

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4919552号
(P4919552)

(45) 発行日 平成24年4月18日 (2012. 4. 18)

(24) 登録日 平成24年2月10日 (2012. 2. 10)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 20 (全 65 頁)

(21) 出願番号 特願2001-225206 (P2001-225206)
 (22) 出願日 平成13年7月25日 (2001. 7. 25)
 (65) 公開番号 特開2003-33543 (P2003-33543A)
 (43) 公開日 平成15年2月4日 (2003. 2. 4)
 審査請求日 平成20年6月23日 (2008. 6. 23)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 100103090
 弁理士 岩壁 冬樹
 (74) 代理人 100124501
 弁理士 塩川 誠人
 (74) 代理人 100134692
 弁理士 川村 武
 (74) 代理人 100135161
 弁理士 眞野 修二
 (72) 発明者 鶴川 詔八
 群馬県桐生市相生町 1 丁目 1 6 4 番地の 5
 審査官 中横 利明

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】

遊技者が遊技媒体を用いて所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な変動データ記憶手段を有し、遊技の進行に関わる制御を行う遊技制御手段と、
 前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、遊技機に設けられている電気部品の制御を行う電気部品制御手段とを備え、
前記遊技制御手段は、コマンドデータを出力ポートを介して出力する処理を実行した後、コマンドデータの電気部品制御手段への入力を指示するための指示信号を出力ポートを介して出力する処理を実行することによってコマンドを前記電気部品制御手段に送信し、
前記電気部品制御手段は、前記指示信号を検出した場合に、前記出力ポートを介して出力されたコマンドデータを取り込む入力処理を実行し、
 前記変動データ記憶手段は、前記コマンドデータの出力ポートへの出力に応じて出力ポートに出力したコマンドデータの内容を記憶可能なポート出力内容記憶領域を含み、
 前記遊技制御手段は、電力供給が開始された場合に、前記変動データ記憶手段に保持されていた記憶内容にもとづいて、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開することが可能であり、かつ、コマンドデータを出力する処理を実行した後、前記指示信号を出力するまでの間に電力供給が停止した場合に、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するときに、前記ポート出力内容記憶領域の内容にもとづいて、コマンドデータを出力ポートを介して出力する処理を実行した後、指示信号を出力する処

10

20

理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

電気部品制御手段は、遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な変動データ記憶手段を有し、電力供給が再開されたときに電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するために必要なデータを前記変動データ記憶手段に保存するための電力供給停止時処理を実行する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技制御手段は、コマンドデータの出力中に、コマンドデータを出力していることを示すデータ出力中信号を出力する

請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

電気部品制御手段は、指示信号とデータ出力中信号の両方の出力を検出した場合に、コマンドデータを取り込む入力処理を実行する

請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技制御手段は、電力供給が再開されたときに電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するために必要なデータを変動データ記憶手段に記憶するための電力供給停止時処理を実行することが可能であるとともに、前記電力供給停止時処理を開始した後でも所定期間はデータ出力中信号の出力を維持する

請求項 3 または請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】

電気部品制御手段は、電力供給停止時処理において、データ出力中信号の状態を監視し、データ出力中信号が出力されている場合には、コマンドデータを取り込む入力処理を実行する

請求項 3 から請求項 5 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

電気部品制御手段は、通常時に受信したコマンドデータを記憶する通常時コマンド記憶領域と、電力供給停止時処理が開始された後に受信したコマンドデータを記憶するバックアップコマンド記憶領域とを備える

請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 8】

電気部品制御手段は、電力供給が開始された場合に、バックアップコマンド記憶領域にコマンドデータが記憶されていた場合には通常時コマンド記憶領域の内容を無効にする

請求項 7 記載の遊技機。

【請求項 9】

電気部品制御手段は、コマンドデータを割込処理で取り込み、

遊技制御手段は、前記割込処理の開始の契機となる割込信号を送信した後、前記割込処理実行中における実際の入力の契機を示す信号として指示信号を出力する処理を実行する

請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 10】

電気部品制御手段は、電力供給が開始された場合に、遊技制御手段によるコマンドデータの出力ポートへの出力状態を監視し、前記出力状態に応じてコマンドデータを取り込む入力処理を再開可能な状態にする

請求項 1 または請求項 9 記載の遊技機。

【請求項 11】

電気部品制御手段は、入力処理を実行してから、所定の保護データを除き、変動データ記憶手段の内容をクリアする

請求項 10 記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【請求項 1 2】

保護データには賞球数を示すデータが含まれる

請求項 1 1 記載の遊技機。

【請求項 1 3】

電気部品制御手段は、電力供給が開始された場合に、所定期間、遊技制御手段によるコマンドデータの出力ポートへの出力状態に変化がない場合には、入力処理を実行せずに制御状態を復旧させる

請求項 1 0 から請求項 1 2 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 1 4】

遊技制御手段は、所定の制御期間毎に発生する割込にもとづいて遊技の制御を実行し、前記制御期間内に電気部品制御手段に対してコマンドを送信する制御を実行しない場合には、ポート出力内容記憶領域の内容を所定の内容とする

請求項 1、または請求項 9 から請求項 1 3 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 1 5】

所定の内容は、クリアデータ以外のデータである

請求項 1 4 記載の遊技機。

【請求項 1 6】

電力供給が開始された場合に、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するための復旧条件が複数あり、

前記遊技制御手段は、前記復旧条件の全てが成立していたら電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開し、

前記復旧条件のうち少なくとも 1 つが成立していなかったら、制御状態を初期化する初期化処理を行う

請求項 1 から請求項 1 5 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 1 7】

復旧条件は、変動データ記憶手段に電力供給停止前の制御状態に関する記憶内容が記憶されていたことを含む

請求項 1 6 記載の遊技機。

【請求項 1 8】

復旧条件は、変動データ記憶手段の記憶内容にもとづいて作成されたチェックデータが正常であったことを含む

請求項 1 6 または請求項 1 7 記載の遊技機。

【請求項 1 9】

復旧条件は、変動データ記憶手段の記憶内容を初期化させるための初期化操作手段の操作信号がなかったことを含む

請求項 1 6 から請求項 1 8 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【請求項 2 0】

電気部品制御手段は、遊技媒体の払い出しを行う払出手段を制御する払出制御手段である

請求項 1 から請求項 1 9 のうちのいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技者が遊技媒体を用いて所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【0 0 0 2】

【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装置が設けられ、可変

10

20

30

40

50

表示装置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。

【 0 0 0 3 】

特別図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せとなることを、通常、「大当り」という。なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態となるための権利を発生させたりすることである。

【 0 0 0 4 】

大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば 1 0 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば 1 6 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば 2 9 . 5 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。また、大入賞口が閉成した時点で所定の条件（例えば、大入賞口内に設けられている V ゾーンへの入賞）が成立していない場合には、大当り遊技状態は終了する。

【 0 0 0 5 】

そして、遊技球が遊技盤に設けられている入賞口に遊技球が入賞すると、あらかじめ決められている個数の賞球払出が行われる。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、景品としての遊技球を払い出す払出機構を制御する払出制御手段に送信される。なお、以下、遊技制御手段およびその他の制御手段を、それぞれ電気部品制御手段と呼ぶことがある。また、電気部品とは、遊技機に設けられている部品（機構部品や回路等）であって、電氣的に動作するものである。

【 0 0 0 6 】

【 発明が解決しようとする課題 】

遊技機には、遊技制御手段を初めとする種々の電気部品制御手段が搭載されているが、一般に、各電気部品制御手段はマイクロコンピュータで構成される。すなわち、ROM 等にプログラムが格納され、制御上一時的に発生するデータや制御進行に伴って変化するデータが RAM に格納される。すると、遊技機に停電等による電源断状態が発生すると、RAM 内のデータは失われてしまう。よって、停電等からの復旧時には、最初の状態（例えば、遊技店においてその日最初に遊技機に電源投入されたときの状態）に戻さざるを得ないので、遊技者に不利益がもたらされる可能性がある。例えば、大当り遊技中において電源断が発生し遊技機が最初の状態に戻ってしまうのでは、遊技者は大当りの発生にもとづく利益を享受することができなくなってしまう。

【 0 0 0 7 】

そのような事態を回避するには、停電等の不測の電力供給の停止が生じたときに、電気部品制御手段において、必要なデータを電源バックアップされたバックアップ RAM に保存し、電源が復旧したときに保存されていたデータを復元して制御状態を復元し遊技を再開させればよい。しかし、それぞれに電気部品制御手段が搭載された電気部品制御基板が複数ある場合には各電気部品制御手段間でコマンドの送受信を行う必要があるが、コマンドの送受信を行っている最中に電力供給の停止が生じた場合には、コマンドの送受信が完了しないまま、電気部品制御手段が動作を停止してしまうおそれがある。

【 0 0 0 8 】

そのような状況が生ずると、電源が復旧したときに、保存されていたデータにもとづいて制御状態を電力供給停止前の状態に戻しても、1 つのコマンドの送受信が欠落してしまったことになる。そのコマンドが、遊技者の利益に直結するような情報（例えば、遊技制御手段から電気部品制御手段としての払出制御手段に賞球払出を指示するための情報）を含んでいるような場合には、遊技者に不利益が与えられてしまうことになる。

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、停電等の不測の電力供給の停止が生じたときに制御状態を復旧させる

10

20

30

40

50

ために必要なデータを保存するための電力供給停止時処理を実行することが可能な遊技機において、遊技制御手段と他の電気部品制御手段との間におけるコマンドの送受信を欠落させないようにすることが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、遊技者が遊技媒体を用いて所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な変動データ記憶手段（例えばバックアップRAM）を有し、遊技の進行に関わる制御を行う遊技制御手段（例えばCPU56等）と、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて遊技機に設けられている電気部品の制御を行う電気部品制御手段（例えば払出制御手段）とを備え、遊技制御手段が、コマンドデータを出力ポートを介して出力する処理を実行した後、コマンドデータの電気部品制御手段への入力を指示するための指示信号（例えば図23における割込信号や図43におけるSTB信号）を出力ポートを介して出力する処理を実行することによってコマンドを電気部品制御手段に送信し、電気部品制御手段は、指示信号を検出した場合に、出力ポートを介して出力されたコマンドデータを取り込む入力処理を実行し、変動データ記憶手段は、コマンドデータの出力ポートへの出力に応じて出力ポートに出力したコマンドデータの内容を記憶可能なポート出力内容記憶領域（例えば出力ポート1出力内容記憶領域～出力ポート4出力内容記憶領域）を含み、遊技制御手段が、電力供給が開始された場合に、変動データ記憶手段に保持されていた記憶内容にもとづいて、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開することが可能であり、かつ、コマンドデータを出力する処理を実行した後に指示信号を出力するまでの間に電力供給が停止した場合に、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するときに、ポート出力内容記憶領域の内容にもとづいて、コマンドデータを出力ポートを介して出力する処理を実行した後、指示信号を出力する処理を実行することを特徴とする。

【0012】

電気部品制御手段が、遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な変動データ記憶手段（例えばバックアップRAM）を有し、電力供給が再開されたときに電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するために必要なデータを変動データ記憶手段に保存するための電力供給停止時処理を実行するように構成されていてもよい。

【0013】

遊技制御手段が、コマンドデータの出力中に、コマンドデータを出力していることを示すデータ出力中信号（例えば図23におけるSTB信号）を出力するように構成されていてもよい。

【0014】

電気部品制御手段が、指示信号とデータ出力中信号の両方（例えば図23における割込信号とSTB信号）の出力を検出した場合に、コマンドデータを取り込む入力処理を実行するように構成されていてもよい。

【0015】

遊技制御手段が、電力供給が再開されたときに電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するために必要なデータを変動データ記憶手段に記憶するための電力供給停止時処理を実行することが可能であるとともに、電力供給停止時処理を開始した後でも所定期間はデータ出力中信号の出力を維持するように構成されていてもよい。

【0016】

電気部品制御手段が、電力供給停止時処理においてデータ出力中信号の状態を監視しデータ出力中信号が出力されている場合には、コマンドデータを取り込む入力処理を実行するように構成されていてもよい。

【0017】

電気部品制御手段が、通常時に受信したコマンドデータを記憶する通常時コマンド記憶領域（例えば受信バッファ）と、電力供給停止時処理が開始された後に受信したコマンドデ

10

20

30

40

50

ータを記憶するバックアップコマンド記憶領域（例えばコマンドバッファ）とを備えていてもよい。

【 0 0 1 8 】

電気部品制御手段が、電力供給が開始された場合に、バックアップコマンド記憶領域にコマンドデータが記憶されていた場合には通常時コマンド記憶領域の内容を無効にする（例えばクリアする）ことが好ましい。

【 0 0 1 9 】

電気部品制御手段は、コマンドデータを割込処理で取り込み、遊技制御手段が、割込処理の開始の契機となる割込信号を送信した後、割込処理実行中における実際の入力の契機を示す信号として指示信号（例えばS T B信号）を出力する処理を実行するように構成されていてもよい。

10

【 0 0 2 0 】

電気部品制御手段が、電力供給が開始された場合に、遊技制御手段によるコマンドデータの出力ポートへの出力状態を監視し、出力状態に応じてコマンドデータを取り込む入力処理を再開可能な状態にするように構成されていてもよい。

【 0 0 2 1 】

電気部品制御手段が、入力処理を実行してから、所定の保護データを除き、変動データ記憶手段の内容をクリアするように構成されていてもよい。

【 0 0 2 2 】

保護データには賞球数を示すデータ（例えば総賞球数バッファ）が含まれていることが好ましい。

20

【 0 0 2 3 】

電気部品制御手段が、電力供給が開始された場合に、所定期間、遊技制御手段によるコマンドデータの出力ポートへの出力状態に変化がない場合には、入力処理を実行せずに制御状態を復旧させるように構成されていてもよい。

【 0 0 2 4 】

遊技制御手段が、所定の制御期間毎に発生する割込にもとづいて遊技の制御を実行し、制御期間内に電気部品制御手段に対してコマンドを送信する制御を実行しない場合には、ポート出力内容記憶領域の内容を所定の内容（例えばF F（H）や0 0（H））とするように構成されていてもよい。

30

【 0 0 2 5 】

所定の内容は、クリアデータ以外のデータ（例えばF F（H））であることが好ましい。

【 0 0 2 6 】

電力供給が開始された場合に、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するための復旧条件が複数あり、遊技制御手段が、復旧条件の全てが成立していたら電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開し、復旧条件のうち少なくとも1つが成立していなかったら、制御状態を初期化する初期化処理を行うように構成されていてもよい。

【 0 0 2 7 】

復旧条件は、例えば、変動データ記憶手段に電力供給停止前の制御状態に関する記憶内容が記憶されていたことを含む。

40

【 0 0 2 8 】

復旧条件は、例えば、変動データ記憶手段の記憶内容にもとづいて作成されたチェックデータ（例えばチェックサム）が正常であったことを含む。

【 0 0 2 9 】

復旧条件は、例えば、変動データ記憶手段の記憶内容を初期化させるための初期化操作手段（例えばクリアスイッチ9 2 1）の操作信号がなかったことを含む。

【 0 0 3 0 】

電気部品制御手段は、例えば、遊技媒体の払い出しを行う払出手段（例えば球払出装置9 7）を制御する払出制御手段（例えば払出制御用C P U 3 7 1等）である。

50

【 0 0 3 1 】

【 発明の実施の形態 】

実施の形態 1 .

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 はパチンコ遊技機を正面からみた正面図、図 2 は遊技盤の前面を示す正面図である。

【 0 0 3 2 】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対し 10
て開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤を除く。）とを含む構造体である。

【 0 0 3 3 】

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（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 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 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には遊技領域 7 が形成 20
されている。

【 0 0 3 4 】

遊技領域 7 の中央付近には、それぞれが識別情報としての図柄を可変表示する複数の可変表示部を含む可変表示装置（特別可変表示装置） 9 が設けられている。可変表示装置 9 には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの可変表示部（図柄表示エリア）がある。可変表示装置 9 の下方には、始動入賞口 1 4 が設けられている。始動入賞口 1 4 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 1 4 a によって検出される。また、始動入賞口 1 4 の下部には開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられている。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。

【 0 0 3 5 】

可変入賞球装置 1 5 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 2 1 によって開状態とされる開閉板 2 0 が設けられている。開閉板 2 0 は大入賞口を開閉する手段である。開閉板 2 0 から遊技盤 6 の背面に導かれた入賞球のうち一方（V 入賞領域）に入った入賞球は V 入賞スイッチ 2 2 で検出され、開閉板 2 0 からの入賞球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。遊技盤 6 の背面には、大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド 2 1 A も設けられている。また、可変表示装置 9 の上部には、始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球数すなわち始動記憶数を表示する 4 つの L E D による特別図柄始動記憶表示器（以下、始動記憶表示器という。） 1 8 が設けられている。有効始動入賞がある毎に、始動記憶表示器 1 8 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、可変表示装置 9 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。 30

【 0 0 3 6 】

ゲート 3 2 に遊技球が入賞しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄始動記憶が上限に達していなければ、所定の乱数値が抽出される。そして、普通図柄表示器 1 0 において表示状態が変化する可変表示を開始できる状態であれば、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。普通図柄表示器 1 0 において表示状態が変化する可変表示を開始できる状態でなければ、普通図柄始動記憶の値が 1 増やされる。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、普通図柄始動記憶数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄始動記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への入賞がある毎に、普通図柄始動記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。 40

【 0 0 3 7 】

この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、可変表示は所定時間（例えば29秒）継続する。そして、可変表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当たりとなる。当たりとするか否かは、ゲート32に遊技球が入賞したときに抽出された乱数の値が所定の当たり判定値と一致したか否かによって決定される。普通図柄表示器10における可変表示の表示結果が当たりである場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になって遊技球が入賞しやすい状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当たり図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に変化する。

【0038】

さらに、確変状態では、普通図柄表示器10における停止図柄が当た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の開放時間と開放回数とのうちの一方または双方が高められ、遊技者にとってさらに有利になる。また、確変状態等の所定の状態では、普通図柄表示器10における可変表示期間（変動時間）が短縮されることによって、遊技者にとってさらに有利になるようにしてもよい。

【0039】

遊技盤6には、複数の入賞口29, 30, 33, 39が設けられ、遊技球の入賞口29, 30, 33への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aによって検出される。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、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cが設けられている。さらに、遊技領域7における各構造物（大入賞口等）の周囲には装飾LEDが設置されている。天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cおよび装飾用LEDは、遊技機に設けられている装飾発光体の一例である。

【0040】

そして、この例では、左枠ランプ28bの近傍に、賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ51が設けられ、天枠ランプ28aの近傍に、補給球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、パチンコ遊技機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も示されている。なお、プリペイドカードとしての磁気カードに限らず、ICカード等の他の記録媒体を用いることもできる。記録媒体の形状についても、名刺大の薄型のカード形状に限らず、ICコインなど種々の形状のものを使用することができる。

【0041】

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。

【0042】

打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。打球が始動入賞口14に入り始動口スイッチ14aで検出されると、図柄の可変表示を開始できる状態であれば、可変表示装置9において特別図柄が可変表示（変動）を始める。図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、始動記憶数を1増やす。

【0043】

可変表示装置9における特別図柄の可変表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄の組み合わせが大当たり図柄（特定表示態様）であると、大当たり遊技状態に

10

20

30

40

50

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 V 入賞領域に入賞し V 入賞スイッチ 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。

【0044】

停止時の可変表示装置 9 における特別図柄の組み合わせが確率変動を伴う大当り図柄（確変図柄）の組み合わせである場合には、次に大当りとなる確率が高くなる。すなわち、確変状態という遊技者にとってさらに有利な状態となる。

【0045】

次に、パチンコ遊技機 1 の裏面の構造について図 3 および図 4 を参照して説明する。図 3 は、遊技機を裏面から見た背面図である。図 4 は、各種部材が取り付けられた機構板を遊技機背面側から見た背面図である。

【0046】

図 3 に示すように、遊技機裏面側では、可変表示装置 9 を制御する図柄制御基板 80 を含む可変表示制御ユニット 49、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 が設置されている。また、球払出制御を行う払出制御用マイクロコンピュータ等が搭載された払出制御基板 37 が設置されている。さらに、遊技盤 6 に設けられている各種装飾 LED、特別図柄始動記憶表示器（始動記憶表示器）18 および普通図柄始動記憶表示器 41、装飾ランプ 25、枠側に設けられている天枠ランプ 28a、左枠ランプ 28b、右枠ランプ 28c、賞球ランプ 51 および球切れランプ 52 を点灯制御するランプ制御手段が搭載されたランプ制御基板 35、スピーカ 27 からの音発生を制御する音制御手段が搭載された音制御基板 70 も設けられている。また、DC 30V、DC 21V、DC 12V および DC 5V を作成する電源回路が搭載された電源基板 910 や発射制御基板 91 が設けられている。

【0047】

遊技機裏面において、上方には、各種情報を遊技機外部に出力するための各端子を備えたターミナル基板 160 が設置されている。ターミナル基板 160 には、少なくとも、球切れ検出スイッチの出力を導入して外部出力するための球切れ用端子、賞球個数信号を外部出力するための賞球用端子および球貸し個数信号を外部出力するための球貸し用端子が設けられている。また、中央付近には、主基板 31 からの各種情報を遊技機外部に出力するための各端子を備えた情報端子盤 34 が設置されている。

【0048】

さらに、各基板（主基板 31 や払出制御基板 37 等）に含まれる変動データ記憶手段（例えば、遊技機への電力供給が停止したときにもその内容を保持可能なバックアップ RAM）に記憶されたバックアップデータをクリアするための初期化操作手段としてのクリアスイッチ 921 が搭載されたスイッチ基板 190 が設けられている。スイッチ基板 190 には、クリアスイッチ 921 と、主基板 31 等の他の基板と接続されるコネクタ 922 が設けられている。

【0049】

貯留タンク 38 に貯留された遊技球は誘導レール 39 を通り、図 4 に示されるように、カーク 186 を経て賞球ケース 40A で覆われた球払出装置に至る。球払出装置の上部には、遊技媒体切れ検出手段としての球切れスイッチ 187 が設けられている。球切れスイッチ 187 が球切れを検出すると、球払出装置の払出動作が停止する。球切れスイッチ 187 は遊技球通路内の遊技球の有無を検出するスイッチであるが、貯留タンク 38 内の補給球の不足を検出する球切れ検出スイッチ 167 も誘導レール 39 における上流部分（貯留タンク 38 に近接する部分）に設けられている。球切れ検出スイッチ 167 が遊技球の不足を検知すると、遊技機設置島に設けられている補給機構から遊技機に対して遊技球の補給が行われる。

【0050】

なお、球切れスイッチ 187 は、球払出装置に至る払出球通路に 27 ~ 28 個程度の遊技

10

20

30

40

50

球が存在することを検出できるような位置に係止されている。すなわち、球切れスイッチ 187 は、賞球の一単位の最大払出量（この実施の形態では 15 個）および球貸しの一単位の最大払出量（この実施の形態では 100 円：25 個）以上が確保されていることが確認できるような位置に設置されている。

【0051】

球払出装置から払い出された遊技球は、連絡口 45 を通ってパチンコ遊技機 1 の前面に設けられている打球供給皿 3 に誘導される。連絡口 45 の側方には、パチンコ遊技機 1 の前面に設けられている余剰球受皿 4 に連通する余剰球通路 46 が形成されている。

【0052】

入賞にもとづく景品としての遊技球や球貸し要求にもとづく遊技球が多数払い出されて打球供給皿 3 が満杯になり、ついには遊技球が連絡口 45 に到達した後さらに遊技球が払い出されると、遊技球は、余剰球通路 46 を経て余剰球受皿 4 に導かれる。さらに遊技球が払い出されると、感知レバー 47 が貯留状態検出手段としての満タンスイッチ 48 を押圧して、貯留状態検出手段としての満タンスイッチ 48 がオンする。その状態では、球払出装置内の払出モータの回転が停止して球払出装置の動作が停止するとともに発射装置の駆動も停止する。

【0053】

図 4 に示すように、球払出装置の側方には、カーブ樋 186 から遊技機下部の排出口 192 に至る球抜き通路 191 が形成されている。球抜き通路 191 の上部には球抜きレバー 193 が設けられ、球抜きレバー 193 が遊技店員等によって操作されると、誘導レール 39 から球抜き通路 191 への遊技球通路が形成され、貯留タンク 38 内に貯留されている遊技球は、排出口 192 から遊技機外に排出される。

【0054】

図 5 は、払出手段としての球払出装置 97 の構成例を示す分解斜視図である。この例では、賞球ケース 40A としての 3 つのケース 140, 141, 142 の内部に球払出装置 97 が形成されている。ケース 140, 141 の上部には、球切れスイッチ 187 の下部の球通路と連通する穴 170, 171 が設けられ、遊技球は、穴 170, 171 から球払出装置 97 に流入する。

【0055】

球払出装置 97 は駆動源となる払出モータ（例えばステッピングモータ）289 を含む。払出モータ 289 の回転力は、払出モータ 289 の回転軸に嵌合しているギア 290 に伝えられ、さらに、ギア 290 と噛み合うギア 291 に伝えられる。ギア 291 の中心軸には、凹部を有するスプロケット 292 が嵌合している。穴 170, 171 から流入した遊技球は、スプロケット 292 の凹部によって、スプロケット 292 の下方の球通路 293 に 1 個ずつ落下させられる。

【0056】

球通路 293 には遊技球の流下路を切り替えるための振分部材 311 が設けられている。振分部材 311 はソレノイド 310 によって駆動され、賞球払出時には、球通路 293 における一方の流下路を遊技球が流下するように倒れ、球貸し時には球通路 293 における他方の流下路を遊技球が流下するように倒れる。なお、払出モータ 289 およびソレノイド 310 は、払出制御基板 37 に搭載されている払出制御用 CPU によって制御される。また、払出制御用 CPU は、主基板 31 に搭載されている遊技制御用の CPU からの指令に応じて払出モータ 289 およびソレノイド 310 を制御する。

【0057】

賞球払出時に選択される流下路の下方には球払出装置によって払い出された遊技球を検出する賞球センサ（賞球カウントスイッチ）301A が設けられ、球貸し時に選択される流下路の下方には球払出装置によって払い出された遊技球を検出する球貸しセンサ（球貸しカウントスイッチ）301B が設けられている。賞球カウントスイッチ 301A の検出信号と球貸しカウントスイッチ 301B の検出信号は払出制御基板 37 の払出制御用 CPU に入力される。払出制御用 CPU は、それらの検出信号にもとづいて、実際に払い出され

た遊技球の個数を計数する。

【 0 0 5 8 】

なお、ギア 2 9 1 の周辺部には、払出モータ位置センサ 2 9 6 を形成する複数の突起部 2 9 5 が形成されている。突起部 2 9 5 は、ギア 2 9 1 の回転すなわち払出モータ 2 8 9 の回転に伴って発光体（図示せず）からの光を、払出モータ位置センサの受光部（図示せず）に対して透過させたり遮蔽したりする。払出制御用 CPU は、受光部からの検出信号によって払出モータ 2 8 9 の位置を認識することができる。

【 0 0 5 9 】

また、この実施の形態では、払出手段としての球払出装置 9 7 は球貸しも賞球払出も実行可能な構成であるが、球貸しを行う機構と賞球払出を行う機構とが独立していても本発明を適用することができる。球貸しを行う機構と賞球払出を行う機構とが独立している場合には、賞球払出と球貸しとを同時実行可能なので、遊技球の相対的な払出速度を速くすることができる。また、遊技球の流下路を切り替えるための振分部材 3 1 1 およびソレノイド 3 1 0 は不要である。さらに、払出手段として、例えば、モータが正転すると賞球払出が行われモータが逆転すると球貸しが行われるような構造のものなど、他の構造のものをを用いることもできる。

【 0 0 6 0 】

図 6 は、遊技盤 6 に設置されているスイッチ基板 1 9 0 の部分を示す正面図である。図 6 に示すように、スイッチ基板 1 9 0 には、主基板 3 1 等の他の基板に、ケーブルを介してクリアスイッチ 9 2 1 の出力を接続するためのコネクタ 9 2 2 が搭載されている。

【 0 0 6 1 】

図 7 は、スイッチ基板 1 9 0 に搭載されたクリアスイッチ 9 2 1 の構成の一例を示す構成図である。図 7 (A) には、押しボタン構造のクリアスイッチ 9 2 1 が示されている。クリアスイッチ 9 2 1 が押下されるとローレベル（オン状態）のクリアスイッチ信号（操作信号）が出力され、コネクタ 9 2 2 を介して主基板 3 1 および払出制御基板 3 7 等に出される。すなわち、クリアスイッチ 9 2 1 から主基板 3 1 および払出制御基板 3 7 等に出される操作信号がオン状態になる。また、クリアスイッチ 9 2 1 が押下されていなければハイレベル（オフ状態）の信号が出力される。なお、この実施の形態では、クリアスイッチ信号は少なくとも主基板 3 1 および払出制御基板 3 7 に出されるので、コネクタ 9 2 2 として、主基板 3 1 へのクリアスイッチ信号を出力するためのコネクタと、払出制御基板 3 7 へのクリアスイッチ信号を出力するためのコネクタとを別個に設けてもよい。

【 0 0 6 2 】

図 7 (B) は、クリアスイッチ 9 2 1 の他の構成例を示す構成図である。図 7 (B) に示すクリアスイッチ 9 2 1 は、「OFF」、「ON」および「クリア」の選択切り換えを行うための切換操作部 9 2 1 a を有する。切換操作部 9 2 1 a によって、「OFF」が選択されているときは何らの信号も発生しない。「ON」が選択されているときはハイレベルの信号を出力する。なお、クリアスイッチ 9 2 1 が、遊技機 1 に対する電源供給のオン／オフ切換のためのスイッチも兼ねていてもよい。その場合、「OFF」が選択されると、遊技機 1 に対する電源供給が停止された状態（遊技機の電源がオフの状態）になる。「ON」または「クリア」が選択されると、遊技機 1 に対して電源供給が行われる状態（遊技機の電源がオンの状態）になる。また、「クリア」が選択されているときに、ローレベルのクリアスイッチ信号が出力される。

【 0 0 6 3 】

なお、この実施の形態では、クリアスイッチ 9 2 1 が搭載されたスイッチ基板 1 9 0 が他の基板（遊技制御基板等）とは別個に設けられているが、他の基板にクリアスイッチ 9 2 1 を搭載してもよい。例えば、電源基板 9 1 0 に搭載してもよい。クリアスイッチ 9 2 1 が電源基板 9 1 0 に搭載されている場合には、遊技盤 6 の入れ替え等の場合に入れ替え後の遊技盤 6 に対して電源基板 9 1 0 をそのまま使用しても、入れ替え後の遊技盤 6 において、そのまま遊技状態復旧処理等を実行することができる。すなわち、電源基板 9 1 0 の使い回しを行うことができる。

【 0 0 6 4 】

また、クリアスイッチ 9 2 1 は、遊技盤 6 の側に設置されていてもよいが、遊技枠側に設置されていてもよい。

【 0 0 6 5 】

図 8 は、主基板 3 1 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 8 には、払出制御基板 3 7、ランプ制御基板 3 5、音制御基板 7 0、発射制御基板 9 1 および図柄制御基板 8 0 も示されている。主基板 3 1 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 5 3 と、ゲートスイッチ 3 2 a、始動口スイッチ 1 4 a、V 入賞スイッチ 2 2、カウントスイッチ 2 3、入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a、満タンスイッチ 4 8、球切れスイッチ 1 8 7、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A およびクリアスイッチ 9 2 1 からの信号を基本回路 5 3 に与えるスイッチ回路 5 8 と、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、開閉板 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 および大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド 2 1 A を基本回路 5 3 からの指令に従って駆動するソレノイド回路 5 9 とが搭載されている。

10

【 0 0 6 6 】

なお、図 8 には示されていないが、カウントスイッチ短絡信号もスイッチ回路 5 8 を介して基本回路 5 3 に伝達される。また、ゲートスイッチ 3 2 a、始動口スイッチ 1 4 a、V 入賞スイッチ 2 2、カウントスイッチ 2 3、入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a、満タンスイッチ 4 8、球切れスイッチ 1 8 7、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A 等のスイッチは、センサと称されているものでもよい。すなわち、遊技球を検出できる遊技媒体検出手段（この例では遊技球検出手段）であれば、その名称を問わない。スイッチと称されているものがセンサと称されているもの等でもよいこと、すなわち、スイッチが遊技媒体検出手段の一例であることは、他の実施の形態でも同様である。

20

【 0 0 6 7 】

また、基本回路 5 3 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、可変表示装置 9 における図柄の可変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の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路 6 4 が搭載されている。

【 0 0 6 8 】

基本回路 5 3 は、CPU 5 6 が実行するプログラム等を記憶する ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段（変動データを記憶する手段）としての RAM 5 5、プログラムに従って制御動作を行う CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、ROM 5 4、RAM 5 5 は CPU 5 6 に内蔵されている。すなわち、CPU 5 6 は、1 チップマイクロコンピュータである。なお、1 チップマイクロコンピュータは、少なくとも RAM 5 5 が内蔵されていればよく、ROM 5 4 および I/O ポート部 5 7 は外付けであっても内蔵されていてもよい。

30

【 0 0 6 9 】

また、RAM（CPU 内蔵 RAM であってもよい。）5 5 の少なくとも一部が、電源基板 9 1 0 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間は、RAM 5 5 の少なくとも一部の内容は保存される。ただし、この実施の形態では、RAM の全てがバックアップ電源によってバックアップされている。

40

【 0 0 7 0 】

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。

【 0 0 7 1 】

この実施の形態では、ランプ制御基板 3 5 に搭載されているランプ制御手段が、遊技盤に設けられている始動記憶表示器 1 8、普通図柄始動記憶表示器 4 1 および装飾ランプ 2 5

50

の表示制御を行うとともに、枠側に設けられている天枠ランプ 28 a、左枠ランプ 28 b、右枠ランプ 28 c、賞球ランプ 51 および球切れランプ 52 の表示制御を行う。なお、各ランプは L E D その他の種類の発光体でもよく、この実施の形態および他の実施の形態で用いられている L E D も他の種類の発光体でもよい。すなわち、ランプや L E D は発光体の一例である。また、特別図柄を可変表示する可変表示装置 9 および普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 10 の表示制御は、図柄制御基板 80 に搭載されている表示制御手段によって行われる。

【0072】

図 9 は、図柄制御基板 80 内の回路構成を、可変表示装置 9 の一実現例である L C D (液晶表示装置) 82、普通図柄表示器 10、主基板 31 の出力ポート (ポート 0, 2) 570, 572 および出力バッファ回路 620, 62A とともに示すブロック図である。出力ポート (出力ポート 2) 572 からは 8 ビットのコマンドデータが出力され、出力ポート 570 からは割込信号およびストローブ信号 (S T B 信号) が出力される。割込信号は、表示制御用 C P U 101 の割込端子に入力される。また、S T B 信号は、I / O ポートに入力される。

【0073】

表示制御用 C P U 101 は、制御データ R O M 102 に格納されたプログラムに従って動作し、主基板 31 からノイズフィルタ 107 および入力バッファ回路 105 B を介して割込信号および S T B 信号が入力されると、入力バッファ回路 105 A を介して表示制御コマンドを受信する。入力バッファ回路 105 A, 105 B として、例えば汎用 I C である 74 H C 540, 74 H C 14 を使用することができる。なお、表示制御用 C P U 101 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 105 A, 105 B と表示制御用 C P U 101 との間に、I / O ポートが設けられる。

【0074】

そして、表示制御用 C P U 101 は、受信した表示制御コマンドに従って、L C D 82 に表示される画面の表示制御を行う。具体的には、表示制御コマンドに応じた指令を V D P 103 に与える。V D P 103 は、キャラクタ R O M 86 から必要なデータを読み出す。V D P 103 は、入力したデータに従って L C D 82 に表示するための画像データを生成し、R, G, B 信号および同期信号を L C D 82 に出力する。

【0075】

なお、図 9 には、V D P 103 をリセットするためのリセット回路 83、V D P 103 に動作クロックを与えるための発振回路 85、および使用頻度の高い画像データを格納するキャラクタ R O M 86 も示されている。キャラクタ R O M 86 に格納される使用頻度の高い画像データとは、例えば、L C D 82 に表示される人物、動物、または、文字、図形もしくは記号等からなる画像などである。

【0076】

入力バッファ回路 105 A, 105 B は、主基板 31 から表示制御基板 80 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、表示制御基板 80 側から主基板 31 側に信号が伝わる余地はない。すなわち、入力バッファ回路 105 A, 105 B は、入力ポートとともに不可逆性情報入力手段を構成する。表示制御基板 80 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 31 側に伝わることはない。

【0077】

高周波信号を遮断するノイズフィルタ 107 として、例えば 3 端子コンデンサやフェライトビーズが使用されるが、ノイズフィルタ 107 の存在によって、表示制御コマンドに基板間でノイズが乗ったとしても、その影響は除去される。また、主基板 31 のバッファ回路 620, 62A の出力側にもノイズフィルタを設けてもよい。

【0078】

図 10 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天枠ランプ 28 a、左右枠ランプ 28 b, 28 c と遊技盤に設けられている装飾ランプ 25、始動記憶表示器

10

20

30

40

50

18および普通図柄始動記憶表示器41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/消灯とを示すランプ制御コマンドが主基板31からランプ制御基板35に出力される。

【0079】

図10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0,3)570,573から出力される。出力ポート(出力ポート3)573は8ビットのコマンドデータを出力し、出力ポート570からは割込信号およびストローブ信号(STB信号)が出力される。割込信号は、ランプ制御用CPU351の割込端子に入力される。また、STB信号は、I/Oポートに入力される。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355A,355B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355A,355Bとランプ制御用CPU351との間に、I/Oポートが設けられる。

10

【0080】

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天枠ランプ28a、左右枠ランプ28b,28c、装飾ランプ25の点灯/消灯パターンに従って、天枠ランプ28a、左右枠ランプ28b,28c、装飾ランプ25に対して点灯/消灯信号を出力する。点灯/消灯信号は、天枠ランプ28a、左右枠ランプ28b,28c、装飾ランプ25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。

20

【0081】

主基板31において、CPU56は、RAM55の記憶内容に未払出の賞球残数があるときに賞球ランプ51の点灯を指示する制御コマンドを出力し、前述した遊技盤裏面の払出球通路の上流に設置されている球切れスイッチ187(図3参照)が遊技球を検出しなくなると球切れランプ52の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355A,355B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。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。

30

【0082】

入力バッファ回路355A,355Bとして、例えば、汎用のCMOS-ICである74HC540,74HC14が用いられる。入力バッファ回路355A,355Bは、主基板31からランプ制御基板35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、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。なお、入力バッファ回路355A,355Bの入力側にノイズフィルタを設けてもよい。

【0083】

また、主基板31において、出力ポート570,573の外側にバッファ回路620,63Aが設けられている。バッファ回路620,63Aとして、例えば、汎用のCMOS-ICである74HC250,74HC14が用いられる。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70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さらに確実になくすることができる。なお、バッファ回路620,63Aの出力側にノイズフィルタを設けてもよい。

40

【0084】

図11は、主基板31における音制御コマンドの信号送信部分および音制御基板70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27の音声出力を指示するための音制御コマンドが、主基板31から音制御基板70に出力される。

【0085】

50

図 1 1 に示すように、音制御コマンドは、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 0 , 4）5 7 0 , 5 7 4 から出力される。出力ポート（出力ポート 4）5 7 4 からは 8 ビットのコマンドデータが出力され、出力ポート 5 7 0 からは割込信号およびストローブ信号（S T B 信号）が出力される。割込信号は、音制御基板 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 A , 7 0 5 B を介して音制御用 C P U 7 0 1 に入力する。なお、音制御用 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 A , 7 0 5 B と音制御用 C P U 7 0 1 との間に、I / O ポートが設けられる。

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

入力バッファ回路 7 0 5 A , 7 0 5 B として、例えば、汎用の C M O S - I C である 7 4 H C 5 4 0 , 7 4 H C 1 4 が用いられる。入力バッファ回路 7 0 5 A , 7 0 5 B は、主基板 3 1 から音制御基板 7 0 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。よって、音制御基板 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。なお、入力バッファ回路 7 0 5 A , 7 0 5 B の入力側にノイズフィルタを設けてもよい。

【 0 0 8 8 】

また、主基板 3 1 において、出力ポート 5 7 0 , 5 7 4 の外側にバッファ回路 6 2 0 , 6 7 A が設けられている。バッファ回路 6 2 0 , 6 7 A として、例えば、汎用の C M O S - I C である 7 4 H C 2 5 0 , 7 4 H C 1 4 が用いられる。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。なお、バッファ回路 6 2 0 , 6 7 A の出力側にノイズフィルタを設けてもよい。

【 0 0 8 9 】

図 1 2 は、払出制御基板 3 7 および球払出装装置 9 7 の構成要素などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図 1 2 に示すように、満タンスイッチ 4 8 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 ポート部 5 7 に入力される。また、球切れスイッチ 1 8 7 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 ポート部 5 7 に入力される。

【 0 0 9 0 】

主基板 3 1 の C P U 5 6 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 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、払出を停止すべき状態であることを指示する払出制御コマンドを送出する。払出を停止すべき状態であることを指示する払出制御コマンドを受信すると、払出制御基板 3 7 の払出制御用 C P U 3 7 1 は球払出処理を停止する。

【 0 0 9 1 】

さらに、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A 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 ポート部 5 7 に入力されるとともに、中継基板 7 2 を介して払出制御基板 3 7 の入力ポート 3 7 2 b に入力される。賞球カウントスイッチ 3 0 1 A は、球払出装装置 9 7 の払出機構部分に設けられ、実際に払い出された賞球払出球を検出する。

【 0 0 9 2 】

入賞があると、払出制御基板 3 7 には、主基板 3 1 の出力ポート（ポート 0 , 1）5 7 0

10

20

30

40

50

、571から賞球個数を示す払出制御コマンドが入力される。出力ポート（出力ポート1）571は8ビットのコマンドデータを出力し、出力ポート570からは割込信号およびストロブ信号（STB信号）が出力される。割込信号は、入力バッファ回路373Bを介して払出制御用CPU371の割込端子に入力される。また、STB信号は、I/Oポート372bに入力される。払出制御用CPU371は、I/Oポート372aを介して払出制御コマンドを入力し、払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動して賞球払出を行う。なお、この実施の形態では、払出制御用CPU371は、1チップマイクロコンピュータであり、少なくともRAMが内蔵されている。

【0093】

また、主基板31において、出力ポート570、571の外側にバッファ回路620、68Aが設けられている。バッファ回路620、68Aとして、例えば、汎用のCMOS-ICである74HC250、74HC14が用いられる。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、払出制御基板37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さらに確実になくすることができる。なお、バッファ回路620、68Aの出力側にノイズフィルタを設けてもよい。

【0094】

払出制御用CPU371は、出力ポート372cを介して、貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板160に出力する。さらに、出力ポート372dを介して、エラー表示用LED374にエラー信号を出力する。

【0095】

さらに、払出制御基板37の入力ポート372bには、中継基板72を介して、球貸しカウンタスイッチ301B、および払出モータ289の回転位置を検出するための払出モータ位置センサ296からの検出信号が入力される。球貸しカウンタスイッチ301Bは、球払出装置97の払出機構部分に設けられ、実際に払い出された貸し球を検出する。払出制御基板37からの払出モータ289への駆動信号は、出力ポート372cおよび中継基板72を介して球払出装置97の払出機構部分における払出モータ289に伝えられ、振分ソレノイド310への駆動信号は、出力ポート372eおよび中継基板72を介して球払出装置97の払出機構部分における振分ソレノイド310に伝えられる。また、クリアスイッチ921の出力も、入力ポート372bに入力される。

【0096】

カードユニット50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。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。

【0097】

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払出制御基板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払出制御基板37を介して与えられる。カードユニット50と払出制御基板37の間では、接続信号（VL信号）、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）が入力ポート372bおよび出力ポート372eを介してやりとりされる。

【0098】

パチンコ遊技機1の電源が投入されると、払出制御基板37の払出制御用CPU371は、カードユニット50にPRDY信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、VL信号を出力する。払出制御用CPU371は、VL信号の入力状態により接続状態/未接続状態を判定する。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、払出制御基板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、払出制

10

20

30

40

50

御基板 37 に B R Q 信号を出力する。

【 0 0 9 9 】

そして、払出制御基板 37 の払出制御用 C P U 371 は、カードユニット 50 に対する E X S 信号を立ち上げ、カードユニット 50 からの B R Q 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 289 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。このとき、振分ソレノイド 310 は駆動状態とされている。すなわち、球振分部材 311 を球貸し側に向ける。そして、払出が完了したら、払出制御用 C P U 371 は、カードユニット 50 に対する E X S 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 50 からの B R D Y 信号がオン状態であれば、賞球払出制御を実行する。

【 0 1 0 0 】

以上のように、カードユニット 50 からの信号は全て払出制御基板 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。また、カードユニット 50 で用いられる電源電圧 A C 24 V は払出制御基板 37 から供給される。

【 0 1 0 1 】

この実施の形態では、電源基板 910 から払出制御基板 37 に対して電源断信号も入力される。電源断信号は、払出制御用 C P U 371 のマスク不能割込 (N M I) 端子に入力される。さらに、払出制御基板 37 に存在する R A M (C P U 内蔵 R A M であってもよい。) の少なくとも一部は、電源基板 910 において作成されるバックアップ電源によって、バックアップされている。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間は、R A M の少なくとも一部の内容は保存される。ただし、この実施の形態では、R A M は全てバックアップ電源によってバックアップされている。

【 0 1 0 2 】

なお、この実施の形態では、カードユニット 50 が遊技機とは別体として遊技機に隣接して設置されている場合を例にするが、カードユニット 50 は遊技機と一体化されていてもよい。また、コイン投入に応じてその金額に応じた遊技球が貸し出されるような場合でも本発明を適用できる。

【 0 1 0 3 】

図 13 は、電源基板 910 の一構成例を示すブロック図である。電源基板 910 は、主基板 31、図柄制御基板 80、音制御基板 70、ランプ制御基板 35 および払出制御基板 37 等の電気部品制御基板と独立して設置され、遊技機内の各電気部品制御基板および機構部品が使用する電圧を生成する。この例では、A C 24 V、V S L (D C + 30 V)、D C + 21 V、D C + 12 V および D C + 5 V を生成する。また、バックアップ電源すなわち記憶保持手段となるコンデンサ 916 は、D C + 5 V すなわち各基板上の I C 等を駆動する電源のラインから充電される。なお、V S L は、整流回路 912 において、整流素子で A C 24 V を整流昇圧することによって生成される。V S L は、ソレノイド駆動電源となる。

【 0 1 0 4 】

トランス 911 は、交流電源からの交流電圧を 24 V に変換する。A C 24 V 電圧は、コネクタ 915 に出力される。また、整流回路 912 は、A C 24 V から + 30 V の直流電圧を生成し、D C - D C コンバータ 913 およびコネクタ 915 に出力する。D C - D C コンバータ 913 は、1 つまたは複数のコンバータ I C 922 (図 13 では 1 つのみを示す。) を有し、V S L にもとづいて + 21 V、+ 12 V および + 5 V を生成してコネクタ 915 に出力する。コンバータ I C 922 の入力側には、比較的大容量のコンデンサ 923 が接続されている。従って、外部からの遊技機に対する電力供給が停止したときに、+ 30 V、+ 12 V、+ 5 V 等の直流電圧は、比較的緩やかに低下する。コネクタ 915 は例えば中継基板に接続され、中継基板から各電気部品制御基板および機構部品に必要な電圧の電力が供給される。

【 0 1 0 5 】

ただし、電源基板 910 に各電気部品制御基板に至る各コネクタを設け、電源基板 910

10

20

30

40

50

から、中継基板を介さずにそれぞれの基板に至る各電圧を供給するようにしてもよい。また、図 13 には 1 つのコネクタ 915 が代表して示されているが、コネクタは、各電気部品制御基板対応に設けられている。

【0106】

DC-DC コンバータ 913 からの +5V ラインは分岐してバックアップ +5V ラインを形成する。バックアップ +5V ラインとグラウンドレベルとの間には大容量のコンデンサ 916 が接続されている。コンデンサ 916 は、遊技機に対する電力供給が停止したときの電気部品制御基板のバックアップ RAM (電源バックアップされている RAM すなわち電力供給停止時にも記憶内容保持状態となりうる変動データ記憶手段) に対して記憶状態を保持できるように電力を供給するバックアップ電源となる。また、+5V ラインとバックアップ +5V ラインとの間に、逆流防止用のダイオード 917 が挿入される。なお、この実施の形態では、バックアップ用の +5V は、主基板 31 および払出制御基板 37 に供給される。

10

【0107】

また、電源基板 910 には、電源監視回路 (電源監視手段) としての電源監視用 IC 902 が搭載されている。電源監視用 IC 902 は、VSL 電圧を導入し、VSL 電圧を監視することによって遊技機への電力供給停止の発生を検出する。具体的には、VSL 電圧が所定値 (この例では +22V) 以下になったら、電力供給の停止が生ずるとして電源断信号を出力する。なお、監視対象の電源電圧は、各電気部品制御基板に搭載されている回路素子の電源電圧 (この例では +5V) よりも高い電圧であることが好ましい。この例では、交流から直流に変換された直後の電圧である VSL が用いられている。電源監視用 IC 902 からの電源断信号は、主基板 31 や払出制御基板 37 等に供給される。

20

【0108】

電源監視用 IC 902 が電力供給の停止を検知するための所定値は、通常時の電圧より低い。各電気部品制御基板上の CPU が暫くの間動作しうる程度の電圧である。また、電源監視用 IC 902 が、CPU 等の回路素子を駆動するための電圧 (この例では +5V) よりも高く、また、交流から直流に変換された直後の電圧を監視するように構成されているので、CPU が必要とする電圧に対して監視範囲を広げることができる。従って、より精密な監視を行うことができる。さらに、監視電圧として VSL (+30V) を用いる場合には、遊技機の各種スイッチに供給される電圧が +12V であることから、電源瞬断時のスイッチオン誤検出の防止も期待できる。すなわち、+30V 電源の電圧を監視すると、+30V 作成の以降に作られる +12V が落ち始める以前の段階でその低下を検出できる。

30

【0109】

+12V 電源の電圧が低下するとスイッチ出力がオン状態を呈するようになるが、+12V より早く低下する +30V 電源電圧を監視して電力供給の停止を認識すれば、スイッチ出力がオン状態を呈する前に電力供給回復待ちの状態に入ってスイッチ出力を検出しない状態となることができる。

【0110】

また、電源監視用 IC 902 は、電気部品制御基板とは別個の電源基板 910 に搭載されているので、電源監視回路から複数の電気部品制御基板に電源断信号を供給することができる。電源断信号を必要とする電気部品制御基板が幾つあっても電源監視手段は 1 つ設けられていればよいので、各電気部品制御基板における各電気部品制御手段が後述する復旧制御を行っても、遊技機のコストはさほど上昇しない。

40

【0111】

なお、図 13 に示された構成では、電源監視用 IC 902 の検出信号 (電源断信号) は、バッファ回路 918, 919 を介してそれぞれの電気部品制御基板 (例えば主基板 31 と払出制御基板 37) に伝達されるが、例えば、1 つの検出信号を中継基板に伝達し、中継基板から各電気部品制御基板に同じ信号を分配する構成でもよい。また、電源断信号を必要とする基板数に応じたバッファ回路を設けてもよい。さらに、主基板 31 と払出制御基

50

板 37 とに出力される電源断信号について、電源断信号を出力することになる電源監視回路の監視電圧を異ならせてもよい。

【0112】

図 14 は、主基板 31 における CPU 56 周りの一構成例を示すブロック図である。図 14 に示すように、電源基板 910 の電源監視回路からの電源断信号がバッファ回路 900 を介して、CPU 56 のマスク不能割込端子 (XNMI 端子) に接続されている。従って、CPU 56 は、マスク不能割込 (NMI) 処理によって遊技機への電力供給の停止の発生を確認することができる。なお、バッファ回路 900 から出力される信号は電源監視回路 910 からの検出信号と実質的に変わらないので (増幅を受けたのみ)、以下、バッファ回路 900 から出力される信号を検出信号または NMI 信号と呼ぶことがある。

10

【0113】

図 14 には、システムリセット回路 65 も示されている。システムリセット回路 65 におけるリセット IC 651 は、電源投入時に、外付けのコンデンサの容量で決まる所定時間だけ出力をローレベルとし、所定時間が経過すると出力をハイレベルにする。すなわち、リセット信号をハイレベルに立ち上げて CPU 56 を動作可能状態にする。また、リセット IC 651 は、電源基板 910 の電源監視回路が監視する電源電圧と等しい電源電圧である VSL の電源電圧を監視して電圧値が所定値 (電源監視回路が電源断信号を出力する電源電圧値よりも低い値) 以下になると出力をローレベルにする。従って、CPU 56 は、電源監視回路からの電源断信号に応じて所定の電力供給停止時処理を行った後、システムリセットされる。

20

【0114】

図 14 に示すように、リセット IC 651 からのリセット信号は、NAND 回路 947 に入力されるとともに、反転回路 (NOT 回路) 944 を介してカウンタ IC 941 のクリア端子に入力される。カウンタ IC 941 は、クリア端子への入力がローレベルになると、発振器 943 からのクロック信号をカウントする。そして、カウンタ IC 941 の Q5 出力が NOT 回路 945, 946 を介して NAND 回路 947 に入力される。また、カウンタ IC 941 の Q6 出力は、フリップフロップ (FF) 942 のクロック端子に入力される。フリップフロップ 942 の D 入力ハイレベルに固定され、Q 出力は論理和回路 (OR 回路) 949 に入力される。OR 回路 949 の他方の入力には、NAND 回路 947 の出力が NOT 回路 948 を介して導入される。そして、OR 回路 949 の出力が、リセット信号として CPU 56 のリセット端子に接続されている。このような構成によれば、電源投入時に、CPU 56 のリセット端子に 2 回のリセット信号 (ローレベル信号) が与えられるので、CPU 56 は、確実に動作を開始する。

30

【0115】

また、図 14 に示す例では、リセット IC 651 の CK 端子には CPU 56 の出力ポートから、ある時間間隔で信号が供給される。その信号が途絶えて所定期間 (ウォッチドッグタイマのタイムアウト時間) 以上信号の入力がない状態になると、リセット IC 651 は、リセット信号のレベルを一旦リセットレベルにする。図 14 では、CPU 56 からリセット IC 651 に対する信号は内蔵出力ポートから出力される例が示されているが、その信号は、外付けの出力ポートから出力されるようにしてもよい。

40

【0116】

また、CPU 56 がウォッチドッグ機能を内蔵しウォッチドッグタイマのタイムアウトによって内部的に CPU 56 にリセットがかかるような CPU であり、その機能を利用している場合には、リセット IC 651 の CK 端子に信号を与えるような構成を用いなくてもよい。

【0117】

そして、例えば、電源基板 910 の電源監視回路の検出電圧 (電源断信号を出力することになる電圧) を +2.2V とし、リセット信号をローレベルにするための検出電圧を +9V とする。そのように構成した場合には、電源監視回路とシステムリセット回路 65 とが、同一の電源 VSL の電圧を監視するので、電圧監視回路が電源断信号を出力するタイミング

50

とシステムリセット回路 65 がシステムリセット信号を出力するタイミングの差を所望の所定期間に確実に設定することができる。所望の所定期間とは、電源監視回路からの電源断信号に応じて電力供給停止時処理を開始してから電力供給停止時処理が確実に完了するまでの期間である。なお、電源監視回路とシステムリセット回路 65 とが監視する電源の電圧は異なっているてもよい。

【0118】

CPU 56 等の駆動電源である +5V 電源から電力が供給されていない間、RAM の少なくとも一部は、電源基板から供給されるバックアップ電源によってバックアップされ、遊技機に対する電力供給が停止しても内容は保存される。そして、+5V 電源が復旧すると、システムリセット回路 65 からリセット信号が発せられるので、CPU 56 は、通常の動作状態に復旧する。そのとき、必要なデータがバックアップ RAM に保存されているので、停電等からの復旧時に停電等の発生時の遊技状態に復旧させることができる。

10

【0119】

なお、図 14 に示す構成では、電源投入時に CPU 56 のリセット端子に 2 回のリセット信号（ローレベルがリセットレベル）が与えられるが、リセット信号の立ち上がりタイミングが 1 回しかなくても確実にリセット解除される CPU を使用する場合には、符号 941 ~ 949 で示された回路素子は不要である。その場合、リセット IC 651 の出力がそのまま CPU 56 のリセット端子に接続される。

【0120】

なお、この実施の形態で用いられる CPU 56 は、I/O ポート（PIO）およびタイマ / カウンタ回路（CTC）も内蔵している。PIO は、PB0 ~ PB3 の 4 ビットおよび PA0 ~ PA7 の 1 バイトのポートを有する。PB0 ~ PB3 および PA0 ~ PA7 のポートは、入力 / 出力いずれにも設定できる。

20

【0121】

図 15 および図 16 は、この実施の形態における出力ポートの割り当て例を示す説明図である。図 15 に示すように、出力ポート 0 は各電気部品制御基板に送出される制御コマンドの割込信号および STB 信号の出力ポートである。また、払出制御基板 37 に送出される払出制御コマンドの 8 ビットのデータは出力ポート 1 から出力され、図柄制御基板 80 に送出される表示制御コマンドの 8 ビットのデータは出力ポート 2 から出力され、ランプ制御基板 35 に送出されるランプ制御コマンドの 8 ビットのデータは出力ポート 3 から出力される。そして、図 16 に示すように、音制御基板 70 に送出される音制御コマンドの 8 ビットのデータは出力ポート 4 から出力される。

30

【0122】

また、出力ポート 5 から、情報出力回路 64 を介して情報端子板 34 やターミナル基板 160 に至る各種情報出力用信号すなわち制御に関わる情報の出力データが出力される。そして、出力ポート 6 から、可変入賞球装置 15 を開閉するためのソレノイド 16、大入賞口の開閉板 20 を開閉するためのソレノイド 21、および大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド 21A に対する駆動信号が出力される。

【0123】

図 15 および図 16 に示すように、払出制御基板 37、図柄制御基板 80、ランプ制御基板 35 および音制御基板 70 に対して出力される各割込信号および STB 信号を出力する出力ポート（出力ポート 0）と、コマンドデータである払出制御信号 CD0 ~ CD7、表示制御信号 CD0 ~ CD7、ランプ制御信号 CD0 ~ CD7 および音制御信号 CD0 ~ CD7 を出力する出力ポート（出力ポート 1 ~ 4）とは、別ポートである。

40

【0124】

従って、割込信号および STB 信号を出力する際に、誤って払出制御信号 CD0 ~ CD7、表示制御信号 CD0 ~ CD7、ランプ制御信号 CD0 ~ CD7 および音制御信号 CD0 ~ CD7 を変化させてしまう可能性が低減する。また、払出制御信号 CD0 ~ CD7、表示制御信号 CD0 ~ CD7、ランプ制御信号 CD0 ~ CD7 または音制御信号 CD0 ~ CD7 を出力する際に、誤って割込信号および STB 信号を変化させてしまう可能性が低減

50

する。その結果、主基板 3 1 の遊技制御手段から各電気部品制御基板に対するコマンドは、より確実に送出されることになる。さらに、各割込信号および S T B 信号は、全て出力ポート 0 から出力されるように構成されているので、遊技制御手段の割込信号および S T B 信号出力処理の負担が軽減される。

【 0 1 2 5 】

図 1 7 は、この実施の形態における入力ポートのビット割り当てを示す説明図である。図 1 7 に示すように、入力ポート 0 のビット 0 ~ 7 には、それぞれ、入賞口スイッチ 3 3 a , 3 9 a , 2 9 a , 3 0 a、始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3、V 入賞スイッチ 2 2、ゲートスイッチ 3 2 a の検出信号が入力される。また、入力ポート 1 のビット 0 ~ 4 には、それぞれ、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A、満タンスイッチ 4 8、球切れス
10
イッチ 1 8 7 の検出信号、カウントスイッチ短絡信号およびクリアスイッチ 9 2 1 の検出信号が入力される。なお、各スイッチからの検出信号は、スイッチ回路 5 8 において論理反転されている。このように、クリアスイッチ 9 2 1 の検出信号すなわち初期化操作手段の操作入力は、遊技球を検出するためのスイッチの検出信号が入力される入力ポート (8 ビット構成の入力部) と同一の入力ポートにおけるビット (入力ポート回路) に入力されている。

【 0 1 2 6 】

なお、この実施の形態では、出力ポートおよび入力ポートとして、外付けのものが使用されているが、C P U 5 6 に内蔵されている P I O を用いてもよい。

【 0 1 2 7 】

次に遊技機の動作について説明する。図 1 8 は、主基板 3 1 における遊技制御手段 (C P U 5 6 および R O M , R A M 等の周辺回路) がプログラムに従って実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され、リセット端子の入力レベルがハイレベルになると、C P U 5 6 は、ステップ S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、C P U 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。
20

【 0 1 2 8 】

初期設定処理において、C P U 5 6 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1)。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し (ステップ S 2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する (ステップ S 3)。そして、内蔵デバイスレジスタの初期化を行う (ステップ S 4)。また、内蔵デバイス (内蔵周辺回路) である C T C (カウ
30
ンタ / タイマ) および P I O (パラレル入出力ポート) の初期化 (ステップ S 5) を行った後、ウォッチドッグクリア処理 (ステップ S 6) を行って、R A M をアクセス可能状態に設定する (ステップ S 7)。ステップ S 6 では、C P U 5 6 がウォッチドッグ機能を内蔵し、それを利用している場合には、ウォッチドッグ機能の初期化およびタイマクリア処理が行われる。

【 0 1 2 9 】

この実施の形態で用いられる C P U 5 6 は、I / O ポート (P I O) およびタイマ / カウンタ回路 (C T C) も内蔵している。また、C T C は、2 本の外部クロック / タイマトリガ入力 C L K / T R G 2 , 3 と 2 本のタイマ出力 Z C / T O 0 , 1 を備えている。

【 0 1 3 0 】

この実施の形態で用いられている C P U 5 6 には、マスク可能な割込のモードとして以下の 3 種類のモードが用意されている。なお、マスク可能な割込が発生すると、C P U 5 6 は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタックにセーブする。
40

【 0 1 3 1 】

割込モード 0 : 割込要求を行った内蔵デバイスが R S T 命令 (1 バイト) または C A L L 命令 (3 バイト) を C P U の内部データバス上へ送出する。よって、C P U 5 6 は、R S T 命令に対応したアドレスまたは C A L L 命令で指定されるアドレスの命令を実行する。リセット時に、C P U 5 6 は自動的に割込モード 0 になる。よって、割込モード 1 または割込モード 2 に設定したい場合には、初期設定処理において、割込モード 1 または割込モ
50

ード 2 に設定するための処理を行う必要がある。

【 0 1 3 2 】

割込モード 1 : 割込が受け付けられると、常に 0 0 3 8 (H) 番地に飛ぶモードである。

【 0 1 3 3 】

割込モード 2 : C P U 5 6 の特定レジスタ (I レジスタ) の値 (1 バイト) と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ (1 バイト : 最下位ビット 0) から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。すなわち、割込番地は、上位アドレスが特定レジスタの値とされ下位アドレスが割込ベクタとされた 2 バイトで示されるアドレスである。従って、任意の (飛び飛びではあるが) 偶数番地に割込処理を設置することができる。各内蔵デバイスは割込要求を行うときに割込ベクタを送出する機能を有している。

10

【 0 1 3 4 】

よって、割込モード 2 に設定されると、各内蔵デバイスからの割込要求を容易に処理することが可能になり、また、プログラムにおける任意の位置に割込処理を設置することが可能になる。さらに、割込モード 1 とは異なり、割込発生要因毎のそれぞれの割込処理を用意しておくことも容易である。上述したように、この実施の形態では、初期設定処理のステップ S 2 において、C P U 5 6 は割込モード 2 に設定される。

【 0 1 3 5 】

次いで、C P U 5 6 は、入力ポート 1 を介して入力されるクリアスイッチ 9 2 1 の出力信号の状態を 1 回だけ確認する (ステップ S 8) 。その確認においてオンを検出した場合には、C P U 5 6 は、通常の初期化処理を実行する (ステップ S 1 2 ~ ステップ S 1 6) 。クリアスイッチ 9 2 1 がオンである場合 (押下されている場合) には、ローレベルのクリアスイッチ信号が出力されている。なお、入力ポート 1 では、クリアスイッチ信号のオン状態はハイレベルである (図 1 5 参照) 。また、例えば、遊技店員は、クリアスイッチ 9 2 1 をオン状態にしながら遊技機に対する電力供給を開始することによって、容易に初期化処理を実行させることができる。すなわち、R A M クリア等を行うことができる。

20

【 0 1 3 6 】

クリアスイッチ 9 2 1 がオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ R A M 領域のデータ保護処理 (例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理) が行われたか否か確認する (ステップ S 9) 。この実施の形態では、電力供給の停止が生じた場合には、バックアップ R A M 領域のデータを保護するための処理が行われている。そのような保護処理が行われていた場合をバックアップありとする。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、C P U 5 6 は初期化処理を実行する。

30

【 0 1 3 7 】

この実施の形態では、バックアップ R A M 領域にバックアップデータがあるか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップ R A M 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。例えば、バックアップフラグ領域に「 5 5 (H) 」が設定されていればバックアップあり (オン状態) を意味し、「 5 5 (H) 」以外の値が設定されていればバックアップなし (オフ状態) を意味する。

【 0 1 3 8 】

バックアップありを確認したら、C P U 5 6 は、バックアップ R A M 領域のデータチェック (この例ではパリティチェック) を行う (ステップ S 1 0) 。この実施の形態では、クリアデータ (0 0) をチェックサムデータエリアにセットし、チェックサム算出開始アドレスをポインタにセットする。また、チェックサムの対象となるデータ数に対応するチェックサム算出回数をセットする。そして、チェックサムデータエリアの内容とポインタが指す R A M 領域の内容との排他的論理和を演算する。演算結果をチェックサムデータエリアにストアするとともに、ポインタの値を 1 増やし、チェックサム算出回数の値を 1 減算する。以上の処理が、チェックサム算出回数の値が 0 になるまで繰り返される。チェックサム算出回数の値が 0 になったら、C P U 5 6 は、チェックサムデータエリアの内容の各ビットの値を反転し、反転後のデータをチェックサムとする。

40

【 0 1 3 9 】

50

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップRAM領域に保存されている。ステップS9では、算出したチェックサムと保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0140】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と表示制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う（ステップS11）。そして、バックアップRAM領域に保存されていたPC（プログラムカウンタ）の退避値がPCに設定され、そのアドレスに復帰する。

【0141】

このように、バックアップフラグとチェックサム等のチェックデータとを用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否かを確認することによって、遊技状態を電力供給停止時の状態に正確に戻すことができる。すなわち、バックアップRAM領域のデータにもとづく状態復旧処理の確実性が向上する。なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否かを確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0142】

また、電力供給が開始された場合に、電力供給が停止する前の制御状態に復旧させるか否かを定めるための復旧条件が複数あり、復旧条件の全てが成立していたら電力供給が停止する前の制御状態に復旧させ、復旧条件のうち少なくとも1つが成立していなかったら制御状態を初期化する初期化処理を行うように構成されている。従って、誤って復旧処理がなされ、誤った制御がなされてしまうことが防止される。なお、この例では、復旧条件の成立は、クリアスイッチ921の押下がなかった（クリアスイッチ921の操作信号がない）こと、バックアップフラグがオン状態であったこと（変動データ記憶手段に電力供給停止前の制御状態に関する記憶内容が記憶されていることを示すフラグがオン状態であること）、およびパリティチェックの結果が正常であったことである。

【0143】

この実施の形態では、電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグとして1バイトデータであるバックアップフラグを用いたが、電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグであればどのような形態のフラグを用いてもよい。また、そのようなフラグは複数あってもよい。

【0144】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS12）。また、所定の作業領域（例えば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄左中右図柄バッファ、特別図柄プロセスフラグ、払出コマンド格納ポインタ、賞球中フラグ、球切れフラグ、払出停止フラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグ）に初期値を設定する作業領域設定処理を行う（ステップS12）。さらに、球払出装置97からの払出が可能であることを指示する払出許可状態指定コマンド（以下、払出可能状態指定コマンドという。）を払出制御基板37に対して送信する処理を行う（ステップS13）。また、他のサブ基板（ランプ制御基板35、音制御基板70、図柄制御基板80）を初期化するための初期化コマンドを各サブ基板に送信する処理を実行する（ステップS14）。初期化コマンドとして、可変表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンド（図柄制御基板80に対して）や賞球ランプ51および球切れランプ52の

10

20

30

40

50

消灯を指示するコマンド（ランプ制御基板 35 に対して）等がある。

【0145】

初期化処理では、払出制御基板 37 に対して常に払出可能状態指定コマンドが送信される。仮に、遊技機の状態が球払出装置 97 からの払出が可能でない状態であったとしても、直後に実行される遊技制御処理において、その旨が検出され、払出が可能でない状態であることを指示する払出禁止状態指定コマンド（以下、払出停止状態指定コマンドという。）が送信されるので問題はない。

【0146】

そして、4ms 毎に定期的にタイマ割込がかかるように CPU 56 に設けられている CTC のレジスタの設定が行われる（ステップ S16）。すなわち、初期値として例えば 4ms に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。

10

【0147】

以上のように、この実施の形態では、CPU 56 がクリアスイッチ 921 がオンであることを検出した場合には、バックアップ RAM にデータが保存されているか否かに関わらず初期化処理（ステップ S12 ~ S16）が実行されるので、遊技店の側で強制的に遊技制御手段を初期化することができる。すなわち、ソフトウェア的に遊技制御手段の初期化が実現される。また、クリアスイッチ 921 がオンでなくても、バックアップフラグとチェックサム等のチェックデータとを用いてソフトウェア的に遊技制御手段の初期化を行うことができるので、電力供給が復旧したときに、誤った遊技状態が復元されてしまうことが防止される。

20

【0148】

また、クリアスイッチ 921 がオンであることを検出しない場合に、バックアップ RAM にデータが正しく保存されていないことを確認したら、CPU 56 は、初期化処理（ステップ S12 ~ S16）を実行する。従って、CPU 56 は、初期化操作手段に対する操作がなされなくても、所定の初期化条件が成立した場合には（この例では、ステップ S9 または S10 で「N」）、変動データ記憶手段の記憶内容を初期化する。

【0149】

初期化処理の実行（ステップ S12 ~ S16）が完了すると、メイン処理で、割込許可状態とし（ステップ S17）、ステップ S20 ~ S32 のループ処理に移行する。

【0150】

ループ処理において、CPU 56 は、まず、ウォッチドッグクリア処理を実行する（ステップ S20）。ステップ S20 では、CPU 56 がウォッチドッグ機能を内蔵し、それを利用している場合には、内蔵されているウォッチドッグタイマにタイマクリアするためのデータを書き込む処理が行われる。また、図 14 に例示したように、リセット IC 651 に信号を与えることによってウォッチドッグ機能を実現している場合には、1パルスの信号を出力する。

30

【0151】

次いで、CPU 56 は、スイッチ処理を行う（ステップ S21）。この実施の形態では、後述するように、タイマ割込処理において、入力ポートのデータが所定の RAM 領域に保存されている。ステップ S21 のスイッチ処理では、その RAM 領域を介して、ゲートスイッチ 32a、始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23 および入賞口スイッチ 29a、30a、33a、39a 等のスイッチの検出信号を認識し、それらの状態判定を行う。

40

【0152】

次いで、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らば警報が発せられる（エラー処理：ステップ S22）。

【0153】

次に、CPU 56 は、割込禁止にした後（ステップ S23）、表示用乱数更新処理（ステップ S24）および初期値用乱数更新処理（ステップ S25）を実行する。表示用乱数更

50

新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態にする（ステップS26）。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態になっているので、それらの乱数更新処理が実行されている最中に後述するタイマ割込が生じ割込処理で乱数更新処理が実行され、カウント値に矛盾が生じてしまうことが防止される。

【0154】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。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S28）。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器10の表示状態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。

10

【0155】

次いで、CPU56は、表示制御コマンド等を送信する処理を行う（コマンド制御処理：ステップS29）。なお、コマンド制御処理は、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理において実行されるように構成してもよい。

【0156】

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS30）。

20

【0157】

また、CPU56は、所定の条件が成立したときにソレノイド回路59に駆動指令を行うための制御を行う（ステップS31）。可変入賞球装置15または開閉板20を開状態または閉状態としたり、大入賞口内の遊技球通路を切り替えたりするために、ソレノイド回路59は、駆動指令に応じてソレノイド16, 21, 21Aを駆動する。

【0158】

そして、CPU56は、始動口スイッチ14a、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS32）。具体的には、タイマ割込処理において入力ポートのデータが設定されたRAM領域を介して、始動口スイッチ14a、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aおよびカウントスイッチ23がオンしたことを認識したら、払出制御基板37に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力するための制御を行う。払出制御基板37に搭載されている払出制御用CPU371は、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。その後、ステップS20に戻る。

30

【0159】

なお、この実施の形態では、メイン処理のループ処理において遊技制御処理（ステップS21～S31）が実行されているが、遊技制御処理はタイマ割込処理において実行されるようにしてもよい。

【0160】

40

図20は、RAM領域の一部を示す説明図である。図20に示すように、RAM55には、出力ポート0出力内容記憶領域～出力ポート6出力内容記憶領域がある。出力ポート0出力内容記憶領域～出力ポート6出力内容記憶領域は、それぞれ、出力ポート0～出力ポート6に出力される内容を記憶する領域であり、出力ポート0出力内容記憶領域～出力ポート6出力内容記憶領域のそれぞれのビット構成は、出力ポート0～出力ポート6のビット構成と同一である。

【0161】

図21は、CPU56が実行す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21に示す特別図柄プロセス処理は、図19のフローチャートにおけるステップS27の具体的な処理である。CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う際

50

に、変動短縮タイマ減算処理（ステップS310）および始動口スイッチ通過確認処理（ステップS311）を行った後に、内部状態（この例では特別図柄プロセスフラグ）に応じて、ステップS300～S309のうちのいずれかの処理を行う。

【0162】

変動短縮タイマ減算処理は、始動記憶（始動口スイッチ14aがオンしたことの記憶）の記憶可能最大数に対応した個数設けられている変動短縮タイマを減算する処理である。そして、後述する特別図柄大当たり判定処理（ステップS301）において、例えば、変動短縮タイマの値が0になっていて、かつ、低確率状態（通常状態）では始動記憶数が始動記憶の最大値、確変状態では始動記憶数が「2」以上であれば、図柄の変動パターンとして変動時間が短縮されたパターンを用いることに決定される。また、始動口スイッチ通過確認処理は、始動口スイッチ14aがオンしたときに所定の各乱数値を取得して記憶する処理である。

10

【0163】

ステップS300～S309において、以下のような処理が行われる。

【0164】

特別図柄通常処理（ステップS300）：始動記憶数を確認し、始動記憶数が0でなければ、ステップS301に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

【0165】

特別図柄大当たり判定処理（ステップS301）：始動入賞があったときに記憶された各種乱数を格納するバッファ等の内容をシフトする。シフトの結果、押し出されたバッファの内容にもとづいて大当たりとするか否かを決定する。なお、バッファは、始動入賞の記憶可能最大数だけ用意されている。また、シフトによって押し出されたバッファの内容は、最も前に生じた始動入賞に応じた内容である。そして、大当たりとすることに決定した場合には、大当たりフラグをセットする。その後、ステップS302に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

20

【0166】

停止図柄設定処理（ステップS302）：特別図柄の可変表示の表示結果である左右中図柄の停止図柄を決定する。そして、ステップS303に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

【0167】

変動パターン設定処理（ステップS303）：特別図柄の可変表示のパターンすなわち可変表示パターン（変動パターン）を決定する。そして、決定された変動パターンおよび停止図柄等を通知するための表示制御コマンドを図柄制御基板80等に対して出力するための処理を行う。その後、ステップS304に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

30

【0168】

特別図柄変動処理（ステップS304）：変動パターンに応じて決められている変動時間が経過したか否か確認する。経過していれば、ステップS305に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

【0169】

特別図柄図柄停止処理（ステップS305）：一定時間（例えば1.000秒）が経過した後、大当たりとすることに決定されている場合には、ステップS306に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。そうでなければ、ステップS300に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

40

【0170】

大入賞口開放前処理（ステップS306）：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54を駆動して大入賞口を開放する。そして、ステップS307に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

【0171】

50

大入賞口開放中処理（ステップS307）：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、ステップS308に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

【0172】

特定領域有効時間処理（ステップS308）：V入賞スイッチ22の通過の有無を監視して、大当り遊技状態継続条件の成立を確認する処理を行う。大当り遊技状態継続の条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、ステップS307に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。また、所定の有効時間内に大当り遊技状態継続条件が成立しなかった場合、または、全てのラウンドを終えた場合には、ステップS309に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

10

【0173】

大当り終了処理（ステップS309）：大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知するための表示をランプ制御手段等に行わせる制御を行う。そして、ステップS300に移行するように特別図柄プロセスフラグの値を変更する。

【0174】

図22は、図19に示された遊技制御処理において実行される普通図柄プロセス処理（ステップS28）を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、ステップS71のゲートスイッチ処理を実行した後に、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップS72～S76に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【0175】

ゲートスイッチ処理では、普通図柄変動開始の条件となるゲート32の打球通過にもとづくゲートスイッチ32aのオンを検出する。ゲートスイッチ32aがオンしていたら、普通図柄始動記憶が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。達していなければ、普通図柄始動記憶の値を+1する。なお、普通図柄始動記憶の値が変化すると、その旨を表示制御手段に伝達するための表示制御コマンド等が図柄制御基板80等へ送信される。そして、CPU56は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、その値を記憶する。なお、普通図柄始動記憶は、バックアップRAMに形成されている。

20

【0176】

ステップS72の普通図柄変動待ち処理では、CPU56は、普通図柄始動記憶の値が0以外であれば、普通図柄プロセスフラグの値を更新する。普通図柄始動記憶の値が0であれば何もしない。

30

【0177】

ステップS73の普通図柄判定処理では、CPU56は、普通図柄始動記憶数=1に対応する乱数値格納エリアに格納されている値を読み出すとともに、普通図柄始動記憶の値を1減らし、かつ、各乱数値格納エリアの値をシフトする。すなわち、普通図柄始動記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する乱数値格納エリアに格納されている値を、普通図柄始動記憶数=n-1に対応する乱数値格納エリアに格納する。そして、CPU56は、抽出されている普通図柄当り判定用乱数の値にもとづいて当り/はずれを決定する。

【0178】

また、普通図柄の停止図柄を図柄制御基板80に通知するために、停止図柄を示す表示制御コマンドを送信するための制御を行う。具体的には、所定の格納領域（RAM）に停止図柄を示す表示制御コマンドを格納し、コマンド送出要求のためのデータをセットする。そのデータは、遊技制御処理におけるコマンド制御処理（ステップS29）で参照される。あるいは、停止図柄を示す表示制御コマンドが格納されているコマンド送信テーブル（ROM）のアドレスを、コマンド制御処理において認識可能に指定する。次いで、普通図柄変動開始を示す表示制御コマンドを送信するための制御を行う。具体的には、所定の格納領域（RAM）に普通図柄変動開始を示す表示制御コマンドを格納し、コマンド送出要求のためのデータをセットする。あるいは、普通図柄変動開始を示す表示制御コマンドが格納されているコマンド送信テーブル（ROM）のアドレスを指定する。

40

【0179】

50

そして、普通図柄変動時間タイマをスタートする。例えば、高確率時には、普通図柄変動時間タイマに 5 . 1 秒に相当する値を設定する。低確率時には、普通図柄変動時間タイマに 2 9 . 2 秒に相当する値を設定する。また、普通図柄プロセスフラグを普通図柄変動処理を示す値に更新する。

【 0 1 8 0 】

普通図柄の変動制御は、図柄制御基板 8 0 に搭載されている表示制御手段（表示制御用 C P U 1 0 1 等）によって実行される。表示制御手段は、普通図柄変動開始を示す表示制御コマンドを受信したら普通図柄の変動を開始する。そして、後述する普通図柄変動停止を示す表示制御コマンドを受信したら普通図柄の変動を停止し、通知されている停止図柄を表示する。

10

【 0 1 8 1 】

ステップ S 7 4 の普通図柄変動処理では、普通図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否か確認する。タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスフラグを普通図柄停止処理を示す値に更新する。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 7 5 の普通図柄停止処理では普通図柄変動停止を示す表示制御コマンドを送信するための制御を行う。そして、当りとすることに決定されているときには、普通電動役物当りフラグを設定すると共に、普通図柄プロセスフラグを始動入賞口開閉処理を示す値に更新する。始動入賞口開閉処理では、所定回数だけ所定期間始動入賞口（可変入賞球装置 1 5 ）を開放する制御が行われる。また、はずれとすることに決定されているときには、普通図柄プロセスフラグを普通図柄変動待ち処理を示す値に更新する。

20

【 0 1 8 3 】

なお、始動入賞口開閉処理で用いられる開放パターンは、例えば、低確率時には、可変入賞球装置 1 5 が 1 回だけ 0 . 2 秒間開放するようなパターンである。また、高確率時には、可変入賞球装置 1 5 が 1 . 1 5 秒間開放した後 4 . 4 秒の閉成期間において再度 1 . 1 5 秒間開放するようなパターンである。可変入賞球装置 1 5 は、開放パターンに従って開閉制御される。なお、この実施の形態では、普通電動役物としての可変入賞球装置 1 5 は、始動入賞口 1 4 を開閉するための電動役物と兼用されている。

【 0 1 8 4 】

図 2 3 は、この実施の形態における主基板 3 1 から他の各電気部品制御基板（サブ基板）に送信される制御コマンド（払出制御コマンド、表示制御コマンド、ランプ制御コマンド、音制御コマンド）の送出形態を示すタイミング図である。この例では、制御コマンドのコマンドデータは 1 バイトで構成されている。

30

【 0 1 8 5 】

図 2 3 に示すように、主基板 3 1（メイン）からコマンドデータが出力された後、割込信号および S T B 信号がオン状態になる。このように、遊技制御手段は、コマンドデータの出力に関連して、データ出力中信号（この例では S T B 信号）の出力タイミングと同タイミングで、コマンドデータの電気部品制御手段への入力を指示するための指示信号としての割込信号を出力する。

【 0 1 8 6 】

その後、メインからの割込信号はオフ状態になり、サブ基板の電気部品制御手段がコマンド受信処理を完了した後のタイミングで、メインからの S T B 信号はオフ状態になる。

40

【 0 1 8 7 】

図 2 4 は、表示制御コマンドを送信するためのコマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。表示制御コマンドを送信するためのコマンド制御処理は、例えば、図 1 9 に示されたフローチャートにおけるステップ S 2 9 において実行される。表示制御コマンドを送信するためのコマンド制御処理において、C P U 5 6 は、出力ポート 2 出力内容記憶領域に、送出すべき表示制御コマンドのコマンドデータを書き込む（ステップ S 3 3 1）。そして、表示制御コマンド送出要求フラグをセットする（ステップ S 3 3 2）。なお、ステップ S 3 3 1 では出力ポート 2 出力内容記憶領域ではなくバックアップ R A M におけ

50

る他の領域にコマンドデータを書き込み、実際にコマンドデータが出力ポート 2 に出力されるときに、出力ポート 2 出力内容記憶領域にコマンドデータを書き込むように構成してもよい。

【0188】

なお、表示制御コマンドを出力ポートに出力する処理は、後述するタイマ割込処理において実行される。また、表示制御コマンドを送信するためのコマンド制御処理は、図 19 におけるループ処理で実行されているので、同一処理が繰り返し実行されないように、図 24 に示す処理は、前の表示制御コマンドの送信が完了したことを確認してから実行されるようにプログラム構成されていることが好ましい。

【0189】

図 25 は、払出制御コマンドを送信するためのコマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。払出制御コマンドを送信するためのコマンド制御処理は、例えば、図 19 に示されたフローチャートにおけるステップ S 32 の賞球処理において実行される。払出制御コマンドを送信するためのコマンド制御処理において、CPU 56 は、出力ポート 1 出力内容記憶領域に、送出すべき払出制御コマンドのコマンドデータを書き込む（ステップ S 335）。そして、払出制御コマンド送出要求フラグをセットする（ステップ S 336）。なお、ステップ S 335 では出力ポート 1 出力内容記憶領域ではなくバックアップ RAM における他の領域にコマンドデータを書き込み、実際にコマンドデータが出力ポート 1 に出力されるときに、出力ポート 1 出力内容記憶領域にコマンドデータを書き込むように構成してもよい。

【0190】

例えば、賞球払出数を指定するための払出制御コマンドとして、01(H)～0F(H)のいずれかが用いられる。従って、1個～15個の賞球払出数を指定することができる。また、払出制御状態を指定するための払出制御コマンドとして、01(H)～0F(H)以外の 1 バイトのデータが用いられる。例えば、払出禁止を指定する場合には 11(H)が用いられ、払出禁止解除を指定する場合には 12(H)が用いられる。あるいは、払出禁止 / 払出禁止解除の原因毎に払出制御コマンドを定義してもよい。例えば、球切れ（補給球不足）の場合には F0(H)、その解除の場合には F1(H)、下皿満タンの場合には F2(H)、その解除の場合には F3(H)のようにしてもよい。さらに、1 バイトのうちの上位の 4 ビットを指示の種類を示すデータとし、下位の 4 ビットを具体的内容を示すデータとしてもよい。例えば、上位 4 ビットが 0000 であれば賞球払出数を指示することとし下位 4 ビットで賞球数を示すようにする。また、上位 4 ビットが 0001 であれば払出禁止 / 払出禁止解除を指示することにしてもよい。

【0191】

図 26 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理において、CPU 56 は、レジスタの退避処理を行った後（ステップ S 100）、ポート入力処理（ステップ S 101）、ポート出力処理（ステップ S 102）およびタイマ更新処理（ステップ S 103）を行う。そして、レジスタの復旧処理を行い（ステップ S 104）、割込許可状態にして（ステップ S 105）、処理を終了する。

【0192】

ステップ S 101 のポート入力処理は、入力ポートのデータを読み出して、読み出したデータを所定の RAM 領域に書き込む処理である。遊技制御処理（図 19 に示されたループ処理）では、RAM 領域の内容にもとづいて入力ポートの入力状態を認識する。ステップ S 102 のポート出力処理は、出力ポート 1 出力内容記憶領域～出力ポート 6 出力内容記憶領域の内容を出力ポート 1～6 に出力するとともに、制御コマンドが各サブ基板における電気部品制御手段に受信可能なように割込信号および STB 信号を制御する処理である。ステップ S 103 のタイマ更新処理は、遊技制御処理において用いられている各種タイマの値を減算する処理である。例えば、遊技制御処理では、タイマに計測時間に相当した値をタイマにセットし、タイマの値が 0 になったらタイムアウトしたと認識する。

【0193】

遊技制御手段は、メイン処理とタイマ割込処理とを協働させて遊技の制御を進行している。すなわち、遊技制御手段は、所定の制御周期毎に発生する割込に関連して遊技の制御を実行している。

【0194】

図27は、ポート出力処理（ステップS102）の構成例を示すフローチャートである。ポート出力処理において、CPU56は、出力ポート5出力内容記憶領域のデータを出力ポート5（図16参照）に出力する（ステップS341）。また、出力ポート6出力内容記憶領域のデータを出力ポート6（図16参照）に出力する（ステップS342）。なお、出力ポート5出力内容記憶領域および、出力ポート6出力内容記憶領域には、遊技制御処理（図19に示されたループ処理）において、出力ポートの各ビットのオン/オフに応じたデータが設定されている。例えば、出力ポート5出力内容記憶領域のビット0～2は、遊技制御処理におけるソレノイド処理（ステップS31）でオン/オフ（セット/リセット）される。

10

【0195】

次いで、CPU56は、制御コマンド（払出制御コマンド、表示制御コマンド、ランプ制御コマンド、音制御コマンド）を送信するための制御（ステップS343～S353）を行う。まず、制御コマンド送出要求フラグ（払出制御コマンド送出要求フラグ、表示制御コマンド送出要求フラグ、ランプ制御コマンド送出要求フラグまたは音制御コマンド送出要求フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS343）。いずれの制御コマンド送出要求フラグもセットされていない場合には、何もせずリターンする。

20

【0196】

いずれかの制御コマンド送出要求フラグがセットされている場合には、その制御コマンド送出要求フラグに対応したポート出力内容記憶領域（出力ポート1出力内容記憶領域～出力ポート4出力内容記憶領域のいずれか）のデータを、対応する出力ポート（出力ポート1～出力ポート4のいずれか）に出力する（ステップS344）。例えば、払出制御コマンド送出要求フラグがセットされていた場合には、出力ポート1出力内容記憶領域のデータを出力ポート1（図15参照）に出力する。このタイミングは、図23におけるa区間の開始時に相当する。

【0197】

次に、CPU56は、出力ポート0の、データを出力した出力ポート（出力ポート1～出力ポート4のいずれか）に対応した出力ポート0の割込信号のビット（ビット0～3のいずれか）と、出力ポート0のSTB信号のビット（ビット4～7のいずれか）とに「1」を出力する（ステップS345）。例えば、ステップS344において出力ポート1出力内容記憶領域のデータを出力ポート1に出力した場合には、出力ポート0のビット0（払出制御信号用割込信号）とビット4（払出制御信号用STB信号）とに「1」を出力する。このタイミングは、図23におけるb区間の開始時に相当する。なお、ステップS344とS345との間に、ディレイ時間をおいてもよい。

30

【0198】

そして、対応する制御コマンド送出要求フラグをクリアする（ステップS346）。例えば、ステップS344において出力ポート1出力内容記憶領域のデータを出力ポート1に出力した場合には、払出制御コマンド送出要求フラグをクリアする。また、出力ポート0の出力状態を出力ポート0出力内容記憶領域にコピーしておく（ステップS347）。

40

【0199】

次いで、図23におけるb区間とc区間の時間の合計に相当する時間だけ待ってから（ステップS348）、データを出力した出力ポート（出力ポート1～出力ポート4のいずれか）に対応した出力ポート0の割込信号のビット（ビット0～3のいずれか）を「0」にする（ステップS349）。例えば、ステップS344において出力ポート1出力内容記憶領域のデータを出力ポート1に出力した場合には、出力ポート0のビット0（払出制御信号用割込信号）に「0」を出力する。また、出力ポート0の出力状態を出力ポート0出力内容記憶領域にコピーしておく（ステップS350）。このタイミングは、図23にお

50

ける d 区間の開始時に相当する。なお、b 区間は、主基板 3 1 が割込信号を出力してからサブ基板において割込が受け付けられるまでの遅れ時間に相当する。

【0200】

さらに、図 2 3 における d 区間と e 区間の時間の合計に相当する時間だけ待ってから（ステップ S 3 5 1）、データを出力した出力ポート（出力ポート 1～出力ポート 4 のいずれか）に対応した出力ポート 0 の S T B 信号のビット（ビット 4～7 のいずれか）を「0」にする（ステップ S 3 5 2）。例えば、ステップ S 3 4 4 において出力ポート 1 出力内容記憶領域のデータを出力ポート 1 に出力した場合には、出力ポート 0 のビット 4（払出制御信号用 S T B 信号）に「0」を出力する。また、出力ポート 0 の出力状態を出力ポート 0 出力内容記憶領域にコピーしておく（ステップ S 3 5 3）。このタイミングは、図 2 3

10

【0201】

なお、ステップ S 3 4 3 において、制御コマンド送出要求フラグ（払出制御コマンド送出要求フラグ、表示制御コマンド送出要求フラグ、ランプ制御コマンド送出要求フラグまたは音制御コマンド送出要求フラグ）がリセット状態であった場合には、リセット状態であった制御コマンド送出要求フラグに対応したポート出力内容記憶領域（出力ポート 1 出力内容記憶領域～出力ポート 4 出力内容記憶領域のいずれか）に、所定のデータ（例えばクリアデータとしての 0 0（H）やクリアデータ以外の F F（H））を設定するとともに、対応する出力ポート（出力ポート 1～出力ポート 4 のいずれか）に、同じ値を出力するようにしてもよい。すなわち、制御期間（この例では 4 m s）内に制御コマンドの送出制御

20

【0202】

また、タイマ割込処理は 4 m s 毎に実行されるので、図 2 7 に示されたポート出力処理も 4 m s に 1 回しか実行されない。従って、各電気部品制御基板には、主基板 3 1 から、1 回の制御期間（この例では 4 m s）において高々 1 つの制御コマンドしか出力されない。

【0203】

以上のようにして、図 2 3 に示されたようなタイミングで、制御コマンドがサブ基板に送出される。なお、タイマ割込がかかったときに、複数種類の制御コマンド送出要求フラグがオンしていたときには、例えば、あらかじめ決められている優先順位に従って、いずれかの制御コマンド送出要求フラグについてステップ S 3 4 4～S 3 5 3 の処理が実行される。

30

【0204】

このように、この実施の形態では、制御コマンドのコマンドデータを出力するときに、ポート出力内容記憶領域のデータを出力ポートに出力する。そして、ポート出力内容記憶領域のデータは、電力供給が停止しても所定期間はその内容が保存されるバックアップ R A M に設定される。上述したように、メイン処理ではポート出力内容記憶領域ではなくバックアップ R A M における他の領域にコマンドデータを書き込み、実際にコマンドデータが出力ポートに出力されるときに、ポート出力内容記憶領域にコマンドデータを書き込むように構成した場合には、出力ポートにコマンドデータを出力するときに、ポート出力内容記憶領域に、出力ポートに出力したコマンドデータが設定される。

40

【0205】

図 2 8 は、遊技状態復旧処理の一例を示すフローチャートである。遊技状態復旧処理において、C P U 5 6 は、まず、スタックポインタの復旧処理を行う（ステップ S 8 1）。スタックポインタの値は、後で詳述する電力供給停止時処理において、所定の R A M エリア（電源バックアップされているバックアップ R A M 領域）に退避している。よって、ステップ S 8 1 では、その R A M エリアの値をスタックポインタに設定することによって復旧させる。なお、復旧されたスタックポインタが指す領域（すなわちスタック領域）には、電力供給が停止したときのレジスタ値やプログラムカウンタ（P C）の値が退避している。

【0206】

50

そして、CPU56は、CTCやPIOなどの内蔵デバイスの初期設定を行い、また、スタック領域から各種レジスタの退避値を読み出して、各種レジスタに設定する（ステップS91）。すなわち、レジスタ復元処理を行う。ここで、RAMアクセス許可状態に設定する処理も行う。さらに、バックアップフラグをクリアする（ステップS92）すなわち、前回の電力供給停止時に所定の記憶保護処理を行うための電力供給停止時処理が実行されたことを示すフラグをリセットする。また、パリティフラグがオンしていない場合には割込許可状態にする（ステップS93, S94）。最後に、AFレジスタ（アキュムレータとフラグのレジスタ）をスタック領域から復元する（ステップS95）。

【0207】

さらに、保存されていた出力ポート1～4出力内容記憶領域（払出制御信号、表示制御信号、ランプ制御信号および音制御信号のコマンドデータを記憶する領域）の内容を出力ポート1～4に出力するとともに、保存されていた出力ポート0出力内容記憶領域（各制御コマンドに関する割込信号とSTB信号の出力状態を記憶する領域）の内容を出力ポート0に出力する（ステップS96）。

【0208】

そして、RET命令が実行されるのであるが、ここでのリターン先は、遊技状態復旧処理をコールした部分ではない。なぜなら、ステップS81においてスタックポインタの復旧処理がなされ、復旧されたスタックポインタが指すスタック領域に格納されているリターンアドレスは、プログラムにおける前回の電力供給停止時にNMIが発生したアドレスである。従って、ステップS95の次のRET命令によって、電力供給停止時にNMIが発生したアドレスにリターンする。すなわち、スタック領域に退避されていたアドレスにもとづいて復旧制御が実行されている。

【0209】

遊技状態復旧処理において、以上のような処理が行われることによって、電力供給が停止したときに（具体的にはマスク不能割込がかかって電力供給停止時処理を行っていたときに）、図23に示されたa～e区間のいずれかの制御を行っていた場合でも、それぞれの制御に復旧する。また、ステップS96の処理によって、制御コマンドに関連する出力ポートの状態も完全に復元される。従って、例えば、a区間の状態に復旧した場合には、制御コマンドのコマンドデータが出力ポートに出力された状態で、電力供給が停止したときの制御状態に復旧することができる。この場合、電力供給が停止したときの制御状態は、制御コマンドのコマンドデータを出力した後、割込信号およびSTB信号を出力する前の状態である（図27におけるステップS344の処理完了後、ステップS345の処理開始前）。よって、制御状態が復旧することによってステップS345の処理が開始され、割込信号およびSTB信号が出力ポートに出力される。

【0210】

このように、遊技制御手段は、コマンドデータを出力した後にコマンドデータの取り込み（電気部品制御手段への入力）を指示するための信号（この例では割込信号およびSTB信号）を出力するまでの間に電力供給が停止した場合には、電力供給が再開されたときに、コマンドデータに関する出力ポートの状態を復旧させた後、コマンドデータの取り込みを指示するための信号を出力するように構成されている。

【0211】

図29は、電源基板910からの電源断信号に応じて実行されるマスク不能割込処理（電力供給停止時処理）の処理例を示すフローチャートである。CPU56のXNMI端子にローレベルからハイレベルへの変化が生じてマスク不能割込が発生すると、CPU56に内蔵されている割込制御機構は、マスク不能割込発生時に実行されていたプログラムのアドレス（具体的には実行完了後の次のアドレス）をスタックポインタが指すスタック領域に退避させるとともに、スタックポインタの値を増やす。すなわち、スタックポインタの値がスタック領域の次のアドレスを指すように更新する。なお、この実施の形態では、XNMI端子にローレベルからハイレベルへの変化が生ずると割込が生ずるが、他の態様のレベル変化に応じて割込が発生するマイクロコンピュータを用いても、以下のような制御

10

20

30

40

50

を実行することができる。

【0212】

電力供給停止時処理において、CPU56は、AFレジスタ（アキュムレータとフラグのレジスタ）をバックアップRAM領域のスタック領域に退避させる（ステップS451）。また、割込フラグをパリティフラグにコピーする（ステップS452）。パリティフラグはバックアップRAM領域に形成されている。割込フラグは、割込許可状態であるのか割込禁止状態であるのかを示すフラグであって、CPU56が内蔵する制御レジスタ中にある。割込フラグのオン状態が割込禁止状態であることを示す。上述したように、パリティフラグは遊技状態復旧処理で参照される。そして、遊技状態復旧処理において、パリティフラグがオン状態であれば、割込許可状態には設定されない。

10

【0213】

また、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタおよびスタックポインタをバックアップRAM領域のスタック領域に退避させる（ステップS454～S458）。なお、ステップS451～S458の処理は、電源監視手段の検出信号に応じて制御状態を復旧させるために必要なデータを変動データ記憶手段に保存させるためのデータ退避処理に相当する。

【0214】

次に、バックアップあり指定値（この例では「55H」）をバックアップフラグにストアする。バックアップフラグはバックアップRAM領域に形成されている。次いで、パリティデータを作成する（ステップS460～S467）。すなわち、まず、クリアデータ（00）をチェックサムデータエリアにセットし（ステップS460）、チェックサム算出開始アドレスをポインタにセットする（ステップS461）。また、チェックサム算出回数をセットする（ステップS462）。

20

【0215】

そして、チェックサムデータエリアの内容とポインタが指すRAM領域の内容との排他的論理和を演算する（ステップS463）。演算結果をチェックサムデータエリアにストアするとともに（ステップS464）、ポインタの値を1増やし（ステップS465）、チェックサム算出回数の値を1減算する（ステップS466）。ステップS463～S466の処理が、チェックサム算出回数の値が0になるまで繰り返される（ステップS467）。

30

【0216】

チェックサム算出回数の値が0になったら、CPU56は、チェックサムデータエリアの内容の各ビットの値を反転する（ステップS468）。そして、反転後のデータをチェックサムデータエリアにストアする（ステップS469）。このデータが、電源投入時にチェックされるパリティデータとなる。次いで、RAMアクセスレジスタにアクセス禁止値を設定する（ステップS470）。以後、内蔵RAM55のアクセスができなくなる。従って、電圧低下に伴ってプログラムの暴走が生じて、RAMの記憶内容が破壊されるようなことはない。

【0217】

その後、CPU56は、待機状態（ループ状態）に入る。従って、システムリセットされるまで、何もしない状態になる。なお、ウォッチドッグタイマを使用している場合には、ループ状態でウォッチドッグクリア処理を行っていないので、ウォッチドッグタイマがタイムアウトする。ただし、正常な電力供給停止時にはその前にシステムリセットがかかる。しかし、例えばノイズ等によってNMIがかかった場合には、電力供給停止時ではないのでシステムリセットがかからないが、ウォッチドッグタイマのタイムアウトによってリセットがかかり、ループから抜け出すことができる。

40

【0218】

図30は、この実施の形態におけるRAM領域のアドレスマップを示す説明図である。図30に示すように、RAM領域の先頭はバックアップフラグの領域に割り当てられている。そして、最後部にチェックサムバッファの領域が割り当てられている。なお、バックア

50

ップフラグからチェックサムバッファまでの領域は作業領域に相当し、チェックサムバッファ以降の領域にスタック領域が設定されている。また、この実施の形態では、RAM領域の全てが電源バックアップされている。

【0219】

なお、図20に示された出力ポート0出力内容記憶領域～出力ポート6出力内容記憶領域は、図30に示すコマンド制御用バッファの一部に相当する。

【0220】

図31は、チェックサム作成方法の一例を説明するための説明図である。ただし、図31に示す例では、簡単のために、バックアップRAM領域のデータのサイズを3バイトとする。電源電圧低下にもとづく電力供給停止時処理において、図31に示すように、チェックサムデータとして初期データ（この例では00(H)）が設定される。次に、「00(H)」と「F0(H)」の排他的論理和がとられ、その結果と「16(H)」の排他的論理和がとられる。さらに、その結果と「DF(H)」の排他的論理和がとられる。そして、その結果（この例では「39(H)」）を論理反転して得られた値（この例では「C6(H)」）がチェックサムバッファに設定される。

【0221】

なお、図31では、説明を容易にするために、論理反転前のデータ「39(H)」がチェックサムバッファに格納されている様子が示されている。なお、初期データとしての00(H)はステップS460で設定されるチェックサムデータに対するクリアデータに応じた値であるが、実際には、00(H)との排他的論理和は演算前と後とで値が変わらないので、00(H)との排他的論理和演算を行わなくてもよい。

【0222】

この実施の形態では、チェックサムバッファは、バックアップRAM領域（変動データ記憶手段）の最後のアドレスに格納されている。従って、例えば、チェックサム作成方法のプログラムに誤りがないかどうか確認する際に、容易にその確認を行うことができる。RAM領域の最終アドレスの値が正しいか否か確認すればよいからである。また、この実施の形態では、チェックサム算出開始アドレスはバックアップフラグが設定されるアドレスであり、チェックサム算出最終アドレスは賞球制御用フラグ・バッファのうちの最後のアドレスである（図30参照）。従って、賞球制御用フラグ・バッファの後、すなわち、バックアップRAM領域の最後のアドレスをチェックサムバッファの領域にすれば、RAM領域において無駄が生ずることはない。

【0223】

なお、確認のしやすさやRAM領域の無駄防止を考慮すると、バックアップRAM領域の最初のアドレスをチェックサムバッファの領域にしてもよい。

【0224】

また、遊技機への電力供給開始時にはパリティチェックOKか否かの判断が行われるが（図18におけるステップS10）、その判断では、電力供給停止時処理におけるパリティデータの作成処理（ステップS460～S469）と同様の処理が行われ、処理結果すなわち演算結果がチェックサムバッファの内容と一致したらパリティチェックOKと判定される。

【0225】

なお、ここでは、バックアップRAM領域の最後または最初のアドレスをチェックサムバッファの領域にしたが、バックアップRAM領域の中途の領域にチェックサムバッファの領域を割り当ててもよい。また、この実施の形態では、作業領域のデータにもとづいてチェックサムが生成されているが、スタック領域のデータも含めてチェックサムを生成するようにしてもよい。

【0226】

さらに、この実施の形態では、電力供給開始時に、電力供給停止時処理における処理と同じ処理によってチェックサムを生成し、生成されたチェックサムとバックアップRAMに保存されていたチェックサムとを比較したが、他の方法を用いてもよい。例えば、バック

10

20

30

40

50

アップＲＡＭに保存されていたチェックサムを初期値として、電力供給停止時処理において演算対象となった各データについて演算を行い、演算結果が所定値（例えば００（Ｈ））と一致したらパリティチェックＯＫと判定するようにしてもよい。

【０２２７】

また、チェックのためのチェックデータはチェックサムに限られず、バックアップＲＡＭの内容が正当に保存されているかを判定できるものであれば、他のチェックデータを用いてもよいし、チェックデータは複数あってもよい。その場合、各チェックデータのチェック対象となるＲＡＭ領域が別であってもよい。すなわち、ＲＡＭ領域における複数部分の各部分についてチェックデータを作成するようにしてもよい。

【０２２８】

図３２は、払出制御用ＣＰＵ３７１周りの一構成例を示すブロック図である。図３２に示すように、電源基板９１０の電源監視回路（電源監視手段）からの電源断信号が、バッファ回路９６０を介して払出制御用ＣＰＵ３７１のマスク不能割込端子（ＸＮＭＩ端子）に接続されている。従って、払出制御用ＣＰＵ３７１は、マスク不能割込処理によって遊技機への電力供給停止の発生を確認することができる。なお、バッファ回路９６０から出力される信号は電源監視回路９１０からの検出信号と実質的に変わらないので（増幅を受けたのみ）、以下、バッファ回路９６０から出力される信号を検出信号またはＮＭＩ信号と呼ぶことがある。

【０２２９】

払出制御用ＣＰＵ３７１のＣＬＫ／ＴＲＧ２端子には、主基板３１からの払出制御用の割込信号が接続されている。ＣＬＫ／ＴＲＧ２端子にクロック信号が入力されると、払出制御用ＣＰＵ３７１に内蔵されているタイマカウンタレジスタＣＬＫ／ＴＲＧ２の値がダウンカウントされる。そして、レジスタ値が０になると割込が発生する。従って、タイマカウンタレジスタＣＬＫ／ＴＲＧ２の初期値を「１」に設定しておけば、割込信号の入力に応じて割込が発生することになる。そして、払出制御用ＣＰＵ３７１は、割込が発生すると、コマンド受信割込処理を実行する。

【０２３０】

払出制御基板３７には、システムリセット回路９７５も搭載されているが、この実施の形態では、システムリセット回路９７５におけるリセットＩＣ９７６は、電源投入時に、外付けのコンデンサに容量で決まる所定時間だけ出力をローレベルとし、所定時間が経過すると出力をハイレベルにする。また、リセットＩＣ９７６は、ＶＳＬの電源電圧を監視して電圧値が所定値（例えば＋９Ｖ）以下になると出力をローレベルにする。従って、遊技機への電力供給停止時には、リセットＩＣ９７６からの信号がローレベルになることによって払出制御用ＣＰＵ３７１がシステムリセットされる。

【０２３１】

リセットＩＣ９７６が電力供給停止を検知するための所定値は、通常時の電圧より低い、払出制御用ＣＰＵ３７１が暫くの間動作しうる程度の電圧である。また、リセットＩＣ９７６が、払出制御用ＣＰＵ３７１が必要とする電圧（この例では＋５Ｖ）よりも高い電圧を監視するように構成されているので、払出制御用ＣＰＵ３７１が必要とする電圧に対して監視範囲を広げることができる。従って、より精密な監視を行うことができる。

【０２３２】

＋５Ｖ電源から電力が供給されていない間、払出制御用ＣＰＵ３７１の内蔵ＲＡＭの少なくとも一部は、電源基板から供給されるバックアップ電源がバックアップ端子に接続されることによってバックアップされ、停電等の遊技機に対する電力供給停止が発生しても内容は保存される。そして、＋５Ｖ電源が復旧すると、システムリセット回路９７５からリセット信号が発せられるので、払出制御用ＣＰＵ３７１は、通常の動作状態に復旧する。そのとき、必要なデータがバックアップされているので、停電等からの復旧時には停電発生時の払出制御状態に復旧させることができる。

【０２３３】

なお、図３２に示された構成では、システムリセット回路９７５は、電源投入時に、コン

10

20

30

40

50

デンサの容量で決まる期間のローレベルを出力し、その後ハイレベルを出力する。すなわち、リセット解除タイミングは1回だけである。しかし、図9に示された主基板31の場合と同様に、複数回のリセット解除タイミングが発生するような回路構成を用いてもよい。

【0234】

また、図32に示す例では、リセットIC976のCK端子には払出制御用CPU371の出力ポートから、ある時間間隔で信号が供給される。その信号が途絶えて所定期間（ウォッチドッグタイマのタイムアウト時間）以上信号の入力がない状態になると、リセットIC976は、リセット信号のレベルを一旦リセットレベルにする。図32では、払出制御用CPU371からリセットIC976に対する信号は内蔵出力ポートから出力される例が示されているが、その信号は、外付けの出力ポートから出力されるようにしてもよい。

10

【0235】

また、払出制御用CPU371がウォッチドッグ機能を内蔵しウォッチドッグタイマのタイムアウトによって内部的に払出制御用CPU371にリセットがかかるようなCPUであり、その機能を利用している場合には、リセットIC976のCK端子に信号を与えるような構成を用いなくてもよい。

【0236】

図33は、この実施の形態における出力ポートの割り当てを示す説明図である。図33に示すように、出力ポートC（アドレス00H）は、払出モータ289に出力される駆動信号等の出力ポートである。また、出力ポートD（アドレス01H）は、7セグメントLEDであるエラー表示LED374に出力される表示制御信号の出力ポートである。そして、出力ポートE（アドレス02H）は、振分ソレノイド310に出力される駆動信号、およびカードユニット50に対するEXS信号とPRDY信号とを出力するための出力ポートである。

20

【0237】

図34は、この実施の形態における入力ポートのビット割り当てを示す説明図である。図34に示すように、入力ポートA（アドレス06H）は、主基板31から送出された払出制御コマンドの8ビットの払出制御信号を取り込むための入力ポートである。また、入力ポートB（アドレス07H）のビット0～1には、それぞれ、賞球カウントスイッチ301Aおよび球貸しカウントスイッチ301Bの検出信号が入力される。ビット2～5には、カードユニット50からのBRDY信号、BRQ信号、VL信号およびクリアスイッチ921の検出信号が入力される。また、ビット7には、主基板31からの払出制御信号用STB信号が入力される。

30

【0238】

なお、図12に示すように、この実施の形態では、出力ポートおよび入力ポートとして、外付けのものが使用されているが、払出制御用CPU371に内蔵されているPIOを用いてもよい。

【0239】

図35は、払出制御手段（払出制御用CPU371およびROM、RAM等の周辺回路）がプログラムに従って実行するメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理では、払出制御用CPU371は、まず、必要な初期設定を行う。すなわち、払出制御用CPU371は、まず、割込禁止に設定する（ステップS700）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS701）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS702）。また、払出制御用CPU371は、内蔵デバイスレジスタの初期化を行い（ステップS703）、CTCおよびPIOの初期化（ステップS704）を行った後に、ウォッチドッグクリア処理（ステップS705）を行って、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS706）。ステップS6では、払出制御用CPU371がウォッチドッグ機能を内蔵し、それを利用している場合には、ウォッチドッグ機能の初期化およびタイマクリア処理が行われる。

40

50

【 0 2 4 0 】

この実施の形態では、内蔵 C T C のうちの一つのチャンネルがタイマモードで使用される。従って、ステップ S 7 0 3 の内蔵デバイスレジスタの設定処理およびステップ S 7 0 4 の処理において、使用するチャンネルをタイマモードに設定するためのレジスタ設定、割込発生を許可するためのレジスタ設定および割込ベクタを設定するためのレジスタ設定が行われる。そして、そのチャンネルによる割込がタイマ割込として用いられる。タイマ割込を例えば 1 m s 毎に発生させたい場合は、初期値として 1 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。

【 0 2 4 1 】

なお、タイマモードに設定されたチャンネル（この実施の形態ではチャンネル 3）に設定される割込ベクタは、タイマ割込処理の先頭アドレスに相当するものである。具体的は、I レジスタに設定された値と割込ベクタとでタイマ割込処理の先頭アドレスが特定される。タイマ割込処理では、払出制御処理が実行される。

10

【 0 2 4 2 】

また、内蔵 C T C のうちの他の一つのチャンネル（この実施の形態ではチャンネル 2）が、遊技制御手段からの払出制御コマンド受信のための割込発生用のチャンネルとして用いられ、そのチャンネルがカウンタモードで使用される。従って、ステップ S 7 0 3 の内蔵デバイスレジスタの設定処理およびステップ S 7 0 4 の処理において、使用するチャンネルをカウンタモードに設定するためのレジスタ設定、割込発生を許可するためのレジスタ設定および割込ベクタを設定するためのレジスタ設定が行われる。

20

【 0 2 4 3 】

カウンタモードに設定されたチャンネル（チャンネル 2）に設定される割込ベクタは、後述するコマンド受信割込処理の先頭アドレスに相当するものである。具体的は、I レジスタに設定された値と割込ベクタとでコマンド受信割込処理の先頭アドレスが特定される。

【 0 2 4 4 】

この実施の形態では、払出制御用 C P U 3 7 1 でも割込モード 2 が設定される。従って、内蔵 C T C のカウンタアップにもとづく割込処理を使用することができる。また、C T C が送出した割込ベクタに応じた割込処理開始アドレスを設定することができる。

【 0 2 4 5 】

C T C のチャンネル 2（C H 2）のカウンタアップにもとづく割込は、上述したタイマカウンタレジスタ C L K / T R G 2 の値が「0」になったときに発生する割込である。従って、例えばステップ S 7 0 5 において、特定レジスタとしてのタイマカウンタレジスタ C L K / T R G 2 に初期値「1」が設定される。さらに、C L K / T R G 2 端子に入力される信号の立ち上がりまたは立ち下がりによって特定レジスタとしてのタイマカウンタレジスタ C L K / T R G 2 のカウント値が - 1 されるのであるが、所定の特定レジスタの設定によって、立ち上がり / 立ち下がりの選択を行うことができる。この実施の形態では、C L K / T R G 2 端子に入力される信号の立ち上がりで、タイマカウンタレジスタ C L K / T R G 2 のカウント値が - 1 されるような設定が行われる。

30

【 0 2 4 6 】

また、C T C のチャンネル 3（C H 3）のカウンタアップにもとづく割込は、C P U の内部クロック（システムクロック）をカウンタダウンしてレジスタ値が「0」になったら発生する割込であり、後述する 1 m s タイマ割込として用いられる。具体的には、C P U 3 7 1 の動作クロックを分周したクロックが C T C に与えられ、クロックの入力によってレジスタの値が減算され、レジスタの値が 0 になるとタイマ割込が発生する。例えば、C H 3 のレジスタ値はシステムクロックの 1 / 2 5 6 周期で減算される。分周したクロックにもとづいて減算が行われるので、レジスタの初期値は大きくならない。ステップ S 7 0 5 において、C H 3 のレジスタには、初期値として 1 m s に相当する値が設定される。

40

【 0 2 4 7 】

C T C の C H 2 のカウンタアップにもとづく割込は、C H 3 のカウンタアップにもとづく割込よりも優先順位が高い。従って、同時にカウンタアップが生じた場合に、C H 2 のカ

50

ウントアップにもとづく割込、すなわち、コマンド受信割込処理の実行契機となる割込の方が優先される。

【0248】

次いで、払出制御用CPU371は、入力ポートB（図34参照）を介して入力されるクリアスイッチ921の出力信号の状態を1回だけ確認する（ステップS707）。その確認においてオンを検出した場合には、払出制御用CPU371は、通常の初期化処理を実行する（ステップS711～ステップS713）。クリアスイッチ921がオンである場合（押下されている場合）には、ローレベルのクリアスイッチ信号が出力されている。なお、入力ポート372では、クリアスイッチ信号のオン状態はハイレベルである。

【0249】

なお、払出制御用CPU371は、例えば、オン状態が少なくとも1ms（1ms毎に起動される処理の1回目の処理における検出直前に検出信号がオンした場合）継続しないとスイッチオンとは見なさないが、クリアスイッチ921のオン検出の場合には、1回のオン判定でオン/オフが判定される。すなわち、初期化操作手段としてのクリアスイッチ921が所定の操作状態であるか否かを払出制御用CPU371が判定するための初期化要求検出判定期間は、遊技媒体検出手段としての賞球カウントスイッチ等が遊技媒体を検出したことを判定するための遊技媒体検出判定期間とは異なる期間とされている。

【0250】

クリアスイッチ921がオンの状態でない場合には、払出制御用CPU371は、払出制御用のバックアップRAM領域にバックアップデータが存在しているか否かの確認を行う（ステップS708）。例えば、主基板31のCPU56の処理と同様に、遊技機への電力供給停止時にセットされるバックアップフラグがセット状態になっているか否かによって、バックアップデータが存在しているか否かを確認する。バックアップフラグがセット状態になっている場合には、バックアップデータありと判断する。

【0251】

バックアップありを確認したら、払出制御用CPU371は、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う。不測の停電等の電力供給の停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されていたはずであるから、チェック結果は正常になる。チェック結果が正常でない場合には、内部状態を電力供給の停止時の状態に戻すことができないので、不測の停電等からの復旧時ではなく電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0252】

チェック結果が正常であれば（ステップS709）、払出制御用CPU371は、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための払出状態復旧処理を行う（ステップS710）。そして、バックアップRAM領域に保存されていたPC（プログラムカウンタ）の指すアドレスに復帰する。

【0253】

バックアップフラグとチェックサム等のチェックデータとを用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否かを確認することによって、払出制御状態を電力供給停止時の状態に正確に戻すことができる。すなわち、バックアップRAM領域のデータにもとづく状態復旧処理の確実性が向上する。なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否かを確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0254】

このように、遊技制御手段以外の電気部品制御手段においても、電力供給が開始された場合に、電力供給が停止する前の制御状態に復旧させるか否かを定めるための復旧条件が複数あり、電気部品制御手段は、復旧条件の全てが成立していたら電力供給が停止する前の制御状態に復旧させ、復旧条件のうち少なくとも1つが成立していなかったら制御状態を

10

20

30

40

50

初期化する初期化処理を行うように構成されている。従って、誤って復旧処理がなされ、誤った制御がなされてしまうことが防止される。なお、この例では、復旧条件の成立は、クリアスイッチ921の押下がないこと、バックアップフラグがオン状態であること、およびパリティチェックの結果が正常であったことである。

【0255】

この実施の形態では、電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグとして1バイトデータであるバックアップフラグを用いたが、電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグであればどのような形態のフラグを用いてもよい。また、そのようなフラグは複数あってもよい。

【0256】

初期化処理では、払出制御用CPU371は、まず、RAMクリア処理を行う(ステップS711)。ここでは、RAMの全領域をクリアする。そして、1ms毎に定期的にタイマ割込がかかるように払出制御用CPU371に設けられているCTCのレジスタの設定が行われる(ステップS712)。すなわち、初期値として1msに相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。そして、初期設定処理のステップS701において割込禁止とされているので、初期化処理を終える前に割込が許可される(ステップS713)。

【0257】

次いで、払出制御処理(ステップS751~S760)が繰り返し(ループ処理で)実行される。

【0258】

払出制御処理において、払出制御用CPU371は、まず、ウォッチドッグクリア処理を実行する(ステップS751)。ステップS751では、払出制御用CPU371がウォッチドッグ機能を内蔵し、それを利用している場合には、内蔵されているウォッチドッグタイマにタイマクリアするためのデータを書き込む処理が行われる。また、図34に例示したように、リセットIC976に信号を与えることによってウォッチドッグ機能を実現している場合には、1パルスの信号を出力する。

【0259】

また、入力ポート372bに入力される賞球カウントスイッチ301Aや球貸しカウントスイッチ301B等のスイッチがオンしたか否かを判定する(スイッチ処理:ステップS752)。ただし、この実施の形態では、後述するように、タイマ割込処理において、入力ポートのデータが所定のRAM領域に保存されている。ステップS752のスイッチ処理では、そのRAM領域を介して、賞球カウントスイッチ301Aや球貸しカウントスイッチ301B等のスイッチの検出信号を認識し、それらの状態判定を行う。

【0260】

次に、払出制御用CPU371は、主基板31から払出停止状態指定コマンドを受信していたら払出停止状態に設定し、払出可能状態指定コマンドを受信していたら払出停止状態の解除を行う(払出停止状態設定処理:ステップS753)。また、受信した払出制御コマンドを解析し、解析結果に応じた処理を実行する(コマンド解析実行処理:ステップS754)。さらに、プリペイドカードユニット制御処理を行う(ステップS755)。

【0261】

次いで、払出制御用CPU371は、球貸し要求に応じて貸し球を払い出す制御を行う(ステップS756)。このとき、払出制御用CPU371は、振分ソレノイド310によって球振分部材311を球貸し側に設定する。

【0262】

さらに、払出制御用CPU371は、総合個数記憶に格納された個数の賞球を払い出す賞球制御処理を行う(ステップS757)。このとき、払出制御用CPU371は、振分ソレノイド310によって球振分部材311を賞球側に設定する。そして、出力ポート372cおよび中継基板72を介して球払出装置97の払出機構部分における払出モータ289に対して駆動信号を出力し、所定の回転数分払出モータ289を回転させる払出モータ

10

20

30

40

50

制御処理を行う（ステップS 7 5 8）。ただし、この実施の形態では、後述するように、遊技制御手段の場合と同様に、タイマ割込処理において、出力ポート出力内容記憶領域のデータが出力ポートに出力される。従って、払出モータ制御処理では、出力ポート出力内容記憶領域に駆動信号等を設定する。

【 0 2 6 3 】

なお、この実施の形態では、払出モータ 2 8 9 としてステッピングモータが用いられ、それらを制御するために 1 - 2 相励磁方式が用いられる。従って、具体的には、払出モータ制御処理において、8 種類の励磁パターンデータが繰り返し払出モータ 2 8 9 に出力される。また、この実施の形態では、各励磁パターンデータが 4 m s ずつ出力される。

【 0 2 6 4 】

次いで、エラー検出処理が行われ、その結果に応じてエラー表示 L E D 3 7 4 に所定の表示を行う（エラー処理：ステップS 7 5 9）。また、遊技機外部に出力される球貸し個数信号を出力する処理等を行う（出力処理：ステップS 7 6 0）。その後、ステップS 7 5 1 に戻る。

【 0 2 6 5 】

図 3 6 は、ステップS 7 1 0 の払出状態復旧処理の一例を示すフローチャートである。払出状態復旧処理において、払出制御用 C P U 3 7 1 は、まず、スタックポインタの復旧処理を行う（ステップS 7 3 1）。スタックポインタの値は、後述する電力供給停止時処理において、所定の R A M エリア（電源バックアップされている）に退避している。よって、ステップS 7 3 1 では、その R A M エリアの値をスタックポインタに設定することによって復旧させる。なお、復旧されたスタックポインタが指す領域（すなわちスタック領域）には、電力供給が停止したときのレジスタ値やプログラムカウンタ（P C）の値が退避している。

【 0 2 6 6 】

そして、C T C や P I O などの内蔵デバイスの初期設定を行い、また、スタック領域から各種レジスタの退避値を読み出して、各種レジスタに設定する（ステップS 7 3 2）。すなわち、レジスタ復元処理を行う。ここで、R A M アクセス許可状態に設定する処理も行う。さらに、バックアップフラグをクリアする（ステップS 7 3 3）。すなわち、前回の電力供給停止時に所定の記憶保護処理が実行されたことを示すフラグをリセットする。そして、パリティフラグがオンしていない場合には割込許可状態にする（ステップS 7 3 4 , S 7 3 5）。最後に、内部状態を払出禁止状態に設定して（ステップS 7 3 6）、A F レジスタ（アキュムレータとフラグのレジスタ）をスタック領域から復元する（ステップS 7 3 7）。なお、内部状態を払出禁止状態に設定するということは、例えば、対応する内部フラグを設定することである。また、通常の電力供給開始時（払出状態復旧処理が行われない場合）にも、内部状態を払出禁止状態に設定する。そして、主基板 3 1 の遊技制御手段は、起動時に、払出ができる状態（例えば球切れスイッチ 1 8 7 がオン状態でなく下皿満タン状態でもない状態）にあるか否かを判断し、払出ができる状態であれば、払出可能状態を示す払出制御コマンドを送信する。そのような払出制御コマンドの受信に応じて、払出制御手段は、払出禁止状態を解除する。このような制御によって、払出制御手段が、払出を開始させるべきでないにも関わらず球払出装置 9 7 に球払出を開始させてしまうことが防止される。

【 0 2 6 7 】

そして、R E T 命令が実行されるのであるが、ここでのリターン先は、払出状態復旧処理をコールした部分ではない。なぜなら、ステップS 7 3 1 においてスタックポインタの復旧処理がなされ、復旧されたスタックポインタが指すスタック領域に格納されているリターンアドレスは、プログラムにおける前回の電力供給停止時に N M I が発生したアドレスである。従って、ステップS 7 3 6 の次の R E T 命令によって、電力供給停止時に N M I が発生したアドレスにリターンする。すなわち、スタック領域に退避されていたアドレスにもとづいて復旧制御が実行されている。

【 0 2 6 8 】

図37は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理において、払出制御用CPU371は、レジスタの退避処理を行った後（ステップS761）、ポート入力処理（ステップS762）、ポート出力処理（ステップS763）およびタイマ更新処理（ステップS764）を行う。そして、レジスタの復旧処理を行い（ステップS765）、割込許可状態にして（ステップS766）、処理を終了する。

【0269】

ステップS762のポート入力処理は、入力ポートのデータを読み出して、読み出したデータを所定のRAM領域に書き込む処理である。払出制御処理（図35に示されたループ処理）では、RAM領域の内容にもとづいて入力ポートの入力状態を認識する。ステップS763のポート出力処理は、出力ポート出力内容記憶領域の内容を対応する出力ポートに出力する処理である。ステップS764のタイマ更新処理は、払出制御処理において用いられている各種タイマの値を減算する処理である。例えば、払出制御処理では、タイマに計測時間に相当した値をタイマにセットし、タイマの値が0になったらタイムアウトしたと認識する。

【0270】

図38は、この実施の形態におけるRAM領域のアドレスマップを示す説明図である。図38に示すように、RAM領域の先頭はバックアップフラグの領域に割り当てられている。そして、最後部にチェックサムバッファの領域が割り当てられている。なお、バックアップフラグからチェックサムバッファまでの領域は作業領域に相当し、チェックサムバッファ以降の領域にスタック領域が設定されている。また、この実施の形態では、RAM領域の全てが電源バックアップされている。

【0271】

図38に示すように、保護領域には、総賞球数バッファ、貸し球個数記憶、払出状態フラグ等が設定されている。総賞球数バッファは、主基板31の側から指示された賞球払出個数（賞球数）の総数を記憶するものである。貸し球個数記憶は、未払出の球貸し個数を記憶するものである。払出状態フラグは、払出可能状態にあるのか払出禁止状態にあるのかを示すフラグである。保護領域以外の領域は、その内容が保存されていなくても制御状態を復旧させることができるようなデータを記憶する領域であり、一時的発生するデータを保存するワークエリア等である。なお、この実施の形態では、保護領域およびその他の領域は、払出制御復旧処理においてクリアされない。

【0272】

図39は、主基板31からの割込信号（払出制御用）に応じて起動されるコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。コマンド受信割込処理において、払出制御用CPU371は、レジスタの退避処理を行った後（ステップS771）、入力ポートB（図34参照）のデータを入力する（ステップS772）。そして、そのビット7（払出制御用STB信号）を確認する（ステップS773）。払出制御用STB信号がオン状態であれば、入力ポートA（図34参照）のデータを入力する（ステップS774）。そして、入力したデータを、コマンド受信個数カウンタが示す受信コマンドバッファに格納し（ステップS775）、コマンド受信個数カウンタの値を更新する（ステップS776）。

【0273】

その後、レジスタ復旧処理を行い（ステップS777）、割込許可状態にして（ステップS778）、処理を終了する。以上のように、この実施の形態では、払出制御手段は、指示信号（割込信号）とデータ出力中信号（STB信号）の両方の出力を検出した場合に、コマンドデータを入力する処理（ステップS774）を実行することになる。

【0274】

図40は、主基板31から受信した払出制御コマンドを格納するための受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、払出制御コマンドを4個格納可能なリングバッファ形式の受信バッファが用いられる。従って、受信バッファは、受信コマンドバッファ1～4の4バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～

3の値をとる。

【0275】

なお、コマンド解析実行処理は図35に示されたメイン処理で実行され、その処理において、読出ポインタが指す受信バッファの内容が読み出されるとともに読出ポインタの値が+1される。また、主基板31の遊技制御手段は、4msの制御期間において1つしか払出制御コマンドを送信しない。従って、通常、受信バッファに、複数の払出制御コマンドが記憶されていることはない。

【0276】

図41および図42は、電源基板910からの電源断信号に応じて実行されるマスク不能割込処理(NMI処理：電力供給停止時処理)の処理例を示すフローチャートである。

10

【0277】

電力供給停止時処理において、払出制御用CPU371は、AFレジスタを所定のバックアップRAM領域に退避する(ステップS801)。また、割込フラグをパリティフラグにコピーする(ステップS802)。パリティフラグはバックアップRAM領域に形成されている。割込フラグは、割込許可状態であるのか割込禁止状態であるのかを示すフラグであって、払出制御用CPU371が内蔵する制御レジスタ中にある。割込フラグのオン状態が割込禁止状態であることを示す。上述したように、パリティフラグは遊技状態復旧処理で参照される。そして、払出状態復旧処理において、パリティフラグがオン状態であれば、割込許可状態には設定されない。

【0278】

20

また、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタおよびIXレジスタをバックアップRAM領域に退避する(ステップS804~807)。なお、ステップS801~S807の処理は、電源監視手段の検出信号に応じて制御状態を復旧させるために必要なデータを変動データ記憶手段に保存させるためのデータ退避処理に相当する。

【0279】

次に、処理ループ回数としてあらかじめ決められた値をセットし(ステップS808)、賞球カウントスイッチ301Aのチェック処理と払出制御コマンド受信処理とを所定期間実行するループ処理に移行する。払出制御用CPU371は、まず、ウォッチドッグクリア処理を行う(ステップS810)。次いで、入力ポートB(図34参照)のデータを入力する(ステップS811)。そして、入力したデータのビット7(払出制御用STB信号)を確認する(ステップS812)。払出制御用STB信号がオン状態であって、オン状態の確認が最初のものであれば(ステップS813)、入力ポートA(図34参照)のデータを入力し、入力したデータをコマンドバッファに格納する(ステップS814)。

30

【0280】

コマンドバッファは、通常の制御時に使用される通常時コマンド記憶領域としての受信バッファ(図40参照)とは異なるRAM領域に設けられているバックアップコマンド記憶領域であり、電力供給停止時でも所定期間は保存される。

【0281】

次いで、ポートチェック回数としてあらかじめ決められている値をセットし(ステップS815)、入力ポートB(図34参照)のデータを入力する(ステップS816)。そして、スイッチチェックタイミングが到来していない場合には(ステップS817)、ポートチェック回数を減算し(ステップS818)、その値が0になっていなければステップS816に戻る(ステップS819)。0になっていければ、ステップS823に移行する。

40

【0282】

スイッチチェックタイミングが到来している場合には、スイッチチェック処理を行い(ステップS820)、賞球カウントスイッチ301Aがオンしたことを検出したら(ステップS821)、総賞球数バッファの値を減算し(ステップS821)、ステップS823に移行する。なお、スイッチチェック処理は、賞球カウントスイッチ301Aが確かにオンしたか否かを検出する処理であり、例えば、所定回連続してオン状態が検出されたら、

50

ステップ S 8 2 1 で賞球カウントスイッチ 3 0 1 A が確かにオンしたと判断される。

【 0 2 8 3 】

ステップ S 8 2 3 では、処理ループ回数を減算し、処理ループ回数が 0 になっていなければステップ S 8 1 0 に戻る（ステップ S 8 2 4）。処理ループ回数が 0 になっていれば、ステップ S 8 3 1 に移行する。

【 0 2 8 4 】

ステップ S 8 3 1 ではスタックポインタをバックアップ R A M 領域に退避させ、さらに、バックアップあり指定値（この例では「 5 5（H）」）をバックアップフラグにストアする。バックアップフラグはバックアップ R A M 領域に形成されている。次いで、主基板 3 1 の C P U 5 6 の処理と同様の処理を行ってパリティデータを作成しバックアップ R A M 領域に保存する（ステップ S 8 3 3 ~ S 8 4 2）。そして、R A M アクセスレジスタにアクセス禁止値を設定する（ステップ S 8 4 3）。以後、内蔵 R A M のアクセスができなくなる。

【 0 2 8 5 】

その後、払出制御用 C P U 3 7 1 は、待機状態（ループ状態）に入る。従って、システムリセットされるまで、何もしない状態になる。なお、ウォッチドッグタイマを使用している場合には、ループ状態でウォッチドッグクリア処理を行っていないので、ウォッチドッグタイマがタイムアウトする。ただし、正常な電力供給停止時にはその前にシステムリセットがかかる。しかし、例えばノイズ等によって N M I がかった場合には、電力供給停止時ではないのでシステムリセットがかからないが、ウォッチドッグタイマのタイムアウトによってリセットがかかり、ループから抜け出すことができる。

【 0 2 8 6 】

図 2 3 に示された b ~ e 期間において電力供給が停止しマスク不能割込が主基板 3 1 の C P U 5 6 にかかる、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態を変更しないので、払出制御用 S T B 信号が出力されていた場合にはその出力状態は維持されている。すなわち、遊技制御手段は、コマンドデータの出力に関連してコマンドデータを出力していることを示すデータ出力中信号（この例では S T B 信号）を出力するとともに、電力供給停止時処理を開始した後も所定期間（上記の例ではシステムリセットされるまでであって、払出制御手段がコマンド受信を完了するまでの期間よりも短い期間）はデータ出力中信号の出力を維持している。電力供給が停止するときには払出制御用 C P U 3 7 1 にもマスク不能割込がかかるが、払出制御用 C P U 3 7 1 が実行するマスク不能割込処理において、所定期間（この例では処理ループ回数の初期値 x S 8 1 0 ~ S 8 2 4 のループ時間）データ出力中信号の状態を監視し（ステップ S 8 1 2）、データ出力中信号が出力されている場合には、コマンドデータを取り込む処理を実行する。そして、コマンドデータが受信されコマンドバッファに格納される（ステップ S 8 1 4）。従って、b ~ e 期間において電力供給が停止する場合には、払出制御手段において、送信途中であった払出制御コマンドの受信が完了する。

【 0 2 8 7 】

なお、図 2 3 に示された c ~ d 期間において電力供給が停止しマスク不能割込が主基板 3 1 の C P U 5 6 にかかる、電力供給停止のタイミングによっては、電力供給再開後の払出状態復旧処理によってコマンド受信割込処理に復旧し、コマンド受信割込処理によって払出制御コマンドを受信してしまう場合も考えられる。

【 0 2 8 8 】

そこで、この実施の形態では、メイン処理におけるコマンド解析実行処理（ステップ S 7 5 4）において、まず、コマンドバッファにデータがあるか否か確認する。コマンドバッファは電力供給停止時処理において受信した払出制御コマンドを格納するバックアップコマンド記憶領域であり、電力供給停止時でも所定期間は保存されている。コマンドバッファにデータがある場合には、そのデータについてコマンド解析処理を実行した後、コマンドバッファの内容をクリアするとともに、さらに、通常時コマンド記憶領域としての受信バッファをクリアする。すなわち、通常時コマンド記憶領域の内容を無効にする。

【 0 2 8 9 】

なお、コマンド解析処理は受信されていた払出制御コマンドがいかなるコマンドであるかを解析する処理であり、例えば、賞球個数を指示する払出制御コマンドであったことが確認されたら、後述する総賞球数バッファの内容を更新する。そして、コマンド受信カウンタを初期化する。すなわち、読出ポインタの値と一致させる。

【 0 2 9 0 】

メイン処理において、このような制御を行えば、電力供給が停止するときにコマンド受信割込処理の処理途中であって、電力供給が復旧してコマンド割込処理の実行が再開され、受信コマンドを受信バッファに格納したとしても、その受信コマンドはメイン処理において破棄される。よって、払出制御コマンドがコマンドバッファと受信バッファの双方に格納されるという状況、すなわち、払出制御コマンドを二重に受信してしまうという状況が発生することはない。なお、上述したように、コマンド受信割込処理中に停電等の不測の電力供給停止が発生した場合、本来コマンド受信割込処理によって受信されるべき払出制御コマンドは、電力供給停止時処理によって受信され、コマンドバッファに格納されている。

10

【 0 2 9 1 】

実施の形態 2 .

図 4 3 は、第 2 の実施の形態（実施の形態 2）における主基板 3 1 から各電気部品制御基板（サブ基板）に送信される制御コマンド（払出制御コマンド、表示制御コマンド、ランプ制御コマンド、音制御コマンド）の送出形態を示すタイミング図である。この例では、制御コマンドのコマンドデータは 1 バイトで構成されている。

20

【 0 2 9 2 】

図 4 3 に示すように、主基板 3 1（メイン）から割込信号がオン状態になった後オフ状態になったら、コマンドデータが出力される。さらに、S T B 信号がオン状態になる。このように、遊技制御手段は、電気部品制御手段がコマンドデータを入力する入力処理を実行する契機を示す信号（この例では割込信号）を送信した後、コマンドデータを出力し、コマンドデータを出力した後に、入力処理実行中における実際の入力の契機を示す信号として指示信号（この例では S T B 信号）を出力する。サブ基板では、電気部品制御手段を構成するマイクロコンピュータに対して割込信号の立ち上がりで割込がかかり、制御コマンドの受信処理（入力処理）が開始される。

30

【 0 2 9 3 】

サブ基板の電気部品制御手段は、受信処理において、S T B 信号がオン状態になったらコマンドデータを取り込む。その後、サブ基板の電気部品制御手段がコマンド受信処理を完了した後のタイミングで、メインからの S T B 信号はオフ状態になる。

【 0 2 9 4 】

この実施の形態でも、遊技制御手段は、制御コマンドの送出処理を除いて、実施の形態 1 の場合と同様な制御を行う。すなわち、電源断信号に応じて電力供給停止時処理を実行する（図 2 9 参照）。また、電力供給開始時に、復旧条件が成立していることを確認したら、遊技状態復旧処理を行う。遊技状態復旧処理において、保存されていた出力ポート 0 ~ 4 出力内容記憶領域の内容を出力ポート 0 ~ 4 に出力する処理を行う（図 2 8 のステップ S 9 6 参照）。なお、この実施の形態でも、入出力ポートの信号割り当ては、実施の形態 1 の場合と同じである。

40

【 0 2 9 5 】

図 4 4 は、この実施の形態における遊技制御手段のタイマ割込処理（図 2 6 参照）で実行されるポート出力処理（ステップ S 1 0 2）の構成例を示すフローチャートである。ポート出力処理において、C P U 5 6 は、出力ポート 5 出力内容記憶領域のデータを出力ポート 5（図 1 6 参照）に出力する（ステップ S 3 7 1）。また、出力ポート 6 出力内容記憶領域のデータを出力ポート 6（図 1 6 参照）に出力する（ステップ S 3 7 2）。なお、出力ポート 5 出力内容記憶領域および、出力ポート 6 出力内容記憶領域には、遊技制御処理（図 1 9 に示されたループ処理）において、出力ポートの各ビットのオン / オフに応じた

50

データが設定されている。

【0296】

次いで、CPU56は、制御コマンド（払出制御コマンド、表示制御コマンド、ランプ制御コマンド、音制御コマンド）を送信するための制御（ステップS373～S386）を行う。まず、制御コマンド送出要求フラグ（払出制御コマンド送出要求フラグ、表示制御コマンド送出要求フラグ、ランプ制御コマンド送出要求フラグまたは音制御コマンド送出要求フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS373）。いずれの制御コマンド送出要求フラグもセットされていない場合には、何もせずリターンする。

【0297】

いずれかの制御コマンド送出要求フラグがセットされている場合には、コマンドデータを出力する出力ポート0の割込信号のビット（ビット0～3のいずれか）に「1」を出力する（ステップS374）。例えば、払出制御コマンドを送信する場合には、出力ポート0のビット0（払出制御信号用割込信号）に「1」を出力する。また、制御コマンド送出要求フラグをリセットしておく（ステップS375）。さらに、出力ポート0の出力状態を出力ポート0出力内容記憶領域にコピーしておく（ステップS376）。このタイミングは、図43におけるa区間の開始時に相当する。

10

【0298】

次に、CPU56は、図43におけるa区間とb区間の時間の合計に相当する時間だけ待ってから（ステップS377）、コマンドデータを出力する出力ポート（出力ポート1～出力ポート4のいずれか）に対応した出力ポート0の割込信号のビット（ビット0～3のいずれか）を「0」にする（ステップS378）。例えば、払出制御コマンドを送信する場合には、出力ポート0のビット0（払出制御信号用割込信号）に「0」を出力する。さらに、出力ポート0の出力状態を出力ポート0出力内容記憶領域にコピーしておく（ステップS379）。このタイミングは、図43におけるc区間の開始時に相当する。なお、a区間は、主基板31が割込信号を出力してからサブ基板において割込が受け付けられるまでの遅れ時間に相当する。

20

【0299】

次いで、CPU56は、ステップS373で確認した制御コマンド送出要求フラグに対応したポート出力内容記憶領域（出力ポート1出力内容記憶領域～出力ポート4出力内容記憶領域のいずれか）のデータを、対応する出力ポート（出力ポート1～出力ポート4のいずれか）に出力する（ステップS380）。例えば、払出制御コマンド送出要求フラグがセットされていた場合には、出力ポート1出力内容記憶領域のデータを出力ポート1（図15参照）に出力する。

30

【0300】

なお、メイン処理ではポート出力内容記憶領域ではなくバックアップRAMにおける他の領域にコマンドデータを書き込み、実際にコマンドデータが出力ポートに出力されるときに、ポート出力内容記憶領域にコマンドデータを書き込むように構成した場合には、出力ポートにコマンドデータを出力するときに、ポート出力内容記憶領域に、出力ポートに出力したコマンドデータを設定する。また、なお、ステップS379とS380との間に、ディレイ時間をおいてもよい。

40

【0301】

次に、CPU56は、図43におけるd区間の時間に相当する時間だけ待ってから（ステップS381）、出力ポート0の、コマンドデータを出力した出力ポート（出力ポート1～出力ポート4のいずれか）に対応した出力ポート0のSTB信号のビット（ビット4～7のいずれか）に「1」を出力する（ステップS382）。例えば、ステップS380において出力ポート1出力内容記憶領域のデータを出力ポート1に出力した場合には、出力ポート0のビット4（払出制御信号用STB信号）に「1」を出力する。さらに、出力ポート0の出力状態を出力ポート0出力内容記憶領域にコピーしておく（ステップS383）。このタイミングは、図43におけるe区間の開始時に相当する。なお、ステップS381の処理を行わないようにしてもよい。また、サブ基板では、d区間開始のタイミング

50

から、やや遅れて受信処理が開始される。その遅れは、サブ基板におけるマイクロコンピュータの処理遅れ（ソフトウェアがS T B信号のオンを検知するまでの遅れ）である。

【0302】

そして、C P U 5 6 は、図 4 3 における e 区間の時間に相当する時間だけ待ってから（ステップ S 3 8 4）、出力ポート 0 の、コマンドデータを出力した出力ポート（出力ポート 1 ~ 出力ポート 4 のいずれか）に対応した出力ポート 0 の S T B 信号のビット（ビット 4 ~ 7 のいずれか）に「0」を出力する（ステップ S 3 8 5）。例えば、ステップ S 3 8 0 において出力ポート 1 出力内容記憶領域のデータを出力ポート 1 に出力した場合には、出力ポート 0 のビット 4（払出制御信号用 S T B 信号）に「0」を出力する。さらに、出力ポート 0 の出力状態を出力ポート 0 出力内容記憶領域にコピーしておく（ステップ S 3 8 6）。このタイミングは、図 4 3 における e 区間の終了時に相当する。

10

【0303】

なお、ステップ S 3 7 3 において、制御コマンド送出要求フラグ（払出制御コマンド送出要求フラグ、表示制御コマンド送出要求フラグ、ランプ制御コマンド送出要求フラグまたは音制御コマンド送出要求フラグ）がリセット状態であった場合には、リセット状態であった制御コマンド送出要求フラグに対応したポート出力内容記憶領域（出力ポート 1 出力内容記憶領域 ~ 出力ポート 4 出力内容記憶領域のいずれか）に、所定のデータ（例えば F F（H）やクリアデータとしての 0 0（H））を設定するとともに、対応する出力ポート（出力ポート 1 ~ 出力ポート 4 のいずれか）に、同じ値を出力するようにしてもよい。すなわち、制御期間（この例では 1 m s）内に制御コマンドの送出制御を実行しない場合には、ポート出力内容記憶領域の内容を所定内容としてもよい。所定のデータを F F（H）にした場合には、電力供給が復旧したときに、全てのポートのビットを監視していずれかがオン状態になるかどうかを判断するだけで容易にポートの状態が復旧したか否か確認することができる。つまり、変化の有無を確認する場合に比べて容易にポートの状態が復旧したか否か確認することができる。

20

【0304】

以上のようにして、図 4 3 に示されたようなタイミングで、制御コマンドがサブ基板に送出される。なお、タイマ割込がかかったときに、複数種類の制御コマンド送出要求フラグがオンしていたときには、例えば、あらかじめ決められている優先順位に従って、いずれかの制御コマンド送出要求フラグについてステップ S 3 7 4 ~ S 3 8 6 の処理が実行される。

30

【0305】

このように、この実施の形態では、制御コマンドのコマンドデータを出力するときに、ポート出力内容記憶領域のデータを出力ポートに出力する。そして、ポート出力内容記憶領域のデータは、電力供給が停止しても所定期間はその内容が保存されるバックアップ R A M に設定される。上述したように、メイン処理ではポート出力内容記憶領域ではなくバックアップ R A M における他の領域にコマンドデータを書き込み、実際にコマンドデータが出力ポートに出力されるときに、ポート出力内容記憶領域にコマンドデータを書き込むように構成した場合には、出力ポートにコマンドデータを出力するときに、ポート出力内容記憶領域に、出力ポートに出力したコマンドデータが設定される。

40

【0306】

払出制御手段も、実施の形態 1 の場合と同様にメイン処理およびタイマ割込処理を行うことができるが、メイン処理における電力供給開始時に復旧条件が成立していることを確認したら実行される払出状態復旧処理、コマンド受信割込処理、および電力供給停止時処理は、実施の形態 1 の場合とは異なる。なお、この実施の形態でも、入出力ポートの信号割り当ては、実施の形態 1 の場合と同じである。

【0307】

図 4 5 は、この実施の形態におけるコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。コマンド受信割込処理において、払出制御用 C P U 3 7 1 は、レジスタの退避処理を行った後（ステップ S 7 8 1）、S T B 信号待ちカウンタをセットする（ステップ S 7 8 2）

50

。そして、入力ポート B（図 3 4 参照）のデータを入力し（ステップ S 7 8 3）、そのビット 7（払出制御用 S T B 信号）を確認する（ステップ S 7 8 4）。払出制御用 S T B 信号がオン状態であれば、ステップ S 7 8 7 に移行する。

【 0 3 0 8 】

払出制御用 S T B 信号がオン状態でなければ、S T B 信号待ちカウンタのカウント値を - 1 し（ステップ S 7 8 5）、カウント値が 0 になっているか否か確認する（ステップ S 7 8 6）。0 になっていなければ、ステップ S 7 8 3 に戻る。0 になっていたら、ステップ S 7 9 0 に移行する。

【 0 3 0 9 】

ステップ S 7 8 7 において、払出制御用 C P U 3 7 1 は、入力ポート A（図 3 4 参照）のデータを入力する。そして、入力したデータを、コマンド受信個数カウンタが示す受信コマンドバッファに格納し（ステップ S 7 8 8）、コマンド受信個数カウンタの値を更新する（ステップ S 7 8 9）。

10

【 0 3 1 0 】

その後、レジスタ復旧処理を行い（ステップ S 7 9 0）、割込許可状態にして（ステップ S 7 9 1）、処理を終了する。

【 0 3 1 1 】

コマンド受信割込処理は、主基板 3 1 からの割込信号がオン状態になったことに起因して起動される。そして、コマンド割込処理において、S T B 信号がオン状態になったことを検出したらコマンドデータの取込が実行される（ステップ S 7 8 7）。また、所定期間（S T B 信号待ちカウンタの初期値に対応した時間）内に S T B 信号がオン状態にならなかったら処理を終了する。

20

【 0 3 1 2 】

図 4 6 は、この実施の形態における電源基板 9 1 0 からの電源断信号に応じて実行されるマスク不能割込処理（N M I 処理：電力供給停止時処理）の処理例を示すフローチャートである。

【 0 3 1 3 】

電力供給停止時処理において、払出制御用 C P U 3 7 1 は、A F レジスタを所定のバックアップ R A M 領域に退避する（ステップ S 8 5 1）。また、割込フラグをパリティフラグにコピーする（ステップ S 8 5 2）。パリティフラグはバックアップ R A M 領域に形成されている。割込フラグは、割込許可状態であるのか割込禁止状態であるのかを示すフラグであって、払出制御用 C P U 3 7 1 が内蔵する制御レジスタ中にある。割込フラグのオン状態が割込禁止状態であることを示す。上述したように、パリティフラグは遊技状態復旧処理で参照される。そして、払出状態復旧処理において、パリティフラグがオン状態であれば、割込許可状態には設定されない。

30

【 0 3 1 4 】

また、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタおよび I X レジスタをバックアップ R A M 領域に退避する（ステップ S 8 5 4 ~ 8 5 7）。また、出力ポートをクリアする処理を行う（ステップ S 8 5 8）。

【 0 3 1 5 】

40

次に、ポートチェック回数としてあらかじめ決められた値をセットし（ステップ S 8 6 1）、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A のチェック処理を所定期間実行するループ処理に移行する。払出制御用 C P U 3 7 1 は、まず、入力ポート B（図 3 4 参照）のデータを入力する（ステップ S 8 6 2）。そして、スイッチチェック処理を行い（ステップ S 8 6 3）、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A がオンしたことを検出したら（ステップ S 8 6 4）、払出カウント値を + 1 する（ステップ S 8 6 5）。払出カウント値はバックアップ R A M に形成され、払出状態復旧処理において、そのカウント値が総賞球数バッファに反映される。

【 0 3 1 6 】

そして、ポートチェック回数を減算し（ステップ S 8 6 6）、その値が 0 になっていなければ、所定時間のディレイ時間（スイッチチェック間隔に相当）をおいた後ステップ S 8

50

62に戻る(ステップS867, S868)。0になっていれば、図42に示されたステップS831に移行する。

【0317】

図47は、この実施の形態における払出状態復旧処理の一例を示すフローチャートである。払出状態復旧処理において、払出制御用CPU371は、まず、スタックポインタの復旧処理を行う(ステップS871)。スタックポインタの値は、後述する電力供給停止処理において、所定のRAMエリア(電源バックアップされている)に退避している。よって、ステップS871では、そのRAMエリアの値をスタックポインタに設定することによって復旧させる。なお、復旧されたスタックポインタが指す領域(すなわちスタック領域)には、電力供給が停止したときのレジスタ値やプログラムカウンタ(PC)の値が退避している。

10

【0318】

上述したように、主基板31のCPU56は、電力供給開始時に復旧条件が成立していたら実行される遊技状態復旧処理において、保存されていたポート出力内容記憶領域の内容を出力ポートに出力する処理を行うのであるが、この実施の形態では、払出制御用CPU371は、そのような状況を考慮して、主基板31からポート出力内容記憶領域の内容が出力されたことを確認してから、電力供給停止直前に実行されていたアドレスに復帰する制御を行う。

【0319】

払出制御用CPU371は、まず、処理ループ回数をセットする(ステップS872)。そして、入力ポートA(図34参照)のデータすなわちコマンドデータを入力する(ステップS873)。そして、入力したデータが前回入力したデータと同じであるか否か確認する(ステップS874)。同じであれば、処理ループ回数を-1する(ステップS875)。そして、処理ループ回数が0になっていなければステップS873に戻る。処理ループ回数が0になっていればステップS877に移行する。また、ステップS874において入力したデータが前回入力したデータと同じであることを確認した場合にもステップS877に移行する。

20

【0320】

ステップS877において、払出制御用CPU371は、CTCやPIOなどの内蔵デバイスの初期設定を行い、また、スタック領域から各種レジスタの退避値を読み出して、各種レジスタに設定する(ステップS877)。すなわち、レジスタ復元処理を行う。ここで、RAMアクセス許可状態に設定する処理も行う。さらに、バックアップフラグをクリアする(ステップS878)。次いで、電力供給が停止したときに実行された電力供給停止処理において保存された払出カウント値を総賞球数バッファに反映する(ステップS879)。例えば、総賞球数バッファの内容から払出カウント値を減算する。また、RAM領域における保護領域以外の領域(図38参照)の内容をクリアする(ステップS880)。そして、パリティフラグがオンしていない場合には割込許可状態にする(ステップS881, S882)。最後に、内部状態を払出禁止状態に設定して(ステップS883)、AFレジスタ(アキュムレータとフラグのレジスタ)をスタック領域から復元する(ステップS884)。

30

40

【0321】

そして、所定時間(処理ループ回数の初期値に応じた時間)内に入力ポートの状態が変化しなかった場合には、すなわち、ステップS872~S876の処理において遊技制御手段からのコマンドデータの出力が確認されなかったら、プログラムカウンタ(PC)を初期化して(ステップS885)RET命令が実行される。従って、この実施の形態では、払出状態復旧処理を実行した後、初期状態から払出制御が開始される。

【0322】

以上のような処理によって、電力供給が開始したときに、復旧条件が成立していた場合に実行される払出状態復旧処理において、主基板31からのコマンドデータが入力される入力ポートの状態が変化したことを確認してから、電力供給停止時にNMIが発生したアド

50

レスに復帰する。従って、そのアドレスがコマンド受信割込処理におけるアドレスであるような場合に、保存されていたポート出力内容記憶領域の内容を出力ポートに出力する処理を主基板 31 の CPU 56 が行ったことを確認してからコマンド受信割込処理を再開することができる。従って、払出制御コマンドの受信を確実に行うことができ、払出制御コマンドが消失してしまうことを確実に防止することができる。なお、コマンド受信割込処理が完了したら、初期状態から払出制御が開始される。

【0323】

実施の形態 1 とは異なり、この実施の形態では、電力供給停止時処理において、払出制御コマンドの受信を継続する処理は実行されない。しかし、払出状態状態復旧処理において、保存されていたポート出力内容記憶領域の内容を出力ポートに出力する処理を主基板 31 の CPU 56 が行ったことを確認してからコマンド受信割込処理を再開する。すなわち、電力供給が開始された場合に、遊技制御手段によるコマンドデータの出力ポートへの出力状態を監視し、出力状態に応じてコマンドデータを取り込む処理を再開可能な状態にする。従って、電力供給停止の直前に払出制御コマンドの受信が開始されたにも関わらず受信が完了しなかった場合でも、電力供給が復旧したときに、確実にコマンド受信処理を完了させることができる。

【0324】

なお、この実施の形態では、主基板 31 の CPU 56 がポート出力内容記憶領域の内容を出力ポートに出力する処理を行ったことを確認するための所定時間内に、CPU 56 がポート出力内容記憶領域の内容を出力ポートに出力する処理を行ったことを確認できなかった場合には、初期状態に戻るようにしたが、そのような場合には、電力供給が停止したときにコマンド受信処理は行われていなかったはずであり、コマンド受信処理に復旧することはない。すなわち、CPU 56 がポート出力内容記憶領域の内容を出力ポートに出力する処理を行ったことを確認できなかった場合には、初期状態に戻っても問題はない。また、初期状態に戻る際に RAM の保護領域の内容は保存されているので、遊技者に不利益が与えられることはない。

【0325】

また、払出状態復旧処理において保護領域以外の領域がクリアされるので、不正確なデータによって誤った制御を行ってしまうことが防止される。この実施の形態では、払出状態復旧処理において保護領域以外の領域がクリアされるが、電力供給が開始されたときにコマンド受信処理に復旧するような場合には、コマンド受信処理におけるコマンドデータの取り込みを実行してから保護領域以外の領域をクリアするようにしてもよい。

【0326】

なお、上記の各実施の形態では、図 23 または図 43 に示された形態で制御コマンドが送信されたが、制御コマンドの送出形態はそれらに限られず、コマンドデータとコマンドデータの取り込みを指示するための信号とを含んでいれば、他の形態であってもよい。また、上記の各実施の形態では、コマンドデータは 1 バイトであったが、複数バイトのコマンドデータを用いてもよい。さらに、コマンドデータの取り込みを指示するための信号の極性は、図 23 または図 43 に示された極性と逆であってもよい。

【0327】

また、上記の各実施の形態では、システムリセット回路が主基板 31 や払出制御基板 37 に搭載されていたが、システムリセット回路は電源基板 910 に搭載されていてもよい。ただし、システムリセット回路を電源基板 910 に搭載した場合には、不正にシステムリセットをかけて大当りを発生させるための乱数を生成するカウンタを初期化してカウンタのカウント値が大当り判定値となるタイミングを狙うような不正行為が行われないように、何らかの保護対策を施すことが望ましい。例えば、電源基板 910 から主基板 31 に至るリセット信号の配線を電源線から独立させる等の対策を施すことが望ましい。このことは、電源基板 910 から主基板 31 に至る電源断信号についても同様である。

【0328】

また、上記の各実施の形態では、主基板 31 および払出制御基板 37 において、ウォッチ

10

20

30

40

50

ドッグタイマのタイムアウトにもとづくリセット信号が、電力供給開始時や電力供給停止時に用いられるリセット信号と同様にリセット回路 65, 975 から出力されていたが、主基板 31 および払出制御基板 37 において、電力供給開始時や電力供給停止時に用いられるリセット回路 65, 975 とは独立して、ウォッチドッグタイマのタイムアウトにもとづくリセット信号を発生する回路を設けてもよい。

【0329】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御以外の電気部品制御手段として、主として、電気部品としての球払出装装置 97 等を制御する払出制御手段を例にしたが、本発明が適用される電気部品制御手段は、他のものであってもよい。例えば、電気部品としての可変表示装置 9 等の制御を行う表示制御手段、電気部品としての各種ランプや LED などの発光手段の制御を行う発光体制御手段、電気部品としてのスピーカ 27 等の制御を行う音制御手段に対して本発明を適用することができる。すなわち、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて電気部品の制御を行うそれらの電気部品制御手段が、バックアップ RAM を有し、電源断信号等に応じて電力供給停止時処理を実行し、電力供給が開始されたときに所定の制御状態復旧処理を行うものであれば、本発明を適用することができる。また、音、ランプ、表示等の制御を行う演出制御手段が設けられている場合に、演出制御手段に対して本発明を適用することもできる。

10

【0330】

さらに、上記の各実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、主として、始動入賞にもとづいて可変表示装置 9 に可変表示される特別図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になる第 1 種パチンコ遊技機であったが、始動入賞にもとづいて開放する電動役物の所定領域への入賞があると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になる第 2 種パチンコ遊技機や、始動入賞にもとづいて可変表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると開放する所定の電動役物への入賞があると所定の権利が発生または継続する第 3 種パチンコ遊技機であっても、本発明を適用できる。また、パチンコ遊技機に限られず、スロット機等においても本発明を適用することができる。

20

【0331】

【発明の効果】

以上のように、請求項 1 記載の発明では、遊技機を、遊技制御手段が、コマンドデータを出力ポートを介して出力する処理を実行した後、コマンドデータの電気部品制御手段への入力を指示するための指示信号を出力ポートを介して出力する処理を実行することによってコマンドを電気部品制御手段に送信し、変動データ記憶手段は、コマンドデータの出力ポートへの出力に応じて出力ポートに出力したコマンドデータの内容を記憶可能なポート出力内容記憶領域を含み、遊技制御手段が、電力供給が開始された場合に、変動データ記憶手段に保持されていた記憶内容にもとづいて、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開することが可能であり、かつ、コマンドデータを出力する処理を実行した後に指示信号を出力するまでの間に電力供給が停止した場合に、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するときに、ポート出力内容記憶領域の内容にもとづいて、コマンドデータを出力ポートを介して出力する処理を実行した後、指示信号を出力する処理を実行するように構成にしたので、遊技制御手段と他の電気部品制御手段との間におけるコマンドの送受信を欠落させないようにすることができる効果がある。

30

40

【0333】

請求項 2 記載の発明では、電気部品制御手段が、遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な変動データ記憶手段を有し、電力供給が再開されたときに電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するために必要なデータを変動データ記憶手段に保存するための電力供給停止時処理を実行するように構成されているので、電気部品制御手段も、変動データ記憶手段に保存されているデータにもとづいて制御状態を復旧させることができる。

【0334】

請求項 3 記載の発明では、遊技制御手段が、コマンドデータの出力中に、コマンドデー

50

タを出力していることを示すデータ出力中信号を出力するように構成されているので、電気部品制御手段は、データ出力中信号にもとづいてコマンドを入力する処理を確実に実行することができるようになる。

【0335】

請求項4記載の発明では、電気部品制御手段が、指示信号とデータ出力中信号の両方の出力を検出した場合に、コマンドデータを取り込む入力処理を実行するように構成されているので、電気部品制御手段において、双方の信号を検出したことを条件にコマンドデータを取り込むという確実な入力処理を行うことができる。

【0336】

請求項5記載の発明では、遊技制御手段が、電力供給が再開されたときに電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するために必要なデータを変動データ記憶手段に記憶するための電力供給停止時処理を実行することが可能であるとともに、電力供給停止時処理を開始した後でも所定期間はデータ出力中信号の出力を維持するように構成されているので、電気部品制御手段は、電力供給停止時処理を開始した後でも、コマンドの取込を実行することができるようになり、コマンドの送受信が確実に遂行される。

【0337】

請求項6記載の発明では、電気部品制御手段が、電力供給停止時処理においてデータ出力中信号の状態を監視しデータ出力中信号が出力されている場合にはコマンドデータを取り込む入力処理を実行するように構成されているので、電気部品制御手段は、電力供給停止時処理を開始した後でも、確実にコマンドを取り込む処理を実行することができる。

【0338】

請求項7記載の発明では、電気部品制御手段が、通常時に受信したコマンドデータを記憶する通常時コマンド記憶領域と、電力供給停止時処理が開始された後に受信したコマンドデータを記憶するバックアップコマンド記憶領域とを備えているので、電力供給停止時処理を開始した後でもコマンドの取込を実行するようにしても、受信したコマンドが確実に保存されるようになる。

【0339】

請求項8記載の発明では、電気部品制御手段が、電力供給が開始された場合に、バックアップコマンド記憶領域にコマンドデータが記憶されていた場合には通常時コマンド記憶領域の内容を無効にするように構成されているので、電力供給停止時処理を開始した後でもコマンドの取込を実行するようにしても、1つのコマンドを2回取り込んでしまうことはない。

【0340】

請求項9記載の発明では、電気部品制御手段が、コマンドデータを割込処理で取り込み、遊技制御手段が、割込処理の開始の契機となる割込信号を送信した後、割込処理実行中における実際の入力の契機を示す信号として指示信号を出力する処理を実行するように構成されているので、電気部品制御手段において、契機を示す信号の入力を契機としてコマンドデータ受信処理を開始するとともに指示信号があったことを条件にコマンドデータを入力するという確実な入力処理を行うことができる。

【0341】

請求項10記載の発明では、電気部品制御手段が、電力供給が開始された場合に、遊技制御手段によるコマンドデータの出力ポートへの出力状態を監視し、出力状態に応じてコマンドデータを取り込む入力処理を再開可能な状態にするように構成されているので、電力供給が停止したときにコマンドの送受信途中であっても、電力供給が再開されたときに確実にコマンドが電気部品制御手段に取り込まれる。

【0342】

請求項11記載の発明では、電気部品制御手段が、入力処理を実行してから、所定の保護データを除き、変動データ記憶手段の内容をクリアするように構成されているので、誤ったデータによって誤った制御を行ってしまう可能性が低減する。

【0343】

請求項 1 2 記載の発明では、保護データには賞球数を示すデータが含まれているので、電力供給停止前の賞球数を、電力供給再開後に引き継ぐことができる。

【 0 3 4 4 】

請求項 1 3 記載の発明では、電気部品制御手段が、電力供給が開始された場合に、所定期間、遊技制御手段によるコマンドデータの出力ポートへの出力状態に変化がない場合には、入力処理を実行せずに制御状態を復旧させるように構成されているので、不必要な制御を行うことなく、電力供給停止前の制御状態に復旧することができる。

【 0 3 4 5 】

請求項 1 4 記載の発明では、遊技制御手段が、所定の制御期間毎に発生する割込にもとづいて遊技の制御を実行し、制御期間内に電気部品制御手段に対してコマンドを送信する制御を実行しない場合には、ポート出力内容記憶領域の内容を所定の内容とするように構成されているので、電気部品制御手段において誤ったコマンドが取り込まれてしまう可能性が低減する。

【 0 3 4 6 】

請求項 1 5 記載の発明では、所定の内容は、クリアデータ以外のデータであるから、出力ポートに出力されているデータの内容を判断しやすくなる。

【 0 3 4 7 】

請求項 1 6 記載の発明では、電力供給が開始された場合に、電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開するための復旧条件が複数あり、遊技制御手段が、復旧条件の全てが成立していたら電力供給が停止する前に実行していた処理から処理を再開し、復旧条件のうち少なくとも 1 つが成立していなかったら、制御状態を初期化する初期化処理を行うように構成されているので、誤ったデータにもとづいて制御状態が復旧されてしまうことが防止される。

【 0 3 4 8 】

請求項 1 7 記載の発明では、復旧条件が変動データ記憶手段に電力供給停止前の制御状態に関する記憶内容が記憶されていたことを含むので、電力供給停止前の制御状態に関する記憶内容が記憶されていない場合には制御状態を復旧させる処理は行われず、誤ったデータにもとづいて制御状態が復旧されてしまう可能性が低減する。

【 0 3 4 9 】

請求項 1 8 記載の発明では、復旧条件が変動データ記憶手段の記憶内容にもとづいて作成されたチェックデータが正常であったことを含むので、誤ったデータにもとづいて制御状態が復旧されてしまう可能性が低減する。

【 0 3 5 0 】

請求項 1 9 記載の発明では、復旧条件が、変動データ記憶手段の記憶内容を初期化させるための初期化操作手段の操作信号がなかったことを含むので、遊技店員等が容易に変動データ記憶手段に内容を初期化することができる。

【 0 3 5 1 】

請求項 2 0 記載の発明では、電気部品制御手段は、遊技媒体の払い出しを行う払出手段を制御する払出制御手段であるから、払出制御手段も、変動データ記憶手段に保存されているデータにもとづいて制御状態を復旧させることができる。

【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】 ガラス扉枠を取り外した状態での遊技盤の前面を示す正面図である。

【図 3】 遊技機を裏面から見た背面図である。

【図 4】 各種部材が取り付けられた機構板を遊技機背面側から見た背面図である。

【図 5】 球払出装装置の構成例を示す分解斜視図である。

【図 6】 遊技盤に設置されているスイッチ基板の部分を示す正面図である。

【図 7】 クリアスイッチの構成の一例を示す構成図である。

【図 8】 遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図 9】 図柄制御基板の回路構成例を示すブロック図である。

10

20

30

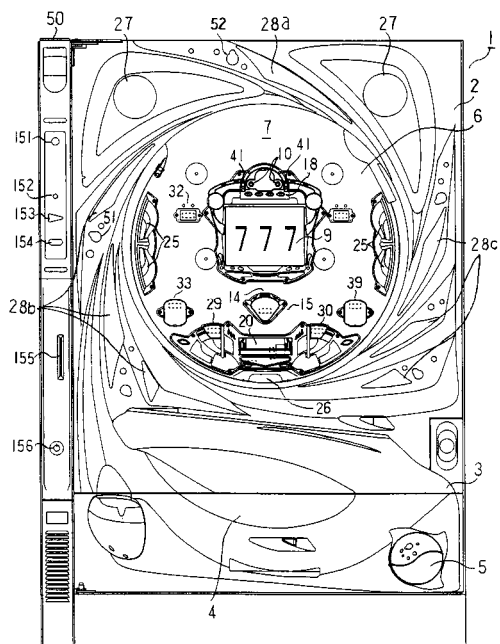
40

50

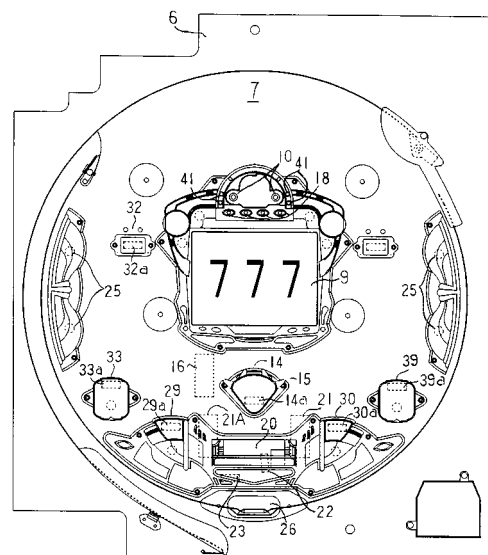
- 【図 10】 ランプ制御基板内の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 11】 音制御基板内の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 12】 払出制御基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 13】 電源基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 14】 電源監視および電源バックアップのための C P U 周りの一構成例を示すブロック図である。
- 【図 15】 出力ポートのビット割り当ての一例を示す説明図である。
- 【図 16】 出力ポートのビット割り当ての一例を示す説明図である。
- 【図 17】 入力ポートのビット割り当ての一例を示す説明図である。
- 【図 18】 主基板における C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 19】 主基板における C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】 遊技制御手段における R A M 領域の一部を示す説明図である。
- 【図 21】 特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】 普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】 主基板からサブ基板に送信される制御コマンドの送出形態を示すタイミング図である。
- 【図 24】 コマンド制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】 コマンド制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】 タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】 ポート出力処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 28】 遊技状態復旧処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】 マスク不能割込処理（電力供給停止時処理）を示すフローチャートである。
- 【図 30】 R A M のアドレスマップを示す説明図である。
- 【図 31】 チェックサム作成方法の一例を説明するための説明図である。
- 【図 32】 電源監視および電源バックアップのための払出制御用 C P U 周りの一構成例を示すブロック図である。
- 【図 33】 出力ポートのビット割り当ての一例を示す説明図である。
- 【図 34】 入力ポートのビット割り当ての一例を示す説明図である。
- 【図 35】 払出制御用 C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】 払出状態復旧処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 37】 タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】 R A M のアドレスマップを示す説明図である。
- 【図 39】 コマンド受信割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】 受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 41】 マスク不能割込処理（電力供給停止時処理）を示すフローチャートである。
- 【図 42】 マスク不能割込処理（電力供給停止時処理）を示すフローチャートである。
- 【図 43】 主基板からサブ基板に送信される制御コマンドの送出形態を示すタイミング図である。
- 【図 44】 ポート出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 45】 コマンド受信割込処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 46】 マスク不能割込処理（電力供給停止時処理）を示すフローチャートである。
- 【図 47】 払出状態復旧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 7 払出制御基板
- 5 4 R O M
- 5 5 R A M（変動データ記憶手段）
- 5 6 C P U
- 3 7 1 払出制御用 C P U
- 50

9 1 0 電源基板

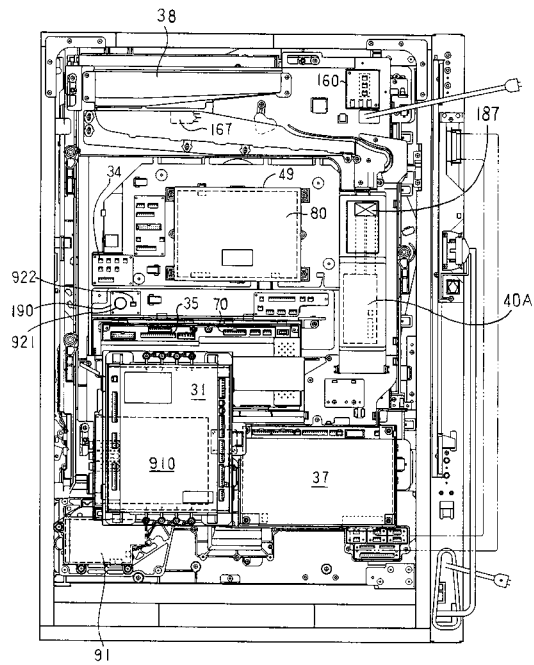
【図 1】



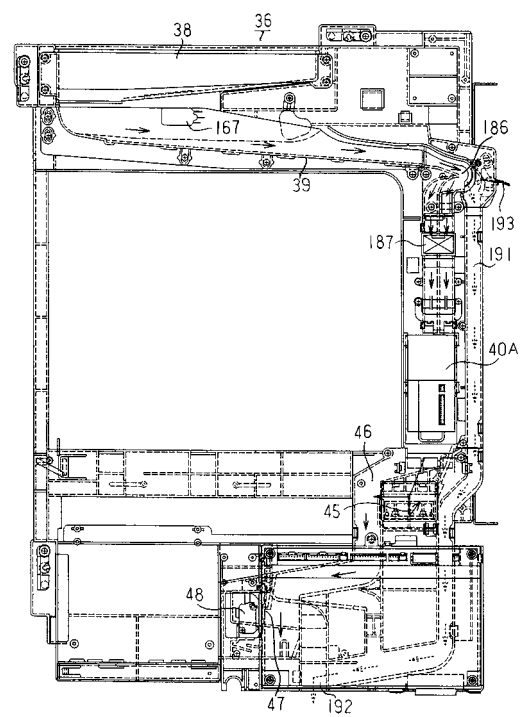
【図 2】



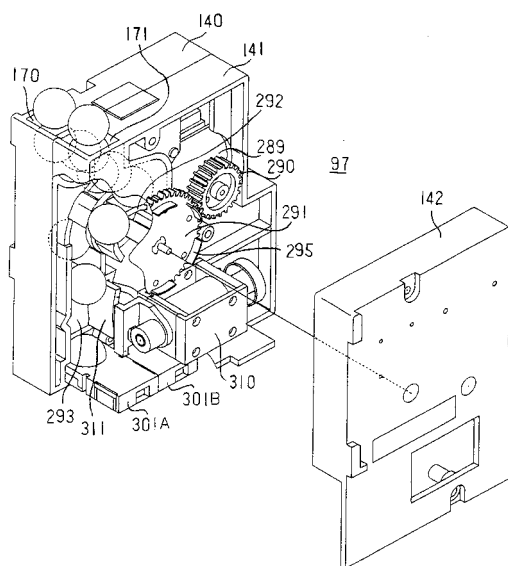
【図 3】



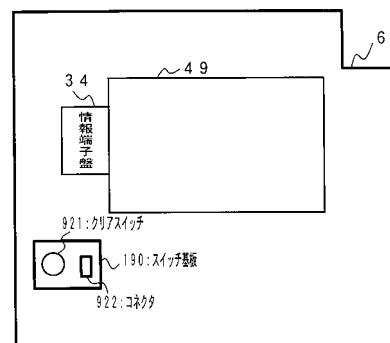
【図 4】



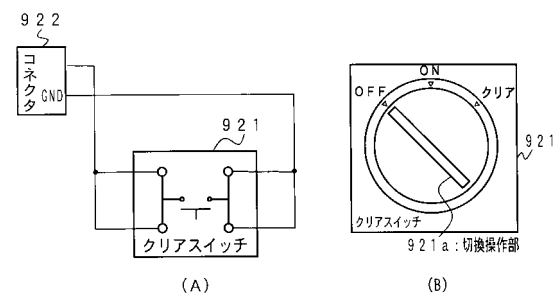
【図 5】



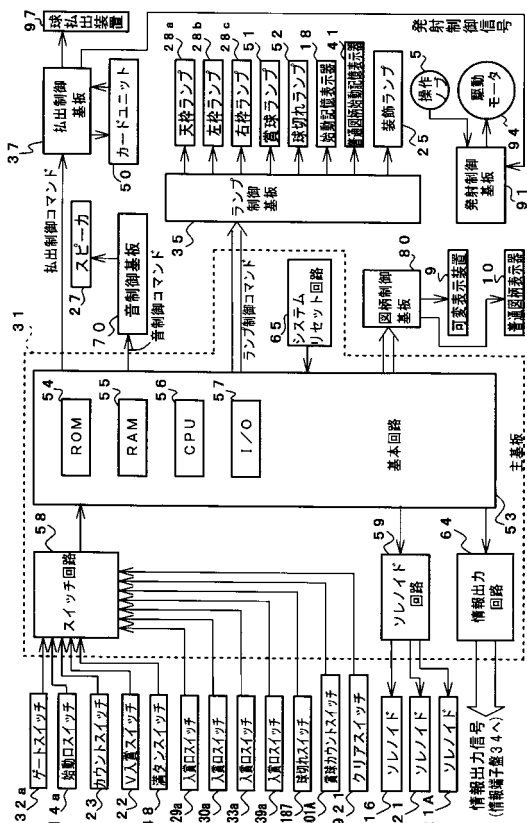
【図 6】



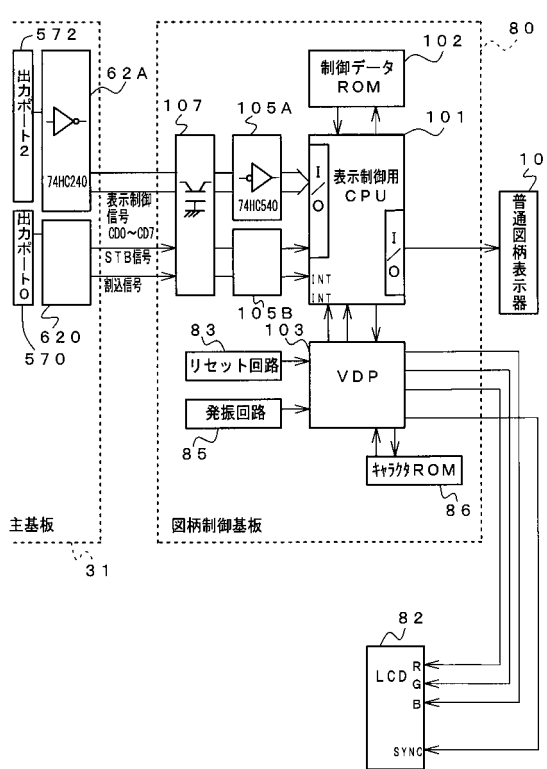
【図 7】



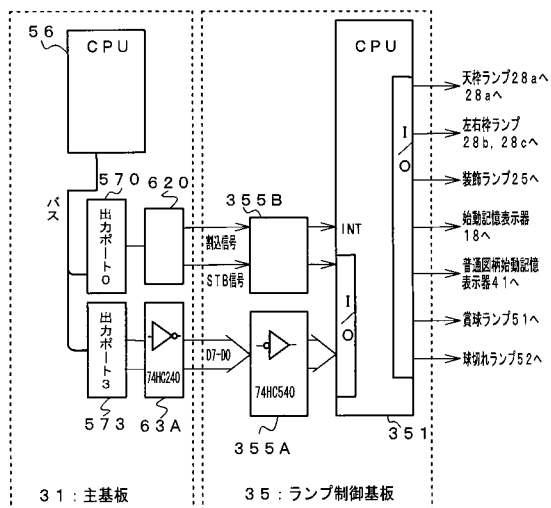
【圖 8】



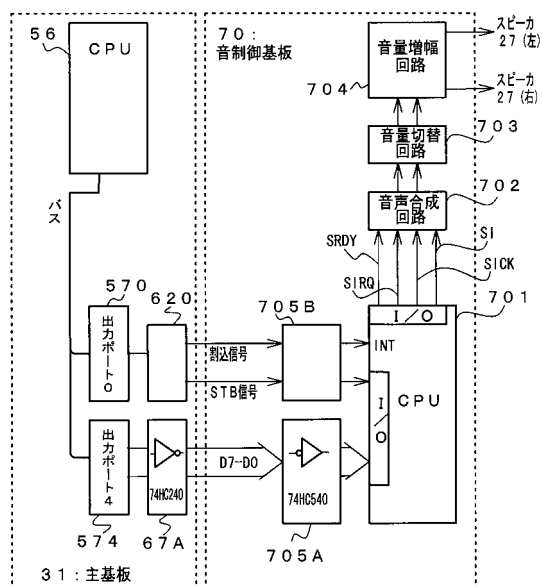
【 図 9 】



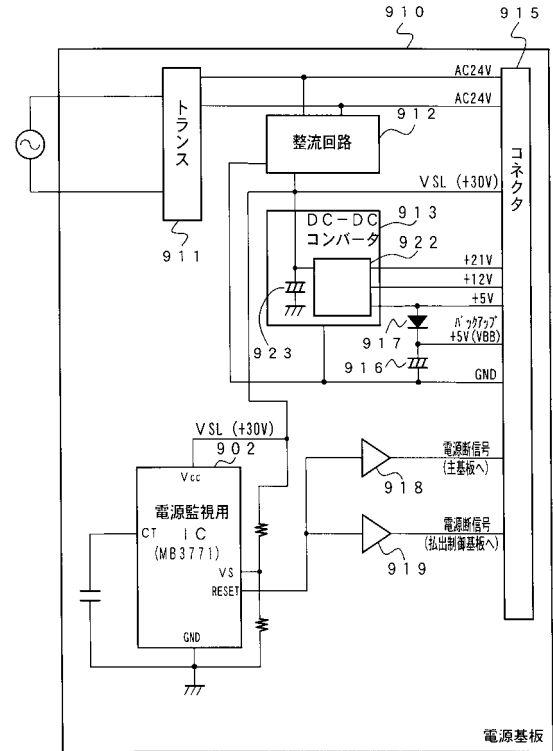
【 ㄨ 1 0 】



【 図 1 1 】



【 図 1 3 】



【 図 1 5 】



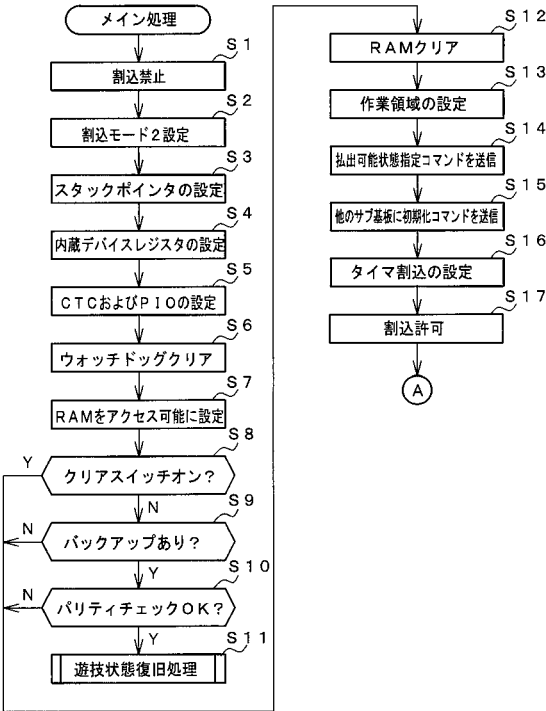
【図 16】

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート4 (04H)	0	音制御信号CD0	1	オン
	1	音制御信号CD1	1	オン
	2	音制御信号CD2	1	オン
	3	音制御信号CD3	1	オン
	4	音制御信号CD4	1	オン
	5	音制御信号CD5	1	オン
	6	音制御信号CD6	1	オン
	7	音制御信号CD7	1	オン
出力ポート5 (05H)	0	始動口信号	1	オン
	1	図柄確定回数1信号	1	オン
	2	大当たり1信号	1	オン
	3	大当たり2信号	1	オン
	4	確率変動信号	1	オン
	5	図柄確定回数2信号	1	オン
	6	役物回数信号	1	オン
	7	賞球情報信号	1	オン
出力ポート6 (06H)	0	ソレノイド(大入賞口扉)	1	オン
	1	ソレノイド(大入賞口内誘導板)	1	オン
	2	ソレノイド(普通電動役物)	1	オン
	3	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—

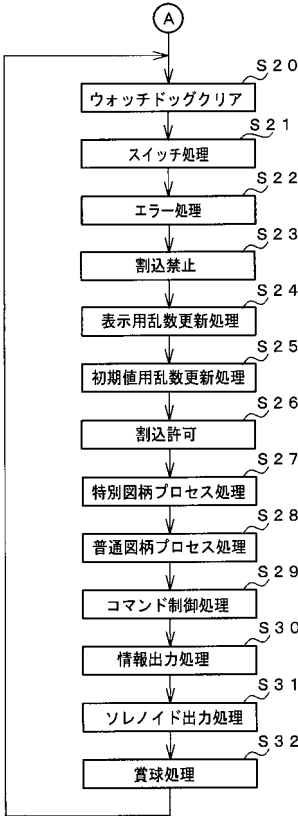
【図 17】

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート0 (0EH)	0	左袖入賞ロスイッチ(33a)	1	オン
	1	右袖入賞ロスイッチ(39a)	1	オン
	2	左落とし入賞ロスイッチ(29a)	1	オン
	3	右落とし入賞ロスイッチ(30a)	1	オン
	4	始動ロスイッチ	1	オン
	5	カウントスイッチ	1	オン
	6	特定領域スイッチ(Vカウントスイッチ)	1	オン
	7	ゲートスイッチ	1	オン
入力ポート1 (0FH)	0	賞球カウントスイッチ	1	オン
	1	満タンスイッチ	1	オン
	2	球切れスイッチ	1	オン
	3	カウントスイッチ短絡	1	オン
	4	クリアスイッチ	1	オン
	5	未使用	—	0固定
	6	未使用	—	0固定
	7	未使用	—	0固定

【図 18】



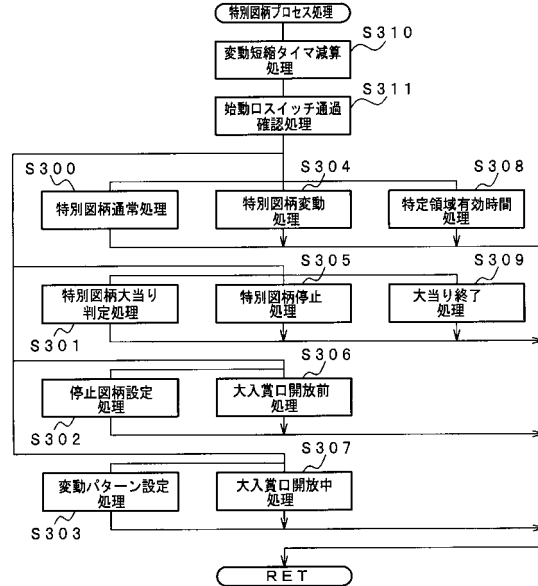
【図 19】



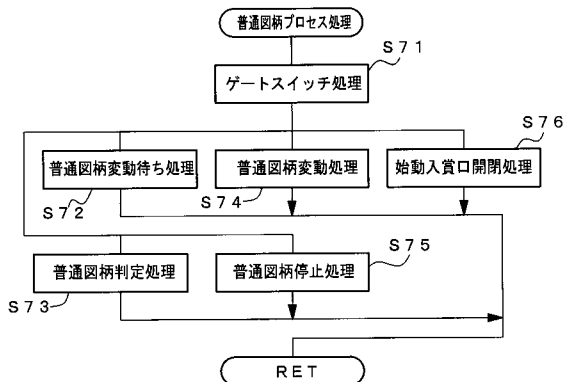
【図 20】

...
出力ポート0出力内容記憶領域
出力ポート1出力内容記憶領域
出力ポート2出力内容記憶領域
出力ポート3出力内容記憶領域
出力ポート4出力内容記憶領域
出力ポート5出力内容記憶領域
出力ポート6出力内容記憶領域
...

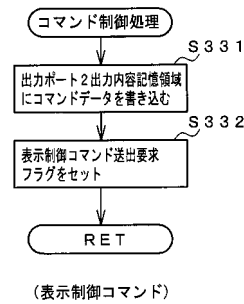
【図 21】



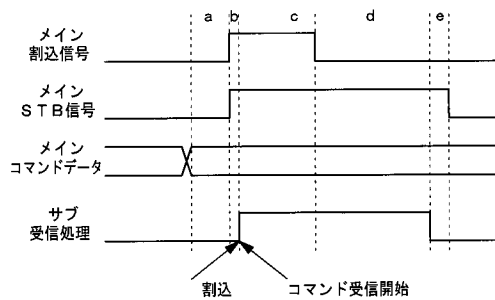
【図 22】



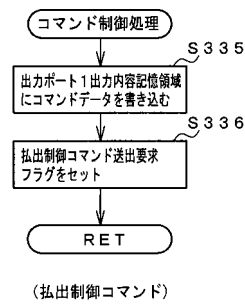
【図 24】



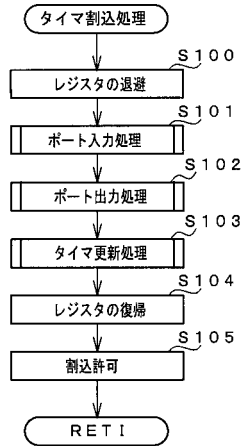
【図 23】



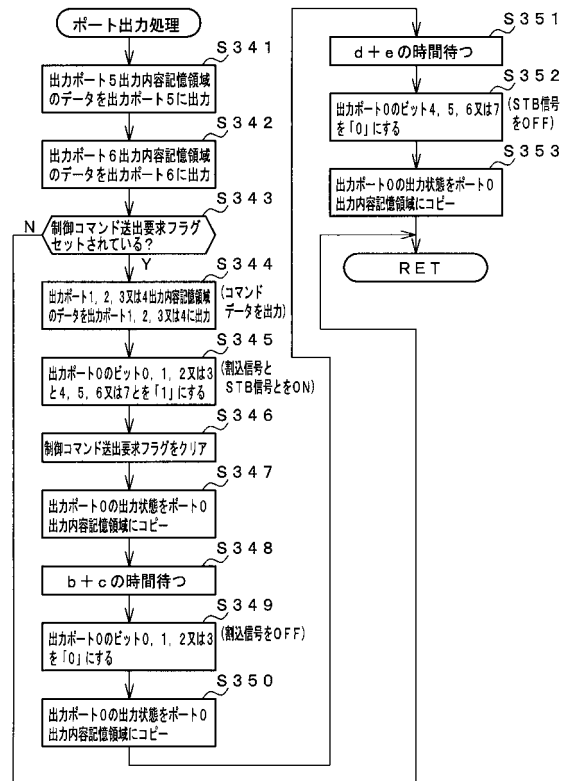
【図 25】



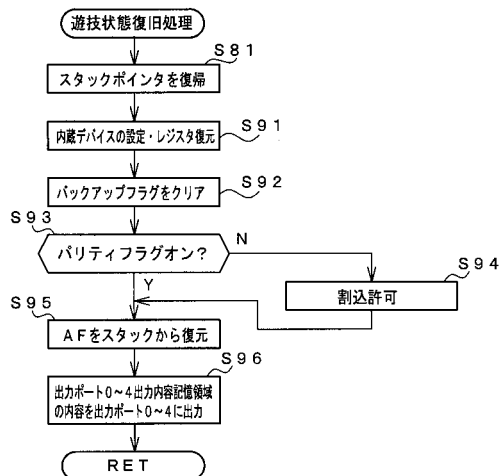
【図 26】



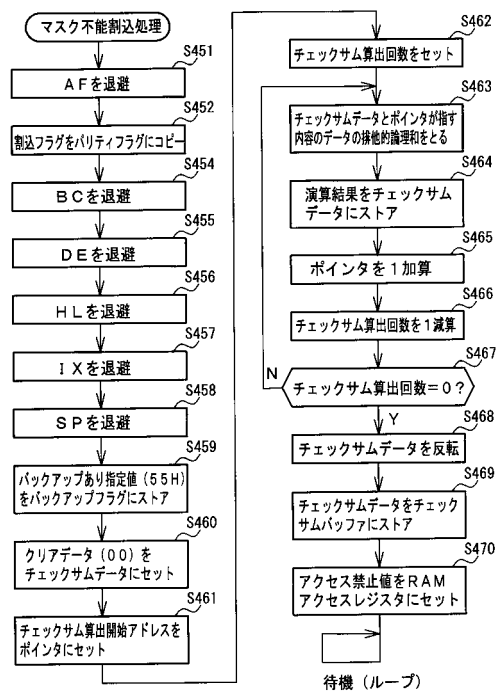
【図 27】



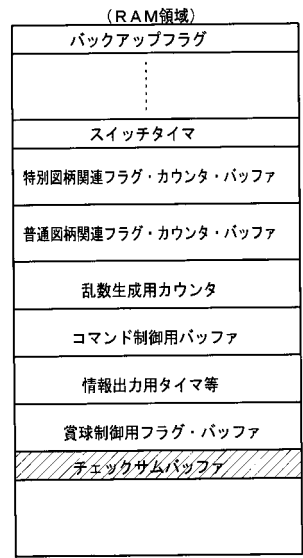
【図 28】



【図 29】



【図 3 0】

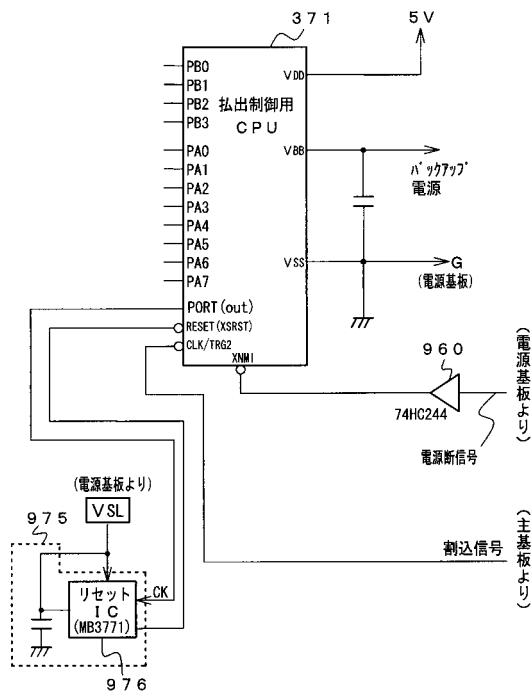


【図 3 1】

初期データ	00H
データ#1	F0H
データ#2	16H
データ#3	DFH
パリティデータ (チェックサムバッファ)	39H

(実際には反転データを格納)

【図 3 2】



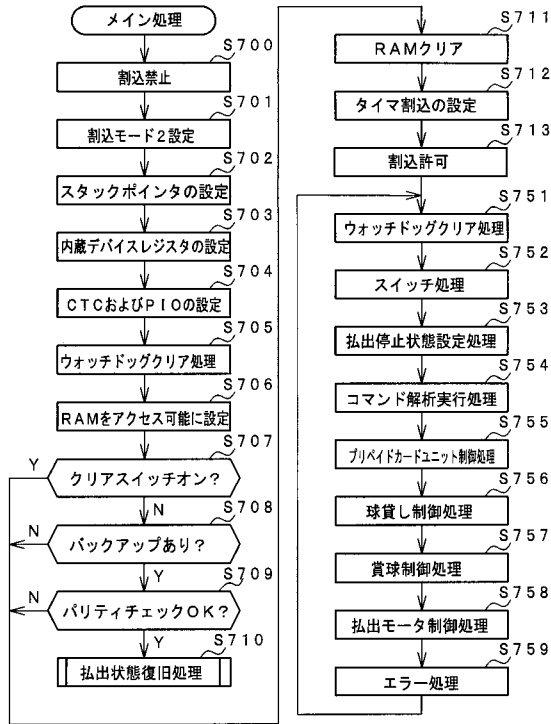
【図 3 3】

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポートC (00H)	0	払出モータφ4	1	オン
	1	払出モータφ3	1	オン
	2	払出モータφ2	1	オン
	3	払出モータφ1	1	オン
	4	発射制御信号	1	オン
	5	球貸し個数信号	1	オン
	6	未使用	—	—
出力ポートD (01H)	0	エラー表示LEDa	1	オン
	1	エラー表示LEDb	1	オン
	2	エラー表示LEDc	1	オン
	3	エラー表示LEDd	1	オン
	4	エラー表示LED e	1	オン
	5	エラー表示LED f	1	オン
	6	エラー表示LED g	1	オン
出力ポートE (02H)	0	振分ソレノイド	1	オン
	1	EXS	1	オン
	2	PRDY	1	オン
	3	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—

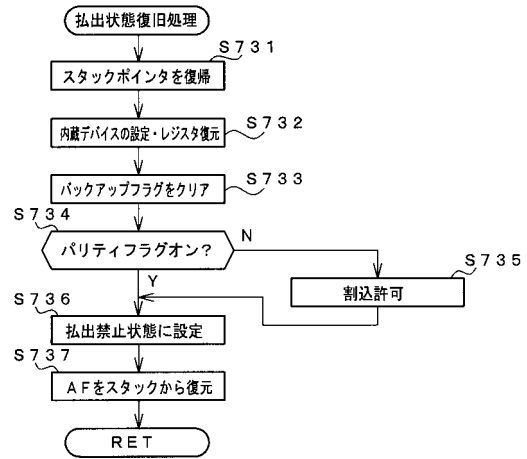
【図 3 4】

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポートA (06H)	0	払出制御信号CD0	1	オン
	1	払出制御信号CD1	1	オン
	2	払出制御信号CD2	1	オン
	3	払出制御信号CD3	1	オン
	4	払出制御信号CD4	1	オン
	5	払出制御信号CD5	1	オン
	6	払出制御信号CD6	1	オン
入力ポートB (07H)	7	払出制御信号CD7	1	オン
	0	賞球カウントスイッチ	1	オン
	1	球貸しカウントスイッチ	1	オン
	2	モータ位置センサ	0	オン
	3	BRDY	0	オン
	4	BRQ	0	オン
	5	VL	0	オン
	6	クリアスイッチ	1	オン
	7	払出制御信号用STB信号	1	オン

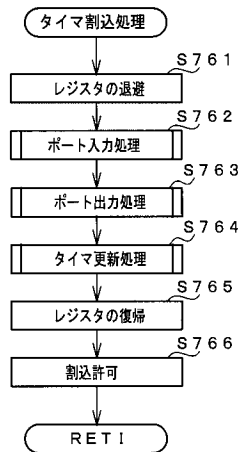
【図 35】



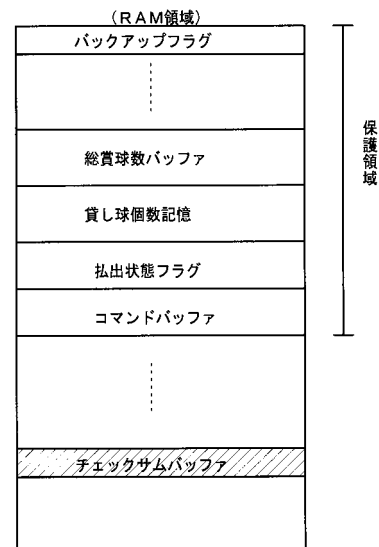
【図 36】



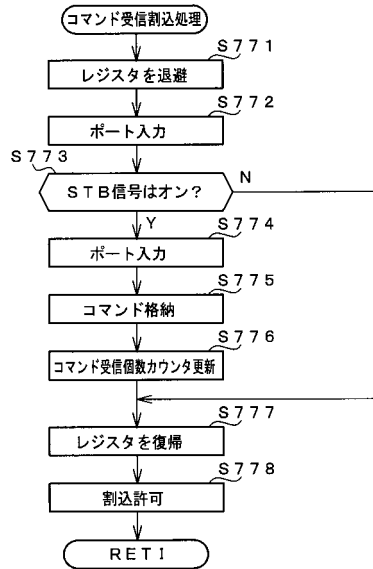
【図 37】



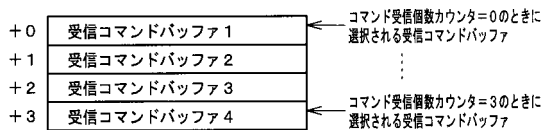
【図 38】



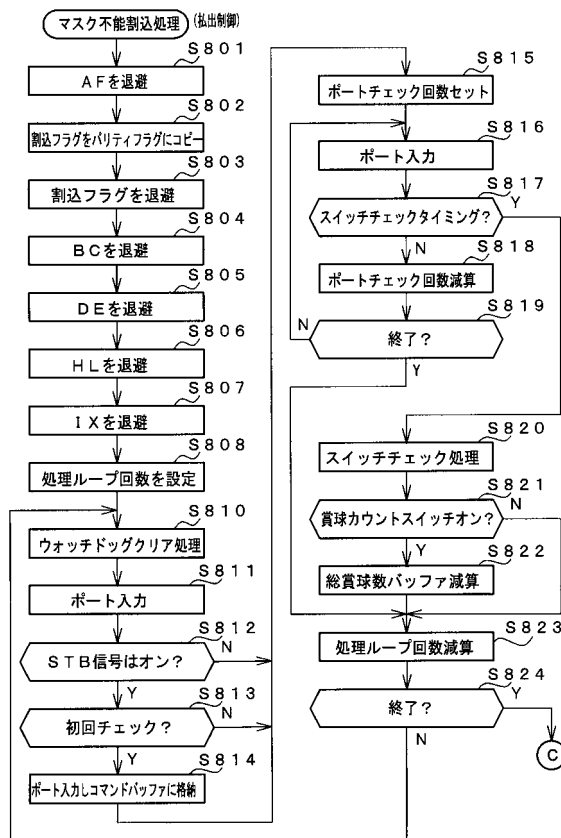
【図 39】



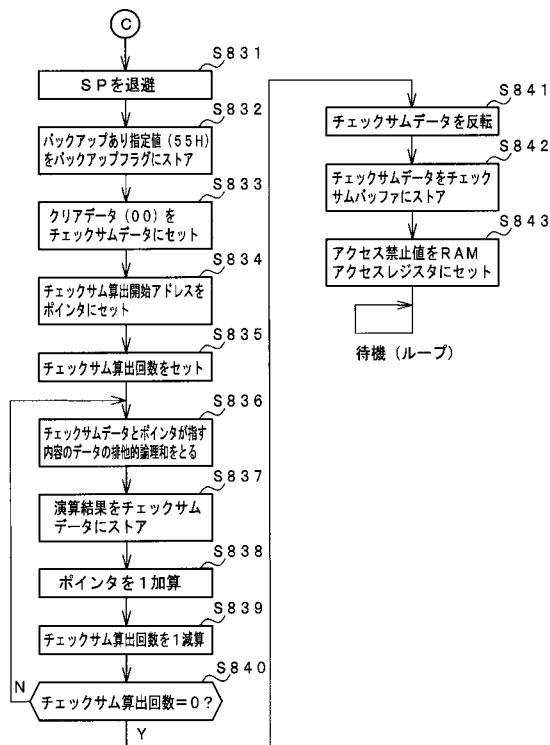
【図 40】



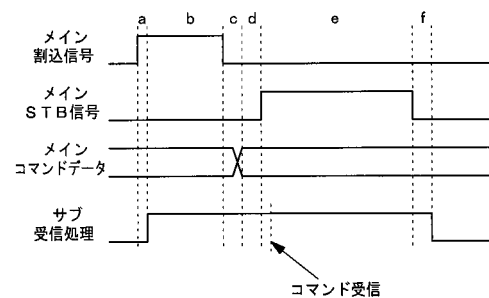
【図 41】



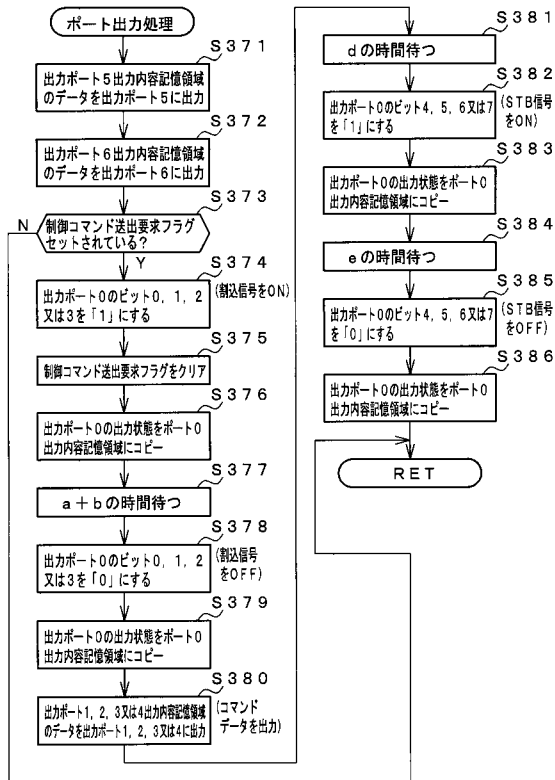
【図 42】



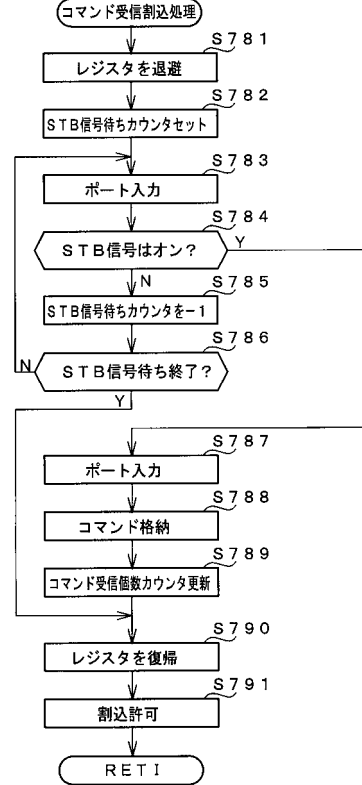
【図 43】



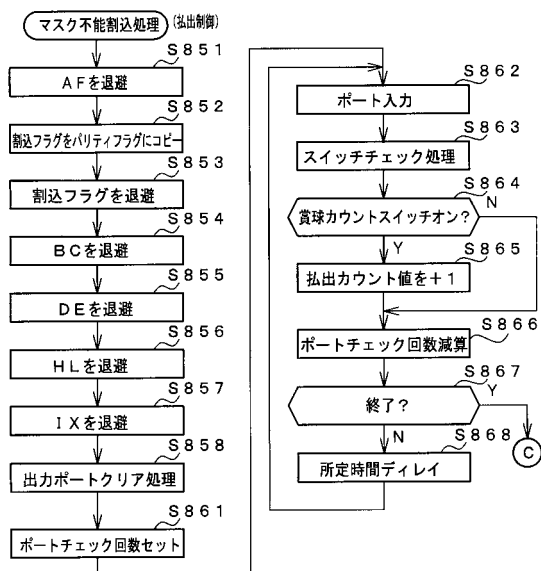
【図 44】



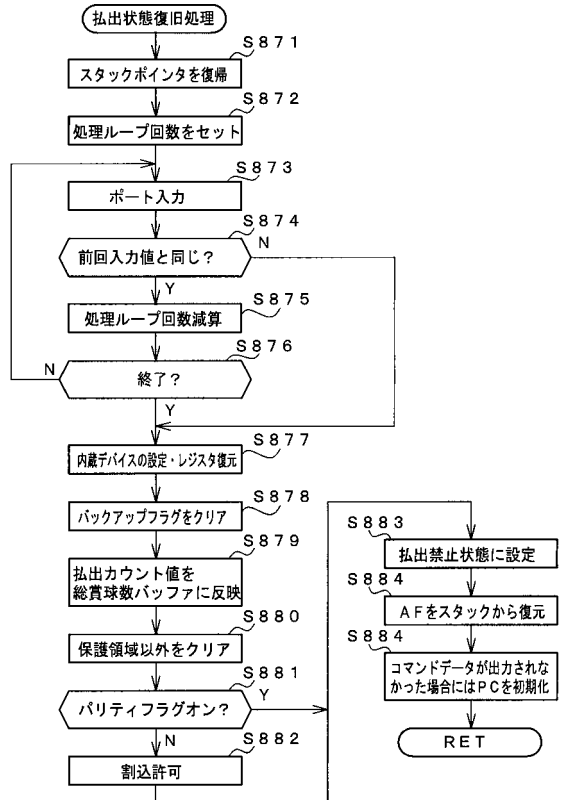
【図 45】



【図 46】



【図 47】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2001-198329(JP,A)
特開2001-170325(JP,A)
特開2001-058067(JP,A)
特開2001-198305(JP,A)
特開2001-161910(JP,A)
特開2001-190749(JP,A)
特開2002-282486(JP,A)
特開2001-170309(JP,A)
特開2001-198272(JP,A)
特開2001-046605(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02