

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成28年12月15日 (2016.12.15)

【公開番号】特開2015-91475(P2015-91475A)

【公開日】平成27年5月14日 (2015.5.14)

【年通号数】公開・登録公報2015-032

【出願番号】特願2015-26243(P2015-26243)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 J

【手続補正書】

【提出日】平成28年10月25日 (2016.10.25)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技メダルの受け入れを許可する位置又は拒否する位置に移動するブロックと、
遊技メダルを清算するための清算スイッチと、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
 を備えたスロットマシンであって、
 前記主制御手段は、
当選役を決定する当選役決定手段と、
ベット数を記憶するベット数記憶手段と、
所定の上限数が予め定められ、遊技メダルのクレジット数を記憶するクレジット数記憶
手段と、
前記ブロックの位置を制御するブロック制御手段と、
遊技メダルに関する制御を実行する遊技メダル管理手段と、
 を備え、
 前記遊技メダル管理手段は、
少なくとも、ベット数記憶手段により記憶されているベット数、及び、クレジット数記
憶手段により記憶されているクレジット数を用いた所定の演算処理を実行し、
前記ブロック制御手段は、
前記所定の演算処理の結果が所定結果となったときは、遊技メダルの受け入れを拒否す
る位置に前記ブロックを制御し、
規定数の遊技メダルが賭けられ、スタートレバーが操作されたときは、遊技メダルの受
け入れを拒否する位置に前記ブロックを制御し、
前回の遊技で再遊技役が成立した場合であって、クレジット数が前記所定の上限数に達
していないときは、遊技メダルの受け入れを許可する位置に前記ブロックを制御し、
前記主制御手段は、
前回の遊技で再遊技役が成立した場合において、クレジット数が所定値である状況下で
前記清算スイッチが操作されたときは、前記ブロック制御手段により遊技メダルの受け入
れを拒否する位置に前記ブロックを制御する処理と、クレジット数を清算する処理とを実
行可能とする

ことを特徴とするスロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】スロットマシン

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が遊技メダルを賭けることで遊技が開始され、リールに表示された図柄の組合せによって遊技の結果が判定されるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機であるスロットマシンは、図柄が付された回転可能な複数のリールを備え、遊技者が行う操作に応じてリールを回転させて図柄を変動表示するように構成されている。スロットマシンでは、遊技者が遊技メダルを賭けることで遊技が開始され、当選役決定手段が決定した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに揃って表示されたとき当該役が入賞し、遊技メダルが払い出されるなどの遊技が提供される。

【0003】

このようなスロットマシンの遊技に供される役には、入賞により遊技メダルが払い出される役の他に、賭けた遊技メダルを消費せずに次の遊技に自動投入する再遊技役（リプレイ役）がある。自動投入とは、遊技メダルを自動的に賭けることをいう。従来の一般的なスロットマシンでは、再遊技役が成立すると遊技メダルが自動投入されることから、再遊技が作動中の遊技では追加的な遊技メダルの投入をすることができなかった。これに対し、例えば特許文献 1 には、再遊技作動後の遊技において、遊技メダルの投入を受け付けることが可能なスロットマシンが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開平 6 - 190107 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、特許文献 1 のスロットマシンでは、遊技メダルの投入を拒否することに関する具体的な技術手段についての開示はなく、遊技メダルの追加的な投入が不可能な状況において、いわゆる「メダルの飲み込み」事故が発生するおそれがあった。

【0006】

本発明は、遊技メダルの投入が不可能な状況においてはその投入を拒否する手段を講じることによって、再遊技の作動した遊技においても遊技メダルの投入及び清算が安全にできるスロットマシンを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するため、本発明のスロットマシンは、遊技メダルの受け入れを許可する位置又は拒否する位置に移動するブロックと、遊技メダルを清算するための清算スイッチと、遊技の進行を制御する主制御手段と、を備えたスロットマシンであって、前記主制御手段は、当選役を決定する当選役決定手段と、ベット数を記憶するベット数記憶手段と、所定の上限数が予め定められ、遊技メダルのクレジット数を記憶するクレジット数記憶手段と、前記ブロックの位置を制御するブロック制御手段と、遊技メダルに関する制御を実行する遊技メダル管理手段と、を備え、前記遊技メダル管理手段は、少なくとも、ベッ

ト数記憶手段により記憶されているベット数、及び、クレジット数記憶手段により記憶されているクレジット数を用いた所定の演算処理を実行し、前記ブロック制御手段は、前記所定の演算処理の結果が所定結果となったときは、遊技メダルの受け入れを拒否する位置に前記ブロックを制御し、前回の遊技で再遊技役が成立した場合であって、クレジット数が前記所定の上限数に達していないときは、遊技メダルの受け入れを許可する位置に前記ブロックを制御し、前記主制御手段は、前回の遊技で再遊技役が成立した場合において、クレジット数が所定値である状況下で前記清算スイッチが操作されたときは、前記ブロック制御手段により遊技メダルの受け入れを拒否する位置に前記ブロックを制御する処理と、クレジット数を清算する処理とを実行可能とすることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明のスロットマシンによれば、遊技メダルの投入が不可能な状況においてもその投入を拒否する手段が講じられる。これにより、再遊技が作動中にも遊技メダルの投入及び清算が安全にできるスロットマシンを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施形態によるスロットマシンの前面外観を示す正面図である。

【図2】図1の前扉を開いた状態でスロットマシンの内部構造を示す図である。

【図3】スロットマシンのリールに付される図柄の配列及びその図柄の種類を例示する図である。

【図4】スロットマシンに備えられるメダル払出装置の正面図である。

【図5】図4のA - A矢示線から見た場合の払出機構部の構造図である。

【図6】図4のA - A矢示線から見た場合の払出機構部の構造図であり、動作を説明するための図である。

【図7】図4に示したA - A矢示線から見た場合の払出機構部の構造図であり、更に動作を説明するための図である。

【図8】スロットマシンに備えられるセレクトの内部構造を示す正面図である。

【図9】図8に示したブロック機構部の簡略化した縦断面図であり、メダルの受け入れを許可する状態を例示する図である。

【図10】図8に示したブロック機構部の簡略化した縦断面図であり、メダルの受け入れを拒否する状態を例示する図である。

【図11】スロットマシンを制御するハードウェアシステム構成を例示するブロック図である。

【図12】スロットマシンのMPUに備えられる信号入力ポート周りのインタフェース構成を例示するブロック図である。

【図13】図12に示した信号入力ポートに対応付けられる入力データの構成を例示する図である。

【図14】スロットマシンのMPUに備えられる信号出力ポート周りのインタフェース構成を例示するブロック図である。

【図15】スロットマシンのMPUに備えられる信号出力ポート周りのインタフェース構成を更に例示するブロック図である。

【図16】スロットマシンのMPUに備えられる信号出力ポート周りのインタフェース構成を更に例示するブロック図である。

【図17】スロットマシンのMPUに備えられる信号出力ポート周りのインタフェース構成を更に例示するブロック図である。

【図18】スロットマシンのMPUに備えられる信号出力ポート周りのインタフェース構成を更に例示するブロック図である。

【図19】図14～図18に示した信号出力ポートに対応付けられる出力要求データの構成を例示する図である。

【図20】スロットマシンのメイン制御基板に備えられるクロック信号に関する周辺回路

を例示するブロック図である。

【図 2 1】時間を縦軸にして遊技進行制御処理及びインターバル割込処理を各スレッドで示すタイムチャートである。

【図 2 2】割込処理で実行される入力データの論理変換処理及び立ち上がりデータ生成処理を例示する図である。

【図 2 3】割込処理を利用した内部タイマの種類を例示する図である。

【図 2 4】遊技進行制御処理を例示するフローチャートである。

【図 2 5】遊技開始処理を例示するフローチャートである。

【図 2 6】ブロッカ信号出力処理を例示するフローチャートである。

【図 2 7】メダル管理処理を例示するフローチャートである。

【図 2 8】メダル投入処理を例示するフローチャートである。

【図 2 9】セレクトエラーチェック処理を例示するフローチャートである。

【図 3 0】規定上限数セット処理を例示するフローチャートである。

【図 3 1】ブロッカ信号停止処理を例示するフローチャートである。

【図 3 2】1 枚ベット処理を例示するフローチャートである。

【図 3 3】クレジット加算処理を例示するフローチャートである。

【図 3 4】ベット操作受付処理を例示するフローチャートである。

【図 3 5】清算処理を例示するフローチャートである。

【図 3 6】クレジット清算処理を例示するフローチャートである。

【図 3 7】ベット清算処理を例示するフローチャートである。

【図 3 8】メダル 1 枚払出処理を例示するフローチャートである。

【図 3 9】エラー表示処理を例示するフローチャートである。

【図 4 0】スタートレバーチェック処理を例示するフローチャートである。

【図 4 1】直前の割込処理で信号入力ポートから得た入力データの構成を例示する図である。

【図 4 2】信号入力ポートから得た信号の立ち上がりデータの構成を例示する図である。

【図 4 3】信号出力ポートから出力する信号の出力要求データの構成を例示する図である。

【図 4 4】状態フラグデータの構成を例示する図である。

【図 4 5】遊技開始処理の他の実施形態を例示するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、図面を参照しながら、スロットマシン 10 の実施形態を詳細に説明する。スロットマシン 10 は、規定数（1、2 又は 3 枚）の遊技メダル（以下、単に「メダル」という。）が賭けられた状態で遊技が実施可能となり、複数種類の図柄が付されたリール 40 L、40 C、40 R の回転が停止した時に表示された図柄の組合せによって結果が定まる単位遊技を繰り返し実行することができる遊技機である。なお、本明細書において「規定数」とは、遊技状態に応じて当該遊技に賭けることができるメダルの数をいう。

【0011】

〔スロットマシンの前面外観構成〕

はじめに、スロットマシン 10 の構成を説明する。図 1 は、スロットマシン 10 の前面外観を示す正面図である。スロットマシン 10 は、略矩形状の箱体である筐体を備え、前扉 20 が筐体の開口を開閉可能とするように設けられる。通常は、図 1 に示されるように、前扉 20 が開口を閉塞する位置で筐体にロックされている。

【0012】

前扉 20 は、機種ごとに様々な意匠が施されたパネル部材により構成される。前扉 20 のパネル部材は、リール 40 L、40 C、40 R に付された図柄の表示等を行う遊技領域である中段位置の中央パネル部 30 と、中央パネル部 30 の下方において主にリール 40 L、40 C、40 R の回転及び停止等の遊技操作を行うためのスイッチ等が配置される操作パネル部 50 と、中央パネル部 30 の上方において主に遊技演出のためのランプやスピ

ーカ等が配置される上部パネル部 6 0 と、操作パネル部 5 0 の下方においてスロットマシン 1 0 の遊技において登場するキャラクタなどが描かれる下部パネル部 7 0 と、により概ね構成される。なお、前扉 2 0 は、それぞれユニット化された中央パネル部 3 0、操作パネル部 5 0、上部パネル部 6 0 及び下部パネル部 7 0 等により組み立てられる。また、これらパネル部が一体として構成される 1 つのパネル部材により前扉 2 0 を製造してもよい。

【 0 0 1 3 】

中央パネル部 3 0 には、硬質アクリル等の樹脂板からなる中パネル 3 1 が設けられる。その中パネル 3 1 の略中央には、3 列の縦長矩形の透明部からなる表示窓 3 2 が形成される。スロットマシン 1 0 は、この表示窓 3 2 を通して、筐体内部のリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R のそれぞれ横 3 列 × 縦 3 コマの合計 9 コマの図柄が視認可能とされている。

【 0 0 1 4 】

表示窓 3 2 には、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R を横切る合計 5 本のラインが設定される。これら 5 本のラインは、水平方向の 3 本のライン（水平中段のライン L 1、水平上段のライン L 2 A、水平下段のライン L 2 B）と、斜め方向の 2 本のライン（斜め右下がりのライン L 3 A、斜め右上がりのライン L 3 B）とからなる。

【 0 0 1 5 】

ここで本明細書では、スロットマシンにメダルを賭けることを「ベット」といい、「ベット数」とはスロットマシンの現時点の遊技に賭けられているメダルの数をいう。また、遊技に賭けられているメダルの数を管理する変数（記憶領域の名称）を単に「ベット数」ということがある。本実施形態のスロットマシン 1 0 では、ベット数に関わらず、水平中段のライン L 1 のみが入賞判定の基準となるライン（以下、「有効ライン」という。）として設定される。なお、ベット数に応じて複数の有効ラインが選択されてもよい。また、有効ラインを 5 本又は 4 本に予め定めておき、ベット数に応じて役の当選確率を異なるようにしてもよい。

【 0 0 1 6 】

中央パネル部 3 0 の中パネル 3 1 には、上述した表示窓 3 2 の他に、遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプ及び表示器等が設けられている。

例えば、表示窓 3 2 に隣接して 3 つの操作指示ランプ 3 3 l、3 3 c、3 3 r が設けられる。これら操作指示ランプ 3 3 l、3 3 c、3 3 r は、それぞれストップスイッチ 5 6 L、5 6 C、5 6 R 及びリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R に対応し、例えば、アシストタイム（A T）の遊技において操作指示ランプ 3 3 l、3 3 c、3 3 r が点灯することで、停止操作をアシストする遊技者への報知に用いられる。

【 0 0 1 7 】

また、中パネル 3 1 の下部には、ベット数表示ランプ 3 4 a、3 4 b、3 4 c、クレジット数表示器 3 5 及び獲得枚数表示器 3 6 が設けられる。

ベット数表示ランプ 3 4 a、3 4 b、3 4 c は、当該遊技に賭けられたメダルの枚数を表示するランプである。すなわち、ベット数が「1」のときベット数表示ランプ 3 4 a のみが点灯し、ベット数が「2」のときベット数表示ランプ 3 4 a 及び 3 4 b が点灯し、ベット数が「3」のとき全てのベット数表示ランプ 3 4 a、3 4 b 及び 3 4 c が点灯する。

【 0 0 1 8 】

クレジット数表示器 3 5 は、2 桁の 7 セグメント数値表示器からなり、スロットマシン 1 0 にクレジットされているクレジット数を表示する。

【 0 0 1 9 】

ここで、「内部貯留」とは、遊技者による使用（具体的にはベット等）及び処分（具体的には清算・払い戻し等）の権原が及ぶメダルに関する貯留を意味し、スロットマシン内部での物理的なメダルの貯留を指すのではない。「クレジット」とは、スロットマシンにメダルを内部貯留することの他、スロットマシンに内部貯留されているメダルのことをいう場合もある。また、「クレジット数」とはスロットマシンに内部貯留されているメダルの数をいう。更にクレジットされているメダルの数を管理する変数（記憶領域の名称）を

単に「クレジット数」ということがある。

【 0 0 2 0 】

獲得枚数表示器 3 6 は、2 桁の 7 セグメント数値表示器からなり、当該遊技において入賞系の役が成立することにより遊技者に配当するメダルの枚数を表示する。なお、入賞によりメダルを払い出す態様としては、スロットマシン 1 0 にクレジットする場合と、後述するメダル払出装置 8 3 を駆動してメダル払出口 7 1 からメダルを払い出す場合とがある。

【 0 0 2 1 】

中央パネル部 3 0 の下方に設けられる操作パネル部 5 0 には、上面が若干遊技者側に傾斜する卓状面 5 0 a が形成されている。そして、その卓状面 5 0 a の右部に遊技者がスロットマシン 1 0 へメダルを投入するための「投入口」であるメダル投入口 5 1 が設けられる。ここで、メダルの「投入」とは、特に断らない限り本明細書ではメダル投入口 5 1 を介してスロットマシン 1 0 にメダルを投入することをいう。

【 0 0 2 2 】

メダル投入口 5 1 の内部には、投入されたメダルが正規又は非正規か選別するセレクトア 2 8 が設けられる。詳細は後述するが、セレクトア 2 8 は、メダルの受け入れを許可する位置又は拒否する位置に移動するブロッカ 5 3 2 と、投入されたメダルを検知する投入センサ（投入第 1 センサ 5 4 1 及び投入第 2 センサ 5 4 2 ）を備えている。

【 0 0 2 3 】

ここで、メダルを「受け入れる」とは、投入されたメダルをスロットマシンの内部（具体的にはホッパー 4 0 1 ）に物理的に受け入れることをいう。ブロッカ 5 3 2 がメダルの受け入れを拒否する位置にあるときにメダルが投入されると、メダルがブロッカ 5 3 2 に阻まれてメダル払出口 7 1 から返却される。

【 0 0 2 4 】

操作パネル部 5 0 の卓状面 5 0 a の左部には、遊技者がクレジットからメダルを賭ける指示をするための 1 枚ベットスイッチ 5 2 及びマックスベットスイッチ 5 4 が設けられる。詳細は後述するが 1 枚ベットスイッチ 5 2 が操作されると、スロットマシン 1 0 にクレジットされているメダルから 1 枚が遊技に賭けられる。マックスベットスイッチ 5 4 が操作されると、クレジットされているメダルから 3 枚が遊技に賭けられる。1 枚ベットスイッチ 5 2 又はマックスベットスイッチ 5 4 の操作によりメダルが賭けられると、その賭けられたメダルの数がクレジットから減算され、これに伴ってクレジット数表示器 3 5 の表示値も減算される。

【 0 0 2 5 】

なお、スロットマシン 1 0 にメダルが未だ賭けられていない状態で遊技者がメダル投入口 5 1 からメダルを投入すると、そのメダルが投入されるごとにベット数表示ランプ 3 4 a、3 4 b、3 4 c が順次点灯し、それぞれの枚数に応じたメダルがスロットマシン 1 0 に賭けられる。そして、投入されたメダルの枚数が規定数最多の 3 枚になると、それ以降メダルが投入されるごとにクレジットが加算され、これに伴ってクレジット数表示器 3 5 の表示値も加算される。

【 0 0 2 6 】

操作パネル部 5 0 の正面左部には、傾倒操作が可能なスタートレバー 5 5 が設けられる。遊技者がスロットマシン 1 0 にメダルを賭けた後、スタートレバー 5 5 を操作すると、全てのリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R が一斉に回転を開始する。これにより、円筒状のリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の各外周面に印刷された図柄が、表示窓 3 2 を通して上から下へとスクロールして表示される。

【 0 0 2 7 】

操作パネル部 5 0 の正面の中央部には、遊技者の押圧操作によってリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の回転を停止させる操作（これを「停止操作」という。）をするための停止操作手段 5 6 である、3 つのストップスイッチ 5 6 L、5 6 C、5 6 R が設けられる。左端のストップスイッチ 5 6 L は左端のリール（左リール）4 0 L に対応し、中央のストップ

スイッチ 5 6 C は中央のリール（中リール）4 0 C に対応し、右端のストップスイッチ 5 6 R は右端のリール（右リール）4 0 R に対応している。

【 0 0 2 8 】

すなわち、スロットマシン 1 0 は、スタートレバー 5 5 の傾倒操作により回転したリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R に対し、ストップスイッチ 5 6 L が操作されるとリール 4 0 L が停止し、ストップスイッチ 5 6 C が操作されるとリール 4 0 C が停止し、ストップスイッチ 5 6 R が操作されるとリール 4 0 R が停止するように構成されている。

【 0 0 2 9 】

また、操作パネル部 5 0 の正面右部には、賭けられた（ベットされた）メダル又は内部貯留（クレジット）されたメダルを清算して払い戻すための清算スイッチ 5 7 が設けられる。

【 0 0 3 0 】

中央パネル部 3 0 の上方に位置する上部パネル部 6 0 には、その中央部に例えばカラー液晶ディスプレイからなる画像表示装置 6 1 が設けられる。画像表示装置 6 1 は、例えば遊技の進行に応じて展開するアニメーションを演出画像として表示する。なお、スロットマシンに設けられる表示装置としては、画像表示装置 6 1 でなくても、例えばドットマトリクス式の表示装置であってもよい。また、遊技履歴や内部抽選結果の情報を文字や記号等で直接的に表示するものでもよく、そのような情報をコード化して表示するものでもよい。すなわち、表示装置として、用途や目的に適合したあらゆる方式の表示手段を用いることができる。

【 0 0 3 1 】

また、上部パネル部 6 0 には、上部ランプ 6 2 及びコーナールンプ 6 3 L、6 3 R が設けられる。上部ランプ 6 2 及びコーナールンプ 6 3 L、6 3 R は、例えばリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R が停止していずれかの役が成立した場合において、その役に応じたパターンで点灯及び点滅することで、役の成立を視覚的に演出する。

【 0 0 3 2 】

また、上部パネル部 6 0 には、ステレオのスピーカ 6 4 L、6 4 R が設けられる。例えば画像表示装置 6 1 が表示する動画の演出画像に伴って、演出効果音がスピーカ 6 4 L、6 4 R を介して出力される。

【 0 0 3 3 】

中央パネル部 3 0 の下方に位置する下部パネル部 7 0 には、メダル払出口 7 1 と受け皿 7 2 とが設けられる。メダル払出口 7 1 は、スロットマシン 1 0 の筐体内部に収容されるメダル払出装 8 3 からのメダルを受け皿 7 2 に払い出す開口として形成される。

【 0 0 3 4 】

また、下部パネル部 7 0 の下方部左右にはスピーカ 7 3 L、7 3 R が設けられる。例えば、遊技において何らかの役が成立したとき、上部ランプ 6 2 及びコーナールンプ 6 3 L、6 3 R 等の演出ランプの点灯や点滅に連動した効果音がスピーカ 7 3 L、7 3 R を介して出力される。

【 0 0 3 5 】

[スロットマシンの内部構造]

図 2 は、前扉 2 0 を開いた状態でスロットマシン 1 0 の内部構造を示す図である。図 2 に示されるように、スロットマシン 1 0 は、矩形箱状の筐体 8 0 を備え、遊技中には前扉 2 0 によって筐体 8 0 が閉塞され施錠される。

【 0 0 3 6 】

筐体 8 0 内の水平フレームには、3 つのリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R を回転可能に支持するリール装置 4 0 が、前扉 2 0 の中央パネル部 3 0 に対向するように位置決めされて設けられる。リール装置 4 0 において、各リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R は、それらの回転軸が一つの水平直線に一致して設けられる。また、各リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R は、リール装置 4 0 のフレームに固定されるステッピングモータ 4 1 L、4 1 C、4 1 R によって、それぞれ独立して回転駆動される。

【 0 0 3 7 】

図 3 には、左リール 4 0 L、中リール 4 0 C 及び右リール 4 0 R に付される図柄の配列例が示される。左リール 4 0 L、中リール 4 0 C 及び右リール 4 0 R に付される図柄には、リールが回転する方向に沿って 1 ずつ増加する「 0 」～「 1 9 」の図柄位置番号が割り当てられている。また、図柄の種類ごとに種別コードが割り当てられている。そして、各リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R について図柄位置番号と種別コードとが対応付けられた図柄配列テーブルが後述するメイン制御基板 1 0 0 の R O M 1 0 1 2 に記憶されている。

【 0 0 3 8 】

図 3 に例示されるように、リールに付される図柄としては、「ベル」、「スイカ」、数字の「 7 」及び「チェリー」などをモチーフとしたものが一般的に用いられる。しかし、これらの図柄のモチーフは伝統的に慣用されているものに過ぎず、スロットマシンの機種、テーマ、登場するキャラクタ等に合わせて適宜選択することができる。また、リールの図柄数も 2 0 図柄に限定されず 2 1 図柄など任意の数を採用することができる。

【 0 0 3 9 】

再び図 2 を参照し、筐体 8 0 内の底部には、スロットマシン 1 0 に搭載される種々の機器・装置に電源を供給する電源ユニット 8 2 と、「払出装置」としてのメダル払出装置 8 3 とが収容される。メダル払出装置 8 3 は複数枚のメダルを貯留可能なホッパー 4 0 1 を備える。また、筐体 8 0 の背板上部に、「主制御基板」としてのメイン制御基板 1 0 0 が設けられている。メイン制御基板 1 0 0 は、スロットマシン 1 0 における主に遊技の進行を制御する。

【 0 0 4 0 】

前扉 2 0 の背面側には、その上段部にスピーカ 2 1 L、2 1 R を備える上パネルユニット 2 2 が設けられる。上パネルユニット 2 2 は、スピーカ 2 1 L、2 1 R の他に前面側の上述した画像表示装置 6 1、上部ランプ 6 2 及びコーナランプ 6 3 L、6 3 R 等を含めてユニット化されて構成される。また、上パネルユニット 2 2 の背面側には、サブ制御基板 2 0 0 が固定される。「副制御基板」としてのサブ制御基板 2 0 0 は、メイン制御基板 1 0 0 から送信されてくるコマンドに基づいて主に遊技の演出を制御する。

【 0 0 4 1 】

前扉 2 0 の背面側の中段部には、メダル投入口 5 1 から投入されたメダルの選別及び検知を行うセクタ 2 8 が設けられる。セクタ 2 8 の詳細については後述する。セクタ 2 8 の下方には、セクタ 2 8 によって正規と判定されたメダルをメダル払出装置 8 3 のホッパー 4 0 1 に導くシュート部 2 4 と、非正規のメダル又は異物と判定されたものを前面のメダル払出口 7 1 に導くメダル返却路 2 5 とが設けられる。また、前扉 2 0 の背面側の下段部には、上述したスピーカ 2 6 L、2 6 R がそれぞれ設けられている。

【 0 0 4 2 】

[メダル払出装置]

次に、メダル払出装置 8 3 の構成を説明する。図 4 はメダル払出装置 8 3 の正面図である。メダル払出装置 8 3 は、上側の開口部よりメダルを受け入れて貯留可能なホッパー 4 0 1 と、ホッパー 4 0 1 の底部に位置し当該ホッパーに貯留したメダルをメダル放出口 4 0 2 a から 1 枚ずつ外部へ放出して払い出す払出機構部 4 0 2 とを備えている。

【 0 0 4 3 】

ここで図 5 は、図 4 の A - A 矢示線から見た場合の払出機構部 4 0 2 の構造図であって、回転捕捉板 4 0 3 の一部が破断して示されている。また図 6 及び 7 は、図 5 と同じ位置から見た場合の払出機構部 4 0 2 の構造図であって、払出センサ 4 1 1、4 1 2 の動作を説明するために搬送路面 4 0 7 が破断して示されている。

【 0 0 4 4 】

払出機構部 4 0 2 は、上述したホッパー 4 0 1 に貯留したメダルを捕捉する複数の捕捉孔 4 0 3 a が形成された回転捕捉板 4 0 3 と、当該回転捕捉板 4 0 3 の下側面に当接する搬送板 4 0 4 とが、上述のホッパー 4 0 1 の底面の位置で、払出モータ 4 2 0 により一体的に回転するように設けられている。

【 0 0 4 5 】

回転捕捉板 4 0 3 は、略円板状であり、メダルよりも若干大きな径を有して貫通する円孔である捕捉孔 4 0 3 a が周方向に等配分されて複数形成されている。回転捕捉板 4 0 3 の中心位置には、内蔵する払出モータ 4 2 0 の回転軸 4 2 0 a が固着している。搬送板 4 0 4 は、回転捕捉板 4 0 3 の下側面に当接するとともに、その中心位置で払出モータ 4 2 0 の回転軸 4 2 0 a に固着している。すなわち、回転捕捉板 4 0 3 及び搬送板 4 0 4 は、共通の回転軸 4 2 0 a を介して払出モータ 4 2 0 の駆動トルクが直接的に伝達され、一体的に回転するように取り付けられている。

【 0 0 4 6 】

搬送板 4 0 4 には、捕捉孔 4 0 3 a の直下の位置から若干、中心軸方向に湾入して切り欠かれた湾入部 4 0 4 a と、互いに隣接する各湾入部 4 0 4 a 間で半径方向に放射状に延び、その先端部分が回転方向とは逆方向に緩やかに曲がる押進突起 4 0 4 b とが形成されている。

【 0 0 4 7 】

払出機構部 4 0 2 の傾斜する上面部には、回転捕捉板 4 0 3 及び搬送板 4 0 4 の回転領域を含む略円形の搬送路面 4 0 7 が陥没して形成されている。

【 0 0 4 8 】

かかる構成により、回転捕捉板 4 0 3 の捕捉孔 4 0 3 a を介して捕捉されたメダルは、搬送路面 4 0 7、搬送板 4 0 4 の湾入部 4 0 4 a 及び回転捕捉板 4 0 3 で画成される隙間空間に保持される。そして、払出モータ 4 2 0 を駆動し搬送板 4 0 4 を回転させることにより、保持されたメダルが押進突起 4 0 4 b に押圧されて搬送路面 4 0 7 に拘束されて周回し、メダル放出口 4 0 2 a へと搬送される。

【 0 0 4 9 】

また、搬送路面 4 0 7 とメダル放出口 4 0 2 a との間には、放出路面 4 0 8 が形成されている。そして、軸位置が固定の固定ピンローラ 4 1 3 が放出路面 4 0 8 の一方の側壁に設けられ、軸位置が移動可能な可動ピンローラ 4 1 4 が放出路面 4 0 8 を遮る位置に設けられている。

【 0 0 5 0 】

可動ピンローラ 4 1 4 の軸は、放出路面 4 0 8 の裏面側において支軸 4 1 0 a を中心に回動可能に取り付けられた遮光ベース 4 1 0 に設けられている。すなわち、可動ピンローラ 4 1 4 が固定ピンローラ 4 1 3 に対して近接する位置（閉じる側）及び離間する位置（開く側）に往復移動するのに伴い、遮光ベース 4 1 0 が支軸 4 1 0 a を中心に往復回動するように設けられている。

【 0 0 5 1 】

遮光ベース 4 1 0 は、コイルバネ 4 1 5 により、ピンローラ 4 1 4 が閉じる側に常時付勢されている。また、搬送路面 4 0 7 の裏面側には、遮光ベース 4 1 0 の回動位置を検知するフォトインタラプタからなる払出第 1 センサ 4 1 1 及び払出第 2 センサ 4 1 2 が設けられている。本実施形態のメダル払出装置 8 3 でメダルの払い出しを検知するための払出センサは、これら払出第 1 センサ 4 1 1 及び払出第 2 センサ 4 1 2 により構成される。なお、払出センサを 1 つのフォトセンサで構成してもよい。

【 0 0 5 2 】

次に、かかる構成のメダル払出装置 8 3 の動作を説明する。メダルの払い出しをする際には、払出駆動信号が払出モータ 4 2 0 に対し出力され、払出モータ 4 2 0 が回転捕捉板 4 0 3 及び搬送板 4 0 4 を図 5 ~ 図 7 に示される時計回り方向に回転させる。このとき、搬送板 4 0 4 に保持されたメダル M が周回方向に搬送され、閉じ状態にある一対のピンローラ 4 1 3、4 1 4 に当接すると、押進突起 4 0 4 b による押圧力がメダル M を介して 2 つのピンローラ 4 1 3、4 1 4 に作用し、可動ピンローラ 4 1 4 がコイルバネ 4 1 5 の付勢力に抗しながら開く側に押し広げられる（図 6 参照）。このとき、遮光ベース 4 1 0 が若干回動し、最初に払出第 1 センサ 4 1 1 を遮光して作動（オン）させる。コイルバネ 4 1 5 には、伸張による弾性エネルギーが蓄積される。

【 0 0 5 3 】

搬送板 4 0 4 が更に回転し、メダル M の中心がピンローラ 4 1 3、4 1 4 の各軸を結ぶ線を超えたとき（このとき各ピンローラ 4 1 3、4 1 4 は互いに最も離間する位置関係にある）、遮光ベース 4 1 0 が払出第 2 センサ 4 1 2 の遮光を解除して作動（オン）させるとともに、コイルバネ 4 1 5 による弾性収縮力がメダル M を放出する方向に作用する（図 7 参照）。このため、コイルバネ 4 1 5 に蓄積された弾性エネルギーが一気に開放し、閉じる側に移動する可動ピンローラ 4 1 4 によりメダル M が放出路面 4 0 8 に付勢されて押し出されて、メダル放出口 4 0 2 a から外部へ放出される。

【 0 0 5 4 】

なお、上述した実施形態では、払出センサ 4 1 1、4 1 2 が 2 つ透過型フォトセンサから構成されるが、払出センサは、検知対象物からの反射光によりオンする反射型フォトセンサであってもよい。また、払出センサは、可動ローラ 4 1 4 の移動を検知するものであれば 1 つであってもよい。具体的には、払出センサを、可動ローラ 4 1 4 が固定ピンローラ 4 1 3 に対して離間する位置でオンするフォトセンサとして構成することができる。

また、上述した実施形態では、回転捕捉板 4 0 3 と搬送板 4 0 4 とが別部材で構成されるが、メダルを捕捉する捕捉孔と搬送する湾入部とが連通する 1 つの回転部材として、これらの機能を実現してもよい。

【 0 0 5 5 】

[セレクタ]

次に、セレクタ 2 8 の構成を説明する。ここで図 8 は、セレクタ 2 8 の略下半分を覆う前面カバーを取り外した状態での内部構造を示す正面図である。セレクタ 2 8 は、硬質プラスチック等の合成樹脂で一体的に形成された矩形状のケース 5 0 1 を備える。

【 0 0 5 6 】

セレクタ 2 8 は、ケース 5 0 1 の正面に位置するケース前面 5 0 2 と、図示しない前面カバーとが、間隙を有して対向して組み立てられる。そして、これらの間隙に、メダル入口 5 2 1 から右下方のメダル出口 5 2 2 へ向かうメダル案内通路 5 2 3 が形成される。

【 0 0 5 7 】

セレクタ 2 8 のメダル入口 5 2 1 付近には、規定以上の厚みを有するメダルを排除するための調整ネジ 5 0 4 が、ケース 5 0 1 のケース前面 5 0 2（メダル案内通路 5 2 3）から突出して設けられている。

【 0 0 5 8 】

セレクタ 2 8 のメダル出口 5 2 2 付近には、後述するブロック機構部 5 3 0 を通過したメダルを検知する「投入センサ」である、投入第 1 センサ 5 4 1 及び投入第 2 センサ 5 4 2 が設けられている。投入第 1 センサ 5 4 1 及び投入第 2 センサ 5 4 2 は、対向配置される反射部 5 4 0 で反射した光がメダルにより遮光されたときにオンするフォトセンサとして構成される。

【 0 0 5 9 】

また、少なくともブロック機構部 5 3 0 よりも上流側（メダル入口 5 2 1 側）には、メダル案内通路 5 2 3 内で揺動可能なフラップを有する投入監視センサ 5 4 3 が設けられている。投入監視センサ 5 4 3 は、メダル入口 5 2 1 から投入されたメダルの通過によるフラップの回動を検知するフォトセンサとして構成される。

【 0 0 6 0 】

ブロック機構部 5 3 0 は、投入センサよりも上流側のメダル案内通路 5 2 3 に設けられ、メダルの受け入れを許可する位置又は拒否する位置に移動する少なくともブロック 5 3 2 を備えている。ここで、図 9 及び図 10 は、図 8 にも示されるブロック機構部 5 3 0 の動作を説明するための簡略化した縦断面図である。図 9 にはブロック 5 3 2 がメダルの受け入れを許可する位置の状態（ブロック ON）が示され、図 10 にはブロック 5 3 2 がメダルの受け入れを拒否する位置の状態（ブロック OFF）が示される。

【 0 0 6 1 】

図 9 及び図 10 に示されるように、メダル案内通路 5 2 3 の下縁には、メダルの外周面

を載せて転動させるためのレール部 5 1 2 がケース前面 5 0 2 から突出して形成されている。また、レール部 5 1 2 の前縁に沿うように、メダル落下口 5 0 3 に向けてメダルを滑り落とすための傾斜版 5 1 3 がケース 5 0 1 に取り付けられている。

【 0 0 6 2 】

ブロッカ機構部 5 3 0 は、ケース前面 5 0 2 の背後に固定されるソレノイド 5 3 3、軸ピン 5 3 4 を介してケース前面 5 0 2 に対し回動可能に軸支されるブロッカ 5 3 2、及び、下端側が支承されソレノイド 5 3 3 のオン/オフ (O N / O F F) で揺動する金属製の作動プレート 5 3 1 を主に備える。ブロッカ 5 3 2 は、図 8 に示されるトーションバネ 5 3 5 を介して、ブロッカ爪 5 3 2 a がメダル案内通路 5 2 3 内へ進入する側 (図 1 0 に示される側) に常時付勢されている。また、作動プレート 5 3 1 は、図示しないバネを介して、ソレノイド 5 3 3 から離れる側 (図 1 0 に示される側) に常時付勢されている。

【 0 0 6 3 】

かかる構成のセレクトア 2 8 は次のように動作する。メダル入口 5 2 1 から投入されたメダルは、一定の外径及び厚みを有するメダルのみが選別され、レール部 5 1 2 を転動してブロッカ機構部 5 3 0 へと移動する。

【 0 0 6 4 】

図 9 に示されるように、ブロッカ信号が出力されソレノイド 5 3 3 が励磁する「ブロッカオン (O N)」の状態では、ソレノイド 5 3 3 の磁力によって作動プレート 5 3 1 が引き付けられる。このとき、ソレノイド 5 3 3 側に作動プレート 5 3 1 が揺動し、その上部の押圧部 5 3 1 a がブロッカ 5 3 2 の上部の受圧部 5 3 2 a を当接して押圧する。これにより、ブロッカ 5 3 2 は、前部の開閉板 5 3 2 c がケース前面 5 0 2 と平行になるように閉じブロッカ爪 5 3 2 a がメダル案内通路 5 2 3 から退避して静止する。

【 0 0 6 5 】

「ブロッカがメダルの受け入れを許可する位置」にあるとは、図 9 に示されるようにブロッカ 5 3 2 の開閉板 5 3 2 c が閉じてメダル案内通路 5 2 3 を形成し、先端部であるブロッカ爪 5 3 2 a がメダル案内通路 5 2 3 から退避する位置にあることをいう。この位置では、ケース前面 5 0 2 とブロッカ 5 3 2 との間にメダルを通過させるための空間であるメダル案内通路 5 2 3 が確保されるので、レール部 5 1 2 上を移動するメダルはブロッカ機構部 5 3 0 を通過することができる。

【 0 0 6 6 】

一方、図 1 0 に示されるように、ブロッカ信号の出力が停止されソレノイド 5 3 3 が非励磁の「ブロッカオフ (O F F)」の状態では、作動プレート 5 3 1 がソレノイド 5 3 3 から離れる位置で静止する。この状態では、作動プレート 5 3 1 上部の押圧部 5 3 1 a がブロッカ 5 3 2 上部の受圧部 5 3 2 a から離れ、トーションバネ 5 3 5 (図 8 参照) の付勢力によりブロッカ 5 3 2 が傾いた状態となる。これにより、ブロッカ 5 3 2 は、開閉板 5 3 2 c が開きブロッカ爪 5 3 2 a をメダル案内通路 5 2 3 内へ進入させる位置で静止する。

【 0 0 6 7 】

「ブロッカがメダルの受け入れを拒否する位置」にあるとは、図 1 0 に示されるように開閉板 5 3 2 c が開きブロッカ爪 5 3 2 a がメダル案内通路 5 2 3 内に進入する位置にあることをいう。すなわち、このブロッカオフ (O F F) の位置では、レール部 5 1 2 上を移動するメダルがブロッカ爪 5 3 2 a に衝突して傾斜版 5 1 3 上を滑り落ち、メダル落下口 5 0 3 へと排除される。

【 0 0 6 8 】

[スロットマシンのシステム構成]

次に、スロットマシン 1 0 の全体のシステム構成を説明する。図 1 1 は、スロットマシン 1 0 を制御するハードウェアシステム構成を示すブロック図である。メイン制御基板 1 0 0 は、主として遊技の進行を制御する主制御基板である。メイン制御基板 1 0 0 は、C P U 1 0 1 1、R O M 1 0 1 2 及び R A M 1 0 1 3 など内蔵する M P U (Micro Processing Unit; 演算処理装置) 1 0 1 を実装している。M P U 1 0 1 の C P U 1 0 1 1 が R O

M 1 0 1 2 に記憶されるプログラムに従って演算処理を実行することで、スロットマシン 1 0 における遊技進行及び全体的なシステム制御が実行される。

【 0 0 6 9 】

メイン制御基板 1 0 0 には、図 1 に示したスタートレバー 5 5、ストップスイッチ 5 6 L、5 6 C、5 6 R、1 枚ベットスイッチ 5 2、マックスベットスイッチ 5 4 及び清算スイッチ 5 7 などの遊技操作のためのスイッチ類が任意の中継基板（例えば前扉 2 0 の裏面側に設けられる中央表示基板）及びハーネスを介して接続される。なお、スイッチ類が中継基板を介さずにハーネスだけで接続されてもよい。

【 0 0 7 0 】

また、メイン制御基板 1 0 0 にはベット数表示ランプ 3 4 a、3 4 b、3 4 c、クレジット数表示器 3 5、獲得枚数表示器 3 6 及びメダル投入待ちランプ 3 7 などの表示器類が任意の中継基板（例えば前扉 2 0 の裏面側に設けられる中央表示基板）及びハーネスを介して接続される。なお、ランプ類が中継基板を介さずにハーネスだけで接続されてもよい。

メイン制御基板 1 0 0 の M P U 1 0 1 は、1 枚ベットスイッチ 5 2 又はマックスベットスイッチ 5 4 等により賭けられたメダルのベット数に応じて、ベット数表示ランプ 3 4 a、3 4 b、3 4 c を点灯可能である。また、M P U 1 0 1 は、R A M 1 0 1 3 に記憶されるクレジット数及び払い出されたメダルの枚数などの情報を随時、数字のセグメントコードに変換して、クレジット数表示器 3 5 及び獲得枚数表示器 3 6 に表示出力することができる。

【 0 0 7 1 】

また、メイン制御基板 1 0 0 には任意の中継基板（例えば前扉 2 0 の裏面側に設けられる中央表示基板）及びハーネスを介してセレクト 2 8 が接続される。すなわち、セレクト 2 8 に備えられる投入第 1 及び投入第 2 センサ 5 4 1、5 4 2 並びに投入監視センサ 5 4 3 からのセンサ信号がメイン制御基板 1 0 0 に入力され、セレクト 2 8 に備えられるソレノイド 5 3 3 に対してはメイン制御基板 1 0 0 からのプロッカ信号が出力されるように相互に接続されている。なお、セレクト 2 8 が中継基板を介さずにハーネスだけで接続されてもよい。

【 0 0 7 2 】

また、メイン制御基板 1 0 0 には、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R に連結するステッピングモータ 4 1 L、4 1 C、4 1 R を回転駆動させるためのモータ駆動回路 5 0 0 が専用の中継基板（例えばリール装置 4 0 の上部に設けられる回胴装置基板）及びハーネスを介して接続されている。モータ駆動回路 5 0 0 は、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の回転を加速及び定速制御するための駆動パルス信号、及び、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の回転を停止するための励磁停止信号をステッピングモータ 4 1 L、4 1 C、4 1 R に対し出力する。また、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の回転基準位置を示す信号（回転基準位置信号）を出力する回転基準センサ 4 3 L、4 3 C、4 3 R がメイン制御基板 1 0 0 に接続されている。

【 0 0 7 3 】

また、メイン制御基板 1 0 0 には任意の中継基板（例えば払出基板）及びハーネスを介してメダル払出装置 8 3 が接続される。すなわち、メダル払出装置 8 3 に備えられる払出モータ 4 2 0 に対しては、当該払出モータを駆動する払出駆動信号がメイン制御基板 1 0 0 から出力され、メダル払出装置 8 3 に備えられる払出第 1 センサ 4 1 1 及び払出第 2 センサ 4 1 2 からの払出検知信号がメイン制御基板 1 0 0 に入力するように相互に接続されている。なお、メダル払出装置 8 3 が中継基板を介さずにハーネスだけで接続されてもよい。

【 0 0 7 4 】

次に、サブ制御基板 2 0 0 は、C P U 2 0 1 と、R O M 2 0 2 と、R A M 2 0 3 とを備える副制御手段である。C P U 2 0 1 は、メイン制御基板 1 0 0 から送信されてくるコマンドや遊技進行に関する情報を受信し、これら各種コマンド等に応じて R O M 2 0 2 に記

憶されるプログラムに従って演算処理を実行することにより、スロットマシン 10 の主に遊技の演出に関する制御を行う。

【0075】

サブ制御基板 200 には、上部ランプ 62、コーナーランプ 63L、63R 等の電飾ランプ類、スピーカ 64L、64R、73L、73R、及び、操作指示ランプ 331、33c、33r などが前扉 20 に配線されたワイヤーハーネスを介して接続される。

【0076】

サブ制御基板 200 は、画像データメモリから随時選択される画像データを読み取り、同期信号、輝度信号及び色信号を複合した映像信号を生成して、この映像信号に基づく動画像を画像表示装置 61 に表示させる制御を行う。また、サブ制御基板 200 は、上部ランプ 62、コーナーランプ 63L、63R などのランプ類の点灯及び点滅の駆動を行うとともに、音声データメモリからアナウンスや楽音等の音声データを読み取って音信号に変換・増幅し、その生成した音信号に基づいてスピーカ 64L、64R、73L、73R を鳴動させるように構成されている。

【0077】

[信号入出力ポート]

次に、メイン制御基板 100 の MPU 101 に備えられる信号入力ポート及び信号出力ポートの例を具体的に説明する。ここで図 12 は、信号入力ポート IP10～IP27 周りのインタフェース構成を例示するブロック図である。

【0078】

(信号入力ポート)

信号入力ポート IP10～IP27 は、MPU 101 のデータバスに接続される情報保持回路 91、93 の入力ビット端子として構成されている。情報保持回路 91、93 のセレクト（イネーブル）入力及びリセット入力には、MPU 101 のアドレスバスに接続されるアドレスデコーダ 92、94 がそれぞれ接続している。

【0079】

第 1 の情報保持回路 91 の入力ビット端子である信号入力ポート IP10 には、上述したスタートレバー 55 に備えられるスタートレバースイッチが電氣的に接続されている。また、第 1 の情報保持回路 91 の信号入力ポート IP11～IP13 には左中右の各ストップスイッチ 56L、56C、56R が接続され、信号入力ポート IP15～IP17 には 1 枚ベットスイッチ 52、マックスベットスイッチ 54、清算スイッチ 57 がそれぞれ電氣的に接続されている。なお、例えば信号入力ポート IP14 のように、スイッチ類やセンサ類が何も接続されない「未使用」のポートがあってもよい。

【0080】

同様に、第 2 の情報保持回路 93 の信号入力ポート IP20～IP22 には左中右の各リール 40L、40C、40R の回転基準センサ 43L、43C、43R がそれぞれ電氣的に接続され、信号入力ポート IP23～IP24 にはメダル払出装 83 の払出第 1 センサ 411 及び払出第 1 センサ 412 がそれぞれ電氣的に接続され、信号入力ポート IP24～IP27 にはセクタ 28 の投入第 1 センサ 541、投入第 2 センサ 542 及び投入監視センサ 543 がそれぞれ電氣的に接続されている。

【0081】

情報保持回路 91、93 は、例えばそれぞれ 1 バイト（8 ビット）の入力データを記憶保持可能なメモリ回路として構成され、各情報保持回路に所定のアドレス（ラベル）が予め割り当てられている。ここで、図 13 には、本実施形態による信号入力ポート IP10～IP17 及び IP20～IP27 に対応付けられた入力データの構成が例示される。

【0082】

スタートレバー 55 やストップスイッチ 56L、56C、56R などのスイッチ類から出力される H（高電圧レベル）/ L（低電圧レベル）の信号状態は、ラベル_IP_SWITCH で参照されるアドレスが割り当てられた情報保持回路 91 に一時的に保持される。同様に、回転基準センサ 43L、43C、43R や投入センサ 541～543 などのセンサ類から

出力される H / L の信号状態は、ラベル_IP_SENSORで参照されるアドレスが割り当てられた情報保持回路 9 3 に一次的に保持される。

【 0 0 8 3 】

後述する所定周期のインターバル割込処理で、情報保持回路 9 1、9 3 で保持された各信号入力ポート IP 1 0 ~ IP 2 7 の状態情報が MPU 1 0 1 のレジスタ又は RAM 1 0 1 3 に読み込まれる。より詳細には、MPU 1 0 1 は、割込処理中にラベル_IP_SWITCHに対応するアドレスをアドレスバスに指定しアドレスデコーダ 9 2 をセレクトする。当該アドレスデコーダ 9 2 がイネーブル信号を情報保持回路 9 1 に出力することで、当該情報保持回路 9 1 が保持する 1 バイトの入力データがデータバスに出力され、これにより、上述したスイッチ類からの信号状態が MPU 1 0 1 に認識されるように構成されている。

【 0 0 8 4 】

同様に、MPU 1 0 1 は、割込処理中にラベル_IP_SENSORに対応するアドレスを指定しアドレスデコーダ 9 4 をセレクトすることで情報保持回路 9 3 が保持する 1 バイトの入力データがデータバスに出力され、上述したセンサ類からの信号状態が MPU 1 0 1 に認識される。

【 0 0 8 5 】

インターバル割込処理では、MPU 1 0 1 のレジスタに読み込んだ入力データへの論理変換処理や各入力ポートへの信号の立ち上がりデータの生成処理なども実行されるが、これらの処理については割込制御手段の説明とともに後述する。

【 0 0 8 6 】

また、スタートレバー 5 5 やストップスイッチ 5 6 L、5 6 C、5 6 R などのスイッチ類に関しては、遊技進行制御処理で操作の受付許可フラグがオンにセットされることを条件に、情報保持回路 9 1 から読み込んだ情報を有効なものとして扱ってもよい。例えば、スタートレバー受付許可フラグがオンのときだけ、MPU 1 0 1 は、情報保持回路 9 1 から読み込んだ信号入力ポート IP 1 0 に対応するビット情報 (_IP_SWITCH の第 1 ビット D 0) を有効なものとして扱うことができる。反対に、スタートレバー受付許可フラグがオフのときには、MPU 1 0 1 は、読み込んだ信号入力ポート IP 1 0 に対応するビット情報 (_IP_SWITCH の第 1 ビット D 0) を有効なものとして扱わなくてもよい。

【 0 0 8 7 】

情報保持回路 9 1、9 3 は、MPU 1 0 1 の内部回路でなく外部回路としてメイン制御基板 1 0 0 に搭載されるものでもよい。また、図 1 2 の回路図及び図 1 3 のデータ構成はあくまでも例示であり、各スイッチ類及びセンサ類の入力構成を任意に定めてもよい。

【 0 0 8 8 】

(信号出力ポート)

次に、MPU 1 0 1 に備えられる信号出力ポートを説明する。ここで、図 1 4 ~ 図 1 8 は、信号出力ポート OP 1 0 ~ OP 5 7 周りのインタフェース構成をそれぞれ例示するブロック図である。

【 0 0 8 9 】

信号出力ポート OP 1 0 ~ OP 5 7 は、MPU 1 0 1 のデータバスに接続される情報保持回路 1 1 1、1 1 5、1 1 9、1 2 3、1 2 8 にそれぞれ接続されるゲート回路 1 1 3、1 1 7、1 2 1、1 2 5、1 3 0 の出力ビット端子として構成されている。

【 0 0 9 0 】

図 1 4 において、情報保持回路 1 1 1 のセレクト (イネーブル) 入力及びリセット入力には、MPU 1 0 1 のアドレスバスに接続されるアドレスデコーダ 1 1 2 が接続している。情報保持回路 1 1 1 は、予めアドレス (ラベル_OP_REL_L) が割り当てられた 1 バイト (8 ビット) のメモリ回路として構成され、アドレスデコーダ 1 1 2 で選択されたときにデータバスの各ビット情報を取り込んで保持する。またゲート回路 1 1 3 は、アドレスデコーダ 1 1 2 で指示されたビット (ポート) に対応する情報保持回路 1 1 1 の保持情報を、成形及び電流増幅した信号に変換して信号出力ポート OP 1 0 ~ OP 1 7 に出力するように構成されている。すなわち、ゲート回路 1 1 3 は、情報保持回路 1 1 1 の各ビットに

対応して 8 個のゲート回路素子を有している。

【 0 0 9 1 】

信号出力ポート O P 1 0 ~ O P 1 3 には、モータ駆動回路 5 0 0 を介して左リール 4 0 L のステッピングモータ 4 1 L の 0 ~ 3 相の端子がそれぞれ接続されている。また、信号出力ポート O P 1 4 ~ O P 1 7 には、7 セグコード 1 1 4 を介して獲得枚数表示器 3 6 の 1 桁目の 7 セグ L E D が接続されている。

【 0 0 9 2 】

図 1 5 において、情報保持回路 1 1 5 のセレクト (イネーブル) 入力及びリセット入力には、アドレスバスに接続されるアドレスデコード 1 1 6 が接続している。情報保持回路 1 1 5 は、予めアドレス (ラベル_OP_REL_C) が割り当てられた 1 バイト (8 ビット) のメモリ回路として構成され、アドレスデコード 1 1 6 で選択されたときにデータバスの各ビット情報を取り込んで保持する。またゲート回路 1 1 7 は、アドレスデコード 1 1 6 で指示されたビット (ポート) に対応する情報保持回路 1 1 5 の保持情報を、成形及び電流増幅した信号に変換して信号出力ポート O P 2 0 ~ O P 2 7 に出力するように構成されている。すなわち、ゲート回路 1 1 7 は、情報保持回路 1 1 5 の各ビットに対応して 8 個のゲート回路素子を有している。

【 0 0 9 3 】

信号出力ポート O P 2 0 ~ O P 2 3 には、モータ駆動回路 5 0 0 を介して中リール 4 0 C のステッピングモータ 4 1 C の 0 ~ 3 相の端子がそれぞれ接続されている。また、信号出力ポート O P 2 4 ~ O P 2 7 には、7 セグコード 1 1 8 を介して獲得枚数表示器 3 6 の 2 桁目の 7 セグ L E D が接続されている。

【 0 0 9 4 】

図 1 6 において、情報保持回路 1 1 9 のセレクト (イネーブル) 入力及びリセット入力には、アドレスバスに接続されるアドレスデコード 1 2 0 が接続している。情報保持回路 1 1 9 は、予めアドレス (ラベル_OP_REL_R) が割り当てられた 1 バイト (8 ビット) のメモリ回路として構成され、アドレスデコード 1 2 0 で選択されたときにデータバスの各ビット情報を取り込んで保持する。またゲート回路 1 2 1 は、アドレスデコード 1 2 0 で指示されたビット (ポート) に対応する情報保持回路 1 1 9 の保持情報を、成形及び電流増幅した信号に変換して信号出力ポート O P 3 0 ~ O P 3 7 に出力するように構成されている。すなわち、ゲート回路 1 2 1 は、情報保持回路 1 1 9 の各ビットに対応して 8 個のゲート回路素子を有している。

【 0 0 9 5 】

信号出力ポート O P 3 0 ~ O P 3 3 には、モータ駆動回路 5 0 0 を介して右リール 4 0 R のステッピングモータ 4 1 R の 0 ~ 3 相の端子がそれぞれ接続されている。また、信号出力ポート O P 3 4 ~ O P 3 7 には、7 セグコード 1 2 2 を介してクレジット数表示器 3 5 の 1 桁目の 7 セグ L E D が接続されている。

【 0 0 9 6 】

図 1 7 において、情報保持回路 1 2 3 のセレクト (イネーブル) 入力及びリセット入力には、アドレスバスに接続されるアドレスデコード 1 2 4 が接続している。情報保持回路 1 2 3 は、予めアドレス (例えば図 1 9 に示されるラベル_OP_BLK_HPM) が割り当てられた 1 バイト 8 個 (8 ビット) のメモリ回路として構成され、アドレスデコード 1 2 4 で選択されたときにデータバスの各ビット情報を取り込んで保持する。またゲート回路 1 2 5 は、アドレスデコード 1 2 4 で指示されたビット (ポート) に対応する情報保持回路 1 2 3 の保持情報を、成形及び電流増幅した信号に変換して信号出力ポート O P 4 0 ~ O P 4 7 に出力するように構成されている。すなわち、ゲート回路 1 2 5 は、情報保持回路 1 2 3 の各ビットに対応して 8 個のゲート回路素子を有している。

【 0 0 9 7 】

信号出力ポート O P 4 0 には、メイン制御基板 1 0 0 に搭載した適宜のドライブ回路 1 2 7 a を介して、セクタ 2 8 のプロッカ 5 3 2 を駆動するソレノイド 5 3 3 が接続されている。また、信号出力ポート O P 4 1 には、同じくメイン制御基板 1 0 0 に搭載した適

宜のドライブ回路 1 2 7 b を介して、メダル払出装置 8 3 の払出モータ 4 2 0 が接続されている。信号出力ポート O P 4 4 ~ O P 4 7 には、7 セグコード 1 2 6 を介してクレジット数表示器 3 5 の 2 桁目の 7 セグ L E D が接続されている。

【 0 0 9 8 】

図 1 8 において、情報保持回路 1 2 8 のセレクト（イネーブル）入力及びリセット入力には、アドレスバスに接続されるアドレスデコード 1 2 9 が接続している。情報保持回路 1 2 8 は、予めアドレス（ラベル_OP_LMP1）が割り当てられた 1 バイト（8 ビット）のメモリ回路として構成され、アドレスデコード 1 2 9 で選択されたときにデータバスの各ビット情報を取り込んで保持する。またゲート回路 1 3 0 は、アドレスデコード 1 2 9 で指示されたビット（ポート）に対応する情報保持回路 1 2 8 の保持情報を、成形及び電流増幅した信号に変換して信号出力ポート O P 5 0 ~ O P 5 7 に出力するように構成されている。すなわち、ゲート回路 1 3 0 は、情報保持回路 1 2 8 の各ビットに対応して 8 個のゲート回路素子を有している。

【 0 0 9 9 】

信号出力ポート O P 5 0 ~ O P 5 3 には、メイン制御基板 1 0 0 に搭載した適宜のドライブ回路 1 3 1 を介して、ベット数表示ランプ 3 4 a、3 4 b、3 4 c 及びメダル投入待ちランプ 3 7 がそれぞれ接続されている。他の信号出力ポート O P 5 4 ~ O P 5 7 に任意で情報報知用の L E D ランプ（筐体内部に設置されるものを含む）を接続してもよい。

【 0 1 0 0 】

ここで、図 1 9 には、本実施形態による信号出力ポート O P 1 0 ~ O P 1 7、O P 2 0 ~ O P 2 7、O P 3 0 ~ O P 3 7、O P 4 0 ~ O P 4 7 及び O P 5 0 ~ O P 5 7 に対応付けられた出力要求データの構成が例示される。

【 0 1 0 1 】

メインの遊技進行制御処理で、信号出力ポートから出力すべき信号の出力要求がセットされる。そしてその出力要求がセットされた信号が後述する所定周期のインターバル割込処理で実際に信号出力ポートから出力される。ここで「出力要求をセット」とするとは、出力しようとする信号の状態情報を、予めアドレス（番地）が割り当てられている対応するメモリ領域に記憶することをいう。

【 0 1 0 2 】

具体的には、例えばブロック信号の出力要求をセットする処理では、M P U 1 0 1 がメインの遊技進行処理中に、ラベル_PT_BLK_HPMに対応するアドレス（番地）のメモリ領域に第 1 ビット D 0（ブロック信号に対応）を「1」にした 1 バイトの出力要求データを記憶させる命令を実行する。そして次の割込処理においてラベル_OP_BLK_HPMに対応するアドレスのアドレスデコード 1 2 4 がセレクトされ、それに接続する情報保持回路 1 2 3 がイネーブルとなる。これにより、データバス上の出力要求データが情報保持回路 1 2 3 に取り込まれて保持される（図 1 7 参照）。

【 0 1 0 3 】

また、例えば、小役に入賞しメダルの獲得枚数表示の出力要求をセットする処理では、M P U 1 0 1 が表示すべき獲得枚数の 1 0 進数 1 桁目のバイナリ 4 ビットの情報をラベル_OP_REL_Lに対応するアドレスのメモリ領域に上位 4 ビット D 4 ~ D 7 に記憶させ、1 0 進数 2 桁目のバイナリ 4 ビットの情報をラベル_OP_REL_Cに対応するアドレスのメモリ領域に上位 4 ビット D 4 ~ D 7 に記憶させる。ラベル_OP_REL_Lは情報保持回路 1 1 1 のアドレスに対応し、ラベル_OP_REL_Cは情報保持回路 1 1 5 のアドレスに対応している。このため、表示すべき獲得枚数の 1 桁目の数値情報が情報保持回路 1 1 1 に保持され、2 桁目の数値情報が情報保持回路 1 1 5 に保持される（図 1 5 及び図 1 6 参照）。

【 0 1 0 4 】

そして、出力要求がセットされた次の割込処理において、ゲート回路 1 1 3、1 1 7、1 2 1、1 2 5、1 3 0 がオンされ、これにより情報保持回路 1 1 1、1 1 5、1 1 9、1 2 3、1 2 8 に保持されているビットの情報が、それぞれに対応する信号出力ポートを介して実際に信号として出力される。

【 0 1 0 5 】

なお、図 4 3 には信号出力ポートから信号を出力するためにセットされる出力要求データの構成例が示される。本実施形態では、R A M 1 0 1 3 に所定のアドレスが割り当てられる出力要求データの 1 つである例えば PT_BLK_HPM において、少なくともブロック信号に対応する第 1 ビット D 0 と払出駆動信号に対応する第 2 ビット D 1 とが 1 バイトデータ内に含まれている。このように、1 バイトのデータ内にブロック信号及び払出駆動信号の出力を要求するビットを含ませることで、メインの遊技進行制御処理では、この 1 バイトのデータを当該 PT_BLK_HPM で参照される R A M 1 0 1 3 のメモリ領域に記憶させる命令のみ（つまり 1 ステップ命令）で、ブロック信号及び払出駆動信号の両方の信号の出力処理を完了させることができる。また、インターバル割込処理においても 1 ステップでこれらの信号が信号出力ポートから出力されるので、M P U 1 0 1 の処理負荷を低減することができる。

【 0 1 0 6 】

出力要求がセットされている期間中であっても、例えば 7 セグ L E D へのコード信号や L E D ランプへのランプ表示信号などは、毎回の割込処理の終了時に、対応するゲート回路をオフする処理を含んでもよい。このような処理では、実際には割込処理の周期で L E D が高速で点滅することとなる。しかし、L E D が高速で点滅することにより、遊技者の目には L E D が連続して点灯しているように見え、遊技に支障や違和感を生じさせることはない。

【 0 1 0 7 】

また、上述したゲート回路 1 1 3、1 1 7、1 2 1、1 2 5、1 3 0 を M P U 1 0 1 の内部回路でなく外部回路としてメイン制御基板 1 0 0 に搭載されてもよい。また、図 1 4 ~ 図 1 9 の構成はあくまでも例示であり、各表示信号及び駆動信号の出力構成を任意に定めてもよい。

【 0 1 0 8 】

次に、図 2 0 を参照して、メイン制御基板 1 0 0 に備えられる、クロック信号に関する周辺回路を説明する。

【 0 1 0 9 】

メイン制御基板 1 0 0 の演算処理装置である M P U 1 0 1 は、第 1 クロック源 1 0 5 からのシステムクロック信号 S C L K が入力される第 1 クロック入力端子と、第 2 クロック源 1 0 7 からの乱数クロック信号 R C L K が入力される第 2 クロック入力端子とを有している。第 1 クロック源 1 0 5 及び第 2 クロック源 1 0 7 は、互いに独立した発振回路からなる。そのため、システムクロック信号 S C L K 及び乱数クロック信号 R C L K を、クロック周波数（周期）及び位相が相違する非同期信号にすることができる。

【 0 1 1 0 】

M P U 1 0 1 は、これらのクロック信号 S C L K、R C L K の処理に関連する回路として、クロック回路 1 0 1 4 と、「タイマ回路」であるタイマカウンタ（Programmable Timer Counter; P T C）1 0 1 5 と、割込コントローラ 1 0 1 6 と、乱数カウンタ 1 0 1 7 とを内蔵している。

【 0 1 1 1 】

クロック回路 1 0 1 4 は、第 1 クロック源 1 0 5 からのシステムクロック信号 S C L K を所定の分周比 n_1 で分周するとともに、第 2 クロック源 1 0 7 からの乱数クロック信号 R C L K を所定の分周比 n_2 で分周する回路である。2 つの分周比 n_1 と n_2 とは同じ値でもよいし異なってもよい。例えば、所定の分周比 n_1 が「2」のとき、第 1 クロック源 1 0 5 から 1 2 M H z のシステムクロック信号 S C L K が入力されると、それを 2 倍に分周した 6 M H z の動作クロック信号が C P U 1 0 1 1 へ入力されるとともに、6 M H z のクロック信号がタイマカウンタ（P T C）1 0 1 5 へも入力される。

【 0 1 1 2 】

タイマカウンタ 1 0 1 5 は、第 1 クロック源 1 0 5 からのシステムクロック信号 S C L K に基づいて、C P U 1 0 1 1 に割込処理を起動させるためのインターバル割込信号 I N

Tを生成する回路である。タイマカウンタ1015は、MPU101に設けられる特殊レジスタの1つであるPTC設定レジスタの値に基づいてインターバル割込信号INTの周期が変更できるように構成されている。すなわち、タイマカウンタ1015は、PTC設定レジスタに設定された値をカウンタの初期値としてシステムクロック信号SCLKを入力する毎に「-1」し、カウンタ値が「0」になった時にインターバル割込信号INTを割込コントローラ1016へ出力するように構成されている。

【0113】

例えば下記の式で計算できるように、システムクロック信号SCLKの周波数が12MHz、クロック回路1014の分周比n1が「2」、PTC設定レジスタの値が「13410」のときには、システムクロック信号SCLKの周期を 2×13410 倍した2.235ミリ秒周期のインターバル割込信号INTが生成される。

$$12\text{MHz} / (2 \times 13410) = 447\text{Hz} (= 2.235\text{msec})$$

【0114】

乱数カウンタ1017は、第2クロック源107からの乱数クロック信号RCLKに基づいて乱数カウンタ値を更新する回路である。後述する乱数発生手段は、これら第2クロック源107と乱数カウンタ1017とを構成要素として含み、当選役決定手段が当選役の決定のために乱数カウンタ1017が示す乱数カウンタ値を使用する。

【0115】

このようなクロック周辺回路において、第1クロック源105と第2クロック源107とを独立させたので、システムクロック信号SCLKと乱数クロック信号RCLKとを互いに周期及び位相が全く異なる非同期信号とすることができる。したがって、例えばMPU101の内部的な処理により得られる内蔵乱数の値をシステムクロック信号SCLKに基づいて不正に制御したり、推測したりするような不正行為の実行は不可能となる。

【0116】

また、システムクロック信号SCLKを利用してインターバル割込信号INTを生成するプログラム制御可能なタイマカウンタ1015を設けたので、CPU1011の処理によってインターバル割込信号INTの周期を随時変更することが可能となる。これにより、センサ又はスイッチ類の信号の入出力の監視や内部タイマなどのシステム制御を、遊技の状況やCPU1011の処理負荷に応じて柔軟かつ容易に適応させることができる。

【0117】

[スロットマシンの遊技に供される役]

ここで、スロットマシン10の遊技に供される役を簡単に説明する。スロットマシン10は、入賞により遊技者にメダルの払い出しがある小役（ベル役、スイカ役、チェリー役など）と、メダルを投入しなくても次の単位遊技を行える再遊技役（リプレイ役）と、遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技役（ボーナス役）とを有している。ここで「単位遊技」とは、リール40L、40C、40Rが回転操作され入賞の判定が行われるまでの期間を1つの単位とする遊技を意味する。

具体的には、後述する図24の「遊技開始処理（S102）」から「遊技終了チェック処理（S117）」までの遊技進行処理を「単位遊技」としている。

【0118】

図3の図柄の例によれば、小役として「ベル」「ベル」「ベル」の図柄組合せで構成されるベル役、「スイカ」「スイカ」「スイカ」の図柄組合せで構成されるスイカ役、左リール40Lの「チェリー」図柄のみで構成されるチェリー役などがある。また、再遊技役としては、「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」や「リプレイ」「リプレイ」「スイカ」などのように図柄組合せが異なる複数種類の再遊技役を備えてもよい。また、BB役としては「赤セブン（赤7）」「赤セブン（赤7）」「赤セブン（赤7）」の図柄組合せで構成される第1BB役及び「青セブン（青7）」「青セブン（青7）」「青セブン（青7）」の図柄組合せで構成される第2BB役などがある。また、RB役としては「白バー」

「白バー」「白バー」の図柄組合せで構成される第１ＲＢ役及び「黒バー」「黒バー」「黒バー」の図柄組合せで構成される第２ＲＢ役などがある。

【０１１９】

再遊技役（リプレイ役）が成立すると再遊技が作動する。ここで「再遊技が作動」することによる効果は、再遊技役が成立した単位遊技において賭けられていたメダルが消費されずに、次の単位遊技に自動投入されることである。「自動投入」とは、メダルが自動的に賭けられる処理が行われることをいう。通常は再遊技役が成立した前回の単位遊技で賭けられていたメダルの数が、再遊技が作動中の当該単位遊技におけるベット数として自動的に設定される。これにより、再遊技が作動すると、遊技者はメダルを投入しなくても次の単位遊技を行うことができる。

【０１２０】

上述した特別遊技役には、ＢＢ（ビッグボーナス）遊技を作動させるＢＢ役と、ＲＢ（レギュラーボーナス）遊技を作動させるＲＢ役とがある。ここで、「ＢＢ遊技が作動」とは、遊技がＢＢ遊技状態に移行することをいう。ＢＢ遊技が作動中のＢＢ遊技状態では、一般遊技よりも小役が当選する確率が高い状態の高確率遊技が複数回継続し、所定の最大払出枚数（例えば４１９枚）のメダルの払い出しでＢＢ遊技状態が終了する。

また、「ＲＢ遊技が作動」とは、遊技がＲＢ遊技状態に移行することをいう。ＲＢ遊技が作動中のＲＢ遊技状態では、同じく小役が当選する確率が高い状態の高確率遊技が継続し、所定遊技回数（例えば１２遊技）消化するか、又は、所定回数（例えば８回）の小役の入賞によりＲＢ遊技状態が終了する。

【０１２１】

これら特別遊技役（ＢＢ役、ＲＢ役）は、役抽選により当選状態を次の単位遊技に持ち越すことができる役物系の役である。つまり、特別遊技役が当該遊技で成立しなくても、次以降の遊技で役が成立すれば、対応する特別遊技状態に移行することができる。また、特別遊技役の当選状態が持ち越された一般遊技（ＢＢ役又はＲＢ役の条件装置フラグがオンの状態）で役抽選が行われ、その結果、特別遊技役の当選とともに小役や再遊技役などの入賞系の役が重複して当選するような場合も通常あり得る。そのような重複当選時には、例えば再遊技役に係る図柄を優先的に引き込み制御するなど、成立する役に優先順位を設けてもよい。

【０１２２】

[スロットマシンに備えられる制御手段]

次に、スロットマシン１０に備えられる各種制御手段を説明する。メイン制御基板１０の演算処理装置であるＭＰＵ１０１の処理により実現される制御手段としては、遊技の進行を制御するメインの遊技進行制御手段と、所定周期の割込信号ＩＮＴにより起動されるインターバルタイマ割込処理（本明細書では「インターバル割込処理」又は単に「割込処理」という。）を実行する割込制御手段とがある。

【０１２３】

（割込制御手段）

図２１は、時間を縦軸にして、遊技進行制御手段による遊技進行制御処理、及び、割込制御手段によるインターバル割込処理を各スレッド（ＭＰＵに占有される期間）で示すタイムチャートである。割込処理が起動されると、ＭＰＵ１０１は、まずプログラムカウンタレジスタや演算レジスタなど必要なレジスタの値をＲＡＭ１０１３のスタック領域に退避させる。そして、信号入力ポートＩＰ１０～ＩＰ１７に接続されたスタートレバー５５、ストップスイッチ５６Ｌ、５６Ｃ、５６Ｒ、ベットスイッチ５２、５４及び清算スイッチ５７などのスイッチ類の信号情報を監視する。また、信号入力ポートＩＰ２０～ＩＰ２７に接続された回転基準センサ４３Ｌ、４３Ｃ、４３Ｒ、払出第１センサ４１１、払出第１センサ４１２、投入第１センサ５４１、投入第２センサ５４２及び投入監視センサ５４３などのセンサ類の信号情報を監視する。

【０１２４】

割込処理で「信号情報を監視」とは、具体的には各信号入力ポートＩＰ１０～ＩＰ

27に保持されているスイッチ信号やセンサ信号の情報をMPU101のレジスタやRAM1013に取り込むことをいう。MPU101は、入力受付要求がセットされていることを条件に必要な信号入力ポートのみの情報だけを監視するようにしてもよい。

【0125】

また、インターバル割込処理での信号情報の監視には、各信号入力ポートIP10～IP27に入力された信号（入力データ）の論理変換処理や各信号入力ポートへの信号の「立ち上がりデータ」の生成処理なども含む。ここで図22には、インターバル割込処理で実行される入力データの論理変換処理及び立ち上がりデータ生成処理の一例が示される。なお、図22は、信号入力ポートIP10～IP17に入力されたスイッチ類の入力データに関する処理であって、例として1枚ベットスイッチ52がオン操作されたときの処理を示している。なお、別の信号入力ポートIP20～IP27に入力されるセンサ類の入力データに関する論理変換処理及び立ち上がりデータ生成処理も以下同様に実行されるが、ここでの詳細な説明は省略する。

【0126】

図22を参照し論理変換処理では、MPU101は、はじめにラベル_IP_SWITCHでアドレスが参照されるメモリ領域から今回取得した1バイトのスイッチ入力データをAレジスタに読み込む。そして、Aレジスタと論理変換用マスクデータ（_MSK_SWITCH）とをXOR（排他的論理和）演算し、Aレジスタにその論理演算結果を格納する。

【0127】

論理変換用マスクデータ（_MSK_SWITCH）は1バイトのデータで構成され、スイッチ入力データ（_MSK_SWITCH）の各ビットに対応するスイッチの動作論理に応じた値が予め設定されている。つまり、図13に示したように、信号入力ポートIP10～IP17に実際に入力されるスイッチの信号は、H（高電圧レベル）がスイッチの作動状態（ON）を示す正論理のものと、L（低電圧レベル）が作動状態（ON）を示す負論理のものとがあり、論理変換用マスクデータ（_MSK_SWITCH）の各ビットには、それぞれのビットに対応するスイッチが正論理動作するものであれば「0」が設定され、負論理動作するものであれば「1」が設定されている。

【0128】

図22に示されるように、MPU101がスイッチ入力データ（_MSK_SWITCH）と論理変換用マスクデータ（_MSK_SWITCH）とをXOR演算することにより、Aレジスタは論理変換したスイッチデータに書き換えられる。そして、MPU101は、Aレジスタのデータ（論理変換したスイッチデータ）をRAM1013の所定のメモリ領域（_IP_SWITCH_CUR）に格納する。

【0129】

続いて、MPU101は、今回の割込処理で取得し論理変換したスイッチデータ（Aレジスタ又は_IP_SWITCH_CUR）と、前回の割込処理で取得し論理変換したスイッチデータ（例えば図41に示されるラベル_IP_SWITCH_OLDで参照されるデータ）とに基づいて、スイッチの「立ち上がりデータ」を生成する。

【0130】

具体的にMPU101は、例えば図41に示されるラベル_IP_SWITCH_OLDで参照されるRAM1013のメモリ領域から前回の割込処理で取得し論理変換したスイッチデータをBレジスタに読み込む。そして、Aレジスタのデータ（今回の割込処理で取得し論理変換したスイッチデータ）と、Bレジスタのデータ（前回の割込処理で取得し論理変換したスイッチデータ）とをXOR演算し、Bレジスタをその論理演算結果で書き換える。これによりBレジスタには、前回の割込処理から今回の割込処理にかけて変化したビット値が「1」で示されるスイッチ変化ビットデータが記憶される。MPU101は、その後Bレジスタのデータ（スイッチ変化ビットデータ）をRAM1013の所定のメモリ領域（_IP_SWITCH_CHG）に格納してもよい。

【0131】

更にMPU101は、Aレジスタのデータ（今回の割込処理で取得し論理変換したスイ

ッチデータ)と、Bレジスタのデータ(スイッチ変化ビットデータ)とをAND(論理積)演算し、Bレジスタをその論理演算結果で書き換える。これによりBレジスタには、スイッチの「立ち上がりデータ」が記憶される。

【0132】

センサの「立ち上がりデータ」は、前回の割込処理から今回の割込処理にかけて「0」から「1」に値が変化したビット、つまり操作によってオフ(OFF)からオン(ON)に状態変化したスイッチに対応するビットを「1」で示している。図22の例では、立ち上がりデータ(例えば図42に示される_IP_SWITCH_UP)のビットD5が「1」を示しているので、ビットD5に対応する1枚ベットスイッチ52(図13参照)へのオン操作が検出されたことが分かる。そしてBレジスタに作成された「立ち上がりデータ」は、例えば図42に示されるラベル_IP_SWITCH_UPでアドレスが参照されるRAM1013のメモリ領域に格納される。

また、当該割込み処理により_IP_SWITCH_OLDのデータは、今回の割込み処理で取得したスイッチデータ(図22に示した_IP_SWITCH_CURのデータ)に更新される。

【0133】

また、インターバル割込処理においてMPU101は、図14～図18に示したゲート回路113、117、121、125、130をオンすることで、メインの遊技進行制御処理において出力要求がセットされた信号を実際に信号出力ポートOP01～OP57から出力する処理を行う。

【0134】

例えば、遊技進行制御処理において、スタートレバー55への操作が受け付けられると、リール40L、40C、40Rを回転させる駆動パルス信号の出力を要求するリール回転出力要求がセットされる。このリール回転出力要求がセット中のときには、信号出力ポートOP10～OP13、OP20～OP23、OP30～OP33から、1-2相励磁方式に従った4相の駆動パルス信号がステッピングモータ41L、41C、41Rに対し出力される。1-2相励磁方式とは、4相(0～3)のステッピングモータに対し、0、0・1、1、1・2、2、2・3、3、3・0の順で各励磁相を順次、循環して励磁する方式をいう。この励磁相の更新がインターバル割込処理毎に行われる。

【0135】

(内部タイマ)

また、メイン制御基板100は、上述のインターバル割込信号INTを利用した内部タイマを有している。例えば図23には、そのような内部タイマの種類とともに時間計測開始条件、時間計測終了条件及びそのカウント値リミットの例が示される。内部タイマは、いずれも例えば2.235ミリ秒周期のインターバル割込処理毎に値がデクリメントされるカウンタとして構成される。なお、割込処理ごとにインクリメントされるカウンタで内部タイマを構成してもよい。

【0136】

例えば「遊技ウエイト処理タイマ」は、リール40L、40C、40Rを回転させる最初の駆動パルス信号の立ち上がり(オン)を検知したときに起動され、割込処理毎に時間計測カウンタとして値が更新される内部タイマである。そして、割込処理は、遊技ウエイト処理タイマのカウント値に基づいて所定時間(例えば4.1秒)経過するまでは、上述した回転開始操作の受け付けを許可するスタートレバー受付許可フラグをオンしないようにする処理を含むことができる。これにより、前回の単位遊技から所定時間(例えば4.1秒)経過していなければスタートレバー55が受け付けない、いわゆるウエイト処理が実行され、連続する単位遊技間の最短の時間間隔が確保される。

【0137】

また、「セクタ制御監視タイマ」は、投入されたメダルを受け入れを禁止するブロック信号の立ち下がり(オフ)を検知したときに起動され、割込処理毎に時間計測カウンタとして値が更新される内部タイマである。このセクタ制御監視タイマは、後述するセ

クタエラーチェック処理やブロッカ信号停止処理において使用される。

【0138】

また、「投入第1センサタイマ」は、セクタ28の投入第1センサ541からのセンサ信号の立ち上がり（オン）を検知したときに起動され、割込処理毎に時間計測カウンタとして値が更新される内部タイマである。同様に「投入第2センサタイマ」は、投入第2センサ542からのセンサ信号の立ち上がり（オン）を検知したときに起動され、割込処理毎に時間計測カウンタとして値が更新される内部タイマであり、「投入監視センサタイマ」は、投入監視センサ543からのセンサ信号の立ち上がり（オン）を検知したときに起動され、割込処理毎に時間計測カウンタとして値が更新される内部タイマである。これら投入第1及び投入第2センサタイマは、後述するセクタエラーチェック処理にいて、異常監視処理手段によるエラー判定に使用される。また投入監視センサタイマは、後述するブロッカ信号出力処理においてセクタ28の誤作動防止に使用される。

【0139】

また、「払出制御監視タイマ」は、メダル払出装置83への払出駆動信号の立ち上がり（オン）を検知したときに起動され、割込処理毎に時間計測カウンタとして値が更新される内部タイマである。払出制御監視タイマの時間計測は払出駆動信号のオフで終了するが、メダルの払出完了を示す払出第1センサ411がオフする毎にリセットして時間計測が再開される。この払出制御監視タイマは、後述するメダル1枚払出処理において、異常監視処理手段によるメダル払出装置83のエラー判定に使用される。

【0140】

また、「払出第1センサタイマ」は、メダル払出装置83の払出第1センサ411からのセンサ信号の立ち上がり（オン）を検知したときに起動され、割込処理毎に時間計測カウンタとして値が更新される内部タイマである。払出第1センサタイマの時間計測は例えば100ミリ秒経過か、払出第1センサ411オフのいずれか早い時に時間計測を終了する。「払出第2センサタイマ」は、払出第2センサ412からのセンサ信号の立ち上がり（オン）を検知したときに起動され、割込処理毎に時間計測カウンタとして値が更新される内部タイマである。払出第2センサタイマの時間計測は例えば30ミリ秒経過か、払出第2センサ412オフのいずれか早い時に時間計測を終了する。

これら払出第1及び第2センサタイマは、後述するメダル1枚払出処理において、異常監視処理手段によるメダル払出装置83のエラー判定に使用される。

【0141】

スロットマシン10に備えられるその他の制御手段としては、乱数発生手段、当選役決定手段、作動状態判定手段、上限数設定手段、賭け数管理手段、内部貯留数管理手段、ブロッカ制御手段、遊技メダル管理手段、清算処理手段異、常監視処理手段及び復帰処理手段などがある。なお、これらの制御手段は、上述したスロットマシン10の構成要素から特定されるハードウェア資源を用いて、メイン制御基板100に備えられるMPU101が演算処理を実行することで実現される。

【0142】

（乱数発生手段）

「乱数発生手段」は、第2クロック源107からの乱数クロック信号RCLKに基づいて更新される乱数カウンタ値を内蔵乱数として求め、当選役決定手段に出力する手段である。乱数発生手段は、乱数カウンタ値とソフト乱数とを用いて、所定の算術演算を施すことにより内蔵乱数を求めてもよい。ソフト乱数は、予めROM1012に記憶されている乱数表を更新することで得てもよい。また、所定の乱数発生アルゴリズムに従った演算処理によりソフト乱数を得てもよい。

【0143】

（当選役決定手段）

「当選役決定手段」は、乱数発生手段から取得した乱数（内蔵乱数）に基づき当選役を決定する手段である。具体的には、当選役と当選役の当選確率に応じた数値範囲とが対応して割り当てられた（ROM1012に予め記憶されている）役抽選テーブルを用いて実

行される。当選役決定手段は、遊技開始の状態の規定数の遊技メダルが賭けられることにより、スタートレバー５５の操作を契機に、取得した乱数が属する数値範囲に対応する役を当選役として決定する。

【０１４４】

（作動状態判定手段）

「作動状態判定手段」は、遊技結果に基づいた作動状態を判定する手段である。「遊技結果」とは、有効ラインに停止し表示された図柄が判定されることにより得られる結果を意味する。遊技結果に基づいた作動状態には、例えば再遊技作動状態や特別遊技作動状態などがある。後述する遊技終了チェック処理では、遊技結果に基づいて作動フラグがセットされる。作動状態判定手段はこの作動フラグを参照することで、再遊技などの作動状態を判定することができる。

【０１４５】

（フラグ）

ここで「フラグ」とは、遊技の進行における各種状態や各種信号の入出力状態などを管理するために、その状態情報を記憶する特定のメモリ領域に割り当てられた名称のことをいう。

【０１４６】

本実施形態のスロットマシン１０には、遊技状態に関して、

条件装置フラグ：当選役決定手段により当選した当選役の管理

作動フラグ：成立した役の管理

などが備えられる。

【０１４７】

また、本実施形態のスロットマシン１０には、操作スイッチ類の受け付けに関して、

スタートレバー受付許可フラグ：スタートレバーの操作受け付けの可否管理

ストップスイッチ受付許可フラグ：ストップスイッチの操作受け付けの可否管理

ベットスイッチ受付許可フラグ：ベットスイッチの操作受け付けの可否管理

清算スイッチ受付許可フラグ：清算スイッチの操作受け付けの可否管理

などが備えられる。

なお、「スタートレバー受付許可状態記憶手段」は、実施形態の説明における「スタートレバー受付許可フラグ」が対応する。

【０１４８】

また、本実施形態のスロットマシン１０には、信号の出力状態に関して、

ブロック信号フラグ：セレクトのブロックの状態管理

払出駆動信号フラグ：メダル払出装置の払出駆動信号の状態管理

などが備えられる。

なお、「ブロック状態記憶手段」は、実施形態の説明における「ブロック信号フラグ」が対応する（例えば図４４に示される_FL_MEDAL_STS）。

【０１４９】

また、本実施形態のスロットマシン１０には、エラーの検出状態に関して、

セレクトエラーフラグ：ＣＰエラーフラグ、ＣＥエラーフラグ、Ｃ０エラーフラグ、Ｃ１エラーフラグ、

払出装置エラーフラグ：空エラーフラグ、詰まりエラーフラグ、

などが備えられる。

【０１５０】

また、本実施形態のスロットマシン１０には、メダル管理に関して、

規定数上限フラグ：ベット数が規定数の上限に達しているときにオンが備えられる。

【０１５１】

（上限数設定手段）

「上限数設定手段」は、上述した規定上限数を規定上限数変数に設定する手段である。

スロットマシン 10 では、遊技状態に応じて規定数（遊技に賭けることができるメダル数）が定められる。「規定上限数」とは、当該遊技で定められる規定数の上限数のことをいう。

【0152】

例えば、BB 遊技状態などの特別遊技状態では、規定数が「2」に定められ、したがって上限数設定手段は、最大値「2」を規定上限数として設定する。また、例えば特別遊技状態ではない一般遊技状態では、規定数が「1」、「2」又は「3」に定められる。したがって上限数設定手段は、そのうちの最大値「3」を規定上限数として設定する。また、上限数設定手段は、上述した作動状態判定手段により再遊技作動状態と判定した場合には、前回の遊技に賭けられたメダル数を規定上限数変数に設定する。なお、本明細書では規定上限数数変数を単に「規定上限数」ということがある。

【0153】

（賭け数管理手段）

「賭け数管理手段」は、遊技に賭けられている遊技メダル数、つまりベット数を管理するための手段である。本実施形態で賭け数管理手段は、ベット数をベット数変数に記憶して管理する他に、メダルが投入されたことによる1枚ベット処理や、ベット操作が受け付けられたことによるベット数の加算などの処理を実行する。なお、本明細書ではベット数変数を単に「ベット数」ということがある。

【0154】

（内部貯留数管理手段）

「内部貯留数管理手段」は、遊技メダルの内部貯留数（クレジット数）を管理するための手段である。内部貯留数管理手段は、クレジット数をクレジット数変数に記憶して管理する他に、メダルが投入されたことによるクレジット加算処理や、清算スイッチ57が操作されたことによるクレジット清算処理などを実行する。なお、本明細書ではクレジット数変数を単に「クレジット数」ということがある。

【0155】

（ブロック制御手段）

「ブロック制御手段」は、セクタ28に備えられるブロック機構部530のソレノイド533に対してブロック信号を制御（ブロックON/OFF）することで、ブロック532の位置を制御する手段である。すなわち、ブロック制御手段は、ブロック信号を出力することでメダルの受け入れを許可する位置にブロック532を移動させる（ブロックONの状態）。ブロック信号が出力されなければ、ブロック532はメダルの受け入れを拒否する位置に移動する（ブロックOFFの状態）。

【0156】

また、ブロック制御手段は、ブロック信号出力処理（ブロックON処理）においてセクタ28の投入監視センサ543が作動後所定時間経過するまで待機し、当該所定時間が経過後にブロック信号を出力する。ここで、投入監視センサタイムは、図23に示したように投入監視センサ543からのセンサ信号の立ち下がり（ONからOFF）を契機に時間計測を開始する内部タイマである。上述したように投入監視センサタイムは、例えば2.235ミリ秒周期のインターバル割込処理毎に値がインクリメントされるカウンタとして構成される。

【0157】

ブロックOFFの状態ではメダルが投入された場合において、当該メダルがブロック位置に達したタイミングでブロックONの状態になると、メダルが挟まれるおそれがある。このような不都合を回避するために、ブロックOFFの状態からブロックONの状態にする場合には、投入監視センサ543がオンした後所定時間（当該メダルがブロック位置に達し、当該メダルをメダル落下口503側に流下させるのに適した時間）の経過を待ってからブロック信号を出力するようにしている。

【0158】

また、ブロック制御手段は、ブロック信号出力処理においてインターバル割込処理を禁

止した後、信号出力ポートを介したブロック信号の出力要求をセットする。

【0159】

ここで「ブロック信号の出力要求をセットする」とは、具体的には、ブロック信号に対応する第1ビットD0を「1」に設定した1バイトの出力要求データを生成し、RAM1013の所定アドレス（例えば図43に示されるラベル_PT_BLK_HPM）のメモリ領域に記憶させることをいう。

【0160】

第1ビットD0が「1」に設定された出力要求データがラベル_PT_BLK_HPMで参照されるメモリ領域に設定されると、インターバル割込処理が許可された次の割込処理で実際にブロック信号が信号出力ポートOP40からセクタ28に出力され、ブロックがONする。

【0161】

なお、出力要求データは、図43に示される本実施形態の_PT_BLK_HPMように少なくともブロック信号に対応するビットD0と払出駆動信号に対応するビットD1とが1バイトのデータ内に含むことが好ましい。これにより、メインの遊技進行制御処理では、この1バイトのデータを当該_PT_BLK_HPMで参照されるRAM1013のメモリ領域に記憶させる命令のみ（つまり1ステップ命令）で、ブロック信号及び払出駆動信号の両方の信号の出力処理を完了させることができる。また、インターバル割込処理においても1ステップでこれらの信号が信号出力ポートから出力されるので、MPU101の処理負荷を低減することができる。

【0162】

そして、MPU101は、割込禁止期間中にブロック信号が出力状態であることを示す情報をブロック状態記憶手段（ブロック信号フラグ、例えば図44に示される_FL_MEDAL_STS）に記憶する。なお、1バイトのフラグデータ内にブロック信号フラグに対応するビットと払出駆動信号フラグに対応するビットとが含まれることが好ましい。これにより、1ステップ命令でブロック信号及び払出駆動信号の状態を同時に更新することができるようになる。

【0163】

ブロック信号の出力要求データがセットされるアドレス（例えば図43に示される_PT_BLK_HPM）と、ブロック信号の状態を管理するフラグデータのアドレス（例えば図44に示される_FL_MEDAL_STS）とが異なっているために、ブロック制御手段を構成するプログラム上では出力要求のセットとフラグデータの更新に少なくとも2ステップの命令が必要となる。これらの命令の間に割込処理が起動されると、出力要求データとフラグデータとの間でデータ内容の不一致が発生するおそれがあり、本実施形態では割込処理を禁止することでそのような状況を回避するようにしている。

【0164】

また、ブロック制御手段は、ブロック信号停止処理（ブロックOFF処理）において割込処理を禁止し、ブロック信号の出力要求をクリアする。

【0165】

ブロック信号停止処理で「ブロック信号の出力要求をクリアする」とは、ブロック信号に対応する第1ビットD0を「0」に設定した1バイトの出力要求データを、ラベル_PT_BLK_HPMで参照されるRAM1013の所定アドレスのメモリ領域に記憶させることをいう。第1ビットD0が「0」に設定された出力要求データが当該メモリ領域（_PT_BLK_HPM）に設定されると、インターバル割込処理が許可された次の割込処理でブロック信号が停止する。

【0166】

そして、MPU101は、割込禁止期間中にブロック信号が停止状態であることを示す情報をブロック状態記憶手段（ブロック信号フラグ）に記憶する。

【0167】

上述したようにブロック制御手段を構成するプログラム上では出力要求のクリアとフラ

グデータの更新に少なくとも２ステップの命令が必要となる。これらの命令の間に割込処理が起動されると、出力要求データとフラグデータとの間でデータ内容の不一致が発生するおそれがあり、本実施形態では割込処理を禁止することでそのような状況を回避するようにしている。

【 0 1 6 8 】

「遊技メダル管理手段」は、第１投入センサ５４１又は第２投入センサ５４２による遊技メダルの検知を契機に遊技メダルに関する制御を実行する手段である。なお、第１投入センサ５４１及び第２投入センサ５４２等のオンオフの状態は、毎回のインターバル割込処理において信号入力ポートへのセンサ信号の入力状態が検知され、その検知されたデータがＲＡＭ１０１３の所定アドレス（図４１に示される_IP_SENSOR_OLD、図４２に示される_IP_SENSOR_UP等）に記憶される。遊技メダル管理手段等の割込処理以外のメインの処理では、ＲＡＭ１０１３に記憶されているこのような入力データをＭＰＵ１０１が参照することで、投入センサ等のセンサ類のオンオフ状態を判定する。

遊技メダル管理手段は、セクタ２８の投入センサ５４１、５４２が遊技メダルを検知したことで起動される後述するメダル投入処理において、上限数設定手段により設定された規定数の上限数（規定上限数）、賭け数管理手段により記憶されている遊技メダル数（ベット数）、及び、内部貯留数管理手段により記憶されている内部貯留数（クレジット数）に基づいた演算処理を実行し、所定の結果となった場合にはブロック制御手段により遊技メダルの受け入れを拒否する位置にブロック５３２を制御する。

【 0 1 6 9 】

また、遊技メダル管理手段は、セクタ２８の投入センサ５４１、５４２が遊技メダルを検知したことで起動される後述するメダル投入処理において、上限数設定手段に設定されている規定数の上限数（規定数上限）と賭け数管理手段により記憶されている遊技メダル数（ベット数）とを比較し、一致する場合には内部貯留数管理手段が内部貯留数（クレジット数）を加算し、一致しなければ賭け数管理手段が遊技メダル数（ベット数）を加算する。

【 0 1 7 0 】

また、遊技メダル管理手段は、スタートレバー５５の操作待ちの状態で作動状態判定手段により再遊技作動状態と判定した場合には、内部貯留数（クレジット数）を判定してブロック制御手段により遊技メダルの受け入れを許可する位置にブロック５３２を制御し、作動状態判定手段により再遊技作動状態ではないと判定した場合には、内部貯留数（クレジット数）の有無にかかわらずブロック制御手段により遊技メダルの受け入れを許可する位置にブロック５３２を制御する。

【 0 1 7 1 】

「清算処理手段」は、遊技開始の状態で作動スイッチ５７の操作を契機に起動し、メダル払出装置８３を介して遊技メダルを清算する手段である。ここで「遊技開始の状態」とは、スタートレバー５５の操作待ちの状態をいうが、規定数のメダルが未だ賭けられていない状態も含む。

【 0 1 7 2 】

特に、清算処理手段は、後述する清算処理において次のように動作する。清算処理手段は、内部貯留数管理手段から現在内部貯留している内部貯留数（クレジット数）を読み込み、賭け数管理手段から当該遊技に賭けられている遊技メダル数（ベット数）を読み込んで清算可能賭け数（清算可能ベット数）に設定し、作動状態判定手段により当該遊技が再遊技作動状態と判定した場合には、清算可能賭け数（清算可能ベット数）を「０」にクリアし、内部貯留数（クレジット数）が「１」以上であれば、メダル払出装置８３を制御して、読み込んだ内部貯留数（クレジット数）だけ遊技メダルを払い出し、作動状態判定手段により当該遊技が再遊技作動状態ではないと判定した場合には、清算可能賭け数（清算可能ベット数）が「１」以上であれば、メダル払出装置８３を制御して、清算可能賭け数（清算可能ベット数）だけ遊技メダルを払い出し、清算可能賭け数（清算可能ベット数）が「０」であり、かつ、内部貯留数（クレジット数）が「１」以上であれば、メダル払出

装置 8 3 を制御して、読み込んだ内部貯留数（ベット数）だけ遊技メダルを払い出す。

【 0 1 7 3 】

また、清算処理手段は、遊技開始の状態で清算スイッチの操作を検知すると、スタートレバー受付許可状態記憶手段（スタートレバー受付許可フラグ）を操作受付不可の状態にクリアする。

【 0 1 7 4 】

「異常監視処理手段」は、セクタ 2 8 及び / 又はメダル払出装置 8 3 において発生し得る異常を監視しそれに対処するための手段である。「復帰処理手段」は、セクタ 2 8 及び / 又はメダル払出装置 8 3 に発生した異常が解除された後のリセット操作を受けて起動し、これらの装置を異常前の状態に復帰させる手段である。

【 0 1 7 5 】

異常監視処理手段は、セクタエラーチェック処理において投入第 1 センサ 5 4 1 及び投入第 2 センサ 5 4 2 からのセンサ信号の検知（ON）が所定の順序とは異なる順序で検知されたときセクタ 2 8 が異常であると判定する。

また、異常監視処理手段は、ブロック制御手段がブロック信号を停止しブロック 5 3 2 を遊技メダルの受け入れを拒否する位置に移動させてから所定の時間が経過した後に投入センサ 5 4 1 又は 5 4 2 からのセンサ信号が検知（ON）されたときセクタ 2 8 が異常であると判定する。

また、異常監視処理手段は、投入センサ 5 4 1 又は 5 4 2 からのセンサ信号の ON 状態が所定時間以上検知されたときセクタ 2 8 が異常であると判定する。

【 0 1 7 6 】

特に、異常監視処理手段は、セクタ 2 8 の異常を判定したとき、エラー表示処理においてブロック制御手段によりブロック 5 3 2 を制御するブロック信号の情報を記憶退避領域（スタック）に退避させ、その後ブロック信号を停止してブロック 5 3 2 を遊技メダルの受け入れを拒否する位置に移動させる。

そして復帰処理手段は、記憶退避領域（スタック）からブロック信号の情報を呼び戻し、当該呼び戻した情報に基づいてブロック信号を制御することにより、異常前の位置にブロック 5 3 2 を復帰させる。

【 0 1 7 7 】

また、異常監視処理手段は、メダル 1 枚払出処理において払出駆動信号が出力されてから所定時間内に払出センサ 4 1 1 又は 4 1 2 からのセンサ信号が検知（ON）されないときメダル払出装置 8 3 が異常であると判定する。

また、異常監視処理手段は、払出センサ 4 1 1 又は 4 1 2 からのセンサ信号の ON 状態が所定時間以上検知されたときメダル払出装置 8 3 が異常であると判定する。

【 0 1 7 8 】

異常監視処理手段は、メダル払出装置 8 3 の異常を判定したとき、エラー表示処理において当該払出装置を駆動する払出駆動信号の情報を記憶退避領域（スタック）に退避させ、その後払出駆動信号を停止してメダル払出装置 8 3 を停止させる。

そして復帰処理手段は、記憶退避領域（スタック）から払出駆動信号の情報を呼び戻し、当該呼び戻した情報に基づいて払出駆動信号を制御することにより、メダル払出装置 8 3 を異常前の駆動状態に復帰させる。

【 0 1 7 9 】

[スロットマシンにおける制御処理]

次に、上述したスロットマシン 1 0 に備えられる制御手段による処理の具体的な実施形態を、スロットマシンで行われる単位遊技の流れに沿って詳細に説明する。

【 0 1 8 0 】

（遊技進行制御処理）

図 2 4 は、遊技進行制御手段による遊技進行制御処理を例示するフローチャートである。スロットマシン 1 0 への電源が供給されると、MPU 1 0 1 は、はじめに初期化処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。初期化処理には、スタックポインタやプログラムカウン

タのセットなどの電断前の状態に復帰する処理が含まれる。そして、遊技開始処理が実行される（ステップS102）。詳細は後述するが、ステップS102の遊技開始処理では、再遊技作動時の自動投入やメダルの投入を許可するなどの処理が行われる。

【0181】

そして、MPU101は、現在遊技に賭けられているメダル数（ベット数）を記憶するベット数変数からベット数をレジスタに読み込む（ステップS103）。ベット数が「0」のとき（ステップS104：NO）、メダル投入待ちの表示出力要求をセットする（ステップS105）。これにより、メダル投入待ちランプ37が点灯する。

【0182】

次に、メダル管理処理が実行される（ステップS106）。詳細は後述するが、ステップS106のメダル管理処理では、メダルが投入された場合のメダル投入処理、ベットスイッチ52、54が操作された場合のベット操作受付処理、清算スイッチ57が操作された場合の清算処理が実行される。

【0183】

次に、MPU101は、上述した当選役決定手段による役抽選処理で使用するソフト乱数を更新する（ステップS107）。そして、スタートレバーチェック処理が実行される（ステップS108）。詳細は後述するが、ステップS108のスタートレバーチェック処理では、所定のエラーチェックを行いスタートレバー55の操作受け付けが可能か否か判定する。

【0184】

MPU101は、スタートレバー55の操作の受け付けがあるまで、上述したステップS103～S108のメダル管理に関する処理を繰り返す。そして、規定数のメダルが賭けられた状態でスタートレバー55の操作の受け付けがされると（ステップS109：YES）、MPU101は、上述した当選役決定手段による役抽選処理を実行する（ステップS110）。

【0185】

次に、MPU101は、リール回転出力要求をセットすることにより、リール40L、40C、40Rの回転を開始する（ステップS111）。リール40L、40C、40Rの回転制御は、ステッピングモータ41L、41C、41Rに対する1-2相励磁方式により行われ、上述したように0～3の各励磁相への駆動パルス信号の更新がインターバル割込処理毎に行われる。

【0186】

そして、MPU101は、滑りコマ数テーブルを作成する（ステップS112）。滑りコマ数テーブルは、各図柄位置番号と、当該図柄位置番号を起点として図柄が移動する方向（図柄位置番号が増える方向）において、決定された停止図柄までのコマ数（移動図柄数）がセットされる。滑りコマ数テーブルは役抽選処理の結果に基づいて作成されるが、想定される複数の滑りコマ数のデータを予めROM1012に記憶し、役抽選処理の結果に基づいて読み込んでもよい。

【0187】

そして、MPU101は、ストップスイッチ56L、56C、56Rへの停止操作に基づくリール停止受け付けをチェックする（ステップS113）。ステップS113のリール停止受け付けのチェック処理では、1つのストップスイッチへの停止操作が受け付けられると、作成された滑りコマ数テーブルが参照されて、決定された停止図柄が有効ラインに表示するリール停止制御が実行される。

【0188】

MPU101は、全てのリール40L、40C、40Rの停止を判定するまで、ステップS111～S113までの処理を繰り返し、全てのリールの停止を判定すると（ステップS114：YES）、有効ラインに停止し表示された図柄を判定する（ステップS115）。すなわち、MPU101は、上述した当選役決定手段による役抽選処理で当選した当選役を条件装置フラグから読み込む。そして、有効ラインに表示された、リール40L

、40C、40Rの図柄組合せがいずれかの当選役に対応する組合せと一致するか否か判定し、これらが一致するとき当該当選した役が成立（入賞）したと判定する。

【0189】

MPU101は、例えば小役が入賞したと判定したときには、入賞によるメダルの払い出し処理を実行する（ステップS116）。なお、メダルの払い出し処理は、クレジットとして内部貯留する場合と、メダル払出口71からメダルを実際に払い出す場合とがある。本実施形態によるスロットマシン10ではクレジットへの内部貯留が優先される。すなわち、通常は払い出される枚数のメダルがクレジット数に加算されるが、クレジット数が所定の上限（これを「クレジット上限数」という；例えば50枚。）を超えるときには、その超える枚数分のメダルがメダル払出装83を介してメダル払出口71から払い出される。

【0190】

次に、遊技終了チェック処理が実行される（ステップS117）。ステップS117の遊技終了チェック処理では、MPU101は小役が入賞したと判定すると入賞した当該小役の条件装置フラグをクリアする。また、MPU101は、再遊技役が成立したと判定すると当再遊技役の条件装置フラグをクリアするとともに、再遊技に係る作動フラグをオンにする。

【0191】

また、MPU101は、BB役やRB役などの特別遊技役が成立した場合には、当該成立した特別遊技役に係る特別遊技役の条件装置フラグをクリアするとともに、当該成立した特別遊技役に係る作動フラグをオンにする。なお、特別遊技役の条件装置フラグがオンの遊技（つまり特別遊技役が内部当選中の遊技）において、特別遊技役が成立しなかった場合には、当該特別遊技役の条件装置フラグはクリアされず、次の単位遊技に内部当選状態が持ち越される。

【0192】

また、MPU101は、BB遊技やRB遊技などの特別遊技が作動状態のときには、所定の終了条件をチェックし、特別遊技状態の終了条件を満たすと判定した場合には当該特別遊技役に係る作動フラグをオフにする。

【0193】

また、ステップS117の遊技終了チェック処理は、役が入賞した場合の入賞演出や、役が成立しなかった場合のハズレ演出などのために、一定時間、遊技進行の処理をフリーズ（停止）する処理を含んでもよい。

【0194】

MPU101は、遊技終了チェック処理後に上述したステップS102に戻り、遊技開始処理からの次の単位遊技を開始させる。

【0195】

（遊技開始処理）

次に、遊技進行制御処理におけるステップS102で起動される遊技開始処理の詳細を説明する。ここで、図25は遊技開始処理を例示するフローチャートである。

【0196】

遊技開始処理では、MPU101は、はじめにクレジット数表示要求をセットする（ステップS121）。クレジット数表示要求が有効である間、所定周期のインターバル割込処理で、現在スロットマシン10に内部貯留されているクレジット数がクレジット数表示器35に表示される。そして、MPU101は、作動フラグをチェックし（ステップS122）、再遊技の作動状態か非作動状態かを判定する（ステップS123）。作動フラグは、上述したように遊技進行制御処理における遊技終了チェック処理において、成立した役に応じてセットされる遊技状態を示すフラグである。

【0197】

再遊技の作動状態であれば（ステップS123：YES）、メダルが1枚ずつ自動投入される。ここで「自動投入」とは、メダルが自動的に賭けられることをいう。具体的には

、一定時間（例えば１００ミリ秒）待機し（ステップＳ１２４）、そして後述の１枚ベット処理（ステップＳ１２５）を繰り返し実行する。

【０１９８】

１枚ベット処理により自動投入されたベット数が、この時点で規定数の上限（再遊技作動後は３枚）に達していなければ（ステップＳ１２６：ＮＯ）、１枚ベット処理を実行する（ステップＳ１２５）。自動投入が繰り返されベット数が規定数の上限に達すれば（ステップＳ１２６：ＹＥＳ）、現在のクレジット数がＭＰＵ１０１のレジスタに読み込まれる（ステップＳ１２７）。そして、ＭＰＵ１０１は、クレジット数がクレジット上限数（例えば５０枚）か否か判定する（ステップＳ１２８）。クレジット数がクレジット上限数未満の場合のみ（ステップＳ１２８：ＮＯ）、後述するブロック信号出力処理（ブロックＯＮ）が実行され（ステップＳ１２９）、これによりメダル投入口５１からのメダルの投入が許可される。

【０１９９】

また、ＭＰＵ１０１は、当該遊技において再遊技の作動状態でないと判定した場合には（ステップＳ１２３：ＮＯ）、クレジット数の有無にかかわらずブロック信号出力処理（ブロックＯＮ）が実行される（ステップＳ１２９）。

【０２００】

このように、本実施形態の遊技メダル管理手段は、スタートレバー５５の操作待ちの遊技開始の状態でも再遊技作動状態と判定した場合には、内部貯留数（クレジット数）を判定してメダルの受け入れを許可する位置にブロック５３２を制御（ＯＮ）し、再遊技作動状態ではないと判定した場合には、内部貯留数（クレジット数）の有無にかかわらずメダルの受け入れを許可する位置にブロック５３２を制御（ＯＮ）するようにしている。これにより、再遊技の作動後のメダルの投入処理において、演算処理装置（ＭＰＵ１０１）の処理負担を軽減することができ、別途新たな処理プログラムの開発も不要となる。

【０２０１】

（ブロック信号出力処理）

次に、ブロック信号出力処理（ブロックＯＮ処理）の詳細を説明する。ここで、図２６は、ブロック制御手段によるブロック信号出力処理を例示するフローチャートである。

【０２０２】

ブロック信号出力処理では、ＭＰＵ１０１は、はじめにセクタ２８の投入監視センサ５４３のオンにより時間計測を開始する投入監視センサタイマの値をチェックする（ステップＳ１３１）。そして、投入監視センサタイマが時間計測をしている場合には、所定時間である例えば１００ミリ秒経過するまでループ処理により待機する（ステップＳ１３２：ＮＯ～ステップＳ１３１）。つまり、ブロック制御手段は、ブロック信号出力処理において投入監視センサ５４３の作動により投入監視センサタイマが時間計測をしている場合には、当該投入監視センサが作動後、所定時間が経過するまでは待機してブロック信号を出力しない。

【０２０３】

他方、ＭＰＵ１０１は、ブロック信号を出力するときであって、投入監視センサタイマが時間計測をしていない場合、又は、投入監視センサ５４３のオンにより時間計測を開始した投入監視センサタイマが所定時間経過（例えば１００ミリ秒）を示したとき（ステップＳ１３２：ＹＥＳ）、上述したインターバル割込処理を禁止する（ステップＳ１３３）。そしてＭＰＵ１０１は、ブロック信号の出力要求をセットする（ステップＳ１３４）。

【０２０４】

「ブロック信号の出力要求をセットする」とは、具体的にはＭＰＵ１０１がブロック信号出力処理中に、例えば図４３に示されるラベル_PT_BLK_HPMに対応するアドレス（番地）のメモリ領域に第１ビットＤ０（ブロック信号に対応）を「１」にした１バイトの出力要求データを記憶させることである。ブロック信号の出力要求がセットされると、データバス上の出力要求データが情報保持回路１２３に取り込まれて保持される。そして、割込処理が許可された次の割込処理においてゲート回路１２５がオンされ、ブロック信号がセ

レクタ 2 8 に実際に出力される。これによりブロック 5 3 2 がメダルの受け入れを許可する位置に移動する（ブロック ON 状態）。

【 0 2 0 5 】

そして、MPU 1 0 1 は、投入監視センサタイマをクリアする。ここで投入監視センサタイマなどの内部タイマを「クリア」とするとは、内部タイマのカウント値を「0」にするとともに、時間計測を停止させることを意味する。そして、MPU 1 0 1 は、ブロック信号フラグ（例えば_FL_MEDAL_STS の第 3 ビット D 2 ）をオンにセットし（ステップ S 1 3 6 ）、インターバル割込処理を許可する（ステップ S 1 3 7 ）。ここで「ブロック信号フラグ」とは、ブロック信号の出力状態を示すフラグ（ブロック状態記憶手段）であるとともに、ブロック 5 3 2 の位置を記憶するフラグでもある。つまり、ブロック信号フラグがオンのとき、セクタ 2 8 がメダルの投入及び受け入れ可能な状態（ブロック ON ）であるとして管理され、ブロック信号フラグがオフのとき、セクタ 2 8 がメダルの投入及び受け入れを拒否する状態（ブロック OFF ）であるとして管理される。

【 0 2 0 6 】

なお、ブロック信号の出力要求データがセットされるアドレス（例えば図 4 3 に示される_PT_BLK_HPM ）と、ブロック信号の状態を管理するフラグデータのアドレス（例えば図 4 4 に示される_FL_MEDAL_STS ）とが異なっているために、ブロック信号出力処理のプログラム上では、ブロック信号出力要求のセットとフラグデータ更新に少なくとも 2 ステップの命令が必要となる。これら出力要求データとフラグデータとの間でのデータ内容の不一致を回避するため、本実施形態では上述したようにインターバル割込禁止中の期間にブロック信号の出力要求のセット（ステップ S 1 3 4 ）とフラグデータの更新（ステップ S 1 3 6 ）を実行している。

【 0 2 0 7 】

また、本実施形態のブロック制御手段は、セクタ 2 8 へのメダルの投入受け入れを許可する際に、セクタの投入監視センサ 5 4 3 からのセンサ信号が割込処理で検知された後、所定時間が経過するまでは待機し、当該所定時間が経過後にブロック信号を出力するようにしている。これにより、メダルの投入とブロック 5 3 2 の移動とが同時に起こることがなくなり、セクタ 2 8 内でメダルが詰まるなどの誤作動を防止することができる。

【 0 2 0 8 】

また、1 バイトのフラグデータ内にブロック信号フラグに対応するビットと払出駆動信号フラグに対応するビットとが含まれることが好ましい。これにより、1 ステップ命令（ステップ S 1 3 6 ）でブロック信号及び払出駆動信号の状態を同時に更新することができる。

【 0 2 0 9 】

（メダル管理処理）

次に、遊技進行制御処理におけるステップ S 1 0 6 で起動されるメダル管理処理の詳細を説明する。ここで、図 2 7 はメダル管理処理を例示するフローチャートである。

【 0 2 1 0 】

メダル管理処理では、MPU 1 0 1 は、はじめにブロック信号フラグ（_FL_MEDAL_STS の第 3 ビット D 2 ）を参照し、ブロック信号が出力中か判定する（ステップ S 1 4 1 ）。ブロック信号が出力中と判定すると（ステップ S 1 4 1 : YES ）、投入第 1 センサ 5 4 1 又は投入第 2 センサ 5 4 2 が作動（オン）したか判定する（ステップ S 1 4 2 ）。ブロック信号が出力中であって（ステップ S 1 4 1 : YES ）、投入第 1 センサ 5 4 1 又は投入第 2 センサ 5 4 2 が作動した場合には（ステップ S 1 4 2 : YES ）、正規のメダルが投入され受け入れられたとみなし、後述するメダル投入処理が実行される（ステップ S 1 4 3 ）。

【 0 2 1 1 】

ブロック信号が出力されていないか（ステップ S 1 4 1 : NO ）、又はブロック信号が出力中であるが（ステップ S 1 4 1 : YES ）、投入第 1 センサ 5 4 1 及び投入第 2 センサ 5 4 2 が非作動（オフ）のときには（ステップ S 1 4 2 : NO ）、MPU 1 0 1 はベッ

トスイッチ受付許可フラグ及び清算スイッチ受付許可フラグをオンする（ステップS 1 4 4）。これにより、1枚ベットスイッチ5 2、マックスベットスイッチ5 4及び清算スイッチ5 7の操作受け付けが有効となる。

【0 2 1 2】

このとき、M P U 1 0 1は、いずれかのベットスイッチ5 2、5 4が操作されスイッチ信号を検知（オン）すると（ステップS 1 4 5：Y E S）、後述するベット操作受付処理を実行する（ステップS 1 4 6）。また、清算スイッチ5 7が操作されスイッチ信号の立ち上がりを検知すると（ステップS 1 4 7：Y E S）、後述する清算処理を実行する（ステップS 1 4 8）。なお、清算スイッチ5 7の長押しにより清算処理を実行するようにしてもよい。

【0 2 1 3】

（メダル投入処理）

次に、メダル管理処理のステップS 1 4 3において、正規にメダルが投入されたことで起動されるメダル投入処理の詳細を説明する。ここで、図2 8はメダル投入処理を例示するフローチャートである。

【0 2 1 4】

メダル投入処理では、M P U 1 0 1は、はじめにスタートレバー受付許可フラグをオフにする（ステップS 1 5 1）。これにより、メダル投入処理中に誤ってスタートレバー5 5が操作されたとしても無効となる。

【0 2 1 5】

次に、M P U 1 0 1は、異常監視処理手段による後述するセレクトエラーチェック処理を実行し、セレクト2 8に異常（セレクトエラー）が生じていないかを検査する（ステップS 1 5 2）。セレクトエラーが検出された場合（ステップS 1 5 3：Y E S）、エラーコードを表示させるためのセレクトエラー表示出力要求をセットする（ステップS 1 5 4）。そして、後述するエラー表示処理が実行される（ステップS 1 5 5）。詳細は後述するが、このエラー表示処理では、リセット操作を受けて、上述した復帰処理手段がブロック5 3 2の作動状態を異常前の作動状態に復帰させる。

【0 2 1 6】

メダル投入処理においてセレクトエラーが検出されなければ（ステップS 1 5 3：N O）、上限数設定手段による後述する規定上限数セット処理が実行される（ステップS 1 5 6）。ここで「規定上限数」とは、遊技状態に応じて定められる規定数（遊技に賭けることができるメダルの数）の上限数のことである。この規定上限数セット処理では、遊技状態に応じて規定上限数がセットされる。

【0 2 1 7】

次に、M P U 1 0 1は、現在のベット数及びクレジット数をレジスタに読み込む（ステップS 1 5 7、S 1 5 8）。なお、ここで読み込まれるベット数及びクレジット数は、当該メダルの投入を考慮する前の数値である。そして、当該メダルの投入を有効としたならば、その後にメダルの追加投入が可能かを判定する（ステップS 1 5 9）。

【0 2 1 8】

ステップS 1 5 9のメダルの追加投入が可能かの判定は、例えば次の判定式を用いて判定することができる。

$$\text{規定上限数} > \text{ベット数} + \text{クレジット数} + 1 - \text{クレジット上限数} \quad \cdots \text{判定式}$$

【0 2 1 9】

例えば、遊技で定められた規定上限数が「3」、現在のベット数が「2」、現在のクレジット数が上限（満杯）である場合には、上記判定式に数値を代入すると両辺が等価となる（ $3 = 2 + 50 + 1 - 50$ ）。このため、今回投入されたメダルを受け付けるとこれ以上追加のメダル投入ができないことが分かる。

例えば、遊技で定められた規定上限数が「3」、現在のベット数が「2」、現在のクレ

ジット数が「49」である場合には、上記判定式に数値を代入すると不等式が成立する（ $3 > 2 + 49 + 1 - 50$ ）。このため、今回投入されたメダルを受け付けたとしても更にもう1枚のメダル投入ができることが分かる。

【0220】

このように、本実施形態の遊技メダル管理手段は、上限数設定手段により設定された規定上限数、賭け数管理手段により記憶されている遊技メダル数（ベット数）、及び、内部貯留数管理手段により記憶されている内部貯留数（クレジット数）に基づいた演算処理を実行し、判定式が成立しないなどの所定の結果となった場合には、ブロック制御手段によりメダルの受け入れを拒否する位置にブロック532を制御（ブロックOFF）するようにしている。

これにより、メダルの投入が不可能な状況においてはその投入を拒否し、いわゆる「メダルの飲み込み」を防止することができる。したがって、遊技者は再遊技の作動後においても、メダルを安全に投入することができる。

なお、メダルの追加投入が可能か否かの判定は上記判定式に限られるものではない。

【0221】

M P U 1 0 1 は、上記判定式が成立すればメダルの追加投入が可能と判定する（ステップS159：YES）。他方、M P U 1 0 1 は、上記判定式が成立しなければメダルの追加投入ができないと判定して（ステップS159：NO）、後述するブロック信号停止処理を実行する（ステップS160）。

【0222】

そして、M P U 1 0 1 は、現在のベット数が規定上限数に達しないと判定したとき（ステップS161：NO）、後述する1枚ベット処理を実行し（ステップS162）、現在のベット数が規定上限数に一致すると判定したとき（ステップS161：YES）、後述するクレジット加算処理を実行する（ステップS163）。

【0223】

このように、遊技メダル管理手段は、上限数設定手段に設定されている規定数の上限数（規定数上限）と賭け数管理手段により記憶されている遊技メダル数（ベット数）とを比較し、一致する場合には内部貯留数管理手段が内部貯留数（クレジット数）を加算し、一致しなければ賭け数管理手段が遊技メダル数（ベット数）を加算するようにしている。

【0224】

メダル投入処理で起動される、上述のセクタエラーチェック処理（ステップS152）、規定上限数セット処理（ステップS156）、ブロック信号停止処理（ステップS160）、1枚ベット処理（ステップS162）及びクレジット加算処理（ステップS163）の詳細を、次に順次説明する。

【0225】

（セクタエラーチェック処理）

図29は、異常監視処理手段によるセクタエラーチェック処理を例示するフローチャートである。

尚、各種フローにて「リターンする。」との記載はあるが、「リターンする」とは「当該処理を終了し、次の処理に移行する」という意味である。

【0226】

セクタエラーチェック処理では、M P U 1 0 1 は、はじめに投入第1センサ451の検出状態を判定し、投入第1センサ451がオンしていなければ（ステップS171：NO）、C P エラーフラグをオンにセットして（ステップS1711）、リターンする（セクタエラーチェック処理を終了する）。最初の判定処理で投入第1センサ451のオンが判定され（ステップS171：YES）、2回目の判定処理で投入第1センサ451のオフが判定された場合も（ステップS172：YES）リターンする。なお、投入センサその他のセンサのオンオフの検出状態は、インターバル割込処理でR A M 1 0 1 3 の所定アドレスのメモリ領域（例えば図41に示される_IP_SENSOR_OLD、図42に示される_IP_SENSOR_UP等）に論理変換された入力データが記憶され、M P U 1 0 1 がメインの処理で

そのアドレスからデータをレジスタに取り込むことにより判定される。

【0227】

2回目の判定処理でも投入第1センサ451のオフが検知されず(ステップS172:NO)、つまり投入第1センサ451がオンした状態で次の判定処理で投入第2センサ452のオンが検知されなければ(ステップS173:NO)、MPU101は再び投入第1センサ451の状態を判定する(ステップS1731)。

【0228】

このとき、MPU101は、投入第1センサ451のオフを判定すると(ステップS1731:YES)、リターンする。

【0229】

ここで「CPエラーフラグ」とは、投入第1センサ451及び投入第2センサ452の非論理的な動作を示すエラーフラグである。このCPエラーが発生したときには、不正行為など人為的な要因によるものと推察することができる。

【0230】

投入第1センサ451及び投入第2センサ452は、セクタ28内でブロック532よりも下流の受入経路に沿って順に配置されている。つまり、投入センサが「正順に作動する」とは投入第1センサ451、投入第2センサ452の順序で各センサがオンすることをいう。MPU101は、投入第1センサ451及び投入第2センサ452が所定の順序(正順)とは異なる順序でセンサ信号のオン状態を検出したときセクタ28に異常が発生したと判定する。

【0231】

次に、MPU101は、投入第1センサタイマを参照し、投入第1センサ451がオフしないときに所定時間(例えば100ミリ秒)経過したか判定する(ステップS1732)。投入第1センサ451がオンしてから所定時間経過してもオフしなければ(ステップS1732:YES)、MPU101はメダル滞留のセクタエラーと判定し(ステップS1732:YES)、CEエラーフラグをオンにセットし(ステップS1733)、リターンする。

【0232】

MPU101は、投入第1センサ451がオンの状態で(ステップS172:NO)、投入第2センサ452のオンを検知すると(ステップS173:YES)、次の判定処理で投入第1センサ451及び投入第2センサ452の状態を検知する(ステップS174)。MPU101は、投入第1センサタイマ及び投入第2センサタイマを参照し、投入第1センサ451又は投入第2センサ452が、所定時間(例えば100ミリ秒)経過してもオフしなかった場合(ステップS1741:YES)、CEエラーフラグをオンにセットし(ステップS1742)、リターンする。

【0233】

MPU101は、投入第1センサ451及び投入第2センサ452が正順にオフしたのを判定すると(ステップS174:YES)、次のエラー判定に移る(ステップS175)。ステップS175では、MPU101は、セクタ制御監視タイマを参照し、セクタ28へのメダルの投入を禁止するためにブロック信号を停止(オフ)したにも関わらず、その停止から所定時間(例えば500ミリ秒)経過後に例えば投入第2センサ542がオンしたときにも異常と判定する(ステップS175:YES)。MPU101はこのセクタエラーを判定したとき、C0エラーフラグをオンにセットし(ステップS1751)、リターンする。

【0234】

また、MPU101は、投入監視カウンタの値が所定範囲内か否かを監視し、所定範囲を外れたときに異常と判定する(ステップS176:NO)。MPU101はこのセクタエラーを判定したとき、C1エラーフラグをオンにセットし(ステップS1761)、リターンする。

【0235】

ここで「投入監視カウンタ」は、初期値を「0」とし、投入監視センサ543がオンする毎に「+1」だけインクリメントされ、投入第1センサ541及び投入第2センサ542をメダルが正常に通過する毎に「-1」だけデクリメントされるカウンタである。ブロック532がメダルを受け入れる位置にあるにも関わらず、この投入監視カウンタの値が例えば「3」よりも大きい値になったときには、メダルの滞留又は不正行為の存在など何らかの異常が発生していることが想定される。

【0236】

(規定上限数セット処理)

次に、メダル投入処理などで起動される規定上限数セット処理の詳細を説明する。ここで、図30は、上限数設定手段による規定上限数セット処理を例示するフローチャートである。

【0237】

規定上限数セット処理が起動されると、MPU101は、初期値として自動投入時のメダル数を規定上限数に設定する(ステップS181)。「自動投入時のメダル数」とは、再遊技が作動することにより自動投入されるメダルの数であり、具体的には前回の遊技に賭けられたベット数のことである。

【0238】

そして、MPU101は、作動フラグをチェックし(ステップS182)、再遊技の作動状態を判定する(ステップS183)。再遊技の作動状態と判定された場合には、メダル投入処理にリターンする。つまり、上限数設定手段による規定上限数セット処理では、上述した作動状態判定手段により再遊技作動状態と判定した場合には、前回遊技に賭けられたメダル数が規定上限数として設定される。

【0239】

一方、再遊技の作動状態でなければ(ステップS183:NO)、メダル2枚を規定上限数に設定する(ステップS184)。そして、作動フラグをチェックし特別遊技が作動しているか判定する(ステップS185)。特別遊技が作動状態と判定された場合には、メダル投入処理にリターンする。つまり、作動状態判定手段により特別遊技状態と判定した場合には、メダル2枚が規定上限数に設定される。

【0240】

再遊技又は特別遊技のいずれも作動していない一般的な遊技の場合には、メダル3枚が規定上限数に設定される(ステップS186)。

【0241】

(ブロック信号停止処理)

次に、ブロック制御手段によるブロック信号停止処理(ブロックOFF)の詳細を説明する。図31は、ブロック信号停止処理を例示するフローチャートである。ブロック信号停止処理では、MPU101は、はじめに上述した所定周期のインターバル割込処理を禁止する(ステップS191)。そして、ブロック信号の出力要求をクリアする(ステップS192)。

【0242】

ブロック信号停止処理で「ブロック信号の出力要求をクリアする」とは、ブロック信号に対応する第1ビットD0を「0」に設定した1バイトの出力要求データを、例えば図43に示されるラベル_PT_BLK_HPMで参照される所定アドレスのメモリ領域に記憶させることをいう。第1ビットD0が「0」に設定された出力要求データが当該メモリ領域(_PT_BLK_HPM)に設定されると、インターバル割込処理が許可された次の割込処理でブロック信号が停止する(ブロックOFF状態)。

【0243】

そして、MPU101は、割込禁止期間中にブロック状態記憶手段であるブロック信号フラグ(_FL_MEDAL_STSの第3ビットD2)をオフにし(ステップS193)、その後、インターバル割込処理を許可する(ステップS194)。

【0244】

なお、ブロック信号の出力要求データがセットされているアドレス（例えば図 4 3 に示される_PT_BLK_HPM）と、ブロックの状態を管理するフラグデータのアドレス（例えば図 4 4 に示される_FL_MEDAL_STS）とが異なっているために、ブロック信号出力停止処理のプログラム上では、ブロック信号出力要求のクリアとフラグデータのオフに少なくとも 2 ステップの命令が必要となる。これら出力要求データとフラグデータとの間でのデータ内容の不一致を回避するため、本実施形態では上述したようにインターバル割込禁止中の期間にブロック信号の出力要求のクリア（ステップ S 1 9 2）とフラグデータの更新（ステップ S 1 9 3）を実行している。

【0245】

（1 枚ベット処理）

次に、賭け数管理手段による 1 枚ベット処理の詳細を説明する。図 3 2 は、1 枚ベット処理を例示するフローチャートである。

【0246】

1 枚ベット処理では、MPU 1 0 1 は、はじめに現在のベット数をレジスタに読み込む（ステップ S 2 0 1）。次に、レジスタ内のベット数を「+ 1」して更新する（ステップ S 2 0 2）。そして、ベット数表示出力要求をセットすることで、ベット数表示ランプ 3 4 a、3 4 b、3 4 c が表示するベット数を更新する（ステップ S 2 0 3）。

【0247】

ここで、MPU 1 0 1 は、獲得枚数表示出力要求をクリアすることで、獲得枚数表示器 3 6 の表示を消灯させる（ステップ S 2 0 4）。

【0248】

次に、上述した規定上限数セット処理が実行され（ステップ S 2 0 5）、更新されたベット数がレジスタに読み込まれる（ステップ S 2 0 6）。

【0249】

ベット数が規定上限数に達しているときには（ステップ S 2 0 7：YES）、規定数上限フラグをオンにセットして（ステップ S 2 0 8）、遊技進行制御処理にリターンする。ベット数が規定上限数に達していない場合には、規定数上限フラグをセットせずに遊技進行制御処理にリターンする。

【0250】

なお、1 枚ベット処理は、メダルが投入され受け付けられたときに実行される処理（ステップ S 1 6 2）、再遊技が作動後の自動投入の処理（ステップ S 1 2 5）、クレジットがある状況においてベットスイッチが操作されたときに実行される処理（ステップ S 2 2 8）で起動される。1 枚ベット処理のような処理をサブルーチン化（モジュール化）することで、プログラムの構成が簡素化し容量も削減することができる。

【0251】

（クレジット加算処理）

図 3 3 は、内部貯留数管理手段によるクレジット加算処理を例示するフローチャートである。

【0252】

クレジット加算処理では、MPU 1 0 1 は、はじめに現在のクレジット数をレジスタに読み込む（ステップ S 2 1 1）。次に、レジスタのクレジット数を「+ 1」して更新する（ステップ S 2 1 2）。そして、クレジット数表示出力要求をセットすることで、クレジット数表示器 3 5 に更新したクレジット数を表示させる（ステップ S 2 1 3）。

【0253】

以上が、メダル管理処理において、投入第 1 及び第 2 センサ 5 4 1、5 4 2 によるメダルの検知を契機に実行されるメダル投入処理の例である。

【0254】

（ベット操作受付処理）

次に、メダル管理処理のステップ S 1 4 6 において、1 枚ベットスイッチ 5 2 又はマックスベットスイッチ 5 4 が操作されたことで起動されるベット操作受付処理の詳細を説明

する。ここで、図 3 4 はベット操作受付処理を例示するフローチャートである。

【 0 2 5 5 】

ベット操作受付処理では、MPU 1 0 1 は、はじめに規定数上限フラグがオンにセットされているか判定し、フラグがオンであれば既にベット数が規定の上限数に達しているので、遊技進行制御処理にリターンする（ステップ S 2 2 1 : Y E S ）。

【 0 2 5 6 】

次に、MPU 1 0 1 はベット要求数変数（以下、単に「ベット要求数」という。）に「1」をセットする。MPU 1 0 1 は、1 枚ベットスイッチ 5 2 以外のスイッチであるマックスベットスイッチ 5 4 のスイッチ信号のオンを検知したならば（ステップ S 2 2 3 : N O ）、規定数上限フラグをオンにセットし（ステップ S 2 2 4 ）、ベット要求数を「3」に修正する（ステップ S 2 2 5 ）。

【 0 2 5 7 】

そして、MPU 1 0 1 は、クレジット数をレジスタに読み込み、クレジット数とベット要求数とを比較する（ステップ S 2 2 6 ）。クレジット数がベット要求数以上でないと判定すれば（ステップ S 2 2 6 : N O ）、遊技進行制御処理にリターンする。なおステップ S 2 2 6 以降の処理は、ステップ S 2 2 3 で 1 枚ベットスイッチ 5 2 のオンが検出されたとき（ステップ S 2 2 3 : Y E S ）にも実行される。

【 0 2 5 8 】

次に MPU 1 0 1 は、クレジット数がベット要求数よりも多いと判定すれば（ステップ S 2 2 6 : Y E S ） 1 枚ベットスイッチ 5 2 の立ち上がりデータをクリアする（ステップ S 2 2 7 ）。「1 枚ベットスイッチ 5 2 の立ち上がりデータをクリアする」とは、インターバル割込処理で生成された、例えばスイッチ類の立ち上がりデータ（例えば図 4 2 に示される IP_SWITCH_UP ）の第 6 ビット D 5 を「0」にすることである。

【 0 2 5 9 】

また、ステップ S 2 2 7 で MPU 1 0 1 は、マックスベットスイッチ 5 4 の立ち上がりデータをクリアしてもよい。「マックスベットスイッチ 5 4 の立ち上がりデータをクリアする」とは、例えば立ち上がりデータ（例えば図 4 2 に示される IP_SWITCH_UP ）の第 7 ビット D 6 を「0」にすることである。なお、ステップ S 2 2 7 の処理では、操作されたスイッチが 1 枚ベットスイッチ 5 2 かマックスベットスイッチ 5 4 かを判定せずに、1 バイトの立ち上がりデータ（例えば図 4 2 に示される IP_SWITCH_UP ）のビット D 5 （1 枚ベットスイッチに対応）及びビット D 6 （マックスベットスイッチに対応）をとともに「0」にしてもよい。これにより、プログラムの構成及び処理を簡素化することができる。

【 0 2 6 0 】

次に MPU 1 0 1 は、1 枚ベット処理を実行する（ステップ S 2 2 8 ）。これによりベット数を 1 枚増やす。そして、クレジット減算処理を実行し（ステップ S 2 2 9 ）、現在のクレジット数を 1 枚減らす。そして、ベット要求数のベット数の加算が終了するまで、ステップ S 2 2 8 、 S 2 2 9 の 1 枚ベット処理及びクレジット減算処理を繰り返す（ステップ S 2 3 0 ）。

【 0 2 6 1 】

上述したように立ち上がりデータは割込処理によって生成され、RAM 1 0 1 3 の所定領域に記憶される。ベット操作受付処理では、ステップ S 2 2 7 でベットスイッチの立ち上がりデータ（IP_SWITCH_UP ）をクリアしている。ここで、立ち上がりデータをクリアしなかった場合には、次の割込処理が実行されるまで立ち上がりデータが維持される。そうすると、メインのベット操作受付処理において 1 枚ベットスイッチ 5 2 の信号オンを検知したにもかかわらず、次の割込処理が実行されるまでの期間中に、1 枚ベットスイッチの立ち上がりデータが「1」であることに基づいて 2 回以上 1 ベット処理（ステップ S 2 2 8 ）が繰り返し実行されてしまう可能性がある。このような不都合を回避するために、本実施形態では、メダルのクレジットがある場合には、1 枚ベット処理の開始前に立ち上がりデータをクリアしている。

【 0 2 6 2 】

(清算処理)

次に、メダル管理処理のステップ S 1 4 8 において清算スイッチ 5 7 が操作されたことで起動される清算処理の詳細を説明する。図 3 5 は、清算処理手段による清算処理を例示するフローチャートである。

【 0 2 6 3 】

清算処理では、M P U 1 0 1 は、はじめにスタートレバー受付許可フラグをオフ (受け付け不可) する (ステップ S 2 4 0) 。これにより、清算処理中のスタートレバー 5 5 へ操作がされても無効となる。

【 0 2 6 4 】

次に、M P U 1 0 1 は、現在のクレジット数をクレジット数変数から例えば B レジスタに読み込む (ステップ S 2 4 1) 。また、M P U 1 0 1 は現在のベット数をベット数変数から例えば A レジスタに読み込み (ステップ S 2 4 2) 、読み込んだベット数を清算可能ベット数変数 (以下、単に「清算可能ベット数」という。) に記憶する。

【 0 2 6 5 】

M P U 1 0 1 は、作動フラグをチェックし (ステップ S 2 4 3) 、再遊技の作動状態を判定する (ステップ S 2 4 4) 。再遊技の作動状態と判定された場合には、清算可能ベット数を「 0 」にクリアする (ステップ S 2 4 5) 。なお、A レジスタに読み込んだベット数を清算可能ベット数として扱い、自己の値同士で排他的論理和 (X O R) 演算を実行することで、清算可能ベット数を「 0 」にクリアしてもよい。

【 0 2 6 6 】

そして、M P U 1 0 1 は、清算すべきメダルがあるか判定する (ステップ S 2 4 6) 。ここでいう「清算すべきメダル」の数は、清算可能ベット数にクレジット数を加えた数に相当する。つまり、「清算すべきメダルがある」とは、清算可能ベット数又はクレジット数の少なくともいずれかが「 1 」以上であること、言い換えると清算可能ベット数又はクレジット数のどちらも「 0 」でないことである。

【 0 2 6 7 】

例えば A レジスタの値 (清算可能ベット数) と B レジスタの値 (クレジット数) とで論理和 (O R) 演算し、その結果が「 0 」でなければ清算すべきメダルがあると判定する (ステップ S 2 4 6 : Y E S) 。

【 0 2 6 8 】

ちなみに、再遊技の作動状態のときには、上述したステップ S 2 4 5 で清算可能ベット数が「 0 」にクリアされるので、清算すべきメダルの数は、クレジット数に一致することとなる。

【 0 2 6 9 】

M P U 1 0 1 は清算すべきメダルがないと判定すると (ステップ S 2 4 6 : N O) 、清算処理が終了し遊技進行制御処理にリターンする。清算すべきメダルがあるとき (ステップ S 2 4 6 : Y E S) 、既に説明したブロック信号停止処理 (ブロック O F F) が実行される (ステップ S 2 4 7) 。これにより、メダルの追加投入が禁止される。

【 0 2 7 0 】

そして、再遊技が作動しているか判定され (ステップ S 2 4 8) 、再遊技の作動状態であれば (ステップ S 2 4 8 : Y E S) 、後述するクレジット清算処理が実行される (ステップ S 2 5 1) 。再遊技の作動状態でなければ (ステップ S 2 4 8 : N O) 、M P U 1 0 1 はベット数をレジスタに読み込み (ステップ S 2 4 9) 、ベット数が「 1 」以上であれば (ステップ S 2 5 0 : Y E S) 、後述するベット清算処理が実行される (ステップ S 2 5 2) 。ベット数が「 0 」であれば (ステップ S 2 5 0 : N O) 、後述するクレジット清算処理が実行される (ステップ S 2 5 2) 。

【 0 2 7 1 】

このように、清算処理手段は、内部貯留数管理手段から現在の内部貯留数 (クレジット数) を読み込み、賭け数管理手段から当該遊技に賭けられている遊技メダル数 (ベット数) を読み込んで清算可能賭け数 (清算可能ベット数) に設定し、作動状態判定手段により

当該遊技が再遊技作動状態と判定した場合には、清算可能賭け数（清算可能ベット数）を「0」にクリアし、内部貯留数（クレジット数）が「1」以上であれば、メダル払出装置83を制御して、読み込んだ内部貯留数（クレジット数）だけ遊技メダルを払い出し、作動状態判定手段により当該遊技が再遊技作動状態ではないと判定した場合には、清算可能賭け数（清算可能ベット数）が「1」以上であれば、メダル払出装置83を制御して、清算可能賭け数（清算可能ベット数）だけ遊技メダルを払い出し、清算可能賭け数（清算可能ベット数）が「0」であり、かつ、内部貯留数（クレジット数）が「1」以上であれば、メダル払出装置83を制御して、読み込んだ内部貯留数（ベット数）だけ遊技メダルを払い出すようにしている。これにより、再遊技の作動状態のときにはクレジットの清算を可能にする。また、再遊技の作動状態でなければ、クレジットの清算よりも賭けられているベット数の清算を優先させることができる。

【0272】

（クレジット清算処理）

次に、清算処理で起動される上述のクレジット清算処理（ステップS251）の詳細を説明する。図36はクレジット清算処理を例示するフローチャートである。

【0273】

クレジット清算処理では、MPU101は、はじめに現在のクレジット数をレジスタに読み込む（ステップS261）。クレジット数が「1」以上のとき（ステップS262：YES）、後述するメダル1枚払出処理が実行される（ステップS263）。

【0274】

メダル1枚払出処理により1枚のメダルの払い戻しが完了すると、MPU101は、クレジット減算処理を実行しクレジット数を1枚減らす（ステップS264）。そして、再びクレジット数を読み込み（ステップS261）、クレジット数が「1」以上残されていれば（ステップS262：YES）、メダル1枚払出処理を実行する（ステップS263）。このようなステップS261～S264の処理を繰り返し行われ、クレジット数が「0」になると（ステップS262：NO）、上述したブロック信号出力処理（ブロックON）が実行される（ステップS265）。これにより、クレジットの清算が完了した後は、メダル投入口51からのメダルの投入及び受け入れが許可される。

【0275】

（ベット清算処理）

次に、清算処理で起動される上述のベット清算処理（ステップS252）の詳細を説明する。図37はベット清算処理を例示するフローチャートである。

【0276】

ベット清算処理では、MPU101は、はじめに現在のベット数をレジスタに読み込む（ステップS271）。ベット数が「1」以上のとき（ステップS272：YES）、後述するメダル1枚払出処理が実行される（ステップS273）。

【0277】

メダル1枚払出処理により1枚のメダルの払い戻しが完了すると、MPU101は、ベット数減算処理を実行して、ベット数を1枚減らす（ステップS274）。そして、再びベット数を読み込み（ステップS271）、ベット数がまだ「1」以上残されていれば（ステップS272：YES）、メダル1枚払出処理を実行する（ステップS273）。このようなステップS271～S274の処理が繰り返し行われ、ベット数が「0」になると（ステップS272：NO）、上述したブロック信号出力処理（ブロックON）が実行される（ステップS275）。これにより、賭けたメダルの清算が完了した後は、メダル投入口51からのメダルの投入が許可される。

【0278】

（メダル1枚払出処理）

次に、上述した清算処理や入賞によりメダルを払い出す際に起動される、上述のメダル1枚払出処理の詳細を説明する。図38は、メダル1枚払出処理を例示するフローチャートである。

【 0 2 7 9 】

M P U 1 0 1 は、はじめに異常監視処理手段により設定される払出装置エラーフラグを参照してメダル払出装置 8 3 で既に異常（払出装置エラー）が検出されたか判定する（ステップ S 2 8 1）。払出装置エラーが検出された場合には（ステップ S 2 8 1：Y E S）、後述するエラー表示処理が実行される（ステップ S 2 8 2）。

【 0 2 8 0 】

次に、M P U 1 0 1 は払出制御監視タイマをセットして時間計測を開始する（ステップ S 2 8 3）。そして、M P U 1 0 1 は、払出駆動信号の出力要求をセットする（ステップ S 2 8 4）。

【 0 2 8 1 】

M P U 1 0 1 が「払出駆動信号の出力要求をセットする」とは、例えば図 4 3 に示されるラベル_PT_BLK_HPMで参照される R A M 1 0 1 3 のメモリ領域に、第 2 ビット D 1（払出駆動信号に対応）を「1」にした 1 バイトの出力要求データを記憶させることであり、この命令の実行後の次の割込処理で払出駆動信号がメダル払出装置 8 3 の払出モータ 4 2 0 に対し出力される。このとき、払出駆動信号フラグがオンにセットされる。ここで「払出駆動信号フラグ」とは、払出駆動信号の出力状態を示すフラグである。

【 0 2 8 2 】

払出駆動信号を出力後、M P U 1 0 1 は、メダル払出装置 8 3 の払出第 1 センサ 4 1 1 の作動（オン）を検知せずに（ステップ S 2 8 7：N O）、払出制御監視タイマが所定時間（例えば 5 0 0 ミリ秒）の経過を示したとき（ステップ S 2 8 5：Y E S）、払出装置エラーの 1 つである空エラーと判定して空エラーフラグをオンにセットする（ステップ S 2 8 6）。そして、払出駆動信号を停止して（ステップ S 2 9 3）リターンする。なお、払出駆動信号が停止すると払出駆動信号フラグがオフにされる。

【 0 2 8 3 】

M P U 1 0 1 は、払出制御監視タイマが所定時間（例えば 5 0 0 ミリ秒）の経過を計測する前に（ステップ S 2 8 5：N O）、払出第 1 センサ 4 1 1 のオンを検知すると（ステップ S 2 8 7：Y E S）、払出第 1 センサタイマをセットして時間計測を開始する（ステップ S 2 8 8）。また、引き続き払出第 2 センサ 4 1 2 のオンを検知すると（ステップ S 2 8 9：Y E S）、払出第 2 センサタイマをセットして時間計測を開始する（ステップ S 2 9 0）。

【 0 2 8 4 】

M P U 1 0 1 は、払出第 2 センサタイマによる時間計測が所定の監視時間（例えば 3 0 ミリ秒）経過前に払出第 2 センサ 4 1 2 のオフを確認し（ステップ S 2 9 1：Y E S）、引き続き払出第 1 センサタイマによる時間計測が所定の監視時間（例えば 1 0 0 ミリ秒）経過前に払出第 1 センサ 4 1 1 のオフを確認したとき（ステップ S 2 9 2：Y E S）、1 枚のメダルが正常に払い出されたと判定して払出駆動信号の出力要求をクリアする（ステップ S 2 9 3）。

【 0 2 8 5 】

M P U 1 0 1 が「払出駆動信号の出力要求をクリアする」とは、例えば図 4 3 に示されるラベル_PT_BLK_HPMで参照される R A M 1 0 1 3 のメモリ領域に、第 2 ビット D 1（払出駆動信号に対応）を「0」にした 1 バイトの出力要求データを記憶させることであり、この命令の実行後の次の割込処理で払出駆動信号が停止する。

【 0 2 8 6 】

一方、M P U 1 0 1 は、払出第 1 センサ 4 1 1 がオン後、払出第 2 センサ 4 1 2 のオンを確認できないとき、メダル払出装置 8 3 の詰まりエラーと判定して詰まりエラーフラグをオンにセットする（ステップ S 2 9 4）。そして、払出駆動信号を停止して（ステップ S 2 9 3）リターンする。

【 0 2 8 7 】

また、M P U 1 0 1 は、払出第 1 センサ 4 1 1 がオン後、払出第 1 センサタイマによる所定の監視時間（例えば 1 0 0 ミリ秒）計測前に払出第 1 センサ 4 1 1 のオフを確認でき

ないとき（ステップS 2 9 2：NO）、又は、払出第2センサ4 1 2がオン後、払出第2センサタイマによる所定の監視時間（例えば30ミリ秒）計測前に払出第2センサ4 1 2のオフを確認できないとき（ステップS 2 9 1：NO）、メダル払出装置8 3の詰まりエラーと判定して詰まりエラーフラグをオンにセットする（ステップS 2 9 4）。そして、払出駆動信号を停止して（ステップS 2 9 3）リターンする。

【0288】

（エラー表示処理）

次に、上述したメダル投入処理においてセレクトエラーが検出されたとき、又はメダル1枚払出処理で払出装置エラーが検出されたときに起動されるエラー表示処理の詳細を説明する。図39は、異常監視処理手段及び復帰処理手段によるエラー表示処理を例示するフローチャートである。

【0289】

エラー表示処理では、MPU101は、はじめにセレクトエラーフラグ及び払出装置エラーフラグを参照して、検出されたエラーのエラーコードをRAM1013のスタック領域に保存する（ステップS 3 0 1）。なお、エラーコードをスタティックRAMの所定のメモリ領域に保存してもよいし、レジスタに保存してもよい。また、MPU101は、払出駆動信号フラグを参照し、払出モータ4 1 0への払出駆動信号の出力状態を示す情報を得てその情報を記憶退避領域であるスタックに退避する（ステップS 3 0 2）。続いて、MPU101は、ブロック信号フラグを参照し、ソレノイド5 3 3へのブロック信号の出力状態を示す情報を得てその情報を記憶退避領域であるスタックに退避する（ステップS 3 0 3）。

【0290】

なお、1バイトのフラグデータ内にブロック信号フラグに対応するビットと払出駆動信号フラグに対応するビットとが含まれることが好ましい。これにより、ステップS 3 0 2、S 3 0 3の退避処理を1ステップ命令で実行することができ、プログラムを簡素化し処理速度を向上させることができる。また、フラグデータの退避先は、RAM1013のスタック領域の他にスタティックRAMの所定メモリ領域又はレジスタであってもよい。

【0291】

そして、MPU101は、払出駆動信号が出力中であれば払出駆動出力要求をクリアし、メダル払出装置8 3の作動を停止させる（ステップS 3 0 4）。ブロック信号が出力中であればブロック信号停止処理（ブロックOFF）を実行する（ステップS 3 0 5）。また、MPU101は、スタートレバー受付許可フラグをオフにして、スタートレバー5 5への操作受け付けを禁止する（ステップS 3 0 6）。また、エラー表示出力要求をセットして、所定の表示器にエラーコードを表示させる（ステップS 3 0 7）。

【0292】

このように、本実施形態の異常監視処理手段は、セレクトエラー及び/又は払出装置エラーを検出すると、ブロック信号の情報及び払出駆動信号の情報をそれぞれ記憶退避領域に退避させた後、ブロック信号及び払出駆動信号を停止するようにしている。なお、ブロック信号の出力要求のクリア及び払出駆動信号の出力要求のクリアは、上述したように、MPU101がラベル_PT_BLK_HPMで参照されるメモリ領域に、第1ビットD 0（ブロック信号に対応）を「0」にし、第2ビットD 1（払出駆動信号に対応）を「0」にした1バイトの出力要求データを記憶させることであり、この命令の実行後の次の割込処理でこれらの信号が停止する。

【0293】

次に、MPU101は、スロットマシン10へのリセット操作によるリセット信号が検知されるまでループ処理で待ち（ステップS 3 0 8：NO）、リセット信号の検知を受けて（ステップS 3 0 8：YES）、所定の判定処理を実行する（ステップS 3 0 9）。この判定処理によりエラー要因が除去されなければ（ステップS 3 1 0：NO）、再びステップS 3 0 8からのリセット操作を待つ処理に移行する。MPU101は、判定処理によりエラー要因が除去されたと判定すると（ステップS 3 1 0：YES）、保存されたエラ

ーコードをクリアし（ステップS 3 1 1）、エラー復帰表示出力要求をセットし、エラーが解除された旨を所定の表示器に表示させる（ステップS 3 1 2）。

【0 2 9 4】

次に、M P U 1 0 1 は、エラー前の払出駆動信号の情報をR A M 1 0 1 3のスタック領域から呼び戻し（ステップS 3 1 3）、エラー前に払出駆動信号が出力されていたならば（ステップS 3 1 4：Y E S）、払出駆動信号の出力要求をセットし、メダル払出装置8 3の作動を再開させる（ステップS 3 1 5）。また、M P U 1 0 1 はエラー前のブロック信号の情報をR A M 1 0 1 3のスタック領域から呼び戻し（ステップS 3 1 6）、エラー前にブロック信号が出力されていたならば（ステップS 3 1 7：Y E S）、ブロック信号出力処理を実行する（ステップS 3 1 8）。なお、ブロック信号の出力要求及び払出駆動信号の出力要求は、上述したように、M P U 1 0 1 がラベル_PT_BLK_HPMで参照されるメモリ領域に、第1ビットD 0（ブロック信号に対応）を「1」にし、第2ビットD 1（払出駆動信号に対応）を「1」にした1バイトの出力要求データを記憶させることである。この命令の実行後、次の割込処理でこれらの信号が出力される。

【0 2 9 5】

このように、本実施形態の復帰処理手段は、記憶退避領域から払出駆動信号の情報を呼び戻し、当該呼び戻した情報に基づいて払出駆動信号を制御することにより、メダル払出装置8 3を異常前の駆動状態に復帰させる。また、復帰処理手段は、記憶退避領域（スタック）からブロック信号の情報を呼び戻し、当該呼び戻した情報に基づいてブロック信号を制御することにより、異常前の位置にブロック5 3 2を復帰させる。

これにより、異常が発生したセクタ2 8又はメダル払出装置8 3へのエラー除去作業や判定処理の影響を受けずに、リセット後これらの装置を正常な状態に確実に復帰させることができる。

【0 2 9 6】

（スタートレバーチェック処理）

次に、遊技進行制御処理におけるステップS 1 0 8で起動されるスタートレバーチェック処理の詳細を説明する。ここで、図4 0はスタートレバーチェック処理を例示するフローチャートである。

【0 2 9 7】

スタートレバーチェック処理では、M P U 1 0 1 は、はじめにセクタエラーフラグ及び払出装置エラーフラグを参照して、これらの装置にエラーが発生していないことを確認する（ステップS 3 2 1）。また、当該遊技における規定数変数を読み取り規定数をチェックする（ステップS 3 2 2）。上述したように「規定数」とは、上述したように遊技状態に応じて当該遊技に賭けることができるメダルの数をいう。

【0 2 9 8】

ここで、M P U 1 0 1 は、当該遊技の遊技状態により一義的に対応する規定数と、規定数変数に記憶されている規定数とを比較し、これらが一致しなければ（ステップS 3 2 3：N O）、スタートレバー受付許可フラグをオフにし、又は当該スタートレバー受付許可フラグがオフであればオフを維持して、遊技進行制御処理にリターンする（ステップS 3 2 4）。

【0 2 9 9】

また、M P U 1 0 1 は、スタートレバー5 5の操作受け付けが可能か否か判定する（ステップS 3 2 5）。例えば、遊技ウエイト処理タイマが例えば4 . 1秒の所定時間経過を示していれば、スタートレバー5 5の操作受け付けが可能と判定する。なお、「遊技ウエイト処理タイマ」は、上述したようにリール4 0 L、4 0 C、4 0 Rを回転させる最初の駆動パルス信号の立ち上がりにより時間計測を開始する内部タイマである。

【0 3 0 0】

M P U 1 0 1 は、スタートレバー5 5の操作受け付けが可能と判定すると（ステップS 3 2 5：Y E S）、スタートレバー受付許可フラグをオンにセットし（ステップS 3 2 6）、この段階でスタートレバー5 5からの回転開始センサ信号の立ち上がりインターバ

ル割込処理で検知されていなければ（ステップS 3 2 7：NO）、遊技進行制御処理にリターンする。スタートレバー5 5が操作され回転開始センサ信号がインターバル割込処理で検知されると（ステップS 3 2 7：YES）、MPU 1 0 1は、ブロッカ信号停止処理を実行する（ステップS 3 2 8）。そして、乱数カウンタ値とソフト乱数とに基づいて演算処理して求めた内蔵乱数を取り込む（ステップS 3 2 9）。

【0 3 0 1】

以上、本発明において望ましい基本的な実施形態を説明したが、次のような変形又は発展を加えてもよい。

【0 3 0 2】

変形例 1

スロットマシン1 0は、少なくとも例えば再遊技A、B及びCを備える。これら2種類の再遊技役において、

再遊技Aの作動条件が、再遊技Aの当選役が決定し、かつ「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」の図柄組合せが停止表示されること；

再遊技Bの作動条件が、再遊技Bの当選役が決定し、かつ「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」又は「リプレイ」「リプレイ」「ベル」の図柄組合せが停止表示されること；

再遊技Cの作動条件が、再遊技Cの当選役が決定し、かつ「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」又は「リプレイ」「リプレイ」「スイカ」の図柄組合せが停止表示されること、とする。

【0 3 0 3】

この例において、特定の再遊技が作動したとき、例えば「リプレイ」「リプレイ」「ベル」の図柄組合せが表示され再遊技Bが作動した場合、又は「リプレイ」「リプレイ」「スイカ」の図柄組合せが表示され再遊技Cが作動した場合に、メダルの追加投入及び/又は清算が可能となるようにしてもよい。併せて、停止操作手順（停止操作順序や停止操作タイミング）に応じて、停止表示される図柄組合せを決定してもよい。

【0 3 0 4】

変形例 2

メダル管理処理のステップS 1 4 7において、清算スイッチ5 7の立ち上がりではなく、清算スイッチ5 7の長押しにより清算処理（ステップS 1 4 8）を実行するようにしてもよい。

【0 3 0 5】

例えば、論理変換したスイッチの入力データ（_IP_SWITCH_CUR）の清算スイッチ5 7に対応する第8ビットD 7の値が「1」となり、割込サイクルのカウント数が5 0 0を超えるまで（約1．2秒程度）、D 7の値が「1」に維持されたときに、清算スイッチ5 7が長押しされたと判定することができる。

【0 3 0 6】

また、清算スイッチ5 7の長押し中にメダルの投入が検知されたときは、メダル投入処理（ステップS 1 4 3）を実行してもよい。例えば、スイッチの入力データ（_IP_SWITCH_CUR）の第8ビットD 7の値が「1」となり、割込サイクルのカウント数が5 0 0を超えない期間中に、センサ信号の立ち上がりデータ（例えば図4 2に示される_IP_SENSOR_UP）の投入第1センサ5 4 1に対応するビットD 5が「1」となったときには、メダル投入処理を起動してもよい。

【0 3 0 7】

変形例 3

清算処理における再遊技作動状態の判定処理において（ステップS 2 4 8）、再遊技の作動状態でないと判定したときには、ベット数清算処理に続いてクレジット清算処理を実行してもよい。つまり、再遊技の作動状態でなければ、ベット及びクレジットされている全てのメダルを1回の操作で清算できるようにしてもよい。

【0 3 0 8】

変形例 4

遊技進行制御処理のステップ S 1 0 2 で起動される遊技開始処理の他の実施形態を、図 4 5 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 3 0 9 】

M P U 1 0 1 は、はじめにクレジット数表示要求をセットする（ステップ S 4 0 1 ）。そして、M P U 1 0 1 は、作動フラグをチェックし（ステップ S 1 2 2 ）、再遊技の作動状態か非作動状態かを判定する（ステップ S 4 0 2 ）。

【 0 3 1 0 】

M P U 1 0 1 は、再遊技の作動状態と判定すると（ステップ S 4 0 3 : Y E S ）、クレジット数をレジスタに読み込む（ステップ S 4 0 4 ）。クレジット数がクレジット上限数（例えば 5 0 枚）が否か判定し（ステップ S 4 0 5 ）。クレジット数がクレジット上限数に達していなければ（ステップ S 4 0 5 : N O ）、ブロック信号出力処理（ブロック O N ）を実行する（ステップ S 4 0 6 ）、これによりメダル投入口 5 1 からのメダルの投入が許可される。

【 0 3 1 1 】

また、ステップ S 4 0 3 で再遊技の作動状態ではないと判定した場合（ステップ S 4 0 3 : N O ）、クレジット数にかかわらずブロック信号出力処理（ブロック O N ）を実行する（ステップ S 4 0 6 ）。

【 0 3 1 2 】

そして、M P U 1 0 1 は、再遊技の作動状態か非作動状態かを再び判定し（ステップ S 4 0 7 ）、再遊技の作動状態のときには（ステップ S 4 0 7 : Y E S ）、1 枚ベット処理を実行する（ステップ 4 0 8 ）。1 枚ベット処理により自動投入されたベット数が規定数の上限（通常遊技状態の場合は 3 枚、特別遊技状態の場合は 2 枚）に達するまで（ステップ S 4 0 9 : Y E S ）、ステップ S 4 0 8 の 1 枚ベット処理が繰り返される。

【 0 3 1 3 】

なお、ステップ S 4 0 7 で再遊技の作動状態と判定した場合には、ステップ S 4 0 8 の 1 ベット処理の前に一定時間の待機時間を設け、一定時間の待機時間が経過した後に 1 ベット処理を実行してもよい。換言すると、再遊技役が入賞した場合に即座に 1 ベット処理を実行しないように制御してもよい。

【 符号の説明 】

【 0 3 1 4 】

1 0 スロットマシン
2 8 セレクタ
3 4 a、3 4 b、3 4 c ベット数表示ランプ
3 5 クレジット数表示器
3 6 獲得枚数表示器
4 0 L、4 0 C、4 0 R リール
4 1 L、4 1 C、4 1 R ステッピングモータ
4 3 L、4 3 C、4 3 R 回転基準センサ
5 0 操作パネル部
5 1 メダル投入口
5 2 1 枚ベットスイッチ
5 4 マックスベットスイッチ
5 5 スタートレバー
5 6 L、5 6 C、5 6 R ストップスイッチ
5 7 清算スイッチ
7 1 メダル払出口
7 2 受け皿
8 0 筐体
8 3 メダル払出装置
1 0 0 メイン制御基板

1 0 1	M P U
1 0 5	第 1 ク ロ ッ ク 源
1 0 7	第 2 ク ロ ッ ク 源
2 0 0	サ ブ 制 御 基 板
2 0 1	C P U
2 0 2	R O M
2 0 3	R A M
4 0 1	ホ ッ パ ー
4 0 2	払 出 機 構 部
4 0 2 a	メ ダ ル 放 出 口
4 1 1	払 出 第 1 セ ン サ
4 1 2	払 出 第 2 セ ン サ
4 2 0	払 出 モ ー タ
5 0 0	モ ー タ 駆 動 回 路
5 2 1	メ ダ ル 入 口
5 2 2	メ ダ ル 出 口
5 2 3	メ ダ ル 案 内 通 路
5 3 0	ブ ロ ッ カ 機 構 部
5 3 2	ブ ロ ッ カ
5 3 3	ソ レ ノ イ ド
5 4 1	投 入 第 1 セ ン サ
5 4 2	投 入 第 2 セ ン サ
5 4 3	投 入 監 視 セ ン サ