

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6039196号
(P6039196)

(45) 発行日 平成28年12月7日 (2016. 12. 7)

(24) 登録日 平成28年11月11日 (2016. 11. 11)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

請求項の数 1 (全 104 頁)

(21) 出願番号 特願2012-39419 (P2012-39419)
(22) 出願日 平成24年2月24日 (2012. 2. 24)
(65) 公開番号 特開2013-172870 (P2013-172870A)
(43) 公開日 平成25年9月5日 (2013. 9. 5)
審査請求日 平成27年1月14日 (2015. 1. 14)

(73) 特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100095407
弁理士 木村 満
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内

審査官 酒井 保

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

制御プログラムに従って、初期設定処理を実行した後、スロットマシンの制御を実行する制御手段と、

スロットマシンで用いられる電源の状態を監視して、スロットマシンへの電力の供給停止にかかわる検出条件が成立したことに基づいて検出信号を出力する電源監視手段と、

予め定められた監視時間を計測するための計時手段を有し、該計時手段により該監視時間が経過したことが計測されたときに、前記制御手段をリセットするリセット手段とを備え、

前記リセット手段は、

動作設定用の記憶領域に前記リセット手段の動作を有効化する旨を示す有効化データが前記制御手段により書き込まれることにより動作が有効化され、

動作が有効化されているときに、初期化用の記憶領域に前記計時手段を初期化する旨を示す初期化データが前記制御手段により書き込まれることにより前記計時手段を初期化し、

前記制御手段は、

スロットマシンの制御の実行に応じて変動する変動データを記憶するとともに、スロ

10

20

ットマシンへの電力の供給が停止しても所定時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と、

— 前記初期設定処理において、前記変動データ記憶手段へのアクセスを許可する処理より先に、前記電源監視手段から検出信号が出力されているか否かを判定する起動時判定手段と、

— 前記起動時判定手段により検出信号が出力されていると判定されたことに応じてスロットマシンの制御を実行しない待機状態に移行させる起動時制御手段とを含み、

前記起動時制御手段は、前記待機状態への移行にあたり前記リセット手段の前記動作設定用の記憶領域に前記有効化データを書き込み、前記待機状態に移行させた後は前記計時手段の初期化が実行されないように前記リセット手段の前記初期化用の記憶領域に前記初期化データを書き込まない、スロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

20

メダルやコイン、あるいは、パチンコ遊技機と同様の遊技球といった遊技媒体を用いて1ゲームに対する所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による表示図柄の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で表示図柄の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたスロットマシンがある。

【0003】

このようなスロットマシンとして、短期間にて電力供給が停止（瞬停）するときに、所定の監視時間を計測するタイマ（ウォッチドッグタイマ）がタイムアウトすることで遊技制御用マイクロコンピュータをリセットするものが提案されている（例えば特許文献1）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-190095号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

40

特許文献1に記載の技術では、遊技の進行を制御する遊技制御処理の実行中にも、タイマのカウント値を定期的にクリアしリスタートさせる処理（初期化処理）を実行することにより、リセットされてしまうことを防止している。そのため、遊技の進行を制御するための制御負担が大きくなるという問題があった。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技制御の負担を軽減しつつ電力供給の瞬停から適切に復旧可能なスロットマシンの提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係るスロットマシンは、各々が識別可能な

50

複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えばスロットマシン１など）において、制御プログラムに従って、初期設定処理（例えばセキュリティチェック処理やステップＳa１～Ｓa３、Ｓa３５～Ｓa４１の処理など）を実行した後、スロットマシンの制御（例えば遊技制御処理となるステップＳd１～Ｓd７の処理など）を実行する制御手段（例えばＣＰＵ５０５を含む遊技制御用マイクロコンピュータ１００など）と、スロットマシンで用いられる電源の状態を監視して、スロットマシンへの電力の供給停止にかかわる検出条件が成立したこと（例えば＋３０Ｖ電源の電圧値が＋２２Ｖまで低下したことなど）に基づいて検出信号（例えば電源断信号など）を出力する電源監視手段（例えば電源監視回路３０３など）と、予め定められた監視時間（例えばタイムアウト時間）を計測するための計時手段（例えば１６ビットアップカウンタ５３６）を有し、該計時手段により該監視時間が経過したことが計測されたときに、前記制御手段をリセットするリセット手段（例えばリセットコントローラ５０４Ａやウォッチドッグタイマ５２０など）とを備え、前記リセット手段は、動作設定用の記憶領域（例えばＷＤＴスタートレジスタＷＳＴ）に前記リセット手段の動作を有効化する旨を示す有効化データ（例えばＷＤＴスタートデータ）が前記制御手段により書き込まれることにより動作が有効化され（例えばＷＤＴスタートレジスタＷＳＴに「ＣＣＨ」を書き込むことでウォッチドッグタイマ５２０による監視時間の計測を開始させてタイムアウトの発生によるリセット動作が有効化され）、動作が有効化されているときに、初期化用の記憶領域（例えばＷＤＴクリアレジスタＷＣＬ）に前記計時手段を初期化する旨を示す初期化データ（例えばＷＤＴクリアデータ）が前記制御手段により書き込まれることにより前記計時手段を初期化し（例えばＷＤＴクリアレジスタＷＣＬに「５５Ｈ」が書き込まれた後に「ＡＡＨ」がＣＰＵ５０５によって書き込まれることでＷＤＴ制御回路５３３に１６ビットアップカウンタ５３６のカウンタ値をクリアさせてカウンタ動作をリスタートし）、前記制御手段は、スロットマシンの制御の実行に応じて変動する変動データを記憶するとともに、スロットマシンへの電力の供給が停止しても所定時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（例えば電源バックアップされたＲＡＭ５０７など）と、前記初期設定処理において、前記変動データ記憶手段へのアクセスを許可する処理より先に、前記電源監視手段から検出信号が出力されているか否かを判定する起動時判定手段（例えばステップＳa２５の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ５０５など）と、前記起動時判定手段により検出信号が出力されていると判定されたことに応じてスロットマシンの制御を実行しない待機状態（例えばステップＳa２６の処理を実行した後に無限ループの処理を実行する状態など）に移行させる起動時制御手段とを含み、前記起動時制御手段は、前記待機状態への移行にあたり前記リセット手段の前記動作設定用の記憶領域に前記有効化データを書き込み、前記待機状態に移行させた後は前記計時手段の初期化が実行されないように前記リセット手段の前記初期化用の記憶領域に前記初期化データを書き込まない（例えば無限ループの処理を実行したときにはＷＤＴスタートレジスタＷＳＴにＷＤＴスタートデータを書き込んで起動したウォッチドッグタイマ５２０のタイムアウト時間の経過によるリセット動作が有効化される一方でＷＤＴクリアレジスタＷＣＬにＷＤＴクリアデータを書き込まない）。

このような構成によれば、リセット手段の動作を有効化または無効化する設定を行うところ、初期設定処理において変動データ記憶手段へのアクセスを許可する処理より先にスロットマシンへの電力の供給停止にかかわる検出信号が出力されていると判定されたことに応じて、待機状態への移行に伴いリセット手段の動作が有効化される。これにより、スロットマシンの制御の実行中には定期的なリセット手段の初期化が不要になり、スロットマシンの制御を実行するための制御負担を軽減しつつ、電力供給の瞬停から適切に復旧することができる。

【０００８】

（２）上記（１）のスロットマシンにおいて、前記計時手段により計測される前記監視時間は、予め定められた複数種類のうちから設定可能であり（例えばリセット設定ＫＲＥ

10

20

30

40

50

Sのビット番号[5-4]およびビット番号[3-0]の値により図10(B)に示すようなタイムアウト時間を設定する部分など)、前記制御手段は、前記待機状態への移行に伴い前記リセット手段の動作を有効化するとともに、前記監視時間として設定可能な最長時間を設定してもよい(例えばステップS a 2 6の処理が実行されたときに、リセット設定K R E Sに基づきW D T制御回路5 3 3がタイムアウト時間を $225 \times T S C L K \times 15$ に設定する部分など)。

このような構成においては、計時手段により計測される監視時間として設定可能な最長時間が設定されることで、電源スイッチの切断等により電力供給が所定期間にわたり完全に停止するときに、誤ってリセットされてしまうことを防止できる。

【0009】

10

(3)上記(1)または(2)のスロットマシンにおいて、前記制御手段は、前記待機状態に移行させた後に前記監視時間が経過して前記リセット手段によりリセットされたことを示すリセット情報を記憶するリセット情報記憶手段(例えば内部情報データC I Fを記憶する内蔵レジスタのビット番号[1]など)と、前記初期設定処理が実行されるときに、前記リセット情報記憶手段に前記リセット情報が記憶されているか否かを判定するリセット情報判定手段(例えばステップS 7 2の処理を実行するC P U 5 0 5など)と、前記リセット情報判定手段により記憶されていると判定されたときに、前記リセット手段の動作を無効化するリセット後起動制御手段(例えばステップS 7 4の処理を実行するC P U 5 0 5など)とを含んでもよい。

このような構成においては、初期設定処理が実行されるときにリセット情報が記憶されていればリセット手段の動作を無効化することで、不用意にリセットされてしまうことを防止できる。

20

【0010】

(4)上記(1)~(3)のいずれかのスロットマシンにおいて、前記制御手段は、前記初期化用の記憶領域に値が異なる複数のデータを所定順序で書き込むことにより、前記リセット手段が計測した時間を初期化してもよい(例えばステップS a 2 5 Cの処理にて、W D TクリアレジスタW C Lに「5 5 H」と「A A H」を順次書き込む部分など)。

このような構成においては、値が異なる複数のデータを所定順序で書き込まなければリセット手段が計測した時間が初期化されないので、電力供給が瞬停するときのノイズ等により誤って計測時間が初期化されてしまうことを防止できる。

30

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明を適用したスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】電源基板の構成例を示すブロック図である。

【図6】リセット信号および電源断信号の状態を模式的に示すタイミング図である。

【図7】遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示すブロック図である。

【図8】遊技制御用マイクロコンピュータにおけるアドレスマップの一例を示す図である

40

。

【図9】プログラム管理エリアおよび内蔵レジスタエリアの主要部分を例示する図である

。

【図10】ヘッダおよびリセット設定における設定内容の一例を示す図である。

【図11】割込み初期設定、16ビット乱数初期設定第1、16ビット乱数初期設定第3における設定内容の一例を示す図である。

【図12】セキュリティ時間設定における設定内容の一例を示す図である。

【図13】内部情報レジスタの構成例等を示す図である。

【図14】ウォッチドッグタイマの構成例を示すブロック図である。

【図15】W D Tスタートレジスタの構成例等を示す図である。

50

- 【図 1 6】W D T クリアレジスタの構成例等を示す図である。
- 【図 1 7】乱数回路の構成例を示すブロック図である。
- 【図 1 8】乱数列変更レジスタの構成例等を示す図である。
- 【図 1 9】乱数列更新規則をソフトウェアで変更する動作例を示す図である。
- 【図 2 0】乱数列更新規則を自動で変更する動作例を示す図である。
- 【図 2 1】乱数最大値設定レジスタの構成例を示す図である。
- 【図 2 2】ハードラッチ選択レジスタの構成例等を示す図である。
- 【図 2 3】乱数ハードラッチフラグレジスタの構成例等を示す図である。
- 【図 2 4】ハードラッチ割込み制御レジスタの構成例等を示す図である。
- 【図 2 5】乱数ソフトラッチレジスタの構成例等を示す図である。 10
- 【図 2 6】乱数ソフトラッチフラグレジスタの構成例等を示す図である。
- 【図 2 7】(a) は、メイン制御部と S R A M との接続を示すブロック図であり、(b) は、読込時の信号の出力状況を示すタイミングチャートであり、(c) は、書込時の信号の出力状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 2 8】遊技制御プログラムの説明図である。
- 【図 2 9】セキュリティチェック処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】メイン制御部が起動時に実行する起動処理 (メイン) の制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】メイン制御部が起動時に実行する起動処理 (メイン) の制御内容を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 2】メイン制御部が起動時に実行する起動処理 (メイン) の制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】メイン制御部が実行する遊技制御処理の制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】メイン制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理 (メイン) の制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】メイン制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理 (メイン) の制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】メイン制御部がタイマ割込処理 (メイン) において電断を検出したことに応じて実行する電断処理 (メイン) の制御内容を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 7】ウォッチドッグタイマを設定する処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】遊技制御プログラムにおけるプログラムモジュールごとのバックアップデータを格納するときバックアップ R A M に格納したときのデータの格納状態を示す説明図である。
- 【図 3 9】小役の種類、図柄組み合わせ、及び入賞時のメダルの払出枚数について説明するための図である。
- 【図 4 0】リプレイの種類、図柄組み合わせ、及び小役に関連する技術事項について説明するための図である。
- 【図 4 1】移行出目の図柄組み合わせについて説明するための図である。
- 【図 4 2】遊技状態及び R T の遷移を説明するための図である。 40
- 【図 4 3】A T におけるナビ対象役について説明するための図である。
- 【図 4 4】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。
- 【図 4 5】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。
- 【図 4 6】乱数回路における動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 7】ハードラッチ乱数値レジスタの読出動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 8】遊技制御の実行中に電源電圧が低下した場合の動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 9】電源投入時に電源電圧の安定が確認できない場合の動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図 5 0】ワーク R A M とバックラップ R A M との (A) バス幅が一致している場合、 (50

B) バス幅が異なる場合、にバックアップデータをバックアップRAMに格納したときの格納状態を示す説明図である。

【図51】ワークRAMとバックラップRAMとのバス幅が異なる場合に、(A)データ変換を行わない場合、(B)データ変換を行った場合との相違を示す説明図である。

【図52】ワークRAMとバックラップRAMとのバス幅が異なる場合に、データ変換を行ったときのバックアップRAMでのデータの格納状態を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

本発明の実施例を以下に説明する。

【0013】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン1は、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。

【0014】

本実施例のスロットマシン1の筐体1aの内部には、図2に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R(以下、左リール、中リール、右リール)が水平方向に並設されており、図1に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉に設けられた透視窓3から見えるように配置されている。

【0015】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「黒7」、「網7(図中網掛け7)」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「ブラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、前面扉1bのリールパネル1c略中央に設けられた透視窓3において各々上下三段に表示される。

【0016】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられリールモータ32L、32C、32R(図4参照)によって回転させることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール2L、2C、2Rの回転を停止させることで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【0017】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2Rそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ33L、33C、33Rと、リール2L、2C、2Rを背面から照射するリールLED55と、が設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する12のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0018】

前面扉1bにおける各リール2L、2C、2Rに対応する位置には、リール2L、2C、2Rを前面側から透視可能とする横長長形状の透視窓3が設けられており、該透視窓3を介して遊技者側から各リール2L、2C、2Rが視認できるようになっている。

【0019】

前面扉1bには、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット(遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数)を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数(本実施例ではいずれの遊技状態においても3)を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2

10

20

30

40

50

Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、演出に用いるための演出用スイッチ56が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0020】

尚、本実施例では、回転を開始した3つのリール2L、2C、2Rのうち、最初に停止するリールを第1停止リールと称し、また、その停止を第1停止と称する。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止と称する。

【0021】

また、前面扉1bには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

【0022】

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED22L、22C、22R（図4参照）がそれぞれ設けられている。

【0023】

また、前面扉1bにおけるストップスイッチ8L、8C、8Rの下方には、スロットマシン1のタイトルや配当表などが印刷された下部パネル1dが設けられている。

【0024】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、後述のBB終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ36a、後述のBB終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられた後述のホッパータンク34a（図2参照）側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31を有するメダルセレクト（図示略）、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25（図4参照）が設けられている。

【0025】

筐体1a内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（図4参照）からなるリールユニット2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、ホッパーモータ34bの駆動により

払い出されたメダルを検出する払出センサ 34c からなるホッパーユニット 34、電源ボックス 100 が設けられている。

【0026】

ホッパーユニット 34 の側部には、ホッパータンク 34a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 35 が設けられている。オーバーフロータンク 35 の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ 35a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 35 内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

10

【0027】

電源ボックス 100 の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ 38、電源を on / off する際に操作される電源スイッチ 39 が設けられている。

【0028】

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには MAX BET スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン LN（図 1 参照）が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず 3 枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ライン LN が有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

20

【0029】

入賞ラインとは、各リール 2L、2C、2R の透視窓 3 に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2L の中段、リール 2C の中段、リール 2R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン LN のみが入賞ラインとして定められている。尚、本実施例では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

30

【0030】

また、本実施例では、入賞ライン LN に入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン LN とは別に、無効ライン LM1～4 を設定している。無効ライン LM1～4 は、これら無効ライン LM1～4 に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ライン LM1～4 のいずれかに入賞ライン LN に揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ベル - ベル - ベル）が揃う構成とすることで、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2L の上段、リール 2C の上段、リール 2R の上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM1、リール 2L の下段、リール 2C の下段、リール 2R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM2、リール 2L の上段、リール 2C の中段、リール 2R の下段、すなわち右下がり（リール 2L の上段、リール 2C の中段、リール 2R の下段）に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM3、リール 2L の下段、リール 2C の中段、リール 2R の上段、すなわち右上がり（リール 2L の下段、リール 2C の中段、リール 2R の上段）に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM4 の 4 種類が無効ライン LM として定められている。

40

【0031】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2L、2C、2

50

Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

【0032】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLNに予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ラインLNに、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

10

【0033】

また、本実施例におけるスロットマシン1にあっては、ゲームが開始されて各リール2L、2C、2Rが回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作から対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は190ms（ミリ秒）である。

【0034】

20

リール2L、2C、2Rは、1分間に80回転し、 80×21 （1リール当たりの図柄コマ数）=1680コマ分の図柄を変動させるので、190msの間では最大で4コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までにある図柄、合計5コマ分の図柄である。

【0035】

このため、例えば、ストップスイッチ8L、8C、8Rのいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から4コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、リール2L、2C、2R各々において、ストップスイッチ8L、8Rのうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて5コマ以内に配置されている図柄を入賞ラインLNに表示させることができる。

30

【0036】

図4は、スロットマシン1の構成を示すブロック図である。スロットマシン1には、図4に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板101によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0037】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。また、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ100からサブ制御部91へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板40から演出制御基板90に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板90側の各部が動作可能となり、かつ遊技制御用マイクロコンピュータ100からのコマンドを受信可能な状態となる。このため、遊技制御用マイクロコンピュータ100からコマンドを伝送するコマンド伝送ラインが演出制御基板90に接続されている状態でなければ、演出制御基板90側に電源が供給されず、演出制御基板90側のみが動作し

40

50

てしまうことがない。

【 0 0 3 8 】

また、電源基板 1 0 1 には、前述したホッパーモータ 3 4 b、払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9 が接続されている。

【 0 0 3 9 】

例えば、電源基板 1 0 1 では、図 5 に示すように、A C 2 4 V、V L P (直流 + 2 4 V)、V S L (直流 + 3 0 V)、V D D (直流 + 1 2 V)、V C C (直流 + 5 V) および V B B (直流 + 5 V) を生成する。電源基板 1 0 1 は、例えば図 5 に示すように、変圧回路 3 0 1 と、直流電圧生成回路 3 0 2 と、電源監視回路 3 0 3 と、クリアスイッチ 3 0 4 とを備えて構成されている。また、電源基板 1 0 1 の外部には、スロットマシン 1 内の各制御基板および機構部品への電力供給を実行または遮断するための電源スイッチ 3 9 が設けられている。あるいは、スロットマシン 1 において、電源スイッチ 3 9 は、電源基板 1 0 1 に設けられていてもよい。加えて、電源基板 1 0 1 には、バックアップ電源となるコンデンサが設けられていてもよい。このコンデンサは、例えば V B B (直流 + 5 V) の電源ラインから充電されるものであればよい。

【 0 0 4 0 】

変圧回路 3 0 1 は、例えば商用電源が入力側 (一次側) に印加されるトランスや、トランスの入力側に設けられた過電圧保護回路としてのバリスタなどを備えて構成されたものであればよい。ここで、変圧回路 3 0 1 が備えるトランスは、商用電源と電源基板 1 0 1 の内部とを電氣的に絶縁するためのものであればよい。変圧回路 3 0 1 は、その出力電圧として、A C 2 4 V を生成する。直流電圧生成回路 3 0 2 は、例えば A C 2 4 V を整流素子で整流昇圧することによって V S L を生成する整流平滑回路を含んでいる。V S L は、ソレノイド駆動用の電源電圧として用いられる。また、直流電圧生成回路 3 0 2 は、例えば A C 2 4 V を整流素子で整流することによって V L P を生成する整流回路を含んでいる。V L P は、クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、ペイアウト表示器 1 3、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4 等の発光体を点灯するための電源電圧として用いられる。加えて、直流電圧生成回路 3 0 2 は、例えば V S L に基づいて V D D および V C C を生成する D C - D C コンバータを含んでいる。この D C - D C コンバータは、例えば 1 つ又は複数のスイッチングレギュレータと、そのスイッチングレギュレータの入力側に接続された比較的大容量のコンデンサとを含み、外部からスロットマシン 1 への電力供給が停止したときに、V S L、V D D、V B B 等の直流電圧が比較的緩やかに低下するように構成されたものであればよい。V D D は、例えば図 4 に示す M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0、リセットスイッチ 2 3、打止スイッチ 3 6 a、自動精算スイッチ 3 6 b、投入メダルセンサ 3 1、ドア開放検出スイッチ 2 5、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R、払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 といった、各種スイッチに供給され、これらのスイッチを作動させるために用いられる。

【 0 0 4 1 】

図 5 に示すように、V L P、V S L、V D D、V C C および V B B は、例えば所定のコネクタや電源ラインを介して、遊技制御基板 4 0 へと伝送される。なお、演出制御基板 9 0 には、遊技制御基板 4 0 を経由して各電圧が供給されればよい。あるいは、演出制御基板 9 0 には、遊技制御基板 4 0 を経由することなく、電源基板 1 0 から直接に各電圧が供給されてもよい。

【 0 0 4 2 】

電源監視回路 3 0 3 は、例えば停電監視リセットモジュール I C を用いて構成され、電源断信号を出力する電源監視手段を実現する回路である。例えば、電源監視回路 3 0 3 は、スロットマシン 1 において用いられる所定電源電圧 (一例として V S L) が所定値 (一

10

20

30

40

50

例として+2.2V)を超えると、オフ状態(ハイレベル)の電源断信号を出力する。その一方で、所定電源電圧が所定値以下になった期間が、予め決められている時間(一例として56ミリ秒)以上継続したときに、オン状態(ローレベル)の電源断信号を出力する。あるいは、電源監視回路303は、スロットマシン1において用いられる所定電源電圧が所定値以下になると、直ちにオン状態の電源断信号を出力するようにしてもよい。電源断信号は、例えばローレベルとなることでオン状態となりハイレベルとなることでオフ状態となる負論理の電気信号であればよい。電源監視回路303から出力された電源断信号は、例えば電源基板101に搭載された出力ドライバ回路によって増幅された後に所定のコネクタや信号ラインを介して、遊技制御基板40へと伝送される。

【0043】

電源断信号を出力するための監視対象となる所定電源電圧は、例えば電源電圧VSLといった、スイッチ作動用の電源電圧VDDにおける規定値(一例として+1.2V)よりも高い電圧であることが好ましい。これにより、スイッチ作動用の電源電圧VDDが低下して各種スイッチ(例えばMAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、投入メダルセンサ31、ドア開放検出スイッチ25、リールセンサ33L、33C、33R、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースwitch37、リセット/設定スイッチ38など)の動作状態が不安定となる以前に、電源断信号を出力する(オン状態にする)ことで、各種スイッチによる誤検出に基づく遊技制御の進行を防止できる。すなわち、スイッチ作動用の電源電圧VDDが低下すると負論理(ローレベルでオン状態となる)のスイッチ出力がオン状態となるものの、電源電圧VDDよりも早く低下する電源電圧VSLを監視して電力供給の停止を認識することで、スイッチ出力がオン状態となる以前に、電源復旧待ちの状態とな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。

【0044】

電源電圧VSLなどを遊技制御基板40へと伝送する電源ラインには、大容量のコンデンサが接続されていてもよい。これに対して、電源電圧VSLを監視対象とするために電源監視回路303へと伝送する入力ラインには、このようなコンデンサが接続されていなくてもよい。この場合、監視対象となる電源監視回路303への入力ラインにおける電源電圧VSLは、コンデンサが接続された電源ラインにおける電源電圧VSLより早く低下する。すなわち、監視対象の電源電圧VSLが低下し始めた後でも、所定期間は、ソレノイドやモータなどに供給される電源ラインにおける電源電圧VSLの供給状態が維持される。したがって、監視対象となる電源電圧VSLが低下し始める場合でも、所定期間は、ソレノイドやモータなどを駆動可能な状態とすることができる。また、電源ラインにおける電源電圧VSLが低下し始める前に、電力供給の停止を認識することができる。

【0045】

なお、ソレノイド駆動用の電源電圧VSLに代えて、例えば発光体点灯用の電源電圧VLPといった、スイッチ作動用の電源電圧VDDにおける規定値よりも高い任意の電源電圧を監視対象として、電源断信号を出力するようにしてもよい。また、外部からスロットマシン1に供給される電力の供給停止を検出するための条件としては、スロットマシン1において用いられる所定電源電圧が所定値以下になったことに限られず、外部からの電力が途絶えたことを検出できる任意の条件であればよい。例えば、AC24V等の交流波そのものを監視して交流波が途絶えたことを検出条件としてもよいし、交流波をデジタル化した信号を監視して、デジタル信号が平坦になったことをもって交流波が途絶えたことの検出条件としてもよい。

【0046】

電源監視回路303は、例えば所定電源電圧(一例としてVCC)が所定値(一例として+4.5V)以下になったときに、リセット信号を出力してもよい。リセット信号は、例えばローレベルとなることでオン状態となる電気信号であればよい。電源監視回路303から出力されたリセット信号は、例えば電源基板101に搭載された出力ドライバ回路

10

20

30

40

50

によって増幅された後に所定のコネクタや信号ラインを介して、遊技制御基板 40 へと伝送される。演出制御基板 90 には、遊技制御基板 40 を経由してリセット信号が伝送されればよい。あるいは、演出制御基板 90 に対しても、遊技制御基板 40 を経由せずにリセット信号が直接に伝送されるようにしてもよい。さらに、リセット信号を出力する回路は、電源監視回路 303 とは別個に設けられたウォッチドッグタイマ内蔵 IC、あるいはシステムリセット IC などを用いて構成されてもよい。

【0047】

スロットマシン 1 への電力供給が停止するときには、電源監視回路 303 が、電源断信号を出力（ローレベルに設定）してから所定期間が経過したときに、リセット信号を出力（ローレベルに設定）する。ここでの所定期間は、例えば図 4 に示す遊技制御基板 40 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が、所定の電源断処理を実行するのに十分な時間であればよい。すなわち、電源監視回路 303 は、給電中信号としての電源断信号を出力した後、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が所定の電源断処理を実行完了してから、動作停止信号としてのリセット信号を出力（ローレベルに設定）する。電源監視回路 303 から出力されたリセット信号を受信した遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、動作停止状態となり、各種の制御処理の実行が停止される。また、スロットマシン 1 への電力供給が開始され、例えば所定電源電圧（一例として VCC）が所定値（一例として +4.5V）を超えたときに、電源監視回路 303 はリセット信号の出力を停止（ハイレベルに設定）する。

【0048】

図 6 は、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときと、電力供給が停止するときにおける、AC24V、VSL、VCC、リセット信号および電源断信号の状態を、模式的に示すタイミング図である。図 6 に示すように、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときに、VSL および VCC は徐々に規定値（直流 + 30V および直流 + 5V）に達する。このとき、VCC が第 1 の所定値（例えば +4.5V）を超えると、電源監視回路 303 はリセット信号の出力を停止（ハイレベルに設定）してオフ状態とする。また、VSL が第 2 の所定値（例えば +22V）を超えると、電源監視回路 303 は電源断信号の出力を停止（ハイレベルに設定）してオフ状態とする。他方、スロットマシン 1 への電力供給が停止するとき、VSL および VCC は徐々に低下する。このとき、VSL が第 2 の所定値（+22V）にまで低下すると、電源監視回路 303 は電源断信号をオン状態として出力（ローレベルに設定）する。また、VCC が第 1 の所定値（+4.5V）にまで低下すると、電源監視回路 303 はリセット信号をオン状態として出力（ローレベルに設定）する。

【0049】

図 5 に示す電源基板 10 が備えるクリアスイッチ 304 は、例えば押しボタン構造を有し、押下などの操作に応じてクリア信号を出力する。クリア信号は、例えば押下などの操作に応じてローレベルとなることでオン状態となる電気信号であればよい。あるいは、クリア信号は、例えば押下などの操作に応じてハイレベルとなることでオン状態となる電気信号であってもよい。クリアスイッチ 304 から出力されたクリア信号は、例えば所定のコネクタや信号ラインを介して、遊技制御基板 40 へと伝送される。また、クリアスイッチ 304 の操作がなされていないときには、クリア信号の出力を停止（ハイレベルあるいはローレベルに設定）する。なお、クリアスイッチ 304 は、押しボタン構造以外の他の構成（例えばスライドスイッチ構造やトグルスイッチ構造、ダイヤルスイッチ構造など）であってもよい。

【0050】

遊技制御基板 40 には、前述した MAXBET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8L、8C、8R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36a、自動精算スイッチ 36b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33L、33C、33R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット

/設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0051】

また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、ペイアウト表示器13、1~3BETLED14~16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述の遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御に基づいて駆動されるようになっている。

10

【0052】

遊技制御基板40には、遊技制御用マイクロコンピュータ100、外部メモリ(SRAM)50、制御用クロック生成回路42、乱数用クロック生成回路43、スイッチ回路44、モータ駆動回路45、ソレノイド駆動回路46、LED駆動回路47が搭載されている。

【0053】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1チップマイクロコンピュータにて構成され、CPU505、ROM506、RAM507、I/Oポート41dを備えている。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ROM506に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。尚、この実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、SRAM50などの外部デバイスに対して16ビットまたは32ビットでのバスアクセスのみ可能である。

20

【0054】

ここで、制御用クロック生成回路42は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロックCLKを生成する。制御用クロック生成回路42により生成された制御用クロックCLKは、例えば図5に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御用外部クロック端子EXCを介してクロック回路502に供給される。乱数用クロック生成回路43は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部にて、制御用クロックCLKの発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロックRCCKを生成する。乱数用クロック生成回路43により生成された乱数用クロックRCCKは、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の乱数用外部クロック端子ERCを介して乱数回路509A、509B(図7を参照)などに供給される。一例として、乱数用クロック生成回路43により生成される乱数用クロックRCCKの発振周波数は、制御用クロック生成回路42により生成される制御用クロックCLKの発振周波数以下となるようにすればよい。あるいは、乱数用クロック生成回路43により生成される乱数用クロックRCCKの発振周波数は、制御用クロック生成回路42により生成される制御用クロックCLKの発振周波数よりも高周波となるようにしてもよい。

30

40

【0055】

スイッチ検出回路44は、遊技制御基板40に直接または電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。モータ駆動回路45は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から出力されたモータ駆動信号をリールモータ32L、32C、32Rに伝送する。ソレノイド駆動回路46は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド30に伝送する。LED駆動回路は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から出力されたLED駆動信号を遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDに伝送する。

【0056】

50

図7は、遊技制御基板40に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100の構成例を示している。図7に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース501と、クロック回路502と、固有情報記憶回路503と、リセットコントローラ504Aと、割込みコントローラ504Bと、CPU(Central Processing Unit)505と、ROM(Read Only Memory)506と、RAM(Random Access Memory)507と、タイマ回路508と、16ビットの乱数回路509Aと、8ビットの乱数回路509Bと、フリーランカウンタ509Cと、PIP(Parallel Input Port)510と、シリアル通信回路511と、アドレスデコード回路512とを備えて構成される。

【0057】

図8は、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるアドレスマップの一例を示している。図8に示すように、アドレス0000H~アドレス2FFFFHの領域は、ROM506に割り当てられ、ユーザプログラムエリアとプログラム管理エリアとを含んでいる。なお、添字Hは、16進数であることを示しており、以下の説明でも同様である。図9(A)は、ROM506におけるプログラム管理エリアの主要部分について、用途や内容の一例を示している。アドレスF000H~アドレスF3FFFHの領域は、RAM507に割り当てられたワークエリアであり、I/Oマップやメモリマップに割り付けることができる。アドレスFE00H~アドレスFEBFHの領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられる内蔵レジスタエリアである。図9(B)は、内蔵レジスタエリアの主要部分について、用途や内容の一例を示している。

【0058】

プログラム管理エリアは、CPU505がユーザプログラムを実行するために必要な情報を格納する記憶領域である。図9(A)に示すように、プログラム管理エリアには、ヘッダKHDR、リセット設定KRES、割込み初期設定KIIIS、16ビット乱数初期設定第1KRL1~16ビット乱数初期設定第3KRL3、8ビット乱数初期設定第1KRS1、8ビット乱数初期設定第2KRS2、セキュリティ時間設定KSESなどが、含まれている。

【0059】

プログラム管理エリアに記憶されるヘッダKHDRは、遊技制御用マイクロコンピュータ100における内部データの読出設定を示す。図10(A)は、ヘッダKHDRにおける設定データと動作との対応関係を例示している。ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、ROM読出防止機能と、バス出力マスク機能とを設定可能である。ROM読出防止機能は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM506の記憶データについて、読出動作を許可または禁止する機能であり、読出禁止に設定された状態では、ROM506の記憶データを読み出すことができない。バス出力マスク機能は、外部バスインタフェース501に接続された外部装置から遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データに対する読出要求があった場合に、外部バスインタフェース501におけるアドレスバス出力、データバス出力および制御信号出力にマスクをかけることにより、外部装置から内部データの読み出しを不能にする機能である。図10(A)に示すように、ヘッダKHDRの設定データに対応して、ROM読出防止機能やバス出力マスク機能の動作組合せが異なるように設定される。図10(A)に示す設定データのうち、ROM読出が許可されるとともに、バス出力マスクが有効となる設定データは、バス出力マスク有効データともいう。また、ROM読出が禁止されるとともに、バス出力マスクが有効となる設定データ(全て「00H」)は、ROM読出禁止データともいう。ROM読出が許可されるとともに、バス出力マスクが無効となる設定データは、バス出力マスク無効データともいう。

【0060】

プログラム管理エリアに記憶されるリセット設定KRESは、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるリセット動作の設定を示す。図10(B)は、リセット設定KRESにおける設定内容の一例を示している。リセット設定KRESのビット番号[7]は

10

20

30

40

50

、遊技制御用マイクロコンピュータ100において内部リセットが発生したときの動作を設定する設定データである。遊技制御用マイクロコンピュータ100における内部リセットは、例えばリセットコントローラ504Aに設けられたウォッチドッグタイマ520からタイムアウト信号が出力されることや、指定エリア外走行禁止(IAT)が発生したことなど、所定の要因により発生するリセットである。

【0061】

図10(B)に示す例において、リセット設定KRESのビット番号[7]におけるビット値が“0”である場合には、内部リセットが発生したときのリセット動作がユーザリセットに設定される。ユーザリセットが実行される場合には、例えば割り込みコントローラ504B、CPU505、タイマ回路508、フリーランカウンタ509C、PIP510、シリアル通信回路511が初期化され、ユーザプログラムのリセットアドレス(ROM506のアドレス0000H)からユーザプログラムを再実行する。一方、リセット設定KRESのビット番号[7]におけるビット値が“1”である場合には、内部リセットが発生したときのリセット動作がシステムリセットに設定される。システムリセットが実行される場合には、例えば16ビットの乱数回路509Aや8ビットの乱数回路509Bなどを含めた、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるすべての内部回路が初期化され、ユーザプログラムのリセットアドレスからユーザプログラムを再実行する。

【0062】

リセット設定KRESのビット番号[6]は、リセットコントローラ504Aに設けられたウォッチドッグタイマ520の起動方法を設定する設定データである。図10(B)に示す例において、リセット設定KRESのビット番号[6]におけるビット値が“0”である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作状態がセキュリティモードからユーザモードに移行することで、ウォッチドッグタイマ520が自動的に起動される。これに対して、そのビット値が“1”である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505がROM506から読み出した制御コードに基づくユーザプログラム(ゲーム制御用の初期設定プログラムおよび遊技制御処理プログラム)を実行することで、ソフトウェアによりウォッチドッグタイマ520を起動させる。このように、ROM506のプログラム管理エリアに記憶されるリセット設定KRESのビット番号[6]におけるビット値を“1”とする設定データを予め記憶しておくことで、ユーザプログラムの実行によるソフトウェアにて、所定のWDT起動制御コードによりウォッチドッグタイマ520を起動してリセット動作を有効化することや、所定のWDT停止制御コードによりウォッチドッグタイマ520を停止してリセット動作を無効化することができる。

【0063】

リセット設定KRESのビット番号[5-4]は、ウォッチドッグタイマ520のタイムアウト時間を設定するために用いられる基準クロックを設定する設定データである。図10(B)に示す例においては、リセット設定KRESのビット番号[5-4]におけるビット値が“00”、“01”、“10”、“11”のいずれであるかに応じて、周期が異なる基準クロックの設定が行われる。リセット設定KRESのビット番号[3-0]は、ビット番号[5-4]におけるビット値に対応する設定周期との乗算に用いられることで、ウォッチドッグタイマ520のタイムアウト時間を設定する設定データである。図10(B)に示す例においては、リセット設定KRESのビット番号[3-0]におけるビット値が“0000”である場合に、ウォッチドッグタイマ520による監視時間の計測を禁止してウォッチドッグ不使用とする。一方、それらのビット値が“1000”である場合には、設定周期に「8」を乗算することで、ウォッチドッグタイマ520のタイムアウト時間が設定される。また、それらのビット値が“1111”である場合には、設定周期に「15」を乗算することで、ウォッチドッグタイマ520のタイムアウト時間が設定される。

【0064】

このように、リセット設定KRESのビット番号[5-4]およびビット番号[3-0]

10

20

30

40

50

】におけるビット値を設定することにより、ウォッチドッグタイマ520により計測される監視時間は、予め定められた複数種類のうちから設定することができる。図10(B)に示す例では、リセット設定KRESのビット番号[5-4]におけるビット値が“11”でビット番号[3-0]におけるビット値が“1111”である場合に、監視時間として設定可能な最長時間が設定される。一例として、内部システムクロックSCLKの周波数が10.0MHzである場合には、約50.33秒が最長の監視時間となる。他の一例として、内部システムクロックSCLKの周波数が12.0MHzである場合には、約41.94秒が最長の監視時間となる。

【0065】

プログラム管理エリアに記憶される割込み初期設定KISSは、遊技制御用マイクロコンピュータ100にて発生するマスカブル割込みの取扱いに関する初期設定を示す。図11(A)は、割込み初期設定KISSにおける設定内容の一例を示している。

【0066】

割込み初期設定KISSのビット番号[7-4]では、割込みベクタの上位4ビットを設定する。割込み初期設定KISSのビット番号[3-0]では、マスカブル割込み要因の優先度の組合せを設定する。図11(A)に示す例において、割込み初期設定KISSのビット番号[3-0]により「00H」～「02H」のいずれかが指定されれば、タイマ回路508からのマスカブル割込み要因を最優先とする優先度の組合せが設定される。これに対して、「03H」または「04H」のいずれかが指定されれば、シリアル通信回路511からのマスカブル割込み要因を最優先とする優先度の組合せが設定される。また、「05H」または「06H」のいずれかが指定されれば、乱数回路509A、509Bなどからのマスカブル割込み要因を最優先とする優先度の組合せが設定される。なお、同一回路からのマスカブル割込み要因を最優先とする優先度の組合せでも、指定値が異なる場合には、最優先となるマスカブル割込み要因の種類や第2順位以下における優先度の組合せなどが異なっている。

【0067】

プログラム管理エリアに記憶される16ビット乱数初期設定第1KRL1～16ビット乱数初期設定第3KRL3は、16ビットの乱数回路509Aに対する初期設定を示す。図11(B)は、16ビット乱数初期設定第1KRL1における設定内容の一例を示している。図11(C)は、16ビット乱数初期設定第3KRL3における設定内容の一例を示している。この実施の形態において、16ビットの乱数回路509Aは、4つのチャンネルch0～ch3の16ビット疑似乱数を、独立して発生することができる。

【0068】

16ビット乱数初期設定第1KRL1のビット番号[7]は、チャンネルch1の16ビット乱数を発生させるために、16ビットの乱数回路509Aを起動させる方法を設定する16ビット乱数チャンネルch1用の乱数回路起動設定データである。図11(B)に示す例において、16ビット乱数初期設定第1KRL1のビット番号[7]におけるビット値が“0”である場合には、チャンネルch1の16ビット乱数における最大値をユーザプログラム(ソフトウェア)で指定したときに、チャンネルch1の16ビット乱数を発生させるための回路が起動される。これに対して、そのビット値が“1”である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作状態がセキュリティモードからユーザモードに移行することで、チャンネルch1の16ビット乱数を発生させるための回路が自動的に起動される。

【0069】

16ビット乱数初期設定第1KRL1のビット番号[6]は、チャンネルch1の16ビット乱数を発生させるときに、乱数値となる数値データの更新用となる乱数更新クロックRGK(図17を参照)を、内部システムクロックSCLKとするか、乱数用クロックRCCKの2分周(RCCK/2)とするかを設定する16ビット乱数チャンネルch1用の乱数更新クロック設定データである。図11(B)に示す例において、16ビット乱数初期設定第1KRL1のビット番号[6]におけるビット値が“0”である場合には、内部シス

10

20

30

40

50

テムクロック S C L K を乱数更新クロック R G K に用いる設定となる一方、“ 1 ” である場合には、乱数用クロック R C K の 2 分周 (R C K / 2) を乱数更新クロック R G K に用いる設定となる。

【 0 0 7 0 】

1 6 ビット乱数初期設定第 1 K R L 1 のビット番号 [5 - 4] は、チャンネル c h 1 の 1 6 ビット乱数を発生させるときに、乱数更新規則を変更するか否かや、変更する場合における変更方式を設定する 1 6 ビット乱数チャンネル c h 1 用の乱数更新規則設定データである。図 1 1 (B) に示す例において、1 6 ビット乱数初期設定第 1 K R L 1 のビット番号 [5 - 4] におけるビット値が “ 0 0 ” である場合には、乱数更新規則を変更しない設定となり、“ 0 1 ” である場合には、乱数更新規則をソフトウェアにより変更する設定となり、“ 1 0 ” である場合には、2 周目から乱数更新規則を自動で変更する設定となり、“ 1 1 ” である場合には、1 周目から乱数更新規則を自動で変更する設定となる。

10

【 0 0 7 1 】

図 1 1 (B) に示す例において、1 6 ビット乱数初期設定第 1 K R L 1 のビット番号 [3]、[2]、[1 - 0] はそれぞれ、1 6 ビット乱数チャンネル c h 0 用の乱数回路起動設定データ、乱数更新クロック設定データ、乱数更新規則設定データとなっている。すなわち、1 6 ビット乱数初期設定第 1 K R L のビット番号 [3 - 0] は、そのビット番号 [7 - 4] によりチャンネル c h 1 の 1 6 ビット乱数について初期設定を行う場合と同様に、チャンネル c h 0 の 1 6 ビット乱数について初期設定を行うための設定データである。

【 0 0 7 2 】

20

なお、1 6 ビット乱数初期設定第 2 K R L 2 のビット番号 [7]、[6]、[5 - 4] はそれぞれ、1 6 ビット乱数チャンネル c h 3 用の乱数回路起動設定データ、乱数更新クロック設定データ、乱数更新規則設定データとなっている。1 6 ビット乱数初期設定第 2 K R L 2 のビット番号 [3]、[2]、[1 - 0] はそれぞれ、1 6 ビット乱数チャンネル c h 2 用の乱数回路起動設定データ、乱数更新クロック設定データ、乱数更新規則設定データとなっている。

【 0 0 7 3 】

1 6 ビット乱数初期設定第 3 K R L 3 のビット番号 [7] とビット番号 [6] は、チャンネル c h 3 の 1 6 ビット乱数となる数値データでのスタート値を設定する 1 6 ビット乱数チャンネル c h 3 用の乱数スタート値設定データである。図 1 1 (C) に示す例において、1 6 ビット乱数初期設定第 3 K R L 3 のビット番号 [7] におけるビット値が “ 0 ” である場合には、スタート値が所定のデフォルト値である「 0 0 0 0 H 」に設定される一方、“ 1 ” である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ごとに付与された固有の識別情報である I D ナンバーに基づく値がスタート値に設定される。また、図 1 1 (C) に示す例では、1 6 ビット乱数初期設定第 3 K R L 3 のビット番号 [6] におけるビット値が “ 0 ” である場合には、システムリセット毎にスタート値を変更しない設定となる一方、“ 1 ” である場合には、システムリセット毎にスタート値を変更する設定となる。

30

【 0 0 7 4 】

なお、スタート値を I D ナンバーに基づく値に設定する場合には、I D ナンバーに所定のスクランブル処理を施す演算や、I D ナンバーを用いた加算・減算・乗算・除算などの演算の一部または全部を実行して、算出された値をスタート値に用いるようにすればよい。また、1 6 ビット乱数初期設定第 3 K R L 3 のビット番号 [6] におけるビット値が “ 1 ” である場合には、システムリセット毎に所定のフリーランカウンタ (例えば図 7 に示すフリーランカウンタ 5 0 9 C) におけるカウント値に基づいて設定される値をスタート値に用いるようにすればよい。さらに、1 6 ビット乱数初期設定第 3 K R L 3 のビット番号 [7] とビット番号 [6] におけるビット値がともに “ 1 ” である場合には、I D ナンバーとフリーランカウンタにおけるカウント値とに基づいて設定される値をスタート値に用いるようにすればよい。

40

【 0 0 7 5 】

1 6 ビット乱数初期設定第 3 K R L 3 のビット番号 [5] とビット番号 [4] は、チャ

50

ネルc h 2の16ビット乱数となる数値データでのスタート値を設定する16ビット乱数チャンネルc h 2用の乱数スタート値設定データである。すなわち、16ビット乱数初期設定第3 K R L 3のビット番号[5]とビット番号[4]は、そのビット番号[7]とビット番号[6]によりチャンネルc h 3の16ビット乱数について初期設定を行う場合と同様に、チャンネルc h 2の16ビット乱数について初期設定を行うための設定データである。16ビット乱数初期設定第3 K R L 3のビット番号[3]とビット番号[2]は、16ビット乱数チャンネルc h 1用の乱数スタート値設定データである。16ビット乱数初期設定第3 K R L 3のビット番号[1]とビット番号[0]は、16ビット乱数チャンネルc h 0用の乱数スタート値設定データである。

【0076】

プログラム管理エリアに記憶される8ビット乱数初期設定第1 K R S 1および8ビット乱数初期設定第2 K R S 2は、8ビットの乱数回路509Bに対する初期設定を示す。この実施の形態において、8ビットの乱数回路509Bは、4つのチャンネルc h 0～c h 3の8ビット疑似乱数を、独立して発生することができる。8ビット乱数初期設定第1 K R S 1は、8ビット乱数チャンネルc h 1用の乱数回路起動設定データ、乱数更新クロック設定データ、乱数更新規則設定データと、8ビット乱数チャンネルc h 0用の乱数回路起動設定データ、乱数更新クロック設定データ、乱数更新規則設定データとを含んでいる。8ビット乱数初期設定第2 K R S 2は、8ビット乱数チャンネルc h 3用の乱数回路起動設定データ、乱数更新クロック設定データ、乱数更新規則設定データと、8ビット乱数チャンネルc h 2用の乱数回路起動設定データ、乱数更新クロック設定データ、乱数更新規則設定データとを含んでいる。すなわち、8ビット乱数初期設定第1 K R S 1および8ビット乱数初期設定第2 K R S 2は、16ビット乱数初期設定第1 K R L 1および16ビット乱数初期設定第2 K R L 2によりチャンネルc h 0～チャンネルc h 3の16ビット乱数について初期設定を行う場合と同様に、チャンネルc h 0～チャンネルc h 3の8ビット乱数について初期設定を行うための設定データである。

【0077】

プログラム管理エリアに記憶されるセキュリティ時間設定K S E Sは、電源投入時における遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作状態であるセキュリティモードとなる時間（セキュリティモード時間）を延長するための設定を示す。ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作状態がセキュリティモードであるときには、所定のセキュリティチェック処理が実行されて、ROM506の記憶内容が変更されたか否かが検査される。図12は、セキュリティ時間設定K S E Sにおける設定内容の一例を示している。

【0078】

セキュリティ時間設定K S E Sのビット番号[7-6]は、セキュリティモード時間をシステムリセット毎にランダムな時間分延長する場合の時間設定を示す。図12に示す例において、セキュリティ時間設定K S E Sのビット番号[7-6]におけるビット値が“00”であれば、ランダムな時間延長を行わない設定となる。これに対して、そのビット値が“01”であればショートモードの設定となり、“10”であればミドルモードの設定となり、“11”であればロングモードの設定となる。ここで、ショートモードやミドルモード、あるいはロングモードが指定された場合には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたフリーランカウンタのカウント値を、システムリセットの発生時に遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える所定の内蔵レジスタ（可変セキュリティモード時間用レジスタ）に格納する。そして、初期設定時に可変セキュリティモード時間用レジスタの格納値をそのまま用いること、あるいは、その格納値を所定の演算関数（例えばハッシュ関数）に代入して得られた値を用いることなどにより、セキュリティモード時間を延長する際の延長時間がランダムに決定されればよい。

【0079】

一例として、内部システムクロックS C L Kの周波数が10.0MHzである場合には、ショートモードにおいて0～816μs（マイクロ秒）の範囲で延長時間がランダムに決定され、ミドルモードにおいて0～26.112ms（ミリ秒）の範囲で延長時間がラ

10

20

30

40

50

ランダムに決定され、ロングモードにおいて0～835.584msの範囲で延長時間がランダムに決定される。また、他の一例として、内部システムクロックSCLKの周波数が12.0MHzである場合には、ショートモードにおいて0～510μsの範囲で延長時間がランダムに決定され、ミドルモードにおいて0～16.32msの範囲で延長時間がランダムに決定され、ロングモードにおいて0～522.24msの範囲で延長時間がランダムに決定される。

【0080】

可変セキュリティモード時間用レジスタは、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM507におけるバックアップ領域といった、主基板11におけるバックアップ箇所と共通のバックアップ電源を用いてバックアップされるものであればよい。あるいは、可変セキュリティモード時間用レジスタは、RAM507におけるバックアップ領域などに用いられるバックアップ電源とは別個に設けられた電源によりバックアップされてもよい。こうして、可変セキュリティモード時間用レジスタがバックアップ電源によってバックアップされることで、電力供給が停止した場合でも、所定期間は可変セキュリティモード時間用レジスタの格納値が保存されることになる。なお、フリーランカウンタにおけるカウント値を読み出して可変セキュリティモード時間用レジスタに格納するタイミングは、システムリセットの発生時に限定されず、予め定められた任意のタイミングとしてもよい。あるいは、フリーランカウンタをバックアップ電源によってバックアップしておき、初期設定時にフリーランカウンタから読み出した格納値を用いてセキュリティモード時間を延長する際の延長時間がランダムに決定されてもよい。

【0081】

また、セキュリティ時間設定KSESのビット番号[7-6]におけるビット値によりショートモード、ミドルモード、ロングモードのいずれかを設定するとともに、セキュリティ時間設定KSESのビット番号[4-0]におけるビット値を“0001”以外とすることにより固定時間に加える延長時間を設定することもできる。この場合には、ビット番号[4-0]におけるビット値に対応した延長時間と、ビット番号[7-6]におけるビット値に基づいてランダムに決定された延長時間との双方が、固定時間に加算されて、遊技制御用マイクロコンピュータ100がセキュリティモードとなるセキュリティモード時間が決定されることになる。

【0082】

図7に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える外部バスインタフェース501は、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバスおよび各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース501は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信するものであればよい。この実施の形態において、外部バスインタフェース501には、内部リソースアクセス制御回路501Aが含まれている。

【0083】

内部リソースアクセス制御回路501Aは、外部バスインタフェース501を介した外部装置から遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データに対するアクセスを制御して、例えばROM506に記憶されたゲーム制御用プログラム（遊技制御処理プログラム）や固定データといった、内部データの不適切な外部読出を制限するための回路である。ここで、外部バスインタフェース501には、例えばインサーキットエミュレータ（ICE；InCircuit Emulator）といった回路解析装置が、外部装置として接続されることがある。

【0084】

一例として、ROM506のプログラム管理エリアに記憶されたヘッダKHDRの内容に応じて、ROM506における記憶データの読み出しを禁止するか許可するかを切り替えられるようにする。例えば、ヘッダKHDRがバス出力マスク無効データとなっている

場合には、外部装置によるROM506の読み出しを可能にして、内部データの外部読出を許可する。これに対して、ヘッダKHDRがバス出力マスク有効データとなっている場合には、例えば外部バスインタフェース501におけるアドレスバス出力、データバス出力および制御信号出力にマスクをかけることなどにより、外部装置からROM506の読み出しを不能にして、内部データの外部読出を禁止する。この場合、外部バスインタフェース501に接続された外部装置から内部データの読み出しが要求されたときには、予め定められた固定値を出力することで、外部装置からは内部データを読み出すことができないようにする。また、ヘッダKHDRがROM読出禁止データとなっている場合には、ROM506自体を読出不能として、ROM506における記憶データの読み出しを防止してもよい。そして、例えば製造段階のROMでは、ヘッダKHDRをROM読出禁止データとすることで、ROM自体を読出不能としておき、開発用ROMとするのであればバス出力マスク無効データをヘッダKHDRに書き込むことで、外部装置による内部データの検証を可能にする。これに対して、量産用ROMとするのであればバス出力マスク有効データをヘッダKHDRに書き込むことで、CPU505などによる遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部におけるROM506の読み出しは可能とする一方で、外部装置によるROM506の読み出しはできないようにすればよい。

10

【0085】

他の一例として、内部リソースアクセス制御回路501Aは、ROM506における記憶データの一部または全部といった、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データの読み出しが、外部バスインタフェース501に接続された外部装置から要求されたことを検出する。この読出要求を検出したときに、内部リソースアクセス制御回路501Aは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データの読み出しを許可するか否かの判定を行う。例えば、ROM506における記憶データの一部または全部に暗号化処理が施されているものとする。この場合、内部リソースアクセス制御回路501Aは、外部装置からの読出要求がROM506に記憶された暗号化処理プログラムや鍵データ等に対する読出要求であれば、この読出要求を拒否して、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データの読み出しを禁止する。外部バスインタフェース501では、ROM506の記憶データが出力される出力ポートと、内部バスとの間にスイッチ素子を設け、内部リソースアクセス制御回路501Aが内部データの読み出しを禁止した場合には、このスイッチ素子をオフ状態とするように制御すればよい。このように、内部リソースアクセス制御回路501Aは、外部装置からの読出要求が所定の内部データ（例えばROM506の所定領域）の読み出しを要求するものであるか否かに応じて、内部データの読み出しを禁止するか許可するかを決定するようにしてもよい。

20

30

【0086】

あるいは、内部リソースアクセス制御回路501Aは、内部データの読出要求を検出したときに、所定の認証コードが外部装置から入力されたか否かを判定してもよい。この場合には、例えば内部リソースアクセス制御回路501Aの内部あるいはROM506の所定領域に、認証コードとなる所定のコードパターンが予め記憶されていればよい。そして、外部装置から認証コードが入力されたときには、この認証コードを内部記憶された認証コードと比較して、一致すれば読出要求を受容して、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データの読み出しを許可する。これに対して、外部装置から入力された認証コードが内部記憶された認証コードと一致しない場合には、読出要求を拒否して、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データの読み出しを禁止する。このように、内部リソースアクセス制御回路501Aは、外部装置から入力された認証コードが内部記憶された認証コードと一致するか否かに応じて、内部データの読み出しを禁止するか許可するかを決定するようにしてもよい。これにより、検査機関などが予め知得した正しい認証コードを用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データを損なうことなく読み出すことができ、内部データの正当性を適切に検査することなどが可能になる。

40

【0087】

さらに他の一例として、内部リソースアクセス制御回路501Aに読出禁止フラグを設

50

け、読出禁止フラグがオン状態であれば外部装置によるROM506の読み出しを禁止する。その一方で、読出禁止フラグがオフ状態であるときには、外部装置によるROM506の読み出しが許可される。ここで、読出禁止フラグは、初期状態ではオフ状態であるが、読出禁止フラグを一旦オン状態とした後には、読出禁止フラグをクリアしてオフ状態に復帰させることができないように構成されていけばよい。すなわち、読出禁止フラグはオフ状態からオン状態に不可逆的に変更することが可能とされている。例えば、内部リソースアクセス制御回路501Aには、読出禁止フラグをクリアしてオフ状態とする機能が設けられておらず、どのような命令によっても読出禁止フラグをクリアすることができないように設定されていけばよい。そして、内部リソースアクセス制御回路501Aは、外部装置からROM506における記憶データといった遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データの読み出しが要求されたときに、読出禁止フラグがオンであるか否かを判定する。このとき、読出禁止フラグがオンであれば、外部装置からの読出要求を拒否して、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データの読み出しを禁止する。他方、読出禁止フラグがオフであれば、外部装置からの読出要求を受容して、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データの読み出しを許可にする。このような構成であれば、ゲーム制御用の遊技制御処理プログラムを作成してROM506に格納する提供者においては、読出禁止フラグがオフとなっている状態でデバッグの終了したプログラムをROM506から外部装置に読み込むことができる。そして、デバッグの作業が終了した後に出荷する際には、読出禁止フラグをオン状態にセットすることにより、それ以後はROM506の外部読出を制限することができ、スロットマシン1の利用者などによるROM506の読出を防止することができる。このように、内部リソースアクセス制御回路501Aは、読出禁止フラグといった内部フラグがオフであるかオンであるかに応じて、内部データの読み出しを禁止するか許可するかを決定するようにしてもよい。

【0088】

なお、読出禁止フラグを不可逆に設定するのではなく、オン状態からオフ状態に変更することも可能とする一方で、読出禁止フラグをオン状態からオフ状態に変更して内部データの読み出しが許可されるときには、ROM506の記憶データを消去（例えばフラッシュ消去など）することにより、ROM506の外部読出を制限するようにしてもよい。

【0089】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるクロック回路502は、例えば制御用外部クロック端子EXCに入力される発振信号を2分周することなどにより、内部システムクロックSCLKを生成する回路である。この実施の形態では、制御用外部クロック端子EXCに制御用クロック生成回路111が生成した制御用クロックCCLKが入力される。クロック回路502により生成された内部システムクロックSCLKは、例えばCPU505といった、遊技制御用マイクロコンピュータ100において遊技の進行を制御する各種回路に供給される。また、内部システムクロックSCLKは、乱数回路509A、509Bにも供給される。さらに、内部システムクロックSCLKは、クロック回路502に接続されたシステムクロック出力端子CLKOから、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと出力されてもよい。なお、内部システムクロックSCLKは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へは出力されないことが望ましい。このように、内部システムクロックSCLKの外部出力を制限することにより、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部回路（CPU505など）の動作周期を外部から特定することが困難になり、乱数値となる数値データをソフトウェアにより更新する場合に、乱数値の更新周期が外部から特定されてしまうことを防止できる。

【0090】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える固有情報記憶回路503は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。一例として、固有情報記憶回路503は、ROMコード、チップ個別ナンバー、IDナンバーといった3種類の固有情報を記憶する。ROM506コードは、ROM506の所定領域における記憶データから生成される4バイトの数値であり、生成方法の異

なる4つの数値が準備されればよい。チップ個別ナンバーは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の製造時に付与される4バイトの番号であり、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成するチップ毎に異なる数値を示している。IDナンバーは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の製造時に付与される8バイトの番号であり、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ここで、チップ個別ナンバーはユーザプログラムから読み取ることができる一方、IDナンバーはユーザプログラムから読み取ることができないように設定されていけばよい。なお、固有情報記憶回路503は、例えばROM506の所定領域を用いることなどにより、ROM506に含まれるようにしてもよい。あるいは、固有情報記憶回路503は、例えばCPU505の内蔵レジスタを用いることなどにより、CPU505に含まれるようにしてもよい。

10

【0091】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるリセットコントローラ504Aは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部や外部にて発生する各種リセットを制御するためのものである。リセットコントローラ504Aが制御するリセットには、システムリセットとユーザリセットが含まれている。システムリセットは、外部システムリセット端子XSRTに一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生するリセットである。ユーザリセットは、ウォッチドッグタイマ(WDT)のタイムアウト信号が発生したことや、指定エリア外走行禁止(IAT)が発生したことなど、所定の要因により発生するリセットである。

20

【0092】

リセットコントローラ504Aは、図9(B)に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える内蔵レジスタのうち、内部情報レジスタCIF(アドレスFE25H)を用いて、直前に発生したりセット要因の管理や、16ビット乱数および乱数用クロックRCKにおける異常の記録を可能にする。図13(A)は、内部情報レジスタCIFの構成例を示している。図13(B)は、内部情報レジスタCIFに格納される内部情報データの各ビットにおける設定内容の一例を示している。

【0093】

内部情報レジスタCIFのビット番号[7-4]に格納される内部情報データCIF7~CIF4は、チャンネルch3~チャンネルch0の16ビット乱数に対応して、乱数値の更新動作における異常の有無を示す乱数更新異常指示である。図13(B)に示す例では、チャンネルch3~チャンネルch0の16ビット乱数について更新動作の異常が検知されないときに、内部情報データCIF7~CIF4のそれぞれにおけるビット値が“0”となる。一方、16ビット乱数の更新動作に異常が検知されたときには、その異常が検知されたチャンネルに対応して、内部情報データCIF7~CIF4のいずれかにおけるビット値が“1”となる。より具体的には、16ビット乱数の更新動作に異常を検知したチャンネルが、チャンネルch3であれば内部情報データCIF7が“1”となり、チャンネルch2であれば内部情報データCIF6が“1”となり、チャンネルch1であれば内部情報データCIF5が“1”となり、チャンネルch0であれば内部情報データCIF4が“1”となる。

30

40

【0094】

内部情報レジスタCIFのビット番号[3]に格納される内部情報データCIF3は、乱数用クロックRCKにおける周波数異常の有無を示す乱数用クロック異常指示である。図13(B)に示す例では、乱数用クロックRCKの周波数異常が検知されないときには、内部情報データCIF3のビット値が“0”となる一方、周波数異常が検知されたときには、そのビット値が“1”となる。内部情報レジスタCIFのビット番号[2]に格納される内部情報データCIF2は、直前に発生したりセット要因がシステムリセットであるか否かを示すシステムリセット指示である。図13(B)に示す例では、直前のリセット要因がシステムリセットではないときに(システムリセット未発生)、内部情報データCIF2のビット値が“0”となる一方、システムリセットであるときには(システムリセ

50

ット発生)、そのビット値が“1”となる。内部情報データCIF2を用いた動作の第1例として、電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505などが内部情報データCIF2のビット値をチェックして、そのビット値が“1”(セット)でなければ、通常の電源投入ではないと判断する。このときには、例えば演出制御基板90に向けて所定の演出制御コマンドを伝送させることなどにより、スロットマシン1における電源投入直後に大当り遊技状態とすることを狙った不正信号の入力行為が行われた可能性がある旨を、演出装置などにより報知させてもよい。また、内部情報データCIF2を用いた動作の第2例として、スロットマシン1が電源投入時にのみ確変状態を報知し、通常時には確変状態を報知しない場合に、電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505などが内部情報データCIF2のビット値をチェックして、そのビット値が“1”(セット)でなければ、遊技状態の報知を行わないようにしてもよい。

10

【0095】

内部情報レジスタCIFのビット番号[1]に格納される内部情報データCIF1は、直前に発生したりセット要因がリセットコントローラ504Aに内蔵されたウォッチドッグタイマ(WDT)520のタイムアウトによるユーザリセットであるか否かを示すウォッチドッグタイマアウト指示である。図13(B)に示す例では、直前のリセット要因がウォッチドッグタイマ520のタイムアウトによるユーザリセットではないときに(タイムアウト未発生)、内部情報データCIF1のビット値が“0”となる一方、ウォッチドッグタイマ520のタイムアウトによるユーザリセットであるときに(タイムアウト発生)、そのビット値が“1”となる。内部情報レジスタCIFのビット番号[0]に格納される内部情報データCIF0は、直前に発生したりセット要因が指定エリア外走行禁止(IAT)によるユーザリセットであるか否かを示すIAT発生指示である。図13(B)に示す例では、直前のリセット要因が指定エリア外走行の発生によるユーザリセットではないときに(IAT発生なし)、内部情報データCIF0のビット値が“0”となる一方、指定エリア外走行の発生によるユーザリセットであるときに(IAT発生あり)、そのビット値が“1”となる。

20

【0096】

リセットコントローラ504Aには、ウォッチドッグタイマ520が内蔵されている。ウォッチドッグタイマ520は、遊技制御用マイクロコンピュータ100がユーザプログラムを正常に実行できなくなると所定の監視時間が経過した場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ100をリセット状態にして再起動させるためのタイムアウト信号を出力する。なお、ウォッチドッグタイマ520は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵される一方で、リセットコントローラ504Aには外付けされるようにしてもよい。あるいは、ウォッチドッグタイマ520を遊技制御用マイクロコンピュータ100に外付けした構成であってもよい。

30

【0097】

図14は、ウォッチドッグタイマ520の構成例を示している。ウォッチドッグタイマ520は、ROM506のプログラム管理エリアに記憶されるリセット設定KRESのビット番号[6]におけるビット値により、その起動方法が設定される。この実施の形態では、ウォッチドッグタイマ520をユーザプログラムの実行によるソフトウェアでウォッチドッグタイマ520を起動してリセット動作を有効化するために、リセット設定KRESのビット番号[6]におけるビット値を予め“1”とする設定データを記憶させておく。また、ウォッチドッグタイマ520により計測される監視時間としてのタイムアウト時間が、設定可能な複数の監視時間のうちで最長時間となるように、リセット設定KRESのビット番号[5-4]におけるビット値を予め“11”とする設定データとともに、リセット設定KRESのビット番号[3-0]におけるビット値を予め“1111”とする設定データを記憶させておく。

40

【0098】

図14に示すウォッチドッグタイマ520は、WDT制御回路533と、カウントクロック生成回路535と、16ビットアップカウンタ536と、出力制御回路537とを備

50

えている。WDT制御回路533は、ウォッチドッグタイマ520の動作を制御する回路である。WDT制御回路533は、プログラム管理エリアのリセット設定KRESなどに基づいて、ウォッチドッグタイマ520を動作させるために、カウントクロック生成回路535により生成される基準クロックの設定や、16ビットアップカウンタ536におけるタイムアウト時間の設定を行う。

【0099】

また、WDT制御回路533は、図9(B)に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える内蔵レジスタのうち、WDTスタートレジスタWST(アドレスFE23H)に所定のWDT起動制御コードが設定されることにより、ユーザプログラムの実行によるソフトウェアで、ウォッチドッグタイマ520を起動してリセット動作を有効化すること、またはウォッチドッグタイマ520を停止してリセット動作を無効化することを、切替可能に制御する。図15(A)は、WDTスタートレジスタWSTの構成例を示している。図15(B)は、WDTスタートレジスタWSTに格納されるWDTスタートデータによる設定内容の一例を示している。

【0100】

図15(A)および(B)に示す例において、WDTスタートレジスタWSTに「CCH」がCPU505によって書き込まれたときに、ウォッチドッグタイマ520を起動してタイムアウト時間の経過によるリセット動作を有効化する。一方、WDTスタートレジスタWSTに「33H」がCPU505によって書き込まれたときには、ウォッチドッグタイマ520を停止してタイムアウト時間の経過によるリセット動作を無効化する。このように、WDT起動制御コードとなる「CCH」の値を示すデータがWDTスタートレジスタWSTに書き込まれることにより、ウォッチドッグタイマ520が起動する。一方、WDT停止制御コードとなる「33H」の値を示すデータがWDTスタートレジスタWSTに書き込まれることにより、ウォッチドッグタイマ520が停止する。

【0101】

さらに、WDT制御回路533は、図9(B)に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える内蔵レジスタのうち、WDTクリアレジスタWCL(アドレスFE24H)に所定のWDTクリアデータが設定されることにより、ウォッチドッグタイマ520のカウントクリアおよびリスタートを実行する。図16(A)は、WDTクリアレジスタWCLの構成例を示している。図16(B)は、WDTクリアレジスタWCLに格納されるWDTクリアデータによる設定内容の一例を示している。

【0102】

図16(A)および(B)に示す例において、WDTクリアレジスタWCLに「55H」がCPU505によって書き込まれ、次に「AAH」がCPU505によって書き込まれたときに、WDT制御回路533が16ビットアップカウンタ536のカウント値をクリアしてカウント動作をリスタートさせる。こうして、ウォッチドッグタイマ520における監視時間となるタイムアウト時間の計測は、WDTクリアレジスタWCLに「55H」と「AAH」という値が異なるWDTクリアデータが順次書き込まれることにより、初期化して再開することができる。なお、「55H」と「AAH」からなるWDTクリアデータは、2バイト連続して書き込む必要はないが、この順番に書き込むことは必要になる。

【0103】

カウントクロック生成回路535は、内部システムクロックSCLKを用いて、タイムアウト時間を設定するための基準クロックを生成する。16ビットアップカウンタ536は、カウントクロック生成回路535により生成された基準クロックをカウントする。そのカウント値がタイムアウト時間に対応する所定値に達したときには、出力制御回路537によりタイムアウト信号が出力される。一方、タイムアウト時間が経過するより前に、CPU505がWDTクリアレジスタWCLにWDTクリアデータを所定順序で書き込んだときには、16ビットアップカウンタ535におけるカウント値のクリアおよびリスタートが行われる。例えばCPU505が無限ループとなる処理を実行して、遊技制御用マ

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータ100の動作状態が待機状態に移行するときには、ウォッチドッグタイマ520を起動してタイムアウト時間の経過によるリセット動作を有効化する。このときには、WDTクリアレジスタWCLにWDTクリアデータが書き込まれないことから、16ビットアップカウンタ535のカウント値が所定値に達してタイムアウトが発生する。出力制御回路537は、16ビットアップカウンタ535からのタイムアウト信号を、リセットコントローラ504Aのリセット回路などに出力する。

【0104】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える割込みコントローラ504Bは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部や外部にて発生する各種割込み要求を制御するためのものである。割込みコントローラ504Bが制御する割込みには、ノンマスカブル割込みNMIとマスカブル割込みINTが含まれている。ノンマスカブル割込みNMIは、CPU505の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子XNMI（入力ポートPI6と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込みである。マスカブル割込みINTは、CPU505の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可/禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込みINTの要因としては、外部マスカブル割込み端子XINT（入力ポートPI5と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力が入力されたこと、タイマ508に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路511にてデータ受信またはデータ送信による割込み要因が発生したこと、乱数回路509A、509Bにて乱数値となる数値データの取

【0105】

割込みコントローラ504Bは、図9(B)に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える内蔵レジスタのうち、割込みマスケレジスタIMR（アドレスFE26H）、割込み待ちモニタレジスタIRR（アドレスFE27H）、割込み中モニタレジスタISR（アドレスFE28H）などを用いて、割込みの制御やリセットの管理を行う。割込みマスケレジスタIMRは、互いに異なる複数の要因によるマスカブル割込みINTのうち、使用するものと使用しないものとを設定するレジスタである。割込み待ちモニタレジスタIRRは、割込み初期設定KISSにより設定されたマスカブル割込み要因のそれぞれについて、マスカブル割込み要求信号の発生状態を確認するレジスタである。割込み中モニタレジスタISRは、割込み初期設定KISSにより設定されたマスカブル割込み要因のそれぞれについて、マスカブル割込み要求信号の処理状態を確認するレジスタである。

【0106】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるCPU505は、ROM506から読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を実行することにより、スロットマシン1における遊技制御を実行する制御用CPUである。こうした遊技制御が実行されるときには、CPU505がROM506から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU505がRAM507に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU505がRAM507に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU505が外部バスインタフェース501やPI510、シリアル通信回路511などを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU505が外部バスインタフェース501やシリアル通信回路511などを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【0107】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU505がROM506に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ100（またはCPU505）が実行する（又は処理を行う）ということは

、具体的には、CPU 505 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板 40 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0108】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 506 には、ユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。また、ROM 506 には、セキュリティチェックプログラム 506A が記憶されている。CPU 505 は、スロットマシン 1 の電源投入やシステムリセットの発生に応じて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がセキュリティモードに移行したときに、ROM 506 に記憶されたセキュリティチェックプログラム 506A を読み出し、ROM 506 の記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行する。なお、セキュリティチェックプログラム 506A は、ROM 506 とは異なる内蔵メモリに記憶されてもよい。また、セキュリティチェックプログラム 506A は、例えば外部バスインタフェース 501 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであってもよい。

10

【0109】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 507 は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM 507 の少なくとも一部は、電源基板 101 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 であればよい。すなわち、スロットマシン 1 への電力供給が停止しても、所定期間は RAM 507 の少なくとも一部の内容が保存される。

20

【0110】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備えるタイマ回路 508 は、例えば 8 ビットのプログラマブルタイマを 3 チャンネル（PTC0 - PTC2）内蔵して構成され、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能とする。各プログラマブルタイマ PTC0 - PTC2 は、内部システムクロック SCLK に基づいて生成されたカウントクロックの信号変化（例えばハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミング）などに応じて、タイマ値が更新されるものであればよい。

【0111】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、乱数回路として、例えば 16 ビット乱数となる数値データを生成する乱数回路 509A と、8 ビット乱数となる数値データを生成する乱数回路 509B とを備えている。この実施の形態では、遊技制御基板 40 の側において、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、カウント（更新）可能に制御されればよい。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0112】

CPU 505 は、乱数回路 509A、509B から抽出した数値データに基づき、例えば RAM 507 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 509A、509B とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工あるいは更新することで、乱数値の一部または全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、CPU 505 は、乱数回路 509A、509B を用いることなく、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタのみを用いて、ソフトウェアによって乱数値を示す数値データの一部をカウント（更新）するようにしてもよい。一例として、ハードウェアとなる 16 ビットの乱数回路 509A から CPU 505 により抽出された数値データを、ソフトウェアにより加工することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データが更新され、それ以外の乱数値 MR2 ~ MR5 を示す数値データは、CPU 505 がランダムカウンタなどを用いてソフトウェアにより更新すればよい。

40

【0113】

あるいは、CPU 505 は、16 ビットの乱数回路 509A から抽出した数値データに

50

基づき、ランダムカウンタを用いることで、あるいはランダムカウンタを用いることなく、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントする。内部抽選用の乱数値は、各役への入賞を許容するかどうかを決定するための乱数値である。例えば、内部抽選用用の乱数値は、「0」～「65535」の範囲の値をとる。

【0114】

図17は、16ビットの乱数回路509Aのうち、チャンネルch0に対応する回路構成の一例を示すブロック図である。図17に示すように、チャンネルch0に対応して16ビット乱数を生成するための回路は、乱数更新クロック選択回路551、乱数生成回路553A、乱数起動設定回路553B、スタート値設定回路553C、乱数列変更回路554A、乱数列変更設定回路554B、最大値比較回路555、ハードラッチセクタ558A、ハードラッチ乱数値レジスタ559A、ソフトラッチ乱数値レジスタ559Sを備えて構成される。

【0115】

乱数更新クロック選択回路551は、例えば16ビット乱数初期設定第1KRL1のビット番号[2]（チャンネルch0の場合）におけるビット値が“0”であるか“1”であるかに応じて、内部システムクロックCLKまたは乱数用クロックCLKの2分周（ $CLK/2$ ）を選択して、乱数更新クロックRGKとして出力する。乱数更新クロック選択回路551から出力された乱数更新クロックRGKは、乱数生成回路553Aのクロック端子に入力されて、乱数生成回路553Aにおけるカウント値の歩進に用いられる。

【0116】

なお、乱数更新クロック選択回路551によって選択された内部システムクロックCLKまたは乱数用クロックCLKの2分周（ $CLK/2$ ）が、所定のクロック用フリップフロップのクロック端子に入力されてもよい。クロック用フリップフロップでは、逆相出力端子（反転出力端子）がデータ入力端子に接続されている。そして、正相出力端子（非反転出力端子）から乱数更新クロックRGKを出力する一方で、逆相出力端子（反転出力端子）からラッチ用クロックを出力する。この場合、クロック用フリップフロップは、クロック端子に入力されるクロック信号における信号状態が所定の変化をしたときに、正相出力端子（非反転出力端子）および逆相出力端子（反転出力端子）からの出力信号における信号状態を変化させる。例えば、クロック用フリップフロップは、クロック信号の信号状態がローレベルからハイレベルへと変化する立ち上がりのタイミング、あるいは、クロック信号の信号状態がハイレベルからローレベルへと変化する立ち下りのタイミングのうち、いずれか一方のタイミングにて、データ入力端子における入力信号を取り込む。このとき、正相出力端子（非反転出力端子）からは、データ入力端子にて取り込まれた入力信号が反転されることなく出力される一方で、逆相出力端子（反転出力端子）からは、データ入力端子にて取り込まれた入力信号が反転されて出力される。こうして、クロック用フリップフロップの正相出力端子（非反転出力端子）からはクロック信号における発振周波数の1/2となる発振周波数を有する乱数更新クロックRGKが出力される一方、逆相出力端子（反転出力端子）からは乱数更新クロックRGKの逆相信号（反転信号）、すなわち乱数更新クロックRGKと同一周波数で乱数更新クロックRGKとは位相が（ $=180^\circ$ ）だけ異なるラッチ用クロックが出力される。

【0117】

乱数用クロックCLKの発振周波数と、制御用クロック生成回路111によって生成される制御用クロックCLKの発振周波数とは、互いに異なる周波数となっており、また、いずれか一方の発振周波数が他方の発振周波数の整数倍になることがない。一例として、制御用クロックCLKの発振周波数が11.0MHzである一方で、乱数用クロックCLKの発振周波数は9.7MHzであればよい。そのため、乱数更新クロックRGKやラッチ用クロックはいずれも、CPU505に供給される制御用クロックCLKとは異なる周期で信号状態が変化する発振信号となる。すなわち、クロック用フリップフロップは、乱数用クロック生成回路112によって生成された乱数用クロックCLKに基づき、カウント値を更新するための乱数更新クロックRGKや、複数の乱数取得用クロックとな

10

20

30

40

50

るラッチ用クロックとして、制御用クロック C C L K や内部システムクロック S C L K (制御用クロック C C L K を 2 分周したもの)とは異なる周期で信号状態が変化する発振信号を生成する。

【 0 1 1 8 】

乱数生成回路 5 5 3 A は、例えば 1 6 ビットのカウンタなどから構成され、乱数更新クロック選択回路 5 5 1 から出力される乱数更新クロック R G K などの入力に基づき、数値データを更新可能な所定の範囲において所定の初期値から所定の最終値まで循環的に更新する回路である。例えば乱数生成回路 5 5 3 A は、所定のクロック端子への入力信号である乱数更新クロック R G K における立ち上がりエッジにตอบสนองして、「 0 」から「 6 5 5 3 5 」までの範囲内で設定された初期値から「 6 5 5 3 5 」まで 1 ずつ加算するように数値データをカウントアップして行く。そして、「 6 5 5 3 5 」までカウントアップした後は、「 0 」から初期値よりも 1 小さい最終値となる数値まで 1 ずつ加算するようにカウントアップすることで、数値データを循環的に更新する。

10

【 0 1 1 9 】

乱数起動設定回路 5 5 3 B は、例えば 1 6 ビット乱数初期設定第 1 K R L 1 のビット番号 [3] (チャンネル c h 0 の場合)におけるビット値が“ 0 ”であるか“ 1 ”であるかに応じて異なる乱数生成開始条件が成立したときに、1 6 ビット乱数の生成動作を開始させる設定を行う。より具体的には、対応するビット値が“ 0 ”である場合には、1 6 ビット乱数における最大値をユーザプログラム (ソフトウェア) で指定したときに、乱数生成回路 5 5 3 A を起動して 1 6 ビット乱数の生成動作を開始させる。一方、対応するビット値が“ 1 ”である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の動作状態がセキュリティモードからユーザモードに移行したときに、乱数生成回路 5 5 3 A を起動して 1 6 ビット乱数の生成動作を開始させる。

20

【 0 1 2 0 】

スタート値設定回路 5 5 3 C は、例えば 1 6 ビット乱数初期設定第 3 K R L 3 のビット番号 [1 - 0] (チャンネル c h 0 の場合)におけるビット値に応じて、乱数生成回路 5 5 3 A により生成されるカウント値におけるスタート値を設定する。例えば、スタート値設定回路 5 5 3 C は、対応するビット値が“ 0 0 ”または“ 0 1 ”であればスタート値をデフォルト値である「 0 0 0 0 H 」に設定し、そのビット値が“ 0 0 ”であればシステムリセットごとにスタート値の変更を行わない一方、そのビット値が“ 0 1 ”であればシステムリセットごとにスタート値の変更を行う。また、対応するビット値が“ 1 0 ”または“ 1 1 ”であればスタート値を I D ナンバーに基づく値に設定し、そのビット値が“ 1 0 ”であればシステムリセットごとにスタート値の変更を行わない一方、そのビット値が“ 1 1 ”であればシステムリセットごとにスタート値の変更を行う。

30

【 0 1 2 1 】

システムリセットごとにスタート値の変更を行う場合には、初期設定時にフリーランカウンタ 5 0 9 C のカウント値をそのまま用いること、あるいは、そのカウント値を所定の演算関数 (例えばハッシュ関数) に代入して得られた値を用いることなどにより、スタート値がランダムに決定されればよい。フリーランカウンタ 5 0 9 C は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 5 0 7 におけるバックアップ領域といった、遊技制御基板 4 0 におけるバックアップ箇所と共通のバックアップ電源を用いてバックアップされるものであればよい。あるいは、フリーランカウンタ 5 0 9 C は、R A M 5 0 7 におけるバックアップ領域などに用いられるバックアップ電源とは別個に設けられた電源によりバックアップされてもよい。こうして、フリーランカウンタ 5 0 9 C がバックアップ電源によってバックアップされることで、電力供給が停止した場合でも、所定期間はフリーランカウンタ 5 0 9 C におけるカウント値が保存されることになる。

40

【 0 1 2 2 】

フリーランカウンタ 5 0 9 C がバックアップ電源によってバックアップされるものに限定されず、例えばシステムリセットの発生時にフリーランカウンタ 5 0 9 C のカウント値を所定の内蔵レジスタ (例えば乱数スタート値用レジスタ) に格納し、この内蔵レジスタ

50

がバックアップ電源によってバックアップされるようにしてもよい。そして、初期設定時に乱数スタート値用レジスタの格納値をそのまま用いること、あるいは、その格納値を所定の演算関数に代入して得られた値を用いることなどにより、スタート値がランダムに決定されてもよい。この場合、フリーランカウンタ509Cにおけるカウント値を読み出して乱数スタート値用レジスタに格納するタイミングは、システムリセットの発生時に限定されず、予め定められた任意のタイミングとしてもよい。フリーランカウンタ509Cは、乱数回路509A、509Bに内蔵されて数値データのスタート値をランダムに決定するために用いられる専用のフリーランカウンタであってもよい。すなわち、フリーランカウンタ509Cは、セキュリティ時間を延長する際に延長時間のランダムな決定に用いられるフリーランカウンタとは別個の構成として設けられたものであってもよい。あるいは、フリーランカウンタ509Cとして、遊技制御用マイクロコンピュータ100には内蔵されるが乱数回路509A、509Bの外部に設けられて、セキュリティ時間を延長する際に延長時間のランダムな決定に用いられるフリーランカウンタと共通のものを用いてもよい。この場合には、数値データのスタート値を決定する処理と、セキュリティ時間中の延長時間をランダムに決定する処理とにおいて、例えばカウント値を代入する演算関数を互いに異ならせること、あるいは、一方の決定処理ではカウント値をそのまま用いるのに対して他方の決定処理ではカウント値を所定の演算関数に代入して得られた値を用いることなどにより、スタート値の決定手法と延長時間の決定手法とを異ならせてもよい。

【0123】

フリーランカウンタ509Cは、例えば8ビットのプログラマブルカウンタを4チャンネル(PCC0 - PCC3)内蔵してもよい。各プログラマブルカウンタPCC0 - PCC3は、内部システムクロックSCLKの信号変化、あるいは、プログラマブルカウンタPCC0 - PCC3のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに応じて、カウント値が更新されるものであればよい。

【0124】

フリーランカウンタ509Cは、乱数回路509A、509Bに内蔵されてもよいし、乱数回路509A、509Bには内蔵されないものの遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部回路に含まれてもよい。また、フリーランカウンタ509Cは、セキュリティ時間を延長する際の延長時間をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタと、同一のカウンタであってもよいし、別個に設けられたカウンタであってもよい。

【0125】

乱数列変更回路554Aは、乱数生成回路553Aにより生成された数値データの順列を所定の乱数更新規則に従った順列に変更可能とする回路である。例えば、乱数列変更回路554Aは、乱数生成回路553Aから出力される数値データにおけるビットの入れ替えや転置などのビットスクランブル処理を実行する。また、乱数列変更回路554Aは、例えばビットスクランブル処理に用いるビットスクランブル用キーやビットスクランブルテーブルを変更することなどにより、数値データの順列を変更することができる。

【0126】

乱数列変更設定回路554Bは、例えば16ビット乱数初期設定第1KRL1のビット番号[1 - 0](チャンネルch0の場合)におけるビット値などに応じて、乱数列変更回路554Bにおける乱数更新規則を変更する設定を行うための回路である。例えば、乱数列変更設定回路554Bは、対応するビット値が“00”であれば乱数更新規則を変更しない設定とする一方、そのビット値が“01”であればソフトウェアでの変更要求に応じて乱数更新規則を変更し、そのビット値が“10”であれば2周目から自動で乱数更新規則を変更する。また、そのビット値が“11”であれば1周目から自動で乱数更新規則を変更する。

【0127】

乱数列変更回路554Bは、16ビット乱数初期設定第1KRL1などにおいて対応するビット値が“01”でありソフトウェアによる乱数更新規則の変更を行う場合に、図9

(B)に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える内蔵レジスタのうち、乱数列変更レジスタR D S C (アドレスF E 7 3 H)を用いて、乱数更新規則の変更を制御する。図18(A)は、チャンネルc h 0の16ビット乱数に対応した乱数列変更レジスタR D S Cの構成例を示している。図18(B)は、乱数列変更レジスタR D S Cに格納される乱数列変更要求データの設定内容を示している。乱数列変更レジスタR D S Cのビット番号[0]に格納される乱数列変更要求データR D S C 0は、乱数更新規則をソフトウェアにより変更する場合に、乱数列の変更要求の有無を示している。図18(B)に示す例では、ソフトウェアにより乱数列の変更要求がないときに、乱数列変更要求データR D S C 0のビット値が“0”となる一方、乱数列の変更要求があったときには、そのビット値が“1”となる。

10

【0128】

図19は、乱数更新規則をソフトウェアにより変更する場合の動作例を示している。この場合、乱数生成回路553Aから出力されるカウント値順列R C Nが所定の初期値から所定の最終値まで循環的に更新されたときに、乱数列変更要求データR D S C 0が“1”であることに応答して、乱数更新規則を変更する。図19に示す動作例では、始めに乱数列変更回路554Aから出力される乱数列R S Nが、「0 1 ... 6 5 5 3 5」となっている。この後、C P U 5 0 5がR O M 5 0 6に格納されたユーザプログラムを実行することによって、所定のタイミングで乱数列変更レジスタR D S Cのビット番号[0]に“1”が書き込まれたものとする。

【0129】

20

そして、16ビット乱数初期設定第1K R L 1のビット番号[1-0]が“01”であることに応答して、乱数列変更設定回路554Bが乱数列変更要求データR D S C 0を読み出し、そのビット値が“1”であることに応答して、乱数更新規則を変更するための設定を行う。このとき、乱数列変更設定回路554Bは、乱数生成回路553Aから出力されたカウント値順列R C Nが所定の最終値に達したことに応じて、例えば予め用意された複数種類の乱数更新規則のいずれかを選択することなどにより、乱数更新規則を変更する。図19に示す動作例では、乱数列変更回路554Aが乱数生成回路553Aから出力されたカウント値順列R C Nにおける最終値に対応する数値データ「6 5 5 3 5」を出力した後、乱数列変更要求データR D S C 0に応じて乱数更新規則を変更する。その後、乱数列変更回路554Aは、変更後の乱数更新規則に従った乱数列R S Nとして、「6 5 5 3 5 6 5 5 3 4 ... 0」を出力する。乱数列変更レジスタR D S Cは、乱数列変更設定回路554Bにより乱数列変更要求データR D S C 0が読み出されたときに初期化される。そのため、再び乱数列変更レジスタR D S Cのビット番号[0]にビット値“1”が書き込まれるまでは、乱数列変更回路554Aから出力される乱数列R S Nが、「6 5 5 3 5 6 5 5 3 4 ... 0」となる。

30

【0130】

C P U 5 0 5がR O M 5 0 6に格納されたユーザプログラムを実行することによって、乱数列変更レジスタR D S Cのビット番号[0]に再びビット値“1”が書き込まれると、乱数更新規則が再度変更される。図19に示す動作例では、乱数列変更回路554Aが乱数列R S Nにおける最終値に対応する数値データ「0」を出力したときに、乱数列変更要求データR D S C 0としてビット値“1”が書き込まれたことに応じて乱数更新規則を変更する。その後、乱数列変更回路554Aは、変更後の乱数更新規則に従った乱数列R S Nとして、「0 2 ... 6 5 5 3 4 1 ... 6 5 5 3 5」を出力する。

40

【0131】

図20は、乱数更新規則を自動で変更する場合の動作例を示している。この場合、乱数生成回路553Aから出力されるカウント値順列R C Nが所定の初期値から所定の最終値まで循環的に更新されたことに応じて、乱数列変更設定回路554Bが自動的に乱数更新規則を変更する。図20に示す動作例では、始めに乱数列変更回路554Aから出力される乱数列R S Nが、「0 1 ... 6 5 5 3 5」となっている。

【0132】

50

そして、乱数列変更回路 5 5 4 A から出力された乱数列 R S N が所定の最終値に達したときに、乱数列変更設定回路 5 5 4 B は、予め用意された複数種類の更新規則のうちから予め定められた順序に従って更新規則を選択することにより、更新規則を変更するようにしてもよい。あるいは、乱数列変更設定回路 5 5 4 B は、複数種類の更新規則のうちから任意の更新規則を選択することにより、更新規則を変更するようにしてもよい。図 2 0 に示す動作例では、1 回目の乱数更新規則の変更により、乱数列変更回路 5 5 4 A から出力される乱数列 R S N が、「6 5 5 3 5 6 5 5 3 4 ... 0」となる。その後、2 回目の乱数更新規則の変更により、乱数列変更回路 5 5 4 A から出力される乱数列 R S N は、「0 2 ... 6 5 5 3 4 1 ... 6 5 5 3 5」となる。図 2 0 に示す動作例では、3 回目の乱数更新規則の変更により、乱数列変更回路 5 5 4 A から出力される乱数列 R S N は、「6 5 5 3 4 0 ... 3 2 7 6 8」となる。4 回目の乱数更新規則の変更が行われたときには、乱数列変更回路 5 5 4 A から出力される乱数列 R S N が、「1 6 3 8 3 4 9 1 5 1 ... 4 9 1 5 0」となる。5 回目の乱数更新規則の変更が行われたときには、乱数列変更回路 5 5 4 A から出力される乱数列 R S N が、「4 3 ... 4 6 5 5 3 1」となる。

10

【0 1 3 3】

このように、乱数列変更回路 5 5 4 A は、乱数生成回路 5 5 3 A から出力されたカウンタ値順列 R C N を、乱数列変更設定回路 5 5 4 B の設定により予め定められた乱数更新規則に基づいて変更することで、数値データを所定手順により更新した乱数列 R S N を出力することができる。

20

【0 1 3 4】

最大値比較回路 5 5 5 は、予めユーザ設定された乱数の最大値と、乱数列変更回路 5 5 4 A から出力される乱数列 R S N を比較し、最大値より大きい出力値があった場合に、乱数生成回路 5 5 3 A に対しリセットとリスタートを指示する。最大値比較回路 5 5 5 は、図 9 (B) に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える内蔵レジスタのうち、乱数最大値設定レジスタ R M X (アドレス F E 6 7 - F E 7 2 H) を用いて、乱数最大値を設定する。図 2 1 (A) および (B) は、乱数最大値設定レジスタ R M X のうち、チャンネル c h 0 の 1 6 ビット乱数に対応した乱数最大値設定レジスタ R L 0 M X の構成例を示している。C P U 5 0 5 は、例えばユーザプログラムによって予め指定された乱数の最大値を示す乱数最大値設定データを、乱数最大値設定レジスタ R L 0 M X など

30

【0 1 3 5】

ハードラッチセクタ 5 5 8 A は、乱数ラッチ信号 L L 1 として出力する信号を、P I P 5 1 0 の入力ポート P I 0 ~ 入力ポート P I 5 における入力信号のうちから選択する。ハードラッチセクタ 5 5 8 A は、図 9 (B) に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える内蔵レジスタのうち、ハードラッチ選択レジスタ R L S (アドレス F E 5 B - F E 6 1 H) に含まれるハードラッチ選択レジスタ R L 0 L S 0 を用いて、乱数ラッチ信号 L L 1 として出力する信号を選択する。図 2 2 (A) は、ハードラッチ選択レジスタ R L 0 L S 0 として用いられるハードラッチ選択レジスタ R L 0 L S の構成例を示している。図 2 2 (B) は、ハードラッチ選択レジスタ R L 0 L S に格納されるハードラッチ選択データの各ビットにおける設定内容の一例を示している。

40

【0 1 3 6】

ハードラッチ選択レジスタ R L 0 L S のビット番号 [3] に格納されるハードラッチ選択データ R L 0 3 L S は、ハードウェアによる乱数値の取込条件を示している。図 2 2 (

50

B) に示す例では、ハードラッチ選択データ R L 0 3 L S のビット値が “ 0 ” である場合に、対応するハードラッチ乱数値レジスタ (例えばハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A) の格納値を読み出すことにより、次の値をラッチ可能に設定する。一方、ラッチ選択データ R L 0 3 L S のビット値が “ 1 ” である場合には、対応するハードラッチ乱数値レジスタの格納値を読み出さなくても、次の値をラッチ可能に設定する。

【 0 1 3 7 】

ハードラッチ選択レジスタ R L 0 L S のビット番号 [2 - 0] に格納されるハードラッチ選択データ R L 0 2 L S ~ R L 0 0 L S は、対応する乱数ラッチ信号 (例えば乱数ラッチ信号 L L 1、L L 2 のいずれか) として出力する信号の外部端子入力を選択するための設定データである。図 2 2 (B) に示す例では、ラッチ選択データ R L 0 2 L S ~ R L 0 0 L S の値に応じて、入力ポート P I 0 ~ 入力ポート P I 5 のいずれかにおける入力を、外部端子入力として選択することができる。

10

【 0 1 3 8 】

この実施の形態では、入力ポート P I 0 にスタートスイッチ 7 からの検出信号 S S 1 が入力される。ハードラッチセクタ 5 5 8 A は、ハードラッチ選択レジスタ R L 0 L S 0 の格納値に基づいて、入力ポート P I 0 に入力されたスタートスイッチ 7 からの検出信号 S S 1 を選択し、乱数ラッチ信号 L L 1 として出力する。なお、乱数ラッチ信号 L L 1 は、第 1 のラッチ用クロックと同期して出力されるようにしてもよい。

【 0 1 3 9 】

スタートスイッチ 7 からの検出信号 S S 1 は、スタートスイッチ 7 から直接伝送されるものに限定されない。一例として、スタートスイッチ 7 からの出力信号がオン状態となっている時間を計測し、計測した時間が所定の時間 (例えば 3 ミリ秒) になったときに、スタートスイッチ 7 からの検出信号 S S 1 を出力するタイマ回路を設けてもよい。

20

【 0 1 4 0 】

ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A はそれぞれ、最大値比較回路 5 5 5 から出力された乱数列 R S N における数値データを乱数値として格納するレジスタである。ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A はいずれも 1 6 ビット (2 バイト) のレジスタであり、例えばチャネル c h 0 に対応してそれぞれ 1 6 ビットの乱数値を格納することができる。

【 0 1 4 1 】

ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A は、ハードラッチセクタ 5 5 8 A から供給される乱数ラッチ信号 L L 1 がオン状態となったことに応答して、最大値比較回路 5 5 5 から出力された乱数列 R S N における数値データを乱数値として取り込んで格納する。ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A は、C P U 5 0 5 から供給されるレジスタリード信号がオン状態となったときに、読出可能 (イネーブル) 状態となり、格納されている数値データを内部バス等に出力してもよい。これに対して、レジスタリード信号がオフ状態であるときには、常に同じ値 (例えば「 6 5 5 3 5 H 」など) を出力して、読出不能 (ディセーブル) 状態としてもよい。また、ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A は、乱数ラッチ信号 L L 1 がオン状態である場合に、レジスタリード信号を受信不可能な状態となるようにしてもよい。さらに、ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A は、乱数ラッチ信号 L L 1 がオン状態となるより前にレジスタリード信号がオン状態となっている場合に、乱数ラッチ信号 L L 1 を受信不可能な状態となるようにしてもよい。

30

40

【 0 1 4 2 】

ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A は、図 9 (B) に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える内蔵レジスタのうち、乱数ハードラッチフラグレジスタ R H F (アドレス F E 8 2 - F E 8 4 H) と、乱数割込み制御レジスタ R I C (アドレス F E 6 4 - F E 6 6 H) とを用いて、乱数ラッチ時の動作管理や割込み制御を可能にする。乱数ハードラッチフラグレジスタ R H F は、ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A に対応して、乱数値となる数値データがラッチされたか否かを示す乱数ラッチフラグを格納するレジスタである。例えば、乱数ハードラッチフラグレジスタ R H F では、ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A に対応した乱数ラッチフラグの状態 (オンまたはオフ) を示すデータ

50

が格納される。ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに数値データが取り込まれて格納されたときには、対応する乱数ラッチフラグがオン状態となることで、新たな数値データの格納が制限されてもよい。この場合、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納された数値データが読み出されたときに、対応する乱数ラッチフラグがオフ状態となることで、新たな数値データの格納が許可されればよい。乱数割込み制御レジスタRICは、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに乱数値となる数値データがラッチされたときに発生する割込みの許可/禁止を設定するレジスタである。

【0143】

図23(A)は、乱数ハードラッチフラグレジスタRHFの構成例を示している。図23(B)は、乱数ハードラッチフラグレジスタRHFに格納されるハードラッチフラグRLHF0となる各ビットにおける設定内容の一例を示している。乱数ハードラッチフラグレジスタRHFのビット番号[1-0]に格納されるハードラッチフラグデータRL01HF、RL00HFは、ハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0となるハードラッチ乱数値レジスタ559Aに数値データが取り込まれたか否かを示す乱数ラッチフラグとなる。図23(B)に示す例では、ハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0(559A)に数値データが取り込まれていないときに(乱数値取込なし)、ハードラッチフラグデータRL01HF、RL00HFのビット値がいずれも“0”となって乱数ラッチフラグがオフ状態にクリアされる一方、数値データが取り込まれたときには(乱数値取込あり)、それらのビット値が“1”となって乱数ラッチフラグがオン状態にセットされる。

【0144】

図22(A)および(B)に示すハードラッチ選択レジスタRL0LSのビット番号[3]におけるビット値が“0”である場合には、各乱数ラッチフラグがオンであるときに、それらの乱数ラッチフラグと対応付けられたハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0(559A)における新たな数値データの格納が制限(禁止)される。すなわち、ハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0(559A)に数値データが取り込まれたか否かを示すハードラッチフラグデータRL01HF、RL00HFのビット値がいずれも“1”となって乱数ラッチフラグがオン状態であるときには、ハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0(559A)に格納された数値データを変更することができず、新たな数値データの格納(取り込み)が制限(禁止)される。これに対して、各乱数ラッチフラグがオフであるときには、それらの乱数ラッチフラグと対応付けられたハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0(559A)における新たな数値データの格納が許可される。すなわち、ハードラッチフラグデータRL01HF、RL00HFのビット値がいずれも“0”となって乱数ラッチフラグがオフ状態であるときには、ハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0(559A)に格納された数値データを変更することができ、新たな数値データの格納(取り込み)が許可される。

【0145】

なお、ハードラッチフラグデータRL03HF~RL00HFのビット値は、“0”となることで対応する乱数ラッチフラグがオフ状態にクリアされる一方で“1”となることでオン状態にセットされる正論理のものに限定されず、“1”となることで対応する乱数ラッチフラグがオフ状態となる一方で“0”となることでオン状態となる負論理のものであってもよい。すなわち、各乱数ラッチフラグは、対応するハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0(559A)に数値データが格納されたときにオン状態となり新たな数値データの格納が制限(禁止)される一方で、対応するハードラッチ乱数値レジスタRL0HV0(559A)の読み出しが行われたときにオフ状態となり新たな数値データの格納が許可されるものであればよい。

【0146】

図24(A)は、乱数割込み制御レジスタRICに含まれるチャンネルch0の16ビット乱数に対応したハードラッチ割込み制御レジスタRLIC0の構成例を示している。図24(B)は、ハードラッチ割込み制御レジスタRLIC0に格納されるハードラッチ割込み制御データの各ビットにおける設定内容の一例を示している。ハードラッチ割込み制

10

20

30

40

50

御レジスタ R L I C 0 のビット番号 [1 - 0] に格納されるハードラッチ割込み制御データ R L 0 1 I E、R L 0 0 I E は、ハードラッチ乱数値レジスタ R L 0 H V 0 となるハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A に数値データが取り込まれたときに発生する割込みを、許可するか禁止するかの割込み制御設定を示している。図 2 4 (B) に示す例では、ハードラッチ乱数値レジスタ R L 0 H V 0 (5 5 9 A) への取込時における割込みを禁止する場合に (割込み禁止)、ハードラッチ割込み制御データ R L 0 1 I E、R L 0 0 I E のビット値をいずれも “ 0 ” とする一方、この割込みを許可する場合には (割込み許可)、それらのビット値を “ 1 ” とする。

【 0 1 4 7 】

ソフトラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 S は、最大値比較回路 5 5 5 から出力された乱数列 R S N における数値データを、ユーザプログラム (ソフトウェア) により乱数値として格納するレジスタである。ソフトラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 S は、1 6 ビット (2 バイト) のレジスタであり、例えばチャネル c h 0 に対応して 1 6 ビットの乱数値を格納することができればよい。

【 0 1 4 8 】

ソフトラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 S には、図 9 (B) に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える内蔵レジスタのうち、乱数ソフトラッチレジスタ R D S L (アドレス F E 7 4 H) を用いて、乱数ソフトラッチ信号が入力される。図 2 5 (A) は、チャネル c h 0 に対応した乱数ソフトラッチレジスタ R D S L の構成例を示している。図 2 5 (B) は、乱数ソフトラッチレジスタ R D S L に格納される乱数ソフトラッチデータの設定内容を示している。乱数ソフトラッチレジスタ R D S L のビット番号 [0] に格納される乱数ソフトラッチデータ R D S L 0 は、チャネル c h 0 の 1 6 ビット乱数をソフトウェアによりラッチする場合に、乱数値のラッチ要求の有無を示している。図 2 5 (B) に示す例では、ソフトウェアにより乱数値のラッチ要求がないときに、乱数ソフトラッチデータ R D S L 0 のビット値が “ 0 ” となる一方、ソフトウェアにより乱数値のラッチ要求があったときには、そのビット値が “ 1 ” となる。

【 0 1 4 9 】

ソフトラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 S は、乱数ソフトラッチレジスタ R D S L に格納される乱数ソフトラッチデータ R D S L 0 のビット値が “ 1 ” となったことに応答して、最大値比較回路 5 5 5 から出力された乱数列 R S N における数値データを乱数値として取り込んで格納する。ソフトラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 S は、図 9 (B) に示すような遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える内蔵レジスタのうち、乱数ソフトラッチフラグレジスタ R D S F (アドレス F E 7 5 H) を用いて、乱数ラッチ時の動作管理を可能にする。乱数ソフトラッチフラグレジスタ R D S F は、ソフトラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 S に乱数値となる数値データがラッチされたか否かを示す乱数ソフトラッチフラグを格納するレジスタである。図 2 6 (A) は、乱数ソフトラッチフラグレジスタ R D S F の構成例を示している。図 2 6 (B) は、乱数ソフトラッチフラグレジスタ R D S F に格納されるソフトラッチフラグデータの設定内容を示している。乱数ソフトラッチフラグレジスタ R D S F のビット番号 [0] に格納されるソフトラッチフラグデータ R D S F 0 は、チャネル c h 0 の 1 6 ビット乱数がソフトラッチ乱数値レジスタ R L 0 S V となるソフトラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 S に取り込まれたか否かを示す乱数ソフトラッチフラグとなる。

【 0 1 5 0 】

図 2 6 (B) に示す例では、ソフトラッチ乱数値レジスタ R L 0 S V に数値データが取り込まれていないときに (乱数値取込なし)、ソフトラッチフラグデータ R D S F 0 のビット値が “ 0 ” となって乱数ソフトラッチフラグがオフ状態にクリアされる一方、数値データが取り込まれたときには (乱数値取込あり)、そのビット値が “ 1 ” となって乱数ソフトラッチフラグがオン状態にセットされる。乱数ソフトラッチフラグがオンであるときには、ソフトラッチ乱数値レジスタ R L 0 S V における新たな数値データの格納が制限 (禁止) される。すなわち、ソフトラッチ乱数値レジスタ R L 0 S V に数値データが取り込まれたか否かを示すソフトラッチフラグデータ R D S F 0 のビット値が “ 1 ” となって乱

10

20

30

40

50

数ソフトラッチフラグがオン状態であるときには、ソフトラッチ乱数値レジスタ R L 0 S V に格納された数値データを変更することができず、新たな数値データの格納（取り込み）が制限（禁止）される。これに対して、乱数ソフトラッチフラグがオフであるときには、ソフトラッチ乱数値レジスタ R L 0 S V における新たな数値データの格納が許可される。すなわち、ソフトラッチフラグデータ R D S F 0 のビット値が“ 0 ”となって乱数ソフトラッチフラグがオフ状態であるときには、ソフトラッチ乱数値レジスタ R L 0 S V に格納された数値データを変更することができ、新たな数値データの格納（取り込み）が許可される。

【 0 1 5 1 】

16 ビットの乱数回路 5 0 9 A では、チャンネル c h 1 ~ c h 3 についてもチャンネル c h 0 と同様に、独立して 16 ビット乱数を発生させるための回路が設けられていればよい。なお、チャンネル c h 0 に対応して 16 ビット（2 バイト）のハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A が 2 つ設けられる一方、チャンネル c h 1 ~ c h 3 のそれぞれに対応して 16 ビット（2 バイト）のハードラッチ乱数値レジスタが 1 つだけ設けられてもよい。

【 0 1 5 2 】

8 ビットの乱数回路 5 0 9 B には、チャンネル c h 0 ~ c h 3 のそれぞれに対応して、8 ビット乱数を独立して発生させるための回路が設けられていればよい。例えば、チャンネル c h 0 に対応して 8 ビット乱数を生成するための回路は、図 1 7 に示した回路を、8 ビット乱数の生成に適合するように構成したものであればよく、乱数更新クロック選択回路、乱数生成回路、乱数起動設定回路、乱数列変更回路、乱数列変更設定回路、最大値比較回路、ハードラッチセクタ、ハードラッチ乱数値レジスタ、ソフトラッチ乱数値レジスタを備えて構成されればよい。

【 0 1 5 3 】

図 7 に示す構成例では、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている。これに対して、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に外付けされるものであってもよい。この場合、スタートスイッチ 7 からの検出信号 S S 1 をスイッチ回路 1 1 4 の内部にて分岐し、一方を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える P I P 5 1 0 の入力ポート P I 0 へと入力させて、他方を乱数回路 5 0 9 A が備えるハードラッチセクタ 5 5 8 A の入力端子へと入力させればよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間では、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備えるクロック回路 5 0 2 からシステムクロック出力端子 C L K 0 を介して出力された内部システムクロック S C L K を乱数回路 5 0 9 A が備える乱数更新クロック選択回路 5 5 1 やクロック用フリップフロップへと入力させたり、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える外部バスインタフェース 5 0 1 に接続されたアドレスバスやデータバス、制御信号線などを介して、ハードラッチ乱数値レジスタ R L 0 H V 0 やハードラッチ乱数値レジスタ R L 0 H V 1 に格納された数値データの読み出しなどが行われたりすればよい。

【 0 1 5 4 】

また、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に外付けされる場合にも、各乱数ラッチフラグの状態（オン／オフ）に応じて、ハードラッチ乱数値レジスタ R L 0 H V 0 やハードラッチ乱数値レジスタ R L 0 H V 1 への新たな数値データの格納が制限（禁止）あるいは許可されるようにすればよい。図 9（B）に示す内蔵レジスタのうち、例えばハードラッチ選択レジスタ R L S や乱数割込み制御レジスタ R I C、乱数最大値設定レジスタ R M X、乱数列変更レジスタ R D S C、乱数ソフトラッチレジスタ R D S L、乱数ソフトラッチフラグレジスタ R D S F、ソフトラッチ乱数値レジスタ R S V、乱数ハードラッチフラグレジスタ R H F、ハードラッチ乱数値レジスタ R H V といった、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B が使用する各種レジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 には内蔵されず、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に外付けされた乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B に内蔵されるようにしてもよい。この場合、遊技制御用マ

マイクロコンピュータ 100 の CPU 505 は、例えば外部バスインタフェース 501 など
を介して、乱数回路 509A、509B に内蔵された各種レジスタの書き込みや読み出し
を行うようにすればよい。

【0155】

図 7 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える PIP 510 は、例えば 8
ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポート P I 0 ~ 入力ポート P I 4
と、機能兼用端子となる入力ポート P I 5 ~ 入力ポート P I 7 とを含んでいる。入力ポ
ート P I 5 は、割り込みコントローラ 504B に接続される外部マスカブル割り込み端子 X I
N T と兼用される。入力ポート P I 6 は、割り込みコントローラ 504B に接続される外
部ノンマスカブル割り込み端子 X N M I と兼用される。入力ポート P I 7 は、シリアル通信
回路 511 が使用する受信端子 R X 0 と兼用される。入力ポート P I 5 ~ 入力ポート P I
7 の使用設定は、プログラム管理エリアに記憶される機能設定により指示される。

10

【0156】

PIP 510 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える内蔵レジスタのうち
の入力ポートレジスタなどを用いて、入力ポート P I 0 ~ 入力ポート P I 7 の状態管理等
を行う。入力ポートレジスタは、入力ポート P I 0 ~ 入力ポート P I 7 のそれぞれに対応
して、外部信号の入力状態を示すビット値が格納されるレジスタである。

【0157】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備えるシリアル通信回路 511 は、例えば全
二重、非同期、標準 N R Z (Non Return to Zero) フォーマットで通信データを取扱う回
路である。一例として、シリアル通信回路 511 は、外部回路との間にて双方向でシリアル
データを送受信可能な第 1 チャネル送受信回路と、外部回路との間にて単一方向でシリ
アルデータを送信のみが可能な第 2 チャネル送信回路とを含んでいればよい。シリアル通
信回路 511 が備える第 2 チャネル送信回路は、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御
部 91 との間における単一方向 (送信のみ) のシリアル通信に使用されてもよい。これに
より、演出制御基板 12 の側から主基板 11 に対する信号入力を禁止して、不正行為を防
止することができる。

20

【0158】

シリアル通信回路 511 では、例えばオーバーランエラー、ブ레이크コードエラー、フ
レーミングエラー、パリティエラーといった、4 種類のエラーが通信データの受信時に発
生することがあり、いずれかのエラーが発生したときに、受信割り込みを発生させることが
できればよい。オーバーランエラーは、受信済みの通信データがユーザプログラムによっ
てリードされるより前に、次の通信データを受信してしまった場合に発生するエラーであ
る。ブ레이크コードエラーは、通信データの受信中に所定のブ레이크コードが検出された
とき発生するエラーである。フレーミングエラーは、受信した通信データにおけるストッ
プビットが “ 0 ” である場合に発生するエラーである。パリティエラーは、パリティ機能
を使用する設定とした場合、受信した通信データのパリティが、予め指定したパリティと
一致しない場合に発生するエラーである。

30

【0159】

シリアル通信回路 511 は、第 1 割り込み制御回路と、第 2 割り込み制御回路とを含んでい
てもよい。第 1 割り込み制御回路は、シリアル通信回路 511 に含まれる第 1 チャネル送
受信回路における割り込み発生因子を管理して、通信割り込み要求を制御するための回路である
。第 1 割り込み制御回路が制御する割り込みには、第 1 チャネル送信割り込みと、第 1 チャネル
受信割り込みとがある。第 1 チャネル送信割り込みには、送信完了による割り込みや、送信デ
ータエンプティによる割り込みが含まれている。第 1 チャネル受信割り込みには、受信データフ
ルによる割り込みや、ブ레이크コードエラー、オーバーランエラー、フレーミングエラー、
パリティエラーといった受信時エラーの発生による割り込みが含まれている。第 2 割り込み制
御回路は、シリアル通信回路 511 に含まれる第 2 チャネル受信回路における割り込み発生
因子を管理して、通信割り込み要求を制御するための回路である。第 2 割り込み制御回路が制
御する割り込みは、第 2 チャネル送信割り込みである。第 2 チャネル送信割り込みには、送信完

40

50

了による割込みや、送信データエンプティによる割込みが含まれている。

【 0 1 6 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備えるアドレスデコード回路 5 1 2 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、C P U 5 0 5 からのアクセスが可能となる。

【 0 1 6 1 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 5 0 6 には、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、R O M 5 0 6 には、C P U 5 0 5 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 5 0 6 には、C P U 5 0 5 が遊技制御基板 4 0 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

10

【 0 1 6 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 5 0 7 には、スロットマシン 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば遊技制御用データ保持エリアが設けられている。R A M 5 0 7 としては、例えば D R A M が使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。C P U 5 0 5 には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは 8 ビットからなり、そのうち下位 7 ビットは C P U 5 0 5 が R O M 5 0 6 から命令フェッチする毎に自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、C P U 5 0 5 における 1 命令の実行時間毎に行われることになる。

20

【 0 1 6 3 】

尚、この実施例では、後述するように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 には、外部メモリとして S R A M 5 0 が接続されており、この S R A M 5 0 は、少なくとも一部が、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 R A M である。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は S R A M 5 0 の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、S R A M 5 0 の全ての領域がバックアップ R A M とされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は S R A M 5 0 の全ての内容が保存される。尚、この実施例において、バックアップ R A M としての S R A M 5 0 には、例えば、電源断が発生したときに、後述する内部抽選に関する制御で用いるデータや、メダルの払出に関する制御で用いるデータ、リールの回転及び停止に関する制御で用いるデータ、コマンドの入出力に関する制御で用いるデータなどが格納される。

30

【 0 1 6 4 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、サブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部 9 1 から遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 へ向けてコマンドが送られることはない。

40

【 0 1 6 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そして遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【 0 1 6 6 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、割込の発生により基本処理に割り込

50

んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56 ms）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0167】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。尚、割込処理の実行中に他の

10

【0168】

演出制御基板 90 には、演出用スイッチ 56 が接続されており、この演出用スイッチ 56 の検出信号が入力されるようになっている。

【0169】

演出制御基板 90 には、スロットマシン 1 の前面扉 1b に配置された液晶表示器 51（図 1 参照）、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、前述したリール LED 55 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 90 に搭載された後述のサブ制御部 91 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

20

【0170】

尚、本実施例では、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 により、液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 91 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 90 または他の基板に搭載し、サブ制御部 91 が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 91 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 91 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

【0171】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

30

【0172】

演出制御基板 90 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と同様にサブ CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、I/Oポート 91d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 91、演出制御基板 90 に接続された液晶表示器 51 の表示制御を行う表示制御回路 92、演出効果 LED 52、リール LED 55 の駆動制御を行う LED 駆動回路 93、スピーカ 53、54 からの音声出力制御を行う音声出力回路 94、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態やサブ CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 91a にリセット信号を与えるリセット回路 95、演出制御基板 90 に接続された演出用スイッチ 56 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 97、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ CPU 91a に対して出力する電断検出回路 98、その他の回路等、が搭載されており、サブ CPU 91a は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 90 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

40

【0173】

50

サブ制御部 91 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と同様に、割込機能を備えており、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのコマンド受信時に割込を発生させて、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 91 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて所定のタイマ割込処理（サブ）を実行する。

【0174】

また、サブ制御部 91 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理（サブ）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理（サブ）の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになって

10

【0175】

サブ制御部 91 が備える RAM 91c は、液晶表示やランプ表示、音出力などの各種演出制御用のワークエリアを提供し、ワーク RAM として使用される。

【0176】

図 27 (a) に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と SRAM 50 とは、16 ビットのアドレスバス、32 ビットのデータバス、CS（チップセレクト）信号線、RD（リード）信号線、WR（ライト）信号線を介して接続されている。

【0177】

ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 による SRAM 50 からのデータの読み出し及び遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から SRAM 50 へのデータの書き込みの際の信号の入出力状況について説明する。

20

【0178】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が SRAM 50 からデータを読み出す場合には、図 27 (b) に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、アドレスバスにて SRAM 50 から読み出すデータが格納されているアドレスを指定し、その後、SRAM に対応する CS 信号を ON とし、さらにデータの読出を命令する RD 信号を ON とする。

【0179】

CS 信号及び RD 信号を検知した SRAM 50 は、アドレスバスにて指定されたアドレス領域に格納されているデータを RD 信号が OFF となるまで、すなわち遊技制御用マイクロコンピュータ 100 によるデータの取り込みが完了するまでデータバスに出力する。一方、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、データバスからのデータの取り込みが完了することで RD 信号を OFF とし、その後、CS 信号を OFF として SRAM 50 からのデータの読み出しを完了する。

30

【0180】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が SRAM 50 にデータを書き込む場合には、図 27 (c) に示すように、アドレスバスにてデータの格納先となるアドレスを指定するとともに、SRAM 50 に書き込むデータをデータバスに出力した後、SRAM に対応する CS 信号を ON とし、さらにデータの書き込みを命令する WR 信号を ON とする。

40

【0181】

CS 信号及び WR 信号を検知した SRAM 50 は、データバスからデータを取り込み、取り込んだデータをアドレスバスにて指定されたアドレス領域に書き込む。その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、SRAM 50 によるデータバスからのデータの取り込みが完了するのに十分な時間の経過後、WR 信号を OFF とし、SRAM に対応する CS 信号を OFF として SRAM 50 へのデータの書き込みを完了する。

【0182】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダ

50

ルの払出率が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0183】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM507から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る)。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値(設定値)が遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM507に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

10

【0184】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM507から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をoff状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

20

【0185】

本実施例のスロットマシン1においては、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、図34で示すタイマ割込処理(メイン)を実行する毎に、電断監視回路303らの電源断信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理(図34のSk2)を行い、停電判定処理において電源断信号が検出されていると判定した場合に、図36で示す電断処理(メイン)を実行する。電断処理(メイン)では、後述するように、プログラムモジュール毎に、SRAM50にバックアップフラグをセットするとともに、そのプログラムモジュールで用いられるデータを計算してチェックサムを生成し、生成したチェックサムをSRAM50に格納する処理を行う。尚、チェックサムとは、RAM507の該当する領域(本実施例では、そのプログラムモジュールで使用されるデータが格納されているワークRAM内の全ての領域)の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、そのプログラムモジュールで使用されるデータが格納されているワークRAM内の全ての領域に格納されたデータに基づいて排他的論理和を求めた値が0であれば、チェックサムは0となり、そのプログラムモジュールで使用されるデータが格納されているワークRAM内の全ての領域に格納されたデータに基づいて排他的論理和を求めた値が1であれば、チェックサムは1となる。

30

【0186】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、システムリセットによるかユーザーリセットによるかに関わらず、その起動時において、モジュール毎に、外部メモリ(バックアップRAM)内のそのプログラムモジュールで用いられるデータを格納した全ての領域のデータに基づいてチェックサムを計算するとともに、バックアップフラグを確認し、算出したチェックサムがバックアップされているチェックサムの値と一致するとともに、バックアップフラグもセットされていることを条件に、SRAM50に記憶されているデータに基づいて遊技制御用マイクロコンピュータ100やサブ制御部91の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、チェックサムの値が一致しない場合やバックアップフラグがセットされていない場合には、RAM異常と判定する。この際、遊技制御用マイクロコンピュータ100がRAM異常と判定した場合には、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている

40

50

。尚、R A M 異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ 2 3 やリセット / 設定スイッチ 3 8 を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【 0 1 8 7 】

尚、本実施例では、R A M 5 0 7 に格納されている全てのデータが停電時においても S R A M 5 0 に格納されてバックアップ電源により保持されるとともに、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、電源投入時において S R A M 5 0 のデータが正常であると判定した場合に、S R A M 5 0 の格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、R A M 5 0 7 に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみを S R A M 5 0 にバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

10

【 0 1 8 8 】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

【 0 1 8 9 】

本実施例のスロットマシン 1 は、前述のように遊技状態（通常、内部中、B B (R B) ）に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン L N が有効化される。

20

【 0 1 9 0 】

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止した際に、有効化された入賞ライン L N（以下では、有効化された入賞ライン L N を単に入賞ライン L N と呼ぶ）に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが R A M 5 0 7 に設定されている必要がある。

30

【 0 1 9 1 】

尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

40

【 0 1 9 2 】

内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ 7 の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）を取得する。詳しくは、R A M 5 0 7 に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じく R A M 5 0 7 に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、後述する R T を特定するための R T フラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

50

【 0 1 9 3 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値、R Tフラグ値及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 6 5 5 3 6）で役が当選することとなる。

【 0 1 9 4 】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをR A M 5 0 7に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【 0 1 9 5 】

次に、リール2 L、2 C、2 Rの停止制御について説明する。

【 0 1 9 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、R O M 5 0 6に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8 L、8 C、8 Rに対応するリール2 L、2 C、2 Rの回転を停止させる制御を行う。

【 0 1 9 7 】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

【 0 1 9 8 】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

【 0 1 9 9 】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから

10

20

30

40

50

、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

【 0 2 0 0 】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、1 6 8 ステップ (0 ~ 1 6 7) の周期で 1 周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 1 6 8 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周 10
することとなる。そして、リール 1 周に対して 8 ステップ (1 図柄が移動するステップ数) 毎に分割した 2 1 の領域 (コマ) が定められており、これらの領域には、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の領域番号が割り当てられている。一方、1 リールに配列された図柄数も 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の図柄番号が割り当てられているので、0 番図柄から 2 0 番図柄に対して、それぞれ 0 ~ 2 0 の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【 0 2 0 1 】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置 (本実施例では、透視窓 3 の下段図柄の領域) に位置するタイミング (リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング) でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。 20

【 0 2 0 2 】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時には、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データ 30
を特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

【 0 2 0 3 】

また、いずれか 1 つのリールが停止したとき、またはいずれか 2 つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得した 40
アドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

【 0 2 0 4 】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回 50

転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0205】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0206】

また、本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【0207】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ラインLNに4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ラインLNに揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ラインLNに最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシして停止させる制御が行われることとなる。

【0208】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインLNに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインLNに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインLNに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ラインLNに最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ラインLNに最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシして停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ラインLNに揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役

10

20

30

40

50

が入賞ライン L N に揃わないようになっている。

【 0 2 0 9 】

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン L N に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン L N に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン L N に揃える制御を行っても良い。

【 0 2 1 0 】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール 2 L、2 C、2 R のいずれについても 5 図柄以内、すなわち 4 コマ以内の間隔で配置されており、4 コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン L N に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン L N に揃わないようになっている。

【 0 2 1 1 】

本実施例において遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

【 0 2 1 2 】

尚、本実施例では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例えば、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

【 0 2 1 3 】

図 2 8 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R O M 5 0 6 には遊技制御プログラムが格納されている。遊技制御プログラムは、下層に、図 3 3 の遊技制御処理における S d 2 にて実行する内部抽選処理に関わる制御を行う内部抽選制御モジュールと、図 3 3 の遊技制御処理における S d 7 にて実行する入出力処理（I / O ポートでの入出力に関する処理）に関わる制御を行う入出力制御モジュールと、図 3 3 の遊技制御処理における S d 3 にて実行するリール回転処理に関わる制御を行うリール回転制御モジュールと、図 3 3 の遊技制御処理における S d 5 にて実行する払出処理に関わる制御を行う払出制御モジュールとを備えている。このように、遊技制御プログラムは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 で実行する各制御に対応した複数の制御モジュールを含んでいる。よって、他機種に対して、ある機種の制御モジュールのみ（1 つ又は複数）を入れ替え

れば良い。場合には、その制御モジュールのみを入れ替えれば良く、遊技制御プログラムの変更が容易になる。

【 0 2 1 4 】

次に、本実施例における遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が実行する各種制御内容を、図 2 9 ~ 図 3 6 に基づいて以下に説明する。

【 0 2 1 5 】

遊技制御基板 4 0 では、電源基板 1 0 1 からの電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 へのリセット信号がハイレベル（オフ状態）になったことに応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 5 0 5 が R O M 5 0 6 から読み出したセキュリティチェックプログラム 5 0 6 A に基づき、図 2 9 のフローチャートに示すようなセキュリティチェック処理が実行される。このとき、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、動作状態がセキュリティモードとなり、R O M 5 0 6 に記憶されているゲーム制御用のユーザプログラムは未だ実行されない状態となる。

10

【 0 2 1 6 】

図 2 9 に示すセキュリティチェック処理を開始すると、C P U 5 0 5 は、まず、セキュリティチェック処理が実行されることにより遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がセキュリティモードとなる時間（セキュリティ時間）を決定するための処理を実行する。このとき、C P U 5 0 5 は、R O M 5 0 6 のプログラム管理エリアに記憶されるセキュリティ時間設定 K S E S のビット番号 [5 - 0] におけるビット値を読み出す（ステップ S 1）。そして、この読出値に応じた固定延長時間を設定する（ステップ S 2）。ステップ S 2 の処理では、例えば図 1 2 に示すように、セキュリティ時間設定 K S E S のビット番号 [5 - 0] におけるビット値に応じて異なる固定セキュリティ時間を、固定延長時間として設定すればよい。

20

【 0 2 1 7 】

ステップ S 2 の処理を実行した後は、セキュリティ時間設定 K S E S のビット番号 [7 - 6] におけるビット値を読み出す（ステップ S 3）。そして、この読出値が“ 0 0 ”であるか否かを判定する（ステップ S 4）。このとき読出値が“ 0 0 ”以外であると判定された場合には（ステップ S 4 ; N o）、その読出値に対応して決定される可変延長時間を設定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 の処理では、例えば図 1 2 に示すように、セキュリティ時間設定 K S E S のビット番号 [7 - 6] におけるビット値に対応して、ショートモード、ミドルモード、ロングモードのいずれかによる可変セキュリティ時間を、可変延長時間として設定すればよい。ステップ S 2 の処理により設定された固定延長時間とステップ S 5 の処理により設定された可変延長時間とを加算して、セキュリティ時間に設定すればよい。ここで、可変設定時間は、セキュリティ時間のうち、セキュリティチェック処理が実行されるごとに变化する時間成分であり、セキュリティ時間設定 K S E S のビット番号 [7 - 6] におけるビット値が“ 0 1 ”（ショートモード）であるか“ 1 0 ”（ミドルモード）であるか“ 1 1 ”（ロングモード）であるかに応じて異なる所定の時間範囲で变化する。

30

【 0 2 1 8 】

例えば、システムリセットの発生時に、フリーランカウンタ 5 0 9 C などにおけるカウンタ値が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された可変セキュリティ時間用レジスタに格納される場合には、ステップ S 5 の処理において、可変セキュリティ時間用レジスタの格納値をそのまま用いること、あるいは、その格納値を所定の演算関数（例えばハッシュ関数）に代入して得られた値を用いることなどにより、可変設定時間がシステムリセット毎に所定の時間範囲でランダムに変化するように決定されればよい。こうして、セキュリティ時間設定 K S E S のビット番号 [7 - 6] におけるビット値が“ 0 0 ”以外の値である場合には、セキュリティチェック処理の実行時間であるセキュリティ時間を、システムリセットの発生等に基づくセキュリティチェック処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化させることができる。

40

【 0 2 1 9 】

50

一方、ステップ S 4 にて読出値が “ 0 0 ” であると判定された場合には (ステップ S 4 ; Y e s)、ステップ S 5 の処理が実行されない。この場合には、ステップ S 2 の処理により設定された固定延長時間をセキュリティ時間に設定すればよい。

【 0 2 2 0 】

その後、ROM 5 0 6 の所定領域に記憶されたセキュリティコードを読み出す (ステップ S 6)。ここで、ROM 5 0 6 の所定領域には、記憶内容のデータを所定の演算式によって演算した演算結果のセキュリティコードが予め記憶されている。セキュリティコードの生成方法としては、例えばハッシュ関数を用いてハッシュ値を生成するもの、エラー検出コード (C R C コード) を用いるもの、エラー訂正コード (E C C コード) を用いるもののいずれかといった、予め定められた生成方法を使用すればよい。また、ROM 5 0 6 のセキュリティコード記憶領域とは異なる所定領域には、セキュリティコードを演算により特定するための演算式が、暗号化して予め記憶されている。

10

【 0 2 2 1 】

ステップ S 6 の処理に続いて、暗号化された演算式を復号化して元に戻す (ステップ S 7)。その後、ステップ S 7 で復号化した演算式により、ROM 5 0 6 の所定領域における記憶データを演算してセキュリティコードを特定する (ステップ S 8)。このときセキュリティコードを特定するための演算に用いる記憶データは、例えば ROM 5 0 6 の記憶データのうち、セキュリティチェックプログラム 5 0 6 A とは異なるユーザプログラムの一部または全部に相当するプログラムデータ、あるいは、所定のテーブルデータを構成する固定データの一部または全部であればよい。そして、ステップ S 6 にて読み出したセキュリティコードと、ステップ S 8 にて特定されたセキュリティコードとを比較する (ステップ S 9)。このときには、比較結果においてセキュリティコードが一致したか否かを判定する (ステップ S 1 0)。

20

【 0 2 2 2 】

ステップ S 1 0 にてセキュリティコードが一致しない場合には (ステップ S 1 0 ; N o)、ROM 5 0 6 に不正な変更が加えられたと判断して、CPU 5 0 5 の動作を停止状態 (H A L T) へ移行させる。これに対して、ステップ S 1 0 にてセキュリティコードが一致した場合には (ステップ S 1 0 ; Y e s)、ステップ S 2 やステップ S 5 の処理に基づいて設定されたセキュリティ時間が経過したか否かを判定する (ステップ S 1 1)。そして、セキュリティ時間が経過していなければ (ステップ S 1 1 ; N o)、ステップ S 1 1 の処理を繰り返し実行して、セキュリティ時間が経過するまで待機する。その一方で、ステップ S 1 1 にてセキュリティ時間が経過したと判定された場合には (ステップ S 1 1 ; Y e s)、例えば CPU 5 0 5 に内蔵されたプログラムカウンタの値を ROM 5 0 6 におけるユーザプログラムの先頭アドレス (アドレス 0 0 0 0 H) に設定することなどにより、起動処理 (メイン) の実行を開始する。このときには、ROM 5 0 6 に記憶されたユーザプログラムを構成する制御コードの先頭から遊技制御の実行が開始されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の動作状態がセキュリティモードからユーザモードへと移行し、図 3 0 ~ 図 3 2 のフローチャートに示す起動処理 (メイン) の実行が開始されることになる。

30

【 0 2 2 3 】

まず、内蔵デバイスや周辺 I C、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後 (S a 1)、I レジスタ及び I Y レジスタの値を初期化する (S a 2)。I レジスタ及び I Y レジスタの初期化により、I レジスタには、割込発生時に参照する割込テーブルのアドレスが設定され、I Y レジスタには、RAM 5 0 7 の格納領域を参照する際の基準アドレスが設定される。これらの値は、固定値であり、起動時には常に初期化されることとなる。また、S a 2 の処理では、所定の通信設定レジスタにおける設定を初期化することにより、シリアル通信回路 5 1 1 における動作設定が行われればよい。次いで、SRAM 5 0 に接続されている CS 信号線が接続された汎用端子に対応する汎用ポートの設定を出力ポートに設定することで (S a 3)、SRAM 5 0 のチップセレクト信号の出力を有効化する。S a 3 の処理に続いて、タイマ回路 5 0 8 や P I P 5 1 0 の設定が行われてもよい。

40

50

【 0 2 2 4 】

その後、例えば P I P 5 1 0 に含まれる所定の入力ポートにおける端子状態をチェックすることなどにより、電源断信号がオフ状態となっているか否かを判定する (S a 3 5) 。スロットマシン 1 では、電力供給が開始されたときに、V S L (+ 3 0 V) 電源などの各種電源の出力電圧が徐々に規定値へと達する。このとき、S a 3 5 の処理により電源断信号のオフ状態 (ハイレベル) を確認することで、C P U 5 0 5 が電源電圧の安定を確認することができる。なお、ノイズ等の影響による誤検出を防止するために、電源断信号の確認を所定回数 (例えば 5 回) 連続して実行してもよい。

【 0 2 2 5 】

S a 3 5 にて電源断信号がオン状態 (ローレベル) である場合には、リセットコントローラ 5 0 4 A に設けられたウォッチドッグタイマ 5 2 0 を起動させるための設定を行う (S a 3 6) 。この実施の形態では、図 1 0 (B) に示すリセット設定 K R E S のビット番号 [6] におけるビット値を予め “ 0 ” となるように設定しておく。これにより、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 を起動させてタイムアウトの発生に応じたりセット動作を有効化するか、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 を停止させてタイムアウトの発生に応じたりセット動作を無効化するかを、ユーザプログラム (ソフトウェア) により切替可能に設定する。また、リセット設定 K R E S のビット番号 [5 - 4] におけるビット値を予め “ 1 1 ” となるように設定するとともに、リセット設定 K R E S のビット番号 [3 - 0] におけるビット値を予め “ 1 1 1 1 ” となるように設定しておく。これにより、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 にて計測される監視時間となるタイムアウト時間は、監視時間として設定可能な複数種類のうちで最長時間となる。

【 0 2 2 6 】

このような設定に基づいて、S a 3 6 の処理では、C P U 5 0 5 が図 1 5 (A) に示す W D T スタートレジスタ W S T に、「C C H」を W D T スタートデータとして書き込む。こうして、S a 3 5 の処理により電源断信号がオン状態であると判定されたときには、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 による監視時間の計測を開始させて、タイムアウトの発生によるリセット動作を有効化する。

【 0 2 2 7 】

S a 3 6 の処理によりウォッチドッグタイマ 5 2 0 を起動させた後に、C P U 5 0 5 は、無限ループ処理を繰返し実行することにより制御状態を待機状態に移行させる。こうして待機状態に移行した後は、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 のクリアおよびリスタートが行われないことから、監視時間の経過が計測されたときに、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われることになる。したがって、スロットマシン 1 に電力供給が開始されてから所定時間が経過しても電源電圧の安定が確認できず、電源断信号がオン状態のままである場合には、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 におけるタイムアウトの発生によるリセット動作を行って、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を再起動させることができる。

【 0 2 2 8 】

ここで、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 にて計測される監視時間となるタイムアウト時間は、監視時間として設定可能な複数種類のうちで最長時間 $2 2 5 \times T S C L K \times 1 5$ (T S C L K は内部システムクロック S C L K の周期) となるように設定されている。したがって、例えばスロットマシン 1 における電源スイッチの切断等により電力供給が所定期間にわたり完全に停止したときには、監視時間の経過によりタイムアウトが発生するより先に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 5 0 5 に対する電力供給が停止するので、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われないように制限できる。こうして、電源スイッチの切断時などに誤ってリセットされてしまうことを防止できる。

【 0 2 2 9 】

S a 3 5 にて電源断信号がオフ状態 (ハイレベル) である場合には、電源基板 1 0 1 に設置されたクリアスイッチ 3 0 4 から伝送されるスイッチ信号 (クリア信号) の信号状態などに基づき、クリアスイッチ 3 0 4 がオン操作されたかを判定する (S a 3 7) 。なお、S a 3 7 の処理では、クリアスイッチ 3 0 4 から伝送されるクリア信号を複数回チェッ

クし、連続してオン状態となったときに、クリアスイッチ 304 がオン操作されたと判定してもよい。例えば、クリア信号の状態がオフ状態であることを 1 回確認したら、所定時間（例えば 0.1 秒）が経過した後に、クリア信号の状態をもう 1 回確認する。このとき、クリア信号がオフ状態であれば、クリア信号がオフ状態である旨の判定を行うようにする。他方、このときにクリア信号の状態がオン状態であれば、所定時間が経過した後に、クリア信号の状態を再び確認するようにしてもよい。なお、クリア信号の状態を再確認する回数は 1 回であってもよいし、複数回であってもよい。また、2 回チェックして、チェック結果が一致していなかったときに、もう一度確認するようにしてもよい。

【0230】

S a 37 にてクリア信号がオン状態であれば、例えば R A M 507 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）にも受けられたクリアフラグをオン状態にセットする（S a 38）。他方、クリア信号がオフ状態であるときには、S a 38 の処理をスキップして、クリアフラグをオフ状態のままとする。

【0231】

その後、遊技の進行を制御するための遊技制御処理の開始タイミングをソフトウェアの実行により遅延させる遅延処理の設定を行う（S a 39）。具体的な一例として、R A M 507 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたウェイトカウンタに、初期化ウェイト回数指定値をセットする。続いて、S a 39 での設定に基づく遅延処理を開始して、例えばウェイトカウンタにおけるカウント値を 1 減算するなど、遅延処理の実行に関わる設定の更新を行う（S a 40）。そして、例えばウェイトカウンタにおけるカウント値が所定の遅延終了判定値に達したか否かを判定することなどにより、所定の遅延時間が経過したか否かを判定する（S a 41）。ここで、遅延終了判定値を示すデータは、R O M 506 などに予め記憶されていればよい。

【0232】

S a 41 にて遅延時間が経過していないときには、S a 40 の処理にリターンし、遅延時間が経過しているときには、R A M 507（ワーク R A M）へのアクセスを許可する（S a 4）。

【0233】

R A M 507（ワーク R A M）へのアクセスを許可した後、内部抽選制御モジュールに対するバックアップフラグが S R A M 50（バックアップ R A M）にセットされているか否かを判定する（S a 5）。この実施例では、図 36 の電断処理（メイン）における S m 5, S m 10, S m 15, S m 20 において、電源断の発生時に、プログラムモジュール毎に区別してバックアップフラグがセットされる。すなわち、この実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が行う処理に関して、バックアップフラグには、内部抽選制御モジュールに対応したバックアップフラグと、入出力制御モジュールに対応したバックアップフラグと、リーチ回転制御モジュールに対応したバックアップフラグと、払出制御モジュールに対応したバックアップフラグとの 4 種類がある。S a 5 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、まず、内部抽選制御モジュールに対応したバックアップフラグがセットされているか否かを確認する。

【0234】

内部抽選制御モジュールに対応したバックアップフラグがセットされている場合には、バックアップフラグをクリアする（S a 6）。バックアップフラグをクリアした後、S R A M 50（バックアップ R A M）の内部抽選制御モジュールで用いるデータが格納されている領域のデータの排他的論理和を求めチェックサムを計算する（S a 7）。この後、計算したチェックサムが、バックアップされているチェックサムと一致するか否かを判定する（S a 8）。尚、この実施例では、図 36 の電断処理（メイン）における S m 4, S m 9, S m 14, S m 19 において、チェックサムに関しても、電源断の発生時に、モジュール毎に、そのモジュールで使用されるデータの排他的論理和を求めることによって生成され、S R A M 50（バックアップ R A M）に格納される。すなわち、この実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が行う処理に関して、チェックサムには、内部抽

10

20

30

40

50

選制御モジュールで使用されるデータを用いて算出されたチェックサムと、入出力制御モジュールで使用されるデータを用いて算出されたチェックサムと、リーチ回転制御モジュールで使用されるデータを用いて算出されたチェックサムと、払出制御モジュールで使用されるデータを用いて算出されたチェックサムとの4種類がある。S a 8では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、まず、内部抽選制御モジュールで使用されるデータを用いて算出されたチェックサムがバックアップされているものと一致するか否かを確認する。

【0235】

チェックサムが一致している場合には、入出力制御モジュールに対応したバックアップフラグがS R A M 5 0 (バックアップR A M) にセットされているか否かを判定する (S a 9)。入出力制御モジュールに対応したバックアップフラグがセットされている場合には、バックアップフラグをクリアする (S a 10)。バックアップフラグをクリアした後、S R A M 5 0 (バックアップR A M) の入出力制御モジュールで用いるデータが格納されている領域のデータの排他的論理和を求めチェックサムを計算する (S a 11)。この後、計算したチェックサムが、バックアップされているチェックサムと一致するか否かを判定する (S a 12)。

10

【0236】

チェックサムが一致している場合には、リーチ回転制御モジュールに対応したバックアップフラグがS R A M 5 0 (バックアップR A M) にセットされているか否かを判定する (S a 14)。リーチ回転制御モジュールに対応したバックアップフラグがセットされている場合には、バックアップフラグをクリアする (S a 15)。バックアップフラグをクリアした後、S R A M 5 0 (バックアップR A M) のリーチ回転制御モジュールで用いるデータが格納されている領域のデータの排他的論理和を求めチェックサムを計算する (S a 16)。この後、計算したチェックサムが、バックアップされているチェックサムと一致するか否かを判定する (S a 17)。

20

【0237】

チェックサムが一致している場合には、払出制御モジュールに対応したバックアップフラグがS R A M 5 0 (バックアップR A M) にセットされているか否かを判定する (S a 18)。払出制御モジュールに対応したバックアップフラグがセットされている場合には、バックアップフラグをクリアする (S a 19)。バックアップフラグをクリアした後、S R A M 5 0 (バックアップR A M) の払出制御モジュールで用いるデータが格納されている領域のデータの排他的論理和を求めチェックサムを計算する (S a 20)。この後、計算したチェックサムが、バックアップされているチェックサムと一致するか否かを判定する (S a 21)。

30

【0238】

S a 8, S a 12, S a 17, S a 21において、1つでもチェックサムが一致していないことを判定した場合、または、S a 5, S a 9, S a 14, S a 18において、1つでもバックアップフラグがセットされていないことを判定した場合には、R A M 5 0 7 (ワークR A M) 及びS R A M 5 0 (バックアップR A M) の全ての格納領域を初期化する初期化処理を実行した後 (S a 29)、設定キースイッチ37がonか否かを判定する (S a 30)。設定キースイッチ37がonであれば、設定変更中であることを示す設定変更中コマンドを生成するとともに、生成した設定変更中コマンドをコマンドバッファに格納する (S a 27)。尚、設定変更中コマンドは、ステップS a 27の処理の後、後述するタイマ割込処理におけるステップS k 16のコマンド送信処理と同様の処理が実行されることによって直ちに送信される。次いで、図34において説明する遊技制御用マイクロコンピュータ100が一定間隔 (0.56msの間隔) で実行するタイマ割込処理 (メイン) の割込を許可して (S a 28)、当選役の当選確率の変更などを行う設定変更処理、すなわち設定変更状態に移行する。そして、設定変更処理が終了すると、図33に示す遊技制御処理に移行する。

40

【0239】

50

S a 2 8 の処理では、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備えるタイマ回路 5 0 8 のレジスタ設定などを行うことにより、所定時間（例えば 2 ミリ秒）ごとにタイマ割込みが発生するように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内部設定を行う。この後、例えば C P U 5 0 5 が R O M 5 0 6 のプログラム管理エリアに記憶されている 1 6 ビット乱数初期設定第 1 K R L 1 のビット番号 [7] やビット番号 [3] などにおけるビット値を読み出す。このときには、それぞれのビット値について読出値が “ 0 ” であるか否かを判定する。

【 0 2 4 0 】

読出値が “ 0 ” であるビット値があった場合には、乱数値となる数値データにおける最大値を設定することにより乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B を起動させる設定を行う。例えば図 1 1 (B) に示す 1 6 ビット乱数初期設定第 1 K R L 1 のビット番号 [3] におけるビット値を予め “ 0 ” となるように設定しておく。この場合、1 6 ビットの乱数回路 5 0 9 A においてチャネル c h 0 の 1 6 ビット乱数を発生させる回路は、ユーザプログラム（ソフトウェア）における乱数最大値の設定により起動させることができる。このような設定に基づいて、ステップ S 4 6 の処理では、C P U 5 0 5 が図 2 1 (A) および (B) に示すチャネル c h 0 の 1 6 ビット乱数に対応した乱数最大値設定レジスタ R L 0 M X に所定の数値データを乱数最大値として書き込む。こうして、ユーザプログラム（ソフトウェア）における乱数最大値の設定により、チャネル c h 0 に対応した 1 6 ビット乱数の発生を開始させる。

【 0 2 4 1 】

読出値が “ 0 ” ではなく “ 1 ” である場合や、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B を起動させる設定を行った後には、シリアル通信回路の初期設定を行う。

【 0 2 4 2 】

尚、後述する S a 2 5 や S a 3 3 のステップにおいても、上記に説明した S m 2 5 のステップと同様の処理が実行される。

【 0 2 4 3 】

S a 3 0 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が o f f であれば、R A M 異常を示すエラーコードをレジスタに設定し (S a 3 1)、R A M 異常を示すエラーコマンドを生成し、生成したエラーコマンドをコマンドバッファに格納する (S a 3 2)。尚、エラーコマンドは、ステップ S a 3 2 の処理の後、後述するタイマ割込処理におけるステップ S k 1 6 のコマンド送信処理と同様の処理が実行されることによって直ちに送信される。次いで、図 3 4 において説明する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が一定間隔 (0 . 5 6 m s の間隔) で実行するタイマ割込処理 (メイン) の割込を許可して (S a 3 3)、エラー処理、すなわち R A M 異常エラー状態に移行する。そして、例えば、遊技店員によってリセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されるなどして、R A M 異常エラー状態が解除されると、図 3 3 に示す遊技制御処理に移行する。

【 0 2 4 4 】

S a 2 1 において、チェックサムが一致していることを判定した場合には、設定キースイッチ 3 7 が o n か否かを判定する (S a 2 3)。設定キースイッチ 3 7 が o n であれば、R A M 5 0 7 (ワーク R A M) 及び S R A M 5 0 (バックアップ R A M) の全ての格納領域を初期化する初期化処理を実行した後 (S a 2 6)、前述した S a 2 7 ~ S a 2 8 の処理を行い、設定変更処理、すなわち設定変更状態に移行する。そして、設定変更処理が終了すると、図 3 3 に示す遊技制御処理に移行する。

【 0 2 4 5 】

S a 2 3 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が o f f であれば、各レジスタを電断前の状態、すなわちスタックに保存されている状態に復帰する (S a 2 4)。そして、復帰コマンドを生成して、生成した復帰コマンドをコマンドバッファに格納し (S a 2 4 a)、図 3 4 において説明する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が一定間隔 (0 . 5 6 m s の間隔) で実行するタイマ割込処理 (メイン) の割込を許可して (S a 2 5)、電断前の最後に実行していた処理に戻る。尚、復帰コマンドは、遊技制御用マイクロコン

コンピュータ 100 の RAM 507 の特別ワークに割り当てられたコマンド送信用バッファに格納され、後述するタイマ割込処理におけるステップ S k 1 6 のコマンド送信処理と同様の処理が実行されることによって、停電復旧時に直ちに送信される。電断前に図 3 3 に示す遊技制御処理中のいずれかの処理が行われていた場合には、S a 2 4 で復帰されたプログラムカウンタ (P C) の値に基づいて、遊技制御処理の S d 1 ~ S d 7 の処理のうち、電断前に行われていた処理に戻る。また、例えば、電断前に図 3 4 に示すタイマ割込処理中のいずれかの処理が行われていた場合には、S a 2 4 で復帰されたプログラムカウンタ (P C) の値に基づいて、タイマ割込処理の S k 1 ~ S k 2 6 の処理のうち、電断前に行われていた処理に戻る。

【 0 2 4 6 】

S a 2 5、S a 2 8、S a 3 3 の処理が実行されることにより割込み許可状態となった後、例えばタイマ回路 5 0 8 や乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B、あるいはシリアル通信回路 5 1 1 の一部または全部などにて同時に複数のマスカブル割込み要因が生じたときには、割込み初期設定 K I I S のビット番号 [2 - 0] におけるビット値による指定に基づき、割込みコントローラ 5 0 4 B によって優先順位の高い割込み要因が受け付けられる。割込みコントローラ 5 0 4 B が割込み要因を受け付けたときには、例えば C P U 5 0 5 が備える I クラス割込み (I R Q) 端子などに対して、オン状態の割込み要求信号を出力する。C P U 5 0 5 にて I R Q 端子にオン状態の割込み要求信号が入力されたときには、例えば内部レジスタの格納データを確認した結果などに基づき、発生した割込み要因を特定し、特定された割込み要因に対応するベクタアドレスを先頭アドレスとするプログラムを実行

【 0 2 4 7 】

シリアル通信回路 5 1 1 が備える第 1 チャネル送受信回路による通信データの受信中に、オーバーランエラー、ブ레이크コードエラー、フレーミングエラー、パリティエラーという、4 種類のエラーのいずれかが発生した場合には、第 1 チャネル受信割込みが発生する。このときには、C P U 5 0 5 が所定のシリアル通信エラー割込み処理を実行してもよい。このシリアル通信エラー割込み処理では、例えば所定の第 1 チャネル通信設定レジスタにおける所定のビット番号と、第 2 チャネル通信設定レジスタにおける所定のビット番号とに対応したビット値を、いずれも “ 0 ” に設定することなどにより、シリアル通信回路 5 1 1 における送信機能と受信機能をいずれも使用しないように設定すればよい。ここで、第 1 チャネル通信設定レジスタや第 2 チャネル通信設定レジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内蔵レジスタに含まれるものであればよい。また、第 1 チャネル送受信回路による通信データの受信中にエラーが発生したときには、払出モータ 5 1 を含む払出装置による遊技球の払出を禁止する制御を行うようにしてもよい。これにより、通信データの受信エラーといった異常が発生したときに、賞球となる遊技球の過剰な払出を防止することができる。

【 0 2 4 8 】

以上のように、起動処理 (メイン) では、各プログラムモジュールのチェックサムが全て一致し、且つ各プログラムモジュールに対するバックアップフラグが全てセットされていることを条件に S a 2 4 において各レジスタを復帰させて電断前の状態に復帰することから、一部のモジュールのバックアップデータが正確でないのに復帰してしまうことを防止できる。これにより、モジュール毎にバックアップデータを作成しても、確実に復帰できる。

【 0 2 4 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からサブ制御部 9 1 に送信されるコマンドとして、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、復帰コマンド、設定変更中コマンド、エラーコマンドがある。

【 0 2 5 0 】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドである。リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該

10

20

30

40

50

当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドである。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたことを特定可能である。

【0251】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドである。

【0252】

復帰コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドである。

【0253】

設定変更中コマンドは、設定変更中であることを示すコマンドである。また、設定変更状態への移行に伴って遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の制御状態が初期化されるため、設定変更中であることを示す設定変更中コマンドにより遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【0254】

上述した複数種類のコマンドに関して、図 30 ~ 図 32 に示した起動処理において、設定変更中コマンドや、エラーコマンド、復帰コマンドが送信される場合には、これらのコマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の RAM 507 の特別ワークに割り当てられたコマンド送信用バッファに格納され、後述するタイマ割込処理におけるステップ S k 16 のコマンド送信処理と同様の処理が実行されることによって、起動処理において直ちに送信される。

【0255】

他方、リール回転開始コマンド、リール停止コマンドについては、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の RAM 507 の特別ワークに設けられたコマンド送信用バッファに一時的に格納され、図 34 に示すタイマ割込処理（メイン）で実行されるコマンド送信処理（S k 16）においてサブ制御部 91 に送信される。

【0256】

図 33 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が実行する遊技制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0257】

遊技制御処理では、BET 処理（S d 1）、内部抽選処理（S d 2）、リール回転処理（S d 3）、入賞判定処理（S d 4）、払出処理（S d 5）、ゲーム終了時処理（S d 6）、入出力処理（S d 7）を順に実行し、入出力処理（S d 7）が終了すると、再び BET 処理（S d 1）に戻る。

【0258】

S d 1 のステップにおける BET 処理では、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作された時点でゲームを開始させる処理を実行する。

【0259】

S d 2 のステップにおける内部抽選処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 により内部抽選モジュールに従って実行される処理である。S d 2 のステップにおける内部抽選処理では、S d 1 のステップにおけるスタートスイッチ 7 の検出によるゲーム開始と同時にラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて上記した各役への入賞を許容するかどうかを決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、RAM 507 に当選フラグが設定される。

【0260】

S d 3 のステップにおけるリール回転処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 によりリール回転制御モジュールに従って実行される処理である。S d 3 のステップにおけるリール回転処理では、各リール 2 L、2 C、2 R を回転させる処理、遊技者によるス

10

20

30

40

50

トップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことに応じて対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる処理を実行する。リール 2 L、2 C、2 R が回転開始したことを示すリール回転コマンド及び停止されるリールの種類及び該リールについて停止される図柄を示すリール停止コマンドは、リール回転処理において生成し、コマンドバッファに格納する。コマンドバッファに格納された各コマンドは、図 3 4 に示すタイマ割込処理（メイン）で実行されるコマンド送信処理（S k 1 6）においてサブ制御部 9 1 に送信される。その後、操作された停止ボタンに対応するリール（2 L、2 C、2 R のいずれか）の回転が停止するまで待機する（S f 1 2）。

【 0 2 6 1 】

S d 4 のステップにおける入賞判定処理では、S d 3 のステップにおいて全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止したと判定した時点で、各リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。

10

【 0 2 6 2 】

S d 5 のステップにおける払出処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により払出制御モジュールに従って実行される処理である。S d 5 のステップにおける払出処理では、S d 4 のステップにおいて入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出等の処理を行う。

【 0 2 6 3 】

S d 6 のステップにおけるゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。

20

【 0 2 6 4 】

S d 7 のステップにおける入出力処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により入出力制御モジュールに従って実行される処理である。S d 7 のステップにおける入出力処理では、入力ポートの入力状態を監視して各種スイッチ類の入力の有無を検出し、検出結果を入力バッファにセットするなどの処理を行う。尚、この実施例では、例えば、後述する図 3 5 の S k 2 1 のスイッチ入力判定処理や図 3 5 の S k 2 3 の停止スイッチ処理では、S d 7 でセットされた入力バッファの状態を見て各スイッチが o n したか否かを確認する。また、S d 7 のステップにおける入出力処理では、出力バッファの状態に基づいて各種ソレノイドや L E D に出力信号を出力する処理を行う。尚、この実施例では、例えば、後述する図 3 4 の S k 1 2 の L E D ダイナミック表示処理などで出力バッファに L E

30

【 0 2 6 5 】

図 3 4 及び図 3 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が一定間隔（0 . 5 6 m s の間隔）で起動処理や遊技制御処理に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行期間中は自動的に他の割込が禁止される。

【 0 2 6 6 】

タイマ割込処理（メイン）においては、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（S k 1）。

【 0 2 6 7 】

40

次いで、停電判定処理を行う（S k 2）。停電判定処理では、電源断信号がオン状態（ローレベル）となったか否か（出力されたか否か）の判定を行う。電源断信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電源断信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電源断信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【 0 2 6 8 】

S k 2 のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し（S k 3）、電断フラグが設定されていなければ、S k 4 に進み、電断フラグが設定されていた場合には、後述する電断処理（メイン）に移行する。

【 0 2 6 9 】

50

S k 4のステップでは、入力ポートから各種スイッチ類の検出データを入力するポート入力処理を行う。

【 0 2 7 0 】

次いで、4種類のタイマ割込1～4から当該タイマ割込処理(メイン)において実行すべきタイマ割込を識別するための分岐用カウンタを1進める(S k 5)。この実施形態では、タイマ割込1とは、モータを制御してリールの開始制御を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述するリール始動処理など、S k 9～S k 11の処理が行われる。また、タイマ割込2とは、LED表示制御や、時間カウンタの更新、ドア開閉状態の監視、制御信号等の出力制御、コマンド及び外部出力信号の更新を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述するLEDダイナミック表示処理など、S k 12～S k 17の処理が行われる。また、タイマ割込3とは、リールの原点通過を検出したり、スイッチ入力を監視したり、乱数値の読み出しを行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述する原点通過時処理など、S k 20～S k 22の処理が行われる。また、タイマ割込4とは、停止スイッチの入力を検出してリールの停止制御を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述する停止スイッチ処理など、S k 23～S k 25の処理が行われる。S k 5のステップでは、分岐用カウンタ値が0～2の場合に1が加算され、カウンタ値が3の場合に0に更新される。すなわち分岐用カウンタ値は、タイマ割込処理(メイン)が実行される毎に、0 1 2 3 0...の順番でループする。

【 0 2 7 1 】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して2または3か、すなわちタイマ割込3またはタイマ割込4かを判定し(S k 6)、タイマ割込3またはタイマ割込4ではない場合、すなわちタイマ割込1またはタイマ割込2の場合には、リールモータ32L、32C、32Rの始動時または定速回転中か否かを確認し、リールモータ32L、32C、32Rの始動時または定速回転中であれば、後述するS k 10のモータステップ処理において変更した位相信号データや後述するS k 24の最終停止処理において変更した位相信号データを出力するモータ位相信号出力処理を実行する(S k 7)。

【 0 2 7 2 】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して1か否か、すなわちタイマ割込2か否かを判定し(S k 8)、タイマ割込2ではない場合、すなわちタイマ割込1の場合には、リールモータ32L、32C、32Rの始動時のステップ時間間隔の制御を行うリール始動処理(S k 9)、リールモータ32L、32C、32Rの位相信号データの変更を行うモータステップ処理(S k 10)、リールモータ32L、32C、32Rの停止後、一定時間経過後に位相信号を1相励磁に変更するモータ位相信号スタンバイ処理(S k 11)を順次実行した後、S k 25のステップに進む。

【 0 2 7 3 】

また、S k 8のステップにおいてタイマ割込2の場合には、各種表示器をダイナミック点灯させるLEDダイナミック表示処理(S k 12)、各種LED等の点灯信号等のデータを出力ポートへ出力する制御信号等出力処理(S k 13)、各種時間カウンタを更新する時間カウンタ更新処理(S k 14)、ドア開放検出スイッチ25の検出状態の監視、ドアコマンドの送信要求などを行うドア監視処理(S k 15)、コマンドバッファに設定された設定変更中コマンドや復帰コマンド、エラーコマンド等の各種コマンドをサブ制御部91に送信するコマンド送信処理(S k 16)、外部出力信号を更新する外部出力信号更新処理(S k 17)を順次実行した後、S k 25のステップに進む。

【 0 2 7 4 】

また、S k 6のステップにおいてタイマ割込3またはタイマ割込4であれば、更に、分岐用カウンタ値を参照して3か否か、すなわちタイマ割込4か否かを判定し(S k 18)、タイマ割込4でなければ、すなわちタイマ割込3であれば、回転中のリール2L、2C、2Rの原点通過(リール基準位置の通過)をチェックし、リール回転エラーの発生を検知するとともに、停止準備が完了しているか(停止準備完了コードが設定されているか)を確認し、停止準備が完了しており、かつ定速回転中であれば、回転中のリールに対応す

るストップスイッチの操作を有効化する原点通過時処理（S k 2 0）、スイッチ類の検出状態に変化があったか否かの判定、操作検出コマンドの送信要求等を行うスイッチ入力判定処理（S k 2 1）、乱数値レジスタ R 1 D から数値データを読み出して乱数値格納ワークに格納する乱数値読出処理（S k 2 2）を順次実行した後、S k 2 6 のステップに進む。

【 0 2 7 5 】

また、S k 1 8 のステップにおいてタイマ割込 4 であれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の検出に伴って停止リールのワークに停止操作位置が格納されたときに、停止リールのワークに格納された停止操作位置から停止位置を決定し、何ステップ後に停止すれば良いかを算出する停止スイッチ処理（S k 2 3）、停止スイッチ処理で算出された停止までのステップ数をカウントして、停止する時期になったら 2 相励磁によるブレーキを開始する停止処理（S k 2 4）、停止処理においてブレーキを開始してから一定時間後に 3 相励磁とする最終停止処理（S k 2 5）を順次実行した後、S k 2 6 のステップに進む。

【 0 2 7 6 】

S k 2 6 のステップでは、S k 1 においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し、割込前の処理に戻る。

【 0 2 7 7 】

このように本実施例では、一定間隔毎に基本処理に割り込んでタイマ割込処理（メイン）を実行するとともに、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に処理カウンタを更新し、処理カウンタ値に応じて定められた処理を行うようになっており、一度のタイマ割込処理（メイン）に要する負荷を分散できるうえに、処理カウンタ値に関わらず、電圧低下信号に基づいて電断の条件が成立しているか否かを判定する停電判定処理を行い、電断の条件が成立していれば、電断処理を行うようになっており、電断が検知された場合には速やかに電断処理を行うことが可能となる。

【 0 2 7 8 】

また、タイマ割込処理（メイン）内で、電断の条件が成立しているか否かの判定を行い、電断の条件が成立していれば、そのまま電断処理に移行することとなり、タイマ割込処理（メイン）の実行中に電断に伴う割込が発生することもないため、タイマ割込処理（メイン）の実行中に電断処理を割り込ませたり、タイマ割込処理（メイン）の終了を待って電断に伴う割込処理を行う必要がないため、電断条件の成立に伴う処理が複雑化してしまうことがない。

【 0 2 7 9 】

図 3 6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が前述したタイマ割込処理（メイン）において電源断信号がオン状態であると判定した場合に実行する電断処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【 0 2 8 0 】

電断処理（メイン）においては、まず、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、内部抽選制御モジュールで使用しているデータをワーク R A M から読み込む（S m 1）。次いで、ワーク R A M から読み出したデータについて所定のデータ変換を行い、バックアップデータを作成する（S m 2）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、作成したバックアップデータを S R A M 5 0（バックアップ R A M）に格納する（S m 3）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、S m 2 で変換したバックアップデータの排他的論理和を算出し、内部抽選制御モジュールのバックアップデータのチェックサムを計算し、これを S R A M 5 0（バックアップ R A M）にセットする（S m 4）。チェックサムデータのセット後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、バックアップを実行したことを示すバックアップフラグを S R A M 5 0（バックアップ R A M）にセットする（S m 5）。

【 0 2 8 1 】

ここで、S m 2 のステップのデータ変換処理について説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、S m 1 において、内部メモリであるワーク R A M から 2 バイト（1

10

20

30

40

50

6ビット)のデータを読み込んでいる。また、この実施例では、外部メモリとして8ビットのバスアクセスのみ可能なSRAM50を接続し、バックアップRAMとして用いている。そして、既に説明したように、この実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、外部メモリなどの外部デバイスに対して16ビットまたは32ビットのバスアクセスのみ可能である。すると、ワークRAMから読み出した16ビットのデータをそのままSRAM50(バックアップRAM)に格納しようとしても、SRAM50(バックアップRAM)側では8ビットのデータしか認識できないのであるから、上位の8ビットが欠落し、下位の8ビットのデータしかSRAM50(バックアップRAM)に格納できない事態が生じてしまう。そこで、Sm2のステップでは、Sm1で読み込んだ16ビットのデータを、以下のデータ変換処理を行って2つのデータに変換している。

10

【0282】

まず、1つ目の変換データについては、Sm1で読み込んだ16ビットのデータをそのままマスク値「00FF(H)」でマスキングを行い、Sm1で読み込んだ元データの下位8ビットのみがそのまま下位8ビットに設定されたデータを生成する。また、2つ目の変換データについては、Sm1で読み込んだ16ビットのデータについて8ビット分シフト処理を施し(従って、元データの上位8ビットにあった値が下位8ビットに移動することになる)、シフト処理後のデータにマスク値「00FF(H)」でマスキングを行い、Sm1で読み込んだ元データの上位8ビットが下位8ビットに設定されたデータを生成する。そして、これら2つの変換データをSm3のステップでSRAM50(バックアップRAM)に格納することによって、2つのデータに分割されるもののSm1で読み込んだ元データの上位及び下位のいずれの値も欠落することなく、電源バックアップすることができる。

20

【0283】

尚、後述するSm7やSm12、Sm17のステップにおいても、上記に説明したSm2のステップと同様のデータ変換処理が実行される。

【0284】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、入出力制御モジュールで使用しているデータをワークRAMから読み込む(Sm6)。次いで、ワークRAMから読み出したデータについて所定のデータ変換を行い、バックアップデータを作成する(Sm7)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、作成したバックアップデータをSRAM50(バックアップRAM)に格納する(Sm8)。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、Sm2で変換したバックアップデータの排他的論理和を算出し、入出力制御モジュールのバックアップデータのチェックサムを計算し、これをSRAM50(バックアップRAM)にセットする(Sm9)。チェックサムデータのセット後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、バックアップを実行したことを示すバックアップフラグをSRAM50(バックアップRAM)にセットする(Sm10)。

30

【0285】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、リール回転制御モジュールで使用しているデータをワークRAMから読み込む(Sm11)。次いで、ワークRAMから読み出したデータについて所定のデータ変換を行い、バックアップデータを作成する(Sm12)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、作成したバックアップデータをSRAM50(バックアップRAM)に格納する(Sm13)。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、Sm2で変換したバックアップデータの排他的論理和を算出し、リール回転制御モジュールのバックアップデータのチェックサムを計算し、これをSRAM50(バックアップRAM)にセットする(Sm14)。チェックサムデータのセット後、バックアップを実行したことを示すバックアップフラグをSRAM50(バックアップRAM)にセットする(Sm15)。

40

【0286】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、払出制御モジュールで使用しているデータをワークRAMから読み込む(Sm16)。次いで、ワークRAMから読み出し

50

たデータについて所定のデータ変換を行い、バックアップデータを作成する（S m 1 7）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、作成したバックアップデータは S R A M 5 0（バックアップ R A M）に格納する（S m 1 8）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、S m 2 で変換したバックアップデータの排他的論理和を算出し、払出制御モジュールのバックアップデータのチェックサムを計算し、これを S R A M 5 0（バックアップ R A M）にセットする（S m 1 9）。チェックサムデータのセット後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、バックアップを実行したことを示すバックアップフラグを S R A M 5 0（バックアップ R A M）にセットする（S m 2 0）。

【 0 2 8 7 】

S m 2 0 においてバックアップフラグをセットした後、R A M 5 0 7 へのアクセスを禁止し（S m 2 1）、さらに S R A M 5 0 に接続されている C S 信号線が接続された汎用端子に対応する汎用ポートの設定を入力ポートに設定することで（S m 2 2）、S R A M 5 0 に対するチップセレクト信号の出力機能を強制的に無効化する。その後、図 3 0 に示した S a 3 6 の処理と同様に、リセットコントローラ 5 0 4 A に設けられたウォッチドッグタイマ 5 2 0 を起動させるための設定を行ってから（S m 2 3）、無限ループ処理を繰返し実行することにより制御状態を待機状態に移行させる。こうして待機状態に移行した後は、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 のクリアおよびリスタートが行われないことから、監視時間の経過が計測されたときに、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われることになる。したがって、例えばタイマ割込処理（メイン）（図 3 4）といった、スロットマシン 1 における遊技の進行を制御する遊技制御処理が実行可能な制御状態となった後に、スロットマシン 1 における電源電圧の低下（瞬停）により電源断信号がオン状態となった場合には、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 におけるタイムアウトの発生によるリセット動作を行って、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を再起動させることができる。

【 0 2 8 8 】

ここで、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 にて計測される監視時間となるタイムアウト時間は、監視時間として設定可能な複数種類のうちで最長時間 $225 \times T S C L K \times 15$ となるように設定されている。したがって、例えばスロットマシン 1 における電源スイッチの切断等により電力供給が所定期間にわたり完全に停止したときには、監視時間の経過によりタイムアウトが発生するより先に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 5 0 5 やリセットコントローラ 5 0 4 A に対する電力供給が停止するので、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われないように制限できる。こうして、電源スイッチの切断時などに誤ってリセットされてしまうことを防止できる。

【 0 2 8 9 】

図 3 0 に示す起動処理（メイン）および図 3 6 に示す電断処理（メイン）では、S a 3 6 や S m 2 3 の処理によりウォッチドッグタイマ 5 2 0 を起動させる設定を行った後に、無限ループ処理を繰返し実行することにより制御状態を待機状態に移行させる。この待機状態に移行した後は、たとえ電源断信号がオフ状態になったとしても、タイムアウトの発生によるリセット動作を行うことで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を再起動させる。これに対して、待機状態に移行した後でも、電源断信号がオフ状態になったときには、待機状態を終了させて遊技制御処理を実行できるようにしてもよい。

【 0 2 9 0 】

一例として、図 3 0 に示すステップ S a 3 の処理を実行した後は、図 3 7（A）に示すような処理を実行してもよい。この場合、C P U 5 0 5 は、S a 3 5 A の処理によりウォッチドッグタイマ 5 2 0 を起動させる設定を行ってから、S a 3 5 の処理により電源断信号がオン状態であるか否かを判定する。このとき、電源断信号がオン状態である場合には、S a 3 5 B の処理により所定時間が経過するまで待機してから、S a 3 5 の処理に戻る。したがって、電源断信号がオフ状態となるまでは、S a 3 5 および S a 3 5 B の処理が繰返し実行される。そして、電源断信号がオフ状態にならずにウォッチドッグタイマ 5 2 0 にて監視時間となるタイムアウト時間が経過したことが計測されたときには、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われる。

【0291】

一方、図37(A)に示すS a 3 5の処理にて電源断信号がオフ状態であると判定されたときには、S a 3 5 Cの処理によりウォッチドッグタイマ520を停止させるための設定を行ってから、図30に示すS a 3 7の処理に進めばよい。ステップS 3 5 Cの処理では、CPU505が図15(A)に示すWDTスタートレジスタWSTに、「33H」をWDTストップデータとして書き込む。こうして、タイムアウトの発生より先に、S a 3 5の処理により電源断信号がオフ状態であると判定されたときには、ウォッチドッグタイマ520による監視時間の計測を停止させて、タイムアウトの発生によるリセット動作を無効化してもよい。

【0292】

図34に示すS k 2の処理にて電源断信号がオン状態であると判定されたときにも、所定時間が経過するまで待機してから、電源断信号がオン状態であるか否かを再度チェックしてもよい。この場合、最初に電源断信号がオン状態であると判定されたときに図36に示す電断処理(メイン)を実行する一方で、所定時間を待機した後も電源断信号がオン状態であると判定されたときに、ウォッチドッグタイマ520を起動させてタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化してもよい。所定時間を待機した後に電源断信号がオフ状態であると判定されたときには、S a 3 5 Cの処理と同様にウォッチドッグタイマ520を停止させるための設定を行ってから割込みを許可してもよい。

【0293】

また、図30に示すS a 3 6の処理や、図36に示すS m 2 3の処理、あるいは図37(A)に示すステップS 2 5 Aの処理では、ウォッチドッグタイマ520を常に起動させてタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化するものに限定されない。例えば、予め定めたWDT起動条件が成立したか否かを判定し、WDT起動条件が成立した場合にはタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化する一方、WDT起動条件が成立しない場合にはタイムアウトの発生によるリセット動作を無効化してもよい。

【0294】

この場合、S a 3 6、S m 2 3、S a 3 5 Aの処理として、例えば図37(B)に示すような処理が実行されてもよい。図37(B)に示す処理において、CPU505は、図13(A)に示す内部情報レジスタCIFのビット番号[1]におけるビット値(格納値)を読み出す(ステップS 7 1)。そして、この読出値が“1”であるか否かを判定する(ステップS 7 2)。図13(B)に示すように、内部情報レジスタCIFのビット番号[1]に格納される内部情報データCIF1は、直前に発生したりセット要因がウォッチドッグタイマ520のタイムアウトによるものであるか否かを示している。したがって、ステップS 7 1にて読み出した内部情報データCIF1の値が“1”であれば、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われたと判定することができる。

【0295】

ステップS 7 2にて読出値が“1”ではなく“0”であると判定されたときには(ステップS 7 2; No)、WDTスタートレジスタWSTに「CCH」をWDTスタートデータとして書き込むことにより(ステップS 7 3)、ウォッチドッグタイマ520を起動させてタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化する。一方、ステップS 7 2にて読出値が“1”であると判定されたときには(ステップS 7 2; Yes)、WDTスタートレジスタWSTに「33H」をWDTストップデータとして書き込むことにより、ウォッチドッグタイマ520を停止させてタイムアウトの発生によるリセット動作を無効化する(ステップS 7 4)。

【0296】

こうして、直前に発生したりセット要因がウォッチドッグタイマ520のタイムアウトによるものである場合には、ステップS 7 4の処理を実行することで、タイムアウトの発生によるリセット動作を無効化する。これにより、電源電圧の安定が確認できないために不用意なりセット動作が繰返し実行されてしまうことを防止できる。なお、ステップS 7 2にて読出値が“1”であると判定されたときには、ステップS 7 3、S 7 4の処理を実

10

20

30

40

50

行することなく、図 3 7 (B) に示す処理を終了してもよい。

【 0 2 9 7 】

図 3 0 ~ 図 3 2 に示す起動処理 (メイン) では、 S a 2 4 の処理による復帰コマンドの生成、格納や、 S a 2 7 の処理による設定変更中コマンドの生成、格納、 S a 3 2 の処理による復帰コマンドの生成、格納を行った後のタイミングであって、タイマ割込処理 (メイン) の割込を許可する前のタイミングにて、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B に乱数最大値を設定することにより、ユーザプログラム (ソフトウェア) で乱数の発生を開始させるようにしている。ここで、ユーザプログラム (ソフトウェア) で乱数の発生を開始させるタイミングは、スロットマシン 1 の仕様などに基づいて、任意に設定されればよい。例えば、 S a 2 6 の処理による電源断信号の判定を行うより前のタイミングにて、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B を起動させ、乱数の発生を開始させてもよい。あるいは、 S 2 6 a の処理による電源断信号の判定よりも後のタイミングであって、 S 4 a の処理による R A M 5 0 7 へのアクセス許可を行うより前のタイミングにて、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B を起動させ、乱数の発生を開始させてもよい。あるいは、 S 4 a の処理による R A M 5 0 7 へのアクセス許可よりも後のタイミングであって、 S a 2 1 および S a 2 3 の処理による復旧判定より前のタイミングにて、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B を起動させ、乱数の発生を開始させてもよい。あるいは、タイマ割込処理 (メイン) の割込を許可する後のタイミングにて、乱数回路 5 0 9 A、5 0 9 B を起動させ、乱数の発生を開始させてもよい。

【 0 2 9 8 】

こうした電断処理 (メイン) が実行されたときには、乱数ラッチフラグをクリアするための処理が実行されてもよい。例えば、図 2 3 (A) に示す乱数ハードラッチフラグレジスタ R H F に格納されるハードラッチフラグデータ R L 0 0 H F ~ R L 0 1 H F のうち、いずれかのビット値が “ 1 ” であるか否かを判定し、ビット値が “ 1 ” であるものがある場合には、その乱数ラッチフラグに対応するハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A の読み出しを行うことにより、ハードラッチフラグデータ R L 0 0 H F ~ R L 0 1 H F のビット値をいずれも “ 0 ” にクリアして、乱数ラッチフラグをオフ状態にすればよい。これにより、図 2 1 (A) および (B) に示すハードラッチ選択レジスタ R L 0 L S のビット番号 [3] におけるビット値が “ 0 ” であり、格納値の読み出しがハードラッチ乱数値の取込条件となる場合でも、ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A に新たな数値データの格納が許可された状態に設定できる。なお、ハードラッチフラグデータ R L 0 0 H F ~ R L 0 1 H F におけるビット値にかかわらず、ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A の読み出しを行うようにしてもよい。

【 0 2 9 9 】

このような乱数ラッチフラグをクリアするための処理は、電源断信号がオン状態となることによる電源電圧の低下時に実行されるものに限定されない。例えば、電力供給が開始されたことに対応して実行される図 3 0 ~ 図 3 2 に示す起動処理 (メイン) において、 S a 2 6 の処理による電源断信号の判定や、 S a 4 の処理による R A M 5 0 7 へのアクセス許可、 S a 2 1 および S a 2 3 の処理による復旧判定、 S a 2 4、 S a 2 7、 S a 3 2 のいずれかの処理による乱数の発生開始設定、 S a 2 5、 S a 2 8、 S a 3 3 のいずれかの処理による割込み初期設定のいずれかに伴うタイミングといった、ユーザプログラム (ソフトウェア) で予め定められた任意のタイミングにて、実行されるものであってもよい。

【 0 3 0 0 】

ここで、図 3 8 を用いて、遊技制御基板 4 0 における各プログラムモジュールのバックアップデータを S R A M 5 0 (バックアップ R A M) に格納するときの具体例について説明する。

【 0 3 0 1 】

図 3 6 で説明したように、内部抽選制御モジュール、入出力制御モジュール、リール回転制御モジュール、払出制御モジュールの 4 つのプログラムモジュールのうち、まず、内部抽選制御モジュールのバックアップデータを S R A M 5 0 (バックアップ R A M) に格納する (S m 3)。 S R A M 5 0 (バックアップ R A M) では、内部抽選制御モジュール

のバックアップデータを格納するときに指定する開始アドレスが「0600」に設定されている。よって、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、Sm3のステップにおいて、「0600」を開始アドレスとして指定して、Sm2のステップでデータ変換して生成した内部抽選モジュールのバックアップデータの格納を開始する。そして、ワークRAMに記憶されている内部抽選制御モジュール用の全てのデータについてバックアップを完了するまで、SRAM50（バックアップRAM）の格納先のアドレスをインクリメントしながらSm1～Sm3の処理を繰り返し実行する。

【0302】

次に、内部抽選制御モジュールのバックアップデータを格納した後に入出力制御モジュールのバックアップデータをSRAM50（バックアップRAM）に格納する（Sm8）。バックアップRAMでは、入出力制御モジュールのバックアップデータを格納するときに指定する開始アドレスが「0700」に設定されている。よって、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、Sm8のステップにおいて、「0700」を開始アドレスとして指定して、Sm7のステップでデータ変換して生成した入出力制御モジュールのバックアップデータの格納を開始する。そして、ワークRAMに記憶されている入出力制御モジュール用の全てのデータについてバックアップを完了するまで、SRAM50（バックアップRAM）の格納先のアドレスをインクリメントしながらSm6～Sm8の処理を繰り返し実行する。

【0303】

次に、入出力制御モジュールのバックアップデータを格納した後にリール回転制御モジュールのバックアップデータをSRAM50（バックアップRAM）に格納する（Sm13）。バックアップRAMでは、リール回転制御モジュールのバックアップデータを格納するときに指定する開始アドレスが「0800」に設定されている。よって、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、Sm13のステップにおいて、「0800」を開始アドレスとして指定して、Sm12のステップでデータ変換して生成したリール回転制御モジュールのバックアップデータの格納を開始する。そして、ワークRAMに記憶されているリール回転制御モジュール用の全てのデータについてバックアップを完了するまで、SRAM50（バックアップRAM）の格納先のアドレスをインクリメントしながらSm11～Sm13の処理を繰り返し実行する。

【0304】

次に、入出力制御モジュールのバックアップデータを格納した後に払出制御モジュールのバックアップデータをSRAM50（バックアップRAM）に格納する（Sm18）。バックアップRAMでは、払出制御モジュールのバックアップデータを格納するときに指定する開始アドレスが「0900」に設定されている。よって、Sm18のステップにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100は「0900」を開始アドレスとして指定して、Sm17のステップでデータ変換して生成した払出制御モジュールのバックアップデータの格納を開始する。そして、ワークRAMに記憶されている払出制御モジュール用の全てのデータについてバックアップを完了するまで、SRAM50（バックアップRAM）の格納先のアドレスをインクリメントしながらSm16～Sm18の処理を繰り返し実行する。

【0305】

このように、プログラムモジュール毎にバックアップデータを格納するため、他機種においていずれかのプログラムモジュールのみを変更すれば良い場合に、そのプログラムモジュールのみを入れ替えれば良く、遊技制御プログラムの変更が容易になる。そして、各プログラムモジュールのバックアップデータを格納するときの開始アドレスがプログラムモジュール毎に設定されているため、機種を変更してもバックアップデータを格納するための整合性をとる必要がなく、プログラムモジュール毎に設定された開始アドレスにバックアップデータを格納すれば良い。このため、バックアップデータ格納時のプログラムの簡易にすることができ、プログラムの開発工数を削減できる。同様に、チェックサムデータについてもプログラムモジュール毎に作成されるから、機種を変更してもチェックサム

10

20

30

40

50

データを格納するための整合性をとる必要がなく、チェックサムデータ格納時のプログラムの簡易にすることができ、プログラムの開発工数を削減できる。

【0306】

本実施例のスロットマシン1は、遊技制御用マイクロコンピュータ100がゲームの進行制御を行う。操作スイッチとしてMAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8Rを備える。また、これら操作スイッチのうちスタートスイッチ7は、設定変更状態において設定値の確定操作にも用いられる。

【0307】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、これら操作スイッチを、一定時間間隔毎に割り込んで実行されるタイマ割込処理(メイン)中に実行するスイッチ入力判定処理において検出する。

【0308】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、電源投入に伴い、起動処理を実行し、起動処理の終了時に割込が許可され、その後、タイマ割込処理(メイン)を一定間隔毎に実行する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100が電断前の状態に復帰可能な場合には、起動処理において割込が許可される前に復帰コマンドがサブ制御部91に対して送信される。また、RAM507の格納データの異常により遊技制御用マイクロコンピュータ100が電断前の状態に復帰不可能な場合には、起動処理において割込が許可される前にRAM異常を示すエラーコマンドがサブ制御部91に対して送信される。また、設定キースイッチ37がonの状態であり、RAM507が初期化され、電断前の状態に復帰しない場合には、起動処理において割込が許可される前に設定変更中であることを示す設定変更中コマンドがサブ制御部91に対して送信される。これら起動処理において送信されるコマンドのうち復帰コマンドからは、遊技制御用マイクロコンピュータ100が電断前の状態に復帰する旨が特定され、RAM異常を示すエラーコマンド、設定変更中であることを示す設定変更中コマンドからは、遊技制御用マイクロコンピュータ100が電断前の状態には復帰しない旨が特定されることとなる。

【0309】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100が演出制御基板90に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。

【0310】

サブ制御部91は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM91cに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【0311】

受信用バッファには、最大で16個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【0312】

サブ制御部91は、タイマ割込処理(サブ)において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の各種演出装置の出力制御を行う。

【0313】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づ

10

20

30

40

50

いて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【0314】

尚、サブ制御部91は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【0315】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定するようになり、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0316】

本実施例のスロットマシン1においては、入賞ラインLNに予め定められた図柄組み合わせが揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【0317】

尚、ビッグボーナスをBBと示し、レギュラーボーナスをRBと示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがRAM507に設定されている必要がある。

【0318】

図39～図41は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図42は、遊技制御用マイクロコンピュータ100により制御される遊技状態及びRTの遷移を説明するための図である。

【0319】

本実施例におけるスロットマシンは、図42に示すように、遊技状態として、通常遊技状態、内部中1、内部中2、RB、BB(RB)のいずれかに制御される。また、RTとは、リプレイとなる確率が高められたリプレイタイムのことであり、通常遊技状態(以下、通常遊技状態を通常と称す)においては、RT0～4のいずれかの種類のRT(リプレイタイム)に制御される。

【0320】

入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス1～4、レギュラーボーナス1、2の6種類のボーナスが含まれる。

【0321】

BB1は、入賞ラインLNに「黒7 - 黒7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB2は、入賞ラインLNに「網7 - 網7 - 網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB3は、入賞ラインLNに「白7 - 白7 - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB4は、入賞ラインLNに「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB4は、入賞ラインLNに「黒7 - 白7 - 網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0322】

BB1～BB4のいずれかに入賞すると、BB中レギュラーボーナス（以下、BBRBと称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行される。

【0323】

BB1～BB4のいずれかの入賞に起因して発生したビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

【0324】

RB1は、入賞ラインLNに「網7 - 網7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。RB2は、入賞ラインLNに「白7 - 白7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

10

【0325】

RB1、RB2のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、RBと称する）に移行される。

【0326】

RB1、RB2のいずれかの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。

【0327】

図42に示すように、BB1、BB3、RB2のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中1.RT0に制御され、BB2、BB4、RB1のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中2.RT0に制御される。また、図18に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、通常.RT4に制御される。

20

【0328】

後述する内部抽選においてBB1～BB4、RB1、RB2のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8L、8C、8Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。BB1～BB4、RB1、RB2を構成する図柄（「黒7」、「白7」、「網7」）は、各々、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されていないためである。

【0329】

次に、図39を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル1～8、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、1枚役、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベが含まれる。

30

【0330】

例えば、中段ベルは、入賞ラインLNに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。

【0331】

ここで、図3を参照すると、ベルは、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関

40

【0332】

以下、右下がりベル、上段ベル1～8、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、1枚役、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベも同様に、図39に示す図柄の組み合わせが揃ったときに入賞となり、図39に示す払い出し枚数のメダルが払い出される。尚、図3に示すように、右下がりベル、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベは構成図柄が5コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができるが、上段ベル1～8、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、1枚役は、構成図柄が5コマ以内に配置されていない箇所があるので、構成図柄が5コマ以内

50

に配置されていないリールに対応するストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。

【 0 3 3 3 】

次に、図 4 0 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ 1、2、特殊リプレイ、S P (スペシャル) リプレイが含まれる。

【 0 3 3 4 】

例えば、通常リプレイは、入賞ライン L N に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムは、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 3 3 5 】

以下、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ 1、2、特殊リプレイ、S P (スペシャル) リプレイも同様に、図 4 0 で示す図柄の組み合わせが揃ったときに入賞となる。また、図 3 に示すように、これらの各リプレイも構成図柄が 5 コマ以内に配置されているので、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 3 3 6 】

図 4 2 に示すように、通常 . R T 0 において転落リプレイに入賞した後は、R T 1 に制御される。

【 0 3 3 7 】

また、通常 . R T 1 において昇格リプレイ (昇格リプレイ 1 または昇格リプレイ 2) に入賞した後は、通常 . R T 0 に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常 . R T 2、通常 . R T 3、通常 . R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常 . R T 2、通常 . R T 3、通常 . R T 4 における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1 . R T 0 または内部中 2 . R T 0 に制御される。このため、通常 . R T 2、通常 . R T 3、通常 . R T 4 においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常 . R T 2、通常 . R T 3、通常 . R T 4 から通常 . R T 0 に制御されないように構成されており、通常 . R T 1 であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常 . R T 1 からのみ通常 . R T 0 に制御されるように構成されている。

【 0 3 3 8 】

また、通常 . R T 1、通常 . R T 3 において特殊リプレイに入賞した後は、通常 . R T 2 に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常 . R T 1、通常 . R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常 . R T 1、通常 . R T 4 における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1 . R T 0 または内部中 2 . R T 0 に制御される。このため、通常 . R T 1、通常 . R T 4 においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常 . R T 1、通常 . R T 4 から通常 . R T 2 に制御されないように構成されており、通常 . R T 0、通常 . R T 3 であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常 . R T 0、通常 . R T 3 からのみ通常 . R T 2 に制御されるように構成されている。尚、通常 . R T 2 において特殊リプレイが入賞した場合には、通常 . R T 2 が維持されることとなる。

【 0 3 3 9 】

図 4 2 に示すように、通常 . R T 2 において S P リプレイに入賞した後は、通常 . R T 3 に制御される。後述するように、S P リプレイは、通常 . R T 0、通常 . R T 1、通常 . R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常 . R T 0、通常 . R T 1、通常 . R T 4 における内部抽選において特別役と S P リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1 . R T 0 または内部中 2 . R T 0 に制御される

。このため、通常.R T 0、通常.R T 1、通常.R T 4においてはS Pリプレイに入賞しない。その結果、通常.R T 0、通常.R T 1、通常.R T 4から通常.R T 3に制御されないように構成されており、通常.R T 2であるときにのみS Pリプレイ入賞し、当該通常.R T 2からのみ通常.R T 3に制御されるように構成されている。尚、通常.R T 3において特殊リプレイが入賞した場合には、通常.R T 3が維持されることとなる。

【0340】

次に、図41を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図41に示すように、例えば「リプレイ - オレンジ - ベル」など、20種類の組み合わせで構成されている。本実施例では、後述する左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ラインL Nに揃う。

10

【0341】

図42に示すように、通常.R T 0、通常.R T 2、通常.R T 3、通常.R T 4において移行出目が入賞ラインL Nに揃った後は、通常.R T 1に制御される。尚、通常.R T 1において移行出目が入賞ラインL Nに揃った場合には、通常.R T 1が維持されることとなる。

【0342】

次に、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中1(B B 1、B B 3、R B 2が当選している状態)であるか、内部中2(B B 2、B B 4、R B 1が当選している状態)であるか、B B (R B)であるか、R Bであるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、R T 0～4の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。以下において、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

20

【0343】

通常.R T 0であるときには、B B 1、B B 1 + 弱スイカ、B B 1 + 強スイカ、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 中段チェリー、B B 1 + 1枚役、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 1 + S Pリプレイ、B B 2、B B 2 + 弱スイカ、B B 2 + 強スイカ、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 中段チェリー、B B 2 + 1枚役、B B 2 + 通常リプレイ、B B 2 + 転落リプレイ、B B 2 + 昇格リプレイ、B B 2 + 特殊リプレイ、B B 3、B B 3 + 弱スイカ、B B 3 + 強スイカ、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 中段チェリー、B B 3 + 1枚役、B B 3 + 通常リプレイ、B B 3 + 転落リプレイ、B B 3 + 昇格リプレイ、B B 3 + 特殊リプレイ、B B 4、B B 4 + 中段チェリー、B B 4 + 1枚役、B B 4 + 特殊リプレイ、R B 1、R B 1 + 強スイカ、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 1 + 1枚役、R B 2、R B 2 + 弱スイカ、R B 2 + 強スイカ、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、R B 2 + 1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、リプレイG R 1 1、リプレイG R 1 2、リプレイG R 1 3、リプレイG R 1 4、リプレイG R 1 5、リプレイG R 1 6、リプレイG R 2 1、リプレイG R 2 2、リプレイG R 2 3、リプレイG R 2 4、リプレイG R 2 5が内部抽選の対象役となる。

30

40

【0344】

尚、弱スイカとは、上段スイカ + 右下がりスイカである。すなわち上段スイカが入賞した場合に、弱スイカであることを認識できる。強スイカとは中段スイカ + 右下がりスイカである。すなわち中段スイカが入賞した場合に、強スイカであることを認識できる。弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー + 1枚役である。弱チェリーでは、中段に「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃うことで弱チェリ

50

ーであることを認識できるのに対して、左リール 2 L の下段にチェリーが停止し、かつ中段に「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃うことで強チェリーであることを認識できる。

【0345】

また、昇格リプレイとは、昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 である。ベルとは、中段ベル + 右下がりベルである。左ベル 1 とは、右下がりベル + 上段ベル 5 + 上段ベル 8 であり、左ベル 2 とは、右下がりベル + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 であり、左ベル 3 とは、右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 であり、左ベル 4 とは、右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 4 である。左ベル 1 ~ 4 を単に左ベルとも呼ぶ。中ベル 1 とは、中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 5 であり、中ベル 2 とは、中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 6 であり、中ベル 3 とは、中段ベル + 上段ベル 4 + 上段ベル 7 であり、中ベル 4 とは、中段ベル + 上段ベル 3 + 上段ベル 8 である。中ベル 1 ~ 4 を単に中ベルとも呼ぶ。右ベル 1 とは、中段ベル + 上段ベル 3 + 上段ベル 5 であり、右ベル 2 とは、中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 7 であり、右ベル 3 とは、中段ベル + 上段ベル 4 + 上段ベル 6 であり、右ベル 4 とは、中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 8 である。右ベル 1 ~ 4 を単に右ベルとも呼ぶ。また、これら左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 を単に押し順ベルとも呼ぶ。

【0346】

リプレイ GR 1 1 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ GR 1 2 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイであり、リプレイ GR 1 3 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ GR 1 4 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 通常リプレイであり、リプレイ GR 1 5 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ GR 1 6 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイである。

【0347】

リプレイ GR 2 1 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイであり、リプレイ GR 2 2 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ GR 2 3 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ GR 2 4 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ GR 2 5 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1 である。

【0348】

通常 RT 1 であるときには、BB 1、BB 1 + 弱スイカ、BB 1 + 強スイカ、BB 1 + 弱チェリー、BB 1 + 強チェリー、BB 1 + 中段チェリー、BB 1 + 1 枚役、BB 1 + 通常リプレイ、BB 1 + 転落リプレイ、BB 1 + 昇格リプレイ、BB 1 + 特殊リプレイ、BB 1 + SP リプレイ、BB 2、BB 2 + 弱スイカ、BB 2 + 強スイカ、BB 2 + 弱チェリー、BB 2 + 強チェリー、BB 2 + 中段チェリー、BB 2 + 1 枚役、BB 2 + 通常リプレイ、BB 2 + 転落リプレイ、BB 2 + 昇格リプレイ、BB 2 + 特殊リプレイ、BB 3、BB 3 + 弱スイカ、BB 3 + 強スイカ、BB 3 + 弱チェリー、BB 3 + 強チェリー、BB 3 + 中段チェリー、BB 3 + 1 枚役、BB 3 + 通常リプレイ、BB 3 + 転落リプレイ、BB 3 + 昇格リプレイ、BB 3 + 特殊リプレイ、BB 4、BB 4 + 中段チェリー、BB 4 + 1 枚役、BB 4 + 特殊リプレイ、RB 1、RB 1 + 強スイカ、RB 1 + 弱チェリー、RB 1 + 強チェリー、RB 1 + 1 枚役、RB 2、RB 2 + 弱スイカ、RB 2 + 強スイカ、RB 2 + 弱チェリー、RB 2 + 強チェリー、RB 2 + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、リプレイ GR 1、リプレイ GR 2、リプレイ GR 3、リプレイ GR 4、リプレイ GR 5、リプレイ GR 6 が内部抽選の対象役となる。

【0349】

リプレイ GR 1 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ GR 2 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ GR 3 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 下段リプレイであり、リプレイ GR 4 とは、通常リプレイ + 昇格リ

プレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 5 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 6 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイである。

【 0 3 5 0 】

通常 . R T 2 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱スイカ、B B 1 + 強スイカ、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 中段チェリー、B B 1 + 1 枚役、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 1 + S P リプレイ、B B 2、B B 2 + 弱スイカ、B B 2 + 強スイカ、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 中段チェリー、B B 2 + 1 枚役、B B 2 + 通常リプレイ、B B 2 + 転落リプレイ、B B 2 + 昇格リプレイ、B B 2 + 特殊リプレイ、B B 3、B B 3 + 弱スイカ、B B 3 + 強スイカ、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 中段チェリー、B B 3 + 1 枚役、B B 3 + 通常リプレイ、B B 3 + 転落リプレイ、B B 3 + 昇格リプレイ、B B 3 + 特殊リプレイ、B B 4、B B 4 + 中段チェリー、B B 4 + 1 枚役、B B 4 + 特殊リプレイ、R B 1、R B 1 + 強スイカ、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 1 + 1 枚役、R B 2、R B 2 + 弱スイカ、R B 2 + 強スイカ、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、R B 2 + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、リプレイ G R 3 1、リプレイ G R 3 2、リプレイ G R 3 3、リプレイ G R 3 4、リプレイ G R 3 5、リプレイ G R 3 6 が内部抽選の対象役となる。

【 0 3 5 1 】

リプレイ G R 3 1 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 3 2 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイ G R 3 3 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 3 4 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイ G R 3 5 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 3 6 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイである。

【 0 3 5 2 】

通常 . R T 3 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱スイカ、B B 1 + 強スイカ、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 中段チェリー、B B 1 + 1 枚役、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 1 + S P リプレイ、B B 2、B B 2 + 弱スイカ、B B 2 + 強スイカ、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 中段チェリー、B B 2 + 1 枚役、B B 2 + 通常リプレイ、B B 2 + 転落リプレイ、B B 2 + 昇格リプレイ、B B 2 + 特殊リプレイ、B B 3、B B 3 + 弱スイカ、B B 3 + 強スイカ、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 中段チェリー、B B 3 + 1 枚役、B B 3 + 通常リプレイ、B B 3 + 転落リプレイ、B B 3 + 昇格リプレイ、B B 3 + 特殊リプレイ、B B 4、B B 4 + 中段チェリー、B B 4 + 1 枚役、B B 4 + 特殊リプレイ、R B 1、R B 1 + 強スイカ、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 1 + 1 枚役、R B 2、R B 2 + 弱スイカ、R B 2 + 強スイカ、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、R B 2 + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、リプレイ G R 3 1、リプレイ G R 3 2、リプレイ G R 3 3、リプレイ G R 3 4、リプレイ G R 3 5、リプレイ G R 3 6、S P リプレイが内部抽選の対象役となる。

【 0 3 5 3 】

通常 . R T 4 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱スイカ、B B 1 + 強スイカ、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 中段チェリー、B B 1 + 1 枚役、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 1 + S P リプレイ、B B 2、B B 2 + 弱スイカ、B B 2 + 強スイカ、B B 2 + 弱チェ

リー、BB2 + 強チェリー、BB2 + 中段チェリー、BB2 + 1枚役、BB2 + 通常リプレイ、BB2 + 転落リプレイ、BB2 + 昇格リプレイ、BB2 + 特殊リプレイ、BB3、BB3 + 弱スイカ、BB3 + 強スイカ、BB3 + 弱チェリー、BB3 + 強チェリー、BB3 + 中段チェリー、BB3 + 1枚役、BB3 + 通常リプレイ、BB3 + 転落リプレイ、BB3 + 昇格リプレイ、BB3 + 特殊リプレイ、BB4、BB4 + 中段チェリー、BB4 + 1枚役、BB4 + 特殊リプレイ、RB1、RB1 + 強スイカ、RB1 + 弱チェリー、RB1 + 強チェリー、RB1 + 1枚役、RB2、RB2 + 弱スイカ、RB2 + 強スイカ、RB2 + 弱チェリー、RB2 + 強チェリー、RB2 + 1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

10

【0354】

内部中1.RT0、内部中2.RT0であるときには、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、下段リプレイ、SPリプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0355】

BBRB.RT0であるときには、弱チェリー、全役が内部抽選の対象役となり、RB.RT0であるときには、全役、RBベル1、RBベル2、RBベル3が内部抽選の対象役となる。

20

【0356】

全役とは、右上がりベベリ以外の全ての小役、すなわち中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル1 + 上段ベル2 + 上段ベル3 + 上段ベル4 + 上段ベル5 + 上段ベル6 + 上段ベル7 + 上段ベル8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1枚役 + 右上がりベル + 右上がりリベベである。

【0357】

RBベル1とは、右上がりベル + 右上がりリベベであり、RBベル2とは、右上がりベル + 右上がりリベベ + 右上がりベリリであり、RBベル3とは、全ての小役、すなわち中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル1 + 上段ベル2 + 上段ベル3 + 上段ベル4 + 上段ベル5 + 上段ベル6 + 上段ベル7 + 上段ベル8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1枚役 + 右上がりベル + 右上がりベベリ + 右上がりリベベである。

30

【0358】

また、通常.RT0 ~ 4などにおいて、BB1 ~ BB4、RB1、RB2のいずれかと同時当選し得る弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイの判定値数は、内部中1.RT0、内部中2.RT0においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイに加算されているため、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。

40

【0359】

このように、遊技状態が通常遊技状態であるか、内部中1、2であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、BB(RB)やRBでは、小役の当選確率が通常遊技状態及び内部中よりも高く定められた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0360】

また、遊技状態が内部中1、2である場合には、内部中1であるか、内部中2であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、内部中1であるか、内部中2であるか、に

50

よって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0361】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、RT0～4のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、RT0～4のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0362】

詳しくは後述するように、本実施例では、複数種類の小役（ベル）や複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、当選した小役や再遊技役の種類及びストップスイッチ 8L、8C、8Rの押し順に応じて定められた小役の図柄組み合わせや再遊技役の図柄組み合わせを入賞ラインLNに最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。そこで、図43～図45を用いて同時に当選する小役や再遊技役の種類について具体的に説明するが、図43は、同時に当選する小役や再遊技役の一覧を示す。また、図44は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を示し、図45は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を示す。

10

【0363】

図43及び図44に示すように、例えば、リプレイGR1（通常リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0364】

また、リプレイGR2～6も同様に、所定の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1又は昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、所定の順番以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0365】

図3に示すように、昇格リプレイ1、昇格リプレイ2及び通常リプレイを構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの全てにおいて5コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ8L～8Rの停止操作タイミングに関わらず、昇格リプレイ1、昇格リプレイ2または通常リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

30

【0366】

このため、リプレイGR1～6が内部抽選の対象となる通常RT1において、リプレイGR1～6のいずれかが当選していれば1/6の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、通常RT0に移行することとなる。

【0367】

また、リプレイGR11～16も同様に、所定の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1又は昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、所定の順番以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

40

【0368】

図3に示すように、昇格リプレイ1、昇格リプレイ2及び転落リプレイを構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの全てにおいて5コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ8L～8Rの停止操作タイミングに関わらず、昇格リプレイ1、昇格リプレイ2または転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【0369】

このため、リプレイGR11～16が内部抽選の対象となる通常RT0において、リ

50

プレイGR11～16のいずれかが当選していれば1/6の確率で昇格リプレイが入賞して通常.RT0が維持される一方で、5/6の確率で転落リプレイが入賞して通常.RT1に移行することとなる。

【0370】

また、リプレイGR21～25では、所定の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、所定の順番以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0371】

図3に示すように、特殊リプレイ及び転落リプレイを構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの全てにおいて5コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ8L～8Rの停止操作タイミングに関わらず、特殊リプレイまたは転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【0372】

このため、リプレイGR21～25が内部抽選の対象となる通常.RT0において、リプレイGR21～25のいずれかが当選していれば1/5の確率で特殊リプレイが入賞して通常.RT2に移行することとなる一方で、4/5の確率で転落リプレイが入賞して通常.RT1に移行することとなる。

【0373】

また、リプレイGR31～36では、所定の順番（左押し）で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちSPリプレイ又は通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、所定の順番以外の順番で停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0374】

図3に示すように、SPリプレイ、特殊リプレイ及び通常リプレイを構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの全てにおいて5コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ8L～8Rの停止操作タイミングに関わらず、SPリプレイ、特殊リプレイまたは通常リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【0375】

また、リプレイGR31～36が内部抽選の対象となる通常.RT3において、リプレイGR31～36のいずれかが当選していれば1/6の確率でSPリプレイが入賞して後述するナビストックが1つ以上付与される一方で、1/6の確率で通常リプレイが入賞して通常.RT3が維持され、4/6の確率で特殊リプレイが入賞して通常.RT2へ移行することとなる。

【0376】

図43及び図45に示すように、左ベル1～5が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル2～8または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0377】

図3に示すように、右下がりベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内の間隔で配置されており、左ベル1～4が当選した場合に、左押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右下がりベルを入賞ラインLNに揃える制御が行われる一方で、上段ベル1～8を構成する図柄は、全てのリールにおいて5コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、左ベル1～4が当選した場合でも、中押しまたは右押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル1～8の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ラインLNに揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ラインLNに揃うように制御される。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 8 】

また、中ベル 1 ～ 4 が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 1 ～ 8 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 7 9 】

図 3 に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されており、中ベル 1 ～ 4 が当選した場合に、中押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ライン L N に揃える制御が行われる一方で、上段ベル 1 ～ 8 を構成する図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、中ベル 1 ～ 4 が当選した場合でも、左押しまたは右押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル 1 ～ 8 の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ライン L N に揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ライン L N に揃うように制御される。

10

【 0 3 8 0 】

右ベル 1 ～ 4 が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 1 ～ 8 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 8 1 】

図 3 に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されており、右ベル 1 ～ 4 が当選した場合に、右押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ライン L N に揃える制御が行われる一方で、上段ベル 1 ～ 8 を構成する図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、右ベル 1 ～ 4 が当選した場合でも、左押しまたは中押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル 1 ～ 8 の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ライン L N に揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ライン L N に揃うように制御される。

20

【 0 3 8 2 】

このように本実施例では、左ベル、中ベル、右ベル、すなわち押し順ベルのいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で停止操作を行うことで、右下がりベルまたは中段ベルが必ず入賞する一方で、当選役の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、1 / 4 で上段ベルが揃うが、3 / 4 で上段ベルが揃わず移行出目が揃うこともある。

30

【 0 3 8 3 】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的に特定の操作態様を選択することはできないことから、1 / 3 の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、2 / 3 の割合ではさらに 1 / 4 でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。

40

【 0 3 8 4 】

R B ベル 1 (右上がりベル + 右上がりリベベ) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 8 5 】

R B ベル 2 (右上がりベル + 右上がりリベベ + 右上がりベリリ) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベリリ

50

の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 8 6 】

R B ベル 3 (中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 + 上段ベル 4 + 上段ベル 5 + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 + 上段ベル 8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1 枚役 + 右上がりベル + 右上がりベベリ + 右上がりリベベ) が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

10

【 0 3 8 7 】

図 3 に示すように、右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されており、R B ベル 1 ~ 4 が当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリのいずれかの組み合わせが入賞ライン L N に揃って 1 0 枚のメダルが払い出されることとなるが、1 / 3 の割合でのみ、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がりに揃うこととなる。

【 0 3 8 8 】

また、特に図示しないが、ベル (中段ベル + 右下がりベル) が当選した場合には、リールの停止順及び操作のタイミングに関わらず、入賞ライン L N に「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃うように制御される。

20

【 0 3 8 9 】

また、全役 (中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 + 上段ベル 4 + 上段ベル 5 + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 + 上段ベル 8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1 枚役 + 右上がりベル + 右上がりリベベ) が当選した場合には、リールの停止順及び操作のタイミングに関わらず、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がりに揃うように制御される。

【 0 3 9 0 】

本実施例では、図 4 2 に示すように、通常遊技状態、内部中 1、内部中 2、R B、B B (R B) のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態においては、R T 0 ~ 4 のいずれかに制御される。

30

【 0 3 9 1 】

通常 . R T 0 は、通常 . R T 1 において昇格リプレイが入賞したとき (リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき)、通常 . R T 1、通常 . R T 2 が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。そして、通常 . R T 0 は、通常 . R T 0 に移行してからゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により通常 . R T 1 に移行するか、特殊リプレイの入賞により通常 . R T 2 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

40

【 0 3 9 2 】

通常 . R T 1 は、通常 . R T 0、通常 . R T 2、通常 . R T 3、通常 . R T 4 において移行出目が停止するか、通常 . R T 0 において転落リプレイが入賞したときに移行する。そして、通常 . R T 1 は、1 ゲーム毎に、R T 残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数 (本実施例では 1 0 0 0 G) 消化して R T 残りゲーム数が 0 となることで通常 . R T 0 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

【 0 3 9 3 】

通常 . R T 2 は、通常 . R T 0 または通常 . R T 3 において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、通常 . R T 2 は、1 ゲーム毎に、R T 残りゲーム数が減算されるよ

50

うになっており、規定ゲーム数（本実施例では30G）消化してRT残りゲーム数が0となることで通常RT0に移行するか、SPリプレイが入賞して通常RT3に移行するか、移行出目が停止して通常RT1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0394】

通常RT3は、通常RT2においてSPリプレイが入賞したときに移行する。そして、通常RT3は、通常RT3に移行してからのゲーム数に関わらず、特殊リプレイが入賞して通常RT2に移行するか、移行出目が停止して通常RT1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0395】

通常RT4は、BB(RB)、RBの終了時に移行する。そして、通常RT4は、通常RT4に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してRT1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0396】

内部中1は、通常遊技状態において特別役のうちBB1、BB3、RB2が当選したときに移行する。そして、内部中1は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中1に移行する契機となった特別役が入賞してBB(RB)またはRBに移行することで終了する。

【0397】

内部中2は、通常遊技状態において特別役のうちBB2、BB4、RB1が当選したときに移行する。そして、内部中2は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中2に移行する契機となった特別役が入賞してBB(RB)またはRBに移行することで終了する。

【0398】

RBは、内部中1、2においてRB1またはRB2が入賞したときに移行する。そして、RBは、12ゲーム消化するか、6回入賞することで終了する。

【0399】

BB(RB)は、内部中においてBBが入賞したときに移行する。そして、BB(RB)は、BB(RB)に移行してからのゲーム数に関わらず、BB(RB)に払い出されたメダルの総数が規定数を越えることで終了する。

【0400】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がRT0～3であるときに、サブ制御部91により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ATという）に演出状態を制御可能となっている。

【0401】

ここで本実施例の遊技状態及びRTの移行状況について説明すると、図42に示すように、RBまたはBB(RB)が終了すると、通常RT4に移行する。

【0402】

通常RT4では、移行出目が停止することで、RT1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0403】

通常RT4において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、RBまたはBB(RB)の終了後に移行した通常RT4において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、通常RT1に移行することとなる。

【0404】

通常RT1では、特別役も当選せず、昇格リプレイも入賞せずに規定ゲーム数（1000G）消化するか、昇格リプレイが入賞することで通常RT0に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 5 】

通常．ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、通常．ＲＴ１では、リプレイＧＲ１～６が当選し、停止順に正解することで通常．ＲＴ０へ移行することとなる。

【 0 4 0 6 】

通常．ＲＴ０では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することで通常．ＲＴ１に移行し、特殊リプレイが入賞することで通常．ＲＴ２へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中１または内部中２に移行する。

【 0 4 0 7 】

通常．ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１６が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常．ＲＴ０においてリプレイＧＲ２１～２５が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常．ＲＴ０において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常．ＲＴ０では、リプレイＧＲ２１～２５が当選し、停止順が正解することで通常．ＲＴ２へ移行し、リプレイＧＲ１１～１６が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常．ＲＴ１へ移行することとなる。

10

【 0 4 0 8 】

通常．ＲＴ２では、特別役も当選せず、ＳＰリプレイも入賞せずに規定ゲーム数（３０Ｇ）消化することで通常．ＲＴ０に移行し、ＳＰリプレイが入賞することで通常．ＲＴ３に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中１または内部中２に移行する。

20

【 0 4 0 9 】

通常．ＲＴ２においてリプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することでＳＰリプレイが入賞する。また、通常．ＲＴ２において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常．ＲＴ２では、リプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することで通常．ＲＴ３へ移行し、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常．ＲＴ１へ移行することとなる。

30

【 0 4 1 0 】

通常．ＲＴ３では、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２に移行し、移行出目が停止することで通常．ＲＴ１に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中１または内部中２に移行する。

【 0 4 1 1 】

通常．ＲＴ３においてリプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することでＳＰリプレイまたは通常リプレイが入賞し、不正解であると特殊リプレイが入賞する。また、通常．ＲＴ３において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常．ＲＴ３では、リプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が不正解となることで通常．ＲＴ２へ移行し、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常．ＲＴ１へ移行することとなる。

40

【 0 4 1 2 】

内部中１、２では、当該内部中へ移行する契機となった特別役が入賞することでＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）に移行する。

【 0 4 1 3 】

以下、スロットマシン１における具体的な動作例について説明する。

【 0 4 1 4 】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、例えばＣＰＵ５０５が図３３のＳｄ２の

50

ステップにて乱数回路 509A のハードラッチ乱数値レジスタ 559A から読み出した数値データに基づく内部抽選用の乱数値を示す数値データを用いて、各役への入賞を許容するかどうかを決定する。乱数回路 509A では、例えば乱数生成回路 553A から出力されたカウント値順列 RCN を、乱数列変更設定回路 554B の設定により予め定められた乱数更新規則に基づいて乱数列変更回路 554A が変更する。これに続いて最大値比較回路 555 にてユーザプログラム（ソフトウェア）などで設定された乱数最大値と比較された後に、数値データを所定手順により更新した乱数列 RSN が出力される。そして、入力ポート P I 0 に入力されたスタートスイッチ 7 からの検出信号 SS1 がオン状態となったことに基づき、ハードラッチ乱数値レジスタ 559A に乱数列 RSN を構成する数値データが乱数値として取り込まれて格納される。

10

【0415】

図 46 は、乱数回路 509A の動作を説明するためのタイミングチャートである。また、図 46 (A) では、遊技制御基板 40 に搭載された制御用クロック生成回路 111 により生成される制御用クロック CCLK を示している。図 46 (B) では、乱数用クロック生成回路 112 により生成される乱数用クロック RCK を示している。なお、図 46 に示す各種信号は、ハイレベルでオフ状態となりローレベルでオン状態となる負論理の信号であるものとしている。図 46 (A) および (B) に示すように、制御用クロック CCLK の発振周波数と、乱数用クロック RCK の発振周波数とは、互いに異なる周波数となっており、また、いずれか一方の発振周波数が他方の発振周波数の整数倍になることがない。

【0416】

20

図 46 (B) に示すように、乱数用クロック RCK は、タイミング T10、T11、T12、... においてハイレベルからローレベルに立ち下がる。そして、乱数用クロック RCK は、2 分周された後に乱数回路 509A の乱数更新クロック選択回路 551 に入力される。このような乱数用クロック RCK の 2 分周 ($RCK / 2$) が乱数更新クロック選択回路 551 により選択された場合に、乱数更新クロック RGK は、図 46 (C) に示すように、タイミング T10、T12、T14、... において、ハイレベルからローレベルへと立ち下がり、乱数用クロック RCK の発振周波数の $1/2$ の発振周波数を有する信号となる。例えば、乱数用クロック RCK の発振周波数が 20 MHz であれば、乱数更新クロック RGK の発振周波数は 10 MHz となる。そして、乱数用クロック RCK の発振周波数は制御用クロック CCLK の発振周波数の整数倍にも整数分の 1 にもならないことから、乱数更新クロック RGK の発振周波数は、制御用クロック CCLK の発振周波数とは異なる周波数となる。

30

【0417】

乱数生成回路 553A は、例えば乱数更新クロック RGK の立ち下がりエッジにตอบสนองして、カウント値順列 RCN における数値データを更新する。乱数列変更回路 554A は、乱数列変更設定回路 554B による乱数更新規則の設定に基づき、乱数生成回路 553A から出力されたカウント値順列 RCN における数値データの更新順を変更したものを、乱数列 RDN として出力する。乱数列 RDN は、最大値比較回路 555 にて乱数最大値と比較された後に、乱数列 RSN として出力される。こうして、乱数列 RSN における数値データは、例えば図 46 (D) に示すように、乱数更新クロック RGK の立ち下がりエッジなどにตอบสนองして更新される。

40

【0418】

乱数用クロック生成回路 112 により生成される乱数用クロック RCK の発振周波数と、制御用クロック生成回路 111 により生成される制御用クロック CCLK の発振周波数とは、互いに異なっており、また、一方の発振周波数が他方の発振周波数の整数倍となることもない。そのため、乱数回路 509A にて用いられる乱数更新クロック RGN の発振周波数は、乱数用クロック RCK の発振周波数の $1/2$ となる場合でも、制御用クロック CCLK の発振周波数や、制御用クロック CCLK の発振周波数の $1/2$ となる内部システムクロック SCLK の発振周波数とは、異なるものとなる。こうして、制御用クロック CCLK や内部システムクロック SCLK と、乱数更新クロック RGK とに同期が生じる

50

ことを防ぎ、CPU 505の動作タイミングからは、乱数回路509Aにて乱数生成回路553Aや乱数列変更回路554Bさらには最大値比較回路555により生成される乱数列RSNにおける数値データの更新タイミングを特定することが困難になる。8ビットの乱数回路509Bについても、同様にして8ビットの乱数列が生成される。これにより、CPU 505の動作タイミングから乱数回路509A、509Bにおける乱数値となる数値データの更新動作を解析した結果に基づく狙い撃ちなどを、確実に防止することができる。

【0419】

ハードラッチセクタ558Aでは、その取込方法が入力ポートPI0への信号入力に指定されていれば、スタートスイッチ7からの検出信号SS1を取り込んで乱数ラッチ信号LL1を出力する。例えば図46(F)に示すようなタイミングでオフ状態(ハイレベル)とオン状態(ローレベル)とで信号状態が変化するスタートスイッチ7からの検出信号SS1は、ラッチ用クロックRC1(クロック用フリップフロップから出力されたラッチ用クロックRC0を分岐したもの)が立ち下がるタイミングT11、T13、T15、...にてハードラッチセクタ558Aに取り込まれた後、図46(G)に示すようなタイミングT11、T13で信号状態がオフ状態とオン状態とで変化する乱数ラッチ信号LL1となって出力される。ここで、スタートスイッチ7からの検出信号SS1は、スタートスイッチ7の操作が検出されたときに、オフ状態からオン状態へと変化する。ハードラッチセクタ558Aから出力された乱数ラッチ信号LL1は、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに供給されて、最大値比較回路555から出力された乱数列RSNにおける数値データを取得するために用いられる。こうして、ハードラッチセクタ558Aでは、スタートスイッチ7の操作が検出されたことに基づき、乱数値となる数値データを取得するための乱数ラッチ信号LL1が生成される。

【0420】

クロック用フリップフロップにて生成されたラッチ用クロックRC0を用いて、乱数値となる数値データを取得するための乱数ラッチ信号LL1を生成する。ハードラッチ乱数値レジスタ559Aは、最大値比較回路555から出力される乱数列RSNにおける数値データを、ハードラッチセクタ558Aからクロック端子へと入力される乱数ラッチ信号LL1の立ち下がりエッジにตอบสนองして取り込み(ラッチして)、記憶データとなる数値データを更新する。

【0421】

例えば図46(G)に示すように、タイミングT11にて乱数ラッチ信号LL1がオフ状態からオン状態に変化する立ち下がりエッジが生じた場合には、このタイミングT11にて最大値比較回路555から出力されている乱数列RSNにおける数値データが、図46(H)に示すように、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに取り込まれ、乱数値となる数値データとして取得される。これにより、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aでは、スタートスイッチ7の操作が検出されたことに基づき、乱数値として用いられる数値データを取得して記憶することができる。

【0422】

こうして、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aは、ハードラッチセクタ558Aから出力された乱数ラッチ信号LL1の立ち下がりエッジにตอบสนองして、乱数値RSNにおける数値データを格納する。

【0423】

図23(A)に示す乱数ハードラッチフラグレジスタRHFでは、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aにおける数値データの取込動作や読出動作にตอบสนองして、対応するビット値が“0”と“1”とに変化する。図47は、乱数ラッチフラグレジスタRHFに格納されるハードラッチフラグRLHF0の変化を説明するためのタイミングチャートである。

【0424】

図47(A)に示すように、乱数ラッチ信号LL1が立ち下がるタイミングT20にて、図47(B)に示すようにハードラッチ乱数値レジスタ559Aに数値データが取り込

10

20

30

40

50

まれて格納されたことに対応して、図47(C)に示すようにハードラッチフラグRLHF0において対応するビット値が“0”から“1”へと変化する。例えば、タイミングT20にて乱数ラッチ信号LL1がオン状態(ローレベル)となったことに応答してハードラッチ乱数値レジスタ559Aに数値データが格納されたときには、ハードラッチフラグデータRL01HF、RL00HFのビット値がいずれも“0”から“1”へと変化するにより、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに対応する乱数ラッチフラグがオン状態となる。

【0425】

こうして乱数ラッチフラグがオン状態となったときには、対応するハードラッチ乱数値レジスタ559Aへの新たな数値データの格納を制限することができる。例えば、図22(A)および(B)に示すハードラッチ選択レジスタRL0LSのビット番号[3]におけるビット値が“0”である場合に、ハードラッチフラグデータRL01HF、RL00HFのビット値がいずれも“0”から“1”へと変化したときには、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに対応する乱数ラッチフラグがオン状態となり、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aへの新たな数値データの格納が制限される。したがって、対応する乱数ラッチフラグがオン状態であるハードラッチ乱数値レジスタ559Aには、スタートスイッチ7からの検出信号SS1の入力に対応して数値データを取り込むための乱数ラッチ信号LL1が入力されたときでも、乱数列RSNに含まれる新たな数値データの格納を行うことができない。

【0426】

これにより、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに数値データが一旦格納された後、その数値データがCPU505などから読み出されるよりも前に、例えばスタートスイッチ7からの検出信号SS1がノイズ等により誤ってオン状態となったときでも、既に格納されている数値データが更新されてしまい不正確な乱数値の読み出しを防止することができる。また、スタートスイッチ7からの検出信号SS1を外部から意図的にオン状態とすること、あるいは、乱数ラッチ信号LL1を外部から意図的にオン状態とすることなどにより、既に格納されている数値データを改変するといった不正行為を防止することもできる。その一方で、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに一旦格納された数値データが長時間にわたりCPU505などから読み出されなくなると、その後にスタートスイッチ7からの検出信号SS1が正常にオン状態となったときに、スタートスイッチ7の操作に対応した正確な数値データをハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納することができなくなる。

【0427】

そこで、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505は、予め定められた乱数値読出条件が成立したときに、図47(D)に示すような所定の乱数値レジスタ読出処理を実行する。そして、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aの読み出しを行って乱数ラッチフラグをオフ状態とすることにより、新たな数値データの格納が許可された状態に設定する。乱数値読出条件としては、CPU505がスロットマシン1における遊技制御の実行を開始することであればよい。図47に示す動作例では、タイミングT25にて図47(D)に示す乱数値レジスタ読出処理が完了したことに伴って、図47(C)に示すようにハードラッチフラグRLHF0がオフ状態に設定される。

【0428】

一例として、CPU505は、スロットマシン1における電源供給の開始に基づいて遊技制御用マイクロコンピュータ100のシステムリセットが解除されたときに、所定のセキュリティチェック処理などを実行してから、ROM506からユーザプログラム(ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム)を示す制御コードの読み出しなどを行い遊技制御の実行を開始する。このとき、CPU505は、乱数値レジスタ読出処理を実行することにより、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納された数値データを読み出して、対応する乱数ラッチフラグをオフ状態としてもよい。なお、CPU505は、ハードラッチフラグデータRL00HF~RL01HFのビット値をチェックした結果などに基づいて、

乱数ラッチフラグがオン状態となっている乱数値レジスタの読出しのみを行うようにしてもよい。あるいは、乱数ラッチフラグがオン状態であるか否かにかかわらず、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aから数値データを読み出すことにより、各乱数ラッチフラグをオフ状態としてもよい。

【0429】

スロットマシン1の電源投入時などには、例えば図6(B)および(C)に示す電源電圧VSLおよび電源電圧VCCのように、各種の電源電圧が徐々に規定値まで上昇していく。こうした電源電圧の上昇中には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵回路といった、各種回路の一部分が正常に動作する一方で、他の部分は未だ正常には動作できない状態となることがある。一例として、電源電圧が不安定な状態では、スタートスイッチ7からの検出信号SS1が誤ってオン状態となることなどにより、乱数回路509Aにおいてハードラッチ乱数値レジスタ559Aに数値データが取り込まれて格納され、対応する乱数ラッチフラグがオン状態になって新たな数値データの格納が制限されてしまう可能性がある。また、CPU505などによる遊技制御の実行が開始された後、図35のSk21のスイッチ入力判定処理が実行されるより前に、所定タイミングで乱数ラッチ信号LL1をハードラッチ乱数値レジスタ559Aに入力することで、特別役への入賞を許容する内部抽選用の乱数値を示す数値データを取得してレギュラーボーナスやビッグボーナスに移行させる不正行為がなされる可能性がある。このように、乱数ラッチフラグがオン状態になると新たな数値データの格納が制限されるようにした場合には、スタートスイッチ7の操作後にノイズ等により誤った数値データがハードラッチ乱数値レジスタ559Aに取り込まれて格納されることを防止できる一方で、始動入賞の発生前に電源電圧の不安定による誤動作や不正行為などにより数値データがハードラッチ乱数値レジスタ559Aに取り込まれて格納された場合、その後にスタートスイッチ7が操作されても、このスタートスイッチ7の操作タイミングよりも前に既に格納されている数値データが乱数値として取得されて各役への入賞を許容するかどうかの決定などに用いられる可能性がある。

【0430】

そこで、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるシステムリセットが解除されて遊技制御が開始されるときには、乱数ラッチフラグをオフ状態に設定して、新たな数値データの格納が許可された状態としてもよい。これにより、例えばスロットマシン1における電源投入時などの電源電圧が不安定な状態で誤ってハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納された数値データが乱数値として取得されてしまい、遊技制御における各種の決定などに使用されてしまうことを防止できる。また、遊技制御の実行が開始された後、スタートスイッチ7の状態がチェックされるより前に乱数ラッチ信号を入力してレギュラーボーナスやビッグボーナスに移行させる不正行為を防止することができる。

【0431】

他の一例として、例えば電源電圧VSLといった、スロットマシン1における所定電源電圧が低下したことに基づいて、電源基板101に搭載された電源監視回路303からオン状態の電源断信号が出力される。CPU505は、図34に示すSk3の処理にて電断フラグが設定されていると判定したときに、電断処理(メイン)を実行して電源電圧の低下によるスロットマシン1の動作不安定あるいは動作停止に備える。こうした電力供給停止時処理となるメイン側電源断処理の実行に伴い、Sm23の処理にてウォッチドッグタイマ520を起動させてタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化してから、無限ループ処理を繰返し実行する待機状態に移行する。ここで、Sk3の処理により電断フラグが設定されていると判定された後、ウォッチドッグタイマ520のタイムアウトが発生するより前に、乱数値レジスタ読出処理を実行することにより、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納された数値データを読み出して、対応する乱数ラッチフラグをオフ状態としてもよい。このように、ユーザプログラムの実行を開始した後に電源断信号がオン状態であると判定されたことを、乱数値読出条件の1つとしてもよい。

【0432】

図48は、遊技制御の実行中に電源電圧 V_{SL} が低下した場合の動作例を示すタイミングチャートである。始めに、例えばスロットマシン1への電源供給が開始されたことなどに基き、図48(A)に示す電源電圧 V_{SL} が所定値 V_{SL1} (一例として+22V)に達するタイミング T_{31} よりも前のタイミング T_{30} にて、図48(B)に示す電源電圧 V_{CC} が所定値 V_{CC1} (一例として+4.5V)に達する。このタイミング T_{30} では、図48(E)に示すリセット信号がオン状態からオフ状態となる。続いて、タイミング T_{31} にて電源電圧 V_{SL} が所定値 V_{SL1} に達したときに、図48(C)に示す電源断信号がオン状態からオフ状態となる。その後、タイミング T_{32} にて、図48(A)に示す電源電圧 V_{SL} が所定値 V_{SL1} より低下したとする。このとき、図48(C)に示す電断フラグが設定されていると判定されたことなどに基いて(図34の $S_{k3}; Y$)、図36に示す電断処理(メイン)が実行されたことに伴い、 S_{m23} の処理によりウォッチドッグタイマ520を起動させる。こうして、タイムアウトの発生によるリセット動作が有効化される。

【0433】

図36に示す S_{m23} の処理が実行された後には、無限ループ処理が繰返し実行される。そのため、例えばタイミング T_{33} にて、図48(A)に示す電源電圧 V_{SL} が所定値 V_{SL1} に復帰したときでも遊技制御処理(遊技制御用タイマ割込処理など)は実行されず、タイムアウトの発生まで待機状態となる。その後、ウォッチドッグタイマ520による監視時間となるタイムアウト時間として設定可能な最長時間 $225 \times T_{SCCLK} \times 15$ が経過したことによりタイムアウトが発生したときに、ウォッチドッグタイマ520がタイムアウト信号を出力する。これにより、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われる。このときには、例えば所定のベクタテーブルにおける指定内容などに基いて、 $ROM506$ に記憶されているユーザプログラム(ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム)を示す制御コードの先頭から遊技制御の実行を開始することで、図33に示すような遊技制御処理が最初から実行される。これにより、スロットマシン1に供給される電源電圧が短期間にて低下(瞬停)したときに、タイムアウトの発生によるリセット動作を行うことで、電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。また、図36に示す S_{m23} の処理が実行されるまでや、図36に示す S_{m23} の処理が実行されないときには、ウォッチドッグタイマ520を停止させているので、ウォッチドッグタイマ520により計測されるカウント値を定期的にクリア(初期化)してリスタートさせる必要がなく、遊技の進行を制御するための制御負担を軽減することができる。

【0434】

図49は、スロットマシン1の電源投入時に電源電圧の安定が確認できない場合の動作例を示すタイミングチャートである。図49に示す動作例でも、図48に示す動作例と同様に、タイミング T_{30} にて図49(B)に示す電源電圧 V_{CC} が所定値 V_{CC1} に達する。これにより、図49(E)に示すリセット信号がオン状態からオフ状態となる。一方、図49に示す動作例では、タイミング T_{31} にて電源電圧 V_{SL} が所定値 V_{SL1} に達しないことから、図49(C)に示す電源断信号がオン状態(ローレベル)であると判定される(図30の $S_{a35}; Y$)。この判定結果に伴い、 S_{a36} の処理によりウォッチドッグタイマ520を起動させる。こうして、タイムアウトの発生によるリセット動作が有効化される。

【0435】

図30に示す S_{a36} の処理が実行された後には、無限ループ処理が繰返し実行される。そのため、例えばタイミング T_{35} にて、図49(A)に示す電源電圧 V_{SL} が所定値 V_{SL1} に達したときでも遊技制御処理(遊技制御用タイマ割込処理など)は実行されず、タイムアウトの発生まで待機状態となる。その後、ウォッチドッグタイマ520による監視時間となるタイムアウト時間として設定可能な最長時間 $225 \times T_{SCCLK} \times 15$ が経過したことによりタイムアウトが発生したときに、ウォッチドッグタイマ520がタイムアウト信号を出力する。これにより、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われる。このときには、例えば所定のベクタテーブルにおける指定内容などに基いて、 RO

M 5 0 6 に記憶されているユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を示す制御コードの先頭から遊技制御の実行を開始することで、図 3 3 に示すような遊技制御処理が最初から実行される。これにより、スロットマシン 1 の電源投入時に供給される電源電圧が短期間にて低下（瞬停）するなど不安定な場合に、タイムアウトの発生によるリセット動作を行うことで、電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。また、図 3 0 に示す S a 3 6 の処理が実行されるまでや、S a 3 6 の処理が実行されないときには、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 を停止させているので、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 により計測されるカウント値を定期的にクリア（初期化）してリスタートさせる必要がなく、遊技の進行を制御するための制御負担を軽減することができる。

【 0 4 3 6 】

10

図 3 0 に示すステップ S a 3 5、S a 3 6 の処理は、S a 4 の処理により R A M 5 0 7 へのアクセスが許可されるより先に実行される。これにより、スロットマシン 1 の電源投入時に供給される電源電圧が短期間にて低下（瞬停）するなど不安定な場合に、R A M 5 0 7 に設けられたバックアップ用の記憶領域などにおける記憶内容の誤った変更（破損）を防止しつつ、タイムアウトの発生によるリセット動作を有効化して、電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。

【 0 4 3 7 】

ウォッチドッグタイマ 5 2 0 における監視時間となるタイムアウト時間は、予め定められた複数種類のうちで設定可能な最長時間となるように、図 1 0 (B) に示すリセット設定 K R E S のビット番号 [5 - 4] やビット番号 [3 - 0] におけるビット値を予め設定しておく。こうして、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 におけるタイムアウト時間は、電力供給の停止により電源断信号がオン状態になってから、例えば電源電圧 V S L が電源電圧 V C C を生成可能な電圧値よりも低下する時間以上に設定されればよい。ウォッチドッグタイマ 5 2 0 は電源電圧 V C C を駆動電圧として動作するので、タイムアウト時間は、電源スイッチの切断等による電力供給の停止時におけるウォッチドッグタイマ 5 2 0 の動作可能時間よりも長い時間に設定される。したがって、スロットマシン 1 の電源スイッチが切断されたことなどによる電力供給停止時には、そのまま電源電圧が低下して供給停止に至るのであれば、タイムアウトが発生してリセット動作が行われるより前に、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 および他の回路部品は動作しなくなる。したがって、電源スイッチの切断等による正しく電力供給が停止されるときに、誤ってリセット動作が行われることを防止して、電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。

20

30

【 0 4 3 8 】

遊技制御基板 4 0 では、電源基板 1 0 1 からの初期電力供給時（バックアップ電源のない電源投入時）や、システムリセットの発生後における再起動時などに、C P U 5 0 5 が R O M 5 0 6 などに記憶されているセキュリティチェックプログラム 5 0 6 A を読み出して実行することにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がセキュリティモードとなる。このときには、セキュリティチェックプログラム 5 0 6 A に対応した処理として、例えば図 2 9 に示すようなセキュリティチェック処理が実行される。ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がセキュリティモードとなるセキュリティ時間は、R O M 5 0 6 のプログラム管理エリアに記憶されているセキュリティ時間設定 K S E S に予め格納された設定データに応じて、一定の固定時間とは異なる時間成分を含むことができる。

40

【 0 4 3 9 】

例えば、セキュリティ時間設定 K S E S のビット番号 [5 - 0] におけるビット値に応じて、図 1 0 (B) に示すような設定により、固定時間に加えて予め選択可能な複数の固定延長時間のいずれかを、セキュリティ時間に含まれる時間成分として設定することができる（図 2 9 のステップ S 2）。また、セキュリティ時間設定 K S E S のビット番号 [7 - 6] におけるビット値が“ 0 0 ”以外の値であれば（ステップ S 4 ; N o）、図 1 0 (B) に示すようなショートモード、ミドルモード、ロングモードのいずれかに対応して、システムリセットや電源投入に基づき初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化する可変延長時間を、セキュリティ時間に含まれる時間成分として設定することがで

50

きる（ステップS5）。

【0440】

こうして設定されたセキュリティ時間が経過するまでは（ステップS11；No）、ROM506に記憶されているユーザプログラムによる遊技制御メイン処理の実行が開始されない。そして、乱数回路509A、509Bによる乱数値となる数値データの生成動作も、遊技制御用マイクロコンピュータ100がセキュリティモード中である期間では、開始されないようにすればよい。これにより、スロットマシン1の電源投入やシステムリセット等による動作開始タイミングから、乱数回路509A、509Bの動作開始タイミングや更新される数値データなどを特定することが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続して所定タイミングで不正信号を入力することで、不正に大当り遊技状態を発生させるなどの行為を、確実に防止することができる。

10

【0441】

一例として、スロットマシン1の機種毎に、セキュリティ時間設定KSESのビット番号[5-0]におけるビット値を異なる値に設定する。この場合には、図25に示すステップS2にて設定される固定延長時間を、スロットマシン1の機種毎に異ならせることができ、スロットマシン1の動作開始タイミングから乱数回路509A、509Bの動作開始タイミングを特定することが困難になる。また、セキュリティ時間設定KSESのビット番号[7-6]におけるビット値を“01”、“10”、“11”のいずれかに設定することにより、ステップS5にて設定される可変延長時間を、システムリセット毎に異ならせる。これにより、スロットマシン1の動作開始タイミングから乱数回路509A、509Bの動作開始タイミングを特定することは著しく困難になる。

20

【0442】

例えばスタートスイッチ7からの検出信号SS1がオン状態になることといった所定信号の入力に基づいて、乱数回路509Aで乱数生成回路553Aや乱数列変更回路554Aなどにより予め定められた手順で更新される乱数列RSNに含まれる数値データがハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納されたときに、乱数ハードラッチフラグレジスタRHFに格納されるハードラッチフラグデータRL0HF～RL2HFのビット値を“0”から“1”へと変化させる。そして、対応するハードラッチ選択レジスタRL0LSのビット番号[3]におけるビット値が“0”である場合には、数値データを格納したハードラッチ乱数値レジスタ559Aに対応する乱数ラッチフラグがオン状態になることで、新たな数値データの格納が制限される。その一方で、例えばCPU505が図35に示すSk21の処理を実行したときといった、乱数値の読出タイミングにてハードラッチ乱数値レジスタ559Aから乱数値となる数値データが読み出されたときに、その数値データが読み出されたハードラッチ乱数値レジスタ559Aに対応する乱数ラッチフラグがオフ状態になり新たな数値データの格納が許可される。これにより、所定信号の入力に基づいてハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納された数値データは、CPU505などによって読み出されるまでにノイズ等により改変されてしまうことがなく、正確な乱数値となる数値データを取得することができる。

30

【0443】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505などにより遊技制御の実行が開始されるときには、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aから数値データを読み出すことで、各乱数ラッチフラグをオフ状態に設定することができる。これにより、スロットマシン1などのスロットマシンにおける電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときや電源投入時などの電源電圧が不安定な状態で誤ってハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納された数値データが、乱数値として取得されてしまうことを防止できる。

40

【0444】

図9（A）や図12に示すセキュリティ時間設定KSESのビット番号[7-6]におけるビット値を“00”以外の値としたときには、システムリセットや電源投入に基づき

50

初期設定処理が実行されるごとに所定の時間範囲で変化する可変延長時間を、セキュリティ時間に含まれる時間成分として設定する。また、図9(A)や図12に示すセキュリティ時間設定KSESのビット番号[5-0]におけるビット値に応じて、固定時間に加えて予め選択可能な複数の固定延長時間のいずれかを、セキュリティ時間に含まれる時間成分として設定する。これにより、スロットマシン1の電源投入やシステムリセット等による動作開始タイミングから、乱数回路509A、509Bの動作開始タイミングや更新される数値データなどを特定することが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」を接続して所定タイミングで不正信号を入力することで、不正に大当り遊技状態を発生させるなどの行為を、確実に防止することができる。

10

【0445】

例えば16ビットの乱数回路509Aでは、乱数生成回路553Aから出力されたカウント値順列RCNを乱数列変更回路554Aが予め定められた乱数変更規則に基づいて変更することで、数値データを所定手順により所定の更新初期値から所定の更新最終値まで循環的に更新する。そして、図9(A)や図11(C)に示す16ビット乱数初期設定第3KRL3のビット番号[6]などにおけるビット値を“1”としたときには、乱数回路509Aにて生成される乱数値となる数値データのスタート値を、システムリセット毎に変更する。8ビットの乱数回路509Bについても、同様にして乱数値のスタート値を変更できればよい。これにより、たとえ乱数回路509A、509Bの動作開始タイミングを特定することができたとしても、乱数回路509A、509Bが備えるハードラッチ乱数値レジスタから読み出される数値データを特定することは困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」の接続による不正信号の入力などを、確実に防止することができる。

20

【0446】

より具体的には、フリーランカウンタ509Cなどにより、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505における動作とは別個に初期値決定用データとなるカウント値が更新される。そして、乱数回路509A、509Bのスタート値設定回路553Cによる設定などに基づき、フリーランカウンタ509Cのカウント値などを用いて乱数値となる数値データのスタート値が決定される。これにより、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505における動作態様から乱数値となる数値データを特定することが困難になり、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」の接続による不正信号の入力などを、確実に防止することができる。

30

【0447】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える外部バスインタフェース501では、内部リソースアクセス制御回路501Aにより、例えばROM506の記憶データといった、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部データにつき、CPU505等の内部回路以外による外部読出が制限される。これにより、例えばROM506に記憶されているゲーム制御用のユーザプログラムといった、遊技制御処理プログラムが遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から読み出されて解析などに提供されることを防止できる。そして、遊技制御処理プログラムの解析結果に基づく狙い撃ちや、いわゆる「ぶら下げ基板」の接続による不正信号の入力などを、確実に防止することができる。

40

【0448】

遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵または外付けされた乱数回路509A、509Bに周波数監視回路を設け、乱数用クロック生成回路112から供給された乱数用クロックCLKの入力状態を内部システムクロックCLKと比較して、乱数用クロックCLKにおける周波数異常が検知されたときに、内部情報レジスタCIFの所定ビット番号におけるビット値を“1”に設定してもよい。そして、CPU505では、例えば遊技制御メイン処理にて内部情報レジスタCIFの所定ビット番号におけるビット値が“1”であると連続して判定された回数が、所定のクロック異常判定値に達したと判定されたときに、乱数回路509A、509Bの動作状態に異常が発生したと判定してもよい。これ

50

により、乱数用クロック R C K として不正信号を入力することによる不正行為を確実に防止することができる。

【 0 4 4 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 5 0 5 は、スロットマシン 1 における電源供給の開始などに基づいて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 のシステムリセットが解除されたときに、所定の乱数値レジスタ読出処理を実行することにより、ハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A に格納された数値データを読み出して、対応する乱数ラッチフラグをオフ状態としてもよい。これにより、例えば電源投入時などの電源電圧が不安定な状態で誤ってハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A に格納された数値データを乱数値として取得してしまうことを防止できる。

10

【 0 4 5 0 】

また、図 3 4 に示す S k 3 にて電断フラグが設定されていると判定されたことなどに対応して、例えば電源電圧 V S L といった所定電源電圧の低下が検出された後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が動作停止状態となるまでは、図 3 7 (A) に示す S a 3 5 および S a 3 5 B の処理を実行することにより、電源断信号の入力状態を繰り返し判定してもよい。そして、S a 3 5 にて電源断信号がオフ状態となり入力されていない旨の判定がなされたときに、R O M 5 0 6 に記憶された制御コードの先頭から遊技制御が開始されるより前に、所定の乱数値レジスタ読出処理を実行して、オン状態となっている乱数ラッチフラグをオフ状態にしてもよい。これにより、例えば電源電圧 V S L といった所定電源電圧の低下時などの電源電圧が不安定な状態で誤ってハードラッチ乱数値レジスタ 5 5 9 A に格納された数値データを乱数値として取得してしまうことを防止できる。

20

【 0 4 5 1 】

次に、図 5 0 ~ 図 5 2 を用いて、図 3 6 における電断処理 (メイン) の S m 2 , S m 7 , S m 1 2 , S m 1 7 において実行するデータ変換について具体的に説明する。

【 0 4 5 2 】

図 5 0 は、ワーク R A M とバックアップ R A M との間で (A) 同一のバス幅 (B) 異なるバス幅でデータの転送を行った場合におけるバックアップ R A M 内のデータの内容を示す説明図である。本実施形態においては、ワーク R A M にデータを展開して処理を行い、ワーク R A M に展開されたデータをバックアップデータとしてバックアップ R A M に格納している。尚、「 (h) 」は 1 6 進数であることを示す。

30

【 0 4 5 3 】

ワーク R A M には、各アドレスに 8 ビット (1 バイト) のデータが 1 6 個格納されている。例えば、アドレス「 0 0 0 0 h 」 ~ 「 0 0 0 F h 」には、データ「 0 0 」 「 0 1 」 . . . 「 0 F 」のデータがそれぞれに格納され、アドレス「 0 0 1 0 h 」 ~ 「 0 0 1 F h 」には、データ「 1 0 」 「 1 1 」 . . . 「 1 F 」のデータが格納されている。

【 0 4 5 4 】

図 5 0 (A) に示すように、外部メモリなどの外部デバイスに対して 8 ビットでのバスアクセス可能なマイクロプロセッサを用い、外部メモリであるバックアップ R A M にバス幅 8 ビット (1 バイト) でアクセス可能である場合には、すなわちアクセス可能なバス幅が一致している場合には、ワーク R A M からバックアップ R A M にバックアップデータを転送すると、8 ビットのバックアップデータがそのまま格納されるので、バックアップデータの欠落が起こらない。具体的には、例えば、ワーク R A M におけるアドレス「 0 0 0 0 h 」に格納されているデータを 8 ビット単位で読み出し、8 ビットのバックアップデータ「 0 0 」をバックアップ R A M に転送すると、転送されたバックアップデータ「 0 0 」がバックアップ R A M の「 0 0 0 0 h 」に格納されることになる。同様に、ワーク R A M におけるアドレス「 0 0 0 1 h 」に格納されている 8 ビットのバックアップデータ「 0 1 」をバックアップ R A M に転送すると、転送されたバックアップデータ「 0 1 」がバックアップ R A M に格納されることになる。他のアドレスに格納されたバックアップデータについても同様に対応する各アドレスに格納される。

40

【 0 4 5 5 】

50

これに対し、図50(B)に示すように、この実施例で示したように外部メモリなどの外部デバイスに対して32ビットまたは16ビットでのバスアクセスのみ可能なマイクロプロセッサを用い、外部メモリであるバックアップRAMにバス幅8ビット(1バイト)でアクセス可能である場合には、すなわちアクセス可能なバス幅が一致していない場合には、ワークRAMから16ビット単位でデータを読み出してバックアップRAMにデータを転送すると、ワークRAMから転送した上位8ビットのデータが欠落してしまい、16ビットのデータ全てを転送することができない。具体的には、例えば、ワークRAMにおけるアドレス「0000h」及び「0001h」に格納されている16ビットのバックアップデータ「0001」をバックアップRAMに転送すると、上位8ビットのデータ「01」が欠落して下位8ビットのデータ「00」のみがバックアップRAMの「0000h」に格納されることになる。同様に、ワークRAMにおけるアドレス「0002h」及び「0003h」に格納されている16ビットのバックアップデータ「0203」をバックアップRAMに転送すると、上位8ビットのデータ「03」が欠落して下位8ビットのデータ「02」のみがバックアップRAMの「0002h」に格納されることになる。すなわち、16ビットのバックアップデータの上位8ビットが欠落して、バックアップRAMの偶数アドレスにのみバックアップデータが格納される。

【0456】

よって、ワークRAMとバックアップRAMのデータバスのバス幅が一致していない場合にもデータの欠落が起こることのないように、本発明では、図36における電断処理(メイン)のSm2, Sm7, Sm12, Sm17においてデータ変換を行っている。

【0457】

まず、図51(A)を用いて、マイクロプロセッサ側がアクセスしようとするバス幅とバックアップRAM側でアクセス可能なバス幅が一致しておらず、上位1バイトのデータが欠落する場合について説明する。例えば、図36の電断処理(メイン)のSm3, Sm8, Sm13, Sm18でワークRAMからバックアップRAMにデータを格納する場合において、16ビットのバックアップデータである「1234」をバックアップRAMに転送したとする。この場合には、図50で説明したように上位8ビットのデータ「34」が欠落して格納される。このため、図32のSa24において復帰処理を行うときに、バックアップRAMからバックアップデータを読み出すと上位8ビットのデータ「34」が欠落し、下位1バイトのデータ「12」のみがワークRAMに格納される。しかしながら、これでは、電断前の状態に復帰させることができない。

【0458】

よって、図51(B)に示すように、本実施形態では、ワークRAMからバックアップRAMにデータを転送するとき、図36における電断処理(メイン)のSm2, Sm7, Sm12, Sm17においてデータ変換を行っている。

【0459】

具体的には、例えば、16ビットデータである「1234(H)」を2つのデータに変換している。1つ目のデータについては、ワークRAMから読み出したデータ「1234(H)」をそのままマスク値「00FF(H)」でマスキングを行い、「0034(H)」に変換する。また、2つ目のデータについては、ワークRAMから読み出したデータについて8ビット分シフト処理を施した上でマスク値「00FF(H)」でマスキングを行い、「0012(H)」に変換する。これにより、ワークRAMから16ビットのバックアップデータ「1234(H)」を読み出してデータ変換を行うと、「0012(H)」と「0034(H)」とからなる2つの16ビットのデータで構成された合計32ビット(4バイト)のバックアップデータが作成される。そして、2つの16ビットのバックアップデータのそれぞれを順次にバックアップRAMに書き込むと、前述したように、上位8ビットのデータ「00」は欠落するので、一方のバックアップデータ「0012」のうち下位の8ビットのデータである「12」がバックアップRAMに格納される。同じく、他方のバックアップデータ「0034」のうち下位の1バイトのデータである「34」がバックアップRAMに格納される。これにより、16ビットのバックアップデータ「12

34」を、8ビットのバス幅のデータバスを用いて転送しても、データを欠落させることなくバックアップRAMに格納することができる。

【0460】

また、図32のSa24において復帰処理を行うときには逆のデータ変換処理を行う。具体的には、バックアップRAMからは8ビット単位のデータしか読み込めないのであるから、データ「12(H)」とデータ「34(H)」とを順次読み出し、それらを合成してデータ「1234(H)」を復元して、その復元したデータをワークRAMに格納される。

【0461】

次に、図52を用いて、図36における電断処理(メイン)のSm2, Sm7, Sm12, Sm17におけるデータ変換を実行してワークRAMからバックアップRAMにデータを格納したときのバックアップRAMでのデータの格納状態を説明する。

【0462】

先に説明したように、例えば、ワークRAMにおけるアドレス「0000h」及び「0001h」に格納されている16ビットのバックアップデータ「0001」をデータ変換して、合計32ビットのバックアップデータである「0000」と「0001」とを作成する。そして、これをバックアップRAMに転送すると、変換時に付加した上位8ビットのデータ「00」が欠落して下位8ビットのデータ「00」及び「01」のみがバックアップRAMに格納されることになる。上位8ビットのデータ(データ変換時に付加したデータ「00」)が欠落すると、奇数アドレス「+0001h」及び「+0003h」にはデータが格納されないため、転送した16ビットのデータ「0000」のうち下位8ビットのデータ「00」が偶数アドレス「+0000h」に格納され、続いて転送した16ビットのデータ「0001」のうち下位8ビットのデータ「01」が偶数アドレス「+0002h」に格納される。このように、他のデータについてもデータ変換を行ってデータを転送すると、同様にバックアップRAMの偶数アドレスにデータが格納されていく。

【0463】

本実施例において遊技制御用マイクロコンピュータ100は、外部メモリとしてSRAM50が接続されており、このSRAM50がバックアップRAMとして用いられている。このように遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵メモリではなく、外部メモリをバックアップRAMとして用いた構成の場合には、停電時のように供給電圧の不安定な状態においてはCPU側でRAMへのアクセスを禁止しても、RAMを指定するチップセレクト信号やRAMへの書込のタイミングを示すWR信号が出力されてしまう現象が起こることがあり、これらの信号が偶然一致した場合に、外部メモリのデータが書き換わってしまうという不具合が生じることがあった。

【0464】

これに対して本実施例では、電断時において遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505が停止する電圧(CPU505に対するリセット信号が出力される電圧)が、遊技制御用マイクロコンピュータ100からの信号の入出力制御が行われるI/Oポート41dが停止する電圧(I/Oポートに対するリセット信号が出力される電圧)よりも低く設定されており、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505よりも先にI/Oポート41dが先に動作を停止するハードウェア構成として、CPU505の動作停止後に、I/Oポート41dが動作しないようにすることで、SRAMを指定するチップセレクト信号やSRAMへの書込のタイミングを示すWR信号が出力されてしまう現象が起こることを防止し、外部メモリのデータが書き換わってしまうことを防止するようになっている。

【0465】

また、CPU505の駆動電圧は、SRAM50以外にも、同一基板上に実装されたその他のデバイス(LEDの駆動回路や液晶の駆動回路など)にも用いられることから、他のデバイスの電力の使用状況如何によって電断時に電圧が低下する速度が安定しないことがあり、上記のように遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505よりも先に

10

20

30

40

50

I/Oポート41dが先に動作を停止するハードウェア構成を採用しても、I/Oポート41dが動作を停止する前に、CPU505の動作が停止することが確認おり、このような場合には、SRAMを指定するチップセレクト信号やSRAMへの書込のタイミングを示すWR信号が出力されてしまう可能性が残り、外部メモリのデータが書き換わってしまう虞がある。

【0466】

このため本実施例では、停電時においてバックアップデータをバックアップRAMに格納した後、バックアップRAMに接続されているCS信号線が接続された汎用端子に対応する汎用ポートの設定を入力ポートに設定することで、バックアップRAMに対するチップセレクト信号の出力機能を強制的に無効化し、バックアップRAMへのデータの書き込みをソフトウェア的にも無効化するようになっており、停電時のように電圧の不安定な状態において、バックアップRAMのデータが書き換わってしまうことをさらに確実に防止できる。

【0467】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100と同一の基板上にバックアップRAMが実装されている構成について説明しているが、遊技制御用マイクロコンピュータ100と別個の基板上にバックアップRAMが実行されている構成であっても、上述のようにバックアップRAMに対するチップセレクト信号の出力機能を強制的に無効化することで、停電時のように電圧の不安定な状態において、バックアップRAMのデータが書き換わってしまうことを確実に防止できる。

【0468】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100の起動後、内蔵デバイスの設定や他の内蔵レジスタの設定の後、バックアップデータが正常か否かの判定を行う前の段階で、SRAM50に接続されているCS信号線が接続された汎用端子に対応する汎用ポートの設定を出力ポートに設定することで、SRAM50のチップセレクト信号の出力を有効化するようになっており、SRAM50に記憶されているバックアップデータに基づいて復帰可能か否かの判定を行うまでは、SRAM50へチップセレクト信号を出力する機能が無効化されているので、電力供給が開始した後の不安定な状態においてSRAM50のデータが書き換わってしまうことを防止できる。

【0469】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばスロットマシン1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。具体的な一例として、上記実施の形態では、図30に示すSa36の処理によりウォッチドッグタイマ520を起動してタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化するとともに、図36に示すSm23の処理によりウォッチドッグタイマ520を起動してタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化するものとして説明した。これに対して、Sa36の処理とSm23の処理のうち、いずれか一方の処理によりウォッチドッグタイマ520を起動してタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化するが、他方の処理は実行されないものであってもよい。

【0470】

ウォッチドッグタイマ520にてタイムアウトが発生したことによりリセット動作が行われたときには、ハードラッチ乱数値レジスタ559Aから数値データを読み出して、各乱数ラッチフラグをオフ状態に設定するための処理が実行されてもよい。これにより、例えばスロットマシン1において電力供給が瞬停したときに電源電圧が不安定な状態で誤ってハードラッチ乱数値レジスタ559Aに格納された数値データが、乱数値として取得されてしまうことを防止できる。

【0471】

図29のステップS2にて設定される固定延長時間は、例えばROM506に記憶されたユーザプログラムにおける設定などにより、システムリセット毎に複数の固定延長時間

10

20

30

40

50

のいずれかに決定するようにしてもよい。この場合には、ステップＳ２にて設定される固定延長時間がいずれも、ステップＳ５にて設定可能な最長の可変延長時間に比べて、長くなるように定義しておく。そして、ステップＳ２では大まかな延長時間を決定した後、ステップＳ５では詳細な延長時間を決定すればよい。これにより、スロットマシン１の電源投入時やシステムリセット時にセキュリティモードとなるセキュリティ時間を、システムリセット毎に大きく変化させることが可能になり、スロットマシン１の動作開始タイミングから乱数回路５０９Ａ、５０９Ｂの動作開始タイミングや更新される数値データなどを特定することが、より困難になる。

【０４７２】

また、固定時間に加算される固定延長時間などは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を構成するチップ毎に付与されるＩＤナンバーを用いて決定されるようにしてもよい。一例として、ＩＤナンバーに所定のスクランブル処理を施す演算や、ＩＤナンバーを用いた加算・減算・乗算・除算などの演算の一部または全部を実行して、算出された値に対応して延長時間を設定してもよい。この場合には、例えばシステムリセット毎に延長時間を決定するために用いる演算式を変更することなどにより、システムリセット毎に延長時間がランダムに決定されるようにしてもよい。さらに、例えばＩＤナンバーを用いて延長時間を決定するための演算式をシステムリセット時に格納したフリーランカウンタのカウント値に対応して決定するといったように、フリーランカウンタのカウント値と、ＩＤナンバーとを組み合わせる使用することなどにより、システムリセット毎に延長時間がランダムに決定されるようにしてもよい。また、乱数回路５０９Ａ、５０９Ｂにて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎に変更する場合にも、フリーランカウンタのカウント値と、ＩＤナンバーとを組み合わせる使用することなどにより、乱数のスタート値を決定してもよい。

【０４７３】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ５０５に供給されるクロック信号と、乱数回路５０９Ａ、５０９Ｂに供給されるクロック信号は、共通のクロック生成回路に含まれる１つの発振器により生成された発振信号を用いて、生成されるようにしてもよい。この場合には、例えば乱数用クロックＲＣＫと制御用クロックＣＣＬＫをそれぞれ生成するための分周器などを設け、ラッチ用クロックと制御用クロックＣＣＬＫあるいは内部システムクロックＳＣＬＫとの同期が生じにくくなるように、各分周器における分周比などを設定すればよい。制御用クロック生成回路１１１と乱数用クロック生成回路１１２とは、その一部または全部が、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部に設けられてもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部に設けられてもよい。

【０４７４】

乱数更新クロックＲＧＫやラッチ用クロックとなる発振信号は、例えば乱数用クロック生成回路１１２といった、乱数回路５０９Ａ、５０９Ｂの外部において生成されるようにしてもよい。あるいは、乱数回路５０９Ａ、５０９Ｂの内部にて、乱数更新クロックＲＧＫを生成するための回路と、ラッチ用クロックＲＣ０を生成するための回路とを、別個に設けるようにしてもよい。一例として、クロック用フリップフロップと同様のフリップフロップにより乱数更新クロックＲＧＫを生成する一方で、乱数更新クロックＲＧＫの信号状態を反転させる反転回路を設け、その反転回路から出力される信号を、ラッチ用クロックとして用いるようにしてもよい。

【０４７５】

ＲＯＭ５０６の外部読出などを制限する場合には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００にてＲＯＭ５０６の記憶データを外部読出するための接続端子などを、スロットマシン１の提供者において外部装置が接続不能に封止されてもよい。

【０４７６】

また、上記の実施例では、スロットマシンとして、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを例に挙げて説明したが、これに限定されることなく、例えば、遊技球を遊技媒体として用いるパチンコ遊技機や、遊技球を用いて賭数を設定するス

ロットマシン、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のロットマシンに上記の実施例で示した構成を適用して、請求項 1 に係る発明を実現することが可能である。尚、ロットマシンにおいて遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させた場合に、上記の実施例で賭数として 3 を設定する場合は、15 個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【0477】

尚、本発明のロットマシンは、メダル及び遊技球などの複数種類の遊技媒体のうちのいずれか 1 種類のみを用いるものに限定されるものでなく、例えばメダル及び遊技球などの複数種類の遊技媒体を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球などの複数種類の遊技媒体のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球などの複数種類の遊技媒体のいずれをも払い出し得るロットマシンも本発明のロットマシンに含まれるものである。

10

【0478】

また、上記実施例では、遊技制御プログラムを内部抽選制御モジュール、入出力制御モジュール、リール回転制御モジュール、払出制御モジュールの 4 つのプログラムモジュールで構成したが、この実施例に限らず、上記 4 つのうちの少なくともいずれか 1 つのプログラムモジュールで遊技制御プログラムをモジュール構造としたロットマシンや上記 4 つのうちの少なくともいずれか 1 つと上記 4 つのプログラムモジュール以外のプログラムモジュールで遊技制御プログラムをモジュール構造としたロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用しても良い。

20

【0479】

また、上記実施例では、電断処理（メイン）において、内部抽選制御モジュール、入出力制御モジュール、リール回転制御モジュール、払出制御モジュールの順にバックアップ処理を行ったが、この実施例に限らず、バックアップ処理の順序が上記の実施形態と異なるロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用しても良い。

【0480】

また、本実施例では、プログラムモジュール毎に、該プログラムモジュールで用いられるデータを用いて、バックアップデータが正常であるか否かを判定するためのチェックデータを作成する（図 36 における Sm4, Sm9, Sm14, Sm19 の部分）。

【0481】

よって、複数のプログラムモジュールで構成したプログラム構造にしてバックアップ処理を機種に関わらない共通の方法で行ってもプログラムの開発工数を削減することができる。

30

【0482】

また、本実施例では、プログラムモジュール毎に、該プログラムモジュールで用いられるデータにもとづくバックアップデータが正常か否かを判定し、全てのバックアップデータが正常であると判定したことを条件として、バックアップデータにもとづいて復帰処理を行う（図 30 における Sa8, Sa12, Sa17, Sa21 の部分）。よって、バックアップデータのデータ作成領域の開始アドレスがプログラムモジュール毎に異なるように開始アドレスを指定しても、確実に復帰処理を行うことができる。

40

【0483】

尚、上記の実施例では、起動処理（メイン）において、各プログラムモジュールのチェックサムが全て一致したことを条件に電断前の状態に復帰させたが、この実施例に限らず、チェックサムが一致したプログラムモジュールと、チェックサムが一致しないプログラムモジュールとがある場合には、チェックサムが一致したプログラムモジュールに係る機能についてのみ電断前の状態に復帰させる、あるいは、全ての機能について電断前の状態に復帰させるロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用しても良い。

【0484】

また、本実施例では、いずれのプログラムモジュールで用いられるデータにもとづくバックアップデータであるかにかかわらず、共通のデータ変換処理を施してバックアップデ

50

ータをバックアップRAMに格納する(図36におけるSm2, Sm7, Sm12, Sm17の部分において、図50で示すデータ変換を行う部分)。よって、プログラムの開発工数を削減することができる。

【0485】

尚、上記の実施例では、8ビットのデータを付加するデータ変換を行ったが、この実施例に限らず、他の方法でデータ変換処理を行うスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用しても良い。

【0486】

スロットマシン1は、メダル並びにクレジットを使用してゲームを実施可能なものに限らず、例えばパチンコ球を用いてゲームを行うスロットマシンや、メダルが外部に排出されることなくクレジットを使用して遊技可能な完全クレジット式のスロットマシン、可変表示装置が図柄を示す画像の表示を行う画像式のスロットマシンなどにも適用することができる。

【0487】

スロットマシン1が備える構成や機能の一部または全部を実現するためのプログラムやデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムやデータの一部または全部は、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0488】

以上説明したように、上記実施の形態におけるスロットマシン1などのスロットマシンでは、ROM506のプログラム管理エリアに記憶されるリセット設定KRESのビット番号[6]におけるビット値を“1”に設定することで、ユーザプログラム(ソフトウェア)でウォッチドッグタイマ520の起動と停止とを切替可能にする。遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505は、図34に示すSk3の処理にて電断フラグが設定されていると判定したときに、図36に示す電断処理(メイン)を実行した後に無限ループ処理を繰返し実行する待機状態に移行させるとともに、電断処理(メイン)の実行に伴うSm23の処理にて、ウォッチドッグタイマ520を起動させてタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化する。このように、電源断信号がオン状態であると判定されてからウォッチドッグタイマ520を起動させることで、スロットマシン1における遊技の進行を制御するときにはウォッチドッグタイマ520における監視時間の計測を定期的にクリア(初期化)してリスタートさせる必要がない。これにより、遊技の進行を制御するための制御負担を軽減しつつ、スロットマシン1などのスロットマシンにおける電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。

【0489】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU505は、スロットマシン1における電力供給が開始されたときに、図30に示すSa4の処理によりRAM507へのアクセスが許可されるより先に、Sa35の処理により電源断信号がオン状態であるか否かを判定する。このとき電源断信号がオン状態であると判定された場合には、無限ループ処理を繰返し実行する待機状態に移行させることに伴うSa36の処理にて、ウォッチドッグタイマ520を起動させてタイムアウトの発生によるリセット動作を有効化する。このように、電力供給の開始時やリセット動作の実行時に電源断信号がオン状態であると判定されてからウォッチドッグタイマ520を起動させることで、スロットマシン1における遊技の進行を制御するときにはウォッチドッグタイマ520における監視時間の計測を定期的にクリア(初期化)してリスタートさせる必要がない。これにより、遊技の進行を制御するための制御負担を軽減しつつ、スロットマシン1などのスロットマシンにおける電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。

【0490】

例えば図 10 (B) に示すリセット設定 K R E S において、ビット番号 [5 - 4] およびビット番号 [3 - 0] におけるビット値を設定することにより、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 により計測される監視時間は、予め定められた複数種類のうちから設定することができる。こうしたリセット設定 K R E S のビット番号 [5 - 4] におけるビット値が “ 1 1 ” でビット番号 [3 - 0] におけるビット値が “ 1 1 1 1 ” となるように設定することで、監視時間となるタイムアウト時間として設定可能な最長時間を設定する。これにより、例えばスロットマシン 1 における電源スイッチの切断等により電力供給が所定期間にわたり完全に停止したときには、タイムアウトの発生によるリセット動作が行われないように制限することで、誤ってリセットされてしまうことを防止しつつ、スロットマシン 1 などのスロットマシンにおける電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。

10

【 0 4 9 1 】

図 3 0 に示す S a 3 6 の処理や図 3 6 に示す S m 2 3 の処理では、図 3 7 (B) に示すような処理が実行されることで、直前のリセット要因がウォッチドッグタイマ 5 2 0 のタイムアウトによるものであると判定されたときには、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 を停止させてタイムアウトの発生によるリセット動作を無効化してもよい。これにより、スロットマシン 1 などのスロットマシンにおける電源電圧の安定が確認できないために不意なリセット動作が繰返し実行されてしまうことを防止しつつ、スロットマシンにおける電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。

【 0 4 9 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 5 0 5 は、W D T クリアレジスタ W C L に「 5 5 H 」と「 A A H 」という値が異なる W D T クリアデータを順次書き込むことで、ウォッチドッグタイマ 5 2 0 における監視時間となるタイムアウト時間の計測をクリア (初期化) してリスタート (再開) させる。これにより、スロットマシン 1 などのスロットマシンにおいて電力供給が瞬停するときに、ノイズ等により誤って監視時間の計測が初期化されてしまうことを防止して、スロットマシンにおける電力供給の瞬停から適切に復旧させることができる。

20

【 符号の説明 】

【 0 4 9 3 】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 M A X B E T スイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 3 0 1 ... 変圧回路
- 3 0 2 ... 直流電圧生成回路
- 3 0 3 ... 電源監視回路
- 3 0 4 ... クリアスイッチ
- 5 0 1 ... 外部バスインタフェース
- 5 0 1 A ... 内部リソースアクセス制限回路
- 5 0 2 ... クロック回路
- 5 0 3 ... 固有情報記憶回路
- 5 0 4 A ... リセットコントローラ
- 5 0 4 B ... 割り込みコントローラ
- 5 0 5 ... C P U
- 5 0 6 ... R O M
- 5 0 6 A ... セキュリティチェックプログラム
- 5 0 7 ... R A M
- 5 0 8 ... タイマ回路
- 5 0 9 A、5 0 9 B ... 乱数回路

30

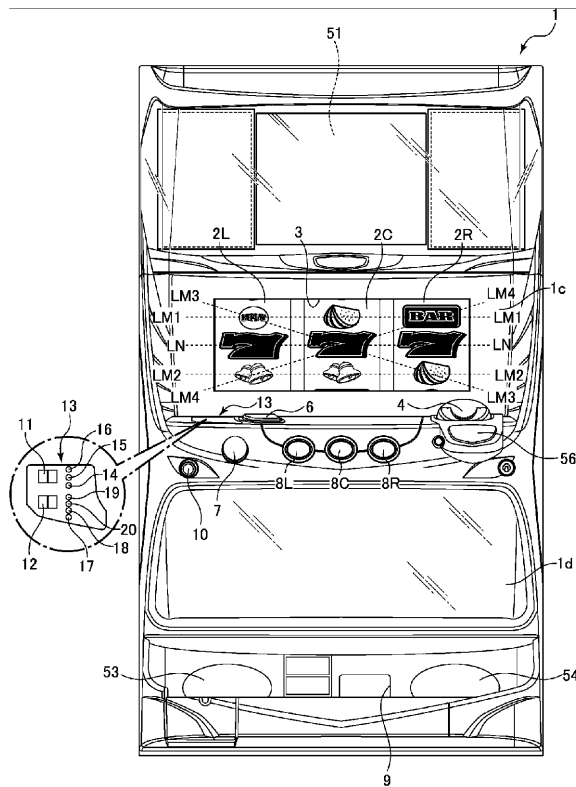
40

50

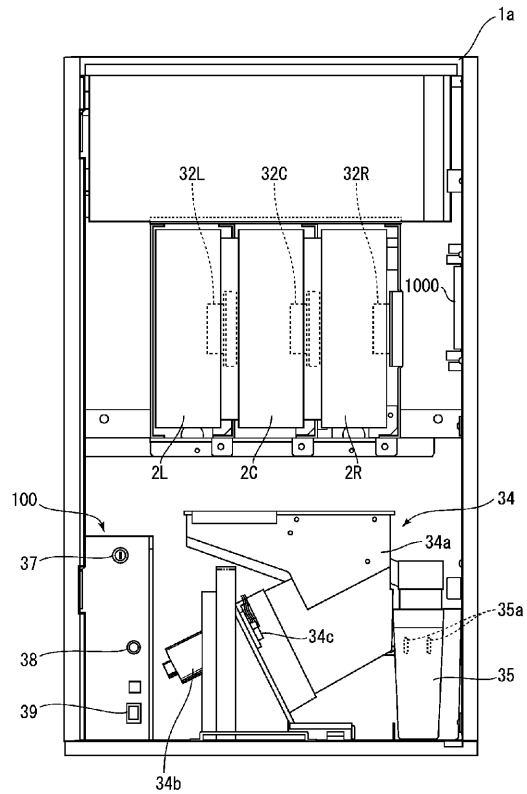
- 5 1 0 ... P I P
- 5 1 1 ... シリアル通信回路
- 5 1 2 ... アドレスデコード回路
- 5 2 0 ... ウォッチドッグタイマ
- 5 3 3 ... W D T 制御回路
- 5 3 5 ... カウントクロック生成回路
- 5 3 6 ... 1 6 ビットアップカウンタ
- 5 3 7 ... 出力制御回路
- 5 5 1 ... 乱数更新クロック選択回路
- 5 5 3 A ... 乱数生成回路
- 5 5 3 B ... 乱数起動設定回路
- 5 5 3 C ... スタート値設定回路
- 5 5 4 A ... 乱数列変更回路
- 5 5 4 B ... 乱数列変更設定回路
- 5 5 5 ... 最大値比較回路
- 5 5 8 A ... ハードラッチセレクト
- 5 5 9 A ... ハードラッチ乱数値レジスタ
- 5 5 9 S ... ソフトラッチ乱数値レジスタ

10

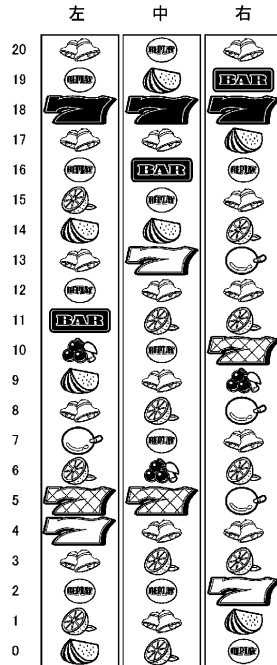
【図 1】



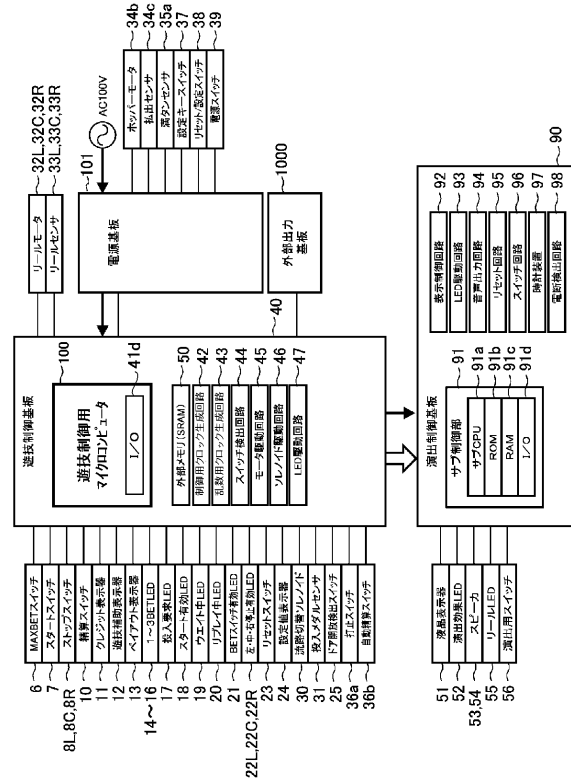
【図 2】



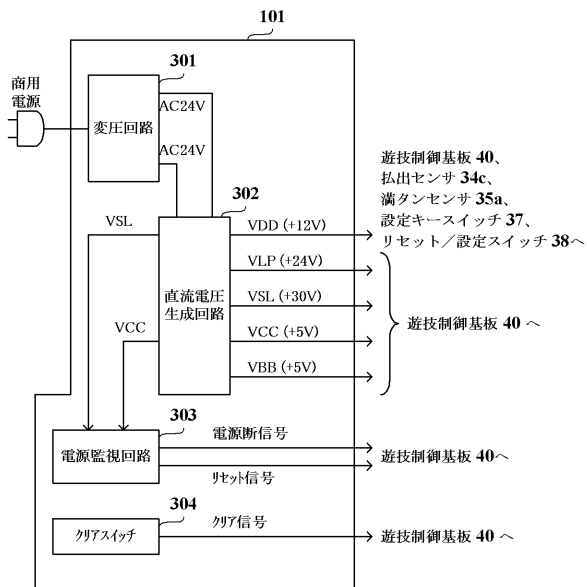
【図 3】



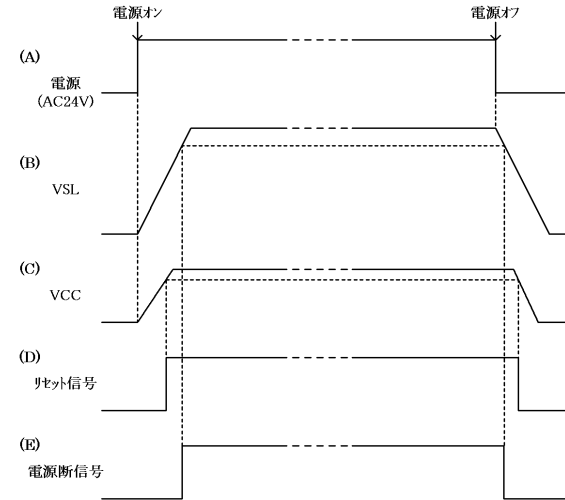
【図 4】



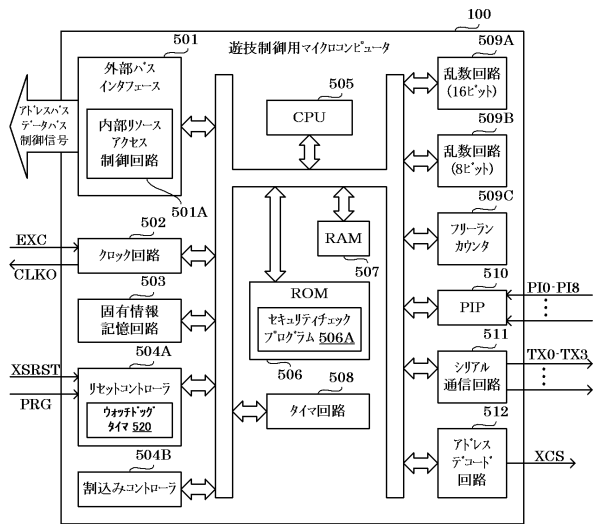
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

アドレス	種別	内容
0000H	ROM	プログラムコード / テーブルエリア
2FC0H		プログラム管理エリア
2FFFH		...
F000H	RAM	...
F3FFFH		ワークエリア
FE00H		...
FEFBH	内蔵レジスタ	内蔵レジスタエリア
FFFFH

【図 9】

(A) プログラム管理エリア (主要部分)

アドレス(H)	用途	内容
2FC0~2FC7	内部リソースアクセス制御回路	ヘッダ (KHDR)
2FD9	リセットコントローラ	リセット設定 (KRES)
2FDA	割込みコントローラ	割込み初期設定 (KIIS)
2FE0	乱数回路 (16ビット)	16ビット乱数初期設定第1 (KRL1)
2FE1	乱数回路 (16ビット)	16ビット乱数初期設定第2 (KRL2)
2FE2	乱数回路 (16ビット)	16ビット乱数初期設定第3 (KRL3)
2FE3	乱数回路 (8ビット)	8ビット乱数初期設定第1 (KRS1)
2FE4	乱数回路 (8ビット)	8ビット乱数初期設定第2 (KRS2)
2FEA	CPU等	セキュリティ時間設定 (KSES)

(B) 内蔵レジスタエリア (主要部分)

アドレス(H)	用途	内容
FE23	リセットコントローラ	WDTスターレシスタ (WST)
FE24	リセットコントローラ	WDTCリアレシスタ (WCL)
FE25	リセットコントローラ	内部情報レシスタ (CIF)
FE26	割込みコントローラ	割込みマシレシスタ (IMR)
FE27	割込みコントローラ	割込み待ちモシレシスタ (IRR)
FE28	割込みコントローラ	割込み中モシレシスタ (ISR)
FE5B~FE61	乱数回路 (16.8ビット)	ハードウェア選択レシスタ (RLS)
FE64~FE66	乱数回路 (16.8ビット)	乱数割込み制御レシスタ (RIC)
FE67~FE72	乱数回路 (16.8ビット)	乱数最大値設定レシスタ (RMX)
FE73	乱数回路 (16.8ビット)	乱数変更レシスタ (RDSC)
FE74	乱数回路 (16.8ビット)	乱数ソフトウェアレシスタ (RDSL)
FE75	乱数回路 (16.8ビット)	乱数ソフトウェアフラグレシスタ (RDSF)
FE76~FE81	乱数回路 (16.8ビット)	ソフトウェア乱数値レシスタ (RSV)
FE82~FE84	乱数回路 (16.8ビット)	乱数ハードウェアフラグレシスタ (RHF)
FE85~FE9C	乱数回路 (16.8ビット)	ハードウェア乱数値レシスタ (RHV)

【図 10】

(A) ヘッダ (KHDR)

アドレス(H)		設定データ(H)		
2FC0	4C	00	左記以外	
2FC1	45	00		
2FC2	34	00		
2FC3	33	00		
2FC4	38	00		
2FC5	30	00		
2FC6	41	00		
2FC7	53	00		
ROM読出許可/禁止		許可	禁止	許可
バス出力マスキング有効/無効		有効	有効	無効

(B) リセット設定 (KRES)

ビット番号	設定内容
7	内部リセット発生時の動作内容 0: ユーザリセット 1: システムリセット
6	ウォッチドッグタイマの起動方法 0: ユーザモード移行で自動起動 1: ソフトウェアで起動
5-4	ウォッチドッグタイマの基準クロック 00: $2^{16} \times T_{SCLK}$ 01: $2^{19} \times T_{SCLK}$ 10: $2^{22} \times T_{SCLK}$ 11: $2^{25} \times T_{SCLK}$
3-0	ウォッチドッグのタイムアウト時間等 0000: ウォッチドッグ不使用 1000: 基準クロック×8 1111: 基準クロック×15

T_{SCLK} : 内部システムクロック (SCLK) の周期

【図 1 1】

(A) 割込み初期設定 (KIIS)

ビット番号	設定内容
7-4	割込みベクタ上位4ビット
3	ノンマスク割込み中の多重受付
2-0	マスク割込み要因の優先度設定 00H~02H: タイマ回路からの割込みを最優先 03H,04H: シリアル通信回路からの割込みを最優先 05H,06H: 乱数回路からの割込みを最優先

(B) 16ビット乱数初期設定第1 (KRL1)

ビット番号	設定内容
7	16ビット乱数ch1の起動方法 0: 最大値設定 (ソフトウェア) で起動 1: ユーザモード移行で自動起動
6	16ビット乱数ch1の更新クロック 0: 内部システムクロック (SCLK) 1: 乱数用クロック (RCLK) の2分周
5-4	16ビット乱数ch1の乱数列更新方法 00: 変更しない 01: ソフトウェアで変更 10: 2周目から自動変更 11: 1周目から自動変更
3	16ビット乱数ch0の起動方法 0: 最大値設定 (ソフトウェア) で起動 1: ユーザモード移行で自動起動
2	16ビット乱数ch0の更新クロック 0: 内部システムクロック (SCLK) 1: 乱数用クロック (RCLK) の2分周
1-0	16ビット乱数ch0の乱数列更新方法 00: 変更しない 01: ソフトウェアで変更 10: 2周目から自動変更 11: 1周目から自動変更

(C) 16ビット乱数初期設定第3 (KRL3)

ビット番号	設定内容
7	16ビット乱数ch3のスタート値 0: デフォルト値 (00001H) 1: IDナンバーに基づく値
6	16ビット乱数ch3のスタート値変更 (システムリセット毎) 0: 変更しない 1: 変更する
5-0	16ビット乱数ch0~ch2の スタート値、スタート値変更

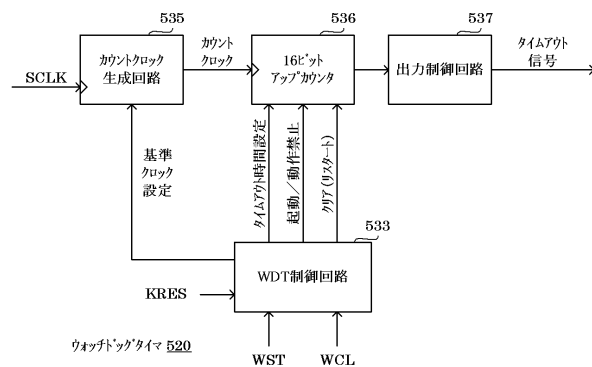
【図 1 3】

ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
CIF	CIF7	CIF6	CIF5	CIF4	CIF3	CIF2	CIF1	CIF0

(B) 内部情報データ (CIF)

ビット番号	設定内容
7-4	16ビット乱数ch3~ch0の 更新異常指示 0: 更新異常なし 1: 更新異常あり
3	乱数用クロック異常指示 0: 異常なし 1: 異常あり
2	システムリセット指示 0: システムリセット未発生 1: システムリセット発生
1	ウォッチドッグタイマアウト指示 0: タイマアウト未発生 1: タイマアウト発生
0	IAT発生指示 0: IAT発生なし 1: IAT発生あり

【図 1 4】



【図 1 2】

セキュリティ時間設定 (KSES)

ビット番号	設定内容
7-6	可変セキュリティ時間設定 00: 延長しない 01: ショートモード 10: ミドルモード 11: ロングモード
5	固定セキュリティ時間の基準クロック 0: $2^{22} \times T_{SCLK}$ 1: $2^{24} \times T_{SCLK}$
4-0	固定セキュリティ時間設定 00001: 基準クロック×1 01000: 基準クロック×8 10000: 基準クロック×16 11111: 基準クロック×31

【図 1 5】

ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
WST	WST7	WST6	WST5	WST4	WST3	WST2	WST1	WST0

(B) WDTスタートデータ (WST)

ビット番号	設定内容
7-0	ソフトウェアによるWDT起動/停止 CCH: WDTを起動 33H: WDTを停止

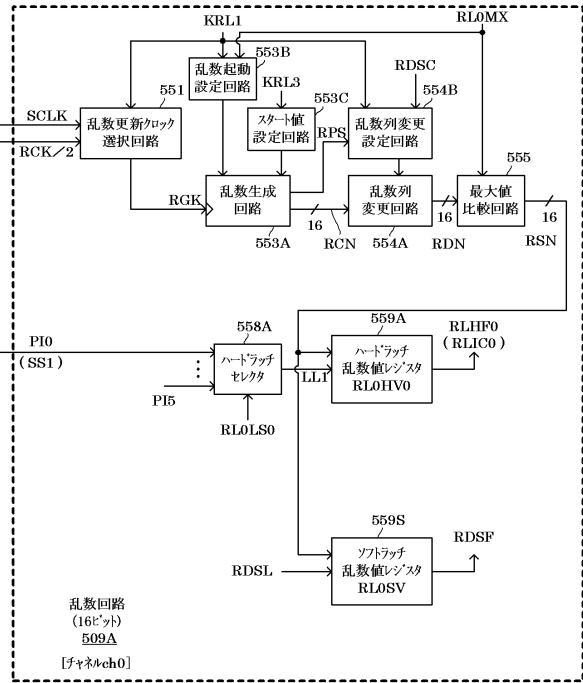
【図 1 6】

ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
WCL	WCL7	WCL6	WCL5	WCL4	WCL3	WCL2	WCL1	WCL0

(B) WDTクリアデータ (WCL)

ビット番号	設定内容
7-0	55H→AAH: WDTのクリア (リスタート)

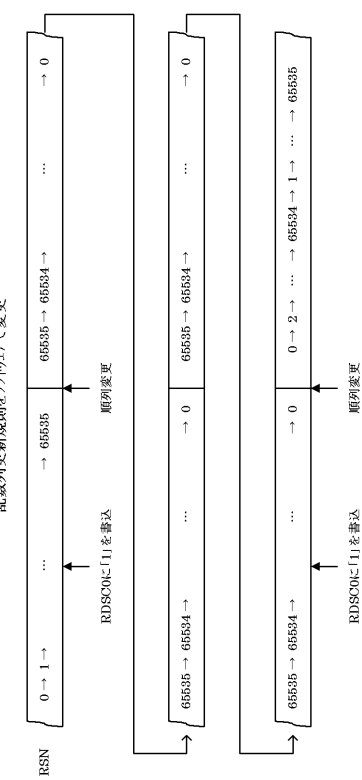
【図 17】



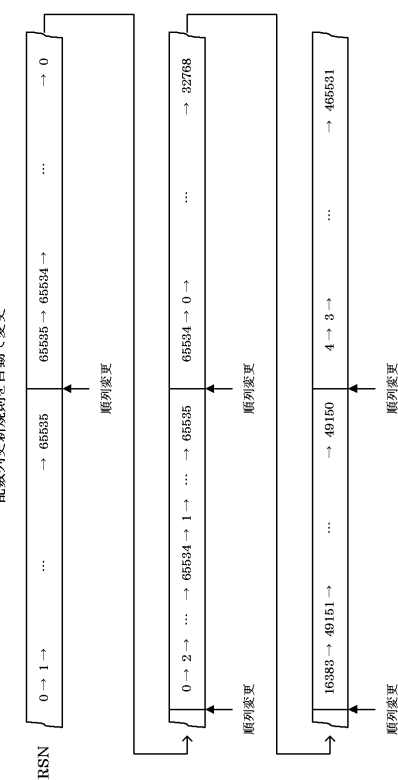
【図 18】



【図 19】



【図 20】



【図 2 1】

(A) ビット番号

7	6	5	4	3	2	1	0
RL0MX7	RL0MX6	RL0MX5	RL0MX4	RL0MX3	RL0MX2	RL0MX1	RL0MX0

(B) ビット番号

7	6	5	4	3	2	1	0
RL0MX15	RL0MX14	RL0MX13	RL0MX12	RL0MX11	RL0MX10	RL0MX9	RL0MX8

【図 2 2】

(A)

ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
RL0LS	—	—	—	—	RL03LS	RL02LS	RL01LS	RL00LS

(B) ハードウェア選択データ (RL0LS)

ビット番号	設定内容
3	ハードウェア乱数値の取込条件 0: 格納値の読出により次の値をラッチ可能 1: 格納値の読出不要
2:0	外部端子入力選択 000: 入力ポートP10 001: 入力ポートP11 010: 入力ポートP12 011: 入力ポートP13 100: 入力ポートP14 101: 入力ポートP15(XINT) 110,111: 無効

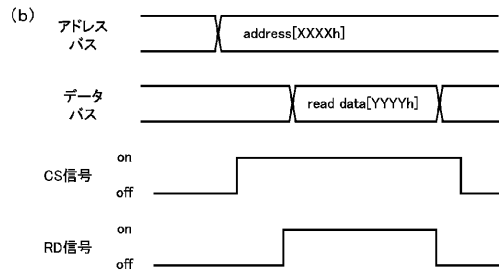
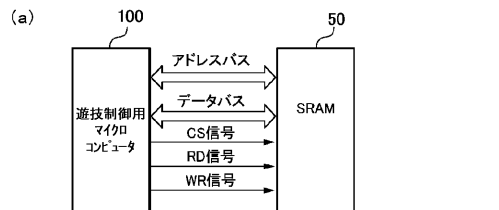
【図 2 3】

(A)	ビット 番号	7	6	5	4	3	2	1	0
	RLHF0	—	—	—	—	RL03 HF	RL02 HF	RL01 HF	RL00 HF

(B) ハードウェアフラグデータ (RLHF0)

ビット番号	設定内容
1:0	ハードウェア乱数値の取込有無(559A) 0: 乱数値取込なし 1: 乱数値取込あり

【図 2 7】



【図 2 4】

(A)	ビット 番号	7	6	5	4	3	2	1	0
	RLIC0	—	—	—	—	RL03 IE	RL02 IE	RL01 IE	RL00 IE

(B) ハードウェア割込み制御データ (RLIC0)

ビット番号	設定内容
1:0	ハードウェア乱数値の取込時割込み(559A) 許可/禁止 0: 割込み禁止 1: 割込み許可

【図 2 5】

(A) ビット番号

7	6	5	4	3	2	1	0
RDSL	—	—	—	—	—	—	RDSL0

(B) 乱数ソフトウェアデータ (RDSL)

ビット番号	設定内容
0	ソフトウェア乱数値の取込指定 0: 取込実行指定なし 1: 取込実行指定あり

【図 2 6】

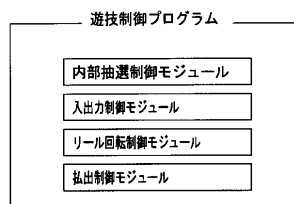
(A) ビット番号

7	6	5	4	3	2	1	0
RDSF	—	—	—	—	—	—	RDSF0

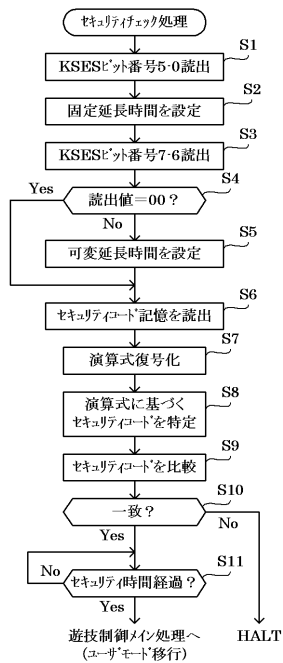
(B) ソフトウェアフラグデータ (RDSF)

ビット番号	設定内容
0	ソフトウェア乱数値の取込有無 0: 乱数値取込なし 1: 乱数値取込あり

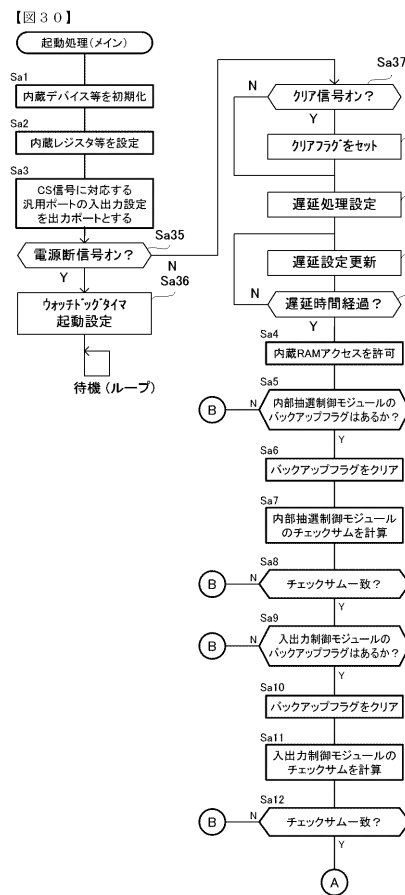
【図 2 8】



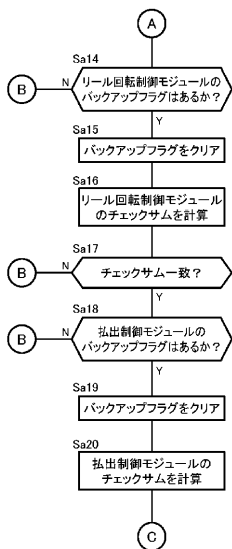
【図 29】



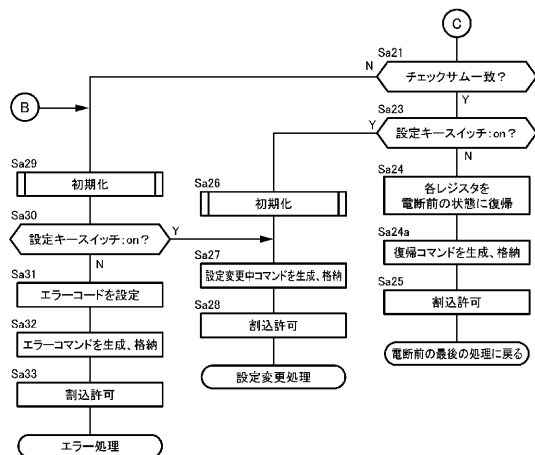
【図 30】



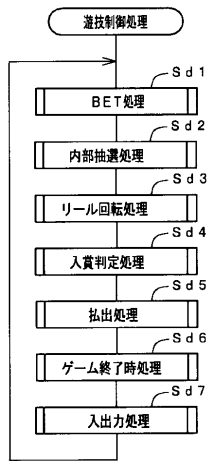
【図 31】



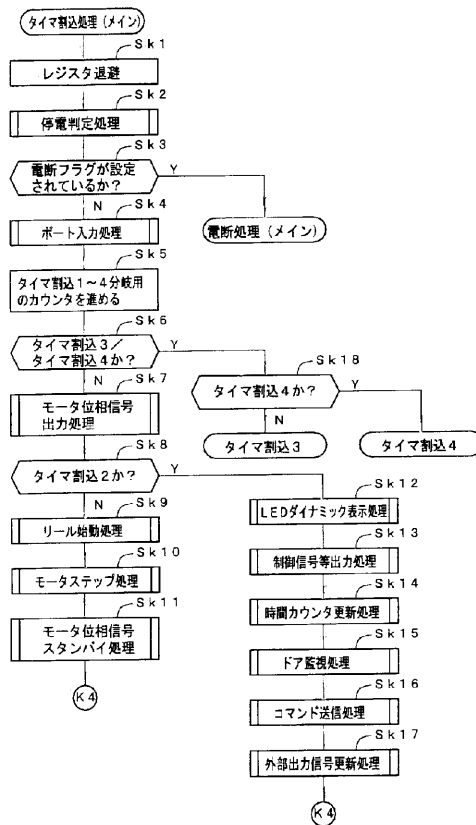
【図 32】



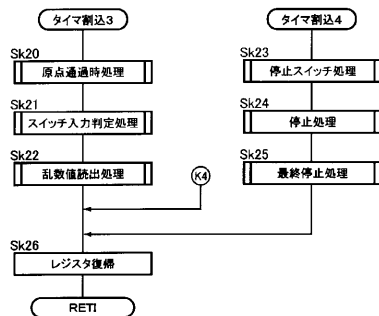
【図 33】



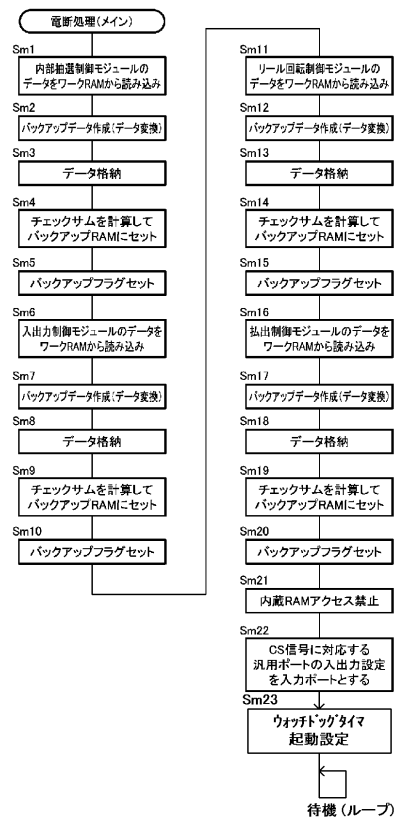
【図 34】



【図 35】

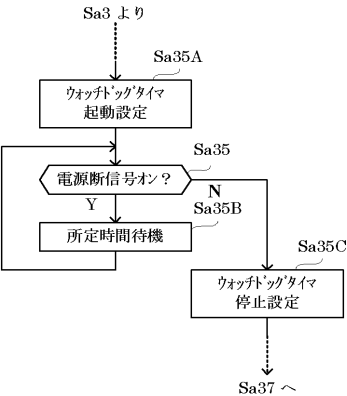


【図 36】

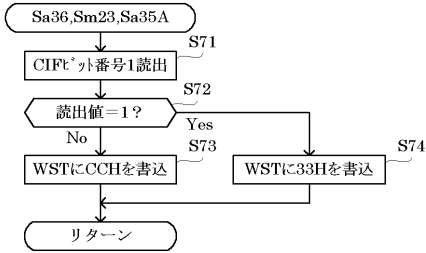


【図 37】

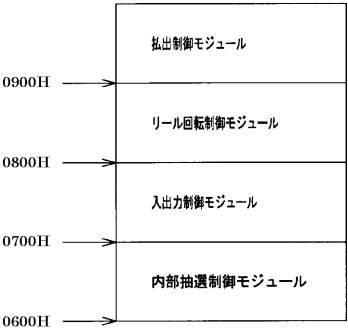
【図 37】
(A)



(B)



【図 38】



【図 39】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに照う 図柄の組合せ	払出枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ リプレイ-ベル-ブラム ブラム-ベル-リプレイ ブラム-ベル-ブラム	ベル-ベル-ベル	8枚
上段ベル1	リプレイ-オレンジ-オレンジ		8枚
上段ベル2	リプレイ-オレンジ-BAR		
上段ベル3	リプレイ-BAR-オレンジ		
上段ベル4	リプレイ-BAR-BAR		
上段ベル5	ブラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	ブラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	ブラム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	ブラム-BAR-BAR		
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ 白7-スイカ-スイカ スイカ-スイカ-スイカ	-	5枚
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7 ベル-スイカ-白7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ ベル-白7-リプレイ		5枚
下段チェリー	BAR-オレンジ-ANY BAR-BAR-ANY BAR-ベル-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
中段チェリー	チェリー-ANY-ANY 黒7-チェリー-黒7	-	1枚 1枚
右上がりベル	黒7-ベル-オレンジ 白7-ベル-オレンジ スイカ-ベル-オレンジ 黒7-ベル-BAR 白7-ベル-BAR スイカ-ベル-BAR	ベル-ベル-ベル	10枚
右上がりベレリ	黒7-ベル-ベル 白7-ベル-ベル スイカ-ベル-ベル	ベル-ベル-リプレイ/ブラム	10枚
右上がりリベレ	ベル-ベル-オレンジ ベル-ベル-BAR	ベル-ベル-リプレイ/ブラム	10枚

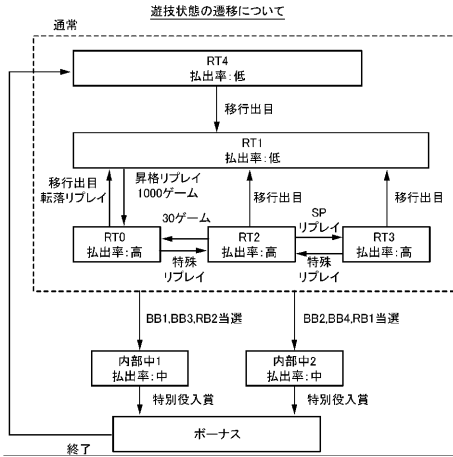
【図 40】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに照う 図柄の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-ブラム ブラム-リプレイ-リプレイ ブラム-リプレイ-ブラム	-	-	再遊技
下段リプレイ	ベル-オレンジ-オレンジ ベル-オレンジ-チェリー ベル-オレンジ-スイカ ベル-オレンジ-黒7 ベル-オレンジ-黒7 ベル-オレンジ-白7 ベル-BAR-オレンジ ベル-BAR-チェリー ベル-BAR-スイカ ベル-BAR-黒7 ベル-BAR-黒7 ベル-BAR-白7	リプレイ/ブラム-リプレイ/ブラム リプレイ/ブラム/スイカ/チェリー/黒7/白7	-	再遊技
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/ブラム-リプレイ/リプレイ/ブラム	・入賞時→RT1	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル ブラム-リプレイ-ベル	-	・入賞時→RT0	再遊技
昇格リプレイ2	ベル-オレンジ-リプレイ ベル-オレンジ-ブラム ベル-BAR-リプレイ ベル-BAR-ブラム	リプレイ/ブラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再遊技
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ ベル-リプレイ-ブラム	-	・入賞時→RT2	再遊技
SPリプレイ	リプレイ-オレンジ-黒7 リプレイ-オレンジ-黒7 リプレイ-オレンジ-白7 リプレイ-オレンジ-ブラム リプレイ-BAR-黒7 リプレイ-BAR-黒7 リプレイ-BAR-白7 リプレイ-BAR-ブラム ブラム-オレンジ-黒7 ブラム-オレンジ-黒7 ブラム-オレンジ-白7 ブラム-オレンジ-ブラム ブラム-BAR-黒7 ブラム-BAR-黒7 ブラム-BAR-白7 ブラム-BAR-ブラム	BAR-オレンジ-BAR-オレンジ BAR-オレンジ	・入賞時→RT3	再遊技

【図 4 1】

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ・オレンジ・ベル リプレイ・BAR・ベル プラム・オレンジ・ベル プラム・BAR・ベル リプレイ・ベル・オレンジ リプレイ・ベル・BAR プラム・ベル・オレンジ プラム・ベル・BAR 黒7・オレンジ・オレンジ 黒7・オレンジ・BAR 黒7・BAR・オレンジ 黒7・BAR・BAR 白7・オレンジ・オレンジ 白7・オレンジ・BAR 白7・BAR・オレンジ 白7・BAR・BAR スイカ・オレンジ・オレンジ スイカ・オレンジ・BAR スイカ・BAR・オレンジ スイカ・BAR・BAR	・RT0.2～4において出役時→RT1

【図 4 2】



【図 4 4】

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR1	左中右	昇格リプレイ1
	左中右以外	通常リプレイ
リプレイ GR2	左右中	昇格リプレイ1
	左右中以外	通常リプレイ
リプレイ GR3	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	通常リプレイ
リプレイ GR4	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイ GR5	右左中	昇格リプレイ2
	右左中以外	通常リプレイ
リプレイ GR6	右中左	昇格リプレイ2
	右中左以外	通常リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR11	左中右	昇格リプレイ2
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイ GR12	左右中	昇格リプレイ2
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイ GR13	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイ GR14	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイ GR15	右左中	昇格リプレイ1
	右左中以外	転落リプレイ
リプレイ GR16	右中左	昇格リプレイ1
	右中左以外	転落リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR31	左中右	SPリプレイ
	左右中	通常リプレイ
リプレイ GR32	中・右第1停止	特殊リプレイ
	左右中	SPリプレイ
リプレイ GR33	中左右	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR34	中右左	SPリプレイ
	中右左	通常リプレイ
リプレイ GR35	左・右第1停止	特殊リプレイ
	右左中	SPリプレイ
リプレイ GR36	中・右第1停止	特殊リプレイ
	右中左	SPリプレイ
	右中左	通常リプレイ
	左・中第1停止	特殊リプレイ

【図 4 3】

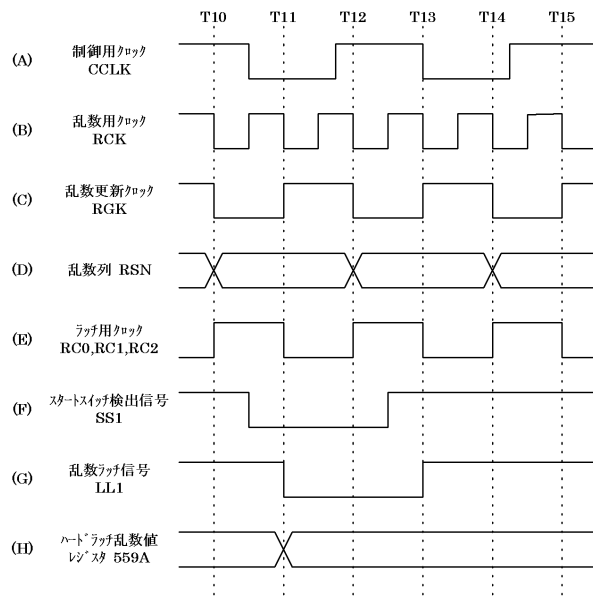
当選役	導出許可される図柄の組み合わせ
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
RBベル1	右上がりベル+右上がりリプレイ
RBベル2	右上がりベル+右上がりリプレイ+右上がりリプレイ
RBベル3	全ての小役
リプレイ GR1	通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイ GR2	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイ GR3	通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ
リプレイ GR4	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイ GR5	通常リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイ GR6	通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイ GR11	転落リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイ GR12	転落リプレイ+昇格リプレイ2+通常リプレイ
リプレイ GR13	転落リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイ GR14	転落リプレイ+昇格リプレイ1+通常リプレイ
リプレイ GR15	転落リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイ GR16	転落リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+通常リプレイ
リプレイ GR21	転落リプレイ+特殊リプレイ
リプレイ GR22	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイ GR23	転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ
リプレイ GR24	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイ GR25	転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイ GR31	特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ
リプレイ GR32	特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+転落リプレイ
リプレイ GR33	特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ
リプレイ GR34	特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ+通常リプレイ
リプレイ GR35	特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイ GR36	特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ+転落リプレイ

【図 4 5】

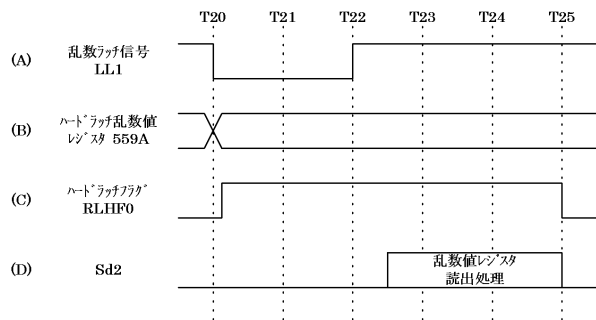
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル6or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7or移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル8or移行出目
右ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル3or移行出目
右ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル5or移行出目
右ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル6or移行出目
右ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル8or移行出目

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
RBベル1	左第1停止	右上がりベル
	中・右第1停止	右上がりリプレイ
RBベル2	中第1停止	右上がりリプレイ
	左第1停止	右上がりリプレイ
	右第1停止	右上がりリプレイ
RBベル3	右第1停止	右上がりベル
	左・中第1停止	右上がりリプレイ

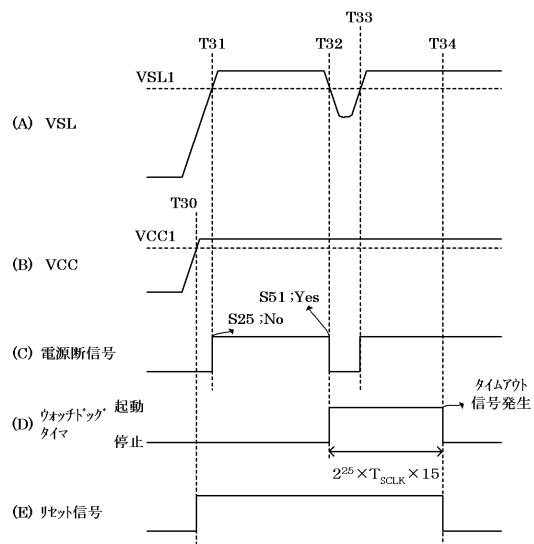
【図 46】



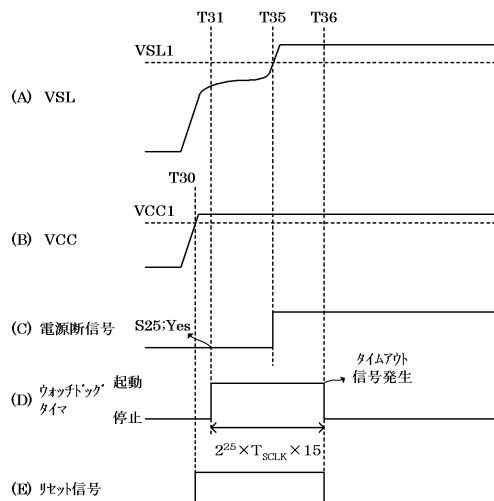
【図 47】



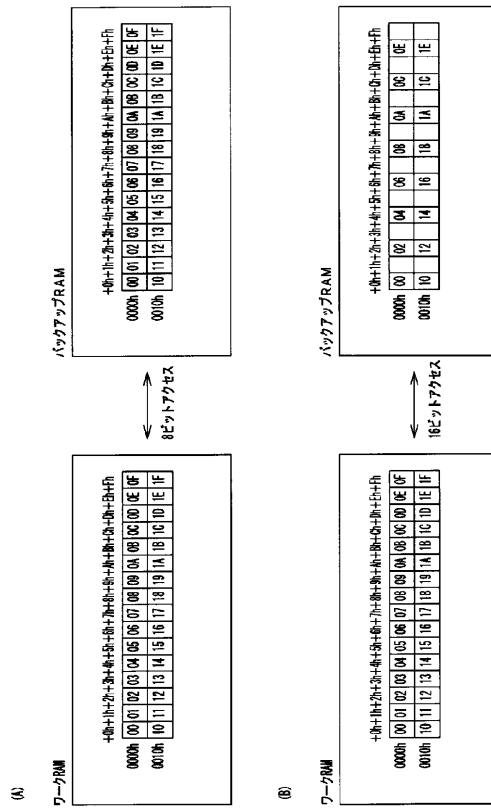
【図 48】



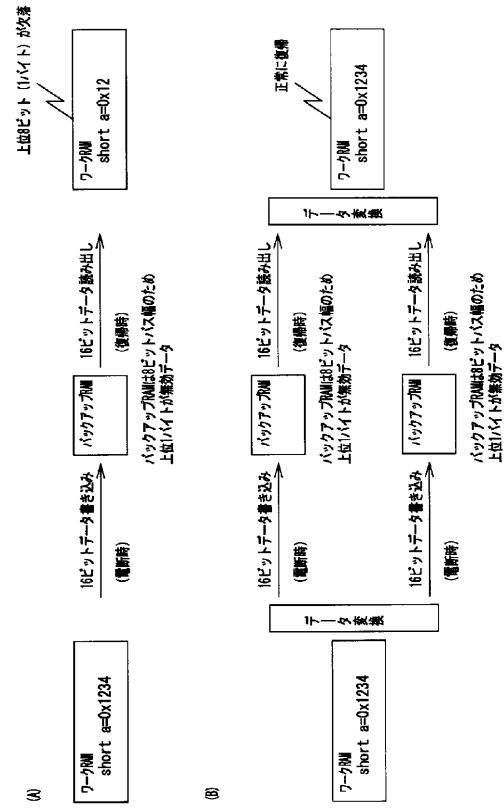
【図 49】



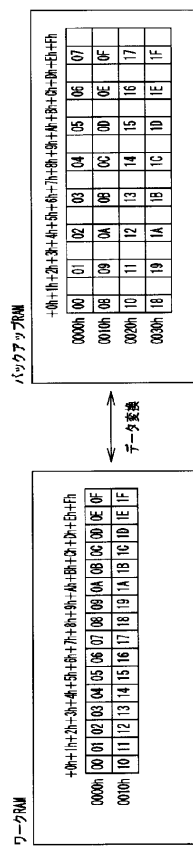
【図 50】



【図 51】



【図 52】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5470411(JP, B2)
特開2013-158655(JP, A)
特開2002-028289(JP, A)
特開2012-245041(JP, A)
特開2011-206173(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04