(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6922542号
(P6922542)
(45)発行日　令和3年8月18日(2021.8.18)　(24)登録日　令和3年8月2日(2021.8.2)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 333Z
A63F 7/02 332B
A63F 7/02 326Z

請求項の数 1　(全 268 頁)

(21)出願番号　特願2017-156290(P2017-156290)
(22)出願日　平成29年8月12日(2017.8.12)
(65)公開番号　特開2019-33855(P2019-33855A)
(43)公開日　平成31年3月7日(2019.3.7)
審査請求日　令和2年8月11日(2020.8.11)

早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003052
特許業務法人勇智国際特許事務所
(74)代理人　100187436
弁理士　寺脇　歩
(74)代理人　100155136
弁理士　伊藤　陽一
(72)発明者　倉田　豪
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

審査官　鶴岡　直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を定める数値情報である設定情報の表示はするが、前記設定情報の決定はすることができない設定情報表示モードを実行する設定情報表示モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記設定情報表示モード実行手段は、当該遊技機に電源が投入された時点において第１の条件が成立している場合に前記設定情報表示モードを実行するが、電源が投入された後に前記第１の条件が成立した場合であっても前記設定情報表示モードを実行しない手段を備え、
当該遊技機は、さらに、
所定の領域を通過した遊技球を検知可能な複数の検知手段と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報を記憶可能な検知情報記憶手段と、
前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する算出手段と、
前記遊技履歴情報と前記設定情報とを表示可能な表示手段と、

を備え、
前記表示手段は、
異なる期間毎に算出された前記遊技履歴情報を表示可能であって、前記遊技履歴情報が算出された期間を示す期間情報と、当該期間において算出された前記遊技履歴情報の数値情報とを表示可能な手段と、
前記遊技履歴情報を表示する際に、当該遊技履歴情報の算出の基礎となる前記検知情報の情報量が所定量未満の場合には、当該遊技履歴情報の前記期間情報を点滅表示し、当該遊技履歴情報の算出の基礎となる前記検知情報の情報量が所定量以上の場合には、当該遊技履歴情報の前記期間情報を点灯表示する手段と、
を備え、
当該遊技機は、さらに、
遊技の進行に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
前記設定情報を決定可能な設定情報決定モードを実行する設定情報決定モード実行手段と、
前記所定の抽選処理の実行を含む遊技の進行が可能な遊技進行モードを実行する遊技進行モード実行手段と、
押下操作を受け付け可能な押下操作受付手段と、
前記押下操作受付手段が前記押下操作を受け付けた状態で当該遊技機に電源が投入された場合に、前記記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去する消去処理を実行する消去処理実行手段と、
を備え、
前記設定情報決定モード実行手段は、当該遊技機に電源が投入された時点において第２の条件が成立している場合に前記設定情報決定モードを実行するが、電源が投入された後に前記第２の条件が成立した場合であっても前記設定情報決定モードを実行しない手段を備え、
前記第２の条件には、前記押下操作受付手段が前記押下操作を受け付けている状態であることが含まれ、
前記消去処理実行手段は、当該遊技機に電源が投入された時点において前記第２の条件が成立している場合には、前記遊技進行モードが開始されるまでに、前記消去処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、遊技機の開発の効率化、不具合が発生しにくい遊技機の提供、遊技者に配慮した遊技機の提供等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、遊技機の開発の効率化、不具合が発生しにくい遊技機の提供、遊技者に配慮した遊技機の提供、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００７】
［形態］
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を定める数値情報である設定情報の表示はするが、前記設定情報の決定はすることができない設定情報表示モードを実行する設定情報表示モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記設定情報表示モード実行手段は、当該遊技機に電源が投入された時点において第１の条件が成立している場合に前記設定情報表示モードを実行するが、電源が投入された後に前記第１の条件が成立した場合であっても前記設定情報表示モードを実行しない手段を備え、
当該遊技機は、さらに、
所定の領域を通過した遊技球を検知可能な複数の検知手段と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報を記憶可能な検知情報記憶手段と、
前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する算出手段と、
前記遊技履歴情報と前記設定情報とを表示可能な表示手段と、
を備え、
前記表示手段は、
異なる期間毎に算出された前記遊技履歴情報を表示可能であって、前記遊技履歴情報が算出された期間を示す期間情報と、当該期間において算出された前記遊技履歴情報の数値情報とを表示可能な手段と、
前記遊技履歴情報を表示する際に、当該遊技履歴情報の算出の基礎となる前記検知情報の情報量が所定量未満の場合には、当該遊技履歴情報の前記期間情報を点滅表示し、当該遊技履歴情報の算出の基礎となる前記検知情報の情報量が所定量以上の場合には、当該遊技履歴情報の前記期間情報を点灯表示する手段と、
を備え、
当該遊技機は、さらに、
遊技の進行に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
前記設定情報を決定可能な設定情報決定モードを実行する設定情報決定モード実行手段と、
前記所定の抽選処理の実行を含む遊技の進行が可能な遊技進行モードを実行する遊技進行モード実行手段と、
押下操作を受け付け可能な押下操作受付手段と、
前記押下操作受付手段が前記押下操作を受け付けた状態で当該遊技機に電源が投入された場合に、前記記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去する消去処理を実行する消去処理実行手段と、

を備え、
前記設定情報決定モード実行手段は、当該遊技機に電源が投入された時点において第２の条件が成立している場合に前記設定情報決定モードを実行するが、電源が投入された後に前記第２の条件が成立した場合であっても前記設定情報決定モードを実行しない手段を備え、
前記第２の条件には、前記押下操作受付手段が前記押下操作を受け付けている状態であることが含まれ、
前記消去処理実行手段は、当該遊技機に電源が投入された時点において前記第２の条件が成立している場合には、前記遊技進行モードが開始されるまでに、前記消去処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【０００８】
上記形態によれば、遊技機を適切に検査することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
【図２】パチンコ機の背面図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図７】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図１１】遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。
【図１２】主側ＭＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３】主側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４】主側ＭＰＵに設けられた入力ポートの構成について説明する説明図である。
【図１５】主側ＭＰＵが実行する入球検知処理を説明する説明図である。
【図１６】主側ＭＰＵが実行する入球判定処理を示すフローチャートである。
【図１７】入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。
【図１８】遊技履歴管理チップのＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９】第１実施形態の態様６のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図２０】第１実施形態の態様６の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。
【図２１】第１実施形態の態様７のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。
【図２２】第１実施形態の態様７の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の概要を模式的に示す説明図である。
【図２３】第１実施形態の態様１１におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４】第１実施形態の態様１１の主側ＭＰＵにおける処理の概要を模式的に示す説明図である。
【図２５】第１実施形態の態様１２におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図２６】第１実施形態の態様２３におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２７】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する入球検知処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する遊技履歴用処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する具体的な処理の一例を示す説明図である。
【図３１】第１実施形態の態様３７におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３２】第１実施形態の態様４６の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態の態様５０におけるパチンコ機の電気的構成の一部を模式的に示す説明図である。
【図３４】第１実施形態の態様５６における主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】情報表示部の構成を示す説明図である。
【図３６】情報表示部に遊技履歴情報が表示されている様子を示す説明図である。
【図３７】設定変更モード中において情報表示部に設定情報が表示されている様子を示す説明図である。
【図３８】設定変更モード中において情報表示部に設定情報が表示されている様子を示す説明図である。
【図３９】設定変更モード中において情報表示部に設定情報が表示されている様子を示す説明図である。
【図４０】設定変更モード中において情報表示部に設定情報が表示されている様子を示す説明図である。
【図４１】設定変更モード中において情報表示部に設定情報が表示されている様子を示す説明図である。
【図４２】第１実施形態の態様７４におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図４３】主側ＲＯＭの構成を示す説明図である。
【図４４】主側ＲＡＭの構成を示す説明図である。
【図４５】主制御装置のメモリマップの一例を示す模式図である。
【図４６】第１実施形態の態様７４の主側ＣＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態の態様７５の主側ＣＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態の態様７６の主側ＣＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４９】管理者がパチンコ機の抽選設定を変更する場合の作業工程を示す工程図である。
【図５０】管理者がパチンコ機の抽選設定を確認する場合の作業工程を示す工程図である。
【図５１】第１実施形態の態様８７の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理の一部を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態の態様８７の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１実施形態の態様８７の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する設定確認処理

を示すフローチャートである。
【図５４】第１実施形態の態様８８の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理の一部を示すフローチャートである。
【図５５】第１実施形態の態様８９の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理の一部を示すフローチャートである。
【図５６】第１実施形態の態様９０の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理の一部を示すフローチャートである。
【図５７】第１実施形態の態様９１の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施の形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
Ａ．第１実施形態：
Ｂ．他の構成への適用：
Ｃ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：
【００１１】
Ａ．第１実施形態：
Ａ１．遊技機の構造：
図１は、第１実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【００１２】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【００１３】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面

が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【００１４】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【００１５】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【００１６】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【００１７】

図２は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３とを備えている。具体的には、これら機構部は内枠１３の背面に設けられている。

【００１８】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡（開放の痕跡、開封の痕跡ともいう）が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【００１９】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【００２０】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給され

るタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【００２１】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【００２２】

図３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【００２３】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、および、可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【００２４】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２として、３つの一般入賞口３２ａ、３２ｂ、３２ｃが設けられている。以下では、一般入賞口３２ａを第１入賞口３２ａ、一般入賞口３２ｂを第２入賞口３２ｂ、一般入賞口３２ｃを第３入賞口３２ｃとも呼ぶ。

【００２５】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。

【００２６】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、普通電動役物としての電動役物３４ａが設けられている。

【００２７】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【００２８】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、大当たり抽選（内部抽選）を実行する。大当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【００２９】

また、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【００３０】

なお、本実施形態では、第１始動口３３、第２始動口３４、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ、第３入賞口３２ｃ、大入賞口３６ａ及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。後述するように、本実施形態では、排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【００３１】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【００３２】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第１始動口用遊技回とも呼ぶ。

【００３３】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第２始動口用遊技回とも呼ぶ。

【００３４】

ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【００３５】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃおよび第２保留表示部３７ｄを備えている。
【００３６】
第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【００３７】
第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。
【００３８】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【００３９】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。
【００４０】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【００４１】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、図柄表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。
【００４２】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【００４３】
図４は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図

である。図４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図４（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【００４４】

図４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００４５】

ここで、遊技回とは、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【００４６】

さらに、図４（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【００４７】

Ａ２．遊技機の電気的構成：

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。

【００４８】

図５は、第１実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０

と、表示制御装置１００とを備えている。

【００４９】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ６２ｘと、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムをＣＰＵ６２ｘが実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４と、入出力ポート６２ａとを備えている。ＭＰＵ６２は、さらに、遊技履歴管理チップ３００と、検査用端子６５とを備えている。

【００５０】

遊技履歴管理チップ３００は、始動口や入賞口、ゲート（以下ではこれらをまとめて「入球口」とも呼ぶ）への遊技球の入球情報に基づいて、後述する各種の遊技履歴情報を算出する。検査用端子６５は、遊技履歴管理チップ３００に記憶された遊技履歴情報を後述する検査機に送信するための端子である。遊技履歴管理チップ３００及び検査用端子６５の詳細については後述する。

【００５１】

ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。

【００５２】

ＭＰＵ６２の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、本実施形態では、電源装置８５は、コンデンサ８７を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチがＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【００５３】

また、ＭＰＵ６２の入力側には、各入球口に設けられた入球検知センサーが接続されている。具体的には、大入賞口３６ａに入球した遊技球を検知する大入賞口検知センサー４４ａと、第１始動口３３に入球した遊技球を検知する第１始動口検知センサー４４ｂと、第２始動口３４に入球した遊技球を検知する第２始動口検知センサー４４ｃと、第１入賞口３２ａに入球した遊技球を検知する第１入賞口検知センサー４４ｄと、第２入賞口３２ｂに入球した遊技球を検知する第２入賞口検知センサー４４ｅと、第３入賞口３２ｃに入球した遊技球を検知する第３入賞口検知センサー４４ｆと、スルーゲート３５を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー４４ｇと、上述した排出通路を通過した遊技球を検知する排出通路検知センサー４４ｈとが接続されている。ＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートや排出通路を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【００５４】

ＭＰＵ６２の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【００５５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役

開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【００５６】

また、ＭＰＵ６２の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリアを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【００５７】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【００５８】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。具体的には、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【００５９】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【００６０】

図６は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリアに設けられており、ＭＰＵ６２が大当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いら

れる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【００６１】

大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【００６２】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【００６３】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【００６４】

大当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【００６５】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【００６６】

第１保留エリアＲａに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【００６７】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。そして、実行エリアＡＥに移動した大当たり乱数カウンタＣ１は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり

となるか否かが判定される。

【００６８】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【００６９】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【００７０】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【００７１】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、大当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【００７２】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、大当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【００７３】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【００７４】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変

動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【００７５】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【００７６】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリアに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【００７７】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電動役物用実行エリア６４ｅに移動した後、電動役物用実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０，１であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２～４６５であれば、電動役物３４ａを閉鎖状態に維持する。

【００７８】

なお、取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【００７９】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて大当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における大当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における大当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【００８０】

図７は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図７（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図７（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【００８１】

図７（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【００８２】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、大当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【００８３】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、大当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【００８４】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【００８５】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数（ラウンド数）

（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（３）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

【００８６】

上記の（２）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するよう設定することができる。

【００８７】

開閉扉３６ｂの１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【００８８】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉３６ｂの１回の開放は、３０秒が経過するまで又は開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定される。

【００８９】

本実施形態では、大当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリアに振分テーブルとして記憶されている。

【００９０】

図８は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図８（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【００９１】

図８（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【００９２】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【００９３】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【００９４】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１３」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「１４～２７」が８Ｒ通常大当たりに対応しており、「２８～３３」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「３４～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【００９５】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【００９６】

図８（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２７」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「２８～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【００９７】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第

２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【００９８】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部３７ａ及び第２結果表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【００９９】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【０１００】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【０１０１】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【０１０２】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【０１０３】

図９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【０１０４】

図９（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図９（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【０１０５】

図９（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図９（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選

用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【０１０６】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【０１０７】

図１０は、第１実施形態のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。以下では、ＭＰＵ６２、ＣＰＵ６２ｘ、ＲＯＭ６３及びＲＡＭ６４を、それぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＣＰＵ６２ｘ、主側ＲＯＭ６３及び主側ＲＡＭ６４とも呼ぶ。

【０１０８】

主側ＭＰＵ６２の主側ＲＯＭ６３には、賞球数データ記憶エリアと、演算実行条件記憶エリアとが設けられている。

【０１０９】

賞球数データ記憶エリアには、各入球口に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。本実施形態では、賞球数データ記憶エリアには、以下の賞球数データが記憶されている。

・第１始動口３３に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第１始動口賞球数P_1）：３

・第２始動口３４に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第２始動口賞球数P_2）：３

・第１入賞口３２ａに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第１入賞口賞球数P_{N1}）：１０

・第２入賞口３２ｂに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第２入賞口賞球数P_{N2}）：１０

・第３入賞口３２ｃに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第３入賞口賞球数P_{N3}）：１０

・大入賞口３６ａに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（大入賞口賞球数P_S）：１５

【０１１０】

主側ＭＰＵ６２は、主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを参照することによって、遊技球が各入球口に入球した場合に賞球として払い出す遊技球の個数を決定する。

【０１１１】

さらに、本実施形態では、この主側ＲＯＭ６３に記憶された賞球数データは、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【０１１２】

演算実行条件記憶エリアには、遊技履歴管理チップ３００が遊技履歴情報を算出するための演算を開始する条件である演算実行条件が記憶されている。本実施形態では、排出通路を通過した遊技球の個数が５００個に達することが演算実行条件として記憶されている。この主側ＲＯＭ６３に記憶された演算実行条件は、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これに

より、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている演算実行条件を把握することが可能となる。

【０１１３】

遊技履歴管理チップ３００は、各入球口への遊技球の入球情報に基づいて各種の遊技履歴情報を算出するとともに、算出した遊技履歴情報を記憶する半導体チップである。遊技履歴管理チップ３００は、ＣＰＵ６２ｘから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ３０２と、各入球口への遊技球の入球個数を記憶するレジスタ３０４と、主側ＲＯＭ６３から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ３０６と、主側ＲＯＭ６３から取得した演算実行条件を記憶する演算実行条件記憶用メモリ３０７と、遊技履歴管理チップ３００の全体の制御を司るとともに、演算実行条件の成立を契機として各入球口への遊技球の入球個数と各入球口に設定された賞球数とに基づいて遊技履歴情報を算出するＣＰＵ３０８と、算出された遊技履歴情報を記憶する演算結果記憶用メモリ３０９とを備えている。

【０１１４】

検査用端子６５は、検査機３２０とパチンコ機１０とを接続するための端子である。本実施形態では、検査用端子６５を介して演算結果記憶用メモリ３０９に記憶された遊技履歴情報が検査機３２０に送信される。

【０１１５】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、遊技履歴管理チップ３００から受信した遊技履歴情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【０１１６】

図１１は、遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の内容を模式的に示す説明図である。

【０１１７】

バッファ３０２は、主側ＭＰＵ６２のＣＰＵ６２ｘとレジスタ３０４との間に設けられており、各入球口における入球情報をＣＰＵ６２ｘから取得する。具体的には、バッファ３０２には、各入球口に対応した複数のビットが設けられており、ＣＰＵ６２ｘは、遊技球が入球したと判定した入球口に対応したビットをＯＮ（「１」）にする。例えば、ＣＰＵ６２ｘは、第１始動口３３に遊技球が入球したと判定すると、バッファ３０２の第１始動口３３に対応したビットをＯＮ（「１」）にする。

【０１１８】

また、バッファ３０２には、遊技球が各入球口に入球した際の遊技モードやパチンコ機１０の状態（以下では、遊技状態とも呼ぶ）を把握するためのビットも設けられている。本実施形態では、通常モード中（高確率モード中でもなく、高頻度サポートモード中でもなく、開閉実行モード中でもないモード）であるか否かを判定するためのビットと、高確率モード中であるか否かを判定するためのビットと、高頻度サポートモード中であるか否かを判定するためのビットと、開閉実行モード中であるか否かを判定するためのビットと、第１保留個数が上限値である期間中であるか否かを判定するためのビットと、第２保留個数が上限値である期間中であるか否かを判定するためのビットと、前扉枠１４が開放中であるか否かを判定するためのビットと、パチンコ機１０に故障等のトラブルが発生しているエラー中であるか否かを判定するためのビットとが設けられている。例えば、ＣＰＵ６２ｘは、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングにおいて通常モード中であると判定すると、バッファ３０２の通常モード中であるか否かを判定するためのビットをＯＮ（「１」）にする。

【０１１９】

レジスタ３０４は、各入球口に入球した遊技球の個数を記憶する。具体的には、レジスタ３０４は、各入球口に対応した複数のカウンタによって構成されており、バッファ３０

２のビットに入球情報があると判定した場合（すなわち、ビットがＯＮになっている場合）には、入球情報があると判定されたビットに対応したカウンタの値に１が加算される。なお、本実施形態では、レジスタ３０４は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のレジスタによって構成されている。

【０１２０】

本実施形態では、レジスタ３０４は、各入球口に対応した各カウンタによって、下記の値を記憶している。

・大入賞口３６ａに入球した遊技球の個数＝大入賞口入球個数N_S
・第１始動口３３に入球した遊技球の個数＝第１始動口入球個数N_1
・第２始動口３４に入球した遊技球の個数＝第２始動口入球個数N_2
・第１入賞口３２ａに入球した遊技球の個数＝第１入賞口入球個数N_{N1}
・第２入賞口３２ｂに入球した遊技球の個数＝第２入賞口入球個数N_{N2}
・第３入賞口３２ｃに入球した遊技球の個数＝第３入賞口入球個数N_{N3}
・スルーゲート３５を通過した遊技球の個数＝スルーゲート通過個数N_G
・排出通路を通過した遊技球の個数＝排出通路通過個数N_{OUT}

なお、上述したように、排出通路通過個数N_{OUT}は、遊技盤３０に発射された遊技球の個数と一致する。

【０１２１】

さらに、本実施形態では、レジスタ３０４は、遊技状態毎に各入球口に入球した遊技球の個数を記憶する。

・通常モード中に各入球口に入球した遊技球の個数
・高確率モード中に各入球口に入球した遊技球の個数
・高頻度サポートモード中に各入球口に入球した遊技球の個数
・開閉実行モード中に各入球口に入球した遊技球の個数
・通常モード中かつ第１保留個数が上限値である期間中に第１始動口３３に入球した遊技球の個数
・通常モード中かつ第２保留個数が上限値である期間中に第２始動口３４に入球した遊技球の個数
・前扉枠１４が開放中に各入球口に入球した遊技球の個数
・エラー中に各入球口に入球した遊技球の個数

【０１２２】

例えば、バッファ３０２の第１始動口３３に対応したビットに入球情報がある（ビットがＯＮになっている）と判定し、かつ、通常モード中であるか否かを判定するビットに情報がある（ビットがＯＮになっている）と判定した場合には、第１始動口３３に入球した遊技球の入球個数を記憶するカウンタである第１始動口入球個数カウンタの値に１が加算されるとともに、通常モード中に第１始動口３３に入球した遊技球の入球個数を記憶するカウンタである通常モード中の第１始動口入球個数カウンタの値に１が加算される。

【０１２３】

賞球数データ記憶用メモリ３０６は、パチンコ機１０に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。本実施形態では、パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ３００に送信され、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データの内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。

【０１２４】

演算実行条件記憶用メモリ３０７は、パチンコ機１０に設定されている演算実行条件を記憶するためのメモリである。演算実行条件は、上述したように、遊技履歴情報を算出するための演算を開始する条件である。本実施形態のパチンコ機１０においては、排出通路を通過した遊技球の個数が５００個に達する毎に遊技履歴情報を算出するための演算を開始するように設定されている。パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に

記憶されている演算実行条件がＣＰＵ６２ｘによって遊技履歴管理チップ３００に送信され、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶される。したがって、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶される演算実行条件の内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算実行条件の内容と同一となる。なお、演算実行条件として、排出通路以外を通過または入球した遊技球の個数が基準として記憶されていてもよく、また５００個以外の個数が基準として記憶されていてもよい。

【０１２５】

ＣＰＵ３０８は、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶されている演算実行条件が成立したか否かを判定するとともに、演算実行条件が成立したと判定した場合には、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データと、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数とに基づいて、各種の遊技履歴情報を算出する。本実施形態では、ＣＰＵ３０８は、レジスタ３０４に記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００個に達する毎に、遊技履歴情報として下記の値を算出する。

【０１２６】

・役物比率

＝役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（役物賞球数）／賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）

＝（$N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）／（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）

・連続役物比率

＝連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（連続役物賞球数）／賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）

＝（$N_S \times P_S$）／（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）

・出玉率（トータル）

＝賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）／遊技盤３０に発射された遊技球の個数

＝（$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$）／$N_{OUT}$

【０１２７】

なお、上記の値の算出根拠は以下の通りである。

・役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（役物賞球数）

＝普通電動役物としての電動役物３４ａ及び特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数

＝第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

＝$N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$

・連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数（連続役物賞球数）

＝特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数

＝大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

＝$N_S \times P_S$

・第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

＝$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3}$

・賞球として払い出された遊技球の合計個数（総賞球数）

＝第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ、第１始動口３３、第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

＝$N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$

【０１２８】
さらに、本実施形態では、遊技状態毎にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に基づいて、下記の遊技履歴情報を算出する。
【０１２９】
・払出比率（通常モード中）
＝通常モード中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数
・出玉率（通常モード中）
＝通常モード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・出玉率（高頻度サポートモード中）
＝高頻度サポートモード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／高頻度サポートモード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・ＢＹ（通常モード中）
＝通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中かつ第１保留個数が上限値である期間中に第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数＋通常モード中かつ第２保留個数が上限値である期間中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・$ＢＹ_{ＭＩＮ}$（通常モード中）
＝通常モード中に第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・前扉枠開放中入球率
＝前扉枠１４が開放中に各入球口に入球した遊技球の個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
・エラー中入球率
＝エラー中に各入球口に入球した遊技球の個数／遊技盤３０に発射された遊技球の個数
なお、上記の遊技履歴情報は一例であり、これら以外の遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。
【０１３０】
ＣＰＵ３０８は、上記の各種の遊技履歴情報を算出すると、算出した各種の遊技履歴情報を演算結果記憶用メモリ３０９に記憶させるとともに、レジスタ３０４の各カウンタの値を「０」にリセットする。なお、以下では、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される毎に算出された各種の遊技履歴情報をまとめて「短期遊技履歴情報群」とも呼ぶ。
【０１３１】
演算結果記憶用メモリ３０９は、ＣＰＵ３０８によって算出された遊技履歴情報を記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。演算結果記憶用メモリ３０９には、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、ＣＰＵ３０８は、算出した短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、算出した短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、演算結果記憶用メモリ３０９は、最も古い短期遊技履歴情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。
【０１３２】
本実施形態では、演算結果記憶用メモリ３０９は、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される毎に算出された短期遊技履歴情報群を、１２００個分記憶することが可能な容量

を有している。例えば、１日に遊技球が連続して１０時間発射される場合には、１日に６００００個の遊技球が発射されることになるので、１日に１２０個の短期遊技履歴情報群が演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されることになる。したがって、演算結果記憶用メモリ３０９は、直近の１０日間分の短期遊技履歴情報群を記憶することが可能となる。

【０１３３】

検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、遊技履歴情報の送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して演算結果記憶用メモリ３０９に記憶された遊技履歴情報を検査機３２０に送信する。これにより、検査機３２０は、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を取得するとともに、取得した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０１３４】

このように、本実施形態では、排出通路を通過した遊技球の個数が５００個に達する毎に、すなわち、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される毎に、役物比率等の遊技履歴情報が算出されて演算結果記憶用メモリ３０９に記憶される。そして、算出された遊技履歴情報が検査機３２０の表示部３２８に表示されることになる。

【０１３５】

Ａ３．遊技機において実行される各種処理の詳細：

次に、ＭＰＵ６２（本実施形態では、ＣＰＵ６２ｘ）にて実行される各処理を説明する。かかるＭＰＵ６２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【０１３６】

先ず、図１２のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【０１３７】

図１２は、主側ＭＰＵ６２にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳ１０１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などを実行する。さらに、本実施形態では、初期設定処理において、演算用データを遊技履歴管理チップ３００に送信する処理を実行する。具体的には、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を遊技履歴管理チップ３００に送信する。後述するように、当該演算用データを受信した遊技履歴管理チップ３００は、賞球数データ及び演算実行条件を賞球数データ記憶用メモリ３０６及び演算実行条件記憶用メモリ３０７にそれぞれ記憶し、記憶が完了したことを示す設定完了コマンドを主側ＭＰＵ６２に送信する。ステップＳ１０１０１を実行した後、ステップＳ１０１０２に進む。

【０１３８】

ステップＳ１０１０２では、設定完了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１０１０２において、設定完了コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１０１０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０１０３に進み、タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う。一方、ステップＳ１０１０２において、設定完了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０１０２：ＮＯ）、再びステップＳ１０１０２の処理を実行する。すなわち、設定完了コマンドを受信するまでは、ステップＳ１０１０３に進まず、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行なわない。

【０１３９】

ステップＳ１０１０３を実行した後、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理に進む。つまり、主側ＭＰＵ６２は後述するようにタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ１０１０４～ステップＳ１０

１０７の残余処理を繰り返し実行する。この点、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理は、非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【０１４０】

残余処理では、まずステップＳ１０１０４では、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳ１０１０５では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ１０１０６では、変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側ＲＡＭ６４の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１０１０７にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳ１０１０７の処理を実行した後は、ステップＳ１０１０４に戻り、ステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の処理を繰り返す。

【０１４１】

次に、主側ＭＰＵ６２（本実施形態では、ＣＰＵ６２ｘ）にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【０１４２】

図１３は、主側ＭＰＵ６２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。当該タイマ割込み処理は、特定の周期（本実施形態では４ｍｓｅｃ周期）で起動される。

【０１４３】

タイマ割込み処理では、まずステップＳ１０２０１にて抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１０２０２に進む。

【０１４４】

ステップＳ１０２０２では、乱数初期値更新処理において乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行するとともに、ステップＳ１０２０３に進み、変動種別カウンタ更新処理において変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。その後、ステップＳ１０２０４に進む。

【０１４５】

ステップＳ１０２０４では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部３６ｃ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、大入賞口３６ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には可変入賞駆動部３６ｃへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には電動役物駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。その後、ステップＳ１０２０５に進む。

【０１４６】

ステップＳ１０２０５では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、入球信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、ステップＳ１０２０６に進む。

【０１４７】

ステップＳ１０２０６では、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈから受信している信号

を読み込むとともに、その読み込んだ情報に対応した処理を行うための入球検知処理を実行する。当該入球検知処理の処理内容は、後に詳細に説明する。その後、ステップＳ１０２０７に進む。

【０１４８】

ステップＳ１０２０７では、入球検知情報を遊技履歴管理チップ３００のバッファ３０２のビットに出力する。具体的には、ステップＳ１０２０６の入球検知処理において遊技球が入球したと判定した入球口に対応したビットをＯＮ（「１」）にするとともに、パチンコ機１０の遊技状態に対応したビットをＯＮ（「１」）にする。その後、ステップＳ１０２０８に進む。

【０１４９】

ステップＳ１０２０８では、主側ＲＡＭ６４に設けられている所定のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。その後、ステップＳ１０２０９に進み、賞球コマンドの出力設定処理を実行する。その後、ステップＳ１０２１０に進む。

【０１５０】

ステップＳ１０２１０では、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。始動口用の入球処理では、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したと判定されたことに基づいて大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する。ステップＳ１０２１０を実行した後、ステップＳ１０２１１に進む。

【０１５１】

ステップＳ１０２１１では、スルーゲート３５への遊技球の入球（通過）に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。スルーゲート用の入球処理では、スルーゲート３５に遊技球が入球（通過）したと判定されたことに基づいて変動種別カウンタＣＳの値を取得するとともに、取得したカウンタ値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶する。ステップＳ１０２１１を実行した後、ステップＳ１０２１２に進む。

【０１５２】

ステップＳ１０２１２では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選や、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。ステップＳ１０２１２を実行した後、ステップＳ１０２１３に進む。

【０１５３】

ステップＳ１０２１３では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、遊技状態を開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどへ移行させる処理を実行する。ステップＳ１０２１３を実行した後、ステップＳ１０２１４に進む。

【０１５４】

ステップＳ１０２１４では、電動役物３４ａを制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定（電動役物開放抽選）を行なうとともに、開放状態とすると判定した場合には電動役物３４ａを駆動制御する。ステップＳ１０２１４を実行した後、ステップＳ１０２１５に進む。

【０１５５】

ステップＳ１０２１５では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、遊技者によって操作ハンドル２５が操作された際に遊技球を遊技領域ＰＡに発射するための処理を実行する。ステップＳ１０２１５を実行した後、ステップＳ１０２１６に進む。

【０１５６】

ステップＳ１０２１６では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するように外部情報設定処理を実行する

。ステップＳ１０２１６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【０１５７】
次に、タイマ割込み処理（図１３）のステップＳ１０２０６にて実行される入球検知処理について説明する。
【０１５８】
入球検知処理では、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果を確認する処理を実行するが、当該確認に際しては主側ＭＰＵ６２の入出力ポート６２ａのうちの入力ポート６２ｂが確認される。ここで、入球検知処理の説明に先立ち、図１４を参照しながら、主側ＭＰＵ６２に設けられた入力ポート６２ｂの構成について説明する。
【０１５９】
図１４は、主側ＭＰＵ６２に設けられた入力ポート６２ｂの構成について説明する説明図である。入力ポート６２ｂは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。
【０１６０】
また、入力ポート６２ｂには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート６２ｂへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。入球検知処理では、入力ポート６２ｂへの入力対象となる信号群が各入球検知センサー４４ａ～４４ｈに設定される。
【０１６１】
かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は大入賞口検知センサー４４ａからの入球信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第１始動口検知センサー４４ｂからの入球信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第２始動口検知センサー４４ｃからの入球信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は第１入賞口検知センサー４４ｄからの入球信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は第２入賞口検知センサー４４ｅからの入球信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５は第３入賞口検知センサー４４ｆからの入球信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はスルーゲート検知センサー４４ｇからの入球信号に対応した情報が格納され、第７ビットＤ７は排出通路検知センサー４４ｈからの入球信号に対応した情報が格納される。
【０１６２】
この場合に、上記各入球検知センサー４４ａ～４４ｈは、遊技球の通過を検知していない場合には入球信号として非検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には入球信号として検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力する。但し、主制御基板１５１には反転回路が設けられており、入力ポート６２ｂに上記各検知信号が入力される前に信号の状態が反転される。そして、入力ポート６２ｂでは当該反転回路を通じてＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに「０」の情報（データ０又は無し情報）を格納し、反転回路を通じてＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに「１」の情報（データ１又は有り情報）を格納する。
【０１６３】
つまり、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。
【０１６４】
なお、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈは、遊技球の通過を検知していない間は入球信号としてＬＯＷレベル信号を出力するとともに遊技球の通過を検知している間は入球信号としてＨＩレベル信号を出力する構成としてもよい。この場合、上記反転回路を不具備とすればよい。
【０１６５】

図１５は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球検知処理を説明する説明図である。図１５（ａ）は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。図１５（ｂ）は、入球検知処理において利用される入球判定エリアを模式的に示す説明図である。入球検知処理では、図１５（ａ）のフローチャートに示すように、まずステップＳ１０３０１にて、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に現状格納されている情報を、主側ＭＰＵ６２のレジスタにおける第１入球判定エリアＷＡ１に移行させる処理を実行する。当該第１入球判定エリアＷＡ１は、図１５（ｂ－１）に示すように８ビットから構成されており、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に格納されている情報の全てを格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、第０～第７ビットＤ０～Ｄ７における格納元のビットと、第１入球判定エリアＷＡ１における格納先のビットとは１対１で対応させて予め定められており、例えば第０ビットＤ０の情報は常に第１入球判定エリアＷＡ１における所定のビットに格納される。

【０１６６】

続くステップＳ１０３０２では、入球検知用のウェイト処理を実行する。当該ウェイト処理では、予め定められたウェイト時間が経過するまで主側ＭＰＵ６２において何ら処理を実行することなく待機する。本パチンコ機１０では、当該ウェイト時間として１０μｓｅｃが設定されているが、定期的なタイマ割込み処理の実行を阻害することなく、さらに当該ウェイト処理に設定したことによる後述する作用効果を十分に奏することができるのであれば、具体的なウェイト時間は任意であるが、２μｓｅｃ～５００μｓｅｃの範囲であることが好ましく、より好ましくは１０μｓｅｃ～１００μｓｅｃの範囲である。

【０１６７】

ちなみに、一のステップの処理を実行するには少なくとも１．２μｓｅｃを要する。したがって、ステップＳ１０３０２の処理が設定されていなくても、ステップＳ１０３０１とステップＳ１０３０３との間には１．２μｓｅｃの強制的なウェイト時間が発生することとなる。この点、ステップＳ１０３０２では、処理を実行する上で最低限要する時間だけでなく、それに対して追加のウェイト時間をステップＳ１０３０１の処理とステップＳ１０３０３の処理との間に設定していることとなる。

【０１６８】

続くステップＳ１０３０３では、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に現状格納されている情報を、主側ＭＰＵ６２のレジスタにおける第２入球判定エリアＷＡ２に移行させる処理を実行する。ちなみに、入力ポート６２ｂにおける情報の更新はステップＳ１０３０１が完了してからステップＳ１０３０３が開始されるまでの時間よりも短い間隔で行われているため、ステップＳ１０３０３にて第０～第７ビットＤ０～Ｄ７から移行される情報は、ステップＳ１０３０１の場合と異なるものとなり得る。

【０１６９】

第２入球判定エリアＷＡ２は、第１入球判定エリアＷＡ１と同様に、図１５（ｂ－２）に示すように８ビットから構成されており、上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７に格納されている情報の全てを格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、第０～第７ビットＤ０～Ｄ７における格納元のビットと、第２入球判定エリアＷＡ２における格納先のビットとは１対１で対応させて予め定められており、さらに格納元のビットと格納先のビットとの関係は、第１入球判定エリアＷＡ１の場合と同一となっている。

【０１７０】

その後、ステップＳ１０３０４にて、入球判定処理を実行した後に、本入球検知処理を終了する。当該入球判定処理について、図１６のフローチャートを参照しながら説明する。

【０１７１】

図１６は、主側ＭＰＵ６２にて実行される入球判定処理を示すフローチャートである。入球判定処理では、先ずステップＳ１０４０１にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた入球判定カウンタに８をセットする。なお、入球判定カウンタの数値情報は、８個の各入球口のビットに対応している。具体的には、本実施形態では、入球判定カウンタの数値情報の「

８」は大入賞口３６ａの第０ビットＤ０、「７」は第１始動口３３の第１ビットＤ１、「６」は第２始動口３４の第２ビットＤ２、「５」は第１入賞口３２ａの第３ビットＤ３、「４」は第２入賞口３２ｂの第４ビットＤ４、「３」は第３入賞口３２ｃの第５ビットＤ５、「２」はスルーゲート３５の第６ビットＤ６、「１」は排出通路の第７ビットＤ７に、それぞれ対応している。続くステップＳ１０４０２では、第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２における現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの各情報を把握する。この場合に把握される各情報は、入力ポート６２ｂにおける同一のビットから読み出された情報である。

【０１７２】

続くステップＳ１０４０３では、ステップＳ１０４０２にて把握した各情報のＡＮＤ処理を実行し、そのＡＮＤ処理結果をレジスタに記憶するとともに、ステップＳ１０４０４にて、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球検知処理にてＡＮＤ処理の結果の情報が格納された側とは異なる側の対応するビットに上記ＡＮＤ処理結果を格納する。第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４は、図１５（ｂ－３）及び図１５（ｂ－４）に示すように８ビットから構成されており、第１入球判定エリアＷＡ１の各ビットと第２入球判定エリアＷＡ２の各ビットとのＡＮＤ処理結果の各情報を全て格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、ＡＮＤ処理の対象となった第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２のビットの順番と、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４における各ビットの順番とは一義的に定められている。

【０１７３】

その後、ステップＳ１０４０５にて、第１演算後エリアＷＡ３及び第２演算後エリアＷＡ４のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球判定処理にてＡＮＤ処理の結果の情報が格納された側であって、現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの情報を読み出す。そして、ステップＳ１０４０６にて、その読み出した情報を「０」と「１」との間で反転させるための反転処理を実行する。

【０１７４】

その後、ステップＳ１０４０７にて、ステップＳ１０４０３におけるＡＮＤ処理結果の情報と、ステップＳ１０４０６における反転処理結果の情報とのＡＮＤ処理を実行し、続くステップＳ１０４０８にて、そのＡＮＤ処理の結果が入球検知開始情報に対応した「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０４０８にてＡＮＤ処理結果が「１」であると判定した場合には、ステップＳ１０４０９以降の処理に進む。

【０１７５】

ステップＳ１０４０９では、現状の入球判定カウンタの数値情報が第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかに対応している場合には、ステップＳ１０４１０にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた始動口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１０４１１にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた３個賞球カウンタの数値情報を１加算する。

【０１７６】

始動口入球フラグは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するとともに、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に対応した処理であって賞球の実行以外の処理を実行すべき状態であることを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ちなみに、第１始動口３３と第２始動口３４とのそれぞれに入球検知センサー４４ｂ，４４ｃが設けられているため、第１始動口３３への入球と第２始動口３４への入球とがタイマ割込み処理の１処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、始動入球フラグは、始動口３３，３４の数に対応させて設けられており、具体的には２個設けられている。また、３個賞球カウンタは、３個の賞球の実行を指示する３個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２において特定するためのカウンタである。

【０１７７】

ステップＳ１０４０９にて否定判定をした場合には、ステップＳ１０４１２にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が大入賞口３６ａ（可変入賞装置３６）に対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。可変入賞装置３６に対応している場合には、ステップＳ１０４１３にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた大入賞口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１０４１４にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた１５個賞球カウンタの数値情報を１加算する。

【０１７８】

大入賞口入球フラグは、可変入賞装置３６への遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するとともに、可変入賞装置３６への遊技球の入球に対応した処理であって賞球の実行以外の処理を実行すべき状態であることを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。また、１５個賞球カウンタは、１５個の賞球の実行を指示する１５個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２にて特定するためのカウンタである。

【０１７９】

ステップＳ１０４１２にて否定判定をした場合には、ステップＳ１０４１５にて、現状の入球判定カウンタの数値情報がスルーゲート３５に対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。スルーゲート３５に対応している場合には、ステップＳ１０４１６にて、主側ＲＡＭ６４に設けられたスルー通過フラグに「１」をセットする。

【０１８０】

スルー通過フラグは、遊技球がスルーゲート３５を通過したことを主側ＭＰＵ６２にて特定するとともに、スルーゲート３５への遊技球の入球に対応した処理を実行すべき状態であることを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。

【０１８１】

ステップＳ１０４１５にて否定判定をした場合には、ステップＳ１０４１７にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのいずれかに対応している場合には、ステップＳ１０４１８にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた一般入賞口入球フラグに「１」をセットし、ステップＳ１０４１９にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた３個賞球カウンタの数値情報を１加算する。

【０１８２】

一般入賞口入球フラグは、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ又は第３入賞口３２ｃへの遊技球の入球を主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。ちなみに、第１入賞口３２ａ、第２入賞口３２ｂ及び第３入賞口３２ｃのそれぞれに入球検知センサー４４ｄ，４４ｅ，４４ｆが設けられているため、第１入賞口３２ａへの入球と第２入賞口３２ｂへの入球と第３入賞口への入球とがタイマ割込み処理の１処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、一般入賞口入球フラグは、一般入賞口３２ａ，３２ｂ，３２ｃの数に対応させて設けられており、具体的には３個設けられている。また、１０個賞球カウンタは、１０個の賞球の実行を指示する３個賞球コマンドを出力すべき回数を主側ＭＰＵ６２において特定するためのカウンタである。

【０１８３】

ステップＳ１０４１７にて否定判定をした場合には、今回の入球が排出通路に対応していることを意味するため、ステップＳＡＤ２０にて、主側ＲＡＭ６４に設けられた排出通路通過フラグに「１」をセットする。排出通路通過フラグは、遊技球が排出通路を通過したことを主側ＭＰＵ６２にて特定するためのフラグである。

【０１８４】

ステップＳ１０４０８にて否定判定をした場合、又はステップＳ１０４１１、ステップＳ１０４１４、ステップＳ１０４１６、ステップＳ１０４１９、ステップＳ１０４２０のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１０４２１に進む。ステップＳ１０４２１では、入球判定カウンタを１減算し、その後、ステップＳ１０４２２にて入球判定カウンタが「０」であるか否かを判定する。

【０１８５】
入球判定カウンタが「０」でない場合には、ステップＳ１０４２１にて更新した入球判定カウンタの数値情報に応じたビットについて、ステップＳ１０４０２～ステップＳ１０４２０の処理を実行する。かかるステップＳ１０４０２～ステップＳ１０４２０の処理を、ステップＳ１０４０１にてセットした数値情報分実行した場合には、ステップＳ１０４２２にて肯定判定をすることとなり、本入球判定処理を終了する。
【０１８６】
次に、上記入球検知処理（図１５）が実行されることにより、一般入賞口３２、可変入賞装置３６、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び排出通路への入球の有無が検知される様子について図１７を参照しながら説明する。
【０１８７】
図１７は、入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。まず、図１７（Ａ）を参照しながら、入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果（以下、入球情報ともいう）を監視するタイミングを説明する。図１７（Ａ）は各入球情報を監視するタイミングを説明するためのタイミングチャートである。
【０１８８】
図１７（Ａ）に示すように、Ｔ１（具体的には４ｍｓｅｃ）周期でタイマ割込み処理（図１３）が起動される構成において、入球情報を監視する処理はタイマ割込み処理の各処理回で２回（ステップＳ１０３０１，ステップＳ１０３０３）行われる。各１組の入球情報を監視する処理はタイミングが前後するように実行されるが、先側の入球情報を監視する処理（ステップＳ１０３０１）はタイマ割込み処理が起動されたタイミングに対してＴ２の時間が経過したタイミングで実行される。
【０１８９】
この場合に、タイマ割込み処理において入球検知処理が実行されるタイミングは遊技回制御処理及び電役サポート用処理といった処理時間が変動し易い処理よりも先に実行され、さらにタイマ割込み処理において入球検知処理よりも先に実行される処理は処理時間が比較的変動しにくい処理となっている。したがって、各処理回のタイマ割込み処理において先側の入球情報を監視する処理が開始されるまでの期間はＴ２で同一、略同一又は同様となる。よって、タイマ割込み処理の各処理回に含まれる１組の入球情報を監視する処理のうち、先側の入球情報を監視する処理は定期的に実行されることとなる。
【０１９０】
また、各１組の入球情報を監視する処理のうち、先側の入球情報を監視する処理（ステップＳ１０３０１）と後側の入球情報を監視する処理（ステップＳ１０３０３）との間では、入球検知用のウェイト処理（ステップＳ１０３０２）が実行されるが、かかるウェイト処理では何ら処理を実行することなく一定のウェイト時間Ｔ３が経過するまで待機するだけである。したがって、タイマ割込み処理の各処理回に含まれる１組の入球情報を監視する処理のうち、後側の入球情報を監視する処理は定期的に実行されることとなる。
【０１９１】
次に、図１７（Ｂ）を参照しながら、入球判定が行われる場合に実行される演算の内容を説明する。図１７（Ｂ）は入球判定が行われる場合に実行される演算の内容を説明するための説明図である。なお、実際には１ビット単位で各種演算が行われるが、以下の説明では１バイト単位で演算の内容を説明する。但し、以下に説明するような１バイト単位での演算が実際に行われる構成としてもよい。
【０１９２】
図１７（Ｂ）の場合では、先ずｎ回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて、図１７（Ｂ１）に示すように、第１入球判定エリアＷＡ１に「００１０００００」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち第３入賞口検知センサー４４ｆの入球情報が遊技球を検知している旨の情報（以下、入球有り情報ともいう）となっており、他のセンサーの入球情報は遊技球を検知していない旨の情報（以下、入球無し情報ともいう）となっている。

【０１９３】
また、当該ｎ回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理では、図１７（Ｂ２）に示すように、第２入球判定エリアＷＡ２に「１０１０００００」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ及び第３入賞口検知センサー４４ｆのそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。
【０１９４】
上記のように第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２の情報のセットが行われた場合、そのＡＮＤ処理結果は、図１７（Ｂ３）に示すように「００１００００」となり、当該情報がｎ回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第１演算後エリアＷＡ３にセットされる。なお、ｎ－１回目のタイマ割込み処理にて入球情報の監視結果が第１演算後エリアＷＡ３にセットされている場合にはｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果は第２演算後エリアＷＡ４にセットされる。また、ｎ－１回目における入球情報の監視結果とｎ回目における入球情報の監視結果とを利用して入球判定処理が実行されるが、この処理の演算の内容はここでは省略する。
【０１９５】
次にｎ＋１回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて、図１７（Ｂ４）に示すように、第１入球判定エリアＷＡ１に「１０１００１１０」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ、第３入賞口検知センサー４４ｆ、第２始動口検知センサー４４ｃ及び第１始動口検知センサー４４ｂのそれぞれが入球有り情報となっており他のセンサーは入球無し情報となっている。
【０１９６】
また、当該ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理にて、図１７（Ｂ５）に示すように、第２入球判定エリアＷＡ２に「１０１０００１０」がセットされている。この場合、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈのうち排出通路検知センサー４４ｈ、第３入賞口検知センサー４４ｆ及び第１始動口検知センサー４４ｂのそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。
【０１９７】
上記のように第１入球判定エリアＷＡ１及び第２入球判定エリアＷＡ２の情報のセットが行われた場合、そのＡＮＤ処理結果は、図１７（Ｂ６）に示すように「１０１０００１０」となり、当該情報がｎ＋１回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第２演算後エリアＷＡ４にセットされる。
【０１９８】
その後、当該ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における入球判定処理（図１６）にて、先ずｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が第１演算後エリアＷＡ３から読み出されるとともにその読み出された監視結果の情報に対して反転処理が実行される。そうすると、図１７（Ｂ７）に示すように、「１１０１１１１１」となる。そして、当該反転処理の結果の情報に、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果をＡＮＤ処理する。これにより、図１７（Ｂ８）に示すように、「１０００００１０」となる。この場合、当該入球判定処理では、排出通路検知センサー４４ｈにて遊技球の入球が検知されたと判定するとともに、第１始動口検知センサー４４ｂにて遊技球の入球が検知されたと判定する。
【０１９９】
また、図１７（Ｂ４）に示すように、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて第２始動口検知センサー４４ｃが入球有り情報となっているが、これは電気的なノイズにより発生したものである。この場合に、入球無し情報から入球有り情報への切り換えを確認したとしても即座に入球発生と特定するのではなく、入球有り情報が複数回に亘って確認された場合に入球発生と特定する構成である。したがって、図１７（Ｂ５）に示すように、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を

監視する処理では第２始動口検知センサー４４ｃが入球無し情報となっており、電気的なノイズの発生を遊技球の入球と取り扱わないようになっている。

【０２００】

また、第３入賞口検知センサー４４ｆではｎ回目のタイマ割込み処理における１組の入球情報を監視する処理及びｎ＋１回目のタイマ割込み処理における１組の入球情報を監視する処理のそれぞれにて入球有り情報となっているが、これは既に入球の発生が把握された遊技球を継続して検知している状態を示している。この場合に、ｎ回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が「０」であることを条件に入球の発生を特定しているため、１個の遊技球の入球を複数個の入球として扱ってしまわない。

【０２０１】

上記のように入球検知処理が実行されることにより、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈにおける検知結果の監視が実行されることとともに、遊技球の付与に対応した入球が発生している場合には、その入球箇所に応じて、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ及び１５個賞球カウンタへの加算処理が実行される。これらカウンタのいずれかが「１」以上となっている場合には、タイマ割込み処理（図１３）における賞球コマンドの出力設定処理（ステップＳ１０２０９）にて賞球コマンドの設定が行われ、その設定された賞球コマンドが払出制御装置７０に送信される。この場合、賞球コマンドの出力設定はタイマ割込み処理の１処理回において１回のみ行われる。したがって、例えば１５個賞球カウンタが「２」以上となっていたとしても、１処理回では１５個賞球コマンドが１回のみ送信される。但し、これに限定されることはなく、１処理回において所定の複数（例えば２個又は３個）の賞球コマンドが送信される構成としてもよい。

【０２０２】

また、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ及び１５個賞球カウンタのそれぞれが「１」以上となっている場合も考えられるが、この場合、賞球個数の多い賞球コマンドの出力が優先される。つまり、１５個賞球コマンドの出力が１０個賞球コマンドの出力や３個賞球コマンドの出力よりも優先され、１０個賞球コマンドの出力が３個賞球コマンドの出力よりも優先される。

【０２０３】

１５個賞球カウンタが「１」以上の場合に１５個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該１５個賞球カウンタは１減算される。また、１０個賞球カウンタが「１」以上の場合に１０個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該１０個賞球カウンタは１減算される。また、３個賞球カウンタが「１」以上の場合に３個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該３個賞球カウンタは１減算される。

【０２０４】

次に、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行する処理について説明する。本実施形態では、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、パチンコ機１０の電源投入に伴い下記のメイン処理を実行する。

【０２０５】

図１８は、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【０２０６】

ステップＳ１０５０１では、賞球数データ及び演算実行条件を含む演算用データを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１０５０１において、演算用データを受信していると判定した場合には（Ｓ１０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０２に進む。一方、ステップＳ１０５０１において、演算用データを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０５０１：ＮＯ）、再びこのステップＳ１０５０１の処理を実行する。すなわち、演算用データを受信するまでは、次のステップＳ１０５０２の処理に進まずに無限ループを継続する。

【０２０７】

ステップＳ１０５０２では、受信した賞球数データを賞球数データ記憶用メモリ３０６

に記憶させる。その後、ステップＳ１０５０３に進み、受信した演算実行条件を演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶させる。その後、ステップＳ１０５０４に進む。

【０２０８】

ステップＳ１０５０４では、賞球数データの賞球数データ記憶用メモリ３０６への記憶が完了し、かつ、演算実行条件の演算実行条件記憶用メモリ３０７への記憶が完了したことを意味する設定完了コマンドを主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。その後、ステップＳ１０５０５に進む。

【０２０９】

ステップＳ１０５０５では、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報がある（ビットに「１」が格納されている）か否かを判定する。ステップＳ１０５０５において、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報があると判定した場合には（Ｓ１０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０６に進み、バッファ３０２のビットに対応したレジスタのカウンタに１を加算する。具体的には、例えば、バッファ３０２の第１始動口入球情報に対応したビットが「１」であり、通常モード中に対応したビットが「１」である場合には、レジスタ３０４の大入賞口入球個数N_Sに対応したカウンタに１を加算するとともに、通常モード中の大入賞口入球個数に対応したカウンタに１を加算する。その後、ステップＳ１０５０７に進む。一方、ステップＳ１０５０５において、バッファ３０２のビットに主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球情報がないと判定した場合には（Ｓ１０５０５：ＮＯ）、ステップＳ１０５０６を実行することなく、ステップＳ１０５０７に進む。

【０２１０】

ステップＳ１０５０７では、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、レジスタ３０４に記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００であるか否か、すなわち、遊技盤３０に発射された遊技球の個数が５００個に達したか否かを判定する。ステップＳ１０５０７において、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立したと判定した場合には（Ｓ１０５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５０８に進む。

【０２１１】

ステップＳ１０５０８では、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データと、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数とに基づいて、各種の遊技履歴情報を算出するための演算処理を実行する。その後、ステップＳ１０５０９に進み、算出した各種の遊技履歴情報を演算結果記憶用メモリ３０９に記憶させる。その後、ステップＳ１０５１０に進み、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を０にクリアする。その後、ステップＳ１０５１１に進む。

【０２１２】

一方、ステップＳ１０５０７において、演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶された演算実行条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ１０５０７：ＮＯ）、ステップＳ１０５０８からステップＳ１０５１０を実行することなく、ステップＳ１０５１１に進む。

【０２１３】

ステップＳ１０５１１では、検査機３２０から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信しているか否かを判定し、送信要求コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１０５１１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０５１２に進み、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を検査機３２０に対して送信する。検査機３２０は、受信した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。ステップＳ１０５１２を実行した後、ステップＳ１０５０５に戻り、ステップＳ１０５０５以下の処理を繰り返す。一方、ステップＳ１０５１１において、検査機３２０から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１０５１１：ＮＯ）、ステップＳ１０５１２の処理を実行することなく、ステップＳ１０５０５に戻り、ステップＳ１０５０５以下の処理を繰り返す。

【０２１４】

以上説明したように、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報である遊技履歴情報を算出することができる。仮に、遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１５】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、算出した遊技履歴情報を不揮発的に記憶する演算結果記憶用メモリ３０９を備える。遊技履歴情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報はパチンコ機１０毎に異なるとともに、パチンコ機１０の固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、パチンコ機１０の特性が反映された情報である。本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機１０本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ３００の演算結果記憶用メモリ３０９に記憶する。よって、例えば、当該パチンコ機１０の特性を検査する場合には、当該パチンコ機１０本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該パチンコ機１０の特性を検査することができる。パチンコ機１０は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによってパチンコ機１０の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、パチンコ機１０は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来のパチンコ機１０では、当該パチンコ機１０の特性に関する情報を保持することができない。本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機１０本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ３００の演算結果記憶用メモリ３０９に記憶するので、パチンコ機１０がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該パチンコ機１０本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、パチンコ機１０と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機１０の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１６】

さらに、本実施形態では、遊技履歴管理チップ３００及び主側ＣＰＵ６２ｘは、共に主側ＭＰＵ６２に搭載されており、これらは同一の電源によって動作するように構成されている。したがって、例えば、当該パチンコ機１０が遊技ホールに設置されている場合であって、ホールコンピュータによってパチンコ機１０の遊技履歴情報を算出していた場合に、当該ホールコンピュータの電源系統に不具合が生じた場合や、当該ホールコンピュータの処理に不具合が生じた場合であっても、パチンコ機１０に電源が供給されている状況であれば、遊技履歴情報を算出することができる。仮に、主側ＣＰＵ６２ｘと遊技履歴管理チップ３００とが異なる電源によって動作している場合、遊技履歴管理チップ３００の電源供給に不具合があった場合に、パチンコ機１０によって遊技が実行されているにも関わらず遊技履歴情報を算出できないといった不具合が生じる。これに対して、本実施形態によれば、主側ＣＰＵ６２ｘと遊技履歴管理チップ３００とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず遊技履歴情報を算出することができる。よって、遊技履歴情報の信頼性を向上させることができる。

【０２１７】

さらに、本実施形態によれば、開閉の痕跡（開放の痕跡、開封の痕跡ともいう）が残る空間である基板ボックスの内部に、演算結果記憶用メモリ３０９を格納している。したがって、演算結果記憶用メモリ３０９に対して物理的な接触をした場合には、基板ボックスを開いた痕跡が残る。よって、仮に、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報が演算結果記憶用メモリ３０９への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを基板ボックスの痕跡から把握することが可能となる。したがって、遊技履歴

情報の不正な改変を防止することができる。パチンコ機１０は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る基板ボックスの内部に演算結果記憶用メモリ３０９を格納するので、パチンコ機１０が転々流通する状況であっても、何者かによる遊技履歴情報の不正な改変を抑制することができる。また、遊技履歴情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、遊技履歴情報を用いてパチンコ機１０の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、本実施形態によれば、パチンコ機１０の遊技に関する特性を反映した遊技履歴情報の不正な改変を防止することで、適正にパチンコ機１０を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１８】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得するので、払い出した賞球に関するパチンコ機１０の特性を算出することができる。さらに、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる賞球数データが設定されていても、遊技履歴管理チップ３００は、パチンコ機１０の種類毎に設定された賞球数データを用いて正しい遊技履歴情報を算出することができる。仮に、遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、パチンコ機１０の検査者は、正しい遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２１９】

さらに、本実施形態によれば、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを含む信号を遊技履歴管理チップ３００に送信するので、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアにアクセスすることができない構成や、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データの記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得することが可能となる。

【０２２０】

さらに、本実施形態によれば、主側ＣＰＵ６２ｘのメイン処理において、設定完了コマンドを受信するまでは、タイマ割込み処理の割り込みが許可されず、タイマ割込み処理に含まれる遊技球発射制御処理が実行されない構成となっている。すなわち、賞球数データの賞球数データ記憶用メモリ３０６への記憶が完了するまでは遊技球が発射されないので、遊技履歴管理チップ３００による遊技履歴情報の算出対象から遊技球が漏れてしまうことを抑制することができる。

【０２２１】

さらに、本実施形態によれば、排出通路検知センサー４４ｈによって５００個の遊技球が検知されるまでの期間毎の遊技履歴情報を算出して記憶するので、各パチンコ機１０によって５００個の遊技球が検知されるまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない遊技履歴情報を算出、記憶することができる。すなわち、遊技球が発射される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い遊技履歴情報を算出、記憶することができる。また、各入球口への入球情報をそのまま記憶する構成と比較して、必要な記憶容量を低減することができる。

【０２２２】

パチンコ機１０の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機１０の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に遊技履歴情報を算出するための演算を実行することができる。

【０２２３】
さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が遊技履歴情報を算出するための演算を実行した後に、レジスタ３０４に記憶されている各入球口への遊技球の入球個数（カウンタ値）を消去するので、再びレジスタ３０４に遊技球の入球個数に関する情報を記憶することが可能となる。したがって、レジスタ３０４に必要な記憶容量を低減することができる。
【０２２４】
さらに、本実施形態によれば、パチンコ機１０の遊技履歴情報が検査機３２０に送信されるので、検査機３２０は、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、パチンコ機１０の検査者は、検査機３２０に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【０２２５】
Ａ４．第１実施形態の他の態様：
＜態様１＞
上記第１実施形態では、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー４４ｈに検知された遊技球が５００個に達することが設定されていたが、演算実行条件として、演算を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、演算を実行する時間的間隔として１時間が設定されており、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、１時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。パチンコ機１０の検査者は、１時間毎に算出された詳細な遊技履歴情報を確認することができ、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【０２２６】
なお、パチンコ機１０の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件（時間的間隔）も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機１０の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。したがって、この態様１においても、遊技履歴管理チップ３００は、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機１０の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【０２２７】
また、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、演算が実行されてからの経過時間を計測するとともに、遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定し、遊技が行なわれていないと判定している期間は、経過時間の計測を中断する構成としてもよい。具体的には、例えば、バッファ３０２のビットに入球情報がない状態が所定時間（例えば３分）経過した場合に、遊技が行なわれていないと判定して経過時間の計測を中断し、バッファ３０２のビットに入球情報が確認された場合に、遊技が再開されたと判定して経過時間の計測を再開する構成としてもよい。この構成によれば、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。
【０２２８】
なお、経過時間の計測は、タイマカウンタを用いる構成としてもよく、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を設けてＲＴＣの日時情報を用いる構成としてもよい。また、所定の時刻毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。
【０２２９】
＜態様２＞
上記第１実施形態では、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー４４ｈに検知された遊技球が５００個に達することが設定されていたが、演算実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路８６は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ３００に出力する。当

該信号を受信した遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、電源の遮断が発生したと判定し、遊技履歴情報を算出する。そして、この構成ではレジスタ３０４は揮発性のメモリによって構成されており、入球個数情報が消去されることになる。このような構成によれば、パチンコ機１０への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、パチンコ機１０の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０２３０】

さらに、電源の遮断が発生した後においても遊技履歴管理チップ３００に対して電源を供給するコンデンサ８７を備える構成とすれば、ＣＰＵ３０８による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の演算結果記憶用メモリ３０９への記憶を確実に完了させることができる。

【０２３１】

＜態様３＞

上記第１実施形態において、主側ＣＰＵ６２ｘが演算結果記憶用メモリ３０９にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技履歴情報がパチンコ機１０の図柄表示装置４１に表示されるので、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置（検査機３２０等）を用いることなく、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を確認することができる。なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算結果記憶用メモリ３０９にアクセスは可能であるが、データの変更等は不可能な構成とすることが好ましい。このような構成によれば、遊技履歴情報が、ノイズやプログラムのバグ等によって破壊されたり、内容が書き換えられてしまうことを抑制することができる。

【０２３２】

＜態様４＞

上記第１実施形態において、主側ＣＰＵ６２ｘが演算結果記憶用メモリ３０９にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ３０９に記憶されている遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを報知するためのＬＥＤランプをパチンコ機１０の前面（例えば、メイン表示部４５の所定の箇所）に備える構成としてもよい。例えば、遊技履歴情報に含まれる特定の値（例えば、役物比率、連続役物比率、払出比率（通常モード中））が所定の範囲に含まれなくなった場合にＬＥＤランプを発光させる構成としてもよい。この構成によれば、パチンコ機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなったパチンコ機１０を容易に発見することができる。そして、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機１０に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。特に、第１始動口３３や一般入賞口（第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ）の近傍の釘に不正が施されていると、上述した払出比率（通常モード中）がパチンコ機の設計時に想定された所定の範囲（例えば、０．６０～０．７０）から外れることになる。したがって、払出比率（通常モード中）が所定の範囲（例えば、０．６０～０．７０）に含まれなくなった場合にＬＥＤランプを発光させる構成とすることによって、第１始動口３３や一般入賞口（第１～第３入賞口３２ａ～３２ｃ）の近傍の釘に不正が施されていないかを適切に判断することができる。

【０２３３】

さらに、遊技履歴情報に含まれる特定の値（例えば、役物比率、連続役物比率、払出比率（通常モード中））の所定の範囲からの乖離度に応じてＬＥＤランプの発光態様（色）を決定する構成としてもよい。例えば、役物比率が所定の範囲（０．７０以下）に含まれ

ている場合には第１ＬＥＤランプは青色に発光し、役物比率が０．７１～０．８０の場合には第１ＬＥＤランプは紫色に発光し、役物比率が０．８１～１．００の場合には第１ＬＥＤランプは赤色に発光する構成としてもよい。連続役物比率が所定の範囲（０．６０以下）に含まれている場合には第２ＬＥＤランプは青色に発光し、連続役物比率が０．６１～０．７０の場合には第２ＬＥＤランプは紫色に発光し、連続役物比率が０．７１～１．００の場合には第２ＬＥＤランプは赤色に発光する構成としてもよい。また、払出比率（通常モード中）が所定の範囲（０．６０～０．７０）に含まれている場合には第３ＬＥＤランプは青色に発光し、払出比率（通常モード中）が０．７１～０．８０の場合には第３ＬＥＤランプは紫色に発光し、払出比率（通常モード中）が０．８１～１．００の場合には第３ＬＥＤランプは赤色に発光する構成としてもよい。この構成によれば、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算結果記憶用メモリ３０９にアクセスは可能であるが、データの変更等は不可能な構成とすることが好ましい。このような構成によれば、遊技履歴情報が、ノイズやプログラムのバグ等によって破壊されたり、内容が書き換えられてしまうことを抑制することができる。

【０２３４】

＜態様５＞

上記第１実施形態では、主側ＲＯＭ６３に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）は主側ＭＰＵ６２（ＣＰＵ６２ｘ）が実行する初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される構成としたが、遊技履歴管理チップ３００が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリア及び演算実行条件記憶エリアにアクセス可能な構成とし、パチンコ機１０の電源投入直後に遊技履歴管理チップ３００が当該主側ＲＯＭ６３にアクセスして演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を取得し、取得した演算用データを賞球数データ記憶用メモリ３０６及び演算実行条件記憶用メモリ３０７に記憶させる構成としてもよい。このような構成によれば、主側ＭＰＵ６２の処理負荷を低減することができる。

【０２３５】

＜態様６＞

上記第１実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、レジスタに記憶された５００個毎の入球個数をそのまま記憶し、検査機３２０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷を低減することができる。以下、態様６の詳細について、上記第１実施形態との相違点を中心に説明する。

【０２３６】

図１９は、第１実施形態の態様６のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。

【０２３７】

主側ＭＰＵ６２の主側ＲＯＭ６３には、賞球数データ記憶エリアと、記憶実行条件記憶エリアとが設けられている。

【０２３８】

賞球数データ記憶エリアには、上記第１実施形態と同様に、各入球口に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。また、上記第１実施形態と同様に、この主側ＲＯＭ６３に記憶された賞球数データは、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【０２３９】

記憶実行条件記憶エリアには、遊技履歴管理チップ３００が後述する記憶処理を実行する条件である記憶実行条件が記憶されている。この態様６では、排出通路を通過した遊技球の個数が５００個に達することが記憶実行条件として記憶されている。この主側ＲＯＭ

６３に記憶された記憶実行条件は、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設定されている記憶実行条件を把握することが可能となる。

【０２４０】

遊技履歴管理チップ３００は、ＣＰＵ６２ｘから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ３０２と、各入球口への遊技球の入球個数を記憶するレジスタ３０４と、主側ＲＯＭ６３から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ３０６と、主側ＲＯＭ６３から取得した記憶実行条件を記憶する記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａと、遊技履歴管理チップ３００の全体の制御を司るＣＰＵ３０８と、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を順次記憶する入球個数記憶用メモリ３０９ａとを備えている。上述した記憶処理は、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を、入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶させる処理である。

【０２４１】

検査用端子６５は、検査機３２０とパチンコ機１０とを接続するための端子である。この態様６では、検査用端子６５を介して入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶された入球個数情報及び賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データが検査機３２０に送信される。

【０２４２】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、各種情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【０２４３】

この態様６では、検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、入球個数情報及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶された入球個数情報と、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データとを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した入球個数情報と賞球数データとに基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２４４】

図２０は、第１実施形態の態様６の遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の内容を模式的に示す説明図である。

【０２４５】

バッファ３０２及びレジスタ３０４における処理の内容は、上述した第１実施形態と同じであるため、説明を省略する。

【０２４６】

賞球数データ記憶用メモリ３０６は、パチンコ機１０に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。この態様６では、パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ３００に送信され、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データの内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。

【０２４７】

記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａは、パチンコ機１０に設定されている記憶実行条件を記憶するためのメモリである。パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている記憶実行条件がＣＰＵ６２ｘによって遊技履歴管理チップ３００に送信され、記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａに記憶される。したがって、記憶実行条件記憶

用メモリ３０７ａに記憶される記憶実行条件の内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている記憶実行条件の内容と同一となる。

【０２４８】

ＣＰＵ３０８は、記憶実行条件記憶用メモリ３０７ａに記憶されている記憶実行条件が成立したか否かを判定するとともに、記憶実行条件が成立したと判定した場合には、レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶させるとともに、レジスタ３０４の各カウンタの値を「０」にリセットする。この態様６では、ＣＰＵ３０８は、レジスタ３０４に記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００個に達する毎に、当該レジスタ３０４に記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶させる。なお、以下では、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を「短期入球個数情報群」とも呼ぶ。

【０２４９】

入球個数記憶用メモリ３０９ａは、レジスタ３０４に記憶された入球個数に関する情報（短期入球個数情報群）を順次記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。入球個数記憶用メモリ３０９ａには、短期入球個数情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、ＣＰＵ３０８は、短期入球個数情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、短期入球個数情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期入球個数情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、最も古い短期入球個数情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期入球個数情報群が記憶されている状態となる。

【０２５０】

この態様６では、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を、１２００個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、１日に遊技球が連続して１０時間発射される場合には、１日に６００００個の遊技球が発射されることになるので、１日に１２０個の短期入球個数情報群が入球個数記憶用メモリ３０９ａに記憶されることになる。したがって、入球個数記憶用メモリ３０９ａは、直近の１０日間分の短期入球個数情報群を記憶することが可能となる。

【０２５１】

検査機３２０は、上述したように、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して短期入球個数情報群及び賞球数データを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、短期入球個数情報群及び賞球数データに基づいて、役物比率等の遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２５２】

具体的には、この態様６では、検査機３２０は、上記の第１実施形態のＣＰＵ３０８と同様に、１つの短期入球個数情報群に対して１つの短期遊技履歴情報群を算出することが可能であるとともに、複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出することが可能である。すなわち、この態様６の検査機３２０は、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。

【０２５３】

なお、この態様６において、以下の構成を採用してもよい。

【０２５４】

検査機３２０は、受信した短期入球個数情報群を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。また、検査機３２０は、レジスタ３０４に記憶されている各カウンタ値を受信するとともに、受信した各カウンタ値を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。

【０２５５】

また、遊技履歴管理チップ３００が賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶されている賞球数データを検査機３２０に送信する構成に代えて、主側ＣＰＵ６２ｘが主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データを検査機３２０に対して送信する構成としてもよい。このような構成によれば、賞球数データ記憶用メモリ３０６を省略することができ、遊技履歴管理チップ３００の製造コストを低減することができる。

【０２５６】

また、主側ＲＯＭ６３の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、記憶処理を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、記憶処理を実行する時間的間隔として１時間が設定されており、遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、１時間が経過する毎に記憶処理を実行する構成としてもよい。

【０２５７】

また、主側ＲＯＭ６３の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路８６は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ３００に出力する構成とし、当該信号を受信した遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、電源の遮断が発生したと判定し、記憶処理を実行する構成としてもよい。

【０２５８】

また、態様６では、遊技履歴情報を算出するための演算を検査機３２０のＣＰＵ３２１が実行する構成としたが、当該演算の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行し、当該演算の結果である遊技履歴情報を検査機３２０に送信する構成としてもよい。

【０２５９】

＜態様７＞

上記第１実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、バッファにおける入球情報をそのまま記憶し、当該入球情報に基づいて検査機３２０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷を低減することができる。以下、態様７の詳細について、上記第１実施形態との相違点を中心に説明する。

【０２６０】

図２１は、第１実施形態の態様７のパチンコ機１０が備える主制御装置６０の構成及び検査機３２０の構成を詳細に示すブロック図である。

【０２６１】

この態様７では、主側ＭＰＵ６２には、年月日情報及び時刻情報を遊技履歴管理チップ３００に対して出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ‐Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が設けられている。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。

【０２６２】

主側ＭＰＵ６２の主側ＲＯＭ６３には、賞球数データ記憶エリアが設けられている。なお、この態様７では、演算開始条件記憶エリアは設けられていない。

【０２６３】

賞球数データ記憶エリアには、上記第１実施形態と同様に、各入球口に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。また、上記第１実施形態と同様に、この主側ＲＯＭ６３に記憶された賞球数データは、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ３００に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ３００は、本パチンコ機１０に設

定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【０２６４】

遊技履歴管理チップ３００は、ＣＰＵ６２ｘから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ３０２と、主側ＲＯＭ６３から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ３０６と、遊技履歴管理チップ３００の全体の制御を司るＣＰＵ３０８と、バッファ３０２に記憶された各入球口への遊技球の入球情報等を順次記憶する入球情報記憶用メモリ３０９ｂとを備えている。

【０２６５】

検査用端子６５は、検査機３２０とパチンコ機１０とを接続するための端子である。この態様７では、検査用端子６５に検査機３２０が接続されると、入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報等及び賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データが検査機３２０に送信される。

【０２６６】

検査機３２０は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ３２１と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したＲＯＭ３２４と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３２６と、各種情報を表示する表示部３２８と、パチンコ機１０の検査用端子６５に接続するための接続ケーブル３２９とを備えている。

【０２６７】

この態様７では、検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、入球情報等及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報等と、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データとを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した入球情報等と賞球数データとに基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２６８】

図２２は、第１実施形態の態様７の遊技履歴管理チップ３００及び検査機３２０における処理の概要を模式的に示す説明図である。

【０２６９】

バッファ３０２における処理の内容は、上述した第１実施形態と同じであるため、説明を省略する。

【０２７０】

入球情報記憶用メモリ３０９ｂは、バッファ３０２に記憶された入球情報及び遊技球が入球した際の遊技状態に関する情報を順次記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。さらに、本実施形態では、入球情報及び遊技状態に関する情報が記憶される際に、遊技球が各入球口に入球した日時情報が付加されて記憶される。また、入球情報記憶用メモリ３０９ｂには、入球情報等が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、ＣＰＵ３０８は、入球情報等を書き込むための空きエリアがない場合には、入球情報等を、書き込まれた順番が最も古い入球情報等が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、入球情報記憶用メモリ３０９ｂは、最も古い入球情報等から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の入球情報等が記憶されている状態となる。

【０２７１】

賞球数データ記憶用メモリ３０６は、パチンコ機１０に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。この態様７では、パチンコ機１０の電源が投入されると、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ３００に送信され、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データの内容は、主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数デー

タの内容と同一となる。さらに、この態様７では、検査用端子６５に検査機３２０が接続されると、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶される賞球数データが当該検査機３２０に送信される。

【０２７２】

検査機３２０は、上述したように、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、入球情報等及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ３００に送信する。遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８は、検査機３２０から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子６５を介して入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶された入球情報、遊技状態に関する情報及び日時情報と、賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶された賞球数データとを検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信したこれらの情報に基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２７３】

具体的には、この態様７の検査機３２０は、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた遊技履歴情報（短期遊技履歴情報群）を算出することだけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出することが可能である。すなわち、任意の期間における遊技履歴情報を算出することが可能である。

【０２７４】

さらに、この態様７では、入球情報等に日時情報（年月日情報及び時刻情報）が付加されているので、検査機３２０は、受信した入球情報等に付加されている日時情報の範囲内において、遊技履歴情報の算出対象となる日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することも可能である。したがって、パチンコ機１０の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。

【０２７５】

なお、この態様７において、以下の構成を採用してもよい。

【０２７６】

検査機３２０は、受信した入球情報等を表示部３２８に表示可能な構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０の検査者は、各入球検知センサーによって遊技球が検知された日時についても把握することが可能となる。

【０２７７】

また、遊技履歴管理チップ３００が賞球数データ記憶用メモリ３０６に記憶されている賞球数データを検査機３２０に送信する構成に代えて、主側ＣＰＵ６２ｘが主側ＲＯＭ６３に記憶されている賞球数データを検査機３２０に対して送信する構成としてもよい。このような構成によれば、賞球数データ記憶用メモリ３０６を省略することができ、遊技履歴管理チップ３００の製造コストを低減することができる。

【０２７８】

また、態様７では、遊技履歴情報を算出するための演算を検査機３２０のＣＰＵ３２１が実行する構成としたが、当該演算の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００のＣＰＵ３０８が実行し、当該演算の結果である遊技履歴情報を検査機３２０に送信する構成としてもよい。

【０２７９】

＜態様８＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様では、主側ＲＯＭ６３に演算実行条件又は記憶実行条件が記憶されており、遊技履歴管理チップ３００がこれらの条件を主側ＲＯＭ６３から取得する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００がこれらの条件を不揮発性のメモリに当初から記憶している構成としてもよい。この構成によれば、不適切な演算実行条件又は記憶実行条件が主側ＲＯＭ６３に記憶されてしまっており、遊技履歴情報又は入球個数情報を適切に記憶できないといった事態の発生を抑制することができる。例えば、演算実

行条件又は記憶実行条件として極端に短い期間（例えば、排出通路通過個数$N_{OUT}=5$）が記憶されてしまっており、演算結果記憶用メモリ３０９又は入球個数記憶用メモリ３０９ａには極端に短い期間分（例えば、１時間分程度）の遊技履歴情報又は入球個数情報しか記憶されないといった事態の発生を抑制することができる。

【０２８０】

＜態様９＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様では、各入球口への遊技球の入球個数を記憶する機能や、役物比率等の遊技履歴情報を算出する機能、算出した遊技履歴情報を記憶する機能を遊技履歴管理チップ３００が備える構成としたが、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）がこれらの機能の一部を備える構成としてもよい。また、遊技履歴管理チップ３００を設けず、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）がこれらの機能の全部を備える構成としてもよい。このような構成によれば、別途に遊技履歴管理チップ３００を設ける必要がないため、製造コストの低減を図ることができる。ただし、遊技履歴管理チップ３００を設ける構成によれば、主側ＣＰＵ６２ｘの処理負荷を低減することができる。

【０２８１】

＜態様１０＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、遊技履歴管理チップ３００以外の機能部（例えば、検査機３２０や主側ＣＰＵ６２ｘ）が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００が備える構成としてもよく、遊技履歴管理チップ３００が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ３００以外の機能部が備える構成としてもよい。例えば、検査機３２０が備える機能の一部を遊技履歴管理チップ３００が備える構成とすれば、検査機３２０の処理負荷や製造コストをさらに低減することができ、遊技履歴管理チップ３００が備える機能の一部を検査機３２０が備える構成とすれば、遊技履歴管理チップ３００の処理負荷や製造コストをさらに低減することができる。

【０２８２】

＜態様１１＞

上記第１実施形態では、遊技履歴管理チップ３００が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００を設けず、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。以下、態様１１の詳細について、上記第１実施形態との相違点を中心に説明する。

【０２８３】

図２３は、第１実施形態の態様１１におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様１１では、遊技履歴管理チップ３００が設けられていない点と、主側ＲＡＭ６４に入球個数記憶エリアと演算結果記憶エリアが設けられている点が、上記第１実施形態（図５）と異なっている。

【０２８４】

主側ＣＰＵ６２ｘは、入出力ポート６２ａから受信した遊技球の入球情報に基づいて、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶されている各入球口への遊技球の入球個数を更新する。そして、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件が成立した場合には、主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データと、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶されている各入球口における遊技球の入球個数とに基づいて演算を実行して遊技履歴情報を算出し、当該遊技履歴情報を主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアに記憶させる。以下、具体的に説明する。

【０２８５】

図２４は、第１実施形態の態様１１の主側ＭＰＵ６２における処理の概要を模式的に示す説明図である。主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＯＭ６３の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件が成立したか否かを判定するとともに、演算実行条件が成立したと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのキャッシュに記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶させる。この態様

１１では、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＣＰＵ６２ｘのキャッシュに記憶された排出通路通過個数N_{OUT}の値が５００個に達する毎に、各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶させる。なお、上述したように、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を「短期入球個数情報群」とも呼ぶ。

【０２８６】

主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアは、入球個数に関する情報（短期入球個数情報群）を順次記憶するエリアである。主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアには、短期入球個数情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、主側ＣＰＵ６２ｘは、短期入球個数情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、新たに書き込み対象となった短期入球個数情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期入球個数情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアは、最も古い短期入球個数情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期入球個数情報群が記憶されている状態となる。

【０２８７】

この態様１１では、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアは、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を、１２００個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、１日に遊技球が連続して１０時間発射される場合には、１日に６００００個の遊技球が発射されることになるので、１日に１２０個の短期入球個数情報群が主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアに記憶されることになる。したがって、主側ＲＡＭ６４の入球個数記憶エリアは、直近の１０日間分の短期入球個数情報群を記憶することが可能となる。

【０２８８】

そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された１つの短期入球個数情報群に対して１つの短期遊技履歴情報群を新たに算出する。さらに、主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出する。すなわち、この態様１１の主側ＣＰＵ６２ｘは、５００個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、６０００００個（約１０日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。そして、算出したこれらの遊技履歴情報を主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアに記憶させる。

【０２８９】

主側ＲＡＭ６４の演算結果記憶エリアは、短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアと、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアとによって構成されている。短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアには、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、主側ＣＰＵ６２ｘは、短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、新たに算出された短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、主側ＲＡＭ６４の短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアは、最も古い短期遊技履歴情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、演算実行条件が成立する毎に新たに算出された長期遊技履歴情報群が上書きされる。すなわち、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、最新の短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群に基づいて算出された最新の長期遊技履歴情報群が記憶されることになる。

【０２９０】

検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。主側ＣＰＵ６２ｘは、検査機３２０

から送信要求コマンドを受信すると、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報を検査機３２０に送信する。そして、検査機３２０は、受信した遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０２９１】

また、この態様１１では、遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させるための所定の操作が実行されると、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報が入出力ポート６２ｘを介して音声発光制御装置９０に出力され、図柄表示装置４１に表示される。

【０２９２】

また、この態様１１では、パチンコ機１０への電源の供給が絶たれても、コンデンサ８７から供給されるバックアップ電源によって、主側ＲＡＭ６４に記憶された短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が数日間保持されるように構成されている。

【０２９３】

このような構成によれば、単一の処理部である主側ＣＰＵ６２ｘが、大当たり抽選処理等の遊技を進行するための処理と、遊技履歴情報を算出、記憶する処理とを実行するので、遊技履歴情報を算出、記憶するための専用の遊技履歴管理チップ３００を設ける必要がなく、パチンコ機１０の製造コストを低減させることができる。

【０２９４】

さらに、５００個の遊技球が遊技盤３０に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を主側ＲＡＭ６４に記憶するように構成されているので、遊技球の入球情報をそのままの形式で記憶する構成（例えば、図２２の入球情報記憶用メモリ３０９ｂに記憶されている入球情報の形式で記憶する構成）と比較して、主側ＲＡＭ６４に必要なメモリ容量を大幅に低減しつつ、直近の短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を算出することが可能となる。

【０２９５】

なお、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴情報として短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群の両方を算出する構成に限らず、これらの一方のみを算出する構成としてもよい。

【０２９６】

＜態様１２＞

図２５は、第１実施形態の態様１２におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した態様１１（図２３）との違いは、主側ＭＰＵ６２に、書き換え可能であるとともに電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリであるフラッシュメモリ６４ｘが設けられている点である。このフラッシュメモリ６４ｘには、上述した態様１１における短期入球個数情報群を記憶するための入球個数記憶エリアと、上述した態様１１における短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を記憶するための演算結果記憶エリアとが設けられている。

【０２９７】

この態様１２の主側ＣＰＵ６２ｘは、演算実行条件が成立する毎に、短期入球個数情報群及び算出した遊技履歴情報をフラッシュメモリ６４ｘに記憶するように構成されている。

【０２９８】

このような構成によれば、遊技履歴管理チップ３００を備える構成と比較して、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。さらに、パチンコ機１０への電源の供給が長期間にわたって絶たれても、短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が保持されるので、当該パチンコ機１０がいかなる状態（例えば、長期間にわたってパチンコ機１０に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、パチンコ機１０と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機１０の特性を管理、検査することができる。

【０２９９】

また、主側ＲＡＭ６４に短期入球個数情報群及び遊技履歴情報を記憶させるためのエリアを設けなくてもよいため、主側ＲＡＭ６４の記憶容量を抑えることができ、パチンコ機

１０の製造コストを低減することができる。
【０３００】
＜態様１３＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様において、主制御装置６０は、遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実行可能なモードである遊技モードと、遊技履歴情報を検査機３２０に出力するモードである検査モードとを切り替えて実行可能な構成としてもよい。遊技進行処理は、入球検知センサー４４ａ～４４ｈによって遊技球が検知されたことに基づいて実行される処理であり、大当たり抽選処理や、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等が含まれる。
【０３０１】
そして、検査モードでは、遊技球が入球検知センサー４４ａ～４４ｈによって検出される領域を通過した場合であっても、遊技進行処理を実行しない構成としてもよい。
【０３０２】
具体的には、例えば、検査モードに移行すると、主制御装置６０において検査モードであるか否かを判定するための検査モードフラグがＯＮになる。そして、主制御装置６０は、検査モードフラグがＯＮであるか否かを判定し、検査モードフラグがＯＮであると判定した場合には、通常の遊技進行処理を実行する処理フローには進まず、検査モード用の処理フローに進む。この結果、主制御装置６０は、入球検知センサー４４ａ～４４ｈから遊技球が検知されたことを示す信号を受信した場合であっても、当該信号を受信したことに基づく処理（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する処理や、賞球の払出処理、音声発光制御装置９０にコマンドを送信する処理等）を実行しないように構成されている。
【０３０３】
このような構成によれば、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を検査モードにおいて実行することができる。また、このような構成によれば、検査モードにおいては遊技進行処理を実行しないので、検査モードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、検査モードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。
【０３０４】
また、遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、パチンコ機１０の検査者が遊技履歴情報によって当該パチンコ機１０の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、この態様１３の構成によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない検査モードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、パチンコ機１０の検査者は円滑に検査を実施することができる。
【０３０５】
なお、検査モードにおいて遊技履歴情報を出力する態様は、遊技履歴情報を検査機３２０に出力して表示させる態様に限らず、他の様態であってもよい。例えば、遊技履歴情報を図柄表示装置４１に出力して表示させる構成としてもよい。
【０３０６】
また、検査モードにおいて出力する情報は、遊技履歴情報に限らず、他の情報であってもよい。例えば、遊技球の入球情報や入球個数情報等のように、入球検知センサー４４ａ～４４ｈによって遊技球が検知されたことに基づく他の情報であってもよい。
【０３０７】
＜態様１４＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、遊技モードの遊技進行処理の実行中に、遊技モードから検査モードに移行させるための所定の操作（以下では「モード切替操作」とも呼ぶ）が検査者によって実行された場合には、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。

【０３０８】

具体的には、例えば、遊技モードの遊技進行処理の実行中に、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するというモード切替操作が実行された場合には、実行中の各遊技進行処理（大当たり抽選処理や、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）毎に予め定められた処理段階まで処理を完了させる。そして、予め定められた処理段階まで遊技進行処理が完了すると、当該処理段階の後の処理は実行されずに待機状態となる。そして、実行中の各遊技進行処理の全てが予め定められた処理段階まで処理が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する。

【０３０９】

このような構成によれば、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで処理が完了したか否かに関わらずにモード切替操作が実行された直後のタイミングで遊技モードから検査モードに移行する構成と比較して、検査モードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【０３１０】

例えば、仮に、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで処理が完了したか否かに関わらずにモード切替操作が実行された直後のタイミングで遊技モードから検査モードに移行する構成を採用した場合において、遊技モードにおいて遊技進行処理としてのメイン表示部４５における図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、モード切替操作が実行された場合には、メイン表示部４５における図柄の変動表示の途中で検査モードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、この態様１４の構成によれば、例えば、遊技モードにおいて図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、モード切替操作が実行された場合には、図柄の変動表示処理が終了して図柄が停止したという処理段階まで処理が完了したタイミングで検査モードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【０３１１】

なお、検査モードから遊技モードに移行（復帰）した際には、検査モードに移行する前において実行予定であった残りの処理段階の遊技進行処理を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、期待していた遊技進行処理が不完全な状態で終了するといった不快感を遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。

【０３１２】

また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技進行処理を再開させる場合における処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【０３１３】

また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、遊技実行処理を中断させるとともに、中断させた遊技進行処理の再開を可能とする情報を主側ＲＡＭ６４に記憶し、当該記憶が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０は、遊技モードから検査モードに速やかに移行するので、短期間で多くのパチンコ機１０を検査することが可能となる。

【０３１４】

また、遊技モードから検査モードに移行させるためのモード切替操作は、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、モード切替ボタンを押下するという単独の操作であってもよい。また、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合に、モード切替操作が実行された場合と同様の処理を実行する構成としてもよい。

【０３１５】

＜態様１５＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、検査モード中に、当該検査モードに移行した時点から１０分が経過したという自動復帰条件が成立した場合には、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作（例えば、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、検査モードから遊技モードに移行する構成としてもよい。

【０３１６】

このような構成によれば、検査モードに移行した時点から１０分が経過した場合には、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、検査モードから遊技モードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに遊技モードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、パチンコ機１０の検査者が検査モードにおいて出力される遊技履歴情報によって当該パチンコ機１０の特性を検査した後、所定の操作の実行を失念してしまった場合であっても、検査モードに移行した時点から１０分が経過すれば遊技モードに復帰するので、パチンコ機１０が遊技進行処理を実行可能な遊技モードに復帰せずに遊技者が当該パチンコ機１０で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【０３１７】

なお、自動復帰条件は、検査モードに移行した時点から１０分が経過したという条件に限らず、他の態様であってもよい。例えば、検査モードに移行した時点から５分が経過したという条件であってもよく、検査用端子６５から検査機３２０が取り外された時点から１０分が経過したという条件であってもよい。

【０３１８】

また、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作は、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、モード切替ボタンを押下するという単独の操作であってもよい。

【０３１９】

＜態様１６＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、主側ＲＡＭ６４を初期化するためのＲＡＭクリアボタンを主制御装置６０に設け、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作（以下では「消去用操作」とも呼ぶ）が実行された場合に、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去する（初期化する）構成としてもよい。

【０３２０】

さらに、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成としてもよい。そして、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態、例えば、検査モード中の状態や、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態では、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという消去用操作が実行された場合であっても、主側ＲＡＭ６４に記憶された情報を消去しない構成としてもよい。

【０３２１】

このような構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去するための消去用操作が実行された場合であっても、主側ＲＡＭ６４に記憶された情報を消去しないので、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態において、遊技モードに移行させようとして誤って消去用操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまう

ことを抑制することができる。
【０３２２】
例えば、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去するための消去用操作が、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、遊技モードと検査モードとの間でモードを移行させるための操作が、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、検査モードから遊技モードに移行させようとしてモード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤ってＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、この態様１６の構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態では、誤ってＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという消去用操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。
【０３２３】
より具体的には、例えば、遊技モードから検査モードに移行する際に、遊技モードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を検査モードへの復帰後に再開させるための情報を主側ＲＡＭ６４に記憶させる構成を採用した場合において、検査モードから遊技モードに復帰させようとしてモード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤ってＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、検査モードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、この態様１６の構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態において、遊技モードに移行させようとして誤ってＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、主側ＲＡＭ６４に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。
【０３２４】
なお、主側ＲＡＭ６４に遊技履歴情報を記憶する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を記憶するための専用のメモリを別途設けなくてもよいため、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。
【０３２５】
また、消去用操作が実行された場合には、パチンコ機１０の状態（電源のオン、オフの状態や、遊技モードか検査モードかといった状態）に関わらず、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報は消去されず、主側ＲＡＭ６４に記憶された遊技履歴情報以外の情報（遊技進行処理を再開するために記憶されている情報等）のみが消去される（初期化される）構成としてもよい。このような構成によれば、所定の規定範囲から逸脱した遊技履歴情報が意図的に消去されてしまうことを抑制することができる。
【０３２６】
なお、消去用操作は、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、ＲＡＭクリアボタンを押下するという単独の操作であってもよい。
【０３２７】
＜態様１７＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、主制御装置６０が遊技モードから検査モードに移行する際には、検査モードに移行して遊技進行処理が一時的に停止することを示すコマンドである遊技停止コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信するとともに、実行中であった遊技進行処理を検査モードにおいて一時的に停止させる構成としてもよい。具体的には、例えば、メイン表示部４５における図柄の変動表示を実行中に検査モードに移行した場合には、メイン表示部４５における表示を消灯させ、メイン表示部４５における図柄の変動時間のカウントを停止する。また、主制御装置６０が検査モードから遊技モー

ドに移行する際には、遊技モードに移行して遊技進行処理が再開することを示すコマンドである遊技再開コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する構成としてもよい。

【０３２８】

そして、音声発光制御装置９０は、遊技停止コマンドを受信した場合には、実行中の演出を一時的に停止させ、その後、遊技再開コマンドを受信した場合には、一時的に停止させていた演出を再開させる構成とする。このような構成によれば、主制御装置６０が遊技モードと検査モードとの間で移行する場合であっても、主制御装置６０が実行する遊技進行処理（例えば、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理）と、音声発光制御装置９０が制御する演出（例えば、図柄表示装置４１における図柄の変動表示処理）とを同期させることが可能となり、遊技モードへの移行後に遊技者が違和感を感じてしまうことを抑制することができる。

【０３２９】

なお、音声発光制御装置９０は、遊技停止コマンドを受信した場合であっても、実行中の演出を停止させない構成としてもよい。具体的には、例えば、図柄表示装置４１における図柄の変動表示中に遊技停止コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の制御を継続したまま、図柄の変動表示のレイヤーの上に別の画像（例えば、黒色の画像）のレイヤーを表示させる構成とする。ただし、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の制御は継続しているため、黒色の画像のレイヤーの下では、図柄の変動表示が継続している。そして、図柄表示装置４１における図柄の変動時間が経過した場合には、黒色の画像のレイヤーの下で図柄の変動表示は終了するが、図柄は停止せずに小さく揺れている態様となる。

【０３３０】

そして、遊技再開コマンドを主制御装置６０から受信した場合には、図柄の変動表示のレイヤーよりも上に表示されていた黒色の画像のレイヤーを取り除き、再び、図柄のレイヤーを表示させる。このとき、主制御装置６０は、検査モードから遊技モードに移行（復帰）し、停止していた遊技進行処理（メイン表示部４５における図柄の変動表示）を再開する。

【０３３１】

そして、主制御装置６０は、変動時間のカウントを停止していたメイン表示部４５における図柄の変動表示を再開し、残りの変動時間が経過した場合、すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合には、音声発光制御装置９０に対して図柄停止コマンドを送信する。当該図柄停止コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、表示制御装置１００に対して図柄停止コマンドを送信し、表示制御装置１００は、図柄表示装置４１において小さく揺れた態様で表示されていた図柄を完全に停止させる。

【０３３２】

このような構成によれば、主制御装置６０が検査モード中には、メイン表示部４５における表示は消灯し、図柄表示装置４１における表示は黒色の画像となる。そして、主制御装置６０が検査モードから遊技モードに移行すると、変動時間のカウントを停止していたメイン表示部４５における図柄の変動表示が再開され、図柄表示装置４１における図柄は変動表示している態様又は小さく揺れている表示態様となる。そして、メイン表示部４５における図柄が停止するタイミングで図柄表示装置４１における図柄も停止することになる。すなわち、メイン表示部４５における図柄の変動表示と図柄表示装置４１における図柄の変動表示とを同期させることが可能となる。また、遊技停止コマンドを受信した場合であっても実行中の演出の制御を停止させないので、実行中の演出の制御を一時的に停止させることによる不具合の発生を抑制することができる。不具合としては、例えば、一時的に演出の制御を停止させた状態から演出の制御を再開すると、複数の演出を実行していた場合において当該複数の演出のタイミングにずれが生じたり、図柄表示装置４１に表示される動画とスピーカー４６から出力される音声とにずれが生じたりすること等が挙げられる。

【０３３３】
なお、メイン表示部４５における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合であっても主制御装置６０が音声発光制御装置９０に対して図柄停止コマンドを送信しない構成を採用した場合には、図柄表示装置４１における図柄の変動表示は、小さく揺れている態様が継続することになり、その後に主制御装置６０から送信される変動コマンドや、保留情報が記憶されていない場合に送信される待機コマンドを受信することによって図柄表示装置４１における図柄が停止することになる。
【０３３４】
＜態様１８＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様において、所定時刻になったことを契機として当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、午後１１時１０分になったことを契機として遊技モードから検査モードに移行するとともに、当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの閉店後である午後１１時１０分頃に、各パチンコ機１０の遊技履歴情報が図柄表示装置４１に表示された状態となるので、パチンコ機１０の検査者は、各パチンコ機１０を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、遊技ホールの閉店後に、速やかに多くのパチンコ機１０の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。
【０３３５】
また、ホールコンピュータから所定の信号を受信したことを契機として当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、例えば、遊技ホールに設置された全てのパチンコ機１０を一斉に検査モードに移行させるとともに、各パチンコ機１０の遊技履歴情報をそれぞれの図柄表示装置４１に表示させることができるので、パチンコ機１０の検査者は、各パチンコ機１０を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、速やかに多くのパチンコ機１０の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。
【０３３６】
＜態様１９＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様において、遊技履歴情報を常に図柄表示装置４１に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者や検査者は常に遊技履歴情報を確認することができるので、遊技履歴情報が所定の範囲から逸脱している等の異変が生じた場合に、早急に当該異変に気付くことが可能となる。この結果、遊技の健全性を早急に確保することが可能となる。
【０３３７】
＜態様２０＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様において、７つの発光ダイオードによって構成された７セグメント表示器をパチンコ機１０の背面に設け、当該７セグメント表示器に当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報に関連した情報を表示する構成としてもよい。例えば、主制御装置６０が上述した遊技モードから検査モードに移行した際に、当該パチンコ機１０に記憶されている役物比率や払出比率（通常モード時）等が所定の範囲内であるか否かを７セグメント表示器に表示させる構成としてもよい。
【０３３８】
より具体的には、例えば、主制御装置６０が遊技モードから検査モードに移行すると、役物比率に関する表示を行なうことを示す「１」が７セグメント表示器に表示された後、当該役物比率が所定の範囲内である場合（具体的には、役物比率が０．７００以下の場合）には、ＯＫを意味する「Ｏ」が７セグメント表示器に表示され、一方、当該役物比率が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「Ｅ」が７セグメント表示器に表示される構成としてもよい。役物比率に関する表示を行なった後、連続役物比率に関する表示を行なうことを示す「２」が７セグメント表示器に表示され、当該連続役物比率が所定の範囲内である場合（具体的には、連続役物比率が０．６００以下の場合）には、ＯＫを意味す

る「Ｏ」が７セグメント表示器に表示され、一方、当該連続役物比率が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「Ｅ」が７セグメント表示器に表示される構成としてもよい。連続役物比率に関する表示を行なった後、払出比率（通常モード時）に関する表示を行なうことを示す「２」が７セグメント表示器に表示され、当該払出比率（通常モード時）が所定の範囲内である場合（具体的には、払出比率（通常モード時）が０．６０から０．７０の範囲内である場合）には、ＯＫを意味する「Ｏ」が７セグメント表示器に表示され、一方、当該払出比率（通常モード時）が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「Ｅ」が７セグメント表示器に表示される構成としてもよい。

【０３３９】

このような構成によれば、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。また、７セグメント表示器は消費電力が少ないため、パチンコ機１０の電源がオフの状態であっても、パチンコ機１０の内部に設けられたコンデンサやバッテリー等による少ない電力のみで遊技履歴情報を検査することが可能となる。

【０３４０】

また、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報に関連した情報を７セグメント表示器に常に表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技モードから検査モードに切り替えることなく、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。また、検査モードを有さないパチンコ機１０においても、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。さらに、当該７セグメント表示器がパチンコ機１０の背面に設けられている構成とすれば、当該７セグメント表示器が遊技者の視界に入らないので、遊技者が当該７セグメント表示器の表示が気になってしまい、遊技に集中できなくなってしまうことを抑制することができる。一方、パチンコ機１０の検査者が当該パチンコ機１０の遊技履歴情報を検査する場合には、ヒンジ１５によって支持されているパチンコ機本体１２を手前に回動させ、パチンコ機本体１２の背面に設けられた７セグメント表示器の表示を確認すればよいため、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。なお、７セグメント表示器の代わりに、７つ以外の個数の発光ダイオードによって構成されたセグメント表示器など、遊技履歴情報を認識可能な態様で表示可能な他の表示器を採用してもよい。

【０３４１】

＜態様２１＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様において、音声発光制御装置９０が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。具体的には、例えば、主制御装置６０の主側ＣＰＵ６２ｘが初期設定処理において主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを含む信号を音声発光制御装置９０に送信する構成とし、音声発光制御装置９０は、取得した賞球数データと、主制御装置６０から送信される遊技球の入球情報とに基づいて遊技履歴情報を算出し、当該算出した遊技履歴情報を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。

【０３４２】

このような構成によれば、音声発光制御装置９０が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアにアクセスすることができない構成や、音声発光制御装置９０が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データの記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、音声発光制御装置９０が主側ＲＯＭ６３の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得することが可能となり、遊技履歴情報を算出することが可能となる。また、主制御装置６０の代わりに音声発光制御装置９０が遊技履歴情報を算出するので、主制御装置６０の処理負荷を大幅に低減させることができる。

【０３４３】

＜態様２２＞

上記第１実施形態及び上記の他の態様は、遊技モードから検査モードに移行可能なパチンコ機１０に限らず、遊技モードから他のモードに移行可能な遊技機に対しても適用する

ことができる。例えば、高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグの状態、記憶されている保留情報の内容等、遊技に関する処理の状態を表示可能な遊技状態表示モードを備える遊技機に対しても適用することができる。

【０３４４】

＜態様２３＞

図２６は、第１実施形態の態様２３におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様２３では、遊技履歴管理チップ３００は設けられておらず、上述した遊技履歴情報を主側ＣＰＵ６２ｘが算出するように構成されている。また、主側ＲＡＭ６４は、２つのエリア（第１エリア及び第２エリア）に区分されており、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラム等を展開する領域として用いられ、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、遊技履歴情報を算出・表示するための処理（以下、遊技履歴用処理ともいう。）を実行するためのプログラム等を展開する領域として用いられる。そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技の進行に関する処理（遊技履歴用処理以外の処理）の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第１エリアに対してのみ実行し、遊技履歴用処理の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第２エリアに対してのみ実行する。

【０３４５】

また、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、後述する８ビットの入球検知情報記憶エリア、スタック領域等としても用いられる。また、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、後述する８ビットのバッファエリア、賞球集計用バッファ、演算用バッファ、演算結果用バッファ、スタック領域等としても用いられる。これらの詳細については後述する。

【０３４６】

また、入出力ポート６２ａには、遊技履歴情報表示部４５ｚが接続されている。遊技履歴情報表示部４５ｚは、４つの７セグメント表示器によって構成されており、パチンコ機１０の背面に設けられている。後述するように、主側ＣＰＵ６２ｘによって算出された遊技履歴情報は、この遊技履歴情報表示部４５ｚに表示される。

【０３４７】

図２７は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本態様においても、タイマ割込み処理は、上記第１実施形態と同様に、４ｍｓｅｃ周期で起動される。上述した第１実施形態のタイマ割込み処理（図１３）との違いは、ステップＳ１０６０６に示した入球検知処理の内容が異なっている点と、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理が本タイマ割込み処理の最後の処理（ステップＳ１０６１６）として追加されている点と、遊技履歴管理チップに入球検知情報を出力する処理である入球検知情報出力処理（図１３におけるステップＳ１０２０７の処理）が省略されている点であり、その他の処理については、上述した第１実施形態のタイマ割込み処理（図１３）において説明した処理と同じである。以下では、図２７に示したステップＳ１０６０６の入球検知処理と、ステップＳ１０６１６に示した遊技履歴用処理について説明する。

【０３４８】

図２８は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する入球検知処理を示すフローチャートである。この態様２３の入球検知処理では、前回（１回前）のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂのビットに情報が無し（「０」）と判定され、今回のタイマ割り込み処理において入力ポート６２ｂのビットに情報が有り（「１」）と判定され、かつ、当該タイマ割込み処理においてその後再び当該ビットに情報が有り（「１」）と判定された場合に、当該ビットに対応する入球口に遊技球が入球したと判定する。以下、入球検知処理の一例について説明する。

【０３４９】

ステップＳ１０７０１では、上述した入力ポート６２ｂの上記第０～第７ビットＤ０～Ｄ７（図１４）に現状格納されている情報（以下、入球判定用情報とも呼ぶ）を読み込み、ステップＳ１０７０２として、読み込んだ入球判定用情報を８ビットのバッファである

第１バッファに格納する。すなわち、第１バッファは、今回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂの各ビットから読み込んだ入球判定用情報を格納するためのバッファである。なお、後述する第２バッファは、前回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂの各ビットから読み込んだ入球判定用情報を格納する８ビットのバッファである。また、本態様では、第１バッファ及び第２バッファは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている。ステップＳ１０７０２を実行した後、ステップＳ１０７０３に進む。

【０３５０】

ステップＳ１０７０３では、主側ＲＡＭ６４に設けられた入球判定カウンタに８をセットする。その後、１０７０４に進む。なお、入球判定カウンタの数値情報は、上述した第１実施形態の入球判定処理（図１６）にて用いられた入球判定カウンタ（ステップＳ１０４０１）と同様に、８個の各入球口のビットに対応している。具体的には、本態様では、入球判定カウンタの数値情報の「８」は大入賞口３６ａの第０ビットＤ０、「７」は第１始動口３３の第１ビットＤ１、「６」は第２始動口３４の第２ビットＤ２、「５」は第１入賞口３２ａの第３ビットＤ３、「４」は第２入賞口３２ｂの第４ビットＤ４、「３」は第３入賞口３２ｃの第５ビットＤ５、「２」はスルーゲート３５の第６ビットＤ６、「１」は排出通路の第７ビットＤ７に、それぞれ対応している。

【０３５１】

ステップＳ１０７０４では、第２バッファにおける入球判定カウンタの数値情報に対応したビットに入球判定用情報があるか否か、すなわち当該ビットに格納されている入球判定用情報が「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０７０４において、当該入球判定用情報が「１」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７０４：ＮＯ）、ステップＳ１０７０５に進む。一方、ステップＳ１０７０４において、当該入球判定用情報が「１」であると判定した場合には（Ｓ１０７０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳ１０７０５からステップＳ１０７０９までの処理を実行せずに、ステップＳ１０７１０に進む。

【０３５２】

ステップＳ１０７０５では、第１バッファにおける入球判定カウンタの数値情報に対応したビットに入球判定用情報があるか否か、すなわち当該ビットに格納されている入球判定用情報が「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０７０５において、当該入球判定用情報が「１」であると判定した場合には（Ｓ１０７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０７０６に進む。一方、ステップＳ１０７０５において、当該入球判定用情報が「１」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７０５：ＮＯ）、後述するステップＳ１０７０６からステップＳ１０７０９までの処理を実行せずに、ステップＳ１０７１０に進む。

【０３５３】

ステップＳ１０７０６では、現状の入力ポート６２ｂにおける入球判定カウンタの数値情報に対応したビットに入球判定用情報あるか否か、すなわち当該ビットに格納されている入球判定用情報がが「１」であるか否かを判定する。ステップＳ１０７０６において、当該入球判定用情報が「１」であると判定した場合には（Ｓ１０７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１０７０７に進む。一方、ステップＳ１０７０６において、当該入球判定用情報が「１」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７０６：ＮＯ）、後述するステップＳ１０７０７からステップＳ１０７０９までの処理を実行せずに、ステップＳ１０７１０に進む。

【０３５４】

ステップＳ１０７０７では、現状の入球判定カウンタの数値情報がどの種別の入球口に対応したビットを示す情報であるのかを判定し、当該ビットに対応する入球口に遊技球が入球したことを示す入球フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、現状の入球判定カウンタの数値情報が大入賞口３６ａに対応したビットを示す情報であると判定した場合には、大入賞口３６ａに遊技球が入球したことを示す大入賞口入球フラグをＯＮにする。また、例えば、現状の入球判定カウンタの数値情報が第２始動口３４に対応したビットを示す情報であると判定した場合には、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球フラグをＯＮにする。ステップＳ１０７０７を実行した後、ステップＳ１０７０８に進む。

【０３５５】
ステップＳ１０７０８では、ステップＳ１０７０７において入球フラグがＯＮにされた、すなわち、遊技球が入球したと判定された入球口に対応した賞球カウンタの数値情報を１加算する。具体的には、例えば、大入賞口入球フラグがＯＮにされた場合には１５個賞球カウンタを１加算し、第２始動口入球フラグがＯＮにされた場合には３個賞球カウンタを１加算する。ステップＳ１０７０８を実行した後、ステップＳ１０７０９に進む。
【０３５６】
ステップＳ１０７０９では、入球判定カウンタを１減算し、その後、ステップＳ１０７１０において、入球判定カウンタが「０」であるか否かを判定する。
【０３５７】
ステップＳ１０７１０において、入球判定カウンタが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ１０７１０：ＮＯ）、ステップＳ１０７０９において更新した入球判定カウンタの数値情報に応じたビットについて、ステップＳ１０７０４～ステップＳ１０７０８の処理を実行する。かかるステップＳ１０７０４～ステップＳ１０７０８の処理を、ステップＳ１０７０３においてセットした数値情報分実行した場合には、入球判定カウンタが「０」となり、ステップＳ１０７１０において肯定判定（Ｓ１０７１０：ＹＥＳ）をすることとなり、ステップＳ１０７１１に進む。
【０３５８】
ステップＳ１０７１１では、第１バッファに格納されている８ビットの入球判定用情報を第２バッファに格納（コピー）する。これにより、今回のタイマ割込み処理において入力ポート６２ｂから取得された入球判定用情報が次回のタイマ割込み処理における入球検知処理において参照されることになる。ステップＳ１０７１１を実行した後、ステップＳ１０７１２に進む。
【０３５９】
ステップＳ１０７１２では、今回のタイマ割込み処理の入球検知処理において遊技球の入球が検知されたことを示す入球検知情報を、８ビットの情報を記憶可能な入球検知情報記憶エリアに記憶する。具体的には、入球検知情報記憶エリアは、上記の８個の入球口のそれぞれに対応する各ビット毎に、入球フラグがＯＮになっている場合には「１」を、入球フラグがＯＦＦになっている場合には「０」を入球検知情報として記憶する。例えば、今回のタイマ割込み処理において入球検知処理を実行した結果、大入賞口入球フラグ及び第２始動口入球フラグがＯＮであり、他の入球口に対応する入球フラグがＯＦＦである場合には、入球検知情報記憶エリアには、「０００００１０１」という８ビットの入球検知情報が記憶される。この入球検知情報記憶エリアに記憶された８ビットの入球検知情報は、後述する遊技履歴処理において参照される。ステップＳ１０７１２を実行した後、本入球検知処理を終了する。
【０３６０】
図２９は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する遊技履歴用処理を示すフローチャートである。この遊技履歴用処理では、役物比率及び連続役物比率を算出し、これらを遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させるための処理を実行する。具体的には、役物比率を算出し、算出した役物比率を遊技履歴情報表示部４５ｚに５秒間表示させる。その後、連続役物比率を算出し、算出した連続役物比率を遊技履歴情報表示部４５ｚに５秒間表示させる。その後、再び役物比率を算出し、算出した役物比率を遊技履歴情報表示部４５ｚに５秒間表示させる。このように、役物比率、連続役物比率を遊技履歴情報表示部４５ｚに交互に表示させる。以下、具体的な処理の一例について説明する。
【０３６１】
ステップＳ１０８０１では、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに格納されている情報（以下、レジスタ情報ともいう）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に退避させる退避処理を実行する。この態様２３では、タイマ割込み処理（図２７）において、遊技履歴用処理（図２７のステップＳ１０６１６）が実行される前には、遊技履歴用処理以外の

処理である遊技の進行に関する処理（図２７のステップＳ１０６０１～１０６１５の処理）が実行されているため、当該退避処理では、遊技の進行に関するレジスタ情報が主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に退避されることになる。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘにおけるスタックポインタの値（第１エリアのスタック領域の最上段を示すアドレス値）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の底に退避させる（Ｐｕｓｈする）。そして、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに、主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の最上段を示すアドレス値を設定する。その後、主側ＣＰＵ６２ｘに設定されたスタックポインタに示されたスタック領域（主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の最上段）に、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに格納されているレジスタ情報を順次退避させる（Ｐｕｓｈする）。この退避処理を実行することにより、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタには、主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域のアドレス値が設定されるので、主側ＣＰＵ６２ｘは、以下に説明する遊技履歴情報を算出・表示する処理を、主側ＲＡＭ６４の第２エリアを利用して実行することが可能となる。ステップＳ１０８０１を実行した後、ステップＳ１０８０２に進む。

【０３６２】

ステップＳ１０８０２では、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに格納されている異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。異常フラグは、後述する賞球集計値が異常な値である場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ１０８０２において、異常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ１０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８０３に進み、賞球集計値を０クリアする。その後、ステップＳ１０８０４に進み、異常フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１０８０５に進む。一方、ステップＳ１０８０２において、異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１０８０２：ＮＯ）、ステップＳ１０８０３及びステップＳ１０８０４の処理を実行することなく、ステップＳ１０８０５に進む。

【０３６３】

ステップＳ１０８０５では、入球検知情報記憶エリア及びバッファエリアの対応するビット毎にＯＲ処理を実行し、各ＯＲ処理の結果（論理和）をバッファエリアの対応するビットに記憶（上書き）する。この処理の詳細については後述する。なお、バッファエリアは、入球検知情報記憶エリアと同じ８ビットの情報を記憶可能な領域であり、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている。ステップＳ１０８０５を実行した後、ステップＳ１０８０６に進む。

【０３６４】

ステップＳ１０８０６では、バッファエリアの８個のビットのうちの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有るか否か（１個以上のビットに「１」が格納されているか否か）を判定する。ステップＳ１０８０６において、バッファエリアの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有ると判定した場合には（Ｓ１０８０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８０７に進む。

【０３６５】

ステップＳ１０８０７では、バッファエリアの８個のビットのうち、後述する賞球集計処理の対象とするビットを設定する対象設定処理を実行する。本態様では、１回の対象設定処理では、賞球集計処理の対象として連続する２個のビットを設定する。また、後述するように、次回または次回以降のタイマ割込み処理において対象設定処理が実行された場合には、前回の対象設定処理において設定した２個のビットの隣に位置する２個の連続するビットを賞球集計処理の対象として設定する。このように、賞球集計処理の対象の２個のビットを順次隣にシフトしていく。なお、８個のビットのうち最後の２個のビットが賞球集計処理の対象として設定された後は、次に実行される対象設定処理において、先頭の２個のビットを賞球集計処理の対象として再び設定する。このように、本態様では、バッファエリアの８個のビットの中から賞球集計処理の処理対象として設定する２個のビットの順序が予め定められている。ステップＳ１０８０７を実行した後、ステップＳ１０８０８に進み、設定されたビットに対応した賞球集計処理を実行する。ここで、ステップＳ１０８０５からステップＳ１０８０８までの処理の具体的な一例について、図３０を用いて

説明する。

【０３６６】

図３０は、第１実施形態の態様２３の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する具体的な処理の一例を示す説明図である。上述したように、入球検知情報記憶エリアは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられた８ビットの記憶領域であり、各ビットは、各入球口に対応している。具体的には、本態様では、入球検知情報記憶エリアの第０ビットＤ０は大入賞口３６ａ、第１ビットＤ１は第１始動口３３、第２ビットＤ２は第２始動口３４、第３ビットＤ３は第１入賞口３２ａ、第４ビットＤ４は第２入賞口３２ｂ、第５ビットＤ５は第３入賞口３２ｃ、第６ビットＤ６はスルーゲート３５、第７ビットＤ７は排出通路にそれぞれ対応している。

【０３６７】

バッファエリアは、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられた８ビットの記憶領域であり、各ビットは、各入球口に対応している。具体的には、本態様では、バッファエリアの第０ビットＤ０は大入賞口３６ａ、第１ビットＤ１は第１始動口３３、第２ビットＤ２は第２始動口３４、第３ビットＤ３は第１入賞口３２ａ、第４ビットＤ４は第２入賞口３２ｂ、第５ビットＤ５は第３入賞口３２ｃ、第６ビットＤ６はスルーゲート３５、第７ビットＤ７は排出通路にそれぞれ対応している。すなわち、バッファエリアの各ビットは、入球検知情報記憶エリアの各ビットにそれぞれ対応している。

【０３６８】

上述した入球検知処理（図２８）において、大入賞口３６ａ等の入球口に遊技球が入球したと判定されると、入球検知情報記憶エリアの８個のビットのうち、遊技球が入球したと判定された入球口に対応したビットがＯＮ（「１」）にされる。

【０３６９】

図３０（Ａ１）には、ｎ回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、第２始動口３４及び第１入賞口３２ａに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「００００１１００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、「００００００００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「００００１１００」となる。これにより、タイマ割込み処理が実行される毎に更新される入球検知情報記憶エリアにおける入球検知情報が、後述する賞球集計処理の処理対象として設定されて当該処理が実行されるまでバッファエリアに保持されることになる。

【０３７０】

ｎ回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第０ビットＤ０と第１ビットＤ１の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３７１】

賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第０ビットＤ０（大入賞口３６ａに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数及び連続役物賞球数に「１５」を加算する。一方、第０ビットＤ０が「０」である場合には、当該加算を行わない。なお、本態様では、賞球集計用バッファはリングバッファとして構成されており、直近の所定期間に払い出された賞球数が記憶されるように構成されている。また、連続役物賞球数は、連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数であり、大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数を意味する。

【０３７２】

さらに、賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第１ビットＤ１（第１始動口３３に対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「３」を加算する。一方、第１ビットＤ１が「０」ある場合には、当該加算を行わない。

【０３７３】
この図３０（Ａ１）に示した例では、第０ビットＤ０は「０」であり、第１ビットＤ１も「０」であるため、上述した加算は行わない。
【０３７４】
賞球集計処理が実行された後は、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１）は０にクリアされる。
【０３７５】
図３０（Ａ２）には、ｎ＋１回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋１回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、第２入賞口３２ｂに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「０００１００００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「００００１１００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０００１１１００」となる。
【０３７６】
ｎ＋１回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第２ビットＤ２と第３ビットＤ３の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。
【０３７７】
賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第２ビットＤ２（第２始動口３４に対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数及び役物賞球数に「３」を加算する。一方、第２ビットＤ２が「０」である場合には、当該加算を行わない。なお、役物賞球数は、役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数であり、第２始動口３４及び大入賞口３６ａへの遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数を意味する。
【０３７８】
さらに、賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第３ビットＤ３（第１入賞口３２ａに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「１０」を加算する。一方、第３ビットＤ３が「０」ある場合には、当該加算を行なわない。
【０３７９】
この図３０（Ａ２）に示した例では、第２ビットＤ２は「１」であるため、総賞球数及び役物賞球数に「３」を加算する。また、第３ビットＤ３は「１」であるため、総賞球数に「１０」を加算する。
【０３８０】
賞球集計処理が実行された後は、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第２ビットＤ２及び第３ビットＤ３）は０にクリアされる。
【０３８１】
図３０（Ａ３）には、ｎ＋２回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋２回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、スルーゲート３５に遊技球が入球（通過）したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「０１０００００」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ＋１回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「０００１００００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０１０１００００」となる。
【０３８２】
ｎ＋２回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第４ビットＤ４と第５ビットＤ５の２個の連続するビットを

賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３８３】

賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第４ビットＤ４（第２入賞口３２ｂに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「１０」を加算する。一方、第４ビットＤ４が「０」である場合には、当該加算を行なわない。

【０３８４】

さらに、賞球集計処理では、賞球集計処理の処理対象として設定された第５ビットＤ５（第３入賞口３２ｃに対応するビット）が「１」である場合には、賞球集計用バッファに記憶されている総賞球数に「１０」を加算する。一方、第５ビットＤ５が「０」ある場合には、当該加算を行なわない。

【０３８５】

この図３０（Ａ３）に示した例では、第４ビットＤ４は「１」であるため、総賞球数に「１０」を加算する。また、第５ビットＤ５は「０」であるため、上述した加算を行なわない。

【０３８６】

賞球集計処理が実行された後は、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第４ビットＤ４及び第５ビットＤ５）は０にクリアされる。

【０３８７】

図３０（Ａ４）には、ｎ＋３回目のタイマ割込み処理が実行された場合における処理の一例が示されている。このｎ＋３回目のタイマ割込み処理では、入球検知処理において、大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定されており、入球検知情報記憶エリアの８個のビットの値は、「００１００００１」となっている。また、ＯＲ処理を実行する前のバッファエリアの８個のビットの値は、上述したｎ＋２回目のタイマ割込み処理における賞球集計処理後のバッファエリアと同じ「０１００００００」となっている。したがって、ＯＲ処理を実行した後のバッファエリアの８個のビットの値は、「０１１００００１」となる。

【０３８８】

ｎ＋３回目のタイマ割込み処理では、ＯＲ処理が実行された後のバッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７のうち、第６ビットＤ６と第７ビットＤ７の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３８９】

ただし、本態様では、第６ビットＤ６はスルーゲート３５に対応しており、第７ビットＤ７は排出通路に対応している。そして、スルーゲート３５及び排出通路には賞球は設定されていない。したがって、本態様では、第６ビットＤ６及び第７ビットＤ７が賞球集計処理の対象として設定された場合には、賞球集計処理において総賞球数等への加算を行なわない。その後、バッファエリアの賞球集計処理の対象として設定された２個のビット（第６ビットＤ６及び第７ビットＤ７）は０にクリアされる。

【０３９０】

その後、ｎ＋４回目のタイマ割込み処理では、再び第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１を賞球集計処理の処理対象として設定する。以降、同様の処理を繰り返し実行する。ただし、後述するように、バッファエリアのビットに入球検知情報が１つも無い（全てのビットが「０」である）場合には、対象設定処理（ステップＳ１０８０７）及び賞球集計処理（ステップＳ１０８０８）は実行されない。また、本態様では、バッファエリアのビットに入球検知情報が１つも無い（全てのビットが「０」である）状態から、再び、バッファエリアの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有る状態となり、対象設定処理が実行された場合には、前回の対象設定処理において賞球集計処理の処理対象として設定された２個のビットを記憶しており、当該２個のビットの隣に位置する連続する２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。なお、前回の対象設定処理において賞球集計処理の処理対象として設定された２個のビットが第６ビットＤ６及び第７ビットＤ７である

場合には、第０ビットＤ０及び第１ビットＤ１の２個の連続するビットを賞球集計処理の処理対象として設定する。

【０３９１】

以上説明したように、本態様では、１回のタイマ割込み処理においてバッファエリアの８個のビットのうち２個のビットを賞球集計処理の対象として設定するので、バッファエリアの少なくとも１個のビットに入球検知情報が有る場合には、タイマ割込み処理が４回実行されることによって、バッファエリアの８個のビットの全てに対して賞球集計処理が実行されることになる。

【０３９２】

図２９の説明に戻る。ステップＳ１０８０８の賞球集計処理を実行した後、ステップＳ１０８０９に進む。

【０３９３】

ステップＳ１０８０９では、演算結果表示制御処理を実行する。具体的には、後述する演算結果用バッファに保存されている値（算出した遊技履歴情報である役物比率又は連続役物比率）を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる制御を実行する。ステップＳ１０８０９を実行した後、ステップＳ１０８１０に進む。

【０３９４】

ステップＳ１０８１０では、遊技履歴情報を算出する演算処理の実行タイミングであるか否かを判定する。具体的には、パチンコ機１０の電源投入から所定時間（本態様では３０分）が経過した場合、または、演算処理の前回の実行から５秒が経過した場合に、演算処理を実行するタイミングであると判定する。ステップＳ１０８１０において、演算処理を実行するタイミングであると判定した場合には（Ｓ１０８１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１０８１１に進む。一方、ステップＳ１０８１０において、演算処理を実行するタイミングではないと判定した場合には（Ｓ１０８１０：ＮＯ）、後述するステップＳ１０８１１及びステップＳ１０８１２の処理を実行せずに、ステップＳ１０８１３に進む。

【０３９５】

ステップＳ１０８１１では、演算処理（後述するタスク１及びタスク２）において算出する遊技履歴情報の種別を設定する。本態様では、演算対象の遊技履歴情報の種別として、役物比率及び連続役物比率を交互に設定する。その後、ステップＳ１０８１２に進み、後述するタスク処理（ステップＳ１０８１４）において実行する次回のタスクとして、タスク１を指定する。ステップＳ１０８１２を実行した後、ステップＳ１０８１３に進む。

【０３９６】

ステップＳ１０８１３では、上述した退避処理において主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に退避されていたレジスタ情報を、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに復帰させる処理を実行する。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘに設定されたスタックポインタに示されたスタック領域（主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域の最上段）から、順次、退避されていたレジスタ情報を、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに復帰させる（Ｐｏｐする）。その後、第２エリアのスタック領域の底に退避されていたスタックポインタの値（第１エリアのスタック領域の最上段を示すアドレス値）を主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに復帰させる（Ｐｏｐする）。この復帰処理を実行することにより、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタには、主側ＲＡＭ６４の第１エリアのスタック領域のアドレス値が設定されるので、主側ＣＰＵ６２ｘは、再び、主側ＲＡＭ６４の第１エリアを利用して遊技の進行に関する処理を実行することが可能となる。その後、本遊技履歴用処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ１０８０６の説明に戻る。ステップＳ１０８０６において、バッファエリアのビットに入球検知情報が１つも無い（全てのビットが「０」である）と判定した場合には（Ｓ１０８０６：ＮＯ）、ステップＳ１０８１４に進む。

【０３９８】

ステップＳ１０８１４では、下記の３つのタスクのうち、指定されているいずれか１つ

のタスクを実行する。タスクが指定されていない場合には、タスク３を実行する。すなわち、１回のタイマ割込み処理において３つのタスクを順次実行するのではなく、１回のタイマ割込み処理では３つのタスクのうちの指定されたいずれか１つのタスクのみを実行する。

【０３９９】

［タスク１］

演算対象として設定された遊技履歴情報を算出するために必要となる被除数及び除数を演算用バッファに保存する。具体的には、例えば、役物比率を算出するように設定されている場合には、被除数として役物賞球数を、除数として総賞球数を演算用バッファに保存する。また、例えば、連続役物比率を算出するように設定されている場合には、被除数として連続役物賞球数を、除数として総賞球数を演算用バッファに保存する。その後、次回以降のタイマ割込み処理においてステップＳ１０８０６の処理に進んだ場合に実行する次回タスクとしてタスク２を指定する。

【０４００】

［タスク２］

演算用バッファに保存されている被除数を除数で割る演算を実行し、当該演算結果（商）を演算結果用バッファに保存する。その後、次回以降のタイマ割込み処理においてステップＳ１０８０６の処理に進んだ場合に実行する次回タスクとしてタスク３を指定する。

【０４０１】

［タスク３］

賞球集計値（役物賞球数、連続役物賞球数、総賞球数）が有効であるか否かを判定し、有効ではないと判定した場合には異常フラグをＯＮにし、その後、次回以降のタイマ割込み処理においてステップＳ１０８０６の処理に進んだ場合に実行する次回タスクとしてタスク３を指定する。一方、賞球集計値が有効であると判定した場合には、異常フラグはＯＮにせず、次回タスクとしてタスク３を指定する。ここで、賞球集計値が有効ではない場合とは、役物賞球数が総賞球数を超えている場合や、連続役物賞球数が総賞球数を超えている場合、連続役物賞球数が役物賞球数を超えている場合など、賞球集計値に矛盾が生じている場合である。

【０４０２】

上述した３つのタスクのうちの指定されたタスクを実行した後、上述したステップＳ１０８０９に進み、演算結果用バッファに保存されている値（役物比率又は連続役物比率）を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる処理を実行する。本態様では、遊技履歴情報表示部４５ｚを構成する１つ目の７セグメント表示器に遊技履歴情報の種別を示す情報を表示し、残りの３つの７セグメント表示器に遊技履歴情報の値を表示する。

【０４０３】

以上説明した本態様のパチンコ機１０では、タイマ割込み処理に含まれる遊技の進行に関する処理（遊技履歴用処理以外の処理）は、次のタイマ割込み処理が開始されるまでの時間（本態様では４ｍｓｅｃ）よりも短い時間で終了するようにプログラムされているが、当該遊技の進行に関する処理が終了するまでに要する時間は、遊技の進行の状況に応じて変化する。一方、遊技履歴用処理は、遊技の進行には関係のない処理であるため、１回のタイマ割込み処理において、遊技履歴用処理を実行するための時間よりも、遊技の進行に関する処理を実行するための時間を優先して確保することが好ましい。また、遊技履歴用処理に含まれる各種処理（例えば、各ビットに対する賞球集計処理や演算処理等）を１回のタイマ割込み処理において連続的に実行して完結させる構成としなくても、遊技の進行には影響がない。したがって、本態様では、遊技の進行に関する処理の実行時間が遊技の進行の状況に応じて最大となった場合であっても、１回のタイマ割込み処理の実行時間（遊技の進行に関する処理の実行時間＋遊技履歴用処理の実行時間）が次のタイマ割込み処理が開始されるまでの時間よりも短い時間となるように、遊技履歴用処理に含まれる各種処理を複数の処理に分割し、１回のタイマ割込み処理では当該分割された処理を実行し、タイマ割込み処理を複数回実行することによって各種処理が完結する構成とした。この

結果、本態様によれば、１回のタイマ割込み処理における遊技の進行に関する処理の実行に要する時間を確保しつつ、遊技履歴用処理を実行することが可能となる。

【０４０４】

具体的には、本態様によれば、タイマ割込み処理の１回の実行においては、遊技履歴情報を算出する処理である演算処理を構成する２つのタスク（タスク１及びタスク２）のうちの一のタスクを実行可能であり、タイマ割込み処理を２回実行することによって、演算処理を構成する２つのタスクの全てを実行するので、タイマ割込み処理の１回の実行において２つのタスクの両方を実行する構成に比べて、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が、タイマ割込み処理の実行を開始する間隔（以下では、割込み間隔ともいう）である４ｍｓｅｃよりも長くなってしまい、タイマ割込み処理を４ｍｓｅｃの間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。

【０４０５】

また、本態様によれば、実行する順序が定められた一連の処理を複数のタスクに分割し、タイマ割込み処理の１回の実行においては、複数のタスクのうちの一のタスクを実行した後、当該一のタスクの次に実行するタスクを指定するので、タイマ割込み処理に組み込んだ場合に当該タイマ割込み処理の実行に要する時間がタイマ割込み処理の割込み間隔よりも長くなってしまうような一連の処理であっても、タイマ割込み処理に組み込んで実行することができる。具体的には、本態様によれば、遊技履歴情報を算出する演算処理をタイマ割込み処理に組み込んだ場合に当該タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が４ｍｓｅｃよりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、４ｍｓｅｃの間隔で実行されるタイマ割込み処理に当該演算処理を組み込んで実行することができる。また、遊技履歴情報を算出するための演算処理は、タイマ割込み処理の１回の実行において全てのタスクを実行しなくても遊技の進行に影響はないため、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を、当該タイマ割込み処理に含まれる他の処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。

【０４０６】

また、本態様によれば、タイマ割込み処理の１回の実行においては、バッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７の中から２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定し、当該設定した処理対象のビットに対して賞球集計処理を実行可能であり、タイマ割込み処理を複数回実行することによって、バッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７の全てに対して賞球集計処理を実行する。したがって、タイマ割込み処理の１回の実行において８個のビットＤ０～Ｄ７の全てに対して賞球集計処理を実行する構成に比べて、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、タイマ割込み処理の実行に要する時間が、タイマ割込み処理の実行を開始する間隔である４ｍｓｅｃよりも長くなってしまい、タイマ割込み処理を４ｍｓｅｃの間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。

【０４０７】

また、本態様によれば、バッファエリアの８個のビットＤ０～Ｄ７の中から２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定する際に、予め定められた順序で設定するので、賞球集計処理の処理対象をいずれのビットに設定するかの判定処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、判定処理を実行するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。

【０４０８】

また、本態様によれば、主側ＣＰＵ６２ｘは、１つの入球口に２個の遊技球が連続して入球して検知される最短の間隔（本態様では１８ｍｓｅｃ程度）よりも短い時間でタイマ割込み処理を４回実行することができるので、当該最短の間隔よりも短い時間で８個の処理対象候補（バッファエリアのビットＤ０～Ｄ７）の全てに対して賞球集計処理（図２９のステップＳ１０８０８）を実行することができる。したがって、同一の入球口に２個の

遊技球が連続して入球した場合であっても、最初の１個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されることに基づいて更新された入球検知情報が処理対象として設定されて賞球集計処理が実行され、さらにその後に残りの他の入球口に対応した入球検知情報が処理対象として設定されて賞球集計処理が実行されたとしても、次の２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されるよりも先にこれら全ての入球検知情報に対して賞球集計処理を終了することができる。すなわち、２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されることに基づいて更新された入球検知情報が処理対象として設定されて賞球集計処理が実行された時点においては、既に、１個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されることに基づいて更新された入球検知情報に対する賞球集計処理は終了していることになる。この構成による効果を以下に説明する。

【０４０９】

本態様のように、入球検知情報として、遊技球の入球の有無を示す「０」または「１」の２値の情報を採用した構成において、仮に、ある入球口への２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知されるまでに、当該入球口への１個目の遊技球の入球に基づいて「０」から「１」に更新された入球検知情報に対して賞球集計処理が実行されない場合には、当該２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知された時点ではまだ当該入球口に対応する入球検知情報が「１」のままとなっており、当該２個目の遊技球の入球を記録することができない。すなわち、当該入球口には２個の遊技球が連続して入球した状況であるにも関わらず、当該入球口に対応した入球検知情報は、当該入球口に１個の遊技球しか入球していない状況と区別することができず、賞球集計処理においては１個の遊技球が当該入球口に入球した状況として扱われてしまう。この結果、賞球集計処理において正確な賞球数を記録することができない場合がある。

【０４１０】

これに対して、本態様によれば、当該２個目の遊技球の入球が当該入球口において検知された時点において既に当該入球口への１個目の遊技球の入球によって更新された入球検知情報に対して賞球集計処理が実行され、当該入球検知情報が「０」になっているため、当該２個目の遊技球の入球を記録することが可能となる。この結果、賞球集計処理において正確な賞球数を記録することが可能となる。これにより、賞球集計処理における正確性を担保しつつ、入球検知情報として、遊技球の入球の有無を示す「０」または「１」の２値の情報を採用することが可能となり、入球検知情報を記憶するための記憶容量を小さくすることができるとともに、賞球集計処理の処理速度を向上させることができる。

【０４１１】

また、本態様によれば、遊技履歴用処理（図２９）は、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタが保持する情報であって遊技の進行に関する処理の実行のための情報を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に書き込む退避処理（図２９のステップＳ１０８０１）を含むので、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理の開始時に、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタが遊技履歴用処理の開始直前に実行していた遊技の進行に関する処理の実行のための情報を保持している場合には、当該情報を主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に書き込むことによって一時的に移動（退避）させることができる。よって、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに保持されていた遊技の進行に関する処理の実行のための情報を消去し、主側ＣＰＵ６２ｘによる遊技履歴用処理の実行時には、主側ＣＰＵ６２ｘ内のレジスタに遊技履歴用処理の実行のための情報を保持させることができる。

【０４１２】

また、本態様によれば、遊技履歴用処理（図２９）は、退避処理において主側ＲＡＭ６４の第２エリアのスタック領域に書き込まれた情報を主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに保持させる復帰処理（図２９のステップＳ１０８１３）を含むので、遊技履歴用処理を終了する際に、遊技の進行に関する処理の実行のための情報を主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに再び保持させ、遊技履歴用処理の開始以前に実行していた遊技の進行に関する処理を、遊技履歴用処理の開始直前の状態から再び実行することができる。

【０４１３】

また、本態様によれば、退避処理と復帰処理は遊技履歴用処理に含まれるので、遊技履歴用処理を実行するためのプログラムのみを削除しても遊技履歴用処理以外の遊技の進行に関する処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、遊技履歴用処理以外の遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラムを改変せずに、遊技履歴用処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、遊技履歴用処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、当該遊技機に基づいて遊技履歴用処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。

【０４１４】

また、本態様によれば、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴用処理における情報の書き込みを、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに対してのみ実行するので、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに書き込まれている情報が、遊技履歴用処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、遊技の進行に関する処理が主側ＲＡＭ６４の第１エリアを用いて実行される構成において、当該遊技の進行に関する処理に対して遊技履歴用処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【０４１５】

また、本態様によれば、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技の進行に関する処理における情報の書き込みを、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに対してのみ実行するので、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに書き込まれている情報が、遊技の進行に関する処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、遊技履歴用処理が主側ＲＡＭ６４の第２エリアを用いて実行される構成において、当該遊技履歴用処理に対して遊技の進行に関する処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【０４１６】

また、本態様によれば、入球検知情報を記憶可能な８ビットのバッファエリアを備えるので、タイマ割込み処理が実行される毎に更新される入球検知情報記憶エリアにおける入球検知情報を、賞球集計処理の処理対象として設定されて当該処理が実行されるまで保持することができる。

【０４１７】

また、本態様によれば、図２９に示すように、１回のタイマ割込み処理において賞球集計処理（ステップＳ１０８０８）を実行する場合には演算処理（ステップＳ１０８１４のタスク１及びタスク２）を実行しない。すなわち、１回のタイマ割込み処理においては賞球集計処理と演算処理の両方の処理を実行することはないので、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が、タイマ割込み処理の割込み間隔よりも長くなってしまい、タイマ割込み処理を当該割込み間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。さらに、本態様によれば、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関する賞球集計処理を、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関しない演算処理よりも優先して実行するので、賞球集計処理の実行の間隔が大きくなることを抑制し、その結果として当該賞球集計処理の処理結果である賞球集計値が遊技球の入球状況を正確に反映することができなくなってしまうことを抑制することができる。具体的には、例えば、バッファエリアのあるビットに対して賞球集計処理が実行されるよりも前に次の遊技球が当該ビットに対応する入球口に入球してしまい、２個の遊技球の入球を１個の遊技球の入球として扱ってしまうことを抑制することができる。

【０４１８】

また、本態様によれば、図２９に示すように、賞球集計処理（ステップＳ１０８０８）を実行しない場合であって、演算処理の実行のタイミングであると判定した場合（ステップＳ１０８１０：ＹＥＳ）に演算処理（ステップＳ１０８１４のタスク１及びタスク２）を実行するので、１回のタイマ割込み処理において賞球集計処理も演算処理も実行せずに、当該状況において、賞球集計処理及び演算処理の代わりに、これらの処理とは独立した他の処理（本態様では賞球集計値の有効性を判定する処理（ステップＳ１０８１４のタス

ク３））を実行することが可能となる。さらに、本態様では、１回のタイマ割込み処理において賞球集計処理または演算処理のいずれかを実行した場合に当該タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が割込み間隔よりも短くなるように構成されているので、賞球集計処理も演算処理も実行しない状況において、賞球集計処理及び演算処理よりも処理時間の短い処理を実行することによって、当該タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が割込み間隔よりも長くなってしまうことを確実に抑制することができる。

【０４１９】

また、本態様によれば、役物比率及び連続役物比率の２個の種別の遊技履歴情報を算出可能であるにも関わらず、１回のタイマ割込み処理における演算処理においては、役物比率または連続役物比率のいずれか一方の算出についての処理を実行するので、１回のタイマ割込み処理における演算処理において２個の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を実行する構成と比較して、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、タイマ割込み処理の１回の実行に要する時間が、割込み間隔よりも長くなってしまい、タイマ割込み処理を所定の割込み間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。また、算出した遊技履歴情報を一時的に記憶するための主側ＲＡＭ６４の記憶容量を削減することができる。

【０４２０】

また、本態様によれば、入球検知処理において、各入球口に対応したビットの入球判定用情報が「０」→「１」→「１」となった場合に、当該ビットに対応した入球口に遊技球が入球したと判定するので、上述した第１実施形態と同様に、電気的なノイズによる誤検知の発生を抑制することができる。

【０４２１】

＜態様２４＞

上記態様２３では、遊技履歴情報として、役物比率及び連続役物比率を算出する構成としたが、算出する遊技履歴情報はこれらに限られず、第１実施形態に示した種々の遊技履歴情報を算出する構成とすることができる。例えば、第１実施形態に示した出球率や、払出比率等を算出する構成としてもよい。この場合には、上述した賞球集計処理（図２９のステップＳ１０８０８）と同様にして、排出通路を通過した遊技球の個数（遊技盤３０に発射された遊技球の個数）も集計する構成とすればよい。

【０４２２】

＜態様２５＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）では、ステップＳ１０８０２において異常フラグがＯＮであると判定した場合には、賞球集計値をクリアし（ステップＳ１０８０３）、異常フラグをＯＦＦにする（ステップＳ１０８０４）構成としたが、所定期間内に異常フラグが所定回数ＯＮになった場合には、異常が発生していることを示す情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示する構成としてもよい。

【０４２３】

＜態様２６＞

上記態様２３では、遊技履歴情報を算出する処理である演算処理を複数のタスクに分割して実行する構成としたが、複数のタスクに分割する処理の種別は当該演算処理に限らず、種々の処理を複数のタスクに分割して実行する構成とすることができる。例えば、実行する演出の内容を音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２が設定する構成において、当該演出の内容を設定する処理を複数のタスクに分割して実行する構成としてもよい。

【０４２４】

＜態様２７＞

上記態様２３では、賞球集計処理の処理対象として、バッファエリアの８個のビットのうち、２個ずつのビットを処理対象として設定する構成としたが、処理対象とするビットの個数は２個に限らず、他の個数であってもよい。例えば、１回のタイマ割込み処理において５個のビットを処理対象として設定する構成としてもよい。また、１回のタイマ割込み処理において、８個のビットの全てを処理対象として設定する構成としてもよい。また

、８個のビットのうちの所定のビット（例えば、賞球が設定されている第０ビットＤ０～第５ビットＤ５の６個のビット）のみを処理対象として設定可能であり、１回のタイマ割込み処理においては２個のビットを処理対象として設定する構成としてもよい。

【０４２５】

＜態様２８＞

上記態様２３では、遊技の進行に関する処理を実行するための記憶領域として主側ＲＡＭ６４の第１エリアが割り当てられ、遊技履歴用処理を実行するための記憶領域として主側ＲＡＭ６４の第２エリアが割り当てられている構成としたが、主側ＲＡＭ６４の第２エリアが、遊技履歴用処理以外の他の処理を実行するための記憶領域として割り当てられている構成としてもよい。

【０４２６】

また、主側ＲＡＭ６４が３つ以上のエリアに区分されている構成としてもよい。そして、例えば、主側ＲＡＭ６４の３つ目のエリアである第３エリアが、遊技履歴情報を外部に出力するための処理を実行するための記憶領域として割り当てられている構成としてもよい。

【０４２７】

＜態様２９＞

上記態様２３では、遊技履歴用処理に退避処理及び復帰処理が含まれる構成としたが、遊技履歴用処理以外の他の処理が退避処理及び復帰処理を含む構成としてもよい。例えば、遊技機の設計変更時には削除することが予定されている処理が退避処理及び復帰処理を含んでいる構成としてもよい。

【０４２８】

＜態様３０＞

上記態様２３では、遊技履歴用処理がタイマ割込み処理（図２７）に組み込まれている構成としたが、遊技履歴用処理がメイン処理（図１２）に組み込まれている構成としてもよい。また、上記態様２３では、タイマ割込み処理（図２７）に、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として遊技履歴用処理が組み込まれている構成としたが、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として、遊技履歴用処理以外の他の処理がタイマ割込み処理に組み込まれている構成としてもよい。例えば、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理が、遊技の進行に関する処理とは異なる処理として、タイマ割込み処理に組み込まれている構成としてもよい。また、遊技の進行に関する処理とは異なる種々の処理が、メイン処理に組み込まれている構成としてもよい。

【０４２９】

＜態様３１＞

上記態様２３では、遊技履歴管理チップ３００を備えない構成とした上で、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理（図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としたが、遊技履歴管理チップ３００を備える構成とした上で、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理（図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を２系統で算出することができるので、１系統に不具合が生じても、遊技履歴情報を算出することが可能となる。また、２系統から算出された遊技履歴情報を比較し、これらの値が一致しているか否かを報知（表示）する構成とすれば、算出された遊技履歴情報の信頼性、正確性を確認することが可能となる。

【０４３０】

また、遊技履歴管理チップ３００が、上記態様２３において説明した遊技履歴用処理（図２９）を実行して遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。

【０４３１】

＜態様３２＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８０５では、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている入球検知情報記憶エリア（図３０）の各ビットに格納さ

れている情報をＯＲ処理において読み出す構成としたが、この構成に代えて、当該入球検知情報記憶エリアに対応した８ビットの記憶エリア（以下、第２入球検知情報記憶エリアとも呼ぶ）を主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設ける構成とした上で、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに設けられている入球検知情報記憶エリアの各ビットに格納されている情報を、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている第２入球検知情報記憶エリアに複製（コピー）し、当該複製された各ビットの情報を、ステップＳ１０８０５のＯＲ処理において読み出す構成としてもよい。

【０４３２】

また、入球検知情報記憶エリアが主側ＲＡＭ６４の第２エリアに設けられている構成としてもよい。

【０４３３】

＜態様３３＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８１４では、遊技履歴情報を算出する演算処理（タスク１またはタスク２）を実行しない場合には、タスク３に含まれる賞球集計値の有効性を判定する処理を常に実行する構成としたが、賞球集計値の有効性を判定する処理は、遊技履歴情報が新たに算出される毎に１回のみ実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、タスク３において賞球集計値の有効性を判定した後に、判定済みであることを示す判定済みフラグをＯＮにし、次にタスク３を実行する際に、当該判定済みフラグがＯＮである場合には、当該賞球集計値の有効性を判定する処理を実行しない構成とする。そして、再び実行されたタスク１において、当該判定済みフラグをＯＦＦにする構成とすればよい。このような構成によれば、遊技履歴情報の算出の基礎となる賞球集計値の有効性を判定して当該遊技履歴情報の有効性を担保しつつ、１回の遊技履歴用処理が完了するまでに要する処理時間をさらに短縮することが可能となる。

【０４３４】

＜態様３４＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８１０では、パチンコ機１０の電源投入から所定時間（例えば３０分）が経過した場合、または、演算処理の前回の実行から５秒が経過した場合に、演算処理を実行するタイミングであると判定し、遊技履歴情報を算出する構成としたが、この構成に代えて、電源投入から所定時間の経過を待たずに、電源投入直後に１回目の演算処理を実行するタイミングであると判定し、その後、演算処理の前回の実行から５秒が経過する毎に、演算処理を実行するタイミングであると判定する構成としてもよい。この構成において、賞球集計値における総賞球数が６００００個に達するまでは、算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる際に点滅表示とし、総賞球数が６００００個に達した後は、算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる際に点灯表示とする構成としてもよい。このような構成によれば、表示されている遊技履歴情報の算出の基礎となる賞球集計値として十分な量の統計データが蓄積されているか否かを容易に把握することが可能となる。なお、総賞球数に代えて、排出通路を通過した遊技球の個数（遊技盤３０に発射された遊技球の個数）の集計値を基準として、点滅表示から点灯表示に切り替える構成としてもよい。

【０４３５】

＜態様３５＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）のステップＳ１０８０７では、賞球集計処理の複数の処理対象候補は、バッファエリアの８個のビットとして予め固定されている構成としたが、バッファエリアの８個のビットを４個ずつの２つのグループに分け、賞球集計処理の複数の処理対象の候補として、２つのグループのうちの一のグループを選択し、選択したグループに属する４個のビットの中から２個のビットを賞球集計処理の処理対象として設定する構成としてもよい。ただし、上記態様２３のように、賞球集計処理の複数の処理対象候補がバッファエリアの８個のビットとして予め固定されている構成とした方が、２つのグループのうちの一のグループを選択する処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、２つのグ

ループのうちの一のグループを選択するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。

【０４３６】

＜態様３６＞

上記態様２３の遊技履歴用処理（図２９）において、次のタイマ割込み処理が開始されるまでの残時間に基づいて、今回のタイマ割込み処理における遊技履歴用処理において実行するタスク（各種処理）の数や種別を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、次のタイマ割込み処理が開始されるまでの残時間を有効に活用してタスクを実行することが可能となる。

【０４３７】

＜態様３７＞

図３１は、第１実施形態の態様３７におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様３７では、遊技履歴管理チップ３００は設けられておらず、上述した遊技履歴情報を算出・表示するための処理（遊技履歴用処理）を主側ＣＰＵ６２ｘが実行するように構成されている。また、主側ＲＡＭ６４は、上述した態様２３（図２６）と同様に、２つのエリア（第１エリア及び第２エリア）に区分されており、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラムや各種フラグ（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等）等を記憶する領域として用いられ、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、遊技履歴情報を算出・表示するための処理（遊技履歴用処理）を実行するためのプログラムや各種の数値情報（上述した賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報）等を記憶する領域として用いられる。そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述した態様２３（図２６）と同様に、遊技の進行に関する処理（遊技履歴用処理以外の処理）の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第１エリアに対してのみ実行し、遊技履歴用処理の実行時には、情報の書き込みを主側ＲＡＭ６４の第２エリアに対してのみ実行する。

【０４３８】

さらに、本態様のパチンコ機１０の主側ＭＰＵ６２には、図３１に示すように、書き換え可能であるとともに電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリであるフラッシュメモリ６４ｘが設けられている。本態様では、フラッシュメモリ６４ｘとして、ＮＡＮＤ型のフラッシュメモリが用いられているが、ＮＯＲ型のフラッシュメモリを用いてもよい。本態様の主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴用処理において、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている各種の数値情報を所定のタイミングでフラッシュメモリ６４ｘに書き込む処理を実行する。具体的には、例えば、主側ＣＰＵ６２ｘは、賞球集計値における総賞球数が５００個に達する毎に、各種の賞球集計値等をフラッシュメモリ６４ｘに書き込む処理を実行する。すなわち、フラッシュメモリ６４ｘには、遊技の実行に基づいて取得された各種の数値情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報）が記憶される。

【０４３９】

このように、本態様の構成によれば、遊技の実行に基づいて取得された各種の数値情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報）がフラッシュメモリ６４ｘに記憶されるので、パチンコ機１０への電源の供給が長期間にわたって絶たれた場合であっても、これらの各種の数値情報を保持することができる。例えば、流通過程において長期間にわたってパチンコ機１０に電源が供給されない場合であっても、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている各種の数値情報に基づいて、当該パチンコ機１０において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【０４４０】

＜態様３８＞

上記態様３７において、押下可能なフラッシュメモリクリアボタンをパチンコ機１０の背面に設け、当該フラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）継続して押下された場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値、入球個数

情報、役物比率等の遊技履歴情報等）が消去される構成としてもよい。

【０４４１】

具体的には、例えば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理用ＩＣチップを設けるとともに、フラッシュメモリクリアボタンが押下されている期間中は当該消去処理用ＩＣチップの入力端子にＨｉレベル信号が入力される構成とする。そして、消去処理用ＩＣチップは、当該入力端子に入力されているＨｉレベル信号が１０秒間継続したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する構成とする。このような構成によれば、主側ＣＰＵ６２ｘの処理によってフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する構成と比較して、主側ＣＰＵ６２ｘの遊技の実行に関する処理や主側ＲＡＭ６４の動作に与える影響を抑制しつつ、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去することができる。

【０４４２】

さらに、フラッシュメモリクリアボタンは、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されている構成としてもよい。具体的には、例えば、フラッシュメモリクリアボタンは、開封の痕跡が残る封印シールが貼付された基板ボックスの内部に格納されており、当該封印シールを剥がして基板ボックスを開けなければ押下することができない構成としてもよい。

【０４４３】

本態様の構成によれば、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けてフラッシュメモリクリアボタンを操作する必要があり、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになる。すなわち、パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該パチンコ機１０の基板ボックスが開かれてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となる。

【０４４４】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【０４４５】

しかしながら、本態様の構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けてフラッシュメモリクリアボタンを操作する必要がある。そうすると、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになるので、不正な者がフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、パチンコ機１０に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【０４４６】

なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（以下、「正当な者」ともいう）のみが、基板ボックスの開放の痕跡を消すことのできる流通体制

を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。具体的には、例えば、正当な者としての当該パチンコ機１０の製造者のみが新たな封印シールを貼ることが可能な流通体制を構築することによって、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。

【０４４７】

なお、フラッシュメモリクリアボタンの操作に基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される構成としては、上記の構成に限らず、他の様々な構成を採用することができる。例えば、フラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）以内に所定回数（例えば５回）押下された場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される構成としてもよい。また、例えば、消去処理用ＩＣチップを設けない構成とし、主側ＣＰＵ６２ｘがフラッシュメモリクリアボタンが押下された状態であるか否かを監視し、フラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）継続して押下された場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための消去プログラムを実行して当該情報を消去する構成としてもよい。

【０４４８】

また、フラッシュメモリクリアボタンは、封印シールが貼付された基板ボックスの内部に格納されている構成に限らず、開放の痕跡（開封の痕跡、開閉の痕跡ともいう）が残る空間の内部に格納されている構成とすれば、他の構成であってもよい。例えば、フラッシュメモリクリアボタンは、蓋部材によって覆われた空間の内部に収納されており、当該蓋部材の少なくとも一部を破壊して当該空間を開放しなければ当該フラッシュメモリクリアボタンを操作することができない構成としてもよい。このような構成によれば、フラッシュメモリクリアボタンを操作するには蓋部材を破壊して当該空間を開放しなければならないため、フラッシュメモリクリアボタンが押下された場合には、フラッシュメモリが収納されている空間が開放された痕跡として、破壊された蓋部材が残ることになる。また、例えば、フラッシュメモリクリアボタンを、複数のケース体（例えば箱状のケース体と当該箱状のケース体の開放部分を封じることが可能な蓋状のケース体）が結合部（カシメ部）によって結合されることによって構成された基板ボックスの内部に収納する構成とし、当該基板ボックスを構成する複数のケース体を分離させる際には結合部（カシメ部）の所定部位の破壊を要する構成としてもよい。このような構成によれば、フラッシュメモリクリアボタンを操作するには、結合部（カシメ部）の所定部位を破壊して複数のケース体を分離させて当該基板ボックスを開放しなければならないため、フラッシュメモリクリアボタンが押下された場合には、基盤ボックスが開放された痕跡として、所定部位が破壊された結合部（カシメ部）が残ることになる。さらに、フラッシュメモリクリアボタンを、上述した結合部（カシメ部）によって結合された基板ボックスの内部に収納する構成とした上で、引き剥がしの際に粘着層が接着対象に残ることによって剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としてもよい。このような構成によれば、フラッシュメモリクリアボタンが押下された場合には、所定部位が破壊された結合部（カシメ部）という基板ボックスの開放の痕跡に加えて、封印シールが剥がされた又はケース体間の境界において封印シールが切断されたといった基板ボックスの開放の痕跡が残ることになる。

【０４４９】

＜態様３９＞

上記態様３７において、主側ＭＰＵ６２に設けられた検査用端子６５に、各種の遊技履歴情報が正常な範囲内であるか否かを検査するための上述した検査機３２０（図１０）が接続され、当該検査機３２０から所定の信号（例えば消去命令コマンド）を受信した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等）が消去される構成としてもよい。

【０４５０】

具体的には、例えば、上述した態様３８と同様に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理用ＩＣチップを設けるとともに、検

査用端子６５に接続された検査機３２０から消去命令コマンドが送信された場合には、消去処理用ＩＣチップの入力端子に当該消去命令コマンドが入力される構成とする。そして、消去処理用ＩＣチップは、当該入力端子から消去命令コマンドを受信したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する。

【０４５１】

本態様の構成によれば、消去処理用ＩＣチップは、検査用端子６５に接続された検査機３２０から消去命令コマンドを受信したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するので、検査機３２０を有する者が、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去することができる。すなわち、検査機３２０を有さない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【０４５２】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（検査者）は、例えば、検査機３２０を検査用端子６５に接続し、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を検査機３２０によって確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（不正な者）が存在する可能性がある。

【０４５３】

しかしながら、本態様の構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の検査用端子６５に接続可能な検査機３２０が必要となる。そして、当該検査機３２０を有することができる者を制限すれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができ、ひいては、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【０４５４】

なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機１０）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（例えば、当該パチンコ機１０の製造者）と上述した検査者のみが検査機３２０を有することが可能な流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。

【０４５５】

さらに、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される際には、当該消去に先立って、当該フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が検査用端子６５に接続された検査機３２０に送信される構成としてもよい。

【０４５６】

具体的には、例えば、上述した消去処理用ＩＣチップは、当該入力端子から消去命令コマンドを受信したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報の送信を開始することを示す送信開始コマンドを検査機３２０に送信する。送信開始コマンドを受信した検査機３２０は、情報の受信が可能な受信可能モードに移行し、受信可能モードであることを示す受信可能コマンドを消去処理用ＩＣチップに送信する。受信可能コマンドを受信した消去処理用ＩＣチップは、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報の送信を開始する。そして、当該情報の送信が完了した場合には、消去処理用ＩＣチップは、送信完了コマンドを検査機３２０に送信する。送信完了コマンドを受信した検査機３２

０は、受信した情報にデータの欠損等のエラーがないかを確認し、エラーがなければ受信完了コマンドを消去処理用ＩＣチップに送信する。消去処理用ＩＣチップは、受信完了コマンドを受信したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する。

【０４５７】

このような構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が、検査機３２０を有する者の意思に反した誤った操作によって消去されてしまった場合であっても、フラッシュメモリ６４ｘから消去されてしまった情報が検査機３２０に残ることになるので、当該情報を当該検査機３２０によって確認することができる。

【０４５８】

なお、検査機３２０から所定の信号を受信したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される構成としては、上記の構成に限らず、他の様々な構成を採用することができる。例えば、消去処理用ＩＣチップを設けない構成とし、検査用端子６５に接続された検査機３２０から消去命令コマンドを受信したか否かを主側ＣＰＵ６２ｘが監視し、当該消去命令コマンドを受信した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための消去プログラムを実行して当該情報を消去する構成としてもよい。また、主側ＣＰＵ６２ｘは、検査機３２０から消去命令コマンドを受信した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を検査機３２０に送信した上で、当該情報を消去するための消去プログラムを実行してフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する構成としてもよい。

【０４５９】

なお、本態様では、各種の遊技履歴情報が正常な範囲内であるか否かを検査するための検査機３２０を用いてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する構成としたが、検査機３２０を用いる構成に限らず、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための専用の端末を用いて当該情報を消去する構成としてもよい。

【０４６０】

＜態様４０＞

上記態様３７において、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されたフラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）継続して押下され、かつ、検査用端子６５に接続された検査機３２０から所定の信号（例えば消去命令コマンド）を受信した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等）が消去される構成としてもよい。

【０４６１】

具体的には、例えば、上述した態様３８と同様に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理用ＩＣチップを設けるとともに、フラッシュメモリクリアボタンが押下されている期間中は当該消去処理用ＩＣチップの入力端子にＨｉレベル信号が入力される構成とする。そして、消去処理用ＩＣチップは、当該入力端子に入力されているＨｉレベル信号が１０秒間継続したことに基づいて、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理実行待機モードに移行する。消去処理用ＩＣチップは、この消去処理実行待機モードにおいて検査機３２０から消去命令コマンドを受信すると、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する。

【０４６２】

本態様の構成によれば、フラッシュメモリクリアボタンは、開放の痕跡が残る基板ボックスの内部に格納されているので、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けてフラッシュメモリクリアボタンを操作することになり、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになる。さらに、消去処理用ＩＣチップは、検査用端子６５に接続された検査機３２０から所定の信号を受信したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するので、検査機３２０を有する者が、フラッシュメモリ６４ｘに記

憶されている情報を消去することができる。したがって、パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該パチンコ機１０の基板ボックスが開かれてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となるとともに、検査機３２０を有さない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【０４６３】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（検査者）は、例えば、検査機３２０を検査用端子６５に接続し、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を検査機３２０によって確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（不正な者）が存在する可能性がある。

【０４６４】

しかしながら、本態様の構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の検査用端子６５に接続可能な検査機３２０が必要となる。そして、当該検査機３２０を有することができる者を制限すれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができる。さらに、仮に不正な者が検査機３２０を有してしまった場合であっても、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けてフラッシュメモリクリアボタンを操作する必要がある。そうすると、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになるので、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができるとともに、パチンコ機１０に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができる。この結果、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生をさらに抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【０４６５】

なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機１０）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（例えば、当該パチンコ機１０の製造者）と上述した検査者のみが検査機３２０を有することが可能であるとともに、正当な者のみが基板ボックスの開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。

【０４６６】

なお、フラッシュメモリクリアボタンが所定の操作を受け付け、かつ、検査機３２０から所定の信号を受信したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される構成としては、上記の構成に限らず、他の様々な構成を採用することができる。例えば、フラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０秒）以内に所定回数（例えば５回）押下された場合に、消去処理用ＩＣチップが上述した消去処理実行待機モードに移行する構成としてもよい。また、例えば、検査機３２０から消去命令コマンドを受信した場合に、消去処理用ＩＣチップが上述した消去処理実行待機モードに移行し、当該消去処理実行待機モードにおいてフラッシュメモリクリアボタンが所定時間（例えば１０

秒）継続して押下されると、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する構成としてもよい。また、例えば、消去処理用ＩＣチップを設けない構成とし、主側ＣＰＵ６２ｘが当該消去処理用ＩＣチップと同等の機能を実行してフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する構成としてもよい。

【０４６７】

また、上記の態様３９と同様に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が消去される際には、当該消去に先立って、当該フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が検査用端子６５に接続された検査機３２０に送信される構成としてもよい。このような構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が、検査機３２０を有する者の意思に反した誤った操作によって消去されてしまった場合であっても、フラッシュメモリ６４ｘから消去されてしまった情報が検査機３２０に残ることになるので、当該情報を当該検査機３２０によって確認することができる。

【０４６８】

＜態様４１＞

上記態様３７において、認証情報（例えば暗証番号）の入力操作を受け付ける操作パネルと、入力された認証情報を表示する表示器とをパチンコ機１０の背面に設け、操作パネルによって入力された認証情報と当該パチンコ機１０に個別に設定されている認証情報とが一致した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等）が消去される構成としてもよい。

【０４６９】

具体的には、例えば、上述した態様３８と同様に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行可能な消去処理用ＩＣチップを設けるとともに、操作パネルを介して入力された認証情報が、消去処理用ＩＣチップの入力端子に入力される構成とする。そして、消去処理用ＩＣチップは、操作パネルから入力された認証情報が、当該消去処理用ＩＣチップのＲＯＭに格納されている認証情報と一致しているか否かを判定し、一致していると判定した場合に、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去する消去処理を実行する。

【０４７０】

本態様の構成によれば、消去処理用ＩＣチップは、受付手段が受け付けた認証情報と当該パチンコ機１０に設定されている認証情報とが一致したことに基づいてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するので、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有する者（例えば、当該パチンコ機１０に設定されている暗証番号を知っている者）が、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去することができる。すなわち、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有しない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【０４７１】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（検査者）は、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（不正な者）が存在する可能性がある。

【０４７２】

しかしながら、本態様の構成によれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有していることが必要となる。そして、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有することができる者を制限すれば、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報が不正な者によって消

去されてしまうことを抑制することができ、ひいては、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【０４７３】

なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機１０）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（例えば、当該パチンコ機１０の製造者）のみが、当該パチンコ機１０に設定されている認証情報を有することが可能な流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。

【０４７４】

なお、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するために入力される認証情報は、暗証番号に限らず、種々の認証情報を採用することができる。例えば、認証情報として、複数の文字列の組合せである認証文字（パスワード、パスフレーズ）や、特定のパターンのバーコード、所定の規則に従って生成されたパスワード（例えば、ワンタイムパスワード）、特定の人物の生体認証情報（指紋、虹彩、静脈パターン等）等を採用することができる。

【０４７５】

＜態様４２＞

上記態様３７において、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行された場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等を含む遊技の実行の制御に用いられる情報）は消去され、第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）は消去されない構成としてもよい。

【０４７６】

具体的には、例えば、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた直後に、主側ＣＰＵ６２ｘは、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを判定し、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であると判定した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去し、第２エリアに記憶されている情報は消去しない構成とする。

【０４７７】

このような構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）を残しつつ、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（遊技の実行の制御に用いられる情報）を消去することが可能となる。具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や、遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したいが、実行された遊技に基づいて取得された情報は消去したくないといった要望がある。本態様の構成によれば、ＲＡＭクリアボタンを操作することによって、実行された遊技に基づいて取得された情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報を消去して当該パチンコ機１０の制御の初期化を実行することが可能となる。

【０４７８】

さらに、上述したＲＡＭクリアボタンに加えて、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための第２ＲＡＭクリアボタンをパチンコ機１０の背面側に設け、パチンコ機１０の電源がＯＮである状態中に第２ＲＡＭクリアボタンを所定時間（例えば１０秒）押下するという操作が実行された場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が消去される構成としてもよい。

【０４７９】
具体的には、例えば、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを監視しており、第２ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が所定時間（例えば１０秒）継続したと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去する構成とする。
【０４８０】
このような構成によれば、ＲＡＭクリアボタンを操作することによっては消去することのできない主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）を、第２クリアボタンを操作することによって消去することができる。
【０４８１】
さらに、第２ＲＡＭクリアボタンは、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されている構成としてもよい。具体的には、例えば、第２ＲＡＭクリアボタンは、開封の痕跡が残る封印シールが貼付された基板ボックスの内部に格納されており、当該封印シールを剥がして基板ボックスを開けなければ押下することができない構成としてもよい。
【０４８２】
本態様の構成によれば、パチンコ機１０の主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けて第２ＲＡＭクリアボタンを操作する必要があり、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになる。すなわち、パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該パチンコ機１０の基板ボックスが開かれて主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となる。
【０４８３】
ここで、仮に、パチンコ機１０に不正な改造（例えば、釘の不正な改変）が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該パチンコ機１０の主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（例えば、役物比率等）に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。パチンコ機１０によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（検査者）は、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報や主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を確認することによって、当該パチンコ機１０に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該パチンコ機１０に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（不正な者）が存在する可能性がある。
【０４８４】
しかしながら、本態様の構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するためには、当該パチンコ機１０の基板ボックスを開けて第２ＲＡＭクリアボタンを操作する必要がある。そうすると、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになるので、不正な者が主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、パチンコ機１０に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、パチンコ機１０に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【０４８５】
なお、パチンコ機１０は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのあるパチンコ機１０（いわゆる中古のパチンコ機）を新たに流通させたい者は、当該パチンコ機１０の主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、パチンコ機１０の主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者（正当な者）のみが、基板ボックスの開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。具体的には、例えば、正当な者としての当該パチンコ機１０の製造者のみが新たな封印シ

ールを貼ることが可能な流通体制を構築することによって、遊技の健全性を確保しつつ、パチンコ機１０の円滑な流通を促すことが可能となる。

【０４８６】

なお、開放の痕跡（開封の痕跡、開閉の痕跡ともいう）が残る空間の構成としては、上記態様３８において説明した種々の構成を採用することができる。

【０４８７】

＜態様４３＞

上記態様３７において、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になった場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去され、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報は消去されない構成とし、一方、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態がそのまま所定時間（例えば１０秒）継続した場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去されず、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が消去される構成としてもよい。

【０４８８】

具体的には、例えば、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた直後に、主側ＣＰＵ６２ｘは、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを判定し、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であると判定した場合には、当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が所定時間（例えば１０秒）継続するか否かを監視する。そして、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になったと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去し、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報は消去しない。一方、当該ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態が所定時間（例えば１０秒）継続したと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去せず、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去する。

【０４８９】

このような構成によれば、ＲＡＭクリアボタンに対して異なる操作を実行することによって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。すなわち、消去すべき対象の情報を選択するための他の操作部（例えばボタン等）を設けなくても、消去すべき対象の情報を選択することができるので、パチンコ機１０の構造の簡易化を図ることができる。

【０４９０】

具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）を消去して遊技機の制御の初期化を実行したい場合には、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作を実行するとともに所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態とし、一方、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）を消去して当該遊技機を新たに流通させたい場合には、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作を実行するとともに当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態がそのまま所定時間（例えば１０秒）継続するようにすればよい。このように、ＲＡＭクリアボタンに対して異なる操作を実行することによって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。

【０４９１】

なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報の消去処理の実行中は、上述した遊技履歴用処理を実行することができないため、遊技球の各入球口への入球個数や賞球集計値等に誤差が生じる可能性がある。したがって、当該消去処理が終了までは遊技の

実行を開始させない構成（例えば、遊技球の発射を抑止する構成）とすれば、当該誤差の発生を抑制することができる。

【０４９２】

また、本態様において、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になった場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去し、さらに、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効であるか否かを判定し、有効であると判定した場合には当該情報を消去せず、有効ではないと判定した場合には当該情報を消去する構成としてもよい。このような構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効ではない状態のまま遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効ではない場合とは、例えば、役物賞球数が総賞球数を超えている場合や、連続役物賞球数が総賞球数を超えている場合、連続役物賞球数が役物賞球数を超えている場合など、賞球集計値に矛盾が生じている場合等である。

【０４９３】

＜態様４４＞

上記態様３７において、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になった場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報は消去され、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報は消去されない構成とし、一方、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態がそのまま所定時間（例えば１０秒）継続した場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報が消去されるだけでなく、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報も消去される構成としてもよい。

【０４９４】

具体的には、例えば、パチンコ機１０の電源がＯＮにされた直後に、主側ＣＰＵ６２ｘは、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを判定し、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であると判定した場合には、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去する。さらに、主側ＣＰＵ６２ｘは、当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が所定時間（例えば１０秒）継続するか否かを監視し、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になったと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報は消去しない。一方、当該ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態が所定時間（例えば１０秒）継続したと判定した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報も消去する。

【０４９５】

このような構成によれば、上述した態様４３と同様に、ＲＡＭクリアボタンに対して異なる操作を実行することによって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。さらに、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作を実行するとともに当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態がそのまま所定時間（例えば１０秒）継続させることによって、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報と第２エリアに記憶されている情報の両方を消去することが可能となる。

【０４９６】

なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報の消去処理の実行中は、上述した遊技履歴用処理を実行することができないため、遊技球の各入球口への入球個数や賞球集計値等に誤差が生じる可能性がある。したがって、当該消去処理が終了までは遊技の実行を開始させない構成（例えば、遊技球の発射を抑止する構成）とすれば、当該誤差の発生を抑制することができる。

【０４９７】

＜態様４５＞
上記態様３７において、パチンコ機１０の電源がＯＮである状態中に、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを所定時間（例えば１０秒）押下するという操作が実行された場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が消去される構成としてもよい。
【０４９８】
具体的には、例えば、主側ＣＰＵ６２ｘは、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であるか否かを監視しており、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が所定時間（例えば１０秒）継続したと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去する構成とする。
【０４９９】
このような構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための操作部（例えばボタン等）を別途設けることなく、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去することが可能となる。なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報の消去処理の実行中は、上述した遊技履歴用処理を一時的に実行することができなくなるため、遊技球の各入球口への入球個数や賞球集計値等に誤差が生じる可能性がある。したがって、当該消去処理の実行の開始から終了までの期間において遊技の実行を一時的に停止させる構成（例えば、遊技球の発射を一時的に抑止する構成）とすれば、当該誤差の発生を抑制することができる。
【０５００】
＜態様４６＞
上記各態様において、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）が消去される際には必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）が消去される構成としてもよい。すなわち、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための所定の操作が実行された場合や、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための所定の信号を他の装置（例えば検査機３２０）から受信した場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するだけでなく、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報も必ず消去する構成としてもよい。
【０５０１】
このような構成によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されずにそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。具体的には、例えば、実行された遊技に基づいて取得された情報は、当該パチンコ機１０において実行された遊技の公正さを判断するための担保となる情報であるため、当該担保となる情報が消去された場合には、当該パチンコ機１０における遊技の実行の制御に用いられる情報（例えば、遊技状態を示す高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグに関する情報）を消去して当該パチンコ機１０の遊技状態を初期化することが好ましい。本態様の構成によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）を消去する際には遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）を消去するので、遊技の公正さを判断するための担保となる情報が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されないことによって当該パチンコ機１０の遊技状態がそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。
【０５０２】
また、例えば、仮に、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いら

れる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されずにそのまま維持される構成とした場合には、実行された遊技に基づいて取得された情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報）が消去されたにも関わらず、当該パチンコ機１０において高確率モードや高頻度サポートモードがそのまま維持される場合がある。この場合において当該パチンコ機１０において遊技を実行すると、実行された遊技に基づいて取得された情報が統計データとして十分な量ではない状態において高確率モードや高頻度サポートモードで遊技が開始されるため、役物比率等の遊技履歴情報が偏った値として算出されてしまう可能性が高くなる。したがって、本態様のように、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）が消去される際には必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）が消去される構成とすることによって、役物比率等の遊技履歴情報が偏った値として算出されてしまうことを抑制することが可能となる。

【０５０３】

なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去するための操作としては、種々の操作態様を採用することができる。例えば、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながら当該パチンコ機１０の電源をＯＮにするとともに当該ＲＡＭクリアボタンが押下された状態をそのまま所定時間（例えば１０秒）継続させる操作や、パチンコ機１０の背面側に別途設けられた第２ＲＡＭクリアボタンを押下しながら当該パチンコ機１０の電源をＯＮにする操作、ＲＡＭクリアボタン及び第２ＲＡＭクリアボタンの両方を押下しながら当該パチンコ機１０の電源をＯＮにする操作等を採用することができる。

【０５０４】

さらに、例えば、ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにするという操作が実行され、かつ、所定時間（例えば１０秒）以内に当該ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態になった場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等を含む遊技の実行の制御に用いられる情報）は消去され、第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）は消去されない構成としてもよい。

【０５０５】

このような構成によれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）を残しつつ、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（遊技の実行の制御に用いられる情報）を消去することが可能となる。具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や、遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したいが、実行された遊技に基づいて取得された情報は消去したくないといった要望がある。本態様の構成によれば、ＲＡＭクリアボタンを操作することによって、実行された遊技に基づいて取得された情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報を消去して当該パチンコ機１０の制御の初期化を実行することが可能となる。

【０５０６】

図３２は、本態様の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。主側ＣＰＵ６２ｘは、電源の投入に伴ってこのメイン処理を実行する。

【０５０７】

ステップＳ１０９０１では、ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態であるか否かを判定する。ステップＳ１０９０１において、ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態ではないと判定した場合には（ステップＳ１０９０１：ＮＯ）、後述するステップＳ１０９０２に進む。一方、ステップＳ１０９０１において、ＲＡＭクリアボタンが押下されてい

る状態であると判定した場合には（ステップＳ１０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９０３に進み、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が継続しているか否かを判定する。

【０５０８】

ステップＳ１０９０３において、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が継続していないと判定した場合、すなわち、ＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態となったと判定した場合には（ステップＳ１０９０３：ＮＯ）、ステップＳ１０９０４に進み、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去し、当該第１エリアの初期設定処理を実行する。その後、後述するステップＳ１０９０８に進む。一方、ステップＳ１０９０３において、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が継続していると判定した場合には（ステップＳ１０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９０５に進み、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続しているか否かを判定する。

【０５０９】

ステップＳ１０９０５において、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続していないと判定した場合には（ステップＳ１０９０５：ＮＯ）、ステップＳ１０９０３に戻り、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態が継続しているか否かを判定する。一方、ステップＳ１０９０５において、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続していると判定した場合には（ステップＳ１０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１０９０６に進む。すなわち、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続しなかった場合には上述したステップＳ１０９０４に進み、ＲＡＭクリアボタンの押下状態が所定時間（例えば１０秒）継続した場合には後述するステップＳ１０９０６に進むことになる。

【０５１０】

ステップＳ１０９０６では、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報を消去し、当該第１エリアの初期設定処理を実行する。その後、ステップＳ１０９０７に進み、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報を消去し、当該第２エリアの初期設定処理を実行する。その後、後述するステップＳ１０９０８に進む。

【０５１１】

一方、ステップＳ１０９０１において、ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態ではないと判定した場合には（ステップＳ１０９０１：ＮＯ）、ステップＳ１０９０２に進み、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効であるか否かを判定する。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報である賞球集計値（役物賞球数、連続役物賞球数、総賞球数）が有効であるか否かを判定する。ここで、賞球集計値が有効ではない場合とは、役物賞球数が総賞球数を超えている場合や、連続役物賞球数が総賞球数を超えている場合、連続役物賞球数が役物賞球数を超えている場合など、賞球集計値に矛盾が生じている場合である。ステップＳ１０９０２において、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効ではないと判定した場合には（ステップＳ１０９０２：ＮＯ）、上述したステップＳ１０９０６及びステップＳ１０９０７に進み、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報及び第２エリアに記憶されている情報を消去する。その後、ステップＳ１０９０８に進む。一方、ステップＳ１０９０２において、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報が有効であると判定した場合には（ステップＳ１０９０２：ＹＥＳ）、そのままステップＳ１０９０８に進む。

【０５１２】

ステップＳ１０９０８では、タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う。ステップＳ１０９０８を実行した後、ステップＳ１０９０９～ステップＳ１０９１２の残余処理に進む。このステップＳ１０９０９～ステップＳ１０９１２の残余処理は、上述した図１２におけるステップＳ１０１０４～ステップＳ１０１０７の残余処理と同じ処理であるため、説明を省略する。

【０５１３】

以上説明した処理フローによれば、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づい

て取得された情報）を消去する処理（ステップＳ１０９０６の処理）を実行する際には、必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）を消去する処理（ステップＳ１０９０７の処理）を実行することになる。

【０５１４】

＜態様４７＞

上記各態様において、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報等の実行された遊技に基づいて取得された情報）が消去される際には必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）が消去される構成としてもよい。すなわち、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための操作が実行された場合や、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するための所定の信号を他の装置（例えば検査機３２０）から受信した場合には、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報を消去するだけでなく、主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報も必ず消去する構成としてもよい。

【０５１５】

このような構成によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報（フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報）が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されずにそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。具体的には、例えば、実行された遊技に基づいて取得された情報は、当該パチンコ機１０において実行された遊技の公正さを判断するための担保となる情報であるため、当該担保となる情報が消去された場合には、当該パチンコ機１０における遊技の実行の制御に用いられる情報（例えば、遊技状態を示す高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグに関する情報）を消去して当該パチンコ機１０の遊技状態を初期化することが好ましい。本構成によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報（フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報）を消去する際には遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）を消去するので、遊技の公正さを判断するための担保となる情報が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報）が消去されないことによって当該パチンコ機１０の遊技状態がそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。

【０５１６】

さらに、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）が消去される際には、必ず主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている情報（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等の遊技の実行の制御に用いられる情報）に加えて、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている情報（実行された遊技に基づいて取得された情報）も消去される構成としてもよい。

【０５１７】

＜態様４８＞

上記の一部の態様では、主側ＲＡＭ６４は、２つのエリア（第１エリア及び第２エリア）に区分されており、主側ＲＡＭ６４の第１エリアは、遊技の進行に関する処理を実行するためのプログラムや各種フラグ（高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグ等）等を記憶する領域として用いられ、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、遊技履歴情報を算出・表示するための処理（遊技履歴用処理）を実行するためのプログラムや各種の数値情報（上述した賞球集計値や、入球個数情報、役物比率等の遊技履歴情報）等を記憶する領域として用いられる構成としたが、この構成に代えて、主側ＲＡＭ６４の第１エリアの機能を担うＲＡＭ（遊技進行処理に用いられるＲＡＭ）と、主側ＲＡＭ６４の第２エリアの機能を担うＲＡＭ（遊技履歴用処理に用いられるＲＡＭ）とを別々に備える構成としてもよい。

【０５１８】

＜態様４９＞
上記の各態様のうち、フラッシュメモリ６４ｘを備える態様において、当該フラッシュメモリ６４ｘは、開放の痕跡が残る空間（例えば、封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている構成としてもよい。このような構成によれば、当該フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該パチンコ機１０の基盤ボックスを開けることになり、当該パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残ることになる。すなわち、パチンコ機１０の基板ボックスに開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該パチンコ機１０の基板ボックスが開かれてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【０５１９】
なお、開放の痕跡（開封の痕跡、開閉の痕跡ともいう）が残る空間の構成としては、上記態様３８において説明した種々の構成を採用することができる。
【０５２０】
＜態様５０＞
図３３は、態様５０におけるパチンコ機１０の電気的構成の一部を模式的に示す説明図である。本態様の主側ＭＰＵ６２には、入出力ポート６２ａと主側ＣＰＵ６２ｘとの間に、入球検知用ＩＣ６２ｃが設けられている。
【０５２１】
入球検知用ＩＣ６２ｃは、入出力ポート６２ａを介して各入球検知センサー４４ａ～４４ｈと電気的に接続されており、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈから受信した信号に基づいて各入球口への遊技球の入球の有無を判定し、当該判定の結果を示す情報（各入球口への遊技球の入球の有無に関する情報である入球情報）を主側ＣＰＵ６２ｘ及び検査用端子６５に接続された検査機３２０に出力する。以下、具体的に説明する。
【０５２２】
各入球口への遊技球の入球を検知する各入球検知センサー４４ａ～４４ｈは、入力ポート６２ｂに設けられた８個の入力ビットである第０ビットＤ０～第７ビットＤ７に電気的に接続されており、当該８個の入力ビットＤ０～Ｄ７は、入球検知用ＩＣ６２ｃに設けられた８個の入力ビットＲ０～Ｒ７にそれぞれ電気的に接続されている。本態様では、入球検知用ＩＣ６２ｃに設けられた８個の入力ビットＲ０～Ｒ７のそれぞれには、常時Ｌｏレベルの信号が入力されており、入球口への遊技球の入球が入球検知センサーによって検知されると、８個の入力ビットＲ０～Ｒ７のうち当該入球検知センサーに対応した入力ビットに入力されている信号がＬｏレベルからＨｉレベルに立ち上がるように構成されている。
【０５２３】
入球検知用ＩＣ６２ｃは、各入球検知センサー４４ａ～４４ｈから出力された信号に基づいて、各入球口への遊技球の入球の有無を判定する。本態様では、入球検知用ＩＣ６２ｃは、８個の入球検知センサー４４ａ～４４ｈにそれぞれ対応する８個の入力ビットＲ０～Ｒ７を監視しており、各入力ビットに入力されている信号におけるＬｏレベルからＨｉレベルへの立ち上がりエッジを検出した場合に、当該入力ビットに対応した入球口に遊技球が入球したと判定する。ただし、立ち上がりエッジを検出したがＨｉレベルの状態が所定期間継続しない場合、及び、立ち上がりエッジを検出したが当該立ち上がりエッジが直近の立ち下がりエッジから所定の間隔以下で発生した立ち上がりエッジであった場合には、当該検出した立ち上がりエッジはノイズである可能性が高いため、当該入力ビットに対応した入球口には遊技球が入球していないと判定する。なお、遊技球が各入球口に入球したか否かの判定方法としては種々の方法を採用することが可能であり、例えば、上述した入球判定処理（図１６、図１７）と同様の方法を採用してもよい。

【０５２４】
入球検知用ＩＣ６２ｃは、所定期間毎に各入球口における遊技球の入球の有無を判定し、当該判定の結果を示す情報である入球情報を、シリアル伝送方式の通信によって、主側ＣＰＵ６２ｘに出力し、また、検査用端子６５に接続された検査機３２０に出力する。本態様では、８個の入球検知センサー４４ａ～４４ｈが設けられているため、入球検知用ＩＣ６２ｃは、８個の各入球口における遊技球の入球の有無を示す入球情報（８ビット分の入球情報）を所定期間毎（４ｍｓ毎）に出力する。具体的には、入球検知用ＩＣ６２ｃは、常時Ｌｏレベルの信号を出力しており、入球の有無を判定した所定期間毎（４ｍｓ毎）に、スタートビットとして５０μｓのＨｉレベル信号を出力し、その後、８個の各入球口における遊技球の入球の有無に対応した５０μｓのＨｉレベルの信号（入球有り）又はＬｏレベルの信号（入球無し）を８ビット分出力し、最後にストップビットとして５０μｓのＬｏレベルの信号を出力する。
【０５２５】
入球検知用ＩＣ６２ｃから入球情報を受信した主側ＣＰＵ６２ｘは、当該受信した各入球口の入球情報に基づいて、上述した大当たり抽選や、賞球の払出し等の遊技の進行に関する処理を実行する。また、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述した遊技履歴用処理（図２９）を実行し、出球率（トータル）や、役物比率、連続役物比率等の遊技履歴情報の算出及び表示に関する処理も実行する。そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴情報の算出過程において用いた数値情報や、算出した遊技履歴情報をフラッシュメモリ６４ｘに記憶させる。
【０５２６】
次に、入球検知用ＩＣ６２ｃから出力される入球情報を受信可能な検査機３２０を用いた検査について説明する。
【０５２７】
本態様では、パチンコ機１０の検査者は、当該パチンコ機１０において遊技が実行されている最中、すなわち、遊技者又は検査者が当該パチンコ機１０の操作ハンドル２５を操作して遊技球を遊技盤３０に発射させて通常通りに遊技を実行している最中に、検査機３２０を用いることによって、この検査中の期間において当該パチンコ機１０において正当な遊技が実行されているか否かを検査する。以下、具体的に説明する。
【０５２８】
検査機３２０は、各入球口における遊技球の入球情報を入球検知用ＩＣ６２ｃから受信するモードである入球情報受信モードと、パチンコ機１０に設けられている入球口の種別や賞球数に関する情報である入球口情報を設定する入球口情報設定モードと、受信した入球情報及び設定された入球口情報に基づいて上述した各種の遊技履歴情報を算出する遊技履歴情報算出モードとを実行可能である。
【０５２９】
検査者は、パチンコ機１０において正当な遊技が実行されているか否かを検査する際には、検査機３２０の接続ケーブル３２９を当該パチンコ機１０の検査用端子６５に接続し、当該検査機３２０の操作部３２７を操作して当該検査機３２０を上述した入球情報受信モードに移行させる。遊技者又は検査者は、検査対象のパチンコ機１０の操作ハンドル２５を操作して遊技球を遊技盤３０に発射させ、遊技の実行を通常通りに継続する。
【０５３０】
検査機３２０は、入球情報受信モードに移行すると、接続ケーブル３２９内の出力許可信号線３２９ｂにＨｉレベルの信号を出力する。出力許可信号線３２９ｂは、検査用端子６５を介して入球検知用ＩＣ６２ｃの出力許可判定用ビット６２ｄに電気的に接続されている。入球検知用ＩＣ６２ｃは、当該出力許可判定用ビット６２ｄにＨｉレベルの信号が入力されているか否かを判定し、出力許可判定用ビット６２ｄにＨｉレベルの信号が入力されていると判定している期間中に限り、検査用端子６５を介して接続ケーブル３２９内の情報伝送用信号線３２９ａに上述した入球情報をシリアル伝送方式の通信によって出力する。
【０５３１】

検査機３２０は、入球情報受信モードにおいて、所定期間毎に８個の入球口に対応した入球情報を受信し、各入球口への遊技球の入球個数を計測（カウント）して記憶する。そして、検査機３２０は、計測（カウント）した各入球口への遊技球の入球個数を示す情報を表示部３２８に表示させる。すなわち、遊技者又は検査者が遊技を実行して各入球口に遊技球が入球する毎に、表示部３２８に表示されている各入球口に対応した入球個数を示す情報に１が加算される。この結果、検査機３２０の表示部３２８には、入球情報受信モードに移行した後に各入球口に入球した遊技球の個数が表示されることになる。

【０５３２】

十分な検査期間（例えば、１０時間程度等）が経過した後、検査者が検査機３２０の操作部３２７を操作して入球情報受信モードを終了させると、検査機３２０は、入球口情報設定モードに移行する。

【０５３３】

検査機３２０は、入球口情報設定モードに移行すると、各入球口毎に、入球口の種別及び賞球数を検査者に入力させるための入力画面を表示部３２８に表示させる。本態様では、検査機３２０は、入球情報受信モードにおいて所定期間毎に８ビット分の入球情報を受信しているので、表示部３２８には、８個の入球口のそれぞれに対して入球口の種別及び賞球数を入力させるための入力画面が表示される。なお、入球口の種別とは、第１始動口３３や第２始動口３４、大入賞口３６ａ、排出通路といった各入球検知センサー４４ａ～４４ｈが設けられている入球口の種別であり、賞球数とは、入球口に１個の遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数である。

【０５３４】

検査者は、操作部３２７を操作することによって、各入球口毎に、入球口情報（入球口の種別情報及び賞球数情報）を検査機３２０に入力する。具体的には、検査者は、入球検知用ＩＣ６２ｃから出力される入球情報における何番目のビットがどの種別の入球口に対応しているのかといった情報（種別情報）や、どの種別の入球口に何個の賞球数を設定すればよいのかといった情報（賞球数情報）を、当該パチンコ機１０の仕様書や説明書等によって把握し、当該把握した情報を検査機３２０に入力する。検査者が入球口情報の入力を完了すると、検査機３２０は、遊技履歴情報算出モードに移行する。

【０５３５】

検査機３２０は、遊技履歴情報算出モードに移行すると、入球情報受信モードにおいて計測（カウント）した各入球口毎の遊技球の入球個数と、入球口情報設定モードにおいて設定された種別情報及び賞球数情報とに基づいて、上述した各種の遊技履歴情報を算出する。例えば、検査機３２０は、上述した出球率（トータル）、役物比率、連続役物比率を算出する。検査機３２０は、各種の遊技履歴情報の算出が完了すると、算出した各種の遊技履歴情報を表示部３２８に表示させる。

【０５３６】

検査者は、検査機３２０の表示部３２８に表示された各種の遊技履歴情報を確認することによって、当該検査期間において正当な遊技が実行されていたか否かを確認することができる。

【０５３７】

以上説明したように、本態様によれば、入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査用端子６５に接続された検査機３２０に対して主側ＣＰＵ６２ｘを介さずに入球情報を出力するので、検査機３２０は、主側ＣＰＵ６２ｘによる影響を受けていない入球情報を受信することが可能となる。

【０５３８】

例えば、仮に、本態様の構成を採用せずに、検査用端子６５に接続された検査機３２０に対して主側ＣＰＵ６２ｘを介して入球情報を出力する構成を採用した場合において、当該主側ＣＰＵ６２ｘに不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合には、検査機３２０に出力される入球情報にも当該不具合や不正な改造の影響が及んでしまうおそれがある。また、当該主側ＣＰＵ６２ｘの不具合や不正な改造の影響で、当該主側ＣＰＵ６

２ｘが算出して表示している遊技履歴情報の信頼性が低いおそれもある。

【０５３９】

これに対して、本態様によれば、入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査用端子６５に接続された検査機３２０に対して主側ＣＰＵ６２ｘを介さずに入球情報を出力するので、主側ＣＰＵ６２ｘに不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合であっても、検査機３２０に出力される入球情報には当該不具合や不正な改造の影響が及ばない。この結果、検査用端子６５に接続された検査機３２０は、当該不具合や不正な改造の影響の及んでいない入球情報に基づいた処理を実行することが可能となる。具体的には、検査機３２０は、主側ＣＰＵ６２ｘによる影響を受けていない入球情報に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。したがって、パチンコ機１０の性能を検査する検査者は、主側ＣＰＵ６２ｘに不具合が発生していたり不正な改造が施されている可能性があり、主側ＣＰＵ６２ｘが算出して表示している遊技履歴情報の信頼性が低い場合であっても、主側ＣＰＵ６２ｘによる影響を受けていない遊技履歴情報を検査機３２０によって確認することが可能となる。この結果、遊技の健全性を確保することができる。

【０５４０】

また、本態様によれば、入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査用端子６５に接続された検査機３２０に対して、複数の入球口のそれぞれに対応した入球情報をシリアル伝送方式によって出力するので、例えば、入球情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合と比較して、当該入球情報を検査機３２０に経由させる検査用端子６５の構成を簡略化することができるとともに、当該入球情報を受信する検査機３２０の構成を簡略化することができる。

【０５４１】

具体的には、仮に、複数の入球口のそれぞれに対応した入球情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合には、検査用端子６５は、当該複数の入球口の個数に対応した出力部（例えば、出力用のビット）を備える必要がある。同様に、検査機３２０は、当該複数の入球口の個数に対応した入力部（例えば、入力用のビット）を備える必要がある。また、パチンコ機１０が備える入球口の個数は、パチンコ機１０の種別毎（機種毎）に異なるため、パチンコ機１０の種別毎（機種毎）に異なる個数の入力部を備えた検査機３２０を用意する必要が生じる。

【０５４２】

これに対して、本態様によれば、入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査用端子６５に接続された検査機３２０に対して、複数の入球口のそれぞれに対応した入球情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、検査用端子６５は、当該パチンコ機１０が備える入球口の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって入球情報を出力することのできる出力部を少なくとも１つ備える構成とすればよい。したがって、検査用端子６５の構成を簡略化することができる。同様に、検査機３２０は、当該パチンコ機１０が備える入球口の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって出力された入球情報を入力することのできる入力部を少なくとも１つ備える構成とすればよいので、検査機３２０の構成を簡略化することができる。さらに、入球口の個数の異なるパチンコ機１０に検査機３２０を接続した場合であっても、当該検査機３２０は、シリアル伝送方式によって複数の入球口のそれぞれに対応した入球情報を入力することができる。すなわち、検査機３２０を、入球口の個数の異なる他のパチンコ機１０に対しても利用することが可能となる。この結果、検査機３２０の汎用性を高めることが可能となる。

【０５４３】

また、本態様によれば、入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査用端子６５に接続された検査機３２０からＨｉレベルの信号を受信している場合に限り当該検査機３２０に対して入球情報を出力するので、当該Ｈｉレベルの信号を受信している場合以外において当該パチンコ機１０の入球情報が外部に出力されてしまうことを抑制することができる。したがって、当該パチンコ機１０の入球情報が悪意のある者に解析されて悪用されてしまうことを抑制することができる。

【０５４４】
＜態様５１＞
上記態様５０では、検査機３２０の入球口情報設定モードにおいて、入球口情報を検査者が操作部３２７を操作して検査機３２０に手入力する構成としたが、この構成に代えて、入球口情報を検査機３２０がパチンコ機１０から受信して設定する構成としてもよい。
【０５４５】
具体的には、例えば、検査機３２０は、入球口情報設定モードに移行すると、接続ケーブル３２９及び検査用端子６５を介して、入球口情報の送信を要求する信号（入球口情報送信要求コマンド）を入球検知用ＩＣ６２ｃに送信する。当該信号（入球口情報送信要求コマンド）を受信した入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査用端子６５及び接続ケーブル３２９を介して当該パチンコ機１０の入球口情報を検査機３２０に送信する。検査機３２０は、入球検知用ＩＣ６２ｃから受信した入球口情報を各入球口毎に設定し、入球口情報設定モードを終了する。
【０５４６】
以上説明したように、本態様によれば、入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査用端子６５に接続された検査機３２０に対して入球口情報（賞球数情報及び種別情報）を出力するので、検査機３２０に対して入球口情報（賞球数情報及び種別情報）を手入力する手間を省くことができるとともに、検査機３２０に対して誤った入球口情報（賞球数情報及び種別情報）が入力されてしまうことを抑制することができる。この結果、検査機３２０は、入球情報と正確な入球口情報（賞球数情報及び種別情報）とに基づいて遊技履歴情報を算出することが可能となる。
【０５４７】
なお、本態様では、入球検知用ＩＣ６２ｃは、所定の信号（入球口情報送信要求コマンド）を受信したことに基づいて、当該パチンコ機１０の入球口情報を検査機３２０に送信する構成としたが、この構成に代えて、入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査機３２０の接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを契機として（すなわち、検査機３２０の接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続されたことを検知した場合に）、当該パチンコ機１０の入球口情報を検査機３２０に送信する構成としてもよい。この構成によれば、検査機３２０は、接続ケーブル３２９が検査用端子６５に接続された後に、当該入球口情報を必要とする処理を速やかに実行することが可能となる。
【０５４８】
また、本態様では、入球口情報を入球検知用ＩＣ６２ｃが検査機３２０に送信する構成としたが、この構成に代えて、主側ＣＰＵ６２ｘが、主側ＲＯＭ６３に記憶されている入球口情報を読み出して検査機３２０に送信する構成としてもよい。
【０５４９】
＜態様５２＞
上記態様５０では、入球検知用ＩＣ６２ｃは、出力許可判定用ビット６２ｄにＨｉレベルの信号が入力されていると判定している期間中に限り、検査用端子６５を介して入球情報をシリアル伝送方式の通信によって出力する構成としたが、この構成に代えて、他の構成を採用してもよい。例えば、入球検知用ＩＣ６２ｃは、出力許可判定用ビット６２ｄに所定のパターンの信号が入力されていると判定している期間中に限り、検査用端子６５を介して入球情報をシリアル伝送方式の通信によって出力する構成としてもよい。また、例えば、入球検知用ＩＣ６２ｃは、出力許可判定用ビット６２ｄに所定のパターンの信号が入力されたと判定した場合に、検査用端子６５を介して入球情報をシリアル伝送方式の通信によって出力する構成としてもよい。また、例えば、検査用端子６５に所定のスイッチを設け、所定の形状のケーブル端子が当該検査用端子６５に接続されて当該所定のスイッチが押下された状態となっていると判定した場合に、入球検知用ＩＣ６２ｃは、検査用端子６５を介して入球情報をシリアル伝送方式の通信によって出力する構成としてもよい。
【０５５０】
＜態様５３＞

上記態様５０から態様５２において、検査機３２０は、入球口情報設定モードにおいて入球口情報の設定が完了した後に入球情報受信モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、入球情報受信モードへの移行の時点において各入球口の種別が設定されるので、入球情報受信モード中において検査機３２０の表示部３２８に各入球口の種別及び入球個数を表示することが可能となる。

【０５５１】

この結果、検査者は、どの種別の入球口に遊技球が入球したのかを入球情報受信モード中においても把握することが可能となる。さらに、検査者は、表示部３２８に表示されている情報（各入球口の種別及び入球個数）と、目視で確認した実際に各入球口に入球した遊技球の個数とが一致しているか否かを確認することによって、入球検知用ＩＣ６２ｃから出力されている入球情報が真正なものであるか否かを確認することができる。

【０５５２】

＜態様５４＞

上記態様５０から態様５３において、検査機３２０は、接続ケーブル３２９がパチンコ機１０の検査用端子６５に接続されたことを契機として、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている遊技履歴情報を受信するモードである遊技履歴情報受信モードに移行し、その後、上述した入球口情報設定モード、入球情報受信モード及び遊技履歴情報算出モードに移行する構成としてもよい。

【０５５３】

具体的には、例えば、検査機３２０は、接続ケーブル３２９がパチンコ機１０の検査用端子６５に接続されたことを検出すると、遊技履歴情報受信モードに移行する。検査機３２０は、遊技履歴情報受信モードに移行すると、接続ケーブル３２９及び検査用端子６５を介して、遊技履歴情報の送信を要求する信号（遊技履歴情報送信要求コマンド）を主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。当該信号（遊技履歴情報送信要求コマンド）を受信した主側ＣＰＵ６２ｘは、検査用端子６５及び接続ケーブル３２９を介して、当該パチンコ機１０のフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている遊技履歴情報を検査機３２０に送信する。検査機３２０は、主側ＣＰＵ６２ｘから受信した遊技履歴情報をＲＡＭ３２６に記憶すると、当該遊技履歴情報受信モードを終了し、入球口情報設定モードに移行する。

【０５５４】

検査機３２０は、入球口情報設定モードに移行すると、接続ケーブル３２９及び検査用端子６５を介して、入球口情報の送信を要求する信号（入球口情報送信要求コマンド）を主側ＣＰＵ６２ｘに送信する。当該信号（入球口情報送信要求コマンド）を受信した主側ＣＰＵ６２ｘは、検査用端子６５及び接続ケーブル３２９を介して、当該パチンコ機１０の入球口情報を検査機３２０に送信する。検査機３２０は、主側ＣＰＵ６２ｘから受信した入球口情報を各入球口毎に設定すると、当該入球口情報設定モードを終了し、入球情報受信モードに移行する。

【０５５５】

検査機３２０は、入球情報受信モードに移行すると、所定期間毎に８個の入球口に対応した入球情報を受信し、各入球口への遊技球の入球個数を計測（カウント）して記憶する。そして、検査機３２０は、計測（カウント）した各入球口への遊技球の入球個数を示す情報を表示部３２８に表示させる。すなわち、遊技者又は検査者が遊技を実行して各入球口に遊技球が入球する毎に、表示部３２８に表示されている各入球口に対応した入球個数を示す情報に１が加算される。この結果、検査機３２０の表示部３２８には、入球情報受信モードに移行した後に各入球口に入球した遊技球の個数が表示されることになる。

【０５５６】

十分な検査期間（例えば、１０時間程度等）が経過した後、検査者が検査機３２０の操作部３２７を操作して入球情報受信モードを終了させると、検査機３２０は、遊技履歴情報算出モードに移行する。

【０５５７】

検査機３２０は、遊技履歴情報算出モードに移行すると、入球情報受信モードにおいて

計測（カウント）した各入球口毎の遊技球の入球個数と、入球口情報設定モードにおいて設定された種別情報及び賞球数情報とに基づいて、上述した各種の遊技履歴情報を算出する。例えば、検査機３２０は、上述した出球率（トータル）、役物比率、連続役物比率を算出する。検査機３２０は、各種の遊技履歴情報の算出が完了すると、遊技履歴情報算出モードにおいて算出した各種の遊技履歴情報と、遊技履歴情報受信モードにおいて受信した各種の遊技履歴情報（フラッシュメモリ６４ｘに記憶されていた遊技履歴情報）とを表示部３２８に表示させる。すなわち、検査機３２０の表示部３２８には、当該検査機３２０の接続ケーブル３２９がパチンコ機１０に接続されて入球情報受信モードにおいて入球情報を受信していた検査期間を対象とした遊技履歴情報と、当該パチンコ機１０の主側ＣＰＵ６２ｘによって算出されてフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている過去の所定期間を対象とした遊技履歴情報とが表示される。

【０５５８】

以上説明したように、本態様によれば、検査用端子６５に接続された検査機３２０は、フラッシュメモリ６４ｘに記憶されている遊技履歴情報（以下、第１遊技履歴情報とも呼ぶ）を受信して表示することが可能となる。また、検査機３２０は、検査期間において受信した入球情報に基づいた処理を実行することが可能となる。具体的には、検査機３２０は、当該パチンコ機１０の検査用端子６５に接続されている所定の検査期間において受信した入球情報に基づいて遊技履歴情報を算出し、当該遊技履歴情報（以下、第２遊技履歴情報とも呼ぶ）を表示することが可能となる。したがって、例えば、パチンコ機１０を検査する検査者は、パチンコ機１０が備えるフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている第１遊技履歴情報と、検査機３２０が所定の検査期間において受信した入球情報に基づいた第２遊技履歴情報とを比較することが可能となる。

【０５５９】

ここで、仮に、パチンコ機１０に不具合が発生したり、不正な改造（例えば釘の改変等）が施されたりしたこと等によって当該パチンコ機１０における遊技の特性に変化が生じた場合には、パチンコ機１０が備えるフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている第１遊技履歴情報（過去の所定期間における入球情報に基づいて主側ＣＰＵ６２ｘによって算出された遊技履歴情報）と、検査機３２０が所定の検査期間における入球情報に基づいて算出した第２遊技履歴情報とに差が生じることがある。したがって、パチンコ機１０を検査する検査者は、２つの遊技履歴情報の差分に注目することによって、当該パチンコ機１０において不具合や不正な改造（例えば、釘の改変）が発生していないかを検査することができる。

【０５６０】

なお、検査機３２０は、上述した入球口情報設定モードにおいて入球口情報を受信して設定した後に、遊技履歴情報受信モードに移行して遊技履歴情報を受信する構成としてもよい。また、検査機３２０は、上述した遊技履歴情報算出モードにおいて当該検査期間における遊技履歴情報を算出した後に、遊技履歴情報受信モードに移行してフラッシュメモリ６４ｘに記憶されている遊技履歴情報を受信する構成としてもよい。

【０５６１】

＜態様５５＞

上記態様５０から態様５４において、パチンコ機１０が備える入球口の個数は８個に限られず、９個以上であってもよく、７個以下であってもよい。そして、入球検知用ＩＣ６２ｃは、入球口の個数に対応した入球情報を出力する構成とすればよい。例えば、パチンコ機１０が備える入球口の個数が７個以下の場合には、入球検知用ＩＣ６２ｃは、シリアル伝送方式によって出力する８ビットのうちの前半のビットを用いて入球情報を出力する構成としてもよい。また、例えば、パチンコ機１０が備える入球口の個数が９個以上の場合には、入球検知用ＩＣ６２ｃは、シリアル伝送方式による８ビットの出力を複数回実行することによって９個以上の入球口に対応した入球情報を出力する構成としてもよい。また、入球検知用ＩＣ６２ｃは、シリアル伝送方式によって１６ビットや３２ビット等の入球情報を一度に出力可能な構成としてもよい。

【０５６２】
＜態様５６＞
上記態様２３では、主側ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理をタイマ割込み処理に含まれる一処理として実行する構成（図２３：ステップＳ１０６１６）としたが、この構成に代えて、ＣＰＵ６２ｘが遊技履歴用処理をタイマ割込み処理では実行せず、上述したメイン処理の残余時間において実行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【０５６３】
図３４は、態様５６における主側ＣＰＵ６２ｘが実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。ステップＳ１１００１では、初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などを実行する。ステップＳ１１００１を実行した後、ステップＳ１１００２に進み、タイマ割込み処理（図１３）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う。
【０５６４】
ステップＳ１１００２を実行した後、ステップＳ１１００３～ステップＳ１１００７の残余処理に進む。すなわち、主側ＣＰＵ６２ｘは上述したようにタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、一のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、この不規則な時間（残余時間）を利用してステップＳ１１００３～ステップＳ１１００７の処理（残余処理）を繰り返し実行する。
【０５６５】
ステップＳ１１００３では、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。その後、ステップＳ１１００４に進み、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ１１００５に進み、変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側ＲＡＭ６４の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１１００６に進む。
【０５６６】
ステップＳ１１００６では、上述した遊技履歴用処理（図２９）を実行する。遊技履歴用処理は、上述したように、順次実行することによって遊技履歴情報の算出が完了する複数のタスク（図２９のステップＳ１０８１４のタスク１及びタスク２）を含んでいる。そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、残余処理に含まれる遊技履歴用処理の１回の実行では、複数のタスクのうちの一部のタスクを実行する。すなわち、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴用処理を複数回実行することによって、算出対象として設定された遊技履歴情報の算出を完了する。ステップＳ１１００６を実行した後、ステップＳ１１００７に進み、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳ１１００７の処理を実行した後は、ステップＳ１１００３に戻り、ステップＳ１１００３～ステップＳ１１００７の処理を繰り返す。
【０５６７】
以上説明したように、本態様によれば、メイン処理における残余時間（一のタイマ割込み処理の実行の終了後から次のタイマ割込み処理の実行の開始までの期間）において遊技履歴用処理を含む残余処理を繰り返し実行するので、一のタイマ割込み処理の実行が終了していないにも関わらず遊技履歴用処理を含む残余処理の実行が開始されてしまうことを抑制することができる。すなわち、タイマ割込み処理の実行を優先しつつ、タイマ割込み処理が実行されていない期間において遊技履歴用処理を含む残余処理を繰り返し実行することによって速やかに遊技履歴情報を算出することが可能となる。
【０５６８】
また、仮に、本態様の構成を採用せずに、遊技履歴用処理をタイマ割込み処理に含めて実行する構成を採用した場合には、当該タイマ割込み処理の１回の実行の開始から終了ま

でに要する時間が長くなってしまい、例えば、一のタイマ割込み処理の実行の開始から所定時間（本態様では４ｍｓｅｃ）が経過し、次のタイマ割込み処理の実行の開始のタイミングとなったにも関わらず未だ一のタイマ割込み処理の実行が終了しておらず、当該一のタイマ割込み処理の実行が終了するまで次のタイマ割込み処理の実行を開始することができなくなってしまう可能性がある。この場合には、次のタイマ割込み処理の実行の開始が遅れてしまったことによって遊技の進行に不具合が発生するおそれがある。

【０５６９】

これに対して、本態様によれば、遊技履歴用処理を残余処理に含めて実行するので、遊技履歴用処理をタイマ割込み処理に含めて実行する構成と比較して、タイマ割込み処理の１回の実行の開始から終了までに要する時間を短くすることができる。この結果、例えば、一のタイマ割込み処理の実行の開始から所定時間（本態様では４ｍｓｅｃ）が経過し、次のタイマ割込み処理の実行の開始のタイミングとなったにも関わらず未だ一のタイマ割込み処理の実行が終了していないといった事態の発生を抑制することができ、当該一のタイマ割込み処理の実行が終了するまで次のタイマ割込み処理の実行を開始することができないといった事態の発生を抑制することができる。このように、本態様によれば、次のタイマ割込み処理の実行の開始が遅れてしまうことによる遊技の進行における不具合の発生を抑制しつつ、タイマ割込み処理が実行されていない期間において遊技履歴用処理を含む残余処理を繰り返し実行することによって効率的かつ速やかに遊技履歴情報を算出することが可能となる。

【０５７０】

さらに、本態様によれば、遊技履歴用処理は、順次実行することによって遊技履歴情報の算出が完了する複数のタスク（図２９のステップＳ１０８１４のタスク１及びタスク２）を含んでおり、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴用処理の１回の実行では、複数のタスクのうちの一部のタスクを実行するので、例えば、遊技履歴用処理の１回の実行において複数のタスクの全てを実行する構成と比較して、遊技履歴用処理の１回の実行の開始から終了までに要する時間を短くすることができる。具体的には、例えば、遊技履歴用処理の実行中にタイマ割込み処理の実行開始の条件が成立した場合においても、実行中の遊技履歴用処理が短時間で終了するので、当該条件の成立からタイマ割込み処理の実行が開始されるまでの時間を短くすることができる。この結果、タイマ割込み処理の実行の開始が遅れてしまうことによる不具合の発生を抑制しつつ、残余処理を繰り返し実行することによって速やかに遊技履歴情報を算出することが可能となる。

【０５７１】

さらに、本態様によれば、残余時間の長さは、タイマ割込み処理の開始から終了までに要した時間的な長さに応じて変化する。具体的には、例えば、一のタイマ割込み処理の長さが長くなると、当該一のタイマ割込み処理の終了後から次のタイマ割込み処理の開始までの残余時間は短くなり、一方、一のタイマ割込み処理の長さが短くなると、当該一のタイマ割込み処理の終了後から次のタイマ割込み処理の開始までの残余時間は長くなる。そして、残余時間が短い場合には、遊技履歴用処理の実行回数を少なくすることができ、一方、残余時間が長い場合には、遊技履歴用処理の実行回数を多くすることができる。すなわち、残余時間の長さに応じて遊技履歴用処理の実行回数を変更することができる。

【０５７２】

＜態様５７＞

上記第１実施形態及び上記の各態様において、パチンコ機１０の主制御装置６０は、大当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる複数の設定を有する構成としてもよい。具体的には、例えば、同じ低確率モードであっても、大当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる６段階の抽選設定（「抽選設定１」～「抽選設定６」）を有する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０５７３】

本態様のパチンコ機１０の主制御装置６０は、「抽選設定１」から「抽選設定６」までの６段階の抽選設定のそれぞれに対応した６種類の低確率モード用の当否テーブルを備え

ている。そして、主制御装置６０は、設定されている抽選設定に対応した当否テーブルを参照して大当たり抽選を実行する。例えば、パチンコ機１０が抽選設定１に設定されている状態であり、抽選モードが低確率モードである場合には、主制御装置６０は、抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルを参照して大当たり抽選を実行する。

【０５７４】

本態様では、抽選設定１の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～４の５個の値が設定されている。また、抽選設定２の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～５の６個の値が設定されている。また、抽選設定３の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～６の７個の値が設定されている。また、抽選設定４の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～７の８個の値が設定されている。また、抽選設定５の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～８の９個の値が設定されている。また、抽選設定６の低確率モード用の当否テーブルには、０～１１９９の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たりに当選する値として、０～９の１０個の値が設定されている。

【０５７５】

すなわち、本態様では、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、低確率モードにおける大当たり抽選の当選確率が高くなるように構成されている。

【０５７６】

なお、本態様では、６段階の抽選設定のうち、いずれに設定されていても、高確率モードにおいては同一の当否テーブルを参照して大当たり抽選を実行するように構成されている。すなわち、高確率モードにおいては、抽選設定に関わらず、大当たり抽選において大当たりに当選する確率は同じである。ただし、他の態様として、高確率モードにおいても、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなるように構成されていてもよい。

【０５７７】

本態様では、６段階の抽選設定の変更は、パチンコ機１０の電源投入時に実行可能であるように構成されている。以下、具体的に説明する。

【０５７８】

本態様では、パチンコ機１０の背面側に位置する主制御基板６１には、設定変更用の鍵穴と、設定変更用ボタンとが設けられている。パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機１０の電源がＯＦＦの状態で当該鍵穴に設定変更用の鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側に回した状態（例えば時計回りに回した状態）で当該パチンコ機１０の電源を投入すると、当該パチンコ機１０は設定変更モードとして起動する。

【０５７９】

パチンコ機１０が設定変更モードとして起動すると、上述した遊技履歴情報表示部４５ｚに、現在の抽選設定を示す情報（以下、設定情報ともいう）が表示される。例えば、当該パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合には、遊技履歴情報表示部４５ｚに「１」が表示される。そして、管理者が設定変更用ボタンを押下する度に、遊技履歴情報表示部４５ｚに表示される設定情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」...といった順序で切り替わる。

【０５８０】

遊技履歴情報表示部４５ｚに表示されている設定情報が管理者の所望の値となった状態で、管理者が設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、遊技履歴情報表示部４５ｚに表示されている設定情報に対応する抽選設定に変更される。具体的には、例えば、管理者が設定変更用ボタンを押下して遊技履歴情報表示部４５ｚに「６」が表示されている

状態で、設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、当該パチンコ機１０の抽選設定が「抽選設定６」に変更される。

【０５８１】

このように、本態様によれば、パチンコ機１０における抽選設定を変更することによって、大当たり抽選において大当たりに当選する確率を変更することができる。この結果、同一のパチンコ機１０であっても、大当たり抽選の結果、特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することになる確率が変更されるので、遊技履歴情報として算出される上述した役物比率や連続役物比率の値は、変更された新たな抽選設定に対応した値に収束していくことになる。すなわち、パチンコ機１０における抽選設定を変更することによって、当該パチンコ機１０の役物比率や連続役物比率等の遊技履歴情報が変化することになる。換言すれば、パチンコ機１０における抽選設定を変更するといった簡易な方法によって、当該パチンコ機１０の特性を変化させることができる。

【０５８２】

なお、以下に説明する各態様では、上述した遊技履歴情報の算出の基礎となる情報である各入球口への入球情報や入球個数情報、賞球集計値等を「遊技履歴基礎情報」ともいう。

【０５８３】

＜態様５８＞

上記態様５７（大当たり抽選の抽選設定を変更可能な構成）において、パチンコ機１０における抽選設定が変更された場合には、抽選設定の変更の前に各種メモリ（主側ＲＡＭ６４やフラッシュメモリ６４ｘ等）に記憶されていた遊技履歴基礎情報を消去し、抽選設定が変更された後に各種メモリに記憶された遊技履歴基礎情報に基づいて遊技履歴情報を算出・表示する構成としてもよい。

【０５８４】

このような構成とした理由について説明する。パチンコ機１０における抽選設定（大当たり抽選において大当たりに当選する確率の設定）が変更されると、特別電動役物としての可変入賞装置３６が作動することになる確率が変更されるので、遊技履歴情報として算出される上述した役物比率や連続役物比率の値は、変更された新たな抽選設定に対応した値に収束していくことになる。すなわち、抽選設定の変更の前後で、役物比率や連続役物比率の収束していくべき値が変化することになる。

【０５８５】

仮に、抽選設定が変更された後においても、抽選設定の変更の前に記憶されていた遊技履歴基礎情報を消去せずに、抽選設定の変更がされた後に取得された遊技履歴基礎情報を記憶する構成を採用すると、遊技履歴情報を算出する際に、抽選設定の変更の前に記憶された遊技履歴基礎情報の影響が含まれることになり、抽選設定の変更の後のパチンコ機１０の本来の特性が遊技履歴情報に反映されるまでに時間を要する場合がある。

【０５８６】

そこで、本態様では、抽選設定が変更された場合には、抽選設定の変更の前に記憶されていた遊技履歴基礎情報を消去し、抽選設定の変更の後に取得、記憶された遊技履歴基礎情報に基づいて、遊技履歴情報を算出・表示する構成とする。

【０５８７】

本態様によれば、役物比率や連続役物比率等の遊技履歴情報が、変更後の抽選設定に対応した値に早く収束することになり、パチンコ機１０の検査者は、当該パチンコ機１０に現在設定されている抽選設定に対応した遊技履歴情報を早期に確認することが可能となる。

【０５８８】

＜態様５９＞

上記態様５７（大当たり抽選の抽選設定を変更可能な構成）において、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後においても、抽選設定の変更の前に各種メモリに記憶されていた遊技履歴基礎情報を消去せずに、抽選設定の変更がされた後に取得された遊技履歴基礎

情報を各種メモリに追加して記憶し、抽選設定の変更の前後を問わず各種メモリに記憶された遊技履歴基礎情報に基づいて遊技履歴情報を算出・表示する構成としてもよい。

【０５８９】

本態様によれば、パチンコ機１０の抽選設定の変更による影響も含めた遊技履歴情報を算出し、表示することが可能となる。したがって、パチンコ機１０の検査者は、遊技ホールにおいて当該パチンコ機１０の抽選設定の変更が運用された結果として、抽選設定の変更による影響が含まれたトータルとしての遊技履歴情報が適正な範囲内に収まっているか否かを確認することができる。

【０５９０】

＜態様６０＞

上記態様５７（大当たり抽選の抽選設定を変更可能な構成）において、パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合には、抽選設定の変更の前に記憶されていた遊技履歴基礎情報を消去し、今回の抽選設定の変更の後に取得された遊技履歴基礎情報を記憶し、当該記憶した遊技履歴基礎情報に基づいて遊技履歴情報を算出・表示する構成としてもよい。

【０５９１】

このような構成において、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が所定の量まで蓄積される前に、再度パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合には、抽選設定の変更が短期間に行なわれたことを示す情報（以下、短期変更情報ともいう）を記録し、当該短期変更情報を表示する構成としてもよい。

【０５９２】

具体的には、例えば、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報としての賞球集計値における総賞球数が１０００個に達する前に、再度パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合には、抽選設定の変更が短期間に行なわれたことを示す短期変更情報を記録し、当該短期変更情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示する構成とする。また、例えば、遊技履歴情報表示部４５ｚに短期変更情報を表示するためのＬＥＤランプを設け、短期変更情報が記録された場合には当該ＬＥＤランプを発光させる構成としてもよい。

【０５９３】

本態様によれば、パチンコ機１０の検査者は、短期変更情報が表示されているか否かを確認することによって、当該パチンコ機１０において抽選設定の変更が短期間に行なわれたか否かを確認することができる。この結果、パチンコ機１０の管理者による不正な意図に基づいた抽選設定の変更を抑制することができる。

【０５９４】

具体的には、例えば、パチンコ機１０が検査者によって検査される前に、当該パチンコ機１０の管理者が、当選確率の変更後に当該遊技機において遊技があまり実行されていない状況であるにも関わらず、再び抽選設定の変更を行なって、当該パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去してしまう可能性がある。しかしながら、本態様によれば、抽選設定の変更後に当該パチンコ機１０において遊技があまり実行されていない状況であるにも関わらず、再び抽選設定の変更が短期間で行なわれた場合には、上述した短期変更情報が記録され、表示されることになる。したがって、検査者は、短期変更情報を確認することによって、遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報の消去といった不正な意図によって抽選設定の変更が短期間に行なわれた可能性があるのではないかと認識することが可能となる。この結果、パチンコ機１０の管理者による不正な意図に基づいた抽選設定の変更を抑制することができる。

【０５９５】

なお、パチンコ機１０の抽選設定が変更されてから所定時間が経過する前に、再度パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合に、抽選設定の変更が短期間に行なわれたことを示す情報（短期変更情報）を記録し、当該短期変更情報を表示する構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０の抽選設定の変更と変更の間に当該パチンコ機１０において遊技が行なわれなかった場合であっても、抽選設定の変更と変更の間に所定時

間が経過していれば短期変更情報が表示されない。したがって、パチンコ機１０の抽選設定の変更と変更の間が比較的長期間となっているが当該変更と変更の間に当該パチンコ機１０において遊技が行なわれなかったに過ぎない状況であるにも関わらず、不正な意図によって抽選設定の変更が短期間に行なわれた可能性があるのではないかといった検査者による誤認を抑制することができる。

【０５９６】

＜態様６１＞

上記態様５７（大当たり抽選の抽選設定を変更可能な構成）において、過去の抽選設定の変更を境界とした直近の複数の期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を記憶・表示可能な構成としてもよい。そして、パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合には、既に記憶されている直近の複数の期間のうちの最も古い期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去し、今回の抽選設定の変更の後に取得された遊技履歴基礎情報を記憶する構成としてもよい。

【０５９７】

このような構成において、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が所定の量まで蓄積される前に、再度パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合には、抽選設定の変更が短期間に行なわれたことを示す情報（以下、短期変更情報ともいう）を記録し、当該短期変更情報を表示する構成としてもよい。

【０５９８】

具体的には、例えば、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報としての賞球集計値における総賞球数が１０００個に達する前に、再度パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合には、抽選設定の変更が短期間に行なわれたことを示す短期変更情報を記録し、当該短期変更情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示する構成とする。また、例えば、遊技履歴情報表示部４５ｚに短期変更情報を表示するためのＬＥＤランプを設け、短期変更情報が記録された場合には当該ＬＥＤランプを発光させる構成としてもよい。

【０５９９】

以上説明した本態様によれば、パチンコ機１０の検査者は、当該パチンコ機１０における過去の抽選設定の変更を境界とした直近の複数の期間毎における遊技履歴情報を確認することが可能となる。すなわち、検査者は、当該パチンコ機１０において抽選設定が過去に変更されてきた過程において、遊技履歴情報が適正な範囲に収まっていない状況が存在したか否かを確認することが可能となる。

【０６００】

さらに、本態様によれば、パチンコ機１０の検査者は、短期変更情報が表示されているか否かを確認することによって、当該パチンコ機１０において抽選設定の変更が短期間に行なわれたか否かを確認することができる。この結果、パチンコ機１０の管理者による不正な意図に基づいた抽選設定の変更を抑制することができる。

【０６０１】

具体的には、例えば、パチンコ機１０が検査者によって検査される前に、当該パチンコ機１０の管理者が、抽選設定の変更を短期間に繰り返し行なって、当該パチンコ機１０の直近の複数の期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去してしまう可能性がある。しかしながら、本態様によれば、抽選設定の変更が短期間で繰り返し行なわれた場合には、上述した短期変更情報が記録され、表示されることになる。したがって、検査者は、短期変更情報を確認することによって、不正な意図によって抽選設定の変更が短期間に行なわれた可能性があるのではないかと認識することが可能となる。この結果、パチンコ機１０の管理者による不正な意図に基づいた抽選設定の変更を抑制することができる。

【０６０２】

なお、パチンコ機１０の抽選設定が変更されてから所定時間が経過する前に、再度パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合に、抽選設定の変更が短期間に行なわれたことを示す情報（短期変更情報）を記録し、当該短期変更情報を表示する構成としてもよい。こ

のような構成によれば、パチンコ機１０の抽選設定の変更と変更の間に当該パチンコ機１０において遊技が行なわれなかった場合であっても、抽選設定の変更と変更の間に所定時間が経過していれば短期変更情報が表示されない。したがって、パチンコ機１０の抽選設定の変更と変更の間が比較的長期間となっているが当該変更と変更の間に当該パチンコ機１０において遊技が行なわれなかったに過ぎない状況であるにも関わらず、不正な意図によって抽選設定の変更が短期間に行なわれた可能性があるのではないかといった検査者による誤認を抑制することができる。

【０６０３】

＜態様６２＞

上記態様５７（大当たり抽選の抽選設定を変更可能な構成）において、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後、遊技履歴情報の算出の基礎となる遊技履歴基礎情報が統計データとして十分な量まで蓄積されるまでは、抽選設定が変更される前に記憶されていた遊技履歴基礎情報が消去されずに保存（記憶）されている構成としてもよい。

【０６０４】

さらに、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が統計データとして十分な所定の量まで蓄積されるまでは、抽選設定が変更される前に記憶されていた遊技履歴基礎情報に基づいて算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに点滅表示させる構成とし、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が統計データとして十分な量まで蓄積された後は、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報に基づいて遊技履歴情報を算出し、当該算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに点灯表示させる構成としてもよい。

【０６０５】

具体的には、例えば、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報としての賞球集計値における総賞球数が６００００個に達するまでは、抽選設定が変更される前に記憶されていた遊技履歴基礎情報が消去されずに記憶されている構成とする。そして、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報としての賞球集計値における総賞球数が６００００個に達するまでは、抽選設定が変更される前に記憶されていた遊技履歴基礎情報に基づいて算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに点滅表示させる構成とする。抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報としての賞球集計値における総賞球数が６００００個に達した後は、抽選設定が変更される前に記憶されていた遊技履歴基礎情報を消去し、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報に基づいて遊技履歴情報を算出し、当該算出した遊技履歴情報を遊技履歴情報表示部４５ｚに点灯表示させる構成とする。

【０６０６】

本態様によれば、抽選設定の変更の前に記憶されていた遊技履歴基礎情報が、パチンコ機１０の抽選設定の変更を行なうことによって意図的に消去されてしまうことを抑制することができる。例えば、仮に、抽選設定の変更の前に取得されて記憶されていた遊技履歴基礎情報が、パチンコ機１０の抽選設定の変更が行なわれた直後に消去される構成を採用すると、パチンコ機１０が検査者によって検査される前に、当該パチンコ機１０の管理者が、抽選設定の変更を行なって、当該抽選設定の変更の前に記憶されていた遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去してしまう可能性がある。これに対して、本態様によれば、抽選設定の変更の前に記憶されていた遊技履歴基礎情報は、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が統計データとして十分な所定の量まで蓄積されるまでは消去されないので、パチンコ機の管理者による不正な意図による抽選設定の変更を抑制することができる。

【０６０７】

さらに、パチンコ機１０の検査者は、遊技履歴情報表示部４５ｚに表示されている遊技履歴情報が点滅表示であるか点灯表示であるかを確認することによって、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が統計データとして十分な所定の量まで蓄積されているか否かを容易に把握することが可能となる。

【０６０８】
なお、抽選設定が変更される前に記憶されていた遊技履歴基礎情報の消去及び点滅表示から点灯表示への切り替えの条件としては、総賞球数の他にも種々の基準を採用することができる。例えば、排出通路を通過した遊技球の個数（遊技盤３０に発射された遊技球の個数）の集計値を基準として採用してもよい。
【０６０９】
＜態様６３＞
上記態様５７（大当たり抽選の抽選設定を変更可能な構成）において、過去の抽選設定の変更を境界とした直近の複数の期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を記憶・表示可能な構成としてもよい。そして、パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合には、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が統計データとして十分な所定の量まで蓄積されるまでは、既に記憶されている直近の複数の期間のうちの最も古い期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去せず、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が統計データとして十分な所定の量まで蓄積された後に、既に記憶されている直近の複数の期間のうちの最も古い期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去する構成としてもよい。
【０６１０】
具体的には、例えば、パチンコ機１０の抽選設定が変更された場合には、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報としての賞球集計値における総賞球数が６００００個に達するまでは、既に記憶されている直近の複数の期間のうちの最も古い期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去せず、パチンコ機１０の抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報としての賞球集計値における総賞球数が６００００個に達した後に、既に記憶されている直近の複数の期間のうちの最も古い期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去する構成としてもよい。
【０６１１】
本態様によれば、パチンコ機１０の検査者は、当該パチンコ機１０における過去の抽選設定の変更を境界とした直近の複数の期間毎における遊技履歴情報を確認することが可能となる。すなわち、検査者は、当該パチンコ機１０において抽選設定が過去に変更されてきた過程において、遊技履歴情報が適正な範囲に収まっていない状況が存在したか否かを確認することが可能となる。
【０６１２】
さらに、本態様によれば、過去の抽選設定の変更を境界とした直近の複数の期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報が、パチンコ機１０の抽選設定の変更が繰り返し行なわれることによって意図的に消去されてしまうことを抑制することができる。
【０６１３】
例えば、仮に、過去の抽選設定の変更を境界とした直近の複数の期間のうちの最も古い期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報が、パチンコ機１０の抽選設定の変更が行なわれた直後に消去される構成を採用すると、パチンコ機１０が検査者によって検査される前に、当該パチンコ機１０の管理者が、抽選設定の変更を繰り返し行なって、当該パチンコ機１０の直近の複数の期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報を消去してしまう可能性がある。
【０６１４】
これに対して、本態様によれば、過去の抽選設定の変更を境界とした直近の複数の期間のうちの最も古い期間における遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報は、抽選設定が変更された後に取得されて記憶された遊技履歴基礎情報が統計データとして十分な所定の量まで蓄積されるまでは消去されないので、パチンコ機１０の管理者による不正な意図による抽選設定の変更を抑制することができる。
【０６１５】

＜態様６４＞
上記態様５７（大当たり抽選の抽選設定を変更可能な構成）において、取得した遊技履歴基礎情報を、取得した時点におけるパチンコ機１０の抽選設定毎に区別して記憶し、抽選設定毎に遊技履歴情報を算出・表示する構成としてもよい。
【０６１６】
具体的には、例えば、遊技履歴基礎情報を各種メモリに記憶する際に、遊技履歴基礎情報を取得したタイミングにおける抽選設定を特定可能な情報を付加して記憶する。そして、遊技履歴情報を算出・表示する際には、各抽選設定毎に遊技履歴基礎情報を抽出して、各抽選設定毎の遊技履歴情報を算出・表示する構成としてもよい。
【０６１７】
また、他の具体的な構成として、各種メモリに抽選設定毎に対応した記憶エリアを設け、取得した遊技履歴基礎情報を記憶する際には、現在設定されている抽選設定に対応した記憶エリアに記憶する構成としてもよい。例えば、パチンコ機１０が抽選設定１に設定されている場合には、取得した遊技履歴基礎情報を抽選設定１に対応した記憶エリアに記憶し、パチンコ機１０が抽選設定２に設定されている場合には、取得した遊技履歴基礎情報を抽選設定２に対応した記憶エリアに記憶する。そして、遊技履歴情報を算出・表示する際には、各記憶エリアに記憶されている遊技履歴基礎情報に基づいて、各抽選設定毎の遊技履歴情報を算出・表示する構成としてもよい。
【０６１８】
このような構成によれば、パチンコ機１０の検査者は、例えば、当該パチンコ機１０が抽選設定１に設定されている状態において取得された遊技履歴基礎情報に基づいて算出された遊技履歴情報や、当該パチンコ機１０が抽選設定２に設定されている状態において取得された遊技履歴基礎情報に基づいて算出された遊技履歴情報など、当該パチンコ機１０の各抽選設定毎に算出された各遊技履歴情報を確認することができる。そして、検査者は、当該パチンコ機１０の各抽選設定毎に算出された各遊技履歴情報が適正な範囲内に収まっているか否かを確認することによって、当該パチンコ機１０において遊技履歴情報が適正な範囲内に収まっていない抽選設定が存在しないか否かを確認することが可能となる。
【０６１９】
＜態様６５＞
上記態様５７では、パチンコ機１０の抽選設定を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示させる構成としたが、遊技履歴情報表示部４５ｚとは別に、パチンコ機１０の抽選設定を表示する抽選設定表示部を当該パチンコ機１０の背面側に設ける構成としてもよい。
【０６２０】
＜態様６６＞
上記各態様では、算出した遊技履歴情報そのものの数値を遊技履歴情報表示部４５ｚに表示する構成としたが、遊技履歴情報そのものの数値は表示せずに、遊技履歴情報の数値が所定の範囲に収まっているか否かを示す情報を遊技履歴情報表示部４５ｚやその他の表示部に表示する構成としてもよい。例えば、遊技履歴情報としての役物比率及び連続役物比率がそれぞれ所定の範囲に収まっているか否かを、発光させるＬＥＤランプの色で表示する構成としてもよい。
【０６２１】
＜態様６７＞
上記各態様において、パチンコ機１０の背面に設けられた遊技履歴情報表示部４５ｚは、４個の７セグメント表示器が横一列に隣接して配置されている構成としてもよい。なお、遊技履歴情報表示部４５ｚは、遊技履歴情報を表示するだけでなく、抽選設定を変更する設定変更モード中においては遊技履歴情報の代わりに設定情報を表示するので、以下では単に「情報表示部４５ｚ」とも呼ぶ。
【０６２２】
図３５は、態様６７における情報表示部４５ｚの構成を示す説明図である。情報表示部４５ｚは、４個の７セグメント表示器４５ｚ１～４５ｚ４が横一列に隣接して配置されて

構成されている。各７セグメント表示器４５ｚ１～４５ｚ４は、それぞれ、７個のセグメント発光部Ａ～Ｇと、小数点を示すＤＰ発光部とを備えており、これらの発光部の発光の有無の組合せによって、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、「８」、「９」、「０」、「ｂ」、「Ｌ．」、「６．」などの各種の数値や文字、記号等を表示することが可能である。本態様では、７個のセグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ発光部は、赤色のＬＥＤ（発光ダイオード）によって構成されている。

【０６２３】

なお、以下では、左端に配置された７セグメント表示器４５ｚ１を左端７セグメント表示器４５ｚ１とも呼び、左端７セグメント表示器４５ｚ１の右側に隣接して配置された７セグメント表示器４５ｚ２を左中７セグメント表示器４５ｚ２とも呼び、左中７セグメント表示器４５ｚ２の右側に隣接して配置された７セグメント表示器４５ｚ３を右中７セグメント表示器４５ｚ３とも呼び、右中７セグメント表示器４５ｚ３の右側に隣接して配置され、かつ右端に配置された７セグメント表示器４５ｚ４を右端７セグメント表示器４５ｚ４とも呼ぶ。

【０６２４】

図３５に示すように、左端７セグメント表示器４５ｚ１及び左中７セグメント表示器４５ｚ２は、遊技履歴情報を表示する際には、表示する遊技履歴情報の種別を識別するための情報である種別情報を表示するエリア（種別情報表示エリア）として利用される。また、右中７セグメント表示器４５ｚ３及び右端７セグメント表示器４５ｚ４は、種別情報表示エリアに表示されている種別に対応した遊技履歴情報の数値情報を表示するエリア（数値情報表示エリア）として利用される。以下、情報表示部４５ｚに遊技履歴情報が表示されている具体例について説明する。

【０６２５】

図３６は、情報表示部４５ｚに遊技履歴情報が表示されている様子を示す説明図である。なお、図３６では、点灯しているセグメント発光部及びＤＰ発光部は黒で塗り潰された状態で表記されており、消灯しているセグメント発光部及びＤＰ発光部は黒で塗り潰されておらず白抜きの状態で表記されている。図３７以降の図面においても同様である。

【０６２６】

本態様のパチンコ機１０では、主制御装置６０は、上述した抽選設定を変更する設定変更モード中以外の状態では、情報表示部４５ｚに遊技履歴情報を常に表示させる。そして、本態様のパチンコ機１０では、主制御装置６０は、遊技履歴情報として、上述した出玉率（通常モード中）を算出し、算出した出球率（通常モード中）を情報表示部４５ｚに表示させる。出球率（通常モード中）の定義は以下のとおりである。

・出玉率（通常モード中）

＝通常モード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数／通常モード中に遊技盤３０に発射された遊技球の個数（＝通常モード中に排出通路を通過した遊技球の個数（通常モード中のアウト数））

なお、通常モード中とは、上述したように、高確率モード中でもなく、高頻度サポートモード中でもなく、大当たり当選に基づいた開閉実行モード中でもないモードをいう。また、以下では、出球率（通常モード中）を「ベース（通常モード中）」とも呼ぶ。

【０６２７】

本態様のパチンコ機１０では、主制御装置６０は、計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達する毎に区間を分け、区間毎にベース（通常モード中）を算出する。そして、情報表示部４５ｚは、算出対象となった区間の異なる２種類のベース（通常モード中）を交互に表示する。具体的には、本態様の情報表示部４５ｚは、以下の２種類のベース（通常モード中）を表示する。

【０６２８】

・「ｂＬ」：計測中のベース（通常モード中）

現在計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達するまでの現在の区間において算出された出球率（通常モード中）

・「ｂ６」：計測済みのベース（通常モード中）
　計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した区間であって、現在計測中の区間の１つ前の区間において算出された出球率（通常モード中）
【０６２９】
本態様のパチンコ機１０では、情報表示部４５ｚは、「計測中のベース（通常モード中）」と「計測済みのベース（通常モード中）」とを５秒毎に切り替えて交互に表示する。
【０６３０】
情報表示部４５ｚが「計測中のベース（通常モード中）」を表示する際には、種別情報表示エリアに「ｂＬ．」を表示し、数値情報表示エリアに「計測中のベース（通常モード中）」の数値を２桁で表示する。具体的には、種別情報表示エリアに「ｂＬ．」を表示する際には、左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆ、Ｇが発光した状態となり、左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ｄ、Ｅ、Ｆ及びＤＰ発光部が発光した状態となる。そして、数値情報表示エリアを構成する右中７セグメント表示器４５ｚ３及び右端７セグメント表示器４５ｚ４には、「計測中のベース（通常モード中）」の数値情報が表示される。なお、本態様では、算出した「計測中のベース（通常モード中）」の小数第三位の値を四捨五入して１００倍した数値の整数部が数値情報表示エリアに表示される。図３６に示した例では、情報表示部４５ｚは、「ｂＬ．３５」といった情報を表示しており、小数第三位の値を四捨五入した「計測中のベース（通常モード中）」の値が「０．３５」であることを意味する。また、小数第三位の値を四捨五入した「計測中のベース（通常モード中）」の値が「１．００」以上である場合には、１００倍した値が１００以上となるので、この場合には、情報表示部４５ｚは、「ｂＬ．９９．」といった情報を表示する。
【０６３１】
情報表示部４５ｚが「計測済みのベース（通常モード中）」を表示する際には、種別情報表示エリアに「ｂ６．」を表示し、数値情報表示エリアに「計測済みのベース（通常モード中）」の数値を２桁で表示する。具体的には、種別情報表示エリアに「ｂ６．」を表示する際には、左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆ、Ｇが発光した状態となり、左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ａ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆ、Ｇ及びＤＰ発光部が発光した状態となる。そして、数値情報表示エリアを構成する右中７セグメント表示器４５ｚ３及び右端７セグメント表示器４５ｚ４には、「計測済みのベース（通常モード中）」の数値情報が表示される。なお、本態様では、算出した「計測済みのベース（通常モード中）」の少数第三位の値を四捨五入して１００倍した数値の整数部が数値情報表示エリアに表示される。図３６に示した例では、情報表示部４５ｚは、「ｂ６．３５」といった情報を表示しており、小数第三位の値を四捨五入した「計測済みのベース（通常モード中）」の値が「０．３５」であることを意味する。また、小数第三位の値を四捨五入した「計測済みのベース（通常モード中）」の値が「１．００」以上である場合には、１００倍した値が１００以上となるので、この場合には、情報表示部４５ｚは、「ｂ６．９９．」といった情報を表示する。
【０６３２】
なお、本態様のパチンコ機１０では、情報表示部４５ｚが遊技履歴情報を表示する際には、数値情報表示エリアに表示すべき数値が１桁の値である場合であっても、右中７セグメント表示器４５ｚ３に「０」を表示して２桁で数値を表示する。例えば、小数第三位の値を四捨五入した「計測中のベース（通常モード中）」の値が「０．０７」である場合には、１００倍した値が７となるので、この場合には、情報表示部４５ｚは、「ｂＬ．０７」といった情報を表示する。
【０６３３】
ここで、本態様のパチンコ機１０では、遊技履歴情報を表示する際には、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアには、「ｂＬ．」と「ｂ６．」とが交互に表示され、これら２つの種別情報以外は表示されない。したがって、本態様のパチンコ機１０では、遊技履歴情報を表示する際には、種別情報表示エリアを構成する左端７セグメント表示器４５ｚ１

及び左中７セグメント表示器４５ｚ２のうち、以下の発光部は使用されない（発光しない）。
［遊技履歴情報の表示時に使用されない種別情報表示エリアの発光部］
・左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ａ、Ｂ及びＤＰ発光部
・左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ｂ
【０６３４】
換言すれば、遊技履歴情報を表示する際には、種別情報表示エリアを構成する左端７セグメント表示器４５ｚ１及び左中７セグメント表示器４５ｚ２のうち、以下の発光部のみが使用される（発光する）。
［遊技履歴情報の表示時に使用される種別情報表示エリアの発光部］
・左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆ、Ｇ
・左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ａ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆ、Ｇ及びＤＰ発光部
なお、参考として、図３６に、遊技履歴情報の表示時に使用される種別情報表示エリアの発光部をクロスハッチングが施された態様で示した。
【０６３５】
次に、上述した抽選設定を変更する設定変更モード中における情報表示部４５ｚの表示態様について説明する。本態様では、設定変更モード中においては、情報表示部４５ｚは、現在の抽選設定を示す情報又は変更後の抽選設定を示す情報である設定情報を表示する。以下、具体的に説明する。
【０６３６】
図３７及び図３８は、設定変更モード中において情報表示部４５ｚに設定情報が表示されている様子を示す説明図である。この図３７及び図３８には、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに抽選設定を示す設定情報（数値情報）として「１」～「６」が表示されている様子が示されている。
【０６３７】
上述したように、パチンコ機１０が設定変更モードとして起動すると、情報表示部４５ｚは、現在の抽選設定を示す数値情報を数値情報表示エリアに表示する。そして、管理者が設定変更用ボタンを押下すると、情報表示部４５ｚは、変更後の抽選設定を示す数値情報を数値情報表示エリアに表示する。そして、管理者が設定変更用の鍵を設定変更側から元の位置に回すと、設定変更モードが終了し、情報表示部４５ｚは、再び数値情報表示エリアに遊技履歴情報を表示する。
【０６３８】
本態様では、設定変更モード中においては、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアには「－－（２個のハイフン）」が表示され、数値情報表示エリアには「１」～「６」のいずれかの設定情報が表示される。設定変更モード中において種別情報表示エリアに表示される「－－（２個のハイフン）」といった表示パターンは、遊技履歴情報の種別に関する情報を表示する際には表示されない表示パターンである。
【０６３９】
具体的には、設定変更モード中においては、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアを構成する左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ｇが発光し、左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ｇが発光する。すなわち、本態様のパチンコ機１０では、設定変更モード中においては、遊技履歴情報の表示時に使用される発光部のみが使用される。換言すれば、遊技履歴情報の表示時に使用されない発光部は、設定変更モード中においても使用されない。
【０６４０】
また、本態様では、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアを構成する右中７セグメント表示器４５ｚ３及び右端７セグメント表示器４５ｚ４のうち、右中７セグメント表示器４５ｚ３は使用せず、右端７セグメント表示器４５ｚ４のみを使用して抽選設定を示す数値情報を表示する。すなわち、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアは、２桁の数値情

報を表示することが可能であるが、設定変更モード中においては、１桁目の右中７セグメント表示器４５ｚ３に「０」を表示せずに消灯状態とし、２桁目の右端７セグメント表示器４５ｚ４のみに抽選設定を示す「１」～「６」のいずれかの数値情報を表示する。

【０６４１】

以上説明したように、本態様によれば、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに遊技履歴情報の数値情報が表示されている場合と、抽選設定に関する数値情報が表示されている場合とで、種別情報表示エリアの表示態様が明確に異なることになる。したがって、例えば、パチンコ機１０の管理者に、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに遊技履歴情報の数値情報が表示されているのか、抽選設定に関する数値情報が表示されているのかを明確に区別して認識させることができる。この結果、パチンコ機１０の管理者が、数値情報表示エリアに表示されている数値情報を、遊技履歴情報の数値情報と抽選設定に関する数値情報との間で誤認してしまうことを抑制することができる。

【０６４２】

さらに、本特徴によれば、遊技履歴情報を表示する際に使用されない種別情報表示エリアの発光部（左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ａ、Ｂ、ＤＰ発光部、左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ｂ）は、設定変更モード中においても使用されないので、種別情報表示エリアには、使用されない発光部（以下、不使用発光部）が存在することになる。したがって、例えば、種別情報表示エリアの不使用発光部に不具合が発生したとしても、種別情報表示エリアにおける表示態様には影響がない。この結果、種別情報表示エリアの発光部に不具合が発生した場合に表示態様に影響が生じてしまう可能性を低減することができる。

【０６４３】

また、例えば、不使用発光部となる発光素子（ＬＥＤ）は発光する必要がないため、当該発光素子を発光させるために必要な部品を省略することができる。したがって、情報表示部４５ｚのコストを低減することができる。

【０６４４】

さらに、本態様によれば、数値情報表示エリアに遊技履歴情報に関する数値情報が表示されている場合と、抽選設定に関する数値情報が表示されている場合とで、表示されている数値の桁数が異なることになるので、仮に種別情報表示エリアの表示に不具合が発生していたとしても、管理者に対して、数値情報表示エリアに表示されている数値情報が遊技履歴情報であるのか、設定情報であるのかを明確に区別して認識させることができる。すなわち、管理者は、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに２桁の数値が表示されている場合には当該数値情報表示エリアに表示されている数値が遊技履歴情報であると判断し、数値情報表示エリアに１桁の数値が表示されている場合には当該数値情報表示エリアに表示されている数値が設定情報であると判断することができる。

【０６４５】

＜態様６８＞

上記態様６７では、情報表示部４５ｚは、設定変更モード中においては、種別情報表示エリアに「－－（２個のハイフン）」を点灯表示させる構成としたが、この構成に代えて、設定変更モード中においては、種別情報表示エリアに「－－（２個のハイフン）」を点滅表示させる構成としてもよい。

【０６４６】

このような構成によれば、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに遊技履歴情報の数値情報が表示されている場合と、抽選設定に関する数値情報が表示されている場合とで、種別情報表示エリアの表示態様がさらに明確に異なることになる。したがって、例えば、パチンコ機１０の管理者に、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに遊技履歴情報の数値情報が表示されているのか、抽選設定に関する数値情報が表示されているのかをさらに明確に区別して認識させることができる。この結果、パチンコ機１０の管理者が、数値情報表示エリアに表示されている数値情報を、遊技履歴情報の数値情報と抽選設定に関する数値情報との間で誤認してしまうことを抑制することができる。

【０６４７】
さらに、本態様によれば、抽選設定に関する数値情報が数値情報表示エリアに表示されている設定変更モード中においては種別情報表示エリアにおける「－－（２個のハイフン）」が点滅するので、パチンコ機１０の管理者に対して、抽選設定の変更を慎重に行なうべき重要な状態であるといった注意を喚起することができる。
【０６４８】
＜態様６９＞
上記態様６７では、情報表示部４５ｚは、設定変更モード中においては、種別情報表示エリアに「－－（２個のハイフン）」を点灯表示させる構成としたが、この構成に代えて、設定変更モード中においては、種別情報表示エリアには何も表示されない構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【０６４９】
図３９及び図４０は、設定変更モード中において情報表示部４５ｚに設定情報が表示されている様子を示す説明図である。この図３９及び図４０には、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに抽選設定を示す数値情報として「１」～「６」が表示されている様子が示されている。また、この図３９に示すように、本態様では、設定変更モード中においては、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアを構成する左端７セグメント表示器４５ｚ１及び左中７セグメント表示器４５ｚ２の全てのセグメント発光部及びＤＰ発光部を消灯させている。すなわち、上述したように、設定変更モード中においては、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアは、何も表示されていない状態となっている。
【０６５０】
このように、本態様によれば、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに遊技履歴情報の数値情報が表示されている場合と、抽選設定に関する数値情報が表示されている場合とで、種別情報表示エリアの表示態様が明確に異なることになる。したがって、例えば、パチンコ機１０の管理者に、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに遊技履歴情報の数値情報が表示されているのか、抽選設定に関する数値情報が表示されているのかを明確に区別して認識させることができる。この結果、パチンコ機１０の管理者が、数値情報表示エリアに表示されている数値情報を、遊技履歴情報の数値情報と抽選設定に関する数値情報との間で誤認してしまうことを抑制することができる。
【０６５１】
さらに、本態様によれば、仮に種別情報表示エリアを構成する一部の発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ等）が発光しないといった不具合が発生していたとしても、全ての発光部が発光しないといった重大な不具合が発生していない限りは、種別情報表示エリアの表示態様が、遊技履歴情報を表示している場合と抽選設定の設定情報を表示している場合とで異なることになる。したがって、本態様によれば、管理者に対して、仮に種別情報表示エリアを構成する一部の発光部（ＬＥＤ）が発光しない不具合が発生していたとしても、全ての発光部が発光しないといった重大な不具合が発生していない限りは、数値情報表示エリアに表示されている数値情報が遊技履歴情報であるのか、抽選設定の設定情報であるのかを区別して認識させることができる。すなわち、管理者は、種別情報表示エリアにおいて少なくとも一部の発光部が発光している場合には数値情報表示エリアに表示されている数値が遊技履歴情報であると判断し、種別情報表示エリアを構成する全ての発光部が消灯している場合に限り数値情報表示エリアに表示されている数値が抽選設定の設定情報であると判断することができる。
【０６５２】
＜態様７０＞
上記態様６７では、情報表示部４５ｚは、設定変更モード中においては、種別情報表示エリアに「－－（２個のハイフン）」を点灯表示させる構成としたが、この構成に代えて、設定変更モード中においては、種別情報表示エリアに、複数種類の表示パターンを短期間（例えば０．５秒毎）に切り替えて表示する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０６５３】
図４１は、設定変更モード中において情報表示部４５ｚに設定情報が表示されている様子を示す説明図である。なお、この図４１に示した例では、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに抽選設定を示す数値情報として「１」が表示されている様子が示されている。本態様のパチンコ機１０では、設定変更モード中においては、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアには、下記の２種類の表示パターンが０．５秒毎に切り替えて交互に表示される。
【０６５４】
・種別情報表示エリアの表示パターンＡ：
左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｇが点灯（発光）し、左中７セグメント表示器４５ｚ２の全ての発光部が消灯した表示パターン
・種別情報表示エリアの表示パターンＢ：
左端７セグメント表示器４５ｚ１の全ての発光部が消灯し、左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｇが点灯（発光）した表示パターン
【０６５５】
上述した表示パターンＡ及び表示パターンＢは、遊技履歴情報を表示する際には種別情報表示エリアに表示されない表示パターンである。また、表示パターンＡ及び表示パターンＢにおいては、遊技履歴情報の表示の際に使用される発光部のみが使用される。換言すれば、表示パターンＡ及び表示パターンＢにおいては、遊技履歴情報の表示の際に使用されない発光部は使用されない。
【０６５６】
このように、本態様によれば、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに遊技履歴情報の数値情報が表示されている場合と、抽選設定に関する数値情報が表示されている場合とで、種別情報表示エリアの表示態様が明確に異なることになる。したがって、例えば、パチンコ機１０の管理者に、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアに遊技履歴情報の数値情報が表示されているのか、抽選設定に関する数値情報が表示されているのかを明確に区別して認識させることができる。この結果、パチンコ機１０の管理者が、数値情報表示エリアに表示されている数値情報を、遊技履歴情報の数値情報と抽選設定に関する数値情報との間で誤認してしまうことを抑制することができる。
【０６５７】
さらに、本態様によれば、抽選設定に関する数値情報が数値情報表示エリアに表示されている設定変更モード中においては種別情報表示エリアにおける表示パターンが動的に変化することになるので、パチンコ機１０の管理者に対して、抽選設定の変更を慎重に行なうべき重要な状態であるといった注意を喚起することができる。
【０６５８】
さらに、本態様によれば、遊技履歴情報を表示する際に使用されない種別情報表示エリアの発光部（左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ａ、Ｂ、ＤＰ発光部、左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ｂ）は、設定変更モード中においても使用されないので、種別情報表示エリアには、使用されない発光部（以下、不使用発光部）が存在することになる。したがって、例えば、種別情報表示エリアの不使用発光部に不具合が発生したとしても、種別情報表示エリアにおける表示態様には影響がない。この結果、種別情報表示エリアの発光部に不具合が発生した場合に表示態様に影響が生じてしまう可能性を低減することができる。
【０６５９】
また、不使用発光部となる発光素子（ＬＥＤ）は発光する必要がないため、当該発光素子を発光させるために必要な部品を省略することができる。したがって、情報表示部４５ｚのコストを低減することができる。
【０６６０】
なお、本態様では、設定変更モード中においては、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアには、２種類の表示パターンが交互に表示される構成としたが、３種類以上の表示パ

ターンが順次切り替えて繰り返し表示される構成としてもよい。

【０６６１】

＜態様７１＞

上記各態様において、計測中の「通常モード中に排出通路を通過した遊技球の個数（通常モード中のアウト数）」が例えば６０００個未満の場合には、種別情報表示エリアの「ｂＬ．」を点滅表示させ、６０００個以上の場合には点灯表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、種別情報表示エリアにおける「ｂＬ．」の点滅表示を確認した者は、計測中の「通常モード中に排出通路を通過した遊技球の個数（通常モード中のアウト数）」が６０００個未満であり、数値情報表示エリアに表示されている数値は、十分な量の統計データが蓄積されていない状態において算出された「計測中のベース（通常モード中）」であると認識することができる。

【０６６２】

また、種別情報表示エリアの「ｂＬ．」を点灯表示とした上で、計測中の「通常モード中に排出通路を通過した遊技球の個数（通常モード中のアウト数）」が例えば６０００個未満の場合には、数値情報表示エリアの数値を点滅表示させ、６０００個以上の場合には点灯表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、数値情報表示エリアにおける数値の点滅表示を確認した者は、計測中の「通常モード中に排出通路を通過した遊技球の個数（通常モード中のアウト数）」が６０００個未満であり、数値情報表示エリアに表示されている数値は、十分な量の統計データが蓄積されていない状態において算出された「計測中のベース（通常モード中）」であると認識することができる。

【０６６３】

また、計測中の「通常モード中に排出通路を通過した遊技球の個数（通常モード中のアウト数）」が例えば６０００個未満の場合には、種別情報表示エリアの「ｂＬ．」及び数値情報表示エリアの数値を点滅表示させ、６０００個以上の場合には点灯表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、種別情報表示エリアにおける「ｂＬ．」及び数値情報表示エリアの数値の点滅表示を確認した者は、計測中の「通常モード中に排出通路を通過した遊技球の個数（通常モード中のアウト数）」が６０００個未満であり、数値情報表示エリアに表示されている数値は、十分な量の統計データが蓄積されていない状態において算出された「計測中のベース（通常モード中）」であると認識することができる。

【０６６４】

なお、点滅表示か点灯表示かを判定する基準としては種々の遊技履歴基礎情報を採用することができる。例えば、計測中の「排出通路を通過した遊技球の個数（総アウト数）」を採用してもよい。

【０６６５】

＜態様７２＞

上記各態様では、設定変更モード中においては、数値情報表示エリアに抽選設定を示す数値情報を表示する際には、右中７セグメント表示器４５ｚ３を構成する全ての発光部を消灯させて使用せず、右端７セグメント表示器４５ｚ４のみを使用して１桁で当該抽選設定を示す数値情報を表示する構成としたが、この構成に代えて、右中７セグメント表示器４５ｚ３も使用して２桁で抽選設定を示す数値情報を表示する構成としてもよい。例えば、抽選設定を示す数値情報が１桁の情報しかない場合には、右中７セグメント表示器４５ｚ３に「０」を表示させる構成とすればよい。

【０６６６】

＜態様７３＞

上記各態様において、抽選設定は１～６の６種類に限らず、抽選設定の種類は、５以下又は７以上の種類であってもよい。また、情報表示部４５ｚを構成する７セグメント表示器の個数は４個に限らず、３個以下でもよく、５個以上であってもよい。また、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアを構成する７セグメント表示器の個数は２個に限らず、１個でもよく、３個以上であってもよい。また、情報表示部４５ｚの数値情報表示エリアを構成する７セグメント表示器の個数は２個に限らず、１個でもよく、３個以上であっても

よい。また、情報表示部４５ｚは、有機ＥＬ等のＬＥＤ以外の発光素子によって構成されていてもよく、また、発光しない表示素子（表示要素）によって構成されていてもよい。例えば、情報表示部４５ｚは、液晶や、電子ペーパーに用いられる電気泳動方式を採用した表示要素によって構成されていてもよい。

【０６６７】

＜態様７４＞

図４２は、第１実施形態の態様７４におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この態様７４では、遊技履歴管理チップ３００は設けられておらず、上述した遊技履歴情報を主側ＣＰＵ６２ｘが算出するように構成されている。以下では、主制御装置６０が備える各種の構成の詳細について説明し、その他の構成については、上述した第１実施形態及び各態様と同一の符号を付して、その詳細な説明は省略する。

【０６６８】

図４２に示すように、主側ＲＯＭ６３は、プログラム記憶手段６３ａと、プログラム用データ記憶手段６３ｂとを備えている。主側ＲＡＭ６４は、データ記憶手段６４ａと、スタック手段６４ｂとを備えている。

【０６６９】

主側ＣＰＵ６２ｘは、レジスタセット６２ｘ１を含んで構成されており、主側ＲＯＭ６３のプログラム記憶手段６３ａに格納された複数種類のプログラムを組み合わせて実行することにより各種の処理を実施する。なお、各プログラムは、演算命令、転送命令、ローテイト命令、シフト命令、ジャンプ命令、コール命令、リターン命令など、予め予約されている複数の命令が組み合わされて構成されており、主側ＣＰＵ６２ｘは、プログラムに定義されている順番で複数の命令を順次実行する。

【０６７０】

レジスタセット６２ｘ１は、Ａレジスタ（アキュムレータレジスタ）、Ｆレジスタ（フラグレジスタ）、汎用レジスタ、スタックポインタ（ＳＰ）を含んでいる。なお、Ａレジスタ、汎用レジスタは１バイト（８ビット）のサイズに形成され、スタックポインタ（ＳＰ）は２バイト（１６ビット）のサイズに形成されている。また、レジスタセット６２ｘ１が、他のレジスタを含んでもよく、例えば、インデックスレジスタ、インタラプトレジスタ、リフレッシュレジスタ、プログラムカウンタなどのレジスタをさらに含んでいてもよい。

【０６７１】

Ａレジスタは、演算命令の被演算対象となるデータ（値）および演算結果を格納する。

【０６７２】

Ｆレジスタは、演算命令の演算結果やロード命令などの特定命令の実行結果に応じて状態が自動的に変化する。

【０６７３】

汎用レジスタは、一般的なプログラムの変数と同様に使用されるものであり、具体的には、データ（値）を一時的に記憶したり、カウンタを構成したり、メモリのアドレスを指定したりするために使用される。

【０６７４】

スタックポインタ（ＳＰ）は、主側ＲＡＭ６４に構成されたスタック手段６４ｂが有する第１スタック領域６４ｂ１（後述する図４４参照）および第２スタック領域６４ｂ２（後述する図４４参照）にアクセスするためのスタックポインタ参照用アドレスを格納する。具体的には、スタックポインタ（ＳＰ）は、第１スタック領域６４ｂ１にアクセスする際に第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１を格納し、第２スタック領域６４ｂ２にアクセスする際に第２スタック領域参照用アドレスＳＰ２を格納する。

【０６７５】

図４３は、主側ＲＯＭ６３の構成を示す説明図である。上述したように、主側ＲＯＭ６３は、プログラム記憶手段６３ａと、プログラム用データ記憶手段６３ｂとを備えている。

【０６７６】
プログラム記憶手段６３ａは、第１プログラム６３ｐ１を記憶する第１プログラム制御領域６３ａ１と、第１プログラム制御領域６３ａ１と異なる領域であって、第２プログラム６３ｐ２を記憶する第２プログラム制御領域６３ａ２とを有している。
【０６７７】
第１プログラム６３ｐ１は、遊技進行プログラム、記憶プログラム、変更プログラムを含んでいる。そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技進行プログラムを実行することにより遊技の進行を制御する遊技進行処理を実施し、記憶プログラムを実行することにより記憶処理を実施し、変更プログラムを実行することにより変更処理を実施する。遊技進行処理、記憶処理、変更処理の詳細については後述する。
【０６７８】
第２プログラム６３ｐ２は、遊技履歴情報算出表示プログラム、退避プログラム、復帰プログラムを含んでいる。そして、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技履歴情報算出表示プログラムを実行することにより上述した遊技履歴情報を算出して表示する遊技履歴情報算出表示処理を実施し、退避プログラムを実行することにより退避処理を実施し、復帰プログラムを実行することにより復帰処理を実施する。遊技履歴情報算出表示処理、退避処理、復帰処理の詳細については後述する。
【０６７９】
プログラム用データ記憶手段６３ｂは、第１プログラム６３ｐ１を実行する際に必要な各種のデータを記憶する第１プログラムデータ領域６３ｂ１と、第１プログラムデータ領域６３ｂ１と異なる領域であって、第２プログラム６３ｐ２を実行する際に必要な各種のデータを記憶する第２プログラムデータ領域６３ｂ２とを有している。第１プログラムデータ領域６３ｂ１には、例えば、上述した大当たり抽選処理において使用する当否テーブルや振分テーブルなどのデータが格納され、第２プログラムデータ領域６３ｂ２には、例えば、遊技履歴情報算出表示処理において使用する各種の固定値データが格納されている。
【０６８０】
以上のように、第１プログラム６３ｐ１を記憶する第１プログラム制御領域６３ａ１および第１プログラム６３ｐ１を実行する際に必要なデータを格納する第１プログラムデータ領域６３ｂ１と、第２プログラム６３ｐ２を記憶する第２プログラム制御領域６３ａ２および第２プログラム６３ｐ２を実行する際に必要なデータを格納する第２プログラムデータ領域６３ｂ２とが、それぞれ、主側ＲＯＭ６３の異なる領域に構成されている。
【０６８１】
図４４は、主側ＲＡＭ６４の構成を示す説明図である。上述したように、主側ＲＡＭ６４は、データ記憶手段６４ａと、スタック手段６４ｂとを備えている。
【０６８２】
データ記憶手段６４ａは、データを更新可能な第１プログラム６３ｐ１に対応した第１データ記憶領域６４ａ１と、第１データ記憶領域６４ａ１と異なる領域であって、データを更新可能な第２プログラム６３ｐ２に対応した第２データ記憶領域６４ａ２とを有している。なお、第１データ記憶領域６４ａ１には、例えば、遊技進行処理において更新される各種のデータ（高確率モードフラグ等の各種フラグ）が記憶され、第２データ記憶領域６４ａ２には、例えば、遊技履歴情報算出表示処理において更新される各種のデータが記憶される。
【０６８３】
スタック手段６４ｂは、スタックポインタ（ＳＰ）に格納される第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１によりアクセス可能な第１スタック領域６４ｂ１と、第１スタック領域６４ｂ１と異なる領域であって、スタックポインタ（ＳＰ）に格納される第２スタック領域参照用アドレスＳＰ２によりアクセス可能な第２スタック領域６４ｂ２とを有している。第１スタック領域６４ｂ１は、第１プログラム６３ｐ１（遊技進行プログラム、記憶プログラム、変更プログラム）に対応し、第２スタック領域と６４ｂ２は、第２プログラム

６３ｐ２（遊技履歴情報算出表示プログラム、退避プログラム、復帰プログラム）に対応している。

【０６８４】

以上のように、第１プログラム６３ｐ１（遊技進行プログラム、記憶プログラム、変更プログラム）による処理によりデータを更新および参照可能な、第１スタック領域６４ｂ１および第１データ記憶領域６４ａ１と、第２プログラム６３ｐ２（遊技履歴情報算出表示プログラム、退避プログラム、復帰プログラム）による処理によりデータを更新および参照可能な、第２スタック領域６４ｂ２および第２データ記憶領域６４ａ２とが、それぞれ、主側ＲＡＭ６４の異なる領域に構成されている。なお、第１プログラム６３ｐ１による処理により、第２スタック領域６４ｂ２および第２データ記憶領域６４ａ２のデータを更新することはできないがデータを参照可能に構成され、第２プログラム６３ｐ２による処理により、第１スタック領域６４ｂ１および第１データ記憶領域６４ａ１のデータを更新することはできないがデータを参照可能に構成されている。

【０６８５】

図４５は、主制御装置６０のメモリマップの一例を示す模式図である。図４５に示すように、本態様におけるメモリ空間には、主側ＲＯＭ６３に対応した内蔵ＲＯＭ領域と、主側ＲＡＭ６４に対応した内蔵ＲＡＭ領域とがこの順序で割り当てられている。そして、本態様では、内蔵ＲＯＭ領域においては、第１プログラム制御領域６３ａ１、第１プログラムデータ領域６３ｂ１、未使用領域、第２プログラム制御領域６３ａ２、第２プログラムデータ領域６３ｂ２がこの順序で割り当てられており、内蔵ＲＡＭ領域においては、第１データ記憶領域６４ａ１、第１スタック領域６４ｂ１、第２データ記憶領域６４ａ２、第２スタック領域６４ｂ２、未使用領域がこの順序で割り当てられている。

【０６８６】

図４６は、第１実施形態の態様７４の主側ＣＰＵ６２ｘが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本態様においても、タイマ割込み処理は、上記第１実施形態と同様に、４ｍｓｅｃ周期で実行される。

【０６８７】

なお、図４６の紙面の左側に記載された各処理は、第１プログラム制御領域６３ａ１に格納された第１プログラム６３ｐ１が主側ＣＰＵ６２ｘにより実行されることにより実施される処理であり、同図の紙面の右側に記載された各処理は、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納された第２プログラム６３ｐ２が主側ＣＰＵ６２ｘにより実行されることにより実施される処理である。

【０６８８】

ステップＳ１１１０１では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラム６３ｐ１に含まれる遊技進行プログラムを実行することによって、遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実施する。具体的には、遊技進行処理では、上述した図２７のステップＳ１０６０１からステップＳ１０６１５に示した処理群を実施する。ステップＳ１１１０１の処理を実施した後、ステップＳ１１１０２に進む。

【０６８９】

ステップＳ１１１０２では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラム６３ｐ１に含まれる記憶プログラムを実行することによって記憶処理を実施する。記憶処理では、プッシュ命令（ＰＵＳＨ）により、複数のレジスタのうちＡレジスタおよびＦレジスタの値を、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１によりアクセス可能な第１スタック領域６４ｂ１に記憶する。このとき、ＡレジスタおよびＦレジスタを転送対象として指定する特殊コードＡＦを利用した１回のプッシュ命令（ＰＵＳＨＡＦ）により、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を第１スタック領域６４ｂ１に記憶する。

【０６９０】

ステップＳ１１１０２を実行した後、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる退避プログラムを実行することによって、ステップＳ１１１０３からステップＳ

１１１０５に示す退避処理１、２、３を実施する。以下、具体的に説明する。

【０６９１】

ステップＳ１１１０３に示す退避処理１では、ロード命令（ＬＤ　（Ｗ２１），ＳＰ）により、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１を、第２データ記憶領域６４ａ２のアドレスＷ２１で指定される領域に記憶する。このとき、ロード命令によりＦレジスタのＴＺフラグの状態が変化することによって、Ｆフラグの値が変化することがある。ステップＳ１１１０３の退避処理１を実施した後、ステップＳ１１１０４に進む。

【０６９２】

ステップＳ１１１０４に示す退避処理２では、ロード命令（ＬＤ　ＳＰ，固定値）により、固定値である第２スタック領域参照用アドレスＳＰ２をスタックポインタ（ＳＰ）に格納する。なお、このときスタックポインタ（ＳＰ）に格納される第２スタック領域参照用アドレスＳＰ２は、例えば主側ＲＯＭ６３の第２プログラムデータ領域６３ｂ２に予め格納しておいた固定値である。本態様では、退避処理２を実施する時点においては第２スタック領域６４ｂ２にデータが記憶されていないため、退避処理２においてスタックポインタ（ＳＰ）に格納する固定値は、第２スタック領域６４ｂ２の底を示すアドレス値である。ステップＳ１１１０４の退避処理２を実施した後、ステップＳ１１１０５に進む。

【０６９３】

ステップＳ１１１０５に示す退避処理３では、複数回のロード命令（ＬＤ　（Ｗ２２），レジスタ）により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を第２データ記憶領域６４ａ２のアドレスＷ２２で指定される領域に記憶する。なお、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタを転送対象として指定する特別コードを利用した１回のロード命令により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を第２データ記憶領域６４ａ２に記憶する構成としてもよい。ステップＳ１１１０５の処理を実施した後、ステップＳ１１１０６に進む。

【０６９４】

ステップＳ１１１０６では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる遊技履歴情報算出表示プログラムを実行することによって遊技履歴情報算出表示処理を実施する。遊技履歴情報算出表示処理では、上述した遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を情報表示部４５ｚに表示させるための処理を実施する。具体的には、遊技履歴情報算出表示処理では、上述した図２９のステップＳ１０８０２からステップＳ１０８１２に示す処理群を実施する。このとき、遊技履歴情報算出表示処理において、Ａレジスタ、Ｆレジスタ、汎用レジスタの値が変化する。

【０６９５】

ステップＳ１１１０６の遊技履歴情報算出表示処理を実施した後、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる復帰プログラムを実行することによって、ステップＳ１１１０７及びステップＳ１１１０８に示す復帰処理１、２を実施する。以下、具体的に説明する。

【０６９６】

ステップＳ１１１０７に示す復帰処理１では、複数回のロード命令（ＬＤ　レジスタ，（Ｗ２２））により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を、退避処理３（ステップＳ１１１０５）により第２データ記憶領域６４ａ２のアドレスＷ２２で指定される領域に記憶した値に設定する。なお、特別コードを利用した１回のロード命令により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を退避処理３（ステップＳ１１１０５）により第２データ記憶領域６４ａ２に記憶した値に設定する構成としてもよい。この復帰処理１では、退避処理１（ステップＳ１１１０３）においてＦレジスタの値が変化している場合には、遊技進行処理を終了した直後と異なる値がＦレジスタに格納される。ステップＳ１１１０７の処理を実施した後、ステップＳ１１１０８に進む。

【０６９７】

ステップＳ１１１０８に示す復帰処理２では、ロード命令（ＬＤ　ＳＰ，（Ｗ２１））

により、退避処理１（ステップＳ１１１０３）により第２データ記憶領域６４ａ２のアドレスＷ２１で指定される領域に記憶した第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１をスタックポインタ（ＳＰ）に格納し、主側ＣＰＵ６２ｘは第２プログラム６３ｐ２の実行を終了する。ステップＳ１１１０８の処理を実施した後、ステップＳ１１１０９に進む。

【０６９８】

ステップＳ１１１０９では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラム６３ｐ１に含まれる変更プログラムを実行することによって変更処理を実施する。変更処理では、ポップ命令（ＰＯＰ）により、復帰処理１（ステップＳ１１１０７）により値が設定されたＡレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタのうち、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を、記憶処理（ステップＳ１１１０２）により第１スタック領域６４ｂ１に記憶した値に変更する。このとき、特殊コードを利用した１回のポップ命令（ＰＯＰ　ＡＦ）により、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を記憶処理（ステップＳ１１１０２）によって第１スタック領域６４ｂ１に記憶した値に変更する。このとき、復帰処理１（ステップＳ１１１０７）において、遊技進行処理を終了した直後と異なる値がＦレジスタに格納された場合であっても、Ｆレジスタの値を遊技進行処理を終了した直後と同じ値に変更することができる。ステップＳ１１１０９の処理を実施した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０６９９】

以上説明したように、本態様によれば、退避処理３（図４６のステップＳ１１１０５）及び復帰処理１（図４６のステップＳ１１１０７）を実施するので、第２プログラム６３ｐ２から第１プログラム６３ｐ１へ復帰した際に、第１プログラム６３ｐ１において利用していたレジスタの値が変化してしまっていることによる不具合の発生を回避することができる。

【０７００】

また、本態様によれば、退避処理３を実施する前（例えば、退避処理１（図４６のステップＳ１１１０３）においてロード命令が実行された場合）にＦレジスタの状態が変化するおそれがあるが、退避処理１を実施する前に、第１プログラム６３ｐ１に含まれる記憶プログラムによる記憶処理（図４６のステップＳ１１１０２）においてＡレジスタおよびＦレジスタの値を記憶し、第２プログラム６３ｐ２による処理を終了した後に、第１プログラム６３ｐ１に含まれる変更プログラムによる変更処理（図４６のステップＳ１１１０９）においてＡレジスタおよびＦレジスタの値を記憶処理で記憶した値に変更する。したがって、例えば、退避処理１においてＦレジスタの状態が変化しても、Ｆレジスタの状態が第１プログラム６３ｐ１による遊技進行処理（図４６のステップＳ１１１０１）の終了直後と同じ状態に復帰するので、第２プログラム６３ｐ２による処理から復帰した後に実施する処理に影響を及ぼすおそれがない。この結果、複数のプログラムを独立して構成することが可能となる。

【０７０１】

また、本態様によれば、遊技履歴情報算出表示処理（図４６のステップＳ１１１０６）を実施するための遊技履歴情報算出表示プログラムを第２プログラム６３ｐ２に追加するだけで、遊技の進行を制御する遊技進行処理（図４６のステップＳ１１１０１）に影響を与えずに、遊技履歴情報算出表示処理を追加することができる。したがって、遊技進行処理を実施するための遊技進行プログラムとは独立して遊技履歴情報算出表示プログラムを容易に作成することができる。

【０７０２】

また、本態様によれば、図４５に示すように、第１プログラム６３ｐ１による処理が使用するメモリ空間と、第２プログラム６３ｐ２による処理が使用するメモリ空間とが互いに独立して配置されるので、両メモリ空間が物理的に互いに干渉するのを防止することができると共に、例えば一方の処理（メモリ空間）に対してなされた不正行為が他の処理（メモリ空間）にも影響を与えるのを防止することができる。

【０７０３】

また、本態様によれば、退避処理３（図４６のステップＳ１１１０５）において、１回

のプッシュ命令（ＰＵＳＨ　ＡＬＬ）によって各レジスタの値の全てを第２スタック領域６４ｂ２に記憶する構成とするのではなく、ロード命令によって各レジスタの値を第２データ記憶領域６４ａ２に記憶する構成とするので、利用していたレジスタのみを対象として第２データ記憶領域６４ａ２に記憶することが可能となる。したがって、退避処理３において各レジスタの値を記憶するために必要となる記憶容量を低減することができる。また、本態様によれば、各レジスタの値を第２スタック領域６４ｂ２に記憶する構成とするのではなく、各レジスタの値を第２データ記憶領域６４ａ２に記憶する構成とするので、主側ＲＡＭ６４に占める第２スタック領域６４ｂ２の記憶容量を低減して、第２データ記憶領域６４ａ２の記憶容量を拡大することが可能となる。

【０７０４】

また、例えば、プッシュ命令（ＰＵＳＨ）によってスタック領域に記憶させようとするデータの容量が、主側ＲＡＭ６４のスタック領域の記憶容量の上限値を超える場合には、当該スタック領域に記憶されている全データを消去するリセット処理が実施される構成である場合には、仮に退避処理３においてプッシュ命令（ＰＵＳＨ）によって各レジスタの値を第２スタック領域６４ｂ２に記憶させる構成とすると、当該リセット処理が実施されてしまうおそれがある。さらに、退避処理３において、１回のプッシュ命令（ＰＵＳＨ　ＡＬＬ）によって各レジスタの値の全てを第２スタック領域６４ｂ２に記憶する構成とすると、当該リセット処理が実施されてしまう可能性がさらに高くなってしまう。これに対して、本態様によれば、退避処理３においてプッシュ命令（ＰＵＳＨ　ＡＬＬ）を使用せず、ロード命令（ＬＤ）によって各レジスタの値を第２データ記憶領域６４ａ２に記憶するので、スタック領域のリセット処理が実施されてしまうリスクを回避することができる。

【０７０５】

＜態様７５＞

上記態様７４に示した構成において、図４６に示したタイマ割込み処理の代わりに、以下に説明するタイマ割込み処理を実施してもよい。

【０７０６】

図４７は、第１実施形態の態様７５の主側ＣＰＵ６２ｘが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。図４６に示したタイマ割込み処理に含まれる処理と同一の処理については同一のステップ番号を付している。図４６に示したタイマ割込み処理との主な相違点は、図４６のステップＳ１１１０３に示す退避処理１が省略されている点と、図４６のステップＳ１１１０８に示す復帰処理２の内容が異なっている点である。以下、具体的に説明する。

【０７０７】

ステップＳ１１１０１では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラム６３ｐ１に含まれる遊技進行プログラムを実行することによって、遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実施する。具体的には、遊技進行処理では、上述した図２７のステップＳ１０６０１からステップＳ１０６１５に示した処理群を実施する。ステップＳ１１１０１の処理を実施した後、ステップＳ１１１０２に進む。

【０７０８】

ステップＳ１１１０２では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラム６３ｐ１に含まれる記憶プログラムを実行することによって記憶処理を実施する。記憶処理では、プッシュ命令（ＰＵＳＨ）により、複数のレジスタのうちＡレジスタおよびＦレジスタの値を、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１によりアクセス可能な第１スタック領域６４ｂ１に記憶する。このとき、ＡレジスタおよびＦレジスタを転送対象として指定する特殊コードＡＦを利用した１回のプッシュ命令（ＰＵＳＨ　ＡＦ）により、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を第１スタック領域６４ｂ１に記憶する。

【０７０９】

ステップＳ１１１０２を実行した後、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に

含まれる退避プログラムを実行することによって、ステップＳ１１１０４及びステップＳ１１１０５に示す退避処理２、３を実施する。すなわち、本態様では、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したステップＳ１１１０３の退避処理１は実施しない。以下、具体的に説明する。

【０７１０】

ステップＳ１１１０４に示す退避処理２では、ロード命令（ＬＤ　ＳＰ，固定値）により、固定値である第２スタック領域参照用アドレスＳＰ２をスタックポインタ（ＳＰ）に格納する。なお、このときスタックポインタ（ＳＰ）に格納される第２スタック領域参照用アドレスＳＰ２は、例えば主側ＲＯＭ６３の第２プログラムデータ領域６３ｂ２に予め格納しておいた固定値である。本態様では、退避処理２を実施する時点においては第２スタック領域６４ｂ２にデータが記憶されていないため、退避処理２においてスタックポインタ（ＳＰ）に格納する固定値は、第２スタック領域６４ｂ２の底を示すアドレス値である。ステップＳ１１１０４の退避処理２を実施した後、ステップＳ１１１０５に進む。

【０７１１】

ステップＳ１１１０５に示す退避処理３では、複数回のロード命令（ＬＤ　（Ｗ２２），レジスタ）により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を第２データ記憶領域６４ａ２のアドレスＷ２２で指定される領域に記憶する。なお、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタを転送対象として指定する特別コードを利用した１回のロード命令により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を第２データ記憶領域６４ａ２に記憶する構成としてもよい。ステップＳ１１１０５の処理を実施した後、ステップＳ１１１０６に進む。

【０７１２】

ステップＳ１１１０６では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる遊技履歴情報算出表示プログラムを実行することによって遊技履歴情報算出表示処理を実施する。遊技履歴情報算出表示処理では、上述した遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を情報表示部４５ｚに表示させるための処理を実施する。具体的には、遊技履歴情報算出表示処理では、上述した図２９のステップＳ１０８０２からステップＳ１０８１２に示す処理群を実施する。このとき、遊技履歴情報算出表示処理において、Ａレジスタ、Ｆレジスタ、汎用レジスタの値が変化する。

【０７１３】

ステップＳ１１１０６の遊技履歴情報算出表示処理を実施した後、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる復帰プログラムを実行することによって、ステップＳ１１１０７及びステップＳ１１１０８ａに示す復帰処理１、復帰処理Ａを実施する。すなわち、本態様では、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したステップＳ１１１０８の復帰処理２の代わりに、ステップＳ１１１０８ａに示す復帰処理Ａを実施する。以下、具体的に説明する。

【０７１４】

ステップＳ１１１０７に示す復帰処理１では、複数回のロード命令（ＬＤ　レジスタ，（Ｗ２２））により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を、退避処理３（ステップＳ１１１０５）により第２データ記憶領域６４ａ２のアドレスＷ２２で指定される領域に記憶した値に設定する。なお、特別コードを利用した１回のロード命令により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を退避処理３（ステップＳ１１１０５）により第２データ記憶領域６４ａ２に記憶した値に設定する構成としてもよい。この復帰処理１では、退避処理１（ステップＳ１１１０３）においてＦレジスタの値が変化している場合には、遊技進行処理を終了した直後と異なる値がＦレジスタに格納される。また、特別コードは利用せず、複数回のロード命令により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を第２データ記憶領域６４ａ２に記憶した値に設定する構成としてもよい。ステップＳ１１１０７の処理を実施した後、ステップＳ１１１０８ａに進む。

【０７１５】

ステップＳ１１１０８ａに示す復帰処理Ａでは、ロード命令（ＬＤ　ＳＰ，固定値）により、固定値である第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１をスタックポインタ（ＳＰ）に格納する。このときスタックポインタ（ＳＰ）に格納される第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、例えば主側ＲＯＭ６３の第２プログラムデータ領域６３ｂ２に予め格納しておいた固定値である。以下、この固定値について説明する。

【０７１６】

本態様では、遊技進行処理（ステップＳ１１１０１）を構成する各処理（ステップＳ１０６０１～ステップＳ１０６１５の処理）の全てが終了した時点においては、第１スタック領域６４ｂ１に記憶されているデータが存在しないように構成されているため、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、第１スタック領域６４ｂ１の底を指定するアドレス値となっている。

【０７１７】

その後、主側ＣＰＵ６２ｘが記憶処理（ステップＳ１１１０２）を実行し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始すると、所定量のデータが第１スタック領域６４ｂ１に記憶される。この結果、主側ＣＰＵ６２ｘが記憶処理（ステップＳ１１１０２）を実行し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）においては、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、第１スタック領域６４ｂ１の底から所定量だけ移動した位置を指定するアドレス値となっている。

【０７１８】

そして、記憶処理（ステップＳ１１１０２）の実行及び第２プログラム６３ｐ２の実行の開始によって第１スタック領域６４ｂ１に記憶されるデータ量は毎回（毎タイマ割込み処理毎に）同じであるため、第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１の移動量も毎回同じとなる。したがって、主側ＣＰＵ６２ｘが記憶処理（ステップＳ１１１０２）を実行し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）においてスタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、毎回同じアドレス値となる。

【０７１９】

そして、本態様の復帰処理Ａ（ステップＳ１１１０８ａ）においてスタックポインタ（ＳＰ）に格納する固定値は、記憶処理（ステップＳ１１１０２）を終了し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）においてスタックポインタに毎回格納されているアドレス値と同じアドレス値に設定されている。この結果、上述した退避処理１（図４６のステップＳ１１１０３）を省略しても、本態様の復帰処理Ａ（ステップＳ１１１０８ａ）によって、スタックポインタ（ＳＰ）の値を、記憶処理（ステップＳ１１１０２）を終了し第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）の値に復帰させることができる。

【０７２０】

主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したステップＳ１１１０８ａの処理を終了して第２プログラム６３ｐ２の実行を終了し、第１プログラム６３ｐ１の実行を開始してステップＳ１１１０９に進む。

【０７２１】

ステップＳ１１１０９では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラムに含まれる変更プログラムを実行することによって変更処理を実施する。変更処理では、ポップ命令（ＰＯＰ）により、復帰処理１（ステップＳ１１１０７）により値が設定されたＡレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタのうち、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を、記憶処理（ステップＳ１１１０２）により第１スタック領域６４ｂ１に記憶した値に変更する。このとき、特殊コードを利用した１回のポップ命令（ＰＯＰ　ＡＦ）により、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を記憶処理（ステップＳ１１１０２）によって第１スタック領域６４ｂ１に記憶した値に変更する。このとき、記憶処理（ステップＳ１１１０２）が実施された後にＦレジスタの値が変化しており、復帰処理１（ステップＳ１１１０７）において、遊技進

行処理を終了した直後と異なる値がＦレジスタに格納された場合であっても、Ｆレジスタの値を遊技進行処理を終了した直後と同じ値に変更することができる。ステップＳ１１１０９の処理を実施した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０７２２】

以上説明したように、本態様によれば、上述した態様７４に示した効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【０７２３】

本態様では、遊技進行処理（ステップＳ１１１０１）を構成する各処理（ステップＳ１０６０１～ステップＳ１０６１５の処理）の全てが終了した時点においては、第１スタック領域６４ｂ１に記憶されているデータが存在しないように構成されているため、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、第１スタック領域６４ｂ１の底を指定するアドレス値となっている。このため、主側ＣＰＵ６２ｘが記憶処理（ステップＳ１１１０２）を実行し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）においてスタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、タイマ割込み処理が実施される毎に毎回同じアドレス値となる。したがって、本態様の復帰処理Ａ（ステップＳ１１１０８ａ）によってスタックポインタ（ＳＰ）に固定値を格納すればよいため、態様７４に示した退避処理１を省略することができる。この結果、主側ＣＰＵ６２ｘの処理を簡略化することができるとともに、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１を退避させるために必要となる第２データ記憶領域６４ａ２の記憶容量を低減することができる。

【０７２４】

＜態様７６＞

図４７に示したタイマ割込み処理の代わりに、以下に説明するタイマ割込み処理を実施してもよい。

【０７２５】

図４８は、第１実施形態の態様７６の主側ＣＰＵ６２ｘが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。図４７に示したタイマ割込み処理に含まれる処理と同一の処理については同一のステップ番号を付している。図４７に示したタイマ割込み処理との主な相違点は、図４７のステップＳ１１１０５に示す退避処理３が省略されている点と、図４７のステップＳ１１１０７に示す復帰処理１が省略されている点と、図４８のステップＳ１１１０２及びステップＳ１１１０８ａに示す処理の後に、全てのレジスタの値を０に設定する処理が追加されている点である。以下、具体的に説明する。

【０７２６】

ステップＳ１１１０１では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラム６３ｐ１に含まれる遊技進行プログラムを実行することによって、遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実施する。具体的には、遊技進行処理では、上述した図２７のステップＳ１０６０１からステップＳ１０６１５に示した処理群を実施する。ステップＳ１１１０１の処理を実施した後、ステップＳ１１１０２に進む。

【０７２７】

ステップＳ１１１０２では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラム６３ｐ１に含まれる記憶プログラムを実行することによって記憶処理を実施する。記憶処理では、プッシュ命令（ＰＵＳＨ）により、複数のレジスタのうちＡレジスタおよびＦレジスタの値を、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１によりアクセス可能な第１スタック領域６４ｂ１に記憶する。このとき、ＡレジスタおよびＦレジスタを転送対象として指定する特殊コードＡＦを利用した１回のプッシュ命令（ＰＵＳＨＡＦ）により、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を第１スタック領域６４ｂ１に記憶する。ステップＳ１１１０２の処理を実施した後、ステップＳ１１１０２－２に進む。

【０７２８】

ステップＳ１１１０２－２では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラム６３ｐ１に含ま

れる第１クリアプログラムを実行することによって第１クリア処理を実施する。第１クリア処理では、複数回のロード命令（ＬＤ　レジスタ，０）により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を０に設定する。なお、特別コードを利用した１回のロード命令により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を０に設定する構成としてもよい。

【０７２９】

ステップＳ１１１０２－２を実行した後、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる退避プログラムを実行することによって、ステップＳ１１１０４に示す退避処理２を実施する。すなわち、本態様では、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したステップＳ１１１０３の退避処理１及びステップＳ１１１０５の退避処理３は実施しない。以下、具体的に説明する。

【０７３０】

ステップＳ１１１０４に示す退避処理２では、ロード命令（ＬＤ　ＳＰ，固定値）により、固定値である第２スタック領域参照用アドレスＳＰ２をスタックポインタ（ＳＰ）に格納する。なお、このときスタックポインタ（ＳＰ）に格納される第２スタック領域参照用アドレスＳＰ２は、例えば主側ＲＯＭ６３の第２プログラムデータ領域６３ｂ２に予め格納しておいた固定値である。本態様では、退避処理２を実施する時点においては第２スタック領域６４ｂ２にデータが記憶されていないため、退避処理２においてスタックポインタ（ＳＰ）に格納する固定値は、第２スタック領域６４ｂ２の底を示すアドレス値である。ステップＳ１１１０４の退避処理２を実施した後、ステップＳ１１１０６に進む。すなわち、本態様では、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したステップＳ１１１０５の退避処理３は実施しない。

【０７３１】

ステップＳ１１１０６では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる遊技履歴情報算出表示プログラムを実行することによって遊技履歴情報算出表示処理を実施する。遊技履歴情報算出表示処理では、上述した遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を情報表示部４５ｚに表示させるための処理を実施する。具体的には、遊技履歴情報算出表示処理では、上述した図２９のステップＳ１０８０２からステップＳ１０８１２に示す処理群を実施する。このとき、遊技履歴情報算出表示処理において、Ａレジスタ、Ｆレジスタ、汎用レジスタの値が変化する。

【０７３２】

ステップＳ１１１０６の遊技履歴情報算出表示処理を実施した後、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる第２クリアプログラムを実行することによって、ステップＳ１１１０７ａに示す第２クリア処理を実施する。すなわち、本態様では、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したステップＳ１１１０７の復帰処理１は実施しない。

【０７３３】

ステップＳ１１１０７ａに示す第２クリア処理では、複数回のロード命令（ＬＤ　レジスタ，０）により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を０に設定する。なお、特別コードを利用した１回のロード命令により、Ａレジスタ、Ｆレジスタおよび汎用レジスタそれぞれの値を０に設定する構成としてもよい。

【０７３４】

ステップＳ１１１０７ａの第２クリア処理を実施した後、主側ＣＰＵ６２ｘは、第２プログラム６３ｐ２に含まれる復帰プログラムを実行することによって、ステップＳ１１１０８ａに示す復帰処理Ａを実施する。

【０７３５】

ステップＳ１１１０８ａに示す復帰処理Ａでは、ロード命令（ＬＤ　ＳＰ，固定値）により、固定値である第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１をスタックポインタ（ＳＰ）に格納する。このときスタックポインタ（ＳＰ）に格納される第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、例えば主側ＲＯＭ６３の第２プログラムデータ領域６３ｂ２に予め格納しておいた固定値である。以下、この固定値について説明する。

【０７３６】
本態様では、遊技進行処理（ステップＳ１１１０１）を構成する各処理（ステップＳ１０６０１～ステップＳ１０６１５の処理）の全てが終了した時点においては、第１スタック領域６４ｂ１に記憶されているデータが存在しないように構成されているため、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、第１スタック領域６４ｂ１の底を指定するアドレス値となっている。
【０７３７】
その後、主側ＣＰＵ６２ｘが記憶処理（ステップＳ１１１０２）及び第１クリア処理（ステップＳ１１１０２－２）を実行し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始すると、所定量のデータが第１スタック領域６４ｂ１に記憶される。この結果、主側ＣＰＵ６２ｘが記憶処理（ステップＳ１１１０２）及び第１クリア処理（ステップＳ１１１０２－２）を実行し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）においては、スタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、第１スタック領域６４ｂ１の底から所定量だけ移動した位置を指定するアドレス値となっている。
【０７３８】
そして、記憶処理（ステップＳ１１１０２）、第１クリア処理（ステップＳ１１１０２－２）の実行及び第２プログラム６３ｐ２の実行の開始によって第１スタック領域６４ｂ１に記憶されるデータ量は毎回（毎タイマ割込み処理毎に）同じであるため、第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１の移動量も毎回同じとなる。したがって、主側ＣＰＵ６２ｘが記憶処理（ステップＳ１１１０２）及び第１クリア処理（ステップＳ１１１０２－２）を実行し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）においてスタックポインタ（ＳＰ）に格納されている第１スタック領域参照用アドレスＳＰ１は、毎回同じアドレス値となる。
【０７３９】
そして、本態様の復帰処理Ａ（ステップＳ１１１０８ａ）においてスタックポインタ（ＳＰ）に格納する固定値は、記憶処理（ステップＳ１１１０２）及び第１クリア処理（ステップＳ１１１０２－２）を終了し、第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）においてスタックポインタに毎回格納されているアドレス値と同じアドレス値に設定されている。この結果、上述した退避処理１（図４６のステップＳ１１１０３）を省略しても、本態様の復帰処理Ａ（ステップＳ１１１０８ａ）によって、スタックポインタ（ＳＰ）の値を、記憶処理（ステップＳ１１１０２）及び第１クリア処理（ステップＳ１１１０２－２）を終了し第２プログラム６３ｐ２の実行を開始した直後の時点（図４７に示すタイミングＴＸ１）の値に復帰させることができる。
【０７４０】
主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したステップＳ１１１０８ａの処理を終了して第２プログラム６３ｐ２の実行を終了し、第１プログラム６３ｐ１の実行を開始してステップＳ１１１０９に進む。
【０７４１】
ステップＳ１１１０９では、主側ＣＰＵ６２ｘは、第１プログラムに含まれる変更プログラムを実行することによって変更処理を実施する。変更処理では、ポップ命令（ＰＯＰ）により、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を、記憶処理（ステップＳ１１１０２）により第１スタック領域６４ｂ１に記憶した値に変更する。このとき、特殊コードを利用した１回のポップ命令（ＰＯＰ　ＡＦ）により、ＡレジスタおよびＦレジスタの値を記憶処理（ステップＳ１１１０２）によって第１スタック領域６４ｂ１に記憶した値に変更する。このとき、記憶処理（ステップＳ１１１０２）が実施された後にＦレジスタの値が変化している場合であっても、Ｆレジスタの値を遊技進行処理を終了した直後と同じ値に変更することができる。ステップＳ１１１０９の処理を実施した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【０７４２】

以上説明したように、本態様によれば、上述した態様７４及び態様７５に示した効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【０７４３】

本態様によれば、第１プログラム６３ｐ１によって第１クリア処理（図４８のステップＳ１１１０２－２）を実施し、第２プログラム６３ｐ２によって第２クリア処理（図４８のステップＳ１１１０７ａ）を実施するので、上述した退避処理３（図４７のステップＳ１１１０５）及び復帰処理１（図４７のステップＳ１１１０７）を実施することなく、第２プログラム６３ｐ２の実行の開始直前の時点におけるレジスタの値と、第２プログラム６３ｐ２の実行の終了直後の時点におけるレジスタの値とを一致させることができる。したがって、第２プログラム６３ｐ２から第１プログラム６３ｐ１へ復帰した際に、第１プログラム６３ｐ１において利用していたレジスタの値が変化してしまっていることによる不具合の発生を回避することができる。そして、上述した退避処理３及び復帰処理１を省略することができるので、退避処理３及び復帰処理１において必要となる第２データ記憶領域６４ａ２の記憶容量を低減することができる。

【０７４４】

また、本態様では、１回のタイマ割込み処理において、遊技進行処理（図４８のステップＳ１１１０１）に含まれる各種の処理が全て終了した後に第１クリア処理を実施し、当該第１クリア処理の後には遊技進行処理を実施しないので、第１クリア処理によってレジスタの値を０に設定することによって遊技進行処理に不具合が発生してしまうことを回避することができる。

【０７４５】

＜態様７７＞

上記態様７４、態様７５及び態様７６のステップＳ１１１０２の記憶処理において、特定レジスタ（Ａレジスタ、Ｆレジスタ）の値を、ロード命令により第１データ記憶領域６４ａ１に記憶する構成としてもよい。この場合には、ステップＳ１１１０９の変更処理において、ロード命令により、特定レジスタ（Ａレジスタ、Ｆレジスタ）の値を、記憶処理において第１データ記憶領域６４ａ１に記憶した値に変更するようにするとよい。また、ステップＳ１１１０２の記憶処理及びステップＳ１１１０９の変更処理の対象となる特定レジスタをＦレジスタのみとする構成としてもよい。

【０７４６】

また、上記態様７４において、第１プログラム６３ｐ１による遊技進行処理（図４６のステップＳ１１１０１）の実施を途中で中断し、ステップＳ１１１０２の記憶処理からステップＳ１１１０９の変更処理までを割り込んで実施した後に、中断していた遊技進行処理の実施を再開する構成としてもよい。

【０７４７】

また、上記態様７６において、遊技進行処理（ステップＳ１１１０１）を実施した後であって記憶処理（ステップＳ１１１０２）を実施する前に、第１クリア処理（ステップＳ１１１０２－２）を実施する構成としてもよい。このような構成としても、上記態様７６と同様の効果を奏することができる。

【０７４８】

＜態様７８＞

上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成において、パチンコ機１０を設定変更モードとして起動させる方法や設定変更モードにおける操作方法としては種々の態様を採用することができる。以下、具体的に説明する。

【０７４９】

本態様では、パチンコ機１０の背面側に位置する主制御基板６１には、設定変更用の鍵穴と、上述したＲＡＭクリアボタンとが設けられており、上述した設定変更用ボタンは設けられていない。パチンコ機１０を管理する管理者が当該パチンコ機１０の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機１０の電源をＯＦＦの状態とする。そして、パチンコ機１０の内枠１３及び前扉枠１４を開放状態とし、設定変更用の鍵穴に設定変更用の鍵を

挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側に回した状態（例えば時計回りに回した状態）とする。この状態において、ＲＡＭクリアボタンを押下したまま当該パチンコ機１０の電源を投入すると、当該パチンコ機１０は設定変更モードとして起動する。

【０７５０】

すなわち、本態様のパチンコ機１０は、電源の投入時に、以下の条件１～３の全てを満たしている場合に、設定変更モードとして起動する。

条件１：内枠１３及び前扉枠１４が開放状態であること

条件２：設定変更用の鍵穴が設定変更側に位置していること

条件３：ＲＡＭクリアボタンが押下されていること

なお、パチンコ機１０の電源投入時に、条件３は満たされているが条件１、２のいずれかが満たされていない場合には、パチンコ機１０は、設定変更モードとしては起動せず、主側ＲＡＭ６４を初期化する処理を実行する。

【０７５１】

パチンコ機１０が設定変更モードとして起動すると、上述した情報表示部４５ｚに、現在の抽選設定を示す情報（設定情報）が表示される。例えば、当該パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合には、情報表示部４５ｚに「１」が表示される。そして、管理者がＲＡＭクリアボタンを押下する度に、情報表示部４５ｚに表示される設定情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」...といった順序で切り替わる。

【０７５２】

情報表示部４５ｚに表示されている設定情報が管理者の所望の値となった状態で、管理者が所定の入球口（例えばアウト口４３）に遊技球を入球させて所定の入球検知センサー（例えば排出通路検知センサー４４ｈ）に遊技球を検知させると、情報表示部４５ｚに表示されている設定情報に対応する抽選設定への変更が確定する。具体的には、例えば、情報表示部４５ｚに設定情報として「６」が表示されている状態で、排出通路検知センサー４４ｈに遊技球を検知させると、当該パチンコ機１０の抽選設定が「抽選設定６」に変更される。そして、管理者が設定変更用の鍵を設定変更側から元の位置に回すと、パチンコ機１０は設定変更モードを終了する。

【０７５３】

このように、本態様によれば、設定変更用ボタンを省略することができるので、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。

【０７５４】

また、本態様によれば、パチンコ機１０の抽選設定を変更する際には、内枠１３及び前扉枠１４を開放状態にする必要があるので、例えば、パチンコ機１０の抽選設定を変更する権限を有しない者（以下、不正な者ともいう）が、当該パチンコ機１０の抽選設定を不正に変更しようとしたとしても、内枠１３及び前扉枠１４を開放状態とする手段を有しない限りは、抽選設定を変更することができない。したがって、パチンコ機１０のセキュリティを向上させることができる。

【０７５５】

また、仮に、不正な者が内枠１３及び前扉枠１４を開放状態とすることができたとしても、内枠１３及び前扉枠１４が開放状態となると当該パチンコ機１０のスピーカー４６から警告音や警告用の音声（例えば、「扉が開いています」）が出力されるので、管理者は、不正な者が抽選設定の変更をしようとしている状況に容易に気付くことができる。したがって、不正な者による抽選設定の変更を抑制することができる。

【０７５６】

なお、本態様では、内枠１３及び前扉枠１４の両方が開放状態であることをパチンコ機１０が設定変更モードとして起動する条件の１つとしたが、内枠１３又は前扉枠１４のいずれか一方が開放状態であることをパチンコ機１０が設定変更モードとして起動する条件の１つとしてもよい。

【０７５７】

また、本態様では、抽選設定の変更を確定させる条件として、排出通路検知センサー４４ｈによる遊技球の検知を採用したが、この構成に限られず、他の入球検知センサーによる遊技球の検知を抽選設定の変更を確定させる条件として採用してもよい。例えば、抽選設定の変更を確定させる条件として、第１入賞口検知センサー４４ｄによる遊技球の検知を採用してもよい。なお、第１入賞口検知センサー４４ｄは、一般入賞口である第１入賞口３２ａへの遊技球の入球を検知するセンサーである。

【０７５８】

また、本態様では、設定変更モードにおいて管理者がＲＡＭクリアボタンを押下する度に、情報表示部４５ｚに表示される設定情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」...といった順序で切り替わる構成としたが、この構成に限られず、例えば、ＲＡＭクリアボタンとは別に設定変更用ボタンを設ける構成とし、管理者が当該設定変更用ボタンを押下する度に、情報表示部４５ｚに表示される設定情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」...といった順序で切り替わる構成としてもよい。

【０７５９】

また、本態様では、設定変更用の鍵穴が設けられている構成としたが、設定変更用の鍵穴が設けられていない構成としてもよい。例えば、パチンコ機１０は、電源の投入時に、上記の条件１及び条件３を満たしている場合に、設定変更モードとして起動させる構成としてもよい。また、例えば、パチンコ機１０は、電源の投入時に、上記の条件１及び条件３を満たしている場合に、設定変更モードとして起動するか又は主側ＲＡＭ６４を初期化するＲＡＭクリア処理を実行するかを管理者に選択させる選択モードを実行する構成としてもよい。そして、選択モードでは、ＲＡＭクリアボタンの押下によって、設定変更モードとして起動させるかＲＡＭクリア処理を実行させるのかを選択させ、ＲＡＭクリアボタンを所定時間押下した状態とすることで選択を確定させる構成としてもよい。また、選択モードでは、所定の入球口（例えばアウト口４３）に遊技球を入球させて所定の入球検知センサー（例えば排出通路検知センサー４４ｈ）に遊技球を検知させた場合のみ、設定変更モードとして起動させることが選択可能となる構成としてもよい。このような構成としても、管理者以外の者がパチンコ機１０の抽選設定を不正に変更してしまうことを抑制することができる。

【０７６０】

＜態様７９＞

上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成において、設定変更モード中には、当該設定変更モード中であることを報知する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０７６１】

本態様では、主制御装置６０は、設定変更モードを開始すると、設定変更モードを開始したこと示すコマンドである設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【０７６２】

音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、設定変更モード中であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「設定変更モード中です」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。また、音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、設定変更モード中であることを示す情報を図柄表示装置４１に表示させる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、「設定変更モード中です」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信し、当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、「設定変更モード中です」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させる。また、音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、各種ランプ４７を最大輝度による点灯と消灯とを交互に繰り返して点滅するように制御する。

【０７６３】

そして、主制御装置６０は、設定変更モードを終了すると、設定変更モードを終了したこと示すコマンドである設定変更モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定変更モード終了コマンドを受信すると、上述した設定変更モード中であることを報知するための各種の制御を終了する。

【０７６４】

このように、本態様によれば、設定変更モード中であることをスピーカー４６や図柄表示装置４１、各種ランプ４７によって報知するので、パチンコ機１０の管理者は、パチンコ機１０が設定変更モード中であることを容易に認識することができる。また、仮に、不正な者がパチンコ機１０を不正に設定変更モードに移行させた場合であっても、当該パチンコ機１０は、設定変更モード中であることをスピーカー４６や図柄表示装置４１によって報知するので、周囲の遊技者や管理者が、当該パチンコ機１０が不正な者によって設定変更モード中となっていることに気付くことができる。したがって、不正な者による抽選設定の変更を抑制することが可能となる。

【０７６５】

さらに、主制御装置６０は、設定変更モードを開始すると、設定変更モードを開始したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。設定変更モードを開始したこと示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定変更モード中のパチンコ機１０の情報を表示する。そして、主制御装置６０は、設定変更モードを終了した場合には、設定変更モードを終了したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。

【０７６６】

このような構成によれば、パチンコ機１０の管理者が当該パチンコ機１０の近辺にいない場合であっても、設定変更モード中のパチンコ機１０が存在していることをホールコンピュータによる管理画面によって認識することが可能となる。したがって、例えば、不正な者によってパチンコ機１０が設定変更モードとなっている場合であっても、管理者は、設定変更モード中のパチンコ機１０が存在していることをホールコンピュータによる管理画面によって認識することができる。したがって、不正な者による抽選設定の変更を抑制することが可能となる。

【０７６７】

＜態様８０＞

上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成において、設定変更モードにおいて抽選設定が変更された場合には、当該設定変更モードの終了後に、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、遊技状態に関する情報を除いて初期化する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０７６８】

本態様では、設定変更モードにおいて抽選設定が変更された場合には、遊技状態に関する情報を除いて主側ＲＡＭ６４を初期化し、設定変更モードにおいて抽選設定が変更されずにそのまま設定変更モードが終了した場合には、主側ＲＡＭ６４の初期化を実行せずに、遊技の進行が可能な遊技進行モードに移行する。なお、本態様において、初期化されない「遊技状態に関する情報」とは、高確率モードフラグの状態や、高頻度サポートモードフラグの状態、開閉実行モード中（大当たり中）であるか否かを示すフラグの状態である。

【０７６９】

このように、本態様によれば、設定変更モードにおいて抽選設定が変更された場合には主側ＲＡＭ６４を初期化するので、抽選設定が変更された後に主側ＲＡＭ６４に記憶される情報と、抽選設定が変更される前に主側ＲＡＭ６４に記憶されていた情報との間で不整合が生じ、遊技の進行に不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

【０７７０】

さらに、本態様によれば、設定変更モードにおいて抽選設定が変更され、主側ＲＡＭ６４が初期化された場合であっても、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、遊技状

態に関する情報は消去されないので、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態は維持しつつ、当該パチンコ機１０における抽選設定を変更することが可能となる。

【０７７１】

なお、本態様では、設定変更モードの終了後に主側ＲＡＭ６４を初期化する構成としたが、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ時に設定変更モードとして起動するための操作を受け付けた場合には、設定変更モードとして起動する前に、遊技状態に関する情報を除いて主側ＲＡＭ６４を初期化する構成としてもよい。このような構成としても、抽選設定が変更された後に主側ＲＡＭ６４に記憶される情報と、抽選設定が変更される前に主側ＲＡＭ６４に記憶されていた情報との間で不整合が生じ、遊技の進行に不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

【０７７２】

また、本態様では、主側ＲＡＭ６４を初期化する際に、遊技状態に関する情報は消去しない構成としたが、主側ＲＡＭ６４に記憶されている全ての情報（遊技状態に関する情報を含む）を初期化する構成としてもよい。

【０７７３】

また、初期化されない「遊技状態に関する情報」は、上記に限られず、例えば、保留情報を含む構成としてもよい。

【０７７４】

＜態様８１＞

上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成において、ノイズ等によって主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報に不整合が生じ、主側ＲＡＭ６４の初期化を実行した際には、遊技を進行可能な遊技進行モードに復帰する前に、設定変更モードに移行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０７７５】

本態様では、主制御装置６０は、タイマ割込み処理において、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報に不整合等の異常が生じていないかを監視する監視処理を実行している。具体的には、例えば、監視処理では、主側ＲＡＭ６４の各領域において記憶されるはずのない範囲の値が記憶されていないか等を監視する。そして、監視処理において主側ＲＡＭ６４に異常が生じていると判定した場合には、遊技の進行に関する処理を中止し、主側ＲＡＭ６４を強制的に初期化する。そして、主側ＲＡＭ６４の初期化が完了した後は、主制御装置６０は、遊技の進行が可能な遊技進行モードに移行する前に、上述した設定変更モードに移行する。なお、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報に不整合等の異常が生じる原因としては、例えば、電磁波等のノイズや、不正な意図を持った遊技者がパチンコ機１０に磁石等を近づけたこと等を挙げることができる。

【０７７６】

そして、上述した態様７９と同様に、パチンコ機１０が設定変更モード中であることを報知する構成とすれば、パチンコ機１０の管理者は、当該パチンコ機１０が設定変更モードに移行したことに気付くことができる。そして、管理者は、設定変更モードにおいて当該パチンコ機１０の抽選設定を決定し、その後、当該パチンコ機１０は、遊技進行モードに移行する。

【０７７７】

このような構成とした理由について説明する。ノイズ等に起因して主側ＲＡＭ６４を強制的に初期化する状況となった場合には、抽選設定の設定情報も管理者が本来意図した設定情報とは異なる設定情報に書き換わってしまっている可能性がある。そして、主側ＲＡＭ６４を初期化しても抽選設定の設定情報は初期化されない（変更されない）構成である場合には、依然として管理者が本来意図した設定情報とは異なる設定情報に維持されるおそれがある。そこで、本態様のように、ノイズ等に起因して主側ＲＡＭ６４を強制的に初期化した際には、遊技を進行可能な遊技進行モードに復帰する前に、設定変更モードに移行する構成とすれば、管理者は、パチンコ機１０が遊技進行モードに復帰する前に、抽選設定の設定情報を本来意図した設定情報に修正することが可能となる。

【０７７８】
さらに、本態様において、ノイズ等に起因して主側ＲＡＭ６４を強制的に初期化する際に、上述した遊技状態に関する情報は初期化しない構成としてもよい。このような構成によれば、ノイズ等に起因して主側ＲＡＭ６４が強制的に初期化された場合であっても、遊技状態に関する情報は初期化されない（消去されない）ので、遊技者は、遊技状態を維持しつつ遊技を再開することが可能となる。したがって、ノイズ等に起因した主側ＲＡＭ６４の強制的な初期化によって遊技者に不利益を与えてしまうことを抑止することが可能となる。
【０７７９】
なお、本態様では、主側ＲＡＭ６４の初期化後に設定変更モードに移行する構成としたが、主側ＲＡＭ６４の初期化後に設定変更モードに移行せず、抽選設定を初期値（例えば、「抽選設定１」）に設定した上で、遊技の進行が可能な遊技進行モードに移行する構成としてもよい。
【０７８０】
また、本態様では、主側ＲＡＭ６４を初期化する際に、遊技状態に関する情報は消去しない構成としたが、主側ＲＡＭ６４を初期化する際に遊技状態に関する情報も消去する構成としてもよい。
【０７８１】
＜態様８２＞
上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成において、当該設定変更モードにおいて抽選設定が変更されたのか、変更されていないのかを報知する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【０７８２】
本態様では、パチンコ機１０の主制御装置６０は、設定変更モードにおいて抽選設定が変更された場合には、抽選設定が変更されたことを示唆する音声をスピーカー４６から出力させ、抽選設定が変更されたことを示唆する文字列を図柄表示装置４１に表示させることによって、抽選設定が変更されたことを報知する。
【０７８３】
具体的には、例えば、主制御装置６０は、設定変更モードに移行すると、現在の抽選設定の設定情報を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、設定変更モードにおいて新たに決定された抽選設定の設定情報と、退避させておいた変更前の抽選設定の設定情報とを比較し、これらの設定情報が異なっている場合には、抽選設定が変更されたことを示すコマンドである設定変更コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。
【０７８４】
音声発光制御装置９０は、設定変更コマンドを受信すると、抽選設定が変更されたことを示唆する音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「抽選設定が変更されました」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。また、音声発光制御装置９０は、設定変更コマンドを受信すると、抽選設定が変更されたことを示唆する情報を図柄表示装置４１に表示させる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、「抽選設定が変更されました」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信し、当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、「抽選設定が変更されました」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させる。また、音声発光制御装置９０は、設定変更コマンドを受信すると、各種ランプ４７が最大輝度による点灯と消灯とを交互に繰り返して点滅するように制御する。
【０７８５】
一方、抽選設定が変更されずに維持されたまま設定変更モードを終了する場合には、パチンコ機１０の主制御装置６０は、抽選設定が変更されずに維持されたことを示唆する音声をスピーカー４６から出力させ、抽選設定が変更されずに維持されたことを示唆する文字列を図柄表示装置４１に表示させることによって、抽選設定が変更されずに維持されたことを報知する。

【０７８６】
具体的には、例えば、主制御装置６０は、設定変更モードに移行すると、現在の抽選設定の設定情報を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、設定変更モードにおいて新たに決定された抽選設定の設定情報と、退避させておいた変更前の抽選設定の設定情報とを比較し、これらの設定情報が一致している場合には、抽選設定が変更されずに維持されたことを示すコマンドである設定維持コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。
【０７８７】
音声発光制御装置９０は、設定維持コマンドを受信すると、抽選設定が変更されずに維持されたことを示唆する音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「抽選設定が変更されませんでした」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。また、音声発光制御装置９０は、設定維持コマンドを受信すると、抽選設定が変更されずに維持されたことを示唆する情報を図柄表示装置４１に表示させる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、「抽選設定が変更されませんでした」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信し、当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、「抽選設定が変更されませんでした」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させる。また、音声発光制御装置９０は、設定維持コマンドを受信すると、各種ランプ４７が点滅ではなく点灯するように制御する。
【０７８８】
このように、本態様によれば、設定変更モードにおいて抽選設定が変更された場合には、抽選設定が変更されたことを報知するので、管理者や遊技者は、抽選設定が変更されたか否かを確認することができる。
【０７８９】
特に、上記の態様８１において、ノイズ等に起因した主側ＲＡＭ６４の強制的な初期化の後の設定変更モードにおいて、当該パチンコ機１０において遊技を行なっていた遊技者は、管理者によって抽選設定が変更されてしまったのか否か、疑心暗鬼になることが想定される。しかしながら、本態様によれば、抽選設定が変更された場合には、抽選設定が変更されたことを報知するので、遊技者は、抽選設定が変更されたか否かを確認することができる。より具体的には、遊技者に、現在の抽選設定がどのような設定情報になっているのかは把握させずに、設定変更モードにおいて抽選設定が変更されたか否かに関してのみ把握させることができる。この結果、遊技者が、管理者によって抽選設定が変更されてしまったのか否か不明なまま不安な気持ちで遊技を再開しなくてはいけないといった事態の発生を抑制することができる。
【０７９０】
なお、本態様では、抽選設定が変更されなかった場合には、抽選設定が変更されずに維持されたことを報知する構成としたが、抽選設定が変更されなかった場合には、何も報知をしない構成としてもよく、又は、「設定変更モードを終了します」といったように、抽選設定が変更された場合とは異なる態様の報知をする構成としてもよい。このような構成としても、遊技者は、「抽選設定が変更されました」といった報知がない場合には抽選設定は変更されなかったと判断することができるので、遊技者が不安な気持ちで遊技を再開しなくてはいけないといった事態の発生を抑制することができる。
【０７９１】
＜態様８３＞
上記態様８２において、主制御装置６０は、抽選設定が変更されたことを示すコマンドである設定変更コマンドに、変更後の抽選設定の設定情報を含める構成としてもよい。そして、音声発光制御装置９０は、変更後の抽選設定の設定情報を含んだ設定変更コマンドを受信する毎に、自身が備える記憶手段としてのＲＡＭに当該変更後の抽選設定の設定情報を順次記憶する構成としてもよい。そして、音声発光制御装置９０は、パチンコ機１０の管理者等から所定の操作を受け付けた場合には、抽選設定の変更の履歴を図柄表示装置４１に表示させる構成としてもよい。

【０７９２】
このような構成によれば、パチンコ機１０の主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４の限られた記憶容量を使用することなく、当該パチンコ機１０の抽選設定の変更の履歴を記憶することができるとともに、パチンコ機１０の管理者は、当該パチンコ機１０の抽選設定がどのように運用されてきたのかを図柄表示装置４１に表示される抽選設定の変更の履歴によって容易に確認することが可能となる。
【０７９３】
＜態様８４＞
上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成において、抽選設定を変更することはできないが管理者等が現在の抽選設定を確認することが可能な設定確認モードを実行可能な構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【０７９４】
本態様のパチンコ機１０は、特定の条件下において特定の操作が実行された場合に、遊技の進行が不可能な遊技停止状態とした上で、設定確認モードに移行する。
【０７９５】
本態様において、特定の条件下とは、以下の条件を全て満たしている状態をいう。
条件１：特図ユニット３７において特別図柄の変動中ではないこと
条件２：普図ユニット３８において普通図柄の変動中ではないこと
条件３：特別電動役物としての可変入賞装置３６が動作していないこと
条件４：普通電動役物としての電動役物３４ａが動作していないこと
条件５：最後に遊技球が発射されてから所定時間（例えば２０秒）が経過していること
すなわち、特定の条件下とは、遊技の進行を停止（中断）しても遊技の結果に影響を与えない状態である。
【０７９６】
また、本態様において、特定の操作とは、パチンコ機１０の背面に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下する操作である。
【０７９７】
すなわち、本態様のパチンコ機１０の主制御装置６０は、遊技の進行が可能な遊技進行モード中においてＲＡＭクリアボタンが押下された状態になったことを検知すると、上記の特定の条件下であるか否かを判定し、上記の特定の条件下であると判定した場合には、設定確認モードに移行する。そして、当該ＲＡＭクリアボタンが再び押下されていない状態になったことを検知すると、設定確認モードを終了し、遊技の進行が可能な遊技進行モードに復帰する。
【０７９８】
主制御装置６０は、設定確認モード中においては、大当たり乱数カウンタ等を更新する乱数更新処理や電源の監視処理は実行するが、遊技の進行に必要な他の処理（タイマ割込み処理における各種の入球処理等）は実行せずに遊技停止状態（遊技の進行が不可能な状態）とした上で、現在の抽選設定を示す設定情報を情報表示部４５ｚに表示させる。例えば、パチンコ機１０の現在の抽選設定が「抽選設定１」である場合には、情報表示部４５ｚに「１」を表示させる。
【０７９９】
さらに、遊技進行モード中において、大当たり抽選の結果や電動役物開放抽選の結果に関わらずに常に一定の動作（予め定められた動作）を継続する役物（以下、常時動作役物とも呼ぶ）を備えるパチンコ機１０においては、主制御装置６０は、遊技進行モードから設定確認モードに移行した場合であっても、当該常時動作役物の動作をそのまま継続させる。具体的には、主制御装置６０は、設定確認モードに移行後は、乱数更新処理や電源の監視処理に加えて、常時動作役物の制御処理の実行を継続する構成とする。そして、主制御装置６０は、設定確認モードを終了し、遊技の進行が可能な遊技進行モードに復帰する際には、実行を回避していた遊技の進行に必要な他の処理の実行を再開する。
【０８００】

このような構成によれば、遊技進行モードから設定確認モードに移行したタイミング及び設定確認モードから遊技進行モードに復帰したタイミングにおいても常時動作役物の動作が停止したり変化したりせずに一定の動作を継続するので、例えば、常時動作役物の動作が停止したり変化したりするタイミングを狙って遊技者が遊技球を発射して不正に有利な結果を得てしまうことを抑制することができる。

【０８０１】

なお、本態様では、設定確認モード中においても常時動作役物の動作をそのまま継続する構成としたが、遊技進行モードから設定確認モードに移行したタイミングで常時動作役物の動作を一時的に停止させ、設定確認モードから遊技進行モードに復帰したタイミングで停止させていた常時動作役物の動作を再開させる構成としてもよい。このような構成によれば、常時動作役物の動作を継続する構成と比較して処理を簡易化することができる。また、遊技の進行が可能な遊技進行モード中においては常時動作役物の動作が連続的に繋がっていることを担保することができる。また、このような構成によれば、設定確認モードから遊技進行モードに復帰する際に、遊技進行モードから設定確認モードに移行したタイミングにおける状態と同じ状態から常時動作役物の動作が再開されるので、設定確認モードから遊技進行モードに復帰する際に、遊技進行モードから設定確認モードに移行したタイミングにおける状態と異なる状態（例えば、遊技者に不利な状態又は有利な状態）から常時動作役物の動作が再開されてしまい、遊技者が遊技を停止した状態とは異なる状態から遊技を再開しなくてはいけないことを回避することができる。

【０８０２】

また、本態様では、設定確認モードに移行させるための特定の操作として、ＲＡＭクリアボタンを押下する操作を採用する構成としたが、当該特定の操作としては種々の操作を採用することができる。例えば、当該特定の操作として、設定変更用の鍵を設定変更用の鍵穴に挿入して設定変更側に回す操作を採用してもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０の抽選設定を確認するためには設定変更用の鍵が必要となるので、設定変更用の鍵を有していない者がパチンコ機１０の抽選設定を確認できてしまうことを抑制することができる。

【０８０３】

＜態様８５＞

上記態様８４では、設定確認モード中においても常時動作役物の動作をそのまま継続する構成としたが、設定確認モードに移行した場合には、常時動作役物を予め定められた初期状態に移行（又は初期位置に移動）させてから動作を停止させる構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０８０４】

本態様のパチンコ機１０の主制御装置６０は、遊技進行モードから設定確認モードに移行した場合には、常時動作役物が初期状態に移行（又は初期位置に移動）するまで当該常時動作役物の制御処理を継続する。そして、主制御装置６０は、常時動作役物が初期状態に移行（又は初期位置に移動）したことを検出すると、常時動作役物の制御処理の実行を中止して常時動作役物の動作を停止させる。その後、主制御装置６０は、設定確認モードを終了し、遊技の進行が可能な遊技進行モードに復帰する際には、常時動作役物の制御処理と、回避していた遊技の進行に必要な他の処理の実行を再開する。

【０８０５】

なお、主制御装置６０は、常時動作役物が初期状態に移行（又は初期位置に移動）したことを検出する前に設定確認モードから遊技進行モードに復帰する際には、当該常時動作役物の制御処理をそのまま継続する。すなわち、本態様では、常時動作役物は、初期状態以外の状態（又は初期位置以外の位置）で動作を停止することがないように構成されている。

【０８０６】

このような構成によれば、例えば、初期状態以外の状態（又は初期位置以外の位置）で動作を停止させると不具合が発生する可能性のある常時動作役物において、不具合の発生

を抑制することができる。

【０８０７】

＜態様８６＞

上記各態様のうち、設定確認モードを実行可能な構成において、設定確認モード中には、当該設定確認モード中であることを報知する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０８０８】

本態様では、主制御装置６０は、設定確認モードを開始すると、設定確認モードを開始したこと示すコマンドである設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【０８０９】

音声発光制御装置９０は、設定確認モード開始コマンドを受信すると、設定確認モード中であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「設定確認モード中です」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。また、音声発光制御装置９０は、設定確認モード開始コマンドを受信すると、設定確認モード中であることを示す情報を図柄表示装置４１に表示させる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、「設定確認モード中です」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信し、当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、「設定確認モード中です」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させる。また、音声発光制御装置９０は、設定確認モード開始コマンドを受信すると、各種ランプ４７を最大輝度による点灯と消灯とを交互に繰り返して点滅するように制御する。

【０８１０】

そして、主制御装置６０は、設定確認モードを終了すると、設定確認モードを終了したこと示すコマンドである設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定確認モード終了コマンドを受信すると、上述した設定確認モード中であることを報知するための各種の制御を終了する。

【０８１１】

このように、本態様によれば、設定確認モード中であることをスピーカー４６や図柄表示装置４１、各種ランプ４７によって報知するので、パチンコ機１０の管理者は、パチンコ機１０が設定確認モード中であることを容易に認識することができる。また、仮に、不正な者がパチンコ機１０を不正に設定確認モードに移行させた場合であっても、当該パチンコ機１０は、設定確認モード中であることをスピーカー４６や図柄表示装置４１、各種ランプ４７によって報知するので、周囲の遊技者や管理者が、当該パチンコ機１０が不正な者によって設定確認モード中となっていることに気付くことができる。したがって、不正な者による抽選設定の確認を抑制することが可能となる。

【０８１２】

さらに、主制御装置６０は、設定確認モードを開始すると、設定確認モードを開始したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。設定確認モードを開始したこと示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定確認モード中のパチンコ機１０の情報を表示する。そして、主制御装置６０は、設定確認モードを終了した場合には、設定確認モードを終了したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。

【０８１３】

このような構成によれば、パチンコ機１０の管理者が当該パチンコ機１０の近辺にいない場合であっても、設定確認モード中のパチンコ機１０が存在していることをホールコンピュータによる管理画面によって認識することが可能となる。したがって、例えば、不正な者によってパチンコ機１０が設定確認モードとなっている場合であっても、管理者は、設定確認モード中のパチンコ機１０が存在していることをホールコンピュータによる管理画面によって認識することができる。したがって、不正な者による抽選設定の確認を抑制することが可能となる。

【０８１４】
＜態様８７＞
上記各態様のうち、設定変更モード及び設定確認モードを実行可能な構成において、パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにした後でなければ設定変更モード及び設定確認モードを実行することができない構成としてもよい。すなわち、パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにし、当該パチンコ機１０の電源をＯＮにする際に所定の操作が為された場合に、当該パチンコ機１０が設定変更モード又は設定確認モードを実行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【０８１５】
なお、上記各態様における「設定変更用の鍵穴」及び「設定変更用の鍵」は、本態様及び以下に説明する態様では、抽選設定を変更する設定変更モードに移行させる場合に限らず、抽選設定を確認する設定確認モードに移行させる場合にも用いられるため、それぞれ単に「設定用の鍵穴」及び「設定用の鍵」とも呼ぶ。
【０８１６】
本態様では、パチンコ機１０の背面側に位置する主制御基板６１には、電源スイッチと、ＲＡＭクリアボタンと、設定用の鍵穴と、設定変更用のボタンと、情報表示部４５ｚとが設けられている。本態様のパチンコ機１０は、電源スイッチが操作されて電源がＯＮにされ、遊技の進行が可能な遊技進行モードの実行が開始された後は、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにした後でなければ、設定変更モード及び設定確認モードには移行できないように構成されている。そして、当該パチンコ機１０の電源がＯＮにされた際に所定の条件が満たされている場合に、設定変更モード又は設定確認モードが実行されるように構成されている。
【０８１７】
具体的には、本態様のパチンコ機１０は、電源の投入時（ＯＮ時）に、以下の条件Ａ１～Ａ３の全てを満たしている場合に、設定変更モードを実行する。
条件Ａ１：内枠１３及び前扉枠１４が開放状態であること
条件Ａ２：設定用の鍵が設定用の鍵穴に挿入されてＯＮ側に位置していること
条件Ａ３：ＲＡＭクリアボタンが押下されていること
【０８１８】
また、本態様のパチンコ機１０は、電源の投入時（ＯＮ時）に、以下の条件Ｂ１～Ｂ３の全てを満たしている場合に、設定確認モードを実行する。
条件Ｂ１：内枠１３及び前扉枠１４が開放状態であること
条件Ｂ２：設定用の鍵が設定用の鍵穴に挿入されてＯＮ側に位置していること
条件Ｂ３：ＲＡＭクリアボタンが押下されていないこと
【０８１９】
以下では、パチンコ機１０の管理者が、遊技進行モードの実行が開始された後のパチンコ機１０を設定変更モード又は設定確認モードに移行させるための作業工程の一例について説明した後、当該パチンコ機１０において実行される処理の一例について説明する。
【０８２０】
図４９は、管理者がパチンコ機１０の抽選設定を変更する場合の作業工程を示す工程図である。
【０８２１】
工程Ｗ１０１では、管理者は、抽選設定を変更する対象のパチンコ機１０のシリンダ錠１７に鍵を挿入して開放側に回し、内枠１３を外枠１１に対して回動させて開放状態にするとともに、前扉枠１４を内枠１３に対して回動させて開放状態にする。内枠１３を外枠１１に対して回動させることによって、管理者は、パチンコ機１０の背面側に設けられた各種の操作部にアクセスすることが可能となる。次に、工程Ｗ１０２に進み、管理者は、当該パチンコ機１０の背面側に設けられた電源スイッチを操作して電源をＯＦＦにする。次に工程Ｗ１０３に進む。
【０８２２】

工程Ｗ１０３では、管理者は、パチンコ機１０の背面側に設けられた設定用の鍵穴に、設定用の鍵を挿入して設定変更側（以下ではＯＮ側ともいう）に回す。次に、工程Ｗ１０４に進み、管理者は、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源スイッチを操作してパチンコ機１０の電源をＯＮにする。そうすると、パチンコ機１０は、起動後に設定変更モードに移行し（工程Ｗ１０５）、情報表示部４５ｚに現在の抽選設定の設定情報が表示される（工程Ｗ１０６）。具体的には、例えば、パチンコ機１０の現在の設定情報が「１」である場合には、情報表示部４５ｚに「１」が点灯表示される。次に工程Ｗ１０７に進む。

【０８２３】

工程Ｗ１０７では、管理者は、パチンコ機１０の背面側に設けられた設定変更用ボタンを押下して設定情報を変更する。具体的には、例えば、管理者が設定変更用ボタンを押下する度に、情報表示部４５ｚに表示される設定情報が「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→「２」...といった順序で切り替わるので、管理者は、情報表示部４５ｚに表示される設定情報が所望の設定情報となるまで設定変更用ボタンを押下する。次に工程Ｗ１０８に進む。

【０８２４】

工程Ｗ１０８では、管理者は、情報表示部４５ｚに表示されている設定情報が所望の設定情報となっていることを確認した上で、パチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタンを押下して変更後の設定情報を確定させる。次に工程Ｗ１０９に進み、管理者は、設定用の鍵をＯＦＦ側に戻し、当該鍵を設定用の鍵穴から抜く。そうすると、パチンコ機１０は、遊技の進行が可能な遊技進行モードに移行し（工程Ｗ１１０）、情報表示部４５ｚに遊技履歴情報が表示される（工程Ｗ１１１）。次に工程Ｗ１１２に進み、管理者は、内枠１３及び前扉枠１４を閉鎖状態としてシリンダ錠１７から鍵を抜く。このような工程によって、管理者は、パチンコ機１０の抽選設定を変更することができる。

【０８２５】

図５０は、管理者がパチンコ機１０の抽選設定を確認する場合の作業工程を示す工程図である。

【０８２６】

工程Ｗ２０１では、管理者は、抽選設定を確認する対象のパチンコ機１０のシリンダ錠１７に鍵を挿入して開放側に回し、内枠１３を外枠１１に対して回動させて開放状態にするとともに、前扉枠１４を内枠１３に対して回動させて開放状態にする。内枠１３を外枠１１に対して回動させることによって、管理者は、パチンコ機１０の背面側に設けられた各種の操作部にアクセスすることが可能となる。次に、工程Ｗ２０２に進み、管理者は、当該パチンコ機１０の背面側に設けられた電源スイッチを操作して電源をＯＦＦにする。次に工程Ｗ２０３に進む。

【０８２７】

工程Ｗ２０３では、管理者は、パチンコ機１０の背面側に設けられた設定用の鍵穴に、設定用の鍵を挿入してＯＮ側に回す。次に、工程Ｗ２０４に進み、管理者は、パチンコ機１０の電源スイッチを操作してパチンコ機１０の電源をＯＮにする。そうすると、パチンコ機１０は、起動後に設定確認モードに移行し（工程Ｗ２０５）、情報表示部４５ｚに現在の抽選設定の設定情報が表示される（工程Ｗ２０６）。具体的には、例えば、パチンコ機１０の現在の設定情報が「１」である場合には、情報表示部４５ｚに「１」が点滅表示される。管理者は、この情報表示部４５ｚに点滅表示される設定情報を確認することによって、当該パチンコ機１０の現在の設定情報を確認することができる。次に工程Ｗ２０７に進む。

【０８２８】

工程Ｗ２０７では、管理者は、情報表示部４５ｚに表示されている設定情報を確認した上で、設定用の鍵をＯＦＦ側に戻し、当該鍵を設定用の鍵穴から抜く。そうすると、パチンコ機１０は、遊技の進行が可能な遊技進行モードに移行し（工程Ｗ２０８）、情報表示部４５ｚに遊技履歴情報が表示される（工程Ｗ２０９）。次に工程Ｗ２１０に進み、管理

者は、内枠１３及び前扉枠１４を閉鎖状態としてシリンダ錠１７から鍵を抜く。このような工程によって、管理者は、パチンコ機１０の現在の抽選設定を確認することができる。

【０８２９】

次に、本態様のパチンコ機１０の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する処理について説明する。

【０８３０】

図５１は、第１実施形態の態様８７の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理の一部を示すフローチャートである。

【０８３１】

ステップＳ１１２０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００、払出制御装置７０等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。そして、主側ＲＡＭ６４へのアクセスを許可する。その後、ステップＳ１１２０２に進み、内部機能レジスタの設定処理を実行する。その後、ステップＳ１１２０３に進み、当該パチンコ機１０に電源が投入されて起動したことを報知するための処理を実行する。具体的には、当該パチンコ機１０が起動したことを示す起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、例えば、「起動中です」といった音声や所定の警報音をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１２０３を実行した後、ステップＳ１１２０４に進む。

【０８３２】

ステップＳ１１２０４では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０８３３】

ここで復電フラグについて説明する。本態様では、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた場合や停電が発生した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、これらの情報の主側ＲＡＭ６４への退避が完了した場合に、復電フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。なお、商用電源からの電源の供給が絶たれた後は、コンデンサ等のバックアップ電源からの電源供給に切り替わる。このように、復電フラグは、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させるための情報が主側ＲＡＭ６４に記憶されているか否かを電源投入時に識別するためのフラグである。

【０８３４】

ステップＳ１１２０４において、復電フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２０５に進み、主側ＲＡＭ６４のＲＡＭ判定値を算出する。本態様では、ＲＡＭ判定値として、主側ＲＡＭ６４のチェックサム値を算出する。その後、ステップＳ１１２０６に進み、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）が正常であるか否か、すなわち、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）と主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＡＭ判定値（チェックサム値）とが一致するか否かを判定する。ステップＳ１１２０６において、ＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合には（ステップＳ１１２０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳ１１２０８に進む。

【０８３５】

一方、上述したステップＳ１１２０４において復電フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ１１２０４：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ１１２０６においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には（ステップＳ１１２０６：ＮＯ）、ステップＳ１１２０７に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。すなわち、ＲＡＭ異常フラグは、復電フラグがＯＦＦである場合又は復電フラグはＯＮであるがＲＡＭ判定値が正常ではない場合にＯＮになるフラグであり、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではない状態であることを示すフラグである。ステップＳ１１２０７を実行した後、ステップＳ１

１２０８に進む。
【０８３６】
ステップＳ１１２０８では、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１２０８において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１２０８：ＮＯ）、ステップＳ１１２０９に進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。
【０８３７】
ステップＳ１１２０９において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１２０９：ＮＯ）、ステップＳ１１２１０に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０８３８】
ステップＳ１１２１０において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１２１０：ＮＯ）、ステップＳ１１２１１に進み、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる復電処理を実行する。具体的には、復電処理では、主側ＲＡＭ６４に保存されたスタックポインタの値を主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに書き込み、主側ＲＡＭ６４に退避されたデータを主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに復帰させることによって、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップＳ１１２１１を実行した後、ステップＳ１１２１２に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、通常の遊技処理へ移行する。具体的には、例えば、上述した各態様において説明したタイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、乱数更新処理、電源監視処理を実行する。タイマ割込み処理の割り込みを許可し、上述したタイマ割込み処理が実行されることによって、遊技の進行が可能となる（遊技進行モードが開始される）。
【０８３９】
一方、ステップＳ１１２１０において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２１３に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。設定変更モードで起動して下さい。」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。ステップＳ１１２１３を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。ただし、本態様のパチンコ機１０では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、乱数更新処理、電源監視処理は実行するが、遊技の進行に必要な他の処理（例えば始動口用の入球処理や遊技回制御処理等）は実行しない。具体的には、本態様では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、タイマ割り込みの許可設定を行なわない。したがって、見かけ上は通常の遊技進行モードと同等であるが、遊技者が遊技を進行させることはできない状態となる。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、遊技進行モードには移行しない。この状態の場合には、管理者は、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにし、設定用の鍵を設定用の鍵穴に挿入してＯＮ側に回し、ＲＡＭクリアボタンを押下したまま電源をＯＮにして当該パチンコ機１０を設定変更モードで起動させればよい。
【０８４０】
一方、上述したステップＳ１１２０９において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２１４に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０８４１】
ステップＳ１１２１４において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には

（ステップＳ１１２１４：ＮＯ）、ステップＳ１１２１５に進み、設定確認処理を実行する。設定確認処理（設定確認モード）では、情報表示部４５ｚに現在の抽選設定の設定情報を表示させる処理を実行する。すなわち、設定確認モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の現在の抽選設定の設定情報を確認することが可能なモードである。設定確認処理（設定確認モード）の詳細については後述する。ステップＳ１１２１５を実行した後、ステップＳ１１２１６に進み、上述した復電処理を実行して前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる。その後、ステップＳ１１２１７に進み、復電フラグをＯＦＦにする。その後、通常の遊技処理へ移行する。具体的には、例えば、上述した各態様において説明したタイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、乱数更新処理、電源監視処理を実行する。タイマ割込み処理の割り込みを許可し、上述したタイマ割込み処理が実行されることによって、遊技の進行が可能となる（遊技進行モードが開始される）。

【０８４２】

一方、ステップＳ１１２１４において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２１４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２１８に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。設定変更モードで起動して下さい。」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。ステップＳ１１２１８を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。ただし、上述したように、本態様のパチンコ機１０では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、乱数更新処理、電源監視処理は実行するが、遊技の進行に必要な他の処理（例えば始動口用の入球処理や遊技回制御処理等）は実行しない。具体的には、本態様では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、タイマ割り込みの許可設定を行なわない。したがって、見かけ上は通常の遊技進行モードと同等であるが、遊技者が遊技を進行させることはできない状態となる。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、遊技進行モードには移行しない。この状態の場合には、管理者は、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにし、設定用の鍵を設定用の鍵穴に挿入してＯＮ側に回し、ＲＡＭクリアボタンを押下したまま電源をＯＮにして当該パチンコ機１０を設定変更モードで起動させればよい。

【０８４３】

上述したステップＳ１１２０８において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２１９に進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。

【０８４４】

ステップＳ１１２１９において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１２１９：ＮＯ）、ステップＳ１１２２０に進み、上述したＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１２２０において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１２２０：ＮＯ）、ステップＳ１１２２１に進む。

【０８４５】

ステップＳ１１２２１では、第１ＲＡＭクリア処理を実行する。第１ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を除いて消去する（０クリアする）処理である。すなわち、第１ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等は消去されるが、抽選設定の設定情報は消去されず、設定情報はそのまま維持される。また、本態様では、第１ＲＡＭクリア処理では、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドである第１ＲＡＭクリア処理実行コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、第１ＲＡＭクリア処理実行コマンドを受信すると、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭをクリアしました。」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１２２１を実行した後、上述し

た通常の遊技処理へ移行する。

【０８４６】

一方、ステップＳ１１２２０において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２２０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２２２に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。設定変更モードで起動して下さい。」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。ステップＳ１１２２０を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。ただし、上述したように、本態様のパチンコ機１０では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、乱数更新処理、電源監視処理は実行するが、遊技の進行に必要な他の処理（例えば始動口用の入球処理や遊技回制御処理等）は実行しない。具体的には、本態様では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、タイマ割り込みの許可設定を行なわない。したがって、見かけ上は通常の遊技進行モードと同等であるが、遊技者が遊技を進行させることはできない状態となる。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、遊技進行モードには移行しない。この状態の場合には、管理者は、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにし、設定用の鍵を設定用の鍵穴に挿入してＯＮ側に回し、ＲＡＭクリアボタンを押下したまま電源をＯＮにして当該パチンコ機１０を設定変更モードで起動させればよい。

【０８４７】

上述したステップＳ１１２１９において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２２３に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０８４８】

ステップＳ１１２２３において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１２２３：ＮＯ）、ステップＳ１１２２４に進み、上述した第１ＲＡＭクリア処理を実行する。その後、ステップＳ１１２２５に進み、設定変更処理を実行する。設定変更処理（設定変更モード）では、情報表示部４５ｚに抽選設定の設定情報を表示させる処理を実行するとともに、抽選設定の設定情報の変更を受け付ける処理を実行する。すなわち、設定変更モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報を変更することが可能なモードである。設定変更処理（設定変更モード）の詳細については後述する。ステップＳ１１２２５を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０８４９】

一方、ステップＳ１１２２３において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２２６に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１２２６を実行した後、ステップＳ１１２２７に進む。

【０８５０】

ステップＳ１１２２７では、第２ＲＡＭクリア処理を実行する。第２ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を含む全ての情報を消去する（０クリアする）処理である。すなわち、第２ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等に加えて、抽選設定の設定情報も消去される。ここで、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、第１ＲＡＭクリア処理ではなく、設定情報も消去する第２ＲＡＭクリア処理を実行する理由について説明する。ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている設定情報も正常でない可能性があり、例えば、ノイズ等によって管理者の意図しない設定情報に書き換わ

っていたり、設定情報としては所定の範囲内の数値（例えば１から６までの数値）しか取り得ないにも関わらず、所定の範囲以外の数値が記憶されていたりする可能性があるためである。なお、本態様の第２ＲＡＭクリア処理では、設定情報が消去された後、設定情報の初期値として「１」が格納される。また、第２ＲＡＭクリア処理によって、ＲＡＭ異常フラグもＯＦＦとなる。その後、ステップＳ１１２２８に進み、設定変更処理を実行する。設定変更処理（設定変更モード）の詳細については後述する。ステップＳ１１２２８を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０８５１】

図５２は、第１実施形態の態様８７の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。この設定変更処理は、図５１のステップＳ１１２２５及びステップＳ１１２２８のサブルーチンとして実行される。

【０８５２】

ステップＳ１１３０１では、設定変更報知開始処理を実行する。設定変更報知開始処理では、設定変更モードを開始したことを示すコマンドである設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、設定変更モード中であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「設定変更モード中です。設定を変更して下さい。」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。また、音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、設定変更モード中であることを示す情報を図柄表示装置４１に表示させる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、「設定変更モード中です。設定を変更して下さい。」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信し、当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、「設定変更モード中です。設定を変更して下さい。」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させる。また、音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、各種ランプ４７を最大輝度による点灯と消灯とを交互に繰り返して点滅するように制御する。

【０８５３】

さらに、設定変更報知開始処理では、設定変更モードを開始したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。設定変更モードを開始したこと示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定変更モード中のパチンコ機１０の情報を表示する。ステップＳ１１３０１を実行した後、ステップＳ１１３０２に進む。

【０８５４】

ステップＳ１１３０２では、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を開始する。具体的には、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに点灯表示させる。その後、ステップＳ１１３０３に進み、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本態様では、パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳ１１３０３において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳ１１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０５に進む。一方、ステップＳ１１３０３において、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳ１１３０３：ＮＯ）、例えば、設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップＳ１１３０４に進み、設定情報を初期値に変更する。本態様では、設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳ１１３０５に進む。

【０８５５】

ステップＳ１１３０５では、ＲＡＭクリアボタンが押下されたか否かを判定する。ステップＳ１１３０５において、ＲＡＭクリアボタンが押下されていないと判定した場合には（ステップＳ１１３０５：ＮＯ）、ステップＳ１１３０６に進み、設定変更用ボタンが押下されたか否かを判定する。ステップＳ１１３０６において、設定変更用ボタンが押下さ

れたと判定した場合には（ステップＳ１１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０７に進み、抽選設定の設定情報を更新する。具体的には、設定情報として格納されている数値情報に１を加算する。ただし、設定情報として格納されている数値情報が「６」である状況において設定変更用ボタンが押下された場合には当該数値情報は「１」に更新される。その後、上述したステップＳ１１３０３に戻り、更新した設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップＳ１１３０６において、設定変更用ボタンが押下されていないと判定した場合には（ステップＳ１１３０６：ＮＯ）、ステップＳ１１３０７の処理を実行することなく、上述したステップＳ１１３０３に戻り、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。

【０８５６】

上述したステップＳ１１３０５において、ＲＡＭクリアボタンが押下されたと判定した場合には（ステップＳ１１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０８に進み、設定用の鍵がＯＦＦ側になったか否かを判定する。ステップＳ１１３０８において、設定用の鍵がＯＦＦ側になっていないと判定した場合には（ステップＳ１１３０８：ＮＯ）、再びステップＳ１１３０８を実行する。一方、ステップＳ１１３０８において、設定用の鍵がＯＦＦ側になったと判定した場合には（ステップＳ１１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０９に進む。すなわち、ＲＡＭクリアボタンが押下された後は、設定用の鍵がＯＦＦ側になるまでは無限ループを繰り返してステップＳ１１３０９に進まず、設定用の鍵がＯＦＦ側になるとステップＳ１１３０９に進む。

【０８５７】

ステップＳ１１３０９では、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を終了する。その後、ステップＳ１１３１０に進む。

【０８５８】

ステップＳ１１３１０では、設定変更報知終了処理を実行する。設定変更報知終了処理では、設定変更モードを終了したこと示すコマンドである設定変更モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定変更モード終了コマンドを受信すると、上述した設定変更モード中であることを報知するための各種の制御を終了する。

【０８５９】

さらに、設定変更報知終了処理では、設定変更モードを終了したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。設定変更モードを終了したこと示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の設定変更モードが終了したことを示す情報を表示する。ステップＳ１１３１０を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更報知終了処理を実行した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。

【０８６０】

図５３は、第１実施形態の態様８７の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する設定確認処理を示すフローチャートである。この設定確認処理は、図５１のステップＳ１２１５のサブルーチンとして実行される。

【０８６１】

ステップＳ１１４０１では、設定確認報知開始処理を実行する。設定確認報知開始処理では、設定確認モードを開始したことを示すコマンドである設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定確認モード開始コマンドを受信すると、設定確認モード中であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「設定確認モード中です」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。また、音声発光制御装置９０は、設定確認モード開始コマンドを受信すると、設定確認モード中であることを示す情報を図柄表示装置４１に表示させる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、「設定確認モード中です」といった文字

列を図柄表示装置４１に表示させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信し、当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、「設定確認モード中です」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させる。また、音声発光制御装置９０は、設定確認モード開始コマンドを受信すると、各種ランプ４７を最大輝度による点灯と消灯とを交互に繰り返して点滅するように制御する。

【０８６２】

さらに、設定確認報知開始処理では、設定確認モードを開始したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。設定確認モードを開始したこと示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定確認モード中のパチンコ機１０の情報を表示する。ステップＳ１１４０１を実行した後、ステップＳ１１４０２に進む。

【０８６３】

ステップＳ１１４０２では、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を開始する。具体的には、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに点滅表示させる。その後、ステップＳ１１４０３に進む。

【０８６４】

ステップＳ１１４０３では、設定用の鍵がＯＦＦ側になったか否かを判定する。ステップＳ１１４０３において、設定用の鍵がＯＦＦ側になっていないと判定した場合には（ステップＳ１１４０３：ＮＯ）、再びステップＳ１１４０３を実行する。一方、ステップＳ１１４０３において、設定用の鍵がＯＦＦ側になったと判定した場合には（ステップＳ１１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１４０４に進む。すなわち、設定用の鍵がＯＦＦ側になるまでは無限ループを繰り返してステップＳ１１４０４に進まず、設定用の鍵がＯＦＦ側になるとステップＳ１１４０４に進む。

【０８６５】

ステップＳ１１４０４では、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を終了する。その後、ステップＳ１１４０５に進む。

【０８６６】

ステップＳ１１４０５では、設定確認報知終了処理を実行する。設定確認報知終了処理では、設定確認モードを終了したこと示すコマンドである設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定確認モード終了コマンドを受信すると、上述した設定確認モード中であることを報知するための各種の制御を終了する。

【０８６７】

さらに、設定確認報知終了処理では、設定確認モードを終了したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。設定確認モードを終了したこと示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の設定確認モードが終了したことを示す情報を表示する。ステップＳ１１４０５を実行した後、本設定確認処理を終了する。

【０８６８】

以上説明したように、本態様では、パチンコ機１０は、電源が投入された際（電源ＯＮ時）に、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮになっており、かつ、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮになっている場合に設定変更モードを実行し、一方、電源が投入された際（電源ＯＮ時）に、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮになっており、かつ、ＲＡＭクリアスイッチがＯＦＦになっている場合に設定確認モードを実行する。すなわち、本態様では、起動済み（例えば、遊技進行モードを実行中）のパチンコ機１０の電源をＯＮの状態としたまま設定変更モードや設定確認モードに移行させることはできない構成となっており、起動済みのパチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードに移行させるためには、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにした後、上記の所定の操作を行ないながら再び電源をＯＮにしなければならないように構成されている。

【０８６９】
一般に、遊技ホールでは管理者以外の者がパチンコ機１０の背面側に設けられた電源スイッチを操作することができないような設備配置となっているため、仮に、不正な利益を得る目的を持ってパチンコ機１０の抽選設定を変更したり確認しようとする者（以下、不正な者ともいう）が存在したとしても、管理者ではない不正な者は、パチンコ機１０の背面側に設けられた電源スイッチを操作することは困難である。したがって、不正な者が、パチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードに不正に移行させてしまうことを抑制することができる。
【０８７０】
さらに、本態様では、パチンコ機１０の電源がＯＮになると、スピーカー４６から当該パチンコ機１０が起動したことを示す音声や警報音が出力されるので、不正な者が周囲に気付かれずに抽選設定を変更したり確認することをさらに困難にすることができる。この結果、不正な者が不正に抽選設定を変更したり確認することを抑制することができる。
【０８７１】
さらに、本態様では、パチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードに移行させるためには、内枠１３及び前扉枠１４を開放状態とする必要があるため、不正な者が周囲に気付かれずに抽選設定を変更したり確認することをさらに困難にすることができる。この結果、不正な者が不正に抽選設定を変更したり確認することを抑制することができる。
【０８７２】
さらに、本態様では、パチンコ機１０の電源がＯＮにされてから遊技進行モードの実行が開始されるまでの立ち上げ処理中（図５１のステップＳ１１２０１からステップＳ１１２２８までの処理が実行されている期間中）は、情報表示部４５ｚには、遊技履歴情報は表示されず、設定変更モード又は設定確認モードが実行された場合に抽選設定の設定情報が表示される。すなわち、立ち上げ処理中は、情報表示部４５ｚに遊技履歴情報が表示されることがなく、抽選設定の設定情報のみが表示され得ることになる。したがって、管理者が、立ち上げ処理中に、情報表示部４５ｚに表示されている情報が抽選設定の設定情報であるのか、それとも遊技履歴情報であるのか迷ってしまうことを抑制することができるとともに、管理者が、情報表示部４５ｚに表示されている設定情報を、遊技履歴情報であると誤解して認識してしまうことを抑制することができる。
【０８７３】
さらに、本態様では、電源のＯＮ時に設定確認モードを実行させるための操作が為されていた場合であっても、主側ＲＡＭ６４のＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定し、ＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には、当該設定確認モードを実行せず、主側ＲＡＭ６４が異常であることを報知した上で、遊技を進行可能な遊技進行モードに移行させない。したがって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性を残したまま設定確認モード及び遊技進行モードが実行されてしまうことを抑制することができる。
【０８７４】
さらに、本態様では、設定変更モードを実行させるための操作には、ＲＡＭクリアボタンを押下するという操作が含まれており、パチンコ機１０は、設定変更モードを実行する際にはＲＡＭクリア処理（第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理）を実行する。すなわち、パチンコ機１０に設定変更モードを実行させるためには、管理者は、ＲＡＭクリアボタンを操作することになり、パチンコ機１０は、設定変更モードを実行する際にＲＡＭクリア処理も実行する。一般に、パチンコ機１０を管理する管理者は、ＲＡＭクリアボタンを押下した状態でパチンコ機１０の電源をＯＮにした場合にはＲＡＭクリア処理が実行されることを認識している。したがって、本態様の構成によれば、管理者に対して、ＲＡＭクリアボタンを操作して設定変更モードを実行させた場合には、設定変更モードが実行されるだけでなく、ＲＡＭクリア処理も実行されるということを強く認識させることが可能となる。この結果、例えば、管理者は、高確率モード等の遊技状態を維持させたままパチンコ機１０を起動させて前回の電源ＯＦＦ時の状態から遊技進行モードを再開さ

せたい場合、すなわちパチンコ機１０の起動時にＲＡＭクリア処理を実行させてはいけない場合には、ＲＡＭクリア処理の実行が伴う設定変更モードを実行させてはいけないといった判断を確実にすることができる。

【０８７５】

さらに、本態様では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報は消去しない第１ＲＡＭクリア処理と、設定情報も含めて消去する第２ＲＡＭクリア処理とを実行可能であるので、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、設定情報を残して他の情報は消去すべき処理工程、及び、設定情報も含めて消去すべき処理工程のいずれの場合にも対応した処理工程を実現することができる。例えば、設定情報は正常であるため維持させたまま、他の情報は消去すべき処理工程である場合には第１ＲＡＭクリア処理を実行し、設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性のある処理工程である場合には第２ＲＡＭクリア処理を実行する構成を実現することができる。

【０８７６】

さらに、本態様では、パチンコ機１０は、電源がＯＮにされた際に、復電フラグがＯＮではないと判定した場合及びＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４が異常であることを報知した上で、遊技の進行が可能な遊技進行モードには移行しない。そして、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにした後、再び電源をＯＮにする際に、設定変更モードを実行させるための操作が為されて設定変更モードを実行した後でなければ、遊技の進行が可能な遊技進行モードを実行しないように構成されている。したがって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性を残したまま遊技進行モードが実行されてしまうことを抑制することができる。

【０８７７】

さらに、本態様では、設定変更モードを実行する際には、ＲＡＭクリア処理を実行するので、抽選設定が変更された後に主側ＲＡＭ６４に記憶される情報と、抽選設定が変更される前に主側ＲＡＭ６４に記憶されていた情報との間で不整合が生じ、遊技の進行に不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

【０８７８】

なお、本態様では、図５１のステップＳ１１２２４において第１ＲＡＭクリア処理を実行した後に、ステップＳ１１２２５において設定変更処理（設定変更モード）を実行する構成としたが、この構成に代えて、設定変更処理（設定変更モード）を実行した後に、第１ＲＡＭクリア処理を実行する構成としてもよい。このような構成とすれば、設定変更処理によって設定された抽選設定の設定情報を維持したまま、主側ＲＡＭ６４に記憶されている遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等を消去することができる。さらに、図５１のステップＳ１１２２３においてＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合に、設定変更処理（設定変更モード）を実行した後に、第１ＲＡＭクリア処理を実行する構成とした上で、設定変更処理（設定変更モード）において抽選設定を変更せずに（又は変更した設定情報を確定させずに）設定用の鍵をＯＦＦ側に回して設定用の鍵穴から抜いた場合には、第１ＲＡＭクリア処理を実行せずに遊技進行モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、意図せずに誤って設定用の鍵をＯＮ側に回した状態でＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源をＯＮにして設定変更処理（設定変更モード）が実行された場合であっても、抽選設定の設定情報を変更しない（又は変更した設定情報を確定させない）ようにすることによって、第１ＲＡＭクリア処理の実行を回避し、前回の電源ＯＦＦ時の状態から遊技進行モードを再開させることが可能となる。

【０８７９】

また、本態様では、図５１のステップＳ１１２２４において第１ＲＡＭクリア処理を実行した後に、ステップＳ１１２２５において設定変更処理（設定変更モード）を実行する構成としたが、この構成に代えて、第２ＲＡＭクリア処理を実行した後に、設定変更処理（設定変更モード）を実行する構成としてもよい。このような構成としても、第２ＲＡＭクリア処理によって抽選設定が消去されて設定情報として初期値（例えば「１」）が格納

された後、設定変更処理によって抽選設定を所望の設定情報に変更することができるので、抽選設定の設定情報が初期値（例えば「１」）となったまま遊技進行モードが実行されることを回避することができる。

【０８８０】

また、本態様では、図５１のステップＳ１１２２７において第２ＲＡＭクリア処理を実行した後に、ステップＳ１１２２８において設定変更処理（設定変更モード）を実行する構成としたが、この構成に代えて、設定変更処理（設定変更モード）を実行した後に、第１ＲＡＭクリア処理を実行する構成としてもよい。このような構成とすれば、設定変更処理によって設定された抽選設定の設定情報を維持したまま、異常と判定された主側ＲＡＭ６４に記憶されている各種の情報を消去することができる。

【０８８１】

また、本態様では、図５１のステップＳ１１２２７において第２ＲＡＭクリア処理を実行した後に、ステップＳ１１２２８において設定変更処理（設定変更モード）を実行する構成としたが、この構成に代えて、第１ＲＡＭクリア処理を実行した後に、設定変更処理（設定変更モード）を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、仮に、抽選設定の設定情報が異常な値であり、第１ＲＡＭクリア処理の実行後にも抽選設定の設定情報が異常な値となったまま維持された場合であっても、設定変更処理（設定変更モード）によって抽選設定の設定情報を適切な値に再設定することができる。

【０８８２】

また、本態様では、図５１のステップＳ１１２１０、ステップＳ１１２１４及びステップＳ１１２２０においてＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には、ＲＡＭ異常報知処理を実行し、遊技進行モードには移行しない構成としたが、この構成に代えて、ステップＳ１１２１０、ステップＳ１１２１４及びステップＳ１１２２０においてＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には、ＲＡＭ異常報知処理を実行した後、第２ＲＡＭクリア処理を実行して抽選設定の設定情報を初期値（例えば「１」）に設定した上で、遊技進行モードに移行する構成としてもよい。

【０８８３】

また、本態様では、図５１のステップＳ１１２１５において設定確認処理（設定確認モード）を実行した後、ステップＳ１１２１６において復電処理を実行し、ステップＳ１１２１７において復電フラグをＯＦＦにする構成としたが、この構成に代えて、復電処理及び復電フラグをＯＦＦにする処理を実行した後に、設定確認処理（設定確認モード）を実行する構成としてもよい。

【０８８４】

また、本態様では、図５２のステップＳ１１３０６において設定変更用ボタンが押下された場合に設定情報を更新し、ステップＳ１１３０５においてＲＡＭクリアボタンが押下された場合に設定情報を確定させる構成としたが、設定情報を更新、確定させる操作はこれに限らず、例えば、ＲＡＭクリアボタンが押下された場合に設定情報を更新し、ＲＡＭクリアボタンが所定時間以上継続して押下された場合に設定情報を確定させる構成としてもよい。この構成によれば、設定変更用ボタンを省略することができるので、パチンコ機１０の製造コストを低減することができる。また、設定用の鍵がＯＦＦにされた場合に設定情報を確定させる構成としてもよく、所定の入球口に設けられた入球検知センサーによって遊技球が検知された場合に設定情報を確定させる構成としてもよい。

【０８８５】

また、本態様では、設定変更モード及び設定確認モードを実行させるための条件に、内枠１３及び前扉枠１４が開放状態であることが含まれている構成としたが、内枠１３及び前扉枠１４が開放状態であることは当該条件に必須ではなく、例えば、内枠１３が開放状態であることが当該条件に含まれており前扉枠１４が開放状態であることは当該条件に含まれていない構成としてもよく、また、前扉枠１４が開放状態であることが当該条件に含まれており内枠１３が開放状態であることは当該条件に含まれていない構成としてもよく、また、内枠１３及び前扉枠１４のいずれも当該条件には含まれていない構成としてもよ

い。
【０８８６】
また、本態様では、設定変更モード中において情報表示部４５ｚに表示される設定情報は点灯する表示態様であり、設定確認モード中において情報表示部４５ｚに表示される設定情報は点滅する表示態様である構成としたが、各モード中の設定情報の表示態様はこれらに限られず、例えば、設定変更モード中において情報表示部４５ｚに表示される設定情報は点滅する表示態様であり、設定確認モード中において情報表示部４５ｚに表示される設定情報は点灯する表示態様である構成としてもよい。
【０８８７】
また、本態様では、設定変更モード及び設定確認モードが終了した後は、そのまま遊技進行モードを実行する構成としたが、この構成に代えて、設定変更モード及び設定確認モードが終了した後は、遊技進行モードは実行せずに、遊技を進行させることができない待機状態に移行する構成とし、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにし、設定変更モード及び設定確認モードを実行させるための所定の操作をせずに電源をＯＮにした場合に、遊技進行モードを実行する構成としてもよい。
【０８８８】
＜態様８８＞
上記態様８７では、パチンコ機１０は、電源がＯＮにされた際に、復電フラグがＯＮではないと判定した場合及びＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４が異常であることを報知した上で、遊技の進行が可能な遊技進行モードには移行しない構成としたが、この構成に代えて、電源がＯＮにされた際に、復電フラグがＯＮではないと判定した場合及びＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には、設定変更モードを実行するための操作が為されていない場合であっても、主側ＲＡＭ６４が異常であることを報知した上で、設定変更モードを実行し、その後、遊技進行モードに移行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【０８８９】
図５４は、第１実施形態の態様８８の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理の一部を示すフローチャートである。
【０８９０】
ステップＳ１１５０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００、払出制御装置７０等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。そして、主側ＲＡＭ６４へのアクセスを許可する。その後、ステップＳ１１５０２に進み、内部機能レジスタの設定処理を実行する。その後、ステップＳ１１５０３に進み、当該パチンコ機１０に電源が投入されて起動したことを報知するための処理を実行する。具体的には、当該パチンコ機１０が起動したことを示す起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、例えば、「起動中です」といった音声や所定の警報音をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１５０３を実行した後、ステップＳ１１５０４に進む。
【０８９１】
ステップＳ１１５０４では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０８９２】
ここで復電フラグについて説明する。本態様では、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた場合や停電が発生した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、これらの情報の主側ＲＡＭ６４への退避が完了した場合に、復電フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。なお、商用電源からの電源の供給が絶たれた後は

、コンデンサ等のバックアップ電源からの電源供給に切り替わる。このように、復電フラグは、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させるための情報が主側ＲＡＭ６４に記憶されているか否かを電源投入時に識別するためのフラグである。

【０８９３】

ステップＳ１１５０４において、復電フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１５０５に進み、主側ＲＡＭ６４のＲＡＭ判定値を算出する。本態様では、ＲＡＭ判定値として、主側ＲＡＭ６４のチェックサム値を算出する。その後、ステップＳ１１５０６に進み、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）が正常であるか否か、すなわち、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）と主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＡＭ判定値（チェックサム値）とが一致するか否かを判定する。ステップＳ１１５０６において、ＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合には（ステップＳ１１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１１５０７に進む。

【０８９４】

ステップＳ１１５０７では、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１５０７において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１５０７：ＮＯ）、ステップＳ１１５０８に進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。

【０８９５】

ステップＳ１１５０８において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１５０８：ＮＯ）、ステップＳ１１５０９に進み、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる復電処理を実行する。具体的には、復電処理では、主側ＲＡＭ６４に保存されたスタックポインタの値を主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに書き込み、主側ＲＡＭ６４に退避されたデータを主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに復帰させることによって、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップＳ１１５０９を実行した後、ステップＳ１１５１０に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、通常の遊技処理へ移行する。具体的には、例えば、上述した各態様において説明したタイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、乱数更新処理、電源監視処理を実行する。タイマ割込み処理の割り込みを許可し、上述したタイマ割込み処理が実行されることによって、遊技の進行が可能となる（遊技進行モードが開始される）。

【０８９６】

一方、上述したステップＳ１１５０８において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１５１１に進み、設定確認処理を実行する。設定確認処理（設定確認モード）の詳細は、上述した態様８７の図５３に示した設定確認処理と同じである。ステップＳ１１５１１を実行した後、ステップＳ１１５１２に進み、上述した復電処理を実行して前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる。その後、ステップＳ１１５１３に進み、復電フラグをＯＦＦにする。その後、通常の遊技処理へ移行する。具体的には、例えば、上述した各態様において説明したタイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、乱数更新処理、電源監視処理を実行する。タイマ割込み処理の割り込みを許可し、上述したタイマ割込み処理が実行されることによって、遊技の進行が可能となる（遊技進行モードが開始される）。

【０８９７】

上述したステップＳ１１５０７において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１１５１４に進み、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。

【０８９８】

ステップＳ１１５１４において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１５１４：ＮＯ）、ステップＳ１１５１５に進む。

【０８９９】

ステップＳ１１５１５では、第１ＲＡＭクリア処理を実行する。第１ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を除いて消去する（０クリアする）処理である。すなわち、第１ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等は消去されるが、抽選設定の設定情報は消去されず、設定情報はそのまま維持される。また、本態様では、第１ＲＡＭクリア処理では、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドである第１ＲＡＭクリア処理実行コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、第１ＲＡＭクリア処理実行コマンドを受信すると、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭをクリアしました。」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１５１５を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９００】

上述したステップＳ１１５１４において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１５１４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１５１６に進み、上述した第１ＲＡＭクリア処理を実行する。その後、ステップＳ１１５１７に進み、設定変更処理を実行する。設定変更処理（設定変更モード）の詳細は、上述した態様８７の図５２に示した設定変更処理と同じである。ステップＳ１１５１７ｋを実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９０１】

一方、上述したステップＳ１１５０４において復電フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ１１５０４：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ１１５０６においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には（ステップＳ１１５０６：ＮＯ）、ステップＳ１１５１８に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１５１８を実行した後、ステップＳ１１５１９に進む。

【０９０２】

ステップＳ１１５１９では、第２ＲＡＭクリア処理を実行する。第２ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を含む全ての情報を消去する（０クリアする）処理である。すなわち、第２ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等に加えて、抽選設定の設定情報も消去される。なお、本態様の第２ＲＡＭクリア処理では、設定情報が消去された後、設定情報の初期値として「１」が格納される。その後、ステップＳ１１５２０に進み、設定変更処理を実行する。設定変更処理（設定変更モード）の詳細は、上述した態様８７の図５２に示した設定変更処理と同じである。ステップＳ１１５２０を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９０３】

以上説明したように、本態様によれば、電源のＯＮ時に、設定変更モードを実行させるための操作が為されていない場合であっても、復電フラグがＯＮではないと判定した場合、及び、主側ＲＡＭ６４のＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定し、ＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には、主側ＲＡＭ６４が異常であることを報知した上で、第２ＲＡＭクリア処理及び設定変更モードを実行して設定情報を確定させた後、遊技を進行可能な遊技進行モードに移行する。したがって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性を残したまま遊技

進行モードが実行されてしまうことを抑制することができる。
【０９０４】
例えば、電源のＯＮ時に、設定確認モードを実行させるための操作が為されていた場合であっても、復電フラグがＯＮではないと判定した場合、及び、主側ＲＡＭ６４のＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定し、ＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には、当該設定確認モードを実行せず、主側ＲＡＭ６４が異常であることを報知した上で、第２ＲＡＭクリア処理及び設定変更モードを実行して設定情報を確定させた後、遊技を進行可能な遊技進行モードに移行する。したがって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性を残したまま遊技進行モードが実行されてしまうことを抑制することができる。
【０９０５】
＜態様８９＞
上記態様８７におけるメイン処理（図５１）では、ＲＡＭクリアボタンが押下されているか否かを判定した後に（ステップＳ１１２０８）、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ１１２０９及びステップＳ１１２１９）構成としたが、この構成に代えて、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定した後に、ＲＡＭクリアボタンが押下されているか否かを判定する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【０９０６】
図５５は、第１実施形態の態様８９の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理の一部を示すフローチャートである。
【０９０７】
ステップＳ１１６０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００、払出制御装置７０等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。そして、主側ＲＡＭ６４へのアクセスを許可する。その後、ステップＳ１１６０２に進み、内部機能レジスタの設定処理を実行する。その後、ステップＳ１１６０３に進み、当該パチンコ機１０に電源が投入されて起動したことを報知するための処理を実行する。具体的には、当該パチンコ機１０が起動したことを示す起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、例えば、「起動中です」といった音声や所定の警報音をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１６０３を実行した後、ステップＳ１１６０４に進む。
【０９０８】
ステップＳ１１６０４では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０９０９】
ここで復電フラグについて説明する。本態様では、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた場合や停電が発生した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、これらの情報の主側ＲＡＭ６４への退避が完了した場合に、復電フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。なお、商用電源からの電源の供給が絶たれた後は、コンデンサ等のバックアップ電源からの電源供給に切り替わる。このように、復電フラグは、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させるための情報が主側ＲＡＭ６４に記憶されているか否かを電源投入時に識別するためのフラグである。
【０９１０】
ステップＳ１１６０４において、復電フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６０５に進み、主側ＲＡＭ６４のＲＡＭ判定値を算出する。本態様では、ＲＡＭ判定値として、主側ＲＡＭ６４のチェックサム値を算

出する。その後、ステップＳ１１６０６に進み、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）が正常であるか否か、すなわち、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）と主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＡＭ判定値（チェックサム値）とが一致するか否かを判定する。ステップＳ１１６０６において、ＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合には（ステップＳ１１６０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳ１１６０８に進む。

【０９１１】

一方、上述したステップＳ１１６０４において復電フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ１１６０４：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ１１６０６においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には（ステップＳ１１６０６：ＮＯ）、ステップＳ１１６０７に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。すなわち、ＲＡＭ異常フラグは、復電フラグがＯＦＦである場合又は復電フラグはＯＮであるがＲＡＭ判定値が正常ではない場合にＯＮになるフラグであり、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではない状態であることを示すフラグである。ステップＳ１１６０７を実行した後、ステップＳ１１６０８に進む。

【０９１２】

ステップＳ１１６０８では、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。ステップＳ１１６０８において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１６０８：ＮＯ）、ステップＳ１１６０９に進み、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであるか否かを判定する。

【０９１３】

ステップＳ１１６０９において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１６０９：ＮＯ）、ステップＳ１１６１０に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９１４】

ステップＳ１１６１０において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１６１０：ＮＯ）、ステップＳ１１６１１に進み、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる復電処理を実行する。具体的には、復電処理では、主側ＲＡＭ６４に保存されたスタックポインタの値を主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに書き込み、主側ＲＡＭ６４に退避されたデータを主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに復帰させることによって、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップＳ１１６１１を実行した後、ステップＳ１１６１２に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、通常の遊技処理へ移行する。具体的には、例えば、上述した各態様において説明したタイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、乱数更新処理、電源監視処理を実行する。タイマ割込み処理の割り込みを許可し、上述したタイマ割込み処理が実行されることによって、遊技の進行が可能となる（遊技進行モードが開始される）。

【０９１５】

一方、ステップＳ１１６１０において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１３に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。設定変更モードで起動して下さい。」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。ステップＳ１１６１３を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。ただし、本態様のパチンコ機１０では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、乱数更新処理、電源監視処理は実行するが、遊技の進行に必要な他の処理（例えば始動口用の入球処理や遊技回制御処理等）

は実行しない。具体的には、本態様では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、タイマ割り込みの許可設定を行なわない。したがって、見かけ上は通常の遊技進行モードと同等であるが、遊技者が遊技を進行させることはできない状態となる。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、遊技進行モードには移行しない。この状態の場合には、管理者は、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにし、設定用の鍵を設定用の鍵穴に挿入してＯＮ側に回し、ＲＡＭクリアボタンを押下したまま電源をＯＮにして当該パチンコ機１０を設定変更モードで起動させればよい。

【０９１６】

一方、上述したステップＳ１１６０９において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１６０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１４に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１６１４において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１６１４：ＮＯ）、ステップＳ１１６１５に進む。

【０９１７】

ステップＳ１１６１５では、第１ＲＡＭクリア処理を実行する。第１ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を除いて消去する（０クリアする）処理である。すなわち、第１ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等は消去されるが、抽選設定の設定情報は消去されず、設定情報はそのまま維持される。また、本態様では、第１ＲＡＭクリア処理では、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドである第１ＲＡＭクリア処理実行コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、第１ＲＡＭクリア処理実行コマンドを受信すると、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭをクリアしました。」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１６１５を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９１８】

一方、ステップＳ１１６１４において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１６１４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１６に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。設定変更モードで起動して下さい。」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。ステップＳ１１６１６を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。ただし、上述したように、本態様のパチンコ機１０では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、乱数更新処理、電源監視処理は実行するが、遊技の進行に必要な他の処理（例えば始動口用の入球処理や遊技回制御処理等）は実行しない。具体的には、本態様では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、タイマ割り込みの許可設定を行なわない。したがって、見かけ上は通常の遊技進行モードと同等であるが、遊技者が遊技を進行させることはできない状態となる。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、遊技進行モードには移行しない。この状態の場合には、管理者は、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにし、設定用の鍵を設定用の鍵穴に挿入してＯＮ側に回し、ＲＡＭクリアボタンを押下したまま電源をＯＮにして当該パチンコ機１０を設定変更モードで起動させればよい。

【０９１９】

上述したステップＳ１１６０８において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１７に進み、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであるか否かを判定する。

【０９２０】

上述したステップＳ１１６１７において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１６１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６１８に進み、ＲＡＭ異常

フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９２１】

ステップＳ１１６１８において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１６１８：ＮＯ）、ステップＳ１１６１９に進み、設定確認処理を実行する。設定確認処理（設定確認モード）では、情報表示部４５ｚに現在の抽選設定の設定情報を表示させる処理を実行する。すなわち、設定確認モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の現在の抽選設定の設定情報を確認することが可能なモードである。設定確認処理（設定確認モード）の詳細は、上述した態様８７の図５３に示した設定確認処理と同じである。ステップＳ１１６１９を実行した後、ステップＳ１１６２０に進み、上述した復電処理を実行して前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる。その後、ステップＳ１１６２１に進み、復電フラグをＯＦＦにする。その後、通常の遊技処理へ移行する。具体的には、例えば、上述した各態様において説明したタイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、乱数更新処理、電源監視処理を実行する。タイマ割込み処理の割り込みを許可し、上述したタイマ割込み処理が実行されることによって、遊技の進行が可能となる（遊技進行モードが開始される）。

【０９２２】

一方、ステップＳ１１６１８において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１６１８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６２２に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。設定変更モードで起動して下さい。」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。ステップＳ１１６２２を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。ただし、上述したように、本態様のパチンコ機１０では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、乱数更新処理、電源監視処理は実行するが、遊技の進行に必要な他の処理（例えば始動口用の入球処理や遊技回制御処理等）は実行しない。具体的には、本態様では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、タイマ割り込みの許可設定を行なわない。したがって、見かけ上は通常の遊技進行モードと同等であるが、遊技者が遊技を進行させることはできない状態となる。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、遊技進行モードには移行しない。この状態の場合には、管理者は、当該パチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにし、設定用の鍵を設定用の鍵穴に挿入してＯＮ側に回し、ＲＡＭクリアボタンを押下したまま電源をＯＮにして当該パチンコ機１０を設定変更モードで起動させればよい。

【０９２３】

上述したステップＳ１１２１７において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１１２２３に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０９２４】

ステップＳ１１６２３において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１６２３：ＮＯ）、ステップＳ１１６２４に進み、上述した第１ＲＡＭクリア処理を実行する。その後、ステップＳ１１６２５に進み、設定変更処理を実行する。設定変更処理（設定変更モード）では、情報表示部４５ｚに抽選設定の設定情報を表示させる処理を実行するとともに、抽選設定の設定情報の変更を受け付ける処理を実行する。すなわち、設定変更モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報を変更することが可能なモードである。設定変更処理（設定変更モード）の詳細は、上述した態様８７の図５２に示した設定変更処理と同じである。ステップＳ１１６２５を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９２５】

一方、ステップＳ１１６２３において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１６２３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１６２６に進み、ＲＡＭ異常報知

処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１６２６を実行した後、ステップＳ１１６２７に進む。

【０９２６】

ステップＳ１１６２７では、第２ＲＡＭクリア処理を実行する。第２ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を含む全ての情報を消去する（０クリアする）処理である。すなわち、第２ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等に加えて、抽選設定の設定情報も消去される。ここで、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、第１クリア処理ではなく、設定情報も消去する第２クリア処理を実行する理由について説明する。ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている設定情報も正常でない可能性があり、例えば、ノイズ等によって管理者の意図しない設定情報に書き換わっていたり、設定情報としては所定の範囲内の数値（例えば１から６までの数値）しか取り得ないにも関わらず、所定の範囲以外の数値が記憶されていたりする可能性があるためである。なお、本態様の第２ＲＡＭクリア処理では、設定情報が消去された後、設定情報の初期値として「１」が格納される。また、第２クリア処理によって、ＲＡＭ異常フラグもＯＦＦとなる。その後、ステップＳ１１６２８に進み、設定変更処理を実行する。設定変更処理（設定変更モード）の詳細は、上述した態様８７の図５２に示した設定変更処理と同じである。ステップＳ１１６２８を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９２７】

以上説明した本態様の構成によっても、上記態様８７と同様の効果を奏することができる。また、上記態様８７において説明した各種の変形的な構成も本態様に適用することができる。

【０９２８】

＜態様９０＞

上記態様８８におけるメイン処理（図５４）では、ＲＡＭクリアボタンが押下されているか否かを判定した後に（ステップＳ１１５０７）、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ１１５０８及びステップＳ１１５１４）構成としたが、この構成に代えて、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定した後に、ＲＡＭクリアボタンが押下されているか否かを判定する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０９２９】

図５６は、第１実施形態の態様９０の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理の一部を示すフローチャートである。

【０９３０】

ステップＳ１１７０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００、払出制御装置７０等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。そして、主側ＲＡＭ６４へのアクセスを許可する。その後、ステップＳ１１７０２に進み、内部機能レジスタの設定処理を実行する。その後、ステップＳ１１７０３に進み、当該パチンコ機１０に電源が投入されて起動したことを報知するための処理を実行する。具体的には、当該パチンコ機１０が起動したことを示す起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、例えば、「起動中です」といった音声や所定の警報音をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１７０３を実行した後、ステップＳ１１７０４に進む。

【０９３１】
ステップＳ１１７０４では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０９３２】
ここで復電フラグについて説明する。本態様では、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた場合や停電が発生した場合には、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や制御情報等）を主側ＲＡＭ６４の所定の領域に退避させる。そして、これらの情報の主側ＲＡＭ６４への退避が完了した場合に、復電フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ判定値（例えばチェックサム値）を算出し、算出したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶する。なお、商用電源からの電源の供給が絶たれた後は、コンデンサ等のバックアップ電源からの電源供給に切り替わる。このように、復電フラグは、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させるための情報が主側ＲＡＭ６４に記憶されているか否かを電源投入時に識別するためのフラグである。
【０９３３】
ステップＳ１１７０４において、復電フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７０５に進み、主側ＲＡＭ６４のＲＡＭ判定値を算出する。本態様では、ＲＡＭ判定値として、主側ＲＡＭ６４のチェックサム値を算出する。その後、ステップＳ１１７０６に進み、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）が正常であるか否か、すなわち、算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）と主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＡＭ判定値（チェックサム値）とが一致するか否かを判定する。ステップＳ１１７０６において、ＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合には（ステップＳ１１７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７０７に進む。
【０９３４】
ステップＳ１１７０７では、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであるか否かを判定する。なお、枠開放スイッチは、内枠１３が外枠１１に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が内枠１３に対して開放状態であるときにＯＮとなるスイッチである。ステップＳ１１７０７において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも１つがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１７０７：ＮＯ）、ステップＳ１１７０８に進み、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであるか否かを判定する。
【０９３５】
ステップＳ１１７０８において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１７０８：ＮＯ）、ステップＳ１１７０９に進み、前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる復電処理を実行する。具体的には、復電処理では、主側ＲＡＭ６４に保存されたスタックポインタの値を主側ＣＰＵ６２ｘのスタックポインタに書き込み、主側ＲＡＭ６４に退避されたデータを主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタに復帰させることによって、主側ＣＰＵ６２ｘのレジスタの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップＳ１１７０９を実行した後、ステップＳ１１７１０に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、通常の遊技処理へ移行する。具体的には、例えば、上述した各態様において説明したタイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、乱数更新処理、電源監視処理を実行する。タイマ割込み処理の割り込みを許可し、上述したタイマ割込み処理が実行されることによって、遊技の進行が可能となる（遊技進行モードが開始される）。
【０９３６】
一方、上述したステップＳ１１７０８において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１７０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７１１に進み、第１ＲＡＭクリア処理を実行する。第１ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を除いて消去する（０クリアする）処理である。すなわち、第１ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等は消去されるが、抽選設定の設定情報は消去されず、設定情報はそのまま維持される。また、本態様では、第１ＲＡＭクリア処理では、第１ＲＡＭクリア処理を実行した

ことを示すコマンドである第１ＲＡＭクリア処理実行コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、第１ＲＡＭクリア処理実行コマンドを受信すると、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭをクリアしました。」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１７１１を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９３７】

上述したステップＳ１１７０７において、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７１２に進み、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであるか否かを判定する。

【０９３８】

ステップＳ１１７１２において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１１７１２：ＮＯ）、ステップＳ１１７１３に進み、設定確認処理を実行する。設定確認処理（設定確認モード）の詳細は、上述した態様８７の図５３に示した設定確認処理と同じである。ステップＳ１１７１３を実行した後、ステップＳ１１７１４に進み、上述した復電処理を実行して前回の電源ＯＦＦ時の状態に復帰させる。その後、ステップＳ１１７１５に進み、復電フラグをＯＦＦにする。その後、通常の遊技処理へ移行する。具体的には、例えば、上述した各態様において説明したタイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、乱数更新処理、電源監視処理を実行する。タイマ割込み処理の割り込みを許可し、上述したタイマ割込み処理が実行されることによって、遊技の進行が可能となる（遊技進行モードが開始される）。

【０９３９】

上述したステップＳ１１７１２において、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１１７１２：ＹＥＳ）、ステップＳ１１７１６に進み、上述した第１ＲＡＭクリア処理を実行する。その後、ステップＳ１１７１７に進み、設定変更処理を実行する。設定変更処理（設定変更モード）の詳細は、上述した態様８７の図５２に示した設定変更処理と同じである。ステップＳ１１７１７を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９４０】

一方、上述したステップＳ１１７０４において復電フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ１１７０４：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ１１７０６においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合には（ステップＳ１１７０６：ＮＯ）、ステップＳ１１７１８に進み、ＲＡＭ異常報知処理を実行する。ＲＡＭ異常報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であることを示すコマンドであるＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭが異常であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「ＲＡＭ異常です。」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１１７１８を実行した後、ステップＳ１１７１９に進む。

【０９４１】

ステップＳ１１７１９では、第２ＲＡＭクリア処理を実行する。第２ＲＡＭクリア処理は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報のうち、抽選設定の設定情報を含む全ての情報を消去する（０クリアする）処理である。すなわち、第２ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態を示す各種フラグ情報や各種の制御情報等に加えて、抽選設定の設定情報も消去される。なお、本態様の第２ＲＡＭクリア処理では、設定情報が消去された後、設定情報の初期値として「１」が格納される。その後、ステップＳ１１７２０に進み、設定変更処理を実行する。設定変更処理（設定変更モード）の詳細は、上述した態様８７の図５２に示した設定変更処理と同じである。ステップＳ１１７２０を実行した後、上述した通常の遊技処理へ移行する。

【０９４２】

以上説明した本態様の構成によっても、上記態様８８と同様の効果を奏することができる。また、上記態様８８において説明した各種の変形的な構成も本態様に適用することが

できる。
【０９４３】
＜態様９１＞
上記各態様における設定変更処理（図５２）では、ＲＡＭクリアボタンが押下された場合に抽選設定の設定情報が確定する（ステップＳ１１３０５）構成としたが、この構成に代えて、設定用の鍵がＯＦＦになった場合に抽選設定の設定情報が確定する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。
【０９４４】
図５７は、第１実施形態の態様９１の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。図５２に示した設定変更処理に含まれる処理と同一の処理については同一のステップ番号を付している。図５２に示した設定変更処理との主な相違点は、図５２では、変更した設定情報を確定させる処理がＲＡＭクリアボタンを押下することであるのに対し（ステップＳ１１３０５）、本態様では、変更した設定情報を確定させる処理が設定用の鍵をＯＦＦ側にすること（ステップＳ１１３０５ａ）である点と、これに伴って図５２のステップＳ１１３０８の処理が省略されている点である。以下、具体的に説明する。
【０９４５】
ステップＳ１１３０１では、設定変更報知開始処理を実行する。設定変更報知開始処理では、設定変更モードを開始したこと示すコマンドである設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、設定変更モード中であることを示す音声をスピーカー４６から出力させる。具体的には、例えば、「設定変更モード中です」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させる。また、音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、設定変更モード中であることを示す情報を図柄表示装置４１に表示させる。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、「設定変更モード中です」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信し、当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、「設定変更モード中です」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させる。また、音声発光制御装置９０は、設定変更モード開始コマンドを受信すると、各種ランプ４７を最大輝度による点灯と消灯とを交互に繰り返して点滅するように制御する。
【０９４６】
さらに、設定変更報知開始処理では、設定変更モードを開始したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。設定変更モードを開始したこと示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に設定変更モード中のパチンコ機１０の情報を表示する。ステップＳ１１３０１を実行した後、ステップＳ１１３０２に進む。
【０９４７】
ステップＳ１１３０２では、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を開始する。具体的には、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに点灯表示させる。その後、ステップＳ１１３０３に進み、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本態様では、パチンコ機１０に設定される設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、設定情報が「１」から「６」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップＳ１１３０３において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップＳ１１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０５に進む。一方、ステップＳ１１３０３において、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップＳ１１３０３：ＮＯ）、例えば、設定情報として「０」や「７」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップＳ１１３０４に進み、設定情報を初期値に変更する。本態様では、設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳ１１３０５ａに進む。
【０９４８】

ステップＳ１１３０５ａでは、設定用の鍵がＯＦＦ側になったか否かを判定する。ステップＳ１１３０５ａにおいて、設定用の鍵がＯＦＦ側になっていないと判定した場合には（ステップＳ１１３０５ａ：ＮＯ）、ステップＳ１１３０６に進み、設定変更用ボタンが押下されたか否かを判定する。ステップＳ１１３０６において、設定変更用ボタンが押下されたと判定した場合には（ステップＳ１１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０７に進み、抽選設定の設定情報を更新する。具体的には、設定情報として格納されている数値情報に１を加算する。ただし、設定情報として格納されている数値情報が「６」である状況において設定変更用ボタンが押下された場合には当該数値情報は「１」に更新される。その後、上述したステップＳ１１３０３に戻り、更新した設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップＳ１１３０６において、設定変更用ボタンが押下されていないと判定した場合には（ステップＳ１１３０６：ＮＯ）、ステップＳ１１３０７の処理を実行することなく、上述したステップＳ１１３０３に戻り、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。

【０９４９】

上述したステップＳ１１３０５ａにおいて、設定用の鍵がＯＦＦ側になったと判定した場合には（ステップＳ１１３０５ａ：ＹＥＳ）、ステップＳ１１３０９に進み、抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させるための制御を終了する。その後、ステップＳ１１３１０に進む。

【０９５０】

ステップＳ１１３１０では、設定変更報知終了処理を実行する。設定変更報知終了処理では、設定変更モードを終了したこと示すコマンドである設定変更モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、設定変更モード終了コマンドを受信すると、上述した設定変更モード中であることを報知するための各種の制御を終了する。

【０９５１】

さらに、設定変更報知終了処理では、設定変更モードを終了したこと示す情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する。設定変更モードを終了したこと示す情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の設定変更モードが終了したことを示す情報を表示する。ステップＳ１１３１０を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更報知終了処理を実行した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機１０の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。

【０９５２】

以上説明した本態様の構成によれば、変更した設定情報を確定させるためにＲＡＭクリアボタンを押下するという操作を省略することができるので、管理者が設定情報を変更させるために必要となる作業工程を簡易化することができる。

【０９５３】

＜態様９２＞

上記各態様のうち、設定変更モード及び設定確認モードを実行可能な構成において、設定変更モードの実行中及び設定確認モードの実行中においては、メイン表示部４５は、遊技の進行が可能な遊技進行モードの実行中には表示されない表示パターン（表示態様）を表示する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【０９５４】

上述したように、メイン表示部４５は、複数の発光部によって構成されている。具体的には、メイン表示部４５は、複数のセグメント発光部からなる第１図柄表示部３７ａと、複数のセグメント発光部からなる第２図柄表示部３７ｂと、複数のＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと、複数のＬＥＤランプからなる第２保留表示部３７ｄと、複数のＬＥＤランプからなる普図ユニット３８と、複数のＬＥＤランプからなるラウンド表示部３９とによって構成されている。

【０９５５】
そして、メイン表示部４５は、遊技の進行が可能な遊技進行モードの実行中においては、遊技の進行の状況を反映した表示態様となるように各発光部を制御するが、本態様では、遊技進行モードの実行中においては、メイン表示部４５を構成する全ての発光部が同時に点灯した状態となったり、全ての発光部が同期して点滅した状態となることはない。
【０９５６】
そこで、本態様では、メイン表示部４５は、抽選設定の設定情報を変更可能な設定変更モードの実行中においては、メイン表示部４５を構成する全ての発光部を同時に点灯させる制御を実行し、抽選設定の設定情報を確認可能な設定確認モードの実行中においては、メイン表示部４５を構成する全ての発光部を同期して点滅させる制御を実行する。
【０９５７】
このような構成によれば、現在のパチンコ機１０が遊技進行モード中であるのか、設定変更モード中であるのか、設定確認モード中であるのかを管理者等に識別させることが可能となる。さらに、このような構成によれば、例えば、パチンコ機１０の現在のモードを識別させるためのモード表示用の発光部をメイン表示部４５に新たに追加しなくてもよいため、パチンコ機１０のハードウェア構成を変更することなく、パチンコ機１０の制御プログラムを変更することのみによって、パチンコ機１０の現在のモードを管理者等に識別させることが可能な構成に変更することができる。
【０９５８】
なお、メイン表示部４５は、抽選設定の設定情報を変更可能な設定変更モードの実行中においては、メイン表示部４５を構成する全ての発光部を同期して点滅させる制御を実行し、抽選設定の設定情報を確認可能な設定確認モードの実行中においては、メイン表示部４５を構成する全ての発光部を同時に点灯させる制御を実行する構成としてもよい。
【０９５９】
また、設定変更モードの実行中及び設定確認モードの実行中においてメイン表示部４５が表示する表示態様は、遊技進行モードの実行中には表示されない表示態様（点灯パターン）であれば、メイン表示部４５を構成する全ての発光部を点灯、点滅させる構成に限らず、他の表示態様であってもよい。
【０９６０】
また、メイン表示部４５にモード表示用の発光部（例えばＬＥＤ）を１つ追加し、遊技進行モードの実行中は当該発光部を消灯させ、設定変更モードの実行中は当該発光部を点灯させ、設定確認モードの実行中は当該発光部を点滅させる構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０の現在のモードを管理者等に明確に認識させることが可能となるとともに、音声発光制御装置９０や表示制御装置１００、図柄表示装置４１を用いてパチンコ機１０の現在のモードを報知する構成と比較して、構成の簡略化を実現することができる。
【０９６１】
また、メイン表示部４５にモード表示用の発光部（例えばＬＥＤ）を２つ（第１発光部及び第２発光部）追加し、遊技進行モードの実行中は第１発光部及び第２発光部の両方を消灯させた状態とし、設定変更モードの実行中は第１発光部を点灯させて第２発光部は消灯させた状態とし、設定確認モードの実行中は第２発光部を点灯させて第１発光部を消灯させた状態とする構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０の現在のモードを管理者等に明確に認識させることが可能となるとともに、音声発光制御装置９０や表示制御装置１００、図柄表示装置４１を用いてパチンコ機１０の現在のモードを報知する構成と比較して、構成の簡略化を実現することができる。さらに、メイン表示部４５に追加した２つの発光部を制御するだけでよいので、制御プログラムや点灯パターンを追加することによるデータ容量の増加を抑制することができる。
【０９６２】
＜態様９３＞
上記各態様のうち、情報表示部４５ｚが４個の７セグメント表示器４５ｚ１～４５ｚ４

を備える構成において、当該パチンコ機１０の電源投入時に、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を所定時間（例えば３秒間）点灯させ、その後、所定時間（例えば２秒間）同期して点滅させる構成としてもよい。

【０９６３】

このような構成によれば、パチンコ機１０の電源投入時に、情報表示部４５ｚを構成する発光部に、断線等の不具合によって点灯しない発光部が存在していないかを確認することができるとともに、不具合によって常時点灯状態となって消灯しない発光部が存在していないかを確認することができる。例えば、仮に、右中７セグメント表示器４５ｚ３のセグメント発光部Ｇ及びセグメント発光部Ｄが不具合によって点灯しない場合には、右中７セグメント表示器４５ｚ３に「３」を表示させる制御が実行されている場合であっても、セグメント発光部Ｇ及びセグメント発光部Ｄが点灯しないことによって、右中７セグメント表示器４５ｚ３には「７」が表示されてしまうことになる。この結果、管理者は、遊技履歴情報の数値情報を誤認してしまう可能性がある。これに対して、本態様の構成によれば、パチンコ機１０の電源投入時に、情報表示部４５ｚを構成する発光部に、断線等の不具合によって点灯しない発光部が存在していないかを確認することができるとともに、不具合によって常時点灯状態となって消灯しない発光部が存在していないかを確認することができるので、このような誤認を抑制することができる。

【０９６４】

さらに、情報表示部４５ｚを検査するための情報表示部検査ボタンを設け、当該情報表示部検査ボタンが押下された場合には、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を所定時間（例えば３秒間）点灯させ、その後、所定時間（例えば２秒間）同期して点滅させる構成としてもよい。

【０９６５】

このような構成によれば、パチンコ機１０の電源投入時ではなくても、情報表示部検査ボタンを押下することによって、情報表示部４５ｚを構成する発光部に、断線等の不具合によって点灯しない発光部が存在していないかを確認することができるとともに、不具合によって常時点灯状態となって消灯しない発光部が存在していないかを確認することができる。すなわち、情報表示部４５ｚに不具合が発生していないかを確認するためにパチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦにしてからＯＮにしなくてもよいため、管理者の作業効率を向上させることができる。

【０９６６】

また、上述したベース（通常モード中）を算出して記憶し、記憶したベース（通常モード中）を情報表示部４５ｚに表示させる構成において、主制御装置６０は、計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達する毎に区間を分け、区間毎にベース（通常モード中）を算出して記憶する構成とし、情報表示部４５ｚは、算出対象となった区間の異なる複数種類のベース（通常モード中）を切り替えて表示する構成としてもよい。

【０９６７】

具体的には、本態様のパチンコ機１０は、最大で７つの区間のベース（通常モード中）を算出して記憶し、情報表示部４５ｚは、最大で７つの区間に対応したベース（通常モード中）を切り替えて表示する。７つの区間は以下のとおりである。

【０９６８】

・「ｂＬ」：計測中のベース（通常モード中）

現在計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達するまでの現在の区間において算出された出球率（通常モード中）

・「ｂ１」：１つ前の区間において計測済みのベース（通常モード中）

計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した区間であって、現在計測中の区間の１つ前の区間において算出された出球率（通常モード中）

・「ｂ２」：２つ前の区間において計測済みのベース（通常モード中）

計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した区間であって、現在計測中の区間の２つ前の区間において算出された出球率（通常モード中）

・「ｂ３」：３つ前の区間において計測済みのベース（通常モード中）
　計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した区間であって、現在計測中の区間の３つ前の区間において算出された出球率（通常モード中）
・「ｂ４」：４つ前の区間において計測済みのベース（通常モード中）
　計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した区間であって、現在計測中の区間の４つ前の区間において算出された出球率（通常モード中）
・「ｂ５」：５つ前の区間において計測済みのベース（通常モード中）
　計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した区間であって、現在計測中の区間の５つ前の区間において算出された出球率（通常モード中）
・「ｂ６」：６つ前の区間において計測済みのベース（通常モード中）
　計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した区間であって、現在計測中の区間の６つ前の区間において算出された出球率（通常モード中）

【０９６９】
　各入球部への入球個数情報等の遊技履歴基礎情報が記憶されていない初期状態において「ｂＬ」に対応する区間の計測を開始し、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達すると、「ｂＬ」に対する区間として記憶した遊技履歴基礎情報を「ｂ１」に対応する区間にシフトさせ、新たに「ｂＬ」に対応する区間の計測を開始する。そして、新たに計測を開始した「ｂＬ」に対応する区間において排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達すると、「ｂ１」に対する区間として記憶していた遊技履歴基礎情報を「ｂ２」に対応する区間にシフトさせ、「ｂＬ」に対する区間として記憶した遊技履歴基礎情報を「ｂ１」に対応する区間にシフトさせ、新たに「ｂＬ」に対応する区間の計測を開始する。このようにして、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達する毎に、区間毎の遊技履歴基礎情報をシフトさせていき、最大で「ｂ６」に対応する区間まで遊技履歴基礎情報を記憶しておく。そして、「ｂ６」に対応する区間として遊技履歴基礎情報が記憶されている状態で、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達すると、「ｂ６」に対応する区間として記憶されていた遊技履歴基礎情報を消去し、「ｂ５」に対応する区間として記憶されていた遊技履歴基礎情報を「ｂ６」に対応する区間にシフトさせる。

【０９７０】
　すなわち、本態様では、最大で６００００個×７区間の排出通路通過個数N_{OUT}が計測されるまでの遊技履歴基礎情報が蓄積されて記憶される。

【０９７１】
　そして、本態様では、情報表示部４５ｚは、記憶されている複数の区間のベース（通常モード中）を５秒毎に切り替えて表示する。具体的には、例えば、「ｂＬ」、「ｂ１」、「ｂ２」、「ｂ３」、「ｂ４」の５つの区間のベース（通常モード中）が記憶されている場合には、情報表示部４５ｚは、「ｂＬ．３１」→「ｂ１．３１」→「ｂ２．３０」→「ｂ３．３１」→「ｂ４．３０」→「ｂＬ．３１」→「ｂ１．３１」...といった順序で５秒毎に切り替えながら各区間のベース（通常モード中）を繰り返し表示する。

【０９７２】
　このような構成によれば、遊技機の検査者又は管理者は、情報表示部４５ｚの表示を確認することによって、各区間毎のベース（通常モード中）を比較することが可能となる。この結果、例えば、パチンコ機１０に不具合が発生したり不正が施されたりすることによってベース（通常モード中）の値が異常値になった場合に、過去のどのタイミングで不具合等が発生したのかを予測することが可能となる。

【０９７３】
　なお、本態様では、計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達する毎に区間を分け、区間毎にベース（通常モード中）を算出して記憶し、区間毎に記憶したベース（通常モード中）を所定時間毎（例えば５秒毎）に切り替えて情報表示部４５ｚに表示させる構成としたが、この構成に代えて、ＲＴＣ９６を設け、日付が変わる毎に区間を分け、日付毎に区分けされた区間毎にベース（通常モード中）を算出して記憶し、日付毎（区

間毎）に記憶したベース（通常モード中）を所定時間毎（例えば５秒毎）に切り替えて情報表示部４５ｚに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、「ｂＬ」は当日の区間、「ｂ１」は１日前の区間、「ｂ２」は２日前の区間、「ｂ３」は３日前の区間、「ｂ４」は４日前の区間、「ｂ５」は５日前の区間、「ｂ６」は６日前の区間として定義する。

【０９７４】

このような構成によれば、遊技機の検査者又は管理者は、情報表示部４５ｚの表示を確認することによって、日付毎に区切られた各区間毎のベース（通常モード中）を比較することが可能となる。この結果、例えば、パチンコ機１０に不具合が発生したり不正が施されたりすることによってベース（通常モード中）の値が異常値になった場合に、不具合等が発生した日付を予測することが可能となる。

【０９７５】

また、各入球部への入球個数情報等の遊技履歴基礎情報及びベース（通常モード中）等の遊技履歴情報が主側ＲＡＭ６４に記憶されており、ＲＡＭクリアボタンを押下した状態でパチンコ機１０の電源をＯＮにすることによって実行されるＲＡＭクリア処理によって、遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報が消去される（クリアされる）構成において、遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報が消去された後、計測された排出通路通過個数N_{OUT}が所定の個数（例えば３００個）に達するまでは、遊技履歴情報を情報表示部４５ｚに表示させる際に、遊技履歴情報の種別情報は表示させるが、遊技履歴情報の数値情報は表示させない構成としてもよい。

【０９７６】

具体的には、例えば、遊技履歴情報としてベース（通常モード中）を算出して記憶し、記憶したベース（通常モード中）を情報表示部４５ｚに表示させる構成において、ＲＡＭクリア処理によって遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報が消去された後、計測された排出通路通過個数N_{OUT}が３００個に達するまでは、情報表示部４５ｚの種別情報表示エリアに「ｂＬ．」を表示させ、数値情報表示エリアに「－－（２個のハイフン）」を表示させる構成としてもよい。

【０９７７】

このような構成によれば、遊技機の検査者又は管理者は、情報表示部４５ｚに「ｂＬ．－－」が表示されている場合には、遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報が消去された後、又はメーカーの工場から当該パチンコ機１０が出荷された後に計測された排出通路通過個数N_{OUT}が３００個に達していないと認識することができる。また、例えば、メーカーがパチンコ機１０を出荷する際には、数個の遊技球を各入球部に入球させたりして動作をチェックする場合がある。この場合には、正当に遊技を行なった場合ではない状況において各入球部に入球した遊技球の個数が計測されてしまうので、例えば、最初に計測された排出通路通過個数N_{OUT}が３００個に達するまでは、遊技履歴基礎情報及び遊技履歴情報に、メーカーによるチェックの影響が大きく出てしまう可能性がある。そこで、本態様の構成によれば、計測された排出通路通過個数N_{OUT}が３００個に達するまでは、情報表示部４５ｚに「ｂＬ．－－」を表示させて、ベース（通常モード中）の数値情報は表示させないので、管理者が、メーカーによるチェックの影響を大きく受けた数値を確認し、パチンコ機１０に不具合等が発生してしまったのではないかといった誤解をしてしまうことを抑制することができる。

【０９７８】

＜態様９４＞

上記各態様のうち、複数の区間毎に遊技履歴情報を算出する構成において、区間に対応する遊技履歴基礎情報が上限まで記憶されて遊技履歴情報を算出して記憶した後は、当該区間の遊技履歴情報の算出の基礎となった遊技履歴基礎情報は消去する構成としてもよい。具体的には、例えば、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達して遊技履歴情報を算出して記憶した後は、当該遊技履歴情報の算出の基礎となった遊技履歴基礎情報は消去する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴基礎情報を記憶す

るために必要となる記憶容量を低減することができる。
【０９７９】
＜態様９５＞
上記の各態様において説明した各種の機能（例えば、各入球口への遊技球の入球個数を記憶する機能や、各入球口への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数を算出する機能、賞球として払い出された遊技球の個数を記憶する機能、役物比率等の遊技履歴情報を算出する機能、算出した遊技履歴情報を記憶する機能、記憶した遊技履歴情報を表示する機能、ＲＡＭやフラッシュメモリ等の各種の記憶手段に記憶された各種の情報を消去する機能等）の少なくとも一部の機能を、遊技履歴管理チップ３００が実現する構成としてもよく、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）が実現する構成としてもよく、検査機３２０が実現する構成としてもよい。また、遊技履歴管理チップ３００、主側ＣＰＵ６２ｘ（遊技履歴管理チップ３００を除いた主側ＭＰＵ６２）及び検査機３２０がこれらの各種の機能の少なくとも一部の機能を分担又は協働して実現する構成としてもよい。
【０９８０】
＜態様９６＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様は、パチンコ機１０に限らず、他の種別の遊技機に対しても適用することができる。例えば、パチンコ型スロットマシン等の回胴式遊技機に対しても適用することができる。具体的には、例えば、ボーナス時に当選して得た遊技メダルの枚数と、通常区間中に引いた子役で得られる遊技メダルの枚数と、ボーナスとは別の有利区間（ＡＴ、ＡＲＴ）中に得られる遊技メダルの枚数との比率を算出し、当該比率を液晶表示装置に表示する構成や、当該比率を検査機に出力し、当該検査機の表示部に当該比率を表示させる構成に対して適用することができる。
【０９８１】
＜態様９７＞
上記第１実施形態及び上記の他の態様において、ソフトウェアによって実現（ＣＰＵがプログラムを実行することによって実現）されている機能の一部又は全部をハードウェアによって実現する構成としてもよい。例えば、遊技履歴管理チップ３００は、遊技履歴情報を算出するための演算処理を実行するために設計された専用のハードウェアを備える構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を算出するための演算処理を高速化することができるとともに、演算用のプログラムが不正に改竄されて正しい遊技履歴情報が算出されない等といった不正の発生を抑制することができる。なお、当該ハードウェアは、デジタル回路で構成されていてもよく、アナログ回路で構成されていてもよい。アナログ回路で構成されていれば、デジタル回路よりもさらに演算処理を高速化することができる。
【０９８２】
＜態様９８＞
上記第１実施形態及び上記の態様１から態様９７に含まれる１又は複数の構成を適宜差し替えたり組み合わせた構成を採用してもよい。また、上記第１実施形態及び上記の態様１から態様９７に含まれる１又は複数の構成と第１実施形態以外の実施形態に含まれる１又は複数の構成とを組み合わせてもよい。また、上記第１実施形態及び上記の態様１から態様９７に含まれる構成のうち、必須でない構成は、その趣旨を逸脱しない範囲において適宜省略することが可能である。
【０９８３】
Ｂ．他の構成への適用：
上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。
【０９８４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【０９８５】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【０９８６】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【０９８７】

Ｃ．上記各実施形態等から抽出される発明群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０９８８】

＜特徴Ａ群＞

特徴Ａ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【０９８９】

［特徴Ａ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

当該遊技機本体の筐体の内部に格納されるとともに、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ３０４、演算結果記憶用メモリ３０９）と、

前記情報記憶手段に記憶された情報を当該遊技機と接続された所定の装置に対して送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０９９０】

特徴Ａ１によれば、処理実行手段は、検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段を備える。検知情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ａ１によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通す

るものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を保持することができない。特徴Ａ１の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ａ１の遊技機は、当該遊技機がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【０９９１】

[特徴Ａ２]

特徴Ａ１に記載の遊技機であって、

遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備え、

前記処理実行手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作する

ことを特徴とする遊技機。

【０９９２】

特徴Ａ２によれば、処理実行手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、例えば、当該遊技機が遊技ホールに設置されている場合であって、ホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得していた場合に、当該ホールコンピュータの電源系統に不具合が生じた場合や、当該ホールコンピュータの処理に不具合が生じた場合であっても、遊技機に電源が供給されている状況であれば、検知情報を取得することができる。仮に、制御手段と処理実行手段とが異なる電源によって動作している場合、処理実行手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず検知情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ａ２によれば、制御手段と処理実行手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず検知情報を取得することができる。よって、検知情報の信頼性を向上させることができる。

【０９９３】

[特徴Ａ３]

特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）によって規定個数（５００個）の遊技球が検知されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【０９９４】

特徴Ａ３によれば、所定の検知手段によって規定個数の遊技球が検知されるまでの期間毎の検知情報を記憶するので、各遊技機によって規定個数の遊技球が検知されるまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない検知情報を取得することができる。すなわち、遊技球が発射される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い検知情報を取得することができる。

【０９９５】

[特徴Ａ４]

特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎（１時間毎）の前記検知情報を記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【０９９６】

特徴Ａ４によれば、情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎の検知情報を記憶するので、当該検知情報を用いて時間の概念を用いた統計処理を行うことができる。

【０９９７】

[特徴Ａ５]

特徴Ａ１または特徴Ａ２に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから前記電源が遮断されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【０９９８】
特徴Ａ５によれば、情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間毎の検知情報を記憶するので、例えば、遊技機が遊技ホールに設置されている場合には、遊技ホールの営業日ごとの検知情報を取得することができる。
【０９９９】
[特徴Ａ６]
特徴Ａ１から特徴Ａ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
を備え、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を取得する賞球数情報取得手段と、
前記検知情報と前記賞球数情報とに基づいて所定の演算を実行する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
を備え、
前記情報記憶手段は、前記演算実行手段による演算結果（役物比率等）に関する情報である演算結果情報を記憶する
ことを特徴とする遊技機。
【１０００】
特徴Ａ６によれば、処理実行手段は、演算結果情報を記憶する。演算結果情報は、検知情報と賞球数情報とに基づいて演算された情報であるので、遊技機が払い出した賞球数に関する情報が反映されている。よって、特徴Ａ６によれば、払い出した賞球に関する遊技機の特性を取得することができる。この結果、払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。
【１００１】
＜特徴Ｂ群＞
特徴Ｂ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１００２】
[特徴Ｂ１]
遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された第１の情報と予め設定されている第２の情報とに基づいて演算処理を実行し第３の情報を取得する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記第３の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える遊技機であって、
前記演算実行手段と前記情報記憶手段とは、前記制御手段と同一の電源によって動作する
ことを特徴とする遊技機。
【１００３】
特徴Ｂ１によれば、第１の情報は実行された遊技に基づいて取得された情報であり、第３の情報は第１の情報に基づいて取得された情報である。よって、第３の情報は、実行された遊技に関する情報を含んでいる。したがって、情報記憶手段は、実行された遊技に関

する情報を含んだ第３の情報を記憶しているので、情報記憶手段に記憶された第３の情報を用いて、過去に実行された遊技に関する情報を取得することが可能である。よって、第３の情報を用いることによって、遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。そして、演算実行手段と情報記憶手段とは、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第３の情報を取得することができる。仮に、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、演算実行手段および情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第３の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ｂ２によれば、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第３の情報を取得することができる。よって、第３の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。

【１００４】

[特徴Ｂ２]

特徴Ｂ１に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段に記憶された前記第３の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１００５】

特徴Ｂ２によれば、情報記憶手段に記憶された第３の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第３の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。

【１００６】

[特徴Ｂ３]

特徴Ｂ１または特徴Ｂ２に記載の遊技機であって、

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

を備え、

前記第１の情報は、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報であり、

前記第２の情報は、前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報であり、

前記第３の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である

ことを特徴とする遊技機。

【１００７】

特徴Ｂ３によれば、第３の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である。したがって、情報記憶手段に記憶されている第３の情報を用いて、実際に払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。

【１００８】

＜特徴Ｃ群＞

特徴Ｃ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１００９】

[特徴Ｃ１]

遊技の実行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

実行された遊技に基づいて取得された第１の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（

レジスタ３０４、演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える遊技機であって、
前記情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【１０１０】
特徴Ｃ１によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、情報記憶手段を格納している。したがって、情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、情報記憶手段に記憶されている第１の情報が情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、第１の情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる第１の情報の不正な改変を抑制することができる。また、第１の情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、第１の情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｃ１によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した第１の情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１０１１】
[特徴Ｃ２]
特徴Ｃ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作する
ことを特徴とする遊技機。
【１０１２】
特徴Ｃ２によれば、情報記憶手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第１の情報を取得することができる。仮に、情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第１の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴Ｃ２によれば、情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第１の情報を取得することができる。よって、第１の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。
【１０１３】
[特徴Ｃ３]
特徴Ｃ１または特徴Ｃ２に記載の遊技機であって、
前記第１の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１４】
特徴Ｃ３によれば、情報記憶手段に記憶された第１の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第１の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。
【１０１５】
＜特徴Ｄ群＞
特徴Ｄ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１０１６】
［特徴Ｄ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する第１の賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記第１の賞球数記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を取得する賞球数情報取得手段と、
前記賞球数情報取得手段によって取得された前記賞球数情報を記憶する第２の賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記第２の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１７】
遊技機に設定されている賞球数情報は、遊技機の種類（機種）毎に異なる値が設定されていることが一般的である。
【１０１８】
特徴Ｄ１によれば、処理実行手段は、第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に異なる賞球数情報が設定されていても、処理実行手段は、遊技機の種類毎に設定された賞球数情報を用いて正しい遊技履歴情報を算出することができる。
【１０１９】
遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１０２０】
［特徴Ｄ２］
特徴Ｄ１に記載の遊技機であって、
前記第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を含む信号を前記処理実行手段に送信する賞球数情報送信手段（ＣＰＵ６２ｘ）を備え、
前記取得手段は、前記賞球数情報送信手段から送信された前記信号を受信することによって前記賞球数情報を取得する
ことを特徴とする遊技機。
【１０２１】
特徴Ｄ２によれば、第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている賞球数情報を含む信号を処理実行手段に送信するので、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段にアクセスすることができない構成や、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報

の記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得することが可能となる。

【１０２２】

［特徴Ｄ３］

特徴Ｄ１または特徴Ｄ２に記載の遊技機であって、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２３】

特徴Ｄ３によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【１０２４】

［特徴Ｄ４］

特徴Ｄ１から特徴Ｄ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０２５】

特徴Ｄ４によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【１０２６】

［特徴Ｄ５］

特徴Ｄ１から特徴Ｄ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記発射手段は、前記処理実行手段において前記賞球数情報の前記第２の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球の発射を実行することができないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１０２７】

特徴Ｄ５によれば、賞球数情報の第２の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球が発射されないので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出対象から遊技球が漏れてしまうことを抑制することができる。

【１０２８】

＜特徴Ｅ群＞

特徴Ｅ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１０２９】

［特徴Ｅ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（

賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）によって検知された遊技球の個数（排出通路通過個数N_{OUT}）が規定値（５００個）に達する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０３０】
特徴Ｅ１によれば、所定の検知手段によって検知された遊技球の個数が規定値に達する毎に遊技履歴情報を算出するので、各遊技機によって検知された遊技球の個数が規定値に達するまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技球が検知される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い遊技履歴情報を算出することができる。この結果、遊技機の検査者は、精度の高い遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１０３１】
［特徴Ｅ２］
特徴Ｅ１に記載の遊技機であって、
前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記所定の検知手段（排出通路検知センサー４４ｈ）及び前記規定値（５００個）に関する情報を記憶する第１の演算実行条件記憶手段（主側ＲＯＭ６３）を備え、
前記処理実行手段は、
前記第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、
前記取得された前記演算実行条件を記憶する第２の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ３０７）と、
を備え、
前記演算実行手段は、前記第２の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１０３２】
遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。
【１０３３】
特徴Ｅ２によれば、処理実行手段は、第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【１０３４】
［特徴Ｅ３］
特徴Ｅ１または特徴Ｅ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記演算実行手段が前記演算を実行した後に、前記個数情報記憶手段に記憶されている

遊技球の個数に関する情報を消去する消去手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０３５】
特徴Ｅ３によれば、演算実行手段が演算を実行した後に、個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去するので、再び個数情報記憶手段に遊技球の個数に関する情報を記憶することが可能となる。したがって、個数情報記憶手段に必要な記憶容量を低減することができる。
【１０３６】
［特徴Ｅ４］
特徴Ｅ１から特徴Ｅ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０３７】
特徴Ｅ４によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【１０３８】
［特徴Ｅ５］
特徴Ｅ１から特徴Ｅ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０３９】
特徴Ｅ５によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【１０４０】
＜特徴Ｆ群＞
特徴Ｆ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１０４１】
［特徴Ｆ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
所定時間（１時間）が経過する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物

比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０４２】
特徴Ｆ１によれば、所定時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出するので、遊技機の検査者は、時間の概念を用いた統計処理によって算出された遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１０４３】
［特徴Ｆ２］
特徴Ｆ１に記載の遊技機であって、
前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記演算を実行する時間的間隔に関する情報を記憶する第１の演算実行条件記憶手段（主側ＲＯＭ６３）を備え、
前記処理実行手段は、
前記演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、
前記取得された前記演算実行条件を記憶する第２の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ３０７）と、
を備え、
前記演算実行手段は、前記第２の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１０４４】
遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。
【１０４５】
特徴Ｆ２によれば、処理実行手段は、第１の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。
【１０４６】
［特徴Ｆ３］
特徴Ｆ１または特徴Ｆ２に記載の遊技機であって、
前記演算が実行されてからの経過時間を計測する計測手段と、
遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定する判定手段と、
を備え、
前記計測手段は、前記判定手段によって遊技が行なわれていないと判定されている期間は、前記経過時間の計測を中断する
ことを特徴とする遊技機。
【１０４７】
特徴Ｆ３によれば、遊技が行なわれていないと判定されている期間は、演算が実行されてからの経過時間の計測を中断するので、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。
【１０４８】
［特徴Ｆ４］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０４９】
特徴Ｆ４によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【１０５０】
［特徴Ｆ５］
特徴Ｆ１から特徴Ｆ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５１】
特徴Ｆ５によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【１０５２】
＜特徴Ｇ群＞
特徴Ｇ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１０５３】
［特徴Ｇ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
電源の遮断の発生を監視する監視手段（停電監視回路８６）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記監視手段が電源の遮断の発生を検知した場合に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５４】
特徴Ｇ１によれば、電源の遮断の発生を検知した場合に遊技履歴情報を算出するので、遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、遊技機の検査者

は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１０５５】

［特徴Ｇ２］

特徴Ｇ１に記載の遊技機であって、

前記電源の遮断が発生した後においても前記演算実行手段に対して電源を供給する供給手段（コンデンサ）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０５６】

特徴Ｇ２によれば、電源の遮断が発生した後においても演算実行手段に対して電源を供給する供給手段を備えるので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の遊技履歴情報記憶手段への記憶を確実に完了させることができる。

【１０５７】

［特徴Ｇ３］

特徴Ｇ１または特徴Ｇ２に記載の遊技機であって、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０５８】

特徴Ｇ３によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【１０５９】

［特徴Ｇ４］

特徴Ｇ１から特徴Ｇ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０６０】

特徴Ｇ４によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【１０６１】

＜特徴Ｈ群＞

特徴Ｈ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１０６２】

［特徴Ｈ１］

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、

所定の場合に報知をする報知手段と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞

球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する算出手段（ＣＰＵ３０８）と、
前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、
を備え、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【１０６３】
特徴Ｈ１によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１０６４】
［特徴Ｈ２］
特徴Ｈ１に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【１０６５】
特徴Ｈ２によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１０６６】
［特徴Ｈ３］
特徴Ｈ２に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１０６７】
特徴Ｈ３によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【１０６８】
［特徴Ｈ４］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０６９】
特徴Ｈ４によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【１０７０】
［特徴Ｈ５］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（ＣＰＵ３０８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７１】
特徴Ｈ５によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。
【１０７２】
［特徴Ｈ６］
特徴Ｈ１から特徴Ｈ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７３】
特徴Ｈ６によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。
【１０７４】
＜特徴Ｉ群＞
特徴Ｉ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１０７５】
［特徴Ｉ１］
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置７１）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、
前記検知手段によって遊技球が検知される毎に、当該検知手段によって遊技球が検知されたことを示す情報である入球情報を順次記憶する入球情報記憶手段（入球情報記憶用メモリ３０９ｂ）と、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機３２０）に対して、前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とを送信する送信手段（ＣＰＵ３０８）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０７６】
特徴Ｉ１によれば、所定の装置に対して入球情報と賞球数情報とを送信するので、所定の装置は、入球情報と賞球数情報とに基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を任意の範囲で算出することができる。したがって、遊技機の検査者は、所定の装置に

よって、任意の範囲で算出された当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１０７７】

［特徴Ｉ２］

特徴Ｉ１に記載の遊技機であって、

日時に関する情報である日時情報を取得する日時情報取得手段（ＲＴＣ９６）を備え、

前記入球情報記憶手段は、前記入球情報を記憶する際に、前記遊技球が前記検知手段によって検知された日時に対応した前記日時情報を付加して記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【１０７８】

特徴Ｉ２によれば、日時情報が付加された入球情報を受信した所定の装置は、日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することが可能となる。したがって、遊技機の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。また、日時情報が付加された入球情報を所定の装置が表示する構成とすれば、遊技機の検査者は、各検知手段によって遊技球が検知された日時についても把握することが可能となる。

【１０７９】

［特徴Ｉ３］

特徴Ｉ１または特徴Ｉ２に記載の遊技機であって、

前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１０８０】

特徴Ｉ３によれば、入球情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、入球情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の入球情報を確認することができる。

【１０８１】

＜特徴Ｊ群＞

特徴Ｊ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１０８２】

[特徴Ｊ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行するとともに、前記検知手段によって検知された遊技球の検知情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する処理を実行する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記処理実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０８３】

特徴Ｊ１によれば、遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段を備える。遊技履歴情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｊ１によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｊ１の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｊ１によれば、遊技機と遊技履歴情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１０８４】

さらに、特徴Ｊ１によれば、単一の処理実行手段が遊技進行処理と遊技履歴情報を算出する処理とを実行するので、当該算出処理を実行するための別の演算用チップ等を設ける必要がなく、遊技機の製造コストを低減させることができる。

【１０８５】

[特徴Ｊ２]

特徴Ｊ１に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１０８６】

特徴Ｊ２によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第２のモードにおいて実行することができる。また、特徴Ｊ２によれば、第２のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。

【１０８７】

［特徴Ｊ３］

特徴Ｊ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードは、前記遊技履歴情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【１０８８】

遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が遊技履歴情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴Ｊ３によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【１０８９】

[特徴Ｊ４]

特徴Ｊ１から特徴Ｊ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第２の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１０９０】

特徴Ｊ４によれば、第１のモードにおいて第１の条件が成立した場合には、第２の条件が成立したタイミングで、第１のモードから第２のモードに移行するように構成されているので、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が満たされた直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成と比較して、第２のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【１０９１】

例えば、仮に、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が成立した直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成を採用した場合において、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第２のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴Ｊ４によれば、例えば、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第２の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第２のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【１０９２】

[特徴Ｊ５]

特徴Ｊ１から特徴Ｊ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモード中に第３の条件が成立した場合（検査モードに移行してから１０分が経過した場合）には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための操作である移行操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【１０９３】
特徴Ｊ５によれば、第２のモード中に第３の条件が成立した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【１０９４】
［特徴Ｊ６］
特徴Ｊ５に記載の遊技機であって、
前記第３の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から１０分が経過すること）である
ことを特徴とする遊技機。

【１０９５】
特徴Ｊ６によれば、第２のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第１のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【１０９６】
[特徴Ｊ７]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する遊技進行処理情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための操作である消去操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合

、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記消去操作が実行された場合であっても、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【１０９７】
特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が実行された場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【１０９８】
例えば、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【１０９９】
より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を遊技進行処理情報記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴Ｊ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【１１００】
[特徴Ｊ８]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１１０１】
特徴Ｊ８によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【１１０２】
[特徴Ｊ９]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１０３】
特徴Ｊ９によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても遊技履歴情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と遊技履歴情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。
【１１０４】
[特徴Ｊ１０]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１０５】
特徴Ｊ１０によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、遊技履歴情報記憶手段が格納されている。したがって、遊技履歴情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、遊技履歴情報記憶手段に記憶されている遊技履歴情報が遊技履歴情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、遊技履歴情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に遊技履歴情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる遊技履歴情報の不正な改変を抑制することができる。また、遊技履歴情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、遊技履歴情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｊ１０によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した遊技履歴情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１０６】
[特徴Ｊ１１]
特徴Ｊ１から特徴Ｊ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１０７】
特徴Ｊ１１によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１０８】
［特徴Ｊ１２］
特徴Ｊ１１に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【１１０９】

特徴Ｊ１２によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１１１０】

［特徴Ｊ１３］

特徴Ｊ１２に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【１１１１】

特徴Ｊ１３によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【１１１２】

［特徴Ｊ１４］

特徴Ｊ１１から特徴Ｊ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１１１３】

特徴Ｊ１４によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【１１１４】

＜特徴Ｋ群＞

特徴Ｋ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１１１５】

[特徴Ｋ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、

所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第２のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１１１６】

特徴Ｋ１によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第２のモードにおいて実行することができる。また、特徴Ｋ１によれば、第２のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいため、第２のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。

【１１１７】

［特徴Ｋ２］

特徴Ｋ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【１１１８】

特徴Ｋ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｋ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｋ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｋ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１１１９】

また、検知情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して検知情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が検知情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該検知情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴Ｋ２によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第２のモードにおいて検知情報を出力するので、検知情報を出力している間に当該検知情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【１１２０】

[特徴Ｋ３]

特徴Ｋ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置

４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１２１】
特徴Ｋ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。
【１１２２】
[特徴Ｋ４]
特徴Ｋ２または特徴Ｋ３に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１２３】
特徴Ｋ４によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。
【１１２４】
[特徴Ｋ５]
特徴Ｋ２から特徴Ｋ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１２５】
特徴Ｋ５によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｋ５によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１２６】
[特徴Ｋ６]
特徴Ｋ２から特徴Ｋ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１２７】
特徴Ｋ６によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１２８】

［特徴Ｋ７］
特徴Ｋ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【１１２９】
特徴Ｋ７によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１３０】
［特徴Ｋ８］
特徴Ｋ７に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１１３１】
特徴Ｋ８によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【１１３２】
［特徴Ｋ９］
特徴Ｋ６から特徴Ｋ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１３３】
特徴Ｋ９によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【１１３４】
＜特徴Ｌ群＞
特徴Ｌ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１１３５】
[特徴Ｌ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、
前記第１のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第２の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第１のモードから前記第２のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１３６】
特徴Ｌ１によれば、第１のモードにおいて第１の条件が成立した場合には、第２の条件が成立したタイミングで、第１のモードから第２のモードに移行するように構成されているので、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が満たされた直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成と比較して、第２のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。
【１１３７】
例えば、仮に、第２の条件が成立したか否かに関わらずに第１の条件が成立した直後のタイミングで第１のモードから第２のモードに移行する構成を採用した場合において、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第２のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴Ｌ１によれば、例えば、第１のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第１の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第２の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第２のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。
【１１３８】
［特徴Ｌ２］
特徴Ｌ１に記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、
前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。
【１１３９】
特徴Ｌ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｌ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得する

ことができない。特徴Ｌ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｌ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１１４０】

[特徴Ｌ３]

特徴Ｌ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１１４１】

特徴Ｌ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【１１４２】

[特徴Ｌ４]

特徴Ｌ２または特徴Ｌ３に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１１４３】

特徴Ｌ４によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【１１４４】

[特徴Ｌ５]

特徴Ｌ２から特徴Ｌ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【１１４５】

特徴Ｌ５によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｌ５によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１１４６】

[特徴Ｌ６]

特徴Ｌ２から特徴Ｌ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１４７】
特徴Ｌ６によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１４８】
［特徴Ｌ７］
特徴Ｌ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【１１４９】
特徴Ｌ７によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１５０】
［特徴Ｌ８］
特徴Ｌ７に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１１５１】
特徴Ｌ８によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【１１５２】
［特徴Ｌ９］
特徴Ｌ６から特徴Ｌ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１５３】
特徴Ｌ９によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【１１５４】
＜特徴Ｍ群＞
特徴Ｍ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１１５５】
[特徴Ｍ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示

部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
第１の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第２のモード中に第２の条件が成立した場合（検査モードに移行してから１０分が経過した場合）には、前記第２のモードから前記第１のモードに移行させるための所定の操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第２のモードから前記第１のモードに移行するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１５６】
特徴Ｍ１によれば、第２のモード中に第２の条件が成立した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。
【１１５７】
［特徴Ｍ２］
特徴Ｍ１に記載の遊技機であって、
前記第２の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から１０分が経過すること）である
ことを特徴とする遊技機。
【１１５８】
特徴Ｍ２によれば、第２のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第２のモードから第１のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第２のモードから第１のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第１のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第２のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第１のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。
【１１５９】
［特徴Ｍ３］
特徴Ｍ１または特徴Ｍ２に記載の遊技機であって、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、主側ＲＡＭ６４、フラッシュメモリ６４ｘ）を備え、
前記第２のモードは、前記検知情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。

【１１６０】
特徴Ｍ３によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｍ３によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｍ３の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｍ３によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１１６１】
また、特徴Ｍ３によれば、遊技機の検査者が第２のモードにおいて出力される検知情報によって当該遊技機の特性を検査した後、所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第１のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【１１６２】
[特徴Ｍ４]
特徴Ｍ３に記載の遊技機であって、
前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１１６３】
特徴Ｍ４によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【１１６４】
[特徴Ｍ５]
特徴Ｍ３または特徴Ｍ４に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ３０９、入球個数記憶用メモリ３０９ａ、入球情報記憶用メモリ３０９ｂ、フラッシュメモリ６４ｘ）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【１１６５】
特徴Ｍ５によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【１１６６】
[特徴Ｍ６]
特徴Ｍ３から特徴Ｍ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。
【１１６７】
特徴Ｍ６によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｍ６によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１６８】
[特徴Ｍ７]
特徴Ｍ３から特徴Ｍ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１６９】
特徴Ｍ７によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１７０】
［特徴Ｍ８］
特徴Ｍ７に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【１１７１】
特徴Ｍ８によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１７２】
［特徴Ｍ９］
特徴Ｍ８に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１１７３】
特徴Ｍ９によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【１１７４】
［特徴Ｍ１０］

特徴Ｍ７から特徴Ｍ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１７５】
特徴Ｍ１０によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【１１７６】
＜特徴Ｎ群＞
特徴Ｎ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１１７７】
[特徴Ｎ１]
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構８１）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部４５における図柄の変動表示処理、開閉扉３６ｂや電動役物３４ａの開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
所定の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備え、
前記遊技進行処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第１のモード（遊技モード）と、
所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子６５に検査機３２０が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第２のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記所定の操作が実行された場合であっても、前記記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１７８】
特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が実行された場合であっても、記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って所定の操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。
【１１７９】
例えば、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行

用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【１１８０】

より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴Ｎ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【１１８１】

［特徴Ｎ２］

特徴Ｎ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する検知情報記憶手段を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【１１８２】

特徴Ｎ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｎ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｎ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報検知情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｎ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【１１８３】

[特徴Ｎ３]

特徴Ｎ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。
【１１８４】
特徴Ｎ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。
【１１８５】
[特徴Ｎ４]
特徴Ｎ２または特徴Ｎ３に記載の遊技機であって、
前記検知情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１８６】
特徴Ｎ４によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、検知情報記憶手段が格納されている。したがって、検知情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、検知情報記憶手段に記憶されている検知情報が検知情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に検知情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴Ｎ４によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１８７】
[特徴Ｎ５]
特徴Ｎ２から特徴Ｎ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１８８】
特徴Ｎ５によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１８９】
［特徴Ｎ６］
特徴Ｎ５に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。
【１１９０】
特徴Ｎ６によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。
【１１９１】

［特徴Ｎ７］
特徴Ｎ６に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１１９２】
特徴Ｎ７によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。
【１１９３】
［特徴Ｎ８］
特徴Ｎ５から特徴Ｎ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１９４】
特徴Ｎ８によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。
【１１９５】
なお、上記特徴Ａ群～特徴Ｎ群の発明は、以下の課題を解決する。
【１１９６】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【１１９７】
また、遊技の興趣向上に加え、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１１９８】
例えば、遊技者によって不正な行為（いわゆるゴト行為）が行われたり、パチンコ遊技機の遊技盤に設けられた釘が不正に曲げられて改造されたりすると、一般入賞口や始動口等の各入球口への遊技球の入球割合等が当初に想定されたものとは異なるようになってしまい、パチンコ遊技機に想定された性能や遊技性が損なわれてしまう場合があった。しかしながら、このような不正の発見は非常に困難であった。
【１１９９】
このような不正は、遊技ホールの営業時間中に遊技者によって行われる場合がある。また、遊技ホールの営業時間後に、何者かによって不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに設置される前の輸送中の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに出荷される前の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。また、それよりも前に不正な改造が行われる可能性もある。
【１２００】
このような状況を踏まえ、遊技機に対する不正な行為や不正な改造を発見し、遊技の健全性を向上させることを目的とする。
【１２０１】
＜特徴Ｏ群＞
特徴Ｏ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【１２０２】
［特徴Ｏ１］
所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記所定の処理に含まれる一の処理として、特定の処理（遊技履

歴情報を算出する処理である演算処理）を実行可能であり、
前記特定の処理は、複数の処理段階（図２９のタスク１及びタスク２）によって構成されており、
前記処理実行手段は、
前記所定の処理の１回の実行においては前記特定の処理を構成する前記複数の処理段階のうちの一の処理段階を実行可能であり、
前記所定の処理を複数回実行することによって、前記特定の処理を構成する前記複数の処理段階の全てを実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１２０３】
特徴Ｏ１によれば、所定の処理の１回の実行においては特定の処理を構成する複数の処理段階のうちの一の処理段階を実行可能であり、所定の処理を複数回実行することによって、特定の処理を構成する複数の処理段階の全てを実行するので、所定の処理の１回の実行において特定の処理を構成する複数の処理段階の全てを実行する構成に比べて、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。
【１２０４】
［特徴Ｏ２］
特徴Ｏ１に記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、実行する順序が定められた一連の処理によって構成されており、
前記複数の処理段階は、前記特定の処理を構成する前記一連の処理を分割したものであり、
前記処理実行手段は、前記複数の処理段階のうちの一の処理段階（図２９のタスク１）を実行した後、当該一の処理段階の次に実行する前記処理段階（図２９のタスク２）を指定する
ことを特徴とする遊技機。
【１２０５】
特徴Ｏ２によれば、実行する順序が定められた一連の処理を分割し、所定の処理の１回の実行においては、複数の処理段階のうちの一の処理段階を実行した後、当該一の処理段階の次に実行する処理段階を指定するので、所定の処理に組み込んだ場合に当該所定の処理の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような一連の処理であっても、所定の間隔で実行される所定の処理に組み込んで実行することができる。
【１２０６】
［特徴Ｏ３］
特徴Ｏ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記所定の処理に含まれる処理として、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理を実行可能であり、
前記特定の処理は、前記遊技進行処理とは異なる処理（演算処理）である
ことを特徴とする遊技機。
【１２０７】
特徴Ｏ３によれば、遊技進行処理とは異なる処理（遊技進行処理以外の処理）を所定の処理に組み込んだ場合に当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、所定の間隔で実行される所定の処理に当該遊技進行処理とは異なる処理を組み込んで実行することができる。また、遊技進行処理とは異なる処理は、所定の処理の１回の実行において全ての処理段階を実行しなくても遊技の進行に影響はないため、所定の処理の１回の実行に要する時間を、当該所定の処理に含まれる遊技進行処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。なお、遊技進行処理とは異なる処理としては、種々の任意の処理を採

用することが可能であり、例えば、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理や、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理等を採用することができる。

【１２０８】

［特徴Ｏ４］

特徴Ｏ３に記載の遊技機であって、

前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する処理である算出処理（演算処理）である

ことを特徴とする遊技機。

【１２０９】

特徴Ｏ４によれば、遊技履歴情報を算出する算出処理を所定の処理に組み込んだ場合に当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうような構成の遊技機においても、所定の間隔で実行される所定の処理に当該算出処理を組み込んで実行することができる。また、遊技履歴情報を算出する算出処理は、所定の処理の１回の実行において全ての処理段階を実行しなくても遊技の進行に影響はないため、所定の処理の１回の実行に要する時間を、当該所定の処理に含まれる遊技進行処理の実行時間に割り振ることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。

【１２１０】

＜特徴Ｐ群＞

特徴Ｐ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。

【１２１１】

［特徴Ｐ１］

所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記所定の処理に含まれる一の処理として、特定の処理（賞球集計処理）を実行可能であり、

前記所定の処理の１回の実行においては、複数の処理対象候補（バッファエリアの８個のビット）の中から一部の処理対象候補（２個のビット）を、前記特定の処理（賞球集計処理）の処理対象として設定し、当該設定した処理対象に対して前記特定の処理を実行可能であり、

前記所定の処理を複数回実行することによって、前記複数の処理対象候補の全てに対して前記特定の処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１２１２】

特徴Ｐ１によれば、所定の処理の１回の実行においては、複数の処理対象候補の中から一部の処理対象候補を、特定の処理の処理対象として設定し、当該設定した処理対象に対して特定の処理を実行可能であり、所定の処理を複数回実行することによって、複数の処理対象候補の全てに対して特定の処理を実行する。したがって、所定の処理の１回の実行において複数の処理対象候補の全てに対して特定の処理を実行する構成に比べて、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。

【１２１３】

［特徴Ｐ２］

特徴Ｐ１に記載の遊技機であって、

前記複数の処理対象候補は、予め固定されている

ことを特徴とする遊技機。

【１２１４】
特徴Ｐ２によれば、複数の処理対象候補は予め固定されているので、複数の処理対象候補を選択する処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、複数の処理対象候補を選択するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。
【１２１５】
［特徴Ｐ３］
特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載の遊技機であって、
前記処理対象設定手段は、前記複数の処理対象候補の中から前記一部の処理対象候補を前記特定の処理の処理対象として設定する際に、予め定められた順序で設定する
ことを特徴とする遊技機。
【１２１６】
特徴Ｐ３によれば、複数の処理対象候補の中から一部の処理対象候補を特定の処理の処理対象として設定する際に、予め定められた順序で設定するので、特定の処理の処理対象をいずれの処理対象候補に設定するかの判定処理を実行する必要がなく、処理を簡易化することができ、この結果、処理速度を向上させることができる。さらに、判定処理を実行するために必要なプログラムやパラメータなどの情報を記憶するための記憶容量を削減することができる。
【１２１７】
［特徴Ｐ４］
特徴Ｐ１から特徴Ｐ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球部を複数備え、
前記複数の処理対象候補のそれぞれは、前記複数の入球部のそれぞれに対応しており、
前記各処理対象候補は、前記各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報（バッファエリアの各ビットに格納された入球検知情報）であり、
前記処理実行手段は、１つの前記入球部に２個の遊技球が連続して入球して検知される最短の間隔（１８ｍｓｅｃ程度）よりも短い時間で、前記所定の処理を複数回（４回）実行することによって前記処理対象候補の全てに対して前記特定の処理を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２１８】
特徴Ｐ４によれば、処理対象候補の全てに対して特定の処理が実行されるまでに要する時間を、１つの入球部に２個の遊技球が連続して入球して検知される最短の間隔よりも短くすることができるので、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を、１個の遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報として記憶することができる。具体的に説明すると、入球部に２個の遊技球が連続して入球した場合に、最初の１個目の遊技球の入球が入球部において検知されることに基づいて更新された情報が処理対象として設定されて特定の処理が実行され、さらにその後に残りの他の処理対象候補が処理対象として設定されて特定の処理が実行されたとしても、次の２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されるよりも先にこれら全ての特定の処理を終了することができる。すなわち、２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報が処理対象として設定されて特定の処理が実行された時点においては、既に、１個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報に対する特定の処理は終了しており、２個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報は、新たな１個目の遊技球の入球が当該入球部において検知されることに基づいて更新された情報として扱うことができる。よって、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報は、１個の遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報として記憶することができる。その結果、例えば、各入球部への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を、入球の有無を示す２値の情報として記憶することが可能となる。この場合、各入球部

への遊技球の入球が検知されることに基づいて更新される情報を記憶するための記憶容量を小さくすることができるとともに、特定の処理の処理速度を向上させることができる。
【１２１９】
＜特徴Ｑ群＞
特徴Ｑ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【１２２０】
［特徴Ｑ１］
特定の処理（遊技履歴用処理）と前記特定の処理以外の他の処理（遊技の進行に関する処理）とを実行可能な処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
情報の書き込みが可能な記憶領域（主側ＲＡＭ６４）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、処理の実行のための情報（レジスタ情報）を保持する保持手段（レジスタ）を備え、
前記特定の処理は、
前記保持手段が保持する情報であって前記他の処理の実行のための情報（レジスタ情報）を前記記憶領域に書き込む第１の処理（退避処理）と、
前記第１の処理において前記記憶領域に書き込まれた情報を前記保持手段に保持させる第２の処理（復帰処理）と、
を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１２２１】
特徴Ｑ１によれば、特定の処理は、保持手段が保持する情報であって他の処理の実行のための情報を記憶領域に書き込む第１の処理を含むので、処理実行手段が特定の処理の開始時に、保持手段が特定の処理の開始直前に実行していた他の処理の実行のための情報を保持している場合には、保持手段が保持していた他の処理の実行のための情報を記憶領域に書き込むことによって一時的に移動（退避）させることができる。よって、保持手段に保持されていた他の処理の実行のための情報を消去し、処理実行手段が特定の処理の実行時には、保持手段に特定の処理の実行のための情報を保持させることができる。また、特定の処理は、第１の処理において記憶領域に書き込まれた情報を保持手段に保持させる第２の処理を含むので、特定の処理を終了する際に、他の処理の実行のための情報を保持手段に再び保持させ、特定の処理の開始以前に実行していた他の処理を、特定の処理の開始直前の状態から再び実行することができる。さらに、第１の処理と第２の処理は特定の処理に含まれるので、特定の処理を実行するためのプログラムのみを削除しても特定の処理以外の他の処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、特定の処理以外の他の処理を実行するためのプログラムを改変せずに、特定の処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、特定の処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、当該遊技機に基づいて特定の処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。
【１２２２】
［特徴Ｑ２］
特徴Ｑ１に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記特定の処理に含まれる前記第１の処理において、前記他の処理の実行のための情報を、前記記憶領域のうちの予め定められた特定の領域（第２エリア）に書き込み、かつ、前記特定の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域（第２エリア）に対してのみ実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１２２３】

特徴Ｑ２によれば、処理実行手段は、特定の処理に含まれる第１の処理において、他の処理の実行のための情報を、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に書き込み、かつ、特定の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に書き込まれている情報が、特定の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、当該他の領域を用いた処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該処理に対して特定の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【１２２４】

［特徴Ｑ３］

特徴Ｑ１または特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記他の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域以外の他の領域（第１エリア）に対してのみ実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１２２５】

特徴Ｑ３によれば、他の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域に書き込まれている情報が、他の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、特定の領域を用いて特定の処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該特定の処理に対して当該他の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【１２２６】

［特徴Ｑ４］

特徴Ｑ１から特徴Ｑ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定の処理は、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理とは異なる処理であり、

前記他の処理は、前記遊技進行処理である

ことを特徴とする遊技機。

【１２２７】

特徴Ｑ４によれば、遊技進行処理とは異なる処理を実行するためのプログラムのみを削除しても遊技進行処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、遊技進行処理とは異なる処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、遊技進行処理とは異なる処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、遊技進行処理とは異なる処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。なお、遊技進行処理とは異なる処理としては、種々の任意の処理を採用することが可能であり、例えば、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報の算出及び表示を行なう処理や、遊技ホールに設置されているホールコンピュータに対して遊技の状況に関する情報を所定のタイミングで送信する送信処理等を採用することができる。

【１２２８】

［特徴Ｑ５］

特徴Ｑ４に記載の遊技機であって、

前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出及び表示を行なう処理である遊技履歴情報関連処理（遊技履歴用処理）である

ことを特徴とする遊技機。

【１２２９】

特徴Ｑ５によれば、遊技履歴情報関連処理を実行するためのプログラムのみを削除しても遊技進行処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、遊技履歴情報関連処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。こ

の結果、例えば、遊技履歴情報関連処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、遊技履歴情報関連処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。

【１２３０】

＜特徴Ｒ群＞

特徴Ｒ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。

【１２３１】

[特徴Ｒ１]

特定の処理（遊技履歴用処理）を含む複数の処理を実行可能な処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

情報の書き込みが可能な記憶領域（主側ＲＡＭ６４）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記特定の処理における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの予め定められた特定の領域（第２エリア）に対してのみ実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１２３２】

特徴Ｒ１によれば、処理実行手段は特定の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に書き込まれている情報が、特定の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域を用いた処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該処理に対して特定の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【１２３３】

[特徴Ｒ２]

特徴Ｒ１に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記特定の処理以外の他の処理（遊技の進行に関する処理）における情報の書き込みを、前記記憶領域のうちの前記特定の領域以外の他の領域（第１エリア）に対してのみ実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１２３４】

特徴Ｒ２によれば、処理実行手段は、特定の処理以外の他の処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの特定の領域以外の他の領域に対してのみ実行するので、記憶領域のうちの特定の領域に書き込まれている情報が、当該他の処理の実行によって書き換えられてしまうことを抑制することができる。したがって、特定の領域を用いて特定の処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該特定の処理に対して当該他の処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。

【１２３５】

[特徴Ｒ３]

特徴Ｒ１または特徴Ｒ２に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

処理の実行のための情報（レジスタ情報）を保持する保持手段（レジスタ）を備え、かつ、前記特定の処理と前記他の処理とを排他的に実行し、

前記特定の処理は、

前記保持手段が保持する情報であって前記他の処理の実行のための情報（レジスタ情報）を前記特定の領域に書き込む第１の処理（退避処理）と、

前記第１の処理において前記特定の領域に書き込まれた情報を前記保持手段に保持させる第２の処理（復帰処理）と、

を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１２３６】
特徴Ｒ３によれば、特定の処理は第１の処理を含むので、処理実行手段が特定の処理の開始時に、保持手段が特定の処理の開始直前に実行していた他の処理の実行のための情報を保持している場合には、保持手段が保持していた他の処理の実行のための情報を特定の領域に書き込むことによって一時的に移動（退避）させることができる。よって、保持手段に保持されていた他の処理の実行のための情報を消去し、処理実行手段が特定の処理の実行時には、保持手段に特定の処理の実行のための情報を保持させることができる。また、特定の処理は第２の処理を含むので、特定の処理を終了する際に、他の処理の実行のための情報を保持手段に再び保持させ、特定の処理の開始以前に実行していた他の処理を、特定の処理の開始直前の状態から再び実行することができる。さらに、第１の処理と第２の処理は特定の処理に含まれるので、特定の処理を実行するためのプログラムのみを削除しても特定の処理以外の他の処理が問題なく実行される遊技機を提供することができる。すなわち、特定の処理以外の他の処理を実行するためのプログラムを改変せずに、特定の処理を実行するためのプログラムのみを容易に削除することが可能となる。この結果、例えば、特定の処理を実行させないように当該遊技機を改良する場合や、当該遊技機に基づいて特定の処理を実行しない新たな遊技機を開発する場合において、設計変更を最小限にすることが可能となる。
【１２３７】
[特徴Ｒ４]
特徴Ｒ１から特徴Ｒ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理とは異なる処理であり、
前記特定の処理以外の他の処理は、前記遊技進行処理である
ことを特徴とする遊技機。
【１２３８】
特徴Ｒ４によれば、処理実行手段は、遊技進行処理とは異なる処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、遊技進行処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該遊技進行処理に対して、当該遊技進行処理とは異なる処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【１２３９】
[特徴Ｒ５]
特徴Ｒ４に記載の遊技機であって、
前記特定の処理は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出及び表示を行なう処理である遊技履歴情報関連処理（遊技履歴用処理）である
ことを特徴とする遊技機。
【１２４０】
特徴Ｒ５によれば、処理実行手段は、遊技履歴情報関連処理における情報の書き込みを、記憶領域のうちの予め定められた特定の領域に対してのみ実行するので、遊技進行処理が処理実行手段によって実行される場合に、当該遊技進行処理に対して遊技履歴情報関連処理が影響を与えてしまうことを抑制することができる。
【１２４１】
＜特徴Ｓ群＞
特徴Ｓ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態の態様２３から抽出される。
【１２４２】
[特徴Ｓ１]
遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を検知する入球検知手段（入球検知センサー）と、
所定のパラメータ（賞球集計値）を記憶するパラメータ記憶手段（賞球集計用バッファ）と、
所定の間隔（４ｍｓｅｃの間隔）で所定の処理（タイマ割込み処理）の実行を開始する処理実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記所定の処理として、
前記パラメータ記憶手段に記憶されている前記所定のパラメータを前記入球部への遊技球の入球を契機として更新するパラメータ更新処理（賞球集計処理）と、
前記パラメータ記憶手段に記憶されている前記所定のパラメータに基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を算出する算出処理（図２９のタスク１及びタスク２）と、
を実行可能であり、
１回の前記所定の処理において、前記パラメータ更新処理を実行する場合には前記算出処理を実行しない
ことを特徴とする遊技機。

【１２４３】

特徴Ｓ１によれば、１回の所定の処理においてパラメータ更新処理を実行する場合には算出処理を実行しない。すなわち、１回の所定の処理においてはパラメータ更新処理と算出処理の両方の処理を実行することはないので、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の１回の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。さらに、特徴Ｓ１によれば、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関するパラメータ更新処理を、遊技球の入球状況と処理負荷とが相関しない算出処理よりも優先して実行するので、パラメータ更新処理の実行の間隔が大きくなることを抑制し、その結果として当該パラメータ更新処理の処理結果（賞球集計値）が遊技球の入球状況を正確に反映することができなくなってしまうことを抑制することができる。

【１２４４】

[特徴Ｓ２]
特徴Ｓ１に記載の遊技機であって、
前記算出処理を実行するか否かを判定する判定手段（図２９のステップＳ１０８１０の処理）を備え、
前記処理実行手段は、
前記パラメータ更新処理を実行しない場合であって、前記判定手段によって前記算出処理を実行すると判定された場合に、前記算出処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【１２４５】

特徴Ｓ２によれば、パラメータ更新処理を実行しない場合であって判定手段によって算出処理を実行すると判定された場合に算出処理を実行するので、所定の処理においてパラメータ更新処理も算出処理も実行せずに、当該状況において、パラメータ更新処理及び算出処理の代わりに、これらの処理とは独立した他の処理（例えば、更新されたパラメータや、算出処理の算出結果の有効性を判定する処理等）を実行することが可能となる。さらに、１回の所定の処理においてパラメータ更新処理または算出処理のいずれかを実行した場合に当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも短くなる構成であれば、当該状況において、パラメータ更新処理及び算出処理よりも処理時間の短い処理を実行することによって、当該所定の処理の１回の実行に要する時間が所定の間隔よりも長くなってしまうことを確実に抑制することができる。

【１２４６】

[特徴Ｓ３]
特徴Ｓ１または特徴Ｓ２に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記算出処理において複数の種別の前記遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）を算出可能であるにも関わらず、１回の前記所定の処理における前記算出処理においては、一の種別の前記遊技履歴情報の算出についての処理（図２９のタスク１またはタスク２）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１２４７】
特徴Ｓ３によれば、算出処理において複数の種別の遊技履歴情報を算出可能であるにも関わらず、１回の所定の処理における算出処理においては、一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を実行するので、１回の所定の処理における算出処理において複数の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を実行する構成と比較して、所定の処理の１回の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の実行に要する時間が、所定の処理の実行を開始する所定の間隔よりも長くなってしまい、所定の処理を所定の間隔で実行することができなくなってしまうといったことを抑制することができる。また、算出した遊技履歴情報を一時的に記憶するための記憶容量を削減することができる。
【１２４８】
[特徴Ｓ４]
特徴Ｓ３に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理（図２９のタスク１またはタスク２）を、複数回の前記所定の処理に亘って実行することによって、当該一の種別の遊技履歴情報を算出する
ことを特徴とする遊技機。
【１２４９】
特徴Ｓ４によれば、一の種別の遊技履歴情報の算出についての処理を、複数回の所定の処理に亘って実行することによって、当該一の種別の遊技履歴情報を算出するので、１回の所定の処理における算出処理において一の種別の遊技履歴情報の算出が完了する構成と比較して、１回の所定の処理の実行に要する時間を短縮することができる。この結果、所定の処理の実行に要する時間が、所定の処理の実行の間隔を超えてしまうことを抑制することができる。
【１２５０】
なお、上記特徴Ｏ群～特徴Ｓ群の発明は、以下の課題を解決する。
【１２５１】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【１２５２】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１２５３】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１２５４】
＜特徴Ｔ群＞
特徴Ｔ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１２５５】
[特徴Ｔ１]

遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様３８の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された情報（賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）を記憶する情報記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ）と、
所定の操作を受け付ける操作手段（フラッシュメモリクリアボタン）と、
前記操作手段が前記所定の操作を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段（消去処理用ＩＣチップ）と、
を備える遊技機であって、
前記操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている
ことを特徴とする遊技機。

【１２５６】
特徴Ｔ１によれば、操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして操作手段を操作することになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となる。

【１２５７】
ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【１２５８】
しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして操作手段を操作する必要がある。そうすると、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになるので、情報記憶手段に記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、遊技機に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【１２５９】
なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、当該空間の開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。

【１２６０】
[特徴Ｔ２]
特徴Ｔ１に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１２６１】
特徴Ｔ２によれば、遊技機への電源の供給が絶たれた場合であっても、実行された遊技に基づいて取得された情報を保持することができるので、例えば、流通過程において遊技機に電源が供給されない場合であっても、当該遊技機において正常な遊技が実行されてい

たか否かを検査することが可能となる。
【１２６２】
[特徴Ｔ３]
特徴Ｔ１または特徴Ｔ２に記載の遊技機であって、
前記実行された遊技に基づいて取得された情報は、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（賞球集計値）を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１２６３】
特徴Ｔ３によれば、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報を利用することによって、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。
【１２６４】
[特徴Ｔ４]
特徴Ｔ１から特徴Ｔ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【１２６５】
特徴Ｔ４によれば、情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、当該情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にすることになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【１２６６】
＜特徴Ｕ群＞
特徴Ｕ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１２６７】
[特徴Ｕ１]
遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様３９の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された情報（賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）を記憶する情報記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ）と、
所定の装置（検査機３２０）を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、
前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段（消去処理用ＩＣチップ）と、
を備える遊技機であって、
前記消去手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置から所定の信号（消去命令信号）を受信したことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１２６８】
特徴Ｕ１によれば、消去手段は、接続手段に接続された所定の装置から所定の信号を受信したことに基づいて情報記憶手段に記憶されている情報を消去する手段を備えるので、所定の装置を有する者が、情報記憶手段に記憶されている情報を消去することができる。すなわち、所定の装置を有さない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。
【１２６９】

ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【１２７０】

しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の接続手段に接続可能な所定の装置が必要となる。そして、当該所定の装置を有することができる者を制限すれば、情報記憶手段に記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができ、ひいては、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【１２７１】

なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、所定の装置を有することが可能な流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。

【１２７２】

[特徴Ｕ２]

特徴Ｕ１に記載の遊技機であって、

前記消去手段が前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去することに先立って、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を前記接続手段に接続された前記所定の装置に送信する送信手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１２７３】

特徴Ｕ２によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去手段が消去することに先立って、情報記憶手段に記憶されている情報を接続手段に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、情報記憶手段に記憶されている情報が、所定の装置を有する者の意思に反した操作によって誤って消去されてしまった場合であっても、情報記憶手段から消去されてしまった当該情報を当該所定の装置によって確認することができる。

【１２７４】

[特徴Ｕ３]

特徴Ｕ１または特徴Ｕ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１２７５】

特徴Ｕ３によれば、遊技機への電源の供給が絶たれた場合であっても、実行された遊技に基づいて取得された情報を保持することができるので、例えば、流通過程において遊技機に電源が供給されない場合であっても、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【１２７６】

[特徴Ｕ４]

特徴Ｕ１から特徴Ｕ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記実行された遊技に基づいて取得された情報は、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（賞球集計値）を含む

ことを特徴とする遊技機。
【１２７７】
特徴Ｕ４によれば、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報を利用することによって、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。
【１２７８】
[特徴Ｕ５]
特徴Ｕ１から特徴Ｕ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【１２７９】
特徴Ｕ５によれば、情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、当該情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にすることになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【１２８０】
＜特徴Ｖ群＞
特徴Ｖ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１２８１】
[特徴Ｖ１]
遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４０の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
実行された遊技に基づいて取得された情報（賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）を記憶する情報記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ）と、
所定の装置（検査機３２０）を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、
所定の操作を受け付ける操作手段（フラッシュメモリクリアボタン）と、
前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段（消去処理用ＩＣチップ）と、
を備える遊技機であって、
前記操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されており、
前記消去手段は、前記操作手段が前記所定の操作を受け付け、かつ、前記接続手段に接続された前記所定の装置から所定の信号（消去命令信号）を受信したことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１２８２】
特徴Ｖ１によれば、操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして操作手段を操作することになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。さらに、消去手段は、接続手段に接続された所定の装置から所定の信号を受信したことに基づいて情報記憶手段に記憶されている情報を消去する手段を備えるので、所定の装置を有する者が、情報記憶手段に記憶されている情報を消去することができる。したがって、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報が消去された可能

性があるか否かを把握することが可能となるとともに、所定の装置を有さない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【１２８３】

ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【１２８４】

しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の接続手段に接続可能な所定の装置が必要となる。そして、当該所定の装置を有することができる者を制限すれば、情報記憶手段に記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができる。さらに、仮に不正な者が所定の装置を有してしまった場合であっても、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして操作手段を操作する必要がある。そうすると、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになるので、情報記憶手段に記憶されている情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができるとともに、遊技機に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができる。この結果、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生をさらに抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【１２８５】

なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、所定の装置を有することが可能であるとともに当該空間の開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。

【１２８６】

[特徴Ｖ２]

特徴Ｖ１に記載の遊技機であって、

前記消去手段が前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去することに先立って、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を前記接続手段に接続された前記所定の装置に送信する送信手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１２８７】

特徴Ｖ２によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去手段が消去することに先立って、情報記憶手段に記憶されている情報を接続手段に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、情報記憶手段に記憶されている情報が、所定の装置を有する者の意思に反した操作によって誤って消去されてしまった場合であっても、情報記憶手段から消去されてしまった当該情報を当該所定の装置によって確認することができる。

【１２８８】

[特徴Ｖ３]

特徴Ｖ１または特徴Ｖ２に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【１２８９】
特徴Ｖ３によれば、遊技機への電源の供給が絶たれた場合であっても、実行された遊技に基づいて取得された情報を保持することができるので、例えば、流通過程において遊技機に電源が供給されない場合であっても、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。
【１２９０】
[特徴Ｖ４]
特徴Ｖ１から特徴Ｖ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記実行された遊技に基づいて取得された情報は、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（賞球集計値）を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１２９１】
特徴Ｖ４によれば、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報を利用することによって、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。
【１２９２】
[特徴Ｖ５]
特徴Ｖ１から特徴Ｖ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【１２９３】
特徴Ｖ５によれば、情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、当該情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にすることになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。
【１２９４】
＜特徴Ｗ群＞
特徴Ｗ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１２９５】
[特徴Ｗ１]
遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４６の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
前記制御手段による前記遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている遊技進行処理に用いられる情報）と、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）とを記憶する情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段と、
を備える遊技機であって、
前記消去手段は、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去する際には前記情報記憶手段に記憶されている前記第１の情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１２９６】

特徴Ｗ１によれば、消去手段は、第２の情報を消去する際には第１の情報を消去する手段を備えるので、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報が消去されたにも関わらず、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報が消去されずにそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。

【１２９７】

具体的には、例えば、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報は、当該遊技機において実行された遊技の公正さを判断するための担保となる情報であるため、当該第２の情報が消去された場合には、当該遊技機における遊技の実行の制御に用いられる第１の情報（例えば、遊技状態を示す高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグに関する情報）を消去して当該遊技機の遊技状態を初期化することが好ましい。本特徴によれば、消去手段は、第２の情報を消去する際には第１の情報を消去する手段を備えるので、遊技の公正さを判断するための担保となる第２の情報が消去されたにも関わらず、第１の情報が消去されないことによって当該遊技機の遊技状態がそのまま維持されるといった状況の発生を抑制することができる。

【１２９８】

[特徴Ｗ２]

特徴Ｗ１に記載の遊技機であって、

前記消去手段は、前記情報記憶手段に記憶されている情報のうち、前記第１の情報を消去し、前記第２の情報は消去しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１２９９】

特徴Ｗ２によれば、消去手段は、情報記憶手段に記憶されている情報のうち、第１の情報を消去し、第２の情報は消去しない手段を備えるので、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去することが可能となる。

【１３００】

具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や、遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したいが、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報は消去したくないといった要望がある。本特徴によれば、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して当該遊技機の制御の初期化を実行することが可能となる。

【１３０１】

＜特徴Ｘ群＞

特徴Ｘ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１３０２】

[特徴Ｘ１]

遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４２の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

前記制御手段による前記遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている遊技進行処理に用いられる情報）と、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）とを記憶する情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

第１の操作（ＲＡＭクリアボタンが押下された状態でパチンコ機１０の電源をＯＮにする操作）を受け付ける第１の操作手段（ＲＡＭクリアボタン及び電源スイッチ）と、

前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段と、

を備える遊技機であって、

前記消去手段は、前記第１の操作手段が前記第１の操作を受け付けたことに基づいて、

前記情報記憶手段に記憶されている情報のうち、前記第１の情報を消去し、前記第２の情報は消去しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３０３】
特徴Ｘ１によれば、消去手段は、第１の操作手段が第１の操作を受け付けたことに基づいて、情報記憶手段に記憶されている情報のうち、第１の情報を消去し、第２の情報は消去しない手段を備えるので、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去することが可能となる。
【１３０４】
具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や、遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したいが、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報は消去したくないといった要望がある。本特徴によれば、第１の操作手段を操作することによって、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を残しつつ、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して当該遊技機の制御の初期化を実行することが可能となる。
【１３０５】
[特徴Ｘ２]
特徴Ｘ１に記載の遊技機であって、
第２の操作（パチンコ機１０の電源のＯＮ中に第２ＲＡＭクリアボタンを所定時間押下するという操作）を受け付ける第２の操作手段（第２ＲＡＭクリアボタン）を備え、
前記消去手段は、前記第２の操作手段が前記第２の操作を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３０６】
特徴Ｘ２によれば、消去手段は、第２の操作手段が第２の操作を受け付けたことに基づいて情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去する手段を備えるので、第１の操作手段を操作することによっては消去することのできない第２の情報を、第２の操作手段を操作することによって消去することができる。
【１３０７】
[特徴Ｘ３]
特徴Ｘ２に記載の遊技機であって、
前記第２の操作手段（第２ＲＡＭクリアボタン）は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている
ことを特徴とする遊技機。
【１３０８】
特徴Ｘ３によれば、第２の操作手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、遊技機の情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして第２の操作手段を操作することになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている第２の情報が消去された可能性があるか否かを把握することが可能となる。
【１３０９】
ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている第２の情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されているか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施され

ていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【１３１０】

しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去するためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にして第２の操作手段を操作する必要がある。そうすると、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残ることになるので、情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去したとしても、当該情報を不正の隠蔽のために消去した可能性があるといった痕跡が残ることになる。したがって、遊技機に施された不正な改造の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【１３１１】

なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている第２の情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、当該空間の開放の痕跡を消すことのできる流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。

【１３１２】

＜特徴Ｙ群＞

特徴Ｙ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１３１３】

[特徴Ｙ１]

遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４３、４４の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

前記制御手段による前記遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報（主側ＲＡＭ６４の第１エリアに記憶されている遊技進行処理に用いられる情報）と、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報（主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）とを記憶する情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

所定の操作を受け付ける操作手段（ＲＡＭクリアボタン及び電源スイッチ）と、

前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段と、

を備える遊技機であって、

前記消去手段は、

前記操作手段が第１の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにし、パチンコ機１０の電源がＯＮにされてから所定時間以内にＲＡＭクリアボタンが押下されていない状態にするという操作）を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第１の情報を消去し、

前記操作手段が前記第１の操作とは異なる第２の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにし、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態をそのまま所定時間継続させるという操作）を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３１４】

特徴Ｙ１によれば、消去手段は、操作手段が第１の操作を受け付けたことに基づいて、情報記憶手段に記憶されている前記第１の情報を消去し、操作手段が第１の操作とは異なる第２の操作を受け付けたことに基づいて、情報記憶手段に記憶されている第２の情報を消去する手段を備えるので、操作手段に対して異なる操作を実行することによって、情報記憶手段に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能とな

る。すなわち、消去すべき対象の情報を選択するための他の操作手段を設けなくても、消去すべき対象の情報を選択することができるので、遊技機の構造の簡素化を図ることができる。

【１３１５】

具体的には、例えば、遊技の実行の制御に不具合が生じた場合や遊技ホールの営業の開始時または終了時において、遊技の実行の制御に用いられる情報である第１の情報を消去して遊技機の制御の初期化を実行したい場合には、第１の操作を実行し、一方、実行された遊技に基づいて取得された情報である第２の情報を消去して当該遊技機を新たに流通させたい場合には、第２の操作を実行すればよい。このように、操作手段に対して異なる操作を実行することによって、情報記憶手段に記憶されている情報のうち、消去すべき対象の情報を選択することが可能となる。

【１３１６】

[特徴Ｙ２]

特徴Ｙ１に記載の遊技機であって、

前記消去手段は、前記操作手段が前記第２の操作（ＲＡＭクリアボタンを押下しながらパチンコ機１０の電源をＯＮにし、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態をそのまま所定時間継続させるという操作）を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去することに加えて前記第１の情報を消去する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３１７】

特徴Ｙ２によれば、消去手段は、操作手段が第２の操作を受け付けたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記第２の情報を消去することに加えて前記第１の情報を消去する手段を備えるので、操作手段に対して第２の操作を実行することによって、第１の情報と第２の情報の両方を消去することができる。

【１３１８】

＜特徴Ｚ群＞

特徴Ｚ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１３１９】

[特徴Ｚ１]

遊技の実行を制御する制御手段（第１実施形態の態様４１の主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

実行された遊技に基づいて取得された情報（賞球集計値、役物比率等の遊技履歴情報、入球個数情報等）を記憶する情報記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ）と、

前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去手段（消去処理用ＩＣチップ）と、

認証情報（暗証番号）を受け付ける受付手段と、

を備える遊技機であって、

前記消去手段は、前記受付手段が受け付けた認証情報が所定の条件を満たしたことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を消去する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３２０】

特徴Ｚ１によれば、消去手段は、受付手段が受け付けた認証情報が所定の条件を満たしたことに基づいて情報記憶手段に記憶されている情報を消去する手段を備えるので、当該所定の条件を満たす認証情報を有する者が、情報記憶手段に記憶されている情報を消去することができる。すなわち、当該所定の条件を満たす認証情報を有しない者による当該情報の消去を制限することが可能となる。

【１３２１】

ここで、仮に、遊技機に不正な改造が施されている場合には、実行された遊技に当該不正な改造による影響が表れ、さらに、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報に当該不正な改造による影響が表れる場合がある。遊技機によって正常な遊技が実行されて

いるか否かを検査する者（以下、「検査者」ともいう）は、情報記憶手段に記憶されている情報を確認することによって、当該遊技機に施された不正な改造を発見することができる。このため、当該情報を消去することによって当該遊技機に不正な改造が施されていることを検査者に発見されないようにしたいといった要望を抱く者（以下、「不正な者」ともいう）が存在する可能性がある。

【１３２２】

しかしながら、本特徴によれば、情報記憶手段に記憶されている情報を消去するためには、当該所定の条件を満たす認証情報を有していることが必要となる。そして、当該所定の条件を満たす認証情報を有することができる者を制限すれば、情報記憶手段に記憶されている情報が不正な者によって消去されてしまうことを抑制することができ、ひいては、遊技機に不正な改造を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【１３２３】

なお、遊技機は取引によって転々流通する場合があり、既に遊技が実行されたことのある遊技機（いわゆる中古の遊技機）を新たに流通させたい者は、当該遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を消去してから流通させたいといった正当な要望を抱く場合もある。そこで、遊技機の情報記憶手段に記憶されている情報を正当な理由で消去したいといった要望を抱く者のみが、当該所定の条件を満たす認証情報を有することが可能な流通体制を構築すれば、遊技の健全性を確保しつつ、遊技機の円滑な流通を促すことが可能となる。

【１３２４】

[特徴Ｚ２]

特徴Ｚ１に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１３２５】

特徴Ｚ２によれば、遊技機への電源の供給が絶たれた場合であっても、実行された遊技に基づいて取得された情報を保持することができるので、例えば、流通過程において遊技機に電源が供給されない場合であっても、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【１３２６】

[特徴Ｚ３]

特徴Ｚ１または特徴Ｚ２に記載の遊技機であって、

前記実行された遊技に基づいて取得された情報は、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（賞球集計値）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１３２７】

特徴Ｚ３によれば、既に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報を利用することによって、当該遊技機において正常な遊技が実行されていたか否かを検査することが可能となる。

【１３２８】

[特徴Ｚ４]

特徴Ｚ１から特徴Ｚ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部（封印シールが貼付された基板ボックスの内部）に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【１３２９】

特徴Ｚ４によれば、情報記憶手段は、開放の痕跡が残る空間の内部に格納されているので、当該情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうとするためには、当該遊技機の当該空間を開放状態にすることになり、当該遊技機の当該空間に開放の痕跡が残

ることになる。すなわち、遊技機の当該空間に開放の痕跡が残っているか否かに基づいて、当該遊技機の当該空間が開放状態にされて情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変が施された可能性があるか否かを把握することが可能となる。したがって、情報記憶手段に記憶されている情報に施された不正な改変の隠蔽を困難にすることができ、ひいては、情報記憶手段に記憶されている情報に不正な改変を施そうといった動機の発生を抑制することが可能となり、遊技の健全性を向上させることができる。

【１３３０】

なお、上記特徴Ｔ群～特徴Ｚ群の発明は、以下の課題を解決する。

【１３３１】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【１３３２】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【１３３３】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【１３３４】

＜特徴αＡ群＞

特徴αＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１３３５】

［特徴αＡ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいた信号を出力する信号出力手段（各入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記信号に基づいて前記入球部に遊技球が入球したか否かを判定し、当該判定に基づいた情報である判定情報（入球情報）を出力する判定情報出力手段（入球検知用ＩＣ６２ｃ）と、

前記判定情報に基づいて遊技の進行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

所定の装置を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、

を備える遊技機であって、

前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して前記制御手段を介さずに前記判定情報を出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３３６】

特徴αＡ１によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報を受信することが可能となる。

【１３３７】

例えば、仮に、本特徴の構成を採用せずに、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介して判定情報を出力する構成を採用した場合において、当該制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合には、所定の装置に出力される判定情報にも当該不具合や不正な改造の影響が及んでしまうおそれがある。

【１３３８】

これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合であっても、所定の装置に出力される判

定情報には当該不具合や不正な改造の影響が及ばない。この結果、接続手段に接続された所定の装置は、当該不具合や不正な改造の影響の及んでいない判定情報に基づいた処理を実行することが可能となる。

【１３３９】

［特徴αＡ２］

特徴αＡ１に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な前記入球部と、前記入球部への遊技球の入球に基づいた信号を出力する前記信号出力手段とをそれぞれ複数備え、

前記判定情報出力手段は、前記複数の信号出力手段のそれぞれから出力された前記信号に基づいて前記複数の入球部のぞれぞれに遊技球が入球したか否かを判定し、当該判定に基づいた情報であって前記複数の入球部のそれぞれに対応した情報である前記判定情報（入球情報）を、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して、シリアル伝送方式によって出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３４０】

特徴αＡ２によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、例えば、判定情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合と比較して、当該判定情報を所定の装置に経由させる接続手段の構成を簡略化することができるとともに、当該判定情報を受信する所定の装置の構成を簡略化することができる。

【１３４１】

具体的には、仮に、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合には、接続手段は、当該複数の入球部の個数に対応した出力部を備える必要がある。同様に、所定の装置は、当該複数の入球部の個数に対応した入力部を備える必要がある。また、遊技機が備える入球部の個数は、遊技機の種別毎（機種毎）に異なるため、遊技機の種別毎（機種毎）に異なる個数の端子を備えた所定の装置を用意する必要が生じる。

【１３４２】

これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、接続手段は、当該遊技機が備える入球部の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって判定情報を出力することのできる出力部を少なくとも１つ備える構成とすればよい。したがって、接続手段の構成を簡略化することができる。同様に、所定の装置は、当該遊技機が備える入球部の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって出力された判定情報を入力することのできる入力部を少なくとも１つ備える構成とすればよいので、所定の装置の構成を簡略化することができる。さらに、入球部の個数の異なる遊技機に所定の装置を接続した場合であっても、当該所定の装置は、シリアル伝送方式によって複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報を入力することができる。すなわち、所定の装置を、入球部の個数の異なる他の遊技機に対しても利用することが可能となる。この結果、所定の装置の汎用性を高めることが可能となる。

【１３４３】

［特徴αＡ３］

特徴αＡ１または特徴αＡ２に記載の遊技機であって、

前記接続手段は、前記判定情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等の遊技履歴情報）を算出可能な前記所定の装置を接続可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１３４４】

特徴αＡ３によれば、接続手段に接続された所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。したがって、遊技機

の性能を検査する検査者は、制御手段による影響を受けていない遊技履歴情報を所定の装置によって確認することが可能となる。この結果、遊技の健全性を確保することができる。

【１３４５】

＜特徴αＢ群＞

特徴αＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１３４６】

［特徴αＢ１］

遊技球が入球可能な複数の入球部と、

前記複数の入球部のそれぞれへの遊技球の入球に基づいた信号をそれぞれ出力する複数の信号出力手段（各入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記複数の信号出力手段のそれぞれから出力された前記信号に基づいて前記複数の入球部のぞれぞれに遊技球が入球したか否かを判定し、当該判定に基づいた情報であって前記複数の入球部のそれぞれに対応した情報である判定情報（入球情報）を出力する判定情報出力手段（入球検知用ＩＣ６２ｃ）と、

前記判定情報に基づいて遊技の進行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

所定の装置を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、

を備える遊技機であって、

前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して、前記複数の入球部のそれぞれに対応した前記判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３４７】

特徴αＢ１によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、例えば、判定情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合と比較して、当該判定情報を所定の装置に経由させる接続手段の構成を簡略化することができるとともに、当該判定情報を受信する所定の装置の構成を簡略化することができる。

【１３４８】

具体的には、仮に、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合には、接続手段は、当該複数の入球部の個数に対応した出力部を備える必要がある。同様に、所定の装置は、当該複数の入球部の個数に対応した入力部を備える必要がある。また、遊技機が備える入球部の個数は、遊技機の種別毎（機種毎）に異なるため、遊技機の種別毎（機種毎）に異なる個数の端子を備えた所定の装置を用意する必要が生じる。

【１３４９】

これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、接続手段は、当該遊技機が備える入球部の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって判定情報を出力することのできる出力部を少なくとも１つ備える構成とすればよい。したがって、接続手段の構成を簡略化することができる。同様に、所定の装置は、当該遊技機が備える入球部の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって出力された判定情報を入力することのできる入力部を少なくとも１つ備える構成とすればよいので、所定の装置の構成を簡略化することができる。さらに、入球部の個数の異なる遊技機に所定の装置を接続した場合であっても、当該所定の装置は、シリアル伝送方式によって複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報を入力することができる。すなわち、所定の装置を、入球部の個数の異なる他の遊技機に対しても利用することが可能となる。この結果、所定の装置の汎用性を高めることが可能となる。

【１３５０】
［特徴αＢ２］
特徴αＢ１に記載の遊技機であって、
前記接続手段は、前記判定情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等の遊技履歴情報）を算出可能な前記所定の装置を接続可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１３５１】
特徴αＢ２によれば、接続手段に接続された所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。したがって、遊技機の性能を検査する検査者は、制御手段による影響を受けていない遊技履歴情報を所定の装置によって確認することが可能となる。この結果、遊技の健全性を確保することができる。
【１３５２】
［特徴αＢ３］
特徴αＢ１または特徴αＢ２に記載の遊技機であって、
前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して前記制御手段を介さずに前記判定情報を出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３５３】
特徴αＢ３によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報を受信することが可能となる。
【１３５４】
例えば、仮に、本特徴の構成を採用せずに、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介して判定情報を出力する構成を採用した場合において、当該制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合には、所定の装置に出力される判定情報にも当該不具合や不正な改造の影響が及んでしまうおそれがある。
【１３５５】
これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合であっても、所定の装置に出力される判定情報には当該不具合や不正な改造の影響が及ばない。この結果、接続手段に接続された所定の装置は、当該不具合や不正な改造の影響の及んでいない判定情報に基づいた処理を実行することが可能となる。
【１３５６】
＜特徴αＣ群＞
特徴αＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１３５７】
［特徴αＣ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいた信号を出力する信号出力手段（各入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記信号に基づいて前記入球部に遊技球が入球したか否かを判定し、当該判定に基づいた情報である判定情報（入球情報）を出力する判定情報出力手段（入球検知用ＩＣ６２ｃ）と、
前記判定情報に基づいて遊技の進行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
所定の装置を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、
を備える遊技機であって、
前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置との関係が所定の

条件を満たしている場合（検査機３２０からＨｉレベルの信号が入力されている場合）に限り当該所定の装置に対して前記判定情報を出力する出力制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３５８】
特徴αＣ１によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置との関係が所定の条件を満たしている場合に限り当該所定の装置に対して判定情報を出力する手段を備えるので、当該所定の条件を満たしている場合以外において当該遊技機の判定情報が外部に出力されてしまうことを抑制することができる。したがって、当該遊技機の判定情報が悪意のある者に解析されて悪用されてしまうことを抑制することができる。
【１３５９】
［特徴αＣ２］
特徴αＣ１に記載の遊技機であって、
前記所定の条件は、前記接続手段に接続された前記所定の装置から所定の信号を受信することを含む
ことを特徴とする遊技機。
【１３６０】
特徴αＣ２によれば、接続手段に接続された所定の装置から所定の信号を受信することを含む所定の条件が満たされていない場合において当該遊技機の判定情報が外部に出力されてしまうことを抑制することができる。したがって、当該遊技機の判定情報が悪意のある者に解析されて悪用されてしまうことを抑制することができる。
【１３６１】
［特徴αＣ３］
特徴αＣ１または特徴αＣ２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な前記入球部と、前記入球部への遊技球の入球に基づいた信号を出力する前記信号出力手段とをそれぞれ複数備え、
前記判定情報出力手段は、前記複数の信号出力手段のそれぞれから出力された前記信号に基づいて前記複数の入球部のぞれぞれに遊技球が入球したか否かを判定し、当該判定に基づいた情報であって前記複数の入球部のそれぞれに対応した情報である前記判定情報（入球情報）を、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して、シリアル伝送方式によって出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３６２】
特徴αＣ３によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、例えば、判定情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合と比較して、当該判定情報を所定の装置に経由させる接続手段の構成を簡略化することができるとともに、当該判定情報を受信する所定の装置の構成を簡略化することができる。
【１３６３】
具体的には、仮に、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合には、接続手段は、当該複数の入球部の個数に対応した出力部を備える必要がある。同様に、所定の装置は、当該複数の入球部の個数に対応した入力部を備える必要がある。また、遊技機が備える入球部の個数は、遊技機の種別毎（機種毎）に異なるため、遊技機の種別毎（機種毎）に異なる個数の入力部を備えた所定の装置を用意する必要が生じる。
【１３６４】
これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、接続手段は、当該遊技機が備える入球部の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって判定情報を出力することのできる出力部を少なくとも１つ備える

構成とすればよい。したがって、接続手段の構成を簡略化することができる。同様に、所定の装置は、当該遊技機が備える入球部の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって出力された判定情報を入力することのできる入力部を少なくとも１つ備える構成とすればよいので、所定の装置の構成を簡略化することができる。さらに、入球部の個数の異なる遊技機に所定の装置を接続した場合であっても、当該所定の装置は、シリアル伝送方式によって複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報を入力することができる。すなわち、所定の装置を、入球部の個数の異なる他の遊技機に対しても利用することが可能となる。この結果、所定の装置の汎用性を高めることが可能となる。

【１３６５】

［特徴αＣ４］

特徴αＣ１から特徴αＣ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記接続手段は、前記判定情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等の遊技履歴情報）を算出可能な前記所定の装置を接続可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１３６６】

特徴αＣ４によれば、接続手段に接続された所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。したがって、遊技機の性能を検査する検査者は、制御手段による影響を受けていない遊技履歴情報を所定の装置によって確認することが可能となる。この結果、遊技の健全性を確保することができる。

【１３６７】

［特徴αＣ５］

特徴αＣ１から特徴αＣ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して前記制御手段を介さずに前記判定情報を出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３６８】

特徴αＣ５によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報を受信することが可能となる。

【１３６９】

例えば、仮に、本特徴の構成を採用せずに、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介して判定情報を出力する構成を採用した場合において、当該制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合には、所定の装置に出力される判定情報にも当該不具合や不正な改造の影響が及んでしまうおそれがある。

【１３７０】

これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合であっても、所定の装置に出力される判定情報には当該不具合や不正な改造の影響が及ばない。この結果、接続手段に接続された所定の装置は、当該不具合や不正な改造の影響の及んでいない判定情報に基づいた処理を実行することが可能となる。

【１３７１】

＜特徴αＤ群＞

特徴αＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１３７２】

［特徴αＤ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいた信号を出力する信号出力手段（各入球検知セン

サー４４ａ～４４ｈ）と、
前記信号に基づいて前記入球部に遊技球が入球したか否かを判定し、当該判定に基づいた情報である判定情報（入球情報）を出力する判定情報出力手段（入球検知用ＩＣ６２ｃ）と、
前記判定情報に基づいて遊技の進行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
所定の装置を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、
を備える遊技機であって、
前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して前記判定情報を出力する手段を備え、
前記遊技機は、さらに、
前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して、前記入球部に１個の遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数を特定可能な情報である賞球数情報を出力する賞球数情報出力手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３７３】
特徴αＤ１によれば、接続手段に接続された所定の装置に対して賞球数情報を出力する賞球数情報出力手段を備えるので、所定の装置に対して賞球数情報を手入力する手間を省くことができるとともに、所定の装置に対して誤った賞球数情報が入力されてしまうことを抑制することができる。この結果、所定の装置は、判定情報と賞球数情報出力手段から出力された正確な賞球数情報とに基づいた処理を実行することが可能となる。
【１３７４】
［特徴αＤ２］
特徴αＤ１に記載の遊技機であって、
前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して、前記入球部の種別を特定可能な情報である種別情報を出力する種別情報出力手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３７５】
特徴αＤ２によれば、接続手段に接続された所定の装置に対して種別情報を出力する種別情報出力手段を備えるので、所定の装置に対して種別情報を手入力する手間を省くことができるとともに、所定の装置に対して誤った種別情報が入力されてしまうことを抑制することができる。この結果、所定の装置は、判定情報出力手段から出力された判定情報と種別情報出力手段から出力された正確な種別情報とに基づいた処理を実行することが可能となる。なお、入球部の種別とは、例えば、第１始動口や第２始動口、大入賞口、排出通路といった信号出力手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）が設けられている入球部の種別である。
【１３７６】
［特徴αＤ３］
特徴αＤ１または特徴αＤ２に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な前記入球部と、前記入球部への遊技球の入球に基づいた信号を出力する前記信号出力手段とをそれぞれ複数備え、
前記判定情報出力手段は、前記複数の信号出力手段のそれぞれから出力された前記信号に基づいて前記複数の入球部のぞれぞれに遊技球が入球したか否かを判定し、当該判定に基づいた情報であって前記複数の入球部のそれぞれに対応した情報である前記判定情報（入球情報）を、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して、シリアル伝送方式によって出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３７７】
特徴αＤ３によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、例えば、判定情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場

合と比較して、当該判定情報を所定の装置に経由させる接続手段の構成を簡略化することができるとともに、当該判定情報を受信する所定の装置の構成を簡略化することができる。

【１３７８】

具体的には、仮に、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をパラレル伝送方式によって出力する構成を採用した場合には、接続手段は、当該複数の入球部の個数に対応した出力部を備える必要がある。同様に、所定の装置は、当該複数の入球部の個数に対応した入力部を備える必要がある。また、遊技機が備える入球部の個数は、遊技機の種別毎（機種毎）に異なるため、遊技機の種別毎（機種毎）に異なる個数の端子を備えた所定の装置を用意する必要が生じる。

【１３７９】

これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して、複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報をシリアル伝送方式によって出力する手段を備えるので、接続手段は、当該遊技機が備える入球部の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって判定情報を出力することのできる出力部を少なくとも１つ備える構成とすればよい。したがって、接続手段の構成を簡略化することができる。同様に、所定の装置は、当該遊技機が備える入球部の個数に関わらず、シリアル伝送方式によって出力された判定情報を入力することのできる入力部を少なくとも１つ備える構成とすればよいので、所定の装置の構成を簡略化することができる。さらに、入球部の個数の異なる遊技機に所定の装置を接続した場合であっても、当該所定の装置は、シリアル伝送方式によって複数の入球部のそれぞれに対応した判定情報を入力することができる。すなわち、所定の装置を、入球部の個数の異なる他の遊技機に対しても利用することが可能となる。この結果、所定の装置の汎用性を高めることが可能となる。

【１３８０】

［特徴αＤ４］

特徴αＤ１から特徴αＤ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記賞球数情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置から所定の信号（入球口情報送信要求コマンド）を受信したことに基づいて前記賞球数情報を出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３８１】

特徴αＤ４によれば、賞球数情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置から所定の信号を受信したことに基づいて賞球数情報を出力する手段を備えるので、不適切な状況やタイミングにおいて賞球数情報が外部に出力されてしまうことを抑制することができる。

【１３８２】

［特徴αＤ５］

特徴αＤ１から特徴αＤ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記賞球数情報出力手段は、前記接続手段に前記所定の装置が接続されたことを契機として前記賞球数情報を出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３８３】

特徴αＤ５によれば、賞球数情報出力手段は、接続手段に所定の装置が接続されたことを契機として賞球数情報を出力する手段を備えるので、所定の装置は、接続手段に接続された後に速やかに賞球数情報を取得することができる。したがって、例えば、所定の装置は、接続手段に接続された後に、当該賞球数情報を必要とする処理を速やかに実行することが可能となる。

【１３８４】

［特徴αＤ６］

特徴αＤ１から特徴αＤ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記接続手段は、前記判定情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等の遊技履歴情報）を算出可能な前記所定の装置を接続可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【１３８５】

特徴αＤ６によれば、接続手段に接続された所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。したがって、遊技機の性能を検査する検査者は、制御手段による影響を受けていない遊技履歴情報を所定の装置によって確認することが可能となる。この結果、遊技の健全性を確保することができる。

【１３８６】

［特徴αＤ７］

特徴αＤ１から特徴αＤ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して前記制御手段を介さずに前記判定情報を出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１３８７】

特徴αＤ７によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報を受信することが可能となる。

【１３８８】

例えば、仮に、本特徴の構成を採用せずに、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介して判定情報を出力する構成を採用した場合において、当該制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合には、所定の装置に出力される判定情報にも当該不具合や不正な改造の影響が及んでしまうおそれがある。

【１３８９】

これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合であっても、所定の装置に出力される判定情報には当該不具合や不正な改造の影響が及ばない。この結果、接続手段に接続された所定の装置は、当該不具合や不正な改造の影響の及んでいない判定情報に基づいた処理を実行することが可能となる。

【１３９０】

［特徴αＤ８］

特徴αＤ２に記載の遊技機であって、
前記種別情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置から所定の信号（入球口情報送信要求コマンド）を受信したことに基づいて前記種別情報を出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１３９１】

特徴αＤ８によれば、種別情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置から所定の信号を受信したことに基づいて種別情報を出力する手段を備えるので、不適切な状況やタイミングにおいて種別情報が外部に出力されてしまうことを抑制することができる。

【１３９２】

［特徴αＤ９］

特徴αＤ２または特徴Ｄ８に記載の遊技機であって、
前記種別情報出力手段は、前記接続手段に前記所定の装置が接続されたことを契機として前記種別情報を出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１３９３】

特徴αＤ９によれば、種別情報出力手段は、接続手段に所定の装置が接続されたことを

契機として種別情報を出力する手段を備えるので、所定の装置は、接続手段に接続された後に速やかに種別情報を取得することができる。したがって、例えば、所定の装置は、接続手段に接続された後に、当該種別情報を必要とする処理を速やかに実行することが可能となる。

【１３９４】

＜特徴αＥ群＞

特徴αＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１３９５】

［特徴αＥ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいた信号を出力する信号出力手段（各入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記信号に基づいて前記入球部に遊技球が入球したか否かを判定し、当該判定に基づいた情報である判定情報（入球情報）を出力する判定情報出力手段（入球検知用ＩＣ６２ｃ）と、

前記判定情報に基づいて遊技の進行を制御する制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

前記判定情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段（主側ＣＰＵ６２ｘ、遊技履歴管理チップ３００）と、

前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する記憶手段（フラッシュメモリ６４ｘ、遊技履歴管理チップ３００）と、

所定の装置を接続可能な接続手段（検査用端子６５）と、

を備える遊技機であって、

前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して前記判定情報を出力する手段を備え、

前記遊技機は、さらに、

前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して、前記記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を出力する遊技履歴情報出力手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３９６】

特徴αＥ１によれば、接続手段に接続された所定の装置に対して、記憶手段に記憶されている遊技履歴情報を出力する手段と、判定情報を出力する手段とを備えるので、接続手段に接続された所定の装置は、記憶手段に記憶されている遊技履歴情報を受信することができ、また、判定情報に基づいた処理を実行することが可能となる。

【１３９７】

具体的には、例えば、所定の装置は、当該遊技機の記憶手段に記憶されている遊技履歴情報（以下、第１遊技履歴情報とも呼ぶ）を表示することができる。また、所定の装置は、当該遊技機の接続手段に接続されている所定の検査期間において受信した判定情報に基づいて遊技履歴情報を算出し、当該遊技履歴情報（以下、第２遊技履歴情報とも呼ぶ）を表示することが可能となる。したがって、例えば、遊技機を検査する検査者は、遊技機が備える記憶手段に記憶されている第１遊技履歴情報と、所定の装置が所定の検査期間において受信した判定情報に基づいた第２遊技履歴情報とを比較することが可能となる。

【１３９８】

ここで、仮に、遊技機に不具合が発生したり、不正な改造（例えば釘の改変等）が施されたりしたこと等によって当該遊技機における遊技の特性に変化が生じた場合には、遊技機が備える記憶手段に記憶されている第１遊技履歴情報（過去の所定期間における判定情報に基づいて算出手段によって算出された遊技履歴情報）と、所定の装置が所定の検査期間における判定情報に基づいて算出した第２遊技履歴情報とに差が生じることがある。したがって、遊技機を検査する検査者は、２つの遊技履歴情報の差分に注目することによって、当該遊技機において不具合や不正な改造（例えば、釘の改変）が発生していないかを

検査することができる。
【１３９９】
［特徴αＥ２］
特徴αＥ１に記載の遊技機であって、
前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して、前記入球部に１個の遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数を特定可能な情報である賞球数情報を出力する賞球数情報出力手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１４００】
特徴αＥ２によれば、接続手段に接続された所定の装置に対して賞球数情報を出力する賞球数情報出力手段を備えるので、所定の装置に対して賞球数情報を手入力する手間を省くことができるとともに、所定の装置に対して誤った賞球数情報が入力されてしまうことを抑制することができる。この結果、所定の装置は、判定情報出力手段から出力された判定情報と賞球数情報出力手段から出力された正確な賞球数情報とに基づいた処理を実行することが可能となる。
【１４０１】
［特徴αＥ３］
特徴αＥ１または特徴αＥ２に記載の遊技機であって、
前記接続手段は、前記判定情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等の遊技履歴情報）を算出可能な前記所定の装置を接続可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１４０２】
特徴αＥ３によれば、接続手段に接続された所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。したがって、遊技機の性能を検査する検査者は、制御手段による影響を受けていない遊技履歴情報を所定の装置によって確認することが可能となる。この結果、遊技の健全性を確保することができる。
【１４０３】
［特徴αＥ４］
特徴αＥ１から特徴αＥ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定情報出力手段は、前記接続手段に接続された前記所定の装置に対して前記制御手段を介さずに前記判定情報を出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４０４】
特徴αＥ４によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、所定の装置は、制御手段による影響を受けていない判定情報を受信することが可能となる。
【１４０５】
例えば、仮に、本特徴の構成を採用せずに、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介して判定情報を出力する構成を採用した場合において、当該制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合には、所定の装置に出力される判定情報にも当該不具合や不正な改造の影響が及んでしまうおそれがある。
【１４０６】
これに対して、本特徴によれば、判定情報出力手段は、接続手段に接続された所定の装置に対して制御手段を介さずに判定情報を出力する手段を備えるので、制御手段に不具合が発生していたり不正な改造が施されている場合であっても、所定の装置に出力される判定情報には当該不具合や不正な改造の影響が及ばない。この結果、接続手段に接続された所定の装置は、当該不具合や不正な改造の影響の及んでいない判定情報に基づいた処理を実行することが可能となる。
【１４０７】
＜特徴αＦ群＞

特徴αＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４０８】

［特徴αＦ１］

第１の処理群（メイン処理の残余処理）を繰り返し実行する第１処理群実行手段と、

所定の条件が成立したこと（第２の処理群の前回の実行の開始から所定時間が経過したこと）に基づいて、第２の処理群（遊技回制御処理等を含む遊技進行処理）を前記第１の処理群に割り込んで実行する第２処理群実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１処理群実行手段は、一の前記第２の処理群の実行の終了後から次の前記第２の処理群の実行の開始までの期間（残余時間）において前記第１の処理群を繰り返し実行する手段を備え、

前記第１の処理群は、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率等）の算出に関連した処理である遊技履歴情報関連処理（遊技履歴用処理）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１４０９】

特徴αＦ１によれば、一の第２の処理群の実行の終了後から次の第２の処理群の実行の開始までの期間において遊技履歴情報関連処理を含む第１の処理群を繰り返し実行するので、一の第２の処理群の実行が終了していないにも関わらず遊技履歴情報関連処理を含む第１の処理群の実行が開始されてしまうことを抑制することができる。すなわち、第２の処理群の実行を優先しつつ、第２の処理群が実行されていない期間において遊技履歴情報関連処理を含む第１の処理群を繰り返し実行することによって速やかに遊技履歴情報を算出することが可能となる。

【１４１０】

また、仮に、本特徴の構成を採用せずに、遊技履歴情報関連処理を第２の処理群に含めて実行する構成を採用した場合には、当該第２の処理群の１回の実行の開始から終了までに要する時間が長くなってしまい、例えば、次の第２の処理群の実行の開始の契機となる所定の条件が成立したタイミングにおいて未だ一の第２の処理群の実行が終了しておらず、当該一の第２の処理群の実行が終了するまで次の第２の処理群の実行を開始することができなくなってしまう場合がある。この場合には、次の第２の処理群の実行の開始が遅れてしまったことによって不具合が発生するおそれがある。

【１４１１】

これに対して、本特徴によれば、遊技履歴情報関連処理を第１の処理群に含めて実行するので、遊技履歴情報関連処理を第２の処理群に含めて実行する構成と比較して、第２の処理群の１回の実行の開始から終了までに要する時間を短くすることができる。したがって、例えば、次の第２の処理群の実行の開始の契機となる所定の条件が成立したタイミングにおいて未だ一の第２の処理群の実行が終了していないといった事態の発生を抑制することができ、当該一の第２の処理群の実行が終了するまで次の第２の処理群の実行を開始することができないといった事態の発生を抑制することができる。この結果、次の第２の処理群の実行の開始の遅れによる不具合の発生を抑制することができる。

【１４１２】

以上より、本特徴によれば、次の第２の処理群の実行の開始が遅れてしまうことによる不具合の発生を抑制しつつ、第２の処理群が実行されていない期間において遊技履歴情報関連処理を含む第１の処理群を繰り返し実行することによって効率的かつ速やかに遊技履歴情報を算出することが可能となる。

【１４１３】

［特徴αＦ２］

特徴αＦ１に記載の遊技機であって、

前記第２の処理群は、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１４１４】
特徴αＦ２によれば、遊技の進行に関する処理である遊技進行処理を含む第２の処理群の実行の開始が遅れてしまうことを抑制することができるので、遊技の進行に不具合が発生してしまうことを抑制しつつ、第２の処理群が実行されていない期間において遊技履歴情報関連処理を含む第１の処理群を繰り返し実行することによって速やかに遊技履歴情報を算出することが可能となる。
【１４１５】
［特徴αＦ３］
特徴αＦ１または特徴αＦ２に記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報関連処理は、順次実行することによって前記遊技履歴情報の算出が完了する複数の処理段階（複数種類のタスク）を含んでおり、
前記第１処理群実行手段は、前記遊技履歴情報関連処理の１回の実行では、前記複数の処理段階のうちの一部の処理段階を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１４１６】
特徴αＦ３によれば、第１処理群実行手段は、遊技履歴情報関連処理の１回の実行では、複数の処理段階のうちの一部の処理段階を実行するので、例えば、遊技履歴情報関連処理の１回の実行において複数の処理段階の全てを実行する構成と比較して、遊技履歴情報関連処理の１回の実行の開始から終了までに要する時間を短くすることができる。具体的には、例えば、遊技履歴情報関連処理の実行中に所定の条件が成立した場合においても、実行中の遊技履歴情報関連処理が短時間で終了するので、当該所定の条件の成立から第２の処理群の実行が開始されるまでの時間を短くすることができる。この結果、第２の処理群の実行の開始が遅れてしまうことによる不具合の発生を抑制しつつ、第１の処理群を繰り返し実行することによって速やかに遊技履歴情報を算出することが可能となる。
【１４１７】
［特徴αＦ４］
特徴αＦ１から特徴αＦ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の条件は、前記第２の処理群の前回の実行の開始から所定時間が経過したことを含む
ことを特徴とする遊技機。
【１４１８】
特徴αＦ４によれば、所定の条件は、第２の処理群の前回の実行の開始から所定時間が経過したことを含むので、第２の処理群を定期的に実行することができる。そして、第２の処理群の実行が終了した後であって当該第２の処理群の実行の開始から所定時間が経過するまでの期間において、遊技履歴情報関連処理を含む第１の処理群を繰り返し実行することによって速やかに遊技履歴情報を算出することが可能となる。
【１４１９】
なお、上記特徴αＡ群～特徴αＦ群の発明は、以下の課題を解決する。
【１４２０】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【１４２１】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１４２２】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１４２３】
＜特徴αＧ群＞

特徴αＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４２４】

［特徴αＧ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更手段と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、

前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報に基づく表示をする表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記記憶手段は、前記当選確率の変更を境界とした複数の期間における前記検知情報を記憶する手段を備え、

前記算出手段は、前記複数の期間毎における前記検知情報に基づいて前記複数の期間毎における遊技履歴情報を算出する手段を備え、

前記表示手段は、前記複数の期間毎における前記遊技履歴情報に基づく表示をする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１４２５】

特徴αＧ１によれば、遊技機の検査者は、当該遊技機における当選確率の変更を境界とした複数の期間毎における遊技履歴情報に基づく表示を確認することが可能となる。例えば、遊技履歴情報に基づく表示が遊技履歴情報そのものの数値である場合には、検査者は、当該遊技機において当選確率が過去に変更されてきた過程において、遊技履歴情報が適正な範囲に収まっていない状況が存在したか否かを確認することが可能となる。

【１４２６】

＜特徴αＨ群＞

特徴αＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４２７】

［特徴αＨ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更手段と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、

前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報に基づく表示をする表示手段と、

前記当選確率が変更された後に前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の量まで蓄積される前に前記当選確率が再び変更された場合に、所定の情報（短期変更情報）を表

示する所定情報表示手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４２８】
特徴αＨ１によれば、遊技機の検査者は、所定の情報を確認することによって、検知情報が所定の量まで蓄積される前に当選確率が再び変更されたか否かを確認することができる。この結果、遊技機の管理者による不正な意図に基づいた当選確率の変更を抑制することができる。
【１４２９】
例えば、仮に、当選確率が変更されたことに基づいて当該当選確率の変更の前に記憶されていた検知情報が消去される構成を採用した場合には、遊技機が検査者によって検査される前に、当該遊技機の管理者が、当選確率の変更後に当該遊技機において遊技があまり実行されていない状況であるにも関わらず、再び当選確率の変更を行なって、当該遊技機に記憶されている検知情報を消去してしまう可能性がある。しかしながら、本態様によれば、当選確率の変更後に当該遊技機において遊技があまり実行されていない状況であるにも関わらず、再び当選確率の変更が短期間で行なわれた場合には、上述した短期変更情報が記録され、表示されることになる。したがって、検査者は、短期変更情報を確認することによって、検知情報の消去といった不正な意図によって当選確率の変更が短期間に行なわれた可能性があるのではないかと認識することが可能となる。この結果、遊技機の管理者による不正な意図に基づいた当選確率の変更を抑制することができる。
【１４３０】
［特徴αＨ２］
特徴αＨ１に記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶されている前記検知情報を消去する消去手段を備え、
前記記憶手段は、前記当選確率の変更を境界とした複数の期間における前記検知情報を記憶する手段を備え、
前記算出手段は、前記複数の期間毎における前記検知情報に基づいて前記複数の期間毎における前記遊技履歴情報を算出する手段を備え、
前記表示手段は、前記複数の期間毎における前記遊技履歴情報に基づく表示をする手段を備え、
前記消去手段は、前記当選確率が変更された場合には、前記複数の期間のうちの最も古い期間における前記検知情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４３１】
特徴αＨ２によれば、遊技機の検査者は、当該遊技機における当選確率の変更を境界とした複数の期間毎における遊技履歴情報に基づく表示を確認することが可能となる。例えば、遊技履歴情報に基づく表示が遊技履歴情報そのものの数値である場合には、検査者は、当該遊技機において当選確率が過去に変更されてきた過程において、遊技履歴情報が適正な範囲に収まっていない状況が存在したか否かを確認することが可能となる。
【１４３２】
さらに、本特徴によれば、遊技機の検査者は、所定の情報を確認することによって、検知情報が所定の量まで蓄積される前に当選確率が再び変更されたか否かを確認することができる。この結果、遊技機の管理者による不正な意図に基づいた当選確率の変更を抑制することができる。
【１４３３】
具体的には、例えば、遊技機が検査者によって検査される前に、当該遊技機の管理者が、当選確率の変更を短期間に繰り返し行なって、当該遊技機の当選確率の変更を境界とした複数の期間における検知情報を消去してしまう可能性がある。しかしながら、本特徴によれば、当選確率の変更が短期間で繰り返し行なわれた場合には、上述した短期変更情報が記録され、表示されることになる。したがって、検査者は、短期変更情報を確認するこ

とによって、不正な意図によって当選確率の変更が短期間に行なわれた可能性があるのではないかと認識することが可能となる。この結果、遊技機の管理者による不正な意図に基づいた当選確率の変更を抑制することができる。

【１４３４】

＜特徴αＩ群＞

特徴αＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４３５】

［特徴αＩ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更手段と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、

前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報に基づく表示をする表示手段と、

前記記憶手段に記憶されている前記検知情報を消去する消去手段と、

を備える遊技機であって、

前記消去手段は、前記当選確率が変更された場合には、前記当選確率が変更された後に前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の量まで蓄積された後に、前記当選確率が変更される前に前記記憶手段に記憶されていた前記検知情報を消去する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１４３６】

特徴αＩ１によれば、当選確率が変更された後に記憶手段に記憶された検知情報が所定の量まで蓄積されるまでは、当選確率が変更される前に記憶手段に記憶されていた検知情報は消去されないので、当選確率の変更の前に記憶されていた検知情報が、遊技機の当選確率の変更を行なうことによって意図的に消去されてしまうことを抑制することができる。例えば、仮に、当選確率の変更の前に取得されて記憶されていた検知情報が、遊技機の当選確率の変更が行なわれた直後に消去される構成を採用すると、遊技機が検査者によって検査される前に、当該遊技機の管理者が、当選確率の変更を行なって、当該当選確率の変更の前に記憶されていた検知情報を消去してしまう可能性がある。これに対して、本特徴によれば、当選確率の変更の前に記憶されていた検知情報は、当選確率が変更された後に取得されて記憶された検知情報が所定の量まで蓄積されるまでは消去されないので、遊技機機の管理者による不正な意図による当選確率の変更を抑制することができる。

【１４３７】

［特徴αＩ２］

特徴αＩ１に記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶されている前記検知情報を消去する消去手段を備え、

前記記憶手段は、前記当選確率の変更を境界とした複数の期間における前記検知情報を記憶する手段を備え、

前記算出手段は、前記複数の期間毎における前記検知情報に基づいて前記複数の期間毎における前記遊技履歴情報を算出する手段を備え、

前記表示手段は、前記複数の期間毎における前記遊技履歴情報に基づく表示をする手段を備え、

前記消去手段は、前記当選確率が変更された場合には、前記当選確率が変更された後に

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の量まで蓄積された後に、前記複数の期間のうちの最も古い期間における前記検知情報を消去する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１４３８】

特徴αＩ２によれば、遊技機の検査者は、当該遊技機における当選確率の変更を境界とした複数の期間毎における遊技履歴情報に基づく表示を確認することが可能となる。例えば、遊技履歴情報に基づく表示が遊技履歴情報そのものの数値である場合には、検査者は、当該遊技機において当選確率が過去に変更されてきた過程において、遊技履歴情報が適正な範囲に収まっていない状況が存在したか否かを確認することが可能となる。

【１４３９】

さらに、本特徴によれば、当選確率の変更を境界とした複数の期間における検知情報が、遊技機の当選確率の変更が繰り返し行なわれることによって意図的に消去されてしまうことを抑制することができる。例えば、仮に、当選確率の変更を境界とした複数の期間のうちの最も古い期間における検知情報が、遊技機の当選確率の変更が行なわれた直後に消去される構成を採用すると、遊技機が検査者によって検査される前に、当該遊技機の管理者が、当選確率の変更を繰り返し行なって、当該遊技機の複数の期間における検知情報を消去してしまう可能性がある。これに対して、本特徴によれば、当選確率の変更を境界とした複数の期間のうちの最も古い期間における検知情報は、当選確率が変更された後に取得されて記憶された検知情報が所定の量まで蓄積されるまでは消去されないので、遊技機の管理者による不正な意図による当選確率の変更を抑制することができる。

【１４４０】

＜特徴αＪ群＞

特徴αＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４４１】

［特徴αＪ１］

遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更手段と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、
前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、
前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報に基づく表示をする表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記記憶手段は、前記検知情報を、前記検知手段が遊技球を検知した時点における前記当選確率毎に区別して記憶する手段を備え、
前記算出手段は、前記当選確率毎に前記遊技履歴情報を算出する手段を備え、
前記表示手段は、前記当選確率毎に前記遊技履歴情報に基づく表示をする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１４４２】

特徴αＪ１によれば、例えば、遊技履歴情報に基づく表示が遊技履歴情報そのものの数値である場合には、遊技機の検査者は、当選確率毎に算出されて表示された各遊技履歴情報が適正な範囲内に収まっているか否かを確認することができる。すなわち、検査者は、当該遊技機において遊技履歴情報が適正な範囲内に収まっていない当選確率の設定が存在しないか否かを確認することが可能となる。

【１４４３】
なお、上記特徴αＧ群～特徴αＪ群の発明は、以下の課題を解決する。
【１４４４】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【１４４５】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１４４６】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１４４７】
＜特徴αＫ群＞
特徴αＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１４４８】
［特徴αＫ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更手段と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、
前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、
複数の表示要素（セグメント発光部、ＣＰ発光部）によって構成された第１の表示領域及び第２の表示領域を有し、当該第１の表示領域及び当該第２の表示領域に所定の情報を表示可能な表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記遊技履歴情報を表示する際に、前記第１の表示領域に、前記遊技履歴情報の種別に関する情報を前記表示要素を使用して表示し、前記第２の表示領域に、前記遊技履歴情報の数値情報を前記表示要素を使用して表示する手段と、
前記当選確率の変更の際に、前記第１の表示領域に、前記遊技履歴情報の種別に関する情報を表示する際には表示されない表示態様であって、前記遊技履歴情報の種別に関する情報を表示する際に使用される表示要素のみを使用した表示態様を表示し、前記第２の表示領域に、前記当選確率の設定に関する数値情報を前記表示要素を使用して表示する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４４９】
特徴αＫ１によれば、表示手段の第２の表示領域に遊技履歴情報の数値情報が表示されている場合と、当選確率の設定に関する数値情報が表示されている場合とで、第１の表示領域の表示態様が明確に異なることになる。したがって、例えば、遊技機の管理者に、表示手段の第２の表示領域に遊技履歴情報の数値情報が表示されているのか、当選確率の設定に関する数値情報が表示されているのかを明確に区別して認識させることができる。こ

の結果、遊技機の管理者が、第２の表示領域に表示されている数値情報を、遊技履歴情報の数値情報と当選確率の設定に関する数値情報との間で誤認してしまうことを抑制することができる。

【１４５０】

さらに、本特徴によれば、遊技履歴情報を表示する際に使用されない第１の表示領域の表示要素（例えば、左端７セグメント表示器４５ｚ１のセグメント発光部Ａ、Ｂ、ＤＰ発光部、左中７セグメント表示器４５ｚ２のセグメント発光部Ｂ）は、当選確率の変更の際にも使用されないので、第１の表示領域には、使用されない表示要素（以下、不使用表示要素）が存在することになる。したがって、例えば、第１の表示領域の不使用表示要素に不具合が発生したとしても、第１の表示領域における表示態様には影響がない。この結果、第１の表示領域の表示要素に不具合が発生した場合に表示態様に影響が生じてしまう可能性を低減することができる。

【１４５１】

また、例えば、表示要素としてＬＥＤ等の発光素子を採用した場合には、不使用表示要素となる発光素子は発光する必要がないため、当該発光素子を発光させるために必要な部品を省略することができる。したがって、表示手段のコストを低減することができる。

【１４５２】

＜特徴αＬ群＞

特徴αＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４５３】

［特徴αＬ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更手段と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、

前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

第１の表示領域及び第２の表示領域を有し、当該第１の表示領域及び当該第２の表示領域に所定の情報を表示可能な表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記遊技履歴情報を表示する際に、前記第１の表示領域に、前記遊技履歴情報の種別に関する情報を表示し、前記第２の表示領域に、前記遊技履歴情報の数値情報を表示する手段と、

前記当選確率の変更の際に、前記第１の表示領域には何も表示せず、前記第２の表示領域に、前記当選確率の設定に関する数値情報を表示する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１４５４】

特徴αＬ１によれば、表示手段の第２の表示領域に遊技履歴情報の数値情報が表示されている場合と、当選確率の設定に関する数値情報が表示されている場合とで、第１の表示領域の表示態様が明確に異なることになる。したがって、例えば、遊技機の管理者に、表示手段の第２の表示領域に遊技履歴情報の数値情報が表示されているのか、当選確率の設定に関する数値情報が表示されているのかを明確に区別して認識させることができる。こ

の結果、遊技機の管理者が、第２の表示領域に表示されている数値情報を、遊技履歴情報の数値情報と当選確率の設定に関する数値情報との間で誤認してしまうことを抑制することができる。

【１４５５】

さらに、本特徴によれば、例えば、第１の表示領域を複数の発光素子（ＬＥＤ）によって構成し、所定の発光素子が発光することによって所定の情報を表示し、全ての発光素子が消灯することで何も表示しない構成とした場合において、仮に第１の表示領域を構成する一部の発光素子が発光しないといった不具合が発生していたとしても、全ての発光素子が発光しないといった重大な不具合が発生していない限りは、第１の表示領域の表示態様が、遊技履歴情報を表示している場合と当選確率の設定に関する数値情報を表示している場合とで異なることになる。したがって、本特徴によれば、管理者に対して、仮に第１の表示領域を構成する一部の発光素子が発光しない不具合が発生していたとしても、全ての発光素子が発光しないといった重大な不具合が発生していない限りは、第２の表示領域に表示されている数値情報が遊技履歴情報であるのか、当選確率の設定に関する数値情報であるのかを区別して認識させることができる。すなわち、管理者は、第１の表示領域において少なくとも一部の発光素子が発光している場合には第２の表示領域に表示されている数値が遊技履歴情報であると判断し、第１の表示領域を構成する全ての発光素子が消灯している場合に限り第２の表示領域に表示されている数値が当選確率の設定に関する数値情報であると判断することができる。

【１４５６】

＜特徴αＭ群＞

特徴αＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４５７】

［特徴αＭ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更手段と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、

前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

所定の表示領域を有し、当該所定の表示領域に所定の情報を表示可能な表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記遊技履歴情報を表示する際に、前記所定の表示領域に前記遊技履歴情報の数値情報を所定の桁数（２桁）で表示する手段と、

前記当選確率の変更の際に、前記所定の表示領域に前記当選確率の設定に関する数値情報を前記所定の桁数とは異なる桁数（１桁）で表示する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１４５８】

特徴αＭ１によれば、所定の表示領域に遊技履歴情報に関する数値情報が表示されている場合と、当選確率の設定に関する数値情報が表示されている場合とで、表示されている数値の桁数が異なることになる。したがって、例えば、遊技機の管理者に、表示手段の所定の表示領域に遊技履歴情報に関する数値情報が表示されているのか、当選確率の設定に

関する数値情報が表示されているのかを明確に区別して認識させることができる。この結果、遊技機の管理者が、表示手段の所定の表示領域に表示されている数値情報を、遊技履歴情報の数値情報と当選確率の設定に関する数値情報との間で誤認してしまうことを抑制することができる。

【１４５９】

＜特徴αＮ群＞

特徴αＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４６０】

［特徴αＮ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更手段と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、

前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

第１の表示領域及び第２の表示領域を有し、当該第１の表示領域及び当該第２の表示領域に所定の情報を表示可能な表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記遊技履歴情報を表示する際に、前記第１の表示領域に、前記遊技履歴情報の種別に関する情報を表示し、前記第２の表示領域に、前記遊技履歴情報の数値情報を表示する手段と、

前記当選確率の変更の際に、前記第１の表示領域に、前記遊技履歴情報の種別に関する情報を表示する際には表示されない複数種類の表示態様（表示パターンＡ及び表示パターンＢ）を切り替えて繰り返し表示し、前記第２の表示領域に、前記当選確率の設定に関する数値情報を表示する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１４６１】

特徴αＮ１によれば、表示手段の第２の表示領域に遊技履歴情報の数値情報が表示されている場合と、当選確率の設定に関する数値情報が表示されている場合とで、第１の表示領域の表示態様が明確に異なることになる。したがって、例えば、遊技機の管理者に、表示手段の第２の表示領域に遊技履歴情報の数値情報が表示されているのか、当選確率の設定に関する数値情報が表示されているのかを明確に区別して認識させることができる。この結果、遊技機の管理者が、第２の表示領域に表示されている数値情報を、遊技履歴情報の数値情報と当選確率の設定に関する数値情報との間で誤認してしまうことを抑制することができる。

【１４６２】

さらに、本特徴によれば、当選確率の設定に関する数値情報が第２の表示領域に表示されている期間においては第１の表示領域における表示態様が動的に変化することになるので、遊技機の管理者に対して、当選確率の変更を慎重に行なうべき重要な状態であるといった注意を喚起することができる。

【１４６３】

＜特徴αＯ群＞

特徴αＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４６４】

［特徴αＯ１］

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段と、

前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報に基づく表示（種別情報及び数値情報の表示）をする表示手段と、

前記遊技履歴情報の算出の基礎となる前記検知情報の情報量（通常モード中に排出通路を通過した遊技球の個数（通常モード中のアウト数））に基づいて、前記表示手段における前記遊技履歴情報に基づく表示の表示態様（点灯表示か点滅表示か）を決定する決定手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１４６５】

特徴αＯ１によれば、遊技機の管理者は、表示手段における表示態様を確認することによって、遊技履歴情報の算出の基礎となる検知情報がどの程度蓄積されているのかを把握することができ、例えば、表示されている遊技履歴情報の数値が、十分な量の統計データが蓄積された状態で算出されたものであるのか否かを判断することが可能となる。

【１４６６】

なお、上記特徴αＫ群～特徴αＯ群の発明は、以下の課題を解決する。

【１４６７】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。

【１４６８】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【１４６９】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【１４７０】

＜特徴αＰ群＞

特徴αＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４７１】

［特徴αＰ１］

遊技を制御する制御手段を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

フラグレジスタを含む複数のレジスタと、スタックポインタとを備え、第１プログラムおよび第２プログラムを含む複数種類のプログラムを実行するＣＰＵ（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

前記第１プログラムを記憶する第１プログラム記憶領域と、前記第１プログラム記憶領域と異なる領域であって、前記第２プログラムを記憶する第２プログラム記憶領域とを有するプログラム記憶手段（主側ＲＯＭ６３のプログラム記憶手段６３ａ）と、

前記スタックポインタに格納される第１スタック領域参照用アドレスによりアクセス可

能な前記第１プログラムに対応した第１スタック領域と、前記第１スタック領域と異なる領域であって、前記スタックポインタに格納される第２スタック領域参照用アドレスによりアクセス可能な前記第２プログラムに対応した第２スタック領域とを有するスタック手段（主側ＲＡＭ６４のスタック手段６４ｂ）と、
データを更新可能な前記第１プログラムに対応した第１データ記憶領域と、前記第１データ記憶領域と異なる領域であって、データを更新可能な前記第２プログラムに対応した第２データ記憶領域とを有するデータ記憶手段（主側ＲＡＭ６４のデータ記憶手段６４ａ）とを備え、
前記フラグレジスタは、所定の場合に値が変化するレジスタであり、
前記第１プログラムによる処理では前記第１スタック領域および前記第１データ記憶領域のデータを更新および参照可能であり、前記第２スタック領域および前記第２データ記憶領域のデータを更新できないが参照可能になっており、
前記第２プログラムによる処理では前記第２スタック領域および前記第２データ記憶領域のデータを更新および参照可能であり、前記第１スタック領域および前記第１データ記憶領域のデータを更新できないが参照可能になっており、
前記ＣＰＵは、
前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、第１処理（遊技進行処理）を実施し、
前記第１処理を実施した後に、前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記フラグレジスタの値を前記第１スタック領域または前記第１データ記憶領域に記憶する記憶処理を実施し、
前記記憶処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記スタックポインタに格納されている前記第１スタック領域参照用アドレスを前記第２データ記憶領域に記憶し、前記スタックポインタに前記第２スタック領域参照用アドレスを格納し、前記複数のレジスタそれぞれの値を前記第２データ記憶領域に記憶する退避処理を実施し、
前記退避処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、第２処理（遊技履歴情報算出表示処理）を実施し、
前記第２処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記複数のレジスタそれぞれの値を前記退避処理により前記第２データ記憶領域に記憶した値に設定し、前記退避処理により前記第２データ記憶領域に記憶した前記第１スタック領域参照用アドレスを前記スタックポインタに格納する復帰処理を実施し、
前記復帰処理を実施した後に、前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記復帰処理により値が設定された前記複数のレジスタのうち前記フラグレジスタの値を、前記記憶処理により前記第１スタック領域または前記第１データ記憶領域に記憶した値に変更する変更処理を実施する
ことを特徴とする遊技機。
【１４７２】
特徴αＰ１によれば、退避処理及び復帰処理を実施するので、第２プログラムから第１プログラムへ復帰した際に、第１プログラムにおいて利用していたレジスタの値が変化してしまっていることによる不具合の発生を回避することができる。
【１４７３】
また、本特徴によれば、記憶処理を実施した後であって退避処理を実施する前のタイミングにおいてフラグレジスタの値が変化した場合であっても、変更処理を実施することによって、フラグレジスタの値が第１プログラムによる第１処理の終了直後と同じ値に復帰するので、第２プログラムによる処理から復帰した後に実施する第１プログラムによる処理に影響を及ぼすおそれがない。この結果、複数のプログラムを独立して構成することが可能となる。
【１４７４】
また、本特徴によれば、第２処理を実施するためのプログラムを第２プログラムに追加

するだけで、第１プログラムによる処理に影響を与えずに、第２処理を追加することができる。したがって、第１プログラムとは独立して第２処理を実施するためのプログラムを容易に作成することができる。

【１４７５】

また、例えば、スタック領域に記憶させようとするデータの容量が、スタック領域の記憶容量の上限値を超える場合には、当該スタック領域に記憶されている全データを消去するリセット処理が実施される構成である場合において、仮に、退避処理において複数のレジスタそれぞれの値を第２スタック領域に記憶させる構成とすると、当該リセット処理が実施されてしまうおそれがある。これに対して、本特徴によれば、退避処理において複数のレジスタそれぞれの値を第２データ記憶領域に記憶するので、スタック領域のリセット処理が実施されてしまうリスクを回避することができる。

【１４７６】

＜特徴αＱ群＞

特徴αＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４７７】

［特徴αＱ１］

遊技を制御する制御手段を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

フラグレジスタを含む複数のレジスタと、スタックポインタとを備え、第１プログラムおよび第２プログラムを含む複数種類のプログラムを実行するＣＰＵ（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、

前記第１プログラムを記憶する第１プログラム記憶領域と、前記第１プログラム記憶領域と異なる領域であって、前記第２プログラムを記憶する第２プログラム記憶領域とを有するプログラム記憶手段（主側ＲＯＭ６３のプログラム記憶手段６３ａ）と、

前記スタックポインタに格納される第１スタック領域参照用アドレスによりアクセス可能な前記第１プログラムに対応した第１スタック領域と、前記第１スタック領域と異なる領域であって、前記スタックポインタに格納される第２スタック領域参照用アドレスによりアクセス可能な前記第２プログラムに対応した第２スタック領域とを有するスタック手段（主側ＲＡＭ６４のスタック手段６４ｂ）と、

データを更新可能な前記第１プログラムに対応した第１データ記憶領域と、前記第１データ記憶領域と異なる領域であって、データを更新可能な前記第２プログラムに対応した第２データ記憶領域とを有するデータ記憶手段（主側ＲＡＭ６４のデータ記憶手段６４ａ）とを備え、

前記フラグレジスタは、所定の場合に値が変化するレジスタであり、

前記第１プログラムによる処理では前記第１スタック領域および前記第１データ記憶領域のデータを更新および参照可能であり、前記第２スタック領域および前記第２データ記憶領域のデータを更新できないが参照可能になっており、

前記第２プログラムによる処理では前記第２スタック領域および前記第２データ記憶領域のデータを更新および参照可能であり、前記第１スタック領域および前記第１データ記憶領域のデータを更新できないが参照可能になっており、

前記ＣＰＵは、

前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、第１処理（遊技進行処理）を実施し、

前記第１処理を実施した後に、前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記フラグレジスタの値を前記第１スタック領域または前記第１データ記憶領域に記憶する記憶処理を実施し、

前記記憶処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記スタックポインタに前記第２スタック領域参照用アドレスを格納し、前記複数のレジスタそれぞれの値を前記第２データ記憶領域に記憶する退避処理を実施し、

前記退避処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、第２処理（遊技履歴情報算出表示処理）を実施し、
前記第２処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記複数のレジスタそれぞれの値を前記退避処理により前記第２データ記憶領域に記憶した値に設定し、固定値である前記第１スタック領域参照用アドレスを前記スタックポインタに格納する復帰処理を実施し、
前記復帰処理を実施した後に、前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記復帰処理により値が設定された前記複数のレジスタのうち前記フラグレジスタの値を、前記記憶処理により前記第１スタック領域または前記第１データ記憶領域に記憶した値に変更する変更処理を実施する
ことを特徴とする遊技機。

【１４７８】
特徴αＱ１によれば、退避処理及び復帰処理を実施するので、第２プログラムから第１プログラムへ復帰した際に、第１プログラムにおいて利用していたレジスタの値が変化してしまっていることによる不具合の発生を回避することができる。

【１４７９】
また、本特徴によれば、記憶処理を実施した後であって退避処理を実施する前のタイミングにおいてフラグレジスタの値が変化した場合であっても、変更処理を実施することによって、フラグレジスタの値が第１プログラムによる第１処理の終了直後と同じ値に復帰するので、第２プログラムによる処理から復帰した後に実施する第１プログラムによる処理に影響を及ぼすおそれがない。この結果、複数のプログラムを独立して構成することが可能となる。

【１４８０】
また、本特徴によれば、第２処理を実施するためのプログラムを第２プログラムに追加するだけで、第１プログラムによる処理に影響を与えずに、第２処理を追加することができる。したがって、第１プログラムとは独立して第２処理を実施するためのプログラムを容易に作成することができる。

【１４８１】
また、例えば、スタック領域に記憶させようとするデータの容量が、スタック領域の記憶容量の上限値を超える場合には、当該スタック領域に記憶されている全データを消去するリセット処理が実施される構成である場合において、仮に、退避処理において複数のレジスタそれぞれの値を第２スタック領域に記憶させる構成とすると、当該リセット処理が実施されてしまうおそれがある。これに対して、本特徴によれば、退避処理において複数のレジスタそれぞれの値を第２データ記憶領域に記憶するので、スタック領域のリセット処理が実施されてしまうリスクを回避することができる。

【１４８２】
また、本特徴によれば、復帰処理において固定値である第１スタック領域参照用アドレスをスタックポインタに格納するので、退避処理においてスタックポインタに格納されている第１スタック領域参照用アドレスを第２データ記憶領域に退避させる必要がない。したがって、ＣＰＵの処理を簡略化することができるとともに、スタックポインタに格納されている第１スタック領域参照用アドレスを退避させるために必要となる第２データ記憶領域の記憶容量を低減することができる。

【１４８３】
＜特徴αＲ群＞
特徴αＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４８４】
［特徴αＲ１］
遊技を制御する制御手段を備える遊技機であって、
前記制御手段は、

フラグレジスタを含む複数のレジスタと、スタックポインタとを備え、第１プログラムおよび第２プログラムを含む複数種類のプログラムを実行するＣＰＵ（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
前記第１プログラムを記憶する第１プログラム記憶領域と、前記第１プログラム記憶領域と異なる領域であって、前記第２プログラムを記憶する第２プログラム記憶領域とを有するプログラム記憶手段（主側ＲＯＭ６３のプログラム記憶手段６３ａ）と、
前記スタックポインタに格納される第１スタック領域参照用アドレスによりアクセス可能な前記第１プログラムに対応した第１スタック領域と、前記第１スタック領域と異なる領域であって、前記スタックポインタに格納される第２スタック領域参照用アドレスによりアクセス可能な前記第２プログラムに対応した第２スタック領域とを有するスタック手段（主側ＲＡＭ６４のスタック手段６４ｂ）と、
データを更新可能な前記第１プログラムに対応した第１データ記憶領域と、前記第１データ記憶領域と異なる領域であって、データを更新可能な前記第２プログラムに対応した第２データ記憶領域とを有するデータ記憶手段（主側ＲＡＭ６４のデータ記憶手段６４ａ）とを備え、
前記フラグレジスタは、所定の場合に値が変化するレジスタであり、
前記第１プログラムによる処理では前記第１スタック領域および前記第１データ記憶領域のデータを更新および参照可能であり、前記第２スタック領域および前記第２データ記憶領域のデータを更新できないが参照可能になっており、
前記第２プログラムによる処理では前記第２スタック領域および前記第２データ記憶領域のデータを更新および参照可能であり、前記第１スタック領域および前記第１データ記憶領域のデータを更新できないが参照可能になっており、
前記ＣＰＵは、
前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、第１処理（遊技進行処理）を実施し、
前記第１処理を実施した後に、前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記フラグレジスタの値を前記第１スタック領域または前記第１データ記憶領域に記憶する記憶処理を実施し、
前記記憶処理を実施した後に、前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記複数のレジスタそれぞれの値を０に設定する第１クリア処理を実施し、
前記第１クリア処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記スタックポインタに前記第２スタック領域参照用アドレスを格納する第１格納処理を実施し、
前記第１格納処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、第２処理（遊技履歴情報算出表示処理）を実施し、
前記第２処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、固定値である前記第１スタック領域参照用アドレスを前記スタックポインタに格納する第２格納処理を実施し、
前記第２格納処理を実施した後に、前記第２プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記複数のレジスタそれぞれの値を０に設定する第２クリア処理を実施し、
前記第２クリア処理を実施した後に、前記第１プログラムに含まれるプログラムを実行することによって、前記フラグレジスタの値を、前記記憶処理により前記第１スタック領域または前記第１データ記憶領域に記憶した値に変更する変更処理を実施する
ことを特徴とする遊技機。

【１４８５】

特徴αＲ１によれば、第１プログラムに含まれるプログラムによって第１クリア処理を実施し、第２プログラムに含まれるプログラムによって第２クリア処理を実施するので、第２プログラムの実行の開始直前の時点における複数のレジスタそれぞれの値と、第２プログラムの実行の終了直後の時点における複数のレジスタそれぞれの値とを一致させるこ

とができる。したがって、第２プログラムから第１プログラムへ復帰した際に、第１プログラムにおいて利用していた複数のレジスタそれぞれの値が変化してしまっていることによる不具合の発生を回避することができる。

【１４８６】

また、本特徴によれば、記憶処理及び変更処理を実施するので、フラグレジスタの値が第１プログラムによる第１処理の終了直後と同じ値に復帰する。したがって、第２プログラムによる処理から復帰した後に実施する第１プログラムによる処理に影響を及ぼすおそれがない。この結果、複数のプログラムを独立して構成することが可能となる。

【１４８７】

また、本特徴によれば、第２処理を実施するためのプログラムを第２プログラムに追加するだけで、第１プログラムによる処理に影響を与えずに、第２処理を追加することができる。したがって、第１プログラムとは独立して第２処理を実施するためのプログラムを容易に作成することができる。

【１４８８】

また、本特徴によれば、復帰処理において、固定値である第１スタック領域参照用アドレスをスタックポインタに格納するので、退避処理において、スタックポインタに格納されている第１スタック領域参照用アドレスを第２データ記憶領域に退避させる必要がない。したがって、ＣＰＵの処理を簡略化することができるとともに、スタックポインタに格納されている第１スタック領域参照用アドレスを退避させるために必要となる第２データ記憶領域の記憶容量を低減することができる。

【１４８９】

＜特徴αＳ群＞

特徴αＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１４９０】

［特徴αＳ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更モードを実行する変更モード実行手段と、

遊技の進行に関する情報を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

前記記憶手段の異常を検知する検知手段と、

前記検知手段が前記異常を検知した場合に前記記憶手段を初期化する初期化手段と、

を備える遊技機であって、

前記変更モード実行手段は、前記初期化が実行された場合には、前記所定の操作を受け付けていない場合であっても前記変更モードを実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１４９１】

記憶手段の異常によって当該記憶手段を初期化する状況となった場合には、当選確率の設定情報も管理者が本来意図した設定情報とは異なる設定情報に書き換わってしまっている可能性がある。そして、記憶手段を初期化しても当選確率の設定情報は初期化されない（変更されない）構成である場合には、依然として管理者が本来意図した設定情報とは異なる設定情報に維持されるおそれがある。

【１４９２】

特徴αＳ１によれば、記憶手段の異常によって当該記憶手段を初期化した際には、変更モードを実行するので、遊技機の管理者は、当該遊技機において遊技が再開される前に、変更モードにおいて、当選確率の設定情報を本来意図した設定情報に変更することが可能となる。

【１４９３】
［特徴αＳ２］
特徴αＳ１に記載の遊技機であって、
前記初期化手段は、前記記憶手段を初期化する際に、前記記憶手段に記憶されている情報のうち、遊技状態に関する情報は初期化しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４９４】
特徴αＳ２によれば、記憶手段が初期化された場合であっても、遊技状態に関する情報は初期化されないので、遊技者は、遊技状態を維持しつつ遊技を再開することが可能となる。したがって、記憶手段の初期化によって遊技者に不利益を与えてしまうことを抑止することが可能となる。
【１４９５】
［特徴αＳ３］
特徴αＳ１または特徴αＳ２に記載の遊技機であって、
前記変更モードにおいて前記当選確率が変更された場合に、前記当選確率が変更されたことを報知する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４９６】
記憶手段の異常によって当該記憶手段が初期化され、変更モードが実行された場合には、当該遊技機において遊技を行なっていた遊技者は、記憶手段の初期化の後の変更モードにおいて、管理者によって当選確率が変更されてしまったのか否か、疑心暗鬼になることが想定される。しかしながら、本特徴によれば、当選確率が変更された場合には、当選確率が変更されたことを報知するので、遊技者は、当選確率が変更されたか否かを確認することができる。より具体的には、遊技者に、現在の当選確率の設定情報がどのような設定情報になっているのかは把握させずに、変更モードにおいて当選確率が変更されたか否かに関してのみ把握させることができる。この結果、遊技者が、管理者によって当選確率が変更されてしまったのか否か不明なまま不安な気持ちで遊技を再開しなくてはいけないといった事態の発生を抑制することができる。
【１４９７】
＜特徴αＴ群＞
特徴αＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１４９８】
［特徴αＴ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
外部から所定の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更モードを実行する変更モード実行手段と、
前記変更モードにおいて前記当選確率が変更された場合に、前記当選確率が変更されたことを報知する報知手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４９９】
特徴αＴ１によれば、遊技者は、変更モードにおいて当選確率が変更されたことを認識することができる。具体的には、例えば、遊技者に、現在の当選確率の設定がどのような設定になっているのかは把握させずに、変更モードにおいて当選確率が変更されたか否かに関してのみ把握させることができる。
【１５００】

［特徴αＴ２］
特徴αＴ１に記載の遊技機であって、
前記変更モートにおいて前記当選確率が変更されなかった場合に、前記報知手段による報知とは異なる態様の報知をする第２報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５０１】
特徴αＴ２によれば、遊技者は、変更モードにおいて当選確率が変更されなかったことを認識することができる。
【１５０２】
［特徴αＴ３］
特徴αＴ１または特徴αＴ２に記載の遊技機であって、
前記第２報知手段は、前記変更モードにおいて前記当選確率が変更されなかった場合に、前記当選確率が変更されなかったことを報知する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５０３】
特徴αＴ３によれば、遊技者は、変更モードにおいて当選確率が変更されなかったことを明確に認識することができる。
【１５０４】
＜特徴αＵ群＞
特徴αＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１５０５】
［特徴αＵ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
外部から第１の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更モードを実行する変更モード実行手段と、
前記第１の操作とは異なる第２の操作を外部から受け付けることによって、遊技の進行を停止したモードであって前記当選確率に関する情報を表示する情報表示モードを実行する情報表示モード実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果に関わらず一定の動作を継続する役物と、
を備える遊技機であって、
前記役物は、前記情報表示モード中であっても、前記一定の動作を継続する
ことを特徴とする遊技機。
【１５０６】
特徴αＵ１によれば、遊技の進行を停止した情報表示モードの開始及び終了のタイミングにおいても役物の動作が停止したり変化したりせずに一定の動作を継続するので、例えば、役物の動作が停止したり変化したりするタイミングを狙って遊技者が遊技球を発射して不正に有利な結果を得てしまうことを抑制することができる。
【１５０７】
＜特徴αＶ群＞
特徴αＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１５０８】
［特徴αＶ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

外部から第１の操作を受け付けることによって、前記所定の抽選処理において所定の結果に当選する当選確率を異なる当選確率に変更可能な変更モードを実行する変更モード実行手段と、
前記第１の操作とは異なる第２の操作を外部から受け付けることによって、遊技の進行を停止したモードであって前記当選確率に関する情報を表示する情報表示モードを実行する情報表示モード実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果に関わらず一定の動作を継続する役物と、
を備える遊技機であって、
前記役物は、前記情報表示モード中は、予め定められた状態となって前記一定の動作を停止する
ことを特徴とする遊技機。
【１５０９】
特徴αＶ１によれば、例えば、予め定められた状態以外の状態で動作を停止させると不具合が発生する可能性のある役物において、不具合の発生を抑制することができる。
【１５１０】
なお、上記特徴αＰ群～特徴αＶ群の発明は、以下の課題を解決する。
【１５１１】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、遊技機の開発の効率化、不具合が発生しにくい遊技機の提供、遊技者に配慮した遊技機の提供等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【１５１２】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１５１３】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、遊技機の開発の効率化、不具合が発生しにくい遊技機の提供、遊技者に配慮した遊技機の提供、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１５１４】
＜特徴αＷ群＞
特徴αＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１５１５】
［特徴αＷ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更モードを実行する設定変更モード実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記設定変更モード実行手段は、当該遊技機に電源が投入された時点において第１の条件（設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであり、かつ、ＲＡＭクリアボタンがＯＮであること）が成立している場合に前記設定変更モードを実行するが、電源が投入された後に前記第１の条件が成立した場合であっても前記設定変更モードを実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５１６】
特徴αＷ１によれば、電源が投入済みの遊技機に設定変更モードを実行させるためには、当該遊技機の電源を一旦ＯＦＦにして再度電源をＯＮにする必要がある。一般に、遊技

ホールにおいて、遊技機の管理者以外の者は、遊技機の背面に設けられた電源スイッチを操作して電源を一旦ＯＦＦにして再度電源をＯＮにすることは困難である。したがって、遊技機の管理者でない不正な意図を持つ者によって遊技機の当選確率の設定が不正に変更されてしまうことを抑制することができる。

【１５１７】

［特徴αＷ２］

特徴αＷ１に記載の遊技機であって、

前記当選確率の設定に関する情報である設定情報は表示するが、前記当選確率の設定は変更することができない設定情報表示モード（設定確認モード）を実行する設定情報表示モード実行手段を備え、

前記設定情報表示モード実行手段は、当該遊技機に電源が投入された時点において第２の条件（設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであり、かつ、ＲＡＭクリアボタンがＯＦＦであること）が成立している場合に前記設定情報表示モードを実行するが、電源が投入された後に前記第２の条件が成立した場合であっても前記設定情報表示モードを実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５１８】

特徴αＷ２によれば、電源が投入済みの遊技機に設定情報表示モードを実行させるためには、当該遊技機の電源を一旦ＯＦＦにして再度電源をＯＮにする必要がある。一般に、遊技ホールにおいて、遊技機の管理者以外の者は、遊技機の背面に設けられた電源スイッチを操作して電源を一旦ＯＦＦにして再度電源をＯＮにすることは困難である。したがって、遊技機の管理者でない不正な意図を持つ者によって遊技機の当選確率の設定が不正に知られてしまうことを抑制することができる。

【１５１９】

［特徴αＷ３］

特徴αＷ１または特徴αＷ２に記載の遊技機であって、

当該遊技機に電源が投入された場合に報知する報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５２０】

特徴αＷ３によれば、遊技機の管理者でない不正な意図を持つ者が、周囲に気付かれずに当該遊技機の電源を一旦ＯＦＦにして再度電源をＯＮにすることを困難にすることができる。したがって、遊技機の管理者でない不正な意図を持つ者が遊技機の当選確率の設定を変更したり確認したりすることをさらに抑制することができる。

【１５２１】

＜特徴αＸ群＞

特徴αＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１５２２】

［特徴αＸ１］

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更モードを実行する設定変更モード実行手段と、

前記当選確率の設定に関する情報である設定情報は表示するが、前記当選確率の設定は変更することができない設定情報表示モード（設定確認モード）を実行する設定情報表示モード実行手段と、

前記設定情報を含む情報を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて所定の判定処理（ＲＡＭ判定値を算出して正常か否かを判定する処理）を実行する判定処理実行手段と、

を備える遊技機であって、
前記設定情報表示モード実行手段は、前記設定情報表示モードを実行する条件が成立している場合であっても、前記所定の判定処理の結果が所定の結果（ＲＡＭ判定値が正常ではないという結果）である場合には、前記設定情報表示モードを実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５２３】
記憶手段に記憶されている情報に基づいた所定の判定処理の結果が所定の結果である場合には、記憶手段に記憶されている設定情報が、当該遊技機の管理者の意図しない異常な値になっている可能性がある。特徴αＸ１によれば、記憶手段に記憶されている当選確率の設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性を残したまま設定情報表示モードが実行されてしまうことを抑制することができる。
【１５２４】
＜特徴αＹ群＞
特徴αＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１５２５】
［特徴αＹ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更モードを実行する設定変更モード実行手段と、
所定の操作（押下する操作）を受け付ける操作手段（ＲＡＭクリアボタン）と、
遊技の進行に関する情報を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記操作手段が前記所定の操作を受け付けた状態（ＲＡＭクリアボタンが押下された状態）で電源が投入された場合に前記記憶手段に記憶されている前記情報を消去する消去処理（ＲＡＭクリア処理）を実行する消去処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記設定変更モード実行手段は、前記操作手段が前記所定の操作を受け付けた状態であることを含む所定の条件（電源の投入時に、設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであり、かつ、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態であること）が成立した場合に、前記設定変更モードを実行する手段を備え、
前記消去処理実行手段は、前記所定の条件が成立した場合には、前記設定変更モードの実行前または実行後に前記消去処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５２６】
一般に、遊技機を管理する管理者は、操作手段が所定の操作を受け付けた状態で当該遊技機の電源を投入した場合には記憶手段に記憶されている情報を消去する消去処理が実行されることを認識している。したがって、特徴αＹ１によれば、管理者に対して、操作手段が所定の操作を受け付けた状態であることを含む所定の条件を成立させて設定変更モードを実行させた場合には、設定変更モードが実行されるだけでなく、消去処理も実行されるということを強く認識させることが可能となる。この結果、例えば、管理者は、高確率モード等の遊技状態を維持させたまま遊技機を起動させて前回の電源ＯＦＦ時の状態から遊技を再開させたい場合、すなわち遊技機の起動時に消去処理を実行させてはいけない場合には、設定変更モードを実行させてはいけないといった判断を確実にすることができる。すなわち、本特徴によれば、管理者が操作を理解しやすい遊技機を提供することができる。
【１５２７】
＜特徴αＺ群＞
特徴αＺ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第１実施形態から抽出される。
【１５２８】
［特徴αＺ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更モードを実行する設定変更モード実行手段と、
前記当選確率の設定に関する情報である設定情報を含む情報を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、
を備える遊技機であって、
前記消去手段は、
前記記憶手段に記憶されている情報のうち、前記設定情報は消去せず、前記設定情報以外の情報を消去する第１消去処理（第１ＲＡＭクリア処理）と、
前記記憶手段に記憶されている情報のうち、前記設定情報を含む情報を消去する第２消去処理（第２ＲＡＭクリア処理）と、
を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１５２９】
特徴αＺ１によれば、記憶手段に記憶されている情報のうち、設定情報を残して他の情報は消去すべき処理工程、及び、設定情報も含めて消去すべき処理工程のいずれの場合にも対応した処理工程を実現することができる。例えば、設定情報は正常であるため維持させたまま、他の情報は消去すべき処理工程である場合には設定情報は消去せず、設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性のある処理工程である場合には設定情報を含む情報を消去する構成を実現することができる。
【１５３０】
［特徴αＺ２］
特徴αＺ１に記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて所定の判定処理（ＲＡＭ判定値を算出して正常か否かを判定する処理）を実行する判定処理実行手段を備え、
前記消去手段は、前記所定の判定処理の結果が所定の結果（ＲＡＭ判定値が正常ではないという結果）である場合には、前記第２消去処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５３１】
記憶手段に記憶されている情報に基づいた所定の判定処理の結果が所定の結果である場合には、記憶手段に記憶されている設定情報が、当該遊技機の管理者の意図しない異常な値になっている可能性がある。特徴αＺ２によれば、記憶手段に記憶されている当選確率の設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性を残したまま遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１５３２】
＜特徴βＡ群＞
特徴βＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１５３３】
［特徴βＡ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによっ

て変更可能な設定変更モードを実行する設定変更モード実行手段と、
前記抽選確率の設定に関する情報である設定情報を含む情報を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて所定の判定処理（ＲＡＭ判定値を算出して正常か否かを判定する処理）を実行する判定処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記設定変更モード実行手段は、前記設定変更モードを実行するための所定の操作（設定用の鍵、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがＯＮであり、かつ、ＲＡＭクリアボタンが押下された状態で、パチンコ機１０の電源をＯＮにする操作）を受け付けていない場合であっても、前記所定の判定処理の結果が所定の結果（ＲＡＭ判定値が正常ではないという結果）である場合には、前記設定変更モードを実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５３４】
記憶手段に記憶されている情報に基づいた所定の判定処理の結果が所定の結果である場合には、記憶手段に記憶されている設定情報が、当該遊技機の管理者の意図しない異常な値になっている可能性がある。特徴βＡ１によれば、所定の判定処理の結果が所定の結果である場合には、設定変更モードが実行されるので、管理者は、当選確率の設定を変更することができる。したがって、記憶手段に記憶されている当選確率の設定情報が管理者の意図しない異常な値になってしまっている可能性を残したまま遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１５３５】
＜特徴βＢ群＞
特徴βＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１５３６】
［特徴βＢ１］
遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球に基づいて所定の抽選処理を実行する抽選処理実行手段と、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更モードを実行する設定変更モード実行手段と、
前記所定の抽選処理の結果を含む遊技に関する情報を表示する表示手段（メイン表示部４５）と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記設定変更モードの実行中は、前記遊技に関する情報を表示する際には表示されない第１の表示態様（全ＬＥＤが点灯する表示パターン）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５３７】
特徴βＢ１によれば、設定変更モードが実行されていることを、遊技に関する情報を表示する表示手段を用いて管理者や遊技者に報知することができる。また、例えば、遊技に関する情報を表示する表示手段を備える遊技機である場合には、遊技機のハードウェア構成を変更することなく、遊技機の制御プログラムを変更することのみによって、設定変更モードが実行されていることを管理者や遊技者に報知することが可能な構成に変更することができる。したがって、例えば、設定変更モードが実行されていることを報知するための専用の表示手段を追加で設ける構成と比較して、遊技機の製造コストを低減することができる。
【１５３８】
［特徴βＢ２］
特徴βＢ１に記載の遊技機であって、

前記当選確率の設定に関する情報である設定情報は表示するが、前記当選確率の設定は変更することができない設定情報表示モード（設定確認モード）を実行する設定情報表示モード実行手段を備え、
前記表示手段は、
前記設定情報表示モードの実行中は、前記遊技に関する情報を表示する際には表示されない表示態様であって前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（全ＬＥＤが同時に点滅する表示態様）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５３９】
特徴βＢ２によれば、設定変更モードではなく設定情報表示モードが実行されていることを、遊技に関する情報を表示する表示手段を用いて管理者や遊技者に報知することができる。また、例えば、遊技に関する情報を表示する表示手段を備える遊技機である場合には、遊技機のハードウェア構成を変更することなく、遊技機の制御プログラムを変更することのみによって、設定情報表示モードが実行されていることを管理者や遊技者に報知することが可能な構成に変更することができる。したがって、例えば、設定情報表示モードが実行されていることを報知するための専用の表示手段を追加で設ける構成と比較して、遊技機の製造コストを低減することができる。
【１５４０】
＜特徴βＣ群＞
特徴βＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１５４１】
［特徴βＣ１］
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、
前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報に基づく表示（種別情報及び数値情報の表示）をする表示手段（情報表示部４５ｚ）と、
前記表示手段を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、複数の発光部によって構成されており、
前記制御手段は、当該遊技機に電源が投入されたことに基づいて、前記表示手段を構成する前記複数の発光部の全てが点灯した状態となるように制御する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５４２】
特徴βＣ１によれば、遊技機の管理者は、遊技機の電源を投入した際に、表示手段を構成する発光部に、断線等の不具合によって点灯しない発光部が存在していないかを確認することができる。
【１５４３】
［特徴βＣ２］
特徴βＣ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、当該遊技機に電源が投入されたことに基づいて、前記表示手段を構成する前記複数の発光部の全てが点滅した状態となるように制御する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５４４】
特徴βＣ２によれば、遊技機の管理者は、遊技機の電源を投入した際に、表示手段を構

成する発光部に、不具合によって常時点灯状態となって消灯しない発光部が存在していないかを確認することができる。

【１５４５】

＜特徴βＤ群＞

特徴βＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１５４６】

［特徴βＤ１］

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報に基づく表示（種別情報及び数値情報の表示）をする表示手段（情報表示部４５ｚ）と、

前記表示手段を制御する制御手段と、

外部からの所定の操作を受け付ける操作手段（情報表示部検査ボタン）と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、複数の発光部によって構成されており、

前記制御手段は、前記操作手段が前記所定の操作を受け付けたことに基づいて、前記表示手段を構成する前記複数の発光部の全てが点灯した状態となるように制御する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５４７】

特徴βＤ１によれば、遊技機の管理者は、操作手段を操作することによって、表示手段を構成する発光部に、断線等の不具合によって点灯しない発光部が存在していないかをいつでも確認することができる。

【１５４８】

［特徴βＤ２］

特徴βＤ１に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記操作手段が前記所定の操作を受け付けたことに基づいて、前記表示手段を構成する前記複数の発光部の全てが点滅した状態となるように制御する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５４９】

特徴βＤ２によれば、遊技機の管理者は、操作手段を操作することによって、表示手段を構成する発光部に、不具合によって常時点灯状態となって消灯しない発光部が存在していないかをいつでも確認することができる。

【１５５０】

＜特徴βＥ群＞

特徴βＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【１５５１】

［特徴βＥ１］

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６

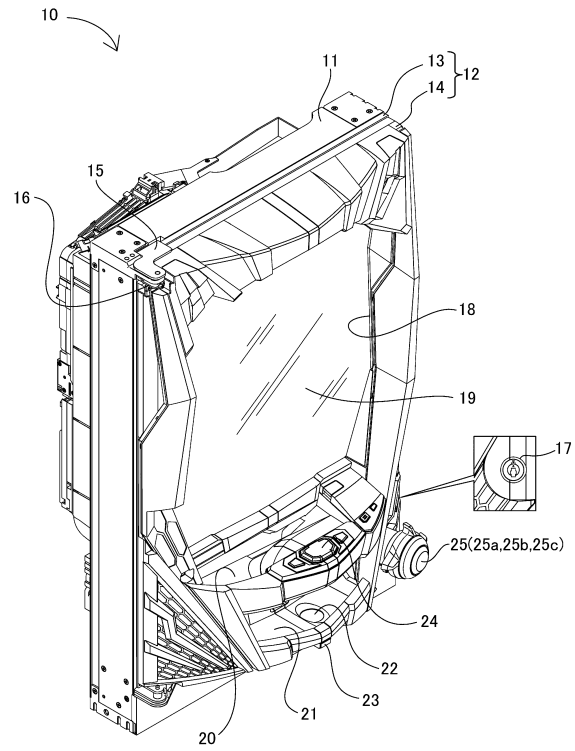
４）と、
前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、
前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報を表示する表示手段（情報表示部４５ｚ）と、
を備える遊技機であって、
前記記憶手段は、所定のタイミングを境界とした複数の期間における前記検知情報を記憶する手段を備え、
前記算出手段は、前記複数の期間毎における前記検知情報に基づいて前記複数の期間毎における前記遊技履歴情報を算出する手段を備え、
前記表示手段は、前記複数の期間毎における複数の前記遊技履歴情報を切り替えて表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５５２】
特徴βＥ１によれば、遊技機の検査者は、当該遊技機における所定のタイミングを境界とした複数の期間毎における複数の遊技履歴情報を確認することが可能となる。例えば、検査者は、当該遊技機において所定のタイミングを境界とした複数の期間において、遊技履歴情報が適正な範囲に収まっていない状況が存在したか否かを確認することが可能となる。
【１５５３】
［特徴βＥ２］
特徴βＥ１に記載の遊技機であって、
前記所定のタイミングは、日付が変わったタイミングである
ことを特徴とする遊技機。
【１５５４】
特徴βＥ２によれば、遊技機の検査者は、当該遊技機における日付毎における複数の遊技履歴情報を確認することが可能となる。例えば、検査者は、遊技履歴情報が適正な範囲に収まっていない状況が存在したか否かを日付毎に確認することが可能となる。
【１５５５】
＜特徴βＦ群＞
特徴βＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【１５５６】
［特徴βＦ１］
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー４４ａ～４４ｈ）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、賞球集計値等の遊技履歴基礎情報）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記検知情報に基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率、出球率等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、
前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報を表示する表示手段（情報表示部４５ｚ）と、
所定の操作を受け付けた場合に前記記憶手段に記憶された前記検知情報を消去する消去手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、前記消去手段によって前記検知手段が消去された後、所定の条件が成立するまでは（計測された排出通路通過個数N_{OUT}が所定の個数に達するまでは）、前記遊技履歴情報の数値情報は表示しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１５５７】
特徴βＦ１によれば、遊技機の検査者は、表示手段に遊技履歴情報の数値情報が表示されていない場合には、消去手段によって検知手段が消去された後、所定の条件が成立していないと認識することができる。
【１５５８】
なお、上記特徴αＷ群～特徴βＦ群の発明は、以下の課題を解決する。
【１５５９】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、遊技機の開発の効率化、不具合が発生しにくい遊技機の提供、遊技者に配慮した遊技機の提供等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【１５６０】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【１５６１】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、遊技機の開発の効率化、不具合が発生しにくい遊技機の提供、遊技者に配慮した遊技機の提供、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【１５６２】
なお、上記特徴Ａ群～特徴βＦ群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１５６３】
以下に、上記の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。
【１５６４】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。
【１５６５】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【１５６６】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【符号の説明】
【１５６７】
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠

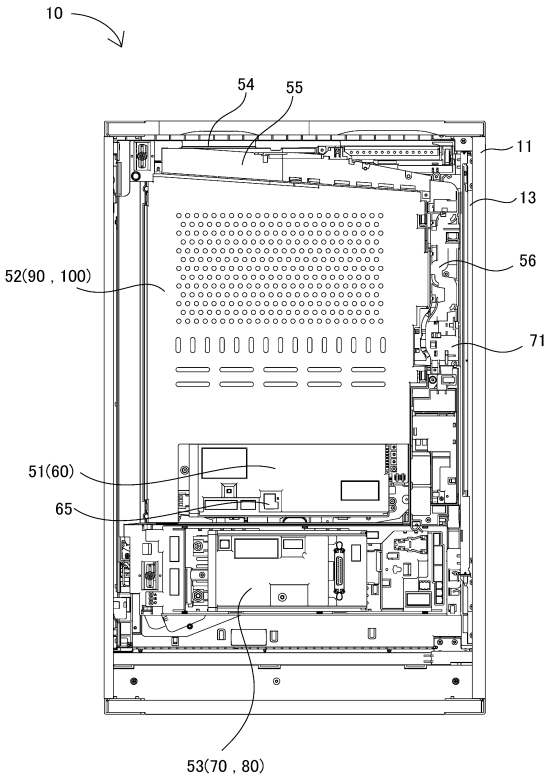
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
２５ａ...タッチセンサー
２５ｂ...ウェイトボタン
２５ｃ...可変抵抗器
２６...遊技球発射ボタン
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
３２...一般入賞口
３２ａ...第１入賞口
３２ｂ...第２入賞口
３２ｃ...第３入賞口
３３...第１始動口
３４...第２始動口
３４ａ...電動役物
３４ｂ...電動役物駆動部
３５...スルーゲート
３６...可変入賞装置
３６ａ...大入賞口
３６ｂ...開閉扉
３６ｃ...可変入賞駆動部
３７...特図ユニット
３７ａ...第１図柄表示部
３７ｂ...第２図柄表示部
３７ｃ...第１保留表示部
３７ｄ...第２保留表示部
３８...普図ユニット
３９...ラウンド表示部
４０...可変表示ユニット
４１...図柄表示装置
４２...釘
４３...アウト口
４５...メイン表示部
４５ｚ...遊技履歴情報表示部（情報表示部）
４６...スピーカー
４７...各種ランプ
５１...第１制御ユニット
５２...第２制御ユニット

５３...第３制御ユニット
５４...タンク
５５...タンクレール
５６...ケースレール
６０...主制御装置
６１...主制御基板
６２...主側ＭＰＵ
６２ｘ...主側ＣＰＵ
６３...主側ＲＯＭ
６４...主側ＲＡＭ
６４ｘ...フラッシュメモリ
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
８６...停電監視回路
９０...音声発光制御装置
９１...音声発光制御基板
９６...ＲＴＣ
１００...表示制御装置
３００...遊技履歴管理チップ
３０２...バッファ
３０４...レジスタ
３０６...賞球数データ記憶用メモリ
３０７...演算実行条件記憶用メモリ
３０７ａ...記憶実行条件記憶用メモリ
３０８...ＣＰＵ
３０９...演算結果記憶用メモリ
３０９ａ...入球個数記憶用メモリ
３０９ｂ...入球情報記憶用メモリ
３２０...検査機
３２１...ＣＰＵ
３２８...表示部
３２９...接続ケーブル

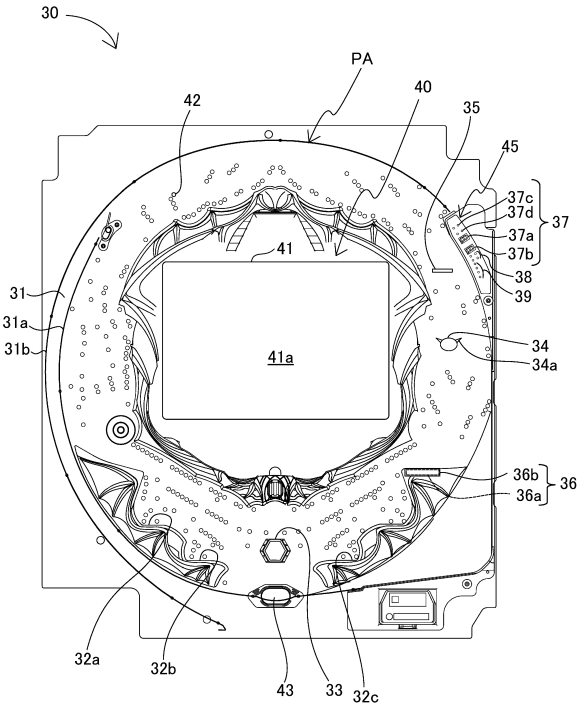
【図１】


10
11
13
12
14
15
16
18
19
17
25(25a,25b,25c)
24
22
23
21
20

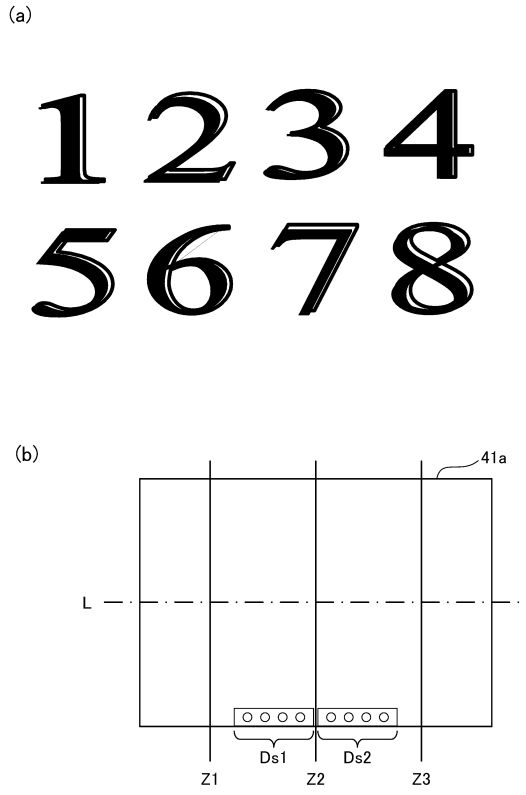
【図２】


10
54
55
11
13
56
52(90，100)
71
51(60)
65
53(70，80)

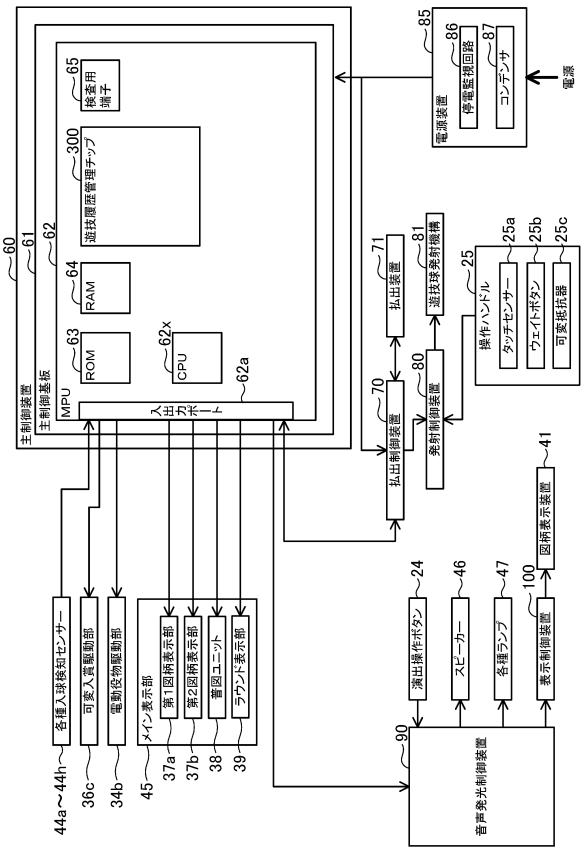
【図３】


30
PA
42
40
35
45
37c
37d
37
37a
37b
41
38
39
31
31a
31b
41a
34
34a
36b
36
36a
32a
32b
43
33
32c

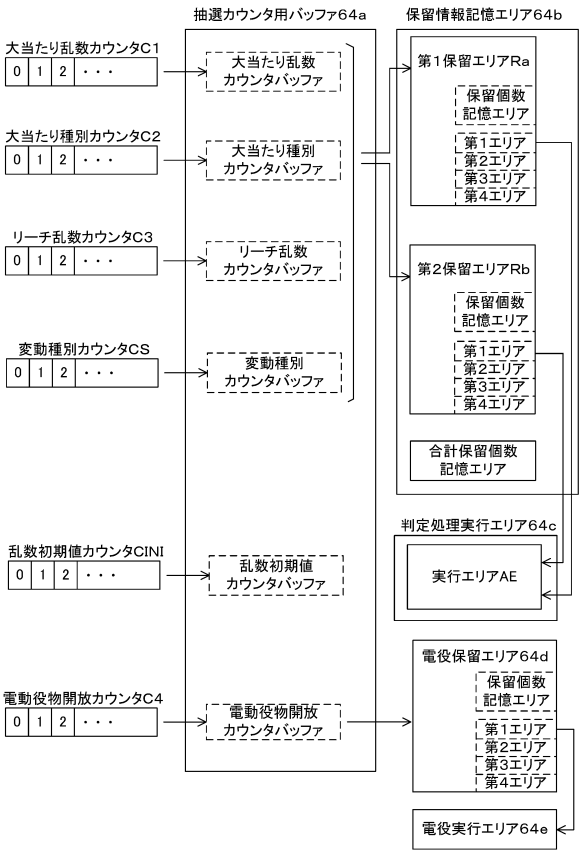
【図４】


(a)
1 2 3 4
5 6 7 8
(b)
41a
L
Ds1
Ds2
Z1
Z2
Z3

【図５】



【図６】



【図７】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R通常大当たり

【図９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

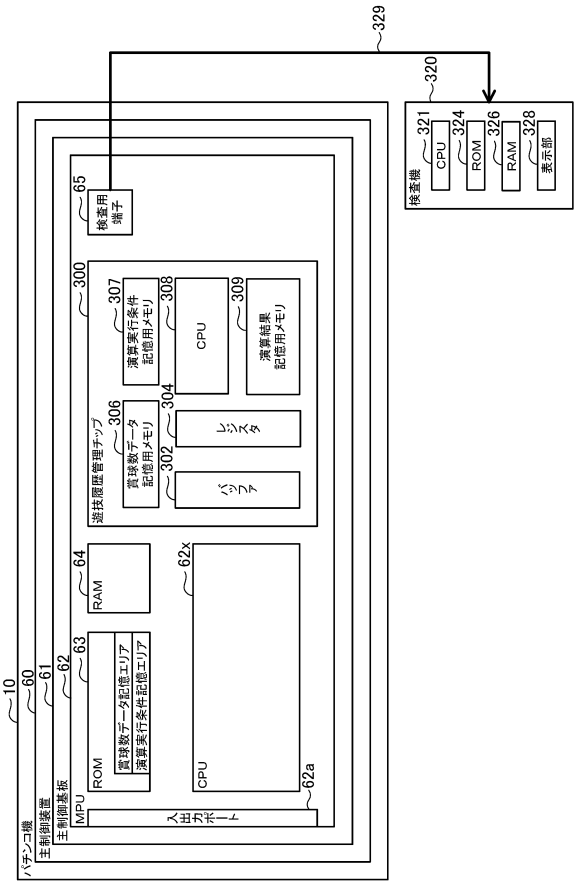
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

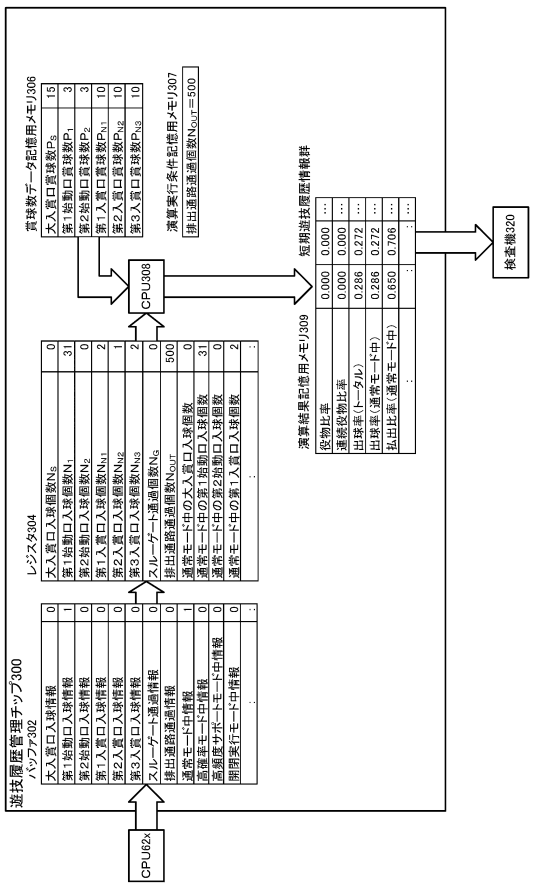
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

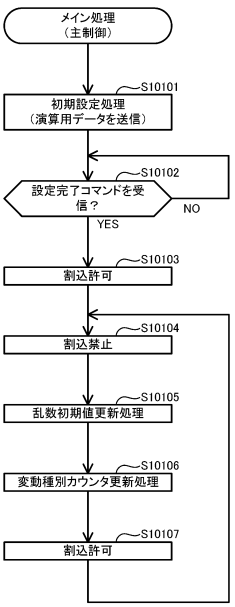
【図１０】



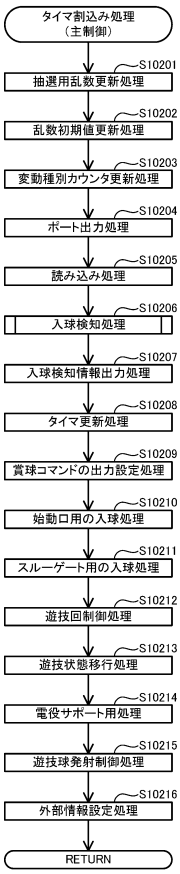
【図１１】



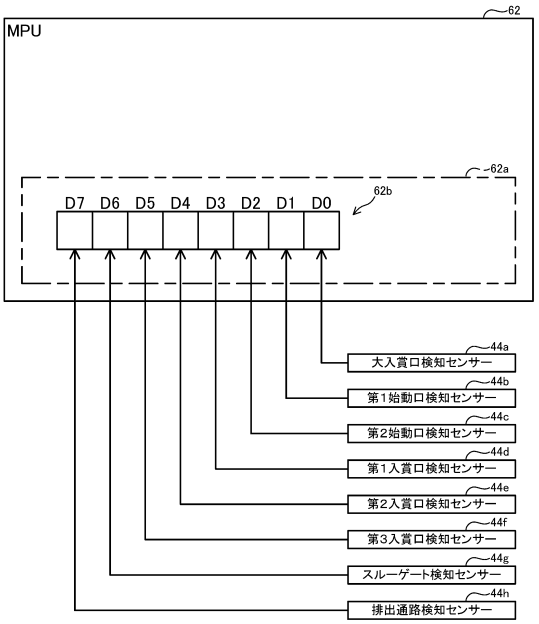
【図１２】



【図１３】

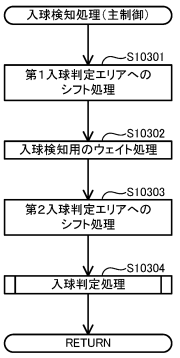


【図１４】

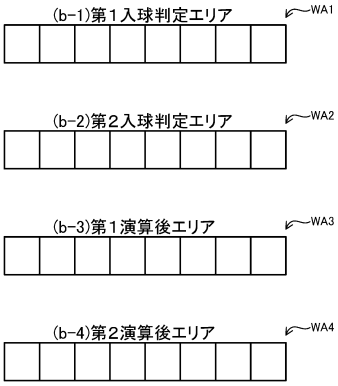


【図１５】

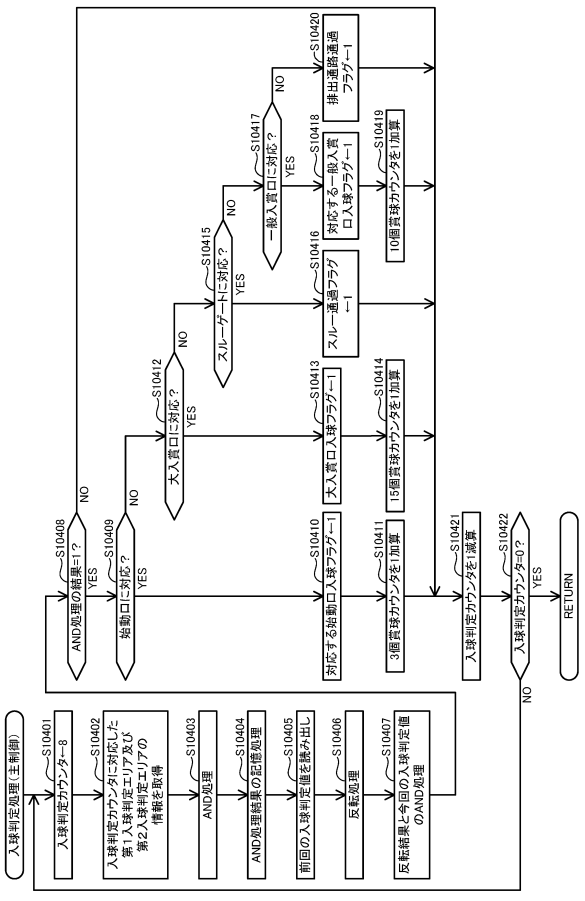
(a)



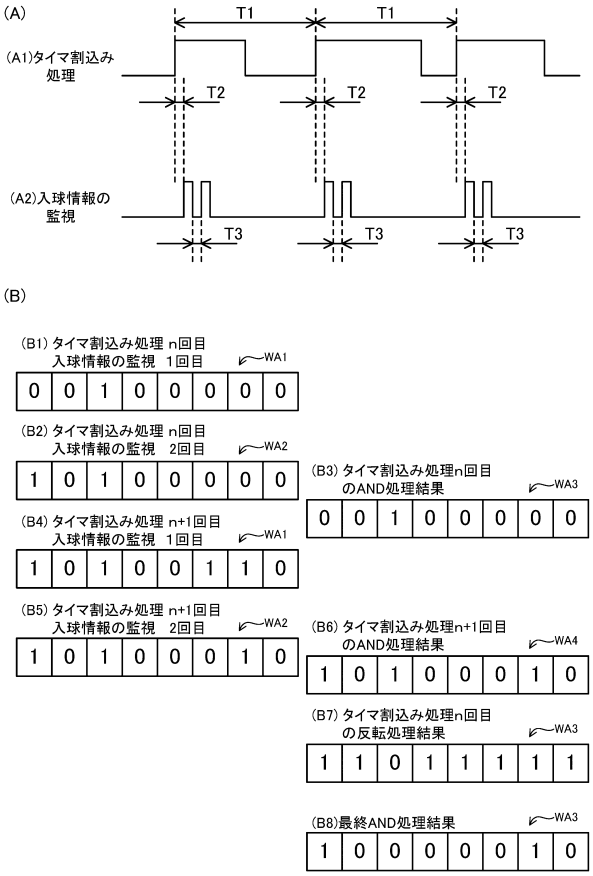
(b)



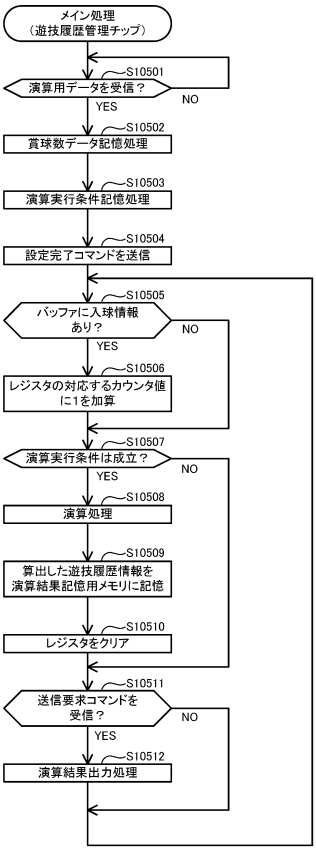
【図１６】



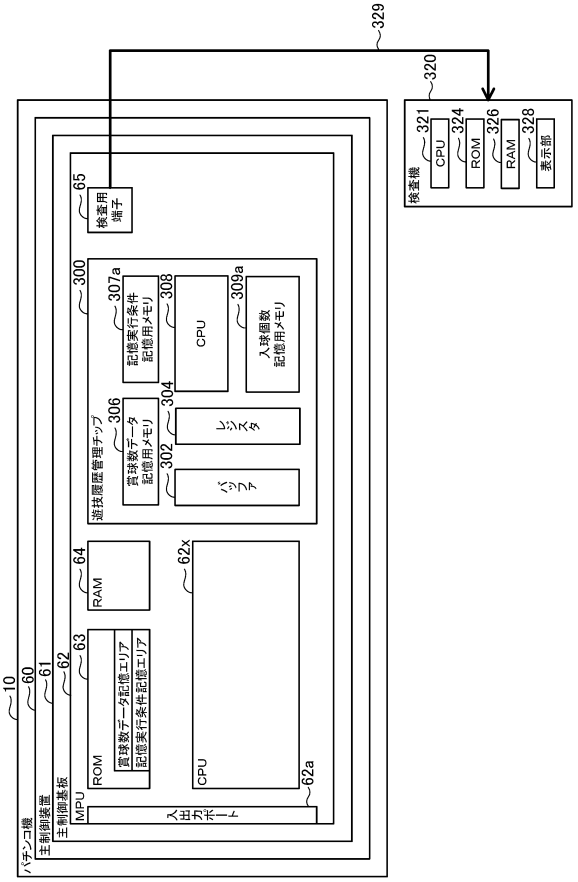
【図１７】



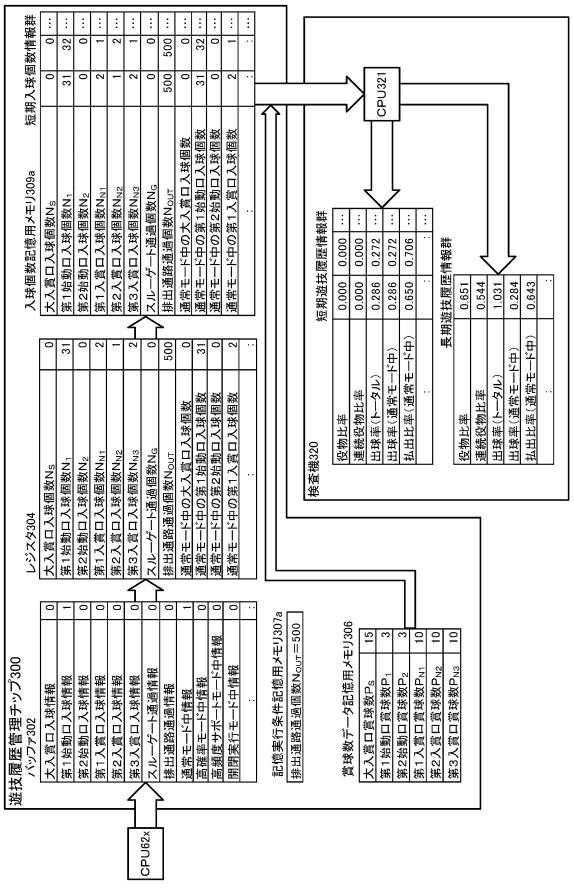
【図１８】



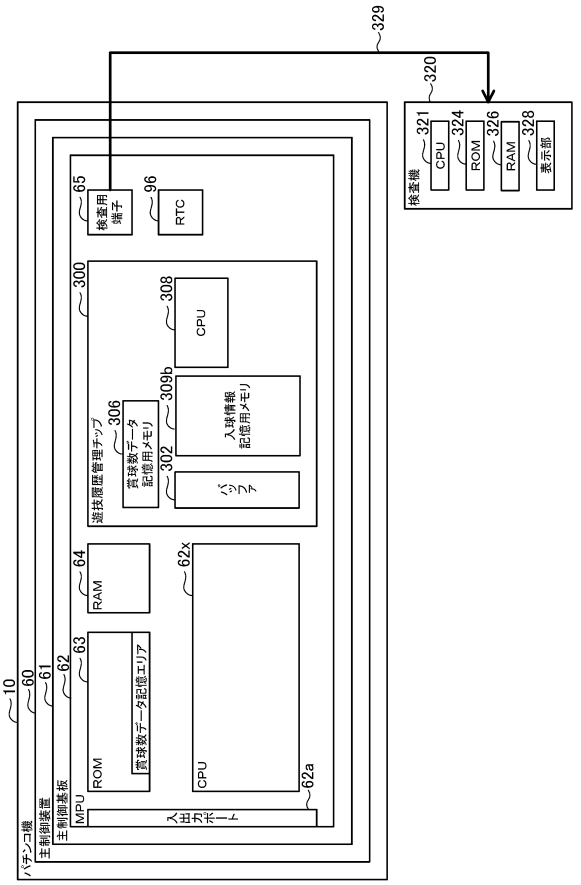
【図１９】



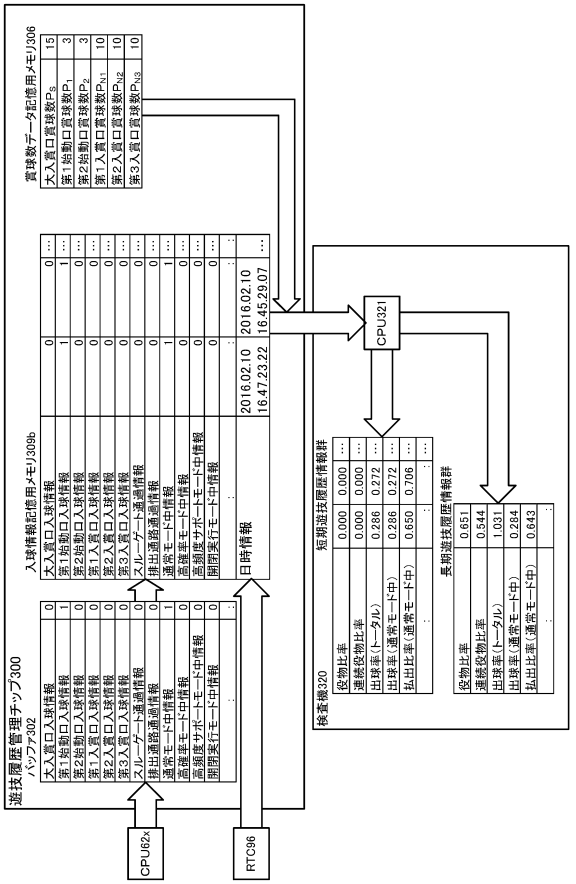
【図２０】



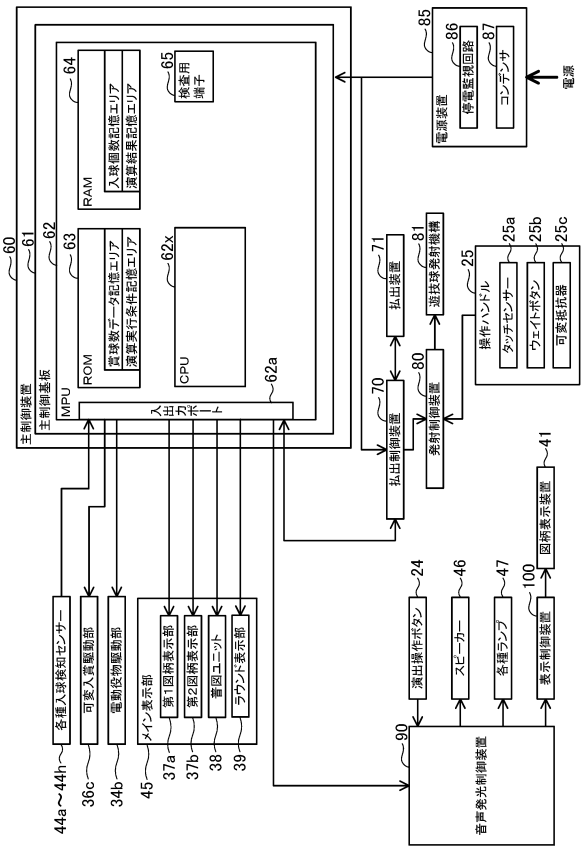
【図２１】



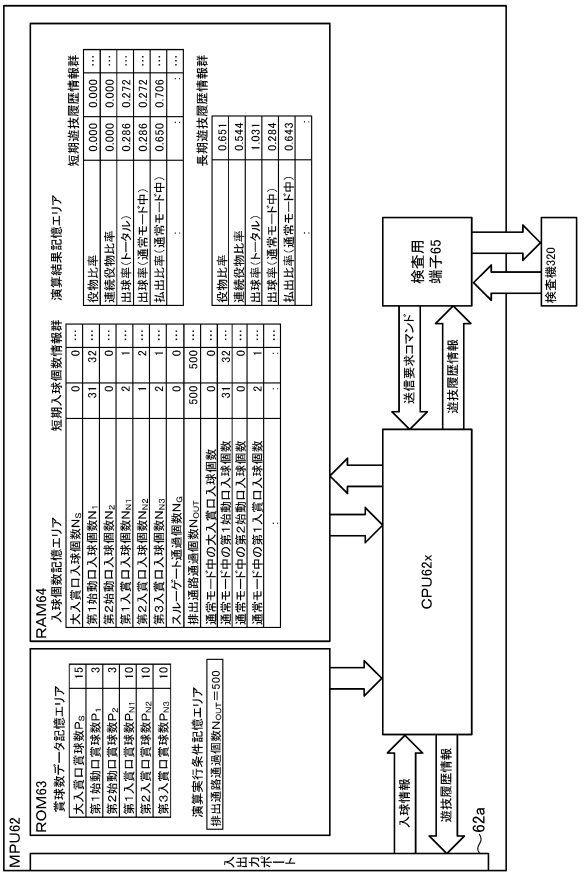
【図２２】



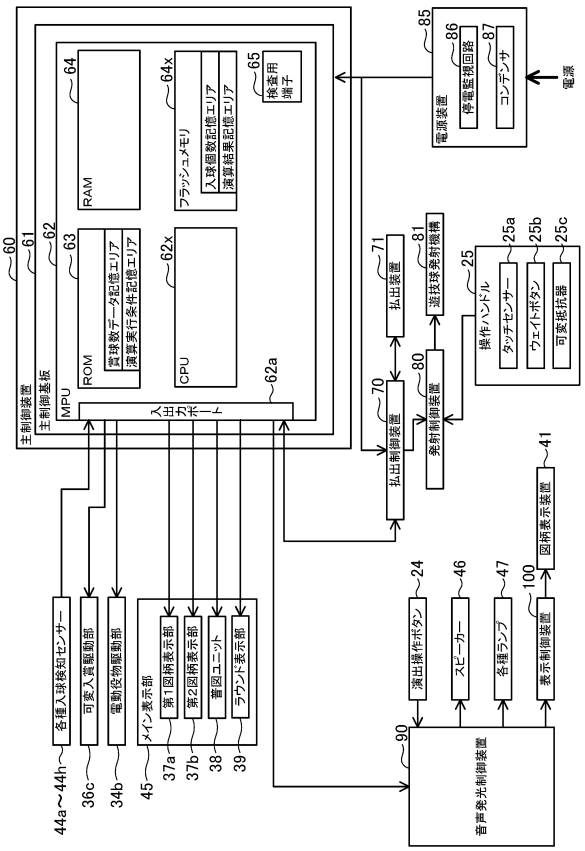
【図２３】



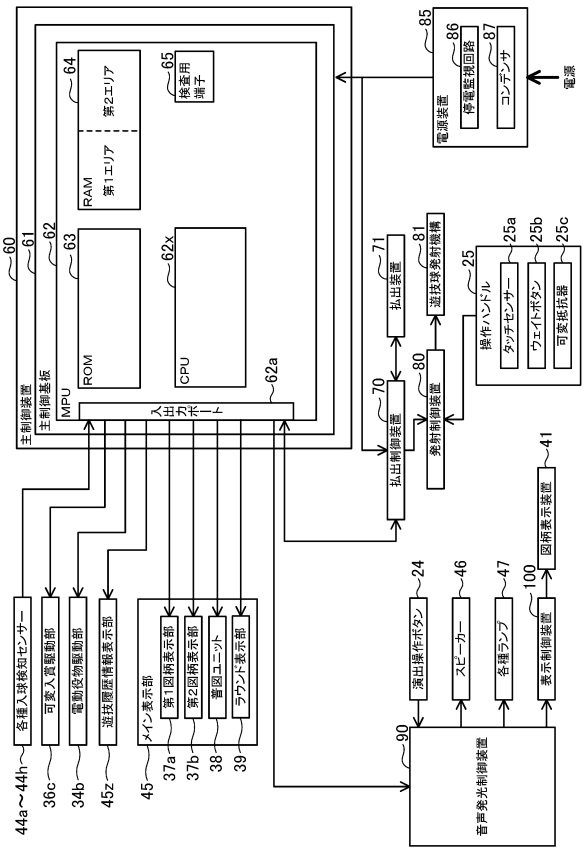
【図２４】



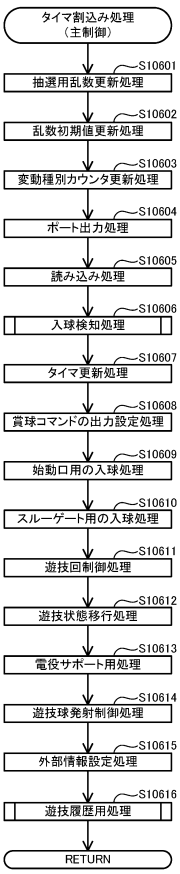
【図２５】



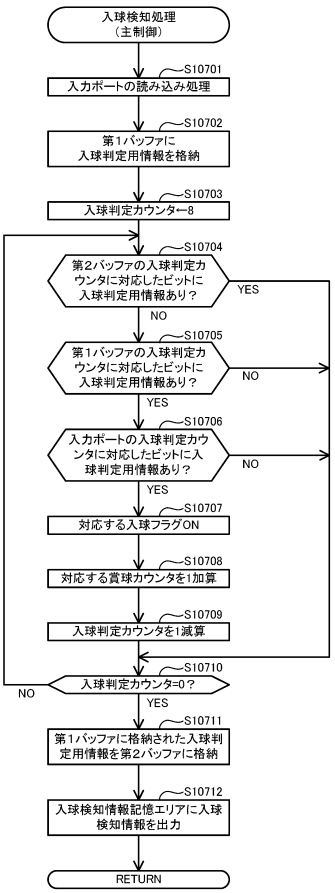
【図２６】



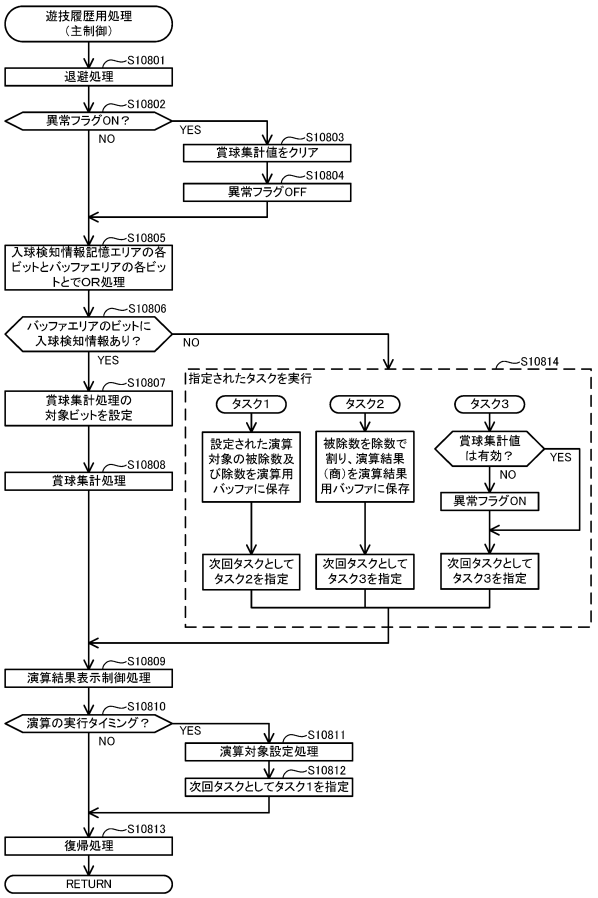
【図２７】



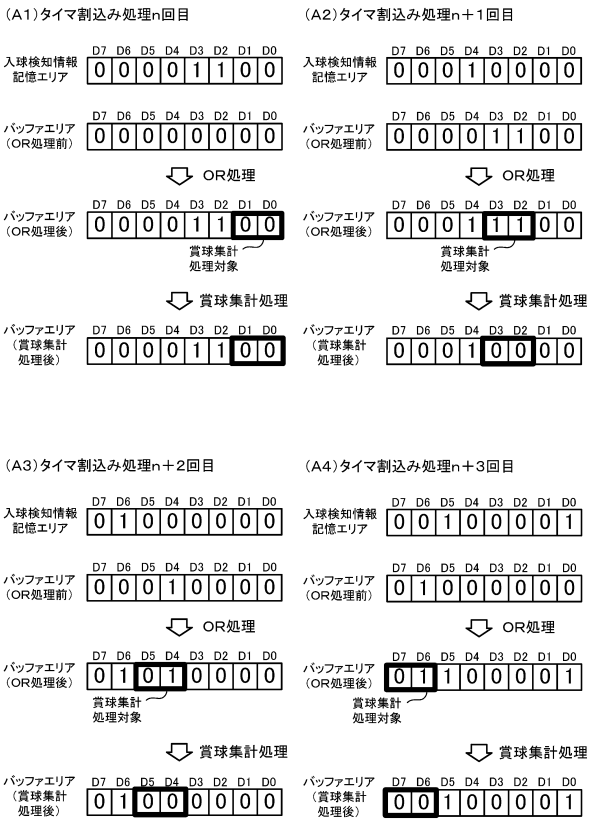
【図２８】



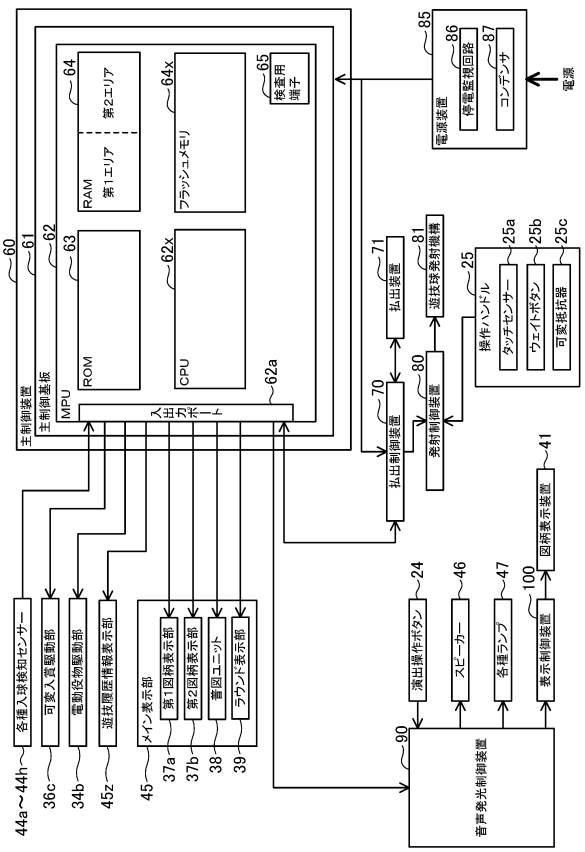
【図２９】



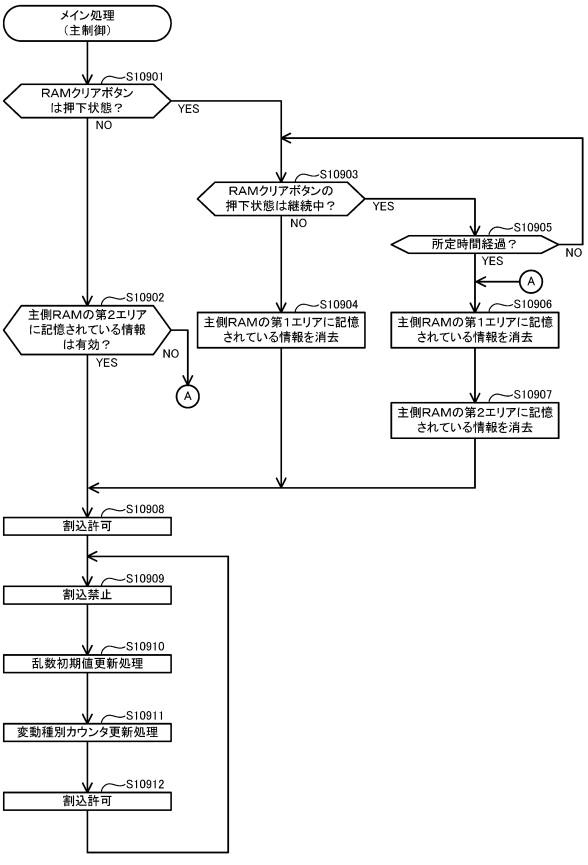
【図３０】



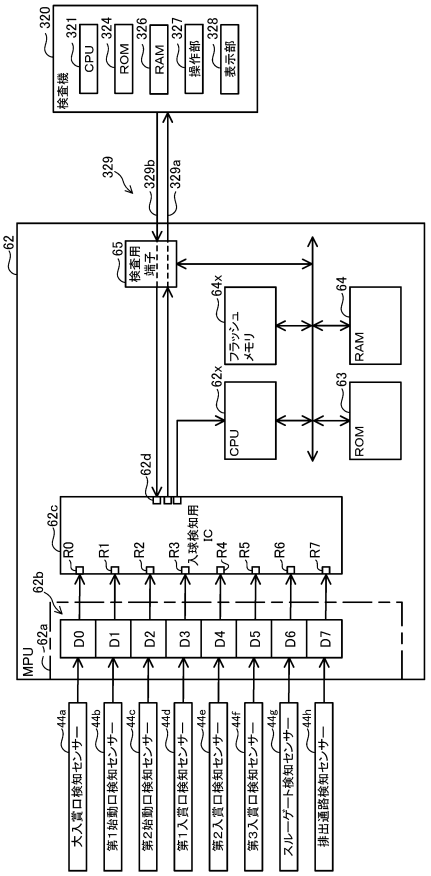
【図３１】



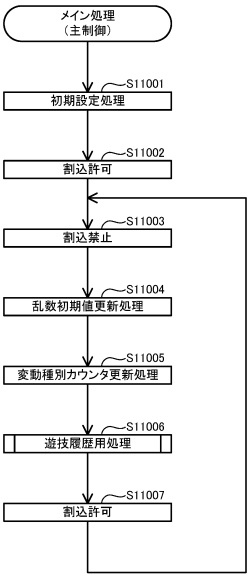
【図３２】



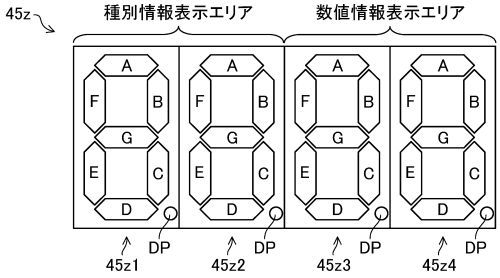
【図３３】



【図３４】

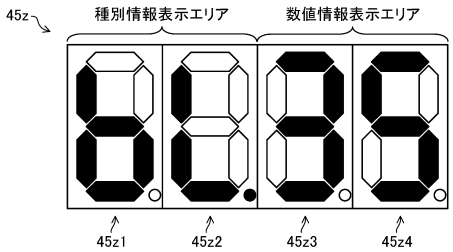


【図３５】

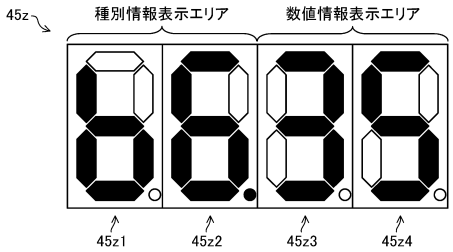


【図３６】

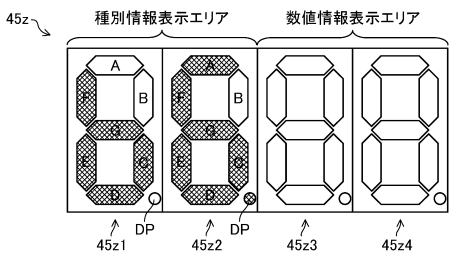
計測中のベース（通常モード中）を表示中



計測済みのベース（通常モード中）を表示中

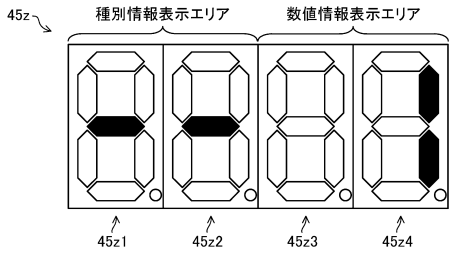


遊技履歴情報の表示時に使用される種別情報表示エリアの発光部

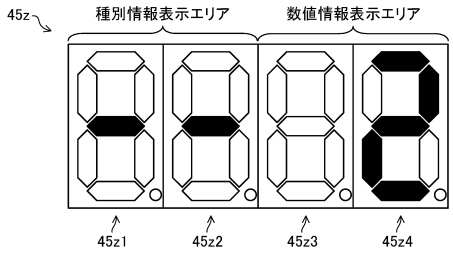


【図３７】

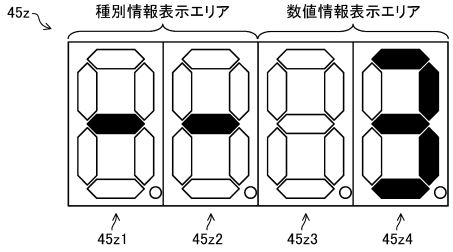
設定変更モード中において抽選設定が「１」の場合



設定変更モード中において抽選設定が「２」の場合

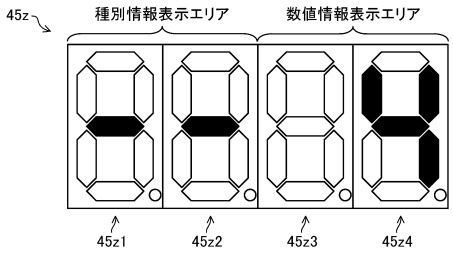


設定変更モード中において抽選設定が「３」の場合

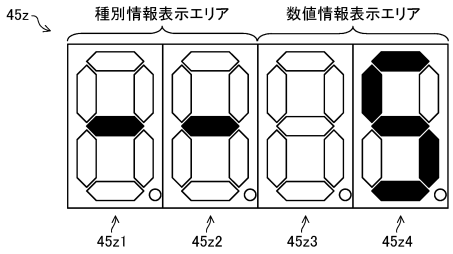


【図３８】

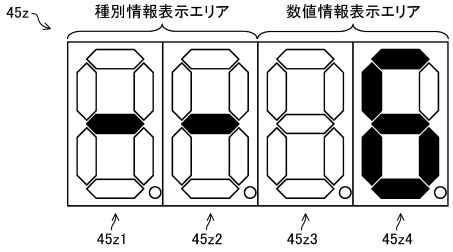
設定変更モード中において抽選設定が「４」の場合



設定変更モード中において抽選設定が「５」の場合

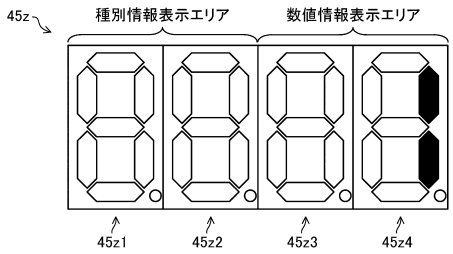


設定変更モード中において抽選設定が「６」の場合

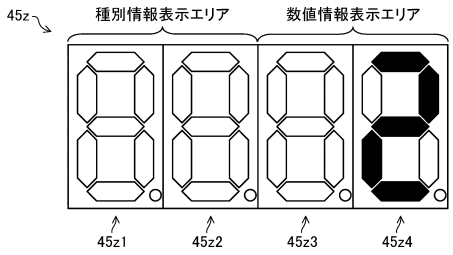


【図３９】

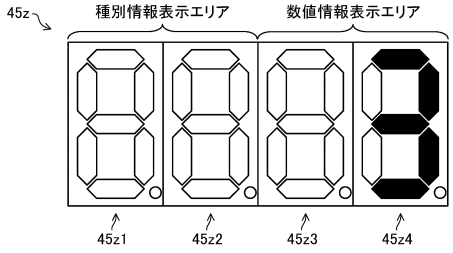
設定変更モード中において抽選設定が「１」の場合



設定変更モード中において抽選設定が「２」の場合

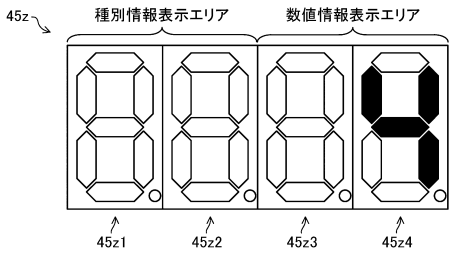


設定変更モード中において抽選設定が「３」の場合

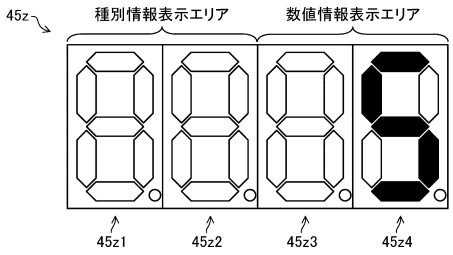


【図４０】

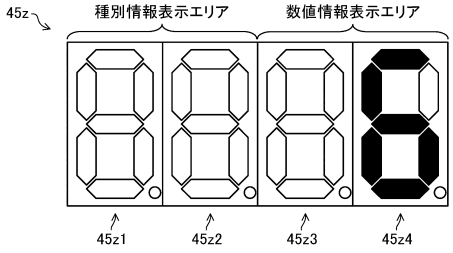
設定変更モード中において抽選設定が「４」の場合



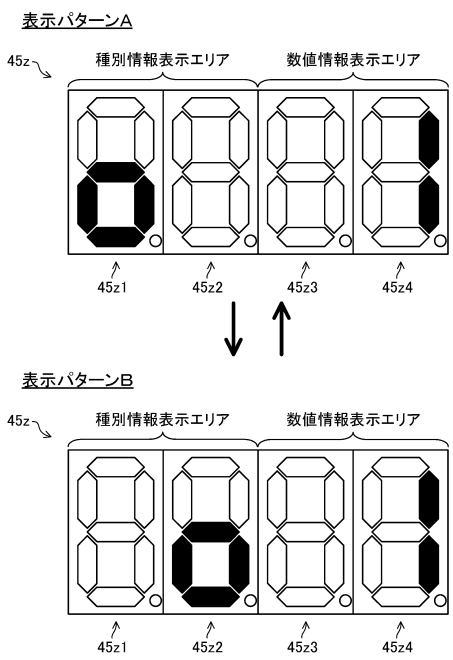
設定変更モード中において抽選設定が「５」の場合



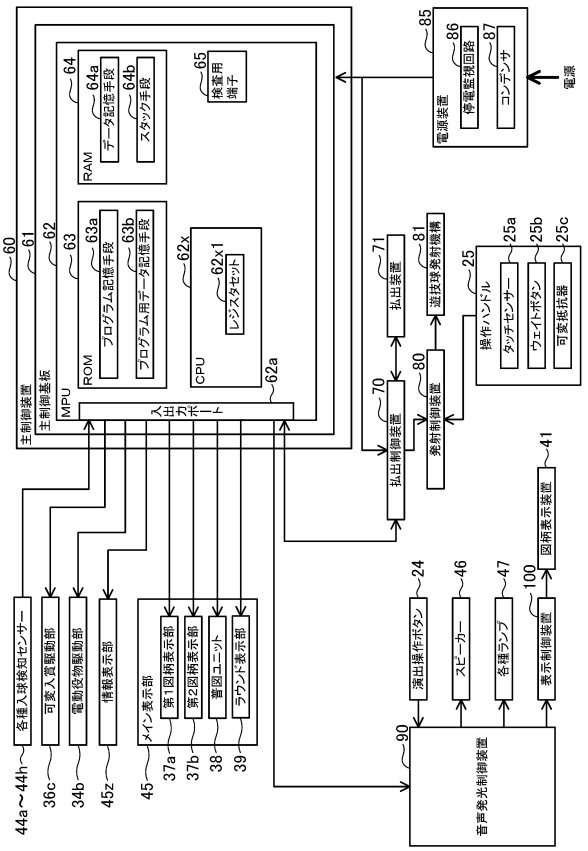
設定変更モード中において抽選設定が「６」の場合



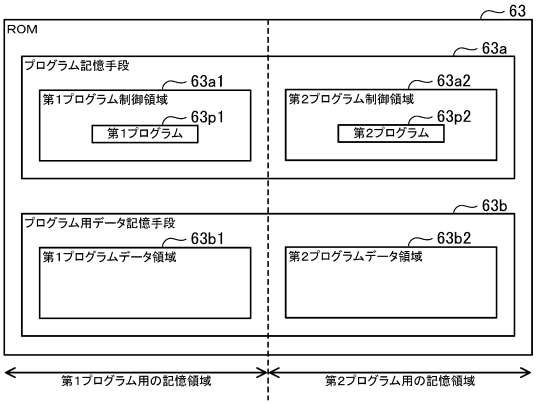
【図４１】



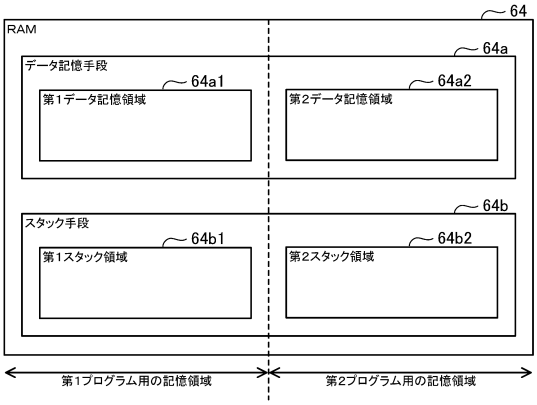
【図４２】



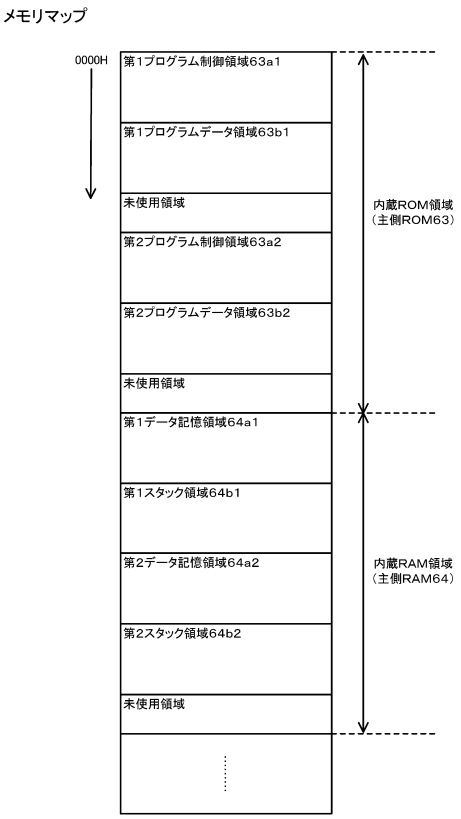
【図４３】



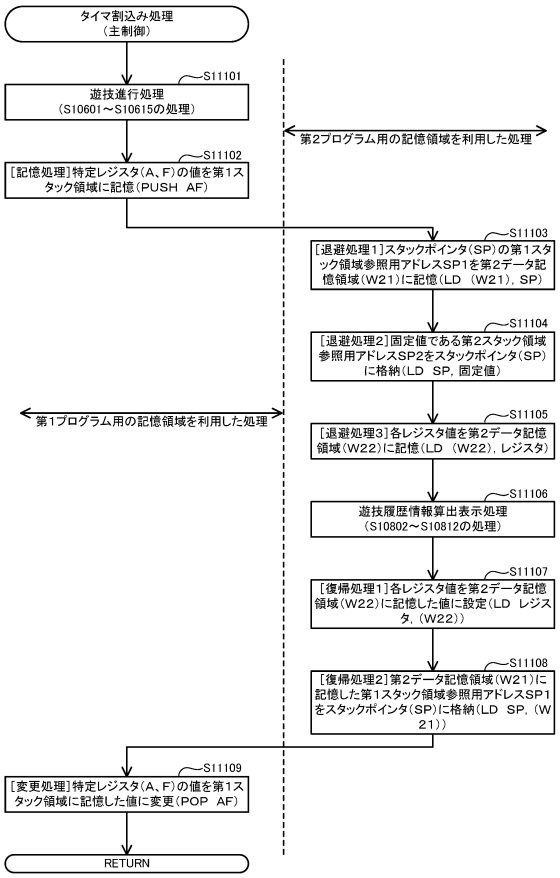
【図４４】



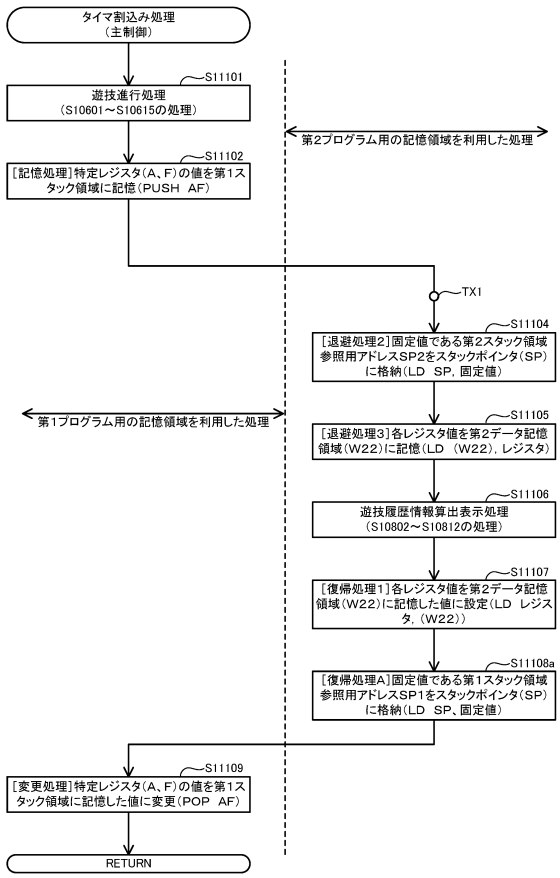
【図４５】



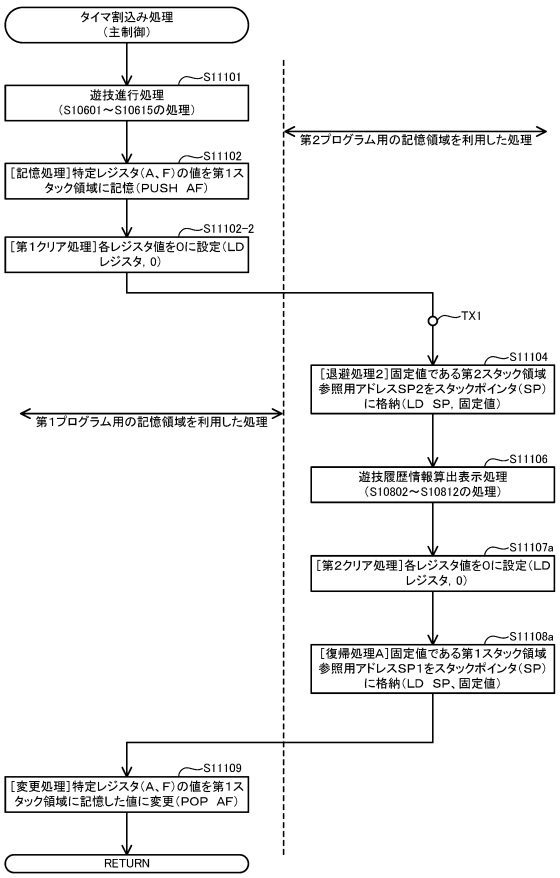
【図４６】



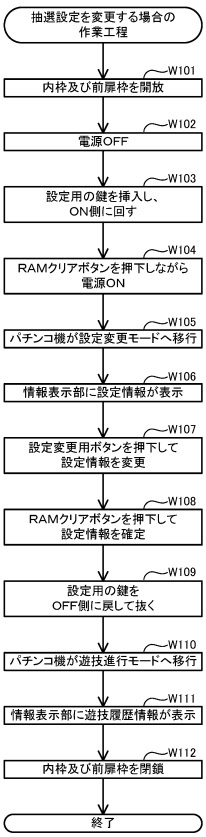
【図４７】



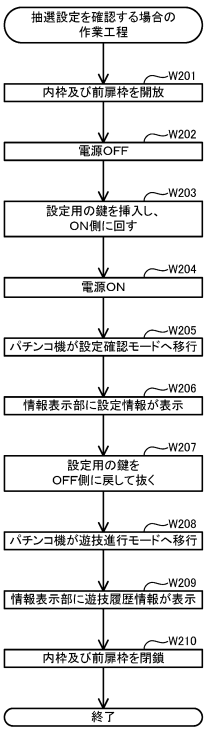
【図４８】



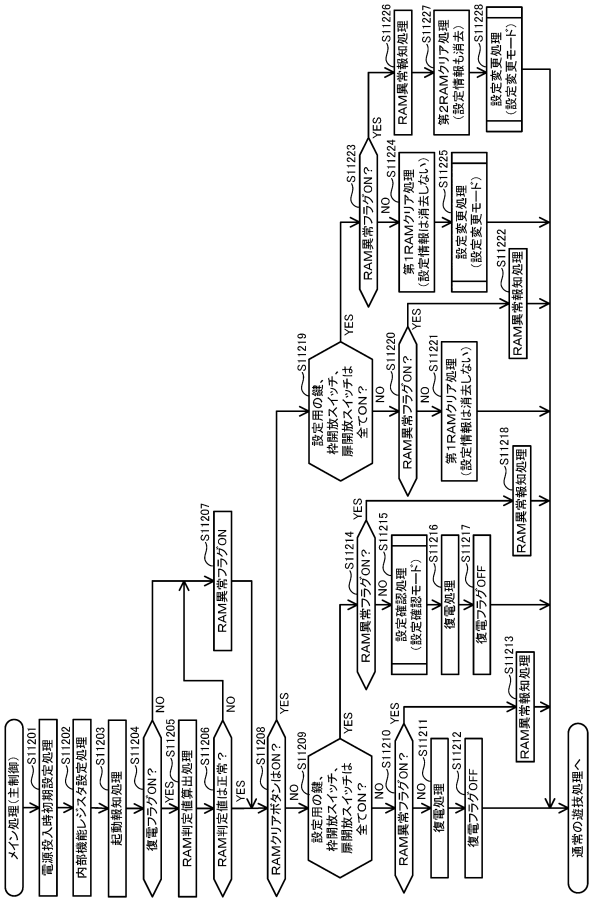
【図４９】



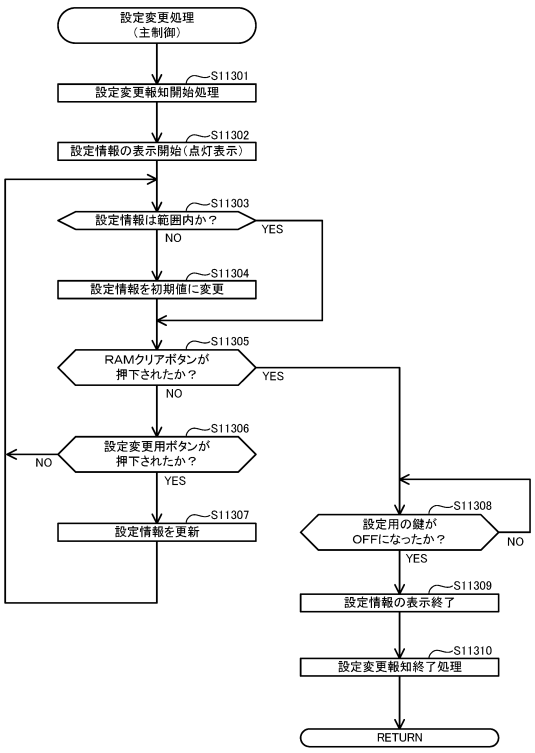
【図５０】



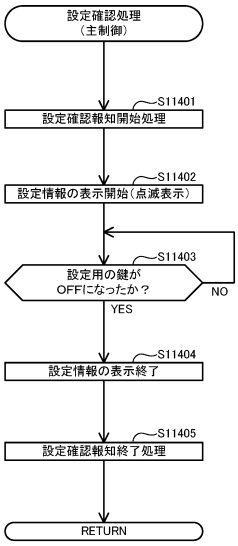
【図５１】



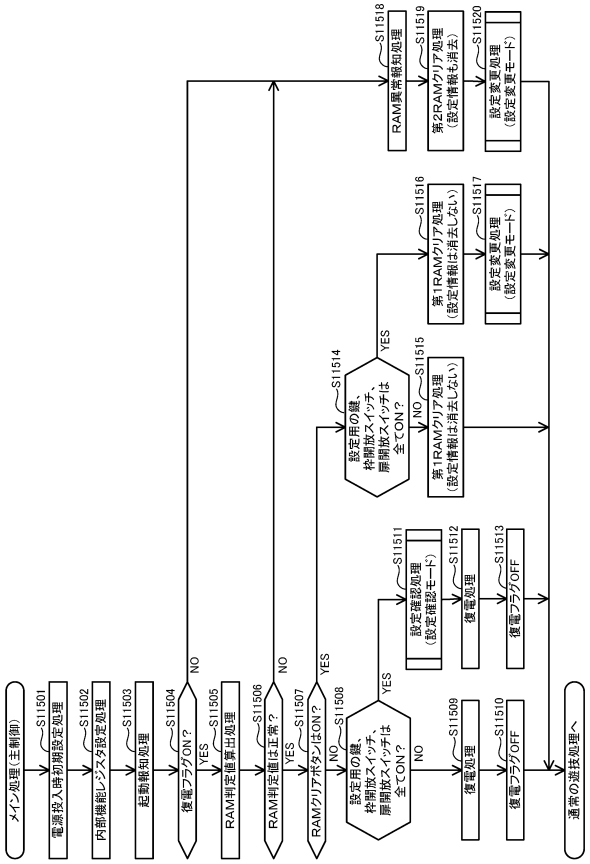
【図５２】



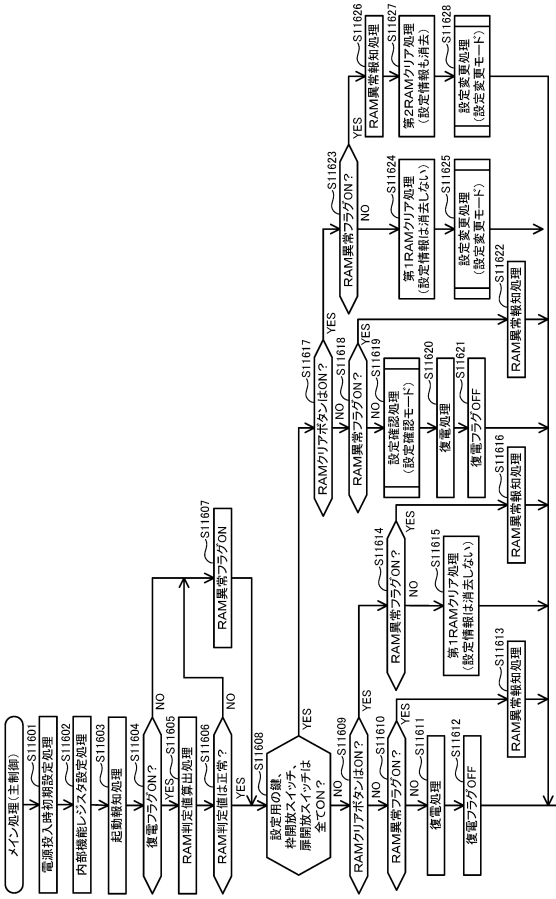
【図５３】



【図５４】

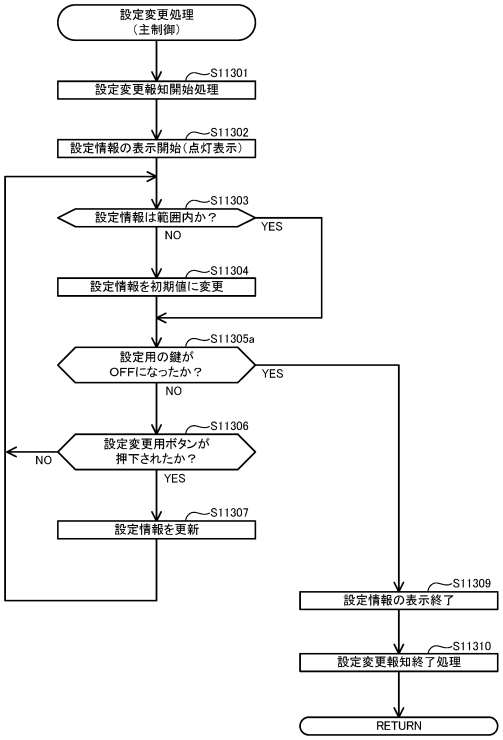


【図５５】



【図５６】

【図５７】


設定変更処理
（主制御）
S11301
設定変更報知開始処理
S11302
設定情報の表示開始（点灯表示）
S11303
設定情報は範囲内か？
YES
NO
S11304
設定情報を初期値に変更
S11305a
設定用の鍵が
OFFになったか？
YES
NO
S11306
設定変更用ボタンが
押下されたか？
NO
YES
S11307
設定情報を更新
S11309
設定情報の表示終了
S11310
設定変更報知終了処理
RETURN

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－０２２２２１（ＪＰ，Ａ）
特許第６１１２５２４（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１７－１１３１３９（ＪＰ，Ａ）
特許第６１４３１４０（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１０－２００９０２（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０００４０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－１８５７３７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２
Ａ６３Ｆ　　５／０４