

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3664893号

(P3664893)

(45) 発行日 平成17年6月29日(2005.6.29)

(24) 登録日 平成17年4月8日(2005.4.8)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 352N

A63F 7/02 352C

A63F 7/02 324C

請求項の数 3 (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願平10-280947
 (22) 出願日 平成10年10月2日(1998.10.2)
 (65) 公開番号 特開2000-107432(P2000-107432A)
 (43) 公開日 平成12年4月18日(2000.4.18)
 審査請求日 平成15年7月23日(2003.7.23)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地
 (74) 代理人 100103090
 弁理士 岩壁 冬樹
 (72) 発明者 鶴川 詔八
 群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5
 (72) 発明者 神林 康男
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株
 式会社三共内

審査官 瀬津 太朗

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域を含む遊技盤が設けられ、遊技者の操作に応じて遊技が行われる遊技機であつて、

遊技球を払い出す球払出装置と、

前記球払出装置に供給される遊技球の有無を検出する遊技球検出手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送出される賞球個数指定を含む制御コマンドの受信に応じて前記球払出装置から遊技球を払い出させる払出制御を行う払出制御手段と、

前記遊技制御手段から送出される制御コマンドの受信に応じて遊技機に設けられている複数の発光体の点灯制御を行う発光体制御手段とを備え、

前記複数の発光体は、前記遊技球検出手段からの検出信号が、前記球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示しているときに点灯する球切れ発光体を含み、

前記遊技球検出手段の検出信号は前記遊技制御手段に入力され、

前記遊技制御手段は、前記払出制御手段に対して制御コマンドをパラレル通信で送出する通信手段を備え、

前記通信手段は、

前記制御コマンドの上位ビット群と下位ビット群とのうちの一方を動作モード指定用とし、他方を賞球個数指定用として前記払出制御手段に送出し、

前記遊技球検出手段からの検出信号が、前記球払出装置に供給される遊技球が無い球切

10

20

れ状態を示しているときに、前記動作モード指定用のビット群に前記球払出装置による遊技球の払い出しを禁止することを指定するデータを設定した制御コマンドを前記払出制御手段に送出し、

前記遊技球検出手段からの検出信号が、前記球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示していないときに、前記動作モード指定用のビット群に前記球払出装置による遊技球の払い出しの禁止を解除することを指定するデータを設定した制御コマンドを前記払出制御手段に送出し、

前記遊技制御手段は、前記遊技球検出手段からの検出信号が前記球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示しているときに、前記球切れ発光体を点灯させることを指示する制御コマンドを前記発光体制御手段に送出し、

前記発光体制御手段は、前記球切れ発光体を点灯させることを指示する制御コマンドの受信に応じて前記球切れ発光体を点灯させる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

球払出装置から払い出された遊技球を検出する払出検出手段を備え、

前記払出検出手段の検出信号は遊技制御手段と払出制御手段とに入力され、

前記遊技制御手段は、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球個数指定を含む制御コマンドを前記払出制御手段に送出し、前記払出検出手段の検出信号をカウントし、カウント結果が賞球個数指定を含む制御コマンドで指示した賞球個数に一致したら、次の入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球個数指定を含む制御コマンドを前記払出制御手段に送出し

、
前記払出制御手段は、賞球個数指定を含む制御コマンドの受信に応じて前記球払出装置の動作を開始させ、前記払出検出手段の検出信号をカウントし、カウント結果が賞球個数指定を含む制御コマンドで指示された賞球個数に一致したら、前記遊技制御手段からの賞球個数指定を含む制御コマンドで指示された賞球個数の遊技球の払い出しが完了したと判定し、前記球払出装置の動作を停止させる

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技制御手段は、動作モード指定用のビット群に球払出装置による遊技球の払い出しを禁止することを指定するデータを設定した制御コマンドを払出制御手段に送出するとき、および前記動作モード指定用のビット群に前記球払出装置による遊技球の払い出しの禁止を解除することを指定するデータを設定した制御コマンドを前記払出制御手段に送出するときに、賞球個数指定用のビット群に所定の固定値データを設定する

請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、遊技領域を含む遊技盤が設けられ、遊技者の操作に応じて遊技が行われる遊技機であって、遊技中に所定の条件が成立すると所定の価値が遊技者に付与される遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、表示状態が変化可能な可変表示部が設けられ、可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様となった場合に所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

そのような遊技機で遊技が行われる場合に、入賞領域に入賞があったことが検出されると、入賞領域毎にあらかじめ決められている個数の遊技媒体が遊技者に賞球として払い出さ

10

20

30

40

50

れる。遊技媒体の払い出しは払出機構によって行われるので、遊技機の主制御手段から入賞に応じた賞球個数が払出機構に指示される。払出機構は、その指示に応じた個数の遊技媒体を払い出す。

【0004】

また、遊技者は、一般に、遊技媒体を遊技機を介して借り出す。その場合、遊技媒体貸出機構が遊技機に設けられる。遊技媒体貸出機構は、賞球払出を行う払出機構と共通化されることも多い。遊技媒体貸出機構と賞球払出機構とが共通化されている場合でも別個に設けられている場合でも、ともに遊技媒体を払い出す動作を行うのであるから、それらは、一般に、一つの賞球制御基板に搭載された賞球制御手段によって制御される。

【0005】

遊技の進行は主基板に搭載された遊技制御手段によって制御されるので、入賞にもとづく賞球個数は、遊技制御手段によって決定され、賞球制御基板に送信される。一方、遊技媒体の貸し出しは、遊技の進行とは無関係であるから、一般に、遊技制御手段を介さず賞球制御手段によって制御される。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

従来の遊技機は以上のように構成されているので、遊技制御手段から賞球制御手段に対して何らかの方法で賞球すべきことと賞球個数とを通知する必要がある。その際、通知にエラーが生ずると実際に払い出される賞球に誤りが生ずることになるので、遊技制御手段から賞球制御手段に通知される賞球個数等は正確に通知されなければならない。

【0007】

正確に賞球個数等を遊技制御手段から賞球制御手段に伝えるために、賞球制御手段から遊技制御手段に応答を返すことも考えられる。しかし、そのようにしたのでは、賞球制御基板内の回路に不正改造が加えられて、主基板側に、遊技者にとって有利な状態である大当りを不正に生じさせるような不正信号が伝わる余地が残る。

【0008】

また、遊技制御手段は主として遊技進行制御を行うものであるから、賞球制御基板に対する賞球個数通知等にかかる制御負荷はできるだけ軽いことが望ましい。賞球個数通知等にかかる制御負荷が重いと遊技進行制御にかかることができる時間が削がれ、効果的な遊技演出ができなくなるおそれがあるからである。

【0009】

そこで、本発明は、遊技制御手段から賞球制御手段への一方向通信を確保しつつ、遊技制御手段から賞球制御手段に送信される制御コマンドを簡素化できる遊技機を提供することを目的とする。

【0010】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、遊技者の操作に応じて遊技が行われる遊技機であって、遊技球を払い出す球払出装置と、球払出装置に供給される遊技球の有無を検出する遊技球検出手段と、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技制御手段から送出される賞球個数指定を含む制御コマンドの受信に応じて球払出装置から遊技球を払い出させる払出制御を行う払出制御手段と、遊技制御手段から送出される制御コマンドの受信に応じて遊技機に設けられている複数の発光体の点灯制御を行う発光体制御手段とを備え、複数の発光体は、遊技球検出手段からの検出信号が、球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示しているときに点灯する球切れ発光体を含み、遊技球検出手段の検出信号は遊技制御手段に入力され、遊技制御手段は、払出制御手段に対して制御コマンドをパラレル通信で送出する通信手段を備え、通信手段は、制御コマンドの上位ビット群と下位ビット群とのうちの一方を動作モード指定用とし、他方を賞球個数指定用として払出制御手段に送出し、遊技球検出手段からの検出信号が球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示しているときに、動作モード指定用のビット群に球払出装置による遊技球の払い出しを禁止することを指定するデータを設定した制御コマンドを払出制御手段に送出し、遊技球検出手段

10

20

30

40

50

からの検出信号が球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示していないときに、動作モード指定用のビット群に球払出装置による遊技球の払い出しの禁止を解除することを指定するデータを設定した制御コマンドを払出制御手段に送出し、遊技制御手段は、遊技球検出手段からの検出信号が球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示しているときに球切れ発光体を点灯させることを指示する制御コマンドを発光体制御手段に送出し、発光体制御手段は、球切れ発光体を点灯させることを指示する制御コマンドの受信に応じて球切れ発光体を点灯させるように構成されたものである。

【0013】

球払出装置から払い出された遊技球を検出する払出検出手段を備え、払出検出手段の検出信号は遊技制御手段と払出制御手段とに入力され、遊技制御手段は、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球個数指定を含む制御コマンドを払出制御手段に送出し、払出検出手段の検出信号をカウントし、カウント結果が賞球個数指定を含む制御コマンドで指示した賞球個数に一致したら、次の入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球個数指定を含む制御コマンドを払出制御手段に送出し、払出制御手段は、賞球個数指定を含む制御コマンドの受信に応じて球払出装置の動作を開始させ、払出検出手段の検出信号をカウントし、カウント結果が賞球個数指定を含む制御コマンドで指示された賞球個数に一致したら、遊技制御手段からの賞球個数指定を含む制御コマンドで指示された賞球個数の遊技球の払い出しが完了したと判定し、球払出装置の動作を停止させるように構成されていてもよい。

また、遊技制御手段は、動作モード指定用のビット群に球払出装置による遊技球の払い出しを禁止することを指定するデータを設定した制御コマンドを払出制御手段に送出するとき、および動作モード指定用のビット群に球払出装置による遊技球の払い出しの禁止を解除することを指定するデータを設定した制御コマンドを払出制御手段に送出するときに、賞球個数指定用のビット群に所定の固定値データを設定するように構成されていてもよい。

【0014】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図、図2はパチンコ遊技機1の内部構造を示す全体背面図、図3はパチンコ遊技機1の遊技盤を背面からみた背面図である。なお、ここでは、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、例えばコ

【0015】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3からあふれた景品玉を貯留する余剰玉受皿4と打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5が設けられている。ガラス扉枠2の後方には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。また、遊技盤6の前面には遊技領域7が設けられている。

【0016】

遊技領域7の中央付近には、複数種類の図柄を可変表示するための可変表示部9と7セグメントLEDによる可変表示器10とを含む可変表示装置8が設けられている。この実施の形態では、可変表示部9には、「左」、「中」、「右」の3つの図柄表示エリアがある。可変表示装置8の側部には、打球を導く通過ゲート11が設けられている。通過ゲート11を通過した打球は、玉出口13を経て始動入賞口14の方に導かれる。通過ゲート11と玉出口13との間の通路には、通過ゲート11を通過した打球を検出するゲートスイッチ12がある。また、始動入賞口14に入った入賞球は、遊技盤6の背面に導かれ、始動口スイッチ17によって検出される。また、始動入賞口14の下部には開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられている。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。

【0017】

10

20

30

40

50

可変入賞球装置 15 の下部には、特定遊技状態（大当たり状態）においてソレノイド 21 によって開状態とされる開閉板 20 が設けられている。この実施の形態では、開閉板 20 が大入賞口を開閉する手段となる。開閉板 20 から遊技盤 6 の背面に導かれた入賞球のうち一方（Vゾーン）に入った入賞球はVカウントスイッチ 22 で検出される。また、開閉板 20 からの入賞球はカウントスイッチ 23 で検出される。可変表示装置 8 の下部には、始動入賞口 14 に入った入賞球数を表示する 4 個の表示部を有する始動入賞記憶表示器 18 が設けられている。この例では、4 個を上限として、始動入賞がある毎に、始動入賞記憶表示器 18 は点灯している表示部を 1 つずつ増やす。そして、可変表示部 9 の可変表示が開始される毎に、点灯している表示部を 1 つ減らす。

【0018】

遊技盤 6 には、複数の入賞口 19, 24 が設けられている。遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球を吸収するアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、効果音を発する 2 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、遊技効果 LED 28a および遊技効果ランプ 28b, 28c が設けられている。

【0019】

そして、この例では、一方のスピーカ 27 の近傍に、景品玉払出時に点灯する賞球ランプ 51 が設けられ、他方のスピーカ 27 の近傍に、補給玉が切れたときに点灯する球切れランプ 52 が設けられている。さらに、図 1 には、パチンコ遊技台 1 に隣接して設置され、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット 50 も示

【0020】

カードユニット 50 には、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ 151、カード内に記録された残額情報に端数（100 円未満の数）が存在する場合にその端数を打球供給皿 3 の近傍に設けられる度数表示 LED に表示させるための端数表示スイッチ 152、カードユニット 50 がいずれの側のパチンコ遊技機 1 に対応しているのかを示す連結台方向表示器 153、カードユニット 50 内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ 154、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口 155、およびカード挿入口 155 の裏面に設けられているカードリーダライタの機構を点検する場合にカードユニット 50 を解放するためのカードユニット錠 156 が設けられている。

【0021】

打球発射装置から発射された打球は、打球レールを通過して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。打球が通過ゲート 11 を通過してゲートスイッチ 12 で検出されると、可変表示器 10 の表示数字が連続的に変化する状態になる。また、打球が始動入賞口 14 に入り始動口スイッチ 17 で検出されると、図柄の変動を開始できる状態であれば、可変表示部 9 内の図柄が回転を始める。図柄の変動を開始できる状態でなければ、始動入賞記憶を 1 増やす。なお、始動入賞記憶については、後で詳しく説明する。可変表示部 9 内の画像の回転は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の画像の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせであると、大当たり遊技状態に移行する。すなわち、開閉板 20 が、一定時間経過するまで、または、所定個数（例えば 10 個）の打球が入賞するまで開放する。そして、開閉板 20 の開放中に打球が特定入賞領域に入賞しVカウントスイッチ 22 で検出されると、継続権が発生し開閉板 20 の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば 15 ラウンド）許容される。

【0022】

停止時の可変表示部 9 内の画像の組み合わせが確率変動を伴う大当たり図柄の組み合わせである場合には、次に大当たりとなる確率が高くなる。すなわち、高確率状態という遊技者にとってさらに有利な状態となる。

また、可変表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定時間だけ開状態になる。さらに、高確率状態では、可変表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 15 の開放

10

20

30

40

50

時間と開放回数が高められる。

【0023】

次に、パチンコ遊技機 1 の裏面の構造について図 2 を参照して説明する。

可変表示装置 8 の背面では、図 2 に示すように、機構板 36 の上部に景品玉タンク 38 が設けられ、パチンコ遊技機 1 が遊技機設置島に設置された状態でその上方から景品玉が景品玉タンク 38 に供給される。景品玉タンク 38 内の景品玉は、誘導樋 39 を通って玉払出装置に至る。

【0024】

機構板 36 には、中継基板 30 を介して可変表示部 9 を制御する可変表示制御ユニット 29、基板ケース 32 に覆われ遊技制御用マイクロコンピュータ等が搭載された遊技制御基板（主基板）31、可変表示制御ユニット 29 と遊技制御基板 31 との間の信号を中継するための中継基板 33、および景品玉の払出制御を行う賞球制御用マイクロコンピュータ等が搭載された賞球制御基板 37 が設置されている。さらに、機構板 36 には、モータの回転力を利用して打球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置 34 と、遊技効果ランプ・LED 28a, 28b, 28c、賞球ランプ 51 および球切れランプ 52 に信号を送るためのランプ制御基板 35 が設置されている。

10

【0025】

また、図 3 はパチンコ遊技機 1 の遊技盤を背面からみた背面図である。遊技盤 6 の裏面には、図 3 に示すように、各入賞口および入賞球装置に入賞した入賞玉を所定の入賞経路に沿って導く入賞玉集合カバー 40 が設けられている。入賞玉集合カバー 40 に導かれる入賞玉のうち、開閉板 20 を経て入賞したものは、玉払出装置（図 3 において図示せず）が相対的に多い景品玉数（例えば 15 個）を払い出すように制御される。始動入賞口 14 を経て入賞したものは、玉払出装置が相対的に少ない景品玉数（例えば 6 個）を払い出すように制御される。そして、その他の入賞口 24 および入賞球装置を経て入賞したものは、玉払出装置が相対的に中程度の景品玉数（例えば 10 個）を払い出すように制御される。なお、図 3 には、中継基板 33 が例示されている。

20

【0026】

賞球払出制御を行うために、入賞球検出スイッチ 99、始動口スイッチ 17 および V カウントスイッチ 22 からの信号が、主基板 31 に送られる。入賞があったことは入賞球検出スイッチ 99 で検出されるが、主基板 31 に入賞球検出スイッチ 99 のオン信号が送られると、主基板 31 から賞球制御基板 37 に賞球制御コマンドが送られる。例えば、始動口スイッチ 17 のオンに対応して入賞球検出スイッチ 99 がオンすると、賞球個数「6」を示す賞球制御コマンドが出力され、カウントスイッチ 23 または V カウントスイッチ 22 のオンに対応して入賞球検出スイッチ 99 がオンすると、賞球個数「15」を示す賞球制御コマンドが出力される。そして、それらのスイッチがオンしない場合に入賞球検出スイッチ 99 がオンすると、賞球個数「10」を示す賞球制御コマンドが出力される。

30

【0027】

図 4 は、主基板 31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 4 には、賞球制御基板 37、ランプ制御基板 35、音声制御基板 70、発射制御基板 91 および表示制御基板 80 も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する基本回路 53 と、ゲートスイッチ 12、始動口スイッチ 17、V カウントスイッチ 22、カウントスイッチ 23 および入賞球検出スイッチ 99 からの信号を基本回路 53 に与えるスイッチ回路 58 と、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16 および開閉板 20 を開閉するソレノイド 21 を基本回路 53 からの指令に従って駆動するソレノイド回路 59 と、始動記憶表示器 18 の点灯および滅灯を行うとともに 7 セグメント LED による可変表示器 10 と装飾ランプ 25 とを駆動するランプ・LED 回路 60 とを含む。

40

【0028】

また、基本回路 53 から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、可変表示部 9 の画像表示開始に利用された始動入賞球の個数を示す有効始動情報、確率変動が生じたことを示す確変情報等をホール管理コンピュータ等のホストコンピュータに対し

50

て出力する情報出力回路 6 4 を含む。

【 0 0 2 9 】

基本回路 5 3 は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶する R O M 5 4、ワークメモリとして使用される R A M 5 5、制御用のプログラムに従って制御動作を行う C P U 5 6 および I / O ポート部 5 7 を含む。なお、R O M 5 4、R A M 5 5 は C P U 5 6 に内蔵されている場合もある。

【 0 0 3 0 】

さらに、主基板 3 1 には、電源投入時に基本回路 5 3 をリセットするための初期リセット回路 6 5 と、定期的（例えば、2 m s 毎）に基本回路 5 3 にリセットパルスを与えてゲーム制御用のプログラムを先頭から再度実行させるための定期リセット回路 6 6 と、基本回路 5 3 から与えられるアドレス信号をデコードして I / O ポート部 5 7 のうちのいずれかの I / O ポートを選択するための信号を出力するアドレスデコード回路 6 7 とが設けられている。

10

なお、玉払出装置 9 7 から主基板 3 1 に入力されるスイッチ情報もあるが、図 4 ではそれらは省略されている。

【 0 0 3 1 】

遊技球を打撃して発射する打球発射装置は発射制御基板 9 1 上の回路によって制御される駆動モータ 9 4 で駆動される。そして、駆動モータ 9 4 の駆動力は、操作ノブ 5 の操作量に従って調整される。すなわち、発射制御基板 9 1 上の回路によって、操作ノブ 5 の操作量に応じた速度で打球が発射されるように制御される。

20

【 0 0 3 2 】

図 5 は、主基板 3 1 における音声制御コマンドの信号送信部分および音声制御基板 7 0 の構成例を示すブロック図である。この実施の形態では、遊技進行に応じて、遊技領域 7 の外側に設けられているスピーカ 2 7 の音声出力を指示するための音声制御コマンドが、主基板 3 1 から音声制御基板 7 0 に出力される。

【 0 0 3 3 】

図 5 に示すように、音声制御コマンドは、基本回路 5 3 における I / O ポート部 5 7 の出力ポート（出力ポート E）5 7 5 から出力される。音声制御基板 7 0 において、主基板 3 1 からの各信号は、入力バッファ回路 7 0 5 を介して音声制御用 C P U 7 0 1 に入力する。なお、音声制御用 C P U 7 0 1 が I / O ポートを内蔵していない場合には、入力バッファ回路 7 0 5 と音声制御用 C P U 7 0 1 との間に、I / O ポートが設けられる。そして、例えばデジタルシグナルプロセッサによる音声合成回路 7 0 2 は、音声制御用 C P U 7 0 1 の指示に応じた音声や効果音を発生し音量切替回路 7 0 3 に出力する。音量切替回路 7 0 3 は、音声制御用 C P U 7 0 1 の出力レベルを、設定されている音量に応じたレベルにして音量増幅回路 7 0 4 に出力する。音量増幅回路 7 0 4 は、増幅した音声信号をスピーカ 2 7 に出力する。

30

【 0 0 3 4 】

入力バッファ回路 7 0 5 として、例えば、汎用の C M O S - I C である 7 4 H C 2 4 4 が用いられる。7 4 H C 2 4 4 のイネーブル端子には、常にローレベル（G N D レベル）が与えられている。よって、各バッファの出力レベルは、入力レベルすなわち主基板 3 1 からの信号レベルに確定している。よって、音声制御基板 7 0 側から主基板 3 1 側に信号が伝わる余地はない。従って、音声制御基板 7 0 内の回路に不正改造が加えられても、不正改造によって出力される信号が主基板 3 1 側に伝わることはない。また、主基板 3 1 において、出力ポート 5 7 5 の外側にバッファ回路 7 1 が設けられている。バッファ回路 7 1 として、例えば、汎用の C M O S - I C である 7 4 H C 2 4 4 が用いられる。イネーブル端子には常にローレベル（G N D レベル）が与えられている。このような構成によれば、外部から主基板 3 1 の内部に入力される信号が阻止されるので、音声制御基板 7 0 から主基板 3 1 に信号が与えられる可能性がある信号ラインをさらに確実になくすることができる。

40

【 0 0 3 5 】

50

図6は、主基板31およびランプ制御基板35における信号送受信部分を示すブロック図である。この実施の形態では、遊技領域7の外側に設けられている遊技効果LED28aおよび遊技効果ランプ28b、28cの点灯/消灯と、賞球ランプ51および球切れランプ52の点灯/消灯を示すランプ制御コマンドが出力される。

【0036】

図6に示すように、ランプ制御に関するランプ制御コマンドは、基本回路53におけるI/Oポート部57の出力ポート(出力ポートC)573から出力される。ランプ制御基板35において、主基板31からの制御コマンドは、入力バッファ回路355を介してランプ制御用CPU351に入力する。なお、ランプ制御用CPU351がI/Oポートを内蔵していない場合には、入力バッファ回路355とランプ制御用CPU351との間に、

10

【0037】

ランプ制御基板35において、ランプ制御用CPU351は、各制御コマンドに応じて定義されている遊技効果LED28aおよび遊技効果ランプ28b、28cの点灯/消灯パターンに従って、遊技効果LED28aおよび遊技効果ランプ28b、28cに対して点灯/消灯信号を出力する。点灯/消灯信号は、遊技効果LED28aおよび遊技効果ランプ28b、28cに出力される。なお、点灯/消灯パターンは、ランプ制御用CPU351の内蔵ROMまたは外付けROMに記憶されている。

【0038】

主基板31において、基本回路53は、賞球時に賞球ランプ点灯を指示する制御コマンドを出力し、遊技盤裏面の遊技球補給路に設置されている球切れ検出センサがオンすると球切れランプ点灯を指示する制御コマンドを出力する。ランプ制御基板35において、各制御コマンドは、入力バッファ回路355を介してランプ制御用CPU351に入力する。ランプ制御用CPU351は、それらの制御コマンドに応じて、賞球ランプ51および球切れランプ52を点灯/消灯する。

20

【0039】

入力バッファ回路355として、例えば、汎用のCMOS-ICである74HC244が用いられる。74HC244のイネーブル端子には、常にローレベル(GNDレベル)が与えられている。よって、各バッファの出力レベルは、入力レベルすなわち主基板31からの信号レベルに確定している。従って、ランプ制御基板35側から主基板31側に信号が伝わる余地はない。たとえ、ランプ制御基板35内の回路に不正改造が加えられても、不正改造によって出力される信号がメイン基板31側に伝わることはない。

30

【0040】

従って、ランプ制御基板35から主基板31に信号が与えられる可能性がある信号ラインをなくすることができる。すなわち、主基板31からランプ制御基板35への信号の一方向性が確実になり、主基板31における遊技制御に対してランプ制御基板35が影響を及ぼす可能性がなくなる。この結果、例えば、ランプ制御基板35において、主基板31の基本回路53に大当りを生じさせるための不正信号を与えるような改造を行ったとしても、不正信号を主基板31に伝えることはできない。さらに、主基板31において、出力ポート573の外側にバッファ回路62が設けられている。バッファ回路62として、例えば、汎用のCMOS-ICである74HC244が用いられる。イネーブル端子には常にローレベル(GNDレベル)が与えられている。このような構成によれば、外部から主基板31の内部に入力される信号が阻止されるので、ランプ制御基板35から主基板31に信号が与えられる可能性がある信号ラインをより確実になくすることができる。

40

【0041】

なお、図6では、ランプ制御用CPU351の内蔵出力ポートから遊技効果LED28a、遊技効果ランプ28b、28c、賞球ランプ51および球切れランプ52に点灯または消灯を指示する信号が出力されているが、実際には、出力ポートと各ランプ・LEDとの間にドライバ回路が挿入されている。

【0042】

50

図 7 は、賞球制御基板 3 7 および玉払出装装置 9 7 の構成要素などの賞球に関連する構成要素を示すブロック図である。図 7 に示すように、入賞球検出スイッチ 9 9 および満タンスイッチ 4 0 2 からの検出信号は、中継基板 7 1 を介して主基板 3 1 の I / O ポート 5 7 に入力される。入賞球排出ソレノイド 1 2 7 は、遊技盤裏面の入賞球流下路の途中に設けられている玉止め部材を駆動するものであって、玉止め部材に入賞球が停止している状態で入賞球検出スイッチ 9 9 によって入賞球が検出される。また、満タンスイッチ 4 0 2 は、余剰玉受皿 4 の満タンを検出するスイッチである。

【 0 0 4 3 】

球切れ検出スイッチ 1 6 7 および球切れスイッチ 1 8 7 からの検出信号は、中継基板 7 2 および中継基板 7 1 を介して主基板 3 1 の I / O ポート 5 7 に入力される。球切れ検出スイッチ 1 6 7 は景品玉タンク 3 8 内の補給玉の不足を検出するスイッチであり、玉切れスイッチ 1 8 7 は、景品玉通路内の景品玉の有無を検出するスイッチである。

10

【 0 0 4 4 】

主基板 3 1 の C P U 5 6 は、球切れ検出スイッチ 1 6 7 または球切れスイッチ 1 8 7 からの検出信号が球切れ状態を示しているか、または、満タンスイッチ 4 0 2 からの検出信号が満タン状態を示していると、球貸し禁止を指示する賞球制御コマンドを送出する。球貸し禁止を指示する賞球制御コマンドを受信すると、賞球制御基板 3 7 の賞球制御用 C P U 3 7 1 は、球貸し処理を停止する。

【 0 0 4 5 】

さらに、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A からの検出信号も、中継基板 7 2 および中継基板 7 1 を介して主基板 3 1 の I / O ポート 5 7 に入力される。また、主基板 3 1 の I / O ポート 5 7 から入賞球排出ソレノイド 1 2 7 への駆動信号は、中継基板 7 1 を介して入賞球排出ソレノイド 1 2 7 に供給される。

20

なお、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A は、玉払出装装置 9 7 の賞球機構部分に設けられ、実際に払い出された賞球を検出する。

【 0 0 4 6 】

入賞があると、賞球制御基板 3 7 には、主基板 3 1 から賞球個数を示す賞球制御コマンドが入力される。賞球個数を示す賞球制御コマンドは、入力バッファ回路 3 7 3 を介して I / O ポート 3 7 2 に入力される。入力バッファ回路 3 7 3 における各バッファは、主基板 3 1 から賞球制御基板 3 7 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。従って、賞球制御基板 3 7 側から主基板 3 1 側に信号が伝わる余地はない。賞球制御基板 3 7 内の回路に不正改造が加えられても、不正改造によって出力される信号が主基板 3 1 側に伝わることはない。また、主基板 3 1 において、賞球制御コマンドを出力する出力ポート 5 7 4 の外側にバッファ回路が設けられている。このような構成によれば、外部から主基板 3 1 の内部に入力される信号が阻止されるので、賞球制御基板 3 7 から主基板 3 1 に信号が与えられる可能性がある信号ラインをより確実になくすることができる。

30

【 0 0 4 7 】

また、賞球制御用 C P U 3 7 1 は、I / O ポート 3 7 2 を介して、貸し玉数を示す球貸し個数信号をターミナル基板 1 6 0 に出力し、ブザー駆動信号をブザー基板 7 5 に出力する。ブザー基板 7 5 にはブザーが搭載されている。さらに、I / O ポート 3 7 2 を介して、エラー表示用 L E D 3 7 4 にエラー信号を出力する。

40

【 0 0 4 8 】

さらに、賞球制御基板 3 7 には、中継基板 7 2 を介して、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A の検出信号および球貸しカウントスイッチ 3 0 1 C の検出信号が入力される。賞球制御基板 3 7 からの賞球モータ 2 8 9 への駆動信号は、中継基板 7 2 を介して玉払出装装置 9 7 の賞球機構部分における賞球モータ 2 8 9 に伝えられる。なお、球貸しカウントスイッチ 3 0 1 C は、玉払出装装置 9 7 の球貸し機構部分に設けられ、実際に貸し出された遊技球を検出する。

【 0 0 4 9 】

カードユニット 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている

50

。また、カードユニット 50 には、端数表示スイッチ 152、連結台方向表示器 153、カード投入表示ランプ 154 およびカード挿入口 155 が設けられている（図 1 参照）。残高表示基板 74 には、打球供給皿 3 の近傍に設けられている度数表示 LED、球貸しスイッチおよび返却スイッチが接続される。

【0050】

残高表示基板 74 からカードユニット 50 には、遊技者の操作に応じて、球貸しスイッチ信号および返却スイッチ信号が賞球制御基板 37 を介して与えられる。また、カードユニット 50 から残高表示基板 74 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が賞球制御基板 37 を介して与えられる。カードユニット 50 と賞球制御基板 37 の間では、ユニット操作信号（BRDY 信号）、球貸し要求信号（BRQ 信号）、球貸し完了信号（EXS 信号）およびパチンコ機動作信号（PRDY 信号）がやりとりされる。

10

【0051】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、賞球制御基板 37 の賞球制御用 CPU 371 は、カードユニット 50 に PRDY 信号を出力する。カードユニット 50 においてカードが受け付けられ、球貸しスイッチが操作され球貸しスイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、賞球制御基板 37 に BRDY 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、賞球制御基板 37 に BRQ 信号を出力する。そして、賞球制御基板 37 の賞球制御用 CPU 371 は、球貸しモータ 289C を駆動し、所定個の貸し玉を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、賞球制御用 CPU 371 は、カードユニット 50 に EXS 信号を出力する。

20

【0052】

以上のように、カードユニット 50 からの信号は全て賞球制御基板 37 に入力される構成になっている。従って、球貸し制御に関して、カードユニット 50 から主基板 31 に信号が入力されることはなく、主基板 31 の基本回路 53 にカードユニット 50 の側から不正に信号が入力される余地はない。

なお、主基板 31 および賞球制御基板 37 には、ソレノイドおよびモータやランプを駆動するためのドライバ回路が搭載されているが、図 7 では、それらの回路は省略されている。

30

【0053】

次に遊技機の動作について説明する。

図 8 は、主基板 31 における基本回路 53 の動作を示すフローチャートである。上述したように、この処理は、定期リセット回路 66 が発するリセットパルスによって、例えば 2ms 毎に起動される。基本回路 53 が起動されると、基本回路 53 は、まず、クロックモニタ制御を動作可能状態にするために、CPU 56 に内蔵されているクロックモニタレジスタをクロックモニタインエーブル状態に設定する（ステップ S1）。なお、クロックモニタ制御とは、入力されるクロック信号の低下または停止を検出すると、CPU 56 の内部で自動的にリセットを発生する制御である。

【0054】

次いで、CPU 56 は、スタックポインタの指定アドレスをセットするためのスタックセット処理を行う（ステップ S2）。この例では、スタックポインタに 00FFH が設定される。そして、システムチェック処理を行う（ステップ S3）。システムチェック処理では、CPU 56 は、RAM 55 にエラーが含まれているか判定し、エラーが含まれている場合には、RAM 55 を初期化するなどの処理を行う。

40

【0055】

次に、表示制御基板 80 に送出される表示制御コマンドを RAM 55 の所定の領域に設定する処理を行った後に（表示制御データ設定処理：ステップ S4）、表示制御コマンドを出力する処理を行う（表示制御データ伝送処理：ステップ S5）。

【0056】

50

次いで、各種出力データの格納領域の内容を各出力ポートに出力する処理を行う（データ出力処理：ステップS6）。また、ホール管理用コンピュータに出力される大当り情報、始動情報、確率変動情報などの出力データを格納領域に設定する出力データ設定処理を行う（ステップS8）。さらに、パチンコ遊技機1の内部に備えられている自己診断機能によって種々の異常診断処理が行われ、その結果に応じて必要な場合は警報が発せられる（エラー処理：ステップS9）。

【0057】

次に、遊技制御に用いられる大当り判定用の乱数等の各判定用乱数を示す各カウンタを更新する処理を行う（ステップS10）。

【0058】

次に、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS11）。特別図柄プロセス制御では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機1を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS12）。普通図柄プロセス処理では、7セグメントLEDによる可変表示器10を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【0059】

さらに、CPU56は、スイッチ回路58を介して、ゲートセンサ12、始動口センサ17およびカウントセンサ23の状態を入力し、各入賞口や入賞装置に対する入賞があったか否かを判定する（スイッチ処理：ステップS13）。

【0060】

基本回路53は、さらに、停止図柄の種類を決定する乱数等の表示用乱数を更新する処理を行う（ステップS15）。

【0061】

また、基本回路53は、賞球制御基板37との間の信号処理を行う（ステップS16）。すなわち、所定の条件が成立すると賞球制御基板37に賞球制御コマンドを出力する。賞球制御基板37に搭載されている賞球制御用CPUは、賞球制御コマンドに応じて玉払出装97を駆動する。

その後、基本回路53は、次に定期リセット回路66からリセットパルスが与えられるまで、ステップS17の表示用乱数更新処理を繰り返す。

【0062】

図9は基本回路53における特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。図9に示す特別図柄プロセス処理は、図8のフローチャートにおけるステップS11の具体的な処理である。基本回路53のCPU56は、特別図柄プロセス処理を行う際に、特別図柄プロセスフラグの値に応じて、図9に示すステップS30～S37のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理が実行される。

【0063】

特別図柄変動待ち処理（ステップS30）：始動入賞口14（この実施の形態では可変入賞球装置15の入賞口）に打球入賞して始動口センサ17がオンするのを待つ。始動口センサ17がオンすると、始動入賞記憶数が満タンでなければ、始動入賞記憶数を+1するとともに大当り判定用乱数を抽出する。

大当り判定設定処理（ステップS31）：特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、始動入賞記憶数を確認する。始動入賞記憶数が0でなければ、抽出されている大当り判定用乱数の値に応じて大当たりとするかはずれとするか決定する。

特別図柄停止図柄設定処理（ステップS32）：左右中図柄の停止図柄を決定する。さらに、リーチ動作乱数の値に応じてリーチ動作の変動態様を決定する。

【0064】

全図柄変動中処理（ステップS33）：可変表示部9において全図柄が変動開始されるよ

10

20

30

40

50

うに制御する。このとき、表示制御基板 80 に対して、左右中最終停止図柄と変動態様を指令する情報とが送信される。また、可変表示部 9 に背景やキャラクタも表示される場合には、それに応じた表示制御コマンドが表示制御基板 80 に送出されるように制御する。

【0065】

第1停止図柄停止待ち処理（ステップ S 3 4）：所定時間が経過すると、可変表示部 9 において表示される左図柄が停止されるように制御する。

第2停止図柄停止待ち処理（ステップ S 3 5）：所定時間が経過すると、可変表示部 9 において表示される右図柄が停止されるように制御する。

全図柄停止待ち処理（ステップ S 3 6）：所定時間が経過すると、可変表示部 9 において表示される全図柄が停止されるように制御する。

10

【0066】

大当たり中処理（ステップ S 3 7）：停止図柄が大当たり図柄の組み合わせである場合には、大当たり表示の表示制御コマンドが表示制御基板 80 に送出されるように制御する。そうでない場合には、内部状態をステップ S 3 0 に移行するように更新する。なお、大当たり図柄の組み合わせは、左右中図柄が揃った組み合わせである。また、表示御基板 80 の表示制御用 CPU は表示制御コマンドデータに従って、可変表示部 9 に大当たり表示を行う。大当たり表示は遊技者に大当たりの発生を報知するためになされるものである。

さらに、大入賞口を開放する制御を開始する。具体的には、カウンタやフラグを初期化するとともに、ソレノイド 21 を駆動して大入賞口を開放する。

【0067】

20

そして、大入賞口ラウンド表示の表示制御コマンドデータが表示制御基板 80 に送出する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立したら、大当たり遊技状態の終了条件が成立していなければ再度大入賞口ラウンド表示の表示制御コマンドデータが表示制御基板 80 に送出する制御する。大当たり遊技状態の終了条件が成立していれば、内部状態をステップ S 3 0 に移行するように更新する。

【0068】

上記の各ステップの処理に応じて、遊技制御プログラム中の表示制御コマンドを送出する処理を行うモジュール（図 8 におけるステップ S 5）は、対応する表示制御コマンドデータを出力ポートに出力するとともに、ストロブ信号を出力ポートに出力する。また、出力データ設定処理を行うモジュール（図 8 におけるステップ S 8）は、プロセスタイマのタイムアウトに応じて、ランプ制御コマンドをランプ制御基板 35 に送出するための設定を行い、音声制御コマンドを音声制御基板 70 に送出するための設定を行う。

30

【0069】

図 10 は、特別図柄プロセス処理において用いられるプロセスデータのデータ構成を示す説明図である。プロセスデータは、基本回路 53 の ROM 54 に格納されている。そして、特別図柄プロセス処理における各プロセス（ステップ S 3 0 ~ S 3 7）は、プロセスデータに設定されている各データに応じて、図柄変動制御、ランプ・LED 制御および音声制御を行う。すなわち、各プロセス（ステップ S 3 0 ~ S 3 7）に応じたプロセスデータが ROM 55 に格納されている。

【0070】

40

プロセスデータは、5 バイトで構成されるデータグループが 1 つ以上集まったものである。5 バイトで構成されるデータグループの 1 バイト目および 2 バイト目には、プロセスタイマ値が設定される。3 バイト目には、ランプ制御コマンドデータが設定される。4 バイト目には、音声制御コマンドデータが設定される。そして、5 バイト目には、特別図柄表示制御データが設定される。また、プロセスデータの最後には、プロセスの終了を示す終了コードが付加されている。

【0071】

音声制御コマンドデータとして、例えば、図 11 に示すようなデータがある。図 11 に示された各音声制御コマンドデータは 7 ビットで構成され、それぞれ、効果音の種類を指定する。図 10 に示されたプロセスデータは、図 9 に示された各プロセス（S 3 0 ~ S 3 7

50

）のそれぞれに応じて設定されている。そして、各プロセスデータは、それぞれ5バイトからなる1つ以上のデータグループを含む。各データグループの1, 2バイト目に格納されているタイマ値にもとづくプロセスタイマがタイムアップすると、次の5バイトのデータグループが使用される。すなわち、そのデータグループ中のランプ制御コマンドデータがランプ制御基板35に送出され、音声制御コマンドデータが音声制御基板70に送出される。

【0072】

図12は、音声制御コマンドのビット構成を示す説明図である。図12に示すように、1バイト中のビット7はINT信号として使用される。また、ビット0～ビット6の6バイトが、図11に示された音声制御コマンドデータ部分として使用される。

10

【0073】

図13は、各特別図柄プロセス処理（ステップS30～S37）で実行されるプロセスデータ/タイマ設定処理サブルーチンを示すフローチャートである。プロセスデータ/タイマ設定処理において、CPU56は、特別図柄プロセスタイマ設定処理を実行し（ステップS401）、ランプ、音声データ設定処理（特別図柄プロセスデータ設定処理）を実行する（ステップS402）。次いで、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS403）。プロセスタイマの値が0でなければ、このプロセスは継続中であるとして（ステップS408）、処理を終了する。

【0074】

プロセスタイマの値が0になったら、データポインタがプロセスデータ中の次のデータグループ（5バイト）を指すように設定する（ステップS405）。そして、データポインタが指すデータグループにおける1, 2バイト目の値をプロセスタイマに設定し、このプロセスは継続中であるとして（ステップS408）、処理を終了する（ステップS406）。なお、データポインタが指すデータが終了コードであれば（ステップS407）、このプロセスは終了したとする（ステップS409）。

20

【0075】

図14は、特別図柄プロセスタイマ設定処理（ステップS401）を示すフローチャートである。特別図柄プロセスタイマ設定処理において、CPU56は、アドレスの変更があったか否か確認する（ステップS421）。ここで、アドレスとはプロセスデータの先頭アドレスのことである。つまり、プロセスの変更があった場合にステップS422～S424の処理が実行される。アドレスの変更がない場合、すなわちプロセスが継続中である場合には、プロセスデータアドレスを設定して（ステップS425）、処理を終了する。ただし、ステップS421から直接ステップS425に分岐する場合には、プロセスデータアドレスの内容は変更されない。

30

【0076】

アドレスの変更があった場合、すなわちプロセスの切替が行われた場合には、変更後のプロセスに対応したプロセスデータの先頭アドレスをデータアドレスに設定する（ステップS422）。そして、そのプロセスデータ中の1, 2バイト目の値を新たにプロセスタイマに設定し（ステップS423）、プロセスタイマの値を保存する（ステップS424）。さらに、データアドレスの値をプロセスデータアドレスを設定する（ステップS425）。

40

【0077】

図15は、図8に示されたメイン処理における出力データ設定処理（ステップS8）を示すフローチャートである。ただし、ここでは、音声制御基板70およびランプ制御基板35に対する制御コマンドの出力データ設定についてのみ示す。出力データ設定処理において、CPU56は、音声データに変更がないかどうか判定する（ステップS81）。図10に示すプロセスタイマがタイムアップして、プロセスデータ中で使用されるデータグループ（5バイト）が切り替わったときに音声データの変更が生じうる。ただし、データグループの切替があったときでも、切替前後の音声データが同一である場合もある。その場合には、CPU56は、音声データに変更があったとは見なさない。

50

【0078】

音声データに変更があった場合には、CPU 56は、プロセスデータ中の現在使用中のデータグループにおける音声データすなわち音声制御コマンドデータを読み出す（ステップS 82）。そして、ビット7を0クリアして（ステップS 83）、ポートEデータ格納領域に設定する（ステップS 84）。また、ポートE出力要求をセットする（ステップS 85）。

【0079】

音声データに変更がなかった場合には、CPU 56は、ランプデータに変更がないかどうか判定する（ステップS 86）。図10に示されるように、ランプデータの変更も、プロセスタイマがタイムアップして、プロセスデータ中で使用されるデータグループ（5バイト）が切り替わったときに生じうる。ただし、データグループの切替があったときでも、切替前後のランプデータが同一である場合もある。その場合には、CPU 56は、ランプデータに変更があったとは見なさない。

10

【0080】

ランプデータに変更があった場合には、CPU 56は、プロセスデータ中の現在使用中のデータグループにおけるランプデータすなわちランプ制御コマンドデータを読み出す（ステップS 87）。そして、ビット7を0クリアして（ステップS 88）、ポートCデータ格納領域に設定する（ステップS 89）。また、ポートC出力要求をセットする（ステップS 90）。

【0081】

20

図16は、図8に示されたメイン処理におけるデータ出力処理（ステップS 6）の音声制御コマンド出力処理部分を示すフローチャートである。音声制御コマンド出力に関するデータ出力処理において、CPU 56は、ポートE出力要求がセットされているか否か判定する（ステップS 601）。ポートE出力要求がセットされている場合には、ポートE出力要求をリセットし（ステップS 602）、ポートE格納領域の内容を出力ポート（出力ポートE）575に出力する（ステップS 603）。ポートE格納領域のビット0～6には音声制御コマンドデータが設定され、ビット7には0が設定されている。そして、ポートE出力カウンタを+1する（ステップS 604）。

【0082】

ポートE出力要求がセットされていない場合には、ポートE出力カウンタの値が0であるか否か判定する（ステップS 605）。ポートE出力カウンタの値が0でない場合には、ポートE出力カウンタの値が2であるか否か確認する（ステップS 606）。ポートE出力カウンタの値が2ではない、すなわち1である場合には、ポートE出力カウンタの値を1増やす（ステップS 607）。

30

【0083】

ポートE出力カウンタの値が2である場合には、ポートE出力カウンタの値をクリアするとともに（ステップS 608）、出力ポート（出力ポートE）575のビット7を1にする（ステップS 609）。

【0084】

出力ポートEのビット7は、音声制御基板70に与えられるINT信号を出力するポートである。また、出力ポートEのビット0～6は、音声制御コマンドデータを出力するポートである。そして、この実施の形態では、図16に示されたデータ出力処理は2msに1回実行される。従って、図16に示されたデータ出力処理によって、図17に示すように、音声制御コマンドデータが出力されるときに、4ms間INT信号がローレベルになる。

40

【0085】

図18は、音声制御基板70における音声制御用CPU 701の処理を示すフローチャートである。音声制御用CPU 701は、出力ポートやワークエリアの初期化およびタイマセット等のイニシャル処理を行った後に（ステップS 101）、ループ状態に入る。イニシャル処理において、500μs毎にタイマ割込が発生するようなタイマ設定がなされて

50

いる。よって、ループ状態では、500 μ s のタイマ割込がかかると音声制御が実行される（ステップ S 1 0 2）。

【0086】

図 19 は、500 μ s のタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込がかかると、音声制御用 CPU 7 0 1 は、次の 500 μ s 割込がかかるようにタイマを起動する等のイニシャル処理を行った後に（ステップ S 1 1 1）、音データ読込処理を行う（ステップ S 1 1 2）。

【0087】

図 20 は、音データ読込処理を示すフローチャートである。音データ読込処理において、音声制御用 CPU 7 0 1 は、音声制御コマンドの入力に割り当てられている入力ポートから 1 バイトのデータを読み込む（ステップ S 1 2 1）。上述したように、音声制御コマンドのビット 7 は INT 信号であって、主基板 3 1 の基本回路 5 3 が新たな音声制御コマンドデータをビット 0 ~ 6 を用いて出力したときにローレベルとされる。そこで、音声制御用 CPU 7 0 1 は、INT 信号がオン（= 0）しているか否か確認する（ステップ S 1 2 2）。

10

【0088】

INT 信号がオフしている場合には、音声通信カウンタをクリアする（ステップ S 1 2 6）。音声通信カウンタは、INT 信号がオンしているときの音声制御コマンドデータ受信回数をカウントするために用いられる。

【0089】

INT 信号がオンしている場合には、受信したコマンド（ビット 0 ~ 6）が直前に（500 μ s 前）受信したコマンドと同じか否か確認する（ステップ S 1 2 3）。同じでない場合には、音声通信カウンタをクリアする（ステップ S 1 2 6）。同じであった場合には、音声通信カウンタが所定の最大値（MAX）に達しているか否か確認する（ステップ S 1 2 4）。

20

【0090】

最大値に達していない場合には、音声通信カウンタの値を + 1 する（ステップ S 1 2 5）。ここで、最大値とは、音声制御コマンドデータを確実に受信したと判定する値（この例では 3）よりも大きい値であり、例えば、4 ms 間での受信回数をカウントする等の目的で用いられる。

30

【0091】

次いで、音声制御用 CPU 7 0 1 は、音声通信カウンタ後が「3」になったか否か確認する（ステップ S 1 2 7）。「3」になっている場合には、通信終了フラグをセットするとともに（ステップ S 1 2 8）、受信した音声制御コマンドデータを受信コマンド格納エリアに格納する（ステップ S 1 2 9）。また、受信した音声制御コマンドデータをワークエリアに格納する（ステップ S 1 3 0）。「3」になっていない場合には、通信終了フラグをセットせずに、受信した音声制御コマンドデータをワークエリアに格納する（ステップ S 1 3 0）。なお、ワークエリアに格納されたデータは、次の割込処理において、ステップ S 1 2 3 において用いられる。

【0092】

500 μ s タイマ割込処理において、音データ読込処理に続いて、音声 IC 制御処理（ステップ S 1 1 3）が実行される。

40

図 21 は、音声 IC 制御処理を示すフローチャートである。音声 IC 制御処理において、音声制御用 CPU 7 0 1 は、通信終了フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 1 3 2）。上述したように、通信終了フラグは、音声データ読込処理において、3 回連続して同一の音声制御コマンドデータが受信されたときにセットされる。通信終了フラグがセットされている場合には、通信終了フラグをリセットするとともに（ステップ S 1 3 3）、受信コマンド格納エリアに格納されている音声制御コマンドデータに応じた音声 LSI 制御用のデータを ROM から読み出す（ステップ S 1 3 4）。

【0093】

50

R O Mには、図 1 1 に示された各音声制御コマンドデータに応じた音声を音声合成回路（音声合成用 L S I ；例えばディジタルシグナルプロセッサ）7 0 2 に発生させるための制御データが格納されている。音声制御用 C P U 7 0 1 は、受信した各音声制御コマンドデータに対応した制御データを R O M から読み出す。

【 0 0 9 4 】

この実施の形態では、音声合成回路 7 0 2 は、転送リクエスト信号（S I R Q）、シリアルクロック信号（S I C K）、シリアルデータ信号（S I）および転送終了信号（S R D Y）によって制御される。音声合成回路 7 0 2 は、S I R Q がローレベルになると、S I C K に同期して S I を 1 ビットずつ取り込み、S R D Y がローレベルになるとそれまでに受信した各 S I からなるデータを 1 つの音声再生用データと解釈する。従って、音声制御用 C P U 7 0 1 は、S I R Q をオン（ローレベル）にして（ステップ S 1 3 5）、R O M から読み出した制御データを S I C K に同期して S I として出力し（ステップ S 1 3 6）、出力が完了したら S R D Y をローレベルにする（ステップ S 1 3 7）。音声合成回路 7 0 2 は、S I によって制御データを受信すると、受信した制御データに応じた音声を発生する。

10

【 0 0 9 5 】

図 2 2 は、音声制御基板 7 0 における音声制御用 C P U 7 0 1 が主基板 3 1 から送信された音声制御コマンドを取り込むタイミングの例を示すタイミング図である。図 2 2（A）に示すように、3 回連続して同一の音声制御コマンドデータを受信すると、音声制御用 C P U 7 0 1 は、受信した音声制御コマンドデータにもとづく音声出力制御を実行する。すなわち、図 2 2（A）に示す 3 のタイミングで、音声出力制御が開始される。

20

【 0 0 9 6 】

このように、音声制御用 C P U 7 0 1 は、所定回（この例では 3 回）連続して同一コマンドを受信すると正しいコマンドを受信できたと判断するので、主基板 3 1 と音声制御基板 7 0 との間のケーブル上などにおいてノイズがのったとしても、その影響を回避することができる。例えば、図 2 2（B）は、2 で示されるタイミングの付近でノイズが生じ、2 のタイミングにおける音声制御コマンドデータが破壊された場合の例を示す。その場合には、図 2 0 に示されたステップ S 1 2 3 および S 1 2 6 の処理で音声通信カウンタがクリアされる。そして、あらためて 3 ~ 5 の 3 回連続して同一の音声制御コマンドデータを受信すると、音声制御用 C P U 7 0 1 は、正しいコマンドを受信できたと判断する。従って、ケーブル上などにおいて誤りが生じた音声制御コマンドにもとづいて音声出力されることはない。

30

【 0 0 9 7 】

また、図 1 5 に示されたフローチャートにおけるステップ S 8 1 の処理のように、主基板 3 1 における基本回路 5 3 は、出力音声変化点でのみ、主基板 3 1 から出力される音声制御コマンドを変更する制御を行う。さらに、出力される音声制御コマンドを変更すると、短い所定期間だけ（この例では 4 m s）、音声制御コマンドが変化したことを示す信号（I N T 信号）を出力する。そして、音声制御基板 7 0 における音声制御用 C P U 7 0 1 は、I N T 信号期間よりも短い周期で音声制御コマンドデータをサンプリングする。

【 0 0 9 8 】

40

音声制御用 C P U 7 0 1 は短い I N T 期間においてのみ音声制御コマンドデータを取り込み、I N T 信号がオフしたら音声制御コマンドデータの取り込みを停止するので、常時データを取り込む場合に比べて、ノイズの影響を低減することができる。例えば、図 2 2（C）に示すように、I N T 信号にノイズがのって、本来オフ状態である I N T 信号がオン状態になってしまったとしても（1 のタイミング）、ノイズの消滅後に I N T 信号はオフ状態に復帰し、I N T 信号オフ状態では音声制御用 C P U 7 0 1 は音声通信カウンタをクリアして音声制御コマンドデータを取り込まない。従って、誤った音声制御コマンドデータを受信してしまうことはない。

【 0 0 9 9 】

以上のように、この実施の形態では、複数回連続して同一コマンドを受信できたら正しい

50

コマンドを受信できたと判定することによってノイズの影響を防止し、コマンド受信期間を音声制御コマンド変更後の短い期間に限定することによって、ノイズの影響をより効果的に防止する。

【0100】

この実施の形態では、INT信号期間を4msとし、音声制御用CPU701のコマンド取り込み周期を500μsにするとともに正しいデータを受信できたとする判定回数を「3」にしているので、4msの期間内に、音声制御用CPU701が2回正しい音声制御コマンドデータを受信したと判定する可能性がある。例えば、図22(D)に示すように、1～3の3回連続して同一データを取り込んで正しい音声制御コマンドデータを受信できたと判定した後に、基板間でノイズ等によって音声制御コマンドデータが破壊されたような場合である(4のタイミング)。そして、音声制御用CPU701は、あらためて5～7の3回連続して同一データを取り込んで正しい音声制御コマンドデータを受信できたと判定することがある。

10

【0101】

そのような場合、4ms内で、3のタイミングで音声出力が開始された後、7のタイミングであらためて同じ音声出力が開始されることになる。しかし、その差の時間はきわめて短いので、遊技者の耳で判別できる程度の同一音声出力とはならず、遊技演出上問題になることはない。

【0102】

図23は、ランプ制御コマンドの一例を示す説明図である。各ランプ制御コマンドデータは7ビットで構成され、それぞれ、遊技の進行に応じたランプ・LEDの点灯パターンおよび消灯を指定する。ただし、図23に示された例は、ある特定の遊技機に応じたパターンであって、他の機種種の遊技機では、定義が異なる各ランプ制御コマンドデータが使用されうる。例えば、図23に示された例では特殊変動時ランプ指定が4種類(05H～08H)あるが、特殊変動のパターンがそれよりも多い遊技機では、より多くの種類のランプ制御コマンドデータに特殊変動のパターンを割り当てればよい。あるいは、全ての遊技機で使用される可能性があるランプ制御データを定義しておき、そのうちから、各機種で必要に応じて使用するランプ制御データを選択するようにしてもよい。

20

【0103】

なお、図23に示されたコマンド構成で特徴的なことは、通常時ランプ指定、変動中ランプ指定、特殊変動時ランプ指定、大当たり予告時および確定時ランプ指定のコマンドが、それぞれ高確率時とそうでないときで「1」違いであることである。そのようなコマンド構成にしておけば、主基板31のCPU56がランプ制御コマンドデータを作成する際の負荷が軽くなる。例えば、通常時ランプ指定、変動中ランプ指定、特殊変動時ランプ指定、大当たり予告時ランプ指定または確定時ランプ指定のランプ制御コマンドデータを作成するときには、まず「01H」、「03H」、「05H」、「07H」、「09H」または「0BH」を設定し、次いで、高確率中であるか否か判断する。高確率中であれば設定値を+1すればよく、そうでなければ設定値をそのままランプ制御コマンドデータとする。つまり、通常時ランプ指定、変動中ランプ指定、特殊変動時ランプ指定、大当たり予告時および確定時ランプ指定の高確率時ランプ制御コマンドデータの作成は、設定値を+1するステップとして共通化される。

30

なお、この実施の形態では「1」違いであるが、「1」以外の所定値だけ異なってもよい。「1」以外の所定値違いであっても、高確率中であれば設定値を+(所定値)するだけでランプ制御コマンドデータが生成される。さらに、この実施の形態では、特別遊技状態として高確率状態が例示されているが、時短状態であってもよい。つまり、時短時のランプ制御コマンドデータを、同一の遊技状況で通常時に主基板31から送出されるランプ制御コマンドデータと所定値だけ異なるようにしてもよい。

40

また、「00H」～「10H」は遊技制御に関わるランプ制御コマンドであり、「70H」～「72H」は遊技制御に関わる制御コマンドよりも重要度の低いランプ制御コマンドである。よって、遊技制御に関わるランプ制御コマンドの発行と重要度が低いランプ制御

50

コマンドの発行のタイミングが一緒になった場合には、主基板 3 1 の基本回路 5 3 は、遊技制御に関わるランプ制御コマンドの発行を優先し、そのコマンドの発行が完了したら、「7 0 H」～「7 2 H」のランプ制御コマンドを発行する。

【0104】

図 2 4 は、ランプ制御コマンドのビット構成を示す説明図である。図 2 4 に示すように、1 バイト中のビット 7 は I N T 信号として使用される。また、ビット 0 ～ビット 6 の 6 バイトが、図 2 3 に示されたランプ制御コマンドデータ部分として使用される。

【0105】

図 2 5 は、図 8 に示されたメイン処理におけるデータ出力処理（ステップ S 6 ）のランプ制御コマンド出力処理部分を示すフローチャートである。ランプ制御コマンド出力に関するデータ出力処理において、C P U 5 6 は、ポート C 出力要求がセットされているか否か判定する（ステップ S 6 2 1 ）。ポート C 出力要求は、図 1 5 に示された出力データ設定処理において、ランプデータに変更があった場合にセットされる。また、この実施の形態では、図 1 0 に示すプロセスタイマがタイムアップして、プロセスデータ中で使用されるデータグループ（5 バイト）が切り替わったときに、ランプデータの変更が生じうる。

【0106】

ポート C 出力要求がセットされている場合には、ポート C 出力要求をリセットし（ステップ S 6 2 2 ）、ポート C 格納領域の内容を出力ポート（出力ポート C ）5 7 3 に出力する（ステップ S 6 2 3 ）。ポート C 格納領域のビット 0 ～6 にはランプ制御コマンドデータが設定され、ビット 7 には 0 が設定されている。そして、ポート C 出力カウンタを + 1 する（ステップ S 6 2 4 ）。 10

【0107】

ポート C 出力要求がセットされていない場合には、ポート C 出力カウンタの値が 0 であるか否か判定する（ステップ S 6 2 5 ）。ポート C 出力カウンタの値が 0 でない場合には、ポート C 出力カウンタの値が 2 であるか否か確認する（ステップ S 6 2 6 ）。ポート C 出力カウンタの値が 2 ではない、すなわち 1 である場合には、ポート C 出力カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 6 2 7 ）。 20

【0108】

ポート C 出力カウンタの値が 2 である場合には、ポート C 出力カウンタの値をクリアするとともに（ステップ S 6 2 8 ）、出力ポート（出力ポート C ）5 7 3 のビット 7 を 1 にする（ステップ S 6 2 9 ）。 30

【0109】

出力ポート C のビット 7 は、ランプ制御基板 3 5 に与えられる I N T 信号を出力するポートである。また、出力ポート C のビット 0 ～6 は、ランプ制御コマンドデータを出力するポートである。そして、この実施の形態では、図 2 5 に示されたデータ出力処理は 2 m s に 1 回実行される。従って、図 2 5 に示されたデータ出力処理によって、図 2 6 に示すように、ランプ制御コマンドデータが出力されるときに、4 m s 間 I N T 信号がローレベルになる。

【0110】

図 2 7 は、ランプ制御基板 3 5 におけるランプ制御用 C P U 3 5 1 の処理を示すフローチャートである。ランプ制御用 C P U 3 5 1 は、全てのランプ・L E D を消灯させるための出力ポートやワークエリアの初期化およびタイマセット等のイニシャル処理を行った後に（ステップ S 1 4 1 ）、ループ状態に入る。イニシャル処理において、5 0 0 μ s 毎にタイマ割込が発生するようなタイマ設定がなされている。よって、ループ状態では、5 0 0 μ s のタイマ割込がかかるとランプ制御が実行される（ステップ S 1 4 2 ）。 40

【0111】

図 2 8 は、5 0 0 μ s のタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込がかかると、ランプ制御用 C P U 3 5 1 は、次の 5 0 0 μ s 割込がかかるようにタイマを起動する等のイニシャル処理を行った後に（ステップ S 1 5 1 ）、ランプデータ読込処理を行う（ステップ S 1 5 2 ）。 50

【 0 1 1 2 】

図 2 9 は、ランプデータ読込処理を示すフローチャートである。ランプデータ読込処理において、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、ランプ制御コマンドの入力に割り当てられている入力ポートから 1 バイトのデータを読み込む (ステップ S 1 6 1)。上述したように、ランプ制御コマンドのビット 7 は INT 信号であって、主基板 3 1 の基本回路 5 3 が新たなランプ制御コマンドデータをビット 0 ~ 6 を用いて出力したときにローレベルとされる。そこで、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、INT 信号がオン (= 0) しているか否か確認する (ステップ S 1 6 2)。

【 0 1 1 3 】

INT 信号がオフしている場合には、ランプ通信カウンタをクリアする (ステップ S 1 6 6)。ランプ通信カウンタは、INT 信号がオンしているときのランプ制御コマンドデータ受信回数をカウントするために用いられる。

10

【 0 1 1 4 】

INT 信号がオンしている場合には、受信したコマンド (ビット 0 ~ 6) が直前に (5 0 0 μ s 前) 受信したコマンドと同じか否か確認する (ステップ S 1 6 3)。同じでない場合には、ランプ通信カウンタをクリアする (ステップ S 1 6 6)。同じであった場合には、ランプ通信カウンタが所定の最大値 (MAX) に達しているか否か確認する (ステップ S 1 6 4)。最大値に達していない場合には、ランプ通信カウンタの値を + 1 する (ステップ S 1 6 5)。ここで、最大値とは、ランプ制御コマンドデータを確実に受信したと判定する値 (この例では 3) よりも大きい値であり、例えば、4 m s 間での受信回数をカウントする等の目的で用いられる。

20

【 0 1 1 5 】

次いで、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、ランプ通信カウンタ後が「3」になったか否か確認する (ステップ S 1 6 7)。「3」になっている場合には、通信終了フラグをセットするとともに (ステップ S 1 6 8)、受信したランプ制御コマンドデータを受信コマンド格納エリアに格納する (ステップ S 1 6 9)。また、受信したランプ制御コマンドデータをワークエリアに格納する (ステップ S 1 7 0)。「3」になっていない場合には、通信終了フラグをセットせずに、受信したランプ制御コマンドデータをワークエリアに格納する (ステップ S 1 7 0)。なお、ワークエリアに格納されたデータは、次の割込処理において、ステップ S 1 6 3 において用いられる。

30

【 0 1 1 6 】

5 0 0 μ s タイマ割込処理において、ランプデータ読込処理に続いて、ランプ・LED 点灯 / 消灯処理 (ステップ S 1 5 3) が実行される。

図 3 0 は、ランプ・LED 点灯 / 消灯処理を示すフローチャートである。ランプ・LED 点灯 / 消灯処理において、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、まず、遊技機の電源投入後、ランプ制御コマンドを受信したか否か確認する (ステップ S 1 8 1)。受信していない場合にはなにもしない。全てのランプ・LED はイニシャル処理 (ステップ S 1 4 1) で消灯されているので、電源投入後、最初のコマンドを受信するまではランプ・LED は消灯されたままである。

【 0 1 1 7 】

コマンド受信済みであれば、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、通信終了フラグがセットされているか否か確認する (ステップ S 1 8 2)。通信終了フラグがセットされていれば、通信終了フラグをリセットするとともに (ステップ S 1 8 3)、コマンド受信済みフラグをセットする (ステップ S 1 8 4)。

40

【 0 1 1 8 】

そして、通信終了フラグがセットされていたときもセットされていなかったときにも、受信コマンド格納エリアに格納されている受信コマンドが 0 0 H であるか否か確認する (ステップ S 1 8 5)。受信コマンド格納エリアに格納されている受信コマンドが 0 0 H であれば、全てのランプ・LED を消灯させるデータを、各ランプ・LED に至る出力ポートに出力する (ステップ S 1 8 6)。また、受信コマンド格納エリアに格納されている受信

50

コマンドが 7 × H 以外であるかどうか確認する (ステップ S 1 8 7)。

【 0 1 1 9 】

受信コマンドが 7 × H 以外であれば、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、受信コマンドに応じた点灯パターンデータを ROM から読み出し (ステップ S 1 8 8)、読み出した点灯パターンデータに従って、遊技効果 LED 2 8 a および遊技効果ランプ 2 8 b, 2 8 c に至る出力ポートに、遊技効果 LED 2 8 a および遊技効果ランプ 2 8 b, 2 8 c を点灯または消灯するためのデータを出力する (ステップ S 1 8 9)。

【 0 1 2 0 】

なお、ランプ制御用 CPU 3 5 1 の内蔵 ROM またはランプ制御基板 3 5 に搭載された外付け ROM には、各ランプ制御コマンドデータ (この例では、0 1 H ~ 1 0 F) に応じた遊技効果 LED 2 8 a および遊技効果ランプ 2 8 b, 2 8 c の点灯 / 消灯のパターンが、点灯パターンデータとして格納されている。また、それらの点灯パターンデータには賞球ランプ 5 1 および球切れランプ 5 2 の点灯 / 消灯のパターンは含まれていない。賞球ランプ 5 1 および球切れランプ 5 2 の点灯 / 消灯に関するランプ制御コマンドは、他のランプ・LED に関するランプ制御コマンドとは独立したコマンドであり、そのコマンドは他のランプ・LED に影響を与えない。従って、遊技の演出とは関係なく生ずる賞球や球切れに関して、遊技の演出に応じた他のランプ・LED の点灯 / 消灯と容易に区別して点灯 / 消灯を行うことができる。

【 0 1 2 1 】

受信コマンドが 7 × H であれば、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、まず、受信コマンドが 7 0 H であるか否か確認する (ステップ S 1 9 0)。受信コマンドが 7 0 H であれば、賞球ランプ 5 1 をあらかじめ決められたパターンで点滅させる制御を行う (ステップ S 1 9 1)。具体的には、賞球ランプ 5 1 に至る出力ポートに点灯 / 消灯に応じたデータを出力する。また、受信コマンドが 7 1 H であれば球切れランプ 5 2 を点灯させる制御を行い (ステップ S 1 9 2, S 1 9 3)、受信コマンドが 7 2 H であれば球切れランプ 5 2 を消灯させる制御を行う (ステップ S 1 9 4, S 1 9 5)。そして、受信コマンドが 7 F H であれば、エラー発生時のランプ・LED 表示制御を行う (ステップ S 1 9 6, S 1 9 7)。

【 0 1 2 2 】

なお、主基板 3 1 の基本回路 5 3 は、エラーから復帰したことを検出した場合には、エラー発生直前に発行したランプ制御コマンドを再発行する。また、基本回路 5 3 は、賞球ランプ 5 1 および球切れランプ 5 2 に関するランプ制御コマンドの発行とその他のランプ制御コマンドの発行のタイミングが一緒になった場合には、その他のランプ制御コマンドの発行を優先し、そのコマンドの発行が完了したら、賞球ランプ 5 1 または球切れランプ 5 2 に関するランプ制御コマンドを発行する。

【 0 1 2 3 】

また、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、通信終了フラグがセットされているときもされていないときも、すなわち、ランプ制御コマンドを受信したときもその後も、ステップ S 1 8 5 ~ S 1 9 7 の処理を実行する。従って、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、新たにランプ制御コマンドを受信しないときには、最後に受信したランプ制御コマンドの内容に応じてランプ制御を繰り返し実行する。

【 0 1 2 4 】

図 2 8 のフローチャートに示されたように、3 回連続して同一のランプ制御コマンドデータを受信すると、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、受信したランプ制御コマンドデータにもとづくランプ制御を実行する。このように、ランプ制御用 CPU 3 5 1 は、所定回 (この例では 3 回) 連続して同一コマンドを受信すると正しいコマンドを受信できたと判断するので、主基板 3 1 とランプ制御基板 3 5 との間のケーブル上などにおいてノイズがのったとしても、その影響を回避することができる。

【 0 1 2 5 】

例えば、ランプ通信カウンタの値が「1」または「2」であるときに、ノイズが生じ、次のコマンド取り込みタイミングにおいてランプ制御コマンドデータが破壊されたとする。

10

20

30

40

50

その場合には、図 29 に示されたステップ S 163 および S 166 の処理でランプ通信カウンタがクリアされる。そして、あらためて 3 回連続して同一のランプ制御コマンドデータを受信すると、ランプ制御用 CPU 351 は、正しいコマンドを受信できたと判断する。従って、ケーブル上などにおいて誤りが生じたランプ制御コマンドにもとづいてランプ制御が実行されることはない。

【0126】

また、図 15 に示されたフローチャートにおけるステップ S 86 の処理のように、主基板 31 における基本回路 53 は、ランプ表示状態の変化点でのみ、主基板 31 から出力されるランプ制御コマンドを変更する制御を行う。さらに、出力されるランプ制御コマンドを変更すると、短い所定期間だけ（この例では 4 ms）、ランプ制御コマンドが変化したことを示す信号（INT 信号）を出力する。そして、ランプ制御基板 35 におけるランプ制御用 CPU 351 は、INT 信号期間よりも短い周期でランプ制御コマンドデータをサンプリングする。

10

【0127】

ランプ制御用 CPU 351 は短い INT 期間においてのみランプ制御コマンドデータを取り込み、INT 信号がオフしたらランプ制御コマンドデータを取り込みを停止するので、常時データを取り込む場合に比べて、ノイズの影響を低減することができる。例えば、INT 信号にノイズがのって、本来オフ状態である INT 信号がオン状態になってしまったとしても、ノイズの消滅後に INT 信号はオフ状態に復帰し、INT 信号オフ状態ではランプ制御用 CPU 351 はランプ通信カウンタをクリアしてランプ制御コマンドデータを取り込まない。従って、誤ったランプ制御コマンドデータを受信してしまうことはない。

20

【0128】

以上のように、この実施の形態では、複数回連続して同一コマンドを受信できたら正しいコマンドを受信できたと判定することによってノイズの影響を防止し、コマンド受信期間をランプ制御コマンド変更後の短い期間に限定することによって、ノイズの影響をより効果的に防止する。

なお、この実施の形態では、発光体としてランプおよび LED を例示したが、発光体はそれらに限られず、EL 等の他のいずれの発光体を用いることもできる。

【0129】

この実施の形態では、INT 信号期間を 4 ms とし、ランプ制御用 CPU 351 のコマンド取り込み周期を 500 μ s にするとともに正しいデータを受信できたとする判定回数を「3」にしているので、4 ms の期間内に、ランプ制御用 CPU 351 が 2 回正しいランプ制御コマンドデータを受信したと判定する可能性がある。例えば、3 回連続して同一データを取り込んで正しいランプ制御コマンドデータを受信できたと判定した後に、INT 信号がオフする前に基板間でノイズ等によってランプ制御コマンドデータが破壊されたような場合である。そして、ランプ制御用 CPU 351 は、あらためて 3 回連続して同一データを取り込んで正しいランプ制御コマンドデータを受信できたと判定することがある。

30

【0130】

そのような場合、4 ms 内で、ランプ・LED 表示制御が開始された後、あらためて同じ制御が開始されることになる。しかし、その差の時間はきわめて短いので、正常に制御された場合に比べて、遊技者が判別できる程度の違和感はなく遊技演出上問題になることはない。

40

【0131】

図 12 および図 24 に示されたように、音声制御コマンドとランプ制御コマンドとは同じコマンド形態になっている。すなわち、ビット 7 が INT 信号に相当し、ビット 0 ~ 6 が、有効なコマンドデータとなっている。すると、主基板 31 の CPU 56 における音声制御コマンドの送出制御とランプ制御コマンドの送出制御とを共通化することができる。

【0132】

図 31 は、音声制御コマンドの送出制御とランプ制御コマンドの送出制御とが共通化されたデータ出力処理（図 8 におけるステップ S 6）を示すフローチャートである。図 31 に

50

示すように、主基板 31 の CPU 56 は、ポート C 出力要求がセットされていると（ステップ S 6 4 1）、ポート C 出力要求をリセットするとともに（ステップ S 6 4 2）、ポート C 格納領域のアドレスをポインタに設定する（ステップ S 6 4 3）。そして、コマンド送信処理サブルーチンを起動する（ステップ S 6 4 4）。

【0133】

また、ポート E 出力要求がセットされていると（ステップ S 6 4 5）、ポート E 出力要求をリセットするとともに（ステップ S 6 4 6）、ポート E 格納領域のアドレスをポインタに設定する（ステップ S 6 4 7）。そして、コマンド送信処理サブルーチンを起動する（ステップ S 6 4 4）。

【0134】

なお、ポート C 出力要求は、図 15 に示された出力データ設定処理（図 8 におけるステップ S 8）においてランプ制御コマンドがポート C 格納領域に設定されたときにセットされる（図 15 のステップ S 8 9，S 9 0）。また、ポート E 出力要求は、出力データ設定処理において音声制御コマンドがポート E 格納領域に設定されたときにセットされる（図 15 のステップ S 8 4，S 8 5）。

【0135】

図 3 2 は、コマンド送信処理ルーチン（ステップ S 6 4 4）を示すフローチャートである。コマンド送信処理ルーチンでは、CPU 56 は、ポート出力カウンタの値が 0 であるか否か判定する（ステップ S 6 5 1）。ポート出力カウンタの値が 0 である場合には、ポインタが 0 0 であるか否か確認する（ステップ S 6 5 2）。ポインタが 0 0 でない場合には、ポインタには、ポート C 格納領域のアドレスまたはポート E 格納領域のアドレスがセットされていることになる。換言すれば、ポート C 出力要求またはポート E 出力要求があったことを示している。

【0136】

そこで、CPU 56 は、ポインタにポート C 格納領域のアドレスがセットされていたときにはポート C 格納領域の内容を出力ポート（出力ポート C）5 7 3 に出力し、ポインタにポート E 格納領域のアドレスがセットされていたときにはポート E 格納領域の内容を出力ポート（出力ポート E）5 7 5 に出力する（ステップ S 6 5 3）。そして、ポインタの内容を 0 0 にして（ステップ S 6 5 4）、ポート出力カウンタを + 1 する（ステップ S 6 5 5）。

【0137】

ステップ S 6 5 1 において、ポート出力カウンタの値が 0 でない場合には、ポート出力カウンタの値が 2 であるか否か確認する（ステップ S 6 5 6）。ポート出力カウンタの値が 2 ではない、すなわち 1 である場合には、ポート出力カウンタの値を 1 増やす（ステップ S 6 5 7）。

【0138】

ポート出力カウンタの値が 2 である場合には、ポート出力カウンタの値をクリアするとともに（ステップ S 6 5 8）、出力ポート 5 7 3，5 7 5 のビット 7 を 1 にする（ステップ S 6 5 9）。

【0139】

出力ポート 5 7 3，5 7 5 のビット 7 は、ランプ制御基板 3 5 および音声制御基板 7 0 に与えられる INT 信号を出力するポートである。また、出力ポート 5 7 3，5 7 5 のビット 0 ~ 6 は、ランプ制御コマンドデータおよび音声制御コマンドを出力するポートである。そして、この実施の形態では、データ出力処理は 2 m s に 1 回実行される。従って、データ出力処理によって、ランプ制御コマンドデータまたは音声制御コマンドデータが出力されるときに、4 m s 間 INT 信号がローレベルになる。

【0140】

図 3 1 および図 3 2 に示されたように、音声制御コマンドを出力するデータ出力処理と、ランプ制御コマンドを出力するデータ出力処理とを共通化すれば、主基板 31 の基本回路 5 3 における ROM 容量を節減できる。

10

20

30

40

50

ここでは、音声制御コマンドの送出制御とランプ制御コマンドの送出制御とを共通化したモジュールについて説明したが、音声制御コマンドとランプ制御コマンドとは同じコマンド形態になっているので、音声制御コマンドの作成処理とランプ制御コマンドの作成処理とを共通化することもできる。

【0141】

なお、図31および図32に示された例では、ポートC出力要求がポートE出力要求に優先される。また、いずれかの出力要求があった場合には、その要求に対応した方のコマンドが出力完了するまで(4ms経過するまで)、他方の出力要求は待たされる。しかし、ポートCとポートEとは別物であるから、ポートC出力要求とポートE出力要求とが同時に発生した場合に、双方の要求を同時処理するように出力処理を共通化することもできる。

10

【0142】

また、図31および図32に示された処理は共通化の一例であって、より効果的にROM容量を節減できるような共通プログラムがあればそれを採用してもよい。つまり、音声制御コマンドとランプ制御コマンドとが同じコマンド形態になっていることを利用してプログラムを共通化することは、共通化の手法がいずれであっても本発明に包含される。

【0143】

図33は、賞球制御コマンドのビット構成を示す説明図である。図33に示すように、1バイト中のビット7はINT信号として使用される。また、ビット0~ビット6の7ビットが、賞球制御コマンドデータ部分として使用される。そして、ビット0~ビット6のうちの上位3ビットは制御指定として使用される。すなわち、ビット6, 5, 4が「0, 0, 0」であれば通常払出指定(賞球個数出力)を示し、「0, 0, 1」であれば補正払出指定を示し、「0, 1, 0」であれば球貸し禁止指定を示し、「1, 1, 1」であれば球貸し禁止指定解除を示す。なお、球貸し禁止指定は、余剰玉受皿4が満タンになって満タンスイッチ402がオンしたとき、および球切れ検出スイッチ167または球切れスイッチ187がオンしたときに、主基板31の基本回路53から送信される。そして、それらのスイッチがオフ状態になると、球貸し禁止指定解除が送信される。

20

【0144】

賞球制御コマンドは、主基板31から賞球制御基板37に、図7に示されたように、出力ポート(ポートD)574を介して送信される。そして、この実施の形態では、図34に示すように、主基板31から賞球制御コマンドデータが出力されるときに、4ms間INT信号がローレベルになる。

30

【0145】

図35~図39は、入賞球信号処理時の主制御基板31および賞球制御基板37に入出力される信号を示すタイミング図である。図35は賞球払出が正常に行われた場合の例、図36は主制御基板31のCPU56が払出個数不足と判断した場合の例、図37は主制御基板31のCPU56が払出個数過多と判断した場合の例、図38は入賞発生と玉貸し要求とが重なった場合の例、図39は賞球制御基板37においてエラーが生じた場合の例を示す。

【0146】

図35に示すように、主基板31においてCPU56が入賞球検出スイッチ99のオン(図35におけるS1, S2)を検出すると、所定の賞球払出予定個数を示す賞球制御コマンドを賞球制御基板37に出力する(図35におけるタイミングA)。このとき、INT信号が4ms間オン状態(ローレベル)にされる。賞球制御基板37において、賞球制御用CPU371は、賞球制御コマンドを受信して払出個数を認識する。そして、払出個数に応じて玉払出装97の賞球モータ(賞球ステップモータ)289を駆動する。

40

【0147】

主基板31のCPU56は、実際に払い出された賞球個数を、賞球カウントスイッチ301Aを介して検出する。図35に示すように、賞球カウントスイッチ301Aの検出信号がオフしたら時間T1のタイマをスタートさせ、T1がタイムアウトしたら、それまでに

50

入力した賞球カウントスイッチ 301A の検出信号のカウント数をチェックして個数チェックを行い、カウント数が払出予定個数と一致していたら賞球が正常に完了したと認識する。そして、次の入賞があったかどうか確認する。

【0148】

図 36 に示すように、T1 タイムアウト時に、実際の払出個数が払出予定個数よりも少なかった場合には、主基板 31 の CPU 56 は、賞球制御基板 37 に対して、不足数を補正払出数とする賞球制御コマンドを送信する。賞球制御基板 37 において、賞球制御用 CPU 371 は、その賞球制御コマンドを受信して補正払出個数を認識する。そして、補正払出個数に応じた数の賞球が払い出されるように玉払出装置 97 の賞球モータ 289 を駆動する。

10

【0149】

図 37 に示すように、T1 タイムアウト時に、実際の払出個数が払出予定個数よりも多かった場合には、主基板 31 の CPU 56 は、エラー動作を行う。具体的には、ランプ制御基板 35 に対して「エラー時ランプ指定」のランプ制御コマンドを送信する。そして、3 秒後に自動復帰する。従って、エラー動作が行われている 3 秒間、ランプ・LED にはエラー時の表示が行われる。また、遊技球の発射は不可とされる。

【0150】

賞球制御用 CPU 371 は、カードユニット 50 から玉貸し要求信号を受けると、図 38 に示すように、賞球モータ 289 を駆動して所定個の貸し玉の払出を行う。従って、図 38 に示すように、カードユニット 50 から玉貸し要求信号を受けた場合には、賞球制御用 CPU 371 は玉貸し動作に専念するために、主制御基板 31 からの賞球制御コマンドにもとづく賞球要求は待たされる。主基板 31 の CPU 56 は、賞球制御コマンド送信後、時間 T4 のタイマをスタートさせる。そして、タイムアウトするまでに賞球カウントスイッチ 301A から 1 つも検出信号が出力されなくても、球貸し動作中であるとしてエラーとはしない。

20

なお、賞球制御用 CPU 371 が賞球制御コマンドを受信して賞球動作を行っているときに球貸し要求が発生したことを検出した場合には、球貸し要求にもとづく球払出動作は、賞球動作が終了するのを待ってから実行される。

【0151】

図 39 は、賞球制御基板 37 の賞球制御用 CPU 371 がエラーを検出した場合の操作例を示すタイミング図である。賞球制御基板 37 においてエラーが生ずると賞球制御用 CPU 371 は一時動作を停止する。そして、例えばリセットスイッチが押下されたことによって復帰する。賞球制御用 CPU 371 の動作停止中に、図 39 に示された例では、主基板 31 の CPU 56 が T1 タイムアウトを検出して賞球不足数（補正個数）を示す賞球制御コマンドを送出する可能性がある（タイミング B）。つまり、賞球制御用 CPU 371 が動作再開後残りの賞球払出を行うとともに、補正個数の払出も行ってしまう可能性がある。しかし、そのような不都合は、賞球制御用 CPU 371 が、動作再開後の補正個数を示す賞球制御コマンドを無視する等によって回避することができる。

30

【0152】

次に、図 40 ~ 図 42 のフローチャートを参照して、主基板 31 における入賞球信号処理を説明する。入賞球信号処理は、図 8 に示されたステップ S16 の処理であり、2ms に 1 回実行される。最初に、使用される各タイマについて説明する。

40

(1) タイマ T1 : 賞球カウントスイッチ 301A のオフ時にセットされ、タイムアウトすると払出個数のチェックが行われる。

(2) タイマ T4 : 賞球制御コマンド送出時にセットされ、タイムアウトするまでに賞球カウントスイッチが 1 回もオンしない場合にエラーとされる。

(3) タイマ T5 : エラー検出時にセットされ、タイムアウトするまでエラー表示が行われる。

(4) タイマ T6 : タイムアウトする度に繰り返し再起動され、タイムアウト時に累積エラー回数が所定回数を越えていたら復帰不能なエラーとなる。

50

(5) タイマT7：入賞球排出ソレノイド127の駆動開始時にスタートされ、タイムアウトするまでに入賞球の排出が確認されなければエラーと判定される。

【0153】

入賞球信号処理において、主制御基板31におけるCPU56は、まず、タイマT4が動作中であるか否か確認する(ステップS201)。動作中であれば、タイマT4がタイムアウトしたか否か確認する(ステップS202)。タイマT4がタイムアウトした場合には、エラー状態に入る(ステップS203)。

【0154】

タイマT4が動作中ではないか、または動作中でタイムアウトしていない場合には、タイマT6がタイムアウトしたか否か確認する(ステップS204)。タイムアウトしていた場合には、賞球エラーカウンタの値をチェックする(ステップS205)。賞球エラーカウンタの値が所定値を越えていた場合には、エラー状態に入る(ステップS208)。エラー状態では、基本回路53はホールト状態(HALT状態)になる。例えば、動作停止フラグをセットする。

10

【0155】

タイマT6がタイムアウトしたときに、賞球エラーカウンタの値が所定回を越えていなければ、賞球エラーカウンタは初期化され(ステップS206)、再度タイマT6がスタートされる(ステップS207)。

【0156】

後述するように、賞球エラーカウンタの値は、賞球個数の過多が検出されるとカウントアップされる。従って、所定時間内に(タイマT6のカウントアップ時間内に)所定回数を越える賞球過多エラーが生ずると、定期リセット信号によっても解除されない状態になる。このように、賞球過多エラーが生じたときに直ちにホールト状態とならず、頻繁に賞球過多エラーが生じた場合にホールト状態となるように構成すると、一時的生じ自然復旧するようなエラーでは遊技機は動作不能状態にならない。また、頻繁に賞球過多エラーが生ずる場合には点検等を要することが多いので、そのような場合には遊技機が動作不能状態になるようにすることができる。

20

【0157】

次いで、CPU56は、タイマT7が動作中であるか否か確認する(ステップS210)。動作中であれば、タイマT7がタイムアウトしたか否か確認する(ステップS211)。タイマT7がタイムアウトした場合には、入賞球排出ソレノイド127の駆動開始後所定時間内に入賞球が排出されなかったことになるのでエラーとする(ステップS211)。タイマT7がタイムアウトしていなければ、入賞球検出スイッチ99がオフしたか否か確認する(ステップS213)。オフしていれば、入賞球排出ソレノイド127の駆動を停止するとともに(ステップS214)、タイマT7を停止する(ステップS215)。

30

【0158】

次に、賞球払出中フラグがオンしているか否か確認する(ステップS216)。オンしている場合には、ステップS230に移行する。賞球払出中フラグがオンしていない場合には、入賞球検出スイッチ99がオンしているか否か確認する(ステップS216)。オンしていなければ処理を終了する。オンしていれば、カウントスイッチ23および始動口スイッチ17の状態を確認する(ステップS218, S220)。

40

【0159】

この実施の形態では、大入賞口を経た入賞については15個の賞球を払い出し、始動入賞口14を経た入賞については6個の賞球を払い出し、その他の入賞口24および入賞球装置を経た入賞については10個の賞球を払い出すとする。よって、カウントスイッチ23がオンしていたときには賞球予定数に15を設定し(ステップS219)、始動口スイッチ17がオンしていたときには賞球予定数に6を設定する(ステップS221)。その他の場合には、賞球予定数に10を設定する(ステップS222)。賞球予定数を設定するとは、具体的には、ポートD格納領域に「通常払出指定」のデータと「個数指定」を設定することである(図33参照)。なお、カウントスイッチ23および始動口スイッチ17

50

がオンしたことは、図 8 に示されたスイッチ処理（ステップ S 1 3）で検出され、所定の R A M 領域にそのことが記憶されている。

【 0 1 6 0 】

そして、C P U 5 6 は、ポート D 出力要求をセットする（ステップ S 2 2 3）。また、T 4 タイマをセットする（ステップ S 2 2 4）。ここで、C P U 5 6 は、入賞球検出スイッチ 9 9 がオフしていないかどうか確認する（ステップ S 2 2 5）。オフしていたら、入賞球排出処理を開始していないにも関わらず入賞球が抜けたことになるのでエラーとする（ステップ S 2 2 6）。エラーでなければ、入賞球処理装置における玉止部に停留している入賞球を排出するために入賞球排出ソレノイド 1 2 7 の駆動を開始する（ステップ S 2 2 7）。

10

【 0 1 6 1 】

そして、C P U 5 6 は、賞球払出中フラグをオンしておく（ステップ S 2 2 8）。さらに、入賞球排出監視のためのタイマ T 7 をスタートし（ステップ S 2 2 9）、処理を終了する。なお、次に、入賞球信号処理が実行されると、ステップ S 2 1 3 で入賞球検出スイッチ 9 9 のオフ確認が行われるとともに、賞球払出中フラグがオンしているので、ステップ S 2 1 6 からステップ S 2 3 0 に移行する。

【 0 1 6 2 】

ステップ S 2 3 0 において、C P U 5 6 は、エラー表示フラグがオンしているか否か確認する。オンしていれば、ステップ S 2 4 5 に移行する。なお、エラー表示フラグについては後で説明する。エラー表示フラグがオンしていなければ、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A がオンするのを待つ（ステップ S 2 3 1）。賞球カウントスイッチ 3 0 1 A のオンを検出すると、T 4 タイマをストップし（ステップ S 2 3 2）する。そして、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A のオフを待ち（ステップ S 2 3 3）、オフしたら賞球カウント数を + 1 する（ステップ S 2 3 4）。

20

【 0 1 6 3 】

そして、タイマ T 1 を起動する（ステップ S 2 3 5）。タイマ T 1 は、図 3 5 に示された賞球カウントスイッチ 3 0 1 A の出力がオンした後オフする度に起動または再スタートされる。ステップ S 2 3 1 において賞球カウントスイッチ 3 0 1 A がオンしていなければ、タイマ T 1 が動作中か否か確認する（ステップ S 2 3 6）。タイマ T 1 が動作中であれば、C P U 5 6 は、タイマ T 1 がタイムアウトしたか否か確認する（ステップ S 2 4 0）。タイムアウトしていなければ処理を終了する。なお、次に、入賞球信号処理が実行されると、賞球払出中フラグがオンしているので、やはりステップ S 2 1 6 からステップ S 2 3 0 に移行する。

30

【 0 1 6 4 】

タイマ T 1 の値（起動時からタイムアウトするまでの時間）は、正常に払出が行われている場合には払出周期（賞球カウントスイッチ 3 0 1 A がオンしてから次にオンするまでの期間）よりも長く設定されている。従って、正常に払出が行われているときには、最後の払出を除いて、タイマ T 1 がタイムアウトするよりも前に、次の賞球カウントスイッチ 3 0 1 A のオン（ステップ S 2 3 1）が発生する。すなわち、正常に払出が行われているときには、タイマ T 1 は、最後の払出が行われた後に初めてタイムアウトする。

40

【 0 1 6 5 】

ステップ S 2 4 0 において、タイマ T 1 がタイムアウトすると、C P U 5 6 は、賞球カウント数と賞球予定数または補正個数とを比較する（ステップ S 2 4 1）。正常に払出が完了した場合には、それらは一致する。従って、賞球払出フラグをオフして処理を終了する（ステップ S 2 4 3）。なお、図 3 5 に示された例では、入賞球検出スイッチ 9 9 の 1 回目のオンにもとづいて上述した処理が行われ賞球払出フラグがオフ状態になったときには、既に入賞球検出スイッチ 9 9 はオンしている（検知 2 回目）。よって、次に、入賞球信号処理が実行されると、ステップ S 2 0 1 S 2 0 4 S 2 1 0 S 2 1 3 S 2 1 6 S 2 1 7 と進み、直ちに入賞球検出スイッチ 9 9 の検知 2 回目が認識されて、上述した処

50

理が再度実行される。ただし、図 3 5 には、入賞球検出スイッチ 9 9 の状態が R A M に保存され、R A M に保存されている状態にもとづいて入賞があったか否か検出される場合のタイミング例が示されている。

【 0 1 6 6 】

タイマ T 1 がタイムアウトしたときに賞球カウント数と賞球予定数または補正個数とが一致していなかった場合には、C P U 5 6 は、どちらが多いのかチェックする（ステップ S 2 4 4）。賞球カウント数が賞球予定数または補正個数に満たない場合、すなわち払出不足と判断される場合には、補正個数出力要求をセットして（ステップ S 2 4 6）、タイマ T 4 をスタートする（ステップ S 2 4 7）。なお、補正個数出力要求をセットする際に、ポート D 格納領域に、「補正払出指定」のデータを設定するとともに「個数指定」をセッ

10

【 0 1 6 7 】

ステップ S 2 4 4 において、賞球カウント数が賞球予定数または補正個数よりも多い場合、すなわち払出過多と判断される場合には、エラー表示処理を行う（ステップ S 2 4 5）。なお、この状態は、図 3 7 に「賞球動作 1 回目」で示された部分の T 1 タイムアウトの時点に相当する。

【 0 1 6 8 】

図 4 2 は、エラー表示処理の一例を示すフローチャートである。エラー表示処理において、C P U 5 6 は、まず、タイマ T 5 が動作中であるかどうかを確認する（ステップ S 2 5 1）。動作中でなければ、エラー表示フラグをオンし（ステップ S 2 5 2）、エラー表示要求をセットする（ステップ S 2 5 3）。そして、発生したエラーが自動復旧させるエラーか否か判定する（ステップ S 2 5 4）。この実施の形態では、自動復旧させるエラーは払出過多のエラーである。自動復旧させるエラーであれば、タイマ T 5（例えば 3 秒）を起動する（ステップ S 2 5 6）。また、賞球エラーカウンタの値を + 1 する（ステップ S 2 5 7）。賞球エラーカウンタの値は、ステップ S 2 0 5 でチェックされ、所定時間内にその値が所定値を越えると自動復旧しない完全エラー状態とされる。なお、エラー表示要求がセットされると、例えば、ランプ制御基板 3 5 に「エラー時ランプ指定」のランプ制御コマンドが送出される。

20

【 0 1 6 9 】

ステップ S 2 5 1 においてタイマ T 5 が動作中である場合には、C P U 5 6 は、タイマ T 5 がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ S 2 6 0）。タイムアウトした場合には、エラー表示要求をリセットするとともに（ステップ S 2 6 1）、エラー表示中フラグをオフする（ステップ S 2 6 2）。また、賞球払出中フラグをオフする（ステップ S 2 6 3）。よって、遊技機は、再度入賞球検出と賞球払出制御を行える状態に復帰する。なお、エラー表示フラグがオンしているときには、遊技進行は中断されている。

30

【 0 1 7 0 】

ステップ S 2 5 4 において自動復旧させないエラー（ハードウェア的なエラー）と判定された場合には、ハードウェアの回復を待つ（ステップ S 2 5 5）。つまり、ステップ S 2 1 1 のエラー状態（入賞球排出ソレノイド 1 2 7 を駆動したにも関わらず入賞球検出スイッチ 9 9 がオフしなかった = 入賞球が抜けなかった）、およびステップ S 2 2 6 のエラー状態（入賞球排出ソレノイド 1 2 7 を駆動していないにも関わらず入賞球検出スイッチ 9 9 がオンした = 入賞球が抜けた）については、例えば、エラー表示やエラー報知が行われるとともに、ハードウェア故障が回復するまでホールド状態になるように制御される。

40

【 0 1 7 1 】

なお、この実施の形態では上記のようなハードウェアエラーを例示したが、その他に、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A のオン状態が所定時間以上継続した場合にはエラーとしたり、賞球動作を開始していないにも関わらず賞球カウントスイッチ 3 0 1 A がオンした場合にエラーとしてもよい。

【 0 1 7 2 】

図 4 3 は、図 8 に示されたメイン処理におけるデータ出力処理（ステップ S 6）の賞球制

50

御コマンド出力処理部分を示すフローチャートである。賞球制御コマンド出力に関するデータ出力処理において、CPU 56は、ポートD出力要求がセットされているか否か判定する(ステップS 671)。ポートD出力要求は、図40に示された入賞球信号処理において、賞球予定数の決定があった場合にセットされる(ステップS 223)。

【0173】

ポートD出力要求がセットされている場合には、ポートD出力要求をリセットし(ステップS 672)、ポートD格納領域の内容を出力ポート(出力ポートD)574に出力する(ステップS 673)。ポートD格納領域のビット0~6には賞球制御コマンドデータが設定され、ビット7には0が設定されている。そして、ポートD出力カウンタを+1する(ステップS 674)。

10

【0174】

ポートD出力要求がセットされていない場合には、CPU 56は、補正個数出力要求がセットされているか否か判定する(ステップS 675)。補正個数出力要求は、図40、図42に示された入賞球信号処理において、賞球予定数までの賞球が行われなかったことが検出されるとセットされる(ステップS 244、S 246)。

【0175】

補正個数出力要求がセットされている場合には、補正個数出力要求をリセットし(ステップS 676)、ポートD格納領域の内容を出力ポート(出力ポートD)574に出力する(ステップS 677)。そして、ポートD出力カウンタを+1する(ステップS 678)。

20

【0176】

ポートD出力要求も補正個数出力要求もセットされていない場合には、ポートD出力カウンタの値が0であるか否か判定する(ステップS 681)。ポートD出力カウンタの値が0でない場合には、ポートD出力カウンタの値が2であるか否か確認する(ステップS 682)。ポートD出力カウンタの値が2ではない、すなわち1である場合には、ポートD出力カウンタの値を1増やす(ステップS 683)。

【0177】

ポートD出力カウンタの値が2である場合には、ポートD出力カウンタの値をクリアするとともに(ステップS 684)、出力ポート(出力ポートD)574のビット7を1にする(ステップS 685)。

30

【0178】

出力ポートDのビット7は、賞球制御基板37に与えられるINT信号を出力するポートである。また、出力ポートDのビット0~6は、賞球制御コマンドデータを出力するポートである。そして、この実施の形態では、図43に示されたデータ出力処理は2msに1回実行される。従って、図43に示されたデータ出力処理によって、図34に示すように、賞球制御コマンドデータが出力されるときに、4ms間INT信号がローレベルになる。

【0179】

なお、ここでは、賞球制御コマンド出力処理部分の処理として、賞球個数および補正個数を含む賞球制御コマンドを出力する場合について説明したが、「球貸し禁止指定」および「球貸し禁止指定解除指定」の送出要求を受けたら、それらを含む賞球制御コマンドを出力する。

40

【0180】

図44は、賞球制御基板37における賞球制御用CPU 371の処理を示すフローチャートである。賞球制御用CPU 371は、出力ポートやワークエリアの初期化およびタイマセット等のイニシャル処理を行った後に(ステップS 301)、賞球モータ制御処理(ステップS 302)に入る。イニシャル処理において、500μs毎にタイマ割込が発生するようなタイマ設定がなされている。よって、賞球モータ制御処理では、500μsのタイマ割込がかかると賞球制御が実行される(ステップS 303)。

【0181】

50

図45は、500 μ sのタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込がかかると、賞球制御用CPU371は、次の500 μ s割込がかかるようにタイマを起動する等のイニシャル処理を行った後に（ステップS311）、賞球データ読込処理を行う（ステップS312）。

【0182】

図46は、賞球データ読込処理を示すフローチャートである。賞球データ読込処理において、賞球制御用CPU371は、賞球制御コマンドの入力に割り当てられている入力ポートから1バイトのデータを読み込む（ステップS321）。上述したように、賞球制御コマンドのビット7はINT信号であって、主基板31の基本回路53が新たな賞球制御コマンドデータをビット0～6を用いて出力したときにローレベルとされる。そこで、賞球制御用CPU371は、INT信号がオン（＝0）しているか否か確認する（ステップS322）。

10

【0183】

INT信号がオフしている場合には、賞球通信カウンタをクリアする（ステップS326）。賞球通信カウンタは、INT信号がオンしているときの賞球制御コマンドデータ受信回数をカウントするために用いられる。

【0184】

INT信号がオンしている場合には、受信したコマンド（ビット0～6）が直前に（500 μ s前）受信したコマンドと同じか否か確認する（ステップS323）。同じでない場合には、賞球通信カウンタをクリアする（ステップS326）。同じであった場合には、賞球通信カウンタが所定の最大値（MAX）に達しているか否か確認する（ステップS324）。最大値に達していない場合には、賞球通信カウンタの値を＋1する（ステップS325）。ここで、最大値とは、賞球制御コマンドデータを確実に受信したと判定する値（この例では3）よりも大きい値であり、例えば、4ms間での受信回数をカウントする等の目的で用いられる。

20

【0185】

次いで、賞球制御用CPU371は、賞球通信カウンタ後が「3」になったか否か確認する（ステップS327）。「3」になっている場合には、通信終了フラグをセットするとともに（ステップS328）、受信した賞球制御コマンドデータを受信コマンド格納エリアに格納する（ステップS329）。また、受信した賞球制御コマンドデータをワークエリアに格納する（ステップS330）。「3」になっていない場合には、通信終了フラグをセットせずに、受信した賞球制御コマンドデータをワークエリアに格納する（ステップS330）。なお、ワークエリアに格納されたデータは、次の割込処理において、ステップS323において用いられる。

30

【0186】

図47～図49は、賞球モータ制御処理を示すフローチャートである。最初に、使用される各タイマについて説明する。

（1）タイマT11：賞球モータを駆動開始したとき、または1個の景品玉払出が終了したときにセットされ、タイムアウトすると賞球モータ位置センサのエラーとされる。すなわち、賞球モータ位置センサのオンチェックタイマである。なお、この実施の形態では、例えば、賞球モータ位置センサからの信号が1回オンすると1個の球払出が行われたことになる。

40

（2）タイマT12：賞球モータ位置センサがオンするとセットされ、タイムアウトすると賞球モータ位置センサのエラーとされる。すなわち、賞球モータ位置センサのオフチェックタイマである。

（3）タイマT13：賞球モータ位置センサがオフするとセットされ、賞球カウントスイッチ301Aがオンしないとタイムアウトしエラーと判定される。

（4）タイマT14：賞球カウントスイッチ301Aがオンするとセットされ、賞球カウントスイッチ301Aがオフしないとタイムアウトしエラーと判定される。

【0187】

50

賞球制御用CPU371は、カードユニット50から玉貸し要求信号を受けると(ステップS331)、賞球モータ289を駆動して所定個の貸し玉の払出を行う(ステップS332)。従って、図38に示すように、カードユニット50から玉貸し要求信号を受けた場合には、賞球制御用CPU371は玉貸し動作に専念するために、主基板31からの賞球制御コマンドにもとづく賞球要求は待たされる。

【0188】

玉貸し要求信号を受けていない場合には、賞球制御用CPU371は、通信終了フラグがセットされているか否か確認する(ステップS333)。セットされていれば、通信終了フラグをリセットするとともに(ステップS334)、受信コマンド格納エリアに格納されている受信コマンドにおける「個数指定」を払出予定数に設定し(ステップS335)、賞球モータ289を駆動開始する(ステップS336)。なお、払出予定数は、賞球制御用CPU371におけるRAM領域に設定される。そして、賞球制御用CPU371は、タイマT11を起動する(ステップS337)。

10

【0189】

その後、賞球制御用CPU371は、賞球モータ位置センサがオンするのを待つ(ステップS340)。オンする前にタイマT11がタイムアウトするとエラー処理に移行する(ステップS341, S342)。賞球モータ位置センサがオンすると、タイマT11を停止して(ステップS343)、タイマT12を起動する(ステップS344)。その後、賞球制御用CPU371は、賞球モータ位置センサがオフするのを待つ(ステップS345)。オフする前にタイマT12がタイムアウトするとエラー処理に移行する(ステップS346, S342)。

20

【0190】

賞球モータ位置センサがオフすると、タイマT12を停止して(ステップS347)、タイマT13を起動する(ステップS348)。そして、賞球カウントスイッチ301Aがオンするのを待つ(ステップS351)。賞球カウントスイッチ301Aの出力がオンする前にタイマT13がタイムアウトするとエラー処理に移行する(ステップS352, S342)。

【0191】

賞球カウントスイッチ301Aの出力がオン状態になると、タイマT13を停止して(ステップS353)、タイマT14を起動する(ステップS354)。そして、賞球カウントスイッチ301Aがオフするのを待つ(ステップS355)。賞球カウントスイッチ301Aがオフする前にタイマT14がタイムアウトするとエラー処理に移行する(ステップS356, S342)。タイマT14がタイムアウトする前に賞球カウントスイッチ301Aがオフした場合には、タイマT14を停止して(ステップS357)、賞球個数カウンタを+1する(ステップS358)。

30

【0192】

以上の処理によって、賞球モータ289を駆動しているときに、所定時間内に賞球モータ位置センサがオンしなかったりオフしなかった場合には、エラーと判定される。賞球モータ位置センサがオンしなかったりオフしなかった場合には、球詰まりが生じている場合等が考えられるからである。

40

【0193】

また、賞球モータ位置センサの出力が正常であるにも関わらず、センサよりも下部に設けられている賞球カウントスイッチ301Aがオンしなかった場合には、賞球カウントスイッチ301Aの故障等が考えられるので、やはりエラーと判定される。そして、賞球カウントスイッチ301Aがオフしなかった場合には、賞球カウントスイッチ301Aの近傍の球誘導路で玉詰まりが生じている等が考えられるので、やはりエラーと判定される。

【0194】

ステップS358において賞球個数カウンタを+1すると、賞球制御用CPU371は、賞球個数カウンタの値と払出予定数とを比較する(ステップS359)。賞球個数カウンタの値が払出予定数に達していなければ、次の景品玉を払い出すためにステップS337

50

に戻る。賞球個数カウンタの値と払出予定数とが一致すれば、主基板 3 1 からの賞球制御コマンドで指令された個数の景品玉の払出制御が完了したことになるので、賞球モータ 2 8 9 の駆動を停止する（ステップ S 3 6 0）。

【0195】

既に説明したように、主基板 3 1 における基本回路 5 3 の CPU 5 6 は、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A の出力を監視している。上述したように賞球制御基板 3 7 の賞球制御用 CPU 3 7 1 も賞球カウントスイッチ 3 0 1 A の出力を導入して監視しているのであるが、両者で監視することによって、景品玉の払出制御はより確実になる。例えば、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A から賞球制御基板 3 7 に至るケーブルにノイズがのって賞球カウントスイッチ 3 0 1 A の出力に誤りが生じて、正しく払出制御を実行することができる。

10

【0196】

図 4 9 は、ステップ S 3 4 2 のエラー処理の一例を示すフローチャートである。この例では、賞球制御用 CPU 3 7 1 は、エラー種類に応じたコードをエラー表示用 LED 3 7 4（図 7 参照）に表示するとともに（ステップ S 3 9 1）、ブザー基板 7 5 に対してブザーを鳴動させる指示を出す（ステップ S 3 9 2）。そして、発生したエラーがリセットスイッチで復旧可能なエラーか否か判定する（ステップ S 3 9 3）。この実施の形態では、そのようなエラーは賞球モータ位置センサからの信号不良（所定時間以上オンしないまたはオフしない）にもとづくエラーである。

【0197】

リセットスイッチで復旧可能なエラーであれば、リセットスイッチの押下を待って（ステップ S 3 9 5）、ブザーをオフさせエラー表示用 LED を消灯するステップ S 3 9 6、S 3 9 7）。リセットスイッチで復旧させないエラー（ハードウェア的なエラー）と判定された場合には、ハードウェアの回復を待つ（ステップ S 3 9 4）。そして、ハードウェアが回復したらブザーをオフさせエラー表示用 LED を消灯するステップ S 3 9 6、S 3 9 7）。

20

【0198】

なお、この実施の形態では上記のようなエラーを例示したが、その他に、プリペイドカード未接続エラーを検出したり、補正払出指定を含む賞球制御コマンドを所定回以上連続して受信したらエラーとしてもよい。

【0199】

図 4 6 のフローチャートに示されたように、3 回連続して同一の賞球制御コマンドデータを受信すると、賞球制御用 CPU 3 7 1 は、受信した賞球制御コマンドデータにもとづく賞球制御を実行する。このように、賞球制御用 CPU 3 7 1 は、所定回（この例では 3 回）連続して同一コマンドを受信すると正しいコマンドを受信できたと判断するので、主基板 3 1 と賞球制御基板 3 7 との間のケーブル上などにおいてノイズがのったとしても、その影響を回避することができる。

30

【0200】

例えば、賞球通信カウンタの値が「1」または「2」であるときに、ノイズが生じ、次のコマンド取り込みタイミングにおいて賞球制御コマンドデータが破壊されたとする。その場合には、図 4 6 に示されたステップ S 3 2 3 および S 3 2 6 の処理で賞球通信カウンタがクリアされる。そして、あらためて 3 回連続して同一の賞球制御コマンドデータを受信すると、賞球制御用 CPU 3 7 1 は、正しいコマンドを受信できたと判断する。従って、ケーブル上などにおいて誤りが生じた賞球制御コマンドにもとづいて賞球制御が実行されることはない。

40

【0201】

主基板 3 1 における基本回路 5 3 は、入賞があった時点でのみ、主基板 3 1 から出力される賞球制御コマンドを変更する制御を行う。さらに、出力される賞球制御コマンドを変更すると、短い所定期間だけ（この例では 4 m s）、賞球制御コマンドが変化したことを示す信号（INT 信号）を出力する。そして、賞球制御基板 3 7 における賞球制御用 CPU 3 7 1 は、INT 信号期間よりも短い周期で賞球制御コマンドデータをサンプリングする

50

。

【0202】

賞球制御用CPU371は短いINT期間においてのみ賞球制御コマンドデータを取り込み、INT信号がオフしたら賞球制御コマンドデータの取り込みを停止するので、常時データを取り込む場合に比べて、ノイズの影響を低減することができる。例えば、INT信号にノイズがのって、本来オフ状態であるINT信号がオン状態になってしまったとしても、ノイズの消滅後にINT信号はオフ状態に復帰し、INT信号オフ状態では賞球制御用CPU371は賞球通信カウンタをクリアして賞球制御コマンドデータを取り込まない。従って、誤った賞球制御コマンドデータを受信してしまうことはない。

【0203】

以上のように、この実施の形態では、複数回連続して同一コマンドを受信できたら正しいコマンドを受信できたと判定することによってノイズの影響を防止し、コマンド受信期間を賞球制御コマンド変更後の短い期間に限定することによって、ノイズの影響をより効果的に防止する。

【0204】

この実施の形態では、INT信号期間を4msとし、賞球制御用CPU371のコマンド取り込み周期を500μsにするとともに正しいデータを受信できたとする判定回数を「3」にしているので、4msの期間内に、賞球制御用CPU371が2回正しい賞球制御コマンドデータを受信したと判定する可能性がある。例えば、3回連続して同一データを取り込んで正しい賞球制御コマンドデータを受信できたと判定した後に、INT信号がオフする前に基板間でノイズ等によって賞球制御コマンドデータが破壊されたような場合である。そして、賞球制御用CPU371は、あらためて3回連続して同一データを取り込んで正しい賞球制御コマンドデータを受信できたと判定することがある。

【0205】

そのような不都合を回避するには、例えば、判定回数を「4」以上にしたり、3回連続して同一データが取り込まれたことを記憶しINT信号がオフした時点で3回連続受信が記憶されていれば通信終了フラグをセットすればよい。

【0206】

なお、上記の各実施の形態では、パチンコ遊技機を例示したが、本発明を適用できる遊技機はそれに限られず、遊技媒体の貸し出しが行われ、また、所定の条件が成立すると賞球として遊技媒体が遊技者に払い出されるものであれば、他の遊技機にも本発明を適用できる。

【0207】

【発明の効果】

以上のように、本発明によれば、遊技機を、遊技制御手段が払出制御手段に対して制御コマンドをパラレル通信で送出し、制御コマンドにおける上位ビット群と下位ビット群とのうちの一方が動作モード指定用に使用され他方が賞球個数指定用に使用されるように構成したので、遊技制御手段から払出制御手段に送信される制御コマンドを簡素化でき、払出制御手段に対する賞球個数通知等にかかる制御負荷を軽くすることができる効果がある。また、遊技球検出手段の検出信号は遊技制御手段に入力され、遊技球検出手段からの検出信号が球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示しているときに動作モード指定用のビット群に球払出装置による遊技球の払い出しを禁止することを指定するデータを設定した制御コマンドを払出制御手段に送出し、遊技球検出手段からの検出信号が球払出装置に供給される遊技球が無い球切れ状態を示していないときに動作モード指定用のビット群に球払出装置による遊技球の払い出しの禁止を解除することを指定するデータを設定した制御コマンドを払出制御手段に送出するので、遊技球を貸し出すと支障が生ずるときに、簡単な制御コマンドによって、貸し出しを禁止することができる。また、支障が解除されたときに、簡単な制御コマンドによって、貸し出しを再開することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

- 【図 2】 パチンコ遊技機の遊技盤を正面からみた正面図である。
- 【図 3】 パチンコ遊技機を背面からみた背面図である。
- 【図 4】 遊技制御基板（主基板）の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 5】 主基板における音声制御コマンドの信号送信部分および音声制御基板の構成例を示すブロック図である。
- 【図 6】 主基板およびランプ制御基板における信号送受信部分を示すブロック図である。
- 【図 7】 賞球制御基板および玉払出装置の構成要素などの賞球に関連する構成要素を示すブロック図である。
- 【図 8】 遊技制御基板における基本回路の動作を示すフローチャートである。 10
- 【図 9】 特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図 10】 特別図柄プロセス処理において用いられるプロセスデータのデータ構成を示す説明図である。
- 【図 11】 音声制御コマンドの例を示す説明図である。
- 【図 12】 音声制御コマンドのビット構成を示す説明図である。
- 【図 13】 特別図柄プロセス処理で実行されるプロセスデータ / タイマ設定処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 14】 特別図柄プロセスタイマ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 15】 音声制御基板およびランプ制御基板に対する出力データ設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 16】 データ出力処理の音声制御コマンド出力処理部分を示すフローチャートである。
- 【図 17】 音声制御コマンドデータの出力の様子を示すタイミング図である。
- 【図 18】 音声制御用 CPU 701 の処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】 500 μ s のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】 音データ読込処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】 音声 IC 制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】 音声制御用 CPU が主基板から送信された音声制御コマンドを取り込むタイミングの例を示すタイミング図である。
- 【図 23】 ランプ制御コマンドの一例を示す説明図である。 30
- 【図 24】 ランプ制御コマンドのビット構成を示す説明図である。
- 【図 25】 データ出力処理のランプ制御コマンド出力処理部分を示すフローチャートである。
- 【図 26】 ランプ制御コマンドデータの出力の様子を示すタイミング図である。
- 【図 27】 ランプ制御用 CPU の処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】 500 μ s のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】 ランプデータ読込処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】 ランプ・LED 点灯 / 消灯処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】 音声制御コマンドの送出制御とランプ制御コマンドの送出制御とが共通化されたデータ出力処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 32】 コマンド送信処理ルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 33】 賞球制御コマンドのビット構成を示す説明図である。
- 【図 34】 賞球制御コマンドデータの出力の様子を示すタイミング図である。
- 【図 35】 入賞球信号処理時の賞球払出が正常に行われる場合の主制御基板および賞球制御基板に入出力される信号を示すタイミング図である。
- 【図 36】 入賞球信号処理時の払出個数不足の場合の主制御基板および賞球制御基板に入出力される信号を示すタイミング図である。
- 【図 37】 入賞球信号処理時の払出個数過多の場合の主制御基板および賞球制御基板に入出力される信号を示すタイミング図である。
- 【図 38】 入賞球信号処理時の入賞発生と玉貸し要求とが重なった場合の主制御基板お 50

よび賞球制御基板に入出力される信号を示すタイミング図である。

【図 3 9】 入賞球信号処理時のエラーが生じた場合の主制御基板および賞球制御基板に入出力される信号を示すタイミング図である。

【図 4 0】 入賞球信号処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】 入賞球信号処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】 入賞球信号処理におけるエラー処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】 データ出力処理の賞球制御コマンド出力処理部分を示すフローチャートである。

【図 4 4】 賞球制御用 C P U の処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】 5 0 0 μ s のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 6】 賞球データ読込処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】 賞球モータ制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】 賞球モータ制御処理を示すフローチャートである。

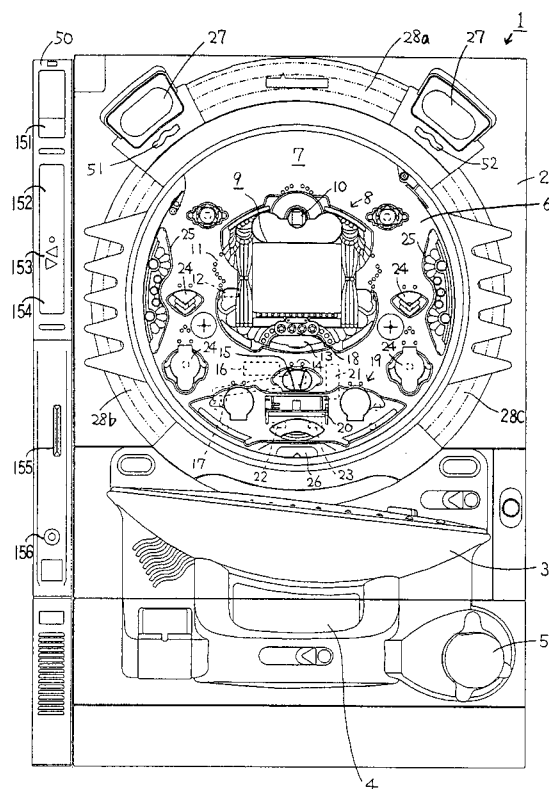
【図 4 9】 賞球モータ制御処理におけるエラー処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

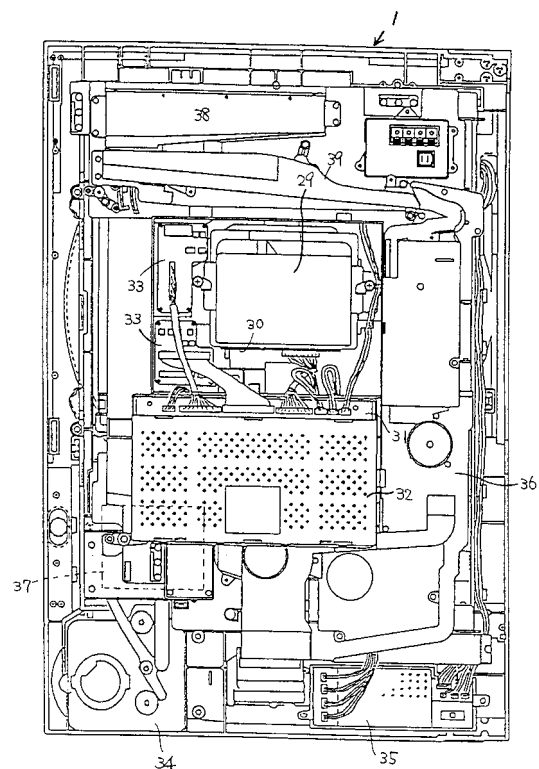
- 1 パチンコ遊技機
- 3 1 主基板
- 3 5 ランプ制御基板
- 3 7 賞球制御基板
- 5 3 基本回路
- 5 6 C P U
- 7 0 音声制御基板
- 3 5 1 ランプ制御用 C P U
- 3 7 1 賞球制御用 C P U
- 7 0 1 音声制御用 C P U

20

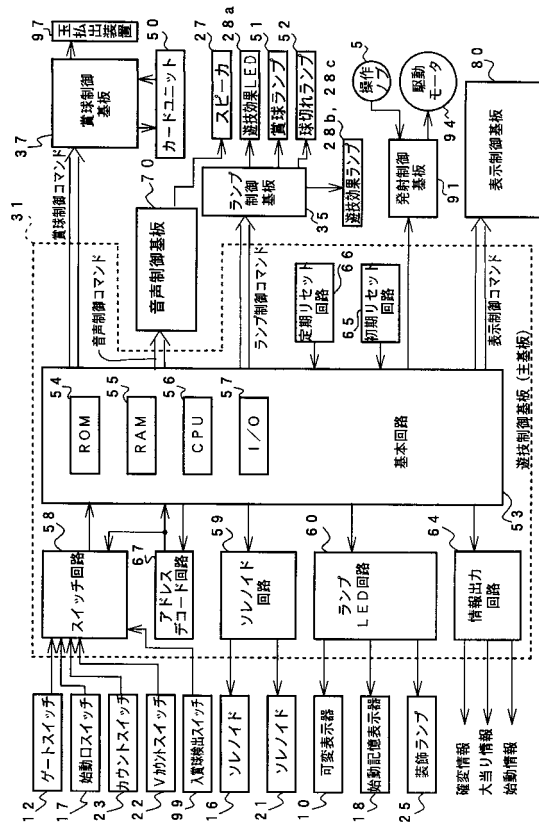
【図 1】



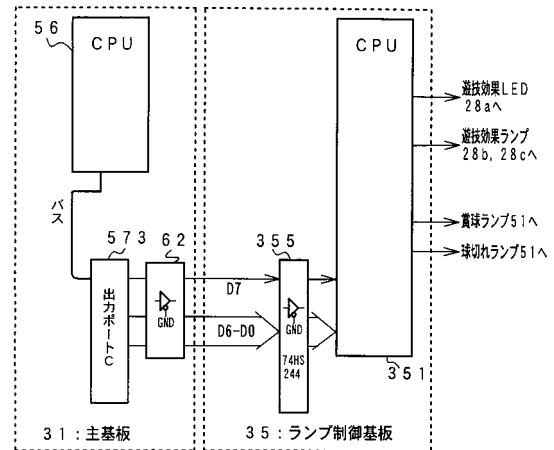
【図 2】



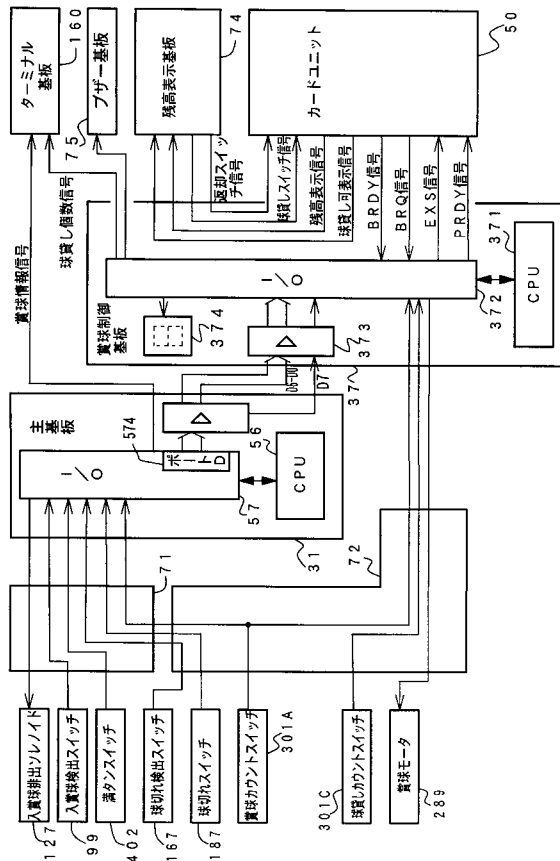
【 図 4 】



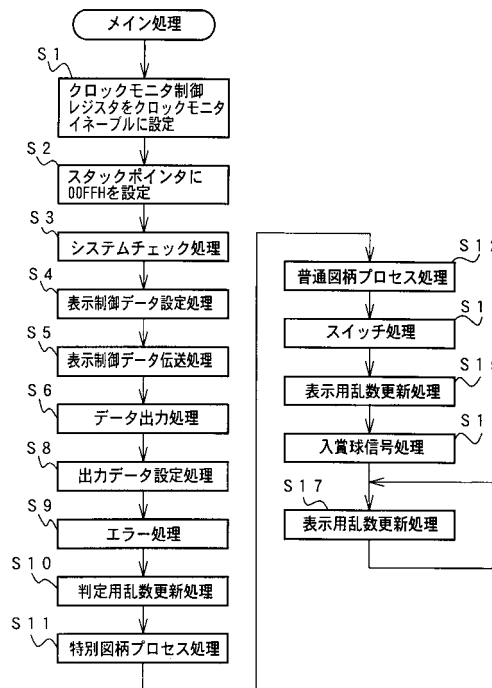
【 図 6 】



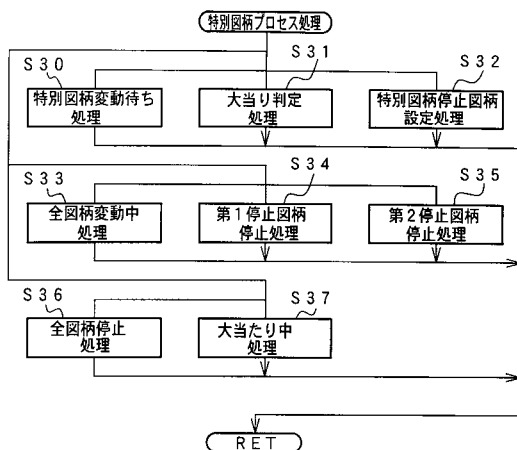
【図 7】



【図 8】



【図 9】



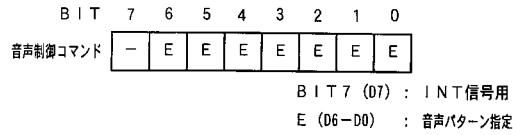
【図 10】

データ	内容
1 バイト目	プロセスタイムデータ
2 バイト目	プロセスタイムデータ
3 バイト目	ランプデータ
4 バイト目	音声データ
5 バイト目	表示制御データ
...	...
5N+1 バイト目	00H
5N+2 バイト目	00H

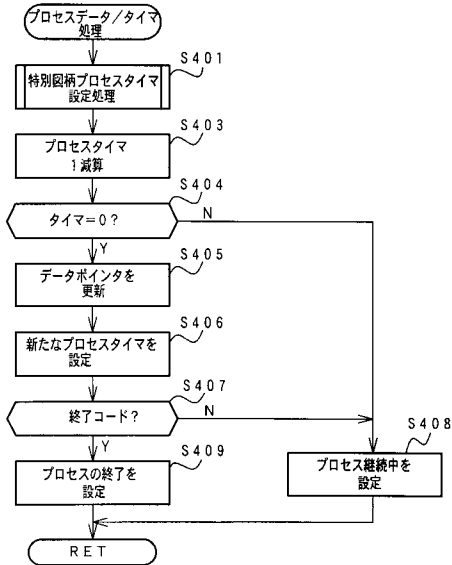
【図 11】

音声制御コマンド	内 容
00H	無音 (全チャネル停止)
01H	通常変動音
02H	左図柄停止音
03H	右図柄停止音
04H	中図柄停止音
05H	右図柄すべり音
06H	右図柄すべり停止音
07H	リーチ開始音
08H	コマ送り音
09H	全図柄停止音
0AH	図柄停止音
0BH	特定図柄音
0CH	キャラクタ1音#1
0DH	キャラクタ1音#2
0EH	キャラクタ1音#3
0FH	キャラクタ2音#1
10H	キャラクタ2音#2
11H	キャラクタ3音#1
12H	キャラクタ3音#2
13H	キャラクタ3音#3
14H	キャラクタ3音#4
1AH	予告音1
1BH	予告音2
1CH	予告音3
28H	ファンファーレ音
29H	大当たり中音
2AH	大当たり終了音
2FH	全図柄再変動音
7CH	チャネル2停止
7DH	チャネル0, 1停止
7FH	全チャネル停止

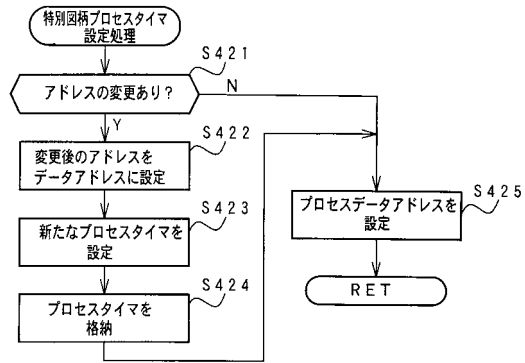
【図 12】



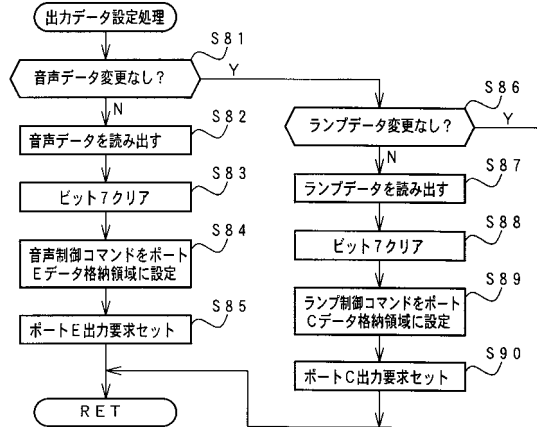
【図 13】



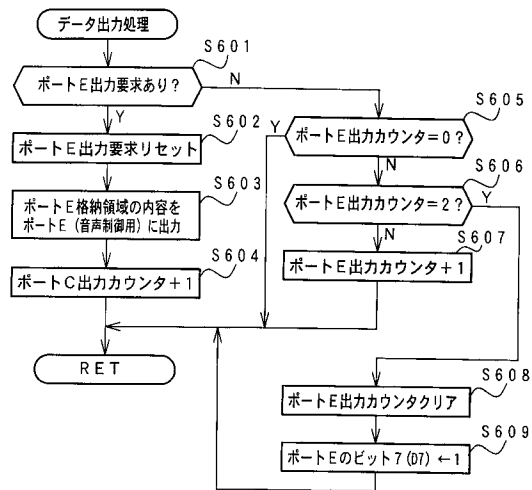
【図 14】



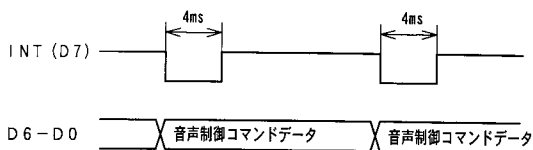
【図 15】



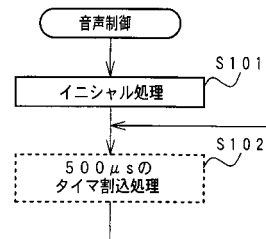
【図 16】



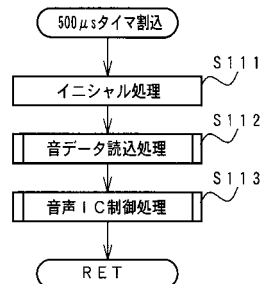
【図 17】



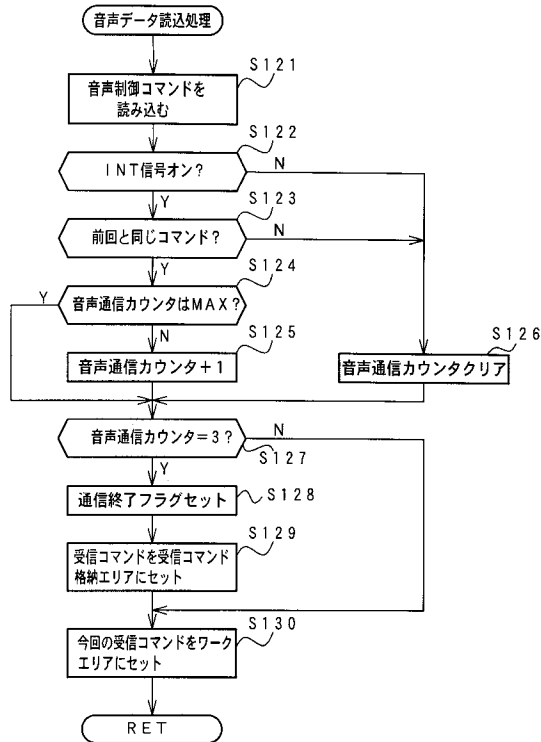
【図 18】



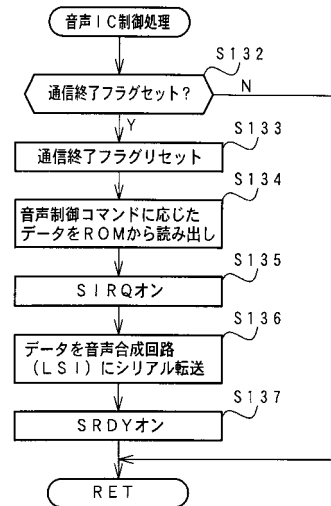
【図 19】



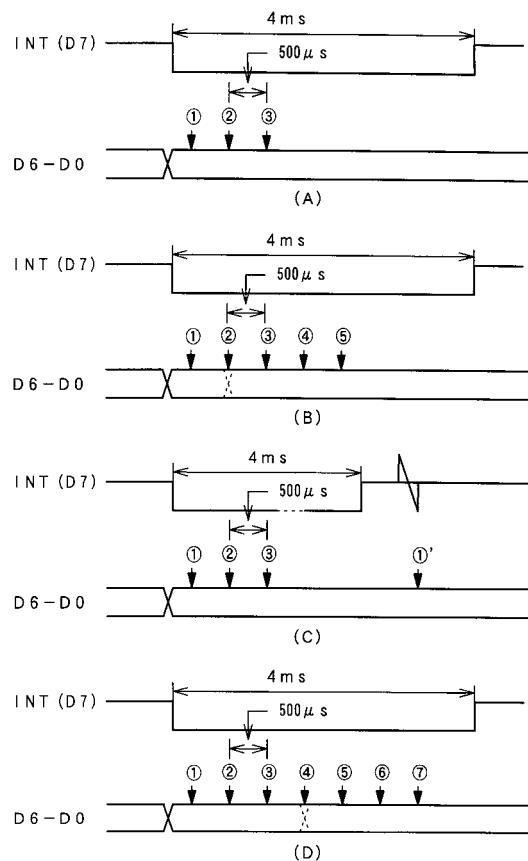
【図 20】



【図 21】



【図 22】



【図 23】

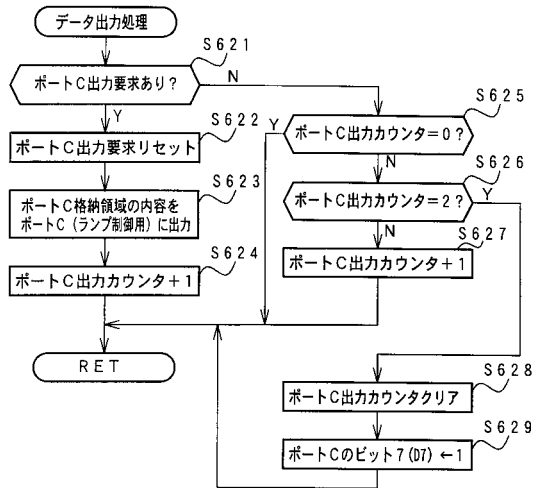
ランプ制御コマンド	内 容
00H	全ランプ・LED消灯指定
01H	通常時ランプ指定
02H	通常時ランプ指定 (高確率時)
03H	変動中ランプ指定
04H	変動中ランプ指定 (高確率時)
05H	特殊変動時ランプ指定 1
06H	特殊変動時ランプ指定 1 (高確率時)
07H	特殊変動時ランプ指定 2
08H	特殊変動時ランプ指定 2 (高確率時)
09H	大当り予告時ランプ指定
0AH	大当り予告時ランプ指定 (高確率時)
0BH	確定時ランプ指定
0CH	確定時ランプ指定 (高確率時)
0DH	ファンファーレ時ランプ指定
0EH	開放中ランプ指定 1
0FH	開放後ランプ指定
10H	大当り終了時ランプ指定
70H	賞球ランプ点灯パターン
71H	球切れランプ点灯
72H	球切れランプ消灯
7FH	エラー時ランプ指定

【図 24】

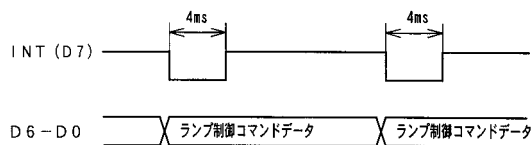
BIT	7	6	5	4	3	2	1	0
ランプ制御コマンド	—	C	C	C	C	C	C	C

BIT 7 (D7) : INT信号用
C (D6-D0) : ランプパターン指定

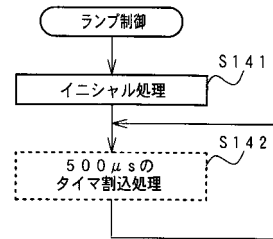
【図 25】



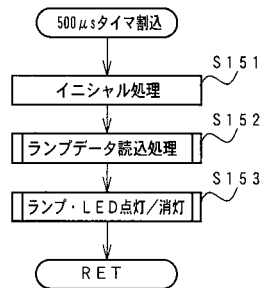
【図 26】



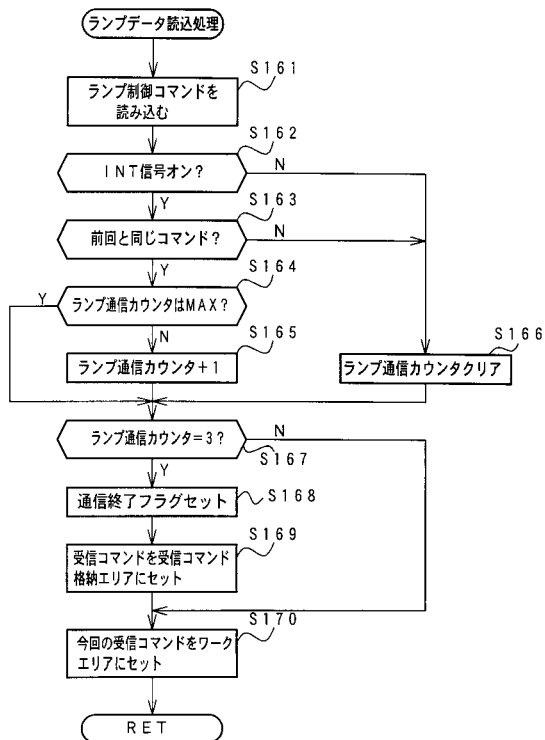
【図 27】



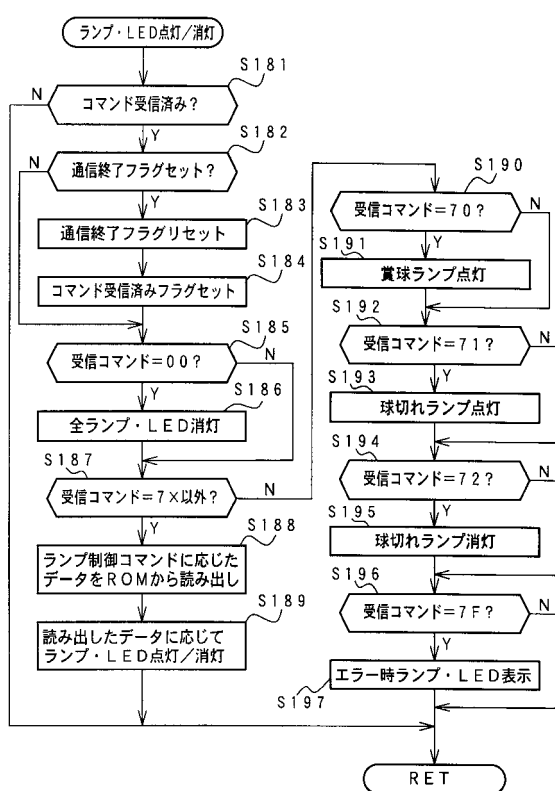
【図 28】



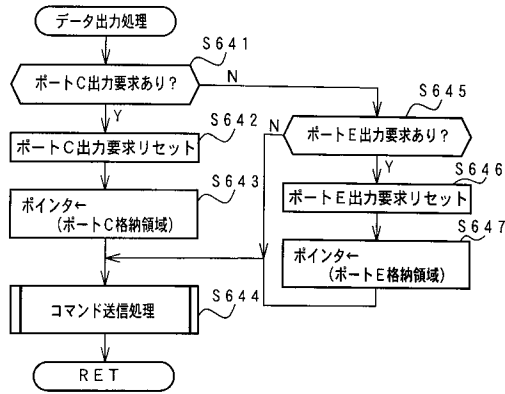
【図 29】



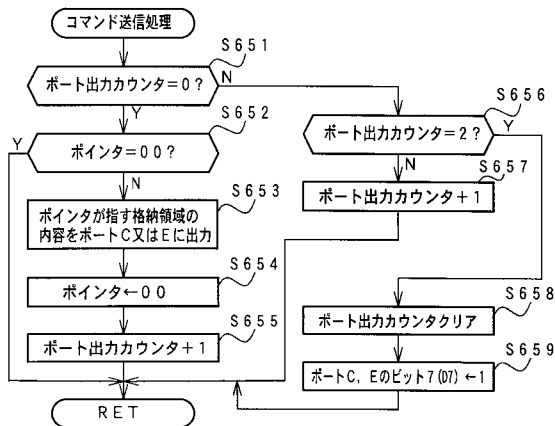
【図 30】



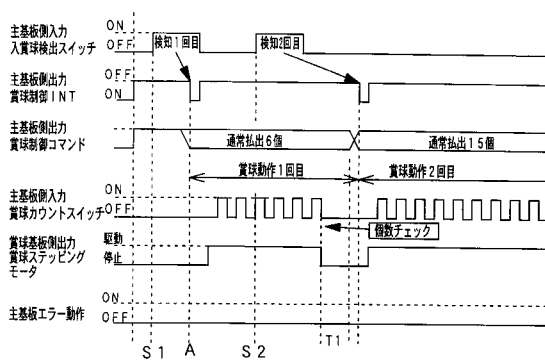
【図 3 1】



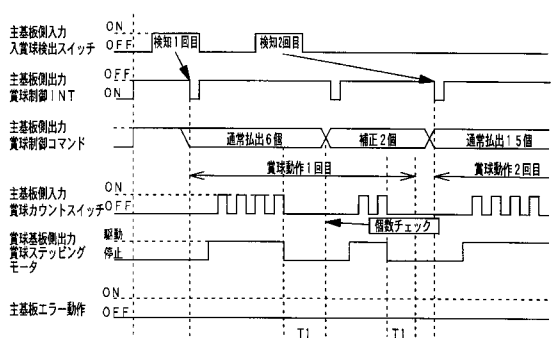
【図 3 2】



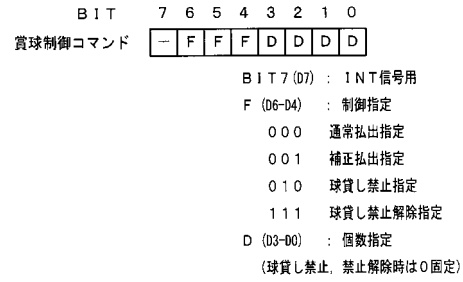
【図 3 5】



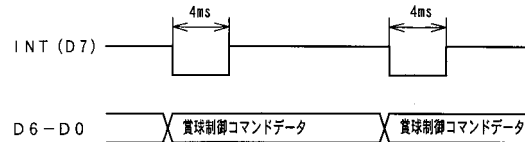
【図 3 6】



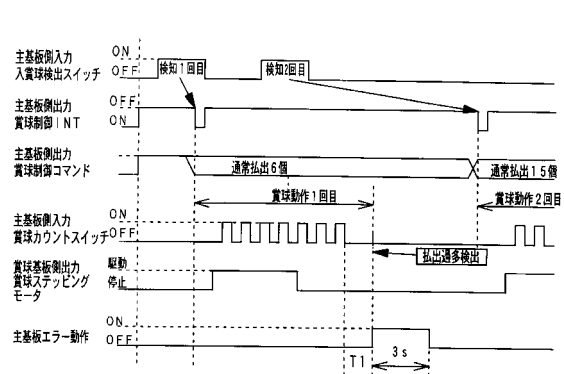
【図 3 3】



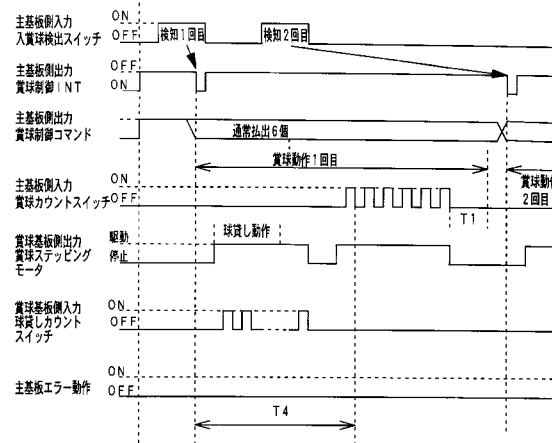
【図 3 4】



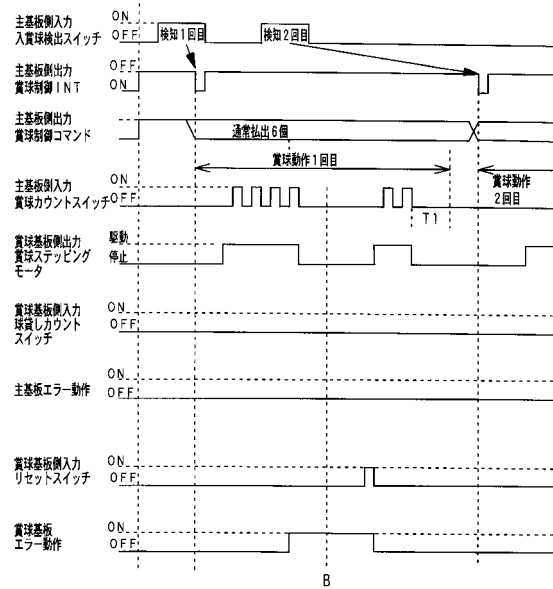
【図 3 7】



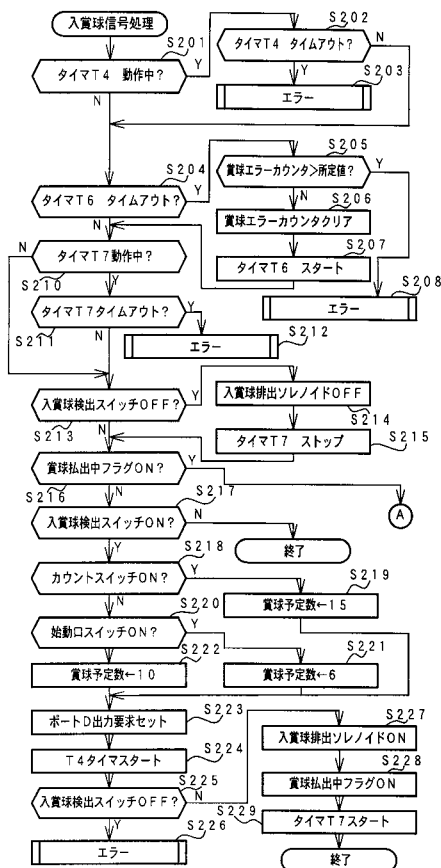
【図 38】



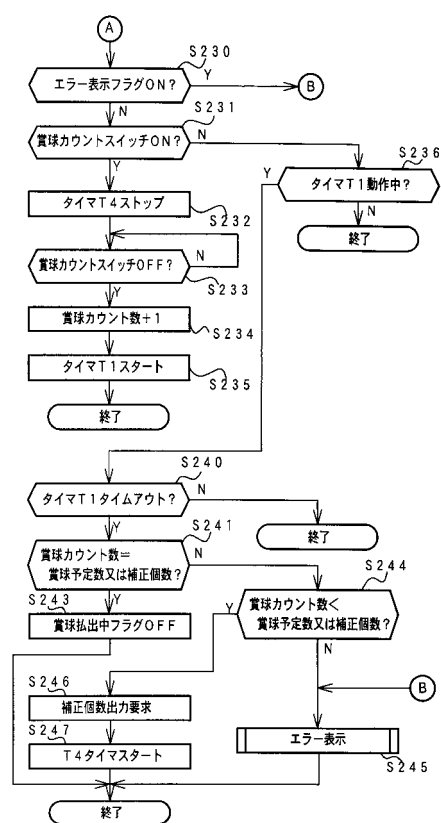
【図 39】



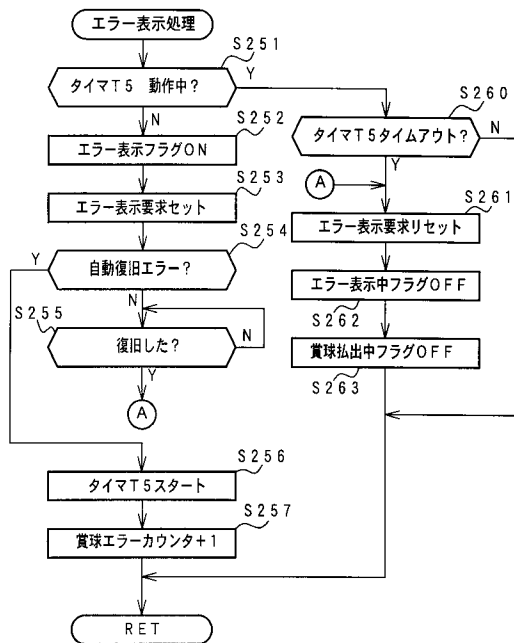
【図 40】



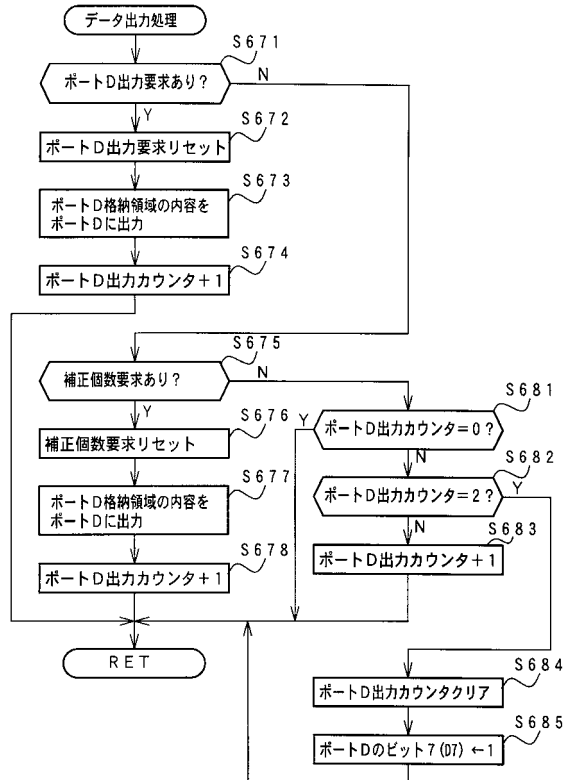
【図 41】



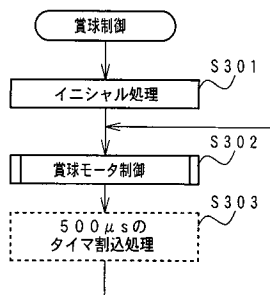
【図 4 2】



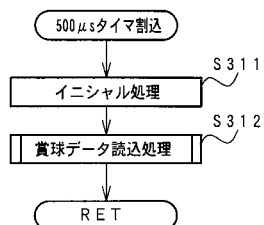
【図 4 3】



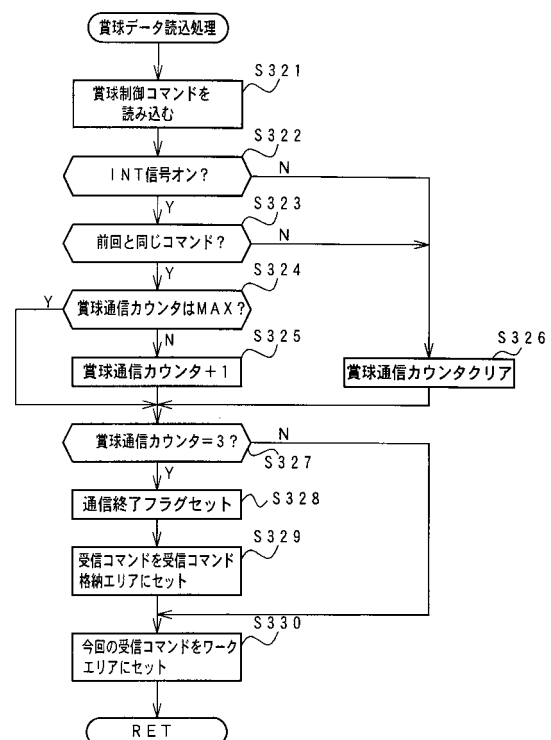
【図 4 4】



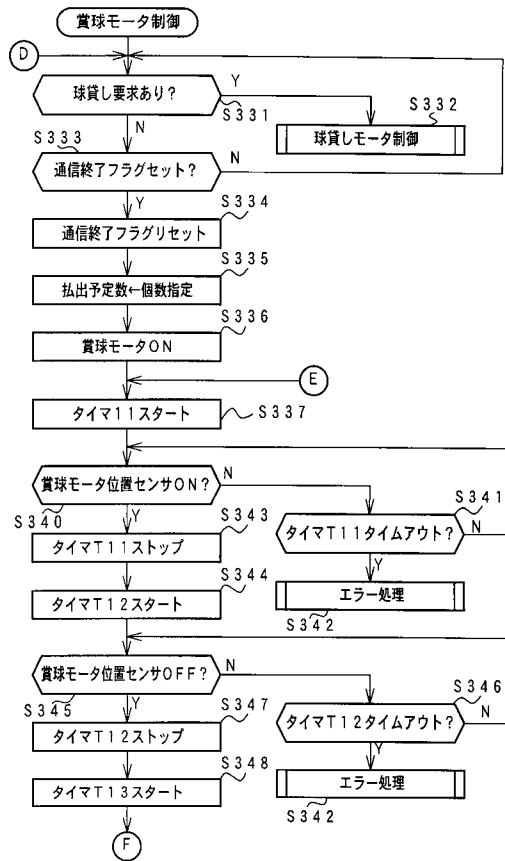
【図 4 5】



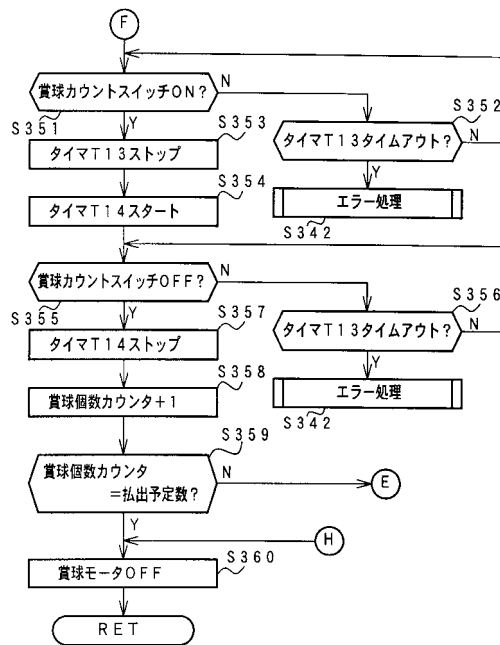
【図 4 6】



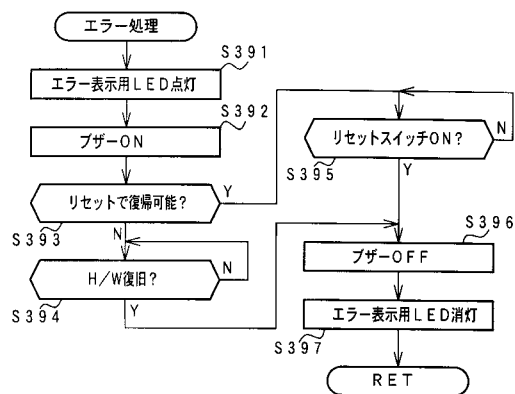
【図 47】



【図 48】



【図 49】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2000-014897(JP,A)
特開平09-173601(JP,A)
特開平10-084565(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl.⁷, DB名)
A63F 7/02