5 a	ストッパ(上)	
6 0 5 b	ストッパ(下)	
6 0 6	摺動脚	
6 0 7	空間	
6 0 8	ピボット軸	40
6 0 9	受け孔	
6 1 0 a	係合突起(上)	
6 1 0 b	係合突起(下)	
6 1 0 c	頭部	
6 1 1 a	上レバー	
6 1 1 b	下レバー	
6 1 2 a	軸(上)	
6 1 2 b	軸(下)	
6 1 3 a	フック凹部(上)	
6 1 3 b	フック凹部(下)	50

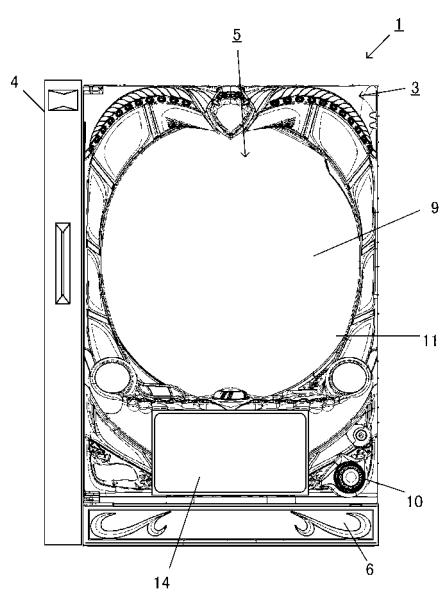
6 1 4 固定具

6 9 0 待ち受け画面
 6 9 2 試し打ちモード表示
 7 0 0 ホールコンピュータ
 7 0 1 情報入力端子
 7 0 2 情報管理系制御基板
 7 0 3 R A M

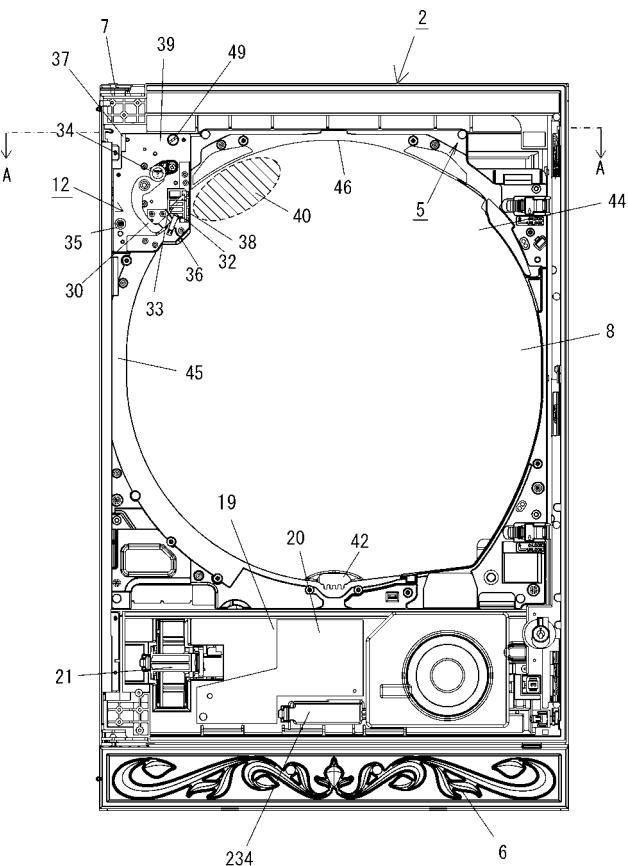
1 9 0 0 第1液晶表示装置
 2 1 5 0 遊技盤発光装置
 4 1 5 2 演出情報テーブル

10

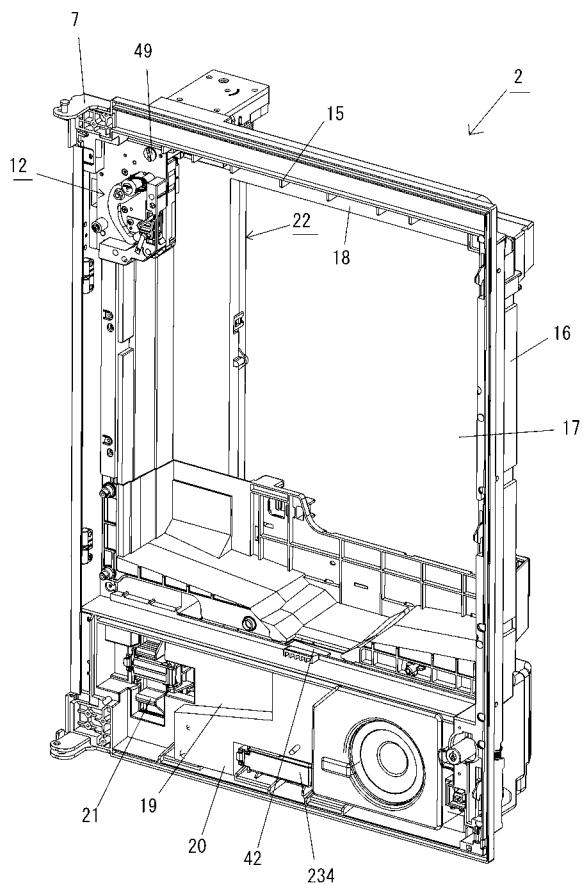
【図1】



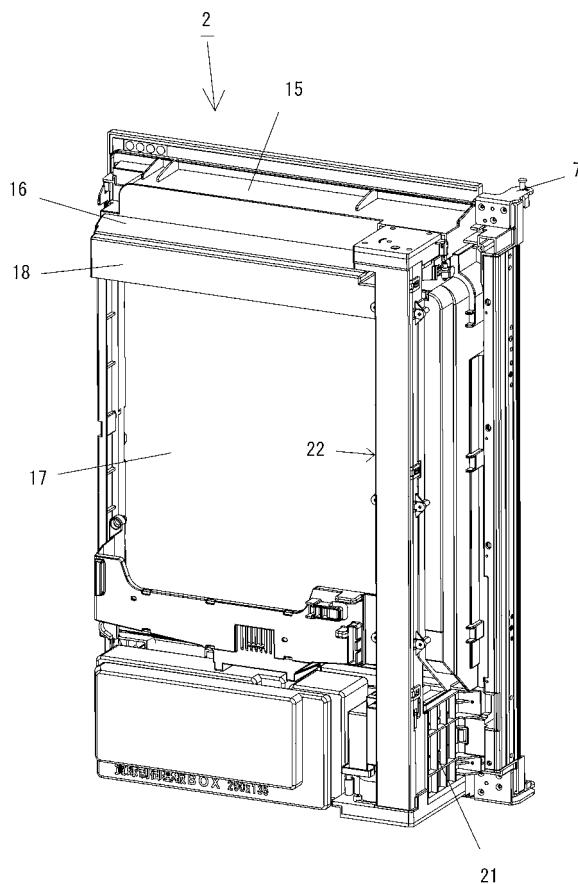
【図2】



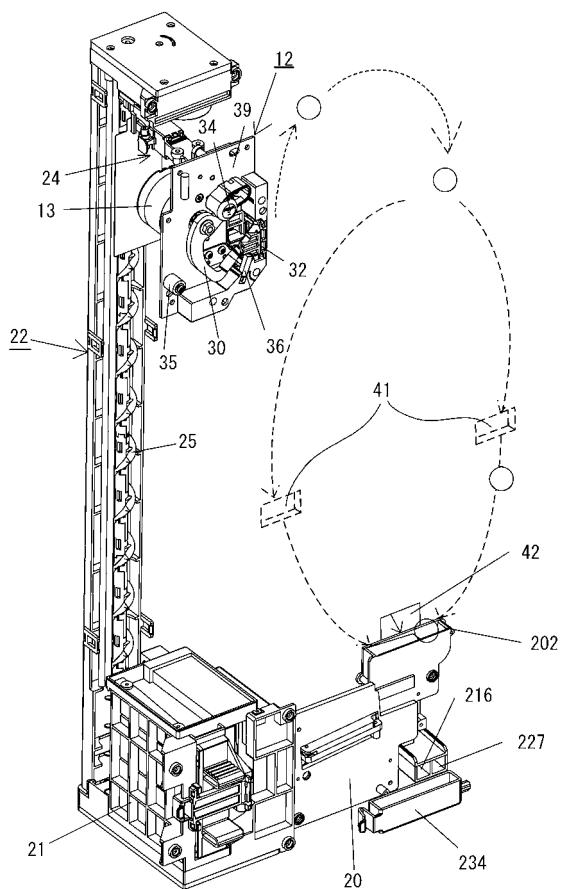
【図3】



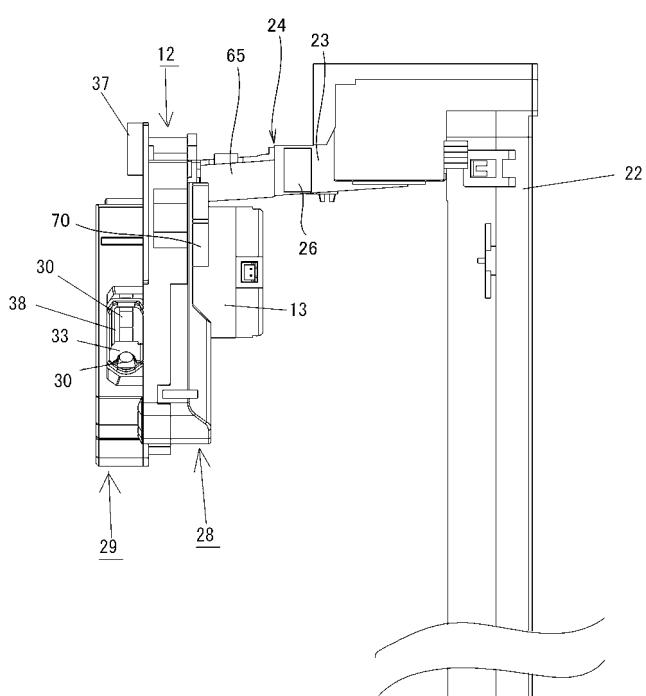
【図4】



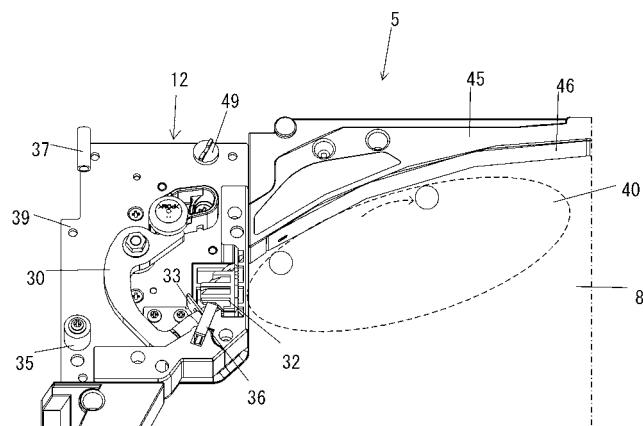
【図5】



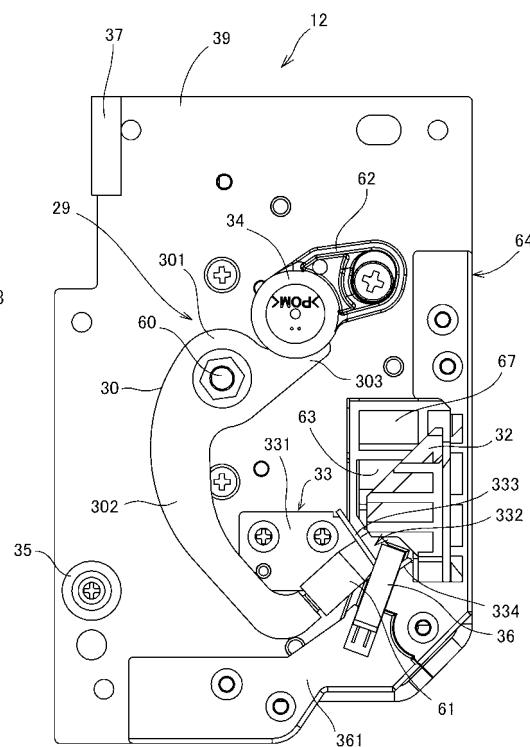
【図6】



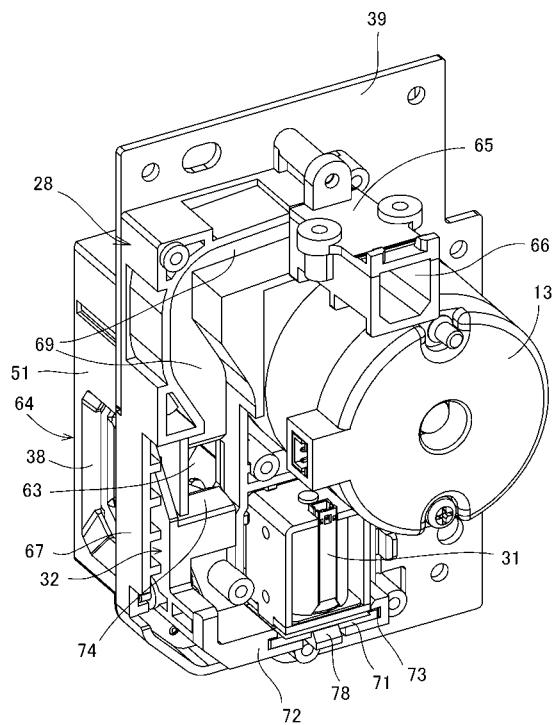
【図 7】



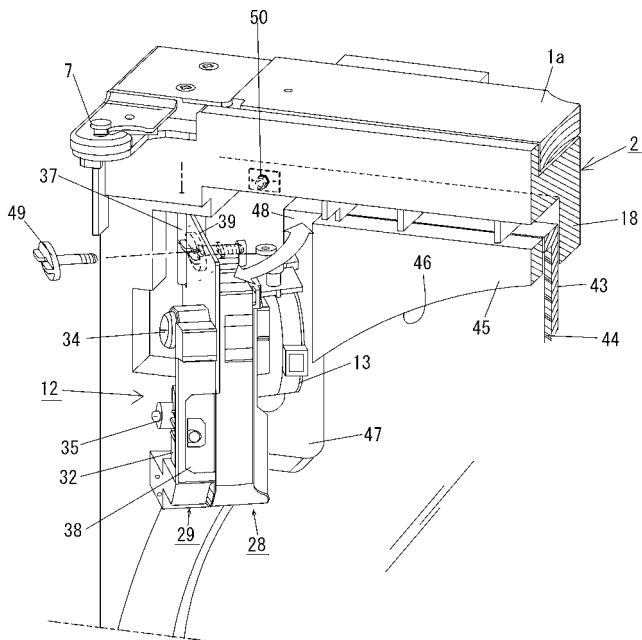
【図 8】



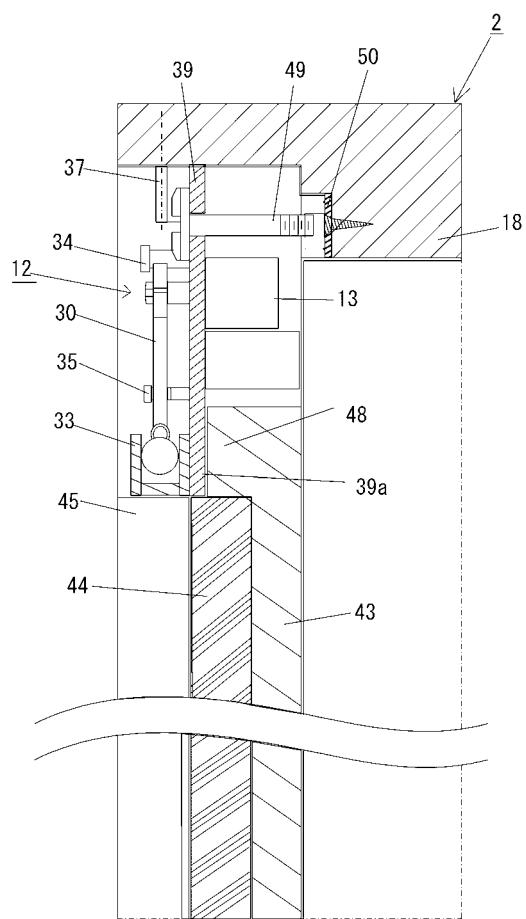
【図 1 1】



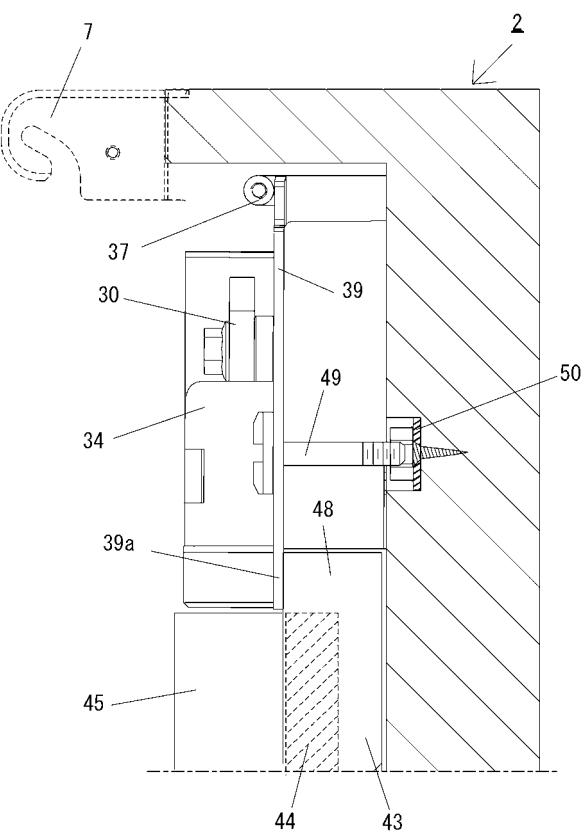
【図 1 2】



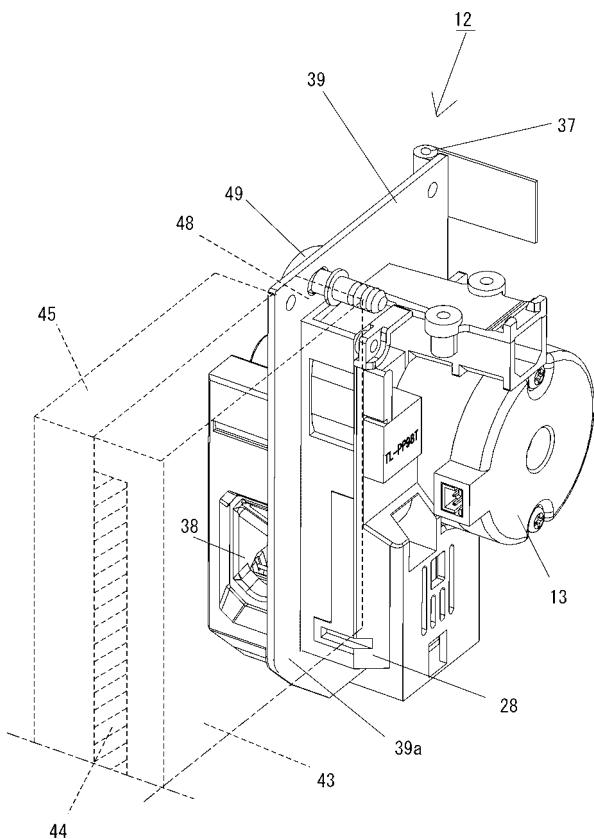
【図 1 3】



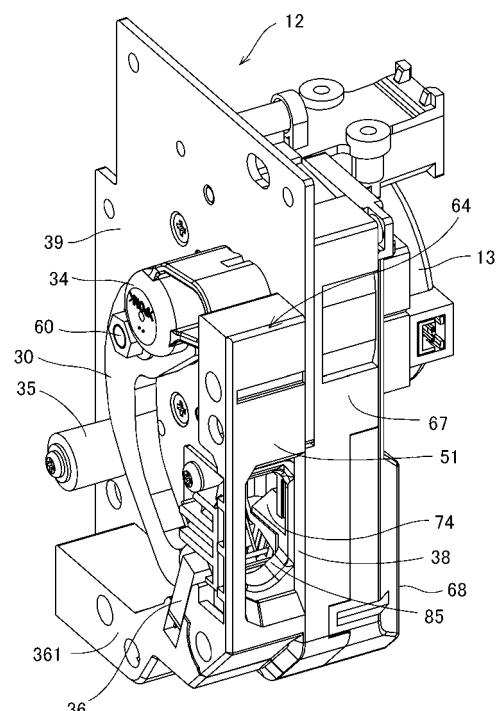
【図 1 4】



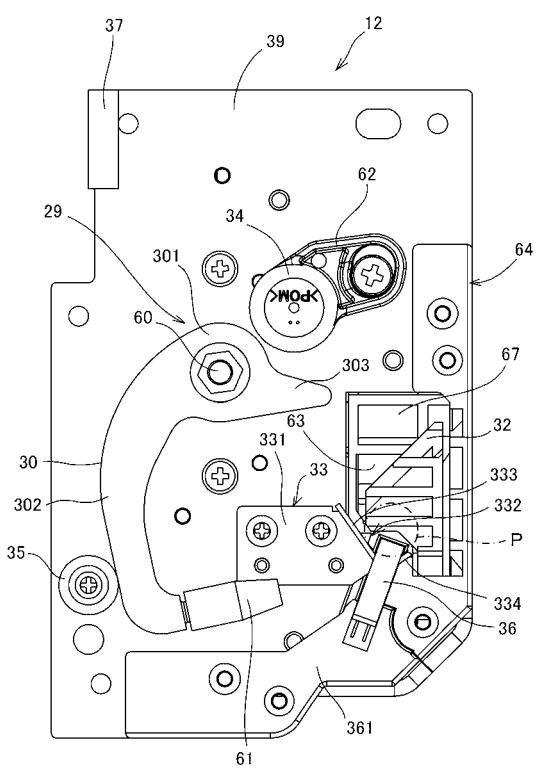
【 図 1 5 】



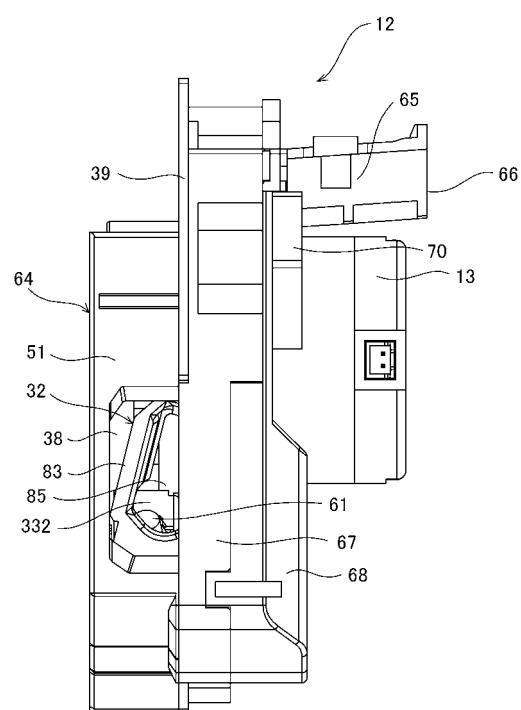
【 図 1 6 】



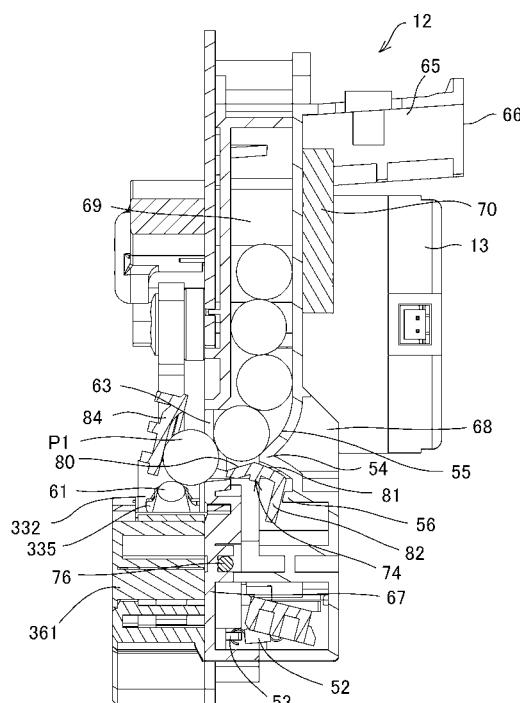
【図 17】



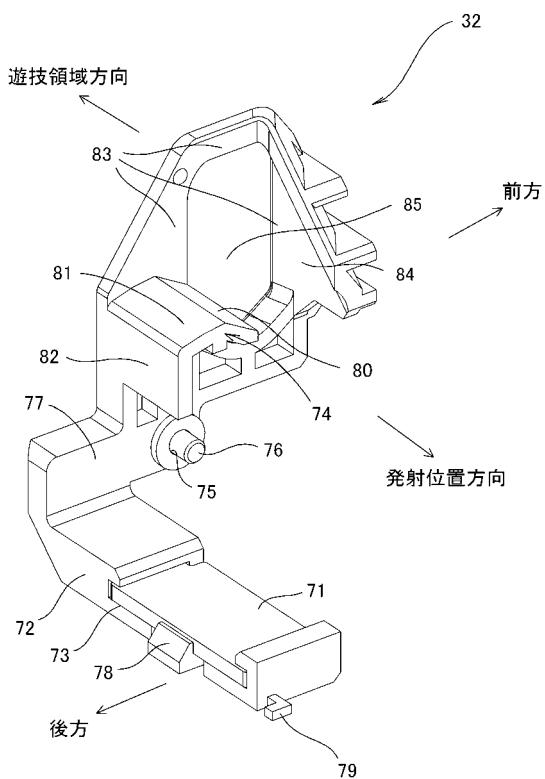
【 図 1 8 】



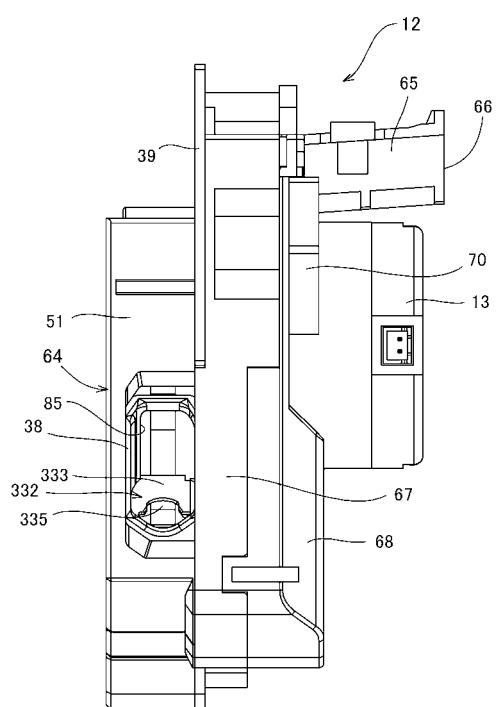
【図 19】



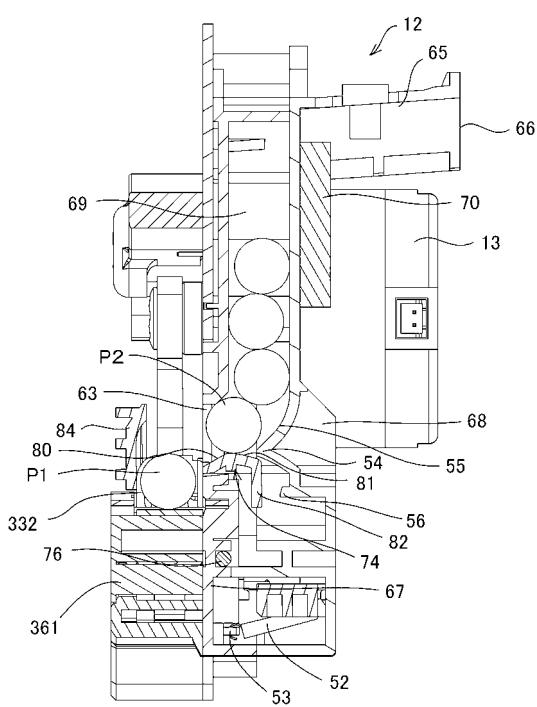
【図 20】



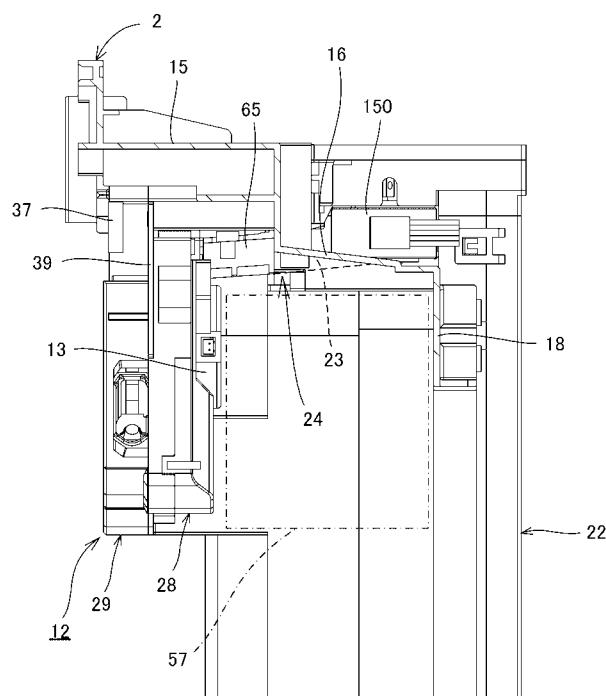
【図 21】



【図 22】

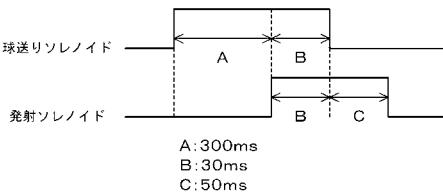


【図23】

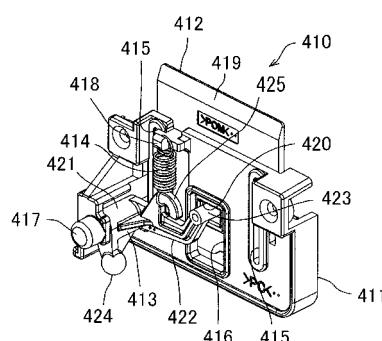


57:配置スペース

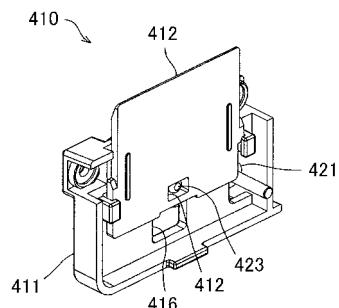
【図24】



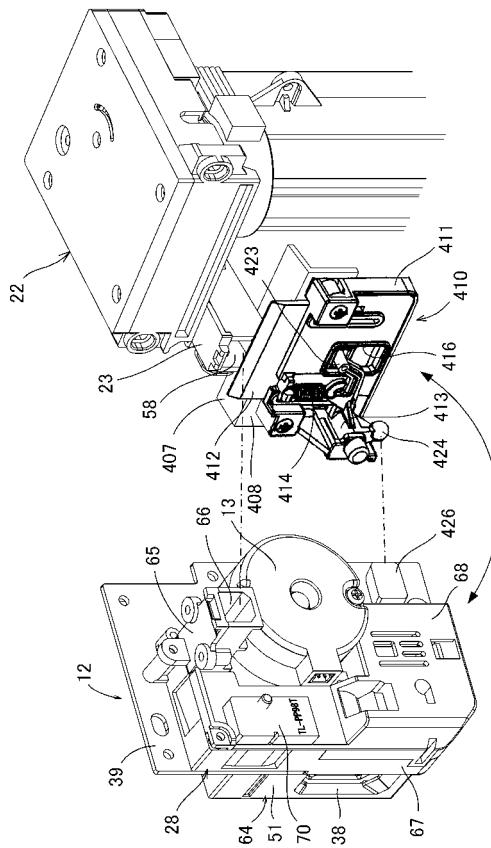
【図25】



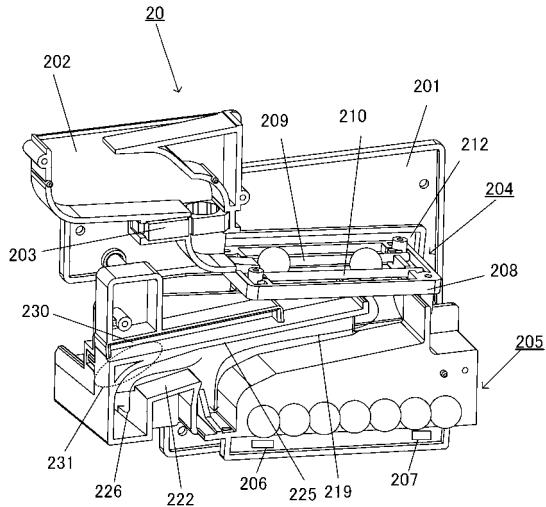
【図26】



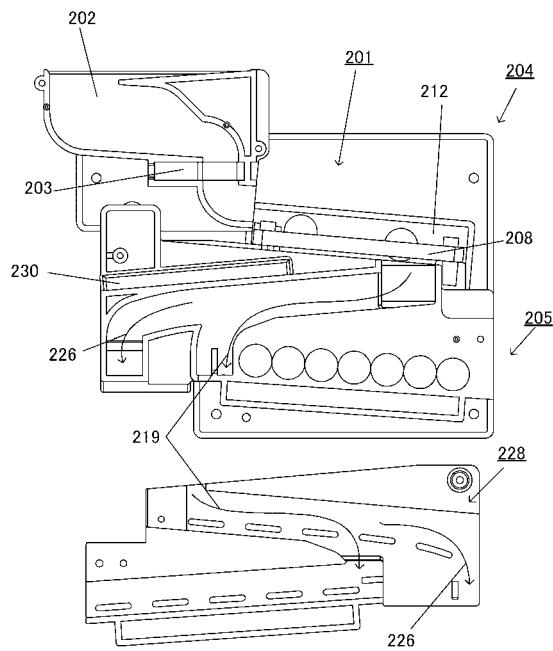
【図 2 7】



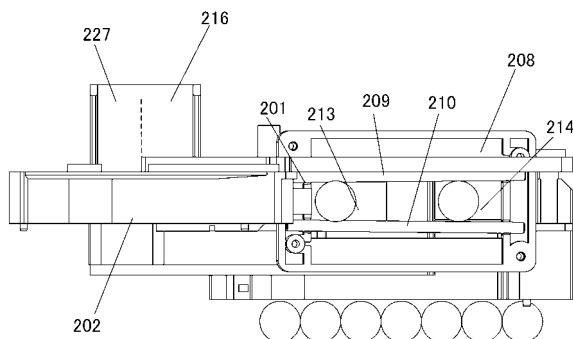
【図 2 8】



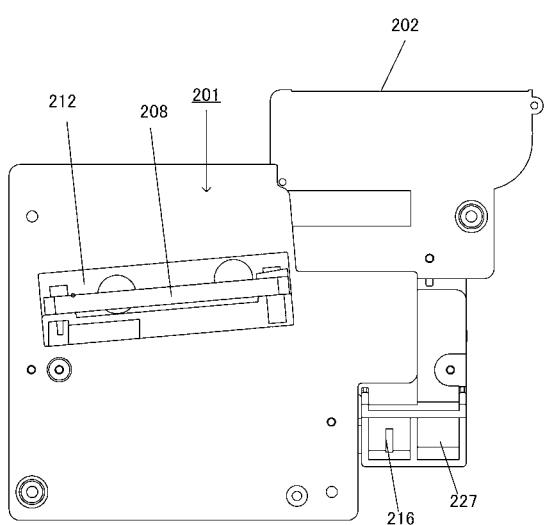
【図 2 9】



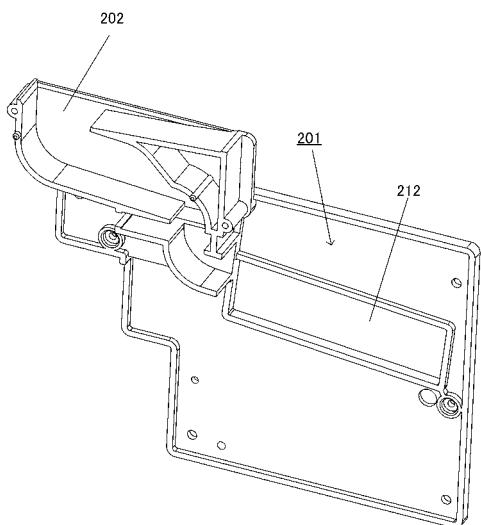
【図 3 0】



【図 3 1】

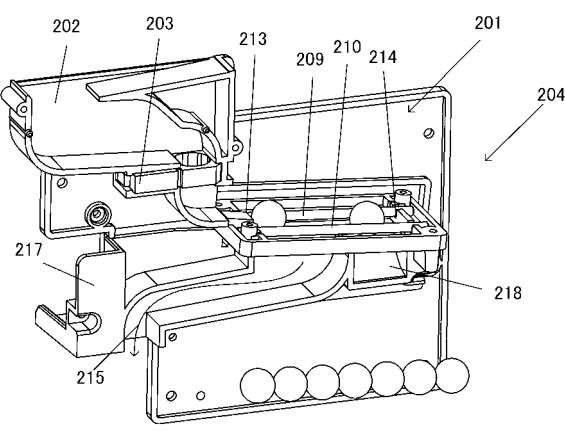


【図32】

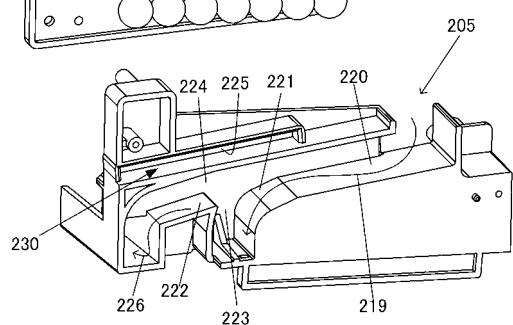


【図33】

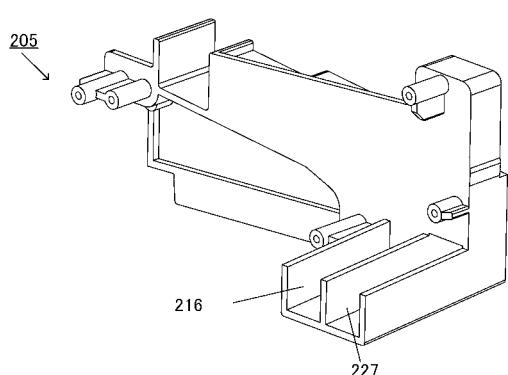
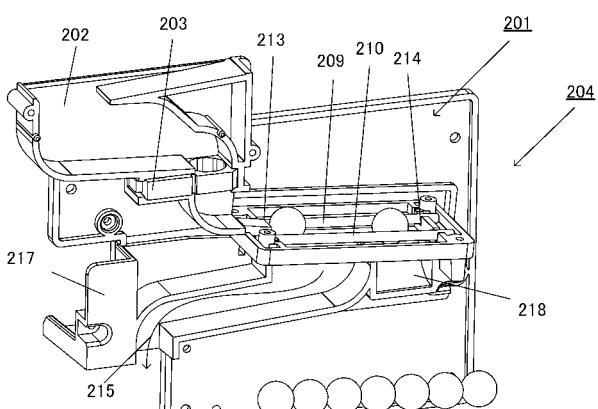
(a)



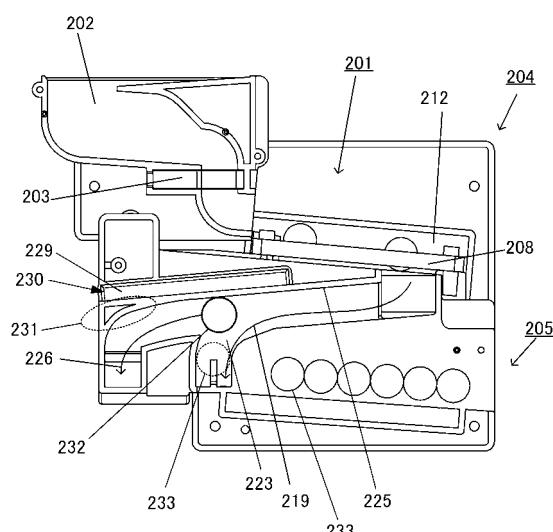
(b)



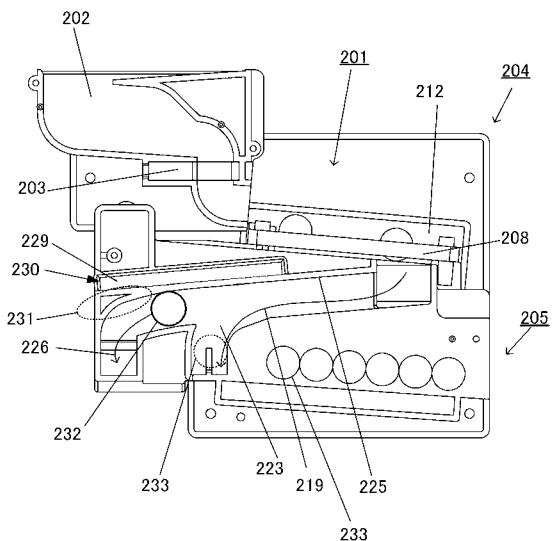
【図34】



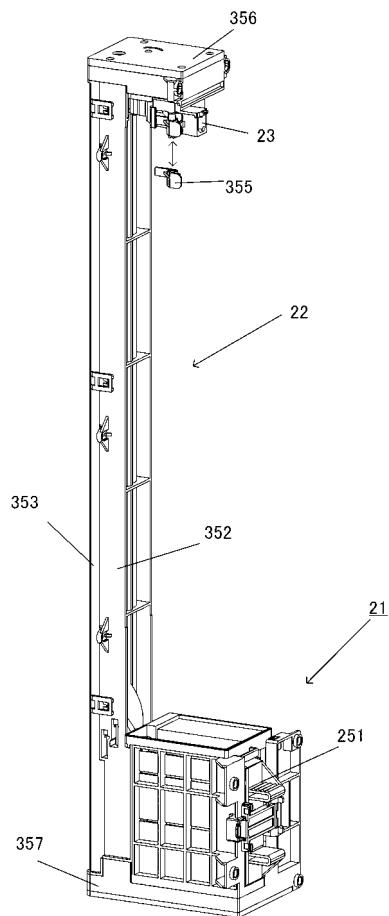
【図35】



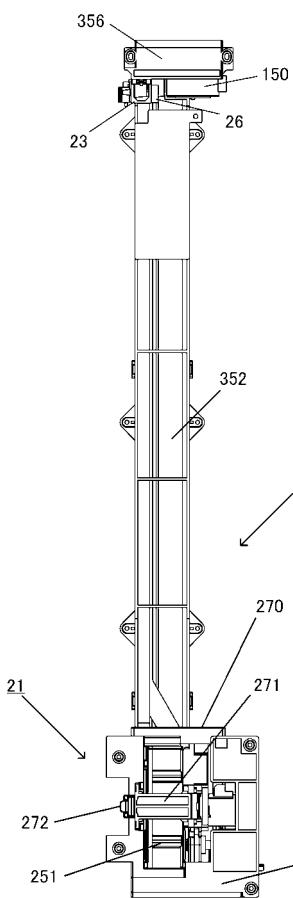
【図36】



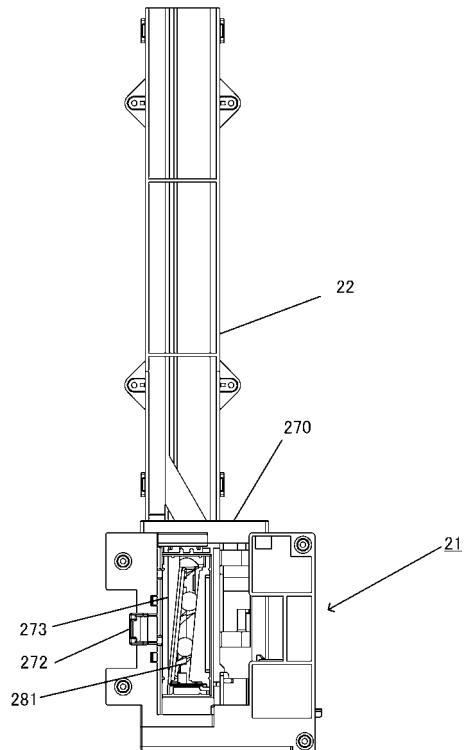
【図37】



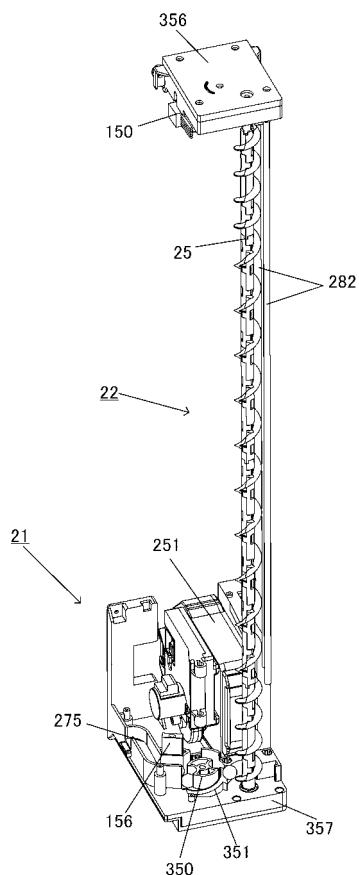
【図38】



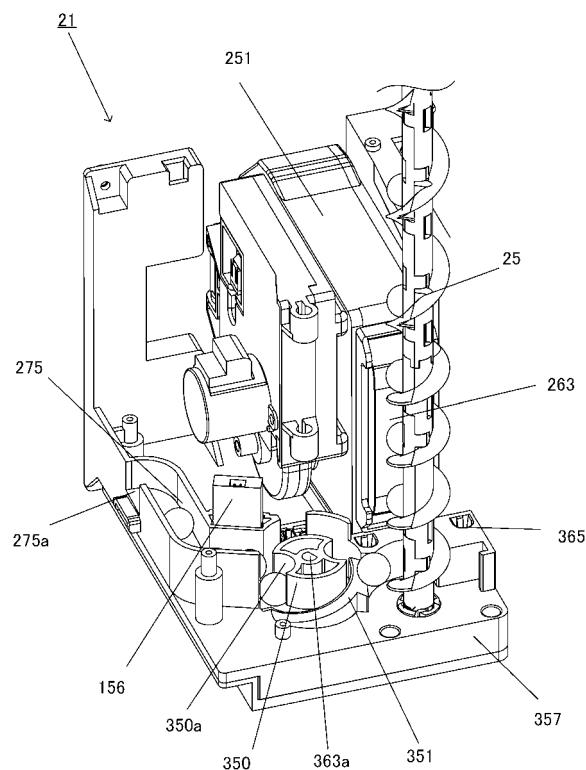
【図39】



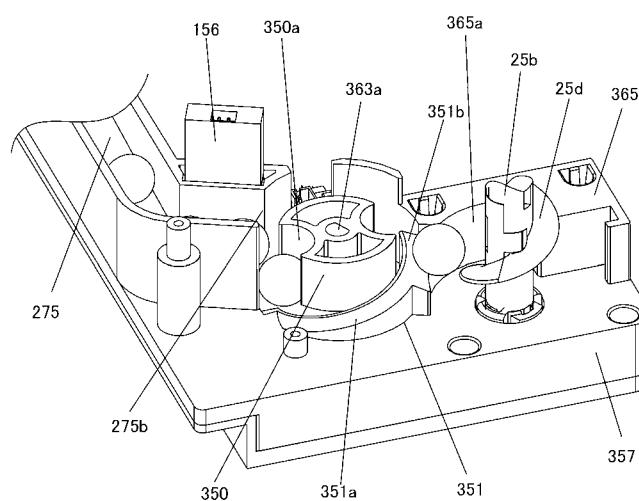
【図40】



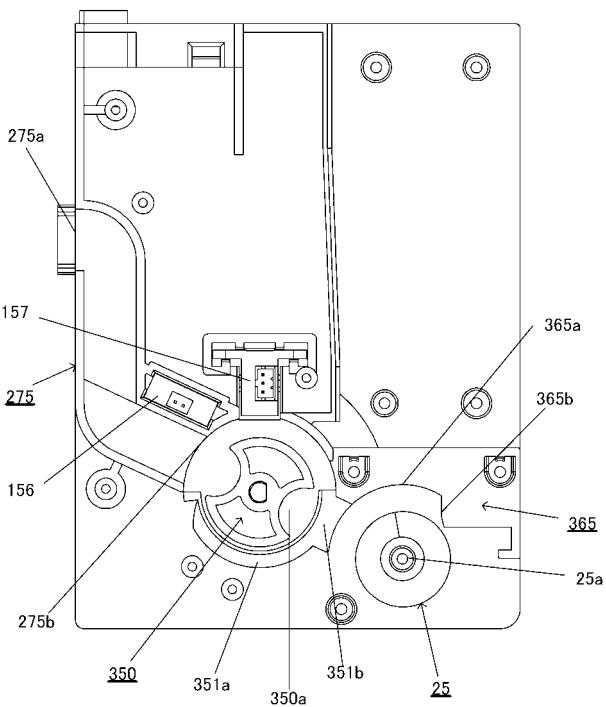
【図41】



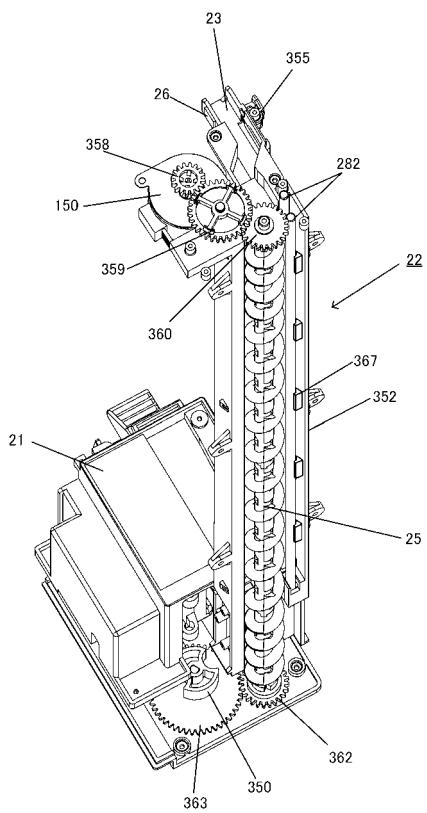
【図42】



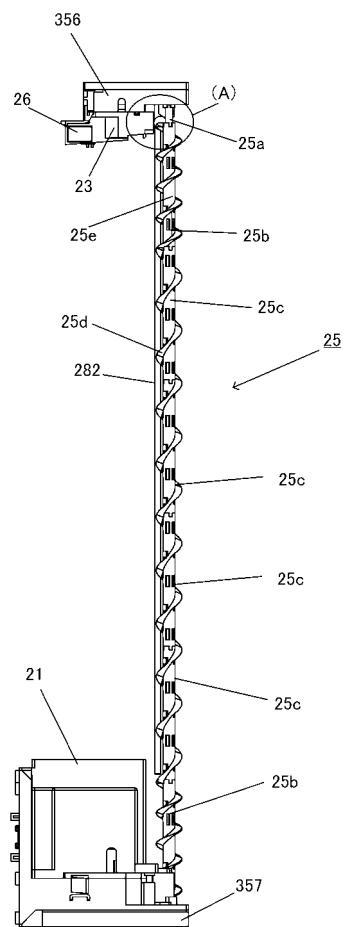
【図43】



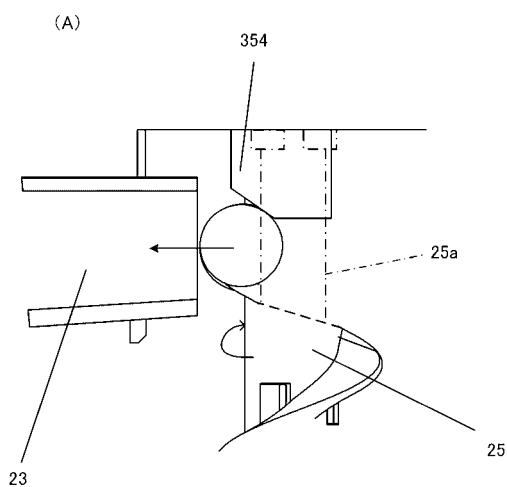
【図44】



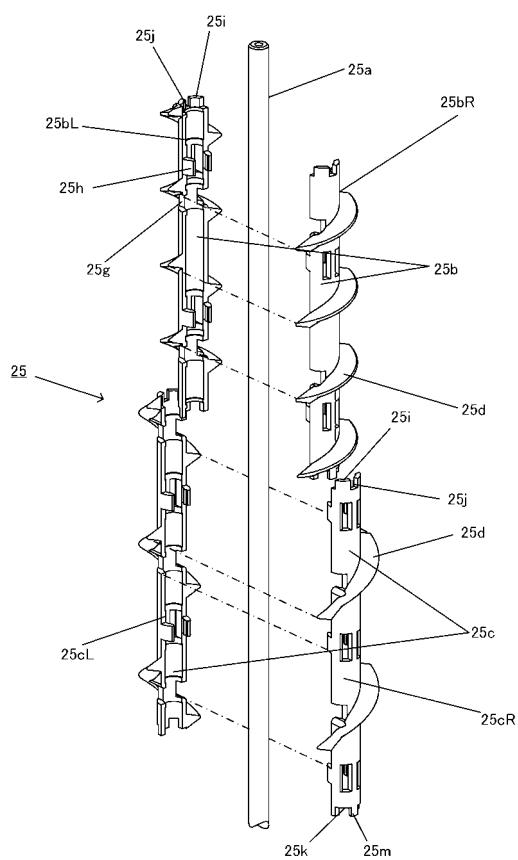
【図45】



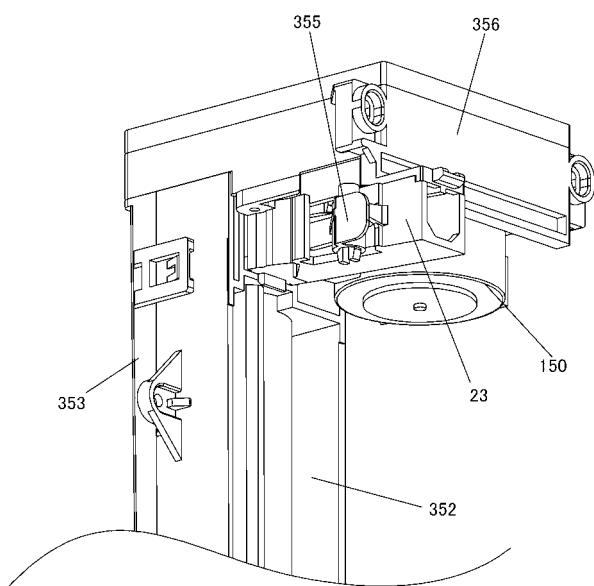
【図46】



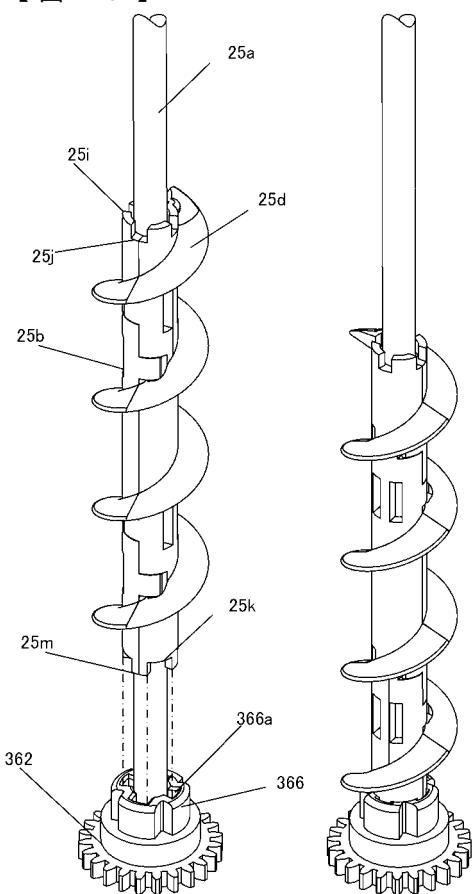
【図47】



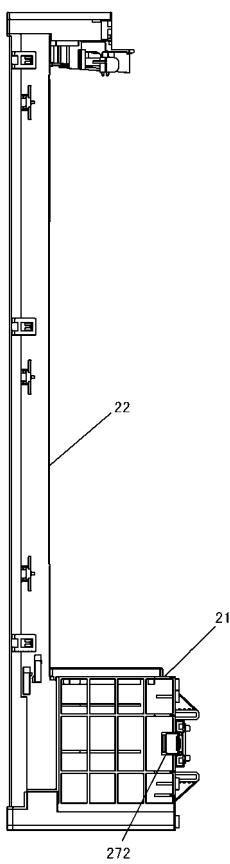
【図 4 8】



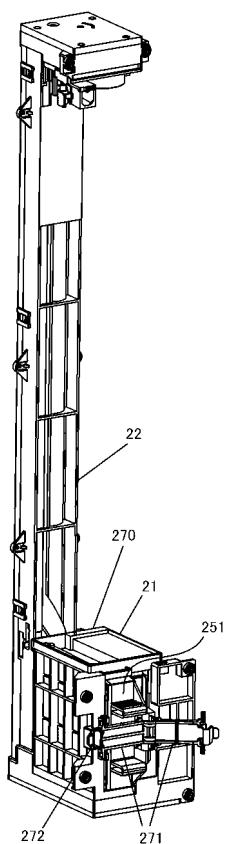
【図 4 9】



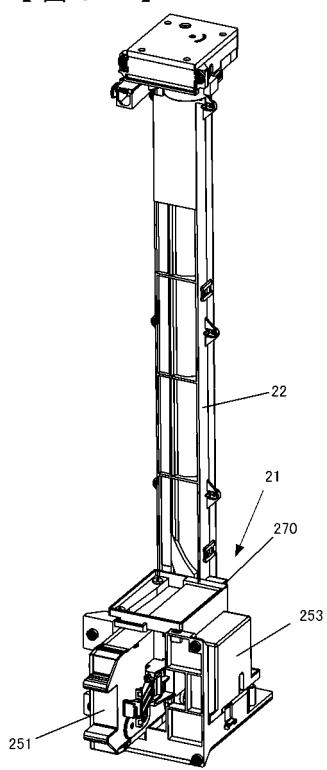
【図 5 0】



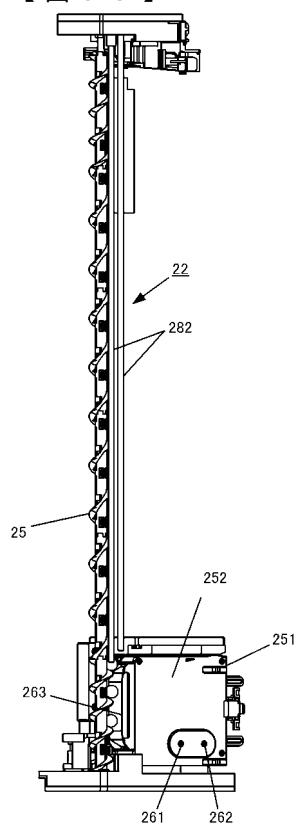
【図 5 1】



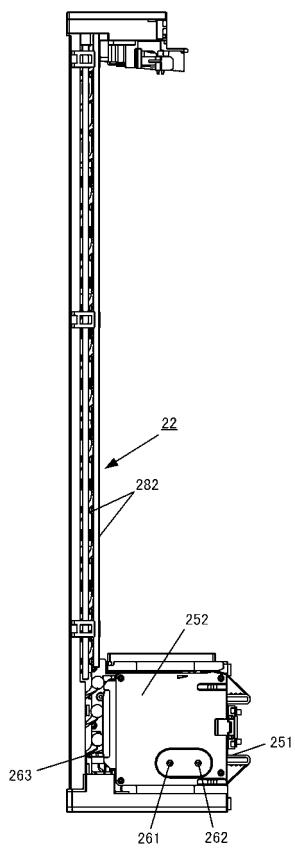
【図52】



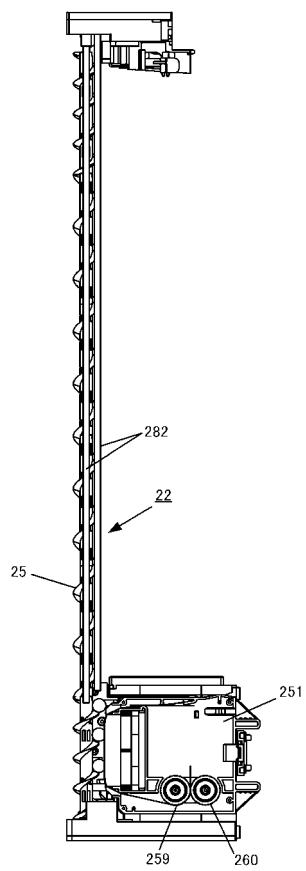
【図53】



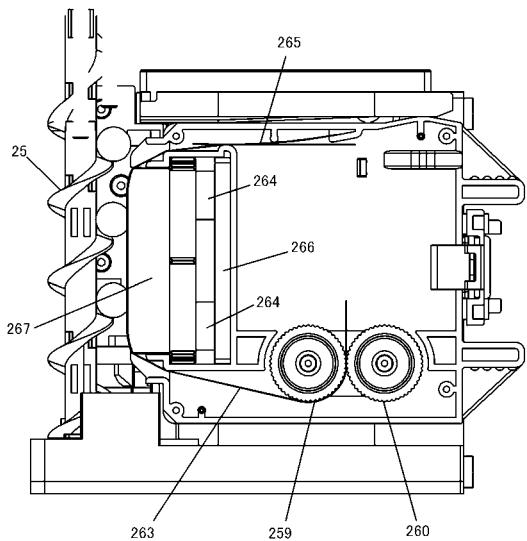
【図54】



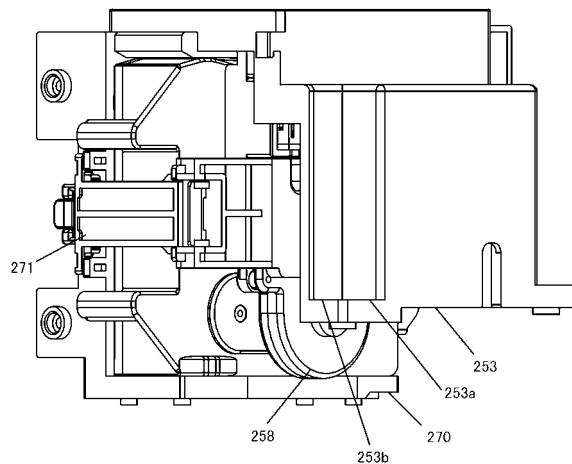
【図55】



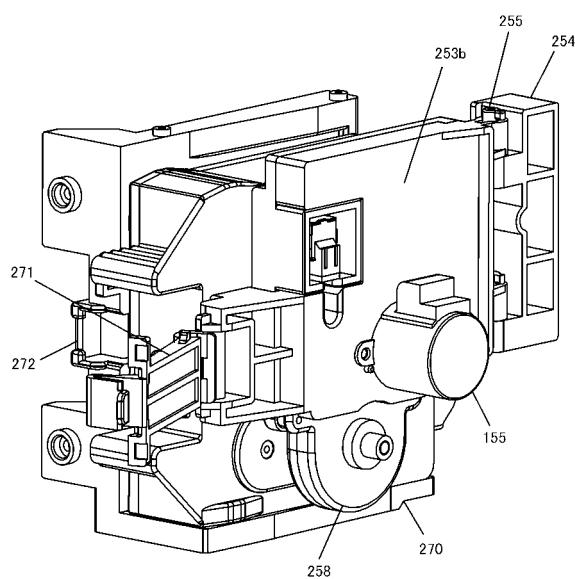
【図 5 6】



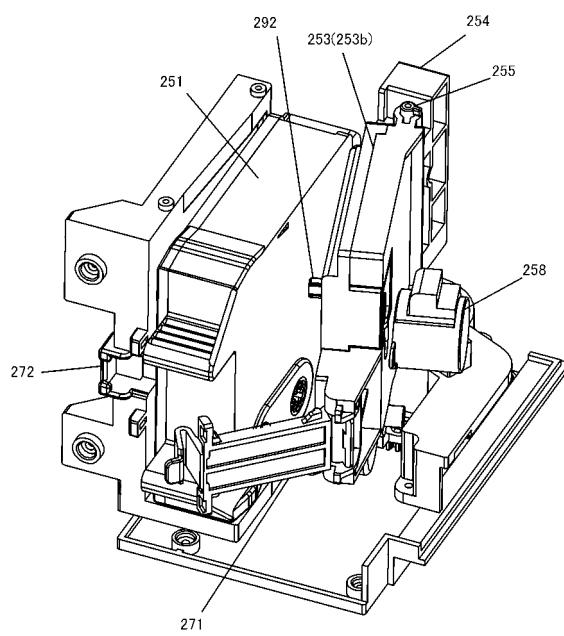
【図 5 7】



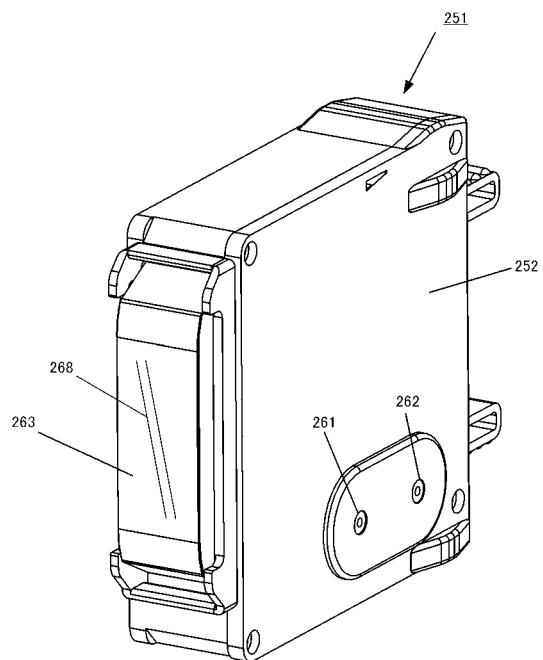
【図 5 8】



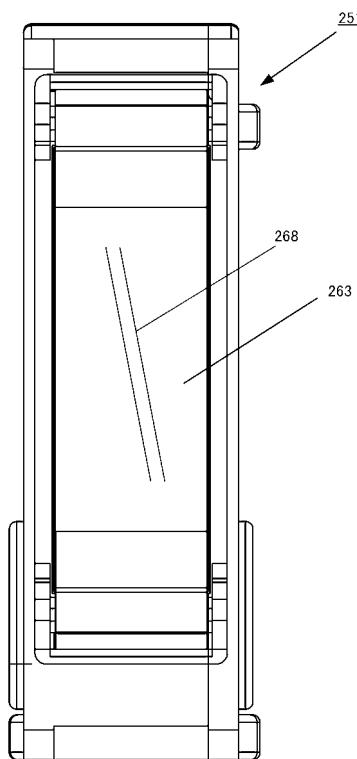
【図 5 9】



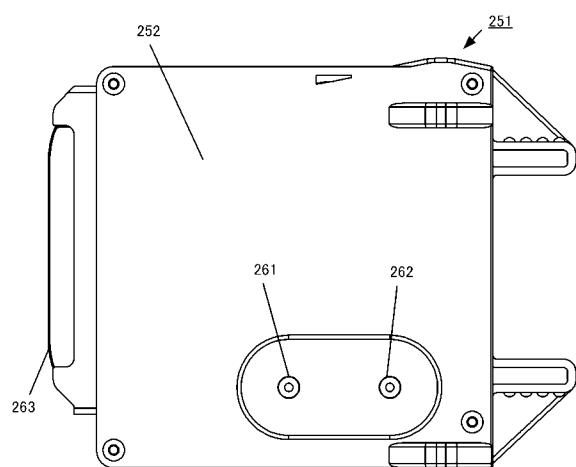
【図 6 0】



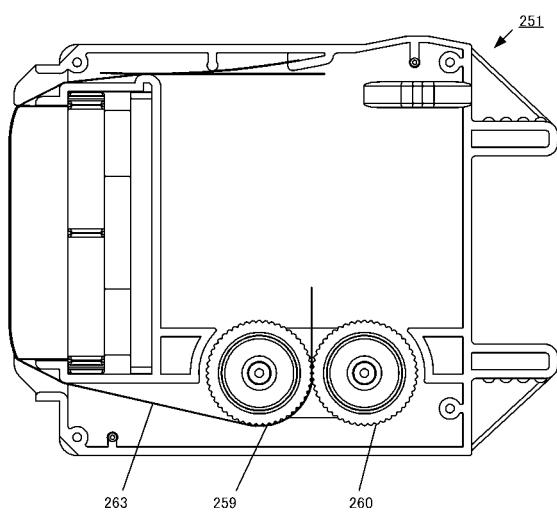
【図 6 1】



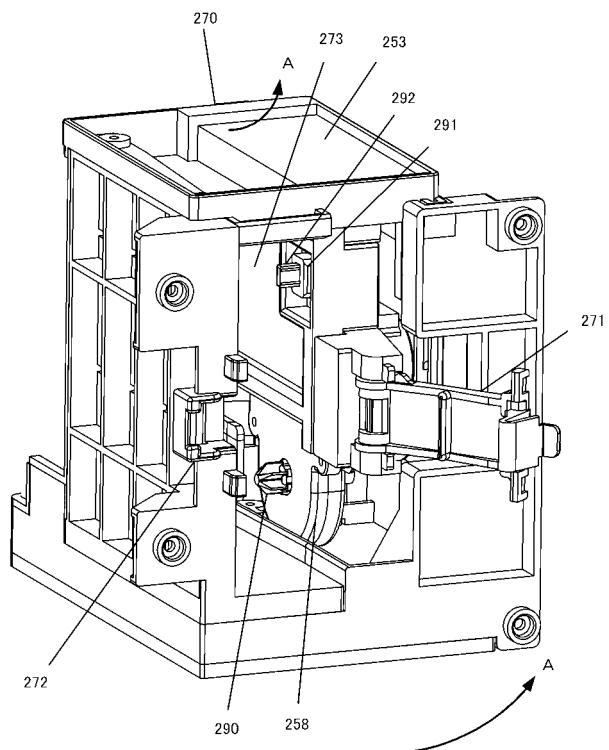
【図 6 2】



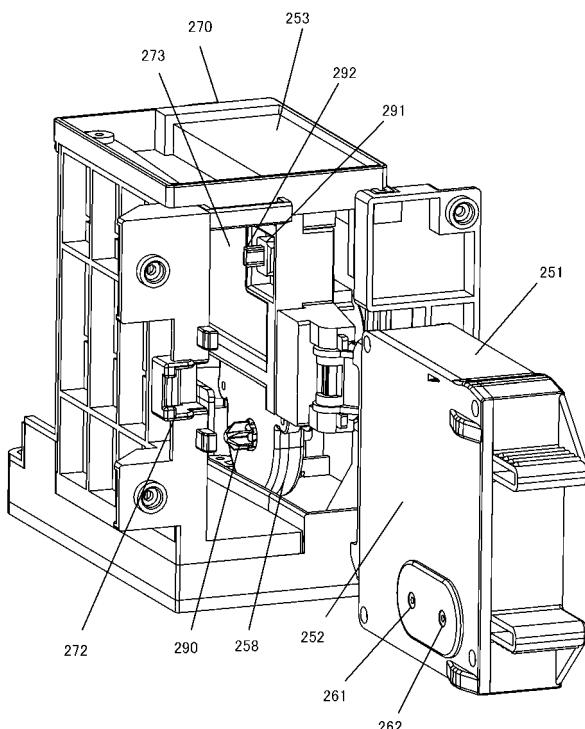
【図 6 3】



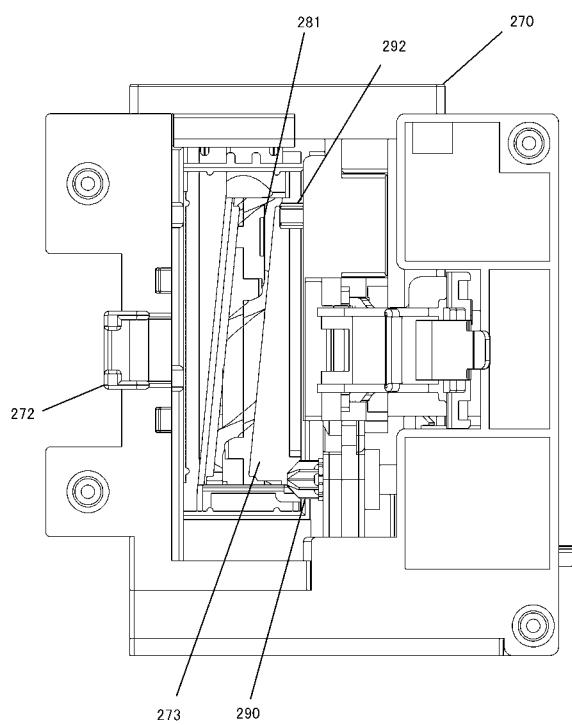
【図 6 4】



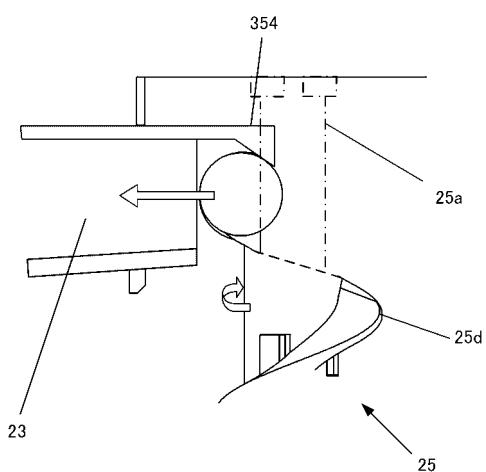
【図 6 5】



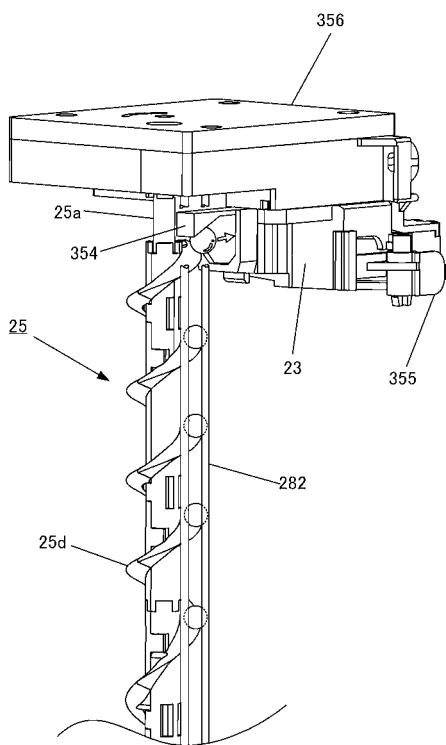
【図 6 6】



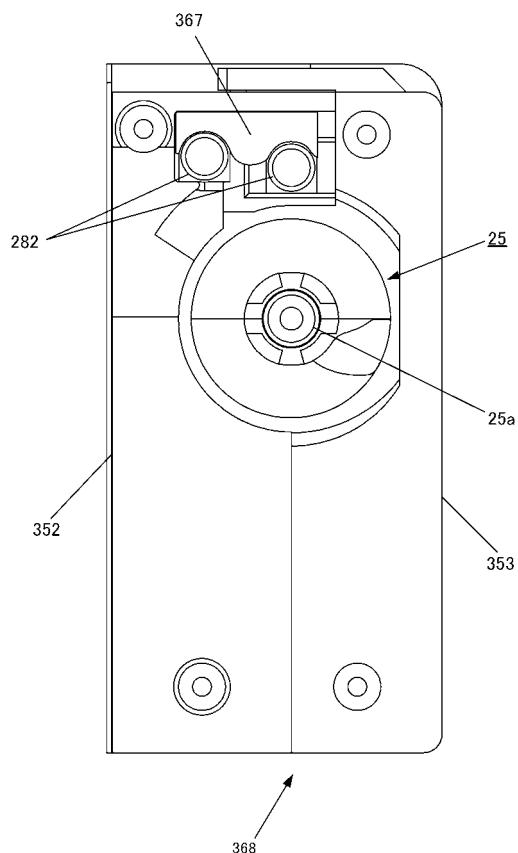
【図 6 7】



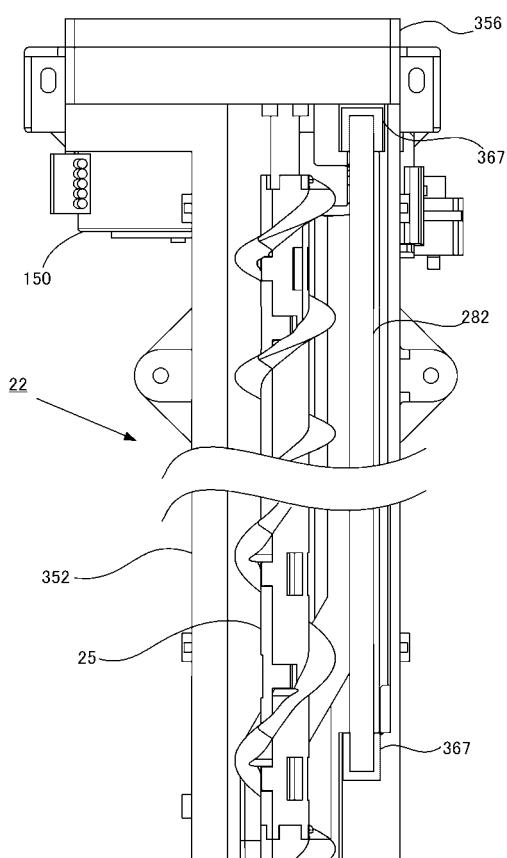
【図 6 8】



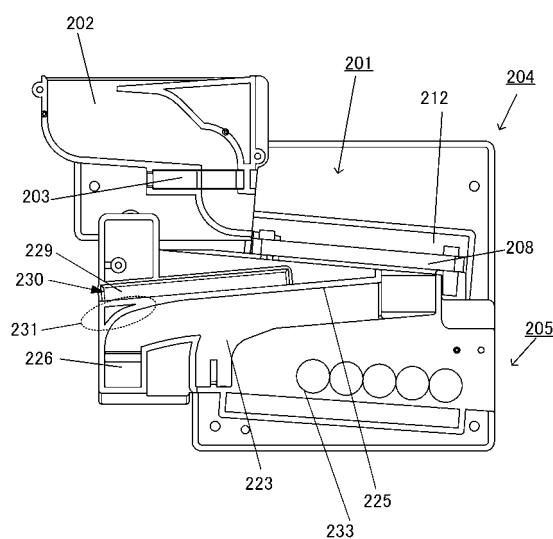
【図 6 9】



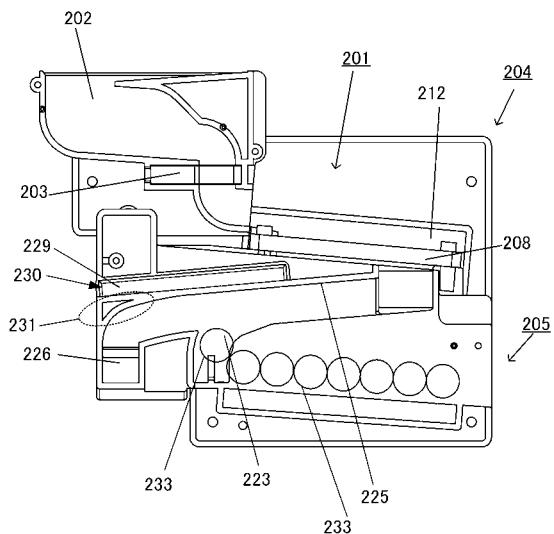
【図 7 0】



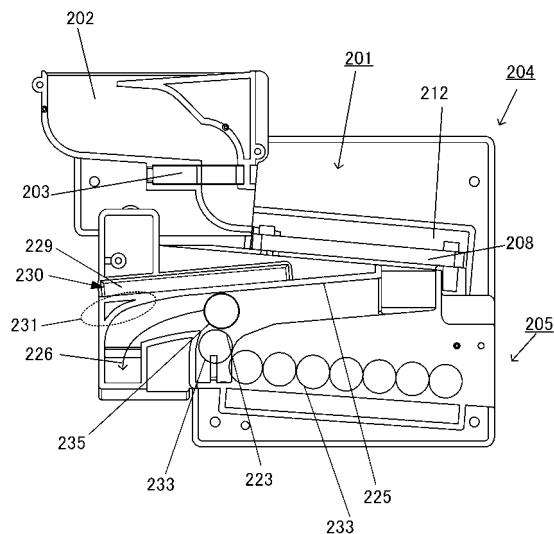
【図 7 1】



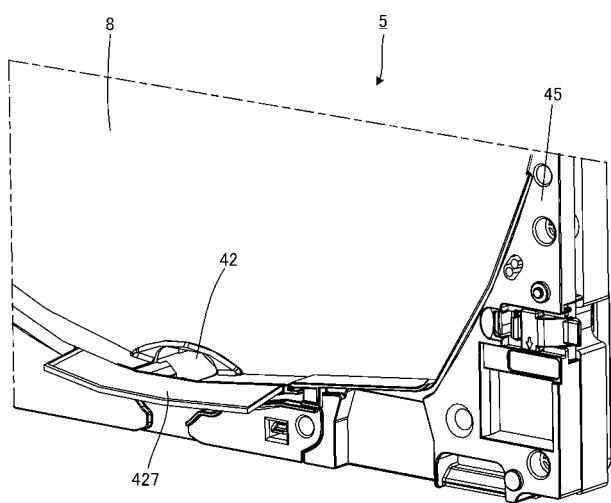
【図 7 2】



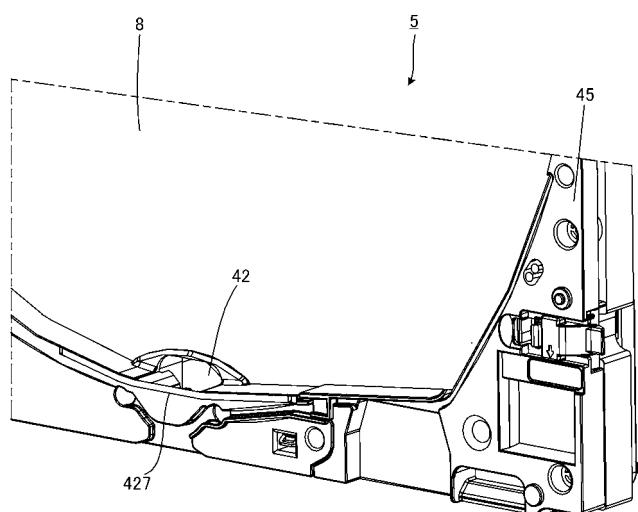
【図 7 3】



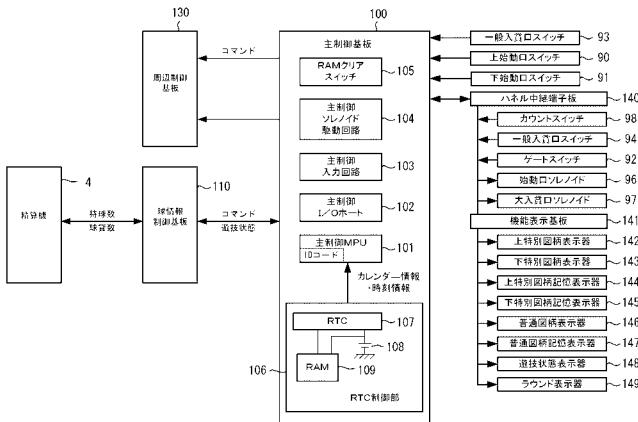
【図 7 4】



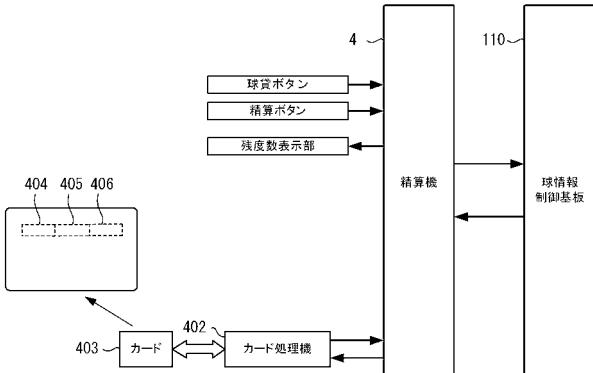
【図 7 5】



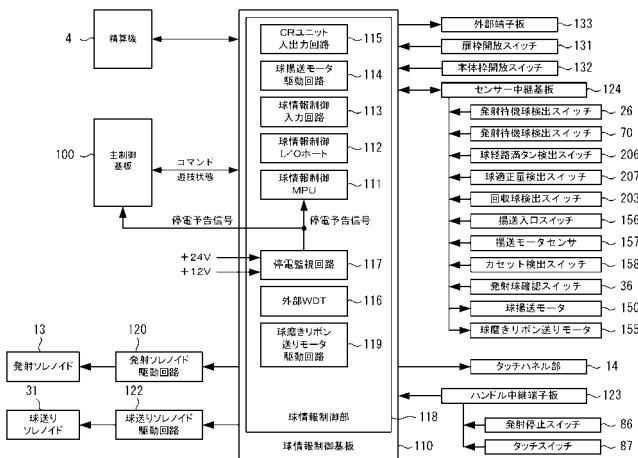
【図 7 6】



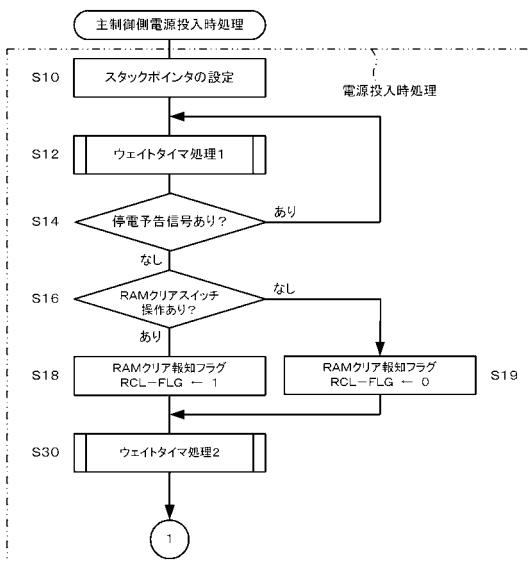
【図 7 8】



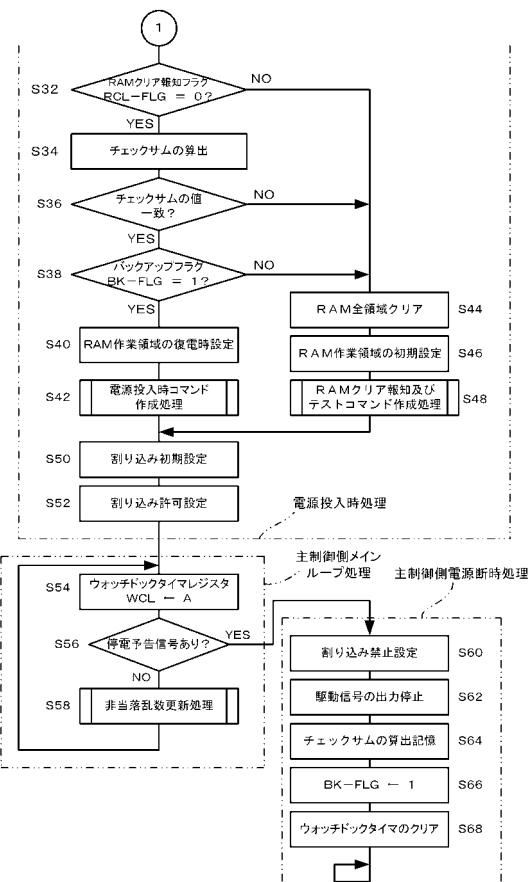
【図 7 7】



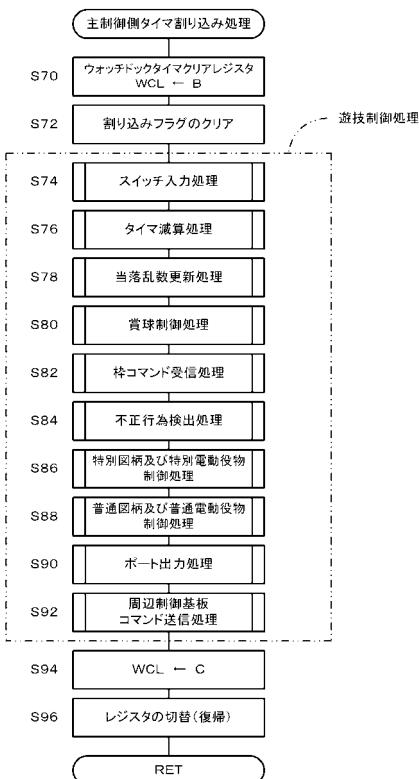
【図 7 9】



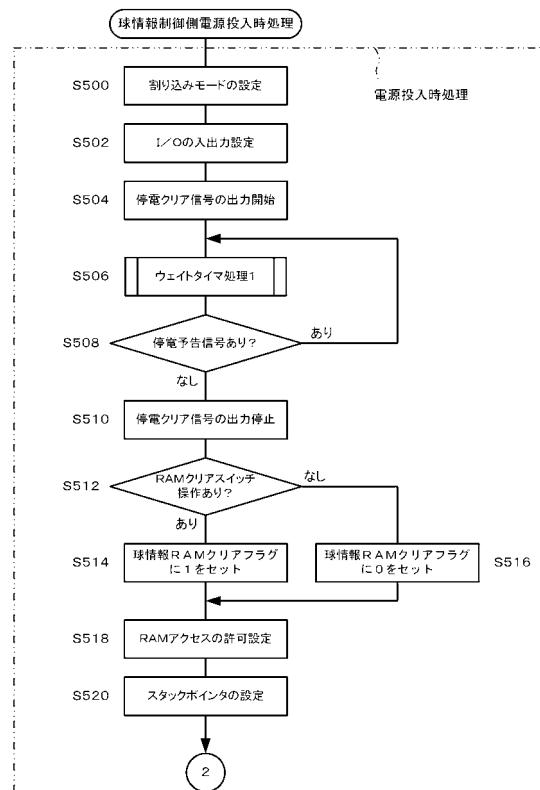
【図 8 0】



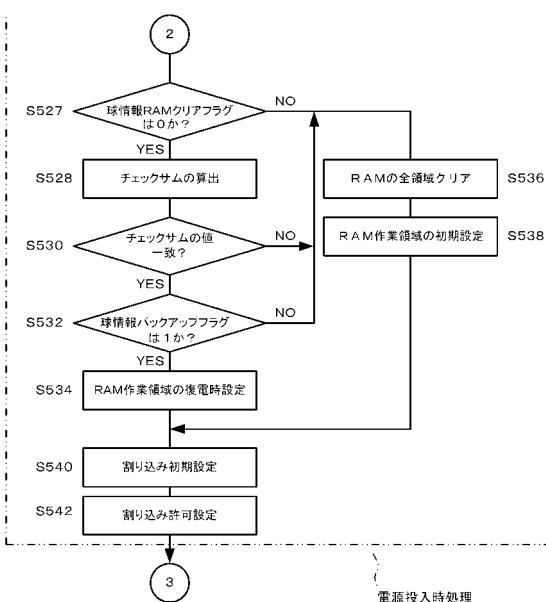
【図 8 1】



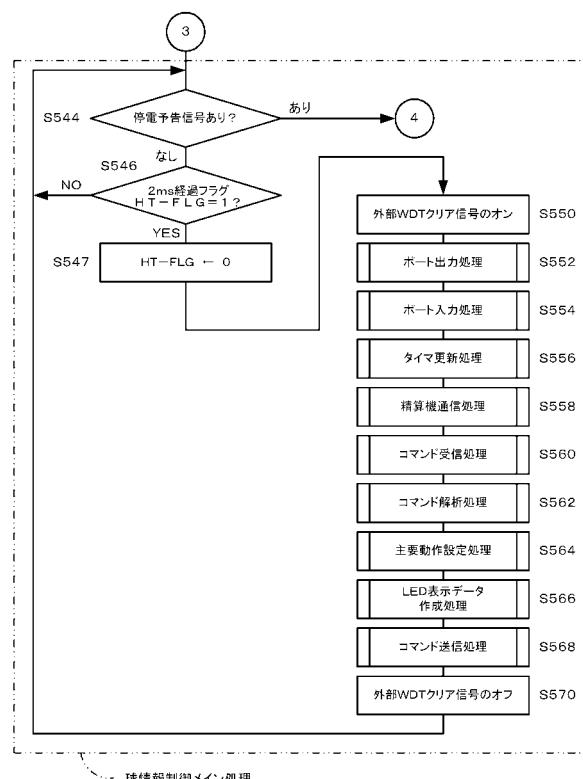
【図 8 2】



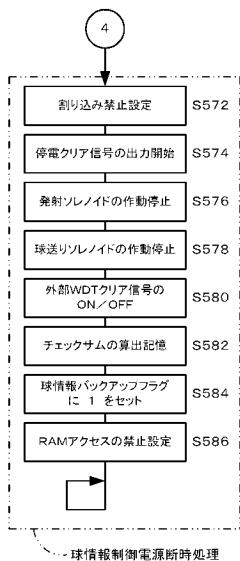
【図 8 3】



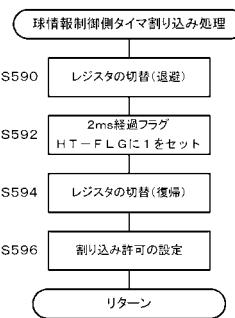
【図 8 4】



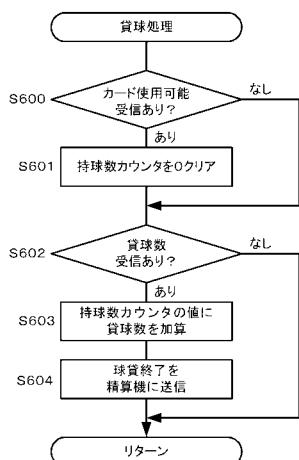
【図 8 5】



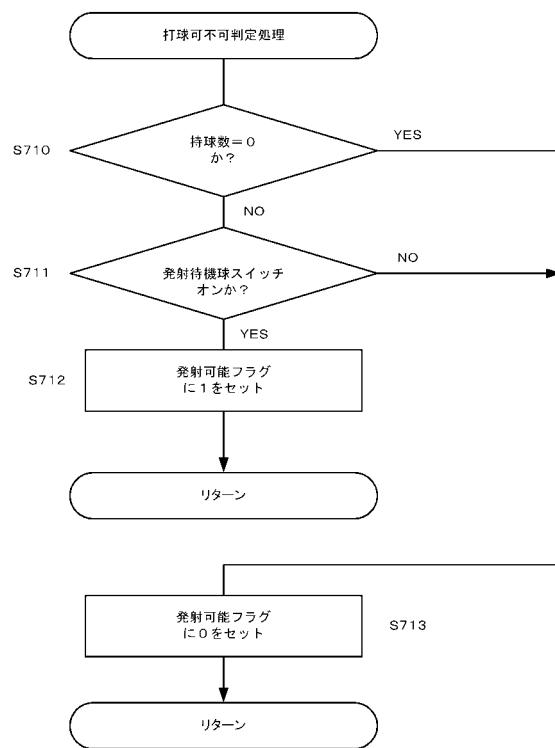
【図 8 6】



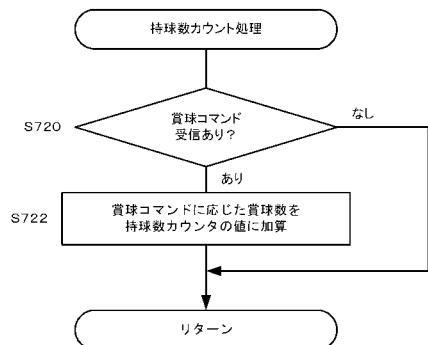
【図 8 7】



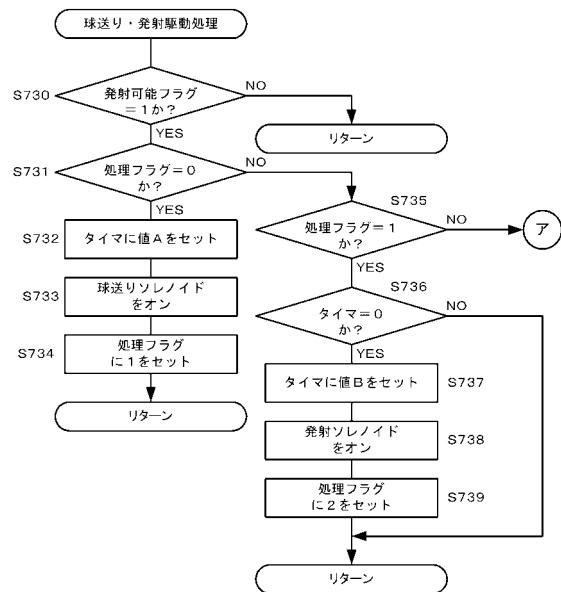
【図 8 8】



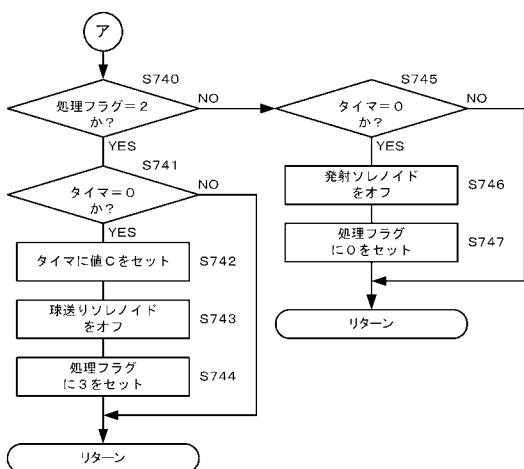
【図 8 9】



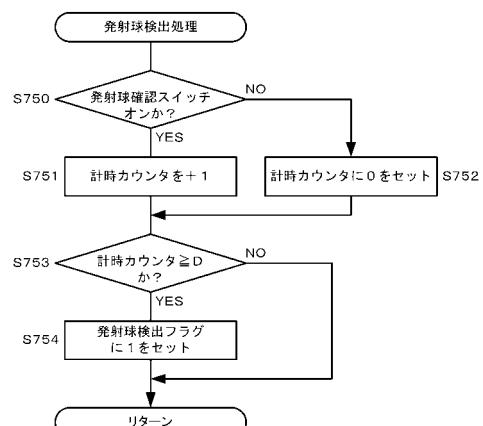
【図 9 0】



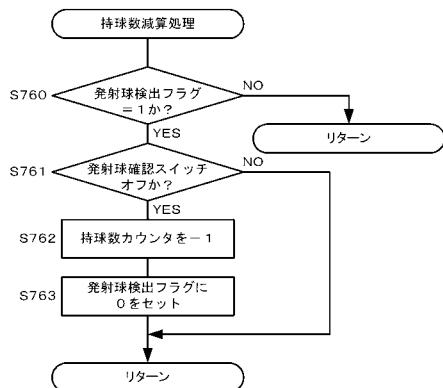
【図 9 1】



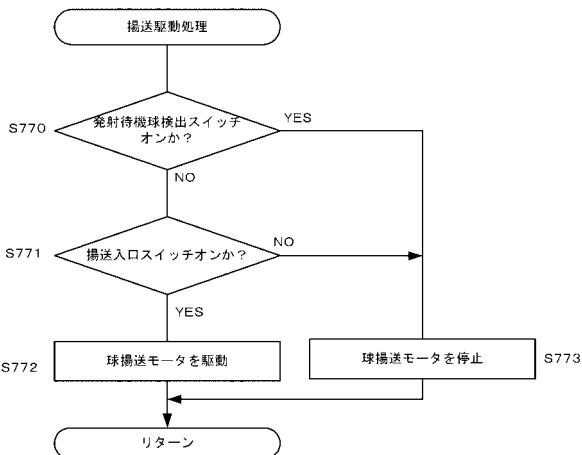
【図 9 2】



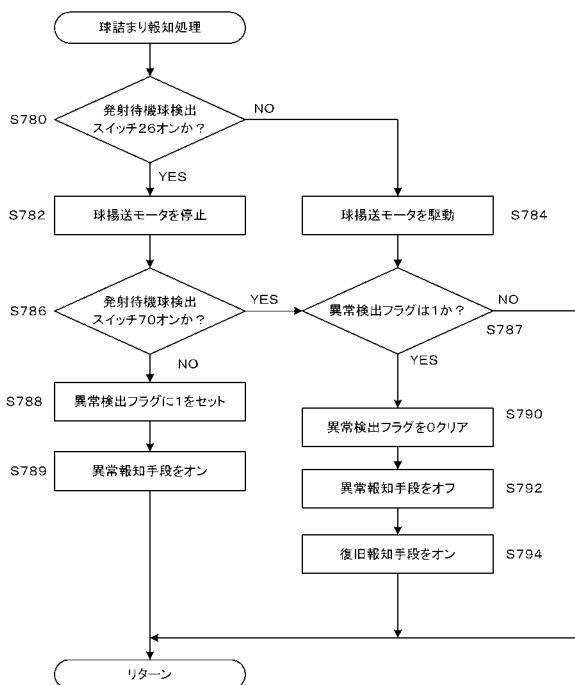
【図9-3】



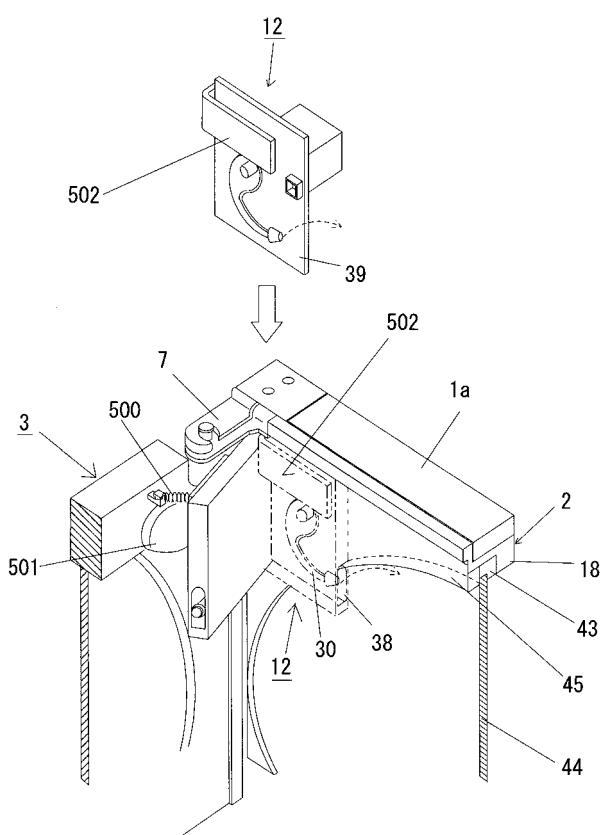
【図9-4】



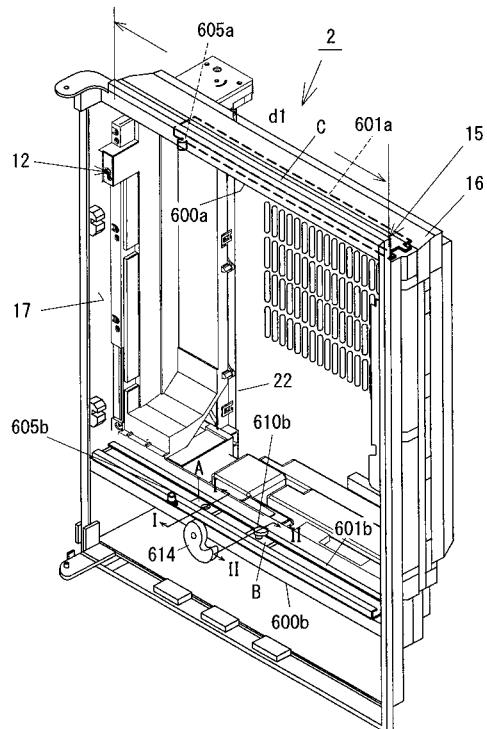
【図9-5】



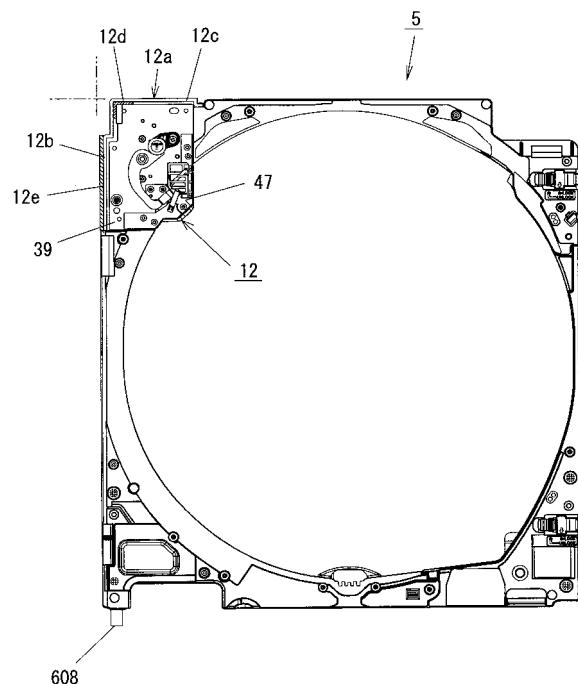
【図9-6】



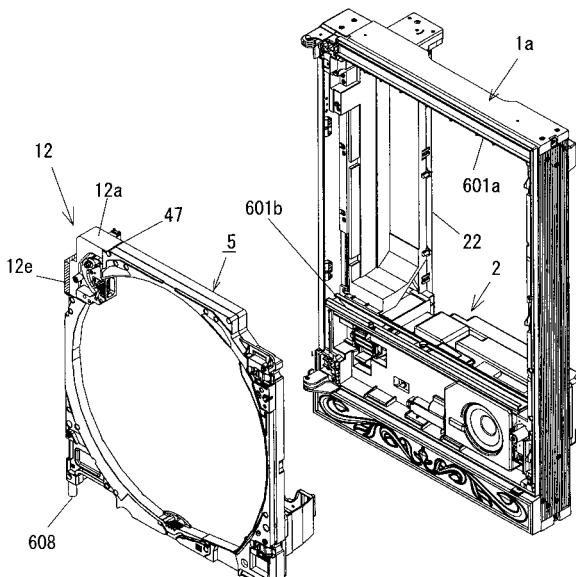
【 図 9 7 】



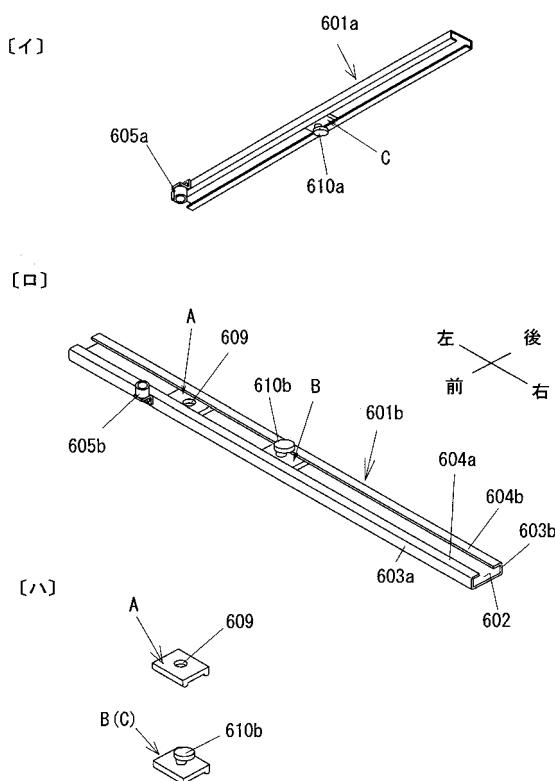
【 図 9 8 】



【 図 9 9 】

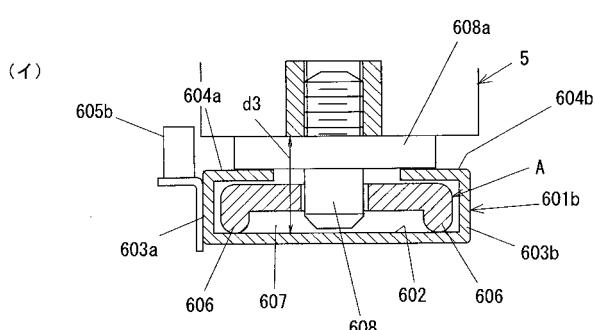


【 図 1 0 0 】



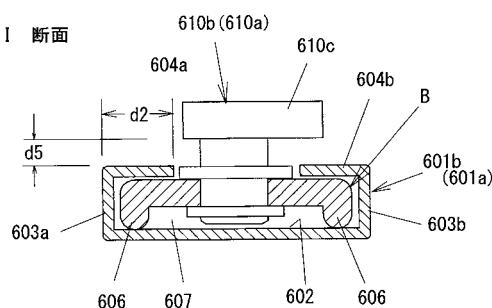
【図 101】

I-I 断面

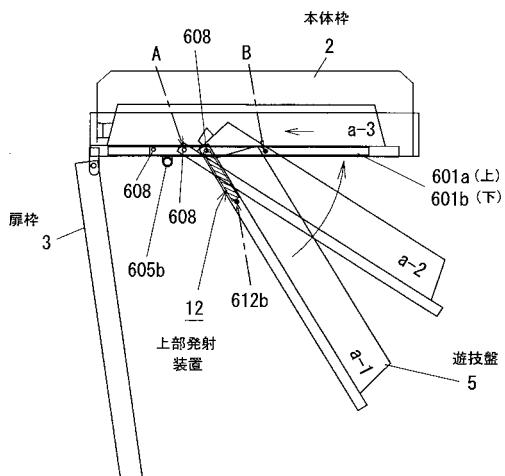


(ロ)

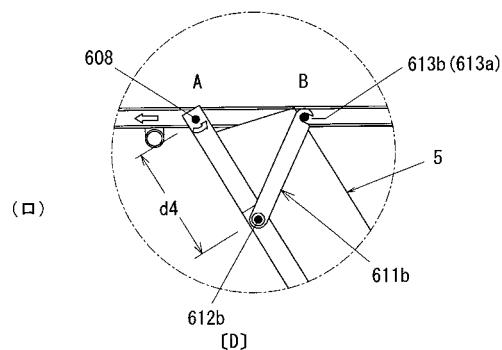
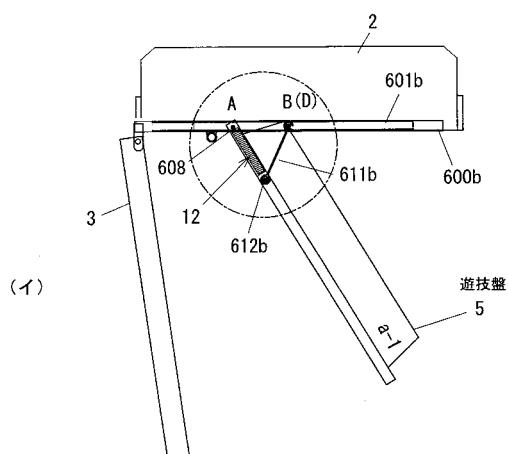
II-II 断面



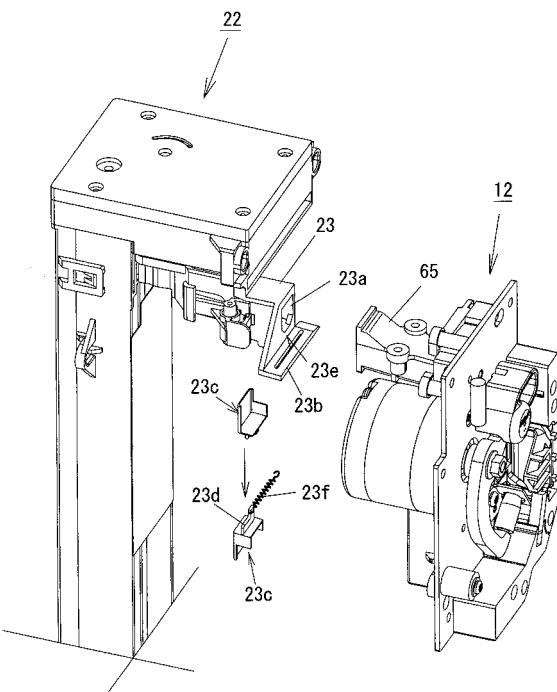
【図 102】



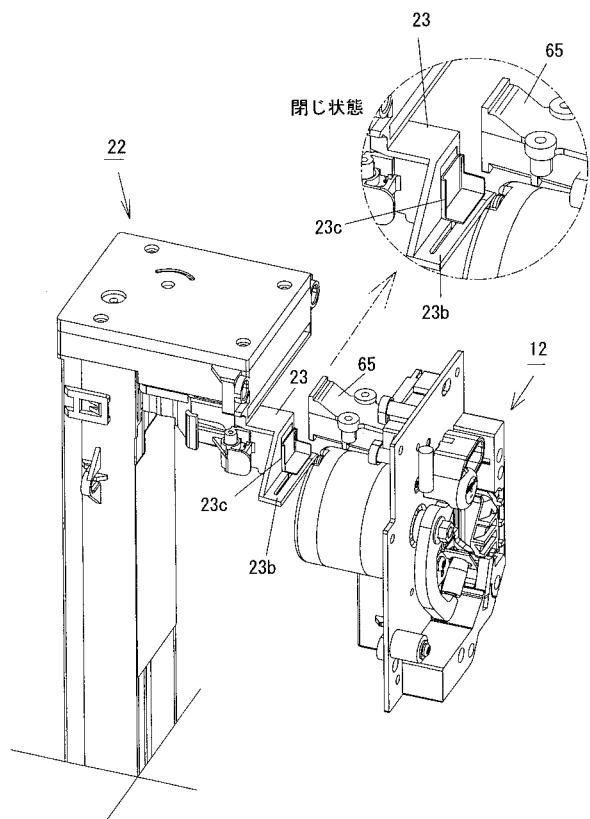
【図 103】



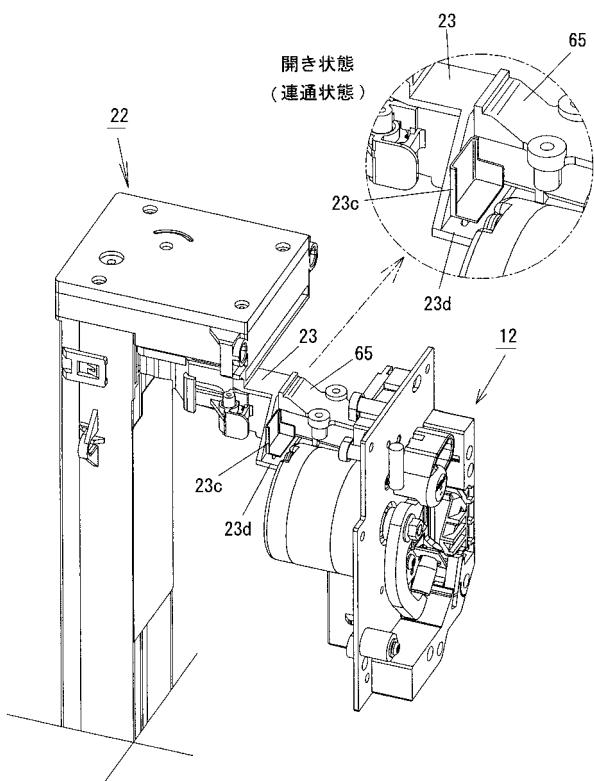
【図 104】



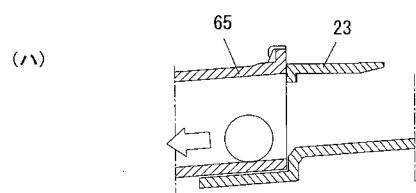
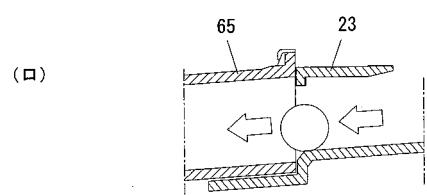
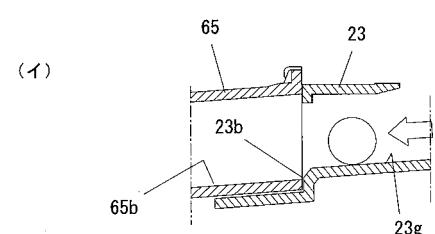
【図 105】



【図 106】



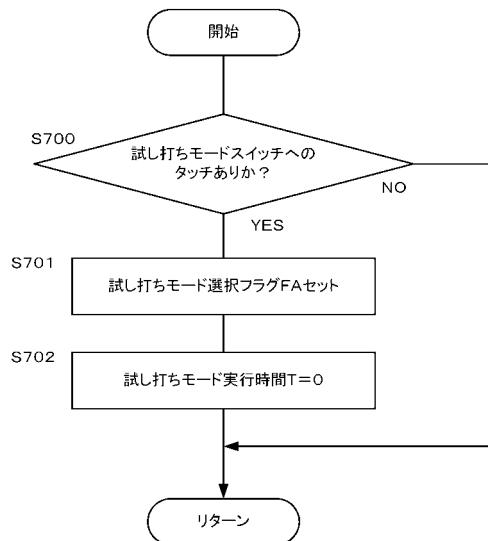
【図 107】



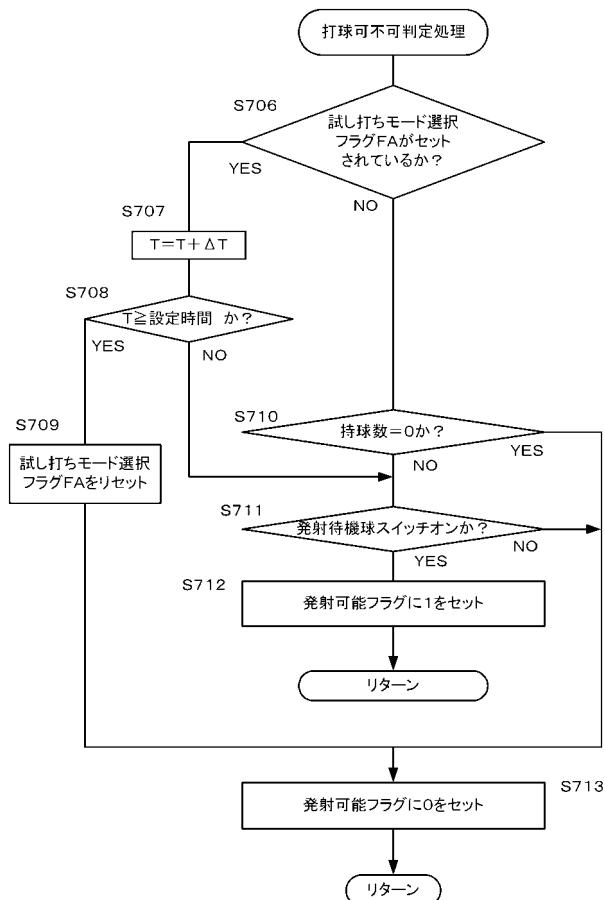
【図 108】



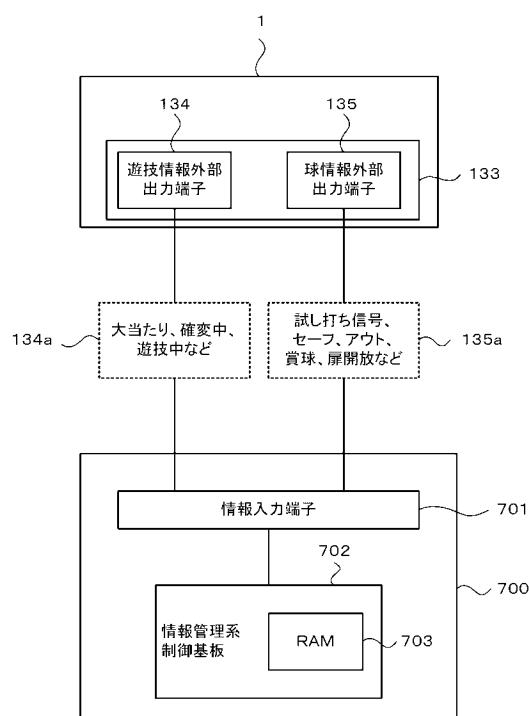
【図109】



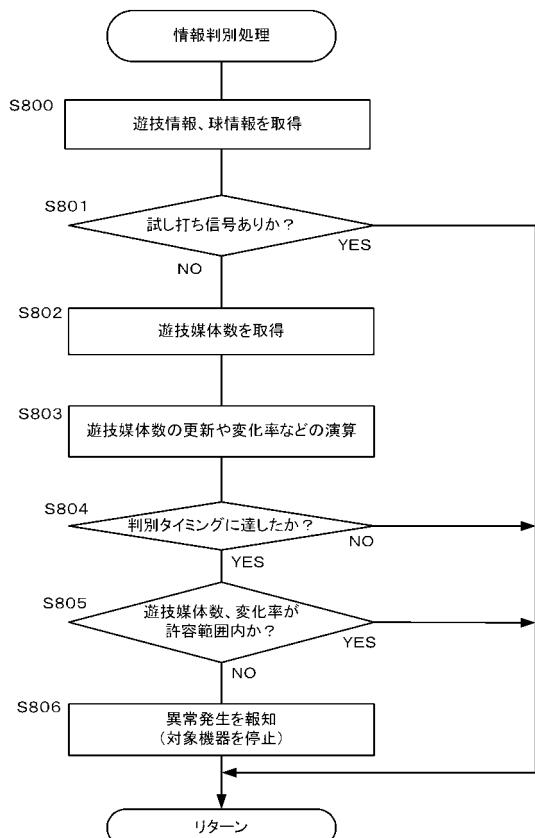
【図110】



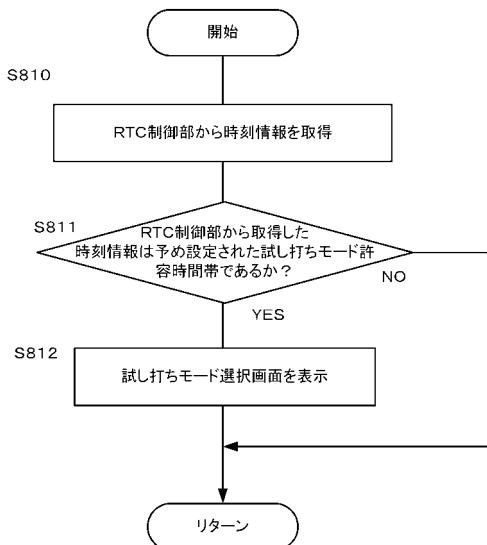
【図111】



【図112】



【図 1 1 3】

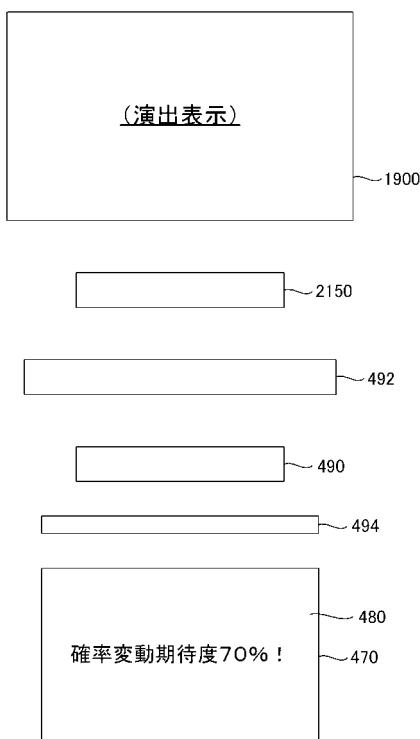


【図 1 1 4】

試し打ちモード許容時間帯設定テーブル

日曜日	11:00～11:30
月曜日	12:00～13:00
火曜日	15:00～16:30
水曜日	14:30～15:30
木曜日	16:00～17:00
金曜日	
土曜日	11:00～11:30

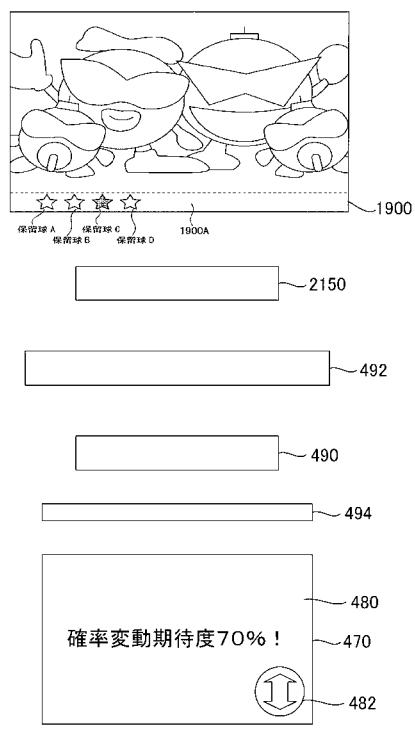
【図 1 1 5】



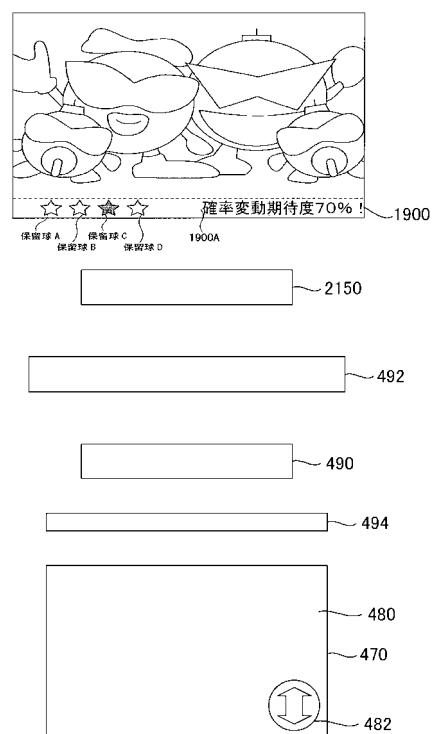
【図 1 1 6】

演出情報	演出	演出時間(秒)	演出説明情報	演出表示時間	連延時間	4152
						4152e
A	a1	5	a1'	5	3	4152e
	a2	10	a2'	10	3	4152f
	a3	8	a3'	8	3	
	a4	15	a4'	15	3	
B	b1	10				
	b2	4	b'	20	5	
	b3	15				
	b4	8				
:	:	:		:	:	:

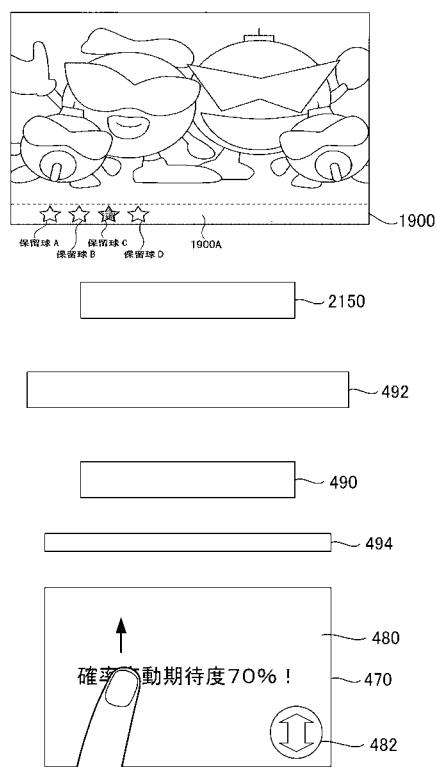
【図 117】



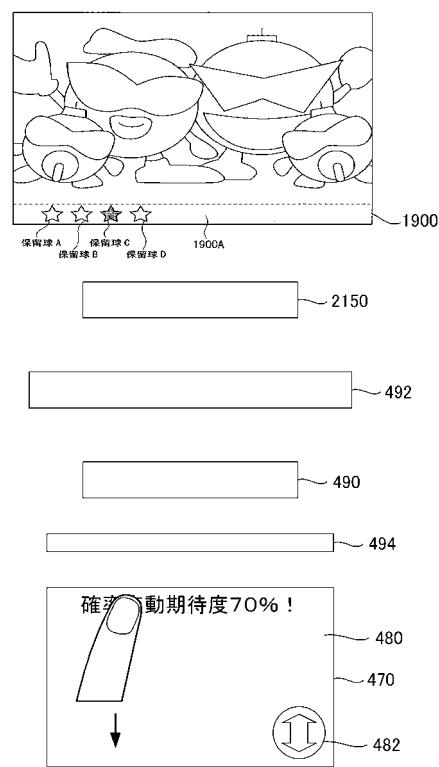
【図 118】



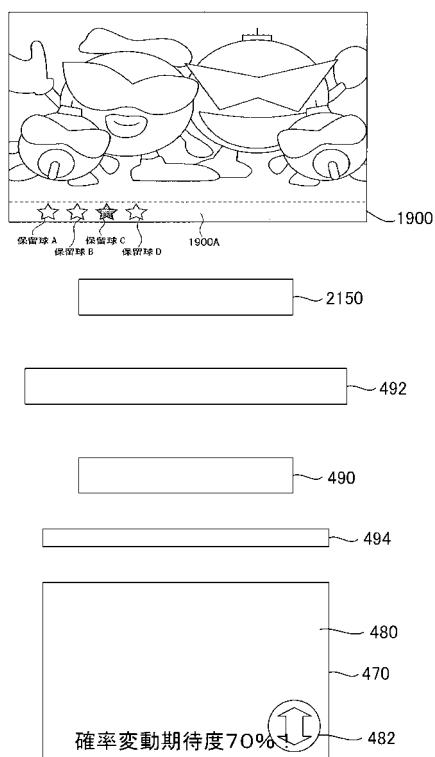
【図 119】



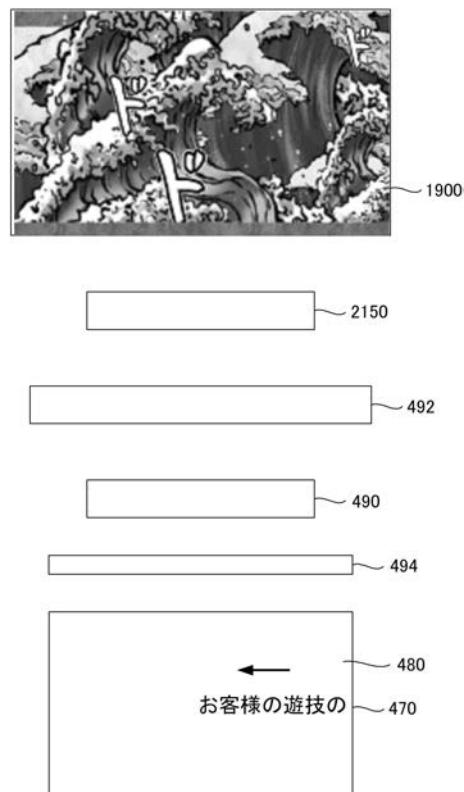
【図 120】



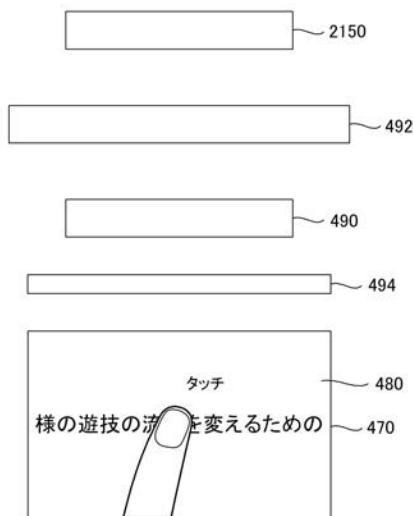
【図 121】



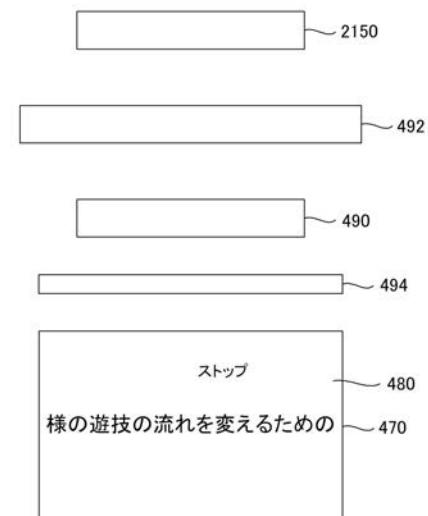
【図 122】



【図 123】



【図 124】



【図 1 2 5】



2150

492

490

494

タッチ
様の遊技の流れを変えるための
480
470

【図 1 2 6】



2150

492

490

494

←
演出表示を行っています。
480
470

【図 1 2 7】



2150

492

490

494

←
確率変動期
480
470
様の遊技の流れを変えるための